

Videoigre kao izvor iskustva u obrazovanju prema Johannu Friedrichu Herbartu i Johnu Deweyu

Filipović, Tiana

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:530262>

Rights / Prava: [Attribution 4.0 International](#)/[Imenovanje 4.0 međunarodna](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-22**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA PEDAGOGIJU

**Videoigre kao izvor iskustva u obrazovanju prema Johannu
Friedrichu Herbartu i Johnu Deweyu**

Diplomski rad

Tiana Filipović

Zagreb, 2024.

Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
Odsjek za pedagogiju

**VIDEOIGRE KAO IZVOR ISKUSTVA U OBRAZOVANJU PREMA JOHANNU
FRIEDRICHU HERBARTU I JOHNU DEWEYU**

Diplomski rad

Tiana Filipović

Mentor: izv. prof. dr. sc. Zvonimir Komar

Zagreb, 2024.

Sadržaj

1. Uvod	1
2. Što je obrazovanje?.....	2
3. Što su videoigre?	5
4. Avatari	7
5. Multiplayer i singleplayer videoigre.....	9
6. Razvijanje socijalnih vještina kroz videoigre.....	10
6.1. Singleplayer videoigre i razvijanje socijalnih vještina	11
6.2. Multiplayer videoigre i razvijanje socijalnih vještina.....	16
6.3. Učenje o kulturama kroz interakciju s igračima pripadnicima te kulture	20
7. Učenje o kulturi kroz samu videoigru.....	21
8. Usvajanje činjenica kroz videoigru	25
9. Razvijanje moralnosti uz pomoć videoigara	31
10. Negativne strane videoigara	33
10.1. Videoigre i moguće posljedice anonimnosti	33
10.2. Videoigre iz ženske perspektive	35
10.2.1. Slika žene u svijetu videoigara.....	35
10.2.2. Primjer mogućeg negativnog okruženja za žene unutar videoigara	41
10.2.3. Primjer mogućeg negativnog okruženja prerušenog kao pozitivno okruženje prema ženama... ..	42
11. Novi način obrazovanja za novu generaciju.....	45
12. Zaključak.....	49
13. Literatura.....	50
14. Prilozi.....	55

Videoigre kao izvor iskustva u obrazovanju prema Johannu Friedrichu Herbartu i Johnu Deweyu

Sažetak: Videoigre su popularan hobby današnjice u kojemu sve više ljudi sudjeluje. Zbog toga je korisno baviti se njihovim potencijalima, posebno kada dođe u pitanje obrazovanje. U radu su zato videoigre prvo definirane i zatim ukratko objašnjene. Također je objašnjena i teorija obrazovanja prema autorima Johannu Friedrichu Herbartu i Johnu Deweyu koja će biti spomenuta kroz cijeli rad. Autori u svojim teorijama navode važnost iskustva tijekom procesa obrazovanja. Videoigre su u radu zato predstavljene kao koristan alat koji može biti izvor tog iskustva. Rad dijeli videoigre na singleplayer i multiplayer videoigre te objašnjava kako svaka može imati drugačije pozitivne utjecaje na iskustvo igrača i time obrazovanje. Rad se nadalje bavi s nekoliko dijelova obrazovanja kao što su socijalne interakcije, moralnost, učenje činjenica i učenje o kulturama. Svi dijelovi su povezani i utječu jedni na druge. Tijekom socijalnih interakcija osobe mogu razvijati moralnost, ali mogu učiti činjenice i s time imaju priliku učiti o različitim kulturama, ali u svijetu videoigara. Ti svjetovi sadrže iskustva koja se ne mogu naći u pravom svijetu te podrazumijevaju nisku razinu opasnosti za igrače. Rad također nastoji upozoriti na moguće opasnosti koje mogu nastati tijekom igranja videoigara. Jedna od tih opasnosti javlja se kod iskustva žena tijekom igranja videoigara. Rad objašnjava sliku žene i kako ona može negativno utjecati na to kako rodovi vide ženu i time kako može negativno utjecati na njeno iskustvo tijekom igranja videoigre. Sve navedene ideje se nastoje potkrijepiti kroz primjere iz prakse.

Ključne riječi: videoigre, obrazovanje, iskustvo, prekid, borba

Video games as a source of experience in education according to Johann Friedrich Herbart and John Dewey

Abstract: Video games are a popular hobby in today's society in which more and more people participate. That is why it is useful to talk about their potential, especially when it comes to education. In this paper, video games are therefore first defined and then briefly explained. The theory of education according to the authors Johann Friedrich Herbart and John Dewey, which will be mentioned throughout the paper, is also explained. In their theories, the authors state the importance of experience during the education process. Video games are therefore presented in the paper as a useful tool that can be a source of that experience. The paper divides video games into singleplayer and multiplayer video game and explains how each can have a different positive effect on the player's experience and thus education. The paper further deals with several parts of education such as social interactions, morality, learning facts and learning about cultures. All parts are connected and affect each other. During social interactions, people can develop morality, but they can also learn facts and thus have an opportunity to learn about different cultures, but in the world of video games. Those worlds contain experiences that cannot be found in the real world and imply a low level of danger for players. The work also aims to warn of possible dangers that may arise while playing video games. One of these dangers occurs in the experience of women while playing video games. The paper explains the image of women and how it can negatively affect how genders see a woman and how it can negatively affect her experience while playing a video game. All mentioned ideas are supported through examples from practice.

