

УДК 316.774:[004.42:794(73) ; 316.647.8:323.1
004.42:794]:316.75 ; 32.019.51:[004.42:794(73)

Дарко Радивојевић, историчар
Београд
darkokg34@gmail.com

Оригиналан научан рад
Примљен: 25.09.2015.
Прихваћен: 10.11.2015.

Пропаганда на прелазу векова: слика Арапа и Руса у америчким видео-играма¹

Апстракт: Рад представља анализу слике другог какву дају видео-игре америчке производње са краја 20. и почетка 21. века. Као примери за анализу узете су слике Арапа и Руса, јер се у видео-играма те две етничке групе појављују много више од осталих. Чланак је усмерен на игре које имају ратну тематику. Обрађују се саставни чиниоци игара, простор, физичке и психичке особине ликова, са нагласком на концепт страха у видео-играма. Сагледава се спољнополитички контекст њиховог настанка и њихова пропагандна функција.

Кључне речи: видео-игре, САД, Арапи, Руси, простор, страх, стерео-типи, пропаганда.

За изумитеља видео-игара сматра се Ралф Баер, који је 1972. створио први кућни систем за видео-игре *Magnavox Odyssey*, а користио је телевизор као средство за визуелни приказ игре. Анализу термина *видео-игра* треба почети од самих речи које га чине. Термин *видео* односи се на употребу телевизора или монитора како би се видео-сигнал могао произвести. Што се тиче другог дела ове кованице, термин *игра* има различите дефиниције. Ипак, све оне укљу-

¹ Видео-игре као извор су у видокруг историчара ушле релативно скоро, током прве деценије 21. века. Још се врло мало историчара бави утицајем које видео-игре остављају на појединце и друштво у целини иако је Арон Делвише 2007. године, приметивши тај утицај, позвао истраживаче да се тиме баве више (Delwiche, Aaron, „From Green Berets to America’s Army: Video Games as a Vehicle for Political Propaganda”, у: *The players’ realm: studies on the culture of video games and gaming*, edited by P. Williams and J. H. Smith, Jefferson 2007, p. 92.). Једна од најзначајнијих студија које се баве видео-играма је књига *From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games* Еда Халтера (Halter, Ed, *From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games*, Thunder’s Mouth Press 2006). У њој је недвосмислено показана веза између рата и видео-игара које приказују рат, а владе држава могу да их употребе за пропагандне сврхе. Што се тиче српске историографије, она је још сиромашнија радовима који се баве видео-играма. Управо је та чињеница била мотив да се крене у ово истраживање, уз жељу да се други истраживачи подстакну на то да видео-игре схвате као вредне историјске изворе којима тек треба посветити доста редова.

чују конфликт (са противником или ситуацијом коју треба решити), правила, способност играча и неку врсту жељеног исхода (победу или пораз, односно извршење задатка). Сви видови које у себе укључује игра могу се пронаћи и у видео-играма. Оне поседују своја правила и мерила за утврђивање тога да ли је одређени задатак извршен, што контролише компјутер. Компјутер може током игре имати и улогу противника кога играч треба да „победи”, постајући тако учесник игре. Већина видео-игара предвиђена је за једног играча, који се суочава са противницима или ситуацијама које контролише компјутер.²

Сједињене Америчке Државе су схватиле да се видео-игре могу употребити као средство пропаганде које је било у огромном успону, квантитативном и квалитативном. Одлучиле су да видео-игре искористе приликом стварања пожељне слике о могућем непријатељу. У многим радовима примећена је веза између војске и видео-игара, тако да је 1997. године смишљена полусложеница *Military-entertainment complex* и послужила да опише везу створену након Хладног рата између одбрамбене и индустрије забаве (у коју спадају видео-игре). Суштински, она је алузија на чувену Ајзенхауерову полусложеницу *military-industrial complex*.³ Она савршено одражава тежњу да се помоћу забаве утиче на виђење другог и на слику рата и ратних операција.

Оријент, стереотипи и слика Арапа до почетка 21. века

Стереотипи о Арапима веома су стари, настали су много пре самих видео-игара и филмова.⁴ Сценаристи и режисери, а затим и програмери видео-игара потражили су своје узоре у старим стереотипним приказима. Џек Шахин сматра да су европски писци и карикатуристи током 18. и 19. века својим радом успели да створе стереотипе који су имали своју намену у тренутку када се Европа борила да на подручјима где су живели Арапи створи своје колоније за које је била животно заинтересована. Типичан приказ арапског животног простора укључивао је пијаце робова, где су трговци варалице могли да продају своје конкубине. Арапи су приказани како живе у пустињама, палатама прожетим корупцијом, како су лењи и имају дугачке браде. Такви стереотипи брзо су нашли

² Wolf, Mark, J. P., „What Is a Video Game?” u: *The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond*, edited by Mark. J. P. Wolf, Westport-London 2008, p. 3–7.

³ Hawreliak, Jason, *Heroism, Gaming, and the Rhetoric of Immortality*, Phd Thesis, University of Waterloo 2013, p. 244. (у даљем тексту: Hawreliak, J., *Heroism, Gaming, and...*).

⁴ Приказ Арапа у филмовима проучавало је много више истраживача у односу на видео-игре, али се ти радови могу применити и у овом истраживању, јер неке игре заиста имају разгранату радњу и изгледају као мини-филмови.

своје место у европској култури.⁵ Створен је Оријент, супарник Европе, европске културе и цивилизације, он је помогао да се Европа (односно Запад) дефинише као његова супротност. Европа је са културом Оријента дубоко повезана, то је извор европске цивилизације и један од њених најчешћих и најдубљих слика о другом.⁶ До краја 18. века све оно што се знало о Истоку потпадало је под појам Оријента.⁷ Слика коју су током 19. века стварала књижевна дела била је потпуно у складу са империјалистичким амбицијама европских сила. Књижевне представе Оријента проузроковале су да британски Лорд Кромер на почетку 20. века оријенталце види као „лишене енергије и иницијативе”, склоне ласкању, интригама, лукавствима. Сматра да су лажови, летаргични и сумњичави људи и потпуна су супротност племенитости, директности и јасности англосаксонске расе.⁸ Успостављена је снажна реторика према којој постоје западњаци и оријенталци, први владају, другима се мора владати, што подразумева да се њихова земља мора окупирати, строго контролисати како се сва њихова богатства морају ставити на располагање Западу.⁹ Када путници и научници из 19. века у својим делима расправљају о Оријенту, они о њему размишљају као о простору који је већ заузет. Током 19. века претворен је од туђег простора у колонијални простор европских сила.¹⁰ Слика коју је створила књижевност 19. века пренела се и на популарну културу и филм током 20. века. Од времена Другог светског рата арапски муслиман постао је део америчке поп културе, у слику Арапа утопио се традиционални европски оријентализам. Филмови Арапе приказују као развратне и крвожедне, способне за интриге и преваре, као лажове подлаце и људе који нису толико морални да управљају богатством које поседују (овде се превасходно мисли на нафту, посебно након 1973. године и нафтне кризе). Након те године, слика Арапина добија претеће значење, схватају га као опасност за свет, као разбијача Израела и Запада, они се представљају јасно „семитски”, имају „зао бркати” поглед, закривљене носеве, јавља се схватање да су Арапи извор свих невоља јер могу свет да уцењују нафтом. Преношење антисемитске предрасуде са Јевреја на Арапе обављено је с лакоћом пошто је фигура била практично иста. Долази до демонизације њихове религије – ислама у књигама и чланцима који се мало разликују од антиисламских полемика из средњег века и ренесансе. Ствара се страх од тога да ће Арапи и ислам покорити свет.¹¹

⁵ Shaheen, Jack, G., *Reel bad Arabs. how Hollywood vilifies a people*, New York-Northampton 2001, pp. 7–8. (у даљем тексту: Shaheen, J. G., *Reel bad Arabs...*).

