



СТВАРНИЈЕ ОД СТВАДНОГ

Љиљана Гавриловић

антропологија Азерота

ISBN 978-86-7587-080-7

Љиљана Гавриловић

Стварније од стварног
- антропологија Азерота -

SERBIAN ACADEMY
OF SCIENCES AND ARTS

INSTITUTE OF ETHNOGRAPHY

SPECIAL EDITIONS
Volume 84

Ljiljana Gavrilović

Realer than Reality
- Anthropology of Azeroth -

Editor
Dragana Radojčić

BELGRADE 2016

СРПСКА АКАДЕМИЈА
НАУКА И УМЕТНОСТИ

ЕТНОГРАФСКИ ИНСТИТУТ

ПОСЕБНА ИЗДАЊА
Књига 84

Љиљана Гавриловић

Стварније од стварног
- антропологија Азерота -

Уредник
Драгана Радојичић

БЕОГРАД 2016.

Издавач:
ЕТНОГРАФСКИ ИНСТИТУТ САНУ
Кнез Михајлова 36/IV, Београд, тел. 011 26 36 804
eisanu@ei.sanu.ac.rs, www.etno-institut.co.rs

За издавача:
Драгана Радојичић

Рецензенти:
др Инес Прица
проф. др Миланка Тодић
проф. др Драгана Радојичић

Секретар редакције:
Марија Ђокић

Лектор:
Ивана Башић

Коректор:
Марија Ђокић

Фотографија на корицама
Саша Рељић, *Gray view*, 2015.

Техничка припрема и штампа:
Академска издања
Београд

Тираж
500 примерака

Штампање публикације финансирано је из средстава
Министарства просвете, науке и технолошког развоја
Републике Србије

Садржај

ОДЛАЗАК У АЗЕРОТ	11
ЈАВНИ ДИСКУРС: УОБИЧАЈЕНА ТЕХНОФОБИЈА	12
АУТОЕТНОГРАФИЈА	16
КОРАК У СВЕТ	19
ДЕЉЕНИ ИСТРАЖИВАЧ И ДЕЉЕНА АНТРОПОЛОГИЈА	23
НОВИ ПРОСТОРИ, НОВА ИСТРАЖИВАЊА?	27
НОВИ ПРОСТОР, СТАРА МЕТОДОЛОГИЈА	30
ИСТРАЖИВАЊА НА (НЕ)ОБИЧНОМ МЕСТУ: МЕТОДОЛОГИЈА И ЕТНОГРАФИЈА	35
<i>Методолошки приручник</i>	<i>35</i>
<i>Добра = омиљена = читана етнографија</i>	<i>38</i>
ПЕРСПЕКТИВЕ	40
ИЗГУЂЕНИ У ПРЕВОДУ	43
<i>Конкретна етнографија: лично искуство</i>	<i>44</i>
О ТЕРМИНОЛОГИЈИ ИЛИ: ПИШИ КАО ШТО ГОВОРИШ	47
ВРЕДНО И НЕ/МАЊЕ ВРЕДНО	47
<i>Опште: енглески</i>	<i>47</i>
<i>Додатно локално: српски</i>	<i>49</i>
О ДИГИТАЛНИМ СВЕТОВИМА НА СРПСКОМ ЈЕЗИКУ	50
СИНТЕТИЧКИ/ВИРТУЕЛНИ/ДИГИТАЛНИ СВЕТОВИ ..	55
СВЕТОВИ И КАКО ИХ ДЕФИНИСАТИ	56
СТВАРНИ "СТВАРНИ" ЖИВОТ	59
НЕПРЕПОЗНАТА ИСТОРИЈА: <i>SIERRA ONLINE</i>	61
КО ЖИВИ У СВЕТУ ИЗА МОНИТОРА?	64
<i>Плаво за дечаке, розе за девојчице</i>	<i>65</i>
КУЛТУРЕ И ЊИХОВО НАСЛЕЂЕ	69
<i>Трајање, вредност, материјалност и друге тривијалије ...</i>	<i>71</i>
<i>... и правни проблеми</i>	<i>76</i>

<i>Демократизација, покушаји и перспективе</i>	78
WOW УНИВЕРЗУМ: НИМАЛО НЕСТВАРАН	81
СТАНОВНИШТВО: СВЕ СУ ЖИВОТИЊЕ ИСТЕ, САМО СУ НЕКЕ ИСТИЈЕ.....	83
<i>Northern Stranglethorn или сан о Африци</i>	88
ПОЛИТИКА ЈЕ СВУГДЕ СР*ЊЕ, А МОЋ ЈЕ ИЗАЗОВ	90
ЛЕПОТА ИЗБОРА ЛЕПОТЕ	93
СОЦИЈАЛИЗАЦИЈА И ДРУГЕ АУТОЕТНОГРАФСКЕ ЦРТИЦЕ	103
СВАКОДНЕВНЕ ЈУТАРЊЕ РУТИНЕ	103
ПОНЕДЕЉАК ЈЕ У СРЕДУ, ПОНОЋ ЈЕ У 3 УЈУТРО	105
НЕ МОЖЕШ СЕ РОДИТИ ПОНОВО	106
GOOGLE ЈЕ МОЈ НАЈБОЉИ ДРУГ: СОЦИЈАЛИЗАЦИЈА И СТАЛНИ ПРОЦЕС УЧЕЊА СВЕТА	108
СМРТ ГИЛДЕ И ТРАЈНА ПРИЈАТЕЉСТВА.....	110
УЛТИМАТИВНА ПОБЕДА: ДА ИЛИ НЕ?	112
ГОРДОСТ (КАО КОНТРОЛИСАНА ЕКОНОМИЈА) И ПРЕДРАСУДЕ..	113
ДА ЛИ ЈЕ ИМАТИ НОВАЦ УСПЕХ И У ДИГИТАЛНОМ СВЕТУ?	116
ИЗАЗОВИ	119
ИГРЕ И (КАО) ЕСКАПИЗАМ	121
ВИРТУЕЛНИ ЗАНАТИ	125
ЗАНАТИ У ФИЗИЧКОМ СВЕТУ ДАНАС	125
УЧЕЊЕ ЗАНАТА И СВАКОДНЕВНА ПРИМЕНА	129
ИЗБОРИ ПРОФЕСИЈА	134
ОДЛАЗАК У АЗЕРОТ КАО ПРЕЛАЗ ПРЕКО ГРАНИЦЕ	139
ИЗБОР СТРАНА И ФЛУКТУИРАЈУЋИ ИДЕНТИТЕТИ	143
УЧЕЊЕ ПОНАШАЊА	146
НОВИ ПОЧЕТАК	151
ДИГИТАЛНА ВЕЧНОСТ	153
ИЗВОРИ И ЛИТЕРАТУРА	157
ИЗВОРИ.....	157
<i>Романи, приче</i>	157
<i>Новине</i>	158

<i>Интернет</i>	158
<i>Остало</i>	159
ЛИТЕРАТУРА	160

*Живот људског бића углавном је безвезан.
Видео-игре су једина ствар која га чини
подношљивим.*

(Klajn 2011: 19)

Одлазак у Азерот

Уводни цитат би се у јавном дискурсу могао схватити као претерана изјава или као слобода која се допушта писцима SF¹ литературе, али која никако није применљива у "стварном" свету, јер би он требало да буде успостављен на крајње рационалним принципима, у смислу Веберове анализе односа пуританске етике и духа капитализма (Veber 2011), а који су до свог пуног сјаја стигли управо у савременом, неолибералном/постлибералном контексту. Но, упркос високофаворизованом моделу континуираног рада и сталне ефикасности, која је – како ће се касније видети – стални истински узрок критике игара/играња, све је већи број људи (у државама Запада пре свега, али и у неолибералним државама Истока: Индији, Кини, Јужној Кореји, Јапану) који би се у потпуности сложили са овом изјавом једног од Клајнових јунака. Видео/дигиталне игре су постале део њихових "стварних" живота, на начин који пре само неколико деценија није изгледао могућ осим, опет, у оквиру SF конструкција (дистопичне) будућности.

Стога су оне, заједно са световима и културама који унутар њих настају и функционишу, постале и логичан терен антрополошког испитивања, јер би антрополози морали да се баве стварима/проблемима/процесима који су *важни* испитиванима, а игре то свакако јесу. Поред тога, померање све већег броја људи из "стварног" у виртуелне/синтетичке светове мења "стварни" свет, и то јесте један од савремених процеса трансформације друшт(а)ва/културе који је неопходно пратити (за само пар деценија биће га немогуће реконструисати), ако желимо да, и у нашим савременим друштвима, антропологија и даље буде релевантна дисциплина.

¹ Акроним од енглеског термина *Science Fiction* којим се означава жанр, а који је, по мом суду, боља опција од коришћења прилично непрецизног одомаћеног превода *научна фантастика* (Gavrilović i Kovačević 2015: 989–992).

лина, односно да "антрополози играју значајну улогу" у њиховом животу и историји (Bošković 2015: 18).

Јавни дискурс: уобичајена технофобија

Све научне и технолошке иновације су одувек изазивале отпор јавности, па ни дигиталне игре нису остале поштеђене јавног одбијања и, неретко, осуде, иако су се играчи, упркос томе, лудо забављали.² Од осамдесетих година 20. века, прва истраживања дигиталних игара била су усмерена на ефекте које игре производе како на саме играче, тако и на њихово окружење, расправљајући и о питањима њихове претпостављене „опасности“ по стварни свет, да би савремена истраживања обухватала све шире импликације постојања синтетичких светова, или чак разматрање тих светова самих по себи. Упркос томе, још увек је штампа, али и други медији, препуна (квази)анализа које тврде да превише (шта би било превише, односно шта је довољно?) играња доводи до овог или оног поремећаја код особе која се игра, с тим што се спектар могућих/препостављених оштећења креће од уобичајене социјализације (играчи су

² Понекад ми изгледа да је савремена западна цивилизација усмерена на укидање било каквог задовољства, односно сталну производњу несигурности (првенствено засноване на страху за здравље, као актуелној полузи за контролу понашања) код најшире популације: немојте да једете, пијете, пушите оно што желите, када и колико желите, немојте да упражњавате секс, да седите на сунцу или да забушавате са свакодневним вежбањем, јер све то није здраво: добићете све могуће болести које можете да смислите, а можда и неке сасвим нове. Вредело би испитати колику улогу у тим континуираним притисцима на широке народне масе има економија, а колико протестантски (или шире гледано хришћански) *Weltanschauung* и Кантова естетика, по којима никако није пристojно, бар за „обичне“ људе, да буду срећни/задовољни и собом и животом. Или, да цитирам Вебера: протестантска аскеза је усмерена пре свега "против *неуслишеног* уживања живота и радости коју он пружа" (Veber 2011: 110), што се у потпуности може применити и на игре, макар оне биле дигиталне.

несоцијализоване или недовољно социјализоване особе³), преко неуспеха у свакодневном функционисању и проглашавања играња болешћу зависности,⁴ до физиологије (оштећења очију, мозга итд.). Ове последње констатације ме, некако, неодољиво подсећају на читав низ ранијих убеђења сличне врсте:

- пре отварања прве редовне железничке линије (између Ливерпула и Манчестера, 1830. године), постојао је страх да ће, због брзине кретања, путницима бити немогуће да дишу, или да ће им очи бити оштећене јер неће моћи да се прилагоде брзини којом слике крајолика промичу поред њих (15 миља на сат, дању на отвореној прузи) (Cossins 2010);
- током 19. века било је лекара који су сматрали да су болести материце код девојака проузроковане превеликом конзумацијом романа (Fisk 2001: 108–109) – оних истих које ми данас сматрамо класичном литературом, и жалимо се што их омладина оба пола не чита,⁵

³ Опис играча заснован на уобичајеним предрасудама каже да је то лик "који има сто педесет кила и живи у мамином подруму у предграђу Детроита" (Клајн 2011: 215), или неког другог великог америчког града, без икаквих RL социјалних веза.

⁴ На пример: "Обраћам се родитељима и апелујем – чувајте своју децу од игрика! Мој син је неосетно подлегao том злу. Веровали или не, али ова зависност није ништа лакша или другачија од heroinske. Од финог и узорног детета, доброг ученика, друштвеног тинејџера постао је алкaв, хистеричан, неocenjen из многих предмета... Расуло у кући. Лечење одбија и само празна обећања да ће престати." <http://ispovesti.com/ispovest/1792363>, 29. јануар 2016. Више од 5000 посетилаца је ову изјаву позитивно оценило.

⁵ Роман је тек током 19. века постао нови медиј, широко заступљен у популарној култури, и дуго је сматран литературом/забавом за пук, док је "озбиљнија" литература (читај: поезија) била књижевност за образовану елиту.

Вилијамс наводи кратку историју амбивалентних односа према новим облицима комуникације, који су пратили телеграф, цубокс, телефон,

- пре само деценију-две јавно су изражавана уверења (такође често подупирана резултатима „научних“ истраживања) да мобилни телефони изазивају низ различитих поремећаја и болести, укључујући туморе на мозгу.

Без обзира на чињеницу да људи, упркос овој логици сталног плашења, весело све више користе нове технологије, које им олакшавају и/или улепшавају живот, и без обзира на низ медицинских истраживања која нису показала никакву корелацију између коришћења мобилних телефона и добијања тумора, у медијима се ова врста технофобичног приступа и даље често јавља.⁶

Већина људи, чак и оних који свакодневно користе рачунаре, мобилне телефоне, таблете и/или друге дигиталне платформе, не сматра себе играчима, или се бар јавно не дефинише тако. Наравно, то је последица чињенице да се играње сматра нечим што је неозбиљно и непродуктивно трошење времена, а што не приличи "одраслим" и "озбиљним" људима (cf. Saler 2012).⁷ Притом ће 90% њих, на послу

новине, филм, радио, телевизију, све до, сада актуелних, дигиталних игара и Интернета.

⁶ Један пример од пре неколико година, али у време када су мобилни телефони већ били увелико део свакодневице: „Наука још не може да да коначни одговор на питање какве су последице дуготрајне употребе мобилног телефона, али резултати бројних студија су алармантни. Најновије истраживање упозорава на озбиљну повезаност између малигних обољења мозга и дуготрајне употребе мобилних телефона. Ради се о ризику од 40 одсто, а уз тумор мозга, спомиње се карцином акустичног живца и карцином пљувачне жлезде.“ (Anonim... 2010).

⁷ Ту би се, вероватно, могла повући паралела и са социјалном стигмом, која је током осамдесетих година 20. века пратила играче аркадних игара, а што је, према Вилијамсу, била последица страха од нарушавања актуелне/пожељне социјалне структуре, јер су се у локалима са аркадним играма налазили, упознавали и међусобно комуницирали људи свих раса, класа, родова, образовних и социјалних статуса, те су оне имале субверзиван и анархистички потенцијал, који је требало сузбити (Williams 2006).

или код куће, док чекају аутобус или у њему, у доколици отворити неки пасијанс, сложити слагалицу, гађати лоптице исте боје или одиграти неку другу, потпуно бенигну "игрицу".

Иако ова врста (само)дефинисања није била у фокусу мог истраживања, током њега сам почела да обраћам већу пажњу на понашање људи у јавном превозу:⁸ бар половина је проводила време гледајући у мобилни телефон, од чега се велики број њих играо. И сваки пут када сам разговарала са људима који себе дефинишу као неиграче испоставило се да ипак повремено играју неку од *casual* игара (на телефону или рачунару), али не сматрају да их то сврстава у категорију играча дигиталних игара.

Тако су, заправо, дигиталне игре ушле практично у свачији живот и због тога су постале – бар по мом уверењу – важне за разумевање понашања људи у савременом свету, те тако и предмет истраживања антропологије као дисциплине.

Но, да ли је могуће да се било који антрополог укључи у овакво истраживање, односно шта је – пре свега – предуслов за квалитетно истраживање простора о коме велики део популације (у домаћим условима много већи него у Западним и неким Источним државама) не зна ништа? По мом уверењу, а у складу са досадашњим истраживањима, о којима ће касније бити више речи, једини (али безусловно неопходни) услов који истраживач мора да испуни јесте – да и сам буде играч. У том смислу, да парафразирам Џенкинса:⁹

⁸ Неусмерено (пре би се могло рећи усмерено, али неструктурирано) посматрање можда није најбољи могући начин за прикупљање података, али свакако може да пружи увид у трендове.

⁹ Џенкинс (један од данас најзначајнијих аутора који се баве популарном, културом и фановском продукцијом) годинама је саопштења на различитим скуповима почињао са: "Hello. My name is Henry. I am a fan", што је постало и прва реченица једне од његових књига (Jenkins 2006: 1).

ја сам антрополог и *ја сам* играч и сматрам да је спој те две улоге неопходан за било какво валидно антрополошко истраживање синтетичких светова или у њима.

Аутоетнографија

На једном скупу пре сада већ више од пет година,¹⁰ на коме је требало да се говори о игри уопште, а ја сам говорила о дигиталним играма, изложила сам готово чисту аутоетнографију – лична и породична искуства везана за играње на дигиталним платформама (у конкретном случају, пре свега, рачунарима). Моја тадашња претпоставка била је да ћу тиме изазвати бар две врсте негативних реакција: на аутоетнографију као валидан материјал подложен анализи, као и на изнете закључке који говоре у корист дигиталног играња, а који нису производ само учествовања као основног антрополошког методског поступка за прикупљање валидних података о истаживаном (дакле: личног искуства) и дугогодишњег усмереног и неусмереног посматрања, него се у потпуности поклапају са резултатима обимних и разноврсних истраживања која се током последњих четврт века објављују у свету.

Моја сопствена (неки, нарочито неиграчи, рекли би мрачна или бар асоцијална) играчка прошлост (и садашњост) у потпуности ме, наравно, онемогућава, да „објективно“ (ма шта то значило) говорим о световима дигиталних игара, што ме, заправо, ставља у савршено нормалну антрополошку позицију према проучаваном: ја га одређујем *својим* погледом на стварност. Или, како каже Лич: о чему или коме год писали, увек пишемо о себи.¹¹ Због тога ми је изгледало да је

¹⁰ *Традиционална естетска култура V: игра*, Ниш, 12. фебруара 2010.

¹¹ "Како би могло бити другачије? Једини его за који знам из прве руке је мој сопствени. Када Малиновски пише о тробријанидским острвљанима, он пише о себи; када Еванс-Причард пише о Нуерима, он

аутоетнографија једини могући начин за први ниво „објектификације“ приче о дигиталним играма, јер потпуно јасно дефинише моју позицију, искуства и однос према проучаваном, нимало маскиран буквално-позитивистичким маниром писања, тако уобичајеним у класичној домаћој етнографској продукцији (Gavrilović 2011: 123–138). Притом, стављање акцента не на посматрање, него на учествовање током истраживања (о чему ће такође касније бити више речи) даје нови квалитет аутоетнографији: заправо је свака етнографија базирана на етнографском методу прикупљања података, односно посматрању са учествовањем – великим делом аутоетнографија.

Дакле, за почетак ипак аутоетнографија. Први рачунар (ХТ, зелени монохроматски монитор, без икаквог *hard*-диска – само 2 *flopy* јединице и DOS¹² који се учитава са флопија) имала сам од 1986. године. Почела сам да се играм на њему – *Tetris*, *Pipes*, *Pop Corne*, *Digerr*, *Packman*. Те мале, са данашњег становишта савршено глупаве игре које ипак, осим добрих рефlekса, захтевају и брзо логичко мишљење, трошиле су велики део мог времена. Затим је дошао (и даље монохромни, али сада VGA) АТ, сада са жутим монитором и чак (!!!) 2GB *hard* диска, а са њим и авантуре и аркадне авантуре – духовите, линеарне приче у којима главни јунак (врло брзо, већ у *Kings Quest*-у III,¹³ јунакиња) извршава разне задатке и, на крају, ако успешно прође читав пут, осваја круну и/или спасава свет. Уз њих сам написала докторат, играјући се доследно пре, после, а често и у току писања. Онда је *Sierra Online* продата, па више није било

пише о себи. Било који други начин описивања претвара карактере из етнографских монографија у механичке направе" (Lič 2008: 40).

¹² DOS (Disk Operating System): оперативни систем за IBM PC компатибилне рачунаре у периоду 1981–1995, односно до 2000. године, ако се урачунају и делови DOS-а уграђени у WINDOWS оперативне системе 95, 98 и *Millennium Edition*.

¹³ Игра се појавила 1986. године, а ја сам је играла пар година касније.

мојих омиљених авантура, и ја сам паузирала пар година (играјући, додуше, низ аркада, које сам знатно мање волела). Потом је 1993. стигла DOOM и њени бескрајни клонови, уз које сам открила да имам знатно крвожеднију природу но што сам могла да претпоставим, али и добар периферни вид (особина за коју више истраживања тврди да се развија током играња ове врсте игара). Наравно, уз то сам уредно играла бескрајне *puzzle*-ове, *board games* (чак и шах, али знатно више разне врсте игара са картама, *Mahjong* и сличне "замајалице" – то, на неки начин, чак и нисам сматрала, нити данас сматрам, играњем – то су више биле, а и сада су, паузе за размишљање), тенисе, флипере, голфове, билијаре, покере и друге коцкарске игре (сви моји рачунари остали су ми дужни огромне количине виртуелних долара).

Моја деца су села за рачунар пре него што су научила да читају, најмлађе од њих пре него што је проговорило. Иако неписмени у сваком смислу речи, веома добро су знали да се крећу рачунарским простором, бар до њихових омиљених игара, као што су знали да, ако притисну исправну типку, јунак на екрану ради оно што они желе – скаче, мачује се, побеђује, а ако притисну погрешну – гине, и све креће из почетка. Нисам у томе видела никакав проблем, напротив – они су били весела, задовољна и комуникативна деца, а играњем, које им је причињавало огромно задовољство, успешно су се, по мојој процени, припремали за будуће одрасле животе.¹⁴

¹⁴ Истраживања Рут Бенедикт и Маргарет Мид, током прве половине 20. века, прва су указала на везу између типа културе који доминира у друштвеној заједници и начина на који се деца у њој играју. Данас би то требало да буде ноторна, општепозната чињеница: деца у предмодерној/сељачкој култури с краја 19. века играла су се такмичећи се међу собом у вештинама које су биле важне за њихове заједнице (cf. Крел 2005a, Крел 2005b) и/или уживљавањем у улоге које ће играти у својим каснијим, одраслим животима, док се савремена деца играју држећи миша и гледајући у екран рачунара. Наизглед – разлика је огромна. Но, у суштини – дете се, проводећи време у виртуелном свету

Деценијама сам се, ван пословног окружења, дружила готово искључиво са људима који су проводили озбиљну количину времена са рачунарима, играјући се, између осталог. Моја деца су се такође дружила са вршњацима који су играли исте игре, често се играјући заједно (такмичарске, пре свега борилачке игре за двоје). Унутар тих пријатељских кругова размењивале су се и игре и играчка искуства, пре свега начини како успешно савладати препреке задате унутар дигиталног простора, али и како доћи до жељене игре или шта се ново и занимљиво појавило. Укупно гледано, број социјалних веза и за мене и за моју децу није смањиван, него је чак повећаван, и постајао је знатно разноврснији управо захваљујући игрању, што се, иначе, уклапа у резултате различитих истраживања која се на ту тему обављају у свету.

Корак у свет

Дуго сам одлагала озбиљан улазак у било који ММО – све док нисам схватила да без темељног играња нећу бити способна да прецизно пратим оно што раде моји студенти, а све више њих се опредељивало да за семинарске или чак дипломске и мастер радове бирају теме из дигиталних светова, што је логично, јер ти светови чине интегрални део њихових живота, њих најбоље познају и они им омогућавају да споје лепо и корисно – у овом случају владање већ прикупљеним искуствима и академско напредовање.

На крају, да бих задовољила сопствену радозналост и проширила своје познавања најразличитијих типова игара (а оне се све веома разликују међу собом, па је тешко на основу

игре, у оба случаја учи вештинама које су важне за друштво у коме одраста, а које се никако не тичу само неопходне рачунарске писмености.

једне врсте говорити о другима),¹⁵ укључила сам се у огромну заједницу MMORPG¹⁶ играча (искуство које сам до тада успешно избегавала пре свега због количине времена које се у њега улаже), што је, потпуно у складу са мојом претпоставком, резултирало наредним месецима (и будућим годинама?) проведеним у алтернативном свету/животу. Последица те одлуке је и укључивање у ново поље истраживања, које је у Србији и даље прилично неуобичајено,¹⁷ а чији је резултат и ова књига.

Главна бојазан која ме дуго спречавала да упустим у играње било које од MMORP игара, била је претпоставка да ћу у виртуелном свету игре трошити значајно више времена и енергије него у реалном свету и да би због тога могле да трпе моје свакидашње обавезе. Но, онда сам размислила: шта

¹⁵ Јервинен у својој анализи показује да је екстремно проблематично правити генералне претпоставке о „компјутерским играма“, јер су оне најразноврснији медијски жанр до сада и оно што важи за једну групу/врсту/поджанр, никако се не може односити на другу (Järvinen 2002: 199).

¹⁶ Акроним од *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*. У овом типу игара се хиљаде играча крећу кроз исти универзум, градећи социјалне контакте, напредујући унутар изабраног окружења и сукобљавајући се са „непријатељима“ (предефинисаним, или са играчима који су изабрали супротни табор). Други често коришћени акроним је скраћена верзија овог – MMOG за *Massively Multiplayer Online Games*.

¹⁷ То је истраживачко поље које је у српској науци још увек готово неотворено: упит на KOBIS-у враћа само неколико библиографских јединица, од којих се неке односе на индустрију видео игара (Filipović 2013a), неки су општа разматрања (Maravić 2011 и 2012; Стојковић, 2012; Filipović 2013b), те се само један (релативно) успешно бави актуелним односом свет–играч–свет (Petkovska 2010). Ипак, постоји више дипломских, мастер и магистарских радова који су за сада необјављени (што може да укаже на разлику у прихватању ове теме између академске и научне заједнице), а 2010. године одбрањена је и једна докторска дисертација на Универзитету уметности, која је и публикована (Maravić 2011).

би се десило да сам неким чудом добила могућност (заправо новац) за неколико месеци (или, још боље, година) истраживања на Папуи Новој Гвинеји, Мадагаскару, у Непалу, Амазонији или било ком другом од претпостављених рајева за класична антрополошка истраживања? Шта би се десило да имам бар могућност (опет новац) за озбиљна истраживања на домаћем терену, негде ван мог редовног места боравка? Наравно да бих такву прилику прихватила оберучке, без икакве дилеме и имало премишљања, иако сва та истраживања подразумевају далеко већи искорак из свакодневних обавеза, јер се обављају негде другде, ван стандардног академског, научног и/или породичног окружења. Дакле: док сам на том "стварном" антрополошком терену, јасно је да не могу да држим наставу, пишем радове и извештаје или се бавим домаћинством из простог разлога што нисам у свом сталном/"природном" месту боравка и што је мој целокупни, не само радни дан (на терену је сваки дан радни), усмерен на прикупљање што је могуће већег броја података које ћу касније моћи/бити обавезна¹⁸ да употребим у професионалној каријери (користим у настави, напишем етнографије итд.), што значи и у породичном животу.¹⁹

У RL²⁰ теренским истраживањима антрополог је по правилу измештен из свог свакодневног простора и временског распореда. Све своје време на терену, сваки дан и по

¹⁸ Финансирање теренских истраживања претпоставља обавезу истраживача да резултате свог теренског рада обликује у етнографију (била то само грађа или и њена анализа) и учини је јавно доступном.

¹⁹ Од количине и врсте објављених резултата директно зависи плата истраживача (нарочито у институтским оквирима, али од тога зависе и напредовања у академским звањима, па сходно томе и плате универзитетских професора), те тако и финансирање свакодневног и личног и породичног живота.

²⁰ Уобичајени акроним за *Real Life*, термин који се користи за означавање "стварног" света у оквиру дистинкције стварно : дигитално /виртуелно/синтетичко, и у том смисли ће бити коришћен у даљем тексту.

цео дан, усмерен је само и једино на прикупљање података – свим техникама које му стоје на располагању, макар то било само посматрање распореда седења људи у кафани током "одмора", или успутни разговор са продавачицом у локалној трговини: све то даје податке/материјал који улази у општи скуп података, од кога ће касније настати етнографија као одговор на претходно постављено истраживачко питање. Теренско истраживање виртуелног света нема тај дивни елемент сепарације. Да – можете да ускочите у њега кад год желите и цена истраживања се своди на цену налога у игри/метасвету (ако та цена уопште постоји), али зато немате никакву могућност да се изместите из свакодневице.

То је истраживање које се, само на изглед, одвија овде: сатима седим закуцана за екран свог рачунара, са рукама на мишу и тастатури, те физички јесам присутна у RL али сам истовремено потпуно искључена, јер је моја свест, али и моја телесна активност²¹ (дакле: цела ја) на потпуно другом месту. Ипак, дан морате да делите на време посвећено послу, породици, пријатељима, кућним љубимцима, свим осталим предвиђеним и непредвиђеним контактима и ... истраживању. Тако, у овом случају, уместо апсолутне посвећености, истраживање добија само мали сегмент претрпане свакодневице у коме тешко да је могуће потпуно укључење у истраживачки мод. Утолико пре што околини изгледа да се ви "само играте", па је тако рад (ма колико забаван он био, то је *ипак* рад) обележен стално подељеном пажњом, која се одражава како на остварене резултате, тако и на огромно улагање најважнијег ресурса у дигиталном простору: време-на.

²¹ Шака на мишу: кретање, шака на тастатури: акција, обе су RL телесна активност, која обликује моју позицију и ефекте деловања у дигиталном свету.

После одлуке да се упустим у истраживање, при чему је *World of Warcraft*²² изгледао као једини логичан избор, пре свега због и даље непревазиђене популарности, али и због свог фантазијског карактера, који се уклапао у моја стандардна интересовања, следио је избор поступка. WoW је, као и многе друге игре ове врсте, осмишљен као изразито социјални простор: од играча се очекује да успостављају контакте са другима, да се организују у групе и да велики број задатака обављају заједнички. Но, ја лично нисам превше социјална ни у RL, па на почетку нисам имала никакву жељу да се социјализујем у синтетичком свету. Уосталом – позиција антрополога истраживача је и у RL прилично шизофрена: од њега се очекује да буде укључен и искључен у исто време – да учествује у животу испитиване заједнице, али да је истовремено посматра са "објективне" дистанце. Та лична позиција се током истраживања прилично променила: социјални аспект ми је постао најважнији део играчког искуства, обликујући у великом делу моје свакодневно понашање (прихватање задатака који ми се не допадају за потребе заједнице, уобичајена јутарња кафа са гилдашима,²³ разговори на чету до касно у ноћ, ситна оговарања чак: људска понашања на мрежи се не разликују превише од оних у RL).

Дељени истраживач и дељена антропологија

Како је основни елемент овог истраживања учествовање, то подразумева време утрошено на савладавање задатака у испитиваној игри/метасвету, које обезбеђује истражи-

²² Уобичајени акроним за ову игру је *WoW* и он ће бити коришћен у даљем тексту.

²³ Основна социјална јединица унутар свих дигиталних светова означава се термином *гилда*, чије је средњовековно порекло (институције) несумњиво повезано са медијевално-фантазијским карактером првих ММО. Термин се сада користи у свим наративним жанровима у MMORPG.

вачеву равноправност са осталим (испитиваним, посматраним) становницима простора. У, за мене актуелном, случају WoW-a, то је подразумевало достизање максималног нивоа за бар неколико карактера/аватара²⁴ различитих раса и класа, да бих могла да разумем како разлике у преференцијама играчких избора (ако нисам савладавала логику играња специфичне класе, не могу да претпоставим зашто се остали играчи опредељују / не опредељују за њу), тако и различити аспекти света/приче. Поред тога, неопходно је активно учествовање у друштвеном животу – како у активностима гилде везаним за реализацију постављених задатака (*dungeons, raids*, помоћ другим гиладшима), тако и у потпуно социјалним активностима (разговори у *guild chat*-у, различита окупљања). Уз све то је неопходно праћење разговора на јавним каналима (које заправо личи на прислушкивање туђих разговора, али није, јер се људи опредељују да размењују мишљења потпуно јавно, што значи да желе да њихове изјаве буду свима доступне). То све подразумева веома много времена и – подељену пажњу.

Тако је, заправо, истраживање у дигиталном свету обележено двоструко подељеном пажњом: између RL и истраживаног света, па даље у самом свету између личних задатака, сопствене изабране групе и јавног простора. Генерално гледано, то се често испоставља као далеко комплекснији задатак од било ког RL истраживања.

С друге стране, чини ми се да је тек данас могуће дословно спровести (иако, рекла бих, само у дигиталним световима) Рушову идеју о "посматранима" као онима који (поред антрополога или паралелно с њим) обликују етногра-

²⁴ Аватар: дигитална представа особе у синтетичким световима. Појединац може да има више аватара у сваком од светова, што значи да може да експериментише са идентитетима, као и (или чак лакше него) у стварном животу.

фију.²⁵ Иако је то сјајна идеја која настоји да укине хијерархијски однос између посматрача (као онога-који-креира-слику = антрополога) и посматраних, то у RL условима практично није могуће: знања и искуства посматрача и посматраних по правилу се толико разликују да је успостављање некакве хијерархије незаобилазно, ма колико се свако од нас трудио да остави простор за глас посматраних: то је увек и само простор који смо *ми* оставили *њима*.

Дигитални светови су, у том смислу, потпуна супротност RL истраживању. Наиме, истраживач, да би уопште могао да ради свој посао, мора да прође у потпуности исти пут као и било који други становник истраживаног света: од првих тетураних корака у некој стартној зони (моја лична искуства са ММО световима се заснивају углавном на WoW-у,²⁶ али се то у великој мери може генерализовати), преко лаганог развијања тог првог лика – које је споро, јер подразумева комплетну социјализацију, али истовремено и савлађивање механике игре и упознавање света.

За први карактер ми је требало негде око шест месеци да се пробијем до тадашњег максималног деведесетог ни-

²⁵ "Чини ми се да је тај тип учесничког истраживања, ма колико идеалистички могао изгледати, данас једино морално и научно изводљиво антрополошко стновиште" (Rouch 1973/2003: 44).

Руш наравно говори о визуелном/филмском обликовању етнографије, али би се исти концепт могао применити и на све остале постојеће облике етнографија. И, негде у исто време, иста идеја се појавила и у оквиру нове музеологије, инсистирањем да изложба треба да буде (и) глас оних чија се култура приказује, а музејске приче о "посматранима" такође могу бити етнографије (и то најчешће јесу), само испричане другим (музеолошким) језиком. Касније је развијена идеја мултиовалних етнографија, која би требало да се односи на класичне производе антрополошког теренског рада.