Keywords: video games, education, experience, interruption, struggle

Izjava o akademskoj čestitosti

Ovime izjavljujem da je diplomski rad naziva Videoigre kao izvor iskustva u obrazovanju prema Johannu Friedrichu Herbartu i Johnu Deweyu rezultat isključivo moga istraživačkog rada na literaturi i/li istraživačkim podacima, uz mentorovo savjetovanje i vođenje, te da su svi izvori navedeni u tekstu i popisu literature korišteni u skladu s konvencijama pozivanja na izvore u akademskome pismu.

1. Uvod

Videoigre postoje već desetljećima. Brojni ljudi ih igraju radi opuštanja i zabave. Iako se može reći da je primarni cilj videoigara opuštanje, one i dalje imaju negativnu sliku u društvu. Ta slika je da videoigre izazivaju nasilje, osobe koje igraju videoigre su lijene, ljudi troše svoje vrijeme tijekom igranja videoigara, itd. Ove izjave su skoro svi već čuli, igrali oni videoigre ili ne. Ali što ako videoigre imaju pozitivan utjecaj na ljude? Što ako su one izvor zabave, ali i obrazovanja? Iako se tehnologija toliko mijenjala u samo nekoliko desetljeća, zašto se obrazovni sustav nije mijenjao zajedno s njom? Zašto učenici i dalje sjede za klupama kao na pokretnoj traci čekajući da se „obrazuju”? Riječ obrazovanje koristim izrazito velikodušno jer naš obrazovni sustav služi da samo prenese činjenice što široj populaciji na što brži način.

Za ovaj rad ću zato uzeti obrazovanje kako su to opisali autori Johann Friedrich Herbart i John Dewey te što je sve potrebno da se ono postigne. Također ću koristiti njihove ideje te ću nastojati objasniti zašto smatram da videoigre mogu biti izrazito korisne tijekom pravog obrazovanja. Cilj rada je osvijestiti potencijal videoigara kada dođe u pitanje obrazovanje.

U radu ću nastojati dati primjere videoigara i kako one mogu služiti kao izvor iskustava, ali i prekida i borbe koji su izrazito potrebni tijekom obrazovanja prema već navedenim autorima. Također ću navesti aspekte videoigara za koje smatram da odgovaraju teoriji obrazovanja od navedenih autora. Ti aspekti su: socijalni razvoj, moralnost, kultura i činjenice. Prikazat ću i negativnu sliku žene koja postoji u kulturi videoigara i kako ta slika može imati negativan utjecaj na žene koje igraju videoigre.

2. Što je obrazovanje?

Pojam obrazovanje razni autori definiraju na razne načine. Za ovaj rad ću uzeti autore Johanna Friedricha Herbarta i Johna Deweya. Razlog zašto uzimam ove autore je zato što obrazovanje definiraju na sličan način te je primijećen jedan aspekt koji ih znatno povezuje, koji je bitan za ovaj rad, a to je iskustvo.

Za početak, John Dewey (1902) smatra da obrazovanje počinje i završava s djecom. Njihov razvoj i rast je ideal obrazovanja. Znanje i informacije dolaze tek iza samoostvarenja. „Posjedovati sav svijet znanja i izgubiti sebe je užasna sudbina...” (Dewey, 1902, str. 13). Za Deweya (1974), zdrava i obrazovana osoba nije nešto što se popravi i do čega se dođe te time ne završava obrazovanje i njihov put do obrazovanja. Za Deweya takva osoba je ona koja kroz svoje akcije i ponašanja nastavlja biti zdrava i obrazovana osoba ostatak svog života. Obrazovanje nikada ne prestaje (Dewey, 1974). Ali kako doći do obrazovane osobe koja će biti zdrava i koja će nastavljati biti zdrava? Andrea R. English (2013) navodi Deweya i njegovu filozofiju „uči radeći”. On smatra da osobe kroz iskustva ujedno prolaze, ali se i reflektiraju na ta iskustva. Dewey za primjer uzima dijete koje se opeklo kada je stavilo prst u vatru. Bol koju je osjetilo je iskustvo, ali je i shvatilo da je njihova odluka imala tu posljedicu. U ovom primjeru dijete nauči kada je došlo do reflektivne točke u kojoj shvati da će se ozlijediti ako dođe do vatre. Dijete je naučilo kada se reflektiralo na svoj postupak i shvatilo da njihovi postupci imaju posljedice, a da ono nije samo prošlo kroz iskustvo doticanja vatre bez razmišljanja. Dewey zato učenje radeći gleda kao samo početak obrazovanja, a ne kao cilj ili metodu. Učenje radeći je tu da započne procese učenja koji potiče reflektivno učenje (English, 2013). Dewey (1902) također smatra da je u obrazovanju najbitniji sam obrazovanik. Sadržaj je samo hrana kojoj je potrebna osoba koja će je preraditi. Tijekom obrazovanja trebamo doći do samog uma obrazovanika kako bi nastalo istinsko obrazovanje. Autor zato smatra da bi trebali prestati gledati na sadržaj kao nešto što je napravljeno za svu djecu te bi trebali uzeti u obzir iskustvo svakog pojedinca (Dewey, 1902). Herbart na pitanje „kako učimo?” odgovara na dva načina: kognitivno i moralno učenje. Kognitivno učenje je proces stjecanja novog, korak po korak. Moralno učenje je niz iskustava tijekom kojih učenica sama sebe ispituje i prolazi kroz unutarnju borbu dok se suočava s novim. Tijekom kognitivnog učenja ispitujuemo *što misliti* dok tijekom moralnog učenja ispitujuemo *što napraviti*. Tijekom oba procesa učenja na učenici je da odgovori na ta dva pitanja (English, 2013).

