



IGRE
MULTITUDE
PROTI
IGRAM
IMPERIJA

*Film kot videoigra in
umetniške proti-igre*

Janez Strehovec

Pong





Ob koncu prejšnjega tisočletja smo ugotavljali, da je postalo področje množične kulture, ki ga zavzemajo računalniške in videoigre, pravi novi Holivud – tako po obsegu finančnih sredstev, ki se obračajo v njem, kot po množičnosti občinstva. Danes, dobro desetletje kasneje, ta oznaka ne pomeni več veliko, kajti paradigma globalnega kapitalizma v smislu, da ni nič več zunaj njegovega dometa, se pravi, da vključuje in manipulira z vsemi segmenti družbenega življenja, v marsičem velja tudi za področje globalizirane množične kulture, ki se dogaja v pogonu, profiliranim z amerikanizacijo in z vrsto stalnic, ki spremljajo njene uresničitve (macdonaldizirano poenostavljene in vsečne vsebine, ekonomska, pogosto na jezik ukazov zožena raba angleščine kot univerzalnega jezika, posebni učinki, namenjeni zgoščevanju, nasičenost podob, hitri rezi, vključevanje gledalca na mesto uporabnika ...).

Ni več ne starega ne novega ne najnovejšega Holivuda, je le še en Holivud mainstreamovskih izdelkov računalniško podprte, organizirane in nadzorovane množične kulture, v kateri prihaja do hibridizacije vsebin, zvrsti in oblik. Raba sodobnih elektronskih orodij in programske opreme omogoča tekoče prehajanje med njimi, video se hibridizira s filmom, slednji z računalniškimi in videoigrami, te pa si na veliko sposojajo tudi od filma. Nad vsem tem pa je množični splet 2.0 (in njegove nadgradnje), ki v pogon svoje množične produkcije kulturnih vsebin brez zadreg »izreže in prilepi« vse, kar je digitalno kodirano. Kakršenkoli pregled, kompetentna primerjava in klasifikacija so postale nemogoče.

Če skušamo današnjo množično kulturo poglobitnega toka poimenovati z oznako, ki ima ustrezno sociološko podlago, potem jo poimenujmo **kultura imperija** – in ker gre za izraz iz Hardtve in Negrijeve uspešnice¹, naj takoj pristavimo, da kulturo, ki se ji upira, lahko poimenujemo **kultura multitude**². H kulturi imperija danes nedvomno sodijo tako visokoproračunski filmi kot komercialne videoigre, k drugi, ko gre za video in računalniške igre, pa predvsem igre multitude, utemeljene na t. i. proti-igranju, kot ga je poimenoval Alexander R. Galloway. Mislimo na umetniške izpeljanke videoiger iz poglobitnega toka, ki niso namenjene le zabavi, ampak imajo tudi, recimo temu, družbenokritično funkcijo.

Najprej se zaustavimo ob filmu in video (ter računalniških) igrah kot enem izmed izhodišč tega pisanja. Kdor sledi trendom na obeh področjih, opaža, da prihaja do vrste povezovanj med njima, hibridizacij in vzajemnih delovanj, prav tako pa je tudi vrsta videoiger spodbudila filmarje, da so po njih posneli filmske izvedenke (od filmov *Super Mario Bros.* [1993, Annabel Jankel, Rocky Morton] in *Lara Croft: Tomb Raider* [2001, Simon West] do *Smrtonosni spopad* [Mortal Kombat, 1995, Paul W. S. Anderson], *Nevidno zlo* [Resident Evil, 2002, Paul W. S. Anderson], *Final Fantasy* [2001, Hironobu Sakaguchi], *Pokémon: The First Movie* [1999, Michael Haigney, Kunihiko Yuyama] ...). Pri tem so bili eni bolj, drugi manj uspešni, so pa vzpostavili pravicato tradicijo filmov, posnetih po predlogah znanih videoiger. Za to področje sicer velja podobno

1 Hardt, Michael in Negri, Antonio: *Imperij*. Ljubljana: Študentska založba, 2003.

2 Tudi naslov odmevne knjige istih avtorjev. Hardt, Michael in Negri, Antonio: *Multituda: vojna in demokracija v času imperija*. Ljubljana: Študentska založba, 2005.

kot za filmske upodobitve literarnih del; »orto kinoljubi« stare šole že ne bodo zaradi njih brali ne literarnih predlog ne začeli igrati računalniških iger. Pri tem so nekateri filmi skušali kar se da slediti svojim igerskim predlogam, drugi pa so drzno odstopali od svojih vzorov; tu naj omenimo *Super Mario Bros.*, ki je odločno zapustil relativno enostavni svet risanke, se usmeril v temačni svet srhljivke po zgledu *Iztrebljevalca* (*Blade Runner*, 1982, Ridley Scott) in se prav zato izneveril pričakovanjem svoje ciljne publike.

