

Мирко Стојковић,¹
Факултет драмских уметности, Београд

004.928:621.395.721.5
ID BROJ: 196677900

ВИДЕО ИГРЕ НА ПРЕНОСИВИМ УРЕЂАЈИМА

Апстракт

Индустрија видео игара је релативно нова сила у индустрији забаве. Иако су први кораци на пољу видео игара направљени непосредно после другог светског рата, иоле значајнији резултати на тржишту су остварени тек седамдесетих. Кратак и брз успон се нагло окончао 1983. године такозваним „Великим крахом видео игара“.

Међутим, оно што је деловало као крај једне нове индустрије заправо је био њен почетак: рушење тржишта довело до великог појефтинијења конзола и кертрица, што је увећало број оних који су имали прилику да играју видео игре у својој кући, стварајући на тај начин темеље за додатно проширивање тржишта у будућности, али и стварајући извор за регрутовање будућих професионалаца у области видео игара. Од тада до данас траје непрестани успон видео игара, који је на неки начин крунисан када је ова индустрија по заради прстигла и музичку и филмску.

Неко мање упознат са бурним развојем видео игара могао би да тврди да би успех целе *gaming industry* могао да се третира као нови тренд. Тешко да би таква тврдња могла да се прогласи погрешном, али пажљивија анализа ове индустрије показује да она убрзано пролази кроз све фазе кроз које су пролазиле и остале индустрије забаве (увод, раст, зрелост, опадање), са једном битном разликом: игре утичу на развој хардвера и софтвера, а тај паралелни развој доноси огроман број иновација, што фазе задржава у затвореном кругу у коме се сваки пут уместо опадања појављује нови увод. На тај начин, комплетна индустрија непрекидно напредује ширећи се на медије и циљне групе

1 mirko.stojkovic@gmail.com

које су до скоро биле неспојиве са видео играма. Последњих неколико година најбоља илустрација тог феномена је популарност играња на преносивим уређајима.

Кључне речи

игра, преносива конзола, мобилни, таблет, будућност

„Преносиви уређаји“ на којима је могуће играти се и ван куће, обухватају врло широк и разнолик број различитих уређаја – од мобилних телефона преко таблет рачунара (не и лап-топова) до такозваних handheld конзола попут Нинтендовог Гејм боја (Nintendo Gameboy) или Сонијевог ПСП-а (Sony PSP).

Иако релативно сличних габарита, ови уређаји су до скоро били прилично разнородни: телефони су служили за разговарање и размену СМС порука, таблет рачунари за сурфовање интернетом и размену мејлова, док је на преносним играчким конзолама било могуће само играње. До појаве првих уређаја који су представљали укрштање набројених особина, практично једина хардверска сличност између њих је била величина екрана мања од 10 инча.

Будући да су у питању преносни уређаји, процесорска снага ових уређаја је увек плаћала данак чињеници да бржи процесор значи већу потрошњу струје, што опет доводи до смањења аутономије, односно скраћивања времена рада између два пуњења акумулаторске батерије или између замене батерија. Аутономија је један од најважнијих особина преносивих уређаја и жеља да се она побољша – или, чешће, одржи у границама прихватљивости – значило је то да је процесорска снага преносивих уређаја у просеку неколико година каснила за процесорском снагом кућних конзола или личних рачунара.

Дуго времена је та разлика значила и да се на новим преносивим уређајима играју само пар година старе игре пребачене (израз који се користи је заправо „портоване“) са кућних уређаја. У почетку је таква пракса била интересантна зато што је била нова, али је временом дошло и до одређеног степена zasiћења јер – осим неколико омиљених игара које је из сентименталних разлога лепо увек имати при руци – који је смисао играти поново неку игру у лошијој резолуцији, на много мањем екрану?

Паралелно са засићењем које је расло, почеле су да се појављују нове игре које су мане преносивих уређаја покушале да претворе у предност. Резултат таквих настојања су потпуно нове игре које је у одређеном броју случајева практично бесмислено портовати на личне компјутере или кућне конзоле: како би било играти Енгри брдс (Angry Birds) користећи миш? Добра продаја тих игара довела је до настанка нових студија специјализованих за прављење игара на преносивим уређајима и, самим тим, до новог поглавља у развоју видео игара.

Утицај индустријализације

Преносне конзоле за играње настају седамдесетих, али да бисмо објаснили феномен играња на преносним уређајима морамо да се вратимо неки корак више у прошлост, све до осамнаестог века.

Пре појаве првих возова обичан пут од једног до другог главног града у Европи је био прави подухват резервисан за трговце, дипломате или авантуристе. Путовања су трајала недељама, некада и месецима. Путници нису само путовали, они су на путу живели: успут су се борили, радили и на разне друге начине ступали у односе, а људима које су сретали или са крајевима кроз које су пролазили, о чему је је још крајем седамдесетих говорио Волфганг Шивелбуш (Wolfgang Schivelbusch), немачки историчар, који је у књизи *The Railway Journey: the Industrialization of Time and Space in the 19th Century* питање мобилности поставио у центар идеје модерног.²



Клод Моне, серија „Станица Сен-Лазар“ (1877)

2 <http://www.suu.edu/faculty/ping/pdf/TheRailwayJourney.pdf>

Појава железнице је многе ауторе навела да утврде како је она утицала и на начин на који посматрамо свет око себе, наводећи често као пример Виктора Игоа и његово писмо од 22. августа 1837. године, у коме говори о путовању возом: „Цвеће уз пут више није цвеће, већ флека, заправо црвена и бела линија; тачке су нестале, све је постало линија“. Доста би се могло рећи и о вези између железнице и импресионизма, али апсолутно је сигурно да је другачије виђење света довело и до другачијег односа према људима са којима делимо тај свет.

