

*Razmišljanje je hrabrost da se najsumnjivijim
učine istina sopstvenih pretpostavki
i prostor sopstvenih ciljeva*

Martin Hajdeger

*Mami, sestri i tati.
Bez vas ništa ne bi bilo moguće.
I sigurno ne bi bilo ovako lepo.*

PRAVNI FAKULTET ZA PRIVREDU I PRAVOSUĐE
NOVI SAD

BIĆA I SVETOVİ VIDEO IGRE

Teorijska i kulturološka paradigma

Aleksandar Filipović

Novi Sad, 2022.

Izdavač

UNIVERZITET PRIVREDNA AKADEMIJA
PRAVNI FAKULTET ZA PRIVREDU I PRAVOSUĐE
NOVI SAD

Za izdavača

Prof. dr Milan Počuča

Recenzenti

Prof. dr Željko Bjelajac
Prof. dr Nikola Maričić
Prof. dr Aleksandar Janković

Autor

Aleksandar Filipović

Lektor

Mirosava Bojović

Dizajn korica

Maja Dušić

Prelom

Snežana Vojković

Štampa

Mala knjiga +, Novi Sad

Tiraž 300

ISBN 978-86-86121-53-0

Sva prava zadržana. Ni jedan deo ove knjige ne može biti reprodukovan, presnimavan ili prenošen bilo kojim sredstvom elektronskim, mehaničkim, kopiranjem, snimanjem, ili na bilo koji drugi način bez prethodne saglasnosti autora i izdavača.

SADRŽAJ

IZVOD IZ RECENZIJE	13
PREDGOVOR AUTORA	17
PROLOG – LJUBAV, MAŠTA I IGRA	21

POGLAVLJE I

1. Uvodna razmatranja	33
1.1. Aktuelnost promišljanja video igre	37
1.2. Step en izuč enosti problema	39
1.3. Pojmovni okvir igre i video igre	40

POGLAVLJE II

2. Pojmovna razmatranja i definicije igara, ludologija	45
2.1. Distinkcija između igre i video igre	46
2.2. Igra bića i biće video igre – Ontološko zasnivanje bića video igre ili, put od „bekstva od slobode” ka bekstvu u slobodu	54
2.3. Estetičke dimenzije bića video igre	58
2.4. Etika bića video igre	60
2.5. Etika video igre vs etika sveta video igre: Etika sa ove i sa one strane monitora	65
2.6. Zlo u svetu video igre	68

POGLAVLJE III

3. Uvodna razmatranja terorijskih aspekata igre i video igre	75
3.1. Proto teorije igre.....	75
3.2. Klasici teorije igre	79

3.2.1. Johan Huizinga	81
3.2.2. Rože Kajoa	82
3.2.3. Hans-Georg Gadamer	85
3.2.4. Eugen Fink	86
3.2.5. Maršal Makluan	89
3.2.6. Ludvig Vitgenštajn	91
3.2.7. Gregori Bejtson	92
3.2.8. Brajan Saton Smit	93

POGLAVLJE IV

4. Teorije video igre kao igre	95
4.1. Dileme i počeci utemeljenja naučnog izučavanja video igara	95
4.2. Ludologija kao nova naučna disciplina	96
4.3. Video igra kao nova umetnička forma	99
4.4. Video igra kao etička kategorija	102
4.8. Zaključak	104

POGLAVLJE V

5. Aktuelna paradigma pozicije video igre u globalnom sistemu kulture	107
5.1. Dominantni stavovi akademske i javne zajednice o poziciji video igre u globalnom sistemu kulture	109
5.1.1. Oспорavanje video igara	109
5.1.2. Ekstremni slučajevi pogrešne percepcije video igara i moralna panika	114
5.1.3. Etičke aporije video igre	125
5.2. Zaključak	131

POGLAVLJE VI

6. Pozitivne i korisne funkcije video igre kao faktor određivanja realne pozicije video igre u globalnom sistemu kulture	135
--	-----

POGLAVLJE VII

7. Analiza faktora koji određuju realnu poziciju video igre u globalnom sistemu kulture	147
7.1. Okvirna statistika	148
7.2. Demografija	148
7.3. Online igranje	148
7.4. Roditelji i deca	149
7.5. Potrošnja	149
7.6. Demografski faktori	149
7.7. Deca i video igre	150
7.8. Video igre i pol	150
7.9. Ekonomski faktori	150
7.10. Produkcioni faktori	152
7. 11. Zaključak	153

POGLAVLJE VIII

8. Ostvarivanje društvenih funkcija u igri	155
8.1. Edukativna funkcija u video igri – Studija slučaja serije video igara Civilization na primeru video igre Civilization V	155
8.1.1. Narativ i mehanika igre Civilization V	155
8.1.2. Primarni narativ	156
8.1.3. Početak civilizacije	158
8.1.4. Vojne nauke	158
8.1.5. Socijalna politika	159
8.1.6. Gradska uprava	160
8.1.7. Zemljište	160

8.1.8. Tehnologija	161
8.1.9. Kibernetika svest	161
8.1.10. Kritičke reakcije na edukativni potencijal serije igara Civilization	162
8.1.11. Oporavljanje kvaliteta edukativne uloge	166
8.1.12. Zaključak	167
8. 2. Red Dead Redemption - Studija slučaja – Funkcija prenosa sistema vrednosti u video igri Red Dead Redemption	168
8.2.1. Primarni narativ	169
8.2.2. Funkcija prenosa sistema vrednosti u igri Red Dead Redemption	171
8.2.3. Rangovi i titule visokog nivoa časti	173
8.2.4. Neutralni nivoi časti	173
8.2.5. Niski nivoi časti	173
8.2.6. Zaključak	174
8.3. Studija slučaja – Umetnička funkcija video igre Ico	176
8.3.1. Primarni narativ	178
8.3.2. Umetnička funkcija video igre Ico	180
8.3.3. Zaključak	183

POGLAVLJE IX

9. Biće video igre i gejmfikacija	185
---	-----

POGLAVLJE X

10. Video igre i metaverzum – veštačka inteligencija, industrija svesti, industrija poželjne realnosti	191
---	-----

POGLAVLJE XI

11. Završna razmatranja	197
-------------------------------	-----

POGLAVLJE XII

12. Epilog, video igra i sloboda	209
--	-----

APPENDIX I

1. Mesto video igre u teoriji medija i video igra kao medij	219
1.1. Teorije medija i medijskih funkcija	220
1.2. Sovjetski teoretičari medija	225
1.3. Novi mediji	227
1.4. Zaključak	232

APPENDIX II

2. Geneza i razvoj video igre u periodu 1947–2022	237
2.1. Proto video igre	238
2.2. Pionirski poduhvati inženjera entuzijasta (do 1960.)	239
2.3. Ulazak igračkog hardvera i prve prave igre (1961–1970)	240
2.4. Ulazak kompjutera i uspon kompanije Atari (1971–1980)	242
2.5. Slom industrije video igara u SAD i revitalizacija video igre (1981–1990)	248
2.6. Trodimenzionalna revolucija (1991–2000)	254
2.7. Igre početka trećeg milenijuma (2001–2002)	259
2.8. Ulazak mobilnih uređaja i Interneta u industriju video igre (2003–2004)	261
2.9. Sedma generacija igračkih konzola (2005–2007)	263
2.10. Oživljavanje klasika (2008–2010)	265
2.11. Sloboda i kreativnost	267
2.12. Osma generacija konzola	270
2.13. Deveta generacija konzola	272

APPENDIX III

3. Klasifikacija video igara	275
------------------------------------	-----

3.1. Arkadne igre	277
3.2. RPG	278
3.3. Slasher	280
3.4. Podvrste	280
3.5. Strategija	281
3.6. Borilačke igre	282
3.7. Akcione igre	284
3.8. Horor preživljavanja	286
3.9. Tower Defense	287
3.10. Simulacije	288
3.11. Trkačke igre	290
3.12. Avanture	290
3.13. Sportske igre (simulacije sporta)	291
3.14. Zaključak	291
BIBLIOGRAFIJA	293
NETOGRAFIJA	309
LUDOGRAFIJA	313

BIĆA I SVETOVİ VIDEO IGRE

Teorijska i kulturološka paradigma

Izvod iz recenzije

Naučna monografija Aleksandra Filipovića „Bića i svetovi video igre – Teorijska i kulturološka paradigma” predstavlja veoma interesantnu, višedimenzionalnu i interdisciplinarnu naučnu studiju koja je tek „vrh ledenog brega” ove teme. Osim što povezuje teorije medija i menadžmenta, monografija je snažno situirana u polju popularne kulture što je najsigurnija pozicija s obzirom da video igre mogu biti tretirane kao umetnost, zabava i industrija. U monografiji autor napušta postojeći teorijsko-metodološki prilaz istraživanja video igre i na inovativni način nastoji da ostvari nivo konceptualizacije pojma „video igara” u kontekstu analize fenomena igre počev od antičkih i ranokapitalističkih filozofa, ignorišući koncepte na kojima je bila zasnovana konceptualizacija pojma video igre kao puke kopije filma, iako je taj koncept još uvek dominantan u opštoj teoriji kulture. Usmerenost ka konstruisanju teorije igračkog dualizma, prema kome je video igra dualistički meta fenomen logike, etike i estetike, zadovoljava većinu karakteristika i funkcija igara uopšte, što ih čini poželjnim predmetom studije kulturologije i filozofije. Obzirom da je većina klasičnih definicija pojma „igra” definisana pre mnogo decenija, autor je pravilno u svoju definiciju igre uključio elemente virtuelnosti koje sada imamo *in flagranti*, ali i one elemente koje ćemo, to je već izvesno, imati u skoroj budućnosti.

Monografija „Bića i svetovi video igre – Teorijska i kulturološka paradigma”, dr Aleksandra Filipovića može se, u delu naučne zajednice kojem pripada i Srbija,

¹ Martin Hajdeger, *Šumski putevi*, Plato, 2000, str. 60.

smatrati završnim radom prve etape pionirskog naučnog poduhvata na temu ontologije, etike i estetike bića video igre. Aleksandar Filipović je diplomirao i doktorirao na Fakultetu dramskih umetnosti u Beogradu i ceo svoj dosadašnji naučni opus je posvetio video igri. U nizu naučnih radova se bavio ontologijom, etikom i estetikom video igre i njenog mističnog i samoživog bića koje se otima svakoj svrsi, osim svrsi igranja. U ovoj naučnoj monografiji, Aleksandar Filipović je otišao korak dalje pokušavajući da promišlja biće video igre sa stanovišta njene podrške slobodi čoveka kao, posle nagona za životom, najvišem u primarnom nizu nagona čoveka. Počevši od Heraklita i Platona, Plotina sa njegovim Eneadama, autor je proučio stavove o igri, etici i slobodi u delima svetog Avgustina, svetog Tome Akvinskog, Šekspira, Kuzanskog, Marksa, Šilera, Bodrijara, Markuzea, Finka, Gadamera, Deleza, Hajdegera, Sartra i drugih. Usudio se i uspeo da postavi i dokaže teze o novoj etici i novoj estetici video igara, kao novim ukrštenim fenomenima sa ove i one strane monitora ili displeja na kome se video igra prikazuje. Autor vešto korespondira sa maštom igrača koju smatra odlučujućom za stvaranje nove estetike u novim drugačijim svetovima video igre. On na novi način opisuje funkciju avatara kao igračevog reprezentu u virtuelnom fantastičnom svetu video igre. Igračev avatar je biće koje egzistira samo u video igri i posredstvom koga igrač stupa u svet igre, i boravi u njemu. Avatar je često biće u koje se igrač transformiše tokom igre, ali i biće koje ostaje u igračevom iskustvu i kad se igra završi, kao što se i igrač ne isključuje potpuno iz sveta video igre kada se igra završi ili prekine. Prema autoru, igrački meta-svetovi i stvarni svetovi su kao negentropija i entropija, i kao što su svetovi negentropije tek mala ostrva reda u svetu haosa entropije, tako su i svetovi igre tek slabašne oaze sveopšte i dragocene slobode u ogromnom okeanu obaveznih pravila, zabrana, kazni i straha.

Međutim, Filipović je u svojim stavovima iznetim u naučnim radovima i ovoj monografiji naučno korektan i oprezan. Razmatrajući fenomen moralnog zla u video igrama, on uvodi u teoriju dualni tretman tog fenomena koji predstavlja krucijalni povod za eklatantnu moralnu paniku. On napušta sholastičke rasprave o mogućnosti ili nemogućnosti bića video igre da bude proglašeno zlim sa „ove strane monitora” i konstatuje da negiranje pa čak i ignorisanje aspekta zla u video igrama nipošto nije tako naivno. Filipović preporučuje ljudskoj zajednici da punu pažnju posvetiti kontroli potencijalno razornog fenomena rezidentnog navikavanja na zlo. Ljudi moraju da razmotre mogućnost ili opasnost od navikavanja ljudi na činjenje zla, na rezidentnu desatanizaciju činjenja zla drugima u stvarnom životu. On pravilno smatra da je opasnost od zla u video igrama moguće tražiti u smanjenoj mogućnosti racionalnog razmišljanja i procenjivanja u slučaju sudara igrača sa pravim zlom, odnosno u rutinizaciji činjenja zla. Rutinsko desatanizovano zlo je generalno jedno od najdestruktivnijih

oblika zla jer ono ne dolazi odande odakle zlo obično dolazi i otkuda ga ljudi očekuju i imaju odbranu: od monstruma, čudovišta, psihopata, sociopata i drugih marginalizovanih osoba, već od savršeno i potpuno običnih ljudi.

Monografija „Bića i svetovi video igre – Teorijska i kulturološka paradigma”, dr Aleksandra Filipovića je evidentno rezultat velikog rada. Da bi otvorio nove horizonte saznanja video igara i igara uopšte, autor je proučio ogromni broj izvora, od antičkih, preko ranohrišćanskih, klasičnih do modernih teoretičara. Monografija sadrži oko devet stotina fusnota, od kojih posebnu vrednost predstavljaju deskriptivne fusnote u kojima autor daje dragocena dodatna objašnjenja koja čitanje monografije i putovanje, po nekada zamršenim putevima autorovih misli, čine lakim i tečnim.

Autor, pored glavnog teksta, već smo konstatovali, gotovo metafizičke provenijencije rasprave o video igri, daje u nastavku i tri apendiksa koji jesu posvećeni video igri, ali o kojima je, po njihovoj suštini teško pričati na način kojim autor priča priču o mističnom i zavodljivom biću video igre i njegovim ontološkim i epistemološkim aspektima.

Naučna monografija dr Aleksandra Filipovića, „Bića i svetovi video igre – Teorijska i kulturološka paradigma” najpre nudi dokaze da su početni plan istraživanja i teze postavljene za istraživanje bile opravdane. Autor to čini dajući detaljni pregled hipoteza rada sa materijalom kojim tvrdi da su sve hipoteze uspešno dokazane. Zatim su dokazane posledične veze video igre i etike u još dva velika segmenta. Prvi je manipulacija svešću igrača video igara. Dokazano je da su mogućnosti država i velikih interesnih grupa da iskoriste video igre za kontrolu uma ljudi flagrantne, definisane su najvažniji segmenti života u kojima je to moguće, opisani su načini na koje bi to moglo da se desi. Drugi segment etičkog diskursa vezan je za problem zla u video igrama. Dokazana je teza da u video igrama ne može da bude zla, odnosno da zlo ne može da egzistira u svetu video igara iz prostog razloga što u video igrama nema svesnih bića niti bića koja su sposobna da proizvede zlo i osećaje bol.

U monografiji, što se potencira i u zaključku rada, date su nove definicije igara uopšte i video igara koje su u skladu sa sadašnjim vremenom i epistemološkim postulatima specifičnosti egzistencije bića video igre, ali i bića igre izmenjenog ontološkim obeležjima bića video igre kao potomka bića igre. U definiciji video igre uveden je niz „meta” kategorija, zatim pojam virtuelne realnosti u kojoj se video igra odvija, i pojam avatara koji kao meta-biće u svetu virtuelne realnosti igra igru. Nova definicija igre i video igre je sledeća naučna inovacija ove monografije. Autor je dao novu logičko-metodološki utemeljenu definiciju pojmova „video igra” i „biće video igre”. Teorijska novina promišljanja video igre je u afirmaciji igračevog ličnog doživljaja video igre i sveta video igre, u

uključivanju igračeve mašte i igračevog „povlačenja kolektivnog nesvesnog” koje čini da bitno razlikujemo „alternativni realni svet video igre i realni svet doživljaja video igre”.

Etika i estetika kao grane filozofije, bile su okosnica promišljanja video igre u prvim decenijama istraživanja fenomena video igre, što je autor koristio kao pozitivna iskustva u sopstvenom promišljanju fenomena video igre. Ukrštanjem etike „sa ove i one strane monitora”, odnosno iskustva dijalektičkog sukoba etike stvarnog sveta igrača i etike (ne-etike) sveta u kome obitava avatar kao protagonist igre video igre.

Monografija „Bića i svetovi video igre – Teorijska i kulturološka paradigma” Aleksandra Filipovića omogućila je precizno utvrđivanje dominantne paradigme kulturološkog pozicioniranja video igre, nakon čega sledi precizno utvrđivanje realne paradigme kulturološkog pozicioniranja video igre, koja u kombinaciji sa analizom raznih relevantnih faktora daje projekciju daljeg razvoja video igre, kako kao medija, tako i kao lukrativnog proizvoda industrije kulture. Osim što je u radu dat pregled definicija pojma igre i video igre, autor je dao sopstvenu definiciju ova dva pojma uvažavajući sve specifičnosti i aktuelni društveni i ekonomski kontekst.

Debata o etičkim aspektima video igara daje radu posebnu dimenziju i vrednost obzirom da se rasvetljavaju i pozitivni i negativni aspekti video igara – podsticanje nasilja, zdravstveni problemi, manipulacija muzikom, negovanje militantnosti, manipulacija realnošću, sistemom vrednosti...) uz posebno insistiranje na brojnim elementima manipulacije čak i njenim kapacitetima za izazivanje moralne panike.

Naučna monografija „Bića i svetovi video igre – Teorijska i kulturološka paradigma” Aleksandra Filipovića, predstavlja retki i značajni doprinos nauci i teorijskom promišljanju noumenona video igre, naročito njenih ontoloških, epistemoloških i etičkih aspekata.

Recenzenti

Prof. dr Željko Bjelajac

Prof. dr Nikola Maričić

Prof. dr Aleksandar Janković

PREDGOVOR AUTORA

Kad sam, 1995. godine, sa svojih četrnaest godina dobio svoj prvi kompjuter,² odmah sam uronio u magični svet video igre, i u tom magičnom svetu, ne samo ostao do danas, već ga odabrao za svoju karijeru i posao kojim ću se primarno baviti. Još u tom prvom dodiru sa video igrom i njenim čudesnim bićem, još sa samim prvim voluptuoznim iskustvima igranja, shvatio sam da uranjam u magiju jednog novog i drugačijeg fenomena, fenomena drugačije igre od svih koje sam do tada igrao i koje su ljudi igrali. Shvatio sam da je video igra magična zato što magija i video igre imaju mnogo toga zajedničkog. U oba slučaja, čovek mora da veruje čarobnjaku i da, da bi dobio pristup zabavi, natera sebe da veruje u nepostojeći, alternativni, paralelni svet. Shvatio sam da, kao što u magiji zaključujemo prećutni dogovor sa publikom o verovanju i lojalnosti, tako i u video igri moramo da imamo istu vrstu dogovora koji treba da predvidi želje i empirijsku percepciju igrača kako bi on mogao da dobije osećaj autentičnosti i neobičnosti koji igra nastoji da mu da.

Ova knjiga je nastala na bazi moje doktorske disertacije odbranjene na Fakultetu dramskih umetnosti u Beogradu maja 2016. godine. Naslov disertacije je bio „Paradigma kulturološkog pozicioniranja video igre”. Zašto paradigma?!

Pa, pre svega zbog naučne korektnosti, ali i akademske korektnosti mladog naučnika koji počinje svoj put. Jer sam pojam paradigme, u smislu naslova disertacije, postavio kao skup osnovnih pretpostavki ili pravila koje čovek uzima zdravo za gotovo, *by default*, u cilju poimanja stvarnosti i njenih fenomena. Ljudi imaju različite paradigme kao pojedinci, porodice, grupe, narodi, stručne zajednice, i imaju paradigme u odnosu na različite fenomene, pa i video igru. Pri tome, nje svaka i svačija paradigma istinita. Paradigma stvara mentalni filter kroz koji um propušta samo one informacije koje mu se uklapaju u postojeću sliku sveta, a nauka i naučnici nastoje da poštujući naučni metod i akademsku proceduru postave polazne hipoteze i dokažu svoje naučne pretpostavke stvarajući naučnu, dakle, jedinu istinu o nečem. Ova knjiga je upravo to, napor da se promeni mentalni filter masovne percepcije video igre od preovlađujućeg,

² i486 sa 100/33 Mhz procesorom, 16 MB RAM.

zasnovanog na moralnoj panici, do akademski i naučno utemeljenog koji će otkriti pravo lice i pravu suštinu video igre kao onostranog ontološkog fenomena, blistave zabave i ogromnog planetarnog biznisa koji već nekoliko godina spasava posrnule privrede i savlađuje privredne recesije bogatih zemalja, pružajući pri tome neizreciva estetička i mentalna zadovoljstva milijardama ljudi.

Naravno, to će se teško postići jednom knjigom jednog autora. Ova knjiga je samo početak, a i ona je, pošto je prva, opterećena obaveznim odeljcima neophodnim za razumevanje opšteg fenomena igre, video igre i njenog bića. Ovaj predgovor je zbog toga svojevrsna najava mog opusa posvećenog promišljanju fenomenona ali i noumenona video igre. Ona zato u svom naslovu ima podnaslov „Teorijska i kulturološka paradigma” pri čemu su studije igre, teorija gejminga (gaming) ili ludologija, disciplina koja se bavi kritičkim studijama igre. Ona proučava dizajn igre, igrače i njihovu ulogu u društvu i kulturi. Studije igre su interdisciplinarno polje nauke kojim se bave istraživači i naučnici iz najšireg naučnog miljea kao što su kompjuterske nauke, filozofija, psihologija, sociologija, antropologija, književnost, studije medija i komunikacije i mnogi drugi.

Novim istraživanjima i novim naučnim radovima trebalo bi da dokažemo da je video igra nesporno jedan od najinfluentnijih novih medija, medij koji tek treba da dobije puni smisao i koji treba da pokaže koliki je deo javnog i privatnog života zauzeo ili osvojio. Mi to još uvek ne znamo jer ni teorija medija, a još manje teorija video igre ne prati ono što se događa na terenu, a kamo li, što je njen zadatak, da prethodi događajima i predviđa ono što će se dogoditi. Značaj video igre kao nove tehnološke forme koja je potpuno preobrazila komunikacijske odnose i sve aspekte svakodnevnog života, ne prati odgovarajuća istraživačka inicijativa. Razlog tome može se pronaći u brzini tehnoloških promena i inovacija koje su potpuno neuhvatljive istraživačima čiji rezultati postaju anahroni u trenutku završetka projekta. „Odgovore na pitanja ko koristi Internet i u koje svrhe, ko kreira video igre i u koje svrhe, da li se može govoriti o razvoju zavisnosti od Interneta ili video igara, u kojoj meri onlajn (online) okruženje pogoduje korisnicima i igračima video igara za eksperimentisanje sa sopstvenim identitetima i koje karakteristike ličnosti opredeljuju osobe za favorizovanje onlajn, virtuelne komunikacije nasuprot neposrednoj”,³ sve su to teme koje bi morale da budu proučene. Takođe, pogodnosti i nova polja koja otvara Internet, poput onlajn kupovine, blogova, video igara i formiranje avatara, mogućnosti korišćenja avatara i sveta video igre sa one strane monitora u psihologiji, neurologiji, socijalizaciji, oblikovanju kolektivne svesti i morala, čekaju da budu interdisciplinarno razmatrane ne samo u ludističkim, komunikacionim ili umetničkim granama nauke, već i u pedagogiji, medicini, filozofiji. Aktuelni razvoj

³ Više u: Dejvid Džajls. *Psihologija medija*, Clio, 2011.

igranja video igara zadržava kao konstantu segment ozbiljnog igranja ozbiljnih video igara. Ono što osvaja globalni medijski prostor su najmanje tri ludističko-medijska fenomena: onlajn zabava, društvene mreže i mobilni telefon kao kanal veze za IKT.⁴ Sva tri fenomena bitno povećavaju reprezentativne mogućnosti video igara i naglašavaju društvenu funkciju video igre kao novog, dominantnog interaktivnog medija i njen uticaj na aktivnosti korisnika u fizičkom okruženju, ali i mogućnost upravljanja utiskom koji korisnici ostavljaju na druge članove društvenih mreža i društva uopšte.

Video igre su do sada neponovljiv fenomen sa veoma zapuštenom naučnom teorijom, tumačenjem i razumevanjem, čak i elementarnih pojmova. Zadatak nauke je, da radi pravilnog određivanja mesta i suštine video igre, siđe u ontologiju i gnoseologiju i tamo započne traženje odgovora koje može da da samo filozofija video igre sa svojom metafizikom kao načinom za razumevanje i opisivanje epohe. U našem slučaju, epohe video igre.

Ovde želim da zahvalim onima koji su mi pomogli, i koji mi i dalje pomažu da hodam ovim putem. Na prvom mestu, želim da zahvalim svojoj porodici, Miroslavu, Slavici i Ivani za безусловnu ljubav i podršku, ne samo u akademskoj karijeri. Zatim, mojim mentorima, prof. dr Nikoli Maričiću i prof. dr Aleksandru S. Jankoviću, koji su pomogli da ovakav pionirski naučni poduhvat dobije formu i kvalitet koji je imao u trenutku odbrane moje doktorske disertacije, članovima komisije za odbranu, prof. dr Mirjani Nikolić, prof. dr Ani Martinoli, i prof. dr Nebojši Mrđi, za svu mudrost i savete vezane za disertaciju, ali i za to što sam sa njima podelio jedan od najvažnijih trenutaka u mom životu. Posebno hvala prof. dr Željku Bjelajcu, koji je nepogrešivo prepoznao mogućnosti i kapacitete naše, tada buduće, saradnje, koja je donela rezultate kojima nisam mogao ni da se nadam. Veliko hvala i svim ostalim profesorima i nastavnicima koje sam imao, na svim nivoima mog školovanja, hvala svim sadašnjim i pređašnjim kolegama. Za ljubav i prijateljstvo ne treba zahvaljivati, ali treba pomenuti. Maju. Kristinu. Katarinu. Gordanu. Svako na svoj način, i svako prema ulozi koju u mom životu ima, ali ovo je i za vas. I ovo je tek početak.

⁴ Informaciono komunikacione tehnologije (IKT) ili Information and Communications Technologies (ICT).

PROLOG

Ljubav, mašta i igra

Čini se da je ljudsko biće, nekada davno, na svom prapočetku, moralo ili moglo, po ugledu na božansko biće kome permanentno i neutešno teži, da bude jedno,⁵ jedinstveno, hermafroditско – dakle bezosećajno, samoživo i samozadovoljno, neizmenjivo i neprolazno, beskrajno nezainteresovano i nezanimljivo, dosađujuće u svom nepojmljivom vremenu, istovremeno bivstvujuće izvan svakog vremena, ili u ne-vremenu koje ima prošlost, ali nema početak i ima budućnost, ali nema kraj⁶. Platon u „Gozbi” pominje biće „androgini” (ανδρας – γυνή) koje je istovremeno imalo suštinu i osobine i muškog i ženskog „sadašnjeg” bića. Tako Aristofan u četvrtoj besedi „Gozbe” govori: „Svaki od nas, dakle, jeste samo prepolovljeno znamenje od jednog čoveka, jer smo, rasečeni postali dvoje iz jednoga. I otada svaki uvek traži drugo znamenje koje mu odgovara”.⁸ Sveti Pavle⁹ u Novom Zavetu tvrdi da u božanskom biću Isusa Hrista nema ni muškog ni ženskog: „Nema tu Jevrejina ni Grka, nema roba ni gospodara, nema muškoga roda ni ženskoga; jer ste vi svi jedno u Hristu Isusu.”¹⁰

Onda je neko¹¹ učinio da se do tada jedinstveno ljudsko biće razlomi¹² u „fragmentarne likove života muškarca i žene”¹³. Upravo je ta „razlomljenost

⁵ Muško i žensko, istovremeno.

⁶ Ista tema se pominje i u hindu predanju: Pošto su ljudi teško zloupotrebili svoju božansku suštinu, Brama je božansko u ljudima sakrio duboko u njih same, zapovedivši da ljudi do božanskog u sebi mogu da dođu samo u vanvremenskom spoju dva različita, rascepljena bića.

⁷ Platon, *Gozba ili o ljubavi*, Dereta, 2003, str. 41.

⁸ Ibid, str. 43.

⁹ Pavle iz Tarza, (danas Tarsus, jugoistočna Turska) istorijska ličnost, poznat kao apostol Pavle (grčki: Παῦλος, hebrejski: שאול Scha'ul; 5 – 65. ne.) jedan od najvećih hrišćanskih misionara svih vremena i teolog koji je napisao većinu knjiga Novog Zaveta. Posle Isusa Hrista, najvažnija je ličnost hrišćanstva i prvi hrišćanski filozof. Osnivao je crkve počev od okoline Jerusalima pa sve do Balkanskog poluostrva i Panonije (Illiricum).

¹⁰ Biblija, Sveti Pavle, *Poslanica Galatima*, 3:28, prevod: Daničić/Karadžić

¹¹ Platon u „Gozbi” navodi da je to učinio „Div”, jedan od viših bogova, uz pomoć Apolona “. videti: Platon, *Gozba ili o ljubavi*, Dereta, 2003, str. 42. Ovde treba primetiti da je u antičkim rukopisima uobičajeni naziv za Zeusa bio „Div”, (grčki: Κολοσσός).

¹² „Gebrochen” u: Eugen Fink, „Grundphänomene des menschlichen Daseins”, Alber-Broschur Philosophie, 1979.

¹³ Eugen Fink, *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, 1984, str. 289. Takođe kao: „Das Menschenwesen ist pluralisch, weil es gebrochen ist den Dual von Mann und Weib”, u Eugen Fink, *Existenz und Koexistenz*, Königshausen und Neumann, 1987, str. 211–212.

ljudskog postojanja¹⁴ na izvestan način spasla svet koji poznajemo i učinila ga „našim”. Razlomljenost je, kao duhovni pandan onom Kjubrikovom monolitu¹⁵, provocirala i stimulisala svakovrsni razvoj čoveka i njegovog bića. Ta razlomljenost ljudskog bića je vremenom dovela do saznanja i užasavajućeg otkrića da je svakom čoveku, a priori, uskraćena druga polovina bivstva čoveka, polovina bez koje on ne može da egzistira „kao on”, i to tako i toliko uskraćena da to uskraćivanje izaziva u čoveku „najveću i najmoćniju strast, najdublje osećanje, tamnu volju za nadopunom kao zagonetno stremljenje čoveka posvećenog za smrt prema jednom večnom životu¹⁶”. Pojavila se ljubav kao prvi u nizu kosmičkih nagona ljudskog bića i pokrenula formiranje drugih bivstvenih¹⁷ nagona.¹⁸

O tajni ljudskog nagona za ljubavlju govori Platon u dijalogu „Gozba” kroz reči sveštenice Diotime¹⁹: „tajna svake ljudske ljubavi jeste volja za večnošću u vremenu, nagon za postojanošću, za trajanjem, upravo vremenski konačnog čoveka u besnećoj reci vremena, čoveka kome su poznate sopstvene slabosti”. Ali, *quod licet lovi*²⁰....”Ono što bogovi kao besmrtni postižu bez muke i samozadovoljno, to isto traže i trošni ljudi koji ne mogu da sačuvaju svoje bivstvo od ruinirajuće moći vremena – i oni nalaze večnost u zagrljaju²¹. Upravo taj zagrljaj čini čoveka sposobnim da može da odbaci svoju konačnost, da može da dobije nadljudske mogućnosti, da može za sebe da uобрази apsolutni um ili jednu apsolutnu moć, da može svojim mišljenjem da učini da stvarno ne postoji a nestvarno da postoji, da je u stanju da se odvoji od teških teškoća života: od tereta rada, od grubosti borbe, od senke smrti i od nevoljne čežnje za ljubavlju?²²”

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Stenli Kjubrik (Stanley Kubrick, 1928–1999), američki filmski režiser. U filmu *2001: Space Odyssey*, neko je, u blizini naseobine grupe dalekih predaka čoveka postavio ogroman, glatki kameni monolit koji svojom drugačijošću i neuklopovišću u ambijent izaziva hiperstimulaciju, rezidentno prinuđavajući članove grupe da razmišljaju i unapređuju svoj mozak i svoje veštine i uopšte odnos prema okolini i životu.

¹⁶ Eugen Fink, *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, 1984, str. 289.

¹⁷ U našem jeziku ne postoji pridev od reči „biće”, kao što postoji u nemačkom (Existentiell), ruskom (Бытийный).

¹⁸ Za potrebe ovog rada uvodimo razliku između nagona bića čoveka i nagona tela u koje je, privremeno ili trajno, smešteno biće čoveka.

¹⁹ Diotima, grčki: *Διοτίμα*; latinski: *Diotīma*, filozofkinja i sveštenica iz grada Mantinea na Peloponezu. U nekim prevodima na srpski jezik, ime ove osobe je prevedeno kao Diodema (npr. Aleksa Buha, u prevodu dela Eugena Finka *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, 1984).

²⁰ *Quod licet lovi, non licet bovi*, u prevodu sa latinskog: Što je dopušteno Jupiteru (ili Zevsu) nije dopušteno volu, (tj. običnom čoveku). Ne zna se tačno poreklo ove izreke. Pripisivana je rimskom komediografu Terenciju (*Publius Terentius Afer*, oko 195–159. pne), ali u njegovim delima, izreka u tom obliku ne postoji. Veruje se da je izreka nastala u srednjem veku.

²¹ Eugen Fink, *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, 1984, str. 289.

²² Ibid, 291.

O zagrljaju muškarca i žene koji ih čini jednim telom u večnosti, govori na svoj način i Sveto pismo: „Zato će ostaviti čovjek oca svojega i mater svoju, i priljepiće se k ženi svojoj, i biće dvoje jedno tijelo”.²³

O krucijalnom značaju i važnosti ljubavi govori u Novom Zavetu i Sveti Pavle: „Ako jezike čovečije i anđelske govorim a ljubavi nemam, onda sam kao zvono koje zvoniti, ili praporac koji zveči; I ako imam proroštvo i znam sve tajne i sva znanja, i ako imam svu veru da i gore premeštam, a ljubavi nemam, ništa sam; I ako razdam sve imanje svoje, i ako predam telo svoje da se sažeže, a ljubavi nemam, ništa mi ne pomaže”.²⁴

Uskraćenost druge polovine prvobitnog bića nije, međutim, jedini razdirući problem čoveka. Podjednako je razorna i razdiruća svest o svakojakoj i svemogućoj konačnosti života. Sve u životu čoveka je konačno, sam život čoveka je, da ne bi bilo greške, sistemski ograničen, konačnost biološkog materijala je ugrađena i utvrđena na nivou ljudske ćelije,²⁵ a svesnost čoveka i poznatost činjenice o konačnosti i uglavnom, bliskom kraju, čini to saznanje dodatno nepodnošljivo tragičnim i bolnim. Sudar svesti i saznanja o konačnosti biološkog materijala i beskonačnosti duše i njenih nagona, uvek je za čoveka bio katastrofičan i mitski. Nepodnošljivost konačnosti je mnogo više posledica straha od ograničenja trajanja najzad nekako pronađene ljubavi kao negacije razlomljenosti bića, nego straha od konačnosti samog života koji je znao da bude toliko grozan i težak da njegov završetak i ne bude toliko bolan. Ljudsko biće stremlji beskonačnosti upravo i mnogo više zbog ljubavi koju je najzad našlo, ili će je naći, nego zbog pukog života bez ljubavi. Zato se ljudska želja za životom mnogo više odnosi na duhovni sadržaj života koji obeležava ispunjenje nagona bića nego na samo biološko trajanje tela. Konačnost ljudskog postojanja je i u ograničenosti i konačnosti ljudskog uma. Fink piše da konačnost ljudskog uma „nije shvaćena na zadovoljavajući način ako se interpretira samo kao omeđavanje, sužavanje, ograničenost, dakle kad se nastoji obeležiti iz distance prema pretpostavljenom beskonačnom umu božanstva ili svetskog duha”. Meren merilima i vrednosnim sistemom božanstva sa kojim se čovek nehotično ali stalno i kočoperno poredi i meri, „svaki je ljudski um nebitan, malen, on je jedno kukavno, sumorno svetlo, izgnano u krajnju, najudaljeniju daljinu, daleko od sjaja koji osvetljava vasionu”.²⁶

²³ Biblija, Prva knjiga Mojsijeva, glava 2: 24, prevod: Daničić/Karadžić.

²⁴ Biblija, Sveti Pavle, *Prva poslanica Korinćanima* 13:1–8, prevod: Daničić/Karadžić.

²⁵ Vidi: Programirana ćelijska smrt (Programmed Cell-Death: PCD), apoptoza i autofagija, skraćivanje telomera, kopiranje hromozoma...

²⁶ Eugen Fink, *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, 1984, str. 290.

Nagoni bića čoveka su, sa druge strane, u čvrstoj korelaciji sa njegovim ontološkim smislom i svrhom njegovog bivstvovanja. Bez punog ostvarenja temeljnih nagona bića ili osnovane nade da će do ostvarenja nagona doći, ili bar uverenja da je ostvarenje nagona moguće, jako je teško samokonstituisati sopstveni smisao i svrhu. Takve situacije su među ljudima veoma retke, ali ih ima. U poslednjoj sceni filma *Interstellar*,²⁷ mlada naučnica Amelija Brend (u izvedbi En Hetavej (Anne Hathaway) stiže na nastanjivu planetu Edmund, milionima svetlosnih godina daleko od umiruće Zemlje. Sa užasom i beskrajnog tugom konstatuje da je ona jedini humanoidni stanovnik planete pa besmislenost njenog položaja počinje da se oseća fizički. Ona zna da na Edmundu nikada neće doći u priliku da sretne bilo kog muškarca i tako sastavi svoje razlomljeno biće što joj potpuno razara maštu i lišava je mogućnosti uobrazilje kao osnovne snage ljudske duše. Bez nade nema mašte, bez mašte nema igre, a bez mogućnosti da sastavi razlomljeno biće nema ni ljubavi, što sve skupa čini neostvarivim temeljne nagone bića i potpuno paralizuje svaku njegovu aktivnost čineći ga razorno neutešnim. U emanaciji nemog očaja koji dominira ambijentom, Amelija, kao nekada Izida u žalosti za Ozirisom²⁸, bez duše i bez glave hoda bez imalo nade da će ikada naći novi smisao svog života i postojanja uopšte i nemoćna da zaplače, poput zombija kreće ka naseobini u dolini, na kojoj se vijore američka i NASA zastava. Ali *Interstellar* je holivudska filmska priča sa srećnim krajem. Iako veoma saosećaju sa Amelijom, gledaoci su mirni jer znaju ono što Amelija ne zna. U prethodnoj sceni, ka njoj je već, po nagovoru²⁹ svoje kćerke Marf, kroz wormhole³⁰ u orbiti Saturna, krenuo Džozef Kuper (Metju Mekonahej, Matthew McConaughey) da uskoro bude tu, na Edmundu, gde će u jedno sastaviti svoja dva razlomljena bića, i, zar nije *déjà vu*, poput *Adama i Eve ili nekog drugog praroditeljskog starozavetnog*³¹ ili *inog*³² para vremenom stvoriti novu-staru rasu

²⁷ Američki naučno-fantastični film iz 2014. godine režisera Kristofera Nolana. U filmu glavne uloge tumače Matthew McConaughey, Anne Hathaway, Jessica Chastain i Michael Caine. Radnja filma prati poslednju grupu ljudi koja sa umiruće Zemlje putuje u svemir i ulazi u crvotočinu kako bi pronašla novu planetu na koju bi ljudi mogli da se nasele. Scenario za film napisali su Jonathan i Christopher Nolan.

²⁸ Vidi: Plutarh, *O Izidi i Ozirisu*, Integra, 1993.

²⁹ Marf, na smrtnoj postelji šalje oca ka Ameliji govoreći: „Ona je tamo. Postavlja logor. Sama. U nepoznatoj galaksiji. Možda se upravo sada priprema za dugi san. Pod svetlošću našeg novog sunca. U našem novom domu”.

³⁰ U našem jeziku “crvotočina”. Termin koji se, iako naučno nije nemoguć, koristi samo u naučnoj fantastici. Predstavlja podsvemirski tunel koji spaja dve udaljene tačke u prostoru ili vremenu. Čine ga dve rupe koje povezuje hodnik izvan normalnog svemira. Pošto je hodnik kraći od normalnog rastojanja dve tačke u prostoru, putovanje je takođe kraće, u nekim slučajevima skoro trenutno.

³¹ Noa i Naama, roditelji Šema, Hama i Jafeta (Shem, Ham, Japheth), Abraham, Hagada i Sara.

³² Gotovo svaka religija počiva na priči o praroditeljima od kojih su potekli svi ljudi na planeti. Skoro svaka „praroditeljska” teorija o nastanku ljudi na Zemlji, neminovno podrazumeva i toleriše incest.

ljudi. Pri tome, međusobni odnosi ta dva stanja i ta dva bića, stanja beskrajsne besmislene usamljenosti razlomljenog bića i stanja beskrajsne ushićujuće samodovoljnosti celovitog bića su na sasvim suprotnim krajevima transcenda: prvo stanje se završava pre početka ičega; drugo počinje posle kraja svega. To je kao odnos u kome na jednoj strani imamo ništa, a na drugoj nam, osim onoga što imamo, ništa ne treba.

Čoveku je, dakle, dat način da načini beg od neizbežne i mučne konačnosti. Jureći za srećom neizvesne ljubavi, tražeći, često nesrećno, svoju drugu polovinu, čovek je razvio maštu kao posebnu i blagoslovenu moć duše. Fink tvrdi da je „snaga uobrazilje osnovna snaga ljudske duše; ona se ispoljava u noćnom snu, u polusvesnim dnevnim snovima, u predstavama želja našeg nagonskog života, u bogatstvu domišljanja razgovora, u mnogim očekivanjima koja prate hod našeg iskustva i, pripremajući put, prethode mu. Mašta je gotovo svuda na delu, ona pravi gnezdo u našoj samosvesti, određuje sliku koju imamo o nama samima, ili sliku kakvim bismo hteli da nas vide bližnji, ona deluje varljivo naspram tendencije ka bespoštednoj samospoznaji, ona pozlaćuje ili pak nagrađuje našu sliku drugih, ona deluje u ljudskom odnosu prema smrti, ispunjava nas užasima ili vizijama nade – ona vodi i daje krila radu kao stvaralačko domišljanje”.

U mašti posedujemo mogućnost da se odvojimo od faktičnosti, od neumoljivog tako-mora-bit, doduše ne da se stvarno odvojimo nego „irealno”, da privremeno zaboravimo bedu i da se sklonimo u srećnije svetove snova. Mašta i nada mogu da postanu sredstvo za uspavlivanje duše. S druge strane, mašta, podstaknuta nadom predstavlja privilegovani pristup u moguće kao takvo, ona je ophođenje s onim što može biti i ima snagu otvaranja od ogromnog značaja. Mašta je istodobno opasno i blagovremeno dobro čoveka – bez nje bi naše postojanje bilo neutešno i bez stvaralaštva. I, na kraju – iako se provlači kroz sva područja ljudskog života, mašta na privilegovan način stanuje u igri.³³

Tako dolazimo do sledećeg nagona ljudskog bića, nagona čijim ćemo se implikacijama baviti u ovom radu, do nagona koji neposredno proističe iz nagona za ljubavlju i naročito iz nagona za maštanjem – do ljudskog nagona za igrom i igranjem. Taj nagon je, uz nagon za ljubavlju kao težnjom za ostvarenjem svoje suštine i jednosti, najsnažniji, najtrajniji i najpostojaniji nagon ljudskog bića. Ljudsko biće se uvek igra, govorio je Niče³⁴. Prvobitna suština nagona za igrom,

Posle roditeljskog para koje je obično stvorilo božanstvo, u sledećih nekoliko generacija se razmnožavanje vrši između braće i sestara i bliskih rođaka. Brat i sestra su bili Zevs i Hera, Abraham i Sara, Oziris i Izida kod drevnih Egipćana, nordijska božanstva Njöörd i Nerthus, Šintoistička prabožanstva, Izanagi i Izanami, Jarilo i Morana iz mitologije starih Slovena.

³³ Eugen Fink, *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, 1984, str. 292.

³⁴ Videti: Fridrih Niče, *Tako je govorio Zaratustra*, Dereta, 2011.

a duboko verujemo da ćemo dokazati da je to svih ovih milenijuma postojanja ljudskog bića bila i ostala suština nagona za igrom je – igra sama i za sebe, delatnost od krucijalnog značaja za postojanje bića. Ako je čovek, na svom prapočetku zaista išao ka božanskom uzoru³⁵, pa posrnuo i našao se ovde gde je sada, onda je sasvim moguće da je sa tog božanskog pohoda u „ovaj život” poneo samo – igru. Igra ljudskog bića je iskonska više nego ono samo i predstavlja način ljudskog razumevanja sopstvenog postojanja. Igra je dimenzija postojanja koja je s drugim dimenzijama protkana i višestruko isprepletena. Igra nije samo raznolikost činova igre, nego pre toga osnovni način ljudskog ophođenja sa mogućim i nestvarnim³⁶ kojih je u životu ljudske zajednice i svakog pojedinačnog čoveka mnogo više od stvarnog, doživljenog i proživljenog.

Igra nije nalik ničemu i gordo odbija da služi bilo kome i bilo čemu. Pošto je starija od čoveka i nema početak niti kraj, ona je fenomen sa one strane svrhe. Igru nije stvorio čovek, ona je pre - ljudska tvorevina koja je postojala pre čoveka. Stekavši svest, čovek je na zemlji zatekao igru kao samoživi božanski recidiv koja je, kao i njen tvorac, sama sebi cilj. Što igru manje uplićemo u druga životna stremljenja, što se ona više odvija bez svrhe, „utoliko pre u njoj nalazimo malenu, ali u sebe zaokruženu sreću. Ničeov često pogrešno shvaćen i tumačen Dionisov ditiramb „Među kćerima pustinje³⁷” peva upravo o čaroliji i oazi sreće u igri na pomolu rastuće pustoši praznine i besmislenosti modernog postojanja, koja je izazvana obezvređivanjem dosadašnjih najviših vrednosti. Igra nema nikakvu „svrhu”, ona ne služi ničemu. Ona je beskorisna i ne koristi ničemu — ona se ne odnosi unapred na konačni cilj, na bilo koji konačni cilj ljudskog života koji se traži ili u koga se veruje. Pravi igrač se igra samo da bi se igrao. Igra stoji za sebe i u sebi, ona je „izuzetak” više nego u jednom smislu³⁸.

Međutim, sudbina igre, iako je primalna i iskonska, nagonska i sveprisutna, nije bila da se ireverzibilno etablira i zadrži u primarnom nizu egzistencijalnih prioriteta čoveka. Bertrand Rasel³⁹ je pisao da je „pračovek bio slaba i retka zver, čiji je opstanak u prvo vreme bio neizvestan⁴⁰”. Pokazalo se da su, u nadasve surovom i užasnom svetu prvobitne istorije, potrebe tela čoveka postale daleko važnije od potreba njegovog duha, pa je zadovoljenje nagona tela postalo životno

³⁵ Biblija, Prva knjiga Mojsijeva, glava 1: 26–27 prevod: Daničić/Karadžić.

³⁶ Eugen Fink, *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, 1984, str. 295.

³⁷ Fridrih Niče, *Dionisovi ditirambi*, Grafos, 1983, str. 12.

³⁸ Eugen Fink, *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, 1984, str. 295.

³⁹ Bertrand Arthur William Russell, treći grof Russell (1872–1970), engleski filozof, matematičar, logičar, istoričar i društveni reformator. Na Trinity Collegeu u Cambridgeu studirao je filozofiju i matematiku.

⁴⁰ Bertrand Russell. *Authority and the Individual (Routledge Classics)*. 1st ed. Routledge, 2009.

važno, mnogo važnije od razmišljanja o nagonima duše. Silom potrebe za preživljavanjem a često i potrebom golog opstanka ljudskog života na planeti, u prvi niz prioriteta je izbio obavezni rad, bilo kao potraga za hranom, bilo kao ratovanje, bilo kao često bežanje od nečeg fatalno opasnog. Najprisutnija emocija doskorašnjeg čoveka je bio strah, a njegovi najčešći osećaji glad i bol⁴¹ – tragično trojstvo tako nesvojstveno igri i igranju. Prilika za uživanje u radosti i slobodi igre bilo je malo, a i onda su prilike za igru bile povezane sa uspešno okončanim radom – ples nad mrtvim protivnicima ili ritualne igre zahvalnosti bogovima, ili nekom već, zbog uspešnog lova ili žetve. Slobodno nadmetanje koje je samo sebi cilj i igra kao postulat i suština takvog nadmetanja, morali su da ustuknu, morali su da budu gurnuti na marginu, morali su stotinama hiljada godina da budu proglašavani neozbiljnim i dečjim, da bi promena statusa igre koju istražujemo, i njen povratak u primarni niz nagona bića čoveka, možda počela da se događa tek sada, gotovo pred našim očima. Na pozornicu javnog i privatnog života stupio je u punom sjaju novi oblik igre, video igra kao istinsko fenomenološko otkrovenje ove generacije. Video igra je do sada nepoznat i neponovljiv fenomen i mi ćemo biti primorani da, radi pravilnog određivanja mesta i suštine video igre, kroz ontologiju i gnoseologiju potražimo odgovore koje može da da samo filozofija igre sa svojom metafizikom.

Pre nego što zaključimo ovaj prolog kao svojevrsnu najavu promišljanja fenomena video igre, biće dobro da razmotrimo još dva aspekta.

Zašto je video igra kao najaktuelnija manifestacija igre još uvek, in flagranti, prognana u svet neozbiljnog? Zašto se u našim krajevima o video igrama govori u deminutivu⁴²? Kako da razumemo nastojanja prosvetnih, crkvenih i kulturnih vlasti, vladinih, nevladinih, raznih porodičnih i roditeljskih udruženja da uz ignorisanje od strane naučnih institucija omalovaže video igru i čak na video igru prebace krivicu za sopstvene neuspehe u vaspitavanju i socijalizaciji generacija mladih ljudi? Ili, da se kao Fink zapitamo, šta je karakteristika svakodnevnog tumačenja ljudske igre⁴³? Možda je to moralna panika koja „nije ništa drugo do pokušaj da se igra progna iz središta biti postojanja, da se učini nebitnom, da se shvati kao marginalni fenomen našeg života, da joj se oduzme težina pravog značaja. Doduše, uviđa se učestalost igre, veliko interesovanje čoveka za igru, intenzitet kojim je upražnjavana, rastuće osobito poštovanje igre u sklopu sa

⁴¹ Kao posledica megakolosalne erupcije supervulkana Toba (Toba caldera) na Sumatri oko 75 000 godina pne, ljudska populacija na Planeti je gotovo izumrla. Prema „Toba catastrophic theory” (<https://dks.thing.net/TobaCatastropheTheory.html>) na celoj Zemlji je ostalo u životu između 1000 i 10000 plodnih parova žena i muškaraca. To genetsko „usko grlo” (bottle neck) je trajalo najmanje 1000 godina.

⁴² Video igrice ili čak samo – igrice.

⁴³ Eugen Fink, *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, 1984, str. 294.

rastućim slobodnim vremenom u jednom tehniziranom društvu, ali igra se obično posmatra pre svega kao „odmor”, kao „opuštanje”, kao razonoda i vedro dokoličenje, kao dobrodošla „pauza” koja prekida radni dan ili je zanimanje u slobodne dane. Svagda kad se igra tumači iz jednog protivstavljanja radu ili uopšte ozbiljnom ostvarivanju života, imamo najpovršnije shvatanje igre koje ipak prevlađuje u svakodnevicu. Igra tada važi samo kao komplementarni fenomen – važi kao nešto neozbiljno, neobavezujuće, samovoljno i proizvoljno.⁴⁴

Kako se to dogodilo? Kako je igra od božanskog porekla i primarnog nagona dospela u sferu neozbiljnog? Iako neotuđiva i neodvojiva od suštine ljudskog bivstvovanja, igra kao da ima božansko poreklo i kao da je ugrađena u bivstvovanje nekog drugog bića, bića kome je namenjen i svojstven neki drugi i drugačiji život, a ne život na planeti Zemlji među ostalim ljudima. Igra, uzvišena kakva jeste, kao da je kreirana za čoveka koji je postojao „pre kušanja sa drveta saznanja⁴⁵”. Sveto pismo, koje čak ni naučnici ne treba baš uvek da ignorišu, govori o prokletstvu čoveka koje ga je trenutno lišilo veselih šetnji po Edenu, mirisanja cveća, razmnožavanja,⁴⁶ i – igre i igranja, zašto ne – kao jedinog posla. Posle tog, ispostavilo se, dalekosežnog događaja, čovek je počinio prvobitni greh, postao proklet i morao je teškom mukom da zaradi svaki obrok i svaki dan života, povukavši tu božju kletvu i prenevši je na sve muške i ženske potomke, „vo vjek i vjekov”: „Zemlja da je prokleta s tebe, s mukom ćeš se od nje hraniti do svog veka; Trnje i korov će ti rađati, a ti ćeš jesti zelje poljsko; Sa znojem lica svog ješćeš hleb, dokle se ne vratiš u zemlju od koje si uzet; jer si prah, i u prah ćeš se vratiti”⁴⁷. Zaista sumorno predskazanje u kome nema mnogo mesta za igru i igranje.

Međutim, da li je baš tako?

Antropolozi tvrde da su dokazali⁴⁸ da je tokom evolucije, bar od sredine Pleistocena⁴⁹, mozak pračoveka vrlo naglo rastao dok nije dostigao otprilike današnju težinu i kapacitet⁵⁰, ali se otada već stotinama hiljada godina praktično nije menjao. Ako je suditi po fosilnim lobanjama, biološki napredak ljudskog mozga okončan je baš tada. Tokom sledećih stotina hiljada godina fizička veličina

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ Biblija, Prva knjiga Mojsijeva, glava 2: 17 prevod: Daničić/Karadžić.

⁴⁶ Biblija, Prva knjiga Mojsijeva, glava 1: 28, prevod: Daničić/Karadžić.

⁴⁷ Ibid, glava 3: 17–19.

⁴⁸ Arthur Keith, *A New Theory of Human Evolution*, Watts & Co, 1948, str. 5.

⁴⁹ Pleistocenska epoha je deo geološke hronologije. Naziv pleistocen dolazi od grčkih reči *pleistos* (većina) i *ceno* (nov). Pleistocen sledi pliocensku epohu i prethodi holocenskoj epohi. Pleistocen je treća epoha neogenskog perioda ili šesta epoha kenozojske ere. Trajao je od pre 1,81 miliona do pre 11 550 godina. Kraj pleistocena odgovara kraju paleolitskog doba koje koristi arheologija.

⁵⁰ U poslednjoj četvrtini Pleistocena, cca 400 000 do 300 000 godina pne.

ljudskog mozga stagnira. Čovek je napredovao u znanju, stečenim veštinama i društvenoj organizaciji, ali po svemu sudeći, ne i u urođenom intelektualnom kapacitetu. Prema tome, možemo zaključiti da se mentalna aparatura današnjeg čoveka ne razlikuje previše od aparature paleolitskog čoveka⁵¹ i služi se istim starim psihološkim mehanizmima razvijenim u vreme malih plemena. Prema Raselu, „urođena ljudska priroda, nasuprot uticaju koju na nju vrše škole i religije, propaganda i ekonomske organizacije, nije se mnogo promenila od vremena kada su ljudi stekli mozak današnje veličine”.

Jedan od ozbiljnih problema savremenog čoveka je u tome što njegova mentalna aparatura i reagovanje po instinktu koje su nepromenjena konstanta i suština ljudskog bića i ljudske prirode sa kojom se rađamo, zahtevaju slobodnog čoveka, čoveka koji ima pravo i moć slobodnog izbora, pa čak i da izabere zlo kao oblik ponašanja, ili uprošćeno, nepromenjena mentalna aparatura nastala „onda”, zahteva „onog čoveka”, čoveka iz vremena kada je nastala, i ne mali broj aspekata života čoveka onog vremena je usklađeniji sa mentalnom aparaturom današnjeg čoveka od sadašnjih aspekata. Iako današnji ljudi misle da žive u slobodi i da su slobodni, to su tek percepcije i procene koje zavise od tačke gledišta. Sloboda shvaćena kao mogućnost neometanog punog izbora, čak i uz pristanak na sve posledice tog izbora, apsolutno nije moguća na planeti Zemlji. Još od prvih oblika države i državne prinude, čovek je permanentno izložen delovanju hiljada zabrana. Potpuno je nemoguće nabrojati šta sve civilizovan čovek danas u jednom gradu ne sme, a šta mora da uradi i za šta sve može da bude izložen kazni koja uvek znači bol.⁵² Te promene koje iz slobode vode u neslobodu, usvajanje ograničenja i pristajanje na njih nastupale su postupno, decenijama, a neke i vekovima, pa se faktički i ne osećaju, ali sve zajedno predstavljaju razlog za duboke i razorne frustracije i otuđenja koje nije dobro ignorisati.

Stara je izreka da će se priroda, čak i kad je proterate motkom, ipak vratiti⁵³. Sada znamo da će život koji se oštro kosi sa prirodnim instinktima najverovatnije imati podjednako loše trajne efekte na kvalitet života kao i potpuno prepuštanje zabranjenim impulsima. Ljudi koji žive izvan određene granice prirodnog, najverovatnije će biti ispunjeni zavišću, zlobom, sebičlukom, besom. Oni mogu da

⁵¹ Bertrand Russell. *Authority and the Individual (Routledge Classics)*. 1st ed. Routledge, 2009.

⁵² Nedavno je sud u Velikoj Britaniji (sudija Peter Greene iz Cambridgeshire-a) oduzeo roditeljima dva sina mlađa od 4 godine, zato što je majka dozvolila dečacima da spavaju u istom krevetu sa njom (co-sleeping) (<http://www.independent.co.uk/news/uk/home-news/mother-who-allowed-her-children-sleep-bed-taken-away-judge-a7576776.html> i <http://www.telegraph.co.uk/news/2017/02/12/mother-allowed-two-boys-sleep-bed-has-taken-family-court-judge/>

⁵³ Bertrand Russell. *Authority and the Individual (Routledge Classics)*. 1st ed. Routledge, 2009.

postanu gnevni i okrutni⁵⁴, ili, s druge strane, mogu da potpuno izgube životnu radost, toliko da više nemaju snage ni za kakav trud. Ljudi imaju svakojače agresivne impulse, kao i kreativne impulse koje im društvo zabranjuje, a alternative koje društvo pruža u obliku sportskih takmičenja teško da će biti dovoljne. Svako ko se nada da će se vremenom ratovi iskoreniti, trebalo bi ozbiljno da razmisli o problemu bezopasnog zadovoljavanja instinkata koje smo nasledili od brojnih generacija naših divljih predaka⁵⁵. Svakodnevni rad i poštovanje hiljada zabrana neće čoveka učiniti srećnim. Potrebna je sloboda duše. „Hristos je znao da čovek ne može da živi samo od hleba. Ako nema duhovnog života, ako nema ideala lepote, čovek će da tuguje, umreće, poludeće, ubiće se ili će se prepustiti paganskim sanjarima,” pisao je Dostojevski⁵⁶ u vreme kada se živelo mnogo teže, ali nemerljivo slobodnije nego danas.

Sledeći tu tvrdnju Bertranda Rasela, jedan od ciljeva ovog rada biće da istraži, ili da bar postavi tezu ili makar pitanje, da li video igra može da bude supstitucija ljudskom biću za uskraćenost postupanja po instinktu i prirodnom pravu, postupanja koje je duboko ireverzibilno ali tako jako potisnuto potrebom za sveopštim moralnim dobrom, da pretili da potpunom alijenacijom nepovratno rastoči ljudsku zajednicu, ali i mentalnu aparaturu svakog pojedinačnog čoveka? Ovde je sve više reč o slobodi, kao prvoj u primarnom nizu vrednosti ljudskog života, i to ne tek kakvoj slobodi, nego elementarnoj slobodi ljudskog bića, slobodi duše. Ljudi su sebi uzeli slobodu da ustvrde da puna sloboda svakog čoveka uvodi među ljude univerzalnu mogućnost za činjenje zla, pa su se, da bi kontrolisali zlo u sebi bacili svom silinom na slobodu u sebi, gotovo je potpuno iskorenivši. A, nije li Sveti Avgustin⁵⁷ proročki tvrdio da je „svet u kojem ima zla, bolji je od onoga sveta u kojem bi moralno zlo bilo nemoguće. Savršeni svet zahteva postojanje slobodnih stvorenja, a neka od tih slobodnih stvorenja biraju zlo svojom slobodnom voljom. No, još uvek je svet sa slobodnim stvorenjima i zlom bolji nego svet bez slobode i zla⁵⁸”!?

⁵⁴ Neshvatljiva masovna ubistva u SAD, ili bestijalno izivljavanje nad nevinim stanovništvom (Boko haram – Jamā'at Ahl as-Sunnah lid-Da'wah wa'l-Jihād u Nigeriji, Čadu, Kamerunu i Nigeru), zločini ISIS protiv Jazida, Hutu i Tutsi u Ruandi, itd).

⁵⁵ Bertrand Russell. *Authority and the Individual* (Routledge Classics). 1st ed. Routledge, 2009. g.

⁵⁶ Fjodor Mihajlovič Dostojevski, „Legenda o velikom inkvizitoru”, u: *Braća Karamazovi-knjiga prva*, Rad, 1975, str. 314–338.

⁵⁷ Aurelije Augustin, (*Aurelius Augustinus*) (354 - 430) poznatiji kao sv. Augustin je rimski pisac, filozof i teolog, tvorac *Theologiae Patristicae*. Jedna je od najvažnijih ličnosti u istoriji hrišćanstva. Rođen kao sin paganina i majke hrišćanke (sveta Monika), Augustin je u mladosti prihvatio maniheizam i živeo razuzdanim životom, kasnije opisanim u svojim *Ispovestima*. Godine 386. je prešao u hrišćanstvo, da bi posle postao biskup grada Hippo i ostao na tom položaju do svoje smrti. Njegovo najvažnije delo je *De Civitate Dei contra Paganos* („O Državi Božjoj protiv pagana”, ili kolokvijalno: Država božja).

⁵⁸ *Confessions of Saint Augustine*. Image Books, 1960.

Može li video igra da povрати ljudima mogućnost slobodnog izbora, ili im bar stvoriti privid da imaju mogućnost slobodnog izbora u virtuelnim i alternativnim svetovima bića video igre koji će uskoro biti toliko realistični i stvarni da će ljudi možda radije provoditi vreme u njima nego u opskurnim i okrutnim pravim svetovima sveopšteg otuđenja?

Hipoteza sa kojom počinjemo ovaj rad je – da. Video igra to može i video igra to već radi. Još uvek ne postoji dovoljni broj naučnih radova koji bi to dokazali, ali se čini da je „Nintendo generacija⁵⁹” već sad bolji i srećniji deo ljudske zajednice.

Čini se da je ogromna popularnost video igara započela onda kada su kreatori video igara shvatili da u svetovima koje stvaraju ne moraju da poštuju pravila koja važe u realnom svetu. Mešanje pravila realnog života i pravila video igre poništava magiju video igre i biće video igre se u čak i bezazlenom sudaru sa realnim pravilima raspada. Realna pravila su nemerljivo jača i zato njih ne sme ni u naznakama da bude u blizini video igara. Zato tih nekoliko stotina kreatora video igara nemaju nikakvo ograničenje i njihova upotreba mašte je u stvari odlučujuća za stvaranje nove estetike. To su ona tek svesna bića, koja, upravo zbog toga oslobođena svih strahova i lišena svih skrupula, stvaraju potpuno nove svetove sa novim pravilima koja su, iako za realni svet ne-igre, antipravila, u stvari temelj nove estetike. U novim svetovima važe potpuno nova pravila ili ih uopšte nema. U novim svetovima tradicionalnoj etici nema mesta. Igrački svetovi i stvarni svetovi su kao negentropija i entropija, i kao što su svetovi negentropije tek mala ostrva reda u svetu haosa entropije, tako su i svetovi igre tek slabašne oaze sveopšte i dragocene slobode u ogromnom okeanu obaveznih pravila, zabrana, kazni i straha. Igrački svetovi su divni. U njima nema zla, nema bola, nema patnje, nema straha, nema kazne, to su oaze slobode, mesto na kome možeš sve, mesto na kome ti niko ne može ništa. Svaki čovek, apsolutno svaki želi da ima to i takvo mesto, mesto na kome može da prevari Mefista, može od njega, po sopstvenom izboru, da dobije božansku ili dijaboličku moć, a da ne mora da mu da dušu.

Tako dolazimo do glavnog dobitka. Fenomen igre je video igrom zatvorio krug i popeo se na blistavi pijedestal na kome je bio još u prvom blesku ljudske svesti. Video igra se pokazala najrazigranijom od svih ikada igranih igara. Video igrom je čini se, postignut ideal da se igra igra sama, a da je čovek sa svim svojim pomagalima samo sredstvo kojima se biće igre služi da bi igralo igru i igralo se u igri.

⁵⁹ Termin Nintendo generacija u ovom slučaju označava generaciju koja je odrastala uz različite sisteme za igranje video igara počev od ranih osamdesetih, takozvane treće generacije konzola za video igre, koje su prve donele desetine miliona prodatih primeraka, a jedna od najprodavanijih konzola te generacije je bio Nintendo Entertainment System iz 1984, koji je prodat u 61,9 miliona primeraka. Termin se ne odnosi isključivo na igrače treće generacije konzola, već i na one koji su došli kasnije. Vidi: Aleksandar Filipović: „Odrastanje Nintendo generacije: Kako je video igra postala važan element popularne kulture”, *Medijski dijalozi* 6, No. 17, (2013), 511–525.

POGLAVLJE I

1. Uvodna razmatranja⁶⁰

Video igre su u ovom milenijumu postale planetarni fenomen i biznis čiji prihodi vrtoglavo rastu. Industrija video igara će u 2022. godini generisati nešto manje od dve stotine (196,88) milijardi dolara,⁶¹ mada Game World observer⁶² predviđa da je taj broj već prešao dve stotine milijardi dolara i da će do kraja godine dostići 203,1 milijardu dolara. Predviđanja eksperata ukazuju da će ta industrija do kraja 2024. godine generisati 222 milijarde dolara.⁶³ Industrija video igara vrši enormni uticaj na industriju kompjuterskog hardvera dajući joj, za razvoj privrede važnoj grani industrije zamah nezamisliv bez novca milijardi igrača. Video igre igra više od tri (3,198) milijarde ljudi, od toga skoro milijardu online.⁶⁴ Daleko najviše se igra u azijsko-pacifičkom regionu, cca 55 odsto, slede Srednji istok i Afrika (ukupno 15 odsto) i Evropa sa 14 odsto.⁶⁵ Kada su u pitanju uređaji, najviše (51 odsto) se igraju igre za mobilne uređaje (telefoni i tableti), od čega su 90 odsto igre za smartfon uređaje. Igre za PC su pale na treće mesto sa 19 odsto, iza igara za konzole (29 odsto).⁶⁶

Video igre su više od igre. One menjaju pogled na svet i formiraju način života u onoj meri u kojoj su način života promenili i formirali fenomeni kao točak, pismo, parna mašina, telefon, film, mobilni telefon, internet. Ipak, video igre su i dalje

⁶⁰ Kada su u pitanju podaci o rasprostranjenosti video igara, interneta, i uopšte svi podaci koji se tiču najšire teme ovog rada, na samom početku navođenja podataka, moramo da navedemo jedno upozorenje. Sve vodeće institucije koje kreiraju podatke, imaju svoje izvore i svoje metode. To često dovodi da organizacije od najvećeg autoriteta daju za isti period različite podatke. Objavljeni podaci se minimalno razlikuju, ali se ipak razlikuju. Zato molimo čitaoce da uvažavaju izvesne diskrepancije u podacima koje koristimo u ovom radu, jer, iako različiti, ti podaci ne utiču na stvaranje opšte slike o predmetu na koji se odnose.

⁶¹ <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>

⁶² <https://gameworldobserver.com/2022/05/05/newzoo-global-games-market-to-surpass-200-million-in-revenue-for-first-time-in-2022>

⁶³ Ibid.

⁶⁴ <https://www.telemediaonline.co.uk/global-online-games-revenue-to-reach-17-8-billion-by-2024/>

⁶⁵ <https://venturebeat.com/games/newzoo-game-market-will-hit-200b-in-2024/>

⁶⁶ <https://gameworldobserver.com/2022/05/05/newzoo-global-games-market-to-surpass-200-million-in-revenue-for-first-time-in-2022>.

predmet moralne panike, osporavanja, nipodaštavanja, optuživanja. Oспорava im se sve, počev od naučnog statusa do statusa medija i nove umetničke forme. Optužuju ih ne samo za negativni uticaj na mlade igrače, već i za globalne probleme današnjeg života, jer su, tobože, sadašnji političari i menadžeri stasavali i vaspitavali se igrajući video igre.

Međutim, video igre su višeslojni kulturni fenomen, koji, *a propos* kulturološke percepcije ima više dimenzija ili funkcija. Dimenziju virtualne stvarnosti, estetičku, etičku, inovaciono – obrazovnu, produkciono – menadžmentsku, filozofsko – kulturološku, socijalno – komunikativnu, socijalno – psihološku, modernizaciono – tehnološku, cyber – sportsku, vojno – militarističku, manipulativnu, futurističku, ali i dimenziju video igara koja se bavi separatnim perifernim fenomenima života kao, kulturnim tabuima, seksualnim i svim drugim različitostima, hendikepiranim i obolelim osobama, ženama, decom, religijom. Ovaj rad nastoji da postavi video igre na njihovo objektivno mesto, na mesto važnog činioca u revoluciji virtualne mobilnosti, najvećoj tehnološkoj revoluciji posle industrijske, koja se odigrava pred našim očima. Video igre su važni relej u informacionim i komunikacionim tehnologijama koje su već osvojile generaciju „under 30“.

Ludologija je disciplina koja se bavi kritičkim studijama igre. Ona proučava dizajn igre, igrače i njihovu ulogu u društvu i kulturi. Ludologija je interdisciplinarno polje nauke kojim se bave istraživači i naučnici iz najšireg naučnog miljea kao što su računarstvo, informatika, psihologija, sociologija, antropologija, filozofija, književnost, studije medija i komunikacije i mnogi drugi. Video igra više nego ijedna druga stvara polje mašte i fantazije u kome se čovek igra realnošću, vođen racionalnim ili iracionalnim, ali u svakom slučaju svrsishodnim interesima i tako postaje način ustrojstva misli i filozofskog promišljanja. Igra uopšte, to je neophodni ključni kvalitet ljudskog bića bez koga nije moguće izgraditi antropologiju, ontologiju i gnoseologiju.

Iako na početku istraživanja fenomena video igre zadatak izgleda lak, nije tako. Promišljanje video igre je po mnogo čemu pionirski poduhvat koji podseća na Hajdegerovu šumu i šumske puteve⁶⁷ koji se često naglo prekidaju, a ponekad ne vode nikuda. Sam Hajdeger je na početku svog dela *Šumski putevi*⁶⁸ napisao: „U šumi su putevi, koji se, mahom zarasli, naglo prekidaju tamo gde još nije

⁶⁷ U fusnoti rada „Nacrta za jednu ontologiju igre“, Sreten Petrović piše: „Izraz „šumski put“ je prvi upotrebio Šeling (Friedrich Wilhelm Joseph von Schelling). Reč je o zbunjujućem mnoštvu svega što jeste, neka „neodređenost, koja je tu neizbežna, morala je pokazati da se nalazimo na šumskom putu [Holzweg], na stranputici“. U fusnoti Šeling pojašnjava značenje sintagme „Holzweg“. „Šumski put, koji se u šumi napravi kada se prevoze drva, put koji ne vodi ka određenom mestu... Hajdeger se, svakako, dobro poznajući Šelingovu filozofiju, koristio ovom sintagmom u konceptu svoje estetičke ontologije, objavivši svoje radove o umetnosti pod naslovom *Holzwege*“.

⁶⁸ Martin Hajdeger, *Šumski putevi*, Plato, Beograd, 2000, str. 5.

kročila ljudska noga. Oni se zovu šumski putevi. Svaki od tih puteva ima posebni pravac, ali u istoj šumi. Često se ima utisak da su slični jedan drugom. Ali to je samo takav utisak. Drvari i šumari poznaju te puteve. Oni znaju šta znači biti na šumskom putu.”

Svaki novi medij⁶⁹ nakon svog nastanka i tokom prvog perioda svoje istorije po pravilu biva osporavan i smatran inferiornim u odnosu na već etablirane medije. Knjige koje je svojevremeno⁷⁰ štampao Gutenberg⁷¹ neko su vreme smatrane estetski inferiornim u odnosu na dotadašnje, rukom pisane i raznim vinjetama ukrašavane knjige. Razlozi za osporavanje su se menjali kako su mediji nastajali, ali je njihov tretman uglavnom ostajao sličan. Poput svojih prethodnika, filma, televizije i stripa, video igra se od trenutka kada se dovoljno formirala i rasprostranila u javnoj percepciji, kotirala veoma nisko. Naučna zajednica ju je bezmalo ignorisala, smatrajući je medijem koji, uz niz štetnih posledica, nudi samo zabavu i eskapizam i koji ne ostvaruje ostale funkcije tradicionalnih medija, pre svega edukativnu i umetničku. Kada je u pitanju bila funkcija prenosa vrednosti, video igra se najčešće smatrala štetnim medijem. Takvo predubeđenje je još uvek toliko rasprostranjeno i sistematično da, radi naučnog opreza i korektnosti, opisujući sopstvene stavove o video igri, češće nego inače koristimo epistemološki termin “paradigma⁷²” radi što jasnije predstave o aktuelnoj poziciji video igre unutar sistema kulture.

⁶⁹ Reč medij vodi poreklo od latinskog izraza *medium*, što u bukvalnom prevodu znači nešto što se nalazi u sredini, odnosno nešto što predstavlja sredinu. U savremenoj društvenoj praksi *medij* označava neku sredinu ili prostor u kojem nešto postoji ili se nešto događa (vazduh, voda), osobu koja posreduje između stvarnosti, vremena i bića (medij), ali ima i značenje koje upućuje na tehnički kanal komunikacije (štampa, radio, televizija, internet). Često se pod medijem podrazumevaju i svi oblici prenosivih formata tekstualnog ili audio-vizuelnog sadržaja, poput knjige, pisma, CD-roma, DVD-a, USB-a, iPhone-a, iPoda-a, flopi diska, i drugih fenomena koji posreduju između čoveka i stvarnosti koja ga okružuje. Najšira značenja termina medij danas najčešće služe da se njima označe istorijska sredstva za prenos komunikacija. Pojam *mass media* (masovni medij), određuje one medije koji su kreirani da privuku pažnju što većeg dela publike.

⁷⁰ polovinom petnaestog veka.

⁷¹ Johan Gutenberg, (Johannes Gensfleisch zur Laden zur Guttenberg, 1398–1468) nemački izumitelj, poznat po tome što je prvi štampao knjige uz pomoć pokretnih slova.

⁷² Paradigma (starogrčki παράδειγμα *parádeigma*, sastavljeno od παρὰ *parà* „pored“ i δείκνυμι *deiknymi* „pokazati“, „učini razumljivim“; plural *paradigme* označava *primer*, *uzor*, *uzorak*, *ocrtavanje*, ili *predrasudu*. Paradigma je skup osnovnih pretpostavki ili pravila koje uzimamo zdravo za gotovo (eng. default) u cilju poimanja stvarnosti i njenih fenomena. U tom smislu lična paradigma je ono bitno što učtavamo prilikom naše interpretacije stvari i pojava oko nas. Ljudi imaju različite paradigme kao pojedinci, porodice, grupe, narodi, struke itd. Paradigma stvara mentalni filter kroz koji um propušta samo one informacije koje mu se uklapaju u postojeću sliku sveta. Paradigma se stvara preko informacija i iskustava u najranijem detinjstvu i dalje u životu. Autoriteti su oni koji nameću paradigme. U gnoseologiju koncept paradigme sistemski je uveo filozof Tomas Kun, posebno u vezi sa razvojem naučne misli u knjizi “*Struktura naučnih revolucija*”.

Da takva, negativna pozicija nije opravdana, odnosno, da video igra, pored zabavne, za početak, ima i edukativnu funkciju, postaje jasno ako pogledamo okruženje u kome je video igra nastala, a to je vojno-industrijski kompleks. Pre nego što je video igra postala deo kulture i došla u ruke prosečnog konzumenta (opšte javnosti), video igra je razvijana i korišćena za specifične vojne edukativne potrebe, najčešće u formi različitih simulatora. Osobine video igre su je učinile apsolutno odgovarajućim medijem za najrazličitije vrste vojne obuke, od upravljanja mašinama, simulacijama borbe i proverama ostvarivosti najrazličitijih scenarija koji mogu da budu interesantni nekoj vojsci.⁷³ To što ti proizvodi, korišćeni unutar vojski, nisu istovremeno bili dostupni i opštoj populaciji nimalo ne umanjuje njihovu prirodu kao video igre, iako se, kada se koristi za te potrebe, ona zove drugim nazivima. Tu dolazimo do paradoksa, jer su se, nakon nekoliko decenija korišćenja isključivo u vojne svrhe, na tržištu pojavili simulatori leta, toliko napredni i precizni da su počeli da zamenjuju pravo letenje u školama pilotiranja, a igrači koji uspešno savladaju tu igru dobijaju pravo na licencu za pravo letenje, kao da su čitavu obuku obavili u avionu. Pritom, simulatori letenja u sebi sadrže nekoliko različitih tipova aviona, od najmanjih Cesni do najvećih Boinga, što je značajno pojednostavilo i pojeftinilo obuku pilota.

Međutim, kako nisu sve igre simulatori realnih situacija, neophodno je šire istraživanje i analiza koje će dokazati da i video igra, kao i svi njeni medijski prethodnici, može da ispunjava svaku od medijskih funkcija. Ipak, za razliku od medija masovne komunikacije, video igra, poput filma ili stripa, ima limitiranu informativnu funkciju, čiji ugao posmatranja zavisi od odabrane definicije informacije,⁷⁴ odnosno, da li je informacija samo ono što je novo i aktuelno (analogna dilema bi bila da li otkriće nekog arheološkog artefakta, što je nova informacija, ima informativnu ili edukativnu funkciju, pošto se njena novost dodaje na postojeći korpus istorijskog znanja o konkretnoj oblasti za koju je artefakt relevantan). Ipak, kako svaka nova informacija uz to što obaveštava, povećava i znanje, teoretska granica između edukativne i informativne funkcije nije uvek jasno demarkirana. U svakom slučaju, za potrebe ovog rada, posvetićemo se edukativnoj funkciji.

⁷³ Divna Vuksanović navodi da američka *Defense Advanced Research Projects Agency* „trenutno izlistava oko četrdeset igara na tržištu koje su namenski pravljenе za vojne potrebe, oko dvadeset i pet koje se smatraju korisnim a nisu direktno pravljenе za vojne potrebe kao i nekoliko modifikacija, a sve zajedno mogu poslužiti za potrebe vojnoindustrijskog kompleksa,“ videti više u: Divna Vuksanović, *Filozofija medija II, Ontologija, estetika, kritika*. Čigoja, 2011

⁷⁴ Za potrebe ovog mesta u radu, odabrali smo najširu definiciju informacije kao „svrsishodnu organizaciju podataka“, koja, za razliku od novinske informacije ne mora da „nosi“ novost.

Kako je ovo rad koji tretira relativno *novi medij*⁷⁵ koji je nedavno ušao u polje akademske analize i rasprave, on će sadržati i poglavlje koje će se baviti teorijom igre i teorijom video igre, i koje će za cilj imati da utvrdi koliko je najadekvatnija metodologija studija video igre drugačija od opštih teorija igre i teorija medija. Iz istog razloga, rad će sadržati i poglavlje o nastanku i istoriji video igre, čiji će cilj biti definisanje novog modela periodizacije te istorije, u skladu sa zaključcima istraživanja istorije video igre.

Istraživački deo rada se može podeliti na tri celine: prvu, u kojoj ćemo konstatovati važeću paradigmu i javno-naučnu percepciju video igre; drugu, u kojoj ćemo studijama slučaja dokazati da video igra, pored nesporne zabavne, ima i edukativnu, umetničku i funkciju prenosa vrednosti; i, treću, koja će iz neutralne perspektive analizirati više faktora (ekonomski, produkcionni, tehnološki, aspekt popularne kulture) i kroz interpretaciju rezultata odrediti realnu poziciju video igre u globalnom sistemu kulture, i na osnovu tih rezultata dati projekciju daljeg razvoja, kako video igre kao medija, tako i njenog mesta u sistemu kulture i u eventualnoj novoj dominantnoj kulturološkoj paradigmi, koja će nastati kao posledica ubrzanog tehnološkog razvoja i izmenjenih kulturnih potreba publike.

1.1. Aktuelnost promišljanja video igre

Video igra se razvijala i osvajala kulturne i civilizacijske prostore mnogo brže nego što je akademska zajednica mogla, ali i želela da ih prati. Sa druge strane, ista ta zajednica je odbijala da ustroji adekvatnu metodologiju koja bi učinila da novi fenomen bude postavljen na mesto u nauci koje mu pripada, a da onda sistematskim radom velikog broja istraživača ista ta nauka počne da daje odgovore kojima bi društvo dobilo sva potrebna tumačenja.

Naučna zajednica još uvek sporadično ignoriše video igre tako da je stepen izučenosti problema daleko ispod njegovog značaja što povremeno stvara bizarne situacije.⁷⁶ Zbog toga je ovo istraživanje potrebno kao jedno od prvih u

⁷⁵ *Novi mediji, ili digitalni mediji*, kao pojam, označava tehnološku revoluciju prenošenja medija i kulture na oblike komunikacije i produkcije asistirane računarima. Novim medijima se takođe označavaju vrste digitalizovanih medija, kao što su digitalni tekstovi, digitalne statične slike, digitalni video, digitalni zvuk i prostorne virtualne konstrukcije. Popularno gledano, kategorije koje se smatraju novim medijima su: Internet, veb prezentacije, multimedija, video igre, CD-ROM, DVD i virtualna realnost. Dublje gledano, postoje mnogobrojni televizijski programi snimljeni u digitalnom formatu, koji se kasnije edituju na računarima, kao i filmovi u kojima se koristi 3D animacija i digitalno komponovanje, tako da popularno viđenje izgleda prilično ograničeno. Savremeni grafički dizajn je nezamisliv bez računara (komponovanje teksta, fotografija, ilustracija, s ciljem komunikacije određene poruke).

⁷⁶ Većina od nešto više od pet milijardi korisnika interneta (<https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report>) na neki način koristi video igre, a više od tri milijarde ljudi ih aktivno

nizu istraživanja u Srbiji koja će našoj nauci u ovoj oblasti pomoći da dobije status ludologije, opšteprihvaćene nauke o fenomenu video igara.

Uprkos tome što su postale široko rasprostranjene,⁷⁷ institucionalizovane i izrasle u društveno-kulturološki fenomen, teorija video igre još uvek nije dostigla potreban naučni i filozofski nivo i jasno utvrđeno ireverzibilno i nesporno mesto u informacionoj kulturi i društvenim strukturama. Jedan od problema je sama definicija fenomena video igara. Jasna naučna definicija fenomena još uvek nije razvijena. Teškoće ne leže samo u neobičnosti i novitetu koji video igre sa sobom nose, već i u njihovom razvoju kao gameplay uzimajući u obzir ideje o igri kao socio-kulturološkim i bihejvioralnim fenomenima koji su se razvili u kulturološkim studijama i socijalnoj filozofiji.

Mi ćemo u definisanju pojma video igre pokušati da podjednako uzmemo u obzir video igru kao nadgradnju fenomena igre na jednoj strani, i ontološko biće video igre na drugoj strani, jer smatramo da se baš u određenju i definisanju bića video igre sadrži mistična privlačnost i prijemčivost video igre kao fenomena koji osvaja svet i medijski i finansijski.

Posebna aktuelnost ove teme i rada je nastojanje da se utvrdi mesto video igara u savremenoj kulturi. Problem je aktualizovan činjenicom da su se video igre pojavile nedavno i brzo postale značajani segment slobodnog vremena. One su promenile bihejvioralne veštine, a kreirane nove tradicije uticale su na strukturu društva. Talas naučnog interesovanja za video igre, i promene koje su one donele kulturnim i društvenim sferama, počeo je osamdesetih godina XX veka, ali do sada nisu dobijeni potrebni naučni nalazi koji otkrivaju suštinu ovog fenomena. Postoji progres na poljima psihologije i sociologije koje nastoje da utvrde status video igara, ali ne postoje globalne studije koje razmatraju video igre sa filozofskog, kulturološkog i antropološkog aspekta.

Fenomen video igara se za sada još uvek „otima“ svakoj racionalizaciji iz, manje-više, dva razloga. Prvi je što se fenomenu prilazi sa pogrešne strane, sa strane metoda analize predstavljačkih umetnosti, dakle, filma, pozorišta, stripa, televizije, a drugi je što video igra ima kompleksniju strukturu i drugačije socio-kulturološke funkcije: u njenoj strukturi vidljivi su elementi mnogih drugih

igra. Svake godine se objave desetine video igara sa pojedinačnim budžetom od nekoliko stotina miliona dolara. I pored toga, ozbiljni procenat intelektualaca, prosvetnih, verskih i naučnih autoriteta potpuno ignoriše video igre i ohrabruje moralnu paniku povodom „destruktivnog uticaja video igara na razum i ponašanje mladih ljudi“.

⁷⁷ Specijalizovani internet sajt (<https://webtribunal.net/blog/how-many-video-games-are-there/#gref>) navodi da je do sada objavljeno oko 831.000 igara. To je 93.880 video igara na tradicionalnim platformama, 288.153 igre u App Store i 449.490 u Google Play prodavnici, čime je ukupan broj porastao na 831.523.

kulturoloških realnosti, kao što su umetnost i virtuelna simulacija, drugačije etičke i estetičke konstrukcije, drugačije etičke institucije⁷⁸ do danas nepoznate u društvenim odnosima na planeti. Takođe, objekti, koji se nazivaju video igre su multi-kanalski uzorci kulturološkog konteksta, zasnovani na raznim ljudskim senzorskim kanalima. Video igre doprinose strukturi umetnosti, kulturi i svakodnevnom životnim promenama, kao što su to više od jednog veka činili bioskop ili televizija, ali posle jedne tačke do koje video igre idu paralelno sa filmom i televizijom, svako nastavlja svojim putem, a putevi se dijametralno razdvajaju. Od te tačke, sve ono što važi za video igre, nema nikakve veze sa filmom, pozorištem, ili bilo čim drugim. Na jednom mestu u ovom radu pokušaćemo da identifikujemo tu tačku i da objasnimo ludističku inkompatibilnost video igre i njenog ontološkog bića sa bilo kojim drugim kulturnim fenomenom.

Video igre su postale jedan od elitnih delova moderne kulture. Postavši deo svakodnevnog života miliona i milijardi uglavnom mladih ljudi širom sveta, formirale su subkulturu. Video igre su formirale i tek će formirati nove tradicije i nove bihejvioralne veštine, menjajući strukturu društva. Potrebno je jasno otkriti njihovo mesto u informacionoj kulturi i strukturu njihovog unutrašnjeg sadržaja.

1.2. Stepen izučenosti problema

Teorija video igre je potpuno nova oblast istraživanja i prakse. Prva istraživanja fenomena su otpočeta osamdesetih godina prošlog veka uz veliku količinu osporavanja pa i nipodaštavanja pionirskog napora velikog broja ozbiljnih istraživača. Iako se broj istraživača i naučnih radova stalno povećavao, ogromna brzina širenja video igara i njihova svakodnevna implementacija u sve sfere života, uslovljavala je sve veće zaostajanje naučnog tretmana ovog fenomena u odnosu na objektivnu potrebu, a u pojedinim oblastima (metafizika, ontologija, estetika video igara) čak i minimalnu potrebu.

Najveći broj istraživanja posvećenih video igrama, nastao je u SAD i Zapadnoj Evropi, i to u zemljama koje imaju naprednu industriju zabave, naročito onu koja spaja proizvodnju hardvera i softvera, ali čak i u tim razvijenim društvima, privredama i naukama, naučna istraživanja su uslovljena i rađena mahom a propos dve suprotstavljene teze: jedna je tvrdila da su video igre štetne, pa i ubistvene za mentalno zdravlje nacije, a druga teza je pokušavala da video igre (uglavnom malo uspešno) odbrani od posledica te moralne panike.

⁷⁸ Kako ćemo u radu videti, video igre konstituišu mnoge nove ontološke konstrukcije. Te konstrukcije tek treba da prođu naučno objašnjenje. Jedna od njih je, recimo, etika sveta, odnosno bića video igre koja se konstituiše kao ne-etika i koja stvara svet video igre kao svet sa odsustvom morala, *privatio ethicae*, odnosno svet izvan i iznad morala.

U ostalim zemljama dugo nije bilo proučavanja video igara, a i ako ih je bilo, većina radova je razmatrala video igre sa tehničkog, a ne humanističkog aspekta i njihovog uticaja na kulturu. Tek nedavno je u jednom broju zemalja započeta izrada studija video igara sa humanističke tačke gledišta.

Od sredine devedesetih godina prošlog veka javlja se niz publikacija posvećenih problemima virtuelne stvarnosti i virtuelnih igara kao jedne od komponenata video igre, ali zbog nedovoljne empirijske osnove naučnici su se uglavnom bavili teorijskim i hipotetičkim konceptima. Danas se humanističke studije video igara sve više okreću empirijskom materijalu, ali i dalje pate od početnih slabosti prvobitnog naučnog pristupa koji je prevashodno psihološko edukativan i crno-belo orjentisan prema fenomenu video igara. Rad tih istraživača, prema našem mišljenju, nije do sada dao zadovoljavajući i sveobuhvatni odgovor o mestu video igara u kulturološkim strukturama. U sumi dosadašnjih studija, nije uspostavljena ireverzibilna veza između ontološkog bića „čoveka kakvog poznajemo“ na jednoj i fenomena video igara i igara uopšte, i tradicionalnih kulturoloških realnosti kao što su mitologija i rituali. Nije proučena niti uspostavljena korelacija između urođenih nagona čoveka u kojima igra ima krucijalnu ulogu i razorne alijenacije kojoj je čovek danas izložen, naročito u najrazvijenijim, zapadnim društvima sveta. Ne postoji jasna korelacija između video igara i umetnosti, književnosti, drame, kinematografije. Još uvek nije sprovedena analiza video igara kao kulturološkog konteksta. Samim tim, nije uspostavljen određeni i neophodni status video igara uzimajući u obzir njihovo mesto u socijalno-kulturološkim strukturama i njihov unutrašnji sadržaj. Autori koji su učestvovali u prethodnim studijama ove teme nisu izvršili dovoljno jasnu podelu struktura video igara. Uprkos relativno velikom broju radova, još uvek nije ustanovljen kulturološko-antropološki status video igara u punom obimu kako bi se izvršila podela interne strukture i porekla video igre, kao i utvrdio uticaj ovog fenomena na dinamiku socijalno-kulturoloških procesa.

1.3. Pojmovni okvir igre i video igre

Kako ne postoji zasebna nauka koja se bavi studijama video igre, za potrebe ovog rada biće korišćeni raznovrsni relevantni teorijski izvori brojnih autora iz različitih polja nauke i umetnosti. Počev od Platonovih i Aristotelovih dela u kojima govori o etici vrline, čija je etička škola mišljenja najpodesnija za istraživanje etike video igre, preko dela filozofa Martina Hajdegera („Šumski putevi“), Hansa-Georga Gadamera („Istina i metod“) Eugena Finka, pa sve do Leva Manoviča i njegovih medijskih teorija ili Rodžera Fidlera i njegovih teorija o metamorfozi medija (medijamorfoza). Zbog svoje specifičnosti, teorijski okvir ovog rada će se

kretati kroz razne grane nauke u cilju što preciznijeg određenja i pronalaženja najpodesnijeg načina za studije video igre *per se*.

Obzirom da je video igra u svojoj ontološkoj, pa i gnoseološkoj suštini ipak igra, teorijski temelj proučavanja video igre treba potražiti u teoriji igre. Po tome, jedan od teorijskih temelja su klasične teorije igre, počev od Hujzinge i Kajoe, Gadamera i Finka, preko Maršala Makluana i njegovog koncepta igre kao kulturne refleksije, Gregorija Bejtsona i njegovog koncepta igre kao komunikacije, Brajana Saton-Smita, sve do Ludviga Vitgenštajna i njegovog koncepta jezičkih igara. Tekst takođe istražuje kulturne prakse igrača video igara, u smislu ko su oni, zašto igraju video igre i kako se organizuju u zajednice koje generišu kulturu koja postoji i unutar i izvan igre. Za delove rada koji će tretirati određene specifične aspekte video igre, korišćeni su referentni teorijski izvori iz odgovarajućih nauka, primera radi, u delu koji tretira video igru kao novu korišćuću teorije Espena Arseta, kao i teorije ludologije Gonzala Fraske, za deo koji tretira video igru kao meta-medij korišćuću teorije Leva Manoviča i već pomenutog Rodžera Fidlera.

Zbog još uvek naučno nejasnog, ili bar nedovoljno izgrađenog određenja video igre kao fenomena uopšte, na samom početku promišljanja video igre neophodno je konstatovati metafizičku konstantu da video igra u ontološkom značenju postoji, egzistira, ona *jeste* (Dasein⁷⁹). Dakle, kao i svi fenomeni kulture, video igra, u ontološkom smislu ima svoje bivstvovanje, i u slučaju igranja pojedinačne igre tu-bivstvovanje, i ima svoje biće koje možemo posmatrati u više nivoa. Pod bićem video igre *in generale*, podrazumevamo skup posebnih elemenata koji predstavljaju bitna obeležja video igre kao fenomena čiju ćemo definiciju dati kasnije, dok pod bićem video igre u pojedinostima podrazumevamo skup posebnih elemenata koji kao nadgradnja predstavljaju bitna obeležja određene igre, koja karakterišu samo tu posebnu igru, odvajaju je od svake druge igre i po čemu se ta igra razlikuje od svih drugih igara.

Pošto fenomen video igre ima svoje nesporno ishodište u fenomenu igre, tako se i biće video igre nastavlja na biće igre, izlazeći iz njega kao imago iz lutke i

⁷⁹ Nemačka reč „Da“ upućuje na „ovde“ ili „tu“, pri čemu ne sme biti zanemaren ni vremenski aspekt – „tada, u to vreme“, dok „Sein“ znači „biti“ ili „postojati“. Tu-bitak, ili tu-bivstvovanje stoga znači „biti- tu“, „biti- tada“. Ističući da je u Hajdegerovom shvatanju čoveka reč o otklonu od tradicionalnih određenja čoveka kao *zoon logon echon* ili na latinskom *animal rationale*, odnosno o interpretaciji u kojoj se na čoveka više ne misli kao na biće obdareno umom, ili kao biće čiju bitnu osobenost čini posedovanje svesti ili samosvesti, Miloš Todorović Hajdegerovo shvatanje čoveka sažima u sledećoj formulaciji: „...on je primarno ono biće koje boravi u raskrivenosti bitka i u kojem bitak prisustvuje kao raskriven, on je mesto na kome bitak jeste tu – on je u svojem temelju mišljen ponajpre i primarno kao tubitak: on jeste tubitak.“; Videti više: Miloš Todorović, „Fundamentalna ontologija i idealizam“, u *Kratke studije*, Plato, Beograd, 2003, videti više u: Milotka Molnar Sivč, „Hajdegerov pojam „tubitak“ i temeljni pojmovi tradicionalne ontologije“, *Filozofija i društvo*, 19, no. 3, (2008): 273–293.

preuzimajući, kao potomak od pretka, njegova obavezna obeležja, ili, drugim rečima, biće video igre nije moguće konstituisati, a da se, prilikom konstituisanja, u tom biću, najpre ne konstatuje postojanje obaveznih obeležja igre. U tom smislu, obeležja bića video igre su samo nadgradnja, odnosno drugi nivo bića, s tim što smo slobodni da iniciramo postojanje i trećeg nivoa obeležja, onog koji biću svake video igre suvereno daje igrač, gradeći lik i duh svog avatara kojim vodi i kontroliše igru, stvarajući u njoj virtuelnu i alternativnu realnost koja postoji samo u toj igri koju samo tada igra samo taj igrač i niko i nikada drugi.

Video igra uvek i obavezno egzistira u trouglu koji čine igrač - hardver - softver. Video igra je u stvari, interakcija ta tri činioca u vremenu i prostoru. Ako igrača koji je uvek ljudsko biće smatramo obaveznim *po sebi*, ali i činiocem koji nema nikakvu ulogu dok igra ne počne, postoje tri obeležja bez čijeg prisustva nema video igre. U nedostatku razvijenih i opšteprihvaćenih termina na našem jeziku, i ovde se moramo poslužiti terminima koji su prihvaćeni u svetskoj naučnoj i igračkoj javnosti. To su „pogon (ili motor) igre“ (game engine), „mekanika igre“ (game mechanic) i „game play“.

Pogon igre (game engine) je osnovna softverska komponenta svake video igre i ostalih interaktivnih programa koji koriste grafiku u realnom vremenu. Predstavlja osnovnu tehnologiju u razvoju svake video igre, pojednostavljuje sâm razvoj i često omogućava pokretanje igre na više platformi, kao što su igračke konzole i operativni sistemi. Osnovna funkcionalnost koju obezbeđuje pogon igre sadrži pogon za rendering 2D i 3D grafike, pogon za fizička izračunavanja i detekciju kolizije, kao i odgovor na koliziju, zvuk, softverske skripte, animaciju, veštačku inteligenciju, umrežavanje, streaming, menadžment memorije, threading⁸⁰ i grafikon slike, kao i lokalizaciju igre. U praksi se veoma često dešava da u procesu razvoja igre, radi postizanja ekonomičnosti, autori koriste već postojeći pogon igre, koji su ranije sami razvili ili kupili pravo da ga koriste i adaptiraju za potrebe svoje igre, a dodatna prednost je što se korišćenjem već postojećeg i etabliranog pogona igre obezbeđuje lakše prilagođavanje igre različitim platformama za igranje (konzola-računar-mobilni uređaj, na primer). Najpoznatiji i najmoćniji pogoni igara današnjice su „idTech 6“, „Unreal Engine 4,17“, „CryEngine 5.4“, „Source 2 engine“.

Mekanika igre (game mechanic) je konstrukcija pravila ili metoda dizajniranih radi interakcije sa svetom igre, čime se obezbeđuje gameplay. Svaka igra ima svoju mehaniku, iako različite teorije i stilovi daju različit nivo značaja mehanici igre za igru uopšte. Interakcija različitih mehanika igre unutar same igre određuje

⁸⁰ Hyper-Threading – Intelova tehnologija pomoću koje operativni sistem "vidi" dve logičke CPU jedinice po fizičkom jezgri procesora. Uloga threading-a je da poveća performanse koristeći "neiskorišćenu" snagu jezgra.

nivo kompleksnosti i interakcije igrača, a spojena sa svetom igre i njenim okruženjem i resursima određuje balans igre. Pritom, važno je naglasiti da kompleksnost mehanike igre ne treba mešati sa dubinom igre ili sa realističnošću. Jedna od najjednostavnijih mehanika igre je mehanika igre Go⁸¹, ali je dubina same igre izuzetna. Sa druge strane, video igre sadrže tehnički kompleksne mehanike igre čak i u najjednostavnije dizajniranim igrama. Naravno, komercijalne video igre su prešle put od jednostavne mehanike, poput igre *Space Invaders*⁸² ili čak *Tetris*⁸³, do današnjih ekstremno kompleksnih mehanika, korišćenih u modernim i zahtevnim igrama, poput *Grand Theft Auto*, raznih simulacija vožnje i slično. Razvojem igara za mobilne uređaje i društvene mreže, ponovo se vratio trend jednostavnih mehanika igre, poput *Candy Crush* ili drugih igara čija je mehanička osnova princip slagalice.

Gejplej (gameplay) je specifičan način putem kog se ostvaruje interakcija igrača i igre, naročito video igre. Gameplay je obrazac koji je definisan pravilima igre, vezom između igrača i igre, zadataka u okviru igre i njihovog ostvarivanja, zapleta igre i veze igrača sa njim. Postoje tri komponente gameplay-a – pravila manipulacije, koja određuju šta igrač može da uradi u okviru igre, pravila ciljeva, koja definišu cilj igre i meta-pravila, koja određuju kako igra može biti podešavana i modifikovana. Termin je počeo da se koristi sa razvojem video igre tokom 1980-ih, i generalno se odnosi na ukupno iskustvo igranja video igre, isključujući elemente kao što su grafika i zvuk. Termini gameplay i game mechanics (mekanika igre) se često koriste paralelno, ali kako je gameplay širi i neodređeniji

⁸¹ Go je misaona igra na tabli za dva igrača. Poreklo vodi iz Kine, gde se ova igra zove *wei ci*. Ime *go* kako se najčešće naziva u Evropi i svetu, potiče od japanskog naziva igre - *igo*. U upotrebi je i korejski naziv *baduk*. Igra je u zavisnosti od izvora stara između 3 i 4 hiljade godina, što je čini najstarijom igrom koja se i danas igra po neizmenjenim pravilima. Figure koje se zovu kamenovi, stavljaju se na preseke linija na tabli od 19 horizontalnih i 19 vertikalnih linija, a postoje i varijante različitih manjih tabli (13x13 i 9x9).

⁸² *Space Invaders* je arkaдна igra koju je razvio japanski programer Tomohiro Nišikado i koja je izdata 1978. godine. U početku je igru distribuirala kompanija *Taito* iz Japana. Ova igra predstavlja jednu od prvih pucačkih video-igara, a cilj je poraziti talase vanzemaljaca i osvojiti što više poena. Iako u odnosu na današnje standarde video igara ova igra grafički izgleda jednostavno, ona je bila izuzetno popularna i značajno je doprinela da se industrija video igrarazvija na globalnom nivou. O popularnosti igre rečito svedoči činjenica da je u vreme kada se pojavila izazvala nestašicu kovanica od 100 jena u Japanu.

⁸³ *Tetris* (rus. Тетрис) je logička video igra, izdata na gotovo svim igračkim platformama. Jedna je od najpoznatijih video igara uopšte. Igru je napravio 1984. ruski naučnik Aleksej Pažitnov (Алексей Пажитнов). Pažitnov je radio kao programer u računarskom centru Sovjetske akademije nauke. Ime "tetris" dolazi od grčkog prefiksa "tetra" ("četiri"), jer su svi delovi sastavljeni od četiri segmenta, i tenisa, Pažitnovljevog omiljenog sporta. Verziju igre za IBM PC platformu napravili su Pažitnovljevi prijatelji Dmitrij Pavlovski i Vadim Gerasimov. *Tetris* se čak pojavio kao deo umetničke izložbe na Univerzitetu Braun u SAD. Takođe, 2007. je zauzeo drugo mesto u izboru "100 najboljih video igara svih vremena" portala IGN.

pojam od mehanike igre, u akademskim raspravama i analizama češće se koristi ovaj drugi pojam, kojim je lakše precizno definisati i odrediti elemente i značaj mehanike igre, jer se gameplay oslanja na ukupno iskustvo igrača, koje je subjektivno i kao takvo teško određivo i kategorizovano.

Avatar je još jedan pojam bez koga je teško zamisliti video igru. To je igračev reprezent u virtuelnom fantastičnom svetu video igre, igračev avatar⁸⁴, biće koje egzistira samo u video igri i posredstvom koga igrač stupa u svet igre, boravi u njemu, često biće u koje se igrač transformiše tokom igre, ali i biće koje ostaje u igračevom iskustvu i kad se igra završi, kao što se i igrač ne isključuje potpuno iz sveta video igre kada se igra završi ili prekine. Avatar je redovno protagonist⁸⁵ igre, on je redovno samo jedan, i uglavnom nema jednog personifikovanog antagonista. Koncept avatara kao onog bića video igre kojeg kontroliše igrač i koji predstavlja inkarnaciju igrača u svetu video igre, preuzet je iz hinduizma u kome *avatar* označava inkarnaciju božanstva koje silazi na zemlju da usliši neku potrebu čoveka. U tom smislu se Zaratustra, Buda, Isus i Muhamed smatraju avatarima. Koncept avatara se razvio kasno u hinduističkoj mitologiji, ali se pojavljuje još u spisima *Upanišade*⁸⁶ kao princip koji se stalno iznova objavljuje svetu.

Avatar u svetu video igre nije tek puka inkarnacija igrača, on je biće u video igri koje je u stalnoj interakciji, pa i komunikaciji sa igračem. Iako nominalno potpuno vođen i potpuno zavistan od igrača (osim u *cut*⁸⁷ scenama), avatar ipak stupa i izvesnu mentalnu interakciju sa svojim „gospodarom“. Avatar je najčešće i jedina veza igrača sa gameplejem. Igra se igra kretanjem avatara kroz vreme i prostor i njegovim izvršenjem zadataka koje postavlja gejmplej. Igre najčešće nema ako se avatar ne kreće. On svojim kretanjem inicira gameplay i razvoj igre, i pokreće, ili *ex nihilo* stvara ostale likove i objekte u igri.

Futuristi u brojnim studijama predviđaju veoma važnu ulogu avatara u svakodnevnom životu čoveka brutalno otuđene budućnosti. Napretkom hardvera i softvera, avatar bi mogao da „izađe“ iz video igre i postane virtuelni biomimetečki produžetak igrača. U jednom momentu u ovom radu pokušaćemo da čitaoca malo detaljnije uputimo u ovakva razmišljanja.

⁸⁴ Avatar (sanskrit: अवतार, izvorno: silazak, u značenju silazak sa neba). Ludologija je preuzela ovaj termin za označavanje igračeve inkarnacije u virtuelnom svetu igre. Obično je jedini lik u video igri kojim može da se upravlja.

⁸⁵ Protagonist (starogrčki πρωταγωνιστής (*protagonistes*), prvobitno "prvi igrač u igrama agon, prvi agonist", kasnije naziv za glavni lik u dramama, a danas glavni lik u svakom umetničkom delu koje podrazumeva naraciju. Suprotan lik je antagonist.

⁸⁶ 700–500 godine pre nove ere.

⁸⁷ *cutscene* ili *event scene* (film u igri) je sekvenca u video igri koja nije interaktivna i prekida igru. Takve scene se koriste da prikažu razgovore između likova, podese raspoloženje, nagrađuju igrača, uvedu novije modele i elemente igre, prikazuju efekte radnji igrača, stvaraju emocionalne veze, poboljšavaju tempo ili predviđaju buduće događaje.

POGLAVLJE II

2. Pojmovna razmatranja i definicije igara, ludologija⁸⁸

Video igra je, bez obzira na činjenicu da u različitim formama⁸⁹ postoji više od osamdeset godina,⁹⁰ tek nedavno postala kulturološki fenomen. Njeni stariji, i u svakom aspektu rudimentarni prethodnici su uspevali da ostvare izvesnu popularnost i prisustvo u svakodnevnom životu, ali video igra je postala deo kulturnih potreba tek kada je dostigla određeni stepen tehnološkog razvoja koji je omogućio značajno veći nivo realističnosti i uživanja u igru, što je kao posledicu omogućilo neprestano poboljšavanje iskustva igranja video igre. To je bilo važno, jer se upravo u iskustvu igranja nalazi ono što video igru odvaja od svih drugih medija, gde je interaktivnost tek jedan od faktora, odnosno sredstvo kojim se omogućava sticanje iskustva igranja igre.

Kako je video igra proizvod čije objašnjavanje i proučavanje mora da bude predmet više različitih naučnih i umetničkih disciplina, i teoretski pristup mora da bude adekvatno i proporcionalno kompleksan. Pošto je, uz sve drugo što jeste, i uz sve svoje specifičnosti, video igra – igra *per se*, onda je logično da, u nedostatku dovoljno izgrađene i naučno verifikovane teorije video igara, teorijske izvore video igre najpre treba tražiti u teoriji igre, ili još specifičnije, pošto je i teorija igre relativno mlada nauka, izvore treba tražiti u radovima teoretičara koji su, između ostalih fenomena, pisali i o igri. A kako je igra na različite načine zaokupljala ljudsku pažnju i predstavljala deo svakodnevnog života od početka civilizacije, tako i prve komentare i razmišljanja o igri nalazimo kod filozofa antičke

⁸⁸ Terminom ludologija u smislu ovog rada označavamo novu naučnu disciplinu koja se bavi kritičkim proučavanjem video igara. Preciznije, ludologija se fokusira na dizajn igara, igrače i njihovu ulogu u društvu i kulturi. Ludologija je interdisciplinarno polje sa istraživačima i studentima iz mnoštva drugih oblasti, kao što su računarstvo, informatika, psihologija, sociologija, antropologija, filozofija, umetnost i književnost, medijske studije, studije komunikacije. U naučnoj javnosti paralelno se koristi i termin „studije igre” i ređe teorija igranja (game studies, gaming theory). Ove termine ne treba mešati sa terminom teorija igara (game theory) kojom se označava proučavanje matematičkih modela u sukobima i saradnji između donosilaca racionalnih inteligentnih odluka.

⁸⁹ Igre na prvim primitivnim kompjuterima, Igre na „coin-op” automatima, igre na konzolama, igre na PC i MAC, igre na mobilnim telefonima, tabletima.

⁹⁰ Iako je prvi patent za prapretka video igre odobren 1947, za potrebe ovog rada mi, kao početnu godinu u računanju ere video igara uzimamo 1942 godinu. Te godine su Thomas T. Goldsmith Jr. i Eastleigh Ray Mann, stvorili elektronski simulator raketa koji je postao osnov za video igru.

Grčke,⁹¹ svetih otaca Theologiae Biblicae⁹² i Theologiae Patristicae,⁹³ kao i srednjovekovnih predrenesansnih i renesansnih hrišćanskih filozofa, tako da praktično postoji kontinuitet teoretskog razmatranja igre sve do današnjih dana i modernih teoretičara.

Teorija video igre je mlada naučna disciplina, toliko mlada da još uvek ne postoji naučni konsenzus da li je to zasebna nauka, i u stručnoj javnosti se naziva raznim imenima, kao što su ludologija⁹⁴, gaming theory⁹⁵ ili studije video igre. Kako još uvek ne postoji ni opšte prihvaćena metodologija teorije video igre, istraživači se služe metodama pozajmljenim iz drugih nauka, naročito iz teorije filma. Međutim, određene osobine video igru čine previše kompleksnom za pravilnu naučnu analizu uz pomoć metoda drugih nauka, pa je jedan od ciljeva ovog poglavlja i identifikovanje tih jedinstvenih osobina i određivanje pravilnih metoda za njihovu naučnu obradu.

Cilj ovog poglavlja jeste da kroz interdisciplinarni i vrlo kompleksni pristup prezentuje i sublimira različite teorije i pristupe igri i video igri, i na kraju, predloži osnove za novu teoriju i definiciju video igre.

2.1. Distinkcija između igre i video igre⁹⁶

Igra kao aktivnost čoveka, stara je koliko i samo čovekovo postojanje i, u većini slučajeva se laički vezuje za decu i njihove aktivnosti. Igre odraslih su bile nešto drugo i u većini jezika su označavane drugačijim terminima.⁹⁷ Sa druge strane,

⁹¹ Heraklit, Platon, Aristotel.

⁹² Teološko učenje hrišćanske crkve zasnovano na Bibliji. Prema "Catholic Encyclopedia" završava se oko 100. godine n.e.

⁹³ Teološko učenje hrišćanske crkve zasnovano na delima Svetih Otaca – *Magnus Ecclesiae Patribus* (The Great Fathers of the Church) i naročito Sv. Avgustina (Aurelius Augustinus Hipponensis, 354–430) čije je delo "De civitate Dei" (O Božjoj državi) skoro hiljadu godina bilo osnova dogmatskog hrišćanstva. Nasledila ga je Theologia Scholastica.

⁹⁴ Studija igara i igranja, naročito video igara: *ludologija, poput igara koje proučava, ne bavi se pričom i diskursom već akcijama i događajima*. Videti: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/ludology> pristupljeno 12. 08. 2021.

⁹⁵ Teorija igranja.

⁹⁶ Na početku ere kompjuterskih igara, ta, nova vrsta zabave mogla se igrati samo na kompjuteru, pa je i termin koji ju je označavao bio potpuno jasan. Međutim, razvoj hardvera i softvera doveo je do mogućnosti igranja na uređajima koji se ne mogu svi podvesti pod pojam kompjuter, što je već raširen termin „kompjuterska igra“, učinilo preuskim. Tako je usvojen širi i precizniji pojam - video igra, koji ćemo koristiti u ovom radu.

