



Naš drugi život

DONEDAVNO SU virtuelne zajednice bile namenjene isključivo korisnicima računara koji su želeli da prekrate vreme igranjem igara, jer im je to zanimljivije od borbe protiv računara. Danas se mrežne igre znatno

bolje prodaju, a ta tendencija se prenosi i na druge Internet usluge koje omogućavaju interakciju.

Početak je bio prilično jednostavan – igre poput Ultima Onlinea i EverQuesta evoluirale su u naslove kao što su Eve Online i World of Warcraft. Te igre su označile prvo ozbiljno spajanje realnog i virtuelnog sveta, i to u području koje zapadna civilizacija najviše ceni – sticanju novca. Na svetski najpoznatijoj aukcijskoj Web lokaciji eBay može se za stvarni novac kupiti virtuelna imovina u igri. Za prave američke dolare lako ćete kupiti valutu ISK koja se koristi u igri Eve, a transakcija se najčešće obavlja tako što preko usluge PayPal realnom čoveku uplatite izvesnu sumu zelenih novčanica, a onda će se on s vama sresti u kosmosu Eve i prebaciti vam sa svog računara kupljenu količinu valute ISK. Nije novac jedino što možete kupiti u realnom svetu i prebaciti u virtuelni. Na prodaju su i izgrađeni likovi (za razvoj jednog junaka u igri potrebne su godine vežbanja, pa su mnogi učesnici u toj zabavi srećni ako igru mogu da započnu s već poprilično jakim junakom), skupoceni minerali, „knjige“ za učenje (skills), pa i svemirski brodovi. Iako tvorci igre zvanično zabranjuju trgovinu u realnom svetu radi sticanja imetka u virtuelnom, hvatanje promućurnih trgovaca nije nimalo jednostavno. S obzirom na to da se radi o priličnim svotama, igrači pronalaze načine da zaobiđu ono što kompanije, vlasnici igara, najčešće prate. Pre otprilike godinu dana, novinari *Mikra* su izračunali da tročlani tim koji bi se u

svetu Eve-Online bavio rudarskim poslom osam časova dnevno može zaraditi stvarnih 1200 evra mesečno – za naše uslove, lepa plata. Naravno, ne treba imati ni trun iluzije – taj posao ne bi bio ni najmanje zabavan, i pre bi ličio na rad na fabričkoj traci nego na avanturističku priču u kosmosu.

NE SAMO NOVAC

ZBIVANJA u kosmosu Eve koja se prenose na realan život katkada su i znatno ozbiljnija od kretanja novca. Pre izvesnog vremena obelodanjen je slučaj mladića



koji je, nakon što su ga u opasnom delu kosmosa presreli i likvidirali pirati dok je nosio skupocene minerale na prodaju, doživeo pravi nervni slom. Posle oporavka u bolnici, mladić se, potpuno smiren, potrudio da u realnom svetu upozna pirata koji ga je tako mnogo koštao.

Svet World of Warcrafta takode je mesito mešanja realnog i virtuelnog života. Nedavno su igrači pokušali da organizuju skup svojih likova povodom smrti devojke iz stvarnog sveta upravo u vreme kada je organizovana njena zemna sahrana. Toliko okupljanje su iskoristili drugi igrači i napravili virtuelni masakr. Taj događaj je izazvao mnoštvo komentara

ne samo u IT medijima, a poslužio je i tvorcima popularne crtane serije South Park kao povod da snime epizodu u kojoj se parodira stvarni život onih koji previše vremena provode u virtuelnom svetu popularne igre.

Iako su masovne višekorisničke igre sinonim za virtuelni svet, ne treba zaboraviti ni druge vidove mrežnog života. Časkanje preko usluga za razmenu trenutnih poruka, učestvovanje na forumima i igranje fudbalskih simulacija nisu ništa „plich“ od 3D svetova. Zanimljivo je da navijači fudbalskog kluba Liverpool koji razmenjuju poruke na Web forumu relativno često organizuju okupljanja i u stvarnom svetu – ponekad je reč o običnim druženjima, a katkada o grupnim odlascima na utakmice. I da ne bude zabune, među učesnicima foruma ima i pripadnica lepšeg pola.

SUSRET SVETOVA

ČINJENICA da sve veći broj kompanija razmatra mogućnosti kako bi se uključile u različite virtuelne svetove govori da značaj ovih nestvarnih prostora raste. U prilog tome svedoče i brojne male firme koje marketinškim agencijama omogućavaju da pristupe 3D svetovima, kao i činjenica da popularne muzičke grupe planiraju svoje nastupe u njima. Ako dalji razvoj bude išao tim pravcem, nama neće preostati ništa drugo nego da organizujemo virtuelnu redakciju *Mikra*, štampano virtuelni časopis koji će čitati likovi naših realnih čitalaca, a plaćaće ga virtuelnim novcem, od kog ćemo i mi primati virtuelne plate. Budućnost ponekad stiže i brže nego što joj se nadamo. ■

Relja Jović je glavni i odgovorni urednik časopisa Mikra. Njegove uvodne reči pročitajte na adresi www.mikro.co.yu/arhiva/relja.