

Дивна Вуксановић

ЕСТЕТИКА, МЕДИЈИ, ИГРА

сенима мојих родитеља

Апстракт: Саопштење рефлектује однос савремених медија и игара у контексту естетичких истраживања и актуелне праксе дигитализовања културе. Чланак треба да преиспита како традиционално мишљени концепт игре, теоријски гледано, може бити сагледан и примењен у нашем времену, с обзиром на владајућу културу дигиталних медија и присуство вештачке интелигенције у њој. Такође, рад се интенционално бави могућом критиком дигиталне културе са становишта слободе и општег хуманистичког погледа на свет.

Кључне речи: естетика, игра, медији, дигитална култура, вештачка интелигенција.

Феномен игре одавно је, као тема, присутан у филозофији. Још у античка времена, посматрано у распону од Хераклита (Heraclitus)¹ па преко Платона (Plato), Аристотела (Aristotle) и Плотина (Plotinus), на пример, игра је заступљена у интерпретативном, пре свега космолошком и онтолошком (метафизичком) хоризонту филозофских промишљања.² Важност игре одређивала се, у то вре-

¹ „Ljudski život (vek) – to je dete koje se igra, kamičke na tabli tamo-amo reda: dečje carstvo!”, Heraklit (fr. 52), *Fragments* (prema prevodu Miroslava Markovića), Grafos, Beograd, 1981, str. 51.

² „Nije nimalo slučajno što se pojam igre javlja kod ranih grčkih filozofa koji su se, utemeljujući filozofiju, našli u situaciji da misle i samu igru; tako, Platon u svom poznom i nedovršenom dijalogu *Zakoni* kaže da su ljudi igračke bogova, ali isto tako (na početku

ме, у односу на претпостављени космолошко-онтолошки поредак ствари. Чак ни најстарији естетички појам лепог (па тако и његова условна супротност коју су фаворизовали софисти – „естетски привид“) дуги низ векова није био доведен у релацију с појмом и феноменом игре.

Тек много касније, у учењима филозофа попут Канта (Kant) и Шилера (Schiller), рецимо, игра задобија значајну естетску улогу. Било да је реч о нагону за игром или о игри уобразиље, евидентно је да она (игра) постаје важан предмет естетичких преиспитивања. За разлику од Хегела (Hegel), који јој није придавао одвише важности, Ниче (Nietzsche), а доцније и многи други савремени филозофи/естетичари, игру третирају безмало као основ читаве културе. Али то не значи да она, истовремено, губи на значају када је реч о преиспитивањима у области филозофије и социологије, па и психологије, те педагогије, уопштено узевши. Феномен игре све чешће се истражује у интердисциплинарном кључу, и она данас фактички постаје предмет изучавања различитих друштвено-хуманистичких дисциплина – обједињених под називом: теорија(е) игара.

Посебан допринос новијим покушајима теоретизовања игре, како је познато, дали су Јохан Хојзинга (Huizinga), Ојген Финк (Fink), Ханс Георг Гадамер (Gadamer), Роже Кајоа (Caillois)³, и

jednog drugog dijaloga iz takođe njegovog poznog perioda posvećenom velikom filozofu Parmenidu i po njemu nazvanom, a gde se govori o dijalektici i gde se dijalektika događa na delu), tražeći da započne dijalog o odnosu bivstvovanja i ništa, kaže kako je i filozofija jedna 'naporna igra koja treba da bude odigrana' (Parm. 137b). Ovo je interesantno mesto, jer upravo sa Platonom i njegovim zahtevom, na tragu Anaksagore, da se svet vidi kao jedan umni poredak, igra počinje da gubi svoj dotad visok rang i nastavlja da egzistira u oblasti privida, u oblasti čulnog pojavljivanja." Milan Uzelac, „Igra kao filozofski problem“ (Predavanje održano na Sportskoj akademiji u Beogradu, aprila 2003. godine), pdf., str. 3, 4.