Igrati kodo videoigre, upoštevati filmsko strojno opremo in programe

A tu nas zanima nekaj drugega. Oba medija sta si v zadnjih letih začela drug od drugega sposojata postopke, scenarije, junake, ikonografijo, načine organiziranja pripovedi, profiliranje gledalca-uporabnika-igralca, kar pomeni, da sta si vedno bolj podobna ne le po temah, ampak tudi po pristopih, kajti nad obema stoji imperativ sedanjega pripovedovanja zgodb, ki niso več ne literarne ne filmske in ne čiste videoigre, ampak nekaj četrtega, ki si sposoja veliko od prej naštetih zvrsti, marsikaj pa vključuje tudi na novo. **GRE ZA ZGODBE, KI ZAHTEVAJO OD BRALCEV-IGRALCEV-GLEDALCEV-UPORABNIKOV ALGORITEMSKO MIŠLJENJE, RAZISKOVALNI PRISTOP IN ŽELJO, DA SE NIZ ZGODB-KOT-JIH-POZNAMO ČIM POGOSTEJE (DELEUZOVSKO) ZGUBA IN RAZPRE V DOGODEK, KI BO KAR SE DA INDIVIDUALIZIRAN IN PRILAGOJEN GLEDALCU-IGRALCU-UDELEŽENCU, SE PRAVI TAK, KOT BI ŠLO ZA IZDELEK LONČARJA, KI NAMENOMA NA VSAKEM IZDELKU IZBERE MANJ OPAZNO MESTO, KJER BO NJEGOVA ROKA PUSTILA SLED; MORDA LE V OBLIKI PRASKE, A TO BO SLED, KI SE BO IZMAKNILA POSTOPKU GLAJENJA, RAVNANJA, OBLJENJA.**

To so zgodbe, ki temeljijo na postfordističnem performativnem svetu, katerega kultura vzpostavlja dogodke, ki si ne sledijo več linearno, in v katerih je vedno več konstruiranega z oblikovanjem in s spreminjanjem kode (takšna so uprizarjanja sintetične *Gazire Babeli*, umetniške performerke, delujoče izključno v okolju *Drugo življenje*). Alegorije, značilne za številne uspešnice videoiger (in še bolj za filme in literaturo), se povezujejo z algoritmi in njihov (teoretski) amalgam je »alegoritem«, kar pomeni, da so v sedanjosti manipulacije kode postale bistvene za igrske, dramaturške in filmske učinke. »*Ko igralec napreduje v igri, postopoma odkriva pravila, ki urejajo svet, konstruiran z igro,*« je zapisal Lev Manovich. Medtem je Alexander R. Galloway tukaj še konkretnješi: »*Igrati igro pomeni igrati kodo igre. Zmagati pomeni poznati sistem. In zato pomeni razložiti igro razložiti njen algoritem.*« Za sistem novodobne igrske resničnosti (tudi za njegovo programsko »ozadje«) se dejansko zanimajo množični igralci tega medija, podobno pa lahko opazimo tudi pri filmskih gledalcih, ki so se začeli zanimati za tisto, kar je »zadaj«, za tehnologijo samo (vsaj za njeno popularno razloženo abecedo), kajti filmi imperija jim, tudi če jih še tako odločno odklanjajo zaradi njihove amerikaniziranosti, predstavljajo vedno tudi neko problemsko nalogo, povezano s tem, kako razumeti svet takih izdelkov, ki jih ne proizvaja več fabrika, ampak korporacija (v smislu razlikovanja teh dveh konceptov pri sociologu Mauriziu Lazzaratu).

