

*Милош Јоцић\**

(Филозофски факултет, Универзитет у Новом Саду)

## **СРПСКИ И СРПСКО-ЕНГЛЕСКИ ПОЈМОВИ ИЗ КУЛТУРЕ, ПОЕТИКЕ, ТЕОРИЈЕ И ИНДУСТРИЈЕ ВИДЕО-ИГАРА**

Овај рад представља покушај лексиконског приказа неких од најчешћих српских и англосрпских појмова, термина, израза, фраза и идиома у српскојезичној субкултури везаној за свет видео-игара. Истраживањем су обухваћени појмови и изрази који се тичу: поетике видео-игара, видеоиграчке теорије и критике, те видеоиграчке креативне индустрије. У методолошком смислу, рад испитује однос између оригиналних енглеских речи и потоњих српских превода или англосрпских рефлекса.

*Кључне речи:* видео-игре, српски језик, англосрпски, позајмљенице, теорија видео-игара, индустрија видео-игара, култура видео-игара.

### **1. Увод: језикословне студије видео-игара (и пратећи изазови)**

Интердисциплинарне студије видео-игара традиционално су – уколико о „традицији“ можемо говорити у случају овако младе научне области – повезане са књижевним, наративним, социолошким, психолошким, интермедијалним, семиотичким, когнитивно-бихејвиоралним, културолошким и филозофским истраживањима. Са развитком како културно-друштвено утицаја видео-игара, тако и легитимности овог медијума као уметничког израза, поље њиховог истраживања се шири, те се у литератури све чешће може наћи на релевантна и луцидно дефинисана језикословна истраживања видеоиграчког вернакулара. Брза претрага актуелних академских база откриће експлозију филолошких студија које се, не искључиво из перспективе енглеског језика, баве темама видеоиграчких неологизама, жаргонизама, позајмљеница, варваризама и калкова.

---

\* miloshjocic@gmail.com

Видео-игре су као медијум један од најактивнијих извозника нових жаргонских, индустријских и теоријско-научних позајмљеница у савременој популарној култури. Услед све веће доступности широкопојасних Интернет конекција, све бројнијих друштвених мрежа и друштвених платформи (Фејсбук, Инстаграм, Твитер, али и Јутуб, Reddit, Discord, Twitch) и све израженије наклоности видеоиграчке индустрије према тзв. **мултиплејер** играма, комуникација између играча је све обимнија а продор видеоиграчких англизама све интензивнији. Као и у случају светске политике, економије и науке, енглески језик је *lingua franca* видеоиграчке културе, те је и у српском језику присутан огроман број англосрпских и на српски преведених енглеских фраза, идиома и појмова.

Овај текст је замишљен као појмовних неких од најзначајнијих и најфреквентнијих српских и англосрпских израза из сфере видео-игара, са пратећим коментарима, контекстуалним објашњењима и преводима. Пре уласка у таква лексиконска образложења, дужан сам да пружим неколико методолошких напомена. Као истраживач се извесно време бавим теоријом видео-игара, али не из филолошке, већ из књижевнотеоријске перспективе. Моје академско усмерење, другим речима, лежи у књижевној, а не језикословној науци. Овај рад стога не претендује да буде пунокрвна филолошка студија, јер методолошко образовање из те дисциплине не поседујем. У идеалном случају овај ће текст, упућивањем на лексичку хетероглосију видеоиграчког речника, надahнути будућа, стручнија истраживања овог поља. Додатно, различити термини, појмови и изрази из области видео-игара, нарочито они локални, дакле српскојезични, још нигде нису пописани. Они постоје само у нестандардизованој оралној комуникацији, или се пак нестандардизовано употребљавају у видеоиграчком новинарству, критици и теоријским текстовима. Колоквијална и жаргонска природа многих од ових појмова чини пописивање овакве врсте потенцијално варљивим и ефемерним. Нови термини, као и модерне редакције старих појмова, константно се обликују, а говорници српског језика из других места или другог узраста сигурно употребљавају друге, алтернативне изразе за идентичне појмове. Јасности и отворености ради, речи изложене у овом појмовнику пописао је аутор из Новог Сада који је са видео-играма блиско упознат од средине деведесетих година XX века.

Одреднице у овом појмовнику нису дате у азбучном низу одлуком аутора.

## 2. Српскојезични и англосрпски називи за видеоигračке жанрове и жанровске ознаке

**Синглплејер, мултиплејер; игра за једног играча, игра за више играча** (енг. singleplayer, multiplayer). Попут готово свих осталих друштвених, спортских, дечијих итд. игара, *мултиплејер* (енг. multiplayer: више играча) видео-игре су такмичарске или кооперативне игре које се играју са више играча. Насупрот њима, у *синглплејер* (енг. singleplayer: један играч) играма учествује само један играч који игру **прелази** борећи се са препрекама, изазовима, механикама и противницима којима управља вештачка интелигенција, а не људи-играчи. Појединачне игре могу истовремено поседовати и *синглплејер* и *мултиплејер* начин играња: нпр. **пуцачине** или **табачине** могу се играти и против других играча, али се могу и прелазити кроз соло борбу са „рачунаром“, често са пратећом причом. На српском језику се употребљавају и рогобатне, али подједнако информативне фразе *игра за једног играча* и *игра за више играча*.

**Прво лице, треће лице, изометријска перспектива, птичја перспектива** (енг. first person, third person, isometric perspective). Као и у књижевности, и у видео-играма постоји разлика између различитих перспектива из којих се одређени наслови играју, односно из који се играчу предочава наратив. У случају видео-игара, „перспектива“ означава положај имагинарне камере која прати играчевог **лика** или ликове и догађаје у игри. У играма *из трећег лица* (енг. third person perspective) таква „камера“ смештена је непосредно иза и изнад lika чијим покретима играч управља, центрирајући целокупну фигуру lika у средину кадра, тиме омогућавајући његово прецизније контролисање. Ова се перспектива стога обично користи у акционо-авантуристичким играма које захтевају механички прецизно управљање ликом. **Птичја перспектива**, како јој име имплицира, „камеру“ смешта далеко изнад ликова и догађаја у игри, омогућавајући играчу да у видном пољу нема само један лик или објекат, већ њих неколико десетина – у неким насловима чак и неколико стотина. Због тога се овај угао гледања увек користи у **стратегијама**, односно оним играма које од играча захтевају управљање великим бројем различитих јединица у простору. *Изометријска перспектива* (енг. isometric perspective) имагинарну „камеру“ смешта негде између погледа *из трећег лица* и *птичје перспективе*: поглед на акцију је уздигнут, али се у средишту пажње и даље налази само један или неколицина различитих ликова. *Изометријска* перспектива тако се користи у **авантурама** и авантуристичким видео-играма, односно оним насловима који од играча не захтевају прецизну механичку акцију, већ студиозно истраживање простора и успешно сналажење у њему.

У видео-играма *из првог лица* (енг. first person perspective) „камера“ је смештена у очима видеоиграчког лика. Одређене команде на **цојстику** или мишу симулирају покрете главе, односно очију, и на тај начин усмеравају поглед играча. Овај угао гледања, због изузетне **имерзивности** коју пружа, користи се у мноштву видео-игара, чак и оним механички потпуно различитим: поглед *из првог лица* популаран је и у акцији окренутим **пуцачинама** као и у спорим, логички изазовним авантурама. У видеоиграчкој критици се, изузев у изолованим случајевима, искључиво користе српскојезични облици ових термина.

**Пуцачина, пуцачина из првог лица** (енг. shooter, first person shooter). Као што име наслућује, *пуцачине* су игре у којима се – много пуца. То су акционе игре, са малим или непостојећим упливима **авантуристичких** елемената, у којима се **игривост** састоји од успешне елиминације мноштва противника пре него што они неутралишу играча. *Пуцачине* захтевају изузетну координацију покрета, прецизност и брзину реаговања, због чега су један од најпопуларнијих жанрова међу такмичарским **мултиплејер** играма. Будући да се већина *пуцачина* одвија из перспективе **првог лица**, термини *пуцачина* и *пуцачина из првог лица* се користе готово синонимно. Постоје *пуцачине* из **трећег лица**, **изометријске перспективе** па чак и **птичје перспективе**, али се у случају таквих наслова њихова перспектива посебно истиче; када се каже само *пуцачина*, мисли се на *пуцачину из првог лица*. Овај израз један је највише одомаћених и најраније усвојених српскојезичних термина у видеоиграчком вернакулару – вероватно услед енормне популарности *пуцачина*, које су међу најактуелнијим видеоиграчким жанровима још од њиховог зачетка почетком деведесетих година – те се енглески изворник (енг. shooter: стрелац, пуцач) готово уопште не користи.

