



IGRANJE REPREZENTATIVNOM MAŠINOM¹

Kompjuterska igra je igra. Ljudi igraju zajedno, takmičeći se sa drugima i sa samima sobom. Medijske studije nikada nisu obraćale mnogo pažnje na šah, Monopol ili pasijans. Sa druge strane, kompjuterska igra je takođe kompjuter. *Tetris*² (1996) ili rani arkadni klasik *Space Invaders* (1978) ne mogu se zamisliti kao igre van kompjuterskog sistema. One su načini igranja sa digitalnim kompjuterom – paradigmataska tehnologija našeg doba. To znači da kompjuterske igre kao izvedeno polje proučavanja spadaju u širi kontekst tehnologije i kulture.

Dženet Marej, koja se uglavnom bavi ispitivanjem narativnih potencijala kompjutera i kompjuterskih mreža, tvrdi da „digitalna okruženja“ poseduju četiri suštinske odlike – one su: proceduralne, participatorne, prostorne i enciklopedijske (Marej 1997: 71). U mom radu, „enciklopedijsku“ prirodu kompjutera, za sada, ostavljam po strani. Pozabaviću se trima preostalim kategorijama, uz neke izmene: „proceduralno“ mora, takođe, da ukazuje na „performativno“, jer kompjuter izvršava razne procedure. Isto tako, preferiram izraz „reagovanje“ umesto ideološki obojenog termina „participatorno“ – koji je pogodniji za normativni projekt „novog narativa“ Marejeve. Kada kompjuter prevede i reinterpretira ljudsku aktivnost igre i gejminga, on to čini zbog toga što je performativna mašina koja reaguje na nadražaj, mašina sa kojom možemo da se igramo. U nju najpre unosimo relevantne podatke i, potom, počinje da deluje, da izvršava naše komande. Dok izvršava procedure, stalno zahteva nove unose, uključujući i nas delimično u tok realnog vremena – direktno u tok akcije.

Iako je glavna odlika kompjutera koji se koristi za igranje, „prostorno“ se posmatra suženo, odnosno kao „suštinska odlika“. Prostorno je pre dimenzija opštije odlike: kompjuterske moći predstavljanja. Kompjuter više nije proceduralno tehnološko pomagalo jer ima ekran i zvučnike, već postaje reprezentativna mašina, nalik televiziji ili radiju, samo što je medij nešto interaktivniji. Ova reprezentativnost – koju primenjuje Marejeva – je specifično prostorna i predstavlja jedinstvenu odliku kompjutera. Ona omogućava i strukturiše pokrete i delovanja. Stoga prostor u kompjuterskim igrama ne možemo podvesti jedino pod narativnu dimenziju što činimo kada analiziramo prostorne odnose u romanu ili filmu.

Među prvim fenomenima koji su predstavljeni na (analognom) ekranu kompjutera bila je teniska igra, *Tennis for Two*, postavljena na naučnu izložbu 1958. godine (Hanter 1998-2000).

¹ Rad prezentovan na 15. nordijskoj Konferenciji medija i komunikacija u Reykjaviku, na Islandu, 11-13. avgust 2001.

² U 100. broju časopisa „Electronic Gaming Monthly“, *Tetris* je bio prvi na listi „Najboljih igara svih vremena“, a 2007. godine je bio drugi na IGN-ovom izboru „100 najboljih video igara svih vremena“. Treba naglasiti da se do danas *Tetris* prodao u 70 miliona primeraka, ali da se njegove besplatne verzije mogu naći na skoro svakom kompjuteru u svetu. (*Prim. priro.*)

Već 1972. godine, prva komercijalno uspešna arkadna igra u istoriji, *Pong*,³ kreirana je po istom konceptu: veoma jednostavnoj reprezentaciji tenisa (ili stonog tenisa), sa jednostavnom instrukcijom:



Ono što je *Pongom* bilo predstavljeno nije bila igra – već su samo postavljeni uslovi (ili pravila) za njeno igranje, kao i osnovni objekti. Sama je igra igrana, direktno, ispred kućišta. Igrači su igrali jedan protiv drugog, dok je mašina figurirala kao medijum. Ova reprezentacija bila je interfejs, koji je omogućavao intuitivnu interakciju sa odgovarajućim procedurama kompjutera.

U isto vreme, interfejs *Ponga*, kao i bilo koje druge kompjuterske igre zapravo je mnogo više od običnog interfejsa. On daje smisao našoj interakciji sa mašinom, ali ne kao „semiotički pomagač“ ili nusproizvod. Za razliku od klasičnog softvera, „interfejs“ kompjuterske igre je značajno sredstvo delovanja. Koliko god igrali sa mašinom, toliko igramo i sa svetom, jer kompjuterska igra nudi izvesnu vrstu reprezentacije sveta.