English (2013) nadalje detaljno objašnjava što su autori smatrali pod iskustvom. Svi navedeni autori smatraju da je za obrazovanje potrebno iskustvo koje bi potaknulo učenicu da misli za sebe. Dewey to iskustvo predstavlja kao učionice dok Herbart to iskustvo naziva „treće” u obrazovanju. Autori navode da je za kvalitetno obrazovanje potrebno kvalitetno iskustvo. Dewey (1966) tako iskustvo naziva „misaono iskustvo”. To je iskustvo koje sadrži fazu razmišljanja. Ta faza razmišljanja je također zasebni oblik iskustva. Tijekom faze razmišljanja se ulaže napor da se otkriju posebne veze između nečega što smo napravili i posljedice koja je proizašla iz te radnje (Dewey, 1966). Nadalje je bitno navesti da se osobe najbolje obrazuju kada su u interakciji sa sadržajem, ali i nastavnikom. Herbart (1904) za nastavnika navodi: „Učinak učiteljeve pripovijesti i opisa trebao bi biti da učenik shvati događaje i objekte tako živo kao da su stvarno prisutni njegovom oku i uhu.” (Herbart, 1904, str. 108). Smatram da je ovo previsoko očekivanje za svakog nastavnika te upravo materijali i alati kao što su videoigre mogu pomoći u približavanju događaja i objekata učenicima. Ovo se ponovno veže uz iskustva te ću kasnije u radu detaljno objašnjavati kako videoigre mogu biti točno to iskustvo.

Herbart i Dewey smatraju da frontalni oblik predavanja nije dovoljno dobar jer učenice samo sjede i pasivno slušaju nastavnika bez vlastitog sudjelovanja. John Dewey (1974) smatra da se problem u tradicionalnom načinu predavanja javlja jer nedostaje individualnost među učenicima. Nastavnici vide razlike između učenika i time njihove individualne potrebe, ali im ne udovoljavaju nego ih, prema autoru, samo stavljaju u dvije skupine: neke učenice su izrazito pametne, dok su druge glupe, neke su poslušne, dok su druge razigrane. Po tim slikama nastavnici nadalje sude učenice bez da ih gledaju kao individualce (Dewey, 1974). Dewey (1938) zapravo smatra da tradicionalne škole također sadrže iskustva, ali ta iskustva nisu kvalitetna. Dewey, nadalje kritizira tradicionalni način obrazovanja jer postavlja pitanja kao što su: „Koliko je učenika, na primjer, postalo bešćutno prema idejama, a koliko ih je izgubilo poticaj za učenje zbog načina na koji su učenje iskusili? Koliko je steklo posebne vještine pomoću automatske vježbe tako da je njihova moć prosuđivanja i sposobnost inteligentnog djelovanja u novim situacijama bila ograničena? Koliko ih je proces učenja povezivalo s mukom i dosadom? Koliko je njih ono što su naučili smatralo toliko stranim s obzirom na životne situacije izvan škole da nemaju nikakvu moć nad tim situacijama?” (Dewey, 1938, str. 26-27)

Autori zato zagovaraju okolinu i time individualna iskustva koja će učenicama dati izazov i potaknuti na razvoj i promjenu koja je došla unutar učenice. Ta iskustva nisu samo sjedenje i pasivno slušanje nego su prilike da učenice stupe u kontakt sa sadržajem te se razvijaju prema cilju koji su one same odabrale i koji je njima potreban. Nastavnici su u takvom obliku obrazovanja samo pedagoški voditelji. Njihov zadatak je voditi učenice prema njihovom cilju, ali ne odrediti koji je to cilj, odrediti cilj je također zadatak same učenice. Herbart (1902) navodi da je taj cilj zapravo buduća odrasla osoba. Nastavnik bi trebao moći upoznati učenicu i vidjeti nju u budućnosti te je zatim voditi prema toj budućoj osobi. Herbart također smatra da bi tijekom tog procesa nastavnik trebao biti u potpunosti neutralan i da ne bi smio ni mrvicu sebe i svoje ideje, mišljenja itd. prenijeti na učenicu. Herbart također smatra da ako sustav od nastavnika očekuje da prenese svoja osobna mišljenja, onda bi se trebao udaljiti od takvog sustava ili ostati neutralan (Herkart, 1902). English (2013) navodi Herbartu i važnost iskustva te smatra da bi nastavnik trebao nadgledati interakciju učenice i sadržaja, ali ne bi smio toliko nadgledati svaki korak da postane teret učenici i njenom obrazovnom procesu, nego bi trebao pustiti učenicu da i dalje ima svoju neovisnost tijekom interakcije sa sadržajem. Nastavnik je tu kao pomoć, a ne upravitelj ili kapetan. Thomas Rucker (2020) također navodi Herbartu i njegovo „treće” te navodi primjer plivanja. U primjeru navodi da bi nastavnik trebao učenici pokazati kako plivati i potaknuti da ona sama pliva. Nakon što je usvojila osnove, nastavnik bi zatim trebao prikazati sve teže izazove koje bi učenica trebala savladati tijekom učenja plivanja (Rucker, 2020). Dewey navodi učionice i kako bi one, slično kao Rucker, trebale biti poticajne i pune kvalitetnih iskustava koje sadržavaju obrazovni potencijal. Dewey smatra da bi učionice trebale pružati izazove i ti izazovi bi trebali biti napravljeni tako da učenice odabiru učenje umjesto da su natjerane da uče (English, 2013).

