

UDK 371.382:004
159.9:004

Primljeno: 14. 08. 2020.

Izvorni naučni rad
Original scientific paper

Merima Čamo, Amer Osmić

DJEČIJA IGRA U KIBERNETSKOM DVORIŠTU

Drugo medijsko doba ili postmoderna virtualnost unose značajne promjene u sve dimenzije djetinjstva. Primjena i korištenje novih tehnologija uveliko su izmijenili temeljnu aktivnost djeteta — igru, uvodeći je u irealne prostore bez prijeko potrebne prirodne suplementacije. Virtualni svijet, računalne i video igrice predstavljaju danas najzastupljenije socijalno okruženje i oblik dječije zabave. U tekstu se analiziraju pozitivne i negativne posljedice dječije igre u kibernetiski kreiranom dvorištu i propituje etika tehnoprogresije odnosno fiktivnog društvenog prostora namijenjenog odrastanju koji sve više dehumanizira osnovne postulate djetinjstva. Sadržajno, rad nudi teorijske smjernice proizašle iz kolektivnog iskustva prethodnih generacija koje igru pamte kao izvor spontanosti, bezbrižnosti, radosti i rasonode a ne kao trendovski uvjetovanu aktivnost uz posredovanje digitalne tehnologije.

Ključne riječi: igra; kibernetiski prostor; virtualni svijet; djetinjstvo; računalne igrice; video igrice

UVOD

Da li je izvorište *igre* filogenetski određeno? Da li sofisticiranija *igra* čini da djeca ostanu duže djeca? Da li tehnološki napredak kreira novi način *igre* u kojem su umjesto lutke, lopte, klikera, krede itd., rekviziti pametni telefoni (*smartphone*) konzole, tableti, laptopi i kompjuteri a prijatelji anonimni igrači - “vršnjaci” po *gaming* vještini? Da li postoji alternativa ili se tradicionalna igra i drugi oblici edukativne zabave tretiraju kao kolateralna šteta društvenog progressa? Da li je dijete

zadovoljno i sretno u kibernetском dvorištu (ne)svjesno u svojoj zaigranosti da je “digitalna porodica” i kibernetско dvorište nesiguran prostor odrastanja?

Konotativni aspekt ovih problemskih pitanja istodobno deklarira preobražaj *igre* koja nije, niti je bila samo igra, nego ozbiljna dječija djelatnost koja je djetinjstvo atribuirala kao (naj)ljepši period ljudskog života. Igra je kao singularni vid aktivnosti koji se određuje posebnim “infant”-kodeksom, primarno, usmjerena na zabavu, učenje, razonodu i odmor. Inicirana je druženjem, takmičarskim duhom i nagradom/satisfakcijom čiju su vrijednost nerijetko određivali sami vršnjaci odnosno drugi učesnici u igri. Djeca su kroz takvu formu slobodne aktivnosti u kojoj se prepliće živost, radost, okretnost, trud, preduzmljivost, savjesnost, umješnost, znatiželja, gorljivost, povezanost, volja i usrdnost stjecala određene kompetencije iz kojih je iskrio osjećaj pozvanosti da lakše prođu kroz period rasta i socijalizacije (Kajoa 1979: 11). Promatrajući igru kroz kulturološku prizmu, Huizinga naglašava: „... igra nam se sama po sebi, bar na prvi pogled, ukazuje kao neki *intermezzo* u svakodnevnom životu, kao djelovanje za vrijeme odmora i radi odmora. Ali već po njenom svojstvu pravilnog i ponovljenog izmjenjivanja ona biva pratnjom, dopunom i dijelom života uopće” (1992: 15). Igra komplementira i oplemenjuje život te je kao takva neophodna pojedincu kao biološka funkcija dok za društvo predstavlja značajan agens kolektivne prosocijalnosti. Zbog smisla koji sadrži, značenja koja ima, izražajne snage koju nosi, te duhovnih i socijalnih veza koje stvara, igra je, ukratko, funkcija kulture (samoidentitet, socijalizacija, institucionalizacija itd.).

Igra je u postmodernom društvu najizravnije povezana sa procesom kibernetizacije. Kibernetika „izučava međusobni odnos živih sistema i mašina, na osnovi modelovanja funkcija života i sa težnjom izgradnje mašina koje bi u što većoj mjeri ovladale osobinama živih sistema“ (Malić 1976: 3). Postaviti dječiju igru na kibernetскую matricu u prvi mah djeluje iznimno zahtjevno. Ipak, govorimo o generacijma djece čija se perspektiva u odrastanju nasukala na digitalne sprudove, čiji se identitet oblikuje kroz *avatare u cyberspace-u* koji predstavlja prostor nastao kao komponentna veza između mašine/računara i osobe koja ga koristi (Jones 2001). Kibernetски trajektorij započinje teorijskom formalizacijom Norberta Wienera, preciznije razradom složenih pojmova koji su se postupno nadograđivali i razvijali postajući dio sveobuhvatnije koncepcije.¹ Pomatrana u informacijsko-temporalnom

