

Љиљана Гавриловић

Центар за музеологију и херитологију, Филозофски факултет, Београд

DOI 10.5937/kultura2276011G

УДК 791.3

791.4:316.48(497.1-89)"19"

оригиналан научни рад

ЛОКАЛНА ИСТОРИЈА ДИГИТАЛНИХ ИГАРА: ПРВИ КОРАЦИ У СРЕЋНИ, НОВИ, ДИГИТАЛНИ СВЕТ

Сажетак: У раду се реконструише историја дигиталних/рачунарских игара у Србији и (шадашњој) Југославији, у периоду осамдесетих година 20. века. Историје дигиталних игара су углавном писане на основу историје индустрије у САД и, нешто касније, Јапану и у великој мери занемарују локалне историје, које се – бар на својим почацима и нарочито на периферији – веома разликују од глобалног развоја. Због тога је било важно да се реконструише домаћа прича, пре него што ишито иошитоно иошитоно у заборав. Она обухвата како саме игре тако и рачунаре на којима су се оне играле и медије у којима су промовисане.

Кључне речи: дигиталне игре, Србија, Југославија, медији, рачунари, девети деценија 20. века

О дигиталним играма, новом моћном медију који је обележио последњих пола века западне цивилизације¹, написано је, током периода њиховог развоја, веома много различитих текстова и књига, од којих се велики број бави управо њиховом историјом. Но, готово све те историје писане су у САД, или прате развој игара од њихових почетака (такође у САД и нешто касније у Јапану), у великој мери занемарујући локалне историје, које се – бар на својим почацима и нарочито на периферији – веома разликују од глобалног развоја.² Због тога је важно да се реконструише домаћа прича, пре него што потоне у заборав толико дубоко, да

1 Године 2022. прослављено је 50 година постојања индустрије видео-игара, односно пола века од када је пласирана на тржиште прва кућна конзола за играње, али и основан Атари, прва компанија специјализована за развој видео-игара. Детаљно о историји индустрије видео-игара види у: Maravić, М. (2022) *Totalna istorija video-igara*, Београд: Clio.

2 То се јасно види у једном од ретких академских текстова који се баве историјом рачунара на периферији: односом према првим рачунарима у Чехословачкој (Švelch 2017).

ће постати немогуће (или бар веома тешко) реконструисати је.³ Наравно, у одлуци да се то време извуче из неоправданог заборављања има много носталгије, али – како сам то већ на другом месту рекла⁴ – чврсто се држим Герцове изјаве да је једини разлог да се антрополозима верује убеђење „да је то што они говоре последица тога што су они, у ствари, продрли у други облик живота (или, ако тако више волите, да је он продро у њих), те да су, на овај или онај начин, истински ’били тамо’”.⁵

Ја заиста јесам била „тамо”, ма колико „тамо” заправо било „тада” и – иако може изгледати да се ради о истом простору и истој култури – то је заиста био неки сасвим други „облик живота”, у међувремену потпуно изгубљен. Несумњива носталгија у овом случају није (нити може да буде) ресторативног типа по класификацији Светлане Бојм [Svetlana Boym]⁶, јер је немогуће рестаурирати прошлост која не почива на колективним, него на индивидуалним искуствима. Она је у правом смислу рефлексивна⁷ – не претендује да реконструише претпостављену апсолутну истину, него само да исприча причу о прошлости засновану на индивидуалној и културној меморији.

Иако лично нисам активно учествовала у увођењу рачунара у (тада) југословенске домове од самог почетка, уредно сам пратила све што се у вези с тим објављивало у медијима, а неки стари бројеви *Светла комјјуџера* су веома дуго скупљали праšину у мом подруму. Ипак, како никада нисам имала *Spectrum* или *Commodore*⁸, не могу се ослонити на аутоетнографију, него само на сачуване медијске текстове и лична сећања на то време.

„Рачунар је универзална алатка, као полуга и као точак, и његова примена ограничена је једино маштом и знањем његовог власника.”⁹

3 Дубоку захвалност дугујем тиму идеалиста и заљубљеника који су скенирали све старе бројеве југословенских рачунарских часописа, од тренутка када су почели да излазе (<http://retrospec.sgn.net/users/tomcat/you/revije.php>), као и Томажу Кацу, који је на свом сајту (<http://retrospec.sgn.net/users/tomcat/you/index.php>), поред свих бројева свих часописа, успео да сакупи огроман број домаћих програма и игара из тих првих година наших живота с рачунарима. Без њиховог труда овај рад не би могао бити написан, или би прикупљање података за њега било немерљиво теже. Њихов рад је прави пример како се чува локално дигитално наслеђе (cf. Gavrilović 2013), иако би то требало да буде задатак институција које се баве заштитом културног наслеђа, а не последица индивидуалног ентузијазма.

