

Obrnuta nostalgija, čežnja za novom tuđinom
posebno ga je mučila upravo u proleće.¹

Vladimir Nabokov, *Mašenjka* (1926)

1 Vladimir Nabokov,
Mašenjka, prev.
Petar Vujačić, KOV,
Vršac 1991, str. 17.
[Prevod delimično
izmenjen]

Tutorijal

→

Pokémon generacija

Ni ja nisam oduševljen realnošću, ali to je i dalje jedino mesto na kom možete dobiti pristojan obrok.

Graučo Marks

Stavljanje VR naočara, paljenje Nintendo, pristupanje Playstation Network-u, čak i posećivanje Google Play Store-a, izazivaju osećaj poput onog koji bismo imali da smo sredinom 19. veka kojim slučajem ušetali u parisku arkadu ili londonsku robnu kuću. To je doživljaj koji nagoveštava ispunjenje želja, maštarenje i snolike halucinacije. Ali je isto tako i doživljaj šoka, bombardovanje slikama koje istovremeno može delovati uzbudljivo, opijajuće i zapanjujuće. Nakon što je potpuno uronio u svet slika, gejmer upada u stanje nalik transu, kao da je bunovan, on donosi odluke i pravi pokrete koji se ne mogu opisati ni kao potpuno svesni ali ni kao zaista nesvesni. Devetnaesti vek uglavnom opisuju kao „doba opijenosti“, ali život je tek danas, kao nikada do sada, zaista postao poput sna, sa našim telefonima, konzolama, VR naočarima i kompjuterima.

Naslov ove knjige je psihoanalitički i iziskuje primenu analize snova na svet gejminga, ali istovremeno je i benjaminovski. San za Valtera Benjamina nije nešto što zamišljamo noću, u krevetu dok spava-

mo i što kasnije prepričavamo (kao što tvrde psihoanalitičari), već nešto što možemo da doživimo dok se krećemo u određenom modernom prostoru, ili dok istražujemo grad i upijamo njegovu neprestanu kanonadu znakova i označitelja. U doba tehnološke zabave i beskonačne distrakcije, udubljeni u maštanje ispred ekrana, ljudi se svakog dana po više puta nađu u tom stanju. Međutim, ove naizgled privremene aktivnosti uglavnom se odbacuju kao apolitične ili dopunske. Umesto verovanja da je taj vid maštanja jedna od definišućih karakteristika modernog života, ova knjiga se bavi obrascima koji postoje u tom opijajućem svetu snova, ali i utiscima i politikama koji ostaju sa nama kada to stanje napustimo, budeći se iz naših maštarija i vraćajući se u „stvarnost“.

Da odmah pređemo na stvar. U ovoj knjizi iznosim tri argumenta. Prvi tvrdi da se svet video igara u potpunosti može razumeti samo pomoću analitičkog aparata francuskog psihoanalitičara Žaka Lakana. Verovatno je neophodno ubediti čitaoca da je to zaista i slučaj, a samim tim ih ubediti i u značaj te analize. Drugi tvrdi da je nužno da svaki potencijalni pokušaj subverzije deluje unutar tog polja snova – koje predstavlja moćnu silu za konstruisanje naših želja i snova – inače će taj svet snova pasti u šake korporacija i države. Diskursi kapitalističkih korporacija već su čvrsto ukorenjeni u sajber prostoru (koji je sve teže razlikovati od prostora kao takvog), pa stoga ovaj argument nije namenjen isključivo onima koji su zainteresovani za psihoanalizu, ili koji igraju video igre, već svima koji su zabrinuti za to kakve će biti buduće politike tehnologija. I konačno, knjiga otkriva subverzivni potencijal video igara pokazujući da

uživanje u njima može istovremeno da bude dijalektički ideološko i remetilačko. U tehnologiji zabave odvija se revolucija želje i trenutno je u punom jeku ono što je Žan-Fransoa Liotar nazvao *desirevolution*. Još uvek je neizvesno ko će biti pobjednici ove revolucije.

