
ДА ЛИ ЈОШ НЕГДЕ ЖИВИ НАДА

ДИГИТАЛНЕ ИГРЕ И SF КЊИЖЕВНОСТ

Сажетак: У тексту се разматрају кретања наратива између SF литературе и дигиталних игара и њихове међусобне везе, од станка првих дигиталних игара до савремених мрежних игара за велики број играча. Наративи који се селе из SF текстова у игре и обрнуто, који игре смештају у текст, одражавају не само реалне социјалне односе у којима су настајали, него нуде и (евентуална) решења за проблеме савременог света, пре свега оне изазване неолибералном политиком. У њима се напушта модерни концепт самодоволне индивидуе као генератора промене, инсистирањем на идеји да се успех може остварити само сарадњом и координацијом деловања великог броја заинтересованих актера, а поље борбе се премешта из физичког у дигитални простор.

Кључне речи: дигиталне игре, дигитални светови, „Science fiction”, наратив

Када се каже фикција, обично се мисли на литературу или на филмове, стрипове и ТВ серијале, односно просторе у којима се измишљају и у којима потом функционишу измишљени, другачији светови. Током последњих деценија, ти светови су се из онога што би се могло назвати класичном фикцијом или SF¹ преселили и у дигиталне просторе

1 Акроним од *Science Fiction*. У тексту се користи акроним изворног термина због термиолошке непрецизности научне фантастике као уобичајеног превода; Gavrilović, Lj. i Kovačević I. (2015) *Antropološko čitanje naučne fantastike, Etnoantropološki problemi* n. s. 10 (4), Beograd: Odeljenje za etnologiju i antropologiju, Filozofski fakultet, str. 989-992.

игара, базиране на моделима већ добро познатим из ранијих (не само) жанровских остварења.

Дигиталне игре су, од самог настанка, наративно повезане са фантастиком, пре свега научном. Прве игре су тада када су настајале, педесетих година 20. века, саме по себи биле научна фантастика, нешто што је до тог тренутка, а за највећи део светске популације и много касније, могло да постоји само у машти. Стваране су зарад циљева усмерених на развој технологије (испитивање могућности програмирања, односа људи и компјутера, нових компјутерских алгоритама), а не ради самог играња, односно њихов циљ није била игра као таква, него је она била алат у процесу изградње нових система мишљења и обликовања света. Самим тим, током процеса писања тих игара није се размишљало о неким претпостављеним корисницима којих није ни могло бити, јер су рачунари били ретка и врло скупа опрема у потпуности намењена научним и технолошким истраживањима². Оне нису имале никакав експлицитни наратив, али је имплицитни подразумевао *замисаљање* приче која је уобичајено пратила стандардне друштвене и/или спортске игре које су им биле предложак (*Oxo*, 1952; *Tennis for Two*, 1958).

Но, већ током шездесетих година двадесетог века, иако и даље рађене пре свега у функцији развоја софтвера, дигиталне игре почињу да се усмеравају и на публику ван научних установа и, истовремено, да се обликују на основу стандардних *SF* тема (*Spacewar!*, 1961; *Space Travel*, 1969). То није ни мало чудно јер су, по правилу, компјутерски залуђеници тога доба (они који су радили на обликовању игара) одрастали читајући текстове који се данас сматрају класичном научно-фантастичном литературом, што је све до седамдесетих година двадесетог века било претежно *space* – опера жанра. Седамдесетих, када почиње развој аркадних игара на аутоматима намењеним широкој публици, први наслови су такође били базирани на (претпостављеним) *SF* наративима исте врсте: од *Galaxy Game*, *Computer Space* (1971) до изузетног успеха игре *Space Invaders* (1978) и целе серије наслова који су је пратили. Током целог овог периода у играма и даље није било стварног наратива. Гледано из данашње перспективе то је био само мали број организованих пиксела који се крећу по екрану и које, по правилу, треба погодити другим покретним и контролисаним пикселима. Но, иза свих тих првобитних примитивних сличица небеских тела или нападача из свемира, стајао је велики наратив

2 Корисници/играчи су углавном били сами аутори игара, који су у њима уживали ма колико да су им циљеви били другачије постављени.

о упознавању и истовременом „освајању” свемира и надвла- давању свих опасности које он можда скрива. Свака од њих, ма колико и графички и наративно била сведена, била је све- мирска опера у малом, са играчем као главним јунаком, од чијег успеха у обављању постављеног задатка зависи судби- на Универзума.