4 Гавриловић, Љ. *Electric Dreams* и стварна будућност, у: *Традиционална естетска култура: иџра*, уредник Жунић, Д. (2011), Ниш: Центар за истраживања САНУ и Универзитет у Нишу, стр. 179–192.

5 Герц, К. (2008) Бити тамо: антропологија и позорница писања, *Култура* бр. 118–119, Београд: Завод за проучавање културног развитка, стр. 41–57.

6 Boym, S. (2001) *The Future of Nostalgia*, New York: Basic Books, ch 5.

7 „Рефлексивна носталгија [...] може бити иронична и духовита. Открива да чежња и критичко мишљење нису супротстављени једно другом, јер емоционална сећања не лишавају особу саосећања, просуђивања или критичке рефлексивности.” (Boym, исто).

8 Први рачунар сам имала од 1986. године: XT, EGA графика, зелени монохроматски монитор, без икаквог хард-диска – само две 5 1/4" *flopy* јединице и DOS који се учитавао са флопија. Коришћен је као (врло) унапређена верзија писаће машине и, наравно, за играње. Но, тако сам промашила све игре које су прављене за раније верзије рачунара.

9 Из редакцијског уводника у издање *Рачунари у вашој кући* http://retrospec.sgn.net/users/tomcat/you/magshow.php?auto=&page=3&all=RA_84_01.

Прича о томе како су дигиталне игре¹⁰ стигле у тадашњу Југославију, а тиме и у Србију, заједно с рачунарима, тек је неколико година млађа од укупне историје индустрије видео/дигиталних игара. У тексту објављеном јануара 1985. године у магазину *Рејорџер*, Драган Кремер каже: „једном ће се у историји вероватно рећи: компјутери – или бар они кућни, лични – у Југославији десили су се 1984.”¹¹ Те 1984. године заправо се десило неколико веома важних ствари које су, на велика, иако не сасвим регуларна, врата у југословенске домове, уз компјутере, увеле и дигиталне игре. Током године почело је излази неколико часописа који су се бавили искључиво кућним рачунарима:¹² *Рачунари* (од јануара, првих неколико нередовних бројева као специјално издање часописа за популаризацију науке *Галаксија*,¹³ а касније као самостални месечник), *Свећ комјјуџера* (од октобра, излази редовно до данас), *Мој микро* (од јуна на словеначком, српскохрватска верзија од јануара 1985), а нешто раније, током јесени 1983. године, и Зоран Модли је, у емисији *Венџилајтор* на Радио Београду 202, увео сталну рубрику посвећену компјутерима, што је укључивало и игре за њих. Тих година се процењивало да

Готово исту констатацију можемо прочитати у, много каснијем, чланку који се бави историјом кућних рачунара у Великој Британији (Kirkpatrick, G. Early Games Production, Gamer Subjectivation and the Containment of the Ludic Imagination, in: *Fans and Videogames Histories, Fandom, Archives*, eds. Swalwell, M., Stuckey, H. and Ndalianis, A. (2017), New York, London: Routledge, p. 20), што показује да је однос према новој технологији свугде био исти: изазивала је радозналост оних који су иначе били заинтересовани за електронику (у Србији су то у почетку биле секције у оквиру клубова радио-аматера), иако нико заправо није знао чему би они могли да служе. Једино што је било јасно – ти рани идеалисти су перципирали да ће рачунари бити веома значајни у будућности, иако се тада њихова практична примена још није могла видети.

10 Иако су и у Србији, и у тадашњој Југославији, постојале аркаде, никада их није било колико на Западу, пре свега у САД, Јапану или Великој Британији, нити су биле тако широко популарне. Због тога се (за сада историја уласка аркадних машина код нас тек треба да се утврди) може претпоставити да игре заправо никада нису биле видео (аналогне), него су да су у пуној мери стигле тек с рачунарима, у свом дигиталном формату.

11 Kremer, D. (1985) Nove želje slušalaca radija, *Reporter* br. 23–25, <http://www.modli.rs/radio/ventilator/kremer1.htm>, приступљено 14. априла 2022.

