

Studije  
filma i  
/ekranskih/  
medija  
—  
Srbija 3.0

Uredila  
Nevena Daković



Studije  
filma i  
/ekranskih/  
medija  
—  
Srbija 3.0

Uredila  
Nevena Daković



Studije filma  
i (ekranskih)  
medija: Srbija 3. 0  
Uredila: Nevena Daković

Edicija  
Studije filma i medija

Izdavač:  
Filmski centar Srbije  
Beograd, Koče Popovića 9/III

Za izdavača  
Boban Jevtić, direktor

Urednik izdavačke delatnosti Filmskog centra Srbije  
Miroljub Stojanović

Lektura i korektura  
Biljana Mitrović (srpski)  
Maja Marsenić (engleski)

Dizajn i prelom  
Borut Vild

Štampa  
Pekograf d.o.o.  
Vojni put 1, 258/d, 11080

Tiraž  
300

ISBN 978-86-7227-106-5

## Sadržaj

### STUDIJE FILMA I (EKRAANSKIH) MEDIJA: SRBIJA 3.0

- 9 Nevena Daković  
Filmski i drugi ekrani: Srbija 3.0

#### I NA FILMSKIM EKRAMIMA

- 53 Ivan Velisavljević  
*Praška škola: poetika i stil „rubnog” modernizma*
- 71 Irena Šentevska  
*Beograd kao geto: la haine et les autres crimes*
- 87 Vesna Perić  
*Traumatsko sećanje: Četvrti čovek*
- 103 Silvija Badon  
Sećanje na prošlost u postjugoslovenskom filmu:  
Zafranović, Kusturica, Tanović
- 119 Mila Turajlić  
Razvoj „pravila angažovanja”
- 135 Boris Petrović  
Žrtveni narativ partizanskih filmova:  
*Bitka na Neretvi* Veljka Bulajića

#### II OKO EKRAMA

- 153 Dragan Jovičević  
Nacionalni žanr u srpskom filmu
- 169 Jagoda Stamenković  
Evropski film i identitet
- 183 Darja Bajić  
Stimulacija lanca vrednosti filmske proizvodnje

#### III NOVOMEDIJSKI EKRAMI

- 203 Ivana Uspenski  
Film kao digitekst i proceduralna estetika
- 219 Biljana Mitrović  
Narativni identitet(i) teksta MMORPG video-igara
- 235 Mirko Stojković  
Video-igre, filmovi 21. veka
- 253 Aleksandra Milovanović  
Re:medijacija i re:generacija:  
*#samokažem*, prva balkanska web serija
- 271 O autorima
- 277 Notes on Contributors
- 283 Indeks

# Narativni identitet(i) teksta MMORPG video-igara

## Pojam i tipologija narativa MMORPG video-igara

Krajem prošlog i početkom ovog veka, termin narativ ušao je u široku upotrebu u raznim kontekstima, pre svega kulturnim, teorijsko-umetničkim, istorijskim (npr. *veliki narativi* (Liotar/Lyotard)) i za ovaj rad aktuelnim – narativima identiteta. U ovom razmatranju, međutim, pre svega je potrebno definisati sam pojam kako bi se ustanovile posebnosti narativa MMORPG video-igara.

Razlikovanje odrednica priče i narativa može poslužiti kao polazna tačka ovog ispitivanja. Priča (termin sa kojim će se u daljem tekstu povezati odrednica *svet priče*), kao označeno i sadržaj narativa, sastoji se iz logički povezanih elemenata, koji stoje u relacijama koje se mogu odrediti-fiksirati (ili reprodukovati) verbalnim ili neverbalnim sredstvima, a podrazumevaju opšte ljudsko iskustvo, događaje i misaone procese. Ovakvo određenje, s namerom postavljeno veoma široko, i sa svesnim rizikom od preterane uopštenosti, sumira prihvaćene definicije i postavlja osnovu za uspostavljanje relacije sa narativom, odnosno *pripovednim iskazom* (engl. narrative discourse), koji predstavlja „vizuelno-auditivno-grafički iskaz kojim se svet priče prenosi gledaocu”<sup>1</sup> (Stam prema Daković 2006: 298). Odnos narativa i priče određuje Četmen (Chatmen 1978) zaključkom da je narativ prezentacija priče – fiksnog sleda događaja u vidu diskursa i Abot (Abbott 2008: 20): „priča je događaj ili niz

---

1 U ovom slučaju, šire shvaćenom recipijentu.

događaja (radnja), a narativni diskurs predstavlja reprezentaciju tih događaja”.

Kako bi se u kontekstu MMORPG-a uspostavila terminološka, ali i ontološka i logička razlika, priča se identifikuje kao skup elemenata koji tvore svet igre i predefinisane događaje, dok se narativ realizuje delovanjem igrača, koji se u najvećem broju slučajeva javlja kao fokalizator (izuzetak čini manji broj filmskih sekvenci – engl. cutscene, event scene, in-game cinematic, u kojima igračev avatar<sup>2</sup> nije uvek fokalizator).

