

Igre po kategorijama:

Kompjuterske igre kao komentar na realne političke događaje

Utisci i mišljenja:

Madrid

Gonzalo Fraska | 2004.

Video-igra MADRID tematizuje terorističke napade u glavnom gradu Španije 2004. godine. Razvio ju je i objavio Gonzalo Fraska, i to već dva dana nakon napada. Cilj igre je čuvanje spomena na žrtve terorističkih napada u samom Madridu, ali i u drugim gradovima.

Na nemom ekranu vidi se grupa ljudi sa upaljenim svećama u rukama. Oni nose majice s natpisima I love Madrid, I love New York i I love Baghdad. Zadatak igrača je da kliknu na što više sveća. Kada kliknu na neku od sveća, njen plamen na trenutak jače zasvetli. Cilj je da se na taj način generiše što više svetla.

Fraska je ovom igrom želeo da doprinese napretku koncepta tzv. newsgaminga, koji igre posmatra kao dopunu ili kao proširenje medijskih vesti, tj. kao savremeni ekvivalent novinske karikature.

The Cat and the Coup

Piter Brinskon i Kuroš Vala Nedžad | 2011.

U dokumentarnoj video-igri THE CAT AND THE COUP igrači preuzimaju ulogu mačke doktora Mohameda Mosadika, prvog demokratski izabranog premijera Irana. Da bi ga oborila s vlasti, CIA je 1953. inscenirala državni udar. Bacajući predmete sa polica, praveći zbrku među njegovim papirima ili skaćući mu na krilo i grebući ga, mačka budi Mosadikova sećanja na presudne događaje iz njegovog života, koji su na kraju doveli i do njegovog pada. I dizajn igrice kao takve i njen vizuelni aspekt odličnim metaforama ilustruju uspon i pad iranskog političara.

Autori su igricu razvili uz podršku Stipendije za društvene nauke i Laboratorije za inovacije u gejmingu Univerziteta Južne Karoline. Objavili su je 2011. godine.

Yellow Umbrella

Awesapp | 2014.

Igra-slagalica YELLOW UMBRELLA igra se na pametnom telefonu, preko aplikacije. Bavi se studentskim protestima u Hongkongu 2014, čiji su se učesnici zalagali za slobodne izbore i borili se protiv centralizma kineske vlade. Igrači učestvuju na demokratskim

demonstracijama i nenasilno se bore protiv policajaca koji bacaju suzavac, protiv batinaša trijada ili protiv kontroverznog šefa administracije Hongkonga Liung Čang-jinga preobučenog u vuka. Kao nenasilni demonstrant, igrač ne može da napada, a kao sredstva za odbranu na raspolaganju mu stoje kišobrani, mirisni štapiši i plodovi durijana, poznati po snažnom mirisu. Igricu je napravila firma Awesapp Limited, koja se bavi aplikacijama, a sedište joj je upravo u Hongkongu.

Kompjuterske igre kao sredstvo za preispitivanje veze između rata i industrije zabave

Vojna tematika:

Killbox

Džozef DeLape sa Malatom Abasom, Tomom Demajom i Albertom Elvinom iz Biom Collectiva | 2016.

KILLBOX je online video-igra i interaktivna instalacija koja kritički analizira upotrebu dronova u ratu i njene posledice. Igra ispituje upotrebu ove tehničke inovacije za transformaciju i širenje političke i vojne moći, kao i okolnost da virtuelizacija ubijanje čini apstraktnim. KILLBOX je, inače, vojni termin koji označava onaj segment na koordinatnoj mreži gde se u nekoj operaciji planira ciljno uništenje.

U ulozi pilota drona, igrači ulaze u vrituelno okruženje oblikovano po uzoru na stvarne napade dronom u severnom delu oblasti Vasiristan na zapadu Pakistana, a pritom su prinuđeni da rešavaju moralne dileme.

KILLERBOX je plod međunarodne saradnje. Igru su razvili umetnik i aktivista Džozef DaLape iz SAD-a i Biome Collective iz Dandija u Švetskoj, čiji su članovi, između ostalih, umetnici i razvijajući igara Malat Abas, Tom Demajo i Albert Elvin.