12 Под кућним рачунарима су се тада подразумевали стони (*desktop*) рачунари, који ће касније бити означени као персонални рачунари. Тим именом су се они одвајали од пословних рачунара у фирмама (који су још увек углавном били гломазни, с потпуно другачијом архитектуром и начином рада), али и од „цепних” рачунара, који су заправо били програмабилни калкулатори. Подразумевало се да је довољно да у домаћинству постоји један рачунар, који ће користити сви чланови породице. У Србији је такво стање трајало још дуго у 21. век, а у великом броју случајева траје и данас.

13 У редакцијском уводнику у публикацију *Рачунари у вашој кући*, која ће се касније сматрати првим бројем часописа *Рачунари* (јер је био у формату часописа, иако се састојао од веома дугачког и детаљног ауторског текста Дејана Ристановића, који се обрађивао све тада актуелне теме у вези с кућним рачунарима и упутства за склапање рачунара *Галаксија* Воје Антонића), наводи се да се часопис *Галаксија* две године пре тога бавио популаризацијом кућних рачунара, те да су *Рачунари у вашој кући* одговор на потпуни недостатак литературе која би кориснику могла „да се нађе при руци као поуздан ослонац, саветник и приручник у његовој авантури избора, набавке, употребе, примене и програмирања рачунара.” http://retrospec.sgn.net/users/tomcat/you/magshow.php?auto=&page=3&all=RA_84_01

је – упркос нерегулисаном увозу¹⁴ – у југословенским домаћинствима било око 200.000 рачунара, иако су они били крајње разнородни и некомпатибилни међу собом (највише заступљени тих година били су *Spectrum ZX* и *ZX80, Commodore*, пре свега *64*, и домаћа *Галаксија*¹⁵, уз понеки *Apple, IBM* или неки други од тада постојећих рачунара). Стога је највећи број препорука био за игре на Спектрumu (укључујући и начине како „преварити игру”, односно стећи бесконачан број живота, количину опреме или неки други потребан ресурс), а у оквиру *Венџилајџора* су емитоване звучне верзије програма и игара, које су корисници могли да сниме на касете и да их касније употребе на својим рачунарима.¹⁶

Тако су, заправо, „класични” медији промовисали и потпомагали увођење нових, потпуно супротно ономе што ће се дешавати неколико деценија касније, у време када ће се медији (додуше, највише телевизија, за којом ће само мало заостајати новине) наћи у улози промотера моралне панике поводом дигиталних светова уопште, а посебно игара.¹⁷ Наравно, мора се имати у виду да су све то радили врло млади новинари, жељни и спремни да мењају свет, али је несумњиво да је – претпостављам захваљујући веома добром одзиву публике – у медијским кућама постојало разумевање за њихове напоре.¹⁸

КАКО СЕ ИГРАТИ, ЧИМЕ И ЗАШТО?

Како је у то време већина корисника рачунара била потпуно нова, уз игре (а и друге програме) давана су упутства како повезати читав систем да ради:

„Програм се уноси с касете тако што ћете:

- "EAR" утичницу на рачунару повезати с излазом за слушалице на касетофону,
- ставити касету,

14 Увоз рачунара је у Југославији одобрен тек 27. новембра 1984. године (Rasulić 1984), али и тада само до суме од 40.000 тадашњих динара, за шта је било могуће купити само релативно слабашије рачунаре (*Spectrum* и, евентуално, *Commodore 64*), а и то без прецизиране царинске стопе, тако да су царинници могли слободно да процењују висину царине до 50% од вредности рачунара.

15 Воја Антонић је 1983. године конструисао први домаћи кућни рачунар *Галаксија*. Идеја је била да се направи релативно једноставан рачунар, који ће корисници склапати сами. Упутство за склапање је објављено у часопису *Рачунари у вашој кући* и током 1984. године је слоњено више од 8.000 рачунара, постоје процене да их је било чак до 10.000. Постојао је покушај да се почне и са серијском производњом *Галаксије*, пре свега за потребе школа, али – и поред релативно успешног старта – пројекат је на крају напуштен. <https://web.archive.org/web/20071030225518/http://user.sezampro.yu/~dejanr/galaks.htm>

16 Ту се, заправо, дешавала занимљива конверзија дигитално/код – аналогно/звук – дигитално/код, што је било „природни” начин функционисања тих раних верзија кућних рачунара, који су своје програме учитавали са касета.

17 Ferguson, C. and Markey, P. (2017) *Moral Combat: Why the War on Violent Video Games Is Wrong*, Dallas: BenBella Books, ch. Level 2.

