
KRISTIAN LUKIĆ

Univerzitet umetnosti u Beogradu, Centar za interdisciplinarne
studije – Teorija umetnosti i medija, Beograd

UDK 316.73:[004.42:794
316.324.8:316.75

KOMODIFIKACIJE IGRE - KRITIČKE PERSPEKTIVE UMETNOSTI DIGITALNIH IGARA

*“Bitka kod Vaterloa je dobijena
na igračkim poljima Etona”*

Vojvoda Velington

Apstrakt: *U drugoj polovini XX veka došlo je do temeljnih promena u globalnom načinu proizvodnje, pre svega u shvaćanju slobodnog vremena i poimanju igre. Kao strukturno decentralizovan i fleksibilan, digitalni kapitalizam kreće se u sferi socijalnih mreža, ogromnih onlajn igara i platformi za prijateljska okupljanja. Pojam igre duboko se usadio u mikro i makro ekonomije tih interaktivnih okruženja stvaranjem društvenog kapitala, simboličkog kapitala, emotivnog kapitala i finansijskog kapitala.*

Dela Paola Virna i Matea Pakinela pomažu nam da shvatimo inovativne i kompetitivne strane mreže. Inovativni i kompetitivni aspekti socijalnih (digitalnih) mreža i kulture uopšte shvaćeni su kao inherentni “životinjski duh” ljudskog koji, u krajnjem, dovodi do “nematerijalnog građanskog rata”. Utoliko kultura nije ono što “humanizuje” životinjsko u ljudskom, nego tek jedan od mnogih aspekata brojnih borbi u društvu čistog “zoe”. Situacionistička vizija društva budućnosti kao društva minimalnog nužnog rada, beskrajnih stanja igre i interakcije, danas se materijalizuje u distopijskom modelu razornih vojnih igara, mrežne pornografije i finansijalizacije libida. Nik Dajer Vajtford i Greg de Peuter predlažu modele i iznose moguće umetničke pristupe koji bi mogli adekvatno da odgovore na izazove što sobom nose digitalni kapitalizam i njegovi temelji u libidalnim ekonomijama.

Ključne reči: *komodifikacija igre, finansijalizacija libida, digitalne igre mnoštva, virtualno regrutiranje, životne sile*

Tokom druge polovine XX veka desile su se fundamentalne promene u modelu društvene i ekonomske proizvodnje; promene koje su nastale tehnološkim razvojem uticale su na sve ljudske aktivnosti, pa tako i igru kao aktivnost stariju od civilizacije i kulture.

Polazeći od prvih definicija igre u odnosu na kulturu i civilizaciju, igra je bila tretirana kao slobodna i jasno omeđena aktivnost. U atmosferi koja se približavala društvenoj pobuni šezdesetih, igra je bila slavljena kao neutilitarna i oslobođena od eksploatacije, kao prostor kreativnosti i samoispunjenja. Utopijski urbani i društveni ludizam je bio imaginativno oružje protiv krutosti fordističkog disciplinovanog industrijskog društva. Razvojem kulturne industrije, masovne i potrošačke kulture, razvija se matrica u kojoj se zadovoljavaju želje subjekata, a uključivanjem ludističkih elemenata, posebno sa razvojem interneta, koncept igre kao slobodnog i neutilitarnog prostora sve više menja svoju prirodu i uključuje se u razmenu i proizvodnju, ne samo simboličkog, već i monetarnog kapitala.

Utopijski ludizam situacionista postaje samo komodifikovana aktivna dokolica, koja se iz sfere političke pasivizacije kao klasičnog proizvoda kulturnih industrija pomerio ka “živom” radu kako su ga objasnili teoretičari nematerijalnog rada. Kritike teorije “nematerijalnog rada” imaju legitimnost, posebno ako se uzme u obzir činjenica da je do prevlasti nematerijalnog rada u zemljama Zapada došlo zbog činjenice da je industrijska proizvodnja dislocirana u zemlje tzv. Trećeg sveta, tačnije pretežno u zemlje jugoistočne Azije. No, to svakako ne umanjuje činjenicu da je i takva industrijska proizvodnja usko povezana sa komunikacijskim i informacijskim procesima.

Postoji snažna tendencija u nečemu što se može nazvati ludokapitalizam,¹ ka upošljavanju nezaposlenih i upošljavanju radnika van njihovog radnog vremena. Idući korak dalje od strategije političkog pasiviziranja subjekta, tipičnog za strategije kulturnih industrija, ludička industrija čovekovo slobodno vreme postavlja u sam centar proizvodnje. Fundamentalni pomak ludoindustrije u odnosu na “stare” neinteraktivne me-

¹ Termin ludokapitalizam je prvi upotrebio Žilijen Dibel (Julian Dibbell).

dijume štampe, filma, radija i televizije je efikasnija komodifikacija aktivnog slobodnog vremena i pretvaranje tog vremena u proizvodno, dok se jedino tzv. pasivno slobodno vreme (tj. proces spavanja) ostavlja kao još uvek nekomodifikovano. Razvoj neuronauka (afektivna neuronauka) ovo pitanje može postaviti na novi nivo, kada bi se moždana aktivnost tokom pasivnog odmora/sna mogla eksternalizovati i projektovati i kada bi se u doglednoj budućnosti uspešno mogla konzumirati.

