

**Кринка Баковић**

Етнографски институт САНУ

krinka.bakovic@ei.sanu.ac.rs

## **Научници, дизајнери, играчи и други занесењаци: проблеми дефинисања и осврт на претече студија игара улога од друге половине XX до почетка XXI века**

### **Апстракт:**

Тема рада су невоље са дефинисањем игара улога (*Role-Playing Games/RPGs*), као и дијахронијски осврт на значајна интересовања (научна и друга) за тај жанр (видео)-игара током друге половине XX века, која се сматрају претечама зачетка поља изучавања у првој деценији новог миленијума. Савремене игре улога (као и видео-игре уопште) имају комплексну историју, структуру и форму, те се представници студија RPG-ја залажу за интердисциплинарност као струковни императив. Основни циљ рада је да пружи увид у динамику која је претходила успостављању датих студија, отварајући основна питања о фигурирању дисциплинарног плуралитета.<sup>1</sup>

### **Кључне речи:**

видео-игре, игре улога/RPG, студије игара улога, претече студија игара улога, интердисциплинарност, XX век.

### **Увод**

Теоријске расправе наратолога и лудолога почетком XXI века које су расветлиле вишеслојне аспекте и комплексност видео-игара, помиливши сучељене приступе усмеравањем ка ситуационим и контекстуалним проучавањима;<sup>2</sup> као и процеси модер-

1 Текст је резултат рада у Етнографском институту САНУ који финансира Министарство просвете, науке и технолошког развоја РС, а на основу Уговора о реализацији и финансирању научноистраживачког рада НИО у 2023. години број: 451-03-47/2023-01/200173, од 03.02.2023. године.

2 Током прве деценије XXI века, са успостављањем студија видео-игара (прекретницом се сматра организовање конференције *Computer Games and Digital Textualities* 2001.

низације, усложњавања и хибридизације жанрова, те и концепт мултимедијалности, утицали су на тенденције формирања интердисциплинарне области која се усмерава искључиво на изучавање феномена игара улога (*RPGs – Role-Playing Games*)<sup>3</sup> – студије игара улога (енг. *RPG Studies*).<sup>4</sup> Током деценија које су претходиле утемељењу студија усмерених ка изучавању RPG-ја и видео-игара уопште, обликовала се повољна клима за новија струковна стремљења, упркос културним, друштвеним, политичким, економским и технолошким променама које су задесиле савремено друштво, утичући на критичко преиспитивање друштвено-хуманистичких наука (Ivanović 2008, 88-89).

Игре улога су зачете почетком 1974. године када је америчка компанија *Tactical Studies Rules (TSR)* пласирала *Tabletop RPG* („друштвена игра улога“/„игра на табли“/„стона игра“) *Dungeons & Dragons (D&D)*, креатора Герија Гајгакса и Дејва Арнесона (Gary Gygax & Dave Arneson), инспирисана фантастичном књижевношћу и стратешким ратним играма, као и пруском војном апаратом и њиховим бојним стратегијама (Мауга 2012, 540; в. Laycock 2015, 31-32; в. Peterson 2012). Оригинална *D&D*, иако није подразумевала коришћење технолошких средстава (рачунара), снажно је утицала на развој RPG-ја у последњем кварталу XX века до данас.

Иако се у јавном дискурсу обично одређују као игре у којима играчи преузимају улоге различитих ликова усмеравајући њихове активности на основу задатог сета правила, у научној литератури се не може пронаћи кохерентна и опште прихваћена дефиниција RPG-ја (Deterding & Zagal 2018, 1-2; 19-23). С обзиром на то, у раду ћу мапирати елементарне факторе који отежавају дефинисање жанра, те ћу потом скицирати претече студија RPG-ја током друге половине XX века. Циљ рада је разумевање динамике која је претходила успостављању студија RPG-ја, отварајући основна питања о улогама дисциплинарног плуралитета.

---

године), било је актуелно теоријско-методолошко надметање – „митска битка“ – између наратолога и лудолога. Док представници лудолошког приступа, ослањајући се на Јохана Хуизинга и његову студију *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (Huizinga 1938/1964), адресирају важност искуства играња као специфичне социокултурне праксе која није сводива „само“ на наратив (в. нпр. Juul 2005; уп. Hourigan 2003); представници наратолошког приступа тумаче видео-игре као текст (в. нпр. Lindley). Неки истраживачи су већ током сукоба проблематизовали дате теоријске искључивости (в. нпр. Newman 2002) које почињу да јењавају средином деценије.

3 У раду ће се користити акроним *RPG*, као и термин игре улога.

4 Студије игара улога се могу перципирати као интегративни део поменутих студија видео-игара, али не нужно (в. Deterding & Zagal 2018).

## Шта је (све) RPG?

Почетком XXI века конституисано је интердисциплинарно поље које је своје научне капацитете усмерило на игре улога – на њихово дефинисање, развој и значај, примењујући различите приступе проучавања (Deterding 2016; Mizer 2019; Peterson 2012; Salen & Zimmerman 2004; Zagal & Deterding 2018).

