

POLITIKA I ESTETIKA IGARA

Dario Vuger

Liam Mitchell, *Ludopolitics: Videogames against Control*, Washington: Zero Books, 2018.

Knjiga američkog profesora Liama Mitchella pripada interdisciplinarnom području humanističkih znanosti i kulturalnih studija te tematskom okruženju teorije videoigara i njihova odnosa sa stvarnim svijetom, odnosom koji se realizira kao tzv. ludopolitika koja se može razumjeti kao neka vrsta estetike umjetnih svjetova i kontroliranih virtualnih okruženja. Naslovljena *Ludopolitics: Videogames against control*, ova knjiga nudi pristupačnu fenomenologiju videoigara posebno orijentiranu na oblikovanje sučelja i igračkog iskustva s obzirom na iluziju kontrole u virtualnom i stvarnom svijetu, a zatim i pružajući vrijednu perspektivu na političku, odnosno estetičku kontrolu iluzija u svakodnevnom životu u doba videoigara.

Izvedena analiza fenomena videoigara podijeljena je na tri dijela, a najprije se razmatra filozofijsko utemeljenje mogućnosti promatranja videoigara kao tehnologije, medija i sredstva kontrole. Pritom je naglasak stavljen na analizu uvjeta mogućnosti u kojima se nešto poput videoigara uopće pojavljuje, kakvu ulogu imaju u svijetu te na koji način one povratno utječu na (pre)oblikovanje tog istog svijeta. Iako je poglavlje posebno poticajno i ispunjeno važnim referencama na neka od najvažnijih promišljanja u filozofiji tehnike prošloga stoljeća – posebice onih kod Martina Heideggera – ono se, kako pre-

dlaže sam autor, može čitati neovisno od ostatka knjige koji je posvećen gotovo isključivo estetičkoj analizi igara i autorima neposredno vezanima za područje teorije videoigara. Za čitatelja koji ipak želi ovu knjigu uzeti kao cjelinu, od posebne je važnosti autorova implicitna teza da se videoigre pojavljuju ne samo kao predmet filozofijske ili estetičke refleksije, nego da su i same upravo djelima koja predstavljaju *filozofiranje drugim sredstvima*, a odakle je napuštanje izričito filozofijskih referenci u ostatku knjige konceptualno opravdano. Prijelaz sa prva dva poglavlja (teorija) na središnju raspravu (estetika) te zaključna poglavlja (praksa) ima posebno didaktičnu ulogu koja odgovara na pitanje drugog važnog teoretičara videoigara Iana Bogosta i naslov njegove knjige *Kako činiti stvari videoigrama?*

Dva središnja poglavlja tematiziraju iluziju kontrole u oblikovanju narativne strukture videoigre. Jasno interpretirajući formu i sadržaj više primjera videoigara, Mitchell pokazuje kako ispreplitanje pojmova kontrole i slobode, kao tobože sinonimnih pojmova, pripada samoj biti interaktivnosti u fenomenu videoigre (Mitchell 2018:129). Poglavlje *Design against control* uvodi nas u modalitete rasprave gdje autor posebno adresira oblikovanje narativne strukture igre kao mehanizma koji kontrolira mogućnosti pružene igraču kroz diza-



Knjiga o važnosti videoigara u suvremenom svijetu

jniranje cjelovite iluzije slobode kao mogućnosti stjecanja potpune kontrole okruženja videoigre. Učinkovito oblikovanje i kontroliranje ovih iluzija uvelike služi i suprotnom cilju, odnosno uspješnom kritiziranju procesa i mehanizama kontrole unutar videoigara, ali jednako tako i izvan njih.