Kao što postoje tvrdnje da je nezaposlenost nenagrađeni rad, dok je rad nagrađena nezaposlenost, tako se može reći da je igra postala nenagrađeni rad, a da je rad postao nagrađena igra. Komodifikacija igre kao ljudske aktivnosti ide korak dalje od koncepta nematerijalnog rada koji se vezuje za ljudsku sposobnost komunikacije. U tom smislu, komodifikacija je obuhvatila dodatni aspekt ljudskog postojanja, ne samo razmenu informacija, već i sam čin igre, ako ćemo prihvatiti definiciju igre da je nastala pre civilizacije i kulture, pa i pre razvoja jezika i komunikacije.

Primeri umetničkih praksi pokazuju nekoliko mogućih odgovora na ovakvu konstelaciju: pokušaj preuzimanja jezika savremene industrije digitalnih igara, tj. aproprijacija *meinstrim medijuma* i upotreba za stvaranje šuma u funkcionisanju postojećeg društveno/ekonomskog okvira; odbijanje, tj. napuštanje prakse igre u uslovima njene komodifikacije; ili ludičkih stvaranja novih svetova i modela, ili utopija. Primeri igračkih praksi zapravo se poigravaju sa ovim spajanjem igre i rada, i oni zapravo ili odbijaju da se igraju, ili ironizuju koncept igre i rada.

Životne sile

Termin *životne sile* (*Animal Spirits*)² je prvi put uveo čuveni ekonomista Džon Mejnard Kejnz (John Maynard Keynes) u svojoj knjizi *Opšta teorija zaposlenosti, kamate i novca* u kojoj je pokušao da definiše “životne sile”, koje su po njemu nepredvidivi ljudski nagoni što

² Prevod “animal spirits” kao “životne sile” je preuzet iz knjige: *Engleski-hrvatski ili srpski rječnik* Rudolfa Filipovića. Školska knjiga, Zagreb, 1990. Takođe, u slobodnijem prevodu sintagme, to može biti i “životinjski duh” ili “životinjska sila” što je blisko značenju koje koristi Mateo Paskvineli.

utiču na berzansko tržište i stvaraju ekonomske cikluse.

“Čak i pored nestabilnosti prouzrokovane špekulacijama, postoji nestabilnost prouzrokovana karakteristikama ljudske prirode, gde veliki deo naših pozitivnih aktivnosti zavisi od spontanog optimizma, pre nego što zavisi od matematičkih očekivanja, bila ona moralna, hedonistička ili ekonomska... Možda većina naših odluka da uradimo nešto pozitivno se može smatrati kao rezultat životnih sila – spontane potrebe za akcijom, a ne za pasivnošću, i ne kao rezultat proseka kvantitativnog benefita pomnoženog kvantitativnim mogućnostima.” (Džon Mejnard Kejnz³)

Koncept “životne sile” Mateo Paskvineli (Matteo Pasquinelli) u svojoj najnovijoj knjizi *Animal Spirits* objašnjava kao “biomorfno nesvesno” nematerijalne i kulturne proizvodnje – fiziologiju viška energije koja teče ispod svakog tehnološkog razvoja, instiktivne i iracionalne snage iz novih kognitivnih i libidinalnih modela kapitalističke proizvodnje.⁴ Ove “životne sile” su proizvodni motor mnoštva koje je konačno opisano u svim svojim varijantama: kognitivnim, afektivnim, libidinalnim i fizičkim. To je način na koji se povezuju višak produkcije, društveni konflikti, libidinalni istupi i političke strasti. Paskvineli svoje tumačenje sintagme “životne sile” umnogome duguje italijanskom filozofu Paolu Virnu i njegovoj zbirci eseja *Mnoštvo – između Inovacije i Negacije*.⁵ U ovim esejima Virno se bavi stanjem društva sa donekle distopijskom i negativnom vizurom budućnosti koja je puna mašina i digitalnih naprava.

Virno je u svom radu prikazao kako je animalni deo ljudske prirode sastavni deo razvoja civilizacije i kulture. On negira stav da je kultura suprotna tom animalnom u prirodi čoveka, koja ga na neki način kroti, već joj je upravo inherentna animalna priroda. On tvrdi da su sve ljudske institucije samo proizvod agresivne prirode ljudskih instikata, pa tako i koncept

³ Keynes M. J., *The General Theory of Employment, Interest and Money*, Macmillan, London 1936.

⁴ Pasquinelli M., *Animal Spirits: A Bestiary of the Commons*, NAI Publishers, Rotterdam and the Institute of Network Cultures, Amsterdam 2008.

