

Prikaz knjige

ANIKÓ IMRE (2009.), IDENTITY GAMES – GLOBALIZATION AND THE TRANSFORMATION OF MEDIA CULTURES IN THE NEW EUROPE. CAMBRIDGE, LONDON: THE MIT PRESS, 257. STR.

U svojoj znanstvenoj monografiji Anikó Imre postavlja teško pitanje opstanka čovjeka u svijetu globalizacije. Iz medijsko-znanstvene perspektive želi uspostaviti smislenu vezu između inovativnih uvjeta digitalne globalizacije koja teži transformaciji novijih društvenih promjena i želje za razvojem pragmatičnijeg poznavanja sustava medijskog procesa u digitalnoj kulturi. Autorica kritički analizira pojam eurocentrizma s aspekta analiza devijantnih društvenih tendencija i nekritičkog prihvaćanja virtualnog stila života.

Ova znanstvena monografija sastoji se od pet poglavlja, od kojih će se ovdje detaljnije prikazati samo neka.

U prvom poglavlju naslova *A Euro- American Trip from Aesthetic Education to Educational Games (Euro-američko putovanje od estetskog obrazovanja do obrazovnih igara)* autorica, pozivajući se na brojne ugledne mediologe i kritičare suvremenih medijskih znanosti, pronalazi poveznice između globalizacije, socijalnih promjena, društvene transformacije, novih medija, *Nove Europe*, itd. (str. 7-10). Aniko Imre smatra kako je (bilo) nužno ukazati na te poveznice radi boljeg shvaćanja procesa inovativne globalizacije i transformacije kulture medija u *Novoj Europi* (str. 44). Na osnovi toga, odvažila se istraživati pragmatičnu implikaciju tog procesa, istražujući kako funkcionalnu tako i disfunkcionalnu ulogu razvoja kulture medija. Time je htjela ukazati i na različite indikatore koji mogu utjecati na svijest i ponašanje (osobito) mladih. Prije svega, željela je izbjeći utjecaj skeptika s jedne strane ili euforika s druge u odnosu prema novim medijima (u suvremenom shvaćanju procesa transformacije medijske kulture). Analizirala je iskustva transformacije srednjih i istočnoeuropskih zemalja u procesima globalizacije i europeizacije pri čemu nije slijedila tipične primjere iz strukturiranih regionalnih istraživanja (*Area Studies*), nego je predstavila usporedne analize iz kozmopolitske perspektive (str. 66). Tako je odredila trenutnu razvojno-tehničku razinu različitih regija i država, primjerice Indije, SAD-a, Balkana kao i *Nove i Stare Europe*.

U drugom poglavlju *From the Mole to the Dinosaur: Global Nostalgia and the Ambivalences of Late- and Postcommunist Children's Media culture (Od krtice do dinosaura: globalna nostalgija i ambivalentnost dječje medijske kulture krajem komunizma i u postkomunističkom razdoblju)* autorica ističe nužnost razumijevanja medijske globalizacije, koja je orijentirana na konzumerizam i spektakle, a s druge strane kritizira ubrzani razvojni proces koji je istovremeno i kritičan i manipulativan, a očituje se u ekspanziji konzumerizma (str. 89) uz prateće pojave eurocentrističkog nacionalizma koji mehanizmima homofobije, mržnje prema subkulturama, rasizma i ksenofobije dolazi do sve većeg izražaja. Ubrzani ritam života prvenstveno utječe na socijalizaciju mladog naraštaja. Mladima problem predstavlja što se moraju orijentirati

na sve kompliciranije odnose i ovladati njima dok im se, s druge strane otvaraju bogatije mogućnosti informiranja, komunikacije i mobilnosti nego generacijama prije njih. Zato se komunikacija ne može tretirati samo kao transfer informacija i značenja u određenoj kulturi određene skupine ljudi. Ni tzv. suvremeni razvoj digitalizacije ni najsofisticiraniji novi oblici komunikacije nisu demokratizirali ljudske odnose, štoviše suvremeni čovjek s njima gubi na esenciji humanosti gdje se u mnogim segmentima umjesto suradnje pojavljuje isključivanje. Što je veća kulturna distanca između pojedinih kultura, teža je izgradnja interkulturalnog dijaloga. Susret i dijalog trebaju pomoći da bi se razlike među kulturama mogle spoznati, razumjeti i cijiniti.