In igralcu videoiger postaja vedno bolj podoben tudi (glavni)



Final Fantasy



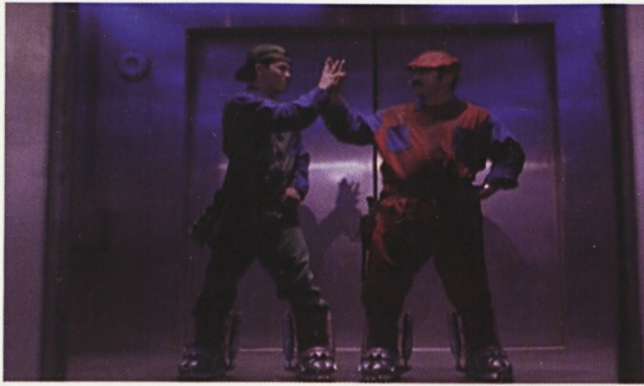
Nevidno zlo



Smrtonosni spopad



Lara Croft: Tomb Raider



Super Mario Bros.

igralca visokoproračunskih ZF-filmov, se pravi filmov imperija. Od Nea v *Matrici* (The Matrix, 1999, Andy in Larry Wachowsky) do Sama Flynna v *Tronu: Zapuščini* (Tron: Legacy, 2010, Joseph Kosinski) se srečujemo s filmskimi igralci, ki igrajo film na način, kot bi bili igralci videoiger. Pogosto so videti kot »prvoosebni strelci« (igranje videoiger v zvrsti »first person shooter games«, katere mejnik v smislu popularnosti in tudi tehničnih rešitev je bil *Doom* [1993]), ki se srečujejo z vrsto ovir, tako da je njihovo napredovanje na višjo stopnjo kar se da zahtevno; in ko jo dosežejo, se zopet znajdejo v situaciji, ki jo morajo razrešiti v nizu ekonomično izbranih korakov, kar pomeni, da si morajo izdelati ustrezen miselni in akcijski algoritem. Pogosto zaidejo v slepe ulice, so poraženi, se ne prebijejo na višjo stopnjo, stanje »game over« je zato nenapisana popotnica (in dramaturški prijem) začasnih neuspehov pri akcijah glavnih igralcev v številnih filmih imperija, kar pomeni, da se morajo vrniti na izhodiščni negotov položaj in začeti znova. Preprosto rečeno, tudi dejavnost (igranje) filmskih junakov lahko razumevamo in interpretiramo s koncepti videoiger.

In prav tako so se začeli filmi imperija spogledovati s časom, ki je na delu v videoigrah, se pravi z realnim časom igre, ko igralec v živo dela zgodbo in nadzoruje vse čase. Čas igranja računalniških iger je razširjena sedanost, v katero so implodirali čas zgodbe, čas pripovedi in čas branja/filmskega gledanja. In tak razširjen čas iz »zdajev«, ki nam lezejo pod kožo, je recimo čas v trilogiji *Gospodar prstanov* (The Lord of the Rings, 2001–2003, Peter Jackson), ki relativizira avtoriteto časov in vse čase staplja v posodi zgodbe-igre.

Igra (tu omenjamo njene visokotehnološke videoizpeljanke) pa ni izziv le za film, ampak je tudi odličen predmet filozofskega mišljenja, in sicer od samih začetkov antične filozofije (pri Heraklitu) do sodobnih avtorjev, zato naredimo kratek ekskurz na to področje, da bomo bolje razumeli paradigmo videoiger.

Obstaja igra brez igralca?

V filozofiji 20. stoletja se srečujemo z vrsto avtorjev, ki jim je problematika igre predstavljala velik izziv za njihovo misel, še posebej ko so umeščali igro v dialog z drugimi komponentami resničnosti, kar pomeni, da so od stroge refleksije igre kot samosvoje resničnosti prehajali k teorijam sveta igre in igri kot alegoriji resničnosti. Z igro se je sicer ukvarjala filozofija že od samega začetka, pomislimo le na Heraklitov fragment o času kot otroku oziroma večnosti, ki se

igra, pa humanistične teorije v 18. stoletju, na primer Schillerjeva *Pisma o estetski vzgoji človeka*³, kjer avtor utemeljuje nagon za igro kot temeljni za posameznikov vstop v kulturo. Avtentični človek je tisti, ki se igra, je Schillerjevo stališče.

