

# Smrt v virtualnem svetu: Dojemanje »dobre« in »slabe« smrti v spletni igri *World of Warcraft*

Simona Klaus

*The notion of "good" and "bad" deaths can be found in many cultures around the world as death has always had a significant role in the societies. Many beliefs and customs are connected with the time of death and the way someone died in order to grant the soul a safe passage into the otherworld. The game World of Warcraft is a complex example of how the notion of "good" or "bad" deaths is incorporated in the fantasy virtual world and in what ways the authors of the game make it possible for the players to define death they encounter on regular bases as being either "good" or "bad". The article emphasizes the notion of death and its contexts play a significant role in the creation of this online world.*

**Keywords:** death, World of Warcraft, afterlife, resurrection, virtual world.

*»... every ethnic culture creates its own special image of death.«  
(Vinogradova 1999: 45)*

Smrt ima v ljudskem izročilu pomembno mesto, saj smrt v skupnosti poleg rojstva in poroke spada med najpomembnejše prelomne življenjske trenutke. Okrog smrti so se v vseh svetovnih kulturah izoblikovala številna verovanja in se razvili obredi, s katerimi je (bilo) mogoče zagotoviti duši umrlega varno pot v onostranstvo in izražati spoštovanje do umrlih prednikov tudi po njihovi smrti.

Širjenje krščanstva je večinoma le prekrilo večino starodavnih verovanj v povezavi s smrtjo in pokopom. »Kljub dolgotrajnim prizadevanjem za reformo poganskih obredov so se ti v Evropi ohranili skozi stoletja, sprva na grobovih, kasneje kot hišni običaji. Danes spominjajo nanje le še prižiganje sveč in krašenje grobov. Darovanje hrane, pijače in kadil se je z grobov umaknilo na domove. Po vsej Evropi je bila še dolgo ohranjena vera, da se rajni te dni (med 30. oktobrom in 2. novembrom – op.p.) vračajo na svoje domove ali pa na grobovih opazujejo žive.« (Terčelj 1999: 353) Terčeljeva sicer opisuje religije in ideologije različnih civilizacij stare Mehike, ki so se tako srečale s krščanstvom oziroma s pokristjanjevanjem: »Pojmovanje življenja je bilo v cikličnem ponavljanju: izničenje rojeva novo stvarjenje, smrt omogoča novo rojstvo. Rojstvo nosi seme smrti, tako kot smrt že vsebuje svoj antipod« (Terčelj 1999: 354). S smrtjo je močno povezano verovanje v duše in njihova potovanja v onostranstvo. V času, ko naj bi se duhovi umrlih vračali iz sveta mrtvih, so bili potrebni običaji, s katerimi se je izkazovalo spoštovanje do umrlih. Tako so na primer na posebnem mestu v hiši za pokojnike pripravili hrano in pijačo, kot da bi bili živi. Kjer se je pokojnike, ki naj bi se vračali, obravnavalo kot člane skupnosti, so ljudje verovali, da

jim le-ti ne bodo škodovali. Če je bila smrt pokojnika običajna (nenasilna, v visoki starosti itd.), so se od pokojnika poslovili z ustaljenimi obredi in šegami.

V izročilu svetovnih kultur je moč zaslediti verske predstave o t. i. »dobri« in »slabi« smrti ter verovanja v duhove povratnike. Obe verovanjski predstavi sta prisotni tudi v obravnavani virtualni spletni igri, o čemer bo govora v nadaljevanju.

### **Dobra smrt**

Pri dojemanju smrti od nekdaj obstaja dihotomija dobro – slabo. To je vidno na več načinov, kot je na podlagi slovanskega verovanja v »dobro« ali »slabo« smrt pokazala Lyudmila N. Vinogradova s primeri obredov pred in po smrti, na primer voščilom za dobro smrt, kot delom pozdrava (1999: 46). Terčeljeva tudi pri verovanjih v stari Mehiki opaza, kako pomembna je dobra smrt: »med umrlimi vlada posebna hierarhija in temu primerno je praznovanje: samo dušam odraslih in pošteno umrlih pripada osrednje praznovanje« (Terčelj 1999: 351).