Из текста у игру

Од почетка осамдесетих година двадесетог века, када почиње развој комерцијалних игара намењених персоналним рачунарима и у потпуности независних од хардвера,³ први значајни наслови такође су се чврсто ослањали на фантазиј- ске наративе. То се пре свега односи на два велика серија- ла дигиталних авантура: фантазијски *King Quest*⁴ и научно- фантастични *Space Quest*⁵, чије се наслеђе може пронаћи у готово свим савременим дигиталним световима.⁶ Оне нису засноване на конкретним литерарним предлошцима, али су приче које су се унутар њих развијале обликоване на основу постојећих омиљених литерарних фантазијских наратива.

Истовремено, постојао је готово бесконачан низ покуша- ја превођења конкретних популарних SF текстова на језик игре. Неке од тако насталих игара (нпр. *Dune II* по култ- ном серијалу књига Френка Херберта /Frank Herbert/), биле су коректне и важне за даљи развој концепта дигиталног играња, иако саме нису биле много популарне. Друге су

3 У смислу да су се дистрибуирале као самостални софтверски производ, а не заједно са хардвером.

4 *Sierra Online*, 9 наслова 1980–1998.

5 *Sierra Online*, 7 наслова, 1986–1995.

6 Тај тренд је настављен све до данас, када је већина играчких светова базирана на фантазијским наративима, били они SF или епско-фанта- стични, за шта је вероватно најбољи пример *World of Warcraft* и даље најпопуларнија игра овог типа (Blizzard, 2004. Од тада је игра добила се- дам експанзија /проширења приче и – са њом и – света: *The Burning Crusade 2007*, *Wrath of the Lich King 2008*, *Cataclysm 2010*, *Mists of Pandaria 2012*, *Warlords of Draenor 2014*, *Legion 2016*, *Battle for Azeroth 2018*. и обнављање првобитне верзије *World of Warcraft Classic 2019*. године), која је, поред разних митских бића из различитих традиција, оживела и Орке, чувене Толкинове негативце, иако у потпуно новом светлу, а све то у класичном фантазијском медијевалном окружењу. Иако нигде нема директног преузимања/трансформације било ког познатог текста, у *WoW*-у су, као и у великом броју других игара, потпуно препознатљиви како топоси из различитих митологија и културних историја (Bainbridge, W. S. (2010) *The Warcraft Civilization. Social Science in a Virtual World*, Cambridge, London: The MIT Press), тако и из популарне културе, и једна од стандардних забава играчке популације јесте њихово препознавање и тумачење, што се, по правилу, одвија ван тих светова, на различитим форумима и дискусионим групама.

7 Стратегија. *Virgin Interactive 1992*.

дуго најављиване и очекиване⁸, да би се после пуштања у живот показале као неуспешне, често више због превеликих очекивања како фанова – на чијој се посвећености наративу и заснивала одлука о развоју игре, тако и тима који је радио на њеном развоју, него због самог квалитета игре. Тако је, упркос несумњивом утицају који је фантазијска литература (у обе своје жанровске варијанте) имала у обликовању дигиталних игара, а затим и читавих светова, до данас је веома мало успешних игара базирано на конкретном литерарном предлошку. Најуспешнија до сада је несумњиво епско-фантазијска *Witcher* франшиза⁹, базирана на серијалу романа Анжеја Сапковског /Andrzej Sapkowski/.¹⁰

Међутим, иако сами наративи нису успешно превођени, начин обликовања мрежних игара и дигиталних светова који нису игре у ужем смислу речи, него су симулација стварности (метасветови, cf. *Second Life*¹¹), има потпуно јасне претече у SF литератури. Наиме, у време када је Нил Стивенсон /Neal Stephenson/ објавио роман *Snow Crash*¹², интернет је био још у повоју, а мрежно повезивање великог броја људи, иако теоријски претпостављено, још увек није било могуће. У његовом роману су, међутим, људи живели паралелне и повезане физичке и дигиталне животе; у дигиталном простору у форми аватара, како је то данас потпуно подразумевано. Стивенсон је тада сковао и термин *metaverse*, који подразумева дељени колективни простор, заснован на сталној интеракцији између узајамно тесно повезаних/недељивих физичких и дигиталних простора. Прве игре креиране на основу таквог концепта простора појавиле су се већ крајем века¹³, да би до данас постале потпуно стандардни начин паралелне међуљудске интеракције.

Но, као што су концепти и наративи из фантазијске литературе утицали на развој дигиталних игара, само постојање дигиталних игара, као и њихова трансформација током

8 Нпр. *Otherland*, по роману Тада Вилијамса /Tad Williams/: најављена за 2010, па 2012, бета верзија пуштена 2014. па повучена, коначно објављена 2016, без великог успеха и поред огромног интересовања фанова.

9 *The Witcher 2007*, *The Witcher 2: Assassins of Kings* 2011. и *The Witcher 3: Wild Hunt* 2015. године. Игре је развио пољски студио *CD Projekt RED*.

