

---

# УМИРАЊЕ У ВИДЕО ИГРАМА

---

## ОД ВИРТУЕЛНОГ ОЖИВЉАВАЊА ДО ДИГИТАЛНЕ АПОКАЛИПСЕ

**Сажетак:** *Процењује се да преко две милијарде људи може да се назове гејмерима. Сви они играју видео игре, а већина у тим играма ствара ликове и идентификује се са њима у толикој мери да ти ликови постају аватари играча. А аватари умиру. Некада оживљавају, некада не, у зависности од правила која важе у играма чији су јунаци, односно световима које насељавају. Некада и ти светови умиру. У таквим моментима, једном командом бивају заувек избрисане десетине или стотине хиљада дигиталних ликова. Они нестају заувек, у неповратном чину брисања сервера који неодољиво подсећа на крај света. Дигиталног света, али света свеједно, нарочито ако га гледамо очима оних који су га настањивали. Из судбина аватара, било да су окончали у издвојеним инцидентима или у дигиталном геноциду, може се понешто научити – ако не о суштини дигиталног постојања, онда сигурно о односу људи према његовој коначности.*

**Кључне речи:** *аналогно, дигитално, живот, смрт, игра*

### Увод

За разлику од филма и књижевности у којима су жанрови у највећем проценту кодификовани и у којима је научна фантастика опште прихваћен и релативно прецизан термин, видео игре се још увек налазе у примордијалној фази у којој се један крај другог појављују жанрови засновани на осећању које изазивају код играча (енг. *horror*), циљу игре (енг. *survival*), ономе што играчи најчешће раде у игри (енг. *shooter*), углу гледања играча (енг. *third person*), приповедачком стилу

(енг. *western*<sup>1</sup>) или врсти искуства коју ће играчи имати (*adventure*). „Доследна примена тако недоследног приступа би нас довела до ситуације у којој би се игре из *Resident Evil* серијала могле назвати *horror survival / third person shooter / role playing / western adventure* игре, што нас доводи до закључка да је лоша класификација гора опција од непостојања класификације”<sup>2</sup>.

Проблем недефинисаних жанрова није једини са којим се сусрећемо приликом теоријског разматрања игара. Сукоб на линији нараторологи-лудологи је резултат покушаја мерења видео игара метром направљеним за мерење књижевности и самим тим врло бесмислен неспоразум, али и добар пример честих ћорсокака у којима је теорија завршила када се дохватила видео игара. Чак је и дефиниција игара, омеђена са једне стране Будиним списком забрањених игара<sup>3</sup> и сада већ петнаест година старом тврдњом да су игре “систем у коме се играчи упуштају у вештачки сукоб, дефинисан правилима, који резултира мерљивим исходом”<sup>4</sup>, нешто што обухвата поље које је неретко уже од оног на коме обитавају видео игре, на сличан начин на који научна фантастика понекад обухвати и елементе других жанрова. Све чешће, помало апсурдно, и саму реалност, што је развој ситуације који нас доводи до питања неких других граница.

### *Извидница будућег света*

Чувена је реченица коју је неформални отац атомске бомбе Роберт Опенхајмер изговорио након што се атомска печурка по први пут подигла у небо Новог Мексика: „Ја сам постадох смрт, уништавач светова”. Мање је познато да је у питању лош превод из Бхавагавад-Гита списа, писаног санскритом који је Опенхајмер познавао слабије него физику. Основна грешка је, ако је веровати савременим тумачењима, у томе што је Опенхајмер реч „време” превео са „смрт”. Танка линија која дели смрт као крај света и време као крај света је заправо иста она линија која прави разлику између краја једног живота и краја живота као таквог.

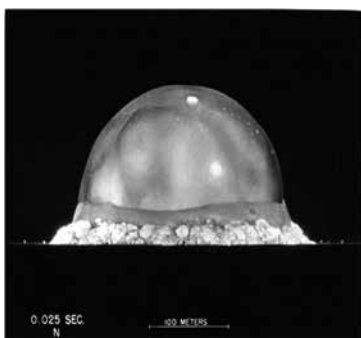
---

1 Ово није филмски вестерн, него се користи да би означио *role playing* игре прављене на начин на који то обично раде европски и амерички студији, а које се разликују од, на пример JRPG, акроним од енгл. *Japanese role playing games*.

2 Стојковић, М. (2016) *Затамњење, первазивна игра*, докторски уметнички рад, Београд: Факултет драмских уметности.