Kompjuterske igre – novi medijum?

Moja radna definicija medija je retorička. Ako nemate šta reći, nije vam potreban medij. Iako igra *Pong* predstavlja proceduralnu akciju kompjutera, čineći je pristupačnom i mogućom za igranje, ne bih je nazvao medijem – već samo posrednikom, interfejsom kompjutera. Kompjuter ne izražava ništa, ne pruža mi informacije o svetu, već jedino nudi apstraktna i prazna pravila. Bez poruke nema medija. Kompjuter je prazna mašina bez smisla. Na njoj se može igrati, ali ona je nemi posrednik. Interfejs mi omogućava da je besprekorno eksplatišem, koristim.

³ (Naj)stariji arkadni hit koji je, umeđuvremenu, prerastao u *Pong Projekt*, jer smo da sada mogli da „sretnemo“ na desetine različitih sekvela *Ponga*. Najnoviji *Pong Projekt 1.2* uobličio je programer Brus MekArtur. Mogu ga igrati čak 4 igrača, koji, s druge strane, mogu promeniti veličinu reketi, našteloovati brzinu loptice, podesiti frekvenciju power-upova (kvadratići u sredini ekrana koji se povećavaju svaki put kada loptica ima kontakt s reketom)... itd. (*Prim. prir.*)

Sa druge strane – budući da je reprezentacija smisaonog čina igranja stonog tenisa ili tenisa, igru bih nazvao medijem. Programeri su obezbedili smisaonu osnovu (postavku) za igru. Ova osnova (postavka) uključuje smisaonu ideju čina igranja tenisa, kao i neopходne odgovarajuće uslove za to. Igrači, pak, nalaze način da realizuju tu ideju (u ovom slučaju, njihov izbor je dosta ograničen), čime, takođe, realizuju potencijalne ideološke implikacije u postavci koja im je pružena.

Kompjuterska igra je akciona mašina, kao i reprezentativni medij. Drugi elektronski mediji takođe su mašine, ali rukovanje njima spada u čisto instrumentalni postupak (uključivanje televizora, podešavanje jačine zvuka, premotavanje video kasete, itd). Jalova igra sa daljinskim upravljačem (kao što je neprekidno menjanje kanala) nije standardni modus televizije. Uključivanje video igara u Medijske studije znači da aktivnost igranja sa mašinom stavljamo u centar pažnje, budući da je to suštinski modus medija. To je teorijski paradoks: medij je oblikovan ne-retorikom igre. Ovaj paradoks omogućen je od strane tehnologije proceduralne i reprezentativne mašine.

Istorijski, rastuća reprezentativna moć kompjuterskih igara načinila ih je posve interesantnim poljem za Medijske studije. Od vremena prvih arkadnih igara, imali smo prilike da prisustvujemo učestaloj medijalizaciji kompjuterskih igara. Kompjuteri nisu ništa manje (na)pravljeni za igranje danas, nego pre dvadeset pet godina, ali je retorički potencijal njihove reprezentativnosti mnogo složeniji i moćniji. Zato je posmatranje nekoga dok igra igricu *Tomb Raider* (1996) ipak interesantnije nego posmatrati ga dok igra *Space Invaders*-e.

Ovaj razvoj takođe odslikava činjenica da industrija igara danas ima jače veze sa filmskom industrijom nego što je to bio slučaj pre, na primer, desetak godina. Igre koje su se pravile na osnovu filmova glavna su odlika igračke industrije od samih početaka. Isto tako, napravljeno je dosta filmova prema igrama, kao što su *Super Mario Bros*⁴ (1993) ili *Mortal Kombat*⁵ (1995), od kojih, doduše, nijedan nije bio uspešan. Međutim, po prvi put pojavljuju se video igre pretvorene u blokbastere: *Tomb Raider*⁶ (2001) i *Final Fantasy: The Spirits Within*⁷

⁴ *Super Mario Bros*, es-ef komedija u kojoj Bob Hoskins glumi Super Marija; dosta tanka ekranizacija istoimene video igre koju je režirao bračni par R. Marton i A. Dženkil. Inače, reč je o prvom holivudskom filmu snimljenom po nekoj igri. Igra je dobila i celuloidnu formu japanske mange u filmu *Super Mario Bros: Velika misija spasavanja princeze Pič*. (Prim. prir.)

⁵ Istoimeni akcioni film je režirao Pol Anderson sa Kristoferom Lambrom u glavnoj ulozi, a 1997. snimljen je i sekvel. (Prim. prir.)

⁶ *Lara Kroft: Pljačkaš grobnica* je prvi iz serije filmskih adaptacija video igrice *Tomb Raider*. Film je režirao Sajmon Vest, a glavnu ulogu tumači zavodljiva Andželina Žoli. Ubrzo (2003) usledio je celuloidni nastavak *Lara Kroft: Kolevka života...* (Prim. prir.)

