

STUDIJE VIDEO-IGARA I OBRAZOVNI KONCEPTI

Priredio

MANOJLO MARAVIĆ



Sadržaj

Uvod

- Prilog epistemologiji studija video-igara 7
Manojlo Maravić

I

Definicija igre

1. Igra, igrač, svet: potraga za srcem igre. 21
Jesper Jul
(prevela sa engleskog *Slađana Stamenković*)

II

Relacije studija igara sa drugim disciplinama

2. Narativna teorija igara 45
Espen Orset
(prevela sa engleskog *Slađana Stamenković*)
3. Teorija književnosti i video-igre:
od naratologije ka socio-kulturnim pristupima 59
Stefan Alidini, Dunja Dušanić
4. Antropologija digitalnih svetova. 80
Ljiljana Gavrilović

III

Ozbiljne i obrazovne video-igre

5. Ozbiljne igre kao društvene tehnologije 95
Dušan Ristić, Manojlo Maravić

6. **Igranje igara kao motivacija** 118
Mark Prenski
(prevela sa engleskog *Sladana Stamenković*)
7. **Učenje i igre** 135
Džejms Pol Dži
(prevela sa engleskog *Sladana Stamenković*)
8. **Terapeutski i zdravstveni doprinos igranja video-igara** 166
Mark D. Grifits
(prevela sa engleskog *Sladana Stamenković*)

IV

Studije slučaja i modeli

9. **Jesu li video-igre samo dečja igra?** 197
Skot Ostervajl i Erik Klopfer
(prevela sa engleskog *Sladana Stamenković*)
10. **Ponovno odigravanje istorije: uključivanje socijalno ugroženih učenika iz grada u učenje svetske istorije kroz kompjuterske igre simulacije.** 219
Kurt Skvajer i Saša Barab
(prevela sa engleskog *Sladana Stamenković*)
11. **Anksioznost, otvorenost i angažovane igre: studija slučaja kritičke igre** 237
Meri Flanagan i Ana Lotko
(prevela sa engleskog *Sladana Stamenković*)

Prilog epistemologiji studija video-igara

Manojlo Maravić

Kratak pregled filozofskog mišljenja o igri

U antičkoj Grčkoj nije postojala filozofija igre niti sistemsko mišljenje o igri. Ipak, pojam igre je služio kao:

1. Kosmogonijska metafora prilikom tumačenja dinamike sveta i ljudskog života u njemu. Na primer, Heraklit dečjom igrom s kamičcima ilustruje neprestano kretanje i promene u svetu, dok Plotin, nekoliko vekova kasnije, vidi svet kao božansko igralište i ljude koji neprestano igraju uloge.
2. Funkcija u obrazovnom i društvenom uređenju. Platon je, razmišljajući o idealnoj državi, igri dodelio obrazovnu ulogu u vaspitanju mladih, a Aristotel je njen značaj video u odmoru ljudi od rada.

U doba racionalizma, romantizma i prosvetiteljstva, igra se povezuje sa slobodom, kreativnošću i estetskim doživljajem. Kant ju je poredio sa umetnošću jer je i igra „svrhovitost bez svrhe“, služi sebi samoj, bez praktične funkcije ili konkretnog cilja. Prema Fridrihu Šileru (Friedrich von Schiller), ona je princip ljudskosti, jer je čovek samo onda čovek kada se igra, ostvarujući na taj način harmoniju između razuma i emocija. U 19. veku i drugi su, uglavnom nemački filozofi skloni idealizmu, poput Šlajermahera (Friedrich Schleiermacher) i Šlegela (Friedrich von Schlegel), nastavili da igru tumače u okviru pojmova slobode i umetnosti, poput njihovih prethodnika. Niče (Friedrich Nietzsche), jedan među ključnim misliocima koji su uticali na filozofiju u 20. veku, često je spominjao igru kao najviši oblik ljudske aktivnosti, kao fundamentalnu instancu volje za moć, koja pomaže čoveku da prevaziđe nihilizam (Hinman, 1974).

Darvinova teorija evolucije, a posebno pojam prirodne selekcije, uticala je na biološkičke poglede Herberta Spensera (Herbert Spen-

cer) i Karla Grosa (Karl Gross) prilikom razmišljanja o funkciji igre u kontekstu dečjeg razvoja u sociološkom i psihološkom smislu. Spenser je igru video kao oslobađanje viška energije nakon zadovoljavanja osnovnih životnih potreba, dok je Gros, sa kojim počinju sistematičnija proučavanja igre u 20. veku, video analogiju između igre životinja i igre ljudi u pripremanju mladih za važne životne funkcije. Otklon filozofije od biologističkih tumačenja igre moraće da sačeka 1960. godinu, kada izlazi prva knjiga koja se bavila filozofijom igre, a to je *Igra kao simbol sveta* Eugena Finka. Za Finka je igra više od pukog dečjeg zabavljanja ili pripreme za odrasli život, ona je fundamentalni aspekt ljudskog postojanja koji nam pomaže da razumemo samu suštinu sveta (Fink, 2000). Tokom 20. veka rastu filozofska interesovanja za razmišljanja o igri, ali bi njihovo detaljnije predstavljanje prevazišlo okvire ovog rada. Stoga će biti spomenuta još samo dvojica značajnih naučnika koji su konstituisali teoriju igre u kulturološkom smislu i čiji rad će imati značajan uticaj na savremenu teoriju igre, a to su Johan Hojzinga (Johan Huizinga) i Rože Kajoa (Roger Caillois).

