



Тема
ЕКСПО
2027



4. ТЕМА ЕКСПО 2027

4.1 Назив теме: Игра(ј) за човечанство – спорт и музика за све

Кратак наслов: Игра(ј) за човечанство

ЕКСПО 2027 Београд ће кроз игру промовисати тему развоја људске отпорности.

Кључна порука: *Игра је људска супермоћ и темељ отпорности и изградње капацитета.*

Интерпретација: Игра је људска супермоћ. Кроз игру распламсавамо радозналост, учимо, унапређујемо животне вештине, развијамо машту, постајемо свесни различитих последица својих поступака, бавимо се разноврсним и понекад ризичним активностима, развијамо се и учимо из искустава. Другим речима, игра је један од стубова изградње отпорности човечанства, која нам омогућава да се суочимо са новим изазовима, да будемо отворени за нове могућности, па чак и да напредујемо у временима сталних промена.

4.2 Полазиште и оквир за дефинисање теме

Три деценије значајних достигнућа и неравномерног развоја

Последње деценије сведоци смо значајних достигнућа у људском развоју. Изузетан економски напредак, продужени животни век, смањење сиромаштва, побољшање благостања, приступ води и бољим санитарним условима и суштински пад стопе морталитета обележили су овај период развоја човечанства.

Међутим, ова побољшања су се поклопила са сиромаштвом, обесправљеношћу, неприхватљивим неједнакостима, погоршаним стањем животне средине, као и кризама демократије и управљања.

Специјални извештај¹² из 2020. године наглашава да су наведена развојна достигнућа базирана и вођена економијама заснованим на фосилним горивима, индустријском пољопривредом, крчењем шума и расељавањем аутохтоног становништва, стварањем климатске ванредне ситуације, урушавањем екосистема или изазивањем масовних изумирања врста која су већ довела до губитака у достигнућима људског развоја.

Током овог периода светска заједница је уложила напоре да пронађе решења за комбиноване изазове деградације животне

¹² International Science Council, 2020, Conversations on Rethinking Human Development, као заједничка иницијатива са Програмом развоја Уједињених нација.

средине, зависности од фосилних горива, економске неједнакости и континуиране друштвене неправде, међутим, са ограниченим успехом.

Нове претње људској безбедности у антропоцену

Специјални извештај из 2022. године о новим претњама људској безбедности у антропоцену¹³ наглашава снажну корелацију између опадања нивоа поверења и повећаног осећаја несигурности.

Брз друштвени, економски и технолошки раст има високу цену. Данас је човечанство суочено са изазовима убрзаних климатских промена, губитка биодиверзитета и растућих притисака на природне ресурсе. Ови притисци превазилазе дозвољене мере и прете да пређу критичне планетарне границе. Бројна места и системи широм света захтевају промишљене и трансформативне промене. Ово важи и за развијене земље и за земље у развоју, и ако желимо да постигнемо одрживу, сигурну и праведну будућност за све, морамо деловати одмах.¹⁴

Становништво широм света осећа се несигурно јер су људи главни покретачи планетарних промена, и главни кривци за изразите промене Земљине биосфере. Међусобно повезане и реметилачке претње као што су ковид 19, колапс здравствених и друштвених система, напредак дигиталне технологије, климатске промене и губитак биодиверзитета имају све већи значај. Оне су попримиле нови облик последњих година јер човечанство чини планету све рањивијим и опаснијим местом.

Развој и еволуција људског мозга омогућили су проналаске различитих алата и развој технологије. Како је еволуција мозга, алата и технологије напредовала, људи су добијали време и прилику да праве предвиђања за будућност, што је довело до „рађања“ маште. Наша машта је обликовала верске, културне и политичке концепте

¹³ 2022 Special Report on New threats to human security in the Anthropocene: Demanding greater solidarity, produced by the United Nations Development Programme (UNDP).

¹⁴ Wayfinder Wayfinder A resilience guide for navigating towards, приступљено 05. јануар 2022, <https://wayfinder.earth/>.

око којих формирамо међусобно супротстављене интересе као и друштвене покрете. Међусобно повезане и испреплетане снаге алата, технологије и маште биле су покретачке силе људске еволуције и развоја.

Као резултат доследне примене технологије у нашем свакодневном животу, ми рутински функционишемо у форми интеракције човека и машине. Због тога смо стекли експоненцијалну моћ и предност над другим облицима живота, без обзира на њихову величину и снагу, изузев бактерија и вируса, који се релативно брзо развијају и прилагођавају, и који данас представљају наше највеће претње.¹⁵

Напредак технологије

Дигиталне промене су сталне, свеprisутне и брзе. Нове технологије и глобални трендови имају независив утицај на људски живот и непрестано мењају наше друштво. У прошлости је такође, било периода екстремних промена у историји, али за разлику од других периода, дигитална револуција нема границе или ограничења.

Дигиталне технологије су дубоко трансформисале наше животе и начин на који производимо и конзумирамо. Технологија је омогућила компанијама да раде свој посао широм света много брже, а појединцима из било ког дела света да лакше ступе у контакт једни са другима. Такво оснаживање засновано на технологији доноси нове могућности, али и ризике и претње, што поставља следећа питања:

- Како ће текућа и нова дигитална трансформација обликовати наше животе?
- Како ће добити од ове трансформације бити распоређене међу појединцима, заједницама и генерацијама различитих капацитета да искористе ове могућности?
- Какав је утицај ових технологија на индивидуално благостање, на друштвено благостање и на институције друштва?

¹⁵ Hugo Slim, 2019, приступљено 05. јануар 2022, <https://blogs.icrc.org/law-and-policy/2019/07/30/power-of-humanity-being-human-now-future/>.





Употреба технологија за људски развој, како би служиле циљевима друштвене и еколошке одрживости, представља велики изазов. Утицајима важних иновативних промена мора се активно управљати, а инвестиције се морају усмеравати кроз адекватне политике и институције. Ове инвестиције укључују јачу антимонополску политику, законе и индустријске стандарде за стварање подстицаја, регулисање етичке употребе података и вештачке интелигенције и спречавање ширења дезинформација

Дигитализација и вештачка интелигенција су такође повезани са питањима идентитета кроз стварање нових виртуелних простора, мрежа и дигиталних заједница, нових дигиталних субјеката и агената и већих људских капацитета. Ово нас позива да преиспитамо шта значи бити и како остати „човек“ у садашњем контексту и окружењу које се мења.