⁶ Said, Edward, V., *Orientalizam*, Beograd, 2008, str. 9–10 (у даљем тексту: Said, E. V., *Orientalizam*).

⁷ Said, E. V., *Orientalizam*, str. 78.

⁸ Said, E. V., *Orientalizam*, str. 55.

⁹ Said, E. V., *Orientalizam*, str. 51.

¹⁰ Said, E. V., *Orientalizam*, str. 282.

¹¹ Said, E. V., *Orientalizam*, str. 377–380.

Приказивање Арапа у видео-играма започето је већ почетком осамдесетих година 20. века, у игри из 1981. године *Southern Command*.¹² Радња игре обрађује израелско-арапски рат из 1967. године. С обзиром на чињеницу да квалитет графике који данас постоји тада није био на завидном нивоу, арапске војне јединице су представљене као једноставне мете које треба уништити. Већ ова видео-игра успоставља систем који ће се касније осликавати током развоја видео-игара. У њој се јасно успоставља и дефинише „непријатељ” и јавља концепт дуализма у једном упрошћеном свету у коме постоје само „добро” и „зло”.¹³ Приликом изучавања слике Арапа мора се имати на уму да је 11. септембар битан у културолошком смислу, јер је видео-играма у којима се приказују Арапи дао нови смисао – пропагандни.¹⁴ Сједињене Државе су након тога дана морале да уђу у битку за умове и душе својих грађана у борби против тероризма. Одлучност да се ухвате терористи одговорни за нападе и нагласак на томе да се морају пронаћи оружја за масовно уништење створили су изазов за пропагандну акцију. Слика другог, односно Арапа, морала је ићи у правцу америчке спољне политике да би акције које је држава предузимала биле виђене у жељеном светлу.¹⁵

Арапски простор

Да би се приступило анализи приказа Арапа, најпре треба анализирати њихов животни простор. Доста политичких дебата на Блиском истоку одиграва се око простора. Он не дефинише само идентитет појединца, већ се може искористити у дефинисању идентитета неке заједнице. Простор није неутрално место где се догађаји само одигравају, он је део културе и историје, у сталном је вртлогу, непрекидно се дефинише и редефинише.¹⁶

Иако Арапи не живе само на Блиском истоку, већина видео-игара које приказују Арапе тамо се дешава. Као што то одлично примећује Вит Сислер, Блиски исток је омиљено виртуелно ратиште, програмери видео-игара понекад у радњу убацују конкретне географске локације на Блиском истоку, али често се одлучују за анонимне блискоисточне локације.¹⁷ Два су разлога за „скривање”

¹² *Southern Command* (1981), p. SSI.

¹³ Sisler, Vit, „Representation and Self-Representation: Arabs and Muslims in Digital Games”, u: *GAMING REALITIES: A challenge for digital culture*, edited by. Manthos Santorineos, Athens 2006, p. 86. (у даљем тексту: Sisler, V., „Representation and Self-Representation...”).

¹⁴ Sisler, V., „Representation and Self-Representation...”, p. 88.

¹⁵ Taylor, Philip, M., *Munitions of the Mind: A history of propaganda from the ancient world to the present era*, Manchester 2003, p. 319. (у даљем тексту: Taylor, P., *Munitions of the Mind...*)

¹⁶ Khatib, Lina, *Filming the Modern Middle East: Politics in the Cinemas of Hollywood and the Arab World*, London – New York, 2006, p. 15. (у даљем тексту: Khatib, L., *Filming the Modern Middle East...*)

¹⁷ Sisler, V., „Representation and Self-Representation...”, p. 88.

тачне локације конфликта. Прво, тако се може постићи жељена генерализација, односно играчи лако могу да изглед тих анонимних локација повежу са читавим простором и да се код њих створи слика како сви Арапи (и муслимани – процесом генерализације) живе у истим урбаним и руралним срединама. Други разлог за то је и избегавање критика у јавности, јер су неке игре изашле док су ратови у Ираку и Авганистану још трајали. У игри *Full Spectrum Warrior*¹⁸ програмери су измислили нову блискоисточну државу Зекистан.¹⁹ Измишљање Зекистана као архетипске арапске земље може се упоредити са стварањем слике о Балкану коју је стварала британска књижевност током 19. и 20. века. Тада су британски писци, као што је Антони Хоуп, радње својих књижевних дела смештали у измишљене земље као што су Руританија у делу *Заточеник Зенде* или Кравонија у делу *Софија од Кравоније*. Иако је читаоцу као место дешавања радње приказана измишљена локација, он је лако могао да наслути да се радња дешава на Балкану и да путем тих измишљених земаља ствара слику о балканском простору.²⁰

Једна од честих просторних локација у самим играма јесу пустињски и полупустињски предели. У игри *Command & Conquer: Generals*²¹ пустињу и град Багдад дели једна оштра линија, практично на самом излазу из града почиње пустиња. Прикази пустиња у контрасту су са приказима америчких градова, где је све приказано као цивилизацијски напредније. Пустињски предели имају улогу у конструисању дуализма који је већ споменут – „зло” и „добро”, пустиња представља дивљину, варваризам, док се САД приказују као урбана цивилизацијски „напредна” заједница.²²

Приказ арапских урбаних средина у видео-играма прати основне црте које су редитељи и сценаристи филмова у којима се приказује Блиски исток поставили. Градови Блиског истока представљају се као „бетонске џунгле” са кућама које се делимично преклапају, има доста уских уличица и графита на зидовима.²³ У њима има и доста оријенталних зграда и џамија које су ту да подсети играча које је вере непријатељ. Према приказу оријенталних зграда издваја се игра *Full Spectrum Warrior* у којој је играч засут огромним бројем таквих објеката.²⁴ Међутим, игре са ратном тематиком још негативније приказују ове градове тиме што се у њима одигравају ратне операције које мењају

¹⁸ *Full Spectrum Warrior* (2004), p. THQ.

¹⁹ Thomson, Matthew, *Military Computer Games and the New American Militarism: What Computer Games Teach Us About War*, Phd Thesis, University of Nottingham 2008, p. 163. (у даљем тексту: Thomson, M., *Military Computer Games...*).

²⁰ Goldsvorti, Vesna, *Izmišljanje Ruritaniје: imperijalizam mašte*, Beograd 2000, str. 56–61.

²¹ *Command & Conquer: Generals* (2003), p. EA Games.

²² Khatib, L., *Filming the Modern Middle East...*, p. 22.

²³ Khatib, L., *Filming the Modern Middle East...*, p. 24.

²⁴ *Full Spectrum Warrior* (2004), p. THQ.

изглед града. То од приказа арапског урбаног подручја ствара ратну зону, која код играча који често играју такве игре може да створи слику да рат у арапским градовима никад не престаје. На улицама тих градова може доћи до хаоса и егзекуције цивилног становништва, као што се види током једне од сцена у игри *Call of Duty 4: Modern Warfare*, где у неименованој држави на Блиском истоку власт током војног пуча преузима човек по имену Калед ал Асад.²⁵ Игра *Full Spectrum Warrior* не приказује толико ратна разарања, али се у њој много боље читава једна друга особина арапског урбаног света коју ове игре приказују – сиромаштво градских средина. Неке од одлика тог сиромаштва су аутомобили који су махом врло стари, затим зграде које су пропалих фасада, велики број поломљених прозора, оно што такође треба да укаже на сиромаштво јесте и веш који се суши на жицама у многим улицима и који указује на скученост простора тих градова.²⁶

Само „ратовање” у тим играма подразумева продирање америчких трупа у арапски животни простор. Игре приказују маскулинизиране Американце како продиру на слаб феминизирани арапски простор (ову сексуалну метафору у свом раду користи Лина Катиб, којом жели да покаже да Американци себе виде као снажне – маскулинуме, док су су Арапи слаби – фемининуми). Американци морају физички да уђу на арапски простор, обезбеде своју победу, а затим крену да га културолошки мењају, завршава се доба „примитивизма” и долази до просветљења на почетку доба „цивилизације”.²⁷ До тога долази у игри *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers*, у којој САД у већ поменутој фиктивној држави Зекистану стварају привремену демократску владу – започевши доба „цивилизације”.²⁸

Физички изглед и карактерне особине арапских ликова

Приказавши њихов животни простор као културно слаб, пун рата, несреће и сиромаштва, креатори игара урадили су само пола посла. Други део посла налази се у приказу самих Арапа, њиховог физичког изгледа и карактерних особина. Овде се може пронаћи неколико стереотипних ликова који се налазе у видео-играма. Ту су, пре свега, главни ликови игара који су представљени као терористи – диктатори, затим њихови потчињени – војници или терористи, а на крају цивилно становништво.

