

УВОДНА РЕЧ ПРИРЕЂИВАЧА

ВИДЕО-ИГРЕ, ПРЕ СВЕГА

Трауматичне егзистенцијалне околности, које су се објавиле у 2020. години, неочекивано су актуелизовале намеру да се у часопису *Култура* објави темат посвећен култури видео-игара. Различити облици карантинских принуда, у основи којих почива нужност физичке дистанце, оставили су дубок траг на безмало све аспекте свакодневног живота. Осећање да се живот, какав познајемо, зауставља на неодређено време, добило је још у првим данима алтернативу у виду извесне наде коју су обећавале дигиталне технологије: где год је то било могуће, уз помоћ персоналног рачунара, таблета, телефона и интернета, прибегло се раду „на даљину”. Неке привредне делатности (ИТ сектор, комуникације и трговина) већ су одавно биле развиле „пожељни” облик физичке дистанце; многе друге делатности су, међутим, морале или да (са)чекају, ако не већ крај кризе, онда „зелено светло”, или су просто биле лимитиране (нпр. грађевина, угоститељство, туризам). Изузетак су представљале здравство, пољопривреда, фармацевтска и прехранбена индустрија, које су радиле или у редовном, или појачаном обиму. На другој страни, пак, у сектору образовања (бар код нас), уврежени начин рада био је трансформисан принудно и у врло кратком року, посебно захваљујући дигитализованом националном емитуру и специјализованим платформама као што су то *Edmodo*, *Zoom*, *Google Classroom* итд. У овом тренутку тешко је предвидети даљу судбину таквог образовног модела, уз извесност да ће у предстојећим анализама и критикама морати да буду узета у обзир његова методичка недостатност, инфраструктурне везе са моћним интерпелационим механизмима (нац. телевизија, корпоративне платформе), и посебно чињеница да је његова колевка америчко неформално образовање, које се махом везује за клерикалне замисли о анти-просветитељском концепту образовања.¹

¹ Видети: Илич, И. (1972) *Доле школе (Deschooling Society)*, прев. Ђорђевић, С., Београд: Просвета, Дуга; такође погледај и документарни филм *Jesus Camp* (Magnolia Pictures, 2006).

Како било, кратки резиме скорашњих и текућих неприлика, глобалних и националних, јасно показује да су дигиталне технологије постале неопходне, чак насушне, попут хлеба замешеног у библијским фразама. Не треба, међутим, сумњати у то да би – посматрано из угла младих, не и без извесне равнодушности – описано искуство премрежавања стварног живота и дигиталних медија могло да остави значајно мањи откривењски утисак. Унајмање зато што је свакодневица младих, у првим деценијама XXI века, сасвим обележена дигиталном културом и посебно културом играња видео-игара. За такву тврдњу заинтересовани читалац наћи ће у нашем тематском броју поприличан број аргумената: посебно се то тиче прегледног рада под називом „Игре у ери Империје” (*Games in the Age of Empire*) Ника Дајер-Витфорда (Nick Dyer-Witheford) и Грега Де Појтера (Greig de Peuter). И мада је написан још 2009. године, поменути есеј убедљиво описује проблемско поље онога што се данас назива „студијама гејминга” (*game studies*), дозвољавајући нам да на његов, не баш тако давно изведени интерпретативни рачун преусмеримо плимину текућих догађаја. Неке од таквих скорашњих примера, чији семантички ниво узнемиравајуће плави и најмудрије главе, представљају виртуелни концерти репера Тревиса Скота (Travis Scott), продуцента и ди-џеја Дипла (Diplo) и јапанске супер-звезде Кеншија Јонезуа (Kenshi Yonezu), који су, од априла до августа 2020. године, одржани пред милионским аватарским аудиторijумом, у стерилном виртуелном простору једне од највећих светских *MMORPG* игара² – *Fortnite (Party Royale* мџд). Није реч само о још једном симбиотичком мега-пројекту музичке и гејминг индустрије, нити о пуком оправдању виртуелних „линија бекства” у околностима глобалне пандемије; реч је, између осталог, и о економском, социолошком и политичком догађају који нас читито зачишава да замислимо довољно драматичан сценарио под којим би глобални капитализам био приморан да се сасвим одрекне преимућства да доколицу структурира и њоме управља. Не треба губити из вида ни вечни пламен прве љубави између војне индустрије и културе играња видео-игара, који је видљив у све снажнијем везивању борбених модова за гејминг уређаје и инсензитивност

2 Акроним за *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* – у буквалном преводу: „масовна вишекорисничка игра играња улога на мрежи”. Реч је о виртуелном свету у ком неограничени број учесника партиципира под аватарском маском. Видети: Mitrović, B. (2017) *Identiteti teksta i identiteti u tekstu MMORPG video-igara*, doktorska disertacija. Univerzitet umetnosti u Beogradu – Fakultet dramskih umetnosti: pozorišta, filma, radija i televizije; Доступно на адреси: <http://147.91.1.87/bitstream/handle/123456789/277/FINAL%20BILJANA%20MITROVIC%20DISERTACIJA%20FDU%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

гејмерских компетенција. О томе унајмање говоре подаци о увођењу Мајкрософтове *Xbox* конзоле у подморнице америчке морнарице или пак у куполе тенкова израелске армије.³ Коначно, треба споменути и недавни успех филма *Соба самоубице: Хејтер* (*Sala samobójców: Hejter*, 2020), пољског редитеља Јана Комаса (Jan Komasa), у ком протагониста, анти-јунак по имену Томаж Гемза (Tomasz Gienza; Maciej Musiałowski), користи сеновите углове виртуелног света *MMORPG* игре за организацију различитих субверзивних акција у стварном свету, а које на концу врхуне атентатом на гдањског политичара Павела Рудницког (Pawel Rudnicki; Maciej Stuhr).

Ако је на овај начин могуће стећи утисак о ширини проблемског поља студија видео-игара, напоменућемо још и то да је у овом броју било могуће објавити тек неколико прегледних и оригиналних научних радова, у којима је истраживачка пажња била усмерена на претежно теоријске и поетичке аспекте проучавања културе видео-игара: др Биљана Митровић дала је критички осврт на дебату која се својевремено била повела између лудолога и наратолога, а која се тичала методичког фундамента новостворених студија; др Манојло Маравић је историографски представио тачке пресека филмске уметности и видео-игара, док тематски број затварају две студије случаја, из руку младих истраживача, који су интерпретативне методе науке о књижевности ставили у службу једне могуће херменеутике видео-игара (Стефан Алидини, Јована Вујанов).

Не треба очекивати да је у овој прилици култура видео-игара, као тема, исцрпљена. Биће за то потребно још много исписаних страница. За сада, надамо се да ће предузети напор испунити своју сврху одашиљањем јасне поруке о ургентности проучавања видео-игара; да је то онај „луди“ камен на који одговорно проучавање савремене културе ипак мора што пре да стане, без обзира на све видљиве и скривене ризике.

3 <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/07/28/new-israeli-tank-features-xbox-controllers-ai-honed-by-starcraft-ii-doom/>, приступљено 03. 08. 2020. у 23:26.