¹ Rodonačelnik discipline američki znanstvenik Norbert Wiener (1894-1964) je krajem pedesetih godina prošlog stoljeća postavio temelje za interdisciplinarno izučavanje oblasti kibernetike. Kibernetска (r)evolucija premrežava tri vremenske etape: prva datira od 1948. do 1960. godine (tematizira se homoestaza); druga počinje od 1960. godine i traje do sredine osamdesetih godina (refleksivnost), dok treća tematski obuhvata period postmoderne realnosti (virtuelnost). Jedno od njegovih najutjecajnijih djela *Kibernetika ili kontrola i komunikacije*

okviru kibernetika se kroz dosljedan dijahronijski niz konceptualno dijeli na tri stadija: 1. **homeostaza** – stupanj postojanosti i način rezistencije živih bića u nestabilnim uvjetima dok mašine eventualne fluktuacije (npr. informacija oštećena bukom) regulišu povratnom spregom koja predstavlja podražaj/reakciju i tek u cirkularnom toku uzrok/podražaj – posljedica/reakcija ima obilježja negativne ili pozitivne stalne povratne snage što se realizira kroz nadograđujuće kibernetike cikluse; 2. **refleksivnost** – sistem nije zatvoren niti odvojen od promatrača, te refleksivnost obuhvata odnos mašina – živo biće, pri čemu se živo biće postavlja u svojevrsnu “tehničku ekstrospekciju” tj. propitivanje sistema, njegove zatvorenosti i entropičnosti mijenjajući tako prirodu povratne sprege (obrnuto „ka“ i „prema“); 3. **virtualnost** – zasniva se na (de)materijalnosti i informacijama a povezana je s modeliranjem stvarne ili hipotetske situacije na računalnu (računalna simulacija) koja dovodi tijelo u povratnu spregu s računalnom generiranom – slikom (Nikodem 2003: 211-215).

Imajući u vidu centralnu temu ovoga rada, dječiju igru postavljamo u analogan sociokibernetički okvir: *homeostaze* – dijete je izloženo silama utjecaja koje ga sputavaju u savladavanju konkretne igre; *refleksivnosti* – dijete postaje neodvojivo od sistema informacija/poruka unutar kojeg percipira i participira igrom, referirajući se na primljene poruke (sugestije, pravila i sl.) istodobno *razmišljanjući* o daljem „samoupravljanju“ tokovima igre (povratna sprega); *virtualizacije* – dijete se povezuje s digitalnom vizualizacijom odnosno “elektronskom slikom koja je binarni zapis a zapis je informacija” (Srdanović 2011: 11), pri čemu se digitalna proizvodnja slike može objasniti kao transmisija informacije u slici pretežno bića, predmeta i/ili predjela, većinom u aktivitetu, stvarnog ili fingiranog karaktera. Slikom dijete počinje shvaćati svijet oko sebe. U prvom modelu (homeostaze) sila utjecaja može biti i neka vrsta ograničenja od strane roditelja, osoba koje nadgledaju dijete, starije djece, ili to može biti neki računalno-sigurnosni incident, neadekvatan prostor, kao i ograničeno korištenje resursa za igru. Shodno njegovom uzrastu a putem komunikativnog ponašanja dijete se odupire ograničenju pokušavajući animirati igru kroz tehnikaliju, što je u biti povratna sprega (impuls, uvjetovani refleks uvijek iznova dešavajući se

u živim bićima i stroju je matematičko-kibernetička teorijska platforma na kojoj se pored problematiziranja poruke — informacije kao komunikacijskog aksioma, prepliću i tumačenja tehničkih i društvenih znanosti, što kibernetičku shemu postavlja kao mogućnost spoznajne multidiskurzivnosti. Uz navedeno, kibernetika je “znanstvena matica” produbljenog znanja o totalitetu ljudskog komuniciranja (teorija komunikacija), ustrojavanja osnova programiranja: projektovanja, izrade softvera, planiranja i dizajna (teorija programiranja) itd. Više u Uvodu zbornika pod naslovom *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk, kulture tehnološke tjelesnosti*. (2001). ur. Mike Featherstone i Roger Burrows. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.