Како су се људи навикавали на велике брзине и сигурност путовања све је важније постајало питање како прекинути време проведено на путу. Анхело Ханивет, шпански дипломата који је службовао у Финској крајем деветнаестог века је, у својим писмима које цитирају Јуса Прика и Јако Суоминен³, рекао: „Човек који возом путује 50 сати у ствари не путује, већ бива испоручен. Он не ради ништа, једино трпи пут“.

Дуго година су путницима главно оружје у покушајима да издрже путовања биле књиге, практично све до 1979. године и појаве Сонијевог Вокмена, уређаја којег Еспен Арсет (Espen Aarseth), уредник часописа „Game Studies“, сматра за први искорак на нову територију, територију преносних уређаја за забаву.

Стављање слушалица је само наизглед већа баријера у контакту између сапутника него што су књиге: Шивелбуш сматра да су књиге заузеле битно место на путовањима тек када је променом начина путовања нарушена потреба да сапутници сарађују како би стигли до циља.

Преносиве конзоле

Преносиве конзоле су, наравно, веома значајне за развој играња на преносивим уређајима. Мател, највећа светска компанија у области играчака, је 1977. године у своју понуду која је укључивала Барбике и Мечбокс аутомобиле уврстила је и потпуно нови производ: видео игре базиране на преносивим ЛЕД уређајима. Игре су биле подељене у две категорије:

3 Jussi Parikka, Jaakko Suominen, „Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement“, The International Journal of Computer Game Research, volume 6, Issue 1

спортске („Football“, „Baseball“, „Basketball“) и ратне симулације („Missile Attack“, „Armor Battle“, „Sub Chase“).⁴

Конкуренција је брзо реаговала (брзо, за ондашње услове) и већ следеће године, појављује се Милтон, Бредли Мајкровижн (Milton Bradley Microvision) који важан зато што је у питању први преносиви уређај са кертрицима, а што је уједно означило могућност играња више различитих игара на једном уређају. Прве Прве године продаје, овај уређај и 7 припадајућих игара на кертрицима⁵ зарадили су преко 8 милиона долара⁶. Екран у резолуцији 16x16 пиксела и још свега 4 игре у следеће 2 године, и то на кертрицима које је могло да обрише и мало пражњење статичког електрицитета⁷, довело је до пада тражње, а онда и до до престанка производње.



Прва мобилна верзија Пакмена и Спејс Инвејдерса, најпопуларнијих игара свог времена, појавила се на Ентексовој конзоли (Entex Select-A-Game Machine)⁸. На овој конзоли су могла истовремено да играју два играча, али резолуција од 7x16 није могла да јој обезбеди поле важније место у историји, за разлику од Нинтендове Гејм&Воч (Nintendo Game&Watch) серије.

4 <http://www.engadget.com/2006/03/03/a-brief-history-of-handheld-video-games/>

5 Заправо 6 кертрица, пошто је Block Buster продаван заједно са уређајем.

6 <http://gamesmuseum.pixesthesis.com/history/gen2/microvis/microvis.html>

7 <http://www.engadget.com/2006/03/03/a-brief-history-of-handheld-video-games>

8 <http://www.pcmag.com/slideshow/story/286244/10-classic-portable-games-of-the-1980s/9>

Нинтендо је ЛШД игре под овим брендом производио пуних 11 година, од 1980. до 1991, а њиховом израдом је све време руководио легендарни инжењер Гунпеј Јокои⁹. Он је одговоран и за одлуку да се покрене производња ових преносних уређаја, јер је једног дана на путу ка послу у метроу (возу, рекао би сигурно Шивелбуш) видео човека који се играо типкама свог дигитрона у покушају да прекине време путовања.¹⁰ Гејм & Воч конзоле су по свему осим по чињеници да су имале само по једну игру, представљале основу карактеристичног Нинтендовог приступа дизајну преносних конзола који траје све до данас.¹¹

Између Гејм & Воч игара и првог Гејмбоја се 1984. године некако углавио Епох Гејм Покет Компјутр (Epoch Game Pocket Computer), са црно-белим екраном резолуције 75x64 и свега 5 игара на кертриџима.



Године 1989, појављује се Нинтендо Гејм бој (Nintendo Game Boy) и поставља стандарде који ће уз мале измене важити до данас; разумна цена (109 долара на премијери), дуговечна батерија и одличне игре резултирале су продајом више од 100 милиона оригиналног Гејм боја (не рачунајући неколико следећих верзија, које су такође били велики хитови).

9 Више о њему у мом раду „Шигери Мијамото, радник Нинтендоа“, који прилажем уз овај рад.

10 <http://ds.about.com/od/nintendods101/a/gameandwatchhistory.htm>

11 <http://www.businessinsider.com/nintendos-game-and-watch-a-loving-tribute-2011-7>

Атари, Нипон Електрик Компани (NEC) и Сега су покушали да изађу на црту Нинтендовом Гејм боју, али ниједна од њихових преносних конзола није успела да победи комбинацију поузданог хардвера и забавног софтвера који је понудио Нинтендо: Линкс (Lynx) је развијан у Епиксу, компанији која је развијала игре за Атаријеве системе само да би га Атари откупио и под својим именом избацио на тржиште. Чињеница да је био прескуп није могла да се занемари чак ни због екрана у боји који је нудио и неславно је пропао на тржишту, као и Линкс 2, мања и лакша верзија оригиналног Линкса; NEC TurboExpress је имао одличан *key selling points* – могао је да пушта игре са кућне конзоле TurboGraFX16, а уз опциони тјунер могао је да служи и као преносни телевизор, али је коштао скоро три пута више од Гејмбоја и просто је гутао батерије.¹² Сега је била најближа успеху: Гејм Гир (Game Gear) из 1990. године је био мало скупљи од Гејмбоја, али је имао екран у боји и довољно се солидно продавао да изазове Сегу да амбициозно приступи следећој преносној верзији, Сеги Номад (Sega Nomad). На Номаду су могле да се играју игре са Сега Џенезиса, али пошто је у тренутку када се Номад појавио (1995. године) Сега већ имала 8 некомпатибилних система на тржишту¹³, људи једноставно нису схватили чему Номад служи и нису га прихватили чак ни када му је цена пала на 79.99 долара.