У струковној литератури се не може пронаћи једнозначно, униформисано и опште прихваћено образложење RPG-ја, што се може објаснити на основу најмање шест фактора:

1. Дисциплинарни плуралитет/интердисциплинарност. Иако се у научним радовима могу уочити и други видови „дисциплинарног синкретизма“ (мултидисциплинарност и трандисциплинарност) истраживачи RPG-ја и видео-игара уопште адресирају интердисциплинарност као фундаменталну јединицу студија изучавања.<sup>5</sup> Тако, Детердинг и Загал, истичу важност плурализма дисциплинарних перспектива, као и контекстуалног и искуственог поимања „играња улога“, чиме се заобилазе теоријске генерализације и „грубо оцртана“ одређења (Deterding & Zagal 2018, 12).
2. Комплексна структура игара улога. RPG почивају на интерсекцији четири компоненте, у питању су: улоге (*roles*), игра/играње (*play*), структурисана форма игре/играња са предвиђеним сетом правила (*games*) и масовни медији (Deterding & Zagal 2018, 2) – „Почивају на основној логици игре – измишљању/замишљању – и на основним аспектима друштвене реалности и идентитета – правилима – које их чине структурисаном формом игре (*game*)“ (Deterding & Zagal 2018, 2). Како би се разумеле игре улога, њихове форме, порекло, као и позиција и значај у савременом друштву, потребно их је изучавати кроз оквир датих феномена (Deterding & Zagal 2018, 2).
3. Плуралитет жанра. RPG обухвата више категорија које се међусобно разликују по начину играња и приповедања, симулацији стварности, као и по прописаном прогресу и постигнућима. Загал и Детердинг препознају четири основне категорије RPG-ја: „игре на табли“ или „стоне игре“ (*Tabletop*

<sup>5</sup> Нпр. Детердинг и Загал поистовећују наведене начине производње знања различитих дисциплина.

*Role-Playing Games/TRPG*),<sup>6</sup> RPG прилагођене једном играчу подстичући индивидуално искуство (*Single-Player RPG*; *Computer Role-Playing Games/CRPG*),<sup>7</sup> масовне вишекорисничке RPG на интернет мрежи (*MMORPG/MORPG – Massively Multiplayer Online RPG*)<sup>8</sup> и *live-action RP (larp)* у којима играчи перформирају различите ликове и окружење видео-игара, у реалном времену и простору (Zagal & Deterding 2018, 19).<sup>9</sup> Дакле, RPG не подразумева „само“ играње у виртуелном окружењу, односно на рачунару и/или другим (наменским) уређајима.

4. Просторно-временска трансформација жанра. RPG, каквим се данас поима, мењао се кроз деценије (Barton & Stacks 2019, 1-20), развијајући се под утицајем различитих технолошких, културних, друштвених, економских и политичких фактора од седамдесетих година XX века, декаде која се сматра праскозорјем жанра. Такође, трансформативна и морфолошка динамика се на различите начине и у различитим периодима манифестовала у САД-у, Европи и Јапану (као најдоминантнијим центрима

6 TRPG (некада се користи термин *Pen-and-Paper*) сматрају се играма улога које су претходиле дигитализованим верзијама/виртуелним RPG, извршивши круцијалан утицај на развој самог жанра (Maуга 2012, 540). Функционишу као „друштвене игре“, прилагођене мањој групацији играча којом руководи одабрани појединац са улогом арбитра – *Game Master* (Maуга 2012, 540). Верзије првобитне игре *D&D* су популарне и данас, те се не може казати да су дигиталне игре улога у потпуности смениле TRPG, лансирајући их на „сметлиште историје“.

7 CRPG се не односе на игре улога чији формат одговара искључиво рачунарима, обично ван (интернет) мреже, већ реч *computer* у називу указује на првобитни значај рачунара у процесу популаризације жанра током осамдесетих година у периоду индустријске кризе рачунарске опреме и појаве конзола за играње јапанских компанија на америчком тржишту (Barton & Stacks 2019). У другој половини седамдесетих година, за исту матрицу жанра, доминирао је назив *Fantasy RPGs* (Исто). *Single-Player RPGs* је синоним за CRPG, чиме се поставља дистинкција у односу на MMORPG.

8 Крајем седамдесетих година, два студента информатичких наука Универзитета у Есексу осмислили су видео-игру коју су назвали *Multi-User Dungeon (MUD)*, „први виртуелни свет“, у ограниченом смислу, претходника MMORPG (због технолошких ограничења, игра није могла да подржи велике капацитете, те се о њој не може говорити као о „масовној“ игри, већ о MORPG) (Maravić 2022, 157-158). MMORPG, по општем схватању, настаје средином деведесетих година (појавом широкопојасног интернета), креирањем игара *Meridian59* (1996) и прве видео-игре из *Warcraft* франшизе (1994) (в. Barton & Stacks 2019, 484-488; в. Гавриловић 2016; в. Maravić 2022, 325-329, в. Nardi 2010).

9 LARP је акроним од синтагме *live-action role-play*, међутим најчешће се користи термин *larp*, „нова реч“ коју су сковале заједнице играча, „трансформишући акроним у смислену лексичку јединицу“ (Deterding & Zagal 2018, 13). Иако и даље изостаје податак о првом *larp* окупљању (Simkins 2015, 48), Лајкок пише о постојању гласина о окупљањима студената са Универзитета Мичиген, у тунелима испод студентског кампуса 1979. године (Laуcock 2015, 83).