Andrea R. English (2013) također objašnjava važnost prekida (interruption) i borbe (struggle) u obrazovanju. Autorica smatra da je prekid prvi korak prema borbi. Taj prekid stvara prilike za učenicu da uhvati novosti i razlike. On bi trebao biti namjeran te „probuditi” učenicu iz njenog uljuljanog pogleda na svijet. Ona smatra da prekidi imaju obrazovni potencijal jer natjeraju učenicu da vidi da svijet nije onakav kakav je mislila da je te time otvara mogućnost da se dogodi borba. English je bazirala kocept “prekida” prema Herbatovim i Deweyevim idejama o iskustavu u obrazovanju jer smatra da prekidi potiču učenje. Dewey smatra da su prekidi važni jer ako učenice samo potvrđuju već poznato kroz ponavljanje, onda učenice nisu prošle nikakvo

iskustvo i samorefleksiju te se time nisu obrazovale. Nakon što su učenice iskusile prekid, vrijeme je za borbu.

English tijekom obrazovnog procesa također zagovara već navedenu borbu koja dolazi iz iskustva. Za autoricu, borba je kada se učenica bori s novim znanjem koje je stekla koje je drugačije ili suprotno od već poznatog znanja. Učenica se bori sa sobom i kako će se nositi s novime. Autorica smatra da je borba potrebna jer potiče učenice na promjenu. English smatra da borba potiče učenicu da razvija nezavisne misli, tj. da može razmišljati za sebe kada se javi nepoznata situacija. Ona također upozorava da nisu sve borbe korisne tijekom obrazovanja. Nastavnik ih mora kvalitetno pripremiti jer inače borbe mogu biti prevelike i time obeshrabljuju učenje. English zato smatra da će kvalitetno pripremljena borba biti dovoljno velika da izazove učenicu, ali dovoljno malena da sadrži poznate točke koje će uz pomoć procvjetati. Herbart također navodi moralno obrazovanje tijekom kojeg nastavnik potiče unutarnji sukob, tj. borbu (prema English) kod učenice. Herbart smatra da na taj način učenica osjeća unutarnju slobodu jer osjeća da se može udaljiti od početne sklonosti i odabrati da je ne slijedi nego da promijeni mišljenje. Ovakav način obrazovanja dakle potiče učenice da prošire svoj vidokrug i shvate da imaju mnogobrojne izbore.

3. Što su videoigre?

Uzimajući u obzir temu ovog rada, važno je definirati što su uopće videoigre. Također je bitno navesti koje vrste videoigara postoje i kako se one međusobno razlikuju, kako se videoigre igraju i iz koje perspektive, kako ih članovi društva vide i kako ta slika utječe na njihov mogući obrazovni potencijal. Sve navedeno je bitno objasniti jer se kasnije u radu spominju termini i izrazi koje najčešće znaju samo osobe koje igraju videoigre. Navođenje ovih informacija je također korisno jer se time daje kontekst kada se priča o pozitivnim ili negativnim stranama videoigara.

Oxford rječnik videoigru definira kao „igra koja se igra elektroničkim manipuliranjem slika koje proizvodi računalni program na monitoru ili drugom zaslonu” (Oxford university press, 2024, str. 1). Definicije su često preopširne te je potrebno ući dublje u to što su videoigre jer je pojam toliko širok da ih je nemoguće opisati i dočarati kroz samo nekoliko rečenica.

Vide igre su popularan *hobby* za sve uzraste, a posebno mlade dječake. Amanda Lenhart (2015) provela je istraživanje kojim se pokazalo da 72 % adolescenata igra video igre dok čak 84% adolescentnih dječaka aktivno igra video igre (Lenhart, 2015). Josh Howarth (2023) navodi da su 2023. godine 3.09 milijardi ljudi aktivno igrali video igre te da se taj broj svake godine povisuje (Howarth, 2023). Iz ovoga vidimo da ogroman broj ljudi aktivno igra video igre. Kada se spomenu „video igre” u današnjem svijetu, prva asocijacija najčešće je agresivnost. Članci, knjige i web stranice koje krive video igre za agresivnost u ljudima su mnogobrojne. Iako brojni ljudi igraju video igre, veliki dio ljudi je i dalje prihvatio ideju da su video igre samo loš utjecaj na ljude i beskorisno trošenje vremena jer mediji često krive video igre kada se dogodi bilo kakav zločin koji je počinila osoba koja igra video igre. Sinem Siyahhan i Elisabeth Gee (2018) navode kako odnos između video igara i agresivnog ponašanja još nije jasan. One navode da iako je porastao broj djece koja igraju video igre između deset i sedamnaest godina, broj djece u maloljetnim zatvorima od 1980. godine znatno opada (Siyahhan i Gee, 2018). Ovakva istraživanja rade na tome da se ukloni negativna slika o video igrama i da se pokaže kako je izazov povezati video igre s razvojem agresivnosti kod ljudi iz istraživačke perspektive. U ovom radu se neću baviti agresivnošću jer već postoje brojni radovi koji se fokusiraju na tu temu. Tema ovog rada su pozitivne strane video igara, preciznije njihov obrazovni potencijal, tj. kako one imaju mjesto u obrazovnom procesu. Zato postavljam pitanja: Što ako video igre mogu biti više nego agresivna slika koja nam je prikazana kroz medije? Što ako video igre mogu biti korištene u ne samo stjecanju znanja nego i razvoju osobe i njihove moralnosti na pozitivan način? Što ako video igre pružaju poseban način stvaranja pravih prijateljstava i odnosa koji nadilaze pravi svijet? Što bi se dogodilo kada bi im odgajatelji napokon dali priliku?