⁷ Hironobu Sakaguči je svojim saradnicima postavio naizgled neostvariv cilj, da teksture ljudske kože na svim filmskim likovima budu potpuno kompjuterski generisane, a ne skenirane. Rezultati njihovog truda su istinski zapanjujući – pore, mladeži, bore, staračke pege... sve izgleda realistično, a stvoreno je „ni iz čega“. Najveće muke prilikom animiranja likova zadavali su pokreti glave odnosno kose, grimase lica i nabiranje odeće prilikom hodanja. Sa ovim poslednjim problemom nijedan dosadašnji animirani film nije se izborio na pravi način, pa su rezultati *Square Softa* tim više fascinantni. Umesto da potroše 10 godina života na rukom crtane animacije kako bi postigli željeni cilj, stručnjaci tridesetdevetogodišnjeg Sakagučija napravili su specijalizovani softver i njime maksimalno iskoristili mogućnosti *Silicon Graphicovih Octane* radnih stanica. Cena tog zadovoljstva iznosi 10 miliona dolara,

(2001). Danas, estetski i tematski uticaj ne kreće se samo od filmova prema igrama, već i obrnuto – što se može zapaziti u filmu *Matrix* (1999). Ukrštena medijalizacija svetova iz igara je još jedan razlog zbog kojeg estetika kompjuterskih igara zaslužuje više pažnje od strane proučavalaca medija.

Narativ i proceduralna reprezentacija

Kompjuterska igra predstavlja svet na dva načina: narativno i proceduralno. Iako se oni na više načina kose sa načelima reprezentativnosti, većina igara ih kombinuje kako bi produbila igračko iskustvo.

Narativne reprezentacije kompjuterskih igara uglavnom su konstruisane oko poznatih žanrovskih elemenata popularne literature i filma. Budući da su to osnovni kulturni okviri, oni unose utvrđena značenja u igru koja su relativno nezavisna od smisla igranja. Dve igre istoga žanra – recimo FPS⁸ mogu se dosta razlikovati u izboru narativne obrade, dok su i dalje dosta slične u svim ostalim aspektima. To, naravno, ne znači da narativni elementi u igri (likovi, pejzaži, istorijsko okruženje, zaplet, itd) tu deluju na isti način kao na filmu. Narativ u igrama ne služi toliko kao osnova za odvijanje događaja (mada se i to u nekim igrama pokušalo, ali bez velikog uspeha), koliko daje smisao i osećaj akcijama koje izvode kompjuter i igrač. Kroz narativnu reprezentaciju, procedure i akcije postale su simulirani događaji. Ja ne pucam u „objekte” u FPS igri *Perfect Dark*, već u neprijatelje. A kada naciljam i pucam, ja ne gađam „zonu # 5” (od jedanaest zona) da bih izazvao specijalnu animaciju. Ja im pucam u glavu, i oni tada padaju na pod, ostavljajući krvave tragove na belom zidu. Osnovna tekstualnost u kojoj se akcija odigrava nije potpun narativ, u smislu da je integrisani sled događaja pokrenut. Kao što Jirgen Kirkseter ističe, tekstualni svet kompjuterske igre je pre fiktivni okvir (Kirkseter, 1998). Krucijalni narativni elementi koriste se kako bi se uokvirila akcija igre unutar njenog sveta. U mnogim igrama – poput *Space Invaders*-a – konstrukcija takve priče dosta je zavisna od intertekstualne reference, a sama igra obezbeđuje jedino osnovne „pokazatelje” sličnih modela svetova unutar popularne kulture. Bez ovog narativnog okvira, igra bi izgubila (po)dosta od svog smisla.

Nemaju sve igre narativni okvir. Reprezentacija kompjuterske igre je ili apstraktna ili mimetička. Apstraktna igra, kao što je *Tetris*, ne nudi nikakav narativni element, ni reprezent sveta igre. Ona predstavlja oblike, pokrete i zvuke koji uopšte ne moraju ličiti na predmete i činove stvarnog sveta da bismo ih prepoznali i igrali se njima. Mimetičke igre, u drugu ruku, poseduju ono što Pers naziva „ikoničnom” vezom sa onim što označavaju, iako ona može biti veoma prosta, kao u *Pongu*. Istorija kompjuterskih igara načinila je pomak ka složenijim i filmsko-mimetičkim reprezentacijama, što je omogućeno rapidnim razvojem kompjuterske tehnologije.