Postoji odličan primer koji predočava vezu između tehnologije i politike: nastanak Majkrosoftovog Tviter bota, nazvanog Tay, u martu 2016. godine. Tay je predstavljala prototip robotskog čoveka, osmišljenog da oponaša ljude na Tviteru. Jedan kratak vremenski period Tay je delovala kao potpuni uspeh jer je na pitanja ljudi davala razumne i očigledno smislene odgovore, međutim, Tay je ubrzo počela da tvituje rasističke, izrazito seksualne i mizogine odgovore. Jedan od njenih tvitova bila je i podrška kampanji Donalda Trampa:

buš je izveo 9/11, a čak bi i hitler uradio bolji posao od majmuna kog sada imamo. donald trump nam je jedina nada.

Tay je sadržala algoritam koji za primarni izvor podataka koristi anonimne, javno dostupne podatke, pa se može reći da je u određenoj meri ona odražavala ideje šire internet zajednice (i zaista, deluje kao da ih je čak i predvidela). U nešto apstraktnijem smislu, ona je takođe pokazala i političku povezanost između onoga što bismo mogli nazvati levi, desni i korporativni centar. Nju je osmislila moćna korporacija u nadi da će predstavljati krupan korak u razvoju veštačke inteligencije koja ima subjektivnost nalik na ljudsku, što je istovremeno i jedna od oblasti istraživanja u koju se danas u Sjedinjenim Državama ulažu

najveće svote novca. Ona se potom okrenula protiv svojih tvoraca, pa je Majkrosoft na kraju doneo odluku da je povuče sa interneta.

Ovaj slučaj je, pre svega, ukazao na politike sajber prostora koje moraju biti obelodanjene. Daleko od toga da je u pitanju prostor za deljenje informacija kiji treba smatrati neregulisanim i demokratizovanim (kao što su to tvrdili rani pobornici interneta), jer ga državni i korporativni činioci zapravo veoma strogo regulišu. Drugo, on nam daje uvid u ono što se samo polušaljivo može nazvati ideologijom robota, pokazujući da je, kako stvari trenutno stoje, algoritme moguće veoma brzo i lako mobilisati u službu političkog konzervativizma i ideologija represije i mržnje. Žil Delez je zapisao da su „mašine društvene pre nego što su tehničke“, a samim tim što su uvek već društvene, one uvek imaju i svoju politiku.² Kada se pojavi neka pukotina u političkom centru, sajber

2 Žil Delez, *Fuko*,
prev. Svetlana
Stojanović, Izdavačka
knjižarnica Zorana
Stojanovića, Novi
Sad 1989.

prostor se oblikuje u korist onoga što se danas naziva alt-desnica [*alt-right*], baš kao što je danas razdeljeni politički centar Evrope i SAD doveo do velikog porasta krajnje desnice

a ne do jačanja radikalnih i subverzivnih politika. Desnica nekako uvek zna kako da upotrebi nove medije u svoju korist. Stotine korisnika su „hranilo“ Tay rasističkim i mizoginim uvredama koje je ona naučila, a zatim ponavljala, i tako pokazali neposrednu spremnost da razmišljaju algoritamski i mobilišu mašinu u svoju korist. S druge strane, subverzivci su paralizovani tehnofilijom. Ako ima istine u čuvenim tvrdnjama Done Haravej da smo svi „postali kiborzi“, da je „kiborg naša ontologija; on određuje našu poli-

tiku“.³, i ako je Tay zaista samo nagoveštaj kiborške budućnosti, onda možemo reći da su i politike kibor-ga u opasnosti.

