

Dejan Grba

Umetnost igre

Prikaz knjige Alexandera R. Gallowaya, *Igranje: eseji o algoritamskoj kulturi*. [Alexander R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (Electronic Meditations Series, Volume 18), University of Minnesota Press, Minneapolis, USA, 2006 (ISBN-13: 978-0-8166-4851-1)].

Alexander R. Galloway je programer i teoretičar novih medija, rođen 1974 godine. Počasni je stipendista novomedijske laboratorije Eyebeam i osnivač kolektiva Radical Software Group sa kojim je autorizovao zapaženu web aplikaciju *Carnivore* kao i kompjutersku igru *Kriegspiel* inspirisanu društvenom igrom *The Game of War* francuskog situacioniste Guya Deborda iz 1978. godine. Vanredni je profesor na Odseku za studije medija, kulture i komunikacija Njujorškog univerziteta. Osim ove, do sada je objavio knjige *Protocol: How Control Exists After Decentralization* (MIT Press, Boston, 2004) i, u saradnji sa Eugeneom Thackerom, *The Exploit: A Theory of Networks* (Minnesota U.P., 2007).

Budući prevodilac Gallowayeve knjige *Gaming*, ukoliko svoj posao obavlja profesionalno, imaće prilično težak zadatak. Već prva reč naslova i jedna od ključnih reči knjige – *Gaming* – je pojam koji u savremenom engleskom jeziku označava složen fenomen kompjuterskih igara u kulturnom, umetničkom, tehnološkom, ekonomskom i političkom kontekstu, i nema svoj ekvivalent u srpskom jeziku. Ovaj terminološki problem između ostalog ukazuje da su identitet, značaj i kritičke odrednice kompjuterskih igara u novijoj kulturnoj produkciji samo delimično obrađeni, što svakako treba imati na umu pri pozicioniranju Gallowayeve knjige u aktuelnom teorijskom diskursu. Knjiga *Gaming* se sastoji od pet poglavlja-eseja koja istražuju formalne i političke aspekte komercijalnih i umetničkih kompjuterskih igara. Po ugledu na filmske teoretičare koji su zasnivali svoje teorije na jedinstvenim kvalitetima filmskog medija, Galloway u prvom poglavlju, naslovljenom *Igračka akcija, četiri momenta* (*Gamic Action, Four Moments*), započinje ispitivanje kompjuterskih igara tragajući za prikladnim konceptualnim modelima. On tvrdi da je medijska poetika kompjuterskih igara prvenstveno određena akcijom, tako da se ključni odnosi uspostavljaju na liniji igrač – softver i na liniji narativni prostor igre – spoljašnje okolnosti. U tako naznačenom kontekstu Galloway razmatra značaj igre kao temeljno ljudske aktivnosti, specifičnosti igranja u algoritamski definisanom digitalnom okruženju i problem redukcije složenih ljudskih iskustava do koje u kompjuterskim igrama neminovno dolazi.

Poglavlje *Poreklo FPS igara* (*Origins of the First Person Shooter*) prikazuje osobenosti i transformaciju filmskog subjektivnog kadra u dominantan interfejs igara kao što su *Doom*, *Quake*, *Half Life* ili *Counter Strike*. Za razliku od filmskih sekvenci koje interpretiraju tačku gledišta određene ličnosti, snimci koji verno imitiraju viđenje su znatno ređi i smatra se da ne mogu uspešno da navedu publiku na identifikaciju. Klasičan primer je noir film *Dama u jezeru* (Robert Montgomery, 1947), koji je skoro u celini snimljen subjektivnim kadrom. Zbog neobičnog i često neugodnog utiska subjektivni kadar se koristi u trilerima i filmovima strave da bi prikazao doživljaj negativca, na primer pogled ajkule u filmu *Ajkula* (Steven Spielberg, 1975), kao i dehumanizovan ili robotski pogled, na primer u filmu *Terminator* (James Cameron, 1984). Ali,

ako subjektivni kadar ima uglavnom negativan efekat u filmu, kako je postao tako uspešan intefrejs kompjuterskih igara? Zato, smatra Galloway, što kompjuterske igre zahtevaju aktivno fizičko kretanje dok film podrazumeva mirovanje i kontemplaciju.