10 Жанровско одређење је у овом случају прилично условно, јер је из наратива јасно да су људи у медијевални свет приче/игре дошли пошто су претходно уништили свој свет. Наратив почива на идеји мултиверзума и може се потпуно оправдано читати и као дистопија.

11 *Linden Lab*, 2003.

12 Stephenson, N. (1992) *Snow Crash*, New York: Bantam Books. Преведено као *Хистерични снег*, 1999, Београд: Знак Сагите.

13 Првом игром ове врсте обично се сматра *Meridian59* (The 3DO Company, Near Death Studios, 1996).

времена, повратно су утицали на књижевност, укључујући увођење потпуно нових прича, али и обликовање нових књижевних праваца, пре свега у оквиру SF литературе.

Из игре у текст...

Дигиталне игре су почеле да утичу на обликовање SF наратива готово на самом почетку њиховог развоја намењеног широкој публици. Прва прича у којој је главну улогу имала дигитална игра је *Ендерова игра*¹⁴, на основу које је настао изузетно успешан роман¹⁵, а затим и цео серијал романа. Прича је објављена исте године када и прва аркадна игра са векторском графиком (*Space Wars, Cinematronics*), за којом ће следити низ игара са сличним наративима, иако са другачијом механиком. Цела та серија конзолних игара чврсто се држала познатог и тада још увек врло популарног наратива борбе против освајача из свемира, која се завршава победом играча, што је изједначено са победом људске расе над свим могућим опасностима које се могу срести у свемиру. У Кардовој /Orson Scot Card/ причи (и каснијем роману) игра те врсте (и било каква уопште) први пут је смештена у центар догађаја, као начин да се промени/обликује свет. У овом случају је примењена металепса којом се убичајена јасна слика света игре као дистанцираног и, по правилу, супротстављеног стварности, преокреће да би оно што се сматра игром заправо *била* стварност: Ендерово играње дигиталних ратних игара је његово вођење стварног рата против туђинске свемирске расе. Осим преузимања модела наратива, Орсон Скот Кард се чврсто држао и у то време распрострањене предрасуде (која је у великој мери до данас очувана у јавном дискурсу) да се играју само деца/тинејџери, и то само дечаки, па су и Ендер и остали ратници/играчи само дечаки узраста од 10 до 18 година.¹⁶

Ова врста дигиталних игара, као и прича/роман у којој су оне употребљене као централни мотив, врхунац су концепта модерности: чврста вера у апсолутно и објективно знање, постојање објективне истине, линеарни прогрес и човека (имплицитно, али врло јасно – припадника западних

14 Card, O. S. (1977) *Ender's Game*, in: *Analog Science Fiction and Fact*. Превод приче је објављен у часопису *Алеф* бр. 6 1988. године, а исте године је изашао и превод романа (преводац Војислав Деспотов, Нови Сад: Дневник).

15 Card, O. S. (1985) *Ender's Game*, New York: Tor Books.

16 Слична употреба игре у наративу појављује се нешто мало касније у филму *War Games* (John Badham, 1983), у коме играње ратне игре умало доводи до нуклеарног рата између САД и СССР-а, при чему је игра заправо компјутерски креирана „стварна стварност”.

друштва) као највишу вредност и квалитет у Универзуму. Међутим, ови концепти почињу већ током осамдесетих година двадесетог века да се преиспитују, прво у литератури (укључујући следеће романи у Кардовом серијалу), а затим и у играма. И једни и други, нарочито они најбољи, пратећи развој друштва све енергичније улазе у постмодерно преиспитивање свих чврсто задатих вредности, отварајући простор за наративе потпуно другачије врсте.

Повратно дејство 1: конструкција простора

Први од њих је несумњиво *Неуромансер*¹⁷, роман којим је утемељен сајберпанк SF, који је повратно утицао на концепт бројних дигиталних игара, светова, па чак и дуготрајну перцепцију дигиталних простора у јавном дискурсу. Његов аутор Вилијем Гибсон /William Gibson/ више пута је апострофирао да је на обликовање сајберспејса у коме се одвија радња романа, пресудно утицало његово виђење деце која играју дигиталне игре у играоницама:

„Шетао сам Ванкувером (...) и сећам се да сам прошао поред видео аркаде (...) и видео децу која играју оне старе конзолне видео игре, које су имале врло примитивну графичку репрезентацију простора и перспективе. (...) Чак и у тој примитивној форми, деца која су их играла била су толико физички укључена да ми је изгледало као да желе да буду унутар игре, унутар замишљеног простора машине. Стварни свет је за њих ишчезао, потпуно је изгубио значај. Они су били у замишљеном простору, а машина испред њих је била храбри нови свет”.¹⁸