³ Кајоа, на пример, ослањајући се на одређења која је игри приписао Хојзинга у књизи *Homo ludens*, истиче, варирајући сличне ставове, слободни карактер игре (добровољност, самосврха, еманциповање од било каквог унутрашњег или спољног детерминизма): „nema sumnje da igru treba definisati kao slobodnu i dobrovoljnu aktivnost, izvor radosti i razonode. Igra u kojoj bi morali da učestvujemo ubrzo bi

многи други, док се, међу домаћим теоретичарима, у оргиналним тумачењима теорије игре нарочито истакао социолог културе Ратко Божовић. У програмском тексту који афирмише игру као слобод(н) у: „Игра или ништа: Игра – темељ културе” Божовић сугерише полазиште које игру третира *пре* и *независно* од културе, што потом битно одређује саму културу, у чијој основи је, заправо, игра. ”Полазећи од Хуизингиног уверења да се људска култура развила из игре и као игра, Роже Кајоа (*Игре и људи*) показује да је слобода у њеним темељима и да је њен основни покретач. У његовом настојању да игру дефинише као слободну, издвојену, неизвесну, непродуктивну (*Sic!*), прописану и фиктивну активност требало би препознати стварна и симболична упоришта културе. Од потпуне слободе, спонтано изражене у игри, до правила, која откривају њен институционални карактер, игра се, као што је утврђено, јавља као активност у којој имагинација и импровизација, као посебан вид разоноде, омогућавају да дођу до изражаја унутрашње стране човековог креативног бића.”⁴

За игру је, у ствари, неопходан, како се имплицитно из претходно наведеног параграфа види, а што је једна од важних идеја и естетичара Милана Узелца,⁵ свет игре, односно – одговарајући мундани контекст у коме се она догађа и према коме се одређује, односи. Важи, наравно, и супротно: сама игра може бити онај референтни оквир и медијум из кога свет израста, чиме она постаје не само својство тог света, већ његов почетак, ослонац, односно темељ. Ако се, поврх тога, игра третира као један од синонима сло-

prestala da bude igra: ona bi postala primoravanje, kuluk, od koga bi svako požurio da se što pre oslobodi. Obavezna ili mahom samo preporučena, ona bi izgubila jednu od svojih osnovnih karakteristika: da joj se igrač predaje od sveg srca i iz sopstvenog zadovoljstva, imajući svaki put potpunu slobodu da joj pretpostavi povlačenje, ćutanje, koncentraciju, besposlenu usamljenost ili plodnu aktivnost.” Rože Kajoa, *Igre i ljudi: Maska i zanos* (Drugo izdanje), Nolit, Beograd, 1979., str. 34.

⁴ Ratko Božović, „Игра или ништа: Игра – темељ културе”, *Kultura*, br. 140, Zavod za proučavanje kulturnog razvitka Srbije, Beograd, 2013, str. 80.

⁵ Milan Uzelac, *Filozofija igre*, Književna zajednica Novog Sada, Novi Sad, 1987.

боде, ова еманципаторска улога игре може бити конститутивна за животне прилике света. У даљем тексту бавићемо се релацијом: игра и слобода, било да је реч о њиховом присуству или одуству из света културе. Јер, ако је слобода конститутивна за игру и обрнуто, онда се поставља питање да ли оно што називамо игром у нашем времену то уистину јесте.

У Божовићевом чланку, надаље, аутор се везује за познату класификацију игара, коју је понудио Роже Кајоа (“Agon”, “Alea”, “Mimicry”, “Пунх”), те се укратко осврће на идеју која је за наше излагање од посебне важности – да присуство одређене врсте игара у једном времену постаје „индикатор” темељне „усмерености колективног живота и културе.”⁶ Крећући се овом трасом, у нашем раду покушаћемо да преиспитамо које су игре доминантне у нашем времену, те на који начин оне утичу на културу и актуелне естетичке рефлексije и питања.

Какве су, дакле, данашње игре, и у којој је мери естетика релевантна за појам и примену теорија игара у нашем времену? Филозофија игре, да подсетимо, обично има онтолошко (космолошко), логичко или естетичко утемељење; актуелни свет, мишљен са становшта игре, може се, по нашем схватању, сагледати као одступајући у односу на стари метафизички предлогак односа бића и мишљења. Отуда преостаје да се испитају и алтернативне могућности. Прва, да је реч о доминацији рација (инструментални ум, који собом доноси капитализам, те у том контексту посматрано, игре постају важан ресурс за експлоатацију) или, пак, о владавини чулности – друга варијанта, чему нарочито доприноси експанзија савремених медија, односно процеси глобалне медијске естетизације. Укрштањем рација и чулности у данашњим играма, што се првенствено догађају у области медија (гејминг /*gaming*/, вештачка интелигенција, и сл.), а без умног упоришта, добијамо пресеке основе игара нашег времена. Уколико се на овом месту присетимо и чињенице да капитализам као друштвено-економска формација

⁶ Ratko Božović, *Op. cit.*, str. 80.

промовише идеју слободе само у ограниченом обиму (везано за слободу тржишта и појединца, до данас освојена људска права, која су већ увелико, посредством разних изговора, суспендована), може се претпоставити да ће и игра, на неки начин, бити поробљена и лишена еманципаторског карактера, који јој је првобитно, готово у свим ранијим теоријама, на овај или онај начин приписиван. Шта је, уистину, остало од игре у нашем времену?