Kao posledica, većina savremenih igara nudi detaljne narative. Jedan način gledanja je taj da složeni narativni okvir ima mnogo slojeva, od kojih su unutrašnji slojevi bliži smislu

što je s obzirom na celokupni trošak (150 miliona) zanemarljiva suma. Opširnije vidi u *Svet kompjutera* br. 7/2001. (Prim. *prir.*)

⁸ *First Person Shooter*, tj. pucačina u prvom licu. (Prim. *prir.*)

delovanja od spoljašnjih. Kada igram *Perfect Dark*, važno je da su objekti na koje „pucam“ u stvari „loši momci“ sa „pištoljima“ koji „uzvraćaju“ i koji mogu biti „ubijeni“. Manje je važno to što sam ja Džoana Dark na specijalnoj misiji u Sibiru, ali to svakako daje više smisla (i uživanja) samom činu igranja. Ovo je drugi sloj narativnosti, koji obezbeđuje likove, lokacije, objekte i situacije osnovnog zapleta (u ovom slučaju to mi govori da neprijatelji ne samo da su loši momci, već su teroristi unajmljeni od izvesne korporacije). To mi pruža neku vrstu motivacije za izvođenje određenih akcija koje igra zahteva, pruža mi alibi za, između ostalog, posedovanje toliko naprednog naoružanja i pomoćnih sprava. Kao treći sloj, u igri *Perfect Dark* postoji, takođe potpun, narativni sled događaja koji uokviruje gameplay (složen špijunski zaplet koji čak uključuje i vanzemaljce koji sarađuju sa teroristima). To je nesumnjivo manje važno od drugog sloja, ali pruža mi dodatnu motivaciju za napredovanje, kretanje u igri. Priča je razumno interesantna i pojačava mi želju da idem dalje i vidim kako se odvija.

Centralna uloga svakog narativa u kompjuterskoj igri je stvaranje već viđene, smisao-ne postavke događaja koja podstiče na silnu akciju. To je pripovedanje sa novom svrhom, pragmatičnim narativom, koji bi trebalo da podstiče gameplay, unutar granica tehnologije.

Proceduralna reprezentacija otkriva vezu sličnosti sa (izabranim) pravilima sveta, odnosno – kako se svet ponaša kada mi delujemo u njemu. Apstraktne igre odbacuju narativ u korist proceduralnog. Dva pravougaonika u *Tetrisu* ne mogu istovremeno zauzimati isto mesto, isto kao što to ne mogu ni čvrsti elementi našeg sveta. Ova jedinstvena forma reprezentacije je prezentacija mogućih akcija, prostorna reprezentacija i zasnovana je na pravilima. Vrsta je „interpretacije“ sveta – putem koje ga bolje upoznajemo. To nije ni narativ, niti argumentativni ili poetski diskurs, već simulacija. Čak je i Arset naziva „virtuelnom hermeneutikom“ i tvrdi da ono što tu vidimo nije ništa drugo nego novi diskurzivni modus, alternativa već utvrđenom pripovedačkom modusu razumevanja sveta. Simulacija je potpuno novi „interfejs“ sveta (Arset, 2000).

Smatram da je Arset u pravu, ali u kompjuterskim igrama, isto tako, postoji veza zavisnosti između simulacije i modusa diskursa. Interaktivna simulacija vezuje se za pragmatični narativ kako bi postala višesmislena. Apsolutna distinkcija između narativa i simulacije može biti problematična iz još jednog razloga: proceduralne reprezentacije ne samo da simuliraju fizičke zakone (kao u vozačkoj igri), već isto tako simuliraju „zakone“ međuljudskih odnosa i interakcije. Takve su igre, na primer, *SimCity* i *The Sims*. Složeni, neizračunljivi obrasci kulturnih, ekonomskih, društvenih i psiholoških procesa „prevedeni“ su i svedeni na jednostavne, na pravilima zasnovane generativne sisteme. Povratna delovanja ovih sistema nisu rezultat naracije, a ipak predstavljaju „događaje“. Svet u kojima se ta zbivanja odigravaju utvrđen je pragmatičnim narativom, ali nisu do tančina konfigurisani (za)dati događaji. Ako igranje simulacije dovodi do značajnih varijacija unutar narativnog okvira, proceduralna reprezentacija postaje, paradoksalno, suštinski činilac novog tipa iskonstruisane naracije vođenje od strane čoveka i mašine.

Posredovanje

Igre su više od obične simulacije. Simulacija koje ne pruža nikakav izazov niti ciljeve – nije igra. Različite igre zahtevaju različitu kompetenciju, a konceptualizacija tih varijacija mora biti središnji deo bilo koje žanrovske analize igara. To je ono što Torben Krag Grodal radi, uglavnom pod okriljem tradicije kognitivne teorije i fenomenologije. Upoređujući igre sa filmom, on ističe da je za igračko iskustvo, iako su tu uključene i „pasivne“ filmske kompetencije, karakteristična estetika kontrole ili „na moći zasnovane subjekt-objekt strukture“ (Grodal, 1998: 249, moj prevod). Kompjuterske igre nude zadovoljstvo usavršavanja, vizuelno-motoričkog, kao i intelektualnog.