U kontekstu MMORPG-a mogu se identifikovati tri kategorije narativa:

1. Zaplet predefinisani u igri, koji je kreirao razvojni tim igre i kao „početni” sadržaj pružio igračima;
2. Postupci i radnje koje igrači sprovode u igri:
  - a) Tokom ostvarivanja datih zadataka – „prolaska” kroz narativ (odnosno jedan od puteva upoznavanja predefinisane priče) u vidu misija i *kvestova*<sup>3</sup> (način na koji igrač ostvaruje i rešava postavljene zadatke);
  - b) U međusobnoj interakciji igrača (takmičenje, trgovina, društvene, političke i umetničke tvorevine: npr. sukobi, pregovori, diplomatske i poslovne akcije u igri *EVE Online* ili okupljanja, proslave, protesti, te zajedničke plesne sekvence u igrama kao što su *World of Warcraft* ili *Guild Wars*), što je originalnim dizajnom predviđeno ili bar omogućeno programskim rešenjima igre. Ova kategorija odgovara odrednici *izranjajućih narativa* (engl. emergent narrative, uporediti Ryan 2006: 107);

---

2 Avatar je kompjuterski generisana, grafička reprezentacija igrača i korisnika u virtuelnom okruženju. Proučavaoci identiteta koje igrači realizuju u igri, kao što je Ragnhild Tronstad (2008), predložili su razlikovanje korišćenja termina *avatar* za identitetske konstrukte, sa kojima se igrač identifikuje kao sa svojim direktnim predstavnikom u svetu igre, od termina *lik* za konstruisane identitete u tekstu, sa kojima se igrač ne poistovećuje, odnosno kojima pristupa upravo iz autorske perspektive prema fikcionalnom liku.

3 Kvest (engl. quest) predstavlja manji nezavisni zadatak, koji igrač obavlja i najčešće se odnosi na sakupljanje određenog broja predmeta, isporuku predmeta, poruka ili informacija, ubijanje neprijatelja ili čuvanje i praćenje kompjuterski generisanih likova (uporedivo sa nekim funkcijama likova u analizi bajki Vladimira Propa). Nagrade su obično poeni kojima likovi napreduju u nivou ili znanju i sposobnostima, zadobijanje veština, predmeta, opreme ili novca. U igrama u kojima se kvestovi razlikuju od misija, kvestovi imaju manji obim, često ne predstavljaju uslov za napredovanje kroz igru, a neki od njih se mogu obavljati slobodnim redosledom.

3. Narativi o igranju i igri, koji nastaju naknadno u vidu sećanja, izveštaja i anegdota, a prenose se usmeno, pisano ili u vidu video-zapisa u drugim novomedijskim kanalima (van igre). Istovremeno, ova kategorija narativa obuhvata i video-materijale snimljene u svetu igre kao kreativne i estetske forme, čiji sadržaj nije orijentisan ka predefinisanim ciljevima igre, pre svega imajući u vidu pojavu mašinima.

Sa druge strane, u kontekstu sadržaja priče, dva važna koncepta predstavljaju *svet priče* (engl. storyworld) Meri-Lor Rajan (Marie-Laure Ryan) i *odlike sveta* (engl. worldness), koji su uvele Lisabet Klastrup i Suzana Toska (Lisbeth Klastrup, Susana Tosca 2014).

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

Prema konceptu koji izlaže Rajan (Ryan 2014), svet priče čine: *likovi* i *objekti* koji imaju ulogu u zapletu, pri čemu recipijent ili korisnik svojim znanjima i zamišljanjima dopunjuje činioce koji nisu eksplicitno navedeni; zatim *postavka – prostor* (engl. setting) u kome je priča smeštena; *fizički zakoni* – šta može, a šta ne može da se desi u određenom svetu (npr. likovi putuju kroz vreme, životinje govore itd.); *društvena pravila i vrednosti*, koje određuju obaveze likova i čije prekoračenje predstavlja izvor konflikata; *događaji* – uzroci promena stanja u vremenskom periodu ograničenom narativom, što podrazumeva u užem smislu događaje koji su u fokusu priče, kao i, u širem smislu, pozadinsku priču – istoriju i razvoj sveta (engl. backstory) i događaje koji slede kao njihov epilog; i *mentalni događaji* – motivacije i rekacije likova na stanja ili događaje.



Definišući „dimenzije”, koje određuju svet priče, odnosno *od-like sveta* (engl. worldness), Klastrop i Toska (Klastrup, Tosca 2014: 297) navode elemente (koji se u značajnoj meri poklapaju sa onima koje iznosi Rajan): *mythos* – uspostavljene priče, legende, pozadinska priča (engl. backstory) koja daje smisao trenutno stanje u svetu; *topos* – prostorna (geografska) i vremenska (istorijska) postavka sveta, koja podrazumeva i promene prostora i odvijanje događaja; *ethos* – eksplicitna i implicitna etika ili moralni kodeks likova, koji važe za ceo svet ili lokalno, za određenu grupu. Dok Rajan ističe promenu sveta priče, odnosno zamenu novim u slučaju promene nekog od elemenata, Klastrop i Toska ističu i uticaj, odnosno reakciju publike, koja negativno ocenjuje sadržaj ako je neka od navedenih kategorija podrivena, što može dovesti do destabilizacije „kanona”.

