

DIGITALNI HORIZONTI KULTURE, UMETNOSTI I MEDIJA

Edicija
KULTURA * UMETNOST * MEDIJI
Knjiga br. 33

Urednica edicije
Dr Milena Dragičević Šešić

Recenzenti zbornika
Dr Ana Martinoli
Fakultet dramskih umetnosti, Univerzitet umetnosti u Beogradu
Dr Dalibor Petrović
Saobraćajni fakultet, Univerzitet u Beogradu
Dr Sanjin Dragojević
Fakultet političkih znanosti, Univerzitet u Zagrebu

Izdavanje ove knjige finansirala je Ambasada SAD u Beogradu. Deo tekstova izlagan je na međunarodnoj konferenciji „Novi horizonti kulture, umetnosti i medija u digitalnom okruženju“ koja je održana i uz pomoć Ministarstva prosvete, nauke i tehnološkog razvoja Republike Srbije.

Deo tekstova nastao je u okviru projekata 178012 „Identitet i sećanje: transkulturalni tekstovi dramskih umetnosti i medija“ i COST ACTION 16213 „Nova istraživačka faza u istraživanju kulture neslaganja u Istočnoj Evropi“ – NEP4Dissent. Zbornik je rezultat naučnoistraživačkog rada na FDU prema ugovoru sa Ministarstvom prosvete, nauke i tehnološkog razvoja Republike Srbije, kao i projekata “Art and Research on Transformations of Individuals and Societies”, finansiranog kroz program “Horizon 2020” i “Stronger Peripheries: A Southern Coalition”, sufinansiranog kroz program „Kreativna Evropa“ i od strane Ministarstva kulture i informisanja.

Rad na koricama deo je doktorskog umetničkog projekta autora Branka Sujića „Pogled u nedogled“, realizovanog u okviru Laboratorije interaktivne umetnosti FDU.

DIGITALNI HORIZONTI KULTURE, UMETNOSTI I MEDIJA

urednice

MILENA DRAGIĆEVIĆ ŠEŠIĆ I
TATJANA NIKOLIĆ

Institut za pozorište, film, radio i televiziju
Fakultet dramskih umetnosti, Beograd

CLIO

2021

Izvodi iz recenzija

Zbornik vešto ukršta znanja, teoriju i praktična istraživanja iz oblasti kulturne politike, menadžmenta i teorije medija, umetnosti. Radovi autora ukazuju na različite buduće pravce razvoja u ovim poljima, posebno se fokusirajući na prostore za unapređenje i poboljšanje uslova za stvaranje i rad, a koji se otvaraju pod uticajem procesa digitalizacije. Krećući se u polju najaktuelnijih teorijskih saznanja, sadržaj zbornika u velikoj meri nagoveštava, hrabro predviđa i projektuje fenomene, nove prakse i nove politike koje bi nas mogle očekivati u ne tako dalekoj budućnosti.

– dr Ana Martinoli, red. prof. Fakulteta dramskih umetnosti,
Univerziteta umetnosti u Beogradu

Ne treba sumnjati da će ovaj Zbornik biti zanimljiv ne samo u uskim akademskim okvirima, već i brojnim koleginicama i kolegama u domenu kulturne prakse, ali i širokoj javnosti koja je zainteresovana za fenomen digitalne transformacije kulture, umetnosti i medija.

– dr Dalibor Petrović, vanr. prof. Saobraćajnog fakulteta
Univerziteta u Beogradu

Autori/ke okupljeni u ovom zborniku pokrivaju svojim tekstovima i predmetima istraživanja široko polje digitalnih uticaja na sektor kulture, umetnosti i medija, a svojim raznolikim i relevantnim afilijacijama pokazuju da se zaista radi o zborniku nacionalnog značaja, sa malim, ali veoma bitnim kvalitativnim učešćem autora iz regiona i inostranstva.

– dr Sanjin Dragojević, red. prof. Fakulteta političkih
znanosti Univerziteta u Zagrebu

PROLOG

1. Milena Dragičević Šešić, Tatjana Nikolić
KULTURA U DIGITALNOJ SFERI 15

I

KULTURNE POLITIKE I PRAKSE

2. Vesna Đukić
ULOGA STRATEGIJE POVEZIVANJA KULTURNE
I OBRAZOVNE POLITIKE ZA DIGITALNO DOBA 33
3. Ana Stojanović
DIGITALNE TEHNOLOGIJE I PRAVNI OKVIR
KULTURNE POLITIKE U SRBIJI 49
4. Bojana Subašić, Bogdana Opačić
LOKALNE KULTURNE POLITIKE U
DIGITALNOM OKRUŽENJU 75
5. Tatjana Nikolić, Milica Ilčić
MOBILNE APLIKACIJE U SEKTORU
KULTURE U SRBIJI 97
6. Violeta Kecman
CULTURAL IDENTITY OF ADOLESCENTS IN SERBIA
IN THE DIGITAL ENVIRONMENT 121

II
NOVOMEDIJSKE, VIŠEMEDIJSKE
I TRANSMEDIJSKE UMETNIČKE PRAKSE

7. Vesna Dinić Miljković
3D FILM: IZAZOVI JEDNE (NOVE) ESTETIKE 145
8. Dunja Dušanić, Stefan Alidini
TRANSMEDIJALNA NARATOLOGIJA U
PROUČAVANJU VIDEO IGARA..... 161
9. Nikoleta Dojčinović
NARATIV I RETORIKA TREJLERA 183
10. Olivera Marković
TRANSMEDIJALNO PRIPOVEDANJE I
KOGNITIVNE METAFORE 203

III
TRADICIONALNI MEDIJI
U DIGITALNOM OKRUŽENJU

11. Mirjana Nikolić
POVERENJE U MEDIJE U DIGITALNOM
OKRUŽENJU..... 225
12. Goran Peković
DIGITALNO DOBA I „STARI“ MEDIJI –
VREME NOVIH IZAZOVA..... 245
13. Nada Zgrabljčić, Tamara Kunić, Ljubica Josić
REAKCIJE ČITATELJA I KULTURA KOMUNICIRANJA
NA HRVATSKIM INFORMATIVNIM PORTALIMA..... 271
14. Dunja Nešović
BOTTOM TEXT OF *RUPAUL'S DRAG RACE*:
REALITY TV SHOWS AND INTERNET MEMES 285

IV
DIGITALNA HUMANISTIKA,
EPISTEMOLOGIJA I ETIKA

15. Dragana Konstantinović, Aleksandra Terzić
NOVE FUNKCIJE JUGOSLOVENSKOG
MEMORIJALNOG NASLEĐA U DIGITALNOM
OKRUŽENJU..... 301
16. Milena Jokanović
IS THERE A POTENTIAL OF REACHING (OMNI)
KNOWLEDGE IN THE DIGITAL SPACE?..... 323
17. Nina Živančević
ARTIFICIAL INTELLIGENCE
VS. NATURAL IGNORANCE..... 345
18. Marija Velinov
ARHIV KAO MESTO DESUBJEKTIVACIJE
SEĆANJA..... 357

EPILOG

19. Milica Kočović de Santo
PLATFORMSKE ZADRUGE KAO ŠANSA ZA
(POST-KRIZNU) TRANSFORMACIJU
TRŽIŠTA KULTURE 379
- AUTORI 399

Zahvaljujemo recenzentima tekstova u Zborniku (navedeni abecednim redom) na akademskoj saradnji i podršci u pripremi ovog izdanja:

dr Stanku Crnobrnji, red. prof. FMK,
dr Predragu Cvetičaninu, vanr. prof. Fakulteta umetnosti Univerziteta u Nišu,
mr Draganu Dimčiću, vanr. prof. FDU,
dr Radivoju Dinuloviću, red. prof. FTN UNS,
dr Vesni Đukić, red. prof. FDU,
dr Dubravki Đurić, red. prof. FMK,
dr Vlatku Iliću, vanr. prof. FDU,
dr Jovani Karaulić, asis. FDU
dr Aleksandri Krstić, doc. FPN,
dr Ani Martinoli, red. prof. FDU,
dr Nini Mihaljinac, doc. FDU,
dr Aleksandri Milovanović, vanr. prof. FDU,
dr Biljani Mitrović, naučnom saradniku FDU,
dr Slobodanu Naumoviću, red. prof. Filozofskog fakulteta UB,
dr Mirjani Nikolić, red. prof. FDU,
dr Dejani Prnjat, vanr. prof. Akademija umetnosti UNS,
dr Miroljubu Radojkoviću, red. prof. FPN,
dr Ljiljani Rogač Mijatović, vanr. prof. FDU,
dr Mileni Stefanović, programskom menadžeru Evropskog fonda za Balkan
i samostalnom istraživaču,
dr. um. Mirku Stojkoviću, red. prof. FDU,
mr Vanji Šibalić, doc. FDU,
dr Bojani Škorc, red. prof. FLU,
dr Smiljani Tomanović, vanr. prof. Filozofskog fakulteta UB,
dr Svetlani Tomić, vanr. prof. Fakulteta za strane jezike Alfa BK,
dr Goranu Tomki, vanr. prof. TIMS,
dr Dubravki Valić Nedeljković, red. prof. Filozofskog fakulteta UNS,
dr Maji Vukadinović, doc. FSU,
dr Divni Vuksanović, red. prof. FDU.

Takođe izražavamo zahvalnost recenzentima zbornika u celini:

dr Sanjinu Dragojeviću, red. prof. Fakulteta političkih znanosti Univerziteta
u Zagrebu,
dr Ani Martinoli, red. prof. FDU i
dr Daliboru Petroviću, vanr. prof. Saobraćajnog fakulteta UB,
na kritičkoj analizi, ali i podršci i prepoznavanju značaja ovog zbornika.

