
Opstanak „homo ludensa” u bespućima „digitalnog kontinenta”

Igra je oduvijek bila jedna od bitnih sastavnica ljudskog života; toliko je određivala i određuje ljudski život da se i čovjeka može definirati kao „igrača” – *homo ludensa*. Zadnjih desetljeća svjedočimo velikim i važnim promjenama u razvoju igre i njezine uloge u životu pojedinca i društva u cjelini. Tehnološki razvoj zadnjih desetljeća prošlog stoljeća značajno je pomaknuo horizonte igračkih mogućnosti, odnosno ozbiljno je promijenio matricu igre te otvorio nove perspektive industriji igre. Taj je napredak unio nove elemente u svijet igre, a zapostavio je neke bitne značajke dotadašnjih oblika igre te samim time ozbiljno promijenio kulturu igre, njezine dotadašnje odrednice, ozbiljno ugrozivši socijalno-odgojne elemente igre te postavio igri nove načine i pravila. Igra je odvojena od svojeg prirodnog okuženja te je tehniciziranim okovima ukalupljena u nove igračke alate koji su u prostor igranja unijeli revolucionarne promjene. Početak tih promjena uslijedio je nakon proizvodnje novih igračaka elektroničke epohe. Kasnijim razvojem interneta i društvenih mreža ove promjene će poprimiti još ozbiljnije obrise. Ako bismo pokušali prepoznati glavne značajke revolucije u igračkoj industriji, onda bi na prvo mjesto zacijelo trebalo postaviti očito odvajanje igrača od vlastite okoline te samodostatnost vlastitog igračkog iskustva bez socijalizacije koja je dotada bila važan dio igre. Igra postaje običnom zabavom i razbibrigom dok iz prostora igre pomalo iščezavaju drugi važni elementi kao što su zajedništvo, odgovornost, pravila, kreativnost i maštovitost. Igrač se suptilno pretvara u stroj. Igra se odvaja od igrališta, tj. povlači se u zakutke životnih prostora, postaje osamljena i sebi dovoljna te svedena na tehničku vještinu.

Spomenom nekoliko karakterističnih novovjekih „igrački” steći ćemo uvid u razvojni put novih oblika igre putem alata za zabavu koji su igri postupno oduzimali maštovitost, društvenost i ljepotu.

Neke od njih opstaju u muzeju uspomena dok druge i danas na tržištu zabave dominiraju, istina u obnovljenim, redizajniranim ili elektronički naprednijim izdanjima.

Spomenimo Rubikovu kocku, igračku koja je 80-ih godina prošlog stoljeća doživjela nezapamćen uspjeh; prodana je u 350 milijuna primjeraka te je postala nadvremenskom igračkom. Gotovo jedna petina svjetskog stanovništva u tom se vremenu zabavljala ovom neobičnom igračkom. Na određeni način uz genijalnost ove neobične igračke nije naodmet spomenuti da bi ju se moglo smatrati začetnicom igre koja je sebi svrhom i u kojoj drugi mogu biti zadivljeni promatrači vještine pronalaženja pravih kombinacija.

Korak više u odvajanju igračkog iskustva od društvenog okoliša nastupa proizvodnjom Tamagotchija, elektroničkog ljubimca proizvedenog 1996. te prodanog u 76 milijuna primjeraka. Korisnicima je ponuđena igračka koju je trebalo „održavati na životu”, hraniti, liječiti, šetati, vezati se s njom kao uz pravog ljubimca. Nedostatak brige za malo i veoma zahtjevno elektroničko zanovijetalo plaćao se na način da bi ljubimac nepopravljivo „uginuo”. Igrača se odvajalo od društvenih igara, a posebno ga se vezalo uz nepostojeće „biće na baterije”. Koliko god se dijete kroz ovu igru moglo navikavati brizi za druge, ipak ga je ova napravila suptilno gurala u svijet odvojenosti od društvenog života i klasičnih načina igre. Tamagotchi igračka, čini se, ponovno doživljava svoju renesansu. U novoj reklami proizvođači ističu kako je atraktivnost proizvoda dokaz da „ljubav nikada neće izaći iz mode”.