**Табачина** (енг. fighting game). Игре махом окренуте **мултиплејеру** у којима играчи на почетку бирају своје борце, а потом се супростављају један другом у просторно ограниченој борбеној арени. Сваки од играча/бораца поседује одређену количину **здравља** која се троши након примања супарничких удараца. Када вредност здравља падне на нулу, борац губи рунду или читаву партију, већ у зависности од специфичних правила појединачних видео-игара. Као и у случају **пуцачина**, огромна и вишедеценијска популарност *табачина* међу домаћим играчима вероватно је утицала на одомаћивање српскојезичног назива овог жанра у односу на енглески изворник, који се у нашем говору не користи.

**Стратегија, стратегијска игра, стратегија у стварном времену, потезна стратегија** (енг. strategy, strategy game, real-time strategy, turn-based strategy). Видео-игре у којима играчи не управљају појединачним **ликовима**, већ групама, војскама, градовима, државама, планетама и интер-

галактичким царствима. Најупечатљивија особеност оваквих игара је **птичја перспектива** из које се играју, а која играчима пружа свеобухватан увид у менаџерске и тактичке интрикације **игривости** оваквих наслова. *Стратегије* или *стратегујске игре* поседују, у смислу игривости, значајну унутрашњу поделу. **Потезне стратегије** (енг. turn-based strategy) опонашају правила друштвених игара: играчу је дозвољено да направи ограничен број акција, након чега потез преузима други играч, односно вештачка интелигенција игре. Потези се потом смењују све док један од играча не оствари услове за победу. *Стратегије у стварном времену*, односно *стратегије у правом времену* или *стратегије у реалном времену* (енг. real-time strategy) поделу на потезе немају, већ у њима све зарађене стране акције извршавају истовремено и паралелно. *Потезне стратегије* због тога имају репутацију тактичних, промишљених игара, док се *стратегије у стварном времену* по својој кинетичкој захтевности мере са акционим **пуцачинама**. Српскојезични термини, иначе дословни преводи енглеских изворника, одомаћени су у колоквијалној и критичко-теоријској употреби, док се енглески појмови уопште не употребљавају.

**Авантура, авантуристичка игра, авантура из првог лица, поинт енд клик авантура** (енг. adventure game, first person adventure game, point and click adventure). Врло широк појам у видеоиграчкој генологији. У ширем смислу, *авантуре* и *авантуристичке игре* (енг. adventure, adventure game) су било које видео-игре које садрже изазове који од играча не захтевају вешто баратање контролама, већ размишљање и дедукцију. У ужем смислу, *авантуре* су видео-игре које одликује скоро потпуно одуство акције, односно оних препрека које захтевају брзопотезне рефлексе играча. Такве игре су усмерене на апстрактне, когнитивне изазове попут **загонетки**, успешног разрешавања дијалога, вештог сналажења у простору, дугорочног управљања ресурсима и т. сл. Услед своје мисаоније **игривости**, *авантуре* су, крајем седамдесетих година прошлог века, биле прве видео-игре са релативно сложеним и израженим наративним структурама. *Авантуристичке игре* постоје у различитим облицима, односно перспективама. Као и **пуцачине**, *авантуре из првог лица* (енг. first person adventure game) играчу пружају могућност да посматра свет из перспективе видеоиграчког **лица**. Неспретно назване *поинт енд клик авантуре* (енг. point and click: усмери и кликни) заправо су авантуристичке игре из *изомтеријске перспективе*. Осим ових разлика, оба ова поджанра су у смислу *игривости* потпуно иста, те је питање перспективе само питање стваралачке слободе и преференције, а не извор радикално другачије игривости као што је то случај са **потезним стратегијама** и **стратегијама у стварном времену**. Изузев англосрпског термина *поинт енд клик*, у српскојезичном вернакулару се користе искључиво домаћи преводи изворних енглеских термина.

**Платформа, платформер** (енг. platform, platformer, platform game). Акционо-авантуристичке игре у којима се препрека састоје како од непријатеља који се морају савладати или избећи, тако и од захтевних спацијалних изазова попут извршења прецизних скокова и сличних акробација. Изворни назив вероватно је надахнут једном од најчешћих препрека у таквим играма: покретним платформама различите величине, брзине и вертикалног узлета на које играч мора успешно наскакати и одскакати.

**Шеталица** (енг. walking simulator). Одомаћеност српскојезичних ознака за жанрове **пуцачина** и **табачина** условљена је вишедеценијом популарношћу оваквих видео-игара. Међутим, и неки нови, тек формирани видеоиграчки жанрови већ имају широко прихваћене називе на српском. *Шеталице* (енг. walking simulator: симулатор шетања) су поджанр **авантура из првог лица**. То су кратке игре, скромних техничких могућности, развијене од стране махом **инди девелопера**, у којима нагласак није на **загонеткама** и сличним препрекама, већ на релативно неометаном истраживању и развоју приче. *Шеталице* су један од жанрова видео-игара који се највише приближавају концепту „визуелног интерактивног романа. Изазова у тим насловима скоро да нема, а њихова драж лежи у артистички обликованим, емотивним, потресним, понекад трансгресивним (и нажалост неретко претенциозним) причама које играч постепено одмотава. Енглески назив за овај жанр тако је изворно имао пејоративно значење: потекао је од играча и критичара који су делили став да видео-игра без препрека и изазова није видео-игра, већ обичан „симулатор шетања“. Овај жанр временом је, међутим, пружио неке од наративно најупечатљивијих видеоиграчких наслова, због чега је његов српскојезични наслов заправо прецизнији, истинитији и све у свему бољи од енглеског изворника: термин *шеталица* лишен је ругајућег иронизма оригинала, а његов деминутивни облик аутентично упућује на краткоћу, скромност и деликатну уметничку вредност оваквих видео-игара.

### 3. Англосрпски у мултиплејер играма

Најнападнији примери, из пуристичког угла гледано, англизације српског језика налазе се у терминима које играчи користе у **мултиплејер** играма, односно **играма за више играча**. У ширем вернакулару културе видео-игара, српскојезични и посрбљени енглески изрази нису доминантни, али су ипак релативно чести – као што се може видети у наставку овог текста – а српске иначе речи не могу се наћи само у случају оних термина који су се као позајмљенице у језику већ одомаћили (**графика, анимација, дизајн документ, емулација, шифра**), односно у случају појмова чији би превод био неекономичан или ухопарајући (**абандонвер, кранч**,

**синглплејер**). Међутим, у случају такмичарских наслова намењених игрању са више играча, изузетно је честа употреба, међу српскојезичним играчима, енглеских речи за и потпуно тривијалне заједничке именице и глаголе.

Играчи тако у мултиплејер играма не сакупљају злато или новац, већ **голд** (енг. gold: злато). Користећи голд, они неће куповати различите предмете већ ће **парчејсовати** (енг. purchase: купити) **ајтеме** (енг. item: предмет). Уместо одомаћених позајмљеница „сесија“, „партија“ или „меч“ који означавају јединствену такмичарску утакмицу, мултиплејер играчи одигравају **гејмове** (енг. game: игра, утакмица; „Имам времена за још један гејм“, „Данас сам одиграо три гејма“). Играчи који гневно коментаришу саиграче или противнике не бесне, већ **рејују** (енг. rage: бес, гнев). Успех у акционим такмичарским играма не мери се победама или елиминацијама противника, већ **виновима** (енг. win: победа) и **киловима** (енг. kill: убиство). Награда за успешно одрађене акције није „искуство“ односно „искуствени поени“ (стандардан начин награђивања и одређивања прогресије играча још од времена друштвених, табличних игара играња улога), већ **експиријенс** (енг. experience: искуство). У играма које припадају жанру МОБА (Multiplayer Online Battle Arena), такмичење се одвија на специфичним мапама/теренима са три одвојене стазе, које се и међу српским играчима називају **лејнови** (енг. lane: стаза, пут, трака); горња, средња и доња стаза познате су искључиво као **топ лејн**, **мид лејн** и **бот лејн** (енг. top, mid, bot: горње, средње, доње).