PROLOG



Umetnici govore: Mrđan Bajić, FLU
– Javni prostor: izveštaj_tri pokušaja_tri decenije (FDU, 12. sept. 2019.)

Milena Dragičević Šešić

Tatjana Nikolić

*Kultura u digitalnoj sferi*¹

316.7:004]:655.535.4

DOI 10.18485/fdu_dhkum.2021.ch1

Razumevanju digitalne sfere i njenog uticaja na razvoj kulture, savremene umetničke prakse i složene međuodnose u medijskim sistemima, kako onima koji deluju na globalnom nivou, tako i onima koji se uspostavljaju unutar država-nacija, može se pričati sa mnogo različitih stanovišta i iz ugla različitih naučnih disciplina. Nesumnjivo, kada je o kulturi reč, ovo je trenutak kada kulturne politike i institucionalni aparat države imaju manji značaj od algoritama koji prate ukus i ponašanje publike kao potrošača, pa onda dalje nameću, podstiču, „nagovaraju“ one još uvek neopredeljene da se i sami uključe i postanu deo globalnog trenda. Bihejvioralna ekonomija (Thaler & Sunstein) pokazala je kako čak i nenametljivim nagovaranjem (*nudge*) ljudi mogu brzo menjati svoje odluke. Ova teorija donela je njenom autoru čak i Nobelovu nagradu za ekonomiju 2017. godine pa, iako se može koristiti u kulturnom razvoju, zdravstvenom prosvetivanju, podizanju ekološke svesti, ipak je primetno da se društvene mreže i njihovi složeni algoritmi koriste pre svega za promociju već popularnih proizvoda koji često i nemaju nikakvu vrednost za potrošača, ostvarujući tako izuzetnu dobit.

Stoga je ključno pitanje da li se i ova, i mnoge druge naučne teorije, u digitalnom svetu mogu primenjivati u cilju javnog

1 Rad je nastao kao rezultat finansiranja naučnoistraživačke delatnosti FDU, prema ugovoru sa Ministarstvom prosvete, nauke i tehnološkog razvoja.

interesa i ostvarivanju javnog dobra, ili će društvene mreže, iza kojih stoji globalni svetski kapital, pre svega voditi računa o sopstvenim ekonomskim interesima i time zloupotrebljavati informatičku moć koju poseduju i same komunikacione kanale koje kreiraju i kontrolišu.

Već kanadska teorija medija (Inis, Makluan i Lorimer) pristupa istoriji civilizacije sa stanovišta uloge koju su u svakoj epohi igrala njena osnovna sredstva komuniciranja. Lorimer (1998:7–30) pokazuje direktnu međuzavisnost formi komunikacije, vrednosnih sistema i načina mišljenja koje preovlađuju u jednom društvu. Polazeći od usmene civilizacije koju karakteriše neposredan razgovor, kome dubinu daju ne samo reči već i tonalitet iskaza, te gestovi i drugi oblici neverbalne komunikacije koji prate usmeni iskaz, on pokazuje da je za to društvo karakteristično mitsko mišljenje, te potpuna nevažnost onoga što mi danas nazivamo činjenicama.

Pisana civilizacija koja sećanje zamenjuje zapisivanjem događaja prva je koja će početi da vrednuje činjenice, ali će se prave promene u načinu mišljenja desiti tek pronalaskom štampe kada će društvo ući u „Gutenbergovu galaksiju“, jer će po prvi put pisana reč postati dostupna i izvan kruga povlašćenih, sveštenika i vladara. Štampa razmenom informacija omogućuje i razvoj nauke), a istraživanje činjenica postaje temelj naučnog, racionalnog mišljenja.

Pronalazak telefona i nosača zvuka uvodi društvo u audio komunikaciju koja ne traje dovoljno dugo da bi po sebi proizvela promene u vrednosnim sistemima i načinu mišljenja (svaka nova epoha komunikacionih praksi dugo vremena zadržava vrednosni sistem prethodnog perioda). Međutim, ulazak u audio-vizuelnu civilizaciju televizije pedesetih godina dvadesetog veka samo produbljuje i ubrzava usvajanje promena koju je nagovestila audio civilizacija devetnaestog veka.

Koordinatni vrednosni sistem razvijen u vreme civilizacije knjige, u kome svaka novopronađena činjenica odmah dobija svoje precizno mesto (poput pronalaska novog minerala i njegovog unošenja u Mendeljejev sistem ili otkrivanja nove biljke i njenog unošenja na određeno mesto u Lineovu binomijalnu nomenklaturu), zamenjen je mozaičkom kulturom (Mol, 1978) i razbijanjem čvrste naučne logike, te se sve nove discipline, koje se stvaraju u drugoj

polovini dvadesetog veka, nazivaju teorijama ili studijama (studije kulture, teorije filma, teorije medija), koje čak i u ovoj formi zadržavaju plural, ukazujući da ne postoji samo jedna naučno zasnovana teorija medija ili teorija filma. Iako je bilo pokušaja da se ove nauke nazovu kulturologijom, filmologijom i mediologijom (Debre, 2013), dominacija postmodernog relativizma kao deo audio-vizuelne civilizacije, kako ističe Lorimer (ibidem), dopušta različitost pogleda, diversifikaciju horizonata te, po rečima Baumana (2009), stvara likvidno društvo bez omeđenih granica i čvrstih uporišta.

Numerička, digitalna civilizacija, počela je da se razvija tek krajem dvadesetog veka, a već danas mogli bismo reći da je značajan deo stanovništva sveta, naročito najmlađih, deo ovog kulturnog koda. Njihovi osnovni instrumenti komuniciranja jesu pametni telefoni, a osnovni kanali internet i društvene mreže. Svakako da je već veliki broj teoretičara, od Hauarda Rajngolda (Rheingold, 2002), preko Manuela Kastelsa (2014) i Šeri Terkl (2011, 2020) do Meri Čejko (2019), diskutovao promene do kojih je došlo kako u društvenoj strukturi, tako i u vrednosnim sistemima i načinima mišljenja, pa je i ova knjiga jedna od onih koje bi želele da daju doprinos razmatranju uticaja digitalne kulture na savremeno društvo.

U tematskom broju časopisa *Kultura* (169), u tematu „Kritičko mišljenje u digitalnom dobu“ (Dragičević Šešić, Nikolić, 2020), dvanaest teoretičara kulture i medija nastojalo je da dâ svoja viđenja ovog odnosa, ukazujući na nužnost transmedijske pismenosti kao preduslova kritičkog mišljenja u ovom vremenu. Ova vrsta pismenosti zahteva ne samo promene u sistemu osnovnog i srednjeg obrazovanja, radikalne izmene u visokoškolskom, već pre svega stvaranje novih formi doedukacije i reedukacije za sva ljudska zanimanja i prakse već duboko izmenjene primenom digitalnih tehnologija. Još 1997. godine, Kulturni centar Rex pokrenuo je obrazovni program „Protiv vetrenjača“, digitalnog opismenjavanja za vizuelne umetnike, istovremeno stimulišući teoretičare medija da se okrenu novoj literaturi i novim istraživanjima čiji značaj još uvek nije bio vidljiv. Kao prvi internet provajder u Srbiji, OpenNet kao Internet odeljenje Radija B92 koristio je dial-up konekciju da bi početkom 1996. godine prešao na analognu iznajmljenu vezu i imao 6 dial-up linija. Kasnije je dostigao 30 dial-up linija

opslužujući oko 600 dial-up korisnika iz nevladinih organizacija, nezavisnih medija i diplomatsko-konzularnih predstavništava, dok je iznajmljenim vezama (leased lines) bilo povezano 5 nevladinih organizacija, a u lokalnoj mreži Radio B92, ANEM Radio i ANEM TV centrala (Pantić, 1997). Većina naših medijskih teoretičara tada je polazila od značajnih knjiga Critical Art Ensemble (2000), Leva Manovića (2001/2015), Kelnera (2004), Brigsa i Koblija (2005), Tjuroua (1999/2013) koji su još uvek u fokus pažnje stavljali tada već tradicionalne masovne medije: film, radio i televiziju, iako je bilo tekstova koji su već ukazivali na narastajući značaj društvenih mreža i digitalne kulture (Pantić, 1997; Tomić, 2000; Dragičević Šešić, 2001; Vuksanović, 2007; Milivojević, 2008).

Preuzimajući Kastelsovu tezu da se „najbrži tehnološki razvoj dešava tamo gde je to finansijski isplativo (zabava, video sadržaji, online kockanje), a teži i sporiji u neprofitnim oblastima obrazovanja, zdravstva i kulture“ (Castells, 2010: 398), ipak smo nastojali da u ovoj knjizi osvetlimo upravo uticaje tehnološkog razvoja na sferu kulture shvaćenu u najširem smislu te reči. Iako je i dalje u sferi upravljanja u polju kulture dominantna generacija koja duhovno pripada dobu knjige, često s visoka ocenjuje produkte masovne kulture, te nastoji da svojim programima nudi drugačije horizonte od onih koji dolaze i sa tradicionalnih audio-vizuelnih medija (radio i televizija) i sa interneta, ipak dolazi do pomaka u sadržaju programa, s jedne, i metodama njegovog plasiranja, sa druge strane.