индустрије видео-игара),<sup>10</sup> те у оквирима горенаведене категоријације постоје дистинкције у зависности и од њиховог културног контекста – на базичном нивоу, разликују се јапанске *RPG (JRPG)* и западне *RPG (WRPG)* (в. Barton & Stacks 2019, 333-334).

5. Дискрепанција између перспектива научника, дизајнера и играча који, сходно сопственим тежњама, задацима и циљевима, на различите начине могу перципирати исти производ (Zagal & Deterding 2018, 19-20).
6. Процеси хибридикације и усложњавања жанра током XXI века додатно отежавају дефинисање *RPG*-ја, премда долази до честих преплитања међу постојећим жанровима и/или креирања нових поткатегија додавањем нових елемената.<sup>11</sup>

Диверзитет у погледу категоријације жанра, те у контексту културних различитости те гране индустрије уопште, у служби је – како апострофирају Загал и Детердинг – „учвршћивања холистичког поља истраживања“, поред тога што се изучавањем, компаративном методом и уочавањем контрарности унутар различитих форми, културних утицаја и научних дисциплина доприноси разумевању сваке засебне појаве (Zagal & Deterding 2018, 12).<sup>12</sup>

Узевши у обзир наведене факторе који отежавају дефинисање *RPG*-ја, неретко се користе једноставна и таксативна образложења

---

10 Студија која се ретроспективно бави феноменом видео-игара у бившим социјалистичким државама, превасходно у Чехословачкој: Švelch, Jaroslav. 2018. *Gaming The Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. The MIT Press. Научни чланак посвећен истоветној тематици у Југославији: Гавриловић, Љиљана. 2023. „Локална историја дигиталних игара: први кораци у срећни, нови, дигитални свет“. *Култура* 176: 11-22.

11 Типичан пример креирања новог калибра игара улога су тзв. *Soul-like RPGs*, почевши од 2009. године. Заслуге припадају Хидетаки Мијазакију, дизајнеру и „креативном директору“ јапанске компаније *FromSoftware*. Дистинктивне одлике су: мрачна и тензијска естетика, отворен и опасан свет игре који подстиче индивидуалност, изазовни сукоби који захтевају унапред осмишљену тактику, систем умирања у „едукативне“ сврхе који подстиче играче да уче из сопствених грешки, површност наратива (како би играчима био јаснији контекст приче, неопходни су прогрес и истраживање света игре).

12 На пример, истраживачи заинтересовани за изучавање *MMO* игара улога се не ослањају нужно на истраживања оригиналних *TRPG*, и обратно; стручњаци оријентисани ка *CRPG* се баве различитим питањима, те самим тим долазе до различитих закључака о матичном жанру, у односу на истраживаче који се баве *larg* феноменом. Такође, до различитих резултата се може доћи и када се изучавају *JRPG* и *WRPG*, те се тако могу уочити њихове дистинктивне одлике итд.

како би се јасније успоставиле границе референтног оквира жанра.<sup>13</sup> Стога – из данашње перспективе и на општем нивоу – водећи се одредицом *Role-Playing Games/RPGs* доступне у Енциклопедији видео-игара (енг. *Encyclopedia of VideoGames*), RPG је тип игре (виртуелне или не) који у својој структури, садржини и динамици подразумева више елемената који су се конституисали (настајали и мењали) током вишедеценијског комплексног историјата жанра „прониклог из дубоких корена фантастичне литературе, интерактивног приповедања и стратегијских ратних игара“ (Mauga 2012, 540). Основни елементи су: преузимање улоге протагонисте игре/аватара (пракса која је уједно именована жанра), напредовање кроз игру постизањем искуства/искуствених поена током времена, развијен свет игре и комплексан наратив који је често нелинеаран или полулинеаран, прикупљање различитог аксесоара који доприноси напретку (нпр. делови мапе, оружје, одећа, предмети за свакодневну употребу, значајни предмети, храна итд), развој и унапређивање вештина, сазнавање наратива путем дијалога, подухвата/задатака и других начина информисања (нпр. литература, дневници, чудовишници, описи инвентара итд), као и изузетно важни аспекти „отвореног света“ (*Open World*) и „слободе избора“, односно утицаја играча на ток и епилог игре на основу одлука које се пред њих полажу (в. Мауга 2012, 540-544).<sup>14</sup>

## Ка развоју студија игара улога

### Шездесете и седамдесете године XX века:

#### (не)озбиљне видео-игре и симулација образовања

У складу са реториком едукативних видео-игара које су развијане током шездесетих година,<sup>15</sup> пре комерцијалног домета

<sup>13</sup> У односу на друге жанрове који данас неретко инкорпорирају неке од RPG елемената у своју структуру.

<sup>14</sup> Узрочно-последична „слобода избора“ која често оцртава вредности попут морала и части, постала је посебност западних игара улога на самом прелазу између два миленијума, иако се употреба датог концепта најраније може лоцирати већ средином осамдесетих година, те постоји и у појединим JRPG из деведесетих година.

