

Универзитет у Новом Саду, Академија уметности Нови Сад
– Департман драмских уметности, Нови Сад

DOI 10.5937/kultura2068246M

УДК 791.3:[004.47:794

316.774(73)

оригиналан научни рад

МЕДИЈСКА КОНВЕРГЕНЦИЈА ВИДЕО-ИГАРА И ФИЛМА

НАРАТИВ, ЕСТЕТИКА И ИНДУСТРИЈСКА СИНЕРГИЈА

Сажетак: Полазна тачка за дефинисање односа филма и видео-игара је позната теза да сваки нови медиј преузима од својих претходника неке формалне и садржинске карактеристике, али и претходећи медиј реконфигурише своја и апсорбира својства новог медија. Циљ је да се представи шири теоријски оквир, који би послужио као основа даљег истраживања ове релације. Користиће се мултидисциплинарни приступ, који се темељи на концептима студија медија, студија видео-игара, студија филма и студија културе. Видео-игре се често базирају на филмским тематским, наративним и жанровским моделима, док је у филмовима присутна рекурзивна наративна логика видео-игара. У видео-играма приметно је коришћење филмског језика, а у филмовима је он модификован под утицајем естетских својстава игара. Холивуд и индустрија видео-игара остварују синергију и нуде потрошачима широки спектар начина конзумирања производа у различитим медијима.

Кључне речи: филмови, видео-игре, конвергенција, естетика, наратив

Када се почетком XXI века конституисала нова научна дисциплина студије видео-игара однос видео-игара са филмовима посматран је са подозрењем код теоретичара који су се залагали за независност ове области. То ипак није спречило теоретичаре филма и књижевности да пишу и говоре о наративима у видео-играма и њиховим везама са „претходећим” медијима. Доминантан је партикуларан приступ релацији

видео-игара и филма у зависности од интересовања теоретичара, било да се ради о поређењу наративне структуре, проблему интерактивности, феномену машиниме и осталим аспектима. Како однос између ова два медија захваљујући бројним факторима постаје све сложенији неопходно је понудити холистички приступ и свеобухватну компаративну анализу, која би настојала да приђе овом проблему на више различитих нивоа у пружању комплетне слике дијалога између видео-игара и филма. Циљ овог рада је да понуди шири оквир овог односа у постављању основе за даља истраживања овог проблема, а која би подразумевао интердисциплинарни приступ заснован на концепцијама студија медија, студија филма, студија културе, а пре свега студија видео-игара. Како би се на систематичан начин обрадио овај веома слојевит однос кључно је указати на испреpletене праксе и теорије, тематски, наративни, естетски-иконографски и економски ниво у испуњењу обећања медијске конвергенције у условима савременог глобалног капитализма.

Појам медијске конвергенције

Још је Маршал Меклуан приметио да сваки нови медиј реконфигурише стари, а да је садржај неког медија увек претходни медиј, па је тако садржај штампе писана реч, садржај телеграфа штампа, а садржај филма фотографија, роман или драма итд.¹ Термин конвергенција² често је коришћен од стране теоретичара, у зависности са којих се теоријских платформи обраћају, и стога је схваћен на различите начине у означавању технолошких, културалних, друштвених и индустријских промена.³ У почетку се, 80-их година прошлог века, овај термин примењивао како би означио развој дигиталне технологије, интеграције текста, бројева, слика и звука, спајање рачунара и телекомуникација и различитих елемената медија који су у ранијим историјским периодима посматрани појединачно. Захваљујући чињеници да се информације испоручују у дигиталном облику, отворила се могућност да различити медији обављају сличне функције. Поред тога, конвергенција има свој економски аспект, она мења начин на који се у медијским индустријама воде послови и начин на који потрошачи користе медије. Медијска конвергенција, према Хенрију Џенкинсу (Henry Jenkins), не

1 Mc Luhan, M. (2008) *Razumijevanje medija*, Zagreb: Golden marketing-Tehnička knjiga.

2 У теорији медија постоји још један термин, а то је ремедијација, са којим се може описати процес „репрезентације једног медија у другом“, што је једна од кључних особина нових дигиталних медија.

3 Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press.

означава фиксни однос, већ процес сусретања и укрштања између различитих медијских индустрија и система „међу којима се остварује ток медијског садржаја” на различитим медијским платформама.⁴ Ипак, његов фокус, поред производног, не обухвата ни технички, ни формални аспект конвергенције, већ се она одвија кроз друштвене интеракције и у самим потрошачима који теже да у потпуности уживају у омиљеним садржајима популарне културе, па се тако идеални потрошач неће зауставити на читању Толкинове књиге *Господар прстенова*, већ ће погледати истоимени филм, прочитати стрип и купити видео игру базирану на филму.