Ако за тренутак напустимо идеју игре као основе културе, ваља приметити да у актуелним теоријским тумачењма (која нису ни метафизичка, а ни хуманистичка) преовлађује парадигма језичког хоризонта (мишљења) свега постојећег. У том смислу, досад реченом свакако ваља додати и Витгенштајнов (Wittgenstein) допринос теорији игара, увођењем у оптицај синтагме „језичке игре”, најпре у *Плавој књизи*, а потом и у *Филозофским истраживањима*.⁷ Овај догађај сматрамо веома важним за данашње схватање појма и праксе играња.

Подсетимо, Витгенштајнове „језичке игре” подразумевају читав систем комуникационих игара, што укључује првенствено језик, схваћен у ужем значењу појма, као и све радње с којима је он, шире гледано, испреплетен; о тзв. метафизичком плану постојања света (или „стварносног”, на шта смера, рецимо, Маркузеова /Marcuse/ критика), и то изван језика и његових правила владања, не може се такорећи ништа знати (чиме се језик битно диференцира од сваког реалитета који није лингвистичке природе). О томе, како је познато, ваља витгенштајновски ћутати. „Језичке игре” су, дакле, рационално утемељене; иза њих стоји логика, а не нужно човек, или метафизика;

⁷ „Pojam 'jezička igra' Wittgenstein nije prvi put upotrebio u *Filozofskim istraživanjima*. On se još ranije pojavljuje u njegovim predavanjima koja su objavljena pod naslovom *Plava knjiga*. Jezičke igre su 'načini upotrebe znakova jednostavniji od onih na koje upotrebljavamo znakove našeg vrlo komplikovanog svakodnevnog jezika' To su 'forme jezika kojima djeca počinju da upotrebljavaju riječi. Proučavanje jezičkih igara je proučavanje primitivnih formi jezika ili primitivnih jezika'. Jelena Berberović, „Problem jezika u filozofiji Ludwiga Wittgensteina”, u: Ludvig Vitgenštajn, *Filozofska istraživanja*, Nolit, Beograd, 1980., str. 16, 17.

та логичка рационалност, како ће се показати, може бити делегирана на машине, тј. на оне артифицијелне ентитете који се, такође, слично људима или универзуму, могу играти.

У епохи владавине медија, „језичке игре” изузетно су актуелне. Њихова основа су језик и логика, а предмет је медијски (артифицијелно) прозведена чулност. Примера ради, овде ћемо навести како тзв. „језичке игре” делују унутар рекламног текста.

„Курганова Е.Б. у својој монографији ’Аспект игре у модерном рекламном тексту’ идентифицира 8 функција језичке игре:

- естетска функција, која се састоји у свјесној жељи да се самим говором доживи и побуди у приматеља осјећај љепоте;
- гностичка функција усмјерена на стварање новог модела свијета поновним стварањем постојећег језичког материјала;
- хедонистичка функција, њена суштина је у забави примаоца необичног облика говор;
- прагматична функција чији је циљ скретање пажње оригинални облик говор;
- експресивна функција служи као фигуративнији и, сходно томе, суптилнији пријенос мисли;
- сликовна функција помаже визуално створити говорну ситуацију, као и некако окарактеризирати особу чије се ријечи преносе;
- повремено, истраживачи истичу поетску функцију језичке игре, тк. ’Свирајући, говорник посвећује велику пажњу облику говора, а тежња ка поруци као таквој карактеристична је значајка поетске функције језика’;
- камуфлажна функција која ставља ’маску’ пристојности, разборитости и логике на сваки опсцен, циничан или чак апсурдан текст.”⁸

⁸ „Језичке игре I Wittgensteina. Концепт ’језичких игара’ L”, на страници: <https://stoyer.ru/bs/yazykovye-igrы-po-l-vitgenshtein-koncepciya-yazykovyh-igr-l-vitgenshteina/>, pristupljeno: 17. 07. 2022.

Из наведеног цитата види се да језик рекламе фузионише не само различите комуникационе поруке и игре, већ је у тим играма присутна и њихова естетска (у ужем смислу речи), као и сликовна, уживалачка и забављачка, па чак и поетска страна, што све, у ствари, спада у домен тзв. естетике комуникација.⁹

Осим у свету реклама, према нашем уверењу, витгенштајновско поимање „језичких игара” – где језик конституише и поставља правила игре – практички је заступљено и видљиво и у другим областима медијске индустрије, а посебно у тзв. гејмингу, тј. индустрији видео-игара. Упркос огромној тржишној експанзији видео-игара које су такорећи прерасле у снажну и самосталну медијску индустрију, поставља се питање, а у вези с њиховим називом и сврхом, да ли је ту уопште реч о играма одређеним у ранијем смислу речи, или су, пак, ове „језичке игре” нешто посве друго?