²⁵ *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), p. Activision.

²⁶ *Full Spectrum Warrior* (2004), p. THQ

²⁷ Khatib, L., *Filming the Modern Middle East...*, p. 26–27.

²⁸ *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* (2006), p. THQ.

Један од најупечатљивијих ликова и централних антихероја игара је терориста – лидер. Његов физички изглед и особине чине органску целину. У игри *Call of Duty 4: Modern Warfare*, главни арапски „негативац” Калед ал Асад представљен је у војничком оделу, са црвеном беретком на глави, наочарима за сунце, мањом брадом и цртама лица својственим Арапима, док у руци има пиштољ којим убија дотадашњег председника неименоване арапске државе.²⁹ Ово се уклапа у слику која је током 20. века створена на филму, представа Арапина са оружјем и мржњом у погледу, док се са његових усана може прочитати реч – Алах.³⁰ Слика коју стварају игре да сваки Арапин поседује оружје има своје корене не само у филмском приказу Арапа, већ и у слици о њима која је почела да се ствара након нафтне кризе 1973. године у многим књигама и чланцима. У водичу за наставу из 1975. године, који су саставили студенти Колеца Колумбија, каже се да се свака друга реч арапског језика односи на насиље, док се у чланку Емета Тирела у часопису *Harpers* из 1976. образлаже да су Арапи убице и да су обмана и насиље део арапских гена.³¹

Анализом главних „зликоваца” могу се издвојити њихове заједничке особине. Пре свега, њих одликује огроман антиамериканизам.³² Друга битна особина јесте да они баш и не цене људски живот. То се читава у два правца, не цене животе других група (народа, држава), а ни животе својих сународника. Животе „других” угрожавају сталном претњом терористичких акција, терориста Калед ал Асад на почетку игре *Call of Duty 4: Modern Warfare* поседује нуклеарну бомбу, што доводи до интервенције америчких трупа.³³ Тај моменат јавља се и на другим местима, у игри *Full Spectrum Warrior* диктатор мале државе Зекистан пружа уточиште терористима, припадницима Ал Каиде и талибанима који су након интервенције САД у Авганистану и Ираку, побегли у ту државу пошто су такође предузели неколико терористичких напада у Европи и југоисточној Азији.³⁴ У тим играма скоро да се изједначавају појмови Арапин и терориста.³⁵ Поред „других”, неосетљивост према људском животу читава се и у односу према другим Арапима. У игри *Call of Duty 4: Modern Warfare* већ поменути диктатор – терориста не двоуми се да ли да нуклеарну бомбу активира у својој држави током напада САД, жртвујући не само противничке војнике већ и велики

²⁹ *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), p. Activision.

³⁰ Shaheen, J. G., *Reel bad Arabs...*, p. 2.

³¹ Said, E. V., *Orientalizam*, str. 380–381.

³² Могло би се рећи и антизападнаштво, услед тога што поред САД, виртуелни Арапи имају негативан став према читавој западној цивилизацији.

³³ *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), p. Activision.

³⁴ *Full Spectrum Warrior* (2004), p. THQ.

³⁵ Saleem, Muniba, „Arabs as Terrorists: Effects of Stereotypes Within Violent Contexts on Attitudes Perceptions, and Affect”, u: *Psychology of Violence*, 2013, Vol. 3, No. 1, p. 85.

део цивилног становништва.³⁶ *Full Spectrum Warrior* садржи масакр, масовне гробнице и геноцид над сопственим народом који је извршио локални диктатор фиктивне државе Зекистана Ал Афад. На самом завршетку игре наводи се да је убијено 23.000 људи, а да се 12.000 води као нестало. И ове бројке су у функцији тога да представе Арапе као људе који не цене људски живот.³⁷

Након лидера – терориста, следећи стереотипни лик у играма јесу низови војника (или терориста). Различите игре другачије приказују, али оно што им је заједничко јесте да су сви безимени, безлични, да се утопе у стереотипни лик који већ постоји. У игри *Call of Duty 4: Modern Warfare* налази се њихов типични приказ, приказани су у војној опреми, док на глави имају турбан, беретку или тзв. фантомку.³⁸ Насупрот њима, амерички војници³⁹ приказани су у војним униформама, опремљени најсавременијим оружјем. Играч током игре аутоматски узима улогу америчког (или британског) војника, а непријатељи су му Арапи, он не може да бира страну на којој ће ратовати. Игра *Full Spectrum Warrior* иде још даље у покушају да Арапи постану што безличнији, делимично је за то заслужна графика која у игри није на завидном нивоу. Борба се води на већој дистанци, тако да су арапски војници – терористи приказани као силуете које носе турбан или беретку.⁴⁰

Трећа група су цивили и она се разликује од претходне две групе по томе што није мета у игри, већ објекат који треба спасти из руку претходне две групе. Такву реторику одлично приказује игра *Full Spectrum Warrior*, у којој рањени војник изговара реченицу: *Зар не знају да смо ту да им помогнемо?*⁴¹ То се потпуно уклапа у америчку политику према овом простору, то је простор на који треба продрети и цивилизовати га. Приказ цивила у видео-играма променљив је. У *Command and Conquer: Generals*⁴² багдадски цивили приказани су на пијаци док на њих падају ракете које је лансирала терористичка организација по имену *Global Liberation Army*, чији је центар операција управо Багдад. Припадници те организације несумњиво су Арапи. Без обзира на то што се то нигде експлицитно не помиње, сумњу отклања чињеница да се игра у продаји нашла у марту

³⁶ *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), p. Activision.

³⁷ *Full Spectrum Warrior* (2004), p. THQ.

³⁸ *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), p. Activision.

³⁹ Или британски који су им савезници.

⁴⁰ *Full Spectrum Warrior* (2004), p. THQ.

⁴¹ *Full Spectrum Warrior* (2004), p. THQ.

⁴² Ова игра је једна од ретких у којој играч може контролисати и Арапе који ратују против Американаца. Ово се може објаснити тиме што поменута игра припада жанру стратегијских игара, тако да њу играч не мора играти само против противника кога контролише компјутер, већ је може играти и против другог играча. У том случају мора се пружити могућност избора између Арапа и Американаца (у поменутој игри постоји и трећа група, у чију се улогу играч такође може ставити, а то су Кинези) како би сама игра била занимљивија.

2003. године⁴³ и практично се њен излазак поклопио са почетком инвазије САД на Ирак.⁴⁴ Игре попут *Full Spectrum Warrior*⁴⁵ и његовог директног наставка *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers*⁴⁶ приказују људе који беже од сукоба и не поседују оружје, играч с њима не улази ни у какав контакт, њима се приписује одређена неутралност. Да су они предвиђени као људи које треба „спасти”, показује и чињеница да убиство цивила у играма као што су *Close Combat: First to Fight* и *Full Spectrum Warrior* доводи до рестартовања игре (када играч мора почети игру од почетка одређеног дела из ранијег тока игре).⁴⁷ Убиство цивила у неким играма кажњава се тако што играч након неког времена усвоји да цивил није противник и да на њега не треба пучати.