18 *Рачунари у вашој кући* су имали три издања: прво и друго по 30.000 примерака и треће од 40.000 примерака, који су сви били распродати. <https://www.dejanristanovic.com/rac1.htm>

- откуцати LOAD"" (LOAD је на дирки "J"),
- притиснути ENTER,
- покренути касетофон.

Програм се учитава у рачунар отприлике пет минута, јер заузима свих 48 К меморије. Крај учитавања препознаћете по првим планираним променама на екрану. А шта ако промене буду непланиране или ако рачунар јави грешку? Покушајте с друкчијом регулацијом јачине и висине тонова. Детаљније можете прочитати у приручнику који сте добили уз касетофон.”¹⁹

Притом, игре су биле карактерисане као и сви други тада постојећи програми, до те мере да су у првом опширном приказу стоних рачунара, њихових могућности и перспектива, игре смештене у поглавље „Комерцијални програми”, заједно с програмским језицима и услужним програмима. Оне су, чак, схватане као демотивирајуће за потенцијални „креативни рад” на рачунарима, јер:

„[њ]ихов избор је толико разноврстан а професионални квалитет толико висок да код већине љубитеља рачунара обезхрабрују (sic!) креативни рад”.²⁰

Тако је заправо једина постојећа подела била на комерцијалне и самопроизведене програме, а под креативним приступом рачунарима подразумевало се искључиво програмирање, што и није чудно, јер је избор услужних програма био толико скучен (мада је тада изгледало да је он широк и веома моћан), да је за највећи део личних прохтева и/или потреба требало написати сопствено решење. Ипак, писање сопствених игара, посебно авантура, перципирало се као сјајна вежба за писање озбиљнијих програма:

„Писање игара авантура је далеко боља школа за професионалног програмера него што би се рекло на први поглед. Сваки аутор неког пословног пакета за обраду података или, поготову, компајлера неког програмског језика треба да предвиди све могуће улазе (како тачне тако и погрешне) и побрине се да рачунар у таквим случајевима избегне крах који би довео до губитка већ унетих података. Овакав занат може добро да се 'испече' писањем авантура у којима се неће јављати 'Type mismatch', 'Nonsense in BASIC' или нека слична порука када играч откуца ПОЈЕДИ ХЕЛИКОПТЕР”²¹

19 Упутство за игру Шмрчки/Штрумпфови, 1985. године, <http://retrospec.sgn.net/users/tomcat/you/ZX/TextAdv/Html/Smrcki.php>

20 Ristanović, D. (1984) *Računari u vašoj kući*, Specijalno izdanje časopisa *Galaksija* (januar), Beograd: BIGZ, http://retrospec.sgn.net/users/tomcat/you/magshow.php?auto=&page=2&all=RA_84_01. Приступљено 18. априла 2022.

21 Ristanović, D. (1984b) *Ukleti dvorac i druge bajke. Škola avanturističkih igara, Računari 3* (decembar). Beograd: BIGZ, http://retrospec.sgn.net/users/tomcat/you/magshow.php?auto=&page=64&all=RA_84_12. Приступљено 30. априла 2022.

У складу с том препоруком, у *Рачунарима 2* (јул 1984) је била објављена школа писања аркадних игара, а у *Рачунарима 3* (децембар 1984) авантура.

ТИПОЛОГИЈА ИГАРА

Подела игара на жанрове, какву данас знамо, у то време такође није постојала, иако је било покушаја да се најразличитије врсте игара (мада, додуше, заиста мање разноврсне него што су оне данас) организују у смислене скупине, не би ли се будућим/потенцијалним играчима разјаснило шта могу да очекују од конкретне игре. Дејан Ристановић²² (Ristanović 1984) их дели у четири категорије:

- игре за више играча уз помоћ рачунара: заправо *tabletop/board* игре које су пресељене у рачунарско окружење, али још увек нису мрежне него се играју на једној локацији и рачунар има само функцију табле;
- логичке игре: шах, ним, го, *backgammon* и сличне – веома старе игре за два играча, у коме улогу једног од њих преузима рачунар (тада је највећу популарност имао шах);
- акционе игре, у које се смештају најразноврсније игре – од *Space invaders*-а и различитих потера до симулатора летења, а за које су неопходни добри рефлексни, односно координација око–рука и
- авантуре, као тада једини тип игара који је могуће играти само и једино на рачунару (*tabletop* и логичке игре су се могле, као и данас, играти уживо, а аркаде на машинама специјализованим само за њих²³), за које аутор каже да су му омиљене, иако су „најгори могући начин за губљење времена и извор нервирања који никада не пресушује”.²⁴ У ову категорију су тада сврставане све игре које нису припадале претходним типовима: праве авантуре, али искључиво текстуалне, јер су се само оне могле играти на расположивим рачунарима²⁵, стратегије, спортски менаџмент, па чак и едукативни програми.²⁶

