

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Brina Gogala

Simulacija v računalniških igrah – analiza primera Modern Warfare 2

Diplomsko delo

Ljubljana, 2012

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Brina Gogala

Mentor: doc. dr. Andrej Škerlep

Simulacija v računalniških igrah – analiza primera Modern Warfare 2

Diplomsko delo

Ljubljana, 2012

Simulacija v računalniških igrah – analiza primera Modern Warfare 2

Priljubljenost računalniških iger vedno bolj narašča, hkrati pa se vse bolj uveljavljajo kot pomemben medijski tekst, ki ni namenjen samo mlajšemu občinstvu. Igre tako zahtevajo vedno bolj resno obravnavo, saj prinašajo nove značilnosti in drugačna občinstva, ki jih ni mogoče razumeti samo z nanašanjem na že uveljavljena medijska področja (npr. filmsko industrijo). Pomemben vidik predstavljajo vojaške računalniške igre, na katere lahko gledamo samostojno kot simulacije (ki so namenjene v profesionalne namene) ali kot komercialne igre, ki so namenjene širšemu občinstvu, a so hkrati tudi delne simulacije. Kakšno izkušnjo torej prinašajo tovrstne vojaške računalniške igre in, ali gre zaradi simulacije za »realno« izkušnjo, je v nalogi preverjeno s pomočjo semiotične in narativne analize. V nalogo je kot primer vključena tudi podrobna obravnavo igre *Call of Duty: Modern Warfare 2*, ki združuje igranje za zabavo in simulacijo, hkrati pa je opravljena tudi primerjava z igrami, ki so namenjene profesionalnem usposabljanju.

Ključne besede: simulacija, računalniška igra, Call of Duty: Modern Warfare 2, semiotika, narativna teorija.

Simulation in computer games – case analysis of Modern Warfare 2

The popularity of computer games is on the rise, and at the same time they are becoming important media texts which are not meant only for a younger audience. Games now demand to be addressed ever more seriously because they contribute new features and different kinds of audiences that can not only be understood in terms of other media (for example the film industry). Computer war games are also an important aspect which can be looked at as pure simulations (which are meant for professional purposes) or as commercial games which are meant for a larger audience but are partly simulations as well. Questions like – what kind of an experience can this type of a war computer game bring, and does simulation make it a »real« experience – are tested in this thesis with the help of semiotic and narrative analysis. A part of this thesis is also a close look at the game *Call of Duty: Modern Warfare 2*, which is an example of playing for entertainment as well as simulation, it also contains a comparison with other games which are meant for professional training.

Key words: simulation, computer game, Call of Duty: Modern Warfare 2, semiotics, narrative theory.

Kazalo

1	Uvod.....	5
1.1	Opredelitev cilja diplomskega dela.....	6
1.2	Opredelitev raziskovalnega vprašanja	6
2	Uvod v računalniške igre	6
2.1	Računalniška igra kot novi medij	7
2.2	Kulturne študije računalniških iger po J. Doveyu in H. W. Kennedyu	8
2.3	Produkcija računalniških iger	11
2.4	Kratka zgodovina vojaških iger	11
3	Simulacija	12
3.1	Označevalci realnega v računalniških simulacijah	15
3.2	Simulacija v računalniških igrah.....	16
3.3	Interaktivnost	17
4	Računalniška igra kot medijski tekst in orodja analize.....	17
4.1	Semiotika vizualnih in zvočnih podob.....	18
4.2	Narativna teorija in računalniška igra	20
5	Analiza simulacije v računalniški igri Modern Warfare 2.....	21
5.1	Kratka vsebina izbrane igre	22
5.2	Analiza izbranih delov igre.....	23
6	Sklep	26
	Literatura	28

1 Uvod

V svojem diplomskem delu želim raziskati področje računalniških iger, še posebej pa me zanimajo z vidika simulacije. Simulacija je namreč tisto, kar v večji ali manjši meri vsebuje vsaka igra. V svojem delu želim odkriti, v kolikšni meri je prisotna simulacija v komercialnih vojaških igrah, kar na koncu diplomskega dela preverim s pomočjo analize v izbrani računalniški igri *Call of Duty: Modern Warfare 2* (v nadaljevanju MW2).

Komercialne računalniške igre so ponavadi namenjene zabavi, v zadnjem času pa se pojavljajo številne takšne igre, ki spominjajo na računalniške igre, ki so namenjene profesionalni uporabi (njihov glavni namen je simulacija in ne zabava). V zadnjem delu svojega diplomskega dela, ki je namenjen analizi MW2, želim ugotoviti, ali se izbrana igra približuje profesionalnim igram in simulaciji, ali pa gre le za lažni občutek, ki želi povečati »zabavo« za igralca.

Glavno tehniko moje analize predstavljajo opazovanje z udeležbo, semiotika in narativna teorija – s slednjima skušam razčleniti elemente, ki ustvarjajo in dopuščajo simulacijo, vendar svoje diplomsko delo začnem z uvodom v računalniško igro in njeno obravnavo kot medijskega teksta, ki v današnjem času postaja vse bolj pomemben in priljubljen. To storim s pomočjo literature, ki obravnava igre in njihova občinstva, hkrati pa računalniško igro primerjam z drugimi medijskimi teksti ter njihovimi občinstvi. Tako skušam najti podobnosti in razlike z drugimi medijskimi teksti.

Kot glavno in najpomembnejšo razliko bom v nadaljevanju obravnavala simulacijo, ki skupaj z interaktivnostjo predstavlja specifični lastnosti novega medija – računalniške igre. Nato bom obravnavala še semiotiko, oziroma semiotiko računalniških iger in drugih medijskih tekstov, ki se mi zdi najbolj primerna in uporabna in se jo da aplicirati tudi na računalniško igro, in narativno teorijo, saj veliko računalniških iger vsebuje tudi zgodbo.

V svojem delu želim predvsem raziskati simulacijo in kaj pomeni danes v okviru računalništva oz. računalniških iger. Na splošno me zanima, ali je možno pri vseh računalniških igrah govoriti o simulaciji in ali je simulacija tista, zaradi katere »občinstvo« računalniških iger doživi drugačno izkušnjo kot npr. ob gledanju filma. Raziskati želim tudi, kako je simulacija izražena na dveh nivojih – kot okolje v računalniški igri in kot lik, s katerim igralec upravlja. Nato želim to raziskati na primeru izbrane računalniške igre.

1.1 Opredelitev cilja diplomskega dela

Cilj diplomskega dela je raziskati področje računalniških iger, ki so prisotne že kar nekaj časa, vendar dosegajo manj akademske pozornosti kot drugi medijski teksti (npr. film). Posebnost računalniške igre je interaktivnost – igralec jo mora »igrati«, da se lahko seznaní z njeno vsebino in jo doživi. Hkrati je cilj diplomskega dela preučiti pomen simulacije v računalniški igri s pomočjo analize. Cilj je ugotoviti, kje je meja med današnjimi komercialnimi vojaškimi in profesionalnimi računalniškimi igrami, ali sta obe vrsti enakovredni simulaciji.

1.2 Opredelitev raziskovalnega vprašanja

V svojem diplomskem delu se opiram na sledeči raziskovalni vprašanji: v čem se računalniška igra razlikuje od filma? V kolikšni meri je simulacija prisotna v komercialnih računalniških igrah?

V okviru analize pa želim odgovoriti tudi na tri bolj podrobna raziskovalna vprašanja, ki se nanašajo na izbrano igro, in sicer: ali igra MW2 igralcu ponuja svobodo, da soustvarja medijski tekst? Ali izbrana vojaška igra zaradi svojega žanra prinaša igralcu kaj več kot zgolj zabavo? Ali je MW2 primerljiva z računalniško igro, ki simulira vojno okolje in je namenjena profesionalnemu vojaškemu usposabljanju? Pri prvem vprašanju me zanima, ali je proces igranja primerljiv z branjem knjige ali gledanjem filma, pri drugem pa, ali lahko računalniška igra igralca nauči nekaj novega s pomočjo simuliranih svetov, ki so igralcu drugače nedostopni. Tretje vprašanje je namenjeno primerjavi komercialne igre MW2 in računalniške igre, ki jo uporablja vojska in je kot simulacija uporabljena za učenje in priprave.

2 Uvod v računalniške igre

Računalniške igre so se pojavile z razvojem računalništva, danes pa jih mnogi enačijo z video igrami. Video igre igramo s pomočjo igralne konzole in televizijskega sprejemnika, hkrati pa je vsaka video igra pravzaprav računalniška igra, saj se je iz nje razvila. V zadnjem času je mogoče občutiti naraščanje popularnosti iger, ki so namenjene igralnim konzolam, zaradi tega pa izdajanje iger, ki so namenjene računalniškim uporabnikom, upada. Uspešnost

igralnih konzol počasi prerašča uspešnost računalniških iger, saj je računalnik kot naprava namenjen tudi drugemu početju, vseeno pa ne moremo zanemariti pomembnosti računalniških iger zaradi njihove današnje (vse)prisotnosti in zgodovine (na računalniške igre lahko gledamo kot začetnice današnje »igričarske« kulture). Računalniška igra svojo vrednost nosi v svojem mediju – računalniku, čigar posebnost je, da nam dopušča interakcijo in simulacijo. Z razvojem računalništva so se razvijale tudi igre, ki so postale »resničnejše« od realnosti, zato lahko služijo kot različne simulacije, ki jih lahko uporabljamo v izobraževalne ali zgolj hedonistične namene.