Неки англицизми у мултиплејер играма додуше немају очигледан и директан еквивалент на српском. **Нуб** (енг. noob, од newbie: новајлија) колквијални је назив за нескусног, неспретног или слабог играча. Насупрот томе, **кери** (енг. carry: носити) је име за врло вештог играча који „носи“ читав тим својом сјајном игром. **Грифери** (енг. grief: туга, невоља, иритираност) су играчи који намерно провоцирају или сметају другим учесницима. **Стримснајп** (енг. streamsnipe, од stream и snipe: дословно „снајперисати [нечији] стрим“) један је од занимљивијих видеоиграчких неологијама јер би пре само неколико година била научна фантастика објаснити његово значење. У питању је чин посматрања „лајвстрима“, односно личног онлајн преноса играња игре, затим упадања у такмичарски „гејм“ играча који лајвстримује. „Стримснајпер“ тако на једном монитору може да прати пренос игре, а на другом, на основу тог преноса, да у истој тој игри лоцира и елиминише (стримснајпује) играча-лајвстримера.

Употреба англицизама у случајевима када не постоји ни најмања тешкоћа при њиховом директном и очигледном превођењу или реконтекстуализовању на српски језик проблематичан је и онима који нису језички пуристи. У случају млађих играча, чији се интерни, ментални речник, а са

њим и вештина изражавања, у том узрасту и даље обликује и развија, ситуација је у најбољем случају комична, а у најгорем алармантна. Слушати децу, адолесценте и тинејџере како описују скорашње гејмове у којима су захваљујући добрим ајтемима и нубовима који су рејцовали у другој екипи остварили доста килова слично је решавању умоболног ребуса. Ипак, за саме играче, такав вернакулар је – за слушаоце са стране можда парадоксално – савршено комуникативан. У онлајн мултиплејер играма учествују корисници из читавог света, а пошто такве видео-игре захтевају висок степен усмене и писане комуникације (преко микрофона или чета) између играча, искључива употреба изворних енглеских речи неопходна је како би се умањило фактор вавилонске збрке међу играчима различитих матерњих језика. Проблем, међутим, настаје када се употреба тих речи излије и на усмени и писани вернакулар ван света видео-игара, али више о тој тематици ће бити речи у закључку овог прегледа.

#### 4. Различити појмови из поетике и механике видео-игара

**Ниво** (енг. level), **табла** (енг. world). *Ниво* је јединствена просторна целина чијим „преласком“ играч отвара наредну просторну целину, односно нови *ниво*. У одређеним видео-играма, већи број нивоа повезаних у јединствену просторно-тематску целину чини **свет** или **таблу** (нпр. снежна табла, пешчана табла, ноћна табла; џунгла, подводни свет, футуристички свет...). Више таквих појединачних **светова** или **табли** обликује простор читаве видео игре. Појам „свет“ је директни превод енглеског термина „world“. Српска реч *табла* је можда надахнута визуелним приказом, у оквиру интерфејса неких игара, различитих *нивоа* као повезаних поља на заједничкој „табли“. Данашње игре у великој су мери напустиле организацију света по појединачним *нивоима/таблама* који се линеарно откривају, али термин *ниво* и даље је прихваћена ознака за било какву кохерентну, спацијално заокружену просторну целину у свету видео-игре. **Девелопери** и **дизајнери** задужени за развијање, програмирање и анимирање архитектуре видео-игре називају се *левел дизајнери* (енг. level designer).

**Отворени свет** (енг. open world). Још један концепт просторне организације света видео-игре. Уместо појединачних **нивоа** које играч линеарно **прелази** и откључава, *отворени свет* представља јединствену, огромну локацију коју играч може истраживати по сопственом нахођењу. Игра може бити у целости смештена у јединственом *отвореном свету* – једном „великом *нивоу*“ – који је од самог почетка игре у потпуности доступан играчу за истраживање, или може бити подељена на више мањих отворених целина које допуштају ограничену слободу кретања и које захтевају линеарни прелазак како би се откључавале нове отворене области. Кон-

цепт *отвореног света* се у почетним фазама развоја видео-игара готово искључиво повезивао са **авантуристичким** и фантазијским играма играња улога, услед блиске повезаности ових жанрова са концептима нелинеарне интерактивне фикције. Захваљујући технолошком напретку и жанровским иновацијама, *отворени светови* су још од раних деведесетих година XX века почели да замењују просторну поделу на нивое и у **пуцачинама**, **платформама** и још неким неавантуристичким видео-играма.

**Краљица** (енг. boss). У акционим играма, *краљице* су јединствени непријатељи који се појављују на крају **нивоа**, **табле/света** или сличне просторне или тематске целине. Овакви непријатељи су издржљивији и моћнији од уобичајених противника, те се играч са њима обично бори један-на-један, у посебно одређеним просторијама и локацијама. За разлику од стандардних противника које играч сусреће током игре, *краљице* захтевају нарочите маневре и уникатне механичке радње како би биле савладане. Уништити *краљицу* стога је врло тешко, што оправдава њену архетипску, мономитску улогу као чувара прага: тек победом над *краљицом* играч успешно прелази одређени сегмент игре, или пак читаву видео-игру. *Краљице* су визуелно упечатљиве и захтевају механичку домишљатост при дизајнирању, па су тако појединачне *краљице* међу играчима чак и популарније од самих наслова у којима се налазе. Енглески термин „boss“ (срп. шеф, газда) јасније упућује на позицију ауторитета који *краљица* има у оквиру механике и виртуелног света видео-игре. Порекло српске иначе овог појма је непознато. Могући извор може се пронаћи у акционој научнофантастичној игри *Contra* (1987), односно акционом научнофантастичном филму *Туђини* (*Aliens*, 1986), који је представљао један од главних узора творцима поменуте видео-игре. Последњи „boss“ у изузетној популарној *Contri*, која је многим играчима представљала и прву видео-игру коју су играли – нарочито на нашим просторима, захваљујући њеним бројним (јефтиним) **пиратским верзијама** – према оригиналном јапанском упутству се називао „Цар“ (Emperor Demon Dragon God Java, 天王鬼龍神 ジャバ / Tennō Ki Ryūjin Jab), односно „Краљ“ (Gomeramos King, 天王創魔心 ゴメラモスキング / Tennō Sōma-shin Gomeramosu Kinugu); главни антагониста у поменутом филму, иначе још једна чудовишна инсектолика прилика попут оне у *Contri*, звао се „Краљица туђина“ (Alien Queen).

**Пират, пиратска верзија, сценско издање** (енг. pirate, scene release). Услед напретка информационих технологија и носача података, дефинисати *пиратску верзију* видео-игре постаје опширна работа. У суштини, *пиратска верзија* је копија видео-игре која се умножава, продаје или дели без сагласности творца или носиоца ауторских права. Будући да су оригиналне верзије видео-игара, још од зачетка медијума, просечно коштале из-

међу 30 и 60 долара, *пиратске верзије* одувек су привлачиле играче значајно нижим ценама. Овакве копије продаване су на обичним дисковима, касетама или дискетама, без украсних кутија или пратећих производа попут постера, упутстава или налепница, те су коштале до десетоструко ниже у односу на оригиналне видео-игре. На нашим и просторима источне Европе познати су чак и примери „пиратских **конзола**“: уместо неколико стотина долара вредних система попут Atariја 2600, NES-а или Sega Mega Drive-а, играчи су на простору Србије, Босне и Херцеговине, Бугарске, Мађарске, Румуније итд. куповали неупоредиво јефтиније конзоле живописних назива „Терминатор“ и „Рамбо“ које су представљале несавршене двојнике поменутих планетарно популарних видеоиграчких система. *Пират* је назив за особу које **крекује** оригиналне видео-игре, као и продавца коју такву копију дистрибуира. Док је на западу пиратска субкултура била, попут хакерске, субверзивна, у источној Европи су пирати били на отвореном. Све до краја прве деценије XXI века, *пирати* су у свим већим српским градовима имали своје легално отворене продавнице, са персонализованим каталозима и це-де кутијама, и отворено су нудиле *пиратске копије* видео-игара и осталог софтвера корисницима. Највеће међу њима су се чак рекламирале на радију, телевизији и у компјутерским и видеоиграчким часописима. У последњих деценију и по, *пиратске верзије* видеоигара се углавном не продају будући да се, због приступачности брзог интернета, размерно лако могу лоцирати на различитим сајтовима. Услед ове нагле децентрализације *пиратерије* – незаконите, али проверене и тестиране *пиратске* копије више се не набављају искључиво у локалним крекерским спикизијима, већ их играчи сами проналазе у лавиринтима онлајн форума, file-sharing платформи, приватних група и торент сајтова – могућност неисправности, несигурности или **баговитости** лако доступних *пиратских верзија* представља велики ризик за играче. *Сценска издања* су у том смислу „легитимне“, односно исправне и проверне *пиратске верзије* које је крековала одређена *цена*, односно пиратска група. Са напретком технологије унапређивали су се и различити видови дигиталне заштите видео-игара од потенцијалног пиратизовања које би умањило приходе од легалне продаје, па различите *цене* пирата-хакера данас своју репутацију граде не само квалитетом својих *пиратских верзија*, већ и такмичењем ко ће брже и успешније разбити најновију анти-пиратску заштиту. Значење и симболика назива „пират“ су у овом контексту очигледни те их нећемо даље образлагати.