Holandski istoričar i lingvista Johan Hojzinga objavio je 1938. godine svoju knjigu *Homo Ludens*, u kojoj je igru definisao kao slobodnu, neizvesnu i napetu, bez materijalne koristi, kao aktivnost preko koje se uspostavljaju društvene veze i koja je regulisana pravilima i izdvojena od svakodnevice u prostornom i vremenskom smislu (Huizinga, 1992). Tu autonomiju i izdvojenost igre objasnio je metaforom magičnog kruga, koji, iako on to eksplicitno ne navodi, ima drevne kulturne korene, kao sakralni ili magični prostor u obrednim tradicijama mnogih naroda. Njegova fundamentalna teza je da se kultura nije razvila *iz igre*, već upravo *u igri*, a to znači da kultura i organizacija društvenog života dele od samih početaka pomenute principe igre. U svojoj knjizi, Hojzinga se kao lingvista bavi značenjima pojma igre i upotrebom tog termina u starogrčkom, latinskom, sanskritu, jeziku severnoameričkih Indijanaca, kineskom pa do savremenih germanskih i romanskih jezika. Najviše se zadržava na starogrčkim rečima za igru: *paidia* – detinjarija, igrarija, igra neopterećena pravilima i *agon* – takmičarska igra, strogo strukturisana pravilima i ciljem. On agonalni princip uopštava do te mere da tvrdi kako je u svim oblastima društvenog i kulturnog života gde postoji takmičenje, zapravo, reč o igri: u ratu, filozofiji, modi, sportu, pesništvu, likovnim umetnostima, politici, sudskom procesu, trgovini i tako dalje.

Kajoa nam je u knjizi *Igre i ljudi: maska i zanos*, objavljenoj dve decenije nakon Hojziningine knjige, uvodeći različite kategorije igre, pružio korisniji analitički alat za razumevanje igre. Njegova definicija igre u velikoj meri se poklapa sa Hojzinginom, s tim da je princip materijalne nekorisnosti odnosno neprofitnosti igre zamenio principom neproduktivnosti igre. Time je otvorio mogućnost da se u obzir uzmu i igre na sreću. Pri tome je najviše doprineo pomenutom klasifikacijom igara. Pre svega, postoje dva osnovna načina igranja, a to su *paidia* i *ludus*, koje su analogne Hojzinginim *paidia* i *agon*, s tim da je njihova glavna karakteristika njihov odnos prema pravilima – *paidia* ih nema, dok je suština *ludusa* upravo u pravilima. Potkategorije bliže *ludusu* pre svega su *agon* (takmičenje – brzina, izdržljivost, snaga, pamćenje, veština, domišljatost i tako dalje), koji je najudaljeniji od *paidie*, a zatim i *alea* (igre na sreću). Sa druge strane su igre u sferi *paidia* kao što si *mimicry* (pretvaranje, igranje uloga) i *ilinx* (igre koje izazivaju vrtoglavicu, adrenalinske igre), koji je najudaljeniji od *ludusa* (Kajoa, 1979). Kajoa nam nije ostavio ovu strukturu kao fiksnu, sa idealnim kategorijama među kojima nema preplitanja, već je ponudio mogućnosti da se u zavisnosti od karakteristika konkretne igre prave različite kombinacije (npr. *agon-alea* ili *mimicry* i *ilinx*) koje bi bile korisnije za razumevanje konkretnog slučaja.

Kajoina knjiga je objavljena 1958. godine, u vreme kada su postojale kompjuterske igre, kreirane pre svega za potrebe proučavanja veštačke inteligencije samih mašina. One nisu bile namenjene zabavi i izvan kompjuterskih laboratorija nisu bile široko dostupne. Iste te godine, u Nacionalnoj laboratoriji u Brukhejvenu u Americi, za potrebe Dana posetilaca ove naučne ustanove biće izložena igra Vilijama Higinbotama (William Higinbotham) *Tenis za dvoje*, koja je pokazala da računarska igra može da služi i u zabavne svrhe (Maravić, 2022).

Studije igara i studije video-igara

Studije igara su interdisciplinarno akademsko polje koje obuhvata proučavanje igara i igrača, kao i njihove društvene i kulturne kontekste. Studije video-igara su poddisciplina studija igara, koja se – bilo da se koriste termini video-igre, igre za kućne konzole, igre za ručne konzole, igre za mobilne telefone, kompjuterske igre, arkadne igre, digitalne igre ili,

u manjoj meri, elektronske i interaktivne igre – fokusira na igre koje su, pre svega, zasnovane na računarskoj tehnologiji. S obzirom na sveprisutnost video-igara i njihovu dominaciju u odnosu na druge oblike igranja, činjenica je da se velika većina studija igara zapravo bavi video-igramama.