Страх – концепт и репрезентовање у арапском случају

Људски страх је тема коју изучава доста истраживача и која је од велике историјске вредности. Људске заједнице у сталном су дијалогу са страхом. Страх није настао у савременом друштву. Још се пећински човек плашио многих ствари, а страх је део живота савременог човека. Настанак писма омогућио је човеку да забележи своје страхове. Један од најстаријих свакако је *En o Гилгамешу*, чији главни јунак је застрашен смрћу. Појмом страха се у античкој Грчкој бавио Хипократ, да би се истраживање и писање о страху наставило током средњовековног доба. Један од првих који спомиње страхове што проистичу из међусобних контаката људи је Кекавмен, он спомиње бојазан од тога да неки потчињени не поставе клопку и стрепњу да се на двору падне у немилост.⁴⁸ То су први записи о страху да људски живот може угрозити друго лице. Речници доносе многе синониме за страх, као што су немир, неспокој, слутња, бојазан и друге. Страх дефинишу као „емоцију жестоког узбуђења или престрављености у присуству стварне или антиципиране опасности или бола, праћену обилним органским променама и понашањем бекства или скривања.”⁴⁹

Концепт страха у видео-играма је њихов саставни део. Џејсон Хаврелијак примећује у свом раду да се у видео-играма концепту страха супротставља концепт херојства и бесмртности, који се одлично може применити за про-

⁴³ *Command & Conquer: Generals* (2003), p. EA Games.

⁴⁴ Cameron, Fraser, *US Foreign Policy after the Cold War: Global hegemon or reluctant sheriff?*, London-New York 2005., str. 151. (у даљем тексту: Cameron, F., *US Foreign Policy after the Cold War...*).

⁴⁵ *Full Spectrum Warrior* (2004), p. THQ.

⁴⁶ *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* (2006), p. THQ.

⁴⁷ Thomson, M., *Military Computer Games...*, str. 131.

⁴⁸ Страх од смрти врло је битан за тему рада.

⁴⁹ Radić, Radivoj, *Strah u poznoj Vizantiji 1180–1453*, Beograd 2014, str. 9–16.

пагандне сврхе. Изазивајући страх од смрти, искусни пропагандисти могу да створе убедљиве пропагандне елементе који задиру дубоко у људске психолошке потребе.⁵⁰ Да би се страх савладао, у играма је било битно створити концепт херојства и бесмртности, негирати смрт.⁵¹ Програмери видео-игара истовремено су уметници и пропагандисти. Они се користе и индивидуалним и колективним концептом бесмртности како би победили страх користећи се оним што им пружа њихова заједница, као што је, рецимо, историјски контекст.⁵² Концепт херојства које треба да савлада страхове државе и нације уткан је у саме основе америчког друштва. То чак иде дотле што се у САД сваког 11. новембра слави *Veterans Day*, који нацију треба да подсети да се рат у сваком тренутку може догодити и да ће бити потребни људи спремни да је бране. Ако је нација у опасности, мора се ослонити на своју војску да је одбрани. Страх од напада, инвазије и смрти једно је од кључних оружја пропагандне моћи видео-игара.⁵³

Страх у видео-играма са Арапима приказује се као страх од терористичког напада путем нуклеарног (или хемијског) оружја. Страх од нуклеарног уништења створен је током Хладног рата. Рат је утицао на људе и јавност и неколико пута у критичним ситуацијама претио да прерасте у „врући рат“.⁵⁴ У игри *Call of Duty 4: Modern Warfare* управо је страх од нуклеарног уништења САД оличен у лику терористе Каледа ал Асада пропагандно „рециклиран“ ради оживљавања страха од таквог догађаја.⁵⁵ У игри *Command and Conquer: Generals* страх се приказује настојањем фракције терориста *Global Liberation Army* да се домогне *сојуз* ракете у Казахстану и на њу постави хемијско оружје. Акција успева и ракету лансирају, те страда неименовани град.⁵⁶ У приказима виртуелних опасности од уништења и интервенције војске да то спречи препознаје се један од кључних тренутака америчке спољне политике с почетка 21. века, када је приликом започињања интервенције у Ираку 2003. године објашњено да се у рат улази у намери да се пронађу „оружја за масовно уништење“ које је Садам Хусеин наводно поседовао.⁵⁷

Сви ти елементи: простор, стереотипни ликови, страхови – чине органску целину о представи Арапа какву дају видео-игре америчке производње. Таква

⁵⁰ Hawreliak, J., *Heroism, Gaming, and...* str. 3–4.

⁵¹ Треба имати на уму да споредни ликови игара могу да погину, али ће колективна победа на крају бити остварена, страх од смрти биће побеђен.

⁵² Hawreliak, J., *Heroism, Gaming, and...* str. 68.

⁵³ Hawreliak J., *Heroism, Gaming, and...* str. 78.

⁵⁴ Taylor, P., *Munitions of the Mind...* str. 250.

⁵⁵ *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), p. Activision.

⁵⁶ *Command & Conquer: Generals* (2003), p. EA Games.

⁵⁷ Jones, Howard, *Crucible of power: a history of American foreign relations from 1897*, Lanham – Boulder – New York – Toronto – Plymouth 2008, str. 569. (у даљем тексту: Jones, H., *Crucible of power...*).

слика Арапа није створена да утиче само на Американце, већ услед тога што се игре могу наћи у слободној продаји скоро у читавом свету, она се преноси на све људе широм планете који их играју.

Слика Руса од Регана до почетка 21. века

Хладни рат почео је одмах након завршетка Другог светског рата. Термин Хладни рат популаризовао је новинар Волтер Липман, када га је употребио као наслов за своју књигу. Он је означавао време врло непријатељских односа западних, капиталистичких, и источних, комунистичких, држава. Рат који су обе стране покушавале да добију све време био је пропагандни.⁵⁸ За овај рад врло су битни односи које су САД имале са СССР (касније Русијом) током осамдесетих и деведесетих година 20. века, када је дошло до успона видео-игара и њиховог убрзаног развоја. Осамдесете су доба поновно оживљеног Хладног рата, у време када је на челу САД био Роналд Реган. Узрок тог „оживљавања” била је политика „сузбијања” коју је на почетку свог мандата прокламовао Реган. Та политика донела је више тензија између сукобљених држава, преговори о смањењу наоружања скрајнути су, порасла је производња стратегијског и конвенционалног наоружања у Сједињеним Државама.⁵⁹ Реганова пропагандна политика одразила се највише на филмском платну, лично је подржавао стварање многих филмова, они из серије *Rambo*.⁶⁰ На чело Совјетског Савеза 1985. дошао је Михаил Горбачов, који је покушао да одржи социјализам у земљи путем реформи оличених у Перестројки и Гласности.⁶¹ Крај деценије и почетак наредне донели су крај Хладног рата. Амерички председник Џорџ Буш Старији ставио се у улогу посматрача догађаја који су довели до краја совјетског блока.⁶² На Божић 1991. године црвена застава са чекићем и српом спуштена је у Кремљу, означивши смрт Совјетског Савеза и рођење Русије, које је потврђено тиме што је Русија наследила место СССР у Савету безбедности Уједињених нација. Један од циљева политике САД према Русији у деценији након Хладног рата било је смањење наоружања. Када је Јељцин посетио Вашингтон 1992. године, дата су обећања да ће се радити у том правцу.⁶³ Клинтонова администрација помогла је транзицију Русије на тржишну економију, помоћ је пружена и приликом ус-

⁵⁸ Cull, Nicholas, J., Cullbert, David, Welch, David, *Propaganda and mass persuasion: a historical encyclopedia, 1500 to the present*, Santa Barbara 2003, p. 92–93.

⁵⁹ Jones, H., *Crucible of power...*, p. 485.

⁶⁰ Shaw, Tony, *Hollywood's Cold War*, Edinburgh 2007, p. 268. (у даљем тексту: Shaw, T., *Hollywood's Cold War*).

⁶¹ Jones, H., *Crucible of power...*, p. 494.