vodi u proces ponavljanja i/ili učenja itd.), koja se u od infantilno-antientropijske inicijative u konačnici javlja kao samovladanje ne/sređenim sistemom informacija). Ekran s tečnim kristalima (*liquid crystal display*) djetetu postaje stalno otvoren prozor kroz koji se vidi virtualni svijet i u kojem se, već pri prvom pogledu, nude razne *software* opcije za ovladavanje njime (stadij virtualnosti). Dijete (pre)brzo prevazilazi stanje izazova, taj svijet za njega počinje izgledati stvarno, predmetno i istinski; on postaje dokučiv, izvor stalne zabave, prostor privlačnih sadržaja interaktivnog karaktera, mjesto sklapanja prijateljstava, izgradnje uvjerenja, elektronskom simulacijom, osmišljeno jedino dvorište za igru — kibernetско dvorište. Upravo, *simulacije* (lat. *simulatio* – pretvaranje, prijevara), koja se realizira podrškom računala i čija značenja proizlaze iz načina njene višestruke primjene (edukacija, planiranje, strategija, zabava itd.), najčešće se koristi u oblasti računalnih programa za zabavu gdje ključno mjesto zauzimaju igrice (računalne i video igre koje se igraju pomoću pametnih telefona, tableta ili konzola priključenih na televizor ili računar). Upravo, eksponencijalno širenje virtualne stvarnosti, kao nematerijalne dimenzije sad već paralelnog životnog prostora, koji počiva na mreži računarske komunikacije omogućuje sve naprednije aplikacije računalnih i video igrica (Salen i Zimmerman 2004: 32-36).

POZITIVNA I/ILI NEGATIVNA SEMIOSFERA – DIJETE I DIGITALNI SVIJET ZABAVE

Zastupljenost igre u u sociokulturnoj zbilji savremenog društva je velika. Naravno, radi se o multimedijским računalim igrama i video igricama za djecu. Paralelni virtualni svijet unutar kojeg simulacija supstituira *stvarno* artificijelnom (vještačkom) zbijom koja “pluta” kroz materiju, energiju i informaciju opravdano prisvaja atribuciju kulturnog univerzusa našeg doba. Pristup “mreži svih mreža” – internetu postao je dio svakodnevnog života u kojem dijete interfejsom sukreira svoj prostor odrastanja. U tom kontekstu Turčilo ističe: “Online mediji su intuitivne tehnologije, sa kojima se djeca i mladi susreću od najranije dobi. Upravo djeca spadaju u najčešće korisnike online medija. Danas već postoje cijele generacije takozvanih ‘digitalnih urođenika’ (*digital natives*), mladih ljudi koji ne poznaju život, niti vrijeme prije interneta” (2017: 88). Tehnološko zrcalo ne daje samo odraz čovjeka s bioničkim (robotskim) implantatima nego dijete koje odrasta u „transcendentnoj kiborgizaciji“. Ona omogućava posebnu fizičku fleksibilnost u proširenoj (virtualnoj) stvarnosti, te

mentalnu slobodu (“divlju misao”) i stvara posebne kulturne modele tokom odrastanja. Tendencija u inoviranju tržišta “hardverskim stiliziranim produktima”: laptopima (*Notebook, Netbook i Ultrabook*), tabletima i pametnim telefonima (*smartphone*) konstatntno izlaže djecu negativnim aspektima te kulture (*gaming geek culture* – “strast za igrom uz istomišljenike”) posebno generacijskim trendovima i novitetima koji zahtijevaju posjedovanje čitavog digitalnog asortimana, te imperativno korištenje/preuzimanje određenih online sadržaja/uputa s namjerom ovladavanja računalnim i video izazovima. Prema Bilić, Gjukić i Kirinić posvećenost i predanost ovim sadržajima najbolje potvrđuju istraživanja provedena u školama, prema kojima su svi adolescenti već stekli iskustvo i vještine potrebne za ovu vrstu igre. “Učestalost igranja računalnih igrica je oko 90%, a mnoga izvješća govore i o tome da 100% ispitanika ima iskustva u igranju” (2010: 197).

Prikupljanje i selekcioniranje iskustvenih činjenica o utjecaju elektronskih igrica na djecu imaju dihotomno teorijsko uobličjenje: *pozitivan* (povoljan, blagotvoran i sl.) utjecaj na razvoj djeteta i *negativan* (nepovoljan, štetan i sl.) utjecaj na razvoj djeteta. Učenje i zabavu kroz igru nudi veći broj edukativnih aplikacija (npr. igrica *DragonBox Algebra* namijenjena različitim uzrastima djece u osnovnoj školi) a većina njih uključuje i aktivnosti roditelja bilo kao suigrača ili inspektivnog promatrača. Računalne i video igrice podstiču maštu kao jedno od prvih psiholoških iskustava, a pozitivno utiču i na sposobnost djeteta da u procesu razmišljanja stvori dovoljno jasnu predstavu o oblicima, obilježjima, svojstvima i svrsishodnosti stvari i bića. Raspoznavajući uzorke imaginativnog skupa ono pristupa rješavanju zadataka i/ili otklanjaju prepreka pred koje ga virtuelna priča dovodi. To od njega traži pažnju, usredotočenje, brzo razmišljanje, induktivni napor, usklađivanje motorike i tajminga koji igrica nalaže a sve u svrhu postizanja definiranog cilja (nagrade ili nekog drugog vida satisfakcije). Znatiželja, brojni simulacijski podražaji, proživljavanje situacija koje nisu dio stvarnosti ili su teško izvedive u stvarnosti postaju motivacija za sve složenije i izazovnije igrice, posebno one koje umrežavaju igrače. Multipliciranje gejmerske snage je specifičan način udruživanja djece i razvijanja njihovih komunikacijskih vještina kroz iznalaženje *puteva, saveza, strategija i misija* kojima se uspješno završava igra. Laniado i Pietra navode da se „... videoigre temelje na onome što psiholozi nazivaju pozitivnim feedbackom: tko uočava i primjenjuje pravila, odmah bude nagrađen ili dobiva privilegiju da prijeđe na zahtjevniju razinu igre” (2005: 47). Na globalnoj razini zabilježena su kolektivna djelovanja vaninstitucionalnog karaktera a cilj im je korištenje nove tehnologije igara za obrazovne potrebe (stjecanje i nadogradnja znanja iz oblasti matematike, historije,