²⁶ Моје друго искуство (улазак у *Second Life*) се завршило неславно: првог дана сам се заглавила у некој води (а да се нисам удавила), из које нисам знала где треба даље да идем. Мој несрећни аватар и данас стоји тамо, чекајући да се укључи у живот/свет.

воа.²⁷ Годину и по дана касније, са шест ликова на максималном нивоу, и даље се запањим сваки пут када олако прођем делове на којима сам са првим аватаром данима била заглављена. Дакле: моја искуства и искуства "посматраних" се практично не разликују, јер смо сви морали да прођемо исти пут – од сиротог нуба²⁸ који (као и свака новорођена беба) не зна ништа о свету у коме се налази, до искусног становника света, који поставља сопствене циљеве и обликује стратегије њиховог остваривања. И који се понекад нервира зато што "деца" (нубови, неискусни играчи) не знају све што он зна.²⁹

Дакле, показано на личном примеру: у оваквој врсти истраживања глас антрополога никако не може бити изнад гласа испитиваних, јер је антрополог – самом одлуком да уђе у свет – постао део заједнице испитиваних (онако како је немогуће постати део било које RL заједнице коју желимо да испитујемо), и његово знање (антрополошко) га никако не позиционира изнад осталих чланова колектива, са којима дели знања о свету и разумевања односа који у њему постоје. То је права дељена антропологија.

И то је, бар за мене, један од лепших аспеката овог истраживања.

²⁷ Чести су играчи који постизање максималног (сада стотог) нивоа сматрају успехом (објективно то јесте успех) и желе да га поделе са заједницом. Један од њих, поносан на свог ловца, каже да га је такође развијао 6 месеци: <https://www.facebook.com/groups/2204263287/>.

²⁸ *Noob* – играч-почетник, позајмљеница из енглеског, уобичајена и у српском играчком жаргону.

²⁹ Ја нисам склона томе, јер сам свесна да постоји још јако много аспеката света које не знам. Ипак, ухватила сам саму себе како се нервирам јер људи из групе са којом сам била у једној од класичних *WoT* тамница не знају шта све и којим редом треба да се уради (*Ко још, забога, не зна Gundrak напамет???*) Наравно, истовремено сам схватила на који начин и колико често ја нервирам играче који су бољи/искуснији од мене и то је било прилично просветљујуће искуство.

Нови простори, нова истраживања?

У време када су савремени виртуелни светови почели да настају, дакле у време наглог развоја рачунарства и мрежног повезивања, 90-их година 20. века, успостављено је и гледиште да су нови медији заменили материјално нематеријалним, односно атоме битовима и материју умом:

"(о)ва линија размишљања карактеристична је за оно што се може назвати дигиталним мистицизмом, посебну грану технолошког детерминизма у коме се дигиталност и софтвер сматрају онтолошки нематеријалним детерминантама нових медија. Нови медији и њихови ефекти се стога виде као 'хипер-', 'виртуални' и 'сајбер' – што значи ван познате материјалности, као да постоје независно од уобичајених материјалних ограничења и детерминанти као што су материјална тела, политика и економија. Иако је ова врста дискурса критикована од самог почетка као специфична идеологија,³⁰ она је ипак била истрајна и њени трагови се и даље могу открити у садашњим академским дискурсима" (van den Boomen and all 2009: 8).

На трагу тог дискурса, дигитални/синтетички/виртуелни светови се и данас најчешће сматрају нечим што се дијаметрално разликује од RL искуства, нечим што није "стварно" у RL смислу, али нико – осим, понекад експлицитно, а чешће имплицитно, антрополога – не повлачи паралелу између њих и виртуелних светова предмодерних народа, пре свега због њихове технолошке заснованости.

³⁰ Аутори наводе пример критике у: Barbrook and Cameron 1995.

Из укрштања ових дискурса следи и чињеница да је глас антрополога који се бави испитивањима светова који постоје само у другачијој категорији реалности и који су измишљени³¹ (бар у нашој академској заједници³²) и даље глас са маргине, јер су светови који не припадају ономе што модерно доба препознаје као стварно, сами по себи и даље у великој мери дискредитовани – на трагу уверења које је на снази од Просветитељства до данас (дакле током читавог модерног доба) – да су све приче о чаролијама (а измишљање је, такође, чаролија) повезане са когнитивном перспективом група које су западне елите традиционално дефинисале као инфериорне: "примитивних", жена, деце и нижих класа (Saler 2012: 9). Рационални одрасли могли су повремено да искораче у чаробне светове док вежбају имагинацију, али је за/измишљање остајало подређено разуму, чак је виђено као потенцијално опасан подстрекач чежње за другачијом стварношћу, што је супротно увреженом схватању "нормалне одраслости", за коју би се требало прилагодити постојећој стварности без остатка и, наравно, без преиспитивања.³³

³¹ Они су, заправо, веома слични просторима о којима Толкин говори још 1947. године, дефинишући вилинске приче, за које он тврди да нису приче о вилама, него приче о простору у коме оне (могу да) постоје (Толкин 2002).

³² Број чланака у научним часописима, доктората и књига које се објављују у свету показује да је ова тема у глобалним оквирима изашла из маргине у главни ток наука које се баве културом и друштвом.

³³ То се развија чак дотле да се "непримерени" интерес за фантастику, сматра зависношћу:

"након што конзумирате једну епску фантазију, биће тешко да станете. Видели смо људе са пристojним пословима и нормалним, здравим везама, како се крећу од *Змајевих јахача Перна* ка наставку *Точка времена*. Одатле следи кратка, клизава низбрдица ка *Warhammer-у 40,000*, и потпуно социјално искључивање са знањем шта је *'chaotic goblin'*" (Anonim 2011).

Иако је, због укорееености рационалистичког дискурса, академско бављење измишљеним световима веома дуго било неприпоручљиво (како се "озбиљан" истраживач може бавити нечим што је у потпуности "неозбиљно"?), захваљујући томе што су медији и популарна култура током последњих деценија постали легитимна поља истраживања, измишљени светови обликовани у филмовима, ТВ серијама и, нарочито, литератури, постали су и легитимна тема антрополошког истраживања, пре свега јер је схваћено, како сам на другом месту већ рекла (Гавриловић 2011а: 6–7), да је:

- тзв. стварни свет такође у великој мери измишљен, односно – свака га култура и сваки појединац унутар ње види на специфичан начин и својим виђењем га стално поново обликује (= измишља), и да се
- измишљање „измишљених“ светова базира на перцепцијама стварности (и природе и друштва), те заправо не говори толико о световима који *нису* (онима које смо и декларативно измислили), него о оном који *јесте* (оном кога свакодневно поново измишљамо).

С друге стране, како каже Џорџ Маркус,³⁴ позивајући се на бројна антрополошка истраживања шаманизма, ритуалних система, времена сна аустралијских Аборигина или меланезанског схватања богатства, антрополози су се од самог настанка дисциплине бавили виртуелним световима (дакле: световима који не постоје у рационалистички схваћеној материјалној реалности), односно посматрали су и описивали

Легитимитет оваквим изјавама, ако се сматра да новинарско/уредничко уверење није довољно, даје се позивањем на овакве и сличне изјаве непостојећих професорских ауторитета (проф. Henry Brubaker, Institute for Studies, који се овде цитира, личност је о којој нема никаквих података, осим најразличитијих наводних изјава у штампи).

³⁴ Занимљиво је да је предговор приручнику писао Маркус, антрополог који је, заједно са Клифордом, уредио *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*, зборник који је покренуо промену парадигме у дисциплини.

"интимну, свакодневно живљену људску реалност повезану са паралелним и невидљивим световима бића и духова, који одражавају и прате све што се дешава у свакодневном животу" (Marcus 2012: XV)

и да је управо због тога занимљиво пратити како се та класична истраживања данас трансформишу у истраживање ових, нових дигиталних, неопипљивих светова.

Нови простор, стара методологија

Улазак у сасвим ново поље истраживања, какво је (бар на први поглед) истраживање дигиталних светова, поставља пред антрополога методолошке изазове који су (опет на први поглед) јединствени: рекло би се да нови медиј, који дефинише нови простор и омогућује обликовање нових култура, захтева и нове методолошке алате за прикупљање података, односно за теренски рад. Међутим, пажљивије посматрање услова кретања синтетичким световима показује да се ту истраживач суочава са потпуно истим методолошким проблемима као у *било ком* "класичном" истраживању појединачне, специфичне културе, отварајући чак питања валидности многих ранијих RL истраживања.

Иако виртуелни светови још увек нису у потпуности стекли легитимитет старијих "измишљених" светова (ни светова предмодерних народа, нити оних који су настали у оквиру популарне културе у модерном добу), током последње деценије су истраживања (њих/у њима) постала једно од најатрактивнијих поља интересовања за специјалисте различитих профила. Она више нису чак ни нова – пионирски текстови о искуствима у новооткривеним просторима појавили су се у готово исто време када и сами простори и стари су готово две деценије.

Досадашња истраживања резултирала су низом (пре свега) књига, међу којима су многе првобитно писане као

докторске дисертације, у којима се расправљају најразличитији аспекти новонасталих/новооткривених култура – пре свега идентитетске политике, родни односи и однос према телу као најупадљивије и најатрактивније теме,³⁵ али и низ других питања уобичајених и одавно присутних у антрополошким истраживањима.

Питањима ових светова бавили су се врло исцрпно и психолози, социолози и, нарочито, економисти – јер је њихов економски аспект (како унутар саме игре, тако и њихов ефекат на свет ван игре) врло брзо постао веома уочљив.³⁶

Једно од најважнијих издања из ове области је приручник за метод етнографског истраживања у виртуелним световима (Boellstorff and all 2012), који свим не-антрополозима, невичним етнографским истраживањима, може да буде солидан увод за дизајнирање истраживања и прикупљање и анализу података, јер за сада изгледа да је етнографски метод једини могући начин прикупљања релевантних података о људима и културама из виртуелних светова. Истраживачка пракса је показала да је и даље у потпуности на снази основни постулат теренског етнографског истраживања, које је Малиновски дефинисао још давне 1922. године: посматрање са учествовањем.³⁷ Но, у овом

³⁵ И истовремено теме које су већ више од две деценије посебно атрактивне у оквирима RL антропологије.

³⁶ Сложила бих се са констатацијом да су се економисти углавном бавили токовима новца и економским-као-финансијским односима унутар игара и између игара и RL (Bainbridge 2010b: 144–167), док су потпуно занемаривали односе размене и узајамне помоћи, који су уобичајени, нарочито у дефинисаним групама, на потпуно исти начин како су (били) уобичајени у свим предмодерним заједницама. Ипак, та истраживања су веома значајна како за разумевање понашања играча, тако и за различите екстраполације (не само) економске будућности западног света (vidi: Castronova 2007).

³⁷ Посматрање без учествовања је, у овом случају, као и у већини других, потпуно бесмислено: посматрање играча који, искључен из

случају је постало јасно да се током истраживања акценат мора ставити управо на *учествовање*, јер је оно кључно за разумевање збивања у истраживаном свету/култури/заједници – детаљ који је у многим, пре свега домаћим етнографским истраживањима, деценијама био доследно занемариван. Лично учешће, лично кретање синтетичким световима показало се, заправо, као основни, чак једини могући, начин истраживања простора дигиталних игара (Castronova 2005; Taylor 2006; Williams et al. 2006; Corneliussen and Rettberg 2008; Corneliussen 2008; Bainbridge 2010a,b,c и практично сви остали који су се упустили у истраживања ове врсте³⁸), што

окоLINE, прави (за посматрача) бесмислене покрете на тастатури, загладан у светло монитора, не говори ништа ни о игри: карактеристикама, захтевима, дизајну, циљевима, нити о играчу: његовом доживљају, ангажману, настојањима итд. Паралела би могла да буде замишљена ситуација у којој неко ко не зна да чита (не само неписмен, него без концепта књиге и разумевања шта се све у књигама може наћи, дакле неко из предлитерарног друштва) посматра особу која је загладана у црне чрчкарије на белом папиру и – само понекад – окрене страну.

Ипак, управо из оваквог посматрања деце која се играју на аутоматима настао је прекрасан и дистопијски концепт сајбер простора. Како сам Гибсон каже:

"Та деца су несумњиво веровала у простор пројектован игром (...) Они су развили уверење да је тамо, иза екрана, нека врста стварног простора; неко место које не можеш видети, али за које знаш да постоји" (Allan 2006).

То, наравно, отвара питање колико ми, заправо, разумемо и све друге врсте података прикупљених посматрањем: колико их, и на који начин, саображавамо својим знањима о свету и култури, односно – да ли смо и колико способни да видимо у категоријама значења/мишљења/понашања посматраних.

³⁸ Ипак, има аутора која показују да овај приступ није обавезан за све врсте истраживања (као и у RL, заправо), односно да приступ веома много зависи од постављених истраживачких питања (Crawford 2011: 12–13).

је у потпуности у складу са Герцовом констатацијом да је једини разлог да се антрополозима верује убеђење

"да је то што они говоре последица тога што су они, у ствари, продрли у други облик живота (или, ако тако више волите, да је он продро у њих), те да су, на овај или онај начин, истински 'били тамо'" (Герц 2008: 44).

У случају дигиталних игара, "био је тамо" само онај ко се и сам играо, те су тако сви истраживачи били истовремено и врло озбиљни играчи,³⁹ иако на почетку истраживања често нису имали идеју да ће то постати.⁴⁰

Не само то – практично сви досадашњи истраживачи, били они антрополози или не, усвојили су мултиплицирање своје истраживачке личности: Бони Нарди је књигу назвала аутобиографијом свог карактера у *WoW* универзуму (Nardi 2010), Силија Пирс је књигу о избеглицама из Уру универзума (Pierce and Artemesia 2009) потписала двостуко – својим именом и именом свог аватара,⁴¹ док је Бејнбриџ (Bainbridge 2010b) књигу о *WoW* цивилизацији писао са становишта својих многобројних ликова који су, у складу са избором фракције, расе и класе, али и различитих играчких

³⁹ "Антрополози владају! Ако би физичар покушао да се бави истраживањем играјући *World of Warcraft* три године, претпостављени би му рекли 'Не покушавај да нас фолираш (...) ти само играш *World of Warcraft*', али када то ради етнограф, финансира га *National Science Foundation, Intel*, и напише књигу о томе." (Campbell 2010). Коментари читалаца показују да научници из других, пре свега нехуманистичких дисциплина немају никакво разумевање за истраживање ове врсте (или су, можда, само љубоморни?).

⁴⁰ Бони Нарди је у уводу своје књиге (Nardi 2010: 4–7) објаснила како се нашла у Азероту, иако је пре тога била уверена да је свако играње на рачунару само губљење времена.

⁴¹ Јер је управо тај аватар активно учествовао у животу Уру заједнице у другим световима (били то светови игара или MMOW као што су *There.com* и *Second Life*).

стратегија, имали веома различита искуства у процесу упознавања света и културе која се у њему обликује. Ова пракса је извукла у први план недвосмислено удвајање, или чак умногостручавање личности (ја-истраживач и ја-која-учествујем, што – на обе стране – може бити више различитих *ја*), које заправо постоји у сваком антрополошком истраживању, ма колико се то занемаривало у каснијем обликовању етнографије.

Учествовање је у овим световима заправо интензивније, а истраживачко искуство знатно ближе искуству просечног становника света, јер истраживач мора да прође стандардан процес одрастања и социјализације, који далеко превазилази успостављање блиског односа са проучаваном културом у сваком другом истраживању. Јер, иако се и у "класичним" истраживањима инсистира на учењу језика испитиване средине и дугом времену боравка у њој, потпуно уклапање у културу и њено разумевање на начин на који је доживљавају њени припадници, једноставно није могућ.⁴² То још више важи за домаћу истраживачку праксу, која подразумева "протрчавање" кроз терен и базира се готово искључиво на интервјуима, јер – пре свега захваљујући "традиционалном" недостатку новца за теренска истраживања – времена нема чак ни за само летимично посматрање, а камоли за уклапање у заједницу. Нови истраживачки простор је, тако, захваљујући ниској цени истраживања,⁴³ по први пут

⁴² О немогућности остваривања тог идеала, сведочи већ сам Малиновски у свом теренском дневнику, који је објављен тек 1989. године (Malinowski B., Malinowska V. 1989). Како пластично каже Герц:

"Мит о камелеонском теренском раднику, савршено само-синхронизованом са својим егзотичним окружењем, ходајућем чуду емпатије, такта, стрпљења и космополитизма, разорио је човек који је можда највише допринео његовом стварању" (Geertz 1984: 123).

⁴³ Крајем 2014. године *WoW* је (без последње експанзије) коштао 14.99€, експанзија (која није била неопходна у првој фази истраживања, односно током изградње lika) 44.99 €, док је месечна претплата 12.99€.

у историји дисциплине ставио у исти положај антропологе из малих сиромашних земаља, у којима никада није било довољно новца за озбиљна теренска истраживања (као што је Србија), са њиховим колегама из земаља Првог (RL) света.

Истраживања на (не)обичном месту: методологија и етнографија

Методолошки приручник

Питања методологије су одувек биља кључна антрополошка питања, која изгледају нарочито важна ако се ради о претпостављено новом простору истраживања какви су виртуелни светови. Интересовање за истраживање у тим просторима експоненцијално расте од почетка века, односно од тренутка када простори обликовани у оквиру мрежних игара и различитих симулација "стварног света" почињу да бивају густо насељени, јер огроман број људи⁴⁴ одваја знатан део свог времена и новца⁴⁵ да се измакне из свакодневне реалности и пронађе други дом у неком од тих алтернативних светова. Пратећи тренд онога што Кастронова назива егзодусом у виртуелне светове (Castronova 2007), истраживачи најразличитијих профила почели су да се баве испитивањем разноврсних аспеката ових светова, пре свега

Дакле – то су неупоредиво ниже цене од цена било ког истраживања друге врсте. Уколико се игра на неком од пиратских сервера (што делимично ограничава упознавање света/културе, али може дати неке сасвим другачије увиде и може бити уклопљено у дизајн ширег истраживања), цена практично не постоји.

⁴⁴ Подаци о броју играча на свим континентима до 2010. године сумирани су у McGonigal (2011): у том тренутку активно се играло 667 милиона људи. Тај број се до 2016. године вишеструко увећао.

⁴⁵ Како се у неолибералном концепту света све прерачунава у новац, из тог – уобичајеног – дискурса играчи, чак и ако не плаћају приступ игри, троше новац улажући (макар и слободно) време.

њиховим економијама, али и скуповима социјалних односа који се успостављају унутар њих.

Већ поменути методолошки приручник за етнографска истраживања у виртуелним световима, који су припремили Том Белсторф, Бони Нарди, Силија Пирс и Т. Л. Тејлор, није намењен првенствено антрополозима, који су обучени за примену етнографског метода у процесу прикупљања података. Аутори су желели да објасне етнографски метод као "практичан сет алата и приступа за успешан теренски рад у виртуалним световима" (Boellstorff and all 2012: 1), пре свега истраживачима других профила, односно – свима који желе да се упусте у истраживања, а да нису обучени за примену метода који јесте дистинктивна карактеристика антропологије као дисциплине. Позивајући се на дугу историју етнографског метода, аутори инсистирају на чињеници да је он поуздан алат за испитивање локалних и удаљених култура праћењем понашања појединаца и група, свакодневних пракси и значења, као и дефинисања Себе и Других, без обзира на то да ли се ради о предтехнолошким или технолошко условљеним/омогућеним друштвима.

Уосталом, ни сви аутори овог приручника нису антрополози: Т. Л. Тејлор је социолог, а Силија Пирс дизајнер игара, али је њихово искуство у световима које су истраживале аутентично антрополошко, засновано на личном учешћу и континуираном контакту са другим играчима (дакле: на посматрању са учествовањем), а резултати њихових истраживања су веома темељне етнографије истраживаних светова (Boellstorff 2008; Nardi 2010; Pearce and Artemesia 2009; Taylor, T. L. 2006). Сам приручник је резултат како појединачних дугогодишњих истраживања која су аутори самостално спроводили у различитим окружењима,⁴⁶ тако и

⁴⁶ *Second Life* (истраживао Белсторф) је метасвет, *World of Warcraft* (Нарди) и *EverQuest* (Тејлор) су игре, док је истраживање Силије Пирс обухватало обе ове категорије – она је испитивала избеглице из Уру

систематског рада на усклађивању личних искустава из различитих светова током обликовања коначног текста, које је – како сами кажу – у великој мери слично искуству социјалних интеракција у виртуелним световима (исто: 183–185).

Поглавља која се стриктно тичу методологије (исто: 4–11) нису превише занимљива за искусне професионалне антропологе, иако су несумњиво веома корисна свим осталим истраживачима игара. Написана су јасно и прегледно, те тако овај приручник може бити користан и студентима антропологије и/или младим антрополозима, који тек почињу да се баве истраживачким радом, без обзира на то да ли се он одвија у неком од виртуелних или у стварном свету, јер је технологија рада заправо иста. Поглавља прате процес прикупљања и обраде података (дизајн истраживања и припреме, посматрање са учествовањем, интервјуи, остали методи прикупљања података, од којих су неки специфични за виртуелне светове,⁴⁷ анализа података и – на крају – писање етнографије), а допуњена су упутствима за прибављање средстава за истраживање и етичким правилима током истраживања. Повремено, ова упутства делују прилично ригидно, али не треба никако изгубити из вида да су она намењена првенствено "нестручњацима", односно истраживачима који немају много (или чак уопште) искуства са етнографским методом, па су детаљни описи и инсистирање на стриктном поштовању правила неопходни за разумевање и успешну примену метода у пракси.

Међутим, уводна поглавља (исто: 1–3) и, нарочито, сјајан предговор Џорџа Маркуса у којима се расправљају сличности/разлике између "стварног" и најразличитијих вир-

универзума игре (који је нестао гашењем игре) пресељене у метасвет *There.com*.

⁴⁷ *Screenshots, chatlogs*.

туелних светова,⁴⁸ њихове везе и узајамни утицаји, могу бити основа за промишљање низа дисциплинарних премиса које су често узимане здраво за готово, док завршно поглавље – аутоетнографија процеса рада – отвара могућности промишљања нових начина сарадње више аутора током истраживања и писања етнографија.

Свеукупно, ова књига, како каже Маркус у свом предговору, чини *онлајн* светове и њихове становнике/учеснике исто тако доступним за примену етнографског метода на највишим стандардима праксе, као што су групе које постоје у физичком свету (Marcus, стр. xvii). Утолико пре, што у примени метода током истраживања и нема неке кључне разлике.

Добра = омиљена = читана етнографија

Једна од најлепше написаних етнографија коју сам имала у рукама (то, наравно, не значи да нема и других, само значи да их ја нисам читала) јесте несумњиво Бејнбрицова *The Warcraft Civilization* (Bainbridge 2010b, репринтована 2012).

Бејнбрицово истраживање је било класично учесничко, са посматрањем, наравно. Трајало је две године, односно више од 2300 сати проведених у игри. Аутор је током истраживања изградио 46 ликова, на више различитих сервера (већину не преко 20 нивоа), који су му били потребни да схвати како аватари из различитих раса започињу своје

⁴⁸ Почевши од тога да су се, како Маркус истиче, антрополози од самог настанка дисциплине бавили виртуелним световима (световима који не постоје у рационалистички схваћеној материјалној реалности – шаманизмом, ритуалним системима, временом сна аустралијских Аборицина или меланезанским схватањем богатства), односно да су посматрали и описивали "интимну, свакодневно живљену људску реалност повезану са паралелним и невидљивим световима бића и духова, који одражавају и прате све што се дешава у свакодневном животу" (Marcus, стр. xv).

животе, како се уклапају у пројектовану културу своје расе, процесе социјализације унутар заједнице, на који начин се успоставља интеракција између играча и његовог лика,⁴⁹ али и какве разлике у понашању и односима (дакле: култури) постоје између различитих сервера.

Увод у свако поглавље (Улаз, Наслеђе, Религија, Учење, Сарадња, Економија, Идентитет, Превазилажење) писан је као прича, из угла неког од његових бројних ликова. Те приче могу бити нејасне неиграчима,⁵⁰ али читавом пројекту дају живост и лични печат, као и свака прецизна и јасно означена аутоетнографија. Тако је књига заправо спој аутоетнографских бележака⁵¹ и анализе материјала прикупљеног током бескрајних сати проведених на терену, настала још бескрајнијим процесом сређивања огромне грађе (само *screenshot*-ова преко 22000). Ти сегменти су врло прецизно и врло систематично раздвојени, чак и стилски: емотивне личне приче, наспрам формалних научних анализа, често поткрепљених статистикама и другим формално-научним алатима.⁵²

Могуће је да делови аутоетнографије нису сасвим разумљиви неиграчима: мени су, свакако, били у време када сам први пут читала књигу, док је моје лично искуство у WoW-у било практично занемарљиво. Касније су ми помогли да разрешим неке наизглед немогуће ситуације,⁵³ а још касније сам се у неким од прича препознавала, без обзира на

⁴⁹ Ма колико играч био исти, раса и – нарочито – класа веома утичу на понашање лика и његову интеракцију са светом и другим ликовима/играчима.

⁵⁰ Један од коментатора књиге се управо жали на њих (Davis 2010).

⁵¹ Тај приступ би се могао назвати *rol play* етнографијом.

⁵² Бејнбриџ је по образовању, заправо, социолог.

⁵³ Као што је долазак до *Swamp of Sorrows* зоне на још релативно ниском нивоу, преко дугачких области које контролише Алијанса, али и неке друге.

то да ли сам на ситуације реаговала на сличан, или на потпуно другачији начин од Бејнбрицових ликова. Код првог читања биле су ми важне анализе. Сада читам углавном аутоетнографије.

Друга честа примедба на књигу је Бејнбрицов приступ; претежно интересовање за *role-playing* и однос лика и света који га окружује, иако је то заправо најмање испитивани аспект WoW универзума. И атрактиван, бар исто колико и социјално организовање унутар света и приче.⁵⁴

Чињеница да је – после само две године – изашло друго издање књиге (што значи да се прво, у тврдим корицама, добро продавало упркос постојању дигиталног издања и готово бескрајног низа пиратизованих верзија) говори о интересовању најшире публике за резултате оваквог истраживања и препознавање његовог квалитета. Људи са весељем читају етнографије, под условом да се оне баве питањима које публика доживљава као *важна* за сопствени живот (како се то, на пример, догодило са књигама Маргарет Мид и/или Леви-Строса). И, наравно, под условом да су написане тако да "обични" људи (неантрополози, социолози и ини стручњаци) могу да их читају, разумеју и уживају у томе.

Перспективе

Наравно, може се рећи да културе у виртуелним световима нису културе у потпуности, односно да су оне

⁵⁴ Кључ свих примедби на ову књигу је, изгледа ипак, чиста љубомора: очигледно је да је аутор уживао у сваком тренутку свог истраживања (чак и у онима који су безнадежно досадни), да воли своје ликове и свет у коме се кретао. Људи који немају среће да се баве пословима у којима су (и) емотивно ангажовани, и који – бар споља гледано – делују бескрајно забавно, тешко могу да опросте када неко пронађе такву нишу, па је резултату тих истраживања неопходно пронаћи ману.

обликоване/задате ауторским тимом игре/света.⁵⁵ Но, са становишта појединца, и културе које проучавамо у RL су већ обликоване (дакле: задате су онима који у њих улазе рођењем, усељавањем, као и истраживањем), али их сваки појединац унутар њих доживљава на свој начин и понаша се у складу са индивидуалном интерпретацијом света/културе. На врло сличан начин, играчи/корисници прилагођавају својим потребама креирани свет у коме бораве и понашају се у њему у складу са сопственим преференцијама, које нису обавезно у складу са виђењима креатора света. За то је, вероватно, до сада најбољи истражени пример избеглица из Уру универзума, који одговара потпуном научнофантастичном заплету: након што је њихов свет уништен (игра у коме је постојао је угашена), иселили су се у друге виртуелне просторе (*There.com*, *Second Life*) у којима су образовали енклаве које су чувале културу несталог света (Pierce and Artemesia 2009).

Ова истраживања су, упркос свему што је урађено и даље у повоју. Један од првих задатака унутар научне заједнице, а овим поводом, јесте успостављање разумевања између "класичних" истраживача и истраживача дигиталних светова – сагласност да раде исту врсту посла. Најчешћа идеја оних који се не баве виртуелним световима јесте да је могуће, чак и неопходно, применити компаративни метод, којим би се упоређивали испитивани и "стварни" свет, или – још проблематичније – којим би се упоређивало више различитих виртуелних светова. Наравно, иако компаративни метод никако није искључен, озбиљно истраживање више дигиталних светова практично није могуће, исто као што не би било могуће симултано теренско истраживање у већем броју различитих друштава/култура у RL. То би од истраживача, ако се од њега очекује да добро упозна своје ново окружење, културу, комплетно нови/(за њега) непознати свет

⁵⁵ У роману Нила Стивенсона (Stephenson 2011) разрађена је идеја да се креатор игре у сопственој креацији појављује (буквално) као бог.

(а очекује се), најчешће захтевало много више времена него што га он има. Уосталом – Том Белсторф је показао како различита досадашња истраживања виртуелних светова кореспондирају са "класичним" етнографијама, укључивала она компаративни метод или не (Boellstorff 2010). Потпуно је јасно да то што Малиновски није упоређивао културу Тробријанида са било којом другом, или што су културе Азанда, Догона и безбројних других народа/група испитиване у својим сопственим оквирима, не умањује вредност ових истраживања ни у оквиру антропологије као дисциплине, нити у ширем друштвеном/културном контексту. Исто би требало да важи и за антропологије које се раде/пишу у најразличитијим виртуелним световима и поводом њих.

И, на крају, констатација: као у сваком антрополошком (и, уосталом, било каквом научном) истраживању, после сваког новог резултата отвара се огроман број нових питања. Нека од мени најатрактивнијих су: какав је однос играча према окружењу, нарочито према природним ресурсима и живом (у дигиталном смислу речи) свету; како се понашају у насељима, а како у ненасељеним просторима; да ли и (ако да) на који начин изабране расне одлике утичу на понашање, односно на који начин су повезани избор страна/улога, лични афинитети и понашање у игри; на који начин већ готово заборављене предмодерне традиције уклопљене у виртуални свет постају не само глобално наслеђе, него и део свакодневице савремених људи⁵⁶... Наравно, постоји још безброј других – тема је исто онолико колико би их се могло наћи у RL антропологији.

И, како то Маркус констатује, управо чињеница да су се антрополози увек бавили виртуелним световима, који су у многим класичним антропологијама били и "вредност и интелектуални изазов", омогућава антропологији да се

⁵⁶ Како је то постала нпр. *мана* (ур. Golub 2014) или најразличитија митска бића (Гавриловић 2014).

прилагоди савременом пољу истраживања *онлајн* култура (Marcus 2012). Преласком дигиталне границе, за саму дисциплину се, заправо, ништа не мења.

Изгубљени у преводу

Суштина антропологије јесте превођење једне културе другој, да би та друга (обично на позицији моћи у односу на прву) могла да разуме о чему се ту уопште ради. Пре свега да се схвати да је посматрана култура једнако вредна/важна као и све друге, иако изгледа сасвим нејасно и неразумљиво.⁵⁷ Због тога су етнографије увек писане тако да припадници друге културе (оне из које долази антрополог) могу да их разумеју. Разумевање у оквиру прве/посматране културе никада се није сматрало неопходним, иако би се могло препознати као додатни квалитет.

Антропологија виртуелних светова би морала да има исти карактер: њен задатак би требало да буде превођење култура које настају и функционишу у простору иза монитора, онима који тамо никада нису крочили, који о њима немају ни најблажу представу.

Но, то се испоставља као прилично компликован задатак. Већина досадашњих етнографија виртуелних светова написана је тако да је неиграчима готово немогуће да их разумеју. Већина оних које сам сама читала биле су ми потпуно нејасне док нисам почела активно да учествујем: недостајао ми је смислени опис готово свих аспеката света у коме култура функционише. Како је култура у великој мери одговор на услове задате светом, да би се разумела морају се знати услови који у том свету постоје. Дакле: потребна је етнографија која би могла да преведе и свет и културу, што за RL етнографије није потребно, јер су бар RL физички

⁵⁷ Или би бар то требало да буде (несумњиво идеализовани) задатак савремене, постколонијалне антропологије.

закони непроменљиви, ма колико их културе различито третирале.

Наравно да је писање такве етнографије тешко: за припаднике већинске RL културе (истовремено оне која у овом случају има моћ) све у виртуалним световима је непознаница. Од географије, која је у RL етнографијама подразумевано позната, преко квалитета и способности које су појединцу потребне да би успешно функционисао, до могућности које му се пружају. Од језика (ма колико он био изведен из RL енглеског) и уобичајених начина комуникације, до привредних активности и економских односа. То, заправо, подразумева да се пре било какве анализе уради веома широка дескрипција света – бар оног његовог сегмента у коме се одвија оно што сматрамо понашањем релевантним за антрополошку анализу.

Како учествовање укида дистанцу у односу на тај свет, па он истраживачу постаје познат и подразумеван, изгледа ми да би за ове врсте етнографија било потребно увести категорију *beta-reader*-а из циљне групе којој је етнографија и намењена: колега и шире публике која никада није закорачила у свет чијим се истраживањем бавимо. Они би могли да укажу на евентуалне (врло вероватне) неразумљивости текста и тако омогуће да етнографије виртуелних светова заиста испуне своју функцију.⁵⁸

Конкретна етнографија: лично искуство

Свет WoW-а је комплексан и захтеван готово колико и RL свет и било какво истраживање унутар њега подразумева знатно већи степен посвећености но што се очекује од уобичајеног антрополошког истраживања у Србији, већ

⁵⁸ Ова књига јесте покушај у том правцу и најбољи наслов за њу би вероватно био *Етнографија дигиталних светова for dummies*, али је потпуно јасно да ни надлежно Министарство, ни установе у којима сам запослена, не би за то имали разумевања.

деценијама заснованог пре свега на посматрању сопствене свакодневице, медија и популарне културе (бар у мом случају, иако би то могло бити и шире примењено). У оквиру свакодневице, медија и популарне културе многе чињенице се узимају здраво за готово, јер се сматрају општепознатим. У свету WoW-а је, нарочито у Србији, све непознато: то је нова територија, простор за упуштање у авантуру, али и изазов у истраживачком смислу, ма колико ја сама (позивајући се на друге играче/истраживаче) тврдила да нема разлике, да је суштина истраживања иста.

Она заправо јесте иста, али упоређена са класичним истраживањима удаљених/непознатих/(примитивних?) култура, којима никада нисам имала прилике да се бавим. Тако она јесте иста за западне антропологе, који и даље одлазе на (за њих) удаљене и егзотичне терене, али за мене – којој је најдаља и најегзотичнија истраживачка дестинација Санџак – ово је потпуно ново искуство.