Vinogradova opaza, da je smrt v slovanskih verovanjih definirana kot prehod med dvema stranema, med tem svetom in onostranstvom (1999: 46). Obredi v zvezi s smrtjo in pokopom so bili pomembni za celotno skupnost in smrt v družini ni bila le družinska skrb. Osnovne značilnosti »dobre« smrti izhajajo iz prepričanja, da se smrt zgodi ob pravih pogojih za posameznika oziroma ob njegovem »lastnem času« (primerni starosti), na pravem kraju in v krogu domačih (Vinogradova 1999: 46-47). Dobra smrt je naravna smrt, nenasilna in »lahka«. Tudi glede na letni cikel obstaja dober in slab čas za smrt. Dober čas v letu sta jesen ali zima, ko naj bi bil prehod med svetovoma bolj odprt. Najbolj ugoden čas v mesecu naj bi bilo obdobje pred mlajem, ko luna pojenja. Najbolj ugoden del dneva pa naj bi bila noč.

### **Slaba smrt**

Kot nasprotje dobre smrti obstaja slaba smrt, za katero je značilno, da je nasilna, nesrečna, prezgodnja ali mučna. Krivična smrt in trpljenje pomenita težji prehod med svetovi in možnost škodovanja nesrečne duše, kar je tesno povezano z verovanji v demone in druga škodljiva bitja kot povratnike. Nečisti umrli ni mogel oditi v onstranstvo, zato se je njegov duh vračal na tostranstvo in škodoval svojcem. Duh je lahko prevzel raznolike oblike od človeške podobe do plavajoče lučke (Kropej 2004: 104). Z obredi ob smrti in s povratniki je povezano tudi verovanje v vampirje. Največje tveganje za nastanek vampirja je tako v slovanskih verovanjih smrt samomorilcev, neporočenih mladih in vseh, ki so umrli nečiste smrti (Vinogradova 1999: 45-49).

Vampirje lahko glede načina njihovega nastanka delimo na žive in mrtve vampirje, saj prvi postanejo vampirji z nenavadnimi znamenji ob rojstvu in veljajo za zaščitnike skupnosti, mrtvi vampirji pa so posledica neupoštevanja pravil ali neizvajanja zaščitnih ukrepov v času med smrtjo in pokopom. Če je v neki skupnosti zaporedoma umrlo več ljudi, so ljudje začeli govoriti, da gre za delovanje vampirja. Zato so v takem primeru odkopali grob pokojnika, za katerega so predvidevali, da se je »povampiril«, in ga natančno pregledali. Če truplo ni razpadlo v določenem časovnem obdobju, navadno v štiridesetih dneh po smrti, in je kazalo »življenjske« znake, kot so gibljivi sklepi in krvava podoba, so ljudje

truplo prebodli z lesenim kolom in ga na ta način za vedno pritrdili v grob (Čajkanović 1998: 77), ga obglavili ali/in sežgali ter tako pokončali vampirja. Skrb skupnosti, da bi tudi nečista duša lahko našla pot v onostranstvo, se je torej manifestiral v konkretnih ukrepih ob smrti, ob pokopu in v kasnejšem obdobju.

### World of Warcraft in pojmovanje smrti<sup>1</sup>

Spletno večigralsko igro vlog *World of Warcraft* je podjetje Blizzard Entertainment<sup>2</sup> napovedalo leta 2001, prvič pa jo je javnosti predstavilo konec leta 2004 ob deseti obletnici obstoja franšize *Warcraft*.<sup>3</sup> V dobrem desetletju obstoja je bila igra večkrat prenovljena in dopolnjena s t.i. dodatki. Igra ima kompleksno zasnovo fantazijskega sveta z referencami na svetovne mitologije, popularno kulturo, praznike in način življenja nasploh. Njena posebnost je izredno veliko število naročnikov. Po podatkih iz leta 2011 je namreč število naročnikov oziroma igralcev po vsem svetu preseгло 12 milijonov,<sup>4</sup> za kar je bila igra vpisana v Guinnessovo knjigo rekordov za najbolj priljubljena MMORPG (ang. massively multiplayer online role-playing game) igra<sup>5</sup>.

