

Umetnost, a ne op

Video-igre razvijaju dečju inteligenciju! Rezultati najnovijeg istraživanja u Americi ne samo da ruše dosadašnje predrasude o negativnim posledicama video-igara po dečju psihu već dokazuju da one upravo pojačavaju inteligenciju, čime utiču na njen viši kvocijent. Istraživanje je trajalo dve godine, vršeno je na pet hiljada mališana od osam i devet godina koji, u proseku, „provedu dva i po sata gledajući TV ili onlajn video klipove, jedan sat u igranju video-igara i pola sata u internet druženju“. Porast kvocijenta inteligencije za 2,5 jedinice, viši od njenog prosečnog porasta, zabeležen je kod dece koja su tokom te dve godine provodila više vremena uz video-igre od navedene norme.

Ovo nije prvo istraživanje u svetu koje je podvuklo pozitivne efekte video-igara; činjenica da im je priznat status umetnosti poništava i stereotip o štetnosti novih tehnologija na kreativnost. O tome, između ostalog, govori knjiga *Totalna istorija video-igara* koju je nedavno objavio beogradski *Clio*, izuzetno delo, prvo takve vrste kod nas koje pruža „istorijski pregled, ali i analizu ključnih tačaka razvoja video-igara“.

Autor Manojlo Maravić (1977), profesor teorije medija, istorije video-igara, studija video-igara i medija masovne komunikacije na *Akademiji umetnosti* u Novom Sadu, knjigu je namenio studentima umetničkih i tehničko-informatičkih fakulteta, ali i čitaocima, zainteresovanim za fenomene savremene kulture, nastale iz spoja najviših dometa starih i najnovijih naučnih disciplina. Maravić je dosad iz ove oblasti objavio disertaciju *Kritika politike i fenomenologije video-igara* veći broj tekstova iz teorije video-igara i vizuelne kulture, a osnivač je i prve naučne konferencije iz oblasti video-igara pod nazivom *Studije video-igara* (SVI 2021).

Da li su 2012, kada je njujorški Muzej moderne umetnosti ustanovio stalnu postavku video-igara, zajedno s najnovijim istraživanjima u Americi o njihovim „pozitivnim efektima“, srušili dosadašnje predrasude

Razgovarala: **Andelka Cvijić**

Kada su kompjuterske igre postale masovni medij?

Reč je o plodu dugotrajnog procesa kulture igranja na mehaničkim i elektromehaničkim mašinama na kovanice, sa jedne strane, i razvoja računarske tehnologije sa druge. Već krajem 19. i početkom 20. veka prvo na mehaničkim, a sa upotrebom struje na elektromehaničkim igrama, definisaće se neki od ključnih i danas najpopularnijih žanrova akcionih video-igara kao što su pucačke, sportske i igre vožnji. Posle *Drugog svetskog rata* kad računari postepeno dobijaju svoju ulogu u civilne svrhe na institutima, fakultetima i u kompanijama, tadašnji naučnici kompjuterskih nauka tradicionalne igre na ploči poput *šaha*, *dame*, *iks-oks* i *Nim*, programiraju za igranje na računarima, a sve u cilju prikaza njihovih istraživanja u domenu veštačke inteligencije. Šezdesete su bile godine nastanka hakerske kulture koju su gradili studenti na MIT i koji su napravili igru *Svemirski rat* na tadašnjem mini-računaru. Ta igra je ostavila značajan uticaj na generacije studenata na američkim univerzitetima. Jedan od njenih strastvenih igrača je bio i Nolan Bušnel, koji će 1972. osnovati *Atari* i napraviti prvi veliki komercijalni hit – igru *Pong*. Iste godine izlazi i prva kuć-



asne igračke



na igračka konzola *Odiseja* koju je konstruisao Ralf Ber, inženjer televizije, a proizvela poznata američka kompanija za proizvodnju televizora *Magnavox*. Ta dva događaja označila su početak istorije videoigara kao masovnog medija.

Da li video-igre služe isključivo zabavi?

