

# Манојло Маравић<sup>1</sup>, Душан Ристић<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Универзитет у Новом Саду, Академија уметности – Департман драмских уметности

<sup>2</sup>Универзитет у Новом Саду, Филозофски факултет – Одсек за социологију

DOI 10.5937/kultura2276023M

УДК 316.776:17

077:159.942.6

прегледни рад

## ВИДЕО-ИГРЕ И ДИСКУРСИ СТРАХА: КА МЕДИЈУМСКОЈ ПАНИЦИ

**Сажетак:** *Циљ рада је да укаже на дискурсе страха од видео-игара, који су присутни у средствима информисања и јавним наступима политичара и научника. Циљ је, такође, да се испита хипотеза о медијумској паници. У циљању је нови термин чије значење у доброј мери произлази из повезаних термина моралне панике и медијске панике. Задатак рада је да развије аргументацију која би подржала његову улогу у идентификацији и објашњењу страхова различитих друштвених група у вези с видео-играма. Медијумска паника подразумева страх који произлази из начина на који је медиј структуриран и начина на који се успоставља интеракција корисника с медијем. У том светлу треба посматрати и страхове од видео-игара, па ће поред медијског садржаја – репрезентација насиља, нарастива и ликова – који је најчешће на мени кријика, фокус бити и на другим формалним елементима – механика, правила и циљеви – као и на њиховом феноменолошком аспекту према којем се видео-игре разликују од других медија – интерактивношћу и имерзивношћу. Термином медијумске панике представљамо предлој аналитичкој алати у будућим истраживањима моралних паника у ширем и медијских паника у ужем смислу.*

**Кључне речи:** *видео-игре, морална паника, медијска паника, медијумска паника, дискурси, страх*

### УВОД

Н ије новост да постоји континуирана морална паника о видео-играма још од половине седамдесетих година. Налети друштвених страхова према овом медију пратили су његову линију популарности међу корисницима. Медијску панику покрећу и одржавају актери идентификовани у Коеновим фазама и Фергусоновом обрасцу „точка моралне панике”: друштвена заједница – информативни медији – политичари – научна истраживања. С развојем интернета и паметних телефона, видео-игре су присутније у животима људи више него икада раније. Демографска структура играча у 21. веку много је дисперзивнија него што је

то била у прошлом када су видео-играли углавном деца, тинејџери и адолесценти. Ипак, оно што се није променило и што је константа од половине седамдесетих година јесу сукцесивни налети страховања јавности од погубног утицаја овог медија по психичко и физичко здравље играча, које се негативно одражава и на њихову околину. Дугачак је списак негативних ефеката, често међусобно повезаних, који су се доводили у ту везу: зависност, ескапизам, физичко и вербално насиље, сексизам, расизам, занемаривање физиолошких и друштвених потреба, породичних и школских обавеза, реуматолошких проблема, десензитивизација на људску патњу итд. Када се ти страхови оправдани или неоправдани перпетуирају и шире захваљујући различитим друштвеним актерима (медији, политичари, истраживачи) до мере која искључује рационално расуђивање о проблему, друштво почиње а priori и неутемељено да осуђује садржаје и дејство одређеног медија на публику. И тада можемо да говоримо о паници. Током историје, медији су изазивали различите врсте паничних реакција људи. Треба се подсетити чувеног случаја радио-драме Орсона Велса – драматизације *Рата светова* Х. Г. Велса 1938. године, која је изазвала масовну панику становништва САД, подстакнуту осећањима егзистенцијалне угрожености од ванземаљског напада. Међутим, случајеви страхова од нових медија имају много дужу историју, почевши још од открића штампарске пресе – штампаних књига у 15. и 16. веку, а затим и појаве новина у 17. и 18. веку – средстава информисања и ширења знања који су темељно мењали религијску и политичку мапу Европе, па до појаве електронских и дигиталних медија у 20. веку. Набрајање ових примера био би озбиљан задатак, који превазилази оквире овог рада, али већина ових случајева у теоријама медија и друштвеним теоријама препозната је под термином моралне панике, јер се односи на бојазан од ремећења постојећих друштвених вредности и уверења (морала), односно опасности по друштвени поредак.

## ПОЈМОВНО-ТЕОРИЈСКИ ОКВИР

Полазиште канадске школе теорије медија (McLuhan, Innis), која је поставила темеље ове научне дисциплине, јесте да доминатно средство комуникације има кључну улогу у формирању вредности, ставова, уверења и начина живота једног друштва. Овај, за конституисање саме дисциплине, значајан али ипак једнодимензионални став у проучавању друштвених и културних односа, преувеличава значај и утицај медија на друштвену реалност, чија је онда логична консеквенца преувеличан страх од њиховог дејства и ефеката. Најпроминентнији представник те школе, Маршал Меклуан [Marshall McLuhan], био је свестан проблема које са собом доноси промена медијске парадигме и њеног утицаја на вредносне системе када је сковао термин „морална паника“:

„Електрични медији, телефон, радио и телевизија, већ су знатно утјецали на наше западњачке вредности, израђене на писаној ријечи. Можда због тога

многи високообразовани људи у наше доба држе да је тешко бавити се тим питањем, а да се притом не препусте моралној паници.”<sup>1</sup>

Како је и сам описивао свој начин рада, Меклуан је пре свега сондирао, односно захватао дубину проблема, извлачећи прегршт појмова, термина и идеја, које су потоњи теоретичари просејавали и те драгоцене налазе детаљније брусиле. Тако је и његова синтагма морална паника била заправо за једнократну употребу. Но, тек ће накнадно бити препознато да је описао феномен који се прецизније одређује као медијска паника.