Na opštem planu proučavanja naracije u video-igrama, u poslednjoj deceniji 20. i prvoj deceniji 21. veka, argumenti takozvane ludološke struje<sup>4</sup> ukazivali su na razlike narativa video-igara u odnosu na one koji se javljaju u književnosti ili na filmu, te samim tim i promenu teorijskog okvira. Međutim, neki od ovih argumenata eliminisani su tokom razvoja igara, koje su ovladale sve većim brojem narativnih pristupa i tehnika, te su i sami proučavaoci vremenom zauzeli manje radikalni stav (videti Juul 2014, Aarseth 2014). Neki od argumenata koji su ukazali na potrebu redefinisanja i proširivanja naratoloških odrednica za oblast novomedijskih formi su: predstavljanje događaja koji se desio u prošlosti, te fiksiran i neopoziv sled događaja, što nije (isključivi) slučaj u video-igrama itd. (uporediti Eskelinen 2001, Juul 2001, prema Ryan 2006: 181–189). Razmatrajući narativne karakteristike novomedijskih sadržaja, Rajan (Ryan 2006: 13–15 i poglavlje 8) modifikuje narativne načine, modalitete i druge kategorije. Ovde navodim samo one koji su primenljivi u određenju narativa MMORPG-a, a njihovu primenu obrazlažem primerima koje je Rajan samo marginalno imala u vidu (autorka povremeno u tekstu razmatra video-igre, ali ne one koje pripadaju MMORPG kategoriji):

Uzimajući u obzir prethodno ponuđenu podelu narativa MMORPG video-igara, u *nefikcionalne narative* mogu se svrstati izveštaji, slike i video-materijali koji dokumentuju procese igranja,

---

4 Ludološkom pravcu ili školi proučavanja video-igara pripadali su (ili i dalje pripadaju) proučavaoci čija je uža naučna oblast upravo naratologija, kao što su Orset (Espen Aarseth), Jul (Jesper Juul), Fraska (Gonsalo Frasca), Eskelinen (Markku Eskelinen).

prenose takmičenja u svetu igre i igranje igre na specijalizovanim kanalima i platformama (npr. Twitch), dok *fikcionalnim narativima* pripadaju unapred definisani događaji u svetu igre (istorija, mitologija, društveno uređenje u svetu priče). Sa druge strane, podeli na *mimetičke i dijegetičke narrative* Rajan dodaje treći modalitet – *simulacione narrative* kao ključnu specifičnost novomedijskih narativa: autorka ističe da su mimeza i dijegeza logički moguće samo spram priča koje pripadaju prošlosti, odnosno događaja koji su se već dogodili, te su fiksirani u jednoj varijanti (uporediti Ryan 2006: poglavlje 8). Za razliku od navedenih, reprezentacionih narativa, simulacija predstavlja kategoriju koja pripada sadašnjosti i ima otvorene, potencijalne puteve i varijante odvijanja, događaje koji ne samo da mogu da se razvijaju u različitim pravcima, već su i ponovljivi u različitim varijantama (npr. isti *kvest* ili misiju je moguće odigrati više puta, sa različitim ishodima, u istu pećinu/tamnicu<sup>5</sup> je moguće ući više puta, sa različitim sastavom timova igrača, različitom opremom i *skilovima*<sup>6</sup>, te se kretati po različitim putevima i primeniti različite taktike borbe). Za simulaciju Rajan navodi definiciju Gonzala Frasca (Gonsalo Frasca): radi se o modelu izvornog modela u drugom sistemu koji zadržava odlike osnove na koju se ugleda. Ovakvi sistemi podrazumevaju mogućnost delovanja („ponašanja”) u dinamičnom sistemu, koji oslikava dimanične procese i predstavlja više instanci i mogućih izvora u okviru istog procesa (Frasca 2003, prema Ryan 2006: 188).

Dok se simulacija odnosi na aktuelne izbore i postupke igrača, pripovedanje i predstavljanje predstavljaju načine za upoznavanje sa postojećim, predefinisanim svetom priče ili sadržajem koji autori igre periodično dodaju, te izveštajima o simultanim događajima u drugim delovima sveta igre koji generišu drugi igrači (posebno karakteristično u igri *EVE Online*). Dijegetički pristup, karakterističan za epiku, u virtuelnim svetovima igara primenjuje se kao način obaveštavanja igrača i saznavanja informacija o svetu i njegovoj istoriji:

---

5 Termin tamnica (engl. dungeon) vodi poreklo od potraga za blagom i savladavanja neprijatelja, obično magičnih i fantastičnih bića, poput zmajeva u stonim RPG-ovima kao što je *Dungeons&Dragons*, odnosno *cave* kao posveta prvim kompjuterskim tekstualnim avanturama (*Colossal Cave Adventure*, 1976, ADVENT, autori Vil Krauter (Will Crowther) i od 1977. Don Vuds (Don Woods)), koje predstavljaju još jednog naslednika *D&D* koncepta.

