

**Vladimir Pajić**

Alfa BK Univerzitet, Beograd, Srbija

## „PRAVI VIRTUELNI SPOMENIK“

### Apstrakt

„Galente Drednot“ je bojni brod ogromnog gabarita. Jedan od velikog broja glavnih brodova, uništenih tokom okršaja između CFC-Ruske alijanse i N3-Pandemik legije u bitci kod tačke B-R5RB, koji se desio 2013. godine. Ovo bojište, sa preko pet hiljada uništenih objekata, postalo je istorijsko mesto u čijem je centru postavljen spomenik i nazvan je, po antičkom uzoru, Titanomahija (*Titanomachy*). Pomenuta bitka se odvila u virtuelnom prostoru-univerzumu. Izuzetnost virtuelnosti i njen spomenički i kulturološki potencijal, u smislu kulturne baštine, predstavlja novo i delimično obrađeno područje promišljanja oblasti zaštite. Posebnosti virtuelnih istorijskih mesta i događaja, koji sadrže svojstva baštine, obrađena su na primeru IV Onlajn (*EVE Online*) zajednice, sa posebnim akcentom na neophodnosti ponovnog redefinisanja konvencionalnih pristupa nematerijalnoj i digitalnoj baštini. Postavljaju se pitanja afirmacije i identifikacije virtuelnosti kao baštine u svetlu društveno-socijalnog i javnog značaja.

**Ključne reči:** virtuelno, spomenik, zajednica, nematerijalna baština, video igra.

## Uvod

*„This holowed out husk is all that remains of one of New Eden's most impressive capital ships. What was once a battlefield juggernaut has been reduced to nothing, but a silent, slowly deteriorating tomb.“*

„Galente Dreadnought“ Wreckage description

*„Ova sveta ljuska je sve što je ostalo od jednog od najupečatljivijih glavnih brodova Novog Edena. Što je nekada bilo razbijač bojnog polja, svedeno je na ništa, do tihe, sporo propadajuće grobnice.“*

„Galente Drednot“ opis olupine

Galente Drednot je bojni brod ogromnog gabarita. Jedan od velikog broja glavnih brodova, uništenih tokom okršaja između CFC-Ruske alijanse i N3-Pandemik legije u bitci kod tačke B-R5RB, koji se desio 2013. godine. Bitka, u kojoj je učestvovalo preko osam hiljada ljudi, a čiji je ishod direktno uticao na preko šesdeset hiljada osoba, trajala je dvadeset jedan sat, a procenjena šteta prelazi tri stotine pedeset hiljada dolara (350,000,00 \$)<sup>1</sup>. Ovo bojište, sa preko pet hiljada uništenih objekata (<https://youtu.be/3O56g8KC6CM>), postalo je istorijsko mesto u čijem je centru postavljen spomenik i nazvan je, po antičkom uzoru, Titanomahija (*Titanomachy*).

## Posebnost

Uobičajenom istorijskom tonu uvoda, izmiče bitan podatak koji daje na posebnosti ovom događaju. Pomenuta bitka se odvila u virtuelnom prostoru-univerzumu „IV onlajn“ (EVE Online) kompjuterske video igre i predstavlja najveću borbu aktivnih igrača u realnom vremenu u, sada već dugoj, istoriji video igara. Legitimitet, autentičnost i važnost ovakvog događaja teško je shvatiti ozbiljno, međutim spontani događaj ovih razmera mora kriti odlike realne baštine. Ova platforma, objavljena 06.05.2003.

---

<sup>1</sup> Vrednost štete procenjena je na osnovu količine uništenih (od tada neupotrebljivih) virtuelnih objekata koji su kroz virtuelnu stvarnost video igre plaćani realnim novcem tokom igranja. Česta je pojava da se dodatna virtuelna oprema, izgledi, mogućnosti i snaga plaćaju preko bankovnih kartica igrača. Na ovaj način, igrač može poboljšati performanse svog virtuelnog lika, vozila ili prostorije.

godine od strane grupe izdavača (CCp Games, Atari, Crucial Entertainment, Simon&Shuster Interactive), ubrzo je okupila veliki broj ljudi širom sveta i transformisala se u ogromnu virtuelnu zajednicu brojeći oko pola miliona aktivnih igrača i skoro milion posmatrača. Iako će običan posmatrač ili slušalac, ovakav događaj olako odbaciti kao rezultat besciljne zabave, i svesti ga na partiju igre, zarad kulturološke analize, trebalo bi sagledati širi aspekt ovog primera i odrediti da li on sadrži svojstva kulturne baštine kao istorijski događaj. S obzirom da je određena zajednica osetila potrebu da muzealizuje događaj značajan za sopstvenu istoriju, ta se želja za “baštinom” neće razlikovati od realne, do sada utvrdjene želje.