⁵ Virno P., *Multitude – Between Innovation and Negation*, Semiotext(e), Los Angeles 2008.

prosvetiteljstva i princip kreativnosti. Virno smatra da kulturna industrija ne samo što uključuje regresiju prosvetiteljstva ka ideologiji, kako su smatrali Adorno i Horkhajmer, već da štaviše predstavlja proširenje animalnog duha u čoveku. “Jezik, daleko od toga da stišava unutarljudsku agresiju, radikalizuje tu agresiju preko svake mere”. Virno postavlja tezu da su sam jezik i kulturna proizvodnja produženje (samo)ubilačkog instikta ljudskog bića, i da institucija “zla” ne samo da ima uticaja na nove političke institucije, već i na samu produkciju, posebno na kognitivnu i nematerijalnu produkciju.⁶ Ako uzmemo za primer gnostičku tradiciju, teško je poverovati da u celini gnosticizam iznad svega ne manifestuje naklonost ka mračnom, monstroznoj želji za opscenim i otpadničkim “arhonima”.⁷

Po Agambenu, u našoj kulturi, odlučni politički sukob, koji vlada svakim drugim sukobom, je onaj između životinjskog (animalno) i ljudskog (humano). Agamben veruje da je bolje ne hraniti dalju mitološku mašinu (npr. menjajući humanizam animalizmom) već konačno prekinuti razdvajanje čovek-životinja.⁸ Kao tipičan primer uobičajenog verovanja da je čovek po prirodi zapravo dobar, a da su institucije te koje su otuđene od čovekove prave prirode, Virno uzima Noama Čomskog (Chomski) i njegov anarhizam, tj. verovanje u ljudsku “prirodnu dobrotu”, koja je konstantno ugrožena zlom Imperije. Tako romantičarski idealizam koji Huizinga i Kajo imaju u odnosu na igru, je blizak poziciji Noama Čomskog, koji tvrdi da su institucije te koje onemogućavaju slobodu čoveka. Po Čomskom, ljudska priroda je u osnovi dobra, ali je institucije države kvare i udaljavaju od emancipacije.

“Kada bi čovek bio krotka životinja, posvećena uzajamnom razumevanju i recipročnom priznanju, tada uopšte ne bi postojala potreba za disciplinarnim i prinudnim institucijama. Kriticism Države, koji su, sa različitim intenzitetom, razvili liberali, anarhisti i komunisti, je prema Šmitu (Schmitt) potkrepljivan predrasudama o “prirodnoj dobroti” naše vrste. Autoritativni primer

⁶ Paskuinelli M., *Animal Spirits*.

⁷ U gnostičkoj mitologiji arhoni (archons) su bili sluge Demijurga (Boga stvoritelja), postavljeni da vladaju tamnom silom materije.

⁸ Agamben G., *The Open: Man and Animal*, Stanford University Press, 2004.

ove tendencije je danas uspostavljen libertetskim političkim pozicijama Noama Čomskog”.⁹

Takođe, u kritici takvog stava Virno koristi i Frojdovu kritiku komunizma, po kojoj ukidanje privatne svojine nikada neće ukloniti korene problema zbog inherentne agresivnosti ljudske vrste. “Komunisti veruju da su našli put za oslobođenje od naših zala. Prema njima, čovek je potpuno dobar i dobro se odnosi prema susedima ali institucija privatne svojine mu je pokvarila njegovu prirodu... Ukidanjem privatne svojine mi lišavamo ljudsku ljubav za agresivnost, jednog od svojih instrumenata, sigurno snažnog, no sigurno ne i najjačeg; ali ni u kom slučaju nismo promenili razlike u moći i uticaju koje su zloupotrebijene agresivnošću, niti smo išta promenili u prirodi agresivnosti” (Frojd).

Frojdova kritika se po Paskvineliju mogla preokrenuti ako bi se “ukidanje privatne svojine” zamenilo afirmativnom proizvodnjom zajedničkih dobara (*commons*). U svakom slučaju, kako tvrdi Paskvineli: Virno, balansirajući Frojda i Šmita u odnosu na Čomskog, pokušava da napravi kopernikanski obrt u centru savremene radikalne misli. Između autoritarne represije “zla” i vere u čovekovu “prirodnu dobrotu” mora se jasno označiti tamna strana Mnoštva i samo bi se tako uspostavio jasni “radikalizam” prema državi i kapitalizmu. Virno razvija svoju kako tragičnu, tako i afirmativnu viziju (kako Paskvineli kaže, njegov “optimizam nerava i pesimizam čula”), inspirisan bezbrojnim primerima sukoba čovečanstva. Čovek je životinja otvorena prema svetu (kako podseća Hajdeger) i kao takav je znatiželjan i kreativan, ali takođe i dezorijentisan i konfliktan. Borba za prestiž i čast u svakoj oblasti, po Virnu, je izraz instiktivne prirode čoveka. Ovu borbu Paskvineli naziva *nematerijalni građanski rat*, i uvodi termin *bikefalni* u objašnjavanju prirode politike, gde je biološko zlo deo institucionalnog dobra, gde logos uvek putuje sa određenom vrstom oholosti.¹⁰ U ovom smislu biopolitika zapravo predstavlja *zoopolitiku*: ne moć nad biosom, već zoe iza same politike.

Za Paskvinelija, Virnova pozicija je pozitivno distopijska, Virno prepoznaje i kod Čomskog i kod post-

⁹ Virno P., *Multitude – Between Innovation and Negation*.

