

Универзитет Западни Онтарио,
Факултет за медије и комуникацију, САД;
Универзитет *Вилфред Лориер*, Студије за комуникацију,
Ватерло, Канада

DOI 10.5937/kultura2068224D

УДК 795:316

прегледни рад

ИГРЕ У ЕРИ ИМПЕРИЈЕ

Сажетак: *Пред Вама је превод уводног есеја канонске студије о гејминг култури – „Игре Империје: глобални капитализам и видео-игре”, Ника Дајер-Витфорда и Грега де Појтера („Games of Empire: Global Capitalism and Video Games”, University of Minnesota Press, 2009). Без обзира на годину изласка књиге, ово је и даље изузетно користан преглед који, као такав, омогућава пуно разумевање других прилога у оквиру темата. Смештајући културу видео-игара у епистемолошки паспарту који су одредили теоретичари Империје, Мајкл Харт (Michael Hardt) и Антонио Негри (Antonio Negri), аутори су поставили темеље другачијег, критичког проучавања, које почива на дубоком разумевању логике виртуелних игара, на познавању њихове телеологије и њихове рецепције. Њихова културолошко-политиколошка анализа медија инклинира ка закључцима о средишњем месту које видео-игре данас заузимају унутар савременог глобалног поретка; тим пре што су у њему заступљене и као средство владања и као (виртуелни) простор борбе и отпора. Право на објављивање превода добијено је љубавношћу аутора и издавача (University of Minnesota Press).*

Кључне речи: *гејминг, Империја, биомоћ, мноштво, егзодус*

Фабрика игре¹

Прошло је готово четрдесет година од када су дигиталне игре изумели програмери Пентагона: скрећући мисли са одговорног посла старања над огромним војним рачунарима, током ноћних сати хаковања, они су компјутерске симулације нуклеарног рата претварали у безазлена, питома игралишта. Тек неколико година касније, компанија Атари (Atari) претворила је ту одважну демонстрацију програмерске слободе у робу индустрије забаве, поставши тако прва компанија која је произвела комерцијалну видео-игру. У предстојећим деценијама, данас већ легендарне компаније,

¹ Са енглеског језика превели Јована Вујанов и Драган Ђорђевић.

Нинтендо (Nintendo), Сега (Sega) и Сони (Sony), усавршиле су и популаризовале њен хардвер и софтвер. У 2000. години, продато је милион конзола *Playstation 2*, и то у првој недељи од изласка на тржиште, чиме је потврђена чињеница да је гејминг постао основна намирница у медијској потрошачкој корпи младих. Данас, видео-игре представљају златну грану индустрије. Вест да је на дан објављивања Мајкрософтов *Halo 3* (2007) остварио зараду од 170 милиона долара (чиме је наговештено да ће поменута игра бити проглашена за најуспешније лансирани комерцијални медијски производ), или пак вест да се око дванаест милиона људи широм света забавља у свету мултиплејера *World of Warcraft*, поистовећујући се са оркама, вилењацима, троловима и паладинима, па и вест да је спајање два гејминг гиганта, *Ективизијна* (Activision) и *Близарда* (Blizzard) остварило тржишну вредност која је била процењена на 18, 9 милијарди долара – само су неки од примера виралних фактоида који су пожурили да објаве тријумф видео-игара на светском тржишту. И мада се онлајн виртуелни светови, попут *Second Life* или *America's Army*, незауостављиво шире, провоцирајући предвиђања да ће управо они наследити телевизију на месту водећег масовног медија,² то је тек делић једног много ширег поља дигиталног гејминга. Убедљиво најнасељенији и најunosнији део тог поља јесте тржиште гејмерских уређаја, на ком се данас за превласт боре далеки и бескрајно моћнији потомци прапочетне Атари 2600 конзоле, модели „седме генерације” – Мајкрософтов *Xbox 360*, Сонијев *Playstation 3*, Нинтендов *Wii*.³ Један мањи, али још увек виталан сектор тржишта гејмерских уређаја окренут је игрању на персоналним рачунарима. Исто тако, треба поменути да је временски неограничен приступ гејминг култури био омогућен појавом ручних конзола, попут Нинтендовог *Game Boy-a*, преко његовог наследника *DS-ја* и Сонијеве *Play Station Portable* конзоле, па све до мобилних телефона. Узети заједно, гејмерски уређаји и праксе – састав који данас скраћено називамо „виртуелним играма” – представљају само срце комерцијалне техно-културе, које показује изванредну снагу и најављује неслућене могућности.

Стереотипна похвала виртуелним играма тврди како су оне превазишле и сâм Холивуд (*bigger than Hollywood!*).

2 Castronova, E. (2005) *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago: University of Chicago; Castronova, E. (2007) *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*, New York: Palgrave Macmillan.

3 Бар овде треба имати у виду да је текст објављен 2009. године (прим. прев.).

Стварност је ипак нешто сложенија него што то једна фраза може да изрази. Продаја видео-игара је у Северној Америци сустигла продају биоскопских карата, док на глобалном плану она још увек заостаје. Али, за разлику од филма, гејмерској индустрији недостају латерални приходи од реклама, DVD издања и емитовања на малим екранима. Управо због тога филмска индустрија још увек важи за већу од гејмерске, и мада се у догледно време и то може променити, с обзиром на то да се све више експериментише на плану рекламних игара (енг. *advergaming*). На другој страни, стиче се утисак да је по приходима гејмерска индустрија у потпуности надмашила музичку. Значајнија од оваквих поређења ипак је чињеница да се игре све чешће удружују са филмом, музиком и другим медијима. У свету који не престаје да багателише културна добра, филмови, стрипови и видео-игре почели су међу собом да деле и наслове и теме: стрип *Снајдермен* тако постаје игра, *World of Warcraft* дугометражни филм, „Симпсонови” путују од телевизије ка филму и играма итд. За музичку индустрију, која се суочава са све слабијим продајама аудио дискова (CD), наплата коришћења музике у видео-играма данас представља стабилан извор прихода, а за саме бендове – једну од промотивних могућности. Огроман успех игре *Guitar Hero* није само показао да гејминг може да конкурише старијим медијима; важније од тога, тај је случај указао на конвергентни карактер индустрије забаве, у чијем духу и саме игре – у додиру са другим медијима – могу да мењају своју морфологију.