3 *Brahmajala Sutta (Digha Nikaya 1/Dialogues of the Buddha)* (1899) Oxford: The Pali Text Society.

4 Salen, K. and Zimmerman, E. (2003) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press.



Слика 1 *Прва атомска експлозија*; фотографија: Los Alamos National Laboratory, <https://fas.org/oped/drozdenko/>

У стварности, са крајевима разних живота се срећемо практично свакодневно од када је таблоидно новинарство у спрези са дигиталном технологијом легализовало снаф филмове и на насловним страницама сајтова нам понудило снимке различитих смрти снимљених безбројним камерама широм планете. А камера је заиста безброј: налазе се на нашим телефонима, на компјутерима, на раскрсницама, у продавницама, банкама, поштама, општинама, школама... Живот водимо несвесни да се он малтене константно документује и архивира.

Неке државе, попут Кине, развијају систем праћења и бодовања који се не разликује превише од видео игара: бодови скупљени успехом у школи или било каквим другим поштовањем правила и система чији су грађани део доноси напредовање у друштву, грешке попут баналних као што су прелазак улице док је упаљено црвено за пешаке до оних много опаснијих за тоталитарне системе као што је веровање да је слобода говора нормална у двадесет и првом веку те бодове бришу као да су у игри. Таква гејмификација живота нас приближава идеји да је разлика између боравка у дигиталном и стварном свету све мања, са том разликом што се у овом случају тој разлици приближавамо са стварне стране границе.

Све су то извиднице једног будућег света, у коме ће разлика између живота у дигиталном свету и оног ван њега бити обрисана. Наше постојање ће на одређени начин престати да буде линеарно, јер ће у било ком тренутку моћи да се премота уназад на екрану службеника задуженог да установи са киме смо све имали контакте у последњих неколико година, односно до тренутка када је овај систем пуштен у функцију. Једину утеху можемо да нађемо у чињеници да ће и тај службеник бити отпуштен оног тренутка када се развију довољно добри алгоритми који ће његов посао да препусте некој другој машини, чиме ће се техно-дистопија

дефинитивно преселити из домена научне фантастике у опис свакодневнице.

Смрт, у таквом свету, донекле ће моћи да се замени подражавањем дотадашњег живота. Емилија Кујда, програмер из Русије, након смрти свог најбољег пријатеља Романа Мазуренка је скупила све његове поруке и објаве са друштвених мрежа и уз помоћ вештачке интелигенције и по узору на епизоду серије *Црно огледало* (енг. *Black Mirror*) направила апликацију у којој је могла да се дописује са њим, односно, са оном верзијом њега коју је вештачка интелигенција могла да реконструираше на основу сачуваних порука и објава.

Прича о овом подухвату је постала опште место у тренутку када је дигитални трансхуманизам направио први продор у популарну културу, али се вреди вратити на овај пример јер је количина информација која ће бити скупљена кроз непрекидно праћење (и прислушкивање, које је једнако распрострањено, само мање атрактивно за визуелну комуникацију, што га чини мање погодним за потребе узбуђивања у визуелно настројеном свету) у будућности омогућити далеко више података које ће вештачка интелигенција моћи да обрађује, чиме ће реалистичност утиска да смо у стању да комуницирамо са мртвима бити вишеструко увећана, а смрт у реалном свету додатно монетизирана.



Слика 2 *A Digital Avatar*; app by Luka, Inc. (<https://searchman.com/ios/app/us/958946383/en/luka-inc/roman-mazurenko/>), илустрација: printscreen Мирко Стојковић

У виртуелним световима смрт је чешћа него у овом нашем правом из једног једноставног разлога: иста особа може да умре више пута. Напредовање кроз разне игре скоро по правилу подразумева стално умирање, али и стална виртуелна оживљавања, такозвани *respawn*, која кроз инфлацију самртних ропца саму смрт чине практично небитном. Дизајнери видео игара су различитим приступима покушавали да сачувају вредност тог тренутка: тзв. *permadeath* (играч има један живот и када га изгуби, игра се завршава) је прилично

стара механика игре која је настала у време када компјутери нису имали *save* опцију. Последњих година *permadeath* доживљава ренесансу, само што је сада она избор аутора игара, а не нужност диктирана техничким могућностима. Примери попут оног из *Fortnite*, тренутно најпопуларније игре на свету, нису релевантни јер смрт играча траје до почетка нове партије. Оно, пак, што јесте релевантно је ситуација са играма у којима играчи преузимају одређене улоге (*Role Playing Games*, у даљем тексту РПГ), сасвим у складу са „одређењем игре артефакта културе у низу игра–култ–театар”<sup>5</sup>.