И на другом месту:

„По физичком интензитету њиховог држања могао сам да видим како су ти клинци били занети. Изгледало је као да постоји повратна петља, са фотонима који из екрана улазе у деचेје очи, неуронима који се крећу њиховим телима и електронима који се крећу кроз видео игру. Та деца су несумњиво веровала у простор пројектован игром (...) Они су развили уверење да је тамо, иза екрана, нека врста

17 Gibson, W. (1984) *Neuromancer*, New York: Ace Books. Први превод на српски језик: 1987, преводиоци Линда Тасовац и Бранислав Бркић, Београд: Зороастер

18 Wallace-Wells, D. (2011) William Gibson, The Art of Fiction No. 211, in: *The Paris review*, Summer, 30. 11. 2019; <https://www.theparisreview.org/interviews/6089/william-gibson-the-art-of-fiction-no-211-william-gibson>.

стварног простора; неко место које не можеш видети,¹⁹ али за које знаш да постоји”.²⁰

У време када су настајали Гибсонови романи, они су сматрани дистопијским црним причама о мрачној будућности у којој свет обликују ратови и велике корпорације, иако сам Гибсон каже да је то дистопија само са становишта средњо-класних становника са Средњег запада Америке, који живе „потпуно заштићене и срећне животе. Свет је пун много гаднијих места од оних које сам измислио, (...) а многа од њих постојано постају све гора”.²¹

Гибсонови јунаци, још тада, док њихов аутор прича причу о њима куцајући на писаћој машини, живе стално прелазећи границу између физичке и дигиталне стварности, у хроничној борби против великих корпорација које видљиво, а још чешће невидљиво, владају светом. Гибсонови романи су читани/схватани углавном као дистопије, али, као ни сам Гибсон, његови читаоци по правилу нису били играчи дигиталних игара и свет у коме је дигитална стварност равноправна са физичком њима је деловала страно и застрашујуће. Данас тај аспект сајберпанка делује потпуно разумљиво (бар онама који велики део свог живота проводе у различитим дигиталним стварностима), а стварни дистопијски елементи – у суштински романтичним Гибсоновим причама са границе светова – садржани су у корпорацијској власти над светом, која је тих година била тек нејасно назначена, да би у међувремену постала огољена у реалној свакодневици. Идеја да се против великих и моћних корпорација не може борити у физичком, али може у дигиталном свету, коју је Гибсон тако јасно поставио, биће озбиљније разрађивана у SF литератури тек у наредним деценијама, у време када могућности преласка у дигиталну стварност постају све реалније.

Питање слободе

Током последње деценије двадесетог века, у време првог бума Интернета као нове електронске границе која је обећавала излазак у простор до тада непостојеће слободе,²² на конференцији *Computers, Freedom, and Privacy* (1996.

19 Али за које је потпуно јасно да их играчи упркос свим предрасудама неиграча потпуно јасно виде (прим. Љ. Г.)

20 Dovey, J. (2006) *Games Cultures. Computer Games As New Media*, Berkshire: McGraw-Hill Education.

21 Wallace-Wells, нав. дело.

22 Брус Стерлинг /Bruce Sterling/ у својој пионирској књизи о електронској граници каже: „Информације желе да буду слободне”; Sterling, B. (2008/1992) *The Hacker Crackdown, Electronic Release, Preface*. Како се електронска граница, а и из ње развијени виртуални простор(и), састоји

године²³) два позната SF писца – Вернор Винд /Vernor Vinge/ и Том Медокс /Tom Maddox/ – одржали су на први поглед дистопијске говоре, у којима су предвидели могућност успостављања снажне државне и корпоративне контроле не само над нашим *on-line*, него и над нашим *off-line* животима.

Исте године је објављен *Meridian 59*, игра која се често сматра првом ММО, претечом ММОРПГ²⁴, дакле – првом која је омогућавала великом броју људи не само да истовремено буду у истом дигиталном простору и да у њему остварују интеракцију како са програмираним ликовима, тако и између себе, него и да то реално желе и раде²⁵. У исто време објављен је и први део култне тетралогije Теда Вилијемса *Otherland*,²⁶ у коме је, на основу концепта тих раних ММОРП игара и дилема које су мучиле теоретичаре дигиталних простора у повоју, отворено питање моћи и борбе за слободу.

Дигитални свет *Otherland*-а постоји на три очигледна нивоа:

- на нивоу игре *Middle Country*, која је класична медијевална фантазија, потпуно слична великом броју данас постојећих игара,
- на нивоу *Lambda Mall*-а²⁷, социјалног и комерцијалног простора који је конципиран као метасвет (врло

искључиво из информација, логичан след је да виртуални простори не само да желе, већ и треба да буду слободни.