Климатске промене и пандемија ковида 19

Реметилачке силе климатских промена и даље су најопасније по човечанство и планету. Климатске промене и кризе губитка биодиверзитета изазивају забринутост да чак и тренутно велико смањење емисије угљен-диоксида не би смањило обим кризе.

„Четири хиљаде генерација могло би да живи и умре пре него што угљен-диоксид, који се ослободио у периоду од индустријске револуције до данас, не буде очишћен из наше атмосфере, а ипак доносиоци одлука настављају да субвенционишу фосилна горива, продужавајући нашу зависност од угљеника као лек који пролази венама привреде.“¹⁶

Ефекти климатских промена и напредак дигиталне технологије појачани су под утицајем ковида 19, доказујући међусобну повезаности и висок ниво утицаја.

Пандемија ковида 19 је променила приоритет заједница и појединаца,

успоравајући темпо улагања у обновљиве изворе енергије. Такве инвестиције су у периоду након пандемије добиле секундарни значај.

Током карантина и самоизолације, дигитална технологија је била једини начин дружења или рада за већину људи широм света, што је резултирало повећањем потрошње енергије.

Очекује се да ће иста технологија убрзати аутоматизацију послова увођењем вештачке интелигенције и роботике. Цена рада ће постати релативно висока, што ће резултирати масовним отпуштањима и већом потребом за преквалификацијом и усавршавањем радне снаге широм света.

Ефекти пандемије бацају сенку на даљи развој човечанства и позивају на дискусију о физичком и менталном здрављу укупне светске популације. Физичке здравствене потешкоће повећавају ризик од развоја менталних проблема и обрнуто. Готово свака трећа особа са дуготрајним физичким здравственим проблемима такође пати од психичких проблема, првенствено од депресије или анксиозности.

РАЗВОЈ ЧОВЕЧАНСТВА

Развој човечанства се дефинише као процес ширења слобода и могућности људи, као и побољшања њиховог благостања. Он подразумева стварну слободу у одлучивању о томе ко ћемо бити, шта ћемо радити и како ћемо живети.

Централно место у развоју човечанства чине концепти способности, а најцењенији од њих укључују добро здравље, приступ знању и пристојан материјални стандард живота.

Други укључују способност учешћа у доношењу одлука које утичу на нечији живот, контролу над окружењем, уживање у слободи од насиља, поштовање друштва, опуштање и забаву.

¹⁶ Achim Steiner, HUMAN DEVELOPMENT REPORT / 2020, Foreward.

Институције и услови друштва у коме живимо могу проширити или ограничити наше способности. Људи са великим, добро развијеним способностима напредују, док за оне који немају основне способности, људски потенцијал остаје неиспуњен.¹⁷

4.3 Дефинисање проблема

Као друштво и планета, суочавамо се са великим изазовом: човечанство генерише проблеме брже од знања потребног за њихово решавање. Алармантни налази СЗО–УНИЦЕФ–Ланцет комисије наводе да „климатске промене, еколошка деградација, популације у мигрирању, сукоби, убедљиве неједнакости и наметљиве комерцијалне праксе угрожавају здравље и будућност деце у свакој земљи” (Clark et al., 2020). Али то не угрожава само децу, већ читаво човечанство кроз генерације.

Дискусије у вези са човечанством и људским развојем, у свету вођеним изузетно моћним разорним силама дигиталне технологије, јесу од велике важности:

- Како распрострањена употреба технологије трансформише личности људи и начине на које се они повезују и комуницирају?
- Да ли ће се удаљити и да ли ће њихови односи бити остварени посредством технологије?
- Како то утиче на будућност рада и образовања?
- Како јачамо наше способности да се носимо са личним, локалним и глобалним изазовима?
- Како да мотивишемо људе да то учине у великим размерама?

Традиционални образовни системи (као и системи целоживотног учења) нису дизајнирани да подстичу креативност и развој, као и размену нових знања, који су кључни за суочавање са тренутним

и надолazeћим глобалним изазовима.

Како изаћи на крај са међусобно испреплетаним изазовима напретка дигиталне технологије и све присутнијим претњама за безбедност људи?

Напредак дигиталне технологије је од суштинског значаја за решавање неких од највећих изазова познатих човечанству, али упоредо са тим носе велике ризике јер преобликују друштвене и породичне интеракције, услове рада и активности у слободно време.

Концепт способности заузима централно место у људском развоју, а најцењенији део укључује добро здравље, приступ знању и пристојан материјални стандард живота.

Упркос открићу лекова за многе болести, људско здравље је угрожено „невидљивим” метаболичким и незаразним болестима. Такво стање је последица нездравог савременог начина живота, физичке неактивности, дуготрајног седења, лоше исхране и сл.

Светска здравствена организација (април, 2021.) истиче:

- Пораст незаразних/хроничних болести (НХБ), узрокован првенствено од стране четири главна фактора ризика: пушење, физичка неактивност, штетна употреба алкохола и нездрава исхрана.
- Епидемија НХБ-а има разорне здравствене последице за појединце, породице и заједнице и прети да преплави здравствени систем.
- Друштвено-економски трошкови повезани са НХБ, чине превенцију и контролу ових болести главним развојним императивом у 21. веку

Поред свега наведеног, модеран начин живота и брз темпо и исцрпне свакодневне активности довели су до новог здравственог

¹⁷ Преузето дана 05. јануара 2022, <https://measureofamerica.org/human-development>.



проблема – сагоревања (енгл.: burnout). Сагоревање је проглашено за званично медицинско стање 2021. године. Сагоревање је синдром чији се концепт огледа као резултат хроничног стреса на радном месту и који се не контролише успешно. То је још један проблем који се односи на ментално и физичко здравље одрасле популације (Светска здравствена организација, мај 2019).

Деценијама је човечанство радило на повећању људских слобода и побољшању благостања.

Наш свет, који се мења, такође, захтева да преиспитамо појам човечанства у непознатом окружењу: како можемо помоћи једни другима да се изборимо са кризом?