2.1 Računalniška igra kot novi medij

Oklicati računalniško igro za novi medij se na prvi pogled ne zdi problematično, saj se nam zdi kultura računalniških iger dovolj »nova«, hkrati pa gre za digitalno tehnologijo, ki ima že sama po sebi pridih »novega«. Vendar je pri takšnem označevanju katerega koli pojava oz. medija potrebno biti previden, saj se je koncept novega medija pojavil in prišel v vsakdanjo uporabo precej hitro. To pomeni, da ko se je pojavila informacijsko komunikacijska in digitalna revolucija, pojem »novi medij« še ni bil strokovno definiran. Tako je na primer l. 1999 v prvi izdaji *New Media & Society*, Roger Silverstone za »nove medije« označeval tiste, ki so v tistem času počeli nove stvari, bili digitalni, virtualni, globalni ipd. (Silverstone 1999, 11).

Vendar pa nas Benjamin Peters opozarja, da novo ne more večno ostati novo, hkrati pa v današnjem času tudi digitalno, ki je za mnoge (bilo) novo, postaja staro (Peters 2009, 16). Peters na podlagi več avtorjev ponudi 5-fazni model, skozi katerega mora medij, da ga lahko okličemo za novega (prav tako, 18). Če glede na njegov model skušamo uvrstiti računalniško igro, lahko zagovarjamo, da je računalniška igra novi medij.

Računalniško igro lahko podrobno razvrstimo glede na sledeče faze Petersovega modela:

- računalniška igra je nastopila kot »tehnični izum« (igra je prenešana v novo digitalno okolje in postane drugačna),
- je pomenila »kulturno inovacijo«, saj je prinesla novo raven uporabe (način igranja),

- zanjo je bila potrebna posebna »pravna regulacija« (potrebno je bilo napisati posebne zakonske omejitve¹),
- po njenem pojavu je nastopila »ekonomska distribucija« (postala je dostopna uporabnikom),
- prešla je v širšo uporabo, kar je zadnja faza Petersovega modela (prav tako, 18).

Ključno pri tem modelu klasifikacije novega medija je, da pri zadnji fazi (ko medij preide v širšo uporabo) izgubi oznako »novo« in tako postane običajno, vsakdanje. Hkrati pa nas isti avtor opozarja, da neki novi medij ni nujno nov samo enkrat, zato vpelje koncept »obnovljivega« medija – določeni medij se skozi čas transformira in na različnih točkah ponovno postane nov (prav tako, 22), kar bi lahko rekli tudi za računalniško igro in na primer igro za mobilne naprave ali video igro (ki je pravzaprav le »obnovljena« verzija računalniške igre) ali pa kakršno koli igro, ki pred razvojem računalništva še ni bila »računalniška«.

2.2 *Kulturne študije računalniških iger po J. Doveyju in H. W. Kennedyju*

Jon Dovey in Helen W. Kennedy (2006) sta se v svojem delu *Computer Games as New Media* podrobno lotila obravnave računalniških iger z več vidikov. Na začetku poudarita, da skušata računalniško igro obravnavati v okviru medijskih in kulturnih študij, vendar računalniška igra kot medijski izdelek oz. tekst prinaša kar nekaj novih značilnosti, ki jih je težko obravnavati (samo) v takšnem teoretskem okviru. Pomembni novi značilnosti, ki ju računalniška igra kot specifičen medijski tekst prinaša, sta interaktivnost in simulacija. Interaktivnosti in simulaciji v računalniški igri v nadaljevanju namenjam posebno pozornost.

Ker je računalniška igra kot tekst s tega vidika posebna, je zato potrebno drugače razumeti tudi občinstvo, ki pri samem tekstu sodeluje, zato mu je bolje reči uporabniki ali igralci. Kot pravita Dovey in Kennedy, računalniška igra prinaša drugačno »izkušnjo« – če jo želimo uporabljati (oziroma igrati), postanemo kot uporabnik aktivni že pri nalaganju njene vsebine na svoj računalnik, nato pa se naučimo še njenih pravil, zmožnosti (Dovey in Kennedy 2006, 8) ipd.; v primerjavi z gledanjem filma ali branjem romana smo pri igranju igre bolj vpleteni – vse to ustvarja posebno »izkušnjo«, o kateri govorita avtorja. Uporabnik se kot avatar znajde v virtualnem svetu, ki je »simuliran« (prav tako, 10). Simulacije v igrah

¹ Tako kot za nekatere filme obstajajo starostne omejitve tudi za računalniške igre zaradi vsebine (krvavi spopadi, ubijanje, orožje, spolnost ipd.).

se poslužuje tudi ameriška vojska (prav tako, 12), ki jo uporablja za urjenje vojakov, pilotov, mornarjev ipd., prav tako pa za učenje strategij in dela v ekipi (Prensky v Dovey in Kennedy 2006, 12). Strateškega načrtovanja se pravzaprav lahko nauči vsak igralec računalniških iger (če igra npr. igre, kot sta seriji iger *Civilization* in *Sim City*), ali pa se nauči, kako delovati v ekipi, če igra prek spleta, kjer eno igro hkrati igra več uporabnikov, ki se med seboj lahko tudi pogovarjajo².

Ravno zaradi tega Dovey in Kennedy iz ludološke perspektive³ trdita, da je računalniška igra »aktivnost« in ne statični medijski tekst (Dovey in Kennedy 2006, 23). Igro igramo, se pretvarjamo, prevzamemo neko novo podobo in vlogo – računalniška igra pravzaprav ni nekakšen nov izum – je le transformacije »igre«, ki je sedaj dostopna v nekem novem mediju. Po Roger Cailloisu poznamo več kategorij iger na splošno, ki jih je danes možno navezati tudi na računalniške igre – npr. »agôn« – tekmovalna igra, ki zahteva znanje in vadbo (Caillois 2001, 14), ali »mimicry« – igre, v katerih se začnemo pretvarjati, postanemo »neresnični lik« (prav tako, 19). Računalniške igre pa imajo danes seveda možnost, da različne kategorije iger združujejo (Dovey in Kennedy 2006, 25). Rezultat tega so serijske igre kot npr. *Grand Theft Auto*, *Elder Scrolls* ipd., kjer je dovoljeno (skoraj) vse. Iz različnih kategorij iger sledita tudi dva osnovna načina igranja, ki sta po Cailloisu: igranje glede na pravila in improvizirano, oz. instinktivno igranje (Caillois 2001, 27–28). Pri improviziranem igranju igralec ne igra vedno za neki končni cilj ali zmago, kjer lahko spet kot primer navedemo *Grand Theft Auto* ali kakšno strateško igro. Jasen primer za igranje, ki temelji na pravilih, so npr. namizne igre, vendar ima tudi vsaka računalniška igra neka pravila (in omejitve), »pravila oblikujejo in gradijo našo izkušnjo igranja igre«, hkrati pa smo pasivni v tem, ker se jim podreujemo (Dovey in Kennedy 2006, 26).

Dovey in Kennedy omenjata tudi značilnost računalniških iger oz. učinek, ki ga imajo pri uporabniku, ki mu pravita »zatopitev« oz. »poglobljenost« (»immersion«) (prav tako, 104). Gre za takšno vključitev v igranje, da igralec odmisli zunanji svet in se »zatopi« v igro – virtualni prostor postane bolj zanimiv od realnega (Berger 2008, 47). Pojav lahko spominja na eskapizem – pobeg, ki ga npr. omenja Janice Radwayeva, ki je ta pojav opazala pri raziskovanju bralk komercialne literature. Opazila je, da bralke branje romanc doživljajo kot

² Med igre, s katerimi se lahko povežemo na splet in igramo z drugimi igralci, spada tudi *Call of Duty: Modern Warfare 2*, ki je analizirana v nadaljevanju, vendar ne s tega vidika. Med druge znane igre, ki ponujajo to možnost, spadajo npr. tudi *Unreal Tournament*, *Counter Strike*, *World of Warcraft* itd. Nekatere računalniške igre, ki jih lahko igramo prek spleta, dopuščajo igralcem pisno komunikacijo, večinoma pa se v današnjem času uporablja verbalno komunikacijo prek mikrofona.

³ Ludologija je veda, ki preučuje računalniške igre kot medijske tekste, vendar opozarja na to, da je specifičnost tega teksta to, da je nenavsezadnje »igra« (Dovey in Kennedy 2006, 22).

beg v dveh smislih: kot zanikanje realnosti in kot občutek sprostitve (Radway 1991, 90). Čeprav gre pri zatopitvi v računalniško igro za nekaj podobnega, se pri igralcu vseeno dogaja tudi nekaj drugačnega, kot pri branju knjige ali gledanju filma – igralec se namreč v igro vplete »mentalno, emocionalno in fizično« (Dovey in Kennedy 2006, 104). Vseeno pa igralec, tako kot Radwayjeve bralke, v smislu Dovey in Kennedyjeve »zatopitve« nekako zanika fizično realnost okoli sebe, saj se tako poglobi v simulacijo realnosti, hkrati pa igranje računalniških iger pomeni sprostitvev, zapolnitev prostega časa ipd.

Računalniška igra je torej specifični medijski tekst zaradi pravil, ki se jim mora uporabnik prilagoditi (prav tako, 85) – oz. kot pravi Caillois – »pravila so neločljiva od igre« (Caillois 2001, 27), in posebne mentalne in fizične vpletenosti v igranje. Hkrati pa nekdo ne more postati igralec računalniške igre, če nima znanja o uporabi računalnika. Računalniška igra je preprosto rečeno »aktivnost« (Dovey in Kennedy 2006, 23), igralcu na vsakem koraku ponuja »povratno sporočilo« zaradi svoje interaktivnosti, hkrati pa zahteva visoko zbranost (Kubey 1996, 243). Računalniška igra od občinstva zahteva računalniško pismenost, igranje računalniških iger (oz. njihova uporaba) pa je zagotovo povezano tudi z demografskimi spremenljivkami, kot so spol – npr. igre igra več moških (Dovey in Kennedy 2006, 80), starost, izobrazba ipd. Razlike v količini potrošnje računalniških iger se med spoloma manjšajo, starostne razlike so bolj generacijske razlike, razlike v izobrazbi pa so povezane z računalniško pismenostjo.