Британски социолози актуелизоваће термин моралне панике, прво успутно као што је то учинио Џок Јанг [Jock Young] 1971. године када је говорио о забринутости јавности од тадашњег пораста наркоманије<sup>2</sup>, а затим и његов колега Стенли Коен [Stanley Cohen] који је овај појам наредне године систематичније разрадио у књизи *Folk Devils and Moral Panics*. Мотив да се бави овим проблемом Коен је добио пратећи реакције медија и јавности на уличне сукобе поткултура модса и рокера током шездесетих година. Моралну панику је дефинисао кроз фазе њеног развоја.

- „1. Нешто или неко дефинише се као претња вредностима или интересима.
2. Ову претњу медији приказују у лако препознатљивој форми.
3. Нагло расте забринутост јавности.
4. Јавља се реакција власти или оних који утичу на стварање јавног мњења.
5. Паника се повлачи или резултира друштвеним променама.”<sup>3</sup>

Овде су кључне речи које дефинишу овај облик панике – претња темељним друштвеним вредностима или интересима, док се под медијима подразумевају информативни-штампани или електронски медији који значајно посредују у њеном ширењу. Коена су пре свега интересовале друштвене групе, њихово понашање и претеране реакције јавности.

На трагу Стенлија Коена многи су потоњи истраживачи проучавали проблем моралне панике. Социолог и теоретичар медија Дејвид Гонтлет [David Gauntlett] истакао се у критици америчке бихевиоралне психолошке теорије медијских ефеката, видевши је као део паничних дискурса о медијима.<sup>4</sup> Полазећи од Гонтлетове теорије, психолог Кристофер Фергусон [Christopher Ferguson] саставио је точак моралне панике<sup>5</sup>, чија нам структура говори како се њени елементи/актери подупиру и дају подстицај перпетуирању страхова, тако да уместо линеарног фазног

1 McLuhan, M. (2008) *Razumijevanje medija*, Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga, str. 77.

2 Prema: Tompson, K. (2003) *Moralna panika*, Beograd: Clio, str. 15.

3 Исто, стр. 16.

4 Gauntlett, D. Ten things wrong with the "effects" model, in: *Approaches to audiences: a reader*, eds. Dickinson, R., Harindranath, R. and Linne, O. (1998) London: Arnold, pp. 120–130.

5 Ferguson, J. C. (2010) Blazing Angels or Resident Evil? Can Violent Video Games be a Force for Good?, *Review of General Psychology* Vol. 14, No. 2, pp. 68–81.

приступа настаје циклични. Као и код Коена, полазиште је од друштвених уверења (отуда и јесте морална), која даље подстичу медијске извештаје о потенцијалним, друштвено штетним ефектима. Затим се, истовремено, под утицајима медија представљају истраживања и износе изјаве које дају легитимитет одређеним друштвеним очекивањима. Следећи корак су различите друштвене реакције у којима се фаворизују и некритички прихватају она истраживања и јавно изнесена мишљења која показују да разлога за страх има, док се она чији резултати не испуњавају таква очекивања игноришу. Медији врло често информишу јавност о резултатима који подржавају страхове јавности. Такође, као актери су често укључени и политичари, који „промовишу” страхове ради своје политичке добити и медијске пажње која покреће нови круг моралне панике. Фергусон је управо на примеру окривљивања „насилних видео-игара” за пуцњаве по школама у САД показао како функционише тај динамични образац.<sup>6</sup>

Термин морална паника добио је веома широку препознатљивост у друштвеним наукама и један је од ретких научних термина који је препознат у јавности захваљујући штампаним и електронским средствима информисања. У поређењу с популарношћу термина морална паника, термин медијска паника, који је увела данска теоретичарка Кирстен Дротнер [Kirsten Drotner] није изван кругова теоретичара медија наишао на шире прихватање. Па ипак, чини се да овај термин отвара могућност за прецизније разумевање појаве друштвених страхова од играња видео-игара. Кирстен Дротнер проблем медијске панике посматра у ширим историјским оквирима модернистичке парадигме која почива на економским променама које су водиле индустријализацији и урбанизацији, узимајући притом у обзир и друге друштвене и културне последице. У том смислу, она издваја примере страховања од масовних медија, још од краја 18. па све до 20. века. Показује да су друштвене страхове изазивали различити медији: новине, стрипови, филмови, кућни видеи, а касније интернет и видео-игре. Као главни параметар и разлог панике, Кирстен Дротнер наводи „генерацијску борбу за моћ”. Према њеном мишљењу, медијска паника је симптом модерности, јер како каже „медијска паника [...] говори мање о медијима а више о основним друштвеним и културним дилемама које су инхерентне модерности”<sup>7</sup>

## ТОТАЛНИ МЕДИЈУМ И ДИСКУРСИ СТРАХА

У дефинисању новог појма – медијумска паника – није довољно рећи само да се ради о страху од нових медија и медијских технологија, који, као што је напоменуто, има заиста дугу историју. Ипак, Кирстен Дротнер је делимично указала на

6 Ferguson, J. C. (2008) The School Shooting/Violent Video Game Link: Causal Relationship or Moral Panic?, *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling* 5, pp. 25–37.

7 Drotner, K. (1999) Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity, *Paedagogica historica* Vol. 35, No. 3, p. 597.