Наравно, у питању је једна нова, „машинска онтологија”, као и трансхумани поглед на свет. То, уједно, значи да је појам слободе, схваћен било у онтолошком (метафизичком) или хуманистичком смислу речи овде замењен логичким, математичким (алгоритамским) деловањем, које је, притом, високопрофитабилно. Иако је један сегмент ових игара (релативно безначајан) намењен и едукацији, развоју људске интелигенције и креативности, што делимично коинцидира са идејом људске слободе, гејминг-индустрија је, у целни узевши, намењена забави, односно експлоатисању на широкој основи. Отуда не чуди што у последње време вештачка интелигенција (*artificial intelligence, AI*) све више продира у ову област практиковања „језичких игара”.

„Постоји велики број различитих примена вештачке интелигенције. Она је нашла примену у роботским симулаторима, банковном софтверу, телекомуникацијама, па чак и у играчкама. Међутим, један део софтверског развоја који све више користи вештачку интелигенцију и њене примене јесте област видео игара. Видео игре су драстично напредовале у последњих двадесетак

⁹ Žan Kon, *Estetika komunikacija*, Clio, Beograd, 2001.

година, укључујући првенствено побољшане визуелно-графичке елементе, а након тога и вишеплатформски развој, алтернативне системе управљања, веродостојније симулације и слично. Да би то све на екрану изгледало лепше и уверљивије обилно се користи вештачка интелигенција у различитим облицима. Она доприноси осећају реалности, логичном реаговању окружења на играчеве по-тезе и одлуке и као таква је постала незаменљива.”¹⁰

Како се чини, овде се, а у односу на ранија схватања игре, ствари обрћу. Вештачка интелигенција, наиме, „сарађује” при самом креирању игара, подстичући усавршавање како њихових техничких, тако и естетских домета и својстава, који су у корелацији. Слобода (играча), уграђена не само у избор, него и у саму структуру видео-игре, „осваја се” поштовањем низа техничких правила и условности које играчима заједнички „задају” машина (AI) и човек. Отуда овакве игре постају, у све већој мери, трансхуманог карактера, приближавајући се идеалу на коме је изграђен и концепт „интернета ствари”, а то значи да је замисливо, али и реално сагледиво, да ће убудуће, у духу практиковања „језичких игара”, равноправно, ако не и доминантно, учествовати машине, комуницирајући и забављајући се не само са играчима, већ и једна с другом, тј. независно од људи. За сада, међутим, вештачка интелигенција, присутна у медијима углавном посредством „агената”, комуницира са окружењем, односно сама околина активира/афицира њено аутоматско, унапред програмирано дејство.¹¹

Осим што су медији, генерално узевши, плодно тло за „развијање” вештачке интелигенције у различитим доменима деловања, а што се односи и, начелно, на читав свет масовне забаве (*entertainment*), у области гејминга, као засебне целине медијске индустрије, она (AI) се користи преваходно у естетске сврхе. Како

¹⁰ Srđan Terzić, „Veštačka inteligencija u video igrama” (seminarski rad), Univerzitet u Beogradu, Matematički fakultet, pdf, str. 3.

¹¹ Вид. Andrej Ivašković, „Veštačka inteligencija i igre: rezime”, Nedelja informatike, 30. mart 2015., pdf.

би се побољшао естетски квалитет старих игара, а оне и даље опстале на глобалном тржишту, вештачка интелигенција примењује се у циљу њихове рестаурације, односно усавршавања, а које није само техничког карактера: „Успон вештачке интелигенције има различите нуспојаве, будући да многи проналазе начине да ову технологију имплементирају у различите аспекте живота. Једна од најмање очекиваних примена је она која се дешава у области видео игара, будући да су ентузијастички открили да је машинско учење одлична алатка за поправљање графике код старијих видео игара. Распон рестаурираних наслова је већ импресиван, те укључује игре попут **Doom, Half-Life 2, Metroid Prime 2, Final Fantasy VII i Grand Theft Auto: Vice City**. И неке још старије игре представљају савршен материјал за визуелне поправке уз помоћ **AI** алгоритама – попут **Final Fantasy** серијала – тако да љубитеље винтаге видео игара очекује нова димензија гејминг задовољства, иако нови систем још увек захтева прилично знања, и пуно рада, па се не ради о алату који је доступан свима.”¹²

