

Aleksandar Filipović¹
Fakultet dramskih umetnosti, Beograd

31.6.774:[004.42:794];
004.42:794]:17;
32.019.51:[004.42:794
ID BROJ: 206974988

ETIČKI IZAZOVI VIDEO IGRE

Apstrakt

Iako video igra predstavlja dizajnirani etički objekt sa umetnutim etičkim vrednostima, etika video igre se nalazi u igračevom iskustvu. Ovaj fokus na biće igrača i na vrline koje on poseduje, a koje uslovljavaju njegove izbore tokom interaktivnog iskustva, ukazuje na to da se etika video igara može najbolje posmatrati kroz teoriju etike vrlina. Pošto po svojoj prirodi video igra nije primarno ni informativni ni edukativni medij, manje je podložna direktnoj manipulaciji, ali su suptilniji oblici manipulacije određenim aspektima video igre primetni u određenom broju video igara. Izuzev određenog broja ekstremnih primera, suptilna manipulacija se najčešće koristi u komercijalne svrhe po iskustvu drugih industrija zabave, ali kao medij koji nosi najveći potencijal uživanja u virtualni svet, video igre mogu biti pogodno tle i za flagrantnije oblike manipulacije.

Ključne reči

video igra, etika vrlina, etički agent, dizajnirani etički sistem, direktna manipulacija, suptilna manipulacija

145

Aleksandar Filipović

Uvod

Predmet istraživanja ovog rada je mogućnost manipulacije u mediju kakav je *video igra*, koji je po svojoj prirodi neodgovarajući za brojne aspekte medijske manipulacije prisutne u informativnim medijima ili reklamama, odnosno onim medijima ili njihovim elementima koji za jedan od osnovnih ciljeva imaju usmeravanje i oblikovanje javnog mnjenja. Ni video igre nisu potpuno

¹ sasha.filipovic@gmail.com

izuzete od toga, ali upravo zbog njihove prirode, o kojoj ćemo detaljno govoriti kasnije, retko nailazimo na direktne i flagrantne oblike manipulacije, jer je i manipulacija raznim aspektima video igre kao medija upravo prilagođena njihovoj prirodi.

Pošto su video igre pre svega igre, tema rada se može učiniti paradoksalnom. Paradoks bi, u izvesnom filozofskom smislu mogao da se uspostavi pitanjem – može li igra da bude neetična, i da li uopšte ima smisla raspravljati o etici igre onakve kakvu su je opisali i definisali Huizinga, Kajoa i drugi. Ako je igra „dobrovoljna radnja ili delatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica“, prema dobrovoljno prihvaćenim ali i bezuslovno obaveznim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati je osećaj napetosti i radosti i svest da je ona „nešto drugo“ nego „obični život“,² ili, „slobodna, izdvojena, neizvesna, neproaktivna, propisana i fiktivna“,³ onda ona, pošto je pre svega dobrovoljna, mora biti etična. Na tome, na izvestan način insistira i „protestantska etika“ Maksa Vebera⁴. Međutim, afirmacijom sajber doba počinju da se javljaju zanimljive teorije o novoj etici⁵, suprotstavljenoj tradicionalnoj kapitalističkoj (hrišćanskoj, protestantskoj, socijalističkoj, zapadnoj⁶). Izvesni segmenti nove etike temelje se upravo na igri⁷. Kao i u životu, cilj igre nije ništa drugo do igra sama; tokom igre, ako je igra prava (play ili game, svejedno) igra nije sredstvo, a ni prilika da se izrazi neki smisao van nje. Čak i u takmičarskim igrama, u sportu, vanserijski rezultati se najlakše postižu tek onda kada pobednik distigne najviši stadijum u igri – samu igru, igru lišenu grča, pa čak i želje za pobedom. „Ona (igra) je sama po sebi nešto smisljeno ili smisao (Eugen Fink). Međutim, dok se u 'klasičnoj' igri održava razlika između stvarnosti i igre, ta razlika u *cyber* svetu prestaje da postoji. Ne radi se više ni o inscenaciji stvarnosti nego o simulakrumu najvišeg reda (Bodrijar) i tada prestaje potreba za bilo kakvom etikom, jer je jednostavno ukinuta razlika između stvarnog i nestvarnog, istine i laži, dobra i zla. Sama ideja igre može biti i ambivalentnija i 'nehumanija' od prvobitne zamisli i volje igrača. I u igri se može zaigrati i preigrati, a informacije u car-

2 Johan Huizinga (1872 –1945), holandski istoričar i jedan od osnivača moderne istorije kulture.

3 Rože Kajoa (Roger Caillois, 1913 – 1978), francuski intelektualac, književni kritičar, sociolog i filozof.

4 Maks Veber (2011) *Protestantska etika i duh kapitalizma*, Mediteran publishing, Novi Sad.

5 Jedan od naziva je i „hakerska etika“.

6 Ni jedna od ovih odrednica nije religiozna niti ideloška. Bez obzira na veru i kulturu, u skladu sa ovako definisanim pojmom etike, neko može po njoj delovati, bio on Japanac, ateista, revnosta misliman ili katolik.

7 Pekka Himanen (2001) *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*, Random House Trade Paperbacks; New York, str. 64.

stvu informatičkog simulakruma, bilo da su 'otvorene' ili 'zatvorene' same po sebi još ne znače ništa, jer se sa njima može otpočeti i krajnje zloćudna igra, pogotovo kada je u pitanju simulakrum ili inscenacija realnosti⁸.

Igra, pa i video igra, naravno, može da bude neetična. Postoje čak i video igre koje su u pojedinim zemljama zabranjene upravo zbog nemoralna ili destruktivnog delovanja na decu i mlade. Neetičnost može biti izražena preko nekoliko različitih aspekata, ali kako je predmet ovog rada manipulacija u video igrama, fokusiraćemo se najpre na specifičnost i različitost video igre u odnosu na sve ostale medije, a onda u skladu s tim zaključcima, istražiti moguće vidove manipulacije u video igrama.