Дијахронијски посматрано може се рећи да се видео-игре ослањају на естетске и производне карактеристике претходног медија-филма, као што је пре тога то учинио рани играчки филм са позориштем (први филмови нису ни били готово ништа друго до снимљене позоришне представе) и фотографија са сликарством (преузимањем сликарских жанрова). Конвергенција је обостран процес, па се може уочити да постоји тенденција да видео-игре у визуелном и наративном смислу буду што сличније филмовима, док се филм данас прилагођава естетици овог новијег медија. Тако да данас није непозната чињеница да се видео-игре, коришћењем наративних и репрезентацијских кодова, све више ослањају на филмски језик, а одређени филмови, употребом компјутерских анимација, и играчке логике и садржаја преузимају језик видео-игара. Колаборација између филмске индустрије и индустрије видео-игара је комплексна, па тако у производњи игара учествују филмске звезде позајмљујући свој глас и лик, редитељи⁵ настоје да праве игре или пак филмове који личе на видео-игре, а видео-игре се праве према филмским хитовима обухватајући исте циљне групе.

У савременом свету не може се говорити о медију који постоји по себи и за себе, ниједан медиј не постоји у изолацији, већ у колаборацији са осталим медијима, њиховим технологијама, праксама и текстовима. Према томе, ни видео-игре, као нови медиј, нису настале у медијском вакууму; оне имају своје специфичности, али се такође базирају и на квалитетима постојећих медија.

4 Исто, стр. 282.

5 Џорџ Лукас (George Lucas) је још 1982. године основао студио за видео-игре *Lucasfilm Games*, а Стивен Спилберг (Steven Spielberg) 1995. отвара *DreamWorks Interactive*. Једна од најпознатијих игара је *Medal of Honour* (1999), која је заснована на Спилберговом концепту и његовом филму *Saving Private Ryan*.

Преузимање наративног модела

Још од првих конференција у области студија видео-игара питања наративности и приповедања била су кључна у дискусијама теоретичара. За лудологе⁶ наративи нису ништа друго до интересантна паковања за праву суштину видео-игре, а то су механика, правила игре и играчки доживљај. Међутим, наратив је важан аспект који у значајној мери доприноси осећају уроњености (*immersion*), јер он у играма представља контекст у оквиру којег се она одиграва. Наративи у видео-играма често су препуни стереотипних ликова ратника, дама у невољи и лако препознатљивих наративних образаца преузетих од „претходника” – књига, филма или стрипа. Ипак, показало се проблематичним олако преузимање постојећих филмских и књижевних модела, па су многи теоретичари покушали да понуде нове наративне моделе за видео-игре. На пример, како би се пронашао наративни модел примерен свету видео-игре, уведен је термин „наративна архитектура”, који је маркирао „просторност” приче.⁷ У филмовима, циљеви и конфликти су одређени поступцима протагонисте, док се у играма циљеви откривају током навигације кроз виртуелни простор. За разлику од филма чија се прича одвија у дијегетском свету, који нам откривају ликови филма, играч током играња има активну улогу у истраживању света игре. Како би се овај проблем превазишао, уведе се термини: „интерактивни наратив”⁸, „секвенционални” и „каузални наратив”.⁹

У феноменолошком смислу, публику филма представљају пасивни реципијенти, који седе у замраченој сали, док у видео-играма играчи активно утичу на наративне догађаје. Иако је претерано рећи да је филмска публика пасивна, јер није новост да се током гледања филма одвијају разне когнитивне, свесне и несвесне активности и афективне реакције, чињеница је да је суштински немогуће променити радњу филма. Интерактивност у играма подразумева различиту темпоралну организацију у односу на филм, код којег се радња одвија у садашњости. Одвијање унутрашњег времена

6 Лудологија је посебна научна дисциплина која проучава игре. Лудолози се фокусирају само на формалне квалитете игара.

7 Jenkins, H. *Game Design as Narrative Architecture in: First Person: New Media as Story, Performance and Game*, eds. Wardrip-Fruin, N. and Harrigan, P. (2004), London: The MIT Press, pp. 118-130.

8 Murray, H. J. (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

9 Ryan, M. (2001) *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore and London: The John Hopkins University Press.

игре је „детерминисано играчком природом медија”.¹⁰ Другим речима, наративна темпоралност (фикционално време) готово искључиво зависи од потеза које ће играч направити, док ће филм наставити да траје у реалном времену ако изађемо из просторије, јер је наративни ток предетерминисан и не зависи од гледаоца. Ово наравно зависи од жанра игре и карактеристичних правила игре, па су тако изузетак тзв. „игре емергенције”,¹¹ попут спортских игара или већ парадигматичног *Тетриса*, у којима је потиснут наратив, а унутрашње време лимитирано у коду игре. Бројни су филмови који су експериментисали дизајном времена карактеристичног за видео-игре, односно са наративом, који прозилази из рекурзивне логике игре. Један од најочљивијих аспеката играња, који ће бити имплементиран у филм је *репетитивност* (у прелажењу нивоа, савладавању одређених препрека итд). То понављање, тачније „временска петља”, са варијацијама (било под свесном употребом ове естетске карактеристике видео-игара или не) приметно је у одређеним филмовима од деведесетих година прошлог века, као што су *Groundhog Day* (1993), *Run, Lola Run* (1998), *The Rules of Attraction* (2002), *Source Code* (2011), *Triangle* (2009), *Edge of Tomorrow* (2014), *Infinity Chamber* (2016), *Happy Death Day* (2017) и многи други. Један од новијих примера је филм Пола Верховена (Paul Verhoeven) *Elle* (2016), у којем видео-игра служи како би се одредила психологија протагонисткиње, која је представљена као ћерка масовног убице и продуценткиња „насилних” видео-игара. Сукцесивно понављање једне те исте сцене њеног силовања такође представља очигледну реминисценцију на механику игре и правила, с обзиром на то да она стално покушава да изнова победи силоватеља, што јој на крају и полази за руком.