Пре десетак година гејмингу се још и могло спочитати да је његов утицај ограничен на поткултуру младих адолесцената и предадолесцената. Демографска слика се, међутим, мења: ЕСА (*Entertainment Software Association*) наводи да је у 2008. години око 60% становника Северне Америке играло виртуелне игре. Промена у структури играча посебно је видљива на плану њихове старосне доби: сви они који су одрасли уз игре настављају да их играју и као одрасли, због чега је просечна старост гејмера тренутно негде око 30 година. Проблематичније од тога јесте родно одређење играча: иако су анкете гејминг индустрије претеривале у погледу родне једнакости партиципаната у култури виртуелних игара, оне данас потврђују да су ипак око 60% гејмера мушкарци, а 40% жене. Тестостеронски карактер игара гаси се још од раних 90-их година, али је он још увек далеко од тога да буде одстрањен. У том погледу, успех привидно „женских” уређаја, као што је то Нинтендов *Wii*, наговештава изванзакрет. Штавише, у Азији се родни обрасци у играма значајно разликују од оних у Северној Америци, о чему и говори чињеница да на Истоку више жена партиципира у кул-

тури онлајн гејминга него што је то случај на Западу.⁴ Иако су жене окренуте мањем броју виртуелних игара у односу на мушкарце, а поврх тога често мењају и модусе њиховог играња,⁵ чини се да је гејминг култура данас родно уједначенија него што је то некада била.

Глобално посматрано, предвиђа се да ће приходи у гејминг индустрији током 2009. године порастати на 57 милијарди долара. Такве бројке главни су разлог зашто се виртуелне игре одређују као „глобална медијска индустрија”. Већи део продаје овог, условно речено, глобалног медија остварује се ипак у Северној Америци, Европи и Јапану, с тим да су Сједињене Државе још увек његово највеће тржиште. Судећи по томе, гејминг култура је густо концентрисана у развијеним и богатим зонама напредног капитализма. Међутим, убрзано ширење дигиталних игара у Азији даје овим закључцима једну нову територијалну димензију. Пресељењем из Јужне Кореје – једне од најбурнијих гејминг култура на свету – у Кину, гејминг индустрија је стекла једну нову и енормно велику публику. Упркос томе, за највећи део светског становништва нови примерак игре *Halo 3*, уз обавезну пратећу конзолу *Xbox 360*, за коју треба одвојити 400 долара, остаје још увек недостижан луксуз. То, међутим, не значи да су игре сасвим недоступне и да им се одриче масовност. Раширена пиратизација игара (на чије истребљење званичници глобалне медијске сцене троше прилично енергије), као и тржиште половних конзола и других играчких уређаја, омогућили су циркулацију и промет виртуелних игара изван повлашћених делова планете.

Поменућемо још један аспект интернационализације гејминга: уз конзумацију игара глобална је постала и њихова производња. Амерички и јапански произвођачи конзола – Мајкрософт, Сони и Нинтендо – склапају данас своје машине изван матичних земаља: у Латинској Америци, Источној Европи, а од скоро и у јужним деловима Кине (у оним фабрикама које својим радницима обезбеђују видео-игре као део рекреационе понуде у оквиру фабричког смештаја). Северноамерички, европски и јапански издавачи перманентно смањују трошкове производње, и то тако што развој софтвера преусмеравају на студије у Бангалору, Букурешту или Хо

4 Krotoski, A. (2004) *Chicks and Joysticks: An Exploration of Women and Gaming*, Entertainment and Leisure Software Publishers Association: London.

5 Видети: Kerr, A. (2006) *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*, London: Sage.

Ши Мину.⁶ Коначно, компоненте гејминг уређаја стварају се од сировина које долазе из рудника у Конгу, а свој циклус окончавају на електронским депонијама у Нигерији и Индији. И у погледу производње, и у погледу потрошње, и погледу пословања и играња, гејминг индустрија је глобално свеprisутна, али су задовољства и патње, које она такође производи, посве неједнако распоређени.

Разуме се да је овај ишчашени економски поредак далеко од стабилног. То је посебно било видљиво у периоду од 2008. до 2009. године, када је светско тржиште претрпело неколико кризних удара, почев од хипотекарног и берзанског краха до велике рецесије. Упркос болном стезању каиша, глобални капитализам је знао како да компензује бол све већег броја ојађених поданика: можда сте изгубили посао (или никада нећете дочекати пензију), али увек можете да останете код куће (ако је имате) и – играте видео-игре. И заиста, приходи од играчког хардвера и софтвера били су достигли свој историјски врхунац током трајања светске економске кризе. Економски пророци тврдили су да је култура виртуелних игара отпорна на рецесију; да ће се гејмери зреле доби, навикнути на „рад од куће“, учаурити око *Wii*-ја, *Xbox 360* или *PS3*, или ће емигрирати у *Second Life* или *World of Warcraft*, у задовољству ублажавајући последице економске катастрофе. Разуме се, овакве процене биле су претеране, чему у прилог говори затварање радних места и читавих студија у 2009. години (*Sony, Electronic Arts*).

Наведеним квантитативним мерилима важности гејминг индустрије свакако треба додати и оне *квалитативне*: више од било ког другог медија током историје (осим можда књиге), виртуелне игре су непосредан изданак водеће производне технологије свог доба. Од својих почетака у симулацијама нуклеарног рата, видео-игре су свој развој везале за централни машински систем моћи и профита послератног капитализма, односно – за рачунар. Рођене захваљујући истој матрици војних истраживања, која је заслужна за стварање персоналног компјутера и Интернета, виртуелне игре још увек представљају тест-полигон за футуристичке експерименте у сфери дигиталних технологија: виртуелни онлајн светови инкубирају вештачку интелигенцију, конзоле су повезане са мрежним системима обраде података, видео-игре се затим препоручују као изборни медиј у неуробиолошким

6 Видети: Gallagher, J. and Greg, S. (2004) Software Outsourcing in Vietnam: A Case Study of a Locally Operating Pioneer, *Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries* 17 (1) pp. 1–18.; Johns, J. (2006) Video Games Production Networks: Value Capture, Power Relations and Embeddedness, *Journal of Economic Geography* 6, pp. 151–80.

експериментима са стимулацијом емоција; коначно, оне се примењују и као телекинетички дигитални уређаји, који се покрећу само помоћу мождане активности. Иако су некада били подозриви према видео-играма, сматрајући их за средство траћења времена које гура у деликвенцију, корпоративни менаџери и државни службеници данас све чешће видео-игре узимају у обзир као формална и неформална тренинг-средства којима се становништво усмерава на дигитални рад и државну управу.⁷ Медиј, који се некада чинио као чиста забава, данас све више показује своје друго лице: да може да буде поуздано средство обуке и владавине, и машинска лабораторија напредног техно-капитализма. То је сасвим довољно разлога да видео-игре у наставку буду осмотрене кроз теоријску оптику, чији је кључни концепт – Империја.