### **Pitanje važnosti virtuelnosti i valorizacija virtuelnog**

Uticao video i virtuelnih igara je u stalnom porastu poslednjih trideset godina. Kao rezultat prirodnog tehnološkog napretka, povećana je vezanost ljudi za elektronske aparate koji obezbeđuju virtuelne sadržaje, pa se, shodno tome, veliki deo komunikacije, ali i vremena, usmerava na internet platforme. Posledice ovakvog društvenog stanja sagledavaju se najpre u zdravstvenim problemima (problemi sa očima, zglobovima i leđima) ali i doprinose povezanosti ljudi na čitavoj planeti i stvaranju zajednica van prirodnih ili političkih granica.

Iako je postojanje virtuelnih prostora prisutno već skoro pola veka, značajan napredak na ovim poljima se dogodio unapređenjem aparatura za pojačavanje i približavanje emitovanih čulnih nadražaja realnim nadražajima. Sada se u slobodnoj prodaji, poput računara, mogu naći razni oblici i tipovi naočara i postrojenja koja čoveku-korisniku omogućavaju učestvovanje u virtuelnim platformama. Korišćenje virtuelnog prostora možemo, u skladu sa karakteristikama aparatura i utiskom koji se stvara, podeliti na dvodimenzionalno i trodimenzionalno iskustvo. Dvodimenzionalni virtuelni prostor, raširen i ošteprihvaćen, kako u poslovnom tako i u privatnom životu, lako je razumljiv i svodi se na dvodimenzionalne prikaze. Zbog tih svojih svojstava, on predstavlja platformu koju je lako racionalizovati i koja je postala okosnica svakodnevice u dvadeset prvom veku. Učestvovanju u dvodimenzionalnim virtuelnim platformama posvećuje se velika količina vremena i ono postaje neodvojivi deo ljudskog socijalnog života. Trodimenzionalni virtuelni prostor, još uvek ograničen i generalno neprihvaćen, predstavlja prvu, prividno stvarnu, mogućnost stvaranja i kretanja kroz neograničene trodimenzionalne prostore. Upravo zbog vrlo aktivnih čulnih nadražaja, koji

potpuno prekrivaju realne nadražaje, ovakve platforme su uvek isprva šokantne i izazovne. Međutim, može se slobodno pretpostaviti da će korišćenje ovih platformi potpuno isključiti upotrebu dvodimenzionalnih, i da će trodimenzionalni prostor preformulisati socijalni život i stvaralaštvo. U tim prostorima-životima, stvaranje i postojanje autentične, nezavisne kulture, neminovna je i poželjna posledica. Takođe, kulturološki razvitak tih prostora, bez direktnog uticaja realnog života i bez povezivanja sa njim, uslovljen je zajednicom korisnika tog prostora. Socijalno-društvena važnost virtuelnosti već je praktički dokazana kroz funkcionisanje socijalnih mreža i njihovih uloga u životima ljudi, a neučestvovanje u njima, ili njihovo zapostavljanje kao „drugorazredne“, a ne „paralelne“ stvarnosti, produbljuje i olakšava degradaciju tih mreža. Spoj trodimenzionalnog virtuelnog prostora i virtuelnih izuzetnosti, stvara podneblje za razvitak nečega što bi se s pravom moglo nazvati virtuelnom baštinom, a što ne bi uključivalo samo estetske i vizuelne kvalitete dosadašnjeg dvodimenzionalnog prostora, već događaje i prostore koji opisuju alternativni trodimenzionalni život koliko god on bio različit od realnog života. Taj spoj stvara veliku priliku za razvitak kulture unutar virtuelnosti.