На почетку своје историје, од Хигинботамовог (William Higinbotham) *Tennis for two* (1958), *Spacewar!* (1962) Стива Расела (Steve Russell) и свих других игара седамдесетих година, видео-игре су у графичком или естетском смислу биле далеко од филма, па су и наративни квалитети раних видео-игара, које су се базирале на брзим рефлексима и рука-око координацији били оскудни. Развој наративности у играма је зависио од технолошког развоја графике и могућности представљања визуелно комплекснијих репрезентација, пре свега људских ликова а тиме и базичних наративних улога

10 Anyó, L. (2015) Narrative time in video games and films: from loop to travel in time, G|A|M|E The Italian Journal of Game Studies, G|A|M|E The Italian Journal of Game Studies No. 4, Italy: Ass.ne Culturale Ludica, p. 64.

11 Игре емергенције су игре чија је механика тако постављена да постоји готово неограничен скуп могућности достизања до циља.

у ликовима протагонисте, објекта, антагонисте итд. Поред очигледних технолошких препрека, постојали су и економски разлози, јер су тада (70-их година) доминирале видео-игре у аркадама, које су покретане убацивањем кованице. Просечно трајање игре је било око 90 секунди, иако често нису биле временски ограничене, морале су бити довољно тешке како се играчи не би дуже задржавали са једним жетоном.

Поред тога што је била прва видео-игра у којој је генерисан људски карактер са специфичним цртама лица, Нинтендов (Nintendo) *Donkey Kong* (1981) била је исто тако и прва видео-игра са наративним елементима и игра која је представила класичну тему даме у невољи. Протагониста игре зове се Џампмен (Jumpman), а приказан је као мајстор (столар), што је, поред слике мафијаша, још један од стереотипа који се везују за Италијане у Америци.¹² Циљ игре је ослобађање Џампменове девојке, коју је отела огромна горила, што је, опет, поред и самог назива игре, јасна референца на ситуацију из филмова о Кингу Конгу.¹³ Дванаест година касније излази игра *Myst* – једна од првих игара у којој је захваљујући комбинацији тродимензионалне графике и текста остварен комплекснији наратив, у овом случају заснован на жанру детективског филма, која је играчима нудила искуство откривања виртуелног света и утисак непосредног учествовања у филму.¹⁴

Cut scenes или *cinematics* представљају неинтерактивне анимиране делове у играма са развијеном причом, а имају функцију фиксирања значења игре и пружања потребних информација како би се омогућило одвијање наратива. Кључни су елементи причања приче и стварања утиска „филмичности”, обично се налазе на крају успешно завршеног задатка или нивоа и за играча представљају неку врсту награде уживања у спектаклу. Они најчешће прате филмске конвенције у кадрирањима, са нпр. дужим уводним снимцима у функцији смештања радње у одређени простор и постављања оријентације, пре преласка на крупне планове

12 У каснијим наставцима видео-игре, Џампмен постаје Марио, а столар водоинсталатер.

13 Ова сличност је била предмет судског спора када је компанија Јуниверзал Студиос (*Universal Studios*) тужила Нинтендо сматрајући да су са овом игром нарушили њихова права на лик Кинга Конга и заплет филма. После двогодишњег спора 1984. суд је пресудио у корист Нинтенда, јер је ова компанија успела да докаже да *Universal* не поседује искључиво право на Кинга Конга.

14 Bolter, J. D. and Grusin, R. (2000) *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MA and London: MIT Press.

и детаље.¹⁵ Ови елементи су често истицани као маргинални елементи, реметилачки фактор и непотребни прекиди у стварању осећаја урођености, који дистанцирају играча и подсећају га да заправо игра игру.