<sup>15</sup> Едукативне игре се развијају и данас. Током педесетих и шездесетих година су представљале значајну иновацију, перципирајући се као именована научно-технолошких стремљења лабораторија, института и других милитантних и истраживачких ниша са ограниченим круговима домета. Екстерналистички подухвати се јављају већ средином

технолошких и новијих комуникационих средстава, пионирска стремљења друштвено-хуманистичких стручњака фокусирали су се управо на симулацију образовања, те се већ крајем те декаде утемељује научни часопис *Simulating & Gaming: An Interdisciplinary Journal of Theory, Practice and Research*,<sup>16</sup> као и организација и реализација међународне конференције *Simulation & Gaming Association (ISAGA)*, која је временом прерасла у традиционално окупљање еминентних стручњака за изучавање видео-игара уопште (Abt 1970; Crookail 2012).<sup>17</sup>

Едукативне игре – првобитне са технолошким ограничењима, као и оне савременије – у научном дискурсу се означавају термином озбиљне игре (енг. *Serious Games*), оксиморон којим се, по новијој дефиницији, поимају „игре које не подразумевају забаву, уживање или разоноду као примарну сврху“ (Michael & Chen 2005; уп. Sawyer & Rejeski 2002).<sup>18</sup> Изумитељ дате терминологије са апострофирањем појма као оксиморона указивањем на мултифункционалност игара, био је истраживач који је током хладноратовских тензија био

шездесетих година захваљујући „хакерима“ и другим ентузијастичним појединцима који су се школовали у високошколским установама за потребе испуњења пређашњих циљева, те и за потребе јачања кадрова у развоју рачунарске индустрије и видео-игара. Више о томе погледати у: Abt 1970. Реч „хакер“ (енг. *hacker*) није одувек била обременењена негативним конотацијама, већ су се њена значења временом мењала. Првобитно се користила како би детерминисала професионалце за рачунарство и програмирање. Више о историјату и значењима датог појма погледати у: Levy, Steven. 1984. *Hackers: Heroes of The Computer Revolution*. New York: Anchor Press. Такође, консултовати изворе: <https://www.britannica.com/topic/hacker> и <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/a-short-history-of-hack>.

16 Деценијама опстајући као један од престижних међународних научних часописа који баштини интердисциплинарност као императив у изучавању игара, фокусира се на методологију и истраживања која се тичу едукативних игара, игара које се развијају за потребе научних истраживања, различитих обука и образовања у најширем смислу. Неки од проблема који се најчешће преиспитују у датом научном часопису су: поље симулације, фигурирање компјутационе и интернет медијалности у процесу и последицама симулације, виртуелна реалност, едукативне игре и играње, активно и експериментално учење, као и студије случаја са адекватном методологијом. Часопис се публикује под окриљем *SAGE Publishing*. Први број је објављен 1970. године. За више информација погледати:

<https://journals.sagepub.com/loi/sagb/group/d1970.y1970>.

17 Више о *ISAGA* погледати на: <https://isaga.com/>.

18 Без намере залажења у теоријске дебате о сврсисходности такве терминологије које су биле доминантне током прве деценије XXI века, поједини аутори су настојали да редифинишу концепт за потребе образложења професионализације неких типова игара, прераставши у спортска такмичења (нпр. МОВА игра *League of Legends*) и друго – трансформација доколичарских спортова у такмичарске (попут крикета). Више о томе видети у аутоетнографији: Harfield, Michael. 2008. *Not Dark Yet: A Very Funny Book About A Very Serious Game*. UK: Loose Chippings Books.

запослен у једној америчкој истраживачкој лабораторији – Кларк Абт – полемишући о томе у својој студији *Serious Games* (1970) (v. Djaouti, Alvarez, Jessel & Rampoux 2011, 2).<sup>19</sup> Иако едукативне видео-игре као такве нису у директној вези са играма улога, подстакле су научно-истраживачко интересовање за видео-игре уопште.

У првој половини седамдесетих година настаје TRPG *D&D* (1974) која „комбинује два сучељена начина размишљања о свету. С једне стране, подразумева оптерећеност математичким правилима и моделима, чији корени досежу још од перфекције ратних стратегија пруских официра. С друге стране, одражава културне трендове шездесетих година које подразумевају фасцинираност историјом, митом и фантастиком, као и обновљено уважавање вредности попут заједништва и маште“ (Laycock 2015, 31-32).

Као таква, осим подстицања трансформативног развоја RPG-ја, стећи ће популарност међу различитим интересним групацијама – играчима, научницима и представницима антикулт покрета – у наредној десенији.

### **Осамдесете године XX века: моралне панике и „дељена фантастика“**

Осамдесете године XX века нису биле само турбулентне за индустрију видео-игара и технолошког инвентара, већ и по питању друштвено-политичких последица које су коренспондирале са популарношћу видео-игара уопште, посебно TRPG категорије матичног жанра.

Забринутост аудиторијума за колективно морално посрнуће, превасходно америчког друштва, изнедрила је моралне панике које су сензационалистичким говорима и штампаним фанзинима, у првом реду промовисали новинари, (не)формална удружења грађана која су заговарала антикулт политике, те и религијски проповедници (Deterding & Zagal 2018, 10; Laycock 2015).<sup>20</sup> Псеудо-стручњаци који су утицали на експанзију колективне анксиозности

<sup>19</sup> О образовању, ангажману и делима Кларка Абта погледати на: <https://www.abtassociates.com/who-we-are/our-people/clark-c-abt-phd>.