Danas, već je delatna prva generacija građana koja je odrastala uz kompjuter, a i sve pređašnje su morale da se uključe i prilagode zahtevima novog doba. Svemu tome pandemija Covid-19 dodatno je „pružila podršku“, jer su i oni koji su sve do tada pružali otpor radu preko kompjutera ili korišćenju kompjutera za zabavu, na to bili prinuđeni.

Posebno su značajne promene do kojih je došlo u načinima oblikovanja građanskog i umetničkog aktivizma, koji se sve više okreće digitalnim instrumentima i akcijama u digitalnoj sferi. Iako je digitalni prostor na sebi svojstven način takođe patrijarhalno ustrojen, otvaraju se nove mogućnosti i novi potencijal za jačanje pozicije mladih umetnica i njihovo preuzimanje ili kreiranje diskursa (Nikolić, 2020). Do velikih promena je došlo i u sferi savremenih

vizuelnih umetnosti u kojoj su se umetnici, ne napuštajući rad u tradicionalnim materijalima, okrenuli digitalnom i kao instrumentu produkcije (Žana Poliakov: *Cyber kuhinja*; Mrđan Bajić: *Yugomuzej*; Urtica kolektiv – Violeta Vojvodić Balaž i Eduard Balaž: *Urtica medicamentum est*) i kao instrumentu diseminacije (lični veb sajtovi za izlaganje radova) svog stvaralaštva. Istovremeno, brojni projekti nastaju i kao hibridni, poput projekta Tanje Ostojčić – *Tražim muža sa šengenskim pasošem* – u kojem je „konkurs“ raspisan i sproveden preko interneta, a akcije upoznavanja, venčavanja i razvoda izvedene u realnim prostorima (Dragičević Šešić, 2018:101).

Kriza Covid-19 uticala je i na nužnost digitalizacije izvođačkih umetnosti, te brojna pozorišta (Dragičević Šešić i Stefanović, 2020b), festivali (Seničić i Obradović, 2020), kao i muzeji (Dragičević Šešić i Stefanović, 2020a) počinju da koriste digitalne instrumente produkcije sadržaja, a posebno digitalne platforme za njihovu diseminaciju. Stepen inovativnosti i zastupljenosti različitih rešenja u institucionalnom sistemu Srbije često je zavisio i od generacijske sklonosti zaposlenih, njihovih veština i znanja, a posebno od shvatanja lidera koji su mogli te ideje podržati ili sasvim sprečiti².

Posledice ovog masovnog ulaska digitalne kulture u društvo u Srbiji biće moguće analizirati uz odgovarajući vremenski odmak, a ovom knjigom nastojimo tek da pokrenemo diskusiju o promenama koje se dešavaju u sferama kulture, umetnosti i medija. Knjiga je komponovana u četiri poglavlja, sa epilogom. Prvo poglavlje „Kulturne politike i prakse“ donosi pet tekstova koji se bave različitim temama, polazeći od nacionalnih interresornih strategija, sve do pitanja vezanih za primenu digitalnih sredstava u marketingu u kulturi i razvoju publike u Srbiji.

U uvodnom tekstu prvog poglavlja „Uloga strategije povezivanja kulturne i obrazovne politike za digitalno doba“ Vesna Đukić pokazuje do koje mere je važno razmišljati o unapređivanju javnih politika, te posebno kulturne politike u Srbiji, kako bi se efektivno

2 Iako je u medijima veliki značaj dat upravo pozitivnim primerima, ne treba izgubiti iz vida da jedan broj ustanova kulture, posebno lokalnih kulturnih centara i biblioteka, nije uspeo da nađe odgovarajuće načine za svoje prisustvo sa programima u digitalnoj sferi.

i efikasno moglo upravljati promenama do kojih dovodi digitalno okruženje. U originalnom empirijskom istraživanju visokoškolskih programa digitalne produkcije i multimedijalnih umetnosti osnovnih, master i doktorskih studija Vesna Đukić želi da pokaže kako su različiti domeni obrazovne sfere reagovali i u kojim domenima umetnosti globalni trendovi digitalizacije ostvaruju najveći uticaj. Suštinska važnost ovog istraživanja leži u ukazivanju na potrebu uspostavljanja neophodne međuresorne saradnje kulturne politike sa drugim javnim politikama, te koliko se kulturna politika ne može razvijati bez oslonca na obrazovnim politikama.

Autorka Ana Stojanović se takođe bavi izazovima kulturne politike usled pojave i razvoja digitalnih tehnologija. Ona u centru pažnje stavlja „Savremene tehnologije i pravni okvir kulturne politike u Srbiji“ nastojeći da istraži do koje mere pravne norme danas odgovaraju zahtevima umetnosti i umetničkih institucija koje se razvijaju i isključivo deluju u virtuelnoj sferi ili pak razvijaju „dvostruki život“ delujući na tradicionalni način, ali realizujući i brojne programe i akcije u digitalnoj realnosti. Autorka primećuje da Zakon o kulturi (2009) podstiče primenu novih tehnologija i digitalizaciju, kao i posebni zakoni o bibliotečkoj i kinematografskoj delatnosti. Autorka ističe i one domene u kojima još uvek digitalizacija nije podržana odgovarajućim pravnim okvirom, poput kulturnog nasleđa.

Bojana Subašić i Bogdana Opačić autorke su teksta „Lokalne kulturne politike u digitalnom okruženju“ nastalom na osnovu rezultata istraživanja izvedenog u okviru projekta „Modeli lokalnih kulturnih politika kao osnova za povećanje kulturne participacije“ (Đukić i sar., 2018). Ovaj rad istražuje koliko akteri kulturne politike na lokalnom nivou koriste prednosti digitalnih tehnologija, ali i kako digitalni modeli komunikacije mogu podstaći kulturnu participaciju, unapređenje stvaralaštva, te da li i koliko digitalne platforme doprinose operacionalizaciji, definisanju i afirmisanju kulturnih vrednosti, uobličavajući kulturne politike na svim nivoima. U fokusu su potencijali i kapaciteti ustanova kulture kojima se mogu koristiti prednosti digitalizacije i digitalnih tehnologija. Na kraju, rad poklanja pažnju i temi koja je već istraživana, a vezana je za upotrebu digitalnih tehnologija u informisanju i razvoju publike.

Rad Tatjane Nikolić i Milice Ilčić „Mobilne aplikacije u sektoru kulture u Srbiji“ predstavlja rezultate empirijskog istraživanja čiji je cilj bio da napravi presek stanja po pitanju korišćenja ovog alata u marketingu kulture i razvoju mlade publike na domaćoj sceni. Autorke su inicijalno sprovele analizu svih postojećih Android aplikacija prisutnih na Google Play platformi u oblasti kulture u Srbiji tokom proleća 2019. godine, a onda ponovo tokom leta 2021. uključujući i iOS aplikacije kao i aplikacije koje su nastale u međuvremenu. Ovo pionirsko empirijsko istraživanje u digitalnom prostoru potvrdilo je da ustanove i organizacije u polju kulture u Srbiji nedovoljno koriste mobilni marketing kroz aplikacije, a da sasvim malo njih ostvaruje i kvalitet u primeni ovog alata, ukazujući na nedostajuće kompetencije i kapacitete ustanova i drugih aktera u polju kulture da, koristeći ova sredstva, uspostave neposrednije i intenzivnije odnose sa svojom (mladom) (ne)publikom.

Poslednji, peti tekst ovog poglavlja „Cultural Identity of Adolescents in Digital Environment“ Violeta Kecman napisala je na engleskom jeziku. Cilj njenog teksta je da pokaže uticaj društvenog digitalnog konteksta na razvoj kulturnog identiteta mladih, kao i da ukaže na moguće buduće pravce kolektivnih promena u ovom domenu. Polazeći od teorijskih i empirijskih istraživanja koja su ukazala na značajan uticaj narcističke kulture na identitet mladih, te izuzetno jaku vezu identiteta sa digitalnim medijima (njihovom namerom da personalizuju medije, pri tom razvijajući uniformne medijske navike), autorka dalje potvrđuje da adolescenti medije koriste dnevno, da je dominantni kanal internet, kao i video streaming platforme (YouTube, itd.). Pored interneta, digitalna komunikacija mladih prema ovom istraživanju dominantno vrši se aplikacijom WhatsApp preko koje se sa vršnjacima distanciraju od odraslih.

Drugo poglavlje ove knjige „Novomedijske, višemedijske i transmedijske umetničke prakse“ obuhvata četiri teksta domaćih i regionalnih autora koja pokušavaju da omeđe i definišu izazove nove estetike i novih narativa u transmedijalnom pripovedanju i intersektorskim produktima novih umetničkih praksi.

Poglavlje otvara tekst Vesne Dinić Miljković „3D film ili izazovi jedne (nove) estetike“. Polazeći od teze da je trodimenzionalnost neodvojiva od same ideje filma jer je imanentna filmskoj slici od

njenog nastanka, autorka ukazuje koliko je dvodimenzionalnost filmskog platna oduvek predstavljala podsticaj za razmišljanja o njenom prevazilaženju i načinu formiranja utiska bar dubine, ako se već ne može postići doživljaj trodimenzionalnosti. Stoga je u fokus pažnje stavila filmove rađene tokom protekle dve decenije u 3D tehnologiji uprkos skepsama teoretičara i kritičara filma. Sučeljavajući polemičke stavove teoretičara filma poput Elesera koji smatraju da je ova tehnologija primerenija dokumentarnim filmovima, sa stavovima teoretičara koji vide potencijal 3D tehnologije u upotpunjavanju čulnog doživljaja filmske slike (senzualizam nasuprot realizma), autorka ukazuje na problem imerzivnosti koji mnogi teoretičari osporavaju navodeći da su nošenjem 3D naočara gledaoci postavljeni u ulogu posmatrača i sprečeni da se identifikuju sa likovima unutar filmskog narativa. U polemičkom zaključnom tekstu autorka otvara sva ova pitanja smatrajući da je pozicija gledaoca u odnosu na dijegetički prostor i prostor ekrana ključ odgovora na dilemu da li su uverljivost i imerzivnost slike neodvojivi ili međusobno isključivi pojmovi.