Теорија Империје

Иако је појам „Империје” одређен дугом и крвавом генеалогijом, његова примена на свет видео-игара не значи да ћемо у њихов безбрижни свет увести зебњу неког далеког и опскурног времена. И саме игре предлажу „империју” као тему у жанру стратегија, почев од текстуалног *freeware* хита *Hamura*, из раних 70-их година, преко Мајкрософтове франшизе *Age of Empires*, све до игре *Empire* – последње итерације франшизе *Total War*, у продукцији Кријејтив Есембли (Creative Assembly). Уколико би се овом списку придодале и неке од игара посвећених пословним династијама (*Casino Empire*, *Restaurant Empire*, *Circus Empire*), ту би се нашло сасвим довољно материјала за студију посвећену теми империје у видео-играма. Уместо тога, ми ћемо покушати да позиционирамо виртуелне игре унутар контекста који су Мајкл Харт (Michael Hardt) и Антонио Негри (Antonio Negri) описали контроверзним појмом *Империје*.⁸

Судећи по њима, данас сведочимо настајању једног новог планетарног режима у ком се економске, административне, војне и комуникационе компоненте спајају у центар моћи, који сасвим укида спољашњост.⁹ Темелј некадашњих царства (Рима, Шпаније, Британије) представљао је народ који у одређеном историјском тренутку успоставља светску доминацију. Оно што савремени концепт Империје разликује

7 Видети: Beck, J. C. and Wade, M. (2004) *Got Game: How the Gamer Generation Is Reshaping Business Forever*, Boston: Harvard Business School Publishing.

8 Hardt, M. and Negri, A. (2003) *Империј*, прев. Филиппи, Џ., Загреб: Multimedijalni institut Arkzin d.o.o.

9 Оп. cit. стр. 8-10.

од некадашњих јесте то што Империјом данас не управља ниједна држава, ниједан народ. Заправо, реч је о систему владавине који је проистекао из „светског тржишта”: Империја је владавина глобалног капитализма која функционише захваљујући „умрежености центара моћи”. Нен децентрализовани, вишеслојни и институционализовани систем владавине ослања се не само на националне државе, већ и на мултинационалне компаније попут Мајкрософта или Со-нија, затим на тела глобалне економије попут Светске трговинске организације и Међународног монтераног фонда, на међународне организације као што су то Уједињене нације, па чак и на невладине организације (Црвени крст). Оно што проистиче из њиховог суодноса јесте царство које је по својој свеобухватности далеко превазишло сва друга, кроз историју.

Речено није, међутим, само оцена међународних односа. Харт и Негри нуде нешто амбициозније од тога: они износе свеобухватни извештај о условима рада, облицима субјективности и типовима борбе у савременом капитализму. Империја је глобална не само у погледу свог географског обима већ и друштвеног домета. Капитализам се данас на многим инстанцама служи енергијом својих субјеката: он не рачуна само на њихово својство радника (радне снаге); исто тако он рачуна на њих као на конзументе („потрошачко освешћивање” путем маркетиншког таргетирања), ученике (универзитетско образовање као стручна припрема за учешће у капитализму), па чак и као на ресурсе и сировине (генетски инжењеринг). Империја је парадигматски облик онога што је Мишел Фуко (Michel Foucault) одредио као „биомоћ“ – режим потпуне експлоатације друштвеног живота.¹⁰

У оквиру описаног система, посебна важност је дата тзв. „нематеријалном раду”,¹¹ односно раду који уводи информације и комуникацију; „који роби даје информациони, културни или афективни квалитет”.¹² Значај нематеријалног рада, због ког он у Хартовом и Негријем виђењу и постаје кључна активност савременог капитализма, огледа се у улози коју медији, маркетинг, комуникације и надзор имају не само у погледу производње нове робе – као што су то, рецимо, видео-игре – већ и када је реч о руковођењу радним местима

10 Op. cit. стр. 10.

11 Dowling, A., Nunes, R. and Trott, B. (eds.) (2007) *Ephemera* 7 (1); Lazzarato, M. *Immaterial Labour*, trans. Colilli, P. and Emory, E. *Radical Thought in Italy Today* (eds.) Virno, P. and Hardt, M. (1996), Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 133,-147.

12 Virno, P. and Hardt M. eds (1996) *Radical Thought in Italy: A Potential Politics*, Minneapolis: University of Minnesota Press p. 262.

на којима се ова роба производи, и посебно у привлачењу купаца. Исто тако, нематеријални рад управља оптиком и бежичним везама дигиталних мрежа, пипцима савременог пословања који се протежу по целој планети као савремени еквиваленти римских путева из времена Цезаровог царства.

Па ипак, ако се концепт Империје заиста исцрпљује у представљеној слици света који је прогутао капитал, онда он није друго него још једна верзија познате приче о корпоративној доминацији. Оно што пак скреће пажњу јесте то да овај концепт једновремено говори о начинима супротстављања капитализму, па чак и о његовим алтернативама. Управо је то оно због чега је концепт Империје погодио у само срце савремених проблема: књига Харта и Негрија понела је жиг отпора према корпоративној глобализацији, који је у тренутку објављивања достигао врхунац, протежући се од џунгли Чијапаса све до улица Сијетла. Тај су талас активизма аутори прогласили знаком једне нове револуционарне снаге – „мноштва”,¹³ које се одупире незадрживом продирању капитала у све поре живота. По њима, тачке отпора могу бити посао, школа, слободно време; у отпору учествује читаво мноштво актера: радници и синдикати, домородачке заједнице које се боре да очувају право на земљу коју насељавају, студенти који се противе корпоративизацији универзитета, групе за борбу против сиромаштва које се залажу за гарантовани минимални доходак, мигранти који се супротстављају опресивној снази граница, борци за заштиту животне средине, заговорници отвореног и неограниченог приступа знању (*open-source*) и многи други. Значајан мноштвени потенцијал представљају и транснационалне везе, културна хибридноост и нове технологије. Кључно је то да овде није реч о антиглобализацији, већ о покрету за *другачију* глобализацију, о „егзодусу” који води из капитализма.

Студија *Империја* Харта и Негрија није привукла пажњу само академских, већ и активистичких и новинарских кругова. Реч је о изузетном успеху, с обзиром на то да је књига написана на изразито апстрактном нивоу, као и да је отворено промовисала радикалну, антикапиталистичку позицију. Делимично је за то заслужна и правовременост издања: на њеним страницама готово да се осећа сузавац са улица Генуе, Сеула и Вашингтона. У исти мах, *Империја* је била и веродостајан интелектуални и политички документ: Негри је ту уградио све своје искуство милитантног активисте у

13 Hardt, M. and Negri, A. op. cit. стр. 325-341.

италијанском *autonomia* покрету,¹⁴ које му је донело затвор и егзил; оба аутора су, затим, била укључена у рад филозофа попут Жила Делеза (Gilles Deleuze), Феликса Гатарија (Félix Guattari) и Мишела Фукоа, као и у дебате које су се водиле унутар париске левице. Тако посматрано, *Империја* је била експериментални спој марксистичке милитантности и постструктуралистичке теорије. Захваљујући њој, и међу заговорницима глобализације и међу њеним противницима почели су да круже нови концепти: *биомоћ*, *нематеријални рад*, *мноштво*, *егзодус*. Чак се чини да је инспирисала и једну видео-игру: група српских дигиталних уметника и програмера произвела је мод франшизе *Age of Empire – Civilization IV* – у ком је приказан моћни вишеслојни апаратус глобалног капитала, описан код Харта и Негрија.¹⁵

