

Evolucija video-igara: vodič za razumevanje

Manojlo Maravić, Totalna istorija
video-igara, Clio, Beograd i
Akademija umetnosti, Novi Sad, 2022.

Predrag Bajić¹

Univerzitet „Union – Nikola Tesla“, Fakultet za sport, Srbija



Globalno tržište igara doživljava sve veću ekspanziju, iz godine u godinu, o čemu govori cifra od preko 180 milijardi dolara prihoda u 2021, što je nedokučivo za brojne druge industrije, čak i kroz zbirni pogled na više njih, pa je jasno koliki je potencijal. Stvari su otišle toliko daleko da postoji i agenda Međunarodnog olimpijskog komiteta koja govori o podršci razvoju virtuelnog sporta i daljem povezivanju sa gejming zajednicama, što se čini kroz organizaciju Olimpijske virtuelne serije (*Olympic Virtual Series*). Živeći u takvom svetu, sve više će se postavljati kao imperativ razumevanje tendencija u toj oblasti društva, u čemu može da pomogne „Totalna istorija video-igara” autora Manojla Maravića, profesora teorije medija, istorije video-igara, studija video-igara i medija masovne komunikacije na Akademiji umetnosti u Novom Sadu, koja je deo uticajne edicije „Multimedia” izdavačke kuće „Clio”.

U uvodu knjige, u kojoj se pre završnog dela nalazi još devet numerisanih poglavlja (ukupno 380 strana), autor je istakao da je njegov fokus bio na tome da pruži osnovna znanja o video-igramama i kontekstima njihovog pojavljivanja u drugoj polovini XX i na samom početku XXI veka, objašnjavajući da „ona obuhvata početnu poziciju za izučavanje video-igara kako bi se razumele dijahronijske relacije savremenih igara sa onim koje su im prethodile”. Takođe,

¹ Kontakt sa autorom: predrag.bajic@fzs.edu.rs.

naglasio je da „osnovna ideja jeste da se istorija video-igara posmatra kao podoblast interdisciplinarnе društvenohumanističke discipline studija igara, koja je počela svoj put konstituisanja s prvom naučnom konferencijom *Computer Games & Digital Textualities* 2001. godine u Kopenhagenu”.

Uz to, idući dalje kroz uvod, pružio je objašnjenje glavnih termina iz naslova, odnosno, zašto su igre „video” i zašto je istorija „totalna”, pošto takvo naglašavanje jeste nešto što privlači pažnju i može da izazove nedoumice. Primena reči „totalna”, prilikom prvog susreta sa nazivom knjige, može da asocira na težak izazov pokušaja sublimiranja svega što bi moglo da se podvede pod segment video-igara, odnosno, ne jedino mejnstrim ruta tog fenomena, već i brojnih sporednih magistrala u razvoju i na tržištu koje su imale određeni uticaj na ovu industriju. A danas je to naročito teško da se stavi „pod jednu kapu”, imajući u vidu razuđenost platformi, segmentaciju publike, nepreglednu indi scenu (*indie game, independent video game* – igre koje su rezultat stvaralačkog rada pojedinaca ili manjih razvojnih timova bez finansijske i tehničke podrške velikog izdavača), pojmove poput e-sporta, proširene stvarnosti, virtuelnog sveta i drugih, koji su postali i deo fenomena video-igara. Zbog toga je pojašnjenje iz uvoda uticalo na usredsređenje i oslobodilo stega razmišljanja o eventualnim pretenzijama na sveobuhvatnost na prethodno opisani način, odnosno, prikazalo moguće smernice za sadržaj na narednim stranicama. Autor navodi i da reč „totalno” za potrebe ove knjige koristi na način da označi skup različitih perspektiva o istaknutim i skrivenim događajima – ne kao cilj, već kao historiografski metod.

Kada je reč o predmetu istraživanja, igre posmatrane u ovom radu u teoriji i praksi koriste se uz dodatke „interaktivne”, „računarske”, „kompjuterske”, „elektronske”, „digitalne”, „video” i druge. Autor ove knjige se opredelio za poslednje spomenuto, uz obrazloženje da naziv „video-igre”, osim tehnološkog značenja, u sebi sadrži estetske, odnosno, čulne konotacije, što potvrđuje i sledećim rečima: „Upravo taj čulni, vizuelni aspekt omogućuje da ovaj termin ima dovoljnu širinu da obuhvati sve igre koje se igraju manipulisanjem slikom generisanom na ekranu”.