⁹⁷ Stari Grci su imali više izraza (Ἀλφα, γών, μιμητισμός, ἰλινξ) kojima je bila označena razlika između igara dece i borbenih igara i takmičenja karakterističnih za odrasle. U latinskom jeziku reč *ludus-ludere* obuhvata, pored ostalog, dečje igre, scenske igre, igre na sreću, kao i široko područje ljudskih aktivnosti označeno kao „neozbiljno“.

prvobitna igra koju su igrala deca od prvobitne zajednice do skoro, obavezno se vezivala za, naročito za igru izrađene predmete – igračke. Razvoj današnjeg pojma igračke počinje u 16. veku. Tvrdi se⁹⁸ da je jedan od prvih konstruktora igračaka bio Rene Dekart⁹⁹ koji je izradio mehaničku figuru mlade devojke, kako bi prikazao sopstveno shvatanje o „ljudima kao veoma usavršenim mašinama”. Zanimljivo je da jedan od prvih teoretičara igračaka bio Džon Lok¹⁰⁰ kome se pripisuje ideja da igračke nisu puke tričarije i da je veoma korisno davati ih deci kako bi se zabavila, ali i obrazovala. Igre dece i korišćenje naročitih predmeta u toj igri, proučavali su Herbert Spenser¹⁰¹ (razradio teoriju „viška energije”), Jefim Arkin¹⁰², Karl Gros¹⁰³ (istraživao igru životinja i dece i stvorio teoriju igre, koju je nazvao „teorijom treninga” ili samovaspitanja), Frederik Bojtendajk¹⁰⁴ (detinjstvo objašnjava igrom), Sigmund Frojd (detinjstvo je period igre i period neprekidnih trauma, a igra je jedino sredstvo da se savladaju teški doživljaji koji sa sobom nose te traume), Žan Pijaže¹⁰⁵ (psihički razvoj i dečju igru objašnjava izolovano od spoljašnje sredine), Lav Vigotski¹⁰⁶ i Danil Eljkonjin¹⁰⁷ (teorija da se mišljenje formira kroz igru). Eugen Fink ističe da se do igračke ne dolazi samo u igri već i u radu. Ljudski rad ne proizvodi samo hranu i sredstva kojima se obrađuje priroda, već i igračke kao veštačke tvorevine. Igračka tako pokazuje svoj dvostruki karakter i

⁹⁸ <http://bif.rs/2009/02/igracke-kroz-istoriju-od-magijskih-figurica-do-video-igara/>, <http://ambassadors-env.com/wp-content/uploads/toysafetyengfinalorg.pdf> pristupljeno 23. 02. 2022.

⁹⁹ René Descartes, latinski: Renatus Cartesius (1596–1650) francuski filozof, matematičar i naučnik

¹⁰⁰ <http://bif.rs/2009/02/igracke-kroz-istoriju-od-magijskih-figurica-do-video-igara/>, <http://ambassadors-env.com/wp-content/uploads/toysafetyengfinalorg.pdf> pristupljeno 23. 02. 2022.

¹⁰¹ Herbert Spenser (Spencer 1820–1903), engleski filozof i sociolog. Bavio se i etikom, religijom, politikom, biologijom i psihologijom.

¹⁰² Jefim Arkin (Ефим Аронович Аркин) (1873–1948) – sovjetski lekar, psiholog i pedagog. Doktor pedagoških nauka. Redovni član Akademije prirodnih nauka RSFSR. Svojim naučnim radom dao je značajan doprinos teorijskim osnovama vaspitavanja dece predškolskog uzrasta.

¹⁰³ Karl Gros (1861–1946) je nemački filozof i psiholog koji je predložio evolutivnu instrumentalističku teoriju igre. Njegovo delo Igranje životinja iz 1898. iznosi tezu da je igra priprema za kasniji život. Gros je bio i profesor filozofije na univerzitetima u Giseni, Bazelu i Tübingenu

¹⁰⁴ Frederik Bojtendajk (Frederik Jacobus Johannes Buytendijk, 1887–1974) holandski antropolog, biolog i psiholog

¹⁰⁵ Žan Pijaže (Jean Piaget 1896–1980), švajcarski psiholog i filozof poznat po svojim pedagoškim istraživanjima. Njegova teorija kognitivnog razvoja i epistemološki pogledi su poznati kao „genetska epistemologija.”

¹⁰⁶ Lav Vigotski (Лев Семёнович Выготский; 1896–1934) jedan od utemeljivača sovjetske psihologije i osnivač kulturno istorijske psihologije (Культурно-историческая психология), koji je predložio sociokulturni model mentalnog razvoja, koji odražava verovanje u socijalnu i kulturnu osnovu individualnog razvoja u okviru istorijske perspektive.

¹⁰⁷ Danil Eljkonjin (Даниил Борисович Эльконин, 1904–1984) sovjetski psiholog, autor originalnog pravca u dečjoj i pedagoškoj psihologiji.

dvostruku vrednost: kao proizvod rada i kao sredstvo igre. U oblasti igre igračka nije više produkt rada, već dobija magijski karakter¹⁰⁸.

Video igra je u svojoj suštini – igra, pa u određivanju termina kojim ćemo, u smislu ovog rada označavati pojam igre i kasnije video igre, moramo poći od prihvaćenog teorijskog nasleđa pojma igra. Zadatak po malo otežava činjenica da je, u srpskoj jezičkoj tradiciji, pojam igre relativno siromašno determinisan. Dok, recimo, u engleskom jeziku postoje termini: game, play, dance, gamble, u srpskom jeziku za sve to postoji samo reč igra¹⁰⁹, što po nekad zahteva više napora da se precizno odredi pojam i da se izbegnu nedoumice koje mogu da nastanu kad jedan termin (igra) označava više različitih pojmova¹¹⁰.

Kao i kod većine naučnih pojmova, i pojam igre ima više definicija. Problemom i definisanjem igre, na različite načine bavili su se mnogi autori. Svi su oni na svoj način nastojali da definišu igru, ali je problem bio u tome što je nauka o igri bila nauka u nastajanju, bez naučno utvrđene i prihvaćene metodologije i ostalih karakteristika neophodnih za formiranje naučne discipline. Teorija igre i njena nauka su morale da sačekaju velikane teorije i naučnog pristupa igri. Definiciju igre koja bi mogla da posluži kao početni oslonac u ovom radu dao je Johan Huizinga:

„Igra je¹¹¹ dobrovoljna radnja ili delatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim ali i bezuslovno obaveznim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati je osećaj napetosti i radosti i svest da je ona „nešto drugo”, nego „obični život”.

Jedna druga definicija¹¹² karakteriše igru kao „pojam koji se danas vrlo široko primenjuje u društvenim i humanističkim naukama. U filozofiji ima metafizičko, ontologijsko i epistemološko značenje, ali se pre svega tiče antropologije i estetike. Već od Heraklita i Platona¹¹³ igra označava doba čovekovog života i sazrevanja ili temeljni način sticanja umnosti i razboritosti (λόγος). U estetskom

¹⁰⁸ Milan Uzelac, *Filozofija igre*, Književna zajednica Novog Sada, 1987, str. 95

¹⁰⁹ Za termin Gamble se koristi reč „kocka” i analogno „kockar” iako se igrač sportske prognoze ili lutrije teško može nazvati „kockarom”. U jednom delu stanovništva se za pojam “dance” koristi izraz „ples”, ali to nije u duhu srpskog jezika

¹¹⁰ Za potrebe ovog rada, termin igra ćemo koristiti uglavnom u smislu termina “game” i ređe “play” u engleskom jeziku

¹¹¹ Johan Huizinga, *Homo ludens*, Matica Hrvatska, 1970, str. 31

¹¹² *Igra*, Hrvatska enciklopedija, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=26978> pristupljeno 23. 02. 2022.

¹¹³ Platon (Πλάτων, 427. pne. – 347. pne) antički grčki filozof iz Atine. Jedan od najuticajnijih ličnosti u istoriji zapadne civilizacije. Učenik Sokrata, osnivač Akademije, prve instituciju takve vrste, u kojoj se školovao Aristotel.

pogledu igra dobija značenje radnje koja je za samu sebe ugodna i plemenita, a kod F. Šilera¹¹⁴ ona je način čovekovog ophođenja sa lepotom. Umetnička igra kao stvaralaštvo za F. Ničea je uspostavljanje sveukupnog sveta kao igre, koja time dobija značenje „simbola sveta” (E. Fink). Ona nije utemeljena, tj. nema svoj racionalni uzrok, nego se događa kao bestemeljna „zgoda bitka”¹¹⁵ (M. Hajdeger). U anglosaksonskoj filozofiji (Dž. Džui) u igri se vidi sloboda od imanja svrhe, a Karl Gros vidi u njoj njen prividni značaj. Teorija igara u jezičkom pogledu Ludviga Vitgenštajna podrazumeva kontingentnost i proizvoljnost jezičke konstitucije smisla i značenja, dok u epistemološkom smislu sugerise da racionalno odlučivanje ne počiva na individualnoj samovolji, nego zavisi i od uticaja svih učesnika interakcije”.

Video igra svoje nesporno ishodište ima u igri. Ona zadržava gotovo sve obavezne elemente igre, ali ima i neke druge osobine i elemente koji se naročito iskazuju u ontološkom biću video igre i koji čine primarna obeležja video igre i njenog bića. Iako ovo nije rad koji tretira video igru kao filozofsku kategoriju, moramo konstatovati *sine qua non* egzistencijalna obeležja video igre kao: prostor i vreme (1), materijalnost (2), bića video igre i njihove aktivnosti (3), zakonitost (4) i smisao i svrhu (5) i narativ (6).

Video igra, dakle, mora da ima prostor i vreme. Po svakoj definiciji igre, i prostor i vreme moraju da budu ograničeni, ali bi ovde utemeljenje tog stava pre trebalo tražiti u obavezi konačnosti prostora i vremena sveta video igre kao jedinstvenog staništa bića video igre. Priroda ljudskog razuma je takva da ne može da razume i prihvati beskonačnost ni prostora ni vremena, niti bilo čega drugog, natčulnog ili idealnog. Kreatori video igara uglavnom poštuju konačnost prostora i vremena, a ako negde, cheat kodovima¹¹⁶ igrač i može da izađe iz prostora igre i učini ga beskonačnim, igra time uglavnom postaje besmislena, ili igrač dobija “game over”.

Kod prostora video igre razlikujemo fizički prostor mehanike video igre koji se prikazuje na monitoru i prostor priče video igre sa one strane monitora, u kome egzistira svet video igre i u kome se odigrava priča koju igrač igra. Fizički prostor je uvek određen tipom endžina (pogona igre). Prve igre su na raspolaganju imale samo „jedan monitor”, odnosno, radnja igre se odigravala u granicama koje su činile ivice monitora. Kasnije, kod prvih platformskih igara, ivica monitora je prestala da bude granica, jer se prostor „pomerao” levo ili desno, gore ili dole, kada protagonist dođe do ivice monitora. Međutim, vrlo rano su usvojeni pogoni

¹¹⁴ Johan Fridrih Šiler (Johan Friedrich Schiller 1759-1805).

¹¹⁵ Martin Heidegger, *Vom Wesen der Wahrheit*, Klostermann, 1961, str. 29.

¹¹⁶ Softverski ključevi koji omogućavaju „varanje” ili lakše rešavanje zagonetki. Najčešće ih stvaraju i objavljuju proizvođači igara. Ređe su proizvod hakerskih intervencija.

igre kod kojih je protagonist uvek lociran u centru monitora, a prostor je taj koji se kreće i dinamički je uvek orjentisan ka avataru u centru monitora. Praktično, u video igrama, postoji samo prostor ispred avatara, prostor u njegovom vidnom polju¹¹⁷ ili prostor u vidnom polju virtuelne kamere¹¹⁸ koja je neposredno iza avatara.

Prostor u kojem živi i odigrava se priča video igre formirao se na iskustvima prostora priča za decu i kao takav adekvatan je prostoru bajke ili fantastičke priče. Najvažnija osobina prostora video igre je lakoća kojom ga avatar savladava. Avatar u prostoru može da radi šta hoće jer mu sredina gotovo i ne pruža otpor.¹¹⁹ Protagonist se kroz njega kreće s lakoćom, brzo, bez prepreka koje nisu zadaci¹²⁰. U video igri kao i u priči za decu nema razvijene i samostalne deskripcije prostora i praktično nema prostora u kome se ne odvija ili može da se odvija igra, svi prostori koji se prikazuju imaju funkciju u razvoju igre. Prostor priče video igre je često velik, bezgraničan, beskrajan, iako je igraču za igru dostupan tek njegov mali deo, najčešće u vidu šire ili uže „trake” kojom avatar može da se kreće. Ta „traka” je sa strana često omeđena fizičkim preprekama koje endžin ne dozvoljava da se pređu, mada ima prostora koji nemaju vidljive fizičke prepreke, ali su delovi prostora ipak nedostupni. Prostor priče video igre je redovno zagonetan, često ne-ljudski, čudesan, sa detaljima koji asociraju na avanturu, što u kombinaciji sa tajanstvenim zvucima povećava nepredvidivost radnje i privlačnost igranja. Prostor sveta video igre je uvek povezan sa radnjom igre.

Vreme bića video igre je takođe dvojaka kategorija. Vreme kao protok vremena (time) je ljudsko vreme, vreme po kome se ljudi upravljaju na Zemlji. Često počinje ex nihilo, mada ima narativa koji u najavnim ekranima daju background koji nudi izvesna objašnjenja. Dan i noć se smenjuju, sve zajedno traje 24 sata. Radnja se odigrava u realnom vremenu koje protiče linearno. Nema vremeplova, vremenske dilatacije i sličnih stvari iz SF filmova. Vreme video igre, u smislu perioda u kome se radnja odigrava – nema pravila. Može da bude u sadašnjem vremenu, ali isto tako eonima u dalekoj prošlosti ili još daljoj budućnosti.

Svet video igre mora da bude materijalan, u smislu da sve što postoji u tom svetu mora da bude sačinjeno od elemenata iz Mendeljevljevog¹²¹ periodnog

¹¹⁷ Igre u „prvom licu”.

¹¹⁸ Igre u „trećem licu”.

¹¹⁹ Dimitrij Sergejevič Lihačov. *Umetničko vreme u folkloru, Umetnički prostor u skasci, u Poetika stare ruske književnosti*, SKZ, 1972.

¹²⁰ http://www.ff.uns.ac.rs/studenti/oglasneodsto20table/oglasne_table_sr_knj/Bajkaodsto20odlikeodsto20zanraodsto20aodsto20odsto20nastavnike.pdf, pristupljeno 23. 02. 2022.

¹²¹ Dmitrij Ivanovič Mendeljejev (Дмитрий Иванович Менделеев, 1834–1907) ruski hemičar. Jedan od dvojice naučnika koji su stvorili Periodni sistem elemenata.

sistema. Ma kakav da je svet video igre, na ma koju planetu da je smešten, sa ma kakvim kreaturama od bića, nema u njemu elemenata van niza koji počinje Vodonikom (H,1) a (za sada) se završava Ununoktijumom (Uuo, 118). U svetu video igara nema antimaterije, neutrina, tahiona i ostalih subatomske čestice bez mase.

Video igre moraju da imaju bića i njihove aktivnosti.¹²² Svedoci smo neverovatne mašte kreatora likova iz sveta video igara, ali ipak, sve je to *déjà vu*. Sve su to likovi iz ljudskog iskustva i korpusa ljudskog saznanja. Svi su ti likovi, ili skoro svi, humanoidni ili animaloidni, eventualno liče na razne predstave srednjovekovnih Levijatana¹²³ i Doreovih¹²⁴ ilustracija, sve su to likovi iz mašte dečjih bajki. Svi imaju glavu, oči, usta, udove, kreću se kroz prostor na poznat način. Kada je u pitanja ovo obeležje video igre, postoji problem kod igara koje nemaju lik, kod kojih lik ne postoji, i u kojima između igrača koji je ljudsko biće i sveta igre nema posrednika. Takvih igara je malo, ali jedna od najuspešnijih je upravo takva – Tetris.

U naučnoj i laičkoj javnosti se već godinama vode polemike oko ogromnog broja društvenih zakona i pravila koje u svetu video igara jednostavno - ne postoje. Verovatno ne postoji ni jedan društveni zakon koji nije namerno ili nenamerno, ali u svakom slučaju, nekažnjivo prekršen. Ali, ma koliko bili kreativni u kršenju društvenih normi, stanovnici sveta video igara moraju bezuslovno da poštuju prirodne zakone i relativne fizičke i mehaničke odnose. U video igrama veći je jači, pad sa visine znači smrt, konj je brži od čoveka, od zmijskog ujeda se umire.

Smisao i cilj video igre, gledan kroz prizmu fenomena igre je, više nego u igri, igranje igre, odnosno, igra sama. Video igra je, više nego prosečna igra i više nego ijedan drugi oblik igranja, sama sebi svrha i cilj. Ushićenost igrača video igre i njegovu alijenaciju i udaljenje od života i svake stvarnosti, možemo uporediti samo sa igrom deteta koje tek što je steklo svest.¹²⁵ Za igrača video igre ništa drugo ne postoji, niti je ijedan drugi cilj važan. Čak ne ni pobeda u igrama *agona*, koliko neizrecivo zadovoljstvo boravka u alternativnom virtuelnom svetu i delanje u njemu, odnosno, zadovoljstvo igranja.

¹²² Naravno da postoje video igre koje nemaju bića. Iako neke od takvih igara spadaju u sam vrh ovog fenomena (Tetris) tvrdnju ne smatramo nepravilnom.

¹²³ Levijatan (heb. לִיְיָטָן, „savijena zmijsa“), u Bibliji, mitološka vodena neman; u hrišćanskoj ikonografiji i demonologiji predstavlja Satanu. U *Knjizi svete magije Abramelina maga* naveden je kao jedan od četiri glavna demona, uz Lucifera, Satanu i Beliala.

¹²⁴ Gustav Dore (Gustave-Paul-Louis-Christophe Doré, 1832–1883.) francuski crtač, grafičar, slikar i vajar. Doré je obeležio prekretnicu u primenjenoj grafici svojom nadarenošću, plodnošću (preko 10,000 crteža), imaginacijom i uvođenjem novih grafičkih tehnika. Smatra se najvećim ilustratorom svih vremena.

¹²⁵ „Čovek postaje najbliži sebi kada postigne onakvu ozbiljnost koju ima dete dok se igra“, Heraklit.

Iako ludolozi i naratolozi vode ozbiljne polemike oko odnosa narativa i simulacije u video igrama, problem nije tako veliki. To je ona vrsta akademskih rasprava koje podsećaju na srednjovekovna sholastička nadmudrivanja. Ovde nije reč o tome „koliko anđela može da stane na vrh igle¹²⁶” već o tome da narativ u video igrama postoji i da je u većini video igara važan segment komercijalnog uspeha video igara, pa čak i same igrivosti igre, što je i *raison d'être* većine video igara. Naravno, narativ u video igri nije toliko važan kao u filmu i on nije priča koja se priča filmskim jezikom a naročito nije priča koja se priča jezikom video igre. U video igri narativ služi da bi se cilju video igre dao smisao i da bi se igra kroz koju jedino može da se postigne cilj učinila poželjnijom. Ljudi su bića koja vole priču i pričanje isto kao što vole igru i igranje, a video igra upravo spaja te dve ljudske strasti u dijalektičko jedinstvo. Zato se prvobitni narativ video igre razvio na literarnim principima bajki kao najlepših priča koje čovek čuje ili pročita u svom životu. To je nešto slično kao što Egziperi svog *Malog princa* posvećuje svom velikom i starom prijatelju “Leonu Vertu, kad je bio mali dečak.”¹²⁷

Priča video igre je najčešće priča u više epizoda, ili nivoa, u kojoj su epizode povezane hronološki, progresivno, i sve su u nekoj vezi sa ostvarenjem krajnjeg ili epizodnog cilja igre¹²⁸. Gotovo svaka priča sadrži elemente čudesnog, ili bar manje ili više irealnog. Skoro da nema video igre sa potpuno realnom pričom. U video igrama nema naturalizma. U narativu video igre gotovo da nema realizma, nema kopiranja stvarnog života, stvarnih odnosa u društvu, stvarnih vrednosti. Kompozicija priče video igre je ustrojena na uobičajenim kompozicionim obrascima filmskih priča i zasniva se na likovima koji su redovno junaci i superheroji, i na zbivanju koje se odvija u vremenu i prostoru. Likovi su, osim protagoniste pretežno bezimeni i bezlični, i osim pola i uzrasta nemaju druga određenja. U priči video igre, kao ni u klasičnim *Western* filmovima, uglavnom nema dece.¹²⁹

Bitni otklon video igre od igre je njena virtuelnost, odnosno paralelno postojanje dva sveta u kojima se kreće igrač, a koji će biti detaljno objašnjeni u

¹²⁶ Poznata sholastička rasprava koja u moderno vreme služi za kritiku i ismevanje crkvenih rasprava. Međutim, rasprava ima utemeljenje u istoriji. Recimo, *Summa Theologica* Tome Akvinskog iz 1270. godine postavlja pitanje „može li se nekoliko anđela nalaziti na istom mestu?” James Franklin je ovo označio kao naučni problem, i spominje da jedna referenca može da se pronađe u *Religiji protestanata* Williama Chillingwortha iz 17. veka u kojoj on optužuje neimenovane sholastike za debatovanje o tome „može li milion anđela da stane na vrh igle?” Ista referenca se nalazi u knjizi *Istinski intelektualni sistem svemira* Ralpa Cudwortha iz 1678. godine.

¹²⁷ http://www.hasic.dk/mali_princ.pdf

¹²⁸ Poređenje narativa video igre sa narativom bajke na osnovu određenja datog u: Dimitrije Sergejevič Lihačov, „Umetničko vreme u folkloru” i „Umetnički prostor u skasci”, u: *Poetika stare ruske književnosti*, SKZ, 1972, str. 262–296 i str. 404–410.

nastavku rada. To postojanje dva sveta već sada podrazumeva povezanost i preplitanje svetova i paralelni boravak igrača u jednom i drugom svetu posredstvom avatara.

Futuristi predviđaju ozbiljnu interakciju između igrača i avatara u kojoj će oba biti i subjekt i objekt interakcije, a kada hardver dovoljno napreduje, avatar će, po želji igrača moći da „izađe” iz video igre i stupi u različite, danas mahom nepredvidive odnose sa igračem. Odnosi između igrača i avatara mogu da budu izrazito sadržajni, naročito odnosi sa virtuelnim likovima prema kojima igrač ima simpatiju. Gameplay će vrlo rado omogućiti svaku interakciju i stvoriti lik prema željama i potrebama igrača. Svoju virtuelnu devojkicu možda nećete moći da uzmete za ruku, ali mnogima će od ruke biti potrebna pažnja, lepa reč i uverenje i sigurnost da su voljeni. Ovde je reč o usamljenosti i razornoj društvenoj alienaciji kao neizbežnom i preovlađujućem načinu života ljudi budućeg vremena kojima će lepa reč upućena od strane virtuelne devojkice možda biti jedina lepa reč koju su čuli. Put kojim bi sve to moglo da se kreće može se videti u filmu *Her* koji bi mogao da postane kulturni film ne samo ovog žanra,¹³⁰ već i „čitanka” predviđanja interakcije između čoveka budućeg vremena i njegovih biomimetičkih¹³¹ produžetaka bez obzira da li su to samo softverski proizvođači, ili opredmećeni novi idoli kojima su softverski udahnuti život i svest.

Ideja nipošto nije nova. O tome je početkom prvog milenijuma pisao Ovidije u priči o vajarstvu Pigmalionu i njegovoj lutki izvajanoj od slonovače, Galatei. Menadžment i kreatori video igara su spremni, kao u Andrićevoj rečenici, „oči lako vide ono čega je duša prepuna.”¹³²

¹²⁹ http://www.ff.uns.ac.rs/studenti/oglasneodsto20table/oglasne_table_sr_knj/Bajkaodsto20odlikeodsto20zanraodsto20zaodsto20odsto20nastavnike.pdf pristupljeno 23. 02. 2022.

¹³⁰ „Ona” (*Her*), američki film režisera, scenariste i producenta Spajka Džounza (*Spike Jonze*). Radnja se odvija 2025. godine u L.A., i prati čoveka koji ulazi u ljubavnu vezu sa inteligentnim kompjuterskim soferom veštačke inteligencije koji ima ženski glas i ličnost (Scarlet Johanson). Uloge tumače Hoakin Finiks, Ejmi Adams, Runi Mara, Olivija Vajld. Film je naišao na odličan prijem kod kritičara i osvojio je brojne nagrade. Bio je nominovan za tri Zlatna globusa i osvojio jedan. Takođe je bio nominovan za pet Oskara, a osvojio jednog - za najbolji originalni scenario Spajka Džounza.

¹³¹ Biomimetički (od: Biomimesis): *ono što imitira život, imitiranje bioloških sistema*. U nedostatku prihvaćenog termina kojim bi smo označili ljudsku spremnost, izvedenu iz težnje da o mehaničkom misli kao o biološkom i, analogno, o virtuelnom misli kao o stvarnom, odnosno spremnost igrača da likove i objekte iz virtuelnog i alternativnog sveta video igre, posredstvom svog avatara doživljava kao stvarne, formulisali smo i upotrebili termin „biomimetički produžetak čoveka” koji označava avatara iz video igre koji je do te mere softverski napredan i inteligentan da može da imitira život i da samostalno komunicira sa igračem, a možda i njegovom okolinom. Termin *biomimetics* je prvi upotrebio američki biofizičar i polimat Otto Šmit tokom pedesetih godina prošlog veka.

¹³² Ivo Andrić, *Priča o vezirskom slonu*, Reč i misao, 1969.

2.2. Igra bića i biće video igre – Ontološko zasnivanje bića video igre ili, put od „bekstva od slobode” ka bekstvu u slobodu

Teorijsko nasleđe ontologije i metafizike tvrdi da postoji *summa* zajedničkih elemenata ogromne većine svetova, pa sledstveno tome, ontologija video igre, tj. ontološko *Biće* video igre koje predstavlja svaku konkretnu realizaciju bivstvovanja video igre u stvarnosti, mora da ima obavezne komponente koje smo već definisali i preliminarno opisali kao prostor i vreme, materijalnost, bića i njihove aktivnosti, zakonitost i smisao i svrhu.

Video igre su nova pojava i nove igre, ali, iako nove, one su po svom biću zasnovane na čitavom društvenom ljudskom iskustvu stečenom u kulturi, a kako smo već videli, i na iskustvu koje su ljudi stekli pre kulture¹³³. Video igre imaju svoje ontološke korene u igrama, a one opet u drevnim tradicionalnim postulatima ljudskog postojanja, starim koliko i čovek - u mitologiji i ritualu. Kreatori video igara, ali i igrači, imaju svoje duhovne prethodnike u socijalnim strukturama zasnovanim na ritualima: hramovima, sektama, primitivnim plemenima, šamanima, prvosveštenicima. Gotovo da nema filozofa koji igru ne smatra starijom od kulture, a neretko njen nastanak i početak datiraju kada i nastanak i početak mišljenja.

Obzirom da smo u Prologu već konstatovali da je igra pre-ljudska tvorevina, dakle, tvorevina koju nije stvorio čovek i koja ne korespondira sa njegovim umom i koju je, stvorivši se na njoj, primalni čovek zatekao na Planeti, njeno ishodište ne bi moglo da bude u ljudskom umu niti volji, već u njegovom instinktu. Ta teza ima utemeljenje u stavovima Imanuela Kanta, koji smatra da „um nije dovoljno pogodan da pouzdano upravlja voljom u pogledu njenih predmeta i zadovoljenja svih naših potreba, kojoj bi svrši neki urođeni instinkt mnogo pouzdanije dovodio.”¹³⁴ Naravno, um je neophodan, ali ne treba preuveličavati njegovu ulogu u igri, njenom započinjanju i toku koji zovemo igranjem, pa ni u igranju video igre. Um je ljudska tvorevina stvorena za potrebe upravljanja svešču „ovog” čoveka pa je um „sposoban za dosegnuće svrhe samo za zadovoljenje svoje vlastite vrste, pri čemu svrhu određuje samo um, pa makar to bilo povezano sa nekom štetom koja se nanosi svrhama naših sklonosti”.¹³⁵

Sledeći ovu Kantovu tezu, zaključujemo da igra predstavlja iracionalno i tek po nekad biološki utemeljen instinkt nastao pre mišljenja i sticanja razboritosti kojoj je, uz maštu, važno ishodište, fenomen koji ima krucijalnu ulogu u svrsishodnoj interakciji instinkta i uma i koji predstavlja jedan od urođenih načina

¹³³ „Igra je starija od kulture.” Videti: Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Matica hrvatska, 1970, str. 9

¹³⁴ Immanuel Kant, *Zasnivanje metafizike morala*, Dereta, 2008, str. 18.

¹³⁵ Ibid, str. 21.

na koji funkcioniše ljudski mozak. Ljudski razum ne može da se razvije bez igre, niti može da funkcioniše bez nje. Već smo konstatovali stavove starogrčkih filozofa o logosu i činjenici da igra prethodi umu i da predstavlja temeljni način sticanja umnosti i razboritosti. Ovde se zapravo radi o slobodi nepredvidivosti igre i njenog bića i nužnom ljudskom navikavanju na tu nepredvidivost kao jednom od uslova za pravilnu socijalizaciju i iole dug i uspešan život. Obzirom da je igra bića životno važni instinkt, i nije podložna volji, čoveku nije ostavljeno da odlučuje da li će se igrati. U radu ćemo navesti mišljenja nekoliko filozofa koji su tvrdili da je čovek manje više nebitan za igranje bića igre i odvijanje igre bića, on je samo oruđe kojim se igra služi da bi se igrala. Ovu tezu ćemo ponoviti više puta u različitom kontekstu.

Pri tome instinkt bića video igre treba razlikovati od takozvanog agonističkog¹³⁶ instinkta koji je takođe vezan za igru, ali predstavlja borbeni nagon svojstven mnogim životinjskim vrstama, pa i čoveku. Njime se objašnjava nagon koji se kod ljudi javlja prilikom borbenih igara, takmičenja i sporta uopšte ili kod borbi za ženku ili teritoriju kod naših davnih alfa predaka. Ova vrsta nagona je samo delimično podložna volji. Čovek možda može da odluči da li će igrati agonističke igre ili neće, ali ako počne da igra ne može da odlučuje da li će želeći pobjedu, i kako će se osećati u slučaju poraza ili pobjede¹³⁷.

Ono što sa sobom nosi biće video igre više nego biće (obične) igre, to je sloboda, i to je fenomen od najveće vrednosti za paradigmu video igre i njenog bića u aktuelnom dobu, a naročito u budućnosti. Ne samo futuristi već i ozbiljni filozofi, sociolozi, antropolozi i ini naučnici, predviđaju sumornu budućnost za temeljnu slobodu čoveka. Inače nesavršeno ljudsko društvo uporno istrajava na paradoksu – da bi čovečanstvo bilo slobodno kao kolektivitet, pojedinac mora da bude neslobodan. Pri tome će količina slobode kojom raspolaže kolektivitet biti suprotno proporcionalna slobodi pojedinačnog čoveka. Čovek će morati svoju slobodu da delegira kolektivu, moraće da se liši sopstvene individualnosti a kao nužni postulat odricanja slobode moraće da prihvati bezuslovno postupanje po apsolutnom moralnom dobru, pri čemu smo već konstatovali da apsolutno moralno dobro ne tako daleke budućnosti predstavlja veće zlo za mentalno i emocionalno stanje i egzistenciju čoveka od apsolutne slobode ne tako davne prošlosti, čak i ako apsolutna sloboda za svakog predstavlja rizik da manji ili veći broj ljudi odabere zlo kao način života. Mislim da ljudska zajednica ima uspešnije mehanizme za borbu i odbranu od zla, nego za odbranu od apsolutnog moralnog

¹³⁶ Grčki: *ἀγωνιστικός*: borben.

¹³⁷ U starogrčkom sistemu vrednosti i časti, na suprotnim krajevima borbenih igara (*ἀγων*), stajali su ekstaza (*ἔκστασις*), u slučaju pobjede i agonija (*ἀγωνία*) u slučaju poraza. Kasnije su, pod uticajem latinskog jezika, obe reči, a naročito agonija dobile i neka druga značenja.

dobra. Ako ljudi ikada naprave savršeno društvo, to će biti društvo zasnovano na slobodi i zlu, a ne na potpunom moralnom dobru i potpunoj neslobodi za sve. Ako se čak i deo ovih distopijskih pretpostavki ostvari, to bi mogao da bude kraj za „Čoveka kakvog poznajemo” i njegov prelazak u drugu metafizičku dimenziju, na drugi metafizički nivo.

Ovakvi pesimistički stavovi nipošto nisu usamljeni. Brojni sociolozi, psihoilozi i antropolozi, pa i filozofi, odavno upozoravaju na neprirodnost aktuelnih odnosa u ljudskoj zajednici i njihovu nesaglasnost sa mentalnom konstitucijom čoveka. Budućnost neće doneti relaksaciju. Čini se da će se, čak i u bliskoj budućnosti, u upravljanju državama i društvima ciklično smenjivati nekompetentne priproste mase sa svojom sveprisutnom trivijalnom hiperdemokratijom¹³⁸ i ostrašćene i otuđene elite sa svojim dobro poznatim stavom prema „slobodi poniženih i prokeltih”. I jedni i drugi će ohrabrivati i primoravati sve usamljenijeg čoveka da sasvim odustane od sopstvene slobode i individualnosti, i da razorno osećanje usamljenosti i nemoći savlada potpunim utapanjem u spoljašnji svet. O „bekstvu od slobode” i značenju slobode za modernog čoveka je već pisao From:¹³⁹ „On se (čovek) oslobodio spoljašnjih spona koje ga sprečavaju da dela i misli onako kako nađe za shodno. On bi bio slobodan da postupa prema vlastitoj volji kada bi znao šta želi, misli i oseća. Ali on to ne zna. On se saobražava anonimnim autoritetima i usvaja lično ja koje nije njegovo. A ukoliko to više čini, utoliko se oseća nemoćniji, utoliko je prinuđeniji da se saobražava. Uprkos spoljašnjem optimizmu i inicijativi, moderni čovek je obuzet dubokim osećanjem nemoći, zbog koga netremice, kao da je paralizovan, gleda nastupajuće katastrofe.”¹⁴⁰

Nasuprot distopijskim, postoje utopijske teze koje ukazuju da problem ipak nije tako veliki i da će se novi čovek „nekako snaći” stvarajući nove veze i nove impulse, nove mentalne konstrukcije i nove interakcije. Novi čovek će se, navodno, prilagoditi neslobodi, otuđenju, deindividualizaciji i depersonalizaciji. Međutim, novi impulsi i nove veze koje iz njih mogu da proizađu neće biti istovetni sa primarnim, i izgleda, nepromenljivim vezama, i pitanje je da li će i koliko nove veze biti kompatibilne sa primarnom mentalnom konstrukcijom čoveka, nepromenjenom već stotinama hiljada godina, a koje će novo vreme prekidati još u ranoj fazi procesa razvoja ličnosti. Verovanje da čovek može da se prilagodi svemu, ravno je verovanju da priroda može da se potčini čoveku. „Kao što se dete nikad ne može fizički vratiti u majčinu utrobu, tako ono nikad ne može obrnuti psihički proces individuacije. Takvi pokušaji nužno uzimaju oblik potčinjavanja, u

¹³⁸ Vidi: José Ortega y Gasset, *La rebelión de las masas* (1929) kod nas Hose Ortega i Gaset, *Pobuna masa*, Gradac, 2013.

¹³⁹ Erich From (*Erich Seligmann Fromm*, 1900-1980), nemačko-američki socijalni psiholog, psihoanalitičar i humanistički filozof.

¹⁴⁰ Erich Fromm, *Bekstvo od slobode*, Naprijed, 1984, str. 178.

kome se nikad ne otklanja osnovna protivrečnost između autoriteta i deteta koje mu se potčinjava.”¹⁴¹

Baš ovde bi u mentalnu nišu novog čoveka mogla da se etablira video igra sa svojim slobodnim bićem koje će mu spasiti dušu, individualnost i osećaj slobode. Ne radi se ovde samo o igri i igranju niti samo o boravku s slobodnim svetovima kreiranim ličnim i kolektivnim nesvesnim. Ovde se više radi o omogućavanju i ohrabrivanju individualizacije koja predstavlja rast personalnosti i koja, u iskustvima i dramama života, kroz susret s arhetipovima, dovodi do ostvarene zrelosti i celovitosti. Biće video igre može sačuvati mentalni okvir „čoveka kakvog poznajemo” jer će kreiranjem sopstvenih meta-svetova video igre igrač lako uranjati u „kolektivno nesvesno kao najstariji i najmoćniji sistem celokupne psihe, duhovnu riznicu nasleđenu od predaka, smeštenu u određen način čovekovog doživljaja i reagovanja na okolinu.”¹⁴²

Biće video igre se slobodno kreće po kolektivnom nesvesnom, njemu je na raspolaganju celokupno nasleđeno iskustvo, obrasci mišljenja, osećanja i delanja, ono privilegovano ima pristup nedokučivim predelima sećanja i bivstvovanja svih ljudi koji su ikada hodali planetom. Korišćenjem arhetipova i mitološke strukture arhetipskog lika Superheroja, igrač može da zanemari razorno otuđenje ili da ga bar ublaži. Jer superheroj otelotvoruje zajedničke nade i ideale kulture koja ga stvara. Kod igrača video igre lako dolazi do ujedinjavanja i identifikacije sa kolektivnim herojem koji ovaj arhetip čini tako moćnim.¹⁴³

Kad smo već kod metafizičkog nivoa igre, „pomenimo Platona koji je sav ljudski život video kao igru, a ljude kao igračke bogova. Današnji čovek je u elektronskoj eri i predstavlja i jedno i drugo. On, igrajući se tuđim životima, ali i svojim virtuelnim životom, postaje bog u malom. Od konzumenta igre i igrača on postaje tvorac i stvoritelj, koji osećaj izgubljenosti i bačenosti u prostor ne samo da prevladava neposrednim sjedinjenjem sa njim, već i sam postaje sjedinjitelj¹⁴⁴. Ontološko biće video igre nadograđeno novih hardverom i softverom moglo bi da bude svetla tačka slobode. Naravno, igra ne može da spase svet, ali može da spase pojedinačnog čoveka, vrati mu individualnost i obrne proces koji je opisivao Erih From: da od bekstva od slobode započne makar povremeno, ali preko potrebno bekstvo u slobodu.

¹⁴¹ Erich Fromm, *Bekstvo od slobode*, Naprijed, 1984, str. 26.

¹⁴² Maja Vučković, „Arhetipski osnov igre”, *maja-vuckovic.com*, <http://maja-vuckovic.com/filozofija/arhetipski-osnov-igre.html>, pristupljeno 23.04.2021.

¹⁴³ William Indick, „Classical Heroes in Modern Movies: Mythological Patterns of the Superhero,” *Journal of Media Psychology* 9, no. 3 (2004).

¹⁴⁴ Maja Vučković, „Arhetipski osnov igre”, *maja-vuckovic.com*, <http://maja-vuckovic.com/filozofija/arhetipski-osnov-igre.html>, pristupljeno 23.04.2021.

2.3. Estetičke dimenzije bića video igre

Ako je estetika nauka koja se bavi čulnim saznanjem i koja se nalazi naspram logike kao nauke o višim intelektualnim sposobnostima, estetski svet se nužno konstituiše na tlu čulnosti i bitno saznanje je činjenica da čula, posedujući specifičnu spontanost, predstavljaju moć sinteze;¹⁴⁵ to omogućava da se govori o estetskoj racionalnosti koja počiva na diskurzivnoj racionalnosti od koje se bitno i razlikuje. Kod razmatranja estetike video-igara, estetski *ratio* je korektiv diskurzivne logike time što omogućuje logiku individualnog;¹⁴⁶ ta logika individualnog, neponovljivog i nepovratnog omogućuje svet neponovljivog umetničkog dela, ali i svet neponovljivog doživljaja umetničkog dela koje čak i ne mora da bude obavezno umetničko, kao što ni video igra nije obavezno umetnička tvorevina. Jer ovde se ne radi o klasifikaciji i kvantifikaciji dela koje se estetski doživljava već o kanalu veze kojim spoznaje konstatovane čulima bivaju najpre detektovane, a zatim se, obrađene i propuštene kroz lični logički procesor i lično iskustvo vraćaju igraču snabdevene ličnim estetskim *ration* donoseći igraču video igre novu estetiku.

Dokorašnja¹⁴⁷ utemeljenja estetike i estetskog doživljaja bilo čega, pa i video igre, bila su zasnovana na iskustvima vida i sluha, dva viša ljudska čulna temelja, mada je bilo pokušaja da se izgradi nauka koja će uzimati u obzir i one niže slojeve saznanja koje zahvataju niža čula, čulo dodira, recimo, odnosno, da se konstituiše logika dodira.

Estetika video igara, međutim, pretenduje da u estetički kanal veze uključi instance na višem kognitivnom nivou od čula vida i sluha. U konstituisanju estetskog doživljaja video igre, oba čula su, naravno neophodna, ali ako bi se priča tu završila, imali bi smo u video igri nivo obrade čulnih doživljaja identičan ili sličan doživljaju filma, a takav estetski doživljaj bi bio po nekad i siromašniji od onog dobijenog čitanjem knjige. Razlog je taj što čitanje, iako isključuje čulo sluha, uključuje maštu i formiranje sopstvenog sveta knjige koji u slučaju osoba sa razvijenom maštom može da bude izrazito voluptuozan. Estetski doživljaj video igre mora da bude zasnovan na potpuno novim estetičkim strategijama koje treba da omoguće nigde drugde moguć odnos igrača, života (stvarnosti) i igre. Može biti da će ti estetički kanali veze koji estetski doživljaj video igre smeštaju u *nekad* i *negde* biti bliži logici nego esteticima jer je doživljaj video igre često mesto gde ljudska čula gube tlo pod nogama i ustupaju mesto višim oblicima saznavanja i doživljavanja. Sama estetska (estetička) recepcija video igre ograničena je samo

¹⁴⁵ Milan Uzelac, *Postklasična estetika*, Studio Veris, 2004, str. 72.

¹⁴⁶ Milan Uzelac, *Inflaciona estetika*, Studio Veris, 2009, str. 146.

¹⁴⁷ Ovde terminom „dokorašnja”, označavamo pretkompjutersko vreme.

postojanjem igrača i igre, i može se uporediti samo sa igrom deteta koje tek što je steklo svest, ali još uvek nema naročito iskustvo pa mu i svest malo koristi. Estetsko ushićenje sasvim male devojčice koja se igra lutkom, ili obnevidelost mališana u igri olovnih vojnika jedini su uporedivi sa estetskim doživljajem igranja video igre, bez obzira da li je to jednostavni *Pac Man* ili *Simulator letenja za Airbus 380*, i bez obzira koliko godina imate i koliko ste godina išli u školu. Pri tome, namere i strategija kreatora video igre su samo jedan pol u igri dvosmislenosti u kojoj kreator (ili umetnik) pretpostavlja i iz bilo kojih motiva kreira zamišljene estetičke strategije video igre, ali samo je igrač taj koji zaista, na terenu, u virtuelnom svetu koji uz to predstavlja i paralelni i alternativni svet, *in flagranti* doživljava estetičke interpretacije kreatorove namere onako kako on to želi i može. To je zbog toga što je „slobodna igra dvosmislenosti uslovljena pravilima igre dvosmislenosti”,¹⁴⁸ pa je tokom kreiranja video igre, ali i kasnije tokom doživljavanja video igre od strane igrača, pravo kreatora video igre na stvaranje estetičkih strategija¹⁴⁹ jednako pravu igrača, pa čak i posmatrača da igru doživljava na svoj estetski način i strukturu elemente igre u svakoj od njegovih konkretnih interpretacija. Ovde se radi o suverenitetu bića video igre da u okviru gejmplaja suvereno i ni od koga ometano kreira estetičke strategije i doživljuje. Takav suverenitet ne postoji ni u jednoj drugoj igri.

Jedna od najprivlačnijih estetika koja gotovo da dominira bićem video igre je estetika „lakog puta kroz život”. „U početku beše kaos, tamni bezdan”, a onda su se u svemiru pojavila zrnca negentropije, male oaze reda. Ali, da bi *red* savladao *haos*, potrebna je energija, a ona se stvara jedino permanentnim radom svih stanovnika. Obavezni rad je težak, neprijatan, često nepodnošljiv, po nekad uzaludan, ali – nužan. Otuda je ljudski put kroz život mukotrpan i težak i sav pretvoren u san o lakom i lepom životu u priči sa srećnim krajem. Život na planeti Zemlji je život koji podrazumeva istovremeno obavezno poštovanje nekoliko hiljada pravila. Najveći broj tih pravila ljudi i ne doživljavaju kao pravila, a naročito ne kao teret, ali ih osećaju kao konstantni i permanentni rezidentni pritisak. Sve u realnom životu je ili nagrada ili kazna, i.... strah. Većiti i razorni strah od kazne, bola, neuspeha, sramote, bede, sa tek povremenim, malim nagradama i trenucima sreće.

U video igri ničega od tih stvari nema, tako da je estetika video igre na nivou estetike Bića video igre, u stvari poželjna i željena mikro – antiestetika, ili hiperestetika, sve zavisi od tačke gledišta. Estetika realnog života i estetika Bića video igre su kao isti lik u ogledalu. Kao jin i jang, kao svetlo i tama, kao tragička i komička maska u antičkom pozorištu. Kao kod klasičnih filozofa – sloboda i

¹⁴⁸ Milan Uzelac, *Postklasična estetika*, Studio Veris, 2004, str. 73.

¹⁴⁹ Umberto Eko, *Kultura, informacija, komunikacija*, Nolit, 1973, str. 89.

nužnost. Možda oči i uši igrača vide iste stvari kao u realnom životu, ali viši kognitivni *kanal* veze od tih istih slika i zvukova stvara drugačiji svet, drugačiju etiku i estetiku, drugačiju logiku. Može biti da je sve to, novo, u stvari anti realno, i jeste anti realno, ali samo u granicama realne realnosti, odnosno realnosti stvarnog sveta. U simulakrumu sveta video igre realna realnost ne važi, ona je ništa. U simulakrumu video igre važi se realnost koju stvara Biće video igre, a stvara je onako kako biće Okean na Solarisu¹⁵⁰ stvara stvarna priviđenja svim stanovnicima Planete. Ta realnost je za svakog igrača drugačija, svaki igrač „vuče” tu realnost iz dubina sebe, iz sopstvene mašte i iskustva, iz sopstvene estetičke i logičke konstitucije i ta realnost je za svakog igrača savršena i potpuna intima. Pošto svaki igrač kreira i doživljava Biće video igre višim kognitivnim *kanalom* veze, on ne može nikome da ispriča, prepriča ili dočara svoj estetski i logički doživljaj video igre.

Igračka zajednica smatra da moralna pravila koja važe u pravom svetu postavljena u svet video igara, ako se na njima baš insistira, umanjuju estetičnost Bića video igre i igranja. Zašto bi neko igrao video igru u kojoj će za prekršaj biti kažnjen kao u stvarnom životu? Savršeni i teško dostižan estetski ideal video igre je ono vanvremensko igranje devojčice sa lutkom i dečaka sa bilo čim, igranje koje od njih čini bića koja nemaju veze sa ljudskim bićima, bića koja ne čuju, ne vide i ne osećaju ništa što nije deo sveta igre. Nije tu samo u pitanju mašta, jer je upotreba mašte u većini video igara ograničena gameplay-om, ali upotreba mašte je neograničena kod kreatora video igara.

2.4. Etika bića video igre

Možda je ovo mesto na kome treba promisliti jednu nedovoljno istraženu tezu, ili bar postaviti pitanje za neko buduće promišljanje. Da li se etika bića video igre nalazi u prostoru između etike i logike intime sa jedne strane i nove etike biomimetičkog¹⁵¹ (bioničkog) senzibiliteta koju je igrački svet trenirao i doživeo u, pre svega etičkom i emotivnom, pa, kako ćemo kasnije videti, i estetičkom i socio-psihološkom odnosu prema društvenim robotima ljubimcima (Tamagoči¹⁵²,

¹⁵⁰ "Solaris", futuristički roman Stanislava Lema po kome je Andrej Tarkovski 1972, snimio istoimeni film. Solaris je planeta u nepoznatoj galaksiji na kojoj postoji samo jedno superinteligentno biće, tečni Okean koji ima sposobnost da od najvećih ljudskih strahova otelotvori biće.

¹⁵¹ Biomimetic (Biomimesis): koji oponaša život, koji oponaša biološke sisteme.

¹⁵² Tamagoči (たまごっち, Tamagotchi) prenosni digitalni ljubimac, proizveden u Japanu 1996. godine. Do 2010. godine prodato je više od 76 miliona jedinica. Tamagoči je bio mini računar u obliku jajeta sa tasterima pomoću kojih ste obavljali interakciju sa svojim digitalnim ljubimcem. Ukoliko ga ne biste virtualno nahranili nekoliko dana, Tamagoči bi prestao da radi, simulirajući smrt. Fenomen se toliko raširio da u Japanu postoje posebna groblja za uginule Tamagočije.

Furbi¹⁵³, Aibo¹⁵⁴), sa druge strane. Naravno da između Tamagočija i Lare Kroft ima razlike, ali gotovo da nema razlike između onoga što konkretnom igraču ili osobi simbolički predstavljaju oba fenomena pojedinačno, a naročito nema razlike u emotivnom i etičkom odnosu igrača prema sopstvenoj predstavi tih fenomena. Privlačnost robotizovanih zabavnih igračaka ili sopstvenih igračkih avatara u video igrama je planetarna i ona se praktično nastavlja na nasleđe etičkog i emotivnog odnosa prema *ljubavnim lutkama* koje su po rečima prvog seksologa Ivana Bloha¹⁵⁵ počele da se prave od gume i plastike još početkom 20. veka. Artificijalna tela po ženskom obličju namenjena odraslima imaju svoju istoriju i funkciju.

Arijevka Borghild¹⁵⁶, Nemica Lili¹⁵⁷, Amerikanka Nina¹⁵⁸ i Engleskinja 36C¹⁵⁹ vodeća su imena u popisu ljubavnih lutaka. Njihovo stvaranje inicirano je umetničkim nagonom, ali kada kreacija prevaziđe estetske domete samog tvorca, predmet divljenja postaje objekt erotskog oživljavanja, zamena za ljubavnicu ili pokornu družbenicu. Čini se da rodoslov ljubavnih lutaka ima cikličan tok: od mitskog vremena – kada je žena od slonovače oživljena Afroditinim blagoslovom, do danas – kada humanoidne silikonske lepotice oživljava neprikosnovena moć moderne tehnologije¹⁶⁰. Proces oživljavanja realističnih lutaka očigledno se odvija u sinergiji estetike, robotike i seksualnosti, baš kao i kod biomimetičkih tvorevina sa kojima će, po predviđanjima futurologa ljudi za pedeset godina stupati u brak i koje će, po analogiji, uskoro dobiti svoje virtuelne pandane u vidu softvera

¹⁵³ Furbi (Furby) je američka elektronska robotska igračka, koju je na tržište izbacio Tiger Electronics 1998, koja izgledom podseća na sovu ili hrčka.

¹⁵⁴ AIBO (*Artificial Intelligence Robot*, homonim sa *aibō*, što na japanskom znači „drug“ ili „partner“) je kulturna serija robotskih ljubimaca koje je dizajnirao i proizveo Sony 1999. godine..

¹⁵⁵ Iwan Bloch (poznat i kao Ivan Bloch (1872–1922) nemački dermatolog. Važi za prvog svetskog seksologa

¹⁵⁶ Ljubavna lutka stvorena u vreme II svetskog rata za nemačke vojnike. Odražavala je ideal arijevske lepote, imala je bledu kožu i plave oči, a njena dečjački oblikovana plava kosa stavljala je do znanja da je i ona deo borbenih trupa.

¹⁵⁷ U godinama posle II svetskog rata rođena je Lili – minijatura lutka veličine današnje Barbike, modelovana po lascivnoj crtanoj junakinji nemačkog tabloida. Zbog bezrezervnog ispoljavanja seksualnosti, Lili je prodavana isključivo kao lutka za odrasle muškarce u nemačkim noćnim klubovima, kao simbolični surogat ljubavnice.

¹⁵⁸ Sintetička žena sa plastično-metalnim skeletom i silikonskim telom, besprekornih oblina i zapanjujuće realističnog izgleda koju je kreirao Met Mekmalen (Matthew McMullen) krajem 20. veka. Verovao da će njegova lutka završiti kao maneken u izlozima elitnih radnji, ali se ispostavilo da je mnogo više onih koji su je želeli u svojim spavaćim sobama. Prvobitni model dopunjen je seksualnom funkcijom i – rođena je Nina, prva humanoidna silikonska ljubavnica.

¹⁵⁹ Prvi seksualni robot konstruisan u Britaniji, pod jednostavnim nazivom 36C – što je oznaka veličine grudi ove mehaničke ljubavnice. Broj 36 označava obim tela preko grudi u inčima, a slovo „C“ veličinu „korpi“

¹⁶⁰ <http://www.prekoramena.com/t.item.408/ljubavne-lutke-objekti-pozude.html>

veštačke inteligencije. Robotizovana ljubavna lutka će biti erotska alternativa, personifikovani objekat koji može pomoći muškarcima u prevazilaženju straha od seksualne disfunkcionalnosti, ali tek će softver sa božanski ili dijabolički udahnutim duhom prave ljubavnice zavladatai svetom ljudske intime. Ove reči su napisane sa muške tačke gledišta, ali sve rečeno važi i za žensku tačku. S druge strane, stručnjaci za veštačku inteligenciju predviđaju da će sredina 21. veka izrodit i prave ljubavne veze između ljudi i robota.

Promišljanje etike bića video igre iz rakursa etike intime je od krucijalne važnosti za pravilno i dosledno razumevanje odnosa igrača i pravila sveta video igre. Taj odnos je, kako smo već konstatovali zasnovan i formulisan od strane teoretičara filma, i još ranije pozorišta, i oni su ga formulisali sledeći sopstvenu etiku, odnosno etiku gledaoca i sveta filma. Igračka populacija je taj, samo delimično primenjiv odnos po malo neoprezno prihvatila i već decenijama se brani od njega, uglavnom bezuspešno. Razlika između filma i video igre je i u tome što je prikazivanje i gledanje filma uglavnom kolektivna stvar. Film je medij koji se konzumira kolektivno, pa etika bića filma mora da bude znatno drugačija od etike bića video igre. Film se gleda uglavnom sa nekim, često u krugu porodice, sa decom ili sa roditeljima, pa sadržaj filma mora da ispunjava izvesne moralne, pa i cenzorske uslove. Ili, ako hoćete, kad gledate film u punoj sali, vi to činite pred desetinama ili stotinama svedoka. A *conditio sine qua non* delovanja moralnih pravila je baš – postojanje svedoka. Ako nema svedoka, uglavnom nema ni morala ili je moral u ozbiljnom iskušenju. Retki su ljudi koji će dosledno poštovati sva moralna pravila, koja inače neupitno poštuju, ako su sasvim sigurni da niko nikada neće saznati da su po neko od tih pravila prekršili. Drugim rečima, da bi etika funkcionisala, pored subjekta mora da postoji bar još jedna osoba koja će da upre prstom u subjekt eventualnog moralnog prekršaja i pomisli ili kaže: sram te bilo.

Kod igranja video igara, svedoka uglavnom nema. Igrač je sam sa svojim avatarom, najčešće igra u svojoj sobi, bez svedoka, i čak i ako je visoko moralna osoba, rano shvati pravila etike intime. Rano shvati da nema svedoka njegovih dela ili nedela. Igrač je jedino ljudsko biće na planeti na kojoj se nalazi svet video igre, a ni morala ni zakona nema sa samo jednim bićem. Kao što nikoga nije sramota kad nag, bilo šta radi u svom zaključanom stanu, jer ga niko ne vidi, isto tako, prilikom igranja video igre nastaje nova igračka etika, etika igračke samoće ili intime, sa svojom etikom i svojom logikom.

Sa druge strane granice se nalazi, takođe nova etika, etika koju smo nazvali etikom biomimetičkog senzibiliteta. Ovde se radi o ljudskoj spremnosti izvedenoj iz težnje da o mehaničkom misli kao o biološkom i, analogno, o virtuelnom misli kao o stvarnom, odnosno spremnosti igrača da likove i objekte iz virtuelnog i alternativnog sveta video igre, posredstvom svog avatara doživljava kao stvarne,

primenjujući na te likove i objekte stvarne logičke, estetičke pa i emotivne sudove sa ove strane monitora, a da istovremeno na njih primenjuje etičke principe etike intime, jer on, igrač, te likove i objekte direktno, bez svog avatara doživljava kao virtuelni pandan biomimetičkih produžetaka, sa one strane monitora. Tako se stvara ukrštena etika stvarnih i virtuelnih meta svetova sa ove i sa one strane monitora. U teoriji i praksi je poznato osporavanje novih objekata senzibiliteta. Međutim, futuristi tvrde da će do drastičnih inovacija doći mnogo brže nego što se pretpostavlja. Dejvid Levi u svom naučnom delu *Prisni odnosi s veštačkim saputnicima*¹⁶¹ pretpostavlja da će *veštački saputnici* svojim budućim izgledom, ponašanjem, čak i ličnim osobinama biti toliko slični ljudima da će se ovi zaljubljavati, voditi ljubav, pa i stupati u brak s robotima. „Možda zvuči pomalo čudnovato, ali nije tako”, objašnjava holandski naučnik, „ljubav i seks s robotima su neizbežni.”¹⁶²

Teorija bića video igre je veoma siromašna i kada je u pitanju sadašnje vreme, a kamo li da je sposobna za predviđanja, ali predviđanja robotičara pokazuju put kojim bi se mogli kretati odnosi igrača video igre i likova iz sveta video igre. Ako partner već nije realna osoba, da li je gumeni humanoid sa malo softvera i hardvera, ili hologramska projekcija junakinje video igre...?? Svet video igre je pun lepih muškaraca i lepih žena. Brojni su gejmerski forumi na kojima tinejdžeri (i ne samo tinejdžeri) otvoreno govore o svojoj zaljubljenosti u virtuelne osobe i razmenjuju ljubavna iskustva sa likovima iz sveta video igre¹⁶³. Njihovi očevi su nekada voleli Laru Kroft, a oni sada sanjaju neku od desetina drugih virtuelnih lepota¹⁶⁴. Ma koliko priča nekome zvučala jeretički, ne treba žuriti sa primedbama. Odgovori se još ne naziru, buduća proučavanja osvetliće bolje naučna predskazanja koja će se mnogima danas učiniti besmislenim i beskorisnim.¹⁶⁵

Koncepcija je jako stara jer su još stari Grci negovali tanane osećaje između čoveka i umetničkih ili mehaničkih tvorevina. Ovidije¹⁶⁶ je na susretu stare i nove

¹⁶¹ "Intimate Relationships with Artificial Partners", doktorska disertacija Dejvida Levija (David Levy) odbranjena na Univerzitetu u Maastrihu (Universiteit Maastricht), 2007. Mentori su bili profesor Maaike Meijer, iz Odseka za rodne studije i profesor Jaap van den Herik, iz odseka za kompjuterske nauke

¹⁶² <http://www.maastrichtuniversity.nl/web/Sitewide/Pers/LoveAndSexWithRobots1.htm>

¹⁶³ <http://www.cheatcc.com/extra/toptensexiestfemalecharacters.html>

¹⁶⁴ Lara Croft iz *Tomb Raider Series*, Morrigan Aensland iz *Dark Stalkers Series*, Joanna Dark iz *Perfect Dark Series*, Samus Aran iz *Metroid Series*, Tifa Lockhart iz *Final Fantasy VII*, Alyx Vance iz *Half Life 2*, Sophitia Alexandra iz *Soul Calibur Series*, Jill Valentine iz *Resident Evil Series*, Rayne iz *Blood Rayne Series*.....

¹⁶⁵ <http://www.politika.rs/rubrike/spektar/Nauka/t49459.lt.html>

¹⁶⁶ Publius Ovidius Naso: *Metamorphoses (Metamorphōseōn librī)*, vidi: Ovid, *Metamorphoses*, Oxford University Press, 2008.

ere pisao o vajaru Pigmalionu koji se nestvarno zaljubio u, svojim rukama izvajani kip žene od slonovače, davši mu ime Galatea, moleći boginju Afroditu da joj udahne život. Slična nastojanja zadržala su se do naših dana, i to ne samo u naučnofantastičnim pričama. Naučnici su uočili da je studente pre četiri decenije neobično privlačio računarski program ELIZA,¹⁶⁷ osmišljen da propituje i oponaša psihoterapeuta, a izvesna emotivna veza ostvarena između dece i robota opisana je u slučajevima *Kismet* i *Cog*. Ta dva humanoidna robota konstruisana su kasnih devedesetih godina u Laboratoriji za veštačku inteligenciju na MIT¹⁶⁸. Predstavljeni su grupi od šezdesetoro dece uzrasta od 8 do 13 godina tokom leta 2001. godine. Posle izvesnog vremena komunikacije između dece i robota, potvrđena je teza o mogućnosti inteligentne interakcije između prave i veštačke inteligencije, odnosno, potvrđeno je da roboti mogu steći izvesna saznanja o načinu na koji deca razmišljaju o životu, prijateljstvu, ljubavi.

Okako shvaćena etika sajber intime ima još jednu razvojnu karakteristiku koja se opisuje jezičkom konstrukcijom „prebacivanja pažnje sa robota kao surogata za našu intimnost na informaciono – komunikacione tehnologije (IKT) kao surogata za našu društvenu povezanost.”¹⁶⁹ Tezu je razvila Šeri Terkl,¹⁷⁰ u knjizi *Sami, zajedno*. „Uticaju IKT posebno su podložna deca i mladi. Oni su digitalni urođenici, multitaskeri navikli da istovremeno koriste Fejsbuk, igraju online igre, šalju SMS, skidaju muziku i filmove sa interneta. Ugodnije im je da komuniciraju preko tastature nego uživo, radije šalju SMS, nego da pozovu glasom, jer je tako brže i zaštićenije. Proces njihove separacije i sazrevanja se sada odvija pod budnim okom IKT. Veze sa roditeljima nikada nisu bile tako intenzivne¹⁷¹, a opet ni tako površne. Zbog toga, iako naizgled totalno povezani, mladi se više nego ikada osećaju lišeni pažnje. Rastući i razvijajući se kroz tehnologijom posredovane odnose oni se sve više boje prave intimnosti a svoj umreženi život koriste kao mogućnost da se sakriju jedni od drugih¹⁷²”.

Jedan od najvažnijih zaključaka do kojih autorka u ovoj studiji dolazi je da odnosi s robotima i virtuelnim likovima jačaju dok odnosi s ljudima slabe: „Sa društvenim robotima mi smo usamljeni, ali primamo signale koji nam govore da

¹⁶⁷ ELIZA je kompjuterski program i rani primer primitivnog procesinga jezika. Program je na MIT napisao Džozef Veizenbaum između 1964. i 1966. godine.

¹⁶⁸ MIT Computer Science i Artificial Intelligence Laboratory – (MITAI Lab).

¹⁶⁹ Šeri Terkl, *Sami, zajedno*, Clio, 2011.

¹⁷⁰ Šeri Terkl, (Sherry Turkle, 1948), Osnivač i direktor Instituta za proučavanje odnosa tehnologije i identiteta na MIT-u (*Massachusetts Institute of Technology, USA*) i klinički psiholog. Njeno najpoznatije delo je *Alone Together*.

¹⁷¹ Svi imaju mobilne telefone, Skype, Facebook.

¹⁷² Šeri Terkl, *Sami, zajedno*, Clio, 2011.

smo zajedno sa nekim, a dok smo umreženi, iako su nam svi dostupni, naša očekivanja od drugih toliko su smanjena da se osećamo još više usamljeno". Slično je i sa virtuelnim likovima prema kojima igrač ima simpatiju.

2.5. Etika video igre vs. etika sveta video igre: Etika sa ove i sa one strane monitora

Za razliku od etike video igre koja je sazdana na etičkim principima civilizacije na planeti Zemlji i koja je baš zbog toga podložna svakovrsnim kritikama i osporavanjima, etika sveta (bića) video igre je ne-etika, odnosno svet video igre je svet bez morala, u smislu da je to svet izvan morala. Naravno, to je i svet bez zakona i ostalih društvenih regula. Razloga za to ima više. Ne-etika sveta video igre najbliža je etici prirodnog prava sa početka civilizacije, a smisao gotovo svih zakona koji su od Hamurabija¹⁷³ pa do danas doneti na Zemlji je upravo u ograničavanju i supresiji prirodnog prava, odnosno pune, temeljne slobode postupanja. Demokratija, sa svojim najnovijim „čedom“ *političkom korektnošću*, pored toga što je oblik političkog sistema, predstavlja i oblik uređenja ukupnih odnosa u jednom društvu. Demokratija je postala i svojevrsna svetovna religija, vera sveta. Demokratija je, i pored svih nedostataka i manjkavosti,¹⁷⁴ danas u modi. Demokratija danas, *a priori*, znači da ste po-sebi dobri kao država i društvo. Sve svetske države, izuzev njih dvanaest¹⁷⁵ sa ponosom tvrde za sebe da su demokratske države, a suština demokratije je upravo u potpunom sistematskom ukidanju prirodnog prava u korist onoga što se zovu jednaka i univerzalna ljudska prava za sve. Sledstveno tome, svet video igre je svet bez demokratije, svet bez ljudskih prava, svet u kome jedino igrač, sedeći sa ove strane monitora, u granicama koje određuju narativ i gameplay, sprovodi najtežu apsolutističku diktaturu, do krajnosti relativizujući moral. Kreatori video igara svakako određuju okvire, ali ti okviri moraju da budu široko i fleksibilno postavljeni. Tako dolazimo do fenomena božanskih, na jednoj, i dijaboličkih mogućnosti i funkcija igrača video igre na drugoj strani.

Relativizacija morala, sa obe strane monitora, naravno, ne može da prođe bez posledica. Ona dovodi, sa jedne strane do supremacije totalne igre (fenomen

¹⁷³ Hamurabi (1792–1750 pne) je sedmi vladar Amoritske dinastije starog Vavilona. Autor "Hamurabijevog zakonika" - prvog pravnog pisanog zakonika u istoriji.

¹⁷⁴ Platon nije bio ljubitelj demokratije. „Dokle god tri nepismena pastira mogu da nadglasaju Sorkata i mene, ne verujem u demokratiju“.

¹⁷⁵ To su 7 arapskih monarhija, sultanata, šejkata ili emirata – Saudijska Arabija, Oman, Katar, Kuvajt, Jordan, Bahrein i Ujedinjeni Arapski Emirati koji su federacija sedam emirata, dve azijske – Butan i Brunej, i po jedna u Africi – Svazilend, Okeaniji – Tonga i Evropi – Vatikan. Sve izuzev Vatikana su u vezi sa Velikom Britanijom, posredstvom ugovora o zaštiti, trgovini ili oboje.

filma Rolerball)¹⁷⁶ a sa druge strane do paradoksalne „igre bez igre” i njenog neumitnog kretanja ka samoeliminaciji iz primarnog niza ljudskosti jer nivelisanje i simplifikacija moralnih principa na najnižem nivou dovodi, u realnom svetu, do erozije granica igre, a samim tim i negacije igre. Kada u realnom životu nema konstitutivnog moralnog principa, onda igra lako prodire u sve sfere života, potiskujući ostale, važnije principe odnosa prema životu. Igra jeste bitni deo života, ali čitav život nije samo igra. Ne postoji igrčka civilizacija i teško ju je čak i zamisliti. Utopijski i distopijski pisci su mislili i pisali o svim tipovima uređenja društva, ali ne znam da igde postoji civilizacija – igra. To je zbog svojevrstnog nonsensa ili dijalektičke suprotnosti pojmova igra i država. Još je Kant u igri primarno konstatovao „oslobođenost od ciljeva, potreba i borbe za opstanak”. Igra je, po Kantu, „oslobođena odgovornosti i konsekvenci¹⁷⁷”, odnosno svega onoga što čini suštinu države bez koje nije moguća ni jedna civilizacija. *Raison d' être* svake države je interes, a *conditio sine qua non* svake igre je apsolutno odsustvo interesa, osim interesa da se igrač igra. Igra ne može da igra život, ona mora samo da ga naivno i bezgrešno oponaša, i svi činioци igre, „uključujući i gledaoce moraju zbog toga da budu unapred upozoreni na to da je po sredi igra bez posledica, a ne stvarni i ozbiljni život.”¹⁷⁸

Ovu karakteristiku odnosa zbilje života i ne-zbilje igre primetili su i drevni mislioci, kao Palad Aleksandrijski:¹⁷⁹ „Život je kao slavlje: neki dolaze na njega da učestvuju, neki da trguju, a oni najsrećniji – da gledaju”. Igrački svet je svet konstituisan izvan morala, ali bi trebalo da bude ograničen njime, i to na papiru lepo zvuči. Svaki etički sistem sadrži hijerarhiju vrednosti koje su krunisane najvišim vrednostima koje gotovo da imaju sakralni tretman. Sakralno pri tome deluje kao antipod igre pa je, prema tome, sakralizacija bića put ka njegovoj deirgizaciji. Sakralizacija bića je u teoriji i granica određenja relativizacije morala koja se, u svom ekstremnom obliku, spaja sa nihilizmom. Ali u svetu video igre nije uvek tako, a naročito nije tako onde i onda kada je flagrantna desakralizacija temeljnih vrednosti sveta video igre samo inspirisana i kopirana desakralizacija temeljnih vrednosti realnog života, pre svega, najvrednije vrednosti realnog života,

¹⁷⁶ Rolerball, je američki naučnofantastični film iz 1975. godine, režisera Normana Džuisona U korporativno – kontrolisanoj budućnosti, ultra – nasilni sport poznat kao Rolerbol postaje veoma popularan, a sve u cilju da se populacija drži pod strogom kontrolom. Da bi se to postiglo, ljudima se mora staviti do znanja da je individualnost iluzija koja ne vodi ničemu. Ali, jedan igrač po imenu Džonatan, uspeće da se otrgne kontroli korporacije i započne borbu za svoju slobodu.

¹⁷⁷ Imanuel Kant, *Kritika moći suđenja*, BIGZ, 1975, str.109.

¹⁷⁸ Daniel Foxman and Gregory Bateson. “Steps to an Ecology of Mind.” *The Western Political Quarterly* 26, no. 2 (June 1973): 345. <https://doi.org/10.2307/446833>.

¹⁷⁹ Palada (Πάλλας, 4. vek), poznogrčki, odnosno ranovizantijski pesnik, koji je živeo u egipatskoj Aleksandriji.

samog ljudskog života. Zbog toga bi kritičari nemoralnosti sveta video igre svoj gnev najpre trebalo da usmere na vlade zemalja u kojima žive jer ne-moralni svet video igre nije ništa drugo nego bleđa kopija razvojnih planova velikih centara moći širom planete i njihove potrebe da u svakom delu sveta silom zavode svoj poredak, način života i svoje vrednosti.

Sa druge strane ovog stava stoji dijalektika shvaćena kao zakonitost razvoja, zakonitost i obaveznost promena, čak i kada te promene procenjujemo kao grešku. Tako i etika nije nešto što se ne menja, iako bi trebalo da se ne menja i bilo bi lepo da se ne menja. Etika igara, naročito takmičarskih igara znatno je evoluirala. Olimpijsko geslo „važno je učestvovati”¹⁸⁰ više ne važi. Niko se više ne bavi sportskim igrama samo da bi učestvovao. Umesto starog gesla, rođen je bojni poklič „važno je pobediti” sa stotinama modifikacija¹⁸¹, od kojih je najvažnija „obavezno pobediti po svaku cenu”. Rođena je igra bez igre. Sport bez igre je postao surova realnost. Ostao je ne samo bez igre već i bez svojih starih i nekada svetih atributa, koji su u sportu sagledavali čoveka kao ličnost – jednu, jedinstvenu i neponovljivu.¹⁸² Ono što je za nas i za ovaj rad značajno, sport bez igre i imperativ „pobede po svaku cenu”, izrodio je igru bez etike, a, ona, analogno, novu ne-etiku sveta i bića video igre.

Ako se pod etikom podrazumeva lično primenjivanje određenog skupa vrednosti koje je pojedinac slobodno usvojio da bi ostvario cilj koji sebi postavlja i smatra ispravnim,¹⁸³ lako se dolazi do konstatacije da je etika pre svega lična stvar, stvar ličnog izbora. Društvena jedinka se ponaša onako kao ona želi, a ostale jedinke je, na nivou etike, primoravaju da poštuje pravila – pa, ko nadjača. Na opštem planu to znači da je u nastojanju da se ostvari postavljeni cilj, u ovom slučaju takmičarska pobeda, sve dozvoljeno. Izmenjena etika sportskih, ratnih ili nekih drugih igara pripremila je teren za ne-etiku bića video igre. Takmičarima i ostalim učesnicima u sportskoj ili ratnoj igri je dozvoljeno apsolutno sve: mogu da krađu, lažu, varaju, simuliraju, ujedaju, podmićuju, prete, ucenjuju, tuku, ubijaju, oni smeju da ne poštuju ni jedno moralno ili bilo koje pravilo sve dok ih sudije, odnosno institucije zadužene za regularnost u tome ne spreče. Upravo to, što svi mogu da krše sva etička pravila *dok ih ne uhvate*,¹⁸⁴ čini temelj ne-etike

¹⁸⁰ Iako se geslo pripisuje Pjeru de Kubertenu, ovu sentencu je prvi pomenuo pensilvanijski biskup Itebert Talbot u svom govoru u Katedrali svetog Pavla u Londonu, 19. jula 1908, tokom, tokom IV Olimpijskih igara.

¹⁸¹ Za Johana Krojfa, (Johan Cruyff, 1947) holandskog fudbalera vezuje se stav: „Biti drugi ili poslednji, sasvim je svejedno”.

¹⁸² Nenad Živanović, *Igra ruke*, Centar za naučna istraživanja SANU Univerziteta u Nišu, 2011, str. 168.

¹⁸³ Ibid, str. 169.

¹⁸⁴ Ibid, str. 170.

video-igara. U video igrama igrač može da krši sva moguća pravila jer nema ko da ga „uhvati”. Video igra je tako postala najrazigranija moguća igra i kao fenomen se samo pridružila drugim i brojnim fenomenima modernog društva od kojih je generacija koja nastupa stvorila vladajući pogled na život koji se najčešće označava usklikom „zgrabi dan”. Pod pritiskom imperativa uspeha sa jedne strane i hedonizma potrošačkog društva sa druge, uz potpunu relativizaciju morala i desakralizaciju društvenih vrednosti, armija ljudi, pre svega mladih, prihvatila je Horacijevu¹⁸⁵ maksimu „Carpe diem”¹⁸⁶ i napravila od nje svojevrsnu ideologiju kojoj je gotovo religiozno posvećena i koja se proteže na brojne segmente ljudskih odnosa.

2.6. Zlo u svetu video igre

Etičke karakteristike bića video igre predstavljaju svojevrsnu etičku aporiju, i tu aporiju *per se* nije moguće rešiti dok god iz jedne dimenzije video igre gledamo u drugu dimenziju nastojeći da pravila jedne dimenzije primenimo tek tako u drugoj dimenziji. Martovski zec¹⁸⁷ postaje razumljiv tek kada Alisa uskoči u ogledalo. Etička aporija je važna i zbog jedne druge, kako će se ispostaviti, krucijalne stvari, a to je razmatranje takozvanog zla u video igrama. To je veoma široka tema i pretpostavljam da ćemo se njome baviti u nekom drugom radu. Ovde, slično kao sa etikom treba konstatovati da se pod zlom u smislu etičke i civilizacijske, pa i normativne kategorije ljudskog življenja smatra „namerno i svesno nanošenje bola svesnom biću, biću koje je sposobno da oseti bol. Jer, kad govorimo o zlu, reč je o bolu, fizičkom ili psihičkom, sve jedno, a bol je važan. Svest zlo odmah poima, emocije zlo odmah oseće, ono se, dakle, čulima opaža kao namerno naneta povreda-radi-povrede. Postojanje zla ne traži druge dokaze: postojim, dakle, trpim zlo”.¹⁸⁸

U video igrama nema svesnih bića. Čak se i igračev avatar teško može nazvati svesnim bićem, iako jeste biće, kao i sva druga bića koja egzistiraju u video igri. Ali, to su bića sveta video igre u kome važe drugačija pravila, pravila bića video

¹⁸⁵ Kvint Horacije Flak (*Quintus Horatius Flaccus*, 65–8. pne.) jedan od najvećih lirskih pesnika antičkog Rima, koji je stvarao tokom Avgustovog doba rimske književnosti.

¹⁸⁶ Latinski izraz koji doslovno znači „uberi dan”, danas poznat kao popularni aforizam. Prvi put je iskorišćen u popularnoj Horacijevoj pesmi gde se pojavljuje kao deo šire fraze *carpe diem quam minimum credula postero* (grubo prevedeno: „zgrabi dan sa što manje vere u budućnost”). U prenesenom značenju predstavlja stav prema kome je budućnost neizvesna i dugoročno planiranje besmisleno, odnosno čovek treba hrabro da koristi prilike i užitke koji mu se pružaju u datom trenutku. Iskoristi svaki dan, uživaj, ne propuštaj vreme.

¹⁸⁷ The March Hare, preveden kao „Martovski zec”, lik iz romana *Alisa u zemlji čuda*, Luis Kerol.

¹⁸⁸ Džefri Berton Rasel, *Mit o đavolu*, Jugoslavija, 1982, str. 21.

igre. Kada razmatramo fenomen bića video igre, ne možemo mešati svetove i dimenzije jer u njima ne važe ista pravila, niti ista etika ili sistem vrednosti. Biće video igre ne egzistira van video igre. „Izmišljeno zlo je romantično i raznoliko; realno zlo je sumorno, monotono, prazno, dosadno”¹⁸⁹. Ali, kao u ogledalu, „fiktivno dobro je dosadno; pravo dobro je divno, neobično, blistavo”.¹⁹⁰ Ako govorimo o nasilju ili zlu u svetu video igre, moramo da znamo o čemu, ali i o kome govorimo. Pošto u svetu video igre nema svesnih bića, pa nema bi bola ili patnje, a nema ni realnih bića, pa nema ni morala, onda igrač koji je sa ove strane monitora ne može da bude ni zao ni nasilan prema likovima iz sveta video igre. To što on radi likovima iz sveta video igre, nipošto se ne može nazvati zlom. Ako neko može da bude zao, to može da bude samo igračev avatar sa one strane monitora. Na njega se odnose pravila sveta video igre. On je taj koji može da bude nasilan i zao, ali za njega ne važe pravila ovog sveta. On za sve što uradi odgovara nekim drugim, virtuelnim autoritetima smeštenim i virtuelnim meta svetovima video igre. U daljem toku rada na jednom mestu će biti opisan pokušaj Međunarodnog komiteta Crvenog krsta da se obezbedi kažnjavanje virtuelnih likova za virtuelno kršenje Ženevskih konvencija kao bizarni pokušaj koji samo potvrđuje ovu tezu.

Ako pokušamo da odredimo odnos dobra i zla u svetu video igara, vrlo rano ćemo se susresti sa dualnim tretmanom fenomena. Zlo bi moralo da se odredi kao entropijska, ne-ljudska, ili, ako hoćete, božanska i pre-ljudska tvorevina, dok bi dobro bilo negentropija, ljudska tvorevina za zemaljsku i ljudsku društvenu upotrebu i samom tom činjenicom nemerljivo slabija od zla. Zlo je stanje po sebi nastalo u momentu stvaranja sveta bez obzira ko ga je, kada i kako stvorio, kome su ljudi dali negativnu konotaciju suprotstavivši ga dobru kao svojim nastojanjima da nepodnošljivost života i svojih nesavršenih odnosa učine podnošljivim. Sveti Avgustin je pisao da za postojanje i održavanje zla nije potrebno ništa, ono postoji po sebi i ex nihilo, ono je „odsustvo dobra”.¹⁹¹ To, u životu kakvog poznajemo na Zemlji, znači da je za supremaciju zla dovoljno da se iz ljudskih odnosa ukloni moralno dobro, što se tokom istorije, ne jednom, pokazalo kao veoma lako. Ono što ostane – bude samo zlo. Nasuprot, za uspostavljanje i održavanje, odnosno postojanje dobra potreban je napor, energija, sinhroni i permanentni rad velikog broja ljudi. I opet da kažemo, ovakvo određenje odnosa dobra i zla nije novo, pun ga je stari i srednji vek. Osporavanje, pa čak i ruganje hrišćanskom idealu *dobra*

¹⁸⁹ Weil, Simone. “Réflexions sur la guerre”. *La Critique sociale* 10, (November 1933).

¹⁹⁰ Ibid.

¹⁹¹ „*Privatio boni*”, *Confessions of Saint Augustine*. Image Books, 1960. Prema Avgustinu, ovaj svet koji je stvorio Bog i u kojem ima zla, bolji je od onoga sveta koji pokušavaju da stvore ljudi, u kojem bi moralno zlo bilo nemoguće. „Savršeni svet” zahteva postojanje slobodnih stvorenja, a neka od tih slobodnih stvorenja biraju zlo svojom slobodnom voljom. No, još uvek je svet sa slobodnim stvorenjima i zlom bolji nego svet bez slobode i zla.

naspram privlačnosti *odvratnog zla* bio je čest motiv renesansnih umetnika i mislilaca. Vrhunac je dostigao u Makijavelijevom¹⁹² uskliku: „Želim da odem u pakao, a ne na nebo. Tamo ću uživati u društvu papa, kraljeva, prinčeva, dok su na nebu prosjaci, kaluđeri i apostoli”. Nesavršenost dobra eksploatiše i Torkvato Taso¹⁹³ u svom spevu *Oslobođeni Jerusolim*.¹⁹⁴ Na samom kraju speva, prvi krstaški rat je u smiraju. Hrišćanska vojska na čelu sa Gotfridom Bujonskim je oslobodila Jerusolim. Logični zaključak bi bio da je dobro pobedilo zlo. „Ali, Taso nas ostavlja prilično zatečenim pred svojim opredeljenjem da nije sve tako jednostrano, crno ili belo. Umesto da se dobro poznata priča o dobijenom krstaškom ratu završi dvostrukim slavljem, na nebesima i na zemlji, čitaočev ukus pobeđe je gorak: za srce su nam prirasli paganski junaci,¹⁹⁵ nebesa nam kroz čitav ep deluju nedosežno i hladno, a i kroz pobeđu se provlači stalno prisutna misao o čovekovom životu kao patnji. Svaka borba za promenu je besmislena, jer čovekova promisao je krajnje nebitna naspram one Božje”.¹⁹⁶

Dijalektički sukob slobode i dobra svetog Avgustina je jedna od krucijalnih odrednica bića i sveta video igre iz koje proizilazi da igrač ne može istovremeno da bude slobodan i dobar, jer sloboda podrazumeva slobodni izbor koji može da bude i izbor zla kao puta kojim igrač vodi igru, i za koji igrač ne može da bude sankcionisan jer bi to onda dovelo do negacije i uskraćivanja slobodnog izbora i slobode kao krucijalne odrednice bića video igre ali i bića igrača. Birajući između dve koncepcije, koncepcije slobode i koncepcije dobra kao odsustva zla, kreatori video igara su očigledno prepoznali suštinu slobodnog bića čoveka¹⁹⁷ i makijavelistički i dijabolički prednost dali slobodi, ostavivši dobro za neke druge oblike stvaralaštva. Ipak, kad se na dualizam slobode i dobra gleda sa stajališta dobra, odnos dobra i slobode može da bude i drugačiji. Tako je bar pisao Milton¹⁹⁸ rekavši da „voleti svim srcem slobodu može samo dobar čovek. Ostali ne traže slobodu, već dozvolu, a baš nju ponajviše milostivo udjeljuju tirani. Stoga retko

¹⁹² Nikolo Makijaveli (*Niccolò Machiavelli*, 1469–1527)

¹⁹³ Torkvato Taso (*Torquato Tasso*, 1544–1595) italijanski pesnik i autor epa *Oslobođeni Jerusolim*, koje se smatra jednim od najreprezentativnijih dela italijanske književnosti. Bio je uzor romantičarima, a njegova poezija inspirisala Getea i Bajrona. Tri njegova soneta i pet madrigala posvećeni su Dubrovčanki Cvijeti Zuzorić (1552–1648).

¹⁹⁴ „Oslobođeni Jerusolim” (*Gerusalemme liberata*), najpoznatije delo Torquata Tassa, nastalo 1575. godine. To je barokni ep u 20 pevanja. Tema je Prvi krstaški rat kojim Taso naglašava potrebu ujedinjenja hrišćana. Ep prikazuje borbu hrišćanskih vitezova oko Jerusalima s predstavnicima muslimanskog sveta. Sukobljene strane predstavljaju dva sveta: hrišćanski i muslimanski, a simbol su za sukob dobra i zla.

¹⁹⁵ Muslimanski „Čerkez” Argante, ratnica Klorinda, Alete....

¹⁹⁶ Simić, Ivana. „Dvoboj u Tasovom Oslobođenom Jerusalimu”, *Polja*, 474, (2012): 54–69.

¹⁹⁷ Vidi: Erih From: *Anatomija ljudske destruktivnosti*, Nolit, 1989.

¹⁹⁸ Džon Milton (*John Milton*, 1608–1674) engleski književnik, esejista, pesnik i dramatičar. Njegov religiozni ep *Izgubljeni raj* smatra se jednim od najboljih dela napisanih na engleskom jeziku.

kada loši ljudi napadaju tirane, niti ikada sumnjaju u njih, po prirodi budući robovi, već to čine oni u kojih je najviše vrline i pravih vrednosti”.¹⁹⁹ Tako još jednom dolazimo do ukrštanja fenomena i stvaranja svojevrstnih etičkih i estetičkih aporija u biću video igre.

Ali, ova, po malo sholastička rasprava o zlu u video igrama i navodnoj ili faktičkoj nemogućnosti da biće video igre bude proglašeno zlim sa ove strane monitora nipošto nije tako naivna. Teza o bezgrešnosti bića video igre sa one strane monitora, ma koliko bila ispravna, morala bi, bar radi naučne korektnosti, da bude podvrgnuta ozbiljnoj (za svaki slučaj) sumnji i analizi čija bi svrha bila utvrđivanje eventualnog destruktivnog uticaja na biće igrača sa ove strane monitora. To zbog toga što, za razliku od avatara večno okovanog u svetu video igre, igrač video igre može da napusti svoje mesto pored monitora i, stupajući u interakciju sa drugim ljudima počini zlo. Činjenje zla bi možda moglo da pređe u naviku. Zbog toga punu pažnju treba posvetiti potencijalno razornom fenomenu rezidentnog navikavanja na zlo, treba razmotriti mogućnost ili opasnost od navikavanja na činjenje zla, na rezidentnu desatanizaciju činjenja zla drugima u stvarnom životu. U tom smislu, opasnost od zla u video igrama moguće je tražiti u smanjenoj mogućnosti racionalnog razmišljanja i procenjivanja u slučaju sudara igrača sa pravim zlom, odnosno u rutinizaciji činjenja zla. Rutinsko desatanizovano zlo je generalno jedno od najdestruktivnijih oblika zla jer ono ne dolazi odande odakle zlo obično dolazi i otkuda ga ljudi očekuju i imaju odbranu: od monstuma, čudovišta, psihopata, sociopata i drugih marginalizovanih osoba, već od savršeno i potpuno običnih ljudi. Sasvim je verovatno da oni sami iskreno veruju da nisu spremni da čine zlo i objektivno ga ne žele, ne uživaju u njemu i ne veruju ni u kakve ideale niti više ciljeve u ime kojih bi ih bilo ko pozvao na činjenje zla, ili ga opravdao, ali oni, *de facto* mogu da pomažu širenje zla i moguće je da će, u datoj situaciji lakše nego ljudi kod kojih činjenje zla nije rutinizovano, popustiti pod pritiskom autoriteta i počiniti nečuveno zlo drugom čoveku. Kao i mnoge druge, i ova tema je eksploatisana još u antičkim vremenima. Hefest nije želeo da okuje Prometeja²⁰⁰, ali ga je ipak okovao i osudio na težak život pun neizdrživih bolova i patnji, iako je znao da nije kriv, iako ga je on, Hefest²⁰¹ lično podržavao u pomaganju ljudima. Jednostavno, autoritet oca je bio jači.²⁰²

¹⁹⁹ Milton, Džon. *Areopagitika i drugi spisi o građanskim slobodama*, Filip Višnjić, 1990.

²⁰⁰ Eshil, VI vek pne, *Okovani Prometej* (Προμηθεύς δεσμωτής), grčka tragedija koja govori o titanu Prometeju, njegovim poduhvatima i mukama. Vidi: Eshil. *Okovani Prometej*, Stubovi kulture, 2011.

²⁰¹ Hefest, bog vatre i kovačkog zanata, sin Zeusa i Here u grčkoj mitologiji.

²⁰² Zevs je osudio Prometeja na večito izgnanstvo na Kavkaz, gde na vrhu planine Ararat Hefest treba da ga okuje. Radnja tragedije „*Okovani Prometej*” počinje scenom u kojoj Vlast (Kratos) i Sila (Bia) vode Prometeja, prateći Hefesta koji noseći alat i okove sažaljeva zarobljenika i svoj posao, ali ne može da se odupre očevom naređenju.

Ogromno organizovano zlo počinjeno tokom drugog svetskog rata dalo je novi podsticaj proučavanju fenomena rutinizovanog zla. Hana Arent²⁰³ mu je dala naziv *banalizovano zlo*. Pišući knjigu²⁰⁴ o suđenju Adolfu Ajhmanu,²⁰⁵ Hana Arent iznosi da je „obzirom na predubeđenje i očekivanje sa kojim je došla u Izrael, njeno glavno razočarenje bio upravo Ajhman, jer od slike nekakvog poludelog monstruma sa izvitoperenim umom, kako se to očekivalo, nije bilo ni traga. Ajhman je bio potpuno normalni čovek, zastrašujuće normalan utoliko više što je tvrdio da je njegova odgovornost samo u tome što je sledio naređenja svojih pretpostavljenih. „Nikada nisam ubio ni jednog čoveka i nemam ništa protiv Jevreja ili bilo kog drugog naroda“, ponavljao je Ajhman.”²⁰⁶

Na zapadu se dugo verovalo da rutinizovano ili banalizovano zlo nipošto nije odlika svih ljudi i svih naroda, već da postoje narodi naročito predodređeni za činjenje rutinizovanog zla. Pod uticajem zla počinjenog u drugom svetskom ratu, ta predodređenost je naročito pripisivana nemačkom narodu.²⁰⁷ Političari, naučnici i kompletna javnost na zapadu su kategorički odbijali ikakvu mogućnost da njihovi građani pod bilo kojim okolnostima počine takve zločine. To je, za američku javnost jednostavno, bilo neprihvatljivo i nemoguće.

Čuveni eksperiment Milgrama pokazao je da je to, ipak, moguće.²⁰⁸ U svom eksperimentu, Milgram je pokušao da odgovori na pitanje: koliko bola i patnje su

²⁰³ Hana Arent, (Hana Arendt, 1906 – 1975) nemačka teoretičarka politike i filozofkinja jevrejskog porekla. Odrasla je u socijaldemokratskoj porodici asimilovanih Jevreja u Kenigsbergu (danas Kalinjingrad), u istočnoj Pruskoj. Jedna od glavnih tema razmišljanja Hane Arent je zlo profilisano kroz sisteme upravljanja. Ona je uvela pojmove „banalnost zla” i „radikalnost zla”, koji su kasnije u teoriji poslužili kao vodilje u istraživanju modernog totalitarizma.

²⁰⁴ Hana Arent, *Eichmann u Jerusalmu*, Samizdat B92, 2000.

²⁰⁵ Adolf Oto Ajhman (*Adolf Otto Eichmann*; 1906–1962) nemački SS potpukovnik. Bio je zadužen za koordinaciju plana istrebljenja miliona ljudi tokom Holokausta, posebno Jevreja, koje je nazvano „Konačno rešenje” (*Endlösung*). Često je nazivan i „Glavnim egzekutorom” Trećeg rajha. Obešen je u izraelskom zatvoru u Ramla 1. juna 1962.

²⁰⁶ Kaić, Ištvan. „Šumski putevi Hane Arent”, *ODJEK – Revija za umjetnost, nauku i društvena pitanja*, 1–2, (2013): 20–4.

²⁰⁷ Hipoteza „Nemci su drugačiji”

²⁰⁸ Milgramov eksperiment (*Milgram experiment*) niz psiholoških eksperimenata, sprovedenih 1961 na univerzitetu Jejl (Yale). Izveo ih je psiholog Stenli Milgram za testiranje spremnosti ljudi da odbiju naređenje autoritarne osobe ako je ono u direktnoj suprotnosti s savešću ili sopstvenim moralnim načelima. Razvijen je u potrazi za socijalno psihološkim objašnjenjem zločina iz doba nacionalsocijalizma. Eksperiment je trebalo da proveri teoriju „*Germans are different*” („Nemci su drugačiji”) koja se zasnivala na pretpostavci da Nemci imaju osobinu posebne poslušnosti prema nadređenima. Eksperiment je doveo do šokantnog zaključka. Znatian broj Amerikanaca je radio ono što je traženo od njih, i nisu se suprotstavili prirodi zla koje su činili niti prigovorima savesti. Dokazano je da bi čak 65 odsto Amerikanaca bez razmišljanja koristilo smrtonosan intenzitet zla protiv nevinih ljudi ako bi to od njih bilo traženo.

Vidi: <http://www.simplypsychology.org/milgram.html>

obični ljudi spremni da nanese drugim, potpuno nevinim ljudima, ako je takvo nanošenje bola deo njihovih uobičajenih obaveza? U eksperimentu je pokazana nemoć subjekata da se otvoreno suprotstavi starešini koji mu je naredio da izvrši zadatak, i pored velike, očigledne patnje koju je lično nanosio ostalim učesnicima u eksperimentu. Rezultati eksperimenta su pokazali da je potreba za poslušnošću i slepo poštovanje autoriteta ukorenjena u našoj svesti tako duboko da će subjekti nastaviti da prate naređenja autoriteta i pored bola koje nanose nevinim ljudima, pa i uprkos snažnom unutarnjem konfliktu. Sam Milgram je o rezultatima svog eksperimenta rekao:

„Obični ljudi, jednostavno radeći svoj posao i bez osećaja neprijateljstva s njihove strane, mogu postati učesnici u groznom destruktivnom procesu. Štaviše, čak i kada destruktivni učinci njihovog rada postanu očigledni i jasni i kada se od njih traži da nastave s delovanjem koje je nespojivo s temeljnim moralnim načelima, relativno malo ljudi poseduje sposobnost potrebnu da se odupre autoritetu.”²⁰⁹

²⁰⁹ <http://matrixworldhr.com/2013/03/30/milgramov-eksperiment-poslunosti/>

POGLAVLJE III

3. Uvodna razmatranja teorijskih aspekata igre i video igre

3.1. Proto-teorije igre

U nedostatku dovoljno rano ustrojene posebne naučne discipline, fenomen igara²¹⁰ je dugo proučavan u okvirima drugih nauka: sociologije, psihologije, antropologije, etnografije, biologije, pedagogije, kulturologije. Teorija igre se studirala čak i u naukama koje na prvi pogled nemaju nikakve veze sa igrom a naročito ne kulturom, recimo u vojnim naukama.²¹¹

Od samih osvita organizovane nauke, gotovo da nije bilo mislioca koji nije uočio neodvojivost igre i igranja od suštine čoveka i važnost fenomena igre za pravilni razvoj čoveka i društvene zajednice. Heraklit²¹² iz Efesa je tvrdio da „čovek postaje najbliži sebi kada postigne onakvu ozbiljnost koju ima dete dok se igra“, Platon je govorio o razigranom kosmosu,²¹³ „Igra otvara prozor u večno živo detinjstvo, dozvoljavajući nam da uronimo u večni Eden“ – pisao je otac Pavel Florenski²¹⁴ u malo poznatom radu „O pozorištu lutaka“. ²¹⁵ Kant²¹⁶ je

²¹⁰ Хотинская, Анна Ивановна. *Игра как феномен культуры в культурологических и семиотических описаниях (Пропедевтика)*, Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, (2011), str. 6.

²¹¹ Američki Pentagon ima „Odeljenje za industriju zabave“ koji zajedno sa „Odeljenjem Zajednice za razvoj odbrambenih igara“ koje finansira DARPA, trenutno razvija ili je već razvila oko četrdeset igara čija dominantna poruka nije, „Bog čuva Ameriku“, već „naša vojska čuva Ameriku, njene vrednosti i američki način života“. Videti više: Aleksandar Filipović, „Etički izazovi video igre“. *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti* 24, (2013): 145–163.

²¹² Heraklit iz Efesa (Ἡράκλειτος ὁ Εφέσιος, 535–475. god. pne.), poznat kao „Mračni“ (ὁ Σκοτεινός).

²¹³ „Timaj, ili o metafizici“ (Τίμαιος) jedan od najvažnijih Platonovih traktata u formi dijaloga, posvećen kosmologiji, fizici i biologiji, napisan oko 360 godine pne. Pored prvog opisa Atlantide, dijalog govori o stvaranju sveta od strane Demijurga, boga stvoritelja. *Timaj* opisuje kosmos kao živi proporcionalni organizam koji ima razumnu dušu, a čoveka doživljava kao deo živog, pokretnog kosmosa.

²¹⁴ Pavel Florenski, (Павел Александрович Флоренский, 1882–1937), ruski pravoslavni duhovnik, teolog i filozof, matematičar, inženjer. Prijatelj i saradnik Sergeja Bulgakova. Tekst „O pozorištu lutaka“ (*O meampe kukol*) objavio 1934. Zbog svoje svestranosti zvali su ga „tihi genije“, „ruski da Vinči“ ili „ruski Leonardo“. Ubijen u Staljinovim čistkama. Videti više: Avril Pyman, *Pavel Florensky: A Quiet Genius. The Tragic and Extraordinary Life of Russia's Unknown Da Vinci*, Continuum Books, 2010.

pisao o estetičnosti igara,²¹⁷ a onda je, razmišljajući o spoznaji sebe u detinjstvu u „Antropologiji s pragmatičnog aspekta”,²¹⁸ determinisao igru i transformaciju malog bića u odraslog čoveka u naročiti period koji mu obezbeđuje vreme za igru, pri čemu i vaspitač, pretvarajući se u dete, drugi put doživljava i preživljava svu lepotu tog uzrasta.

Čarls Darwin je u studiji „The Descent of Man”²¹⁹ primetio „srećno stanje duha kod mladih životinja, kao što su štenci, mačići, jagnjad i ostali koji se igraju međusobno kao deca”. Čak se i insekti igraju međusobno, po uverenju Ibera,²²⁰ koji je video kako su mravi jurili okolo ujedajući jedan drugoga, kao sasvim mali psi. Slične pojave je Darwin zabeležio u bračnim igrama životinja.

Početak razvoja opšte teorije igara povezan je sa radovima Fridriha Šilera i Herberta Spensera. Nemački pesnik, dramski pisac i teoretičar umetnosti prosvetiteljstva, Johan Fridrih Šiler²²¹ video je igru kao važnu karakteristiku ljudskog ponašanja. On je, sledeći Kanta, naglasio estetičku prirodu igre i video u njoj osnovnu karakteristiku čoveka u celini. On je igru definisao kao zadovoljstvo povezano sa, od spoljnih činilaca, slobodnim izborom i manifestacijom snage. Šiler je naglasio da je čovek potpuno slobodan samo kada se igra. Pored dva osnovna nagona koja pokreću čovekove aktivnosti, „čulnom nagonu i nagonu za formom,”²²² Šiler je u „Pismima o estetskom vaspitanju čoveka”²²³ pronašao onaj toliko potreban treći nagon – *tertium datur*, koji je ujedno i posredujući, i u kome prethodna dva „deluju povezano”, nazvavši ga „nagonom za igrom”. U tome „oba

²¹⁵ Хотинская, Анна Ивановна. *Игра как феномен культуры в культурологических и семиотических описаниях (Прологомены)*, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, (2011).

²¹⁶ Imanuel Kant (1724–1804) nemački filozof koji se smatra poslednjim velikim misliocem razdoblja Prosvetiteljstva. Poznat je po filozofskoj doktrini koja se naziva transcendentni idealizam. Poznat je i po svojim delima na polju etike, i po tome što je formulisao kategorički imperativ.

²¹⁷ Жуков, Вадим Юрьевич. *Основы теории культуры: Учебное пособие для студентов вузов*. Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, 2004.

²¹⁸ Imanuel Kant, nemački filozof, delo „Anthropologie in pragmatischer Hinsicht”, prvi put objavljeno 1798. Videti: Immanuel Kant, *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht*. Felix Mainer Verlag. 2000

²¹⁹ Čarls Darwin (Charles Robert Darwin, 1809–1882) britanski naučnik koji je postavio temelje moderne teorije evolucije pomoću koncepta razvijanja svih životnih oblika procesom prirodne selekcije. Delo „The Descent of Man, and Selection in Relation to Sex” je Darwinova druga knjiga o teoriji evolucije.

²²⁰ Žan Pjer Iber (Jean Pierre Huber, 1777–1840) francuski naturalista, najpoznatije delo „The Natural History of Ants”, videti: Pierre Huber, *The Natural History of Ants*, HardPress, 2020.

²²¹ Johan Fridrih Šiler (Johan Friedrich Schiller 1759–1805).

²²² Sreten Petrović, „Nacrta za jednu ontologiju igre”, u: Dragan Žunić (ur.), *Tradicionalna estetska kultura – igra*, Centar za naučna istraživanja SANU Univerziteta u Nišu, 2011, str. 23.

²²³ Fridrih Šiler: *O lepom*, Kultura, 1968.

prethodna deluju povezano." Smisao nagona za igrom je u tome što on „uklanja svu slučajnost”, kao i sav drugi pritisak, tako da oslobađa „čoveka i fizički i moralno”. Dok je Aristotel smatrao da muzika kroz igru ostvaruje prijatan užitek, a da tek muzika kao istinski zabavna privodi čoveka višem duhovnom domenu, tj. lepoti, kod Šilera igra i lepota ne samo što ontički i vrednosno korespondiraju već se sama igra, unekoliko, razmatra kao superiorna duhovna instancija. Šilerov utemeljujući subjekt, koji proizvodi estetski predmet i učestvuje u igri, postaje umetnik, odnosno genije”.²²⁴

Engleski filozof i sociolog Herbert Spenser je u razumevanje igre uveo revolucionarni pristup, ukazujući na rasprostranjenost igre kod primitivnih društava ali i životinja. Estetički pogledi Spensera su kombinacija principa besciljne celishodnosti Kanta, Šilerovog razumevanja umetnosti kao igre, i utilitarizma, prema kojem je dobro ono što je korisno.

Poseban značaj igre, kao bitnog uslova za razvoj i formiranje ljudske prirode, dao je Fridrih Niče, budući da je krajem devetnaestog veka igra postala predmet opšteg naučnog interesa. Niče je, čini se, voleo igre i voleo da piše o igrama. Retko je ko sa toliko ushićujuće topline pisao o tom fenomenu.²²⁵ On, pored toga što smatra da su dečja igra i umetnička igra dve najstvaralačkije igre,²²⁶ misli na veliku i uopšte stvaralačku igru ili igru stvaralačkog čina kada ističe da ne zna drugi način opštenja s velikim zadacima osim igre. A gde se to opštenje moglo više ostvariti nego u vremenu najveće stvaralačke slobode kao što je bilo vreme grčke dokolice, a koje bi opet, ako se striktno držimo Ničea, moglo biti pedsokratovsko vreme.²²⁷ Niče takav stav operacionalizuje na sopstvenom primeru kada je stvarao veliko delo u jednoj slobodnoj stvaralačkoj igri: „Život mi je postao lak, najlakši, kada je od mene tražio najteže. Ko me je gledao u sedamdeset dana ove jeseni kada sam bez prekida radio same stvari prvoga reda, koje ne može da uradi niko drugi posle mene, nije opazio na meni nijedan poteza naprezanja, već samo svežinu i veselost. Nikada nisam jeo sa prijatnijim osećanjima, nikada nisam bolje spavao. Ja ne znam drugi način da opštim s velikim zadacima osim igre”.²²⁸

²²⁴ Sreten Petrović, „Nacrt za jednu ontologiju igre”, u: Dragan Žunić (ur.), *Tradicionalna estetska kultura – igra*, Centar za naučna istraživanja SANU Univerziteta u Nišu, 2011, str. 23.

²²⁵ „U svakom pravom čoveku je skriveno dete, a dete želi da se igra”, „Ja ne znam drugog načina da opštim s velikim zadacima osim igre”, „Pravi muškarac želi dve stvari, opasnost i igru”. Više u: Fridrih Niče, *Tako je govorio Zaratustra*, Dereta, 2011.

²²⁶ Ratko Božović, „Slobodno vrijeme i igra”, *Sociologija* 50, Vol. 1 (2008), 97–109, <http://www.doiserbia.nb.rs/img/doi/0038-0318/2008/0038-03180801097B.pdf>

²²⁷ Ibid.

²²⁸ Ibid.

Jedan od prvih pokušaja sistematskog izučavanja igre učinio je Karl Gros.²²⁹ Kao i Spenser, on je smatrao igru svojstvom viših životinja, i pretpostavljao da igra proizlazi iz potrebe životinja, kao i dece da ostvaruju i razvijaju nasledne oblike ponašanja. Nemački psiholog Karl Biler²³⁰ verovao je da igra može izazivati samo pozitivne emocije pa je igru definisao kao aktivnost koja se izvodi za dobijanje funkcionalnog zadovoljstva.

Ruski marksistički filozof Plehanov²³¹ smatra igru važnom vrstom ljudske aktivnosti za zadovoljavanje potreba društva u promociji i podizanju dece. S obzirom na ulogu i funkciju igre u životu osobe i njenoj interakciji sa radom, on je istakao da je igra srodna umetnosti, jer je priča o životu u igri jedna od glavnih karakteristika umetnosti. Teorijom igara koja proizilazi iz njene socijalne prirode, bavili su se ruski psiholozi Arkin, Vigocki, Leontijev i drugi, koji su svoje teorije počeli da razvijaju u drugoj polovini dvadesetog veka. Oni su igru videli kao značajni faktor obrazovanja i relaksacije kolektiva što je bilo od krucijalne važnosti za sovjetski sistem organizacije društva i društvenih odnosa koji se zasnivao na raznim vrstama kolektiva i kolektizma.²³²

Kanadsko-američki psihijatar i psihoanalitičar Erik Bern, autor je knjige koja je u Srbiji objavljena pod naslovom „Koju igru igraš?”.²³³ Postala je svetski bestseler, a Bern je verovao da se gotovo svi ljudski odnosi mogu opisati kao konvencionalne igre.

Igra se pokazala korisnom i sa medicinskog aspekta. Američki psihijatar Džekob Levi Moreno²³⁴ odlučio je da pokuša da pomogne odraslima da izađu iz životnih kriza na način koji je detektovao u dečjim igrama. U ranim dvadesetim godinama razvio je metodu terapije igrom – igroterapija. Amatersko pozorište koje je osnovao i posmatranje dece koja su se igrala pomoglo mu je da razvije terapijski metod: psihodramaterapiju²³⁵ u kojoj „igra uloga”²³⁶ ima važnu funkciju. Moreno je razvio tehnike razmene uloga, ogledanja, dupliranja, prostornog i vremenskog otuđenja. Morenovim uspesima, koji su se sastojali u tome da se

²²⁹ Karl Gros, *Die Spiele der Tiere*, Inktank Publishing, 2019.

²³⁰ Karl Biler (Karl Ludwig Bühler, 1879–1963) nemački psiholog i lingvista.

²³¹ Georgij Plehanov (Георгий Валентинович Плеханов, 1856–1918) ruski revolucionar i teoretičar marksizma

²³² Sovhoz, kolhoz, fabričke kolonije, zajednice stanovanja u velikih stambenim zgradama.

²³³ Knjigu je na našim prostorima objavilo nekoliko izdavača: Beoknjiga 2003, Mozaik knjiga iz Zagreba 2010, i Psihopolis 2013. godine.

²³⁴ Džekob Levi Moreno (Jacob Levi Moreno, 1890–1974).

²³⁵ Scott Giacomucci, "History of Sociometry, Psychodrama, Group Psychotherapy, and Jacob L. Moreno", *Social Work, Sociometry, and Psychodrama*, 2021, 31–52, https://doi.org/10.1007/978-981-33-6342-7_3.

²³⁶ „Fantazijska igra uloga”, društvena igra kojoj se čak pripisuje i svojstvo nove umetničke forme

pomoću igre uloga akterima omogućiti uvid u ponašanje trećih osoba, bili su ohrabreni psiholozi koji su počeli da primenjuju ovaj postupak u ostalim područjima. Ovaj metod je našao svoju prvu primenu u ekonomskom obrazovanju menadžera, pre svega na američkoj „Harvard Business School”.²³⁷

Iako po malo izlazi iz okvira primarnog interesovanja, ovo je mesto gde možemo pomenuti i jedan drugačiji aspekt igre i teorije a propos tog aspekta. To je korišćenje igre uloga u terapeutskoj praksi u kojoj se igra uloga sastoji u tome da pojedinac spoznaje i oblikuje svoj društveni život, na primer, u ulozi majke, kćerke, prijateljice, službenice, partnerke u sportu, potrošača itd.²³⁸. Svaki čovek se u toku svog života socijalizuje, on se upoznaje s ponašanjem koje zahteva određene uloge. Naučna teorija poznaje dva pojma društvene uloge koji vode do dva koncepta igre uloga. „Tradicionalna teorija uloga”²³⁹ koju zastupaju Merton, Parsons, Linton, Darendorf, koja počiva na funkcionalizmu i koja polazi od toga da je delovanje u ulozi funkcionalnije ukoliko su jasnije propisane uloge (očekivanja društva) tj. ukoliko se interpretacije normi uloga i praktično ponašanje igrača međusobno poklapaju. Po ovom shvatanju se konflikti uloga – i time sopstvene interpretacije – moraju izbegavati jer mogu dovesti do nestabilnosti područja socijalnih veza. „Interakcijska teorija uloga”²⁴⁰ teoretičara kao Habermas, Krapman, Drajcel, se razvila u sedamdesetim godinama na temelju simboličnog interakcionizma i kritičke teorije.

3.2. Klasici teorije igre

Igra je starija od kulture, pa prapočetke teorijskog razmatranja igre treba tražiti u starom veku. Heraklit²⁴¹ je govorio o „vremenu kao detetu koje se igra razmeštanjem kamačaka,”²⁴² Proklo²⁴³ je smatrao da „tvorac sveta oblikuje kosmos u igri”, Plotin²⁴⁴ misli da „bogovi stvaraju žive igračke.... i sve ono što je čovekovo

²³⁷ <https://books.google.com/books?isbn=1446250113>, pristupljeno 23. 04. 2021.

²³⁸ Scott Giacomucci, „History of Sociometry, Psychodrama, Group Psychotherapy, and Jacob L. Moreno,” *Social Work, Sociometry, and Psychodrama*, 2021, 31–52, https://doi.org/10.1007/978-981-33-6342-7_3.

²³⁹ Ibid.

²⁴⁰ Ibid.

²⁴¹ Heraklit iz Efesa (Ἡράκλειτος ὁ Ἐφέσιος, 535–475. god. st. e.), poznat kao „Mračni” (ὁ Σκοτεινός)

²⁴² Milan Uzelac, *Filozofija igre*, Književna zajednica Novog Sada, 1987, str. 76.

²⁴³ Proklo Likej, poznat i kao Proklo Naslednik ili Diadoh (Πρόκλος ὁ Διάδοχος, 412–485. god. n. e.), jedan od poslednjih velikih grčkih filozofa. On je postavio jedan od najkompleksnijih i najrazvijenijih neoplatonovskih sistema, koji je izvršio znatan uticaj na kasniju zapadnu i istočnu hrišćansku i islamsku misao.

²⁴⁴ Plotin (Πλωτίνος 204–270) je bio helenistički filozof iz 3. veka koji se smatra začetnikom novoplatonizma.

jeste tašto delo igre”.²⁴⁵ U VII knjizi Zakona Platon piše o tome kako „treba živeti igrajući se”.²⁴⁶ Igra je sadržana u prinošenju žrtava, pevanju i plesu koji imaju za cilj da umilostive bogove i odbiju neprijatelje, kaže Platon na istom mestu i ovo više nego jasno ukazuje na njen ritualni karakter.

Aristotel²⁴⁷ je originalan: „Igru treba primenjivati kao prekid rada”, budući da „igra i postoji radi odmora”. Ako se „pri radu ...čovek muči i napreže”, onda mu je „igra potrebna jer ona služi kao lek. Naime, njen je bitni cilj da se njome duša opusti budući da joj samo „uživanje pruža odmor.” Igra nije stvar dokolice, ona je u funkciji održanja rada! „Igr” je Aristotel pripisao pragmatičku ulogu razbibrige, dok na drugoj strani prkosno stoji uzvišena umetnost kao istinska stvaralačka aktivnost čoveka, koja se odvija jedino u slobodnom vremenu.

Srednji vek nije bio doba karakteristično za društvene nauke. Naukom je suvereno vladala ranohrišćanska *Patristica* svetog Avgustina. Tek pojavom islamskih teoretičara društva u devetom i kasnijim vekovima,²⁴⁸ i docnije sholastičkih hrišćanskih umova²⁴⁹ društveni odnosi su počeli da budu predmet razmišljanja u naučnih analiza. Feudalna filozofija dokolice o kojoj ćemo detaljnije govoriti u nastavku, potpuno je ponizila rad, a slavila igru koja je u aktivnostima plemstva zauzimala centralno mesto i bila zamena za rad koji je po nekad trebalo upražnjavati.

Značajni naučni prodor u svet igre napravio je Nikola Kuzanski²⁵⁰ svojim delom *De ludo globj*²⁵¹ napisanim u Rimu 1463. U tom delu „Nikola Kuzanski izlaže svoja kosmološka i teološka shvatanja i to u razgovoru s Jovanom, nećakom bavarskog kneza Alberta. Podsećajući kako u raznim naukama postoje različiti instrumenti i igre (u aritmetici – ritmomahija,²⁵² u muzici – monokord²⁵³) te

²⁴⁵ Milan Uzelac, *Filozofija igre*, Književna zajednica Novog Sada, 1987, str. 78.

²⁴⁶ Milan Uzelac, „Filozofija igre Nikole Kuzanskog”, *Otačnik* 3, no. 2, (2009): 729–742.

²⁴⁷ Sreten Petrović, „Nacrt za jednu ontologiju igre”, u: Dragan Žunić (ur.), *Tradicionalna estetska kultura – igra*, Centar za naučna istraživanja SANU Univerziteta u Nišu, 2011, str. 22.

²⁴⁸ al Gazali, al Ašari, Ibn el Arebi, Ibn Sina (Avicena), Ibn Rušd (Averoes), Ibn Tajmija, al-Buhari.

²⁴⁹ Pre svih, svetog Anselma Kenterberijskog i svetog Tome Akvinskog.