Med filozofi in teoretiki z drugih področij humanistike in družboslovja, ki so v 20. stoletju mislili specifično igre, naj omenimo predvsem Johana Huizingo, Rogerja Cailloisa, Eugena Finka⁴, Kostasa Axelosa ter, ko gre za razumevanje družbene razsežnosti igre, tudi Vilema Flusserja in Herberta Marcuseja. Prav tako pa so se občasno, v kratkih ekskurzih, k problematiki igre usmerjali tudi osrednji filozofi 20. stoletja, med njimi Hans-Georg Gadamer v svojem delu *Resnica in metoda*⁵, čigar poglede zaradi njihove aktualnosti predstavljamo prav v tem besedilu. Za Gadamerja ima igra svoje lastno bistvo, ki ni odvisno od zavesti igralcev, kar pomeni, da igra obstaja tudi brez igralcev, kajti lahko govorimo o igri svetlobe, igri valov, igri barv, igri las ... Za te igre je bistveno neko gibanje sem ter tja, ki ni usmerjeno k cilju in zavezano h koncu, temveč se stalno obnavlja v ponavljanju. Dejanski subjekt igre je igra sama in ne igralec. »Igra je tista, ki se igra ali se odigrava – nobenega subjekta ni tu, ki bi se igral. Igra je izvajanje gibanja kot takega.«⁶ trdi Gadamer in to stališče o prednosti igre pred zavestjo (in igro roko) igralca nas usmerja k spoznanju, da smo, če to hočemo ali ne, se tega zavedamo ali ne, vedno v igri, ki nas vleče vase in hkrati (ker je samosvoja entiteta »nad nami«) tudi izloča. Sporočilo »game over« vedno (pogosto kar boleče) zadane konkretnega posameznika v konkretni situaciji, drugi igrajo naprej, in tudi sama igra se obnavlja dalje, kar pomeni, da »gibanje, ki je igra, nima cilja, s katerim bi se končalo, temveč se obnavlja v vztrajnem ponavljanju«⁷. Angleški izrek »show must go on« usmerja prav k tej ponavljajoči se naravi igre kot predstave.

Vsekakor pa je tu pomemben poudarek na gibanju *sem ter tja*, ki ni usmerjeno k trdni in obvezujoči destinaciji, ampak se stalno ponavlja in obnavlja neodvisno od tistih, ki vstopajo v njegov krog, dejansko zanko, ki tudi danes lahko služi kot metafora za vrsto stvari (celo kapitalizem se obnavlja v tej krožni obliki). Videti je, da takšno ponavljanje in premeščanje sem ter tja (tu lahko pomislimo tudi na vrsto športnih iger, recimo na tenis, košarko in druge igre z žogo) temelji na svojevrstni lahкотnosti, ki ni obremenjena s težo sveta in z nadležnimi, s strogo določenimi cilji definiranimi praksami. Toda ta vstop v navidez lahкотni krogotok *sem ter tja* zahteva veliko igralčeve energije, spodbuja celo njegovo ekstazo, tako da na prvi pogled zgolj zankasto dejavnost jemlje resno in jo postavlja med prvovrstne cilje, za uresničitev katerih je pripravljen vložiti toliko truda.

Novе oblike nagovarjanja telesa

Sem ter tja je izhodišče in tema vrste (klasičnih) videoiger, recimo *Pong*, ta gadamerska paradigma pa je uporabna tudi za razumevanje

3 Schiller, Friedrich: *O estetski vzgoji človeka. V vrsti pisem*. Ljubljana: Študentska založba, 2003.

4 Glej tudi: Strehovec, Janez (ured.): *Teorije igre pri Johanu Huizingi, Rogerju Cailloisu in Eugenu Finku*. Ljubljana: Študentska založba, 2003.

5 Gadamer, Hans-Georg: *Resnica in metoda*. Ljubljana: LUD Literatura, 2001.

6 Prav tam, str. 94 in 95.

7 Prav tam, str. 94.

drugih sodobnih pojavov, kajti v svetu performativnosti štejejo vedno manj končni izdelki (če do njih sploh pride!), poudarek se seli na procesno naravo, na tisto vmes, se pravi na tisto, kar tako ustrezno zadeva izraz *sem ter tja*. Ta je vsekakor na delu tudi pri igranju nove generacije videoiger, spodbujene s pravicami vojno konzol, ki poteka med Nintendovim Wii, Sonyjevim Playstation 3 in Microsoftovim Xbox 360. S temi konzolami se je igranje video (in računalniških) iger (podobno kot trend 3D-filmov) začelo premeščati na področje neke, recimo kar nove estetike (in tudi motorike), ki izhaja iz ikonografije, spodbujene s posameznikovo participacijo na umetnih (virtualnih, podatkovnih) resničnostih.