Грађа на којој заснивам причу која следи су, пре свега, сати проведени у свету, односно солидно играчко искуство (иако далеко мање од великог броја других играча), из којих је проистекла и огромна количина логова⁵⁹ и *screenshot*-ова, разговори на интернет локацијама повезаним са WoW-ом и материјали произведени/прикупљени захваљујући ангажовању фанова (WoWWiki, Battle.net, WoWHead, Reddit и други). Подаци из Србије (који би требало да покажу локалну интерпретацију света) прикупљани су анкетом⁶⁰ и инервјуима са садашњим и бившим играчима, а

⁵⁹ Разговори на јавним и приватним каналима.

⁶⁰ Резултати анкете су проблематични у демографском смислу, јер су је углавном попуњавале особе између 20 и 25 година старости, што је последица дељења анкете на социјалним мрежама, пре свега у студентским групама. Тако анкета не одражава праву старост играча у Србији (за то ћу морати да пронађем бољи начин прикупљања података у наредном периоду), али она и није коришћена у том смислу, него у смислу утврђивања понашања играча и њихових виђења света игре.

за период пре него што сам почела са активним истраживањем коришћени су коментари играча на форумима посвећеним WoW-у.⁶¹

⁶¹ Поред те, већ сада огромне а ипак недовољне грађе, постоји бар још толика која није организована, често чак ни евидентирана: виђења појединачних проблема, која су ми била потпуно јасна у тренутку док сам о њима размишљала, да би постала недоступна чим сам почела да размишљам о нечем другом, или кренула да радим нешто ново и другачије

О терминологији или: пиши као што говориш

Писање о дигиталним световима у Србији подразумева више терминолошких проблема: оних који проистичу из теме о којој се пише (проблем који имају сви аутори, без обзира на језик којим се служе) и – додатно – оних који проистичу из превођења са енглеског језика (стандардног језика комуникације у дигиталним световима, бар на Западу) на српски.

Вредно и не/мање вредно

Опште: енглески

Први (и, изгледа ми, највећи) проблем у говору/писању о дигиталним и аналогним световима јесте како их разграничити, а да се избегне вредносно означавање.

Уобичајена скраћеница за функционисање у физичком свету је *RL (Real Life)*, настала у време док су се дигитални/синтетички светови сматрали мање реалним, те стога и мање вредним од физичког света. Но, она је опстала као што опстају све традиционално уврежене терминолошке одреднице: без испитивања вредносног суда који постоји у позадини, као свима позната конвенција. И ја је употребљавам (у алтернативном/дигиталном свету, у *RL* свакодневној комуникацији, па и у овој књизи), јер сви знају шта она значи, али ми стално смета чињеница да *Real* из ове синтагме значи да је/су тај други свет / сви ти други светови нереални или бар мање реални од *RL*.

Тренутно ми изгледа најсувишлије одредити се за дистинкцију *физичко : дигитално*, која је прецизнија од свих других употребљаваних, управо зато што искључује вредносни систем у коме се физички свет – као "реалнији" – вреднује више од дигиталног.

Зашто је то важно?

Несумњиво је да између изношења ставова у оквиру *онлајн* комуникације и понашања у реалном животу постоји разлика, понекад веома значајна. Корисници Интернета су, у *онлајн* комуникацији, у могућности да, уместо реалне себе, представе себе у идеалном светлу (како га они доживљавају), без стега које им поставља свакодневно социјално окружење. Њихове *онлајн* личности су, заправо, идеалне пројекције њих самих, какве истраживач никада не би могао да види у непосредној комуникацији. Управо физичка дисперзија и анонимност појединцима даје слободу да отворено искажу своја уверења, свој доживљај света, ма колико он одступао или, чак, био у супротности са прокламованим идеалтипским виђењем света реалне заједнице у којој живи. Наравно да то подразумева ставове који мање или више одступају од њиховог реалног понашања у свакодневном животу, које је у значајној мери условљено идеалтипским обрасцима понашања социјалног окружења.

Свако од оних који већи или мањи део свог времена (време је само једно и не може бити "мање" реално од неког другог, иако може бити згуснутије) проводи у неком од дигиталних простора, у неком од својих (обично многих) дигиталних облика, зна да је – у једном или другом облику и у било ком простору – то увек он сам, са целим скупом представа, вредности, знања, веровања, уверења и свим осталим што га у RL чини јединственом особом, различитом од свих других. Нико не може бити у RL либерална и лево-оријентисана особа, у некој од својих дигиталних верзија хомофобни расиста, а у некој другој нешто сасвим треће. Они који се у дигиталном обличју појављују као насилници, елитисти или нека друга врста нетолерантних и искључивих особа – такви су и у "стварном животу", иако то можда не показују јавно, да не би изазвали негодовање околине, или чак били на неки начин санкционисани. У том смислу су дигиталне верзије "нас" често "стварније" од нас "стварних", односно: на основу понашања особе у дигиталном свету

можете прилично добро проценити "стварну" особу, ма како се она понашала, или ма шта говорила у RL, где је играње улога уобичајеније и значајно профитабилније него у дигиталним световима.

Управо због тог квалитета *стварнијег од стварног*, неопходно је одабрати терминологију која – без обзира на то шта мисле они који се не упуштају у дигиталне авантуре – не умањује личност играча у њеној дигиталној верзији, нити свету у коме су одабрали да проводе своје време умањује вредност у односу на онај свакодневни, физички.

Додатно локално: српски

Током последњих деценија се у српском језику за све видео и дигиталне игре усталио термин "игрица", који је можда и имао смисла у тренутку када су дигиталне игре почеле да стижу на наше просторе,⁶² док су то биле кратке и (бар графички) релативно једноставне игре које су захтевале мало времена. Данас, када су светови игара постали просторно огромни, а њихово трајање веома често временски неограничено⁶³, деминутив је постао потпуно бесмислен.

Употреба деминутива у овом случају додатно умањује вредност и значење (не само световима игара него) свим могућим дигиталним световима, јер се сви они означавају истим термином,⁶⁴ који нам каже да је то нешто мало (може да буде чак и "слатко", но то није битно), али свакако није

⁶² У САД су видео игре ушле током осамдестих година 20. века, када су играње претежно на аутоматима. Код нас тога никада није било.

⁶³ Чак су и мултикорисничке игре за *Facebook* често засноване на *open-end* наративима (*FarmVille* њени наставци, *CastleVille* и друге игре тог типа).

⁶⁴ Увек ми је бескрајно забавно када неко – ко, наравно, не зна ништа ни о играма, нити о дигиталним световима – каже на пример за *Second Life*: "Аааааа, она игрица".

нешто чиме би се бавили озбиљни, одрасли људи, односно није нешто чему треба придавати било какав значај – осим ако се говори о количини новца која се врти у индустрији дигиталних игара или о "моралној паници" (Maravić 174–199).⁶⁵ То се, с једне стране, потпуно уклапа у општи контекст односа према дигиталним световима, док са друге показује апсолутни недостатак обавештености, макар на базичном нивоу.

О дигиталним световима на српском језику

Потпуно другу врсту термилошких проблема имају сви они који покушавају да пишу било шта о виртуелним световима на језику који није енглески – налазе се у истој, компликованој и нејасној ситуацији.

Питање је: како и у којој мери преводити стандардну гејмерску⁶⁶ терминологију а да то не звучи потпуно бесмислено (и неразумљиво) онима који се њоме свакодневно служе и, истовремено, да онима који је не разумеју буде јасно о чему се ту уопште говори.

Чарлс Строс сликовито приказује немогућност комуникације између познавалаца игара (њихових пројектаната и играча) и неиграча на енглеском говорном подручју:

"ниси могао да ухватиш о чему су они уопште говорили: звучало је као енглески ... али речи нису имале никаквог смисла" (Stross 2008: 57),

а да то није само футуристички опис замишљене ситуације, да ни на садашњем/актуелном енглеском језику терминологија није свима јасна и позната, савршено говори већ наслов уводног текста у први зборник радова посвећен WoW

⁶⁵ О чему се, у домаћим условима, информације углавном прибављају из страних медијских прилога.

⁶⁶ Да ли овде, на самом почетку, употребити термин *гејмер* или *играч*?

универзуму: "Orc Professor LFG," or reaserching in Azeroth" (Corneliussen and Walker Rettberg 2008).

Сам терним *gaming* је, у "обичном" говору и пре настанка дигиталних игара, значио коцкање, што је значење које је задржано до данас, али сада најчешће као секундарно (синоним за *gambling*⁶⁷), док термин *gamer* пре дигиталних игара није ни постојао.⁶⁸ Преводити те термине српским *играње* и *играч* звучи не толико нетачно, колико непрецизно (игра се и фудбал, танго или школица, а коректни енглески пандани овим српским терминима су *playing* и *player*), а прецизирање термина подразумева дугачак исказ типа играње/играч дигиталних игара, што ни у једном тексту просто нема смисла (ако се још инсистира на родно коректном говору – постане још дуже и рогобатније).

Сјајан покушај да се избори са овим проблемом јесте превод романа Ернеста Клајна *Први играч на нолезу* (Klajn 2011), где је Горан Скробоња – потпуно у духу свог иначе веома финог и стилски чистог преводилачког језика – успео да направи текст који је апсолутно читљив, без обзира на то да ли је читалац играч (да ли овде уопште ставити термин *играч* или *гејмер*, питам се поново?) или не. Но, с друге стране, доследност је захтевала да се преводи све, укључујући потпуно јасне и стандардне синтагме типа: *Game over*, чији српски превод *Игра је завршена* једноставно нема исту тежину. Поред тога, мени су тек у другом или трећем читању постајале јасне најразличитије популарно-културне

⁶⁷ <http://www.merriam-webster.com/dictionary/gaming>,
<http://www.learnersdictionary.com/definition/gaming>

Овде се поставља питање да ли је у термину сачуван (негативан) вредносни суд – нисам пронашла никакву литературу која се бави тим проблемом.

⁶⁸ Он није постојао ни осамдесетих година 20. века, када су дигиталне игре ушле у већину америчких домована (Nooney 2013).

референце,⁶⁹ а питање је колико ми их је промакло. То, заправо, значи да ћу, без обзира на чињеницу да ми се текст превода заиста допада, морати Клајна да читам у оригиналу ако желим да га разумем у потпуности.

Што више размишљам, све ми се више чини да би, ако се на српском пише о световима дигиталних игара, било најбоље задржати туђице, наравно прилагођене српском језику, како се то догодило са већином спортских термина: *фудбал* сасвим извесно није српска реч (за разлику од хрватског *ногомета*), као што нису ни *корнер*, *аут* или *пенал*. Исто важи за практично све спортове, за које је терминологија увезена заједно са самим спортовима.⁷⁰ Наравно – виртуелни светови дигиталних игара имају значајно ширу терминологију од било ког спорта (о томе говори и велики број локација на којима се налазе речници и објашњења гејмерске терминологије⁷¹), али то не мења суштину ствари.

У односу на енглеско говорно подручје, разлика између "нормалног" језика и језика оних који говоре о дигиталним играма или у њима много је драстичнија: језик којим играчи међусобно комуницирају чак и не звучи као српски. Играчи користе велики број уобичајених скраћеница са енглеског говорног подручја које су део Интернет сленга (разговори у световима игара, као и на форумима су текстуални), као ознаке расположења⁷² или ознаке локација, радњи

⁶⁹ *Свитац*, бар за мене – а вероватно и за друге фанове – једноставно не значи исто што и *Firefly* (референца на ТВ серију Џоша Видона).

⁷⁰ Исто важи и за све савремене технологије, па и неке које нису сасвим савремене: комплетне занатске терминологије су "увезене" заједно са занатима, али се то све дешавало давно, па су туђице уклопљене у српски језички стандард.

⁷¹ На пример: <http://www.computerhope.com/jargon/game.htm>, <http://videogamecritic.com/extras/glossary.htm>, <http://www.factmonster.com/science/computers/video-game-glossary.html> и готово бескрајан број других.

⁷² На пример: *lol* – laughing out loud.

или предмета из игре, потпуно уклопљене у синтаксу српског језика. Друга особеност је коришћење енглеских термина, али у посрбљеној верзији. Уобичајена је, на пример, употреба конструкција типа *хилујем/о*, *рајдујем/о*, што је српска глаголска промена енглеских термина *healing* и *raid*, писана по правилима српског језика – онако како се чита. На исти начин се користе и енглески термини специфични за дигиталне игре: *гриндујем* (од енг. *grinding*⁷³). Тако да, ако је на енглеском говорном подручју потпуно нејасно шта значи LFG WC,⁷⁴ бар је разумљиво шта је лечење и напад. У српској верзији разговора о/у игри и тај део јасноће је, за неиграче, дефинитивно изгубљен.

Дигиталне игре су потпуно нова појава и покушаји да се о њима говори језиком који нема одговарајућу терминологију само ће онемогућити да их разумемо, док би инкорпорирање терминологије у постојећи језик значило његово обогаћивање и прилагођавање актуелном свету у коме живимо. С друге стране, преузимање комплетног гејмерског жаргона за сада изгледа као проблематично решење, те ће се тек даљим развојем оф и онлајн друштва/друштава лагано успостављати нека врста равнотеже.

Разумевање између оних који су искорачили у дигиталне светове и оних који тај корак још нису учинили (и

⁷³ *Grinding* – термин који се користи у игрању дигиталних игара и описује ангажовање у понављајућим и/или досадним задацима у процесу развоја карактера, повећавања суме расположивог новца и/или постизања специфичних циљева.

⁷⁴ “Looking for a Group of fellow players to kill monsters in a place called Wailing Caverns” (Corneliussen and Rettberg 2008: 1) Објашњење је нешто шире од самог значења – вероватно стога што је намењено неиграчима, па су ауторима била потребна додатна објашњења о томе ко, шта и где се појављује у овом исказу (прецизан превод скраћенице на пуну форму језика је: Looking for a Group for Wailing Caverns).

можда никада неће), неопходно је и биће све важније што утицај дигиталних светова на RL буде био већи.

Синтетички/виртуелни/дигитални светови

У једној од мојих омиљених и често цитираних SF књига (Stross 2008) описана је прича смештена у 2065. годину, када је ратна дружина Орка праћена змајем опљачкала централну банку у дигиталној игри *Avalon 4* и, у роману, то је био основани разлог за позив полицији. Иако полицајка на почетку приче мисли да је позив потпуно неозбиљан (опљачкана је замишљена банка у замишљеном свету игре), када јој се објасни цена коју ће произвођач игре платити као казну за безбедносни пропуст (падом цене деоница, односно падом вредности фирме), она схвата да је та плачка, иако изведена у виртуелном свету, у потпуности реална. Ипак, она има озбиљан проблем да схвати

„како истраживати злочин који је извела идиотска гомила вила, на месту које не постоји“
(Stross 2008: 20),

односно, како је могуће укрштање физичког и дигиталног света.⁷⁵

За све оне који не прате свет дигиталних игара ова прича изгледа као потпуно научнофантастични сценарио, који нема никакве везе са стварношћу.⁷⁶ Међутим, током

⁷⁵ Као што је већ речено, дистинкција *физичко* : *дигитално* је прецизнија од свих других употребљаваних, јер искључује вредности систем у коме се физички свет – као "реалнији" – вреднује више од дигиталног. Шире види у Robinson (2014: 3).

⁷⁶ Иако се то, заправо, већ догодило. Кастронова наводи два примера из, сада већ давне 2003. године: у првом случају је токијска полиција пронашла и ухапсила особу која је неовлашћено продала туђу виртуелну кућу у свету игре *UltimaOnline*, иако се радило о релативно малој вредности од 50.000 јена (416 USD); у другом случају је јужнокорејска полиција привела правди особе које су украде 60 квадриљона златника из виртуелног света, које су касније промениле у

последње две деценије дигитални/синтетички/виртуелни светови⁷⁷ су се нагло развили: у њима огроман број људи проводи знатан део свог слободног времена, у њима се формирају нови језици, културе, привреде и погледи на свет, а збивања у њима почела су све више да се одражавају на оно што се обично сматра „стварним“ светом, односно RL.

Због свега тога, MMOG, представљају значајан елемент умреженог друштва и дигиталне културе, а светови који су креирани унутар њих представљају изазов за многе од традиционалних поимања игре, играња и друштва (cf. Corneliussen and Rettberg 2008: 7). WoW, као најпопуларнија игра те врсте до сада, најбољи је полигон за анализу односа *дигитално : реално*, као и за испитивање утицаја искустава из виртуелног света на свакодневно понашање у RL.

Светови и како их дефинисати

За почетак питање: шта су уопште дигитални/синтетички/виртуелни светови? Све савремене дефиниције ових светова позивају се на актуелно дигитално мрежно окружење, у коме људи бораве и међусобно комуницирају и/или сарађују.⁷⁸ На пример:

"Виртуални светови су трајна онлајн компјутерски генерисана окружења у којима људи могу међусобно да делају, без обзира на то да ли се

реалан новац у вредности од око 1,3 милиона USD (Castronova 2005: 237).

⁷⁷ Кастронова уводи термин *синтетички светови* (Castronova 2005), али сва три термина функционишу паралелно, као синоними. Мени је најближи и, чини ми се, најпрецизнији термин *дигитални* (јер има и не-дигиталних виртуелних светова: митски, СФ, фантазијски).

⁷⁸ Овде наводим само три дефиниције, јер ми изгледа да навођење већег броја дефиниција нема смисла: у свима се наводе мање-више исти параметри одређења света.

играју или раде, на начин који је упоредив са стварним светом" (Bainbridge 2010a: 1).

Или:

"Синтетички или виртуелни светови [...] су трајни *онлајн 3D* простори који копирају одлике стварног света. Они преговарају о њима, користећи виртуелно тело као карактер из видео игре. Много хиљада људи може бити у свету у исто време, чинећи окружење у социјалном смислу веома сличним стварном месту" (Castronova & all 2007: 174).

Или:

"Виртуални светови – дељени графички простор на Интернету – јесу узбудљив нови медиј 21. века. Они су резултат природне еволуције дигиталних технологија које дефинишу 21. век, као што су телефон, радио, филм и телевизија дефинисале 20. век. Виртуални светови стварају растући простор за заједничку игру, учење, рад и трговину [...]. Оригинално настали као текстуалне игре, виртуелни светови су данас тродимензионални (3D) социјални светови са комплексним и шареним графичким интерфејсом, који допуштају интеракцију са другим људима и стварима, уз тренутну повратну везу" (O'Connell and Groom 2010: 1).

Генерално гледано, може се рећи да постоје два основна типа ових светова (Pearce and Artemesia 2009: 27):

- светови игара (MMOG или MMORPG), који се заснивају на бесконачним (*open-end*) наративима, врло често фантазијским или научно-фантастичним, углавном су линеарни и подразумевају напредовање кроз серију малих задатака заснованих на победи/изгуби дистинкцији, иако играчи унутар њих могу да се понашају и независно од

основног тока приче, у складу са сопствено дефинисаним циљевима (да се примарно баве истраживањима света, унапређивањем својих професија, трговином и слично) и

- метасветови (MMOW)⁷⁹, који немају зацртану линеарну причу, заснивају се на симулацијама "стварног света", а играчи су у њима слободни да сами дефинишу своје циљеве, иако и они имају опције за унапређивање знања и вештина, као и уграђене мини-игре.⁸⁰

Обе ове категорије светова се, међутим, налазе у истом, "сајбер" простору,⁸¹ за који се – као што се и из наведених дефиниција види – верује да је потпуно нова категорија простора. Но, Брус Стерлинг исправно опажа да је тај простор настао још у тренутку када је Бел измислио телефон, јер:

"територија о којој се говори, електронска граница, стара већ око сто тридесет година. Сајбер простор је 'место' где се одвија теле-фонска конверзација. Не у вашем конкретном телефону,

⁷⁹ Акроним од *Massively Multiplayer Online Worlds*.

⁸⁰ Сузан Киш (Kish 2007) предлаже разрађенију варијанту поделе виртуалних светова, у којој, поред наведених категорија (уместо MMOW она користи Стивенсонов термин *Metaverse* – Stephenson 1992), учествују и светови усмерени на учење и тренинг (MMOLE), они који су омеђени корпоративним заштитним зидовима (Intraverse) и они који се пресецају са "стварним" светом или га одсликавају (Paraverse – на пример, *Google Earth*). Иако је ова категоризација најпрецизнија постојећа до сада, чини ми се да има проблеме у интерсекцијама светова: у MMORPG такође постоји неформална комуникација и социјално умрежавање, као и у MMOLE и MMOW, што она не констатује (постоји реална могућност да заправо никада није озбиљније била у неком MMORPG свету).

⁸¹ *Cyberspace* – термин се први пут појављује 1982. године као дефиниција дигиталног-као-специфичног/јединственог простора у Гибсоновој краткој причи *Burning Chrome*, што је касније (1984) детаљно развијено у његовом роману *Neuromancer*.

пластичној справи на вашем столу. Не у телефону друге особе, у неком другом граду. НА МЕСТУ ИЗМЕЂУ телефона. На недефинисаном месту ТАМО НАПОЉУ, где се вас двоје, два људска бића, стварно срећете и комуницирате" (Sterling 2008/1992: Introduction).

Белова идеја је, заправо, била да та комуникација може да обухвати више од двоје људи, односно да може да оствари социјална умрежавања која су постигнута тек изградњом сајбер простора базираног на савременим дигиталним мрежним технологијама.

Стварни "стварни" живот

Синтетички светови, какве знамо из игара и метасветова своје постојање дугују пре свега дугој традицији креирања измишљених светова у литератури (и још дужиој митовима), били они научнофантастични или фантазијски.

Метасветови, као допуне и – можда у перспективи – алтернативе RL, директно су проистекле из *cyberpunk* литературе. Нацрт онога што ће касније постати *Second Life* или *There.com* појављује се још 1992. године (дакле – у време када су компјутери већ увелико били део свакодневице, а Интернет правио прве, тетураве јавне кораке), када Нил Стивенсон објављује *Snow Crash* (Stephenson 1992) у коме *Metaverse* – простор у који можемо да се измакнемо из "стварности" – игра једну од главних улога. Гибсонов Ограђени град израста 1996 (Gibson 1998), као секундарни простор у коме веома много младих Јапанаца проводи све своје будно/свесно време, док млади (претежно адолесценти) у осталим деловима света живот деле на мање-више равноправне *off* и *online* сегменте, а заједнички живот брачног пара који чине физички мушкарац и виртуелна жена одвија се паралелно у оба простора. Исте године Тед Вилијамс објављује први део (моје омиљене) *Otherland* тетралогије (Williams 1996–2001), у коме су различити

синтетички светови – светови игара (*Middle Earth*), фантазијски-неиграчки (*Otherland*) и метасветови (*Lambda Mall*, *Tree House*) међусобно повезани и испреpletани са "стварним" животом, чинећи тиме један, јединствен стварни живот.

Увек када постоји идеја да се нешто може направити/урадити, то се кад-тад и направи/уради, јер је то (после смишљања) само ствар технолошког решења задатог проблема, те је научна фантастика, по добром старом обичају, антиципирала оно што ће се десити, годинама *пре* него што је први MMORPG остварио озбиљан финансијски успех, односно постао насељен – за то време – изузетно великим бројем заинтересованих људи (*Ultima Online*, 1997; прве године 100.000, максимум од 250.000 људи). Успех прве игре произвео је низ нових те врсте, укључујући *WoW* са својим за сада апсолутним максимумом од 12 милиона (регистрованих) играча из 2010. године. Метасветови такође постоје, иако мање агресивно: *Second Life* је, током свог готово 13 година дугог постојања (од 2003) имао више од 21 милион регистрованих налога (иако међу њима мора да има сличних мом: направљен и заправо никада коришћен, али има и оних који тамо живе од самог почетка до данас) и за наредну годину најављује промену постојеће платформе.

Стално кретање између свих тих нових светова, преливање из једног у други, ангажује све више људи. Није могуће пронаћи статистику која би обухватила све играче из свих светова, но њихов број расте из дана у дан, с тим што неке од заједница трају већ више од деценије (*Ultima Online*, *Eve Online*, *Everquest* i *Everquest II*, наравно *WoW*... и још много других), и то не само у самом свету игре, већ много шире – у блоговима, на *YouTube*-у, конвенцијама, социјалним мрежама, који су сви део стандардне свакодневице.

Тако живот у дигиталним/алтернативним/виртуелним/синтетичким световима постаје свакога дана све више испреpletен са "стварним" животом, на начин на који је то

предвидео Тед Вилијамс. И данас, заправо, тај преплет *јесте* стварни живот.

У случају дигиталних виртуелних светова ови почетни услови се проширују: са сагласности аутора (писца, режисера) и публике око "стварности" или бар уверљивости различитих измишљених светова, која је у случају литературе/филма/ТВ серије/стрипа увек однос између појединаца⁸² на "колективну креацију веровања" (Pierce and Artemesia 2009: 17) Они су просторни, континуирани, истраживи, трајни, настањиви, насељени, са трајно отеловљеним идентитетима, базирани на доследном учествовању и имају "квалитет света" (осећај кохерентности, комплетности и конзистенције у окружењу, естетици и правилима која владају) (исто: 18–20). Виртуелни светови су, по дефиницији, социјалне конструкције и основ за настанак нових типова заједница, које су – иако светови могу бити виртуелни – реалне исто колико и било које настале у стварном свету (исто: 17).

Непрепозната историја: *Sierra Online*

Сви историчари игара инсистирају на вези MMORPG са знатно старијим MUD⁸³-овима, текстуалним мрежним играма које постоје још од 70-их година прошлог века, а које се директно ослањају на *tabletop* D&D. И то несумњиво јесте важна линија развоја/наслеђа, али ми се чини да никако није и једина.

Изгледа ми да је неоправдано запостављена, бар исто толико важна, развојна линија од раних авантура, првих

⁸² Иако су и они проширивани у оквиру *fan-fiction* продукције, у којој учествује много шири круг људи и која делује на стално проширивање света у коме функционише (уп: Gavrilović 2012).

⁸³ Акроним од *Multi-User Dungeon*, текстуалне вишекорисничке игре, прве унутар којих су се обликовали дигитални светови.

игара које су имале развијену и доследну причу и истовремено инсистирале на визуелним/графичким квалитетима игре.

Mystery House из 1980. била је прва компјутерска графичко-текстуална авантура, која је постала хит, иако је графика била сивова и монохроматска. Исте године су Роберта и Кен Вилијамс (још увек као *Online systems*,⁸⁴ који су касније постали *Sierra Online*, још касније *Sierra Entertainment*, да би данас били део велике корпорације *Activision Blizzard*⁸⁵) објавили и следећу, сада већ графички много озбиљнију авантуру *Wizard and the Princess*, из које ће се развити *King Quest* серија, која је у периоду од 1984. до 1998. године, кроз осам делова, причала медијевалну фантазијску причу смештену у измишљено краљевство *Daventry*. Ова серија је била пионирска по употреби анимације и псеудо-3D окружења, које ће се – током времена – развити до садашњих виртуелних светова.

За *King Quest*-ом су следили други светови: *Space Quest* (6 игара у периоду 1986–1995⁸⁶), *Leisure Suit Larry*

⁸⁴ Основани 1979. године, те су вероватно били први независни произвођачи игара, иако се често цитира Милерова изјава како је то био *Activision* (види на пример Kent 2001, 194), за који се наводи да је основан 1980. Ипак, има и података да је *Activision* основан октобра 1979 (Wolf 2012: 6), што и даље оставља отвореним питање првенства, јер се тачан датум оснивања компаније *Online systems* не наводи нигде. *Sierra Entertainment* је 2014. године постала део *Activision-a*, који са *Blizzard*-ом данас чини једну јединствену компанију.

⁸⁵ Што је иронично, с обзиром на чињеницу да се на њих стално заборавља у различитим историјама игара, иако се између њихових радова и *WoW* универзума може повући јасна линија развоја.

⁸⁶ Графички и звучни квалитет је подразумевао већи физички обим игара, пре свега неуобичајено велики простор на тадашњим малим дисковима (инсталациона верзија *Space Quest-a 3* је била спакована на, тада за игру незамисливих, шест дискова од 5.25 инча), па није чудно што је на паковању једне од игара из ове серије (данас не могу више да

(оригинална серија 1987–2009, али је настављена све до 2014), *Gabriel Knight* и читав низ других. *Phantamasgoria* (1995) је била рађена као интерактивни филм, постављајући тако – поново (знатно пре било кога другог) – изузетно високе стандарде визуелног обликовања.

А Роберта Вилијамс, аутор највећег броја ових прича, постављала је стандарде како за наративни ток унутар игре, тако и за изградњу ширег оквира у коме нарација, иако по епозодама, може да тече практично бескрајно. Она је заправо своје игре сматрала интерактивним причама (Nooney 2013), што је термин који је у литератури почео да се користи тек недавно (Lebowitz, Klug 2011).

Једино по чему су се ове, по рачунарским временским категоријама, праисторијске игре, наизглед драстично разликовале од било које савремене ММО је њихова *single player* концепција, која је 80-их и раних 90-их година једина била могућа за игре са захтевном графиком. Но, иако се, по претпоставци, свако играо сам, на свом рачунару, у решавању игре је увек учествовао велики број људи – оне су успевале да буду социјалне и мрежне у време када мрежа још није постојала. Њу су замењивале стално одржаване телефонске везе (понекад и у немогуће касне сате или у радно време), којима су се другим играчима преносила најновија открића или чак само предлози решавања неке наизглед несавладиве ситуације, предмета затуреног на давно пређеној локацији или на неком готово невидљивом месту.

Данас су велике MMORP игре смештене у најразличитије просторе, који су у овим старим авантурама били први пут препознати, нацртани и насељени јунацима-који-су-били-ми. Сада сами бирамо шта-и-ко ћемо да будемо и крећемо се развијенијим и лепше обликованим световима.

се сетим које, а податак је немогуће наћи) дискретно било назначено да се играч налази у потрази за изгубљеним простором на диску.

Али, сви они који су прве тетураве играчке кораке направили у Давентрију или свемирском броду Роцера Вилка, препознаће Азерот и све друге могуће светове/универзуме као њихове очигледне наследнике. И то не само на нивоу технологије или чак идеје, него пре свега на нивоу доживљаја.

Ко живи у свету иза монитора?

Од када постоје дигиталне игре, постоји и најопштија јавна претпоставка (медијски интензивно подржавана) да су играчи углавном деца и тинејџери (у оба случаја мушког пола),⁸⁷ а да за њима следе одрасли мушкарци, док се за девојчице/девојке/жене сматра да се не играју, или да се играју знатно мање.

У овој, непрестано понављаној мантри имамо примену две грубе бинарне поделе опште популације: старосну и родну, по којима се играју они који су (у западној култури претпостављено) културно/социјално фаворизовани (млади, мушкарци), док се за социјалне/културне Друге (одрасли мушкарци као не-више-млади/стари, жене свих узраста) углавном тврди да се не играју, или бар не дигитално.

Анализом популације светова најзахтевнијих и у време истраживања најзанимљивијих/најнасељенијих MM-ORPG (као што је WoW), већ пре неколико година је утврђено да је просечна старост играча била око 26 година, да је око 50 процената играча радило пуно радно време, да је 30 процената било ожењено/удато, а да је 22 процента имало децу (Corneliussen and Rettberg 2008: 6–7). Ови подаци су се несумњиво променили од Корнелиусен-Ретберг истражива-

⁸⁷ То је стандардна предрасуда, која је често подржана и резултатима неких истраживања, пре свега оних која су била базирана искључиво на *онлајн* анкетама и где истраживачи нису били и активни играчи: код ове врсте истраживања се увек може поставити питање изабраног узорка. Тако, за исте игре, можемо добити потпуно опречне резултате.

ња, али то може бити само у правцу повећања просечне старости играча и прихватања свих обавеза које иду уз "одраслост". Иако се у дигиталне светове укључују деца која стасавају за њих (све раније), сва досадашња истраживања јасно показују да они који су једном ушли у њих – остају (у том или неком другом свету), а постоје подаци и о све већем броју "одраслих", чак старијих који се активно укључују у све већу играчку заједницу, што свеукупно, повећава просечну старост играча.

Дуго је постојала и претпоставка да су играчи претежно из развијених западних земаља, али је врло брзо постало јасно да они постоје практично у свим земљама са – бар пристојним – приступом Интернету,⁸⁸ односно да су

"дигитални или синтетички светови као што је *World of Warcraft* настањени људима различитих старости, културних контекста и социјалних статуса, из многих различитих делова света" (исто).

Типичан MMOG играч троши између 20 и 30 сати недељно у фантазијском свету. Активнији играчи троше у њему сваки расположиви тренутак. По истраживањима Кастронове из 2005. године, чак око 20% играча сматра да је фантазијски свет „стварни“ простор њиховог бивствовања, док је Земља само место где једу и спавају (Castronova 2005: 1–2), што је такође проценат који се током последњих десет година морао повећати.

Плаво за дечаке, розе за девојчице

Питање родне расподеле и динамике родних односа у гејмерској популацији може се посматрати са најмање две позиције: уобичајено прерачунавање процентуалних односа

⁸⁸ Како ће се касније видети из истраживања домаћег терена, чак и тамо где је приступ Интернету проблематичан.

(које при том доследно губи из вида све комбинације које се не уклапају у хетеро-нормативност⁸⁹), с једне, и реалне родне односе који се успостављају унутар света/светова, с друге стране.

Утврђивањем процената баве се како истраживачи, тако и произвођачи игара, који стално настоје да прошире актуелно тржиште.⁹⁰ И једни и други полазе од претпоставке да род одређује интересовања појединаца, па су, сходно томе, мушкарци заинтересованији за технологију, такмичења, спољне просторе и насиље, што значи да дигиталне игре одговарају мушким интересовањима, јер је већина игара такмичарска, често насилна, дешава се негде напољу⁹¹ и повезане су са технологијом. За жене се претпоставља да су несклоне технологији, такмичењима и насиљу и да воле унутрашње просторе. Сходно тој претпоставци (која је само још једна од веома широко заступљених предрасуда западне културе⁹²), поставља се и

⁸⁹ У једној од мојих гилди било је неколико припадника ЛГТБ популације, који су се потпуно отворено тако изјашњавали, јер је у гилди била атмосфера која је допуштала да "свако буде оно што јесте", под условом да је љубазан и лепо васпитан према осталима. Инсистирање на хетеро-нормативности је, заправо, дискриминишуће у односу на све који се не одређују у том кључу. У овом случају, дискриминацију заправо спроводе истраживачи/научници самим искључивањем свих који се не уклапају у хетеро-нормативност, чиме притом добијају резултате који не одговарају стварним родним односима у гејмерској популацији.