U svom koautorskom radu „Narativ u doba gejminga: doprinos transmedijalne naratologije proučavanju video igara“ Dunja Dušanić i Stefan Alidini preispituju teorijske osnove transmedijalne naratologije i njen praktični doprinos razumevanju digitalnih interaktivnih oblika naracije. Upoređujući njihova shvatanja naracije i narativnosti sa formalističkom i strukturalističkom teorijom pripovedanja, autori kritički analiziraju i problematizuju implikacije njihovih postavki u kontekstu studija igara. Odgovarajući na svoja ključna istraživačka pitanja – kako transmedijalna naratologija razume fenomen pripovedanja u video igrama, te koliko njeno shvatanje interaktivnosti odgovara upravo onim oblicima interakcije koji su neophodni sastavni deo video igara – u diskusiji autori otkrivaju ozbiljne nedostatke transmedijalne naratologije. Tvrdnja je da oni proističu jednim delom usled napuštanja klasičnog modela pripovedanja (temelja naratološke discipline), a delom usled nastojanja da se multimodalni fenomeni video igara podrede uniformnoj analizi. Stoga ovaj rad nosi sa sobom ozbiljnu zapitanost da li je transmedijalna naratologija (kako ju je uspostavila M. L. Rajan) korisna kao interpretativno oruđe, i koliko je primenjiva na složene tvorevine poput video igara.

Sa druge strane, Nikoleta Dojčinović u tekstu „Narativ i retorika trejlera: studija slučaja Guitar Art festivala“ pokušava da da odgovor koliko, korišćenjem posebnog postupka naracije, trejler može da predstavlja novo umetničko delo, uprkos svim formalnim ograničenjima koje mu marketinška pravila nameću. Polazeći od toga da je trejler kao žanr uspostavljen u kinematografiji (pre svega u Holivudu), te da ima svoja pravila vezana za mesta prikazivanja (bioskopi, televizija, a danas internet i društvene mreže), Nikoleta Dojčinović istražuje da li trejleri muzičkih festivala, koji nastaju znatno kasnije, prate narativni sled, retoriku i formu filmskih trejlera, i da li činjenica da su razvijani u vreme novih medijskih platformi utiče na njihov sadržaj, oblik i dužinu. Rad upoređuje u kojoj meri se razlikuje odnos muzike prema slici, poput onog u filmskim trejlerima (dijegetički i nedijegetički), ili muzika u trejlerima muzičkih festivala postaje isključivo dijegetička (preuzimajući kompletnu ulogu naracije). Pored ovog teorijskog cilja, rad je imao i primenjeni, ispitujući značaj i (ne)delovanje trejlera muzičkih festivala u Srbiji ukazujući na izostajanje ove marketinške funkcije.

Rad Olivera Marković „Transmedijalno pripovedanje i kognitivne metafore: *Dr Branislava Nušića* i *Masmediologija na Balkanu*“ istražuje osobenosti transmedijalnog pripovedanja kroz odnos dva umetnička ostvarenja koja imaju stožerne zajedničke metafore: dramskog teksta *Dr Branislava Nušića* i igranog filma *Masmediologija na Balkanu* reditelja Vuka Babića. Oslanjajući se na postklasičnu naratologiju, transmedijalnu naratologiju u okviru nje, te na kognitivnu semantiku (teoriju konceptualnog sažimanja), autorka proučava odnos između svetova priče ova dva ostvarenja, pokazujući visok stepen njihovog preklapanja, ali ipak uz izvesna odstupanja. Iako su osnovne osobine protosveta, sveta priče Nušićevog teksta u filmu, zadržane, protosvet je vremenski i prostorno premešten, te autorka taj odnos određuje kao odnos transpozicije. Detaljno analizira preklapanje stožernih metafora, dosledno primenjujući uspostavljen kategorijalni aparat.

Treće poglavlje posvećeno je temi tradicionalnih medija u digitalnom okruženju i donosi četiri teksta koja se bave kako kulturom komuniciranja u digitalnom dobu, tako i odnosom i poverenjem građana prema tradicionalnim medijima, koji se i sami moraju

ubrzano menjati da bi odgovorili potrebama savremenih korisnika, te brzim i efikasnim praksama novomedijskih digitalnih formata.

Mirjana Nikolić, autorka teksta „Poverenje u medije u digitalnom okruženju“, polazi od teze da su danas i tradicionalni i digitalni mediji izloženi dvostrukim tipovima pritisaka: s jedne strane reč je o pritiscima političkih elita, a sa druge o pritiscima tržišta (u koje podjednako uključuje i oglašivače i širu javnost, građane korisnike ovih medija). Rad se zasniva na rezultatima istraživanja izvršenih između 2016. i 2019. u Sjedinjenim Američkim Državama, te podacima Evropske radio difuzne unije. Ključno pitanje je da li se danas može govoriti o krizi poverenja u medije ili je reč o krizi samih medija? Posebno značajna je i tema komparacije zavodljivosti novih digitalnih medija (influensera i zabavnih sadržaja koje proizvode) i velikog poverenja koje njihova publika ima u njih, u odnosu na informativnost i ozbiljnost sadržaja tradicionalnih medija koji sve više gube poverenje svoje publike (često usled autocenzorskih reakcija nastalih usled pritiska politike ili tržišta).

U svom tekstu „Digitalno doba i 'stari' mediji – vreme novih izazova“ autor Goran Peković analizira promene tradicionalnih medija nastale pod uticajem interneta i digitalizacije. Njegov fokus je na analizi modela poslovanja medija, na ekonomici medija, te na promenama u načinu korišćenja medija. Autor tvrdi da zahvaljujući digitalnoj tehnologiji dolazi do bitne konvergencije medija, te da će tradicionalni mediji pretrpeti velike promene, neki među njima i sasvim nestati, ali da će televizija iz ovog procesa ipak izaći „ekonomski jača, programski ozbiljnija, poslovno samosvesnija“.

Tri autorke sa Univerziteta u Zagrebu, Nada Zgrabljic Rotar, Tamara Kunić i Ljubica Josić, uradile su istraživanje i predstavile ga u tekstu „Reakcije čitatelja i kultura komuniciranja na hrvatskim informativnim portalima“. U uzorku su se našla tri najčitanija hrvatska komercijalna informativna portala jer su autorke želele da ispituju da li i koliko kulturu komuniciranja u javnom prostoru definišu upravo najtiražniji mediji. Posebna pažnja je poklonjena analizi sadržaja koje proizvode sami čitatelji (njihovoj retorici i široj kulturi komuniciranja). Rezultati istraživanja ukazuju da se kroz ovaj oblik interaktivne komunikacije, uprkos visokom stepenu učešća, ne demokratizuje javni prostor jer većina iskaza koristi

pežorativne osude, pogrdne izraze, a svoje stavove ni na koji način ne argumentuje. Stoga autorke zaključuju da komentari na portalima ne zadovoljavaju kriterijume javne rasprave i time ostaju neiskorišćeni demokratski potencijali koje bi platforme mogle da pruže. Autorke ističu da ne postoji saglasnost kako se postaviti prema komentarima kao novom medijskom žanru, uprkos visokim očekivanjima sa početka njihovog uspostavljanja, jer je anonimnost građana na internetu stvorila uslove umesto za iznošenje kritičkih mišljenja, za osude i uvrede, a da bi se intervencije urednika portala mogle pretvoriti u pretnju slobodi izražavanja.

Dunja Nešović u tekstu „Bottom Text of RuPaul’s Drag Race – Reality TV Shows and Internet Memes“ istražuje odnose između televizijskog teksta i digitalnih mimova koristeći primer jednog takmičarskog TV rijalitija u kome se drag kraljice bore za titulu američke drag super zvezde. Ovaj rijaliti šou širi se u digitalnom okruženju tako da njegova popularnost ima šire kulturno značenje od postignutih televizijskih rejtinga. Tvitovi i retvitovi fanova, brojne posete odgovarajućim sajtovima sa drugim oblicima aktivne interakcije sa sadržajem, posebno kad je reč o internet mimovima, predstavljaju interesantno novo područje istraživanja, smešteno u kontekst kulturne konvergencije. Autorka je mapirala narrative, stilske i formalne elemente samog rijaliti programa koji dozvoljava online memetizaciju, polazeći od teorija Fiskea i Dženkinsa.

U četvrtom poglavlju koje nosi naslov „Digitalna humanistika, epistemologija i etika“ sabrani su radovi autorki iz zemlje i inostranstva koje predstavljaju svoja najnovija transdisciplinarna istraživanja koja se najbolje mogu odrediti pripadanjem digitalnoj humanistici, pokrivajući široka područja teorije znanja, veštačke inteligencije, kulture sećanja, te uspostavljanja novih funkcija nasleđa u digitalnoj sferi.