Империја је такође била предмет оштре критике, а неки од најупечатљивијих одговора дошли су са левице.¹⁶ У осећању многих марксиста, концепт децентрализоване, транснационалне Империје сасвим је потценио значај националне државе за остваривање капиталистичке моћи.¹⁷ Нарочито је била обезвређена улога Сједињених Држава у потчињавању капитала јужне хемисфере северној.¹⁸ Концепт „нематеријалног рада“ био је нашироко критикован због наглашавања важности информационог рада о трошку старијих, али још увек виталних облика тешког рада и експлоатације у кинеским фабрикама или афричким рудницима.¹⁹ И идеја „мноштва“, коју изгледа да су Харт и Негри предложили као

14 За прегледе видети: Cleaver, H. (1977) *Reading Capital Politically Brighton*, UK: Harvester; Dyer-Witheford, N. (1999) *Cyber-Marx: Cycles and Circuits of Struggle in High-Technology Capitalism*, Urbana: University of Illinois Press; Wright, S. (2002) *Storming Heaven: Class Composition and Struggle in Italian Autonomist Marxism*, London: Pluto.

15 У оригиналном тексту, овде је стајала напомена са линком са кога се игра могла преузети, али овај садржај више није доступан на Интернету; прим. прев.

16 Видети: Balakrishnan, G. (ed.) (2003) *Debating Empire New York: Verso*; Boron, A. (2005) *Empire and Imperialism: A Critical Reading of Michael Hardt and Antonio Negri*, London: Zed Books; Passavant, P. A. and Dean, J. (eds.) (2004) *Empire's New Clothes: Reading Hardt and Negri*, London: Routledge.

17 Wood, E. M. (2003) *A Manifesto for Global Capital?*; Balakrishnan, G. op. cit., pp. 61–82.

18 Arrighi, G. (2003) *Lineages of Empire*, in: Balakrishnan G. op. cit., pp. 29–43; Seth, S. (2003) *Back to the Future*, in: Balakrishnan G. op. cit. pp. 43–51.

19 Dunn, K. C. (2004) *Africa's Ambiguous Relation to Empire and Empire*, in: Passavant, P. A. and Dean, J. op. cit., pp. 143–162; Dyer-Witheford, N. (2001) *Empire, Immaterial Labor, the New Combinations, and the Global Worker, Rethinking Marxism* 13 (3–4), pp. 70–80; Moore, D. (2001) *Africa: The Black Hole at the Middle of Empire? Rethinking Marxism* 13, no. 3–4, pp. 100–118.

замену за радничку класу, била је под оптужбом да је одвећ романтична и небулозна у свом оптимизму према глобалном револту, који би спонтано проистекао из драматично удаљених крајева света.²⁰ Критике су додатно појачане драматичним преокретом у глобалној политици, 2001. године. Само годину дана након објављивања *Империје*, напади на Светски трговински центар и Пентагон, заједно са такозваним ратом против тероризма, који је уследио, чинили су се као крај пројекта глобалне корпоративизације, који је *Империја* добрим делом и интерпретирала. Супранационализам Бушовог режима, војна кампања у Ираку и раскол између Сједињених Држава и њених европских савезника ставили су под сумњу идеју уједињеног интернационалног капиталистичког поретка. Свакодневно трговање крвљу за нафту у околини Багдада грубо је подсећало на то да капитализам није пуки програмски код, као и на то да неки важни животни ресурси, на крају крајева, и нису толико нематеријални. И хладна ратнодопска политика Сједињених Држава, након 11. септембра, коју илуструје тзв. Патриотски закон (*USA Patriot Act*), учинила је да спласне опозициони оптимизам Сијетл-ере, ком су Харт и Негри подарили глас. Стварност се одједном чинила много прикладнија за анализе попут оне Дејвида Харвија (David Harvey),²¹ у чијем средишту је била идеја „новог империјализма”. У основи, реч је о продуженој руци старе теорије империјализма, која се сводила на став да ресурсе присвајају националне корпорације, нарочито оне са седиштем у Сједињеним Државама.²²

Мање или више се прилагођавајући временима, Хартова и Негријева следећа књига, *Мноштво: рат и демократија у доба Империје*,²³ истицала је улогу војне силе у одржавању капиталистичког поретка. Искуство глобалних демонстрација против рата у Ираку аутори су представили као пример „мноштва у акцији”, док су у вези са захтевом да се продужи неуспешна окупација Ирака – који је у основи био последица америчког унилатерализма и пароле „можемо-све-сами” – да је он као такав неодржив. Други теоретичари, опет, покушавали су да обједине опречне описе Империје и империјализма, уводећи притом нове елементе у анализу.

20 Laclau, E. (2004) Can Immanence Explain Social Struggles?, in: *Passavant*, P. A. and Dean, J. op. cit. pp. 21-30.

21 Harvey, D. (2005) *The New Imperialism*, Oxford: Polity.

22 Čomski N. (2008) *Hegemonija ili opstanak*, prev. Maleš, S. Novi Sad: Rubikon; Lens, S. (2003) *The Forging of the American Empire: From the Revolution to Vietnam: A History of American Imperialism*, London: Pluto Books.

23 Hardt, M. and Negri, A. (2004) *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, New York: Penguin.

Књига *Погођени моћници* колектива Реторт (Retort)²⁴ описала је промптну „америчку империју” коју погони нафтни капитал и војно-индустријски комплекс: на једној страни она је у сукобу са реакционарним цихадистима, а на другој – са „мноштвеним” прогресивним силама, које су у својим радовима промишљали Харт и Негри. Публикација је подвукла важност медијског спектакла у наведеним сукобима и улогу различитих „машина за емоције”.²⁵

Харт и Негри су пост-хладноратовски планетарни капитал с пуним правом оценили као нову друштвену формацију, чија анализа захтева преиспитивање многих категорија критичке политикологије. Међутим, они су исто тако неке своје закључке преценили, а онда и пропустили да истакну неке друге важне одлике новонастале ситуације. У том смислу, ми се овде користимо ревидираном и измењеном верзијом *Империје*. Под Империјом *ми* подразумевамо глобални успон капитализма раног 21. века, то јест систем којим управља конзорцијум састављен од међусобно конкурентних и сарадничких неолибералних држава (у које се, захваљујући снази своје војске, САД још увек убраја, и мада је њена надмоћ све упитнија). Империја је режим биомоћи заснован на корпоративној експлоатацији непрегледне радне снаге – било да је плаћена или неплаћена – а чија је сврха континуирано богаћење планетарне плутократије. У информационам и комуникационим системима, попут медија, нематеријални рад није нужно на првом месту. Ипак, стратешки значај нематеријалног рада је очигледан, с обзиром на улогу која му је дата у интелектуалном и афективном обликовању субјеката у свим деловима система. На једној страни, Империја је поредак изванредне снаге и запањујућих могућности. С друге стране, она је веома нестабилна, с обзиром на ургентне проблеме са којима се данас суочава, као што су то еколошке (глобално загревање), енергетске (врхунац експлоатације нафте) и епидемиолошке кризе (ХИВ/сида и друге пандемије). Исто тако, Империју угрожавају и тензије између Сједињених Држава, чија моћ опада, и Народне Републике Кине, која је у успону. Оне могу да се разреше или у некаквом суперкапиталистичком споразуму, или консолидацијом Империје, или пак поделом света на два зараћена царства: западно и источно. Огромне неједнакости, присутне у оваквом поретку, каталишу отпоре који долазе одоздо. Неки од њих су, попут Ал-Каиде, назадни, у пуном смислу те речи. Други, попут антиглобалистичког покрета, носе у