⁹⁰ Индустрија дигиталних игара је тренутно најбрже растућа привредна грана, за коју се очекује да ће током наредне четири године порасти за још најмање 30%.

⁹¹ Иако се само играње одвија "унутра" (кућа, соба), приче које се у играма причају одвијају су "напољу".

⁹² Одличан је закључак Манојла Маравића да управо истраживања ове врсте "креирају родну стереотипизацију и тако имају реалне политичке последице у релацијама моћи између мушкарца и жена у друштву и култури" (Маравић: 124). Рекло би се да резултати истраживања

претпоставка (која никако не произилази из претходне, притом недоказане) да се жене играју мање него мушкарци, те је онда то поткрепљивано резултатима различитих истраживања, од којих би се већини могле ставити озбиљне методолошке примедбе, пре свега на процес прикупљања података за анализу.⁹³

Тако укупна историја писања о дигиталним играма (и истовремено историја писања о њиховој историји) инсистира на драстичној родној разлици, односно веома малом проценту жена-играча. Најчешћа изјава која се односи на родни аспект игара/играња јесте да играма – и у производњи и са играчке стране – доминирају мушкарци, док су жене знатно мање "заинтересоване" за играње.⁹⁴ Међутим, чак и ако се погледају подаци само из САД и западне Европе (а то су области из којих постоје статистички подаци који се користе у истраживањима која се објављују у западним земљама/на енглеском језику),⁹⁵ види се да је та тврдња у потпуној супротности са статистичким подацима још од осамдесетих година 20. века, дакле из времена када су игре почеле да улазе у жижу интересовања, а који показују да је већ тада

заснованих на давно већ несталим дихотомијама настоје да учврсте "идеалне" моделе конзервативних делова америчког друштва.

⁹³ За ово је симптоматичан текст који се зове *Parents' and Sons' Perspectives on Video Game Play: A Qualitative Study* (Kutner et al 2008), који већ дизајном истраживања искључује све могуће играјуће ћерке.

⁹⁴ Цела та прича о играма као мушком забрану неодољиво подсећа на причу из шездесетих година 20. века, по којој су SF писали мушкарци за мушкарце, а онда се генерацију касније појавио неочекивано велики број ауторки (да нису читале SF као мале, свакако га касније не би писале), да би данас ауторке бројчано биле потпуно равноправне, ако их нема чак и више него мушкараца.

⁹⁵ Можда их је процентуално било мање него мушкараца у неким категоријама игара, бар на самом почетку, док су се игре играле искључиво на аутоматима (што се односи искључиво на млађе узрасте, закључно са адолесцентским добом), али се то никако не може генерализовати на све категорије игара.

управо у САД постојала веома озбиљна – иако касније заборављена – женска играчка популација (Nooney 2013), која је била спремна да се тако и декларише, упркос свим настојањима да се играње опише као "неженствено" понашање,⁹⁶ о чему јасно сведоче писма сачувана у *Sierra On-Line* документацији.

Поред тога, иако заиста у мањини у процесу производње игара, неке жене су веома битно утицале на њихов развој, као што је већ поменута Роберта Вилијамс⁹⁷, у чијим су играма начињени први кораци ка ономе што су данас MMORPG, односно ка конструисању дигиталних простора са, за то време, невероватним графичким дизајном и неочекивано компликованим причама.

За разлику од истраживања, родни односи унутар светова су веома једноставно дефинисани: на питање о процентуалном односу жена и мушкараца у WoW универзуму, следи читава лавина одговора типа:

⁹⁶ Идеја о неженствениости играња можда производи део статистика које се појављују у различитим истраживањима, а које показују како проценат жена играча нагло расте после напуњених четрдесет година живота, дакле – у време у коме жене немају више проблем са својим родним идентитетом и не труде се да буду максимално усклађене са јавним поимањем (промовисањем) женствености. Могуће је да промовисана неженственост играња проузрокује не толико мањи проценат женских играча, него мању спремност девојчица и девојака да се изјасне/дефинишу као играчи, али истовремено и континуирани неуспех игара дизајнираних (на основу свих предрасуда везаних за жене као играче) специјално за женску публику.

⁹⁷ Иако њу у овом тренутку помиње практично само једна ауторка (Nooney 2013, на блогу <http://www.lainenoonney.com/research-blog> и у докторској дисертацији, која је из Србије недоступна), мислим да ће доћи време када ће се о Роберти Вилијамс, бар када су ММО у питању, говорити на исти начин на који се сада говори о Мери Шели када се пишу историје SF/fantasy/хорор литературе: као о родоначелници жанра.

"Зашто је то важно?" (username: Kelvalor, 18. 5. 2015)

или, прецизније,

"... уопште није битно шта смо ми иза монитора.
Оно што јесте важно је ко смо ми у игри".
(Cihys, 18. 5. 2015)⁹⁸

Из свега овога следи да се јавни и играчки дискурси јасно разликују: док јавност (укључујући научну) настоји да подели светове игара и спакује их у фиоке на исти начин како то ради са физичким светом, играчи одбијају да прихвате исте категоризације, уживајући да буду оно што су од себе направили у свету свог избора.⁹⁹

Културе и њихово наслеђе

Дигитална култура у целини је – током последњих деценија – почела да се препознаје као интегрални део савремене глобалне културе и локалних култура. Из једне од најопштијих дефиниција културе, која културу дефинише као скуп заједничких симболичких система о коме се стално преговара (који је, дакле, стално променљив) и који руководи понашањем појединаца и усмерава их да функционишу као група (cf. Guo-Ming and Starosta 1998: 26), јасно следи да у виртуелним просторима постоји не једна, већ читав низ

⁹⁸ <http://us.battle.net/wow/en/forum/topic/17347677268>.

Занимљиво је да чак ни Blizzard практично нема податке о RL родној структури својих играча: у формулару за отварање налога не постоји питање о родној припадности/опредељености.

⁹⁹ Једна од учесница ове расправе о роду (декларисала се као "срећно удата жена од 55 година") чак сматра да већина " 'жена које се труде да добију посебан третман (у игри, прим. Ј.Г.) јесу GIRLS (Guys In Real Life)" (Cihys, 18. 5. 2015).

култура¹⁰⁰ унутар којих стално настају најразноврснији садржаји и производи. То нису само аватари, које свако обликује у складу са својом перцепцијом личности каква жели да буде у синтетичком свету, него и простори – њихово дефинисање, обликовање и коришћење, као и продукти намењени продаји/поклону/размени у синтетичком свету, или чак слике, „скулптуре“ и друге „уметничке“ креације. Сви ови најразноврснији производи остају ван оквира заштите наслеђа јер нису препознати као продукти било савремене "реалне" културе, било специфичних виртуелних култура, те тако ни као сегмент културног наслеђа.

У много чему ова актуелна ситуација са препознавањем/непрепознавањем (дигиталне/виртуелне) културе и наслеђа које она производи, личи на ону из предмодерног или раног модерног периода, када су се под културом подразумевале само културе великих европских држава (читај: колонијалних сила) или владајућих класа, док се културе људи у колонијама или нижих класа нису препознавале и/или вредновале као такве. У случају дигиталних култура дистинкција се успославила на потпуно новој оси (*реално : нереално*),¹⁰¹ при чему се под културом подразумевају само RL културе, оне које постоје у „стварном“ свету, док се културе које настају у синтетичким световима у потпуности превиђају. Понављање раније приче иде и корак даље: антрополози¹⁰² су весело кренули у истраживање

¹⁰⁰ Њихови припадници деле изврстан број заједничких симболичких система и доживљавају се као група, при чему свако од њих може истовремено бити члан више група, односно припадник различитих култура, исто као и у стварном животу. Cf. Bainbridge 2010.

¹⁰¹ Ова дистинкција, за разлику од претходних, није условљена односима/расподелом моћи између националних држава или унутар њих.

¹⁰² Наравно, не само они: у истраживање су се упустили научници из низа дисциплина које се баве људима, пре свега њиховим начинима организовања и понашања (психолози, социолози, економисти, правници, културолози и други). Ипак, како Кастронова (економиста)

непознатих култура у новим просторима; стручњаци који би професионално требало да се баве чувањем и заштитом онога што у тим културама настаје – нису (јер их и не признају као културе), док су ретки љубитељи почели предано да сакупљају продукте које воле и који им изгледају вредни спасавања од заборављавања.

Упркос свим прећуткивањима, данас је потпуно извесно да дигитално наслеђе постоји – то може да види свако ко пажљивије погледа око себе, а сâмо његово постојање производи низ нових питања (питања која се до сада нису постављала), која проистичу из његове специфичне природе. Или су то, можда, ипак стара питања која се тичу укупног наслеђа, само су у случају дигиталног она уочљива на први поглед и потпуно их је немогуће занемарити.

Трајање, вредност, материјалност и друге тривијалије ...

Културе се у дигиталним световима обликују унутар група које деле заједничка искуства и формирају сопствене традиције, без обзира на етничко/национално порекло или територијалну/физичку лоцираност њихових појединачних чланова.

Културна продукција у синтетичким световима слична је оној из реалног света: обликује се на основу датих претпоставки¹⁰³ сталним деловањем безбројних анонимних аутора, који јој дају свакодневни допринос (што заправо значи: свакодневно је поново граде), тумачећи и интерпретирајући те претпоставке током свог боравка у синтетичком свету, усклађујући их са својим жељама, ставовима, мишље-

објашњава свој случај, свако од тих истраживања је у основи антрополошко (Castronova 2005: 19).

¹⁰³ У том смислу су дигитални светови слични креационистичком схватању стварног света – претпоставке и законе унутар њих предвидели/дефинисали су аутори/креатори света.

њима и веровањима. У том смислу су културе синтетичких светова сличне тзв. "традиционалним" културама или свакодневној и популарној култури, односно културама које настају деловањем огромног броја анонимних "аутора". Производи ових виртуелних култура су најчешће краткотрајни,¹⁰⁴ као што су и акције које стварају/граде културу у стварном животу, али дугорочно мењају своје окружење како у синтетичком, тако и у стварном свету.

Преношењем концепата ауторства и власништва над појединим културним артефактима из "реалног" у синтетичке светове, постоје спорадични покушаји да се и унутар њих обликује ауторизована култура,¹⁰⁵ као пандан ономе што се у RL подразумева под "високом" културом. Но, упркос тим покушајима, који су могући само у симулираним стварностима (MMOW), највећи део културне продукције почива на анонимним ауторима, како је то и у физичкој реалности.

Стручњаци који се професионално баве чувањем и заштитом наслеђа у „стварном“ свету и који, како је већ речено, не констатују постојање дигиталног наслеђа, могли би да поставе низ питања која логично произилазе из досадашње и теорије и праксе заштите наслеђа, али и укупног перципирања културе и света који нас окружује:

¹⁰⁴ Они би, евентуално, могли одговарати перформансу, чије је чување/заштита такође и теоријски и практично проблематично/а.

¹⁰⁵ У MMOW *Second Life* постоји преко 600 галерија, могућа је продаја слика и других уникатних предмета који су заштићени од копирања. Поред њих, постоје и виртуелни дуплици стварних музеја (види, на пример, представу дрезденске Галерије слика старих мајстора, Curry 2008).

- како нешто што је "нереално" (не постоји у "стварном" свету) третирати као наслеђе које се чува у "стварности";¹⁰⁶
- како сачувати нешто што је у потпуности нематеријално, односно – оно што се материјализује само у бесконачним линијама кода;
- како вредновати нешто што има веома кратак век, односно – како из огромног потенцијалног краткоживућег материјала одабрати оно што заслужује заштиту?

Концепт чврстог раздвајања реалности наспрам онога што се сматра нереалним (концепт успостављен рационализмом модерног доба) у овом случају изгледа да је потпуно неодржив: реално је оно што људи доживљавају као своју стварност,¹⁰⁷ а они који се крећу дигиталним световима и проводе велики део свог (не само слободног) времена у њима, доживљавају их као потпуно "стварне". Уосталом, чак и материјални предмети који се чувају у класичним музејима и објекти из прошлости заштићени *in situ*, само су материјализација виђења и концептуализације света и доживљаја лепоте њихових аутора и оних који су са њима живели, само опредмећена "нереалност". У том смислу су производи који настају у дигиталним световима, мада нематеријални, исто толико реални као било који физички предмет који настаје у савременој култури и често са много већом вредношћу – у смислу утицаја на начин живота, перципирање света и обликовање будућности.

¹⁰⁶ Ово питање неодољиво подсећа на раније цитирано питање Стросове полицајке, иако би у овом случају одговор могао бити дијаметрално супротан.

¹⁰⁷ То, такође, важи за предмодерне културе: вампири, здухаћи, змајеви и једнорози били су део стварности заједница које су имале идеју о њиховом постојању, ма колико их ми данас сматрали фантастичним. Посао раних музеја био је управо да јасно омеђи оно што се сматрало стварношћу у рационалистичком смислу речи (Gavrilović 2011: 27–36).

С друге стране, тренутно актуелни концепт чувања/заштите нематеријалног наслеђа требало би да буде усмерен управо на чување виђења/концепата/доживљаја који се не исказују материјализацијом него живљењем, па је – бар концептуално – професија заштите наслеђа већ опремљена појмовним апаратом који би се у потпуности могао применити и на дигитално наслеђе. Могло би се подразумевати да би укупна дигитална култура, с обзиром на чињеницу да је нематеријална, по садашњим бирократским дефиницијама заштите културног наслеђа требало да се нађе у оквирима заштите нематеријалног наслеђа, јер испуњава све параметре потребне за заштиту: жива је, самоодржива и важна огромном броју људи, којима је она основ за изградњу (неког од) идентитета.¹⁰⁸ Истовремено, она се мења толико брзо да је већ јучерашња непрепознатљива не само новим генерацијама, већ и онима који су је живели, те је њена заштита чак и на нивоу документовања компликована већ после само неколико година закашњења (нпр: да ли се ико сећа како је све било могуће и потребно/неопходно прерасподелити RAM у DOS-у да би се могло приступити појединим играма пре само две деценије?), што је ставља у исту позицију у којој се налази највећи део онога што се обично сматра нематеријалним културним наслеђем – етнографско наслеђе, односно елементи „традиционалних“ „народних“ култура који су били и *јесу* променљиви, ма колико то и музеалцима и истраживачима изгледало као проблем.¹⁰⁹ Но, док се та врста наслеђа или заштитом

¹⁰⁸ Рекла бих да је овде проблем чињеница да ни један од тих могућих идентитета није етнички/национални и није проистекао из предмодерне прошлости, што су кључни елементи код актуелне примене заштите нематеријалног наслеђа (Гавриловић 2015: 74–76).

¹⁰⁹ Само један од најпознатијих примера: коментаришући "Аргонауте западног Пацифика", Лич каже: "Малиновски је веровао да тробријанидска кула, како ју је он видео, постоји већ стотинама, ако не и хиљадама година. Ово уверење помиње само у једној напомени. По

окамењује и тиме умртвљује (Гавриловић 2007: 64–77) или се буквалном ревитализацијом и неконтролисаном употребом у туристичкој индустрији претвара у сопствену супротност (Šola 2002: 85), обе ове могућности су у потпуности неприменљиве за дигитално културно наслеђе, које је немогуће било умртвити (јер је већ мртво и замењено нечим новим и другачијим), било ревитализовати.

Класичан приступ чувању културног наслеђа базиран је на вредносним проценама: чува се оно што је "вредно", све остало не улази у корпус заштићеног наслеђа. Иако се у многим случајевима овај принцип може доводити у питање (ко процењује вредност и на основу којих параметара), када је дигитално наслеђе у питању може се релативно прецизно утврђивати шта је заиста било/јесте релевантно за развој и уобличавање дигиталне културе (који софтвер, које локације, које игре итд.), јер за то постоје не само претпоставке и предубеђења оних који врше изборе, него и стварни (чак и бројчани) подаци о коришћењу, учествовању и имплементацијама. Тако се питање вредности такође помера са материјалне (исказане у новцу) на нематеријалну вредност, што пре свега значи утицај на обликовање садашњости и будућности. Заштићене вредности би, у овом случају, биле потпуно ослобођене економских категорија: власништва и новчаног еквивалента вредности – првог, због своје природе која подразумева да ма колико се пута ствар дала/продала остаје још практично бесконачан број истих, односно да су све копије не само идентичне оригиналу, него *јесу* оригинал,¹¹⁰ а другог због тога што нико више нема интерес да у пракси употребљава напуштене/превазиђене технологије, исто као што нема идеју да сече дрво каменом секиром. Но,

ономе што знамо, овај ритуал је, у ствари, постојао мање од 50 година и цело време се убрзано мењао" (Lič 2008: 40).

¹¹⁰ Дигитални светови заправо у потпуности укидају чак и могућност за бурдијеовску тугованку над изједначавањем симулакрума и стварности.

док су камене секире из периода када су се оне стварно употребљавале (оригинали)¹¹¹ ретке, па може имати смисла да им се вредност изражава и у новцу, могућност постојања бескрајног броја истих ствари, у случају дигиталног наслеђа, потпуно укида такву могућност. У овом случају вредност може бити само културна, те је то можда један од разлога за превиђање овог наслеђа: ма колико били реформисани, музеји су и даље остали места која сакупљају ствари које се сматрају „вредним“, али само уколико се та вредност може исказати њеним новчаним еквивалентом. Можда баш због тога почињу да настају и нови, дигитални музеји, чији је циљ управо чување дигиталног наслеђа (у простору у коме оно и настаје – дакле у некој варијанти дигиталног света), као што су нпр: *Adobe Museum of Digital Media*¹¹² или *Museum of Computer Adventure Game History*.¹¹³

... и правни проблеми

Иако се, као и свака заштита културног наслеђа, заштита дигиталних игара базира на носталгији, у њиховом случају носталгија није чежња за замишљеним а непроживљеним, није утопијска. Она је чежња за *стварно* живљеним искуством лоцираним у (за реални, свакодневни живот, не тако давну) прошлост – то је, како Светлана Бојм дефинише, рефлексивна носталгија (Boјm 2005: 98–108).¹¹⁴

¹¹¹ Иако би, заправо, камена секира која би данас била направљена истом технологијом обраде камена која је коришћена у каменом добу била такође „оригинал“, али би јој чињеница да је настала *данас* одузимала сваку материјалну/новчану вредност.

¹¹² <http://www.adobemuseum.com>

¹¹³ <http://mocagh.org>

¹¹⁴ По категоризацији Бојмове, досадашња заштита културног наслеђа се базира на рестауративној носталгији, оној која ставља нагласак на *ностос* – тежи да изнова изгради изгубљени дом и закрпи рупе у сећању, док рефлексивна почиња на *агији*: чежњи, губитку и несавршеном процесу присећања (Boјm 2005: 86–97).

Ипак, највећи број до сада постојећих локација које се баве евидентирањем/чувањем дигиталних игара, базиран је, пре свега, на индивидуалној/фановској активности. Иако могу да поброје како саме игре, тако и њихове креаторе, не могу да организују оно што је суштинско за истински доживљај сачуваног: *играње*. Са истим проблемом суочио се и први институционални покушај чувања ове категорије дигиталног наслеђа (*Preserving Virtual Worlds*¹¹⁵).

Наиме, у оба случаја се показало да је заштита овог наслеђа (као, уосталом и било ког другог дигиталног наслеђа) тесно скопчана са проблемом законских ограничења (cf. McDonough & all 2010: 52–57), које практично онемогућују функционисање заштите у пракси. Закони о интелектуалној својини и ауторским правима не само што забрањују (њиховом применом се и веома строго кажњава) било какво копирање оригиналног програма/игре, него – још више – било какве интервенције или измене оригиналног кода.

Заштита у случају дигиталног материјала, па тако и игара, међутим, подразумева копирање. А, када су у питању старије игре, подразумева и интервенције на оригиналном коду које омогућавају играње на савременим уређајима, чиме се оне не чувају само формално, него и суштински. Било каква заштита дигиталних игара која не укључује могућност њиховог играња, није заштита, јер би се њоме променила основна намена чуваног производа/предмета. Слика која виси на музејском зиду је само променила зид, али не и намену. Употребни предмети смештени у музеј јесу променили намену (и то јесте главни проблем са њиховом "заштитом"), али ту бар постоји могућност да се види како су они изгледали и да се претпостави/замисли како су радили.

¹¹⁵ У овом пројекту су учествовали: *Institute of Technology, Stanford University, University of Maryland, University of Illinois* и *Linden Lab*. Он је део шире иницијативе чувања дигиталног наслеђа, чији је један од носилаца и Конгресна библиотека. Овај рад је настављен – тренутно се ради на прикупљању материјала у оквиру PVW2 пројекта.

Међутим, дигитални производ чине само линије кода – док се не покрене, он нема никаквог смисла (осим, можда, за програмере), тако да заштита сведена на евидентирање, сакупљање и чување нема никаквог смисла уколико се не обезбеди и рад са тим програмом. Да не говоримо о томе да, када су игре у питању, без радости учествовања, освајања награда и постизања жељених резултата, никакав сачувани код игре не може да буде *игра сама*.

Демократизација, покушаји и перспективе

Наслеђе које настаје у оквиру дигиталних светова и у вези са њима¹¹⁶ може се грубо поделити на две основне категорије. Прву чине сами светови, односно игре/простори у којима су они дефинисани (њихова производња, обликовање и употреба), док другу чини све оно што играчи стварају унутар светова/игара током играња или ван игара, али поводом њих.

Прва категорија је потпуно јасна: креатори основних пакета понуде су познати, бар када су игре у питању, а може се и релативно прецизно утврђивати шта је заиста било/јесте релевантно за развој и уобличавање дигиталне културе (који софтвер, које локације, које игре итд.), јер за то постоје не само претпоставке и предубеђења оних који врше изборе, него и стварни (чак и бројчани) подаци о коришћењу, учествовању и имплементацијама, односно утицају како на свакодневни живот њихових корисника, тако и на обликовање будућности која из њих следи.

¹¹⁶ Дигитално наслеђе је знатно шире него наслеђе које настаје у дигиталним световима и требало би да обухвати најширу могућу културну продукцију: [www](#) локације, блогове, друштвене мреже, као и сав софтвер који се користи на појединачним рачунарима и производе који настају његовим коришћењем (нпр. цртежи, обрађене фотографије 3D графика, музичке композиције и слично).

Друга категорија је много шира и, самим тим, тежа за заштиту. Иако су основни параметри сваког од дигиталних светова задати, њихово тумачење и конвенције које се усвајају унутар група играча варирају, како су показала истраживања понашања играча на различитим серверима у оквирима исте MMORPG/истог синтетичког света (на пример: Nardi 2010). То значи да се разликују и њихове представе света којим се крећу, па и производи који настају њиховим акцијама самим тим имају различита значења и приписују им се другачије вредности.

Поред тога, синтетички, виртуелни (измишљени) светови се – постојећи и развијајући се – селе из једног медија у други, од којих сваки понаособ утиче на даље обликовање приче. За оне који улазе у њих ти светови постају све разгранатији и свеобухватнији, са тенденцијом да постану комплетне алтернативне стварности, сличне онима обликованим у сајберпанку (између осталих: *Star Wars*,¹¹⁷ *Resident Evil*,¹¹⁸ *Warcraft*,¹¹⁹ *Game of Thrones*,¹²⁰ *Otherland*¹²¹),

¹¹⁷ Први филм је снимљен 1977. године, док су друга два дела прве трилогије уследила у размаку од по 3 године. Друга трилогија снимљена је у периоду 1999–2005, а први део треће 2015. године. Већ од 1978. године почело је проширивање универзума у стриповима, романима, *spin-off* TV и цртаним серијама, дигиталним играма, различитим мултимедијалним пројектима и, чак, забавним парковима.

¹¹⁸ Игра је иницијално настала за *PlayStation* 1996. године. После прве, следило је још неколико наставака (прва три дела се данас сматрају класицима), а затим је почело измештање наратива/универзума у друге медије: филм (укупно 5 филмова, а још два су најављена за 2012. годину), стрип и роман.

¹¹⁹ *Warcraft* универзум се стално проширује сваком новом експанзијом, која подразумева не само проширење/наставак приче, него и проширење простора. Иако је настао у оквиру игре, касније је у њега смештена и радња низа романа, а у току је снимање филма, који је најављен за јун 2016.

¹²⁰ *Game of Thrones* [Игра престола] је део великог серијала *Песма леда и ватре* Џ. Р. Р. Мартина (*A Song of Ice and Fire*, 1996–2011), који је

као и да се прошире и на "стварни" свет. Људи преузимају измишљене универзуме у своје руке и домишљају их у складу са својим жељама (дописују их и доцртавају, снимају кратке филмове са омиљеним акцијама из омиљеног света, праве производе који побољшавају функционисање универзума и људи у њему), или их чак укрштају са својим реалним животима, пре свега зарађујући додатни новац радећи различите врсте послова у самом свету или ван а поводом њега.¹²² Наслеђе које настаје на овај начин могло би се прикупити само истрајним истраживањем свих могућих светова и сталном сарадњом са њиховим становницима, а процес његове заштите би морао да изађе из досадашњих модела избора онога што се сматра вредним, да се демократизује онако како се демократизовало и њено настајање, и тиме промени актуелни, већ два века стар, приступ заштити културног наслеђа у целини.

постигао значајну популарност још у оригиналној, романескној форми. После екранизације (телевизијска серија, HBO, 2011) која је произвела вртоглави раст популарности (неколико недеља су чак четири романа из серијала била на *New York Times* Top 10 листи) појавила се и *real time* стратегија (*Focus Interactive*, 2011), а постоји и неколико графичких новела.

¹²¹ Основна прича овог романа Теда Вилијемса писана је као сценарио за игру. Како нико није био заинтересован за продукцију игре по овом, веома компликованом сценарију који подразумева три различита нивоа стварности, аутор је на основу њега написао роман (тетралогију), чија је популарност произвела враћање у форму MMORPG (*Gamigo*, бета верзија 2011, затим *DRAGO entertainment*, Early Access 2015, коначна верзија се и даље очекује).

¹²² Правећи програмске додатке који олакшавају, улешшавају или додатно индивидуализују играње (addons), видове који показују начин решавања појединих задатака и/или дају одговоре на најразличитија могућа ирачка питања, разговарајући уживо са другим играчима (streaming)...

WoW универзум: нимало нестваран

Blizzard-ова игра *World of Warcraft* (WoW) почela је свој – сада већ више од 11 година дуг – живот новембра 2004. године (у Америци и Аустралији). То је била четврта игра дизајнирана у *Warcraft* универзуму¹²³ и лоцирана у имагинарни свет Азерот, а прва (и за сада и даље једина) у франшизи која је у потпуности конципирана као MMORPG. Током 2005. године WoW је стигао у Европу и Азију.¹²⁴ Већ током те прве године, Азерот је населило више од 3,5 милиона играча из практично свих делова физичког света. Њихов број је до 2008. године порастао на 11,5 милиона, да би се све до средине 2011. године држао на стабилном броју од нешто преко 11 милиона (дакле значајно више но што Србија има становника), достижући врхунац од 12,5 милиона током 2010. године. Од тада је број претплатника почео да опада: са сваком новом експанзијом¹²⁵ популација на неко време пређе цифру од 10 милиона, да би се затим постепено смањивала на око 7 милиона играча, са највећим падом средином 2015. године када је број становника Азерота пао на 5,6 милиона (Activision Blizzard 2015).¹²⁶

¹²³ Real-time strategy games: *Warcraft: Orcs & Humans*, 1994; *Warcraft II: Tides of Darkness* 1995 и експанзија *Beyond the Dark Portal* 1996; *Warcraft III: Reign of Chaos* 2002 и експанзија *The Frozen Throne* 2003. Могућност *multiplayer* играња уведена је од *Warcraft-a III*.

¹²⁴ Америчка верзија игре има подршку за енглески и шпански језик, европска за француски, немачки, шпански и, од 2008. године, руски језик, док азијска верзија има подршку за јапански, кинески и корејски језик.

¹²⁵ Игра је у међувремену добила пет експанзија (проширења приче и – са њом и – света): *The Burning Crusade* 2007, *Wrath of the Lich King* 2008, *Cataclysm* 2010, *Mists of Pandaria* 2012. и *Warlords of Draenor* 2014. године. Јула 2015. је најављена нова експанзија *Legion*, која се очекује у септембру 2016.

¹²⁶ Овде су, наравно, урачунати само играчи који плаћају претплату и играју се на официјелним серверима, а не и веома велики број играча на пиратским серверима, који су неевидентирани и не појављују се у

Но, и поред релативног пада популације, WoW је и даље најпопуларнија игра у својој класи,¹²⁷ која притом најдуже траје. Како је очигледно да су ММОГ постале значајан елемент умреженог друштва и дигиталне културе и да светови који су креирани унутар њих представљају изазов за многе од традиционалних поимања игре, играња и друштва (cf. Corneliussen and Rettberg 2008: 7), WoW је – као најпопуларнија игра те врсте до сада – и даље најбољи полигон за анализу односа *физичко* : *дигитално* када се ради о световима игара, као и за испитивање утицаја искустава из виртуелних светова на свакодневно понашање у RL.

Због тога је он постао изузетно интересантан за најразличитија истраживања конвергенција физичких и дигиталних светова и све је већи број истраживача и радова који своје закључке заснивају на истраживањима унутар ове игре. Један од истраживача који су се бавили пре свега економијом (Rettberg 2008: 20) сматра да успех WoW-а лежи (и) у томе што је игра дизајнирана тако да својим играчима нуди капиталистичку бајку у којој свако ко тешко ради и довољно се труди може социјално да напредује и да стекне велико богатство. Међутим, рекла бих да је у овом случају и, пре свега, времену, много важнија могућност да се свој живот (само у Азероту, додуше) узме у своје руке и да се коначно види резултат труда, рада и уложеног времена – нешто што у RL условима постаје све мање могуће.

званичним статистикама. Извор за податке о броју играча, закључно са другим кварталом 2015. године: <http://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/>.

¹²⁷ По подацима из прве половине 2015. године, више играча од WoW-а, на светском нивоу, имају само *League of Legends* (вишеиграчка онлајн борбена арена) и *Counter-Strike: Global Offensive* (тактичка онлајн пуцачина у првом лицу).

Становништво: све су животиње исте, само су неке истије

Азерот је насељен двома великим групама становника (Алијанса и Хорда), од којих свака има неколико "раса" између којих играчи WoW-а морају да се одлуче при бирању аватара, односно, при избору ко ће да буду у том новом свету, како ће да се понашају и која ће знања и вештине да имају и да развијају даље.

Роман на чијем је наслеђу обликована прича о Warcraft Универзуму је Толкинов *Lord of the Rings*¹²⁸ (Tolkien 1981), роман који је постао претеча комплетном фантазијском жанру и који је на енглеском говорном подручју већ више од пола века штиво са којим се сваки читалац веома рано среће.¹²⁹ WoW универзум је на први поглед Толкиновски: Алијансу чине људи, вилењаци, патуљци и друге "добре" расе Толкиновог Средњег света, док Хорду чине орци, тролови и други који су у Толкиновој причи категори-сани као лоши. Међутим, *Blizzard* је још у трећем делу *Warcraft*-а искорачио из добро : лоше конотиране приче: један од хероја игре *Warcraft III* је орк *Trahl*, у потпуности дефинисан као позитиван јунак. Развијајући универзум у WoW-u, *Blizzard* Алијансу и Хорду дефинише као супротстављене групације, унутар којих свака раса има свој специфичан сет вредности и приступ одређеној групи знања и вештина (class¹³⁰).

¹²⁸ На енглеском говорном подручју се овај роман означава акронимом LOTR, који ће бити коришћен у наставку текста.

¹²⁹ У анкети спроведеној на BBC-ју 1997. читаоци су изабрали *LOTR* за највећи роман 20. века, а нешто касније, на Амазону 1999, изабран је за најбољи роман миленијума. Обе анкете су биле организоване ПРЕ филмовања романа (2001–2003), дакле пре него што је филмска верзија додатно увећала његову популарност, пре свега у земљама ван енглеског говорног подручја.

¹³⁰ Ратник, ловац, свештеник, паладин, мртви витез, неваљалац, шаман, маг, друид, монах, вештац. За следећу експанзију најављена је нова класа – ловац на демоне.

Дихотомија лепо : ружно = добро : зло постоји у фантазијским универзумима још од Толкиновог Средњег света и чврсто је усађена у свест свих који обитавају у најразличитијим врстама тих светова (читајући, гледајући, играјући се). Они су, по правилу, дуални – засновани на управо на дистинкцији *добро : зло = лепо : ружно*, што је било у потпуном складу са романтичарском идејом естетизације стварности. Сви "ружни" су заувек смештени на страну Зла, што се касније одразило и на поимање неопходности постизања (физичке) лепоте и у "стварном" свету, јер се трудом да се буде "леп" особа несумњиво опредељује за страну Добра.¹³¹ Но, таква концептуализација се, заправо, у великој мери ослањала и на предмодерно виђење света,¹³² из кога је Толкин црпио инспирацију за конструисање новог, измишљеног света у коме митска бића постоје, живе и раде равноправно са људима.

Основна идеја *Warcraft* франшизе, још од *Warcraft*-а III, јесте да није добро да постоје добри и лоши момци, односно да ултимативни циљ игре буде победа добра над злом, како је то било уобичајено у играма и фантазијским световима уопште. Због тога је успостављен концепт истих вредности између супротстављених страна, којим су Алијанса (група у којој се налазе људи и "добри" вилењаци, лепа страна дихотомије) и Хорда (група у којој су најјача раса

¹³¹ Ранији Дизнијев покушај да раскине са изједначавањем лепог са добрим и ружног са злим, у првом дугометражном цртаном филму *Снежана и седам патуљака* (1937) – у коме се маћеха главне јунакиње појављује у свом изворном, лепом облику, као и у измењеном, ружном, али су обе ове њене варијанте једнако зле – није уродио плодом. Подела је била толико чврсто уврежена, да филм упркос огромној популарности није битније деловао на промену вредновања лепог-као-доброг, односно ружног-као-злог.

¹³² У нашој традицији се то најјасније види на примеру разлике између лепе и ружне варијанте једног истог митског бића, шумске мајке, које људима наноси зло само у свом ружном облику. Ова варијанта веровања забележена је у Свињици (Зечевић 1981: 20).

орци, а све расе осим Крвавих вилењака се могу дефинисати као "ружне") вредносно изједначене,

Орци (водећа, најјача раса у Хорди) – несумњиви су негативци управо у Толкиновом свету, који је примаран, из кога су на најразличитије начине извођени готово сви светови епске фантастике током друге половине 20. века. За разлику од осталих "изворних" раса у WoW универзуму, које све вуку порекло из (пре свега, европских) фолклорних традиција, Орци се, заправо, први пут појављују у Толкиновом Средњем свету као врста која је настала генетским инжењерингом, па је и само њено порекло, у контексту Толкиновог концепта света, негативно. Изједначавање Алијансе и Хорде је стога изгледало као велики корак у укидању повезивања физичког изгледа са моралним карактеристикама и вредновања људи/бића према искључиво естетским критеријумима.