12 http://www.pcworld.com/article/183679/30_years_of_handheld_game_systems.html

13 Genesis, Sega CD, 32X, 32X CD, Game Gear, Pico, Saturn, Master System

Свет 1996. године преплављују Тамагочији, дигитални љубимци које је направила јапанска фирма Бандаи, трећи највећи светски произвођач играчака (прва два су Мател и Хабсбро). Бандаи је имао искуства са видео играма, производили су неке заиста велике хитове, углавном за Нинтендове конзоле, али ово је била играчка која је функционисала сама за себе. Прављена као привезак за кључеве она је у пуном смислу била преносна, што је играчима омогућавало да се током целог дана „брину“ за своје виртуелне љубимце, односно да их хране, да чисте за њима, да се играју са њима, да их дресирају и да се на разне друге начине брину да им љубимци – не умру. Игра се завршавала када је играч ресетује, или када љубимац умре. Време које је љубимац могао да преживи без бриге својих власника је било краће од пола дана, тако да су деца (која су у највећем проценту били власници Тамагочија) морала да их носе у школу, што је резултирало њиховом смањеном пажњом на часу, или прекидањем тестова, из страха да ће им љубимци умрети ако се за њих не побрину.¹⁴ Ова хистерија срећом није дуго потрајала, али је наговестила степен зависности које ће игре са сличним time management начином играња развијати годинама касније, пре свега на Фејсбуку.

Годину дана пре појаве Гејмбоја са екраном у колору појавио се Game.com, први преносни уређај за играње који је имао могућност да се прикључи на интернет. Тајгер Електрониксов уређај је омогућавао власницима да провере мејл и да сурфују без могућности да гледају слике, али не и да користе Гугл за претраживање интернета што није био проблем за кориснике јер Гугл још увек није ни постојао. Попут толико сличних уређаја чија је највећа мана била што су се појавили пре времена и овај је нестао оставивши за собом идеју коју су искористиле друге компаније.

Гејмбој колор се појавио 1998. године и послужио је Нинтенду да одбије нападе конкуренције док не спреми заиста нови уређај. А напади су били озбиљнији него почетком деведесетих: SNK Neo Geo се сматра за најозбиљнијег конкурента који је Гејмбој имао до појаве Сонијевог ПСП-а. Сви већ побројани елементи су били ту – и добра батерија и игре и ниска цена. Нео Гео је годинама издржавао битку са Гејмбојем, али је на крају ипак изгубио и то због слабе подршке такозваних „трећих лица“, односно компанија које развијају софтвер за уређај који није њи-

14 <http://movies.nytimes.com/library/cyber/week/052297gadget.html>

хов. Нинтендо је својим начином лиценцирања обезбеђивао далеко више игара и то му је донело коначну превагу.

Бандаи ВондерСвон (Bandai WonderSwan Color) је имао само један трик у рукаву, али какав: ексклузивно право на игре Final Fantasy, један од најуспешнијих серијала у свету видео игара свих времена. Та идеја је одржала ВондерСвона у животу неколико година, али га је и убила оног тренутка када је Square Enix, компанија која је правила Final Fantasy, потписала уговор са Нинтендом и дозволила коришћење својих игара на Гејмбој Адвансу.

Нинтендо Гејмбој Адванс (Nintendo GameBoy Advance или GBA) је 32-битна машина компатибилна са свим играма направљеним за Гејм Бој и Гејм Бој Колор, која је омогућавала и играње стотина игара направљених са СНЕС конзолу, најдуготечнију кућну конзолу свих времена. Огромна библиотека игара у комбинацији са хардверским унапређењима које је донео GBA SP поново је Нинтендо приближио магичној цифри од 100 милиона продатих уређаја из ове генерације.

Суочене са потпуном Нинтендоовом доминацијом, друге велике јапанске компаније се нису усуђивале да се упусте у борбу. Ипак, током 2000. године једна европска компанија је одлучила да баца рукавицу у лице Нинтенду: финска Нокија.

Играње на уређајима чија основна намена није играње

Нокија је почетком двехиљадитих била један од светских лидера у области телекомуникација. Експанзија коју је фабрика остварила храбрим потезом учињеним деведесетих (продаја свих делова бизниса, па и профитабилних, који нису усмерени ка телекомуникацији) довела их је у позицију да, с висине на коју су се попели, боље сагледавају време испред себе. Самим тим су били и у могућности да предвиде значај који ће *mobile gaming* имати у будућности и да повуку одговарајуће потезе. То су и учинили, али веома лош положај у коме се тренутно налазе нас обавезује да објаснимо зашто нису искористили шансу за коју су се сами изборили.

Прва заиста популарна игра на мобилним телефонима звала се „Змијца“. Деминутивом преведен оригинални назив „Snake“ говори о топлим

емоцијама које су играчи на домаћем тржишту имали према игри коју је фински инжењер Тенели Арманто 1997. године прилагодио мобилним телефонима. Иако је „Змијица“ заправо била конверзија са већине раних Тексас Инструментс калкулатора, као и са DEC PDP-11, и иако су постојале и верзије за Епл 2 и за Комодор 64, па и за раније споменут Милтон Брејдијев TI/994A, тек је на Нокијиним мобилним телефонима она постала глобални феномен. Модел 6110, који се појавио 1997. године, био је први на коме се уз куповину добијала инсталирана „Змијица“. Разне верзије модела, па и разне верзије „Змијице“, завршиле су у рукама 350 милиона корисника¹⁵, стварајући базу за будући развој играња у покрету.