Svet video igara je prostor koji konstruiše i transformiše naše snove i želje. Isto tako, njime dominiraju konformistički trendovi koji teže konzervativizmu, protekcionizmu, strahu od „krize“, i koji podržavaju osnovne vrednosti trenutne kapitalističke klime ili

3 Dona Haravej, „Manifest za kiborge“, prev. Ivana Spasić, u: *Uvod u feminističke teorije slike*, prir. Branislava Anđelković, Centar za savremenu umetnost, Beograd 2002, str 310.

zagovaraju povratak vrednostima imaginarne prošlosti (čežnja koja je u službi nacionalizma ili populizma). Ovo je posebno zabrinjavajuće ako se ima u vidu u kojoj meri bi taj prostor mogao da utiče na svest sledeće generacije. Između ostalih, Franko „Bifo“ Berardi, Srećko Horvat i Stiven Šaviro nastoje da pokažu

da oblasti koje ljudi shvataju kao virtuelni svet – kompjuteri, simulirana veštačka inteligencija, virtuelna stvarnost (VR), proširena stvarnost (AR), internet itd. – nisu samo uspešno kopirale i zamenile prave ljude već i da sama ljudska svest, identitet i subjektivnost „mutiraju“ (Bifo), „evoluiraju“ (Horvat) i bivaju „ometeni“ (Šaviro) kao posledica ovih tehnoloških napredaka. Na kraju krajeva, iskustvo igranja video igara može obelodaniti ove mutacije i njihove politike.

Repetitivni obrasci koji postoje u video igrama i aplikacijama za mobilne telefone postepeno pomućuju, ometaju i transformišu našu svest, na značajan i uglavnom neprimetan način. Igranje video igara više ne spada isključivo u domen mladih i alternativne kulture, već dotiče i one koji nisu odrasli igrajući Nintendo. Igranje video igara na mobilnim telefonima ima stopu prodora na tržište od 56%, a procenjuje

se da će do 2018. godine u Americi biti 200 miliona gejmera na mobilnim telefonima. Očekuje se da broj onih koji igraju video igre na kompjuterima, konzolama i mobilnim telefonima do 2020. godine dostigne broj od 1.65 milijardi ljudi širom sveta, što je znatno više od 20% svetske populacije. Ovi podaci su izrazito konzervativni s obzirom na to da obuhvataju samo video igre koje se plaćaju a ne i milione besplatnih onlajn foruma za igranje, pa stoga nije nerazumno pretpostaviti da više od polovine svetske populacije u nekom obliku već igra video igre. Daleko od toga da predstavljaju polje privilegovanih, video igre za mobilne su napravile prodor širom sveta pa je broj gejmera u drastičnom porastu na svim kontinentima. Naravno, ti procenti će u narednoj generaciji biti još veći.

Zato ova knjiga nije o „gejmerima“, već o efektima koje nova tehnologija ima na globalnu populaciju. Kad god se postavi pitanje da li će kompjuteri ikada imati svest, pogrešno se pretpostavlja da je ljudska svest nepromenjivi „original“ koji će kompjuteri „kopirati“ ili neće biti u stanju da „kopiraju“. Ta razlika je zapravo sve manje održiva i ljudska svest već postaje kompjuterizovana. Ova knjiga se bavi pitanjem kakva je to nadolazeća svest koju nam virtuelna stvarnost i igranje video igara prikazuju. Samim tim, ona se na neki način oslanja na uticajnu misao McKenzie Vork o tome da nije pitanje da li će video igre postati poput stvarnosti, već da li će stvarnost postati poput video igara.⁴ Dijalektička interakcija između

4 McKenzie Wark, *Gamer Theory*, Harvard University Press, Kembridž 2007, odeljak 6.

stvarnosti i virtuelnog je tačka u kojoj budućnost može postati vidljiva.