22 Ristanović, D. (1984) нав. дело.

23 По досадашњим оскудним информацијама (углавном сећањима тадашње деце која су се играла), машине за аркадне игре биле су инсталиране у разноврсним просторима: првим кафићима, ресторанима, биоскопима, понеким домовима омладине, али је – уз друге вашарске забаве – било и путујућих аркада. О путевима њиховог доласка у Југославију, броју и начину на који су третиране у јавности за сада нема података, те тај сегмент историје игара тек треба реконструисати.

24 Ristanović, D. (1984) нав. дело.

25 Тзв. *Hi-Res* авантуре (авантуре у високој резолуцији) постојале су на америчком тржишту још од *Mystery House (On-Line Systems)*, касније *Sierra On-Line* из 1980. године, али су оне тада биле писане за *Apple II*, *Atari* и друге рачунаре који су имали далеко боље графичке перформансе од оних који су били уобичајени код нас. Оне су, као и све касније авантуре, комбиновале текст и атрактивну графику.

26 Посебно је занимљива препорука да се набављају авантуре писане у бејзику, а не машинским језиком, јер се оне могу анализирати и тако доћи до решења, што такође подразумева забаву. Она јасно показује да се од власника рачунара тада очекивало да буду заинтересовани пре свега за програмирање, а не да буду само корисници као сада.

Уз типологију су дате и препоруке за поједине игре²⁷, описани начини набавке и наведене оквирне цене официјелних игара, али и цене на домаћем пиратском тржишту, што је у Србији тада (као и сада) био најуобичајенији начин набавке целокупног софтвера.

ПРВИ КОРАЦИ КА (ТАДА ЈОШ НЕ)МОГУЋОЈ ИНДУСТРИЈИ

Наравно, практично у исто време док су се учили први кораци у раду на рачунарима, у јавност су почеле да стижу и прве игре произведене у домаћим, кућним условима, како се то дешавало и у другим крајевима света.²⁸ Судаћи по до данас сачуваним играма из тих првих година (1984–1990) интересовање аутора било је равноправно подељено између аркада и авантура, мада је било и игара које су обухватале елементе оба типа, као и различитих слагалица, игара с картама, клонова Тетриса или *RasMan*-а и сличних светски популарних игара.²⁹ Поред тога, биле су популарне и „крековане” игре страних издавача.

Домаћи аутори су, нарочито када су авантуре у питању, прилагођавали наративне игре локалним условима. Комуникација унутар игре била је на домаћим језицима (словеначки, српскохрватски), јер је играчима најчешће било лакше да се играју на матерњем језику него на, када су у питању стране игре, уобичајеном енглеском. Изузетака је било у случајевима када су аутори планирали да објаве игру код неког од страних издавача.

Друга важна разлика у односу на светску сцену био је просторно-временски оквир. Авантуре су обично биле приче из замишљених/измишљених светова, а „[в]реме [...] је најчешће далека прошлости или далека будућност”.³⁰ Домаћи аутори су, међутим, с весељем смештали своје игре у познато окружење: задатак веома популарног словеначког *Конџирабанџија* (јун 1984) био је да се направи рачунарски систем, што значи и да се рачунарска јединица прошверцује у Југославију (што је био део стандардног искуства), али уз помоћ различитих, духовито

27 Данас потпуно дирљиво делује опис Хобита, који је у то време био веома популарна текстуална авантура, бар на енглеском говорном подручју: „У њој играч представља немоћно биће које треба да прође кроз свет дивова, демона и тролова, украде благо које чува змај и смести га у кутију. Да успе у томе морате да се спријатељите са створењима која живе у том свету и да рачунате на њихову помоћ када се нађете у невољи” (Ristanović, D. (1984) нав. дело). Иако је роман *Хобит* објављен на српском језику још 1975. године, а *Господар њрсџенова* 1981, Толкинова Средња земља је у Србији, а можда и Југославији, била и даље готово непозната све до филмске верзије *Госпогара њрсџенова* (2001–2003. године), па је било неопходно описати и Хобите и остале њене становнике. За децу са енглеског говорног подручја то су, међутим, били апсолутно познати наративи, уз које се расло као код нас уз Гримове бајке.