24 Retort (2005) *Afflicted Powers: Capital and Spectacle in a New Age of War*, New York: Verso.

25 Оп. cit. p. 21.

себи семе једне боље алтернативе. Империја обилује снагом и богатством; па ипак, она је на корак од хаоса. А то је уједно и контекст у који смо поставили разматрање културе виртуелних игара.

Лудички академици

Према медију видео-игара проучаваоци су до данас заузели један од три широко одређена става: *осуђујући, адорацијски* или *критички*. Популарност тих позиција, као и утицај који су оствариле, смењивали су се отприлике као и низ који смо представили.

Прва и најдужа била је *фаза осуде* виртуелних игара, а трајала је од 1972. године, када је основана компанија Атари, све до 2000. године, а протекла је у злонамерном игнорисању новог феномена. У овом периоду написано је релативно мало академских радова, који су у највећој мери били израз генерацијске „моралне панике” спрам појаве новог медија. С обзиром на то да култура видео-игара ауторима није била блиска, они су према њој *a priori* показивали презир; фокус њихових радова био је усмерен на „проблем” гејминга, на наводну улогу коју насилне игре имају у изазивању стварних злочина.²⁶ Модели, који су темељили ове махом психолошке студије, били су поједностављени, сводили су се на испитивање „утицаја медија” (енг. *media effects*), што је додатно било ојачано лабораторијским истраживањима која нису узимала у обзир нити стварносни контекст, нити обрачунавала варијабиле стварног живота.²⁷

Мало је случајева у којима се заузимао другачији угао посматрања од назначеног. Из пера критичара политичке економике није изашла ниједна велика студија која би могла да парира радовима посвећеним журналистици, телевизији, радију и филму. Једнако су биле оскудне културолошке анализе садржаја видео-игара, што се променило од тренутка када је Нинтендо закупирао пажњу северноамеричких клинаца. Монографија Марше Киндер (Marsha Kinder) из 1991. године, под називом *Играње са моћу*,²⁸ пружила је детаљну анализу гејминга у ширем контексту комодификованих играчака и медија намењених деци. Исте године појавила се

26 Dominick, J. R. (1984) Videogames, Television Violence, and Aggression in Teenagers, *Journal of Communication* 34 (2), pp. 136–147.

27 Видети: Gunter, B. Psychological Effects of Video Games, *Handbook of Computer Game Studies*, ed. Raessens, J. and Goldstein, J. (2005), Cambridge, Mass; MIT Press, pp. 145–161.

28 Kinder, M. (1991) *Playing with Power in Movies, Television, and Videogames: From Muppet Babies to Teenage Mutant Turtles*, Berkeley: University of California Press.

и књига која је, судећи по агресивности и познавању теме, била више својствена назначеној фази проучавања гејминга; реч је о књизи *Видео-деца: смисао играња Нинтенда* Јуџина Провенца (Eugene Provenzo),²⁹ којом је изречена тешка осуда мизогиног насиља у видео-играма. Исте такве нескривене оптужујуће ноте – које су опстале до дан-данас – појавиле су се у јавности након масакра у средњој школи, у Колумбајну, 1999. године. Оно што извештачи нису пропустили да нагласе био је податак да су тинејџери починиоци били загрижени *Doom* играчи, да би веза игара и злочина сасвим била запечаћена текстовима попут *Престаните да учите нашу децу како да убијају*.³⁰

Радови из овог периода постављају питања која временом нису изгубила на важности. Па ипак, ускост у приступу сасвим је маргинализовала њихов значај, у односу на ширу анализу друштвене моћи; тим пре што њихов денунцијаторски став и речник нису били у складу са перспективом која за кључ медијске анализе узима задовољства и могућности, тачније – *амбивалентни карактер* виртуелних игара.

Временом је на сцену ступио и нараштај академских проучавалаца који је одрастао уз конзоле. Пред крај прошлог миленијума, почели су да се помаљају обриси нове фазе проучавања, коју је овог пута одликовао *адорацијски* однос према медију. Већим делом тај су заокрет потакнули бројни и софистицирани текстови, које су, далеко од универзитета, писали критичари, новинари и аматерски историчари игара.³¹ Оштро супротстављени претходном начину посматрања, ти су коментатори готово изједначавали медијско богатство видео-игара са богатством књижевности или филма; естетске и наративне аспекте гејминга узимали су за озбиљно, а у култури играња видео-игара откривали комплексност, идеју заједништва и сарадње (насупротив изолацији); коначно, били су подозриви према стигматизацији видео-игара коју су спроводили морални ауторитети.

29 Provenzo, E. (1991) *Video Kids: Making Sense of Nintendo*, Cambridge, Mass: Harvard University Press.

30 Grossman, D. and De Gaetano, G. (1999) *Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action against TV, Movie, and Video Game Violence*, New York: Crown.

31 Herman, L. (1997) *Phoenix: The Fall and Rise of Videogames*, Union, N. J: Rolenta Press; Herz, J. C. (1997) *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*, Boston: Little, Brown; Kent, S. (2001) *The Ultimate History of Video Games*, Roseville, Calif.: Prima Publishing; Poole, S. (2000) *Trigger Happy: The Inner Life of Video Games*, London: Fourth Estate.