6 *Skilovi* (engl. skills – veštine) predstavljaju radnje i umeća koje avatar uči ili dobija i može da primeni u interakciji sa svetom igre (npr. u borbi i istraživanju sveta igre).

pisani tekstovi (npr. uklesani natpisi, pronađeni rukopisi i knjige) ili kao ekstradijegetička – *voice-over* naracija, koja istovremeno povezuje narativni identitet video-igara (ne samo MMORPG) sa filmom i usmenom tradicijom usvojenom preko pozicije *game master-/storyteller*-a u stonim RPG igrama. Sa druge strane, mimetička strategija je zastupljenija unutar sveta priče i pripada mu (u vidu dijaloga, pokreta, plesa itd.) i kao sredstvo saznavanja informacija o svetu igre i kao način interakcije sa njim (uključujući i pisane predloge za izbore odgovora na pitanja koja postavljaju kompjuterski generisani likovi – NPC<sup>7</sup>). Na ovu podelu u kontekstu MMORPG-a može se nadovezati razlikovanje *zapisanih – fiksiranih narativa* (engl. *scripted*) i *narativa koji nastaju tokom igranja* (engl. *emergent*) u smislu razlikovanja predefinisane priče i one koja nastaje aktivnostima igrača u (za)datom svetu priče.

U kategorijama *receptivnog* i *participatornog* narativa, prvi podrazumeva pisana obaveštenja ili već pomenute filmske sekvence (engl. *cutscene*, *event scene*, *in-game cinematic*), dok *participatorni* označavaju delove priče, odnosno elemente sveta igre sa kojima igrači mogu da stupe u interakciju (i da stvaraju sadržaj – generišu tekst u međuigračkoj interakciji), ne narušavajući koherentnost sveta priče.

Razmatrajući sadržaj priče (a ne tehnike prezentacije njenih elemenata), Rajan navodi podelu na *retrospektivne*, *simultane* i *prospektivne narative* (Ryan 2006: 15). U kontekstu ovog rada, date kategorije ne ukazuju na distinktivno obeležje identiteta narativa u virtuelnim svetovima igara u odnosu na druge medijske forme (na osnovu kojih je podela i izvedena), te na ovom mestu nisu navedene kako bi se ukazalo na razlike, već da bi se potvrdile sličnosti sa narativnim strategijama primenjenim u drugim medijskim formama. U MMORPG-u javljaju se sve tri vremenske ravni i interno – u svetu igre i eksterno – u drugim medijskim kanalima (koji se bave sadržajem u vezi sa igrama). Iako u igrama programski predefinisani interaktivni sadržaj dominantno predstavlja hronološki red događaja (čiji je igrač akter posredstvom avatara) – svrstavajući se, tako, u *simultane* narative, bogatstvo detalja svetova priče ovih igara često se pokazuje prezentovanjem prethodnih i budućih događaja. Osim već pomenute istorije, mitologije i društvenog uređenja sveta (koji pripadaju *retrospektivnoj* ravni), igrači u real-

---

7 NPC – skraćenica termina non-player character.

nom vremenu međusobno komentarišu, dogovaraju i pregovaraju, bilo pisanim putem u okviru *čet* kanala u igri ili eksterno – putem programa za audio-komunikaciju među korisnicima i na taj način prenose sadržaj koji stvaraju dizajneri igre, generišući tako eksterne oblike retrospektivnih i simultanih narativa. U narative koji se odnose na buduće događaje spadaju proročanstva koja, sledeći epsku konvenciju, iznose likovi (npr. zmaj Glint u igri *Guild Wars*) ili promocije i kampanje za izbore među igračima u gildovima, alijansama i drugim zajednicama igrača u svetu igre (posebno izraženo u igri *EVE Online*, gde hijerarhijska, politička i ekonomska organizacija i uređenje igračke zajednice obuhvataju veliki deo *gameplay*-a). U drugim medijskim kanalima, *simultani narativi* obuhvataju još i prenose igranja bilo putem snimaka koje prave sami igrači, bilo u vidu prenosa međusobnog takmičenja na turnirima (strimovanje na platformama kao što su Twitch i YouTube) ili uživo, u dvoranama i na konvencijama u okviru kojih se održavaju turniri, dok se *eksterni prospektivni* narativi javljaju u vidu najava budućih događaja u svetu igre kao zvanične objave na društvenim mrežama i sajtovima izdavača igara, intervjuja, gostovanja dizajnera, scenarista i programera na konvencijama, konferencijama i sajmovima.