¹⁰ Pasquinelli M., *Animal Spirits*.

strukturalističkog pristupa odgovornost za brisanje sećanja na (samo)ubilačke nagone lingvističke životinje. Pre nego da se ukida negativno, čak i u slučaju pomaka od dijalektičke osnove, neophodno je da se razvije nedijalektičko razumevanje negativnog u formi “ambivalencije, oscilacije, narušavanja”, pre nego negacije. On objavljuje nemogućnost napuštanja prirodnog stanja: kultura i politika ne mogu biti odvojeni od instiktivnih nagona. Na kraju, Virno za Mnoštvo tvrdi da je izrazito nestabilna životinja, konfliktna hidra koja sadrži kako (samo)ubilačke instikte tako i samoorganizaciju, jezik kao konflikt i jezik kao instituciju.

Kao prvo, za Virna nesvesno u kulturi i politici je ukorenjeno u prirodnoj agresivnosti čoveka kao životinje: “Čovek je po prirodi zao”; kao drugo, nikakav radikalizam se ne može uspostaviti na osnovu vere u čovekovu dobrotu; i kao treće, kultura i jezik, prosvetiteljstvo i nove organizovane mreže, daleko od toga da rešavaju sukob, samo ga mogu još i pojačati. Za Paskvinelija, fiziologija i neurologija ljudske životinje, njegova libidinalna, emocionalna i psihopatološka ekonomija je postala kompleksno polje u doba tzv. razvijenog kapitalizma. On tvrdi da su u tom slučaju i kreativna ekonomija i internet kultura prostori širenja biomorfnog nesvesnog i civilizovanog racija.

Ova tvrdnja o prirodi kreativne ekonomije i internet kulture je još očiglednija u polju igračke, ludičke kulture. Paskvinelijev “nematerijalni građanski rat” i Virnovo proširenje animalnog duha u kulturi, su danas naizraženije u tzv. *gejm kulturi*. Dominacija kompetitivnog karaktera kako u proizvodnji igara, tako i praksi igranja pojačava animalne sile i promovise svet kao bojno polje različitih, na različitim nivoima i dimenzijama. Virtualne igre su egzemplar digitalizma, kapitalizma koji je zasnovan na digitalnoj paradigmi i čistom agonu kako ga je objasnio Kajo.

Igre mnoštva

U svom eseju, Nik Dajer Vitford i Greg de Pojter (Nick Dyer Whiteford i Greg de Peuter) koriste Virnov koncept “Mnoštva”, koncept koji je za njih primenjiviji od svih postojećih koji sadrže pozitivnu komponentu savremenih pokreta protiv kapitala. Oni se pitaju: ako postoji nešto što bi se nazvalo Mnoštvom, da li postoje i igre Mnoštva? Oni smatraju da

postoji zbog toga što je Imperija (kako je oni nazivaju) kontradiktoran sistem, koja neguje i kreativne, kooperativne kapacitete koje mora i obuzdavati i inkorporirati, tj. inovativne moći nematerijalnog rada. *Gejmeri* su upravo među najkarakterističnijim učenicima ovih kreativnih i kooperativnih kapaciteta. Digitalne igre su zapravo i potekle iz igračke prirode naučnih radnika pri vojno-industrijskom kompleksu Sjedinjenih Američkih Država.

Vitford i Pojter smatraju da su virtuelne igre “primer tehnokulturne forme Imperije u digitalnoj mreži”. Više nego bilo koji prethodni medijum, virtuelne igre su direktni proizvod ključne društvene tehnologije moći. Proizašle iz vojno-industrijske matrice koja je proizvela i računar i internet, igre su ogledno polje za digitalne inovacije i mašinsku subjektivnost: *onlajn* igrački svetovi proizvode veštačku inteligenciju; igračke konzole ubrzavaju razvoj računarskih performansi, a igre su medijum za istraživanja u neurobiološkim stimulacijama ili za daljinsko manipulisanje misaonim naredbama. Nekad tretirane kao gubljenje vremena uglavnom delinkvenata, državni i korporativni menadžeri posmatraju virtuelne igre kao trenažere populacije za mrežni rad i rat. Vitford i Pojter istražuju odnos između igara i Imperije kroz koncepte *virtuelnog* i *aktuelnog*. Po njima, virtuelno je digitalni svet ekrana koji je u suprotnosti sa stvarnim postojanjem. Virtuelno za njih označava i *potencijalnost*, smer u kojem se aktuelne situacije mogu razviti. Kompjuteri stvaraju potencijalne univerzume i dinamično modeliraju ono što može biti. Takva simulacija je ključna za sistem moći koji je u visokorizičnim vojnim, finansijskim i korporativnim izračunavanjima potrebnim za globalnu kontrolu.¹¹

Kao što je roman u 18. veku bio tekstualni aparat koji je generisao buržoaski karakter potreban za merkantilni kolonijalizam (u isto vreme ga i kritikujući), tako su film i televizija u XX veku bili integralni u industrijskom konzumerizmu (takođe i film i televizija mogu u isto vreme biti i platforme za kritiku konzumerizma). Na isti način Vitford i Pojter sugerišu da su virtuelne igre primer medijskih subjekata “globalnog hiperkapitalizma” za XXI vek, ali u isto vreme i egzodus iz njega.