biologije, geografije, fizike itd.). Jedan od pokreta koji se suprotstavlja predrasudama o štetnosti video igrica naziva se *Ozbiljne igre* i zastupa potrebe demografske kohorte od sredine X generacije, odnosno onih koji su rođeni poslije 1970. godine, pa sve do generacije Z. Rezonirajući na tragu mišljenja o dobiti digitalnih igara za dijete, Patrick navodi kako su istraživanja pokazala “da ukoliko se digitalne igre igraju preko razumne vremenske granice, mogu imati negativne učinke poput bilo kojeg drugog pretjerivanja, ako se primjenjuju navike dobrog igranja (npr. prikladno vrijeme, okruženje, moderacija online igara itd.) mogu se smatrati sigurnom i ispunjavajućom aktivnošću” (2009: 6). Međutim, elektronske igrice najčešće nisu osmišljene kao dozirane i ograničene u korištenju. Stoga, kao po nekom prećutnom pravilu, ljubopitljivom i kapricioznom djetetu roditelji tolerišu prekomjernost igranja popuštajući pred općeprihvaćenim digitalnim mentalitetom, pa računalne i video igrice definitivno postaju najzastupljeniji vid dječije zabave.

“OPEN WORLD IGRICE”— SAMOKREACIJA AUTODESTRUKTIVNOSTI

Teorijske tvrdnje podržane malobrojnim empirijskim istraživanjima prema kojima video igrice mogu imati edukacijske i simptomatske terapijske učinke, te tvrdnje da pomažu djeci u virtualnom svijetu osloboditi se napetosti, frustracija i agresivnosti, zasjenilo je inkliniranje gejmera izazovnijim, destruktivnijim sadržajima, te ne čudi podatak da u posljednjem desetljeću djeca i adolescenti iz virtualnog izloga najčešće biraju agresivirane poticaje uvrštene u ponudu ove vrste zabave. Bilo da su u pitanju horor preživljavanja ili upravljačke simulacije, 89% video igrica na svjetskom tržištu ima nasilnički sadržaj (Gentile, Lynch, Linder i Walsh 2004: 8). Ponuda-potražnja ili potražnja-ponuda je ekonomsko-trendovski paradoks koji ne mijenja svoju finansijski unosnu strategiju osmišljenu na fonu dezintegriranosti dječijeg svijeta i stvaranja gaming ovisnosti. Jedna od predispozicija za odabir destrukcije u odnosu na druge ponuđene domene instrukcije i konstrukcije svakako je svoje težište pronašla u medijima, tačnije u temama nasilja u medijima i činjenici da prosječno dijete do svoje osamnaeste godine može vidjeti čak 200.000 simuliranih nasilnih djela i 16.000 dramatisiranih ubojstava (Trend 2007: 4). Mediji, klasični (televizija kao vodeći medij), online i digitalni (internet-based) su već odavno, kako naglašava Mandarić najznačajnije „društvene institucije u socijalizacijskom procesu djece i mladih“ (2012: 131). Omogućili su sintetsku shemu primjerenih ali i neprimjerenih programa za djecu

uz pregršt komercijalnih poruka, dok je razvoj online medija omogućio privatnu ("zadržati za sebe") i u većini slučajeva anonimnu komunikaciju djece koju roditelji, i pored želje, nisu u prilici da nadziru. Interaktivnost i anonimnost su najznačajnija obilježja online medija. Naročitu pažnju treba usmjeriti upravo na pojam anonimnosti koji kod djece može isključiti potrebu odgovornog ponašanja tokom igara što vodi inhibiciji ("kočenju") samokontrole a koja vremenom stvara snažan psihološki učinak na dijete i vodi ka promjeni ličnosti (Afab 2003: 83).