U devedesetim godinama prošlog stoljeća događa se prava informatička revolucija koja svoje plodove pokazuje i na područjima svijeta igre. Proizvode se prva kućna računala *ZX Spectrum* i *Commodore 64* te *Atari*, a svijet igre se nezaustavljivo prenosi na ekrane osobnih računala. Pamtim tako prve računalne igre *PackMan*, *Tetris*, *Super Mario*, *Duck Hunt*, *Pokemon*, *Prince of Persia* te početak novih oblika igre koji još intenzivnije djecu i mlade odvajaju od društvenog i obiteljskog života te ih čvršće vežu uz ekranska igračka iskustva. Već u to doba osjećaju se jasni znakovi ovisnosti o računalnim igricama koji se uglavnom ignoriraju. Nastavak priče slijedi razvojem igračih konzola: *Nintendo*, *Sega Mega Drive* pa sve do *Sony Playstation* početkom devedesetih prošlog stoljeća.

Nedvojbeno je da računalne igre u prostor svakodnevlja unose novu dimenziju zabave. Igra se pomalo odvajaju od zajednice, oduzima joj se važna socijalna komponenta, a prostor igre ograničava se na površinu ekrana. Kasnijim razvojem ovih igrica postiže se zavidna sofisticiranost grafike i brzine, ali princip igre ostaje isti: igrač je

potpuno uronjen u novostvoreni svijet u kojem je igra svrhom sama sebi. Privlačnost računalnih igrica podloga je razvoju ovisnosti jer ne postoji socijalna komponenta kontrole igre u kojoj bi više sudionika interakcijom upravljalo tijekom i trajanjem samog procesa igre.

Razvoj interneta, a potom i društvenih mreža dodatno je ugrozio opstanak klasičnih oblika igre te je u prostor igre unio komponentu virtualne društvenosti. I na području igre diferencirali su se pripadnici „starih generacija” i onih koji su odrastali uz višeekransku zabavu. Počela se jasno uočavati razlika između *digitalnih domorodaca* i onih koji su u analizi ovog fenomena nazvani *digitalnim pridošlicama*. Nove generacije koje odrastaju u svijetu avatara, virtualnih prijatelja, lajkova, smajlića i statistike klikova pronalaze drugačiji način igre. Klasični načini zabave, zaigranosti, druženja i natjecanja njima su poprilično strani, dapače, u svojoj rudimentarnosti čine im se prejednostavni i primitivni te ne mogu otkriti njihovu čarobnost, smislenost i socijalnu važnost jer su oduševljeni novim igricama digitalne epohe. Tako se povećava generacijski, ali i kulturološki jaz kroz diferencijaciju „naše” i „njihove” igre.

I servisi društvenih mreža nerijetko potpomažu razvoj novonastalih oblika igre stvarajući nova igrališta unutar digitalnog prostora. Nedvojbeno je da unutar mrežnog druženja postoje „pravila igre” kojih se sudionici trebaju držati ako žele opstati ili ostati „u igri”. Digitalno okruženje nameće svijet selfija, lajkova, pratitelja kao relevantne odrednice po kojima znademo koliko smo dobri igrači unutar novoga životnog prostora. Nova „igra” potiče sudionike da svoje živote u svakodnevnim detaljima ponude na uvid zajednici. Digitalno „divljenje” ili ignoriranje postaje mjerilom uspjeha novih igri.

Fenomen *online* igrica stvara ovisnu povezanost s nepoznatim suigračima u mrežnom prostoru koji nam postaju nerazdvojni pratitelji. Stvaraju se udruge igrača; skriveni iza virtualnih identiteta mnogi, makar i nesvjesno, postaju sustvaratelji nove *digitalne kulture* u kojoj igra ima važnu ulogu. Igranje se tretira kao stil življenja, a *gameri* kao osobe koje su unutar mrežnog prostora igre uspjeli ostvariti ozbiljan status.