Istraživačko pitanje će biti – koji su oblici manipulacije primenjivi i korišćeni u video igrama, a hipoteza – da se manipulacija u video igrama može javljati na dva nivoa, i da su rezidentni oblici manipulacije različitim aspektima video igara dominantan model manipulacije u odnosu na njene direktnije oblike.

Kako su studije video igre još uvek nedovoljno istraženo naučno polje, a video igre medij koji je taman toliko nepodoban za manipulaciju da se ne može izdvojiti samo jedna igra sa dovoljno flagrantnih dokaza o manipulaciji, korišću analitičko-deskriptivnu metodu, metodu analize primarnih i sekundarnih izvora, kao i komparativnu metodu.

O manipulaciji

Predmet ovog rada je mogućnost manipulacije svešću igrača video igara tokom igranja video igara, odnosno zloupotreba popularnosti i privlačnosti video igara da se, manje ili više rezidentno promene osećanja, sistem vrednosti, ponašanje igrača i njihov odnos prema stvarnosti i životu. Rad će pored osnovnog pitanja, pokušati da odgovori i na još neka, kao što su: da li su video igre medij pogodan za manipulisanje ljudima? Ima li primera da se kroz posmatranje i interaktivno tretiranje sadržaja video igara može menjati sistem vrednosti igrača po želji manipulatora? Ko su manipulatori, koji su im ciljevi, koje su im metode manipulacije i zašto to rade?

8 Srđan Damjanović, „Izazovi i granice hakerske etike“, prikaz knjige Pekka Himanen: *The Hacke Ethic and the Spirit of the Information Age*, http://www.filozofijainfo.com/prikazi/damjanovic_hacker1.htm, pristupljeno 28.05.2013.

Manipulacija ljudima nije nova stvar. Manipulatora i opsenara je bilo oduvek. Uvek su postojali ljudi koji su masu ljudi kojoj se obraćaju⁹ mogli da navedu na kolektivno kontrolisanu akciju¹⁰. Očigledno je da postoji neko svojstvo čoveka, nekakav propust u personalnom bezbednosnom sistemu, koji drugim ljudima dozvoljava da uđu u psihu ciljnog čoveka ili grupe i izmene njegov voljni stav. Na kom svojstvu, ili na kojoj slabosti čoveka i ljudske zajednice se zasniva manipulacija?

Rođak Sigmunda Frojda, Edvard Bernes¹¹, je među prvima uočio pukotine u psihu čoveka i postavio teoriju manipulacije psihom i svešću koja je danas neprevaziđena. U *Propagandi*¹², jednoj od svojih najvažnijih knjiga, Bernes piše: „Ukoliko razumemo mehanizme i motive grupnog razmišljanja, moguće je kontrolisati i pokrenuti mase po našoj volji, bez njihove spoznaje o tome.“ U svojim kasnijim knjigama stvorio je termin „inženjering saglasnosti“ kako bi opisao tehnike kontrole masa. „Svest i inteligentna manipulacija organizovanih navika i mišljenja masa važan je element demokratskog društva.“ Bernes nastavlja: „Oni koji manipulišu ovim nesvesnim društvenim mehanizmima konstituišu nevidljivu vlast koja jedina ima istinsku moć nad našom zemljom... U gotovo svakoj akciji našeg svakodnevnog života, bilo u sferi politike ili biznisa, ili naše socijalne angažovanosti ili etike, dominirani smo uticajem malog broja ljudi... koji razumeju mentalne procese i društvene uzorke ponašanja masa. Oni su ti koji vuku konce koji kontrolišu mišljenje masa“.

Igra, sama po sebi, ne bi mogla da bude medij preko koga je moguće manipulirati svešću igrača, a naročito ne šire populacije. Ako išta nije svojstveno igri, to su prikriveni ciljevi koje neko ko nije učesnik igre može i hoće da ostvari.

9 Tokom Oktobarske revolucije u Rusiji, stvoren je termin „masovici“ (*масовуки*) za ljude koji su imali sposobnost da u direktnom kontaktu sa masom ljudi navedu tu masu na željeno ponašanje.

10 Vrhunac navođenja na kontrolisanu akciju velikog broja ljudi mogla bi da budu kolektivna samoubistva. Zabeleženo je da je Vođa američke sekte „Peoples Temple“, Džim Džons, 30. marta 1978. godine pozvao na kolektivno samoubistvo sve članove sekte. Popivši cijanid u piću Kool Aid, istovremeno je umrlo 909 pripadnika sekte, od toga 303 dece.

11 Edvard Bernes (Edward Louis Bernays, 1891-1995) austrijsko-američki teoretičar, pionir u oblasti odnosa s javnošću i propagande, koga često nazivaju ocem odnosa s javnošću („the father of public relations“). U praksi je kombinovao ideje Gustava Le Bona i Wilfreda Trottera o psihologiji gomile sa psiho-analitičkim idejama svog ujaka Sigmunda Frojda.

12 *Propaganda*, jedna od najznačajnijih knjiga Edvarda Bernesa, prvi put objavljena 1928. u SAD. Temeljna teza knjige je tvrdnja da je naučna manipulacija javnim mnjenjem neophodna za prevladavanje haosa i sukoba u društvu.

Ipak, postoje video igre koje na različite načine i u različitim aspektima šalju poruke koje mogu da dovedu do ciljanog ponašanja.

Video igra i njena etika

Prema Markusu Overmarsu¹³, video igra je softver (kompjuterski program) gde jedan ili više igrača, koristeći odgovarajući hardver, donose odluke kroz kontrole igre i resursa u potrazi za ciljem¹⁴.