Početak interesovanja za proučavanje video-igara vezan je za njihov pedagoški i psihološki uticaj na decu od početka osamdesetih godina 20 veka. Međunarodna pedagoška konferencija o video-igramama održava se na Harvardu 1983. godine, kada izlazi i knjiga *Mind at Play: The Psychology of Video Games* autorâ Džefrija Loftusa (Geoffrey Loftus) i Elizabet Loftus (Elizabeth Loftus). Ove podatke navodi poznati novozelandski teoretičar igre Brajan Saton-Smit (Brian Sutton-Smith), koji je i sam, u svojoj knjizi *Igračke i kultura*, prvi put objavljenom 1986. godine, jedno poglavlje posvetio kognitivnim sposobnostima i psihomotornim vještinama koje podstiče igranje video-igara i koje mogu imati pedagoške implikacije. Među njima su: usredsređenost pažnje na rešavanje problema, vežbanje vizuelne pretrage, auditivna diskriminacija odnosno odvajanje auditivnih od vizuelnih elemenata, koordinacija motornih reakcija i perceptivna inteligencija. Saton-Smit je jedan od retkih koji su u to vreme u igranju video-igara videli izvesne benefite, jer su tada dominirale brojne istraživačke psihološke studije koje su ukazivale na negativne uticaje video-igara na decu i mlade. Primeri proučavanja video-igara su se sporadično pojavljivali tokom te i naredne decenije, sve dok razvoj softverske i hardverske tehnologije nije omogućio da one od „igračke-mašine“ (Saton-Smit, 1989: 67) prerastu u medij.

Kompakt-diskovi, koji su u industriji igara počeli da se koriste nešto kasnije nego u muzičkoj industriji omogućili su oko 200 puta više memorije za skladištenje igre. Video-igre postaju veće, kompleksnije, narativi su sve razvijeniji, kao i vizuelne reprezentacije karaktera. Jedna od prvih takvih igara, koja je upravo zbog tih karakteristika ušla u fokus teoretičara književnosti i medija, bila je igra *Myst* (1993), o kojoj su pisali Lev Manović, Espen Orset (Espen Aarseth), Mari-Lor Rajan (Marie-Laure Ryan) i Dženet Mari (Janet Murray). Ona je označila početak interesovanja humanističkih teoretičara za video-igru kao narativni medij, koji može stajati rame uz rame sa filmom, romanom ili dramom. Drugim rečima, video-igramama počinju da se pripisuju estetske i umetničke vrednosti, a pre svega, počinju da se posmatraju kao medij i legitiman predmet naučnog izučavanja.

Espen Orset, tada profesor Univerziteta u Bergenu, osniva 1998. godine konferenciju *Digital Arts and Culture*, koja će se održavati u narednih desetak godina. To će biti prve konferencije na kojima se iskazuje potreba za humanističkim proučavanjima video-igara. Treba svakako spomenuti i konferenciju *Computer Games and Digital Textualities* 2001. godine, koju je organizovao Jesper Jul (Jesper Juul) u Kopenhagenu, a koja je bila namenjena isključivo izlaganjima u vezi sa istraživanjima igara. Ovaj međunarodni skup je okupio čak 160 naučnika iz čitavog sveta, što je bio nesumnjivi znak da je globalna popularnost video-igara dala novi impuls studijama igara. Dve godine kasnije osnovana je Međunarodna asocijacija istraživača digitalnih igara (*Digital Games Research Association*), koja je pokrenula međunarodnu konferenciju DiGRA, a koja već više od dve decenije, svake godine okuplja istraživače u ovoj oblasti. Paralelno sa ovim konferencijama, u konstituisanju studija igara kao nove naučne discipline, značajnu ulogu su i odigrali časopisi. Espen Orset 2001. osniva naučni časopis *Game Studies* i tu godinu označava kao prvu godinu proučavanja igara. *Game Studies* je i danas jedan od najznačajnijih naučnih časopisa o igrama uopšte i video-igramama posebno. Vrlo brzo pokreću se i drugi časopisi namenjeni proučavanju igara, pri čemu treba izdvojiti 2006. godinu, kada se osniva jedan od danas najuticajnijih međunarodnih časopisa *Games and Culture*. Otvaranjem osnovnih, master i doktorskih studija u području studija igara u Kopenhagenu i Tampereu, a zatim i na brojnim svetskim univerzitetima u SAD, Kanadi, Austriji, Nemačkoj i drugim evropskim i svetskim zemljama, kao i osnivanjem naučnih instituta, ova oblast dobija svoje akademsko i institucionalno utemeljenje.