**Снимити, сачувати игру, аутосејв, брзи сејв, сејв слот** (енг. save game, autosave, quick save, save slot). Осим у ретким случајевима, за успешан **прелазак игре** потребно је, као и за читање књиге, уложити и по неколико десетина сати. Опција **снимања игре** омогућује играчу да сачува

свој положај у видео-игри пре него што искључи рачунар или **конзолу**, како би касније наставио са истог места. Шездесетих и седамдесетих година видео-игре, услед технолошких ограничења, нису поседовале ову опцију; умногоме она није била ни потребна јер су сами наслови били или кратки, или се нису ни темељили на „комплетирању“ игре, већ на обарању максималног броја освојених поена. Осамдесетих година су видео-игре развиле непрецизне системе *снимања игре* које су играча стављале на почетак **нивоа** или **табле** који је играо, а не на тачну претходну позицију. Технолошки још неразвијеније игре су „памћење“ позиције препуштале играчу: сваки ниво био је кодиран шифром коју је требало укуцати на почетку сесије како би се играње наставило од те позиције. **Аутосејв** је назив за механизам аутоматског памћења играчевог положаја од стране саме видео-игре. **Брзи сејв** или **квик сејв** означава могућност снимања позиције притиском на једно дугме, уместо нешто сложенијег одласка у подешавања игре, одабира тзв. **сејв слота** (енг. save slot, снимљено место; у савременим играма могуће је снимити неколико различитих позиција у току играња, што играчима пружа нарочиту сигурност) и његовог именовања. Термин је, дакле, готово у потпуности одомаћен у српском преводу, изузев у одређеним случајевима.

**Ретро** (енг. retro). Појам *ретро* у свету видео-игара не означава само „старе“ игре (са сваком новом генерацијом **конзола** и нових наслова помера се и граница „старог“), већ уопштено читаву естетику „старе“ технологије, графике и хардвера. *Ретро* субкултура видео-игара слична је, у том смислу, сличним субкултурним покретима фетишизације застарелих технологија попут олд-тајмер аутомобила или рачунарских оперативних система осамдесетих и деведесетих. Иако се дефиниција „старе“ игре, као и „стари“ филмова или музике, увек помера, углавном се под *ретро* видео-играма подразумевају наслови направљени осмобитном или шеснаестобитном технологијом осамдесетих и раних деведесетих година прошлог века. Конзоле и наслови из седамдесетих и још даље, шездесетих година, сматрају се у данашњој видеоиграчкој култури древном историјом која се ретко евоцира чак и у *ретро* пастишима и пародијама.

**Конзола** (енг. console). Шездесетих година XX века видео-игре су се могле играти искључиво на рачунарима – гломазним, вишетономским стројевима у поседству малобројних истраживачких центара, војних постаја и универзитета – или на аркадним аутоматима у тржним центрима и забавним парковима, који су били тек нешто мање робусни. Тако је било све до 1972. године када се појавила Магнавокс Одисеја (Magnavox Odyssey), прва видеоиграчка *конзола*: био је то уређај величине ондашњих радио-апарата, са прикљученим **контролерима**, који се повезивао на телевизор и тиме омогућавао играчима да видео-игре играју и код куће. За разлику од

аутомата на којима је била инсталирана по једна игра, на *конзолама* је било могуће покренути стотине, па и хиљаде различитих игара употребом различитих носача података попут дискета, кертрица, касета или це-деова. Данашње *конзоле* су у великој мери сличне првим таквим уређајима, уз додатке савремених технолошких инвенција попут бежичних **џојстика** или повезаности са Интернетом.

**Контролер, џојстик, гејмпед, џојпед** (енг. controller, joystick, gamepad, joypad). Уређај повезан (каблом или бежично) са **конзолом** или рачунаром који команде играча преводи у покрете у видео-игри. Израз *џојстик* дуго је времена је код нас био одомаћен као једини израз за видеоиграчке *контролере*, иако је у изворном енглеском то био назив за врло специфичну, вертикалну врсту управљача, такозвани „штап“ (енг. stick). Хоризонтални *контролори*, какве користи огромна већина данашњих играча и играчких система (вертикални *контролери* се данас искључиво користе на аркадним аутоматима и у симулацијама летења) називају се *гејмпедовима* (енг. gamepad: подлога за играње). Овај англосрпски израз се полако устичује и у српскојезичној употреби. Понекад се на енглеском и српском језику употребљава и синоним **џојпед**, настао као неправилна сложеница претходно описаних појмова. Термин *џојстик* делимично је ушао и у вернакулар ван видеоиграчких жаргонизама, као део шаљиве идиомске парфразе: „Животе, покварени џојстику“ (у значењу: „Тешки животе“, „Несрећни животе“).

**Живот, додатни живот, 1-ур** (енг. life, extra life, 1-up). Највећа разлика између конзумације видео-игре и конзумације других облика наративне уметности је у томе што видео-игре – попут сваке друге игре уопште – пред играча постављају одређена правила и изазове који се морају савладати. Уколико их играч не савлада, он „губи“ игру. У ранијим видео-играма у којима су су играчи контролисали појединачне **ликове**, ликови тј. играчеви **аватари** поседовали су неколико *живота*. Када играч не би успео да избегне непријатељску ватру или да прескочи провалију, губио је један *живот*. Током игре је било могуће сакупити *додатне* или *екстра животе* који су се на екрану симболички означавали као *1-ур*. Овај је елиптични, вербално-нумерички симбол изворно потекао из јапанских видео-игара, али се потом раширио на сва остала поља видеоиграчке индустрије. Данас је концепт вишеструких *живота* у играма углавном превазиђен, осим у појединим жанровима попут **платформи**, где је ова механика углавном и настала.

**Здравље, хелт; енергија, магија, мана; издржљивост, стамина** (енг. health; energy, magic, mana; stamina, fatigue). За обележавање физичке издржљивости видеоиграчких ликова постоји неколико типских термина: типских у смислу да нису локализовани само у одређеним насловима или

жанровима, већ се појављују у широком спектру видео-игара. *Здравље*, *енергија/магија* и *издржљивост* визуелно могу бити приказани на неколико различитих начина: као процентуалне вредности, као обојене линије различите дужине у односу на своју вредност, или помоћу симбола као што су срца, крв, напици, крила итд. *Здравље* означава количину удараца или штете коју лик у видео-игри може претрпети пре него што изгуби **живот**. Упркос јасном значењу и потенцијално лакој преводу енглеског „health“ као *здравља*, у жаргонском говору честа је употреба англосрпског *хелт* („Колико *хелта* имаш“, „Покупи онај *хелт* [предмет који повећава или обнавља *здравље*]“). *Енергија*, *магија* или *мана* означавају посебан ресурс који лик у видео-игри може користити за извођење сложених, јединствених и специјалних покрета или вештина. Тешко је утврдити која је видео-игра за обележавање „магијске“ и „божанске“ енергије прва употребила старозаветни концепт *мане*: божанске, натприродне хране која је падала са неба и волшебном окрепљавала гладне и уморне (2 Мој 16, 4 Мој 11). Овај се назив данас употребљава у готово свакој игри која користи одређени магијски или псеудомагијски систем у својој механици. *Издржљивост* и *стамина* изрази су који означавају физичку кондицију видеоиграчког лика. Уколико играч изгуби све поене *здравља*, он губи **живот**; уколико изгуби сву *издржљивост*, пенали су мање драстични, и обично подразумевају да играчев **лик** губи способност трчања, скакања или извођења сложенијих акробација. Енглеска реч *стамина* одомаћила се у српскојезичном видеоиграчком вернакулару, чак више него *издржљивост*, вероватно због њеног лаког изговора.