### **Narativni prostor MMORPG video-igara**

Razmatrajući na početku ovog poglavlja ponuđenu klasifikaciju narativa MMORPG igara u kontekstu narativnog prostora, treba imati u vidu da većina MMORPG video-igara sledi sličnu strukturu – postoji više zasebnih narativnih nivoa koji dele isti prostor – mapu na kojoj se odvijaju. *Centralni narativ* – kroz koji se „napreduje” kroz *storyline* igre i čijim završavanjem se dolazi do kraja predefinisane narativne linije, sastoji se od epizoda – misija, koje zajedno predstavljaju zaokruženi tekst u kome se od igrača traži da utvrđenim redom obavlja određene radnje, odnosno ostvaruje zadati scenario. „Prolaskom” kroz sve misije dolazi se do kraja osnovnog narativa igre, te iako to ne iscrpljuje mogućnosti igranja jednog aspekta igre (misije su često ponovljive), ovaj završetak se smatra kompletiranjem igre. Na ovom nivou, sloboda improvizacije kretanja i igračev uticaj na radnju su ograničeni, on obavlja predviđene funkcije. *Sporadne radnje*, manji, zatvoreni zapleti jesu epizode, *kvestovi* koje igrač ne mora da obavi sve da bi „prošao” kroz centralni narativ, i u nekim slučajevima može sam da bira koje od njih i kojim redom će obavljati. Ove strukture pružaju veću slo-

bodu odlučivanja igračima o tome kuda će se kretati i koje aktivnosti će sprovesti u određenoj geografskoj oblasti (ili delu svemira).

Treća mogućnost je da igrač, često u istom prostoru u kome se obavljaju misije i *kvestovi*, slobodno usmerava avatar po mapi, istražuje, stupa u interakciju sa prijateljskim kompjuterski generisanim likovima (NPC) ili u borbu sa životinjama ili fantastičnim bićima koja naseljavaju oblast kroz koju se kreće. Kao što je već pomenu- to, u kontekstu narativnog toka na nivou cele igre, ovakve akcije ne mogu značajno uticati na veće narativne celine – moguće je, dakle, kretanje, komuniciranje i borba bez ikakve uzročno-posledične veze sa centralnim narativom. Međutim, i dalje se može govoriti o priči prema Aristotelovom konceptu strukture, koja se sastoji od početka, sredine i kraja: npr. likovi izlaze iz grada, prolaze kroz šumu, dolaze na ivicu jezera, gde nailaze na minotaure koji ih napadaju, bore se sa njima, pobeđuju, skupljaju njihovo krzno, vraćaju se u grad, gde prodaju krzno stečeno u lovu/borbi. Dok je mesto pojavljivanja minotaure u navedenom primeru kompjuterski generisano, odnosno determinisano u programu, igrači sami odlučuju da li će se upuštati u borbu sa neprijateljskim bićima ili će ih zaobići i da li će uopšte prolaziti tom regijom. Ove odluke, koje konstituišu male narativne strukture, ne pripadaju glavnom toku priče, ali predstavljaju polje najveće slobode igrača kao autora, kako u pogledu izbora prostora, tako i redosleda i ritma nizanja događaja.

Aktivnosti koje igrači posredstvom avatara mogu da obavljaju u gradovima, selima i kampovima, u interakciji sa avatarima drugih igrača (razgovor, prodaja, kupovina, razmena dobara iz sveta igre, ples, dogovori o zajedničkom igranju) ili u interakciji sa kompjuterski generisanim likovima mogu se proučavati iz ugla sociologije, psihologije, studija izvođenja i ekonomije. Ovi prostori i radnje u njima predstavljaju početne i završne tačke određenih delova narativa – misije i *kvestovi* najčešće počinju u gradovima i aktiviraju se komunikacijom sa kompjuterski generisanim likovima. Takođe, na ovim lokacijama igrači se dogovaraju da njihovi avatari „prođu” kroz određeni deo (za)date priče zajedno, određuju se protagonisti kraće ili duže narativne sekvence.

Svet igre organizovan je tako da se u gradovima, selima i kampovima, kao i u regijama između njih, permanentno odvijaju događaji koji su van kontrole igrača – kompjuterski generisani likovi međusobno razgovaraju, kreću se, bore, trguju; divlje životinje, fantastična bića ili budući antagonisti obavljaju određene radnje. Ove radnje igrači mogu da posmatraju dok njihovi avatari nisu aktivni

kao svedoci događaja koji se pred njima odvijaju, u kom slučaju se poistovećuju sa gledaocima koji su uronjeni u 3D virtuelno okruženje, ali ne deluju u njemu, što doprinosi doživljaju virtuelnog sveta kao okruženja koje postoji i funkcioniše po sopstvenim pravilima nezavisno od igrača.