Док су *cut scenes* саставни елементи комерцијалних игара, „машинима” (*machinima*) представља хибрид видео-игара и филма који су створили фанови. Када се 1993. у игри *Doom* појавила могућност снимања игре, играчи су је користили за снимање својих постигнућа. Али, оно што девелопери ове игре нису предвидели, јесте могућност снимања филма унутар виртуелног света, при чему играчи истовремено могу да буду и режисери, и глумци, и камермани. У највећем броју случајева, визуелни аспект игре се не мења, већ се она, у складу са жељеним наративом, одигра и сними, док у комплекснијим радовима аутори модификују текстуре и моделе ликова и простора. Публику чине гледаоци, а не играчи. Машинима је резултат обрнутог процеса у односу на интерактивни филм,¹⁶ и захтева активно учешће публике која би филм „одиграла”, док се машинима заснива на видео-игри којој је укинута интерактивност ради генерисања филмског доживљаја и уживања у посматрању. Ова медијска форма је често слављена од стране теоретичара као пример активних потрошача који текстове популарне културе реконфигуришу, производе нова значења и нове уметничке форме.¹⁷ Међутим, и овај инцидент се на крају уклопио у капиталистичку логику, односно у модел кооптације, па је могућност снимања ради прављења филмова циљано додавана у играма попут *The Sims 2* (2004) и *Movies* (2005), да би на крају машинима била коришћена у рекламним и музичким спотовима, као средство филмске препродукције и у друге комерцијалне сврхе.¹⁸

15 King, G. and Krzywinska, T. Film Studies and Digital Games, in: *Understanding Digital Games*, eds. Rutter, J. and Jo, B. (2006), London: SAGE Publications Ltd, pp.112-128.

16 Експерименти са интерактивним филмом датирају неколико година пре настанка комерцијалних видео-игара. Мирко Стојковић у тексту „Видео-игре, филмови 21. века” даје један рани пример оваквих настојања, поменуши чехословачки интерактивни филм *Киноаутомат!* из 1967. године. Видети: Стојковић, М. (2019) *Видео-игре, филмови 21. века, Студије филма и (екранских) медија: Србија 3.0*, приредила Даковић, Н. (2019), Београд: Филмски центар Србије, стр. 235-252.

17 Многи су уметници користили и још увек користе машиниму као медиј изражавања.

18 Маравић, М. и Стојковић, М. Машинима: Пример културе фанова и медијске конвергенције видео-игара и филма, у: *Дигиталне Медијске технологије и друштвено-образовне промене 8*, приредили Пралица, Д. и Шинковић, Н. (2018), Нови Сад: Филозофски факултет, стр. 225-237.

Естетска прожимања

Видео-игре данас пролазе сличан пут признавања уметничког легитимитета који је прошао и филм: од спектакла и забаве за широке масе, до медија који поседује значајан уметнички потенцијал. Тако су дизајнери видео-игара користили технолошки напредак у правцу креирања филмичних видео-игара у погледу мизансцена, кадрирања, а пре свега наративних модела холивудских филмова. Питање које се поставља гласи: да ли видео-игре треба да изграде свој формални језик и одрекну се филмских наративних модела како би биле легитимна уметност?

У том смислу, видео-игре су критиковали теоретичари који су своје мишљење заснивали на одређеном историјском детерминизму развоја медија. Они су сматрали да само развојем сопствених, а тиме и специфичних формалних и естетских кодова, игре могу да прерасту у уметност, а да их коришћење филмских наратива и естетике од тог пута удаљава.¹⁹ Ту тенденцију критиковали су и сами дизајнери видео-игара, као што су Крис Крафорд (Chris Crawford) и Ричард Роуз (Richard Rouse), први уводећи термин *cinema envy* (завист према филму) како би описали сједињавање видео-игара и филма, односно праксу и амбиције многих дизајнера игара, који се служе филмским изражајним средствима и језиком у циљу достизања филмског доживљаја. Овај термин су одмах преузели теоретичари попут Ерика Цимермана (Eric Zimmerman), који је рекао да је дошло „време да девелопери игара престану да копирају филмска задовољства“²⁰ и да развију специфичне форме и изражајна средства која су заснована на карактеристикама динамичних и партиципативних система. Уживање у спектаклу, дивљење према сликама у високој резолуцији, текстури и звуку представља важан аспект видео-игара који је тесно повезан са развојем компјутерских графичких технологија. Ова врста уживања у филмовима приметна је од самог почетка историје филма, што је означено термином *cinema of attraction*.²¹ Покретне слике, заједничка карактеристика коју видео-игре деле са филмом и телевизијом биле су предмет дивљења прве филмске публике, док је сам наратив био у другом плану.

19 Martin, B. Should Videogames be Viewed as Art? in: *Video Games and Art*, eds. Mitchell, G. and Clarke, A. (2007), Bristol: Intellect Books, pp. 201-210.

20 Zimmerman, E. Do Independent Games Exist? in: *Game On: The History and Culture of Videogames*, ed. King, L. (2002), New York: Universe Publishing, p. 125.

21 Gunning, T. (1986) The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde, *Wide Angle*, Vol. 8, No. ¾, Ohio: John Hopkins University Press, pp. 63-70.