Prva decenija 21. veka bila je veoma dinamična kada je reč o razvoju nove oblasti, počevši od čuvene debate između ludologa i naratologa, do iskoraka izvan ludoloških i naratoloških formalizama, odnosno iz tekstualnih ka kontekstualnim proučavanjima. Iako se više ne diskutuje o pitanjima da li su video-igre pre svega igre ili su nova narativna forma, studije igara ostaju dinamično multidisciplinarno, interdisciplinarno i transdisciplinarno polje u okviru kojeg se koriste metodologije brojnih društvenih i humanističkih nauka i disciplina – teorije medija, sociologije, studija filma, studija kulture, psihologije, pedagogije, filozofije, antropologije, organizacionih nauka, ekonomskih nauka, filoloških nauka, teorije dizajna igara, teorije književnosti i drugih. Ispravno bi bilo reći

da ovakva kompleksnost proučavanja video-igara zapravo odražava kompleksnost samog medija kao interaktivnog, audiovizuelnog industrijskog ili nezavisnog proizvoda, sa manje ili više razvijenom narativnom strukturom, preko kojeg se uspostavljaju intertekstualni i konvergencijski odnosi sa filmom i delima likovnih, dramskih i muzičkih umetnosti. Međutim, ne možemo govoriti o „samom mediju“, jer on ne postoji u vakuumu i stoga, kada govorimo o video-igramama, pod tim pojmom podrazumevamo igrače, igračke kulture i zajednice, načine igranja, igrački hardver, proizvodnju igara i sve druge kontekste u kojima se video-igre pojavljuju kao središte društvenih i kulturnih odnosa. Neki od najzastupljenijih problema u savremenim studijama igara obuhvataju pitanja politike rodnih i rasnih identiteta u vezi sa video-igramama kao i u samim igrama, predstavljanja kulturnog nasleđa i istorije u igrama, estetičkih razmatranja igara, fenomena nezavisnih igara, e-sporta, mogućnosti društvenog aktivizma, fenomenologije igranja, gejmfikacije, ozbiljnih igra (*serious games*), koje služe za obrazovanje, propagandu, trening, medicinsku terapiju, i mnoga druga pitanja.

Zašto studije video-igara u Srbiji?

Danas je truizam reći da su video-igre važan deo globalne popularne kulture, kada u javnom prevozu vidimo gotovo sve generacije kako ih igraju na svojim „pametnim“ telefonima, ili kada čujemo mlade na ulici kako raspravljaju o načinima da se pobedi bos u igri *Elden Ring*. Izostaviću statističke podatke o zapanjujućem broju ljudi na ovoj planeti koji igraju igre, kao i o dominaciji industrije video-igara na globalnom tržištu, koji se najčešće potežu kao argumenti. Zapravo, nije toliko reč o brojevima koliko o sveprisutnosti i zrelosti medija koji kao produkt masovne proizvodnje postoji više od pet decenija, kao predmet kompjuterske zabave ograničenog broja ljudi – više od šest decenija, a kao naučni dokaz i demonstracija moći veštačke inteligencije računara – preko sedam decenija. Još važnija od toga je činjenica što sazrevaju generacije rođene u vreme lako dostupne računarske tehnologije, sa kojom su se prvi put susrele igrajući upravo video-igre. Studije video-igara je početkom 21. veka pokretala generacija rođena mahom sedamdesetih godina 20. veka, u uslovima kada je naučnoj javnosti bilo potrebno obrazlagati zašto je

jedna „trivijalna“, iznad svega „štetna“ tehnološka igračka, koja je pritom potrošački proizvod namenjen zabavi, toliko značajna da je potrebna posebna disciplina da se njome bavi. Danas su istraživači igara već prevazišli potrebu da pravdaju svoj predmet istraživanja u uvodu gotovo svakog naučnog članka ili knjige, koja je bila primetna 2008. godine, kada je urednik ovog zbornika sakupljao literaturu za svoju disertaciju.

Naučna proučavanja video-igara u Srbiji su, donedavno, uglavnom bila retka i nesistematična, ali je potrebno spomenuti jedan pomalo zaboravljen izuzetak. Reč je o pedagogu i psihologu Mirčeti Daniloviću, koji se bavio istraživanjima u oblasti savremenih obrazovnih tehnologija. On je autor najverovatnije prve monografije o video-igramama u Jugoslaviji, koja je objavljena 1986. godine, pod nazivom *Video kompjuterske igre: uvod u psihologiju video-igara*, dok je 2003. godine, u tekstu „Mogućnosti i značaj primene kompjuterskih igara i simulacije u obrazovnom procesu“, među prvima na ovim prostorima ukazao na obrazovni kapacitet ovog medija. Ipak, sve do prve konferencije Studije video-igara (SVI) 2021. godine, čiji je glavni organizator Akademija umetnosti Univerziteta u Novom Sadu, nije postojalo interesovanje za stvaranje i organizovanje zajednice naučnika kojima su video-igre zajedničko polje istraživanja. To je bila prilika da se konačno okupe istraživači iz naše zemlje. S obzirom na to da je bila prva konferencije u toj oblasti, nismo znali šta možemo da očekujemo i koliko nas zapravo ima. Nakon prvog poziva za učešće na konferenciji, predloge izlaganja poslao je veliki broj zainteresovanih (63), što je uveliko prevazišlo naša početna očekivanja. Pored prijavljenih sa novosadskog, beogradskog, niškog, kragujevačkog, kao i nekih privatnih univerziteta, želju za učešćem na konferenciji iskazali su i naši državljani sa inostranih univerziteta u Finskoj, Kini, SAD, Rusiji, Velikoj Britaniji, Nemačkoj i Češkoj. Treba napomenuti da je konferencija SVI dobila značajnu podršku nekih od ključnih teoretičara koji su odigrali važne uloge u konstituisanju discipline. Tako su nam govornici na otvaranju bili već pomenuti Jesper Jul, kao i Frans Maura (Frans Mäyrä), jedan od osnivača konferencije DiGRA. Naredne, 2022. godine konferencija postaje u potpunosti međunarodna i okuplja u većem broju inostrane istraživače iz SAD, Evrope, pa do Južne Azije i Kine. Tada je doneta i odluka da se konferencija organizuje bijenalno. U trenutku pisanja ovog teksta, u toku je organizacija SVI 2024, sa glavnom temom *Artificial Game*. Iako je fokus na promenama koje video-igramama donosi