Na prvi pogled. One su komercijalni proizvodi, a industrija video-igara je deo šireg okvira industrije zabave. Uostalom i najpoznatiji sajam industrije u SAD zove se *Electronic Entertainment Expo (E3)*. U tom smislu, video-igre korisnicima pružaju utočište od svakodnevnih briga i problema, generišući eskapistički doživljaj gotovo telesnog uživanja tokom igranja. Umanjujući našu moć kritičkog promišljanja stvarnosti doprinose održavanju hegemonije krupnog kapitala i vrednosti potrošačkog društva koje je srećno i zadovoljno u svojoj podređenosti.

Ali, to je jednodimenzionalan pristup video-igramima, koji ih posmatra pre svega kao potrošački proizvod, a zaboravlja da su one i medij odnosno sredstvo prenosa značenja koja vode kreiranju vrednosti, stavova i uverenja, ali istovremeno su i medij kao sredina u okviru kojeg se ostvaruje komunikacija među igračima, kao i socijalizacija, gde nastaju igračke zajednice prepoznatljive po svojoj kulturi. Da li film može da služi isključivo zabavi? Naravno da može. Ili roman? Svakako, ali je neupitno da imamo vrhunsku umetničku ostvarenja u tim medijima.

Manje je poznato da već 1958. imamo prvu kompjutersku *Igru menadžmenta*, koja je konstruisana u svrhe obrazovanja studenata u sferi menadžmenta ili *Sumersku igru* (1964), obrazovnu simulaciju rukovođenja sumerskim gradom ili *Oregonsku stazu* (1971), kreiranu za podučavanje đaka američkoj istoriji. U poslednjih dvadesetak godina razvio se fenomen *ozbiljnih igara* koje, po svojoj definiciji, nisu namenjene zabavi već treningu i regrutaciji vojnika, obrazovanju, medicinskoj terapiji, obuci javnih službenika, radnika u kompanija-

ma, ali i političkoj i religijskoj propagandi, i u svrhe umetnosti.

Time su video-igre priznate i kao umetnost?

Na početku istorije filma on je doživljavan kao puka tehnofilska zabava uživanja u spektaklu i *magiji* pokretnih slika. Isto i roman nije bio ništa drugo do razbibri-ga za mase, a oba ova medija već dugo imaju neosporni umetnički legitimitet. U teoriji medija postoji pojam remedijacije, koji podrazumeva činjenicu da svaki novi medij kad stupi na svetsku pozornicu preuzima teme i sadržaje svog najbližeg medijskog *srodnika* i *prethodnika*. Devetnaestovekovni pokušaji umetničke fotografije tako preuzimaju klasične slikarske motive pejzaža, mrtve prirode i portreta, dok je igrani film u velikoj meri u početku koristio pozorišni mizanscen i glumačke tehnike, paralelno razvijajući poseban filmski jezik i montažu. Zapravo, tek kad su ovi mediji dokazali svoje specifične izražajne karakteristike po kojima se razlikuju od drugih, fotografija i film su ušli u ekskluzivni klub umetnosti. Neki smatraju da će i video-igre preći taj put sazrevanja kad se bude odustalo od uticaja estetike i narativa filma, i akcenat stavio na njihove distinktivne karakteristike – mehaniku igranja, interaktivnost, pravila, izazove i ciljeve.

Najbliža mi je ideja Artura Dantoa koji je rekao da odgovor na pitanje da li neko delo jeste ili nije umetnost zavisi od njegovog pozicioniranja u svetu umetnosti koji čine teoretičari, kritičari, istoričari umetnosti i kustosi, a ne od njegovih formalnih kvaliteta. Vodeći se tom logikom, video-igre jesu umetnost, i umetnici novih medija već više od 20 godina koriste video-igre kao sredinu svojih audiovizuelnih eksperimenata ili kao sredstvo izražavanja stavova i komentaranja određenih društvenih i političkih problema. Njihovi radovi su izlagani u priznatim svetskim galerijama i muzejima. Naravno, svaki medij koji koriste umetnici u kontekstu umetničke prakse postaje umetnički, ali jedno od najvećih pitanja

o kojem se dugo diskutovalo i na kojem teoretičari i kritičari *lome koplja* jeste – da li se igre namenjene potrošačima mogu smatrati umetničkim. Odgovor je stigao kad je *Muzej moderne umetnosti* u Njujorku 2012. ustanovio stalnu postavku video-igara među kojima su se našle neke od najznačajnijih komercijalnih video-igara koje su ostvarile ogroman uticaj na globalnu popularnu kulturu, kao što su *Tetris*, *Pekmen*, *Simsiti*, *Mist* i druge.