Pri splošni obravnavi računalniške igre je vredno omeniti tudi »odvisnost« od računalniških iger, ki jo dostikrat lahko zasledimo v različnih medijih ali študijah. Robert W. Kubey primerja »odvisnost« od računalniških iger s televizijsko odvisnostjo ter »pobegom«, ki ga od realnosti dosežeta igralec in gledalec – Kubey pravi, da naj bi igralci hitro spoznali, da se ob igranju iger počutijo bolje (Kubey 1996, 242). Vseeno obstaja razlika v konzumiranju televizijskih vsebin, saj jih gledamo bolj pasivno kot igramo računalniške igre, poleg tega pa je proces gledanja televizije bolj »ritualiziran«, medtem ko igranje igre predstavlja nek »izziv« (prav tako, 243). Igranje iger tako prinaša drugačno izkušnjo, vseeno pa nas lahko pritegne enako močno, kot gledanje televizije ali filmov, ta pojav pa nekateri enačijo z odvisnostjo.

2.3 *Produkcija računalniških iger*

Na produkcijo računalniških iger vplivajo tri večje sile: ekonomska, tehnološka in kulturna (Dovey in Kennedy 2006, 43). Sile se med seboj prepletajo in vplivajo druga na drugo, vsekakor pa je kulturni sistem tisti, ki služi kot osnova ekonomskim in tehnološkim vplivom. Odločitve, ki jih sprejemajo producenti, so zaznamovane z njihovo »kulturno zgodovino in okusi« (prav tako, 60).

Tehnološki vidik, ki je pomemben za računalniške igre, je zanimiv zaradi tega, ker tehnologija stremi k temu, da vsaka nadaljnja stopnja razvoja igre naredi bolj »realistično« (prav tako, 53). Tako so danes simulirani svetovi v računalniških igrah primerljivi s filmom, saj so animacije postale zelo natančne in podrobne; hkrati pa tudi večina ustvarjalcev snov za ustvarjanje okolja in zgodbe črpa iz realnega sveta – danes poznamo mnogo vojaških iger (med njimi tudi MW2), ki temeljijo na tem, da igralcu ponudijo pravo (»realno«) doživetje, oz. kot že omenjeno – »izkušnjo«, vendar brez realnega tveganja. Tako lahko npr. igralec serij iger *Grand Theft Auto* postane zločinec, vandal, ropar, morilec ipd., realne kazni in posledic pa ne občuti; enako je z izbrano igro – če v vojaški misiji umremo, lahko enostavno ponovno poskusimo, saj nas igra postavi na začetek⁴.

2.4 *Kratka zgodovina vojaških iger*

Ena prvih nalog, ki so jo imele igre na splošno, je bila simulacija vojnega okolja – med prve takšne igre štejemo šah, ki je bil uporabljen tako v izobraževalne namene vojske kot za zabavo; pomanjkljivost prvih vojaških iger pa je bila, da so jim manjkali ključni elementi realnosti (Dunnigan 2000, 191–190). Računalniške vojne igre so na trg vstopile po letu 1980 in ko je zanimanje za računalniške igre naraslo, se je povečalo tudi število njihovih proizvajalcev (prav tako, 199–201) in uporabnikov. Dunnigan pravi, da je začetna priljubljenost vojaških iger kmalu upadla, kar pripisuje več faktorjem: starejši igralci so svoje zanimanje začeli posvečati računalniku kot celoti, mlajši pa so svoje zanimanje od vojaških iger preusmerili k fantazijskim in znanstvenofantastičnim igram ipd. (prav tako, 211).

Prvo vojaško računalniško igro – *Space War*, ki jo Dunnigan šteje za »predhodnico« vseh naslednjih, so razvili študentje leta 1961 (prav tako, 237–238). Vojaškim igram so

⁴ Vendar to velja le takrat, kadar naša smrt ni del zgodbe. To je hkrati tudi del »netipičnosti« izbrane računalniške igre, bolj podrobna razlaga pa sledi na koncu diplomskega dela.

sledile kombinacije z drugimi žanri (npr. pustolovščine), deset let pozneje pa je nastala prva vojaška računalniška igra, ki je bila namenjena širši javnosti – *Computer Space* (prav tako, 238). Omenjene računalniške igre so bile vseeno komaj primerljive z današnjimi, saj je šlo zgolj za programe z besedilom z nizkimi računalniškimi zahtevami (prav tako, 238). Ko se je grafika izboljšala, so »besedilne pustolovščine« postale preteklost (prav tako, 238).

Računalniške igre so se tako od bolj »primitivnih« prelevile v zahtevnejše medijske tekste, z vidika njihovih estetskih kvalitet pa so današnje igre primerljive celo s filmom (Berger 2005, 187).

3 Simulacija

V tem delu najprej namenjam pozornost simulaciji, ki jo obravnava Jean Baudrillard, nato pa prostor namenjam tudi drugim avtorjem, ki se simulaciji posvečajo samostojno ali pa se nanašajo na Baudrillarda. Patrick Crogan zapiše, da je »verjetno najbolj pomembna stvar, ki jo je Jean Baudrillard zapustil študijam računalniških iger, /.../ konceptualizacija le-teh kot simulacij« (Crogan 2007, 405).

Kot pravi Mark Poster, Baudrillard v svojem delu *Simulacres et simulation* predstavi svojo teorijo proizvodne kulture (Poster 1994, 81).

Razlike med objektom in reprezentacijo, stvarjo in idejo, niso več veljavne. Na tem mestu Baudrillard dožene čudni novi svet, ki sestoji iz modelov oz. simulakrov, ki nimajo več referenta v nobeni »realnosti« razen svoji. Simulacije so različne od fikcij ali laži v tem, da zadnje ne samo, da predstavljajo odsotnost kot prisotnost, imaginarno kot resnično, ampak celo spodkopavajo kakršen koli kontrast resničnosti. Baudrillard tako razloči samo še hiperrealnost, svet, ki sestoji iz samo-nanašajočih se znakov. Poster 1994, 81

Baudrillard, kot povzame Kim Sawchuck, razlikuje med tremi redi simulacije; prvi se nanaša na obdobje fevdalizma in renesanse, katerega značilnost je bila reprezentacija (ali simulacija prvega reda) (Sawchuck 1994, 103). Kopija nekega objekta je bila lahko proizvedena, med kopijo in originalom pa je ostala povezava (proizvodnja je bila namreč ročna, ne industrijska) (prav tako, 103). V industrijski dobi, kot pravi Sawchuck, po Baudrillardu nastopi drugi red simulacije; »na področju simulacije drugega reda se razlike ne razveljavijo, vendar pa se pomeni, tako kot proizvodi, širijo« (prav tako, 103). Tretji red, kot zapiše Sawchuck, je po Baudrillardu »elektronska doba«, kjer ni več originala niti kopije

(prav tako, 103). Če je v prvem redu simulacije kopija še zmeraj kopija »resničnega« (nekako še zmeraj »unikatna«, če je npr. ustvarjena ročno), postane v drugem redu kopija »manjvredna«, saj jo je lažje ustvariti (npr. s fotokopirnim strojem), medtem ko je v tretjem redu povezava med kopijo in originalom izgubljena: »ne obstaja več prvotna kopija niti original« (prav tako, 103–104). Baudrillard kot primer poda svet znotraj sveta – Disneyland v Ameriki, kjer je prvi »zasnovan kot imaginaren, zato da bi verjeli v realnost vsega ostalega«, hkrati pa deluje kot »stroj za odvrčanje« (Baudrillard 1999, 22).

Baudrillardova (2008) ideja simulacije in hiperrealnosti na kratko govori o tem, da simulacija tretjega reda ni več vezana na realnost, ampak sama nase, torej smo v hiperrealnosti. Računalniško igro oz. njeno okolje spremljamo tako, da sedimo za računalnikom in uporabljamo oči in roke – po okolju, ki je lahko na videz »enako« realnemu svetu, se kot lik gibljemo podobno kot človek (lahko npr. tečemo, hodimo), kot igralec pa se fizično gibljemo čisto drugače (ponavadi sedimo in uporabljamo miško in tipkovnico). Tudi najnovejši izum igranja računalniških iger priča temu – npr. igre Nintendove konzole Wii lahko uporabljamo s pripomočki in se fizično gibljemo po prostoru (npr. dnevni sobi) in igramo tenis, pri čemer Nintendova igralna palica služi kot simulacija oz. nadomestek teniškega loparja, ki je viden samo na ekranu – med palico in teniškim loparjem ni prave povezave kot med kopijo in originalom, saj tudi tenis kot računalniška igra ni popolna kopija pravega tenisa. Vse, kar torej zajema igranje igre, postane do neke mere umetno – povezava med realnim in simuliranim postane zapletena, teniška igra, ki jo igramo prek Nintendove konzole, postane neka nova vrsta igre.