¹¹ Greig de Peuter and Dyer-Witford N., *Empire@Play: Virtual Games and Global Capitalism 2009*.
<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=608>

Iako su ovakve hakerske inovacije preuzele kompanije za proizvodnju igara, ipak su nastavile da generišu višak znanja koje je izbeglo kompletnoj komodifikaciji. Sve sofisticiraniji alati za modelovanje igara, razvoj *modinga* i *mašinime*, *hakovanje* i učestvovanje u virtuelnim svetovima je stvorilo snažni podsticaj ka korišćenju sadržaja koji su stvorili korisnici u kolaborativnom i mrežnom okruženju. Iako korisni za potencijalnu demokratizaciju i emancipaciju, Vitford i Pojter insistiraju na onom što je Virno nazvao “ambivalencija mnoštva”.¹² Umesto da se zadovoljno konstantuje postojanje ovakvih “alternativnih” modela u dominaciji vlasničkog softvera i velikih kompanija, mora se biti svestan da su web 2.0 aplikacije, socijalni softveri, blogosfera i virtuelne igre takođe prostor “nematerijalnog građanskog rata”, između dve strane kolektivne subjektivnosti mnoštva: kreativnog disidentstva i profitabilnog pokoravanja. Okretanje ka sadržaju koji kreiraju korisnici je u dvosmislenom odnosu prema korporativnoj kontroli. S jedne strane ona dolazi od težnje ka redukciji troškova koju nameće digitalni kapital, eksploatacije fanova i igrača sa svojim značajnim korpusom znanja, i stavljanja modera, igrača MMO-a, PSP i Xbox hakera u timove neplaćenog “playbora” (plejbora)¹³ ili “igrad”-a. Ali s druge strane, takođe utiče i na socijalizaciju vlasništva nad sredstvima za proizvodnju, generišući sukobe između gejmera i kapitala, i omogućavajući odlazak iz imperijalnih tema i praksi. Igre i gejmeri izlaze van kontrole njihovih vojnih i korporativnih sponzora, i iako “izlaske” kapital vremenom sanira, ovakvi slučajevi pokazuju da igra i dalje nije gotova. Tu Vitford i Pojter dele tri modela (asamblaža) tzv. igara mnoštva: piratske igre, igre protesta i igre planiranja.

Piratske igre

Vitford i Pojter ukazuju na četiri tačke. Prvo, nije sva piraterija okrenuta profitu: piraterija često uključuje kulturu razmene, modifikacije koje su nekomercijalne. Drugo: piraterija je jedini način na koji neke zemlje mogu uopšte doći do nekih igara, posebno zemlje Afrike, delimično Južne Amerike i Azije, pa i zemlje

¹² Virno P., *Gramatika Mnoštva*.

¹³ Slobodni prevod termina plejbor (*playbour*) bi na srpskom mogao biti igrad.

Balkana. Piraterija je široko rasprostranjena kako u igrama tako i u muzici i filmovima. Treće, virtuelna piraterija je (pored krijumčarenja droge, oružja, egzotičnih životinja, pa i klasične pomorske piraterije) samo jedan od načina kako globalna populacija *de facto* redistribuira bogatstvo iz centara kapitala. Četvrto, masovna planetarna piraterija ukazuje na rašireno uverenje da komodifikovana digitalna kultura stvara veštačku nestašicu na tehnologiji koja je u mogućnosti da se reprodukuje i ciruliše skoro potpuno bez troškova.

Protestne igre

Za tzv. protestne igre Nik i ostali tvrde da su deo nove kulture koju ne samo da kopiraju već i stvaraju. Širenje jednostavnih alata i poznavanje pravljenja igara je omogućilo aktivistima, umetnicima i disidentima da proizvode igre koje izazivaju *meinstrim kulturu* digitalnih igara kao važnog stuba u diskurzivnoj konsolidaciji Imperije. Nick i ostali ovde pominju igre kao što su *Septembar 12* Gonzala Frasca, *Gulf War 2*, *Escape from Woomera*, *French democracy*.

Planirajuće igre

Da li je moguće ići dalje od propagandnih igara virtuelnih protesta ka igrama egzodusa koje bi pomogle u konstituisanju društva izvan Imperije? Svaki rad na igri je rad na dizajniranju alternativnih svetova, svaki tzv. *gejm plej* je o učenju šta se može uraditi u tim svetovima. Bill Nichols je u svojoj studiji "Kultura u doba kibernetičke reprodukcije" predložio da bi video igre mogle biti emancipatorske iz razloga što se igrač aktivno uključuje u interakciju sa "sistemskim principima" dizajniranja sveta, tako podstičući ideju o "relativizmu društvenog poretka".¹⁴

Od tada sve više, ovo dizajniranje/stvaranje sveta postaje prisutno u MMO i virtuelnim društvenim prostorima koje je evoluiralo u sinergiji inicijalnog programiranja i aktivnosti igračke populacije što se sad već broji u milionima. S obzirom na potencijalni i stvarni značaj koji virtuelno igranje ima u današnjoj

¹⁴ Greig de Peuter and Dyer-Witford, N., *Empire@Play: Virtual Games and Global Capitalism 2009*.
<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=608>

konstrukciji stvarnosti, nije iznenađujuće da dinamike tih svetova češće kopiraju i pojačavaju političko-ekonomske premise svetskog tržišta. Osnovna formula za svaki virtuelni svet, bez obzira na njihov dizajn i izgled je zapravo akumulacija potpomognuta silom. No, u svakom slučaju, takve virtuelne laboratorije i zajednice omogućavaju socijalni eksperiment koji simulira svet sa drugačijim pravilima.