### **Pojam**

Tokom nekoliko vekova, aktivnog teorijskog i praktičnog razmatranja pojmova vezanih za zaštitu kulturne, materijalne i nematerijalne baštine, bilo je više pokušaja definisanja čitave struke i usmeravanja, uglavnom proširivanja, područja njenog delovanja. Danas, kada je odnos prema baštini, u velikoj meri, i makar trenutno, definisan, može se naići na nove izazove koji su rezultat ubrzanog razvoja apstraktnih medija. Pojmovi, utvrđeni, a potom i korišćeni u ratifikovanim konvencijama (Konvencija o očuvanju nematerijalnog kulturnog nasleđa, Pariz, 2003), iako vremenom unapređeni i redefinisani, postaju nesavremeni virtuelnim razvojem. U ovom smislu, značenje pojma nematerijalne baštine možda i zadovoljava potrebe definisanja stvari iz realnog sveta, ali istinsko definisanje i tumačenje svojstava virtuelnog sveta, ometa upotrebu tih pojmova u odnosu na virtuelni svet. Takođe, specifičnost virtuelnih prostora zahteva naglašeni konvencionalni odnos. Dokument o zaštiti digitalnog nasleđa, donešen na Generalnoj Skupštini UNESCO, 15. Oktobra 2003. godine, navodi šta čini digitalno nasleđe, međutim, izostaje važno svojstvo virtuelnosti, koje se kao termin ne pominje, a još manje konvencionalno brani kao baština. Spoj nematerijalnog i digitalnog nasleđa pruža dobru polaznu tačku za stvaranje ispravnog odnosa prema virtuelnosti i njeno očuvanje.

## **Virtuelni istorijski događaj**

Prvi utisak o nekom istorijskom događaju do komunikatora (posmatrač, slušalac) dolazi najčešće izmenjen i znatno narušen. Istorijski događaj je bio i nemoguće ga je ponoviti, a njegov istinski kvalitet nije moguće prikazati i reprodukovati. Očuvanje sećanja na jedan takav događaj, mora biti svedeno na transpoziciju i dodatak medija kako bi se, makar delimično istoričnost i važnost događaja oživela i kako bi se ostvarila osnovna komunikacija. Na ovaj način, autentičnost istorijskih događaja direktno zavisi od medija koji ga dokumentuje. Istorijski događaj se, dakle, sagledava kroz dokumentaciju. Nasuprot tome, virtuelni istorijski događaj, poput bitke kod tačke B-R5RB iz platforme IV Onlajn, koji možemo tretirati kao apsolutno dokumentovan istorijski događaj, koji se može reprodukovati i sa kojim se može komunicirati u smislu multioriginala, izuzetna je i potpuno nova situacija koju treba promišljati kroz pojmove baštine. Ona sadrži aspekte spomenika: istoričnost, autentičnost i sociološko-društveni značaj (Riegl, 2006; Brandi, 2007). Takođe veliki broj ljudi koji se mogu smatrati članovima ove zajednice, i koji u takvim virtuelnim prostorima provode dosta vremena, treba posmatrati kao aktivne baštinike u tom društvenom kontekstu, jer se radi o živoj zajednici.

S obzirom da IV Onlajn platforma ima oko 60000 aktivnih korisnika, zajedništvo ovog tipa se po brojnosti može porediti sa pojedinim lokalnim samoupravama. Geografska veza, zahvaljujući internetu, ne mora više imati uticaja na socijalnu organizaciju. Kvalitetno prepoznavanje ovakvih zajednica i komunikacija sa njima, je savremeni socijalni problem koji se odražava i na odnos kulture i zajednice. Najbitnije svojstvo ovakvih primera, a to je virtuelnost, mora ostati sačuvano u konceptu i mediju, kako bi struktura takvih zajednica, koje jesu živi baštinik, ostala sačuvana. Konzervacija ovakvih zajednica mora polaziti od očuvanja virtuelnosti. Prezentacija takvih zajednica i, u budućnosti spomenika, mora se vršiti u virtuelnom prostoru, jer se, u suprotnom, dolazi u nezahvalnu poziciju gubitka autentičnosti.

## **Komunikacija**

Jedan od problema trodimenzionalnih virtuelnih spomenika kulture sigurno jeste i problem komunikacije između posmatrača i baštine. U muzeološkoj teoriji taj odnos se, u najširem smislu, svodi na direktan kontakt. Posmatrač postoji u realnom svetu i komunicira sa baštinom. Pri komunikaciji sa virtuelnom baštinom, taj će se odnos zakomplikovati pa će on iziskivati postojanje u realnom svetu, potom postojanje u virtuelnom

svetu, kako bi se tek nakon toga ostvarila komunikacija. Omogućavanje i organizacija takvog odnosa je osnovni cilj muzeološke prakse u budućim decenijama. Osavremenjavanje komunikacije, u smeru virtuelizacije realnog sveta, ali i prihvatanje virtuelnog sveta kao realnog, je jedini način istinskog uključivanja virtuelnih zajednica u društvo. Jedino se tako može obezbediti razmena informacija i otvoriti put kulturološkom razvitku virtuelnih zajednica koje postoje u trodimenzionalnim virtuelnim prostorima, što je osnovni zadatak oblasti zaštite kulturnih dobara. U suprotnom, trodimenzionalni virtuelni prostor će postati žrtva korporativnog delovanja i ostaće izuzet od organizovanog, društvenog i javnog prisustva.