проблематику која ће бити у фокусу овог рада, јер је приметила да формалне изражајне карактеристике нових медија, које измичу институционалној контроли у поређењу с литерарношћу штампаних медија, као што су доминантна визуелност и аудитивност, изазивају подозрење и страх.<sup>8</sup> Панични дискурси који су истицали тривијалност филмова, телевизије и радија у односу на књиге и новине, говорили су о борби за моћ над дефинисањем културних норми и стандарда, који су били угрожени појавом нових електронских медија. У том смислу, реалистичност визуелних репрезентација филма, фотографије и телевизије котира се високо у хијерархији опасности (посебно у поређењу с литературом и штампом која промовише исте садржаје). Разлог лежи у страху од непосредности чулног дејства слике и звука и могућности имитирања виђених насилних или сексуалних садржаја. Када се има у виду аудио-визуелни, и поврх свега, интерактивни карактер видео-игара, онда не чуди зашто су савремени дискурси медијумске панике највише усмерени управо ка њима.

Медијумска паника која се заснива на специфичностима самог медија, или прецизније на његовој формалној и технолошкој структури и карактеристичним релацијама које успоставља с публиком је нешто што је, такође, дискурзивно детерминисано. Посматрајући медијум као друштвено-технолошку структуру или склоп (*assemblage*), можемо рећи да видео-игра представља тотални медијум. Значење термина тотално у овој синтагми одређујемо у вези са значењем тоталног у појму тоталне институције који је користио социолог Ервинг Гофман [Erving Goffman].<sup>9</sup> Познато је да је Гофман тим термином хтео да опише и објасни друштвену динамику институција у којима је успостављена потпуна контрола понашања „уточеника” (корисника услуга) тих институција.<sup>10</sup> Први важан аспект тоталног медијума који је у вези с технолошком структуром, али за последицу има карактеристичан однос који се успоставља, јесте потпуна контрола понашања играча. То произлази из чињенице да је једно од важних обележја видео-игара управо уроњеност (имерзивност) играча у виртуелно окружење. Следећи важан аспект који је, такође, карактеристичан и за тоталне институције, али је у појму тоталног медијума донекле модификовано значење, јесте искључивање. Наиме, док се у тоталним институцијама ради о искључивању актера/играча из спољног света – посебно у физичком смислу, у видео-играма искључивање има нешто другачији карактер и више се тиче свесне усмерености или уроњености у свет видео-игара, што такође представља неку врсту искључивања из спољашњег физичког света и околине. И коначно, баш као што су у тоталним институцијама активности уточеника у потпуности прописане и програмиране, до најситнијих детаља (правилима тих институција), тај аспект проналазимо и у случају тоталности медијума. Активности играча у виртуелном окружењу видео-игре у потпуности су „прописане”, јер

<sup>8</sup> Исто, стр. 604–607.

<sup>9</sup> Goffman, E. (2011) *Azili – eseji o društvenom položaju pacijenata bolnica za mentalno obolele i drugih uročenika*, Novi Sad: Mediterran Publishing.

<sup>10</sup> Примери тоталних институција су: азили, болнице, касарне, манастири, интернати итд.

играчи знају да играње игре значи поштовање правила која су унапред уписана у саму игру. У противном, игра и играње губе смисао. Ту се опет ради о технолошкој (инфра)структури која одређује и правила понашања и начин успостављања интеракције између играча и игре. Дакле, комбинацијом свих битних елемената медијума – техничка инфраструктура, виртуелност, наративност, имерзивност, укључујући и начин интеракције – ствара се специфичан однос човек(играч) – медијум, у којем активност учесника постаје у потпуности или тотално усмерена на медијум. У зависности од контекста играња, овај однос се може посматрати као ескапистички у екстремним случајевима прекомерног играња у заводљивом свету игре, али с друге стране, тај специфични играчки доживљај је разлог зашто су се видео-игре показале корисним у терапијама болесника, када је потребно да одврате мисли од медицинског третмана и фокуса на стимулусе физичког бола.

Меклуанови концепти топлих и хладних медија, већ увелико нису функционални у тумачењима нових дигиталних медија, који обухватају суштинске карактеристике и једних и других. Нови програмабилни медији су у меклуановском смислу заправо „млаки” медији, а видео-игре су у највећој мери управо то, јер подразумевају високу засићеност чулним информацијама и велику ангажованост играча да би се кроз интеракцију та чулност уопште реализовала. Таква врста тоталне урођености/искуства односа с медијем основа је за дискурсе страха.

Истраживање који се дискурси – посебно доминантни, медијски – у вези са видео-играма и гејмингом појављују у јавности, као и разумевање њиховог карактера, доприноси разумевању и објашњењу појаве „популарног схватања” феномена видео-игара, а такође потенцијално отвара простор за критички ангажман и однос према играма. И не мање важно, то може ићи у правцу откривања сазнајног и образовног потенцијала видео-игара.<sup>11</sup> Медијске представе и дискурси о видео-играма јесу комплексно поље или мрежа различитих утицаја – од научно утемељених наратива (друштвено-научних, техничких, медицинских итд.) до ирационалних и афективних представа које изражавају страхове, жеље, задовољства или анксиозности различитих друштвених група.<sup>12</sup> Проблем је у томе што су медијске представе о видео-играма, а тиме и утицај на перцепције овог медијума – посебно код људи који не играју или нису на неки други начин упознати с видео-играма – претежно негативни. Критичке студије и истраживања су посебно показала везу која се успоставља, на пример, између видео-игара и насиља<sup>13</sup> или адиктивне димензије видео-игара<sup>14</sup>, што даље утиче на популарне представе о њима.<sup>15</sup> Тако су

11 Whitton, N. and Maclure, M. (2017) Video game discourses and implications for game-based education, *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, Vol. 38, No 4, p. 563.