### **Pozicija avatara u narativima MMORPG video-igara**

U pogledu pozicioniranja likova koje kontrolišu igrači u narativu i u odnosu na njega, u misijama i *kvestovima*, avatar je aktivan i nezamenljiv učesnik (bez njega nema narativa), iako se ne javlja uvek kao glavni, već i kao pomoćni lik. Misije su neretko formirane prema strukturi bajke (ili epske fantastike), gde se mogu označiti *funkcije* likova (bilo onih koje usmeravaju igrači ili kompjuterski generisanih) koje Prop (1982) identifikuje u bajci (progonjeni, oklevetani junak, oduzimanje ili sticanje magičnog predmeta, prerušavanje, putovanje u nepoznatu zemlju, prepoznavanje, lažno predstavljanje junaka itd.) ili se zaplet oblikuje prema konvencijama detektivskog ili avaturističkog romana. U zavisnosti od sadržaja epizode, igrač posredstvom avatara pomaže kompjuterski generisanim likovima, koji su glavni likovi i koji se bore protiv drugih kompjuterskih likova ili je sam junak koji se bori antagonistima, ispunjava sopstvene ciljeve ili spasava one kojima je pomoć neophodna. Kroz glavni narativ, u misijama, formira se (epska) biografija lika, ali i kompjuterski generisanih likova – pomagača, davalaca zadataka, protivnika itd. Kako su ishodi misija unapred određeni, odnosno misija je uspešno obavljena, a nastavak napredovanja kroz igru omogućen samo ako je ostvaren unapred određeni cilj, u pitanju je zapravo realizovanje determinisane biografije u najvećem broju slučajeva.

Tokom pomenutih kratkih animiranih filmova (*cutscene*, *event scene*, *in-game cinematic*, *in-game movie*), igrač nema kontrolu nad avatarom. Pošto je igrač pozicionirao avatar u zadato-traženo mesto u narativu i obavio određene zadatke, program pokreće predviđeni kratki film u okviru kog avatar stupa u različite interakcije (najčešće razgovor) sa NPC pomagačima i saveznicima ili se bori, ali tako da ne može da utiče na ishod. Ovde se igrač iz pozicije autora ili korisnika teksta (kakvog za ergodičku literaturu<sup>8</sup>

8 Termin ergodička literatura (od grč. *ergon* i *hodos* – rad i staza) uvodi Espen Orset u studiji *Cybertext – Perspectives on Ergodic literature* (1997). Termin se odnosi na postupanje sa sajbertekstom, koji zahteva rad čitaoca, odnosno

pretpostavlja Orset) prebacuje u poziciju pasivnog gledaoca, posle čega se, po završetku ove sekvence, vraća u poziciju onoga ko kontroliše lik, a narativ se dalje usmerava pod uticajem filmske scene, što narušava koherentnost igračevog autorstva i (pravid) kontrole nad narativom.

U slučajevima u kojima ishod misije ili *kvesta* ne mora biti jednoznačan, narativ se račva, kao u pričama sa više završetaka, te se on usložnjava i usmerava u odnosu na ishod misije ili izbor za koji se igrač odluči, a koji je postavljen između misija, gde se jasnije ispoljavaju karakteristike ergodičke literature, a igrač (i avatar) dobijaju aktivniju ulogu.

Većina igara osim „prolaska” kroz predviđeni narativ na predviđene načine, poseduje i takozvani PvP aspekt (engl. player vs player), u kome se igrači, ekipno ili pojedinačno bore – takmiče jedni protiv drugih i delove igre koji podrazumevaju trgovinu i virtuelno usavršavanje u zanatima i veštinama (da bi se stekla sredstva i znanja za lakše i uspešnije savladavanje prepreka u svetu igre, rešavanje zadataka i misija). Jedan broj igrača boravak u svetu igre potpuno posvećuje ovim aspektima, te se gotovo ne bave predefinisanim narativom ili to rade samo u onoj meri u kojoj je potrebno da bi mogli da se posvete takmičenjima, trgovinom ili „učenjem” veština.<sup>9</sup>

Kada se govori o poziciji i funkciji avatara u narativu, treba se osvrnuti i na specifičnosti narativne perspektive i fokalizacije. U najvećem broju slučajeva, igrač *vidi* ili iz perspektive lika (prvo lice) ili po sopstvenom izboru, može da prati igru i pozicioniranje lika u prostoru iz *kadra* u čijem je centru avatar (najčešće ga kamera prati s leđa, kako bi se dobila najveća preglednost prostora, mada je igraču u mnogim igrama na raspolaganju pokretna kamera, koja može da prati avatar iz gotovo svake perspektive). Fokalizacija, tako, u najvećem broju slučajeva prati igračev lik, te se sa određenim odstupanjima može odrediti kao spoljašnja. Sa druge strane, pomenuti slučaj kratkih animiranih filmova umetnutih u igru ruši stabilnost fokalizacije, koja u ovim slučajevima često napušta lik,

---

korisnika pri donošenju odluka o kretanju (prostornom i na nivou značenja) kroz tekst i u procesu njegove interpretacije, čime se, zapravo, tvori tekst.