Baudrillardovo idejo simulacije tretjega reda lahko uporabimo pri raziskovanju računalniške igre, vendar z nekaterimi omejitvami. Njegova ideja namreč temelji na tem, da simulacijo postavi nasproti reprezentaciji – slednja namreč skuša realnost reproducirati, medtem ko simulacija svojo kopijo prenese na naslednjo stopnjo – »hiperrealnost« (Sawchuck 1994, 104) in v tem kontekstu prva realnost ni več enaka novo nastali realnosti. Timothy W. Luke poda idejo za lažjo primerjavo – abstraktna umetnost (v primerjavi s »klasično« umetnostjo) ni »dvojnica« ali »ogledalo« realnosti; glede na tretji red simulacije po Baudrillardu v hiperrealnosti je torej abstraktna umetnost samo-nanašujoča se (Luke 1994, 213), ne predstavlja oz. reprezentira nekaj drugega. Simulacijo po Baudrillardu lahko razlikujemo od npr. Stuart Hallove (2004) reprezentacije⁵ tako, da ena »reprezentira« realnost, druga pa jo »simulira«, vendar se (v navezavi z računalniško igro) ne moremo povsem

⁵ Za avtorja je »reprezentacija proizvodnja pomena prek jezika« (Hall 2004, 36), kjer je jezik mišljen širše, v okviru »znakov«, ki zajemajo »besede, zvoke in podobe z določenim pomenom« (Hall 2004, 28).

strinjati, da simulacija tretjega reda po Baudrillardu nikakor ni povezana z »originalno« realnostjo ali da ni vsaj njena delna reprezentacija.

Zanimivo definicijo, ki združuje Baudrillardovo idejo in hkrati odmik od njega, poda Dickinsonova, ki opisuje simulacijo kot proces ustvarjanja »kopije brez originala«, kot duplikat objekta (koncepta), ki mu manjka »točno nasprotna realnost« (Dickinson 2009, 19). Njeno obravnavanje simulacije je primerno ravno zato, ker za to »novonastalo« kopijo ne trdi, da je izgubila celotni stik z realnostjo, ampak je kopija lahko nova, drugačna verzija te realnosti.

Simulacija je v primeru računalniških iger v osnovi povezana z realnostjo, vendar skuša realnost prenesti na novo raven – izbrana računalniška igra, ki »posnema« vojno okolje, ima za vzor realno vojno okolje (je nekakšna kopija), naše nove sposobnosti⁶ pa so lahko tisto, kar po Baudrillardu spada v hiperrealnost (nimajo referenta v naši realnosti). Vojaške igre so primerljive tudi z igrami, ki na prvi pogled ne spominjajo na realno okolje (npr. fantazijske igre – serija iger *Elder scrolls*, *World of Warcraft* ipd.), vendar če se njihove analize lotimo s pomočjo semiotike in razločimo posamezne elemente (npr. prostor, like ipd.), ugotovimo, da vsebujejo označevalce realnega okolja. Če računalniška igra takšnih elementov oz. označevalcev realnosti ne bi vsebovala, potem se igralec v njej ne bi znašel⁷. Za napredovanje v računalniški igri (da z zgodbo nadaljujemo), je potrebno, da igralec ugotovi, kaj mora storiti – npr. uporaba vrat, stikal ipd. Pomembna je funkcija teh označevalcev realnosti, ki jo igralec prepozna iz resničnega življenja.

Vendar, da lahko igralec oz. njegov lik deluje v tem okolju, kjer se ravna glede na svoje znanje o realnem okolju, so tudi njegove fizične manipulacije tiste, ki bi jih lahko uvrstili v hiperrealnost – da lahko igralec teče ali hodi v računalniški igri, uporablja vmesnik (v tem primeru računalnik, tipkovnico, miško ipd.) ter upošteva določena pravila. Naša fizična dejanja, ki jih izvršujemo, da lahko delujemo v virtualnem svetu, in sposobnosti, ki jih pridobimo kot lik v igri (npr. sposobnost boja, hiter tek ipd.), tako zagotovo sodijo v področje hiperrealnosti (uporaba računalnika je »novo« vedenje človeka), simulacija v računalniški igri pa vseeno vsebuje označevalce realnega okolja, ki jih igralec prepozna in v skladu z njimi deluje.

⁶ V tem okviru so sposobnosti mišljene kot tiste, ki jih imamo (pridobimo, izboljšamo) v računalniški igri in ki so možne samo v njenem kontekstu (npr. streljanje z orožjem); še zmeraj pa igralec sedi za računalnikom in v realnem življenju teh sposobnosti fizično nima.

⁷ Na tem mestu bi sicer lahko ugovarjali, da npr. igre kot so *Tetris*, ne vsebujejo »človeških« elementov (omenjena igra npr. nima niti igralnega lika), vendar gre pri takšnih igrah za reševanje problemov in uporabo našega (že) pridobljenega znanja, ki ga uporabimo v novem okolju (zlaganje oz. sestavljanje padajočih likov).

3.1 Označevalci realnega v računalniških simulacijah

Na tem mestu lahko simulacijo, ki vsebuje označevalce realnega okolja in ki jih igralec »prepozna«, povežemo z obravnavanjem umetnosti Pierra Bourdieuja (1996) in ga navežemo na medijske tekste. Popularnost medijskih tekstov temelji na tem, da so človeku (uporabniku) bližje, da jih »prepozna« in poveže s svojim življenjem. Simulacija bi tako s tega vidika predstavljala tisto pomembno značilnost, ki je zaslužna za uspešnost računalniških iger in njihovo priljubljenost. Simulacija namreč »poustvarja« neko okolje, vendar dovolj »realno« (tudi kadar gre za izmišljeno okolje) in s tem dopušča uporabo in fantazijo. Enako lahko avtorico Ien Ang povežemo s simulacijo in njenim razlikovanjem med »denotativno« in »konotativno« ravno resničnosti, kjer je pri gledalcih televizijske nadaljevanke *Dallas* ugotavljala, da oddajo na denotativni ravni doživljajo kot neresnično, na konotativni ravni pa odkrijejo nekatere stvari, ki jih »prepoznajo« iz svojega življenja in se jim zdijo bolj resnične (Ang 2004, 326). Igralec se pri igranju računalniške igre hkrati zaveda, da je simulacija kopija resničnosti in zatorej »neresnična«, po drugi strani pa nam računalniška igra s simulacijo omogoči vživljanje v lik, ki je v večini primerov človek (ali pa poseduje človeške lastnosti) – to pa bi lahko šteli torej za konotativno raven, ki je uporabniku bližje. Računalniška igra igralcu na konotativni ravni prinese nove sposobnosti, moči, videz ipd.

Vendar pa je potrebno poudariti, da gre pri različnih računalniških igrah za več vrst simulacij. Obstajajo namreč igre, ki so namenjene prav temu – simuliranju (npr. *Flight Simulator*). Po drugi strani pa je večina iger posredno simulacij (njihov prvotni namen ni simulacija, vendar je vsaka računalniška igra v svoji osnovi prav to). Po Baudrillardu je simulacija tretjega reda svet, v katerem se znaki nanašajo sami nase – nimajo več referenta v realnosti; kot že omenjeno, igralec »prepozna« najbolj osnovne označevalce realnosti, vendar je danes bistvo računalniške igre to, da igralcu dodeli sposobnosti, ki jih v realnem življenju nima (in morda celo ne more imeti) ter ga postavi v novo okolje, ki ga sicer »prepozna« na podlagi posameznih (osnovnih) elementov, vendar z njim interakcionira na čisto poseben (in nov) način.

Ian Bogost in Cindy Poremba pa igram, ki vsebujejo snov iz realnega življenja (v nasprotju s fantazijskimi igrami), pravita dokumentarne igre, ki jih celo primerjata z dokumentarnim filmom (Bogost in Poremba 2008, 12). Avtorja pravita, da takšne igre, tako kot filmi vsebujejo oz. prikazujejo realna okolja ipd., vendar se zavedata, da dokumentarni film ali igra nista preprost odsev realnosti, ampak sta oba skonstruirana (prav tako, 14).

O »označevalcih« v računalniški igri govori tudi Peter Berger, ki pravi, da njihova vloga ni samo ta, da igralcu sporočajo informacije o okolju, ampak da ustvarjajo tudi pričakovanja – igralcu je npr. dan nepopoln zemljevid virtualnega prostora, njegova želja pa je, da zemljevid dopolni z raziskovanjem (Berger 2008, 51). Njegov nasvet ustvarjalcem iger je, da se igralcu nikoli ne poda celotnega zemljevida, saj tako igro doživi kot bolj zanimivo in nepredvidljivo (prav tako, 51).

Za izbrano računalniško igro MW2 bi tako lahko rekli, da stoji nekje na meji računalniških iger, ki stremijo k temu, da bi bile popolne simulacije realnega okolja in igrami, ki so bolj kot simulacija nerealne oz. fikcijske. Po Baudrillardu, kot zapiše James Der Derian, imamo danes »tehnična sredstva, s katerimi lahko ustvarimo zemljevide in modele, ki so videti tako resnični kot resničnost, ki jo simulirajo«, čemur lahko pravimo tudi »umetna« oz. »virtualna« resničnost (Derian 1994, 194).

3.2 *Simulacija v računalniških igrah*

Ko Dunnigan govori o razliki med vojaško igro in vojaško simulacijo, prizna, da včasih med njima ni večje razlike, pravi namreč, da tudi znotraj simulacije obstaja element igre (Dunnigan 2000, 217). Zanj je simulacija »močna komunikacijska oblika«, ki je (lahko) nelinearna, še posebej, ko gre za igro⁸; »če v igri naredimo različne poteze, smo še vedno znotraj konteksta, ker igra to omogoča, celo spodbuja /.../ nelinearni mediji te držijo v pričakovanju«, medtem ko za linearne medije (kot je npr. knjiga) pravi, da jo moramo brati po vrsti od začetka do konca, da razumemo kontekst (prav tako, 219–220). Po Dunniganovo moramo razlikovati 3 različne koncepte, ki se na prvi pogled morda zdijo podobni in zamenljivi: igra, model in simulacija (prav tako, 320). »Vojaške igre so ponavadi preprostejše kot modeli in simulacije /.../ model je bolj podrobna reprezentacija specifičnega vojaškega dogodka /.../ simulacija pa je model, ali več modelov, kjer lahko z manipulacijo preverjamo vprašanja tipa 'kaj če' /.../ vojaška igra pa je simulacija, ki jo lahko igramo« (prav tako, 320).