Филмови и видео-игре све више деле исту технологију, а тиме и сличност у формалним карактеристикама. У круговима савремених теоретичара филма често се може чути жалба да наглашавајући визуелне ефекте и брзу акцију филмови постају попут видео-игара. Са друге стране видео-игре почињу да личе на филмове, јер развојем тродимензионалне графике и техничких капацитета, свет видео-игре постаје све комплекснији, а њихова естетика се заснива на све реалистичнијим визуелним приказима, па је теже разликовати слике у игри од слика физичке реалности снимљених камером. Када се говори о реализму у видео-играма, често се употребљава термин „фотореализам”, мада је можда примереније употребити термин „филмски реализам” у опису компјутерских анимација јер се ради о покретним сликама.²² Питања око реализма у видео-играма представљају посебну тему и превазилазе оквире овог рада, али је интересантно поменути да је „реализам” у видео-играма посредован управо преко сличности са филмом:²³ укратко, „пуцачка” игра не претендује да симулира прави рат, већ да створи доживљај ратног филма. Кинематографске конвенције не служе у сврхе, произвођења доживљаја попут реалног, већ да би уклопиле игре у већ утврђење праксе гледања.²⁴

Тек са могућношћу постављања виртуелне тачке погледа покретне камере и захваљујући структури тродимензионалних полигона, видео-игре усвајају кинематографски стил визуелног представљања и преузимају језик филма у погледу мизансцена. То је водило до експериментисања са тачком погледа из првог или трећег лица и постављања перспективе која је на крају утицала на жанровске поделе (FPS, RPG). Иако снимање кадрова из првог лица није почело под утицајем FPS игара, већ је део постојећег филмског језика (филм из 1940-тих, *Lady in the Lake*), оно је постало свакако чешћа пракса са новијим филмовима као што су *Kick Ass* (2010), *The Amazing Spider-Man* (2012) и *Gravity* (2013), у којима се жели постићи осећај присуства или кинесететичког задовољства, који је карактеристичан за доживљај играња ових игара. Филм *Hardcore Henry*, из 2015. године, у потпуности је сниман из првог лица и представља пример директног преузимања карактеристике FPS жанра. Овај филм

22 Bolter, J. D. and Grusin, R. (2000) *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MA and London: MIT Press, p. 28.

23 Brooker, W. (2009) Camera-Eye, CG-Eye: Videogames and the “Cinematic”, *Cinema Journal* Vol. 48, No. 3, Austin: University of Texas Press, pp. 122-128.

24 Wolf, M. J. P. (2015) Video games, cinema, Bazin, and the myth of simulated lived experience, *G|A|M|E The Italian Journal of Game Studies* No.4, Italy: Ass. ne Culturale Ludica, pp. 15-24.

је „презасићен” акцијом протагонисте и његовим ватреним окршајима са зликовцима, што је типично за овај жанр игара. У филму Гуса Ван Санта (Gus Van Sant) *Elephant* (2003) кретање ликова је снимано из трећег лица, тј. употребом „квасисубјективног кадра”, где се бројне сцене понављају, али сваки пут из угла различитог лика. Филм започиње кадром у којем је приказана кривудава кретња аутомобила, којим управља пијани возач, из истог угла као што је то приказано у серији ГТА игара. Све ове подударности са видео-играма нису случајне. На крају, филм проговара истим оним дискурсом масовних медија којим се често подстиче морална паника у погледу негативних друштвених ефеката видео-игара. Оптужба за подстицање насиља доживела је врхунац у сцени пуцњаве у средњој школи, која неодољиво подсећа на трагедију која је задесила средњу школу „Колумбајн” (*Columbine*), у Литлтону (Littleton), 1999. године. По угледу на тај догађај, и протагонисти филма, као извођачи убилачког похода, и сами су представљени као љубитељи „насилних” игара.

Многе игре се заснивају на иконографијама филмских жанрова, као што су хорор (*Resident Evil*), акциони филм (*Far Cry*) научна фантастика и драма (*Sims*). Међутим, у жанровском смислу видео-игре су разноврсније од филма, односно много је већа разлика између *Tempus* и *Far Cry* серије игара, него између нпр. хорора и комедије, јер се заснивају на потпуно различитим механикама игре, а изражена је и различита ментална и физичка ангажованост играча у тим жанровима игара, много више него што је то случај код гледаоца два различита филмска жанра. Разлика је у нивоима ангажовања и активностима корисника/публике. Оног момента када играч преузме контроле, дешава се кључна трансформација мотивисаности субјекта, или како Стивен Спилберг (Steven Spielberg) каже: „Оног момента када узмеш контролер, нешто се искључи у твом срцу. И то постаје спорт.”²⁵ То се наводи као основна препрека развоју емпатичности према ликовима из игре, попут оне која се дешава у филму.

Не треба заборавити да жанр није само одредница која се односи на структуралне и формалне сличности одређених текстова, већ пре свега економска категорија. Девелопери се углавном чврсто држе жанровских кодова и конвенција утврђених тржиштем, као што је то случај са тржишном логиком холивудског филма, јер се у обе индустрије улаже

25 Bishop, B. *Lucas and Spielberg on storytelling in games: 'it's not going to be Shakespeare'*, 13. June 2013, 22. January 2020; <https://www.theverge.com/2013/6/13/4427444/lucas-spielberg-storytelling-in-games-its-not-going-to-be-shakespeare-usc>

велик новац и време у продукцију, постоји висок ризик од неуспеха. На тај начин конвергенција не доноси значајне промене у овим индустријама, већ заправо постојеће праксе потврђује.²⁶ На делу је стандардизација производа, који мора бити препознатљив циљним групама зарад спречавања комерцијалних неуспеха у овим ризичним индустријама. Укалупљивање у жанровске конвенције како би се изборило са великом непредвидљивошћу медијског производа има свој економски смисао, али се тиме и умањују шансе за експериментисање са новим формама и уметнички потенцијал видео-игара.