ДЕФИНИЦИЈА ПРОБЛЕМА: КАКО ПРИПРЕМИТИ ЧОВЕЧАНСТВО ЗА СВЕТ ПУН НЕСИГУРНОСТИ ВОЂЕН ТЕХНОЛОГИЈОМ И ПОМОЋИ МУ ДА ИЗГРАДИ ОТПОРНОСТ И ДА БУДЕ СПРЕМАН ЗА НОВЕ ИЗАЗОВЕ?

Ми смо прва генерација која је препознала антропоцен, нову геолошку епоху у којој су људи постали доминантна сила промена на нашој планети.

4.4 Предложена решења

Промена је једина константа. Промене у многим димензијама наших живота се убрзавају, пре свега, због савремених системских криза и технолошких иновација. Утичу на нас да поново размислимо о начинима на које делимо информације, учимо и сарађујемо да бисмо се суочили са нашим личним, локалним и глобалним изазовима. Пандемија ковида 19 открила је потребу за стварањем и неговањем „заједница које уче“ и развијају своје „колективне вештине решавања проблема“.

Јувал Ноа Харари, аутор „21 лекције за 21. век“, објашњава како

технологија није сама по себи добра или лоша и како можете да је користите за изградњу и раја и пакла – на људима је да одлуче како ће је користити. Оно на шта треба себе да фокусирамо је емоционална интелигенција, ментална стабилност и отпорност (одрживост).

Изградња отпорности је од критичне важности. Помаже људима да се носе са тренутним потешкоћама као делом свакодневног живота и да стекну основне вештине и навике које омогућавају суочавање са будућим изазовима.

Штетни здравствени ефекти нездравог начина живота и утицај, и даље текуће кризе ковида 19, или неке друге потенцијалне пандемије, и даље су огромни. Повећани нивои физичке неактивности имају негативне импликације на наше здравствене системе, животну средину, економски развој, добробит и квалитет живота нашег друштва. Да би посветила посебну пажњу овој теми и приближила се стварању здравијег света, Светска здравствена организација (СЗО) је издала Глобални акциони план о физичкој активности.

Људи из свих култура, економских средина и заједница учествују у игри од најранијег узраста. Студија Уницефа Учење кроз игру (UNICEF, 2018) истиче да истраживачи и теоретичари наводе да је игру тешко дефинисати. Ипак, они се слажу око критичних карактеристика искуства игре. Иако је извештај био концентрисан на децу, већина закључака може бити међугенерациска. Према извештају, игра је смислена, радосна, активно ангажована, итеративна и друштвено интерактивна (UNICEF, 2018, стр. 7).

Повољан ефекат игре могао би да се очува, што указује да би игра могла да послужи као промотивни фактор на индивидуалном нивоу, као средство остваривања трајних вештина суочавања и побољшања капацитета за напредовање у изазовним околностима (Cook, 2015, 2017; Yaulaci, 2018).

Дубока потреба човечанства за очувањем своје суштине и обезбеђивањем основе за одрживи напредак има своје корене у игри: Нека људи ИГРАЈУ ЗА ЧОВЕЧАНСТВО!

4.5 Кључни циљеви

Игра(ј) за човечанство дотиче глобална питања и претње са којима се човечанство суочава, проблеме друштвене дистанце и физичке неактивности и њиховог утицаја на људско здравље и добробит.

Подиже свест и наглашава значај игре, узроке њеног опадања последњих деценија и освешћава нас у погледу тога како је савремени начин живота, омогућен разним технолошким достигнућима индустријске револуције, утицао на развој човечанства, на саму игру, развој будућих генерација и последично на будућност човечанства и планете.

Обимна истраживања показују да је игра старија од људи, јер је примећена код многих животињских врста, посебно сисара. То је урођена активност јер нико не треба да учи како се игра. Чини се да су сви биолошки дизајнирани за то. Чак и ако се игра понекад перципира као бесмислено, енергично, бучно и опасно понашање које би потенцијално могло привући предаторе или изазвати повреде, игра није случајност еволуције. Ипак, она служи као адаптивна функција развоја (Gray, 2019).

Када се играмо, наш ум је опуштен, будан и апсорбован у активност која се зове „ток“ (Csikszentmihalyi, 1990), која се показала као идеална за креативност и учење нових вештина. Игра је уско повезана са проналаском и иновацијом алата који су веома утицали на људску еволуцију и напредак.

Људска еволуција се првенствено заснива на нашој прилагодљивости и преносу знања. Дакле, игра, која служи

као адаптивна функција људског развоја, еволуирала је са човечанством.

Живимо на све несигурнијем месту. Промене, нестабилност и неизвесност, климатске промене, неједнакост у богатству, технолошки напредак и систем здравствене заштите у колапсу, утицали су на померање фокуса према изградњи отпорности и смањењу рањивости, како заједница тако и појединаца.

Изградња отпорности може се сматрати изградњом капацитета појединца као одговор на промене (прилагођавање) и покретање промена (иновације). Пошто игра омогућава и иновативност и прилагодљивост код људи, постоји јака корелација између игре и изградње отпорности.

4.6 Игра као супермоћ човечанства

Игра је забавна, бесплатна, пријатна, ангажована, активна и креативна појава којој је тешко одолети. Игра може послужити суштинској и значајнијој сврси. Моћ игре је огромна. Игра је основа људске креативности, решавања проблема и емпатије.

Фактор изненађења, изазов непознатог је оно што нас забавља у игри. Она представља капију ка могућности, где можемо осетити трнце у ишчекивању онога што ће доћи у наредним тренуцима, без обзира на врсту игре или активности везане за игру.

Милијарде неурона који чине људски мозак такође контролишу наше понашање, мисли и осећања. Истраживања показују да игра има дубоке ефекте на развој мозга. Истраживање које је спровео Џон Бајер са Универзитета у Ајдаху показало је да, када погледамо понашање различитих врста бића у игри, можемо видети да је





количина игре у корелацији са развојем фронталног кортекса. Фронтални кортекс¹⁸ је одговоран за већину онога што обично називамо когницијом на високом нивоу, односно разликовање релевантних од небитних информација, праћење сопственог и туђег понашања, учење на грешкама, флексибилно или дивергентно размишљање итд.