12 Kelner, D. (2004) *Medijska kultura*, Beograd: Clio.

13 Kearney, P. and Pivec, M. (2007) Sex, lies and video games, *British Journal of Educational Technology*, Vol. 38, No. 3, pp. 489–501.

14 Wood, R. T. A. (2007) Problems with the concept of video game ‘addiction’: Some case study examples, *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vol. 6, No. 2, pp.169–178.

15 Whitton, N. and Maclure, M. нав. дело.

на пример, Дејв Гросман и Глорија Дегаetano [Dave Grossman, Gloria DeGaetano] навели да „видео-игре не само да глорификују насиље, него чак уче тинејџере да се у њему извеште. Као подлога за ту тезу послужио је Мајкл Карниал, 14-годишњи средњошколац из Кентакија који је, украденим пиштољем устрелио осморо вршњака са осам хитаца иако је, како је сам рекао, стрељаштво вежбао само у видео-играма”.<sup>16</sup> Па ипак, треба рећи да је питање утицаја медија много компликованије него што овај пример то наговештава.<sup>17</sup>

## МЕДИЈСКИ ГЕНЕРАЦИОНАЛИЗАМ

У друштву увек постоји много различитих извора или разлога за страх. Али један од темељних, који се тиче и функционисања било којег друштвеног поретка, а у вези је с проблемом моралне и медијумске панике, јесте страх од „дефицита нормативне регулације”.<sup>18</sup> Наиме, у одсуству јасних смерница, а затим и појављивања страхова у вези са играњем видео-игара, чини се као да је појединцима (деци, младима) остављено да сами преговарају са садржајима који се у тим играма промовишу. Утолико већа неизвесност око тога које и какве норме ће бити промовисане и како осигурати обавезујућу и „жељену моћ” естаблишмента (школе, родитеља, институција) насупротив компанијама које производе видео-игре. Поред тога, начин на који – посебно млади људи – користе медије или играју видео-игре, јесте важно мерило „дубине социјалне инклузије” односно њихове интегрисаности у друштвени поредак.<sup>19</sup> Видео-игре као тип медијске праксе утичу на друштвене односе „утолико што се данас размишља о томе ко су млади, шта заслужују и како према њима треба да се односе држава и родитељи”; и даље, како наводи Радок [Andy Ruddock], док преговарају о видео-играма, родитељи и деца „заправо настоје да међусобне односе поставе у одређене оквире”<sup>20</sup>, што истовремено показује колики је значај те активности и како она утиче на стварни свет младих и како га гради. Поред тога, „демократизација медијске продукције” посредством друштвених медија отвара многа морална питања, а посебно у вези с тим „шта значи профитирати од слика насиља”, које се промовишу путем различитих производа медијске културе – музике, филма, али и видео-игара.<sup>21</sup>

Узроци медијске панике јесу два погледа на медије: медијски генерационализам и технолошки детерминизам. Кирстен Дротнер се у највећој мери фокусира на управо на генерацијске сукобе у коришћењу нових медија. Медијски генерационализам је део добро познатог појма генерационализма – сукоба генерација или

16 Prema: Radok, E. (2015) *Mladi i mediji*, Beograd: Clio, str. 11.

17 Исто, стр. 11.

18 Bauman, Z. (2010) *Fluidni strah*, Novi Sad: Mediterran Publishing, str. 163.

19 Radok, E. нав. дело, стр. 11.

20 Исто, стр. 17.

21 Исто, стр. 32.

културног генерационализма, под којим се подразумевају дискурси старијих генерација које, осуђујући начин на који млади проводе време у доколици, величају оне облике културних и социјалних односа који су били део њиховог одрастања. Пратећи ту логику, медијски генерационализам се може одредити полазећи од претпоставке да свака генерација рођена у 20. веку јесте фаворизовала и остајала верна оном медију који је био доминантан у погледу информисања и културних активности у време њиховог сазревања. Наравно, генерацијска подела се не може успоставити с потпуно јасним границама, нити одредити по принципу један медиј припада једној генерацији. Али, не залазећи дубље у прошлост, постоје истраживања<sup>22</sup> која указују да генерација бејбџи бумера остаје у том смислу верна телевизији и новинама, генерација X је на пола пута између телевизије и интернета, док су миленијалци који су у највећој мери окренути интернету – дигитални урођеници.<sup>23</sup> Развој технологије и дизајна видео-игара је утицао на мењање релација које су се успостављале са играчима, па се у смислу генерацијских кохорти може тврдити да је генерација X одрасла уз видео-игре, које су такође биле младе седамдесетих и осамдесетих, у аркадама, за кућним конзолама, персоналним рачунарима, генерација миленијалаца је одрасла са видео-играма током њихове највеће експанзије CD, DVD и интернета, а генерација Y гејминг урођеника одраста у видео-играма, захваљујући смартфону – они су *џејминџи урођеници*.<sup>24</sup> Садашња економски доминантна генерација X, разуме видео-игре и нема отклон у смислу недостатка базичне технолошке писмености о њима као бумери, али су графички капацитети игара у њихово време били неупоредиво слабији у односу на данашње игре које играју њихова деца, сада тинејџери или адолесценти. Они су као деца играли *Пони*, *Пекмен*, *Сџејс инвејџерс* или *Марио брос*, па им је данашњи визуелни реализам у пуцачким играма потенцијално опасан.

