



Ирина Радосављевић

Београд

## Дигиталне игре и хришћанска свест

**Abstract:** Дигиталне игре су још увек недовољно истражен феномен нашег доба. Иако се изграђивање виртуелних светова и боравак у њима најчешће посматра као једна од главних опсесија постмодерног доба, може се назрети и један дубљи смисао постојања дигиталних игара и разлога њихове популарности. Циљ овог рада јесте да, уз помоћ мисли Жана Бодријара, покушамо да разумемо феномен дигиталних игара и у њима пронађемо простор за остваривање комуникације између играча као човека постмодерног доба *par excellence* и Цркве.

**Key words:** дигиталне игре, Жан Бодријар, виртуелно, хришћанство, слобода.

Описивати виртуелни свет дигиталних игара као симулакрум данас је готово клише. Појам симулације и симулакрума дефинисао је француски мислилац Жан Бодријар. Симулакрум је, парадоксално речено, копија без оригинала. То је наизглед приказ нечега што постоји у свету, приказ који заправо не приказује ништа. Ипак, иако је Бодријар сматрао да је централни аспект опсесије нашег доба губљење разлике између реалног и виртуелног, он је назирао још неке могућности смисла и разлога постојања дигиталних игара. Он није ни хвалио ни осуђивао игре, као ни оне који их играју, али им је давао значајно место у разматрању човековог постојања у савременом свету. Дигиталне игре је, с једне стране, посматрао као простор у коме доминира својеврсна „пластична хирургија перцепције“<sup>1</sup>, а с друге, као простор у коме смо заштићени од „бруталних ефеката рационалности, друштвених норми и разних условљавања“<sup>2</sup>. Играче дигиталних игара посматрао је двојачко — као могућу нову друштвену форму (*homo fractalis*) и као истраживаче нашег доба који су посвећени испитивању и истраживању, још увек мало познатог, дигиталног универзума. У овом раду ћемо, уз помоћ смерница које у схватању дигиталних игара као савременог феномена пружа Бодријар, покушати да разумемо тај феномен и укажемо на то да дигитална игра није нешто што црквена свест мора *a priori* одбацити као бесмислено, промашено или погрешно.

\* irinarados@hotmail.com

<sup>1</sup> Baudrillard, Jean, *The Transparency of Evil*, Verso, New York, 1993, 49.

<sup>2</sup> *Исiйо*, 67.

Ако дигиталне игре посматрамо у контексту друштва и друштвених односа, може се приметити да се игра пројављује као најпоетичнији начин да се „отарасимо друштвеног схватања слободе“<sup>3</sup>. Зарад реда и поретка неопходно је постојање закона, односно ограничавање слободе као заштита од другог. Ту реалност је човек приморан да прихвати, она је за њега репресивна, а уколико жели да је одбаци, мора се суочити са последицама. Виртуелни свет дигиталних игара нуди човеку својеврстан укус слободе. Он улази у виртуелни свет слободно, по сопственом избору, при чему обично бира и сам начин свога постојања у том свету кроз прихватање, или чак обликовање, свог аватара. Његово виртуелно биће је плод његове слободе, а у самој игри слободан је да прихвати облике понашања који би у реалном свету били строго санкционисани. Окуша слободу од друштвених правила и норми без икаквих последица. Може да буде оно што жели, да чини оно што жели, чак и оно што је човеку немогуће. Међутим, та слобода је само привид и престаје оног тренутка када престане учешће у игри, а тиме што је накратко осетио укус слободе играч постаје свестан да је, у ствари, неслободан и без могућности да се оствари као заиста слободно биће. Нема разлике између њега и јунака старих грчких трагедија, о којима надахнуто говори митрополит Зизијулас у делу „Од маске до личности“, кроз које је древни Грк, одлазећи у позориште могао да подигне глас против хармоничног јединства света који му се намеће као нужност и чијем реду и поретку је дужан да се покори, кроз кога је могао да греши и крши закон, да окуша слободу, али и трагично констатује да није слободан и да нема могућности да постане апсолутно слободан.

Слобода је стога прво „место“ на коме се могу срести играч дигиталних игара, као онај кога покреће дубока унутрашња тежња за слободом, и Црква као простор у коме се нуди могућност остварења апсолутне слободе.

Иако у игру човек улази слободно, и у њој постоје правила и закони које је неопходно поштовати. Игра је строго организована правилима и пред тим правилима сви су једнаки, немају значаја ни богатство ни друштвени статус. Сви су једнаки пред судом правила онако како никад нису пред законом. Бодријар и у томе види један од разлога њихове популарности, сматрајући да су игре озбиљне, данас озбиљније и од живота<sup>4</sup>. Осим тога, сама правила игре нису условљена логичком нужношћу. Она „као да долазе из неке друге сфере, без икаквог оправдања“<sup>5</sup>. Оно што се тражи у игри јесте да се на извесно време прекину рационални друштвени процеси, да се побегне од рационалног система који постоји ван игре. Али потчињавање новим правилима (која су понекад без рационалног објашњења), према Бодријару, несвесно исмева све идеологије ослобођења тако карактеристичне за наше доба. Ипак, хришћанском предању није страно стицање слободе кроз одрицање од слободе, односно кроз послушање и испуњење заповести. О томе говоре и Нови завет и многобројне поуке светих пустињака и подвижника. Тако homo

<sup>3</sup> Baudrillard, Jean, *The Intelligence of Evil or the Lucidity Pact*, Berg, London, 2005, 55.