Prvo poglavlje, pod nazivom *Igranje sa tehnologijom*, počinje delom koji čitaocе vodi u praistoriju video-igara i gde se konekcija sa dalekom prošlošću vrši rečima da „uživanje u igranju s tehnologijom oslobođenom od utilitarne funkcije nije počelo u salonima za zabavu, već ima svoju dugu istoriju, koja počinje još s proučavanjem mehanike u antičkom periodu”. U nastavku poglavlja,

fokus je na mehaničkim i elektromehaničkim igrama, dok je potom poseban odeljak posvećen fliperu, kao „neposrednom prethodniku video-igara” i nečemu što je, kako naglašava autor, posle Drugog svetskog rata postalo dominantan oblik zabave i u narednim decenijama steklo kulturni status u evropskoj i američkoj popularnoj kulturi. Do kraja poglavlja sledi osvrt na istoriju računara i prve primere pravljenja igara pomoću njih, posebno na značaj igara „Tenis za dvoje” (*Tennis for Two*) iz 1958. i „Svemirski rat!” (*Spacewar!*) iz 1962. godine.

U drugom poglavlju, pod nazivom *Nastanak industrije video-igara*, autor navodi da su preteče, elektromehaničke igre i fliperi, više bile igračke nego mediji, jer osim masovnosti i industrije nisu bile sredstva za prenos značenja. Međutim, ističe i da su video-igre postale u potpunosti medij u okviru kojeg se odigrava komunikacija tek kada su postale složenije u estetskom i narativnom smislu, kao i da u zavisnosti od žanra mogu u većoj ili manjoj meri da ispunjavaju kriterijum medija kao sredstva komunikacije i prenošenja značenja. Takođe, naglašava se da u ostvarenju komercijalizacije nije računar odigrao ključnu ulogu, već televizor. Dalji tok poglavlja ide kroz osvrt na „Odiseju” (*Odyssey*) iz 1972. godine, prvu kućnu konzolu, nastanak i razvoj Atarija (*Atari*) i epohu video-igre „Pong”, kao i kroz nove kompanije u industriji i početak korišćenja mikroprocesora. Kako navodi autor, vremenom se žiža pomerila ka informatičkoj industriji i novom komercijalnom konceptu u vezi sa razvojem personalnih kućnih kompjutera, koji su postali dostupniji zahvaljujući pojeftinjenju čipova i pojavi mikroprocesora.

U trećem poglavlju se opisuje „zlatno doba” industrije video-igara, kako je nazvan period između 1978. i 1983. godine, a koji je „obeležen velikim napretkom ne samo u komercijalnom smislu već i u inovativnim pristupima u dizajniranju igara, novim žanrovima, moćnijim konzolama na kertridže sa mikroprocesorom od 8 bita”. U ovom segmentu je poseban osvrt na dešavanja u kompaniji Atari i njihov VCS (*Atari Video Computer System*), dalji razvoj kućnih konzola i nastanak ručnih konzola, arkadne igre i vektorsku grafiku, prvog protagonistu u istoriji video-igara – Pekmena (*Pac-Man*), kao i igru „Donki kong” (*Donkey Kong*) i uspon Nintenda (*Nintendo*).

Turbulentna istorija video-igara beleži i „godine velike krize”, što je naslov četvrtog poglavlja, u kojem se govori o elementima krize i njenim posledicama. Autor navodi da se uglavnom odrazila na američko tržište, ali i da je bitno istaći taj period, imajući u vidu da je reč o najvećem tržištu s najrazvijenijom

industrijom. Takođe, naglašava da „iako se kao uzroci krize često navode interni problemi, loše i jeftine video-igre, kao i nespretni potezi rukovodilaca, to je bio samo vrh ledenog brega”, uz obrazloženje da je „ključna kriza bila mnogo šira i odnosila se na celu američku privredu koja je 1982. godine bila u recesiji, s velikom nezaposlenošću, najvećom od Velike depresije pola veka ranije”. Zbog toga se u nastavku govori o „Atariju na nizbrdici”. Takođe, deo ovog poglavlja je i priča o novoj hardverskoj tehnologiji u razvoju video-igara – laserskim diskovima, koji su se pojavili 1983. godine i doneli određene inovacije u toj industriji.