Činjenica da je video igra u svom maksimalnom apstraktu niz jedinica i nula čini je različitom od svega do sada viđenog, a naročito od igara na tabli ili sportskih igara. Mogućnost postojanja protivnika koga kontroliše kompjuter dodaje mnoge nove izazove. Video igre mogu da budu kompleksnije, jer igra sama može pomoći igraču da razume različite aspekte i da nauči igrača kako da igra. Konačno, video igre mogu da naprave impresivnije okruženje dodajući igri fotorealističnu grafiku, muziku i umetnute scene¹⁵. Video igra je objektno orijentisana ka igraču, i to ne bilo kom igraču, a dizajner igre mora da zna ko će biti igrač. Igre za decu bi trebalo da se razlikuju od igara za odrasle. Teške i zahtevne igre bi trebalo da budu drugačije od igara za manje iskusne igrače. Igranje video igre sastoji se od donošenja odluka koje donosi najčešće samo igrač i koje presudno utiču na tok igre. U video igri, igrač je jedini koji ima kontrolu nad igrom i često je ta kontrola suštinski smisao igre. Nema video igre u kojoj neko drugi ima kontrolu, čak i ako je sam kompjuter protivnik ili drugi virtuelni igrač. I na kraju – cilj igre. To je ključni element igre. Ljudi žele da pobeđu u igri, pobeđa je često i jedini razlog zbog koga se igra. Za razliku od stvarnog života, video igra je retko mesto gde višestruki uzastopni porazi ne deluju demoralizujuće na aktera, već u njemu razvijaju dodatnu želju da savlada težak izazov.

Video igre su, dakle, etički objekti; igrači video igara su etički agenti, i etiku video igara treba posmatrati kao kompleksnu mrežu odgovornosti i moralnih obaveza. Pravila igara odlikuju moralne vrednosti koje utiču na etičko ponašanje igrača. Igrači koriste etičko razmišljanje pri igranju video igara, a inkorporacija igrača, kao etičkih agenata u dizajn igre, predstavlja jedan od ključnih zadataka za autore.

13 Markus Hendrik Overmars (1958) je holandski kompjuterski naučnik i profesor programiranja za video igre na Univerzitetu Utreht u Holandiji.

14 Jacob Habgood and Mark Overmars, *The Game Maker's Apprentice: Game Development for Beginners*, Apress, 2006, str. 35.

15 Ibid.

Većina video igara predstavlja sistem pravila¹⁶ čije je praosnove teorijski postavio Norbert Viner (Wiener, 1894 – 1964), a koje ohrabruju igrače da se kreću prema cilju unutar virtualnog okruženja. Takođe, većina video igara se igračima obraća putem priče, odnosno narativa. To nas dovodi do zaključka da video igre imaju dva fundamentalna elementa: sisteme i svetove. Ova dva elementa su koherentna, i zajedno stvaraju zabavnu mehaniku igre (gameplay) pri stvaranju sveta igre. Etika igara kao dizajniranih objekata nalazi se u međusobnoj relaciji ova dva elementa.

Migel Sikar (Miguel Sicart)¹⁷, jedan od vodećih teoretičara etike video igara, kaže: „Etika vrline primenjena na video igre je u suštini fokusirana na čin igranja. Iz te perspektive, etika igre kao objekta je uslov za moralnost iskustva, ali nije centralno pitanje. Igra kao objekat, sistem igre, može da poseduje ugrađene vrednosti, ali pristup etike vrline će se ograničiti samo na one vrednosti koje su stvarno doživljene tokom igranja.

Dakle, važna je povezanost ovog pristupa i Gadamerove hermeneutičke fenomenologije: u iskustvu objekta igre, nalazi se etika te igre. To iskustvo je proces interpretacije sistema igre, situacije u igri, i vrlo subjektivnog igrača, čije se iskustvo sastoji od sinhrono (doživljenog tokom igranja igre) i dijahrone (kolektivno iskustvo u igranju svih igara do tada) perspektive.“¹⁸

Etika vrlina predstavlja najpodesniji referentni okvir za proučavanje etike video igara ako njene ključne teze suprotstavimo drugim dvema dominantnim savremenim etičkim teorijama, deleontološkoj etici i konsekvencijalizmu. Ako smo zaključili da je video igra – *igra*, posmatrajući Huizinginu definiciju čiji jedan deo glasi – „igra je sloboda“, jasno je da deleontološka etika, koja u središte stavlja dužnost, nije odgovarajući okvir za istraživanje ove teme. Konsekvencijalizam, pak, sa svojim fokusom na rezultat (posledicu) delanja je komplementaran određenim aspektima video igre *per se*, ali kako je igrač etičko biće, etika vrlina je i ovde više primenjiva, jer je usredsređena na biće pre nego na delanje samo po sebi. A kako najveći broj video igara dolazi iz dva kulturološki različita centra, Amerike i Istočne Azije, etika vrlina daje dovoljnu širinu, jer se elementi aristotelovskih vrlina pronalaze i u Istočnoj moralnoj i religijskoj filozofiji, poput konfučijanizma ili budizma. Nik Gir

16 Nikola Maričić (2007) *Menadžment radija*, RDU RTS/FDU, Beograd, str. 42.

17 Migel Sikar (Miguel Sicart) je profesor u Centru za istraživanje kompjuterskih igara pri IT Univerzitetu u Kopenhagenu, i jedan od pionira studija etike kompjuterskih igara.

18 Sicart, Miguel (2009) *Ethics of Computer Games*, MIT Press, Cambridge, str. 110.

(Nick Gier) sa Univerziteta Ajdaho (Idaho) u tekstu „Budistička etika kao etika vrlina“, daje detaljnu argumentaciju u prilog svojoj tezi.¹⁹

Manipulacija u video igrama

Subjekti, objekti i vrste manipulacije u video igrama

Odgovor na ovo pitanje leži u odgovoru na pitanje ko može da manipuliše video igrama. Video igre prave velike ili male softverske kompanije. Kad se video igra jednom stavi na nosač²⁰, manje-više nije moguće ubacivati bilo šta u igru, niti je na bilo koji način menjati. To znači da su kompanije proizvođači softvera jedina mesta gde se može bilo šta ubaciti na nosač. Ova tvrdnja ne znači da nema hakerskih pokušaja prema igrama, ali je cilj tih pokušaja pre svega stvaranje mogućnosti da se piratske kopije igre koriste regularno ili da se malim intervencijama u HEX editoru²¹ otvore neke opcije²², ili doda neko novo oružje ili ključ do koga bi inače trebalo igrati igru još nekoliko sati.