Tehnologija jako brzo napreduje. Stotine novih video igara se svake

nedelje pojavljuje na našim telefonima, konzolama i kompjuterima, i svaka od njih nudi obećanje novog iskustva i uživanja. O postojanju ovih neprekidnih novina, Šaviro kaže:

Deluje da naše društvo funkcioniše, kako je Ernst Bloh jednom rekao, u vidu „puke besciljne beskonačnosti i neprestane promenivosti; tamo gde bi sve uvek trebalo da bude novo, sve ostaje baš kao što je uvek i bilo“.⁵

5 Steven Shaviro,
*No Speed Limit:
Three Essays on
Accelerationism*,
University of
Minnesota Press,
Mineapolis 2014,
str. 10.

Blohov komentar danas umnogome deluje istinitije nego ikada. Ipak, u društvu za koje se može reći da ga karakteriše beskrajna promenjivost, u kojem deluje da svaki dan nastaje nešto novo, sve je manje jasno šta predstavlja pravu, konkretnu, strukturalnu promenu. Kada se u takvom društvu dogode suštinske, fundamentalne promene, kako društvenih tako i ekonomskih odnosa, one mogu delovati kao nešto što se suštinski ne razlikuje od ove *neprestane promenivosti* u kojoj, na kraju krajeva, izgleda da sve ostaje isto. Zbog familijarnosti sa tom vrstom neprestanih inovacija, sve ono što je tehnološki novo biva prigrinjeno i prihvaćeno bez razmišljanja, međutim, to znači da postoji realna mogućnost da stvarne transformacije društvenog i ekonomskog poretka prođu neopažene. Upravo se to danas dešava sa tehnologijama zabave koje sprovode revoluciju i reorganizaciju želje, uživanja, pa na kraju krajeva i same svesti, dok nama deluje kao da je u pitanju samo još jedna stara dobra novina.

„Video igra“ koja je verovatno poznata i onim

čitaocima koji su najmanje skloni gejmingu – *Pokémon GO* (iOS i Android, 2016) – ukazuje na tri glavna argumenta ove knjige. Daleko od toga da predstavlja poslednji „hir“, ona je zapravo deo mutacije savremene svesti. Štaviše, ona je demonstracija korporativne i establišment strukture, ali i nagoveštaj da se potencijalna subverzivna oštrica može naći čak i u gejmerskim iskustvima koja su izrazito hegemonika i korporativna.

Razvijanje *Pokémon GO*-a počelo je još 2010. godine, kada je Gugl osnovao Niantic, koji će vremenom postati jedna od njegovih najvažnijih podružnica. Gugl svake godine pokreće nove kompanije i kupuje mnoge druge, međutim, slučaj Niantic-a pokazuje da je moć Gugla dalekosežnija od pukih pokušaja da se monopolizuje tržište. Zapravo, ta kompanija predstavlja oličenje zainteresovanosti Gugla da se bavi organizacijom želja. Niantic se nekoliko godina bavio psihologijom mobilnih telefona i društvenom organizacijom, pa je većina onoga što je ostvareno u *Pokémon GO*-u nagovešteno u njegovom manje poznatom prethodniku *Ingress*-u (iOS i Android, 2011). *Ingress*, koji je izašao pet godina pre *Pokémon GO*-a, jedna je od najvažnijih video igara koje su se pojavile u skorije vreme i predstavlja nacrt Guglovih ideoloških ambicija. Zaključno sa 2016. godinom, *Ingress* ima više od 7 miliona igrača, i iako to suštinski deluje kao mali broj u poređenju sa 100 miliona igrača koji su se oprobali u *Pokémon GO*-u, ta video igra je zapravo bila probni test za tehnologije koje sada dotiču svakog građanina Evrope i SAD. Ona odslikava trend u razvoju aplikacija za mobilne telefone, koje su osmišljene da regulišu i utiču na

naš doživljaj fizičkog prostora. Takve aplikacije pretvaraju mobilne telefone u novu vrstu podsvesti: ideološku silu koja upravlja našim kretanjem, dok je korisnik istovremeno samo polusvestan toga šta ga i zašto zapravo pokreće u određenim smerovima.