Razmatrajući aspekte sa kojih se kompjuterske igre mogu smatrati 'realističnim' u poglavlju *Društveni realizam (Social Realism)*, Galloway usmerava pažnju sa principa naturalizma na kojem je zasnovana vizualizacija većine kompjuterskih igara, ka pitanju njihove društvene uloge. On zapaža da se, porastom značaja nematerijalnog rada i pronalaženjem novih načina ekonomske eksploatacije kompjuterskih igara, one sve finije integrišu u razvijene strukture društvene kontrole. Zbog toga je primetna sve veća podudarnost između stvarnosti simulirane u kompjuterskim igrama i društvene stvarnosti njihovih korisnika u čemu je rat izrazito simptomatičan, od predviđanja američkog predsednika Ronalda Reagana da će kompjuterske igre značajno odrediti nove načine ratovanja, preko medijskog prikazivanja rata kao video igre tokom Prvog zalivskog rata, do upotrebe igara kao što je *America's Army* za regrutaciju u SAD poslednjih godina.

U poglavlju *Alegorije kontrole (Allegories of Control)*, Galloway ukazuje na nedostatke sadržinski usmerene kritike kompjuterskih igara (kritike nasilnosti, mizoginije itd) i zalaže se za medijski zasnovan pristup. On tvrdi da se postupci u svakodnevnom životu danas sve više zasnivaju na izboru unapred određenih opcija, a kompjuterske igre jednostavno prevode taj princip u domen zabave. To ilustruje igrom *Civilizacija* čija glavna ograničenja ne prepoznaje u njenim problematičnim kulturno-istorijskim premisama nego u samom njenom programskom kodu koji materijalizuje logiku informatičke kontrole. Kompjuterske igre istovremeno ilustruju ono što je Gilles Deleuze nazvao 'društvom kontrole' i aktivno mu doprinose.

Zaključno poglavlje *Kontraigranje (Counter gaming)* analizira strategije novomedijskih umetnika koji stvaraju kompjuterske igre da bi kritikovali kulturno-političke implikacije komercijalnih kompjuterskih igara. Poredeći kontraigre grupe JODI i drugih umetnika sa Godardovom kontrakinematografijom, Galloway smatra da one ipak ne postižu svoju kritičku misiju ni na estetskom ni na političkom planu. Kontraigre imitiraju postojeće kompjuterske igre, ali frustriraju igračeva očekivanja i početni entuzijizam jer vremenom postaju neigrive zbog simuliranih padova sistema, slučajno generisanog ili deformisanog interfejsa. Kontraigre se možda mogu smatrati likovno zanimljivim, ali su svakako reakcionarne na planu akcije koja je, po njemu, najvažniji činilac kompjuterskih igara. Galloway zaključuje da 'grupa JODI nije Godar' odnosno da su kontraigre još uvek neostvaren projekat.

I zaista, imajući u vidu da su kompjuterske igre relativno nov kulturni fenomen, a njihovi potencijali skoro neistraženi, čini se da posmatrana u celini knjiga *Gaming* i sama doprinosi dilemi koju opisuje. Identifikujući političke zamke, sveprisustvo i složenost novih sistema kotrole, ali i nesposobnost igrača, programera, umetnika, aktivista i teoretičara kompjuterskih igara da se tim problemima uspešno odupru, *Gaming* svedoči i o svojevrsnoj nemoći savremene kritičke imaginacije. Uprkos baratanju opsežnim teorijskim aparatom usmerenim ka kritici neoliberalnog kapitalizma, Galloway ne iznosi klasičnu marksističku tezu – da tehnologija uvek reflektuje ideologiju u kojoj nastaje – kao već dobro poznatu, nego je mistifikuje u svakom kontekstu koji obrađuje. Kritika kompjuterskih igara i informatičke kulture koja bi pošla od te teze i kretala

se ka njenim tehničkim manifestacijama i društveno-političkim konsekvencama, bila bi možda zanimljivija, verovatno podsticajnije, a svakako izazovnije. Ona, međutim, tek treba da bude napravljena.

Politika, Kultura - Umetnost - Nauka br. 47/LIII, 28 februar, str. 12, Beograd, 2009.