<sup>4</sup> Baudrillard, Jean, *Seduction*, New World Perspectives, Montreal, 1979.

<sup>5</sup> Baudrillard, Jean, *Impossible exchange*, Verso, New York, 2001.

fractalis наслућује да се пут ка слободи крије у уласку у један простор у коме не владају рационални и логички закони и не би му био необичан захтев да залије осушено дрво, нити би му мањкало вере да би то исто дрво после извесног времена могло да озелени.

Бодријар је сматрао да је свет данас изгубио три веома важне ствари: везу са стварношћу, везу са историјом и способност трансценденције. Изгубљене су важне тачке ослоња, а све што нас окружује своди се на форму без садржаја и на хиперреалности које ништа не препуштају машти. То представља озбиљан егзистенцијални проблем са озбиљним последицама: изгубљени смо у својеврсној празнини без историје, а како се чини, и без будућности, у непрестаној чежњи да се за нешто ухватимо. Он пише:

У тој празнини, долази до повратка фантазама прошлости кроз догађаје, идеологије и ретро-моде, али не више зато што људи у њих верују или се у њих уздају, већ једноставно да би васкрсли период када је дар било историје, кад је дар било силе (иако фашистичке), када су дар у игри били живот и смрт.<sup>6</sup>

Више него добар пример за ову мисао представљају дигиталне игре везане за Други светски рат и њихова велика популарност. Оне оживљавају и симулирају свет када је живот био много ближи животу него данас, када је био много стварнији, а играч, враћајући се виртуелно у прошлост, покушава да се осети жив. Бодријар сматра да је ова фасцинираност фашизмом уствари врста отпора, иако површног, ирационалног и поремећеног, нечему што је још горе од фашизма, а то је катастрофа губљења вредности, неутрализације и пацифизација живота. Ипак, фасцинација није политичка и идеолошка, већ, пре свега, естетска.

Дигиталне игре о Другом светском рату, иако се могу окарактерисати као савршени симулакруми, представљају и чежњу за изгубљеним ослоњцима из прошлости, за идентитетом и осећајем истинског живљења. Слично се може рећи и за друге врсте дигиталних игара. Оне једноставно човеку нуде оно што се ретко где још може наћи — тачку ослоња, идентитет и страст (као екстатичну и покретачку силу у човеку, као енергију која га пројављује као живог и делатног). Систем савременог света је такав да има моћ да све претвори у равнодушност. Али свако осећање отпора је утопијско, вели Бодријар.

Било би лепо бити нихилиста да још увек постоји радикализам; као што би било лепо бити терориста да смрт, па и смрт терористе, још увек има неки смисао.<sup>7</sup>

У свету у коме је све постало релативно и разводњено, неодољива је потреба за нечим снажним и аутентичним. Та потреба иде дотле да велику популарност постижу игре у којима су присутне сцене бруталног насиља или обиље крви и чудовишта. Оне пружају играчу интензивна осећања, од којих је страх једно од најјачих и најисконскијих, омогућавајући му да кроз нереално

<sup>6</sup> Bодријар, Žан, *Simulakrumi i simulacija*, IP Svetovi, Novi Sad, 1991, 45–49.

<sup>7</sup> *Исццо*, 159–164.

окружење искуси једно снажно реално осећање које се не може довести у сумњу, као да је још једино насиље остало достојно наше пажње, као да једино оно још увек има неку тежину. Оно можда јесте вентил за давање одушка потиснутом незадовољству савременог човека или место ослобађања од репресије друштвено дозвољеног понашања, вид бунта и отпора, али остаје чињеница да, филтрирано кроз медије, то насиље ипак остаје само форма лишена садржаја, односно бива очишћено од своје реалне гнусобе и својих последица, те тако у људској свести може довести до озбиљног проблема — до релативизације зла. Уколико није путник–истраживач у виртуелном свету, играч дигиталних игара врло лако постаје изгубљена луталица која не препознаје разлику између виртуелног и реалног.

Човеку је потребан брод који ће га спасти дављења у мору равнодушно-сти, изгубљеног смисла и релативизма. Виртуелни свет је једна од сламки за коју може да се ухвати. Да ли смо кадри да, као хришћани, препознамо у томе трагање за Црквом и да разумемо *homo fractalis*-а у контексту његовог живота и узнемирености у овом постмодерном свету. Или ћемо чињеницу да дигиталне игре постоје и да их људи воле игнорисати као потпуно небитну за наше разумевање савременог света, човека који у њему живи и његових потреба?