9 U igri *EVE Online* veći deo *gameplay*-a orijentisan je na ove aspekte, igra obezbeđuje fikcionalni svemirski prostor kroz koji se putuje, u kome se trguje, proizvodi, istražuje, bori, pljačka i pregovara, ali ne kroz predviđeni tok narativa, već kroz međusobnu interakciju igrača i izbore željenih aktivnosti.

biva pomerena u vremenu i prostoru kako bi prikazala događaje koji se odvijaju na drugom mestu ili dopunila informacije potrebne za nastavak igre. Ovde se javljaju brojna analeptička i proleptička iskliznuća, likovi nisu uvek isti kao oni u igri pre i posle filmske sekvence i perspektiva lika se gubi i prelazi u kategoriju sveznajućeg pripovedača. Ovakav poremećaj perspektive menja narativnu poziciju u pogledu konzistencije tačke gledanja i koncepta prema kome je avatar autorov predstavnik u svetu igre jer u ovom slučaju igrač jeste i gledalac, instanca ispred ekrana, čije se znanje o svetu igre proširuje informacijama koje lik ne može da poseduje. U ovom slučaju, pojavljuje se procep u mogućoj identifikaciji igrač-avatar, ali se i dodaje uloga igrača kao gledaoca animiranog filma bez mogućnosti interakcije – kao jedan mogući način *korišćenja* igre. Ipak, ova razlika u znanju o svetu između lika i igrača obogaćuje doživljaj sveta igre i sagledavanje sveta priče.

### Mašinima kao narativna forma

Na kraju, treba se osvrnuti na treću kategoriju narativa koji se javljaju u MMORPG igrama u izloženoj klasifikaciji – narativi oblikovani korišćenjem materijala (narativnog, vizuelnog ili pak audio teksta) iz igre u vidu kreativnih video-sadržaja – mašinima (engl. *machinima*). Ova praksa zavređuje širu pažnju u proučavanju u oblasti umetnosti i medija, ali na ovom mestu biće dat samo osvrt na narativne potencijale stvaranja video-materijala snimljenog u igri i njegovog obrađivanja kroz montažne postupke. Mašinima kombinuje beleženje postojećih mogućnosti sveta igre (prostor, oprema, mogućnosti kretanja, borbe i drugih vrsta interakcije) sa autorskim (obično igrač) ili improvizovanim scenarijem ili koordinacijom najčešće većeg broja igrača, koji predstavljaju ili izvode određeni sadržaj. Tačka gledanja i pozicija kamere su takođe predmet izbora autora ovih sadržaja, u okviru mogućnosti određene igre (u MMORPG igrama, jedan od igrača može imati ulogu kamermana, odnosno slika se može beležiti iz tačke gledanja nekog od likova koji se u odnosu na ostale izvođače pozicionira u prostoru prema zahtevima scenarija zahvaljujući pokretnoj kameri). Kroz postupke montaže ovi snimci zatim bivaju zaokruženi u određene celine (muzički spotovi, „dokumentarni programi” o svetu igre, *talk show* programi). Ovo je „osnovni” model realizacije mašinima, dok se sve više koriste različite modifikacije u okviru same igre ili naknadna grafička obrada snimljenog materijala. Opsežnim zahva-



tima grafičke obrade, preuzimaju se samo određeni elementi svetova igara, npr. izdvajaju se likovi ili predeli, koji se zatim obrađuju i kombinuju sa elementima iz drugih igara ili sa likovima i narativima iz drugih medija, napuštajući originalni svet priče i njegove karakteristike, te ih slobodno kombinujući i ukrštajući sa drugim svetovima. Posebnost mašinima u MMORPG video-igrama, međutim ogleda se upravo u prisustvu većeg broja avatara koje vode igrači, čija se uloga može uporediti sa radom lutkara (ako se radi o snimanju forme prema predefinisanoj scenariju).

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

Prva mašinima poznata široj publici snimljena u MMORPG igrama za potrebe drugih medija (na televiziji) bila je epizoda serije *South Park* „Make Love Not Warcraft” (2006), u kojoj je oko polovine materijala snimljeno direktno u svetu igre. Zahvaljujući ovoj epizodi širi auditorijum je upoznao tada tek dve godine star, a veoma raširen fenomen igracke kulture igre *World of Warcraft*. Izdavač igre, Blizzard Entertainment, pomogao je snimanje obezbeđujući prostor u igri, praktično virtuelni *setting* za snimanje filma. Epizoda se na ironičan način u maniru karikature bavi društvenim i psihološkim fenomenima i stereotipima koji se vezuju za MMO igracku kulturu, a snimci iz virtuelnog sveta igre uklopljeni su u animirani sadržaj epizode, odnosno predstavljaju doživljaje glavnih likova serije u svetu igre *World of Warcraft*. (Machinima.com 2006). U istoj igri 2007. godine snimljena je TV reklama za promociju Tojotinog vozila, koristeći reference i anegdote iz same igre, koje su ušle u širi domen popularne kulture i van igracke zajednice.