Fantazijski virtualni svet *World of Warcraft* v mnogih elementih črpa iz svetovnih mitologij<sup>6</sup>, predvsem pa uporablja pripovedništvo za posredovanje zgodovine sveta, pomena preizkušenj in napredovanje zgodbe in junaka. Igralec preko spletnega portala<sup>7</sup> dostopa do svojih likov oziroma avatarjev ženskega ali moškega spola, ki lahko pripadajo med seboj sovražnima frakcijama *Alianse* (ljudje, škrti, nočni vilinci, gnomi, draenei, worgen, pandareni) ali *Horde* (orki, nemrtvi, taureni, troli, krvni vilinci, goblini in pandareni).<sup>8</sup> Ne glede na pripadnost se igralčev junak, ki ga umetno ustvarjeni liki (ang. NPC - Non-player character) usmerjajo po poti reševanja virtualnega sveta pred nevarnostjo uničenja, skozi igro neizogibno sooči s smrtjo oziroma umrljivostjo svojega lika. Glede na kompleksnost zgodbe in sveta je tudi smrt definirana kompleksno in se pojavlja v raznolikih okoliščinah. Večino časa ima igralec nadzor nad dogajanjem v igri in smrt lahko prepreči (z zdravilnimi napitki ali obliži, uroki za zdravljenje itd.), v nekaterih primerih pa je v igri določeno, da mora lik umreti, da se lahko zgodba razvije dalje, na kar igralec nima vpliva. Slednje se sicer zgodi zelo poredko, predstavlja pa način, kako avtorji igre vplivajo na dožemanje smrti

<sup>1</sup> Potrebno je opozoriti, da je bila obravnavana igra že nekaj let po svojem izidu deležna akademske pozornosti v ZDA. Večina ugotovitev iz takratne raziskave virtualnega sveta *World of Warcraft*, ki je izšla v obliki zbornika, je še vedno aktualnih, peščica pa jih je vendarle zastarelih, saj se igra neprestano razvija in spreminja. Osnovna mehanika igranja pa ostaja nespremenjena.

<sup>2</sup> Vir: Blizzard Entertainment, <http://eu.blizzard.com/en-gb/>, pridobljeno 20.4.2015.

<sup>3</sup> Če želijo igralci dostop do tega izmišljenega virtualnega 3D sveta, morajo mesečno plačati 12,99 €.

<sup>4</sup> Vir: Blizzard Entertainment, <http://eu.blizzard.com/en-gb/company/press/pressreleases.html?id=10007508>, pridobljeno 20.4.2015.

<sup>5</sup> Najhitreje prodajana računalniška igra je bil pravzaprav dodatek z naslovom *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*.

<sup>6</sup> Poleg izbora »rase« igralec lahko izbira še med »poklici«: bojevnik, mag, druid, šaman, paladin, vitez smrti (ang. death knight), lovec, lopov (ang. rogue), duhovnik, coprnik (ang. warlock) ali menih.

<sup>7</sup> Battle.Net

<sup>8</sup> Jessica Langer v svojem prispevku z naslovom *The Familiar and the Foreign: Playing (Post)Colonialism in World of Warcraft* (2008: 87-108) frakcije, ki pripadajo Hordi, glede na izgled, sposobnosti, način življenja in način govora poveže z nekaterimi manjšinami v ZDA oziroma družbenimi skupinami po svetu. Troli spominjajo na Jamajčane, tavreni spominjajo na indijanska domorodska plemena itd.

pri igralcih s specifično zasnovano igralne mehanike. V igri tako na strani horde obstaja rasa *Prekletih*<sup>9</sup>, ki je nastala, ko so bili v tretji vojni padli vojaki Alianse in Horde oživiljeni kot nemrtvi s pomočjo nadnaravnih moči enega izmed osrednjih nasprotnikov, Artasa. V želji po maščevanju za takšno usodo so se mu uprli in se začeli boriti proti njemu.



Slika 1: Oživitev na pokopališču iz groba pri rasi Nemrtvi.

L. Klastrup je s pomočjo fenomenološkega pristopa k igralčevemu dojemanju smrti na podlagi pripovedi o smrti, z analizo grafičnega oblikovanja in estetike ugotovila, da igralci smrt(i) svojih likov dojemajo kot bistven del izkušnje igranja (2008: 162). Smrt je sicer le začasno stanje, ki pa je na nek način kaznovano s strani oblikovalcev igre in v določenih kontekstih s strani igralcev. Vsaka smrt pomeni izgubo igralnega časa in obrabo opreme, ki jo nosi lik (oblačila, orožje, dodatki), kar doleti vse igralce. V kontekstu igranja v večji skupini z drugimi igralci, pa lahko le-ti disciplinirajo (na primer z izključitvijo) igralca, ki povzroči množično umiranje ali smrt celotne skupine (Klastrup 2008: 158-159).

V splošnem je igra zasnovana tako, da se mora igralec izogibati situacijam, ki bi povzročile smrt lika ali pa pravilno odreagirati v nevarnih situacijah.