²⁵⁰ Nikola Kuzanski (*Nicolaus Cusanus*, *Nikolaus von Kues*, 1401–1464) bio je nemački kardinal i filozof iz doba renesanse. Povezuje se s učenjem o *slaganju suprotnosti*, napadom na Aristotelov zakon neprotivrecnosti koji je bio od istorijskog uticaja. On je bio jedan od najranijih mislilaca koji je porekao geocentričnu koncepciju svemira, i potvrdio neograničenu prirodu prostora. Njegovo glavno delo je „O učenom neznanju” (*De Docta Ignorantiae*) napisano 1440. godine.

²⁵¹ Nikolaus von Kues, *Gespräch über das Globusspiel*, Hrsg. G. von Bredow, Felix Meiner, 2000.

²⁵² Drevna igra piramidama različitog oblika koju spominje Jovan od Solsberija u spisu Polikratik (I, 5; Pismo 249).

²⁵³ Preteča svakog instrumenta koji se u osnovi sastoji od žica i rezonantne kutije (klavir, violina, violončelo, gitara...). Poznato je da je Pitagora (583 pne) koristio monokord u svojim

da igra došla sa istoka – šah, takođe ima svoj tajanstven moralni smisao, Nikola Kuzanski u igri loptom nalazi očigledno najadekvatniji primer na kom će objasniti svoje shvatanje sveta”²⁵⁴.

O igri kao neobaveznoj zameni za rad i prijatne telesne aktivnosti vlastele pisao je i Šekspir, ali se tek u ranom kapitalizmu pojavljuje sistematsko interesovanje za proučavanje igre i njene reperkusije na svakodnevni život čoveka.

3.2.1. Johan Huizinga

Igrom su se bavili velikani filozofske misli o kojima će kasnije biti više reči. Oni su razmatrali, pre svega ontologiju i metafiziku igre, uz fenomenološki iskorak Eugena Finka. Ali, prvi mislilac koji je teoriju igre uveo na velika vrata u kulturologiju je Johan Huizinga.²⁵⁵

Prema Huizingi, igra nema nikakvu svrhu, niti služi čemu, bilo da je to priprema za neku ozbiljnu delatnost, rasterećenje od suviše energije ili izraz naše strasti da se upustimo u nadmetanje sa drugima. Ova objašnjenja ističu važne funkcije igre u životu ljudi, ali čak ni ta objašnjenja nisu bitna. Tek retki ljudi se po nekad zapitaju šta je to igra i šta ona igraču znači.²⁵⁶ U čemu je magija igre,²⁵⁷ pita se Huizinga, šta je to u igri čemu ne možemo da se odupremo nego nastavljamo da se igramo? Da li je suština igre u stvari nonsens čiji je *raison d'être* da se ljudi samo igraju, a da se ona sama uporno i postojano odupire svakoj logičkoj interpretaciji, pokušaju definisanja i stavljanja u bilo kakve okvire?

Igra je nadrazumska, ili čak transcendentna, sa one strane razuma. Huizinga negira vezanost igre uz bilo koji stupanj kulture, ili uz bilo koju ideologiju, bilo koji opšti ili posebni pogled na svet.²⁵⁸ Igra se ne vezuje samo za odrasle, već i za decu i životinje. „Postojanje igre uvek iznova potvrđuje, i to u najpotpunijem smislu, nadrazumski značaj našeg položaja u kosmosu. Mi se igramo i znamo da se igramo, dakle nismo samo razumska bića nego i više od toga, jer je igra nerazumna.”²⁵⁹ Igra se, po Huizinginom mišljenju, u našoj svesti javlja kao nešto

istraživanjima matematičkih odnosa muzičkih intervala. Jednostavan instrument koji se sastoji od jedne žice razapete iznad drvene rezonantne kutije.

²⁵⁴ Milan Uzelac, „Filozofija igre Nikole Kuzanskog”, *Otačnik* 3, no. 2, (2009): 729–742.

²⁵⁵ Johan Huizinga, (1872–1945) holandski sociolog, jedan od utemeljivača teorije igre. Objavio svoje kapitalno delo „Homo ludens” 1937. godine.

²⁵⁶ Johan Huizinga, *Homo ludens*, Matica hrvatska, 1970, str. 11.

²⁵⁷ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, and Susana Pajares Tosca, *Understanding Video Games*, 4th ed. (Routledge, 2019), str. 29–30.

²⁵⁸ Huizinga Johan: *Homo ludens*, Matica hrvatska, 1970, str. 12.

²⁵⁹ Ibid, str. 13.

suprotno zbilji i možemo „slobodno reći: igra je ne-zbilja”,²⁶⁰ ali ne možemo reći da je neozbiljna, jer može biti vrlo ozbiljna. Ona ima „određeni kvalitet delovanja, koji se razlikuje od „običnog” života”.²⁶¹ Huizinga igru posmatra kao pojavu koja postoji kao „društveno uređenje” jer su po njegovom mišljenju igrom protkane „gotovo sve značajne iskonske delatnosti zajedničkog ljudskog življenja”.²⁶² Svaka igra, nezavisno od toga kada se igrala i koji su je narodi igrali, poseduje jedno vrlo važno svojstvo, a to je sloboda – mogućnost da je započnemo kada to zaželimo i da je isto tako prekinemo. „Pojmovi prisila, dužnost i nužda vezuju se uz nju tek sekundarno, tek pošto je ona prerasla u funkciju kulture.”²⁶³ Sa prvim obeležjem, da je slobodna, vezano je i drugo da „... nije običan ni pravi život. Ona je pre svega izlaženje iz njega u jednu privremenu sferu delatnosti s nekom vlastitom težnjom.”²⁶⁴ Od svakodnevnog života igra se razlikuje mestom i trajanjem.

Obavezna vremenska ograničenost uz omeđenost u prostoru je novo obeležje igre kao fenomena koji istražujemo. Igra se uvek odigrava unutar određenih granica vremena i prostora. Unutar prostora u kome se izvodi igra, vlada izuzetan red koji se mora poštovati ako se ona ne želi prekinuti. Pravila igre treba da obezbede iste početne uslove za sve igrače. Čim je to ostvareno, tok i kraj igre su neizvesni, što je novo svojstvo igre. Upravo neizvesnost i poštteni uslovi privlače igrače da u igri aktiviraju sve svoje fizičke i mentalne snage da bi ostvarili cilj koji se u toj igri može postići.

3.2.2. Rože Kajoa

Nasuprot Hujzingi koji igru i njen takmičarski značaj određuje situiranjem ovog fenomena u temelj istorije civilizacije, francuski mislilac Rože Kajoa²⁶⁵ u delu „Igre i ljudi”²⁶⁶ akcent stavlja na opis i kvalifikaciju igara; on ističe da igra mora da bude slobodna, izdvojena, neizvesna, neproaktivna, propisana i fiktivna²⁶⁷.

U odnosu igre i kulture, Kajoa insistira na tome da je kultura u svojim prvobitnim fazama igrana, ona se razvijala u igri i kao igra. Svaka civilizacija se

²⁶⁰ Ibid, str. 15.

²⁶¹ Ibid, str. 13.

²⁶² Ibid, str. 13.

²⁶³ Ibid, str. 18.

²⁶⁴ Ibid, str. 18.

²⁶⁵ Rože Kajoa (Roger Caillois 1913 –1978), francuski intelektualac, književni kritičar, sociolog i filozof. U svom delu *Igre i ljudi* (*Les jeux et les hommes*) dao je veliki doprinos teoriji igre.

²⁶⁶ Rože Kajoa, Rože: *Igre i ljudi* (*maska i zanos*), drugo izdanje, Nolit, 1979, str. 37.

²⁶⁷ Ibid, str. 38.

može determinisati i na osnovu svojih igara, zato „nije potpuno apsurdno ako se dijagnoza o jednoj civilizaciji daje na osnovu njenih igara”.²⁶⁸ Po njemu, ipak, nisu sve igre u pojedinačnoj meri vezane za umetnost. Gradeći jednu koncepciju sociologije igara, Kajoa deli sve igre na četiri osnovne kategorije:²⁶⁹

- (1) *agon*, tj. igre koje se javljaju kao takmičenje, kao borba u kojoj postoje jednaki uslovi za protivnike (sportska takmičenja, bilijar, šah);
- (2) *alea*, igre suprotne agonu, igre u kojima odluka ne zavisi od igrača jer po sredi nije igra s protivnikom, već sa sudbinom (rulet, kocka, lutrija, opklada);
- (3) *mimicry*, igre u kojima igrač odbacuje svoju ličnost i oponaša nekog drugog (gluma, scenske umetnosti, podražavanje nekog drugog);
- (4) *ilinx*, igre koje počivaju na izazivanju vrtoglavice, na poremećaju percepcije (ekstremni sportovi, brzo okretanje u krug, alpinizam, hod po konopcu).

Čvrsto se držeći igre, Kajoa posmatra svet iz zanimljive perspektive, opisujući sve što se među ljudima dešava kao kombinaciju četiri vrste igara koje predstavljaju nezaobilazna pravila igre u društvu. On ih naziva obavezno delujućim socijalnim igrama lišenim bilo kakve fleksibilnosti, od čijih posledica ne možemo da se zaklonimo, niti da ih izbegnemo.

Hazardne igre kod Kajoe logično proizilaze iz slabe društvene pokretljivosti (lenjosti) koja prati ljudski život. Jednostavno rečeno, seljak neće postati kralj, a radnik u čeličani ministar. To doduše jeste moguće, ali samo za mali broj osoba u malom broju slučajeva. Za ostatak važi pravilo. Život, posebno sa stanovišta liberalnog kapitalizma jeste takmičenje, *Agon*, u kome je veoma teško pobediti jer je učesnika puno, a pobednik samo jedan. Hazardne igre nisu ni malo humane, one ne korespondiraju sa moralnim kategorijama kao što su dobro i zlo, one ni malo ne nagrađuju bilo kakve zasluge, pravedan život i slično, na protiv, one se uglavnom rugaju zaslugama, tako da one uvek privlače one koji su razočarani u život kao takmičenje, koji misle da se u životu ne može uspeti poštenim i postojanim radom, pa radije bacaju kocku ili kartu, ili okušavaju sreću u kladionici.

„Suprotno od *Agona*,²⁷⁰ *Alea* negira rad, strpljenje, okretnost, kvalifikaciju; ona eliminiše profesionalnu vrednost, tačnost, trening. Ona je apsolutno: ili – ili. Za *Alea* ništa ne znače profesionalne veštine, poštovanje pravila, često duga i mukotrpa obuka. *Alea* trenutno prikazuje sve rezultate. Sudbina je tu ili potpuno

²⁶⁸ Rože Kajoa, Rože: *Igre i ljudi (maska i zanos)*, drugo izdanje, Nolit, 1979, str. 11.

²⁶⁹ Rože Kajoa, Rože: *Igre i ljudi (maska i zanos)*, drugo izdanje, Nolit, 1979, str. 40.

²⁷⁰ Rože Kajoa, Rože: *Igre i ljudi (maska i zanos)*, drugo izdanje, Nolit, 1979, str. 45.

neprijateljska ili apsolutno milostiva. Srećnom igraču ta igra donosi mnogo više nego što može da mu donese čitav život proveden u radu, disciplini i znoju. Ona predstavlja arogantnu i bezosećajnu porugu ličnim zaslugama igrača i zahteva od njega dijametralno suprotno osećanje od onoga pokazanog u *Agonu*. Kod agona on računa samo na sebe; kod *Alee* on računa i na najmanju spoljnu neobičnost, koju odmah uzima kao znak ili opomenu, na svaku neprirodnost koju zapazi, — na sve, osim na sebe samog”

Moderno društvo, kao i savremene kompjuterske i video igre su kombinacija različitih tipova igara na koje mogu da se primene kombinacije o kojima je govorio Kajoa. On razmatra i predlaže kombinacije koja smatra uspešnim i produktivnim. Najjednostavniji primer je kombinacija takmičarskih i hazardnih igara (Bridž, Preferans, Poker, itd) ili kombinacija „mimikrije” i „takmičenja” u raznim spektaklima na ekranu.

Kajoa smatra da igra kao skup pravila koja važe samo unutar određene teritorije ili situacije i takmičarski elementi u igri stvaraju civilizaciju takvom kakvu je mi poznajemo. Grubo govoreći, demokratske države – to su poligoni za takmičarske delatnosti sa realno niskom mobilnošću za većinu, što stvara ogroman prostor za „mimikrije” zbog kulta zvezda, eskapizam, itd, i *Aleu* odnosno kockanje, u kojoj ljudi prokockaju svoj poslednji novac. Prelazak društva i države na kombinaciju *Agon-Alea* Kajoa vidi kao krupan korak napred u odnosu na drevna društva u kojima su dominirali maska, šamani, ekstatična otkrovenja, odnosno mimikrija-ilinks.

„Između²⁷¹ društava koja se obično zovu primitivnim i drugih koja nam se predstavljaju u vidu složenih i razvijenih država ima očiglednih kontrasta, koji kod ovih poslednjih nisu eliminisani razvojem nauke, tehnike i industrije, ulogom administracije, sudske prakse ili arhiva, teorijom i primenom matematike, brojnim posledicama gradskog života i stvaranjem prostranih imperija, tolikim drugim razlikama koje nisu ništa manje ozbiljne ni nerazmrsive. Sve navodi na verovanje da između dva oblika kolektivnog života postoji jedan antagonizam druge vrste, suštinski, koji je možda koren svih ostalih, koji ih sažima, pothranjuje i objašnjava”.

Kajoa dalje nastavlja: „Što se mene tiče, ja bih taj antagonizam opisao na sledeći način: primitivna društva, koja bih pre nazvao dar-mar društvima, bilo da su australijska, američka ili afrička, jesu ona u kojima podjednako vladaju maska i opsednutost, odnosno mimicry i ilinx; obrnuto, Inke, Asirci, Kinezi ili Rimljani predstavljaju uređena društva sa kancelarijama, karijerama, zakonicima i računicama, kontrolisanim i kategorisanim privilegijama, gde se agon i alea, što

²⁷¹ Rože Kajoa, Rože: *Igre i ljudi (maska i zanos)*, drugo izdanje, Nolit, 1979, str.110.

bi ovde bilo zasluga i rođenje, javljaju kao osnovni, a osim toga i kao dopunski elementi društvene igre.

To su, nasuprot prethodnim, društva sa knjigovodstvom. U prvim se sve odvija kao da prerušavanje i zanos, ili radije pantomima i ekstaza, obezbeđuju intenzitet, a time i koheziju kolektivnog života, dok se u ovim drugim, društveni ugovor sastoji u kompromisu, u prečutoj podeli između nasleđa, to jest neke vrste slučaja i sposobnosti, koja podrazumeva upoređivanje i takmičenje²⁷²."

3.2.3. Hans-Georg Gadamer

Za razliku od Huizinge i Kajoe, Gadamer²⁷³ je filozof, jedan od tvoraca filozofske hermeneutike²⁷⁴. Gadamer fenomenu igre pristupa sa jednog potpuno neočekivanog stanovišta. Gotovo svi teoretičari, pristupajući igri, u prvi plan stavljaju „čoveka koji se igra”²⁷⁵ čineći tako igru-po-sebi homocentričnom. Gadamer ima drugačije mišljenje. Igra, umetnost i estetsko su po Gadameru značajni duhovni fenomeni koji čine tzv. istorijsko duhovno jedinstvo. Gadamer ih, poput Sartra, Adornoa²⁷⁶ i Hajdegera, razmatra oslanjajući se na fenomenološku tradiciju.

Smatrajući²⁷⁷ da je igra elementarna funkcija ljudskog života „bez koje se ovaj uopšte ne može zamisliti”²⁷⁸, Gadamer pod igrom, odvoji li se ona od subjektivnog značenja koje ima kod Kanta i Šilera, smatra „sam čin bivstva umetničkog dela”²⁷⁹. Kako igra ima sopstvenu bit, nezavisnu od svesti onih koji igraju, njen subjekt nije igrač već ona sama dok se ispoljava pomoću igrača. Svrha igre je oblikovanje samog kretanja igre, pa se, po Gadameru, u njoj ispoljava ono što jeste. „Bivstvo igre je izvršenje, ispunjenje, ona je proces kretanja, tvorevina”.

²⁷² Rože Kajoa, Rože: *Igre i ljudi (maska i zanos)*, drugo izdanje, Nolit, 1979, str. 110.

²⁷³ Hans-Georg Gadamer (1900–2002), nemački filozof kontinentalne tradicije. Njegovo najpoznatije delo je *Istina i metod*, (Wahrheit und Methode) objavljeno 1960. godine.

²⁷⁴ Hermeneutika je nauka, doktrina, način ili veština tumačenja značenja i smisla tekstualnog zapisa, govornog izraza, umetničke tvorevine ili obrasca ponašanja. Dolazi od grčke reči ἑρμηνεύω hermeneuo: „rastumačiti” ili „prevesti”.

²⁷⁵ „Homo ludens”, „Человек играющий”, „A man who plays”, „Ein Mann, der spielt”, „Un homme qui joue.”

²⁷⁶ Teodor Adorno (*Theodor W. Adorno*, odnosno *Theodor Ludwig Wiesengrund*, 1903–1969) nemački filozof, sociolog i muzikolog.

²⁷⁷ Milan Uzelac, *Filozofija igre*, Književna zajednica Novog Sada, Novi Sad, 1987, strana 82.

²⁷⁸ H.G. Gadamer: *Kunst als Spiel, Symbol and Fest*, u: *Die Aktualität des Schönen*, Stuttgart 1977, str.48, citirano u: Milan Uzelac, *Filozofija igre*, Književna zajednica Novog Sada, 1987, str. 82.

²⁷⁹ Milan Uzelac, *Filozofija igre*, Književna zajednica Novog Sada, Novi Sad, 1987, str. 82.

Za Gadamera je čovek-igrač, u drugom planu. „Gadamer²⁸⁰ lišava čoveka igračkog subjektiviteta da bi igru proglasio subjektom igre. Čovek se ne igra, već se igra – igra, služeći se čovekom kao svojom igračkom. Budući da je sve na nivou datosti i pojavnog, ovde je igra moguća i bez igrača, a pojavljivanje čoveka u igri ne daje igri bilo kakvu specifičnost niti kvalitet, jer je čovek nešto putem čega se igra odvija i u tom smislu je u istom rangu sa npr. talasima”, igračkama, loptom.

„Igra²⁸¹ ima medijalni smisao. Njen način bivstva blizak je kretanju prirode, pa Gadamer podvlači da je igra prirodni tok, i u meri u kojoj je ovaj priroda, u toj meri je i smisao njegove igre samopredstavljanje. Igra je slobodni impuls i bez nje je čovekov život nezamisliv – nju srećemo i tamo gde nema subjekata koji se ponašaju kao da se igraju, ona ima svoju bit nezavisno od svesti onih koji igraju, te, konstatuje Gadamer, „igru imamo i tamo gde bivstvo-za-sebe subjektiviteta ne ograničava tematski horizont i gde nema subjekata koji se ponašaju kao da se igraju”.²⁸²

Igra kao način postojanja umetničkog dela ima svoju oblast u koju uvlači onoga koji igra. Njena otvorenost prema posmatraču istovremeno je i njena zatvorenost. Ne može se biti van igre, kao što se ni bit umetničkog dela ne može sagledati van njega samog. „Igra kao celina igrača i posmatrača svoj vlastiti duh nema u onima koje uvlači u igru, jer ovi tek kroz igru dospevaju do duha, do stvarnosti s one strane svakodnevne stvarnosti. Svrha je igre, dakle u oblikovanju samo njenog kretanja, pa se stoga pokazuje kao samoprikazivanje. U njoj se ispoljava ono što jeste, jer je u prikazivanju istinska bit igre, a zato i umetničkog dela. Ukidanje ove stvarnosti, iznošenje na videlo onog što neprestano izmiče, ostaje skriveno. Tako se igra opredmečuje, postaje tvorevina, biva umetnost, a tvorevina je po Gadameru, nezavisna od delatnosti igrača, svoje pravo bivstvo dostiže samo kao igra”.²⁸³

3.2.4. Eugen Fink

U svojim radovima Fink nastoji da odgovori na temeljna pitanja o svetu, zanemarujući metafizička, mitologijska, religijska i kritička određenja mimo samorazumljivosti i neupitnosti sveta. Fenomen igre Fink posmatra antropološki, kao jedan od pet osnovnih fenomena ljudskog postojanja. Pritom on pokazuje da igra nije proizvoljna tema filozofije, jedna tema među mnogim drugima, nego

²⁸⁰ Grlić, Danko. „Igra kao estetski problem”, *Filozofske studije*, VII, (1975): 191–240.

²⁸¹ Milan Uzelac, *Filozofija igre*, Književna zajednica Novog Sada, Novi Sad, 1987, str. 82–83.

²⁸² Hans-Georg Gadamer, *Istina i metod*, Veselin Masleša, 1978, str. 132.

²⁸³ Milan Uzelac, *Filozofija igre*, Književna zajednica Novog Sada, Novi Sad, 1987, str. 83.

je tema koja ima istaknuti položaj – i to zato jer je igra temeljni egzistencijalni fenomen, jednako izvoran kao i smrt, ljubav, rad ili borba.²⁸⁴ Da bi se igra diferencirala od drugih fenomena, treba sagledati koje su to produktivne snage čoveka koje učestvuju u stvaranju „igre”. Za igru Fink fiksira maštu kao ljudsku moć bez koje bi „naše postojanje bilo neutešno, ostalo bez stvaralaštva. Iako se povlači kroz sva područja ljudskog života, ona na privilegovani način stanuje u igri”.²⁸⁵

Igra je²⁸⁶ temelj čovekove slobode, osnova samog čoveka, jedina potvrda njegove čovečnosti koja je to samo dok traje igra. Putem nje dospeva se do razumevanja onog što je još teže: do shvatanja umetnosti života. Kultivisanje nagona za igrom stoga je cilj estetskog vaspitanja, nastojanje da se život oblikuje po meri umetnosti, da se življenje kao ispoljavanje ljudskog uzdigne u oblast nadvremenog, iznad stvarnosti i nepromenljivosti, onevremenjući vreme, i stvori prostor za moralno i fizičko oslobođenje čoveka.

Za Finka je „igra isključivo mogućnost ljudskog postojanja. Samo se čovek može igrati. Ni životinja ni bog se ne umeju igrati”²⁸⁷. Imajući u vidu Aristotelov doprinos, Fink mu replicira, pokazujući kako antički filozof igru pogrešno razume „kao međuigru između ozbiljnih životnih delatnosti, kao pauzu, kao ispunjavanje slobodnog vremena”. Fink još primećuje kako se i danas još u javnom životu igra najčešće shvata upravo na ovaj, banalan način, naime, da se čovek naprosto igra kako bi se „opustio, regenerisao, otrgao od teške zbilje života”, te da mu je „igra potrebna kao san”.²⁸⁸

On pokazuje kako je potrebno da „što manje igru uplićemo u druga životna stremljenja”,²⁸⁹ da što se „ona odvija više bez svrhe, utoliko pre u njoj nalazimo” zaokruženu sreću. Stavom da je „igra s one strane svrhe” Fink se sasvim približio Kantovom razumevanju umetnosti, pa i Šilerovom pojmu igre kao bez interesnog fenomena.

Analogija između sveta i igre sastoji se po Finku, u sledećem:²⁹⁰ Sve u svetu ima temelj, ali za sam svet se ne može reći niti da ima temelj, niti da ima svrhu.

²⁸⁴ Mihaela Girardi-Karšulin. „Eugen Fink: Igra kao simbol svijeta”. *Prolegomena*, 2, no. 1, (2003): 79–82.

²⁸⁵ Fink, Eugen: *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, Beograd, 1984, strana 292.

²⁸⁶ Milan Uzelac, *Filozofija igre*, Književna zajednica Novog Sada, Novi Sad, 1987, str. 80.

²⁸⁷ Sreten Petrović, „Nacrt za jednu ontologiju igre”, u: Dragan Žunić (ur.), *Tradicionalna estetska kultura – igra*, Centar za naučna istraživanja SANU Univerziteta u Nišu, 2011, str. 25.

²⁸⁸ Sreten Petrović, „Nacrt za jednu ontologiju igre”, u: Dragan Žunić (ur.), *Tradicionalna estetska kultura – igra*, Centar za naučna istraživanja SANU Univerziteta u Nišu, 2011, str. 25.

²⁸⁹ Eugen Fink, *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, 1984, str. 297.

²⁹⁰ Mihaela Girardi-Karšulin. „Eugen Fink: Igra kao simbol svijeta”. *Prolegomena*, 2, no. 1, (2003): 79–82.

Svet je bez temelja i bez svrhe i njegova neutemeljenost je garancija utemeljenosti i konačnosti svega u svetu. Ali ta neutemeljenost nije „bezvrednost“, „neznatnost“ sveta, nego znači da je svet nešto izvornije od stvari u svetu. Te karakteristike sveta mogu se prepoznati i u čovekovoj igri. Čovek je biće u svetu, ali odrednice sveta pokazuju se u čovekovoj igri. Zato je čovekova igra simbol sveta.²⁹¹ No, čovek je biće u svetu i ništa u svetu ne može uistinu da liči na svet. Zato je čovekova igra simbol sveta u mediju privida. Stoga je čovekova igra samo nezbiljska, prividna slika, jer njoj uvek pripada igrač igre, dok je svet igra – bez igrača.²⁹² Glavna Finkova teza o svetu (tj. bitku) kao igri bez igrača očito se oslanja na Hajdegera i uključuje, kako njegovu analitiku tubitka, tako i kasnije izvode o čistini u kojoj svetli i osvetljena je prisutnost bogova i ljudi. S druge strane, u samoj Finkovoj argumentaciji uočljiv je i uticaj Huserla,²⁹³ ali i pokušaj pozitivne valorizacije (neo)marksističke kritike religije kao jedne „antropologije“ u smislu filozofije čovekove biti. U kontekstu „samootuđenja“ čovek se pokazuje kao „na neki način sve“.²⁹⁴ Transcendencija bića tu je protumačena kao transcendentalni horizont smisla čovečnosti“.

Fink je pokazao kako se „pravi igrač igra samo da bi se igrao“,²⁹⁵ tako da „igra stoji za sebe i u sebi“, dodavši kako „radost igre nije samo radost u igranju nego radost radi igre, radost radi čudnovate mešavine stvarnosti i nestvarnosti“.²⁹⁶ Razume se, on ne previđa jednostavnu činjenicu da se „igra karakteriše vezanošću za pravila“, svakako za „pravila koje ona sama postavlja“. Nema nikakve sumnje da je ogroman fundus, kako on kaže, „objektivirane mašte koji se nataložio u ljudskim igrama“.²⁹⁷

„Igranje“²⁹⁸ je uvek ophođenje s igračkama. Već se po igrački može videti da se igranje ne zbiva samo u unutrašnjosti duše i bez oslonca u spoljnom objektivnom svetu. Svet igre sadrži subjektivne elemente fantazije i objektivne elemente. Fantaziju poznajemo kao moć duše, poznajemo san, unutarne strepnje, šarolike sadržaje fantazije. Ali šta treba da znači objektivni privid? Postoje, naime, u stvarnosti stvari koje su same nešto neporecivo stvarno, a ipak

²⁹¹ Mihaela Girardi-Karšulin. „Eugen Fink: Igra kao simbol svijeta“. *Prolegomena*, 2, no. 1, (2003): 79–82.

²⁹² Ibid.

²⁹³ Edmund Gustav Albrecht Husserl (1859–1938) nemački filozof, osnivač Škole fenomenologije

²⁹⁴ Mihaela Girardi-Karšulin. „Eugen Fink: Igra kao simbol svijeta“. *Prolegomena*, 2, no. 1, (2003): 79–82.

²⁹⁵ Eugen Fink, *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, 1984, str. 297.

²⁹⁶ Ibid, str. 298.

²⁹⁷ Ibid, str. 303.

²⁹⁸ Eugen Fink, *Oaza sreće. Misli za jednu ontologiju igre*, Izdavački centar Revija Radničkog sveučilišta „Božidar Maslarić“, 1979, str. 14.

u sebi sadrže moment nestvarnosti. Zvuči neobično i čudno. Ali svako od nas zna nešto tome slično, samo što ove stvari obično ne označavamo tako detaljno i apstraktno. To su naprosto objektivno postojeće slike”.

Fink u nastavku razvija tezu o prividu kao samostalnom biću: „Tako jablan uz obalu jezera baca svoju sliku na blistavu površinu vode i na njoj se ogleda kao u ogledalu. Osvetljene stvari bacaju senke, drveće uz obalu se ogleda u jezeru, okolne stvari se odslikavaju na glatkom i sjajnom metalu. Šta je slika u ogledalu? Kao slika, ona je stvarna, ona je stvarno odslikavanje stvarnog, originalnog drveta. Ali u slici je predstavljeno neko drvo, ono se ogleda na površini vode, ali ipak tako da se tamo pojavljuje samo u mediju privida ogledala, a ne u stvarnosti. Privid takve vrste je samostalna vrsta bića i sadrži kao konstitutivni moment svoje stvarnosti nešto specifično nestvarno u sebi – a osim toga je utemeljen i nekim drugim, naprosto stvarnim bićem. Ogledanje jablana na vodenoj površini je kao ogledanje, tj. kao određeni svetlosni fenomen, stvarna stvar i obuhvata u sebi nestvarni svet jablana „ogledanog” na vodenoj površini.”²⁹⁹

3.2.5. Maršal Makluan

Makluana³⁰⁰ možemo smatrati prvim teoretičarem filozofije medija i začetnikom filozofskog pravca koji probleme medija i medijskih posredovanja stavlja u prvi plan istraživanja. Maršal Makluan se bavi igrom kao kulturnom refleksijom, ali on se igrom bavi uzgred, onako i onoliko koliko je igra, u najširem smislu relevantna za ljudsku delatnost koja je kasnije nazvana industrijom informacija.

Makluan je možda najpoznatiji po uzrečici „medij je poruka” i terminu „globalno selo”. „Njegova”³⁰¹ ideja „globalnog sela”, u novoj medijskoj ekonomiji, čija je osnovna karakteristika ukрупnjavanje kapitala, transformiše se u ideju „vavilonske kule” u kojoj vrlo rado i bez ideje da su na različite načine manipulisani, participiraju brojni narodi i zemlje. Trend medijske koncentracije odnosno medijske konsolidacije uzrokuje da pojedinci ili organizacije poseduju ili kontrolišu sve veći broj akcija masovnih medija i novomedijskih platformi”.³⁰² Takođe,

²⁹⁹ Eugen Fink, *Oaza sreće. Misli za jednu ontologiju igre*, Izdavački centar Revija Radničkog sveučilišta „Božidar Maslarić”, 1979, str. 14.

³⁰⁰ Herbert Maršal Makluan (Herbert Marshall McLuhan, 1911–1980), kanadski filozof i prosvetitelj. Njegovo delo se smatra jednim od temelja savremenih teorija medija. Najpoznatiji je kao tvorac izraza „medij je poruka” i „globalno selo”.

³⁰¹ Mirjana Nikolić, „Medijska koncentracija – izazov pluralizmu medija”, *Medijska kultura*, 4, (2013), 103–116.

³⁰² „Još 1983. godine u delu *The Media Monopoly*, Ben Bagdikian je dao kritičko upozorenje na negativne aspekte monopolizaciju medija od strane vlasnika i oglašivača, da bi u svom delu iz

predvideo je Internet i World Wide Web tridesetak godina pre njihove pojave.³⁰³ Iako je World Wide Web (www) stvoren gotovo trideset godina nakon što je Makluan objavio delo *Gutenbergova galaksija*, a deset godina nakon njegove smrti, Makluan je još 1962. predvideo tehnologiju umrežavanja na približan način na koji je gledamo danas:

„Sledeći medij, šta god on bio – biće ekstenzija svesti, i sadržaće televiziju kao svoj sadržaj a ne kao svoje okruženje, i transformisaće televiziju u umetničku formu. Kompjuter kao instrument za istraživanje i komunikaciju mogao bi da poboljša pronalaženje i organizaciju masivne biblioteke, povrati pojedincu enciklopedijsku funkciju i obezbedi privatnu liniju za distribuciju brzo proizvedenih podataka koji su po prirodi komercijalni”.³⁰⁴

Ipak, Makluan je imao izvesne rezerve kada je u pitanju masovno korišćenje onoga što danas zovemo Internet. Nebojša Mrđa smatra da „države ne bi trebalo da se takmiče i forsiraju upotrebu Interneta već da svima (ili ogromnoj većini) omoguće pristup i ne bi trebalo da uskraćuju ili otežavaju mogućnost građanima da obavljaju svoje aktivnosti u svim oblastima rada i života uopšte na tradicionalni način, odnosno, bez Interneta. Uostalom, Maršal Makluan (*Marshall McLuhan*) je odavno predvideo da će ljudi nove mas medije koristiti kao dopunu, a ne kao zamenu za starije forme medija”³⁰⁵.

U njegovom, za ovaj rad najrelevantnijem delu „Poznavanje opštila – čovekovih produžetaka”³⁰⁶, igri je posvećeno samo jedno poglavlje. Igra je determinisana kao čovekov produžetak a jezik je nazvan „ljudskom tehnologijom”.

Naravno, čitalac odmah upadne u problem razumevanja i pravilnog određenja termina „čovekov produžetak”. Ali naš jezik u pojedinim segmentima nije dovoljno izgrađen, pa je tako izvorni termin „The Extensions of Man” preveden kao „čovekov produžetak” što iziskuje izvestan napor pa i kompromis a *propos* prihvatanja i razumevanja. Slično je i sa prevodom naslova te knjige na srpski jezik. Prosveta Beograd je 1971. godine objavila tu knjigu pod nazivom „Poznavanje opštila–čovekovih produžetaka”³⁰⁷, pri čemu je termin „media” preveden kao „opštilo”. Kao i slučaju „čovekovih produžetaka”, mislim da i sa

1997. *The New Media Monopoly* pokušao da da rešenja za ovaj trend”, citat u: Mirjana Nikolić, „Medijska koncentracija – izazov pluralizmu medija”, *Medijska kultura*, 4, (2013), 103–116.

³⁰³ Paul Levinson, *Digital McLuhan: A Guide to the Information Millennium*, (Routledge, 1999).

³⁰⁴ <http://www.wnyc.org/articles/features/2011/jul/15/celebrating-marshall-mcluhans-legacy/>, pristupljeno 20. 01. 2021.

³⁰⁵ Nebojša Mrđa, *Internet i društvene nauke – nove mogućnosti i krupne posledice*, Fakultet političkih nauka, Čigoja štampa, 2014, str. 60.

³⁰⁶ Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Routledge, 2001.

³⁰⁷ Maršal Makluan, *Poznavanje opštila – čovekovih produžetaka*, Prosveta, 1971.

terminom „opštilo” postoji isti problem. To će usloviti da u čitavom ovom radu bude korišćen strani, ali dobro poznati i prihvaćeni termin „medij”.

Ovde mislimo da u duhu Makluana „The Extensions of Man” treba posmatrati kao produžetke ljudske fiziologije i najkraće rečeno (ovo ipak nije rad na tu temu) termin „produžeci” treba razumeti ovako: instrumenti pre „električnog” doba predstavljaju produžetke određenih delova tela (ruke ili noge), a na elektricitet se gleda kao na produžetak „centralnog nervnog sistema” uopšte. Ta razlika služi Makluanu kao kvazifizička osnova za tvrdnju da će električni mediji („produžavajući” prirodu nervnog sistema uopšte) odstraniti težnje ka specijalizaciji karakteristične za ranije „mehaničke” pronalaskе, koji su predstavljali produžetke posebnih delova tela.³⁰⁸

Makluan je igre definisao kao „produžetak (ekstenziju) ne naših privatnih već društvenih ličnosti. Igre su za njega situacije osmišljene da dozvole simultano učešće velikog broja ljudi u pojedinim značajnim obrascima naših inkorporiranih života.”³⁰⁹

Na svom najosnovnijem nivou, sve igre zahtevaju određeno delanje od svojih učesnika, što je aspekt igre kao treninga, vežbe. Ono što je neophodno za razumevanje prirode igre, dakle, jeste njen odnos prema „igranju”. Naš primarni način interakcije sa igrom je onda kada je igramo, a čak se i jednostavnim posmatranjem drugih kako igraju postiže bliska identifikacija sa samim igračem, a samim tim i igranjem, a samim tim i igrom. Ono što ostaje kao pitanje za teoretske debate je kvalitativna razlika između igre i igranja, to jest, da li je svako igranje igra, i da li je svaka igra igranje. Primera radi, životinje se igraju, ali da li je to igra? I da li su igre sa visokim ulozima, poput rata, sportskih mečeva i slično – igranje?

3.3.6. Ludvig Vitgenštajn

Austrijanac Ludvig Vitgenštajn³¹⁰ je bio uticajni filozof XX veka. Bio je veliki logičar i duboki mislilac. Igrama se bavio u svom drugom kapitalnom delu „Filozofska istraživanja”.³¹¹ Tu je u teoriju igre uveo termin „jezičke igre”.³¹² Upotreba reči u jeziku uči se kroz neku vrstu igre, ali se, takođe, i reči u jeziku

³⁰⁸ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, and Susana Pajares Tosca, *Understanding Video Games*, 4th ed. (Routledge, 2019), str. 34.

³⁰⁹ Ibid, str. 35.

³¹⁰ Ludvig Vitgenštajn (Ludwig Wittgenstein 1889–1951), nemački filozof,

³¹¹ Ludvig Wittgenstein, *Philosophical Investigation*, Blackwell, 2001, str. 67.

³¹² Vitgenštajn je u svojim radovima podjednako i ravnopravno koristio termin „jezičke igre” i „jezička igra” u zavisnosti od konteksta rečenice ili teksta.

koriste na način igre. Jezičkih igara ima bezbroj. Jedna od takvih igara je imenovanje predmeta, mit, poezija, religija. Po Vitgenštajnu, svaka igra ima određena pravila, a upotrebljavati pojmove u nekoj igri, znači poštovati pravila koje je jezik odredio.

Pojam jezičkih igara nije u koncepciji poznog Vitgenštajna određen do kraja jasno. U osnovi pojma jezičkih igara je analogija između čovekovih igara i ponašanja u životu. Igre pretpostavljaju ranije utvrđena pravila kojima je određeno kretanje i logički put; igra bez pravila nije igra, ali igra koja se potčinjava ekstremno strogim pravilima takođe nije igra. Igra je nezamisliva bez obrata, preokreta, varijacija stvaralaštva.³¹³

Pod jezičkim igrama misli se na jezičke modele, na metode analize njegovog delovanja. Postoje različite vrste, različite upotrebe jezika. Jezičke igre su jednostavni načini upotrebe znakova, jednostavniji nego oni na koje mi primenjujemo znake svakodnevnog jezika. Igre su načini jezičke prakse i s vremenom je Vitgenštajn sve češće, jezičke igre počeo da izjednačava s formama života.

3.2.7. Gregori Bejtson

Gregori Bejtson³¹⁴ je antropolog i sociolog. U svom tekstu „Teorija igre i fantazija³¹⁵” Bejtson formira novu funkcionalnu perspektivu igre. On je kod životinja koje stupaju u igru uočio opštu potrebu da obavezno pokažu svoj posebni status igračkog ponašanja, a kod ljudi, potrebu da najave fantazijske i umetničke igre. Igračka ponašanja, po njemu, zahtevaju promenu u tretmanu ponašanja koja se javljaju u sklopu igre, kao što umetnička predočavanja ponašanja zahtevaju temeljnu promenu u njihovom vrednovanju. Mnogi potezi u igri liče na stvarne poteze (napad, odbrana, jurenje), a mnoge situacije u umetničkim prikazivanjima izgledaju iste kao i situacije u životu – ali, sve je to u igri i u umetničkim prikazivanjima bez posledica i obaveza koje takvi potezi imaju u životu. Saigrači i konzumenti umetničkog dela moraju zbog toga da budu unapred upozoreni na to da je po sredi igra bez posledica, a ne egzekutivno ponašanje.

Signali koje je Bejtson imao pred očima slični su našim metakategorijskim uputstvima: reč je o signalima koji specificiraju kategorijsku pripadnost datog

³¹³ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, and Susana Pajares Tosca, *Understanding Video Games*, 4th ed. (Routledge, 2019), str. 28.

³¹⁴ Gregori Bejtson (Gregory Bateson 1904–1980) engleski antropolog, sociolog i kibernetičar

³¹⁵ Foxman, Daniel, and Gregory Bateson. “Steps to an Ecology of Mind”. *The Western Political Quarterly* 26, no. 2 (June 1973): 345. <https://doi.org/10.2307/446833>.

poteza izlaganja. Bejtson je govorio o „it is a game” signalima, takozvanim „framing” signalima, signalima koji daju poseban okvir igračkom ponašanju.

Bejtson, u spomenutom eseju, takve signale naziva još i „metakomunikacijskim”³¹⁶, jer komunikacijski upozoravaju na komunikacioni (a ne akcioni) status nastupajućeg ponašanja. Ova odredba „metakomunikacijski”, naročito je prikladna za slučajeve ljudske komunikacije: za razgovorne razmene, za „razmenu” filmova, muzike, likovnih dela i dr.

3.2.8. Brajan Saton Smit

Brajan Saton-Smit³¹⁷ je značajni zapadni teoretičar igre koji je čitav život proveo pokušavajući da otkrije kulturni značaj igre u ljudskom životu, tvrdeći da definicije igre moraju da se primenjuju podjednako na odrasle i decu. On pokazuje da deca nisu nevina u igri i da su odrasli zaista krivi u svojim igrama.

Svako dete zna šta je to igra i šta znači igrati se, ali mi ostali možemo samo da nagađamo. Da li je to neka vrsta adaptacije, da li nas uči veštinama, da li nas uvodi život određenih zajednica? Da li je to moć koju stičemo u igri junaštva? Da li je to sudbina u igrama na sreću, da li su to snovi koji uvode u umetnost? Ili je sve to samo lagana lakomislenost dece i dokoličara?

Brajan Saton-Smit smatra verovatnom i istinitom svaku izloženu mogućnost i zalaže se da igra bude predmet ozbiljnog razmatranja u različitim naučnim disciplinama kao što su biologija, psihologija, obrazovanje, pa do metafizike, matematike i sociologije.

Saton-Smit se fokusirana teoriju igre zasnovanu na sedam različitih retorika koje naziva drevnim diskursima: Sudbini, Snazi, Socijalnom identitetu i Lakomislenosti, i modernim diskursima: Napretku, Imaginaciji, i, kod nas teško prevodivog pojma Self. U otvorenoj analizi koja polazi od pitanja uticaja igre u razvoju deteta na implikacije igre na Zapadnu radnu etiku, on istražuje vrednosti, istorijske izvore, ali i interese koje su diktirali uslove i oblike igre.

³¹⁶ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, and Susana Pajares Tosca, *Understanding Video Games*, 4th ed. (Routledge, 2019), str. 34.

³¹⁷ Brajan Saton-Smit (Brian Sutton-Smith, 1924) Svoju teoriju je izneo u knjizi „*The Ambiguity of Play*” (1997, Harvard University Press).

POGLAVLJE IV

4. Teorije video igre kao igre

4.1. Dileme i počeci utemeljenja naučnog izučavanja video igara

Kompjuterske igre postoje više od osamdeset godina,³¹⁸ ali mi još uvek nismo u potpunosti razumeli njihovu prirodu, niti postoji saglasnost ni igračke ni naučne zajednice o suštini, mestu i ulozi video igara u teoriji i praksi života i civilizacije na planeti Zemlji.

Potpuno nesporno da je video igra za relativno kratko vreme uspela da od eksperimentalne zabave za vrlo uski krug tehnički nadarenih i opremljenih ljudi postane, najpre, deo popularne kulture, a onda, u kombinaciji neprestanog usavršavanja video igre kao medija sa globalnom recesijom, koristeći faktore koji joj idu u prilog, postane najunosnija grana kreativne industrije.³¹⁹ Video igra paralelno postaje i element popularne kulture koji se lako i efikasno prilagođava društvenim i tehnološkim promenama, dok se elementi poput filma i muzike, koji su dugo vremena bili prva asocijacija na termin „popularna kultura” nalaze u opadanju. Pri tome, „popularna kultura nije koherentan pojam, nema organsku celinu i podložna je menjanju. Nije fiksirana ni konkretna, jer ključ razumevanja leži u svakodnevicu. Njeno konačno značenje ne postoji, jer se ona stalno iznova određuje i vrednuje, a proširuje se i lista kanonskih dela pop-kulture. Šezdesetih godina minulog veka, na svom vrhuncu, pop-kultura se menjala oblikujući sopstvenu pasivnu i aktivnu ulogu”.³²⁰ Ako uporedimo sadašnji trenutak sa periodom od pre dvadeset godina, a da ne govorimo o zlatnoj eri filma³²¹ i muzike, teorija video igara još uvek nije napravila ireverzibilni korak ka priznavanju ludologije za samostalnu naučnu disciplinu.

³¹⁸ 1947. je podnet prvi patent za upotrebu katodne cevi za potrebe igara na sreću. Patent su podneli Thomas T. Goldsmith Jr. i Astley Ray Mann 25. januara 1947 a patent je prihvaćen 14. decembra 1948. Patent opisuje ideju kontrole položaja regulatora svetle tačke na ekranu.

³¹⁹ Aleksandar Filipović, „Video igre kao najozbiljniji biznis kreativne industrije na početku 21. veka”, *Megatrend revija*, 10, vol. 2, 2013: 177–192.

³²⁰ Aleksandar Janković, *Dug i krivudav put: Bitlsi kao kulturni artefakt*, Red Box, 2009, str. 7

³²¹ Pod zlatnim dobom Holivuda, obično se smatraju druga i treća četvrtina dvadesetog veka.

U matematici postoji posebna oblast pod nazivom „Teorija igre”,³²² ali ta grana nauke nema nikakve veze sa video igrama i u njenom imenu se krije samo deo teorije verovatnoće za potrebe onog dela igara koje Kajoa zove *alea*. Moderne kapitalističke države su tu teoriju prihvatile i razvile je do neslučenih granica kada je u pitanju „kreiranje komplikovanih matematičkih i statističkih metoda i obrazaca za procenu i izračunavanje verovatnoće dobitka prilikom investiranja u proizvodne ili trgovačke aktivnosti”.³²³

Tek nedavno su se pojavile naznake relevantne nauke³²⁴ koja se bavi svim pitanjima vezanim za video igre. Začeta je ludologija (Ludology, *Лудология*), nauka čiji je cilj istraživanje video igara kao modernog oblika komunikacije i kreativnosti. Postoje i drugi nazivi za tu nauku kao što su: *Game studies* (studije igre), *igrologija*, *filozofija igre*, *teorija kompjuterskih igara*.³²⁵

Studije igre, teorija gejminga (gaming) ili ludologija je disciplina koja se bavi kritičkim studijama igre. Ona proučava dizajn igre, igrače i njihovu ulogu u društvu i kulturi. Studije igre su interdisciplinarno polje nauke kojim se bave istraživači i naučnici iz najšireg naučnog miljea kao što su kompjuterske nauke, psihologija, sociologija, antropologija, filozofija, književnost, studije medija i komunikacije i mnogi drugi.

Kao i kod drugih grana nauke vezanih za medije, kao što su studije televizije i filma, i studije igre sadrže tekstualnu analizu i teoriju publike, ali studije igre po pravilu primenjuju različite metodologije od ostalih grana nauke vezanih za medije.

4.2. Ludologija kao nova naučna disciplina³²⁶

Razmatranje teorije video igre je još uvek lutanje po nedovoljno istraženim oblastima u kojima čak ni osnovne premise nisu dovoljno definisane. Šta su

³²² *The Game Theory*. Naziv za matematičke igre koji unosi dosta konfuzije u terminologiju, pa se za teoriju igre koja nije matematička igra nudi izraz *The Gaming theory*.

³²³ Nebojša Mrđa, *Internet i društvene nauke – nove mogućnosti i krupne posledice*, Fakultet političkih nauka, Čigoja štampa, 2014, str. 54.

³²⁴ Espen Arset (Espen Aarseth), profesor humanističke informatike na Univerzitetu u Bergenu. Arset je 2001 godine pokrenuo časopis “*Game Studies*” i u prvom broju objavio autorski tekst “*Computer Game Studies, Year One*”.

³²⁵ <http://gamesisart.ru/theory.html>. Pristupljeno, 30. 01. 2021.

³²⁶ Terminom Ludologija u smislu ovog rada označavamo novu naučnu disciplinu koja se bavi kritičkim proučavanjem video igara. Preciznije, ludologija se fokusira na dizajn igara, igrače i njihovu ulogu u društvu i kulturi. Ludologija je interdisciplinarno polje sa istraživačima i studentima iz mnoštva drugih oblasti, kao što su kompjuterske nauke, psihologija, sociologija, antropologija, filozofija, umetnost i književnost, medijske studije, studije komunikacije. U naučnoj javnosti paralelno se koristi i termin “Studije igre” i ređe Teorija igranja (game studies, gaming theory). Ove termine ne treba mešati sa terminom Teorija igara (game theory) kojom se označava

video igre – formati, umetničke forme, mediji, ili sve to zajedno? Tokom izgradnje ludologije kao nauke koja bi trebalo da ponudi odgovore na ta i sva druga pitanja postojanja i razvoja video igara, doći će se i do odgovora na ta pitanja. Do tada, najpre treba konstatovati da je moderna ludologija utemeljena na činjenici da prethodni pristupi proučavanju fenomena video igara nisu bili pogodni za video igre bez obzira koliko je video igra slična tim fenomenima i bez obzira što je delom proizašla iz tih oblika kulture. O video igrama se ne može suditi po standardima igranih filmova ili literature. Naravno, kao i film i literatura, ili strip, i video igra sadrži grafiku i zvuk, ali tek u simplifikovanom obliku,³²⁷ i tek za podršku glavnom elementu video igre, onome što zove – *gameplay*. Upravo je *gameplay*³²⁸ potpuno novi oblik informacija koji je još uvek obavijen misterijom. Kako će se kasnije, kada dokažemo da je video igra forma umetnosti, pokazati, *gameplay* i interaktivnost – je ono što video igru razlikuje od svih prethodnih oblika umetnosti.³²⁹

Ludologija može biti definisana kao naučna disciplina koja proučava igre i igranje u celini, a naročito video igre. Sam pojam nije nov, i korišćen je u prošlosti u vezi sa proučavanjem neelektronskih igara. Američki istraživač Gonzalo Freska³³⁰ je još 1999. godine istakao nedostatak koherentne, formalne discipline koja bi naučno tretirala video igre, i to naveo kao razlog zbog kog istraživači pozajmljuju teoretske „alate“ iz teorije književnosti, filma i teorije

proučavanje matematičkih modela u sukobima i saradnji između donosilaca racionalnih inteligentnih odluka.

³²⁷ Grafika video igara se u hardverskom i softverskom smislu razvija i poboljšava velikom brzinom i već sada je na fotorealističnom nivou. Ali, to, samo za sebe, igre ne čini poželjnijim za igranje. Uzmimo primer kulne avanture „Tomb Raider“ (Core Design i Eidos Interactive 1996). Kada danas pokušate da pokrenete „Tomb Raider 1“, šokiraće vas primitivnost grafike koja igru, sa sadašnje tačke gledišta, čini gotovo neigrivom (nonplayable). Ipak neposredno posle objavljivanja, Tomb Raider 1 je krenula u osvajanje sveta, a njena junakinja Lara Kroft i danas živi i izgleda bolje nego ikad, čemu svedoči najnovija igra u franšizi. U anketi zvaničnog Playstation časopisa za Veliku Britaniju, Tomb Raider je proglašena za četvrtu najbolju igru svih vremena, a prve dve igre u franšizi su najprodavanije.

³²⁸ *Gameplay* je izraz koji se koristi za definisanje načina interakcije između igrača i određenih video igara. On se dalje definiše kao način na koji se igra igra, uključujući pravila, zaplet, ciljeve i načine njihovog savladavanja, kao i ukupno igračevo iskustvo. Kako je igračevo iskustvo jedan od najvažnijih elemenata vezanih za video igru, upravo je *gameplay* jedan od najvažnijih faktora u uspehu igre. *Gameplay* uključuje i žanr igre, kao i način na koji igra prati ili odstupa od etabliranih žanrovskih konvencija. Elementi *gameplaya* su i aktivnosti koje igrač može da obavlja sa likom iz igre, poput pucanja, plivanja, skakanja, sve do same smrti lika iz igre. Metodi koji mogu da se koriste za merenje igrivosti igre i kvaliteta *gameplaya* su, između ostalih, i učenje, uživanje, emocije, zadovoljstvo, efikasnost, motivacija i socijalizacija.

³²⁹ <http://gamesisart.ru/theory.html>, pristupljeno 30. januara 2021.

³³⁰ Gonzalo Frasca (Frasca, 1972) američki istraživač i nekadašnji urednik za nauku i tehnologiju na TV mreži CNN.

narativa za izučavanje video igara. Nakon toga, termin „ludolog” je postao popularan u akademskoj zajednici posvećenoj video igrama kao opis osobe koja je protiv generalne pretpostavke da video igre treba posmatrati tek kao ekstenziju narativa, što je preterano pojednostavljivanje, iako je nužno pouzdano znati koje elemente igre dele sa pričama, kao što su likovi, okruženje i događaji. Ludologija ne odbacuje ovu dimenziju video igara, ali sa druge strane tvrdi da video igre nisu u celinu povezane tek narativnom strukturom. Opet, ludologija nema za cilj da ukaže na tehničku nepreciznost primene naratologije na igru, već da tome doda razumevanje strukture i elemenata igre, sa posebnim akcentom na pravila, što nas opet vraća na temelje teorije igre. Još jedan od važnih ciljeva ludologije je stvaranje tipologije i modela za razumevanje mehanike igara, polazeći od strukturalnog pristupa kao prvog koraka u studijama igre, nakon čega nauka može samo da raste, jer su definisane osnovne karakteristike igara.³³¹

Video igre su deo šireg igračkog (igralačkog) segmenta koji se zovu elektronske igre.³³² Elektronske igre su igre koje u svom funkcionisanju podrazumevaju obavezno prisustvo elektronike pomoću koje se kreira interaktivni sistem sa kojim korisnik komunicira. Postoji više vrsta elektronskih igara: Video igre, Fliperi, Slot mašine, Audio igre,³³³ itd. Tokom višedecenijskog korišćenja tih vrsta elektronskih igara, sve su polako otišle u zaborav ili su inkorporirane u istoimene video igre, tako da se danas pod elektronskim igrama smatraju uglavnom video igre.

Video igra je elektronska igra³³⁴ u obliku kompjuterskog softvera koji podrazumeva komunikaciju sa korisničkim interfejsom kako bi se kreirao vizuelni feedback na video uređaju. Najčešće se igraju putem kompjutera ili uređaja koji sadrže elektroničke elemente specifične za kompjuter.³³⁵ Video igre pripadaju novoj multimedijalnoj kulturi koja se bazira na digitalnoj tehnologiji. Postale su popularne u poslednjih 30 godina. Elementi koji moraju da budu prisutni u jednoj video igri su: konflikt, pravila, igračka sposobnost i ishod.³³⁶

³³¹ Gonzalo Frasca, *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, Routledge, 2003.

³³² Eldin Zeljković, *Igra kao sociološki i antropološki fenomen*. Filozofski fakultet u Sarajevu, 2011, str. 40.

³³³ Prve elektronske igre su u slengu nazivane „coin-op” igrama, jer su se mašine za igranje pa i same igre aktivirale ubacivanjem novčića.

³³⁴ Eldin Zeljković, *Igra kao sociološki i antropološki fenomen*. Filozofski fakultet u Sarajevu, 2011, str. 40.

³³⁵ Sasvim je moguće da uskoro broj drugih platformi za igranje video igara brojčano nadmaši klasične kompjutere.

³³⁶ Juul, Jesper: *A dictionary of video game theory*, (2005), <http://www.half-real.net/dictionary/#game.odsto20odsto28>, pristupljeno 29. 06. 2021.

Video igre su društveni fenomen čak i onda kada igrač igra sam jer on na taj način komunicira sa kreatorom igre i kulturalnim pretpostavkama koje su ugrađene u samu igru. Interesantna pitanja koja antropolozi istražuju su kako video igre mogu da kreiraju kulturne prostore sa vlastitim kulturnim pretpostavkama, ili kako su video igre povezane sa kulturnom logikom koja je izvan video igara. Prema Markusu Overmarsu,³³⁷ video igra je softver, odnosno kompjuterski program, u kome jedan ili više igrača, koristeći odgovarajući hardver donose odluke kroz kontrole igre i resursa u potrazi za ciljem.³³⁸ Video igre su etički objekti, igrači video igara su etički agenti, i etiku video igara treba posmatrati kao kompleksnu mrežu odgovornosti i moralnih obaveza. Pravila igara imaju moralne vrednosti koje utiču na etičko ponašanje igrača. Igrači koriste etičko razmišljanje pri igranju video igara, i inkorporacija igrača kao etičkih agenata u dizajn igre predstavlja jedan od ključnih zadataka za autore.

4.3. Video igra kao nova umetnička forma

Kao i sve nove duhovne tvorevine čoveka, i video igre teško dolaze do društvenog i naučnog priznanja. Vreme u kome živimo je još uvek vreme osporavanja video igara po svim aspektima. Negiranje umetničkog statusa je samo jedno od polja osporavanja. Da li je video igra umetnost ili ne? Mnogo je istaknutih autoriteta koji su za, isto toliko protiv statusa video igre kao nove umetničke forme. U zapadnim zemljama, ludologija je dobila službeni status na početku ovog veka. Vlade najvećih država su video igrama službeno dodelile status grane umetnosti sa svim privilegijama koje taj status donosi. Obrazac za priznavanje video igre kao umetničke forme dala je američka vlada koja je video igre svrstala u Medijske umetnosti. Medijske umetnosti, kako ih definiše *The National Endowment for the Arts*,³³⁹ obuhvataju screen-based projekte kao što su film, televizija, radio, audio, video, Internet, interaktivne i mobilne tehnologije, video igre, transmedijska pripovedanja, satelit, kao i medijske transakcije povezane sa štampanim knjigama, katalozima i časopisima.³⁴⁰ Kao posledica toga, počev od 2012. godine, industrija video igara je finansirana od strane države po istim principima kao filmska industrija.

³³⁷ Markus Hendrik Overmars (1958), holandski naučnik i predavač programiranja za video igre. Overmars vodi i Centar za geometriju, sliku i virtualna okruženja na Univerzitetu u Utrehtu.

³³⁸ Jacob Habgood, Mark Overmars, and Phil Wilson, *The Game Maker's Apprentice: Game Development for Beginners*, 1st Corrected ed., Corr. 4th printing (Apress, 2006): str. 35

³³⁹ The National Endowment for the Arts (NEA) nezavisna agencija vlade SAD koja podržava projekte koji „predstavljaju umetničko savršenstvo” (funding for projects exhibiting artistic excellence, www.arts.gov).

³⁴⁰ <https://www.arts.gov/artistic-fields/media-arts> pristupljeno 20. 02. 2021.

Zvanično, usvojena promena menja naziv kategorije finansiranja iz Umetnosti na radiju i televiziji u Umetnost u medijima (što obuhvata različita medijska polja). Nova kategorija uključuje video igre i interaktivna iskustva u stvarnom životu i na Internetu.

Nemačka vlada je 2008. godine priznala video igre kao umetnost, pa su tako igre poput Warcraft, Stalker, Call of Duty, ili Monkey Island sada deo umetničkog nasleđa, a njihovi tvorci deo Nemačkog saveta za kulturu, što se smatra prekretnicom u nemačkoj medijskoj politici.

Francuski ministar kulture Reno Donedju de Vabr (Renaud Donnedieu de Vabres) priznao je video igre kao umetnost i obećao državnu podršku njenim autorima. U intervjuu datom listu The New York Times, ministar je rekao da je cilj da stvaraoci video igara dobiju iste subvencije kao što ih dobijaju filmski studiji, i dodao „Ljudi su predugo gledali video igru ispod oka, zanemarujući njenu enormnu kreativnu i kulturnu vrednost. Ako želite, zovite me ministrom za video igre, biću ponosan”. U Srbiji, danas, ovom granom nauke se naučno bavi tek nekoliko entuzijasta.

U prilog tezi da su igre nova umetnička forma koja je već zauzela mesto u muzejima i studijama umetnosti na prestižnim univerzitetima, navodimo odlomak iz eseja Aarona Smutsa:³⁴¹

„Ne samo da video igre ulaze na velika medijska vrata u muzeje umetnosti, već se javljaju i programi „lepih umetnosti” koji se fokusiraju na grafičke aspekte dizajna video igara. MIT, NYU, Carnegie Mellon i CalArts³⁴² imaju studentske programe usmerene na tehnologiju zabave, a Univerzitet Kalifornije Irvin³⁴³ pokrenuo je master program posvećen interaktivnim medijima. Georgia Tech³⁴⁴ nedavno je oformila grupu za doktorske studije u interaktivnim medijima, koje spajaju studije komunikacije sa kompjuterskom naukom.

„U poslednje vreme znatno je poboljšana institucionalna kredibilnost apologeta umetničkog statusa video igara. Jasno je da je artistski svet video igara počeo da se razvija i ne bi trebalo čekati na to da svaki moderni umetnički muzej otvori izložbu posvećenu video igrama da bismo ih, bez kompleksa, nazvali umetničkom formom”.³⁴⁵

³⁴¹ Aron Smuts (Aaron Smuts), profesor filozofije na univerzitetu Rod Ajlend, SAD.

³⁴² Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, MA; New York University, New York, NY; Carnegie Mellon University, Pittsburgh, PA; California Institute of the Arts, Valencia, CA.

³⁴³ “University of California Irvine”, Irvine, CA.

³⁴⁴ Institut za tehnologiju u Džordžiji (The Georgia Institute of Technology), poznatiji kao Georgia Tech, je javni istraživački univerzitet u Atlanti, Džordžija, SAD.

³⁴⁵ Aron Smuts, „Jesu li igre umetnost”, *Polja*, 465, (2010): 82–92.

Očigledno je da filmski režiseri i dizajneri video igara obavljaju posao na sličan način i da postoji značajan kvantum dodirnih tačaka između ta dva posla, ali istorija video igara, osim filmske, može se komparativno sagledavati kroz zaostavštinu i drugih umetnosti. Kao što je film izrastao iz fotografije i drame, video igre mnogo duguju digitalnoj animaciji. Nezavisno od ciljeva verovatnoće, igre dele narativne teme i ekspresivne ciljeve sa istorijom književnosti i pozorišta. Ričard Pozner³⁴⁶ tvrdi da video igre treba smatrati umetničkom formom pošto dele tematska jezgra i ekspresivni kontinuitet sa tradicionalnom književnošću. Pozner brani ono što se po većini utvrđenih standarda smatra „igrom osrednjosti.”³⁴⁷

Jasan tematski kontinuitet vezuje video igre za istoriju zapadne književnosti, a i igre dele ekspresivne ciljeve sa drugim priznatim umetničkim formama. Umetničke institucije i muzeji počeli su da uključuju video igre u projekte, a obrazovne ustanove u nastavne planove, dok pojedini dizajneri postaju laureati društveno verifikovanih priznanja koja dodeljuju poznate umetničke fondacije. Neki dizajneri video igara postali su poznati i cenjeni autori. Video igre su postale deo kulturne istorije i tradicije. Povrh toga, dizajneri su iskoristili medij za prevazilaženje prethodno nerešivih umetničkih problema sa kojima su se suočavali i film i književnost, povezujući umetnost video igara sa problemima koji prate moderni film i savremenu književnost.

Ne bi trebalo po svaku cenu smatrati sve video igre umetničkim delima. Nisu to ni svi filmovi, ni sva pozorišna dela, ni sve slike, ni sve opere, ni simfonije, ni književna dela. Ali aktuelni razvoj video igre jasno pokazuje da bi neke video igre trebalo smatrati pravim umetničkim tvorevinama. A ako postoji samo jedna video igra koju smatramo umetničkom, onda video igre kao ljudski proizvod moraju bez dileme da se nazovu umetnošću. Naravno, status umetničkog dela se nikada ne razdvaja od samog proizvoda i doživljaja kritične mase konzumenata tokom konzumiranja proizvoda. Kako je pisao Hajdeger³⁴⁸, „... umetnik je izvor dela. Delo je izvor umetnika. Nema jednog bez drugog. Ali, ni jedno od njih samo nije osnova drugom. U sebi i u svom uzajamnom odnosu umetnik i delo, svako od njih, *jesu* zahvaljujući nečem trećem što je pre oba, to jest zahvaljujući onom odakle umetnik i umetničko delo imaju svoja imena – zahvaljujući umetnosti”.

³⁴⁶ Ričard Alen Pozner (Richard Allen Posner, 1939) američki pravnik, teoretičar prava i ekonomista. Trenutno je sudija Apelacionog suda u Čikagu i redovni profesor Pravnog fakulteta Univerziteta u Čikagu, Ilinoj, SAD.

³⁴⁷ Aaron Smuts, „Anesthetic Experience”, *Philosophy and Literature*, 29, no. 1. (2005): 97–113

³⁴⁸ Martin Hajdeger, *Šumski putevi*, Plato, 2000, str. 7.

„Bez pravih radova koji su stekli status remek-dela, sva razmatranja o statusu umetnosti video igara mogu delovati preuranjeno”.³⁴⁹ *Max Payne*³⁵⁰ i *Halo*³⁵¹ su dve najbolje do sada kreirane igre (tvrdi Aaron Smuts, prim. A.F), ali ni one ne predstavljaju veliki umetnički domet. „Vremenom očekujem da mnoge današnje aktuelne video igre postanu umetnički efemerne, kao i *Lumiere actualités*,”³⁵² koje ostaju arhivirane u muzejima medijskih i kinotečkih starina. Možda je to trivijalna odlika, ali jasno je da su neke aktuelne igre dostigle zavidnu kreativnost koja je čak nadmašila nivo nekih popularnih kinematografskih ostvarenja. Potencijali novog medija su veliki, jasni i razgovetni: vreme uspona i umetnost video igre tek dolazi, pred njom je budućnost, koju svi željno iščekujemo”.³⁵³

Do sada su mnogi stručnjaci iz srodnih disciplina analizirali video igre, ali su u analizi fenomena video igara primenjivali uobičajenu akademsku metodologiju humanističkih nauka, koja je često davala nepouz dane zaključke vrlo različite od prakse. To je bila metodologija izgrađena na pogrešnim pretpostavkama i navodnim činjenicama da je igra mnogo primitivnija varijanta filmova i knjiga, pogodna samo za zabavu.

4.4. Video igra kao etička kategorija³⁵⁴

Činjenica da je video igra u svom maksimalnom apstraktu niz jedinica i nula čini je različitom od svega do sada viđenog, a naročito od igara na tabli ili sportskih igara. Mogućnost postojanja protivnika koga kontroliše kompjuter dodaje mnoge nove izazove. Video igre mogu biti kompleksnije jer igra sama može da pomogne igraču da razume različite aspekte i da nauči igrača kako da igra. Konačno, video igre mogu napraviti impresivnije okruženje dodajući igri fotorealističnu grafiku, muziku i umetnute scene.³⁵⁵

³⁴⁹ Aron Smuts, „Jesu li igre umetnost”, *Polja*, 465, (2010): 82–92.

³⁵⁰ *Max Payne* je akciona pucačka igra iz trećeg lica, izdata 2001. godine za Microsoft Windows. Igra je dobila vrlo pozitivne kritike zbog inovativne mehanike igre i noir narativnih konvencija. Dobila je brojne nagrade, uključujući i nagradu BAFTA, i prodana je u skoro osam miliona primeraka. Po ovoj igri je snimljen i istoimeni igrani film.

³⁵¹ *Halo* je jedna od najprodavanijih igara, žanrovski definisana kao vojna naučno-fantastična pucačka igra. Autor Brajan Bendis je njen kulturni značaj uporedio sa značajem filmskog serijala *Star Wars*.

³⁵² Prva privatna projekcija Limijerovog filma snimljenog marta 1895 bila je u decembru iste godine. Delo je poznato je kao „*Lumière Actualités*”, ili na engleskom jeziku „*Actuality*”. Do 1903, film je prikazan više od dve hiljade puta.

³⁵³ Aaron Smuts, „Anesthetic Experience”, *Philosophy and Literature*, 29, no. 1. (2005): 97–113

³⁵⁴ Vidi: Aleksandar Filipović, „Etički izazovi video igre”. *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti* 24, (2013): 145–163.

³⁵⁵ Jacob Habgood, Mark Overmars, and Phil Wilson, *The Game Maker's Apprentice: Game Development for Beginners*, 1st Corrected ed., Corr. 4th printing (Apress, 2006): 35.

Video igra je objektno orijentisana ka igraču, i to ne bilo kom igraču, i dizajner igre mora da zna ko će biti igrači igre koju kreira. Igre za decu bi trebalo da budu drugačije od igara za odrasle. Teške i zahtevne igre bi trebalo da budu različite od igara za manje iskusne igrače. Igranje video igre se sastoji od donošenja odluka koje donosi najčešće samo igrač i koje presudno utiču na tok igre. U video igri igrač je jedini koji ima kontrolu nad igrom i često je ta kontrola suštinski smisao igre. Nema video igre u kojoj neko drugi ima kontrolu, čak i ako je sam kompjuter protivnik ili drugi virtuelni igrač. I na kraju – cilj igre. Igranje - to je ključni element igre, mada postoji i aspekt takmičenja i pobede. Ljudi žele da pobede u igri; pobeda, ili postizanje ili dostizanje krajnjeg cilja je često i jedini razlog zbog koga se igra. I za razliku od stvarnog života, video igra je retko mesto gde višestruki uzastopni porazi ne deluju demoralisjuće na igrača, već u njemu razvijaju dodatnu želju da savlada težak izazov.

Većina video igara predstavlja sistem pravila³⁵⁶ čije je praosnove teorijski postavio Norbert Viner,³⁵⁷ a koje ohrabruju igrače da se kreću prema cilju unutar virtuelnog okruženja. Takođe, većina video igara se igračima obraća putem priče, odnosno narativa. To nas dovodi do zaključka da video igre imaju dva fundamentalna elementa: sisteme i svetove.³⁵⁸ Ova dva elementa su koherentna, i zajedno stvaraju zabavnu mehaniku igre (gameplay) pri stvaranju sveta igre. Etika igara kao dizajniranih objekata se nalazi u međusobnoj relaciji ova dva elementa.

Migel Sikar,³⁵⁹ jedan od vodećih teoretičara etike video igara, kaže: „Etika vrline primenjena na video igre je u suštini fokusirana na čin igranja. Iz te perspektive, etika igre kao objekta je uslov za moralnost iskustva, ali nije centralno pitanje. Igra kao objekat, sistem igre, može da ima ugrađene vrednosti, ali pristup etike vrline će se ograničiti samo na one vrednosti koje su stvarno doživljene tokom igranja.”³⁶⁰ Dakle, važna je povezanost ovog pristupa i Gadamerove hermeneutičke fenomenologije.³⁶¹ U iskustvu objekta igre nalazi

³⁵⁶ Nikola Maričić, *Menadžment radnja*, RDU RTS, 2007, str. 42.

³⁵⁷ Norbert Viner (Wiener 1894–1964) američki matematičar i filozof. Bio je profesor matematike na MIT.

³⁵⁸ Aleksandar Filipović, „Etički izazovi video igre”. *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti* 24, (2013): 145–163.

³⁵⁹ Migel Sikar (Miguel Sicart), profesor u Centru za istraživanje kompjuterskih igara pri IT Univerzitetu u Kopenhagenu, i jedan od pionira studija etike video igara

³⁶⁰ Miguel Sicart, *Ethics of Computer Games*, MIT Press, 2011, str. 119.

³⁶¹ Gadamer je tokom svog dugog života postao „oličenje hermeneutičke filozofije”, a u knjizi „Istina i metod” (*Wahrheit und Methode*) iznova je promislao temeljne hermeneutičke pojmove kao što su cirkularnost razumevanja, predrasumevanje, odnos autoriteta i tradicije, problem primene, dijalektika pitanja i odgovora.

se etika te igre. To iskustvo je proces interpretacije sistema igre, situacije u igri, i vrlo subjektivnog igrača, čije se iskustvo sastoji od sinhrona (doživljenog tokom igranja igre) i diahrona (kolektivno iskustvo u igranju svih igara do tada) perspektive.”³⁶²

Etika vrlina predstavlja najviše odgovarajući referentni okvir za proučavanje etike video igara ako njene ključne teze suprotstavimo drugim dvema predominantnim savremenim etičkim teorijama, deleontološkoj etici i konsekvencijalizmu. Ako smo zaključili da je video igra igra, i posmatrajući Huizinginu definiciju, čiji jedan deo glasi „igra je sloboda”, jasno je da deleontološka etika, koja u središte stavlja dužnost, nije odgovarajući okvir za istraživanje ove teme. Konsekvencijalizam, pak, sa svojim fokusom na rezultat (posledicu) delanja je komplementaran određenim aspektima video igre *per se*, ali kako je igrač etičko biće, etika vrlina je i ovde primenjivija jer je usredsređena na biće pre nego na delanje samo po sebi. I kako najveći broj video igara dolazi iz dva kulturološki različita centra, Amerike i Istočne Azije, etika vrlina daje dovoljnu širinu, jer se elementi Aristotelovskih vrlina koji su temelj zapadne, pa i ukupno hrišćanske etike, podjednako pronalaze i u istočnoj moralnoj i religijskoj filozofiji, poput Konfučijanizma ili Budizma. Nik Gir³⁶³ u tekstu „Budistička etika kao etika vrlina” daje detaljnu argumentaciju u prilog ovoj tezi.³⁶⁴

4.5. Zaključak

U ovom delu rada smo razmatrali definicije igara koje su naučnici davali tokom istorijski dugog vremenskog perioda. Ako prva razmatranja pomenuta u ovom radu datiramo spomenuta u ovom radu datiraju u vreme Heraklita,³⁶⁵ onda imamo određenja i definicije igre u rasponu od skoro dva i po milenijuma. Ma koliko te teorije i definicije bile tačne i aktuelne, ona ipak ne sadrže i ne odražavaju duh sadašnjeg vremena. Čovek se promenio, svet se promenio. Čak i u vreme kada su Huizinga i Kajoa davali definicije igre, tada nije bilo profesionalnog sporta, nije bilo električnih i elektronskih igara. Fizički i mentalni naponi kojima su savremeni sportisti izloženi približavaju moderni sport, koga još uvek smatramo igrom, apokaliptičnoj dimenziji igre iz kulturnog filma “Rollerball”.³⁶⁶

³⁶² Miguel Sicart, *Ethics of Computer Games*, MIT Press, 2011, str. 110.

³⁶³ Nikolas Gir (Nicholas F. Gier), profesor filozofije na univerzitetu Ajdaho (Idaho)

³⁶⁴ Nicholas F. Gier, „Buddhist Ethics as Virtue Ethics”, Idaho University, (n.d), <https://www.webpages.uidaho.edu/ngier/307/buddve.htm>, pristupljeno 01.06.2021.

³⁶⁵ 535–475 godina pre nove ere.

³⁶⁶ “Rollerball”, kultni film u žanru sportske naučne fantastike koji opisuje distopijsko društvo u SAD 2018 godine. Junak priče je Džonatan E. igrač sportske igre Rolerbol. Film je 1975, režirao

Zadržavajući sve ono što je fundamentalno i što je nepromenljivo u meri u kojoj je čovek nepromenljiv, teoriju i definiciju igre treba osvežiti i dopuniti elementima koje sada imamo *in flagranti*, ali i onim što ćemo, to je već izvesno, imati u skoroj budućnosti. Naša definicija igre, sa kratkim teoretskim okvirom, koja, pored klasičnih, već definisanih elemenata, obuhvata i igre virtuelne stvarnosti mogla bi da glasi ovako:

Igra je slobodna aktivnost svesnih bića koja se zbog potrebe i zahteva bića igre svesno izmeštaju u prostorno i vremenski ograničenu izmenjenu realnost u fizičkoj ili virtuelnoj stvarnosti, prihvatajući unapred određena pravila igre, ili ih, ukoliko biće igre to dopušta ili predviđa, stvaraju na licu mesta.

Bezuslovno prihvatanje izmenjene realnosti i poštovanje pravila igre su obavezan uslov igre a cilj aktivnosti je sama igra kao stvarna ili metaktivnost u obaveznoj metarealnosti. Estetska, etička i logička recepcija bića igre kao fenomena privremeno smeštenog u „metarealnost u stvarnoj realnosti” zasnovana je na izmenjenim adekvatnim strategijama koje stvaraju svet igre sa nigde drugde mogućim odnosom igrača, života (stvarnosti) i igre, čineći tu recepciju, kada su u pitanju igre sa, *sine qua non* metaaktivnostima, podjednako podložnom čulnim koliko i višim kognitivnim i receptivnim oblicima estetske i etičke obrade. Postojanje bića igre ograničeno je samo postojanjem igrača i igre a biće igre je dato i nepromenljivo onoliko koliko je dato i nepromenljivo socijalno i psihološko biće svakog igrača i njegova mašta kao sposobnost da kombinovanjem elemenata bića igre i slika i vrednosnih stavova iz sopstvenog iskustva stvori predstave, pojmove i ideje koje ne postoje u njegovom ranijem iskustvu, a vrlo često i nigde drugde.

Video igra je nešto drugo, iako je primarno igra, odnosno, neodvojivi deo socijalnog i ontološkog korpusa bivstvovanja (bitka) igre. Za početak, nudimo našu definiciju video igre koja glasi da je *video igra – igra, kreirana u formi softvera, koja se igra uz pomoć odgovarajućeg hardvera, koja predstavlja dizajnirani etički objekt u kojoj jedan ili više igrača, putem sopstvenog iskustva igranja igre, ostvaruje njene ciljeve koristeći već umetnutu mehaniku i zakonitosti igre koji se ne mogu menjati voljom jednog ili više igrača van već umetnutih vrednosti.*

Ipak, daljim proučavanjem specifičnosti i unikatnih aspekata video igre, slobodni smo da ponudimo i jednu apstraktniju definiciju koja je orijentisana na interaktivnost i odnos igrača i sveta video igre:

Video igra je igra u virtuelnoj realnosti, objektno orijentisana ka igraču, bez koga ne može da postoji, u kojoj igrač, interakcijom sa hardverom aktivira

Norman Jewison po scenariju Williama Harrisona koji je za film adaptirao svoju priču "Roller Ball Murder". Protagonist filma je James Caan (Džonatan).

unapred definisan softver igre, pa zajedno, unutar sopstvenog prostora i vremena igre stvaraju njen alternativno realni svet čije se pojavno biće prikazuje na monitoru elektronskog uređaja, a virtuelno biće ostaje zatvoreno u paralelnom svetu igre zajedno sa igračevim avатарom, a da pri tome dva bića igre ne znaju jedno za drugo i ne zavise jedno od drugog.

Komponente, ali i granice igračevog ličnog doživljaja video igre i sveta video igre su pri tome: zadati svet igre kreiran od strane proizvođača (1), iskustvo igrača mereno sposobnošću recepcije virtuelne stvarnosti čulnim i natčulnim receptorima (2) i mašta igrača merena njegovom sposobnošću da preko svog avatara u liku protagonista igre kreira svoje imaginarno biće koje u sopstvenoj sferi smisla alternativne realnosti doživljava alternativni svet video igre, pri tome ga dorađujući i kontrolišući (3). Alternativno realni svet video igre i realni svet doživljaja video igre se prožimaju i prepliću, pa igrač i njegov avatar u imaginaciji igrača mogu da promene mesta pri čemu je totalna identifikacija igrača sa sopstvenim avатарom krajnji cilj, ali i krajnji domet implementacije realnog igrača u alternativno realni svet video igre.

U zaključnim razmatranjima vezanim za teoriju video igre ima mnogo pitanja. Kao inače u koegzistenciji imaginacije i želje čoveka, njegovih ideja i planova na jednoj strani, i tehničkih i tehnoloških mogućnosti na drugoj, i kod razvoja teorije i prakse video igara sve zavisi od hardvera. Ontološko biće video igre može da se usavršava i razvija brzinom kojom napreduje hardver i mogućnost pogona igre (*game engine*) da obrađuje milione informacija u sekundi. Kada se milioni pretvore u milijarde ili hiljade milijardi, a to nije daleko, imaćemo novu dimenziju video igara i igranja. Pošto su obavezni uslovi za egzistenciju video igre igrač i igra učitana u memoriju elektronskog uređaja, igra će moći da egzistira i ako je učitana u memoriju igrača, što znači da će video igra, pod određenim uslovima moći da se nastavi i kad se elektronski uređaj isključi jer igraču, opet pod određenim uslovima, može da bude sve jedno da li je svet igre koju igra smešten u memoriju elektronskog uređaja ili memoriju igračevog cefalusa. Očigledno je da egzistencija bića video igre ne zavisi uvek i potpuno od električne energije uređaja na kome se igra igra, već se biće video igre nalazi i u svetu igre smeštenom u mašti i iskustvu igrača. Biće video igre ne može da egzistira bez i van video igre, ali svet video igre i njeno biće mogu da egzistiraju izvan elektronskog uređaja na kome se video igra obično igra.

Ovde treba razmotriti pitanje da li je, bar kod dela igrača, video igra u vidu softvera definisanog od strane proizvođača samo matrica i sredstvo koji pruža užu ili širu okvire za maštu i iskustvo igrača koji delujući sinhrono izvlače iz igračevog „svesnog“, ali i ličnog i kolektivnog „nesvesnog“, slike i sekvence kojima stvaraju fantastične i fantazmagorične svetove video igara.

POGLAVLJE V

5. Aktuelna paradigma pozicije video igre u globalnom sistemu kulture

Ovaj rad razmatra igru i video igru kao jedinstvene fenomene kulture. Konstatovali smo ranije da je biće igre kao praroditelj bića video igre staro koliko i ljudsko biće, da je starije od jezika i kulture, da je sveprisutno, višestruko i višeznačno: ono se kao retka konstanta provlači kroz celokupnu istoriju ljudi.. Međutim „kada pokušamo da shvatimo suštinu igre, i naročito video igre, da damo njenu definiciju, uviđamo da postoje određene teškoće, jer igra, iako sveprisutna i, čini se laka za razumevanje, kao da se opire racionalizaciji i definisanju, a kada se pokuša sa deskripcijom, pojavljuju se fenomeni koji se međusobno isključuju.”³⁶⁷

Danas, u eri nedefinisane dominantne kulturološke paradigme i dilema da li živimo u eri post-postmoderne ili digimodernizma, praktično su sva kulturna prostranstva preorijentisana i upućena na igru ili sadrže neke od njenih bitnih karakteristika. Bivstvovanje igre je višestruko, a njeno prisustvo se oseća neprestano. Umberto Eko³⁶⁸ tvrdi da igra leži u osnovi svakog kulturnog fenomena. Sve je igra, što je dobro, ali nije dobro da igra bude sve. Biće igre i igra bića su dva dijalektički prepletena fenomena.³⁶⁹ Biće igre koje se igra u igri je večno kao antički Urobor.³⁷⁰ Eko u tom svom uverenju nipošto nije sam, a najsnažniju podršku ima u već opisanim i citiranim stavovima Gadamera i Finka. Interpretacije koncepta igre sreću se svugde u svetu i životu, gde god priroda stvari i odnosa zavisi od borbe dveju ili više strana a njen ishod od izbora strategije i primene, od strane suprotstavljenih učesnika, ovog ili onog rešenja. Na temelju takvog stava, praktični pojavni oblici i primene igre su izuzetno široki (dečje, političke, vojne, ekonomske, psihološke, matematičke, logičke). To je

³⁶⁷ Елена Людвиговна Яковлева. „Игра – уникальный феномен культуры” *Вестник ОГУ*, 7, no.113, (July 2010).

³⁶⁸ Umberto Eco, *La struttura assente. Introduzione alla ricerca semiologica*. U.Eco, SPb., 2004.

³⁶⁹ Козырева Н. А: *Бытие игры или игра бытия*, Издательские решения, 2018.

³⁷⁰ Urobor ili Uroboros (ουροβόρος, od „ουροβόρος όφις” – „zmija koja jede sopstveni rep”) antički simbol večnosti koji prikazuje zmiju koja, formirajući krug, jede svoj rep konstantno se obnavljajući iz same sebe.

komplikovan, slojeviti fenomen, ontološki zasnovan u antropološkoj realnosti i snabdeven karakteristikom subjektivnosti. Igra se opredmećuje kao kompleksnost dejstava, saznanja i komunikacija. Postaviti univerzalnu definiciju igre i prirode igre je veoma teško. Fink je pisao o smrti, radu, ljubavi, pa i o igri koja je kao egzistencijalni fenomen, „jedan od načina razumevanja, pomoću koga čovek razumeva sebe samog.... i nastoji da kroz takve semantičke horizonte objasni istovremeno bivstvovanje svih stvari.”³⁷¹

Sveprisutnost igre, kako ćemo videti u nastavku ovog poglavlja, nipošto ne predstavlja rešenje za probleme ovog sveta, jer igra, kakva je, ne-zbiljska i fantastična ne sme da igra život, ona sme samo da ga bezgrešno i bezposledično oponaša. Video igra više nego ijedna druga stvara polje mašte i fantazije u kome se čovek igra realnošću, vođen racionalnim ili iracionalnim interesima i tako postaje način ustrojstva misli i filozofskog promišljanja, posebno u modernim vremenima. Uz video igru, sve češće se javlja potraga za smislom života i njegovom suštinom, potraga za značenjem simbola sveta koji nas okružuje. Igra uopšte - neophodan je ključni kvalitet ljudskog bića bez koga nije moguće izgraditi antropologiju, ontologiju i gnoseologiju.

Video igra je, sa jedne strane, nešto što je već viđeno u svakoj igri, ali je video igra i nešto drugo, do sada neviđeno bilo kad i bilo gde. Video igra je igra u virtuelnom prostoru i ne-realnosti. Fizički gledano, ona ne bi trebalo da postoji, ona je kao “megdan u jednoličju”.³⁷² Ma koliko u realnom svetu tražili fizičke tragove bića video igre, nećemo ih naći, bar ne onde gde ih obično tražimo. Jer, fizički, video igra postoji samo u cefalusu igrača, u njegovoj glavi, gde bioelektrična pražnjenja i hemijske veze između sinapsi stvaraju svet video igre u mašti i igračevom iskustvu.

Video igra je istinsko fenomenološko otkrovenje ove generacije, i bez obzira na to što istu video igru svakodnevno igraju milioni igrača, način igranja i doživljaj jedne te iste igre različit kod svakog od igrača. To je do sada neponovljivi fenomen i mi ćemo biti primorani da, radi pravilnog određivanja mesta i suštine video igre, da, kroz ontologiju i gnoseologiju potražimo odgovore koje može da da samo filozofija igre sa svojom metafizikom.

Ono što je već sada definitivno nesporno, video igre su značajni planetarni fenomen kojim je počeo ovaj vek, i to ne samo kulturološki, već i globalni fenomen. Pre pet godina (jesen 2017) smo pisali: „Prema podacima portala

³⁷¹ Елена Людвиговна Яковлева. „Игра – уникальный феномен культуры” *Вестник ОГУ*, 7, no.113, (July 2010).

³⁷² Doris & Jean-Louis Le May, *La chasse à l'imponderable*, iz 1966. Kod nas izdat pod naslovom „Megdan u jednoličju”, Dečje Novine, 1976.

„Statista”³⁷³ u 2017. godini registrovano je 2 045 miliona igrača video igara. Podaci koje je saopštio GlobalCollect,³⁷⁴ ukazuju da je najveći broj igrača registrovan u Azijsko-pacifičkoj³⁷⁵ regiji. Prema podacima Gartnera,³⁷⁶ prihod industrije video igara je za 2016. godinu bio preko 101 milijardi dolara (38,6 mobilne igre) , u 2017. godini 109 milijardi (46 mobilne igre), dok se za 2020. godinu očekuje prihod od 128,8 milijardi od čega će čak polovinu (64,9 milijardi) činiti mobilne video igre. Što se tiče igračkih platformi, povećava se učešće mobilnih uređaja. Očekuje se da do 2020. godine učešće smart telefona bude 40 odsto, što uz 10 odsto igara za tablet uređaje čini 50 odsto igara na mobilnim uređajima. Po tome ni jedan segment kulturne industrije ne može ni da se približi video igrama. Do skoro neprikosnovena industrija XXX filmova ostala je na svojih 10 milijardi dolara godišnje iako ima čak 69 odsto *pay par view* prometa u svetu.³⁷⁷ Ako se nastavi trend rasta tržišta video igara od samo 10 odsto godišnje, industrija video igara bi uskoro mogla da generiše znatno više od 200 milijardi dolara. Da video igre pravi samo jedna država i da prodaje samo video igre, bila bi to po veličini pedeseta nacionalna ekonomija u svetu”.

Poređenja radi, sada znamo da je broj igrača video igre premašio tri milijarde, da je prihod od video igara premašio 200 milijardi dolara. Ostale prognoze su ostvarene gotovo u procenat.

5.1. Dominantni stavovi akademske i javne zajednice o poziciji video igre u globalnom sistemu kulture

5.1.1. Osporavanje video igara

U sadašnjem vremenu, video igre su najpopularniji vid zabave. One čine sastavni deo života većine ljudi rođenih posle 1980. godine, kao i mnogih rođenih ranije.³⁷⁸ Mnogo su složenije nego što ih mediji predstavljaju. Ne propagiraju nasilje – razaranje je često samo kratkotrajno uzbuđenje, nakon kojeg sledi mnogo pažljiviji, a u slučaju umreženog igranja, timski pristup koji vodi ka

³⁷³ Statista jedan je od najvećih svetskih portala za statistiku. Ovaj portal obezbeđuje pristup relevantnim podacima iz preko 18,000 izvora, sa fokusom na jasne i konzistentne rezultate. <http://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>

³⁷⁴ <http://www.globalcollect.com>

³⁷⁵ Azija – Pacifik 1000 miliona, Evropa 337 miliona, Srednji Istok i Afrika 301 milion, Severna i Južna Amerika 407 miliona.

³⁷⁶ <http://www.gartner.com/newsroom/id/2614915>, pristupljeno 20. 10. 2022.

³⁷⁷ <http://www.ictbusiness.info/kolumne/homo-ludens>.

³⁷⁸ Michael Bywater, “Fair game”, *Eurozine*, (February 4, 2010). <https://www.eurozine.com/fair-game/>

zajedničkom napredovanju. To je ogromna industrija sa budžetom koji premašuje holivudski.³⁷⁹ *Grand Theft Auto IV*,³⁸⁰ jedna od najuspešnijih i najkontroverznijih konzolnih igara svih vremena je imala budžet od 100 miliona dolara, pravio ju je tim od preko 1.500 stručnjaka i zaradila je 310 miliona dolara na dan objavljivanja, što je skoro tri puta više nego što je za prvi vikend prikazivanja (tri dana) zaradio *Spiderman – The Movie* i preko četiri puta više od zarade za prvi vikend prikazivanja filma Džejmsa Kamerona *Avatar*.³⁸¹ Ali, stvari se u svetu video igara menjaju vrtoglavom brzinom. *Take-Two Interactive*, vlasnik *Rockstar Games* objavio je da je najnovija igra *Grand Theft Auto V*³⁸² zaradila 800 miliona dolara tokom prvog dana prodaje i da je dostigla milijardu za samo tri dana. Poređenja radi, najnoviji film iz franšize *Star Wars*, *Episode VII: The Force Awakens* je za prvi vikend zaradila 529 miliona dolara, a do zarade od milijardu dolara je stigla za 12 dana, što je najbrže za jedan film. Inače, proizvodnja igre *GTA V* koštala je 266 miliona dolara, a igra je postala nosilac sedam Ginisovih rekorda: „Gejming nije više samo hobi bez neke posebne vrednosti, to je dokazao *GTA V*, i zaista je uzbudljivo da su izazvali Holivud i pobedili,” rekao je Krejg Glendej, urednik u *Guinness Book of World Records*. *GTA* apsolutno zaslužuje da bude prihvaćen i prepoznat kao „ikona modernog vremena” i britanske kulture i drago nam je da je igra ušla u našu knjigu.”³⁸³

Ipak, video igre su decenijama predmet sistematskog osporavanja po svim nivoima i uprkos svemu do sada rečenom još uvek nisu uspele da postanu ireverzibilni deo konvencionalne definicije kulture.

Kulturološki autoriteti vešto se opiru priznanju video igre kao nove kulture. Prema knjizi *Fun, Inc*, Toma Četfilda³⁸⁴, to je velika greška. „Zbog čega smo mi, mediji, crkveni poglavari (isti oni koji žele da zabrane Harija Potera zbog satanizma i Filipa Pulmana³⁸⁵ zbog ateizma), roditelji i stručnjaci toliko zabrinuti?

³⁷⁹ Michael Bywater, „Fair game”, *Eurozine*, (February 4, 2010). <https://www.eurozine.com/fair-game/>

³⁸⁰ *Grand Theft Auto IV* je akciona avantura u otvorenom svetu igre, koju je razvila i izdala kompanija *Rockstar Games*. Igra je izašla 29. aprila 2009. godine

³⁸¹ Michael Bywater, „Fair game”, *Eurozine*, (February 4, 2010). <https://www.eurozine.com/fair-game/>

³⁸² Igra je izašla 17. septembra 2013. godine

³⁸³ <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2013/10/confirmed-grand-theft-auto-breaks-six-sales-world-records-51900/>, pristupljeno 20. 12. 2021.

³⁸⁴ Tom Četfild (Chatfield) (1980) je britanski pisac, teoretičar tehnologije, koji je doktorirao i predavao na St John's koledžu u Oksfordu, pre nego što se posvetio pisanju.

³⁸⁵ Filip Pulman (*Philip Pullman*, 1946.) engleski pisac. Najpoznatiji je po svojoj trilogiji *Njegova mračna tkanja* (*His Dark Materials*), koja je osvojila treće mesto u BBC takmičenju za omiljenu knjigu Britanaca 2003. godine. Pulman je nosilac svih najznačajnijih nagrada za dela dečje

Zašto želimo da sanitarnom trakom odvojimo sve što je stvoreno digitalnim putem od prostora kulture?" Sa druge strane „kultura se više ne može posmatrati kao nešto sveto i uzvišeno ili svedeno u zauvek date okvire. Ona je kao Vitgenštajnova definicija sveta: „Svet je sve što je novo“, ili „svet je sve što je slučaj.“³⁸⁶ Kada se govori o mestu video igre u globalnom sistemu kulture, treba da prestane da se govori o navodnim lošim uticajima koje video igre imaju na one koji u njima uživaju. Fudbal i alkohol su dva nerazdvojna pojma; ragbi je ritual nasilja; boks – dva muškarca koji prebijaju jedan drugog; ipak, za razliku od video igara, nasilje je tu prihvaćeno.“³⁸⁷

Video igre se, na drugoj strani, karakterišu kao „beskorisne „igračke“³⁸⁸ koje otupljuju omladinu dovodeći do porasta nasilja, gojaznosti, pa čak i samoubistava, i smatraju se besmislenim i nemilosrdnim proizvodom pohlepni kompanija koje su spremne da isisavaju novac i vreme ljudi nudeći im mogućnost da zaborave stvarnost i relaksiraju mozak, pa sve do karakterizacije da su video igre glupo gubljenje vremena i novca na granici sramote za ozbiljnog čoveka³⁸⁹. Helen Rumbelow³⁹⁰, pišući za *The Times* kritiku TV programa posvećenog igranju video igara pod nazivom *Games Britannia*, oštro govori o „muškarcima koji besposličare uz džojstike ... beže od stvarnog života ... uglavnom muška zanimacija ... isprazno ... ubledeli mladić beživotno trza džojstik ispred ekrana.“ Istim tonom baronesa Grinfield³⁹¹ govori o dopaminskoj zavisnosti koja je navodno rezultat igranja video igara koje nas lišavaju identiteta i koje su, kako je napisala u jednom naročito bizarnom članku za *Wired*³⁹², možda odgovorne i za finansijsku krizu (jer su bankari odrasli uz video igre). Njena „jeziva upozorenja“ sa oduševljenjem

fantastike, uključujući i „Astrid Lindgren Memorial Award“, najpoznatiju nagradu za dečju književnost na svetu.

³⁸⁶ Ludwig Wittgenstein, *Tractatus Logico-Philosophicus*, Taylor & Francis, 2001.

³⁸⁷ Michael Bywater, „Fair game“, *Eurozine*, (February 4, 2010). <https://www.eurozine.com/fair-game/>.

³⁸⁸ „Бесполезные игрушки“ <http://internetua.com/videoigri--kakuua-polzu-oni-prinosyat-cseloveku> pristupljeno 12. 10. 2021.

³⁸⁹ Ibid.

³⁹⁰ Helen Rumbelow, „Games Britannia; How to Win at Chess; Ugly Betty,“ *The Times*, April 3, 2010, <https://www.thetimes.co.uk/article/games-britannia-how-to-win-at-chess-ugly-betty-mnlk7sbngndg>.

³⁹¹ Susan Adele Greenfield, Baronessa Greenfield, (1950), je britanska naučnica, pisac i članica Doma lordova britanskog parlamenta. Predmet njenog interesovanja je neuronauka svesti.

³⁹² <http://www.abc.net.au/news/2014-11-20/neuroscientist-warns-young-brains-being-reshaped-by-technology/5906140>, pristupljeno 12. 06. 2021.

prihvata *Daily Mail*³⁹³ kao još jedan u nizu dokaza o propasti našega društva.³⁹⁴ Najčešći stav javnosti, zaključuje autor, „ako izuzmemo igrače i nekoliko univerziteta koji u svojim programima nude studije igara, jeste da su video igre žalosna odlika modernog života, da su ljudi koji ih igraju jadnici, budale i bubuljičavi štreberi, i da najviše što možemo da uradimo jeste da pokušamo da umanjimo rizik od širenja zaraze nadajući se da će s vremenom i oni ozdraviti. Komentatori koji marginalizuju video igre ne rade dobro svoj posao i jednako su u pravu koliko i viktorijske mame, koje su tvrdile da čitanje romana³⁹⁵ stvara seksualnu razdražljivost, kao i baronesa Grinfild, koja danas tvrdi da video igre uništavaju um.”³⁹⁶

Tretman video igre kao umetničke forme, za nijansu je povoljniji. Iako teoretičari i umetnici priznaju da pojedine video igre zaslužuju status umetničkog dela, i da pojedini aspekti fenomena video igre imaju osobine umetničkog dela, video igre su sistemski veoma daleko od zvaničnog priznavanja statusa nove umetničke forme. Aron Smats³⁹⁷ smatra da je „uprkos značaju fenomena video igara i umetnosti zasnovanoj na tehnologiji, estetika potpuno ignorisala ovaj fenomen. Istraživači koji se bave drugim medijima i umetničkim disciplinama, kao što je film, na primer, preuzeli su glavnu, vodeću ulogu u raspravi i promišljanju sveta video igara. To je ključna greška. Nažalost, ističemo to, retko su u filozofiji umetnosti analizirani problemi koji imaju realne posledice u stvarnom svetu. Potiskivanje fenomena video igara ima de fakto efekt na multibilionsku dolarsku industriju, indirektno pospešujući procese prenatgljene cenzure proizvoda industrije video igara. Činjenica da filozofi nisu postavili pitanje mogu li video igre biti umetnost, automatski je nametnula zaključak da one to ne mogu biti”.

U jednom drugom naučnom radu, autor³⁹⁸ tvrdi da „prilikom rasprave o umetnosti video igara treba uzeti u razmatranje tri različita konteksta: „visoku” umetnost (video igre i umetnost) - umetnike novih medija (1); komercijalne igre (video igre kao umetnost) – dizajnere (2) i fan art – fanove (3). Prvi slučaj je najmanje diskutabilno polje susreta umetnosti i video igara, jer danas postoji opšta saglasnost teoretičara i umetnika da je nesumnjivo reč o umetnosti. Video

³⁹³ <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-565207/Modern-technology-changing-way-brains-work-says-neuroscientist.html> pristupljeno 12. 06. 2021.

³⁹⁴ Michael Bywater, “Fair game”, *Eurozine*, (February 4, 2010). <https://www.eurozine.com/fair-game/>, pristupljeno 12. 06. 2021.

³⁹⁵ Petparački romani, “Dime novels”, “Penny dreadfuls”.

³⁹⁶ Michael Bywater, “Fair game”, *Eurozine*, (February 4, 2010). <https://www.eurozine.com/fair-game/>, pristupljeno 12. 06. 2014

³⁹⁷ Aaron Smuts, “Anesthetic Experience”, *Philosophy and Literature*, 29, no. 1. (2005): 97–113.

³⁹⁸ Manojlo Maravić, „Relacije umetnosti i video igara”, *ART+MEDIA*, 1, (2012).

igre učestvuju u kreiranju savremenog kulturnog konteksta i kao takve su postale interesantno i izazovno mesto susreta sa novomedijskim umetničkim praksama.”

Oko statusa onoga što većina igrača smatra video igrom (komercijalne igre) kao novom vrstom umetnosti, nema saglasnosti i to pitanje je predmet debate i osporavanja između teoretičara, umetnika i igrača. Aron Smats tvrdi da je „skoro sve što se govori o video igrama kontroverzno. Neki kreatori video igara čak se rugaju ideji da su video igre umetnost. Takav stav dele i pojedini poznati reditelji. Teoretičari koji sebe nazivaju ludolozima tvrde da video igre ne treba smatrati još jednom narativnom formom umetnosti, već oblikom čiste igre. Drugi teoretičari – naratolozi, kao što je Dženet Mari,³⁹⁹ ističu da video igre mogu i treba da budu više narativno vođene i interpretirane da bi se bolje prepoznao njihov umetnički potencijal. Izgleda da je to put koji su kreatori video igara izabrali. Savremene video igre imaju visoko integrisane narative koji su često kompleksniji od najsofisticiranijih sineastičkih *noir* zapleta. Čak i ako se setimo svih detalja filma *The Big Sleep* (1946), nikada ne možemo da zapamtimo sve detalje većine video igara koje smo odigrali. Za mnoge narativne igre je potrebno oko dvadeset sati da bi se privele kraju, da bi se jednostavno završile”.

Pre nego što se okrene glava sa podsmehom kada se govori o video igrama u kontekstu umetnosti važno je napomenuti da video igre nisu igračke, već medij (sredstvo i sredina) koji je istovremeno poruka⁴⁰⁰ (u Mekluanovom smislu, determiniše komunikatore kao novomedijski pismene) i nosilac poruke (jer je sposoban da prenosi ideološka značenja). One su legitiman umetnički medij podložan modifikacijama i rekontekstualizacijama u proizvodnji specifičnog doživljaja igrača/korisnika/publike, i političkog delovanja ukazivanjem na određene društvene probleme. One su visokotehnoški medij, koji sa gotovo svakom novom komercijalnom igrom povećava estetski potencijal audiovizuelnih performansi i uključuje kompleksnije narative i likove/avatare. U njihovom kreiranju učestvuju brojni umetnici: dizajneri, kompozitori i glumci. Na kraju, video igre su medij preko kojeg fanovi komercijalnih igara pokušavaju da izbore svoje mesto u savremenoj tehnologizovanoj kulturi. Ako se sve ovo uzme u obzir, onda bi trebalo da bude jasno zbog čega se o umetnosti video igara može govoriti. Relacije video igara i umetnosti su nova pojava u svetu umetnosti i svedoci smo početka njenog razvoja, a obzirom na usku povezanost sa ubrzanim razvojem kompjuterske tehnologije, može se zaključiti da će današnja nelagodnost koju

³⁹⁹ Dženet Mari (Janet Murray) je profesor na Georgia Institute of Technology. Pre tog angažmana radila je kao naučnik-istraživač u Centru za edukativne kompjuterske inicijative na Univerzitetu MIT.

⁴⁰⁰ Manojlo Maravić, „Relacije umetnosti i video igara”, *ART+MEDIA*, 1, (2012).

izaziva kod ljudi biti podjednako iracionalna budućim generacijama kao što je nama to strah od voza⁴⁰¹ braće Limijer sa početka istorije filma”.²⁴⁰

5.1.2. Ekstremni slučajevi pogrešne percepcije video igara i moralna panika

Kako će se kasnije ispostaviti, osporavanje i neprihvatanje statusa u kulturi i umetnosti neće biti najveći problem video igara. Video igre su od početka ovog veka predmet brojnih ozbiljnih rasprava, ali i optužbi vezanih za, što flagrantni a što rezidentni negativni uticaj video igara na kulturu, mentalno i telesno zdravlje i neprihvatljivo ponašanje ljudi, naročito mladih, eroziju morala i ulogu koju video igre eventualno imaju ili mogu da imaju u složenom psihološkom mehanizmu koji kod čoveka, najčešće mladog, utiče da on, umesto uobičajenog, odabere nasilni metod rešavanja problema. Uprkos ogromnom broju radova, do sada⁴⁰³ ipak nije formulisana jedinstven naučni ili bar kompetentni odgovor na pitanje da li video igre *per se* utiču na porast asocijalnog ponašanja kod dece i omladine, ali je postignut jedan drugi rezultat koji neće pomoći objektivnom sagledavanju i, naravno, rešavanju problema – video igre su u značajnom broju radova, bez dovoljno dokaza, jednostavno prokazane kao isključiv razlog za strašne i na izgled neobjašnjive i nepredvidive izlive bestijalnog nasilja, naročito mladih ljudi.

Uticaj video igara na ljudsku svest i ponašanje odavno se poredi sa uticajem televizije, filma i radija. Malo ko spori da su siže i video igara često prepuni elemenata nasilja.⁴⁰⁴ Između ostalog, scenario američke „pucačke igre” *Call of Duty: Modern Warfare* – 2 pretpostavlja ubijanje ruskih specijalaca. Kako se ispostavilo, Anders Brejvik,⁴⁰⁵ koji je počinio zločin masovnog ubistva, zabavljao se igrama, *Call of Duty* i *World of Warcraft*. One su odmah posle zločina povučene sa polica norveških prodavnica. Ništa manje nije „krvava” ni igra *Postal*. Nju je, kako je sudska istraga konstatovala, rado igrao Aleksandar Kopcev, koji

⁴⁰¹ 1895. godine.

⁴⁰² Manojlo Maravić, „Relacije umetnosti i video igara”, *ART+MEDIA*, 1, (2012).

⁴⁰³ Kraj 2022 godine.

⁴⁰⁴ http://www.vostok.rs/index.php?option=btg_novosti&idnovost=10792#.VmcWUMtfwkJ pristupljeno 29. 11. 2021

⁴⁰⁵ Anders Behring Breivik (1979) norveški državljanin. 22. jula 2011. je u omladinskom kampu na ostrvu Utøya u Norveškoj, glumeći policajca, ubio najmanje 84 osobe. Pre toga je bombom napao središte norveške vlade, sa ciljem da policijske snage veže za Oslo. Osuđen na 21 godinu zatvora, nakon procesa gde je glavni predmet spora bila njegova uračunljivost; suđenje je skrenulo pažnju javnosti na liberalni sistem zatvora i blage sankcije norveškog krivičnog prava i pokrenulo zahteve za uvođenje doživotnog zatvora, pa čak i smrtne kazne.

je napravio incident u moskovskoj sinagogi.⁴⁰⁶ Dva srednjoškolca su 1999. godine pucali i ubili dvanaest učenika i jednog nastavnika u srednjoj školi u Kolumbajnu (*Columbine High School*) u Sjedinjenim Državama. Dvojica ubica su navodno uvežbavali svoj napad koristeći modifikovanu verziju video igre *Doom*.⁴⁰⁷

Postoji i druga strana ovog fenomena. Grofica Batori⁴⁰⁸ nije igrala video igre. Kompjuter nije imao ni Pedro Lopez.⁴⁰⁹ Adolf Hitler je uživao u delima elitne kulture, poput opera Riharda Vagnera. Kad je u pitanju generalno negativan stav dela javnosti prema video igrama, možemo da se vratimo na početke etabliranja svakog novog medija, počev od Gutenbergove mašine za štampanje i kritika nedovoljne estetizacije do tada ručno ukrašavanih knjiga, pa do tridesetih godina prošlog veka, kada se u svetu podigla velika rasprava zbog gangsterskih filmova i njihovog mogućeg uticaja na mlade ljude. Verovalo se da će posle masovnog gledanja filmova tog žanra omladina želeći da se poistoveti sa holivudskim anđelima „garavog lica”.⁴¹⁰ Sve devojke će propuštiti *Lucky strike*, a mladići će nositi prugasta odela i pucati iz *Tompsona*.⁴¹¹

A još ranije, pred kraj, po mnogo čemu puritanskog, 19. veka, političari i roditelji su bili zgranuti dejstvom novog medija na moralne vrline i ponašanje mladih devojaka. Taj novi medij su bili *dime novels*,⁴¹² ljubavni romani u mekim koricama. Na kraju, tokom pedesetih godina prošlog veka, stripovi, posebno

⁴⁰⁶ Aleksandar Korcev (Копцев, Александр Александрович 1985), 11. januara 2006 nožem ranio devet ljudi u sinagogi u centru Moskve. Na njegovom kompjuteru je zatečena video igra „Postal”. Osuđen je na 16 godina zatvora u koloniji strogog režima.

⁴⁰⁷ Erik Heris (Eric Harris) jedan od počilaca masakra u školi Columbine 1999. u Coloradu u kojoj je ubijeno 15, a ranjeno 23 ljudi, bio je zavisnik od video igre DOOM, a na svojoj internet stranici je objavio da će „igru DOOM učiniti stvarnom”.

⁴⁰⁸ Eržebet Batori (Erzsébet Nádasdy Báthory) 1560–1614 mađarska grofica, jedna od najvećih masovnih ubica u istoriji. Optužena je za mučenje i smrt između 300 do 2.000 devojaka. Osuđena je na doživotni boravak u potpuno zazidanoj ćeliji sa samo jednom malim otvorom za dostavu hrane. Umrta je posle četiri godine boravka u zatvoru.

⁴⁰⁹ Pedro Alonso López (1948), najveći moderni serijski ubica. Rođen u Kolumbiji, silovao je i ubijao mlade žene u Kolumbiji, Peruu i Ekvadoru. Priznao je 300 takvih ubistava. Optužen po 57 tačaka optužnice. „Čudovište sa Anda” je 1980. godine osuđen na doživotni zatvor.

⁴¹⁰ „Anđeli garavog lica” (*Angels With Dirty Faces*) kultni gangsterski film Michaela Curtiza iz 1938. u kome glume James Cagney, Humphrey Bogart i Pat O'Brien.

⁴¹¹ „Tompson”, (The Thompson submachine gun) američki automat kalibra 0.45 ACP (11,43 mm), stekao popularnost u gangsterskim obračunima u vreme Prohibicije (1920–1933). Bio je poznati po nadimcima: „Tommy Gun”, „Trench Broom”, „Trench Sweeper”, „Chicago Typewriter”, „Chicago Piano”, „Chicago Style”, „Chicago Organ Grinder”, „The Chopper”.

⁴¹² Petparački romani (Dime novel) nastali polovinom 19. veka u SAD. Nagli razvoj štamparskih mašina i velika produkcija omogućili su da cena romana na početku bude 10 centi, a posle kratkog vremena 5 centi, što je dalo ime čitavom kulturnom fenomenu. Iako su mnogi objavljeni naslovi netragom nestali, američke biblioteke su sačuvala preko 200 000 naslova „dime novels”. Engleski ekvivalent su bili „penny dreadfuls” ili „shilling shockers”.

kriminalistički, izazvali su konsternaciju javnosti, pa i uglednih naučnika, baš kao danas video igre. Čak su na inicijativu Frederika Vertama u američkom Kongresu održana saslušanja vezana za objavljivanje pojedinih stripova.⁴¹³ Najpre je 1948. godine Vrhovni sud zabranio objavljivanje krimi literature, a 1954. godine je Kongres doneo *Kodeks o stripovima* koji je značajno ograničavao izbor tema i radnju stripova.⁴¹⁴

Očigledno je da moralna panika⁴¹⁵ redovno nastaje pojavom nekog novog, masovno prihvaćenog i influentnog medija i da je ona u društvima i među ljudima uobičajena stvar. Tako su i današnji roditelji i pedagozi, rođeni u vreme poslednje moralne panike (1954-5), a sa njima i čitavo tradicionalno društvo, sada u panici zbog mogućih posledica video igara na mlade ljude i decu. Pri tome je u centru masovne konsternacije pre svega nasilje u video igrima kao obrazac koji bi mladi ljudi mogli da usvoje, i koje bi, po apologetama moralne panike, moglo da uzdrma temelje civilizacije na planeti, pre nego ostale negativne posledice igranja video igara ili čak i samo dugotrajno sedenje ispred monitora.

Ali, moralna panika može da pokuša da revidira i odnos prema veoma starim medijima, medijima za koje se verovalo da imaju ireverzibilno nesporno mesto u sistemu kulture, mediju kao što je bajka.⁴¹⁶ U zapadnoj feminističkoj kulturi nedavno se pojavio snažni i agresivni pokret koji tvrdi da bajke imaju pogubni uticaj na decu, pogotovo devojčice. Jedan od najglasnijih autora je Pegi

⁴¹³ Fredrik Wertham (*Fredric Wertham, Friedrich Wertheimer*, 1895–1981) nemačko-američki psihijatar jevrejskog porekla i borac protiv onoga što je smatrao za štetne posledice nasilnih slika u medijima i stripovima na razvoj dece. Njegova najpoznatija knjiga je „Zavođenje nevinih” (1954), koja je dovela do istrage američkog Kongresa o izdavačima stripova i stvaranja Kodeksa o stripovima. Nazivao je televiziju „školom za nasilje”, i kasnije je govorio: „ako bi trebalo da sretnem neobuzdanog mladića u tamnoj uličici, želeo bih da to bude onaj koji nije gledao „Boni i Klajda”.

⁴¹⁴ „The Comic Book Code of 1954”. Vrhovni sud SAD je 1948. godine doneo odluku kojom je zabranio prodaju ili distribuciju literature sa koja veliča kriminal. Tokom 1954. Senatski pododbor za maloletničku delikvenciju (the Senate Subcommittee on Juvenile Delinquency) je vodio obimnu istragu i raspravu o stripovima i upozorio da će, ako se dokaže da je samocenzura proizvođača stripova neefikasna, pronaći „druge načine i sredstva” da zaštiti američku decu.

⁴¹⁵ Moralna panika (*Moral panic*) je izraz za situaciju u kojoj se nekom društvu na osnovu nekoliko izolovanih, preuveličanih ili na senzacionalistički način protumačenih incidenata stvorilo uverenje da društvu, državi ili temeljima moralnog poretka pretila velika opasnost, koja može da se otkloni samo radikalnim, po pravilu represivnim merama. Izraz je prvi koristio engleski sociolog Jock Young, a teoriju je razvio Stanley Cohen. Jedan od najpoznatijih slučajeva moralne panike se vezuje za objavljivanje knjige *Seduction of the Innocent* američkog psihijatra Fredrica Werthama 1954. godine, koja je dovela do uvođenja višedecenijskog sistema cenzure stripova.