Čime se sve manipuliše u video igrama? Za potrebe ovog rada, izdvojio bih dva osnovna nivoa manipulacije od kojih se svaki kasnije raščlanjava na više segmenata. Primarni, direktni, vidljivi nivo je onaj koji se pojavio hronološki prvi i razvio se od bezazlenog vaspitno edukativnog nasleđa crtanih filmova, da bi danas u pojedinim ali retkim video igrama donosio izvrtnje činjenica i očigledne neistine²³.

Drugi osnovni nivo je sekundarna manipulacija, koja je znatno suptilnija i samim tim i prisutnija. Ona se odigrava na nekoliko različitih nivoa.

19 Gier, Nick: *Buddhist Ethics as Virtue Ethics*, <http://www.webpages.uidaho.edu/ngier/307/budd-ve.htm>, pristupljeno 01.06.2013.

20 Uglavnom CD ploča, bez obzira da li je običan CD, DVD, Blu-ray ili u budućnosti nešto novo.

21 Hex (heksadecimalni) editor (binarni fajl editor ili byte editor) je vrsta kompjuterskog programa koji omogućava korisniku da manipuliše osnovnim binarnim (nula i jedan) podacima koji čine kompjuterske datoteke. Zahteva izvesno znanje i korisnik može da ga koristi samo ako tačno zna šta radi.

22 Hakerskim intervencijama dostupnim prosečnom igraču može se, recimo, skinuti odeća junakinji igre „Tomb Raider“, lady Lari Kroft.

23 „Sniper: Ghost Warrior 2“, video igra koja za temu ima snajpersku borbu u blokiranom Sarajevu 1993

Primarna (direktna) manipulacija

a) Manipulisanje informacijom (sadržajem, narativom) je prvi oblik manipulacije. Svaki video ima priču i ima cilj igre. Svaka priča nosi informaciju koju igrač sazna tokom igre. Međutim, video igra nije *per se* ni informativni niti edukativni medij, iako može biti i jedno i drugo. Narativi video igara su delo fikcije, i jako retko se dogodi da autori video igre svojim proizvodom plediraju da ispričaju istinitu priču. Ipak, kako je tržište video igara brzorastuće, postoje i igre koje nude svoju interpretaciju istorijskih događaja, i dobar primer za to je video igra „Sniper Ghost Warrior“ i reakcije koje je izazvala.

Adela Jušić, sarajevska umetnica, napisala je kritiku video igre „Sniper Ghost Warrior“ za njujorški internet magazin *Triple Canopy*, tvrdeći da ta igra „prekraj istoriju“ i da je, kao takva, štetna po mlade i odrasle na Balkanu²⁴. Radnja drugog dela igre „Sniper Ghost Warrior“, u izdanju poljske kompanije „City Interactive“, odvija se u Sarajevu 1993. godine, u jeku opsade grada. Ona kaže:

Provela sam čitav rat ovdje u Sarajevu pod opsadom, a moj otac je bio pripadnik antisnajperske jedinice u gradu, zbog čega mi je toliko teško da prihvatim igru kao što je ova i ulogu koju u njoj imaju američke snage. Glavni lik je Amerikanac koji „spasava grad“. To je potpuni paradoks, jer dok smo u Sarajevu čekali da budemo spaseni, Amerikanci su šutjeli. Sad su odjednom oni opisani kao spasioci, a djeca koja igraju ovu igru stećice potpuno pogrešnu sliku o tom vremenu²⁵.

b) Manipulacija karakterizacijom likova

Istraživači sa četiri američka univerziteta²⁶ su sproveli sveobuhvatno istraživanje pola i rase karaktera (likova) iz video igara. Odabравši 150 najprodavnijih i najpopularnijih video igara, sproveli su svojevrstan „popis stanovništva“ video igara. Utvrdili su da muškarci čine čak 89.5 posto svih likova, dok su 85 posto likova belci. Belaca i Azijata²⁷ ima više u odnosu na stvaran broj stanovnika u američkom društvu, dok je broj crnaca, Hispanoamerikanca i

24 <http://www.balkaninsight.com/en/article/sarajevo-sniper-video-game-draws-criticism>, pristupljeno 02.06.2013.

25 <http://www.balkaninsight.com/en/article/sarajevo-sniper-video-game-draws-criticism>, pristupljeno 02.06.2013.

26 University of Southern California, Indiana University, Ohio University, Virginia Polytechnic Institute i State University

27 Azijati su glavni likovi video igara najčešće u igrama čiji su autori i proizvođači zemlje Azije

Indijanca drastično smanjen. Rezultati popisa su objavljeni septembra 2009. godine u časopisu *New Media and Society*²⁸

Mnogo važnija manipulacija karakterizacijom likova odnosi se na tipizaciju karakternih osobina glavnih likova. Glavni likovi su uvek „naši“ i uvek su pravedni, dobri i lepi. Loši momci su oni protiv kojih smo se borili u bliskoj prošlosti. To je matrica preuzeta iz prvih akcionih filmova koji su za zaplet imali zaveru „ludog“ generala ili naučnika sa ciljem da uništi planetu Zemlju. Tu su loši momci uvek govorili sa ruskim akcentom ili su imali neke veze sa SSSR, KGB²⁹ i zemljama iza „gvozdene zavese“³⁰.

U većini video igara u kojima se američki vojnici bore, protivnici su im: Arapi, Talibani, bosanski Srbi. Pored toga što su neizmerno zli, protivnici su i ružni, često fizički i moralno degenerisani. S druge strane, karakterizacija likova zavisi od zemlje proizvođača softvera. Nedavno je u Kini razvijena pucačka video igra u prvom licu³¹ nalik na „Call of Duty“ u kojoj se pripadnici Kineske narodne armije bore protiv Amerikanaca. Zanimljivo je da je producent igre Kineska narodna armija.

Amerikanci, kao i ostali zapadnjaci za sada se čvrsto drže proverenih negativaca. Kada su u pitanju teroristi i međunarodni kriminalci, to su Arapi i Rusi, ređe Srbi, a u poslednje vreme pažnju je izazvala igra „Homefront“, nastala po priči čuvenog scenariste i američkog desničara Džona Milijusa, smeštena u blisku budućnost, gde je Severna Koreja izvršila invaziju na Sjedinjene Američke Države i junaci igre se bore za goli život protiv nemerljivo brojnijeg agresora na svom kućnom pragu.