<sup>20</sup> Консултовати: Rowlands, Timothy, Sheruni Retnabalasuriar & Kyle Noel. 2016. „Video Gaming, Crime, and Popular Culture“. *Oxford Research Encyclopedia: Criminology and Criminal Justice*. Такође, погледати: <https://ncac.org/resource/a-timeline-of-video-game-controversies>.

наводима о патогеним и штетним дејствима RPG-ја по млађу популацију, подстакли су и извесни научни допринос области изучавања – управо су током осамдесетих и деведесетих година публиковани пионирски истраживачки радови о „питањима њихове претпостављене ‘опасности’ по стварни свет“ (Гавриловић 2016, 12),<sup>21</sup> заузврат бележећи нарочит асортиман позитивних терапеутских, едукативних, друштвених и когнитивних ефеката који се постижу управо – играњем (в. npr. Lee 1993).<sup>22</sup>

Најжустрија дебата била је између Патриције Пулинг и Мајкла Стакпула, истраживача и дизајнера видео-игара. Патриција Пулинг је 1990. године објавила популистичку књигу *The Devil's Web: Who Is Stalking Your Children for Satan?* у којој обједињује тзв. „сатанистичке ритуале, губитак разума и перверзије“ подстакнуте играњем *D&D* и сличних игара,<sup>23</sup> те исте године Стакпул побија све тврдње Пулингове, темељном деконструкцијом и аргументацијом у тексту *Pulling Report* (Stackpole 1990). Феномен моралних паника – односно сатанистичких паника – у том контексту, проучава се и током XXI века, те им религиолог Џозеф Лајкок приступа у утицајној студији *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion and Imagined Worlds*, реконструишући панике у дијахронијској и синхронијској перспективи, пружајући увид у шири контекст проблема „које проузрокује људска машта“ (Lausock 2015). Сатанистичке панике (енг. *Satanic panic*) као рубрика моралних паника које су се интензивирале током осамдесетих година XX века у САД-у, обухватале су шири спектар убеђења и извештавања везаних за наводне сатанистичке култове и ритуале, често их изједначавајући са злоупотребом и злостављањем деце, окултним радњама и другим криминалним активностима, конституишући широк асортиман урбаних легенди.<sup>24</sup>

Током осамдесетих година, дизајнери и аматери ентузијаста, публиковали су различите приручнике забавног карактера наме-

21 Такође, Љиљана Гавриловић подсећа на то да су и пре појаве рачунара и видео-игара постојала „убеђења сличне врсте“ (в. Гавриловић 2016, 12-14).

22 Преовлађујуће научне перспективе су се јавиле из домена криминалистике, психологије и педагогије.

23 Сажет преглед *D&D* проблематике погледати на:

<https://www.wnycstudios.org/podcasts/takeaway/segments/retro-report-undeserved-notoriety-dungeons-and-dragons>

Такође: <https://digital.nls.uk/1980s/society/dungeons-dragons/>

24 Феномен сатанистичких паника у наредним деценијама постаје предмет научних истраживања. Погледати, на пример: Victor, Jeffrey. 1993. *Satanic Panic: The Creation of a Contemporary Legend*. Illinois: Open Court Publisher. Такође: Richardson, James, Joel Best & David Bromley. 1991. *The Satanism Scare*. London: Routledge Taylor & Francis Group.

њене играчима, од којих су најпознатији: *The Adventurer's Handbook: A Guide to Role-Playing Games* (Albercht & Stafford 1984), *What is Dungeons & Dragons?* (Butterfield, Parker & Honigmann 1982), *Role-Playing Mastery* (Gygax 1987) и *Through Dungeons Deep: A Fantasy Gamer's Handbook* (Plamondon 1982). Премда још увек није утемељено стабилно поље изучавања RPG-ја и видео-игара уопште, током седамдесетих и осамдесетих – осим окупљања стручњака на научним конференцијама и публикавања радова у поменутом часопису – дизајнери RPG-ја и играчи развијали су сопствени „теоријски дискурс“ који није био методолошки и епистемолошки детерминисан (Deterding & Zagal 2018, 10). Упркос својим, делимично, псеудонаучним почецима, студије RPG-ја, развиле су се из опскурних кругова, непознатих широј јавности, у растуће интердисциплинарно поље (Исто, 11). О доприносу заједница играча и дизајнера невичним у процесима научног расуђивања, опстанку интересовања за област, писали су Мет Хилс у својој студији *Fun Cultures* (Hills 2002) и Пол Менсон у чланку *In Search of the Self: A Survey of the First 25 Year of Anglo-American Role-Playing Game Theory* (Manson 2004).