Unmanned

Molleindustria i No Media Kings | 2012.

Online video-igru UNMANNED kreirali su 2012. Molleindustria i No Media Kings. Njen protagonista nije tipičan protagonista ratne igrice. Umesto da učestvuje u borbama na tlu bogatim akcijom, on iz daljine upravlja dronom, da bi se na kraju radnog dana vratio mirnom životu u predgrađu.

UNMANNED se igra istovremeno na dva ekrana, od kojih jedan predstavlja poslovni život protagoniste, a drugi njegov privatan život. Igrač upravlja protagonistom na oba polja, pri čemu jednostavnost njegovog korisničkog interfejsa podseća na jednostavnost s kojom

protagonista upravlja ubilačkim dronom.

Jedini konflikt kome se vojnik u ovoj video-igri izlaže odvija se u njegovoj glavi. Jedan njegov pritisak na dugme može imati smrtonosne posledice na sasvim drugom kraju sveta. Igraču se pritom predočava apsurdnost takvog vida ratovanja, koji je u međuvremenu postao deo svakodnevice. Apsurd se, između ostalog, ogleda i u tome što igrač poene ne dobija za tzv. headshots, kako je uobičajeno u ratnim igricama, već npr. za to što se njegov protagonist ujutru ne poseče pri brijanju.

This War of Mine

11 bit studios | 2014.

THE WAR OF MINE objavio je 2014. godine tim za razvoj video-igara 11 bit studios iz Varšave. Zadatak igrača potpuno je drugačiji nego u tipičnim ratnim igricama. Igrači se nalaze u razrušenom ratnom području koje nije bliže određeno, a zadatak im je da sačuvaju živote troje civila. Nema nivoa, ni highscorova – jedini cilj je preživljavanje do kraja rata. Ispunjavanje zadatka igračima često otežavaju drugi preživeli. U pokušaju da pribave hranu, lekove i ostale potrepštine za grupu civila koju štite, igrači se suočavaju sa sve težim i težim dilemama. Da li da starom bračnom paru oduzmu poslednje zalihe hrane, da bi njihov tim konačno mogao nešto da pojede? Da li da žrtvuju prijatelje, da bi članu svoje porodice omogućili da preživi? Da li da pomognu nekoj ženi da se odbrani od pijanog vojnika, rizikujući pritom vlastiti život?

THIS WAR OF MINE ne nudi crno-beli scenario sa jasno prepoznatljivim neprijateljem. Dobro i zlo nije lako razdvojiti jedno od drugog kada ekstremne okolnosti ograničavaju manevarski prostor, praktično onemogućavajući protagonistima da sačuvaju moralni integritet.

Kompjuterske igre koje problematizuju stereotipne uloge polova

Multiperspektivnost:

Perfect Woman

Peter Lu & Lea Šenfelder | 2014.

Video-igra PERFECT WOMAN bavi se različitim, često međusobno protivurečnim očekivanjima koje žene moraju da ispune, ne bi li udovoljile zahtevima društva.

Igrači treba da prožive tipičan život jedne žene – od majčine utrobe, pa sve do groba – podeljen na faze. Na početku svake faze igrači biraju jednu od četiri mogućnosti različite težine. Uloge koje im igra nudi pritom odražavaju bogatu paletu klišea, od princeze (srednje teško), pa sve do netipičnih društvenih uloga poput profesionalne gejmerke (lako) ili

ministarke inostranih poslova (teško).

Na kraju igrač mora da dovede odabranu figuru u položaj koji zahteva simulator, i to pomoću kinekta, tako što će se i sam pokretati na odgovarajući način. Težina tog zadatka zavisi od uloge koju je odabrao, a on često nije nimalo lak. Igrač tako na vlastitoj koži oseća da sve uloge koje žene mogu preuzeti u društvu zahtevaju poprilične gimnastičke sposobnosti – doslovno i preneseno. Istovremeno, PERFECT WOMAN igraču omogućava da oblikuje vlastitu verziju „savršene žene”, koja se može sastojati od brojnih različitih elemenata.

Dys4ia

Ana Entropi | 2012.