Kurt D. Squire (2008) smatra da video igre mogu biti koristan alat jer nam daju mogućnost da učimo dok radimo i stvaramo. One mogu služiti da nas obrazuju, bilo to na svjestan ili podsvjestan način. Autori Shaffer i sur. (2005) zagovaraju video igre jer ih vide kao sredstva koja stavljaju ljude u nove svjetove, pružaju ljudima priliku da misle, razmišljaju i ponašaju se na nove načine (Shaffer i sur., 2005). Ti novi, izmišljeni, svjetovi video igara mogu biti kopija stvarnih mjesta, kultura, morala, običaja, itd. ili dizajneri mogu uzeti inspiraciju iz tih mjesta. Kao u bilo kojoj priči počela bih s opisom glavnog lika, tj. igrača i kako on može iskusiti video igru.

4. Avatari

Kada govorimo o videoigrama, bitno je navesti iz koje perspektive se videoigra može igrati, tj. koju ulogu igrač u videoigri zauzima. Neke videoigre se igraju iz perspektive „boga”. U njima igrač promatra videoigru i odlučuje što se događa u zamišljenom svijetu. Neke od tih videoigara su: *The Sims* i *Simcity*. Igre u kojima igrač nema svoj identitet, nego samo zapovijeda što se događa u svijetu. Dok u drugim videoigrama igrač ima svog avatara, tj. karaktera kroz kojeg igrač igra videoigru. James Paul Gee (2014) dubinski objašnjava što su avatari i koja je njihova zadaća. U ovom radu je samo bitan kratak opis avatara kako bi čitači mogli dobiti sliku kako videoigre funkcioniraju. Ukratko, avatari su poseban način na koji mi kao igrači komuniciramo s videoigrom. Gee smatra da avatar može biti tri različite stvari:

1. Surogat tijelo - različita tijela unutar videoigre mogu raditi različite stvari, ovisno kako ih je dizajner oblikovao. To tijelo određuje što igrači mogu fizički napraviti unutar videoigre kao npr. trčati po zidovima, letjeti, itd. Također ono određuje kako igrači mogu doživjeti svijet videoigre. Neki avatari mogu vidjeti kroz zidove, osjetiti opasnost, neki imaju karte pomoću kojih mogu otkriti najbolju rutu itd.
2. Identitet - Identitet avatara ovisi o priči unutar videoigre. Autor navodi Laru Croft iz *Tomb Raidera*. Tijekom te videoigre igrač postaje Lara Croft, žena koja je rođena u bogatoj engleskoj obitelji čiji su članovi globalni istraživači. Igrači time postaju ta osoba, koriste njezin način razmišljanja i ponašanja te postaju osoba koju igraju. Autor smatra da time igrači moraju ispuniti očekivanja tih karaktera, npr. hrabri istraživači kao što je Lara Croft. Gee navodi da nam priče u videoigrama govore tko je naš avatar, što on može napraviti, kako dobro bi to trebao napraviti i zašto bi on određeni zadatak htjeo ili morao napraviti. Za primjer navodi videoigre u kojima se igrač bori protiv snažnog neprijatelja. Gee navodi da ako je igrač odigrao bitku loše radi vlastitih pogrešaka, onda će pokušati ponovno, iako je uspio pobijediti, jer je to nešto što bi njegov avatar napravio.
3. Komplet alata - Avatari, ovisno u kojoj video igri se nalazimo, posjeduju određene alate ovisno o njihovim vještinama. Pod alatima autor misli ne samo na fizičke stvari nego i vještine, mogućnosti, moći i sposobnosti koje taj avatar

posjeduje da ostvari ciljeve koji su zadani igraču. Autor za primjer uzima Solid Snakea. On je vješt u skrivanju, tajnovitosti i nečujnosti. Radi tog razloga on ima radar, sprave za komunikaciju s kojima može mapirati cijelu prostoriju i time napraviti rutu i predvidjeti gdje će neprijatelji hodati (Gee, 2014).

Avatari time daju mogućnost igračima da uđu u taj svijet, postanu dio njega i time se užive u igru. Neke videoigre kao što je *Lara Croft* ili *Hitman* nam daju samo jedan identitet, surogat tijelo i komplet alata. Dok u drugim videoigrama kao što je *World of Warcraft*, programeri daju igračima mogućnost da promijene izgled svojih avatara i time igrači dobivaju mogućnost da osmisle svoj identitet što se dalje može učvrstiti kroz odabir klase. Klase su komplet alata koje igrač odabire na početku igre. One znatno utječu na iskustvo igranja tog avatara. Primjer klase je ratnik koji se bori na blizinu, lovac koji ima luk i strijelu ili čarobnjak koji baca čarolije na neprijatelje te brojne druge klase. Surogat tijela, identitet i alati u takvim videoigrama ovise o odabiru igrača i kako se on želi predstaviti u videoigri te naravno o izborima koje su programeri dali igračima.

Istraživanje koje je provela Casey Hart (2017) nastojalo je testirati odnos avatara i 5 dimenzija osobnosti koje je autorica odabrala te je koristila *Elder scrolls V: Skyrim*. *Elder Scrolls V: Skyrim* je igra igranja uloga. U njoj osoba napravi svog avatara, ona može odabrati izgled, rasu te komplet alata koji želi koristiti. Istražiteljicu je konkretno zanimalo prenose li igrači svoje dimenzije osobnosti na avatara. Za ovaj rad je jedino bitna jedna dimenzija osobnosti, a to je otvorenost novim iskustvima, pogotovo prema avatarima unutar svijeta videoigre. Istraživanje je pokazalo da je otvorenost novim iskustvima imalo korelacije s avatarom te da su igrači radi avatara i svijeta u kojem se nalaze bili više otvoreni novim iskustvima unutar videoigre. Autori smatraju da je razlog toj otvorenosti možda raširenost svijeta i brojne mogućnosti koje igrači mogu iskusiti tijekom igranja videoigre (Hart, 2017).