Из наведених разлога, прекретницу у развоју изучавања RPG-ја обележио је социолог и фолклориста Гери Алан Фајн са својом студијом *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds* (1983), извршивши изузетан утицај на наступајућа истраживања друштвено-хуманистичких стручњака – превасходно дисциплине као што су социологија, антропологија и перформативне студије (Deterding & Zagal 2018, 9). Фајнова етнографија заједнице играча (тадашњих TRPG и CRPG играча) које су се развијале под снажним утицајем оригиналне *D&D* игре, публикована је у периоду зачетка „сребрног доба“ жанра.<sup>25</sup> Фајнов допринос се огледа и у темељној анализи жанра као „урбане субкултурне разоноде“; деконструкцији историјског и културног контекста самог жанра који се конституисао под утицајем фантастичне књижевности, и указивању на „идентитетско поигравање“ играча у односу на њихову свакодневицу и замишљене карактере, те и светове које креирају (када је у питању TRPG) (Fine 1983).

---

25 Бартон и Стакс разликују неколико „доба“ игара улога, са посебним освртом на CRPG (Barton & Stacks 2019). „Сребрно доба“ је детерминисано индустријском кризом рачунара и рачунарске опреме, те на тај начин и кризом видео-игара намењених том уређају. Више о поменутој кризи у: Maravić 2022.

## Деведесете године XX и почетак XXI века: ММО експанзија и конституисање студија игара улога

Експанзија интернета и зачетак процеса модернизације видео-игара у погледу графичких иновација, дизајна и савременијих софтверских платформи намењених њиховом креирању, утицали су на конституисање круцијалних помака ка развоју студија изучавања, те се током деведесетих година научно тежиште усмерава ка CRPG и MMORPG, са акцентом на потоње, јер су као игре које подразумевају умрежавање више играча, привукле значајну позорност истраживачима који постају и играчи (Deterding & Zagal 2018, 11; в. такође Гавриловић 2016, 33-34).

Важне монографије које су обележиле декаду су: *Life on the Screen*, психолошкиње Шери Теркл – о вишеструким „прозорима“ и „световима“ интернета који утичу на креирање и флуидност различитих идентитета (Turkle 1995); и *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, лингвисткиње Џенет Мареј – о утицају новијих технологија на развој наратива, анализирајући будућност приповедања на основу садржаја игара и процеса интерактивности који оне подразумевају (Murray 1997).

У првој деценији новог миленијума, недуго након конституисања студија које се баве видео-играма уопште (2001) (Mayra 2008), јавља се тежња за изучавањима која се тичу искључиво RPG феномена. Прекретницом се сматра период публикације три научна зборника – *First Person: New Media As Story, Performance, And Game* (2004), *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media* (2007) и *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives* (2009) – интегришући изучавање новијих медија, играње улога, перформативне праксе, приповедање и питања ауторства RPG света/светова (Harrigan & Wardrip-Fruin 2004; Harrigan & Wardrip-Fruin 2007; Harrigan & Wardrip-Fruin 2009). Студије игара улога данас представљају утемељено интердисциплинарно поље изучавања које окупља стручњаке из друштвених наука и хуманистике. Важна окупљања представља годишња међународна конференција у оквиру водеће интернационалне заједнице истраживача видео-игара – DiGRA (од 2008. године)<sup>26</sup> – те и самит студија RPG-ја (од

<sup>26</sup> DiGRA је основана 2003. године у Финској као водећа интернационална заједница истраживача видео-игара која једном годишње окупља значајна имена те области. Више погледати на званичном сајту: <http://www.digra.org/>.

2014. године) у оквиру истог; такође, оформљен је посебан часопис посвећен феномену игара улога – *International Journal of Roleplaying* (2009) (Deterding & Zagal 2018).

Са коренима у „реформи образовања и напретку науке током прве половине XX века“ (Трифуновић 2018, 239), „нова организација знања на интердисциплинарној сцени“ (Ivanović 2008, 88) која се јавља у последњој четвртини прошлог века, утицала је на различите начине на друштвене и хуманистичке дисциплине (в. Milenković 2007). Интердисциплинаризација друштвено-хуманистичких наука као производ постмодернистичког заокрета у датом периоду (Milenković 2007), обликовала је стремљења студија RPG-ја у првој деценији новог миленијума, а дефицит друштвено-хуманистичког калибра током седамдесетих и осамдесетих година (у односу на данашњицу) може се објаснити заокупираношћу кризом репрезентације науке.

Интердисциплинарност као „производња знања“ произилази из „увреженог схватања да интеграција знања и начина размишљања различитих дисциплина води ка свеобухватнијем разумевању одређеног проблема или интелектуалног питања које не би било могуће искључивим ослањањем на једну дисциплину“ (Трифуновић 2018, 239; в. Repke 2011).

На датој логици почивају и студије игара улога, те обухватају следеће дисциплинарне перспективе: антропологију, социологију, студије комуникације и медија, психологију, економију, примењене уметности, педагогију и андрагогију, филологију и лингвистику, студије перформативности и драматургију, и историју.

## Завршна разматрања

У раду су пропитани фактори који утичу на дефинисање игара улога, те је потом пружен дијахронијски преглед претеча онога што ће се у првој деценији XXI века именовати студијама игара улога (*RPG Studies*). Циљеви рада су усмерени на разумевању сложене структуре, историје и форме RPG-ја, те и динамике која је претходила успостављању датих интердисциплинарних студија.