Није тајна да деца и игра иду заједно. Чак и бебе знају како да се забављају. Од беба, игра се преноси на малу децу, децу предшколског узраста, итд. Када се деца играју, игра се цела породица. Игра проширује њихову машту изван познатих улога. Како школа и свакодневне активности постају све важније, деца имају мање времена за игру. Како деца постају старија, још увек морају да се играју. Креативне, друштвене и физички изазовне активности попут плеса, уметности, музике, драме или спорта могу постати основа за изражавање, повезивање и учење.

Игра тинејџера може укључивати спортске, дигиталне или друштвене игре и уметност. Пред тинејџерске и током тинејџерских године пуне су самооткривања и истраживања, тако да деца могу испробати многе врсте игара пре него што пронађу оно што им одговара. Играње игрица, уживање у уметности и музици и играње са пријатељима су могућности за тинејџере да ризикују и испробавају нове ствари. Прављење грешака и учење на њима може помоћи тинејџерима да развију своје таленте, идеје и идентитет.¹⁹

Игра нуди осећај слободе, радости и спонтаности потребан свим људима, чак и кад одрасту. Игра нам може помоћи да побегнемо од стреса, чак и ако је то на само неколико минута. Има разлога за игру у сваком узрасту. Игра одраслих је кључна у нашим стресним и убрзаним животима. Показало се да игра ослобађа ендорфин,

¹⁸ Future of Play REPORT | Play (Activity) | Brain - Scribd, <https://www.scribd.com/document/291185632/Future-of-Play-REPORT>

¹⁹ Importance of play in human development | Britannica, <https://www.britannica.com/video/220636/Raising-curious-learners-power-of-play>

побољшава функционалност мозга и стимулише креативност²⁰. Може чак и да помогне да останемо млади и да се осећамо енергично.

Сви учесници ЕКСПО 2027 наћи ће нешто инспиративно у главној теми. Људски развој и изградња људске отпорности могући су само унутар планетарних граница. Истински глобална перспектива израста из преношења искустава човечанства на локалном, националном и регионалном нивоу. Нуди инспирацију не само Србији, или било којој другој земљи појединачно, већ и читавој међународној заједници.

„Разговори о поновном промишљању људског развоја” наводе да се корпорације морају повезати око одређене теме. Што се тиче људског развоја, наука мора бити концептуализована на такав начин да укључује не само природне, медицинске и техничке дисциплине, већ и знања из друштвених, уметничких и хуманистичких поља. Да би пројекат обновљеног глобалног развоја успео, морамо да научимо да прилагодимо и ускладимо интеракције између три главна система који обликују нашу цивилизацију: људског система, земаљског система, и технолошког и инфраструктурног система.

Тема ЕКСПО 2027 одражава захтеве и тежње савременог друштва. То је тема која ће бити интересантна свим посетиоцима – породицама, младима, одраслима, као и старијим посетиоцима. Што се тиче стручњака и професионалаца, они ће бити суштински учесници ЕКСПО-а, његови протагонисти и публика.

Централна тема ће се даље истраживати и развијати како у тематским павиљонима, тако и кроз укупан распоред изложбеног простора, али и у богатим програмима и догађајима. Тема ће се такође ослањати на допринос међународних учесника корпорација и институција, који ће имати прилику да представе своје различите перспективе.

²⁰ The Importance of Play in Adulthood - Wanderlust, <https://wanderlust.com/journal/the-importance-of-play-in-adulthood/>.

4.7 Циљеви организације ЕКСПО 2027

ЕКСПО 2027 Београд истиче снагу игре, спорта и музике и њихов капацитет да буду катализатор промена у свету и помогну човечанству да постане отпорније на непредвидива времена у којима живимо.

ЕКСПО 2027 се бави питањима смањивања игре, пандемије физичке неактивности, седентарног понашања, зависности од времена испред екрана и пораста случајева поремећаја пажње и хиперактивности широм света и у више генерација. ЕКСПО изазива свет да пружи идеје и решења за ове проблеме и њихове основне узроке, као што су недостатак приступа игри, рекреативном и такмичарском спорту и музици. Све је то део примарног циља: подизање свести о значају игре за човечанство, побољшање физичког и менталног здравља и друштвеног благостања и припремање за непознато.

Сама тема је довољно садржајна да омогући дискусију на глобалном нивоу која би могла да произведе низ различитих приступа, чиме би се отворио пут ка конкретним предлозима и решењима за глобалне проблеме физичког и менталног здравља.

ЕКСПО 2027 Београд дефинише отпорност као способност човечанства да истраје, прилагоди се и трансформише у складу са променама.

ЕКСПО 2027 Београд има за циљ да инспирише партнерства јавног и приватног сектора како би удруженим снагама створили отпорну, одрживу и просперитетну будућност за најугроженије. ЕКСПО 2027 Београд верује да отпорност лежи у основи одрживог развоја у

овом све непредвидљивијем свету.²¹

ЕКСПО 2027 Београд ће дизајнирати и радити на унапређењу знања, програма, политика и иновација које граде отпорност заједница и оних којима је то најпотребније. ЕКСПО 2027 Београд ће утицати на креирање додате вредности појединачних партнера на четири основна начина:

- Обезбедиће сигуран простор за иновације, тестирање и развој;
- Промовисаће размену знања и изградњу капацитета;
- Заједнички ће креирати политике и инвестиције;
- Унапредиће колективно разумевање и знање о отпорности.

ЕКСПО 2027 се не односи на предвиђање онога шта је пред нама, већ више на идентификацију значаја препознавања, заштите и јачања инхерентних капацитета заједница и појединаца да се носе са неизбежним променама, и, поред тога, да покрећу промене на начин који ће довести до унапређења благостања.

Кључни концепти и дефиниције за даљи развој теме

Игра(ј) за човечанство се бави питањем шта је човечанство и шта значи бити човек у данашњем свету, важности игре за људски развој и како игра може помоћи човечанству да оствари циљеве одрживог развоја.

4.8 Кључни концепти и дефиниције

- Добробит/благостање;
- Целоживотно учење;

²¹ Global Resilience Partnership | ReliefWeb. <https://reliefweb.int/organization/grp>



- Иновативност и креативност;
- Солидарност;
- Отпорност.

ХУМАНОСТ/ЧОВЕЧАНСТВО

Брус Мазлиш²² разматра три различита значења човечанства: врста, понашање и глобални идентитет и историјски однос између ових различитих димензија човечанства, наглашавајући важност разликовања између ова три аспекта људског бића.