Нокија одлучује да почне да ради на развијању хардвера који ће омогућити спајање мобилног телефона и играчке конзоле, али и да инвестира у нове компаније које раде пионирски посао развијања софтверских платформи за играње на мобилним телефонима. Партнера налазе у својој земљи: у компанију Рајот И (Riot-E) улажу милионе евра, што им доноси место у управном одбору те компаније, односно место у првом реду у једном од најспектакуларнијих пословних промашаја на пољу телекомуникација.

„Ми не правимо игре, ми дижемо побуну“

Шест људи је, за свега неколико недеља, успело да прикупи више од 20 милиона долара почетног капитала за фирму која није имала ни запослене, ни просторије, ни производ, ни услугу. Имали су само идеју и Јана Велмана (Jan Wellmann), невероватно способног продавца те идеје, који

15 <http://www.theesa.com/games-improving-what-matters/mobile-games.asp>

је вештом манипулацијом успео да се дочепу првобитног капитала који је онда, понукан саветима првог круга инвеститора, заједно са својим пријатељима бесомучно трошио покушавајући да у што краћем року оствари пројектоване циљеве који ће омогућити други круг инвестиција. Пошто је компанија истраживала нове технологије, један од начина да се мери њен напредак пре него што се појаве први производи је да се прати број запослених. Због тога су инвеститори саветовали власнике Рајота да што пре дођу до 100 запослених. Инвеститори су тај савет схватили буквално и бацили су се на потпуно непланско запошљавање пријатеља, познаника са студија, рођака... Пошто нису познавали довољно људи урадили су оно што им се чинило најлогичнијим: делегирани су прикупљање фиктивних запослених мормонском свештенику који је довео довољан број мормона те је компанија убрзо достигла магични број од 100 запослених.

Уз помоћ блефовања и заиста изврских преговарачких способности, успели су да обезбеде права на Толкиновог „Господара прстенова“, али игра коју су некако избацили на тржиште је била СМС варијација дечије игре „Папир, камен, маказе“ а не адаптација најпознатијег дела епске фантастике. То никога није бринуло јер су у Рајату непрестано правили феноменалне журке са много дроге, а њихови кодери су сваког викенда организовали оргије у компанијским саунама. Једна је и снимљена, па објављена као порнографски филм под именом „Портимот“. Никога од инвеститора прилично дуго није бринуло ништа од овога, пошто је од почетка Јан Велман инсистирао да се бренд Рајота заснива на – побуни. Његова инструкција је била да за компанију жели имиџ „петогодишњег Ханибала Лектора на есиду“, тако да је „потпуно лудило“ све време доживљавано као грађење бренда. Уосталом, лого компаније је гласио „Ми не правимо игре, ми дижемо побуну“.

После одређеног времена показало се да нема апсолутно никаквих резултата и инвеститори су одлучили да доведу некога са стране да уведе ред у компанију. Обратили су се *head hunting*¹⁶ компанији која им је препоручила Дарела Пурвијанса (Darrell Purviance). Утисак који је Дарел оставио на све запослене, као и на пословне партнере био је одличан: одмах по доласку у компанију, он почиње да отпушта људе, да поправља нарушене послове и, све у свему, да компанију диже на ноге. Међутим, ускоро је стигла анонимна пријава да је Дарел Пур-

16 „Ловци на главе“ у буквалном преводу и компаније које су задужене да регрутују стручњаке за потребе других компанија.

вијанс заправо међународни преварант са потернице ФБИ. Након што је суочен са оптужбама, Пурвијанс је нестао, заједно са гомилом компанијских кредитних картица. Након банкрота компаније оснивач је целу епизоду са Пурвијансом, а и са својом компанијом, описао следећим речима: „Мислим да је требало да ангажујемо веће, боље, јаче криминалце и опстали би.“¹⁷

Наравно да Рајат Ентертејнмент није била једина компанија која је освајала ново тржиште: далеко успешнији били су Визави (Vizzavi), основан од стране Водафона и Вивендија са намером да се кроз новостворени веб портал генерише приход, не кроз наплаћивање софтвера, већ кроз телефонске рачуне који ће се увећати због даунлодовања „бесплатног“ садржаја. 2002. године Водафон је за 143 милиона долара откупио Вивендијевих 50% власништва и цео сервис брзо превео у и данас активни Vodafone Live.

Од студија који су били концентрисани само на игре на почетку овог века су свакако најзначајнији били Gameloft, који је настао удруживањем француске компаније Ludigames (познате и под именом Ludiwar) и Убисофтовог (Ubisoft) портала Gameloft.com, а у то време основани су и Handy Games у Немачкој и Picofun у Шведској, као и JAMDAT (аутори несуђеног Рајотовог хита „Господар прстенова“) кога ће 2005. године EA Games да купи за 680 милиона долара.¹⁸

Обузетост ен-гејџом

Паралелно са инвестицијама у развој софтвера Нокија је улагала новац у стварање хардвера који ће послужити као платформа за инвазију на тржиште игара у покрету. Главна звезда њиховог плана био је телефон N-GAGE, који се на тржишту појавио 2003. године. Попут осталих Нокијиних производа, и Ен-гејџ је био квалитетан уређај, али је имао и одређене проблеме:

1. Микрофон и слушалице су се налазиле на ужој страни телефона, како би се спречило мрљање екрана знојем. То му је прибавило надимак

17 Подаци преузети из документарног филма *Riot On!* (2004, Финска; реж. Ким Фин, сценарио: Ким Фин, Јан Велман и Џон Хакалакс)

18 <http://www.pocketgamer.co.uk/r/PG.Biz/A+Brief+History+of+Mobile+Games/feature.asp?c=10626>

„тако“ телефон, пошто је такав начин држања резултирао утиском да корисник говори у савијену тортиљу, а не у мобилни телефон.