⁴¹⁶ „Ako želite da vam deca budu inteligentna, čitajte im bajke. Ako želite da budu još inteligentnija, čitajte im više bajki.” – Albert Ajnštajn.

Orenštajn,⁴¹⁷ kolumnistkinja lista „Njujork tajms”, koja je objavila knjigu „Pepeljuga mi je pojela ćerku”.

Njena teorija je da roze haljine i čarobni štapić zaista mogu da naškode devojkama, a da princezomanija, koja počinje raskošnom haljinom, tigarom i princem na belom konju, može da se pretvori u kompleks princeze. Ona kaže da se devojkama tako šalju poruke da ne treba da budu ni pametne, ni jake, ni kreativne, nego samo slatke male princeze, baš kao i glavni ženski likovi u „spornim” bajkama, i da su sve te slatke devojke iz dečjih bajki u stvari obične sponzoruše. Slično misli profesor Univerziteta u Oksfordu Ričard Dokins⁴¹⁸ koji smatra je da roditelji ne bi trebalo da čitaju bajke svojoj deci jer su štetne za njihovo dalje obrazovanje.

Pokret protiv čitanja bajki nije ni blizu da dobije dimenzije moralne panike, ali postoji, deluje, i – daje rezultate. Naime, produkcija „Dizni” filmova u poslednjih par godina menja karakter bajki koje pravi tako da one izlaze u susret kritikama stručnjaka i podučavaju decu veštinama koje su potrebne za vreme u kojem živimo.⁴¹⁹

Moralna panika po nekad dovodi do bizarnih zahteva i slučajeva, kao što je nedavni zahtev *Međunarodnog komiteta Crvenog Krsta (ICRC)* za kažnjavanje virtuelnih ratnih zločina u video igrama.⁴²⁰ Ono za šta se ICRC zalaže jeste saradnja s proizvođačima video igara kako bi se na neki način kaznili igrači koji u igri virtuelno muče, napadaju ili ubijaju civile, medicinsko osoblje i na druge načine krše odredbe Ženevskih konvencija.⁴²¹ Kazna bi, naravno, takođe bila tek virtuelna, ali ICRC smatra kako bi to sprečilo trivijalizaciju ratnih zločina u igrama. ICRC je pri tom usmeren na igre koje simuliraju prave ratne situacije poput *Battlefield 4* ili *Call of Duty: Ghosts*.⁴²²

U nastavku rada pokušaćemo na navedemo kompetentne negativne recenzije uticaja video igara i igranja video igara na igrače i širu zajednicu, da bi

⁴¹⁷ Orenstein, Peggy. *Cinderella Ate My Daughter*, HarperCollins, 2011.

⁴¹⁸ Clinton Richard Dawkins (1941–).

⁴¹⁹ <http://pokretzaokret.rs/bajke-citati-ih-deci-ili-ne/>

⁴²⁰ <http://www.netokracija.com/igre-zlocin-57781> i <http://www.cnet.com/news/red-cross-penalize-war-crimes-in-video-games/>, pristupljeno 22. 05. 2021.

⁴²¹ Ženevske konvencije su niz od četiri međunarodna sporazuma potpisana u Ženevi (1864, 1906, 1929. i 1949. god), čime su uspostavljeni humanitarni principi po kojima su zemlje potpisnice obavezne da se ponašaju prema neprijateljskim vojnicima i civilima za vreme ratnih sukoba.

⁴²² Fransoa Senešo (François Sénéchaud) iz ICRC-a objasnio je kako je takav zahtev podstaknut time što je danas vrlo teško razlikovati stvarne ratne snimke od onih u video igrama, referirajući se pri tom na scene iz igre „Arma 2” koje su u dokumentarnom filmu „Exposure – Gaddafi And The IRA” prikazane kao stvarne iz 1988. godine.

smo kasnije dali prilog objektivnom određenju video igre u društvenom, socijalnom, psihološkom i kulturološkom sistemu života.

Video igre podstiču nasilje i favorizuju nasilno rešavanje problema među ljudima. Razmatrajući svojevremeno uticaj televizije na psihi gledalaca, Ministar zdravlja SAD (U.S. Surgeon General), najviši državni službenik američke vlade u zdravstvu, je 1972 godine rekao da „nasilje na televiziji....zaista ima negativni efekt na određene članove našeg društva.”⁴²³ Brojne naučne studije podržale su takav stav ministra, a jedna od njih je prezentirala da će „do sedmog razreda, prosečno američko dete biti svedok 8.000 ubistava i 100.000 činova nasilja na televiziji,”⁴²⁴ uz procenu da će tolika količina nasilja na televiziji učiniti američko društvo nasilnijim. Studije su formirale stav da ukoliko ljudi gledaju puno nasilja, veća je verovatnoća da će se nasilno ponašati.

Čini se da moralna panika, nastala polovinom prošlog veka, nije ni prestajala da postoji. Započeta gangsterskim filmovima, kodifikovana stripom, nastavljena je panikom od nasilnih sadržaja televizije, da bi, na momente, neodmerene protuberance doživela na video igrima. Krivac za eskalaciju panike je interaktivni karakter video igara koji igrače čini „uronjenim” u nasilni svet.⁴²⁵

Istraživanja⁴²⁶ ukazuju da 99 odsto dečaka i 94 odsto devojčica u SAD-u igraju video igre i da je u 89 odsto igara identifikovan nasilni sadržaj, pa veliki broj naučnika ističe da je uticaj video igara na nasilno ponašanje potencijalno moćniji od izloženosti nasilju na TV i filmskim ekranima.⁴²⁷ Među mnogobrojnim argumentima koji govore o uticaju video igara na decu, studija⁴²⁸ Vesne Bilić⁴²⁹ izdvaja: identifikaciju, nagrađivanje, primenu efikasnih tehnika učenja, celovitost i kontinuitet.

⁴²³ Nada Banjanin-Đuričić, Nada i Tatjana Matijaš (prir.). *Promišljanje o demokratiji*, Građanske inicijative, 2011. („Promišljanje o demokratiji” je trogodišnji projekt koje su „Građanske inicijative” izvodile u Srbiji od 2007. do 2011. godine uz podršku Fondacije za ustavno pravo iz Čikaga i Los Anđelesa i organizacije Ulično pravo iz Merilenda.) <http://www.gradjanske.org/wp-content/uploads/2014/11/052-PromiodstoC5odstoA1ljanje-o-demokratiji.pdf>, pristupljeno 12. 06. 2021.

⁴²⁴ Nada Banjanin-Đuričić, Nada i Tatjana Matijaš (prir.). *Promišljanje o demokratiji*, Građanske inicijative, 2011. <http://www.gradjanske.org/wp-content/uploads/2014/11/052-PromiodstoC5odstoA1ljanje-o-demokratiji.pdf>

⁴²⁵ Vesna Bilić, „Povezanost medijskog nasilja s agresivnim ponašanjem prema vršnjacima”, *Odgovorne znanosti*, Vol. 12, br. 2, (2010).

⁴²⁶ Jodi L. Whitaker and Brad J. Bushman, „A Review of the Effects of Violent Video Games on Children and Adolescents,” *Washington and Lee Law Review* 66, no. 3 (July 1, 2009): 1033–51.

⁴²⁷ Douglas Gentile, *Media Violence and Children: A Complete Guide for Parents and Professionals (Advances in Applied Developmental Psychology)*, 2nd ed. (Praeger, 2014).

Identifikacija igrača sa likovima video igre i nagrada za iskazivanje agresivnosti su relativno jasne opasnosti. Autorka, međutim, insistira na opasnosti ponavljanja agresivnih postupaka u video igrama. „Ponavljanjem istih agresivnih dela povećavaju se šanse za njihovo usvajanje. Takođe je dobro poznato da se brže uči aktivnom uključenošću nego pasivnim posmatranjem. Veruje se da ponavljanje nasilja u svetu mašte menja kognitivne, afektivne i bihevioralne procese”.⁴³⁰ Za razliku od brze izmene nasilnih scena u filmovima i televizijskim emisijama, u igrama su deca kontinuirano izložena nasilju i podsticana na nasilne akcije. Anderson i Bushman⁴³¹ upozoravaju na ciklični obrazac interakcija između „situacijskih varijabli (video igre) i ličnih varijabli (osobine ličnosti) koje međusobno utiču na unutrašnje stanje osobe, fiziološko uzbuđenje, misli, osećanja i ponašanje. Među posledicama dugoročne izloženosti nasilju u video igrama autori navode razvoj agresivnih skriptova, perceptivnih shema, agresivnih stavova i desenzitivizaciju. Posledice igranja elektronskih igara neće biti jednake za svu decu, a kao značajni faktori rizika navode se loše veštine rešavanja problema, loš roditeljski nadzor i prethodna agresivnost i nasilnost”.⁴³²

Kada specificira negativne strane igranja video igara, većina kritičara se posebno fokusira na sistemsko i sistematsko ohrabrivanje nasilja koje video igre sadrže. Teza je da deca i nedovoljno socio-psihološki formirane mlade ličnosti koje igraju nasilne video igre u kojima je nasilje poželjno i ohrabreno imaju veće šanse za povećanu agresivnost u mišljenju, osećanjima i ponašanju, i proporcionalno smanjenje socijalno prihvatljivog ponašanja. To su rezultati jednog respektabilnog naučnog istraživanja.⁴³³

⁴²⁸ Vesna Bilić, „Povezanost medijskog nasilja s agresivnim ponašanjem prema vršnjacima”, *Odgovorne znanosti*, Vol. 12, br. 2, (2010).

⁴²⁹ Vesna Bilić, profesor Prirodoslovno-matematičkog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu

⁴³⁰ Jeanne B Funk et al., „Violence Exposure in Real□life, Video Games, Television, Movies, and the Internet: Is There Desensitization?”, *Journal of Adolescence* 27, no. 1 (December 30, 2003): 23–39, <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.005>.

⁴³¹ Craig A. Anderson and Brad J. Bushman, „Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature,” *Psychological Science* 12, no. 5 (September 2001): 353–59, <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>.

⁴³² Vesna Bilić, „Povezanost medijskog nasilja s agresivnim ponašanjem prema vršnjacima”, *Odgovorne znanosti*, Vol. 12, br. 2, (2010).

⁴³³ Craig A. Anderson and Brad J. Bushman, „Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature,” *Psychological Science* 12, no. 5 (September 2001): 353–59, <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>.

U studiji iz 2001. godine, psiholozi Krejg Anderson i Bred Bušman pregledali su rezultate 35 različitih istraživanja o nasilničkim video igrama. Neke od statistika koje su naveli uključuju sledeće činjenice:

- Devedeset sedam odsto američke omladine redovno igra video igre.
- U proseku, mladi između 7 i 17 godina igraju video igre 14–16 sati svake nedelje.
- Video igre sa dominantnim elementom vršenja nasilja radi progressa u igri čine oko 80 odsto prihoda industrije video igara, dok sport i drugi formati video igara čine samo 20 odsto tržišta.
- U uzorku od 33 popularne video igre dva glavna proizvođača, 80 odsto ih je imalo nasilnički sadržaj.

Video igre su prvi medij u kome interakcija između nasilja i svedoka dobija novu dimenziju. Ako je u odnosu na nasilje na TV i filmu, gledalac samo svedok, ma kakav odnos imao prema viđenom, u video igri igrač biva izvršilac nasilja. Igrač, preko svog avatara u svetu video igre može da ubije drugog čoveka na najbrutalniji način, može da siluje majku i kćerku,⁴³⁴ sve to nekažnjeno i bez griže savesti. U nasilničkim video igrama, nasilje je sistemski ohrabreno, za više nasilja dobija se više poena. Nasilje je često i jedini način da se igra završi. Igrač u kontroli nasilja doživljava nasilje svojim očima. Protivnici nasilničkih video igara smatraju da se aktivnim učešćem, višestrukim ponavljanjem i nagrađivanjem nasilja stiče efikasno sredstvo za učenje nasilničkog ponašanja i njegovo oponašanje u realnom svetu. Mnoge studije ukazuju da se nasilničke video igre mogu povezati sa agresivnim ponašanjem.⁴³⁵

Postoje tvrdnje da sasvim mladi igrači lako i rado prihvataju i favorizuju nasilje. U jednoj studiji rađenoj sa učenicima sedmog i osmog razreda,⁴³⁶ polovina omiljenih video igara su bile nasilničke, a samo 2 odsto su bile obrazovne. Iako postoji manje podataka u istraživanjima o efektima nasilja u video igrama nego efektima nasilja na televiziji, mnogi istraživači su zaključili da nasilničke video igre imaju negativan efekat na mlade igrače. U već pomenutoj analizi iz 2001, Anderson i Bušman su zaključili da je postojao konzistentan šablon rezultata u

⁴³⁴ Video igra "RapeLay" je 3D erotska video igra proizvođača „Illusion", puštena aprila 2006 u Japanu.

⁴³⁵ Douglas A Gentile et al., "The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance," *Journal of Adolescence* 27, no. 1 (January 10, 2004): 5–22, <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>.

⁴³⁶ Nada Banjanin-Đuričić, Nada i Tatjana Matijaš (prir.). *Promišljanje o demokratiji*, Građanske inicijative, 2011. <http://www.gradjanske.org/wp-content/uploads/2014/11/052-PromiodstoC5odstoA1ljanje-o-demokratiji.pdf>

pet oblasti. Izloženost nasilničkim video igrama povećava želju za fizičkim obračunom (1); povećava nasilnička razmišljanja (2); povećava agresivne emocije (3); povećava agresivne akcije (4); i umanjuje pozitivne akcije (5). Pojedini eksperti se, pak, ne slažu sa ovim zaključcima. Džon Šeri,⁴³⁷ istraživač iz oblasti komunikacija sproveo je drugačiji pregled ovog istraživanja i zaključio da „izgleda da celokupan efekat ovih video igara na agresivnost nije veliki.”⁴³⁸

Pored opreznih naučnika koji tvrde da opasnost od nasilja u video igrama postoji, ali da su posledice preuveličane i da mogu da se podvedu pod „moralnu paniku”, postoje stručnjaci, kao Henri Dženkins⁴³⁹ sa MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) koji su primetili da, na protiv, postoji smanjena stopa kriminala mladih koja se poklapa sa igranjem popularnih igara kao što su *Death Race*, *Mortal Kombat*, *Doom* i *Grand Theft Auto*. On zaključuje da su tinejdžeri igrači u stanju da emocionalne efekte koje izaziva nasilje u odigranim igrama zadrže u sferi virtuelnog, pa čak i da to nasilje doživljeno u virtuelnom svetu video igre predstavlja izvestan ventil za količinu nasilja koju svaki čovek nosi u sebi. Drugim rečima Dženkins je sklon da tvrdi da igrač koji svoju količinu agresivnosti i nasilja doživi i izivi u video igri ima smanjenu potrebu za agresivnim i nasilničkim ponašanjem u realnom životu. Naravno da postoje slučajevi tinejdžera koji izvrše nasilne zločine a koji provode puno vremena igrajući video igre, kao oni koji su bili uključeni u ubistvo u Kolumbajnu.⁴⁴⁰ Nasilja i nasilnih ljudi je bilo i biće ih, neki od njih će igrati nasilničke video igre, ali uvođenje obavezne zavisnosti između ta dva fenomena nema podlogu ni u nauci ni u istini.

Previše vremena provedenog u igranju je sledeća primedba kritičara video igara. Igranje video igara čini igrača socijalno izolovanim, jer mnogo vremena za video igre znači manje vremena za ostale aktivnosti koje su po pravilu, egzistencijalno i društveno potrebnije igraču. Ako je u pitanju dete, to znači manje učenja, manje čitanja, ako je odrasla osoba, manje vremena za prijatelje, za porodicu, sport. Ova primedba je svakako osnovana, čak i osnovanija od ostalih, ali samo ako se imaju vidu krajnji ekstremi. Naravno, da ako neko igra video igre 10 sati svakodnevno, nema vremena za bilo šta drugo. Ali, takvih igrača je veoma malo.⁴⁴¹ S druge strane, studija istraživača sa nekoliko američkih i kanadskih

⁴³⁷ John L. Sherry, vanredni profesor kognitivne nauke na Odseku za komunikacije Univerziteta Mičigen Stejt (Michigan State University)

⁴³⁸ John L. Sherry, "Formative Research for STEM Educational Games," *Zeitschrift Für Psychologie* 221, no. 2 (January 2013): 90–97, <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000134>.

⁴³⁹ Henri Dženkins, (Henry Jenkins III 1958) je američki istraživač medija i profesor komunikacija, novinarstva i filmskih umetnosti na Univerzitetu Južna Kalifornija (USC). Pre toga je bio direktor programa za komparativne studije medija Univerziteta MIT.

⁴⁴⁰ Srednja škola Columbine, 1999. godine.

⁴⁴¹ Na osnovu istraživanja agencije "Game on", gejmeri se, a propos vremena provedenog u igranju, dele na četiri kategorije: 7,7 odsto ekstremna – u proseku provode više od 6 sati dnevno igrajući;

univerziteta⁴⁴² ističe upravo suprotan rezultat: igrači ne samo da ne gube svoje socijalno biće, nego ga proširuju postajući još društveniji. U stvari, po toj studiji⁴⁴³ usamljenost među igračima ne postoji, niti su igrači na bilo kojoj margini života gde ih uporno smeštaju protivnici. „Gejmeri nisu antisocijalni talog koji vidimo u stereotipima pop kulture, oni su veoma društveni ljudi”, konstatuje dr Nik Tejlor, docent komunikacije na NC State⁴⁴⁴ i vodeći autor rada na studiji. „Ovo ne bi trebalo da bude iznenađenje za gejming zajednicu, ali to treba reći svima ostalima. Igrači su po nekad nezgodni kada igraju, ali to nije pravilo.”

Istraživači su obišli više od 20 javnih igračkih događaja u Kanadi i Velikoj Britaniji, razgovarali sa više od 2.500 igrača, prisustvovali na 20 manifestacija koje se održavaju u kongresnim centrima i isto toliko igračkih manifestacija koje se održavaju u barovima. Istraživači su pratili ponašanje hiljade igrača, a sa 378 igrača su radili detaljnu anketu sa fokusom na igrače masovnih multiplejer online role-playing igara kao što su *EVE Online* i *World of Warcraft*. Istraživači su bili zainteresovani za praćenje online i offline ponašanja igrača, sa fokusom na to kako su komunicirali jedni sa drugima. Oni su utvrdili da igranje bio samo jedan aspekt društvenog ponašanja tokom igračkih događaja.

„Otkrili smo da igrači često upražnjavaju mnoga društvena ponašanja odjednom: igraju igre, posmatraju druge igrače, razgovaraju, piju, časkaju na mreži”, kaže Tejlor. „Igranje nije eliminisalo društvenu interakciju, naprotiv, povećalo ju je. Ljudi su se ponašali na isti način bez obzira na to koje igre su igrali, tako da smo zaključili da igrač može biti potpuno nemilosrdan u igri, a da se i dalje normalno druži na forumima.”⁴⁴⁵

Jedna od podvrsta ove primedbe odnosi se na lošiji uspeh u školi i na studijama kod učenika i studenata koji previše igraju video igre. Ali, osnovno pitanje

14,3 odsto teška – od 4 do 6 sati dnevno; 37,9 odsto srednja – od 2 do 4 sata dnevno; 40,1 odsto laka – manje od 2 sata dnevno. Istraživanje je pokazalo da skoro 60 odsto gejmera provodi dva sata dnevno igrajući svoju omiljenu elektronsku igru. To prati svetski trend po kom prosečni gejmer provodi skoro dva sata dnevno u igranju, što je približno 14 sati nedeljno. http://www.b92.net/tehnopolis/gejming.php?yyyy=2014&mm=07&nav_id=870722 pristupljeno 02. 05. 2021.

⁴⁴² North Carolina State University, York University i University of Ontario Institute of Technology

⁴⁴³ Nicholas Taylor et al., “Public Displays of Play: Studying Online Games in Physical Settings,” *Journal of Computer-Mediated Communication*, July 1, 2014, <https://doi.org/10.1111/jcc4.12054>. Istraživanje je podržano od strane Istraživačke laboratorije avijacije vojske SAD.

⁴⁴⁴ Državni univerzitet Severna Karolina iz Ralija, je javni istraživački univerzitet smešten u gradu Rali, Severna Karolina, a poznat je pod skraćenicom NC State.

⁴⁴⁵ Shipman, Matt. “Study Finds Gaming Augments Players’ Social Lives.” *NC State News*, n.d. <https://news.ncsu.edu/2014/03/wms-taylor-gamelifelife2014/>.

glasi, šta je to previše? Dve već pomenute studije⁴⁴⁶ potvrđuju da učenici koji previše vremena provode ispred monitora, imaju slabiji uspeh u školi, dok je studija *Argosy University's Minnesota School on Professional Psychology*⁴⁴⁷ utvrdila da se zavisnici od video igre često svađaju sa svojim nastavnicima i prijateljima, a jedna od posledica takvog ponašanja je i slabiji uspeh u školi. Druge studije pokazuju da mnogi igrači rutinski preskaču izradu domaćih zadataka da bi mogli da igraju video igre, a mnogi studenti su priznali da su njihove navike vezane za video igre često odgovorne za slabije ocene ili preskakanje polaganja ispita.⁴⁴⁸

Razaranje realnog sistema vrednosti. Ovu primedbu je veoma teško osporiti. Jednostavno, svet video igre je svet sa drugačijim sistemom vrednosti, drugačijim odnosom dobra i zla. Postoje video igre koje u svom narativu proklamuju pogrešne vrednosti. Nasilno ponašanje, osveta i agresija su nagrađeni. Pregovaranje i druga nenasilna rešenja često nisu opcije. Žene se često prikazuju kao bespomoćna ili seksualno provokativna bića. Osobine kao što su ljubav, saosećanje, milost, tolerantnost, prijateljstvo, gotovo da ne postoje u većini video igara.⁴⁴⁹

Najugroženija vrednost u svetu video igara je ljudski život, najugroženije pravo je pravo na život. Čovek se rađa slobodan, ali se odmah po rođenju uči ograničavanju slobode stečene rođenjem i izvesnom sistemskom gušenju prirodnih nagona. Drugim rečima, još na majčinim grudima, čovek saznaje da nešto sme da radi a nešto ne sme.⁴⁵⁰ Tako se lagano, tokom vaspitavanja i socijalizacije uvodi u pravila života u civilizovanom društvu, pravila koja se zasnivaju na poželjnom ili pohvaljenom ponašanju i nepoželjnom ili zabranjenom ponašanju. Neke video igre predstavljaju mesto u kome se nekažnjeno mogu isprobati sve zakonom zabranjene aktivnosti.

⁴⁴⁶ Craig A. Anderson and Karen E. Dill, "Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life.," *Journal of Personality and Social Psychology* 78, no. 4 (2000): 772–90, <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>., Douglas A Gentile et al., "The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance," *Journal of Adolescence* 27, no. 1 (January 10, 2004): 5–22, <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>.

⁴⁴⁷ Sanjay Jain and Chander Shakher. "Statistical study of video game effects on children's". *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education* 3 (2014): n. pag.

⁴⁴⁸ Ibid.

⁴⁴⁹ Ova konstatacija se naročito odnosi na video igre zapadne provenijencije. Igre pravljene u okviru istočne kulture, naročito japanske, imaju nekoliko egzemplara umetničkog tretiranja ljubavi i prijateljstva kao temeljnih ljudskih osobina. (Ico, Ni No Kuni)

⁴⁵⁰ Aleksandar Filipović, „Etički izazovi video igre“. *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti* 24, (2013): 145–163.

Jedna od temeljnih zabrana je zabrana ubistva drugog čoveka. Ta zabrana je toliko krucijalna, da teorija i praksa zabranjuju čak i državi da ubije čoveka.⁴⁵¹ I dok su u većini video igara čiji je cilj fizička likvidacija protivnika oni najčešće predstavljeni kao „neprijateljski borci”, što je po svim konvencijama legitimni cilj, postoje i video igre, poput zabranjivane video igre *Carmageddon*, u kojima igrač može slobodno i nekažnjeno da ubija druge ljude, da ih gazi automobilom, da ih muči, ponižava, iako su ti ljudi potpuno nedužni i ničim nisu izazvali ili zaslužili takvo ponašanje. Jednostavno, *raison d'être* igre je izivljavanje nad nedužnim civilima. Scene izivljavanja su praćene veoma živopisnom grafikom, sa velikim količinama krvi koja prska po unutrašnjoj strani monitora, sa delovima žrtvinog tela koje lete prostorom.

Ovo je mesto na kome možemo da primetimo i afirmaciju „lakog puta kroz život” kao temelj i rezidentni lajt-motiv većine igara. Nešto kao sudar Kajoinih *Agon* i *Alea*. Kod Agona nema milosti, ima samo puno rada, znoja, borbe. Alea sve to prezire i igrač ulaže ogromne svote novca u nadi da će mu sudbina u jednom jedinom trenu doneti novac i lak život. U video igri se do svega dolazi lako. Pobjeda, slava, novac, žene....Sve ono do čega u stvarnom životu ne može da dođe, ili može, ali sa mnogo rada i vremena, u video igrama može lako. Igrajući video igre, igrač može sve. Najpre može da izabere igru koju želi da igra, najčešće može da izabere nivo težine, može beskrajno dugo da je igra dokle god ne postane ekspert. Iako ne može da menja pravila a često ni tok igre, postoje piratski sajtovi na kojima se nude *walkthroughs* i *cheat codes*.⁴⁵² Često i sami proizvođači video nude kodove za varanje ili objašnjenja toka igre ne bi li vratili one igrače koje je težina igre obeshrabrila.

Iako nije sporno da su video igre baš takve, nije jasna održivost sveta pogrešnih vrednosti kao osnovnog i konstantnog sveta video igre u sudaru sa vrednosnim sistemom stvarnog sveta. Igrač, naravno može da se uživi u svoj svet iz video igre, može da se sa njim potpuno identifikuje, ali čim isključi kompjuter, obavezno se suoči sa stvarnim svetom u kome, umesto njega, njegovog avatara i gomile bespomoćnih likova, stoje milioni drugih ljudi sa stotinama moćnih institucija. Ovo je jedna od teza sa kojima ćemo polemisati u nastavku ovog poglavlja.

⁴⁵¹ Zabrana smrtne kazne.

⁴⁵² Walkthrough je detaljni opis aktivnosti potrebnih da bi se igra dovela do kraja, dok su cheat codes alfanumerički nizovi koje treba uneti preko tastature u određenom delu igre da bi se postigli različiti efekti od kojih je najpoznatiji “God Mode”, u kome je junak koga vodite neuništiv, a termin je ušao u sleng i popularnu kulturu.

Studija⁴⁵³ Univerziteta u Buffalu⁴⁵⁴ ide korak dalje i sugerise da nasilje i loše ponašanje igrača u virtuelnom svetu može da doprinese boljem ponašanju u stvarnom svetu. Igrači koji igraju nasilne igre mogu da osećaju krivicu zbog svog ponašanja u virtuelnom svetu i to može da ih učini više osetljivim u odnosu na moralna pitanja koje krše tokom igranja.

„Umesto da navodi igrače da postanu manje moralni”, kaže Met Grizard,⁴⁵⁵ rukovodilac istraživanja, „ovo istraživanje sugerise da video igre sa pogrešnim moralnim vrednostima mogu da dovedu do povećanja moralne osetljivosti. Pogrešne vrednosti u video igri mogu, kao što se to dešava u stvarnom životu, da provociraju igrače da se uključe u dobrovoljno ponašanje koje će koristiti i drugima”. Grizard ističe da je nekoliko novijih studija, uključujući i ovu, utvrdilo da nemoralno ponašanja u video igri izaziva osećaj krivice kod igrača koji su ih počinili.

Čitava grupa primedbi na negativan uticaj video igara odnosi se na razne zdravstvene probleme koje mogu da imaju deca i mladi ljudi, ako dugo sede pred monitorom i igraju video igre. Zdravstveni problemi mogu da budu fizičke prirode, kao gojaznost, zatim posledice duge fizičke neaktivnosti, skeletni poremećaji, problemi sa očima, tendonitis, sindrom karpalnog tunela, itd, ali i psihičke ili mentalne smetnje, živčana kompresija, anksioznost....

Studija Nacionalnog instituta za medije i porodicu iz Mineapolisa (*National Institute for Media and the Family*),⁴⁵⁶ bazirana na dvogodišnjem ispitivanju ponašanja 3.034 dece iz Singapura, pronašla je kod najmanje devet odsto igrača zavisnost koja je poprimala patološke odlike iskazivane u povećanju depresije i anksioznosti. Adiktivna deca su povremeno pokazivala i znake socijalnih fobija.

5.1.3. Etičke aporije video igre

Značajni broj kritičara uloge i uticaja video igara na igračku populaciju i ukupno društvo potencira etičke aspekte negativnog uticaja na vaspitanje i socijalizaciju mladih ljudi izloženih višesatnom igranju video igara. Ta grupa primedbi upozorava na stvarne ili moguće etičke zloupotrebe autora video igara vezane za manipulaciju video igrama. Sindrom manipulacije svešću igrača video igara

⁴⁵³ Matthew Grizzard et al., “Being Bad in a Video Game Can Make Us Morally Sensitive,” *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17, no. 8 (August 2014): 499–504, <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0658>.

⁴⁵⁴ Univerzitet u Bafalu, Državni univerzitet Njujork.

⁴⁵⁵ Metju Grizard (Matthew Grizzard) je vanredni profesor na katedri za komunikacije Univerziteta u Bafalu.

⁴⁵⁶ Douglas A. Gentile et al., “Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study,” *Pediatrics* 127, no. 2 (February 1, 2011): e319–29, <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>.

tokom igranja video igara, odnosno zloupotreba popularnosti i privlačnosti video igara da se, manje ili više rezidentno promene osećanja, sistem vrednosti, ponašanje igrača i njihov odnos prema stvarnosti i životu, detaljno je objašnjen u mom naučnom radu⁴⁵⁷ objavljenom 2013. godine. U ovom radu dajemo samo najvažnije naznake sindroma.

Čime se sve manipuliše u video igrama? Za potrebe ovog rada, izdvojio bih dva osnovna nivoa manipulacije od kojih se svaki kasnije raščlanjava na više segmenata. Primarni, direktni, vidljivi nivo je onaj koji se pojavio hronološki prvi i razvio se od bezazlenog vaspitno – edukativnog nasleđa crtanih filmova, da bi danas u pojedinim ali retkim video igrama donosio izvrtanje činjenica i očigledne neistine.⁴⁵⁸

Drugi osnovni nivo je sekundarna manipulacija, koja je znatno suptilnija i samim tim prisutnija. Ona se odigrava na nekoliko različitih nivoa.

Manipulisanje informacijom (sadržajem, narativom) je prvi oblik manipulacije. Svaka video ima priču i ima cilj igre. Svaka priča nosi informaciju koju igrač sazna tokom igre. Međutim, video igra nije *per se* ni informativni niti edukativni medij, iako može biti i jedno i drugo. Narativi video igara su delo fikcije, i jako retko se dogodi da autori video igre svojim proizvodom plediraju da ispričaju istinitu priču. Ipak, kako je tržište video igara brzo rastuće, postoje i igre koje nude svoju interpretaciju istorijskih događaja, i dobar primer za to je video igra *Sniper Ghost Warrior* i reakcije koje je izazvala.

Manipulacija karakterizacijom likova. Istraživači sa četiri američka univerziteta⁴⁵⁹ su sprovedi sveobuhvatno istraživanje pola i rase karaktera (likova) iz video igara. Odabравši 150 najprodavanijih i najpopularnijih video igara sprovedi su svojevrstni „popis stanovništva” video igara. Utvrdili su da muškarci čine čak 89,5 odsto svih likova, dok su 85 posto likova belci. Belaca i Azijata⁴⁶⁰ ima više u odnosu na stvarni broj stanovnika u američkom društvu, dok je broj Afro-Amerikanaca, Hispanoamerikanca i Indijanaca drastično smanjen. Rezultati popisa su objavljeni septembra 2009. godine u časopisu *New Media and Society*.⁴⁶¹

⁴⁵⁷ Aleksandar Filipović, „Etički izazovi video igre”. *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti* 24, (2013): 145–163.

⁴⁵⁸ „Sniper: GhostWarrior 2”, video igra koja za temu ima snajpersku borbu u blokiranom Sarajevu 1993.

⁴⁵⁹ Univerzitet Južna Kalifornija, Univerzitet Indijana, Virdžinija politehnički institut i Virdžinija stejt univerzitet.

⁴⁶⁰ Azijati su glavni likovi video igara najčešće u igrama čiji su autori i proizvođači zemlje Azije.

⁴⁶¹ Dmitri Williams et al., „The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games,” *New Media & Society* 11, no. 5 (July 21, 2009): 815–34, <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>.

Mnogo važnija manipulacija karakterizacijom likova se odnosi na tipizaciju karakternih osobina glavnih likova. Glavni likovi su uvek *naši* i uvek su pravedni, dobri i lepi. Loši momci su oni protiv kojih smo se borili u bliskoj prošlosti. To je matrica preuzeta iz prvih akcionih filmova koji su za zaplet imali zaveru „ludog“ generala ili naučnika sa ciljem da uništi planetu Zemlju. Tu su loši momci uvek govorili sa ruskim akcentom ili su imali neke veze sa SSSR, KGB⁴⁶² i zemljama iza „gvozdene zavese.“⁴⁶³ U većini video igara u kojima se američki vojnici bore, protivnici su im Arapi, Talibani, bosanski Srbi. Pored toga što su neizmerno zli, protivnici su i ružni, često fizički i moralno degenerisani. Ali, karakterizacija likova zavisi od zemlje proizvođača softvera. Nedavno je u Kini razvijena pucačka video igra u prvom licu⁴⁶⁴ nalik na *Call of Duty* u kojoj se pripadnici Kineske narodne armije bore protiv Amerikanaca. Zanimljivo je da je producent igre Kineska narodna armija.

Manipulacija realnošću – stvaranje virtuelne realnosti. Sve video igre se odigravaju u virtualnim svetovima, i igrači svojom aktivnošću učestvuju u virtualnoj realnosti. Svi virtuelni svetovi su plod fikcije, i u ovom slučaju, termin manipulacija ne treba nužno posmatrati iz negativnog ugla. Osnovna motivacija igrača da igraju video igre je eskapizam u svet sa drugačijim pravilima, svet koji je dizajniran da zadovolji dva osnovna aspekta – da bude zabavan, i da pruža dovoljno izazova da bi uživanje u virtuelni svet bilo dublje, dugotrajnije i iskustvo sa velikom nagradom za uloženi trud.

Manipulacija sistemom vrednosti. Svet video igre je uglavnom smešten na virtuelnu planetu koja veoma liči na Zemlju. Ali, za razliku od zemaljskog sistema vrednosti koji je zasnovan na važećem moralu i poštovanju zakona, značajan je broj video igara u kojima toga nema. Vrednosti koje promovišu video igre su mahom različite od zemaljskih i kreću se od sistema vrednosti „prirodnog prava“ u kome jači nosi sve, pa do promocije krajnje hedonističkog pristupa životu i njegovim vrednostima po kojima je dobro sve ono što je prijatno. Manipulacija sistemom vrednosti retko nastupa samostalno. Ta vrsta manipulacije je obično proizvod nekoliko drugih vrsta manipulacije koje deluju sinhrono i omogućavaju da kreator manipulacije postigne svoj cilj. O tome ćemo detaljnije govoriti u sedmom poglavlju rada.

⁴⁶² Komitet državne bezbednosti (*Комитет государственной безопасности*) Saveta ministara SSSR, ime glavne sovjetske službe bezbednosti i obaveštajne službe, kao i glavne tajne policije od 1954. do 1991. godine.

⁴⁶³ U seriji filmova o britanskom tajnom agentu Džemu Bondu, glavni negativac je često Rus ili ima neke veze sa Rusijom, odnosno SSSR.

⁴⁶⁴ "The Glorious Mission".

Manipulacija poželjnim ciljem igre (identifikacija sa junacima). Video igra *Medal of Honor* izazvala je nekoliko skandala, ali i dobila nekoliko priznanja za pokazanu i dokazanu snagu oblikovanja javnog mnjenja i korišćenje video igara za manipulaciju svešću javnog mnjenja. Naime, jedna od opcija pomenute igre je da igrač može da odabere da bude Taliban, dakle Avganistanac koji se u Avganistanu bori protiv koalicionih, najčešće američko – britanskih vojnika.⁴⁶⁵ *Medal of Honor* sa pomenutom opcijom je izazvao ozbiljnu pobunu javnog mnjenja SAD i Velike Britanije. Pritisak vojnih grupa i udruženja ratnih veterana pokolebao je proizvođača video igara *Electronic Arts (EA)* koji je na kraju iz *Medal of Honor* uklonio mogućnost igranja s talibanima u multiplayeru. Pre toga, *EA* je dugo tvrdoglavo branila svoju odluku uprkos kritikama koje su dolazile od službene vojske, ratnih udovica i desničarskih medija.

Sličan pritisak je došao iz Velike Britanije. Britanski ministar odbrane Lijam Foks pozvao je distributere igre *Medal of Honor* da bojkotuju pomenuto izdanje i pokažu podršku oružanim snagama Britanije. Foks je podsetio da su Talibani odgovorni za gubitak brojnih života i da je šokantno da neko smatra prihvatljivim da rekreira njihova nedela prema britanskim vojnicima.

Manipulacija instinktom preživljavanja (zloupotreba instinkta opstanka). Agresivnost je jedan od najjačih nagona opstanka. Hoće li imati pozitivne ili negativne konotacije i posledice zavisi jedino od postavljanja granica tolerancije agresivnog ponašanja. Bez agresivnosti nema života, ona pomaže čoveku da radi, da prevazilazi životne prepreke, da preživi i da se odbrani od svega što ga ugrožava. Ali, tanka je granica između konstruktivne agresivnosti i nasilja. Nju postavljaju vaspitanje, porodica, ali i okruženje u kojem se živi i opšteprihvaćeni standardi tolerisanja agresivnog ponašanja – verbalnog i fizičkog. Savremena civilizacija, tempo života i svakodnevna borba za egzistenciju pomeraju tu granicu u korist nasilja. Gola sila sve više postaje obrazac sa kojim se odrasta. Filmovi, stripovi, video igre puni su uzbuđenja, ponajpre zbog agresivnosti koju promovišu.

Najpopularnije dečje video igre su one ratničke, u kojima se nagrađuje svaki „uspeh” u savladavanju imaginarnog protivnika. A te „pobede” slažu mozaik prihvatljivog stava prema životu i agresivnoj ulozi u njemu. Lako je prepoznati trenutak u kojem pozitivan instinkt opstanka postaje golo nasilje. To se dešava svaki put kada počne da se uživa u sopstvenom agresivnom ponašanju. Po pravilu, to su reakcije na frustracije koje nosimo u sebi. Prag podnošenja frustracija i prag tolerancije agresije u istoj su ravni, pa je još jedno opšte mesto

⁴⁶⁵ Ova opcija je inspirisana Džonom Lindom (John Phillip Walker Lindh (1981), američkim građaninom koji se u Avganistanu borio na strani Talibana. Lind je uhapšen 2001, a 2002 godine je u SAD osuđen na 20 godina zatvora.

u priči o nagomilavanju nezadovoljstva i neadekvatnim, nasilnim oslobađanjem od tih tenzija činjenica da se one „prazne” na slabijima od sebe.

Fenomen agresivnosti je univerzalni stereotip koji će po sumornim predviđanjima sociologa, psihologa i psihijatara našu civilizaciju pre ili kasnije odvesti u propast. Ipak, bitka za uspostavljanje razumnih granica tolerisanja agresivnosti nije izgubljena. Agresivnost se uči i ohrabruje sve masovniji pokret koji promoviše nenasilnu komunikaciju i primerena ponašanja.

Promocija militarizma kao poželjne životne ideologije i načina rešavanja problema. Video igre su nastale u vojno-industrijskom kompleksu, i u prvom periodu svoje istorije, izuzimajući izuzetke, gotovo po pravilu su sadržavale elemente oružanog konflikta. Čitava istorija ljudskog roda je istorija igara sa negativnom sumom, igara u kojima su svi gubili. Vekovima su širom planete događali ratovi u kojima su čitavi narodi nestajali, a da se pobednik nije mnogo razlikovao od poraženog. Period posle Drugog svetskog rata, a naročito velikih ratova posle njega,⁴⁶⁶ karakteriše afirmacija igre sa pozitivnom nulom, igre u kojoj svi dobijaju, ali se svi po nečega odriču. Naravno, i dalje postoji neoimperijalizam velikih sila i njihova težnja da velike svetske igre igraju po principu igre sa nultom sumom, igre u kojoj napadač dobija sve, a poraženi gubi sve.⁴⁶⁷ Igračka ideologija tog neoimperijalizma i manipulacija igračkom populacijom u tom smislu ogleda se u promociji militarizma u video igrama kao dominantnog pogleda na svet, nasuprot zvanično proklamovanom pacifizmu kao politici države i poželjnom ponašanju zemalja zapadne demokratije.

Video igre su trenutno najunosniji biznis u oblasti kreativne industrije.⁴⁶⁸ Industrija video igara svesno kreira ideološki diskurs kroz militarizam prisutan u video igrama koje stvaraju narativ, stvaraju paralelnu istoriju i formiraju pogled na svet mladih generacija. Kult rata koji se gaji u najprodavanijim video igrama nije viđen još od vremena fašizma između dva svetska rata. Ovakva otvorena militaristička ideologija danas ne deluje nenormalno, zato što su oružani sukobi normalizovani u stanju globalnog latentnog „rata protiv terorizma”. Militarizam prisutan u kompjuterskim i video igrama ima za ciljnu grupu decu i mlade i predstavlja alternativni ili dodatni edukativni okvir zvaničnom prosvetnom sistemu.⁴⁶⁹

⁴⁶⁶ Korejski rat, vijetnamski i avganistanski rat.

⁴⁶⁷ Prvi i drugi Zalivski rat, bombardovanje Srbije, građanski ratovi u Libiji, Siriji...

⁴⁶⁸ Aleksandar Filipović, „Video igre kao najozbiljniji biznis kreativne industrije na početku 21. veka”, *Megatrend revija*, 10, no. 2, (2013): 177–192.

⁴⁶⁹ Kristian Lukić u tekstu „Kritičke perspektive umetnosti digitalnih igara – prilog istraživanju fenomena” objavljenom u web časopisu „E-volucija” ističe: „Ovakav rad sa mladima u kontekstu militarizma vuče svoje korene u omladinskoj organizaciji *Balilla*, koju je osnovao Benito Musolini 1926. godine u Italiji, a svoju kulminaciju je doživeo u Nemačkoj tridesetih godina XX veka u

Građani agresivnih zapadnih zemalja su godinama zasipani informacijama koje imaju za cilj da uvere građane da je agresivni militarizam jedina delotvorna strategija za očuvanje „našeg načina života”. Posle kratkog zatišja po okončanju vijetnamskog rata, u SAD je krenula žestoka rezidentna kampanja čiji je moto „Amerika (USA) čuva i spasava svet, a time i američki način života”, a čuva ga – vojskom. Ne znanjem, ne naukom, ne kulturom, čak ne ni novcem, kao do skoro, nego sirovom vojnom silom.⁴⁷⁰

Video igre poput *Mortal Combat* ili *Ultimate fight* uče borbu „prsa u prsa”, *Wolfenstein*, *Quake*, *Doom* ili *Perfect Assassin* prikazuju sukob pojedinaca u situacijama stvarne ratne borbe. Za druge organizacijske tipove i potencijalne buduće menadžere ili vojnike postoje igrački serijali kao što su *Command & Conquer: Generals*, *Tiberian Sun*, *Generals*, *Age of Empires*, „Civilization”, *Cesar*.⁴⁷¹

Pentagon javno finansira Institut za kreativne tehnologije (Institute for Creative Technologies)⁴⁷² u okviru Univerziteta Južna Kalifornija⁴⁷³. Nema podataka o projektima koje je institut razvio za američku vojsku ali je na sajtu Instituta objavljeno da je vrednost ugovora u 2011. godini bila 135 miliona dolara. U svom radu „Filozofija medija, ontologija, estetika, kritika”,⁴⁷⁴ profesorka Divna Vuksanović navodi da Američka *Defense Advanced Research Projects Agency*⁴⁷⁵ „trenutno izlistava oko četrdeset igara na tržištu koje su namenski pravljenе za vojne potrebe, oko dvadeset i pet koje se smatraju korisnim a nisu direktno pravljenе za vojne potrebe kao i nekoliko modifikacija, a sve zajedno mogu poslužiti za potrebe vojnoindustrijskog kompleksa.”

Manipulacija muzikom. Muzika je jedan od osnovnih oblika ljudske komunikacije i pretpostavlja se da je postojala i pre nastanka govora. Manipulacija muzikom u video igrama ne spada u primarne metode. Ona je više deluje kao katalizator ostalih manipulativnih metoda. Manipulacija muzikom u svim scenskim

organizaciji *Hitler jugend*”, vidi: Lukić, Kristian. „Kritičke perspektive umetnosti digitalnih igara – prilog istraživanju fenomena”, *E-volucija*, 14, (2006), <http://old.bos.rs/cepit/evolucija/html/14/igre.htm>

⁴⁷⁰ Ne računajući NATO, USA ima 737 manjih i većih vojnih baza u 63 države sveta sa, oko 325.000 pripadnika vojnog personala.

⁴⁷¹ Kristian Lukić, „Kritičke perspektive umetnosti digitalnih igara – prilog istraživanju fenomena”, *E-volucija*, 14, (2006), <http://old.bos.rs/cepit/evolucija/html/14/igre.htm> 1

⁴⁷² <http://ict.usc.edu/news/press-releases/usc-institute-for-creative-technologies-receives-135-million-contract-extension-from-u-s-army/> pristupljeno 23. 06. 2021.

⁴⁷³ <http://www.usc.edu/> pristupljeno 22. 06. 2021.

⁴⁷⁴ Divna Vuksanović, *Filozofja medija II, Ontologija, estetika, kritika*. Čigoja, 2011.

⁴⁷⁵ Defense Advanced Research Projects Agency, <http://www.darpa.mil/> pristupljeno 12. 06. 2021.

oblicima, pa i u video igrama ima dve funkcije. Prva je da pojača emocionalni doživljaj pri gledanju scenskog dela, a druga je da kod pojedinca putem eventualnih sentimentata izazove želju i potrebu za određenim ponašanjem. Muzika je jedna od najmoćnijih tehnika manipulacije jer vrlo lako dopire do podsvesti. U kombinaciji sa rezidentnom intelektualnom porukom postaje moćno sredstvo manipulacije jer toj poruci dodaje novu i jaku emocionalnu dimenziju. Ova forma manipulacije prisutna je svakodnevno. Osnovni elementi muzike su visina tona, boja tona i ritam. Melodiju čine zvuci, odnosno uzastopni tonovi tačno određene frekvencije (visine). Kompozicije Wolfganga Amadeusa Mocarta imaju veliki uticaj na razvoj dece i odraslih, kao i na učenje, pamćenje i povećanje inteligencije. Taj uticaj naziva se *Mocartov efekt*.⁴⁷⁶ Jedan od segmenata ovog fenomena kaže da se lakše uči i pamti uz pratnju Mocartove muzike. Stavite njegovu muziku uz oglas i pročitani tekst će zagwarantovano biti usvojen, odnosno upamćen. Generalno, klasična harmonična muzika smiruje ljude. Prema istraživanjima smanjuje krvni pritisak, nervozu, umor. A kada je čovek opušten i smiren lakše će usvajati sadržaj koji mu se servira u reklami, nego kada je nervozan i napet. Da bi se umanjio efekat neskladne muzike bitno je svesno i kritički slušati muziku jer će tako ona biti deo svesnog dela misli, a tada je teško podleći manipulaciji.

5.2. Zaključak

Čini se da je potpuno nesporno da igranje video igara ima negativne posledice na igrače, pa i na društvo, ali ovde, pre nego kod drugih fenomena treba reći: pod određenim uslovima. Dakle, video igre pod određenim uslovima mogu da deluju negativno na igrače i igračku zajednicu. Kada su u pitanju zdravstveni poremećaji mišićnog i skeletnog sistema igrača, ti, određeni uslovi su pre svega preterivanje u svakom pogledu, pre svega dugotrajno sedenje ispred monitora. Kada je u pitanju uticaj video igara na osobine ličnosti i na usvajanje socijalno neprihvatljivih oblika ponašanja, pod određenim uslovima možemo smatrati odsustvo roditeljske kontrole, odsustvo vaspitanja i izgrađivanja sistema vrednosti kroz porodicu i školski sistem, i, opet, preterano svakodnevno višesatno igranje.

⁴⁷⁶ Teoriju pod imenom *Mocartov efekt* prvi su predstavili naučnici na univerzitetu Kalifornija, koji tvrde da deca koja su u ranom uzrastu okružena muzikom imaju bolje rezultate na standardizovanim školskim testovima. Istraživanja koja su obavljena 1999. godine na tom univerzitetu pokazala su da su mališani, koji su pohađali časove klavira, imali 30 odsto bolje rezultate i na testovima iz matematike. Tim povodom, stručnjaci su ispitivali vezu između medicinskih i obrazovnih efekata muzike tokom 40-tih godina prošlog veka, a državni univerzitet Mičigen prvi je na svetu uveo specijalizaciju u muzičkoj terapiji. Skeptici tvrde da se efekti *Mocartovog efekta* prenatlažavaju i da ta teorija ima malo osnova u neurologiji, a u knjizi *Mit o prve tri godine* posebno se kritikuje mediji zbog preuveličavanja značaja te teorije.

Naravno, uvek postoje pojedinci ili male grupe ljudi koji se uvek otmu svakoj vrsti vaspitanja, socijalizacije i izvođenja na pristojni put, ali njihov broj samo potvrđuje pravila izneta u ovom poglavlju.

Nasilnost video igara,⁴⁷⁷ „sudeći po skorašnjem razvoju ove višedecenijske debate, predstavlja manji, ali istaknutiji deo asocijalnog problema. Zavisnost od video igara ostaje kao jedna jaka forma psihološke zavisnosti, povezana sa preteranom upotrebom kompjutera i interneta. To je poremećaj kontrole impulsa, a njegovi simptomi su: prezauzetost, tolerancija za igranje, nesposobnost za kontrolu, povlačenje od igranja i potpuna iracionalnost u opravdavanju svojih postupaka.”⁴⁷⁸ U igrama gde se osvaja teritorija, po jednoj studiji *Stanforda*⁴⁷⁹, veću stopu zavisnosti imaju žene, mada deo mozga zadužen za sreću i nagradu jače radi kod muškaraca. Zavisnost može imati uzrok u poremećaju društvenosti, depresiji i društvenoj fobiji. Protivnici video igara tvrde da zavisnici beže od realnosti pokušavajući da stvore sasvim novu osobu kroz koju bi živeli. Najekstremniji među njima smatraju da zavisnost od igara treba tretirati kao zavisnost od heroina.⁴⁸⁰

Da li je nasilje u video igrama opasnost ili opsena svakako će ostati velika diskusija – društvo pokušava od davnina da nasilje ukroti prikladnim uzrokom, zastrašeno od mogućnosti da se dešava samo od sebe i da mu je uzrok ljudska priroda. Možda su video igre još samo jedna stanica tog samoopravdanja. Igranje video igara neće pretvoriti decu u krvožedne ubice – osnovni je zaključak jedne zanimljive knjige. Lorens Kutner i Čeril Olson,⁴⁸¹ bračni par, objavili su knjigu *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*,⁴⁸² koja treba da preoblikuje postojeću debatu o efektima video igara na decu.⁴⁸³

⁴⁷⁷ <http://www.roditeljportal.com/vest/stampa/video-igre-nasilje-ili-zavisnost.pdf>, Izvor: DANAS, Nemanja Cabric (Radio Beta RFI) pristupljeno 24. 06. 2021.

⁴⁷⁸ Ibid.

⁴⁷⁹ Univerzitet Liland Stenford junior je privatni istraživački univerzitet u Stenfordu, Kalifornija, i jedna od najprestižnijih istraživačkih institucija, osnovan 1885.

⁴⁸⁰ <http://www.roditeljportal.com/vest/stampa/video-igre-nasilje-ili-zavisnost.pdf>, Izvor: DANAS, Nemanja Cabric (Radio Beta RFI) pristupljeno 24. 06. 2021.

⁴⁸¹ Dr Lorens Kutner i dr Šeril Olson (Lawrence Kutner, PhD i Cheryl K. Olson, ScD), ko-osnivači i ko-direktori Centra za mentalno zdravlje i medije Medicinskog fakulteta Univerziteta Harvard.

⁴⁸² Lawrence Kutner and Cheryl Olson, *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*, English Language (Simon & Schuster, 2008).

⁴⁸³ <http://www.roditeljportal.com/vest/stampa/video-igre-nasilje-ili-zavisnost.pdf>, Izvor: DANAS, Nemanja Cabric (Radio Beta RFI) pristupljeno 24. 06. 2021.

„Nadam da će ljudi shvatiti je da ne postoje podaci koji bi podržali zabrinutost da video igre izazivaju nasilje”, rekao je Katner.⁴⁸⁴ Istraživački par je sproveo dvogodišnju studiju na preko 1.200 srednjoškolaca vezanu za ponašanje mladih u vezi video igara. Oni su otkrili da je igranje video igara gotovo univerzalna aktivnost među decom i da je često izuzetno društvena aktivnost.

Ipak, podaci su pokazali vezu između igranja igara za odrasle i agresivnog ponašanja. „Više od polovine dečaka koji su igrali *M* rejtingovane igre (samo za starije od 17 godina) učestvovali su u tuči, a kod devojčica je zabeleženo 40 odsto takvih slučajeva. Interesantno je otkriće da devojčice naročito vole igre koje su namenjene odrasloj publici, a da je *Grand Theft Auto* krimi serijala drugi po popularnosti kod osoba ženskog pola.”⁴⁸⁵

Međutim, čini se da će trendovi u rasprostranjenosti video igara i igračke populacije u svetu u najskorije vreme rešiti gotovo sve dileme oko štetnosti ili korisnosti video igara. Možda će već do kraja ove godine video igre igrati tri milijarde stanovnika planete. To je broj pred kojim jednostavno prestaju sve priče i pucaju sve brane prihvatanju video igara i njihovom priznavanju kao najmanje ravnopravnog kulturološkog fenomena.

⁴⁸⁴ <http://azdejkovic.com/borba-ljudi-ubijaju-vreme-ubijajuci-se-od-raznih-igrice>, pristupljeno 24.11.2021.

⁴⁸⁵ http://www.danas.rs/dodaci/com_medi/video_igre_nasilje_ili_zavisnost.29.html?news_id=91010, pristupljeno 23. 04. 2021.

POGLAVLJE VI

6. Pozitivne i korisne funkcije video igre kao faktor određivanja realne pozicije video igre u globalnom sistemu kulture

Zasnovana na neadekvatnim pa čak i pogrešnim metodama analiziranja i procenjivanja nasleđenih od predstavljačkih fenomena kulture, video igra je od njih, pre svega od filma, nasledila i neosnovanu moralnu paniku. Koristeći metodologiju i vrednosne i etičke stavove analize i kritike filma posle sto godina razvoja i dokazivanja, hiljade kritičara su godinama naučno nekorektno procenjivali etičke i estetske vrednosti video igre dok je ona bila u samom povoju. Tek mali broj razumnih je podsećao da video igre posle deset godina razvoja možemo porediti sa filmom iz perioda posle deset godina njegovog razvoja. Sve drugo daje nepouzdanе i netačne rezultate. Tek poslednjih nekoliko godina su počeli da se probijaju novi standardi u poimanju video igre i razlike tog fenomena kulture od svih drugih, a naročito od filma sa kojim deli najviše vizuelnih identifikacija, ali ima i jednu krucijalnu razliku. Sve ono što se nije moglo niti smelo u filmu ili pozorištu, i što je sledstveno tome bilo, a i danas je predmet stroge državne cenzure, u video igrama je od početka bio standard. Pedagoški, crkveni pa i naučni autoriteti su se više od dve decenije utrivali u žestokim kritikama video igre i njenom destruktivnom uticaju na igračku populaciju. Nije mnogo pomogla ni činjenica da su milioni igrača *Nintendo generacije* u međuvremenu stasali, odrasli, postali četrdesetogodišnjaci i, završivši visoke škole postali uspešni ljudi i nosioci razvoja i *stubovi društva* u svojim zemljama.

Suština pozitivnih funkcija video igre je, načelno u tome što igranje video igara predstavlja nezamenjiv trening za ljudski mozak i njegove motorne funkcije. Dešava se, naime, nešto slično kako kod igara uopšte, naročito sportskih igara, kada igrajući, čovek jača gotovo sve elemente svog tela i svoje ličnosti, s tim, što je jačanje tela u igranju video igara zanemarljivo ili ga opšte nema, ali zato jačaju, kako ćemo videti, mnoge druge funkcije. U mnogim video igrama, veštine koje su potrebne da se igra pokrene i igra, a naročito da se u igri pobedi, predstavljaju zbir sposobnosti apstraktnog i racionalnog razmišljanja i praktičnih veština i osobina najvišeg nivoa. Te veštine se ne mogu naučiti u školi. To su veštine koje se mogu steći samo igrom, onako kako su ljudi eonima igrali igre i kroz igru i igranje postajali bolji, brži veštiji, ljudskiji. Igra, tako, verujem da ćemo to dokazati,

nastavlja da vrši funkciju božanske i istovremeno dijaboličke aktivnosti koju je vršila oduvek i koja je čoveka činila i učinila čovekom. Naravno, planeta se promenila, društvo se promenilo, ljudi su se promenili, vrednosti su drugačije. Drugačija je i igra, postala je onakva kakvom je ljudi žele.

Igra se, kako smo videti u poglavlju o biću video igre premešta u mentalnu sferu i obogaćuje mentalne sposobnosti čoveka.

Da bi se pokrenula video igra i da bi se uopšte igrala, igrač mora da sledi uputstva i da strogo poštuje proceduru. Ako tako ne postupi, nema igre. Može biti da to nekom izgleda nevažno, ali je poštovanje procedure i postupanje po uputstvima od krucijalne važnosti za funkcionisanje društva čak i danas, a kamo li za funkcionisanje komplikovanog društva kakvo očekuje stanovnike planete već za nekoliko decenija.

Igranje video igre se sastoji od rešavanja problema. Gotovo svaka sekvenca u video igri zahteva od igrača mentalni napor da identifikuje problem, odabere strategiju i savlada ga. Rešavanje problema zahteva racionalno mišljenje, zahteva rešavanje logičkih zagonetki i zadataka. Igrač koji svakodnevno satima rešava razne logičke i misaone probleme bi trebalo da ima manje problema da se dobro snađe u sličnim situacijama u stvarnom životu.

O vežbanju koordinacije oko-ruka, unapređivanju motorike i unapređenju raznih prostornih veština biće reči u posebnom odeljku, ali je nesporno da danas niko ne može da dobije licencu za profesionalnog pilota ako nema određeni broj sati provedenih u simulatoru leta koji nije ništa drugo nego video igra visokih performansi. Sve vojske sveta bar za polovinu vojne obuke koriste video igre koje simuliraju upravljanje stvarnim vozilima. Niko neće ispaliti pravu bojevu topovsku granatu iz *Abramsa*⁴⁸⁶ ili *Challenger*⁴⁸⁷ dok se instruktor ne uveri da vojnik na simulatoru može da pogodi cilj. Jedna od najvažnijih funkcija korišćenja video igre u obuci vojnika je takozvana desenzibilizacija ubistva drugog čoveka.

Pucanje i korišćenje raspoloživih resursa u video igri nije kao u filmu. U video igri ne možete kao Rambo ili neki od likova Arnolda Švarcenegera pucati satima bez punjenja oružja. U video igri se svaki metak ili svaki drugi resurs mukotrpno zaslužuje ili osvaja nekim uspehom. Planiranje, upravljanje resursima i racionalno korišćenje raspoložive logistike ne možete učiti iz filma, ali iz video igre – da. Igrač koji uspešno stigne do sadašnjeg vremena u igri *Civilizacija* može da bude menadžer bilo koje firme.

⁴⁸⁶ M1 Abrams, glavni borbeni tenk američke vojske. Naziv je dobio po Krejtonu Abramsu, bivšem načelniku generalštaba vojske SAD.

⁴⁸⁷ FV4034 Challenger 2, glavni borbeni tenk britanske vojske.

Multitasking je sledeća sposobnost koja može da se nauči igrajući video igre. Simultano praćenje mnogih promenljivih varijabli i upravljanje višestrukim ciljevima nije retka situacija sa kojom se ljudi mogu susresti u životu. Da bi rešili probleme moraju brzo razmišljati, brzo analizirati i brzo donositi odluke. Prema jednom istraživanju,⁴⁸⁸ „igrači akcionih igara moraju doneti mnogo ispravnih odluka po jedinici vremena. Ako ste hirurg ili ste u sred bojnog polja, ta veština može značiti krucijalnu razliku između života i smrti.”

Studija Univerziteta u Ročesteru⁴⁸⁹ je utvrdila da igrajući video igre, igrači, pored ostalog treniraju tačnost. Akcione igre, navodi se u studiji, treniraju mozak igrača da donosi odluke brže, bez gubitka tačnosti. U današnjem svetu, tečnost i tačnost sve više postaju osobine čija kombinacija krasi najuspešnije.

Stiv Džonson u svojoj knjizi⁴⁹⁰ ukazuje da današnji igrači, bar oni najuspešniji, moraju imati osobine vrhunskih menadžera, bez obzira da li su to vojni generali, ili vođe velikih menadžerskih timova. Strategija i predviđanje, to su osobine koje svaki svakodnevno trenira. Iako je protivnik relativno predvidiv, igrač mora da zna kako i kada da upotrebi svoje prednosti, kada da napadne, kada da sačeka, kada i kako da se povuče da bi ponovo napao. Kao šahista u svakoj partiji, igrač video igre mora da ima sposobnost da predviđa poteze svojih protivnika, naročito da predviđa odgovore protivnika na svoje poteze. Džonson skup tih gejmerskih osobina naziva *teleskopiranjem* i tvrdi da se te veštine uče kroz rešavanje svakodnevnih igračkih dilema. Ono što je još važnije od pukog učenja je usvajanje strategije i predviđanja kao pogleda na život, ali i pogleda na sopstvenu menadžersku strategiju. Igrač mora da nauči da treba da se bavi trenutnim problemima zadržavajući dugoročne ciljeve na svom horizontu.

*Defense news*⁴⁹¹ je već nekoliko puta objavio da američka vojska koristi video igre za treniranje tzv. situacione svesti, odnosno za obuku vojnika za poboljšanje njihove svesti u vremenu i mestu u borbi. Posle naglih promena situacije u borbi (zaseda, prepad, dejstvo nagaznih mina, delovanje snajpera) bezbednosna orijentacija i bezbednosna situacija se drastično menja i bezbednosna upozorenja i bezbednosna orijentacija su od životne važnosti. Vojnik mora da zna gde su njegovi, a gde su protivnici, šta je gore a šta dole, mora da zna šta je izvor

⁴⁸⁸ Daphne Bavelier et al., “Brain Plasticity Through the Life Span: Learning to Learn and Action Video Games,” *Annual Review of Neuroscience* 35, no. 1 (July 21, 2012): 391–416, <https://doi.org/10.1146/annurev-neuro-060909-152832>.

⁴⁸⁹ Ibid.

⁴⁹⁰ Steven Johnson, *Everything Bad Is Good for You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*, Riverhead Books, 2006

⁴⁹¹ Defense News, časopis osnovan 1986, predstavlja autoritet kao izvor nezavisnih i profesionalnih vesti za kreatore svetskih bezbednosnih politika.

iznenadne svetlosti, itd. Mnogi strategijske igre imaju slične situacije i zahtevaju od igrača da postanu svesni naglih promena u situacionim igrama i da im se što brže prilagode. Isti časopis pominje da je Pentagon platio proizvođačima video igara da kreiraju video igre⁴⁹² koje bi simulirale najteže situacije koje mogu da se dogode u borbi i da na tim video igrama treniraju pripadnike specijalnih jedinica.

Igrajući video igre, igrači treniraju ili popravljaju čitav spektar osobina od čijeg korišćenja će im zavisti, ako ne život, a ono pravilno rešavanje problema sa kojima će se susretati u životu. Krajnje uprošćeno nabrajano, to su: razvoj čitanja i razvoj matematičkih veština, istrajnost, prepoznavanje oblika, procena sopstvenih sposobnosti i sposobnosti protivnika, induktivna logika i postavljanje i testiranje hipoteza, pravilno mapiranje i kasnije korišćenje mapa, vežbanje memorije i koncentracije, poboljšavanje sposobnosti da se brzo i precizno prepoznaju vizuelne i audio informacije.

Koristi mogu da budu značajne i zanimljive jer se pojavljuju tamo gde se obično ne očekuju. *Beth Israel Medical Center*⁴⁹³ je pronašao direktnu vezu između uspešnog igranja video igre i uspešnog završetka hirurške laparoskopske operacije. Video igre mogu pomoći ljudima da shvate pojam i potrebu preuzimanja rizika i da pojme kolika je hrabrost potrebna za to, da nauče kako treba da se odgovori na izazove, kako da se savladaju frustracije, kako da istraže i promisle ciljeve. Moraju da shvate značaj timskog rada i saradnje sa drugima i značaj potrebe ili čak neophodnosti usvajanja menadžerskih pravila da bi stigli do cilja.

Igranje akcionih igara poboljšava reflekske i omogućava igračima da mnogo bolje reaguju na iznenadne situacije. Kako je potvrdila studija holandskog univerziteta *Lajden*,⁴⁹⁴ igranje video igara je dobar i lak način da unapredite svoju memoriju. Kako je rečeno, stvar je u tome što video igre teraju naš mozak da stalno iščekuje nove informacije i povećava svoj kapacitet.⁴⁹⁵ Video igre povoljno utiču na razvoj adaptivnog razmišljanja. Nove generacije *FPS* igara nisu samo pritisak na dugme u pravom trenutku, već zahtevaju od igrača da razviju

⁴⁹² Personalized Approach to Army Avatars, <http://www.defensenews.com/story/defense/international/americas/2014/12/08/personalized-approach-to-army-avatars-/20105585/> pristupljeno 06. 06. 2021.

⁴⁹³ Mount Sinai Beth Israel je tercijarna istraživačka bolnica u Njujorku, sa 1368 kreveta i punim obimom zdravstvene nege.

⁴⁹⁴ Lorenza S. Colzato et al., "Action Video Gaming and Cognitive Control: Playing First Person Shooter Games Is Associated with Improvement in Working Memory but Not Action Inhibition," *Psychological Research* 77, no. 2 (January 22, 2012): 234–39, <https://doi.org/10.1007/s00426-012-0415-2>. 1.

⁴⁹⁵ <http://www.bravo.rs/screenfun/sve-je-dokazano-evo-pet-razloga-zasto-su-video-igre-dobre-za-mozak/> pristupljeno, 02. 10. 2021.

prilagodljiv mentalni sklop za brzo reagovanje i praćenje brzo smenjivih audio i video stimulansa. U studiji⁴⁹⁶ objavljenoj u časopisu *Psihološka istraživanja*, dr Lorenza Colzato⁴⁹⁷ i njene kolege istraživači su, proučavajući radne memorije mladih ljudi, uporedili radne memorije ljudi koji su igrali video igre najmanje pet sati nedeljno sa ljudima koji nikada nisu igrali video igre. Istraživači su otkrili da je sposobnost pamćenja igrača značajno nadmašila neigrače. Oni ukazuju na to da iskustvo koje se stiče igranjem video igara trenira mozak koji postaje fleksibilniji u ažuriranju i praćenju novih informacija i povećava kapacitet memorije igrača.

FPS igre poboljšavaju kognitivne veštine, odnosno memoriju, zapažanje, rezonovanje i snalaženje u prostoru, sugeriše istraživanje koje je obavila američka psihološka asocijacija. *American Psychological Association*⁴⁹⁸ (APA) je u svom časopisu *Monitor on Psychology* saopštila rezultate svog višegodišnjeg istraživanja koje je započeto kao rasprava između psihologa i drugih naučnih radnika u vezi sa efektima igranja video igara kod mladih. APA istraživači su sprovedi sveobuhvatni pregled dotadašnjih istraživanja o nasilju u video igrama i interaktivnim medijima i svoje zaključke objavili 2014. godine. Istraživači su pošli od stereotipa prisutnog u višedecenijskim stavovima širom sveta o negativnim efektima igara, uključujući zavisnosti, depresije i agresije. Glavni istraživač dr Isabela Granic⁴⁹⁹ je na početku izveštaja navela da, „mi svakako ne sugerišemo da to treba ignorisati, međutim, veoma je potrebno da svi shvate da uticaj video igara na razvoj dece i adolescenata zahteva mnogo više izbalansiran pristup”. Izveštaj je objavljen u časopisu *American Psychologist*.⁵⁰⁰

Zajedničko gledište je da je igranje video igara predstavlja intelektualnu lenjost. Međutim, nova istraživanja ukazuju da video igra u stvari može da ojača niz kognitivnih veština kao što su prostorno orijentisanje, rezonovanje, pamćenje

⁴⁹⁶ Lorenza S. Colzato et al., “Action Video Gaming and Cognitive Control: Playing First Person Shooter Games Is Associated with Improvement in Working Memory but Not Action Inhibition,” *Psychological Research* 77, no. 2 (January 22, 2012): 234–39, <https://doi.org/10.1007/s00426-012-0415-2>.

⁴⁹⁷ Lorenza S. Colzato (1974) italijanska kognitivna psihološkinja čija istraživanja "imaju za cilj da razumeju nervne i neuromodularne temelje kognitivne kontrole kod ljudi". Studirala je kognitivnu i kliničku psihologiju na Univerzitetu u Padovi, Italija, krajem devedesetih. Prešla je na Leiden University gde je doktorirala 2005. godine. Mentor je bio profesor Lex van der Heijden. Ona je takođe psihoterapeut.

⁴⁹⁸ Lisa Bowen. “Video game play may provide learning, health, social benefits.” *Monitor on Psychology*. 45, no. 2, (February 2014), 10

⁴⁹⁹ Isabela Granic, rođena u Rumuniji, doktorirala je psihologiju razvoja na Univerzitetu Toronto, a trenutno je profesor psihopatologije razvoja na Univerzitetu Radboud u Nijmegenu.

⁵⁰⁰ Isabela Granic, Adam Lobel, and Rutger C. M. E. Engels, “The Benefits of Playing Video Games,” *American Psychologist* 69, no. 1 (January 2014): 66–78, <https://doi.org/10.1037/a0034857>.

i zapažanje. Ovo se posebno odnosi na FPS video igre koje su često nasilne, naveli su autori. Rezultati studija objavljeni 2013. godine, koje je istraživanje uzelo u obzir pokazali su da igranje FPS video igara poboljšava sposobnost igrača da shvati trodimenzionalne objekte. „To može da ima važne posledice za obrazovanje i razvoj karijere, jer su prethodna istraživanja pokazala važnost tih veština za dostignuća u nauci, tehnologiji, inženjerstvu i matematici”, rekla je Granic.

Igranje video igara može da pomogne deci da razviju veštine rešavanja problema. Dokazano je da adolescenti koji su se prijavili za igranje strateških video igara, kao što su igre igranja uloga, u narednoj školskoj godini imaju bolje ocene u školi i bolje rešavaju zadate probleme. Povećana je i dečja kreativnost kod dece koja igraju bilo kakve igre, uključujući i nasilne igre. Jednostavne igre kojima se lako pristupa i mogu brzo i lako da se igraju, kao što su *Angry Birds*, mogu da poboljšaju raspoloženje igrača, promovišu opuštanje i odbranu od anksioznosti.

Igranje video igara jednostavno čini ljude srećnijim, i čini se da je to osnovni benefit svake igre koji nikako ne treba ignorisati. Svaka igra čini igrača srećnim i to je dovoljan razlog da nastavi da je igra. Autori su takođe naglasili da su video igre efikasno sredstvo za učenje fleksibilnosti, navikavanje na poraze i lakše suočavanje sa neuspesima. Igrajući video igre deca i mladi ljudi se nauče da su porazi deo života i da je bolji rad, odnosno bolje i veštije igranje najbolji način da se poraz ili neuspeh ne ponovi, što predstavlja treniranje i izgrađivanje emocionalne otpornosti na koju se u kasnijem životu mogu osloniti.

Drugi stereotip od koga je pošlo istraživanje je stereotip društvene izolovanosti igrača. Na osnovu čak i površne analize nekoliko istraživanja može se zaključiti da teza o izolovanosti igrača video igara ne odgovara činjenicama navedenim u istraživanju i izveštajima.

Unity⁵⁰¹ je objavio svoj *2022 Multiplayer Report*⁵⁰² fokusirajući se na taj žanr i njegovu popularnost. U izveštaju se navodi da više od polovine globalne populacije igra video igre (52odsto), a čak 77odsto njih igra multiplejer video igre. Istraživanje je sprovedeno sa više od 1500 učesnika u SAD, Velikoj Britaniji, Japanu i Južnoj Koreji, koje po prirodu predstavljaju četiri od šest najvećih svetskih tržišta igara. U istraživanju je istaknuto da skoro 80 odsto igrača igra multiplejer igre, što znači da se stotine miliona ljudi širom sveta istovremeno

⁵⁰¹ Unity Technologies je kompanija za razvoj softvera za video igre sa sedištem u San Francisku. Najpoznatiji je po razvoju Unity, jednog od najpoznatijih game engine-a za kreiranje video igara i drugih aplikacija.

⁵⁰² <https://mobidictum.biz/unity-report-states-77-percent-gamers-play-multiplayer/>.

nalaze u masovnim virtuelnim svetovima preko video igara kao što su *Farmville* i *World of Warcraft*. Multiplejer igre postaju ogromne virtuelne društvene zajednice u kojoj igrač mora veoma brzo da donese odluku kome da veruje, koga da prihvati ili odbije, kako da vodi grupu, kojim putem da krene. Pogrešna odluka znači virtuelnu smrt ili ispadanje iz igre, a u najboljem slučaju veliki zaostatak. Ljudi koji igraju video igre, čak i ako su nasilni, podstiču saradnju koja postaje veća, pa postoji veća verovatnoća da i u stvarnom životu budu od pomoći drugima.

Istraživanje je pokazalo da su video igre koje igraju učenici izvršile značajni uticaj na njihove nastavnike koji su shvatili da moraju svoju metodiku da redizajniraju i prilagode novim iskustvima u koja treba da budu integrisani postulati egzistencije video igre i činjenice da njihovi učenici značajni kvantum znanja i veština, ali i metoda i načina učenja crpe upravo iz video igara.

Istraživanje navodi da su, isto tako, lekari počeli da koriste video igre za motivisanje pacijenta da poboljšaju svoje zdravlje. U video igri *Re-mission*⁵⁰³, na primer, pacijent dete može da kontroliše malog robota koji ispaljuje čelijske kancere, prevazilazi bakterijske infekcije i upravlja mučninom i drugim preprekama u sprovođenju medicinskog tretmana. Međunarodna studija⁵⁰⁴ sprovedena 2008. godine u 34 bolnice je utvrdila značajno veću privrženost tretmanu karcinoma i znanja među decom koja su igrali *Re-mission* u odnosu na decu koji su igrala drugu video igru ili nisu igrala nikakve igre.

Završna sublimacija svih rezultata istraživanja je da su igrači prosečno sposobniji i veštiji od neigrača. Rezultati ukazuju na to da igranje video igara trenira mozak koji postaje fleksibilniji u ažuriranju i praćenju novih informacija i povećava kapaciteta memorije igrača.

Akcione igre najviše poboljšavaju kapacitet memorije, govori studija objavljena u *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*.⁵⁰⁵

⁵⁰³ Serija video igara Re-Mission namenjena je mladim pacijentima koji se leče od raka, koju su kreirali Pam Omidyar i HopeLab Foundation, koristeći iskustva kako mladih pacijenata, tako i onkologa i ostalog medicinskog osoblja, a koju je realizovala kompanija Realtime Associates, among others. Ove igre vezuju za sebe mlade pacijente obolele od raka kroz zabavni gameplay sa ciljem da se postignu specifični psihološki i bihejvioristički rezultati koji su povezani sa uspešnim lečenjem. Igre Re-Mission su dostupne besplatno za pacijente i njihove porodice, kao i za zdravstvene radnike i na raspolaganju su u brojnim institucijama širom sveta.

⁵⁰⁴ Pamela M. Kato et al., "A Video Game Improves Behavioral Outcomes in Adolescents and Young Adults With Cancer: A Randomized Trial," *Pediatrics* 122, no. 2 (August 1, 2008): e305–17, <https://doi.org/10.1542/peds.2007-3134>.

⁵⁰⁵ Kara J. Blacker et al., "Effects of Action Video Game Training on Visual Working Memory," *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* 40, no. 5 (October 2014): 1992–2004, <https://doi.org/10.1037/a0037556>.

Na Fakultetu za obrazovanje Riversajd Univerziteta⁵⁰⁶ sprovedeno je istraživanje uticaja različitih doživljaja na kapacitet kratkoročnog pamćenja čoveka, koje se sve češće, po kompjuterskoj analogiji naziva radnom memorijom ljudskog mozga. Istraživanje je naročito želelo da odgovori na pitanje kojim mehanizmima i treninzima možemo ljudski mozak osposobiti da u kratkoročnom pamćenju drži veliki broj podataka i kako da ih po potrebi dugoročno uskladišti, odnosno pretvori u trajno zapamćene informacije.

Po prihvaćenoj doktrini, ljudska radna memorija je veoma ograničena i u nju može istovremeno da se smesti *sedam, plus-minus dva*⁵⁰⁷ podataka. Radna memorija može da sadrži vizuelne radne sadržaje (podatke kao što su obrasci, slike ili mentalne mape) ili audio radne sadržaje (reči, brojeve, zvuke). Podaci koji se nalaze u radnoj memoriji retko mogu da traju dugo bez svesnog napora da se zadrže za budućnost, putem raznih memorijskih strategija, kao što su ponavljanja ili probe). Upravo se taj magični broj 7 (+ - 2) smatra jednim od temelja kognitivne psihologije sugerišući da su ljudi obično u stanju da zadrže u kratkotrajnom pamćenju pet do devet stavki istovremeno.

Istraživanje o kome govorimo⁵⁰⁸ je dokazalo da je moguće poboljšati radnu memoriju koristeći kognitivno obogaćenu obuku. Autori sugerišu da postoji ogromna količina literature koja potvrđuje da se dovoljno učestalim akcijama tokom igranja video igre može poboljšati vizuelna radna memorija (visual work memory – VWM). Studije pokazuju značajna poboljšanja u kapacitetu VWM, jer ponavljanje akcija u igranju video igara može trajno da poboljša vizuelnu pažnju. Autori zadržavaju mogućnost da se, posle dugotrajnog neigranja video igara stečena poboljšanja vremenom izgube, odnosno vrate na osnovne mogućnosti. Autori tvrde da igranje video igara donosi još jedan zanimljiv kvalitet *a propos* radne memorije, a to je sposobnost upravljanja radnom memorijom koja, po default-u nije na raspolaganju čoveku. Naime, sistem punjenja i pražnjenja radne memorije je takav da sledeća informacija koja se uskladišti, briše poslednju uskladištenu informaciju, i tako od početka pa do kraja života. Međutim, čak i prosečno utreniran igrač video igara može da odlučuje koje će informacije zadržati u radnoj memoriji, a koje će biti izbrisane. Teza je podložna je kritikama i osporavanjima, ali za sada ukazuje da igranje video igara može da poveća količinu i kvalitet informacija koje se zadržavaju u vizuelnoj radnoj memoriji.

⁵⁰⁶ Graduate School of Education University of California, Riverside, CA USA.

⁵⁰⁷ George A. Miller, "The Magical Number Seven, plus or Minus Two: Some Limits on Our Capacity for Processing Information.," *Psychological Review* 63, no. 2 (March 1956): 81–97, <https://doi.org/10.1037/h0043158>.

⁵⁰⁸ Romeo Vitelli, "Can Action Video Games Boost Short-term Memory?," *Psychology Today*, (October 6, 2014), <https://www.psychologytoday.com/blog/media-spotlight/201410/can-action-video-games-boost-short-term-memory>, pristupljeno 06. 06. 2021.

Igranje video igara može da poboljša sposobnost filtriranja i odbacivanja ometajućih i beskorisnih informacija koje se bez volje čoveka usađuju u memoriju i zauzimaju mesto korisnim informacijama. Ova sposobnost novostečena igranjem video igara učiniće da ljudi lakše rešavaju svakodnevne probleme.

Studija nije rešila neke kontroverze oko veze između igranja video igara i kognitivnog funkcionisanja. Neki istraživači su tvrdili da su otkrili kontradiktorne rezultate i izrazili sumnje oko validnosti studije. Kritičari su predložili da se u istraživanje uključe i drugi faktori kao što su motivacija i očekivani efekti igara uz tezu da bi ti faktori, a ne samo trening mogli da utiču na poboljšanje kapaciteta memorije.

Prvobitna teza je potvrđena novom istraživačkom studijom koja je pod nazivom *Efekti aktivnosti igranja video igara na vizuelnu radnu memoriju*,⁵⁰⁹ objavljena u oktobru 2014. godine u prestižnom američkom naučnom časopisu.⁵¹⁰ Tim koji je predvodila Kara J. Blacker⁵¹¹ iz *John Hopkins University*⁵¹² potvrdio je da dobijeni rezultati ukazuju da kapacitet VWM može biti povećan posle treninga koji se sastoji od igranja video igara. Iako druga studija ne deli optimizam i entuzijazam prve, obe su saglasne da aktivnost igranja video igara predstavlja potencijalno jedinstven način da se kapacitet i kvalitet radne memorije ozbiljno ograničenog kapaciteta može poboljšati. Studija je odbacila tezu o mogućnosti da motivacija sama po sebi može da utiče na kognitivne potencijale.

Koordinacija oka i ruku u igrama pomaže da reagujemo ne samo brzo već i vrlo precizno. U akcionom igrama potrebno je da se istovremeno krećemo i pucamo što je od velike koristi recimo pilotima ili hirurzima. Proces igranja video igre podrazumeva naprednu koordinaciju oka i ruke, pri čemu pod rukom podrazumevamo sinhronu pokrete nekoliko prstiju od kojih svaki mora tačno da zna šta i kada radi. Ovaj proces zahteva ozbiljne motoričke sposobnosti, sposobnosti koordinacije u multidimenzionalnom prostoru. Istraživanje⁵¹³ sugerše

⁵⁰⁹ Kara J. Blacker et al., "Effects of Action Video Game Training on Visual Working Memory.," *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* 40, no. 5 (October 2014): 1992–2004, <https://doi.org/10.1037/a0037556>.

⁵¹⁰ Hiroshi Ono and Elke U. Weber, "Nonveridical Visual Direction Produced by Monocular Viewing.," *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* 7, no. 5 (1981): 937–47, <https://doi.org/10.1037/0096-1523.7.5.937>.

⁵¹¹ Kara J. Blacker et al., "Effects of Action Video Game Training on Visual Working Memory.," *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* 40, no. 5 (October 2014): 1992–2004, <https://doi.org/10.1037/a0037556>.

⁵¹² The Johns Hopkins University, privatni je istraživački univerzitet u Baltimoru, Merilend, SAD: Osnovan je 1876. a ime je dobio po svom prvom dobrotvoru, američkom preduzetniku, borcu za ukidanje ropstva i filantropu Džonsu Hopkinsu.

⁵¹³ <http://www.raisesmartkid.com/3-to-6-years-old/4-articles/34-the-good-and-bad-effects-of-video-games>, pristupljeno 13.05.2021.

da ljudi uz pomoć igranja video igara mogu da nauče kako da povećaju nivo svog iskonskog, prostornog i vizuelnog opažanja. Postoje čak i istraživanja sa odraslima koji pokazuju da iskustvo sa video igrama donosi bolje hirurške veštine. Takođe, vojni stručnjaci tvrde da će uz pomoć treninga zasnovanog na virtuelnom letenju i virtuelnim borbama, piloti borbenih aviona moći da budu obučeni da sa uspehom pucaju ili izbegavaju neprijateljske projektile i pri brzinama aviona od 2 maha,⁵¹⁴ što je do skoro bilo neizvodljivo, tako da je brzina aviona mogla da bude prednost samo u bežanju.

Igranje video igara uvećava deo mozga koji je vezan za navigaciju u prostoru, strateško planiranje i radnu memoriju. Istraživanje koristi od igranja video igara donelo je neke veoma zanimljive, gotovo neverovatne rezultate. Studija *Maks Plank* instituta u Berlinu⁵¹⁵ u saradnji sa St. Hedvig-bolnicom⁵¹⁶ utvrdila je da ljudi koji igraju video igre imaju veći mozak. Upoređujući grupu ljudi koja je dva meseca najmanje 30 minuta dnevno igrala platformske igre sa kontrolnom grupom koja nije igrala, istraživači⁵¹⁷ su otkrili značajno povećanje sive moždane mase (GM) u desnoj hipokampalnoj formaciji (HC) desnog dorzolateralnog prefrontalnog korteksa (DLPFC) i izvesne bilateralne promene u cerebelumu. Povećanje HC je bilo u korelaciji sa promenama od egocentričnog do alocentričnog ponašanja važnog za strategiju navigacije. Siva moždana masa se povećavala u HC i DLPFC u korelaciji sa željom učesnika za igranjem video igara. Igranje video igre povećava sivu moždanu masu u mozgu u oblastima koje su ključne za prostornu navigaciju, strateško planiranje, radnu memoriju i performanse mozga. Predstavljeni rezultati uticaja igranja video igara mogli bi da se koriste za suprotstavljanje poznatim faktorima rizika za mentalna oboljenja kao što su manji volumen hipokampusa i prefrontalnog korteksa, ili, na primer, u lečenju post-traumatskog stresnog poremećaja, šizofrenije i neurodegenerativnih bolesti.⁵¹⁸ Jedna druga studija, objavljena u naučnim izveštajima⁵¹⁹ je potvrdila da osobe

⁵¹⁴ U atmosferi zemlje, na temperaturi od 15 stepeni celzijusa, jedan mah je jednak brzini od 340 m/s (1 225km/h.)

⁵¹⁵ Centar za životnu psihologiju, Institut za ljudski razvoj Maks Plank, Berlin, Nemačka.

⁵¹⁶ Charité University Medicine, St Hedwig-Krankenhaus, Klinika za psihijatriju i psihoterapiju, Berlin, Nemačka.

⁵¹⁷ S Kühn et al., "Playing Super Mario Induces Structural Brain Plasticity: Gray Matter Changes Resulting from Training with a Commercial Video Game," *Molecular Psychiatry* 19, no. 2 (October 29, 2013): 265–71, <https://doi.org/10.1038/mp.2013.120>.

⁵¹⁸ S Kühn et al., "Playing Super Mario Induces Structural Brain Plasticity: Gray Matter Changes Resulting from Training with a Commercial Video Game," *Molecular Psychiatry* 19, no. 2 (October 29, 2013): 265–71, <https://doi.org/10.1038/mp.2013.120>

⁵¹⁹ Diankun Gong et al., "Enhanced Functional Connectivity and Increased Gray Matter Volume of Insula Related to Action Video Game Playing," *Scientific Reports* 5, no. 1 (April 16, 2015), <https://doi.org/10.1038/srep09763>.

koje igraju video igre imaju više sive moždane materije i bolju integraciju moždanih mreža povezanih sa pažnjom i senzorimotornim funkcijama. Konačno, prema studiji, igrači zapravo imaju tendenciju da budu više društveni, uspešniji i obrazovaniji od ljudi koji ne igraju video igre.

U prvom istraživanju igrači su igrali igru *Super Mario*, a u drugom *Wolfenstein*, *Counterstrike* i *Unreal Tournament*.

POGLAVLJE VII

7. Analiza faktora koji određuju realnu poziciju video igre u globalnom sistemu kulture

Već smo konstatovali da je video igra istinsko fenomenološko otkrovenje ove generacije, i da je industrija video igara najznačajniji planetarni fenomen kojim je počeo ovaj vek. Ovaj rad svojim naučnim pristupom nije najbolje mesto za nabranje ogromnog broja činjenica koje dokazuju tezu da su video igre najozbiljniji i još uvek nedokučen i neobjašnjen fenomen kulturne industrije ovog veka⁵²⁰, katalizator globalnih promena sa brojnim reperkusijama na mnoge oblasti života, počev od ekonomije i tehnologije pa do svakodnevnog privatnog života ljudi. U ovom, poslednjem odeljku ovog poglavlja pokušaćemo da damo kratki prikaz najvažnijih faktora i da time zaključimo određivanje realne pozicije video igara u globalnom sistemu kulture. Pri svemu tome, važno je napomenuti da je industrija video igara u ogromnom zamahu, da je količina promena i podataka o njima tolika, da ovo što je danas rečeno već sutra može da bude nepotpuno. Zbog toga podatke koji slede treba shvatiti, više kao uputstvo gde ih tražiti i na koji način razmišljati, nego kao gotove, a naročito ne potpune istine o svetovima video igara.

The Entertainment Software Association (ESA⁵²¹) redovno objavljuje godišnjak u kome daje najvažnije podatke o video igrama. U svom godišnjem izveštaju⁵²² za 2022, ESA nudi obilje statističkih podataka iz sveta industrije video igara⁵²³. Baza za istraživanje je anketa u 4000 američkih domaćinstava u kojoj su članovi porodica različitog uzrasta, obrazovanja i navika davali odgovore o svojim igračkim navikama i stavovima. Dokument sadrži dvadeset strana kratih činjenicama. Izdajamo nekoliko najvažnijih⁵²⁴.

⁵²⁰ <http://www.bigfishgames.com/blog/stats/>, pristupljeno 10.09.2021.

⁵²¹ <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>, pristupljeno 13.09.2022.

⁵²² "Essential Facts about the Computer and Video Game Industry, 2022", <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>, pristupljeno 13.09.2022.

⁵²³ Ibid.

⁵²⁴ <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>, pristupljeno 13.09.2022.

7.1. Okvirna statistika⁵²⁵

- 215,5 miliona Amerikanaca svih uzrasta redovno igra video igre.
- 66 odsto Amerikanaca igra video igre svake nedelje.
- 69 odsto Amerikanaca ima najmanje jedan uređaj za igranje video igara.

7.2. Demografija

- Prosečna starost igrača je 33 godine
- 24 odsto igrača su mlađi od 18 godina, 36 odsto su stariji od 18 (18-34). Starijih od 45 ima 12 odsto, starijih od 55 ima 9 odsto, starijih od 65 ima 6 odsto
- 71 odsto igrača su belci, 10 odsto latino, 8 odsto crnci/afroamerikanci, 7 odsto azijati
- 52 odsto igrača su muškarci, 48 odsto su žene. Video igre igra 70 odsto odraslih muškaraca i dečaka. Kod žena i devojčica taj procenat je 62 odsto.
- Najčešći ženski igra igrač ima u proseku 43 godine i prosečan muški igrač ima 35 godina.
- Od najčešćih kupaca igara, 41 odsto su žene, a 59 odsto su muškarci.

7.3. Online igranje

- Jedan od trojice najaktivnijih igrača plaća igranje online igara.
- Najpopularniji žanrovi među igračima su Puzzle (65 odsto), Arcade & Other (57), Skill & Chance (46 odsto), Action (43 odsto)
- 39 odsto od najčešćih igara su društvene igre.
- 54 odsto igrača koristiti igračku konzolu.
- Igrači prosečno provedu 13 sati nedeljno igrajući video igre, a 41 odsto igrajući sa drugima (25 odsto online multiplayer, 16 odsto offline multiplayer)
- Od igrača koji igraju sa drugima, 56 odsto igra sa prijateljima, 35 odsto sa supružnikom ili partnerom.

⁵²⁵ <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>, pristupljeno 13.09.2022.

7.4. Roditelji i deca

- 84 odsto roditelja je svesno ESRB Rating⁵²⁶ sistema.
- 75 odsto roditelja redovno proverava ESRB ocenu pre kupovine igre.
- 83 odsto roditelja koristi podešavanja za roditeljsku kontrolu na najmanje jednom uređaju svoje dece.
- 92 odsto roditelja smatra da njihova deca mogu da kupe ili iznajme igre samo uz saglasnost roditelja.
- 79 odsto roditelja postavlja vremenska ograničenja za video igranje video igara.

7.5. Potrošnja

- Američki potrošači su potrošili 60.4 milijardi dolara na igre 2021. godine.
- Najprodavaniji žanrovi u 2022. bili su: casual (63 odsto), akcija (39 odsto) i pucačke igre (39 odsto), trkačke igre (37 odsto).⁵²⁷
- Učešće kupovine digitalnih medija je 52 odsto, nasuprot kupovini fizičkih medija od 48 odsto.

7.6. Demografski faktori

Broj igrača video igara prešao je broj od tri milijarde osoba (3,24 – Statista). Najviše u Azijsko pacifičkoj regiji, 1,75 milijardi, od toga u Kini 666 miliona. Na drugom mestu je regija koju čine Srednji istok i Afrika sa 488 miliona igrača, treća je Evropa sa 430 miliona. Poslednja je Severna Amerika sa 219 miliona igrača.

Procenat igrača po tipičnim generacijama je: Generacija „Z” – 81 odsto, Generacija „Milenijalaca” – 77 odsto, Generacija „X” – 60 odsto, Generacija „Baby Boomers” 41 odsto⁵²⁸

⁵²⁶ Odbor za rejting zabavnog softvera (ESRB) je neprofitno samoregulatorno telo koje određuje starosni rejting za video igre i aplikacije. Kao deo svoje samoregulatorne uloge za industriju video igre ESRB takođe određuje dozvoljene strategije reklamiranja i mobilnih sadržaja na nivou industrije. ESRB je 1994. godine osnovala Asocijacija za softver za zabavu (ESA).

⁵²⁷ <https://www.cloudwards.net/online-gaming-statistics/>, pristupljeno 20.09.2022.

⁵²⁸ Ibid.

7.7. Deca i video igre

Na video igre se više ne gleda kao na igračke za decu. Čak je, čini se ta slika promenjena u potpunosti. Skoro 24 odsto igrača ima manje od 18 godina. Naravno, još uvek postoje igre namenjene za zabavu dece. Međutim, ma kako to paradoksalno izgledalo, podjednak je broj igrača starijih od 40 godina i mlađih od 18 godina. U ovo ubrajamo i video igre koje služe kao nastavno sredstvo za poboljšanje fokusa i koncentracije kod dece. U tom smislu čak tri od četiri nastavnika koristi video igre u nastavi. Instruktori navode da video igre povećavaju motivaciju i angažovanje učenika. Četvorica od petorice nastavnika redovno u nastavi koristi video igre kreirane isključivo u obrazovne svrhe. Školske vlasti nisu jedine koje na ovaj način tretiraju video igre. Čak 56 odsto roditelja smatra da video igre pozitivno utiču na njihovu decu.

7.8. Video igre i pol

Po istraživanjima koja smo već pominjali⁵²⁹ 48 odsto igrača na planeti su žene. Iako su istraživači pre pet godina predviđali da će žene činiti većinu igrača video igara u svetu, to se nije dogodilo. Kao što smo videli, broj žena, igrača video igara se zadržao na 48 odsto. Međutim, kada je u pitanju kupovina video igara, muškarci kupe 59 odsto igara, žene 41 odsto.

Kad je u pitanju rodna zastupljenost u proizvodnji video igara, tek 22 odsto zaposlenih u proizvodnji video igara su žene. Nešto ih je više (24 odsto) u programerskim timovima. Iako borci za jednaka prava žena ovu situaciju smatraju katastrofalnom, ovakvo učešće žena je dvostruko veće od onog od pre deset godina.

7.9. Ekonomski faktori

Gartner je prognozirao da će prihod od industrije video igara u ovoj godini preći iznos od 200 milijardi dolara, i svi su izgledi da će prognozirani iznos biti premašen. Međutim, pravi rast se tek očekuje. Iako još uvek oprezna, predviđanja su dramatična jer je u čitav posao uključen rast do skoro nekonvencionalnog igračkog hardvera kao što su mobilni telefoni i tableti, najpre kao hardver, a zatim i kao video igre pravljene za ove uređaje. Gartner ističe da već sada imamo rast globalnog tržišta mobilnih igara za 27 odsto na godišnjem nivou. Ovaj rast je podstaknut povećanjem broja igrača, kao i većim prosekom potrošnje po mobilnom igraču.

⁵²⁹ <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>, pristupljeno 21.09.2022.

Gartner je u svom izveštaju za septembar 2022.⁵³⁰ godine izneo jednu drugu zanimljivu i inovativnu tezu. Po njoj, industrija igara, posebno video igre, je dugi niz godina bila inovator u iskustvu i tehnologiji pretvarajući uobičajeni i poznati univerzum u njegovu meta-dimenziju, metaverzum. Metaverzum će, prema predviđanjima, koristiti tehnologije igara, metodologije, razvojne alate, pa čak i teoriju igara kako bi stvorio iskustva i za zabavu i za simulacije treninga. Kompanije će usvojiti „ozbiljne igre” — tehnologije igara, iskustva i pričanje priča za obuku i simulaciju specifičnih radnih zadataka i funkcija. Gartner predviđa da će do 2025. godine tržište ozbiljnih igara porasti za 25 odsto zbog uticaja metaverzinskih tehnologija.

Gartner definiše metaverzum kao „sledeći nivo interakcije u virtuelnom i fizičkom svetu”. Metaverse tehnologije omogućavaju ljudima da repliciraju ili poboljšaju svoje fizičke aktivnosti, prenoseći ili proširujući fizičke aktivnosti u virtuelni svet, tako transformišući poznati, ali višestruko limitirani fizički svet. Uprkos popularnosti, usvajanje metaverzinskih tehnologija je u nastajanju i fragmentirano. Gartner preporučuje oprez pri ulaganju u određeni metaverzum, jer je prerano da se odredi koje će investicije biti održive na duži rok, a etički, finansijski i reputacioni rizici ranih ulaganja nisu u potpunosti poznati.

Tržište video igara za tablet uređaje se povećava još dramatičnije i trebalo bi da od 2014. do 2024. godine poraste za čak 400 procenata. Već smo naveli da je globalno tržište tableta poraslo sa 71,58 milijardi dolara u 2021. na 84,84 milijarde dolara u 2022. Prema jednom istraživanju⁵³¹ od ukupnog broja igrača, čak 86,3 odsto igra video igre na mobilnim uređajima (smartfon + tablet). Istraživanja, naravno, podsećaju da većina njih igra igre i na klasični način, dakle na kompjuteru ili konzoli, ali, kada nisu u prilici da igraju tako, igrači igraju na svom telefonu ili tabletu.

U ovom momentu, Azijsko-pacifički region je, sa 55 odsto najveće tržište za mobilne igre. Zapadna i Istočna Evropa su imale brzi godišnji rast ali su ostale sa tek 13 odsto učešća.

Što se tiče pojedinačnih zemalja⁵³², Kina je najveće tržište sa 742,19 miliona igrača i 50,18 milijardi dolara prihoda od tržišta video igara. Na drugom mestu su USA sa 197,1 milion igrača i 47,62 milijardi dolara prihoda. Treći je Japan sa 78,1 miliona igrača i 22,5 milijardi dolara prihoda.

⁵³⁰ <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2022-09-13-gartner-outlines-six-trends-driving-near-term-adoption>, pristupljeno 22.09.2022.

⁵³¹ <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>, pristupljeno 25.09.2022.

⁵³² <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>, pristupljeno 25.09.2022

Evropske zemlje⁵³³ su standardno nešto ispod nivoa SAD po svim parametrima. Naveći broj igrača ima zatim Nemačka (49,76 miliona igrača i 6,84 milijardi prihoda). Sledi Velika Britanija (39,1 miliona igrača – 5,73 milijardi prihoda), Francuska (39,3 miliona igrača +4,27 milijardi prihoda), Italija (37,6 miliona igrača + 3,12 milijardi prihoda) i Španija (24,6). Učešće korisnika Interneta je nešto više nego u SAD, između 87 i 90 procenata, sa izuzetkom Italije (oko 60 odsto)

Veoma značajni činilac rasta popularnosti video igara, a naročito segmenta video igara za mobilne uređaje je pojava nezavisnih izdavača video igara.⁵³⁴ Tehnologija pametnih telefona i tableta je omogućila je neslućenu rasprostranjenost indie naslova. Ove igre su često prelepo ilustrovane, inteligentne, inovativan, zabavne, i pri tome – veoma jeftine. Tako je omogućeno ostvarivanje sna mnogih talentovanih programera i dizajnera – pokretanje malih studija za pravljenje video igara sa dva ili tri osnivača.

7.10. Produkcioni faktori

The Entertainment Software Association je nedavno objavila da je u poslednjih pet godina, industrija video igara u SAD rasla četiri puta brže⁵³⁵ od ukupnog rasta američke ekonomije. Od video igara se očekuje da nastavi rast, s tim što se očekuju izvesne promene u strukturi onoga što, u smislu ovog rada zovemo video igrama. Ovde, pre svega mislimo da povećano učešće tableta i smartfona i, naravno igara za te uređaje, što bi moglo da uslovi izvesne izmene u definiciji fenomena video igre. Jednostavno, kao što, kada kažemo "film", mislimo na tačno određenu vrstu zabave ili umetnosti, tako, kada kažemo video igra, s pravom mislimo da ono što smo do skoro smatrali, ili što još uvek podrazumevamo video igrom. Naravno, kao što jedan od najboljih filmova svih vremena "Kazablanka" možemo gledati na mobilnom telefonu, tako i najbolju video igru možemo igrati na svom smartfonu. Ali, da li će to biti ista stvar, isti doživljaj, ista umetnost?

Mislim da sada nije vreme za odgovor na to pitanje. Istraživačka firma specijalizovana za praćenje i analizu produkcionih aspekata i digitalne prodaje video igara, SuperData⁵³⁶ iz Njujorka, u izveštaju svog direktora Joost van Dreunena, pored ogromnog pomaka u kupovini video igara preko Digital Game

⁵³³ Ibid.

⁵³⁴ Independent games, "indie games", ili jednostavno "Indie".

⁵³⁵ <http://www.cnet.com/news/video-game-industry-grew-4-times-faster-than-us-economy-in-2012-study-says/>, pristupljeno 15.09.2021.

⁵³⁶ <https://www.superdataresearch.com/market-data/>, pristupljeno 15.09.2021.

prodavnica, govori o nezaustavivim produkcionim trendovima koji bi mogli da poremete uobičajena saznanja o industriji video igara.

7. 11. Zaključak

Filozofija velikih brojeva koji se uvek pojave čim se pomenu video igre, uskoro će rešiti veliki broj dilema i problema vezanih za video igre koje smo mi pokušali da konstatujemo u ovom radu. Ako se u ovoj godini na tržištu video igara zavrtilo preko dvesta milijardi dolara, nema tog igrača na tržištu koji neće pokušati da zaradi svoj deo. Jednostavno, potencijal isplativosti investicije i širenje tržišta predstavljaju veliki podstrek investitorima različitih kategorija da promisle o investiranju u segment video igre.

Sledeći aspekt koji je zapanjujuć je brzina promena. Od momenta kada smo pristupili fizičkoj aktivnosti pisanja ovog rada, mnogo toga se promenilo, a značajni deo naučne građe koju smo prikupili tokom proteklih godina sada ima samo istorijsku upotrebljivost. Svako novo čitanja delova rada napisanog u januaru, februaru, martu, zahteva update, brojevi objavljeni prošle godine danas su prošlo vreme. To zahteva preradu ovog rada tako da u njemu ostanu samo one odrednice koje će važiti bar nekoliko narednih godina.

Upotrebljivost video igara je takođe tema o kojoj će se raspravljati u nekim narednim naučnim raspravama i disertacijama. Video igre vise nisu samo zabava. Već sada postoji podela na *casual games*, *serious games* i *educational games*, sa desetinama podvrsta u svakoj vrsti. Države sa svojim tajnim službama i vojskama odavno su prepoznale potencijal video igara u obradi javnog mnjenja i manipulaciji svešću svojih podanika. Samo u prošloj godini države su, što javno, što tajno finansirale razvoj stotinak video igara sa sumom od nekoliko milijardi dolara. Vidljiva manipulacija svešću je standard, najnoviji trend je razvijanje igara za subliminalnu kontrolu tuđih, ali i svojih podanika.

Video igre su na velika vrata ušle u treći milenijum, i tek će otvarati sve veća i veća vrata.

POGLAVLJE VIII

8. Ostvarivanje društvenih funkcija u video igri

8.1. Edukativna funkcija u video igri – Studija slučaja serije video igara “Civilization” na primeru video igre “Civilization” V

8.1.1. Narativ i mehanika igre “Civilization” V kao mehanizam ostvarivanja edukativne funkcije

Napravivši 1991. godine „Civilization”,⁵³⁷ Sid Meier⁵³⁸ je stvorio jednu od najuspešnijih svetskih franšiza video igara. Pet glavnih izdanja igre, kao i mnoga proširenja i dopune, prodati su u preko 30 miliona primeraka. Većina kritičara video igara je bar jednu verziju igre “Civilization” uključila u izbor za najboljih deset igara svih vremena.

Verzija igre koju ova studija slučaja posmatra je “Civilization” V: Brave New World, najnovija inkarnacija igre nastale pre gotovo 25 godina. Igra je unapređivana svakom novom verzijom, a u takozvanim ekspanzijama igre, dodatnim sadržajima koji donekle menjaju mehaniku igre i obogaćuju je tokom godina autori igara su imali prostor da isprobavaju različite nove faktore i elemente, koji su u svojoj unapređenoj formi uključeni u predmetnu verziju. Ono što je zajedničko svakoj inkarnaciji i ekspanziji igre “Civilization” jeste da je ona potezna strateška igra izgradnje i održavanja sveta, najpre od prvog naselja koje treba da preraste u grad, a onda širenjem granica i zauzimanjem strateški najbolje teritorije razvijati civilizaciju i boriti se za jednu vrstu pobede, jer igra nudi igraču mogućnost da u njoj pobedi na više različitih načina. Žanrovski, kao i većina drugih strateških igara, može da se odredi kao 4X⁵³⁹ strateška igra. Cilj igre je

⁵³⁷ Sid Meier's “Civilization” je potezna strategija i simulacija stvaranja i održavanja države je video igra koju su stvorili Sid Majer i Brus Šeli za kompaniju MicroProse 1991. godine.

⁵³⁸ Sid Majer (Meier, 1954) je kanadski programer video igara, najpoznatiji po seriji “Civilization”. Bio je jedan od suvlasnika kompanija Microprose i Firaxis. Za svoj rad u industriji video igara dobio je 1999. nagradu za životno delo.

⁵³⁹ 4X je žanr strateških video igara u kojima igrač kontroliše državu i mehanika igre od njega zahteva da radi četiri stvari: “eXplore, eXpand, eXploit, and eXterminate” („istraži, proširi, iskoristi i istrebi”). Izraz je prvi počeo da koristi Alam Emrih (Emrich) opisujući igru Master of Orion za časopis Computer Gaming World u septembru 1993. Nakon toga, izraz je postao odomaćen pri opisivanju igara sličnog sadržaja i dizajna.

iskazan u završnoj rečenici svake uvodne naracije pri početku partije, a glasi „možete li da izgradite imperiju koja će izdržati test vremena?“.

Ono što nas posebno interesuje je činjenica da, pored nesporne zabavne dimenzije, ova igra ima nadprosečne edukativne potencijale pa je promovisana i u vrhunsko edukativno sredstvo za škole⁵⁴⁰ kao i za model za kreiranje obrazovnih istorijskih igara, kao što je Muzzy Lane.⁵⁴¹

Ova studija ima za cilj da prouči način na koji video igre, na primeru igre *Sid Meier's "Civilization"* V mogu igračima i posmatračima da prenose znanje iz inače tradicionalnih obrazovnih disciplina, u ovom slučaju, pre svega iz istorije, ali i iz onoga što se zove upravljanje društvenim zajednicama koje su kasnije prerasle u državu. Teoretski angažovani na idejama predstavljanja i koristi od proučavanja prošlosti, ovom studijom slučaja nastojimo da pokažemo da se mnogi aspekti u vezi sa načinom na koji se u igri gradi ono što zovemo drevna civilizacija, mogu primeniti i na aktuelno upravljanje društvima i državama, ali i užim menadžerskim celinama. Iako su vekovi prošli, ljudi se nisu mnogo promenili, iste su im želje, iste pojedinačne i kolektivne sposobnosti, iste zablude, iste slabosti. Na isti način se može njima upravljati kao pre dve ili četiri hiljade godina.

Edukativni potencijal video igara, pa i video igre "Civilization" može se generalno opisivati sa dva aspekta. Jedan je korišćenje tih potencijala u nastavi u okviru obrazovnog sistema jedne države gde učenici ili studenti na času igraju video igru i uče ono što pedagozi misle da mogu da nauče tokom igranja. Drugi aspekt je ono što svaki igrač može, igrajući jednu video igru da nauči, bilo kao teorijsko znanje, ili oblik praktičnog ponašanja u životu, specifično u smislu konkretne igre, narativa i razumevanje mikrociljeva i makrociljeva za uspešno okončanu igru, koja oslikava način razmišljanja, moguće izbore u specifičnim trenucima, odgovore na izazove i potenciranje razvoja onoga u čemu ste najjači, i ostale stvari koje mora da razume bilo ko ko pokušava da upravlja bilo kojim komplikovanim sistemom.

8.1.2. Primarni narativ

Video igra "Civilization" je strukturirana u krugovima (za razliku od strateških igara u realnom vremenu) i odigrava se na različitim mapama sastavljenim od šestougaojnih polja. Cilj igrača je da izgradi održivu civilizaciju, napredujući kroz vreme i prostor i suočavajući se ili se baveći drugim igračima koji, poput njega,

⁵⁴⁰ Constance Steinkuehler and Kurt Squire. "Videogames and Learning", in *Cambridge Handbook of the Learning Sciences, Second Edition*. (Cambridge University Press, 2011), str. 2.

⁵⁴¹ Muzzy Lane je kompanija koja se bavi razvojem tehnologije za učenje i ocenjivanje na osnovu igara.

takođe grade civilizacije. Ostali igrači mogu biti kontrolisani od strane samog računara ili drugog igrača u slučaju online igranja. Da bi to postigao, igrač odabira civilizaciju koju želi da vodi i odgovarajućeg lidera, od kojih svaka civilizacija ima po jednu jedinstvenu osobinu koja može bitno da doprinese izgradnji civilizacije i ukupnoj pobedi. Igra počinje 4000 godina pre nove ere i traje do 2050. godine ove ere.⁵⁴²

Igrač pobedu može da ostvari na pet različitih načina, koristeći različita strateška opredeljenja u ključnim trenucima koje treba vešto kombinovati u prostoru, vremenu i tehnologiji da bi se uspelo u stvaranja održivog i stabilnog društva. Svakako, briga o društvu i civilizaciji u njemu se ne završava stvaranjem. Igrač veoma brzo nauči da je društvo dinamična i kvarljiva tvorevina. Prva strategija je „Nauka” i sastoji se od izgradnje i implementiranja hijerarhijski složenog tehnološkog stabla nauke. Naučno Stablo ima početak u pravljenju drvenog oružja, koštanog pribora, ali i u razvoju mišljenja, kulture, estetike, filozofije, a završava se proučavanjem antimaterije, pulsara i drugih tehnologija budućnosti. Naučna pobjeda se ostvaruje tako što izučite neophodne tehnologije za izgradnju različitih delova kosmičkog broda i kada sve to završite, lansiranjem rakete sa svemirskim brodom igra se završava sa vama kao pobednikom.

Druga strategija je se zove „diplomacija” i zahteva da osvojite dovoljan broj glasova da postanete lider Ujedinjenih nacija (UN). Ovde treba naglasiti da i globalna organizacija nacija evoluirala najpre od Svetskog kongresa, koji dobija sve bitniju ulogu kako čovečanstvo ulazi u određene ere, i kada stigne do moderne ere, Svetski kongres se pretvara u Ujedinjene nacije i kompjuter određuje termin glasanja za svetskog lidera. Naravno, znatno teže je pregovorima obezbediti glasove protivničkih civilizacija, i zato ključnu ulogu igraju gradovi-države (city states), koje ukoliko su vam saveznik uvek glasaju u skladu sa vašom odlukom. Savezništvo sa gradovima-državama ostvarujete kroz trgovačke rute, ispunjavanje njihovih želja za izgradnjom svetskih čuda, finansijskom pomoći i slično, i kako se vaš uticaj na grad-državu smanjuje svakim sledećim krugom, važno je napraviti balansiranu strategiju činjenja usluga gradovima državama ne biste li imali njihovu podršku u trenutku kada vam treba.

Treća strategija, „Kultura”, ima za cilj nametanje tri koncepta socijalne politike i izgradnju utopijskih projekata.

Četvrti strategija, poznata kao „vojna dominacija” govori sama za sebe, ali, opet, sama za sebe ne znači uvek mnogo. Za izgradnju modernog oružja trebaju

⁵⁴² Marina Fontolan, "Historia antiga e seus pesquisadores nos videogames: uma leitura", *NEARCO – Revista Eletrônica de Antiguidade*, 7, vol. 2, (2014): 80–89.

vam naučna dostignuća, za saveznike vam treba diplomatija, za podršku građana vam treba kultura preko medija, angažovane umetnosti.

Konačno, postoji i strategija poznata kao „Vreme”, koje se određuje u zavisnosti od iznosa od bodova prikupljenih tokom partija.⁵⁴³

8.1.3. Početak civilizacije

Kako počinje izgradnja ljudskog društva, odnosno šta treba učiniti da se necivilizovana horda prvobitnih ljudi postepeno kultiviše u društvenu zajednicu?

Igrač prvo mora da stvori naseobine ljudi ali i da stvori ratničke jedinice. Naseljenike mora da koristi za izgradnju naselja, odnosno, kasnije gradova. Igrač mora da odredi balans u korišćenju resursa koji su veoma ograničeni. Trebaju mu civilni objekti, ali i vojni objekti, i kao što mu treba vojska, trebaju mu i radnici jer jedino obrađeno zemljište donosi prinos i povećava rast grada.