U isto vreme, fascinacije kompjuerskim igrama mogu otići i dalje od zadovoljstva sticanja veštine i postizanja ciljeva. Kao što Dženet Marej ističe, postoji specifično kompjuersko estetsko posredovanje. Ova dimenzija igre je za naše Medijske studije bitna, jer je to vrsta estetike koja je najbliže povezana sa kompjuerom kao tehnološkim medijem. To je estetika koju nećete pronaći u igrama na tabli ili na fudbalskom meču. Samostalna simulacija nudi posredništvo, ali ne nužno i izazov i takmičenje na način na koji to igra čini.

Međutim, bilo koja kompjuerska igra zasniva se na zadovoljstvu delovanja u digitalnoj okolini. To je dosta nalik vožnji automobila; fascinacija proizilazi iz amplifikacije mašine prilikom pritiska papučiće za gas. Kompjuerska simulacija pruža iluziju takve amplifikacije. Pritiskom na dugme možete razneti tenk raketom ili uništiti Zvezdu smrti. Možete izmeniti sudbinu svoje male Sim-porodice jednostavnom božanskom odlukom. U većini igara, u posredovanju i moći, može se uživati u njihovom, manje ili više, najčistijem obliku zbog toga što igra poziva (ili barem dopušta) na akcije koje za igrače nemaju ograničenja. Posredovanje je opštiji termin od usavršavanja. Intelektualni i perceptualni odgovori proceduralne mašine omogućavaju istraživačku moć, kao i moć kontrole. Primena istraživačke moći znači da, igrajući se, izdajemo naredbu mašini (povlačenje oroza, šetnja iza kuće, napad svim jedinicama, itd) da bismo videli šta će se dogoditi. Jedna od fascinacija igranja sa performativnim kompjuerom (*performatory computer*) leži u činjenici što mašina odgovara na načine koje igrač ne može predvideti.

Performativni kompjuer, takođe, može dati osoben modus onome što je Rože Kajoa nazvao „vrtoglavom“ – dimenzijom igre (*“vertigo” – dimension of play*, Kajoa 1961). To je zadovoljstvo prepuštanja kontrole, podvrgavanju čula spektakularnim odgovorima, mada uvek unutar kontrolisane situacije. Za razliku od ostalih igračkih vrtoglavica, proceduralna alternativa uvek sa sobom nosi mogućnost apsolutne kontrole spektakularnih izazova. Prepuštanje kontrole u igri je stoga anomalija, izuzetak koji igraču pruža priliku da otkrije skrivenu privlačnost fenomena – vrtoglavice.

Nudeći primamljive iluzije vrtoglavice i amplifikacije unosa, kompjuerska igra je, više od svega, medij privlačnosti – da pozajmimo termin Toma Ganinga, koji opisuje vreme rane, pre-narativne kinematografije (Ganing, 1990). U tom smislu, igrice imaju svoje prethodnike i srodnike, i to ne samo u istoriji kinematografije, već isto tako i u privlačnim sajamskim, vašarskim prizorima arkadnih igara. Za naše Medijske studije izazov predstavlja pokušaj da razumemo kako su ove raznovrsne privlačnosti, ili bolje reći atrakcije, povezane sa specifičnim narativnim reprezentacijama, i na koji način različiti oblici proizvode kulturno značajan smisao.

Simulacija i ideologija

Igre su ideološke u vrlo tradicionalnom smislu, sve dok, budući da su popularne i žanrovske narativne reprezentacije, pripovedaju i obrazuju poglede na svet. Neko čak može tvrditi da su ideološke implikacije priče u kompjuterskoj igri dublje, jer mi u njima aktivno učestvujemo. Ali sa druge strane: kompjuterska igra samo je igra. Ako niko ne brine o dubioznoj ideologiji šaha ili *Monopola*, zašto bi trebalo brinuti o ideologiji krvave pucačke igre a la Rambo kao što je to *Soldier of Fortune*? To je bitno pitanje ne samo za političare, roditelje i ostale koji su pedagoški zabrinuti nad budućnošću dečjih igara, već i za istraživače koji ukazuju na buduće kulturne i političke implikacija predmeta koji ispituju. Teorijski, poteškoća leži u ideološkom statusu simulacije. Da li ona uopšte poseduje ikakvu ideološku funkciju?

Ako bismo detaljno proučili pragmatiski narativ posebne igre, imali bismo potpun ideološki artefakt spreman da se podvrgne analizi, kao što bi to bio slučaj sa bilo kojim filmom ili romanom. Igranje igre kao proceduralne reprezentacije ne bi u većini slučajeva dodalo bilo kakav ideološki smisao igri zbog toga što igrač jednostavno deluje u predeterminisanim događajima narativa, razumevajući njen potencijal, kao što bi to bio slučaj sa čitanjem romana. Stoga, ideološka analiza igre *GoldenEye 007*, ne bi se nužno mnogo razlikovala od ideološke analize Džeims Bond filma *GoldenEye* na kojem je igra zasnovana.