In to se ne dogaja le z videoigami (igranih s konzolami, kakršna je na primer Nintendov wii), tudi filmski gledalec v kinematografih za 3D-prikazovanje filmov se je začel obnašati drugače, kot to počne, kadar njegovo izkustvo in zaznava nista vezana na serije podatkov, ki so posredovane preko zaslonkih in drugih (pametnih) vmesnikov. Dejansko se na sedežu umika virtualnim izstrelkom, izvaja nenavadne gibe, se oprijemlje stola, si popravlja očala ... kar pomeni, da je vključen v dispozitiv, ki nagovarja tudi telesno. Nič kaotično, temveč ritmično in nadzorovano pa se gibljejo igralci videoiger s konzolo Wii, ki jim ni več treba pritiskati gumbov ali manipulirati z miško ali igralno palico, ampak krilijo z rokami – to mahanje ni (v) prazno, temveč zadeva podatkovne vsebine, ki se igrajo »tam« na zaslonu, se pravi, da igralci odgovarjajo nanje. Če takšnega aerobičnega igralca opazujemo z nevtralnega stališča, je tisto, kar počne, prav nekje na poti *sem ter tja*.

Tiste, ki jih to moti, češ kakšno nenavadno telovadbo izvaja uporabnik z konzolo Wii podprte igre (recimo športne, kakršni sta *Mario Sports Mix* in *UbiSoft Gold's Gym Cardio Workout*), je treba opomniti, da so te stvari sicer lahko smešne, nikakor pa ni nujno, da jih interpretiramo kot take, kajti ko začne današnji posameznik sodelovati na povečani oziroma oplemeniteni resničnosti⁸, je pozvan, da s svojim fizičnim telesom reagira na različne aranžmaje umetnih dražljajev; je tukaj, hkrati pa je tudi »tam«, v virtualnem svetu, in da gre v korak z zahtevami, ki izhajajo iz tistega »tam«, se začne obnašati drugače, kot se v aranžmajih, ko ga nagovarjajo samo predmeti iz fizične bližine (večinoma gre za t. i. srednje velike predmete, ki ustrezajo osnovni telesni situaciji). V podatkovni (virtualnih) svetovih pa so dogodki, predmeti in situacije, na katerih sodeluje posameznik, prizemljen v fizični resničnosti, lahko drugačni; so večji ali manjši od tistih, na katere so navajeni njegovi kinestetični odzivi, hitrejši, bolj pospešeni, drugače razporejeni glede na geometrijo telesa ...

Pri igralčevih navidezni zamahih v prazno torej ne gre za abstraktno gibanje, ampak za gibanje, ki ima ekvivalent v podatkovnih, računalniško generiranih osebah, predmetih in dogodkih, kakršni recimo naseljujejo spletno *Drugo življenje*. Tudi visokotehnološki vmesnik postaja vedno manj viden, v realnem času si »tam« in te nenavadne gibe opravljaš zato, ker si vedno bolj brezšivno vstopil v umetne svetove. Zelo samosvoje se obnaša tudi uporabnica v okoljih za virtualno resničnost (recimo platforma Cave), kajti reagira na tisto, kar vidi skozi podatkovna

očala⁹; opazovalci, ki so takrat zunaj tega sistema, pa si mislijo, le kaj se punca gre, ko izvaja tako neobičajne gibe.

V TRENUTKU, KO ZAČNEŠ SODELOVATI V UMETNI RESNIČNOSTI, SE ZAČNEŠ OBNAŠATI DRUGAČE IN NEK PRIŠLEK S TUJEGA PLANETA BI BREZ TEŽAV RAZLIKOVAL MED GIBANJI LJUDI, KI SPREJEMAJO SAMO INFORMACIJE IZ FIZIČNE RESNIČNOSTI, IN TISTIMI, KI SO V REALNEM ČASU V INTERAKCIJI Z UMETNIMI SVETovi. IN KOT LAHKO V PARADIGMI POVEČANE/OPLEMENITENE RESNIČNOSTI UGOTAVLJAMO NEKONFLIKTNI SOOBSTOJ DANE, FIZIČNE RESNIČNOSTI Z UMETNIMI, S PODATKOVNIMI RESNIČNOSTMI IN NJUNA ŠTEVILNA POVEZOVANJA, LAHKO TUDI NA RAVNI POSAMEZNIKOVEGA GIBANJA OPAZUJEMO SOOBSTOJ NARAVNIH IN UMETNIH GIBOV, PRAV TAKO PA TUDI NJIHOVA POVEZOVANJA, MEŠANJA, HIBRIDIZACIJO. Nastavitve na konzoli Wii opraviš fizično, z naravnimi gibi, medtem ko se na zaslonko resničnost odzivaš z zviranje, »aerobiko v prazno«, torej z umetnimi gibi, kar velja do neke mere tudi za filmskega gledalca, ko se srečuje s 3D-filmi. Ne gleda več filma, ampak je v določenem pogledu že v njem, pri tem pa ga posebni učinki v kinematografih XpanD in Imax usmerjajo k temu, da je hkrati tam (identificiran z dogajanjem na platnu ali zaslonu) in hkrati tu, kajti mora nadzorovati in obvladovati tudi svoj položaj na sedežu in vmesnik za gledanje (3D-očala).

