

Igre kao *nastavno* sredstvo

Činjenica je da se u svetu potroši oko tri milijarde sati nedeljno na igranje video-igara. **To ih svakako čini važnim elementom svakodnevice** koji se za naše slobodno vreme takmiči s „tradicionalnijim“ načinima zabave kao što su televizija i filmovi

 Bojan Trobok

Razmišljali smo o tome dosta, jer video-igre su naš posao. Imidž koji one imaju u javnosti nije naročito dobar. Prati ih loš glas da odvrćaju decu od igranja na suncu i od socijalizacije, da izazivaju poremećaje koncentracije i pospešuju nasilnost. Postojanje klinika za odvikavanje od zavisnosti od video-igara dodatno raspiruje strah. Ali, šta se dešava kada prestanemo da se bojimo ovog fenomena? Kada ga samo pogledamo kao pojavu, vrstu sadržaja koju treba da ispunimo i damo mu značenje.

pise, pomažući deci da razviju motoriku, prostornu orijentaciju, refleksu, da lakše razumeju matematiku. Obogaćene novim sadržajem, omogućile su deci da i tokom nastave uče kao i u slobodno vreme – igrajući se. Jer, čovek je i danas isto ono što je bio u zoru civilizacije – *homo ludens*, biće koje se igra i kreira spajajući različita znanja u kretanju ka novom cilju.

Zašto igre toliko opčinjuju? Za razliku od zabave s kojom se takmiče (televizija i filmovi), igre traže aktivnog konzumenta. Samim tim, više angažuju, traže

ležavanja 400 godina od njegove smrti, i sada završavamo prvu video-igru rađenu po jednom komadu velikog barda. Reč je o komediji „San letnje noći“, vedrom tekstu s ljubavnom temom.

Presrećni smo zbog toga, em što se ovako nešto pravi u Srbiji, em što verujemo da radimo veoma važnu stvar. Sam Vilijam Šekspir nije se libio da upotrebi sva raspoloživa sredstva da bi svoje gledaoce zabavio, a zatim im pružio i dodatne vrednosti. Narodne priče, bitke, duhovi, magija... sve je to kod njega bilo u službi univerzalnih istina ili

Igra može da se koristi u školama kao dodatno sredstvo, zašto da ne, ali ona sama, naravno, nije dovoljna. Profesor je tu da vodi razgovor i usmerava čas. Nadamo se da ovakvi projekti kod Šekspira mogu da doprinesu otklanjanju otpora prema jeziku koji je arhaičan i stihovan i da urone čak direktno u magičnu priču. I kod čisto gejmerske populacije mogla bi izazvati radoznalost. Biće zanimljivo da vidimo šta će se dešavati po izlasku igre, jer je retkost da se književnost popularizuje na ovakav način.



Obogaćene novim sadržajem, igre su omogućile deci da tokom nastave uče kao i u slobodno vreme – igrajući se

Šta bi bilo ako izbacimo nasilne elemente i stavimo edukativne?

Ispostavilo se da se tako znatno obogatio nov koncept stvaralaštva – *edu-tainment* medija. Sve draži koji igre imaju, efekat uranjanja u taj svet, fokus na igru, stremljenje ka cilju koji je postavljen, ostali su i kada se sadržaj obogatio. Spoj zabave i edukacije u video-igrama otvorio je čitavo novo polje razmišljanja, u kom su sve te milijarde sati ljudske aktivnosti spojene sa društvenom svrhom dobile nov potencijal kroz ovu industriju koja se, bez sumnje, razvija silovitom brzinom. Igre su ušle u škole i naučne časove

više pažnje, razmišljanja, brzih odgovora. Što se više angažujemo, više nam je stalo. Kad nešto postane deo iskustva, zar to nećemo osećati kao svoje? Igre i sadržaje koje one nude, ukoliko su dobri, igrači doživljavaju lično. I zaista, nije li to onda zgodan način da nezainteresovanim srednjoškolcima predstavimo gradivo koje se njih „ne tiče“?

Upravo taj potencijal hteli smo da iskoristimo i pokažemo da i igre imaju ozbiljno mesto u obrazovanju. Mi, ekipa mladog gejming studija *Crowded Room*, pobedili smo na konkursu *British Council*-a za promovisanje Šekspirovog dela povodom obe-

prikazivanja političke realnosti. Stvarao je nove reči, inovirao scenu, pisao, glumio, rukovodio trupom, vodio posao. Verujemo da bi danas, da je živ, čak pravio video-igre. Umetnost jeste pre svega privlačenje pažnje koja se zatim koristi za prikazivanje stvari važnih umetniku.

Pravimo igru u kojoj će umesto bitaka akteri bacati jedan na drugog vilinski prah i u kom će biti originalnih Šekspirovih stihova, ali koja je opet dovoljno interesantna gejmerskoj publici. Smestili smo je u magičan ambijent snova u koji ćete želeti da uronite. I jedva čekamo da čujemo vaše utiske.

Novo vreme zahteva novo promišljanje koncepta školstva i edukacije u kojoj će video-igre zauzeti važno mesto. One su tu da ostanu. Zar nije onda bolje da ih osmislimo da rade za opšti cilj i da one budu naš način da govorimo jezikom nove generacije? Njihova prijemčivost veoma je moćno sredstvo za donošenje pozitivne društvene promene i društvenog napretka i nesumnjivo je da ćemo u narednim godinama videti razvoj ovog potencijala.

→ Tekst je realizovan u saradnji s [British Council-om](#).