nova tehnologija generativnog procesuiranja i mašinskog učenja, veštačko je shvaćeno i u širem kontekstu, pre svega, ontologije video-igre, kao produkta zasnovanog na bazi podataka pokretanih algoritmima i kao kulturne i društvene konstrukcije. Glavna ideja je da se, pre svega, okupe istraživači iz društveno-humanističkih nauka i praktičari, developeri koji već koriste nove alate veštačke inteligencije, kako bi razmenili razmišljanja, učinili teoriju praktičnom i teoretizovali praksu. Ovu dijalektiku odražava i izbor uvodnih govornika Espena Orseta, dekana Škole za kreativne medije Gradskog univerziteta u Hongkongu i, sa druge strane, Žilijena Mijea (Julien Millet) iz Francuske, inženjera veštačke inteligencije sa četvrt veka iskustva u toj oblasti i osnivača nekoliko gejming studija. Konferencija SVI polako stiže međunarodnu reputaciju kao jedna od retkih konferencija ovog tipa na prostoru Balkana, a u prilog tome govori i to da su na njen značaj, u svom uvodnom tekstu, ukazali i urednici Rutlidžovog zbornika *Central and Eastern European Histories and Heritages in Video Games* (2024).

U ovom poglavlju je već istaknut generacijski faktor u proučavanju video-igara. Jedan je od glavnih ciljeva konferencije SVI da se, ne samo u naučnoj zajednici, legitimizuje ova oblast i da se, što je mnogo važnije, mlade generacije istraživača, studenti, masterandi i doktorandi, koji su od malih nogu stasavali uz video-igre, ohrabre da se uključe u produkciju znanja o video-igramama. Budi nadu činjenica da se na Filološkom i Filozofskom fakultetu Univerziteta u Beogradu uveliko pišu disertacije koje, sa pozicija filoloških i antropoloških nauka, uzimaju video-igre kao jedan od glavnih predmeta proučavanja. Istini za volju, potrebno je reći da, za razliku od studijskih programa dizajna video-igara i gejming arta, kojih ima sve više na našim državnim i privatnim univerzitetima, još ni na jednom nivou studija nemamo studijske programe u oblasti studija video-igara. Studije video-igara postoje samo kao pojedinačni predmeti u kurikulumima, i to na svega dva od pomenutih developerskih programa. Kao što bi bilo neshvatljivo da studenti slikarstva ne slušaju istoriju umetnosti, estetiku ili teoriju umetnosti, isto tako i budući developeri koji pohađaju akademske studije, pored stručnih, treba da imaju teorijske predmete koji im pomažu da steknu širu sliku o video-igramama i njihovim društvenim i kulturnim kontekstima.

Osim što su namenjene igranju, video-igre nam gotovo uvek i nešto govore, one su kanal komunikacije za prenošenje poruka i značenja. One

nas zabavljaju ali, istovremeno, i oblikuju našu svest o svetu u kojem živimo, utvrđuju sisteme vrednosti i ideja ili su njihov deo, interpeliraju pojedinca kao subjekta i preko avatara mu dodeljuju ulogu, ne samo u video-igri, jer ga posredno uče šta uopšte znači biti muškarac ili žena, crnac, Kinez ili belac, vitez, detektiv, kriminalac, vojnik i tako dalje. Ljudi se povezuju i socijalizuju preko igara, a virtuelni svet nije lažan svet, već svet prepun potencijalnosti, što i jeste smisao reči *virtual*, koja potiče od latinske reči *virtualis*, označavajući mogućnost ili kapacitet za ostvarenje. On je deo našeg sveta, jer se mnogi društveni odnosi iz fizičkog preslikavaju u virtuelni svet. U njemu se rađaju ljubavne i prijateljske veze, neprijateljstva, kao i netrpeljivosti i uvrede na nacionalnoj, rasnoj ili seksualnoj osnovi, održavaju se komemorativni skupovi za preminule igrače, ali i rade naporni repetitivni poslovi („grajnduje“) kako bi se zaradilo i još mnogo toga. Zato je važno da se neguje i refleksija, odnosno teorijsko i kritičko mišljenje o video-igramama. Sa konferencijom SVI i literaturom na srpskom jeziku u ediciji „Multimedia“, prešli smo dve trećine puta ka institucionalizaciji studija video-igara. Ovaj proces će biti zaokružen kada budemo imali studijske programe na našim univerzitetima, jer su univerziteti ključna mesta za stvaranje akademskih zajednica.