Pri računalniških igrah, ki stremijo k temu, da jim pravimo tudi simulacije (med njimi tudi izbrana računalniška igra), je torej nezanemarljivo dejstvo, da je takšne vrste simulacija (oz. medijski tekst) tudi igra. To sta omenjala tudi Dovey in Kennedy (2006) – pri raziskovanju takšne vrste medijskega teksta (ki ga lahko sicer primerjamo s filmom), je

⁸ Dunnigan (2000) na tem mestu govori o igrah nasplošno, v svojem delu pa govori tudi specifično o računalniških vojaških igrah.

potrebno upoštevati, da je hkrati igra, v katero se igralec vplete, razrešuje in preprosto rečeno – jo igra. Simulacija je torej v primeru računalniških iger vedno tudi »igra«, ta vidik je potrebno upoštevati – temu, kot že omenjeno, pravimo ludološki vidik obravnave.

3.3 Interaktivnost

Interaktivnost v okviru računalniške igre pomeni, da »se [igra] odzove na naša dejanja in naše reakcije na dogodke, ki se odvijajo v igri« (Berger 2005, 191). Tako imamo pri igranju računalniške igre nekakšno vlogo, kjer je od našega sodelovanja odvisno razpletanje in nadaljevanje zgodbe. Dovey in Kennedy pa pravita, da je »interaktivnost« danes izraz za »najrazličnejše načine uporabe računalniških sistemov« (Dovey in Kennedy 2006, 147). Če spada človeška komunikacija med najbolj interaktivne (prav tako, 147), potem interaktivnost (v okviru računalniške komunikacije) preprosto pomeni, da se »ne-človeški« objekt odziva na nas.

4 Računalniška igra kot medijski tekst in orodja analize

Računalniška igra je kot medijski tekst zelo specifična, o čemer se strinjata Dovey in Kennedy, vendar sta mnenja, da zanjo ni potrebno na novo »izumiti« orodja analize, temveč združiti že obstoječe (Dovey in Kennedy 2006, 86), kot sta na primer narativna teorija in semiotika.

Računalniška igra in film imata kar nekaj podobnosti, vendar so tudi med temi podobnostmi pomembne razlike. Eden izmed najpomembnejših elementov filma je zagotovo zgodba, pomembnost zgodbe pa se pri računalniških igrah spreminja. Pri preprostejših igrah, kot je npr. *Tetris*, zgodbe pravzaprav ni (prav tako, 87), zato narativna analiza morda ni primerna, vendar gre za eno prvih računalniških iger. Do danes se je računalniška igra večinoma spremenila v tej meri, da je, kar se tiče zgodbe, postala podobna filmu ali celo branju romana. Vendar se je po drugi strani potrebno zavedati, da je večina iger namenjena doživetju neke »izkušnje«, ki je v resničnem življenju igralec ne more pridobiti (prav tako, 88) – npr. dirkanje z avtomobili v seriji iger *Need for Speed*. Takrat torej zgodba ni pomembna v tolikšni meri, kot je pomembna npr. pri gledanju filma (oz. pri igralcu niti ne vzbudi tolikšnega zanimanja). Zagotovo pa zgodba predstavlja enega bolj pomembnih

elementov računalniške igre pri drugih žanrih, kot sta npr. seriji iger *Tomb Raider* ali *Elder Scrolls*⁹.

Če nadaljujemo primerjavo računalniške igre s filmom, lahko primerjamo tudi identifikacijo igralca oz. gledalca z glavnim likom oz. junakom, ki pri računalniški igri poteka drugače (prav tako, 90). Če je lik v igri »zamenljiv«, oz. ima vlogo kmeta na šahovnici, potem se z njim niti ne moremo identificirati (prav tako, 96). Kot pravi Diane Carr, postanejo junaki, ki so pri filmu »objekti« občudovanja oz. gledanja, v računalniški igri hkrati tudi »subjekti«, ki jih upravljamo (Carr 2002, 178). Ta nadzor nad likom torej ni primerljiv z gledanjem junaka v filmu, oz. kot Dovey in Kennedy potrdita tudi glede na druge avtorje – upravljanje lika je ena izmed značilnosti, ki pripada računalniški igri (Dovey in Kennedy 2006, 91). Lik v računalniški igri postane nekakšen »nabor sposobnosti« – omenjena avtorja podajata primer, ko igralec lahko izbira med liki obeh spolov (vsak ima svoje sposobnosti), igralec moškega spola pa izbere lik ženske, ker lahko dlje časa »lebdi« kot vsi drugi liki (prav tako, 98); ne gre torej toliko za identifikacijo, ki se povezuje z resničnim svetom, ampak bolj za izbiro med liki in njihovimi sposobnostmi (prav tako, 98). Enako je v izbrani igri MW2, kjer lika sicer ne moremo izbrati (dodeljen nam je moški lik), vendar to igralca v tem primeru ne zmoti, lik postane »subjekt«, predstavlja nam samo povezavo z izmišljenim svetom, igralec se z njegovimi fizičnimi in družbenimi pomeni ne ukvarja.

Avtorja prav tako opozarjata, da je potrebno računalniško igro razumeti kot prostor, v katerem se igralec premika, kar hkrati gradi posebno »izkušnjo« (prav tako, 95). Današnje novosti računalniških iger so, da ne napredujemo linearno iz ene stopnje na drugo, ampak sami izbiramo, kaj bomo storili najprej, lahko pa se tudi odločimo, da glavni zgodbi oz. nalogi sploh ne bomo sledili – npr. v *Elder Scrolls V: Skyrim*. »[N]aracija tako ne izgine, ampak se celo pojavi, je ustvarjena in odkrita v različnih oblikah« (prav tako, 95). Vendar pa je prostor v MW2 kljub novim značilnostim iger še vedno omejen, zgodbe in poteka se moramo držati (svet je linearen).

4.1 Semiotika vizualnih in zvočnih podob

Semiotika je kot orodje analize uporabna pri raziskovanju računalniških iger zato, ker se osredotoča na »sistem znakov«, ki tvorijo tekst (Berger 2005, 6). Za raziskovanje teksta, kot je računalniška igra, je uporabna zato, ker preučuje odnose med »realnostjo zunaj

⁹ Igre iz te serije so tako obsežne, da obstajajo znotraj igre tudi knjige, ki jih lahko prebiramo med igranjem.

medijskega teksta in njegove reprezentacije te realnosti« (Gripsrud 2006, 36). Vseeno se moramo pri raziskovanju točno določenega vidika računalniških iger (ki je v našem primeru simulacija), odločiti samo za specifične elemente, ki jih semiotika v tekstih obravnava. V našem primeru je za analizo simulacije primerno obravnavanje znaka, njegovega pomena – konotacije in denotacije, kodov ter kulture.

Po Ferdinandu de Saussuru je znak sestavljen iz označenca in označevalca, razmerje med njima pa je »arbitrarno« (Berger 2005, 8). »Dejanske stvari, na katere se znaki nanašajo, pa se imenujejo 'referenti'« (Bignell 1997, 12). Če bi delali splošno semiotično analizo izbrane računalniške igre, bi se morda osredotočili na njeno okolje in like tako, da bi iskali, kako označevalci označujejo okolje – v tem primeru vojno in kakšen pomen ji je pripisan na podlagi uporabljenih znakov. Ker pa nas zanima simulacija v izbrani igri MW2, se bomo s pomočjo označevalcev osredotočili na to, kako označujejo realnost in gradijo »realno« izkušnjo – ker znak ni samo »beseda«, je pri analizi računalniške igre potrebno biti pozoren na ideje, prizore, geste, fraze, vizualne podobe, različne zvoke, glasbo, sposobnosti, omejitve itd. (Berger 2005, 11–12). Zvočno ozadje je še posebej pomembno pri filmih ali televizijskih oddajah, saj ustvarja »občutek realizma« (prav tako, 12), danes pa tudi pri računalniški igri. Pri obravnavanju znaka je zanimivo tudi Umberto Ecovo dognanje, ki ga povzame Berger – znak je lahko uporabljen tudi kot sredstvo, s katerim se lahko »laže« oz. pretvarja (prav tako, 14). Pomen torej ni v stvareh samih, temveč je konstruiran (Hall 2004, 44).

Charles S. Peirce je, kot zapiše Jonathan Bignell, razdelal tri vrste znakov: ikono, kar pomeni znak, ki je podoben referentu (npr. fotografija), indeks – znak, ki je povezan s svojim označencem (npr. dim pri ognju) in simbol, kjer gre za čisto arbitrarni znak (Bignell 1997, 15).

Znak lahko beremo na dveh ravneh, čemur pravimo konotacija in denotacija. Konotacija zajema »dodatni« kulturni pomen, ki ga nosi znak, denotacija pa pomeni dobesedni, najbolj očitni in osnovni pomen znaka (Berger 2005, 16–17). Iskanje denotacij in konotacij nam pri analizi računalniške igre lahko pomaga pri tem, da iščemo znake, ki so specifični za našo kulturo in jih prepoznamo samo mi (konotacije), hkrati pa nas isti znaki vodijo do naših odločitev – v izbrani igri igramo ameriške like, sovražnika pa prepoznamo ravno zaradi konotacij, ki jih njegova nacionalnost vsebuje iz ameriške pozicije, ki jo kot igravec prevzamemo.