Mogu li se video-igre osuditi za nasilje u stvarnom svetu?

Od kad postoje masovni mediji, još od Gutenbergovog izuma štampane knjige u 15. veku, uvek je postojala zebnja od njihovog uticaja na publiku. *Biblija* štampana na lo-

kalnim jezicima, a ne na latinskom, i masovno distribuirana, bila je sporno štivo za crkvu jer se slabila njena posrednička uloga i moć interpretacije. Danska teoretičarka medija Kirsten Drotner je skovala termin medijske panike kao vid dobro poznatog pojma moralne panike, ali usmeren prema medijima. Nove medijske forme su gotovo po pravilu izazivale strahove javnosti od njihovog negativnog uticaja pre svega na mlade. U slučaju video-igara, fokus panike je na njenim specifičnostima, a to je pre svih interaktivnost, pa se tako činjenica da igrač aktivno u svetu igre deluje uzima kao naročita otežavajuća okolnost, pogotovo u slučaju tzv. *nasilnih igara*.

Prvi nalet moralne panike bio je 1975. sa igrom *Trka Smrti*, gde je igrač automobilom gazio figure u pokretu koje su, s obzirom na tadašnje vizuelne kapacitete, ličile na čiča-glišee. Autori igre su se branili tvrdeći da su to gremlini, a ne ljudi. Sve u svemu, jedna ni po čemu naročito interesantna igra je stekla veliku popularnost upravo zahvaljujući sredstvima informisanja koja su spremno dočekala da ukažu na opasnost po mlade. Sa rastom grafičkog potencijala video-igara rasli su i strahovi javnosti, što su spremno dočekali političari uvek zabrinuti za *našu decu*, kao što je to bio slučaj kada su 1993. senatori u Americi pokrenuli seriju saslušanja predstavnika tada najznačajnijih kompanija *Sege* i *Nintenda*, a povodom nasilnih scena u igri *Mortal kombat*. Vrhunac odijuma javnosti prema video-igramama bio je 1999. kad se ispostavilo da su počinitelji masovnog ubistva u školi *Kolumbajn* u Koloradu bili strastveni igrači pucačke igre iz prvog lica *Doom*. Senator Džozef Liberman ponovo je pokrenuo seriju saslušanja i javnih rasprava o video-igramama, gde su one mapirane kao glavni uzročnik te tragedije. Pored političara, sredstava javnog informisanja, zabrinute javnosti, važan akter u perpetuiranju moralne panike su i naučnici, pre svega psiholozi, koji se pozivaju i dobijaju grantove da sprovedu istraživanja od kojih se očekuje potvrda strahova.

Muzej moderne umetnosti u Njujorku ustanovio je 2012. stalnu postavku video-igara, među kojima su neke koje su ostvarile ogroman uticaj na globalnu popularnu kulturu



Koji su, onda, rezultati tih istraživanja?

Ona su većinski usmerena na dokazivanje njihovih negativnih efekata i to, kao što je već spomenuto, po nasilno ponašanje igrača. Mahom su sprovedene korelacione studije koje ne mogu da dokažu nepobitnu vezu između uzroka i efekta, uz probleme uvođenja više varijabli. Na primer, često se zaboravlja da su počinioi masakra u *Kolumbajnu* imali problema sa depresijom, a izostavlja se i pitanje njihovog socijalnog i porodičnog okruženja. Američki psiholog Kristofer Ferguson je ukazao na sve metodološke probleme eksperimentalnih studija koje su, navodno, utvrdile postojanje veze između „nasilnih video-igara“ i agresivnosti. On je izdvojio dve dominantne metode, gde se nakon kraćeg perioda igranja daju ispitanicima upitnici, čiji rezultati treba da pokažu da li su igrači skloniji agresivnim mislima. Sa druge strane, ispitanicima se daje prilika da pokažu agresivno ponašanje u vidu mogućnosti izlaganja drugih iritantnom zvuku ili dodavanjem izvesne količine ljutog sosa u hranu. Da li je, uopšte, potrebno komentarisati koliko je to sve daleko od nanošenja ozbiljnih povreda ili čak ubistva drugih ljudi? Ferguson je čak dokazao da se broj nasilnih zločina u SAD smanjivao dok je rasla popularnost žanra pucačkih igara iz prvog lica.