Овај концепт – постмодеран у потпуности – ипак је у великој мери остао само декларативан. Идеја је озбиљно нарушена низом (наизглед) ситница које указују на доследно негативно вредновање Хорде, "ситница" које су чврсто укорењене у популарној култури (можда чак исто колико и повезивање естетике са моралним вредностима) и које играчи јасно препознају.

Вероватно најупадљивија од њих (пored физичког изгледа раса и уређења простора супротстављених страна) јесте избор тренера за обучавање играча у археологији, једној од секундарних професија у WoW-у. Тренер у Алијанси се зове *Harrison Jones* и изгледа управо као Инди у *Отимачима изгубљеног ковчега*.¹³³ Тренер у Хорди је слика и прилика његовог супарника у истом филму, на кога указује и име (*Belloc Brightblade*) и гардероба. Како вероватно не постоји играч WoW-а који није гледао тај култни филм, свако је

¹³³ Steven Spielberg, *Raiders of the Lost Ark* [Отимачи изгубљеног ковчега], 1981.

препознао не само предлошке за тренере, него и изразито негативну конотацију која прати тренера Хорде и која се преноси на целу групу.

То је само једна у готово бескрајном мору "ситница" које и даље негативно квалификују Хорду, без обзира на све приче о једнакости и равноправности.¹³⁴

Друго важно питање на коме се јасно види политика (не)равноправности јесте однос официјелних/играјућих "раса" и оних које није могуће одабрати за изградњу лика у WoW универзуму, чиме се до сада нико од истраживача није бавио. То јесте нешто о чему одлучују креатори света, али:

- како се могу читати њихови ставови којима се дефинише вредност расе и
- како они могу (евентуално) даље утицати на разумевање међуљудских односа у RL?

Blizzard (креатор универзума = бог) је населио огроман простор разним хуманоидима који нису играјуће расе. Наге, мурлоци, коболди, огри, троти и други различити "пећински" људи, живе на великом делу простора два основна континента. Са сваком новом експанзијом и проширењем простора појављивале су се и нове неиграјуће расе, настањене у новим просторима. Међутим, све те расе нису ни на који начин равноправне са играјућим – оне углавном постоје само да би играчи обе стране могли да убију довољан број њих у процесу стицања искуствених поена током изградње лика, или да би сакупили довољно потребних/жељених добара плачкањем њихових лешева. Неиграјуће расе, заправо, немају квалитет "људскости" који је придодат расама које припадају Алијанси и Хорди.

¹³⁴ Због тога вероватно није чудно што је мој избор Хорда: као сваки пристојан и лепо васпитан антрополог, моје нормално опредељење је за оне који су дискриминисани, нарочито ако се тврди да они то нису.

Питање које логично следи из тога је: зашто су неке расе "људскије" од других и како се то одражава на перцепцију стварног света? Који су критеријуми за одабир квалитета "људскости" са којом се разговара или чак сукобљава на равноправном нивоу, а ко су они о којима се размишља само у контексту задатог броја мртвих глава? Подела о којој се говори као о основној – Алијанса и Хорда – никако није примарна. Примарна је подела на оне који могу да имају статус особа (и Алијанса и Хорда) и оне који су у потпуности обезличени.

Унутар обезличених следи даља подела на "интелигентне" – оне који имају или су имали сопствену цивилизацију – и "примитивне", који имају рудиментарну културу у односу на остатак света, мада такође имају дефинисана станишта (колибе, шаторе), социјалну структуру (шамане, ратнике, магове, обичне пешадинце) и употребљавају алате. И који су по правилу дозлабога сиромашни.

У првој фази развоја универзума сви страдалници су били "примитивни" у односу на играјуће расе, те је ту био очигледно примењен еволуционистички концепт света, који онима на "нижем ступњу развоја" није признавао вредност еквивалентну вредности играјућих раса. У каснијим експанзијама се тај принцип променио, али су се све те нове, "интелигентне" расе налазиле ван основних континената.¹³⁵

Могуће је и да у целој овој причи не постоји значајнија корелација са "стварним светом". Али, како се – као што сам већ рекла – измишљање „измишљених“ светова базира на перцепцијама стварности (и природе и друштва), тешко је поверовати у недостатак корелације. Утолико пре што у

¹³⁵ Занимљив је, рецимо, приступ у експанзији *Cataclysm* (2010), у којој убијање "цивилизованих" становника зоне обликоване на основу староегипатске културе и митологије, доноси играчу репутацију са владајућом фракцијом (која припада истој раси), док убијање "примитивних" трога не доноси ништа.

WoW универзуму постоје две велике и супротстављене силе, за које су сви остали мали, неважни и у позицији да *могу да буду* (у)млађени, па они то обично и јесу. Ако су за Хорду Други Алијанса и обрнуто, ко су онда сви ови несрећници које обе стране уредно млате?

Како подела на две чврсто дефинисане стране неодољиво подсећа на свет током хладног рата, сви остали би могли да буду оно што се у то време звало Трећим светом – термин који се очувао до данас, и до данас се односи на исте земље/државе, иако у промењеном контексту. *Blizzard* нам заправо каже да је потпуно у реду нападати их без повода (они по правилу седе у својим бедним стаништима и баве се свакодневним пословима: секу дрва, пале ватре, поправљају шаторе, спавају...), само у циљу сопственог напредовања. И да се то исто односи на "цивилизоване" непријатеље наших пријатеља, али ван континента на којима живимо (јер на њима они и не постоје).

Како би то изгледало ако би се применило на стварни свет?¹³⁶ И како цео тај геополитички склоп виде играчи?¹³⁷

Northern Stranglethorn или сан о Африци

У складу са претходном причом о уграђивању свакодневно-популарно-медијски уврежених предрасуда у универзум приче јесте и обликовање зоне која постоји од самог почетка – зове се *Northern Stranglethorn* (континент *Eastern Kingdom*, део Азерота, основног света WoW универзума) и, потпуно је обликована на популарним представама субсахарске Африке. Суседна област (*Cape of Stranglethorn*), која је некада (пре времена приче) чинила целину са

¹³⁶ Изгледа ми да политика Европе/Европске уније према избеглицама из земаља Трећег света током последње деценије (са акцентом на последње две године) даје јасан одговор на то питање.

¹³⁷ Питање које остаје отворено за наставак истраживања.

актуелним северним делом, заправо и визуелно подсећа на Рт Хорн, а градић који је ту смештен (*Booty Bay*) био је веома дуго, током развоја унутрашње WoW приче, неутрална зона у којој је постојала мешовита аукцијска кућа и где су једино биле могуће финансијске трансакције између припадника две супротстављене стране, Хорде и Алијансе. Гоблини који воде читаво место су, у време када је прича постављена, били неутрална раса коју није било могуће играти.

Обе ове области имају све што се може очекивати од идеализованих представа Африке: лавове, тигрове и осталу крупну дивљач, остатке старих цивилизација, примитивна племена, чудне култове. Визуелни оквир чине прекрасни заласци сунца, палме, пешчане плаже, бујна вегетација – све изгледа управо онако како просечан становник западне/северне хемисфере замишља тропски рај.

Задаци које играч треба да реши у *Northern Stranglethorn*-у се у великој мери своде на лов: велики (не увек и не обавезно бели) ловац у црној Африци потврђује своје напредовање убијањем читавих серија животиња, али и "примитивних" хуманоида.

Наравно да у "стварној" Африци нема раптора и тигрова, а да Шир Кан заправо "живи" у Индији, али то нема много везе са очувањем општег утиска авантуре у рају, наслеђеног из времена када је за Европљане Африка била *terra incognita*. У то време, током 19. века, из Африке су у Европу стизале приче о експедицијама и "открићима", прве етнографије, али и извештаји авантуриста, који су лов третирали као херојски чин.

На основу тог материјала настајали су романи који су говорили о авантурама у Африци – стварној или (знатно чешће) измишљеној, јер је то био идеалан простор за лоцирање тада омиљених прича о „изгубљеној раси“ и/или о наслеђу митских држава, народа или цивилизација. Касније су на основу тих романа снимани филмови и тако су популарне представе Африке ушле у општу имагинацију, која је

потрајала током читавог 20. века и стигла до *Stranglethorn-a*.¹³⁸

Главно упориште Алијансе зове се Порт Ливингстон, припада људима (како му само име каже) и отворено симболизује колонијално наслеђе, кога се свет WoW-а не одриче на начин како то раде постколонијалне социјалне дисциплине. Напротив, оно изгледа потпуно подразумевано.

Политика је свугде ср*ње, а моћ је изазов

Ипак, читање WoW универзума у контексту RL историје наше цивилизације, политике и јавних/популарних представа о њима, никако није само негативно. Читава једна експанзија (MoP) се интензивно бавила проблемом употребе/злоупотребе политичке моћи, и начинима на које је могуће разрешити тензије.

Оргримар (главни град фракције и највећи град на континенту Калимдору) током целе те експанзије био је практично окупиран.¹³⁹ делови града у којима живе гоблини (*Goblins Shlums*) и тролови (*Valley of Spirits*) били су под стражом: елитни одреди орка (*Kor'kron Guard*) под пуним наоружањем и нивоа 91 (док је максимални ниво играча био 90) не само да су стајали на капијама дистриката, него су патролирали, ширећи пред собом страх, а све под паролом чувања реда.

¹³⁸ Не желим да се сећам како су ме без пардона стражари убили у Порт Ливингстону, односно непосредно поред њега. Наравно, као припадника Хорде, који је ипак малчице "примитивнији".

¹³⁹ У време док сам одрастала у Азероту и полако почињала да упознајем свет и да учествујем у животу WoW заједнице, такво политичко стање у мојој изабраној-те-стога-вољеној Хорди је било стални узрок фрустрације: дефиниција Хорде се веома много разликовала од њеног стварног функционисања (можда та разлика и није била тако случајна?).

Гарда је овде, како је то и у RL војскама претпостављено, требало да буде елитни део војске, али је заправо чувала ратног команданта *Garrosh-a Hellscream-a* (наследника легендарног Трала, који се повукао са лидерске позиције) и спроводила његове идеје о супремацији орка у односу на све друге расе, чланице Хорде, нарочито гоблине и тролове који су остали без својих матичних градова и тиме постали препуштени доброј вољи Орка на чијој земљи сада живе.

Гоблини и тролови су третирани као слаби, ниже вредновани у односу на орке и – само на основу расне припадности – недостојни поверења, те је самим тим постојала потреба за њиховом сталном контролом. Увођењем ових идеја *Garrosh* је напустио изворни концепт Хорде (као заједнице равноправних група које међусобно сарађују) и претворио га у фашистичку потрагу за чистом расом и хероизмом базираном на тлачењу свих који "нису дорасли" орчком виђењу славе. То је било снажно потцртано његовом махнитом потрагом за древним моћним предметима, који претпостављено ојачавају снагу Хорде, а заправо служе успостављању хијерархије моћи унутар ње.¹⁴⁰

Siege of Orgrimmar raid, завршни догађај експанзије, доносио је разрачунавање са лидером који је извитоперио идеју Хорде и претворио је у сопствену супротност. Можда је учешће у тим *raid*-овима било важно и за припаднике Алијансе (Алијанса и Хорда су и тако у сталном сукобу или тек крхком примирју), али сваки пристојни члан Хорде је морао да ужива у уклањању *Garrosh-a*, иако се на његов коначни крај морала чекати следећа експанзија.

Како је то лепо објаснио један од играча говорећи *Garrosh-u* и о њему:

¹⁴⁰ Паралела са стварним фашизмом, али и са његовим популарно-културним интерпретацијама типа Спилберговог серијала о Индијани Џонсу, никако није случајна.

"Узео си све што је Трал тако тешко изградио и ПОПИШАО си се на то. Узео си част и добру репутацију Хорде и спалио је до темеља у својој лудој потери за моћи. Узео си животе неких од највећих хероја Хорде и бацио их у страну да задовољши своју глад (...) Изопачио си младе из орчког друштва својом пропагандом и мржњом. Оскрнавио си *Gorehowl*, једно од најсветијих оружја Хорде, наслеђе твог сопственог оца. Увео си нову форму поробљавања (...) Укаљао си наше зидове својим поносом и хипокризијом. Унизио си Хорду. Ово је лично. Убијаћу овог дркацију СВАКЕ НЕДЕЉЕ од дана када овај *raid* заживи, до дана када престанем да играм WoW. То није због пљачке. То није због коња. То није због достигнућа. То није због љубимаца или таштине. То није због престижа. То је због освете."¹⁴¹

Наравно, то је ситуација која је могла да се догоди само у Хорди, у којој нема чврсте хијерархије, те је њена организација блиска савременом концепту опште равноправности и демократије (која је такође безнадежно декларативна).

Алијанса је чврсто хијерархизована, са краљем на челу (дакле – у складу са толкиновским наративом у коме повратак краља решава све проблеме), а питања неравноправности се уопште не постављају. Зато је потпуно могућ изразито расистички однос људи према воргенима,¹⁴² пре свега у њиховој домовини, у којој су их незаражене особе (оне које су остале у људском облику и унутар зидова мале,

¹⁴¹ Rankkor, 2013/07/18, <http://www.wowhead.com /npc=71865/garrosh-hellscream#comments>

¹⁴² Вукодлаци, који по вољи могу да се врате у људски обик, осим у борби. Трансформација је последица веома заразне болести, проузроковане експериментисањем са магијом. Воргени су уведени не само као играјућа, него као потпуно нова раса.

ограђене земље, имале моћ) све време третирале као мање вредне и, истовремено, захтевале стално доказивање лојалности. Прича потпуно препознатљива из RL. После одласка из завичаја и укључења у главни ток приче, воргени су смештени у један неугледни ћошак вилењачког главног града: на периферији, готово искључен од остатка градског простора, без приступа комуникацијама (без поште, удаљени од банке, аукцијске куће и станице за превоз), са вилењачким стражарима на улазу – класичан гето.¹⁴³ Против кога се нико не буни.

Лепота избора лепоте

Алијанса и Хорда, као две велике супротстављене групације, веома много се разликују међу собом. Алијанса је потпуно уређена, умивена, хијерархизована... Личи на Толкиновски идеал реда, али приказан на начин Џексонових филмских виђења LoTR-а. Градови, па чак и војна утврђења, изгледају као цртежи из бајки о идеализованим средњовековним европским градови-ма, у којима некако нема блата, коњске балеге, ноћних посуда које се празне кроз прозоре или (свакако) на улицу и бедно обученог гладног света. Алијанса је европски медије-вални рај, у коме су људи

¹⁴³ Мој мали ворген је почео свој живот у прекрасном готском амбијенту града који ће убрзо по његовом рођењу нестати са мапе света, да би се нашао као избеглица у главном граду ноћних вилењака. Тако сам, заправо, потпуно несвесно поновила причу из Хорде (тролови – што је мој главни лик – и гоблини – две од мојих девојака – су избеглице у Оргримару). То, наравно, неће утицати на његов даљи живот и развој у Азероту, али су ме његови почетни кораци, обележени губитком и различитошћу, и гетоизација у великом свету у који је морао да оде, дефинитивно емотивно везали. И, иако могу да изгледам као људско биће, бирам да се разликујем и идем наоколо као велики двоножни вук. Посматрајући остале играче који су се одлучили за воргене, рекла бих да је то уобичајени избор, који у великој мери одступа од стандарда Алијансе и указује на амбивалентан однос спрам вредности које се унутар ње промовишу.

доминантна раса: актуелни краљ је човек (као што је, наравно, био и претходни), Стормвинд је главни град људи, али и целе Алијансе, утврђења која постоје у различитим деловима Азерота су архитектонски и организационо потпуно очигледно људска. Хорда је хаотична и неурбанизована: места приписана расама из Хорде су села или војни логори,¹⁴⁴ станује се у најразличитијим врстама шатора или брвнара и све је то врло удаљено од онога што се може сматрати идеализованим простором. Хордом руководи ратни вођа, што су раније били Орци, док је тренутни ратни вођа Трол, тако да моћ није концентрисана само у границама једне расе.

Избор пола аватара је, унутар обе групације, у потпуности слободан и небитан за само играње, јер се полови¹⁴⁵ у WoW-у "третирају равноправно у сваком смислу",¹⁴⁶ укључујући изједначавање њихове снаге и осталих физичких способности.

Дакле – играчки избори страна и полова би се можда могли третирати као показатељи културно условљених преференција пренетих из RL у дигитални свет, што је посебно важно за оне које је у RL условима тешко компаративно испитивати. Зато сам покушала да сортирам изборе на европским WoW серверима и да на основу тога покушам да закључим да ли је, и у којој мери, то заиста могуће, односно какви се резултати добијају ако се статистици поставе права питања, питања на која она можда може да одговори.

¹⁴⁴ Чак и Оргримар, главни град Хорде, има врло збуњујућу структуру (израслу из војног логора), са два центра и неколико релативно одвојених целина, само местимично калдрмисане кривудаवे улице и архитектуру базирану на дрвној грађи и развијену из шатора.

¹⁴⁵ *Blizzard* користи термин *sexes*.

¹⁴⁶ *Blizzard. World of Warcraft: Begginer's Guide*, <http://us.battle.net/wow/en/game/guide/getting-started>

**Табела расподеле ликова (фракција, раса, род)
по културним/језичким зонама на европским
северима¹⁴⁷**

Језик (% ¹⁴⁸)	A : X %	M : Ж %	расе %	мушки карактери: A : X =	женски карактери: A : X =
немачки (24,2%)	50,6:49,4	57,6:42,4	Human 15,7 NElf ¹⁴⁹ 10,1 Draenei 6,7 Worgen 5,7 Dwarf 4,7 Gnome 4,3 PandarenA 3,4 BElf 12,7 Orc 8 Undead 7,8 Tauren 7,8 Troll 6,4 Goblin 3,5 PandarenH 3,2	Human 14,1 NElf 7,2 Dwarf 6,9 Worgen 6,7 Draenei 4 Gnome 3,9 PandarenA 3 Tauren 11,2 Orc 10,9 Undead 10 BElf 8,2 Troll 3,8 Goblin 3,8 PandarenH 3	Human 17,9 NElf 13,9 Draenei 10,3 Gnome 4,9 Worgen 4.4 PandarenA 3,9 Dwarf 1.8 BElf 18.8 Troll 5,3 Undead 4,9 Orc 4 PandarenH 3.5 Goblin 3.2 Tauren 3.1

¹⁴⁷ Подаци су прикупљени са *EU Realm Pop*, 7. фебруара 2016. године. Они се односе на све карактере који постоје на серверима, тако да су урачунати и они који су тренутно неактивни, али како се ради о преференцијама, то не би требало да утиче на даљу анализу. Језичке зоне се, грубо схваћено, могу третирали као културне, осим у случају сервера на енглеском језику, на којима се – осим Енглеза – играју сви остали који немају језички издвојене сервере, дакле већи део Европе, па се та група може схватити као контролна/просечна

¹⁴⁸ Проценат од укупне популације на свим европским серверима.

¹⁴⁹ За вишењаке су коришћене стандардне скраћенице од *Night Elf / Blood Elf*, а Пандарени су обележени по припадности Алијанси или Хорди.

Језик (%) ¹⁴⁸	A : X %	M : Ж %	расе %	мушки карактери: A : X =	женски карактери: A : X =
руски (13,4%)	50,9:49,1	64,6:35,4	Human 17,6 NElf 10,2 Draenei 6,3 Worgen 5,8 Dwarf 4,6 Gnome 4 PandarenA 3,1 BElf 12,4 Orc 8,4 Undead 8 Tauren 7,1 Troll 6,3 Goblin 3,3 PandarenH 2,9	Human 17,6 Worgen 8,1 NElf 6,6 Dwarf 4,9 Draenei 3,5 Gnome 3,3 PandarenA 2,9 Orc 11 Tauren 9,9 Undead 9,9 BElf 8,7 Troll 7 Goblin 3,6 PandarenH 2,7	Human 18,3 NElf 13,9 Draenei 13,1 Worgen 4,9 PandarenA 3,4 Gnome 3,2 Dwarf 1,2 BElf 19,3 Troll 5 Undead 4,8 Orc 4,1 PandarenH 3,5 Goblin 2,7 Tauren 2,6
француски (10,5%)	52,4:47,6	58,7:41,3	Human 16,8 NElf 9,8 Draenei 7,2 Worgen 6,2 Dwarf 4,9 Gnome 3,9 PandarenA 3,6 BElf 12,9 Orc 7,9 Undead 7 Tauren 6,8 Troll 6,1 Goblin 3,6 PandarenH 3,3	Human 14,9 Worgen 7,5 NElf 7,3 Dwarf 7,1 Draenei 4,4 Gnome 3,5 PandarenA 3,3 Orc 10,2 BElf 9,7 Tauren 9,6 Undead 8,7 Troll 7,1 Goblin 3,8 PandarenH 3,1	Human 19,5 NElf 13,5 Draenei 11,1 Gnome 4,6 Worgen 4,4 PandarenA 4 Dwarf 1,7 BElf 17,4 Troll 4,9 Undead 4,7 Orc 4,7 PandarenH 3,6 Goblin 3,4 Tauren 2,6

Језик (%) ¹⁴⁸	A : X %	М : Ж %	pace %	мушки карактери: A : X =	женски карактери: A : X =
шпански (3,7%)	52,1:47,9	66:34	Human 16,8 NElf 10,1 Worgen 6,8 Draenei 6,7 Dwarf 4,3 Gnome 4,1 PandarenA 3,3 BElf 13,8 Orc 7,4 Undead 7,4 Tauren 6,6 Troll 6,1 Goblin 3,8 PandarenH 2,9	Human 15,9 NElf 8,1 Worgen 8 Dwarf 5,6 Draenei 4,4 Gnome 3,9 PandarenA 3,1 BElf 11,6 Orc 9 Tauren 8,5 Undead 8,4 Troll 6,5 Goblin 4 PandarenH 2,8	Human 18,4 NElf 14,1 Draenei 11,2 Gnome 4,6 Worgen 4,4 PandarenA 3,6 Dwarf 1,6 BElf 18,2 Undead 5,2 Troll 5,1 Orc 4,2 Goblin 3,5 PandarenH 3,2 Tauren 2,7
италијански (1%)	52,2:47,8	67,4:32,6	Human 15,3 NElf 9,1 Draenei 6,5 Worgen 6,2 Dwarf 4,1 PandarenA 3,4 Gnome 3,3 BElf 14,3 Orc 9 Undead 8,5 Tauren 7,3 Troll 6,2 PandarenH 3,5 Goblin 3,3	Human 14,4 Worgen 7,4 NElf 6,7 Dwarf 5,4 Draenei 3,9 PandarenA 3,5 Gnome 3,1 BElf 11,3 Orc 10,9 Undead 9,8 Tauren 9,7 Troll 6,6 Goblin 3,6 PandarenH 3,6	Human 17,3 NElf 14 Draenei 11,7 Worgen 3,8 Gnome 3,6 PandarenA 3,2 Dwarf 1,2 BElf 20,6 Undead 5,8 Troll 5,4 Orc 5,1 PandarenH 3,3 Goblin 2,6 Tauren 2,5

Језик (% ¹⁴⁸)	A : X %	M : Ж %	pace %	мушки карактери: A : X =	женски карактери: A : X =
португалски (0,3%)	62,5:37,4	67,2:32,8	Human 12,9 NElf 7,2 Worgen 4,9 Draenei 4,3 Gnome 2,9 Dwarf 2,9 PandarenA 2,4 BElf 15,2 Orc 10,5 Undead 10,4 Troll 8,4 Tauren 8,3 PandarenH 5 Goblin 4,7	Human 11,6 Worgen 5,7 NElf 5,4 Dwarf 3,7 Draenei 2,9 Gnome 2,8 PandarenA 2,1 BElf 12,4 Orc 12,2 Undead 12,2 Tauren 10,7 Troll 8,9 Goblin 4,8 PandarenH 4,6	Human 15,5 NElf 10,8 Draenei 7,2 Worgen 3,2 Gnome 3,2 PandarenA 2,9 Dwarf 1,3 BElf 21 Troll 7,5 Orc 7 Undead 6,8 PandarenH 5,9 Goblin 4,4 Tauren 3,5
енглески ¹⁵⁰ (46,9%)	52,1:47,9	60,9:39,1	Human 18,8 NElf 10,5 Draenei 5,8 Worgen 5,3 Dwarf 4,8 Gnome 4,1 PandarenA 2,8 BElf 11,9 Orc 8,9 Undead 8 Tauren 7 Troll 6,4 Goblin 3,1 PandarenH 2,6	Human 17,1 NElf 7,2 Dwarf 6,8 Worgen 6,4 Gnome 3,9 Draenei 3,6 PandarenA 2,6 Orc 11,5 Undead 9,9 Tauren 9,8 BElf 8,4 Troll 3,3 Goblin 3,3 PandarenH 2,4	Human 21 NElf 15,5 Draenei 9,2 Gnome 4,3 Worgen 3,8 PandarenA 3,1 Dwarf 1,8 BElf 17,4 Undead 5,2 Troll 5,2 Orc 4,7 PandarenH 2,8 Tauren 2,7 Goblin 2,7

Из табеле се јасно види да су људи и даље најчешћи играчки избор,¹⁵¹ а за њима следе "лепе", односно људима блиске (пре свега из толкиновски базираних фантазијских наратива) расе вилењака, било из Алијансе или Хорде. Алијансе свугде има нешто мало више него Хорде, осим на португалском серверу, где је разлика значајно већа (25,1%). Иако величина расе не утиче на борбене и остале способности, приметна је генерално мања омиљеност изразито малих раса: гномова и гоблина.

Како се из табеле даље види, изгледа да се може успоставити корелација између RL културе и избора пола: тамо где су традиционални патријархални односи јачи (Италија, Португалија, Шпанија) већа је процентуална разлика у корист избора мушких аватара него у културама где је патријархални модел света мање очигледан (немачки сервери имају убедљиво најмању процентуалну разлику између мушких и женских аватара, мању чак од енглески говореће мешовите европске популације).

Међутим, у целом овом комплексу могућих избора постоји пример који је потпуно парадигматичан: најређи избор карактера у целом WoW-у, на светском нивоу, јесу женски патуљци. Њих готово да нема.

На свим европским серверима је маја 2015. било укупно 13.639.220 карактера,¹⁵² од чега само 148.180 патуљица, што чини 1,08% од укупне популације. На US серверима је стање било још драматичније: од 23.817.013 карактера, само је 165.612 патуљица, што чини 0.69% популације.

¹⁵¹ Како се то на другом мету каже "људи воле да играју људе" (<http://www.gamebreaker.tv/games/world-of-warcraft-mmorpg/10-facts-world-warcraft-probably-didnt-know/>). На истом месту се износи податак да је, пре увођења вилењачке расе у Хорду (*Burning Crusade*), на свим серверима Алијанса била значајно бројнија од Хорде.

¹⁵² Izvor: <https://realmpop.com/>, приступљено 6. маја 2015.

С друге стране, вилењакиње су (на обе стране – и у Алијанси и у Хорди) на истом простору и у истом тренутку дефинитивно најпопуларнији избор женског изгледа. На европским серверима било их је укупно 2.799.608, од чега 1.559.486 у Хорди и 1.240.122 у Алијанси, што чини 20.5% популације. Популарност на УС серверима им је била нешто мања – било их је 1.203.776 у Алијанси и 1.768.608 у Хорди, односно укупно 2.972.384, што је нешто мало више од 12,4% укупне популације.

Наравно, поставља се питање зашто нико не жели да буде патуљачка девојка, док се вилењакиње шетају на све стране?

Како патуљице уопште изгледају? Мале су, здепасте и поприлично дебеле: заобљени мишићи на кратким рукама и ногама, који притом асоцирају на неизбежно присуство целулита, превелике груди, назначен стомак. Гегају се док ходају и, нарочито, док трче. Смешне су. Ако се још слатко лице и прекрасна коса покрију шлемом, патуљачка девојка заиста изгледа као апсолутна супротност промовисаним идеалима лепоте.

Вилењакиње су, напротив, витке, затегнуте али не и пребилдоване, грациозне – манекенке које су сишле са писте или насловница женске/модне штампе и нашле се као могући избор нашег изгледа, макар у фантазијском и дигиталном свету.

У RL је медијски притисак да се успостави контрола над телом постао апсолутан и не односи се само на жене (иако заиста више на њих), него и на мушкарце. Мора се бити мршав – сваки грам вишка значи да не водите рачуна о себи, што заправо значи да не поштујете ни себе ни своју околину (која мора да вас гледа дебелог/дебелу и стога ружног/ружну). Мора се бити у доброј физичкој кондицији, што подразумева обликоване мишиће, односно време проведено у индивидуалном вежбању и/или у теретанама. Мора се бити и висок, што није могуће постићи никаквим

трудом, јер то зависи од генетике. Свеукупно – ма колико времена, новца и труда уложили, за просечну особу није могуће да досегне зацртани идеал, који је у медијима – притом – у приличној мери остварен дигиталним поправљањем несавршености.

Због тога, када у алтернативном свету имају могућност да бирају свој изглед, веома мало играча се опредељује за дијаметралну супротност идеалу лепоте, док је популарност изгледа који се уклапа у тај идеал потпуно неспорна. Велики број оних који су ипак одлучили да се гегају светом на кратким, дебелушкастим ножицама, тврде да су изабрали патуљице *зато што јесу* ружне,¹⁵³ што значи да усвајају промовисани идеал, иако настоје да се одупру његовом притиску.

Веома су ретки они (и то су по правилу *оне*¹⁵⁴) који тврде да воле своје патуљачке девојке/себе-као-патуљачке девојке и да их/се сматрају лепим, што значи да, бар у алтернативном свету, успевају да се одупру притиску јавно промовисаних вредности. Вредело би утврдити како се тај став одражава на њихово понашање у RL.

¹⁵³ Види на пример: http://www.reddit.com/r/wow/comments/2epvhc/i_dont_understand_why_theyre_upgrading_the_female/

¹⁵⁴ http://www.reddit.com/r/wow/comments/1kpkvk/whats_one_racegender_combination_you_would_never/

Социјализација и друге аутоетнографске цртице¹⁵⁵

Свакодневне јутарње рутине

Устанем. Смутим кафу, нахраним мачке и пса, упалим рачунар. Паралелно подигнем *Chrome* (да прегледам поруке на свим налозима, да будем у току са RL обавезама) и WoW.

Са шест ликова на стотом нивоу (и шест гарнизона трећег нивоа) имам најмање сат (до два) истоветног посла свакога дана: покупим завршене послове у гарнизонима, руде и цвеће. Покренем нове послове. Направим ствари за које имам прикупљени материјал.

Затим Фифана (main = главни лик) скочи до Пандарије да побере јуче посађене биљке и посади нове. Онда се врати у Дренор/Награнд да улови 6-10 бикова неопходних за производњу коже и *savage blood*, ретког и скупог материјала неопходног за израду свих високо цењених производа у Дренору.

¹⁵⁵ Највећи део материјала за ово поглавље је први пут објављен на блогу (*World of Warcraft, antropologija i još koješta*, <http://wowanthropology.blogspot.rs/>), који сам започела априла 2015. године, са идејом да сместим на једно место грађу, дилеме, питања, идеје и све остало што се прикупи током истраживања, а што би иначе могло да ми промакне. Он је за мене требало да буде легендарна Леви-Стросова зелена бележница, само сада доступна јавности која може да је допуни/учини бољом својим примедбама и коментарима. Уосталом, то је техника рада која је у свету већ релативно често примењивана. Само неколико примера: Лев Манович већ неколико година тако ради на својим књигама, Кастронова је имао блог из кога су израсле његове књиге о виртуелним економијама, а Дибел је своје готово из-дана-у-дан дневничке записе из пројекта како/да ли је могуће обезбедити RL егзистенцију *gold farming*-ом, касније обликовао у веома успешну књигу (Dibbel 2006).

Онда скок до аукцијске куће, да се прода направљено и да се провере цене материјала потребних за текућу производњу, евентуално купи нешто.

Све то, наравно, не морам да радим. Досадно је. Али: ови рутински послови обезбеђују стабилан приход унутар света, што је важно јер се велики број неопходних (или бар мени наизглед неопходних) ствари купује за голде (златнике, основни новац унутар света). Овим рутинским пословима могу себи да обезбедим најмање 45–60.000 голда на месечном нивоу, што може да ми обезбеди плаћени налог (то је отприлике цена временског токена на европским серверима), али и куповину низа јахаћих животиња, за које – до овако успостављеног система – нисам имала новца (сакупљених 100, па затим 200 грла награђује се специфичним јахаћим животињама, које јасно показују да сте успешни у игри. Мој наредни лични циљ је 250 грла: желим отровно-зелену, ружну велику птицу).

Новац је неопходан и за набавку и надградњу *heirloom* опреме, коју могу да користе сви ликови на једном налогу, што знатно олакшава њихово напредовање ка максималном нивоу, односно укупну економску и играчку стабилност налога.

Дакле: моје јутарње рутине се тичу искључиво економије. Када то обавим, могу да одем да радим нешто друго, у WoW-у или RL.

Често су то, поново, рутине – у RL свакако подразумеване, али и у WoW-у. Данима сам убијала диносаурусе и скупљала њихове кости да бих добила малог љубимца и јахаћег раптора. И убијала исте диносаурусе у потери за јајима из којих се излегу још три јахаћа раптора. Затим сам свакодневно тукла неке несрећне Могу типове у Пандарији, у лову на последњи од 10 кристала који ми је омогућио да уловим летећу змију. Месецима скоро свакодневно убијам другу летећу змију, јурећи јахаћи примерак који још увек немам. Кампујем наоколо јурећи/чекајући ретке примерке

створова који дају специфична јахаћа грла. Није превише забавно, али у овом случају ради оно што Кастронова назива "економијом жеље" (Castronova 2007) и ради то беспрекорно.

Свеукупно, и по томе WoW личи на RL: кад једном одрастеш (максимални ниво у овом случају је отприлике једнак одраслости, док се даље подизање нивоа опреме може сматрати развојем током одраслог доба: пожељно је, али није неопходно), живот постаје све више ослободен на рутине.

Понедељак је у среду, поноћ је у 3 ујутро

На европским серверима *Blizzard* средом рано ујутро (обично од 3, што је стандардно време за ресет дана, али понекад и мало раније) инсталира нове елементе игре/света и обавља стандардно одржавање система. Средом се ресетују недељни задаци. Среда је почетак недеље.