O knjizi

Cilj zbornika *Studije video-igara i obrazovni koncepti* jeste da se našim studentima, profesorima, naučnoj i široj javnosti prvi put predstavite koncepcije i pozicije studija video-igara, kao interdisciplinarne oblasti fokusirane na upotrebu ovog medija u nezabavne (ozbiljne) svrhe, a pre svega u obrazovanju. Sabrani su neki od najvažnijih tekstova inostranih autora koji su uticali na konstituisanje studija igara u poslednjih dvadeset godina, kao i novi tekstovi domaćih teoretičara medija, sociologa, teoretičara književnosti, filologa i antropologa.

Zbornik otvara tekst danskog teoretičara igara Jespera Jula koji se bavi suštinskim pitanjima u vezi sa definisanjem igre, igrača i igračkog prostora. Kako bi došao do sopstvenog određenja igre kao transmedijalnog fenomena, Jul analizira klasične teorije igre Johana Hojzinge, Rožea Kajoe, Bernarda Sjutsa (Bernar Suits), Brajana Saton-Smita, kao i definicije igre dizajnera igara poput Krisa Kraforda (Chris Crawford),

Kejti Sejlen (Katie Salen) i Erika Zimermana (Eric Zimmerman), koji su se upustili u teoretizaciju svog praktičnog iskustva i znanja.

Prvi odeljak, pod nazivom „Relacije studija igara sa drugim disciplinama“ poslužiće čitaocu da se upozna sa nekim od najprominentnijih društvenih i humanističkih disciplina i teorijskih pozicija sa kojih se analiziraju video-igre i konteksti njihovog pojavljivanja. Espen Orset nam predstavlja izazove sa kojima su se suočile naratološke teorije u izučavanju video-igara. On podseća čitaoca na „mitsku bitku“ između ludologa i naratologa s početka istorije izučavanja video-igara i ukazuje na svu besmislenost dileme da li su video-igre igre ili priče. Stefan Alidini i Dunja Dušanić su domaći autori koji nastupaju sa pozicija filoloških nauka. Nakon neizbežnog osvrta na pomenutu ludološko-naratološku debatu, oni svojim tekstom analiziraju pomak koji se desio u studijama igara, od naratološkog i ludološkog formalizma ka prožimanjima društvenih i humanističkih disciplina koje nastupaju sa teorijskih pozicija poststrukturalizma i postkolonijalizma. Tekst našeg istaknutog antropologa i dugogodišnjeg igrača *World of Warcraft* Ljiljane Gavrilović polazi od teze da nema suštinske razlike u antropološkim proučavanjima stvarnog i virtuelnog sveta. To znači da antropolog, prilikom analize društvenih odnosa u virtuelnom svetu, mora uroniti u taj svet, kao što je to uobičajeno u slučajevima klasičnih terenskih istraživanja.

Odeljak „Ozbiljne i obrazovne video-igre“ bavi se tumačenjem video-igara kao sredstava za obrazovanje, vežbu i terapiju. Sociolog Dušan Ristić i teoretičar medija Manojlo Maravić pružaju pregled relevantnih proučavanja ozbiljnih igara, kao i tipova ovih igara. Njihov doprinos teoretizaciji ovog problema jeste posmatranje ozbiljnih igara kao *društvene tehnologije*, jer ove igre omogućuju društvenu participaciju u tehnološki posredovanim kontekstima. Američki pedagog Mark Prenski (Marc Prensky), poznat po uvođenju termina „digitalni urođenici“ i „digitalni imigranti“ u naučni diskurs, ističe motivaciju kao najveću prednost korišćenja video-igara u nastavi. On nastoji da opovrgne duboko ukorenjenu ideju među pedagogima i nastavnicima da učenje nema veze sa zabavom. Džejms Pol Dži (James Paul Gee) spada u red najcitiranijih autora, a veliki deo svoje karijere posvetio je edukativnom potencijalu video-igara. Njegova je teza, koju je razrađivao u nizu monografija i naučnih članaka, da čak i dobro dizajnirane komercijalne igre, koje nisu prvenstveno namenjene edukaciji, mogu da služe u obrazovne svrhe.