DYS4IA je flash igra Ane Entropi koja se zasniva na elementima autorkine biografije. U njoj se Ana Entropi bavi iskustvima kroz koja je prošla kao transrodna žena, između ostalog i tokom hormonske terapije. Težište igre je na umetničkoj refleksiji duboko ličnih iskustava, a ne na tome da pobudi empatiju igrača.

DYS4IA je dizajnirana kao klasična osmобitna video-igra, svesno jednostavno. Svaki nivo je poput jednostavne slagalice. Vizuelni okruženje nije nimalo složeno, a igrač mestimično ne mora da radi ništa drugo do da se kreće kroz njega. Upravlja se vrlo prosto, strelicama. Prelazeći s nivoa na nivo, igrači istražuju svet An Entropi i njena iskustva.

Coming Out Simulator

Niki Kejs | 2014.

Igrač započinje razgovor preko Mesindžera sa virtuelnim alter egom Nikija Kejsa.

Razgovorom upravlja birajući između ponuđenih pitanja, otkrivajući tako korak po korak kako se odvijao Kejsijev kaming aut pred roditeljima.

Pritom se često javljaju duže sekvence u kojima igrač ne može da se odluči kako će razgovor dalje teći, kao i situacije u kojima nijedan od tri ponuđena odgovora ne odgovara toku razgovora kakav igrač priželjkuje. Drugim rečima, igrač je zarobljen u dinamici razgovora između fiktivnog Nikija i njegovih staromodnih roditelja. Zbog svega ovoga, COMING OUT SIMULATOR nalazi se na samoj granici ka interaktivnoj priči

Kompjuterske igre kao instrument autorefleksije

Kritika medija:

Phone Story

Modellindustria | 2011.

PHONE STORY preispituje igrice za pametni telefon i same pametne telefone, kao i ekonomsku pozadinu njihovog nastanka. Igra kritički razmatra uslove proizvodnje pametnih telefona i poreklo materijala za njihovu proizvodnju, razotkrivajući tako zabrinjavajuću mrežu koja se krije iza blještave spoljašnjosti ovih uređaja, a obmotava čitavu zemljinu kuglu. PHONE STORY uvlači igrača u rudnike koltana u Kongu, u kineske fabrike koje na osnovu ugovora o autorsingu preuzimaju proizvodnju za potrebe globalnih tehničkih kompanija, potom u Pakistan, gde električni otpad prouzrokuje brojne ozbiljne teškoće, i na kraju na Zapad, čije stanovništvo u konzumerističkoj opijenosti neprekidno žudi za novim gedžetima. Igrač je prinuđen da se suoči sa vlastitim saučešništvom u tom lancu, čiji je dokaz već i sama naprava koju drži u ruci da bi igrao ovu video-igru. Sve prihode od ove igrice *Mollindustria* poklanja NVO-ima koji se zalažu za poboljšanje uslova rada u proizvodnim pogonima i za otklanjanje ekoloških posledica proizvodnje mobilnih telefona.

TouchTone

Mike Boxleiter & Greg Wohlwend I 2015.

TOUCHTONE na prvi pogled izgleda kao aplikacija-slagalica za mobilne uređaje. Ona igrača veoma brzo uvlači u vrtolog špijunaže i paranoje. Igrač je tajni agent koji slaže slagalice i tako rešava zadatke. Između ostalog, on treba da proveriti da li se u razanim četovima ili dokumentima nalaze antidržavni sadržaji. Merila pritom nisu nimalo jasna i nedvosmislena, što samo po sebi doprinosi razotkrivanju mehanizama na kojima počiva sistem sveopšteg nadzora kakav neguju savremene tajne službe. Igrači se neprekidno suočavaju sa moralnim pitanjem koliko kontrole treba prihvatiti zarad bezbednosti. TOUCHTONE su Bokslajter i Volvend prvobitno koncipirali na jednom gejmu džemu, da bi ih kasnije Snoudenova afera podstakla na to da video-igru dovrše za objavljivanje. Igra se odlikuje veoma simpatičnom jednostavnom i apstraktnom grafikom u stilu devedesetih godina 20. veka.