Digitalne platforme za kupnju i preuzimanje igara (CD, DVD i preuzimanje s interneta - download) postaju sve češće posjećena mjesta djece u dobi od osam do jedanaest godina. Inženjerske agencije developera (programera i grafičkih dizajnera) su indiferentne na ozbiljne posljedice koje njihova industrija izaziva. Sve veća zastupljenost agresivnog sadržaja, koji se ogleda u komunikacijskoj sekvenciji punoj krvi, ubijanja, smrti, različitih vrsta oružja, neprestanog razaranja, uništavanja i sl., te defektnim raspletima za koji se dobijaju nagradni bodovi i koji ponajviše frustriraju gejmera dovela je do otjelotvorenja igrice (*story games*) u realnom prostoru. Naime, razoran utjecaj koje video igrice imaju na djecu i adolescente, ispoljava se u njihovoj perzistentnoj težnji ka nasilničkom ponašanju/djelovanju, ali i zastrašujućim suicidalnim mislima. Igrački bijes vodi tragičnim događajima koje ni tvorcima najpopularnijih/najnasilnijih video igrica nisu sposobni zamisliti (Colwell i Payne 2000: 260-264). Mnogobrojni su primjeri demoniziranog ataka ove vrste slobodne aktivnosti na mentalno zdravlje djece. Pomisao da liše života drugo biće može biti uzrokovana bezazlenim ometanjem u igri od strane brižnog člana obitelji koji igraču nosi neku delikatesu, hakovanje naloga video igrice, nestanak električne energije itd. Frenetična veza s tehničkom uobraziljom nerijetko je i kulminirala tragičnim ishodima². Cyber adrenalin samo multiplicira okrutnost usmjerenu prema drugima s ciljem stjecanja moći nanošenjem psihičke i/ili fizičke boli, a neprekidnom samopromocijom gejming priksrbljuje za sebe epitet kibernetikog oltara. Video igrice, poput *Massively Multiplayer Online Role Games*, svog najvatrenijeg korisnika/gejmera pretvaraju u žrtvu, ovisnika i nasilnika zarobljenog u međuprostoru

² Na web portalima svakodnevno možemo pročitati o nekom tragičnom događaju vezanom za igranje računalnih i video igrica. Jedna od tih priča govori o adolescentu/tinejdžeru koji je nakon neprestanog igranja video igrice doživio moždani udar sa smrtnim ishodom. (<https://www.radiosarajevo.ba/magazin/tech/djecak-umro-igrajući-igrice-pronasao-ga-otac-bio-je-divan-i-pametan-ali/356437>) Preuzeto 03. 02. 2020. Ove šokantne priče su događaji iz realnog svijeta izazvani ponavljanjem simulacijske (re)presije i ne mogu imati svoj "prečišćeni oblik"; to su istine, zbiljsko u zbilji, izravno očito. Kao takve one na najneposredniji način dovode u pitanje percepciju gejmerskih zajednica koja, nakon uvida u ova stvarna dešavanja, pokazuje se, ne vodi ka osviještenosti, ograničenju i samouzboljenju već u "čisti simularkum" u kojem realnost iščezava i (p)ostaje samoobmana i simulacija (Bodrijar 1991).

virtuelnog i stvarnog svijeta u kojem je nepoznanica biti samo dijete. Bestijalnost koju video igrice podstakne, za njene tehničke kreatore i distributere je bug-grafička nelogičnost, u ovom slučaju ljudski bug koji se procijenjuje kao komercijalno snošljiv, prihvatljiv, naposljetku zanemaren. Kako naglašavaju Soderqvist i Bard, svaka tehnološka artikulacija, bilo da se radi o materijalnoj produkciji i/ili stilu života koji nalaže, “pokazuje svoje pravo lice tek nakon perioda inkubacije“ (2003: 27). Očigledno da ova „digitalna bolest“ nosi vaninkubatorske patogene i može se liječiti ponajprije kognitivnom terapijom pod uvjetom da kolektivna svijest već nije beznačajno potonula u trajno stanje „digitalne demencije“.

Prva video igrice *Pong* iz sedamdesetih godina bila je skroman i dopadljiv prototip, kako će vrijeme pokazati, beskrupulozne hiperprodukcije igrice „u mreži i van nje“. Sve što je uslijedilo nakon nje, pisana i usmena retorika, uključujući znanstvenu i stručnu literaturu, poput eha u virtualnom svijetu u svojim zaključnim razmatranjima refrenično eufemizira „potrebno je dalje istraživati“ i/ili „nema dovoljno empirijskih istraživanja“. Možda je prijeko potrebna „empirijska“ isušila blizu da bi je potvrdili i mijenjali. Ako se ima u vidu da sposobnost razumijevanja stvari i pojava u velikoj mjeri zavisi od stimulusa kojima smo izloženi u ranom djetinstvu jasno je da se u fokus ove problematike postavlja habitus porodice i njena socijalna uloga s implicitnom odgovornošću koji imaju roditelji. Postavlja se pitanje zašto roditelji ne koriste aplikacije za zaštitu djece i njihov siguran pristup internetu³. Da li i sami roditelji odušak od dnevnih obaveza, baš kao i njihova djeca, traže i pronalaze u mreži svih mreža i zabavnim sadržajima koje *world wide web* nudi. A više je nego dovoljno primjera koji potvrđuju da i digitalne igrice potiru granice dobi, spola i statusa; dovoljno su izazovne za sve generacije, kako za roditelje tako i za djecu.