Prva dva teksta u posljednjem odeljku ove knjige, naslovljenom „Studije slučaja i modeli“, nastoje da odgovore na pitanje kako relevantne obrazovne teorije, naklonjene korišćenju igara kao obrazovnog sredstva, mogu da budu osnova za produkciju konkretnih igara. Za njihovu produkciju neophodna je saradnja široke lepeze stručnjaka – pedagoga, didaktičara i psihologa sa jedne strane i umetnika, dizajnera igara i programera sa druge. Skot Ostervajl (Scot Osterweil) i Erik Klopfer (Eric Klopfer) predstavljaju igru *Zov Lavirinta (Lure of the Labyrinth)*, napravljenu u okviru MIT-ovog projekta *Education Arcade*. Igra, uz zanimljivu priču i rešavanje zagonetki, uči igrače da misle poput matematičara i rešavaju matematičke probleme. Na tragu Džijeve teorije, Kurt Skvajer (Kurt Squire) i Saša Barab (Sasha Barab) kroz empirijsko kvalitativno istraživanje ispituju kako komercijalna igra *Civilizacija III*, kao istorijska, geografska i politička simulacija, može poslužiti za učenje svetske istorije. Intervjui sa učenicima različite rasne i etničke pripadnosti ukazali su na kolonijalne pretpostavke ugrađene u samu mehaniku igre. Tekst dizajnerki i teoretičarki igara Meri Flanagan (Mary Flanagan) i Ane Lotko (Anne Lotko) govori o aktivističkoj borbi pomoću video-igara. One su dizajnirale igru pod nazivom *Otpuštanje (Layoff)*, koja ilustruje svu surovost svetske ekonomske krize iz 2008. godine. Autorke su time pokazale da video-igre mogu poslužiti i kao sredstvo društvene kritike. Ukratko, video-igre su medij.

Knjiga koja je pred vama će, verujem, doprineti smanjenju jaza zbog dve decenije kašnjenja društvenih i humanističkih nauka na prostoru Zapadnog Balkana u sagledavanju video-igara kao ozbiljnog predmeta proučavanja na sistematičan i organizovan način. Nadam se da će ova knjiga ohrabriti mlade naučnike da pišu svoje diplomske i master radove, kao i doktorske disertacije u oblasti studija video-igara. Takođe, važno je i da naše iskusnije kolege ne podlegnu *kulturnom generacionalizmu*¹ i da razumeju naučni značaj proučavanja kulture video-igara. Kao što je Rejmond Vilijams (Raymond Williams) uporno ponavljao, „kultura je obična“ (Williams, 2002) – ona je sastavni deo svakodnevnog života i baš zbog toga je izuzetno važna. Razumevanje video-igara kao dela te

¹ Pod kulturnim generacionalizmom u ovom kontekstu podrazumevam narative starijih generacija koje osuđuju ponašanje mladih u dokolici, veličajući praksu prošlih vremena, najčešće onu koja se vezuje za njihovo detinjstvo i mladost.

svakodnevne kulture pruža nam dublji uvid u društvene norme, vrednosti i promene koje oblikuju naše živote.

U težnji da ukaže na to da su granice jezika zapravo granice našeg sveta, a da su metafizička pitanja izvan tih granica, analitički filozof Ludvig Vitgenštajn je u svom delu *Tractatus Logico-Philosophicus* izneo čuvenu i često citiranu rečenicu: „O čemu se ne može govoriti, o tome se mora ćutati“ (Wittgenstein, 1987: 189). Ako se složimo sa njegovom tvrdnjom, možemo koristiti istu logiku za legitimisanje video-igara kao naučnog problema, tako što ćemo njegovu tvrdnju preformulisati: „O čemu se može govoriti, o tome se ne sme ćutati“ (Maravić, 2011: 8).

Literatura

- Danilović, M. (1986). *Video kompjuterske igre: uvod u psihologiju video-igara*. Beograd: Tehnička knjiga.
- Danilović, M. S. (2003). Mogućnosti i značaj primene kompjuterskih igara i simulacije u obrazovnom procesu. *Zbornik Instituta za pedagoška istraživanja*, 35, 180–192.
- Fink, E. (2000). *Igra kao simbol svijeta*. Zagreb: Demetra.
- Hinman, L. (1974). Nietzsche's philosophy of play. *Philosophy Today*, 18(2/4), 106–124.
- Huizinga, J. (1992). *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Naprijed.
- Kajoa, R. (1979). *Igre i ljudi: maska i zanos*. Beograd: Nolit.
- Loftus, G. R., & Loftus, E. F. (1983). *Mind at play: The psychology of video games*. New York: Basic Books.
- Maravić, M. (2011). *Kritika politike i fenomenologije video-igara*. Novi Sad: Vojvođanska akademija nauka i umetnosti.
- Maravić, M. (2022). *Totalna istoria video-igara*. Beograd: Clio.
- Mochocki, Michał, Schreiber, Paweł, Majewski, Jakub, & Kot, Yaraslau I. (2024). An Introduction to CEE HGS: Central and Eastern European historical game studies. In Michał Mochocki, Paweł Schreiber, Jakub Majewski & Yaraslau I. Kot (Eds.), *Central and Eastern European histories and heritages in video games*. New York: Routledge.
- Saton-Smit, B. (1989). *Igračke i kultura*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Williams, R. (2002). Culture is ordinary. In B. Highmore (Ed.), *The everyday life reader* (pp. 92–100). Routledge.
- Wittgenstein, L. (1987). *Tractatus Logico-Philosophicus*. Sarajevo: Veselin Masleša.