Orwell

Osmotic Studios I 2016

Video-igra ORVELL: KEEPING AN EYE ON YOU igrača vodi u svet u kome je nadzor neodvojivi deo svakodnevice. U fiktivnoj državi po imenu „Nacija Nad Nacijama”, kojom upravlja autoritarna vlast po imenu „Partija nad partijama”, građane pomoću sistema za nadzor „Orvel” špijuniraju „istražitelji” i njihovi „savetnici”. Oni filtriraju i analiziraju komunikaciju sumnjivih osoba. Pritom je posebno zanimljivo to što sami istražitelji uopšte ne potiču iz „Nacije Nad Nacijama”, već su samo unajmljeni špijuni iz inostranstva. Igrač preuzima ulogu istražitelja koji nakon terorističkog napada analizira podatke osumnjičenih. On pritom nikada ne raspolaže sveobuhvatnom slikom događaja, već zavisi od informacija i upustava svoga savetnika, tako da se ubrzo otvara pitanje ko tu zapravo koga nadzire.

Kompjuterske igre koje se bave granicama i migracijama

Priče o migracijama

Papers, Please!

Lucas Pope I 2013.

U video-igri PAPERS, PLEASE! igrači preuzimaju ulogu graničnog službenika autoritarne države Arstocka. Na graničnom prelazu sa Kolehijom ljudi čekaju u dugačkom redu da bi ušli u Arstocku. Službenici imaju pravilnik na osnovu koga određuju koga će pustiti preko

granice, a koga neće. Zadatak im je da provere da li su podaci u dokumentima tačni, da li putnici lažu ili ne, i da li su možda neki od njih teroristi. Ukoliko se službenik prevari, biće kažnjen, na primer smanjenjem plate, što će njegovu porodicu izložiti gladi i bolesti. Kako igra napreduje, pravila se usložnjavaju, baš kao i priče putnika na granici. Da li je čovek čija je radna viza istekla zaista samo bezazleni otac porodice? Da li žena sa nevažećim pasošem zaista samo želi da poseti bolesnu majku? Granični službenik ima moć, ali je rastrzan između čovečnosti i straha za sopstvenu kožu.

1378(km)

Jens M. Štober | 2010. (verzija *let's play*)

Naslov igre 1378 (KM) odnosi se na dužinu nekadašnje granice između Istočne i Zapadne Nemačke. Jens M. Štober razvio je ovu video-igru kao student, na Državnoj akademiji za dizajn u Karlsruheu, kao modifikaciju pucačine *Half Live 2*, a u želji da mladim ljudima pruži novi način upoznavanja s nemačkom istorijom. Igra je izazvala snažne kontroverze u nemačkom svetu medija. U igri 1378 (KM) učestvuju do 16 igrača, koji mogu da izaberu ulogu istočnonemačkog graničara ili begunca iz zemlje. Zadatak graničara je da begunca ubiju iz vatrenog oružja ili da ga uhapsu. Za razliku od toga, begunci pokušavaju da savladaju prepreke na granici i da se domognu Zapadne Nemačke. Veoma je zanimljivo to što igrači koji preuzmu ulogu graničara dugoročnu pobjedu u igri mogu ostvariti samo ukoliko odbiju da pucaju na begunce.

Igra je isprva izazvala žustre kritike. Prebacivali su joj da se bez ikakvog takta bavi izuzetno ozbiljnim poglavljem novije nemačke istorije. Međutim, gejmerke i gejmeri su je ocenili veoma pozitivno. Do trenutka kada nastaje ovaj tekst imala je preko 750.000 preuzimanja sa interneta, a časopis „Kompjuterbild špile“ i list „Velt“ uvrstili su je među najbolje nemačke video-igre u poslednjih četvrt veka.

Escape From Woomera

The Escape From Woomera Collective | 2004. (verzija *let's play*)

Poput igre 1378 (KM), ESCAPE FROM WOOMERA je modifikacija igre *Half Life*, a tematizuje postupanje prema izbeglicama. Igrači preuzimaju ulogu izbeglica u australijskom prihvatnom centru Woomera, koji je svojevremeno bio poznat po nehumanim uslovima, a zatvoren je 2003. godine nakon protesta i optužbi za kršenje ljudskih prava. Situacije i likovi zasnivaju se na stvarnim predlošcima.