Индустријска синергија

Током 80-тих година снимају се холивудски филмови који видео-игре постављају у центар радње или се оне појављују као периферни елементи. Први филм који тематизује видео-игре је Дизнијев *Tron* (1982): филм се заснива на причи о дизајнеру видео-игара чији је рад украден, док је он дигитализован и заробљен у компјутерском свету. Сам филм није остварио очекивани профит, али је истоимена игра, изашла исте те године, била знатно популарнија. Генерално гледајући, видео-игре су у филмовима често представљене онако како их јавност, подстакнута моралном паником, доживљава, а то значи као тривијалну забаву са потенцијално опасним последицама по појединца и друштво. Такви филмови су одражавали забринутост јавности око утицаја видео-игара на омладину. Оне су означене као медиј који одвлачи младе од обавеза у заједници, наводи на насиље и зависност, па их тако у филмовима играју насилни ликови, а доводе скоро и до 3. светског рата као у филму *War Games* (1983). Као врхунац тенденције негативног приказа игара у филмовима може се издвојити филм *Existenz* у режији Дејвида Кроненберга (David Cronenberg) из 1999. године, који говори о новим опскурним биоморфним, органским играчким конзолама, које ако се прикључе директно у кичму играча, генеришу играчко окружење засновано на виртуелној реалности. Овакав однос се може објаснити употребом стереотипних образаца о играма дубоко укореењених у јавном дискурсу, како би публика, ослањајући се на претходна знања, лако разумела причу, али и чињеницом да током 90-их са великим успоном индустрије видео-игара, нове технолошки све моћније конзоле освајају домове Американаца и постају директни конкурент филму, да би до почетка овог века премашиле зараду холивудске индустрије. Тај страх од

26 Brookey, R. A. (2010) *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*, Bloomington: Indiana University Press.

преузимања публице, који је наравно економски мотивисан, посматран кроз призму историје медија, подсећа на ситуацију када су сликари половином XIX века, били забринути због појаве фотографије, а позоришни радници на почетку XX века се осећали угроженим због све популарнијих филмова, или када је педесетих година филмска продукција са зебњом посматрала успон телевизије.

Ова тенденција није наравно довела до удаљавања ове две индустрије, већ, напротив, захваљујући технолошким карактеристикама ових екранских медија, а потом и дигитализацији која је олакшала трансмедијално кретање франшиза, дошло је до успостављања синергије ових двеју индустрија. Трансмедијално приповедање,²⁷ нова естетика која произилази из медијске конвергенције, омогућује добру пословну прилику за увећање профита. Конвергенција се одвија на нивоу испреплетених комерцијалних односа и заједничког тржишта и резултат је креирања медијских конгломерата. Као рани пример може се навести 1976. када је (*Warner Communications*) купио компанију Атари, а до 1983. Твентит Сенчури Фокс (*Twentieth Century Fox*), Дизни (*Disney*), Јуниверзал (*Universal*) Парамаунт (*Paramount*), улазе у послове продукције и развоја видео-игара. Стивен Спилберг у сарадњи са ЕА студијом направио три видео-игре, а Џорџ Лукас (*George Lucas*) је 1982. основао *Lucasfilm Games*.

Маркетиншка пракса да се у холивудској индустрији праве филмови као екстензије видео-игара је прилично раширена. Листа филмова заснованих на садржају игара је веома дугачка тако да ће бити наведени само најпознатији наслови *Super Mario Brothers* (1993), *Street Fighter* (1994), *Mortal Kombat* (1995), *Final Fantasy* (2001), *Lara Croft: Tomb Raider* (2001), *Resident Evil* (2002), *Prince of Persia* (2010), *World of Warcraft* (2016), *Assassin's Creed* (2016) и многи други. Један од првих покушаја да се у филмској индустрији профитира од филмова снимљених према садржају видео-игре је *Super Mario Brothers* из 1993. године. Продуценти овог филма су се надали да ће њихов филм профитирати од чињенице да је у то време Марио био најпознатији лик из видео-игара, и да је само у Америци продато 40 милиона примерака игре. Сходно томе, и потенцијалне циљне групе биле су огромне, јер су обухватале тинејџерску популацију као и породице. И поред тога, овај филм је остварио веома скромну зараду, делимично због тога што су у њему недостајале експлицитне референце на игру, па је тако публика изгубила

27 Трансмедијално приповедање означава одвијање приче на различитим медијским платформама.