U četvrtom poglavlju, *Play against control*, autor se stoga okreće određivanju

igračkih praksi koje na neposredan način osporavaju kontrolirano i oblikovano okruženje videoigre otkrivajući zakonitosti igre kao svijeta, a koje prakse se potom slobodno usmjeravaju prema što efikasnijem ostvarivanju cilja igre. Time se prikazuje kako niti sam dizajner nema punu kontrolu nad igrom i načinom kako će se ona (od) igrati. Zanimljivim postaje odnos stva-

ratelja, igrača i osjećaja udomaćenosti u svijetu koji svakom dioniku daje fundamentalnu iluziju kontrole koja se kroz konstrukciju igre i dekonstrukciju igranja pretvara u svijet oblikovan kôdovima koje igrači slamaju voljom istinskih eksperimentalnih znanstvenika. Zakovitim ostaje u tom pogledu središnji dio rasprave o igri *Bastion* kroz koju autor promišljanju videoigara posebno približava egzistencijalnu analizu i Nietzscheovim pojmovima nihilizma, vječnog povratka istog i sl. Posljednje je poglavlje orijentirano na opisivanje načina na koji igrači izbjegavaju učincima kontroliranog okoliša i narativa kroz prakse koje – ekstremno učinkovitim automatiziranim rješavanjem zadataka – pomiču granice igrivosti odlazeći do samih rubova svijeta igre. Ove *manjinske prakse* videoigara, od rudarenja podataka do tzv. *speedrunninga* (str. 150), posebno su važne ne samo za igranje nego i za daleko širu metodičku primjenu videoigre kao kritičke teorije razumijevanja kompleksnih značenja i programa u svakodnevnom životu: “Doista, naglasak bi trebao biti postavljen na ono što su zaljubljenici u igru učinili sa svojim teorijama i kako su ta postignuća preoblikovala odnos između dizajnera, igrača i značenja (smisla)” (str. 160). Na taj način posebna je pažnja posvećena vrsti igrača koji “prepoznaje pravila, ali ne i ciljeve” (str. 142) te tako uvijek prelazi i preoblikuje granice svijeta igre u kojemu se gubi jasno određenje igrača, varalice, dizajnera, teoretičara i metafizičara *igrivosti* svijeta. Utoliko su, kako autor napominje, sve igre već uvijek meta-igre (str. 139). Radi se naime, o statusu koji igra zadobiva ponajprije zahvaljujući vještini i motivacijama svojih igrača.

Autor je uspio približiti tematske preokupacije i kompleksne pozadinske sadržaje videoigara filozofijskoj refleksiji kao i mogućnosti artikulacije kritičkog i estetičkog suda u određivanju važnosti videoigara za razumijevanje suvremenog svijeta u kojemu se nešto poput videoigara uopće pojavljuje kao mogućnost. Dizajner igre je izazivač čiji svijet igrač preoblikuje prelaženjem preko granice samog izazova igre (str. 163). Radi se, dakle, o igri svijeta u kojoj je glavni cilj otimanje i usavršavanje kontrole između igrača i kreatora igre, a koji uvijek ostaje bitno neostvarivim ciljem unutar same igre. Glavni se – odnosno opći – ciljevi igre postižu izvana, u proširenom polju svijeta videoigara. U tome odnosu videoigre daju obuhvatni komentar o temporalnosti, tehnologiji, subjektivnosti te “nasilju koje implicira ova triangulacija” (str. 92). Iz svega navedenog nam je jasna intencija autora da ludopolitikom naziva poseban studij igara s obzirom na njihove “političke i etičke kapacitete” (str. 59) kao i potencijal da izazovu igračeva očekivanja i predrasude s kojima ulaze u svijet igre te s kojima iz toga svijeta naposljetku izlaze. Jasno nam je da u tome spletu centralno mjesto nose dva fenomena: fenomen kontrole, koji odgovara političkom kapacitetu igre te fenomen slobode, koji odgovara onom etičkom, a koji zajedno čine estetičko iskustvo igranja onime što on doista jest, posve malen, ali značajan – i za nama suvremeno doba jedinstven - eksperiment života u “refleksivnoj poziciji koja konstituira estetički prostor političkih i etičkih potencijala” (str. 55). Igre nam tako govore “o svijetu kao takvom: o tome u kakvome svijetu moramo živjeti da bi takve stvari (takve video igre, naime) uopće došle na svjetlo dana” (str. 37)