Ovo poglavlje otvara rad Dragane Konstantinović i Aleksandre Terzić „Nove funkcije jugoslovenskog memorijalnog nasleđa u savremenom digitalnom okruženju“. Polazeći od pojma jugoslovenske kulture (kulture nastale na temeljima socijalizma), koja je istovremeno gradila i sebi specifičnu kulturu kolektivnog pamćenja i memorijalizacije, autorke u središte pažnje stavljaju arhitektonske objekte (spomen domove) i memorijalne komplekse, kao

i spomenike koji sa sobom nose određenu ideologiju. Kako je baš zbog te ideologije ovo nasleđe danas marginalizovano, prepoznato kao politički simbol „problematične“ socijalističke prošlosti, a kako je digitalno doba otvorilo i nove pristupe sagledavanju njihovih vrednosti, autorke ukazuju na činjenicu da se u prvi plan postavljaju njihovi estetički i scenski kvaliteti. Time su ovi spomenici i kompleksi udaljeni od svojih izvornih vrednosti, što izaziva niz etičkih pitanja u pogledu njihove dalje digitalne „eksploatacije“.

U svom tekstu „Is There a Potential of Reaching (Omni)Knowledge in the Digital Space? A Brief History of Knowledge Perception“ Milena Jokanović ukazuje kako su brojna istorijska nastojanja ljudi da na jednom mestu akumuliraju znanja, te predmete koje to znanje ili stvaralaštvo reprezentuju (od antičkog Museion-a preko Aleksandrijske biblioteke do enciklopedijskih projekata) bila tek delimično uspešna. Savremeno doba i kontinuirana nastojanja da se razvije informacioni sistem i da digitalna humanistika pruži potpuno novi način skladištenja i klasifikacije podataka otvaraju nove mogućnosti, posebno ukoliko veštačka inteligencija uspe da poveže sve ono što je kao skladišteno znanje do sada bilo raspršeno. Polazeći od epistemološkog zaokreta o kome govori Mišel Fuko, ovaj tekst nastoji da pokaže kako će doskorašnja utopijska ideja okupljanja svetskog znanja na jednom mestu ipak postati moguća. Autorka takođe pokazuje kako se menjaju odnosi prema znanju kroz vreme i šta znanje predstavlja danas u tzv. 'post-vremenu'.

S druge strane, Nina Živančević u svom tekstu „Artificial Intelligence vs. Natural Ignorance“ postavlja pitanje na koji način digitalni prostor, i da li uopšte, otvara nove horizonte kulture i znanja. U polemičkom tekstu ona pokazuje kako digitalni prostor ubrzava komunikaciju, ali istovremeno povećava značaj pružalaca usluga koji, uspostavljajući premoć u formiranju tzv. *big data*, prodaju ih onome koji je za njih spreman da dâ najviše. Polazeći od reči MekKenzi Vorka (McKenzie Wark) „informacija želi da bude slobodna, ali je svuda u okovima“ i kritikujući nove pojave međunarodnih monopola u ovom domenu, autorka ukazuje na potrebu borbe za društvenu autonomiju i slobodu u korišćenju veštačke inteligencije, blockchain tehnologije i svega onoga što digitalni horizonti donose.

Marija Velinov u svom radu „Arhiv kao mesto desubjektivacije sećanja: medicinska fotografija između privatnog i javnog“ razmatra mogućnosti i ograničenja potencijalnog digitalnog arhiva medicinskih fotografija i video snimaka. Ovakva kolekcija mogla bi sa jedne strane biti dijagnostički i edukativni alat, istorijski dokument o bolestima i njihovom tretmanu u jednom vremenu, te dakle, bogat naučni teorijski i umetnički materijal, a sa druge strane područje komunikacione prakse između pacijenata, lekara i medicinskog osoblja. Autorka polazi od hipoteze da arhiviranje može predstavljati aktivnost desubjektivacije sećanja (prelazak sećanja iz individualne u kolektivnu i kulturnu sferu). Time bi se promenilo i mesto pacijenata u ovom procesu, jer bi prestali da budu isključivo objekti, već bi postali i govorni subjekti medicinskog diskursa. Ovaj pokušaj teorijskog promišljanja upotrebe fotografije u medicini nosi sa sobom i brojna etička pitanja kasnije upotrebe i otvorenosti arhiva (bilo da je reč o medicinskoj ili istorijskoj naučnoj praksi).

Poslednje poglavlje ove knjige, naslovljeno „Epilog“, sadrži samo jedan rad, jedini u ovom zborniku pisan usred pandemije virusa Covid-19: „Platformske zadruge – šansa za (post-kriznu) transformaciju tržišta kulture“. Ovaj rad Milice Kočović de Santo analizira uticaje tehnološkog razvoja i inovacija na organizaciju rada i poslovne modele, sa posebnim akcentom na razvoj digitalne ekonomije i kulturnih i kreativnih industrija. Stvarajući interdisciplinarni istraživački okvir, a situirajući svoju analizu u kontekst Covid-19 pandemije, ona sagledava realne alternative u formiranju poslovnih modela i novih oblika organizacije rada. Polazeći od nove teorije održivih tranzicionih tržišta, koristeći znanja iz drugih relevantnih naučnih oblasti, ona ukazuje na sasvim novi fenomen platformskih (digitalnih) zadruga. Platformske zadruge su (dekolonijalizovane) organizacione strukture, koje odbijaju logiku ekonomske nejednakosti, i koje autorka vidi kao inovativna rešenja u savremenom trenutku krize vlasništva nad kapitalom.

Iako se, dakle, svi tekstovi ove knjige bave uticajem digitalnog sveta na društvene promene, način života, vrednosni sistem, najveći broj teoretičara i dalje tvrdi da je „život tehno-društven“ (Čejko, 2019:19). Online i offline iskustva se prepliću i kombinuju tako da ih je teško razdvajati i reći da su sve današnje promene isključivo

posledica uticaja digitalne sfere. Tačno je da smo tehnološki superpovezani, ali je i ta povezanost pre svega nastojanje ka društvenosti, želje za pripadanjem, a sve ono što karakteriše društvenu realnost (ekonomske nejednakosti, društvene nepravde, kompetitivnost itd.) se na sličan način vidi i u digitalnoj sferi. Kao što i u realnom životu pripadamo kompleksnoj mreži raznih grupa (Zimel), tako i u digitalnom svetu možemo biti aktivisti, potrošači, posmatrači, publika ili učesnici događaja. Naravno, digitalna tehnologija nam omogućava da beskonačno umnožavamo, i stalno dopunjavamo, kako svedočanstva o sopstvenom životu, tako i svedočanstva o instituciji u kojoj radimo, o poslu koji obavljamo, te je u digitalnom svetu priča o sebi, instituciji ili pojavi uvek nedovršena. Gradeći digitalne identitete glumimo mnoge aspekte svojih života, upravljamo utiscima, pričamo i prepričavamo, samo sada koristeći i druga neverbalna sredstva poput mimova. Stoga nam je sve potrebija transmedijska pismenost, kako za nas same, tako i za sve ono čime se bavimo, jer će uskoro najveći broj ljudskih zanimanja i nauke imati digitalni prefiks: od digitalne ekonomije, kulture i umetnosti, do digitalne humanistike.

Literatura

- Bauman, Z. (2009). *Fluidni život*. Mediterran publishing: Novi Sad.
- Brigs, A. Kobli, P. (2005). *Uvod u studije medija*. Clio: Beograd.
- Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society*. Wiley – Blackwell.
- Critical Art Ensemble. (2000). *Digitalni partizani: izbor tekstova*. Centar za savremenu umetnost: Beograd.
- Čejko, M. (2019). *Superpovezani*. Clio: Beograd.
- Debre R. (2013). *Mediologija*. Clio: Beograd.
- Dragičević Šešić, M. (2001). „Digitalna kultura – zabava, umetnost, komunikacija“, *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti* br. 5, str. 285–294.
- Dragičević Šešić, M. (2018). *Umetnost i kultura otpora*, Clio, Beograd.
- Dragičević Šešić, M., Nikolić, M. (2020). temat, „Kritičko mišljenje u digitalnom dobu“, *Kultura* br. 169, str. 11–182.

- Dragičević Šešić, M., Stefanović, M. (2020a). „The Ethics and Aesthetics of Museum Practices in Serbia During the Pandemic and The Digital Turn“, *IPSI Transactions on Internet Research Journal*, vol. 17 no. 2, str. 34–44.
- Dragičević Šešić, M., Stefanović, M. (2020b). „Theatre Memories in a Digital realm: Cultural Leadership and Memory Narratives“, *ENCATC Congress proceedings*, str. 79–94.
- Đukić V. i saradnici (2018). *Modeli lokalnih kulturnih politika kao osnova za povećanje kulturne participacije*, Zavod za proučavanje kulturnog razvitka, Beograd.
- Fuzaro, D. (2020). *Misliti drugačije, filozofija neslaganja*, Clio, Beograd.
- Kastels, M. (2014). *Moć komunikacija*, Clio, Beograd.
- Kelner, D. (2004). *Medijska kultura*, Clio, Beograd.
- Landry, C. – Creative Bureaucracy Festival <https://creativebureaucracy.org/>
- Lorimer, R. (1998). *Masovne komunikacije: komparativni uvod*, Clio, Beograd
- Manović, L. (2015). *Jezik novih medija*, Clio, Beograd.
- Milivojević, S. (2008). „Informaciono društvo i medijska kultura“, *Godišnjak Fakulteta političkih nauka* br. 2, str. 267–276.
- Mol, A. (1978). „Televizija i mozaička kultura“, *Treći program*, leto 1978
- Nikolić, T. (2020). „Društveni angažman mladih umetnica u digitalnom kontekstu“, *Kultura* br. 169, str. 86–112.
- Pantić, D. (1997). “Internet in Serbia: From Dark Side of the Moon to the Internet Revolution”, <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/520/441> (pristupljeno 19. maja 2021.)
- Rheingold, H. (2002). *Smart mobs*, Basic Books.
- Seničić, M., Obradović, O. (2020). „Pozorišni i filmski onlajn festivali“, *Kultura* br. 169, str. 63–85.
- Terkl, Š. (2011). *Sami zajedno*, Clio, Beograd.
- Terkl, Š. (2020). *Obnovimo razgovor, moć razgovora u digitalnom dobu*, Clio, Beograd.
- Thaler, R. H. & Sunstein, C. R. (2009). *Nudge: Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness*, Penguin Books.
- Tjurou, Dž. (2013). *Mediji danas (II)*, Clio, Beograd.
- Tomić, Z. (2000). „Komunikacija i novi mediji“, *Kultura* br. 100, str. 185–198.
- Vuksanović, D. (2007). „Kultura dijaloga vs interaktivne komunikacije“, u: Vuksanović, D. *Filozofija medija – ontologija, estetika, kritika*, Fakultet dramskih umetnosti, Beograd.