### **Problem**

Opšte shvatanje pojmova virtuelnosti i digitalnog, u funkciji zaštite i interpretacije baštine (Tan i Rahaman, 2009) je ograničeno i, može se reći, pogrešno. Sva nastojanja da se tehnološkom napretku nađe svrha, u okviru bavljenja kulturnim dobrima, svode se na iskorišćavanje novih mogućnosti prezentacije i približavanja određenog kulturnog dobra posmatraču. I to nije pogrešno. Savremenost prezentacije je ključna za održavanje i unapređivanje komunikacija. Međutim, ukoliko se tehnološka sfera svede samo na medij koji će se koristiti poput rečnika ka razumevanju, onda se, iz nehata, potpuno zaboravlja na korenit i direktan uticaj tehnološke sfere na savremeni život i njegove kulturološke tokove.

### **Zaključak**

Prava „upotreba“ virtuelnosti nalazi se u potpunom povezivanju sa realnim životom. Prvi korak ka tome je afirmisanje kulturološkog potencijala virtuelnosti i organizovanje odnosa (pravna identifikacija i afirmacija) prema tom potencijalu. Drugi korak bi bio povezivanje virtuelne i realne baštine, i formiranje neprekidne uzajamne razmene podataka. Ukoliko do toga ne dođe, virtuelnost će biti svojstvo marginalizovane subkulture, koju će oblast zaštite povremeno koristiti. Ako se obrati pažnja na razvoj trodimenzionalnih virtuelnih prostora, koji se, u najvećoj meri, odvija na poljima lake zabave i zadovoljstva, najgori ishod bi bilo potpuno isključivanje virtuelnosti iz društvenog i javnog prostora zbog tabuizacije i predrasude.

## Literatura

1. Maroević, I. (1993). Uvod u muzeologiju. Zagreb: Zavod za informacijske studije.
2. Brandi, Č. (2007). Teorija restauracije. Beograd: Ministarstvo kulture republike Srbije, Beograd.
3. Riegl, A. (2006). *Anatomija povjesnog spomenika*. Zagreb: Institut za povijest umjetnosti, Zagreb.
4. Tan, Beng-Kiang, Rahman, H. (2009). *Virtual heritage: Reality and Criticism*. Joining Languages, Cultures and Visions: CAAD.
5. Groen, A. (2016). *Empires of Eve: A History of the Great Wars of EVE Online*. Amazon:Crowdfunded.
6. CCP Games, Recording history: The bloodbath of B-R5RB. Preuzeto 9. juna 2017. sa sajta: <https://youtu.be/3O56g8KC6CM>.
7. StrokeMahEgo, Eve Online: RJ Takes a trip to the Titan monument in B-R5RB. Preuzeto 09. juna 2017. sa sajta: <https://youtu.be/-hcaUWH4mTY>.
8. IV Onlajn zajednica (EVE Online community). Preuzeto 10. juna 2017. sa sajta: <https://www.eveonline.com/>.

**Vladimir Pajić**

## **"THE FIRST VIRTUAL MONUMENT"**

### **Abstract**

"Galente Dreadnought" is a battleship of a great scale. It is the one of the many capital ships, destroyed during clashes between CFC-Russian alliance and N3-Pandemik legions in the Battle of Point B-R5RB, which took place in 2013. This battleground, with over five thousand buildings destroyed, has become a historical site where in its center a monument has been built and is named after the ancient model, Titanomachy. The aforementioned battle took place in the virtual space-universe. The excellence of virtual and its monument and cultural potential, in terms of cultural heritage, is the new and partially treated area of the deliberation of the heritage. Special features of the virtual historical happenings and events, which contain the properties of heritage, were treated in example of Eve Online community, with special emphasis on the necessity for redefinition of the conventional approaches to the digital and immaterial heritage. Affirmation and identification of virtual as a heritage has been questioned in light of its socio-economic and public value.

**Key words:** virtual, monument, community, intangible heritage, video games.