- Човечанство као врста се односи на одређену животињску врсту из класе сисара, која се разликује од других животињских врста због свог језика, расуђивања, маште и технологије.
- Хуманост као етичко понашање описује одређену моралну вредност која се обично назива љубазношћу и саосећањем једних према другима, имплицирајући да су људи друштвена бића којима управља одређени систем вредности.
- Човечанство као глобални идентитет односи се на метаидентитет који превазилази мање идентитете обликоване културом, нацијом, класом, политичким мишљењима и религијом, које деле свест, јер делимо један планетарни „дом“, и треба да радимо заједно на заједничким проблемима са којима се суочава читаво човечанство.

Дакле, човек се може дефинисати као посебан облик живота, за разлику од било ког другог припадника флоре и фауне, и који се управља одређеним нормама и вредностима. Човек је друштвено биће које дели свест о проблемима и могућностима заједничким читавом човечанству, али и другим припадницима флоре и фауне.

ЦИЉЕВИ ОДРЖИВОГ РАЗВОЈА

Циљеви одрживог развоја (УН, 2015) су интегрисани и недељиви. Укупно 17 циљева одрживог развоја балансирају три димензије

одрживог развоја: економску, социјалну и еколошку.²³ Ово су такође кључни концепти одрживог развоја.

Циљеви и задаци од критичног значаја за човечанство и планету:

- Људи – окончајте сиромаштво и глад, у свим њиховим облицима и димензијама, и осигурајте да сва људска бића могу испунити свој потенцијал у достојанству, једнакости и у здравом окружењу.
- Планета – заштитите планету од деградације кроз одрживу потрошњу и производњу, одрживо управљање природним ресурсима и предузимањем хитних акција у вези са климатским променама, како би могла да подржи потребе садашњих и будућих генерација.
- Просперитет – обезбедите да сва људска бића могу да уживају у просперитетним и испуњеним животима и да се економски, друштвени и технолошки напредак одвија у складу са природом.
- Мир – неговати мирна, праведна и инклузивна друштва која су ослобођена страха и насиља.
- Партнерство – мобилизирати средства потребна за имплементацију Агенде 2030 кроз ревитализовано глобално партнерство за одрживи развој, засновано на духу снажније глобалне солидарности, фокусирано на потребе најсиромашнијих и најугроженијих и уз учешће свих земаља, свих заинтересованих страна и целокупног човечанства.

ДОБРОБИТ/БЛАГОСТАЊЕ

Благостање је широка, вишеструка конструкција, која се не може тако једноставно дефинисати. Појам благостања (односно добробити) обухвата све начине на које људи позитивно доживљавају и оцењују своје животе.

Постоје бројни концепти благостања. Међутим, издвојила су се два кључна приступа концептуализацији благостања (Ryan & Deci, 2001).

²² The Idea of Humanity in a Global Era, 2009.

²³ <https://sdgs.un.org/2030agenda>.

Први приступ наглашава процену сопственог живота – и емоционално и когнитивно. Помиње се као хедоничко благостање и састоји се од (1) честих пријатних осећања, (2) ретких непријатних осећања и (3) опште процене да је живот задовољавајући.

Други приступ укључује неколико концепата који се заједно називају еудемонско благостање.

Риф (Ryff, 1989) поставља шест кључних карактеристика људи који добро функционишу у животу.²⁴ Такви људи треба да:

- Имају зрелост да се руководе интерним стандардима (аутономија);
- Буду способни да верују и воле друге (позитивни односи);
- Буду способни да управљају спољним стресовима и искористе могућности (савладавање животне средине);
- Имају позитиван став према себи (самоприхватање);
- Имају важне циљеве (сврху у животу);
- Прихвате нове изазове у животу као унапређење њиховог развоја (лични раст).

Истраживачи из различитих дисциплина су испитивали различите аспекте благостања који укључују следеће:²⁵

- Физичко благостање;
- Економско благостање;
- Социјално благостање;
- Развој и активност;
- Емотивно благостање;
- Психолошко благостање;
- Животно задовољство;

²⁴ <https://www.cdc.gov/hrqol/wellbeing.htm>

²⁵ Well-being is more than happiness and life satisfaction, <https://hql.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12955-020-01423-y>

- Специфична задовољства;
- Активизам и рад.

Стога се благостање може дефинисати као комбинација доброг осећања и доброг функционисања; искуство позитивних емоција као што су срећа и задовољство, као и развој нечијих потенцијала, поседовање одређене контроле над својим животом, осећај сврхе и доживљавање позитивних односа.²⁶

Оснивачки акт Светске здравствене организације дефинише здравље као „стање потпуног физичког, менталног и социјалног благостања, а не само одсуство болести или слабости” (WHO, 1948).

Недавно је СЗО дефинисала позитивно ментално здравље као „стање благостања у којем појединац остварује своје способности, може да се носи са нормалним животним стресовима, може да ради продуктивно и плодно и да је у стању да доприноси његовој или њеној заједници” (WHO, 2001).

Благостање обухвата објективне и субјективне мере квалитета живота које су у друштвено-еколошким системима, по дефиницији, повезане са еколошким процесима (FAO 2003; Garcia & Cochrane 2005). Друштвено-еколошки системи су подложни великим променама које утичу на људско благостање (Walker et al. 2004).

ЦЕЛОЖИВотно УЧЕЊЕ²⁷

Целоживотно учење се односи на способност континуираног учења и стицања нових знања уз задржавање онога што је претходно научено. Људи поседују способност да стално уче, усавшавају своја знања и деле их са другим људима током свог живота (Parisi et al., 2019).²⁸ Важност целоживотног учења је наглашена током година

²⁶ Well-Being Concepts and Components Abstract – Noba Scholar, <https://nobascholar.com/chapters/12/download.pdf>.

²⁷ <https://sdgs.un.org/2030agenda>.

²⁸ Parisi, G. I., Kemker, R., Part, J. L., Kanan, C. and Wermter, S. 2019. Continual lifelong learning with neural networks: A review. Neural Networks, 113, pp. 54–71.