Avatari su dakle mehanika koja nam daje mogućnost da se stavimo i iskusimo svijet videoigara te sudjelujemo u iskustvima kroz njih. Kao što je istraživanje pokazalo, osobe su više otvorene novim iskustvima ako imaju avatara što može biti korisno u procesu obrazovanja koji zahtijeva ta iskustva. Videoigre koje sadrže avatare omogućuju razne mogućnosti da dođe do obrazovanja jer se igrači više urone u iskustva i svijet u kojem se nalaze. Igrači u ovom slučaju

ne gledaju događaje isto kao npr. kada gledaju film ili čitaju o događajima kao tijekom čitanja knjige, nego imaju mogućnost proživljavati događaje kroz avatare i time imaju priliku uroniti se i povezati sa svijetom jer doslovno žive u njemu kroz avatara. Igrači odlučuju gdje će se kretati, koje odluke će napraviti, s kime i kada će pričati, imaju priliku hodati kroz ulice i šume unutar videoigre itd. Zbog tog razloga igrači imaju mogućnost napraviti odluke tijekom igranja videoigre koje će utjecati na njih i njihove avatare. Te odluke mogu biti malene kao što je u kojem smjeru će otići ili koji zadatak će napraviti prvo. Te odluke također mogu biti izazovne i mogu staviti u pitanje moralnost igrača. O tim mogućnostima ću detaljnije pisati kasnije u radu.

5. Multiplayer i Singleplayer videoigre

Za ovaj rad smatram da je bitno navesti i objasniti razliku između multiplayer videoigre i singleplayer. Navest ću ovu razliku jer svaka ima svoj obrazovni potencijal, posebno kada dođe u pitanje socijalni razvoj o kojem ću detaljno pisati u idućem dijelu rada. Ovaj dio rada služi samo kao kratak uvod u razlike između ove dvije vrste videoigara. Multiplayer videoigre su namijenjene igranju s drugim ljudima, online ili uživo. Osoba takve videoigre može igrati preko osobnog računala ili konzole. Njihov razvitak, kao i njihova rasprostranjenost, omogućila je brojnim osobama da se povežu s drugima i na taj način provedu slobodno vrijeme. Videoigre su također igračima dale mogućnost da izaberu kako ih žele igrati, sami ili s drugima. Samo zato što je videoigra namijenjena za igranje s drugim ljudima, ne znači da će osobe uvijek igrati s drugima niti da je moraju igrati s drugima. Multiplayer videoigre, iako bi njihov naziv sugerirao da podrazumijevaju prisutnost više igrača, nisu u svakom svom dijelu namijenjene za to. Odnosno nisu napravljene na način da prisile igrače da igraju s drugima, već im neke videoigre daju mogućnost da igraju i sami. Drugi igrači se i dalje nalaze u svijetu i oni mogu međusobno komunicirati, ali videoigra ih ne prisiljava na sklapanje odnosa. Na svakom igraču je da izabere kada želi igrati s drugima i taj izbor im je uvijek na raspolaganju. Drugi ljudi se također nalaze u svijetu, ali barem neki dio sadržaja osoba može igrati sama, dok su kod izazovnog sadržaj igrača primorani da igraju zajedno. Te se videoigre mogu igrati i s prijateljima koji su udaljeni ili blizu, ali se mogu igrati i sa strancima putem interneta. Zbog tih razloga je izrazito lagano upoznavati nove osobe sa svih strana svijeta. Ako osoba želi prijeći što zahtjevniji sadržaj, onda mora komunicirati i upoznati se, barem na površinskoj razini, s drugim igračima. Videoigre igračima

nisu oduzele mogućnost druženja i provođenja vremena zajedno, nego su omogućile osobama novi način socijaliziranja, a to je u virtualnom svijetu. Ovaj oblik socijaliziranja također može biti uživo kroz igranje na jednom računalu ili konzoli i/ili online s prijateljima i strancima s drugih strana svijeta.

Singleplayer videoigre su igre u kojima je igrač jedina prava osoba. Singleplayer videoigre su napravljene da se igraju same. One su dizajnirane bez mogućnosti interakcije s drugim ljudima unutar svijeta videoigre. Ovo ne znači da su obožavatelji ovakvih videoigara izolirani. Izolirani su samo unutar svijeta koji se nalazi u videoigri, ali izvana se i dalje nalaze zajednice obožavatelja tih videoigara. Obožavatelji se mogu nalaziti u raznim prostorima kao što su online forumi, raznim online grupama ili uživo. Ova činjenica daje priliku osobama koje nisu vješte s upoznavanjem novih ljudi da se otvore jer znaju da drugi ljudi u ovim prostorima imaju isti interes te već imaju zajedničku temu o kojoj mogu razgovarati.

6. Razvijanje socijalnih vještina kroz videoigre

English (2013) objašnjava Herbartovu filozofiju koja naglašava važnost učenja društvenih normi kroz druge ljude te smatra da nastavnik ne smije biti taj koji će prenijeti društvene norme na učenicu. On smatra da se učenica u potpunosti razvije, ona treba biti otvorena kritici od strane različitih perspektiva, a ne samo jedne, nastavnikove. Ovdje autorica navodi već spomenuti prekid i borbu te kako se kroz socijalnu interakciju može dogoditi obrazovanje. Herbart smatra da tijekom iskustva komunikacije s drugima i time drugačijim perspektivama, učenica može postati samo-kritična i izbačena iz svijeta koji je uzela „zdravo za gotovo” (English, 2013). Videoigre se ovdje mogu pokazati korisnima jer imaju taj socijalni aspekt. Multiplayer videoigre imaju očiti potencijal jer su napravljene za igranje s drugim ljudima, ali smatram da singleplayer videoigre također mogu pozitivno utjecati na socijalni razvoj igrača.