Uzimajući u obzir da je snimanje mašinima prvobitno direktno zavisilo od uslova sredine u igri – osvetljenje, smena dana i noći, događaji u svetu igre,<sup>10</sup> snimanje, kao i u fizičkom svetu, mora

---

10 Uz minimalno korišćenje programa koji, zbog smernica i pravila MMORPG igara, ne mogu značajno da modifikuju svet igre – dozvoljeno je uglavnom menjanje osvetljenja ili položaja kamere.

da se prilagodi uslovima sredine (npr. izbor lokacije ili usmeravanje slučajnih prolaznika), te pokazuje i druge sličnosti sa snimanjem video-materijala u stvarnom svetu: kostime, statiste, montažne tehnike, korišćenje ambijentalnog zvuka, dodavanje *voice-over-a*, naknadno dodavanje zvučnih efekata itd.

Mašinime mogu da obrađuju teme u vezi sa konkretnom igrom u kojoj se snimaju, drugim igama ili umetničkim delima, stvarajući multiverzume, parodije ili dokumentarne programe o događajima i stanju sveta igre u određenom trenutku, odnosno da služe kao arhivski materijal koji dokumentuje *gameplay* i mehaniku igre, te sadržaje koje stvaraju igrači u određenom trenutku, narative koji se pojavljuju – „izranjaju” tokom igranja, imajući u vidu stalnu promenljivost MMORPG okruženja, koju menja kako razvojni tim igre programskim i sadržinskim modifikacijama, tako i igrači svojim delovanjem. Takođe, mašinime služe kao uputstva drugim igračima kako da obave zadatke, savladaju prepreke ili da stignu do određenog mesta (na primer, ovi materijali mogu da budu ostvareni u vidu putopisa koji ukazuju na delove sveta koji pre snimanja nisu bili dostupni igračima ili koji su naknadno zatvoreni-nedostupni za igranje).

O razvoju i popularnosti ovih formi svedoče podaci da se materijali snimljeni u igri oblikuju i u vidu serijala, redovne epizode *talk show* programa se snimaju u svetu igara (npr. u okviru projekta *This Spartan Life* serijal *Selfies In the War Zone*), dok se filmski festivali mašinima organizuju od 2002. godine, a nagrade dodeljuju u brojnim kategorijama.

**Literatura:**

- Aarseth, E. J. (1997) *Cybertext—Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. J. (2014) "Ontology" in Wolf, M. J. P., Perron, B. (ed.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York and London: Routledge pp. 484–492.
- Abbott, H. P. (2008) *The Cambridge Introduction to Narrative*, second edition. Cambridge: Cambridge university Press.
- Chatmen, S. (1978) *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. New York: Cornell University Press.
- Daković, N. (2006) *Pojmovnik teorije filma* u Omon, Žak; Bergala, Alen at al. *Estetika filma*. Beograd: Clio.
- Jenkins, H.; Ford, S. and Green, J. (2013) *Spreadable Media: Creating Meaning and Value in a Networked Culture*. New York: New York University Press.
- Klastrup, L. and Tosca, S. (2014) "Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom and Social Gaming" in Ryan, M. L., Thon and J. N. (eds.) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press pp. 295–314.
- Juul, J. (2014) "On Absent Carrot Sticks, The level of Abstraction Video Games", in Ryan, Marie-Laure and Thon, Jan-Noël (Eds.) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press, pp. 173–192.
- Prop, V. (1982) *Morfologija bajke*. Beograd: Prosveta.
- Ryan, M. L. (2006) *Avatars of Story*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Ryan, M. L. (2014) "Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of Media-Conscious Narratology" in Ryan, Marie-Laure and Thon, Jan-Noël (Eds.) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press pp. 25–49.
- Ryan, M. L., Thon, J. N. (eds.) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press pp. 25–49.
- Tronstad, R. (2008) "Character Identification in World of Warcraft: The Relationship between Capacity and Appearance" u Corneliussen, H. G. and Rettberg Walker, J. (eds.) *A World of Warcraft Reader*. Cambridge, London: The MIT Press, pp. 249–264.

**Vebografija:**

Machinima.com (2006). "Make Love, Not Warcraft", 15. novembar 2006, dostupno na: <http://web.archive.org/web/20070519205936/http://www.machinima.com/article.php?article=459> [Pristuljeno 29. 10. 2017].

Biljana Mitrović  
Independent researcher, Belgrade

## **NARRATIVE IDENTITY/ES IN MMORPGs TEXT**

### ***Summary***

The aim of this paper is to analyse narrative strategies used in MMORPGs (massively multiplayer online role-playing games). The presented classification positions narrative practices of these multiplayer game worlds in relation to the concept of story, narrative and the storyworld, as well as to the strategies used in other media and arts (literature, film) – also applied in games designed for a single user – presenting practices that are common but also those that are specific to MMORPGs. The paper elaborates specific categories of narratives that appear in these games, as well as specific application of the storyworld concept. It analyses the function of space in the context of narratives in these worlds, and avatar positions as a part of the narrative discourse. Finally, special attention is paid to the practice of machinimas created in these games, or on the basis of the graphic and narrative content taken from MMORPGs, as a representative new media narrative form that reflects wide availability and applicability of the media through amateur (DIY), as well as professional practices of creative work in video content producing.

### ***Key words***

video games, MMORPGs, narrative, storyworld, machinima