23 Lessig, L. (2006) *Code version 2*, New York: Basic Book, p. XIII

24 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 – ММОГ за *Massively Multiplayer Online Games*.

25 Пре ње је постојало неколико игара заснованих на истим принципима (нпр. *Never Winter Nights*, 1991; *The Shadow of Yserbius* 1992), али оне никада нису постале веома масовне пре свега због високе цене (*Never Winter Nights* је у почетку коштала 6\$ на сат), која је била последица високе цене интернет протока. *Meridian 59* и нешто каснија *Ultima Online* (1997) данас се сматрају првим играма овог типа како због велике популарности, тако и због дужине трајања: обе је могуће играти и данас.

26 Williams, T. (1996) *Otherland, Book 1: City of Golden Shadow*, New York: Legend Books. После њега следе: *River of Blue Fire 1998*, *Mountain of Black Glass 1999* и *Sea of Silver Light 2001*.

27 Само име простора упућује на *Lambda MOO*, дигитални социјални простор и *on-line* заједницу који постоје од 1991. године, а који су постали познати по виртуелном „сексуалном насиљу“; Dibell, J. (1998) *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World*, New York: Henry Holt and Company, pp. 11–29. Текст је први пут објављен 1993. године у недељнику *The Village Voice* под називом *A Rape in Cyberspace, or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society*), које је проузроковало низ промена у контроли

сличан ономе што ће, за услове дигиталних простора знатно касније бити *Second Life*, а који готово дословно следи Сттивенсонов *metaverse*), изведен из различитих мултикорисничких социјалних простора популарних током последње деценије 20. века;²⁸

- на нивоу *Otherland-a*, високо софистицираног виртуелног простора затвореног за „обичне смртнике”, развијеног на основу потенцијала који су пружале тада актуелне MMORP игре. У њему власници корпорација и политички моћници обликују симулације познатих и популарних измишљених светова из митологије и литературе (нпр. *Чаробњак из Оза*, египатска митологија, *Илијада* и *Одисеја*) или потпуно нових светова (нпр. свет у коме су бубе вишеструко веће од људи и/или свет смештен у огромну зграду) у којима живе своје алтернативне животе и где планирају да себи обезбеде вечни живот.

Тако су два од три нивоа овог дигиталног света дефинисана потенцијалном или чак нескривеном (зло)употребом моћи, док је први наизглед безбедан за кориснике, али се на њега такође, уз довољно моћи (што по правилу значи новца), може утицати споља.

У свету пројектованом у осамдесете године двадесет првог века, идеја о слободи мреже, која је крајем двадесетог века – у време када је роман писан – била подразумевана, постала је „старомодна идеја” да „комуникациона мрежа која се простира широм света треба да буде слободно и отворено место, где новац и моћ нису важни. Нико никога не треба да цензурише и нико не би требало да буде присиљаван да прихвата оно што желе компаније...”²⁹

Један од главних ликова романа готово одмах после дефинисања слободе као „старомодне идеје” констатује:

„То је била наивна идеја – новац има начин да промени ствари. Људи су почињали да стварају све више правила и мрежа је почела да личи на остатак такозваног цивилизованог света”.³⁰

понашања чланова не само те, него и других виртуалних заједница. Само име локације указује на могуће насиље.

28 На исти начин је обликован и Гибсонов Утврђени град у роману *Идору*, објављеном исте године; Gibson, W. (1996) *Idoru*, New York: Viking Press. Превод 1998, Александар Марковић, Београд: Поларис.

29 Williams, нав. дело, стр. 444.

30 Исто.

Због тога су хакери и инжењери из те будућности – конструисане на основу страхова о успостављању строге контроле над појединцима како у RL³¹, тако и у VL³², односно промене света у правцу у коме се он данас заиста очигледно мења, а који постоје још од последње деценије двадесетог века – применили приступ Нојеве барке. Они нису сакупљали и чували ствари/жива бића, него идеје које су желели да сачувају, идеје које се у RL *Otherland*-а, као и у савременом RL свету (иако још увек у мањој мери), нарочито из перспективе оних који имају моћ (националних држава и великих корпорација), могу сматрати анархистичким и углавном се групишу око идеје комплетне и апсолутне слободе изражавања.

Тако долазимо до четвртог, скривеног нивоа дигиталног света *Otherland*-а: *TreeHouse*, која је последња слободна локација у виртуалном простору, конструисана тако да не зависи од корпоративних или државно-управних спонзора. Она се дистрибуира преко опреме њених корисника, заснована је на веома великом броју уграђених копија/понављања података и умрежавању, тако да било која количина опреме може испасти из система а да он несметано настави са функционисањем.³³ *TreeHouse* тако по свом концепту одговара технологији заснованој на *BitTorrent* протоколу,³⁴ који ће се појавити тек 2001. године.