2. Дистрибуиран је као конзола за играње а не као телефон, што је значило потпуно другачији канал снабдевања тржиштем, непознат и Нокији и њеним корисницима.

3. Коштао је 299 долара, што је било пуних 100 долара више од најбоље преносне конзоле тог времена. Уз то, постојали су и додатни трошкови који скоро да нису могли да се избегну, пре свих блутут и меморијска картица, што је цену дизало за још 100 долара.

4. Пиктограми на дугмићима који нису били намењени телефонирању су били потпуно нејасни великој већини корисника, а управљачки интерфејс је био далеко од интуитивног.

5. Екран је био постављен у вертикалан положај, што је значило да 4:3 формат, у то време стандардан за видео игре, заузима свега две трећине екрана. Нокија је била свесна да је ово велики проблем и пре лансирања, али оперативни систем S60 који се налазио у телефону није подржавао хоризонтални положај екрана.

6. Да би играч променио игру морао је да извади батерију из мобилног пошто се картица са игром налазила испод ње, што је једнако блесаво као када би од возача тражили да се заустави и подигне хаубу сваки пут када пожели да промени станицу на радију у колима.

7. Игре које су се појавиле у првих неколико месеци након лансирања су биле стари наслови са Плејстејшна или са Нинтендо Гејмбоја, што је значило да је већина потенцијалних корисника највероватније већ имала те игре.

Ен-гејд је, захваљујући овим својим особинама, доспео и на PC World-ову листу 10 најгорих конзола свих времена¹⁹ и на CNET-ову листу 10 најгорих мобилних свих времена²⁰. Док се Нокија сабрала и избацила на тржиште бољу, мању и јефтинију верзију под називом Nokia N-Gage QD увелико је губила тржишну битку од Нинтенда који је за сваки продати Ен-Гејд продавао 100 Гејмбојева.

Нова верзија Гејмбоја, трећа генерација овог преносног уређаја, под називом DS, појављује се 2004. године и продаје у више од 100 милиона примерака, али се исте године појављује и Сонијев Плејстејшн Портабл (Sony PSP) који ће се са својих 70 милиона продатих примерака озбиљно приближити Гејмбоју.

Пошто су све ове милионске цифре прилично апстрактне, покушаћу да их преведем на конкретне суме, пошто верујем да ће доларски износ јасније показати о чему тачно причамо.

Цена Сонијеве конзоле се кретала између скоро 350 долара у Европи (септембар 2005.) до 120 долара, колико сада кошта. Узмимо да је просек 200 долара. Продато је 70 милиона примерака, што значи да је за њих плаћено 14 милијарди долара. До данас је продато преко 300 милиона примерака разних игара²¹. Њихова просечна цена је око тридесет долара²², што значи да су игре плаћене око 9 милијарди долара. Укупно двадесет и три милијарде долара, што је једнако целом бруто домаћем производу Србије у 2004. години, али и даље недовољно за прво место на тржишту треће генерације преносних уређаја за играње.

Нормално је да су и друге компаније осим Нинтенда и Сонија пожелеле да за себе откину бар део колача који је сваком годином све више и више нарастао, али је међу њих до данас успела да се смести само још

19 http://www.pcworld.com/article/168348/the_10_worst_video_game_systems_of_all_time.html

20 <http://au.news.yahoo.com/technology/galleries/g/-/11678169/1/top-10-worst-phones-ever/>

21 <http://www.engadget.com/2011/06/06/sony-sells-70-million-psp-units-worldwide-still-firmly-in-ds-r/>

22 <http://www.curmudgeongamer.com/2007/04/nintendo-ds-vs-sony-psp-game-pricing.html>

једна технолошка компанија, позната по иновативности и дизајну, али и по томе што је они који нису њени љубитељи доживљавају као култ. У питању је, наравно, Епл.

Епл је увек важио за платформу коју су бирали корисници који нису заинтересовани за игре. Деведесетих су то били углавном дизајнери, монтажери и музички продуценти, али је од појаве Епловог Ајпода (који је за идеју преносне дигиталне забаве једнако важан колико и Арсетов, односно Сонијев Вокмен за идеју преносне забаве) до данас Епл успео да се позиционира као симбол времена и индустрије забаве, а не симбол запослених у индустрији забаве.

Стив Џобс је у јануару 2007. године, неких шест година након премијере оригиналног Ајпода, представио први Еплов телефон а годину дана касније је почео са радом и Еплов Ап Стор (Apple App Store), портал на коме се дистрибуирају апликације прављене за Еплов оперативни систем iOS. Од сваке продате апликације на Ап Стору 70% прихода иде произвођачу, а 30% Еплу, али је 82% апликација – бесплатно. Или, тачније „бесплатно“.