РПГ је жанр који неретко захтева изузетно пуно времена да би се јунак довео на ниво на коме играч може озбиљније да утиче на свет у коме се налази. *Permadeath* у оваквом типу игара значи губитак свог тог времена и мало ко је спреман на такву врсту жртве, неопходне да би смрт у игри добила неки дубљи смисао.

Лако је прихватити да смрт за дигиталног аватара постоји у једнакој мери као и живот. За некога ко игре не игра, та једнака мера је заправо нула. Потцењивање и непознавање игара могу да доведу до закључка да дигитални аватари немају живот, самим тим ни смрт. За гејмере, односно људе који проводе пуно времена у дигиталним световима, ликови кроз којих у њима бораве у тим световима су врло стварни; самим тим, и њихова смрт – свака њихова смрт – је једнако стварна. Али, то је повезано са идентификацијом, која је код игара неретко интензивнија него у другим гранама уметности (да, видео игре су уметност), мало због могућности да утичемо на изглед и особине тих ликова кроз изборе које правимо на почетку и током игре, мало због времена које инвестирамо у догдодовштине тог јунака а то се време мери стотинама сати, а мало и због миметичког карактера уметности, о чему је још Аристотел полемисао у својој Поетици<sup>6</sup>.

Уосталом, која је разлика између постојања јунака у књизи, у филму или у игри? Андржеј Сапковски, аутор серијала *Вештац* (пољ. *Wiedźmin*), годинама је градио свет базиран на словенској митологији, у коме се његов главни јунак Гералт од Ривије бори против неправде, било да она долази у облику душевно корумпираних људи или натприродних бића. Пољски студио *CD Project Red* је на основу серијала књига направио три дела видео игре који су до 2019. године

---

5 Митровић, Б. (2017) *Идентитети текста и идентитети у тексту ММОРПГ*, докторска дисертација, Београд: Факултет драмских уметности.

6 Аристотел (2002) *О песничкој уметности*, Београд: Дерета.

---

продати у 33 милиона примерака, што је одличан резултат јер је просечна цена таквог типа игара око 50 долара, тако да причамо о износу већем од милијарду долара.



Слика 3 *Веиштац* у *Нетфликсовој серији* и *Веиштац* у истоименој *игри*, (илустрација: Fansided, <https://winteriscoming.net/2019/07/25/netflix-witcher-adapting-books-not-video-games-lauren-hissrich/>)

Профит остварен видео играма је довео до тужбе Андржеја Сапковског, који је приликом потписивања уговора озбиљно потценио културолошки и – за њега очигледно важнији – тржишни значај видео игара, али и до тога да Нетфлих сними серију *The Witcher* која се приказује од краја 2019. године и за коју су се продуценти надали да ће поновити успех „Игре престола”. И која је онда разлика између судбине Гералта у књигама, у играма и у серији? Где је он стварнији? И, важније за тему овог текста, где је смрт неког барона садисте или бандита или неког трећег епизодисте више смрт, а где мање?

Прихватимо ли, стога, идеју да феномен смрти дигиталног аватара заслужује да буде разматран бар са истом пажњом којом разматрамо и њихове славне или неславне крајеве у књижевности, филмовима или позоришту, онда долазимо и до карактеристике која је резервисана само за смрт у једном типу игара: са времена на време сви ликови који су насељавали одређени свет умру у истом тренутку. Тај крај је дефинитиван. Није у питању стилска фигура, ни поетска слобода: ради се о техничкој условности која подразумева да цео свет игре, укључујући и сав живот – дигитални, али живот – који га насељава постоји на једном или више сервера који захтевају сталну бригу и одржавање, у једном трептају нестане заувек. Гејминг компаније серверима посвећују пажњу и ресурсе док год они остварују профит, или док верују да ће им то донети корист у неком другом облику. Када уложено у одређеној мери постане веће од добијеног, сервери се гасе. Гашење сервера је за све оне који их не насељавају кроз дигиталне аватаре потпуно небитан догађај. За оне који су у свету паркираном на таквом серверу проводили дане,

месеце или године живота, то је крај живота као таквог. За њих, гашење сервера је дигитална аналогија апокалипсе.