у решавању друштвених и еколошких питања и постизању циљева одрживог развоја (English & Carlsen, 2019).²⁹

Штавише, сматра се да целоживотно учење промовише друштвени капитал, дефинисан као позитивне норме, вредности, уверења и ставови. Верује се да ове карактеристике помажу у промовисању друштвене кохезије и веће интеракције међу људима и институцијама, омогућајући на тај начин сарадњу, помоћ и поверење – на пример, веће учешће у бризи о деци или старима, помоћ особама са физичким потешкоћама и другим угроженим деловима друштва.

ОТПОРНОСТ

Резултати отпорност обухватају следеће карактеристике:³⁰

Капацитет апсорпције је способност да се предузме намерна заштитна радња како би се носила са познатим ударима и стресовима. Неопходан је јер ће се шокови и стресови и даље дешавати, на пример, услед екстремних временских услова, дуготрајних сукоба и природних катастрофа.

Капацитет прилагодљивости је способност да се изврше намерна, постепена прилагођавања као одговор на промене, на начин који омогућава већу флексибилност у будућности. Неопходан је јер су промене сталне и неизвесне, и зато што је за намерну трансформацију потребно време и континуирано ангажовање.

Трансформациони капацитет је способност да се изврши намерна промена како би се зауставили или смањили покретачи ризика, рањивости и неједнакости, и обезбедила правичнија подела ризика да сиромашни и рањиви људи не би неправедно усамљени сносили ризик. Неопходан је јер отпорност није преживљавање у неправедним околностима или прилагођавање ономе што долази.

²⁹ English, L. M. and Carlsen, A. 2019. Lifelong learning and the Sustainable Development Goals (SDGs): Probing the implications and the effects. *International Review of Education*, 65(2), pp. 205–211.

³⁰ 15 C. Béné, R. G. Wood, A. Newsham and M. Davies (2012) Resilience: New Utopia or New Tyranny? Reflection about the Potentials and Limits of the Concept of Resilience in Relation to Vulnerability Reduction Programmes. IDS Working Paper Number 405, Institute of Development Studies, Brighton, UK. Available at: <http://www.ids.ac.uk/publication/resilience-new-utopia-or-new-tyranny> (last accessed May 2015).

Отпорност се односи на правду и инклузивни развој. Неопходна су сва три капацитета. Другим речима, трансформациони капацитет није „златни стандард“.

Неопходан је капацитет апсорпције да би се одговорило на тренутне шокове и спречило да зачарани кругови хроничног сиромаштва и неједнакости остану дубоко укорени. Надаље, он ствара довољно стабилности за планиране прилагодљиве и трансформативне промене.

Прилагодљиви капацитет је неопходан за прилагођавање текућим променама, јер ниједан систем не може бити стабилан на дуги рок због климатских и других промена.

Трансформациони капацитет треба да се користи са свешћу о новим ризицима и неизвесностима које ће трансформациона промена покренути.

Најновији докази из целог света показују да програми отпорности превазилазе добар и холистички развој или правовремени одговор човечанства. Програми отпорности помажу неким глобално најсиромашнијим и најугроженијим групама да пређу са дуготрајних и понављајућих криза на дугорочни одрживи развој.

РАНИ РАЗВОЈ ДЕТЕТА

Будућност сваког друштва зависи од његове способности да негује здравље и добробит следеће генерације. Једноставно речено, данашња деца ће сутра постати грађани, радници и родитељи. Када мудро улажемо у децу и породице, следећа генерација ће то вратити кроз животни век продуктивности и одговорног живљења. Уколико не успемо да обезбедимо деци оно што им је потребно да изграде јаку основу за здрав и продуктиван живот, ризикујемо наш будући просперитет и безбедност.

Основни концепти развоја:³¹

- Развој деце је основа за развој заједнице, као и за економски развој, јер способна деца су темељ просперитетног и одрживог друштва;
- Мозак се гради током времена;
- Интерактивни утицаји гена и искуства буквално обликују архитектуру мозга у развоју, а активни састојак је природа ангажовања деце у односима са родитељима и другим старатељима у породици или заједници „сервирај и врати“.

4.9 Шта је игра?

„Игра“ је понекад у супротности са „радом“ и окарактерисана је као врста активности која је у суштини неважна, тривијална и нема никакву озбиљну сврху. Из те перспективе на игру се гледа као на нешто што деца раде јер су незрела, и као нешто из чега ће израсти када постану одрасли.

Игра у свој својој богатој разноликости једно је од највећих достигнућа људске врсте, поред језика, културе и технологије.

Заиста, без игре, ниједно од ових других достигнућа не би било могуће. Вредност игре за одрасле и децу је све више препознат и од стране истраживача, али и у политичким круговима. Сваким даном све је више доказа о њеној вези са интелектуалним достигнућима и емоционалним благостањем.³²

4.9.1 Еволуциони аспекти игре

Према Хуизинги (1955), игра претходи људској култури. Немачки филозоф и природњак, Карл Грос (1898) био је прва особа која је

развила дарвинистичку и еволуциону теорију игре, где је тврдио да је игра настала природном селекцијом као средством које ће помоћи животињама да увежбају вештине које су им потребне за преживљавање и репродукцију. Већина истраживача који проучавају игру животиња прихватила је ову теорију игре (Bateson, 2014). Теорија сажима низ основних чињеница о игри, пружајући објашњења зашто се младе животиње играју више од старијих животиња, зашто одређене животињске врсте, које морају више да уче, морају и да се играју више, као и зашто се животиње највише играју вештина које су кључне за њихов опстанак? У складу са његовом теоријом, можемо донекле предвидети како ће се животиња играти знајући које вештине мора да развије да би преживела и репродуковала се.

Према Гросу (1901), људи су у процесу сталног учења и, поред стицања вештина кључних за наш опстанак, људи треба да развију специфичне вештине које ће пратити културне и друштвене оквири у којима живе. Природна селекција заправо учи децу како да прихвате и тумаче активности одраслих у свом најближем окружењу (тј. широј породици) и да их уграде у своју игру. Ова теорија игре једнака је теорији образовања (Gray, 2013), према којој деца имају биолошку предиспозицију да науче оно што треба да постану, што им је потребно да би била прихваћена и делотворна у свом друштвеном и културном окружењу. Иако категорије људске игре немају јасне границе у погледу различитих вештина које деца вежбају и изводе (Groose, 1901), најчешћа категоризација игре је следећа (Lancy, 2015):

Физичка/локомоторна игра – тип игре најчешћи код сисара; подразумева трчање, скок, пењање, замах и слично; ова врста игре помаже у јачању тела и ума, посебно када морате да се носите са опасним ситуацијама; може се рећи да ова врста игре повећава контролу тела и ума док доживљава непредвидив страх, стварајући тако храброст (Gray, 2011a; Sandseter, 2011).