Parametri uspešnosti će se razlikovati u zavisnosti od toga gde se gradi naseobina, i kakav je balans između trošenja resursa na vojni i civilni deo. Veća ulaganja u vojsku usporavaju progres grada, ali je civilizacija time sigurnija od uništenja spolja. Važan je i izbor lokacije. Izgradnjom grada na lokaciji sa mnogo resursa, grad može da se razvija brže i pored ulaganja u vojne resurse.

Igrač mora da nauči da kontroliše pretnje iz šireg okruženja. Važna opasnost mladoj civilizaciji preti od prisustva varvara. Varvari se nalaze u svojim kampovima, koji su nasumično raspoređeni u različitim tačkama na mapi sveta. Oni lutaju okolo, napadaju, pljačkaju i uništavaju sve što vide. Imaju visok nivo agresivnosti i mogu da napadnu čak i velike i dobro branjene gradove. Igrači kao odbrambenu strategiju mogu da izaberu ojačanje odbrane grada, ili da istraže okolinu i eventualno unište manje kampove varvara.

8.1.4. Vojne nauke

Igrač posle izvesnog broja neuspeha nauči ono što se nauči, ako ne na vojnoj akademiji, a ono sigurno u podoficirskoj školi. Vojna moć i vojne jedinice su važne za odbranu od neprijatelja i za odvracanje stranih invazija. Protivnička civilizacija će sa manje oklevanja napasti civilizaciju koja ima slabu odbranu. Takođe, igrač će značajno ojačati svoju diplomatsku ponudu protivničkoj civilizaciji ako ima vojnu silu značajno nadmoćniju od protivničke.

⁵⁴³ Marina Fontolan, „Historia antiga e seus pesquísadores nos videogames: uma leitura”, *NEARCO – Revista Eletrônica de Antiguidade*, 7, vol. 2, (2014): 80–89.

Igrač posle nekoliko grešaka nauči da svaka vojna jedinica ima parametar snage, parametar pokretljivosti i parametar zdravlja (health point). Parametar snage određuje sirovu snagu jedinice, dok je parametar pokretljivosti određuje koliko razdaljinu vojnici mogu preći u jednom potezu (ovo je isto važno i za neborbene jedinice, kao što su radnici). Parametri zdravlja pokazuju koliko gubitaka od neprijateljske vojske jedinica može da izdrži pre nego što bude likvidirana. Naravno, jedinicu uvek možete povući i deaktivirati do potpunog ozdravljenja. Sa izuzetkom nekih civilizacija kojima je to jedinstvena prednost, snaga jedinice, logično, zavisi od zdravlja jedinice. Takođe je važno za strategije borbe da na jednom polju može biti samo jedna vojna jedinica.

Domaće vojne jedinice mogu napasti strane jedinice i gradove. Kada se suoče sa protivničkim neborbenim jedinicama, domaća vojna jedinica ih automatski zarobljava, pokorava i stavlja pod kontrolu svoje civilizacije. Kada dođe do borbe sa protivničkom vojskom, igrač mora da zna da za pobjedu nije dovoljna samo sirova snaga jedinice, već i njene individualne osobine. Svaka vrsta vojne jedinice ima svoje osobine, svoje prednosti i svoje slabosti. Igrač mora da upozna osobine svoje vojske, ali i specifične osobine protivničke vojske. Na primer, katapult je značajno oruđe za opsadu utvrđenih gradova, ali je veoma ranjiv od brzih i iznenadnih napada u polju. Neke civilizacije imaju ekskluzivnu vrstu vojnih jedinica, kao što su Acteke⁵⁴⁴ imale Jaguare,⁵⁴⁵ Grci falangu, Rimljani legije, Nemačka „panzer“ divizije koje su u svoje vreme veoma efikasno branile granice civilizacije od mogućih invazija.

8.1.5. Socijalna politika

Kako igra odmiče, izborom odgovarajućih društvenih politika i izgradnjom građevina unutar samog grada koje imaju efekat na kulturu civilizacije (spomenik, amfiteatar i slično) igrač skuplja kulturne poene. Ti poeni služe za otključavanje različitih grana socijalne politike. Naravno, igrač mora da zna šta radi i šta želi time što radi. Svaka oblast socijalne politike koja se podržava (finansira) ima svoje reperkusije na razvoj i uspešnost civilizacije. Odnosno, društvo u okviru civilizacije će različito odgovarati na forsiranje pojedinih oblika socijalne politike. Na primer, ako vodite tradicionalnu socijalnu politiku, povećaće se ukupna stopa širenja granice civilizacije. Ako pak vodite ekspanzionističku socijalnu politiku, glavni grad

⁵⁴⁴ Azteci (*Aztecas*, *Aztecoss*; eng. *Aztecs*) bili su moćan indijanski narod koji je u 15. i 16. veku vladao velikim carstvom u južnom Meksiku. Bili su narod iz grupe Nahuatl-govornika koje je sebe nazivalo imenom Mexica. Sebe su označavali i kao Culhua-Mexica, povezujući se s Culhuacánom, središtem najcivilizovanijeg naroda u Dolini Meksika. Ime *Tenochca* dobili su prema svome središtu Tenochtitlán.

⁵⁴⁵ *Jaguar ratnici* ili vitezovi su bili elitne jedinice Astečke vojske.

civilizacije će se razvijati brže, što može izazvati nezadovoljstvo provincije. U video igri "Civilization" V postoji devet grana društvene politike, i tri grane ideologije, koje postaju dostupne u kasnijoj fazi igre. U zavisnosti od načina igre, igrač može da stekne velike prednosti otključavanjem najpodesnijih grana društvene politike i kasnije ideologije, što je tesno povezano sa vrstom pobeđe kojoj igrač teži, i njegovom generalnom pristupu igri.

8.1.6. Gradska uprava

Nakon podizanja grada, igrač može da izabere da će graditi neku građevinsku strukturu ili nešto drugo. Vreme potrebno da se izgradi nešto zavisi od iznosa produkcionih kapaciteta, svaki objekat ima numeričku vrednost koliko je proizvodnih resursa neophodno da bi se on završio, odnosno broj krugova koji treba da prođu, kada se ukupna, da tako kažemo, produkciona cena podeljena sa trenutnim produkcionim kapacitetima grada. Svaki objekat koji se u gradu izgradi donosi određeni benefit i povećanje jednog ili više osnovnih resursa koje grad po jednom krugu proizvodi. Na primer, dvorac pojačava odbranu grada, biblioteka nauku, spomenik i amfiteatar kulturu, kasarna daje startni potencijal novostvorenim vojnim jedinicama, i tako dalje.

Grad proizvodi sledeće resurse: novac, hranu, kulturu, nauku i proizvodni potencijal, i oni su obeleženi odgovarajućim ikonama. Zlato se odnosi na količinu novca koje grad proizvodi. Civilizaciji je potreban novac da podrži svoje vojne jedinice, svoja tehnološka istraživanja, svoje građevinske strukture, održavanje vozila i poboljšanje poljoprivrednog zemljišta. Igrač nauči da hrana određuje koliko brzo grad raste. Razvijeni grad će imati veće produkcione potencijale nego manje razvijen. Sa druge strane, kultura određuje brzinu kojom se granice jednog grada šire i prijemчивost te civilizacije drugim civilizacijama, što može da bude mera za privlačenje saveznika i prijatelja. Civilizacije takođe koriste kulturu da završi stablo socijalne politike. Rast grada takođe ima svoje granice. Kako grad raste, granice civilizacije će se širiti i zemlja će biti pod vlašću civilizacije. Konačno, količina i uspešnost istraživanja koje grad ima, određuje količinu i brzinu usvajanja novih tehnologija.

8.1.7. Zemljište

Sa izuzetkom odbrane, sva ostala tri parametra mogu se poboljšati ulaganjem u poboljšanje kvaliteta zemljišta oko grada. Na primer, jedinica radnika može izgraditi farmu pored grada i povećati količinu hrane, što dovodi do ubrzanja rasta u gradu. Zemljište se može poboljšati na različite načine, u zavisnosti od terena, okruženja i resursa koja se nalaze na terenu, bilo da su strateški ili luksuzni

resursi. Strateški resursi, kao što su konji, gvožđe, ugalj, aluminijum, uranijum i slično služe povećanju proizvodnih kapaciteta grada odnosno civilizacije, dok luksuzni resursi, kao što su pamuk, svila, bakar, drago kamenje i ostali povećavaju nivo sreće u civilizaciji i predstavljaju važan element trgovine sa drugim civilizacijama. Pored navedenih prednosti, svaki šestougaonik teritorije koji je unapređen izgradnjom farme, pilane, rudnika daje dodatnu hranu, proizvodnju i povećavaju nivo sreće stanovništva.

8.1.8. Tehnologija

Koliko će brzo civilizacija dostići novu tehnologiju zavisi od količine istraživanja i uložених resursa. Svaka tehnologija ima svoj potrebne količine istraživačkih resursa koji civilizacija mora uložiti pre nego što počne da dobija rezultate. Tehnologija je važan element igre zato što otključava nove objekte i jedinice za potrebe civilizacije. Tehnološki napredna civilizacija ima prednost u odnosu na manje razvijene. Osim toga, pobeda je usko vezana za tehnologiju. Civilizacija mora prvo da osvoji jednostavnije tehnologije pre nego što počnu izgradnju tehnologija svemirskih putovanja.

8.1.9. Kibernetika svest

Video igra Civilizacija, više nego druge igre ima veliki potencijal i posebnu moć da reorganizuje percepciju igrača. Igra je moćno sredstvo za komunikaciju ne samo sa konkretnim idejama već i za novu strukturu misli. Igra uči igrača kako da vidi život na novi način. Igrajući "Civilization" igrač formira novu, drugačiju strukturu sopstvenih misli, odnosno na drugačiji način, način svojstven cyborg svesti reorganizuje percepciju i internalizuje logiku kompjuterskog programa. Da bi pobedio, ne može da radi šta hoće. Mora da shvati da mora da radi u skladu sa pravilima igre. To može da nauči na lakši i na teži način. Mora da nauči da predvidi posledice svakog poteza, mora da računa da će na svaku grešku uslediti odgovor kompjutera. Na kraju, igračeve odluke postaju intuitivne.

U izvesnom smislu, računar je igračev protivnik. On mora da nauči kako da misli kao kompjuter, jer kompjuter raspolaže veštačkom inteligencijom koja na osnovu igračevih odluka izračunava i određuje poteze igračevih rivalskih civilizacija. Igrač mora da shvati kako kompjuter donosi odluke da bi mogao da ga pobedi. Ali u ulozi protivnika, kompjuter je samo supstitucija za ljudskog igrača. Kada više igrača igra igru, bilo u verziji igre koja to dozvoljava ili u online verziji CivNet, veštačka inteligencija nije potrebna.

Ovaj sukob između igrača i veštačke inteligencije, međutim, samo je maskiranje dubljeg oblika saradnje. Računar u igri nije samo protivnik, već i igračev saveznik. Pored kontrole igračevih rivala, računar-saveznik određuje pravila igre. On mu govori kada da se kreće, kako da pobedi u svakoj bici, koliko brzo njegovi gradovi mogu da rastu. On odmah reaguje na svaki igračev dodir miša, tako da kada pomeri kursor, čini mu se kao da se zaista fizički kreće po prostoru igre. Sama igra vodi univerzum u kome je nastanjena ona sama. Razmišljajući poput kompjutera igrač razmišljanje zajedno sa kompjuterom i postaje produžetak njegovih nevidljivih procesa.

Zadovoljstvo igranja video igre "Civilization" je i u svojevrsnom kompjuterskom mentalnom stanju igrača: on na kraju reaguje automatski kao kompjuter, obrađuje informacije trenutno i bez napora. Rezultat je skoro meditativno stanje, u kojem igrač nema samo interakciju sa kompjuterom i igrom već se na svojevrstan cyber⁵⁴⁶ način stapa sa njima tako da veza između igrača i igre predstavlja vrstu kibernetičkog kola, kontinuirane povratne sprege.

8.1.10. Kritičke reakcije na edukativni potencijal serije igara "Civilization"

Video igra "Civilization" je promovisana u obrazovni alat, nastavno sredstvo koje se koristi kao platforma za izgradnju obrazovnih simulacija. Posebno je pozitivno ocenjena kao primer istorijske autentičnosti,⁵⁴⁷ u kojoj gameplay nagrađuje igračku suptilnost i nijanse u modeliranju sveta tokom njegovog virtuelnog stvaranja. Teoretičari igara, igrači, naučnici, kao i oni koji su zainteresovani za modeliranje istorije, sociologije i filozofije, su pokazali veliko interesovanje za tumačenje načina na koje nauka i tehnologija, na primeru video igre "Civilization", mogu da se tretiraju i uče i video igri.

Igranje „Civilizacije“ podrazumeva uspešno stvaranje carstva kroz mnoge faze tehnološkog, socijalnog, ekonomskog i vojnog razvoja. Autori igre su u pripremi narativa uložili veliki napor i potrošili ogromno vreme na istorijska istraživanja, a u razgovorima sa menadžerima u različitim kompanijama pokazalo se da njihovi istraživački programeri imaju završene magistarske studije u

⁵⁴⁶ *Cyber-* ili *kiber-*, izvedeno iz „kibernetiski“ što u prevodu sa grčkog jezika znači *vešt u upravljanju ili navođenju*. Engleska verzija ove reči se koristi kao prefiks za brojne termine, od umetničkih žanrova do zakona, npr. *cyberspace*, *cyberpunk*, *cybergoth*, *cyberlaw*, *cybercrime*, *cyberwarfare*, *cyberterrorism*, *cybersex*, *cyberbullying*, između ostalih.

⁵⁴⁷ I pored, generalno veoma dobrih ocena, postoje izvesna osporavanja igre zbog navodnog nekritičkog promovisanje evrocentrizma, bioimperijalizma, i rasne superiornosti belackog zapadnog stanovništva. Neka osporavanja radi akademske korektnosti dajemo u posebnom odeljku ovog poglavlja.

programiranju, ali mnogi pored toga imaju univerzitetsku diplomu iz istorije. Što se tiče ukupnog razvoja civilizacije, igra teži da precizno prati istorijsku liniju, i do besmisla precizan odnos uzroka i posledice, tehnološki starijeg i mlađeg. Recimo, igrač civilizacije mora kod stanovnika da razvije sposobnost pisanja i čitanja, pre nego što izgradi biblioteku ili otvori izučavanje filozofije ili literature uopšte. Kao i u stvarnoj ljudskoj istoriji, igrač ne može da kreira viteze i viteške redove, ako pre toga nije kreirao feudalizam. Da bi postojala teorija gravitacije, igrač najpre mora da obezbedi da društvo ovlada fizikom. Igrač mora kontrolisati strateške luksuzne resurse kao što su zlato, gvožđe, ribarstvo, i uranijum kako bi stvorili uslove za rast gradove i civilizacije uopšte.

Jedan od pasioniranih igrača video igre "Civilization", ujedno i predavač na Huntington Beach High School,⁵⁴⁸ Brejdi Fukumoto,⁵⁴⁹ u tekstu pod naslovom: „Sid Meier's "Civilization": Is It Educational?"⁵⁵⁰ kaže:

„Mislim da se sve svodi na to kako definišemo obrazovnu funkciju u kontekstu igranja. "Civilization" verovatno nije igra koja će studente naučiti istoriji ili nekoj drugoj društvenoj nauci. Za to ipak služe tradicionalne naučne i edukativne grane i isto tako tradicionalni pedagoški pristupi, ma koliko se i oni razlikovali od škole do škole. "Civilization" je jedna od onih video igara koja uči igrače da misle na intelektualan način. To je igra u kojoj igrači lako nauče vezu između odluka državnih vlasti na makro planu i ukupnog stanja nacije, počev od broja stanovnika, bogatstva, kulture, bezbednosnih aspekata... Igrači nauče da donose odluke koje su najbolje po njihovu ekonomiju, uče kako da izbalansiraju industrijski napredak i očuvanje životne sredine, ili kako da utvrde balans između štete i koristi od vođenja rata sa drugim narodima. Igra je složen i dovoljno robustan alat koji može da obezbedi merljive posledice makro odluka na svakodnevni mikro život tokom razdoblja koje višestruko prevazilazi život nekoliko generacija ljudi.

Sam Brejdi Fukumoto u istom tekstu potvrđuje tezu da video igra "Civilization" ima obrazovni potencijal. „U najboljem slučaju, ova igra na pojednostavljen način uči ljude da kvalitet svakodnevnog života, bez obzira da li je dobar ili loš, zavisi od odluka nacionalnih vlasti u relativno dalekoj prošlosti. Pre starih Rimljana, nije bilo državnog planiranja. Rimljani su uveli četvorogodišnje planiranje i četvorogodišnje mandate koji traju do danas. Međutim, najveće svetske države ili ogromne multinacionalne kompanije su odavno prešle da periode planiranja

⁵⁴⁸ Huntington Beach, California, 92648 United States

⁵⁴⁹ Brady Fukumoto, inženjer i suosnivač Luckybird Games, školovan na univerzitetima Stenford i Berkli.

⁵⁵⁰ Brady Fukumoto, "Sid Meier's "Civilization": Is It Educational?" EdSurge, December 27, 2018, [https://www.edsurge.com/news/2015-08-14-sid-meiers-"Civilization"-is-it-educational](https://www.edsurge.com/news/2015-08-14-sid-meiers-).

od čak pedeset godina unapred. Ti subjekti danas povlače krupne globalne geopolitičke poteze, pa čak započinju ratove koji će biti razumljivi i čije će posledice imati smisla u najboljem slučaju polovinom ovog veka. Kada je u pitanju video igra "Civilization", u najgorem slučaju, to je igra koja intelektualno golica svoje igrače, učeći ih da donose državničke odluke i vide posledice svojih odluka, odmah, a ne za deceniju ili dve, što ih čini mentalno i filozofski veoma angažovanim i saživljenim sa temama u igri. Čak i samo to je dovoljno da klasifikuje ovu igru kao obrazovnu."⁵⁵¹

Martin Vejnrajt, profesor istorije na univerzitetu Akron⁵⁵² smatra da „potencijal video igara za nastavu istorije dobija sve više potvrda i priznanja.⁵⁵³ Međutim, najveći akcent je na njihovoj upotrebi kao nastavnom sredstvu u srednjem obrazovanju. Nekoliko studija koje se fokusiraju na osnovno obrazovanje pokazuju da korišćenje video igara u stvaranju impresivnog istorijskog iskustva ima protivrečne rezultate. Ova činjenica je lako objašnjiva sa stanovišta pedagogije, metodike i psihologije dece i mladih ljudi. Video igra je ipak igra i deca uvek igri pristupaju kao igri, a ne kao nastavnom sredstvu. Potrebna je izvesna zrelost da bi se igra, bilo koja i kakva koristila u neke druge svrhe, pa i obrazovne. Sa druge strane, igranje video igre "Civilization" zahteva izvesno predznanje koje deca manje više nemaju, kao i mentalne sposobnosti koje se razvijaju tokom adolescencije, što utiče da se potencijal "Civilization" u nastavu može u potpunosti iskoristiti tek u srednjoj školi"

Dejvid Romano⁵⁵⁴ sa univerziteta Misuri Stejt⁵⁵⁵ smatra da kompjuterske strateške igre imaju svoje specifične pedagoške prednosti i mane, naravno⁵⁵⁶. Ozbiljan nedostatak je činjenica da nema svaki student sklonost ka usvajanju složenih pravila, računarskom interfejsu i strategijama kakve video igre podrazumevaju. Studenti koji su odrasli igrajući video igre serije "Civilization",

⁵⁵¹ Brady Fukumoto, "Sid Meier's "Civilization": Is It Educational?" EdSurge, December 27, 2018, [https://www.edsurge.com/news/2015-08-14-sid-meiers-\"Civilization\"-is-it-educational](https://www.edsurge.com/news/2015-08-14-sid-meiers-\)

⁵⁵² Politehnički univerzitet u Akronu, Ohajo (Ohio), SAD.

⁵⁵³ A. Martin Wainwright, "Teaching Historical Theory through Video Games," *The History Teacher* 47, no. 4 (August 1, 2014): 579–612.

⁵⁵⁴ Dejvid Romano (David Romano), profesor bliskoistočne politike na Univerzitetu Misuri Stejt.

⁵⁵⁵ Springfield, Missouri, U.S.

⁵⁵⁶ Romano, David. *Teaching international relations through popular games, culture and simulations*, Missouri State University, 2014, <https://paxsims.wordpress.com/2014/09/07/teaching-international-relations-through-popular-games-culture-and-simulations-part-1/>, pristupljeno 28.07.2021.

⁵⁵⁷ "Panzer General" ratna video igra sa motivima iz Drugog svetskog rata. Objavio je „Strategic Simulations" 1994 godine.

“Panzer General⁵⁵⁷”, “Master of Orion”⁵⁵⁸ ili čak novije igre kao što su “Warcraft”⁵⁵⁹ 2–3 i Starcraft⁵⁶⁰ mogu lako da reše zadatke zasnovane na kompjuterskim igrama. Drugi, nažalost, redovno postaju frustrirani i troše neverovatno mnogo vremena i energije samo na učenje osnovnih mehanizama igre. Kada ih savladaju, ostaje im malo motivacije da igru koriste za edukaciju. Sa druge strane, ova vrsta nastave zahteva da profesori imaju iskustvo sa kompjuterskim igrama, bar koliko i studenti, ali daleko od toga da je svaki profesor makar prosečan igrač video igara koje pokušava da koristi u nastavi. Šta više, učešće znalaca igranja kompjuterskih igara među studentima moralo bi da bude značajno veće nego isto učešće među profesorima.

Ono što video igru “Civilization” čini pogodnijom za pedagogiju od većine drugih igara, je uloga diplomatije i činjenica da se uslovi za pobjedu u igri ne ograničavajući na osvajanje celog sistema. U različitim igrama serijala “Civilization” igrači mogu završiti igru, ne samo osvajanjem i fizičkom dominacijom, već i postizanjem kulturne nadmoći. To je, doduše u kontradikciji sa jednom drugom funkcijom serijala “Civilization” i još nekim video igrama, sa promocijom militarizma. Ako uspešno odigrate kompleksne strateške video igre poput “Civilization” ili “Command & Conquer: Generals”, imaćete znanje gotovo kao da ste završili vojnu školu. Naučićete kako da organizujete građane, trupe i izgradite gradove, pri tome morate poraziti sve svoje neprijatelje, zauzeti njihove strukture, zgrade, gradove, potčiniti njihove radnike. Pentagon ima „Odeljenje za industriju zabave”⁵⁶¹ koji zajedno sa „Odeljenjem Zajednice za razvoj odbrambenih igara”⁵⁶² koje finansira DARPA,⁵⁶³ trenutno razvija ili je već razvila oko četrdeset igara čija je dominantna poruka ne, „Bog čuva Ameriku”, već „naša vojska čuva Ameriku, njene vrednosti i američki način života”.⁵⁶⁴

⁵⁵⁸ “Master of Orion” (MoO or MOO) je potezna, 4X naučno fantastična strateška igra koju je objavio MicroProse 1993. Godine. U igri, igrač vodi jednu od deset rasa i pokušava da ostvari pobjedu kombinujući diplomatiju, osvajanje, tehnologiju, istraživanje i kolonizaciju zvezdanih sistema.

⁵⁵⁹ “Warcraft” je franšiza video igara, romana i drugih medija u izdanju Blizzard Entertainment. Seriju čine pet ključnih igara: *Warcraft: Orcs & Humans*, *Warcraft II: Tides of Darkness*, *Warcraft III: Reign of Chaos*, *World of Warcraft*, i *Hearthstone: Heroes of Warcraft*. Prve tri igre u seriji su bile strateške igre u realnom vremenu, dok je najprodavanija i najuspešnija od svih, četvrta u nizu, *World of Warcraft* masivna online role-playing igra za više igrača, gde igrač kontroliše jednog avatara i u interakciji je sa ostalim avatarima koje vode drugi igrači.

⁵⁶⁰ StarCraft je vojna naučno fantastična strateška video igra u realnom vremenu izdata 1998. godine, i svojim uspehom stvorila franšizu.

⁵⁶¹ Institut za kreativne tehnologije.

⁵⁶² Department of Defense Game Development Community.

⁵⁶³ Defense Advanced Research Projects Agency.

⁵⁶⁴ Kristian Lukić. „Kritičke perspektive umetnosti digitalnih igara – prilog istraživanju fenomena”, *E-volucija*, 14, (2006), <http://old.bos.rs/cepit/evolucija/html/14/igre.htm>

Najkorisniji benefit uspešnog završetka ove igre je sposobnost studenata da dublje razmišljaju o vrednostima i načinima rešavanja problema koji imaju najznačajniju ulogu u filozofiji igre. To može da bude i krucijalno saznanje i najvažnija naučena veština: da se fokusiraju na upoznavanje anarhičnog međunarodnog sistema i uloge država kao najvažnijih aktera u sistemu koji je prikrivena paradigma koristi za klasu na vlasti. Nacionalne države i današnji svet je sve što istinski poznajemo – iako možemo razgovarati o verskim imperijama iz prošlosti, gradovima – državama i drugim sistemima iz antike, zato je ideja o prikazivanju alternativnih svetova koji su podjednako uspešni kao ovi današnji, generalno, jedan od načina da igrači, odnosno studenti koji će sutra upravljati našim svetom, nauče da su ljudi u prošlosti stvarali svetove i civilizacije podjednako uspešne kao i naša današnja civilizacija, ali i da su načini na koje su to onda činili zasnovani na istim vrednostima i etičkim i estetskim idealima kao i naš današnji svet.

8.1.11. Oспорavanje kvaliteta edukativne uloge

Iako se mnogi stručnjaci slažu da video igre "Civilization" imaju ozbiljan pedagoški i edukativni potencijal, neki od njih sve to dovode u pitanje kritikujući ono što igrači u stvari nauče od Civilizacije. Teoretičari se slažu da može da se koristi u nastavi, ali je osporavaju zbog nekritičkog promovisanja evrocentrizma, bioimperijalizma, i rasne superiornosti. Kroz opsežne analize nekih ideoloških i civilizacijskih postulata igre "Civilization", antropolog Kasper Pobłocki⁵⁶⁵ sugerise da igra promoviše imperijalistički odnos između igrača i prirode.⁵⁶⁶ Kristofer Daglas ukazuje na to da je igra namenjena zapadnom belom čoveku i da pojačava ideje kulturne i rasne superiornosti bele rase.⁵⁶⁷

Eva Vrtačić u svom radu objavljenom u časopisu „Teorija in praksa”⁵⁶⁸ smatra da „igranje video igre "Civilization" duboko zavisi od zapadne interpretacije svetske istorije, u kojoj koncept permanentnog progressa igra centralnu ulogu. Igra je prepuna imperijalističkih ideja. Da bi pobedio, igrač mora da se pridržava poznatih principa veoma sličnih savremenim geopolitičkim strategijama SAD, bez

⁵⁶⁵ Kasper Pobłocki (1980) poljski antropolog. Predavač na Univerzitetu u Utrehtu i Institutu za etnologiju i kulturnu antropologiju Adam Mickiewicz, Univerziteta u Poznanju, Poljska.

⁵⁶⁶ Kasper Pobłocki, "Becoming-state: The bio-cultural imperialism of Sid Meier's "Civilization"", *European Journal of Anthropology*, 39, (2002): 163–77.

⁵⁶⁷ Christopher Douglas, "You Have Unleashed a Horde of Barbarians!: Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines," *Postmodern Culture* 13, no. 1 (2002), <https://doi.org/10.1353/pmc.2002.0029>.

⁵⁶⁸ Eva Vrtačić, "The Grand Narratives of Video Games: Sid Meier's "Civilization", *Teorija in Praksa* 51, no. 1 (2014): 91–105.

obzira koju civilizaciju igrač odabere za igru. Čak i ako igrač odluči da razvija civilizaciju Mongola, Zulu⁵⁶⁹ civilizaciju, ili čak civilizaciju plemena Sijuks⁵⁷⁰ Indijanaca, on može da završi igru (i pobedi) samo ako civilizaciju vodi zapadni hegemonistički način. Kako Magnet⁵⁷¹ tvrdi u svom kritici kompjuterske igre, kapitalističke i etnocentrične pretpostavke su ugrađene u virtuelni landscape igre, u ono što ona zove "gamescape".

U Civilizaciji, igrač je stalno okupiran potrebom da pažljivo manipuliše svetskom istorijom. Očekuje se da će to učiniti na posebno etnocentričan i šovinistički način kako bi mogao da pobedi, odnosno da završi igru. Igra je kritikovana⁵⁷² zbog „imperijalističkih impulsa, kao sredstva za stvaranje implicitnih, ideološki opterećenih pretpostavki o tome šta predstavlja civilizacija." Autorka posebno naglašava pogrešnu interpretaciju svetske istorije. „Igrač Civilizacije ne može a da ne primetiti njeno namerno i pristrasno pojednostavljenje istorije... kojoj je svojstven „Cilj u ime svih nas". Istorija je uvek u „priči", koja služi za opravdavanje potčinjavanja, kolonizacije, imperijalizma i kapitalizma, ona je uvek korisna za one na vlasti koji imaju samo jedan cilj: da ostanu na vlasti. Igrač "Civilization" se od početka navodi da veruje da je jedinu uspešnu i delotvornu strategija predstavlja uporni ekspanzionizam u cilju svetske dominacije, gde je glavni katalizator razvoja nauke i tehnologije njena vojna upotreba. Video igra "Civilization" je imperijalistička, ekspanzionistička i kolonijalna, naročito u kulturnim, vojnim i geopolitičkim aspektima i ciljevima, pa čak i u kontekstu razumevanja prirode i njenih resursa.

8.1.12. Zaključak

Video igra "Civilization V" edukativnu funkciju obavlja na najmanje dva nivoa: prvom, direktno informativno-edukativnom, koji se ostvaruje kroz informacije koje saznajete o svakoj civilizaciji koju odaberete, njenoj istoriji i ključnim trenucima, kao i o gradovima-državama, gde saznajete čitavu istoriju tih gradova, uključujući i Beograd. Zbog ograničenog prostora ova studija ne može da sadrži sve direktne

⁵⁶⁹ Zulu je afrička etnička grupa od oko 11,5 miliona ljudi koji većinom žive u Kva Zulu provinciji u Južnoj Africi gde čine 23 odsto populacije.

⁵⁷⁰ Sijuksi (Sioux, Očeti Sakowin) je jedan od najpoznatijih naroda severno-američkih Indijanaca nastanjen u području između reka Mississippi i Missouri. Ime Sioux poslužilo je da se označi jezična porodica Siouan, čiji su oni najznačajniji članovi.

⁵⁷¹ Shoshana Magnet, "Playing at Colonization," *Journal of Communication Inquiry* 30, no. 2 (April 2006): 142–62, <https://doi.org/10.1177/0196859905285320>.

⁵⁷² Gerald A. Voorhes, "I Play Therefore I Am: Sid Meier's "Civilization", Turn-Based Strategy Games and the Cogito", *Games and Culture* 4, no. 3, (2009): 254–275, <https://doi.org/10.1177/1555412009339728>.

informacije iz primarnog izvora, ali je količina informacija zadivljujuće obimna. Na drugom nivou, video igra "Civilization V" kroz sam narativ i mehaniku igre igrača uči najpre osnovnim koracima u razvoju jedne civilizacije, a onda mu pruža slobodu izbora u kreiranju civilizacije kakvu baš on želi, ili što primereniju uslovima konkretne igre, protivnicima, mapi i ostalim stvarima, uz određene dobitke na jednoj, odnosno gubitke na drugoj strani. Igra na indirektan način igraču prenosi znanja iz različitih nauka ali i iz prakse upravljanja kompleksnim sistemima, jer igra je toliko sofisticirana da i samo jedan grad u vašoj civilizaciji predstavlja izuzetno kompleksan sistem, a to je samo jedan grad, a vaša civilizacija će ih imati mnogo. Svi oni zajedno predstavljaju sistem koji najpre treba da izgradite, pa razvijate, pa tek onda održavate, i propust ili previd ili ignorisanje pravila po kojima funkcioniše svet ili kauzaliteta može da dovede do unapred izgubljene igre po raznim osnovama. A kako svaka civilizacija ima svoju jedinstvenu sposobnost, i po jednu jedinstvenu građevinu, vojnu jedinicu ili mogućnost da na jedinstven način poboljša teren, one igrače koji su više radoznali navodi i da potraže informacije iz drugih izvora i na taj način saznaju više o civilizaciji koju vode i specifičnim prednostima i manama koje ta civilizacija ima i tako poboljšaju svoj način igre, kao i da se informišu o protivnicima. Serija "Civilization" nije jedina video igra koja ima edukativnu funkciju i edukativni potencijal, ali je njena prepoznatljivost, dugovečnost i neprestane inovacije čine sve boljim sredstvom što za direktno, što za indirektno sticanje znanja o istoriji, ali i o upravljanju složenim sistemima, čak toliko složenim kao što je država.

8.2. Funkcija prenosa sistema vrednosti u video igri – Studija slučaja video igre "Red Dead Redemption"⁵⁷³

"Red Dead Redemption" žanrovski spada u akcione avanture iz perspektive trećeg lica, s tim što narativ i univerzum igre dodatno definišu igru kao vestern i kao sandbox (igru otvorenog sveta) igru. Akciona avantura kao žanr u video igrama je popularna i među producentima i među konzumentima, jer omogućava kompleksnije narative i mehaniku igre u odnosu na prilično pravolinijske FPS (first-person-shooter) igre sa kojima dele i tržište, ali i subjektivni osećaj prostora igre. Sandbox igre, ili igre otvorenog prostora (open world), sa druge strane,

⁵⁷³ "Red Dead Redemption" video igra tipa "western akciona avantura", razvijena od strane Rockstar San Diego i objavljena od strane Rockstar Games. Izdata je maja 2010 za PlayStation 3 i Xbox 360. Igra je duhovni naslednik Red Dead Revolver iz 2004. Najveći deo radnje odvija se 1911, tokom pada američke granice. "Red Dead Redemption" je dobio izvanredne kritike. Web stranice Metacritic, GameRankings, i GameStats, smeštaju igru u najbolje ocenjene video igre svih vremena. Igra je osvojila nekoliko „Game of the Year“ nagrada. Recenzenti su pohvalili sliku, muziku, glasovnu glumu, gameplay otvorenog sveta i priču.

pružaju i subjektivni i objektivni osećaj prostora, jer u igrama te podvrste, kompletan prostor igre je slobodan igraču za istraživanje, a misije, obavljajući koje igrač pomera glavni narativ igre, igrač može da aktivira kad god poželi, to jest, njegov virtualni avatar može praktično da živi, kreće se i radi u prostoru igre ne učestvujući u glavnom narativu igre. Logično, neke stvari su igraču na raspolaganju tek kada se narativ igre pomeri do određene tačke, ali sve to zajedno daje ogroman broj različitih mogućnosti za ukupan doživljaj igre, vešto kombinujući kompleksni, glavni narativ, i ništa manje kompleksne narative koje igrač gradi kroz interakciju sa otvorenim svetom igre.

Igra "Red Dead Redemption" obuhvata najmanje 670 različitih likova, koji imaju manju ili veću ulogu, i od kojih najveći broj ne utiče na primarni ili sekundarni narativ, ali koji imaju imena i biografije, ma koliko kratke, tako da se ne mogu porediti sa statistima na filmu, jer imaju i govorne uloge, što je jedan od osnovnih načina da saznate elemente iz njihove biografije. Ipak, zbog obima ovog rada, fokusiraćemo se samo na glavne likove, prateće likove i likove iz sekundarnog narativa. *Ludatis Persona*, ili osoba koju igrač kontroliše je Džon Marston, i, kasnije, nakon njegove smrti, njegov sin Džek. Svi ostali likovi su takozvani NPC (non-player characters), ali imaju važnu ulogu za progresiju narativa – neki od njih daju protagonisti misije, neki su ciljevi misije, neki su gotovo samo motivacioni faktor, i ono što sledi je popis važnih likova i njihovih uloga u primarnom i sekundarnom narativu. Za potrebe ovog rada, glavnim likovima smatramo one likove koji prevazilaze značaj pojedinih segmenata narativa i one likove koji pomeraju primarni narativ napred dajući igraču misije, koje su sredstvo pričanja narativa. Prateći likovi su oni likovi koji imaju veliku ulogu u narativu ali nisu pokretač narativa, već njegov važan deo. Likovi iz sekundarnog narativa su likovi koji su deo dodatnih misija koje protagonista dobija od različitih „stranaca”, kako se ta vrsta NPC u igri zovu.

8.2.1. Primarni narativ

Narativ igre "Red Dead Redemption" prati avanture Džona Marstona, revolveraša i odmetnika sa Divljeg zapada, na putu iskupljenja za sebe i svoju porodicu. Fiktivna biografija protagonista igre govori da je on rano ostao siročić, kada ga je prihvatio i podigao čuveni odmetnik Dač van den Linde, u čijoj je bandi on jahao i činio razna nepočinstva sa dvojicom svojih najboljih prijatelja, Bilom Vilijamsonom i Havijerom Eskuelom. Tokom tih dana je upoznao svoju suprugu, dobio sina, i rešio da život odmetnika zameni životom farmera, na imanju koje je kupio. Ali, ono što mu dozvolili njegovi prethodni saborci, američke federalne bezbednosne službe nisu, tako da agent Ros, federalni agent blizu penzionisanja,

otima Džonovu ženu i sina i drži ih zatvorene sve dok Džon ne ukloni sve svoje bivše saborce, i to prethodi primarnom narativu.

Kroz dalji tok igre saznajemo dosta detalja o karakteru Džona Marstona. Ovaj nekadašnji odmetnik je rešio da taj način života potpuno ostavi iza sebe, i da vodeći miran život podiže sina, ne želeći da i on živi njegovim životom. Svaka odluka koju on napravi u igri je motivisana željom za iskupljenjem, ne samo za njega, nego i za njegovu porodicu, makar i te odluke podrazumevale upravo one stvari koje je Džon Marston želeo da ostavi iza sebe.

Glavni narativ igre "Red Dead Redemption" se ostvaruje kroz primarne misije koje igrač obavlja kada on to poželi, što je karakteristika igara ovog žanra, ali, logično, glavni narativ se pomera samo obavljanjem misija. Dramaturški, igra je podeljena u četiri čina, i sadrži 57 primarnih misija čijim se uspešnim završetkom završava glavni narativ, ali ne i sama igra – i po završetku glavnog narativa igraču je na raspolaganju sekundarni narativ, a kada se i on završi, ostaje tercijarni narativ koji nema definisan kraj i koji igrač kreira po svom nahođenju, u skladu sa pravilima igre.

Prvi čin igre se odigrava u fiktivnoj državi New Austin, koja je prva dostupna igraču za istraživanje. Tokom 25 misija u ovom činu, postepeno upoznajemo protagonistu i prateće likove, i njegove pripreme za napad na utvrđenje koje kontroliše jedan od antagonista. Da bi se pripremio dovoljno da napad bude uspešan, protagonista je prinuđen da sarađuje sa likovima čija su zanimanja različita od šerifa do pljačkaša grobova. Tokom prvog čina protagonista savladava određene tehnike neophodne za uspešno završavanje kasnijih misija i polako dolazi u posed raznih stvari koje mu olakšavaju orijentaciju i preživljavanje u divljini. Nakon uspešnog napada na utvrđenje, protagonista shvata da su oba čoveka koje treba da privede pravdi pobegla u Meksiko, čime se završava prvi čin.

Drugi čin igre se odvija u Meksiku, u fiktivnoj državi Nuevo Paraiso, u koju stiže u trenutku kada tamo besni revolucija, i nalazi se u sredini lokalnog konflikta između Vladinih snaga koje kontroliše pukovnik Aljende i rastućeg broja pobunjenika koje predvodi harizmatični odmetnik Abraham Rejes. Ovo je jasna referenca na meksičku državu Nuevo Leon u kojoj su se u vreme kada se igra dešava, tokom 1911. godine, vodile žestoke borbe između meksičke vojske i pobunjenika. U Meksiku protagonista upoznaje Lendona Riketsa, legendarnog revolveraša američkog zapada koji je pobegao u Meksiko da u miru proživi svoje pozne dane, ali njegova priroda mu to ne dozvoljava. Uz inicijalnu pomoć Riketsa, protagonista pomaže i Vladi i pobunjenicima, u nadi da će ispoštovati dogovor i isporučiti mu dvojicu ljudi zbog kojih je i došao u Meksiko. I nakon 16 misija u Meksiku, pobunjenici pobeđuju, Rejes postaje predsednik i ispunjava obećanje,

i protagonista, misleći da je posao obavljen i da će mu agenti sada vratiti ženu i sina, odlazi po njih.

Treći čin se odigrava u državi West Elizabeth, koja je potpuno različita i od države New Austin i od države Nuevo Paraiso, i u geološkom smislu, u smislu flore i faune, ali i zbog činjenice da se u njoj nalazi pravi grad, Blackwater, sa popločanim ulicama po kojima voze automobili, između ostalih elemenata civilizacije koji su u kontrastu sa divljinom prethodna dva čina. Protagonista, misleći da je obavio misiju i da će agenti Biroa za istraživanje ispuniti obećanje, odlazi da ih sretne, i saznaje da će njegova porodica i dalje biti držana sve dok on ne eliminiše i poslednjeg člana njegove stare bande, Dača van der Lindea, koji je donekle očinska figura za protagonista. Tokom sedam misija u ovom činu protagonista to i uspeva, i konačno odlazi na svoj ranč, gde ga porodica čeka, a koji se takođe nalazi u državi West Elizabeth.

Četvrti čin se odigrava na ranču protagoniste i fokusiran je na njegovu interakciju sa porodicom, naročito sa sinom, i kroz osam misija on ga uči razne stvari – od lova do trgovine, i sve izgleda idilično do poslednje misije u ovom činu, ali i u čitavoj igri, u kojoj ranč biva opkoljen od strane istih ljudi za koje je protagonista obavljao prljave poslove. Shvativši da iz ove situacije ne može da izađe živ, protagonista šalje ženu i sina dalje od ranča, a on biva ubijen. Ovim se glavni narativ završava, i nakon odjavne špice, priča se pomera u 1914. godinu i igrač preuzima kontrolu nad sinom poginulog protagoniste, Džekom, koji od tog trenutka može da kompletira sekundarni narativ, ukoliko nije kompletiran ranije, ili da slobodno kreira tercijarni narativ. Jedina preostala misija ostala za Džeka je da pronađe agenta Rosa i osveti oca, čime čitav trud inicijalnog protagoniste da obezbedi drugačiji život za svog sina pada u vodu, jer tim činom i njegov sin postaje odmetnik.

8.2.2. Funkcija prenosa sistema vrednosti u igri “Red Dead Redemption”

Dodatni mehanizam koji pojačava kompleksnost narativa i uvodi etičku komponentu je i skala slave i časti (fame i honor). Skala slave je jednosmerna, i delanje igrača, bilo dobro ili zlo, povećava slavu virtuelnog junaka, dok je skala časti dvosmerna, i igrač bira hoće li činiti dobra dela i time pomerati skalu pozitivno, ili će činiti zlodela i time postajati sve ozloglašeni. Oba izbora imaju i nagrade i posledice, i uvek se mogu okrenuti u suprotnom smeru – sa maksimalno negativne skale možete postepeno doći do pozitivne, i vice versa. Pritom, važno je naglasiti da su autori igre, iako su ostavili igraču da bira na koji način želi da igra, reakcijama ostalih karaktera igre, ohrabрили izbor časnog puta, jer on donosi brojne privilegije: popuste u prodavnicama, besplatan transport,

bolje plaćene poslove, i drugi karakteri igre se uz njega osećaju bezbedno, dok sa druge strane, nizak nivo časti donosi sve suprotno, čak do te mere da karakteri zatvaraju svoje ustanove kada im priđete.

U ovoj video igri, čast je sistem koji služi za merenje društvene prihvatljivosti postupaka koje Marston preduzima. Pojedini postupci u igri smatraju se časnim ili nečasnim, a sve to u skladu sa zapadnim hrišćanskim moralnim pravilima.

Obavljanjem određenih poslova, kao što su pomoć građanima koji su napadnuti od bande desperadosa ili saradnja sa šerifom u savladavanju prestupnika, protagonistu će povećati skalu časti. Alternativno, saradnja sa protivnicima šerifa, pomaganje lopovima i odmetnicima, krađa i nasilne akcije prema nevinom stanovništvu umanjuje skalu časti. Zanimljivo je da gameplay vidi sva dobra i rđava dela. Sam kompjuter je krucijalni svedok. Bilo šta da uradi, svevideće oko gameplaya će to zapamtiti i povećati ili umanjiti skalu Marstonove časti. Nisu potrebni nikakvi ljudski svedoci ili dokazi. Nivo na skali časti će uticati i na ponašanje NPC koje će biti sasvim različito u zavisnosti od toga da li je čast visoko ili nisko na skali.

Zanimljivo je i kako gameplay tretira protagonistu u zavisnosti od skale časti, i to je krucijalna poruka igre i njene etičke kompozicije. Igrač sa visokom skalom časti dobija duplo veću platu za isti posao, dobija i povremena nagrade, ima mogućnost da nabavi bolju opremu ili odeću, (Duster Coat). Svi prodavci mu nude popuste, a šerif pa i građani očevici će biti spremni da zažmure na njegove manje propuste, pa i sitnija krivična dela.

Ukoliko se na skali časti popne tako visoko da osvoji status heroja ima šansu da posle slučajnog susreta sa monahinjom dobije od nje *Obscuridad del Santo Andres*, igrački komplet alata koji neprijatelje čini manje preciznim. Ako heroj posle prijema *Obscuridad del Santo Andres* ostane na putu poštenja, slučajni susret sa monahinjom će povremeno igraču doneti poklone u novcu (USD \$ 70).

Ukoliko igrač odabere zlo i krene putem sa niskom skalom časti, može podmititi svedoke za manje novca, uživati popuste samo u mračnom gradu *Thieves' Landing* (Grad lopova), i svedoci se neće usuditi da vlastima prijave bilo koji zločin koji vide manji od ubistva. Umesto pozdrava, ukoliko je čast niska, protagonista će vređati ljude koje sreće.

Ovo su konkretne akcije koje rezultiraju pozitivnim ili negativnim poenima na skali časti.

- Ubistvo nevine osobe: -50 poena.
- Ubistvo šerifa: -100 poena.
- Ubistvo sveštenika: -100 poena.

- Ubistvo monahinje: -100 poena.
- Podmićivanje Šerifa: -400 poena.
–1000 Ako je raspisana nagrada od \$ 500 ili više.
- Pljačkanje leša kćerke u Twin Rocksu: -200 poena.
- Obijanje sefa: -100 poena.
- Noćna straža: + 50 poena za nesmrtonosne susrete.
- Hvatanje učenjenih kriminalaca: + 200 poena živ, + 100 poena mrtav.
- Pomaganje strancima u slučajnom susretu: + 50 poena.
- Razoružavanje protivnika u dvoboju: + 200 poena.
- Odbrana poštanske kočijom protiv bandita: + 400 poena.
- Kompletiranje Gang Hideout: + 200 poena.

Ovo je spisak različitih nivoa rangova u skladu sa odgovarajućim nivoom na skali časti:

8.2.3. Rangovi i titule visokog nivoa časti

Početni rang na skali časti je *Honest Joe* (poštteni Džo). On ima privilegiju da ga za sve poslove plaćaju dvostruko.

Sledeći rang je *Peacemaker* (mirotvorac). On ima sledeće privilegije: Cene u prodavnicama su upola niže kada kupujete i upola više kada prodajete u svim delovima sveta igre osim u *Gradu lopova* (Thieves' Landing), uz sve privilegije prethodnog ranga

Najviši nivo je *Hero* (Heroj). On ima najviše privilegija. Predstavnici zakona i civili prijavljuju zločine koje igrač počinji tek posle prvog neprovociranog ubistva, sa izuzetkom pljačkanja banaka. Takođe, ovaj rang daje šansu za slučajni susret sa časnom sestrom koja igraču pokloni relikviju *Obscuridad del Santo Andres*, koja mu pomaže u zaštiti od napada protivnika.

8.2.4. Neutralni nivoi časti

Na ovom nivou časti nema privilegija. Protagonist ima status *Drifter* (Lutalica)

8.2.5. Niski nivoi časti

Svet kriminala ima svoja pravila i svoje izazove, i on nije, kako bi se očekivalo, odvratn za one koji krenu putem činjenja zla. I taj svet ima svoje kodekse, svoje

mračne heroje i anđele garavog lica. Taj svet je poročnim ljudima podjednako prihvatljiv kao i svet dobra ljudima koji poštuju društvene norme.

Početni nivo niskog nivoa časti ima naziv *Rustler* (Kradljivac) a jedina njegova privilegija je što je Trošak podmićivanja svedoka je smanjen za 50 odsto.

Drugi nivo je *Road Agent* (Drumski razbojnik). Sve prodavnice u Gradu lopova (Thieves' Landing) naplaćuju mu upola niže kada kupujete i daju upola više kada prodaje, uz privilegije prethodnog ranga. Dostizanje ovog nivoa omogućava igraču posjedovanje jedinstvenog crnog konja, sve dok je nivo časti negativan.

Najviši nivo izbora nečasne strane je *Desperado*. Uz privilegije prethodnih rangova, svedoci ne prijavljuju zločine manje od ubistva, ali predstavnici zakona reaguju na zločine koje vide, takođe uz izuzetak vezan za pljačkanje banaka, koje svedoci prijavljuju.

8.2.6. Zaključak

Proto-video igra Vilija Higinbotama *Tennis for Two* je bila svojevrsni akt mladalačke pobune i blage subverzivnosti, što su deljene vrednosti sa ostalim činiocima popularne kulture. Činjenica da je on, nuklearni fizičar zaposlen u najnaprednijem računarskom centru američke vojske početkom pedesetih godina dvadesetog veka, od osciloskopa, izuzetno skupe mašine, napravio uređaj za zabavu koji je predstavljao preteču video igre, govori u prilog i jednoj i drugoj tezi. Video igre nisu ni prestajale da budu izraz bunta i subverzije u jednoj od svojih najkreativnijih formi, a povećanjem kapaciteta nosača postalo je moguće stvarati izuzetno kompleksne svetove i narrative. Igra "Red Dead Redemption" za centralnu temu ima iskupljenje, ali kroz svoju izuzetnu višeslojnost, ona pruža komentar na više različitih tema, kao što su individualizam, anti-korporativizam, modernizacija iz perspektive običnog čoveka, vlast i autoritet, etatizovano nasilje, i mnoge druge, izražene kroz stavove protagoniste i ostalih likova primarnog i sekundarnog narativa.

Završno etičko razmatranje mora da pođe od teze koju smo već pomenuli u ovom radu, a to je potreba i sloboda pripadnika ljudske zajednice da imaju slobodu izbora, pa makar njihov izbor bilo zlo i put zla. Prema Svetom Avgustinu,⁵⁷⁴ svet u kojem ima zla, bolji je od onoga sveta u kojem bi moralno zlo bilo nemoguće. Savršeni svet zahteva postojanje slobodnih stvorenja, a neka od tih slobodnih stvorenja biraju zlo svojom slobodnom voljom. No, još uvek je svet sa slobodnim stvorenjima i zlom bolji nego svet bez slobode i zla. Na skali ljudskih vrednosti, sloboda je daleko bolje rangirana nego dobro, za slobodu se uvek

⁵⁷⁴ *Confessions of Saint Augustine*. Image Books, 1960.

ratovalo i ginulo, za dobro, baš i ne. Postoji čak i teza da sloboda pripada jakim, a dobro je manje-više ideal i izbor slabih. Prosečnom posmatraču, pa i igraču je teško da proceni koji je svet bolji za Marstona, na kom putu za njega ima manje napora i patnji, a više zadovoljstva. Šta igra zapravo želi od igrača? Sloboda izbora igrača u *Red Death Redemption* da igra kao loš momak ili dobar momak je vrhunski integrisana u igru. To nije uobičajena situacija. Gradacija moralnog lika protagoniste, kao i dela koja povećavaju ili umanjuju nivo časti su oponašanje stvarnog života – ma šta da ste u životu učinili do tog trenutka, sposobni ste da učinite bilo šta drugo, pa makar bilo i kontradiktorno svemu što ste učinili do tada. Iako sistem časti u igri ima pozitivan i negativan ekstrem, čast je promenljiva kategorija, i čak i ako dostignete pozitivan ili negativan ekstrem, u otvorenom svetu igre postoji dovoljno vremena i prilika da pređete u drugi ekstrem.

Osnovna teza ove studije slučaja – da video igra "*Red Dead Redemption*" ima funkciju prenosa sistema vrednosti važi dvostruko i višeslojno – igra istovremeno dozvoljava slobodu unošenja sopstvenog etičkog kodeksa u etički kodeks protagoniste igre, ali vas igra sama uči da u svetu nije svejedno jeste li dobar ili zao čovek, i sa te strane nameće igranje ka pozitivnoj skali časti. Sloboda izbora je na prvom mestu, i ukoliko odlučite da radite loše stvari, igra vas vrlo brzo uči o posledicama ozloglašenosti. U kontrastu sa tim, privilegije koje igra daje igraču koji odabere stranu zla su daleko manje korisne za egzistenciju u svetu igre od onih koje dobijate kao protagonista sa izuzetnom čašću. Istovremeno, taj motiv se provlači i kroz uvodni narativ, u kome je glavni lik u prošlosti radio loše stvari, sve dok nije osnovao porodicu i odabrao drugačiji život za nju, ali ga upravo prošlost i uvodi u glavni narativ igre – u kome on prolazi napornu i trnovitu stazu iskupljenja čineći sve što mora ne bi li se vratio svojoj porodici i živio jednostavan život. I pošto protagonista, Džon Marston, gine u poslednjoj misiji glavnog narativa u sceni reminiscentnoj na kraj filma *Buč Kasidi* i *Sandens Kid*,⁵⁷⁵ njegova slava i čast se prenose na njegovog sina, koji postaje lik kog igrač kontroliše za preostale misije koje okončavaju narativ igre "*Red Dead Redemption*". Time autori prave još jednu etičku referencu na motiv da se gresi očeva prenose na sinove, i da su deca onakva kakvim ih roditelji oblikuju, naročito u smislu etike i časti. A kako je glavna tema igre, sadržana i u naslovu, iskupljenje, jasno je da je etičnost i ispravljanje grešaka jedna od centralnih tema ove igre, a uvođenjem mehanizma pozitivne i negativne časti, igra je istovremeno postala i sredstvo za prenos sistema vrednosti ne ograničavajući slobodu izbora, što video igru čini medijem koji je najpodesniji za to, jer bilo koji drugi medij prilikom

⁵⁷⁵ *Butch Cassidy and the Sundance Kid* je američki western iz 1969. godine u režiji Džordža Roja Hila, sa Polom Njumenom i Robertom Redfordom u glavnim ulogama, jedan od najznačajnijih filmova u američkoj kinematografiji, koji se čuva u biblioteci Američkog Kongresa.

obavljanja funkcije prenosa sistema vrednosti to čini prezentovanjem već gotovog programa gde konzument ima izbor samo da li želi da konzumira takav program ili ne, dok u video igri može da menja i prilagođava ili sebe igri, ili igru sebi. Nakon igre "Red Dead Redemption", pojavilo se još nekoliko igara koje implementiraju sličan sistem etičke skale, aktivnosti, posledica i privilegija, što samo govori da su ljudi iz industrije video igara prepoznali i taj potencijal ovog medija, i u budućnosti treba očekivati i još bolje primere.

8.3. Umetnička funkcija u video igri – Studija slučaja video igre Ico

"Ico" je video igra u žanru platformske akcione avanture⁵⁷⁶ razvijena od strane "Team Ico". Objavio ju je Sony Computer Entertainment,⁵⁷⁷ za video konzolu "PlayStation 2" 2001 i 2002. godine u različitim regionima. Igru je kreirao i režirao Fumito Ueda,⁵⁷⁸ koji je želeo da stvori minimalističku igru oko „Boy meets Girl” koncepta. Prvobitno planirana za PlayStation,⁵⁷⁹ "Ico" je razvijana više od četiri godine. Tim je potrošio dosta vremena implementirajući u igru koncept „oduzimanja dizajna” što predstavlja nastojanje da se iz igre izbace ili minimizuju svi elementi igre koji ometaju samo postavljanje i tok igre i priče kako bi se stvorio visok stepen uživanja. Producenti tim je predvodio Kenji Kaido, a muziku je komponovala Michiru Oshima.⁵⁸⁰ Zanimljivo je da je posle velikog uspeha u Japanu, Miyuki Miyabe, 2004. godine uradio novelizaciju video igre. Roman je dobio naslov "Ico: Kiri no Shiro", ili „Iko: Magloviti dvorac”.⁵⁸¹

Igra se značajno razlikuje od svih do tada napravljenih. "Team Ico" je u igri predstavio nekoliko do tada malo viđenih dizajnerskih i tehničkih elemenata,

⁵⁷⁶ Akciono-avanturistička platformska igra sa rešavanjem zagonetki, specifičan žanr video igre koja je nastala tek u kasnijoj fazi razvoja video igre, ali iako ne baš čest žanr, nudi najšire mogućnosti zapleta, nasuprot igri koja je predmet ove studije, istom žanru pripadaju i igre poput Tomb Raider ili Uncharted.

⁵⁷⁷ Sony Computer Entertainment, Inc. (SCEI) je japanska multinacionalna korporacija za proizvodnju i distribuciju video igara, specijalizovana u brojnim oblastima industrije video igre, u vlasništvu korporacije Sony. Kompanija je osnovana 1993. Godine neposredno pre puštanja u prodaju originalnog Playstation sistema za kućno igranje video igara.

⁵⁷⁸ Fumito Ueda (1970) je japanski dizajner video igara. Ueda je reditelj i vodeći dizajner video igara Ico iz 2001. i Shadow of the Colossus iz 2006. Ueda je diplomirao na Univezitetu Osaka, i nakon što ga je angažovala kompanija Sony Computer Entertainment, Ueda se etablirao kao jedan od najvećih umetnika među autorima video igara.

⁵⁷⁹ Konzola puštena u prodaju 1993. godine. PlayStation 2 puštena u prodaju 2000. godine.

⁵⁸⁰ Miširu Ošima (Michiru Ōshima, 1961) je japanska kompozitorica za video igre, filmove i televizijske programe, najpoznatija je po kompozicijama za video igre Genghis Khan II, Ico i Legend of Zelda.

⁵⁸¹ "Ico: Castle of Mist".

uključujući minimalni dijalog i Bloom⁵⁸² efekte osvetljenja kao ključni okvir animacije, što je uticalo na mnoge naredne igre. Iko i Jorda, glavni junaci priče, koji držeći se za ruke, pokušavaju da pobegnu iz dvorca, između sebe komuniciraju samo gestovima i uzvicima – Iko ne razume jezik kojim govori Jorda. U prvobitnom scenariju video igre Ico postojalo je samo 115 linija dijaloga, od kojih 77 nisu uključeni u finalnu verziju. U suštini, govor, odnosno dijalog služi samo za komunikaciju Kraljice i Jorde. Kada se Kraljica obraća Iku, na monitoru imamo engleski titl, kada govori sa Jordom – titlovi su u obliku runa.

Iako nije zabeležila komercijalni uspeh, igra je od velikog broja kompetentnih kritičara redovno ocenjivana kao vrhunsko umetničko ostvarenje u svetu video igara. Igra je dobila nekoliko nagrada, uključujući i "Game of the Year" Akademije za interaktivne umetnosti⁵⁸³ i tri Game Developers Choice Awards.⁵⁸⁴ "Ico" se nalazi na nekoliko lista najboljih video igara svih vremena. Objavljena je u Evropi 2006. godini, zajedno sa igrom *Shadow of the Colossus*, koja predstavlja duhovnog naslednika "Ico". Uz *Shadow of the Colossus*, "Ico" je objavljen i kao zajednički projekt "Ico" and *Shadow of the Colossus* collection" za PlayStation 3, što je igri dalo grafiku visoke definicije i 3D podršku.

Ova studija slučaja ima za cilj da dokaže da je video igra "Ico" stekla status kultne umetničke video igre i kanonski status⁵⁸⁵ među video igrama, popularnoj umetničkoj formi dvadeset prvog veka. Gijermo del Toro,⁵⁸⁶ režiser „Panovog lavirinta“⁵⁸⁷ i pasionirani igrač video igara, rekao je 2008. godine za britanski časopis "Edge"⁵⁸⁸ da „postoje samo dve igre koje smatra remek delima: "Ico" i

⁵⁸² Bloom (takođe poznat kao light bloom ili glow) je kompjuterski grafički efekat koji se koristi u video igrama, i renderingu visokog dinamičkog opsega (HDR) sa ciljem reprodukcije kvaliteta slike realnih kamera. Efekat proizvodi rubove (ili pera) svetlosti koji se šire od ivica svetlih delova slike, i tako doprinosi iluziji izuzetno blistavog svetla koje preplavljuje kameru ili oko prilikom snimanja scene.

⁵⁸³ Akademija za interaktivne umetnosti i nauke (Academy of Interactive Arts & Sciences) u Inglewoodu (Inglewood), Kalifornija, SAD.

⁵⁸⁴ *The Game Developers Choice Awards* su godišnje nagrade koje dodeljuje Konferencija proizvođača igara (Game Developers Conference) za izuzetne autore igara i igre, počev od 2001.

⁵⁸⁵ "Ico je postigao ono što znači kanonski status među video igrama, popularnoj umetničkoj formi 21. veka", Chris Suellentrop, "The Video-Game Art of Fumito Ueda," *The New Yorker*, October 22, 2011, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-video-game-art-of-fumito-ueda>.

⁵⁸⁶ Gijermo del Toro (Guillermo del Toro Gómez, 1964) je meksički filmski reditelj, scenarista, producent i pisac.

⁵⁸⁷ Panov lavirint (globalno distribuiran kao Pan's Labyrinth, originalni naziv na španskom jeziku El laberinto del fauno), film iz 2006. godine koji je napisao i režirao Giljermo del Toro. Film je naišao na fantastičan prijem kritike, i osvojio brojne nagrade, uključujući i tri Oskara.

⁵⁸⁸ *Edge* je britanski časopis o video igrama, poznat po svojim kontaktima u industriji, uredničkom pristupu, brojnim nagradama i dugotrajnosti.

“Shadow of the Colossus.” Džoni Grinvud⁵⁸⁹ gitarista benda Radiohead, kao nesporni autoritet u popularnoj kulturi, napisao je da je „...Ico”, može biti najbolja” video igra svih vremena. A kada je Roger Ebert, pišući u svom popularnom blogu za Chicago Sun-Times, tvrdio da, „u principu, video igra ne može biti umetnost”, hiljade čitalaca su zahtevale od najpre odigra Uedine video igre pa da onda ponovi tako nešto.

8.3.1. Primarni narativ

Priča video igre “Ico” se odvija u nedefinisanim drevnim vremenima, negde u srednjem veku, o čemu govori video intro. Radnja počinje u malom japanskom selu čiji stanovnici imaju svoja pravila i životne koncepte. Život u selu je težak, ali to je jedino što igrač saznaje o zemlji i selu i ljudima u njemu.

Iz nekih mučnih i opskurnih razloga, zbog nekih grehova koje je neko iz sela počinio nekada nekome, i o kojima niko nikada ne priča, u selu se, kao kazna povremeno rađaju dečaci sa rogovima na glavi. Pored toga što seljani to smatraju božjom kaznom koju moraju podneti bez protivljenja, zadržavanje rogatih mališana u selu je opasan greh, i seljani, po proročanstvu kazanom nekada davno, tu decu moraju jednom u nekoliko godina odneti u mračni monumentalni dvorac koji se nalazi u Zabranjenoj zemlji. Kada mališan navrší dvanaest godina, po njega dolazi jahač bez lica i vodi ga u crnu šumu. U šumi je monumentalni dvorac i u njemu niz kamenih kripti. Jahač zatvara dečaka u jedan od kamenih kovčega i ostavlja ga da tu skonča, žrtvovan zlim silama da bi selo i ostatak stanovništva bili pošteđeni pošasti.

Tu srećemo našeg avatara, rogatog dečaka po imenu Ico (“Ico”). Njegove godine su nedefinisane, na osnovu spoljašnjeg izgleda Evropljanima je teško da ih odrede. Iz uputstva na omotu diska igrač saznaje da dečak ima dvanaest godina. Dakle, dečak je, nije mladić, ali, kada kasnije u priču uđe devojka po imenu Jorda on pokazuje osobine pravog muškarca.

Priča se nastavlja opisom prostorije sa kriptama u kojoj je na desetine starih grobova sa umrlim malim nakazama, što kod senzibilnih igrača može da stvori emotivni i mentalni šok i mučnu atmosferu. Ali, priča ide dalje. Ico sedi u kamenom sanduku, i ne mogavši ništa da preduzme, skrušeno čeka svoju sudbinu. Ali, dvorac je star i oronuo i povremeno se u njemu nešto sruši i oburva. Jedan od tih potresa se dogodio baš tada, dvorac počinje da se trese, kovčeg pada, raspada se i Ico je odjednom slobodan. Gledajući oko sebe, zaključuje da je najbolje da ustane u krene da traži izlaz. U tom momentu igra se predaje u ruke igraču.

⁵⁸⁹ Džoni Grinvud (Jonathan Richard Guy “Jonny” Greenwood, 1971) je engleski muzičar i kompozitor, najpoznatiji kao vodeći gitarista kulnog britanskog post-rok benda Radiohead.

Posle malo lutanja po dvorcu, Iko nailazi na devojkicu zaključanu u kavezu. To je Jorda, bela prozračna devojkica obučena u belu haljinu koja kao da je načinjena od same svetlosti i vazduha. Jorda je kći zle gospodarice dvorca koja želi da zauvek ostane lepa i misli da to može postići koristeći telo svoje kćeri. Posle kratke razmene pogleda i misli, iz koga igrač saznaje ponešto korisno, Iko oslobađa devojkicu. Neko vreme se gledaju, a on joj onda pruža ruku koju ona, posle malo oklevanja prihvata. Tako na samom početku igre, imamo jedan od krucijalnih događaja sa jakim, više mentalnim, nego emocionalnim nabojem. Dečak je od rođenja rogat, sam i prezren, nikada nije imao nikoga ko bi ga makar pogledao kao ljudsko biće. Za tih dvanaest godina čekanja na dolazak bezglavog jahača, koliko je bio svesno biće, mora da je izgubio svaku veru u ljude i svaku nadu da će, kao Pinokio ikada biti "real boy".⁵⁹⁰ Međutim, Jorda ga bez zadržke prihvata takvog kakav je i oni postaju prijatelji. Iko se potpuno transformiše. Nije sam. Sada je ona sa njim.

Tada počinje avantura koja se sastoji od traženja puta da se pobegne iz zamka. Međutim, sve je blokirano, nigde ne postoji izlaz. Postoje vrata tamo gore, ili stepenice do kojih se ne može doći, mračno je i hladno – i ogromno. Iko i Jorda su beznačajno mali prema veličini dvorca i potpuno je sigurno da nemaju nikakve šanse da izađu iz njega. U jednom od tekstova posvećenih ovoj igri, autor je pronašao da je Fumito Ueda, glavni dizajner i režiser video igre, kao lajtmotiv vizuelnog rešenja cele igre koristio kompoziciju, boje i perspektivu slike „The Nostalgia of the Infinite”,⁵⁹¹ koju je 1911. godine naslikao Đorđo de Kiriko.⁵⁹²

Međutim, Iko više nije sam, on se ne bori samo za sebe i svoj beznačajni život, on ima prijateljicu. Počinje da biva aktivan, magično aktivan, i zaključana vrata počinju da se otvaraju, par počinje da rešava zadatke i savlađuje zamke. Ali, za svaku zamku postoji drugačija aktivnost. Ubrzo postaje jasno da dvorac

⁵⁹⁰ Pinokio je izmišljeni lik i glavni lik dečjeg romana Karla Kolodija *Pinokiove avanture* (1883). Majstor Đepeto ga je isklesao iz drveta, on je stvoren kao drvena lutka, ali ceo život je sanjao da postane pravi dečak (ragazzo reale). On je lik koji je sklon laganju i prepravljanju priča iz raznih razloga. Priča se pojavila u brojnim adaptacijama, a Pinokio je jedan od najvažnijih likova dečje književnosti.

⁵⁹¹ *Nostalgija za beskonačnim* (*The Nostalgia of the Infinite*) je slika italijanskog metafizičkog slikara Đorđa de Kirika. Osnovna tema slike je visoki toranj. Slika je osvetljena niskim večernjim svetlom i ispred tornja se nalaze dve osenčene ljudske figure koje podsećaju na buduće radove Salvadora Dalija. Slika je nastala 1911, a nalazi se u Muzeju moderne umetnosti u Njujorku (MOMA).

⁵⁹² Đorđo de Kiriko (Giorgio de Chirico, 1888 – 1978) je bio italijanski slikar. U godinama pre Prvog svetskog rata, osnovao je umetnički pokret *scuola metafisica*, koji je imao dubok uticaj na slikare nadrealizma. U kasnijoj fazi svog stvaralaštva, više se bavio tradicionalnim tehnikama slikanja i slikao u neoklasičnom ili neobaroknom stilu, ali se često vraćao metafizičkim temama iz ranije faze njegovog opusa.

nije napušten. U njemu žive Senke, globularne zle kreature načinjene od mraka koje osećaju prisustvo Ika i Jorde i napadaju ih. Iko zna da nema šansu da se izbori sa senkama. Senke mu na nemušti način stavljaju do znanja da nemaju ništa protiv njega, da može slobodno da ode iz dvorca. Njih interesuje ona, Jorda. Ali to je devojka koju on drži za ruku, jedina osoba koja ga je prihvatila kao ravnog sebi do koje mu je stalo više nego do sebe. Grčevito drži devojku za ruku i u tom jednom jedinom stisku imamo jasnu emanaciju sve bezgranične lepote uloge muškarca kao zaštitnika ženskog stvorenja koje ima tako mnogo u literaturi, a tako malo u stvarnom životu.

Dok su njih dvoje bespomoćni i okruženi Senkama koje nastaju ni iz čega, dvorac se opet zatrese i odozgo pada komad drveta, štap, koji je u japanskoj kulturi veoma delotvorno oružje. Iko štapom tera Senke, ali senke ne žele da se bore sa njim, one napadaju devojku i pokušavaju da je povuku sa sobom. Spas devojke je glavni cilj, mnogo važniji od bekstva Ika iz dvorca. I sa svakim minutom igre, što je duže sa devojkom, Iko shvata da mu ona sve više znači i da sve više može da izgubi njenim nestankom.

Sama Jorda je neverovatni lik. Viša od dečaka najmanje za glavu, i tek nešto starija, tanka pre nego mršava, kao da je iznutra obasjana belom neonskom svetlošću. Jorda ne zna dečakov jezik i kada govori, govori tuđim, nepoznatim jezikom kojim još govori jedino devojčina majka. Njeno ponašanje je takođe bizarno. Ona stoji u mestu, ni pod kojim uslovima se ne pomerajući a gameplay je takav da devojka reaguje samo na poziv dečaka, samo na njegovu pruženu ruku. Čak i kad je u smrtnoj opasnosti, ona nemo stoji pognute glave i tek kada dečak pruži ruku, ona dotrči do njega. Jorda se kreće samo zajedno sa dečakom i samo dok je on drži za ruku. Može biti da je to neka vrsta simbola, neka vrsta zavisnosti žene od muškarca u srednjevekovnom Japanu, ali ta osobina gameplaya stavlja dečaka u užasne situacije. On jeste gospodar devojke, ali joj je i potpuno potčinjen. Ne samo što mora da je vuče sa sobom, već bez nje i njene magije ne može da otvori ni jedna vrata niti da reši ijednu zagonetku.

Treći poslednji lik je Kraljica, zla gospodarica dvorca i devojčina majka. Pojavljuje se nekoliko puta u igri kada govori sa kćerkom na nepoznatom jeziku.

8.3.2. Umetnička funkcija video igre ICO

Ico je igra koja je postala nešto nalik egzemplaru za argument da su video igre umetnost,⁵⁹³ i to svakako sa dobrim razlogom. Umetnički stil igre, sa fokusom na prezasićeno osvetljenje, sa ogromnim okruženjima i minimalističkom

⁵⁹³ <http://www.giantbomb.com/ico/3030-9638/>, pristupljeno 12. 06. 2021.

upotrebom zvuka izaziva snažnu emocionalnu reakciju kod igrača – dvorac zatvor u kome su Iko i Jorda je prelep. Mnogo pohvala je upućeno i na emocionalnu vezu koja se razvija između Ika i Jorde, kroz suptilne animacije (nalik pokretu kada Jorda sledi Ika kada je on povuče za ruku, kao i specifično emocionalno težak kraj igre, emocionalno ulaganje u igru postaje izuzetno duboko.

Igra ICO, uprkos veoma lošem komercijalnom učinku u SAD ostavila je značajno nasleđe kako u umovima igrača, tako i u industriji kao celini. Ona je utvrdila Fumita Uedu i njegovu kompaniju kao vizionare. Odnos Ika i Jorde je uticao na kasnije prikaze muško-ženskih odnosa u video igrama, poput najnovije igre iz serije "Prince of Persia",⁵⁹⁴ u kome ženski lik kog igrač ne može da kontroliše prati princa-protagonistu i pomaže mu na način koji na momente i previše podseća na Ico.⁵⁹⁵

Japanske video igre kao da egzistiraju u nekakvom čudesnom prostoru. One mogu biti nerazumne kao "Bayonetta"⁵⁹⁶ ili dirljive kao "Ni no Kuni"⁵⁹⁷. Mogu biti i jedno i drugo, kao serijal "Metal Gear Solid". Kao po pravilu, te igre imaju neku vrstu zapisa ili osobenog pečata, neki autorski stil, gde autor – a to je nacija, svojim postojanjem i okruženjem diktira uslove postojanja pojedinaca koji proizvode različite medije, bilo da su to igre, muzika ili film.

"Ico" je načelno jedna od igara za koju se može reći da je remek-delo. Ono što je čini takvom je usamljena atmosfera, tišina i priča koja kao da se otkriva tek kroz samo igranje, i, naravno, glavni likovi Iko i Jorda i njihov vanvremenski odnos u kojem egzistiraju i prepliću se sve uloge koje muškarac i žena imaju jedno prema drugom. Igra o bekstvu rogatog dečaka i bele, prozračne devojke iz zlog i zlom začaranog dvorca, uspeva da većinu igrača ostavi nekoliko minuta nepomične, sa suzama u očima.⁵⁹⁸

Dakle, šta je umetničko u ovoj umetničkoj video igri?

Iako nije najoriginalnija,⁵⁹⁹ priča video igre "Ico" je ispričana na originalan način. Priče se obično ne pričaju komplikovanim jezikom video igre, bar ne one

⁵⁹⁴ Prince of Persia je franšiza video igara koju je stvorio Džordan Mehner. Franšizu čini serija akciono-avanturističkih igara fokusiranih na različite inkarnacije princa iz naziva. Serija igara je postala toliko popularna da je snimljen i istoimeni visokobudžetni holivudski film iz 2010.

⁵⁹⁵ <http://www.giantbomb.com/ico/3030-9638/>

⁵⁹⁶ Bayonetta je akciona igra u trećem licu razvijena za Sony Playstation 3, Xbox 360 i Wii U, originalno distribuirana od kompanije Sega počev od oktobra 2009.

⁵⁹⁷ Ni no Kuni, bukvalno prevedeno Druga država, takođe poznata kao Another World je role-playing video igra kreirana najpre za Nintendo DS a potom i za Playstation 3.

⁵⁹⁸ https://games.mail.ru/pc/articles/review/ico_by_a_chernix_mail_ru/ pristupljeno 22. 08. 2021.

⁵⁹⁹ Glavni motiv priče je spasavanje devojke u nevolji, a to je verovatno jedan od najkorišćenijih motiva za priču.

najlepše, ali već smo u ovom radu govorili o višim oblicima spoznaje i doživljavanja sveta video igre. Priča ove video igre je jedna od onih koje se, naravno, razumeju i tumače estetičkim receptorima, ali glavni i najbolji doživljaj predstavlja ono doživljeno višim kognitivnim receptorima, logičkim i mentalnim, onim koji uz pomoć mašte lako stvore fantazmagoriju. Način pripovedanja, odnosno doživljaj onoga što se sazna tokom igranja igre, podseća na Egziperija⁶⁰⁰ i Malog princa, a sam rogati dečak, svojom kosmičkom usamljenošću i bezgraničnom neopterećujućom tugom neodoljivo podseća na jedinog stanovnika Asteroida B-612.⁶⁰¹

Priča ove video igre je bajka sa naglašenom osnovnom karakteristikom fantastičke priče – lakoćom narativa. Dinamička lakoća priče o Iku i Jordi ima svoj najvažniji postulat u lakoći sa kojom dečak i devojka, uprkos nemogućim uslovima razumeju jedno drugo. Dinamička lakoća priče ove video igre vodi ka krajnjem proširivanju njenog umetničkog prostora.⁶⁰² Prostor koji ne otežava radnju, ali i vreme koje se u potpunosti zatvara u siže⁶⁰³ i nije određeno u opštem toku istorijskog vremena,⁶⁰⁴ stvaraju vrlo široko i slobodno naznačen hronotop, pogodan za razvijanje fabule dinamičke lakoće. To zapravo znači da se imaginarni svet zatvoren u takvom tipu fabule može uspostaviti po načelu apsolutne autoreferencijalnosti i logike čudesnog, natprirodnog i neobjašnjivog, pod uslovom da je krajnji ishod u skladu s načelima etike „naivne moralnosti“, kako duhovnu zaokupljenost bajke definiše André Jolles: „Možemo reći da u bajci predleži oblik u kojem je zbivanje, tok stvari sređen tako, da potpuno odgovara zahtevima naivne moralnosti, pa je prema našem apsolutnom sudu dobar i pravedan.“⁶⁰⁵ Tako shvaćena, ova video igra-bajka, svojim aistorijskim i atemporalnim okvirom osigurava uslove za svesni beg od tragične stvarnosti.

⁶⁰⁰ Antoine de Saint-Exupéry (Antoine Marie Jean-Baptiste Roger, Comte de Saint Exupéry, 1900 – 1944) bio je francuski aristokrata, pisac, pesnik i pionir aeronautike. Dobitnik je nekoliko najviših književnih nagrada u Francuskoj, a najpoznatiji je po svojoj noveli *Mali Princ* (*Le Petit Prince*)

⁶⁰¹ Izmišljeno nebesko telo, minijaturna planeta „Asteroid B-612“ na kojoj je nastanjen Mali Princ. On je njen jedini stanovnik.

⁶⁰² Izraz je koristio Dimitrij Lihačov, opisujući dinamičku lakoću narativa ruskih skaski, videti više u: Dimitrij S. Lihačov, „Umetnički prostor skaski“, u *Narodna bajka u modernoj književnosti*, (ur. M. Drndarski), Nolit, 1978, i u: Aneta Ryznar, *Lutanja kroz imaginarno i diskurzivne strategije presvlačenja jednoga žanra*, Zagrebačka slavistička škola, (Maj 11, 2010), <http://www.hrvatskiplus.org/article.php?id=788&naslov=lutanja-kroz-imaginarno-i-diskurzivne-strategije-presvlačenja-jednoga-zanra>, pristupljeno 12. 06. 2021.

⁶⁰³ Dimitrij S. Lihačov, „Umetnički prostor skaski“, u *Narodna bajka u modernoj književnosti*, (ur. M. Drndarski), Nolit, 1978, str. 63.

⁶⁰⁴ Dimitrij S. Lihačov, „Umetnički prostor skaski“, u *Narodna bajka u modernoj književnosti*, (ur. M. Drndarski), Nolit, 1978, str. 53.

⁶⁰⁵ André Jolles, *Jednostavni oblici*, Studentski centar Sveučilišta u Zagrebu, 1978, str. 171.

Ni zaplet priče nije nov. Dečak ili mladić koji brani i izbavljuje svoju malu prijateljicu, i pri tome doživljava veliki broj avantura opasnih po život, motiv je mnogih dela iz različitih grana umetnosti, naročito filma i literature. Tema je naročito bila popularna u srednjevekovnoj književnosti⁶⁰⁶ i u doba romantizma. Jedan od najpoznatijih omladinskih romana, „Kroz pustinju i prašumu”, Henrika Sjenkijeviča,⁶⁰⁷ upravo opisuje pustoline dečaka Staše i devojčice Neli u divljoj i negostoljubivoj Africi.

8.2.3. Zaključak

Za razliku od nekih drugih igara, ili, ako hoćete i od većine video igara, smisao i cilj igranja video igre „Ico” nije igra, onakva kakvom smo je definisali u ovom radu, niti igranje kao tubivstvovanje igre. Cilj igre i glavni benefit od njenog igranja je doživljaj i to lični igračev doživljaj, manje onoga što vidi i čuje, a više onoga što je sposoban da kreira svojim višim estetičkim i kognitivnim procesorima. Ovo je prilika da ponovimo, ovoga puta u formi primenjene definicije da su komponente, ali i granice igračevog ličnog doživljaja video igre „Ico” i sveta te video igre najpre iskustvo igrača mereno sposobnošću recepcije virtuelne stvarnosti čulnim i natčulnim receptorima, zatim mašta igrača merena njegovom sposobnošću da preko svog avatara u liku Ika kreira svoje imaginarno biće koje u sopstvenoj irealnoj sferi smisla doživljava alternativni svet video igre, pri tome ga dorađujući i kontrolišući. Možda je sve to razlog što postoje ocene da video igra „Ico”, iako stara više od 15 godina i danas izaziva više emocija nego 80 odsto trenutno postojećih igara.⁶⁰⁸

Zadovoljstva igranja ove igre su više cerebralna nego kinetička. „Ico” je tiha igra, na momente spora, nekako meditativna, ali ni minut vremena proveden u igranju nije uzaludno izgubljen. Ništa nije prazno. Postoji vrlo malo muzike, uglavnom zvuci vetra i okeana i ptica izvan dvorca. Muzika pojačava opskurni utisak i dodaje koju notu pustom okruženju za igrača koje je u skladu sa primarnim narativom. Recimo, prohladna melodija curi uvek kada Senke dolaze da odvedu Jordu u podzemlje.⁶⁰⁹

⁶⁰⁶ Lodovico Ariosto, *Besni Orlando (Orlando Furioso)*, Ruđero spasava Anđeliku sa Uplakanog ostrva. Gistav Dore (Gustave-Paul-Louis-Christophe Doré) je naslikao sliku sa istoimenim motivom.

⁶⁰⁷ Henrik Sjenkijevič, *Kroz pustinju i prašumu*, Kosmos, 2019.

⁶⁰⁸ <https://games.mail.ru/pc/games/ico/>

⁶⁰⁹ <http://www.gamerevolution.com/review/ico> pristupljeno 12. 06. 2021.

Jedan filmski kritičar je svojevremeno napisao da je svrha umetnosti je da „napravi sebe više kulturnim, civilizovanim i empatičnim.” Igranjem ove igre dobija se upravo taj efekt delovanja umetnosti.

Grafika video igre “Ico” je bila među najboljima ikada viđen na Playstation 2. Vizuelni efekti su jedinstveni, po prvi put u jednoj video igri je korišćen Bloom efekt koji je stekao je kultni status stvarajući veliki kontrast između unutrašnje tame i spoljašnje svetlosti. Grafika je jedinstvena, donekle podseća na stara ulja na platnu. Boje sijaju i kao da lebde na platnu. Prikaz vode je takođe postao standard u video igrama i možda je najbolji dotadašnji prikaz u video igri. Sekvenca kada Ico prolazi iza vodopada je kultni prikaz te vrste u video igrama.

Ico je verovatno jedna od najvažnijih zaboravljenih igara u istoriji. Kao jedna od prvih igara sa naprednom grafikom za PS2, pokazala je da za dobru igru nije neophodna komplikovana priča sa mnogo dobro osmišljenih likova, već da kvalitet, lepota i umetnost u ovom slučaju nalaze se upravo u multidisciplinarnosti video igre, kroz sinergiju jednostavne i univerzalne priče ispričane vizuelnim tehnikama i onim što video igru čini jedinstvenom – softverskim interfejsom koji omogućava interakciju između igrača i igre i pokreće narativ.

POGLAVLJE IX

9. Biće video igre i gejmfikacija

Ljudi su vrlo rano uočili da se temeljni principi igre mogu primeniti i na društvene odnose koji nisu igra, i da ti principi, ako se vešto primene, mogu dati veoma dobre rezultate u postizanju ciljeva. Kao što to obično biva, prva je sa eksperimentima krenula vojska. Rezultati su bili iznenađujuće dobri, pa je krenula svojevrsna pomama za primenom principa igre u neigračkim segmentima. Rođena je gejmfikacija.

O gejmfikaciji raznih oblika ljudskog stvaralaštva se poslednjih godina mnogo piše, a gejmfikacija postiže sve bolje rezultate. U jednom od ranijih radova⁶¹⁰ na temu gejmfikacije, taj fenomen smo, u hajdegerovskom ontološkom smislu definisali kao proizvod dobijen implantacijom bivstvenih komponenti i principa egzistencije video igara⁶¹¹ u različite oblasti života u kojima igri, *a priori*, ne bi trebalo, niti moglo da ima mesta. Brojne su oblasti u kojima je primena gejmfikacije bila veoma uspešna a sama gejmfikacija otišla daleko. To je zbog toga što gejmfikacija, jednom od svojih najprivlačnijih osobina može sumornu realnost svakodnevnog nužnog delanja brzo i lako da pretvori u eskapističku zabavu koja, stvarajući privid alternativne realnosti⁶¹² pomaže ljudima da oslobode svoje potencijale i tokom igrive edukacije lakše i trajnije usvoje nova znanja i nove veštine.

U metafizičkom smislu, gejmfikaciju definišemo kao fenomen koji nastaje onda kada se u video igru kao ontološki abiotski supstrat usadi *nešto*, što inače ne pripada korpusu igre, ali *nešto* što jeste kompatibilno sa bićem video igre. Kompatibilnost je ovde nužna da, inače, gordo, maliciozno i samoživo biće video

⁶¹⁰ Željko Bjelajac and Aleksandar Filipović, „Gamification as an Innovative Approach in Security Systems”, *Proceedings of 1st Virtual International Conference “Path to a Knowledge Society- Managing Risks and Innovation – PaKSoM 2019”*, 137–142.

⁶¹¹ U prvim godinama izučavanja teorije i prakse gejmfikacije, zaista se uglavnom razmišljalo o video igrama. Međutim, sve je više radova koji pod gejmfikacijom posmatraju korišćenje igre uopšte, u raznim procesima, pa i u procesu obrazovanja.

⁶¹² Kreiranje igre alternativne realnosti (Alternate reality game, ARG) je jedan od najnaprednijih, najs sofisticiranijih i najinfluentnijih alata iz domena gejmfikacije. Šire u: Charles Palmer and Andy Petroski, *Alternate Reality Games: Gamification for Performance*, 1st ed. (AK Peters/CRC Press, 2016).

igre ne bi odbacilo to *nešto* kao telo strano samom biću. U toj mnogovrsnoj simbiozi, video igra je uvek nužno, ne samo temelj ili nosač na koji se nadograđuju ostali fenomeni, već i najvažniji deo zajedničkog simbiotskog organizma, deo koji stvara i održava suegzistenciju i bitno participira u suštini bića novih fenomena, koji onda, kao integralni delovi korpusa video igara zažive svoj novi i drugačiji život, postižući lakše i brže rezultate zbog kojih inače postoje. Gejmifikacija ili igrifikacija, odnosno, *primenjena video igra*, je danas planetarni trend i sve je zastupljenija i neophodnija u oblastima poput ekonomije, marketinga, umetnosti, sporta, politike, obrazovanja, vaspitanja, vojnih nauka, itd.⁶¹³

Termin gejmifikacija prvi je upotrebio Nick Pelling⁶¹⁴ 2002. godine. On je u svojim softverskim alatima koristio igračke skripte i tako dobijao efekt specifične kompjuterske igre u oblastima daleko od igre.⁶¹⁵ Međutim gejmifikacija do 2010. godine skoro nikada nije korišćena profesionalno. Mnoge kompanije su koristile igračke mehanizme za rešavanje poslovnih problema, ali pri tome nisu razumele obim i važnost ideje. Osnovna karakteristika primenjene gejmifikacije svačega je ta što ona nastavlja da implementira osobine ontološkog bića video igre onda i onde gde se čini da to primenjivanje predstavlja nonsens jer se tim postupkom, in flagranti, realnost samo pretvara u virtuelnu zabavu pomažući po nekad ljudima da oslobode svoje potencijale. Sve je zastupljenija u oblastima poput ekonomije, marketinga, umetnosti, sporta, politike, ali i nekim tradicionalno zatvorenim sistemima kao što je vojska. Gejmifikacija se može objasniti i kao upotreba *gejmerskih* tehnika u *negejmerskom* okruženju. Osnovni cilj jeste da se ljudi podstaknu da učestvuju u željenoj aktivnosti i da ostvare dostignuće koje su kreatori gejmifikacije zamislili. U početku se koristila za relativno nevažne aspekte, za realizaciju nagradnih igara, sprovođenje anketa, organizaciju događaja, prikupljanje novčanih sredstava, testiranje proizvoda, pedagoški rad sa decom, motivisanje birača da izađu na glasanje i za razne druge potrebe, da bi poslednjih godina primena gejmifikacije zašla u službe krucijalne za funkcionisanje države i društva. Iako se pojavila nedavno, tehnologija gejmifikacije se brzo razvija. Postoji nekoliko stavova o tome šta je gejmifikacija:

- Gejmifikacija kao primena elemenata igre i mehanike igara u neigračkom kontekstu.

⁶¹³ Aleksandar Filipović and Željko Bjelajac, "Gamification of Learning: Use of Video Game in Education Process," *Kultura Polisa*, no. 45 (July 3, 2021): 103–18, <https://doi.org/10.51738/kpolisa2021.18.2r.2.01>.

⁶¹⁴ Nick Pelling (*Nicholas John Pelling*) je britanski kompjuterski programmer i novinar-istraživač, najpoznatiji kao autor igre *Frak!* iz 1984.

⁶¹⁵ Н Беловсяк. *Геймификация: как повысить успешность серьёзного бизнеса при помощи игры*. Электронные данные (2015), http://internetno.net/category/analitika/gamification_about/, pristupljeno 08.04.2017.

- Gejmifikacija kao proces primene strategija igara u biznisu.
- Gejmifikacija kao upotreba elemenata igara i razmišljanja o igri u neigračkom okruženju kako bi se poboljšalo ciljno ponašanje i angažman.

Mi ćemo, međutim, skrenuti pažnju na jedan drugi aspekt gejmifikacije, a to je neka vrsta zloupotrebe video igre u neigračke, po nekad korisne, ali često i destruktivne svrhe. Gejmifikacijom u smislu ovog rada smatramo proizvodnju i upotrebu video igara u svrhe koje nisu igračke i koje su *by default*, suprotne biću igre. Ovdje podsećamo da igra, pa ni video igra nema drugu svrhu niti drugi cilj do sebe same, odnosno, igra ne bi trebalo da služi bilo kome ili čemu.⁶¹⁶ Od igre ne bi trebalo očekivati niti tražiti bilo kakav drugi cilj, osim pukog igranja. Međutim, kako ćemo u nastavku rada videti, gejmifikacija kao korišćenja video igra i njenih principa se zahuktava.⁶¹⁷ Sve može postati igra i za sve se može napraviti igra. Već su napravljene stotine video igara koje se koriste za lakši pristup rešavanju problema u najtežim aspektima ljudskog delovanja i organizacije, kao što su vojska, policija i tajne bezbednosne službe.

Da bi bila uspešno primenjena, gejmifikacija mora da ispuni određene preduslove. Pre svega, moraju se definisati jasna pravila, što obezbeđuje da igra bude pravična, zanimljiva i transparentna. Takođe, važno je prilagoditi karakteristike igre cilju zbog kojeg je nastala, ali i specifičnostima učesnika. Zatim, mora se probuditi takmičarski duh, čak i ukoliko je u pitanju igra u kojoj se čovek takmiči *sam sa sobom*. Svi učesnici moraju imati jasne koristi od igranja i mora se napraviti sistem napredovanja. Izazovi, nagrade i napredovanje osnovni su elementi privlačnosti igre. Posebno je važno da igrači imaju mogućnost da osvojene nagrade zamene za realne nagrade u stvarnosti.⁶¹⁸

Početak osamdesetih godina prošlog veka pojavile su se prve video igre za decu koje su, uz zabavu, nudile i obrazovne sadržaje. Tada je za identifikaciju novog žanra korišćen termin "*edutainment video games*"⁶¹⁹. Inače, *Educational*

⁶¹⁶ Igra nema nikakvu „svrhu”, ona ne služi ničemu. Ona je beskorisna i ne koristi ničemu — ona se ne odnosi unapred na konačni cilj, na bilo koji konačni cilj ljudskog života koji se traži ili u koga se veruje. Pravi igrač se igra samo da bi se igrao. Igra stoji za sebe i u sebi, ona je „izuzetak” više nego u jednom smislu”. Eugen Fink, *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, 1984, str. 295.

⁶¹⁷ Gartner Group (<https://www.gartner.com/en>) predviđa da će je koristiti preko 70odsto najvećih svetskih kompanija do 2015, i da će 50odsto inovacija biti uvođeno uz pomoć principa video igre. Dalje, kompanija M2 Research (<http://www.m2research.com>) očekuje da do kraja decenija, samo američke kompanije će trošiti oko 3 milijarde dolara godišnje na tehnologije i usluge gejmifikacije.

⁶¹⁸ Tamara Radovanović, „Sve može postati igra”. Studnel. (n.d.), <https://www.studnel.com/it/item/1948-sve-moze-postati-igra>.

⁶¹⁹ Vidi: *The Best Edutainment Games of All Time*, <https://www.ranker.com/list/all-edutainments-list/reference>.

entertainment ili *obrazovna zabava* je medij u najširem smislu dizajniran prvenstveno za zabavu, iako ima izvesnu upotrebljivu vrednost i za obrazovanje. Termin je u teoriju i praksu uveo Volt Dizni 1954. godine da bi opisao *True Life Adventures*, svoju seriju od 14 filmova. Medij najčešće poseduje sadržaj namenjen podučavanju, ali ima usputnu zabavnu vrednost. Koristili su ga akademska zajednica, korporacije, vlade i drugi entiteti u raznim zemljama za širenje informacija u školi ili putem televizije, radija i drugih medija da bi uticali na mišljenje i ponašanje gledalaca.⁶²⁰ Za razliku od *edutainment* medija, *educational* mediji, pa i *educational video games* su mediji prvenstveno dizajnirani za edukaciju.

U septembru 1983. *Boston Phoenix*⁶²¹ je izvestio da su *edutainment* igre novo fokusno područje kompanija za proizvodnju igračkog softvera.⁶²² Iste godine termin *edutainment* je korišćen za opisivanje paketa softverskih igara za mikro računare *Oric 1* i *Spectrum Microcomputers* u Velikoj Britaniji. Reklama za softverski paket nazvan *Arcade edutainment* može se naći u raznim brojevima časopisa "*Your Computer*" iz 1983. Za nove softvere je postala zainteresovana i američka vlada koja je sponzorirala paket *Telford ITEC*. Od tada su mnoge druge računarske igre poput "*Seven Cities of Gold*" proizvođača *Electronic Arts* objavljene 1984. godine, takođe koristile *edutainment* kao opisni termin. Većina *edutainment* igara nastojala je da poduči igrače primenom pristupa učenja zasnovanog na igrama. Novi softveri i inovativni načini učenja su naišli na dobar prijem kod prosvetnih radnika i studenata, pa su video igre koje se mogu smatrati obrazovnim video igrama dovele do stvaranja žanra "*ozbiljnih igara*" čiji je primarni fokus edukacija, a ne zabava.⁶²³

Prvi pokušaj definisanja pojma koji je označavao *primenjene video igre* datira iz osamdesetih godina prošlog veka. Ričard Bartl (Richard Bartle), profesor na Univerzitetu u Eseksu i pionir u masovnim multiplejer mrežnim igrama, tvrdio je da je reč gejmfikacija prvobitno značila „pretvaranje nečega što nije igra u igru”.⁶²⁴ Sam termin gejmfikacija prvi put su upotrebili američki programer Nik Peling

⁶²⁰ K. Rapeepisarn, Kok Wai Wong, Chun Che Fung, and Arnold Depickere. "Similarities and Differences between 'Learn through Play' and 'Edutainment.'" *Australasian Conference on Interactive Entertainment*, December 4, 2006, 28–32. <https://doi.org/10.5555/1231894.1231899>.

⁶²¹ *The Phoenix* was the name of several alternative weekly periodicals published in the USA by Phoenix Media of Boston, Massachusetts. *The Phoenix* was founded in 1965 by Joe Hanlon, a former editor at MIT's student newspaper, *The Tech*.

⁶²² Peter W. Mitchell, "A Summer-CES Report", *Boston Phoenix*, Boston, str. 4

⁶²³ Damien Djaouti et al., "Origins of Serious Games," *Serious Games and Edutainment Applications*, 2011, 25–43, https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9_3.

⁶²⁴ Kevin Werbach, Dan Hunter, *For the Win. How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, Warton Digital Press c/o Perseus Books, Inc Philadelphia, 2012.

2002. godine i kanadski ekspert za gejmfikaciju Gabe Zichermann 2003. godine. Gejmfikacija je tada shvaćena kao proces korišćenja razmišljanja u igri i dinamike igre za uključivanje publike u aktivnosti i proces donošenja odluka i rešavanja zadataka. Ipak, do 2010. godine profesionalna poslovna zajednica gotovo da nije koristila gejmfikaciju, niti je gejmfikacija bila predmet proučavanja u akademskom okruženju. Ali već 2011. godine, Gartner⁶²⁵ je gejmfikaciju, zajedno sa "prilagođavanjem i velikim podacima" (customization and big data), stavio na listu *novih tehnologija na vrhuncu potražnje* (Hype cycle of emerging technologies 2011).

Suština gejmfikacije je u korišćenju *igračkih* tehnika u, inače, *neigračkom* okruženju i u *neigračke* svrhe, mada je to, na izvestan način, skrnavljenje fenomena igre kao veoma visko kotiranog nagona u primarnom nizu nagona ljudskog bića. Ovo zbog toga što igra, ako je prava, pa i video igra, nema drugu svrhu niti drugi cilj do sebe same, odnosno, igra ne bi trebalo da služi bilo kome ili čemu.⁶²⁶ Od igre ne bi trebalo očekivati niti tražiti bilo kakav drugi cilj, osim pukog igranja.⁶²⁷ Međutim, kako ćemo u nastavku rada videti, gejmfikacija kao korišćenja video igra i njenih principa se sve više koristi u raznim, neigračkim segmentima života. Sve može postati igra i za sve se može napraviti igra. Već su napravljene stotine video igara koje se koriste za lakši pristup rešavanju problema u najtežim aspektima ljudskog delovanja, kao što su medicina, vojska, policija i tajne bezbednosne službe.

Jedan od benefita primene video igara ili samo igara u neigračkim delatnostima je činjenica da se ljudi uz igru lakše odlučuju da učestvuju u nekoj aktivnosti u kojoj inače ne bi učestvovali i da lakše i brže ostvare cilj koji su zamislili sami, ili koji su za njih kreirali stratezi gejmfikacije. Gejmfikacija obrazovanja ili gejmfikacija učenja je savremeni obrazovni pristup koji teži da korišćenjem sistema i elemenata dizajna video igara unapredi angažovanost učenika u nastavi. Pristup se svodi na primenjivanje elemenata video igara koji su zabavni i kreiraju gotovo trajnu posvećenost igri kao obliku obrazovnog konteksta, odnosno nastavnog programa, čime se utiče na ponašanje učenika

⁶²⁵ <https://www.gartner.com>, <https://www.yumpu.com/en/document/read/12000546/gamification-2020-what-is-the-future-of-gamification>

⁶²⁶ "Igra nema nikakvu „svrhu“, ona ne služi ničemu. Ona je beskorisna i ne koristi ničemu — ona se ne odnosi unapred na konačni cilj, na bilo koji konačni cilj ljudskog života koji se traži ili u koga se veruje. Pravi igrač se igra samo da bi se igrao. Igra stoji za sebe i u sebi, ona je „izuzetak“ više nego u jednom smislu". Fink, Eugen, *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*, Nolit, Beograd, 1984, strana, 295

⁶²⁷ Šire u: Filipović, Aleksandar: *Paradigma kulturološkog pozicioniranja video igre*, doktorska disertacija, Fakultet dramskih umetnosti, Univerzitet umetnosti u Beogradu, 2016.

sa ciljem da se nastava učini zabavnijom, a oni postanu aktivniji i motivisaniji.⁶²⁸ Treba dodati da gejmfikacijom učenja, i gejmfikacijom obrazovanja uopšte, može se direktno i efikasno delovati ka ciljevima još jednog izuzetno važnog civilizacijskog poduhvata, a to je mirovno obrazovanje. Mirovnim obrazovanjem se kreira kultura mira, a sam proces generiše kreativne ideje i alternativna rešenja problema, kako se nositi sa konfliktom kada do njega dođe. Metod ohrabrivanja učenika da dođu do ideja, rešenja ili stavova o problemu, funkcioniše tako što se fokusiraju na problem, a zatim dolaze do što više originalnih rešenja koja im nisu nametnuta. Aktivnosti moraju biti osmišljene da izgrade saradnju i poverenje unutar razreda, a kooperativne igre su dobar način da se nauči strategija rešavanja sukoba⁶²⁹. Upravo u tome se nalazi i prostor i razlog za gejmfikaciju obrazovanja, kao jednog dela temeljnijeg reformatiranja obrazovnog sistema koji bi mnogo adekvatnije korespondirao sa savremenim društvom, njegovim trendovima, mogućnostima, ali i izazovima⁶³⁰.

⁶²⁸ Snežana Smart, "Gejmfikacija Obrazovanja Kao Novi Trend | PC Press," PC Press | Biz and ICT News, October 23, 2018, <https://pcpress.rs/gejmfikacija-obrazovanja-kao-novi-trend/>.

⁶²⁹ Željko Bjelajac i Aleksandar Filipović, „Mirovno obrazovanje: Razvojna strategija za kreiranje kulture mira i nenasilja” *Kultura Polisa*, 18(2), (2021): 175–88, <https://doi.org/10.51738/kpolisa2021.18.2p.1.12>.

⁶³⁰ Videti više: Željko Bjelajac, "Security Culture in the function of Creating a Culture of Peace" *Kultura polisa* 18 (2), (2021):7-21. <https://doi.org/10.51738/Kpolisa2021.18.2p.1.01>; Željko Bjelajac, "Security Culture As a Fundamental Human Need". *Kultura polisa* 18 (1), (2021):9-24. <https://doi.org/10.51738/Kpolisa2021.18.1p.1.01>; Željko Bjelajac and Aleksandar Filipović, "Inertness of the Educational System As an Inhibitor Of Security Culture in Education". *Kultura polisa* 18 (1), (2021):175-88. <https://doi.org/10.51738/Kpolisa2021.18.1p.1.12>.

10. Video igre i metaverzum – veštačka inteligencija, industrija svesti, industrija poželjne realnosti

U poslednjih nekoliko godina simbioza video igre i veštačke, ne-ljudske inteligencije je veoma eksploatisana tema naučnika i praksa stratega budućnosti video igara. Mnogo je medijskih radova koji tretiraju postulate primene veštačke inteligencije na kvalitet video igara i, naročito kvalitet i doživljaj igranja video igara. U praksi kreatora video igara, nove primenjene tehnologije se kreću između virtuelne stvarnosti i veštačke inteligencije. Nove tehnologije najavljuju budućnost video igara koja pred društvo i igračku zajednicu postavlja dilemu: da li će novi gejmeri izgubiti kontakt sa stvarnim svetom ili će postati najbolje verzije budućnosti bez obzira da li će budućnost osenčena elementima meta(uni)verzuma naginjati utopiji ili distopiji? Kulturološki gledano, igranje video igara je već vrh industrije zabave i u tom pravcu će se igre i razvijati. Eksperti koji se bave izučavanjem digitalne budućnosti čovečanstva predviđaju da bi igrači ne tako daleke budućnosti mogli biti sasvim virtuelni i da će igrati i obitavati u danas ne mnogo poznatim virtuelnim svetovima.⁶³¹ Veštačka inteligencija je svakako jedan od najvažnijih elemenata tog igračkog virtuelnog sveta. Kreatori video igara već koriste veštačku inteligenciju (AI) za generisanje ljudskih veština kao što su kretanje, govor i prepoznavanje govora. Bilo je uspeha sa veštačkom inteligencijom koja je stekla neke ljudske sposobnosti u video igrama iz prvog lica, ali sada postoje začeci primene veštačke inteligencije dizajnirane da omogućava igranje video igara na nivou danas nedostupnom ljudima.⁶³²

Već smo konstatovali da je video igra, pored ostalog i priča koja se čoveku saopštava preko narativa video igre. U ovom radu smo dokazali da već sada postoje video igre sa veoma voluptuoznom pričom, ali apologete primene veštačke inteligencije u kreiranju svetova video igre podsećaju na enormno povećani kvalitet pripovedanja koji bi bio moguć u video igrama „ako bismo likovima mogli da dodamo stvarne emocije, sećanja, snove, ambicije i inteligenciju

⁶³¹ <https://a1.rs/bezbedniklinci/detalji?slug=virtuelni-klinci-buducnost-video-igara>, pristupljeno 12.11.2022.

⁶³² <https://a1.rs/bezbedniklinci/detalji?slug=virtuelni-klinci-buducnost-video-igara>, pristupljeno 12.11.2022.

koja se ne razlikuje od ljudskih... Naučnici godinama žele da stvore prave emocije u veštačkoj inteligenciji”⁶³³ i futuristi veruju da neće proći mnogo vremena pre nego što to postane stvarnost za neke buduće generacije igrača.

Kad smo već kod veštačke inteligencije moramo da podsetimo da je vrsta veštačke inteligencije o kojoj smo govorili u prethodnom pasusu samo jedan od aspekata veštačke inteligencije, i to, ne najvažniji i ne najdominantniji poznati aspekt veštačke inteligencije. Mi smo u jednom radu⁶³⁴ već pisali o veštačkoj inteligenciji kao ne-ljudskom entitetu u koji ljudi žele da implementiraju ljudsku etiku. U radu smo pokušali da damo podsticaj razmatranju dve grupe etičkih pitanja koje konstituiše interakcija ljudi i veštačke inteligencije. Prva pitanja su vezana za primarnu (primalnu) AI kod koje ne postoji ne-ljudski entitet kao nosilac inteligencije, odnosno one situacije u kojima je jedan činilac interakcije bestelesni nematerijalni inteligentni softver (primalna AI, ili softverska AI). Drugu grupu etičkih pitanja predstavlja nova etika i nove etičke institucije koje se javljaju u interakciji ljudi sa entitetima AI koje imaju ili bi mogli imati telo, svest i „superiornu inteligenciju” (AI entitet, ili entitet kognitivne AI).

Veštačka inteligencija o kojoj možemo govoriti u kontekstu primene u kreiranju i igranju video igara pripada primalnoj veštačkoj inteligenciji koja podrazumeva kompjuterske programe koji su sposobni da „uče”, programe koji su u stanju da analiziraju ogromne količine podataka ili reakcije i ponašanje korisnika i koji se danas primenjuje u medicinskoj tehnici, autonomnim vozilima, raspoznavanju lica ljudi, ali i u igračkama koje „razgovaraju” sa decom i mogu da reaguju na njihove odgovore. Proizvodi upravljani primalnom veštačkom inteligencijom, čak i oni najnapredniji, tek su inteligentni softveri ili inteligentne mašine koje nemaju sposobnost da prime i obrade podatke koje dobiju iz različitih izvora i da ih pretvore u održivo znanje čija primena zavisi od okolnosti koje nisu unapred poznate niti predvidive. Za proizvode primalne AI etika kao regulator donošenja odluka je nepotrebna i bezvredna. Dosledna primena aktuelne etike je kod ove vrste veštačke inteligencije potrebna kod ljudi koji upravljaju softverom i koriste ga, nominalno, za nove benefite čovečanstva. Upravo tu postoji problem i bojazan naučne zajednice da bi upravo ti ljudi mogli primarnu AI da učine destruktivnom po čoveka. Sa druge strane, a propos kognitivne AI, učenje, pažnja, memorija, jezik, rasuđivanje, donošenje odluka kao deo ljudskog intelektualnog razvoja i iskustva su desetinama, ili čak stotinama godina daleko od našeg vremena.

⁶³³ <https://a1.rs/bezbedniklinci/detalji?slug=virtuelni-klinci-buducnost-video-igara>, pristupljeno 12.11.2022

⁶³⁴ Željko Bjelajac and Aleksandar Filipović, “Artificial Intelligence: Human Ethics in Non-Human Entities”, *Proceedings of 3rd Virtual International Conference “Path to a Knowledge Society- Managing Risks and Innovation – PaKSoM 2021”*, (2021): 183–190.

Ipak, softversku veštačku inteligenciju ne treba ignorisati zbog njene sveprisutnosti i mogućih razornih posledica po ljude i ljudsko društvo. Te posledice bi mogle nastupiti ukoliko bi vlade država neoprezno i lakomo prihvatile benefite koje nudi softverska AI i ignorisale etičke i druge probleme i opasnosti koje ona može da donese.

Kada razmatramo moguću interakciju video igara i entiteta „prave” kognitivne veštačke inteligencije, brzo dolazimo do ontološkog nonsensa koji verovatno predstavlja kraj svake priče o mogućoj interakciji. Jer, ako AI kognitivni entitet predstavlja biće, ono će morati da ima neko telo i svest kao samokonstituisanu spoznaju samog sebe. Iako je taj entitet u prvoj generaciji verna kopija čoveka, taj entitet ni tada nije čovek, a tek neće biti čovek u sedećim generacijama AI entiteta jer drugu i sledeće generacije AI entiteta neće praviti čovek, već AI entiteti prve generacije.

Sa druge strane, igra je, na bazi svega što znamo o igri, nužno namenjena samo čoveku i bez čoveka ne može da egzistira. Fink je pisao da je „igra isključivo mogućnost ljudskog postojanja. Samo se čovek može igrati. Ni životinja ni bog se ne umeju igrati”.⁶³⁵

Ovo je mesto na kome treba da započnemo promišljanje jednog drugog fenomena, fenomena metaverzuma. Evolucija u industriji igara donela je Metaverzum igre. Igrači ulaze u stvarnost Metaverzuma da bi iskusili igre na sledećem višem nivou. Likovi u Metaverzum igrama su regulisani kroz jedinstvene avatare igrača, virtuelnu reprezentaciju stvarnih identiteta. Ti likovi žive u Metaverzumu tačno onako kako ljudi žive u stvarnom svetu. Igrači mogu da pozovu prijatelje na društvenim mrežama, da komuniciraju sa drugim igračima unutar Metaverzuma i da sarađuju da bi zajedno uživali u igrama. Pošto Metaverzum koristi tehnologije AR i VR za stvaranje organskog iskustva, igrači se osećaju tačno onako kako se osećaju u stvarnom svetu.

To je, naravno, svetla i odmah vidljiva strana metaverzuma. Ona je lepa, privlačna, zavodljiva onoliko koliko su zavodljivi svi fenomeni koji lako izazivaju zavisnost i naviku. Druga strana fenomena je prilično distopijska. Govorimo o metaverzumu kao industriji alternativne stvarnosti, ili realnosti. Mi već sada imamo na delu industriju svesti kao početni stadijum proizvodnje stvarnosti ili realnosti. Ovde se radi o sistemskom i sistematskom manipulisanju čiji je cilj da se u što široj populaciji stvori poželjno i zadato mišljenje o datom fenomenu koje odgovara naručiocima koji su najčešće vlade ili velike kompanije. Industrija svesti se razvila toliko brzo i toliko mnogostruko da je njeno postojanje kao celine gotovo

⁶³⁵ Sreten Petrović, „Nacrt za jednu ontologiju igre”, u: Dragan Žunić (ur.), *Tradicionalna estetska kultura – igra*, Centar za naučna istraživanja SANU Univerziteta u Nišu, 2011, str. 25.

neshvatljivo. Radi se o novoj moći iznad moći građana da tu silu uoče i razumeju.⁶³⁶

Industrija svesti je stanje duha. „Ko je gospodar, a ko sluga ne rešava se samo na osnovu toga ko raspolaže kapitalom, fabrikama i oružjem – nego što dalje, to jasnije – ko raspolaže svešću drugih.” Industrija svesti je, po svojoj prirodi, sistem koji se ne može zatvoriti u flašu, kontrola nad njom je komplikovana, i moglo bi se reći, u krajnjoj liniji i – nemoguća. Ali ona je društvena konstanta. „Već danas ... nema vlasti koja se može odreći tih delovanja.”⁶³⁷

Zadatak industrija svesti je da promeni verovanja i uverenja stanovnika jednog grada, države, planete. Građani treba da veruju u ono što im se servira iz centara moći. Kada je u pitanju metaverzum kao industrija realnosti, zadatak boravka u metaverzumu je da građani usvoje mnjenje o realnosti kreiranoj po želji velikih centara moći i da tom mašinski novokreiranom realnošću zamene onu realnost i stvarnost koja postoji u stvarnom životu.

Sa današnje tačke gledišta, to ne izgleda tako i ne zvuči toliko pesimistično, ali ljudi i dalje imaju problem koji ima Alisa pre nego što uskoči u ogledalo. Njoj sve to izgleda blistavo i privlačno, ali ona ne zna šta se tačno zbiva sa one strane ogledala. Naravno, Alisa je lagana priča za decu u kojoj je „život kakav poznajemo” znatno, ali bezgrešno izmenjen, a uskakanje u metaverzum je, može da bude, nepovratno predavanje sebe i svoje budućnosti u ruke mašina o kojima znamo malo, ili ne znamo ništa. Ljudi misle da je to bezbedno jer misle da mogu uvek da kontrolišu mašine, ali, da li je to baš tako?

Sve ove teze o kojima govorimo i na koje upozoravamo odnose se samo metaverzum u stvarnom, realnom životu. U igri, pa i video igri, sve se može. I meta svet sa svojom metarealnošću, i vilenjaci i veštice i sve moguće kreature od bića. Ali, u realni život, ništa od toga ne bi trebalo olako puštati, bar ne pre nego najoprezniji i najučeniji među ljudima ne daju svoje mišljenje. Ponavljamo još jednom: igra, kakva je, ne-zbiljska i fantastična ne sme da igra život, ona sme samo da ga bezgrešno i bezposledično oponaša.