Академски критичари су такође дали допринос новој евалуацији. Водећа фигура овог периода био је Хенри Џенкинс (Henry Jenkins), професор на програму за компаративне студије медија Масачусетског технолошког института (MIT). Џенкинс је исцрпно писао на тему естетских врлина и културне важности игара,³² давао је подршку покрету „игре за девојчице” (*girl games*),³³ на саслушањима пред америчким Сенатом бранио је видео-игре од оптужби да су „симулатори намењени убицама”³⁴ и са пуно ентузијазма ситуирао у шири контекст партиципаторних култура *DIY* праксе попут „модовања” (*mods*; модификација комерцијалних игара од стране самих играча) и прављења „машиниме” (*machinima*; коришћење гејмерских ресурса за производњу филма).³⁵ Иако нису у потпуности некритични према гејминг култури, Џенкинсови ставови начелно су оптимистични. То је и охрабрило произвођаче видео-игара да значајним донацијама подрже утицајни програм који је покренуо при Конзорцијуму за конвергентну културу (*Convergence Culture Consortium*). Другим речима, како је академски приступ видео-играма постајао све истанчанији, тако је и индустрија све више схватала важност савеза са ученима.³⁶

Полетна преиспитивања видео-игара помогла су при постављању темеља за будуће студије гејминга као признатог академског поља проучавања, чији су кредибилитет употпунили специјализовани часописи (*Games and Culture*), конференције (DiGRA), антологије,³⁷ референцијални фонд из канонских текстова теорије игре,³⁸ па и интерни сукоби, као што је то полемика која се повела између „наратолога” и „лудолога”: посматрајући видео-игре као приче или

32 Jenkins, H. and Fuller, M. (1995) *Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue, Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, eds. Jones, S. G. Thousand Oaks, Calif: Sage, pp. 57-72; Jenkins, H. (2005) *Games: The New Lively Art, Handbook of Computer Game Studies*, ed. Raessens, J. and Goldstein, J. Cambridge, Mass.: MIT pp. 175-192.

33 Cassell, J. and Jenkins, H. (eds.) (1998) *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, Cambridge, Mass: MIT Press.

34 Jenkins, H. (1999) *Professor Jenkins Goes to Washington, Harper's Magazine*, July 1999, pp. 19-23.

35 Jenkins, H. (2006) *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York: New York University.

36 Видети: Young, J. R. The Mud-Wrestling Media Maven from MIT, *Chronicle of Higher Education*, 14. 9. 2007, 8. 7. 2020; <https://www.chronicle.com/article/The-Mud-Wrestling-Media-Maven/7110>.

37 Raessens, J. and Goldstein, J. (eds.) (2005) *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, Mass: MIT Press.

38 Kajoa, R. (1965) *Igre i ljudi: maska i zanos*, прев. Тадић, Р. Beograd: Nolit; Huizinga, J. (1970) *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*, прев. Stamać, A., Zagreb: Matica hrvatska.

текстове, први држе до тога да се оне могу анализирати једнако као и књиге, филмови или играни програм; други пак настоје да игре тумаче као спортску категорију, ослањајући се на аргумент да су оне структуриране помоћу правила, циљева и стратегија.³⁹

Велики део ове литературе посвећен је артикулацији медијске специфичности видео-игара, описивању њихових жанрова и конвенција, и уостављању специфичног дескриптивног речника. Увек када се игре сагледавају у ширем контексту, оне тада бивају позитивно оцењене, а посебно се то чини у вези са развијеном креативношћу коју гејмери показују у рецепцији свог медија, што није случај са публиком емитованих медија. Такво осећање дели и Роб Коувер (Rob Cover), пишући како је „интерактивност [...] са електронским играма прешла у један нови стадијум демократизације корисничког учешћа.”⁴⁰ Ако је гејмерка⁴¹ у фази осуде била сматрана непожељним субјектом, деликвенткињом или жртвом, у периоду адорације она је постала достојна житељка постмодерног медијског пејзажа, која се кроз игру и задовољство припрема да оствари успешну каријеру у дигиталним медијима. Наслов бестселера Стивена Џонсона (Steven Johnson) каналише новонасталу инверзију: *Све оно што је лоше, за тебе је добро: на који начин нас заправо савремена популарна култура чини паметнијима.*⁴²

Јашући на таласу све веће академске наклоности према популарној култури, представљене студије гејминга – које су донеле и одушевљење и истанчаност у приступу култури виртуелних игара – наметнуле су се као коректив за недовољно утемељене осуде, својствене претходној фази. Но, у покушају да новом медију одају дужно поштовање, студије гејминга често одлазе у крајност: игноришу политички и економски контекст виртуелних игара; олако, затим, прелазе преко питања плаћеног и неплаћеног рада у процесу производње игара, понављају општа места о пословима информатичког доба за које се спремају гејмери, и коначно – пропу-

39 Видети: Aarseth, E. (2001) *Computer Game Studies, Year One, Game Studies 1 (1)* <http://www.gamestudies.org>; Wardrip-Fruin, N. and Harrigan, P. (eds.) (2004) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, Mass: MIT Press.

40 Cover, R. (2004) *New Media Theory: Electronic Games, Democracy, and Reconfiguring the Author- Audience Relationship, Social Semiotics 14 (2)* (2004), p. 173.

41 Аутори инсистирају на овом родном одређењу, које за читаоца не мора да буде обавезујуће (прим. прев).

42 Johnson, S. (2005) *Everything Bad Is Good for You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*, New York: Riverhead.

штају да поставе незгодна питања о светском поретку, чији су гејмери нови, пуноправни актери.

Постоји, међутим, и *трећа* позиција академског проучавања културе гејминга, она која је испреплетана са претходне две и у оквиру које ћемо настојати да позиционирамо нашу студију. Ослоњена на политиколошку критичку анализу видео-игара, она тежи да успостави равнотежу између непромишљених осуда и слављеничке еуфорије. И у овом случају подстицај не долази само од академских проучавалаца, већ и од дигиталних уметника, независних аутора игара и заговорника медијске писмености који су окренути дигиталним уметничким интервенцијама, извођењу тзв. „хакова“ (енг. *hacks*), стварању алтернативних мини-игара и креирању наставних програма којима се проблематизују, испитују или се пак одступа од норми званичне гејминг културе.⁴³

Ови теоретичари пишу о играма критички, али не са намером да их обезвреде. Они се заправо надају да би игре могле бити другачије. Ситуирајући дигиталну игру унутар формација друштвене моћи, они нужно, и на неколико основа, раскидају са формализмом, који у доброј мери краси теорију гејминга. Они не поричу јединствене атрибуте дигиталних игара; али, исто тако, они ни не мисле да те исте специфичности имају својство да просто трансцендирају проблеме идеологија и политичке контроле „старијих“ медија. Такође, за разлику од *media effects* генерације проучавалаца, која је у први план својих истраживања постављала проблеме индивидуалне психологије, нови приступ, који они предлажу, окреће се социјалним структурама, корпоративним контекстима и институционалним силама. Насупрот присталицама схватања виртуелних игара као тренинга, нови теоретичари не сматрају да је утицај социјализације на постојећи друштвени поредак бениган; уместо тога, они на игре и дискурсе који их окружују гледају као на векторе супротстављених интереса, и као на алат намењен савладавању вештина, којима се постојеће норме могу снажити, исто колико и подривати.

[...]

43 Bogost, I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, Mass: MIT Press; Schleiner, A. (2002) *Velvet-Strike: War Times and Reality Games*; Opensorcery Web site: <http://www.opensorcery.net>; Schleiner, A. Female-Bobs Arrive at Dusk, in: *Cyber Feminism: Next Protocols*, ed. Reiche, C. and Kuni, V. (2004), New York: Autonomedia, pp. 119–32.