**Дневник, журнал** (енг. diary, journal). У играма са израженом и сложеном наративном структуром, *дневник* је фикционализован текст писан у првом лицу од стране играчевог **лика**, доступан за преглед преко одређених опција у интерфејсу. Након сваког успешно одрађеног задатка или корисног запажања и разговора, видео-игра генерише унос у *дневнику* који укратко описује догађаје који су се управо одвили, стилем који лелуја између новинарске комуникативности и литерарног аутоесеја. Улога *дневника* као хипертекстуалног елемента у видео-игри је двострука. Са једне стране, *дневник* доприноси **имерзивности**, односно осећају да играч игра неку врсту интерактивног визуелног романа. Оперативна функција *дневника* јесте да играчу на прегледан начин категорише значајне податке које је сакупио током игре. *Дневници* се тако чешиће налазе у играма са **отвореним светом**, где помажу играчу при сналажењу у нелинеарном виртуелном свету. Варијанта овог термина, *журнал*, такође је одомаћена у нашем говору.

**Графика, пиксел, пикселаста графика** (енг. graphics). Појам који означава визуелни изглед игре. У видеоиграчкој критици, *графика* је еле-

мент који може имати позитивно или негативно вредновање, па тако може она бити „добра“ или „лепа“ (за игре са допадљивим и квалитетним визуелним решењима), односно или „лоша“ или „ружна“ (самообјашњавајуће). Дизајн видео-игара познаје још неколико епитета који могу стојати уз овај појам. „3D“ и „2D“ *графика* упућују на то да ли играч има способност тродимензионалног или дводимензионалног кретања по равни виртуелног света. *Пикселаста графика* (енг. pixel: најмањи елемент дигиталне слике) назив је за врсту **ретро** визуелног изгледа који емулира графичка решења старијих, махом осмобитних и шеснаестобитних видео-игара, играчких система и **конзола**.

**Прећи игру, комплетирати игру, ачивмент** (енг. to beat the game, to complete the game, achievement). Књиге могу да се прочитају, филмови да се одгледају, музичке композиције да се преслушају, а видео-игре се *прелазе* („Конечно сам прешао ту и ту игру“) или *комплетирају*. *Прећи* видео-игру значи, дакле, успешно је завршити. Будући да изворни енглески израз „to beat the game“ дословно значи „победити, савладати игру“, фраза *прећи игру* редак је случај, уз примере попут **краљице**, постојања јединственог, а не директно преведеног српскојезичног термина за одређени појам из видео-игара. Семантика ова два појма је занимљива. Енглески изворник сматра видео-игре медијумом чији се изазови морају, у складу са постављеним правилима, савладати. Српскојезична варијанта пак садржи просторну, усуђујемо се рећи авантуристичку симболику. Видео-игре су у овом значењу виртуелни светови чије се раздаљине током играња „прелазе“. Енглески термин се стога користи не само у контексту видео-игара, већ и друштвених или дечијих игара („Победио сам у жмуркама“; „Савладао сам те у шаху“), док се наша иначе употребљава искључиво у смислу савладавања видео-игре: изрази „Прешао сам жмурке“ или „Прешао сам фудбал“ не постоје, за разлику од „Прешао сам *Супер Марија*“. Ваља напоменути да се и српски и енглески термин користе искључиво у случају **синглплејер** игара, односно видео-игара које имају јасан или релативно јасан наративни почетак, ток и крај. **Мултиплејер** игре, будући да се не базирају на линеарној прогресији већ на појединачним борбама, мечевима и такмичењима између различитих играча, не познају концепт „победе“ или „преласка“ читаве игре, већ само савладавања појединачних играча/противника. Услед особености савремених видео-игара да поседују *ачивменте* (срп. достигнућа, постигнућа), односно додатне изазове који подразумевају сакупљање скривених предмета или откривање тајних локација, термин *комплетирати игру* постао је популаран у последњој деценији. *Ачивменти* или „постигнућа“ се не „достичу“, како би правилна ортографија налагала, већ се „сакупљају“, „освајају“ или „откривају“ (енг. collect, win, discover), што у упућује на њихову перцепцију од стране игра-

ча као сакривених елемената који се (обично са муком) проналазе и активирају у виртуелном свету видео-игре. Савремени сервиси за дистрибуцију и играње видео-игара поседују могућност праћења прогресије играча у одређеним играма, означавајући у процентима његов степен *комплетирања* игре. Може се тако десити да је играч *прешао* игру, у смислу да је успешно завршио њен играчко-наративни ток, али да је није стопроцентно *комплетирао*, односно да није „открио“ и „прикупио“ све сакривене *ачивменте*.

**Шифре, читови, тренери, ејмботови** (енг. cheats, cheat codes, trainer, aimbot). Тајне команде које се извршавају или укуцавају током играња како би се играчу омогућио приступ различитим помагалима, бонусима и олакшањима. У зависности од жанра игре, *шифре* могу откључати: додатна оружја, бесконачну муницију, нерањивост, могућност проласка кроз зидове, неограничене ресурсе и томе слично. *Шифре* стога нарушавају равнотежу и успостављене системе видео-игре, драстично олакшавајући игру. У питању ипак није типично „хаковање“ јер су *шифре* обликоване и у игру убачене од стране самих **девелопера** и **дизајнера**, који их у своје наслове убацују шале ради или како би олакшали тестирање видео-игре у последњим фазама развоја. *Шифре* могу бити вербалне команде које куцају на тастатури, или пак серија наизглед насумичних команди које играч извршава. На пример, играч у **стратегии** *Starcraft* (1998) може куцањем *шифре* „operation swal“ омогућити радикално бржу изградњу ратних јединица и грађевина; у **конзолној** верзији акционо-авантуристичке игре **из трећег лица** *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) играч ће након извршетка следећег низа команди: L1, R1, коцка, R1, лево, R2, R1, лево, коцка, доле, L1, L1, имати неограничену муницију. У енглеском изворнику, пун назив за *шифре* су „вараличке шифре“ или „шифре за варалице“ (енг. cheat codes); српска верзија термина је, дакле, превод оног дела фразе који се односи на реч „code“. Под *шифрама*, односно „варањима“ (енг. cheats) се тако подразумевају и непредвиђене манипулације садржајем игре које не подразумевају исписивање фраза или извршење команди. Такви *читови* заиста јесу „варања“, јер нису производ самих *девелопера*. *Тренери* (енг. trainer) су програми који модификују програмски код видео-игре у сврху откључавања одређених бонуса и погодности и који нису развијени од стране творца игре. *Ејмботови* (енг. aimbot: бот који нишани) су нарочита врста *тренера* која играчима помаже у нишањењу у **пуцачинама**, пре свега у **мултиплејер** насловима. Употреба *шифри* у видео-играма је мање или више табуизирана. *Шифре* чији су аутори творци игре никад се не откривају у самој игри или у њеним пратећим материјалима, већ их играчи морају тражити на специјализованим сајтовима. Са друге стране, употреба *читова* у такмичарским играма се сурово санкционише. У Јужној Кореји,

у којој су **мултиплејер игре** по популарности изједначене са традиционалним спортовима, варање путем *тренера* и *ејмботова* је забрањено законом и кажњиво новчаном и затворском казном.

**Коцка, на коцку.** При одабиру екипа у фудбалској симулацији *PES* (раније *Pro Evolution Soccer*), играчи имају могућност да притиском на дугме које је на **цојстику конзоле** Sony Playstation означено симболом квадрата насумично одаберу тим. Фраза „Играмо *коцку*“ или „Игра се *на коцку*“ тако означава интерни договор играча да њихове тимове одређује случај, а не свесни избор. Услед сличности са симболиком „коцке“ као означитеља насумичности, коцкања и хазардерства, израз *на коцку* се жаргонски употребљава и ван контекста поменуте фудбалске видео-игре („На овом испиту се питања извлаче *на коцку*“, „Не знам шта да обучем, одабраћу *на коцку*“).