Naravno, budućnost „života kakvog poznajemo” ne mora da bude ovoliko pesimistična i distopična. Ali, da bi budućnost bila bezbedna, bar koliko i sadašnjost, ljudi danas nešto treba da urade, i nešto treba da spreče ili bar odlože. Na bazi ponašanja inteligentnog kompjutera HAL koji je samostekao

⁶³⁶ Aleksandar Filipović. „Manipulacija u medijima kao faktor degradacije savremenog društva”. *Kultura polisa*, 15(4), 45–60.

⁶³⁷ Слободан Рељић. „Како је заробљена слободна штампа: Повест индустрије свести у 9 слика”, *Летопис Матице српске* 491, свеска 5, (2013): 625–638, http://www.maticasrpska.org.rs/letopis/letopis_491_5/temat-slobodan-reljic.pdf.

svest, moralno zlo i ubilačke namere iz osećanja straha od gašenja, Artur Klark je tvrdio da će se čovek i mašina jednog dana spojiti u jedno. Zbog toga je, prema humanističkim principima na kojima se još uvek zasniva nauka o moralu, stvaranje istinski etičkog kodeksa veštačke inteligencije moguće samo uz učešće čitavog građanskog društva i svih njegovih duhovnih institucija, koje bi morale da se, po ovom pitanju, rukovode normama humanističkog morala i načelima socijalne doktrine – načela opšteg dobra, socijalne pravde, supsidijarnosti, solidarnosti i dostojanstva ljudske ličnosti. Možda bi, zbog života kakvog poznajemo, HAL-a, ali i sve slične kognitivne AI entitete trebalo što duže zadržati na nivou "Daisy Bell".⁶³⁸

⁶³⁸ U filmu *Odiseja u svemiru*, glavni kompjuter HAL se oteo kontroli i ubio celu posadu broda, osim Boumana koji odlazi do jezgra Halovog procesora da bi isključio većinu kompjuterskih funkcija. Hal pokušava da ga odgovori od njegovog nauma, moleći ga da prestane i na kraju monotonim glasom izražava strah. Bouman ga ignoriše i isključuje većinu kompjuterske memorije i procesora. Hal se na kraju vrati na svoju najraniju programsku memoriju i počinje da peva pesmu „Daisy Bell”.

11. Završna razmatranja

Razmatranja koji slede dokazuje važnost i značaj interdisciplinarne studije fenomenona i noumenona video igara i sumiraju glavne rezultate istraživanja. Iako smo na početku rada na ovoj knjizi imali jasnu sliku onoga što treba da uradimo i dokažemo, ispostavilo se da smo samo *mislili da imamo jasnu sliku*. Kako je istraživanje odmicalo, cilj kome smo stremili bivao je sve dalji i maglovitiji. Fenomenon video igre je, kao hodanje nepoznatom šumom, neprestano otvarao nova pitanja. Poput sunčevih protuberanci iskakali su novi, nepoznati fenomeni koji su tražili istraživanje i objašnjenje. Ono što nas je na tom Hajdegerovskom „šumskom putu” iznenadilo i pratilo je, najpre multifunkcionalnost i multidisciplinarnost fenomena, zatim gotovo rudimentarna količina i vrednosna različitost dostupnog naučnog materijala i, na kraju, brzina promena uopšte, a naročito brzina hardverskog progressa koja je dovela do erupcije vizuelizacije i medijalizacije video igara.

U radu koji upravo zaključujemo, otvoreno je mnogo tema. Jednostavno, nastojanje da damo doprinos određivanju mesta video igre u kulturi današnjeg sveta zahtevalo je da predstavimo brojne aspekte video igre bez kojih nije moguće shvatiti fenomen video igre i razumeti sve njegove, po nekad tajanstvene i volšebne dubine. Pionirski karakter istraživanja uslovio je da ukažemo na metafizičke i gnoseološke, psihološke, etičke i estetičke, kulturološke i umetničke, menadžmentske i mediološke, sociološke i didaktičke i brojne druge aspekte video igara i njenog ontološkog bića koji su svi zajedno učinili da video igra postane najrazigranija moguća igra i kao fenomen se pridruži drugim brojnim fenomenima modernog društva od kojih je generacija koja nastupa stvorila vladajući pogled na život koji se najčešće označava usklikom „zgrabi dan”.⁶³⁹

Ovim zaključkom takođe, želimo da sumiramo najvažnije elemente rada i konstatujemo da su početne teze istraživanja dokazane.

I pored razmatranja velikog broja teorija i, u svakoj od njih, na momente minucioznog traženja uporišta za kopču sa modernom teorijom ludologije u nastanku, morali smo da konstatujemo da većina tih teorija, uprkos klasičnoj

⁶³⁹ *Carpe diem quam minimum credula postero*, Horacije.

genijalnosti, ne nudi dovoljno materijala za objašnjenje i definisanje video igre, naročito u segmentu njene virtuelnosti, naročito u onome što se kod video igre dešava sa druge strane monitora u trouglu: softver video igre – igračevo iskustvo – svet video igre sa avатарom koji se igra, i u kome se, kao kod Gadamera „čovек ne igra, već se igra – igra, služeći se čovekom kao svojom igračkom.”⁶⁴⁰ Upravo taj skriveni segment koji video igru čini najigrivijom i najrazigranijom od svih igara ikada igranih zahteva drugačije promišljanje i objašnjenje i ovaj rad nudi novi naučni pristup i zametak nove teorije koja može da ponudi izvesna objašnjenja metaktivnosti igrača video igre u obaveznoj metarealnosti sveta video igre.

Ako u najkraćem želimo da sublimiramo orijentacione tačke ovog rada, to bi moglo da bude sledeće:

Aktuelna dominantna paradigma pozicije video igre u globalnom sistemu kulture svrstava video igre neopravdano nisko jer počiva na stanovištu da video igra kao medij ispunjava samo zabavnu funkciju, da je po više osnova štetna i beskorisna; Sinergija različitih objektivnih faktora koji video igru čine globalnim fenomenom u gotovo svakom polju ljudskog života i delovanja, uz činjenicu da je video igra meta-medij i da je njena produkcija po svojoj prirodi umetnička produkcija, mora neumitno da dovede do promene paradigme kulturološkog pozicioniranja video igre; Demokratizacija produkcionih sredstava, odnosno njihovo pojeftinjenje, kao posledica tehnološkog razvoja, koja je dovela do ubrzane produkcije i visoke saturizacije tržišta, dodatno će ojačati poziciju video igre u globalnom sistemu kulture; Video igra stvara meta-svetove i meta-realnost a buduća istraživanja interakcije stvarne i meta-realnosti neminovno će dovesti do stvaranja i promocije meta-etike koja bi mogla da bude problem i razlog za implementaciju izvesnih oblika kontrole društva.

Paralelno sa svim napred navedenim procesima, razvojem hardvera i softvera video igra će se neizbežno etablirati u za sada nepoznate segmente ljudskog bića, presudno utičući na sistem vrednosti, a naročito na ljudske odnose u dualizmu dobra i zla, nužnosti i slobode, mogućeg i nemogućeg, uz, takođe neizbežan iskorak ka tretmanu virtuelnih likova video igara kao sopstvenih biomimetičkih produžetaka. Sasvim je moguće da će se vremenom razviti nova vrsta video igara koja će moći da kreira likove po želji igrača, čak i iz sećanja igrača video igara.

Možemo da konstatujemo da su početne hipoteze rada dokazane na zadovoljavajući način. U poglavlju 5 smo pokazali da osporavanja video igre, i

⁶⁴⁰ <http://filozofija2009.blogspot.rs/2009/11/igra-kao-linija-vodilja-ontoloske.html>. pristupljeno 09. decembra 2021.

kritike njenog negativnog uticaja na igrače, iako za njih postoje argumenti, nisu u toj meri opasni po društvenu zajednicu da bi društvo i država trebalo da pokreću mehanizme zaštite od tog uticaja. Citirana istraživanja kompetentnih naučnih ustanova priznaju pojedinačne štetne uticaje igranja video igara, ali gotovo isključivo u slučajevima preteranog vremena provedenog u igranju, ili kupovine igara i igranja tih igara sasvim mladih igrača bez nadzora roditelja. Citiranim istraživanjima smo dokazali da igranje video igara uz poštovanje uobičajenih normi koristi igračima i igračkim zajednicama i da pokreće niz mentalnih, psiholoških i socijalnih mehanizama koji od igrača prave osobu sposobniju za savladavanje uobičajenih životnih zadataka. Sopstvena istraživanja su dokazala da je video igra višeslojan kulturni fenomen, koji, a propos kulturološke percepcije ima više dimenzija ili funkcija. Dimenziju virtuelne stvarnosti, estetičku, etičku, inovaciono – obrazovnu, produkciono – menadžmentsku, filozofsko – kulturološku, socijalno – komunikativnu, socijalno – psihološku, modernizaciono – tehnološku, cyber – sportsku, vojno – militarističku, manipulativnu, futurističku, ali i dimenziju video igara koja se bavila separatnim perifernim fenomenima života kao, recimo, kulturnim tabuima, seksualnim i svim drugim različitostima, hendikepiranim i obolelim osobama, ženama, decom, religijom. U zaključku poglavlja 7 konstatovali smo da će igra velikih brojeva uskoro da reši najveći broj dilema koje prate video igre. Trendovi u rasprostranjenosti video igara i igračke populacije u svetu u najskorije vreme će rešiti gotovo sve dileme oko štetnosti ili korisnosti video igara. Do kraja 2025. godine video igre će igrati više od tri i po milijarde stanovnika planete a nije daleko godina, kada će video igre igrati jedna polovina čovečanstva. To je broj pred kojim jednostavno prestaju sve priče i pucaju sve brane prihvatanju video igara i njihovom priznavanju kao kulturološkog fenomena najmanje ravnopravnog ostalim proizvodima ljudske kulture.

Sa druge strane, da li je nasilje u video igrama opasnost ili opsena, svakako će ostati velika diskusija – društvo pokušava od davnina da nasilje ukroti prikladnim uzrokom, uplašeno od mogućnosti da se nasilje i zlo koje ga rađa dešavaju sami od sebe i da im je uzrok ljudska priroda. Možda su video igre još samo jedna stanica tog samoopravdanja. Igranje video igara neće pretvoriti decu u krvožedne ubice, što ne znači da o pojedinim aspektima zla u video igrama nauka ne treba da da svoje mišljenje.

Veliki broj ozbiljnih naučnih, umetničkih i intelektualnih autoriteta su godinama sukobljeni ili su bar u polemici oko pitanja statusa video igara. Razmatranjem teorija enormno velikog broja različitih teoretičara koji su na bilo koji način tretirali igre proučili smo obimnu naučnu građu koja tretira sve segmente života video igre, od ideje do produkcije i menadžmenta video igara sa naglaskom na projektni menadžment kao dominantan oblik finansiranja produkcije video igara. Rezultat

koji smo dobili je konstatacija da sinergija pobrojanih različitih objektivnih faktora čini video igre globalnim fenomenom u gotovo svakom polju ljudskog života i delovanja, čime je dokazana druga hipoteza, uz podsećanje da je nesporno dokazano da je video igra meta-medij i da je njena produkcija po svojoj prirodi umetnička produkcija koja mora neumitno da dovede do promene paradigme kulturološkog pozicioniranja video igre. U početnim hipotezama postavili smo pitanje *da li su video igre nova umetnička forma i da li su video igre novi medij?*

Mislim da smo u radu pozitivno odgovorili na oba pitanja, Naravno da neke igre predstavljaju, in flagranti, novu umetničku formu i naravno da su novi medij. Ključna stvar u delovanju novih medija je interaktivnost. Pre skoro 30 godina, novi mediji su definisani kao komunikacione tehnologije koja omogućavaju interaktivnost između svih korisnika ali i interaktivnost između korisnika i informacija. Zato se termin „novi mediji” odnosi se ne samo na tehničko-tehnološke inovacije, „već i na širok spektar promena u procesu medijske produkcije, distribucije medijskih sadržaja i upotrebe medija. Ove promene dešavaju se u medijskom pejzažu na nivou tehnologija, teksta, konvencija i kulture. Neke od osnovnih karakteristika novih medija su digitalnost, interaktivnost, demasifikacija, asinhronizovanost i umrežavanje”.⁶⁴¹

Sa druge strane, polazeći od Hajdegerovog stava o stvarskom⁶⁴² karakteru svakog dela, pa i umetničkog, video igra se definiše kao kombinacija akcione mašine (game engine, game mechanics, game play) i reprezentativnog medija,⁶⁴³ a polazeći od Marksovog određenja proizvodnje, video igra koja je Hajdegerova „stvar” predstavlja Marksovu „robu” koja je proizvedena isključivo da bi bila prodana i da bi na toj prodaji mnogi zaradili. Da bi bila prodana, video igra mora da ima reprezentativnu medijsku moć, mora da nosi informaciju, poruku i ta poruka mora da korelira sa estetičkim, etičkim, logičkim i drugim višim kognitivnim i mentalnim receptorima igrača. Što je ta moć video igre kao medija veća, ona je poželjnija i prodavanija roba. Video igra je danas očigledno najpoželjniji proizvod industrije zabave. Njome se svakodnevno igraju milijarde ljudi, trošeći svakodnevno na tu aktivnost stotine miliona dolara.

Značajni činilac popularnosti video igara je njena, do sada neviđena vizuelizacija. Demokratizacija produkcionih sredstava, kao posledica tehnološkog razvoja dovela je do ubrzane produkcije različitih oblika igranja video igara i do enormnog porasta vizuelizacije i medijalizacije video igara. Neki od oblika video igranja su do te mere jevtini i dostupni da su finansijski prihvatljivi stotinama

⁶⁴¹ Ana Martinoli, „Novi mediji i kreativne industrije – nove mogućnosti za publiku.” *Kultura*, no. 128 (2010): 161–86.

⁶⁴² Martin Hajdeger, *Šumski putevi*, Plato, 2000, str. 9.

⁶⁴³ Rune Klevjer, „Igranje reprezentativnom mašinom”, *Polja*, 465, (2010): 72–81.

miliona ljudi. To je, u sinergiji sa jeftinom produkcijom i ugradnjom kvalitetnog i „jakog” hardvera dovelo do porasta nivoa vizuelizacije i medijalizacije čime je enormno podignuta reprezentativna moć video igara. Napredak u medijalizaciji video igara doneo je plodnu interakciju industrije video igara sa drugim industrijama, ne samo zabave, gurnuvši industriju video igara u sam vrh profitabilnosti. Spoj popularnih video igara i filmske industrije doneo je ogromnu zaradu advertising kompanijama ali i ogromni zamah filmu i specijalnim efektima. Ovo nije mesto na kome treba razmatrati ko je prvi počeo i ko komeuguje. Činjenica je da se dobar deo filmova „ne igra”, tj, kamere ne snimaju glumce koji glume u realnim situacijama i realnom ambijentu i dekoru, nego se film „crti” u studijima video igara. Informacije iz autoritativnih centara filmske industrije ukazuju da se ta dva medija uskoro moraju odvojiti. Klasični film u kome kamera snima glumce koji glume biće jedno, i ostaće „igrani film” a film koji se „crti” ili snima na zelenom ili nekom drugom platnu, biće drugo i dobiće ime koje će ga terminološki razlikovati od igranog filma. Verovatno će u obe kategorije biti maestralnih umetničkih ostvarenja, ali to će biti različite podvrste umetnosti u kojima će se umetnički utisak stvarati na različite načine.

Futuristi, i ne samo oni već postavljaju pitanje gde je granica? Granice određuje samo razvoj hardvera i mašta kreatora video igara, a to može da znači da granica nema ili su tako daleko, da, kao da ih nema. Futuristi robotičari predviđaju da će ljudi već do polovine ovog veka imati artificalne ljubavne, seksualne, pa i bračne partnere u vidu ljubavnih lutaka, a futuristi programeri i gejmeri predviđaju da će nivo medijalizacije likova video igre da bude toliki da će ljudi imati u sobi ili bilo gde svoje voljene virtuelne 3D družbenice, koje, doduše, neće moći da zagrlje ili uzmu za ruku, ali će moći sa njima da razgovaraju, i koje će, poput Hari⁶⁴⁴ ili Samante⁶⁴⁵ biti ljudskije od mnogih osoba sa kojima će, u ekstremno otuđenom svetu budućnosti moći da kontaktiraju.

Video igra stvara voluptuozne i fantazmagorične meta-svetove i meta-realnosti, a buduća istraživanja interakcije stvarne i meta-realnosti neminovno će dovesti do stvaranja i promocije meta-etike koja bi mogla da bude novo iskustvo i nov način za kreiranje odnosa na relaciji pojedinac – društvo. U radu smo se na jedan novi način bavili virtuelnošću video igara kroz promišljanje o mentalnim projekcijama igračkog i igralačkog iskustva i stvaranju projekcija paralelnih svetova konstituisanih kombinacijom slika iz sopstvenog nesvesnog i kolektivnog nesvesnog koje svaki igrač povlači iz skrivenih i mračnih strana sopstvenog

⁶⁴⁴ Materijalizovana vizija devojke glavnog junaka Krisa Kelvina u romanu (Stanislav Lem) i filmu (Andrej Tarkovski) „Solaris” iz 1972. godine. U filmu je glumi Natalija Bondarčuk.

⁶⁴⁵ Virtuelna devojka sa veštačkom inteligencijom iz filma “Her” Spajka Džounza iz 2013. godine. U filmu se pojavljuje kao glas koji je dala Skarlet Johanson.

cefalusa. Dokazali smo potrebu i za otvaranjem nekoliko tema iz etičkog korpusa ljudskog ponašanja i promišljanja, a koje se tiču video igara. Rad insistira na tome da nema smisla koristiti uobičajenu, klasičnu etiku u objašnjenju kreiranja pravila ponašanja u svetu video igre. Ako se za regulisanje odnosa između avatara i sveta u kome se on kreće i igra koristi etika, onda to mora da bude nova meta-etika, onoliko različita od klasične etike koliko je svet video igre različit od sveta sa one strane monitora u kome živi i igra se igrač video igre. Kada su pitanju sistemi moralnih vrednosti u video igrama, ovaj rad sučeljava dve vrste etike, ali ipak favorizuje *ne-etiku*⁶⁴⁶ sveta video igre nasuprot *neetici* video igara na kojoj insistiraju protagonisti moralne panike i kritičari nemoralnosti video igara. Ne-etika ovde nema vrednosni karakter, taj pojam ne nosi ni dobro ni zlo niti ima pežorativni naboj. Ovde se pod ne-etikom smatra odsustvo etike, nepostojanje ikakve etike, ono što su stari Rimljani zvali *privatio ethicae*, a o kome je u svom delu *Liber primus naturalium, Tractatus primus de causis et principiis naturalium*,⁶⁴⁷ pisao Avicena.⁶⁴⁸

Video igra donosi sopstvene posledične veze sa etikom u još najmanje dva velika segmenta. Prvi je manipulacija svesću igrača video igara. Ukazali smo da su mogućnosti država i velikih interesnih grupa da iskoriste video igre za kontrolu uma ljudi flagrantne, definisali smo najvažnije segmente života u kojima je to moguće, opisali načine na koje bi to moglo da se desi, ali nismo išli dalje, niti se bavili procenama ili dokazima da li toga zaista ima u stvarnosti.

Drugi segment razmatranje etike se tiče zla u video igrama. Dokazali smo tezu da u video igrama ne može da bude zla, odnosno da zlo ne može da egzistira u svetu video igara iz prostog razloga što u video igrama nema svesnih bića niti bića koja su sposobna da osećaju bol. Podsećamo da se pod zlom u smislu etičke i civilizacijske, pa i normativne kategorije ljudskog življenja smatra „namerno i svesno nanošenje bola svesnom biću, biću koje je sposobno da oseti bol”. U radu smo ipak iskazali veliku zabrinutost zbog mogućnosti rutinizacije ili banalizacije činjenja zla koje mogu da se razviju dugotrajnim navikavanjem igrača na činjenje virtuelnog zla.

U radu smo dali nove definicije igara uopšte i video igara koje su u skladu sa sadašnjim vremenom i epistemološkim postulatima specifičnosti egzistencije bića video igre, ali i bića igre izmenjenog ontološkim obeležjima bića video igre kao

⁶⁴⁶ Privatio ethicae, nevrednosno odsustvo ikakve etike.

⁶⁴⁷ Avicenna Latinus, *Liber primus naturalium, Tractatus primus de causis et principiis naturalium*, Louvain la Neuve, 1992, strana 131.

⁶⁴⁸ Abu Ali al-Husein ibn Sina (Avicena; 980–1037), vodeći persijski islamski filozof i svestrani naučnik. Bavio se, između ostalog, i medicinom, alhemijom, astronomijom, psihologijom, etikom, politikom, teologijom, metafizikom, fizikom, logikom, matematikom i poezijom.

potomka bića igre. Osnove za sve klasične definicije pojma igra zasnovane su na radovima Johana Huizinge i Rože Kajoa. Međutim, iako krajnje referentne i danas skoro potpuno primenjive, definicije su ipak nastale 1937 (Huizinga) i 1957 (Kajoa), dakle, mnogo pre vremena u kome se pojavio virtuelni svet elektronike i video igara. To je uslovalo da sve klasične definicije moraju da budu dopunjene definisanjem novih fenomena koji nisu samo *video igre per se*, već i čitav konglomerat odnosa koji su uvođenjem prefiksa *video* bitno promenjeni.

Kako smo u uvodu rekli, video igra jeste igra i u svom biću se naslanja na biće igre izlazeći iz njega, ali kad danas želimo da definišemo klasičnu nevirtuelnu igru moramo definicijom obuhvatiti i video igru i truditi se da novom definicijom igre objasnimo sve kuriozitete koje pojmu igre daju osobine novih, virtuelnih igara kao komponente *novih medija*. U protivnom, klasična definicija igre bi ostala beskorisna ili bar nepotpuna i ograničeno upotrebljiva.

Nova definicija igre je trebalo da bude odraz novih odnosa u društvu. Čovek se promenio, svet se promenio. U vreme kada su Huizinga i Kajoa davali definicije igre nije bilo profesionalnog sporta, nije bilo električnih i elektronskih igara. Fizički i mentalni naponi kojima su savremeni sportisti izloženi približavaju moderan sport, koga još uvek smatramo igrom, apokaliptičnoj dimenziji igre iz kulnog filma "Rolerball". Definicija igre zbog toga, da bi ostala referentna mora da bude izmenjena. Ako je sport igra, a jeste, i ta igra treba da bude slobodna, lišena cilja koji nije igra sama. Da li iko veruje da je sport danas slobodan i da je lišen cilja?

Mi smo zato, pre definisanja video igre morali da damo novu definiciju igre ni malo ne pretendujući da ta definicija bude baš ona prava i potpuna, ali sasvim uvereni da može da posluži kao početak i podsticaj drugačijeg i punijeg određenja pojma igra. Novina u odnosu na klasične definicije igre je zahtev za bezuslovno prihvatanje izmenjene realnosti koje vodi do drugog zahteva, a to je prihvatanje i priznavanje igranja igre kao stvarne ili metaktivnosti u obaveznoj metarealnosti.

Kod definisanja video igre u definiciju je uveden niz „meta” kategorija, uveden je pojam virtuelne realnosti u kojoj se video igra odvija, i pojam avatara koji kao meta-biće u svetu virtuelne realnosti igra igru. Naravno, sve je to objektno orjentisano ka igraču sa kojim bića video igre zajedno unutar sopstvenog prostora i vremena igre stvaraju njen alternativno realni svet čije se pojavno biće prikazuje na monitoru elektronskog uređaja, a virtuelno biće ostaje zatvoreno u paralelnom svetu igre zajedno sa igračevim avатарom, a da pri tome dva bića igre ne znaju jedno za drugo i ne zavise jedno od drugog.

Teorijska novina promišljanja video igre je u afirmaciji igračevog ličnog doživljaja video igre i sveta video igre, u uključivanju igračeve mašte i igračevog „povlačenja kolektivnog nesvesnog” koje čini da bitno razlikujemo „alternativni

realni svet video igre i realni svet doživljaja video igre". Prvi je isti za sve igrače, drugi je različit kod svakog igrača. Prvi se uvek i obavezno doživljava kao alternativan, drugi postoji ili bar ima smisla samo ako igrač postigne nivo uživljenosti koji mu svet doživljaja igre koju igra čini neupitno realnim. Ta dva sveta se prožimaju i prepliću, pa igrač i njegov avatar u imaginaciji igrača mogu da promene mesta pri čemu je totalna identifikacija igrača sa sopstvenim avatarom krajnji cilj, ali i krajnji domet implementacije realnog igrača u alternativno realni svet video igre.

Ono što je već sada vidljivo, video igre su verovatno najznačajniji planetarni fenomen kojim je počeo ovaj vek, i to ne samo kulturološki, već i globalni fenomen. Najskuplji proizvod industrije zabave ikada napravljen je video igra *Destiny*.⁶⁴⁹ Ukupni troškovi produkcije su iznosili 500 miliona dolara,⁶⁵⁰ što je značajno skuplje da najskupljeg filma "Pirates of the Caribbean: At World's End",⁶⁵¹ koji je za malo probio predviđeni budžet od 300 miliona dolara. Pri tome, deseta najskuplja video igra, *Tomb Raider* iz 2013. godine je koštala 102 miliona dolara.

Iako do pre 40 godina nisu ni postojale u obliku koji liči da današnje video igre, video igre su postale veliki planetarni biznis čiji prihodi iz godine u godinu rastu brže od prihoda drugih biznisa.⁶⁵² Industrija video igara će ove godine generisati više od dve stotine milijardi dolara obrta. Ta industrija takođe vrši enormni uticaj na industriju kompjuterskog hardvera dajući joj, za razvoj privrede vrlo bitnoj grani industrije zamah nezamisliv bez novca stotina miliona igrača. Ogromnim finansijskim ulaganjima, video igre postaju još bolje, zanimljivije i poželjnije stvarajući tako čarobni *circulum vitiosum* igre kao hiljadugodišnjeg čovečijeg sna i zavisnosti od virtuelnog sveta kojim upravljamo sami i u kome, kao nigde i nikada u stvarnom životu možemo biti sve, čak i sam Bog. Razvoj nanotehnologije čini hardver do te mere sićušnim i istovremeno moćnim da milioni ljudi igraju video igre na mobilnim telefonima. Ubrzani rast svih grana vezanih za industriju video igre čini tačno predviđanje trendova na duži rok praktično

⁶⁴⁹ *Destiny* je First-Person Shooter video igra razvijena od strane firme Bungie (www.bungie.net) i objavljena od strane firme Activision. Puštena je krajem 2014. godine za PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 i Xbox One konzole. Spada u igre "mitske naučne fantastike", ima multiplayer "shared-world" okruženje sa elementima role-playing igara.

⁶⁵⁰ <http://www.businessinsider.com/the-most-expensive-video-games-ever-made-2014-7#destiny-500-million-10> pristupljeno 06. 06. 2021

⁶⁵¹ „Pirati sa Kariba: Na kraju sveta” (*Pirates of the Caribbean: At World's End*) avanturistički film Gora Verbinskog iz 2007. sa Džonijem Depom, Orlandom Blumom i Kirom Najtli u glavnim ulogama. Film je koštao 341,8 milina, a zaradio je 963,4 miliona dolara

⁶⁵² <http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-11-11-game-industry-growing-four-times-faster-than-us-economy-esa>, pristupljeno 21.06.2021.

nemogućim, ali činjenica je da ni recesija ni globalna ekonomska kriza nisu nimalo umanjili ni prihode ni rast industrije, tako da se postavlja pitanje šta je to što može da zaustavi ove trendove i odvoji ljude od video igre kao dominantnog modela zabave u 21. veku.

Svi pokazatelji govore da je industrija video igara već premašila ostale industrije kulture, ostavivši i Holivud daleko iza sebe. Činjenica da je u vremenu digitalizacije i izmeštanju u digitalni kulturni prostor video igra najpodesnija, i kao da je od svog nastanka čekala da se sve kockice polako spoje u sliku koja govori da će čitava industrija nastaviti da raste, i teško je predvideti događaj koji bi situaciju mogao da pogorša.

Dostupni podaci ilustruju činjenicu da su igrači video igara gotovo permanentna kategorija, jer prosečna starost najfrekventnijih kupaca video igara je 40 godina, dok je prosečna starost igrača 34 godine i on/ona igraju video igre već 12 godina. To znači da najveći broj ljudi koji je jednom počeo da igra video igre, nikada ne prestaje, uz konstantni influks novih igrača, što iz redova mladih, što iz redova dotadašnjih tradicionalnih ne-igrača koji su u svet video igara ušli preko društvenih mreža i bežičnih uređaja. Veliki filmski studiji su odavno počeli da uspostavljaju svoje interaktivne divizije koje proizvode video igre, i neki od njih su se, poput *Warner Bros. Interactive*⁶⁵³ dobro snašli, ali industrija video igara je arena u kojoj se znaju glavni igrači, a to su izdavači koji su godinama gradili svoje pozicije isključivo u domenu video igara.

Proizvođači kompjuterskog hardvera kontinuirano izbacuju sve moćnije komponente, što konstantno poboljšava kvalitet video igara za računare, a proizvođači konzola pripremaju novu generaciju. Rat konzolama se u poslednje vreme vodi, i ubuduće će se voditi između tri kompanije: Nintendo, Microsoft i Sony. Nintendo je prvi predstavio naslednika svoje konzole Wii, ubedljivo najprodavanije konzole prethodne generacije, i u pogledu hardverskih jedinica i u broju prodatih igara, daleko iza sebe ostavivši Sony Playstation 3 i Microsoft Xbox 360. Nintendo je predstavio novu konzolu, Wii U, a u međuvremenu su i preostale dve kompanije izašle sa svojim proizvodima, i to je označilo novu etapu u razvoju video igara. Specifikacije Sonijeve i Microsoftove konzole nude kompjuterske i grafičke performanse koje su zadivljujuće, jer za razliku od kompjuterskog hardvera, čiji proizvođači ponekad i dva puta godišnje predstavljaju noviju generaciju svojih proizvoda, proizvođači konzola za svoje proizvode određuju životni vek od osam godina. Sony je predstavio Playstation 3 2006. godine, i taj uređaj još uvek nije tehnološki zastareo, a da su igre iz godine u godinu tehnološki i vizuelno sve impresivnije. Da li će životni ciklus nove

⁶⁵³ *Warner Bros. Interactive Entertainment (WBIE)*.

generacije konzola biti kraći imajući u vidu ubrzani razvoj čitave industrije ostaje da se vidi, ali jedno je sigurno – video igre će ostati na pijedestalu najlukrativnijeg i najozbiljnijeg biznisa kreativne industrije, i samo ostaje da se vidi hoće li njihova moć i značaj uspeti da ih približi najuspešnijim biznisima tradicionalne industrije, poput energije ili transporta. Tehnološka sinergija daje optimistične prognoze za proizvođače i izdavače video igara, a kako su oni do sada iskoristili svaku šansu koja im se pružila, i svojim delovanjem sebi stvorili mnoge druge šanse, pitanje nije gde i kada će se zaustaviti, već ko ili šta će ih zaustaviti.

Naučna novina ovog rada leži u činjenici da je on postulat jednog od prvih sistematičnih istraživanja koje tretira glavne ontološke, kulturološke, antropološke, produkcione, menadžmentske, psihoanalitičke, etičke i društvene aspekte novog kulturološkog fenomena – video igara. Ovaj rad video igre tretira kao multifunkcionalni i interdisciplinarni fenomen što omogućava otkrivanje njihove unutrašnje strukture i uticaja na socio-kulturološku dinamiku ali i konstatuje ulogu industrije video igara kao katalizatora stvaranja ogromnog profita koji daleko prevazilazi profit bilo koje druge grane industrije zabave. Obzirom na tematsku limitiranost, rezultati istraživanja nisu mogli da budu prikazani u punom obimu, a ni istraživanje iz tog razloga nije moglo da bude dovoljno sveobuhvatno u svim planiranim segmentima, ali su u radu date naznake za segmente koji su ostavljeni za neke sledeće radove. Naučna novina istraživanja izražena je u nekoliko koncepata koje navodimo u nastavku.

U teorijsko-metodološkom prilazu napustili smo tipične obrasce analize korišćene za film i narativ a koji su bili dominantni ali uglavnom neprimenjivi kao metod istraživanja video igre. Posmatrajući video igre u svojoj svojoj osobenosti pokušali smo da ostvarimo nivo konceptualizacije pojma „video igara” u kontekstu analize fenomena kao igre počev od antičkih i ranokapitalističkih filozofa, preskačući i ignorišući koncepte na kojima je bila zasnovana konceptualizacija pojma video igra kao puke kopije pojma film iako je taj koncept još uvek dominantan u opštoj teoriji kulture.

Na osnovu takve konceptualizacije razrađena je logičko-metodološki nova definicija termina „video igra” i „biće video igre”. Usmerenost ka konstruisanju teorije igračkog dualizma, prema kojem je video igra dualistički meta fenomen logike, etike i estetike, zadovoljava većinu karakteristika i funkcija igara uopšte, što ih čini poželjnim predmetom studije kulturologije i filozofije. Obzirom da je većina klasičnih definicija pojma „igra” definisana pre mnogo decenija, bili smo slobodni da u svoju definiciju igre uključimo elemente virtuelnosti koje sada imamo *in flagranti*, ali i one elemente koje ćemo, to je već izvesno, imati u skoroj budućnosti.

Pored klasične etike i estetike koje su bile okosnica promišljanja video igre u prvim decenijama istraživanja tog fenomena, u ovom radu su korišćena iskustva i sopstvena promišljanja ukrštene etike sa ove i one strane monitora, odnosno iskustva dijalektičkog sukoba etike stvarnog sveta igrača i etike (ne-etike) sveta u kome obitava avatar kao protagonist igre video igre.

Analiza simboličke strukture video igara omogućila je povezivanje koncepta video igara sa konceptima „rituala”, „mita” i drugih oblika tradicionalne kulture. Sa druge strane, simbolička struktura video igre, onako kako je objašnjena u ovom radu prvi put uvodi u teoriju dualne fenomene video igre sa jedne i druge strane monitora: dualnu etiku, dualnu estetiku, dualni tretman dobra i zla.... Novina ovog rada je što ima ravnopravni tretman svetova sa obe strane monitora i što ravnopravno naučno priznaje i objašnjava oba sveta video igre: i svet u kome obitava igrač i svet u kome se igra igračev avatar. Tu je i intrigantna teza za neke sledeće radove: Igra koju igra igrač video igre ne može da postoji bez igre koju u igri igra ontološko biće video igre. Ili hipotetičko pitanje koja može da zvuči sumanuto, ali nije: može li biće video igre da nastavi igru i kada je igrač prekine? Naš jeretički odgovor je – da! Ako se pod prekidanjem igranja video igre smatra zaustavljenje igre na računaru ili drugom mediju, ili isključivanje računara ili drugog medija, igrač može da nastavi da bude u svetu video igre, obzirom na svoju maštu i činjenicu da je video igra već „učitana” u ličnu memoriju igrača.

Teza koja je novina i o kojoj će se tek pisati naučni radovi je predviđanje interakcije igrača video igre i njegovog avatara u vidu otelotvorene projekcije ljudskog bića kome je softverski udahnut život. Tezom se za sada bave futuristi i ona se zasniva i razvija na kulturološkom i antropološkom pristupu teorijskog i analitičkog razvoja fenomena video igara. Ovaj pristup nam je omogućio da pratimo determinišuće odnose sistema igranja i savremenih oblika bihejvioralne aktivnosti kao što su eskapizam, socijalna disperzija, socijalni atomizam, socijalna alijenacija i dezalijenacija, i drugi.

Kada je u pitanju zlo u video igrama kao krucijalni razlog za moralnu paniku, posebna pažnja usmerena je na objašnjavanje novih mehanizama aktiviranja kolektivnih nesvesnih stavova individualnog i masovnog ponašanja, koje kreiraju video igre. Iako tek u naznakama, inicirana je interakcija video igara sa filmom, književnošću, i drugim tradicionalnim kulturološkim fenomenima: video igre su osnov generisanja novih žanrova i narativnih struktura. Video igra je analizirana kao poseban kulturološki kontekst, čija je specifičnost izražena u interaktivnosti i višestrukim kanalima.

POGLAVLJE XII

12. Epilog, Video igra i sloboda

U ovom radu smo više puta konstatovali da je ludologija nauka u nastajanju pri čemu mnogi kulturni, prosvetni, crkveni pa i naučni autoriteti nastoje da to nastajanje mlade nauke bude mukotrpno, puno osporavanja i nipodaštavanja. Međutim, kao i obično, igra velikih brojeva i novac koji stoji iza nje, rešava sve probleme i poravnava neravnine, ovoga puta ispred video igre i njenog bića. Sve što je vezano za video igre, vrtoglavo se menja, naročito brojevi. Zato nema previše smisla opterećivati rukopis velikom količinom statističkih i drugih podataka i izveštaja koji će već naredne godine postati deplasirani. Ipak, nešto treba da damo što predstavlja kakav takav orijentir za shvatanje reda veličina u kome se kreće fenomen koji opisujemo.

Sudeći prema izveštaju o globalnim tržištima industrije video igara za prva tri tromesečja 2022. godine koji je objavio Nevzoo,⁶⁵⁴ očekuje se da će 3,23 milijarde igrača širom sveta generisati u ovoj godini 203 milijarde dolara prihoda od igara. To predstavlja rast od 7,8 milijardi dolara ili 7,7 odsto u odnosu na prethodnu godinu. Prihodi od digitalnih igara čine 87odsto globalnog tržišta. Mobilne igre su najprofitabilniji segment, pri čemu tržište pametnih telefona i tablet računara i igara za te uređaje raste 19 odsto godišnje. U 2022. godini dostići će 103,5 milijardi dolara, što predstavlja 51odsto tržišta. Do 2025. godini, mobilne igre će nastaviti da povećavaju natpolovično učešće u ukupnom tržištu video igara.

Dogodila se i jedna zanimljivost. Što se tiče prihoda od igara putem korisničke potrošnje, SAD će u 2022. godini po prvi put (50,5 milijardi dolara) generisati više od Kine (50,2 milijarde dolara). Ovakav odnos ima smisla, jer kineska vlada reaguje na zamah korišćenja video igara u Kini, ograničavajući izdavanje novih igara i vreme igranja mladih ljudi u zemlji. Tržište počinje da pokazuje uticaj ovih regulatornih pritisaka. Ipak, azijsko-pacifički region ostaje najveći region po prihodima sa ogromnom maržom.

Globalno tržište računara poraslo je sa 369,94 milijardi dolara u 2021. na 416,79 milijardi dolara u 2022, uz kombinovanu godišnju stopu rasta (CAGR) od

⁶⁵⁴ Nevzoo <https://nevzoo.com> vodeći provajder u istraživanju svetskog tržišta video igara, esports i mobilnih igara.

12,7odsto. Rat Rusije i Ukrajine poremetio je šanse za globalni ekonomski oporavak od pandemije COVID-19, barem kratkoročno. Rat između ove dve zemlje doveo je do ekonomskih sankcija za više zemalja, porasta cena robe i poremećaja u lancu snabdevanja, što je uticalo na mnoga tržišta širom sveta.⁶⁵⁵

Očekuje se da će tržište računara porasti na 573,45 milijardi dolara u 2026. uz CAGR od 8,3 odsto. Veličina globalnog tržišta konzola za igre iznosila je 34,27 milijardi USD u 2019. i predviđa se da će dostići 51,15 milijardi USD do 2027. godine, pokazujući CAGR od 5,3odsto tokom predviđenog perioda. Azijsko-pacifički je daleko najveći igrački region a u okviru regiona lider je Kina. Očekuje se da će ta zemlja generisati jednu četvrtinu svih prihoda industrije video igara u svetu u 2022. godini. Na globalnom planu se očekuje da će tržište rasti najmanje 6,2odsto godišnje i da će 2024. godine dostići 222 milijarde dolara.⁶⁵⁶

Glavne kompanije na tržištu računara uključuju Apple, Samsung Electronics Co., Ltd., HP, Pegatron Corp, Kuant Computer, Lenovo Group Limited, Inventec Corp, Microsoft, Dell Technologies Inc. i Hon Hai Precision Industri. Azijsko-pacifički region je bio najveći region na tržištu računara u 2021. Severna Amerika je bila druga najveća regija na tržištu računara. Regioni obuhvaćeni tržištem računara su Azijsko-pacifički region, Zapadna Evropa, Istočna Evropa, Severna Amerika, Južna Amerika, Bliski istok i Afrika.

Činjenica da će se uskoro većina video igara igrati na mobilnim platformama može da ukaže na jednu zastrašujuću mogućnost povezanu sa Internetom koji je *sine qua non* kanal veze za mobilno igranje. U aprilu 2022. godine internet je koristilo 5 milijardi ili 63 odsto svetske populacije, dok je društvene mreže koristilo 4,7 milijardi ili 59 odsto populacije.⁶⁵⁷

Ovo je verovatno mesto u radu na kome možemo da damo neke predikcije koje se tiču video igara i okruženja za narednih nekoliko godina.⁶⁵⁸

Broj igrača će se povećati sa 2,9 milijardi u 2020. na 3,5 milijardi do 2025. godine, CAGR od +4,2 odsto. Poslednje dve godine (2020. i 2021.) bile su svedoci rekordno visokog učešća i troškova, sa mnogo novih i izgubljenih igrača koji su se vratili u arenu za igre. Industrija mobilnih igara će proizvesti 103,5 milijardi dolara u 2022. (53 odsto tržišta), što predstavlja povećanje od 5,1 odsto.

⁶⁵⁵ <https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/computers-global-market-report>, pristupljeno 14.05.2022.

⁶⁵⁶ <https://newzoo.com/insights/articles/games-market-revenues-will-pass-200-billion-for-the-first-time-in-2022-as-the-u-s-overtakes-china>, pristupljeno 14.05.2022.

⁶⁵⁷ <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>, pristupljeno 21.04.2022

⁶⁵⁸ <https://illgaming.net/3-5-billion-gamers-to-emerge-by-2025-global-games-market-report/>, pristupljeno 21.10.2022.

Tržište računara će rasti 1,6 odsto godišnje na 40,4 milijarde dolara. Tržište konzola će pasti za 2,2 odsto na 52,9 milijardi dolara, ili 27 odsto svetske industrije. Tržište igara u Severnoj Americi će se povećati za +0,5 odsto na 51,3 milijarde dolara do kraja 2022. godine, dok će se u Evropi smanjiti (-0,03 odsto) na 34,1 milijardu dolara. Snažan rast mobilnih uređaja i, u manjoj meri, skromni rast računara nadoknadili su značajan opšti pad. Bliski istok i Afrika će se povećati za 10,8 odsto na 7,1 milijardu dolara 2022. godine, a Latinska Amerika će porasti za 6,9 odsto na 8,7 milijardi dolara. Pad konzole ne utiče na tržišta koja su prvenstveno namenjena mobilnim uređajima. Ovi trendovi pokazuju obećavajuću budućnost za industriju igara, što ukazuje na zdrav rast u svetu nakon pandemije, ipak malo sporiji nego ranije.

Nevzoo.com⁶⁵⁹ tvrdi da su video igre verovatno najznačajnije platforme za zabavu. Skoro 80 odsto svetske populacije koja koristi Internet, danas se sada na neki način ili u nekom obliku bavi video igrama. Što je entuzijasta mlađi, veća je verovatnoća da će se baviti igrama na bilo koji način. Igranje je sve više od igre i ide dalje od igranja, trendovi metaverzuma i druženja u igrama su ubrzani i naglo porasli. Igrači su atraktivna meta za brendove sa pravom porukom: pozitivni odnos prema brendovima je u proseku 36 odsto veći među igračima nego kod onih koji to nisu.

Završni deo ovog rada ćemo ipak posvetiti izvesnim socijalno egzistencijalnim i ontološkim aspektima video igre i njenog bića kojima u narednom periodu i narednim istraživanjima i radovima treba posvetiti maksimalnu pažnju i koji bi mogli da odrede dimenzije video igre i ireverzibilno utvrde status video igre kao otkrovenja ne samo ove generacije ljudi na planeti. Sloboda igrača video igre, istina igre i njene etičke i estetičke aporije, dualizam lepote i uzvišenosti video igara, a možda i nasilje u video igrama, zlo u video igrama, odnos magije i video igara, možda mogućnosti manipulacije svešću igrača video igara, samo u neke tačke u opusu koje ćemo u nekim narednim radovima pokušati da promislamo.

Kada kažemo sloboda, i tu reč, u duhu čitavog ovog rada kontekstualno povežemo sa video igrom, taj simbiotski spoj nipošto ne treba shvatati olako, niti ga tumačiti u običnom, trivijalnom maniru, kako smo inače skloni da tumačimo većinu stvari iz šireg konteksta, ako mislimo da nam je bar jedna stvar iz konteksta dobro poznata. Kontekst slobode i ponašanja bića video igre u igri na kome insistiramo u čitavom ovom radu podseća na Dučićevu⁶⁶⁰ „Poeziju”: „Budi odveć lepa da se sviđaš svakom, odveć gorda da bi živela za druge”.

⁶⁵⁹ <https://newzoo.com/insights/trend-reports/how-consumers-are-engaging-with-games-in-2022>, pristupljeno 22.10.2022.

⁶⁶⁰ Jovan Dučić, (1871–1943) srpski i jugoslovenski pisac, pesnik i diplomata. Jedan od najznačajnijih pesnika srpskog modernizma. Citirani stihovi su iz njegove pesme „Poezija”.

Sloboda o kojoj govorimo, sloboda bića video igre i nezabeleženo pomeranje granica bivstva igre u igri i igranju video igre „sa one strane monitora”, podseća na emanaciju prometejske slobode, na svojevrсни hibris,⁶⁶¹ na, u načelu, normativno nedozvoljen ali ne i nemoguć prelazak granica koje su nekom biću ontološki postavljene sa najvišeg mesta. Mitološki, „hibris predstavlja smelost i gordost kojima čovek ili božanstvo seže ka većoj slobodi izbora ili većoj moći, suprotstavljajući se tim poretku svemira i bogovima iznad sebe”.⁶⁶² Povlačeći jednu laganu paralelu između smelosti avatara našeg igrača video igre i najvećeg i najpoznatijeg buntovnika klasične starine, Prometeja, podsećamo da klasična varijanta mita o Prometeju, titanskom buntovniku, krivcu i stradalniku pripisuje najplemenitije osobine, samilosno čovekoljubivi cilj, uzvišenu nameru, baš one osobine koje ima i biće video igre koje u meta-svetovima koje stvara sa svojim „gospodarom”, kako smo već konstatovali, stvara „metarealnost u stvarnoj realnosti” zasnovanu na izmenjenim adekvatnim strategijama koje stvaraju svet igre sa nigde drugde mogućim odnosom igrača, života i igre, čineći tu recepciju, kada su u pitanju igre sa, *sine qua non* metaaktivnostima, podjednako podložnom čulnim koliko i višim kognitivnim i receptivnim oblicima estetske i etičke obrade.

U nepreglednom sivom mnoštvu modernih ljudi dobrovoljno pobeglih od sopstvene slobode,⁶⁶³ igrači video igre su retki slobodni ljudi, ali oni su slobodni samo zato što je video igra slobodna, samo zato što im igra, oslobođena zavisnosti od igrača daje veću slobodu i veću moć, težeći (igra) da postane maksimalno slobodna a njen protagonist, igračev avatar, maksimalno moćno biće. U tom, završnom stadijumu relacije čoveka i igre, čovek je nebitan, on je samo oruđe, puka igračka⁶⁶⁴ igre kojom se igra služi da bi se samoigrala i uopšte postojala.

Kako smo već napisali u Prologu, po našem shvatanju i tumačenju video igre, tu je pre svega i najviše reč o slobodi, kao prvoj u primarnom nizu vrednosti ljudskog života, i to ne tek kakvoj slobodi, nego najvišoj elementarnoj slobodi ljudskog bića, slobodi duše koju naš igrač i njegov avatar, kao Prometej od Zeusa, otima od učmalih finansijskih, tehnokratskih, birokratskih, prosvetnih, crkvenih i inih modernih bogova i vladalaca, da bi, kao nekada Prometej, sopstvenim stradanjem spasli čoveka i njegovu dušu.

⁶⁶¹ Hibris (grč. *ὑβρις*), *Hybris*, boginja obesti koja može da ovlada čovekom navodeći ga na dela kojima prkosi i izaziva bogove. Obest koja dovodi do oholosti, drskosti, prkosa, ali na nižem nivou može da dovede i do razuzdanosti, nasilja i zločina.

⁶⁶² <http://www.znakoviporedputa.com/pogledi/764-prometej-1-deo-prometej,-kecalcoatli-i-lucifer>, pristupljeno 22.04.2022.

⁶⁶³ Parafraza soci-psihološkog stanja modernog čoveka koje From naziva bekvstvom od slobode.

⁶⁶⁴ Hans-Georg Gadamer, *Istina i metod*, Veselin Masleša, 1978, str. 132.

Futuristi i distopičari veruju da će video igra, kao svojevrsni postulat čovekove borbe za slobodu prkosno načiniti hibris, pravednu pobunu, oholi prestupnički postupak čoveka kojim se on suprotstavlja utvrđenom, božanskom moralnom sistemu koji vlada svetom i ljudima. U antičkoj etici hibris je oličen u načelu „ničega previše, ništa preko mere”.

Sasvim je drugo pitanje da li moderni čovek to shvata i zna, i kako se odnosi prema toj prometejskoj žrtvi bića video igre. Za ovaj rad to je malo važno, nije važno ni za video igru, uostalom, malo je ko, ko se sopstvenim stradanjem borio za dobro širokog puka, živio srećno do kraja života. Takve borbe i takve sudbine nisu priče sa srećnim krajem, čak ni za najslavnije borce. Znaju to i Prometej i Isus, ali i Iblis⁶⁶⁵ i mnogi pali anđeli. Zna to na neki svoj nedokučivi i volšebni način i mistično biće video igre čiji moralni lik i moralna nevinost i neuslovljivost svog delovanja ičim, neodoljivo podsećaju na jedan Šelijeve⁶⁶⁶ opis Prometeja u njegovoj lirskoj drami *Oslobođeni Prometej*. Tu Šeli tvrdi da Prometeja „možemo opisati kao biće koje se odlikuje ne samo hrabrošću, veličanstvenošću i čvrstim, strpljivim protivljenjem svemogućoj sili, već i odsustvom svake ambicije, zavisti, osvete i želje za ličnim proslavljanjem. Šelijeve Prometej je, takoreći, oličenje najvišeg moralnog i intelektualnog savršenstva, i to iz najčistijih i najiskrenijih pobuda, i sa najboljim i najplemenitijim ciljevima.”⁶⁶⁷

Čitaocu neće biti teško da primeti da nas je, iako to nije bila prvobitna namera, hodaње zamršenim i zavodljivim šumskim stazama video igre i njenog mističnog bića, odvelo u ontološka prostranstva bića „čoveka kakvog poznajemo”, ali i metafizička prostranstva bića čoveka koga je, verujemo, tvorac želeo da načini, ali iz nekog razloga nije, a kome je namenio najviši uzvišeni status i, pored ostalog, svoju mističnu i volšebnu tvorevinu koju zovemo igra. Može biti da razlog za tu nedoslednost najpre treba tražiti u našoj pogrešnoj percepciji tvorca i njegovom odnosu i njegovim namerama prema čoveku, odnosno o dualizmu i rivalitetu ljudske predstave o Prometeju i Zevsu, odnosno Satani i Gospodu koji su očigledno imali odlučujući uticaj na to da se čovek kakvog poznajemo tako bitno razlikuje od prvog projektovanog starozavetnog čoveka. „Prvi čovek u Bibliji opisan je kao najsavršenije biće na zemlji, Božiji zamenik, biće sa slobodnom voljom i visokim sposobnostima, kome je poverena cela planeta da brine o njoj i

⁶⁶⁵ Iblis (arap. إبليس) po islamskom učenju, praotac Džina, stvoren od vatre. Postoji u mnogo kultura i civilizacija i znači protivnik, optužitelj. U religiji se on smatra palim anđelom koji je počinivši hibris, pravednu pobunu, postao božji protivnik. Zbog toga je satanizovan pa ga većina zvaničnih religioznih knjiga smatra otelotvorenjem zla. Ima različita imena, Diábolus, Gospodar tame, Belzebub, Nečastivi, Mefisto, ili Lucifer, Samael.

⁶⁶⁶ Persi Šeli (*Percy Bysshe Shelley*; 1792–1822) engleski pesnik, jedan od najistaknutijih predstavnika romantizma.

⁶⁶⁷ Persi Biš Šeli, *Oslobođeni Prometej*, Prosveta, 1952 str. 8.

kome je namenjeno da neprestano živi u Božijoj blizini"!?"⁶⁶⁸ Mi smo već pisali o dvostrukom karakteru video igre, o dijalektičkom preplitanju božanskog i dijaboličkog u biću video igre i meta-biću igrača koje se dijalektički prepliće sa svojim avатарom.

U, na momente grozničavom promišljanju i procenjivanju da li smo na pravom putu, da li smo dovoljno kompetentni i stručni za sve aspekte promišljanja video igre, ili, pak, ontološke visine promišljanja video igre treba prepustiti umnijima, presudile su – epoha i dužnost, odnosno svest o blistavoj nastupajućoj epohi video igre koja je započela i koja se odigrava pred našim očima i koju je trebalo početi opisivati na pravi način i iz početka, što znači od njenog „jeste”. Hajdeger je pisao da „metafizika utemeljuje epohu tako što određenim tumačenjem bivstvujućeg i određenim shvatanjem istine daje temelj epohi u njenom suštinskom obliku.”⁶⁶⁹

O tome šta je istina u fenomenonu-noumenonu video igre i njenog mističnog bića posvećena je, manje-više cela knjiga koju zaključujemo. Naravno, iako mi tvrdimo da ono što smo napisali jeste istina o video igri, ostajemo potpuno otvoreni za drugačija mišljenja, pa čak i osporavanja stavova iznetih u rukopisu. U ovom epilogu, kao svojevrsnom *promemoria* za buduća promišljanja, kad govorimo o istini video igre, polazeći opet od Hajdegera i njegove sentence da je „istinито ono što odgovara stvarnom, a stvarno je ono što uistinu jeste”⁶⁷⁰ reći ćemo da smo masivnom implementacijom fenomena video igre i njenog bića u svaki minut svakodnevnog života, pored ontološkog fenomena igre koji je video igrom zatvorio krug i popeo se na blistavi pijedestal na kome je bio još u prvom blesku ljudske svesti, dobili i novog čoveka, istinskog čoveka koji se igra, ali ne onog Huizinginog, koji može da se igra i koji bi trebalo da se igra, ali to ne čini, već čoveka koji se zaista igra i koji igrajući video igru pravi nove dimenzije i nivoe sopstvenog bivstva stvarajući zametke za novu borbu dobra i zla „čije je glavno poprište i veliki ulog planeta Zemlja, ljudski rod i um svakog čoveka.”⁶⁷¹ Kakav je to čovek? Kakva je njegova istina?

⁶⁶⁸ Tatjana Samardžija, „Prometej: Umetnost pobune – Prometej u novijoj evropskoj književnosti”, *Duhovna misao*, (Januar 18, 2017), <https://duhovnamisao.com/2017/01/18/prometej-2-umetnost-pobune/>.

⁶⁶⁹ Martin Hajdeger, *Šumski putevi*, Plato, 2000, str. 60.

⁶⁷⁰ Martin Hajdeger, *Šumski putevi*, Plato, 2000, str. 34.

⁶⁷¹ Tatjana Samardžija, „Prometej: Umetnost pobune – Prometej u novijoj evropskoj književnosti”, *Duhovna misao*, (Januar 18, 2017), <https://duhovnamisao.com/2017/01/18/prometej-2-umetnost-pobune/>.

Irska filozofkinja Iris Murdoch⁶⁷² u svojoj knjizi *The Sovereignty of Good*, pišući o hibris buntovnicima novog vremena tvrdi da je novi čovek „sa nama, slobodan, nezavisan, privlačan, moćan, razuman, odgovoran, smeo, heroj tolikih romana i knjiga filozofa moralista. Smisao postojanja ovog privlačnog, ali zavodljivog stvorenja nije teško nazreti. On je izdanak doba razuma, pun poverenja u svoju racionalnost, a ipak sve svesniji svog otuđenja od materijalnog univerzuma koji mu obelodanjuju njegova otkrića. Njegovo otuđenje nema leka”.⁶⁷³

Sledeći fenomen koji će morati da bude istraživan i promišljan je odnos etike, estetike, ali i jedne zanimljive komponente, simbioze ta dva fenomena, eventualne uzvišenosti onog segmenta video igre koju nazivamo umetnošću video igre. Mi smo dosta napora uložili da definišemo jedan suštastveni fenomen koji se kasnije neminovno reperkutuje na etiku i estetiku video igre, a to je fenomen ukrštenih svetova video igre u kojima važe i deluju sasvim oprečna etička pravila.

U načelu, igrač video igre i njegov avatar u igri koju igra bi trebalo da budu jedno biće, sa jedinstvenom mentalnom, etičkom i estetičkom arhitekturom, i oni to i jesu, ali samo van igre, samo dok igra ne počne. Pri tome je igrač, da parafraziramo Luisa Kerola,⁶⁷⁴ uvek sa ove, realne strane ogledala, dok je avatar kao projekcija igračevog cerebruma i izvesnih elemenata game play-a, uvek sa one strane ogledala. Video igra više nego drugi fenomeni⁶⁷⁵ definitivno afirmiše igračev lični doživljaj video igre i sveta video igre, i uključuje igračevu maštu i igračevo „povlačenje” kolektivnog nesvesnog koje čini da bitno razlikujemo alternativni realni svet video igre i realni svet doživljaja video igre. Ta dva sveta se prožimaju i prepliću, pa igrač i njegov avatar u imaginaciji igrača mogu da promene mesta pri čemu je totalna identifikacija igrača sa sopstvenim avатарom krajnji cilj, ali i krajnji domet implementacije realnog igrača u alternativno realni svet video igre. Međutim, kad igra počne, sve se menja. Avatar odlazi u avanturu, postaje biće mašte tvoraca video igre i igrača, ali i biće koje svoje osobine povlači

⁶⁷² Ajris Merdok (Iris Murdoch 1919 – 1999) irska književnica i filozofkinja, najpoznatija po delima o dobru i zlu, seksualnim vezama, moralu i snazi nesvesnog. Njen prvi objavljeni roman „Pod mrežom” (*Under the Net*, 1954) odabran je za jedan od 100 najboljih romana na engleskom jeziku dvadesetog veka.

⁶⁷³ Ravi Zacharias. *Can A Man Live Without God*. Word Publishing, vidi i: Tatjana Samardžija, „Prometej: Umetnost pobune – Prometej u novijoj evropskoj književnosti”, *Duhovna misao*, (Januar 18, 2017), <https://duhovnamisao.com/2017/01/18/prometej-2-umetnost-pobune/>

⁶⁷⁴ Luis Kerol, autor romana „Alisa u zemlji čuda” (*Alice's Adventures in Wonderland*, kolokvijalno: *Alice in Wonderland*).

⁶⁷⁵ Ovde treba primetiti da slični fenomen proizvodi čitanje dela lepe književnosti pri čemu takođe postoji fenomen stvaranja sopstvene slike i sopstvenih doživljaja sveta knjige i priče koja se priča u knjizi.

iz stotina pročitanih i doživljenih knjiga i nepreglednog broja sećanja smeštenih u kolektivno nesvesno kao najstariji i najmoćniji sistem akumulacije celokupne psihe čoveka i čovečanstva.

Ali, kakvo je to biće, kakva je njegova mentalna aparatura, njegova etika, estetika? Deo odgovora smo dali u radu, ali se ostatak odgovora opire racionalizaciji, kao što se i igra, nastala pre čoveka, i, svi su izgledi, drugačijeg čoveka, opire promišljanju čoveka kakvog poznajemo. Opire se najmanje za onaj deo svog bića koji nije dostupan čoveku i njegovoj moći spoznaje, kao što čoveku nije dostupan, ne samo „kraj”, nego mnogo više „početak”. Čovek koji čitav svoj život živi u onome što „jeste” i što je „nešto”, još i može da se nosi sa spekulacijom o „beskraju nečega što postoji”. Ali, ako nešto nema kraj, ono nema ni početak, ono je beskrajno na oba kraja-beskraja, odnosno na svakom od bezbrojnih krajeva. E, tu već čovek postaje nemoćan i njegov um potpuno kapitulira, kao što kapitulira pred neshvatljivošću i neuhvatljivošću dimenzija video igre i igre uopšte. Čovek ne može da pojmi i prihvati da nešto što jeste i što je nešto, nema početak, da nikada nije nastalo, čak ne ni ex nihilo, već je oduvek tu i takvo, i tu će i takvo ostati zauvek.

Ukršteni svetovi video igre sa obe strane monitora neminovno stvaraju etičku aporiju koja je već decenijama predmet ozbiljne moralne panike. Predmet moralne panike nije igrač, niti može da bude igrač. On sedi u svojoj fotelji i pokreće džojstik, nikome ne činovši zlo. On je, po apologetama moralne panike svakako za žaljenje, ali nije kriv. Predmet moralne panike su video igra, moćne korporacije koje iz puke lukrativnosti proizvode beskorisne igračke, i, iako kritičari uglavnom ne dosežu dotle, igračev avatar. Zlo može da čini samo avatar, i on bi morao da bude predmet moralnih optužbi što bi trebalo samo po sebi da bude besmisleno, ali očigledno nije, sudeći po velikom broju negativnih recenzija video igre i njenih svetova od kojih smo samo neke pomenuli u odgovarajućem poglavlju. Biće video igra se lako brani od moralne panike i moralnih optužbi. Brani se najčešće svojom estetikom, svojom istinom, i svojim jednostavnim „*ergo sum*”⁶⁷⁶ ostavljajući etiku kao strašilo kojim se bezopasno plaše ptice i sasvim mala deca, i metu u koju se ispaljuju otrovne strele kritičara video igre. Uostalom, još je Šopenhauer⁶⁷⁷ pisao da se „moral i estetsko ne diraju u bajci, kao u pesmama veštica u Magbetu. Filozofu i pesniku moral nije nikad preči od

⁶⁷⁶ Cogito, ergo sum („mislim, dakle jesam” ili „mislim, dakle postojim”) filozofski iskaz Renea Dekarta (René Descartes, 1597–1651), formulisani u delu *Discours de la méthode* 1637, koji je postao fundamentalni element Zapadne filozofije.

⁶⁷⁷ Artur Šopenhauer (Arthur Schopenhauer, 1788–1860) nemački filozof idealist, klasični predstavnik pesimizma.

istine”.⁶⁷⁸ Očigledno, ni igraču video igre. Drugim rečima, biće video igre nema nikakvih problema sa moralnim pridikama. Nema problema ne samo zbog neverovatnih komercijalnih rezultata i činjenice da će video igre uskoro igrati polovina stanovnika planete, već pre svega zbog logičkog nonsensa koji je paradigma položaja kritičara video igre.

Video igre su nesporno lepe i estetički doživljaj igranja video igre pa i samog sveta video igre je divan. Međutim, kada je u pitanju najviša estetička komponenta video igre, njena eventualna estetska uzvišenost, proći će mnogo vremena i radova o video igri i mnogo osporavanja, dok uzvišenost dođe na red za promišljanje. Mi smo na jednom mestu u radu, pišući o video igri “Ico” konstatovali da je priča te video igre „jedna od onih koje se razumeju i tumače estetičkim receptorima, ali glavni i najlepši doživljaj predstavlja ono doživljeno višim kognitivnim receptorima, logičkim i mentalnim, onim koji uz pomoć mašte lako stvore fantazmagoriju”, odnosno, lepo u video igri se doživljava čulno, a uzvišeno bi moralo da se doživljava natčulnim receptorima. Izvesnu potvrdu ove teze nalazimo kod Kanta koji piše da se „uzvišeno od lepog estetički razlikuje upravo onako kako se žudnja duše za onostranošću razlikuje od boravka uma u ovostranosti: u lepom um „mirno kontemplira”, otkrivajući svrhovitosti („nesvrhovite svrhovitosti”) pojedinih objekata u prirodi (ovostranosti), dok pod uticajem uzvišenih objekata duša upada u stanje „pokrenutosti”, „potresenosti” i „frustracije” jer oseća da napreduje ka „apsolutnom totalitetu”, ali i da nikada neće uspeti da ga domaši”.⁶⁷⁹

Postoji još mnogo razloga zbog kojih ljudi žele ga igrati video igre, i zbog kojih se video igra lako uzdiže iznad većine poželjnih fenomena. Jedan od njih je kompleksna i na momente razorno grozničava želja čoveka za natprirodnim moćima, želja za saznavanjem sopstvene i tuđe budućnosti. Ta želja postoji i u svakodnevnom životu, ali se čovek tu lako sudari sa sopstvenom nedoraslošću natprirodnim silama koje ga lako nadvladavaju, ili sa raznim prevarantima koji su nekada gledali u šolju ili karte, a danas imaju svoje emisije na televiziji i kolumne u prestižnim novinama. Brojna su književna i muzička dela⁶⁸⁰ koja tretiraju žudnju čoveka za natprirodnim moćima, ali u svakoj umetničkoj obradi

⁶⁷⁸ Artur Šopenhauer. *Metafizika lepog*. Izdanje knjižare Rajkovića i Đukovića, 1930.

⁶⁷⁹ Dragana Jeremić-Molnar i Aleksandar Molnar. „Rasprava o uzvišenom kraju 18. veka – Berk, Kant i Šiler”, *Filozofija i društvo*, 20, no. 1 (2009): 143–158

⁶⁸⁰ Gete, *Faust* (1808), Vajld, *Slika Dorijana Greja* (1890), Mihail Bulgakov, *Majstor i Margarita* (1967),. Motiv je bio inspiracija najvećih kompozitora: Betoven, *Iz Geteovog Fausta* (1809), Wagner, *Uvertira za Fausta* (1840), Šuman, *Scene iz Geteovog Fausta* (1853), List, *simfonija Faust* (1854), Guno, *opera Faust* (1859). Počev od 1926. (*Faust*, Nemačka, režija Friedrich Wilhelm “Fritz” Murnau), snimljene su desetine igranih filmova na temu žudnje za natprirodnim moćima.

tog motiva čovek mora da plati visoku, često i previsoku cenu za sticanje moći. Natprirodne moći su uvek dijaboličke, dogovor sa Nečastivim je dogovor sa ekstremno zlim bićem, bićem bez imalo ikakve časti u kome je čovek svugde i uvek nepovratno na gubitku.

Svugde, osim u video igri i njenim svetovima.

APPENDIX I

1. Mesto video igre u teoriji medija i video igra kao medij

U prethodnom poglavlju smo detaljno pisali o video igrama i konstatovali da je, pored svega ostalog, video igra i medij preko koga se može komunicirati sa ljudima, mogu im se prenositi informacije, uticati na vaspitanje i promene sistema vrednosti. Video igrama se ljudi mogu edukovati, mogu se lagati i obmanjivati,⁶⁸¹ dakle, video igrama se ljudima može činiti sve ono što se inače čini pomoću ostalih sredstava masovnog komuniciranja.

Takođe smo, u odeljku o teorijama, započeli terminološko razmatranje pojma mediji u našem jeziku. Termin „opštilo” nije zaživeo ni u naučnoj, niti laičkoj zajednici. Kao najprihvaćeniji, ostao je termin „medij” i „mediji”, mada imamo i veoma raširen termin „sredstva masovnog komuniciranja (informisanja)”.

Nabrajanje svih definicija medija, i određivanje jedne, sa pretenzijom da bude najtačnija i najobuhvatnija, takođe nije lak posao, pa ćemo, u duhu ovog rada za medija reći da su mediji kompleksni pojam koji označava sisteme javnog informisanja koji služe za distribuciju informacija i audio-vizuelnih sadržaja u svrhu informisanja, obrazovanja i zabave najširih slojeva stanovništva, mada, kako ćemo videti kasnije, mediji mogu imati i druge, podjednako važne i ozbiljne funkcije,⁶⁸² a sama klasična teorija medija se menja i prilagođava nastalim promenama uvodeći u nauku neočekivane teze, poput teorije „novih medija”, onako kako ih determiniše Lev Manovič. Po uobičajenoj užoj podeli,⁶⁸³ mediji imaju sledeće oblike: novine i druga štampa, radio i televizijski programi, programi novinskih agencija, elektronske publikacije, teletekst i ostali oblici dnevnog ili

⁶⁸¹ Vidi: Aleksandar Filipović, „Etički izazovi video igre”, *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti*, no. 24, (2013): 145–62.

⁶⁸² Recimo, dezinformacija, obmanjivanje, kontrola stanovništva. Da li su mediji toliko moćni zato što mogu da informišu, ili zato što mogu da dezinformišu? Kontrola čitavog društva uz pomoć medija je česta tema u literaturi, od kojih je jedan od najpoznatijih roman „1984” Džodžža Orvela.

⁶⁸³ Uži smisao pojma medij u smislu ovog rada obuhvata informativne medije. U širem smislu mediji su sve ono što stoji između sveta koji nas okružuje i naših čula pomoću kojih doživljavamo život i relacije između njegovog sadržaja i činilaca. Novi mediji sa kojima se srećemo već nekoliko decenija su sve to, ali obogaćeno, modifikovano svetom jedinica i nula, odnosno binarnim kodom (mašinski jezik) i propušteno kroz taj sistem.

periodičnog objavljivanja urednički oblikovanih programskih sadržaja prenosom zapisa, glasa, zvuka ili slike.⁶⁸⁴

Ali, mediji su instrument za promociju socijalnog prostora u savremenom svetu. Struktura i količina svakodnevnog znanja koje se kreće planetom, krucijalno su određeni medijima i u medijima. Ono što ne postoji u medijima kao da se nije ni dogodilo, razumljivo, uz romantičnu opasku da su znanja stečena konzumacijom medijskih sadržaja, samo prolazna i prividna, kao sablasne slike.⁶⁸⁵ Iako je prvobitni *raison d'être* medija bio da informišu građanstvo, vrlo brzo se ispostavilo da mediji, koliko god informisali, mogu i da dezinformišu, i to često čine namerno, angažovano, u skladu sa političkim, ili nekim drugim ciljem osobe ili grupa koji kontrolišu medije.⁶⁸⁶

1.1. Teorije medija i medijskih funkcija

Mediji, gledano u celini, imaju različite društvene i političke uloge, od kojih su neke od posebnog javnog značaja. Od svog nastanka, mediji su imali formativni i transformativni uticaj na društvo i društvene tokove.⁶⁸⁷ U savremenim uslovima⁶⁸⁸ koje karakteriše fenomen „poništene” realnosti, medijski i hiper tekstovi postaju temelji na kojima se kreira percepcija stvarnosti, okvir za donošenje odluka i kreiranje vrednosnih stavova. Kroz ove procese i u odnosu na publiku, afirmišu se dva principa – sa jedne strane publici se daje ono što želi i što je vrlo često na granici dobrog ukusa dok se sa druge strane, zbog skrivene ili otvorene tendencioznosti ovih poruka, stvara opšte uverenje o ugroženosti i opasnost tzv. moralna panika. Nedvosmisleno je da mediji imaju važnu ulogu u detektovanju i reprezentaciji narastajućih društvenih problema, ali često samo simuliraju želju da problem bude rešen i realno podstiču anksioznost, uznemirenost javnosti, pri čemu devijacije postaju još izraženije.

Dugačak je spisak teoretičara i praktičara koji su nastojali da odrede i opišu funkcije medija u savremenom društvu. Ispitujući funkcije sredstava masovnih

⁶⁸⁴ Aleksandar Filipović. „Uloga masovnih medija u definisanju bezbednosne kulture mladih”, *Kultura polisa* 17, no.1, (2021): 115–26, doi: 10.51738/Kpolisa2021.18.1p.1.08.

⁶⁸⁵ http://refi.su/help_13.htm, pristupljeno 10. 02. 2021.

⁶⁸⁶ Željko Bjelajac i Aleksandar Filipović, „Uloga masovnih medija u deafirmaciji bezbednosne kulture tokom pandemije COVID-19”, *Kultura polisa* 17, no. 2, (2020): 137–50.

⁶⁸⁷ Željko Bjelajac and Aleksandar Filipović, „Relevantnost medija u funkciji reafirmacije bezbednosne kulture u politici nacionalne bezbednosti,” *Politika Nacionalne Bezbednosti* 20, no. 1/2021 (March 29, 2021): 149–65, <https://doi.org/10.22182/pnb.2012021.8>.

⁶⁸⁸ Mirjana Nikolić . „Etika medija u zagrljaju medijskog senzacionalizma”, *Medijska kultura*, no. 3, (2012): 9–22.

komunikacija,⁶⁸⁹ Harold Lasvel⁶⁹⁰ je još pre više od pola veka (1948) zaključio da se njihova najvažnija dejstva kreću u okviru kontrole ili nadgledanja sredine, zatim korelacije delova društva u odgovoru na okolinu, kao i prenošenja društvenog nasleđa – tradicije s jedne generacije na drugu. Vilbur Šram⁶⁹¹ je funkcije medija kraće odredio kao: 1. funkcija posmatrača, 2. funkcija foruma i 3. funkcija učitelja,⁶⁹² dok je Čarls Rajt⁶⁹³ tome dodao i četvrtu funkciju – zabavu.⁶⁹⁴

Jezička konstrukcija „nadgledanje okoline”⁶⁹⁵ odnosi se na skupljanje i širenje informacija koje se tiču događaja u sredini, unutar i izvan određenog društva. To bi, na neki način odgovaralo onom što podrazumeva rukovođenje vestima. Korelacija podrazumeva tumačenje informacija o sredini i preporuke kako se ponašati u odgovoru na date događaje. To bi se moglo izjednačiti sa uredničkim poslom ili propagandom. Prenošenje kulturne tradicije usmerava se na komunikaciju informacija, vrednosti i društvenih normi od jedne generacije ka drugoj, i to se shvata kao obrazovna aktivnost. Konačno, zabava se odnosi na onu vrstu komunikacije koja je usmerena na dobro raspoloženje, bez obzira na neke druge efekte koji tu mogu da postoje. U suštini, sve ove funkcije postojale su i mnogo pre pojave sredstava masovnih komunikacija, jer svako, pa i najprimitivnije društvo, ima svoje posmatrača, učitelje, zabavljače i načine kako da se usklade informacije tako da grupa ostane celovita i funkcionalna”.⁶⁹⁶

Funkcionalistički⁶⁹⁷ pristupi za objašnjenje odnosa masovnih medija i društva pokušavaju da utvrde doprinos podсистema „masovne komunikacije” funkcionisanju celog sistema. Rani primer takvog pristupa potiče od Paula F.

⁶⁸⁹ Jasna Janićijević. „Funkcije i efekti masovnih medija”. *Kultura*, no. 120/121, (2008): 198–213.

⁶⁹⁰ Harold Dvajt Lasvel (Harold Dwight Lasswell, 1902 – 1978) vodeći američki politikolog, teoretičar komunikacije, profesor univerziteta Jejl (Yale). Bio je i član Čikaške škole sociologije, i predsednik Američke asocijacije za političke nauke (APSA) i Svetske akademije umetnosti i nauka (WAAS)

⁶⁹¹ Vilbur Lang Šram (Wilbur Lang Schramm, 1907–1987), bio je naučni radnik i autoritet za masovne komunikacije. Šram je dao ogroman doprinos uspostavljanju komunikacije kao polja naučnih studija u SAD, i osnivanju katedri za studije komunikacije na brojnim američkim univerzitetima.

⁶⁹² Wilbur Schramm. *Men, Message and Media*, Harper and Row, New York, 2005, str. 261.

⁶⁹³ Čarls R. Rajt (Charles R. Wright) je američki naučnik, profesor sociologije i komunikologije, predavač na univerzitetima Kalifornija u Los Anđelesu (UCLA) i Kolumbija (Columbia).

⁶⁹⁴ Charles R. Wright: *Functional analysis and mass communication revisited*, u Blumler and Katz (eds): *The Uses of Mass Communications*, Sage, 1974.

⁶⁹⁵ Jasna Janićijević. „Funkcije i efekti masovnih medija”. *Kultura*, no. 120/121, (2008): 198–213.

⁶⁹⁶ Jasna Janićijević. „Funkcije i efekti masovnih medija”. *Kultura*, no. 120/121, (2008): 198–213.

⁶⁹⁷ Michael Kunczik i Astrid Zipfel. *Uvod u znanost o medijima i komunikologiju*, Zaklada Friedrich Ebert, 2006, str. 37.

Lazarsfelda⁶⁹⁸ i Roberta K. Mertona.⁶⁹⁹ Oni su još 1940. nabrojali nekoliko društvenih funkcija masovnih komunikacija, za koje se može reći da i danas sasvim dobro „funkcionišu”.⁷⁰⁰ Mada su bili svesni da mediji imaju mnogo više različitih funkcija, usmerili su se samo na tri: 1. davanje statusa, 2. učvršćivanje društvenih normi, i 3. narkotizujuću disfunkciju medija.⁷⁰¹ O tome je pisala i profesorka Mirjana Nikolić tvrdeći da se takav „mehanizam uspavanosti i narkotizacije vrlo uspešno ispituje, unapređuje i postaje pitanje trenutka kada će biti iskorišćen u svrhe koje laviraju od izazivanja panike, straha, do nesigurnosti i dezorijentacije”.⁷⁰²

Denis Mekvejl⁷⁰³ je dopunio Rajtov katalog funkcijom mobilizacije, tj. ulogom u okviru političkih kampanja, ratova, privrednog razvoja, sveta rada i religija.⁷⁰⁴ U celini u literaturi često možemo da nađemo mnogo normativnih popisa funkcija masovne komunikacije.

Kao društvene funkcije najčešće se navode:⁷⁰⁵

- funkcija informisanja
- funkcija stvaranja javnosti koja reaguje na spoljne podsticaje
- funkcija artikulacije
- funkcija posredovanja
- funkcija kompenzacije⁷⁰⁶

⁶⁹⁸ Pol Feliks Lazarsfeld (Paul Felix Lazarsfeld, 1901–1976) jedna od vodećih ličnosti američke sociologije 20. veka, i osnivač Biroa za primenjena društvena istraživanja univerziteta Kolumbija.

⁶⁹⁹ Robert King Merton (1910 –2003), američki sociolog, profesor univerziteta Kolumbija.

⁷⁰⁰ William E. Francois, *Introduction to Mass Communication and Mass media*, Grid Inc, 1977, str. 130.

⁷⁰¹ Jasna Janićijević. „Funkcije i efekti masovnih medija”. *Kultura*, no. 120/121, (2008): 198–213.

⁷⁰² Mirjana Nikolić. „Etika medija u zagrljaju medijskog senzacionalizma”, *Medijska kultura*, no. 3, (2012): 9–22.

⁷⁰³ Denis Mekvejl (Denis McQuail), teoretičar komunikacije, profesor emeritus univerziteta Amsterdam, i jedan od najuticajnijih naučnika na polju studija masovne komunikacije.

⁷⁰⁴ Iako je prva anketa u predizbornoj kampanji sprovedena 1824. (SAD), istraživanja zasnovana na dokazima konstatuju organizovanu ulogu medija tek uz predsedničke izbore u SAD, 1936. godine i stvaranje Američkog Instituta za javno mnjenje. Posle pobede, F. D. Roosevelt je postao prvi predsednik SAD, koji je uveo redovno objavljivanje rezultata istraživanja javnog mnjenja u zemlji.

⁷⁰⁵ Michael Kunczik i Astrid Zipfel. *Uvod u znanost o medijima i komunikologiju*, Zaklada Friedrich Ebert, 2006, str. 38.

⁷⁰⁶ „Tj. mediji prije svega trebaju imati sluha za one snage u odnosima moći koje su diskriminirane (Geißler 1979, 178)”, citirano u: Michael Kunczik i Astrid Zipfel. *Uvod u znanost o medijima i komunikologiju*, Zaklada Friedrich Ebert, 2006.

- funkcija redukcije kompleksnosti
- funkcija tematizovanja/selekcije/strukturiranja
- funkcija kritike i kontrole⁷⁰⁷
- funkcija socijalizacije
- funkcija obrazovanja i vaspitanja
- funkcija integracije
- funkcija rekreacije odnosno zabave
- funkcija podsticaja EKO propagande i reklama

Mihael Kuncik i Astrid Zifel, međutim, smatraju da se prilikom određivanja medijskih funkcija mora uzeti u obzir društveni odnosno politički sistem u kome se mediji nalaze.⁷⁰⁸

Frederik S. Zibert, Vilbur Šram i Teodor Piterson⁷⁰⁹ u svom uticajnom delu „Four Theories of the Press” (1956) razvili su normativne predstave o tome kako masovni mediji funkcionišu u različitim tipovima društva.⁷¹⁰ Autori polaze od teze da masovni mediji⁷¹¹ uvek poprimaju oblik i kolorit određenih socijalnih i političkih struktura. Ovi autori predstavljaju četiri velike teorije po kojima funkcionišu svetska štampa:

1. Autoritarna teorija, razvijena u kasnoj renesansi, koja se zasniva na ideji da je istina produkt nekoliko mudrih ljudi,
2. Libertarijanska teorija, koju su razvijali mislioci poput Milтона, Loka, Mila i Džefersona koji potragu za istinom smatraju jednim od čovekovih prirodnih prava,

⁷⁰⁷ „U tom kontekstu Peter Glotz i Wolfgang Langenbucher (1969, 28-34) smatraju da novinari ne bi smeli kritiku da smatraju privilegijom medija nego bi mnogo više trebalo građanima da otvore prostor za njihovu kritiku”, citirano u: Michael Kunczik i Astrid Zifel. *Uvod u znanost o medijima i komunikologiju*, Zaklada Friedrich Ebert, 2006.

⁷⁰⁸ Michael Kunczik i Astrid Zifel. *Uvod u znanost o medijima i komunikologiju*, Zaklada Friedrich Ebert, 2006, str. 32 i 38.

⁷⁰⁹ Fred S. Zibert, Direktor Škole novinarstva i komunikacije na Univerzitetu Ilinoj (Illinois), Teodor Piterson (Theodore Peterson), profesor Škole novinarstva i komunikacije na Univerzitetu Ilinoj (Illinois).

⁷¹⁰ „Kako ističe McQuail (2000, 154), nastanak knjige treba smestiti u kontekst hladnog rata i napora SAD-da širom celog sveta prošire svoju ideju liberalizma, slobodnog preduzetništva i slobode medija”, citirano u: Michael Kunczik i Astrid Zifel. *Uvod u znanost o medijima i komunikologiju*, Zaklada Friedrich Ebert, 2006.

⁷¹¹ „Prvobitni pristup odnosio se na štampu. McQuail je (1983, 85; 1987, 111) četiri teorije nadopunio još dvema i pokušao ih adaptirati na aktualnije uslove i ostale medije”, citirano u: Michael Kunczik i Astrid Zifel. *Uvod u znanost o medijima i komunikologiju*, Zaklada Friedrich Ebert, 2006.

3. Teorija društvene odgovornosti modernog doba, koja insistira na podjednako zastupljenosti svih relevantnih činilaca, i
4. Komunistička teorija, koja je u suštini proširena i poboljšana stara autoritarna teorija.

O funkcijama medija pisali su i domaći autori. Profesor Toma Đorđević navodi osnovne funkcije masovnih komunikacija. Razmatrajući televiziju kao najznačajniji medij masovne komunikacije navodi tri njene funkcije:⁷¹²

1. distraktivna funkcija

Iako se distraktivna funkcija iscrpljuje u zabavno – rekreativnim efektima to ne znači da je to i jedina svrha komunikacije posredovana porukama te vrste.

2. edukativna funkcija

Svrha joj je da širenjem informativnih sadržaja obezbedi, pored ostalog, i transmitovanje socijalnog nasleđa od jedne generacije drugoj. Reč je pre svega o transmitovanju kulturnog nasleđa koje se odnosi na: kulturno stvaralaštvo, socijalne norme i vrednosti, socijalno iskustvo i tradicija; tekovine duha i tradicije prethodnih generacija bez čega bi bilo teško zamisliti kompleksan proces ljudske socijalizacije i adaptacije društvenoj sredini, nasleđenim uslovima

3. informativna funkcija

Aktivnošću masovnih medija šire se različite vrste informacija – ekonomske, političke, kulturne, estetske itd., zavisno od toga na kojem sektoru socijalnog života ljudi stižu saznanja do tada nepoznata u socijalnom iskustvu, što i jeste osnovni sadržaj informativnog jezgra svake poruke.⁷¹³ Jedan broj drugih teoretičara opisuje masovne medije čiji je cilj da informišu, uveravaju, zabavljaju i prodaju. Ali sva četiri elementa retko su prisutna u okviru jedne priče, reklame, teksta ili informacije.⁷¹⁴

⁷¹² Toma Đorđević, *Teorija masovnih komunikacija*, Savez inženjera i tehničara Jugoslavije, 1989, str. 127–133.

⁷¹³ Citat u: Hajdana J. Glomazić, *Odnos odraslih prema obrazovnoj i vaspitno-etičkoj funkciji televizije*, doktorska disertacija, Filozofski fakultet, Univerzitet u Beogradu 2012, strana 44, <http://nardus.mfn.gov.rs/bitstream/handle/123456789/3261/Disertacija.pdf?sequence=1&isAllo wed=y>.

⁷¹⁴ Željko Bjelajac i Boro Merdović, „Senzacionalizam u medijima kao uzrok destabilizacije politike suzbijanja kriminaliteta”, *Kultura polisa*, 15, no. 35, (2018): 289–300.

1.2. Sovjetski teoretičari medija

U Rusiji i kasnije Sovjetskom Savezu, uvek se naročita pažnja polagala obradi i usmeravanju velikih masa ljudi na očekivano i poželjno ponašanje. Pre nego što su u zaostalu carsku Rusiju stigli *mas mediji*, ulogu obrađivača masa vršili su naročito sposobni i za rad sa masama obdareni pojedinci.⁷¹⁵ Kasnije, kada su stigli masovni mediji, sovjetski, a zatim ruski establišment su ih čvrsto prigrabili i stavili pod gvozdenu kontrolu,⁷¹⁶ i, pored informativne, naučno razvijali i čitav dijapazon funkcija medija kojima se društvo usmeravalo ka poželjnom ponašanju⁷¹⁷. Rusija je jedna od retkih zemalja u kojoj se otvoreno govori da su mediji, uz zakonodavnu, izvršnu i sudsku, „četvrta” vlast.

Udžbenik za studente Fakulteta novinarstva na poznatom moskovskom MGU Lomonosova, koji je uredio dekan Fakulteta novinarstva prof. J.N. Zasurski⁷¹⁸ nudi sledeće funkcije medija:

- Informativnu,
- Analitičku,
- Zabavnu ,
- Saznajnu,
- Komentatorsku, kao najviši novinarski nivo
- Obrazovnu,
- Funkcija propagande (mediji se u Rusiji nazivaju četvrtom vlašću),
- Hedonističku⁷¹⁹

⁷¹⁵ Tokom Oktobarske revolucije u Rusiji, stvoren je termin „masovici” (*масовики*) za ljude koji su imali sposobnost da u direktnom kontaktu sa masom ljudi navedu tu masu na željeno ponašanje.

⁷¹⁶ „Radio Moskva,” dnevni list „Pravda” i agencija TASS su imale ekskluzivno pravo da saopštavaju nezvanične stavove Države i Partije. Iako to nisu bile formalne odluke državnih ili partijskih organa, one su se ipak smatrale obavezujućim za sve građane. Takve informacije su uvek počinjale najavom: „Radio Moskva je ovlašćena da saopšti” („Радио Москва уполномочена заявить”), a onda je sledio tekst saopštenja.

⁷¹⁷ Kolokvijalno se govorilo da je Sekretar Ideološke komisije Centralnog komiteta KP SSSR - glavni urednik svih medija u državi.

⁷¹⁸ Jasen Zasurskij (Ясен Николаевич Засурский, 1929) je čitave 42 godine (od 1965 do 2007) bio dekan Fakulteta žurnalistike na Moskovskom državnom Univerzitetu (Факультет журналистики МГУ имени М. В. Ломоносова).

⁷¹⁹ http://refi.su/help_13.htm pristupljeno 12. 02. 2021.

Veoma uticajni ruski teoretičar Igor Panarin⁷²⁰ u svom zapaženom delu⁷²¹ uvodi izvesne novine u klasifikaciju funkcija masovnih medija. To su:

- Informaciona funkcija,
- Obrazovna funkcija,
- Propagandna funkcija,
- Funkcija socijalizacije,
- Funkcija kritike i kontrole, odnosno društveno angažovana uloga SMI,
- Funkcija mobilizacije za društveno poželjnu aktivnost,
- Funkcija promocije inovacija,
- Operativna funkcija,
- Funkcija formiranja i oblikovanja javnog mnjenja.

Panarin visoko ceni američkog teoretičara Harolda Lasvela i naročito apostrofira njegovo identifikovanje četiri glavne funkcija medija:

- Opažanje sveta (prikupljanje i širenje informacija),
- Uređivanje prikupljenih informacija (izbor i komentarisanje informacija),
- Formiranje javnog mnjenja,
- Širenje kulture

Po Panarinu je veoma teško, ako ne i nemoguće objašnjavati javno mnjenje a ne razumeti mentalna stanja ljudi kao subjekata i objekata javnog mnjenja. U izlaganju svojih ideja se naročito poziva na psihološki pristup analizi javnog mnjenja koji su dali G. Lebon, G. Tarde, V. Behterov, Z. Frojd, Charles Cooley, A. Lowell, W. Lippman, L. Ferstingera, Erich Fromm, B. Ananava, B. Jadov.⁷²²

⁷²⁰ Igor Panarin (Игорь Николаевич Панарин), u širim krugovima poznat kao naučnik koji je predvideo krizu Zapada i najavio raspad SAD, završio je u SSSR Orlovsku akademiju za vezu KGB i psihologiju na Vojno-političkoj akademiji. Doktor je političkih nauka, član Akademije vojnih nauka Rusije i dekan Fakulteta Međunarodnih odnosa Diplomatske akademije MIP Ruske Federacije.

⁷²¹ Панарин, Игорь Николаевич: *СМИ, пропаганда и информационные войны*, Поколение, 2012, str. 107–110.

⁷²² Gistav Lebon (Gustave Le Bon, 1841–1931), francuski socijalni psiholog i antropolog; Gabriel Tard (Jean-Gabriel De Tarde, 1843–1904), francuski sociolog, kriminolog i socijalni psiholog koji je sociologiju posmatrao kao zbir malih psiholoških interakcija između pojedinaca; V. M. Behterov (Владимир Михайлович Бехтерев 1857–1927), ruski naučnik koji se bavio psihijatrijom, neurologijom, psihologijom. U svojim istraživanjima je polazio od čisto materijalističkih stavova, što ga je pre Oktobarske revolucije dovelo u sukob sa moćnom Ruskom pravoslavnom crkvom; Čarls Horton Kuli (Charles Horton Cooley) (1864–1929), američki sociolog; Volter Lipman (Walter Lippmann) (1889–1974), američki pisac, novinar i politički komentator, poznat po tome što je

Politika usmeravanja javnog mnjenja zahteva osećaje poznavanje masa, znanje o stvarnoj situaciji. Dakle, s jedne strane, informacije i psihološki uticaj kroz sve moguće kanale, a sa druge – pomno istraživanje javnog mnjenja.

Jevgenij Prohorov,⁷²³ smatrajući medije multifunkcionalnim sistemom, identifikuje šest funkcija medija:

- Funkcija komunikacije, umrežavanja, koje autor naziva originalnom funkcijom novinarstva;
- funkcija direktnog organizovanjem građana, i to je najvidljivija uloga novinarstva kao „četvrte sile” u društvu;
- ideološka (socijalno-usmeravajuća)
- kulturna i obrazovna,
- ekonomsko propagandna
- rekreativna

1.3. Novi mediji⁷²⁴

Nauka i naučna zajednica su tradicionalno konzervativni i teško prihvataju nove realnosti i nove ideje. Tako je i sa naukom o medijima. Čvrsto se držeći tradicionalnih istina, uglavnom je kasnila za životom i razvojem tehnologija koje su uslovljavale razvoj medija.

prvi predstavio koncept hladnog rata i stvorio termin „stereotip” u njegovom današnjem psihološkom značenju, najpoznatije delo mu je *Public Opinion* iz 1922; Leon Festinger (1919 – 1989) američki psiholog, profesor univerziteta MIT i Stanford; Boris Ananjev (Борис Герасимович Ананьев 1907–1972, sovjetski psiholog, osnivač aktuelne koncepcije Sankt-Peterburškog fakulteta psihologije; Vladimir Jadov (Владимир Александрович Ядов, 1929) sovjetski i ruski sociolog. Diplomirao na Lenjingradskom državnom univerzitetu. Od 1988 do 2000 bio direktor Instituta sociologije Ruske Akademije nauka. Dekan fakulteta sociologije na Državnom akademskom univerzitetu humanističkih nauka.

⁷²³ Jevgenij Prohorov (Евгений Павлович Прохоров 1931–2011) ruski sociolog, osnivač sovjetske i savremene ruske teorije novinarstva, zaslužni profesor moskovskog Fakulteta žurnalistike (Факультет журналистики МГУ имени М. В. Ломоносова).

⁷²⁴ Lev Manovič, (rođen kao Лев Захаревич Манович, Moskva 1960). Emigrirao u SAD 1981. Smatra se vodećim teoretičarem digitalne kulture i medijske umetnosti, i profesor je vizuelnih umetnost na univerzitetu Kalifornija u San Dijegu. Njegovo delo *Jezik novih medija* (The Language of New Media, MIT Press, 2001) smatra se „najsugestivnijim i najširim prikazom istorije medija od Maršala Makluana”. <http://mitpress.mit.edu/books/language-new-media>, pristupljeno 15. 02. 2015.

Novi mediji su tu. Oni žive sa nama i oko nas. Došli su neprimetno i nenametljivo, povlačeći se⁷²⁵ kada je to trebalo. Sada se čitaju elektronska izdanja dnevnih novina i časopisa, elektronske biblioteke i razne mediateke nude milione knjiga, pesama, filmova i drugih sadržaja. Milioni igrača istovremeno igraju istu video igru,⁷²⁶ a uticaj tehnologije video igara na proizvodnju filmova je toliki da će uskoro klasičan film kakvog svi poznajemo i u kojima glumci glume, a kamere snimaju, morati da se odvoji u posebnu kategoriju, različitu od elektronski proizvedenih filmova.

Kao i kod svih definicija društvenih fenomena, i kod definisanja novih medija postoji mnoštvo pristupa. Novi mediji su termin koji je na kraju dvadesetog veka počeo da se koristi za označavanje interaktivnih elektronskih medija i proizvodnje novih oblika komunikacije sa konzumentima. Ključna stvar u delovanju novih medija je interaktivnost. Pre skoro 30 godina, novi mediji su definisani kao komunikacione tehnologije koja omogućavaju interaktivnost između svih korisnika ali i interaktivnost između korisnika i informacija. Zato se termin „novi mediji” odnosi se ne samo na tehničko-tehnološke inovacije, „već i na širok spektar promena u procesu medijske produkcije, distribucije medijskih sadržaja i upotrebe medija. Ove promene dešavaju se u medijskom pejzažu na nivou tehnologija, teksta, konvencija i kulture. Neke od osnovnih karakteristika novih medija su digitalnost, interaktivnost, demasifikacija, asinhronizovanost i umrežavanje”.⁷²⁷

Sada je svako sa minimum opreme u stanju da stvori svoje medije koje mogu da objavljuju sve sadržaje u bilo kom formatu: tekst ili slike, audio ili video.⁷²⁸ Prema tome, novi mediji menjaju socijalni model komunikacije i način na koji ljudi komuniciraju jedni s drugima. „Proliferacija medijskih kanala i medijskih sadržaja odražava ključni pomak u medijskoj industriji, fokus je sada isključivo na publici.

⁷²⁵ Jedna od najprestižnijih novinarskih nagrada u svetu je British press award (<http://www.pressawards.org.uk/>), koga britanski novinari zovu Oskar za novinarstvo. Nagradu dodeljuje British Society of Editors, University Centre, Cambridge, UK. Posle naglog pokretanja internet izdanja britanskih listova krajem veka, Bord direktora British press award je 2001. uveo novu kategoriju „Online Journalist of the Year”. Nagrada je dodeljena 2001. Miroslavu Filipoviću iz Institute for War and Peace Reporting, London i 2002. Danu Milmou iz Guardian Unlimited. Međutim, pošto je već 2003. konkurencija bila preslaba, ta kategorija je ukinuta. Vraćena je tek 2012. kao „The digital award” ali samo za novine a ne i za autore. Nagradu je dobilo elektronsko izdanje lista Daily Mail (Mail online).

⁷²⁶ Mnoge MMO (massive multiplayer online) igre bez obzira na žanr, što je trend inkorporiran u gotovo svaku igru nastalu u poslednjih nekoliko godina. Igranje na internetu donosi sasvim drugačije igračko iskustvo, upravo zbog nepredvidivosti ljudskog ponašanja, za razliku od unapred definisanih parametara veštačke inteligencije kompjuterskog protivnika.

⁷²⁷ Ana Martinoli. „Novi mediji i kreativne industrije – nove mogućnosti za publiku.” *Kultura*, no. 128 (2010): 161–86.

⁷²⁸ Blog, itd.

Iz proliferacije medijskog sadržaja izrasta novi medijski trend – fragmentacija publike – kojoj je pre svega doprineo i brz razvoj sofisticirane komunikacione tehnologije i novi mediji. Sve je veći broj medija koji u svojoj tehničko-tehnoškoj osnovi imaju nove medije, čiji interesi mogu biti sticanje profita, ali istovremeno i briga o društveno važnim, angažovanim temama, kao i obraćanje malim slušalačkim grupama, okupljenim oko istih sistema vrednosti”.⁷²⁹

Kategorije koje se smatraju novim medijima su: Internet, veb prezentacije, multimedija, video igre, CD-ROM, DVD i virtuelna realnost. Dublje gledano, postoje mnogobrojni televizijski programi snimljeni u digitalnom formatu, koji se kasnije edituju na računarima, kao i filmovi u kojima se koristi 3D animacija i digitalno komponovanje, tako da popularno viđenje izgleda prilično ograničeno. Savremeni grafički dizajn je nezamisliv bez računara (komponovanje teksta, fotografija, ilustracija).

„Najznačajnija karakteristika novih elektronskih medija⁷³⁰ je da su svi međusobno povezani. Mi smo sada svedoci razvoja univerzalne interkonekcije u kojoj postoje i audio i video i elektronski tekst. To će nesporno dovesti do zamućenja granice između interpersonalne i masovne komunikacije, između javnog i privatnog oblika komunikacije”- napisao je Rasel Nojman.⁷³¹

Novo poglavlje u teoriji novih medija počelo je kada je Lev Manovič u svojoj knjizi „The Language of New Media”⁷³² pokušao da napravi razliku između starih i novih medija, koristeći pet parametara. Pošto ovo nije rad o medijima, jednu od interpretacija pet Manovičevih parametara⁷³³ dajemo krajnje simplifikovano.

Prvo, objekt novih medija se može opisati matematički. Svaku sliku ili oblik je moguće opisati koristeći matematičku funkciju. Osim toga, objekt novih medija

⁷²⁹ Ana Martinoli. „Novi mediji i kreativne industrije – nove mogućnosti za publiku.” *Kultura*, no. 128 (2010): 161–86.

⁷³⁰ V. Rasel Nojman (W. Russell Neuman), američki naučnik, profesor tehnologije medija na univerzitetu Mičigen.

⁷³¹ Russell W. Neuman, *The Future of the Mass Audience*, Cambridge University Press, 1991.

⁷³² U ovoj knjizi Lev Manovič predstavlja prvu sistematsku i rigoroznu teoriju novih medija. On postavlja nove medije nasuprot istoriji vizuelnih i medijskih kultura u prethodnih nekoliko vekova. U knjizi diskutuje oslanjanje novih medija na stare konvencije, kao što su pravougaoni kadar i pokretna kamera, i pokazuje kako novi mediji stvaraju iluziju realnosti, obraćaju se posmatraču i predstavljaju prostor. On takođe analizira kategorije i forme jedinstvene za nove medije, kao što su interfejs i baze podataka. Manovič koristi koncepte iz istorije filma, istorije umetnosti i kompjuterskih nauka, i uvodi nove teoretske konstrukcije, kao što su kulturni interfejs, prostorna montaža i kinematografija. Teorija i istorija filma imaju važnu ulogu u ovom delu. Između ostalog, Manovič diskutuje o paralelama između istorije filma i novih medija, digitalne kinematografije, kao i istorijske veze između avangardnog filma i novih medija <http://mitpress.mit.edu/books/language-new-media>, pristupljeno 15. februara 2015

⁷³³ Анна Сакоян, „Новые Медиа,” August 5, 2011, https://polit.ru/article/2011/08/05/new_media/.

podleže algoritamskim manipulacijama. Drugim rečima, novi mediji su programibilni. Nasuprot tome, stari mediji ne mogu da budu tačno predstavljeni digitalnim ekvivalentom. Takvi objekti, na primer, analogne fotografije, iako se mogu replicirati, nikada nisu identične.

Drugo, objekti novih medija, za razliku od starih, grade se po modularnom principu. „Kao što fraktal ima istu strukturu na različitim nivoima, objekt novih medija nikada ne menja svoju modularnu strukturu. Elementi medija, bilo da su to slike, zvuci, oblici ili karakteristike, predstavljaju sažimanje pojedinih jedinica (piksela, mnogouglova, prostornih elemenata, simbola). Ti elementi se grupišu u veće objekte zadržavajući svoja početna svojstva. Dobijene objekte je moguće kombinovati i dobiti još veće objekte, a da pri tome komponente neće izgubiti svoju nezavisnost”.

Treće, zbog svojstva opisanih u prva dva paragrafa, mnoge od operacija je moguće automatizovati; zahvaljujući tome, taj niz akcija može da se izvrši bez direktne ljudske kontrole. Na primer, koristeći određene algoritme koji rade na grafičkom ili tekst editoru, korisnici mogu da menjaju medije ili da kreiraju nove od početka. Ovu vrstu automatike Manović naziva automatikom niskog nivoa (low-level). Za automatizaciju visokog nivoa on zahteva progres koji se tiče složenih zadataka na granici veštačke inteligencije kada kompjuter počne da razume korisnika. Posebno je važno da se poboljšaju mogućnosti pretrage objekata medija u bazama podataka na Internetu.

Četvrto, objekt novih medija može lako da se menja, i on može da postoji u beskonačnom broju verzija. U slučaju starih medija jednom data kompozicija medija je zauvek fiksirana. Konkretno, ova mogućnost podrazumeva razliku između interfejsa i sadržaja, zato što i jedno i drugo mogu da se izraze u različitim oblicima i mogu različito da izgledaju u zavisnosti od ličnih svojstava korisnika. Manović ovde u teoriju uključuje reafirmisani koncept “hypermedia”,⁷³⁴ koji opisuje popularnu novomedijsku strukturu (WWW), gde je moguće, prateći hiperveze, pronaći različite verzije istog dokumenta. Konačno, varijabilnost se ispoljava i u sposobnosti da se kontroliše količina objekata i nivo njihovih detalja.

Peto, autor ističe još jedan aspekt novih medija, koji on naziva „transkodiranjem” (transcoding). Bukvalno prevedeno to označava mogućnost transformacije objekata medija iz jednog formata u drugi. Ali Manović taj termin koristi šire, on govori o fizičkom transferu kulturnih objekata u format predmeta medija koji imaju dvojni prirodu. S jedne strane, oni korespondiraju sa čovekom

⁷³⁴ Hipermediji (hypermedia), izvedeno iz termina “hypertext”, predstavlja nelinearni medij koji sadrži informacije koje uključuju grafiku, zvuk, video zapise, običan tekst i hipertekst. Ovaj termin je uži od rasprostranjenijeg termina „multimedija”, koji mogu da uključuju i neinteraktivne linearne prezentacije kao i hipermedije. Termin je prvi upotrebio Ted Nelson 1965. godine.

koji ustanovljava vezu između njih i drugih kulturnih objekata, a sa druge strane, svi oni korespondiraju sa kompjuterom koji obezbeđuje vezu sa drugim objektima medija po, za njih, relevantnim parametrima (veličina, rezolucija, tip, itd).

Jedan drugačiji način posmatranja Manoviča dovodi do saznanja da on nove medije determiniše kao postmedije ili metamedije, za razliku od starih medija koji novim medijima predstavljaju samo polaznu osnovu. Nema novih medija bez starih, novi mediji su stari mediji samo što su propušteni kroz transformacione procese metamedijskog društva. On zbog toga determiniše novo razdoblje u istoriji medija i naziva ga metamedijskim društvom koje se najpre pojavilo i prijavilo u sferi umetnosti. U metamedijskom društvu "princip sine qua non" je – kompjuter. On je sve, bez njega nema novih medija. Kompjuter služi za pristup svom znanju sveta, za gledanje, obradu, imaginaciju, koristi se za čuvanje, deljenje, manipulaciju. Slično je i sa novim tehnikama analize medija i generisanjem i medijskom manipulacijom.

Ako uopšte postoji suština, odnosno suštastvena lokacija novih medija, onda se ona, po Manoviču, nalazi u kompjuterskom monitoru, odnosno ekranu na kome se ispisuju nematerijalne reči i slike. U nastavku, on opisuje transformaciju klasičnog ekrana najpre u dinamički ekran, pa onda ekran realnog vremena, da bi se sve završilo u ekranu interaktivnog tipa (touchscreen, ekran osetljiv na dodir).

U vezi sa novim medijima Manovič napominje važnost promene načina prezentiranja informacija. On kompjutersku bazu podataka u kojoj su informacije poređane hijerarhijski, suprotstavlja objektnom ili drugom principu rasprostranjenom u ljudskoj kulturi (nativ) u kojem su informacije predstavljene u vremenski sekvencijalnom obliku, odnosno u obliku priče (kao u knjizi ili filmu). Manipulacija bazama podataka fundamentalno se razlikuje od čitanja knjige ili gledanje videa, ali u duhu proliferacije novih medija takav način pribavljanja i prezentiranja informacija, prema njegovim rečima, priključuje se velikom broju drugih kulturnih praksi.

Novim medijima se bavi i Rodžer Fidler,⁷³⁵ ali u jednom drugim smislu, više inženjerskom. Izučavajući principe koji uslovljavaju razvoj komunikacijskih medija, Fidler potvrđuje Manovičevu tezu da se do novih medija stiže postupno kroz transformaciju starih medija. On uvodi i termin metamorfoze medija, odnosno medijamorfoze koja se odigrava u tri faze, faze kohabitacije (1), faze uzajamnog privlačenja i prožimanja (2) i faze nadgradnje starih medija novim tehnologijama (3).

⁷³⁵ Rodžer F. Fidler (Roger), konsultant za nove medije i gostujući profesor univerziteta Kolorado, i međunarodno priznati pionir i vizionar u oblasti elektronskog izdavaštva.

Razrađujući dalje suštinu i spontanost medijamorfoze, Fidler selektuje fundamentalne principe medijamorfoze i stavlja ih u kontekst međuljudske komunikacije, podsećajući da je aktuelna medijamorfoza ljudskog sistema komunikacije najmanje četvrta takva promena u ljudskoj istoriji. Do prve je dovela pojava artikulisanog govornog jezika, drugu medijamorfozu su donele prve reči zapisane nečim na nečemu, pronalazak električne struje je uveo čovečanstvo u treću medijamorfozu pripremajući je za ovu četvrtu, koja se odigrava pred našim očima.⁷³⁶

Za kraj, pogled u budućnost, ili neka vrsta uputstva za upotrebu novih medija i medija uopšte. „Novi mediji⁷³⁷ zahtevaju novi stadijum u razvitku medijske teorije, čije početke možemo zapaziti u revolucionarnim radovima Harolda Inisa⁷³⁸ i Maršala Makluana u 1950-im godinama. Kako bi smo shvatili logiku novih medija, moramo se okrenuti kompjuterskoj nauci. Možemo očekivati da ćemo onde pronaći nove termine, kategorije i operacije svojstvene novim medijima, koje je postalo moguće programirati. Od medijskih studija prelazimo na nešto što se može nazvati softverskim studijama, a od medijske teorije na softversku teoriju. Načelo transkodiranja je jedan mogući način da počnemo da razmišljamo o softverskoj teoriji. Drugi način s kojim ova knjiga eksperimentiše je upotreba koncepcija iz kompjuterske nauke kao kategorija za novu medijsku teoriju. Tu su primeri, recimo, „interfejs” i „baza podataka”. Zatim, na kraju, iza analize „materijala” i logičkih načela kompjuterskog hardvera i softvera u ovom poglavlju, slede dva poglavlja o interfejsu čovek-kompjuter te interfejsima softverskih aplikacija na osnovu kojih se kreira i pristup novim medijskim objektima”.

1.4. Zaključak

U ovom poglavlju smo videli da pojam medij moramo posmatrati maksimalno široko. Medij nije samo sredstvo za masovno komuniciranje, već je sve ono što na bilo koji način služi za komunikaciju, izražavanje, oblikovanje, sve ono što služi posredovanju između nečega. To znači, slikarski medij, pozorišni medij, umetnički medij, ludistički medij, a ne samo televizijski medij i medij masovne komunikacije, novine itd. Pod medijima možemo da podrazumevamo tehnički ili tehnološki oblik posredovanja i izražavanja, koji može da nađe dvostruki izraz. Novi mediji mogu da se koriste za novu umetnost, pa će nova umetnost biti ona koja počiva na

⁷³⁶ Roger F. Fidler, *Mediamorphosis: Understanding New Media*, SAGE Publications, 1997, str. 69.

⁷³⁷ Lev Manovich, „Novi mediji: upute za uporabu”, *Književna smotra*, 38 (2006), br. 140 (2), 43–51.

⁷³⁸ Harold Inis (Harold Adams Innis, 1894–1952) bio je kanadski profesor političke ekonomije na Univerzitetu u Torontu i autor je nekoliko izuzetno značajnih dela o medijima, teoriji komunikacije i ekonomskoj istoriji Kanade. Široko se smatra jednim od najoriginalnijih kanadskih mislilaca.

nekoj medijskoj inovaciji ili novom mediju. A novi mediji mogu da se koriste kao mediji masovne komunikacije, to jest Internet.⁷³⁹ Novi mediji konstituišu i novu supkulturu.⁷⁴⁰ Mediji pomažu da se pojedinac pozicionira i odredi sebe i svoje ponašanje u odnosu na druge i bolje se orijentiše u stvarnim društvenim situacijama.⁷⁴¹ Uticaj masovnih medija može biti podeljen u dve kategorije: uticaj putem osnovnih programskih sadržaja (tekstovi, emisije, reportaže, audio i video klipovi i dr.), i uticaj putem sadržaja oglašavanja.⁷⁴² Da bi auditorijum stekao jasnu sliku o prednostima i manama određene stvari, obe kategorije moraju da budu u saglasju i u pogledu poruke koju šalju, i u pogledu vrednosnog sistema. Stoga mediji moraju da preuzmu proaktivniju ulogu, u skladu sa njihovom ulogom u društvu i funkcijama koje moraju da ostvaruju da bi imale legitimno pravo da koriste medijski prostor, koji se mora posmatrati kao javno dobro.⁷⁴³

Tradicionalni mediji su se takođe izmestili u digitalno, ali puka tranzicija ili digitalizacija sadržaja tradicionalnih medija nije razlog tako temeljite promene u načinu funkcionisanja ljudskih bića. Ovde je važno ukazati na dva fenomena karakteristična za digitalne medije, a to su interkonektivnost (međupovezanost) i interaktivnost. Postoji još jedna definišuća osobina tog novog medijskog prostora i nove, digitalizovane kulture i društva, a to je nominalna anonimnost korisnika. Ta anonimnost, i dualističnost etike koju smo pomenuli otvara praktično neograničen novi prostor u kome, po prirodi stvari, važe malo izmenjene zakonitosti u odnosu na realni svet, što uz sve ono što je dobro, istovremeno i umnožava načine na koji se najrazličitije ponašanje može ispoljiti unutar trougla interkonektivnost-interaktivnost-anonimnost.⁷⁴⁴

Video igra je nesporno jedan od najinfluentnijih novih medija, medij koji tek treba da dobije puni smisao i koji treba da pokaže koliki deo javnog i privatnog života zauzeo ili osvojio. Mi to još uvek ne znamo jer ni teorija medija, a još manje teorija video igre ne prati ono što se događa na terenu, a kamo li, što je njen

⁷³⁹ Nevena Daković, *Teorija novih medija*, (Januar 25, 2006) <http://www.scribd.com/doc/47408745/Teorija-novih-medija>.

⁷⁴⁰ Željko Bjelajac i Aleksandar Filipović, „Uloga masovnih medija u degradaciji savremenog društva”, *Kultura polisa*, 15, no. 4, (2018): 9–21.

⁷⁴¹ Željko Bjelajac, „Mediji, supkultura i kriminalitet”, *Kultura Polisa*, 12, no. 27, (2015): 121–34.

⁷⁴² Željko Bjelajac and Aleksandar Filipović, “The Role of the Media in the Affirmation of the Culture of Food Safety,” *Ekonomika Poljoprivrede* 67, no. 2 (2020): 609–22, <https://doi.org/10.5937/ekopolj2002609b>.

⁷⁴³ Željko Bjelajac, Aleksandar Filipović, and Božidar Banović, “Instruments of Support in Promotion of Healthy Food and Food Safety Culture,” *Ekonomika Poljoprivrede* 68, no. 1 (2021): 241–55, <https://doi.org/10.5937/ekopolj2101241b>.