28 „New Media and Society“ The virtual census: representations of gender, race and age in video games, <http://nms.sagepub.com/content/11/5/815.abstract>, pristupljeno 08.06.2013.

29 Komitet državne bezbednosti (*Комитет государственной безопасности*) Saveta ministara SSSR, ime glavne sovjetske službe bezbednosti i obaveštajne službe, kao i glavne tajne policije od 1954. do 1991. godine.

30 U seriji firmova o britanskom tajnom agentu Džemu Bondu, glavni negativac je često Rus ili ima neke veze sa Rusijom, odnosno SSSR-om.

31 „The Glorious Mission“

Sekundarna (suptilna) manipulacija

a) Manipulacija realnošću – stvaranje virtuelne realnosti

Sve video igre se odigravaju u virtualnim svetovima, i igrači svojom aktivnošću učestvuju u virtualnoj realnosti. Svi virtualni svetovi su plod fikcije, i u ovom slučaju, termin „manipulacija“ ne treba nužno posmatrati iz negativnog ugla. Osnovna motivacija igrača da igraju video igre je eskapizam u svet sa drugačijim pravilima, svet koji je dizajniran da zadovolji dva osnovna aspekta – da bude zabavan, i da pruža dovoljno izazova da bi uživanje u virtualni svet bilo dublje, dugotrajnije i iskustvo sa velikom nagradom za uloženi trud.

Što se tiče istraživanja o štetnosti uticaja dugotrajnog igranja video igara na socijalizaciju i psihološki razvoj, rezultati su krajnje različiti. Dok neki ističu rizike po povećanje agresivnosti i patološke identifikacije sa likovima iz video igara kod mladih, drugi, savremeni teoretičari video igre, poput Džejn Megonigal (Jane McGonigal), ističu pozitivne aspekte multiplayer igara po kasnijem timskom radu na poslu u stvarnom životu³². Video igre nisu ništa rizičnije za izazivanje patološkog ponašanja kod pojedinaca nego što su filmovi ili muzika, iako nudi bēg u virtualni svet, gde oni sa patološkim predispozicijama mogu da u svojoj svesti zamene virtualni svet za pravi.

b) Manipulacija sistemom vrednosti

Ovo poglavlje bi moglo da se nazove – manipulacija slobodom i temeljnim ljudskim pravima, manipulacija pravom na život, manipulacija slobodnim izborom. Čovek se rađa slobodan, ali se odmah po rođenju uči ograničavanju slobode stečene rođenjem i izvesnom sistemskom gušenju prirodnih nagona. Drugim rečima, još na majčinih grudima, čovek saznaje da nešto sme da radi a nešto ne sme. Tako se lagano, tokom vaspitavanja i socijalizacije, uvodi u pravila života u civilizovanom društvu, pravila koja se zasnivaju na poželjnom ili pohvaljenom ponašanju, i nepoželjnom ili zabranjenom ponašanju. Međutim, neke video igre predstavljaju mesto u kome se nekažnjeno mogu isprobati zakonom zabranjene aktivnosti.

32 McGonigal, Jane (2011) *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Jonathan Cape, London, str. 82.

Jedna od temeljnih zabrana je zabrana ubistva drugog čoveka. Ta zabrana je toliko krucijalna, da teorija i praksa zabranjuju čak i državi da ubije čoveka³³. I dok su u većini video igara čiji je cilj fizička likvidacija protivnika oni najčešće predstavljeni kao „neprijateljski borci“, što je po svim konvencijama legitimni cilj, postoje i video igre, poput zabranjivane video igre “Carmageddon”, u kojima igrač može slobodno i nekažnjeno da ubija druge ljude, da ih gazi automobilom, da ih muči, ponižava, iako su ti ljudi potpuno nedužni i ničim nisu izazvali ili zaslužili takvo ponašanje. Jednostavno, *raison d'être* igre je izživljavanje nad nedužnim civilima. Scene izživljavanja praćene su veoma živopisnom grafikom, velikim količinama krvi koja prska po unutrašnjoj strani monitora, sa delovima žrtvinog tela koji lete prostorom.

U drugoj video igri, igrač može, posredstvom virtualnog avatara, da siluje koga želi. Sadržaj video igre “RapeLay” upravo je onakav kako zvuči. Virtualni junak se ukrcava u voz, ulazi u jedan kupe i tamo siluje učenicu, njenu majku i sestru. Sve vreme, one vrište i plaču i govore da žele da umru, ali igrač ima opciju i sposobnost da kod žrtvi razvije sindrom vezanosti i simpatiju za silovatelja, tako da im čak daje savete kako i kada da izvrše abortus. Reakcije publike i kritike koje igra trpi su strašne, ali uprkos zgražavanju publike igra postoji i nekažnjeno se distribuira već četiri godine.

c) Manipulacija poželjnim ciljem igre (identifikacija sa junacima)

Video igra “Medal of Honor” izazvala je nekoliko skandala, ali i dobila nekoliko priznanja za pokazanu i dokazanu snagu oblikovanja javnog mnjenja i korišćenje video igara za manipulaciju svešću javnog mnjenja. Naime, jedna od opcija pomenute igre je da igrač može da odabere da bude Taliban, dakle Avganistanac koji se u Avganistanu bori protiv koalicionih, najčešće američko-britanskih vojnika³⁴. “Medal of Honor” sa pomenutom opcijom je izazvao ozbiljnu pobunu javnog mnjenja SAD i Velike Britanije. Protiv opcije se podigla cela „patriotska“ Amerika. Pritisak vojnih grupa i udruženja ratnih veterana pokolebao je proizvođača video igara „Electronic Arts (EA)“ koji je na kraju iz “Medal of Honor” uklonio mogućnost igranja s Talibanima u multiplayeru. Pre toga, EA je dugo tvrdoglavo branila svoju odluku uprkos kritikama koje su dolazile od službene vojske, ratnih udovica i desničarskih medija.

33 Zabrana smrtne kazne.

34 Ova opcija je inspirisana Džonom Lindom (John Phillip Walker Lindh), (1981), američkim građaninom koji se u Avganistanu borio na strani Talibana. Lind je uhapšen 2001, a 2002. godine je u SAD-u osuđen na 20 godina zatvora.