Zanimljivost razvoja novih oblika igranja ogleda se i u nastanku i neobjašnjivoj popularnosti *online* igrice za mobilne *gadgets* *PokemonGo*. Neobično je i ne do kraja objašnjivo kako je popularni crtić iz polovice devedesetih godina prošlog stoljeće odjednom zaživio u virtualnoj animaciji koja je postala toliko popularnom da kao fenomen zavrjeđuje ozbiljniju sociološko-antropološku i psihološku analizu društvenih tijekova suvremenog doba. Svakako, *Pokemon* manija, kako su je u vrijeme nastanka mnogi okarakterizirali, zorno

pokazuje stil, bitne značajke i odrednice suvremenih *online* igara. Neupućenom promatraču, ali, vjerujemo i mnogima koji su fenomen *PokemonGo* igre pokušavali potpunije razumjeti bilo je neobjašnjivo kako je moguće da mnoštvo ljudi (u prvi mjesec dana postojanja igrice je doživjela više od 100 milijuna skidanja) hoda ulicom zureći u ekran svojeg mobilnoga aparatića u mahnitom potrazi za virtualnim bićima. Dogodio se začuđujući ulazak virtualnog života u stvarni život ljudi. Nevjerojatno je kako su se svijest i pažnja, zapravo cjelokupna aktivnost mnogih ljudi uspjeli preseliti u virtualnu stvarnost. Stvarao se dojam da mnoštvo, duboko uronjeno u novi oblik igre, uopće ne primjećuje osobe iz svoje okoline, život koji se oko njih događa te, zauzeto potragom za virtualnim bićima, više sliči Diogenu iz Sinope koji trgovima Atene s upaljenom svijećom traži čovjeka. Možda je neobjašnjivo ustrajno hodanje mnoštva ulicama i trgovima doista odraz traženja čovjeka u sveopćoj narušenosti odnosa i krizi istinske ljudskosti. Ali nedvojbeno je da fenomen igre *PokemonGo* ukazuje na nastajanje nove kulture u kojoj će i igra izgubiti neke do sada neupitne dimenzije te pokušati zaživjeti u potpuno novim okvirima koji su, čini se, manje kreativni i socijalno kvalitetni. Igra u kojoj je odvojenost od stvarnog života i bliskih ljudi temeljna odrednica nerijetko je sama sebi svrhom, otvara vrata novim oblicima autizma te potiče bijeg od stvarnog života. Kriza društva zrcali se i u krizi igre, ma koliko ta ista igra bila zaogrnutu plaštem digitalne i dizajnerske atraktivnosti te izazovne neobičnosti.

Čini se izvjesnim da ćemo sve češće uočavati ljude maskirane 3D naočalama koji, makar fizički dijele zajednički prostor s nama, zarobljeni svojim virtualnim svijetom odnosa i nametnute igre, žive u nekom paralelnom svijetu. Jer svijet digitalnih dimenzija u koji su s puno strasti zakoračili ima svoja pravila. U njemu može opstati samo onaj tko mu se potpuno posveti i pristane na osnovno pravilo života, pa i igre, u digitalnim prostorima, a ono je vrlo jednostavno i surovo: postojiš samo ako si *online*.

Uočavamo kako je tehnološki razvoj, nastanak interneta i društvenih mreža, stvarajući novu digitalnu kulturu, značajno utjecao i na stvaranje novih oblika igre. Igre suvremenog doba odvajaju se od svojeg prirodnog okruženja, igrališta u klasičnom smislu, ali istovremeno i same sudionike odvajaju od stvarnog života. Moglo bi se reći da jednostavnost igre povećava i njezinu socijalnu dimenziju. Tehnicirani napredak u razvoju igrački zacijelo je pridonio i samodostatnosti igrača, smanjio kreativnost te igri oduzeo maštu i natjecateljski duh. Zabrinjavajuća količina autističnosti kod novih igara, zauzetost igrom postaje novi oblik teške ovisnosti, bolest suvremenog doba.

Nove su igre prestale biti načinom zajedničke zabave, socijalizacije i društvenog življenja. Izgubile su elemente stvaralaštva, odmora i učenja te su postale oblikom izolacije i nerijetko načinom bijega od stvarnog života i ljudi. Tehnicizirani elementi igre mnoge odvajaju od prirodnog obiteljskog i društvenog okruženja, guraju ih u asocijalnost odvajajući ih od obitelji i prijatelja. Ovisnost o igrama manifestira se u nekontroliranoj potrebi sve dužeg igranja, zanemarivanja obitelji, prijatelja, škole ili posla, osobne higijene te potrebe za snom. Mnogi mladi ostaju izolirani u zarobljavajućoj igri s nepoznatim suigračima mrežnog svijeta. Novonastala neozbiljnost odnosa i „prijateljstava” može se definirati novonastalim geslom „sve je igra”. Ritualnost i samodostatnost virtualne igre veoma često postaje bitnim elementom i nove religioznosti koja se razvija unutar digitalnog svijeta,