I

DEFINICIJA IGRE

Igra, igrač, svet: potraga za srcem igre*

1

Jesper Jul

Uvod

Otkud to da postoji povezanost između računara i igara? Zašto igra-
mo igre na računaru umesto da koristimo neke druge najnovije techno-
logije poput telefona, televizora, mikrotalasnih pećnica, automobila,
aviona? Čini se da računari podstiču igre, da ih podržavaju i promovišu
slično načinu na koji su tehnologije štamparske mašine, bioskopa i tele-
vizije promovisale pripovedanje. Međutim, kako bismo objasnili ovu
povezanost?

Moja namera u ovom radu jeste da istaknem postojanje *klasičnog
modela igara*; standardnog modela za stvaranje igara, modela koji se, čini
se, ne menja već nekoliko hiljada godina. Iako su kompjuterske igre¹ ispr-
va bile zasnovane isključivo na klasičnom modelu igara, možemo istaći
nekoliko načina na koje su evoluirale od svojih predelektronskih korena.

Iako su mnogi pokušali da pruže definicije igara, moj cilj je da osmi-
slim njihovu definiciju koja može da objasni šta povezuje kompjutersku
igru sa drugim igrama i šta se dešava na granicama domena igara. No,
kako bi definicija trebalo da izgleda? Izvesno je da bi nas zanimalo da
razumemo i svojstva samih igara (artefakata koje dizajniraju developeri
igara), i kakvu interakciju sa njima ima igrač, i u kakvom su odnosu
igranje i, recimo, posao. Stoga, pretpostavimo da dobra definicija igara

* Jesper Juul, „The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness“. In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 30–45. Utrecht: Utrecht University, 2003.

¹ Pod kompjuterskim igrama podrazumevam sve igre koje se igraju posredstvom kompjuterskog procesora: igre za PC i Mekintoš, igre za konzole, arkadne igre, igre za mobilne telefone i tako dalje.

treba da opiše tri stvari: 1) vrstu sistemâ koje postavljaju pravila igre (*igra*), 2) odnos između igre i igrača koji je igra (*igrač*), 3) odnos između igranja igre i ostatka sveta (*svet*).²

Kako to pokazuje Bernard Sjuts (Suits, 1978), najjednostavniji način da se ispita definicija igara jeste da se ispita je li ona isuviše opširna ili isuviše uska. Kako bismo stavili našu definiciju na test, pretpostaviću da su *Quake III*, *EverQuest*, *mice*, *šah*, *fudbal*, *tenis*, *crna dama*, *pasijans* i *flipper* igre; da su igre simulacije sa otvorenim krajem kao što su *The Sims* i *Sim City*, kockanje i igre na sreću granični slučajevi; a da saobraćaj, rat, hipertekstualna fikcija, igra slobodne forme i ringe-ringe-raja nisu igre. Definicija bi trebalo da nam ukaže na to šta potpada, a šta ne potpada pod skup igara, ali i da detaljno objasni zašto se i kako neke od ovih stvari nalaze na granicama naše definicije. Postojanje graničnih slučajeva ne predstavlja problem za definiciju, sve dok možemo da shvatimo *zbog čega* je određena igra granični slučaj.

Neke predašnje definicije

Metod koji ovde primenjujem podrazumeva pregled prethodnih sedam definicija igara, isticanje njihovih sličnosti i ukazivanje na sve modifikacije i pojašnjenja koja su neophodna za naš trenutni zadatak.

² Svakako da je opšta pretpostavka, prema Ludvigu Vitgenštajnu, da se igre *ne mogu* definisati:

Posmatraj, na primer, procese koje zovemo „igramâ“. Mislim na igre za pločom, igre kartama, igre loptom, takmičarske igre itd. Šta je svima njima zajedničko? – Nemoj da kažeš: „Nešto mora da im bude zajedničko, inače se ne bi zvale 'igre'“ – nego pogledaj da li je njima svima nešto zajedničko. [...]

Ove sličnosti ja ne mogu bolje da okarakterišem nego izrazom „porodične sličnosti“, jer se isto tako prožimaju i ukrštaju sličnosti koje postoje među članovima jedne porodice: stas, crte lica, boja očiju, pol, temperamenat itd. – I ja ću reći: „igre obrazuju jednu porodicu“.

(Ludvig Vitgenštajn, *Filozofska istraživanja*, prevod Ksenija Maricki Gađanski. Beograd: Nolit, 1980, 66–67)

Kao što ističe Bernard Sjuts (Suits, 1978: x), sugestija da treba da pogledamo i vidimo da li postoje zajedničke stvari u igrama je dobra, ali to, nažalost, nije baš savet koji sam Vitgenštajn sledi.