⁷⁴⁴ Željko Bjelajac i Aleksandar Filipović, „Fleksibilnost digitalnih medija za manipulativno delovanje seksualnih predatora”, *Kultura polisa* 17, no. 44, (2021): 51–67, <https://doi.org/10.51738/Kpolisa2021.18.1r.2.01>.

zadatak, da prethodi događajima i predviđa ono što će se dogoditi. Značaj video igre kao nove tehnološke forme koja je potpuno preobrazila komunikacijske odnose i sve aspekte svakodnevnog života, ne prati odgovarajuća istraživačka inicijativa. „Razlog tome može se pronaći u brzini tehnoloških promena i inovacija koje su potpuno neuhvatljive istraživačima čiji rezultati postaju anahroni u trenutku završetka projekta. Odgovore na pitanja ko koristi internet i u koje svrhe, ko kreira video igre i u koje svrhe, da li se može govoriti o razvoju zavisnosti od interneta ili video igara, u kojoj meri online okruženje pogoduje korisnicima i igračima video igara za eksperimentisanje sa sopstvenim identitetima i koje karakteristike ličnosti opredeljuju osobe za favorizovanje onlajn, virtualne komunikacije nasuprot neposrednoj”,⁷⁴⁵ sve su to teme koje bi morale da budu proučene. Takođe, pogodnosti i nova polja koja otvara internet, poput onlajn kupovine, blogova, video igara i formiranje avatara, mogućnosti korišćenja avatara i sveta video igre sa one strane ekrana u psihologiji, neurologiji, socijalizaciji, oblikovanju kolektivne svesti i morala, čekaju da budu interdisciplinarno razmatrane ne samo u ludističkim, komunikacionim ili umetničkim granama nauke, već i u pedagogiji, medicine, filozofiji. Migracija brojnih aspekata ljudskog života i privređivanja u onlajn sfere postala je neodvojivi deo svakodnevice i teško je zamisliti funkcionisanje bilo kog aspekta života bez interneta i prostora u kome se odvija najveći deo ljudskih interakcija a koji on omogućava. Jedna tako velika i značajna nova forma stvorila je veliki broj manjih, i uslovlila transformaciju stvari i fenomena iz fizičkog sveta u sasvim nove digitalne forme.⁷⁴⁶ Internet druge decenije 21. veka više nije samo riznica znanja, „ogromna neuredna biblioteka”, kao što je bilo u doba Web 1.0. To je komunikaciona platforma koju koriste svi, uključujući decu. Savremeni internet se ne razlikuje mnogo od gradske ulice, parka, tržnog centra gde se ljudi susreću, komuniciraju, kupuju, opuštaju i zabavljaju se, ali čine i razna kriminalna i društveno neprihvatljiva dela.^{747,748} Ni video igre, koje su po svojoj prirodi značajno otpornije i nepodesnije za različite transgresije u odnosu na druge medije, ipak nisu imune na ispoljavanje antisocijalnog i kriminalnog ponašanja.⁷⁴⁹ Zbog te, destruktivne komponente neotuđive od tehnološke i

⁷⁴⁵ Ivana Stojković, „Psihologija medija”. *CM: Communication and Media Journal* 34, (2015): 129–36.

⁷⁴⁶ Željko Bjelajac and Aleksandar Filipović. “Specific Characteristics of Digital Violence and Digital Crime.” *Pravo – Teorija i praksa* 38, no. 4 (2021): 16–32. <https://doi.org/10.5937/ptp2104016b>

⁷⁴⁷ Željko Bjelajac i Aleksandar Filipović, „Perspektive zaštite dece od zloupotreba na internetu”, *Kultura polisa* 17, no. 41, (2020): 259–271.

⁷⁴⁸ Videti više: Željko Bjelajac i Aleksandar Filipović, „Internet i društvene mreže kao neograničeni prostor za koncentraciju i multiplicirano prisustvo pedofila”, *Kultura polisa* 17, no.1, (2020): 29–40.

⁷⁴⁹ Aleksandar Filipović, „Video igre kao sredstvo za podsticanje interaktivnog odnosa između pedofila i dece”, *Kultura polisa* 17, no. 41, (2020); 41–52.

društvene transformacije mora se usmeriti jedan poseban korpus kako akademskih istraživanja, tako i praktičnih mehanizama koji bi služili makar kao kontrola štete. Video igre su već više od dve decenije predmet brojnih ozbiljnih rasprava vezanih za nasilje mladih i ulogu koju video igre eventualno imaju ili mogu da imaju u složenom psihološkom mehanizmu koji kod čoveka, najčešće mladog, utiče da on, umesto uobičajenog, odabere nasilan metod rešavanja problema. Uprkos velikom broju radova, do sada ipak nije formulisana jedinstven odgovor na pitanje da li video igre *per se* utiču na porast nasilja kod dece i omladine, ali je postignut jedan drugi rezultat koji neće pomoći objektivnom sagledavanju i, naravno, rešavanju problema –video igre su u značajnom broju radova, bez dovoljno dokaza, prokazane kao isključiv razlog za strašne i naizgled neobjašnjive i nepredvidive izlive nasilja mladih ljudi.⁷⁵⁰ Takva isključivost i često nedokazani ili problematični kauzaliteti kako u akademskim, tako još više u svakodnevnim diskursima čini štetu jednom fenomenu koji je itekako koristan, a sa druge strane svojevrsnim upiranjem prsta u video igre kao isključivog razloga za nasilno ponašanje mladih ne može se doći do istinitih zaključaka koji bi bili od koristi za rešavanje tog ozbiljnog problema.

Aktuelni razvoj igranja video igara zadržava kao konstantu segment ozbiljnog igranja ozbiljnih video igara. Ono što osvaja globalni medijski prostor su najmanje tri ludističko-medijska fenomena: onlajn zabava, društvene mreže i mobilni telefon kao kanal veze za IKT. Sva tri fenomena bitno povećavaju reprezentativne mogućnosti video igara i naglašavaju društvenu funkciju video igre kao novog, dominantnog interaktivnog medija i njen uticaj na aktivnosti korisnika u fizičkom okruženju, ali i mogućnost upravljanja utiskom koji korisnici ostavljaju na druge članove društvenih mreža i društva uopšte.

⁷⁵⁰ Željko Bjelajac i Aleksandar Filipović, „Korelativnost video igara i nasilja kod dece i mladih”, *Pravo i digitalne tehnologije – Zbornik radova sa XVI Međunarodnog naučnog skupa „Pravnički dani – Prof. dr Slavko Carić”* 26. – 28. septembar 2019. godine u Novom Sadu, (2019): 42–53.

APPENDIX II

2. Geneza i razvoj video igre u periodu 1947–2022

Prema podacima na jednom sajtu,⁷⁵¹ na dan 20. maja 2022. godine, u svetu je postojala 831 000 video igara u najmanje 30 žanrova. Od toga je 449.000 nuđeno na Google Play Store, 288.000 na App Store, a tek 68.000 na Steam. Broj igrača koji je igrao sve te igre, neznatno je prešao broj od 3 milijarde.⁷⁵²

Izveštaj Statiste⁷⁵³ o globalnom prihodu industije zabave otkrio je da su video igre najunosnija industrija zabave širom sveta. Prihod industrije video igara za 2022 je vredeo nešto više od 200 milijardi dolara, što je daleko premašilo prihod na blagajnama filmova i prihod industrije muzike. Mobilne igre su platforma za igranje igara koja se najbrže razvija širom sveta. U 2022. igre za pametne telefone činile su 53 odsto globalnog prihoda od igara. Kako upotreba pametnih telefona nastavlja da raste širom sveta, predviđa se da će prihodi od mobilnih igara premašiti 100 milijardi dolara do 2023.⁷⁵⁴ Kina je zauzela prvo mesto među najvećim svetskim tržištima igara, sa prihodom od 45,77 milijardi dolara. Tržište video igara u SAD zauzelo je drugo mesto, sa godišnjim prihodom od 44,98 milijarde dolara.⁷⁵⁵

Ako pokušamo da sačinimo genezu nastajanja video igara, naćićemo desetine izvora koji, gotovo u detalj navode relativno mali broj istih datuma i istih opisa događaja značajnih za istoriju ovog fenomena. Koji izvor odabrati? Da li birati jedan, ili napraviti kompilaciju i ostaviti ćitaocu da odabere onu klasifikaciju događaja kojoj najviše veruje?

<https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>

https://blackcaviar.games/game_history_en

<https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>

<https://kartsci.org/kocomu/computer-history/computer-games-history/>

⁷⁵¹ <https://webtribunal.net/blog/how-many-video-games-are-there/#gref>, pristupljeno 13.04.2022

⁷⁵² <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>

⁷⁵³ <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>

⁷⁵⁴ <https://www.statista.com/topics/1906/mobile-gaming/>

⁷⁵⁵ <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>

https://gamesisart.ru/istoriya_komputernyh_igr.html

<https://www.sk.rs/2000/06/skwv02.html>

2.1. Proto video igre

Obzirom na brzinu promena i usvajanja novih tehnologija i gustinu inovativnih događaja u toj sferi, video igre kao da su nastale u dalekoj prošlosti. Na početku, to što mi danas zovemo video igra, nipošto nije trebalo da bude igra, a naročito ne zabava. Prve igre su se pojavile kao postulat važnih i tajnih naučnih eksperimenata. Prvi kompjuteri su bili ogromni⁷⁵⁶ i basnoslovno skupi, a imali su ih samo vojska i najveće akademske institucije koje su, opet, radile za vojsku ili nacionalnu bezbednost.⁷⁵⁷ Tek pojavom jeftinih igračkih konzola i kasnije kompjutera igre su postale dostupne većini ljudi i krenule putem popularizacije koja je dovela do velike komercijalizacije koja je, opet, donela i dalje donosi ogromne profite.

Početnu fazu razvoja prvih video igara čini kraj četrdesetih i pedesete godine prošlog veka. Igre još uvek nisu dizajnirane za razonodu, već kao deo naučnih istraživanja. Igra OXO (tic-tac-toe) je nastala kao prilog doktorskoj disertaciji Alexander S. Douglasa⁷⁵⁸ na Univerzitetu Kembridž. Uprkos tome, igra je postala vrlo popularna među studentima i posetiocima škole. Tu je i igra „Tenis za dvoje” koju je 1958. godine napravio William Higinbotham.⁷⁵⁹ Igre tih vremena su razvijane posebno za svaki kompjuter i nisu imale gotovo nikakve sličnosti sa današnjim igrama. Za unos podataka i zadavanje komandi se koristilo nešto kao tastatura a na ekranu terminala se prikazivala monohromatska vektorska⁷⁶⁰ grafika, najčešće zelene boje na crnoj pozadini.

⁷⁵⁶ ENIAC (engl. Electronic Numerical Integrator And Computer) 1943. godine je započeo rad na projektovanju elektronskog računara koji je nazvan ENIAC. Sastojao se iz 18.000 elektronskih cevi i 1500 releja. Bio je težak 30 tona, trošio 140 KW snage i emitovao ogromnu toplotu.

⁷⁵⁷ <https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>

⁷⁵⁸ Alexander Shafto “Sandy” Douglas (1921–2010) je bio britanski profesor informatike, koji je zaslužan za kreiranje prve grafičke kompjuterske igre OXO (takođe poznate kao *Noughts and Crosses*), kompjuterske igre „iks-oks” iz 1952. na EDSAC računaru na Univerzitetu u Kembridžu.

⁷⁵⁹ William “Willy” A. Higinbotham (1910–1994), američki fizičar. Član tima koji je izradio prvu nuklearnu bombu, kasnije je postao vođa pokreta za neproliferaciju. Takođe ima svoju ulogu u istoriji video igara zbog kreiranja *Tenisa za dvoje* (Tennis for Two) 1958., prve interaktivne, analogne kompjuterske igre i jedne od prvih elektronskih igara koje koriste grafički displej.

⁷⁶⁰ Vektorska grafika ili geometrijsko oblikovanje (*Vector graphics, geometric modeling*) je način prikazivanja slike pomoću geometrijskih oblika kao što su tačke, linije, krive i poligoni.

2.2. Pionirski poduhvati inženjera entuzijasta (do 1960.)

Ovaj period pionirskog rada visokospecijalizovanih stručnjaka nije imao za cilj stvaranje video igara, čak ni igranje. Ideje za korišćenje pronalazaka namenjenih, pre svega, vojnoj industriji i novim oružjima za zabavu, došla je u dokolici kada je inženjerima palo na pamet da bi svetla tačka na ekranu mogla da bude lopta ili loptica koja se izvan laboratorija koristi u igri.

Najvažniji događaji perioda:^{761,762}

- 1947. podnet je prvi patent za upotrebu katodne cevi za potrebe igara na sreću. Patent su podneli Thomas T. Goldsmith Jr. i Ray Mann Astley 25. januara 1947, a dobili decembra 1948. Patent opisuje ideju kontrole položaja svetle tačkice na ekranu.
- 1948. stvoren je algoritam za igru šaha za kompjuter. Autori algoritma - Alan Turing⁷⁶³ i njegov kolega David Gawen *Champernowne*.⁷⁶⁴ To nije bio baš kod, već samo verbalni opis logičke akcije, podeljen u odvojene linije.
- 1950. objavljen je novinski tekst o razvoju programa za igranje šaha na kompjuteru. Autor – Claude Shannon.⁷⁶⁵ Tekst „Programiranje šahovske igre za kompjuter” zvanično je objavljen u časopisu „Philosophical Magazine”.
- 1950 ili 1951. napisan je prvi šahovski program. Autor – Dr. Dietrich Prince. Program je dobio ime „Turochamp”. Taj program je bio samo korisna vizija za budućnost, jer u to vreme nisu postojali dovoljno moćni kompjuteri na kojima bi bilo moguće pokrenuti program šahovske igre.
- 1951. pojavila se ideja za stvaranje interaktivne televizije na bazi kompjutera. Ideju je predložio inženjer Ralph Baer.⁷⁶⁶ To je bila samo vizija, bez ikakve praktične ideje ili rezultata.
- 1952. stvorena je prva logička kompjuterska igra „OXO” – kompjuterska implementacija dečje igre „Tic Tac Toe”. Igru je stvorio A. S. Douglas za vreme

⁷⁶¹ https://gamesisart.ru/istoriya_komputernyh_igr.html

⁷⁶² https://blackcaviar.games/game_history_en

⁷⁶³ Alan Matison Tjuring (*Alan Mathison Turing*; 1912–1954) je bio engleski matematičar, logičar i kriptograf. Smatra se ocem modernog računarstva – napravio je koncept algoritama koji se danas koristi u svetu.

⁷⁶⁴ David Gawen Champernowne (1912–2000) je bio engleski ekonomista i matematičar. Bio je profesor statističke ekonomije na Univerzitetu u Oksfordu (1948–1959), i profesor ekonomije i statistike na Univerzitetu u Kembridžu (1970–2000).

⁷⁶⁵ Claude Elwood Shannon (1916–2001) je bio američki matematičar, inženjer elektrotehnike i kriptograf poznat kao „otac informatičke teorije”

⁷⁶⁶ Ralph Henry Baer (Rudolf Heinrich Baer; 1922–2014) Amerikanac nemačkog porekla, bio je kreator video igara, pronalazač i inženjer, poznat kao „Otac video igara” zbog svojih velikih doprinosa igrama i industriji video igara u drugoj polovini XX veka. .

pripremanja doktorata na Cambridge University (Velika Britanija). Douglas je pisao svoju disertaciju o interakciji čoveka i kompjutera, a igra je korišćena kao grafički prikaz. Igra je postojala u jednom primerku na velikom kompjuteru EDSAC.

- 1958. objavljena je prva simulacija igre tenis. Autor je bio *William Higinbotham* – jedan od naučnika Brookhaven National Laboratory (New York, SAD). Igra se zvala „Tenis za dvoje”. U ovoj igri, dvojica muškaraca pokreću mobilnu platformu sa zadatkom da je postave ispred loptice koja dolazi sa protivničke strane da bi se ona odbila. Kompjuter nije učestvovao u igri, već je samo u realnom vremenu ispisivao rezultat na osciloskopu. Ova igra je postojala u jednom primerku.

Ako bi smo tražili osnovnu karakteristiku igara opisanih u ovom odeljku, bila bi to konstatacija da to što je stvoreno nije ispunjavalo takoreći ni jedan uslov koji smo, prilikom definisanja igre, predvideli da neka tvorevina mora da ispunjava da bi se nazvala igrom. Tek pred kraj perioda (1958) autori pokušavaju da dotadašnja naučna i tehnološka dostignuća iskoriste za malo zabave. Namera stvaralaca „toga” nije bila da se igraju, niti da prave igre. Ali, kao kod većine pronalazaka – tražili su jedno, a dobili drugo. To što smo dobili kasnijim razvojem „toga” bile su video igre, blistava zabava i ogroman planetarni biznis koji već nekoliko godina spasava posrnule privrede i savlađuje privredne recesije bogatih zemalja.

2.3. Ulazak igračkog hardvera i prve prave igre (1961–1970)

Period od 1961. do 1970. godine značajan je zbog činjenice da stvorena prva prava video igra za kompjuter. Bila je to igra *SpaceWar*⁷⁶⁷ za kompjuter PDP-1.⁷⁶⁸ Napravljen je i prvi prototip kompjuterskog miša. Tek kasnije se ispostavilo da je to bio nezamislivo veliki korak u razvoju kompjutera, i, naravno, za evoluciju kompjuterskih i kasnije video igara. U tom periodu počela je i komercijalna distribuciju video igara, a pojavila se i prva, primitivna arkaдна igra. Najvažniji događaji tog perioda:

- U aprilu 1962. godine, kompanija DEC⁷⁶⁹ je počela da prodaje relativno slabe kompjutere PDP-1. Kao program za testiranje uz kompjuter se dobijala i igra

⁷⁶⁷ Steve “Slug” Russell, Martin “Shag” Graetz, i Wayne Wiitanen sa fiktivnog „Instituta Hingam” (“Hingham Institute”) osmislili su igru 1961., sa ciljem da se implementira na mini računaru DEC PDP-1 na Tehnološkom Institutu u Masačusetsu.

⁷⁶⁸ The PDP-1 (*Programmed Data Processor-1*) prvi računar, proizveden 1959.

⁷⁶⁹ Korporacija *Digital Equipment* (Digital Equipment Corporation), bila je vodeća američka kompanija u računarskoj industriji od šezdesetih do devedesetih godina XX veka. Od 1957–1992. njeno sedište je bilo u staroj predionici vune u Majnardu, u Masačusetsu.

“SpaceWar!” Na taj način je “SpaceWar!” postala prva video igra puštena u promet.

- 1966. Ralph Baer, saznajući da njegova ideja interaktivne televizije iz 1951. godine već postaje stvarnost u obliku kompjuterskih igara, počeo je da se bavi razvojem prototipova igara i vremenom stvorio sedam eksperimentalnih igara.
- 1968. Ralph Baer razvija svoju eksperimentalnu konzolu pod nazivom “Box Brown” (smeđa kutija). Na toj konzoli je moglo da se igra svih sedam igara koje je on stvorio. To su jednostavne arkadne igre – “Chase Game”: dva kvadrata jure jedan drugog na ekranu, ali i igre potpuno novog tipa kao “Target Shooting games”: u kojoj je bilo potrebno pucati iz svetlosnog pištolja na ekran.
- 1969. Programer Ken Thompson⁷⁷⁰ je na operativnom sistemu “Multics”.⁷⁷¹ napravio video igru koja se zove “Space Travel”. U toj igri je simulirano kretanje svih planeta Sunčevog sistema, a igrač koji kontroliše svemirski brod morao je pažljivo da spusti brod na jednu od planeta. Zanimljivost ove igre je i to, da je autor tokom portovanja⁷⁷² igre na assembler,⁷⁷³ počeo da piše novi operativni sistem “UNIX”.
- 1970. napravljen je kompjuterski miš. Douglas Engelbart⁷⁷⁴ je dobio patent za „XY indikator položaja sistema na monitoru.” To je bio drveni, kvadratni miš sa velikim točkovima. Ali, miš je u kompjuterske igre ušao mnogo kasnije.

Najvažniji postulat ovog razdoblja razvoja video igre je, kako se ispostavilo, mogućnost da se na video igrama zaradi. Hiljade ljudi su požurili da ulože u

⁷⁷⁰ Kenneth Lane Thompson (1943), američki pionir računarstva, istaknut u radu na programskom jeziku B i razvijanju operacijskih sistema UNIX.

⁷⁷¹ „Multics”, operativni sistem, preteča UNIX-a. Započet 1964. godine, doneo je dosta novina, uključujući dinamično linkovanje i hijerarhijski sistem datoteka. Bio je izuzetno moćan, i UNIX se smatra njegovim „pojednostavljenim” naslednikom. Poslednja instalacija Multics-a „ugašena” je 31. oktobra 2000. godine.

⁷⁷² Prebacivanje jedne aplikacije (softvera) pisane za jedan operativni sistem, na drugi operativni sistem. U to vreme veoma komplikovana i veoma zahtevna operacija

⁷⁷³ Programski jezik koji mašinski jezik razumljiv procesoru kompjutera predstavlja (prevodi) na, ljudima čitljiv oblik. Asemblerki jezici su bliski mašinskim i nastali su zamenom operacionih kodova i adresa, koje su predstavljene nizovima nula i jedinica, skraćenicama i simboličkim imenima. Kako je mašinski jezik jedini jezik koji procesor razume, sve što je izraženo asemblerkim jezikom mora biti prevedeno na jezik sa binarnom azbukom. Ovo prevođenje obavlja računar preko programa prevodioca koji se naziva assembler.

⁷⁷⁴ Douglas Carl Engelbart (1925–2013) je bio američki inženjer i pronalazač, i jedan od prvih pionira u oblasti računara i Interneta. Najpoznatiji je po svom radu koji je imao za rezultat pronalazak kompjuterskog miša, razvoj hiperteksta, umreženih računara i preteče grafičkog korisničkog interfejsa.

produkciju video igara ili aparate za igranje video igara. Novac koji je počeo da se okreće oko pojma video igra dao je odlučujući zamah novoj industriji. Istovremeno sa povećanjem zarade u industriji video igara, počela su i sistematska osporavanja

2.3. Ulazak kompjutera i uspon kompanije Atari (1971–1980)

U osmoj deceniji dvadesetog veka (1971–1980), čovečanstvo je napravilo veliki korak u razvoju kompjutera i svega ostalog vezanog za kompjutere. Ljudi su shvatili da stvaranje video igara može da bude izvor velike zarade. U tom periodu, paralelno se razvijaju personalni kompjuteri, arkadni automati, video konzole, postojale su lokalne mreže i prototip Interneta. Igrači su dobili mogućnost da igraju zajedno u grupama uz pomoć začetka mreže. Osnivaju se i prve gaming firme, pojavljuju se brendovi Atari, Unix, Apple, Nintendo, Sega. Iz senke izlaze Steve Jobs i Steve Wozniak. Napravljen je legendarni Pac Man. Najvažniji događaji tog perioda:^{775,776}

- 1971. Proizvodnja prvih arkadnih automata. Na Stanford University postavljen je prvi eksperimentalni arkadni automat sa igrom “Galaxy” (verzija “SpaceWar”) sa recikliranim kompjuterom PDP-11).
- U novembru 1971. godine Nolan Bushnell⁷⁷⁷ i Ted Dabney su stvorili igru “Computer Space” kao modifikaciju “SpaceWar” za igranje na automatima. Kompanija “Nutting Associates” kupuje prava na igru i postavlja 1500 automata sa ovom arkadnom igrom. “Computer Space” je tako postala prva kompjuterska igra na svetu, dostupna širokoj publici.
- Iste godine je objavljena simulacija bejzbol igre “Computer Baseball” za PDP-10 kompjutere. Autor je bio Don Daglow.⁷⁷⁸ Kompjuter je obrađivao akcije igrača i rezultate ispisivao na printeru.

⁷⁷⁵ https://blackcaviar.games/game_history_en

⁷⁷⁶ https://gamesisart.ru/istoriya_komputernyh_igr.html

⁷⁷⁷ Nolan Kay Bushnell (1943) američki inženjer i preduzetnik koji je osnovao Atari, Inc.

⁷⁷⁸ Don Daglow (1953) je američki dizajner, programer i proizvođač kompjuterskih i video igara. Kreator je prvih igara različitih žanrova, uključujući pionirsku igru simulacije *Utopija* (Utopia) za konzolu Intellivision 1981, igru igranja uloga *Tamnica* (Dungeon) 1975, sportske igre, uključujući prvu interaktivnu kompjutersku bejzbol igru *Baseball* 1971, i prvi grafički MMORPG (masivna višekorisnička mrežna igra igranja uloga), *Neverwinter Nights* 1991. Osnivač je dugogodišnjeg studija za izradu igara Stormfront Studios 1988; od 2007. prodato je preko 12,500,000 Stormfront igara.

- Napravljena je tekstualna igra "Star Trek" za mini kompjuter "Sigma 7."⁷⁷⁹ Autor je bio Mike Mayfield. U igri kompjuter tekstom opisuje igračku situaciju a igrač, takođe tekstom saopštava onu akciju koju želi da izvrši.
- Napravljena je igra "The Oregon Trail" za teleprinter. Autori su bili Don Ravitsch⁷⁸⁰ i još dva studenta Carleton College.
- "Magnavox" je počeo proizvodnju i prodaju svoje prve konzole "Magnavox Odyssey". Konzola je koristila sva dostignuća Ralpa Baera koje je on stvorio 1968 godine.
- Zbog loše prodaje igre "Computer Space" Nolan Bushnell i Ted Dabney napuštaju "Nutting Associates" i osnivaju kompaniju "Atari".⁷⁸¹ Iste godine "Atari" lansira svoju prvu igru "Pong", znatno poboljšanu verziju igre „Tenis za dvoje" koja je prodana na 19 000 automata. Postigavši ogroman uspeh i svetsku slavu, "Pong" je postao prva komercijalno uspešna igra.
- Napravljena je igra "Hunt the Wumpus". Autor – Gregory Yob.⁷⁸² Bila je to prva tekst igra u žanru „aventure".
- 1973. osnovana je prva gaming kompanija u Japanu. Kagemasa Kozuki – vlasnik firme za proizvodnju i popravku muzičkih automata "Konami",⁷⁸³ paralelno počinje proizvodnju arkadnih automata.
- U maju iste godine, osnovana je firma "Hudson Soft" (Sapporo, Japan). Osnivači su braća Kudo.⁷⁸⁴ Firma se u početku bavila prodajom telekomunikacijskih uređaja, ali se brzo preorijentisala na razvoj video igara. Tako su "Atari" i "Magnavox" su prvi put dobili inostranog konkurenta.
- "Atari" stvara igru "Gotcha" – arkadnu igru u žanru lavirinta.

⁷⁷⁹ „Serija SDS Sigma" ("SDS Sigma series") je bila serija računara koje je lansirala kompanija Scientific Data Systems 1966. Prve mašine u seriji bile su 16-bitni Sigma 2 i 32-bitni Sigma 7; Sigma 7 je bio prvi 32-bitni računar koji je SDS pustio u prodaju. U to vreme, jedina konkurencija za Sigma 7 bio je IBM 360.

⁷⁸⁰ Don Rawitsch, Bill Heinemann, i Paul Dillenberger

⁷⁸¹ Atari je naziv za korporaciju i brend koji je u vlasništvu nekoliko entiteta od njegovog osnivanja 1972, a trenutno u vlasništvu kompanije *Atari Interactive*, podružnice francuske izdavačke kuće Atari, SA (ASA). Prvobitnu kompaniju Atari, Inc. osnovao je 1972. godine Nolan Bushnell, a Ted Dabney je bio pionir u arkadnim igrama, kućnim konzolama za video igre, i kućnim računarima. Proizvodi kompanije, kao što su Pong i Atari 2600, pomogli su u definisanju industrije elektronske zabave od sedamdesetih do sredine osamdesetih godina XX veka.

⁷⁸² Gregory Yob (1945 – 2005) američki dizajner video igara.

⁷⁸³ Konami Digital Entertainment Inc. je japanska kompanija koja se bavi izradom i prodajom brojnih igračaka, kolekcionarskih karata, *anime*, *tokusatsu*, slot mašina, kabina za arkadne igre, video igara, a pored toga drži klubove za fizičko zdravlje i fitnes u Japanu.

⁷⁸⁴ Yuji i Hiroshi Kudo.

- Objavljena je prva online igra – “Empire” na kompjuteru “Plato”. Autor – John Daleske. Bila je to strateška, „korak po korak” igra za maksimalno osam igrača. Igrači su kontrolisali svemirski brod, razvijali industriju, proizvodili robu, kupovali nove brodove.
- 1974. otvorena je prva građanska kompjuterska mreža “Telenet” (komercijalna verzija eksperimentalne mreže “Arpanet” ministarstva odbrane SAD.
- Napravljena je mrežna igra “MazeWar” na kompjuterima “Imlac PDS-1”. Inače, to je prva igra iz prvog lica. U “MazeWar” nekoliko igrača je putovalo kroz pseudo trodimenzionalni lavirint i borili su se jedni s drugima.
- Napravljena je igra “SpaSim”. Ideja igre je ista kao u “MazeWar”, s tim što su se 32 igrača istovremeno sukobljavali, ali ne u lavirintu, već u pozadini kosmosa.
- Firma “Kee Games” je objavila igru “Tank”. Bila je to prva igra koja je koristila ROM. Odmah posle realizacije igre, “Atari” je kupio “Kee Games”
- Izlazi prvi časopis posvećen arkadnim automatima. Naziv časopisa je “Play Meter”.
- Počinje prodaja konzole “Magnavox Odyssey” širom sveta.
- Kompanija “Namco” pripaja japansku podružnicu firme “Atari” i formalno stupa na tržište arkadnih video igara.
- Američko odeljenje kompanije “Service Games” menja 1975. godine ime u “Sega”. Te godine u SAD se oblikuje početno tržište konzola i arkadnih automata. Na tržištu su četiri velike kompanije: “Atari”, “Sears”, “Coleco” i “Magnavox”.
- Objavljena je prva tekstualna “role play” (RPG) igra “Dungeon”.
- Objavljena prva igra u žanru “interactive fiction” pod nazivom “Colossal Cave Adventure” za PDP-10 kompjuter. Autor – William Crowther.⁷⁸⁵ Ova igra je odredila osnovni pravac za razvoj žanra „avantura”.
- Napravljena je prva japanska igra. Saradnik firme “Taito” – Tomohiro Nishikado⁷⁸⁶ objavljuje igru “Western Gun”. Na ekranu su bile siluete ljudi, na

⁷⁸⁵ William Crowther (1936) je programer i speleolog. Najpoznatiji je po tome što je bio jedan od tvoraca *Colossal Cave Adventure*, kompjuterske igre koja je uticala na prvu deceniju dizajniranja igara i po tome što je stvorio novi žanr igara, tekstualne avanture.

⁷⁸⁶ Tomohiro Nishikado, 1944. je japanski tvorac video igara. Najpoznatiji je kao tvorac pucačke igre (shooter game) *Space Invaders*, koja je javnosti predstavljena 1978. od strane korporacije Taito iz Japana, a smatra se zaslužnim i za prvu „shoot 'em up” video igru, kao i za započinjanje zlatnog doba video arkadnih igara.

koje je, pomoću dve poluge na kontroleru, trebalo stati. Nešto kasnije, igra je bila redizajnirana za mikroprocesor Intel 8080.⁷⁸⁷ To je bila prva igra pokrenuta na mikroprocesoru. Igru je pustila forma "Midway" u SAD pod nazivom "Gun Fight".

- "Atari" i "Tele-Games" puštaju u prodaju "home video" konzole sa igrom "Pong".
- U aprilu 1976. "Atari" plasira automat sa igrom "Breakout". U igri je bilo potrebno drvenim reketom odbijati lopticu tako da loptica razbije sve blokove ispred igrača. Igra je razvijena u firmi "Apple". Potpuno je moguće da su u kreiranju igre učestvovali Steve Jobs⁷⁸⁸ i Steve Wozniak.⁷⁸⁹ Kasnije je japanska firma "Taito" pustila svoju verziju igre pod nazivom "Arkanoid".
- Objavljena je prva okrutna igre "Death Race" bazirana na filmu "Death Race 2000". Igra je izazvala negodovanje javnosti zbog nasilju u video igrama i bila je zabranjena.
- Firma "Coleco" je napravila svoju konzolu, analognu konzoli "Pong" pod nazivom "TelStar".
- Napravljena je konzola sa izmenjivim medijima. U avgustu, kompanija "Fairchild Semiconductor" proizvodi igrački set-top box "Video Entertainment System", kasnije poznatu kao "Channel" F. U ovom set-top boxu, po prvi put su se koristili izmenjivi kertridži. Pre toga konzole su imale nepromenjivi standardni set igara nasnimljen u studiju.
- 1977. počinje prodaja konzola za igru "Atari 2600".⁷⁹⁰ Zahvaljujući toj konzoli popularizacija kompjuterskih i video igara dostigla je potpuno novi nivo. "Atari 2600" se prodavao od 1977. do 1983. i za to vreme je prodato preko 40 miliona primeraka konzole.

⁷⁸⁷ Intel 8080 je jedan od prvih mikroprocesora koji je dizajniran i proizveden u Intelu 1974. Predstavljao je prekretnicu kao prvi praktično upotrebljivi mikroprocesor. Brzina 8080 je bila 2 MHz.

⁷⁸⁸ Stiven Pol Džobs (Steven Paul Jobs, 1955–2011) jedan od osnivača i bivši glavni rukovodilac Epla (Apple). Takođe je bio jedno vreme rukovodilac Piksara. Smatran je jednom od vodećih ličnosti u industriji računara i zabave.

⁷⁸⁹ Steve Wozniak, 1950, američki računarski inženjer i suosnivač kompanije Apple kompjuter zajedno sa Stivom Džobsom. Najpoznatiji je po dizajniranju i izradi prototipova računara Apple 1 i Apple 2, praktično bez ičije pomoći.

⁷⁹⁰ Kada je Atari 2600 bio u fazi dizajna, kompanija mu je dodelila kodno ime Stella, a kad je 1977. izašao prozvan je Video Computer System (VCS). 1982. godine, kada na tržište dolazi Atari 5200, konzola VCS 2600 preimenovana je u Atari 2600. Atari 2600 je imao dva joysticka, i otvore za ubacivanje kasete sa igrama. Za Atari 2600 je bilo dostupno 8 igara: Combat (koja je dolazila sa konzolom), Air-Sea Battle, Basic Math, Blackjack, Indy 500, Star Ship, Street Racer, Surround, i Video Olympics. Cena konzole je prvobitno bila 199 dolara. 1986. godine predstavljena je jeftinija verzija poznata kao Atari 2600 Junior. Bila je manja i koštala je svega 50 dolara.

- U julu počinje prodaja prvog kućnog računara "Apple II".⁷⁹¹ Zajedno sa kompjuterom dizajniranim za široke mase, znatno se povećala i prodaja kompjuterskih igara.
- Napravljena je tekst avantura "Zork", poznat i kao "Dungeon." Ova igra je postojala u kompjuterskim mrežama i sadržala je, za to vreme ogroman broj gaming lokacija. (Kasnije, 1980. godine, ova velika igra je postavljena na kućne kompjutere, ali je podeljena na više nezavisnih delova).
- 1978. napravljena je igra "Space Invaders" za slot mašine. Autor igre je bio Tomohiro Nishikado iz japanske firme "Taito". Pojavom ove igre industrija arkadnih igara je ušla u svoje zlatno doba: arkadni automati SAD i Japanu stajali bukvalno su na svakom uglu, o igrama se pisalo u časopisima, govorilo na TV, o njima su se snimali filmovi. Prodato je preko 360.000 arkadnih automata "Space Invaders."
- 1979. je osnovana kompanija "Activision". Firmu je osnovano nekoliko ljudi iz "Atarija".
- Napravljena je prva multikorisnička tekst igra "Multi-User Dungeon" (MUD). Autori su dva studenta University of Essex, Roy Trubshaw i Richard Bartle. Interakcija sa svetom igre je ostvarivana pomoću tekstualnih komandi koji je ispisivao igrač. To je postao obrazac za sve ostale online text-based igre, a MUD je postao žanr.
- Firma "Atari" je napravila je igrački automat sa igrom "Asteroidi". Prodato je 70.000 arkada.
- Puštena je prva ručna gaming konzola "Microvison" kompanije "Milton Bradley" koja se do tada bavila razvojem društvenih igara. Konzola je izgledala kao mali pravougaonik sa monohromatskim LCD ekranom 16x16 piksela.
- 1980. napravljena je prva igra u žanru "Rogue like".⁷⁹² Igra se zvala "Rogue", što je dalo ime celom žanru. Autori su bili Michael Toy, Glenn Wichman i Ken

⁷⁹¹ Apple II je marketinško ime za više međusobno kompatibilnih kompjutera koje je proizvodila američka firma Apple između 1977. i 1993. kada je prestala sa proizvodnjom. Prva verzija Apple II kompjutera zasnovana je na mikroprocesoru MOS 6502 i zajedno s Commodore PET i Tandy TRS-80 činila je 1977. godine takozvano trojstvo s kojim nastaje industrija kućnih kompjutera. Uspeh tog trojstva i konzole Atari 2600 navela je IBM da stvori svoje personalni kompjuter IBM PC ili PC, koji je kasnije postao standardni kompjuter. Ukupno je bilo proizvedeno između 5 i 6 miliona raznih vrsta Apple kompjutera.

⁷⁹² Roguelike je podžanr video igara na bazi igranja uloga, koji odlikuje proceduralni nivo generisanja, igra zasnovana na strategiji igranja „na smenu“, *tile-based* grafika, trajna smrt, i obično je zasnovan na narativnoj pozadini sa izraženim elementima fantazije. Video igre *Roguelike* potiču od igre iz 1980. *Rogue*, naročito po tome što oslikavaju *Rogue* lik- ili „sprajt“ grafiku (dvodimenzionalni grafički lik), igranje „na smenu“ koja igraču daje vremena da isplanira svaki potez, trajnu smrt i randomizaciju.

Arnol. Igra je imala full-screen grafiku sa pogledom odozgo, a igrači su se kretali po lavirintu i uništavali čudovišta.

- 22. maja napravljen je automat sa igrom "PacMan".⁷⁹³ Autor je bila kompanija "Namco".⁷⁹⁴ Jedna od prvih igara u boji (16 različitih boja). Prodato je preko 350.000 automata "PacMan". U vreme kreiranja video igre "PacMan" industrija video igara se vrtela oko dve već prilično dosadne teme: ili sportske igre, ili primitivne pucačke igre u kosmosu. "PacMan" je uveo u igru potpuno novi arkadni žanr ispunjen brzinom i pogonom (speed and drive). "PacMan" i do današnjeg dana ostaje najprepoznatljiviji video lik u igri. Ta igra je postala sinonim za video igre.
- Napravljena je prva grafička avantura "Mystery House" za kompjuter "Apple II". Autor je bila Roberta Williams.⁷⁹⁵ Bez obzira na postojeću grafiku u igri, komande je i dalje trebalo unositi tekstom. Kasnije su Roberta Williams i njen suprug, Ken osnovali kompaniju "Sierra On-Line".
- Japanska kompanija "Nintendo"⁷⁹⁶ proizvodi male ručne konzole na baterije i sa LCD ekranom. Zove ih "Game & Watch". Kasnije u SSSR-u stvaraju kopije tih konzola pod nazivom „Электроника ИМ”. Najpoznatija od ovih igara se zvala „Ну, погоди!” u kojoj vuk skuplja kokošija jaja.
- Napravljen je igrački automat "BattleZone". Igrač upravlja tenkom sa pogledom iz kabine u prvom licu. Igra je koristila vektorsku grafiku (samo linije, bez poligona i tekstura).

⁷⁹³ Pac-Man je arkadna igra koju je razvio *Namco* i koju je po licenci u Sjedinjenim Državama distribuirala firma *Midway*, prvi put objavljena u Japanu 22. maja 1980. Izrazito popularna u Sjedinjenim Državama od dana izdavanja pa sve do danas, igra *Pac-Man* se univerzalno smatra za jedan od klasika ovog medija, praktično sinonim za video igre i jednu od ikona popularne kulture 1980-ih. Nakon izlaska, ova igra postala je društveni fenomen.

⁷⁹⁴ *Namco Limited* (Kabushiki Gaisha Namuko) je japanska korporacija najpoznatija po tome što je nekada izrađivala i objavljivala video igre. *Namco* je bila vodeća korporacija tokom zlatnog doba arkadnih video igara. *Pac-Man*, verovatno njihov najčuveniji naslov, postao je najprodavanija arkadna igra u istoriji i međunarodno popularna kulturološka ikona. Takođe su poznati zbog kreiranja uspešnih franšiza, kao što su *Galaxian*, *Ridge Racer*, *Tekken* i *the Soul series*.

⁷⁹⁵ Roberta Williams (1953) je američka dizajnerka video igara, pisac i suosnivač kompanije *Sierra On-Line*, kasnije poznate kao *Sierra Entertainment*. Najpoznatija je po svom pionirskom radu u polju grafičkih avanturističkih igara, uz naslove kao što su *Mystery House*, *the King's Quest series*, i *Phantasmagoria*. Udata je za Ken-a Williams-a, a iz posla se povukla 1999. godine. Roberta Williams je među najuticajnijim dizajnerima PC igara osamdesetih i devedesetih godina XX veka, i zaslužna je za kreiranje grafičkog avanturističkog žanra.

⁷⁹⁶ *Nintendo Co., Ltd.* (*Nintendō Kabushiki gaisha*) je japanska multinacionalna kompanija potrošačke elektronike sa sedištem u Kjotou, u Japanu. *Nintendo* je po prihodima najveća kompanija za video igre na svetu. Osnovao ju je 23. septembra, 1889. Fusajiro Yamauchi, i prvobitno je proizvodila ručno izrađene *hanafuda* karte za igranje. Do 1963. godine, kompanija se okušala u nekoliko specijalizovanih poslovanja, kao što su taksi usluge i „ljubavni hoteli”.

Ova generacija video igara se još uvek sastojala od tekstualnih igara. To su bile igre u kojima je igrač kucao komande i tako određivao kuda će avatar da se kreće. Druga vrsta igara su bile one koje su predstavljale hibrid između tekstualnih i igara sa statičnom grafikom. Vodeći žanr između sedamdesetih i osamdesetih godina su bile tekstualne avanture. Prva tekstualna avantura je bila igra *Adventure*, napravljena 15 godina posle *Spacewar!*-a. Kako se hardver razvijao tako su i igre postajale sve kompleksnije. Tako su kompjuteri u kasnim osamdesetim godinama postali dovoljno snažni da pokrenu igre sa grafikom. Čak i tada, grafika je bila crno-bela, mada je igrač uz pojedine igre dobijao komad zelene folije veličine monitora koji se lepio za monitor i imitirao zelenu travu u sportskim simulacijama.

2.5. Slom industrije video igara u SAD i revitalizacija video igre (1981–1990)

Deveta decenija prošlog veka je za industriju video igara počela izvorsno, ali je onda 1983. godine došao potpuni slom. Godinu dana ranije, tržište video igara bilo je jedno od najunosnijih tržišta na svetu jer je generisalo više novca čak i od filmske i muzičke industrije pa su svi koji su imali novac požurili da uđu u novi biznis. Gotovo svi su počeli da proizvode svoje konzole i video igre, glavni faktor više nije bio kvalitet. Proizvodilo se mnogo više primeraka igara nego što je bilo prodatih konzola, a u tom poslu se najviše istakao "Atari" koji je migraciju igre "PacMan" s arkadnih automata na "Atari 2600" razvijao tek šest meseci da bi tako sakatu verziju igre izdao u čak 12 miliona primeraka, uprkos tome što je do tada bilo prodato tek 10 miliona primeraka konzole.

Nelogičnosti tog razdoblja nije bilo kraja, a kada su proizvođači žitarica i hrane za pse ušli u industriju video igara, nastao je slom. Gomila neprodatih i loših proizvoda izazvala je propast ogromnog broja kompanija i kraj druge generacije konzola. Proizvođači konzola iz Severne Amerike više se nikad nisu u potpunosti oporavili, a u Japanu su izrasle nove sile igračke industrije u obliku Sege⁷⁹⁷ i Nintendo.

Ipak, krah konzola je doneo novi zamah jeftinim kompjuterima. I igrački softver napreduje. Tekstualne igre i primitivna grafika postepeno umiru. Njih zamenjuje kompleksnija grafika, javljaju se prve grafičke karte, oslobađajući potencijale glavnog procesora za druge važne zadatke. Tiho se pojavljuju video igre koje će kasnije postati kultne igre i vedete u svojim žanrovima. Pojavile su se igre Tetris

⁷⁹⁷ *The Sega Corporation* (Kabushiki gaisha Sega) obično skraćeno, SEGA, je japanska multinacionalna kompanija za izradu, objavljivanje video igara i izradu hardvera, sa sedištem u Tokiju. Sega, sa velikim brojem svojih studija za softvere, poznata je po više-milionskoj prodaji franšiza za igre uključujući *Sonic the Hedgehog*, *Virtua Fighter*, *Phantasy Star*, *Yakuza*, i *Total War*.

i Super Mario, računari Commodore i Amiga. Pojavio se procesor Intel 486, stvoren je moderni Internet, javnosti je predstavljen operativni sistem "Windows", pojavio se prvi "Macintosh". Najvažniji događaji tog perioda:⁷⁹⁸

- 1981. kompanija "IBM"⁷⁹⁹ počinje prodaju svog prvog personalnog kompjutera.
- 1982. u javni domen je pušten jedinstveni protokol za transfer mrežnih podataka – TCP/IP, koji čini jednu od tehnoloških okosnica umrežavanja računara. Ta standardizacija je omogućila umrežavanje raznih lokalnih mreža u jedinstvenu globalnu mrežu Internet. (Sama ideja jedinstvenog protokola TCP/IP pojavila se 1974. godine).
- Počela je prodaja 8-bitnih kompjutera "Commodore 64" i "ZX Spectrum". Slika duginih boja na oba kompjutera stvorila je mogućnost prikazivanja sadržaja u boji. Kompjuteri su za unos podataka koristili audio kasetu. Zbog neuobičajeno niske cene, kućni kompjuteri počinju da istiskuju automate za igru. U SAD dolazi do sumraka igračkih konzole druge generacije.
- 1983. napravljen je „Nintendo zabavni sistem“ ("Nintendo Entertainment System" NES). U SSSR je igračka konzola bila poznata pod imenom "Dandy". U Japanu, a zatim i u ostatku sveta, novi igrački set je napravio bum. Nakon NES počele da se pojavljuju i druge varijante igračkih konzola treće generacije.
- Pojavila se prva igra sa umetnutim scenama (cut scenes⁸⁰⁰). Napravljen je igrački automat "Dragon's Lair". Igra se startovala sa optičkog diska (disk tipa CD, samo što je zapis bio analogan gramofonskoj ploči). Igra je u stvari bila interaktivni crtani film.

⁷⁹⁸ https://gamesisart.ru/istoriya_komputernyh_igr.html

⁷⁹⁹ International Business Machines Corporation (IBM) kompanija koja se bavi računarskim tehnologijama sa sedištem u Armonku u SAD. Osnovana 1888, postala je korporacija 1911. Bavi se proizvodnjom računarskog hardvera, softvera, uslugama, hostingom i konsaltingom. IBM je najveća kompanija na svetu koja se bavi informacionim tehnologijama i drži najveći broj patenata u toj oblasti. IBM ima oko 332000 zaposlenih, od toga 195000 tehničara i inženjera. IBM je poznat i po tome što je skoro 80 godina zahtevao od zaposlenih da na posao dolaze u tamnoplavom odelu i beloj košulji sa crnom kravatom. Sa ovom praksom prekinuto je sredinom devedesetih godina prošlog veka.

⁸⁰⁰ Umetnuta scena (ponekad se naziva „film u toku igre“) je sekvenca u video igri koja nije interaktivna, i prekida igru. Ovakve scene mogu da se koriste za prikazivanje konverzacija između likova, davanje objašnjenja igraču, uspostavljanje atmosfere, nagrađivanje igrača, uvođenje novih elemenata igre, prikazivanje efekata poteza igrača, stvaranje emocionalnih veza, poboljšanje tempa ili nagoveštavanje budućih događaja. Umetnute scene često se odlikuju renderovanjem na licu mesta, primenom *gameplay* grafike za kreiranje skriptovanih sekvenci. Umetnute scene takođe mogu biti animirane, *live action* ili unapred renderovane kompjuterske grafike koje se emituju sa video datoteke. Unapred kreirani video koji se koristi u video igrama (bilo tokom umetnutih scena ili tokom samog procesa igre) naziva se "*full motion video*" ili "*FMV*". Umetnute scene se takođe javljaju u drugim formama, kao što su serije ili slike ili kao običan tekst i audio zapis.

- U novembru 1983, kompanija "Microsoft" je službeno predstavila javnosti svoj novi operativni sistem "Windows". U to vreme "Windows" je izgledao inferiorno prema proizvodima kompanije "Apple", ali je "Windows" imao jasnije i lakše komande za većinu običnih ljudi, a time i povećao potencijalnu publiku.
- 1984. kompanija "Apple" predstavila je svoj novi kompjuter "Macintosh" (Mac). Za prvih šest meseci prodato je 100.000 jedinica.
- Kompanija "IBM" predstavlja svoj kompjuter "IBM PC AT" (286). To je bila druga generacija kompjutera. Taj kompjuter je prvi podržavao sliku u boji sa 16 boja (EGA). Spoljni podaci su se učitali sa 5,25-inčnih ili 3,5-inčnih disketa.
- Napravljena je avantura "King's Quest". Autori su bili kompanija "Sierra On-Line". Igra je bila avantura iz trećeg lica. Kretanje likova se vršilo korišćenjem strelica, a komande je trebalo zadavati tekstom.
- 6. juna 1985. razvijena je svetski poznati igra "Tetris".⁸⁰¹ Igru je napravio Aleksej Pažitnov, saradnik Akademije nauka SSSR, na kompjuteru "Electronics-60". Kasnije, 1986. godine, igra je objavljena u SAD na kompjuterima IBM PC. Godine 1989. igra je postavljena na ručnu konzolu GameBoy.
- 1985. počela je prodaja kompjutera "Commodore Amiga" koje je dizajnirao inženjer Jay Miner.⁸⁰²
- Napravljena je legendarna igra "Super Mario Bros".⁸⁰³ Igra je puštena na konzoli "NES", autora Shigeru Miyamoto.⁸⁰⁴ Protagonist igre, Mario je postao

⁸⁰¹ Tetris (ruski Тетрис) je logička video igra, izdata na gotovo svim igračkim platformama. Jedna je od najpoznatijih video igara uopšte. Tvorac igre je, u junu 1985. bio ruski naučnik Aleksej Pažitnov (Алексей Пажитнов). Pažitnov je radio kao programer u računarskom centru Sovjetske akademije nauke. Ime "tetris" dolazi od grčkog prefiksa "tetra-" ("četiri"), jer su svi delovi sastavljeni od četiri segmenta, i tenisa, Pažitnovljevog omiljenog sporta. Verziju igre za IBM PC platformu napravili su Pažitnovljevi prijatelji Dmitrij Pavlovski i Vadim Gerasimov. *Tetris* se čak pojavio kao deo umetničke izložbe na Univerzitetu Braun u SAD-u. Takođe je 2005. zauzeo treće mesto u izboru „100 najvećih video igara svih vremena“ portala IGN. Najveći deo svoje popularnosti *Tetris* je stekao na Nitendovom Game Boy, na kome je izdat 1989. Rasprostranjenost konzole je proslavila *Tetris* do te mere da je postao nezaobilazan deo popularne kulture.

⁸⁰² Jay Glenn Miner (1932 – 1994) je bio čuveni američki dizajner integralnog kola, prvenstveno poznat po svom radu na multimedijalnim čipovima, i kao „otac Amiga-e (porodice Komodor računara)“. Diplomirao je elektroinženjering i računarske nauke na Univerzitetu u Berkliju, 1959. godine.

⁸⁰³ U 2005. godini, IGN pul je označio video igru Super Mario Bros „pionirskom“ i „veoma uticajnom“ i dodelio joj titulu "The Greatest Game Of All Time", obzirom da je igra pomogla u obnavljanju posrnulog američkog tržišta video igara. Igra je sredinom 1980-ih služila za dalju popularizaciju side-scrolling igara. Pored svojih natprosečnih karakteristika, igra je prodavana veoma dobro i bila je najprodavaniji igra svih vremena za jednu platformu, sve dok Nintendo Wii Sports nije

zvanični simbol firme "Nintendo". Iako je Mario bio junak u još dve igre "Donkey Kong" 1981 i "Mario Bros" 1983, pravu slavu mu je doneo tek treći nastavak "Super Mario Bros". Igra o vodoinstalateru Mariu vremenom je postala najpopularnija serijska igra.

- Napravljena je igra "Battle City", poznatija kao "Battle Tank".
- Napravljena je prva komercijalna igra u žanru MUD "Island of Kesmai". S obzirom na činjenicu da se MUD igre igraju na mreži, a ne na kompjuteru, one se ne mogu prodavati kao redovne igre. Umesto same igre, naplaćivan je internet saobraćaj koji je išao preko mreže "CompuServe".
- Napravljena je online igra "Habitat" iz "Lucasfilm Games".⁸⁰⁵ Igra je imala punu grafiku u boji i šareni interfejs. "Habitat" je bio nešto između društvenih mreža i igre "Sims". U igri nije bilo avantura, lavirinta i čudovišta, u njemu su najveći deo vremena igrači su razgovarali među sobom, oblačili svoje likove, kupovali virtualne stvari, živeli u virtuelnom stanu. Svet igre se sastoji od pojedinačnih ekrana. Došavši do kraja ekrana, igrač je prelazio na sledeći ekran, kojih je bilo više od 20 000.
- 1986. izašla je avantura "The Legend of Zelda". Autor su bili Shigeru Miyamoto i Takashi Tezuka.⁸⁰⁶ Igru je lansirao "Nintendo". "Legend of Zelda" je igra potpuno novog žanra. U toj igri postoje takvi koncepti kao „promena oružja“, „traži tajne“, „neutralni likovi“, „prodavnica“, „mapa igre“, „očuvanje“.
- Izašla je prva japanska role-playing igra "Dragon Quest". Japanske role-playing igre bile su znatno drugačije od onih stvorenih na zapadu. One su priznate kao zaseban žanr, "JRPG".

preuzeo tu titulu. Komercijalni uspeh Super Mario Bros je doveo do promene u jednoj od najuspešnijih Nintendo igračkih konzola. Nintendo je povodom 25. godišnjice objavljivanja igre napravio posebne crvene varijante Vii i Nintendo DSi KSL konzole.

⁸⁰⁴ Shigeru Miyamoto (1952) japanski dizajner i producent video igara. On je najpoznatiji kao tvorac nekih od najprodavanijih, ali i od kritike najprihvaćenijih, najtrajnijih i najuticajnijih igara i franšiza svih vremena. Franchises Miyamoto je stvorila "Mario", Donkey Kong, The Legend of Zelda, Star Fox, F-Zero, Ocarina of Time, Pikmin, i Vii serije.

⁸⁰⁵ LucasArts Entertainment, LLC je američki izdavač video igara. Do 2013. godine je radio i kao programer. LucasArts je najpoznatiji po svojim grafičkim igrama u žanru avantura sa izraženim grafičkim elementima zasnovanim na Star Wars i Indiana Jones franšizi. Sedište firme se nalazi u San Francisku, Kalifornija. Osnovao ju je u maju 1982. godine George Lucas kao Lucasfilm game. Lukas je bio predsednik kompanije. Tokom 1990. godine firma je dobila ime LucasArts.

⁸⁰⁶ Takashi Tezuka (1960), je dizajner video igara zaposlen u kompaniji Nintendo. Tezuka tamo radi od 1984. godine i učestvovao je u izradi nekih od kritički najcenjenijih Nintendoovih serija, uključujući Mario i The Legend of Zelda.

- 1987. pojavio se novi standard za kompjuterske grafičke kartice, VGA⁸⁰⁷ (256 boja). Zahvaljujući tome igre su postale mnogo šarenije i prihvatljivije za korisnike.
- Pojavila se prva kompjuterska zvučna karta “AdLib”.⁸⁰⁸ Pre ovog kompjuteri su imali samo mali ugrađeni zvučnik, sposoban da proizvede pištanje različitih tonova.
- Kompanija “IBM” je plasirala svoj novi kompjuter “PS/2”.
- U firmi “Lucasfilm” napravljena je igra “Maniac Mansion” za kompjuter “Commodore 64”. U toj avanturi programeri su se prvi put oslobodili tekstualnih komandi i odlučili da za zadavanje komandi aktivno koriste kompjuterski miš. Interfejs sa mišem dobio je naziv “point-and-click”.
- Objavljena je igra “Final Fantasy” u žanru “JRPG” iz firme “Square Enix” za konzolu NES. To je bio početak pojave najveće serije igara.
- 1988. izašla je japanska igračka konzola “Sega Mega Drive”.⁸⁰⁹ Ona je podržavala sve inovacije tog vremena u svetu računara: 16 bitna grafike, 16 bitni zvuk. Malo kasnije, konzoli je dodata mogućnost dodatka CD-ROM drajva za čitanje kompakt diskova, pa čak i modem za povezivanje na mrežu. “Sega Mega Drive” je postala najpopularnija igračka konzole četvrte generacije. Ukupno je prodato 40 miliona komada.
- 1989. izašla je ručna konzola za igru “GameBoy”⁸¹⁰ iz firme “Nintendo”. Jedna od najpoznatijih igara na konzoli postaje “Tetris”. Zahvaljujući “GameBoy-u” igra “Tetris” je dobila svetsku slavu. “GameBoy” je prodat u skoro 120 miliona primeraka.

⁸⁰⁷ Video Graphics Array (VGA) se odnosi na hardver za displeje koji je IBM predstavio 1987 ali se primena termina VGA proširila i na određene standarde, konektore, pa čak i rezoluciju od 640x480 piksela.

⁸⁰⁸ AdLib Incorporated — bivši kanadski proizvođač zvučnih karti. Osnivač je Martin Prevel profesor i vice dekan muzičkog departmenta Université Laval u Kvebeku. Najpoznatiji proizvod kompanije je zvučna karta AdLib Music Synthesizer Card (ALMSC), ili, jednostavno AdLib. To je postala prva zvučna karta kreirana za IBM PC kompjutere, postavši, de facto standard za sve naredne zvučne karte.

⁸⁰⁹ Sega Genesis, poznata kao Sega Mega Drive u većini regiona osim Severne Amerike, je 16-bitna konzola za kućno igranje koju je razvila i distribuirala kompanija Sega. Do kraja 1994, kada su se pojavile 32-bitne konzole nove generacije, Sega Mega Drive je postao zastareli sistem, ali je prodat u ukupno 40 miliona primeraka.

⁸¹⁰ Game Boy je 8-bitni ručni uređaj za igranje video igara koji je proizvodila kompanija Nintendo. Proizvod je počeo da bude prodavan 1989. godine, i to je bila prva ručna konzola u Game Boy seriji, a stvorio ga je Gunpei Yokoi. Uprkos brojnoj konkurenciji, Game Boy je postigao neverovatan uspeh, i zajedno sa svojim naslednikom, Game Boy Color, prodat je u više od 118 miliona komada. Nakon početka distribucije u SAD, prva pošiljka od milion jedinica je prodana za svega par nedelja.

- Napravljen je urbanistički simulator "SimCity". Autor je Sid Meier.⁸¹¹ Igra ima zadatke i misije, ali se po želji može igrati bez ikakvih ograničenja i po svojim pravilima.
- 1989. u široku upotrebu je pušten WWW protokol koji čini okosnicu modernog Interneta. Kompjuteri su i pre toga bili povezani u jednu globalnu mrežu, ali mreža se koristila samo za prenos pojedinačnih datoteka po protokolu FTP. Novu ideju je implementirao Tim Berners-Lee.⁸¹² Primenjeni su standardi za kreiranje web stranice (HTML), i za razmenu web stranice (HTTP). Brzi rast interneta počeo je tek 1993, kada se pojavio "Mozaic Netscape", prvi Internet pretraživač, razumljiv običnim korisnicima, ali su se stvari tek ubrzale kada je kompanija Microsoft uz kopije svog operativnog sistema Windows ugrađivala i sopstveni softver za pretraživanje interneta, Internet Explorer, čineći softver te vrste prisutnim na svakom računaru koji je imao Windows.

Razvoj video igre u ovoj deceniji doneo je prodor muzike u doživljaj igranja. Muzika tog vremena je bila monofona, često repetitivna i javljala se na početku igre ili između nivoa. U tom smislu, 1980. godine se pojavio *PacMan*, kultna igra u kojoj su se pored uobičajenog tipa muzike, izdvajali i pamtljivi zvučni efekti. Video igra *Super Mario Bros* je 1985. godine prvi put donela pravu muzičku temu koja je postala lajt-motiv franšize, kao i jedna od najpopularnijih melodija iz sveta video igara.⁸¹³ Tokom osamdesetih godina, razvoj muzike na polju video igara je doživeo značajan razvoj, i na polju različitih platformi i igara su počeli da se izdvajaju i prvi kompozitori poput Nobuo Uematsua (radio muziku za prvobitni, originalni "Final Fantasy" naslov iz 1987. godine) i Koji Kondoa (tvorac muzike za "Super Mario Bros.", kao i za prvi po redu naslov "The Legend of Zelda").⁸¹⁴ Krajem osamdesetih, u Japanu je bilo moguće kupiti muziku na audio kaseti, nezavisno od određene igre, što je podstaklo američke kompanije da se ozbiljnije usmere na muzičku stranu video igara.

⁸¹¹ Sid Meier (1954) je kanadski programer video igara koji je najpoznatiji po seriji igara "Civilization", a ujedno je bio jedan od suvlasnika kompanija Microprose i Firaxis. Za svoj rad u industriji video igara dobio je 1999. nagradu za životno delo.

⁸¹² Sir Tim Berners-Lee (1955), britanski naučnik, izumitelj World Wide Web-a i čelnik World Wide Web Consortiuma. Tokom studija na univerzitetu CERN, Ženeva u Švajcarskoj, krajem osamdesetih godina, Tim Berners-Lee je kombinovanjem različitih tehnika usavršio ovo što danas zovemo *World Wide Web*, sistem koji omogućava linkovanje, pregledanje i sortiranje svih mogućih informacija preko kompjutera povezanih telefonskom mrežom. Zbog toga, on se danas naziva ocem interneta. Za svoje zasluge, odlikovan je i nagrađen plemićkom titulom od strane britanske kraljevske kuće.

⁸¹³ Gordan Lazinica, "Muzika u video igrama", Balkan Rock, <http://balkanrock.com/muzika-u-video-igrama/>, pristupljeno 30. januara 2016

⁸¹⁴ Ibid.

Semplovanje i rana digitalna sinteza zvukova je već od 1980. godine ostvarila nove mogućnosti unutar igara, gde je sada bilo moguće proizvesti semplovane tonove uz pomoć DAC-a (digital-to-analog converter). Pored tonskih visina, igra "Stratovox" je među prvima koristila veštački reprodukovani ljudski govor. Sa pojavom Sega Mega Drive konzole (Sega Genesis) 1988. godine, dalje je popularizovan hibrid semplova i tonova. Ono što je novi sistem omogućio je prevashodno stereo reprodukcija sempl zvukova, nasuprot ranijoj mono reprodukciji Nintendo konzole. Nove mogućnosti su delom bile iskorišćene u igri "Sonic The Hedgehog 3" upotrebom semplova perkusija, ali je mnogo značajniji napredak načinio kompozitor Yuzo Koshiro, koji je iskoristio mogućnosti sistema komponujući revolucionarnu muziku u progresivnom, za to vreme modernom tehno stilu, u čuvenim igrama "Streets of Rage", koja je "istovremeno mogla pronaći prostora i u noćnom klubu, ne samo video igri."⁸¹⁵

2.6. Trodimenzionalna revolucija (1991–2000)

Zahvaljujući razvoju kompjuterske tehnologije u ovoj deceniji je došlo do revolucije u video igrama. Pomoću sofisticiranih multimedijalnih alata bilo je moguće stvoriti svetove sa trodimenzionalnom grafikom. Kompanija "ID Software" napravila je legendarnu igru "Doom",⁸¹⁶ koja je podjednako popularna i danas. Novi sistem kontrole igrača u prvom licu, trodimenzionalni svet, igranje u mreži, a ipak svako za sebe, samo se neke legendarne osobine te igre. Kasnije je razvijena ne manje poznata igre "Quake". Razvijaju se multiplejer igre. Pojavile su se 3D kartice, napravljena je video igra "Tomb Raider".⁸¹⁷ Igračka industrija počinje da donosi ogroman prihod koji daleko prevazilazi prihode od filmske industrije. Termin kao Windows, MAC, "Need for Speed", "PlayStation" postaju ikone. Izašao je Intel Pentium III procesor. Najvažniji događaji tog perioda:

⁸¹⁵ Ibid.

⁸¹⁶ Doom je serija pucačkih igara u prvom licu koje je razvila kompanija „id Software“. Doom se najšire smatra jednom od pionirskih FPS igara u industriji, i sadržavao je brojne inovacije, poput 3D grafike, prave trodimenzionalne spacijalnosti, mogućnosti multiplayer igranja u mreži. Nakon inicijalne igre iz 1993, objavljeni su brojni nastavci i ekspanzije, uključujući i igrani film. Do sada, igra Doom je prodana u preko 10 miliona primeraka.

⁸¹⁷ Tomb Raider je medijska franšiza koja je svoj životni vek otpočela kao serija video igara a kasnije se proširila i na stripove, tematske parkove i igrane filmove, sa fokusom na avanture britanske arheološkinje Lare Kroft. Igra ima jedanaest nastavaka, a od dva holivudska filma – sa Anđelinom Džoli u ulozi Lare Kroft, prva je i dalje filmska adaptacija jedne video igre sa najvećim prihodom u SAD. Nakon izdavanja prve igre tokom 1996, igra je odmah prepoznata i po aspektu žene kao protagonista, i Lara Kroft je ubrzo postala ikona ne samo video igara, već i popularne kulture. Ginisova knjiga rekorda ju je proglasila za „najuspešniju virtuelnu heroinu u svetu video igre“.

- 1991. kompanija "Nintendo" plasira svoju konzolu četvrte generacije, "Super NES" (SNES). Uprkos izgubljenoj inicijativi, "Nintendo" na kraju nadmašuje "Segu" po broju prodatih konzole, prodao je 49.000.000 jedinica "SNES".
- Izlazi igra "Sonic the Hedgehog" za "Sega Mega Drive". To je igra o plavom ježu koji trči po ekranu supersoničnom brzinom. Igra je postala najpopularnija igra na konzoli, a zatim je Sonic Hedgehog čak postao zvanični simbol firme "Sega".
- Iz firme "MicroProse" izlazi igra "Civilizacija",⁸¹⁸ autora Sida Mejera. U ovoj igri, pod kontrolom igrača je cela država sa svojim građanima, ekonomijom, proizvodnjom, trgovinom, diplomatijom i vojskom. Glavni cilj igre je dominacija celim svetom, što se može postići na različite načine. Ovom igrom je formulisan igrački žanr "Globalne strategije".
- 1992. prvi put u svetu je napravljena igra u žanru "3D-Action". Igra se zvala "Wolfenstein 3D". Autor je bio John Carmack⁸¹⁹ iz firme "idSoftware". Trodimenzionalnost se dobijala pomoću posebnih matematičkih formula, čineći da slika na monitoru stvarno pomalo podseća na trodimenzionalnu sliku. Igrač može samo da puca, ide napred, levo i desno.
- Napravljena je borbeni igra "Mortal Kombat". Ova igra je poznata ne samo po svojim brutalnim i krvavim tehnikama "fatality", već i po činjenici da su prvi put u igri korišćena video animacija sa stvarnim glumcima.
- Objavljena je prva strategija u realnom vremenu (RTS) "Dune II". Za razliku od "turn-based" strategija, "Dune II" nije čekala aktivnost igrača već je živela svoj život. Izgradnja sistema baza i borbenih jedinica, primenjena u "Dune II" koristi se do danas u većini igara u žanru RTS.
- Objavljena je prva igra u žanru horora (Survival Horror) "Alone in the Dark".
- 10. decembra 1993. plasirana je legendarna igra "Doom" u žanru 3D akcije. Ova igra je postala rasprostranjenija nego "Wolfenstein 3D" i postavila je standarde i glavne pravce razvoja žanra 3D-akcije.

⁸¹⁸ "Civilization" (Sid Meier's "Civilization"), je video igra koju je stvorio Sid Meier za Microprose 1991. Cilj igre je "...izgraditi carstvo koje će odupreti izazovu vremena". Igra počinje 4000 pne, a igrači nastoje da prošire i razviju svoja carstva kroz doba do modernog i vremena bliske budućnosti. Poznata kao "Civilization" (Civilizacija), ili skraćeno *Civ* ili *Civ I*. Opšte priznata kao jedan od najboljih primera strateška kompjuterske igre, ova igra je ujedno i osnivač podžanra 4X koji je dobio ovaj naziva od stila igre koji je eXplore, eXpand, eXploit, and eXterminate (istraži, proširi, iskoristi i istrebi) koji će dobiti svoje sadašnje ime tek 1993. godine.

⁸¹⁹ John D. Carmack (1970) je američki programer video igara i suosnivač kompanije id Software. Carmack je bio vodeći programer na igrama *Commander Keen*, *Wolfenstein 3D*, *Doom*, *Quake*, *Rage* i njihovim nastavcima, a najpoznatiji je po svojim inovacijama u 3D grafici.

- Firma "MicroProse" je plasirala strategiju "X-COM: UFO Defense". U toj igri je u velikoj meri razvijen sistem borbe „korak po korak“, koji nije zastareo ni dan danas.
- 1994. kompanija "Sony" je objavila svoju prvu, ali vrlo uspešna konzolu "PlayStation". To je bila najbolja konzole pete generacije. Igre za ovu konzolu su distribuirane na CD ROM-u. Većina igara "PlayStation" je imala trodimenzionalnu grafiku. Prodaja konzole premašila je 102 miliona jedinica.
- Objavljena je strategija "Warcraft: Orcs and Humans" iz firme "Blizzard". Vremenom je "Warcraft" postala lider u žanru strategija u realnom vremenu.
- 1995. održana je prva specijalizovana izložba kompjuterskih video igara - Electronic Entertainment Expo (E3).
- Napravljena je igra "The Terminator: Future Shock" – 3D akcija sa slobodnim mišom i trodimenzionalnim prikazom okoline i neprijatelja (u ranijim trodimenzionalnim igrama, ti objekti su prikazivani dvodimenzionalno).
- Objavljena je potezna strategija "Heroes of Might and Magic". Napravljena je trkačka igra "Need for Speed".⁸²⁰ Igra je bila prva simulacija vožnje automobila sa kvalitetnim trodimenzionalnim prikazom. Serija igara "Need for Speed" je dugi niz godina bila lider i obrazac svih igara u svom žanru.
- Napravljena je legendarna avantura "Myst" sa korišćenjem filmskih umetaka. Zapravo "Myst" je došao malo ranije – 1993. godine na računarima MAC, ali je većini igrača postala dostupna tek 1995. godine, kada je urađena i za PC.
- U izradi kompjuterskih igara počinje da se koristi tehnologija "Motion Capture", za stvaranje likova igre likove i realnu animaciju. "Motion Capture" je po prvi put korišćen prilikom kreiranju igre "Highlander: The Last of the MacLeods" na konzoli "Atari Jaguar".
- 1996. lansirana je prva kompjuterska video kartica sa 3D ubrzanjem. To je bila kartica "Voodoo I" iz firme "3dfx Interactive". Sa ovom jeftinom grafičkom karticom kompjuteri su postali sposobniji da obrađuju 3D materijal, što je dovelo do širenja i daljeg razvoja takvih igara.
- Institut "DigiPen Institute of Technology"⁸²¹ je dobio akreditaciju i postao prva institucija u svetu koja je školovala specijaliste iz oblasti video igara.

⁸²⁰ Need for Speed (NFS) je serija video igara koje izdaje "Electronic Arts". *Need for Speed* je najuspešnija serija trkačkih video igara na svetu, sa preko 140 miliona prodatih kopija kroz razna izdanja i nastavke igre.

⁸²¹ DigiPen Institute of Technology, Redmond, Washington, <https://www.digipen.edu> pristupljeno 20. 02. 2014.

- Objavljena trodimenzionalna igra "Quake". U toj igri je prvi put implementiran sistem dinamičkih izvora svetlosti.
- Te godine pojavilo se mnogo izvrsnih igara i igračkih serija koje postoje i do danas: 3D pucačina "Duke Nukem 3D", strategije "Command & Conquer: Red Alert", 3D-avantura "Tomb Raider", triler s izometričkim pogledom "Resident Evil" i "role fighter" igra "Diablo".
- 1997. napravljena je prva MMORPG⁸²² "Ultima Online". To je bila prva istinski uspešna i popularna online role-playing igra. Igra je puštena septembra 1997, a već naredne godine broj igrača širom sveta dostigao je 100 000. Izraz "MMORPG" skovao autor "Ultima online", Richard Garriott.
- Izlazi JRPG igra "Final Fantasy VII". Ovo je najuspešnija igra iz najveće serije igara. Igra "FF VII" je kompaniji "Squaresoft" donela prvi veliki uspeh i međunarodnu slavu.
- Izašla je "role play" igra "Fallout". Igra govori o post-apokaliptičnom svetu. U toj igri je postojao složen sistem razvoja likova. Najpre su se javljale primarne veštine, a onda mogućnost rešavanja zadataka na nekoliko načina. "Fallout" i do danas ostaje jedna od najboljih igara.
- 1998. izlazi igra "Half-Life". Uprkos činjenici da je igra napravljen u žanru „3D akcije“, to je potpuna priča koja se razvija u toku igre. Igra je bila prepuna događaja i šarenih likova. Pre dolaska "Half-Life", siže je postojao samo u avanturama i role play igrama, najčešće u obliku teksta. Pojavom "Half-Life", igre su se značajno približile filmovima. Ova igra je presedan posle koga su sve važnije igre pravljenе sa sižeom.
- "Blizzard" je objavio stratešku igru "StarCraft". Igra je napravljena tako kvalitetno, da se igra i do današnjih dana. "StarCraft" je pokrenuo mnogo cyber događaja od globalnog značaja.
- Napravljena je akciona igra "Grand Theft Auto" (GTA). U igri je bio napravljen čitav mali ljupki grad viđen odozgo, ljudi su mirno šetali, po ulicama se kretao saobraćaj... Igrač ima potpunu slobodu delovanja, ali njegova osnovna misija je krađa automobila u saradnji sa kriminalcima, što je izazvalo ljutite kritike društva.
- Izašla je igra "Unreal" u žanru 3D akcije. Malo kasnije, iste godine izlazi igra "Unreal Tournament", fokusirana na multiplayer borbu između igrača.

⁸²² Masivne online role playing igre za više igrača (Massively multiplayer online role-playing games, MMORPGs) kombinuju žanrove role playing video igara sa masivnim online igrama sa više igrača, putem kojih veoma veliki broj igrača može da ostvari međusobnu interakciju unutar sveta igre.

- 1999. napravljena je amaterska modifikacija igre "Half-Life" pod nazivom "Counter-Strike". To je bio najpopularniji igrački mod, kao i najpopularnija online pucačka igra koja nije izgubila popularnost do danas.
- Napravljena „korak po korak” strategija "Heroes of Might and Magic III".⁸²³ Najbolja igra u svojoj seriji i svom žanru.
- Izlazi avantura "Shenmue" na konzoli "Sega Dreamcast". U igri je prvi put implementiran veliki trodimenzionalni grad u kome je igraču data puna slobodu delovanja, ali je pri tome postojala snažna i zahtevna priča. U jednom trenutku "Shenmue" je postao najskuplja igra, sa troškovima od 47 miliona dolara. U 2001. godini je došao nastavak "Shenmue II". Budžet obe igre je bio 70 miliona dolara. Ukupno je planirano da se napravi šest delova igre, ali, bez obzira na ogroman uspeh i odličnu prodaju, igra nije bila u stanju da finansira sebe i razvoj pa je bankrotirala.
- U okruženju kreatora igara pojavljuju za nove nezavisne igre (indie igre⁸²⁴), za razliku od velikih visokobudžetnih igara. Organizovan je prvi festival nezavisnih igara, "Independent Games Festival"⁸²⁵ (IGF).
- 2000. izlazi "PlayStation 2". Konzola ima mogućnost igre na mreži i izlaza na Internet. Do danas je to i dalje najpopularnija konzola na svetu. Širom sveta prodato je 140 miliona primeraka "PlayStation 2".
- Napravljena je igra "The Sims". Prva i gotovo jedina igra u žanru „simulacije svakodnevnog života". Igrač upravlja virtuelnom osobom ili celom porodicom, oprema kuću, traži posao, komunicira sa susedima. Igra je bila veoma popularna kod ženskog dela igračke populacije. Pojava ove igre značajno je povećala igračku populaciju zahvaljujući ženama igračima.

⁸²³ „Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia" (poznata i kao Heroes III ili HOMM3) je turn-based strateška igra razvijena od strane Jon Van Canegema kroz New World Computing, originalno razvijena za Microsoft Windows od strane „3DO Company" 1999. godine. Igra je prilagođena za nekoliko kompjuterskih sistema i konzole nastalih u periodu 1999-2000. To je treći nastavak Heroes of Might and Magic serije. Priča igre je prvobitno namenjena za „Might and Magic VI: The Mandate of Heaven" koja je trebalo da bude predložak za „Might and Magic VII: For Blood and Honor". Igrač je mogao da izabere da igra kroz sedam različitih kampanja, u igri protiv računara ili ljudskih protivnika.

⁸²⁴ Nezavisne video igre (najčešće označavane kao „indie" igre) su video igre koje su stvorili pojedinci ili mali timovi bez finansijske podrške izdavača voo igara. Indie video igre se često oslanjaju na inovativnost i digitalnu distribuciju. Uspon ovih igara je počeo polovinom prve decenije 21. veka, zahvaljujući novim online distributivnim metodama i razvojnim alatima. Neke od igara napravljenih na ovaj način su postale izuzetno uspešne u finansijskom smislu, naročito igre *Braid*, *World of Goo*, *fIOW* i *Minecraft*.

⁸²⁵ „UBM Tech" je osnovao Festival nezavisnih igara 1998. sa ciljem ohrabrenja inovativnosti u razvoju igre i davanja priznanja najboljim nezavisnim autorima video igara. Održava se marta svake godine u San Francisku, USA , <http://www.igf.com> pristupljeno 18. 09. 2014.

Najvažniji postulat razvoja video igara poslednje decenije milenijuma su implementacija 3D grafike i pojava tehnologije *motion capture*. Obe su donele neizmerno bogatstvo vizuelnom prikazu igre i igranje učinile estetskim doživljajem. Ova decenija je donela i prvu veliku MMORPG igru – *Ultima Online* i prvu veliku JRPG igru *Final Fantasy VII*. Obe igre su bile rodonačelnici novog pogleda na svet video igra i utrle put do miliona i milijardi ljudi koji istovremeno igraju jednu istu video igru.

Ne manje značajna je i pojava nezavisnih studija za proizvodnju video igara koje su igračkom svetu u kasnijim decenijama donele stotine veoma dobrih i jeftinih video igara.

2.7. Igre početka trećeg milenijuma (2001–2002)

Sa početkom trećeg milenijuma na tržištu video igara nastaje novi korak u razvoju kompjutera i video igara. Zbog velikog širenja korisnika interneta pojavljuje se ogroman broj MMORPG i MMOFPS⁸²⁶ igara. Pojavljuje se *Far Cry* – prva igra sa podrškom za 64-bitne sisteme. Pojavljuje se u prodaji najpopularnija prenosna konzola Nintendo DS.

Na početku trećeg milenijuma industrija video igara postaje najunosniji biznis u industriji zabave.⁸²⁷

Teoretičari video igara, ohrabreni proizvođačima softvera i hardvera, trudili su se da predvide trendove razvoja i interesovanja kupaca i korisnika. Pretpostavljalo se da će se trka između sve zahtevnijih igara i odgovarajućeg hardvera nastaviti, ali i da će važan segment industrije video igara biti korišćenje mobilnih uređaja za igranje igara i gledanje video sadržaja. Tako, na početku milenijuma imamo, sa jedne strane sve snažnije kompjutere, ali sa druge strane i hardverski krajnje siromašne mobilne uređaje koji mogu da pokrenu samo krajnje simplifikovane video igre. Ali, to se i dogodilo. Trebalo je samo pokrenuti Internet velikih brzina koji će prenositi obrađenu grafiku sa udaljenog servera i napraviti video igre koje mogu da se igraju bilo gde da je igrač. Povezivanje igrača u društvene zajednice je sledeći trend. Industrija zabave je ponudila milionima igrača besplatne igre sa

⁸²⁶ Masivne online pucačke igre iz prvog lica za više igrača (Massively multiplayer online first-person shooter game, MMOFPS) predstavljaju mešavinu dva žanra, pucačkih igara u prvom licu (FPS) i masivnih online igara za više igrača (MMO). Ovaj isključivo online žanr video igre omogućava velikom broju igrača da igraju igru simultano, na istoj mapi, odnosno istu igru, i često uključuje timsko nadmetanje. Najveći broj igara dozvoljava da istu igru simultano igra nekoliko stotina igrača, dok igra Planetside 2 dozvoljava učešće do 1,200 igrača na jednoj mapi odnosno 4,800 igrača unutar jedne igre na više mapa.

⁸²⁷ Aleksandar Filipović, „Video igre kao najozbiljniji biznis kreativne industrije na početku 21. veka”, *Megatrend revija*, 10, no. 2, (2013): 177–192.

premium dodacima koju su se kupovali, ali su pri tome koštali besmisleno malo što je u igri velikih brojeva obezbeđivalo ogromne zarade proizvođačima igara.

- 2001. "Microsoft" plasira svoju igračku konzolu "Xbox". Konzola nije predstavljala ozbiljnu konkurenciju "PlayStation 2", ali je ipak stekla određenu popularnost u svetu.
- Počeo „bum“ online igara u Evropi i Americi. Značajno se povećao broj online igrača.⁸²⁸ Već objavljene video igre prave dodatke za mrežno igranje. Objavljuju se igre kao: "World War II Online", "Dark Age of Camelot", "Anarchy Online".
- Pojavljuje se prvi mrežni mobilni telefoni s Java podrškom, "Siemens SL45i". Ovaj događaj je označio postavljanje mnogih programa, pa i kompjuterskih igara na mobilne telefone. Igre na mobilnim uređajima su prešle isti put kao i igre za kompjutere, ali sa zaostatkom od 10 do 15 godina.
- Izlazi kontroverzna kompjuterska igra "Grand Theft Auto III" na konzoli "PlayStation 2". U igri u potpuno trodimenzionalnom gradu igrač može nekažnjeno prekršiti sva društvena pravila i zakone i organizovati neredne svih vrsta i nivoa.
- Izlazi prva igra u žanru Slashers,⁸²⁹ "Devil May Cry" na konzoli "PlayStation 2". Stvorena je jedna od najboljih igara ruske proizvodnje "IL-2 Šturmovik"⁸³⁰ simulator.
- 2002. izlazi "role-playing" igra sa ogromnim trodimenzionalnim svetom "The Elder Scrolls III: Morrowind"⁸³¹ iz firme "Bethesda Softworks". Dimenzije i detaljna razrada sveta "Morrowind-a" deluju potpuno poražavajuće na igrača.

⁸²⁸ Broj online igrača se povećao sa 25 miliona (2000) na 40 miliona (2002 godine) http://igda.org/online/IGDA_Online_Games_Whitepaper_2002.pdf. 2007 godine online igre je igralo 217 miliona igrača (<http://www.comscore.com/Insights/Press-Releases/2007/07/Worldwide-Online-Gaming-Grows>). U septembru 2014 taj broj je iznosio 711 miliona (<http://www.pcgamer.com/there-are-711-million-pc-gamers-in-the-world-today-says-intel/>). Pretpostavlja se da će do kraja 2016 godine broj online igrača preći jednu milijardu. Pristupljeno svim sajtovima 29. 11. 2015.

⁸²⁹ "Slasher" video igre su podžanr horror video igara, koje najčešće prate nasilni narativi gde protagonist eliminiše protivnike hladnim oružjem. Naziv je postao pomalo opšti jer se često koristi sa opisivanjem bilo kakvih horror igara, iako očigledna razlika postoji.

⁸³⁰ „Iljušin IL-2“, najbolji jurišni bombarder II svetskog rata. Legendarni avion Staljingradske bitke 1942-3. Proizvedeno preko 30 000 aviona tog tipa

⁸³¹ Igra predstavlja treći deo The Elder Scrolls serije igara. Dostupna je u verzijama za Majkrosoft Vindouz i Xbox. Postoje i dva proširenja igre za PC pod nazivima Tribunal i Bloodmoon. Glavna radnja igre se odvija na ostrvu Vardenfel, delu provincije Crnih Vilenjaka, Morovind. Morovind je deo kontinenta Tamrijel u kome se odvija većina dešavanja Elder skrols igara. Kao i ostale igre iz serijala igra se može pohvaliti otvorenim svetom koji dozvoljava igraču da slobodno putuje ne obzirujući se na glavne ili sporedne zadatke.

- Izašla je jedna od najboljih strateških igara u realnom vremenu "Warcraft III".
- Izlazi igra "Battlefield 1942". Mrežna ratna igra u kojoj dve grupe igrača na ogromnoj teritoriji ratuju jedni s drugima, koristeći i vatreno oružja i vojne tehniku. Igra je izvela mrežne bitke iz uskih koridora na prostorno ogromne lokacije.
- Izašla jedna od najboljih ruskih igara "Space Rangers" iz firme "Elemental Games". Igra kombinuje mnoge žanrove: „korak po korak“ strategije, RPG, avanture, arkade.

Pošto se ispostavilo da je "millennium bug" nije uništio kompjuterski svet, industrija video igara je dobila novi zamah. Sve bolja grafika dovodila je do većeg uživanja igrača i do veće privlačnosti igranja. Video igre su bile sve traženije, novac se u sve većim iznosima ulivao u industriju zabave. Murov zakon je delovao i dovodio do nadmetanja hardvera i softvera. Video igre su bile hardverski sve zahtevnije, velike hardverske i softverske kompanije su gutale manje, da bi konačno od desetina kompanija na tržištu svih komponenti ostale po dve-tri proizvođačke firme.

2.8. Ulazak mobilnih uređaja i Interneta u industriju video igre (2003–2004)

Sve prisutnija nano tehnologija dovodi do eksplozije mobilnih aplikacija i mobilnog hardvera. Tranzistori koji se prave i ugrađuju u hardver uskoro će biti toliko mali da će na kuglicu čiode moći da ih stane 100 hiljada. Mobilni uređaji su promenili i filozofiju proizvođača video igara. Trka hardvera i softvera je postala manje važna. Već sada se većina prodatih igara igra na mobilnim platformama. Video igra tog tipa takođe menja filozofiju, Budući da se igra na uređajima kojima imaju minijturni ekran i nikakav grafički procesor, ona je vizuelno „kilometrima“ daleko od blještavih PC igara sa fascinantnom grafikom. Ali, lepota prikaza očigledno nije odlučujuća. Važno je igrati, zabaviti se, biti u trendu, moto je stotina miliona mladih igrača koji svakog dana odigraju milijarde malih, nezahtevnih mobilnih igara.

- 2003. počelo je prvo pozicioniranje mobilnih telefona kao igračke platforme. U oktobru je "Nokia" pustila svoj smartfon "N-Gage". Igre na mobilnim uređajima počele su da se pojavljuju mnogo ranije, ali do tog trenutka one se nisu uzimale ozbiljno.
- Objavljena je poznata igra o II svetskom ratu "Call of Duty". Osobenost igre je što se tokom igre događalo mnogo zanimljivih događaja (scripted scene). "Call of Duty" je više ličila na filmsku borbu sa učešćem igrača, nego na stvarnu igru.

- Izašla je racing igra "Need for Speed: Underground". Igra je postala najbolja u svojoj seriji. Zahvaljujući njoj porasla je popularnost uličnih trka u stvarnom životu.
- 2004. stvorena je prva globalna društvena mreža "Facebook", autora Marka Zuckerberga. Pojava društvenih mreža je nekoliko puta povećala Internet saobraćaj. Na društvenim mrežama su se vremenom pojavile igračke aplikacije. Za razliku od običnih igara tim igračkim aplikacijama se pristupalo sa ličnog profila igrača.
- Izašla je igra "Far Cry" firme "Crytek". Igra je napravila gigantski korak napred u kompjuterskoj grafici i postavila nove standarda kvaliteta u godinama koje dolaze. Neopisiva lepota tropskog ostrva izgleda realno čak i na današnjim igrama. Pored toga igra ima mogućnost nelinearnog prolaska. Na kraju, to je prva igra koja je podržavala 64-bitne sisteme.
- Objavljena je igra "World of Warcraft".⁸³² U ovom trenutku, igra "WoW" je najpopularnija online igra. Mnogi studiji su pokušali da prevuku WoW igrača sebi, i nekima je to po malo i uspelo, ali pravi ubica "World of Warcraft" ne postoji do današnjeg dana.
- 26. jula 2004. napravljen je prvi servis digitalne distribucije kompjuterskih igara "Steam".⁸³³ Servis je omogućavao da kupite igru, ne na disku, kao ranije, već neposredno na internetu. Kasnije, u 2005. godini "Steam" je postao dostupan za third-party programere. Sa uvođenjem "Steam", programeri više nisu morali da sarađuju sa krupnim izdavačkim kućama, što je dovelo do „buma“ u proizvodnji nezavisnih indie igara.
- Izašla igra "Half-Life 2", koja je služila kao glavna reklama digitalne usluge "Steam". Za instaliranje igre bilo je neophodno biti "Steam" klijent..

⁸³² World of Warcraft je prvi put najavljen od strane Blizzarda na ECTS-u septembra 2001. Razvoj igre je trajao 4-5 godina i uključivalo je opsežna testiranja. Trodimenzionalna grafika u WoW-u koriste elemente vlastitog grafičkog endžina originalno korišćenog u "Warcraft III". Igra je dizajnirana da bude tipa otvorene sredine gde je igračima dozvoljeno da rade šta žele. Kvestovi su opcionalni i dizajnirani su da pomognu navodeći igrača, da mu pomognu da razvije lika i da ga šalje u različite zone, kako bi se izbeglo ono što su dizajneri nazvali „igrački sudar.“ Interfejs igre omogućava igraču da prilagodi prikaz i kontrole, a takođe i da priključe i modifikacije.

⁸³³ Steam je Internet platforma za digitalnu distribuciju, multiplayer igranje kao i društvena mreža za članove, razvijena od strane Valve Corporation. Steam korisnicima nudi instalaciju i automatsko osvežavanje igara na više kompjutera, i omogućava tekstualnu i glasovnu interakciju između igrača u online igrama. U februaru 2015, putem ove platforme na raspolaganju za kupovinu se nalazilo preko 4,500 igara i platforma je imala 125 miliona aktivnih korisnika. Procene časopisa Screen Digest ukazuju da 75 odsto od ukupnog broja igara kupljenih online je kupljeno preko platforme Steam.

- Puštena u prodaju portabl konzola "Nintendo DS". Dizajn ove konzole je jedinstven, ima dva ekrana, pri čemu je donji ekran osjetljiv na dodir. Ova opcija je korišćena u većini DS igara.
- Puštena u prodaju portabl konzola "PlayStation Portable".

Osnovna odlika ovog perioda je prilagođavanje industrije video igara na rastući kvalitet hardvera, prilagođavanje na nove tehnologije, pre svega na online igranje, i na nove konzole koje su bile značajno naprednije i nisu podržavale sve igre. U periodu je izdato relativno manje igara (manje od jedne hiljade), a i one koje su izdate predstavljaju nastavke ranije izdatih popularnih igara. Tako su najvažnije igre tog perioda prilagođavanja igre *Fable*, *Far Cry*, *Killzone*, *Mario vs. Donkey Kong*, *Monster Hunter*, *Ninja Gaiden*, *Red Dead Revolver*.

2.9. Sedma generacija igračkih konzola (2005–2007)

U istoriji video igara, sedma generacija obuhvata konzole objavljene od kraja 2005. godine. U proizvodnju konzola uključila su se tri velika igrača. Nintendo, Microsoft i Sony Computer Entertainment. Sedma generacija konzola je zaživela 22. novembra 2005. godine izdavanjem Xbox 360 i nastavljena je izdavanjem "PlayStation 3" i "Wii" godinu dana kasnije. Svaka nova konzola je izvela novi prodor u tehnologiji doživljaju igranja video igara. Xbox 360 je ponudio igru u HD rezoluciji, "PlayStation 3" je ponudio HD video reprodukciju preko ugrađenog 3D Blu-ray plejera, dok je Nintendov "Wii" fokusiran na integrisanje kontrolera sa senzorima pokreta igrača.

- 2005. godine puštena je u prodaju nova konzola sedme generacije "Xbox 360".
- Pušten je u prodaju prvi odvojeni modul za obradu fizike video igara "PhysX".⁸³⁴ Ovaj modul je bio pomoćni procesor za osnovni grafički procesor na video kartama. Zadatak mu je bio da rastereti glavni procesor i uveća mu performanse. Sam modul nije široko korišćen, ali njegov programski deo je počeo da se koristi u video kartama što je značajno povećalo količinu obrađenih podataka.

⁸³⁴ PhysX je engine video igre posvećen izračunavanju fizičkih operacija u realnom vremenu, a takođe se odnosi i na zaseban deo hardvera, Physics Processing Unit, odnosno zaseban procesor posvećen izračunavanju fizičkih formula. Ovaj sistem je bio prvi, i pokrenuo talas različitih engine-a za fiziku koji su odomaćeni u modernim video igrima. PPU ima funkciju da oslobodi centralni i grafički procesor operacija koje PPU izvodi sam, što omogućava apsolutno realističku fiziku u svetu igre a ne umanjuje vizualni ili sadržajni kvalitet u smislu opterećenja postojećeg hardvera.

- Izašla je igra "Fahrenheit: Indigo Prophecy". To je gotovo interaktivni film, a ne igra. Tokom igre postoji mnoštvo alternativa, a na kraju igre nekoliko varijanti završetka priče. Kompjuterske igre su napravile još jedan veliki korak napred ka umetnosti.
- Izašao je muzički simulator "Guitar Hero" za konzolu "Playstation 2". Za igru se, pored konzole, koristi poseban uređaj, plastična gitara. Igra je brzo postigla svetsku slavu i veliki broj fanova.
- 2006. "Sony" pušta novu igračku konzolu "PlayStation 3".
- Puštena je u prodaju nova igračka konzola "Nintendo Wii". Sve konzole sedme generacije nudile su samo evoluciju u kvalitetu grafike, dok je kompanija "Nintendo" ponudila i revoluciju u gameplay-u. Inovativna konzola "Wii" je opremljena novom vrstom kontrolera "Wii Remote". Na kontroleru postoje uobičajene dirke, ali većina akcija se vrši pomeranjem kontrolera u prostoru koji čini gameplay agilnijim i sportskijim.
- Kreirana je ruska društvena mreža – "Vkontakte".⁸³⁵ Nakon što je povećanja popularnosti "Facebook-a" Pavel Durov je napravio njenu rusku kopiju.
- Izlazi role-playing igra "The Elder Scrolls IV: Oblivion".⁸³⁶
- 2007. izlazi igra "Crysis" iz nemačke firme "Crytek". Programeri "Crytek-a" su napravili prodor u oblasti grafičke tehnologije. Igra je odmah postala vrh grafičkog kvaliteta. Igra je među prvima podržavala DirectX 10.
- Izašla je najpopularnija igra na ruskom jeziku "STALKER"⁸³⁷ iz ukrajinske kompanije "GSC Game World". Igra govori životu avanturiste u černobilskoj radioaktivnoj zoni. U igri je dostupan otvoreni svet i mnogo grupa koje se bore međusobno.
- Izašla je igra u žanru slagalice u prvom licu, "Portal" u okviru seta igara "The Orange Box". U igri se eksploatiše naučno-fantastična ideja o stvaranju portala sposobnih da trenutno premeštaju predmete iz jednog prostora u

⁸³⁵ Vkontakte (rus. *В контакте*; u prevodu U kontaktu) je najveća socijalna mreža u Rusiji, slična socijalnoj mreži Fejsbuk. Mreža je popularna i u državama bivšeg Sovjetskog Saveza. Februara 2011, Vkontakte je imao 135 miliona otvorenih naloga. Mrežu je osnovao Rus Pavel Durov u septembru 2006. i postoji na 67 svetskih jezika. Za razliku od Fejsbuka, nalog se otvara lozinkom koju korisnik dobije preko SMS i ne koristi se e-mail. Vkontakte ima i podršku na Android i Simbijan telefonima. Prema zvaničnoj statistici dnevni dostup broji oko 25,5 miliona.

⁸³⁶ Steve Bowden, *100 Computer games to play before die*, John Blake Publishing Ltd, 2011, str 39

⁸³⁷ S.T.A.L.K.E.R. je serija pucačkih video igara iz prvog lica, u podržanru horor igara. Ova ukrajinska igra je u osnovi inspirisana romanom „Roadside Picnic” i njegovom filmskom adaptacijom iz 1979. godine koju je režirao Andrej Tarkovski. Igra je smeštena u teritoriju u blizini nuklearne elektrane u Černobilu, u alternativnoj realnosti gde se nakon prve dogodila i druga eksplozija reaktora i izazvala neobične promene u prirodi.

drugi. Sve zagonetke se rešavaju uz pomoću posebnog topa koji može da stvara portale.

- Izlazi trodimenzionalna igra triler "BioShock" sa potresnom pričom o podvodnom gradu i njegovoj alternativnoj istoriji 1960-ih.
- Izlazi, po mnogim ocenama najbolja igra u seriji filmskih pucačkih igara, "Call of Duty 4: Modern Warfare".

Igrači su sa zadovoljstvom prihvatili igranje video igara na konzolama. U ovom periodu je praktično započeta migracija igranja igara sa kompjutera (PC) na igračke konzole koja je nastavljena i posle i traje i danas. Ta migracija je uslovlila i da proizvod zvani kompjuterske igre moramo da nazovemo video igrama. U ovom periodu je prodato blizu 270 miliona konzola. Najviše Wii (101 milion), a tek nešto manje Xbox 360 (84 miliona) i PlayStation 3 (80 miliona).

2.10. Oživljavanje klasika (2008–2010)

Ovaj period je definitivno učvrstio video igre kao vodeći proizvod industrije zabave. Igre su postale popularnije i unosnije od muzike, filmova, knjiga i stripova. Period je doneo i nekoliko video igara koje su postale kulturna neprevaziđena klasika. Za najbolje video igre svih vremena u svojim žanrovima konkurišu: FPS igra: *Modern Warfare 2*, RPG igra: *Dragon Age: Origins*, akciona igra: *Assassin's Creed II*, platformska igra: *Braid*, logička igra: *Plants vs Zombies*.

Konzole nastavljaju da budu vodeća platforma za igranje, mada im ozbiljno konkurišu mobilne platforme. Generalni problem sa konzolama je što se one dimenzionišu za radni vek od 7 godina. To uslovljava veoma jak hardver u momentu puštanja na tržište što konzolama daje prednost u odnosu na PC u prvim godinama života. Vremenom, hardverska konfiguracija koja se ugrađuje u PC postaje superiorna i konzole sve više zaostaju. To su ciklični procesi o kojima industrija video igara i igračkog hardvera itekako vode računa.

Najvažniji događaji ovog perioda su:

- 2008. izlazi role-playing igra "Fallout 3". Dolazi do reinkarnacije velike serije igara, ali sada u trodimenzionalnom obliku. Posle ogromnog uspeha tog koncepta, autori iz drugih kompanija počinju oživljavanja mnogih starih zaboravljenih igara i likova.
- Izlazi igra "Grand Theft Auto IV". Prikaz grada u kome se odvija igra podignut je na novi kvalitativni nivo.
- Ruski programeri kupuju prava i stvaraju igru "King's Bounty: The Legend", pretvarajući stari brend u novu seriju turn-based strategija.

- Izlazi igra "Spore".⁸³⁸ Igra opisuje celi proces evolucije živih bića, od pojave jednoćelijskih organizama, do izgradnje međugalaktičkih država.
- Izašla je dvodimenzionalna igra "Bionic Commando: Rearmed" rimejk iste igre iz 1988. godine. Osobenost ove igre je da je postala popularna u svojoj trodimenzionalnoj verziji "Bionic Commando", objavljenoj godinu dana kasnije, u 2009. godini. Planirano je da se "Bionic Commando: Rearmed" pusti kao najava za glavnu igru u 2009. godini, ali je sve ispalo suprotno. Dvodimenzionalna igra donela je kompaniji dobar prihod, trodimenzionalna je ispala potpuni promašaj.
- 2009. izlazi single-player role-playing igra "Dragon Age: Origins". Prilikom kreiranja igre, programeri su se orjentisali prema velikim role-playing igrama u kasnim devedesetim i prvim godinama 2000-ih. Stari kvalitetni gameplay u novom grafičkom obliku se dopao igračima, tako da je igra postigla lep uspeh.
- Izašla je igra "Batman: Arkham Asylum". Po prvi put se igra bazirana na filmu ili stripu pokazala kvalitetnom i interesantnom, pa se plasirala među tri najbolje igre godine.
- Na PC i "PlayStation 3" je izašla indie igre "Braid" u žanru "puzzle"⁸³⁹. Pre toga, u 2008. godini, ona je izašla za X360, ali bez većeg uspeha. "Braid"⁸⁴⁰ je pokazala koliko dobre i zanimljive mogu da budu igre nezavisnih autora, lišene šablona koji vladaju u velikim igračkim kompanijama. Posle izlaska "Braid", indie igre su postale ravnopravni suparnici visokobudžetnim igračkim projektima. "Aquaria", "World of Goo", "Machinarium" – sve te indie igre su osvojile značajan deo igračke populacije.

⁸³⁸ *Spore* je istraživačka video-igra, najvećim delom iz trećeg lica. Izdala ju je kompanija Electronic Arts, 4. septembra 2008. Radnja igre smeštena je u Mlečnom putu, na planeti koju sami odabirate na početku igranja. Ona donosi novost u igračkoj industriji, zbog veoma prihvaćene među igračima, mogućnosti napretka u igri prolaskom kroz faze razvoja bića kojeg ste izabrali na samom početku igre. To biće se naziva *kreator*. Imate veliku mogućnost dizajniranja sopstvenog kreatora premeštanjem delova tela na adekvatna mesta, bojenjem kože kreatora i sličnog. Igra je postigla veliku popularnost kada je izdata. Međutim mnoga mišljenja su da su glavne mane ove igre, zbog kojih je postigla relativno manju prodaju, repetitivnost i plitkost svake faze evolutivnog napretka. U igri postoje pet razdoblja: razdoblje ćelija, razdoblje stvorenja, razdoblje plemena, razdoblje civilizacije i svemirsko razdoblje. Svako razdoblje nudi drugačiji pogled na igru i dozvoljava igraču da unapredi svoje biće.

⁸³⁹ Jack Railton, *The A-Z of Cool Computer Games*, Allison & Busby Limited, 2006, str. 97

⁸⁴⁰ *Braid* je platformska video igra koju je razvila kompanije Number None, Inc. Osnovni narativ se odvija dok protagonist, Tim, pokušava da izbavi princezu od čudovišta. Pasusi teksta kojima je svet igre protkan čine višeslojan narativ i daju tragove o Timovim razmišljanjima i motivaciji. Igra sadrži osnovne elemente svog žanra ali i integriše različite mogućnosti manipulacije vremenom u svetu igre.

- 2010. vraća se velika strategija, izlazi igra "Starcraft II: Wings of Liberty". Ideja je ista, baš kao u igri "Starcraft" iz 1998. godine, ali na sadašnjem grafičkom nivou i trodimenzionalnim svemogućim specijalnim efektima.
- Izlazi najbolja igra serije "Mass Effect 2". Prvi deo igre je izašao 2008. godine. U igri je izmišljena potpuno nova, detaljno prikazana vasiona neviđena u drugim igrama. Igra ima dosta elemenata nelinearnosti jer akcije igrača mogu značajno uticati na tok priče.
- Izlazi filmska avantura "Heavy Rain" za "PlayStation 3". Igra ima mračan, složen, pažljivo razrađen siže. Po napetosti i interesantnosti, "Heavy Rain" prevazilazi većinu filmova.
- Izašla je online igra "World of Tanks", razvijena od strane beloruskog studija "Wargaming.net". Igra je postala vrlo popularna među domaćim igračima.

Ovaj period je doneo novi trend. To su besplatne igre i besplatno igranje. Što je važno, to nije puka reklama. Igre su zaista besplatne i zaista možete satima da igrate besplatno. Ali, da bi ste bili uspešni, morate da kupujete ili dodatno oružje, gorivo, razne dodatke, tj. "bustere".

„World of Tanks” je upravo jedna od takvih igara. Igra je postigla svetski rekord po broju igrača koji istovremeno igraju. Od momenta izdavanja, 2010. godine tri miliona igrača odigralo je deset miliona tenkovskih bitaka, od kojih je u najmasovnijoj borbi učestvovalo preko sto hiljada tenkova.

Ništa manje impresivna nije ni besplatna igra kompanije King Digital Entertainment Plc. Igra je poznata pod imenom "Candy Crush Saga". Otkako je lansirana 2012, "Candy Crush Saga" preuzeta je više od 500 miliona puta. Osnovne igre kompanije "King" su besplatne, mada igrači – ako žele da što pre postignu dobre rezultate – mogu da plate ako žele dodatne "bustere" ili „ekstra živote". "King" u svojoj ponudi ima 180 igara na 14 jezika za mobilne telefone, Facebook i njihov sopstveni sajt, mada se u velikoj meri oslanja na Candy Crush, koji mu donosi u oko tri četvrtine svih prihoda. Kompanija kaže da se njene igre igraju više od milijardu puta dnevno. Kompanija je osnovana 2003. u Švedskoj, a pojaviće se na njujorškoj berzi pod oznakom "KING". Vodeći pokrovitelji ove početne ponude su JP Morgan, Credit Suisse i BofA Merrill Lynch.

2.11. Sloboda i kreativnost

Započeta početkom dvehiljaditih godina, u aktuelnom periodu u punom zamahu traje opsesivna trka ka hiper realizmu video igara, pre svega između FPS serijala "Call of Duty" i "Battlefield". Iz godine u godinu se pojavljuju novi nastavci, sa sve većom rezolucijom, brojem frejmova u sekundi i ostalim elementima koji

kompjuterski generisanu sliku čine realističnijom. Uspeh koji ostvaruju na tržištu dokaz je da idu očekivanim pravcem i da mejnstrim publika od igara očekuje da budu što realističnije imitacije stvarnosti. Hardver u ovom momentu značajno zaostaje za softverom, pre svega zbog visoke cene proizvodnje čak i 4K, a kamo li 6K ili čak 8K monitora ili drugih uređaja za prikaz slike.

Kada je u pitanju trka između proizvođača platformi, PC sa svojom prilagodljivošću ima laganu prednost. Prema rezultatima istraživanja "GDC 2015 State of the Industry",⁸⁴¹ 56 odsto developera je istaklo da će njihove igre biti lansirane za PC platformu. S druge strane, sa jačanjem hardvera za konzole, veći procenat programera prelazi na kreiranje igara za Sony PlayStation 4 i Microsoft Xbox One, u odnosu na prošlu godinu. Na PlayStation 4 igrama radi 26 odsto programera (porast sa prošlogodišnjih 14 odsto), dok 22 odsto trenutno radi na Xbox One igrama (prošle godine ovo je iznosilo 12 odsto). PC i mobilni razvoj igara i dalje vodi u popularnosti, jer je 56 odsto ispitanika izjavilo da će njihove igre biti lansirane na računarima, dok je 50 odsto istaklo da aktuelne projekte razvija za smartfone i tablete. Istraživanje je pokazalo da 53 odsto ispitanika veruje da će njihova igra biti lansirana za PC, dok 48 odsto očekuje lansiranje igre na telefonu ili tabletu.

Najvažniji događaji perioda:

- 2011. izlazi kulturna indie igra "Minecraft".⁸⁴² Ona se razvijala još od 2009 godine, postigavši popularnost od samog početka razvoja. Igra predstavlja otvoreni svet u kome je moguće izmeniti sve. Glavni lik, neprijatelji, okruženje, pa čak i krajolik, sve je izgrađeno od velikih obojenih kocki. Svaka kocka je nezavisna od drugih i podložna promeni, tako da promene postaju igrački svet. Igra je rangirana kao novi žanr "building with a first-person."
- Izlazi logička igra u prvom licu "Portal 2".
- Izlazi role-playing igra sa otvorenim svetom – "The Elder Scrolls V: Skyrim". Još jedno od remek dela "Bethesda Softworks", koja je dobila mnogo titula i

⁸⁴¹ http://www.gdconf.com/news/gdc_state_of_the_industry_deve.html

⁸⁴² Majnkraft (*Minecraft*) je video-igra koju je kreirao švedski programer Markus Person i njegova kompanija Mojang. Pojavila se u prodaji 17. maja 2009. Za ovu igru je interesantno to da je u njoj sve izgrađeno od kockastih blokova i da igrač u njoj može slobodno da se kreće. Video-igra je 9. maja 2012. izašla i za Xbox 360. Majnkraft – džepna verzija (*Minecraft pocket edition*) je izašla 16. avgusta 2011. za Xperia play i Gugl plej prodavnice. Majnkraft je preveden na mnogo svetskih jezika, uključujući i srpski jezik, mada sadrži netačne prevode. Majnkraft je igra o uništavanju i građenju blokova. U početku igrači grade skloništa, kako bi se sačuvali od raznih noćnih čudovišta, ali kasnije igrači, uz pomoć mašte mogu da sagrade zanimljiv svet. Važno je da se izgradi rudnik, jer su u Majnkraftu rude mnogo važne. Igra nema nikakav određen cilj i igrač može slobodno da šeta po virtuelnom svetu. Postoje četiri osnovna režima igre, a to su: Preživljavanje, Kreativna igra, Teška igra i Avantura.

nagrada. Programeri su ispravili sve nedostatke prethodne igre, kao i značajno poboljšali grafički deo, koji je toliko nedostajao u svim igrama "The Elder Scrolls".

- 2012. izlazi 3D-akcija sa ogromnim slobodnim svetom, "Far Cry 3". Igraču je na raspolaganju celo tropsko ostvo ispunjeno gusarima, robovima, ratobornim domorocima i divljim životinjama. U igri je moguće razviti heroja, njegove veštine, moguće je loviti životinje i skupljati trave, igrati mini-igre s meštanima.
- Izlazi online role-playing igra "Guild Wars 2".⁸⁴³ Igra je poznata po svojim inovacijama u dizajnu igre i odsustvu većine obrazaca i klišea žanra MMORPG. Igra nema uobičajene sisteme za MMORPG zadatke. Umesto toga postoje dinamični događaji koji se dešavaju i utiču na svet, bez obzira da li u njima učestvuje igrač. Igrač takođe, svojim učešćem ili neučešćem može uticati na ishod događaja, što će se odraziti na svetu oko nas.
- Izlazi taktička strategija "XCOM: Enemy Unknown", rimejk igre "UFO: Enemy Unknown" iz 1994. Gameplay je podeljen na dva dela: prvi – globalna strategija, gde je neophodno upravljati bazama i štabovima na celoj Zemlji, i drugi - upravljati taktičkim operacijama u različitim delovima sveta.
- Izašla igra u žanru putopis – "Journey"⁸⁴⁴ za "PlayStation 3". To je igra o putovanju kroz pustinju prema dalekoj planini. Igrač na putu može da sretne druge igrače koji se slučajno nađu na Internetu, ali ni na koji način ne može da komunicira s njima niti sazna ko su. To je moguće tek na kraju igre. "Journey" je neka vrsta meditativne igre koja daje igračima osećaj mira i spokoja.

Nagli uspon popularnosti video igara započet je pre tridesetak godina. Iako su obećavale i veliki uticaj na kulturu i veliku zaradu, video igre su najveći deo tog vremena su provele neprimećene od mejnstrim medija pošto su bile namenjene određenim ciljnim grupama – osamdesetih su to bila deca, devedesetih adolescenti, a tek dvehiljaditih punoletnici. Prateći generaciju rođenu sedamdesetih, video igre su vremenom širile svoj uticaj na njihove roditelje, a onda i na njihovu decu.

⁸⁴³ *Guild Wars 2* je MMORPG video igra koju je razvila kompanija ArenaNet a izdala kompanija Ncsoft. Smeštena u fantazijski svet Tirije, igra prati povratak grupe Destiny's Edge, ratnika zakletih na borbu protiv Drevnih zmajeva, stvorenja dizajniranih po uzoru na priče H.P. Lavkrafta. Igra je jedinstvena u žanru jer je narativ reaktivan na akcije igrača, što je relativno česta pojava u igrama za jednog igrača, ali je retkost u multiplayer igrama. Igra je ukupno prodana u 3,5 miliona primeraka, a maksimum broja igrača koji su igru igrali online u istom trenutku je 460,000.

⁸⁴⁴ Indie video igra razvijena u "Thatgamecompany" 13. marta 2012, godine, do 07. juna 2013. godine.

Početak dvehiljaditih godina je i početak mundijalnog pokreta koji se zove „gejmifikacija“. Sve je postalo igra. Svet se promenio u poslednjih nekoliko decenija, a i industrija zabave zajedno sa njim. Kao i u drugim industrijama i u ovoj, koja obuhvata raznolike kategorije kao što su opera, pornografija, stand ap komedija i izložbe pasa, najviše se pažnje poklanjalo tradicionalno najvećim generatorima profita: filmovima, muzici i televiziji.

Industrija video igara i poslovni rezultatu te industrije već godinama sugerišu da je vreme da se pažnja usmeri na drugu stranu.

Najuspešnija filmska franšiza su „Star Wars“ sa 2,2 milijarde dolara zarade tokom 37 godina postojanja.⁸⁴⁵ Najuspešnija franšiza video igara višestruko prevazilazi zaradu filma. Business Insider⁸⁴⁶ procenjuje da je igra „World of Warcraft“ zahvaljujući specifičnom sistemu pretplate tokom osam godina postojanja zaradila oko 10 milijardi dolara. A kada dođemo do televizije, dolazimo do sledećeg primera. Ukoliko se kompaniji Comcast dozvoli da za 45 milijardi dolara kupi Time Warner Cable, biće stvoren džin u oblasti kablovske televizije koji će imati preko 33 miliona pretplatnika. Njegov najuspešniji pandan na polju video igara, Sony, na Playstation Network-u ima 110 miliona pretplatnika.