Игре Империје

Виртуелне игре представљају медијски репрезент Империје. На један парадигматични начин, оне у себи носе и трагове њене конститутивности и трагове њених унутрашњих противречности. Баш као што је и роман XVIII века одиграо улогу текстуалног апаратуса, који је омогућио историјску појаву буржоаске личности (условљене меркантилизмом, али једнако способне за његову критику), и као што је немогуће филм и телевизију разлучити од индустријског конзумеризма XX века (без обзира на то што су њима овековечени неки од најмрачнијих тренутака), тако и виртуелне игре представљају конститутивни медиј глобалног хиперкапитализма XXI века, а могуће је – и линију бекства.

Због чега сматрамо да су виртуелне игре одређујући медиј Империје, онај који је својствен Империји и који исказује њену бит као ниједан други? Подсетимо: виртуелне игре су настале у оквиру војно-индустријског комплекса САД – нуклеарно наоружаног језгра глобалне доминације капитала, за који су до дан-данас остале везане пупчаном врпцом. Створиле су их хакерске вештине и знање једне нове врсте радника интелектуалца, којима је тешко управљати и које је тешко контролисати. Управо је тај тзв. „нематеријални рад” омогућио нову фазу капиталистичке експанзије, у оквиру које су гејминг машине стављене у службу најнапреднијих сила производње и комуникације, као свакодневни, свеприсутни инкубатори за нове генерације, које се помоћу њих оријентишу ка дигиталним технологијама и умреженој комуникацији. Гејминг индустрија је пионирска када је реч о методи акумулације капитала која је заснована на правима интелектуалне својине, на когнитивној експлоатацији, културној хибридикацији, трансконтиненталном уговарању прљавих послова и глобалном пласману робе. На начин који је својствен неограниченој употреби биомоћи, прављење видео-игара замућује разлику између посла и игре, производње и потрошње, добровољних активности и експлоатације. Истовремено, игре су скупа потрошачка роба до које сиромашни долазе претежно нелегалним путевима, што потврђује постајање огромних разлика и неједнакости унутар новог поретка. Виртуелне игре омогућавају симулације идентитета грађана-војника, радника самосталаца, киборг-авантуриста и корпоративних криминалаца; на њима се они флексибилни обучавају за рад на флексибилним радним местима, други се захваљујући њима уподобљавају према потребама милитаризованог тржишта: коначно, неолиберално искуство видео-игре чине забавним Као што заступају Империју, виртуелне игре исто тако говоре у име мноштва које

тражи излаз у субверзивним и алтернативним експериментима.

У уводним речима *Имперује* Харт и Негри су написали како своју књигу виде као „апаратуру концепата за теоретско промишљање и дјеловање у Империју и против ње.“⁴⁴ Неке од њих смо већ споменули: то су биомоћ, нематеријални рад, мноштво, егзодус. Али постоји и читав низ других појмова, концепата и идеја који су у блиској вези са њиховом мишљу, а које су разрадили аутори сличних гледишта: когнитивни капитализам, машинска субјективност, футуристичка акумулација, цинична моћ, линије бекства, општи ум.⁴⁵ Све су то интелектуални алати којима смо се користили у пропитивању проблема игара Империје. Користан концепт, како пишу Жил Делез и Феликс Гатари, јесте онај који нам „омогуђује да чујемо нове варијације и непознате резонанције“.⁴⁶ Отварајући нове интелектуалне могућности, концепти „организују и сажимају мисаони потенцијал на исти начин на који гвожђе у одлучним рукама сажима сву провалничку снагу радозналости.“⁴⁷ Управо на овакав „провалнички“, прагматичан начин „покупили смо“ концепте из теоријских текстова аутономистичког марксизма и постструктуралистичког радикализма (али и из текстова њихових критичара). Наша намера је да их применимо на свет виртуелних игара и да тако омогуђимо сусрет теоријских концепата и гејмерске праксе, у име узајамне лустрације и критике.

ЛИТЕРАТУРА:

Aarseth, E. (2001) Computer Game Studies, Year One, *Game Studies* 1 (1) <http://www.gamestudies.org>

Arrighi, G. (2003) Lineages of Empire, *Debating Empire* (ed.) Balakrishnan, G, New York: Verso pp. 29-43.

Balakrishnan, G. (ed.) (2003) *Debating Empire*, New York: Verso.

44 Hardt, M. and Negri, A. (2003) *Империј*, прев. Филипи, Ж., Загреб. Multimedijalni institut Arkzin d.o.o., стр. 11.

45 Lazzarato, M. op. cit.; Vercellone, C. (2007) From Formal Subsumption to General Intellect: Elements for a Marxist Reading of the Thesis of Cognitive Capitalism, *Historical Materialism* 15, pp. 13-36; Virno, P. (2004) *A Grammar of the Multitude*, trans. Bertoletti, I., Cascaito, J. and Casson, A. New York: Semiotext(e).

46 Делез, Ж. и Гатари, Ф. (1995) *Шта је филозофија?*, прев. Милетић С., Нови Сад-Сремски Карловци: Књижарница Зорана Стојановића, стр. 36.

47 Massumi, B. (1987) *Translator's Foreword: Pleasures of Philosophy. A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, by Deleuze, G. and Félix, G. trans. Massumi, B. Minneapolis: University of Minnesota Press, p. XV.

Beck, J. C. and Wade, M. (2004) *Got Game: How the Gamer Generation Is Reshaping Business Forever*, Boston: Harvard Business School Publishing.

Bogost, I. (2007) *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, Mass: MIT Press.

Boron, A. (2005) *Empire and Imperialism: A Critical Reading of Michael Hardt and Antonio Negri*, London: Zed Books.

Cassell, J. and Jenkins, H. (eds.) (1998) *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, Cambridge, Mass: MIT Press.

Castronova, E. (2005) *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago: University of Chicago.

Castronova, E. (2007) *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*, New York: Palgrave Macmillan.

Cleaver, H. *Reading Capital Politically* (1977), Brighton, UK: Harvester.

Cover, R. (2004) New Media Theory: Electronic Games, Democracy, and Reconfiguring the Author- Audience Relationship, *Social Semiotics* 14 (2) (2004).

Čomski, N. (2008) *Hegemonija ili opstanak*, prev. Maleš, S. Novi Sad: Rubikon.

Делез, Ж. и Гатари, Ф. (1995) *Шта је филозофија?*, прев. Милетић С., Нови Сад-Средмски Карловци: Књижарница Зорана Стојановића.

Dominick, J. R. (1984) Videogames, Television Violence, and Aggression in Teenagers, *Journal of Communication* 34 (2), pp. 136–47.

Dowling, A., Nunes, R. and Trott, B. (eds.) (2007) *Ephemera* 7 (1).