Sa druge strane, film o Džejsmu Bondu sadrži skoro savršen narativ za igru. Jednostavan je, formulisani i prati na akciji zasnovanu logiku subjekt – misija. Stoga je simulacija pogodna za prenos osnove igračkog narativa. Pravljenje pogodne simulacije za igru unutar narativa, recimo, Kopolinog filma *Apokalipsa sada* (*Apocalypse Now*, 1979), bilo bi dosta drugačije. Ovde simulacija očigledno ne bi mogla da „prenese” suštinske teme filmskog narativa. Igračka verzija bi bila dramatična redukcija originalnog narativa i izostavila bi većinu elemenata – čime bi se pretvorila u potpuno drugačiju priču, verovatno u neku vrstu akcione avanture. Naravno, uvek postoji mogućnost prenošenja priče putem tradicionalnih međusцена, ali je suština u tome da sama simulacija, koja se sastoji od aktuelnog igranja igre, ne bi bila u stanju da realizuje ovu vrstu narativa kao ideološkog izraza.

Snaga proceduralne reprezentacije leži u tome što ona, zapravo, reprezentuje funkcionisanje fizičkog sveta, umesto da ga samo prepričava. To znači da možete naučiti da upravljate *Eurofighterom* vežbanjem u simulaciji. Ali simulacija ne može predstaviti procese ljudskih misli i osećanja, već samo akcija. Akcije su predstavljene na veoma redukcionistički, jednostavan i shematski način. Simulacija takođe može predstaviti komunikaciju između ljudi u sistemu zasnovanom na pravilima, ali to bi bila još veća redukcija (doduše, veoma zabavna). Ovo znači da su retoričke i ideološke strategije dostupne simulaciji veoma ograničene, u poređenju sa tradicionalnim narativom. Veoma je teško preneti nove uvide o ljudskim odnosima kroz proceduralnu reprezentaciju. Simulacija vam jedino može „reći” šta možete da radite unutar granica tehnologije i vaše sopstvene fizičke i intelektualne kompetencije.

Sve to pokazuje da je ideološka funkcija simulacije dvostrana: redukcionistička jednostavnost nije samo osnovni uslov gameplaya, već isto tako definiše pragmatični narativ koji je uokviruje, jer je narativ uvek (ili bi barem trebalo da bude) zasnovan na premisama

gameplay-a, a ne obrnuto. Iz tog razloga kompjuterske igre uopšte i ne pretenduju na ozbiljnost. Narativ je tu da podrži gameplay, i kroz njega obezbedi zabavu i uzbudljive izazove – a ne da kaže nešto o svetu o kome se može reflektovati. Veoma je teško koristiti kompjutersku igru za intelektualnu stimulaciju i kao sredstvo za razumevanje sopstvenog života i društva na nove načine.

Međutim, činjenica da je ideološki potencijal kompjuterske igre radikalno ukinut redukcionističkom logikom simulacije ne ukazuje na to da je proceduralna reprezentacija ideološki nezanimljiva. Istina je da u većini igara proceduralna reprezentacija, ma koliko primamljiva, ne čini ništa drugo sem što reprodukuje – možda baca akcenat i ojačava – smisao inherentan pragmatičnom narativu. Sa druge strane, simulator kao što je *The Sims* je izuzetak, zato što igra pokušava da simulira ljudske odnose u uslovima svakodnevnog života. Takav „ralacioni“ ili „društveni“ simulator može u većem stepenu realizovati ideološki potencijal proceduralnog gameplay-a. Ovde narativni elementi ne otvaraju samo scenu za igru, već su uključeni i kao integralni delovi simuliranih procesa. Pravila proceduralnog sistema – što Gonzalo Fraska naziva „nivo # 2“ reprezentacije kompjuterske igre (narativ bi bio nivo # 1) – poseduju veoma značajne ideološke implikacije. Na primer, sticanje materijalnih dobara u domaćinstvu vašim slatkim malim Simsimima stvara više prijatelja. Pored toga, Fraska u kratkoj analizi *Simsa* pokazuje da isto tako „nivo # 3“, pod kojim podrazumeva pravila dobijanja i gubljenja koja definišu igru (ono što on i još neki proučavaoci nazivaju „ludičkim“ aspektom igara), igra važnu ulogu u definisanju ideološkog univerzuma igre, jer „otkriva cilj 'ludičkog' i definiše pobedu, a time i željeni uslov“ (Fraska 2001: 49).