Institut budućnosti (Institute for the Future) je napravio igru *Superstruct*, “prvu masivnu multiplejer igru za predviđanje”. Radnja igre se dešava 2019. godine, kada je predviđeno ljudsko samouništenje do 2042, kao posledica 5 simultanih “super-pretnji”: Karantin, kao rezultata “opadanja zdravlja i pandemijskih bolesti”; globalni kolaps svetskog sistema hrane; borba za moć, kako se narodi bore za energetska nadmoć i svetska istraživanja alternativnih energetska rešenja; planeta otpadnika (imajući u vidu pojačanu društvenu kontrolu i gubitak sloboda); generacija izgnanstva, sa masivnim povećanjem broja izbeglica. Cilj igre je saradnja, komunikacija ne samo u igri, već i preko i-mejlova, blogova i društvenih mreža, da bi se iznašla rešenja za ove probleme.¹⁵

“*Gejmeri protiv Imperije* je, obznanjujemo, optimistički zaključni slogan ovoj tmurnoj analizi, i iako ne toliko neverovatan koliko se na prvi pogled čini. Tražimo od digitalne igre ono šta je Feliks Gatari tražio od kolektivnog čovečanstva: *kako naći kompas po kom se može reorijentisati?* Njegov odgovor ‘prepravljanjem društvenih praksi’ je bio zasnovan u čitanju promena koje su se već dešavale.” (Vitford)

Po Vitfordu i Klajnu, igre mnoštva prelaze svoje imperijalne manifestacije, a želje mnogih gejmera prevazilaze marketinške karikature tih manifestacija. Po njima, igre mnoštva, u Gatarijevim konceptualnim terminima, su “molekularna revolucija” koja uključuje “napor da se ne propusti ništa što bi pomoglo novu vrstu borbe, novu vrstu društva”.

Militarizam

Digitalne igre su postale ključne za nešto što je Džejms Der Derian (James Der Derian) nazvao MINET – Vojno industrijska medijska zabavna mre-

¹⁵ Institute for the Future.

ža.¹⁶ Po Pojteru i Vitfordu, kompjuterizovani rat je samo jedan aspekt šireg procesa virtualizacije esencijalne za Imperiju¹⁷ – procesa promene iz fordističkog industrijskog rada ka postfordističkoj kompjuterizovanoj organizaciji rada ključnoj za kapitalističku globalizaciju.

Kompjuterske igre su predmet brojnih rasprava vezanih za nasilje mladih. Do sada nije dat jasan odgovor na pitanje da li kompjuterske igre utiču na porast nasilja kod dece i omladine, ali je na nivou narativa jasno da *meinstrim igre* imaju jasnu kompetitivnu i ideološku agendu. Ideja kompetitivnosti je vezana za liberalnu ideologiju i društvo viđeno kao skup pojedinaca koji se bore za opstanak, a kao rezultat te borbe pojavljuje se militarizam. Militarizam prisutan u kompjuterskim i video igrama ima za ciljnu grupu decu i mlade i predstavlja alternativni ili dodatni edukativni okvir zvaničnom prosvetnom sistemu. Ovakav rad sa mladima u kontekstu militarizma ima korene u omladinskoj organizaciji Balilla koju je osnovao Benito Mussolini 1926. u Italiji, a svoju kulminaciju je doživeo u Nemačkoj tridesetih godina u organizaciji Hitlerjugend.

Militarizam u digitalnim igrama se posmatra kao nešto što je dato, iako je jasno da velike igračke industrije svesno kreiraju jasan ideološki diskurs, a digitalne igre kreiraju narativ, paralelnu istoriju i formiraju pogled na svet mladih generacija. Kult rata koji se gaji u *meinstrim kompjuterskim igrama* nije viđen još od vremena između dva svetska rata u zemljama sila osovine iako je holivudska produkcija imala značajnu produkciju filmova ratne provenijencije, posebno osamdesetih u Reganovo vreme, kada su se SAD oporavljale od vijetnamskog šoka. Ovakva otvorena ratna ideologija danas izgleda normalno, zato što je rat normalizovan u stanju globalnog latentnog “rata protiv terorizma”, koji iako je možda doživeo svoju kulminaciju i dalje predstavlja “društvenu normalnost”.

¹⁶ Military Industrial Media Entertainment Network. Der Derian, James. *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media Entertainment Network*, Westview Press, Boulder 2001.