Играње у покрету данас

Mobile entertainment је 2010. године била индустрија вредна 33 милијарде долара (коцкање доноси 16 милијарди, игре 8 милијарди, даунлоуд музике 3 милијарде долара, а највећи део од осталих 6 милијарди иде на порнографију и социјалне мреже). Ако се трендови раста наставе, 2015. обрт ће износити 54 милијарде долара, од чега ће преко 11 милијарди ићи на видео игре.²³

Међутим, један податак делује потпуно невероватно након свих ових цифара: 81% свих даунлодова је бесплатно. Економска логика иза ових података, која се чини неухватљивом, сакривена је иза назива „freemium“, који се користи за софтвер који се бесплатно дистрибуира, а приходе остварује кроз рекламе („Angry Birds“ остварује милион долара прихода месечно само од реклама у игри) и додатни садржај - било онај који унапређује особине софтвера (попут бесплатних анти-вируса који уз доплату нуде и firewall заштиту), било онај који је само козметички

23 <http://juniperresearch.com/viewpressrelease.php?pr=233>

(попут игара у којима је могуће купити оклоп који пружа исту заштиту као и бесплатан, али је друге боје).

Управо је фриимијум најбрже растући део игара у покрету и очекује се да ће већ следеће године продаја виртуелних ствари у оквиру игара по приходу превазићи приход који се остварује продајом игара у покрету.²⁴

Играње у покрету је једна од ретких категорија видео игара, где већину чине жене. Та већина није велика (53 према 47 посто), али је врло индикативна, пошто је у свим осталим категоријама тај однос потпуно на страни мушкараца (World of Warcraft крије податке о својим играчима, али независно истраживање обављено 2005. године је показало да је WoW подељен на 84 посто мушкараца и 16 посто жена²⁵). Понудом која је занимљивија женама се ствара једна практично нова циљна група, бар када су у питању видео игре, и то група која чини половину становника на Земљи.

Постоји још једна нова циљна група која је изузетно значајна, а то су власници таблет рачунара: 84% припадника ове циљне групе која није ни постојала до појаве Епловог Ајпеда игра игре, а скоро 40% власника таблет рачунара дневно проводи више од 2 сата за својим рачунарима на којима заиста нема Бог-зна-шта друго да се ради него да се сурфује нетом, или играју игре.

Сви ови нови потенцијални корисници натерали су, по старом обичају, све веће компаније да се посвете развоју хардвера нове генерације, те су на тржишту током управо завршене године појавили нови Нинтендо Гејмбој 3ДС који омогућава играње у 3 димензије без додатних наочара. Сони је премијерно приказао телефон Sony Ericsson Xperia Play и откупио цео Ериксонов удео у до тада заједничкој компанији²⁶, те ће убудуће наступати брендиран само Сонијевим именом. Појавила се и нова Сонијева преносна конзола, наследник ПСП-а под именом Сони Плејстејшн Вита (Sony PSV), која је добрим делом захваљујући процесору са четири језгра хардверски најснажнија преносна конзола која се до сада појавила на тржишту.

24 <http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=1370213>

25 <http://electronics.howstuffworks.com/world-of-warcraft1.htm>

26 <http://www.bbc.co.uk/news/business-15473954>

Будућност играња на преносивим уређајима

Распрострањено је мишљење да је будућност играња у покрету врло светла. Међутим, тешко да ћемо у њу одлетети брзином светлости јер, како рече Крис Рајт у одличном тексту “A Brief History of Mobile Games: Thank God for Steve Jobs“ објављеном на pocketgamer.co.uk порталу: „Осврнемо ли се видећемо да је /будућност/ била предвидљива, али нико те 1998. године сигурно није мислио да ће јој бити потребно толико дуго да стигне.“²⁷

Свет се креће толиком брзином да је постало немогуће предвидети где ћемо бити за неколико година: једнако је могуће да ћемо се на смрт борити за сваки извор воде, као и да ћемо доживети прву људску колонију на Месецу или Марсу.

Могуће је, можда и највероватније, да ће се оба сценарија паралелно одвијати, али ако се уздржимо од склизнућа у апокалиптична предвиђања краја света да се предвидети куда нас води пут којим тренутно идемо: очекује се даље поједностављење интерфејса, односно начина на који људи ступају у интеракцију са компјутерима. Тренд успостављен пре свега Епловим Ап Стором као и Епловим укидањем физичке тастатуре као саставног дела уређаја увео нас је у једно врло пасивно време у коме је могуће користити компјутер само на начин на који је то предвиђено од стране аутора апликације.

Иако имамо сасвим довољно примера који показују да чак ни таква врста ограничења не могу да у потпуности спутају креативност „обичног човека“²⁸, имамо још и више свакодневних ситуација у којима можемо да се уверимо како ће пред избором где је са једне стране „лако“, а са друге „слободно“, већина без оклевања изабрати оно што је лако. Такав приступ ће умети да подрже велике компаније, првенствено зато што им то омогућава да кориснике чвршће вежу за свој начин интеракције са машинама – отуда и толики сукоб Епла и Самсунга око патената везаних за таблет рачунаре и „паметне“ телефоне.

Играње је често служило као претходница за ствари које се касније уведу као сасвим уобичајене и у онај део популације који се још увек

27 <http://www.pocketgamer.co.uk/r/PG.Biz/A+Brief+History+of+Mobile+Games/feature.asp?c=10723>

28 Више о томе у раду „Савршена грешка“, Мирко Стојковић (2011)

није одала игрању видео игара: пуцачке игре из првог лица (First Person Shooters) су годинама пре појаве уређаја за навигацију нудиле исту перспективу коју данас прихватамо здраво за готово и користимо истовремено с вођњом, заборављајући да је у првим играма тај начин кретања кроз виртуелно 3Д окружење изазивао морску болест код играча²⁹; управљање покретима тела, карактеристично за Мајкрософтов Кинект који се нуди као додатак за конзолу XBOX 360, наговештај је једног од сасвим могућих праваца даљег развоја у коме је интеракција човека и машине још директнија, неоптерећена физичким контактом попут некадашњег куцања по тастатури или данашњег „пипкања“ екрана.