Dunn, K. C. (2004) Africa's Ambiguous Relation to Empire and *Empire, Empire's New Clothes: Reading Hardt and Negri*, (eds.) Passavant, P. A. and Dean, J. London: Routledge pp. 143-162.

Dyer-Witheford, N. (2001) Empire, Immaterial Labor, the New Combinations, and the Global Worker. *Rethinking Marxism* 13 (3–4), pp. 70–80.

Dyer-Witheford, N. (1999) *Cyber-Marx: Cycles and Circuits of Struggle in High- Technology Capitalism*, Urbana: University of Illinois Press.

Gallaugh, J. and Greg, S. (2004) Software Outsourcing in Vietnam: A Case Study of a Locally Operating Pioneer, *Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries* 17 (1), pp. 1–18.

Grossman, D. and De Gaetano, G. (1999) *Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action against TV, Movie, and Video Game Violence*, New York: Crown.

- Gunter, B. Psychological Effects of Video Games, *Handbook of Computer Game Studies*, ed. Raessens, J. and Goldstein, J. (2005), Cambridge, Mass: MIT Press, pp. 145–161.
- Hardt, M. and Negri, A. (2003) *Imperij*, prev. Filipi Ž., Zagreb: Multimedijalni institut Arkzin d.o.o.
- Hardt, M. and Negri, A. (2004) *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, New York: Penguin.
- Harvey, D. (2005) *The New Imperialism*, Oxford: Polity.
- Herman, L. (1997) *Phoenix: The Fall and Rise of Videogames*, Union, N. J: Rolenta Press.
- Herz, J. C. (1997) *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*, Boston: Little, Brown.
- Jenkins, H. and Fuller, M. (1995) Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue. *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, eds. Jones S. G. Thousand Oaks, Calif: Sage, pp. 57-72.
- Jenkins, H. (1999) Professor Jenkins Goes to Washington, *Harper's Magazine*, July 1999, pp. 19–23.
- Jenkins, H. (2005) Games: The New Lively Art, *Handbook of Computer Game Studies*, ed. Raessens, J. and Goldstein, J. Cambridge, Mass: MIT pp. 175-192.
- Jenkins, H. (2006) *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York: New York University.
- Johns, J. (2006) Video Games Production Networks: Value Capture, Power Relations and Embeddedness, *Journal of Economic Geography* 6, pp. 151–180.
- Johnson, S. (2005) *Everything Bad Is Good for You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*, New York: Riverhead.
- Kajoa, R. (1965) *Igre i ljudi: maska i zanos*, prev. Тадић, Р. Београд: Nolit;
- Huizinga, J. (1970) *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*, prev. Stamać, A. Zagreb: Matica hrvatska.
- Kent, S. (2001) *The Ultimate History of Video Games*, Roseville, Calif: Prima Publishing.
- Kerr, A. (2006) *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*, London: Sage.
- Kinder, M. (1991) *Playing with Power in Movies, Television, and Videogames: From Muppet Babies to Teenage Mutant Turtles*, Berkeley: University of California Press.
- Krotoski, A. (2004) *Chicks and Joysticks: An Exploration of Women and Gaming*, Entertainment and Leisure Software Publishers Association: London.

- Laclau, E. (2004) Can Immanence Explain Social Struggles? *Empire's New Clothes: Reading Hardt and Negri*. (eds.) Passavant, P. A. and Dean, J. London: Routledge pp. 21-30.
- Lazzarato, M. (1996) Immaterial Labour, trans. Colilli, P. and Emory, E. *Radical Thought in Italy Today*, (eds.) Virno, P. and Hardt, M. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 133-147.
- Lens, S. (2003) *The Forging of the American Empire: From the Revolution to Vietnam: A History of American Imperialism*, London: Pluto Books.
- Massumi, B. (1987) Translator's Foreword: Pleasures of Philosophy, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, by Deleuze, G. and Félix, G., trans. Massumi, B. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Moore, D. (2001) Africa: The Black Hole at the Middle of Empire? *Rethinking Marxism* 13, no. 3-4, pp. 100-118.
- Passavant, P. A. and Dean, J. (eds.) (2004) *Empire's New Clothes: Reading Hardt and Negri*, London: Routledge.
- Poole, S. (2000) *Trigger Happy: The Inner Life of Video Games*, London: Fourth Estate.
- Provenzo, E. (1991) *Video Kids: Making Sense of Nintendo*, Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Raessens, J. and Goldstein, J. (eds.) (2005) *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, Mass: MIT Press.
- Retort (2005) *Afflicted Powers: Capital and Spectacle in a New Age of War*, New York: Verso.
- Schleiner, A. (2002) *Velvet-Strike: War Times and Reality Games*, Opendorcery Web site. <http://www.opendorcery.net>
- Schleiner, A. Female-Bobs Arrive at Dusk, *CyberFeminism: Next Protocols*, ed. Reiche, C. and Kuni, V. (2004), New York: Autonomedia, pp. 119-32.
- Seth, S. (2003) Back to the Future, *Debating Empire* (ed.) Balakrishnan, G. New York: Verso pp. 43-51.
- Virno, P. and Hardt, M. eds. (1996) *Radical Thought in Italy: A Potential Politics*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Wardrip-Fruin, N. and Harrigan, P. (eds.) (2004) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, Mass: MIT Press.
- Wood, E. M. (2003) A Manifesto for Global Capital? *Debating Empire* (ed.) Balakrishnan, G. New York: Verso pp. 61-82.
- Wright, S. (2002) *Storming Heaven: Class Composition and Struggle in Italian Autonomist Marxism*. London: Pluto.

Young J. R. "The Mud- Wrestling Media Maven from MIT." *Chronicle of Higher Education*, 14. 9. 2007., 8. 7. 2020; <https://www.chronicle.com/article/The-Mud-Wrestling-Media-Maven/7110>

Nick Dyer Witheford and Greig de Peuter

University of Western Ontario, Faculty of Information & Media Studies, USA;
Wilfrid Laurier University, Communication Studies, Waterloo, Canada

GAMES IN THE AGE OF EMPIRE

Abstract

This is a part of the introductory essay of the now already canonical study on gaming culture, written by Nick Dyer-Witheford & Greig de Peuter – *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games* (University of Minnesota Press, 2009). Regardless of the year of publishing, it still represents an extremely useful review that is not without serious critical insights. Placing the culture of video games in the epistemological *passe-partout* determined by the Empire theorists Michael Hardt and Antonio Negri, the authors had laid one of the key foundations for critical game studies, based on a deep understanding of the logic of virtual games, as well as their teleology and reception. The authors' cultural-political analysis of the media illustrates how central video games have become the very structure of our contemporary global order: both as a means of governing and as a (virtual) space of struggle and resistance.

Key words: *gaming, Imperia, bio-power, the multitude, exodus*



Бојан Јевтић, *Thoughtful*,
110x85 цм, 2020.