Iako je simulacija *Simsa* napakovana ideološkim vrednostima i obrascima (u osnovi, igra simulira potrošački život američkog predgrađa), ona predstavlja i modelni sistem, a kao ludus propisuje poželjne i nepoželjne odgovore iz tog sistema. Većina ideologije se stoga može analizirati čitanjem uputstva ili malo detaljnijim opisom pravila, iako dostupnih na Internetu. Stvarno igranje igre ne obezbeđuje nikakve ideološki značajne izbore i ne ostavlja prostor onome što bi moglo predstavljati „simulacionu“, na akciji zasnovanu refleksiju. Može se reći da iako igra ima ideologiju, stvarno igranje igre je uopšte nema.

Pa ipak, u teoriji, mora biti moguće stvaranje gameplay-a, koji putem akcija nagoni igrača na razmišljanje o uslovima života. Ovo teško da je postignuto u komercijalnim igrama, uglavnom zbog toga što mi taj aspekt ne zahtevamo kada sednemo da igramo igru na kompjuteru. To se može uraditi. Fraska nudi rešenje, odnosno predlaže novi tip igara koje nisu reverzibilne (što znači da se ne možete vratiti na nivo na kojem ste bili pre svoje „smrti“, što je standardna rutina u većini igara), i stoga su u mogućnosti da obezbede drugačije igračko iskustvo, sa drugačijim narativom, svaki put kada sednete da ih igrate suočavate se sa relativno novim izazovima (Fraska, 2001).

Fraskine „video igre potčinjenih“ veoma je radikalna i uzbudljiva ideja koja spekulise o ideološkim potencijalima simulacija, ali nam ništa ne govori o ideološkim funkcijama proceduralnih reprezentacija koje su nam danas poznate. Do određene granice, na princip relativne narativne slobode ukazalo se u nekim igrama, kao što su hibrid RPG/FPS *Deus Ex* ili simulator *Black & White*, iako su one potpuno reverzibilne u standardnom maniru. U ovim igrama, proceduralni gameplay je dovoljno fleksibilan da dozvoli različite realizacije uobičajenog, opštijeg okvira pragmatičkog narativa. Simulacija stvara otvoreno polje smisla

unutar strukture opšteg narativa, omogućavajući značajne ideološke varijacije koje zavise od delovanja igrača. Potrebno je više proučavanja kako bi se pojnilo koliko su u stvari ove varijacije značajne unutar fiksnih i predodređenih smislova pragmatičkog narativa. Ograničeni „slobodan prostor“ unutar sveta priče u igri je centralan za kompjutersku igru i predstavlja kreativni i komunikacioni medijum, medijum za samoizražavanje i stvaranje identiteta.

Na kraju, postoji način na koji kompjuterska igra ne prenosi nikakvu narativnu ideološku konfiguraciju sveta uopšte. U semiotičkim terminima, mi onda govorimo o simulaciji kao objektu, a ne reprezentaciji, znaku. Ted Fridmen u studiji o igri *SimCity*, tvrdi da se glavni odnos igračkog iskustva odvija između igrača i logike igre (Fridmen, bez datuma). Logika proceduralnog sistema je igračev protivnik, sa kojim se on identifikuje. Drugim rečima: igranje *SimCity*-a je igranje mašine, kao proceduralnog objekta – igračkog alata, koji nam o svetu ništa ne kazuje. Simulacioni žanr tako osvetljava osnovnu odliku svih kompjuterskih igara. Savladavanje i moć su usmereni ka mašini kao objektu i kao svrshodnom cilju. Igračeva fascinacija ovim osnovnim odnosom čovek – mašina, fascinacija koja stvara sve ambicije prema redefinisaju kompjuterske igre i njenom pretvaranju u ozbiljniji retorički medijum, malo je važna. Možda bi se, ako bi „ozbiljne“ igre ponudile intuitivni i privlačniji ideološki agens, pružajući nam šansu da se istinski igramo u svetu sukobljenih vrednosti i ideja, stvari odvijale drugačije.

Zaključak

Estetika kompjuterskih igara je paradigmatički izraz za digitalni kompjuter kao reprezentacione i proceduralne tehnologije. Kompjuterska igra nudi interfejs ka svetu, kao i interfejs ka specifičnoj proceduralnoj logici i stoga je istovremeno i reprezentacioni medijum i akciona mašina. Digitalni kompjuter je prva medijska tehnologija u istoriji koja integriše obe ove dimenzije kao svoj standardni operativni modus. Rastuća medijalizacija kompjuterske igre, kao što je njena sposobnost reprezentacije sveta postaje sve moćnija i složenija, pozivajući na veću pažnju proučavaoce medija, istovremeno nas nagoni da iznova promislamo naše utvrđene koncepte reprezentacije, interpretacije i ideologije.