Конструктивна игра – овај облик игре резултира стварањем смислених предмета и звукова; да би преживели, људи треба да науче како да граде куће, како да користе алате па деца граде ствари играјући се (нпр. куле од песка).

³¹ The Science of Early Childhood Development (2007).

³² The Importance of Play, David Whitebread, Senior Lecturer in the Faculty of Education at the University of Cambridge, With Marisol Basilio, Martina Kuvalja and Mohini Verma, 2012.



Језичка игра – облик игре који подразумева развој језичких и комуникацијских вештина. Чак се и прве речи/звуци које новорођенчад „производи” могу сматрати игром (Bloom & Lahey, 1978). Како особа стари, речи и граматичке конструкције постају сложеније, али и резултати су изванреднији. Када играмо како треба, то називамо поезијом.

Игра фантазије или претварања – облик је игре који укључује машту и снове, елементе који чине људе другачијим од других врста. Ова игра се практикује кроз различите форме, као што је игра фантазије. Претварање такође има важну улогу у развоју језика јер вежба способност детета да симболизује.

Игре са формалним правилима – облик игре у коме постоје границе; правила се преносе са једне генерације играча на другу и могу се мењати током времена; повећава наше вештине и учи нас како да следимо и поштујемо правила; помаже нам да имамо боље организована друштва.

Друштвена игра – облик игре заједнички за све горе наведене облике; друштвена игра је кључна за наш друштвени развој; подразумева разумевање између двоје или више учесника. Друштвена игра је начин на који учимо да се слажемо са својим вршњацима, правимо компромисе, размењујемо, препознајемо потребе других људи и удовољавамо једни другима. Нажалост, у савременом друштву где су деца често изолована код куће, друштвена игра постаје ретка.

Ми смо изузетно друштвена врста. Деца уче како да преживе, да сарађују и деле кроз друштвену игру. Тешко је замислити било коју вештину важнију за задовољно људско биће од вештине слагања са својим вршњацима. Учимо кроз искуство, а искуство долази кроз игру.

4.9.2 Дефиниција игре

Игра је активност кроз коју појединци (Gray, 2019):

- 1) Вежбају вештине које су неопходне за њихов опстанак и

репродукцију;

- 2) Уче да се носе са неочекиваним и потенцијално штетним догађајима, физички и емоционално;
- 3) Генеришу нове и понекад функционалне и вредне креације;
- 4) Смањују непријатељство и омогућавају сарадњу.

Игра је активност коју играч „жели”, која „укључује замишљену ситуацију” и „увек укључује правила” (Vygotsky, 1978, pp. 93–94).

Игра има следећих пет карактеристика (Gray, 2012a, 2013):

- Игра је самоизабрана и самовођена. Кроз игру деца одлучују да ли желе да се укључе и под којим условима. Они уче како да преузму контролу над сопственим животима и остваре свој пут ка независности. У окружењу са више играча, они уче да преговарају, сарађују и праве компромисе.
- Игра је суштински мотивисана. Не играмо се вођени спољним мотиваторима, као што су награде. Играмо се ради игре, што нас наводи на закључак да је игра суштински мотивисана. То даје деци прилику да схвате да је важније само путовање, а не одредиште. На пример, у конструктивној игри (попут градње нечега), примарни циљ је стварање објекта, а не поседовање објекта. Слично томе, такмичарска игра се фокусира на постизање поена и победу. Међутим, ако желимо да играмо, битан је процес поенирања и победе, а не последица победе. У том смислу, игра служи да се испробају нови начини понашања, од којих би се неки касније могли показати корисним у озбиљним контекстима.
- Ментална правила воде игру, али правила остављају простор за креативност. Игра нас учи да будемо креативни у одређеним границама и правилима, што је посебно примењиво у друштвеној игри, где правила морају да разумеју и око којих морају да се сагласе сви играчи. Природа игре је заснована на правилима што је карактеристика коју је Виготски (1978) увек истицао. Он је тврдио да је игра примарно средство помоћу кога деца уче да контролишу своје импулсе, као и да се придржавају друштвених

правила и норми, што је кључна друштвена вештина.

- Игра је маштовита. Машта мотивише сва размишљања вишег нивоа. Способност хипотетичког размишљања, или размишљање о било чему што није у нашем непосредном окружењу, укључује креативност коју деца континуирано практикују кроз игру.
- Игра се води у будном, активном и релативно ненапетом расположењу. Ово стање опуштене будности и удубљености у активност назива се „проток“ и представља идеалан услов за развој креативности и учење нових вештина (Csikszentmihalyi, 1990; Gray, 2013).

Свака од наведених карактеристика нам говори нешто о вредности игре у развоју детета.

ИГРА КАО ВЕЖБА ПРОМОВИСАЊА ВЕШТИНА ПРЕЖИВЉАВАЊА

- Да би постали компетентни одрасли људи који могу сами да се брину за себе, сисари морају да вежбају своје тело и ум кроз игру.
- Млади људи такође практикују вештине које су јединствено људске, попут језичке и конструктивне игре, кроз које укључују употребу својих менталних способности и вежбају памћење, машту, пажњу и расуђивање.
- Људи такође морају да науче вештине које су јединствене за културу и друштво у коме живе кроз „имитативну игру“.

ИГРА КАО САМООБРАЗОВАЊЕ

- Образовање је неопходно за људско стање. Опстанак људи свуда зависи од њихових вештина, знања и идеја које се преносе са генерације на генерацију, што се може назвати и образовањем. Пошто смо образовани, ми смо корисници изума и идеја наших предака.
- Образовање је широко дефинисано као културолошки пренос. Образовање је скуп процеса којим свака нова генерација људи стиче вештине, знања и вредности претходне генерације, а затим

их надограђује и развија. Људи су друштвене животиње и по природи образоване животиње.