У свету приче, *Tree House* је илегална локација у коју се може ући само на позив некога ко је већ њен члан, што у потпуности кореспондира са историјом забрањиваних политичких идеја и партија које их заступају, па се стога налазе у илегалу. Истовремено, данас њена позиција кореспондира и са статусом великог броја локација које користе *BitTorrent* протокол, а које државе и корпорације настоје да забране и/или укину у оквиру настојања увођења различитих нивоа контроле у интернет саобраћају, као и са *Deep/Dark web* сегментом Интернет простора.³⁵

31 Акроним за *Real Life*, термин који се користи за означавање „стварног” света у оквиру дистинкције стварно/физичко: дигитално/виртуелно/синтетичко.

32 Акроним за *Virtual Life*, који означава другу страну дистинкције.

33 Williams, нав. дело, стр. 445.

34 Комуникациони протокол за *peer-to-peer file sharing* („P2P”).

35 Невидљиви део мреже (у смислу да претраживачи не могу да индексирају њен садржај), коме се може приступити само специјализованим програмима (*TOR – The Onion Router*), а базиран је такође на *P2P* конекцијама.

*Повратно дејство 2:
да ли је борба уопште могућа?*

Исту линију приступа, чувајући оптимизам иако у оствареним (претходно најављиваним) горим социјалним условима, наставља низ романа насталих у првој деценији 21. века, који могућност спаса читавог света (његове физичке, али и дигиталне стране) виде готово искључиво у акцијама у дигиталном простору, или синхроним деловањем у оба аспекта целовитог света.

Најистакнутији пример оваквог приступа је роман *Ready Player One*³⁶ праћен потоњим истоименим филмом Стивена Спилберга /Steven Spielberg/ из 2018, у коме се победом у игри постиже победа над подивљалом корпоративном моћи, којом се обезбеђује не само очување слободе у дигиталном простору него и трансформација односа у физичкој реалности. У дистопијском свету који се урушио под притиском цена енергије, климатских промена и корпоративне похлепе (али који тужно изгледа као сасвим могућа последица даљег развоја актуелне светске ситуације), једино је дигитални простор (*OASIS = Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation*) остао слободан, а борба за контролу над њим је заправо борба за контролу над судбином читавог човечанства.

Други романи су се бавили ужим аспектима, како дигиталних, тако и „стварног” света. *For the Win* Кори Докторова /Cory Doctorow/³⁷ редефинише појам радничке класе, укључујући у њу голд-фармере,³⁸ који повезани са „класичним” радницима успевају да организују широку побуну против услова рада који намеће глобални капитал. Иако раднички штрајкови у Кини, Индији и другим азијским земљама бивају угушени и радници губе ту, конкретну битку, роман показује да мрежно окружење унутар игара има потенцијал за организовање RL акција усмерених на промену света (како су томе заиста послужиле социјалне мреже током

36 Cline, E. (2011) *Ready Player One*, New York: Penguin Random House. Превод Горана Скробоње на српски језик (Први играч на потезу, Београд: Лагуна) изашао је исте године.

37 Doctorow, C. (2010) *For the Win*, New York: Tor Books.

38 Играчи MMORPG којима је циљ да зараде што је могуће више новца у валутама које постоје унутар дигиталних светова, који касније мењају у „стварни” новац, односно у неку од RL валута. Постоји уврежена претпоставка, које се држи и Докторов, да су су голд-фармери претежно играчи на азијским серверима.

организовања арапског пролећа 2010. године)³⁹. Тако Стивенсонов *Reamde*⁴⁰, лоциран у садашњост, говори о могућностима употребе мрежног окружења у дигиталним играма (укључујући P2P протокол) са обе стране моралне границе: у пословима мафије и терористичких организација, али и у борби против њих. А *Omnitopia down*⁴¹ разматра корпоративне сукобе и борбу за коректан однос према корисницима/становницима дигиталних светова, инсистирајући на идеји да само партиципаторна култура може променити структуру и односе унутар дигиталног, али тиме и реалног света.

Свеукупно, све је више SF романа који своју причу граде спајајући физички и дигитални свет – не више као конструкт замишљен у некој далекој будућности, него као објективну проширену реалност у којој постоје потенцијали за промену какви нису постојали у време пре дигиталног доба. Доследни свом субверзивном карактеру, они не само да наглашавају потребу за одласком у дигитално окружење, него једино њега виде као простор у коме је икаква ефикасна акција могућа: физички свет сагледан је као поље у коме деловање није могуће, или бар није сврсисходно.