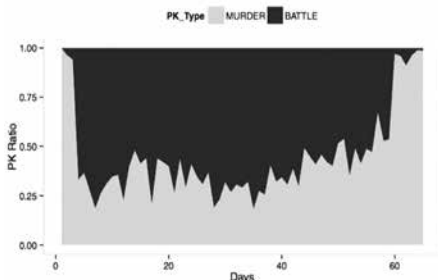


Слика 4 *GamingGHD*, “*Gaming Culture: The Final Hours of Tabula Rasa*” (илустрација: [printscreen https://youtu.be/wxXDZC2XWXU](https://youtu.be/wxXDZC2XWXU)) Пре или касније, све што је створено ће нестати. Дигитални универзуми изграђени у видео играма нису изузетак, напротив. Они нестају у размацима, брисањем сервера на којима су хостовани. У тренутку нестају десетине хиљада аватара, заједно са пријатељима са којима су провели своје дигиталне животе, нестају пратиоци у авантурама, нестаје благо стечено у походима, па и кућа у којој је то благо чувано, село у коме се та кућа налазила, континент са свим осталим селима и градовима, нестаје планета, нестаје све што је чинило универзум игре. Све то бива у тренутку уништено једном једином командом безименог демијурга.

Тешко је бавити се феноменом краја светова без обраћања пажње на fine дистинкције речи којима описујемо догађај такве важности. Отуда је потребно нагласити и да је „демијург” реч која на грчком означава обичног радника из народа, али и да је баш њу Платон искористио да би описао божанство које од идеја и материје гради свет. Дакле, обичан радник који смишља и гради свет – најтачнији могући опис некога ко прво дизајнира игру, а онда је после одређеног времена и брише са сервера.

Таква апокалипса не може а да нам не побуди асоцијације на евентуални крај нашег, да кажемо правог света. Идеја да искуства из виртуелних светова можемо да применимо у стварности је стара колико и игре саме, покретач је гејмификације у едукацији (а и ван ње), послужила је и као инспирација за истраживања Едварда Кастронове, али и многе социолошке студије које су дигиталне светове доживљавале као „живе лабораторије” у којима је могуће открити како би појединци у бројчано великим друштвеним заједницама реаговали на екстремне ситуације попут пандемије или, ето, апокалипсе.

Уз одређену дозу труда свакако је могуће доћи до закључака који би били базирани, на пример, на 42 GB MySQL базе података са преко 270 милиона података о активностима свих играча четврте затворене бете ММО игре ArchAge<sup>7</sup>, али таква студија нам не говори како бисмо ми реаговали на крај света, већ како су Корејанци који су глумили средњовековне витезове чија је главна забава била борба и убијање реаговали када се завршио њихов свет. Мада је Земља прилично немилосрдно место, ипак је не насељава седам милијарди убица. Самим тим, подаци из истраживања који говоре о броју убистава у првој недељи затворене бете и броју убистава у недељи пред вајповањем сервера не могу да нам кажу ништа о томе да ли би скочио број убистава у стварном свету када би се сазнало да ће се завршити за непуна три месеца. Врло посредно повезивање са обрасцима понашања у реалном свету би се можда и могло обавити у случају да убијање у игри третирамо као било коју другу свакодневну активност у стварности, па да онда преко процената оних који одустају од свакодневне активности и оних који се ње придржавају покушавамо да погодимо будућност, што је вероватно баш онолико узалудно колико и звучи.



Слика 5 Стопа убистава у игри ArchAge; Извор: eprint arXiv:1703.01500

Такође, у играма је другачији и однос према смрти. У световима где је најгора ствар која може да вам се догоди није сама смрт, већ оживљавање (*respawn*) на погрешном месту или нека симболична казна изражена губитком квалитета опреме или броја хр поена, немогуће је баш преко смрти наћи прелаз ка стварности, где је свака појединачна смрт апокалипса, макар и само за ту особу која је умрла.

Чини се да би жива лабораторија која би дала најоптималније резултате када је у питању понашање пред апокалип-

---

<sup>7</sup> Reum Kang, A., Blackburn, J., Kwak, H. and Kang Kim, H. (2017) *I Would Not Plant Apple Trees If the World Will Be Wiped: Analyzing Hundreds of Millions of Behavioral Records of Players During an MMORPG Beta Test*, Proceedings of the 26th International World Wide Web Conference 2017, pp. 435-444.



су морала да буде игра у којој је свака смрт и пре апокалипсе трајна (*permadeath*) и у којој бисмо обављали исте активности као у стварности.

### Закључак

Уметности, што игре једним својим делом већ дуго јесу, не приличи пуко подражавање стварности. Оно што ми од ње очекујемо је организовање доживљаја на крајње субјективан начин. У случају апокалипсе у видео играма, тај начин би требало нешто да нам каже о нашим осећањима поводом смрти која је у једнакој мери неминовна и непозната, јер знамо да ће сигурно доћи, али не знамо када. Уосталом, изван број нас не верује чак ни да је смрт крај постојања.