Рад је имао за циљ и да укаже на нека општа питања интердисциплинарности која се апострофира као императив у политикама студија RPG-ја – може се објаснити као оруђе превазилажења кризе

репрезентације друштвено-хуманистичких наука, те и као логика интеграције знања и вештина различитих дисциплина како би се свеобухватније разумео дати феномен.

Будући да се не може пронаћи опште прихваћена дефиниција RPG-ја, у раду су издвојени узрочници такве климе. (1) Истиче се важност дисциплинарног плуралитета, те и фигурирање искуственог и контекстуалног поимања „играња улога“, чиме се заобилазе замке теоријских генерализација. (2) RPG има комплексну структуру, те као такав почива на логици четири компоненте: улоге (*roles*), игра/играње (*play*), структурисана форма игре/играња са предвиђеним сетом правила (*games*) и масовни медији. Како би се разумеле игре улога уопште, те њихове форме, генеза, као и позиција и значај у савременом друштву, потребно их је изучавати кроз оквир датих концепата. (3) RPG је детерминисан и својим категоријалним плуралитетом, те се препознају четири елементарне форме жанра: *Tabletop Role-Playing Games/TRPG* – „игре на табли“ или „стоне игре улога“ које функционишу као „друштвене игре“ настале су у првој половини седамдесетих година, пласирањем познате франшизе *Dungeons & Dragons (D&D, 1974)* која ће утицати на даљи развој и популарност жанра; *Single-Player RPG*; *Computer Role-Playing Games/CRPG* (током седамдесетих су именоване термином *Fantasy RPGs*) – намењене су једном играчу подстичући индивидуално искуство; *MMORPG/MORPG – Massively Multiplayer Online RPG* – вишекорисничке игре улога на интернет мрежи; и *live-action RP (larp)* – у којима људи перформирају различите измишљене ликове и окружење игре у реалном простору и времену. Као такве, игре улога подразумевају играње унутар виртуелног простора, те и ван њега. (4) Просторно-временска трансформација жанра има значајну улогу у данашњем поимању RPG-ја који се мењао кроз деценије у зависности од различитих спољашњих фактора, а таква динамика се на различите начине манифестовала у различитим деловима света. С тим у вези, четворочлана категоризација се усложњава, те се преознају разлике између игара улога у зависности од њиховог културног контекста – најпопуларније дистинкције постоје између западног и јапског RPG-ја (*WRPG* и *JRPG*). (5) Постоји извесна дискрепанција између перспектива научника, играча и дизајнера видео-игара, те на различите начине могу дефинисати исти производ, сходно сопственим циљевима, задацима и уопште тежњама. (6) Процеси хибридизације и усложњавање жанра током

новог миленијума додатно компликују већ запетљан историјат проблема при одређењу/одређењима RPG-ја.

У раду су, у дијахренијској перспективи, представљени најзначајнији претходници студија игара улога који су утрли пут ка утемељењу тог интердисциплинарног поља. На првом месту, то је научни часопис *Simulating & Gaming: An Interdisciplinary Journal of Theory, Practice and Research*, те и научна конференција *Simulation & Gaming Association (ISAGA)*, који су својим вишедеценијским постојањем успоставили континуитет изучавања видео-игара уопште. Док су сопствени „теоријски правац“ развијали дизајнери и играчи објављивањем различитих приручника о тадашњим популарним видео-играма, доприносећи одрживости интересовања, јављају се прва истраживања о потенцијалним штетним импликацијама играња RPG (и других игара), показујући сасвим супротне резултате. Етнографија заједница играча (T)RPG-ја из осамдесетих година, Герија Алана Фајна, има статус прве студије уопште о играма улога, те је извршила снажан утицај на дисциплине као што су социологија, антропологија и перформативне студије. Такође, уочи новог миленијума, долази до експанзије научног интересовања за MMORPG и CRPG форме матичног жанра. Претече студије игара улога су се имале своје узрочнике, те се и њима може приписати значај у том контексту. Узрочници доприноса који се у раду перципирају као претече, имају комплексан и вишеслојан историјат и структуру. С обзиром на то, о овом раду је потребно промишљати као о једноставној мапи за лоцирање и деконструкцију/реконструкцију различитих културних, историјских, друштвених, политичких, економских и технолошких фактора који су обликовали континуитет интересовања за RPG.

## Литература

Abt, Clark C. 1970. *Serious Games*. New York: The Viking Press.

Barton, Matt & Shane Stacks. 2019. *Dungeons & Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.

Crookall, David. 2012. “The Founding of Modern Simulation/Gaming: S&G and ISAGA for Decades on.” *Simulation & Gaming* 43 (1): 5–14.

Deterding, Sebastian. 2016. "The Pyrrhic Victory of Game Studies: Assessing the Past, Present, and Future of Interdisciplinary Game Research." *Games and Culture* 12 (6): 1-15.

Ivanović, Zorica. 2008. „Pogled na savremene transformacije antropološke teorije i prakse“. *Antropologija* 6: 88-116.

Fine, Gary Alan. 1983. *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago and London: University of Chicago Press.

Гавриловић, Љиљана. 2016. Стварније од стварног: антропологија Азерота. Београд: Етнографски институт САНУ, књ. 84.

Harrigan, Pat, and Noah Wardrip-Fruin, ed. 2007. *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge, MA and London: MIT Press.