⁶² Jones, H., *Crucible of power...*, p. 526.

⁶³ Jones, H., *Crucible of power...*, p. 531.

постављања односа са Алијансом.⁶⁴ Такође се поставило питање какви ће бити односи САД према источноевропским држава које су некад биле део совјетске интересне области. Клинтон је желео да убеди те државе како Јељцин не представља претњу за безбедност.⁶⁵ Крај деценије донео је погоршање односа САД и Русије, посебно због рата на Косову. Како се деценија ближила крају, постало је јасно да две државе више нису „стратешки партнери” (како је Клинтон волео да каже), већ стратешки супарници.⁶⁶ У тренутку када је за Јељциновог наследника 2000. године изабран бивши официр КГБ Владимир Путин, било је нејасно како ће се руско-амерички односи даље развијати.⁶⁷

Већ на почетку развоја видео-игара, док је Хладни рат био у пуном јеку, појавиле су се прве игре које су приказивале Совјете. Услед неразвијености графичке технологије, те игре су за данашње стандарде доста лошег квалитета. Њихове радње су једноставне, оне обрађују замишљене сукобе током Хладног рата. У питању су четири игре настале у од 1983. до 1985. године: *Germany 1985*⁶⁸, *RDF 1985*⁶⁹, *Baltic 1985: Corridor to Berlin*⁷⁰ и *Norway 1985*⁷¹. Чланак у часопису *Electronic games*, у јунском издању 1983. године, имплицитно открива пропагандно својство тих игара. Објављен је са насловом: *Fight Europe's Next War*, чиме читаоцу жели да укаже на опасност војног сукоба на тлу Европе.⁷² Такав наслов има смисла када се погледа спољнополитички контекст с почетка те деценије, новог захуктавања Хладног рата и Реганове политике „сузбијања” совјетског „злог царства”.⁷³ Ипак, у све четири игре играч може узети улогу и америчких и совјетских трупа. Током игре он може играти не само против противника кога контролише компјутер, већ и оног кога контролише други играч. Стога је могуће да су креатори игара желели да омогуће играчима улоге обе зарађене стране (како би два играча могла да играју један против другог).

Хладни рат наставио је да инспирише креаторе видео-игара чак и након свог завршетка. Три игре из последње деценије 20. и са самог почетка 21. века приказују хладноратовски сентимент који је наставио да живи и који су креатори видео-игара наставили да експлоатишу и рециклирају током деценије након

⁶⁴ Cameron, F., *US Foreign Policy after the Cold War*..., p. 22.

⁶⁵ Jones, H., *Crucible of power*..., p. 548.

⁶⁶ Brands, Hal, *From Berlin to Baghdad: America's search for purpose in the post-Cold War world*, Lexington 2008, p. 214–215.

⁶⁷ Jones, H., *Crucible of power*..., p. 563–564.

⁶⁸ *Germany 1985* (1983), p. Strategic Simulations Inc.

⁶⁹ *RDF 1985* (1983), p. Strategic Simulations Inc.

⁷⁰ *Baltic 1985: Corridor to Berlin* (1984), Strategic Simulations Inc.

⁷¹ *Norway 1985* (1985), Strategic Simulations Inc.

⁷² Shapiro, Neil, „Fight Europe's Next War”, *Electronic Games Magazine*, june 1983, pp. 76–81.

⁷³ Jones, H., *Crucible of power*..., p. 485.

завршетка Хладног рата. У питању су игре *Command and Conquer: Red Alert*⁷⁴, *Command and Conquer: Red Alert 2*⁷⁵ и *Command and Conquer: Yuri's Revenge*⁷⁶, које су створене између 1996. и 2001. године. У њима се радња одвија око сукоба две суперсиле током Хладног рата. И у тим играма се могу одабрати обе стране. Приказ Совјета истовремено је негативан и подруглив. Совјетски командант у игри *Red Alert 2* зове се Александар Романов и представљен је као потпуно неспособан и подложен утицају других. Он је даљи рођак последњег руског цара Николаја II. Како би се додатно демонизовао и представила његова неспособност и подложност сугестији, његов саветник, који се зове Јури, веома подсећа на Распућина. Он је представљен као зао, подлац, човек који покушава да превари чак и свог надређеног и да влада Совјетским Савезом.⁷⁷

Руси – доба „добрих” Совјета

Представа Руса (тј. Совјета) у серијалу *Red Alert* може се делимично упоредити са сликом Руса у играма након 2006. године, док је време између 2001. и 2005. године донело велики број игара које су обрађивале тематику Другог светског рата и укључивале борбе на источном фронту, где су Руси (тј. Совјети) приказани у делимично позитивном светлу као савезници САД и Велике Британије. Такву слику најбоље су стварале игре попут *Call of Duty*⁷⁸, *Call of Duty 2*⁷⁹, *Medal of Honor: Allied Assault Spearhead*⁸⁰, те *Medal of Honor: European Assault*⁸¹. Након 2006. године, ретко се Совјети могу пронаћи у видео-играма америчке производње које се баве Другим светским ратом. Игре из серије *Medal of Honor* наставиле су да се баве том тематиком све до 2010. године (али приказа Руса у њима више није било), када је објављена игра *Medal of Honor*; чија радња се дешава током рата у Авганистану.⁸² Изузетак је игра *Call of Duty: World at War*⁸³ из 2008. године. Време између 2001. и 2005. године може посматрати као доба одређеног дисконтинуитета у негативном приказивању Руса у видео-играма.

Да би се почело са стварањем нешто боље слике о Русима, морало је проћи неко време од краја Хладног рата. Почетна година 21. века донела је нешто боље

⁷⁴ *Command and Conquer: Red Alert* (1996), p. Virgin Interactive-Sony Computer-Entertainment.

⁷⁵ *Command and Conquer: Red Alert 2* (2000), p. EA Games.

⁷⁶ *Command and Conquer: Yuri's Revenge* (2001), p. EA Games.

⁷⁷ *Command and Conquer: Red Alert 2* (2000), p. EA Games.

⁷⁸ *Call of Duty* (2003), p. Activision.

⁷⁹ *Call of Duty 2* (2005), p. Activision.

⁸⁰ *Medal of Honor: Allied Assault Spearhead* (2002), p. EA Games.

⁸¹ *Medal of Honor: European Assault* (2005), p. EA Games.

⁸² *Medal of Honor* (2010), p. Electronic Arts.

⁸³ *Call of Duty: World at War* (2008), p. Activision.

односе између САД и Русије. На самом почетку свог мандата Буш је говорио о жељи да се створе безбедност и стабилност у односима са Русијом.⁸⁴ Такође је након састанка исте године у Словенији изјавио да је „погледао у Путинову душу”.⁸⁵ Терористички напад на САД у првој години Бушовог мандата одвукао је доста пажње америчке спољне политике ка Блиском истоку, док је пропаганда радила у правцу стварања негативне слике о Арапима, као што је већ анализирано у овом раду. У том тренутку, доста проблема у односима двеју држава склоњено је у страну, Русија је изразила своју подршку у борби против тероризма.⁸⁶

Ово краткотрајно побољшање односа две државе приказано је и у видео-играма. Удео у томе имају и друге околности. Поред тога што су се у играма након 2001. године екстремно негативно приказивали Арапи, требало је пронаћи узор у претходним ратовима, а за то је искоришћен Други светски рат, који у САД има статус „доброг” (праведног) рата. Такав статус стекао је у деценијама након свог завршетка, као последњи рат који је свет променио набоље. Постоји схватање да је Хитлер био зло које је морало бити заустављено и да САД живе у демократском друштву са одличним животним стандардом управо због тог „праведног” рата. Ову реторику искористио је Буш приликом покретања интервенција у Авганистану и Ираку.⁸⁷ Други светски рат је рециклиран много пута не само у видео-играма већ и у другим аудио-визуелним медијима.⁸⁸ Један од примера је и филм где се Други светски рат често експлоатише ради буђења америчког патриотизма приказом „праведног” рата. Филм *Saving Private Ryan* један је од најпознатијих филмова који приказује херојство и патриотизам америчких војника током тог рата, док се радња филма дешава након савезничког искрцавања у Нормандији у јуну 1944. године: група војника послата је да са фронта врати војника чија су преостала браћа погинула у борби.⁸⁹ Игре које се баве том тематиком приказале су совјетску војску као савезничку, јуначку, у настојању да се победи заједнички непријатељ – нацизам. Прва игра која је у себи садржала совјетску ратну кампању током Другог светског рата била је игра *Call of Duty*,⁹⁰ чији креатори су се осмелили да у видео-игре убацие совјетски наратив као позитиван. Током игре играч се у једном тренутку налази у улози совјетског војника и ствари може видети из његове перспективе. Чак и када се Руси

⁸⁴ Daalder, Ivo, H., Lindsay, James, M., *America unbound: the Bush revolution in foreign policy*, Washington 2003, p. 63. (у даљем тексту: Daalder, I., Lindsay, J., *America unbound...*).