Milena Dragičević Šešić, Tatjana Nikolić
Faculty of Dramatic Arts, University of Arts in Belgrade,
Serbia

CULTURE IN THE DIGITAL DIMENSION

Digital environment is structurally changing the cultural sector, contemporary artistic practices and media systems, both on a global and local level. Intentionally or not, they are contributing to the digital civilization, led by the youngest generation of prosumers. This requires new forms of education and reeducation for digital literacy of all professionals and practitioners.

In this text, we examine the bigger picture of the influences of technological development on the worlds of culture, arts and media, such as changes in the educational or legal frameworks, national and local cultural policy priorities, strategies that traditional media implement in order to adapt, transmedial artistic practices or transformation of marketing, archiving or museology in the new digital horizon. However, the management structures of the cultural field in Serbia are still dominated by the people who do not initially belong to the generation of smartphones, negatively evaluating products of mass culture, and aiming to offer programs different to those coming from either traditional audio-visual media, or the Internet. We are technologically “superconnected” (Čejko, 2019), but that connection is above all, an effort towards sociability, a desire to belong. Everything that characterizes social reality – economic inequalities, social injustices, competitiveness, etc. can be seen in a similar way in the digital sphere, too.

Virtual is in the core of today's reality and in order to be able to adapt to the rules of the 21st century, transmedia literacy is a necessary tool.

Keywords: public good, cultural policy, transmedia literacy, digital culture

I
KULTURNE POLITIKE
I PRAKSE



Izazovi kulturne politike i menadžmenta u digitalnom okruženju,
Vesna Đukić i Slobodan Mrđa (FDU, 13. sept. 2019.)



Digitalne tehnologije i mogućnosti za pozorište,
Jovana Karaulić i Irena Ristić (FDU, 12. sept. 2019.)

Весна Ђукић

Улога сјрајшеије повезивања културне и образовне полишике за дигишално доба¹

378.147:[7.038.53:004.92(497.11)

316.74:37(497.11)

DOI 10.18485/fdu_dhkum.2021.ch2

Увод

Дигитално окружење структурно мења државу и друштво, па је неопходно размишљати о променама које доноси у креирању културне политике у Србији, као и о стратегијама и инструментима путем којих би се тим променама могло ефективно и ефикасно управљати. Промену унутар „породице доносилаца одлука“ прате активнија повезивања културног система са другим системима због чега се оне у овом раду посматрају кроз стратегије повезивања културне и образовне политике које на основу стечених знања и способности критичког промишљања социо-економског и политичког контекста омогућавају уметницима и стручњацима у култури да креирају дигиталне платформе и културне и уметничке програме и пројекте у Србији. Стога, емпиријско истраживање за потребе овог рада обухвата студијске програме дигиталне продукције и мултимедијалних уметности високошколских установа у Србији. За анализу су коришћени подаци о студијским програмима основних, мастер и докторских студија на различитим, приватним и јавним универзитетима акредитовани у пољу уметности у

1 Рад је настао као резултат финансирања научноистраживачке делатности ФДУ, према уговору са Министарством просвете, науке и технолошког развоја.

периоду од 2013–2021. године. Циљ истраживања је да се види на које области уметности глобални трендови дигитализације највише утичу и како они повезују културну и образовну политику у Србији, уз пуну свест о томе да је ово повезивање културе и образовања само сегмент неопходне међуресорне сарадње културне политике и других јавних политика.

Техничке и технолошке промене дигиталног доба радикално мењају јавну управу, па и културни систем. Нови програми и пројекти као културно-образовна платформа *Е музеј*², национална платформа *Србија сивара*³ као део глобалне мреже *b.creative*, електронска база података културе Србије *Е култура*⁴, нови студијски програми дигиталне уметности и мултимедија на универзитетима у Србији и сл. повезују културне, образовне, научне, привредне, туристичке и медијске политике јаче него икад, и то све захваљујући дигиталним медијима. Уз то, утицај дигитализације на ширење културних и креативних индустрија – заједно са културним и креативним туризмом, ставља културу у фокус економских послова у којима је либерални капитализам доминантан принцип.

Међутим, један број уметника се снажно супротставља тим трендовима, плашећи се да ће се држава повићи из финансирања непрофитних културних и уметничких активности (Михаљинац, Ђорђевић, 2018). Заправо, супротно, профитно оријентисане делатности омогућавају веће буџетске приходе, а самим тим и веће буџетске расходе за културу. Ова стратешке конфузије и дилеме у вези са развојем културне и креативне индустрије у Србији такође су повезане са значењем уметности и културе. Ново схватање културе као развојне димензије друштва у односу на доминантно постојеће разумевање културе као вредности по себи, током прве деценије транзиције у Србији отворило је у теорији и пракси културне политике

2 Представљен Е музеј, 2. април 2021. https://www.rtv.rs/sr_ci/drustvo/predstavljjen-e-muzej_1224957.html

3 Србија ствара <https://www.serbiacreatives.rs/>

4 Е-култура https://www.rtv.rs/sr_ci/drustvo/predstavljjen-e-muzej_1224957.html

читава низ стратешких дилема (Matarasso, Landry, 2003). Већина је повезана са питањем да ли макроекономска политика разуме своју улогу у културном и уметничком развоју, посебно у контексту креативног прекарјата као негативне последице либерализације тржишта културе и других сродних тржишта (културне и креативне индустрије, туризам и сл), али и обрнуто: да ли је културна политика свесна своје улоге у економском развоју и шта предузима да спречи негативне појаве и подстакне развојну димензију културе и уметности која генерише нова занимања, нова радна места и нове буџетске приходе, а са њима и веће инвестиције у културну инфраструктуру у Србији?

Коначно, треће питање се односи на улогу образовања, уметничких и научних истраживања. Веће потребе за образовањем у области мултимедијалних уметности, информатике и комуникационих наука, културног предузетништва, управљања медијима и дигиталне уметничке продукције доводе до нових односа између културне, образовне и научне политике. То даље доводи до значајнијег броја научних и развојних истраживања у овим интердисциплинарним, мултидисциплинарним и трансдисциплинарним областима природно – математичких, техничко – технолошких и друштвено – хуманистичких наука, као и у области уметности.

Како одговори на већину наведених питања пре свега зависе од образовне политике за дигитално доба, емпиријско истраживање за потребе овог рада обухвата студијске програме дигиталне продукције и мултимедијалних уметности високошколских установа у Србији.

Глобални трендови дигиталне уметности у образовном систему Србије

Основне академске студије Дигиталне уметности на Факултету за медије и комуникације, Универзитета Сингидунум у Београду, започеле су 2013. године. За ове студије можемо рећи да припадају релативно новом тренду глобалног изучавања

дигиталне технике и технологије примењене у две уметничке области: драмске и аудиовизуелне уметности и примењене уметности и дизајна, што ове студије сврстава у интердисциплинарни студијски програм. Ова новина у уметничком образовању је доказала своју оправданост и сврсисходност у високом уметничком образовању у Србији. Повезивањем уметности, дизајна, хуманистике и нових технологија, Департман за дигиталне уметности негује јединствен трансдисциплинарни образовни приступ, који студенте основних и мастер студија припрема за успешан и посвећен стваралачки рад у областима визуелних комуникација, филма, фотографије и дизајна звука.⁵ По завршетку студијског програма студенти су упознати са принципима функционисања дигиталних медија, њиховим развојем и културним формама у локалним, регионалним, националним, интернационалним и глобалним контекстима и разумеју културне праксе у дигиталном окружењу. На крају студија сваки студент има свој лични портфолио из којег се даје увид у рад студента и његове креативне и уметничке амбиције.