Sličan pritisak je došao iz Velike Britanije. Britanski ministar odbrane Lijam Foks pozvao je distributere igre "Medal of Honor" da bojkotuju pomenuto izdanje i pokažu podršku oružanim snagama Britanije. Foks je podsetio da su talibani odgovorni za gubitak brojnih života i da je šokantno da neko smatra prihvatljivim da rekreira njihova nedela prema britanskim vojnicima.

d) Manipulacija instinktom preživljavanja
(zloupotreba instinkta opstanka)

Agresivnost je jedan od najjačih nagona opstanka. Hoće li imati pozitivne ili negativne konotacije i posledice zavisi jedino od postavljanja granica tolerancije agresivnog ponašanja. Bez agresivnosti nema života, ona pomaže čoveku da radi, da prevazilazi životne prepreke, da preživi i da se odbrani od svega što ga ugrožava. S druge strane, tanka je granica između konstruktivne agresivnosti i nasilja. Nju postavljaju vaspitanje, porodica, ali i okruženje u kojem se živi i opšteprihvaćeni standardi tolerisanja agresivnog ponašanja – verbalnog i fizičkog. Savremena civilizacija, tempo života i sve teža, svakodnevna borba za egzistenciju pomeraju tu granicu u korist nasilja. Gola sila sve više postaje obrazac sa kojim se odrasta. Filmovi, stripovi, video igre puni su uzbuđenja, ponajpre zbog agresivnosti koju promovišu.

Najpopularnije dečje video igre su one ratničke, u kojima se nagrađuje svaki „uspeh“ u savladavanju imaginarnog protivnika. A te „pobede“ slažu mozaik prihvatljivog stava prema životu i agresivnoj ulozi u njemu. Lako je prepoznati trenutak u kojem pozitivan instinkt opstanka postaje „golo nasilje“. To se dešava svaki put kada počne da se uživa u sopstvenom agresivnom ponašanju. Po pravilu, to su reakcije na frustracije koje nosimo u sebi. Prag podnošenja frustracija i prag tolerancije agresije u istoj su ravni, pa je još jedno opšte mesto u priči o nagomilavanju nezadovoljstva i neadekvatnim, nasilnim oslobađanjem od tih tenezija činjenica da se one „prazne“ na slabijima od sebe.

Fenomen agresivnosti univerzalan je stereotip koji će po sumornim predviđanjima sociologâ, psihologâ i psihijatara našu civilizaciju, pre ili kasnije, odvesti u propast. Ipak, bitka za uspostavljanje razumnih granica tolerisanja agresivnosti nije izgubljena. Agresivnost se uči i ohrabruje sve masovniji pokret koji promoviše nenasilnu komunikaciju i primerena ponašanja.

e) Promocija militarizma kao poželjne životne ideologije i načina rešavanja problema

Čitava istorija ljudskog roda je istorija igara sa negativnom sumom, igara u kojima su svi gubili. Vekovima su širom planete besneli ratovi u kojima su čitavi narodi nestajali, a da se pobednik nije mnogo razlikovao od poraženog. Period posle Drugog svetskog rata, a naročito velikih ratova posle njega,³⁵ karakteriše afirmacija igre sa pozitivnom nulom, igre u kojoj svi dobijaju, ali se svi nečega odriču. Naravno, i dalje postoji neoimperijalizam velikih sila i njihova težnja da velike svetske igre igraju po principu igre sa nultom sumom, igre u kojoj napadač dobija sve, a poraženi gubi sve³⁶. Igračka ideologija tog neoimperijalizma i manipulacija igračkom populacijom u tom smislu ogleda se u promociji militarizma u video igrama kao dominantnog pogleda na svet, nasuprot zvanično proklamovanom pacifizmu kao politici države i poželjnom ponašanju zemalja zapadne demokratije.

Video igre su trenutno najunosniji biznis u oblasni kreativne industrije³⁷. Industrija video igara svesno kreira ideološki diskurs kroz militarizam prisutan u video igrama koje stvaraju narativ, paralelnu istoriju i formiraju pogled na svet mladih generacija. Kult rata koji se gaji u najprodavanijim video igrama nije viđen još od vremena fašizma između dva svetska rata. Ovakva otvorena militaristička ideologija danas ne deluje nenormalno, zato što su oružani sukobi normalizovani u stanju globalnog latentnog „rata protiv terorizma“. Militarizam prisutan u kompjuterskim i video igrama ima za ciljnu grupu decu i mlade i predstavlja alternativni ili dodatni edukativni okvir zvaničnom prosvetnom sistemu³⁸.

Ako uspešno odigrate kompleksne strateške video igre poput „*Command & Conquer: Generals*“ ili „*Civilization*“, imaćete znanje gotovo kao da ste završili vojnu školu. Naučićete kako da organizujete građane, trupe i izgradite gradove, pri tome morate poraziti sve svoje neprijatelje, zauzeti njihove strukture,

35 Korejski rat, Vijetnamski i Avganistanski rat.

36 Prvi i drugi Zalivski rat, Bombardovanje Srbije.

37 Aleksandar Filipović: „Video igre kao najozbiljniji biznis kreativne industrije na početku 21. veka“, *Megatrend revija*, vol 10 (2) 2013, Beograd, str. 177.