⁸⁵ Daalder, I., Lindsay, J., *America unbound...*, p. 64.

⁸⁶ Cohen, Warren, I., *America's failing empire: U.S. foreign relations since the Cold War*, Malden–Oxford–Carlton 2005, p. 133.

⁸⁷ Hawreliak, J., *Heroism, Gaming, and...*, pp. 250-251.

⁸⁸ Thomson, M., *Military Computer Games...*, p. 164.

⁸⁹ *Saving Private Ryan* (1998), r. Steven Spielberg.

⁹⁰ *Call of Duty* (2003), p. Activision.

(Совјети) приказују као „добри момци”, ипак мора постојати одређена разлика у односу на Американце и Британце, чије ратовање се такође обрађује у игри. За пример се може узети сцена из игре у којој совјетски војници убијају немачке ратне заробљенике. Ипак у тим борбама, посебно у Стаљинградској бици, даје им се статус хероја.⁹¹ У Стаљинградској бици играч учествује у јуришу и трчи према непријатељевој артиљерији ненаоружан. Њега треба приказати као хероја, неустрашивог, решеног да победи „зле” Немце. Тај део видео-игре подсећа на приказ Стаљинградске битке из филма *Enemy at the Gates*, када главни лик Василиј Зајцев на почетку филма ненаоружан трчи према немачким положајима. Тај филм (и игра) има циљ да створи позитивнију слику Руса портретисањем „храбрих” Совјета. Радња филма приказује обрачун снајпериста, совјетског и немачког током Стаљинградске битке.⁹² Игра *Call of Duty* има још један моменат који Совјете представља као хероје који су учествовали у сламању нацистичког зла, односно били део „праведног” рата. На самом крају игре играч се налази у улози совјетског војника који се пробија ка згради Рајхстага. Игра кулминира приказом разрушеног Берлина док притрчава совјетски војник који маше заставом СССР, симболички означавајући „праведну” победу над непријатељем.

Повратак Руса из доба Хладног рата – страхови

То позитивно приказивање Руса уклопљено у наратив Другог светског рата завршило се средином деценије. Однос двеју држава након краткотрајног побољшања опет је почео да се хлади. Демократска транзиција бившег совјетског простора постала је фактор који је утицао на постепено нарушавање руско-америчких односа, пре свега јер су Руси тај простор видели као део своје интересне сфере. Већ 2003. године револуција у Грузији донела је приближавање те државе са САД, истовремено отворивши могућност да она постане чланица НАТО и Европске уније.⁹³ Убрзо затим је током 2004. и 2005. године дошло до „норанцасте револуције”, када је њен исход донео окретање Украјине Западу. У Украјини је Русија доживела спољнополитички пораз када је након избора и масовних демонстрација у Кијеву током новембра и децембра 2004. године, на власт у Украјини дошао Виктор Јушченко, политичар који је имао подршку западних земаља. Виктор Јанукович, кандидат кога је подржавала Русија, дожи-

⁹¹ Hawreliak, J., *Heroism, Gaming, and...*, p. 253.

⁹² *Enemy at the Gates* (2001), r. Jean-Jacques Annaud.

⁹³ Macfarlane, Neil, S., „Russia, NATO enlargement and the strengthening of democracy in the European space”, u: *NATO–Russia Relations in the Twenty-First Century*, edited by Aurel Braun, New York-London 2008, p. 47.

вео је пораз.⁹⁴ Велику претњу за Русију представљала је могућност да Украјина и Грузија уђу у НАТО, чиме су, према мишљењу неких аутора, као што је Карл Педерсен, створени предуслови за нови „хладни рат”.⁹⁵ Недавни сукоби у Украјини говоре томе у прилог.⁹⁶ То заоштравање односа двеју држава одразило се и на креаторе видео-игара, који су се за „помоћ” обратили наративу што је већ постојао, односно наративу „злих” Совјета из доба Хладног рата.

Програмери видео-игара експлоатисали су одређене страхове који су постојали током Хладног рата и вешто их искористили за рециклажу и наметнули их новим наративом. Анализу страхова које експлоатишу видео-игре са приказивањем Руса треба започети са страхом од директног сукоба две државе на тлу САД, односно страхом од искрцавања руских (у наративима неких игара, совјетских) трупа на тлу Сједињених Држава. Управо тај страх део је читаве серије игара франшизе *Call of Duty* (у коме долази до новог Хладног рата),⁹⁷ чије радње чине органску целину.⁹⁸ У тим видео-играма директно се сукобљавају две државе након што на власт у Русији дођу „ултранационалисти” који желе да поврате славу Совјетског Савеза. У самој игри руске трупе се искрцавају на америчку источну обалу, где почињу велике борбе, након којих америчке војне јединице успевају да одбију инвазију. У видео-играма као што су *Red Alert 2* (која је произведена 2000. године, односно пре него што је направљен поменути дисконтинуитет у приказу Руса)⁹⁹ и *Red Alert 3* (који је произведен 2008. године)¹⁰⁰ такође се воде борбе на америчком тлу, чак до уништења Кипа слободе. Рушење Кипа слободе има дубок смисао. Он није обичан споменик, он је за Американце симбол пријатељства, слободе и демократије.¹⁰¹ Мотив искрцавања трупа на америчко тло није нешто што су креатори видео-игара први искористили у свом раду. Пре њих то су искористили филмски редитељи током Хладног рата, а он се најбоље исказује у филму *Red Dawn*¹⁰² из 1984. године, у време већ поменуте Реганове политике „сузбијања” и деценије повећаних тензија између две суперсиле. У наведеном филму долази до инвазије совјетских падобранаца на САД, односно на мали град у Колораду, где почиње герилски рат у коме учествују тинејџери спремни да Америку бране од совјетске инвазије. Као што

⁹⁴ Freedman, Robert, O., „Can Russia be a partner for NATO in the Middle East?”, u: *NATO–Russia Relations in the Twenty-First Century*, edited by Aurel Braun, New York-London 2008, p. 125.

⁹⁵ Pedersen, Carl, *OBAMA’S AMERICA*, Edinburgh, 2009, p. 146.

⁹⁶ „Cold War II”, https://en.wikipedia.org/wiki/Cold_War_II, (15. 8. 2015).

⁹⁷ Thomson, M., *Military Computer Games...*, p. 68.

⁹⁸ *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), p. Activision; *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), p. Activision; *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011), p. Activision.

⁹⁹ *Command and Conquer: Red Alert 2* (2000), p. EA Games.

¹⁰⁰ *Command and Conquer: Red Alert 3* (2008), p. Electronic Arts.

¹⁰¹ Staton, Hilarie, *Symbols of American Freedom: The Statue of Liberty*, New York 2010, p. 4.

¹⁰² *Red Dawn* (1984), r. John Milius.