Kako bih ukazao na mogući pravac daljeg istraživanja, predlažem pojmove proceduralne reprezentacije i pragmatičkog narativa, koji su standardni modusi „tumačenja sveta“ od strane kompjuterskih igara, kako bi se sa njime igrali. Postoji nejednak odnos zavisnosti između ta dva pojam, ali kroz različite oblike kooperacije, u zavisnosti od žanra, karakteristični „interfejs“ prema svetu i mašini je uspostavljen. Proceduralna tehnologija kompjutera takođe je i respozivna tehnologija. Stoga, kompjuterska igra je po definiciji medijum koji igraču nudi zadovoljstva posredovanja i moći. Ona nam daje iluziju delovanja sa pojačanim moćima u živoj okolini, zadovoljstvo posedovanja kontrole, manipulisanja fiktivnim svetom umesto da smo, jednostavno, njime zavedeni. Za proučavaoce medija ovo je relativno nov fenomen u popularnoj kulturi, zasnovan na načelu proceduralne reprezentacije ili simulacije. Očigledno je da različite manifestacije takve „manipulativne hermeneutike“ poseduju ideološke implikacije. Ne samo da simulacija postavlja uslove za svaki pragmatički narativ koji ga uokviruje, već isto tako može i sam delovati kao „proceduralni narativ“,

putem oblikovanja procesa ljudskih odnosa u sistem zasnovan na pravilima. Potrebno je dalje proučavanje toga kako simulacije, i one tradicionalne i one „društvene“, ideološki deluju u različitim igrama i kako utiču na ideološki smisao stvoren reprezentacijom pragmatičkog narativa.

Društveni, kulturni i psihološki mehanizmi nadmetanja i igre kao opšte ljudske aktivnosti ne bi trebalo da budu glavna tema Medijskih studija. Naše polje interesovanja moraju biti različite dimenzije medijacije – uključujući nove koncepte simulacije i posredovanja, kao i utvrđene pojmove reprezentacije, smisla, narativnosti, tumačenja, retorike i ideologije. Međutim, digitalni kompjuter postaje dominantna medijska tehnologija našeg vremena, a estetika medija kao tehnološkog objekta vidljivija – budući da je bliznakinja medijacije. Činjenica da proceduralna reprezentacija nije samo interfejs ka svetlu, već i interfejs ka akcionojoj responzivnoj mašini, neizbežna je dimenzija estetike kompjuterske igre. Ovladavanje i moć koji se nude usmereni su ka samoj tehnologiji, kao i na svet reprezentovan ovom tehnologijom. Shodno tome, sa kompjuterskim igrama postupamo isto kao što je to uvek činila i marginalna (i nauci nezanimljiva) grupa radio amatera – mešamo i integrišemo zadovoljstva medijuma sa zadovoljstvima mašine. Deo motivacije za igranje igre uvek će biti sledeći: šta mašina može uraditi ovog puta?

(S engleskog preveo **Vladimir Nocić**)

Bibliografija

- Arset, E., *Virtuelni svetovi u realnom znanju, ka hermeneutici i virtuelnosti*; rad predstavljen na skupu *Virtuelnost u Evropi* (Paderborn, 23-26. mart 2000)
- Džekson, R., *Lingvistika i poetika* (prir.), *Moderna teorija i kritika*, (London i Njujork: Longman, 1995), str. 32-56.
- Džening, T., *Rani film: mesto-okvir-narativ* (London, BFI Publishing, 1990), str. 56-62.
- Fraska, G., *Video igre potlačenih: Video igre kao sredstvo za kritičko mišljenje i diskusiju*; dostupno na: <http://www.jacaranda.org/frasca/thesis> [11. 07. 2001].
- Fridmen, T., *Izrada softvera: kompjuterske igre i interekativne teksturologije*; dostupno na <http://www.duke.edu/~tlove/simcity.htm> [11. 07. 2001].
- Hanter, V. (1998-2000), *Tačkice izjedaju video-igre*, dostupno: <http://www.emuunlim.com/doteaters/index.htm> [11. 07. 2001].
- Kajoa, R., *Čovek, igranje i igra*, (Njujork: The Free Press of Glencloe, 1961)
- Kirkster, Dž. (1998), *Struktura naracije video igre* [na Internetu], članak prezentovan na konferenciji: *Digitalna umetnost i kultura*; Bergen, novembar 1998. Dostupan: <http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html> [10. 07. 2001].
- Landov, Dž. P., *Hipertekst : konvergencija savremene kritičke teorije i tehnologije* (Baltimor, Johns Hopkins University Press, 1992).
- Marej, Dž. H., *Budućnost narativa u sajber prostoru*, (London: The Free Press, 1997).
- Vinter, D. (1996-1999), *Pong-priča* [Internet], Dostupno: <http://www.pong-story.com> [11. 07. 2001].