28 Cf: Kirkpatrick, G. Early Games Production, Gamer Subjectivation and the Containment of the Ludic Imagination, in: *Fans and Videogames Histories, Fandom, Archives*, eds. Swalwell M., Stuckey, H. and Ndalianis, A. (2017), New York, London: Routledge, pp. 19–37.

29 Види списак игара за *Spectrum* на: http://retrospec.sgn.net/users/tomcat/yu/ZX_list.php.

30 Ristanović, D. (1984b) нав. дело.

интерпретираних ликова из словеначких и југословенских бајки и историје. У *Конџрабанију 2* (децембар 1984), конципираном у истом маниру, циљ је био пронаћи врата за 2000. годину. Клинци из 14. београдске гимназије написали су две игре (*XIV* и *XIV2*, 1984. и 1985) лоциране у њихову школу, у којима су главни ликови професори, ученици и школско особље (врло вероватно инспирисани стварним особама). Игра *На Балкану Нишића Ново* (1989), у којој је циљ био спасавање Дојранског језера, бавила се актуелним политичким догађајима у Југославији 1988. године и као ликове/елементе имала је како стварне особе из тог периода (Фикрет Абдић, Јанез Јанша, Слободан Милошевић, Ђорђе Балашевић), тако и ликове из тада актуелне популарне културе (Ђекна) и локална митска бића (виле из Неума). Тако јасна локализација глобалног тренда била је могућа само у оквиру пројеката који нису претендовали да изађу на шире тржиште³¹, али јасно говори о креативности и иновативном приступу новој технологији забаве.

Аркаде су, међутим, и даље биле углавном на енглеском језику, намењене глобалном тржишту (иако оно још увек није било глобално у данашњем смислу речи, него је више било европско-међународно) а велики број њих објављен је код различитих британских издавача (*Coyote Software*, *Visions Software Factory*, *Imagine*, *Big-Byte* и други). Истовремено, појавили су се и домаћи издавачи софтвера – пре свега дотадашњи музички издавачи (како је софтвер за тадашње рачунаре био писан на касетама, они су и били најопремљенији за улазак у објављивање официјелног софтвера, укључујући игре: *Založba kaset in plošč RTV Slovenija* и *Radio študent* у Љубљани, *Suzu Soft* у Загребу, *Венџилајџор*, *Радио Београд 202* и *Рачунари* у Београду), али је било веома много и независних издања.

Највећи број игара је био писан за *Spectrum*, који је несумњиво био најраспрострањенији тип рачунара, али их је било и за *Commodore* (64 i +4), *Amiga*-у, *Amstrad*, *Atari*, и домаће *Галаксију* и *Орао*.³²

Овај процес развоја домаћих игара прекинут је у првој половини последње деценије 20. века из два међусобно неповезана разлога. Први је стандардизација рачунара, односно прелазак на шеснаестобитне рачунаре, који су почели да се користе за различите пословне и забавне намене и имали значајно квалитетнију софтверску подршку, што је укључивало и нове типове игара на којима су радили велики тимови и чији је развој захтевао велике суме новца. То је процес који се одвијао свуда у свету и подразумевао је напуштање дотадашњих модела играња, али и писања и продукције игара.³³

31 Сличан процес локализације и разматрања специфичних друштвених проблема у играма као новом медију одвијао се и у другим европским земљама, пре свега Шпанији и Француској. Види шире у: Maravić, M. (2022) *Totalna istorija video-igara*, Beograd: Clio, str. 183–187.

32 *Орао* се производио у Вараждину од 1984. године, са циљем да се школе опреме рачунарима <https://web.archive.org/web/20101121033920/http://www.old-computers.com/museum/computer.asp?st=1&c=981>

33 Kirkpatrick, G. нав. дело, стр. 27.

Други разлог је био распад Југославије и све што га је пратило, укључујући санкције због којих су се рачунарски заљубљеници који су остали у земљи нашли (релативно) искључени из светских токова. Тако су се током деведесетих углавном играле игре набављене на пиратском тржишту (које је прилично ефикасно радило упркос санкцијама), али је развој домаћих игара прекинут на веома дуг период.