је редитељ тог филма видео то као прилику за упозорење Американцима да не спуштају свој гард према Совјетима,¹⁰³ у новим околностима 21. века требало је опет послати сличну поруку, овог пута да се гард према Русима подигне.

Страх од нуклеарног напада зачет је још на почетку Хладног рата, тако да је он масовно коришћен у пропаганди током његовог трајања. Страх је почивао на реалној опасности од нуклеарног уништења, уз паролу: „Они упиру оружја на нас, па и ми морамо уперити иста оружја на њих!” И друге сличне флоскуле. Друга страна је у пропагандним оруђима морала бити приказана као агресивна, милитаристичка и репресивна.¹⁰⁴ Тај наратив преузели су и креатори видео-игара. У игри *Call of Duty 4: Modern Warfare*¹⁰⁵ руско „звезкање” нуклеарним оружјем исказује се на други начин. Вођа руских „ултранационалиста” Имран Закајев је човек који је уједно трговац нуклеарним наоружањем и који у истој игри арапске терористе на челу са Каледом ал Асадом снабдева атомском бомбом коју они желе да баце на Сједињене Државе.

Снажну улогу у наративима видео-игара које се баве Русима има и страх од уједињења и сарадње америчких непријатеља. У *Call of Duty 4: Modern Warfare* сарађују арапски терористи и руски „ултранационалисти”. То је сарадња уперена директно против САД (односно Запада).¹⁰⁶ Сличан сценарио је у игри *Frontlines: Fuel of War*, у којој током дистопијске будућности услед несташице нафте долази до рата између два савеза: „Западне коалиције” (у којој се може препознати НАТО) и „Савеза Црвена звезда” (који приказује војну коалицију Русије и Кине) у настојању да се обезбеде преостала средства, а затим се воде борбе на тлу централне Азије и Источне Европе.¹⁰⁷ Избор простора за рат није случајан. Амерички интереси на простору централне Азије и Кавказа везани су за нафту и могућност да то подручје буде база терориста. У централној Азији САД се држе политике ојачавања независности држава тога простора¹⁰⁸ путем војне и политичке сарадње све да би им те државе одобриле приступ својим богатим залихама нафте и других богатстава.¹⁰⁹

¹⁰³ Shaw, T., *Hollywood's Cold War*, p. 270.

¹⁰⁴ Taylor, P., *Munitions of the Mind...*, p. 253.

¹⁰⁵ *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), p. Activision.

¹⁰⁶ *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), p. Activision.

¹⁰⁷ *Frontlines: Fuel of War* (2008), p. THQ.

¹⁰⁸ У питању су Казакхстан, Киргистан, Узбекистан, Таџикистан и Туркменистан.

¹⁰⁹ Cameron, F., *US Foreign Policy after the Cold War...* p. 167.

Повратак Руса из доба Хладног рата – ликови

Ликови који приказују Русе (или Совјете у играма које се баве Совјетима, а којим је циљ да сликом Совјета утичу на слику о Русима) одликују се сличним особинама које се приписују Арапима. Као и у арапском случају, и ту се разликују три групе ликова: лидери – терористи, обични војници – терористи и цивили. Ипак, цивилима је највише простора дато у игри *Call of Duty: Modern Warfare 2*, где руски „ултранационалисти” предузимају терористички напад на московски аеродром, након чега долази до руске инвазије на САД (нападаци су успели да оставе такве доказе који су инкриминисали САД као организатора тог напада). Цивили су ту приказани као средство за постизање циља, а то је рат САД и Русије.¹¹⁰ Обични војници (или терористи, зависи од игре) приказани су прилично једнолично, у ратној опреми. Они су главне мете током игара (циљ је елиминисати их). Постоји један детаљ на почетку игре *Call of Duty 4: Modern Warfare*,¹¹¹ када се на броду тетура један пијани руски војник певајући. Та сцена покушава да експлоатише стереотип о Русима као нацији која пије велике количине алкохола.¹¹²

Најбитнији ликови који треба да демонишују Русе јесу терористи – лидери. Као и у случају Арапа, две главне њихове особине су антиамериканизам и невредновање људског живота. У игри *Call of Duty 4: Modern Warfare* главни руски антихерој је вођа руских „ултранационалиста” Имран Закајев, који се одликује одлучним антиамериканизмом.¹¹³ Невредновање људског живота огледа се у већ поменутом масакру, који у игри *Call of Duty: Modern Warfare 2*¹¹⁴ на московском аеродрому предводи руски терориста (главни антагониста игре) Владимир Макаров. Сцена убијања цивила на московском аеродрому издваја се као најмучнија сцена која репрезентује Русе као терористе. Такође, компанија која је игру произвела огласила се поводом тог контроверзног дела игре, нагласивши да је он битан како због самог наратива и концепта „добра” против „зла” тако и због тога што приказујући један такав терористички чин, жели да сличне чинове осуди.¹¹⁵ Такође, плашећи се реакције у Русији, компанија је одлучила да ипак из руског издања те игре изостави ту сцену.¹¹⁶

¹¹⁰ *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), p. Activision.

¹¹¹ *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), p. Activision.

¹¹² Knopp, Leora, „Four cultural misconceptions Americans have about Russians”, у: *Russia Direct*, <http://www.russia-direct.org/analysis/four-cultural-misconceptions-americans-have-about-russians>, (15. 8. 2015).

¹¹³ *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), p. Activision.

¹¹⁴ *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), p. Activision.

¹¹⁵ Hawreliak, J., *Heroism, Gaming, and ...*, p. 261.

¹¹⁶ Shaer, Matthew, „Modern Warfare not banned in Russia according to Activision”, у: *The christian science monitor*; <http://www.csmonitor.com/Technology/Horizons/2009/1117/modern-warfare-2-not-banned-in-russia-according-to-activision>, (16. 8. 2015).

Ипак у играма има ликова који треба да представљају опозицију лошој слици Руса, тј. треба да прикажу да има и „добрих” Руса. То су Николај, који је представник руских „лојалиста” који се боре против „ултранационалиста” током грађанског рата у Русији,¹¹⁷ затим Јуриј, лик који је најпре био „ултранационалиста”, а затим променио мишљење и придружио се Американцима и Британцима у борби против већ поменутог Макарова.¹¹⁸ Последњи лик који представља позитивни пример Руса јесте Димитриј Дима Мајаковски, који у сарадњи са Американцима покушава да спречи терористичке нападе који могу да доведу до рата САД и Русије.¹¹⁹ Оно што тај лик чини посебним јесте то што је он један од ретких у чију улогу се играч ставља током једног дела игре. То значи да играч ток видео-игре може да искуси и из његове перспективе, што утиче на слику о њему да је пријатељ и сарадник Американца у беспопштеној борби против терориста.

Лошу слику Руса у америчким видео-играма која преовлађује посебно након 2005. године, приметило је и руско Министарство културе. У једном интервјуу из 2013. године помоћник министра културе изјавио је да је приказивање Руса у видео-играма неприхватљиво, наводећи да игре, уз забаву, треба да буду и едукативне.¹²⁰ То говори да је и руски државни врх увидео колика је моћ видео-игара да створе слику о другом. Други закључак је да су америчке видео-игре успеле да утврде и ојачају негативну слику о Русима коју је захтевала америчка спољна политика.

Закључак

Истраживање слике Арапа и Руса у америчким видео-играма донело је два резултата. Прво, потврђена је веза између америчке спољне политике и жељене слике другог у видео-играма. Посебно се то може видети на арапском примеру у контексту америчких интервенција на Блиском истоку током прве деценије 21. века. Ту везу видео-игре наследице су од других аудио-визуелних медија, превасходно филма, који је током 20. века умногоме био оруђе америчке пропаганде и начин стварања жељене слике о другом.

Други закључак је да су у процесу демонизације креатори видео-игара инспирацију пронашли у обрасцима за приказивање других које су им оставили филмови, књижевност и медији. Слика Арапа стварала се на основу

¹¹⁷ *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), p. Activision.