Будућност наде

Наративи који се селе из SF текстова у игре и обрнуто, који игре смештају у текст, одражавају не само реалне социјалне односе у којима су настајали, него нуде и (евентуална / можда могућа) решења за проблеме о којима говоре. И, док модерни наративи и игара и књижевних остварења нимало нису сумњали у оправданост циљева и напретка коме се тежило, савремени/постмодерни проблематизују свет у коме настају и функционишу на најмање два начина:

- доводећи у питање морализаторске дискурсе и еуфемизацију свега што се сматра политички некоректним понашањем/говором с једне стране и;
- инсистирајући на неопходности борбе за поштеније економске и социјалне односе, очување планете и решавање осталих кључних проблема савременог света.

39 Мрежа као алат за социјално организовање може се, наравно, као и сваки други алат, употребити на различите начине и зарад постизања различитих циљева, те је настојање успостављања државних контрола над различитим мрежним окружењима део општијег процеса контроле становништва. Она се на Западу образлаже борбом против тероризма, педофилије, пиратерије и других активности које се виде као физички или морално опасне, док се другим државама (Кина, Авганистан, Турска итд.) јасно истиче и аспект политичке контроле.

40 Stephenson, N. (2011) *Reamde*, New York: Harper Collins.

41 Duane, D. (2010) *Omnitopia down*, New York: Penguin Random House.

- У оба случаја се задржава модернистичка идеја о (могућем) напретку,⁴² али сада не више у правцу технолошког развоја, него пре свега у правцу развоја социјалних односа⁴³ и уклањања/ограничавања воље за новцем и моћи као ултимативних циљева. Истовремено, напушта се модерни концепт самодоволјне индивидуе као генератора промене, инсистирањем на идеји да се успех може остварити само сарадњом и координацијом деловања великог броја заинтересованих актера.

Приче и простори који су се из литературе и са филма преселиле у дигиталне светове насељене огромним бројем људи постале су „стварније” него што су икада биле: уместо да свет гледају кроз очи јунака који у њему живе, сами играчи постају јунаци у борби за боље сутра. Уче, боре се, *стало им је*. Улазак у било коју од тих игара јесте улазак у фантазијски свет, који коначно може да постане свет који играч бира и у коме његово деловање може да има смисла (за њега, али и друге становнике истог, или чак и других светова).

Кастронова / Edvard Castronova/⁴⁴ је предвидео да ће током наредних неколико деценија огроман број људи у потпуности „мигрирати” у дигиталне светове игара, јер ће тамо пронаћи оно што немају у стварном свету: пријатеље са којима деле иста интересовања, срећу, успех, смисао или нешто друго што им је потребно, а што је у реалности постакапиталистичког друштва постало недостижно. Но, изгледа да ће, мимо оних који желе да оду потпуно⁴⁵, све већи број људи бар делимично прелазити границу ка виртуелним/измишљеним световима, крећући се њима у различитим

42 *Ready Player One* чак спаја класични модернистички сан о истраживању/освајању свемира и одласку са планете са сном о враћању Земље у претходно стање, односно њену ревитализацију и опоравак: два хероја који освајају награду улажу је у та два могућа пута за опстанак човечанства.

43 У том смислу се *SF* литература у потпуности супротставља технобирокупском схватању друштва, која се одражава у смањењу интереса (и финансија) за хуманистичке дисциплине и настојања да се оне механизују и уподобе природним и техничким дисциплинама.

44 Castronova, E. (2007) *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*, London: Palgrave Macmillan.

45 Потпуна дигитализација људских бића такође је озбиљно третирана у *SF* литератури. Најзначајнији представници промишљања дигиталног живота у дигиталном простору су: Morgan, R. (2002) *Altered Carbon*, London: Victor Gollancz Ltd; превод 2013, Горан Скробоња, Београд: Лагуна и: Stross, C. (2005) *Accelerando*, London: Orbit Books, Doctorow, C. and Stross C. (2012) *Rapture of the Nerds*, New York: Tor Books.

идентитетским паковањима, креирајући и себе и изабране светове онако како они то желе. И у овом случају на делу је стари процес обликовања света причом, који је сада постао доступан огромном броју људи, независтан од елитистичких економија и политика и, самим тим, способан да промени не само животе појединаца, него и укупно обликовање свакидашње културе, па тако и света у целини. У том смислу, Кастронова, али и велики део савремене SF књижевности (жели да) верује у констатацију Нила Гејмена /Neil Gaiman/ да игре, као један од путева којима „(ф)икција може да нам покаже другачији свет. Може да нас одведе тамо где никада нисмо били“⁴⁶, мењају нашу перцепцију и понашање у „стварном свету“, јер: „(к)ада сте једном посетили друге светове (...) не можете више бити задовољни светом у коме сте одрасли. Незадовољство је добра ствар: незадовољни људи могу да измене и поправе своје светове, да их учине бољим, другачијим“.⁴⁷

Тако захваљујући дигиталним играма и теоретичари (ретки додуше) и SF аутори (много више њих) процењују да још увек постоји нада у простор могуће слободе живљења, деловања и сарадње, ма колико нас свакодневна физичка реалност убеђивала у супротно. Тај простор може бити ограничен на више начина (временски – на слободно време, социјално – на велике заједнице или релативно уске групе), али је само његово постојање довољно да се, макар у SF наративима, може замислити промена. А, као што нас учи укупна фантазијска литература, оно што је могуће замислити, може се и догодити.