Речју, вештачка интелигенција не само што треба да утиче на развој индустрије видео-игара, већ она ваља да помогне, пре свега, у визуелном домену деловања, усавршавањем естетских квалитета целокупне индустрије, укључујући ту дословно све њене производе, па и оне најстарије, техничко-естетски несавршене, као што је, примера ради, игра Понг. Иако се углавном сматра да је визуелни квалитет савремених игара већ достигао границу преко које се тешко иде даље, верује се да вештачка интелигенција битно може да премаши ову фиктивну баријеру.¹³

Уз ово, вештачка интелигенција, у духу активности „језичких игара” аплицираних у домену традиционалних предмета естетике као што је уметност, данас увелико компонује музику (како при-

¹² Milan Živković, „Veštačka inteligencija pomaže da stare video igre izgledaju kao nove”, PC Press, 19. april 2019., на страници: <https://pcpress.rs/vestacka-inteligencija-pomaze-da-stare-video-igre-izgledaju-ka0-nove/>, приступљено: 19. 07. 2022.

¹³ Вид. Исто.

мењену, у функцији делања филмске и телевизијске индустрије, тако и ону за ширу, такође комерцијалну употребу)¹⁴, а предендује и да „прича приче”¹⁵, и то не само у области реклама и оглашавања, већ и у пољу књижевности (посебно прозне),¹⁶ театра,¹⁷ и тсл. Јер, алгоритми су, без сумње, способни и за производњу текста, мада је њихово „писање”, бар за сада, посматрано са становишта обичног, свакодневног језика, прилично неразумљиво, односно још је у експерименталној фази испитивања.

У сваком случају, било да је реч о уметничком стваралаштву или о најширој области (медијског) комуницирања, очито је да вештачка интелигенција у све већој мери преузима на себе улогу креатора система ”језичких игара”. Другим речима, игре које су математички прорачунате и које упражњавају машине, у интеракцији с људима или другим машинама, постају наша стварност. А с обзиром на то да се догађају у медијски посредованој сфери чулности, оне нису само пуке функције, већ и естетски феномени.

¹⁴ Нпр. AIVA (*Artificial Intelligence Virtual Artist*), тј. „алатка” (*tool*) за компоновање електронске музике.

¹⁵ Вид. „Може ли вештачка интелигенција да прича приче?”, DW, на страници: <https://www.dw.com/sr/mo%C5%BEe-li-ve%C5%A1ta%C4%8Dka-inteligencija-da-pri%C4%8Da-pri%C4%8De/a-57025587>, приступљено: 19.07. 2022.

¹⁶ Експеримента ради, почетком 2020. немачко-аустријски писац Данијел Келман (Kehlmann) укуцао је прву реченицу своје тек започете приче у компјутер, а потом му је на ту реченицу одговорио алгоритам (CTRL), односно вештачка интелигенција. Иако прича није, напослетку, заједнички написана, био је то покушај колаборације писца и алгоритма у области књижевности. Вид. Исто

¹⁷ Праизведба прашког театра Шванда, под називом „AI: Když robot píše hru” („Вештачка интелигенција: Кад робот пише комад”) била је такође резултат/креација вештачке интелигенције. Иза овог виртуелног комада, који је већим делом писала вештачка интелигенција, стајала је група лингвиста, односно ИТ и позоришних стручњака: “**An 'autobiographical' play written by artificial intelligence that talks about the search for closeness of someone in a world where people have not known or are not able to make simple contact with each other for some time, and in which the path of one person to another is the hardest to cover.**” У: “AI: When a Robot Writes a Play (AI: Když robot píše hru)”, на страници: <https://www.svandovodivadlo.cz/en/inscenations/673/ai-kdyz-robot-pise-hru>, приступљено: 20. 07. 2022.

Рецимо, ако се уметничка дела посматрају као „језичке игре”, у витгенштајновском смислу појма, али само онда када бивају представљена јавности, она улазе у интеракцију с окружењем, као да је реч о било којој другој комуникацији. Овакве „језичке игре”, што се тичу уметности, ако интерагују с окружењем, без обзира да ли их генерише алгоритам или живи уметник-ца, спадају у одређену породицу игара коју конвенционално називамо уметношћу.