Мени је, на жалост, среда претходних година била дан када сам имала наставу (ове године сам успела то да избегнем), што значи да сам имала низ RL обавеза: читање студентских вежби, дотеривање презентације за предавање, одлазак у институт, поподне на факултету. По правилу сам одлазила од куће ПРЕ него што сам могла да видим шта се променило и/или шта је додато. И, ма колико то наизглед деловало бесмислено – ако не раније, измене сам могла да видим поподне, када завршим са свим обавезама – та ситуација је била потпуно фрустрирајућа.

За разлику од уобичајене перцепције RL понедељка, као најомраженијег дана у новој недељи коју треба савладати (каква је била и моја перцепција тог дана у време док сам била обавезна да будем на послу пет дана у недељи, осам радних сати дневно), среда, као почетак нове недеље у WoW-у, увек има чар новине, ма колико измене биле мале.

А постоје и очекивана обећања: нове мисије за следбенике, нови сегменти LFR-а, проширење простора или само простора деловања... Можда неће бити баш ове недеље,

али ко ће дочекати да провери. Обећања унапређеног живота, непостојећа у RL, претварају први дан у недељи у време ишчекивања и наде.

То се посебно види ако се живи у Србији, где се сваке недеље у RL очекује само ново погоршање. Или је, можда, тако и у другим деловима света, који је, генерално, престао да буде простор у коме има наде.

Не можеш се родити поново

Искуство рођења и првих корака у великом, непознатом свету, којих се – наравно – не сећамо у RL, јесте искуство које је немогуће поновити. Но, то је исто толико немогуће и у дигиталним световима.

Први пут када сам ушла у Азерот и почела да правим тетураве почетничке кораке у првој стартној зони, све ми је изгледало ужасно тешко. Била сам невероватно поносна на сваки савладани ниво и у сваки од њих сам улагала велики труд, умирала и устајала, понављала задатке до бесконачности... Највећи проблем ми је било хватање раптора који у круговима трчи наоколо, а кога је било потребно зајахати и довести у корал у коме су раптори (троловске јахаће животиње) биле смештене. Само на том задатку сам провела толико времена да га памтим и сада.

Кастронова, на пример, овако описује свој први улазак у *Norath*, свет настао у оквиру MMORPG *Everquest* 1999. године:

"Осећам присуство људскости, али се нагло осећам као странац у врло страној култури. Бојим се да не прекршим неки табу или да не направим будалу од себе " (Castronova 2001: 2).

Корнелиусен и Ретберг преносе фрустрацију студенткиње која каже:

"Не могу да пишем задатак о игри World of Warcraft. Не разумем игру. Последњи пут кад сам се уловала, неко ме плуноу¹⁵⁶" (2008: 1),

и чији је осећај осујећености нестао када се упознала са Азеротом, његовим језиком и обичајима.

Две године и шест ликова на максималном нивоу касније, за потребе моје гилде стартовала сам нову Тролицу, наравно, у истој стартној зони. Све задатке сам завршила за мање од пола сата, уз потпуни недостатак било каквог узбуђења: циљ ми је био да само што брже протрчим кроз зону и да одем да је даље развијам у неком простору у коме још нисам била. Раптора сам, наравно, ухватила готово у пролазу, уопште не размишљајући о томе.

Моја нова девојчица је ипак кретала из боље позиције него њена претходница: имала је комплетну опрему која ће је пратити до 90-ог нивоа (то је опрема коју може да купи сваки карактер на максималном нивоу и који је намењен свој могућој будућој "деци"), али – иако је то повећавало број постигнутих искуствених поена и значајно смањивало могућност умирања – њено здравље се ни у једном тренутку није смањило ни за проценат, а умирање уопште није долазило у обзир.

Поента ипак није у опреми – поента је у познавању света и начина на који се у њему функционише: како се хода, трчи, јаше, бије, плива, у разумевању односа мапе и простора, коришћењу пречица... И док вероватно никада нећу заборавити муку коју је Фифана имала током свог

¹⁵⁶ За овакав развој ситуације могућа се два узрока: или је девојка прекршила неко од правила пристojног понашања, па је плувањем опоменута, или је – што је вероватније – неко од старијих играча у потери за освајањем још једног резултата (у игри постоји метациљ који подразумева употребу свих емотикона према другим играчима, што укључује и плување) проценио да му је најбезбедније да плуне сиротог нуба, који неће знати како да реагује.

одрастања, детињства свих мојих каснијих ликова су потпуно безначајна (можда не баш сва, али само због тога што бескрајно волим гоблинску стартну зону и могла бих са радошћу да је понављам велики број пута), јер су била лака, јер у њима није било ничег новог осим учења нове класе – што је готово занемарљив део комплетног почетничког искуства.

Тако се, заправо, дигитални живот ни у овом сегменту не разликује много од RL: у RL је такође могуће кренути из почетка (добро – не баш тоталног, али могуће је учити нове ствари, променити школу, професију, место/државу у коме/којој се живи, променити брак/везу, добити нову децу... могуће су различите варијанте нових почетака). Али у сваки од њих уносимо сва знања и искуства која смо стекли током живота и они никада више нису толико нови као када су се ствари дешавале први пут. И због тога прича о томе како "прва љубав заборавља нема" (не зато што је била најбоља од свих могућих, него зато што је прва), зато се верује да се никада не заборављају први дан у школи, на факултету и/или на послу. То је чаролија новог искуства којом доминирају узбуђење и страх од непознатог, коју сви каснији нови стартаови дефинитивно немају.

Google је мој најбољи друг: социјализација и стални процес учења света

MMORPG су се нашле у жижи интересовања најразличитијих друштвених наука због свог изразито и, истовремено, очигледно социјалног карактера: укупан садржај игре могуће је савладати само ако сте удружени. Како се у групама успостављају најразличитији типови односа, исто као и у RL, наравно да су истраживачи били изразито заинтересовани – пре свега за корелације између односа у виртуелним и RL заједницама и за утицај виртуелних на "стварносветске" групе-заједнице.

Социјализација, међутим, није сведена само на интеракције унутар игре – она је далеко шири процес. Као и у RL, процес учења у свим MMORPG заснован је, не само на појединачним акцијама (успешним и неуспешним), него, пре свега, на усвајању искустава "старијих", оних који имају више искуства и знања и који су спремни да их пренесу на млађе генерације. То је могуће у самој игри – у разговорима са члановима гилде, или постављањем питања на неком од јавних канала (*General*, *Trade*). Но, исто тако, могуће је прикупити информације које су резултат активног рада великог броја фанова, а које су расуте у великом Интернет-простору.

Као и у стварном свету, *Google* је место одакле се креће у прикупљање свих могућих информација о *WoW* универзуму. Са *Google*-а се иде даље – на разна места где су прикупљене информације о свету: *WoWWiki*, *WoWhead*, *WoWpedia*, *reddit*, и низ других локација, јесу места где се могу наћи све могуће информације које би играчима могле бити потребне, док су друге намењене специфичним областима учења. Тако је нпр. *Icy Veins* место где се уче специфичности класа и најбољи избор вештина и опреме за сваку од њих (иако постоје и друга места тог типа), *Ask mr. Robot* је место за оптимизацију опреме, а постоји веома велики број локација са упутствима за најефикасније прикупљање материјала (што је досадан и временски захтеван, али неопходан посао за сваког играча), најбрже напредовање у професијама и слично.

Од играча се углавном, пре свега у групним задацима, очекује да знају шта раде. Позиви у групе често имају и напомену да је потребно да кандидати "знају механику", чак и када се ради о потпуно новим садржајима. То значи да се од играча очекује да, пре прикључења групи, уложи време/напор да прочита официјелна упутства и прегледа снимке доступне на *YouTube*-у, које постављају или сам *Blizzard* или играчи који су играли бета верзију тог садржаја.

Максимално познавање културе у којој се крећемо, али и сопствених могућности и ограничења, неопходно је за ефикасно функционисање у свету, макар он био и виртуелни. Од језика, преко правила понашања, до економских и социјалних стратегија: све се то учи и, по правилу, учи се од старијих и искуснијих.

У савременом RL је ова проста чињеница замагљена поделом између преношења/усвајања знања и преношења искустава. Процес школовања је преношење знања од оних који га стварају – научника, били они некадашњи или садашњи – до оних којима то знање треба, али не директно него институционално посредовано и хијерархизовано. Процес преношења искустава је неинституционални и обично се занемарује, али је бар исто толико важан за формирање успешних и задовољних (то се, некако, обично не сматра битним) чланова заједнице/друштва.

У виртуалном свету је процес учења још увек јединствен, а пренос знања са старијих на млађе потпуно јасан и видљив, што у великој мери личи на повезане процесе социјализације и усвајања знања у заједницама из пред-модерног периода.

Смрт гилде и трајна пријатељства

Пре неколико месеци моја мала, слатка бивша гилда¹⁵⁷ пролазила је кроз тежак период распада: улазак само једне особе са драстично различитим погледом на игру/свет, циљеве и међуљудске односе успео је у потпуности да разори осетљиво ткиво друштвених веза успостављених искључиво у виртуелном простору.

¹⁵⁷ Гилда је основни облик социјалне организације унутар света. Гилде се међусобно разликују по величини, структури и циљевима, од чега зависи и мрежа међуљудских односа који се граде и одржавају унутар групе. Одлична анализа гилди у WoW-y: Williams et al. 2006.

Била сам у тој гилди нешто више од девет месеци, што је за дигиталне светове јако дуго време. Током тог периода успела сам да развијем гомилу ситних навика, које су ми живот чиниле лепшим:

- јутарња кафа уз пар других раноранилаца, често без много приче, али са јаким осећајем заједништва;
- подељена радост због сваког новог достигнућа;
- ћакулања о игри, али и о свакодневним RL ситницама: пословима које радимо, кућним љубимцима, породицама, времену;
- заједнички проласци кроз стари садржај игре, само забаве ради (и понеке јахаће или борбене животиње, али само као узгредног добитка);
- дељени смех;
- слобода да свако од нас буде оно што јесте, без икаквих притисака;
- и вероватно још неке којих и нисам била свесна.

Онда је све то почело да се урушава под притиском жеље за ефикасношћу, која никада раније није била циљ ове гилде (има других које су засноване само на томе, које окупљају само врло ефикасне играче, инсистирају на хијерархији и од својих чланова очекују да се потпуно подреде постизању циљева). Ми смо били група независних ликова која је волела да проводи време заједно и да повремено уради нешто заједно – не толико зарад резултата, колико из чисте забаве. Принцип ефикасности (играчи се цене искључиво по резултатском доприносу групи) био је нешто што већина старих чланова гилде није могла, или није хтела да прихвати.

Период распада је био болан: нико ни са ким није разговарао, људи су почели да одлазе или да проводе време на алтовима ван гилде. И поред, за RL услове кратког времена проведеног у гилди, стари чланови су имали осећај

распада породице – осећај губитка, врло стваран у сваком могућем смислу.

Све се завршило формирањем нове гилде у којој се налазе исти они људи који су чинили основу старе: мала група, али повезана истим циљевима и истим погледом на свет, који је поново постао леп.

Цела ова прича заправо показује колико је динамика група формираних у дигиталном простору осетљивија/нежнија и колико су саме групе рањивије од оних из RL. Но, с друге стране, показује и да истински успостављени људски односи опстају упркос изазовима у свим просторима.

Ултимативна победа: да или не?

Пре неког времена сам први пут, са друштвом из моје мале гилде, кренула у напад на Алијансу. Нас четворо напада Ајронфорг, велику патуљачку тврђаву, што је само по себи урнебесно смешно. Већи део времена сам била мртва. Већи део времена смо сви били мртви. Али је забава упркос томе била савршена.

Све до овог искуства сам се устезала од PvP-а (*player versus player*), пре свега зато што, чим уђем у сукоб, готово одмах умрем. Онда устанем, улетим у битку, умрем поново и тако у круг. Заправо – главнину времена проведем трчећи наоколо као дух.

Била сам убеђена да сам спора и глупава. Мислила сам да нисам добар играч (вероватно и нисам, бар са становишта истинских заљубљеника у PvP, или играча који су више од четири деценије млађи од мене). Но, то све у ствари није битно – битна је чињеница да сам се овог пута, упркос сталном умирању, савршено провела.

То говори о две ствари. Није (или бар не мора да буде) најважније побеђивати, ма колико неки играчи – научени томе у RL окружењу – инсистирали на неопход-

ности победе. И: добро друштво је основ за добру забаву, ма шта се радило. Чак и кад се губи.

То је лекција коју би сви морали да запамте и да је, иако је то сада изгледа могуће научити само у дигиталном, примењују у стварном животу, Свет би тако био много лепши.

Гордост (као контролисана економија) и предрасуде

Први пут сам купила време приступа игри токенима (и једини пут до сада, а вероватно и заувек), нешто мало више од пола године после њиховог увођења у игру (Blizzard их је, после дугог најављивања и огромног ишчекивања у играчкој популацији, увео априла 2015. године). Платила сам га 52000 златника, тешко зарађених у времену/простору игре. И не могу да их прежалим!!!!

Прича са токенима изгледа да савршено одражава разлику између Европе и Америке, а и стање у целокупној светској економији, и то на нивоу обичног грађанина и у дигиталном свету.

У време када су пласирани, вредност токена је била 20\$/€, а даља цена је – бар по информацијама из *Blizzard*-а – зависила од интересовања играча: што више играча купи токен и прода га у аукцијској кући за валуту из игре, цена ће (у валути/злату) бити нижа. Цену, ипак, не одређују играчи, као за све остало што продају у аукцијској кући, него је одређује *Blizzard* и то на нивоу целог региона, тако да је она иста на свим серверима у региону. *Blizzard*-ов циљ је био да се укине/смањи илегално тржиште злата (замена "голда" за живи новац постоји од како постоји игра) и да се, истовремено, приближи играма које не наплаћују приступ: идеја је да, ако плаћате приступ новцем из игре, она је заправо бесплатна јер финансира саму себе.

Током само неколико недеља стање се прилично стабилизovalo: на америчким серверима цена токена (месец дана приступа игри) је у почетку била мало изнад 20000 златника, да би се шест месеци касније усталила на око 30000, што значи да се за 1\$ добија око 1500 златника. На европским серверима, цена је на самом почетку била око 30000 златника, да би пола године касније достигла око 55000, што значи да је у тренутку када сам ја куповала токен (октобар 2015) 1€ вредео око 2750 златника, односно да је – унутар WoW универзума – вредео нешто мање од 2\$.

Ако се у разматрање укључе и азијски сервери, стање почиње да изгледа потпуно лудо: на кинеским серверима токен је у исто време коштао око 80000, на тајванским 170000, а на корејским невероватних 200000 златника¹⁵⁸. Тако је долар у Кореји – гледано из Азерота – у том тренутку вредео 133 пута више него у Америци.

То, наравно, може бити заиста одраз понуде и потражње, али исто тако и културних преференција, али – можда још више – и предрасуда.

Од самог почетка је цена токена свугде била виша него што је цена приступа плаћена директно, картицом или *Game Card*-ом, у ком случају месец дана приступа – равноправно у свим зонама – кошта 13-15\$/€. То значи да играчи који купују токене свесно дају нешто више новца за приступ, да би могли да дођу до веће количине интерне валуте. То, истовремено значи да играчи који су спремни да уложе реални новац у златнике не подржавају црно тржиште, на коме је цена златника у том истом октобру 2015. била око 2500 за 1€ на европском, односно 2600 за 1\$ на америчком тржишту и то за најмање износе, да би за веће износе била смањена на око 2800 златника за 1\$/€. ¹⁵⁹ И

¹⁵⁸ <https://wowtoken.info/>, 12.10.2015

¹⁵⁹ Цене се могу пратити на пример на нпр. <https://www.zamgold.com/>

заиста, уколико се одбије цена нормално плаћеног приступа од цене која се плаћа за токен и остатак се прерачуна у златнике, вредност злата постаје знатно мања него што би се оно платило на црном тржишту: у Америци је то око 4000 златника за 1\$, у Европи је 7500 за 1€, да би у Кореји то било невероватних 28000 златника за еквивалент 1\$.

По форумима је готово безброј пута помињана чињеница да је вредност долара/евра у различитим европским земљама, нарочито оним сиромашнијим, објективно већа него у западноевропским или у Америци, а разлика у вредности се драстично повећава ако се узму у обзир и азијске земље. Дакле – сасвим је могуће да су играчи из тих земаља мање склони да улажу живи новац (ма колико и он био виртуелни) у куповину виртуелног злата. И ту би, бар по *Blizzard*-овом тумачењу, лежао узрок разлика у цени.

Но, чини ми се да се суштина налази на сасвим другом месту: постоји уврежена претпоставка да су играчи на азијским серверима углавном *gold-farmer*-и, те да тамо постоји знатно већи прилив злата, које онда треба вратити у игру по што нижој цени. Очигледно је да *Blizzard* сматра да и у Европи има *gold-farmer*-а (претпостављам да се то односи углавном на играче из Русије и осталих источноевропских земаља), па је стога "природно" да ту злато кошта мање него на америчким серверима. Да нема те врсте диктиране економије, не би постојао никакав разлог да се не допусти тржишно формирање цена за токене (као за све остало што играчи купују/продају унутар игре), него да оно буде строго контролисано.

А црно тржиште и даље функционише, иако су цене ту сад знатно више од цена легално купљеног злата, што опет значи да има играча који – иако су спремни да уложе новац у куповину валуте – не желе то да раде легалним токовима. Што, наравно, говори о неповерењу у систем, равноправно распоређеном широм света.

Заправо: после ове рачунице дуго сам се размишљала да можда почнем да купујем токене за живе паре – 52000 голда (или 62–66000 у фебруару 2016), много је, бар за мене, теже зарадити, него 7 евра разлике у цени приступа игри (тих 7€ је и тако само један одлазак у продавницу по прилично скроман породични доручак, 4,5 пакле јефтинијих цигарета или неколико вожњи јавним градским превозом). Кад бих само могла да их продам на неком азијском серверу, мој свет би био знатно веселији, а жељени *Spectral Tigar* значајно ближи.

Да ли је имати новац успех и у дигиталном свету?

Blizzard је, реагујући ваљда на публику која је од лета убрзано почела да напушта *WoW*, предбожићним *upgrade*-ом убацио нову јахаћу животињу, која се може стећи само пре изласка наредне експанзије (планирана је за септембар 2016) и за шта је потребно – само једном – убити финалног боса у *Hellfire Citadel* рајду, у херојском (*heroic*) моду.

Живуљка је (у складу са расположењем тренутка у коме је постала доступна) *Grove Warden*, сјајан и окићен летећи лос, и његови поносни власници се самозадовољно шетају наоколу, свесни да изазивају завист мање успешне гејмерске популације. Сакупљање јахаћих животиња и других превозних средстава (општи термин *mount*) једна је од омиљених забава *WoW* популације (ја већ неколико месеци понављам исти сет бескрајно досадних дневних задатака, на свом путу ка цифри од 200 комада, од којих реално користим 5–6).

Играч који жели овог лепотана мора заправо једино да има релативно пристојну опрему (захтев за *Hellfire heroic* је *ilvl* 685+), коју може да прибави једноставно, али само упорним радом.

Но, практично истог тренутка када се *Grove Warden* појавио, појавиле су се и понуде за бустовање.¹⁶⁰ Један од сајтова који је специјализован за услуге овог типа¹⁶¹ (нудио је освајање овог *mount*-а за "само" 17 еура, што ме повукло да погледам цене осталих бустова. *Meta-achievement Glory of the Draenor Raider* коштао је "ситницу" од 221,31\$, достизање 2600+ поена у арени (2x2) 544,75\$, 2400+ у RBG 646,89\$, рајдови различите тежине и са добијањем различите опреме од око 100, до нешто мање од 600\$. Изградња карактера од првог до максималног стотог – 32,91, или 40,86\$, ако се то ради за три дана.

Дакле, бар са мог становишта, цене никако нису мале, а не би могле да буду толике да нема људи који су спремни да их плате. Зашто? Да би изгледало да су *hardcore* играчи, иако је питање да ли сами могу да преживе и рајд у LFR-у?¹⁶² Да би имали најбољу опрему, иако им она практично ничему не служи?

Дакле: они који имају RL новац, или су бар спремни да га уложе у виртуелни свет, купују њиме статус који се, као и у RL, показује поседовањем ствари и писањем резултата, постигли их они сами или не. Новац се претвара у позицију, која – иако иза ње не стоји реална моћ унутар света – говори о успешности, или бар ултимативној потреби за њом. Уосталом, они следе логику да је онај ко има новца свакако успешан, па то може да буде не само у физичком, него и у дигиталним световима.

¹⁶⁰ *Boosting* – помоћ у постизању резултата у игри. Може бити бесплатна (ако се пријатељи удруже да помогну појединцу да брже напредује, на пример) или плаћена (валутом из дигиталног света или RL новцем).

¹⁶¹ <http://boostinglive.com/>, приступљено 21. 12. 2015.

¹⁶² *Looking for the Raid*, Blizzard-ова опција која свим играчима пружа могућност да искусе практично све локације, најнижи/најслабији ниво било ког рајда.

Стварни играчи то или презиру, или не разумеју, сматрајући да се тиме:¹⁶³

"gubi poenta igre, jer smatram da svog lika treba sam da razvijas i da zasluzis tu opremu, kroz ucesce u raid-ovima i battleground-ovima";

"umanjuje vrednost IGRE i unistava mi escapism";

"Pay-to-win model je nesto najgadnije sto moze da se uradi igri";

"Gde je tu car igre? Progress? Dodje neko ko moze i hoce to da priusti i plati da sve dobije na gotovo. Razlika se posebno primeti na privatnim serverima gde sa pravim novcem imate priliku da budete mnogo dominantniji i jaci od ostalih";

"Svaki tatin sinčić ili ćerica iz imućnije porodice može da plaće tati da mu kupi ovo ili ono. Sama činjenica da Blizzard očajnički juri profit (što se može videti potezom gde su ubacili dizanje lika momentalno na lvl 90 za 50 evra), je meni užasna jer je ubilo samu igru i uopšte osećaj neke posebnosti i osećaja da se ostvarilo nešto. A o davanju para za kojekakvo boostovanje i speed lvlovanje neću ni da pričam";

"Zato sto to kvari drugim igracima zadovoljstvo igre, i onda sav vas trud da regularno skupite najjacu opremu postaje besmislen kada oni mogu samo jednim klikom da imaju tu opremu za koju ste vi potrosili sate u igri",

мада постоји и мањина која има делимично разумевање за улагање RL новца:

¹⁶³ Одговори из анонимне пулоотворене анкете; анкетање је спроведено 2014–2015. године (и даље у току). Доступна на адреси:

https://docs.google.com/forms/d/1IwTcCGY3WhUTwcUwzvUS3LcPiCNoH0cbbuzZmyRgmp4/viewform?usp=send_form

"mnogi iskusni igraci su kupovali opremu pravim novcem, sto je donelo benefit citavom guildu, jer je bio u mogucnosti da ucestvuje u raidovima";

"nisam za pay-to-win, ali ako neko hoce da da pare za golde nemam nista protiv jer znam da i ja mogu da prodam ako hocu, tako da to nije nista strasno... Uostalom da gold nema nikakvu vrednost ne bih mogao da kupim gamecard sa goldima sto sam cesto radio..."

Наравно: стварни играчи у своја достигнућа улажу огромну количину времена, труда и вештине (време подразумева и процес стицања потребних вештина и оно је у дигиталним световима највреднији ресурс), али је то награђено задовољством постизања зацртаних циљева и, не мање важно, осећајем задовољства собом. А, код оних којима није циљ да постигну хардкор резултате, и чистим весељем игре.

И то је оно што никакав новац не може да купи.

Изазови

Статистике нам о дигиталним световима говоре мало (и бојим се и углавном нетачно), осим можда о уобичајеним понашањима, али – свет (ни реални, па тако ни дигитални) никада не мењају они који се понашају по правилима и у складу са статистичком већином. Мењају их управо они који од тога одступају.

Постоје неке приче (за које ја лично мислим да су урбане легенде WoW универзума) како је могуће довести свој карактер до максималног нивоа, а да се током његовог/њеног напредовања не убије нико и ништа. Кажу да постоји играч који је успео да дође до 85-ог¹⁶⁴ или други –

¹⁶⁴ <http://kotaku.com/5790686/could-you-finish-world-of-warcraft-without-killing-anything>

чак до 90-ог¹⁶⁵ нивоа, а да током тог процеса није урадио ни један једини задатак (они су, нарочито на почетним нивоима, засновани на убијању животиња), нити уопште убио икога/ишта. Да би прича била још боља, овај други је то, као, постигао за 12 дана.

Кажу – постигли су то сакупљањем ствари и археологијом, и то јесте делимично изводљиво. Рударство и хербализам (брање цвећа наоколо) доносе искуствене поене. Археологија такође. Али: професије се бирају на петом нивоу, а археологија почиње тек од двадесетог нивоа. Притом, учење професија се плаћа, а новац се сакупља убијањем и пљачкањем лешева. Дакле – могуће је новорођеном карактеру послати новац који је сакупио неки "прави" лик (дакле онај који убија) или се професије не могу тренирати, а онда је немогуће и напредовати. То би значило да ипак није могуће опстати у свету без убијања уопште.

Но, цела прича делује провокативно. Тако сам направила нову девојчицу (о, ужаса, у Алијанси, али у стартној зони која ме увек интересовала), на серверу на коме немам ни један карактер, и решила да се упустим у изазов. Одабрала сам класу која може да лечи сама себе и издржљива је (паладин), али нема никакве специјалне особине: не постаје невидљива и не може да одлети у облику птице.

До сада сам, само истраживањем околине, успела да стигнем до почетка другог нивоа, прихватајући само један задатак који каже: иди причај са ... Јесте задатак, али нема убијања.

С обзиром на то где све могу да одем у овом тренутку, може бити да ћу имати довољне могућности истраживања да добаим до петог нивоа. Још ако смислим

¹⁶⁵ <http://kotaku.com/5952018/after-twelve-days-wow-player-hits-level-90-without-killing-anything>

како да зарадим неке новце, да могу да летим до свих места до којих бих могла (превоз се такође плаћа) и да научим нешто да радим, пројекат би могао да буде изводљив. Али не за 12 дана.

У сваком случају, чека ме узбудљиво путовање, које ће се можда завршити пре него што је и почело, али је за мене играње против основног концепта света изазов коме не могу да одолим. Само постојање прича о томе да су неки играчи успели да остваре овај, наизглед немогући циљ, јасно говори о томе да никако нисам једина.¹⁶⁶

Игре и (као) ескапизам

Све игре, а нарочито MMORPG, су у јавности често нападане као ескапизам. Могуће да јесу. Кастронова то чак отворено тврди, али без негативног предзнака: каже да људи одлазе тамо где се осећају боље, где је свет разумљивији, где виде сопствену сврху (Castronova 2007: 68–69 и даље) – где имају све оно што недостаје њиховим свакодневним RL животима.

Но, оно што мени изгледа као основно питање је: шта, ког врага, фали ескапизму?

Дефиниције ескапизма, поред избегавања реалности, обично наводе посвећеност научној фантастици и/или

¹⁶⁶ Друга врста експерименталног играња ван зацртаних оквира јесте играње без избора стране. Ниме, постоји извештај о играчу који је свог Пандарена (они бирају између Алијансе и Хорде тек на 20. нивоу) довео до деведесетог нивоа, а да није изабрао страну (<http://kotaku.com/world-of-warcraft-player-hits-level-90-without-picking-1594458599>). То је подразумевало веома много досадних, сакупљачких послова, који доносе мало искуствених поена, што значи да је играч морао да уложи веома много времена и труда у постизање овог циља, који је, ипак, очигледно достижан.

фантазији.¹⁶⁷ Укључивање маште у сивило дана (што јесте бављење сваком врстом фантазије – била она заснована на науци или претпостављеној магији, смештена у немогуће далеку будућност или алтернативну прошлост, написана, нацртана, снимљена или кодирана) – по правилу није избегавање (онога што нам се не допада у) реалности, него је поправљање незанимљиве свакодневице, њено усклађивање са нашим потребама које на други начин не можемо да задовољимо. Тако ескапизам, иако дефинисан као бежање од стварности, у ствари значи *промену* стварности – бар на личном плану – и са тим (могу да) имају проблем само они који сматрају да се свет не сме никако мењати, а да је људска дужност да се све тегобе реалног живота, иако јесу тегобе или баш управо због тога, прихвате без роптања и да се, упркос њима, остане максимално усредсређен на рад, само и једино рад (драги Вебер поново међу нама, ако је икада и одлазио: Veber 2011).

Другачија мишљења наравно постоје, али нису омиљена у неолибералном контексту. Ји-Фу Туан (Tuan 2000) у својој књизи о ескапизму¹⁶⁸ можда мало пренагласено тврди да је целокупна људска цивилизација последица неприхватања реалности и настојања да се живот учини срећнијим, удобнијим и лакшим.

MORPG су, када се говори о ескапизму, заиста посебан случај: први пут у историји милиони људи могу да деле заједничку фантазију и да у њој проводе онолико времена колико желе (паралела би можда могла да буде колективно слушање/понављање митова у друштвима без

¹⁶⁷ Само један од готово безброј примера: "уживање у активностима које омогућавају избегавање суочавања са стварношћу, као што су трајно гледање научнофантастичних филмова, читање фантазијске литературе и томе слично" (<http://www.thefreedictionary.com/escapism>).

¹⁶⁸ За разлику од осталих његових књига – Туан је изузетно хваљен и цитиран аутор – ова је изразито непромовисана.

писмености¹⁶⁹). Тиме искорачују из света, али не више појединачно него *заједно*, формирајући нека нова друштва и културе. Како је искорак из света такође промена, Кастронова предвиђа да ће, када довољно људи буде претежно живело у алтернативним стварностима, владе и корпорације морати да мењају политике, јер ће се економски и политички систем урушити (да ли је потребно напоменути да ни ова Кастронова књига, за разлику од претходне, није уопште промовисана?). Или, како на други начин то објашњава Алан Бадју:

"Наш господари забринуто прате ниво на коме људи купују робу, јер ако би сви изненада престали да купују било шта, систем би се урушио као кула од карата."¹⁷⁰

Играчи, бар они који су се определили за живот у алтернативном свету, нису потрошачи: уместо нових ствари (други или трећи аутомобил, осамнаести пар ципела, сезонска промена гардеробе и/или намештаја, туристичка путовања на различита промовисана места, здрава – односно промовисана као таква – храна, и све остало што се од њих очекује да купе/троше), њима је у физичком свету потребан само минимум за одржавање биолошке егзистенције, плаћање струје, прикључка за Интернет и налога за приступ одабраном свету (евентуално, уколико приступ није бесплатан). Тако је заправо избор живота претежно у алтернативном свету индивидуални револуционарни чин, као и сваки други облик грађанске непослушности: појединачни корак ка урушавању света у коме људи нису срећни.

Дакле: ескапизму заправо ништа не фали, осим опасности коју представља по систем. У то име, одох у Азерот да гледам прекрасна неба Outland-a , да весело побијем нека

¹⁶⁹ Тема коју би ваљало посебно испитати.

¹⁷⁰ Davidson, Miri. 2015. "Badiou's Happiness Lesson", *Verso*, 28 August, <http://www.versobooks.com/blogs/2192-badiou-s-happiness-lesson>

претекла чудовишта и да се дружим с људима из моје мале гилде – досадни послови којих увек има и који ће ме свакако сачекати, могу да чекају још мало.

Виртуелни занати

Велики део чаролије којом се остварује самосталност и благостање унутар WoW универзума почива на производњи различитих потребних и/или пожељних предмета (што се веома често преклапа), која је у великој мери организована по угледу на занатску производњу у физичком свету, или чак више на идеализованој идеји о њој.

Занати у физичком свету данас

Током последње две деценије занатска производња је подигнута на пиједестал на коме је, од ренесансе па све до развијеног индустријског доба, била само уметност. То је несумњиво последица потпуног раздвајања процеса производње у постиндустријском друштву од процеса управљања њоме, као и чињенице да сваки појединац унутар савременог процеса производње ради само ситан сегмент укупног посла чију вредност/значај за финални производ веома често не разуме, нити (се верује да) има било какве потребе за тим. У таквом окружењу, занатска производња добила је потпуно нову вредност: уместо да се доживљава као низ једноставних радњи неопходних за свакодневни живот и/или нерентабилна производња у којој се троши превише времена и енергије за сваку јединицу производа, занат је (као идеја, али и као реализација) постао симбол самосталности и независности од неолибералног концепта света, те је управо нерентабилност и "јединственост" сваког појединачног ручно израђеног предмета постало оно што му даје вредност.

Занатска производња по правилу подразумева читав производни ланац – од основних материјала, често чак од производње сировине, до финалног производа који може бити намењен тржишту, али и личној, породичној или некој другој унутаргрупној употреби и/или размени. Самим тим, занатлија/произвођач мора да буде оспособљен за контролу целог процеса производње, да разуме сваки његов део, да зна

да обави врло компликоване и често разнородне операције и да стално унапређује своју вештину (оно што би се данас звало доживотним учењем).

Обнављање идеје о занатству као идеалној делатности несумњива је последица (рефлексивне) носталгије¹⁷¹ за временом у коме су људи били самостални и зависили само од сопствене умешности и појављује се у исто време када и сви остали пасторални снови о идеализованој прошлости и недирнутој природи – током романтичарске побуне против убрзане индустријализације у другој половини 19. века. Коначно обликовање и фиксирање тог идеала у популарној култури десило се знатно касније, тек половином 20. века, када је Толкин позиционирао земљораднике и занатлије на страни добра (Хобити, Патуљци, Вилењаци) наспрам надирућег индустријализованог света зла (Мордор, Изенгард). LOTR види сваки корак ка индустријализацији као корак ка злу: не обавезно ка апсолутном мраку Мордора, али свакако ка нарушавању "природних" оквира живљења, а тиме и ка моралном компромитовању људи и свих осталих раса које живе у Средњем свету. Та Толкинова идеја је, током друге половине 20. века, понављана у готово бесконачном броју варијација (у романима, филмовима, дигиталним играма – дакле у свим фантазијским наративима), чиме се учвршћивала у свести веома широког круга људи. Концепт идеалне производње са људским ликом заснован на том моделу, уграђен је и у велики број светова игара, нарочито оних који су изграђени на псеудомедијевалним наративима, од којих је WoW универзум најпознатији и најпопуларнији.

Интерактивне фантазије (дигиталне игре, по правилу MMORP), засноване на фантазијским причама, од самог свог настанка настоје да обликују целовите и доследне светове,

¹⁷¹ Светлана Бојм за рефлексивну носталгију каже да почива на *агији*: чежњи, губитку и несавршеном процесу присећања (Bojm 2005: 98–108).

углавном у средњовековном (иако не увек и пасторалном) маниру. Унутар тих светова, занати имају специфичан задатак успостављања *стварног* економског и социјалног окружења, у коме се континуирано обавља свакодневна производња којом се стварају различита добра.