Sa jedne strane, video igra je dostigla status proizvoda industrije kulture koji je sa finansijskog aspekta najuspešniji, što bi mnoge stvaraoce iz raznih polja, uključujući i menadžere kulturnih delatnosti trebalo da navede na promišljanje o produkciji video igara. „Gejmifikacija“, odnosno, primena elemenata video igara i tehnika dizajniranja video igara u negejmerskom, najčešće poslovnom okruženju, postala je toliko raširen fenomen da čak ni marketinški stručnjaci više ne govore o njemu iz straha da ne ostave utisak da ih je vreme pregazilo.⁸⁴⁷

2.12. Osma generacija konzola

Proizvođači konzola su 2013. godinu odabrali za izdavanje konzola za igre 8. generacije:

- 25. jun 2013. – izdavanje niskobudžetne konzole OUIA;
- 31. jul 2013. – izdanje SHIELD Portable;
- 15. novembar 2013. – izdanje PlayStation 4 konzole;

⁸⁴⁵ Mirko Stojković, „Virtuelni heroj na raskrsnici“, *Biznis i finansije*, (April 12, 2014), <http://bif.rs/2014/04/industrija-zabave-virtuelni-heroj-na-raskrsnici/>

⁸⁴⁶ <http://www.businessinsider.com/>

⁸⁴⁷ Mirko Stojković, „Virtuelni heroj na raskrsnici“, *Biznis i finansije*, (April 12, 2014), <http://bif.rs/2014/04/industrija-zabave-virtuelni-heroj-na-raskrsnici/>

- 22. novembar 2013. – puštanje konzole Xbox One.
- Zvanično je izašla igra Dota 2, jedna od najpopularnijih takmičarskih igara, koja je nešto između strategije i igre uloga.
- 2014. Blizzard je odlučio da kreira sopstvenu kolekcionarsku kartašku igru Hearthstone: Heroes of Warcraft. Kao rezultat toga, igra je odmah postala najpopularnija igra u svom žanru i značajno proširila publiku igrača zainteresovanih za kartaške igre. Nakon Hearthstone-a, drugi eminentni programeri su počeli da objavljuju svoje kartaške igre u popularnim univerzumima za igre.
- 2015. CD Project Red izdaje The Witcher 3: Wild Hunt. Prva popularna slovenska fantazija. Serija igara o vešcu počela je 2009. godine, ali je tek u trećem delu dobila svetsku slavu. Najpopularniji servis za igre Steam pojednostavljuje pravila za dodavanje novih igara preko Greenlight-a, što dovodi do indie apokalipse: broj prodatih igara se višestruko povećava, ali većina njih su amaterski projekti niskog kvaliteta i postaje sve teže da među njima nađete zaista kvalitetne igre.
- 2016. Blizzard objavljuje Overwatch i označava uskrснуće onlajn pucačina. Pozajmivši nove ideje iz igara sličnih Doti, onlajn pucači su postali mnogo zanimljiviji i dobili su drugi život. Konkurenti su cenili ovu ideju i objavili svoje slične igre. Dark Souls III je najigranija PC igra godine. Serija hardkor igara dostigla je vrhunac popularnosti, što je dovelo do pojave mnogih sličnih igara, i posebnog podžanra. Naziv igre je počeo da se koristi kao sinonim za „teškoću”. U 2016. godini, proizvođači konzola su počeli da aktivno promovišu ideju VR (virtuelne realnosti), puštajući nove modele kaciga za virtuelnu realnost i podstičući izdavanje igara za ove nove uređaje. Drugi pravac razvoja je AR (Augmented Reality, proširena stvarnost). Sredinom 2016. godine, Pokemon Go je objavljen za mobilne uređaje, što je rezultiralo medijskim događajem visokog profila. Hvatanje Pokemona na ulicama pravih gradova postalo je moderna zabava, što je značajno povećalo publiku AR igrača.
- 2017. Igra PUBG: Battlegrounds je stigla do izdanja. Ovo je autorski projekat koji je izrastao iz neobične modifikacije strelca Arma 2. Pravila svake utakmice: 100 igrača sleće na malom prostoru, svaki za sebe, prostor se postepeno sužava, na kraju je samo 1 pobednik. Ova pravila su evoluirala u novi podžanr “Battle Royale”, sa mnogim imitatorskim igrama koje su se odmah pojavile. Ali inicijativu PUBG brzo je preuzeo komercijalni projekat Fortnite: Battle Royale, od Epic Gamesa, kreatora Unreal game engine-a, zbog modela besplatne distribucije. Kao rezultat toga, Fortnite je postao najpopularnija igra godine.

- 2018. Epic Games je 6. decembra 2018. uložio novac zarađen od prodaje Fortnite-a u kreiranje sopstvene prodavnice za distribuciju digitalnih igara, Epic Games Store (EGS). Kao marketinšku strategiju, koristili su privremene besplatne poklone igara, ponekad prilično velike i skupe. Zahvaljujući tome, brzo su zauzeli 2. mesto po popularnosti prodavnica igara. Tako je Steam prodavnica dobila svog prvog ozbiljnog konkurenta, a to je dovelo do boljih uslova za programere, procenat odbitaka od kreatora igara u korist prodavnice smanjen je sa 30 odsto na 12 odsto. Among Us, igra je prvo objavljena na mobilnim platformama iOS, Android, a zatim i na PC-u. Ovo je mrežna igra za više igrača sa naglaskom na komunikaciji. Razvoj ideja iz ne-kompjuterske igre uloga "Mafija", gde treba da shvatite skrivenu ulogu ljudi. U "Among Us" (Među nama), zadatak svake utakmice je pronaći izdajnika među astronautskim odredom. Igra je osnovala poseban podžanr „socijalna dedukcija”.
- 2019. "Red Dead Redemption 2" je vrhunac kvaliteta u igranju konzola osme generacije. Ovo je projekat programera Rockstar Studios, kreatora GTA serije. Igra je objavljena na konzolama 26. oktobra 2018. godine, a na PC-u se pojavila 5. novembra 2019. i odmah je postala najpopularnija igra godine.

Deveta generacija konzola⁸⁴⁸

U prošloj deceniji video igre su postale biznis vredan milijarde dolara, a profit veći od profita filmske i muzičke industrije. Bezbroj nezavisnih studija za igre razvili su igre za svaku vrstu platforme: računare, konzole, tablete i mobilne telefone. Kao rezultat toga, još više ljudi redovno igra video igre. Prošli su dani kada su samo deca i tinejdžeri igrali ove igre. Stariji ljudi takođe otkrivaju zagonetke i igre veština na svojim mobilnim telefonima. U vozu, čekajući autobus ili pre spavanja: video igra je odmah dostupna u svakom slobodnom trenutku. Iako kompulzivno igranje igara nije ništa novo, broj zavisnika od igara raste sa širenjem pametnih telefona. Za većinu onih koji igraju, međutim, igranje je bezopasna zabava. Igre poput "Red Dead Redemption 2" (2018) su pravo otkrovenje. One zahvaljujući sofisticiranim dijalozima i emotivnim pričama, ne samo da pružaju sate zabave u igrama, već i imaju drugačiji kurs u skladu sa odlukama igrača, pa se mogu igrati iznova i iznova na računarima, i igračkim platformama. Još jedan fenomen ove decenije je ono što je poznato kao „hajde da se igramo". Igrači snimaju sebe kako igraju igru, dajući komentare o igri kako se odvija i dajući savete, a zatim postavljaju video na YouTube, gde prikuplja milione klikova.

⁸⁴⁸ <https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>

Od jednostavnih tačaka na blede obojenom ekranu do obojenih piksela i hiperrealističnih 3D pejzaža:⁸⁴⁹ zahvaljujući tehničkom razvoju, priča o video igrama vodi igrače sve dublje u virtuelni svet. Kako će izgledati video igre budućnosti? Jedno je sigurno: priča će se nastaviti u istom stilu. Već sada, zahvaljujući virtuelnoj stvarnosti, igrači mogu skoro potpuno da se urone u igru. Ali ova tehnologija je još uvek u povelju. Bolja rezolucija grafike, taktilni kontroleri i lakši uređaji će definisati budućnost industrije igara.

⁸⁴⁹ <https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>

3. Klasifikacija video igara

Klasifikovanje kompjuterskih i video igara je komplikovani i ne baš zahvalni posao. Kakvu god da napravite klasifikaciju, uvek će se naći neko ko će takvu podelu osporiti i predložiti svoju podelu, i – biće u pravu. Kreatori igara svake godine prave nove i drugačije igre koje teoretičari pokušavaju da smeste u neku postojeću klasu. Programeri stalno eksperimentišu i mešaju i spajaju one žanrove koji su do juče bili nespojivi. Iz tih eksperimenata nastaju proizvodi u vidu novih žanrova i podžanrova video igara. One loše miksovani propadaju i niko ih ne pominje, one dobre opstaju i daju za pravo eksperimentatorima i kombinatorima da istraju. Ono što je do pre nekoliko godina bilo nemoguće, danas je sasvim moguća pojava.

Za video igre je karakteristično da se one u različite žanrove grupišu u pravilu po mehanici igre a ne po vizuelnim ili narativnim specifičnostima. Tako mesto i vreme radnje, za razliku od žanrova u svetu književnosti ili filma, obično imaju malu ulogu u klasifikaciji video igara. Sa druge strane, iako postoje igre koje pripadaju samo jednom žanru, česta je pojava da igre imaju osobine dva ili više žanrova. One će biti klasifikovane prema dominantnom žanru, ili pak, prema žanru u koji ih stavlja većina klasifikatora. Prikazane klasifikacije ne treba smatrati konačnim: svaki od radova sadrži napomenu o neizbežnoj zastarelosti klasifikacija usled razvoja industrije, naučnih teorija itd.

Klasifikacija koju nudimo je zato samo jedan od bezbroj nastojanja da se igre smeste u žanrove i da se žanrovi opišu jezikom razumljivim ne samo igračima, već s ljudima kojima video igre nisu ništa drugo osim pojava o kojoj se piše. Klasifikacija koju nudimo je manjkava koliko i svaka druga, i, ko god kaže da postoji bolja, biće u pravu.

U ovom radu je data klasifikacija video igara po opšteprihvaćenim žanrovima, a žanrovi igara su godinama stvarani intuitivno od strane igrača i programera. Žanrovi su određivani po velikom broju kriterijuma, uključujući temu priče, vrstu platforme, grafički izgled, pogled kamere, tehnologiju grafičkog prikaza, sadržaj igre, cilj igre, atmosferu igre, broj igrača, izdavački format igre, itd.

Radi potpunijeg informisanja pažnji čitalaca preporučujemo radove o klasifikaciji video igara koje su dali Kroford,⁸⁵⁰ Volf,⁸⁵¹ Šmelev,⁸⁵² Eperli,⁸⁵³ Sibirjakov,⁸⁵⁴ kao i dve grupe autora koje predvode Espen Arset⁸⁵⁵ ili Dejddvid Tomas.⁸⁵⁶ Postoje i drugi radovi, ali mislimo da će pregled ponuđenih radova, uz naš predlog klasifikacije dati potpunu sliku mogućih klasifikacija video i kompjuterskih igara.

Klasifikacija koju dajemo u nastavku inspirisana je komplikovanom i krajnje detaljnom klasifikacijom⁸⁵⁷ koja sadrži čak deset različitih kriterijuma za klasifikovanje.

1. Klasifikacija po igračkoj platformi
2. Klasifikacija po položaju igračke kamere
3. Klasifikacija po tehnologiji grafičkog prikaza
4. Klasifikacija po gejmpleru
5. Klasifikacija po settingu
 - a Po mestu igre
 - b. Po vremenu igre
6. Klasifikacija po cilju igre
7. Klasifikacija po level dizajnu
8. Klasifikacija po budžetu igre
9. Klasifikacija po formatu izdanja

⁸⁵⁰ Chris Crawford. *The Art Of Computer Game Design: Reflections Of A Master Game Designer*. Osborne/McGraw-Hill, 1984.

⁸⁵¹ Mark Wolf. *The Medium of the Video Game*. Amsterdam University Press, 2002.

⁸⁵² Александар Георгиевич Шмелев, Бурмистров И. В., Зеличенко А. И., Пажитнов А. Л. „Мир поправимых ошибок (психология компьютерных игр)”, у: *Компьютерные игры*, Знание Москва, (1988): 16–84.

⁸⁵³ Thomas H. Apperley, “Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres,” *Simulation & Gaming* 37, no. 1 (March 2006): 6–23, <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>...

⁸⁵⁴ П. Г. Сибиряков, Грановская О.В. Дуков Е. В., Иоскевич Я. Б. и др. „Характеры и жанры видеозеркальных игр”, у Разлогов, К. (ред.) *Новые аудиовизуальные технологии*. Едиториал УРСС. 2005.

⁸⁵⁵ Espen Aarseth et al. “Multidimensional typology of games”. *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*. 2003. 48-53

⁸⁵⁶ Kyle Orland, Dave Thomas, and Scott Steinberg, *The Videogame Style Guide and Reference Manual*, 1st ed. (Lulu.com, 2007).

⁸⁵⁷ https://gamesisart.ru/game_class_all.html

10. Klasifikacija po tipu distribucije

- Igre na fizičkom nosaču
- Digitalna kopija igre (Internet)
- Plaćanje vremena za igru (slot mašine, neke MMO igre).

Klasifikacija sadrži i više od tri stotine žanrova poređanih po azbučnom redosledu.⁸⁵⁸ Mi, ipak u nastavku dajemo skraćeni pregled igara po žanrovima razumljivim velikoj većini igrača koji, jednostavno, žele samo da igraju igre bez prevelikog i često suvišnog teoretisanja.

3.1. Arkadne igre (Arcades)

Jedan od prvih žanrova video igara, preteča svih kompjuterskih i video igara. To su igre u kojima je gameplay krajnje jednostavan, a igra primitivna i nerealna. Tu spadaju i kopije video igara iz starih automata. Upravo su automati i postali preteča svih modernih igara. U to vreme ljudi nisu imali kućne konzole i kompjutere za igranje video igara, pa ako su želeli da igraju video igre morali su da odu u posebne paviljone u šoping centrima engleski – arcades). Otuda i ime. Prve arkadne mašine radile su na principu ubacivanja novčića ili žetona.⁸⁵⁹ Najranije arkadne igre koristile su mehaničko bodovanje, a tek 1970-ih napravljene su prve elektronske arkade. Prva arkadna igra ovog tipa nastala je 1971. i zvala se "Galaxy Game". Igra je debitovala na Stanford University, ali se nikada nije komercijalno prodavala. Kasnije, iste godine pojavila se prva komercijalno prodavana igra "Computer Space". U arkadne spadaju prve borilačke igre, prve nerealistične trke, deo pucačkih igara, platformske igre i igre skrolovanja. Danas su borbe i trke zasebni žanrovi, ali su i oni počeli kao podžanrovi arkada. Zlatno doba arkadnih video igara bio je period od kasnih sedamdesetih pa do sredine devedesetih godina prošlog veka.

Podvrste arkadnih igara su:

Platformske igre⁸⁶⁰ – igra u kojima morate skakati po platformi izbegavajući razne rupe, prepreke i neprijatelje, skupljati bonuse, skupljati bodove, itd. Najpoznatiji primer platforme je igra o legendarnom vodoinstalateru Mariu.

⁸⁵⁸ https://gamesisart.ru/janr_all.html

⁸⁵⁹ Uobičajeni naziv za prve arkadne igre u SAD je bio i „coin-op games” jer su igrane na mašinama koje su se zvale "coin-operated entertainment machine".

⁸⁶⁰ Pojavile su se početkom osamdesetih (Space Panic, 1980 i Donkey Kong 1981), punu popularnost dostigle polovinom decenije, a 3D grafiku dobile polovnim devedesetih godina.

Scrollers⁸⁶¹ – igre u kojima se igrač kreće iz jednog ekrana na drugi, često beskonačno. Takve igre odavno ne postoje, potpuno su nestale.

Virtual shooting games (virtuelna streljana) – još jedan ugroženi žanr. U takvim igrama igrač kontroliše lik koji manje-više nekontrolisano puca iz nekog oružja.

*Predstavnici žanra – The House of the Dead*⁸⁶²

3.2. RPG⁸⁶³ (Role-Playing Games)

Poznati žanr kompjuterskih i video igara, u kojima je osnova igre odigravanje zadatih uloga. Igrač preuzima kontrolu nad određenim junakom (junakinjom), koji ima standardni skup veština, sposobnosti i osobina. Igrama tog žanra su svojstveni veoma duboki dijalozi, nelinearno kretanje, korišćenje napredne opreme i velika i otvorena prostranstva igre za istraživanje i proučavanje. Po planu igre, izabrani lik može da poboljšava svoje osobine, odnosno da napreduje u svojim sposobnostima i mogućnostima igranja i savladavanja zadataka.

Danas, RPG u svom početnom i osnovnom, tj. čistom obliku praktično ne postoji, iako su, tokom evolucije, mnogi aktuelni žanrovi preuzeli i inkorporirali u svoj gameplay značajne komponente RPG.

Podžanrovi RPG:

Prave RPG (CRPG - Computer Role-Playing Game) – Role-Playing Game sa veoma velikom količinom dijaloga, duboko razrađenim sistemom uloga, slobodom delanja, dobro razrađenim svetom igre i ozbiljnim sižeom

Predstavnici žanra: Fallout, Baldur's Gate, Dragon Age: Origins.

Akcione RPG (Action RPG) – Igre u kojima osnovu gameplay ne predstavlja igranje zadatih uloga, ono ga samo dopunjava. Borbeni sistemi su komplikovaniji nego u pravim RPG, tako da zahtevaju od igrača dobro vladanje oružjem bez obzira da li je to vatreno oružje ili sablja ili mač.

Predstavnici žanra: Gothic, The Elder Scrolls

⁸⁶¹ "side-scrolling game" ili "side-scroller". Igre kao *Super Mario Bros* su najbolji predstavnici side-scrollers igara.

⁸⁶² "*Light gun arcade*", igra napravljena u studiju Sega 1996, puštena u prodaju 1997.

⁸⁶³ Žanr je nastao na bazi stvarnih RPG društvenih igara koje su bile veoma popularne u zapadnoj Evropi i SAD. Rane RPG su nastale u Evropi u 16. veku u okviru putujućeg improvizovanog pozorišta poznatog kao „Commedia dell'arte”. U tom smislu, kompjuterske RPG treba razlikovati od društvenih RPG koje čak imaju podvrstu FRPG (*Fantasy Role Playing Game*).

Hack'n'Slash (Udri i seci) – U tom podžanru osnova gameplay-a je borba i uništenje neprijatelja, ali i poboljšanje ličnih karakteristika i traženje lepše uniforme. I jedno i drugo se može dobiti samo ubijanjem neprijatelja. Igrač najviše vremena provodi u borbi, zadaci su jednostavni, a zaplet površan.

Predstavnici žanra: Lineage, Xanadu, Diablo, Eloa

Taktičke RPG – Igre sa uprošćenom strategijom u kojoj igrač ima zadatak da glavnog lika nametne za vođu grupe, kako bi preko njega stekao kontrolu nad grupom. Razvoj ostalih članova grupe ide po klasičnoj šemi..

Predstavnici žanra: Fallout Tactics, X-COM, Dragon Age, Silent Storm.

MMORPG⁸⁶⁴ (*Massively multiplayer online role-playing games*) – Kao i u većini RPG, igraču se predlaže da igra ulogu tačno određenog lika koji se razvija, ispunjavajući zadatke krećući se kroz zaplet. Za razliku od pojedinačne igre, u MMORPG istovremeno igra veoma mnogo igrača. Oni igraju zajedno, ili se bore, u oba slučaja sarađujući jedni sa drugima. Svet igre živi i postoji čak i u odsustvu igrača.

Predstavnici žanra: World of Warcraft, Lineage 2, Eloa

Roguelike – Roguelike je podžanr video igara na bazi igranja uloga, koji odlikuje proceduralni nivo generisanja, igra zasnovana na strategiji igranja „na smenu”, *tile-based* grafika, trajna smrt, i obično je zasnovan na narativnoj pozadini sa izraženim elementima fantazije. Video igre *Roguelike* potiču od igre iz 1980. *Rogue*, naročito po tome što oslikavaju *Rogue* lik- ili “sprajt” grafiku (dvodimenzionalni grafički lik), igranje „na smenu” koja igraču daje vremena da isplanira svaki potez, trajnu smrt i randomizaciju. U novije vreme postoje nove varijacije roguelikes igara koje sadrže drugačiji gameplay, nove žanrove, tematske elemente i grafičke stilova koji su postali popularni. Ponegde iz zovu “Rogue – Lite” ili “proceduralni lavirint smrti” kako bi se u samom nazivu igre videlo da se tu u stvari oponaša gameplay tradicionalnih roguelikes igara.

Predstavnici žanra: Adventure, Dungeon, Angband

⁸⁶⁴ MMO je prefiks koji označava „massively multiplayer online” (games). Nastavak od sledećih nekoliko slova označava skraćenicu žanra video igara. Praktično sve video igre koje se igraju na mreži su MMO igre i to može da bude zaseban žanr ili zasebna klasifikacija: MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game), MMOFPS (MMO first-person shooter game), MMOTPS (MMO third-person shooter game), MMORTS (MMO real-time strategy game), MMOR (MMO racing games), ali iMMOCCG (MMO collectible card games) ili MMOMRG (MMO music/rhythm games).

JRPG⁸⁶⁵ (Japanese Role-Playing Game) – podžanr značajno različit od odgovarajućih zapadnih igara tog žanra. Razlikuje se siže, ali i osobine igračkog sistema. Sve je to prilagođeno japanskoj, ili preciznije civilizaciji Dalekog Istoka.

Predstavnici žanra: Dragon Quest, Final Fantasy.

3.3. Slasher

Ovo je žanr kompjuterskih i video igara zasnovanih na sukobima sa upotrebom hladnog oružja. U nekim igrama je igraču na raspolaganju vatreno oružje ili oružje koje se baca na protivnika, ali to je samo dopunsko oružje. Osnova gameplay-a ostaju borbe u kontaktu (prsa u prsa).

Osobnosti ovog žanra su kombinacije udaraca prilikom kojih igrač uči nove kombinacije odbrane i napada. Kombinacijom se zovu planirane ili haotične serije udaraca izvedenih kontinuirano. Što su serije udaraca duže, to se za njih dobija više poena i više snage. Kamera skoro uvek gleda iza „četvrtog” zida tako da igrač ima punu kontrolu napada sa svih strana, čak i sa leđa.

Ove igre su, po pravilu razvijene za igranje na konzolama,⁸⁶⁶ pa igranje sa tastaturom i mišem nije pogodno za njih.

3.4. Podvrste

Klasična – Uobičajeni “slash” u kome igrači deluju u skladu sa pravilima žanra. Igrač se kreće po ograničenom nivou, bori se sa grupama neprijatelja, uči kombinacije odbrambenih i napadačkih udaraca, i skuplja poene. Od “Hack and slash” igara, razlikuje se površnim razvojem likova, pa često i ni ne podseća na prave predstavnike žanra.

Predstavnici žanra: Rune, God of War, Dante’s Inferno.

Simulatori mačevanja – Osnova gameplay su veoma kvalitetne i višestране mogućnosti primene hladnog oružja i kombinacije s njim. Takve igre pretenduju da budu verne simulacije mačevanja, nekada i sa povredama od oružja.

⁸⁶⁵ Iako je taj žanr dobio slovo „J” kao oznaku za Japan, postoji i ispravniji i potpuniji termin “Eastern role-playing video games” koji označava “role-playing” video igre razvijene u Istočnoj Aziji, uključujući i Japan, i kasnije, u manjoj meri i Južnu Koreju i Kinu.

⁸⁶⁶ Igračke konzole su dizajnirane samo za igranje, pa su i komande grupisane za što jednostavnije upravljanje. Na tastaturi se komande dodeljuju nekom od tastera, po principu jedan taster, jedna komanda. Tasteri su mali i udaljeni jedan od drugog, tako da je brzo pritiskanje udaljenih tastera veoma zahtevno. Osim toga tastatura mora da stoji na stolu, a džojstik može i na krilu, na podu, ili gde već.

Predstavnici žanra: Severance: Blade of Darkness, Pirates of the Caribbean, Die by the Sword, Jedi Knight: Jedi Academy.

3.5. Strategija

Strategija⁸⁶⁷ (Strategy) - žanr kompjuterskih i video igara, u kojima igrač koristi strateško planiranje i taktiku za postizanje svojih ciljeva. Komandovanje od strane igrača je suština gameplay.

Glavne karakteristike ovog žanra su strategijska (i) ili taktička kontrola vojske, ekonomije ili drugih resursa i pogled odozgo koji omogućava dobar pregled situacije na terenu

Podvrsta žanra je TBS (Turn-based strategy). U tim igrama, gameplay se zasniva na više uzastopnih akcija u hodu. To je igra slična šahu, pa se igra šaha smatra prvom igrom tog žanra. Danas su takve igre retke i zauzimaju samo mali deo tržišta.

Predstavnici žanra: "Civilization", King je Bounty, Heroes of Might, Magic.

U turn-based strategije mogu se uključiti i globalne strategija u kojima igrač kontroliše područja velikih razmera, bilo da je to Zemlja, ili neka druga planeta ili vasiona.

Predstavnici žanra: Total War serije, (Medieval 2, Rim, Rim 2)

Artillery – igre retkog podžanra u kojima igrači upravljaju pucanjem iz topa izračunavajući trajektoriju projektila i mesto gde on treba da padne. Zadati cilj se posle svakog hica pomerao i zadatak igrača je bio da podesi elevaciju cevi da bi projektil pao na cilj. Bilo je sasvim malo ovih igara, a danas gotovo da ih nema.

Predstavnici žanra: Hogs of War i Worms

RTS (Real-time strategy) – u tim igrama, igrači dejstvuju istovremeno, u interakciji jedni s drugima i sa okolnim igračkim svetom. Ovaj podžanr se pojavio mnogo kasnije i postupno se razvijao veoma dugo. Žanr je morao da sačeka razvoj hardvera. Tek kada je hardver postao dovoljno moćan,⁸⁶⁸ programeri su bili u stanju da u dobroj meri diversifikaciju mogućnosti ovog pod-žanra.

Predstavnici žanra: StarCraft, Age of Empires, Dune, War Craft, Command & Conquer, Stronghold

⁸⁶⁷ Termin „strategija” potiče iz Grčke, (στρατηγία) i označava veštinu vojskovođe (vojskovođstvo). Razlikuje od „taktike” po tome što se odnosi na generalno planiranje vojne kampanje, dok je „taktika” termin koji označava razradu generalnog plana, organizaciju kampanje i njeno izvršenje

⁸⁶⁸ “Command & Conquer” 1995, “Age of Empires” 1997, StarCraft 1998.

U RTS se mogu ubrojati i:

Online RTS, klasične RTS u kojoj igrači masovno igraju na mreži. Po pravilu, u takvim igrama nema glavnih likova.

Wargame, podžanr monumentalnih RTS igara u kojima se igrači bore na ogromnom bojnom polju spasavajući ne toliko svoju zemlju koliko celi svet.⁸⁶⁹

Predstavnici žanra: Close Combat, Blitzkrieg, World in Conflict, Soldiers: Heroes of World War II.

Tower Defense je podžanr gde igrač organizuje odbranu tako što gradi odbrambene kule (tornjeve) koje zatim neko napada. U poslednjih nekoliko godina, igre ovog žanra su počele da se pojavljuju u kombinaciji sa pucanjem iz podignutih tornjeva.

Dota (MOBA – Multiplayer Online Battle Arena games) – relativno novi podžanr igara strategije, u kome osnovu gameplay čini princip borbe iz "Defense of the Ancients" iz igre "Warcraft 3". Cilj borbe je uništiti glavnu zgradu neprijatelja. Igrači kontrolišu junake čije mogućnosti rastu tokom borbe, a kompjuter vodi jedinice jednostavnih robota.

3.6. Borilačke igre

Fighting – žanr kompjuterskih i video igara u kojima se igrači tuku koristeći za borbu ruke i noge (po nekad i udarce glavom), retko uz upotrebu hladnog ili vatrenog oružja.⁸⁷⁰ Tuča se održava u malim borilištima i ograničena je na runde tipa bokserskih vremenskih rundi. U vrhu ekrana se obično prikazuje skala snage i drugih mogućnosti boraca. Fighting je jedan od prvih žanrova koji se pojavio na prvim automatima za igranje.⁸⁷¹

Važna karakteristika svih ovih igara je njihova orijentacija ka protivničkom gameplay-u. Te igre su postale preteča modernih e-sport igara. Igra obično daje igraču mogućnost da se bori "jedan na jedan" protiv kompjuterski vođenog igrača

⁸⁶⁹ U najavi za igru „Wargame 1942” stoji: „Iz pozadine Drugog svetskog rata ti si najveća nada za pobedu. Izbori se za ono što ti pripada, i prevaziđi sve prepreke koje ti stoje na putu. Koristi svoju vojsku i suprotstavi se hiljadama igrača. Ili pokušaj svojim diplomatskim odnosima i potezima da utičeš na svetsku politiku i ispišeš istoriju”.

⁸⁷⁰ Popularnost ovog žanra stagnira jer se od video igara sve više očekuju druge stvari, osim besomučnog pesničenja i svakojakog udaranja. U novom milenijumu, žanr je i dalje popularan, ali ima mnogo manji broj entuzijasta nego nekada, zbog sve veće popularnosti drugih žanrova i internet multiplayer igara.

⁸⁷¹ Prva video igra koji prikazuje borbu pesnicama je arkadna igra Heavyweight Champ iz 1976, ali je pravu popularnost kao borilačke igre dostigla tek igra „Karate Champ” iz 1984. godine.

ili protiv drugog protivnika. Postoje izuzeci, gde se istovremeno bore četiri igrača, ponekad čak i protiv kompjuterskog protivnika.

Fighting igre se mogu podeliti na:

2D igre, koje su bile prve igre tog žanra, ali to ne znači da su posle uvođenja 3D grafike programeri napustili dvodimenzionalne slike. Čak i sada se povremeno pojave 2D igre, koje zbog toga nisu manje popularne ni poželjne.

3D igre. Skoro sve nove igre su 3D. Pojavile su se u vreme kada su glavni i grafički procesori postali moćni da savladaju i prikazu na monitoru zahtevno elemente 3D grafike. Više od 90odsto svih igara dolaze sa 3D grafikom

Podžanrovi:

Arkade – to su uglavnom igre borbi u kojima se programeri oslanjaju na iskustvo prvih igara ovog žanra, igranih na automatima u lokalima koji su se zvali "Arcade". Ima i novih igara, ali one neodoljivo podsećaju na prve igre nastale u osvit ere video igara. Igre ove vrste sada deluju gotovo karikaturalno i krajnje nerealistično.

Predstavnici žanra: Street Fighter, Mortal Kombat.

Simulacije⁸⁷² – potpuna suprotnost arkadnim borbenim igrama. Osnov za takve igre služi maksimalno detaljna simulacija realno postojećih borbenih iskustava u čitavoj paleti borilačkih sportova (boks, rvanje, karate, aikido, itd). Sve igre uglavnom sadrže imena pravih, stvarnih sportista, a svake godine izlaze nove verzije igara pa se istovremeno i ažuriraju sa novim sportistima. Ovaj podžanr se pojavio mnogo kasnije od običnog Fighting žanra, jednostavno zato što je za realističan prikaz borbe bila neophodna napredna 3D grafika.

Predstavnici žanra: Fight Night, UFC, K1.

Mixed – kao što naziv govori, to je podžanr igara koji kombinuje prethodna dva. Gameplay u ovim igrama je specifičan i ima efektne osobine arkadnih igara, kao i nastojanje da igranje bude realistično (borac može da se umori, može da pobedi sa nekoliko iznenadnih preciznih udaraca), ali po pravilu, nema veze sa simulacijom. Većina tih igara su zapravo arkadne igre koje se iz komercijalnih razloga zovu mešovite.

Beat 'em up⁸⁷³ – veoma retka vrsta borbenih igara, u kojima se radnja odvija u otvorenom prostoru. Igrač se kreće napred, tukući se sa svim protivnicima koje susretne, često i sa mnogo njih istovremeno. Danas praktično ne postoje.

⁸⁷² Najpoznatiji izdavač igara sportskih simulacija je firma EA Sports.

⁸⁷³ Prva značajnija "beat 'em up" igra bila je *Kung-Fu Master* iz 1984.

3.7. Akcione igre (Action)

Akcione igre⁸⁷⁴ su žanr video igara koji favorizuje fizičke izazove, uključujući očnu koordinaciju i reakciju i brze reflekse. Pod ovaj žanr se mogu podvesti gotovo sve video igre, tako da ovde moramo govoriti o akcionim igrama u užem smislu reči. U akcionim igrama, igrač obično kontroliše svog avatara koji je protagonista. Avatar mora prelaziti nivo, skupljajući razne predmete, izbegavajući neprijatelje i prepreke, boriti se sa različitim neprijateljima u vidu drugih ljudi, životinja ili nedefinisanih kreatura. Na kraju nivoa ili grupe nivoa, igrač često mora da savlada velikog neprijateljskog bossa koga je mnogo teže savladati nego sve dotadašnje protivnike. Protivnički napadi i prepreke umanjuju zdravlje i živote avatara, a igra je gotova kada igraču ponestane života. Alternativno, igrač pobjednički završava igru kada završi sve potrebne nivoe. Mnoge akcione igre u načelu ne mogu da se završe jer imaju neograničen broj nivoa, a zadatak igrača je maksimalno povećati svoj krajnji rezultat.

Postoji više podžanrova akcionih igara, poput borbenih, pucačkih i platformskih igara.

Vrste akcionih igara:

Stealth akcije – žanr video igara, u kome se igrač mora prikradati krećući se neprimetno i tiho ubijati neprijatelje. Kao i u pravom životu, maskiranje i skrivanje je osnova suptilnog gameplay-a. U igrama ovog žanra suština je u špijunaži i drugim vrstama tajnog i specijalnog rata protiv terorizma, sa protagonistima koji su predstavnici specijalne snage operativaca i koji na drugoj strani imaju špijune, lopove, ubice pa i nindže.

Predstavnici žanra: Hitman, Thief, Splinter Cell, 005, Castle Wolfenstein, Infiltrator, Metal Gear, Metal Gear 2: Solid Snake, Metal Gear Solid, Tenchu: Stealth Assassins, Thief: The Dark Project.

Shooter akcije - žanr igara u kojima igrač uglavnom puca. Kod prvih igara gameplay se sastojao u sumanutom pucanju neograničenom količinom municije, ali danas tako čist oblik ne postoji već se Shooter akcija kombinuje sa mnoštvom drugih žanrova (role-playing igre, taktike i strategije), gde strelac zauzima samo deo gameplaya.

Predstavnici žanra: Doom (3), Quake (4), Call of Duty, Wolfenstein.

⁸⁷⁴ Prekretnica za akcione igre je bila pojava pucačke igre *Space Invaders*, što je označilo početak zlatnog doba za arkadne video igre.

Vrste Shooter igara:

FPS (First Person Shooter) – Lik koji puca se uglavnom ne vidi, vidi se eventualno njegova šaka i oružje.

TPS (Third Person Shooter) – Lik koji puca je ceo na monitoru, vidi se kako puca.

Postoje i igre mešovitog tipa sa modovima za FPS i TPS koje igrač uključuje po želji

Gore shooter- klasični Shooter u kome igrač ima standardni pogled i komande, ali gde ga napadaju horde neprijatelja. U tim igrama ima mnogo ubijanja, tako krv prska na sve strane.

Predstavnici žanra: The evil within, "Serious Sam", Gore: Ultimate Soldier

Shoot 'em up – žanr video igara u kojima igrač puca upravljajući bilo kakvim vozilom (avion, tenk, itd). Žanr je potpuno izumro, retko gde se mogu naći takve igre.

Predstavnici žanra: Space Invaders, Galaxy.

Tactical Shooter⁸⁷⁵ To je klasičan Shooter, samo što je gameplay realnija simulacija borbenih operacija. Najčešće se koristi princip komandnog gameplaya, gde igrač može da upravlja kompjuterskim robotima, a akcije može da koordinira i sa drugim igračima.

U takvim igrama oružje i okolina su krajnje realistični. Uobičajeni gameplay za akcijske igre prvog nivoa (frontalni napad sa trčanjem i pucanjem iz kuka) u ovim igrama nije moguć.

Predstavnici žanra: SWAT, OFP, ARMA.

MMOFPS (masivna multiplayer pucačka igra u prvom licu) – razne video igre za igranje na mreži u kojoj veliki broj igrača puca iz prvog lica.

Predstavnici žanra: Battlefield (P4F), Counter-Strike Online, Warface.

Beat 'em up – razne vrste Fighting igara u kojima se igrač bori na otvorenom prostoru sa velikim brojem neprijatelja.

Predstavnici žanra: Double Dragon.

Slasher (Slash – cut) – žanr video igara u kojima igrač učestvuje u borbama koristeći se uglavnom sečivima.

⁸⁷⁵ Prve igre u ovom žanru su se pojavile 1998, (*Rainbow Six* i *Ghost Recon*). Kasnije su došle igre *Delta Force*, igre *SWAT* serije, kao i serija *Police Quest*.

Lavirint (Maze games) kao *Pac-Man* koje uključuju snalaženje u lavirintu dok glavnog lika jure neprijatelji.

Rhythm action games testiraju osećaj i smisao igrača za muzički ritam. Gameplay generiše ritam koji nije dobar niti precizan, a igrač mora pritiskom na taster da ispravi netačan ritam i sinhronizuje ga sa zadatim, pravilnim muzičkim ritmom. Žanr je nov i redak a ima teoretičara koji ove igre klasifikuju kao vrstu muzičkih igara.

3.8. Horor preživljavanja (Survival horror)

Survival horror⁸⁷⁶ (SH) – žanr kompjuterskih i video igara koji se pojavio tokom devedesetih godina inspirisan velikom popularnošću horor filmova. Zadatak protagonista igre je da prežive u uslovima najstrašnijih scenarija straha i užasa. Glavna karakteristika SH priče je da se igrači nekim bizarnim slučajem zadese na nekom čudnom mestu gde dolaze u kontakt sa neprijateljima u vidu jezivih humanoidnih stvorenja i bore se sa njima na sumornim i zastrašujućim lokacijama, često noću.

Jeziva stvorenja su mnogo otpornija od ljudi koji su ciljevi u pucačkim igrama, tako da ih je veoma teško savladati ili ubiti. Sa druge strane, stvorenja su biološki i hemijski toliko kontaminirana, da svaka povreda, a često i sam dodir tih stvorenja započinje proces transformacije glavnih protagonista u zombije ili nešto slično.

Predstavnici žanra: Resident Evil, Dino Crisis, Alone in the Dark, Call of Cthulhu, Penumbra, Amnesia, Silent Hill.

Osnovna obeležja žanra:

- Atmosfera užasa
- Sofisticirano upravljanje – kretanje likova je realistično otežano i ograničeno, staze kuda se kreću su pune prepreka što otežava bežanje. Sve to čini likove dodatno nezaštićenim, ugroženim i ranjivim.
- Nedostatak municije i lekova – za razliku od drugih žanrova, u SH igrama likovi imaju veoma ograničene količine predmeta i stvari neophodnih za preživljavanje (hrana, lekovi, municija).

⁸⁷⁶ Smatra se da je prvi Survival Horror bio "Alone in the Dark". Iako nije bio naročito uspešan, utemeljio je žanr i postavio osnove. Prvi uspešni Survival Horror je bio Resident Evil (RE), iz 1998. Za tadašnje vreme je imao izvrsnu grafiku, veoma dobru priču i predstavljao je veliki izazov igračima nenaviklim na žanr. RE je dugo držao primat u žanru. Međutim, Silent Hill (SH) je doneo nešto novo, umesto mora krvi i mnogo akcije, doneo je zlokobnu atmosferu, komplikovanu priču i nadrealne prizore koji su držali igrača u konstantnoj napetosti. Od tada pa nadalje svi Horori se porede sa RE i SH. Njihov uspeh ponovi retko koji Horor (Fatal Frame).

- Čudovišta i druga jeziva stvorenja – protivnici u ovim igrama su obično jeziva stvorenja iz već viđenih horor filmova ili literature. (zombiji, vampiri, vukodlaci, demoni, zle vile, itd).

Shooter horor – uvođenje snažnijih procesora i uopšte jačeg hardvera, stvorilo je mogućnosti da se u klasične SH ubace elementi pucanja i lakšeg ubijanja jezivih stvorenja. Tako je Survival horor postao još popularniji Shooter Horor. Rezultat je neobičan miks Shooter i Horor igara.⁸⁷⁷

Za razliku od pravog Survival horror, Shooter varijanta ima gameplay u prvom licu, kao i friendly upravljanje svojstveno pucačkim igrama. Ponekad postoji i mogućnost saradnje sa drugim igračima radi lakšeg preživljavanja.

Predstavnici žanra: Left 4 Dead, Killing Floor, Resident Evil 4,5,6.

Indie horor – kao i sve indie igre, ova vrsta horora razvijena je od strane nezavisnih developera koji su želeli da stvore normalnu horor igru. Te igre nisu u samom vrhu grafičkog izgleda i potencijala, ali su siže i atmosfera u pristojnom nivou.

Predstavnici žanra: SCP — Containment Breach, Slender The Arrival.

3.9. Tower Defense

Tower Defense – žanr kompjuterskih i video igara u kome osnovu gameplay-a čini borba protiv superiornog neprijatelja uz pomoć izgradnje odbrambenih objekata (kula, tornjeva, utvrđenja, itd). Neprijatelj nastupa određenom rutom nastojeći da osvoji teritoriju i uspostavi kontrolu između željenih tačaka. Zadatak igrača je da ga u tome spreči.

Karakteristike:

- Napad hordi neprijatelja koji žure da zauzmu željenu teritoriju
- izgradnja zaštitnih utvrđenja koji automatski desetkuju neprijatelja

Do sada se pojavilo mnogo igara ovog žanra, tako da stratezi novih igara imaju problem da uvedu nešto novo u naredne igre.⁸⁷⁸ To bi moglo da se učini: poboljšanjem performansi objekata (1), izgradnjom podzemnih postrojenja sa tajnim prolazima u dubinu teritorije koju kontroliše neprijatelj (2), jačanjem ekonomske snage vojske u utvrđenjima (3), davanjem igraču izvesne kontrole nad napadima neprijatelja (4)

⁸⁷⁷ Zlatno doba ovog podžanra je bio period od 1996 do 2004, kada je počela stagnacija.

⁸⁷⁸ Prototip tower defense igara je Atari igra "Rampart" iz 1990. Do ranih 2000-ih, mape za StarCraft, Age of Empires II, III i Warcraft su bile kopije mapa iz Rampart.

U početku, igre ovog žanra su bile razne modifikacije za StarCraft i Warcraft III. Kasnije se pojavila igra Master of Defense, koja je, u principu, i postavila temelje za razvoj igara Tower Defense. To je uslovilo da su, u prvo vreme sve igre tog žanra ličile na praroditelje. Tek posle izvesnog vremena kreatori igara su uspeali da sa modernom tehnologijom stvore nekoliko prvoklasnih modernih igara koje su imale dodira sa drugim žanrovima.

Predstavnici žanra: Defense Grid: The Awakening, Master of Defense, Sanctum, Orcs Must Die.

Action – Tower Defense – zahvaljujući modernim igračkim platformama kreatori su mogli da naprave hibridne igre. Tako je klasičnom Tower Defense dodata akcija. Igrači se i dalje brane od brojčano nadmoćnog neprijatelja, grade utvrđenja i zamkove, ali sada mogu lično da učestvuju u odbrani. Ovaj trend je još uvek vrlo mlad, izašlo je malo takvih igara, ali igrači su veoma dobro prihvatili takve projekte.

Predstavnici žanra: Sanctum (2), Orcs Must Die, Orcs Must Die 2.

3.10. Simulacije

Simulacije – žanr kompjuterskih i video igre, u kojima je osnov za gameplay najdetalnija simulacije upravljanja vozilom. (avionom, vozom, brodom, svemirskim modulom, itd)

Prvobitna namena Game simulatora bila je da pojednostavi i olakša obuku ljudi koji su se spremali za upravljanje sredstvima za masovni transport (avioni, vozovi, brodovi). Obuka na simulatoru je bila višestruko jeftinija, a greške nisu imale nikakve posledice.⁸⁷⁹

Sa razvojem gaming industrije kreatori igara su shvatili potencijal simulatora za igranje, odnosno za simulaciju koja ispunjava želje stotina hiljada igrača da sami voze svoj avion ili bilo koje prevozno sredstvo. Sa razvojem tehnologije, povećane su i mogućnosti i realističnost simulatora, tako da oni danas pokrivaju ogromno igračko područje i u stanju su da prikažu neverovatan kvalitet grafike i modela aviona ili drugih sredstava za prevoz.

⁸⁷⁹ Profesionalni simulatori letenja obezbeđuju kandidatima za pilote jeftin i bezbedan način ovladavanja praksom u instrumentalnom letenju, ali i letenju na određenom tipu aviona. Stepem realističnosti letova je impresivan. Nekada su najbolji simulatori, posredstvom filmskih i TV kamera, pilotima na obuci pružali prizore „leta” iznad topografskih modela Zemljine površine. Sada računari omogućavaju savršenu vizuelnu simulaciju, pogled koji se ne ograničava samo na vetrobransko staklo kabine, i mogućnost sletanja na stotine svetskih aerodroma, uz korišćenje kompletnih instrumentalnih procedura.

Karakteristike:

- Realizam
- Veoma komplikovane kontrole

Tipovi igara simulacije:

Uskotematske – često su samo simulator tehnologije. Igre ovog žanra nude samo upravljanje automobilom, avionom, helikopterom, vozom, viljuškarom, itd. Kontrola igrača se svodi na vrlo uzan segment tehnike i pored upravljanja igrač ne može ništa drugo da radi.

Predstavnici žanra: RailWorks, OMSI, Driving Simulator, Surgeon Simulator.

Širokotematske – tu su simulatori aktivnosti. Ove igre uključuju sve simulatore kojima će igrač obaviti neki zadatak specifične profesije. To su simulacije sofisticiranih tehničkih sredstva, i upravljanje tim sredstvima je samo pomoćna radnja u izvršenju nekog zadatka.

Predstavnici žanra: OFP, ARMA, Black & White, Spore, Dangerous Hunts.

Vrste simulatora:

- Motosimulatori
- Aviosimulatori
- Autosimulatori
- Biološki simulatori upravljanja razvojem organizama, bioloških vrsta, virusa
- Simulatori urbane izgradnje - izgradnja gradova.
- Simulatori železnice - vožnja vozovima
- Space Simulatori – upravljanje svemirskim modulima.
- Simulacije Boga⁸⁸⁰
- Simulacije života
- Dating simulatori
- Simulacije Football Manager
- Vojna Simulacija
- Simulacije lova

⁸⁸⁰ Igra "Populous" iz 1989. Razvio ju je Peter Molyneux za firmu "Bullfrog Productions".

3.11. Trkačke igre

Racing (vožnja) – žanr kompjuterskih i video igara, u kojoj je osnov igre vožnja, najčešće automobila, i razne auto trke.

Sve vožnje mogu se podeliti na:

Arkadne vožnje

Igre krajnje pojednostavljenog gameplay-a. Vožnja u ovim igrama često nema nikakve veze sa stvarnim ponašanjem vozila. U ovim igrama vozilo ne može biti slomljeno ni oštećeno, a brzina i druge mogućnosti vozila su fantastične. Kamera se često nalazi se na strani ili na vrhu vozila.

Trke uništenja

U ovim igrama igrači se takmiče u slobodnim trkama, sa oštećenim vozilima. Pravila ne postoje tako da je sudaranje, guranje vozila sa staze, pa čak i pucanje vatrenim oružjem na drugo vozilo, poželjan segment igre. Pobjeda se najčešće postiže tako što sve konkurente izgurate sa staze, raznesete iz svojim vozilom ili ih upucate.

Simulatori – u takvim vožnjama gameplay maksimalno detaljno simulira realno ponašanje vozila. Upravljanje vozilima je teško, i nije ograničeno samo na gas i kočnicu. Vozilo može da se ošteti, onesposobi ili uništi. Gotovo svi simulatori imitiraju profesionalne auto trke, F1, NASCAR, Rally, itd.

Mixed – ove igre kombinuju gotovo sve napred opisano. U njima postoji parcijalni realizam, arkadna jednostavnost upravljanja, a ponekad i nestandardna pravila. Vozila se ponašaju kao u stvarnoj vožnji, ali ipak ne mogu da budu uništena, a u slučaju nezgode vozač ne može da bude opasnosti. Takve igre dominiraju tržištem.

3.12. Avanture

Avantura/Quest – Veoma star i rasprostranjen žanr igara kojima igrač kontroliše glavni lik koji se kreće kroz priču, rešava zagonetke izbegavajući zamke i svakojake opasne situacije.

Predstavnici žanra: Fahrenheit, Heavy Rain, Syberia, The Black Mirror, Machinarium.

Akcione avanture – podžanr avantura u kojima aktivno rešavanje zadataka dominira nad rešavanjem zagonetki, iako ni ovo drugo nije potpuno isključeno. Gotovo sve igre Avantura danas sadrže elemente akcije.

Predstavnici žanra: Tomb Raider, Uncharted 3, Prince of Persia, Alone in the Dark.

3.13. Sportske igre (simulacije sporta)

Ovo je veoma popularan žanr video igara. Predstavlja simulaciju gotovo svih sportskih takmičenja koja postoje. Jedna od prvih video igara *Tennis for two* ili *Pong* su upravo simulacije sporta.

Predstavnici žanra: Sensible World of Soccer 97 (PC), MVP Baseball 2005 (PC), NBA Jam (SNES), Mike Tyson's Punch-Out (Nintendo), NHL 94 (Sega), NBA 2k10 (PC), Pro Evolution Soccer 5 (Playstation 2), Madden 08 (PC), Decathlon (Commodore 64), Out Of The Park Baseball 10.

3.14. Zaključak

Nabrajanje događaja koji su se dogodili u prošlosti i koji predstavljaju opis jedne oblasti života propušten kroz prizmu vremena, često predstavlja ključ za razumevanje događaja u sadašnjosti i kreiranje budućnosti. Ovde ćemo reći da je ovaj detaljni pregled najvažnijih datuma u istoriji fenomena video igre dat na osnovu trendova i skale značaja pojedinih događaja i pronalazaka koji su aktuelni danas. Trendovi se menjaju, nešto što je danas značajno, za nekoliko godina ćemo zanemariti. Isto važi i za klasifikaciju video igara po žanrovima. I ona je data na bazi aktuelnih trendova. Već sada su neki žanrovi video igara prošlost, neki su potpuno neigrivi i predstavljaju relik koji će naći svoje mesto u muzeju IT tehnologije.

Osnovni pokretač industrije video igara je novac. Ono što igračka populacija bude kupovala, to će se razvijati i u nekom narednom pregledu biti deo istorije. Zato je i ovaj naš pregled istorije i klasifikacije video igara važan za ovaj trenutak i ovaj treptaj oka. Već sutra će mnogo toga u svetu video igre biti drugačije do neprepoznatljivosti.

BIBLIOGRAFIJA

1. Aarseth, Espen, Solveig Marie Smedstad, Lise Sunnanå. "Multidimensional typology of games". *DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*. 2003, 48-53.
2. Aarseth, Espen. "Computer Game Studies, Year One", *Game Studies*, 1, (July, 2001). <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
3. Anderson, Craig A. and Brad J. Bushman, "Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature," *Psychological Science* 12, no. 5 (September 2001): 353–59, <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>.
4. Anderson, Craig A., and Karen E. Dill. "Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life." *Journal of Personality and Social Psychology* 78, no. 4 (2000): 772–90. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>.
5. Anderson, Craig A., and Karen E. Dill. "Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life." *Journal of Personality and Social Psychology* 78, no. 4 (2000): 772–90. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>.
6. Andrić, Ivo: *Priča o vezirovom slonu*, Reč i misao, 1969.
7. Apperley, Thomas H. "Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres." *Simulation & Gaming* 37, no. 1 (March 2006): 6–23. <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>.
8. Arent, Hana. *Eichmann u Jerusalimu*. Samizdat B92, 2000.
9. Ariosto, Lodovico: *Besni Orlando*. Zora, 1953.
10. Avicenna Latinus, *Liber primus naturalium, Tractatus primus de causis et principiis naturalium*, Louvain la Neuve, 1992.
11. Bajac, Momčilo i Željko Bjelajac. „Veštačka inteligencija (AI) u funkciji prepoznavanja emocija i nasilničkog mentaliteta”, *Kultura polisa* 19, no. 2, (2022): 277-97, <https://doi.org/10.51738/Kpolisa2022.19.2p.277bb>.

12. Banjanin-Đuričić, Nada i Tatjana Matijaš (prir.). *Promišljanje o demokratiji*, Građanske inicijative, 2011. <http://www.gradjanske.org/wp-content/uploads/2014/11/052-PromiodstoC5odstoA1ljanje-o-demokratiji.pdf>
13. Bavelier, Daphne, C. Shawn Green, Alexandre Pouget, and Paul Schrater. "Brain Plasticity Through the Life Span: Learning to Learn and Action Video Games." *Annual Review of Neuroscience* 35, no. 1 (July 21, 2012): 391–416. <https://doi.org/10.1146/annurev-neuro-060909-152832>.
14. Bern, Erik. *Koju igru igraš?* Psihopolis, 2013.
15. Bilić, Vesna: „Povezanost medijskog nasilja s agresivnim ponašanjem prema vršnjacima”, *Odgojne znanosti*, Vol. 12, br. 2, (2010).
16. Bjelajac Željko and Aleksandar Filipović, "Gamification as an Innovative Approach in Security Systems", *Proceedings of 1st Virtual International Conference "Path to a Knowledge Society-Managing Risks and Innovation – PaKSoM 2019"*, (2019): 137–142.
17. Bjelajac Željko and Aleksandar Filipović. "Artificial Intelligence: Human Ethics in Non-Human Entities", *Proceedings of 3rd Virtual International Conference "Path to a Knowledge Society-Managing Risks and Innovation – PaKSoM 2021"*, (2021), 183–190.
18. Bjelajac, Željko and Aleksandar Filipović. "Inertness of the Educational System as an Inhibitor of Security Culture in Education", *Kultura polisa*, 18, no.1 (2021): 175–88. <https://doi.org/10.51738/kpolisa2021.18.1p.1.12>.
19. Bjelajac, Željko and Aleksandar Filipović. "Internet Addiction Disorder (IAD) as a Paradigm of Lack of Security Culture", *Kultura polisa*, 17, no. 43, (2020): 239–58.
20. Bjelajac, Željko and Aleksandar Filipović. "Misuse of the Internet as a part of security challenges, risks and threats", *Proceedings of IRASA International Scientific Conference Science, Education, Technology and Innovation – SETI I 2019*, (2019): 483–95.
21. Bjelajac, Željko Đ. and Aleksandar M. Filipović. "Profile of Contemporary Criminal Investigator in Film and Television Content", *Kultura polisa* 19, no. 1, (2022): 1–24, <https://doi.org/10.51738/Kpolisa2022.19.1r.1bf>
22. Bjelajac, Željko Đ., and Aleksandar M. Filipović. "Lack of security culture in facing the COVID-19 pandemic." *Kultura polisa* 17, no. 42, (2020): 383–99.
23. Bjelajac, Željko Đ., and Boro Merdović. "Influence of Video Games on Pro-Social and Anti-Social Behavior". *Kultura polisa* 16, no. 1, (2019): 53–65.

24. Bjelajac, Željko Đ., and Slavimir Lj. Vesić. „Bezbednost informacionih sistema.” *Pravo – teorija i praksa* 37, no. 2 (2020): 63–76. <https://doi.org/10.5937/ptp2002063B>.
25. Bjelajac, Željko i Aleksandar Filipović, „Internet i društvene mreže kao neograničeni prostor za koncentraciju i multiplicirano prisustvo pedofila”, *Kultura polisa*, 17, no. 1, (2020): 29–40. <http://kpolisa.com/index.php/kp/article/view/254>.
26. Bjelajac, Željko i Aleksandar Filipović, „Korelativnost video igara i nasilja kod dece i mladih”, *Pravo i digitalne tehnologije – Zbornik radova sa XVI Međunarodnog naučnog skupa „Pravnički dani – Prof. dr Slavko Carić” 26–28. septembar 2019. godine u Novom Sadu*, (2019): 42–53.
27. Bjelajac, Željko i Aleksandar Filipović, „Uloga masovnih medija u deafirmaciji bezbednosne kulture tokom pandemije COVID-19”, *Kultura polisa*, 17, 2, (2020): 137–50.
28. Bjelajac, Željko i Aleksandar Filipović, „Uloga masovnih medija u degradaciji savremenog društva”, *Kultura polisa*, 15, no. 4, (2018): 9–21.
29. Bjelajac, Željko i Aleksandar Filipović. „Relevantnost medija u funkciji reafirmacije bezbednosne kulture u politici nacionalne bezbednosti.” *Politika nacionalne bezbednosti*, 20, no. 1/2021 (March 29, 2021): 149–65. <https://doi.org/10.22182/pnb.2012021.8>.
30. Bjelajac, Željko i Aleksandar Filipović. „Fleksibilnost digitalnih medija za manipulativno delovanje seksualnih predatora”, *Kultura polisa*, 17, no. 44, (2021), 51-67, <https://doi.org/10.51738/Kpolisa2021.18.1r.2.01>.
31. Bjelajac, Željko i Aleksandar Filipović. „Perspektive zaštite dece od zloupotreba na internetu”, *Kultura polisa*, 17, no. 41, (2020): 259-71.
32. Bjelajac, Željko i Boro Merdović. „Senzacionalizam u medijima kao uzrok destabilizacije politike suzbijanja kriminaliteta”, *Kultura polisa*, 15, no. 35, (2018): 289–300.
33. Bjelajac, Željko i Milovan Jovanović. „Pojedini aspekti bezbednosne kulture na internetu”, *Kultura polisa* 10, no. 21, (2013): 99–114.
34. Bjelajac, Željko, Aleksandar Filipović, and Božidar Banović. “Instruments of Support in Promotion of Healthy Food and Food Safety Culture.” *Ekonomika poljoprivrede* 68, no. 1 (2021): 241–55. <https://doi.org/10.5937/ekopolj2101241b>.
35. Bjelajac, Željko, and Aleksandar Filipović. “Specific Characteristics of Digital Violence and Digital Crime.” *Pravo – Teorija i praksa* 38, no. 4 (2021): 16–32. <https://doi.org/10.5937/ptp2104016b>.

36. Bjelajac, Željko, and Aleksandar Filipović. "The Role of the Media in the Affirmation of the Culture of Food Safety." *Ekonomika poljoprivrede* 67, no. 2 (2020): 609–22. <https://doi.org/10.5937/ekopolj2002609b>.
37. Bjelajac, Željko, and Aleksandar Filipović. 2022. "Modus of Killer Profiling in Nordic Crime Series". *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education (IJCRSEE)* 10 (1):117-25. <https://doi.org/10.23947/2334-8496-2022-10-1-117-125>.
38. Bjelajac, Željko, Jelena Matijašević i Milan Počuča. „Značaj edukacije mladih o zloupotrebama na internetu”. *Pedagoška stvarnost* 58, no. 2, (2012): 207-20.
39. Bjelajac, Željko. „Alijenacija čoveka u eri naučnotehnološkog razvoja i globalizacije kao uzrok porasta i raznolikosti organizovanog kriminala”, *Kultura polisa* 11, no. 25 (2014): 385–96.
40. Bjelajac, Željko. „Fenomenološki i etiološki aspekti ugrožavanja bezbednosti”, *Kultura polisa* 15, no. 36, (2018): 387–404.
41. Bjelajac, Željko. "Phenomenological and etiological attributes of pedophilia", *Kultura polisa* 17, no. 1, (2020): 11–28.
42. Bjelajac, Željko. "Security Culture as a Fundamental Human Need", *Kultura polisa*, 18, no. 1 (2021): 9–24, <https://doi.org/10.51738/kpolisa2021.18.1p.1.01>
43. Bjelajac, Željko. "Cyber crime and internet pedophilia". *Western Balkans: From Stabilization to Integration*; Edited by Miroslav Antevski, Dragana Mitrović, (2022): 437–56.
44. Bjelajac, Željko. „Mediji, supkultura i kriminalitet u savremenom društvu”, *Kultura Polisa*, 12, no. 27, (2015): 121–34.
45. Bjelajac, Željko. „Relevantnost introdukcije bezbednosne kulture u obrazovni sistem Republike Srbije”, *Kultura Polisa* 16, no. 40, (2019): 231–44.
46. Bjelajac, Željko. "Security Culture in the Function of Creating a Culture of Peace", *Kultura polisa*, 18, no. 2, (2021): 7–21, <https://doi.org/10.51738/kpolisa2021.18.2p.1.01>.
47. Bjelajac, Željko. *Bezbednosna kultura – umeće življenja*. Pravni fakultet za privredu i pravosuđe, 2017.
48. Blacker, Kara J., Kim M. Curby, Elizabeth Klobusicky, and Jason M. Chein. "Effects of Action Video Game Training on Visual Working Memory." *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* 40, no. 5 (October 2014): 1992–2004. <https://doi.org/10.1037/a0037556>.

49. Bowden, Steve. *100 Computer games to play before die*. John Blake Publishing Ltd, 2011.
50. Bowen, Lisa. "Video game play may provide learning, health, social benefits." *Monitor on Psychology*. 45, no. 2, (February 2014), 10.
51. Božović, Ratko, „Slobodno vrijeme i igra”, *Sociologija* 50, Vol. 1 (2008), 97–109, <http://www.doiserbia.nb.rs/img/doi/0038-0318/2008/0038-03180801097B.pdf>
52. Burgat, Florence, and Christian Sommer. *Le Phenomene Du Vivant: Buytendijk et l'Anthropologie Philosophique*. 1st ed. METIS, 2016.
53. Bywater, Michael: "Fair game", *Eurozine*, (February 4, 2010). <https://www.eurozine.com/fair-game/>.
54. Colzato, Lorenza S., Wery P. M. van den Wildenberg, Sharon Zmigrod, and Bernhard Hommel. "Action Video Gaming and Cognitive Control: Playing First Person Shooter Games Is Associated with Improvement in Working Memory but Not Action Inhibition." *Psychological Research* 77, no. 2 (January 22, 2012): 234–39. <https://doi.org/10.1007/s00426-012-0415-2>.
55. *Confessions of Saint Augustine*. Image Books, 1960.
56. Crawford, Chris. *The Art Of Computer Game Design: Reflections Of A Master Game Designer*. Osborne/McGraw-Hill, 1984.
57. Daković, Nevena, *Teorija novih medija*, (Januar 25, 2006) <http://www.scribd.com/doc/47408745/Teorija-novih-medija>.
58. Darwin, Charles. *The Descent of Man & Selection in Relation To Sex Vol. I, II and III*. TecniBook. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2018.
59. de Sent Egziperi, Antoan: *Mali princ*. Laguna, 2016.
60. Djaouti, Damien, Julian Alvarez, Jean-Pierre Jessel, and Olivier Rampnoux. "Origins of Serious Games." *Serious Games and Edutainment Applications*, 2011, 25–43. https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9_3.
61. Dostojevski, Fjodor Mihajlovič, *Braća Karamazovi – knjiga prva*, Rad, 1975.
62. Douglas, Christopher. "You Have Unleashed a Horde of Barbarians!: Fighting Indians, Playing Games, Forming Disciplines." *Postmodern Culture* 13, no. 1 (2002). <https://doi.org/10.1353/pmc.2002.0029>.
63. Dučić Jovan, *Pesme*, Delfi, 2017.
64. Džajls, Dejvid, *Psihologija medija*, Clio, 2011.
65. Đorđević, Toma, *Teorija masovnih komunikacija*, Savez inženjera i tehničara Jugoslavije, 1989.

66. Eco, Umberto. *La struttura assente. Introduzione alla ricerca semiologica* U.Eco, SPb., 2004.
67. Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, and Susana Pajares Tosca. *Understanding Video Games*. 4th ed. Routledge, 2019.
68. Eko, Umberto. *Kultura, informacija, komunikacija*, Nolit, 1973.
69. Eshil. *Okovani Prometej*, Stubovi kulture, 2011.
70. Fidler, Roger F. *Mediamorphosis: Understanding New Media*, SAGE Publications, 1997.
71. Filipović, Aleksandar and Martin Bjelajac. "Video Game as a Metaphysical Constant of the ICT". *Kultura polisa* 16, no. 1, (2019): 67–77.
72. Filipović, Aleksandar, „Manipulacija u medijima kao faktor degradacije savremenog društva”. *Kultura polisa*, 15(4), 45–60.
73. Filipović, Aleksandar, and Željko Bjelajac. "Gamification of Learning: Use of Video Game in Education Process." *Kultura Polisa*, no. 45 (July 3, 2021): 103–18. <https://doi.org/10.51738/kpolisa2021.18.2r.2.01>.
74. Filipović, Aleksandar. "Etiology and Axiology of Video Game". *Kultura polisa* 16, no. 1, (2019):11-23.
75. Filipović, Aleksandar. „Etički izazovi video igre”. *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti* 24, (2013): 145–163.
76. Filipović, Aleksandar. „Odrastanje Nintendo generacije: Kako je video igra postala važan element popularne kulture”, *Medijski dijalozi* 6, No. 17, (2013), 511–525.
77. Filipović, Aleksandar. „Uloga masovnih medija u definisanju bezbednosne kulture mladih”, *Kultura polisa* 17, no. 1, (2021): 115–26, <https://doi.org/10.51738/Kpolisa2021.18.1p.1.08>.
78. Filipović, Aleksandar. „Video igre kao najozbiljniji biznis kreativne industrije na početku 21. veka”, *Megatrend revija*, 10, vol. 2, 2013: 177–192.
79. Filipović, Aleksandar. „Video igre kao sredstvo za podsticanje interaktivnog odnosa između pedofila i dece”, *Kultura polisa* 17, no. 41, (2020): 41–52.
80. Filipović, Aleksandar. *Paradigma kulturološkog pozicioniranja video igre*, doktorska disertacija, Fakultet dramskih umetnosti, Univerzitet umetnosti u Beogradu, 2016.
81. Fink, Eugen, *Existenz und Koexistenz*, Königshausen und Neumann, 1987.
82. Fink, Eugen: *Oaza sreće. Misli za jednu ontologiju igre*, Izdavački centar Revija Radničkog sveučilišta „Božidar Maslarić”, 1979.

83. Fink, Eugen. *Osnovni fenomeni ljudskog postojanja*. Nolit, 1984.
84. Fontolan, Marina. "Historia antiga e seus pesquisadores nos videogames: uma leitura", *NEARCO – Revista Eletrônica de Antiguidade*, 7, vol. 2, 2014: 80–89.
85. Foxman, Daniel, and Gregory Bateson. "Steps to an Ecology of Mind." *The Western Political Quarterly* 26, no. 2 (June 1973): 345. <https://doi.org/10.2307/446833>
86. Francois, William E. *Introduction to Mass Communication and Mass media*, Grid Inc, 1977.
87. Frasca, Gonzalo. *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*. Routledge, 2003.
88. Fromm, Erich. *Anatomija ljudske destruktivnosti*, Nolit, 1989.
89. Fromm, Erich. *Bekstvo od slobode*. Nolit, 1984.
90. Funk, Jeanne B., H. B. Baldacci, T. Pasold, and J. Baumgardner. "Violence Exposure in Real-life, Video Games, Television, Movies, and the Internet: Is There Desensitization?" *Journal of Adolescence* 27, no. 1 (December 30, 2003): 23–39. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.005>.
91. Gadamer H.G. *Kunst als Spiel, Symbol and Fest*, u: *Die Aktualität des Schönen*, Stuttgart, 1977
92. Gadamer, H. G.: *Istina i metoda*, Veselin Masleša, 1978
93. Gentile, D. A., Craig, Anderson, C. A.: *Violent Video Games: The Newest Media Violence Hazard*. U: Gentile, Douglas. *Media Violence and Children: A Complete Guide for Parents and Professionals*. 2nd ed. Praeger, 2014.
94. Gentile, Douglas A, Paul J Lynch, Jennifer Ruh Linder, and David A Walsh. "The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance." *Journal of Adolescence* 27, no. 1 (January 10, 2004): 5–22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>.
95. Gentile, Douglas A., Hyekyung Choo, Albert Liao, Timothy Sim, Dongdong Li, Daniel Fung, and Angeline Khoo. "Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study." *Pediatrics* 127, no. 2 (February 1, 2011): e319–29. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>.
96. Giacomucci, Scott. "History of Sociometry, Psychodrama, Group Psychotherapy, and Jacob L. Moreno." *Social Work, Sociometry, and Psychodrama*, 2021, 31–52. https://doi.org/10.1007/978-981-33-6342-7_3.

97. Gier, Nicholas F. „Buddhist Ethics as Virtue Ethics”, Idaho University, (n.d), <https://www.webpages.uidaho.edu/ngier/307/buddve.htm>
98. Girardi-Karšulin Mihaela. „Eugen Fink: Igra kao simbol svijeta”. *Prolegomena*, 2, no. 1, (2003): 79–82.
99. Glomazić, Hajdana J: *Odnos odraslih prema obrazovnoj i vaspitno-etičkoj funkciji televizije, doktorska disertacija*, Filozofski fakultet, Univerzitet u Beogradu, 2012, <http://nardus.mpn.gov.rs/bitstream/handle/123456789/3261/Disertacija.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
100. Gong, Diankun, Hui He, Dongbo Liu, Weiyi Ma, Li Dong, Cheng Luo, and Dezhong Yao. “Enhanced Functional Connectivity and Increased Gray Matter Volume of Insula Related to Action Video Game Playing.” *Scientific Reports* 5, no. 1 (April 16, 2015). <https://doi.org/10.1038/srep09763>.
101. Granic, Isabela, Adam Lobel, and Rutger C. M. E. Engels. “The Benefits of Playing Video Games.” *American Psychologist* 69, no. 1 (January 2014): 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>.
102. Grizzard, Matthew, Ron Tamborini, Robert J. Lewis, Lu Wang, and Sujay Prabhu. “Being Bad in a Video Game Can Make Us Morally Sensitive.” *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17, no. 8 (August 2014): 499–504. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0658>.
103. Grlić, Danko. „Igra kao estetski problem”, *Filozofske studije*, VII, (1975): 191–240.
104. Groos, Karl: *Die Spiele der Tiere*, Inktank Publishing, 2019
105. Habgood, Jacob, Mark Overmars, and Phil Wilson. *The Game Maker's Apprentice: Game Development for Beginners*. 1st Corrected ed., Corr. 4th printing. Apress, 2006.
106. Hajdeger, Martin. *Šumski putevi*, Plato, Beograd, 2000.
107. Heidegger, Martin: *Vom Wesen der Wahrheit*, Klostermann, 1961.
108. Hommel, Bernhard, Wery P. M. van den Wildenberg, and Sharon Zmigrod, “Action Video Gaming and Cognitive Control: Playing First Person Shooter Games Is Associated with Improvement in Working Memory but Not Action Inhibition,” *Psychological Research-Psychologische Forschung* 77, no. 2 (March 1, 2013): 234–39, <https://doi.org/10.1007/s00426-012-0415-2>.
109. Huber, Pierre. *The Natural History of Ants*, HardPress, 2020.
110. Huizinga, Johan: *Homo ludens*, Matica hrvatska, 1970.
111. Indick, William. “Classical Heroes in Modern Movies: Mytological Patterns of the Superhero”. *Journal of Media Psychology*, Volume 9, No.3, (2004)

112. Jain, Sanjay and Chander Shakher. "Statistical study of video game effects on children's". *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education* 3 (2014): n. pag.
113. Janićijević, Jasna. „Funkcije i efekti masovnih medija”. *Kultura*, no. 120/121, (2008): 198-213.
114. Janković, Aleksandar. *Dug i krivudav put: Bitlsi kao kulturni artefakt*, Red Box, 2009.
115. Jeremić-Molnar, Dragana i Aleksandar Molnar. „Rasprava o uzvišenom kraju 18. veka – Berk, Kant i Šiler”, *Filozofija i društvo*, 20, no. 1 (2009): 143–158.
116. Johnson, Steven: *Everything Bad Is Good for You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*, Riverhead Books, 2006.
117. Johnston, Ian. "Richard Dawkins on Fairy Tales: 'I Think It's Rather Pernicious To.'" *The Independent*, June 5, 2014. <https://www.independent.co.uk/news/people/professor-richard-dawkins-claims-fairy-tales-are-harmful-to-children-9489287.html>.
118. Jolles, André: *Jednostavni oblici*, Studentski centar Sveučilišta u Zagrebu, 1978.
119. Juul, Jesper: *A dictionary of video game theory*, (2005), <http://www.half-real.net/dictionary/#game.odsto20odsto28>.
120. Kaić, Ištvan. „Šumski putevi Hane Arent”, *ODJEK – Revija za umjetnost, nauku i društvena pitanja*, 1–2, (2013): 20–4.
121. Kajoa, Rože. *Igre i ljudi (maska i zanos)*, Nolit, 1979.
122. Kant, Imanuel. *Kritika moći suđenja*. BIGZ. 1975.
123. Kant, Imanuel. *Zasnivanje metafizike morala*. Dereta, 2008.
124. Kant, Immanuel. *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht*. Felix Mainer Verlag. 2000.
125. Kato, Pamela M., Steve W. Cole, Andrew S. Bradlyn, and Brad H. Pollock. "A Video Game Improves Behavioral Outcomes in Adolescents and Young Adults With Cancer: A Randomized Trial." *Pediatrics* 122, no. 2 (August 1, 2008): e305–17. <https://doi.org/10.1542/peds.2007-3134>.
126. Keith, Arthur. *A New Theory of Human Evolution*, Watts & Co, 1948.
127. Kerol, Luis. *Alisa u zemlji čuda*. Laguna, 2012.
128. Klevjer, Rune. „Igranje reprezentativnom mašinom”, *Polja*, 465, (2010): 72–81.

129. Kues, Nikolaus von. *Gespräch über das Globusspiel*, Hrsg. G. von Bredow, Felix Meiner, 2000.
130. Kühn, S, T Gleich, R C Lorenz, U Lindenberger, and J Gallinat. "Playing Super Mario Induces Structural Brain Plasticity: Gray Matter Changes Resulting from Training with a Commercial Video Game." *Molecular Psychiatry* 19, no. 2 (October 29, 2013): 265–71. <https://doi.org/10.1038/mp.2013.120>.
131. Kun, Tomas. *Struktura naučnih revolucija*. Nolit, 1978.
132. Kunczik, Michael i Astrid Zipfel. *Uvod u znanost o medijima i komunikologiju*, Zaklada Friedrich Ebert, 2006.
133. Kutner, Lawrence, and Cheryl Olson. *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*. Simon & Schuster, 2008.
134. Lazinica, Gordan. „Muzika u video igrama”, *Balkan Rock*, (n.d), <http://balkanrock.com/muzika-u-video-igramama/>
135. Le May, Doris, i Jean-Louis Le May, „*Megdán u jednoličju*”, Dečje Novine, 1976.
136. Levinson, Paul. *Digital McLuhan: A Guide to the Information Millennium*. Routledge, 1999.
137. Levy, David. *Intimate Relationships with Artificial Partners*, University of Maastricht, 2007.
138. Lihačov, Dimitrij Sergejevič. „Umetnički prostor skaski”, u: *Narodna bajka u modernoj književnosti* (ur. Mirjana Drndarski), Nolit, 1979
139. Lihačov, Dimitrij Sergejevič. *Poetika stare ruske književnosti*. SKZ, 1972.
140. Lukić, Kristian. „Kritičke perspektive umetnosti digitalnih igara – prilog istraživanju fenomena”, *E-volucija*, 14, (2006), <http://old.bos.rs/cepit/evolucija/html/14/igre.htm>
141. Magnet, Shoshana. "Playing at Colonization". *Journal of Communication Inquiry* 30, no. 2 (April 2006): 142–62. <https://doi.org/10.1177/0196859905285320>.
142. Makijaveli Nikolo, Vladalac, Delfi, 2005.
143. Makluan, Maršal. *Poznavanje opštita – čovekovih produžetaka*, Prosveta, 1971.
144. Manovich, Lev: „Novi mediji: upute za uporabu”, *Književna smotra*, 38 (2006), br. 140 (2), 43–51.

145. Manovich, Lev. *Language of New Media*. MIT Press, 2001.
146. Maravić, Manojlo. „Relacije umetnosti i video igara”, *ART+MEDIA*, 1, (2012).
147. Maričić, Nikola. *Menadžment radija*, RDU RTS, 2007.
148. Martinoli, Ana. „Novi mediji i kreativne industrije – nove mogućnosti za publiku.” *Kultura*, no. 128 (2010): 161–86.
149. McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*, Routledge, 2001.
150. Merdović, Boro i Željko Bjelajac. „Mass Shootings” – motiv i osnovne karakteristike”, *Kultura polisa* 16, no. 38, (2019): 567–76.
151. Miller, George A. “The Magical Number Seven, plus or Minus Two: Some Limits on Our Capacity for Processing Information.” *Psychological Review* 63, no. 2 (March 1956): 81–97. <https://doi.org/10.1037/h0043158>.
152. Milton, Džon. *Areopagitika i drugi spisi o građanskim slobodama*, Filip Višnjić, 1990.
153. Mitchell, Peter W. “A summer-CES report”. Boston Phoenix, Boston 1983.
154. Molnar Sivč, Milotka. „Hajdegerov pojam „tubitak” i temeljni pojmovi tradicionalne ontologije”. *Filozofija i društvo*, 19, no. 3, (2008): 273–293.
155. Mrđa, Nebojša: *Internet i društvene nauke – nove mogućnosti i krupne posledice*, Fakultet političkih nauka Univerziteta u Beogradu i Čigoja štampa, 2014.
156. Neuman, W. Russell: *The Future of the Mass Audience*, Cambridge University Press, 1991.
157. Niče, Fridrih, *Dionisovi ditirambi*, Grafos, 1983.
158. Niče, Fridrih. „Tako je govorio Zaratustra”, Dereta, Beograd, 2011
159. Nikolić, Mirjana. „Etika medija u zagrljaju medijskog senzacionalizma”, *Medijska kultura*, no. 3, (2012): 9-22.
160. Nikolić, Mirjana. „Medijska koncentracija – izazov pluralizmu medija”, *Medijska kultura*, 4, (2013), 103–116.
161. Ono, Hiroshi and Elke U. Weber, “Nonveridical Visual Direction Produced by Monocular Viewing”. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* 7, no. 5 (1981): 937–47, <https://doi.org/10.1037/0096-1523.7.5.937>.
162. Orenstein, Peggy. *Cinderella Ate My Daughter*, HarperCollins, 2011.

163. Orland, Kyle, Dave Thomas, and Scott Steinberg. *The Videogame Style Guide and Reference Manual*. 1st ed. Lulu.com, 2007.
164. Ortega i Gaset, Hose. *Pobuna masa*, Gradac, 2013.
165. Palmer, Charles, and Andy Petroski. *Alternate Reality Games: Gamification for Performance*. 1st ed. A K Peters/CRC Press, 2016.
166. Petrović, Sreten. „Nacrt za jednu ontologiju igre”. u: Dragan Žunić (ur.), *Tradicionalna estetska kultura – igra*, Centar za naučna istraživanja SANU Univerziteta u Nišu, 2011.
167. Platon, *Gozba ili o ljubavi*, Dereta, 2003.
168. Plutarh, *O Izidi i Ozirisu*, Integra, 1993.
169. Pobłocki, Kacper. “Becoming-state: The bio-cultural imperialism of Sid Meier’s “Civilization””. *European Journal of Anthropology*, 39, (2002): 163–77.
170. Pyman, Avril. Pavel Florensky: *A Quiet Genius: The Tragic and Extraordinary Life of Russia’s Unknown Da Vinci*. 1st ed. Continuum, 2010.
171. Radovanović, Tamara. „Sve može postati igra”. Studnel. (n.d.), <https://www.studnel.com/it/item/1948-sve-moze-postati-igra> ,
172. Railton, Jack. *The A-Z of Cool Computer Games*, Allison & Busby Limited, 2006.
173. Rapeepisarn, K., Kok Wai Wong, Chun Che Fung, and Arnold Depickere. “Similarities and Differences between ‘Learn through Play’ and ‘Edutainment.’” *Australasian Conference on Interactive Entertainment*, December 4, 2006, 28–32. <https://doi.org/10.5555/1231894.1231899>.
174. Rasel, Džefri Berton. *Mit o đavolu*, Jugoslavija, 1982.
175. Romano, David. *Teaching international relations through popular games, culture and simulations*, Missouri State University, 2014, <https://paxsims.wordpress.com/2014/09/07/teaching-international-relationsthrough-popular-games-culture-and-simulations-part-1/>
176. Rumbelow, Helen. “Games Britannia; How to Win at Chess; Ugly Betty.” *The Times*, April 3, 2010. <https://www.thetimes.co.uk/article/games-britannia-how-to-win-at-chess-ugly-betty-mnlk7sbgn dg>.
177. Russell, Bertrand. *Authority and the Individual (Routledge Classics)*. 1st ed. Routledge, 2009.
178. Ryznar, Anera. „Lutanja kroz imaginarno i diskurzivne strategije presvlačenja jednoga žanra”, *Zagrebačka slavistička škola*, (Maj 11, 2010),

- <http://www.hrvatskiplus.org/article.php?id=788&naslov=lutanja-kroz-imaginarno-i-diskurzivne-strategije-presvlacenja-jednoga-zanra>
179. Samardžija, Tatjana. „Prometej: Umetnost pobune – Prometej u novijoj evropskoj književnosti”, *Duhovna misao*, (Januar 18, 2017), <https://duhovnamisao.com/2017/01/18/prometej-2-umetnost-pobune/>
 180. Schramm, Wilbur: *Men, Message and Media*, Harper and Row, New York, 2005.
 181. Sherry, John L. “Formative Research for STEM Educational Games.” *Zeitschrift Für Psychologie* 221, no. 2 (January 2013): 90–97. <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000134>.
 182. Shipman, Matt. “Study Finds Gaming Augments Players’ Social Lives.” *NC State News*, n.d. <https://news.ncsu.edu/2014/03/wms-taylor-gamelife-2014/>.
 183. Sicart, Miguel. *Ethics of Computer Games*, MIT Press, 2011.
 184. Simić, Ivana. „Dvoboj u Tasovom Oslobođenom Jerusalimu”, *Polja*, 474, (2012): 54–69.
 185. Sjenkievič, Henrik. *Kroz pustinju i prašumu*, Kosmos, 2019.
 186. Smart, Snežana. „Gejmifikacija Obrazovanja Kao Novi Trend | PC Press.” PC Press | Biz and ICT News, October 23, 2018. <https://pcpress.rs/gejmifikacija-obrazovanja-kao-novi-trend/>.
 187. Smuts, Aaron. “Anesthetic Experience”, *Philosophy and Literature*, 29, no. 1. (2005): 97–113.
 188. Smuts, Aron. „Jesu li igre umetnost”, *Polja*, 465, (2010): 82–92.
 189. Steinkuehler, Constance and Kurt Squire. “Videogames and Learning”, in *Cambridge Handbook of the Learning Sciences, Second Edition*. Cambridge University Press. 2011.
 190. Stojković, Ivana. „Psihologija medija”. *CM: Communication and Media Journal*, 34 (2015):129–136.
 191. Stojković, Mirko. „Virtuelni heroj na raskrsnici”, *Biznis i finansije*, (April 12, 2014), <http://bif.rs/2014/04/industrija-zabave-virtuelni-heroj-na-raskrsnici/>
 192. Suellentrop, Chris. “The Video-Game Art of Fumito Ueda.” *The New Yorker*, October 22, 2011. <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-video-game-art-of-fumito-ueda>
 193. Sutton-Smith, Brian. *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, 1997.

194. Šeli, Persi Biš. *Oslobođeni Prometej*, Prosveta, 1952.
195. Šiler, Fridrih: *O lepom*, Kultura, 1968.
196. Šopenhauer, Artur. *Metafizika lepog*. Izdanje knjižare Rajkovića i Đukovića, 1930.
197. Taso, Torkvato. *Oslobođeni Jerusalim*, SKZ, 1957.
198. Taylor, Nicholas, Jennifer Jenson, Suzanne de Castell, and Barry Dilouya. "Public Displays of Play: Studying Online Games in Physical Settings." *Journal of Computer-Mediated Communication* 19, no. 4 (January 10, 2014): 763–79. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12054>.
299. Terkl, Šeri. *Sami, zajedno*, Clio, 2011.
200. The method of developing Ico", 1Up, (n.d). <https://archive.ph/20151102133446/http://www.1up.com/features/method-developing-ico>
201. Todorović, Miloš. *Kratke studije*. Plato, 2003.
202. Tremaine, Kate. "The Best Edutainment Games of All Time". *Comic Book Resource*, (July 16, 2022), <https://www.cbr.com/best-classic-edutainment-games/>
203. Uzelac, Milan. „Filozofija igre Nikole Kuzanskog”, *Otačnik* 3, no. 2, (2009): 729–742.
204. Uzelac, Milan. *Filozofija igre*. Književna zajednica Novog Sada, 1987.
205. Uzelac, Milan. *Inflaciona estetika*. Studio Veris, 2009.
206. Uzelac, Milan. *Postklasična estetika*, Studio Veris, 2004.
207. Vitelli, Romeo. "Can Action Video Games Boost Short-term Memory?", *Psychology Today*, (October 6, 2014), <https://www.psychologytoday.com/blog/media-spotlight/201410/can-action-video-games-boost-short-term-memory>
208. von Kues, Nikolaus. *Gespräch über das Globusspiel*, Hrsg. G. von Bredow, Felix Meiner, Hamburg, 2000.
209. Voorhes, Gerald A. "I Play Therefore I Am: Sid Meier's "Civilization", Turn-Based Strategy Games and the Cogito". *Games and Culture* 4, no. 3, (2009): 254–275, <https://doi.org/10.1177/1555412009339728>.
210. Vrtačić, Eva. "The Grand Narratives of Video Games: Sid Meier's "Civilization".” *Teorija in Praksa* 51, no. 1 (2014): 91–105.
211. Vučković, Maja. „Arhetipski osnov igre”, *maja-vuckovic.com*, <http://maja-vuckovic.com/filozofija/arhetipski-osnov-igre.html>

212. Vuksanović, Divna. *Filozofja medija II, Ontologija, estetika, kritika*. Čigoja, 2011.
213. Wainwright, A. Martin. "Teaching Historical Theory through Video Games." *The History Teacher* 47, no. 4 (August 1, 2014): 579–612.
214. Weil, Simone. "Réflexions sur la guerre". *La Critique sociale*, 10, (November 1933).
215. Werbach, Kevin and Dan Hunter. *For the Win. How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Perseus Books, Inc. 2012.
216. Wertham, Fredric. *Seduction of the Innocent*. Rinehart, 1954.
217. Whitaker, Jodi L. and Brad J. Bushman. "A Review of the Effects of Violent Video Games on Children and Adolescents." *Washington and Lee Law Review* 66, no. 3 (July 1, 2009): 1033–51.
218. Williams, Dmitri, Nicole Martins, Mia Consalvo, and James D. Ivory. "The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games." *New Media & Society* 11, no. 5 (July 21, 2009): 815–34. <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>.
219. Wittgenstein, Ludwig. *Philosophical Investigation*, Blackwell, 2001.
220. Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus Logico-Philosophicus*, Taylor & Francis, 2001.
221. Wolf, Mark. *The Medium of the Video Game*. Amsterdam University Press, 2002.
222. Wright, Charles R: *Functional analysis and mass communication revisited*, u Blumler and Katz (eds): *The Uses of Mass Communications*, Sage, 1974.
223. Zacharias, Ravi. *Can A Man Live Without God*. Word Publishing, 1995.
224. Zeljković, Eldin: *Igra kao sociološki i antropološki fenomen*. Filozofski fakultet u Sarajevu, 2011.
225. Živanović, Nenad. *Igra ruke*. Centar za naučna istraživanja SANU Univerziteta u Nišu, 2011.
226. Беловсяк Н. (2015). Геймификация: как повысить успешность серьезного бизнеса при помощи игры, Электронные данные, http://internetno.net/category/analitika/gamification_about
227. Жуков, Вадим Юрьевич. *Основы теории культуры: Учебное пособие для студентов вузов*. Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, 2004.

228. Козлов, Н. И. „Культурно-историческая теория Л.С. Выготского”, *Психологос*, (Januar 1, 2006), <https://psychologos.ru/articles/view/kulturno-istoricheskaya-teoriya-l.s.-vygotskogo>
229. Козырева Н. А: *Бытие игры или игра бытия*, Издательские решения, 2018.
230. Панарин, Игорь Николаевич: *СМИ, пропаганда и информационные войны*, Поколение, 2012.
231. Релјић, Слободан. „Како је заробљена слободна штампа: Повест индустрије свести у 9 слика”, *Летопис Матице српске* 491, свеска 5, (2013): 625–638, http://www.maticasrpska.org.rs/letopis/letopis_491_5/temat-slobodan-reljic.pdf
232. Сакоян, Анна. “Новые Медиа,” August 5, 2011. https://polit.ru/article/2011/08/05/new_media/.
233. Сибиряков, П. Г, Грановская О.В. Дуков Е. В., Иоскевич Я. Б. и др. „Характеры и жанры видеоэкранных игр”, у Разлогов, К. (ред.) *Новые аудиовизуальные технологии*. Едиториал УРСС. 2005.
234. Хотинская, Анна Ивановна. *Игра как феномен культуры в культурологических и семиотических описаниях (Пролегомены)*, Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова.
235. Шмелев Александар Георгиевич, Бурмистров И. В., Зеличенко А. И., Пажитнов А. Л. „Мир поправимых ошибок (психология компьютерных игр)”, у: *Компьютерные игры*, Знание Москва, (1988): 16–84.
236. Яковлева, Елена Людвиговна. „Игра – уникальный феномен культуры” *Вестник ОГУ*, 7, no.113, (July 2010).

NETOGRAFIJA

1. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=26978>
2. <http://azdejkovic.com/borba-ljudi-ubijaju-vreme-ubijajuci-se-od-raznih-igrice>
3. <http://bif.rs/2009/02/igracke-kroz-istoriju-od-magijskih-figurica-do-video-igara/>
4. <http://ambassadors-env.com/wp-content/uploads/toysafetyengfinalorg.pdf>
5. <http://bif.rs/2009/02/igracke-kroz-istoriju-od-magijskih-figurica-do-video-igara/>
6. <http://ambassadors-env.com/wp-content/uploads/toysafetyengfinalorg.pdf>
7. <http://filozofija2009.blogspot.rs/2009/11/igra-kao-linija-vodilja-ontoloske.html>
8. <http://gamesisart.ru/theory.html>
9. <http://ict.usc.edu/news/press-releases/usc-institute-for-creative-technologies-receives-135-million-contract-extension-from-u-s-army/>
10. <http://maja-vuckovic.com/filozofija/arhetipski-osnov-igre.html>
11. <http://matrixworldhr.com/2013/03/30/milgramov-eksperiment-poslusnosti/>
12. <http://mentalfloss.com/article/61764/11-unbelievable-advances-gaming-technology>
13. <http://pokretzaokret.rs/bajke-citati-ih-deci-ili-ne/>
14. <http://rochester.edu/news/show.php?id=3679>
15. <http://www.abc.net.au/news/2014-11-20/neuroscientist-warns-young-brains-being-reshaped-by-technology/>
16. <http://www.apa.org/pubs/journals/xhp/>
17. <http://www.bbc.co.uk/programmes/p00hgk62>
18. <http://www.bhs.ba/datoteke/Dokument/07891500odsto201170340722.pdf> ,
19. <http://www.bhs.ba/datoteke/Dokument/07891500odsto201170340722.pdf>
20. <http://www.bigfishgames.com/blog/stats/>
21. <http://www.bos.rs/cepit/evolocija/html/14/igre.htm>
22. http://www.bos.rs/cepit/evolocija/html/14/igre.htm#_ftn1
23. <http://www.bravo.rs/screenfun/sve-je-dokazano-evo-pet-razloga-zasto-su-video-igre-dobre-za-mozak/>

24. <http://www.businessinsider.com/the-most-expensive-video-games-ever-made-2014-7#destiny-500-million-10>
25. <http://www.cheatcc.com/extra/toptensexiestfemalecharacters.html>
26. <http://www.cnet.com/news/video-game-industry-grew-4-times-faster-than-us-economy-in-2012-study-says/>,
27. <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-565207/Modern-technology-changing-way-brains-work-says-neuroscientist.html>
28. http://www.danas.rs/dodaci/com_medi/video_igre_nasilje_ili_zavisnost.29.html?news_id=91010
29. <http://www.defensenews.com/story/defense/international/americas/2014/12/08/personalized-approach-to-army-avatars-/20105585/>
30. http://www.ff.uns.ac.rs/studenti/oglasneodsto20table/oglasne_table_sr_knj/Bajkaodsto20odlikeodsto20zanraodsto20zaodsto20odsto20nastavnike.pdf
31. http://www.ff.uns.ac.rs/studenti/oglasneodsto20table/oglasne_table_sr_knj/Bajkaodsto20odlikeodsto20zanraodsto20zaodsto20odsto20nastavnike.pdf
32. <http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-11-11-game-industry-growing-four-times-faster-than-us-economy-esa>
33. <http://www.gartner.com/newsroom/id/2614915>
34. <http://www.giantbomb.com/ico/3030-9638/>
35. <http://www.globalcollect.com>
36. <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2013/10/confirmed-grand-theft-auto-breaks-six-sales-world-records-51900/>
37. http://www.hasic.dk/mali_princ.pdf
38. <http://www.ictbusiness.info/kolumne/homo-ludens>
39. <http://www.ijtase.net/ojs/index.php/IJTASE/article/viewFile/269/383>
40. <http://www.inc.com/associated-press/amazon-video-games-twitch-deal-.html>
41. <http://www.maastrichtuniversity.nl/web/Sitewide/Pers/LoveAndSexWithRobots1.htm>
42. <http://www.netokracija.com/igre-zlocin-57781> i
<http://www.cnet.com/news/red-cross-penalize-war-crimes-in-video-games/>
43. <http://www.politika.rs/rubrike/spektar/Nauka/t49459.lt.html>
44. <http://www.raisesmartkid.com/3-to-6-years-old/4-articles/34-the-good-and-bad-effects-of-video-games>
45. <http://www.roditeljportal.com/vest/stampa/video-igre-nasilje-ili-zavisnost.pdf>,

46. <http://www.startribune.com/lifestyle/113854829.html>
47. <http://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>
48. <http://www.twitch.tv/>
49. <http://www.usc.edu/>
50. http://refi.su/help_13.htm
51. http://www.vostok.rs/index.php?option=btg_novosti&idnovost=10792#.VmcWUMtfwkJ
52. <http://www.webpages.uidaho.edu/ngier/307/buddve.htm>
53. <http://www.wnyc.org/articles/features/2011/jul/15/celebrating-marshall-mcluhans-legacy/>
54. <http://www.prekoramena.com/t.item.408/ljubavne-lutke-objekti-pozude.html>
55. <https://a1.rs/bezbedniklinci/detalji?slug=virtuelni-klinci-buducnost-video-igara>
56. <https://dks.thing.net/TobaCatastropheTheory.html>
57. <https://dzonson.files.wordpress.com/2011/07/filozofija-medija-ii-finalna-verzija.doc>
58. <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>
59. https://games.mail.ru/pc/articles/review/ico_by_a_chernix_mail_ru/
60. <https://gameworldobserver.com/2022/05/05/newzoo-global-games-market-to-surpass-200-million-in-revenue-for-first-time-in-2022>
61. <https://illgaming.net/3-5-billion-gamers-to-emerge-by-2025-global-games-market-report/>
62. <https://mobidictum.biz/unity-report-states-77-percent-gamers-play-multiplayer/>
63. <https://newzoo.com/insights/articles/games-market-revenues-will-pass-200-billion-for-the-first-time-in-2022-as-the-u-s-overtakes-china>
64. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>
65. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/how-consumers-are-engaging-with-games-in-2022>
66. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>
67. <https://paxsims.wordpress.com/2014/09/11/teaching-international-relations-through-popular-games-culture-and-simulations-part-3/>
68. <https://pcpress.rs/gejmifikacija-obrazovanja-kao-novi-trend/>

-
69. <https://venturebeat.com/games/newzoo-game-market-will-hit-200b-in-2024/>
 70. <https://www.arts.gov/artistic-fields/media-arts> .
 71. <https://www.cloudwards.net/online-gaming-statistics/>
 72. [https://www.edsurge.com/news/2015-08-14-sid-meiers-\"Civilization\"-is-it-educational](https://www.edsurge.com/news/2015-08-14-sid-meiers-\)
 73. <https://www.gartner.com>
 74. <https://www.yumpu.com/en/document/read/12000546/gamification-2020-what-is-the-future-of-gamification>
 75. <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2022-09-13-gartner-outlines-six-trends-driving-near-term-adoption>
 76. <https://www.oculus.com/en-us/>
 77. <https://www.playstation.com/en-gb/explore/ps4/features/project-morpheus/>
 78. <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>
 79. <https://www.superdataresearch.com/market-data/>
 80. <https://www.telemediaonline.co.uk/global-online-games-revenue-to-reach-17-8-billion-by-2024/>
 81. <https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/computers-global-market-report>
 82. <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
 83. <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
 84. <http://www.businessinsider.com/>
 85. http://www.gdconf.com/news/gdc_state_of_the_industry_deve.html
 86. https://blackcaviar.games/game_history_en
 87. <https://blog.nationalmuseum.ch/en/2020/01/the-history-of-video-games/>
 88. https://gamesisart.ru/istoriya_komputernyh_igr.html
 89. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>
 90. <https://webtribunal.net/blog/how-many-video-games-are-there/#gref>,
 91. <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>
 92. <https://www.statista.com/topics/1906/mobile-gaming/>
 93. https://gamesisart.ru/game_class_all.html
 94. https://gamesisart.ru/janr_all.html

1. Atari. Inc, *Adventure*, 1979, Atari. Inc
2. Microsoft studios, *Age of Empires* 1997, Ensemble Studios
3. Interplay Entertainment, *Alone in the Dark*, 1992, Infogrames, Krisalis Software,
4. Frictional Games, *Amnesia: The Dark Descent* 2010, Frictional Games
5. Funcom, *Anarchy Online*, 2001, Funcom
6. Robert Alan Koenike & Jimmey Wayne Todd, *Angband*, 2009, Angband Team
7. Chillingo, *Angry Birds* 2009, Rovio Entertainment,
8. Ambrosia Software, *Aquaria*, 2007, Bit Blot
9. Romstar, *Arkanoid*, 1986, Taito
10. Bohemia Interactive, *ARMA*, 2006, Black Element Software
11. Atari. Inc, *Asteroids*, 1979, Atari. Inc
12. Interplay Entertainment, *Baldur's Gate*, 1998, BioWare
13. Eidos Interactive, *Batman: Arkham Asylum*, 2009, Rocksteady Studios
14. Namco, *Battle City*, 1985, Namco
15. Electronic Arts, *Battlefield*, 2002, Digital Illusions
16. Electronic Arts, *Battlefield 1942*, 2003, Digital Illusions
17. Sega, Nintendo, *Bayonetta*, 2009, PlatinumGames,
18. Capcom, *Bionic Commando: Rearmed*, 2008, Grin
19. 2K Games, *BioShock*, 2007, 2K Boston
20. EA Games, *Black & White*, 2001, Lionhead Studios
21. CDV, *Blitzkrieg*, 2003, Nival Interactive

⁸⁸¹ Ludografija u smislu ovog rada je popis video igara pomenutih u ovom radu. Kao kriterijum za formatiranje popisa, odabrali smo uobičajene parametre, a to su naziv izdavača (publisher) (1), naziv video igre na jeziku na kome je izdata (2), godina prvog izdanja (3), naziv autora (developer) (4). Sam redosled igara je dat po prvom slovu naziva video igre. U slučajevima kada je jedna igra izdavana u više nastavaka i u dužem vremenskom razdoblju, dati su podaci samo za prvo izdanje sa podacima o prvom izdavaču i prvom autoru.

22. Number None Inc, *Braid*, 2008, Number None inc
23. Atari. Inc, *Breakout*, 1976, Atari.Inc
24. Chaosium, *Call of Cthulhu*, 1981, Sandy Petersen
25. Activision, *Call of Duty*, 2003, Infinity Ward
26. SCi, Interplay, *Carmageddon*, 1997, Stainless Games
27. Muse Software, *Castle Wolfenstein*, 1981, Muse Software
28. Activision, *Chase Game*, 1984, Activision
29. Micro Prose, "*Civilization*", 1991, MPS Labs
30. Microsoft Strategic, *Close Combat*, 1996, Atomic Games
31. CRL, *Colossal Cave Adventure*, 1976, William Crowther and Don Woods
32. EA Games, *Command & Conquer*, 1995, Westwood Studios
33. Strategic Simulations Inc, *Computer Baseball*, 1981, Strategic Simulations Inc
34. Nutting Associates, *Computer Space*, 1971, Syzygy Engineering
35. Sierra Studios, *Counter-Strike*, 1999, Valve Corporation
36. Activision Value, *Dangerous Hunts*, 2003 Fun Labs
37. Electronic Arts, *Dante's Inferno*, 2010, Visceral Games
38. Electronic Arts, *Dark Age of Camelot*, 2001, Mythic Entertainment
39. Exidy, *Death Race*, 1976, Exidy
40. Hidden Path Entertainment, *Defense Grid: The Awakening*, 2008, Hidden Path
41. Capcom, *Devil May Cry*, 2001, Capcom
42. Ubisoft, *Diablo*, 1996, Blizzard North
43. Interplay Entertainment, *Die by the Sword*, 1996, Treyarch
44. Capcom, *Dino Crisis*, 1999, Capcom
45. Nintendo, *Donkey Kong*, 1981, Nintendo
46. Activision, *Doom*, 1993, iD Software
47. Taito, *Double Dragon*, 1987, Technōs
48. EA, *Dragon Age*, 2009, BioWare
49. Square Enix *Dragon Quest*, 1986, Armor Project
50. Cinematronix, *Dragon's Lair*, 1983, Cinematronix

51. Drive Square Inc, *Driving Simulator*, 2006, Drive Square Inc
52. Sega, *Duke Nukem 3D*, 1996, 3D Realms
53. Virgin Interactive, *Dune*, 1993, Cryo Interactive
54. Virgin Interactive, *Dune II*, 1992, Westwood Studios
55. Kalypso Media, *Dungeon*, 2011, Realmforge Studios
56. World Computing, *Empire*, 1987, Walter Bright
57. Atari, *Fahrenheit*, 2005, Quantic Dream
58. Interplay Entertainment, *Fallout*, 1997, Interplay Entertainment,
59. Ubisoft, *Far Cry*, 2004, Cryteck
60. Zynga, *Farmville*, 2009, Zynga
61. Eidos, *Final Fantasy VII*, 2007, Square
62. EA Sport, *Fight Night*, 1985, EA Sport
63. Square, *Final Fantasy*, 1987, Square
64. Stanford University, *Galaxy*, 1971, Tresidder Union
65. EA, *Generals, Tiberian Sun*, 1999, Westwood Studios
66. Sony Entertainment, *God of War*, 2005, Santa Monica Studio
67. DreamCatcher Games, *Gore: Ultimate Soldier*, 2002, 4G Rules
68. Atari, *Gotcha*, 1973, Atari
69. Egmont Interactive, *Gothic*, 2001, Piranha Bytes
70. Rockstar Games, *Grand Theft Auto*, 1997, Rockstar North
71. NCSoft, *Guild Wars 2*, 2012, ArenaNet
72. RedOctane, *Guitar Hero*, 2005, Harmonix
73. Taito, *Gun Fight*, 1975, Taito
74. Quantum link, *Habitat*, 1986, Lucasfilm Games
75. Sierra Entertainment, *Half-Life*, 1998, Valve Corporation
76. Microsoft Studios, *Halo*, 2001, Bungie
77. Sony Entertainment, *Heavy Rain*, 2010, Quantic Dream
78. Ubisoft, *Heroes of Might and Magic*, 1995, New World Computing
79. Eidos Interactive, *Hitman*, 2000, IO Interactive
80. Infogrames Europe, *Hogs of War*, 2000, Infogrames Studios

81. Gregory Yob, *Hunt the Wumpus*, 1972, Gregory Yob
82. Sony Entertainment, *Ico*, 2001, Team Ico
83. Ubisoft, *IL-2 Šturmovik*, 2001, 1C:Maddox Games
84. Mindscape, *Infiltrator*, 1986, Chris Gray Enterprises
85. Compuserve, *Island of Kesmai*, 1985, Kesmai
86. Lucas Arts, *Jedi Knight Jedi Academy*, 2003, Raven Software
87. Sony Entertainment, *Journey*, 2012, Thatgamecompany
88. Tripwire Interactive, *Killing Floor*, 2005, Shatterline Productions
89. EA, *King of Bounty*, 1991, New World Computing
90. 1C Company, *King's Bounty: The Legend*, 2008, Katauri Interactive
91. Sierra Entertainment, *King's Quest*, 1984, Sierra Entertainment
92. Valve Corporation, *Left 4 Dead*, 2009, Valve Corporation
93. Sony Entertainment, *Legend of Legaia*, 1998, Contrail
94. NCSOFT, *Lineage*, 1998, NCSOFT
95. Amanita Design, *Machinarium*, 2009, Amanita Design
96. Lucasfilm Games, *Maniac Mansion*, 1987, Lucasfilm Games
97. Nintendo, *Mario Bros*, 1983, Nintendo R&D
98. EA, *Mass Effect 2*, 2010, BioWare
99. Rockstar Games, *Max Payne*, 2001, Remedy Entertainment
100. Morya, *MazeWar*, 1975, Steve Colley, Greg Thompson,
101. EA, *Medal of Honor*, 1999, DreamWorks Interactive
102. Sony Entertainment, *Medieval*, 1998, SCE Cambridge Studio
103. Konami, *Metal Gear*, 1987, Konami
104. Konami, *Metal Gear 2*, 1990, Konami
105. Konami, *Metal Gear Solid*, 1998, Konami
106. Ubisoft, *Might & Magic Heroes*, 1995, New World Computing
107. Warner Bros. Entertainment, *Mortal Combat*, 1992, Midway Games
108. Broderbund, *Myst*, 1993, Cyan
109. On-Line Systems, *Mystery House*, 1980, On-Line Systems
110. EA, *Need for Speed*, 1994, EA Canada

111. Bandai Namco, *Ni no Kuni*, 2010, Level-5
112. Codemasters, *OFF*, 2001, Bohemia Interactive Studio
113. M&R Software, *OMSI*, 2011, M&R Software,
114. Tencent, *Online*, *Warface*, 2013, Crytec
115. Microsoft Studios, *Orcs Must Die*, 2011, Robot Entertainment
116. A.S. Douglas, *OXO*, 1952, A.S. Douglas,
117. Namco, *PacMan*, 1980, Namco
118. Paradox Interactive, *Penumbra*, 2007, Frictional Games
119. TDK Mediactive, *Pirates of the Caribbean*, 2003, Pocket Studios
120. Atari, *Pong*, 1972, Atari
121. Valve Corporation, *Portal*, 2007, Valve Corporation
122. Ubisoft, *Prince of Persia*, 1989, Ubisoft
123. GT Interactive, *Quake*, 1996, id Software
124. Dovetail Games, *RailWorks*, 2009, Dovetail Games
125. Illusion Soft, *RapeLay*, 2006, Illusion Soft
126. Rockstar Games, *"Red Dead Redemption"*, 2010, Rockstar San Diego
127. HopeLab *Re-mission*, 2006, Realtime Associates Inc.
128. Capcom, *Resident Evil*, 1996, Capcom
129. Warner Bros. Interactive, *Rim*, 2013, Yuke's
130. Gathering of Developers, *Rune*, 2000, Human Head Studios
131. Microsoft, *Sanctum* 2011, Coffee Stain Studios
132. Joonas Rikkonen, *SCP - Containment Breach*, 2013, Joonas Rikkonen
133. Global Star Software, *Serious Sam*, 2001, Croteam
134. Codemasters, *Severance: Blade of Darkness*, 2001, Rebel Act Studios
135. Sony Entertainment, *Shadow of the Colossus*, 2005, Team Ico
136. Sega, *Shenmue*, 1999, Sega AM2
137. Sega, *Shenmue II*, 2001, Sega AM2
138. Konami, *Silent Hill*, 1999, Konami
139. YoWood, *Silent Storm*, 2003, Nival Interactive
140. EA, *SimCity*, 1989, Maxis

141. Midnight City, *Slender: The Arrival*, 2013, Blue Isle Studios
142. City Interactive, *Sniper: Ghost Warrior*, 2010, City Interactive
143. Codemasters, *Soldiers: Heroes of World War II*, 2004, Best Way
144. Konami, *Solid Snake*, 1987, Konami
145. Taito, *Space Invaders*, 1978, Taito
146. 1C Company, *Space Rangers*, 2002, Elemental Games
147. Ken Thompson, *Space Travel*, 1969
148. Steve Russell, *SpaceWar*, 1962
149. Jim Bowery, *SpaSim*, 1974
150. Ubisoft, *Splinter Cell*, 2002, Ubisoft
151. EA, *Spore*, 2008, Maxis
152. GSC World Publishing, *S.T.A.L.K.E.R.*, 2009, GSC Game World
153. Namco Bandai Games *Star Trek*, 2013, Digital Extremes
154. Blizzard Entertainment, *StarCraft*, 1998, Blizzard Entertainment
155. Blizzard Ent, *StarCraft II, Wings of Liberty*, 2010, Blizzard Entertainment
156. Capcom, *Street Fighter*, 1987, Capcom
157. Take 2 Interactive, *Stronghold*, 2001, Firefly Studios
158. Nintendo, *Super Mario*, 1985, Nintendo R&D 4
159. Bossa Studios, *Surgeon Simulator*, 2013, Bossa Studios
160. Sierra Entertainment, *SWAT*, 2005, Irrational Games
161. Microids, *Syberia*, 2002, Microids
162. Kee Games, *Tank*, 1974, Kee Games
163. Activision, *Tenchu: Stealth Assassins*, 1998, Acquire
164. William Higinbotham, *Tennis for two*, 1958
165. Nintendo, *Tetris*, 1984, Rowan Software
166. Future Games, *The Black Mirror*, 2003, Future Games
167. Bethesda Soft Work, *The Elder Scrolls*, 1994, Bethesda Soft Work,
168. Bethesda Soft Work, *The evil within*, 2014, Tangoameworks
169. Giant Interactive Group, *The Glorious Mission*, 2011, Giant Interactive Group
170. Sega, *The House of the Dead*, 1996, Sega

171. Nintendo, *The Legend of Zelda*, 1986, Nintendo EAD
172. Broderbund, *The Oregon Trail*, 1971, MECC
173. EA, *The Sims*, 2000, Maxis
174. Bethesda Soft Work, *The Terminator: Future Shock*, 1995, Bethesda SW
175. Eidos Interactive, *Thief*, 1998, Looking Glass Studios
176. Eidos Interactive, *Thief: The Dark Project*, 1998, Looking Glass Studios
177. Eidos Interactive, *Tomb Raider*, 1996, Core Design
178. EA, *Total War*, 2000, The Creative Assembly
179. EA Sports, *UFC*, 2014, EA Canada
180. EA, *Ultima Online*, 1997, Origin Systems
181. Sony Entertainment, *Uncharted*, 2007, Naughty Dog
182. GT Interactive, *Unreal Tournament*, 1999, Epic Games
183. Blizzard Entertainment, *War Craft*, 1994, Blizzard Entertainment
184. Blizzard Entertainment, *Warcraft III*, 2002, Blizzard Entertainment
185. Taito, *Western Gun*, 1995, Taito
186. Muse Software, *Wolfenstein*, 1981 Muse Software,
187. Apogee Software, *Wolfenstein 3D*, 1992, id Software
188. Sierra Entertainment, *World in Conflict*, 2007, Massive Entertainment
189. 2D Boy, *World of Goo*, 2008, 2D Boy
190. Wargaming, *World of Tanks*, 2010, Wargaming Minsk
191. Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*, 2004, Blizzard Entertainment
192. Strategy First, *World War II Online*, 2001, Matrix Games
193. MicroProse, *Worms*, 1995, Team 17
194. Nihon Falkom, *Xanadu*, 1985, Nihon Falkom
195. MicroProse, *X-COM*, 1994, MicroProse,
196. 2K Games, *XCOM: Enemy Unknown*, 2012, Firaxis Games
197. Activision, *Zork*, 1987, Infocom
198. Союзмультфильм, *Ну, погоди*, 1969, Феликс Соломонович Кáндель



Biografija

Aleksandar Filipović je rođen 1981. godine u Kraljevu, gde je završio osnovnu školu i gimnaziju. Diplomirao je na Katedri za menadžment i produkciju pozorišta, radija i kulture Fakulteta dramskih umetnosti Univerziteta umetnosti u Beogradu. Na istom fakultetu završio je doktorske studije uspešno odbranivši doktorsku tezu: „Paradigma kulturološkog pozicioniranja video igre”.

Profesionalno je bio angažovan kao direktor Festivala studentskog filma, brand menadžer za studio Warner Bros. za Srbiju u domenu bioskopske i video distribucije, urednik filmskog, serijskog i dokumentarnog programa Televizije Košava/Happy. Osnivač je i direktor neprofitne naučno-istraživačke organizacije Centar za teoriju video igre, osnovane 2013. godine.

Objavio je više desetina naučnih radova, a uz poslove univerzitetskog nastavnika, Aleksandar Filipović je bio je član Saveta časopisa, potom Uredništva časopisa, a trenutno obavlja dužnosti pomoćnika glavnog i odgovornog urednika međunarodnog naučnog časopisa Kultura polisa. Naučno se bavi humanističkim naukama, a, uz teoriju medija, naročito ontologijom, etikom i estetikom video igara.

CIP - Каталогизација у публикацији
Библиотеке Матице српске, Нови Сад

004.42:794

ФИЛИПОВИЋ, Александар М., 1981-

Bića i svetovi video igre : teorijska i kulturološka paradigma / Aleksandar Filipović. - Novi

Sad : Pravni fakultet za privredu i pravosuđe, 2022 (Novi Sad : NS Mala knjiga +). - 334 str. ; 25 cm

Tiraž 300. - Napomene i bibliografske reference uz tekst. - Bibliografija.

ISBN 978-86-86121-53-0

а) Видео-игре

COBISS.SR-ID 82151177