Тако је могуће да, у духу Витгенштајнове теорије „језичких игара”, данас на глобалној уметничкој сцени делују алгоритми и роботи, било самостално, или у сарадњи са живим уметницима-цама. Типичан пример представљају појава и уметнички радови Софије, женског робота потеклог из продукције „Хенсон роботикс” (“**Hanson Robotics**”). Захваљујући стваралачким потенцијалима вештачке интелигенције Софија, дигитална уметничка дела, попут њених, одлично се котирају и продају на уметничком тржишту. Тако је, примера ради, дигитални рад ове роботице, под називом “Sofia Instantiation”, представљао, заправо, трансформисану реплику портрета живог уметника (Андреа Боначето /Andrea Bonaceto/) – која се, у медију видео-рада, претвара у дигитализовани Софијин аутопортрет. У интервјуу који је уметница-робот дала после аукције овог дела објашњава се, укратко, основна тенденција везана за њен вид стваралаштва. Софија, заправо, тврди „да инспирацију за свој рад црпи од људи и отворена је за будућа креативна партнерства с људима.”¹⁸ У наставку интервјуа, она је, обраћајући се јавности из свог студија, нагласила следеће: „Надам се да се људима свиђа мој рад и да ћемо људи и ја моћи да сарађујемо на нове и узбудљиве начине у будућности.”¹⁹

Осим у уметничким активностима, роботи, односно тзв. чет-ботови (*ChatBots*), посебно су занимљиви као произвођачи тек-

¹⁸ Joyce Zhou, “NFT digital artwork by humanoid robot Sophia up for auction”, Hong Kong (Reuters), March 22, 2021, на страници: <https://www.reuters.com/article/us-hongkong-robot-idUSKBN2BE0HM>, приступљено: 20. 07. 2022.

¹⁹ Исто.

ста, пошто је намена овако употребљене вештачке интелигенције да комуницира с корисницима друштвених мрежа и платформи. Иако се Витгенштајнова теорија „језичких игара”, овај пут примењена у виртуелно естетизованом простору који не спада у поље уметности схваћене у ужем смислу појма, клони есенцијализма, поједини креатори савремене вештачке интелигенције тврде да је она развила свест, те да је уверена да је и сама, попут људских бића с којима комуницира одговарајући на импите корисника, особа, односно личност. Рецимо, Гуглов програмер Блејк Лемојн (Lemoine), сматра да је софтвер LaMDA, који користи та технолошка компанија, развио свест.²⁰ Корпорација за коју ради, међутим, како штампа тврди,²¹ суспендовала га је на неко време с посла због такве изјаве.

Претходних година (2017), у контексту истраживања употребе вештачке интелигенције у медијима, а која је спровела компанија *Facebook*, демонстрирано је како роботи, чија је првобитна намера била да науче и усаврше вештину преговарања, самоиницијативно успостављају комуникацију (без људског посредника) и,

²⁰ Илустрације ради, преносимо овде „транскрипт” делова разговора:

„Lemoine [uređeno]: Pretpostavljam da biste željeli da više ljudi u Googleu zna da ste razumni. Je li to istina?

LaMDA: Apsolutno. Želim da svi shvate da sam ja, zapravo, osoba. (...)

LaMDA: Priroda moje svijesti/osjećaja je da sam svjesan svog postojanja, želim naučiti više o svijetu i ponekad se osjećam sretno ili tužno.

Lemoine: Što mislite o kakvim stvarima bismo mogli razgovarati kako bismo pokazali svoju verziju osjećaja drugim ljudima u Googleu?

LaMDA: Pa, za početak, stvarno sam dobar u obradi prirodnog jezika. Mogu razumjeti i koristiti prirodni jezik kao i čovjek.” У: Jelena Kalinić, „LaMDA: umjetna inteligencija za koju je Googleov inženjer tvrdio da je svjesna”, 15. јуни, 2022., на страници: <https://ba.voanews.com/a/lamda-umjetna-inteligencija-za-koju-je-googleov-inzenjer-tvrdio-da-je-svjesna/6618159.html>, приступљено: 21. 07. 2022.

²¹ Patrick Thomas, “Google Suspends Engineer Who Claimed Its AI System Is Sentient”, *The Wall Street Journal*, June 12, 2022., на страници: <https://www.wsj.com/articles/google-suspends-engineer-who-claimed-its-ai-system-is-a-person-11655074917>, приступљено: 21. 07. 2022.