Autorica je na tragu teze brojnih sociologa i mediologa koji uočavaju činjenicu da pod naletom suvremene tehnologije nastaje socijalno izolirani pojedinac. Posebno je zanima postkomunističko istraživanje „subnacionalnih“ odnosno transnacionalnih zajednica, primjerice, novonastalih forma izražavanja romske (sub)kulture u Mađarskoj. Opasnost od ubrzanog i/ili nekontroliranog razvoja tehničke globalizacije vidi, osobito, u okviru koncepta medijske ponude igara (*play*) namijenjenih djeci i mladima. Igra se uvijek kreće po „tankoj liniji“ između ozbiljnosti i zabave. Koncept igre, pri tome preuzima mnogostruke funkcije te se autorica vraća na dječje medijske kulture krajem komunizma i u postkomunističkom razdoblju i povezuje ih s nastajanjem konvergirajućih globalnih medija (str. 98-104). U ovom kontekstu, autorica je pokušala analizirati medije kao sredstvo koje omogućuje bijeg od stvarnosti. Pri tome, s jedne strane objašnjava primjere koncepta igre (*Big Brothera, Talk-Shows..*) koji se, u svrhu zabave, pojavljuju u aktualnoj medijskoj kulturi te, istovremeno, djeluju i svrhovito i smisleno dok, s druge strane, analizira rekonfiguracijske tendencije identiteta manjina koje su nastale medijaliziranim igrama. U analizi potonjeg jako je važno shvaćanje razvoja tzv. promjenjivijih medijskih tehnologija (*IPAD, Bookreader..*) i shvaćanje estetske forme koja se preferira kao manipulativno sredstvo moći u političkim igrama (*political games*) (str. 112). Ovdje autorica pojašnjava koncept igre (*play*) dajući kratki povijesni pregled. Počinje od razumijevanja „igre“ od grčke antike preko prosvjetiteljstva, koncepcije teorija u modernoj pedagoškoj praksi do današnje zabavno- manipulativne uloge medija. Na kraju drugog poglavlja analizira Bakhtinov koncept kako bi ukazala na konzumerski orijentirane zabavne programe i/ili sadržaje u medijima, neovisno o regionalnim i nacionalnim razlikama (str. 145).

U petom poglavlju svoje teze dodatno potkrepljuje relevantnim istraživanjima. Raspravlja o novim i tradicionalnim medijima, zabavi postmodernog društva, globalnim medijima, posljedicama eurocentrizma, sve do briljantnih analiza odgojne krize u SAD-u i Europi i promjeni humanističkog, europskog, obrazovnog ideala putem medija. Osobito su zanimljive njezine analize mladih u postsocijalističkim državama, a koje povezuje s različitim devijacijama i opasnostima prvenstveno od šireće pornografske produkcije (5. poglavlje; str. 167).

Svim opisanim poglavljima zajedničko je pitanje o načinu prijelaza iz postsocijalizma u nove vidove konflikata među nacijama i (sub)kulturnim skupinama i analiza (dis)kontinuiteta dvaju kulturnih i političkih načina izražavanja. Pri tome, autorica ujedinjuje ambivalentnu interakciju kulture igre i zabave s povećanom

pristupačnošću produkcijske i distribucijske tehnologije za konzumente medija. Time otvara „lepezu“ novih formi političkog aktivizma. Zaključuje spoznajom „*we are indeed part of deadly global game, not at least because it is all play*“ („*svi smo mi zaista dio smrtonosne globalne igre jer je zapravo sve igranje*“ -str. 244).

Imre povezuje relevantne teorijske refleksije sa zanimljivim, slučajno odabranim, primjerima. Ako se, u početku, čini da povezivanju nedostaju oba različita diskursa, brzo postane jasno, da je autorica u konceptu igre pronašla željenu „crvenu nit“. Ako se i ne radi o laganom gradivu, znanstvena monografija preporuča se svima jer se dobiva dobro sročan pregled najnovijih i najvažnijih teoretskih i istraživačkih pristupa o uvjetima globalizacije, transformacije i društvenih promjena iz medijsko-znanstvene perspektive, koji se istodobno suočava s nekim potpuno novim i neočekivanim slučajevima (str. 251). Imajući u vidu suvremene pristupe učenju igrom, knjiga *Identity Games – Globalization and the Transformation of Media Cultures in the New Europe*, zasigurno će pridonijeti onima koji su zainteresirani za razvoj teorije i prakse odgoja, stručnjacima iz područja medijsko-komunikacijskih i sociologijskih znanosti, a ponajviše razvoju medijske pedagogije.

Ines Perić, asistentica
Filozofski fakultet,
Sveučilište u Mostaru