очекивану везу са самом игром.²⁸ Први у серији филмова који се заснивају на видео-игри *Resident Evil* (2002) у финансијском смислу је веома добро прошао; вероватно због тога што се и сама видео-игра оличена у борби са хордама зомбија у потпуности заснивала на претходним конвенцијама овог поджанра хорора, па је тиме транзиција у великој мери олакшана.

Са друге стране, филмски продуценти су у видео-играма видели прилику да се оствари додатни профит од лиценци филмских хитова, као што је то претходно био случај са играчкама, гардеробом, храном итд, па је 1982. године изашло неколико игара *Tron*, *Alien*, *King Kong* и *Raiders of the Lost Ark*. Атаријева игра из исте године *E. T. the Extra-Terrestrial* није финансијски успела, јер је поред лошег гејмплеја, графичка репрезентација Итаија била безизражајна и деца нису успела да остваре емоционалну повезаност као са филмским ликом.²⁹ Овај неуспех је указао на важну тачку разилажења два медија, а то је чињеница да популарност било којег филмског хита неће безусловно прећи на игру која је из њега произашла, ако је игривост, односно механика игре, неинтересантна и без правог изазова. Комерцијални неуспех ове игре оличен је у 4 милиона враћених или непродатих кертрица, затрпаних и заливених бетоном у пустињи близу града Аламогордо у Новом Мексику. То је истовремено био и споменик крају једног просперитетног периода за америчку индустрију, познатог под називом „златно доба видео-игара”. Иако је индустрија тада доживела крах играње видео-игара је постао неодвојив део културе младих, како у САД, тако и широм света, па се пракса преузимања филмских франшиза наставила, и до краја деценије излази велики број игара заснованих на чувеним филмским хитовима *Godzilla* и *Star Wars: Jedi Arena* (1983), *The Evil Dead u Ghostbusters* (1984), *Indiana Jones and the Temple of Doom* и *Friday 13th* (1985), *Batman*, *Highlander*, *Labyrinth* (1986), *Rambo* и *Rocky* (1987), *Robocop* (1988), *Jaws* (1989) и остали.

Хوليوудска и индустрија видео-игара у циљу стицања профита нуде потрошачима широку лепезу начина конзумирања производа у различитим медијима, као нпр. у франшизи *Matrix*, у оквиру које је поред филма изашла видео-игра и стрип или *Lord of the Rings* из које је произашло три фил-

28 Gandolfi, E. and Semprebene, R. (2015) Play the game in the opening scene A multidisciplinary lens for understanding (video)ludic movies, including Super Mario Bros, Resident Evil and Scott Pilgrim vs. the World, *G|A|M|E The Italian Journal of Game Studies* No. 4, Italy: Ass.ne Culturale Ludica, pp. 37-48.

29 Brookey, R. A. нав. дело.

ма и исто толико игара, које су обећавале искуство „играња филма”.³⁰ Употреба дигиталног композитинга и анимације већ дуго представља стандард холивудских филмова, а сами глумци често нису ни свесни које ће се снимљене сцене користити у филму, а које у игри. Компанијама, које праве видео-игре, доставља се филмски сценарио, тако да оне већ имају завршен велики део посла око креирања приче, али и око дизајнирања карактера, с обзиром на то да се они не морају развијати од почетка. Дизајн игара прилагођава се интересима холивудске индустрије и профитабилности филмова.

Закључак

На примеру релација филма и видео-игара може се видети пракса како сваки нови медиј преузима од својих претходника наративне и естетске елементе медијског језика и на крају их прилагођава сопственим потребама, па се може закључити да је филм за видео-игре оно што је роман био за позориште, слике за фотографију, позориште за филм. Не треба заборавити да је поменути процес обостран, јер иако се видео-игре у великом броју случајева заснивају на филмским наративним обрасцима, од деведесетих година, у филмовима се види утицај специфичног играчког рекурзивног наративног механизма и естетике. Поред наративних модела, медијска конвергенција филма и видео-игара, њихово узајамно прожимање и међусобна интеракција одвија се и на нивоу визуелних и чулних задовољстава и уживања у спектаклу, који омогућује дигитална технологија. Слојевит однос видео-игара и филма превазилази заједничке наративне и естетске елементе и кодове репрезентације. Као производи високо профитних медијских индустрија, видео-игре и филмови често остварују синергију у међусобном размењивању франшиза. Два медија деле исту циљну групу потрошача, одраслих уз видео-игре и навикнутих на филмске конвенције. Већ је наведено колико је технологија компјутерских анимација имала утицаја на приближавање филма и видео-игара, али остаје да се види како ће се у будућности, са развојем игара за системе виртуелне реалности и обећањем телесне уроњености у свет игре, коју ова технологија нуди, тај однос развијати и на које начине ће филм и филмски наративи одговорити на овај изазов, који тек предстоји.

30 Brookey, R. A. and Booth, P. (2006) Restricted Play: Synergy and the Limits of Interactivity, in: *The Lord of the Rings: The Return of the King Video Game, Games and Culture*, Vol 1, No 3, Los Angeles: Sage, pp. 214-230.