Sa druge strane, postavlja se problem opsesivnog igranja i zavisničkog obrasca ponašanja. Tu su psihološke studije imale nešto više uspeha, pa je tako *Svetska zdravstvena organizacija* uvrstila poremećaj igranja na listu međunarodne klasifikacije bolesti polovinom 2018. Zaključak niza studija je malo koga iznenadio, a on glasi da ovaj poremećaj pogađa samo mali procenat igrača čije ponašanje podrazumeva provođenje dugo vremena uz svakodnevno igranje i zanemari vanje drugih životnih aktivnosti. U tom smislu, opsesivno igranje spada u red bihejvioralnih zavisnosti poput kockanja. Ali interesantno je da je tek nešto više



od godinu dana kasnije, u vreme izbijanja pandemije koronavirusa i sveopštih lokdauna, SZO – da bi se ljudima olakšali izolacija i nedostatak socijalnih kontakata – preporučila onlajn igranje, i to sve kroz projekat *Play Apart Together* u saradnji sa značajnim izdavačima video-igara. To sve govori da je odluka o bihejvioralnim zavisnostima zavisna od javnih politika, koje određuju u zavisnosti od okolnosti da li će se određena aktivnost naći na listi zavisnosti.

Kako stoje stvari sa istraživanjem oblasti video-igara u Srbiji?

Sa prvim konferencijama u Bergenu i Kopenhagenu, krajem prošlog i početkom ovog veka, ustanovila se nova interdisciplinarna naučna oblast *Studije igara*, koja okuplja istraživače mahom iz društveno-humanističkih oblasti čiji su primarni predmet proučavanja video-igre i društveni i kulturalni konteksti njihovog pojavljivanja. Od 2001. počinje da izlazi i istoimeni nauč-

MANOJLO MAROVIĆ:
Nove medijske forme su gotovo po pravilu izazivale strahove javnosti od njihovog negativnog uticaja pre svega na mlade

ni časopis *Game Studies*, a 2003. formirana je i *Asocijacija istraživanja digitalnih igara (DiGRA)*, koja širom sveta organizuje godišnje konferencije. *Studije igara* su interdisciplinarna oblast koja obuhvata teorije medija, filma, televizije, studije kulture, filološke, sociološke, antropološke, psihološke, pedagoške, organizacione i informatičke nauke. Na svetskim univerzitetima već postoje posebni studijski programi usmereni na dobijanja bečelor, master ili doktorske diplome iz *Studija igara*.

Prošle godine i u Srbiji je napravljen značajan korak u pravcu konstituisanja zajednice istraživača ove oblasti. Na *Univerzitetu* u Novom Sadu organizovali smo (*AUNS*), u saradnji sa *Filozofskim fakultetom* (Novi Sad) i u partnerstvu sa *Asocijacijom industrije video-igara Srbije (SGA)*, prvu nacionalnu konferenciju pod nazivom *Studije video-igara: Nova interdisciplinarna naučna oblast*. Iznad svakog očekivanja prijavio su veliki broj naučnika, i to ne samo sa domaćih državnih i privatnih fakulteta već i naši državljani koji rade ili se školuju u obrazovnim i naučnim institucijama u svetu (SAD, Rusija, Kina, V. Britanija, Finska, Nemačka, Češka). Veliki podsticaj su nam dali uvodni govornici konferencije Jesper Jul i Frans Maura, koji spadaju u red najeminentnijih teoretičara, a koji su pre više od 20 godina postavili temelje budućeg razvoja ove discipline. U planu je da *SVI* konferencija preraste u međunarodnu i da ove godine, kad obeležavamo značajan jubilej – pola veka industrije video-igara, ispitamo relacije između nauke i industrije.

Jedan od ciljeva svih ovih dešavanja u smislu razvoja naučne discipline, a pri tom mislim na konferenciju i izlazak knjige *Totalna istorija video-igara*, usmeren je i na širu javnost izvan sveta video-igara. On se odnosi na prihvatanje video-igara kao punopravnog medija koji kao takav učestvuje u oblikovanju kulture jednog društva, izvan stereotipnih uverenja da se radi o trivijalnim i po našu decu opasnim igračkama. **☞**