Peto poglavlje se bavi usponom kompjuterskih igara, odnosno, činjenicom da se pojavila nova platforma u vidu kućnih računara s mogućnošću učitavanja i igranja video-igara, ali i drugim potencijalima, koje nisu imale konzole. U ovom segmentu se govori o razvoju tog dela, računarima za mase, internetu pre interneta i počecima onlajn igranja, karakterističnim delima različitih žanrova, uz poseban osvrt na učinak kompanije Elektronik arts (*Electronic Arts*), osnovane tokom perioda dominacije Komodora 64 (*Commodore 64*) i prvobitno orijentisane upravo isključivo ka razvoju kompjuterskih igara. Potom je pogled usmeren ka novoj generaciji šesnaestobitnih računara, gde se spominju i *PC*, *Mekintoš (Macintosh)* i *Amiga*.

Na početku šestog poglavlja, pod nazivom *Novi preporod industrije*, autor naglašava da, posle krize iz prve polovine osamdesetih godina prošlog veka, impuls novog preporoda industrije video-igara u Americi nije došao iz developer-skih ili drugih kompanija za razvoj hardvera iz ove zemlje, već iz Japana. Upravo tome posvećuje pažnju, njihovim inovacijama u razvoju hardvera i softvera, poslovnoj politici, kao i društvenoj dominaciji, ističući prvu zvezdu video-igara u liku Marija (*Mario*), najprepoznatljivijeg proizvoda Nintendoa i jednog od najznačajnijih likova ove industrije na globalnom nivou. Potom se govori o povratku konkurencije na tržištu konzola, razvoju video-igara u Evropi i globalnom fenomenu Tetrisa (*Tetris*), nazvanog „poslednjom hladnoratovskom pričom”.

O „velikom ratu konzolama”, na tržištu na kojem je jedno vreme potpuno dominantan bio Nintendo, reč je u sedmom poglavlju. Tu je priča o usponu kompanije Sega, rađanju pete generacije kućnih konzola i Atarijevoj „smrti”, ulasku Sonija u industriju i njegovoj konzoli Plejstejšnu (*Sony PlayStation*), koji se izborio za čelnu poziciju na tržištu kućnih sistema za igranje, ispred aduta Nintendoa i Sege. To je bilo doba, do polovine devedesetih godina prošlog veka, kako navodi autor, kada je u kulturi video-igara preovladavalo igranje na kon-

zolama, što se potom promenilo, kada su izdavači igara sve više *PC* računare počeli da posmatraju kao profitabilnu platformu, čemu je posebno doprinela pojava operativnog sistema „Vindovs 95” (*Microsoft Windows 95*). Borba na tržištu prikazana je u ovoj knjizi i kroz Segin odgovor Nintendu, na način da je promovisala novu zvezdu kada je reč o kulturi video-igara – Ježa Sonika (*Sonic the Hedgehog*), a kroz godine će se on i Mario naći i u zajedničkim projektima.

Osim ovog segmenta, govori se i o borilačkim arkadnim igrama, koje su postale veoma popularne krajem osamdesetih i početkom devedesetih godina prošlog veka. Razvoj igara pokretao je i priče o njihovoj „tamnijoj strani”, stereotipima koje pojedini naslovi razvijaju, štetnosti i drugom, što je dovelo i do sistematičnijih akademskih istraživanja, o čemu je, takođe, bilo reči u ovoj knjizi.

U osmom poglavlju, pod nazivom *Vreme diskova i multimedije*, govori se o daljem razvoju industrije i ključnim tačkama. Tako je istaknuto da su, „do polovine devedesetih godina, diskovi postali uobičajeni i dizajneri počinju da se prilagođavaju njihovim kapacitetima, stvarajući u audiovizuelnom smislu raskošnije, u narativnom kompleksnije, a u pogledu mehanika raznovrsnije igre”. Takođe, ističe se da su „devedesete donele i širenje dostupnosti interneta i multimedijalnost kao novi koncept sažimanja i simulacije efekata više različitih medija, pre svega računarima, a potom i kućnim konzolama, mobilnim telefonima i drugim uređajima”. Digitalna konvergencija medija postaje jedan od ključnih pojmova. Ovo poglavlje prati uspon kompjuterskih igara, razvoj žanra avantura, nastanak strategija u realnom vremenu (*Real-time strategy – RTS*) i pucačkih igara iz prvog lica (*First-person shooter – FPS*). O njihovom fenomenu se potom govori i kroz tragične događaje iz stvarnog sveta koji su doveli do toga da se poslednji pomenuti žanr posmatra i kao „simulator za ubistva”, pa tako i kao nešto što izaziva snažan izliv moralne panike ka ovom mediju.