¹¹⁸ *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), p. Activision.

¹¹⁹ *Battlefield 3* (2011), p. Electronic Arts.

¹²⁰ Kozlov, Vladimir, „Russian Government to Produce ‘Patriotic’ Video Games”, у: *The Hollywood Reporter*, <http://www.hollywoodreporter.com/news/russian-government-produce-patriotic-video-644289>, (17. 8. 2015).

слике о Оријенту створене током 19. века у књижевности, на филму у 20. веку. Видео-игре су исту слику преузеле на почетку 21. века, обликујући је у складу са контекстом времена. У слици Руса своје узоре потражили су делимично у наслеђу Хладног рата, прилагођавајући га савременом контексту, а некада су Русе демонизовали једноставним негативним приказом Совјета (уз изузетак на самом почетку 21. века у играма које су се bavиле Другим светским ратом, које су донеле нешто позитивнији слику Руса, али је опет узор за њихов приказ била позитивна слика Совјета као савезника, која је прављена током самог Другог светског рата).

Извори и литература

- Baltic 1985: Corridor to Berlin*, Strategic Simulations Inc., 1984.
Battlefield 3, Electronic Arts 2011.
 Brands, Hal, *From Berlin to Baghdad: America's search for purpose in the post-Cold War world*, Lexington 2008.
Call of Duty, Activision, 2003.
Call of Duty 2, Activision, 2005.
Call of Duty 4: Modern Warfare, Activision, 2007.
Call of Duty: World at War, Activision, 2008.
Call of Duty: Modern Warfare 2, Activision 2009.
Call of Duty: Modern Warfare 3, Activision 2011.
 Cameron, Fraser, *US Foreign Policy after the Cold War: Global hegemon or reluctant sheriff?*, London-New York 2005.
 Cohen, Warren, I., *America's failing empire: U.S. foreign relations since the Cold War*, Malden-Oxford-Carlton 2005.
Command and Conquer: Red Alert, Virgin Interactive-Sony Computer-Entertainment, 1996.
Command and Conquer: Red Alert 2, EA Games, 2000.
Command and Conquer: Yuri's Revenge, EA Games, 2001.
Command & Conquer: Generals, EA Games, 2003.
Command and Conquer: Red Alert 3, EA Games 2008.
 Cull, Nicholas, J., Cullbert, David, Welch, David, *Propaganda and mass persuasion: a historical encyclopedia, 1500 to the present*, Santa Barbara 2003.
 Daalder, Ivo, H., Lindsay, James, M., *America unbound: the Bush revolution in foreign policy*, Washington 2003.
 Delwiche, Aaron, „From Green Berets to America's Army: Video Games as a Venichle for Political Propaganda”, u: *The players' realm: studies on the culture of video games and gaming*, edited by P. Williams and J. H. Smith, Jefferson 2007.
Enemy at the Gates, Jean-Jacques Annaud, 2001.

- Freedman, Robert, O., „Can Russia be a partner for NATO in the Middle East?“, u: *NATO–Russia Relations in the Twenty-First Century*, edited by Aurel Braun, New York – London 2008.
- Frontlines: Fuel of War*, THQ, 2008.
- Full Spectrum Warrior*, THQ, 2004.
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers*, THQ, 2006.
- Germany 1985*, Strategic Simulations Inc., 1983.
- Goldsvorti, Vesna, *Izmišljanje Ruritanije: imperijalizam mašte*, Beograd 2000.
- Halter, Ed, *From Sun Tzu to XBox: War and Video Games*, Thunder’s Mouth Press 2006.
- Hawreliak, Jason, *Heroism, Gaming, and the Rhetoric of Immortality*, Phd Thesis, University of Waterloo 2013.
- Jones, Howard, *Crucible of power: a history of American foreign relations from 1897*, Lanham – Boulder – New York – Toronto – Plymouth 2008.
- Khatib, Lina, *Filming the Modern Middle East: Politics in the Cinemas of Hollywood and the Arab World*, London – New York, 2006.
- Knopp, Leora, „Four cultural misconceptions Americans have about Russians“, y: *Russia Direct*, <http://www.russia-direct.org/analysis/four-cultural-misconceptions-americans-have-about-russians>, (15. 8. 2015).
- Kozlov, Vladimir, „Russian Government to Produce ‘Patriotic’ Video Games“, y: *The Hollywood reporter*, <http://www.hollywoodreporter.com/news/russian-government-produce-patriotic-video-644289>, (17. 8. 2015).
- Macfarlane, Neil, S., „Russia, NATO enlargement and the strengthening of democracy in the European space“, u: *NATO–Russia Relations in the Twenty-First Century*, edited by Aurel Braun, New York-London 2008.
- Medal of Honor: Allied Assault Spearhead*, EA Games, 2002.
- Medal of Honor: European Assault*, Ea Games 2005.
- Medal of Honor*, Electronic Arts, 2010.
- Norway 1985*, Strategic Simulations Inc., 1985.
- Pedersen, Carl, *Obama’s America*, Edinburgh 2009.
- RDF 1985*, Strategic Simulations Inc., 1983.
- Red Dawn, John Milius, 1984.
- Said, Edvard, V., *Orijentalizam*, Beograd 2008.
- Saleem, Muniba, „Arabs as Terrorists: Effects of Stereotypes Within Violent Contexts on Attitudes Perceptions, and Affect“ u: *Psychology of Violence 2013, Vol. 3, No. 1*.
- Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998.
- Shaer, Matthew, „Modern Warfare not banned in Russia according to Activision“, y: *The christian science monitor*, <http://www.csmonitor.com/Technology/Horizons/2009/1117/modern-warfare-2-not-banned-in-russia-according-to-activision>, (16. 8. 2015).
- Shaheen, Jack, G., *Reel bad Arabs. how Hollywood vilifies a people*, New York-Northampton 2001.
- Shapiro, Neil, „Fight Europe’s Next War“, *Electronic Games Magazine*, june 1983.

Shaw, Tony, *Hollywood's Cold War*, Edinburgh 2007.

Sisler, Vit, „Representation and Self-Representation: Arabs and Muslims in Digital Games”, u: *Gaming realities: A challenge for digital culture*, edited by. Manthos Santorineos, Athens 2006.

Southern Command, 1981.

Staton, Hilarie, *Symbols of American Freedom: The Statue of Liberty*, New York 2010.

Taylor, Philip, M., *Munitions of the Mind: A history of propaganda from the ancient world to the present era*, Manchester 2003.

Thomson, Matthew, *Military Computer Games and the New American Militarism: What Computer Games Teach Us About War*, Phd Thesis, University of Nottingham 2008.

Wolf, Mark, J. P., „What Is a Video Game?” u: *The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond*, edited by Mark. J. P. Wolf, Westport-London 2008.

Summary

Darko Radivojević

Propaganda at the turn of the century: the image of Arabs and Russians in american video games

During the last decades of the 20th century the United States started using video games as propaganda tools. They became a useful tool in creating the image of “the other”. In this article the author analyzes video games which depict war. Three dimensions of video games which the propagandists use are space, characters and the fear-concept. Two most depicted groups in these games are Arabs and Russians. Image of Arabs is consistent from the 18th to the 21st century. Stereotypes of Arabs were created during the 18th and the 19th century when the term Orient was coined to designate the Eastern world. Creators of video games started making image of Arabs in early 80’s, but the real expansion of video games depicting Arabs started after the 2001 terrorist attacks in New York. There was a need to create very negative image of Arabs using every tool of propaganda, including video games. Video games started depicting Soviets (Russians) during the 80’s and the 90’s creating negative image. During the first five years of the 21st century, there was an improvement in Russia-United States relations. During those five years the image was far better, video games depicted “brave” Soviets during World War II. But the relations between two countries started worsening in 2004 and 2005. During the second half of the decade and the first half of the next one the main goal of american video game creators was to create negative image of Russians as a threat to the world.