6.1. Singleplayer videoigre i razvijanje socijalnih vještina

Singleplayer videoigre potiču socijaliziranje i time razvijanje socijalnih vještina manje nego multiplayer videoigre, ali se može argumentirati da još uvijek imaju važan i pozitivan utjecaj na socijaliziranje i time razvijanje socijalnih vještina. One mogu poticati socijaliziranje na razne načine izvan samog igranja. Neke osobe će biti neutralno nastrojene prema igri ili će ju mrziti te će htjeti podijeliti svoja neutralna ili negativna mišljenja o njoj samo zato što su dio kulture koja igra videoigre i žele dati svoja mišljenja o novoj videoigri koju možda neće nikada ni igrati. Za takve osobe je očekivano da će možda samo ukratko dati svoje mišljenje i nastaviti sa životom jer im se ne sviđa videoigra, ne planiraju je igrati te zašto bi onda provodili svoje vrijeme da pričaju o njoj? Daniel Fu (2023), suprotno od očekivanog, smatra da postoje online zajednice koje se baziraju točno oko negativnosti prema specifičnim videoigramama. On konkretno navodi igrače koji održavaju užive prijenose igranja videoigara (livestreaming) koji se baziraju na negativnosti i mržnji. Cilj takvih prijenosa je da dobiju popularnost bez obzira na negativan utjecaj kojemu oni mogu pridonijeti. Igrači koji održavaju takve prijenose ne samo da sami govore negativne izjave nego i aktivno potiču svoje gledatelje da budu negativni (Fu, 2023). U ovom primjeru glavna tema je negativnosti, ali i ona može biti korisna. Ponovno spominjem prekid i borbu. Smatram da ovakve interakcije mogu biti pozitivne jer daju obožavateljima priliku da se kritički osvrnu na ono što vole i primijete da njihova najdraža videoigra ima mane te možda nije savršena kao što su mislili. Kritike su potrebne, posebno prema stvarima koje volimo jer nam pomažu da se osvrnemo i izbjegnemo pozitivan „echo chamber” (“okruženje u kojem se osoba susreće samo s uvjerenjima ili mišljenjima koja se poklapaju s njezinima, tako da se njezini postojeći stavovi učvršćuju, dok alternativne ideje ne dolaze u obzir” (Hornby i sur., 2010, str. 1)). Moguće je imati previše dobre stvari i biti previše pozitivan prema stvari koju osoba voli. S već navedenom negativnosti i time kritikama, obožavatelji mogu kroz prekid od pozitivnosti osjetiti borbu i bolje primijetiti negativne stvari oko videoigre o kojima možda nisu ni razmišljali jer su bili previše pozitivni prema videogiri. Možda zbog prevelike pozitivnosti nisu primijetili problematične sadržaje ili nisu bili otvoreni kritici. Ova negativna iskustva i kritike se vežu i s Herbatovim idejama o socijaliziranju, kako su potrebne brojne razne perspektive da se osoba socijalizira i stvori socijalne norme. Ovdje argumentiram da i perspektive koje se na prvu čine samo negativne mogu imati i pozitivne strane ako ih pretvorimo u poučljiv trenutak.

Consalvo i sur. (2018) nastojali su vidjeti imaju li singleplayer videoigre utjecaj na socijaliziranje s prijateljima i parovima. Tijekom pregleda literature su otkrili tzv. „tandem play”. Tandem play je kada dvije ili više osobe zajedno igraju singleplayer videoigru, konkretno kada se međusobno izmjenjuju s kontrolerom na konzoli kao što je Playstation ili Xbox. U istraživanju su nastojali dublje istražiti tandem play i njegov utjecaj na igranje, socijaliziranje i mogući razvoj socijalnih vještina. Istraživanje je pokazalo da se parovi ili grupe zajedno odlučuju kada će promijeniti tko upravlja videoigrom. Kada je došlo do odluke u videoigri, igrači bi zaustavili videoigru i raspravljali o tome koju odluku će donijeti. Istraživanje je također pokazalo da su videoigre dale bogat materijal o kojemu osobe mogu razgovarati. Jedan par je čak rekao da im se videoigra koju su igrali ne sviđa, ali bi je nastavili igrati samo radi uživanja u socijalnoj interakciji. Nadalje, pokazalo se da su sudionici gledali na videoigru kao sadržaj za buduće interakcije (Consalvo i sur., 2018). Te pozitivne i negativne interakcije osobe nadalje mogu podijeliti na online forumima sa strancima ili drugim prijateljima koji nisu sudjelovali u zajedničkom igranju. Sama interakcija s drugim ljudima koji posjeduju drugačija ili jednaka mišljenja, iskustva i perspektive ima potencijal da pomogne osobi u razvoju vještina argumentiranja, strpljenja, razumijevanja, ali i negativne vještine i emocije. Osobe koje vole konkretnu videoigru će se htjeti još više udubiti u nju u online i stvarnom svijetu. To mogu raditi kroz stvaranje umjetnosti o karakterima, stvaranje priče o karakterima koji se nalaze u tom svijetu, itd. Tijekom tih udubljenja se mogu dodatno socijalizirati, i time razvijati socijalne vještine iz različitih perspektiva, s drugim osobama koje također rade umjetnost ili priče. One mogu i jednostavno pričati s drugim osobama koje jednako uživaju u toj videoigri bilo to preko online foruma ili uživo. Osobe također mogu kupovati odjeću, figurice i rijetke stvari koje imaju veze s videoigrom što dalje promovira socijaliziranje s drugim ljudima izvan igranja same videoigre. Singleplayer videoigre se na prvu mogu činiti kao sredstva za izolaciju te manjak literature ne pomaže promijeniti tu sliku. Samo zato što osoba želi provesti svoje vrijeme sama sa zanimljivom pričom nije nužno negativna stvar. Neke osobe se jednostavno žele isključiti iz kaosa što je svakidašnji svijet i prepustiti se avanturi koju pružaju videoigre. Čak i te osobe dobivaju priliku imati odnose i razvijati socijalne vještine s drugim „ljudima”, tj. NPC-evima. NPC znači „neigračić lik” ili „non player character”. Oni su karakteri koji su često napravljeni da se ponašaju kao pravi ljudi. Oni izgledaju ljudski, ponašaju se kao ljudi, imaju dodijeljene