- Пре најмање 2 милиона година, људи су почели да се крећу еволутивним путем који их је учинио све зависнијим од образовања. Научили су да лове, хране и прерађују храну, штите се од предатора, обављају ритуале удварања, рађају, брину о новорођенчади, крећу се кроз околину и сарађују једни с другима. Те вештине су биле специфичне за културу и преносиле су се са генерације на генерацију.
- Деца која нису успела да науче кључне аспекте своје културе била би у озбиљном неповољном положају за преживљавање и репродукцију. Природна селекција је снажно фаворизовала оне карактеристике које су промовисале дечје жеље и способности да стекну своју културу.
- Експанзија игре је била значајан део ове еволуционе промене.
- Осмишљена природном селекцијом, деца долазе на овај свет да науче како да користе вештине, идеје и вредности своје културе и обичаја и да их увежбају у игри.
- Деца уче првенствено посматрајући, слушајући и уграђујући оно што су видела и чула у игру са другом децом.
- У данашњој култури, деца која добију одговарајуће окружење за учење, укључујући, кад је у питању узраст, мешовиту групу другова у игри, уче вештине као што су читање, писање и нумеричка рачунања прилично ефикасно кроз посматрање и игру са децом која су већ стекла ове вештине (Gray, 2013, 2016a, 2016b).

ИГРА КАО ТРЕНИНГ ЗА НЕОЧЕКИВАНО

- Игра често укључује претеране, неефикасне, понекад незгодне и неуравнотежене покрете, што је сасвим другачије од онога што се може очекивати када се говори о озбиљном задатку који захтева вештину.
- Сандсетер (2011) је указао на шест категорија ризичне игре које су уобичајене међу децом: игра на великим висинама, игра великом брзином, игра са опасним алатима, игра са опасним елементима (нпр. ватра и/или дубока вода), грубо превртање, „жмурке“. Све



су то природни начини на које деца уче да савладају страх, како физички тако и ментално.

- Један део доказа који подржава ову тврдњу потиче од истраживања које показује да је опадање слободе код деце да се играју на ризичне начине последњих деценија, довело до драматичног, добро документованог повећања стопе анксиозности и пада емоционалне отпорности код деце и омладине (Gray, 2011, 2013).

ИГРА КАО ГЕНЕРАТОР КРЕАТИВНОСТИ И ИНОВАТИВНОСТИ

- Чини се прилично невероватним да је једна од еволуционих функција игре стварање забавних и нових понашања и креација, од којих ће се неке показати корисним у потенцијалним ситуацијама преживљавања.
- Према овој теорији, нужност није мајка проналаска – игра јесте. Нужност нас генерално приморава да покушамо да применимо постојеће обрасце понашања како бисмо нашли решења за проблеме. Потребна је игра да се развију потпуно нови обрасци и артефакти.
- „Радост, на пример, ствара жељу за игром, померањем граница и креативношћу. Такође, ствара пориве очигледне не само у друштвеном и физичком, већ и у интелектуалном и уметничком понашању.” Веза између игре и креативности је такође у складу са мишљењем да је људска игра повезана са стањем ума које се назива проток, стањем погодним за креативно размишљање и иновације (Fredrikson 2001, 2006).

ИГРА КАО СРЕДСТВО ЗА СМАЊЕЊЕ НЕПРИЈАТЕЉСТВА И УНАПРЕЂЕЊЕ САРАДЊЕ

- Друштвена игра увек захтева добровољно учешће свих партнера у игри, што је чини вежбом сарадње и уздржаности. Играчи морају да контролишу своје поступке како не би повредили или уплашили друге. „Већи” и „јачи” појединац мора стално да се самообуздава да не би надвладао друге.

- Ову теорију подржавају докази да се животиње које морају да сарађују да би преживеле генерално играју више у одраслом добу него друге врсте. Идеја да игра одраслих омогућава сарадњу међу људима подстакла је рађање ове теорије (Gray, 2014).
- Друштвена игра је људска активност која захтева потискивање доминације.

4.9.3 Опадање игре/Скраћено време за игру

Иако дејча игра несумњиво постаје софистицирано и вишеслојно искуство, мање времена се посвећује игри него што је то било у претходним генерацијама. Било код куће, у заједници, у школи или у виртуелним просторима, деца проводе мање времена играјући се него што су њихови родитељи.

Истраживање које је урадило „Real Play Coalition Partners”, открило је да деца и њихове породице желе више игре у свом животу, али имају све веће потешкоће да пронађу време за то. Деца су често превише заузета да би се „непланирано” играла.

Активна игра на отвореном посебно се бори да нађе своје место у животима данашње деце.

4.9.4 Резиме и закључна размишљања о дефинисаној теми

Игра(ј) за човечанство отвара широк спектар тема наглашавајући важност обраћања веће пажње на даљи људски развој и изградњу отпорности. Пре свега, на који начин се може изградити отпорност човечанства, као и снажан значај ове теме у развоју будућности света.

Главна тема треба да подстакне земље, организације и корпорације у различитим индустријама да детаљно разраде ову тему. Таква решења и дискусије треба да допринесу расветљавању будућег људског развоја и понашања у дигиталном друштву, како би побољшали ментално и физичко здравље међу генерацијама. Надаље, она треба

да нагласе важност игре и играња за иновације и, коначно, значај спорта и уметности. Идеја је да се дискутује и разговара о деци, младима, одраслима и старијима. Ова тема представља процес који захтева дијалог и путовање ка новим схватањима и становиштима широког спектра учесника.

ЕКСПО 2027 верује да је разговор о изградњи људске отпорности на међународном нивоу, у дигиталном окружењу који се брзо мења, са посебним фокусом на даље физичко и ментално здравље, кључно за будући одрживи развој света.

Један од циљева који се настоји остварити је повезивање економске, социјалне, културне, институционалне, технолошке, еколошке и политичке димензије наведене теме. Други циљ је да се разуме шта значи бити човек из психолошке, медицинске и еволуционе перспективе, кроз посвећивање пажње менталном и физичком здрављу, као и централној улози различитих облика идентитета, култура, норми, вредности и веровања.

ЕКСПО 2027 је догађај који ће покренути питања о будућем развоју и истрајности човечанства и представити правце који ће променити и унапредити отпорност људи, њихово ментално и физичко здравље, тражећи смисао и путеве ка одрживој будућности за све.