Циљ студијских програма основних академских студија Дигиталне продукције Факултета за дигиталну продукцију Универзитета Едуконс⁶ укључује постизање компетенција и академских вештина у коришћењу савремених технологија у области примењених уметности, а везано за медијске производе. Студијски програм Дигиталне продукције припрема студенте за професију примењеног уметника у дигиталној продукцији за креативног директора, арт директора, стручњака за израду компјутерских анимација, веб платформи, а такође и за припремање онлајн кампања помоћу којих ће савремени примењени уметник моћи да кореспондира и са пословним светом

5 Дигиталне уметности, Факултет за медије и комуникације, Универзитет Сингидунум <https://fmk.singidunum.ac.rs/departmani/digitalne-umetnosti/>

6 Дигитална продукција, Факултет за дигиталну продукцију, Универзитет Едуконс <https://educons.edu.rs/fakulteti/digitalna-produkcija-studentski-radovi/digitalna-produkcija-studijски-programi/>

путем оглашавања, израде банера и разних других темплејтова-шаблона, и да свеукупно комуницира са аспекта интернет маркетинга, а такође и ауторских права унутар савремених дигиталних продукција. Такође се студенти оспособљавају на данас актуелну област виртуелне реалности (ВР), путем које ће моћи да раде визуализације и симулације различитих уметничких производа, научних и привредних симулација, забаве и других процеса. Такође се студенти оспособљавају и за потребе израде видео игара и комерцијалне и примењене визуализације путем анимације. Студијски програм дигиталне продукције има за циљ образовање у седам основних грана, базираних на потребама савремених примењених уметности и привреде. То су: различити типови примењеног програмирања, анимација, виртуелна реалност, звук, филмска и ТВ продукција и постпродукција, штампани и електронски медији (веб и друштвене мреже), дигитална фотографија, видео и филм и дигитална уметност. Својим знањем и вештинама студенти обогаћују и испуњавају захтеве тржишта рада и доприносе бржем развоју и равноправном праћењу светских трендова и увођењу нових знања у квалификационом оквиру за који су оспособљени.

Студијски програм мастер студија Дигиталне продукције припрема студенте за професију мастер примењеног уметника у дигиталној продукцији за креативног директора, арт директора, стручњака за израду компјутерских анимација, веб платформи, а такође и за припремање онлајн кампања помоћу којих ће савремени примењени уметник моћи да кореспондира и са пословним светом путем оглашавања, израде банера и разних других темплејтова-шаблона, и да свеукупно комуницира са аспекта интернет маркетинга, а такође и ауторских права унутар савремених дигиталних продукција. Такође се студенти оспособљавају на данас актуелну област виртуелне реалности (ВР), путем које ће моћи да раде визуализације и симулације различитих уметничких производа, научних и привредних симулација, забаве и других процеса. Осим тога, мастер студијски програм има за сврху и оспособљавање студената за истраживачки рад. Интегришући горе наведене аспекте Мастер

примењени уметник продубљује и проширује знање у области дигиталне продукције и бива спреман за професионалне одговорности које му савремено дигитализовано друштво намеће.

Циљ докторских студија Дигиталне продукције укључује постизање компетенција и највиших академских вештина у коришћењу савремених технологија у области примењених уметности, а у вези са дигиталним производима. Студијски програм докторских студија примењене уметности – дигиталне продукције има за циљ образовање у домену интерактивних медија, дигиталне фабрикације, техника и метода симулација у виртуелној реалности, драматургији и продукцији дигиталних аудио-визуелних уметности, пројектовању мобилних апликација, глобалног маркетинга и др. Савладавањем студијског програма Дигитална продукција докторанд стиче специфичне компетенције које резултирају оригиналним уметничким стваралаштвом, а самим тим доприносе и културно-друштвеном животу. Свршени докторанд примењује напредне и специјализоване вештине и технике потребне за решавање кључних проблема у истраживању и за проширивање и редефинисање постојећег знања у области дигиталне продукције; примењује вештине комуникације за објашњавање и критику теорија, методологија и закључака, као и представљање резултата уметничког истраживања у односу на међународне стандарде. Такође, свршени докторанд са стеченим нивоом квалификације располаже способностима и ставовима да самостално вреднује савремене резултате и достигнућа у циљу унапређења постојећих и стварања нових модела, концепата, идеја и теорија; испољава иновативност, научни и уметнички интегритет и преданост развоју нових идеја и процеса, кроз принцип самовредновања свога рада и достигнућа; дизајнира, анализира и имплементира истраживања која чине значајан и оригинални допринос општем знању и професионалној пракси; управља интердисциплинарним и мултидисциплинарним пројектима а способан је и да самостално покрене националну и интернационалну сарадњу у науци и уметности.

Мултимедијални дизајн је студијски програм основних академских студија Рачунарског факултета Универзитета

Унион⁷ у домену аудиовизуелних уметности акредитован 2016. године. Реч је о интердисциплинарном програму који обједињује знања из области сликарства, графичког дизајна, типографије, фотографије, анимације, интерактивних рачунарских медија, дизајна звука, дизајна ентеријера, теорије уметности и рачунарства. На овом програму, синтагма „мултимедијални дизајн“ означава све рачунарске праксе пројектовања за графичку производњу, као и праксе креирања мултимедија у чијим су основама звук, дигитална фотографија, типографија, илустрација и анимација. Према томе, студенти се оспособљавају за интердисциплинарно бављење обликовањем и мултимедијом, те за критичко расуђивање о феноменима савременог дизајна. Посебан акценат је на учењу стандарда снимања и обраде звука. Овако оријентисан студијски програм рачуна на – код корисника дизајна – потенцијално истовремен доживљај разнородних и кумулативних садржаја. Студенти уче да управљају софтверима за производњу векторске и растерске графике, за дизајн мултимедија, за 3Д и 2Д анимацију и за монтажу и обраду видеа. Уче основе архитектонског пројектовања и дизајна ентеријера, типографске стандарде, стандарде снимања, обраде и миксовања звука, али и историју филма и стандарде писања сценарија. Посебно, студенти се оспособљавају за критику намене, тј. за расправу контекста употребе дизајна.

Настава на мастер академским студијама Мултимедијални дизајн даје могућност студентима да уче о специјализованим областима анимације, графичког обликовања и обликовања мултимедија. Одабраним категоријама дизајна студенти напоследку представљају тезе релевантне за завршни рад – којим квалитативно употпуњују скуп начина употребе рачунарске графике и софтверски (ре)продукованог звука. Студенти докторских академских студија Мултимедијални дизајн⁸ акредитованог 2021. године оспособљени су за интердисциплинарно

7 Мултимедијални дизајн, Рачунарски факултет, Универзитет Унион <http://dizajn.raf.edu.rs/o-programu>

8 Докторске студије Мултимедијални дизајн <https://raf.edu.rs/en/studies-eng/doctoral-studies/multimedia-design>

бављење мултимедијалним дизајном и критичко размишљање о феноменима савременог дизајна и уметности. Овај студијски програм омогућава стицање одговарајуће ИТ стручности као услов за побољшање и креативно размишљање у контексту софтверски одређене производње. Студенти креирају мултимедију која је обликована начином на који се користи, а способни су да пројектују ситуације понашања и перцептивне перформансе у виртуелном простору. Циљеви програма су:

- допуњавање квалитета докторских академских студија дизајна у Републици Србији;
- омогућавање студентима да разумеју, опишу и објасне граничне вредности, развојне линије и поља пресека мултимедијалних подручја;
- допуњавање квалитета дизајна и уметничких ефеката у Републици Србији.

Студијски програм Дизајн видео-игара акредитован је 2017. године у оквиру Академије уметности Нови Сад, Департамента драмских уметности, Катедре за аудиовизуелне медије.⁹ Први је акредитовани програм у региону Западног Балкана, чија је првенствена сврха припремање академских стручњака за одговорно и креативно бављење праксом у оквиру дизајна видео-игара. Након завршених студија студент стиче академски назив Дипломирани уметник дигиталних медија. Исходи студирања подразумевају разумевање фундаменталних принципа дизајна видео-игара и умеће примене стручно уметничких и техничких вештина: креирање прототипова, вођење дизајнерске документације, 2D и 3D анимација и моделовање, дизајн концепта, наратива, нивоа и карактера. Разумеће механику и правила игре и њихову улогу у креирању специфичног играчког доживљаја, развиће умеће да примењују техничка и програмерска знања адекватна пословима које обављају, како би познавањем техничких могућности и ограничења били оспособљени за развој игара за различите играчке платформе.

⁹ Дизајн видео игара, Академија уметности, Универзитет у Новом Саду <https://akademija.uns.ac.rs/dizajn-video-igara/>

ме и тржишта. Такође ће стећи вештине и знања потребна да концептуализују, направе и тестирају видео-игре, те да споје механичке, просторне, наративне и визуелне аспекте и интегришу их у коначни производ. Студенти се, притом, оспособљавају за ефикасан тимски рад са различитим профилима стручњака ангажованим у производњи – осталим дизајнерима, уметницима и програмерима. Заједничким радом на пројектима развиће практично разумевање свих аспеката производног процеса и стећи вештине тимског рада, комуникације, презентације и критичке анализе. Након завршетка ових студија биће оспособљени за идентификовање и планирање личних циљева професионалног развоја, као и евалуацију могућности будућег запослења. Биће оспособљени да направе портфолио са којим ће приказати лични развој и способност за продуковање видео-игара или њихових компоненти, као и да дизајнирају, продуцирају и дистрибуирају сопствене игре, те оснују сопствени студио. Моћи ће да допринесу на креативном и професионалном нивоу унутар интердисциплинарних тимова из области струке, и да раде на позицијама: дизајнера видео-игара, креативног директора, сценаристе, дизајнера нивоа, система и интерфејса, техничког дизајнера, уметника концепта, 3D моделара и тестера игре. Студенти ће овладати како општим академским знањима и вештинама, тако уметничким и техничко-технолошким аспектима подразумеваним за рад у областима дизајна и продукције видео-игара, али и за рад у другим сродним гранама креативних индустрија. Стећи ће и теоријска знања о методама критичке анализе видео-игара, њиховим културним и друштвеним значењима и упознаће се са историјским развојем овог медија, како би разумели место дизајна видео-игара у оквиру ширег културног контекста, али и специфичног контекста Студија видео-игара. Овако образовани студенти могу компетентно својим даљим самосталним радом да узму учешће и у раду институција из области културе и медија.