Према детерминистичком аспекту технологија, у овом случају медијум као технолошка структура, независно од садржаја сам по себи је опасан и има негативне последице по друштво и физичко и ментално здравље појединца. Као што је напоменуто, Кирстен Дротнер је оставила простор за проблематику естетског/чулног дејства медијума, одређеног његовим формалним карактеристикама, али се није бавила страховима у доживљају медијума, односно начином на који публика улази у однос са њим. На пример, читање књига квари вид, гледање телевизије захтева пасивност, а проузрокује гојазност и кардиоваскуларне проблеме, анонимност у комуникацији путем интернета може да угрози нечији живот, слободу, финансије итд. Видео-игре обухватају скоро све поменуте страхове, али њихова највећа опасност лежи у специфичној релацији са играчем по којој се разликују од свих осталих медија – оне су интерактивне – али, не само у смислу да траже пажњу играча

22 Brosius, A., Ohme, J., De Vreese CH. (2022) Generational Gaps in Media Trust and its Antecedents, *The International Journal of Press/Politics* Vol. 27, No. 3, pp. 648–667.

23 Prensky, M. (2001) Digital Natives, Digital Immigrants, *On the Horizon*, Vol. 9, No. 5, pp. 1–6.

24 Maravić, M. (2022) *Totalna istorija video-igara*, Beograd: Clio, str. 341.



или делимичну посвећеност, већ тоталну присутност (уроњеност). Тај играчки доживљај остварује се у спрези са унутрашњом логиком медијума, прецизније говорећи – специфичном формалном структуром видео-игара.

## ФОРМАЛНЕ КАРАКТЕРИСТИКЕ

### *Механике, правила и циљеви*

У основном Хојзингином<sup>25</sup> [Johan Huizinga] и Кајоино<sup>26</sup> [Roger Caillois] смислу један од најзначајнијих аспеката игара је агонални, који подразумева такмичење две или више супротстављених страна према јасним правилима усмереним ка постизању неког циља. Прве рачунарске игре настале педесетих година су мање-више имале функцију тестирања вештачке интелигенције у надметању са човеком, док се с краја те деценије и шездесетих година нису појавиле игре где су се такмичила два човека. Само такмичење се не узима као проблем, али је убедљиво највећи део страхова јавности усмерен на механику борбе, а пре свега пуцања. Пуцачке игре чине значајну развојну грану видео-игара чији изданци сежу до краја 19. века и тадашњих апарата на кованице с механичким играма, које су пружале могућност освајања неке награде пуцањем из пиштоља тзв. *trading simulators*. С доласком електричне енергије праве се сличне електромеханичке игре. Једна од, за историју видео-игара, кључних компјутерских игара у којој су се две летелице бориле једна против друге је *Свемирски рајџ* који су 1962. године направили на PDP 1 рачунару Стив Расел [Steve Rusell] и његове колеге из фиктивног Хингам института. Била је то зора хакерске културе, када су на MIT-у студенти постављали важна питања у вези с коришћењем рачунара у сврхе за које нису били намењени. Пуцачке игре су данас један од најпопуларнијих жанрова видео-игара, али ако се у обзир узме механика борбе, онда се може рећи да се вероватно већина игара, али и страхова јавности, заснива управо на њој. Најчешће се ради о пуцању или тучи, базираним на правилима коришћења различитог наоружања или борилачких потеза, која наносе мању или већу штету противнику у циљу његове елиминације, која подразумева смрт виртуелног карактера. Још у време када су карактери у играма били веома стилизовани и сачињени од малог броја пиксела, почетком осамдесетих година, амерички водећи педијатар Чарлс Еверет Куп<sup>27</sup> [Charles Everett Koop], тврдио је да су пуцачке игре попут *Астероида*, *Спејс инвејдерса* или *Споноје* међу главним узрочницима насиља у породици, као и да изазивају физичке и менталне поремећаје. Индикативно је да се и у научном дискурсу, а не само у медијском и колоквијалном говору, чешће користи синтагма „насилне видео игре” уместо видео-игре с насилним садржајима и темом, чиме се имплицира да су оне саме по

25 Huizinga, J. (1970) *Homo ludens*, Zagreb: Matica hrvatska.

26 Кајоја, Р. (1965) *Игре и људи*, Београд: Нолит.

27 Markey, P. and Ferguson, C. (2017) Teaching Us to Fear The Violent Video Game Moral Panic and the Politics of Game Research, *American Journal of Play* 10, p. 102.

себи опасне. Један од највећих страхова од негативног утицаја видео-игара усмерен је на жанр пуцачких игара из првог лица (FPS). До ескалације страха је дошло након трагедије у једној средњој школи у граду Литлтон у Колораду 1999. године, када су двојица тинејџера убила дванаест ученика и једног наставника. Када се сазнало да су били фанови пуцачке игре *Дум (Doom)*, покренуо се точак моралне панике. Кристофер Фергусон је проучавао проблем представљања пуцачких игара као узрочника серије масовних пуцњава. Критикујући методологије истраживачких студија, које су настојале да утврде ту везу, закључио је да није пронађена значајна веза између играња „насилних видео-игара” и насилног понашања.<sup>28</sup>