Razmerje med denotacijo in konotacijo znaka uravnavajo kodi (Gripsrud 2006, 18). V tem smislu lahko »*kulturo*« razumemo kot »*skupnost kodov*«, razumevanje znakov pa je tesno povezano z razumevanjem tega, kar v določeni kulturi pomeni (prav tako, 19). Berger pa

zapiše, da so kodi »zapleteni vzorci asociacij, ki se jih naučijo vsi člani v dani družbi in kulturi« (Berger 2005, 30). Pri analiziranju simulacije v računalniški igri je potrebno upoštevati kulturne razlike, ki jih mora igralec razumeti – simulirano okolje lahko hitro postane fantazijsko, če se izgubi konotativni pomen znakov. Razumevanje kodov je dostikrat povezano s poznavanjem dejstev (npr. poznavanje ameriške zgodovine) (Gripsrud 2006, 19).

Pri semiotični analizi tako specifičnega medija, kot je računalniška igra oz. simulacija, moramo biti pozorni predvsem na to, kako s svojimi značilnostmi (nadzor nad likom, okolje) vpliva na tekst in mu daje pomen (Berger 2005, 36).

4.2 *Narativna teorija in računalniška igra*

Pri analizi računalniške igre lahko uporabimo tudi narativno teorijo, saj se v izbrani igri odvija zgodba, ki je primerljiva s filmom. Kakršno koli zgodbo lahko obravnavamo kot naracijo s tremi načini preučevanja: pomembna je njena zgradba oz. struktura (npr. kako se začne in končna), proces naracije (način, kako je povedana – npr. z vključevanjem pričakovanja, z več podrobnostmi) in kot družbeno reprezentacijo (raziskovanje njenega družbenega ozadja in vloge) (Gillespie 2006, 80). Narativna teorija se osredotoča na zgodbe, ki jim lahko pravimo naracije, razlikovati pa moramo med zgodbo in dogodkom ali pojavom, ki zgodba postaneta šele, ko sta upovedana (npr. v novicah) (prav tako, 82). Seymour Chatman pa zapiše, da je zgodba pri naraciji tisto, po čemer se vprašamo s »kaj«, diskurz pa predstavlja tisti del naracije, po čemer se vprašamo s »kako« (Chatman 1980, 19). Pri naracijah torej ni pomembna samo zgodba, ampak tudi diskurz oz. način, na katerega je upovedana.

Pri raziskovanju simulacije v izbrani računalniški igri je pomembno, da se v okviru narativne teorije zavedamo, da ima tisti, ki neko zgodbo pripoveduje, (večjo) moč kot tisti, ki jo sprejema (Gillespie 2006, 83). Izbrano igro je s tega vidika vredno raziskovati, saj gre za ameriško produkcijo, ki znotraj igre prikazuje tudi druge narodnosti (npr. Ruse), njihova razmerja moči pa niso enaka.

Naslednji element narativne teorije, ki ga je pomembno obravnavati pri računalniški igri in simulaciji, so prostor in informacije, ki nam jih razkriva (prav tako, 96). Temu pravimo tudi »mizanscena«, zajema pa prostorsko ureditev, rekvizite, kostume ipd. (prav tako, 107). Prostor in njegove informacije so hkrati tudi označevalci realnosti, ki gradijo simulacijo.

Hkrati pa je pri narativni teoriji uporabna tudi Vladimir Proppova razčlenitev likov glede na njihove funkcije, ki so še posebej pomembne v računalniški igri, za raziskovanje izbrane igre MW2 in vojne pa nam lahko služijo sledeče kategorije likov glede na njihove funkcije: »junak/glavni protagonist«, »hudobnež« oz. nasprotnik in »pomočnik« (Propp v Gillespie 2006, 99).

Pri vsem tem pa je pomembno tudi, kako se zgodba oblikuje v interpretaciji občinstva, oz. v našem primeru, kako jo interpretira igralec (Gillespie 2006, 99). Igralec (ali gledalec, bralec) zgodbo sestavi tako, da (med drugim) »[u]stvarja slučajne povezave in sklepe«, »[r]ekonstruira časovni red in trajanje dogodkov«, »[z]apolnjuje luknje v narativnem času ali naključni logiki« ter »[u]gotavlja vir prostorskega okvira, kjer se zgodba dogaja« (prav tako, 102).

5 Analiza simulacije v računalniški igri Modern Warfare 2

Izbrana računalniška igra *Modern Warfare 2* je eden izmed novejših izdelkov, ki izhajajo pod glavnim imenom oz. naslovom *Call of Duty*¹⁰. Na prvi pogled deluje kot tipična streljaška oz. vojaška igra. Sodi med prvoosebne streljaške igre, ravno zaradi tega pa jo moramo raziskovati tako, da jo igramo – torej z opazovanjem z udeležbo. Računalniška igra je namreč interaktivna, njeno vsebino pa lahko raziskujemo le, če jo »igramo«¹¹. Analiza simulacije v izbrani igri bo tako temeljila predvsem na moji izkušnji, hkrati pa jo bom dopolnjevala z semiotično in narativno analizo.

Izbrana igra spada med tipe »zaprttega« oz. linearnega prostora, zaradi česar se oddaljuje od večine današnjih iger, ki so odprte in kjer igralec sam izbira, kako bo nadaljeval. Glede na narativno teorijo takšni zgodbi pravimo »omejena naracija«, saj mora igralec tiste dele, ki so v zgodbi izpuščeni, nadomestiti sam (Gillespie 2006, 103). V izbrani igri sta dogajanje in prostor bolj omejena, igralec ne more nadaljevati, če ne izpolni določenih pogojev in sledi začrtanemu »prostoru«, ki je na različne načine omejen.

V tem delu svojega diplomskega dela želim dokazati, da se izbrana igra kljub zgoraj napisanemu z nekaterih vidikov oddaljuje od tipične vojaške igre, hkrati pa zaradi svojih

¹⁰ Modern Warfare 2 je izšla l. 2009 pri Infinity Wardu, kot drugi del trilogije (od l. 2011 je na voljo že zadnji, tretji del MW3, ki sledi isti zgodbi).

¹¹ Opazovanje z udeležbo pomeni opazovanje dogajanja iz notranjega položaja, ko raziskovalec postane vpleten (Sharma 2008, 162-163).

posebnosti, ki jih želim izpostaviti v nadaljevanju, včasih deluje bolj kot simulacija in ne igra. Izbrana igra se od konvencij svojega žanra oddaljuje v nelinearnosti v smislu zgodbe, saj v njej igramo več likov in opravljamo več nalog, ki se dogajajo na različnih krajih in ob različnih časih, zaradi tega pa izbrana igra spominja bolj na televizijsko serijo kot film. Kot simulacija pa se nam izbrana igra zazdi takrat, ko nas preseneti in igralca prisili, da reagira hitro in razmišlja, kaj bi »storil« v resnici, ne le kaj bi »storil« kot lik v igri. Zaradi lažjega razumevanja, zakaj je neka igra simulacija in zakaj ni, bom hkrati na nekaterih mestih primerjala izbrano igro z igrami, ki jih kot simulacije uporablja vojska.

5.1 *Kratka vsebina izbrane igre*

Izbrana vojaška igra je sestavljena iz misij oz. delov, ki so smiselno povezane, v tehničnem smislu pa igramo vsako posebej in ponavadi igramo drug lik. V zgodbi se pojavljajo resnični kraji (npr. Afganistan in ZDA), čas pa je postavljen v bližnjo prihodnost – leto 2016¹². Prvotni cilj igre je ujeti ruskega terorista Vladimirja Makarova, zato smo kot prvi lik – vojak Joseph Allen, po naši prvi nalogi v Afganistanu (ki je analizirana v nadaljevanju) pod krinko poslani v Rusijo, kjer ob Makarovu pobijamo talce¹³, na koncu pa se izkaže, da je za našo krinko vedel in nas ustrelil¹⁴ (tudi ta akcija je analizirana v nadaljevanju). Nato se začnejo izmenjavati naloge, kjer v Ameriki poteka vojna z Rusi in akcije, kjer kot del posebne enote iščemo načine, da bi prišli do glavnega sovražnika – Makarova. Tako moramo npr. iz zapora rešiti pomembnega in izkušenega ameriškega vojaka, ki bi lahko pomagal pri iskanju ruskega terorista. Proti koncu igre pride do preobrata, ko se izkaže, da nekdo iz naše skupine deluje proti nam – general Shepard, ki nam je skozi igro dajal ukaze in navodila. Na tem mestu se spremeni tudi cilj igre, ki postane uničenje novonastalega sovražnika, čemur je namenjena zadnja naloga, ki je analizirana v nadaljevanju.

Igra je glede na zgodbo, ki je vsebinsko precej premišljena, primerljiva s filmom. Nekaterim likom so glasove posodili priznani filmski igralci, glasbo pa je prispeval Hans

¹² Izbrana igra s tem ne želi biti »futuristična«, s predstavitvijo v prihodnji čas nam sporoča, da so vsi vojni dogodki izmišljeni.

¹³ Ta naloga je hkrati tudi »neobvezni« del igre, igralec jo lahko izpusti. Igra nas na začetku vpraša, ali želimo igrati tudi del, ki je lahko za nekatere žaljiv, ne poda pa razloga, »zakaj« bi lahko igranje tega dela igralca razburilo, kar ima morda celo nasprotni učinek (igralca še bolj zanima).

¹⁴ Kot lik v MW2 umremo večkrat, kar je del zgodbe, nato pa igramo nekoga drugega.

Zimmer¹⁵. Igro lahko (s povprečnimi igralskimi sposobnostmi) odigramo v nekaj urah (npr. 5–10), zaradi česar jo lahko uvrstimo med krajše računalniške igre.

5.2 Analiza izbranih delov igre

Za analizo sem izbrala 3 dele računalniške igre *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Prvi izbrani del je prva »prava« misija oz. naloga¹⁶, s katero v igri začnemo, drugi izbrani del je posebna akcija, katero lahko v igri tudi izpustimo, tretji izbrani del pa je končna naloga, kjer se igra konča. Namen analize je ugotoviti, ali izbrana igra (kako in zakaj) deluje kot simulacija in ali je kot takšna primerljiva s profesionalno vojaško računalniško simulacijo, kar ugotavljam v zadnjem delu analize.