ЛИТЕРАТУРА:

Bainbridge, W. S. (2010) *The Warcraft Civilization. Social Science in a Virtual World*, Cambridge, London: The MIT Press.

Wallace-Wells, D. (2011) William Gibson, The Art of Fiction No. 211, in: *The Paris review*, Summer, 30. 11. 2019; <https://www.theparisreview.org/interviews/6089/william-gibson-the-art-of-fiction-no-211-william-gibson>.

Gaiman, N. (2013) Why our future depends on libraries, reading and daydreaming, *The Guardian*, October 15, 30. 11. 2019. <http://www.theguardian.com/books/2013/oct/15/neil-gaiman-future-libraries-re>

46 Gaiman, Neil. 2013. “Why our future depends on libraries, reading and daydreaming”. *The Guardian*, October 15, 30. 11, . 2019. http://www.theguardian.com/books/2013/oct/15/neil-gaiman-future-libraries-reading-daydreaming?utm_content=buffer7588&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer.

47 Исто.

ading daydreaming?utm_content=buffer7588&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer.

Гавриловић, Љ. (2016) *Стварније од стварног. Антропологија Азерота*. Посебна издања 84, Београд: Етнографски институт САНУ.

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

Dibell, J. (1998) *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World*, New York: Henry Holt and Company.

Dovey, J. (2006) *Games Cultures. Computer Games As New Media*, Berkshire: McGraw-Hill Education.

Lessig, L. (2006) *Code version 2*, New York: Basic Book.

Sterling, B. (2008/1992) *The Hacker Crackdown*, Electronic Release.

30. 11. 2019 Heeks, R. (2008) Current Analysis and Future Research Agenda on “Gold Farming”: Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games”, in: *Development Informatics*, Working Paper Series 32. 30. 11. 2019, http://hummedia.manchester.ac.uk/institutes/gdi/publications/workingpapers/di/di_wr32.pdf. Последњи пут приступљено

Castronova, E. (2007) *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*, London: Palgrave Macmillan.

Извори:

Williams, T. (1996) *Otherland*, Book 1: *City of Golden Shadow*, New York: Legend Books.

Gibson, W. (1984) *Neuromancer*, New York: Ace Books.

Gibson, W. (1996) *Idoru*, New York: Viking Press

Doctorow, C. (2010) *For the Win*, New York: Tor Books.

Doctorow, C. and Stross C. (2012) *Rapture of the Nerds*, New York: Tor Books.

Duane, D. (2010) *Omnitopia down*, New York: Penguin Random House.

Morgan, R. (2002) *Altered Carbon*, London: Victor Gollancz Ltd.

Stephenson, N. (1992) *Snow Crash*, New York: Bantam Books.

Stephenson, N. (2011) *Reamde*, New York: Harper Collins.

Stross, C. (2005) *Accelerando*, London: Orbit Books.

Cline, E. (2011) *Ready Player One*, New York: Penguin Random House.

Card, O. S. (1977) Ender’s Game, in: *Analog Science Fiction and Fact*.

Card, O. S. (1985) *Ender’s Game*, New York: Tor Books.

ЉИЉАНА ГАВРИЛОВИЋ

Ljiljana Gavrilović
Ethnography Institute of the SASA, Belgrade

IS HOPE STILL ALIVE

DIGITAL GAMES AND SF LITERATURE

Abstract

The text deliberates on the motion of narratives between SF literature and digital games and their connectivity, from the appearance of the first digital games to modern network games intended for large number of players. The narratives which move from SF texts to games and vice versa, which place games into narratives, reflect not only real social relations under which they have occurred, but also offer (possible) solutions for the problems of the modern world, primarily those caused by neoliberal politics. In them, the modern concept of a self-sufficient individual as a generator of change is abandoned, insisting on the idea that success may be attained only in cooperation and coordination of a large number of interested actors, displacing the battlefield from the plane of the physical to the plan of the digital.

Key words: *digital games, digital worlds, science fiction, narrative*



Ана Цакић, *Андромеда, Валцер Дунђерски*
уље на платну, 120x100 цм, 2018.