### *Визуелне репрезентације и нараџиви*

Када говоримо о садржају важно је још једном се подсетити Меклуанових речи да је садржај сваког новог медија претходни медиј. Расел, Грејс и Витнам су били страствени љубитељи романа и филмова научне фантастике, одакле су преузели садржај и тему за њихову игру *Свемирски рајџ*. Процес медијске конвергенције у смислу дељења естетских и наративних садржаја видео-игара и филма је и данас веома актуелан. Ако изузмемо текстуралне авантуре, развој наратива у видео-играма уско је повезан с развојем меморијског капацитета, који је омогућио и комплекснију графику, и тако препознатљивије хуманоидне карактере. Међутим, чак и оскудна графика, није спречила први познати налет моралне панике у вези са игром *Трка смрти (Death Race)* из 1976. године, инспирисане тадашњим филмским хитом. Играч је управљао колима и требало је да гази фигуре које су биле налик чича глишамма, што није промакло новинарима *Асошијетед преса* и *Њујорк тајмса* да објаве текстове о забрињавајућем гејмплеју. Управо је сведен и нејасан приказ фигура пружио могућност одбране ауторима из компаније *Exidy*, који су тврдили да то нису људи већ гремлини. Данас су овакве семантичке нејасноће немогуће. Иако постоје игре с различитим визуелним стилом, реалистично представљене репрезентације бића, објеката и простора још увек су значајан фактор у њиховим евалуацијама и утичу на њихову атрактивност. Визуелна реалистичност у играма с насилним садржајем је истицана као један од узрока опасности по „нашу децу”. Питање репрезентација је важно у процесу десензитивизације, па тако Гросман [David Grossman] наводи да је америчка војска током Вијетнамског рата у сврхе обуке уместо класичних кружних мета користила оне обликоване по моделу људског тела како би се смањила баријера са којом су се војници суочавали приликом пуцања у људе.<sup>29</sup> Тако се генерисао и страх од мимезиса, јер су игре превише реалистичне, што у консеквенци може навести децу да имитирају наративе и ситуације из видео-игара.

<sup>28</sup> Исто, стр. 104.

<sup>29</sup> Grossman, D. (2009) On killing: The psychological costs of learning to kill in war and society, New York: Back Bay Books, 16. May 2022, <http://kropfpolisci.com/cognitive.grossman.pdf>

Наратив у играма је често посматран као секундаран у односу на гејмплеј, као „маркетиншко паковање”<sup>30</sup>, а у зависности од жанра, постоје бројни начини имплементације наратива у играма. Играч је у улози протагонисте приче, који се настаје у некој врсти симбиотског односа, оличеног у деловању преко аватара. У играчком жаргону, када се препричава игра, увек се користи прво лице једине, на пример „урадио сам”, „отишао сам”, „пронашао сам” итд. Ту се налази простор за друштвене страхове, па ако је у улози војника или криминалца онда треба да убије или да украде, јер се наратив одвија кроз интеракцију. Када је изашао GTA 3 политичари у Великој Британији и амерички сенатор Џозеф Либерман, који је свој политички имиџ градио у јавности као заштитник друштва од негативног утицаја игара, покренули су нови талас моралне панике, који је као и у ранијим случајевима само био сјајан маркетинг за игру. С друге стране, дизајнери игара су често мењали наративе, који су били у дискрепанцији с деловањем званичних политика у, по друштво, кризним ситуацијама, како би избегли осуду јавности. На пример, током панике око АИДС-а осамдесетих година у еротској игри *Leisure Suit Larry*, играч/протагониста је морао да користи презерватив, дизајнери игре *Narc* (Narc) су одустали од идеје играча у улози нарко-дилера, јер је у то време Реганова администрација објавила рат трговцима дроге, а у GTA 3, чији је излазак био предвиђен непосредно по терористичком нападу 11. септембра, избачена је сцена са улетањем авиона у солитер и измењена боја полицијских аутомобила како не би личили на оне које користи њујоршка полиција.

## РЕЛАЦИЈЕ СА ИГРАЧЕМ (ФЕНОМЕНОЛОШКИ АСПЕКТ)

### *Интерактивност (’шојална интеракција’)*

Интерактивност нових медија често је слављена као могућност демократизације друштва, децентрализације, вишесмерне комуникације, детронизације аутора и ауторитета, слободе корисника, доступности информација, али постоје и критички гласови да она заправо пружа илузију избора и слободе, а у смислу видео-игара да се не зна ко је субјект игре, да је играч заправо игран, јер мора да интернализује логику игре (Wark, Friedman, Маравић). Међутим, за потребе овог рада истичемо научне дискурсе психолога и педагога, који су у великој мери „профитирали” од страха. На пример, након трагичног масовног убиства у школи Колумбајн у Литлтоу 1999. број истраживачких студија о играма као узрочницима насиља скочио је за око 300%.<sup>31</sup> У јавним дискусијама тзв. саслушањима у америчком Конгресу које је водио Џозеф Либерман тражило се мишљење стручњака о потенцијалним опасностима које видео-игре са собом носе. Један од учесника

30 Eskelinen, M. (2001) The Gaming Situation, *Game Studies* 1, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

31 Markey, P. and Ferguson, C. нав. дело, стр. 99–115.

расправе био је потпуковник Дејвид Гросман, који се представља као *killologist* (експерт за убиства), познат по ставу да опасност од видео-игара нарочито лежи у чињеници да су оне интерактивне и да играч заправо „убија” виртуелне карактере, па су оне онда „симулатори убијања”.<sup>32</sup>

Интерактивност је *differentia specifica* видео-игара, које су раније често називане и као *интерактивне игре*. Тај појам је елузиван и употребљава се у веома различитим контекстима, али када се говори о видео-играма онда подразумева деловање играча у игри и одговор програма на његову акцију. Та посредујућа активност се одиграва преко хардверског (контролери, тастатура, миш, звучници, монитор итд.) и софтверског графичког играчког интерфејса и она захтева когнитивну и телесну ангажованост приликом играња. За разлику од других медија, семиолошки говорећи, играч активно утиче на структуру текста, односно према Ерсетовим [Espen Aarseth] речима потребан је „нетривијални напор”<sup>33</sup> у његовом читању/игрању. Управо, та чињеница утиче на појачано осећање присуства у игри, које се одређује термином имерзивности, док је сам чулни реализам који је присутан у појединим жанровима од секундарне важности.