Prva misija oz. naloga, s katero začnemo, za igralca morda še najbolj deluje kot vojaška simulacija in ne igra. Znajdemo se namreč sredi vojne kot vojak in moramo takoj reagirati. Tukaj se jasno vidi, na podlagi kakšnega preprostega znaka prepoznamo oz. določimo sovražnika – brez pomisleka streljamo na ljudi na »drugi« strani, ki so od nas oddaljeni tako, da izgubijo svojo individualnost (Leeuwen 2006, 96), s tem pa morda tudi človečnost. Tu deluje denotacija znaka, saj zaenkrat še ni pomembno, kdo in zakaj je naš sovražnik, važno je le, da je od nas distanciran. Kmalu za tem se dogajanje umiri in nadaljujemo kot del konvoja na sovražnikovem ozemlju, nato pa se znajdemo v zasedi. Tukaj deluje element presenečenja (v zgodbi), hkrati pa se igralec v igri še ne znajde v celoti – preizkuša svoje (nove) sposobnosti. Tukaj mora igralec delovati instinktivno in hitro, oprezati za sovražnikom (ki ga sedaj prepozna na podlagi konotacije in kodov – tujega jezika, ki je arabski) in paziti na svoje »življenje« s tem, kar »ve in zna«.

Igra je drugačna v tem, da nam »realnost« vojne približa s posebnimi znaki, ki jih morda (v drugih igrah) nismo vajeni, s temi znaki pa ustvarja simulacijo. Igra nam na različne načine prikaže zmedo, do katere pride v napadu in kako hitro lahko zaradi nje ustrelimo enega izmed svojih, saj je zaradi prahu naša vidljivost slabša, hkrati pa nam »v ušesih« (oz. iz zvočnikov) piska zaradi eksplozij, ki se dogajajo v bližini. Prav tako se naša vidljivost zmanjša (ekran se zamegli), ko smo ranjeni ali se v naši bližini sproži dimna bomba. Vse to so

¹⁵ Hans Zimmer je prispeval glasbo za filme, kot sta npr. *Gladiator* in *Pearl Harbor*.

¹⁶ Pred to nalogo poteka še »treniranje« (oz. čemur s tujko pravimo »tutorial«), ki je značilno za marsikatero računalniško igro – v tem delu nas igra seznanja z našimi sposobnostmi in omejitvami (seznanja nas z različnimi ukazi, npr. kako tečemo, skočimo, streljamo ipd.). V nekaterih igrah je ta del bolj očiten kot preprosto učenje in seznanjanje s sposobnostmi, v izbrani igri pa je ta del bolj prikrit (deluje že kot del zgodbe) in zato bolj učinkovit.

posebni označevalci realnega okolja, zaradi katerih se tu znajdemo sredi simulacije. Igra je na tem mestu polna »realnih« znakov, ki npr. za samo zgodbo nimajo ključnega pomena, nosijo pa izreden pomen za »izkušnjo«, ki jo igralec doživi – zaradi teh označevalcev realnega okolja je izkušnja drugačna od npr. gledanja filma in bolj primerljiva z »igranjem« v filmu.

V naslednji izbrani nalogi igramo lik Američana, ki se je pod krinko infiltriral v skupino ruskih teroristov – znajdemo se sredi letališča, kjer naši ruski »so-teroristi« začnejo pobijati talce. Ta naloga je hkrati tudi tisti del, zaradi katerega se nam zdi izbrana igra »drugačna« od drugih – gre namreč korak dlje, igralca preseneti in prisili v to, da razmisli, kje je meja (digitalnega) pobijanja nedolžnih žrtev v vojni. Igralec se ponavadi zaveda, da igra ni resničnost in brez težav strelja v oborožene nasprotnike, vendar pa bi prav na tem mestu lahko trdili, da gre delno tudi za simulacijo – igra v nas sproži občutek nelagodnosti s tem, ko nas v tak položaj postavi. Drugače bi se morda počutili, če bi dogajanje (nemočno) spremljali kot gledalec filma, tako pa čutimo svojo vpletenost v dogajanje. Vojna je namreč specifična v tem, da je njen cilj »uničevanje in poškodovanje človeških teles« – vendar pa je posebnost literature, filma, računalniških iger ipd. to, da je »smrt uprizorjena« in tako ne bo nobena (umetna) reprodukcija zmožna doseči istih rezultatov, če ne bo obstajala nevarnost, da lahko kot udeleženci umremo (Rentfrow 2008, 88).

V MW2 takšne nevarnosti res ne občutimo, vendar se zdi, da nas igra želi postaviti v stresno situacijo na zgoraj omenjen način. Kmalu lahko ugotovimo, da nam nedolžnih ljudi ni potrebno ubijati (igra kot program to dopušča, čeprav bi v realnosti tako svojo krinko najverjetneje izgubili). In ravno, ko se sprijaznimo s tem, da lahko vseeno nadaljujemo kot del teroristične skupine, četudi ne počnemo tega, kar počnejo oni, nas igra preseneti še s svojo zgodbo – ko nam uspe pobegniti pred policijo in vojsko, pride do preobrata. Vodja skupine nas ustrelj, kar pa je bil njihov načrt že od začetka in pomeni, da so za našo »krinko« vedeli. V tem primeru je MW2 kot igra drugačna, saj smo vajeni, da je naš lik v računalniških igrah skoraj vedno »nesmrten« oz., da naša smrt ni del zgodbe – v večini drugih iger smo v primeru smrti našega lika enostavno postavljeni na začetno mesto in imamo neskončno ponovnih poskusov. Na ta del igre lahko gledamo kot simulacijo, če si predstavljamo, da se je potrebno na delo »pod krinko« pripraviti tudi na takšen način, kot je pobijanje nedolžnih talcev, vendar deluje bolj kot del zgodbe, kot naracijski element, ki želi le prikazati nevarnost našega sovražnika.

Zadnja izbrana naloga je konec igre, kjer igramo tudi enega izmed zadnjih likov. V tej akciji je naš cilj, da ubijemo »novega« (ameriškega) sovražnika, ki nas je izdal, in ne več ruskega terorista. Tukaj igra izgubi simulacijsko vrednost, saj postanemo zelo omejeni in se

moramo držati samo še zgodbe in tega, kako pokončati enega človeka, čeprav je do sedaj okoli nas divjala vojna. To postane naš edini cilj, za katerega smo pripravljeni (ali prisiljeni) tvegati in žrtvovati tudi svoje »življenje«. Konec zadnje misije torej poteka zelo filmsko – kot nekakšen »boj« med dobrim in zlim, k čemur pripomore tudi to, da z nasprotnikom vred ostanemo brez orožja, boriti pa se moramo zelo oslabljeni in ranjeni. Ko se že dozdeva, da smo premagani, nam igra sporoči, da lahko nož, s katerim nas je sovražnik zabodel, izvlečemo iz (verjetno smrtne) rane in ga z njim pokončamo. Čeprav je zgodba pomembna v celi igri, gre do zadnje naloge bolj za prejetje ukazov in razumevanje ciljev posamezne akcije (kar je bližje simulaciji), medtem ko v zadnji nalogi igra želi, da zgodbo razumemo tudi globlje. Igra bi verjetno delovala podobno, če do preobrata ne bi prišlo in bi naš sovražnik ostal ruski terorist, vendar je tudi zaradi tega, da končni obračun poteka med Američani, igra nekaj posebnega in drugačnega, vendar ima to le narativno vrednost in ne simulacijske.

Če izbrano igro primerjamo s pravo računalniško simulacijo, ki jo uporablja vojska (npr. serija iger oz. simulacij *Battlespace*), ugotovimo, da ne gre samo za igro, ki je neuporabna, potem ko jo enkrat odigramo (saj potem že vemo, kaj moramo storiti), ampak proizvajalci takšnih iger zraven dodajo tudi platforme, s katerimi pravzaprav sami programiramo cilje in zahteve, ki jih mora igralec doseči in izpolniti, tako pa je igra uporabna dlje časa (Bohemia Interactive Simulations). Prave vojaške igre tako niso končni izdelek, ampak so nastavek za oblikovanje in prilagajanje igre vojaškim potrebam – izdelek, ki ga vojska prejme, je najprej namenjen oblikovanju, nato igranju oz. urjenju. Če primerjamo izbrano igro MW2 in njeno prvo glavno nalogo (ki še najbolj deluje kot simulacija) z igro, ki je namenjena vojaškemu usposabljanju, ugotovimo, da sta pravzaprav precej podobni. Glavna razlika je, da je ena namenjena širšemu trgu in usmerjena v delanje dobička (MW2), druga pa usposabljanju (npr. *Battlespace 2*), to pa je razvidno tako, da je MW2 bolj privlačna, polna akcije in olepšav, medtem ko je resna vojaška igra na prvi pogled bolj pusta (upoštevajo npr. realni čas). Glavno pri ustvarjanju vojaške igre, ki služi kot simulacija, je vključevanje realnih elementov in njihovih posledic, kar vsebuje tudi MW2 – prah in dež npr. dejansko pomenita slabšo vidljivost, medtem ko se drugim realnim elementom skuša izogniti, da igra ne bi postala dolgočasna (npr. ne upošteva realnega časa, ne uporablja realnih zvokov orožja, ne vsebuje simulatorjev za vozila, ki jih v igri upravljamo ipd.).