ПОСЛЕ КРАЈА

„Да се ово време не би заборавило, а да би се рачунари који полако, али сигурно одлазе у заборав на неки начин сачували, предлажем да се оформи Музеј рачунарства у Југославији. Можда зато што ће после нас доћи 'неки нови клинци', који треба да знају како је све почело. А можда и само због тога да би се сачувао дах прохујалог времена, да би се један значајан период историје рачунарства сачувао од заборава.

Мислим да би оваква музејска поставка требало да садржи све кућне компјутере који су се појављивали на нашим просторима од седамдесет и неке године па до данас. Поставка би такође требало да обухвати и разне џепне програмабилне рачунаре [...]. Требало би уврстити и додатну опрему, штампаче, књиге и упутства, каталоге са списковима и описима програма тог времена, рачунарске часописе из тога доба, уџбенике из средњих школа и са факултета и томе слично.

Оваква музејска поставка би, по мом мишљењу, имала трајну вредност и била подједнако интересантна како за оне из 'педесет и неке', тако и за оне из 'седамдесет и неке' и оне који ће тек доћи. Сматрам да би свако од заљубљеника у рачунаре волео да види на истом месту све, од ТРС-80 из 1978. године до рачунара последње генерације. Збирку би требало стално употпуњавати, али ипак са одређеном временском дистанцом, да би се чувало само оно што је стварно било значајно. Једини начин да се експонати за ову збирку сакупе је да се у то укључи шира рачунарска јавност и да власници кућних компјутера своје давно заборављене рачунаре изваде из неког ормана, са полице, из подрума или са тавана и изнесу на светло дана, да би поново засјали својим старим сјајем, овог пута у неком музеју.”³⁴ (Kujović 1997)

У овом тексту од пре више од 20 година нема ни помена о сакупљању и чувању игара које су се играле на тим рачунарима, јер се оне тада, а и дуго после тога, нису сматрале важним. Ипак, како то Швелх (Švelch) наводи за Чехословачку,

„[д]ок су неки 1994. играли *The Secret of Monkey Island* или *System Shock*, други су уживали у огромним библиотекама осмобитног софтвера за

34 Kujović, D. (1997) Muzej računara u Beogradu, *PC Press 17*, <https://www.dejanristanovic.com/muzej.htm>. Приступљено 29. априла 2022.

кућне рачунаре. Њихови драги Spectrum-и били су више од пуких инструмената за играње игара. Они су такође били складишта успомена, средства за самоизражавање и подсетници на богату историју кућног рачунарства³⁵ (Švelch 2017, 71).

Игре су биле (и остале) окидачи успомена на прве кораке ка савременом, дигиталном добу и, колико је важно реконструисати и сачувати материјалне доказе тог процеса, толико је важно забележити и (по могућности такође) сачувати оно што је било одраз суштинског односа човека и машине – оно што је изазивало радост открића, новости и наде у блиставу будућност, што јесте тадашњи софтвер и, нарочито, игре у којима се испољавала не само технолошка него и свеукупна креативност како са стране производње и продукције, тако и са играчке позиције.

Музеј рачунара у Београду не постоји ни данас. У Музеју науке и технике чувају се примерци рачунара који су се тада производили у Србији, укључујући *Галаксију*. Но – нема сакупљеног никаквог софтвера из тог периода, па тако (опет) ни игара. И даље се дакле процењује да оне нису важне, па сећање на њих чувају још само ретрогејмери³⁶ с простора целе некадашње Југославије. Можемо се само надати да ће доћи нека друга времена, када ће значај игара бити свима јасан, бар у оној мери у којој је јасан (код нас још увек) ретким љубитељима који се њима баве и у својим академским каријерама, а не само у срећним, ретким тренуцима доколице.

ИЗВОРИ И ЛИТЕРАТУРА

- Boym, S. (2001) *The Future of Nostalgia*, New York: Basic Books.
- Гавриловић, Љ. *Electric Dreams* и стварна будућност, у: *Традиционална естетска култура: ира*, уредник Жунић, Д. (2011), Ниш: Центар за истраживања САНУ и Универзитет у Нишу, стр. 179–192.
- Gavrilović, Lj. Sintetički svetovi: kulturno nasleđe između nastajanja i nestajanja, у: *Проспори њамћења, том 2: Умешности – Баштина*, уредници Булатовић, Д. и Попадић, М. (2013), Београд: Одељење за историју уметности Филозофског факултета Универзитета у Београду, стр. 209–219.
- Герц, К. (2008) Бити тамо: антропологија и позорница писања, *Култура* бр. 118–119, Београд: Завод за проучавање културног развоја, стр. 41–57.
- Kirkpatrick, G. Early Games Production, Gamer Subjectivation and the Containment of the Ludic Imagination, in: *Fans and Videogames Histories, Fandom, Archives*, eds. Swalwell, M., Stuckey, H. and Ndalianis, A. (2017), New York, London: Routledge, p. 19–37.