Harrigan, Pat, and Noah Wardrip-Fruin, ed. 2009. *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Cambridge, MA, London: MIT Press.

Hills, Matt. 2002. *Fan Cultures*. London: Routledge.

Huizinga, Johan. 2016 (1938). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Martino Fine Books.

Laycock, Joseph P. 2015. *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. University of California Press.

Mayra, Frans. 2012. "Role-Playing Games (RPGs)". In *Encyclopedia of VideoGames: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, ed. Mark J. P. Wolf, 540-544. Westport, Connecticut: ABC – Clio/Greenwood.

Mason, Poul. 2004. „In Search of the Self: A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory.” In *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, eds Markus Montola and Jaako Stenros, 1–14. Helsinki: Ropecon ry.

Maravić, Manojlo. 2022. *Totalna istorija video igara*. Beograd: Clio.

Mizer, Nicholas J. 2019. *Tabletop Role-Playing Games and the Experience of Imagined Worlds*. London: Palgrave MacMillan

Milenković, Miloš. 2007. *Istorija postmoderne antropologije. Posle postmodernizma*. Beograd: Srpski genealoški centar, knj. 27.

Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press

Peterson, Jon. 2012. *Playing at the World: A History of Simulating Wars, people, and Fantastic Adventures. From Chess to Role Playing Games*. San Diego: Unreason Press L. L. C.

Salen, Katie & Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

Трифуновић, Весна. 2018. „Интердисциплинарна истраживања – антропологија у сарадњи са другим наукама“. Гласник Етнографског института САНУ LXVI (2): 239-244.

Turkle, Sherry. 1995. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.

Wardrip-Fruin, Noah, and Pat Harrigan, ed. 2004. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA, London: MIT Press.

Zagal, Jose P. & Sebastian Deterding. 2018. *Role-Playing Game Studies*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.

## Извори

Albrecht, Bob & Greg Stafford. 1984. *The Adventurer's Handbook: A Guide to Role-Playing Games*. New Jersey: Prentice Hall Direct.

Butterfield, John, Philip Parker & David Honigmann. 1982. *What is Dungeons & Dragons?*. London: Penguin Books.

Gaygax, Gary. 1987. *Role-Playing Mastery*. New York City: Perigee Trade.

Plamondon, Robert. 1982. *Though Dungeons Deep: A Fantasy Gamer's Handbook*. New Jersey: Reston Publishing Company.

Britannica. 2023. *Hacker*. Accessed 20th December, 2023.

Available at: <https://www.britannica.com/topic/hacker>

The New Yorker. 2023. *A Short History of Hack*. Accessed 20th December, 2023.

Available at: <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/a-short-history-of-hack>

ISAGA. 2023. *Welcome to ISAGA*. Accessed 15th September, 2023.

Available at: <https://isaga.com/>

Abt Associates. 2023. *Clark. C. Abt, Ph. D.* Accessed 15th December,

2023.

Available at: <https://www.abtassociates.com/who-we-are/our-people/clark-c-abt-phd>

National Coalition Against Censorship. 2023. *A Timeline of Video Game Controversies*. Accessed 20th December, 2023.

Available at: <https://ncac.org/resource/a-timeline-of-video-game-controversies>

WNYC Studios. 2023. *How Dungeons and Dragons Caused a Media Panic*. Accessed 14th October, 2023.

Available at: <https://www.wnycstudios.org/podcasts/takeaway/segments/retro-report-undeserved-notoriety-dungeons-and-dragons>

National Library of Scotland. 2023. *The Dungeons and Dragons panic of the 1980s. How a game of make-believe become a youth crisis in America*. Accessed 14th October, 2023.

Available at: <https://digital.nls.uk/1980s/society/dungeons-dragons/>

DIGRA. 2023. *Welcome to DIGRA*. Accessed 15th September, 2023.

Available at: <http://www.digra.org/>

Pulling, Patricia. 1989. *The Devil's Web: Who Is Stalking Your Children for Satan?*. Washington: Vital Issues Pr.

Stackpole, Michael. 1990. *Pulling Report*. Accessed 20th December, 2023. [http://www.rpgstudies.net/stackpole/pulling\\_report.html](http://www.rpgstudies.net/stackpole/pulling_report.html)

**Krinka Baković**

**Scholars, Designers, Gamers, and Other Geeks: Defining Issues and a Review of the Forerunners of Role-Playing Game Studies from the Second Half of the 20<sup>th</sup> Century to the Beginning of the 21<sup>st</sup> Century**

The topic of this paper is defining issues of role-playing games (RPGs), as well as a diachronic review of significant interests (academic and otherwise) related to that genre of (video) games during the second half of the 20th century, considered as forerunners to the beginning of the field of study in the first decade of the new millennium. Contemporary role-playing games (as well as video games in general) have a complex history, structure, and form, therefore representatives of RPG studies stand for interdisciplinarity as a professional preference. The main goal of the article is to provide an insight into the dynamics that preceded the establishment of these studies, opening up fundamental questions about the roles of the disciplinary pluralism.

**Keywords:** video games, role-playing games/RPGs, RPG studies, forerunners of RPG studies, interdisciplinarity, 20<sup>th</sup> century.