Učestalo igranje video igrice može dovesti do promjene u ponašanju, otežane komunikacije sa članovima porodice i vršnjacima, do zanemarivanja svakodnevnih obaveza, povlačenja iz drugih aktivnosti koje su imale karakter hobija, povećanja rizika psihopatologije kao i narušavanja općeg zdravstvenog stanja⁴. U *Dijagnostičkom i statističkom priručniku psihičkih poremećaja* (DSM-5) Američke psihijatrijske asocijacije iz 2013. godine, predloženi simptomi poremećaja, s tendencijom

³ Na jednoj od panel rasprava o sigurnom korištenju digitalnih tehnologija hrvatska tvrtka Ipsos prezentirala je podatke prema kojima se 92 % roditelja ne koristi aplikacijama za zaštitu djece i njihov siguran pristup internetu, a čak 93 % roditelja to i ne želi. <https://www.jutarnji.hr/vijesti/hrvatska/92-posto-roditelja-ne-koristi-aplikacije-za-siguran-pristup-djece-internetu/8740610/> (preuzeto 20. 12. 2019.)

⁴ Više o negativnom učinku digitalnih igrice nudi izvrsna psihološka analiza pod naslovom: *Trostruki neurokognitivni model poremećaja u internetskim igrama* (*A Tripartite Neurocognitive Model of Internet Gaming Disorder*) iz 2017. godine, koju potpisuju znanstvenici Wei Lei, Zhang Shuyue, Turel Ofir, Bechara Antoine, He Qinghua. Rad je objavljen u *Frontiers in Psychiatry*. 8 (285).

podrobnijeg istraživanja, povezani s internetskim igrama su preokupacija igranjem, tuga i anksioznost kada se igranje zabrani, neuspješni pokušaji da se sa igranjem prestane, gubitak interesa za ranije upražnjavane aktivnosti, obmanjivanje članova porodice o vremenu provedenom u igranju, sukobi s roditeljima, prijateljima, školski problemi itd. Nekoliko godina kasnije Svjetska zdravstvena organizacija (*World Health Organization*) decidirala je poremećaj ovisničkog ponašanja izazvanog prekomjernim igranjem računalnih i video igrica sljedećom formulacijom: „Poremećaj igranja karakterizira obrazac trajnog ili ponavljajućeg ponašanja u igrama („digitalno igranje“ ili „video-igranje“), koje može biti online (tj. putem interneta) ili izvan mreže”. Manifestacije poremećaja izazvanog ovisnošću igricama, uz nekoliko dodatnih pojašnjenja, skoro u potpunosti se poklapaju s prethodno naznačenom simptomatologijom.

Djeca i adolescenati kao najugroženije populacijske skupine za usvajanje i razvoj ovisničkoga ponašanja postaju akteri različitih konfliktnih događaja smještenih u trodimenzionalni prostor, a ispoljavanje istog ili sličnog modela ponašanja prenosi se i u njihovu socijalnoj zbilji. Intervencija na već primljene pozive za pomoć od strane djece, izostaje. Ne postoji priručnik koji bi ponudio smjernice i uputstva kako biti dobar roditelj! Roditeljstvo je bilo i ostalo najrelevantniji odgojni sistem. Najjače smjernice za odgoj i osluškivanje u odrastanju djeteta su ljubav, budnost, razumijevanje, afektivnost, a modifikacija na drugačiji način života uključuje i konstantan uvid u aktivnosti djeteta, naročito na internetu, kao i reduciranje istih. Ubrzana dinamika savremenog života i stresori koje on sobom nosi nerijetko su prečutno opravdanje za statiranje uz dijete i računar. Odgajatelji se moraju potruditi da osvijeste svoje medijske navike što će svakako doprinijeti primjerenijem oblikovanju dječijeg rasuđivanja, vrednovanja, i prosuđivanja, te na koncu usmjeravanju interesa djeteta ka poželjnoj i korisnoj aktivnosti u medijskom prostoru. Medijska pismenost, uz počesto zaboravljenu znanstvenu pismenost, postala je obligatorna i podrazumijevajuća u odnosu roditelj/odgajatelj-dijete jer ona ne obuvata samo ovo goruće pitanje, pitanje osamostaljivanja djeteta u virtualnoj stvarnosti, već i karakterologiju klasičnih medija jer „svaki od njih, kodificira stvarnost na drugačiji način, svaki u sebi skriva jedinstvenu metafiziku” (Bazdanov 2004: 121), koju dijete mora ili bi trebalo percipirati uz roditeljsku pažnju. Provjerena tradiconalna receptura, povratak mišljenju, ponašanju i etičkom djelovanju kakvo su roditelji usvajali tokom svoga odrastanja jeste metod liječenja „digitalne bolesti“ i „kolektivne demencije“. Najvažnija komponenta „tradicionalne“ igre je kretanje/aktivnost koje u nasuprot „pretiloj statici” / pasivnosti “postmoderne” igre podrazumijeva elemente dinamičkih