**Водич за прелажење, водич, воктру** (енг. guide, walkthrough). Изазови у **авантуристичким** играма не захтевају од играча брзе рефлексе или способност уношења механички прецизних команди, већ логичко размишљање. Препреке у таквим играма нису непријатељи који се морају упуцати или победити, већ **загонетке** које се морају успешно разрешити. *Водичи* су, као што им назив имплицира, детаљна упутства за **прелажење** видео-игара чији се изазови базирају на стратегијском размишљању, дугорочном планирању, координисању ресурсима, просторном сналажењу, препознавању образаца и сличним когнитивним, а не механичко-акционим радњама. У водичима се пажљиво описује идеални прогрес играча, са детаљним смерницама за правилно разрешење различитих **логичких, механичких** или **просторних загонетки**. Таква разрешења обично подразумевају образложење играчевих интеракција са предметима из виртуелног света („Како бисте ушли у наредну просторију, заротирајте дршку на западном зиду за 90 степени. Након тога ће се на радном столу појавити тајна фиока, коју сада можете отворити са Старим Кључем којег сте раније купили“). *Водичи* или *воктруови* (енг. walkthrough: дословно „проћи кроз“) су се пре развоја Интернета редовно објављивали у компјутерским или видеоиграчким часописима. Помиње их, као занимљив текстуални артефакт, и Милорад Павић у есеју „Романи без речи“ (в. Милош Јоцић, „Шта је играо Павић?“, 2019).

**Загонетка, логичка загонетка, механичка загонетка, просторна загонетка** (енг. puzzle). У **авантуристичким** играма, препреке и изазови који се постављају пред играча не захтевају од њега брзе рефлексе, већ студиозно логичко промишљање. Играч, рецимо, мора да доспе до нижих одаја древног храма, али степениште је одавно порушено. **Лик** акционе игре би једноставно скочио, док играч у авантуристичкој игри закључује да му је потребан конопац уз помоћ којег може да се спусти у неистраже-

ни понор. Али где да пронађе конопац? Схвата да уместо конопца може употребити чврсте лијане уз помоћ којих је саграђен оближњи висећи мост. Али како их пресећи када нема нож? Решење се налази на суседној плажи, где играч може узети највећу шкољку и разбити је о камење, добијајући на тај начин оштрицу, уз помоћ које ће исећи лијану, коју ће употребити да се спусти у древни храм, где га чекају још компликованије заврзламе. Такве препреке називају се *загонеткама*. За разлику од усменог жанра народне књижевности истог назива, видеоиграчке *загонетке* нису вербалне главоломке, већ проблемске ситуације које од играча захтевају логичко, метафоричко или латерално размишљање. *Загонетка* може бити *логичка* (уколико од играча захтева разрешење неког конкретног логичког, нумеричко-енигматског проблема), *механичка* (уколико подразумева интеракцију са сложеним стројевима, полугама, зупчаницима, цилиндрима и т. сл.) или *просторна* (уколико се изазов састоји у успешној навигацији сложеним, лавиринтским простором). Са развојем технологије и жанровске разноврсности, *загонетке* су се почеле појављивати и у другим жанровима осим авантуристичког, чак и у **пуцачинама**.

**Анимација, синематик** (енг. cinematic, cut scene). Краткометражни компјутерски анимирани филмови у којима се одигравају значајне драматичне сцене из видеоиграчког наратива. *Анимације* се стога обавезно налазе на почетку и крају сваке игре са наративном структуром: то су *уводна анимација* и *завршна анимација*, које отварају и закључују главну причу видео-игре. Између њих се може налазити било који број додатних *анимација*, већ у зависности до жанра или наслова. Обично се ови кратки филмови играчу приказују између **нивоа**, задатака, мисија или других целина. Термин *анимација*, упркос томе што је у питању позајмљеница, означава компјутерски анимирани филмове искључиво у српском језику, док се у енглеском језику користи израз „cinematic“, односно, ако је у питању *анимација* између два задатка или нивоа, „cut scene“ („међусцена“). Посрбљени термин **синематик** се од скора почео користити и у српском вернакулару.

**Бонџуа** (кор. 본좌, bonjwa) Један од ретких неенглеских термина који је ушао у ширу употребу у култури видео-игара, *бонџуа* је назив за елитне играче познате стратегијске игре *Starcraft* (1998). У Јужној Кореји, где је овај термин настао, популарност *Starcrafta* је толика да се ова видео-игра колоквијално сматра „државним“ спортом. У време највеће популарности *Starcrafta* и *Starcrafta II* (2010), израз *бонџуа* је жаргонски означавао изузетног појединца у било којој области, то јест видео-игри.

**Лик, карактер, јунак, херој, шампион, аватар** (енг. character, hero, champion, avatar, toon) Као и у књижевности или било којој другој наративној уметности, постоји неколико различитих назива за личност чији

идентитет играч преузима у свету-видео игре. Неколико таквих назива одудара од литерарних конвенција: *шампион*, *аватар*, и енглески термин „toon“ (срп. цртаћ, цртани). *Шампион* осликава тенденцију видео-игара да и даље као своје главне јунаке узима хероје, магична бића, полубогове и остала натприродна бића и личности надљудских способности и моћи (тајни агенти, детективи, ратници...), а не свакодневније, реалистичније ликове. Употреба термина *аватар*, санскритског појма који означава смртно отелотворење бесмртног божанства, односно симболички трансфер личности између једног ентитета на други, прилично је коментарисана и изучена у литератури (в. Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, 2006) и популарној култури. Израз „toon“, који алудира на виртуелност „нацртаних“ *ликова* у видео-игри, у српском језику се уопште не користи, а ређе се појављује и у енглеском.

## 5. Појмови, изрази и термини из видеоиграчке индустрије

**Крек, крековање** (енг. crack, to crack: пукотина, напрслина; разбити, сломити). *Крековање* је манипулативно мењање програмског кода видео-игре како би се неутралисала дитигална заштита која онемогућава њено умножавање. Оригинална, некрекована верзија видео-игре не може се, услед уграђених система заштите, умножавати као што се може нпр. фотокопирати књига или преснимити приватни видео-запис. *Крекована* видео-игра се пал може неометано умножавати у потенцијално неограниченом броју примерака. *Крек* у ужем смислу означава извршни фајл или команду која омогућава претварање легалне копије видео-игре у *пиратизовану верзију* („Коначно су развили крек за ту и ту игру“; „Крек за ту и ту игру може се скинути на...“). У ширем смислу, *крек* је краће име за **пиратску верзију** („Да ли је ова верзија крек или оригинал?“). Попут многих програмерских термина, „крек(овање)“ је појам који изворно означава конкретну, физичку, материјалну акцију, а који је употребљен како би описао апстрактну операцију вршену над одређеним софтвером. Оригинално значење ове речи упућује на насилно „повређивање“ и „ломљење“ изворног софтверског кода како би се из њега избрисала команда о дигиталној одбрани од копирања.

**Баг, глич, тестери, QA** (енг. bug, glitch, tester, QA). Као и у случају софтверских *багова*, *багови* у случају видео-игара означавају мање или веће грешке у техничкој изведби. Постоји више врста видеоиграчких *багова*. Графички *баг* може бити, на пример, неправилно приказивање одређених предмета, детаља, боја или визуелних елемената попут сенки. Звучни *баг* је проблем са артикулацијом одређених аудио ефеката, Механички *баг* подразумева грешку која се тиче **игривости**, попут погрешног читавања

контрола. *Багови* могу бити и много опасније грешке у програмском коду игре, и могу узроковати изузетно негативне последице попут брисања **снимљене игре**. *Баг* у игри *Myth 2: Soulblighter* (1998), на пример, проузроковао је брисање комплетног садржаја тврдог диска на којем је игра била инсталирана. Мањи *багови* понекад се називају *гличевима* (енг. glitch: краткотрајна, ситна софтверска неправилност). *Багови* који уместо тренутних нелагодности чине играње немогућим називају се *game breaking баговима* (багови који „ломе“, „уништавају“ игру); овај термин нема своју алтернативу на српском и у теорији и критици се наводи у енглеском облику. Чланови **развојног тима** који се, у последњој фази стварања видеоигре, баве неутралисањем *багова*, називају се *тестери* или чланови *QA* тима (Quality Assurance; срп. осигурање квалитета). О пореклу појма *баг* (енг. bug; буба) постоји неколико апокрифних објашњења. По једној линији, термин је надахнут правим инсектима који су проузроковали кратке спојеве у првим титанским рачунарима; према другој хипотези, израз је још од XIX века метафорички означавао ситне грешке у различитим механичким стројевима.