За Бодријара, играч дигиталних игара јесте експериментално биће које испитује живот у виртуелном. Он је активни учесник теста стања кроз које човечанство пролази. Он је путник у нашу будућност потпуног утапања у виртуелно. Пре појаве виртуелног, били смо потпуни грађани овог света, али не реалног, већ испуњеног привидом, иза кога се крила реалност. Закорачење у виртуелно је, у ствари, само један корак даље од тог света привида који ми ни пре тога нисмо познавали „реално“. Бодријар се пита није ли могуће да више волимо „изгнанство у виртуелно“ од „катастрофе реално“.

По њему, ово време је време великог експеримента, чији је циљ да се види шта је то у човеку што може преживети све притиске виртуелног. Оквир дигиталних игара је екстремно вештачки, али само један од таквих оквира нашег времена, времена клонирања, симулација, програмирања, генетског инжењеринга. Може ли кроз све ово преживети нешто неутуђиво и неуништиво људско? Може ли се догодити да у овој авантури ништа не прође тест, да оно што је људско потпуно нестане? И уколико преживи, шта ће то бити? Ова питања су данас подједнако важна и за хришћанску етику и представљају истински изазов за хришћанске мислиоце и теологе. Шта је то, ако постоји, неутуђиво и неуништиво људско?

Можда све ово можемо видети као авантуру, као херојски тест: довести артифицијелизацију живих бића до крајњих граница да бисмо видели, коначно, који део људске природе може преживети најтежа искушења. Ако откријемо да се не може баш све клонирати, симулирати, генетски и неуролошки модификовати, онда ће се оно што преживи назвати истински људским: можда ће се тако коначно идентификовати онај неутуђиви и неуништиви део људског

бића. Наравно, увек постоји ризик да ништа не прође тест — да све људско буде потпуно истребљено.<sup>8</sup>

\* \* \*

Свет је са двадесетим веком доживео велику промену, а човек се нашао у новом окружењу, које га истовремено фасцинира, збуњује и плаши. Данас није једноставно разумети човека. И он више не лежи на путу којим би могао проћи неки добри Самарјанин, већ далеко од пута, негде на непознатим, недоступним и зараслим стазама. До таквих места неопходно је прокрчити пут, уложити велики напор да би се до њих дошло. Није ли и то подвиг који је намењен хришћанину овог времена? Да уложи труд да расветли просторе у којима обитава савремени човек, углавном симулиране и виртуелне, и успостави са њим однос и комуникацију? Али пре свега, да расветли себе и своје обмане уз свест да ни сам није поштеђен симулирања и грађења бесадржајних симулакрума. Несвесним симулирањем хришћанског живота, стварањем симулакрума који имају изглед побожности, а у ствари су обликовани према личним жељама и потребама црквени човек се може наћи у већој обмани од играча дигиталних игара и сâм се показати као онај коме је потребан неко ко ће застати крај њега.

### Литература

- Bodrijar, Žan, *Simulakrumi i simulacija*, IP Svetovi, Novi Sad, 1991.
- Baudrillard, Jean, *Seduction*, New World Perspectives, Montreal, 1979.
- Baudrillard, Jean, *The Transparency of Evil*, Verso, New York, 1993.
- Baudrillard, Jean, *The Vital Illusion*, Columbia University Press, New York, 2000.
- Baudrillard, Jean, *Impossible exchange*, Verso, New York, 2001.
- Baudrillard, Jean, *The Intelligence of Evil or the Lucidity Pact*, Berg, London, 2005.
- Coulter, Garry, „Jean Baudrillard and the Definitive Ambivalence of Gaming“, *Games and Culture*, II (2007) 358–365.
- Crogan, Patric, „Remembering (Forgetting) Baudrillard“, *Games and Culture*, II (2007), 405–422.
- Galloway, Alexandar R, „Radical Illusion (A Game Against)“, *Games and Culture*, II (2007), 376–384.
- Kingsep, Eva, „Fighting Hyperreality with Hyperreality: History and Death in World War II Digital Games“, *Games and Culture*, II (2007), 366–375.
- Simon, Bart, „What if Baudrillard was a Gamer?“, *Games and culture*, II (2007), 355–357.
- Зизјулас, Јован, *Од маске до личности*, Хришћанска мисао, Србиње–Београд–Ваљево–Минхен, 1998.

<sup>8</sup> Baudrillard, Jean, *The Vital Illusion*, Columbia University Press, New York, 2000, 15–16.

Irina Radosavljević

Belgrade

## Digital Games and Christian Consciousness

Digital games are still an insufficiently unexplored phenomenon of our age. Although abiding in virtual worlds is most often seen as one of the obsessions of post-modern age, it is possible to discern deeper meaning of the existence of digital games and deeper reason of their popularity. This work presents an attempt to understand the phenomenon of digital games and to provide space for communication between gamer as the man of post-modern age *par excellence* and Church.

**Key words:** digital games, Jean Baudrillard, virtual, Christianity, freedom.

---

Датум пријема чланка: 23. 08. 2010.

Датум достављања исправке рукописа: 10. 09. 2010.

Датум прихватања чланка за објављивање: 16. 09. 2010.