6 Sklep

Računalniška igra se tako kot film ali televizijska serija razlikuje od realnosti že v svoji osnovi – »[g]lavna razlika med gledanjem objektov v resničnem življenju in na filmskem traku je nenaravno rezanje okvirja« (Chatman 1980, 98) oz. vidnega polja in čeprav se morda kljub temu zdi, da kot lik v računalniški igri vseeno delamo lastne odločitve, je izbrana računalniška igra narejena na »linearni« način in ne dopušča napredovanja, dokler ne izpolnimo točno tistega, kar igra od nas v danem trenutku zahteva.

Na tem mestu lahko torej odgovorimo na več izhodiščnih vprašanj. Čeprav je računalniška igra narejena tako, da na prvi pogled igralec soustvarja zgodbo in je le-ta odvisna od njega, so naša dejanja vezana na pravila, ki so v vsaki igri drugačna in omejujoča, hkrati pa je igra vnaprej narejena in določena. Igra pravzaprav čaka, da se naša dejanja izvršijo, »vse možne odločitve in njihovi izidi morajo biti že programirani v igri« (Berger 2005, 191). Čeprav se morda igralec v igri odloči za eno ali drugo možnost (kadar obstaja več izbir), gre le za »iluzijo«, da ima igralec nadzor nad igro (prav tako, 191). To velja za igre, ki so namenjene enemu igralcu (za takšne igre obstaja uveljavljen izraz – *singleplayer*), popolna primera pa sta izbrana igra MW2 in npr. serija iger *Tomb Raider* – igralec le izvršuje to, kar igra od njega zahteva, čeprav mu daje občutek, da so odločitve njegove lastne. Danes pa obstajajo tudi igre, ki se jih skupinsko lahko igra prek spleta, vendar v tem primeru zgodbe v tolikšni meri, kot obstaja v prvem primeru, več ni. Pri igranju prek spleta igra postane nekakšen poligon, kjer nasprotnik ni vnaprej napisan program, ampak ga nadzoruje človek, rezultat tega pa je, da igralec v tem primeru dejansko vpliva na igro. Primera za igre, ki jih lahko igra več igralcev skupaj prek spleta, sta izbrana igra MW2 (ki dopušča obe opciji, za enega igralca z zgodbo ali več igralcev) in npr. *Unreal Tournament*.

Na podlagi analize lahko odgovorimo še na eno vprašanje, ki je bilo zastavljeno na začetku (ali igra MW2 igralcu prinaša kaj več kot le zabavo). Izbrana igra v svoji osnovi ponuja zabavo, saj je namenjena komercialnim in ne izobraževalnim namenom, vendar je (kot smo potrdili zgoraj) drugačna od tipičnih iger svojega žanra. Pravzaprav lahko trdimo, da postavlja nove smernice vojaškega žanra komercialnih računalniških iger, in sicer – da vključuje simulacijo, ki s seboj prinese večje elemente presenečenja, nepredvidljivosti ipd. Posebna »izkušnja«, ki jo opisuje več teoretikov računalniške igre (npr. Dovey in Kennedy), se z uporabo simulacije še poveča in izboljša ter približa »realni« izkušnji, saj je igralec

prisiljen delovati bolj instinktivno in uporabljati tako znanje, ki ga pridobi med igro, kot svoje lastno znanje o preživetju.

Komercialne vojaške računalniške igre kot je npr. *Call of Duty: Modern Warfare 2*, so igralcu sposobne nuditi posebno izkušnjo, ki je ne bi mogel doživeti, če bi bral knjigo ali gledal film z enako vsebino, saj se v tem primeru lik odzove brez naše pomoči, medtem ko ga v računalniški igri nadzorujemo in z njim upravljamo. Sodobne vojaške računalniške igre so namreč na nekaterih mestih zelo podobne simulacijam in od igralca zahtevajo, da o svojih potezah razmišlja, da lahko preživi (četudi obstaja le ena rešitev, ki je vnaprej sprogramirana, jo mora igralec najprej ugotoviti). Podobnih računalniških iger, ki so delne simulacije, je na današnjem trgu vedno več (serije iger *Call of Duty*, *Battlefield*, *Tom Clancy* ipd.), saj uporabniku poleg zabave prinesejo tudi občutek, da so njegove odločitve in reakcije njegove lastne, ki jih izzove okolje in želja po preživetju. Izbrana igra ima torej poleg simulacijskih trenutkov tudi dogajanje, ki je pomembno vezano na zgodbo, a vseeno ni dolgočasno ali odvečno, ampak primerljivo z dogajanjem v filmu. Tako igralca pravzaprav zadovolji v obeh smislih – MW2 je namenjena zabavi, hkrati pa nam poda občutek, da smo vse skupaj »zares« doživeli.

Literatura

1. Ang, Ien. 2004. Dallas: med realnostjo in fikcijo. V *Medijska kultura: kako brati medijske tekste*, ur. Breda Luthar, Vida Zei in Hanno Hardt, 308–333. Ljubljana: Študentska založba.
2. Baudrillard, Jean. 1999. *Simulaker in simulacija; Popoln zločin*. Ljubljana: Študentska založba.
3. --- 2008. *The Perfect Crime*. London: Verso.
4. Berger, Arthur Asa. 2005. *Media analysis techniques*. London: Sage.
5. Berger, Peter. 2008. There and Back Again: Reuse, Signifiers and Consistency in Created Game Spaces. V *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon*, ur. Jahn-Sudmann in Ralf Stockmann, 47–56. Hampshire: Palgrave Macmillan.
6. Bignell, Jonathan. 1997. *Media Semiotics: An Introduction*. Manchester: Manchester University Press.
7. Bogost, Ian in Cindy Poremba. 2008. Can Games Get Real? A Closer Look at 'Documentary' digital games. V *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers War Without Tears*, ur. Andreas Jahn-Sudhmann in Ralf Stockmann, 12–22. London: Palgrave Macmillan.
8. *Bohemia Interactive Simulations*. Dostopno prek: <http://products.bisimulations.com/> (10. avgust 2012).
9. Bourdieu, Pierre. 1996. The Aristocracy of Culture. V *Media, Culture and Society: A Critical Reader*, ur. Richard Collins, James Curran, Nicholas Garnham, Paddy Schlesinger in Collin Sparks, 164–193. London: Sage Publications.
10. Caillois, Roger. 2001. *Man, Play and Games*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
11. Carr, Diane. 2002. Playing with Lara. V *ScreenPlay cinema/videogames/interfaces*, ur. Geoff King in Tanya Krzywinska, 171–181. London: Wallflower Press.
12. Chatman, Seymour. 1980. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. London: Cornell University Press.
13. Crogan, Patrick. 2007. Remembering (Forgetting) Baudrillard. *Games and Culture* 2 (4): 405–413.
14. Derian, James Der. 1994. Simulation: The Highest Stage of Capitalism? V *Baudrillard: A Critical Reader*, ur. Douglas Kellner, 189–209. Oxford: Blackwell.

15. Dickinson, Elizabeth A. 2009. *Simulation and Media*. Dostopno prek: <http://www.unm.edu/~edickins/Simulation.pdf> (2. avgust 2012).
16. Dovey, Jon in Helen W. Kennedy. 2006. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Glasgow: Open University Press.
17. Dunnigan, James F. 2000. *Wargames Handbook: How to Play and Design Commercial and Professional Wargames*. Lincoln: Writers Club Press.
18. Gillespie, Marie. 2006. Narrative Analysis. V *Analysing Media Texts*, ur. Marie Gillespie in Jason Toynbee, 79–119. London: Open University Press.
19. Gripsrud, Jostein. 2006. Semiotics: Signs, Codes and Cultures. V *Analysing Media Texts*, ur. Marie Gillespie in Jason Toynbee, 9–43. London: Open University Press.
20. Hall, Stuart. 2004. Delo reprezentacije. V *Medijska kultura: kako brati medijske tekste*, ur. Breda Luthar, Vida Zei in Hanno Hardt, 33–96. Ljubljana: Študentska založba.
21. Kubey, Robert W. 1996. Television Dependence, Diagnosis, and Prevention: With Commentary on Video Games, Pornography, and Media Education. V *Tuning In to Young Viewers: Social Science Perspectives on Television*, ur. Tannis M. MacBeth, 221–261. Thousand Oaks: SAGE Publications.
22. Leeuwen, Theo van. 2006. Semiotics and Iconography. V *Handbook of Visual Analysis*, ur. Theo van Leeuwen in Carey Jewitt, 92–119. London: Sage Publications.
23. Luke, Timothy W. 1994. Aesthetic Production and Cultural Politics: Baudrillard and Contemporary Art. V *Baudrillard: A Critical Reader*, ur. Douglas Kellner, 68–89. Oxford: Blackwell.
24. Peters, Benjamin. 2009. And Lead Us Not Into Thinking New Is New: A Bibliographic Case For New Media History. *New Media & Society* 11 (1–2): 13–30.
25. Poster, Mark. 1994. Critical Theory and Technoculture: Habermas and Baudrillard. V *Baudrillard: A Critical Reader*, ur. Douglas Kellner, 68–89. Oxford: Blackwell.
26. Radway, Janice. 1991. *Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press.
27. Rentfrow, Daphnée. 2008. S(t)imulating War: From Early Films to Military Games. V *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers War Without Tears*, ur. Andreas Jahn-Sudhmann in Ralf Stockmann, 87–99. London: Palgrave Macmillan.

28. Sawchuck, Kim. 1994. Semiotics, Cybernetics, and the Ecstasy of Marketing Communications. V *Baudrillard: A Critical Reader*, ur. Douglas Kellner, 89–119. Oxford: Blackwell.
29. Sharma, Rajendra K. 2008. *Sociological Methods and Techniques*. New Delhi: Atlantic Publishers & Distributors.
30. Silverstone, Roger. 1999. What's New About New Media? *New Media & Society* 1 (1): 10–18.