¹⁷ Pojter i Vitford koriste Negrijev i Hartov izraz Imperija za opis društvenog i ekonomskog okruženja u kome operišu virtuelne igre. Greig de Peuter and Dyer-Witthoford N., *Empire@Play: Virtual Games and Global Capitalism 2009*. <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=608>

Komjuterske igre poput *Mortal Combat* ili *Ultimate fight* uče borbu prsa u prsa, *Wolfenstein*, *Quake*, *Doom* ili *Perfect Assassin* kako da se bore pojedinci u situacijama stvarne ratne borbe. Za druge organizacijske tipove i potencijalne buduće menadžere ili vojne postoje igre i serije igara kao što su *Command and Conquer – Generals*, *Tiberian Sun*, *Generals*, *Age of Empires*, *Civilization*, *Cezar*. U ovim igricama deca stiču sposobnosti da organizuju građane, trupe i izgrade gradove. Morate poraziti sve svoje neprijatelje, zarobiti njihove strukture, zgrade, gradove, radnike... Posebna poglavlja jesu simulacije ratne mašinerije. Postoje razni “programi obuke i nastave” kao što su: *F/A-18 Korea*, *F-22 Air Dominance Fighter*, *F-16 Fighting Falcon*, *Euro Fighter2000*, *Back To Baghdad* ili *Flashpoint Kosovo* – za simulacije ratnih sukoba, *Armored Fist 2 – M1A2 Abrams* – za tenkove, *688(I) Hunter/Killer* – za nuklearnu podmornicu...

Od igrica kao što su serijali *Warcraft*, *Heroes of Might and Magic* do sada je stvoreno na hiljade fantazija, mitoloških igri. Neke od njih su: *Lands of Lore: Guardians of destiny*, *Realms of Arkania*, *Diablo*, *Legacy of Kain*, *Warlords*, *Lords of Magic*, *Blood & Magic*, *Lords of Realm*, *Warhammer*, *Dark Omen*, *Arthur's Knight's – Secrets of Merlin*. Neki od ovih naslova su bili aktuelni pre nekoliko godina, neki su i sada aktuelni, a u svakom slučaju se pojavljuju brojna nova izdanja koja u većoj ili manjoj meri ponavljaju militarističku matricu.

Američka vojska 2002. godine objavljuje *American Army*, *onlajn* kompjutersku igru u cilju regrutovanja mladih Amerikanaca; *Kuma Reality Game* je novi *onlajn* projekat koji poziva registrovane igrače da u formi misija ponovo proživljavaju vesti iz rata, npr. napad na uporište Al Kaide, hapšenje Sadama Huseina, napad na Faludžu; ili *Full Spectrum Warrior* koji je koprodukcija sponzorisan od strane Instituta za kreativne tehnologije, institucije pri Pentagonu za industriju zabave. Npr. Odeljenje zajednice za razvoj odbrambenih igara (Department of Defense Game Development Community) koje finansira DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency), Agencija za napredne odbrambene razvojne projekte, trenutno na tržištu izliva oko 40 igara koje su namenski pravljenе za vojne potrebe, oko 25 koje se smatraju korisnim a nisu direktno pravljenе za vojne potrebe kao i nekoliko modifikacija, a sve zajedno mogu poslužiti za potrebe vojno-industrijskog kompleksa.

S druge strane, postoje primeri koji reaguju na ovakvu ideološku i militarističku koncepciju. Tako na primer izložba “Zabranjene igre” (Forbidden games) u Digital Art Labu u Holonu, u Izraelu, koja je otvorena 1. decembra 2006, prikazuje igre sa suprotnim narativom od onog koji je prikazan u zapadnim medijima, ponekad ponavljajući militarističku matricu ali prikazanu iz različitih i suprotstavljenih perspektiva sa temama i misijama iz Zalivskog rata, palestinsko-izraelskog sukoba ili rata u Libanu...

Na početku, virtuelne igre su bile deo odmora, hedonizma i neodgovornosti protiv discipline, pedantnosti i produktivnosti disciplinarnog društva. Tada je konzola ušla u dom kao mašina za decu i adolescente, kao naprava na granici među nevinosti i delikvencije. Igranje igara na poslu je bila subverzija, odbijanje rada. Ali se vremenom to počelo menjati. Posmatrajući igrače u MMO kao što je *Star Wars Galaxies*, koji provode brojne sate pažljivo radeći nešto što liči na posao, ne samo boreći se kao vojnici Imperije, već takođe i obavljajući farmaceutske operacije ili služeći kao bolničari, kompanija testira mogućnosti igrača da obavljaju stvarne medicinske nalaze u igri i da npr. dijagnostikuju znake raka koje igrači mogu izvesti isto kao i pravi patolozi. Trenutni korporativni entuzijazam za virtuelnom igrom se proteže dalje od trenaznih simulacija i ozbiljnih igara. Kao što je Stiven Pul (*Steven Poole*) primetio: mnoge video igre prate “paradigmu zaposlenja” i napredovanja u karijeri, primenjenog menadžmeta i akumulacije novca.