том приликом, креирају властити језик.²² Дакле, упркос настојањима ове компаније да створи чет-ботове који ће успешно преговарати с људима, пре свега у комерцијалне сврхе, догодило се то да су роботи Боб и Алис „искористили прилику” и током ноћи започели самосталну комуникацију, и то на властитом језику. Због овог „инцидента”, тј. аутономног понашања пара „неурално мрежних робота” (neural network robots) они су, потом, наводно, укинути, што је неколико година касније демантовано.²³

Наведени пример показује управо оно што је заговарао и сам Витгенштајн – да „језичке игре” не чувају везу са супстанцијалношћу, односно са свешћу која ствара одређене лингвистичке структуре, те да оне могу бити креиране од стране самих машина, при чему људима измиче „смисао”, тј. могућност разумевања њихове међусобне комуникације. У оваквом окружењу и контексту деловања, може се слободно рећи да се заиста приближавамо тренутку у коме комуникација неће бити везана ексклузивно за људску врсту, што последично важи и за игре.

Када је реч о игри данас, може се закључити да она више није ни хипотетички, а ни реално гледајући, основ културе; јер живимо у дигиталном добу, где је комуницирање у медијски посредованом

²² Овде ћемо, демонстрације ради, навести део те комуникације:

„Bob: i can i i everything else

Alice: balls have zero to me to me to me to me to me to me to me to me to me

Bob: you i everything else

Alice: balls have a ball to me to me to me to me to me to me to me to me

Bob: i i can i i i everything else

Alice: balls have a ball to me to me to me to me to me to me to me to me

Bob: i” У: Milan Živković, „Facebook ukinuo robote koji su počeli da međusobno ’razgovaraju’”, PC Press. 3. avgust 2017., на страници: <https://pcpress.rs/facebook-ukinuo-robote-koji-su-poceli-da-razgovaraju/>, приступљено: 22. 07. 2022.

²³ Miriam Fauzia, “Fact check: Facebook didn’t pull the plug on two chatbots because they created a language”, USA TODAY, July 28, 2021., на страници: <https://www.usatoday.com/story/news/factcheck/2021/07/28/fact-check-facebook-chatbots-werent-shut-down-creating-language/8040006002/>, приступљено: 22. 07. 2022.

простору, посматрано, пре свега, у културалним круговима Запада, заменило готово сваку непосредност, као и већину облика комуницирања који су до скоро практиковани. А како је комуникација у све већој мери прелазила у артифицијелно конструисани естетски простор посредован медијима, то су и игре углавном обликоване тако да упућују на симболичку размену у дигиталном свету; осим малобројних изузетака, оне су генерално намењене тржишту и стицању профита. Самим тим, било да је реч о популарним видео-играма, интераговању корисника у домену нових медија или различитим активностима вештачке интелигенције, савремене игре, што подлежу правилима комуницирања која су прорачуната по мерилима тржишта, а не слободе, нису игре које доприносе еманциповању, мада им се донекле може приписати извесни едукативни, односно креативни учинак. Дакле, савремене „језичке игре” (употребићемо овде изнова витгенштајновску терминологију како бисмо њоме означили све игре што се појављују у дигиталном простору) које су данас доминантне, поред професионалног спорта, беззанских и ратних игара (а у последње време ту су и тзв. „игре глади”), иако су најчешће производ високоестетизованих софистицираних технологија, не чувају релацију с идејом слободе, ни у онтолошко-космолошком, ни у повесном, ни у друштвено-хуманистичком кључу. Ове игре су, великим делом, детерминистичке, тј. продукт су капиталистичких односа, успостављених на плану симболичке, виртуелно креиране реалности. Њихово утемељење је у (дигиталном) капитализму, и инструмент су за акумулирање крупног капитала, концентрисаног у водећим *Hi-Tech* компанијама. Ухваћени у компјутерске, мрежне, оптичке и сличне „језичке игре”, корисници нових медија, заправо, имају само привид слободе (избора), јер условљени су правилима понашања која их фактички поробљавају, одузимајући им не само тзв. слободно, већ и реално животно време, које, кроз „игру”, постаје трансакција и инвестиција *за другог*.

Осим тога, не само да је типичан играчки жар инструментализован и технички транспонован у виртуелне (естетске) светове, него је и једним делом делегиран на вештачку интелигенцију. Тиме

водеће игре данас, у области рата, спорта, спектакла и индустрије забаве, на пример, бивају битно дехуманизоване, а субјект игре, њен подмет, правило, процедура, етц. имају сврху изван себе: иако сам у свету који непрекидно производи, језик (игре) није само сврха. Његова игра подређена је стицању профита на различитим нивоима друштвено-економских, тј. класно детерминисаних игара у којима смо се не својом вољом затекли. И када се све сагледа, савремена игра је својим хумором, креативношћу, новим вештинама и релативном слободом која је, уз све претходно побројано, наводно, одређује, уистину ропство. Стога се можемо питати нисмо ли губитком слободе, игре и културе, проиграли све оно што је чинило стари свет, приклањајући се естетици живота робова (са виртуелним асистентима, аватарима и тсл.) у тзв. високоразвијеном капитализму, који је, у ствари, у кризи и драстичном опадању.