### *Имерзивности (уроњености)*

Појам који се обухвата термином имерзивност, као што је то случај са интерактивношћу, не везује се искључиво за играчки доживљај. Читање књиге, гледање филма или драме такође захтева *сусиензију неверице*, која је карактеристична за уметничке медијске форме са израженом нарацијом. То је нека врста „слатке обмане” која нам помаже у уживању у тексту, јер нам скрива кодове који га структуришу. Другим речима, тешко је читати роман с непрестаном свешћу да га чини симболички поредак језика и фикција произашла из ауторовог пера, или пратити радњу филма ако се уруши *четврти зид* у подсећању да је све што видимо плод механизма продукције иза које стоје режисери, сценаристи, глумци, камермани, сниматељи звука и многи други. Наравно, рушење четвртог зида као нпр. када нам се у филму обраћа глумац гледајући право у камеру и сл., може да буде део филмске нарације. У видео-играма не постоји *четврти зид*, јер као што је већ речено играч делује и сам обликује свој микронаратив – приповедање о свом играчком чину. На тај начин остварује се доживљај присуства у свету видео-игре, који може бити потпомогнут аудио-визуелним средствима, као што је случај у играма из првог лица, а које су сачињене од тродимензионалног простора и објеката. Зато је ураћање прецизан термин, јер се односи на просторно значење (ураћање у). Дискурси бекства од реалности у виртуелни свет игре чине значајан део аргументације када се жели указати на заводљивост живота у лажном простору, који омета

32 Grossman, D. (1998) Trained to Kill, August, 16 May 2022, [https://www.waldorflibrary.org/images/stories/Journal\\_Articles/RB6201.pdf](https://www.waldorflibrary.org/images/stories/Journal_Articles/RB6201.pdf)

33 Aarseth, E. (1995) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Bergen: University of Bergen, p. 2.

социјални, али и физички живот играча. Виртуелни простор је према тој линији мишљења поларитет реалног физичког простора у складу са значењем виртуелности као лажног (Бодријар) што је ушло већ и у колоквијални говор, али треба подсетити да је, етимолошки гледано, латинско *virtus* означавало врлину, а у схоластичкој филозофији *virtualis* се односи на потенцијалност (нпр. у семену биљке уписана је одрасла биљка). Играње таквих игара се посматра као ескапистички доживљај, бекство од реалности, свакодневице, породичних и друштвених обавеза. Стога не чуди да се лечење од зависности од играња често заснива на урањању у физичке просторе природног окружења. Насупрот увреженом мишљењу о отуђености просечног играча од друштва, усамљенику који избегава социјализацију, постоје истраживања која говоре да је играње видео-игара у највећој мери друштвена активност, која се не одвија само у ММО виртуелним световима и аренама, већ и изван тог *маичној круја*. Дружење, размена идеја, разговори и савети око начина играња представљају шири друштвени контекст видео-игара, и у том смислу уроњеност у виртуелни свет може да се тумачи као потенцијал развоја социјалних односа.

## ЗАКЉУЧАК

Данас су готово сви панични страхови, несразмерни у односу на реалну могућност последица, у вези с негативним утицајима медија и то не само у моралном већ најширем смислу. Препознавање научних, политичких и медијских дискурса који су веома важни у њиховом ширењу треба да буде један од задатака медијске писмености, и то не зато како би се страх од утицаја медија развејао. Страх је важан људски, егзистенцијални механизам. Оно што је важно демаскирати јесте паника која у основи искључује рационално промишљање и скрива главне узрочнике проблема. То се одвија кроз процес поједностављивања комплексних друштвених околности, психолошких стања и медијских ефеката у жељи да се брзо открије кривац. Видео-игре су тако према речима дечијег психолога Џонатана Келермана [Jonathan Kellerman] „жртвени јарац којег волимо да мрзимо”.<sup>34</sup>

Основна разлика између појмова моралне и медијске панике јесте у смеру проучавања. У првом случају ради се о страховима за *нешито* (вредносни систем), а у другом страху од *нечега* (медији). Оба ова смера деле исти правац, односно и морална и медијска паника налазе се на истој дискурзивној линији специјализованог говора с позиција моћи који уобличава и конструише слику друштвене реалности, нуди је јавном мњењу на усвајање, како би се на крају формирао здраворазумски став о неком проблему. С обзиром на овакву повезаност у пракси је тешко разликовати ова два појма. Коен, Гонтлет и Фергусон су посматрали моралну панику као модел, као синхронијску структуру која објашњава начине њеног

34 Prema: Millner, S. Wired for Violence, in: *Digital Desire Cutting*, ed. Edge-The Women's Research Group (2000) London, New York: I. B. Tauris, p. 67.

функционисања и динамику односа њених елемената/актера, а може се применити на сваки феномен који угрожава постојећи поредак (не мора нужно да буде медиј) док је Кирстен Дротнер медијску панику представила кроз дијахронијску призму историјског развоја различитих масовних медија и панике усмерене на појаву нових средстава комуникације. Она је овим термином означила добро познат феномен, који се перманентно догађа, готово по правилу сваки пут када се мења медијска парадигма. Њен задатак је био утолико лакши, што је појам препознала у увелико уобличеном феномену, али није био симболички (кроз језик) означен. Кирстен Дротнер је, као што је у овом раду већ напоменуто, оставила простор за даље промишљање проблема страхова усмерених ка појединачном медијуму. Ослањајући се на доприносе поменутих аутора у проучавању дискурса страха, можемо закључити да је медијумска паника, овде дефинисана као страх од специфичности и дејства медијума, део сукцесивних низова медијских паника које су се појављивале раније, и још увек трају.