V nadaljevanju bodo predstavljeni pogledi na smrt s strani igralca v virtualnem svetu, ki je prav tako kot v realnosti lahko dojeta kot »dobra« in »slaba«, ter način, na katerega so ustvarjalci virtualnega sveta igre uporabili koncept duše, ki zapušča telo, za vizualizacijo smrti.

<sup>9</sup> Lik, ki pripada rasi Prekletih, je oživiljeno, delno razpadlo truplo, ki se na začetku igre pojavi na pokopališču ob lastnem grobu (Slika 1). Igralcu je pojasnjeno, da je kot *prekleti* oziroma *nemrtvi* dobil priložnost, da se odkupi za svoje škodljivo ravnanje pod vplivom Artasa.

## Smrt v World of Warcraft

»... death is part of life in World of Warcraft.«  
(L. Klastrup 2008, 162)

Za lažje razumevanje obravnavane problematike naj najprej nekoliko širše predstavim delovanje igre. Dinamika igranja v obravnavani igri temelji na življenjski energiji ali točkah »zdravja« likov, ki se povečuje z napredovanjem po stopnjah. Skupaj z zadnjim dodatkom lahko lik doseže 100 stopenj. Izguba zdravja ima za posledico smrt, ki so jo avtorji (precej dramatično) ponazorili s krikom umirajočega in njegovim padcem na tla. Igralec dobi obvestilo, da je lik umrl in več možnosti, kako lahko nadaljuje igro. Poleg vrnitve duše v telo pri vseh likih imajo šamani možnost reinkarnacije, kar pomeni takojšnjo ožvitev na mestu smrti. Zadnja možnost je ohranitev stanja, torej smrti lika, ki ne vodi v napredovanje in je igralci navadno ne izberejo.



Slika 2: Prizor smrti in nabor možnosti igralca za vrnitev duše v telo, reinkarnacijo (kot posebno sposobnost šamana) ali ohranitev stanja smrti.

Pisan svet okrog lika se spremeni v sivi svet duhov, v katerem se slišijo pridušeni zvoki. Lik se pojavi kot obris duha v podobi lika na pokopališču pred angelom<sup>10</sup>. Pri *druidih* se

<sup>10</sup> Angeli, ki so v sodobnih predstavah posredniki med bogom in ljudmi oziroma božji glasniki, izvirajo sicer že iz predkrščanskega obdobja, vendar pa so postali zelo prepoznavni predvsem v kontekstu krščanstva. Angeli nastopajo v številnih povedkah, legendah in pesmih kot astralna bitja, zavetniki, posredniki, lahko pa tudi kot padli angeli ali angeli smrti (Kropej 2004: 8).

duša pojavi kot lučka (ang. Whisp), ki se vrne v telo. Igralcu je dana možnost, da svoj lik nemudoma oživi, vendar za ceno t.i. bolezni oživljenja (ang. Resurrection sickness), zaradi katere je za deset minut za 75 odstotkov bolj ranljiv in šibkejši. Drugi način pa predvideva vračanje do mesta smrti (ang. Corpse run) in oživitev, kar pomeni, da duh ponovno vstopi v telo. Reanimacija ali oživitev lika pomeni, da se vizualna podoba sveta ponovno spremeni v »tostransko«, vendar ima lik le polovico zdravja, ki ga mora pred nadaljevanjem igre povišati na najvišjo točko.



Slika 3: Duh na pokopališču pred vrnitvijo v telo.

Omeniti je treba še zmožnost oživljanja drugih likov, ki je dana določenim likom, kot so *duhovnik*, *šaman* ali *druoid*. Tovrstna možnost oživljenja skupine igralcev (ang. Mass resurrection) pripada kot nagrada večjih skupin igralcev, ko dosežejo določeno stopnjo v igri.

Igralec ima na smrt lahko različne poglede, ki so odvisni od okoliščin smrti. Tako kot v ljudskem izročilu lahko prepoznamo »dobro« in »slabo« smrt. Kot dobro smrt igralci dojemajo smrt, ki je slučajna in je lahko zabavna, poučna ali humorna, največkrat jo povzroči igralec sam. Padec z višine zaradi pritiska napačne tipke ali skok v nepreverjeno globino igralce zabava ali jim predstavlja izziv. Prav tako je smrt le enega lika sprejeta bolje, če ne vpliva na ostale. V nasprotnem primeru je takšna smrt dojeta kot negativna in škodljiva ter ima lahko za posledice sankcije igre ali celo drugih igralcev.