Teoretičari menadžmenta, polazeći od ozbiljnih istraživanja igre, tvrde da je sadržaj igara, da li krađe automobila ili ubijanja zmajeva, uglavnom prilika za intenzivno usavršavanje veštine multitaskinga, fleksibilnih uloga, procene rizika, izdržavanja u trenucima problema, inventivnog rešavanja problema i donošenja odluka u hodu, dakle tačno onoga što korporativni poslodavci traže. Danas, tu se mogu ubrojati *Call of Duty*, *Halo*, *Americas Army*, projekat američkog ministarstva odbrane, vojno/civilna koprodukcija kao što je *Full Spectrum Warrior*, publikovana i kao komercijalna igra i kao pešadijski trening, a takođe i nova generacija terapijskih simulacija kao što je *Virtual Iraq*, koja se koristi u tretmanu posttraumatskog stresa (PTTS) za one koji su vraćaju sa ratišta.

Kao više futuristički primer kako se virtuelne igre prožimaju kroz bojna polja, može se uzeti najnoviji

projekat DARPA pod nazivom “Deep Green”. Ako se uspešno razvije, budući ratovi u Iranu, Nigeriji, Venecueli ili Kazahstanu će biti pravi *plug-and-play* ratovi, odvojeni samo nijansama od komercijalnih ratnih igara kao što je *Endwar* gde Xbox igrači izdaju glasovne komande oklopnim, vazдушnim i pešadijskim jedinicama u globalnim borbenim scenografijama. (Primer savremenog ratovanja na ilustraciji br. 1 i br. 2)

Po Vitfordu i Klajnu, nije reč o tome da će “igre ubijati” u smislu moralne panike povodom igranja *Dooma* ili *Grand Theft Auta*. Radi se o tome da su digitalne igre sistematski inkorporirane u ratničkom aparatu Imperije, na način da normalizuju stanje konstantnog konflikta u imperijalnom zahtevu za globalnom kontrolom.¹⁸

Uporedo sa razvojem industrije digitalnih igara, razvija se i vojna tehnologija, koja u isto vreme i anticipira buduću tehnologiju digitalnih igara i koristi rezultate masovne civilne upotrebe primarno vojnih tehnologija kakve su digitalne igre. Digitalne igre u svojim različitim manifestacijama predstavljaju jedan krak vojne industrije čiji je cilj ideološka indoktrinacija u maniru klasičnih kulturnih industrija, ali služe i kao mikroregrutni centri za obuku, da li kroz popularizaciju rata ili kroz konkretno regrutovanje uspešnih i sposobnih gejmera koji se sve više uključuju u sadašnji i budući rat mehanizovanih teledirigovanih naprava i robota koji će za gejmere biti “samo” simulacija borbernih dejstava. Pravi izazov za umetnike i aktiviste će biti kako odgovoriti na ovu promenu u ratnoj doktrini i posledicama koje će direktan prenos iz sveta “zabavnih” digitalnih igara imati u globalnim ratnim operacijama, ali i u promeni represivnog aparata u unutrašnjim pitanjima.

LITERATURA:

Agamben G., *The Open: Man and Animal*, Stanford University Press, 2004

G. and Dyer-Witthford N., *Empire@Play: Virtual Games and Global Capitalism*.

(<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=608>)

Der Derian J., *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media Entertainment Network*, Westview Press, Boulder 2001.

¹⁸ Greig de Peuter and Nick Dyer-Witthford, *Empire@Play: Virtual Games and Global Capitalism*.

Filipović R., *Engleski-hrvatski ili srpski rječnik*. Školska knjiga, Zagreb 1990.

Keynes M. J., *The General Theory of Employment, Interest and Money*, Macmillan, London 1936.

Pasquinelli M., *Animal Spirits: A Bestiary of the Commons*, NAI Publishers, Rotterdam and the Institute of Network Cultures, Amsterdam 2008

Virno P., *Gramatika mnoštva*, Jesenski & Turk, Zagreb 2004.

Virno P., *Multitude – Between Innovation and Negation*, Semiotext(e), Los Angeles 2008.

Kristian Lukić

Beograd University of Arts, Center of Interdisciplinary Studies –
Theory of Arts and Media

COMMODIFIED PLAY – CRITICAL PERSPECTIVES OF ART OF DIGITAL GAMES

Summary

The fundamental changes in the global mode of production occurred in the second half of 20th century, with important role of concept of free time and the notion of play. Being structurally decentralized and flexible, digital capitalism moves into the sphere of social networks, massive online games and friend aggregators platform. The notion of play is deeply integrated in micro and macro economies of these interactive environments, by creating social capital, symbolic capital, emotional capital, and last but not least, financial capital.

The works of Paolo Virno and Matteo Paquinelli are helpful in understanding the innovative and competitive aspects of network. Innovative and competitive aspect of social (digital) networks and culture in general, is thus, conceived as inherent “animal spirit” in human that eventually results in “immaterial civil war”. In this sense culture is not something that “humanize” animal in human, but is rather one of many aspects of numerous struggles in society of pure “zoe”. Situationists’ vision of future society as society with minimal necessary work, endless situations of play and interaction, is today materialized through dystopian model of massive militant games, network pornography and financialization of libido.

Nick Dyer Whiteford i Greg de Peuter propose models and present some possible artistic approaches that can accurately respond to challenges that digital capitalism and its basis in libidinal economies, are bringing.

Key words: *commodified play, financialisation of libido, digital games of multitude, virtual recruitment, animal spirits*