Тај правац нас враћа на игре, односно на будућност у којој ћемо све мање бити у стању да направимо ту разлику између играња на преносивим уређајима и кућног играња. Уосталом, та подела је настала због несавршености хардвера, односно немогућности да се направи чип који има велику процесорску снагу а малу потрошњу енергије. Пошто ће у будућности такви чипови бити апсолутно свуда око нас, не само у уређајима већ и у конзервама, тетрапацима, лампама и сваком другом предмету који пронађе своје место у следећој фази у развоју интернета, такозваном „the internet of things“, више неће бити ни потребе да хардвер за играње делимо на преносиви или непреносиви.

Већ постоје разни експерименти на пољу искорачивања виртуелног света у стварност: и сам сам, кроз первазивне игре које сам у Енглеској и Србији током 2010. године правио са колегом драматургом Богданом Шпањевићем, учествовао у таквим експериментима. Током рада на тим играма, схватио сам да када људи буду у могућности да се у виртуелни свет, не захваљујући способности своје уобразиље да попуни рупе настале несавршеношћу данашњих виртуелних светова, већ захваљујући хардверу који ће бити способан да омогући свепрожимајућу илузију другог света, постаће неважно да ли је неки уређај преносив или не.

Играње на преносивим уређајима нема будућност: будућност припада људском бићу које ће само постати уређај, уз помоћ кога ће свест прелазити из једног света у други, где и када то пожели.

29 Више о томе у раду „Жанрови видео игара: пуцачке игре“, Мирко Стојковић (2012)

Литература

- Parikka, Jussi, Suominen, Jaakko. (2006). "Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement", *The International Journal of Computer Game Research*, Volume 6, Issue 1.
- Стојковић, Мирко. (2006). *Две тачке и три линије: историја развоја конзола*, семинарски рад из предмета Поп култура на магистарским студијама ФДУ, смер Филмологија, Београд: ФДУ
- Стојковић, Мирко. (2011). *Савршена грешка: Emergent gameplay, Machinima*, семинарски рад из предмета Кинематографска слика на докторским студијама драмске и аудио-визуелне уметности, Београд: ФДУ
- Стојковић, Мирко. (2012). *Жанрови видео игара: пуцачке игре*, семинарски рад из предмета Драматургија на докторским студијама драмске и аудио-визуелне уметности, Београд: ФДУ

Интернет извори

- Darren, Murph, "Sony sells 70 million PSP unites worldwide, still firmly in DS' rearview mirror" (6.6.2011), <http://www.engadget.com/2011/06/06/sony-sells-70-million-psp-units-worldwide-still-firmly-in-ds-r/jvm>
- Edwards, Benj, *30 Years of Hanheld Game Systems*, (7.12..2009.), PC World http://www.pcworld.com/article/183679/30_years_of_handheld_game_systems.html
- Edwards, Benj, "The 10 Worst Video Game Systems of All Time", (15.6.2009.) PC World http://www.pcworld.com/article/168348/the_10_worst_video_game_systems_of_all_time.html
- Edwards, Benj, „10 Classic Portable Games of the 1980s“ (12.8.2011), PC Mag <http://www.pcmag.com/slideshow/story/286244/10-classic-portable-games-of-the-1980s/9>
- "Gartner Says Worldwide Mobile Gaming Revenue to Grow 19 Percent in 2010" (17.5.2010), Gartner Newsroom <http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=1370213>
- Hanion, Joseph, "The 10 Worst. Phones. Ever." (15.11.2011.), au.news.yahoo, <http://au.news.yahoo.com/technology/galleries/g/-/11678169/1/top-10-worst-phones-ever/>
- Holden, Windsor, Dr „Press Release: Mobile Entertainment Service Revenues to Reach \$54 billion by 2015 Propelled by surge in Consumer Smartphone Adoption“ (2.3.2011), Juniper Research <http://juniperresearch.com/viewpressrelease.php?pr=233>

- Huber, „Milton-Bradley Microvision“, Gamemuseum <http://gamesmuseum.pixesthesia.com/history/gen2/microvis/microvis.html>
- Lawson, Carol, „Tamagotchi: Love It, Feed It, Mourn It“, (22. 5.1997.), The New York Times, <http://movies.nytimes.com/library/cyber/week/052297gadget.html>
- Melanson, Donald, *A Brief History of Handheld Video Games*, Engadget <http://www.engadget.com/2006/03/03/a-brief-history-of-handheld-video-games/>(приступљено 3.3.2006.)
- Modojo, „Nintendo’s Game%Watch: A Loving Tribute“ (22.6.2011), Business Insider <http://www.businessinsider.com/nintendos-game-and-watch-a-loving-tribute-2011-7>
- „Nintendo DS vs. Sony PSP: Game pricing update“ (8.4.2007.), Curmudgeon Gamer <http://www.curmudgeongamer.com/2007/04/nintendo-ds-vs-sony-ssp-game-pricing.html>
- Oxford, Nadia, „Game&Watch: The Precursor to the Nintendo DS“, (-), About.com <http://ds.about.com/od/nintendods101/a/gameandwatchhistory.htm>
- Schivelbusch, Wolfgang, *THE RAILWAY Journey: The Industrialization of Time and Space in the 19th Century* (1977), Southern Utah University (online pdf) <http://www.suu.edu/faculty/ping/pdf/TheRailwayJourney.pdf>
- Sony Computer Entertainment „PSP Sales Reach 70 million units worldwide“, (7.6.2011.), Sony press release, http://www.sony.net/SonyInfo/IR/news/sce2_G.pdf
- „Sony buys the rest of mobile phone firm Sony Ericsson“ (17.10.2011.) BBC <http://www.bbc.co.uk/news/business-15473954>
- „The Evolution of Mobile Games“, Entertainment Software Association <http://www.theesa.com/games-improving-what-matters/mobile-games.asp>
- Wright, Chris, „A Brief History of Mobile Games: 2000 – A brave new world“ (24.12.2008.), pocketgamer.co.uk, <http://www.pocketgamer.co.uk/r/PG.Biz/A+Brief+History+of+Mobile+Games/feature.asp?c=10626>
- Wilson, Tracy V. „How World of Warcraft Works“, (-), How Stuff Works <http://electronics.howstuffworks.com/world-of-warcraft1.htm>
- Wright, Chris, „A Brief History of Mobile Games: 2000 – Thank God for Steve Jobs“ (2.1.2009.) pocketgamer, <http://www.pocketgamer.co.uk/r/PG.Biz/A+Brief+History+of+Mobile+Games/feature.asp?c=10723>