**Развојни тим, дизајнери, девелопери, студио** (енг. development team, designer, developer, studio). Ствараоци слика се називају сликарима; креатори скулптура вајарима; позоришни аутори се називају драматурзима; аутори који се баве књижевним стваралаштвом су писци или песници. Творци видео-игара, иако се овом медијуму – или макар неким његовим насловима – одавно приписује уметничка вредност, и даље се, по узору на програмере који се баве производњом софтверских решења, називају *девелоперима* или *дизајнерима*. Група видеоиграчких *девелопера* је *развојни тим* или, у случају мањих или **инди** компанија, *студио*, по узору на архитектонско-дизајнерске групације. Иако је *развојни тим* одомаћен појам, и даље не постоји српски превод термина *девелопер* или *дизајнер*, као што је то нпр. случају у руском (рус. разработник).

**ГДД, Game Design Document**. Драмски или филмски сценарио може имати литерарну вредност која омогућује да тај текст читамо и ван контекста сценске поставке или кинематографског снимка. Превасходно, међутим, то су текстови који служе као заједничко упутство глумцима, режисерима, сценографима итд. како неко дело треба формулисати и извести. „Сценарио“ за видео-игре – које могу поседовати итекако развијену и уметнички вредну наративну структуру – такође је, пре свега, технички документ обликован од стране наративног **дизајнера/девелопера** намењен као упутство свим осталим члановима тима: програмерима, аниматорима, композиторима, итд. Таква врста техничког документа назива се *ГДД* („ге де де“), односно *game design document*. Због специфичности своје форме, *ГДД* се обично не пише у стандардним текстуалним уређивачима

попут Worda, већ у специфичним, табеларним апликацијама, понекад посебно развијеним за потребе одређеног **студија** или **дизајнерског тима**. Овакав се текст назива *документом* а не *сценаријом* јер осим „литераризованог“ текста који се појављује у видео-игри – попут дијалогских реплика или вербалних описа који се појављују унутар игре – садржи и чисто техничке податке о механици, графичком изгледу, **игривости**, аудитивним елементима, **левел дизајну**, као и дескриптивне, у самој игри невидљиве информације о изгледу ликова, њиховој биографији и историји одређених локација. ГДД-ови стога више наликују свеобухватним кодексима који каталогизују сваки аспект стварања видео-игре, а не класичним „сценаријима“. Услед блиске везе са интрикацијама производног тока специфичне фирме или тима, ГДД-ови се ретко јавно објављују.

**Концепт пропозал, пропозал, концепт арт** (енг. concept proposal, proposal, concept art). *Концепт пропозал* или само *пропозал* је документ којим се идеја за нову игру предлаже продуцентима, креативним директорима или издавачима. *Пропозали* су релативно кратки документи у којима су основне тематске, визуелне, идејне, концептуалне и механичке замисли будуће видео-игре изложене у сажетом облику са циљем изазивања интересовања и прикупљања подршке и финансијских средстава за њену израду. Попут ГДД-а, и ови се документи ретко објављују у јавности. *Концепт арт* је појам који означава првобитне илустрације ликова и локација у видео-игри према којима се касније израђују детаљни дводимензионални или тродимензионални модели који ће бити заступљени у самом наслову. Иако оба ова термина могу потенцијално имати верне преводе на српски (нпр. „концептуални предлог“; затим, сликовни или физички „модел“ по којем се касније израђује одређени артефакт саставни је део инжињерских и машинских процеса израде), у домаћој видеоиграчкој индустрији се искључиво користе англосрпски изрази.

**Кранч, кранч тајм** (енг. crunch, crunch time). Време, обично непосредно пред излазак игре, када **девелопери** и **дизајнери** раде нарочито напорно како би испунили рокове и завршили рад на видео-игри на време. Према сведочењима документованим у литератури (в. David Kushner, *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*, 2003 и Jason Schreier, *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made*, 2017), новинским извештајима и личним исповестима, *кранч* или *кранч тајм* неретко подразумева двадесетосатне радне смене и спавање у канцеларији. *Кранч тајм* представља проблематичну тему у индустрији видео-игара, будући да за њим не посежу само **инди** развојни тимови који самосвесно раде у напорним и стресним околностима услед стваралачке страсти, већ и велике издавачке

и развојне куће које на тај начин израбљују, у неким случајевима чак и мобингују, сопствене раднике.

**Емулација, емулатор** (енг. emulation, emulator) *Емулација* је процес покретања старе видео-игре на новом хардверу, односно новим **конзолама** и рачунарима (нпр. покретање *Donkey Konga*, **платформе** оригинално издате 1994. на Super Nintendo, на најновијој Нинтендовој конзоли, Switchu, у 2021. години). Алтернативно, термин може означавати и процес покретања („емулирања“) видео-игре намењене једној конзоли на некој другој конзоли или рачунару (нпр. покретање игре *Shadow of Colossus*, оригинално издате за конзолу Playstation 2, на рачунару). *Емулатор* је програм инсталиран на рачунару или конзоли који омогућује „емулацију“ старих или ненативних видео-игара. *Емулатори* су у почетку били алтернативни и нелегални програми намењени **пиратском** покретању видео-игара, али данас свака популарнија конзола подржава опцију *емулирања* својих старијих наслова. Услед проблема са чувањем и архивирањем старих видео-игара, чије покретање у потпуности зависи од технолошких система за које су изворно направљене, *емулација* поседује виталну улогу у конзервирању видеоиграчке историје.

**Абандонвер, вејпорвер** (енг. abandonware, vaporware). Изворно значење енглеске речи „ware“ је „товар“, „роба“ или уопштено „предмет“ али услед учешћа ове речи у сложеницама „софтвер“ и „хардвер“ (software, hardware), „ware“ или „warez“ у свету информационих технологија означавају различите дигиталне артефакте. У вернакулару видео-игара, *вејпорвер* (енг. vapor: гас или уопштено нестална, лако разградљива материја; у симболичком смислу нешто пролазно) је жаргонски назив за игру која је (громогласно) најављена, али никада објављена. *Abandonware* (енг. abandon: напустити) је видео-игра која више није подржана од свог **девелопера** или издавача: такве игре су повучене из званичне продаје, и за њих се више не објављују исправке, додаци или унапређења, те се могу набавити и покренути само незваничним каналима попут **емулације**. Као и у случају „софтвера“ или „хардвера“, не постоји елегантна српска реч за ове појмове, те се за њих искључиво користе описани англицизми.

**Инди** (енг. indie, скраћено од independent: независни, самостални). *Инди* развојни тим је група **девелопера** која није финансирана од стране већег студија, корпорације или издавача. Такви „независни“ развојни тимови обично окупљају мањи број **дизајнера**, понекад само двоје или троје, а њихове игре обично су механички, графички и технички једноставни наслови. Од средине прве деценије XX века, *инди девелопери* постали су изузетно важан фактор иновативности у индустрији видео-игара. Неоптерећени високим очекивањима и слободни од подилажења мејнстрим укусу, такви су развојни тимови све више стварали концептуално јединствене,

провокативне игре које су се базирале на експерименталној **игривости** или контраверзним садржајима (в. дугометражни документарцац *Indie Game: The Movie*, 2012, који прати развојни пут три различита *инди девелопера*).