Зашто сам онда, када је очигледно немогуће повући паралелу са стварношћу и нешто научити о крају сопственог света, неколико година провео тражећи вести о скорашњем гашењу ММО игара само да бих се регистровао на њих са циљем да попут крпеља на коњу дигиталних јахача апокалипсе присуствујем тим последњим тренуцима читавих дигиталних универзума? Зашто сам трошио време, право уништвача светова, ако објективно гледано из крајева тих светова ништа не може да се научи? Па, зато што субјективно гледано у њима много тога може да се осети.

Дигитални светови умиру без страха. Постоји горчина, постоји туга, али постоји и олакшање – нарочито у случајевима када је искуство боравка у њима било оптерећено лошим гејм дизајном и баговима. Међутим, у свим тим световима, од *Football Manager Online* где сам последње дане провео у тишини (ван *general chat*-а) играјући мечеве против једног Турчина који ми је у месецима пре тога постао најбољи непријатељ, до невештог шепанања кроз стран кориснички интерфејс игре *Tabula Rasa*, у коју сам улетео у њеним последњим тренуцима, нешто након што се њен творац Ричард Гариот вратио из излета у свемир, једна је ствар заједничка: осећање да умиремо сами чак и када умиремо заједно са многима.

Ипак, крај дигиталног света није прави крај јер остају сећања на њега, текстови попут овог, па и MySQL базе података са стотинама милиона података. Због тога, о крајевима дигиталних светова не можемо да говоримо користећи реч „апокалипса”, која у буквалном преводу са грчког значи скидање вела. Примеренији термин би био „ентокалипса” – улажење у вео, јер нам крајеви дигиталног света не омогућавају да видимо истину, већ нам омогућавају да илузију учинимо још стварнијом. На тај начин се и све оно што смо називали

научном фантастиком појављује као део ширег скупа, који слободно можемо назвати нашим животом.

ЛИТЕРАТУРА:

Аристотел (2002) *О песничкој уметности*, Београд: Дерета.

ArchAge, eprint arXiv:1703.01500, 07. 04. 2020.

Brahmajala Sutta (Digha Nikaya 1/Dialogues of the Buddha) (1899) Oxford: The Pali Text Society.

Kujda, E. <https://searchman.com/ios/app/us/958946383/en/luka-inc/roman-mazurenko/>, 02. 04. 2020.

Митровић, Б. (2017) *Идентитети текста и идентитети у тексту ММОРИГ*, докторска дисертација, Београд: Факултет драмских уметности.

Reum Kang, A., Blackburn, J., Kwak, H. and Kang Kim, H. (2017) *I Would Not Plant Apple Trees If the World Will Be Wiped: Analyzing Hundreds of Millions of Behavioral Records of Players During an MMORPG Beta Test*, Proceedings of the 26th International World Wide Web Conference 2017, pp. 435-444.

Salen, K. and Zimmerman, E. (2003) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press.

Selcke, D. *The Witcher is adapting the books, not the video games*, <https://winteriscoming.net/2019/07/25/netflix-witcher-adapting-books-not-video-games-lauren-hissrich/>, 22. 11. 2019.

Стојковић, М. (2016) *Затамњење, первазивна игра*, докторски уметнички рад, Београд: Факултет драмских уметности.

Mirko Stojković  
University of Arts in Belgrade, Faculty of Drama Arts, Belgrade

DYING IN VIDEO GAMES

FROM VIRTUAL REVIVAL TO DIGITAL APOCALIPSE

Abstract

It is estimated that over two million people can be nominated as gamers. All of them play video games, and most of them create characters in these games and identify with them to such an extent that the characters become avatars of the players. And avatars die. Sometimes they are revived, sometimes not, depending on the game rules applicable to these characters and the worlds they inhabit. Sometimes the worlds themselves also perish. At such moments, one command can forever delete tens or hundreds of thousands of digital characters. They perish forever, in an irreversible act of server deletion, irresistibly similar to the end of the world. The end of a digital world, but still a world, especially if we observe it from the point of view of its inhabitants. From the destinies of these avatars, whether they perish in separate incidents or digital genocides, we can learn a thing or two – if not about the meaning of digital existence then undoubtedly about the manner in which people relate to their own finite nature.

**Key words:** *analogue, digital, life, death, game*