Иако су оне наизглед/формално на трагу толкиновске опозиције *пасторала* : *индустријализација*, директно проистекле из романтичарских снова о пасторалним идилама прошлости, у виртуелним световима са почетка 21. века занати се појављују као опозиција глобалним привредним збивањима: онај ко производи (било шта, ма колико то било виртуелно) сам контролише своју производњу, што му даје и контролу над сопственим животом (коју је током последње две деценије у стварности најчешће изгубио), и то не само у виртуелном окружењу игре, него – све чешће – и у физичком свету.

У WoW универзуму су професије унапред јасно дефинисане и сваки играч може да одабере две примарне професије, које су независне од фракције, расе и класе и од чијег пажљивог избора у великој мери зависи како даље напредовање унутар света, тако економски статус играча. Професија је, заправо, сет "занатски-оријентисаних" вештина, које играчу омогућују да сакупља, производи и зачарава предмете који се употребљавају током игре. Производи су унапред задати и није их могуће трансформисати (осим ако је то такође предвиђено) или измишљати/правити неке сасвим нове предмете, како се то може радити у метасветовима.¹⁷²

Примарне професије WoW универзума се могу поделити на две основне велике категорије:

¹⁷² *Second Life*, на пример, има опцију корисничког писања кода за потпуно нове предмете, па тако тамо можете да постанете познати дизајнер одеће, намештаја, скулптор или да измислите сасвим нову професију која ће производити предмете непостојеће у физичком свету.

- сакупљачке: рудари, травари, кожари. Сакупљачи набављају примарне сировине за даљу производњу: руде и минерале, траве/биље и животињске коже, те су они основ читаве привреде. Сакупљање захтева веома много кретања и много уложеног времена.

Травари и кожари могу да буду мање-више бескућници, односно да свој дом¹⁷³ лоцирају на различитим географским тачкама, јер је њихов посао везан искључиво за спољне просторе, док је за минере практичније да се лоцирају у близину неке топионице, које постоје само у великим центрима, а која им омогућује да претапају основну сировину (руду) у полуфабрикат – металне полуге које се користе у другим професијама.

Рудари и травари су потпуно самостални у привређивању, док су кожари ефикаснији уколико сарађују са другим играчима којима драње није професија, те иза себе остављају велики број неодраних трупала животиња, убијених да би се завршили различити задаци и добили искуствени поени;

- производне: алхемичари, ковачи, инжењери, сарачи/ћурчије, ткачи/кројачи, драгуљари, чаробњаци, писари. Све ове професије производе различиту опрему потребну за напредовање у игри: оклопе и оружје, јахаће и борбене животиње, еликсире и напите за одржавање здравља и енергије, чаролије за ојачавање опреме, глифове којима се ојачавају класне способности...

Како напредовање у овим професијама веома зависи од близине тренера и продаваца потребних сировина, понекад и опреме (наковањ за инжењере), најбоље место

¹⁷³Играч може да бира гостионицу у којој ће да му буде "дом": место на које се враћа једним кликом, уместо дугим путовањима. Боравак у гостионици (не обавезно оној која је изабрана као дом) током неактивности играчу доноси увећање процента искуствених поена који се добијају убијањем чудовишта.

за дом ових занатлија је у већим центрима, у близини радионица у којима бораве тренери.

Секундарне професије су пецање, кување, прва помоћ и археологија и све су, осим археологије, важне за одржавање здравља и животне силе током кретања кроз универзум и обављање низова задатака којима се напредује у свету. Пецање је сакупљачка професија, која прибавља сировине за кување, али и за производњу различитих алхемичарских напитака, док су остале производне.

Археологија има посебан статус (она је последња и уведена – тек у 4. екаспанзији): она је у првој фази рада истраживачко-сакупљачка (копање фрагмената предмета старих, несталих цивилизација о којима се прича у историји света), док је у другој реконструктивно-производна: од фрагмената се обликују цели предмети, који се касније могу користити или продавати. Археологија има и специфичан циљ: учење историје света и налажење моћних артефаката наслеђених/сачуваних из те историје (оружја, борбених животиња, рецепата и сл.), који играчу обезбеђују брже стицање искуствених поена, бољи економски статус или социјални капитал.

Учење заната и свакодневна примена

Сваки играч може (не мора) да изабере две примарне и има право на све секундарне професије. Њихово учење почиње када играч достигне 10. ниво искуства – дакле када довољно "одрасте" и упозна се са светом, када се претпоставља да може да процени чиме би, осим убијања чудовишта, могао да се бави. Археологија је поново изузетак: за почетак учења је неопходно достићи 20. ниво, што је у WoW универзуму нека врста пунолетства – тада се

учи и први ниво јахања/вожње (до тада се наоколо иде пешке¹⁷⁴).

Током живота у Азероту, играч може да мења професије, али тиме губи сва раније стечена знања и искуства у претходно наученим професијама, те ако касније реши да се врати у неку од њих мора да крене са учењем из почетка. Избор сваке професије је доступан свим групама, расама и класама, иако су неке класне вештине сличне вештинама потребним у неким професијама, па то подразумева посебне бонусе, или неке расе имају бонус за одређене професије (Патуљци за археологију, Гноми за инжењеринг и Таурени за хербализам), што је повезано са историјом раса и света у целини.

Свака од професија стартује са поседовањем неколико специфичних једноставних занатских вештина, а даље се учи и унапређује помоћу тренера од којих се купују рецепти, односно знање/способност за израду одређеног, конкретног производа. После увежбавања (прављења већег броја производа), могуће је купити следећи сет рецепата и тако континуирано унапређивати професионалну вештину. Напредовање у професији повезано је са напредовањем у свету: није могуће научити рецепте за израду производа који припадају зони у коју играч још нема право да оде, јер није достигао одговарајући ниво искуства. То је и логично: он није способан да прикупи сировине за производњу, али се тако спречава могућност прављења карактера који би се само бавили производњом (купујући сировине директно од других

¹⁷⁴ То се, од последње експанзије, односи заправо само на карактере које развијају неискуснији играчи, јер се за сакупљање 35 наслеђиваних комада опреме/оружја (ach. *Heirloom Hoarder*) добија мотор са возачем, који може да се користи од првог нивоа. То подразумева бар један карактер на максималном нивоу и потрошених 35000 златника за куповину опреме коју ће његови млађи рођаци (други карактери на истом налогу) наслеђивати.

играча или у аукцијској кући), а да не учествују у осталим сегментима света.

Неки ретки рецепти се прибављају тек после уложеног великог труда: компликованих и дуготрајних индивидуалних и/или групних задатака. За друге рецепте је неопходна максимална репутација код групе којој припада продавац (увек NPC – неиграјући, односно, у потпуности виртуелни карактер), што подразумева дуготрајан и временски захтеван рад на њеном постизању (убијање великог броја чудовишта, понављање проласка кроз одређене тамнице /*dungeons*/ итд.). Неки рецепти се могу наћи само у специфичним тамницама, а по правилу су везани за карактер /*soulbond*/, тако да се не могу размењивати и/или продавати. Све то захтева континуирани рад и достизање високог степена играчке вештине у оквиру актуелне искуствене позиције (достигнутог нивоа искуствених поена). Тако постизање савршенства у занатима у WoW универзуму подразумева, као и у физичком свету, велику посвећеност, али на потпуно други начин. У физичком свету исти предмети се могу направити квалитетније или мање квалитетно, па се квалитет и знање мајстора/занатлије процењује на основу квалитета његових производа. У виртуелном свету, где су сви предмети истог квалитета, способност "занатлије" се процењује на основу врсте производа коју може да направи: да би се направили специфични производи, као што су, на пример, роботи који дају поклоне и/или поправљају опрему (инжењеринг), чаролија за претварање у змаја (алхемија) или летећи ћилими (ткање), потребно је уложити много времена и истрајности у проналажење/набављање рецепата, односно, у учење техника, а затим и у набавку сировина и припремање полупроизвода од којих се може обликовати коначан жељени производ.¹⁷⁵

¹⁷⁵ Провела сам готово два месеца у интензивном копању по археолошким локацијама на два континента да бих пронашла рецепт,

Иако учење ових специфичних, вредних производа не доноси посебне бодове у развијању професија, оно је играчима веома важно јер су то углавном ретки предмети који се или добро продају, па обезбеђују економски напредак играча, или се њима стиче социјални и/или емотивни капитал. Играч који направи неки од ретких производа добија честитања од чланова своје гилде (групе којој припада), или на неком од јавних канала за разговоре (ако тамо објави своје постигнуће). Поред тога, он може својим пријатељима, нарочито онима из гилде, да направи исти производ¹⁷⁶ по цени која је нижа него у аукцијској кући или бесплатно, ако други сакупе потребан материјал. Ако се ради о предмету који је везан за карактер или налог, он може да га употребљава за добро заједнице: постави робота који ставља поклоне на место на коме и други чланови гилде могу да га користе, поправља им опрему у заједничким акцијама и слично. Тиме играч ојачава своју заједницу, али и свој статус унутар ње, остварујући социјални капитал. Емотивни капитал се остварује на исти начин као и у другим сегментима игре: резултат уложеног труда се јасно види, јер

који се налази у канопској вази, чији се делови могу ископати само у једној малој зони Калимдора у којој су могућности археолошких ископавања знатно ређе него у осталим зонама и зависе од рада на другим локацијама. Додатни посао је било прикупљање велике количине биљака и осталог материјала потребног за полупроизоде, као и прикупљање 29000 златника за куповину додатног материјала који се набавља само од једног трговца у зони ископавања. Укупно, процес производње чаролије трајао је око три месеца свакодневног рада, што је у условима синтетичког света веома дуго време (о перцепцији времена на Инернету, што се може применити и на време у MMORPG, види: Miller and Slater 2000:62–65).

Играч са мог сервера каже да од Катаклизме (дакле сада већ готово пет година) покушава да ископа и састави епски мач *Zin'rokh, Destroyer of Worlds*, а форуми су пуни коментара на време утрошено на откривање овог мача.

¹⁷⁶ Осим ако је то археолошки предмет.

се као резултат добија очекивана (унапред прецизно дефинирана) награда.

Велики део занатске производње у WoW универзуму је социјално устројен, у складу са општим концептом MMORP игара. Она се заснива на међусобној сарадњи – претпостављеној између играча, без обзира на то да ли је реч о узајамној помоћи унутар гилде,¹⁷⁷ или о неком другом пријатељском односу, или о сталним купопродајним трансакцијама. Међутим, када се ради о дугогодишњим играчима који имају велики број карактера високог нивоа, то може да се сведе и на рад унутар једног налога: са максимално развијеним свим професијама (што је једно од достигнућа предвиђено и награђено у игри), играч постаје способан да затвори комплетан производни процес, без обзира на то о ком се производу и којој професији ради. Идеја међусобне зависности и сарадње је била максимирана у трећој експанзији (у којој су осмишљени и неки од најзабавијих и најкомпликованијих производа), да би се од тада професије полако раздвајале и постајале све мање зависне једна од друге,¹⁷⁸ што је кореспондирало и са другим облицима омогућавања играчима да буду мање зависни од других, односно да се мање ослањају на своје суиграче.

¹⁷⁷ То је често, и – као и неки други аспекти овог света – веома много подсећа на узајамну помоћ институционализовану у предмодерним заједницама, која се заснива на немонетарној размени рада, услуга и добара.

¹⁷⁸ Ипак, још у четвртој експанзији је било готово немогуће направити *Sky Golem*-а (изузетно корисног, и даље добро продаваног робота за превоз) без блиске сарадње инжењера и алхемичара. У последњем проширењу игре су, међутим, професије у потпуности раздвојене, што је (заједно са низом других решења) веома лоше утицало на социјални карактер WoW-а, а што је била главна замерка највећег броја играча на промене у последњој експанзији.

Избори професија

Истраживања понашања играча у WoW универзуму, обухватила су и њихов однос према професијама. Досадашња истраживања указују на битан утицај старости и искуства играча на озбиљно приступање професијама: старији играчи, али и они који су искуснији, посвећују професијама много више пажње него млади и почетници (Yee 2006; Yee at all 2012). Такође, постоји значајна корелација између рода и односа према професијама: жене се много истрајније баве производњом од мушкараца (исти). То логично следи из природе производње: она је много мање очигледно конкуритивна од убрзаног искуственог напредовања или PvP /*Player versus Player*/ ангажовања, а истраживања показују да млађи играчи инсистирају на конкуритивности. С друге стране, искуснији играчи – они који су се већ доказали у свету – настоје да изграде своју позицију, која се заснива и на богатству израженом у количини златника-као-важеће-валуте, која омогућује да се купе неки од веома скувих предмета или јахаћих животиња, који функционишу и као статусни симболи,¹⁷⁹ а то се практично може постићи једино развијањем професија.

Иако су генерални ставови по питању професија испитивани, нико до сада није покушао да утврди критеријуме на основу којих се играчи опредељују за одређене професије. Истраживање ставова играча WoW-а из Србије показује да се ти избори заснивају на различитим премисама:

¹⁷⁹ На пример *Grand Expedition Yak*, који кошта 120000 златника, што је – прерачунато у вредност токена којима се купује време играња – еквивалент 5,4 месеца играња у северној Америци, или око 2 месеца у Европи – у оба случаја то је велика вредност. Исто важи за поједине јахаће животиње које се повремено појављују у аукцијским кућама или у ВАН (*Blackmarket Auctions House*), са ценама које достижу и милион златника.

- жељом за богатством. Играчи кажу:¹⁸⁰

"Najviše se isplate" (изабране професије),

"Herbalizam u početku, obzirom da nisam imao mnogo likova i golda, odlučio sam se za skupljačku profesiju radi lakše zarade. Kako je proteklo vreme, i kako sam skupio dovoljno kapitala za levelovanje nove profesije, odlučio sam se za JC, obzirom da nije bilo mnogo konkurencije na mom serveru u to vreme, tako da samo ja i drugi praktično držali monopol nad AHom",

"Zbog zarade. Tada je ova kombinacije donosila brdo golda".

Овај избор говори о јасно постављеним економским параметрима успеха у WoW универзуму, размишљање еквивалентно ономе што се сматра "паметним" избором професије у физичком свету;

- потребама заједнице:

"Drugovi koji su igrali pre mene su imali ostale profesije i to im je falilo".

Избори засновани на потребама гилде указују на превасходну жељу за остваривањем социјалног капитала;

- коришћу коју од професије има главни лик:

"Mogucnost pravljenja opreme za odabranu klasu",

"Najviše koristi za moju klasu",

"oklop za lika i altove, pretežno dok se ne dobiju bolji dungeon ili arena setovi kasnije".

Овај избор указује на жељу за индивидуалним успехом, односно, за остваривањем емотивног капитала убрзаним

¹⁸⁰ Одговори из анкете.

напредовањем карактера, независно од социјалне и економске структуре света;

- личним преференцијама које не проистичу из саме игре или устројства света:

"Pure metagame. Davno sam gledao na WoW kao neshto shto mi je zanimljivo zbog tih malih stvari",

"Nema neki određeni razlog... Ko ne bi voleo da bude alhemičar :)",

"Profesije volim isključivo zbog kul igracaka koje dobijas a ni jedna nema vise od engineeringa".

Емотивни капитал се, у овом случају, остварује испуњавањем жеља/снова које је немогуће остварити у физичком свету.

- уклапања у структуру света и ширу причу:

"Orci su poznati kopaci i kovaci".

У овом случају се такође остварује емотивни капитал, настојањем да се успостави савршени склад између устројства света и себе унутар њега,

или, што је најчешће,

- комбинацијом параметара:

"Od mining-a može lepo da se zaradi, a jewelcrafting je uvek koristan"

"Bonusi za opremu, tržišna isplatljivost"

"Lepo idu uz klasu, može solidno da se "zaradi" u igri od njih",

"Gearovanje lika, flying carpet, gold farming etc.",

"Enchanting mi se dopada a mining je isplativ",

"Bile su nepopunjene u guild-u, a i slažu se uz klasu".

Мешовити избори указују на настојање да се истовремено остваре различити капитали и ова врста избора, заправо, највише одговара начинима избора (не само професије) у физичком свету.

* * *

Анализа производње у световима дигиталних игара показује на који се начин перципира њен идеални оквир, који – осим непосредне материјалне добити – (треба да) резултира и остварењем социјалног и емотивног капитала и интегрални је део система који Едвард Кастронова назива економијом жеље (Castronova 2007), а који у физичком свету већ дуго не постоји. Заснивање производње на моделу занатске производње из физичког света базирано је на идеализацији заната, обликованој током индустријског и појачаној у постиндустријском добу и, осим што делује на успостављање целовитости света игре, омогућава играчима да остваре различите врсте капитала, који су им – у савременим производним условима физичког света – постали у потпуности недоступни и тиме, у складу са цитатом са почетка књиге, чини њихов свакодневни живот подношљивијим.

Одлазак у Азерот као прелаз преко границе

У време када је почео вртоглави успех WoW-а, грађанима Србије су за путовања у земље Запада биле неопходне визе,¹⁸¹ тако да су само малобројни, и то после дугог сакупљања неопходних уверења и чекања пред вратима страних амбасада, успевали да изађу из земље. Највећи број младих људи у Србији је, током последње деценије 20. и прве деценије 21. века, одрастао у гету (cf. Jansen 2009),¹⁸² без могућности да било где путује, да се упозна са вршњацима из других земаља, њиховим начином живота и погледима на свет, истовремено и без икакве потребе да се прилагођава обичајима и правилима понашања другачијим од оних са којима је одрастао. *Генерација одложеног живота*, како те младе људе назива Срећко Михаиловић (2004: 22) тиме је, између осталог, прескочила и обуку за избегавање или превазилажење културних конфликта (cf. Williams 1994) – оно што су њихови вршњаци (успешно или мање успешно) савладавали током одрастања.¹⁸³

Један од излаза из гета, спас од осећања заточености, био је приступ Интернету,¹⁸⁴ ограничен ипак само на део

¹⁸¹ Највећи број земаља које су данас чланице ЕУ увеле су визе за грађане Србије 1992. године. Србија је доспела на белу Шенгенску листу тек у другој половини 2009. године.

¹⁸² Јансен наводи да „2005. године половина становника Србије и две трећине студената никад није била у иностранству”, постављајући притом питање да ли се суседне државе, такође настале на територији некадашње Југославије (у које се, осим Словеније, могло путовати само са личном картом, касније са пасошем), сматрају иностранством или не (Jansen 2009: 33).

¹⁸³ Логична последица тога је и констатован висок степен етноцентризма код младих: Popadić (2004).

¹⁸⁴ О томе сјајно говори непреводива жаргонска изјава (Mihailović 2004: 17), чија је суштина да су млади Београђани захваљујући

младе генерације.¹⁸⁵ Но, тај део младих је одмах ускочио у Азерот: прве поруке на највећем форуму посвећеном игрању WoW-а¹⁸⁶ су из октобра 2005. године, док су последње с краја августа 2011. Просечна старост играча изгледа да је нешто нижа него у другим земљама: то су углавном средњошколци и студенти.

Већ из првих порука се види да има играча који се Азеротом крећу од почетка 2005. године, односно који су искорачили у њега у исто време када и играчи широм Европе. Иако виртуелни, тај излазак из Србије био је за њих прва прилика за учење нових, другачијих обичаја. Заправо, улазак у свет игре (ове, али и свих других MMORPG) и учење његовог језика и културе за играче из Србије није било ништа другачије него за оне са Запада или Истока.

Играчи из Србије су током 2005. и 2006. године, нарочито у првим месецима играња WoW-а, настојали да се држе заједно, формирајући "српске" гилде и селећи се групно са сервера на сервер¹⁸⁷. Играње у "српским" групама је,

Интернету успели да превазиђу немаштину, беду, лажи, преваре, изneverена очекивања и притиске старијих генерација.

¹⁸⁵ Подаци из 2006. године показују да је само 26,5% домаћинстава у Србији имало рачунар, а да је 18,5% имало интернет прикључак (РЗС 2006), да би тај проценат 2010. године био повећан на 50,4% домаћинстава која поседују рачунар и 39% домаћинстава која имају Интернет прикључак (RZS 2010).

¹⁸⁶ Основни материјал за ову анализу је тема *World of Warcraft*, на локацији *Krstarica.forum*, у периоду од започињања теме октобра 2005. године, до 31. августа 2011. године (8281 порука). Иако је било спорадичних покушаја да се отвори тема WoW и на другим местима (нпр. *Forum Sveta kompjutera*, *wow-srbija.com*, <http://srbija.wowmmorpg.net>), нови играчи и учесници у дискусијама су усмеравани на *Krstarica.forum*, тако да на осталим локацијама нема већег броја порука, нити су дискусије дуго трајале.

¹⁸⁷ "Ja sam igrao (na Dragonwav serveru) i bilo je super dok nije doshlo do migracije na Frostmane tada je jedno80% srba migriralo" (Baklava_NS_88, 22.11.2006, *Krstarica.forum*)

заправо, обухватало све оне који говоре језике изведене из некадашњег српско-хрватског језика,¹⁸⁸ што је играчима било важно док нису добро савладали језик саме игре, јер им је олакшавало унутаргрупну комуникацију. Коришћење језика је и иначе један од могућих начина сегментирања, уоквиравања и обликовања групних идентитета на Интернету (Gavrilović 2008),¹⁸⁹ који је ефикасно коришћен и у простору Азерота, о чему говоре и позиви за играње на појединим приватним серверима:

¹⁸⁸ "igram druida (sad sam 51 lvl) u dobrom srpskom (ima i hrvata i bosanaca ali su OK i nemam nishta protiv) gildu" (username: Baklava_NS_88, 08.02.2006, *Krstarica.forum*). Други тип изјаве, на пример: "otisao sam sa gildom u barrens da se nadjemo sa nekom hrvatskom gildom pa idemo na sever" (username: tommy gun, 12.12.2006, *Krstarica.forum*), такође говори о успешној сарадњи унутар шире језичке групе – сарађују они који се у потпуности разумеју, без обзира на националну/етничку припадност.

Током овог периода је забележена само једна порука у којој се исказује етничка нетрпељивост "Enigma je sranje jer nije srpski gild... Pun mi je ku**c onih shiptara na serveru kojih ima mnooooooogo ukljuchujuci lidera SECURITY-a ... (dobro je on player to stoji i svaka mu chast al je SHIPTAR)" (username: Baklava_NS_88, 12.02.2006, *Krstarica.forum*). Она говори о томе да је етничка нетрпељивост јача од процене објективних квалитета играча, а како нико на форуму није реаговао на њу (нити је модератор предузео било какво санкционисање аутора поруке), могло би се проценити да у њој нико није видео ништа проблематично. Ипак, можда је тако интензивно одбијање (осим српском јавном политиком током 2004–2006 године) условљено и чињеницом да није постојала језичка блискост.

¹⁸⁹ На пример: сајтови на језицима малих народа и група су реално затворени простори у којима се одвија унутаргрупна комуникација, у којој могу да учествују *само и једино* они који разумеју/говоре језик групе. То може у извесном смислу бити и гетоизација, јер се коришћењем "малих" језика онемогућује дијалог/комуникација са припадницима других језичких/културних традиција, што веома ефикасно ограничава простор деловања мањинских заједница на Интернету.

"Server je nov i otvoren je da okupi vecinu igraca sa prostora Ex Jugoslavije gde ce igraci moci da pricaju na nasem jeziku. Dodjite i druzite se sa nama (stevamirkovic, 02. 01. 2010, *Krstaricaforum*)

Већ крајем 2006. године позиви на груписање унутар националне/језичке групе постају све ређи, а појављују се поруке типа:

"Na lightbringeru često naletim na holandane i švedane, mada to nije veliki problem - uglavnom se vrlo lako sastavi party" (username: Duxiland, 3. 10. 2006, *Forum Sveta kompjutera*),

или

"Ima li jos ljudi na lightbringeru? I ja nalecem samo na holandjane... ljudi su ok, lako ulaze u party i hoce da pomognu i kada im je smor" (username: genius, 4. 10. 2006, *Forum Sveta kompjutera*)

да би после тога и оне потпуно нестале. Логичан је закључак да су се људи током дужег периода играња сналазили у Азероту, научили његов језик и правила понашања, те кретање у групи у којој се међусобна комуникација одвија на матерњем језику више није било толико битно. Савладавши сва та нова знања, почели су да излазе из гета.

Играчи WoW-а су, заправо, и док су се држали играња у групи која комуницира на матерњем језику, изградили нову баријеру – према осталима који говоре исти језик, али не играју игру. Све док се нису потпуно уклопили у Азерот, они су били група унутар групе у оба смера: у Азероту издвојени комуникацијом на матерњем језику (ма колико он био измењен и неразумљив неиграчима), а у RL издвојени групним познавањем језика који користе у игри и који је само њима разумљив. То је био међукорак који је претходио потпуном преласку границе и уклапању у Азерот.

Избор страна и флукутирајући идентитети

Расправе међу играчима о квалитету раса и класа су практично бесконачне (не само у Србији, него на свим форумима), али се у Србији види одступање од понашања играча у Европи и Америци.

У Србију је LOTR стигао са озбиљним закашњењем – широко познат и популаран постао је тек после приказивања филмског серијала снимљеног по роману, дакле у периоду после 2001–2003. године.¹⁹⁰ И како су људи на Западу постали засићени строгом дистинкцијом добро (хобити, вилењаци, патуљци, људи) : лоше (орци и остали), појавила су се мало другачија читања односа унутар чувеног романа:

"У Саурановој армији су биле све врсте и расе Средњег света, укључујући људе свих могућих боја и свих нижих класа. (..) Да ли су они оставили своје домове и марширали у рат мислећи 'Ох, добро, хајде да служимо злом Мрачном Господару'?"

Или су, можда, били уверени, да су они 'добри момци', оправдано незадовољни и у праведној борби против стране, ригидне, пирамидалне, феудалне хијерархије коју уводе освајачи-странци вилењаци и њихови нуменорејско-колонијалистички људски лакеји?" (Brin 2002).

У Србији је та чврста дистинкција (у фантазијском свету) имала свежину новине. Пред тога, током деценије која је претходила популарности LOTR-а (последња деценија 20. века), јавни говор у Србији инсистирао је управо на чврстој, углавном етнички или геополитички дефинисаној, дистинкцији *добро* (ми, Срби) : *лоше* (они – Хрвати,

¹⁹⁰ Први превод LOTR-а на српски језик објављен је, додуше, 1981. године (Tolkien 1981), али без већег утицаја на његову популарност.

Албанци, Запад итд.), па је тако уверење да је једино могуће читање односа између било које две јасно раздвојене групе у оквиру те дистинкције, стечено током реалног живота. Због тога није чудно што су играчи из Србије, пре свега почетници, бирали аватаре из Алијансе: желели су да буду на "доброј" страни, не схватајући да, чак и када постоје две стране, оне не морају обавезно бити означене као "добра" наспрам "лоше".¹⁹¹ И док на неким европским и америчким серверима није могло добро да се игра, јер су људи масовно бирали чланство у Хорди, на локалним (углавном приватним) серверима, на којима су играли клинци из Србије, стање је било обрнуто. Дискусија показује да током 2005. године играчи у Србији нису схватили *Blizzard*-ов концепт вредносног изједначавања Нас и Њих,¹⁹² односно укидање дистинкције Ми (Алијанса) смо добри, а Они/Други (Хорда) су лоши, о чему говоре и коментари изгледа раса које припадају Хорди:

"ma horda je sranje vidi svi kakvi su ko izgoreli chokovi ... coece glava im k'o cvarak" (username: Bllade, 30. 09. 2006, *Krstarica.forum*)

"ma da undedovi su u stanju raspada i jedva stoje, trolovima je glava na sred kicme, kome ce pas napamet taureni jeftin primjer minutaura ciji je koificijent inteligencije 0.1 jedino orcovi nemaju sta da se komentarisu zeleni nabildani kreteni netreba da svi budu lepotani al su nakaze..." (username: Bllade, 30. 09. 2006, *Krstarica.forum*).

¹⁹¹ О томе јасно говори размена порука у којој се поставља питање "Која је страна у игри лоша, Horda или Алијанса?" (Miki 13991, 13. 05. 2006, *Krstarica.forum*), на које следи одговор: "па само ти име кaze..." (username: fantom piroman, 13.05.2006, *Krstarica.forum*).

¹⁹² Питање: #Da bash je to njesra horda ima i shamana plus dobija Blood elfove, mislim koja je blizzardova logika?" (username: Baklava_NS_88, 04. 11. 2005, *Krstarica.forum*), јасно говори о томе да играчу није јасно због чега *Blizzard* новом расом ојачава Хорду.

Већ током 2006. године, и нарочито касније, долази до постепеног померања. Иако и даље на почетку играња, људи углавном бирају људске, или неке људима блиске аватаре из Алијансе (оне који су још од Толкина дефинисани као “добре” расе, као што су патуљци), током играња почињу да се опредељују и за аватаре из Хорде, па да на различитим серверима играју на различитим странама, да би се после дужег периода играња, евентуално определили само за Хорду, односно изабрали страну. Добро познавање игре омогућило им је избор аватара према способностима и могућностима развоја,¹⁹³ а не према унапред уграђеним вредносним судовима. Старији играчи кажу да се "klinci lakshe vezuju za Alijansine rase" (VisionOfDisorder, 26. 02. 2006, *Krstarica.forum*), што такође потврђује да избор стране зависи од зрелости играча: у стварном животу, колико и у игри.

Други (релативни) неспоразум који су играчи из Србије имали са концептом игре било је питање претпостављеног слободног избора пола аватара. Играчи у Србији су (и поред Blizzard-овог објашњења) постављали питања типа:

"Zashto masa ljudi igra sa zenskim karakterima??
nesmeta nego me samo interesuju razlozi ako nije
problem" (username: Sahib, 19. 02. 2006,
Krstarica.forum).

Иако су неки од играча објашњавали да је тај избор последица естетских критеријума,¹⁹⁴ дакле као, што *Blizzard*

¹⁹³ Има оних који су тај избор направили још током прве године играња: "Slava i jek borbe su poznati samo ratnicima, ne daj da te drugi zavaraju. Mi ne bodemo u ledja, mi se ne lechimo, ne bavimo se magijom, mi idemo napred, hrabro. Dobrodoshao u Hordu!" (username: VisionOfDisorder, 28. 11. 2005, *Krstarica.forum*).

¹⁹⁴ На пример: "Zhenski likovi su mi lepshi od mushkih.. A tebi?" (username: NTT, 19. 02. 2006, *Krstarica.forum*).

каже, козметички, чиме показују да су у потпуности прихватили изједначавање полова, други су били сумњичави према таквом концепту:

"ja nemam poverenje u zenske likove koje igra mushkarac..." (username: Master_Chief, 20. 02. 2006, *Krstarica.forum*),

а да нико није поставио питање који пол аватара бирају малобројне девојке које су се укључиле у играње WoW-a.¹⁹⁵ Како нико не види као проблем ако девојка изабере мушког аватар, док се на обрнути случај гледа са подозрењем, то заправо значи примену и даље виталног балканског патријархалног *Weltanschauung*-а (cf. Gavrilović 2005) на игру која није конципирана на вредносном просуђивању полне припадности. Ипак, чињеница да је "маса људи" изабрала женски аватар показује да притисак патријархалног концепта света попушта пред естетским критеријумима, као и пред непланираним и често неочекиваним предностима које пружају женски аватары,¹⁹⁶ те су добици који се стичу у игри надвладала предрасуде стечене у стварном животу.

Учење понашања

Уобичајена је стереотипија да су играчи дигиталних игара асоцијални, недруштвени типови, који своје време

¹⁹⁵ У Србији је мали број девојака и жена играо WoW, иако се у свету број мушких и женских играча готово изједначио већ пре неколико година (Nielsen 2008). У Србији истраживања те врсте до сада нису рађена.

¹⁹⁶ Искуства показују да добро конципиран женски лик боље комуницира и успешније успоставља сарадњу са другим играчима, иако су мушки играчи, у раним годинама експанзије MMORPG често обликовали понашање према женским аватарима на основу уверења стечених у реалном животу: по правилу су настојали да их заштите и очекивали су од њих да буду добри *healer*-и, али не и успешни, снажни борци (vidi na primer: Matzan 2007).

проводе искључиво сами, у свету за који верују да постоји иза монитора. Но, MMORPG у потпуности поништавају ову предрасуду, градећи у синтетичким световима читава друштва, у којима играч нити је сам, нити уопште може у њему да опстане без успостављања социјалних веза са другима (cf. Corneliussen and Rettberg 2008), пре свега, без поштовања потреба и жеља других да би могли да се остваре заједнички циљеви. Како каже Ретберг,

"у ширем смислу игра је тренинг генерације добрих корпоративних грађана, не само да добро троше и да плаћају оно што су обавезни, него и да се успињу корпоративним мердевинама, да воде пројекте, да остварују резултате, да зарађују и штеде, да тешко раде за постизање боље позиције, да прате тржиште, да освајају поштовање својих надређених и подређених, да усмеравају и подстичу напредовање подређених, да буду бољи запосленици и, можда на крају, ефикасни будући руководиоци. Играње *World of Warcraft*-а служи као форма корпоративног тренинга" (2008: 20).

То је оно што млади у Србији нигде немају прилике да уче и то учење истовременог такмичења и сарадње унутар игре им често тешко пада.

Поруке играча WoW-а са почетка периода показују да је процес учења тимског рада у игри тек почео – те 2005. године већина је играча тек почињала да игра мрежне игре (многи чак на dial-up конекцији, што је за свет у то време, као и за Србију данас, изгледало као немогућа мисија¹⁹⁷). Они

¹⁹⁷ Поруке као што је: "Posto ja i red.335 koji hocemo da igramo Wow preko interneta (piratski itd.) a koristimo (obadvoje) dial-up konekciju... ja bih zamolio nekoga ako moze da mi skine taj patch 1.7 full i da ga nareze na cd i da mi posalje na kucnu adresu" (username: djix, 14. 11. 2005, *Krstarica.forum*), показују да је конекција на Интернет за велики број играча била толико лоша, да нису могли ни да скину све елементе игре.

који су претходне епизоде *Warcraft*-а играли у *multi-player* моду (најчешће у играоницама) знатно су се лакше прилагодили новим условима игре, док је већина и у MMORPG преносила своја претходна искуства *single, offline* играња.