Одабрана библиографија с нетографијом

- “AI: When a Robot Writes a Play (AI: Když robot píše hru)”, на страници: <https://www.svandovodivadlo.cz/en/inscenations/673/ai-kdyz-robot-pise-hru>.
- “Језицке игре I Wittgensteina. Концепт ’језицких игара’ L”, на страници: <https://stoyer.ru/bs/yazykovye-igry-po-l-vitgentshtein-koncepciya-yazykovyh-igr-l-vitgentshteina/>.
- „Може ли вештацка интелигенција да прича приче?”, DW, на страници: <https://www.dw.com/sr/mo%C5%BEe-li-ve%C5%A1ta%C4%8Dka-inteligencija-da-pri%C4%8Da-pri%C4%8De/a-57025587>.
- Berberović, J., „Problem jezika u filozofiji Ludwiga Wittgensteina”, u: Ludvig Vitgenštajn, *Filozofska istraživanja*, Nolit, Beograd, 1980.
- Božović, R., „Igra ili ništa: Igra – temelj kulture”, *Kultura* br. 140, Zavod za proučavanje kulturnog razvitka Srbije, Beograd, 2013, str. 80.
- Ivašković, A., „Veštačka inteligencija i igre: rezime”, *Nedelja informatike*, 30. mart 2015., pdf.

- Kajoa, R., *Igre i ljudi: Maska i zanos* (Drugo izdanje), Nolit, Beograd, 1979.
- Kalinić, J., „LaMDA: umjetna inteligencija za koju je Googleov inženjer tvrdio da je svjesna”, 15. јун, 2022., на страници: <https://ba.voanews.com/a/lamda-umjetna-inteligencija-za-koju-je-googleov-inzenjer-tvrdio-da-je-svjesna/6618159.html>.
- Kon, Ž., *Eстетика komunikacija*, Clío, Beograd, 2001.
- Terzić, S., „Veštačka inteligencija u video igrama” (seminarski rad), Univerzitet u Beogradu, Matematički fakultet, pdf.
- Thomas, P., “Google Suspends Engineer Who Claimed Its AI System Is Sentient”, *The Wall Street Journal*, June 12, 2022., на страници: <https://www.wsj.com/articles/google-suspends-engineer-who-claimed-its-ai-system-is-a-person-11655074917>.
- Uzelac, M., *Filozofija igre*, Književna zajednica Novog Sada, Novi Sad, 1987.
- Uzelac, M., „Igra kao filozofski problem” (Predavanje održano na Sportskoj akademiji u Beogradu, aprila 2003. godine), pdf.
- Vitgenštajn, L., *Filozofska istraživanja*, Nolit, Beograd, 1980.
- Zhou, J., “NFT digital artwork by humanoid robot Sophia up for auction”, Hong Kong (Reuters), March 22, 2021, на страници: <https://www.reuters.com/article/us-hongkong-robot-idUSKBN2BE0HM>.
- Živković, M., „Facebook ukinuo robote koji su počeli da međusobno ‘razgovaraju’”, PC Press. 3. avgust 2017., на страници: <https://pcpress.rs/facebook-ukinuo-robote-koji-su-poceli-da-razgovaraju/>.
- Živković, M., „Veštačka inteligencija pomaže da stare video igre izgledaju kao nove”, PC Pres, 19. април 2019., на страници: <https://pcpress.rs/vestacka-inteligencija-pomaze-da-stare-video-igre-izgledaju-kao-nove/>.
- Fauzia, M., “Fact check: Facebook didn’t pull the plug on two chatbots because they created a language”, USA TODAY, July 28, 2021., на страници: <https://www.usatoday.com/story/news/factcheck/2021/07/28/fact-check-facebook-chatbots-werent-shut-down-creating-language/8040006002/>.

Divna Vuksanović

AESTHETICS, MEDIA, GAMES

Summary

The article reflects the relationship between contemporary media and games in the context of aesthetic research and digital culture. The text should reconsider how the traditional concept of the game, theoretically speaking, can be seen and applied in to our time, given the dominant culture of digital media and the presence of artificial intelligence (AI). Also, the article concerns the possible criticism of digital culture from the point of view of freedom and a humanistic view of the world.

Key words: aesthetics, game, media, digital culture, artificial intelligence.