Илустрације

1. Клод Моне, серија „Станица Сен-Лазар“ (1877)
<http://www.wikipaintings.org/en/claude-monet/saint-lazare-station-track-coming-out>
2. Benj Edwards, Retro Scan Special, Milton-Bradley Microvision (December 7th, 2009)
<http://www.vintagecomputing.com/index.php/archives/614>
3. Game Boy Original, Guardian.co.uk, Science & Society Picture Library/ Getty Images
<http://www.guardian.co.uk/technology/gallery/2011/mar/24/from-game-boy-to-3ds-handheld-games-consoles>
4. Dom Manahan, „Small but Terrible“ (11.9.2011.); AP
<http://parasa90s.blogspot.com/2011/09/small-but-terrible.html>
5. gore, „Snake – a classic mobile game“ (11.1997.)
<http://www.xtimeline.com/evt/view.aspx?id=25507>
6. Nokia N-gage review, mobile-review.com
<http://mobile-review.com/review/image/nokia/ngage/pic2.jpg>

Свим сајтовима је приступљено између 30. децембра 2011. и 13. јануара 2012. године.

Прилог: Речник мање познатих термина:³⁰

Информатичко доба јесте глобални феномен, али му снагу већ деценијама дају технолошки центри који се налазе у Јапану и Америци. Отуда је и већина стручних термина који се у овој области користе енглеског или јапанског порекла. Покушао сам да их преведем на српски, што ће сигурно изазвати конфузију приликом првог сусрета са некима од њих, али та конфузија не би била ништа мања ни приликом сусрета са изворницима попут „arcades“ или „peripherals“. Опет, неке који су већ раширене и широко прихваћене у стручним круговима био сам принуђен да оставим на енглеском јер би насилно превођење само довело до забуне.

Конзола за видео игре (енг: *game console*) конзоле за кућну употребу, попут Сега Меге или Сони Плејстејшна

Преносива конзола (енг: *handheld*) конзола која је довољно мала, која има свој екран и сопствени извор енергије, што јој омогућава да се користи „у покрету“

Преносиви уређај (енг: *mobile gaming device*) релативно широк појам који обухвата више уређаја чија основна намена можда није да служи за играње, али се све више користи у ту намену – од мобилног телефона до таблет рачунара)

Апарат за видео игре (енг: *arcade console*) конзоле „на жетоне“ које се налазе у баровима, луна парковима и сличним местима, обично са само једном видео игром и графиком која је знатно боља од оне која може да се нађе у конзолама за кућну употребу произведеним у исто време

Додаци (енг: *peripherals*) разни уређаји који олакшавају играње чинећи га реалистичнијим, попут волана, или побољшавају техничке аспекте саме конзоле, попут екстерног компакт диск драјва

Контролер (енг: *controller*) справа за управљање сликом која је на екрану или звуком који допире из звучника

30 Критеријум за избор речи је била фреквенција којом су спомињана у често постављаним питањима од стране првих читача овог текста.

Џојпед (енг: *joypad*) контролер који је пљоснат и који се обично држи са обе руке)

Џојстик (енг: *joystick*) контролер у облику ручке, обично се држи једном руком

Кертриџ (енг: *cartridge*) спољашњи уређај за складиштење софтвера)

Портовање (енг: *port*) прилагођавање игре другој платформи) игре направљене, на пример, за лични рачунар не могу да се играју на Плејстејшну ако се не прилагоде односно портују

Пиксел (енг: *pixel*, најмањи део екрана на који се може утицати) више пиксела значи квалитетнији приказ

MOBILE GAMING

Summary

Video game industry is a relatively new force within the entertainment industry. Although the video games were invented at the end of World War Two, the first significant foray into the market did not come until the '70s. The brief and fast ascent ended abruptly in 1983 by the chain of events, which later became known as The Great Video Game Crash.

What seemed to be the very end of a new industry was actually its fresh start: the crumbled market caused decrease in price of both consoles and cartridges, thus significantly increasing number of people able to afford home gaming systems. It turned out that these very people became the basis for broadening the future market, and at the same time forming the pool of professionals to be recruited for development of this segment. Since then the video games have been soaring so fast they already surpassed the movie and the music industry in gross sales.

It may seem to those less acquainted with the turbulent video game evolution that the success of the gaming industry is a new trend. Such a statement could hardly be seen as wrong, however a closer inspection reveals an accelerated growth through all the phases relevant for other entertainment industries (introduction, growth, maturity and decline), but with one important difference. Games simultaneously influence development of both software and hardware and this kind of double sided growth results in numerous innovations that keep the phases in loop, whereas instead of an expected decline a new introduction is born, moving the whole industry forward and widening it towards communication media and target groups previously incompatible with the video games. During the last few years the best showcase of this phenomenon is mobile gaming and the raise of the handheld devices.

Key words: gaming, console, handheld, mobile, tablet, future