38 Kristian Lukić u tekstu „Kritičke perspective umetnosti digitalnih igara – prilog istraživanju fenomena“ objavljenom u web časopisu *E-volucija* (http://www.bos.rs/cepit/evolucija/html/14/igre.htm#_ftn1) ističe: „Ovakav rad sa mladima u kontekstu militarizma vuče svoje korene u omladinskoj organizaciji *Balilla*, koju je osnovao Benito Musolini 1926. godine u Italiji, a svoju kulminaciju je doživeo u Nemačkoj tridesetih godina XX veka u organizaciji *Hitlerjugend*“, pristupljeno 09.06.2013.

zgrade, gradove, potčiniti njihove radnike. Pentagon ima „Odeljenje za industriju zabave“³⁹ koji zajedno sa „Odeljenjem Zajednice za razvoj odbrambenih igara“⁴⁰ koje finansira DARPA⁴¹, trenutno razvija, ili je već razvila, oko četrdeset igara čija je dominantna poruka ne – „Bog čuva Ameriku“, već „naša vojska čuva Ameriku, njene vrednosti i američki način života“⁴².

f) Manipulacija muzikom

Muzika je jedan od osnovnih oblika ljudske komunikacije i pretpostavlja se da je postojala i pre nastanka govora. Manipulacija muzikom u video igrama ne spada u primarne metode. Ona se pre može smatrati katalizatorom ostalih manipulativnih metoda. Manipulacija muzikom u svim scenskim oblicima, pa i u video igrama, ima dve funkcije. Prva je da pojača emocionalni doživljaj pri gledanju scenskog dela, a druga je da kod pojedinca putem eventualnih sentimentata izazove želju i potrebu za određenim ponašanjem. Muzika je jedna od najmoćnijih tehnika manipulacije, jer vrlo lako dopire do podsvesti. U kombinaciji sa rezidentnom intelektualnom porukom, postaje moćno sredstvo manipulacije, jer toj poruci dodaje novu i jaku emocionalnu dimenziju. Takva forma manipulacije prisutna je svakodnevno. Osnovni elementi muzike su: visina tona, boja tona i ritam. Melodiju čine zvuci, odnosno uzastopni tonovi tačno određene frekvencije (visine). Kompozicije Wolfganga Amadeusa Mocarta imaju veliki uticaj na razvoj dece i odraslih, kao i na učenje, pamćenje i povećanje inteligencije. Taj uticaj naziva se „Mocartov efekat“⁴³. Jedan od segmenata ovog fenomena kaže da se lakše uči i pamti uz pratnju Mocartove muzike. Stavite njegovu muziku uz oglas i pročitani tekst će zagarantovano biti usvojen, odnosno upamćen. Generalno, klasična harmonična muzika smiruje ljude. Prema istraživanjima smanjuje krvni pritisak, nervozu, umor. A kada je čovek opušten i smiren lakše će usvajati sadržaj koji mu se

39 Institut za kreativne tehnologije.

40 Department of Defense Game Development Community.

41 Defense Advanced Research Projects Agency.

42 Kristian Lukić: „Kritičke perspective umetnosti digitalnih igara – prilog istraživanju fenomena“, časopis *E-evolucija* (http://www.bos.rs/cepit/evolucija/html/14/igre.htm#_ftn1, pristupljeno 09.06.2013.

43 Teoriju pod imenom *Mocartov efekat* prvi su predstavili naučnici na univerzitetu Kaliforniji, koji tvrde da deca koja su u ranom uzrastu okružena muzikom imaju bolje rezultate na standardizovanim školskim testovima. Istraživanja koja su obavljena 1999. godine na tom univerzitetu pokazala su da su mališani, koji su pohađali časove klavira imali 30% bolje rezultate i na testovima iz matematike. Tim povodom, stručnjaci su ispitivali vezu između medicinskih i obrazovnih efekata muzike tokom 40-ih godina prošlog veka, a državni univerzitet Mičigen prvi je na svetu uveo specijalizaciju u muzičkoj terapiji. Skeptici tvrde da se efekti *Mocartovog efekta* preneglašavaju i da ta teorija ima malo osnova u neurologiji, a u knjizi *Mit o prve tri godine* posebno se kritikuju mediji zbog preuveličavanja značaja te teorije.

servira u reklami, nego kada je nervozan i napet. Da bi se umanjio efekat neskladne muzike bitno je svesno i kritički slušati muziku, jer će tako ona biti deo svesnog dela misli, a tada je teško podleći manipulaciji.

g) Afirmacija „lakog puta kroz život“

Sve ono do čega u stvarnom životu ne može da dođe, ili može, ali sa mnogo rada i vremena, u video igrama može lako. Igrajući video igre, igrač može sve. Najpre može da izabere igru koju želi da igra, najčešće može da izabere nivo težine, može beskrajno dugo da je igra, dokle god ne postane ekspert. Iako ne može da menja pravila, a često ni tok igre, postoje piratski sajtovi na kojima se nude *walkthroughs* i *cheat codes*⁴⁴. Često i sami proizvođači video igara nude kodove za varanje ili objašnjenja toka igre, ne bi li povratili one igrače koje je težina igre obeshrabrila.

Zaključak

Od svih oblika manipulacije koje smo pomenuli, jedan oblik je prisutan u gotovo svakoj igri, izuzimajući krajnje apstraktne pionirske poduhvate, a to je izvesna manipulacija realnošću. Ona je po prirodi medija neophodna, nije nužno loša niti motivisana pogrešnim razlozima. Konkurencija čini autore igara kreativnijim i detaljnijim u kreiranju virtualnih svetova igara, a tehnološki napredak dovodi do fotorealističnosti i mogućnosti smeštanja ogromne količine podataka na fizički nosač, što svet igre čini još podobnijim za potpuno uživanje. Iako su igre dizajnirani etički sistemi, upravo tehnološki napredak i mogućnost stvaranja kompleksnijih igara pretvara igrača u etičkog agenta, i etika same igre se ogleda u igračevom iskustvu.

Igre poput „Red Dead Redemption“ ili „Infamous“ igraču daju mogućnost da bira da li će se ponašati časno ili nečasno, i za to će snositi određene konsekvence. Moralna pitanja postavljena pred igrača dolaze do izražaja kroz interakciju sa kompjuterski kontrolisanim karakterima, i u zavisnosti od toga kako reagujete, skala časti će se pomeriti u odgovarajućem smeru. Igra „Red Dead Redemption“ usmerava igrača na put časti, jer su posledice daleko pogodnije, ali ostavlja mogućnost da nedela činite sa povezom preko lica, bez

44 Walkthrough je detaljni opis aktivnosti potrebnih da bi se igra dovela do kraja, dok su *cheat codes* alfanumerički nizovi koje treba uneti preko tastature u određenom delu igre, kako bi se postigli različiti efekti od kojih je najpoznatiji „God Mode“, u kome je junak koga vodite neuništiv; sam termin je ušao u sleng i popularnu kulturu.

uticaja na skalu časti. To nas dovodi do zaključka da je igrač etičko biće, sa vrednostima koje ima pre nego što stupi u virtualni svet igre, što nas opet vraća na onaj blagi paradoks s početka; jer, ako se etika igre nalazi u igraču, onda ona po sebi ne mora da bude ni etična ni neetična, iako to svakako može biti.