Igrači Woomeru mogu napustiti ili tako što će im vlasti odobriti azil, ili tako što će pobeći iz prihvatnog centra. Oba puta su izuzetno trnovita. Uspeh presudno zavisi od toga koliko nade protagonista uspe da sačuva. Kada neka misija – poput krijumčarenja poruka – uspe, nivo nade raste. Ako ostane bez nade, protagonista gubi sposobnost delanja i suočava se sa sve snažnijim psihičkim teškoćama. One ga mogu navesti na pokušaj samoubistva, zbog koga će ga sigurno deportovati.

Tim koji je razvio igru ESCAPE FROM WOOMERA hteo je da ukaže na neprihvatljive uslove u izbegličkim logorima, ali i da dokaže da video-igre poseduju kapacitet za bavljenje tim problemom, i to ništa manje od etabliranih medija. Slično kao 1378 (KM), ESCAPE FROM WOOMERA je 2004. u javnosti izazvala zgražavanje i prekor da nipodaštava ozbiljnu temu samim tim što je pretače u video-igru. Pritom je sadržaj ove igre i dan-danas izuzetno aktuelan, iako su od njenog objavljivanja prošle skoro dve decenije.

Kompjuterske igre kao svedoci samoefikasnosti i nemoći

Igre moći

Sunset

Auriea Harvey & Michaël Samyn, Tale of Tales | 2015.

SUNSET je video-igra za jednog igrača. Ona se znalački bavi participacijom, izvršnom moći i klasnim razlikama. Igrači preuzimaju ulogu spremačice u neimenovanoj latinoameričkoj zemlji koja jednom sedmično u večernjim satima sprema stan nekog uticajnog čoveka, dok dole, na ulici, besni revuolucija.

Spremajući stan, protagonistkinja u papirima vlasnika stana pronalazi sve više informacija o građanskom ratu i o diktatoru koji vlada zemljom. Spremačica i vlasnik stana nikad se neposredno ne upoznaju, ali preko dnevničkih zapisa i beležaka uspostavljaju kontakt na koji igrač može uticati.

Svaka odluka menja tok igre, ali ne samu priču, već ulogu koju spremačica igra u njoj. Prividno nebitna spremačica može tako odjednom prerasti u ključnu ličnost političkog otpora.

Democracy 3

C.P. Harris I 2013.

DEMOCRACY 3 treba da isproba svako kome se ikad učinilo da bi svojom zemljom upravljao bolje od trenutne vlasti. Ovo je igra simulacije u kojoj igrač preuzima ulogu šefa države, a time i odgovornost za zemlju. Prinuđen je da nekako pomiri želje, motive i interese svih u zemlji i da ponudi pogodnu strategiju vlade. Pritom izlazi na videlo koliko su svi akteri u društvu međusobno isprepletani i koliko su dalekosežne posledice političkih odluka. Primera radi, trgovinska politika koju protagonista odabere može uticati na bruto domaći proizvod, što se onda odražava na nezaposlenost, a time i na siromaštvo i kriminal; ovo dvoje ima posledice na turizam, koji i sam utiče na bruto domaći proizvod itd. U stručnim krugovima DEMOCRACY 3 ubraja se među najbolje video-igre simulacije društva koje su ikada napravljene.

The Westport Independent

Coffee Stain Studios I 2016.

THE WESTPORT INDEPENDENT je igra simulacije za mobilne uređaje koja se bavi ulogom novinarstva.

Protagonista je glavni urednik suočen sa odlukom koji će članak objaviti i kakav će profil dati svom listu. Igrač bira između kritičkog stava, podrške državnoj propagandi, trivijalnog tračarenja i mešavine ovih elemenata.

Odluka urednika tim je sudbonosnija što list izlazi u autoritarnoj državi sa rigidnim medijskim zakonima. Zato igrači moraju pokušati da predvide koji će sadržaji proći cenzuru, ne bi li izbegli ograničenja koje ona nameće, a da pritom ostanu verni vlastitim novinarskim standardima. Kada je autocenzura istinski neophodna, a kada postaje sama sebi svrha?

THE WESTPORT INDEPENDENT tako igračima omogućava da steknu uvid u mehanizme delovanja na javnost.