pokreta i prirodenu/prirodnu sredinu (stvaran prostor socijalnog okruženja i/ili prirodni ambijent s površinama za igru). Vratiti djetetu pravo na igru znači omogućiti mu zdravije, bezbrižnije, sretnije, ispunjenije i sigurnije odrastanje. Druga neprevaziđena akvizicija porodične kulture je uvođenje djeteta u svijet knjige (kultura čitanja). Istraživanja ukazuju na poražavajuću činjenicu a to je da mlađe generacije žive u kućanstvima koji imaju u prosjeku tri knjige! Naime, 18,6% mladih nikada nije pročitao knjigu. Analizi ove teme pristupila je Turčilo pojašnjavajući: „To što porodice imaju toliko knjiga da im za njih ne da ne treba polica nego ni veća kutija, zapravo, ukazuje na korijen problema – čitanje se ne njeguje kod kuće, odnosno, mladi nemaju od koga *prepisati* naviku čitanja” (2017: 89). I premda su knjige dostupne i na zaslonu računara, display-u laptopa i pametnom telefonu poražavajuća je neazainteresiranosti roditelja da djetetu, bar na taj način, omoguće pristup u drugačiji svijet od onoga u kojem su zatočeni u kibernetском dvorištu.

Produblјivanje veze između roditelja/odgajatelja i djeteta se podstiče metodom čitanja naglas posebno djeci koja nisu savladala tu vještinu. Izdvojiti iz porodičnog budžeta za jednu dječiju knjigu mjesečno (bajke, edukativne priče, dječije enciklopedije itd.) znači reaktivirati tradicionalni odgojni stil u okviru porodične kulture što će djetetu biti od višestruke koristi. Na taj način zasigurno će se spriječiti prijevremeno savladavanje stranog jezika, u ovom slučaju bez većih poteškoća engleskog jezika čije poznavanje zahtijeva lingvistička podloga najgledanijih televizijskih sadržaja (crtani/animirani filmovi) i digitalnih igrica. Iz nekog, misaono nedokučivog razloga roditelja/odgajatelja ispuni ponos kad njegovo dijete prve riječi a potom i rečenice izgovara („speluje“) na engleskom a ne na maternjem jeziku. Djeca koja ranije počnu savladavati značenje iz pisanih tekstova na maternjem jeziku, brže razvijaju svoje jezične sposobnosti, maštu, empatiju, obogaćuju vokabular, povećavaju razinu općeg znanja, te suvislo interpretiraju svoje misli bilo usmenim i/ili pisanim putem. Dakako, to se direktno odražava i na sveobjedinjujući credo obiteljskog života – kvalitetu konverzacijskog davanja i primanja između članova porodice što je imperativ zajedništva ali i individualizaciji djeteta unutar grupe.

ZAKLJUČAK

Nova tehnologija donosi ljudima mnoge olakšice i nudi korisne modele za unapređenje svakodnevnog života. Tehnološko doba je „naše doba“, stoga treba detektirati njegove „slabosti“ a jedna od njih je dehumanizacija odgojne prasinuacije – porodičnog života. Dovoljno je djetetu umjesto Plejstejšn-a (PlayStation) koji ga

uvodi u kibernetiko dvorište darovati smjernice za alternativne zabavne sadržaje kojim će se reaktivirati i postati dijelom njegovog odrastanja fizička igra, igra s objektima, simbolička igra, igra pretvaranja i igra s pravilima (Whitebread, Basilio, Kuvalja i Verma 2012). Zdravo, sretno i zadovoljno dijete pod okriljem porodice posljednja je linija odbrane humanuma u anropološkom vakumu novonastale Kiberije (Eskobar 2004). Uz razvoj mašte i vizualiziranja fabula iz dostupnih knjiga autotelična (kreativno neograničena, neuslovljena) aktivnost čitanja oživotvoriće slike i doživljaje koje dijete, poput najveće dragocjenosti, pohranjuje za čitav život. To će se u konačnici odraziti na kvalitetu porodične kulture, te ojačati i unaprijediti unutarporodične odnose uzurpirane *tehnološkim stresogenima*.

LITERATURA:

1. Aftab, Parry (2003), *Kako prepoznati opasnosti interneta: vodič za škole i roditelje*. Neretva, Zagreb
2. Bezdanov Gostimir, Svetlana (2004), "Deca zaslužuju dečije medije", u: *Komunikacija i mediji*, zbornik, Učiteljski fakultet/Institut za pedagoška istraživanja, Jagodina – Beograd, str. 199-215.
3. Bilić, Vesna, Damjan Gjučić, Giovanna Kirinić (2010), "Mogući učinci igranja računalnih igrice i videoigara na djecu i adolescente", *Napredak: časopis za pedagojsku teoriju i praksu*, Vol 151, br. 2, 195-213.
4. Bodrijar, Žan (Jean Baudrillard) (1991), *Simulakrumi i simulacija*, Svetovi, Novi Sad
5. Colwell, John, Jo Payne (2010), "Negative correlates of computer game play in adolescents", *British Journal of Psychology*, 91(3), 295-310
6. Escobar, Artur (2004), "Dobro došli u Kiberiju", u: Reana Senjković, Iva Pleše (ur.) *Etnografija interneta*, zbornika radova, Institut za etnologiju i folkloristiku – Ibis grafika, Zagreb, str.
7. Featherstone, Mike, Roger Burrows (2001), *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk. Kulture tehnološke tjelesnosti*, Naklada Jesenski i Turk, Zagreb
8. Gentile, Douglas A., Paul J. Lynch, Jeniffer Linder Ruh, David A. Walsh (2004), "The effects of violent video game habits adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance", *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
9. Huizinga, Johan (1992), *Homo Ludens, o prodrijetlu kulture u igri*, Naprijed, Zagreb
10. Jones, Steven (2001), *Virtuelna kultura, Identitet i komunikacija u kiberdruštvu*, XX vek, Beograd

11. Kajoa, Rože (Roger Caillois) (1979), *Igre i ljudi. Maska i zanos*, Nolit, Beograd
12. Malić, Dragomir (1976), *Kibernetска termodinamika*, Građevinska knjiga, Beograd
13. Mandarić, Valentina (2012), "Novi mediji i rizično ponašanje djece i mladih", *Bogoslovska smotra*, 82 (1), 131-149
14. Laniado, Nessia, Gianfilippo Pietra (2005), *Naše dijete, videoigre, Internet i televizija: (što učiniti ako ga hipnotiziraju?)*, Studio TIM, Rijeka
15. Nikodem, Krunoslav (2003), "Čiji su to svjetovi iza nas? Virtualna stvarnost i ljudski identiteti", *Socijalna ekologija*, 12 (3-4), 211-230.
16. Patrick, Felicia (2009), *Digitalne igre u školama*, Priručnik za učitelje, European Schoolnet, Brussels
17. Salen, Katie, Eric Zimmerman (2004), *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge
18. Srdanović Mile (2011), *Viruelna stvarnost ili stvarna virtuelnost*, PDF izdanje pripremljeno za obostranu štampu, Zenica, izvor: www.srdanovic.com (Preuzeto 20. 10. 2019.)
19. Soderqvist, Jan, Alexander Bard (2003), *Netokracija, nova elita moći i život poslije kapitalizma*, Differo, Zagreb
20. Trend, David (2007), *The myth of media violence: A critical introduction*, Wiley-Blackwell, Oxford
21. Turčilo, Lejla (2017), *Novi mediji i djeca. Mediji u najboljem interesu djeteta: pregled znanja i iskustava za kreatore medijskih sadržaja*, Ministarstvo za ljudska prava i izbjeglice Bosne i Hercegovini, Sarajevo
22. Whitebread, David, Marisol Basilio, Martina Kuvalja, Mohini Verma (2012), *The importance of play: a report on the value of children's play with a series of policy recommendations*, Toys Industries for Europe, Brussels, Belgium
23. <https://www.jutarnji.hr/vijesti/hrvatska/92-posto-roditelja-ne-koristi-aplikacije-za-siguran-pristup-djece-internetu/8740610/> (Preuzeto 20. 12. 2019.)
24. <https://icd.who.int/browse11/lm/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234> (Preuzeto 12. 6. 1019.)
25. <https://icd.who.int/browse11/lm/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f144859724> (Preuzeto 04. 06. 2019)
26. <https://analiziraj.ba/2019/06/15/pojas-za-spasavanje-generacije-z-dva-golane-cine-messija-a-nekoliko-videozapisa-poznatog-youtubera/> (Preuzeto 05. 01. 2020.)

CHILDREN'S GAMING IN CYBER YARD

Summary

The second media age or the postmodern virtuality introduces significant changes to all dimensions of childhood. The application, as well as the use of new technologies, has significantly altered a child's core activity during this period- the playing, introducing it into surreal spaces without much needed natural supplementation. A virtual world, together with computer and video games, represent the most common social environment and form of children's entertainment nowadays. The text precisely analyzes the positive and negative consequences of children's play created in a cyber yard and questions the ethics of techno-progression, that is, an already inbred fictitious social space intended for growing up, which, as such, increasingly dehumanizes basic childhood postulates. In terms of the content, the paper also offers certain theoretical guidelines stemming from the collective experience of previous generations who remember the play as a source of spontaneity, carelessness, joy, and amusement, rather than an innate and/or trend-driven activity mediated by digital technology.

Keywords: gaming; cyberspace; virtual world; childhood; computer games; video games

Adresa autora

Authors' address

Merima Čamo

Amer Osmić

Univerzitet u Sarajevu

Fakultet političkih nauka

merima.camo@fpn.unsa.ba

amer.osmic@fpn.unsa.ba