Migel Sikar kaže: „Jednostavno, etika video igara je etika igre kao sistema pravila koja stvaraju svet igre, koji doživljava moralni agent sa kreativnim i voljnim kapacitetima, i koji vremenom razvija sposobnost da primeni svoje lične vrline“⁴⁵. Sikar zaključuje da su „igrači i dizajneri podjednako u poziciji velike etičke odgovornosti“, i identifikuje ih kao glavne moralne *stakeholder-e* u iskustvu igre.⁴⁶

Što se tiče ostalih oblika manipulacije, izuzev nekoliko flagrantnih primera koje smo naveli, autori koriste suptilne forme manipulacije gotovo isključivo u cilju većeg komercijalnog uspeha. Kroz karakterizaciju likova, nasilje kao cilj igre i stereotipne neprijatelje, industrija video igara nije ništa više nego refleksija holivudske filmske industrije, čija iskustva govore da na blagajnama najbolje prolaze nasilni akcioni avanturistički filmovi, bilo smešteni u realni, ili svet fantazije. Promocija militarizma kroz video igre je sastavni deo njene prirode, jer su proto video igre nastale u istraživačkim centrima američke vojske, a većina tehnološki naprednih armija deo treninga svojih jedinica obavlja kroz simulatore koji su, u suštini, video igra sa pratećim mehanizmom. Ipak, kako su studije video igre relativno mlado istraživačko polje, a video igre u današnjem smislu relativno nova pojava, neophodan je dodatni vremenski protok da bi se svi relevantni aspekti pravilno sagledali. U tom smislu, biće interesantno ponovo se vratiti ovoj temi tada.

Literatura

- Barnes, Jonathan (ed.) (1984). *Complete Works of Aristotle, Volume 1*, Princeton: Princeton University Press.
- Barnes, Jonathan (ed.) (1984). *Complete Works of Aristotle, Volume 2*, Princeton: Princeton University Press.
- Bernays, Edward (2004). *Propaganda*, Ig Publishing, Brooklyn.
- Habgood, Jacob; Overmars, Mark (2006). *The Game Maker's Apprentice: Game Development for Beginners*, Apress, London.

45 Miguel Sicart (2009) *Ethics of Computer Games*, MIT Press, Cambridge, str. 226.

46 Ibid, str. 227.

- Himanen, Pekka (2001). *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*, Random House Trade Paperbacks; New York.
- Hindemith, Paul (1942). *The Craft of Musical Composition*, London: Schott.
- Huizinga, Johan (1992) *Homo ludens*, Zagreb: Naprijed.
- Hume, David (1985). *A Treatise of Human Nature: Being an Attempt to Introduce the Experimental Method of Reasoning into Moral Subjects*, London: Penguin Classics.
- Kajoa, Rože (1979). *Igre i ljudi*, Beograd: Nolit.
- Kembel, Don (2004). *Mocartov efekat*, Beograd: Finesa.
- Kent, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*, New York: Three Rivers Press.
- Leary, Timothy (1994) *Chaos and Cyber Culture*, Berkeley: Ronin Publishing.
- Maričić, Nikola (2007). *Menadžment radija*, Beograd: RDU RTS/ FDU.
- McConigal, Jane (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, London: Jonathan Cape.
- McLuhan, Marshall (2001). *Understanding Media*, New York: Routledge.
- Perron, Bernard; Wolf, Mark J.P. (ed.) (2003). *Video Game Theory Reader*, New York: Routledge.
- Perron, Bernard; Wolf, Mark J.P. (ed.) (2009). *Video Game Theory Reader 2*, Routledge, New York.
- Sicart, Miguel (2009). *Ethics of Computer Games*, Cambridge: MIT Press.
- Veber, Maks (2011). *Protestantska etika i duh kapitalizma*, Novi Sad: Mediteran publishing.
- Wagner, Keith D. (2011). *The Mozart Effect: Harnessing the Power of Baroque*, Create Space Independent Publishing Platform.

Ludografija

- City Interactive. 2013. *Sniper: Ghost Warrior 2*. Namco Bandai
- Danger Close Games. 2010. *Medal of Honor*. Electronic Arts
- EA Pacific. 2003. *Command & Conquer: Generals*. EA Games
- Firaxis Games. 2010. *Civilization V*. 2K Games
- Illusion Soft. 2006. *Rapelay*. Illusion Soft
- Infinity Ward. 2009. *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Activision
- Microsoft Studios. 2012. *Microsoft Flight*. Microsoft Studios
- Rockstar North. 2003. *Manhunt*. Rockstar Games
- Rockstar San Diego. 2010. *Red Dead Redemption*. Take-Two Interactive

- People's Liberation Army of China. 2012. *The Glorious Mission*. People's Liberation Army of China
- Stainless Games. 1997. *Carmageddon*. Interplay/SCI
- Sucker Punch Productions. 2009. *Infamous*. Sony Computer Entertainment
- U.S. Army. 2002. *America's Army*. U.S. Army

ETHICAL CHALLENGES OF VIDEO GAME

Summary

Although video game is a designed ethical object with embedded ethical values, video game ethics lies in player's experience. This focus on a player as a being and his own virtues which determine his choices during the interactive experience, makes video game best analyzed by virtue of ethics theory. Since by its nature video game is not an informative nor educational media, it is less suitable for direct manipulation, although more subtle forms of manipulation can be noticed in a number of video games. Aside from a certain number of most extreme examples, subtle manipulation has most often been used for commercial purposes, which is a model similar to other branches of creative industries. On the other hand, as a medium that brings the greatest possibilities of immersion into a virtual world, video game can become the ground for more flagrant forms of manipulation in the future.

Key words

video game, virtue ethics, ethical agent, designed ethical system, direct manipulation, subtle manipulation