У овом раду указано је на кључне тачке и правце истраживања медијске конвергенције видео-игара и филма, како би биле установљене смернице будућим истраживањима, које би детаљније и подробније испитале њихове веома комплексне релације. А то ова тема, с обзиром на удео видео-игара и филма у савременој глобалној култури, свакако заслужује.

ЛИТЕРАТУРА:

Anyó, L. (2015) Narrative time in video games and films: from loop to travel in time, *G|A|M|E The Italian Journal of Game Studies*, *G|A|M|E The Italian Journal of Game Studies*, No.4, Italy: Ass.ne Culturale Ludica, pp. 63-74.

Bishop, B. *Lucas and Spielberg on storytelling in games: 'it's not going to be Shakespeare'*, 13. June 2013, , 22. January 2020., <https://www.theverge.com/2013/6/13/4427444/lucas-spielberg-storytelling-in-games-its-not-going-to-be-shakespeare-usc>

Bolter, J. D. and Grusin, R. (2000) *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MA and London: MIT Press.

Brooker, W. (2009) Camera-Eye, CG-Eye: Videogames and the "Cinematic", *Cinema Journal* Vol. 48, No. 3, Austin: University of Texas Press, pp. 122-128.

Brookey, R. A. and Booth, P. (2006) *Restricted Play: Synergy and the Limits of Interactivity in The Lord of the Rings: The Return of the King Video Game, Games and Culture*, Vol 1, No 3, Los Angeles: Sage, pp. 214-230.

Brookey, R. A. (2010) *Hollywood Gamers: Digital Convergence In The Film and Video Game Industries*, Bloomington: Indiana University Press.

Gandolfi, E. and Semprebene, R. (2015) Play the game in the opening scene A multidisciplinary lens for understanding (video)ludic movies, including Super Mario Bros, Resident Evil and Scott Pilgrim vs. the World, *G|A|M|E The Italian Journal of Game Studies* No.4, Italy: Ass. ne Culturale Ludica, pp. 37-48.

King, G. and Krzywinska, T. Film Studies and Digital Games in: *Understanding Digital Games*, eds. Rutter, J. and Jo, B. (2006), London: SAGE Publications Ltd, pp.112-128.

Gunning, T. (1986) The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde, *Wide Angle* Vol. 8, No. ¾, Ohio: John Hopkins University Press, pp. 63-70.

Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press.

Jenkins, H. Game Design as Narrative Architecture in: *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, eds. Wardrip-Fruin, N. & Harrigan P. (2004), London: The MIT Press, pp. 118-130.

Маравић, М. и Стојковић, М. Машинима: Пример културе фанова и медијске конвергенције видео-игара и филма, у: *Дигиталне Медијске технологије и друштвено-образовне промене 8*, приредили Пралица, Д. и Шинковић, Н. (2018), Нови Сад: Филозофски факултет, стр. 225-237.

Martin, B. Should Videogames be Viewed as Art? in: *Video Games and Art*, eds. Mitchell, G. and Clarke, A. (2007), Bristol: Intellect Books, pp. 201-210.

Mc Luhan, M. (2008) *Razumijevanje medija*, Zagreb: Golden marketing-Tehnička knjiga.

Murray, H. J. (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Ryan, M. (2001) *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore and London: The John Hopkins University Press.

Стојковић, М. (2019) Видео-игре, филмови 21. века, *Студије филма и (екранских) медија: Србија 3.0*, приредила Даковић, Н. (2019), Београд: Филмски центар Србије, стр. 235-252.

Wolf, M. J. P. (2015) Video games, cinema, Bazin, and the myth of simulated lived experience, *G|A|M|E The Italian Journal of Game Studies* No.4, Italy: Ass.ne Culturale Ludica, pp. 15-24.

Zimmerman, E. Do Independent Games Exist? in: *Game On: The History and Culture of Videogames*, ed. King, L. (2002), New York: Universe Publishing, pp. 120-129.

Manojlo Maravić
University in Novi Sad, Academy of Arts Novi Sad –
Department of Drama Arts, Novi Sad

MEDIA CONVERGENCE OF VIDEO GAMES AND FILMS

NARRATIVE, AESTHETICS AND INDUSTRIAL SYNERGY

Abstract

The starting point for defining the relation between film and video games is the well-known thesis that each new medium assumes some formal and contentual characteristics of its predecessors, although the previous medium reconfigures its own and absorbs the properties of the new medium as well. The aim is to present a broader theoretical framework, which would serve as a basis for further exploration of this relation. A multidisciplinary approach will be used based on the concepts of media studies, game studies, film studies and cultural studies. Video games are often based on cinema's thematic, narrative and genre models, while the recursive narrative logic of games is present in films. The use of film language is noticeable in video games, while in movies, it is modified by the aesthetic properties of games. Hollywood industry and the video games industry are synergistic and offer users many ways of consuming products in different media.

Key words: *films, video games, convergence, aesthetics, narrative*



Бојан Јевтић, *Inside*,
110x103 cm, 2017.