Slabo smrt predstavljajo smrti, ki jih povzročijo igralci sovražne frakcije ali prevelika težavnost igre. Če se igralec pri vodenju svojega lika v virtualnem svetu počuti nemočnega ali da se mu dogaja krivica, igralec občuti neugodje, kar deluje zelo demotivacijsko. Če igralec umre zaradi igralca nasprotne in zaradi tega sovražne frakcije, to povzroča tudi

občutja jeze ali maščevalnosti (Klastrup 2008: 158). Ta negativna čustva so realna in zelo intenzivna, kljub temu da gre za virtualno smrt. Igralec se zaradi tega lahko odloči za prekinitve igranja, kar pa ni v interesu lastnikov igre, saj to niža njihov dobiček. Igra je zato zasnovana tako, da hujših posledic, kljub sankcijam, ni. Obstajajo sicer območja v igri, imenovana bojišča, kjer se lahko liki nasprotnih frakcij bojujejo med seboj in se namerno izpostavljajo dvobojem in posledično smrti. Avtorji igre so, da bi omogočili igralcem izbiro glede večje varnosti pred drugimi (sovražnimi) igralci, zasnovali različne strežnike, ki se delijo na RP (Ang. role play/igranje vlog), kjer sovražne rase ne morejo napasti igralca izven bojišč, in PVP (Player-versus-Player/igralec-proti-igralcu), kjer se v večini sveta igralci lahko bojujejo drug proti drugemu. Igralec, ki ne želi tekmovalno napadati drugih, se navadno odloči za prvi tip. Pri uboju pripadnika sovražne frakcije, igralec dobi posebne medalje, ki mu prinesejo nagrado.

### **Pomen smrti v virtualnem svetu *World of Warcraft* v povezavi z verovanji in obredi svetovnih kultur**

Virtualni svet *World of Warcraft* kljub lastni pripovedi o nastanku sveta v marsičem črpa iz svetovnih mitologij, kar se kaže tudi v prehodnem svetu v času smrti lika, ko je leta manifestiran kot duh. Vizualizacija smrti in njena vpetost v igro ima pomembno vlogo pri igralčevem dojemljanju virtualnega sveta, ko se kljub neskončnim možnostim oživljanja svojega lika še vedno zaveda njegove umrljivosti. Načeloma je smrt le virtualna in začasna<sup>11</sup>, čeprav se občasno pojavijo zgodbe o smrti igralcev samih zaradi prekomernega in neprekinjenega igranja igre. Obstajajo pa tudi primeri, ko je bilo neprimerno ravnanje v igri, sankcionirano v realnem svetu, ker so se igralci poznali tudi osebno izven igre. Kljub smrti v virtualnem svetu igralca, ki se vedno do neke mere poistoveti s svojim likom, je čustveno doživljanje smrti resnično. Avtorji igre so se zato koncepta umiranja in oživljanja lotili z veliko mero previdnosti.

V vseh svetovnih kulturah obstajajo obredja in verovanja povezana s smrtjo, česar pa v igri ni, saj je smrt le začasno stanje. Kot taka ne predstavlja večjega tveganja, ampak kvečjemu izgubo časa in nekaj slabe volje. Gre za igralčevo doživljanje virtualne smrti, ki je resnično, kljub temu, da je smrt igranega lika navidezna. V igri obredov, ki bi bili vezani na trenutke pred smrtjo, v času vračanja duše v telo ali neposredno po oživitvi, ni. Smrt je le začasno stanje, ki se mu je sicer bolje izogniti, ne pomeni pa konca igre. Pri vizualizaciji smrti v igri so jasno prisotne reference na verovanja<sup>12</sup> o t.i. povratnikih. Ko igralec svoj lik oživi, nadaljuje z igro brez bistvenih sprememb. Pomembno mesto ima tudi oživljanje, vendar je bolj praktične narave za samo igranje, ker zmanjša čas, ki bi ga sicer igralci porabili, če bi se skušali oživiti sami.

Kljub domišljjskem svetu igre so avtorji s pomočjo smrti ustvarili občutja »dobre« in »slabe« smrti, kar kaže na velik pomen tega koncepta za živost in verjetnost igre same. Igralci so, ne glede na svoja verovanja v realnosti, v virtualnem svetu igre soočeni s konteksti smrti, ki jih lahko dojemajo kot dobro ali slabo. Smrt ima v igri lahko velik ali majhen pomen, vse je odvisno od konteksta in od živosti doživljanja igranja s strani igralca.

<sup>11</sup> L. Klastrup smrt v igri prepoznava kot obred prehoda (2008: 149-150).