Термином медијумске панике настојали смо да осветлимо оне аспекте моралне панике којим се досад није придавао већи значај. Стога сматрамо да је нов термин потребан ради аналитичнијег приступа и изоштравања фокуса у проучавању узрока страхова од медија, који јесу дискурзивно детерминисани, али ти дискурси новинарски, политички и медицински траже упориште и аргументацију изван самог садржаја медија, указујући на карактеристике самог медија, у овом случају видео-игара. Термином медијумске панике представљамо предлог аналитичког алата у будућим истраживањима моралних паника у ширем и медијских паника у ужем смислу.

## ЛИТЕРАТУРА

- Aarseth, E. (1995) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Bergen: University of Bergen.
- Bauman, Z. (2010) *Fluidni strah*, Novi Sad: Mediterran Publishing.
- Brosius, A., Ohme, J., De Vreese CH. (2022) Generational Gaps in Media Trust and its Antecedents, *The International Journal of Press/Politics* Vol. 27, No. 3, pp. 648–667.
- Drotner, K. (1999) Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity, *Paedagogica historica* Vol. 35, No. 3.
- Eskelinen, M. (2001) The Gaming Situation, *Game Studies* 1, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Ferguson, J. C. (2008) The School Shooting/Violent Video Game Link: Causal Relationship or Moral Panic?, *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling* Vol. 5, pp. 25–37.
- Ferguson, J. C. (2010) Blazing Angels or Resident Evil? Can Violent Video Games be a Force for Good?, *Review of General Psychology* Vol. 14, No. 2, pp. 68–81.
- Gauntlett, D Ten things wrong with the “effects” model, in: *Approaches to audiences: a reader*, eds. Dickinson, R., Harindranath, R. and Linne, O. (1998), London: Arnold, pp. 120–130.
- Gofman, E. (2011) *Azili – eseji o društvenom položaju pacijenata bolnica za mentalno obolele i drugih utočenika*, Novi Sad: Mediterran Publishing.
- Grossman, D. Trained to Kill, August 1998, 16 May 2022, [https://www.waldorflibrary.org/images/stories/Journal\\_Articles/RB6201.pdf](https://www.waldorflibrary.org/images/stories/Journal_Articles/RB6201.pdf)

- Grossman, D. (2009) On killing: The psychological costs of learning to kill in war and society, 16. May 2022, <http://kropfpolisci.com/cognitive.grossman.pdf>
- Huizinga, J. (1970) *Homo ludens*, Zagreb: Matica hrvatska.
- Kajoa, R. (1965) *Igre i ljudi*, Beograd: Nolit.
- Kearney, P. and Pivec, M. (2007) Sex, lies and video games, *British Journal of Educational Technology*, Vol. 38, No. 3, pp. 489–501.
- Kelner, D. (2004) *Medijska kultura*, Beograd: Clio.
- Maravić, M. (2022) *Totalna istorija video-igara*, Beograd: Clio.
- Markey, P and Ferguson, C. (2017) Teaching Us to Fear The Violent Video Game Moral Panic and the Politics of Game Research, *American Journal of Play* 10, pp. 99–115.
- McLuhan, M (2008) *Razumijevanje medija*, Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga
- Millner, S. (2000) Wired for Violence, in: *Digital Desire* Cutting, ed. Edge-The Women's Research Group, London, New York: I. B. Tauris, p. 67.
- Premsky, M. (2001) Digital Natives, Digital Immigrants, *On the Horizon*, Vol. 9, No. 5, pp. 1–6.
- Radok, E. (2015) *Mladi i mediji*, Beograd: Clio.
- Tompson, K. (2003) *Moralna panika*, Beograd: Clio.
- Whitton, N. and Maclure, M. (2017) Video game discourses and implications for game-based education, *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, Vol. 38, No. 4.
- Wood, R. T. A. (2007) Problems with the concept of video game 'addiction': Some case study examples, *International journal of Mental Health and Addiction*, Vol. 6, No. 2, pp. 169–178.

Manojlo Maravić<sup>1</sup>, Dušan Ristić<sup>2</sup>

<sup>1</sup>University of Novi Sad, Academy of Arts, Department of Dramatic Arts

<sup>2</sup>University of Novi Sad, Faculty of Philosophy, Department of Sociology

## VIDEO GAMES AND DISCOURSES OF FEAR: TOWARDS MEDIUM PANIC

**Abstract:** *This paper aims to point out the discourses of fear of video games, which are present in the media and the public appearances of politicians and scientists. The aim is also to test the hypothesis of medium panic. It is a new term whose meaning is derived primarily from the terms moral panic and media panic. The purpose of the paper is to make an argument in favor of its application in recognizing and explaining the fear of video games in various social groups. Medium panic implies fear that arises from the way the media is structured and how user interaction with the media is established. In addition to media content - representation of violence, narratives, and characters - which is most often the target of criticism, the focus in this article is on other formal elements. Those are mechanics, rules, and goals as well as their phenomenological aspects – interactivity and immersion – which distinguish video games from other media. The term media panic is proposed as an analytical tool in future research of moral panic in its wider and media panic in its narrower sense.*

**Key words:** *video games, moral panic, media panic, medium panic, discourses, fear*

Рад примљен: 19. 5. 2022. Рад прихваћен: 1. 8. 2022.