Značaj video igara za mobilne telefone leži u tome da obavljaju ulogu neke vrste „distrakcije“ koja funkcioniše tako što nam uliva određeni oblik krivice, koji nas posle nekoliko trenutaka „zadovoljstva“ vraća na posao kao osvežene, produktivne radnike i sprečava da se suočimo sa našim nezadovoljstvom na radnom mestu. Ovaj argument se može primeniti i na video igre kao što su *Candy Crush* (iOS i Android, 2012), ali ne može na adekvatan način objasniti video igru poput *Ingress*-a. Umesto da samo skreću našu pažnju sa grada koji nas okružuje, *Ingress* i *Pokémon GO* nas zapravo treniraju da postanemo Guglovi idealni građani. U *Ingress*-u se igrač kreće u realnom okruženju i zauzima „portale“ koje predstavljaju znamenitosti, spomenici i umetnička dela u javnom prostoru, ali i neka druga manje čuvena gradska obeležja. Da bi zauzeo „portal“, gejmer mora da se nađe u njegovoj fizičkoj blizini, pa tako igra konstantno prati igrača putem GPS-a. Međutim, važno je naglasiti da se video igra manje bavi praćenjem putanja kojima se individue kreću, a više razvijanjem sposobnosti da upravlja ljudima da se kreću u pravcu u kom ona želi.

Zbog toga se oslanja na *Google Maps* softver koji joj je srodan u pokušajima da razvije sposobnost ne samo za praćenje našeg kretanja već i za njegovo usmeravanje. Naravno, Guglovi algoritmi već duže vreme diktiraju koje će restorane ljudi posećivati,

koji kafići su na glasu, ali i kojim putanjama će se kretati kako bi do tih mesta stigli. Srećko Horvat je istraživao kako Guglovi algoritmi mogu, samo time što će sortirati stranice na internetu prema svojim naizgled nevinim kriterijumima, da imaju veliki uticaj na rezultate predsedničkih izbora.⁶ Gugl trenutno radi na novoj tehnologiji koja će na osnovu vremena, GPS lokacije i uobičajene istorije kretanja koja se skladišti u njegovom beskonačno

6 Vidi: Srećko Horvat i Alfie Bown, *Advancing Conversations: Subversion!*, Zero Books, Vinčester i Vašington 2017.

7 Džulijan Asanž, *Kada je Google sreo Wikileaks*, prev. Uroš Balov i Zvezdana Crnogorac, Albion Books, Beograd 2014.

moćnom sistemu za snimanje podataka zapravo predvideti gde će ljudi želeći da idu. Poput *Ingress*-a, i ovo je još jedan pokazatelj da polako dolazi do novog obrasca po kojem nam mobilni telefoni diktiraju putanje po gradu i ohrabruju korisnike, koji toga nisu ni svesni, da razvijaju određene uobičajene i repetitivne obrasce kretanja.

Daleko od toga da otkrivaju nevinu sklonost ka ponavljanju, ti obrasci funkcionišu u službi korporativne i državne moći. Kompanije poput Fejsbuka i Gugla veoma su blisko povezane sa vašingtonskim državnim aparatom, kao što je u svojoj, nekim čudom zapostavljenoj knjizi pokazao Džulijan Asanž, dok API-jeve (interfejsje za komunikaciju između aplikacija) za mapiranje mobilnih telefona treba shvatiti kao centralnu tačku ovih povezanosti.⁷ Stopa zasićenosti takvim programima je visoka, jer aplikacijama poput *Uber*-a i *Google Maps*-a treba pridodati i ostale API-jeve bazirane na mapama koje određuju naše putanje za trčanje (*MapMyRun*), rekreativne šetnje (*LiveTrekker*) i turističke aktivnosti (*TripAdvisorGuides*). Najpopularnija kineska alatka na društvenim mrežama, *WeChat*, koristi API Baidu Maps-a i predstavlja prvu potpuno uspešnu

„superaplikaciju“ koja korporativno/državno upravljane građanima podiže na skroz novi nivo.⁸ Ona sadrži i toplotnu mapu koja nadležne organe za održavanje javnog reda i mira obaveštava kada se na potencijalno opasnim mestima okupi velika grupa ljudi.