**Кежуал, хардкор, кор** (енг. casual, hard core, core). Генолошки, псеудожанровски термини коришћени у видеоиграчкој индустрији, који деле игре према њиховој приступачности за различите демографије корисника. *Кежуалне* или *кежуал* игре (енг. casual: опуштено, неоптерећено, лагано) поседују једноставну, контекстуално очигледну **игривост** и махом су намењене игрању у покрету или у кратким сесијама (нпр. *Temple*). *Хардкор* или *кор* (енг. hard core: тврдокорно, чврсто, стамено) игре су механички и наративни сложени наслови, чија *игривост* захтева одређени период учења и упознавања, и које се играју за рачунаром или **конзолом** у дужим појединачним сесијама. Најбољи представници *кор* видео-игара су, на пример, сложене **стратегије** или симулације летења попут *Stellarisa* (2016) и *Microsoft Flight Simulatora* (2020), за чије је само основно упознавање са контролама, „правилима“ и основним елементима игривости потребно издвојити десетине сати. *Кежуалне* игре стога су намењене врло широкој публици, док су *хард кор* наслови усмерени на врло ограничене групе играча селективног укуса и преференција. Упркос релативно безболном потенцијалном преводу ових термина на српски језик, појмови „опуштена“ и „тврдокорна видео-игра“ се не користе у домаћем вернакулару.

## 6. Појмови из видеоиграчке критике и теорије

**Имерзија, имерзивност** (енг. immersion). *Имерзија* је емпиријски неодредива карактеристика, често коришћена у критици, која означава степен „аутентичности“ виртуелног искуства видео-игре. Поседовање високог нивоа *имерзивности*, односно „урођености“ у свет видео-игре, једна је од највећих похвала које се могу изрећи насловима овог виртуелног медијума. На *имерзивност* утичу различити елементи видео-игре: графика, звук, наратив, начин на који је наратив представљен, као и *игривост*. Различити жанрови могу имати различита начела *имерзивности*. У случају хваљене историјске **стратегије** попут *Hearts of Iron IV* (2016), *имерзивност* се темељи реалном дочаравању историјских околности Другог светског рата, односно на верно емулираним комплексним механизмима управљања државном економијом, политиком и војском. Насупрот томе, критичари су подједнако хвалили *имерзивност* конзолашке игре *Spider-Man* (2018) због аутентичног и узбудљивог приказа суперхеројских, дакле физички нереалних, акробација које играч може извести. У видеоиграчкој критици, *имерзија* стога упућује на хармонично уклапање свих виталних

елемената видео-игре у сврху аутентичног дочаравања њеног виртуелног света и теме. Супротност овом термину је концепт **лудонаративне дисонанце**.

**Игривост** (енг. *gameplay*). Термин *игривост* одомаћен је у видеоиграчкој критици више од двадесет година. Као превод енглеског термина „*gameplay*“, *игривост* је кишобрански појам који обухвата све оне елементе видео-игре који утичу на то како играч ступа у интеракцију са виртуелним светом. Ту спадају: распоред и сложеност контрола, њихова респонзивност, изглед и функционалност интерфејса, артикулација специфичних система (борба, истраживање, прикупљање ресурса...), односно свеопшти угођај играња. Међу писцима видео-игара (**девелоперима** и **дизајнерима**), популарна максима налаже да су видео-игре мешавина наратива и *игривости*, па тако успешан аутор видео-игре не осмишљава само њену причу, већ и механику њених интерактивних система. У критици се „добра“ *игривост* цени као знак „удобности“ играња. Насупрот томе, *игривост* је „слаба“ код оних наслова који имају изражене проблеме са неинтуитивним контролама, нереспонзивним командама, неспретним системима итд.

**Лудонаративна дисонанца** (енг. *ludonarrative dissonance*). Термин „лудонаративно“ у теорији видео-игара односи се на спој приповедања + **игривости** овог медијума. Видео-игре са израженом наративном структуром суштински су, када сведемо ствари на најмањи заједнички садржалац, нека врста интерактивних романа који се истовремено „читају“ и „играју“. Појам *лудонаративна дисонанца* релативно је скоро (у последњој деценији) почео да се користити као ознака за дисхармонију која се може развити између приповедног контекста игре и њене игривости. Ако у видео-игри управљате некаквим полубогом који је способан да уништи на десетине непријатеља, а контроле вам не дозвољавају да скочите, то је *лудонаративна дисонанца*: игра вас ставља у улогу изузетно моћног **хероја**, али вам ограничавајућа *игривост* то не дочарава успешно. *Лудонаративна дисонанца* се стога у савременој видеоиграчкој критици истиче као искључиво негативна особеност и као супротност **имерзивности**, која означава синергично прожимање приповедног контекста и игривости.

## 7. Закључак

Иако без дубљих лексиколошких и филолошких увида, овај каталог, надамо се, нуди значајне почетне увиде у природу видеоиграчког вернакулара у српском језику. Као и свака друга субкултура, и видео-игре поседују богат и разнолик речник; речник који у целости, обликован утицајима енглеског језика, глобалног језика видеоиграчке културе, индустрије и те-

орије. Видеоиграчки вернакулар у српскојезичном простору обликован је стога и проблематиком тзв. англосрпског.

Који се енглески видеоиграчки појмови и термини преводе на српски, а који не? Постоји ли неко правило или устројство у рецепцији изворних енглескојезичних термина које би помогло у разрешавању овог питања? На основу изложеног појмовника видљиво је да тенденција коришћења српскојезичних облика и одраније одомаћених позајмљеница постоји пре свега у оним пољима видеоиграчке културе који су се развили почетком деведесетих година прошлог века, односно чију демографију чине нешто старији (30+ година) играчи. Жанровски термини попут „луцачине“, „табачине“, „стратегије“ или „авантуре“ у тој су мери прихваћени у колоквијалној и критичко-научној употреби да се енглескојезични оригинали ових појмова не користе уопште, или се употребљавају врло ретко.

Подсетимо се: ови термини, заједно са изразима попут „емулације“, „графике“, „краљице“, „преласка игре“ и т. сл. настали су у времену без Интернета, када видео-игре нису на нашим просторима биле толико раширени део главног тока популарне културе. Видеоиграчка заједница била је тада, другим речима, релативно мала и од света изолована заједница која је развила сопствене термине и идиоме. На другој страни пак имамо савремене мултиплејер игре и њихове српскојезичне играче који користе енглеске изразе и за речи које се без проблема могу превести и са основним знањем тог страног језика. Изрази попут „крековања“ или „абандонвера“ звуче, за говорника српског, артифицијелно и рогобатно, али је елегантан и широко распрострањен српски превод за ове речи тешко пронаћи; насупрот томе, речи као што су „голд“, „вин“ или „лејн“ наизглед се волшебно транскрибују на српски уместо да се, од стране играча, у живој комуникацији чак и несвесно преведу.

Нудимо два могућа оправдања ове појаве. Први је већ споменут: у живој онлајн комуникацији са играчима из целог света, савремени српскојезични играчи немају луксуз њихових старијих колега да користе „своје“ речи за одређене појмове, већ су навикнути да се у споразумевању са немачким, финским, руским, аргентинским или мароканским играчима служе свима познатим енглеским терминима.

Друго оправдање може лежати у истом оном механизму који наводи српскојезичне говорнике да подједнако тривијалне појмове попут *лајка* (енг. like: свиђати) или *торента* (енг. torrent: струјање, ток) користе у англосрпском, а не српскојезичном облику. Разлог је у прецизнијем контекстуалном одређењу. „Свиђање“ може упућивати на безброј различитих ствари, али „лајк“ је искључиво виртуелна подршка на друштвеној мрежи по имену Фејсбук. „Струја“ или „ток“ такође може имати врло широка и непрецизна значења, али под „торентом“ се увек прецизно подразумева вр-

ста протокола за онлајн дељење података. У том смислу, „љутња“ је тек неодређена заједничка именица, али „рејцовање“ је нарочита врста беса која се испољава у мултиплејер видео-играма; „предмет“ може бити било шта, али „ајтем“ је конкретно објекат који се употребљава у виртуелном свету видео-игре.

Наредна ће истраживања ова проблемска места, као и овај лексиконски преглед, надамо се допунити и додатно образложити.

*Miloš Jocić*

### SERBIAN AND SERBIAN-ENGLISH VIDEO GAME TERMS, PHRASES AND IDIOMS

#### Summary

This paper is an attempt at catalogization of the most prominent Serbian and „Angloserbian“ words, terms, phrases and idioms in the Serbian video game subculture. In this lexicon we have gathered words, terms and phrases from the fields of: video game theory, video game culture, video game poetics and video game creative industry. Methodologically speaking, the goal of this research is the examination of different relations between original English words, their Serbian translations and Angloserbian reflexes.

*Key words:* video games, angloserbian, loan words, serbian language, video game culture, video game industry, video game theory.