Академија уметности у Новом Саду је током 2015. и 2016. године била носилац пројекта „Анализа индустрије видео-игара у Србији: ка новим звањима и образовним профилима“, који

је финансирао тадашњи Покрајински секретаријат за науку и технолошки развој. У оквиру пројекта је спроведено емпиријско истраживање образовних квалификација запослених у овој индустрији у Новом Саду, Београду и Нишу. Друга фаза пројекта је подразумевала организацију конференције GEDU (Game Development and Education), на Универзитету у Новом Саду, на којој су учествовали представници индустрије видео-игара и универзитета. Резултати и закључци истраживања и конференције су показали да постоји велика потреба за профилисањем и постојањем високообразованог стручног кадра за рад у индустрији видео-игара, који ће стеченим компетенцијама обезбедити реализацију и развој производних процеса.

Мастер академске студије Дигитална трансформација медија и културе Факултета драмских уметности, Универзитета уметности у Београду,¹⁰ акредитоване су 2020. године са циљем да допринесу развоју компетенција младих стручњака у области медија и медијске политике у дигиталном окружењу. За стицање дипломе мастер менаџер – култура и медији Мисија ОЕБС-а у Србији обезбедила је две стипендије у висини пуне школарине за студенте и студенткиње прве генерације овог студијског програма.¹¹

Дискусија и закључак

Претходна анализа студијских програма дигиталне и мултимедијалне уметности на универзитетима: Сингидунум, Едуконс, Унион, Универзитету у Новом Саду и Универзитету уметности у Београду, показала је да су нови трендови глобалног изучавања дигиталне технике и технологије у Србији

10 Дигитална трансформација културе и медија, Факултет драмских уметности, Универзитет уметности у Београду <https://fdu.bg.ac.rs/sr/studije/master-studije/digitalna-transformacija-medija-i-kulture>

11 Стипендије <https://fdu.bg.ac.rs/sr/vesti/2020/09/stipendije-na-master-studijskom-programu-digitalna-transformacija-medija-i-kulture-misiija-oebs-a-u-srbiji>

почели да се развијају 2013. године и то претежно примењени у две уметничке области: драмске и аудиовизуелне уметности и примењене уметности и дизајн.

Ово је посебно значајно будући да сама природа циљева културне политике захтева да се она води на међуресорном нивоу, пошто култура повезује бројне области (медији, образовање, привреда, туризам, становање, наука, комуникације, саобраћај, заштита животне средине, итд.). „Да би постала значајан део општег развоја, култура не сме да остане затворена унутар једног ресора, већ мора дословно да продире у све области људске активности. Оваква сарадња је и до сада фактички постојала, али нису били успостављени њени институционализовани облици, нити је она била правно формулисана и формализована, тако да би то морало бити један од стратешких приоритета културне политике у Србији“ (Ђукић, 2010: 357, 358; Пешикан, Ђукић 2011:112). Десет година након, мандатарка Владе Србије и досадашња премијерка Ана Брнабић најавила је већа улагања у културу и креативно стваралаштво, помињући посебно потребу развоја уметничког образовања младих, унапређења инфраструктуре у култури и решавања проблема статуса самосталних и слободних уметника: „Не можете имати друштво засновано на иновацијама ако не улажете много више у културу под један и онда у креативно стваралаштво“, рекла је 28. октобра 2020. Ана Брнабић, представљајући експозе Владе у Скупштини Србије.¹²

Будући да је већина наведених образовних програма високошколских установа усмерена на културну индустрију и културно предузетништво, као нпр. рачунарске праксе пројектовања за графичку производњу, односно индустрију видео игара, анализа је показала да се у проучавању глобалних трендова дигитализације у култури и уметности морају разликовати образовни програми за потребе културне и креативне индустрије индустријског типа од програма за потребе креативне индустрије неиндустријског типа (Микић, 2012). Прва, која је

12 Seecult (2020), Нови стари приоритети Владе <http://www.seecult.org/vest/novi-stari-prioriteti-vlade-srbije-u-kulturi>

као глобални тренд обележила 20. век, наставља да се развија и данас и то коришћењем уметности у функцији економског раста и развоја друштва. У смислу практичне политике она се може повезати са стратешким документом Европске Уније *Евројска ајенда за културу у глобализујућем свету* који је усвојен 2007. године¹³. У њему је дугорочни развој културе заснован на три принципа, од којих први директно повезује културу са социо-економским развојем и постизањем циљева ЕУ указујући да културни и креативни сектори подстичу иновације у другим секторима привреде. Да би се неговала и проширила улога културе као средства за креативност, стварање друштвене и технолошке иновације, Европска агенда за културу поставила је три специфична циља који се односе на међуресорна подручја. Први циљ се фокусира на улогу неформалног и формалног образовања које у значајној мери може доприносити промовисању креативности, културе и уметности у образовању, као нпр. кроз учење језика и књижевности, историје и сл. Други циљ указује на значај развоја људских ресурса у култури што пре свега подразумева образовне програме високошколских установа, али укључује и обуку за руководеће надлежности, предузетништво и познавање европске димензије тржишних активности.

У теоријском смислу, на овај сегмент културних и креативних индустрија се односи Франфуртска критичка теорија Адорна и Хоркхајмера, али и новије теорије раста (growth) и одраста (degrowth). Према Хоркхајмеру и Адорну, стандардизација – као основни принцип културних индустрија који подразумева да се оригинал уметничког дела у недоглед репродукује како би се остварио што већи профит, неизоставно води хомогенизацији културе, односно униформности и кризи аутентичности (Хоркхајмер, Адорно, 1989). И поред тога што

13 European agenda for culture in a globalising world, Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions of 10 May 2007 [COM(2007) 242 final – Not published in the Official Journal].

културна и креативна индустрија у значајној мери доприносе развоју публице, због примарне оријентације на стварање профита, у оквиру савремених теорија одрживог развоја формира се школа критичког мишљења која претерано наглашавање економског стуба посматра као претњу културној одрживости. Ово зато што „у пракси долази до ефеката који су потпуно супротни идеји одрживости будући да, угрожавајући еколошке и културне вредности друштва, погодују искључиво економском стубу“ (Кочовић де Санто, 2020).

С друге стране, видели смо да и сами студијски програми дигиталних и мултимедијалних уметности код студената и будућих уметника и стручњака подстичу критичко размишљање о феноменима савременог дизајна и уметности, што представља својеврстан одговор на изазове дигитализације и индустријализације културе и уметности. Такође, образовање подстиче и научна истраживања „која проучавају уметничке, културне и медијске праксе у контексту сложених процеса Четврте индустријске револуције (4ИР). Ова револуција, као до сада невиђена фузија технологија, која брише границе између физичке, дигиталне и биолошке сфере, у великој мери мења културне праксе и тражи да се оне истражују интердисциплинарно“¹⁴. С тим циљем, а поводом обележавања 30 година од оснивања Института за позориште, филм, радио и телевизију на Факултету драмских уметности у Београду, организована је међународна конференција *Нови хоризонти културе, уметности и медија у дигиталном окружењу*, која је одржана септембра 2019. године у Задужбини Илије. М. Коларца и на Факултету драмских уметности у Београду.

У области дигиталне уметности, а посебно видео-игара, такође се проучава и контекст појављивања видео-игара у друштву и култури, формалне структуре игре, наратолошке аспекте, естетско и психолошко дејство на играча, политику идентитета, образовне, терапеутске, уметничке или пропагандне сврхе. Прва национална конференција „Студије видео-игара:

14 Најава конференције <https://newhorizonsconference.com/povod-tema/?lang=sr>

нова интердисциплинарна научна област“, одржаће се децембра 2021. године на Академији уметности у Новом Саду, две деценије након прве конференције Студија игара у Копенхагену где постоје мастер и докторске студије у овој области.¹⁵

У том смислу би се на крају овог истраживања могло закључити да уравнотежење културне политике треба да помири две антагонизоване гране културних и креативних индустрија: профитно оријентисане дигиталне уметности индустријског типа и непрофитно оријентисане уметности неиндустријског типа. Ову неодрживу дихотомију генерише дефиниција уметности уско схваћене као „оригинал“ и „вредност по себи“ а не као вредност за друштво, која у значајној мери доприноси развоју публице, као и укупном социоекономском развоју друштва кроз запошљавање, отварање нових радних места и инвестиције у културну инфраструктуру. Да је подела неодржива говоре и стратешки приоритети Владе РС и Министарства културе и информисања до 2025. године међу којима су: економска димензија културе, дигитализација, развој културног туризма и унапређење положаја самосталних уметника, културних радника и струковних удружења уметника.¹⁶

И коначно, колико је уравнотежење неопходно подсећа нас и глобална пандемија вируса *Ковид 19* која је отворила мноштво могућности коришћења дигиталних медија и дигиталних уметности, како за потребе извођења онлајн наставе, тако и као супституција за ограничења кретања и посете културних и уметничких програма уживо.

15 Сретеновић, М. (2021). Како видео игре помажу лекарима, *Полишика* <https://www.politika.rs/scc/clanak/477117/Kako-video-igre-pomazu-lekarima>

16 Влада Републике Србије, Стратешки приоритети развоја културе до 2025., <https://www.srbija.gov.rs/vest/513255/definisani-strateski-prioriteti-razvoja-kulture-do-2025-godine.php>