Ovakav pristup igri ponajprije relativizira ozbiljnost, impulse kreativnosti, maštovitost i socijalnost igre same, ali istodobno čini neozbiljnim i pristup samome životu. U paralelnom digitalnom svijetu događa se socijalni i religiozni, pa istovremeno i život igre. Igra u digitalnom prostoru nerijetko postaje nadoknadom siromaštva stvarnog života te postaje oazom bezbrižnosti i iluzije. Digitalni servis *Second Life* zorno pokazuje dosege i moguće stranputice paralelnih svjetova unutar digitalnog kontinenta. *Homo digitalis* čovjek koji zaogrnut lažnim identitetom i maskom izabranog avatara želi biti *Nitko*, jer mu je to jedinstveni način da unutar postojećeg svijeta koji ignorira individualnost bude *Netko*.

Posebnu ozbiljnost promatranju novih oblika igre koji su se preselili u prostor Mreže pruža činjenica povezanosti igre i nasilja. Više je razloga koji povezuju suvremene oblike igre i nasilje. Ponajprije igre su često dizajnirane tako da ih karakterizira nasilje kao bitna odrednica. Sami sadržaji igre ispunjeni su nasilnim stilom, bilo borbom za opstanak ili ratovanjem sa suprotstavljenim stranama. S druge strane igrači se unutar virtualnom prostora osjećaju anonimno, sigurno i zaštićeno te mogu frustracije i poriv za nasilnošću i borbom iskazati na način koji neće ničim biti sankcioniran. Nasilje se s ulica nerijetko seli u virtualni svijet bilo kroz igru ili putem različitih oblika digitalnog nasilja koje je sve prisutnije.

Uz nove oblike igre vezani su i teški oblici ovisnosti. U svijetu postoje brojne klinike u kojima se pokušava pomoći onima koji su zarobljeni unutar prostora digitalnog života i igre. I u Zagrebu imamo dvije klinike koje se bave liječenjem od ovisnosti o internetu i elektroničkim igrama. Na problem ovisnosti o internetu reagirali su

i u zagrebačkoj Psihijatrijskoj bolnici „Sveti Ivan” otvaranjem dnevne bolnice za internetske ovisnike, prve takve ustanove u Hrvatskoj. Od 2017. godine postoji Ambulanta za ovisnost o kompjutorima, igricama i virtuali u KBC-u Sestre milosrdnice. Četrdesetak djece godišnje prođe njihovu rehabilitaciju odvikavanja, najviše srednjoškolaca.

Tako se događa da je prekinuta Bogom zamišljena iskonska povezanost između igre i zdravlja te mnogi oblici suvremene igre postaju „bolest”. Crkva je svjesna štetnog utjecaja video igrica posebice na djecu i mlade. Stoga i papa Benedikt XVI. ističe činjenicu da video igre „u ime zabave uzdižu nasilje, odražavaju antisocijalna ponašanja” te potiče posebno odgovorne da „modeliraju i potiču proizvođače na očuvanje općega dobra, na podržavanje istine, na šticeenje osobnog ljudskog dostojanstva” (Benedikt XVI., *Djeca i komunikacijska sredstva: izazov za odgoj*, Poruka pape Benedikta XVI. za 41. svjetski dan sredstava društvenih komunikacija (2007.), IKA, 7. ožujka 2007., br. 10, str. 21).

Budućnost igre kakvu smo do sada poznavali neizvjesna je i upitna. Na sceni življenja nastupa *Homo technologicus*, čovjek čija osobnost i ponašanje sve više nalikuje izvanjskim karakteristikama stroja; *Homo sapiens* kojega je tehnologija značajno izmijenila. U tom neobičnom suživotu biologije i tehnologije događa se značajniji utjecaj tehnološkog napretka na ljudsku osobnost očitije negoli je to ikada do sada bilo. Ostaje pitanje je li klasične oblike igre na koje smo navikli jednostavno pregazilo vrijeme te ima li potrebe i načina pokušavati igru vratiti u poznate okvire maštovitosti, zajedništva, jednostavnosti i kreativnosti ili novoj, digitalnoj generaciji treba neometano dopustiti da utire nove putove igre dajući joj i nove smislene okvire?

Jure Strujić