Videoigre, ki izhajajo iz vojne konzol, 3D-filmi imperija in ikonografija takšne umetne podatkovne resničnosti, kot je spletno *Drugo življenje*, imajo kljub vsemu neko terapevtsko funkcijo. Nezavedno proizvajajo nazorne ilustracije tistega, s čimer se (kot pešec v velemestnem Parizu 19. stoletja, opisan in interpretiran v spisih Walterja Benjamina) srečuje današnji posameznik, ki živi v resničnosti vmesnikov in podatkovnih entitet. Kažejo na tisto, kar počne današnji posameznik med nadzorovanjem svojega *nomadskega kokpita*¹⁰, sestavljenega iz zaslonkih prenosnih naprav, ki mu stalno dobavljajo vrsto podatkov, kar mu omogoča v realnem času hkratno sodelovanje pri fizični resničnosti in umetnih svetovih.

Umetniško-aktivistične igre multiture

Imperij pa ni vse, tu je še multituda kot (pri Hardtu in Negriju) antagonistična družbena sila, razumljena kot stroj in nasprotnik imperija. Novomedijska umetniška produkcija na njenem segmentu se artikulira v razvijanju subtilnih strategij, kako se upreti svetu imperija, recimo s postopki, ki poudarjajo napake in slabo funkcioniranje v visokih tehnologijah, subverzivno afirmacijo, kritični pop, umetnost naprav¹¹ in obrnjeno remediacijo, kar pomeni, da skušajo graditi na točkah, ki se upirajo samoumevni recepciji medijske pokrajine in njenega razumevanja v poglobitnem toku.

Igra, ki se igra neodvisno od volje igralcev (Gadamerjevo stališče), biti posrkan v igro (če ti to ugaja ali ne) – to je obzorje iger, skozi katere se afirmira imperij. Eden izmed njegovih mejnikov je bil 11. september 2001, ko smo bili iznenada vsi (neprostovoljno) povlečeni v igro, ki daleč presega posameznikove interese in

9 Angl. data glove.

10 Izraz, ki ga je vpeljal avtor tega članka.

11 Angl. gadget art.

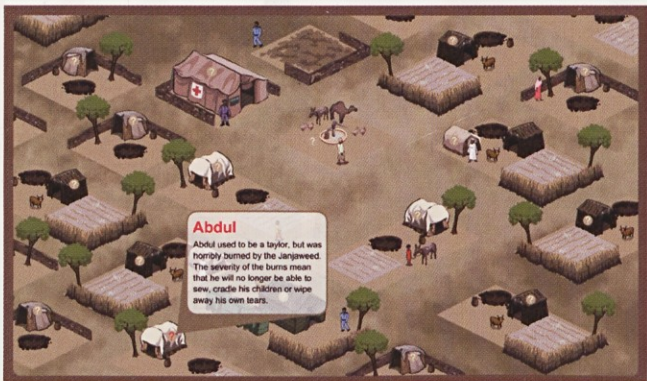
8 Angl. augmented reality.