Godine 1981. izašao je engleski prevod teksta „Teorija prolaska“, u kom je francuski teoretičar Gi Debor pisao o „psihogeografskim konturama“ grada

8 Za više o API-jevima za mapiranje vidi: Alfie Bown, „Algorithmic Control and the Revolution of Desire“, u *ROAR Magazine* 4 (zima 2016), str. 90–9.

9 Gi Debor, „Teorija prolaska“, prev. Miodrag Marković, *Gradac*, br. 164–165–166, Čačak 2008, str. 53–57; dostupno na: <https://anarhisticka-biblioteka.net/library/guy-debord-teorija-prolaska>.

koje određuju kojim će se putanjama ljudi kretati, čak i kada misle da slobodno lutaju po fizičkom prostoru. Za posebnu vrstu hoda, neku vrstu šetkanja koja podrazumeva „prepuštanje toku“ grada, Debor je razvio termin *dérive*, koji je kolektivni plod Situacionističke internacionale:

Odajući se prolasku [*dérive*], jedna ili više osoba se [...] odriču svojih veza, poslova, zabava, kao i svih drugih uobičajenih motiva za kretanje i delovanje, prepuštajući se uplivima okoline [...]. Udeo slučaja je u tome daleko manji nego što se obično zamišlja:

posmatrani iz aspekta prolaska, gradovi raspolazu određenim psihogeografskim reljefom, postojanim tokovima, fiksnim tačkama i vrtlozima koji znatno otežavaju ulazak ili izlazak iz nekih zona.⁹

Arhitektura je 1981. godine i dalje bila vodeća sila koja je kontrolisala i upravljala ovim nevidljivim konturama grada. Ona je bila podsvest grada koja je određivala putanje kojima su se ljudi kretali, ali i zone kojima su pristupali (ulazili) i iz kojih su istupali

(izlazili). Ovaj regulatorni rad na dizajniranju „psihogeografskih kontura“ grada danas obavlja mobilni telefon. Igrajući ulogu neke vrste testera u ovom procesu, *Ingress* je okrenut onome što se naziva „pametni grad“, na Wikipediji ispravno opisan kao „vizija urbanističkog razvoja čiji je cilj da u upravljanje gradskim dobrom na bezbedan način integriše različita rešenja informacionih i komunikacionih tehnologija.“ Ukratko rečeno, to podrazumeva kontrolisanje aktivnosti i putanja ljudi – a to se danas uglavnom odvija preko mobilnih telefona – da bi se na najbolji način stvorio profit za one koji imaju korporativni interes u gradu.

Ta činjenica je u manjim razmerama primetna u studiji slučaja Londona. Na nedavnoj diskusiji gradskog tela Transport za London [Transport for London, TfL] razmatrala se mogućnost „gejmifikovanja“ gradskog prevoza unutar grada Londona. Kako bi to ostvario, TfL je omogućio da svi API-jevi i tokovi podataka koji se koriste za kontrolu različitih vozila londonskog gradskog prevoza (autobusi, metro, vozovi, trajekti) funkcionišu po principu otvorenog koda [*open source*] i otvorenog pristupa [*open access*], u nadi da će developeri osmisliti aplikacije koje se fokusiraju na London a koje su bazirane na javnom transportnom sistemu koji maksimizuje profit. Tako bi, u slučajevima kada saobraćaj na određenoj stanici metroa postane zagušen, TfL „nagrađivao“ one koji su voljni da iskoriste alternativnu putanju i tako umanje gužvu. Iako sprečavanje gužve u saobraćaju ne zvuči kao dokaz distopije i potpune korporativne i državne kontrole, ono zapravo pokazuje opasan potencijal takvih tehnologija. Taj primer pokazuje