U devetom poglavlju se piše o svetu video-igara početkom XXI veka, uz osvrt i na indi scenu. To je vreme kada najdrastičniju promenu doživljava tržište ručnih konzola, na čiji kolaps je presudno uticao ulazak mobilnih telefona kao novog hardvera za igranje. Upravo, naglašava autor, „tehnološka dostignuća iz devedesetih godina u pogledu širenja interneta, multimedijalnosti računara, konzola, onlajn igranja, poligonalne trodimenzionalne grafike, a potom i pojava pametnih telefona oblikovaće razvoj novih igara na početku XXI veka”. Osim ovoga, konstatuje i da, „dok su se socijalizacija i komunikacija među igračima ranije odvijale u fizičkim prostorima arkada, sada se društvene interakcije

tokom igranja u potpunosti sele u virtuelne svetove, gde blede granice između javnih i privatnih prostora igranja”. Zbog toga je u nastavku pažnja posvećena simulacijama života i otvorenim svetovima, onlajn virtuelnim svetovima, kao i razvijanju novih igračkih iskustava kroz konstruisanje atraktivnih interfejsa, igranje igara uz pokrete celog tela i drugo. Takođe, osvrće se na proširenu stvarnost (*augmented reality – AR*), što „podrazumeva igranje u fizičkoj stvarnosti, koja je najčešće vizuelnim interfejsom modifikovana i ’dopunjena’ kompjuterski generisanim objektima”.

Ipak, bez obzira na sva prethodna iskustva, kako primećuje autor, može se reći da su tek s pojavom kežual igara (*casual game* – karakteristika su jednostavna pravila, savladiva u kratkom vremenskom periodu) i heterogene publike, igre postale masovni medij u punom smislu tog pojma. On ističe da je „industrija počela da se obraća znatno širim društvenim strukturama, što je dovelo do preispitivanja svega što smo ranije znali o video-igramama i igračima”. Do kraja knjige načeta su i pitanja vezana za e-sport, video-igre kao umetnost, koncept gejmfikacije (*gamification*) itd.

„Kao što u filmskom rečniku planova ’total’ podrazumeva kategoriju najširih kadrova, koji određuju prostorni kontekst i često se nalaze na početku filma, tako i totalna istorija video-igara predstavlja širok zahvat elemenata koji je čine i nastoji da inicira prvi korak kod svih onih koji su na početku svoje istraživačke avanture u okviru *studija video-igara* – nove interdisciplinarne naučne oblasti.” Ovim rečima autor završava knjigu, prethodno naglasivši i da je ovo „samo jedna od mogućih priča”, ako se uzme u obzir da istorija nije data i da se ne otkriva nego da se konstruiše, odnosno, da je namera bila „da se ukaže na kompleksan splet dizajnerskih, tehnoloških, političkih, ekonomskih, a sve zajedno društvenih, kulturalnih i umetničkih elemenata koji čine strukturu samog pojma ’video-igre’ i koji kao takav obuhvata mnogo šire reference od samog artefakta”.

Upravo posmatrajući na taj način, ovo štivo predstavlja vredan doprinos razumevanju načina evolucije video-igara na globalnom nivou, koje je više od hronološkog niza događaja složenog između korica, kako kroz tekst, tako i kroz dopunu ilustracijama, donoseći čitaocu širi kontekst pojave video-igara, kako bi razumeo i poziciju u sadašnjosti, kao i koje su tendencije. To je naročito bitno za naše prostore, koji oskudevaju u primerima literature iz ove oblasti, pa bi ovakva knjiga mogla da podstakne nova istraživanja, na širem i na lokalnom nivou, kako bi i ta kretanja bila zabeležena u nekim budućim izdanjima.