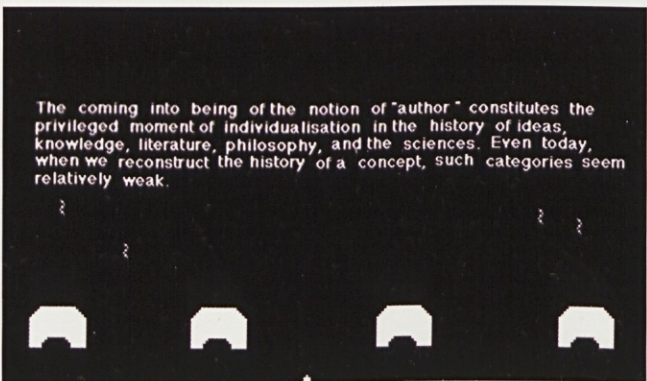
Gazira Babeli: Second Soup. You love Pop Art - Pop Art hates you



Doom



Darfur is Dying



Trigger Happy

ustaljen krog njegovega delovanja, se pravi, da smo postali sodobniki globalne, planetarne igre (Eugen Fink in Kostas Axelos sta bila filozofa, ki sta pozornost namenjala tudi takšni razsežnosti igre). Nanjo je odreagirala taktična igra multitudes: *12. september* (September 12th) Gonzala Frascce, ki je umetniška videoigra z nedvoumnim sporočilom, da vsako nasilje proizvede civilne žrtve; in teh se spominjamo tudi v komorni Frascovi igri *Madrid*, namenjeni spominu na žrtve terorističnega napada na primestne vlake v Madridu (namesto, da bi se izživljali v streljanju na nasprotnika, je igralčeva naloga prižiganje sveč, in to kar se da intenzivno, da sveče ne ugasnejo). *12. september* in *Madrid* sta le dve igri v vrsti umetniških videoiger, katere pomemben zgodovinski mejnik je bila on-line razstava *Cracking the Maze*, ki jo je leta 1999 pripravila Anne-Marie Schleiner.

Gulf War 2, Raid Gaza, Escape From Woomera, The Civilization IV: Age of Empire, 3rd World Farmer ... je še nekaj sodobnejših iger multitudes, med katere lahko uvrstimo tudi spletno igrico *Darfur is Dying* (2006), ki je veliko pripomogla k opozarjanju javnosti na to afriško tragedijo. Zanimivo je igrati tudi (na spletu dostopno) računalniško igro *Raid Gaza*, polno subtilnega cinizma, kajti ta igra igralca nagradi vsakič, ko mu uspe uspešno raketirati civilne objekte v palestinski Gazi; s čim manj potrošenimi šekeli (v tej izraelski valuti so izraženi stroški igralčevih napadov) pobiti čim več nasprotnikov. Še posebej uspešen si, če zadaneš policijsko postajo ali bolnišnico, se pravi, ko naraste število civilnih žrtev. Jasno, da gre pri tem za subverzivno afirmacijo, ki te opozarja na to, da takšna agresija vedno povzroči številne civilne žrtve.

Za takšne igre (o igrah multitudes razmišljata tudi Nick Dyer-Witford in Greig de Peuter v svojem besedilu, objavljen v reviji *Fibreculture*¹²), je značilno, da si pogosto vzamejo za podlogo komercialno videoigro (klasična videoigra *Pong* je podlaga enemu delu *Vsiljivke*, umetniške videoigre Natalije Bookchin, za katero je bistveno feministično sporočilo, ki izhaja iz igrske priredbe Borghesovega besedila *La intrusa*), vendar pa potem njeno agresivno, militaristično in mačistično naravnost postavijo v oklepaje, namesto nje pa poudarijo pacifistično, družbenokritično in feministično poanto. Tu naj omenimo *Trigger Happy* (1998), igrico Jona Thomsona in Alison Craighead, katere predloga je *Space Invaders* (1978) kot ena prvih uspešnic v zvrsti (arkadnih) videoiger in jo presenetljivo profilirala v smislu, da igralec/bralec v njuni izpeljanki strelja na stavke, vzete iz Foucaultovega odmevnega besedila *Kaj je avtor?* (*Qu'est-ce qu'un auteur?*, 1969). S tem sta problematizirala tako ustanovo avtorja kot besedila samega v svetu novih medijev.

Op. ured.: Italijanski filozof in družbeni kritik Antonio Negri, ki ga omenja avtor eseja, se bo v Ljubljani mudil 18. in 19. maja letos. Na povabilo Časopisa za kritiko znanosti in Študentske založbe, kjer je ravno izšel prevod knjige *Commonwealth* (Skupno), v soavtorstvu s Hannom Hardtom, bo imel predavanje in diskusijo na Fakulteti za družbene vede in v Rogu.

12 Spletna povezava: <http://bit.ly/gmHgMh>.