35 Švelch, J. (2017) Keeping the Spectrum Alive. Platform Fandom in a Time of Transition, in: *Fans and Videogames Histories, Fandom, Archives*, eds. Swalwell M., Stuckey, H. and Ndalianis, A. (2017), New York, London: Routledge, p. 71.

36 Под ретрогејмингом се понекад подразумева играње старих игара на оригиналним машинама или емулаторима (Newman 2004, стр. 165–167), али ми се чини да је адекватније схватати га као субкултуру која цени старе рачунарске игре. То укључује сакупљање старих игара и платформи на којима су играње, као и активно играње (Suominen 2007).

- Kremer, D. (1985) Nove želje slušalaca radija, *Reporter* br. 23–25, Beograd, <http://www.modli.rs/radio/ventilator/kremer1.htm>. Приступљено 14. априла 2022.
- Kujović, D. (1997) Muzej računara u Beogradu, *PC Press* br. 17. <https://www.dejanristanovic.com/muzej.htm>. Приступљено 29. априла 2022.
- Maravić, M. (2022) *Totalna istorija video-igara*, Beograd: Clío.
- Newman, J. (2004) *Videogames*, London and New York: Routledge.
- Rasulić, M. (1984) Odluka protiv šverca, *Svet kompjutera* 3 (decembar), str. 4–5. http://retrospec.sgn.net/users/tomcat/you/magshow.php?auto=&page=4&all=SK_84_12. Приступљено 15. априла 2022.
- Ristanović, D. (1984) *Računari u vašoj kući*, Specijalno izdanje časopisa *Galaksija* (januar), Beograd: BIGZ, http://retrospec.sgn.net/users/tomcat/you/magshow.php?auto=&page=2&all=RA_84_01. Приступљено 18. априла 2022.
- Ristanović, D. (1984b) Ukleti dvorac i druge bajke. Škola avanturisti;kih igara, *Računari* 3 (decembar), Beograd: BIGZ, http://retrospec.sgn.net/users/tomcat/you/magshow.php?auto=&page=64&all=RA_84_12. Приступљено 30. априла 2022.
- Suominen, J. The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture, in: *Proceedings of perthDAC2007. The 7th International Digital Arts and Cultures Conference, The Future of Digital Media Culture*, ed. Hutchison, A. (2007) Perth. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.632.1014&rep=rep1&type=pdf> Приступљено 30. априла 2022.
- Švelch, J. (2017) Keeping the Spectrum Alive. Platform Fandom in a Time of Transition, in: *Fans and Videogames Histories, Fandom, Archives*, eds. Swalwell, M., Stuckey, H. and Ndalianis, A. (2017), New York, London: Routledge, pp. 57–74.
- Ferguson, C. and Markey, P. (2017) *Moral Combat: Why the War on Violent Video Games Is Wrong*, Dallas: BenBella Books.

Инијернеј извори

Dejan Ristanovic, <https://www.dejanristanovic.com/>
 Internet Archive, Wayback Machine, <https://web.archive.org/>
 Свет компјутера, <http://www.sk.co.rs/index.html>
<http://retrospec.sgn.net/users/tomcat/you/index.php>

Ljiljana Gavrilovic

Center for Museology and Heritology, Faculty of Philosophy, University in Belgrade

A LOCAL HISTORY OF DIGITAL GAMES: FIRST STEPS INTO THE NEW,
 HAPPY, DIGITAL WORLD

Abstract: *The paper reconstructs the history of digital/computer games in Serbia and (former) Yugoslavia, in the 1980s. Histories of digital games are mostly written based on the history of industry in the US and, somewhat later, Japan, and largely ignore local histories, which – at least in their beginnings and especially on the periphery – are very different from*

global developments. That is why it was important to reconstruct the local story, before it completely sinks into oblivion. It includes both the games themselves, as well as the computers on which they were played and the media in which they were promoted.

Key words: *digital games, Serbia, Yugoslavia, media, computers, ninth decade of the 20th century*

Рад примљен: 1. 5. 2022. Рад прихваћен: 27. 7. 2022.