<sup>12</sup> V igri so prisotna številna bitja od zombijev do okostnjakov, ki so bila ponovno oživiljena z namenom škodovanja likom, in spadajo v skupino nemrtvih.

L. Klastруп pripovedi o smrti v obravnavani računalniški igri, ki jih je pridobila v svoji raziskavi, deli na tri tipe. Prvi tip so pripovedi o junaških dejanjih in junakih, ki so z lastnim žrtvovanjem ali zelo dobrim znanjem omogočili uspeh večjega števila igralcev. Drugi tip je nasprotje prvega in govori o bedakih, ki so s svojo neizkušenostjo ali nerodnostjo povzročili smrti drugih igralcev. Te zgodbe krožijo po forumih kot primeri neprimerne ravnanja igralcev. Tretji tip pripovedi pa se vsebinsko navezuje na naključnost oziroma nepredvidljivost življenja lika v svetu igre. (Klastруп 2008: 160)

Raziskava igre *World of Warcraft* iz leta 2008 z naslovom *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*, daje zanimiv vpogled v spletno etnografijo, s pomočjo katere avtorji prispevkov v kombinaciji s subjektivnim dojemanjem igre opozorijo na povezave igre z realnim svetom od mitološkega izročila do denarne politike in socialnih omrežij. Glede na množično razširjenost zabavnih vsebin, kot so spletne igre, se zdi smotrno, da svoje raziskovalne vzgibe usmerjamo tudi v tovrstne virtualne svetove.

### Literatura

- Čajkanović, Veselin (1998). 'The killing of a Vampire.' *The Vampire: A Casebook*, Dundes Alan, ur. Madison: The University of Wisconsin Press, 72–84.
- Đorđević, Tihomir (1953). Vampir i druga bića u našem narodnom verovanju i predanju. Beograd: Narodna biblioteka Srbije.
- Glenday, Craig, ur. (2011). *Guinness Book of Records 2011*. Tržič: Učila International. 161.
- Klastруп, Lisbeth (2008). 'What makes World of Warcraft a World? A Note of Death and Dying.' V: *Digital culture, play and identity: A World of Warcraft Reader*. Hilde G. Corneliussen in Jill Walker Rettberg, ur. Cambridge in London: The IMT Press, 143–166.
- Kropej, Monika (2007). Folk Narrative in the Era of Electronic Media. A Case Study in Slovenia. *Fabula* 48 (1/2): 1–15.
- Kropej, Monika (2004). Duh. V: *Slovenski etnološki leksikon*. Angelos Baš, ur. Ljubljana: Mladinska knjiga, 104.
- Kropej, Monika (2004). Angel. V: *Slovenski etnološki leksikon*. Angelos Baš, ur. Ljubljana: Mladinska knjiga, 8.
- Kuret, Niko (1989). Praznično leto Slovencev. Ljubljana: Družina.
- Langer, Jessica (2008). The Familiar and the Foreign: Playing (Post)Colonialism in World of Warcraft. V: *Digital culture, play and identity: A World of Warcraft Reader*. Hilde G. Corneliussen in Jill Walker Rettberg, ur. Cambridge in London: The IMT Press, 87–108.
- Risteski, Ljupčo S. (1999). The Concept of Death in the Folk Culture of Macedonians. *Etnolog* 9 (1), 87–98.
- Terčelj, Marija Mojca (1999). Pojmovanje smrti v stari Mehiki in religiozni sinkretizem v današnjih obredih ob smrti. *Etnolog* 9(1): 349–358.
- Vinogradova, Lyudmila (1999). 'Notions of »good« and »bad« death in the system of Slavic beliefs. *Etnolog* 9 (1): 45–49.



**Death in Virtual World: Perception of “Good” and “Bad” Deaths in the Online Game *World of Warcraft***

Simona Klaus

Notions of “good” and “bad” deaths in beliefs about death form an essential part of our everyday reality. The article argues that this concept can be seen in a virtual world as well, namely in the *World of Warcraft* online game. However, there are not many parallels between various beliefs in everyday life, and the virtual “way of life” of the game, and the mechanics of the game make it possible for the player in relation to other players to either understand the death of its character as funny, educational and good or stressful and bad.

Death in the virtual world is a crucial part of the game, and it is not a final state, only a temporary one. In the case of death, the character has several options, which lead to their resurrection. After death, they find themselves in a grey ghost world and can run back to their corpse as a soul and resurrect themselves, or they can be resurrected by their own special abilities, other players, or a non-player character.