У оквиру форума су готово бесконачне расправе о квалитету појединих раса и класа, све у циљу утврђивања која је комбинација раса/класа најуспешнија, уз честе жалбе због немогућности спајања појединих раса са жељеним класама. Искуснији играчи то објашњавају незадовољнима:

"blizz je sve to izbalansirao samo ne na onaj način na koji bismo svi to voleli (da svi budu sposobni za sve), nego svaka klasa i rasa ima nešto što ove druge nemaju, tako da šta god odabrao i sa kim god igrao bićeš ok ali nešto će ti smetati. poenta je u timskoj igri a ne lna l i tako možeš jedino da nadomestiš sve nedostatke pojedine klase..." (username: SiviStojko, 23. 11. 2005, *Krstarica.forum*)

и

"bilo mnogo zahvalnije da se udruzujemo nego da razmenjujemo pojeдинachna iskustva jer ce uvek dvojica biti jacha od jednog" (username: Sahib, 05. 02. 2006, *Krstarica.forum*),

Ипак, на почетку су чести коментари типа:

"naravno da necu da hilujem druge ako im je do hilovanja shto ne igraju takvu klasu ja imam heal za sebe" (username: Baklava_NS_88, 05. 02. 2006, *Krstarica.forum*)

који касније потпуно нестају, што значи да су играчи савладали лекцију обавезне сарадње.

Играјући *WoW*, млади у Србији су научили још једну битну ствар, коју (на жалост) ни на који други начин нису

могли: научили су да је поштовање интелектуалне својине неопходно, да је оно за *њих саме* боље од кршења закона. Наиме, по изјавама званичника¹⁹⁸ у Србији се у 74 % случајева користи нелегални софтвер, а процењује се да га грађани (приватна лица) користе у готово 90% случајева. Упркос честим прокламованим акцијама против пиратерије софтвера, стање се ни мало не поправља. Ипак, када је WoW у питању, стање је нешто другачије.

Већина играча у Србији почела је игру на неком од приватних/пиратских сервера,¹⁹⁹ да би после неколико месеци прешли на играње легалне верзије игре, на неком Blizzard-ових сервера. Играње на пиратском софтверу било је делимично последица уобичајеног понашања – навике да се никакав софтвер не купује, а делом објективних околности: недостатка новца, или чак немогућности да се набави легални софтвер. Како се овде углавном ради о младим играчима који су финансијски зависили од подршке родитеља, било је логично да родитељи, у условима општег лошег материјалног стања,²⁰⁰ нису били склони да издвајају месечну претплату за игру на којој су њихова деца проводила толико времена да је то често угрожавало њихове резултате у стварном животу: успех у школи и/или на факултету. Поред тога, за оне који нису живели у већим градовима у којима је

¹⁹⁸ Изјава помоћника директора Пореске управе за *Blic* (Jovanović 2010).

¹⁹⁹ То је било пре него што је *Blizzard* *dozvolio free to play* до 20 нивоа, 2011. године.

²⁰⁰ Просечна расположива средства домаћинстава у Србији (просечан број чланова домаћинства 3,1) била су 2005. године 26.952 РСД (око 340€) (РЗС 2006а), а 2010. године 46.156 РСД (око 450€) (РЗС 2010а). Иако по статистичким подацима само имућнија домаћинства имају Интернет прикључак (2010: 83,5% од домаћинства која имају месечни приход који премашује 600€, али само 19,8% домаћинства која имају приход до 300€ - РЗС 2010), ни ови "имућнији" нису имали вишак слободног новца.

било могуће набавити оригиналну игру²⁰¹ (током 2005. и 2006. године то су били само Београд и Нови Сад)²⁰² набавка легалног софтвера подразумевала је и путовање до првог места у коме је његова куповина била могућа, што је поново било скопчано са финансијским издацима, али и са озбиљним губљењем времена. Тако је играчима у великом делу Србије било не само јефтиније, него и неупоредиво једноставније да дођу до пиратске верзије игре.

Ипак, схватање да игру треба платити и играти легалну верзију, односно бити пуноправни грађанин Азерота а не илегални усељеник, веома брзо је постало готово опште усвојено. Иако се на пиратским серверима брже напредовало (лакше се стизало до високих левел ликова), недостатак многих опција доступних у легалној игри, велики број багова, као и нестабилност тих сервера, условили су да играчи схвате да је боље платити игру, која после извесног времена, захваљујући сопственој унутрашњој економији, поново може да постане бесплатна:

"Placa se al to nije problem, ako si sposoban da zaradis gold u igri uvek mozes da ga zamenis za game time (30 dana igranja recimo), ja sam sam pre 2 nedelje uzeo 90 dana na taj nacin za 70.000gold-a (castio devojkju sa 20% vise) a trenutno na glavnom liku imam 800.000 i barem 300.000 u materijalu i stvarima za prodaju...." (username: markons82, 17. 08. 2011, *Krstarica.forum*).

Легално играње подразумевало је још једну могућност: комуникацију и сарадњу са играчима који се

²⁰¹ Како каже један од учесника дискусије: „Ja bih kupio orginal, ali u mom gradu nema ni jedne prodavnice originala, a preko pošte ništa ne naručujem... loše iskustvo...” (username: milospv, 26.11.2005, *Krstarica.forum*).

²⁰² Ситуација се у потпуности променила када је *download* оригиналне игре постао могућ са *Blizzard*-овог сајта.

налазе на неким другим местима, изван граница које се у физичком свету све до 2009. године нису могле прећи, или су се прелазиле само уз велике тешкоће. Успеси у таквој, заједничкој игри, показивали су играчима из Србије да они могу да остваре успех тамо где успевају и њихови вршњаци ван граница и да то зависи само од њихове воље, упорности, истрајног рада и жеље за успехом,²⁰³ чиме су делимично могли да успоставе самопоштовање, озбиљно угрожено затвореношћу у државне границе Србије (Jansen 2009: 32–35).

Нови почетак

MMORPG омогућавају играчу да

"дефинише другог/другу себе, са особинама и физичким квалитетима потпуно различитим од његове или њене стварне утеловљене личности. За многе играче то представља могућност бекства из стега њихове сопствене ситуације" (Rettberg 2008: 23)

и креирање нових, паралелних живота у синтетичким световима, који их задовољавају више од „стварног“/офлајн живота. Критичари дигиталних игара ће рећи да је то ескапизам,²⁰⁴ али: ко има право да било коме прописује шта

²⁰³ Теоријски игра пружа заиста свима исте могућности. Међутим, постојање спољног тржишта, како каже Кастронова, мења донекле те претпостављено једнаке услове: "Синтетичка економија је забавнија ако награђује тежак рад кроз причу напредовања од сиромаштва до богатства. Такође је много забавнија ако искључи неравноправност рођења на Земљи: свако стартује исто сиромашан. Обе карактеристике су оштећене ако богате наследнице могу да купе брда златника и тако изграде онлајн налог" (2005: 150).

²⁰⁴ Као ескапизам би се могло, онда, тумачити и читање литературе или гледање филмова: ма колико они били уметност, ипак јесу искорак из "стварног" света.

ће сматрати својим „правим“ животом, нарочито уколико сами играчи свој виртуелни идентитет и живот сматрају стварнијим од стварних и ако су у њима задовољни, како то показује понашање које све више аутора назива егзодусом из RL у синтетичке светове (cf. Castronova 2007, McGonial 2011).

Млади играчи све дигиталне игре, укључујући MMORPG, доживљавају и као начин отпора својим родитељима. То је у Србији још израженије, с обзиром на евидентно лошу рачунарску писменост генерације родитеља, где је јаз између знања онога што млади рачунају као битно (и што је заиста питање елементарне оспособљености за функционисање у савременом свету) и онога чему их уче и школа и родитељи значајно већи него у земљама у којима су ова испитивања вршена. Притом, прелазак границе и успешно укључивање у међународну и вишегенерацијску заједницу играча, позитивно делује на самопоуздање: они су свесни чињенице да успешно раде нешто за шта њихови родитељи нису способни, а како то раде исто толико успешно као и њихови вршњаци на Западу и Истоку, могу да се перципирају као двоструко успешнији од генерације својих родитеља (које су дозволиле себи да се нађу искључене из света и које, осим појединачно, још дуго после укидања виза нису успевале да успоставе успешну сарадњу ван граница Србије).

Учење вештина које се у Србији не могу научити и њихова успешна примена у online животима, за њих значи и да, бар делимично, могу да живе као њихови вршњаци у земљама у којима (се верује да) постоји перспектива. Иако немају посао и не знају када ће моћи да га добију, иако не знају да ли ће и када моћи да оснују своје породице, бар у виртуелном свету могу да буду равноправни, јер се ту рачунају само жеља, рад и лично залагање, потпуно независни од услова датих у RL.

Дигитална вечност

И, на крају, да се вратимо на почетак, на Клајнову констатацију да су видео-игре једино што живот људског бића чини подношљивим. Она јесте смештена у будућност, иако не много далеку,²⁰⁵ али јој то не смањује вредност у садашњости (из које се тако дефинисана будућност развила), бар не за огроман број људи широм света.

Они се играју из најразличитијих разлога и у литератури се може наћи велики број "класификација" играча и њихових жеља и потреба.²⁰⁶ Но, испод свих осталих потреба јасно се виде две основне чежње, оне исте које су уткане у митове, религије, литературу, уметност, науку... па и – не толико у саме појединачне игре, колико у концепт пресељења у светове у којима свако може да буде оно што жели (чежња за слободом) и у којима може да траје до самог краја света (чежња за бесмртношћу).

Огроман (и сваког дана све већи) број људи који искорачује из физичке свакидашњице у светове игара, учествује тако у тихој, свакодневной побуни на, наизглед, крајње неполитички начин, бирајући простор слободе у коме

²⁰⁵ Конкретна прича се одвија 2045. године. Занимљиво је да се време описивано у најновијим SF наративима најчешће примакло нашем, бар у односу на време које функционише у класичној SF литератури, а које је по правилу удаљено вековима. С обзиром на чињеницу да је највећи број нових наратива дистопијски, и истовремено не (пост)апокалиптички, очигледно је да аутори разматрају различите начине убрзаног распада цивилизације коју познајемо, а који се у великој мери може препознати и у "стварном" животу – од свакодневних искустава обичних људи, до медијске слике света.

²⁰⁶ Овде се, поново, види истраживачка потреба да се све, па чак и свакодневна људска радост, смести у фиоке, која – као што обично бива са покушајима те врсте – некако стално остаје незадовољена/неуспешна. Можда би за класификаторе, статистичаре и остале који људска понашања и културу желе да претворе у редове цифара, требало направити игру која би могла да задовољи ту њихову потребу.

могу да буду и да раде оно што желе, уместо онога што морају. Тако се светови игара претварају у просторе у којима се води (и за сада добија) битка за појединачне личне слободе, за елементарно људско право избора сопствене судбине, које је у физичком свету давно престало да постоји. Зато и постоји толико различитих дигиталних светова, који функционишу на различите начине и у којима су постављени различити параметри "успешности", тако да сваки појединац може да пронађе место под дигиталним сунцем и да се у кожи свог аватара осећа добро – задовољно и испуњено. Можда ти светови заиста нису стварни, али је доживљај истински. Слобода јесте ограничена на празно време, али је и толика знатно већа од никакве. А, ако се Кастроновина предвиђања остваре, управо тај – крајње нереволуционарни – пут можда може довести до стварне промене физичког света.

Други сан који човечанство сања, вероватно од када постоји, јесте остваривање слободе од биолошких закона трајања: достизање бесмртности. Један од начина за остварење тог циља, заснован на науци и савременим технологијама уместо на митовима и религијским конструкцијама, јесте идеја о дигиталном снимању личности (и њиховом евентуалном учитавању у друга тела, физичка или дигитална). Она постоји у оквиру SF жанра од појаве сајберпанка, средином осамдесетих година 20. века,²⁰⁷

²⁰⁷ Гибсон свој роман *Неуромансер*, који се сматра првим целовитим сајберпанк делом (пре тога је он, додуше, објавио једну причу смештену у врло сличан контекст) завршава сусретом свог јунака са дигиталном верзијом себе: "... ugledao je tri figure, sitne, nemoguće, koje su stale na samom rubu jedne od ogromnih stepenica podataka. Iako su bile malene, mogao je razlučiti dječakov osmijeh i ružičaste desni, kao i sjaj dugih sivih očiju koje su nekad bile Rivierine. Linda je još uvijek nosila njegovu jaknu. Mahnula mu je dok je prolazio. A treća figura, odmah iza nje sa rukom na njenom ramenu bio je on" (Gibson 1987: 192). Ривјера и Линда су у том тренутку били већ годинама мртви у физичком смислу, али су остали сачувани у својим дигиталним верзијама, исто као и неизмењени главни јунак приче.

односно од времена када је почело (идејно) дефинисање дигиталних простора и особа које њима крстаре. Концепт снимања личности не само да омогућава њено истовремено постојање у више различитих верзија, него и трајно чување у дигиталном облику,²⁰⁸ које може, али – што је у случају дигиталних светова важно – никако не мора да подразумева учитавање у нова/друга физичка тела, као кошуљице за личност.²⁰⁹

Дигитално снимање личности је (за сада) и даље немогуће, али као што је већ речено – свако од играча учитава део себе у сваки од својих аватара. Ти различити парчићи личности "живе" релативно независно од својих креатора и остају расути по световима и када играчи реше да их напусте, или када стварни људи престану да живе своје RL животе: то јесте варијанта постојања најближа сну о бесмртности.

И, као што је Бејнбрицов Аристотел остао заувек да седи у светионику надомак обале, загладан у магловити пејзаж испред себе (Bainbridge 2010b: 103-105),²¹⁰ тако ће и део мене у Фифани (и осталим мојим аватарима) остати на некој пешчаној плажи или зеленим брдима Награнда, све док WoW универзум буде трајао, или док *Blizzard*-као-бог не одлучи да обрише дуго неактивирани карактере. Што може бити дуже од мог физичког трајања.

²⁰⁸ Око овог концепта су организована *Otherland* тетралогича Теда Вилијамса (Williams 1996–2001), као и двојни роман *Eshaton* Чарлса Строса (Stross 2003–2004).

²⁰⁹ Примењено, на пример, у ТВ серији *Dollhouse* (Whedon 2009–2010) и у *The Takeshi Kovacs Novels* серијалу Ричарда Моргана (Morgan 2002–2005).

²¹⁰ Или, како то сам Бејнбриц каже у тренутку када напушта своја два карактера: "Можда су они обоје заправо стварни и живи на неком нивоу егзистенције другачијем од нашег" (Bainbridge 2010b: 227).

Извори и литература

Извори

*Романи, приче*²¹¹

- Brezenoff, Steve. 2015. *Guy In Real Life*. Reprint edition. New York: Balzer + Bray.
- Williams, Tad. 1996–2001. *Otherland* tetralogy. New York: DAW Books.
- Gibson, Vilijem. 1998. *Idoru* [William Gibson, *Idoru*, 1996; превод Aleksandar Marković]. Beograd: Polaris.
- Klajn, Ernest. 2011. *Prvi igrač na potezu* [Ernest Cline, *Ready Player One*, 2011; превод Горан Скробоња]. Beograd: Laguna.
- Stephenson, Neal. 1992. *Snow Crash*. New York: Bantam Books.
- Stephenson, Neal. 2011. *Reamde*. New York: William Morrow and Company.
- Stross, Charles. 2008. *Halting State*. London: Orbit.
- Tolkin DŽ. R. R. 1981. *Gospodar Prstenova* 1–3 [J. R. R. Tolkien, *The Lord of the Rings*, 1954–1955, превод: Zoran Stanojević]. Beograd: Nolit.

²¹¹ Овде су наведена дела онако како су коришћена. У случају када су коришћени преводи, наведен је оригинални наслов и година првог издања, поред назива и године издања превода. Поларисова издања су коришћена у њиховом дигиталном облику: Polaris SF CD-ROM 2, verzija 1.0 (ur. Z. Živković), Beograd.

Новине

- Anonim 2010. "Mobilni telefon i tumor". *Vesti онлајн*, 20. 05,
<http://www.vesti-онлајн.com/Stampano-izdanje/20-05-2010/Porodica/54126/Mobilni-telefon-i-tumor>.
- Anonim 2011. "Game of Thrones is 'fantasy gateway drug'". *The Daily Mash*. 14. 12. 2014.
<http://www.thedailymash.co.uk/news/society/game-of-thrones-is-%27fantasy-gateway-drug%27-201111044505>.
- Jovanović, Ivan 2010: "Suzbićemo pirateriju". *Blic*, 07. 12.
- Matzan, Jem 2007. "Lessons learned from playing female characters in MMORPGs". In *The Jem Report. Your source for technology news*. Dec 05.
<http://www.thejemreport.com/content/view/382/74/>

Интернет

- Activision Blizzard, 2015. *Second Quarter 2015 Results*.
August 4. Dostupno na:
http://files.shareholder.com/downloads/ACTI/3393661557x0x843568/80C7E75A-E6CA-4C8D-ADD3-A79C708E5604/Q2_2015_ATVI_Slides.pdf.
Приступљено 8. августа 2015.
- Blizzard. World of Warcraft: Beginner's Guide*,
<http://us.battle.net/wow/en/game/guide/getting-started>
- EU Realm Pop*, <https://realmpop.com/eu.html>
- Krstarica.forum*. Normalna tema o WoW-u,
<http://forum.krstarica.com/showthread.php/75865-World-of-Warcraft/>, page 1- 332, 8281 poruka
- Merriam-Webster: Dictionary and Thesaurus*,
<http://www.merriam-webster.com>

Merriam-Webster's Learner's Dictionary,
<http://www.learnersdictionary.com>

Српски цитатни индекс, <http://scindeks.nb.rs>

COBISS RS. Кооперативни онлајн библиографски систем и сервиси, <http://www.vbs.rs/cobiss/>

Computer Hope's Free Computer Help,
<http://www.computerhope.com>

Video Game Reviews by the Video Game Critic,
<http://videogamecritic.com>,

Nielsen 2008: *The State of the Video Gamer. PC Game and Video Game Console Usage*. Fourth Quarter 2008.
http://www.nielsen.com/content/dam/nielsen/en_us/documents/pdf/White%20Papers%20and%20Reports%20II/The%20State%20of%20the%20Video%20Gamer%20-%204th%20Quarter%202008.pdf

Fact Monster: Онлајн Almanac, Dictionary, Encyclopedia ...,
<http://www.factmonster.com>

Forum Sveta kompjutera. WOW-ovci, predstavite se,
<http://www.sk.rs/forum/showthread.php?t=8762>, page 1-2, 25 poruka

Остало

РЗС 2006: Употреба информационо-комуникационих технологија у Републици Србији 2006, Републички завод за статистику, 21. 12. 2006.

РЗС 2006а: Саопштење бр. 125, година LVI, 30.05.2006.

РЗС 2010: Употреба информационо-комуникационих технологија у Републици Србији, 2010.

РЗС 2010а: Саопштење бр. 270, година LX. Републички завод за статистику, 15.09.2010.

Литература

- Allan Stuart. 2006. "Series editor's foreword". In Jon Dovey and Helen W. Kennedy, *Game Cultures. Computer Games as New Media*. New York: Open University Press.
- Bainbridge, William Sims. 2010a. "Introduction". In William Sims Bainbridge (ed.), *Онлајн Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, 1–6. London, Dordrecht, Heidelberg, New York: Springer.
- Bainbridge, William Sims. 2010b. *The Warcraft Civilization. Social Science in a Virtual World*. Cambridge, London: The MIT Press.
- Bainbridge, William Sims. 2010c. "New World View". In William Sims Bainbridge (ed.), *Онлајн Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, 7–19. London, Dordrecht, Heidelberg, New York: Springer.
- Barbrook, Richard and Andy Cameron. 1995. *The Californian Ideology*.
http://www.alamut.com/subj/ideologies/pessimism/califldeo_I.html, 31. 01. 2016.
- Boellstorff, Tom. 2008. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, Oxford: Princeton University Press.
- Boellstorff Tom. 2010. "A Typology of Ethnographic Scales for Virtual Worlds". In William Sims Bainbridge (ed.), *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, 123–133. London, Dordrecht, Heidelberg, New York: Springer.
- Boellstorff, Tom, Bonnie Nardi, Celia Pearce, and T.L. Taylor. 2012. *Ethnography and virtual worlds: a handbook of method*. Princeton, Woodstock: Princeton University Press.

- Bojm, Svetlana. 2005. *Budućnost nostalgije*. Beograd: Geopoetika.
- Van den Boomen, Marianne, Sybille Lammes, Ann-Sophie Lehmann, Joost Raessens, Mirko Tobias Schäfer. 2009. "Introduction: From the virtual to matters of fact and concern". In: Marianne van den Boomen, Sybille Lammes, Ann-Sophie Lehmann, Joost Raessens, Mirko Tobias Schäfer (eds), *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, pp. 7–17. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Bošković, Aleksandar. 2015. "Anthropologist as political actor". In Adam Bedřich, Tomáš Retka (eds.) *RYTÍŘ Z KOMÁROVA K 70. narozeninám Petra Skalníka/KNIGHT FROM KOMÁROV To Petr Skalník for his 70th birthday*, 13–0. Praha: AntropoEdice 4.
- Brin, David. 2002. *J.R.R. Tolkien -- enemy of progress*, http://dir.salon.com/story/ent/feature/2002/12/17/tolkien_brin/index.html
- Williams, Andrea. 1994: "Resolving Conflict in a Multicultural Environment". *MCS Conciliation Quarterly*, Summer: 2–6.
- Williams, Dmitri. 2006. "A (brief) social history of gaming". In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Video Games: Motivations and Consequences of Use*. Mahwah, New Jersey: Erlbaum. Овде је коришћена ауторска верзија текста доступна на: <http://is.muni.cz/el/1421/podzim2013/IM082/um/WilliamsSocHist.pdf>
- Williams, Dmitri, Nicolas Ducheneaut, Li Xiong, Yuanyuan Zhang, Nick Yee and Eric Nickell. 2006. "From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft". *Games and Culture* 1, 338–361.
- Veber, Maks. 2011. *Protestanstka etika i duh kapitalizma*. Novi Sad: Mediterran.

Wolf, Mark. 2012. *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*. Santa Barbara, Denver, Oxford: Greenwood.

Gavrilović, Ljiljana. 2005. "Women and cultural ghetto: the Balkans Perspectives". *EthnoAnthropoZoom* 5, 40–61.

Гавриловић, Љиљана. 2007. *Култура у излогу: ка новој музеологији*. Београд: Етнографски институт САНУ.

Gavrilović, Ljiljana. 2008. "Serbian Minority/Refugees on Internet: In the Midst of Denial and Acceptance of the Reality". In: Gerard Goggin, Mark McLelland (eds.), *Internationalizing Internet Studies. Beyond Anglophone Paradigms*. London: Routledge, 145–160.

Гавриловић, Љиљана. 2011a. *Сви наши светови. О антропологији, научној фантастици и фантазији*. Београд: Етнографски институт САНУ.

Gavrilović, Ljiljana. 2011b. *Muzeji i granice moći*. Beograd: Biblioteka XX vek.

Gavrilović, Ljiljana. 2012. "Fan-fiction i kolektivna kreativnost". *Treći program* 154, 199–209. Beograd: Radio Beograd.

Gavrilović, Ljiljana. 2014. "Novi život mitskih bića". *"Etnos", religija i identitet: naučni skup u čast Dušana Bandića*. Zbornik radova sa naučnog skupa, 207–215. Beograd: Odeljenje za etnologiju i antropologiju, Filozofski fakultet, Univerzitet u Beogradu. 2014.

Гавриловић, Љиљана. 2015. *Мозгућност Трећег: нематеријална културна наслеђа Града*. Гласник Етнографског института САНУ LXIII (1), 73–82.

Gavrilović Ljiljana i Ivan Kovačević. 2015. *Antropološko čitanje naučne fantastike*. Etnoantropološki problemi n.s. 10 (4), 987–1002. Beograd 2015: Odeljenje za etnologiju i antropologiju, Filozofski fakultet

- Geertz Clifford. 1984. "'From the native's point of view'. On the nature of anthropological understanding". In: Richard A. Shweder, Robert A. LeVine (eds.), *Culture Theory: Essays on Mind, Self, and Emotion*, Cambridge: Cambridge University Press, 123–136.
- Gerc, Kliford. 2008. "Biti tamo: antropologija i pozornica pisanja". *Kultura, Časopis za teoriju i sociologiju kulture i kulturnu politiku* 118–119, 41–57.
- Golub, Alex. 2014. "The History of Mana: How an Austronesian Concept Became a Video Game Mechanic". the Appendix 2 (2), Bodies.
<http://theappendix.net/issues/2014/4/the-history-of-mana-how-an-austronesian-concept-became-a-video-game-mechanic>
- Guo-Ming, Chen and William J. Starosta, 1998. *Foundations of Intercultural Communication*. Boston: Allyn and Bacon
- Davis, Erik. 2010. "Book Review: The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World", *Humanity+*, April 6.
<http://hplusmagazine.com/2010/04/06/book-review-warcraft-civilization-social-science-virtual-world/>
- Dibbell, Julian 2006. *Play Money: Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*. New York: Basic Books.
- McDonough, J., R. Olendorf, M. Kirschenbaum, K. Kraus, D. Reside, R. Donahue, A. Phelps, C. Egert, H. Lowood, & S. Rojo (2010). *Preserving Virtual Worlds. Final Report*.
<http://hdl.handle.net/2142/17097>
- Zečević, Slobodan. 1981. *Mitska bića srpskih predanja*. Beograd: Vuk Karadžić i Etnografski muzej.
- Jansen, Stef 2009: "In memoriam: crveni pasoš. O svakodnevnoj geopolitici zatočenosti" (prevod A. Bajazetov). U: Gordana Đerić (ed.), *Pamćenje i nostalgija: neki*

- prostoni, oblici, lica i naličja*. Beograd: Filip Višnjić, 11–42.
- Järvinen, Aki (2002), “Quake® goes the environment: game aesthetics and archaeologies”. In: Colin Beardon, Lone Malmberg, *Digital creativity: a reader*, Lisse, The Netherlands: Swets & Zeitlinger Publishers, 189–198.
- Jenkins, Henry. 2006. *Fans, Bloggers and Gamers: Essays on Participatory Culture*. New York, London: New York University Press.
- Kent, Steven. 2001. *The ultimate history of video games: from Pong to Pokemon. The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. New York: Three Rivers Press.
- Kish, Susan. 2007. *Virtual Worlds: Second Life and the Enterprise*.
http://www.susankish.com/susan_kish/vw_secondlife.html
- Крел, Александар. 2005а. *Дечије игре*, Етнолошка библиотека 13. Београд: Српски генеалогски центар и Одељење за етнологију и антропологију Филозофског факултета у Београду.
- Крел, Александар. 2005б. „Традиционалне такмичарске децје игре као инструмент социјализације деце у Товаришеву“, *Гласник Етнографског института САНУ* LIII, 349–363.
- Kutner, A. Lawrence, Cheryl K. Olson, Dorothy E. Warner and Sarah M. Hertzog. 2008. *Parents' and Sons' Perspectives on Video Game Play: A Qualitative Study*. Journal of Adolescent Research, 76–96.
- Lebowitz, Josiah, Chris Klug. 2011. *Interactive Storytelling for Video Games. A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Burlington, Oxford: Focal Press.

- Lič, Edmund. 2008. „Pisati antropologiju“. *Kultura, Časopis za teoriju i sociologiju kulture i kulturnu politiku* 118–119, 33–40: 40.
- Malinowski Bronislaw, Valetta Malinowska. 1989. *A Diary in the Strict Sense of the Term*, Palo Alto: Stanford University Press.
- Maravić, Manojlo. 2011. "Kritika politike i fenomenologije video igara". *Годишњак Матице дрежничке : часопис за науку, културу, књижевност и уметност* 5, 21–58.
- Maravić, Manojlo. 2012. "Relation between the art and video games". *Europa : revistă de literatură, artă, cultură și tranziție : magazine about literature, art, culture and transition* 5/2 (10), 23–27.
- Maravić, Manojlo. 2011. *Kritika politike i fenomenologije video-igara*. Fond akademika Bogumila Hrabaka za publikovanje doktorskih disertacija, doktorske disertacije 7. Novi Sad: VANU.
- Marcus, George. 2012. "Foreword". In: Tom Boellstorff, Bonnie Nardi, Celia Pearce, and T.L. Taylor, *Ethnography and virtual worlds: a handbook of method*. Princeton, Woodstock: Princeton University Press.
- McGonigal, Jane. 2011. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: The Penguin Press.
- Miller, Daniel and Don Slater. 2000. *The Internet: An Ethnographic Approach*. Berg: New York.
- Mihailović, Srećko. 2004. "Oduzimanje budućnosti. Omladina Srbije u vodama tranzicije". U: Milan Nikolić, Srećko Mihailović (ed.), Smiljka Tomanović, Suzana Ignjatović, Zlatko Šram, Dragan Popadić, Jelena Marković, Jasmina Kijevčanin, Stjepan Gredelj, Slobodan Mrđa, Aleksandar Jugović i Dušan Mojić, *Mladi zagubljeni u tranziciji*. Beograd: Centar za proučavanje alternativa, 17–38.

- Nardi, Bonnie A. 2010. *My Life as a Night Elf Priest. An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Nooney, Laine. 2013. "A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History". *Game Studies* 13 (2).
- O'Connell, Judy and Dean Groom. 2010. *Virtual worlds*. Camberwell: ACER Press.
- Pearce, Celia 2008. "The truth about baby boomer gamers: A study of over-forty computer game players" *Games and Culture*, 3(2), 142–174.
- Pearce, Celia and Artemesia. 2009. *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Petkovska, Sanja. 2010. "Drugi život kao tehnološki narativ - dandellion/@ Kimban – jedna priča o jednom virtuelnom svetu", *Sociologija* 52 (2), 141–166.
- Popadić, Dragan. 2004. "Koreni etnocentrizma". U: Milan Nikolić, Srećko Mihailović (ur.), Smiljka Tomanović, Suzana Ignjatović, Zlatko Šram, Dragan Popadić, Jelena Marković, Jasmina Kijevčanin, Stjepan Gredelj, Slobodan Mrđa, Aleksandar Jugović i Dušan Mojić, *Mladi zagubljeni u tranziciji*. Beograd: Centar za proučavanje alternativa, 95–118.
- Rettberg, Scott. 2008: "Corporate Ideology in World of Warcraft. In: Hilde Corneliussen (ed.). *Digital Culture, Play, and Identity. A Critical Anthology of World of Warcraft Research*. Cambridge, MA: MIT Press, 19–38.
- Robinson, Edward Heath. 2014. "The Aspatial Economics of Virtual Worlds". *Journal of Virtual Worlds Research* 7 (1), 1–21.

- Rouch, Jean. 1973/2003. "The Camera and Man" In: *Ciné-Ethnography* (edited and translated by Steven Feld), 29–46. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Saler, Michael. 2012. *As If: Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press.
- Sterling, Bruce. 2008/1992. *Hacker Crackdown. Law and Disorder on the Electronic Frontier*. The Project Gutenberg [EBook #101], www.gutenberg.org.
- Стојковић, Мирко. 2012. "Видео игре на преносивим уређајима". *Зборник радова Факултета драмских уметности* 22, 113–136.
- Taylor, T. L. 2006. *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Толкин Џ. Р. Р. 2002. О вилинској причи. У: *Stvaranje vilinske priče. Drvo i list* [J. R. R. Tolkien, *Tree and Leaf*, 1988; prevod Nevena Pajović], 11–96. Beograd: Esotheria.
- Tuan, Yi-Fu. 2000. *Eskapism*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Filipović, Aleksandar. 2013a. "Video-igre kao najozbiljniji biznis kreativne industrije na početku 21. veka. *Megatrend revija: međunarodni časopis za primenjenu ekonomiju* 10 (2), 177–192.
- Filipović, Aleksandar. 2013b. "Етички изазови видео игре". *Зборник радова Факултета драмских уметности* 24, 145–163.
- Fisk, Džon. 2001. *Popularna kultura*. Beograd: Clio.
- Campbell Hank. 2010. "An Anthropological Account of World of Warcraft". *Science* 2.0. August 18th.
http://www.science20.com/science_20/blog/anthropological_account_world_warcraft.

- Castronova, Edward. 2001. "Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier". *CESifo Working Paper Series* No. 618.
- Castronova, Edward. 2005. *Synthetics Worlds. The Business and Culture of Онлајн Games*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Castronova Edward, James J. Cummings, Michael Emigh, Nathan Fatten, Travis Ross, Will Ryan. 2007. "What is a Synthetic World?". In: Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger (eds.), *Space Time Play: computer games, architecture and urbanism : the next level*, 174-177. Basel: Birkhäuser.
- Castronova, Edvard. 2007. *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*. London: Palgrave Macmillan.
- Corneliussen, Hilde (ed.). 2008. *Digital Culture, Play, and Identity. A Critical Anthology of World of Warcraft Research*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Corneliussen, Hilde and Jill Walker Rettberg 2008: "Introduction: 'Orc Professor LFG' or Researching in Azeroth". In: Hilde Corneliussen (ed.), *Digital Culture, Play, and Identity. A Critical Anthology of World of Warcraft Research*, 1–15. Cambridge, MA: MIT Press.
- Cossins, Daniel (2010), "Where History Happened: The Birth of the Railways", *BBC History Magazine*, <http://www.bbchistorymagazine.com/feature/where-history-happened-birth-railways>.
- Crawford, Garry. 2011. *Video Gamers*. New York-London: Routledge.
- Curry, Andrew. 2008. "Dresden's World-Class Art Gallery Duplicates Itself Онлајн", *Wired*, http://www.wired.com/culture/art/multimedia/2007/08/gallery_dresden

- Šola, Tomislav. 2002. *Marketing u muzejima ili o vrlini i kako je obznaniti*. Beograd: CLIO.
- Yee, Nick. 2006. "The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play". *Games and Culture* 1, 68–71.
- Yee, Nick, Nicolas Ducheneaut, Han-Tai Shiao, Les Nelson. 2012. "Through the Azerothian Looking Glass: Mapping In-Game Preferences to Real World Demographics". *CHI'12* (Conference on Human Factors in Computing Systems). Austin, Texas, USA, May 5–10.

CIP - Каталогизација у публикацији
Народна библиотека Србије, Београд

004.738.5:316.72
316.776:004.946]:39
793.7:316.7

ГАВРИЛОВИЋ, Љиљана, 1953-

Стварније од стварног : антропологија Азерота /
Љиљана Гавриловић ; уредник Драгана Радојичић. -
Београд : Етнографски институт САНУ, 2016
(Београд : Академска издања). - 169 стр. : табеле ; 20
cm. - (Посебна издања / Српска академија наука и
уметности, Етнографски институт ; књ. 84)

На спор. насл. стр.: Realer than Reality : anthropology
of Azeroth / Ljiljana Gavrilović. - Тираж 500. -
Напомене и библиографске референце уз текст. -
Библиографија: стр. 157-169.

ISBN 978-86-7587-080-7

1. Stv. nasl. na upor. nasl. str.

а) Рачунарске игрице - Антрополошки аспект б)
Дигитална култура с) Виртуелна реалност -
Антрополошки аспект COBISS.SR-ID 221913356