osjećaje, želje, nade, strahove, itd. Zahvaljujući ovome, igrači mogu učiti o socijaliziranju dok igraju sami jer su NPC-ovi simulacija pravih ljudi.

Za primjer razvijanja socijalnih vještina unutar singleplayer videoigre uzet ću videoigru *Baldurs Gate 3*. Ona je cRPG (klasična videoigra igranja uloga) koju igrač igra kroz avatara. Osoba može napraviti u potpunosti novog avatara koji nema svoju već napravljenu priču i izgled. Igrač zato može napraviti avatara koji izgleda kako hoće. Također može zamisliti svoju priču i osobnost koju može pokazati kroz različite dijaloge tijekom interakcije s NPC-ovima (non player characters ili karakteri koje igrač ne igra). Druga opcija je izabrati avatara koji ima već napravljenu priču, osobnost i izgled. Ako igrač odluči ne igrati te već napravljene avatare, onda se oni pretvore u NPC-ove koji su pratioci igrača ako igrač tako želi. Igrač uvijek može odabrati da pratioca ne povede na svoju avanturu. Videoigra nudi sve zajedno 10 pratioca, svaki sa svojom jedinstvenom pričom, izgledom i osobnošću. Igrač ih sve može regrutirati i odvesti u svoj kamp gdje oni čekaju igrača. On ih zatim može povesti na avanturu ako želi, ali može odabrati samo 3. Također ih može u bilo kojem trenutku zamijeniti i povesti nekog drugog. Tijekom igranja ti pratioci mogu postati neprijatelji, prijatelji ili čak ljubavnici. Svaki pratilac ima svoju osobnost kao i ukuse, tj. mogu voljeti ili ne voljeti određene stvari i odluke. Ovo pokazuju kroz tzv. „approval” sistem ili sustav odobrenja. Sistem odobrenja se mijenja za svakog pratioca ovisno o odlukama koje igrač napravi. Neki pratioci vole altruističke akcije te će više voljeti igrača ako on npr. pomogne izbjeglicama bez ikakve nagrade, dok će se drugi ponašati suprotno. U toj istoj interakciji će voljeti igrača manje ako ne zatraži nagradu. Ovdje se ponovno vraćam na Herbartovu ideju o tome kako su osobama potrebne različite perspektive kada dođe u pitanje socijalni razvoj. Ova videoigra pruža brojne različite perspektive, od moralno ispravnih, neutralnih pa sve do negativnih perspektiva. Također daje igračima priliku da se kritički osvrnu na sebe kroz prekid i borbu te vide da postoje različiti ljudi s različitim željama, idejama i načinima kako žele riješiti problem. Pokazuje da igračev način rješavanja problema nije ispravan svim pratiocima i da će uvijek nekome nešto smetati radi raznih razloga. Igrači zato imaju priliku otkriti sve te drugačije načine rješavanja problema i gledanja na svijet o kojima igrač možda nikada nije ni razmišljao. Ono što je zanimljivo oko ove videoigre je što se ti pratioci mijenjaju kroz igru. Kao pravi ljudi, oni imaju potencijal promijeniti što im se sviđa. Npr. jedan od tih pratioca je „Astarion”.

Njegova promjena tijekom igranja videoigre je najočitija. On je jedan od pratioca koji na početku ne voli altruizam jer ne samo da je vampir nego je i izrazito krvoločan i sebičan radi traumatičnih događaja u njegovom životu. O ovim traumatičnim događajima igrač otkrije tek kasnije te se na prvu čini kao da je lik nasilni psihopat koji samo želi ubiti sve što diše. Ali tijekom igre, ako ga igrač ne osuđuje radi vampirizma te mu pokaže najmanju razinu razumijevanja i topline, onda se pratilac i njegovo odobrenje promijene. Tijekom zadnje trećine igre Astarion počne odobravati altruističke odluke. Videoigra također jasno pokazuje da pratioci žele osobu koja vjeruje u njih i koja ih podupire, a ne radi odluke za njih. Pratioci će uvijek odobriti ako ih igrač pusti da donose odluke za sebe i ako igrač šuti tijekom važnih dijaloga s drugim NPC-ovima koji pričaju s pratiocem. Ovo se također pokazuje tijekom jednog određenog dijaloga s Astarionom na kraju njegove priče. Na kraju Astarion zahvaljuje igraču za sve što je napravio za njega, koliko mu je pomogao te zbog toga što je radi njega shvatio da može biti bolja osoba nego što je prije bio i bolja nego što je on sam mislio da je sposoban biti. Videoigra ovdje daje priliku da igrač kaže: „Sve si ti napravio, ja sam te samo malo gurnuo u pravom smjeru.” Igra opet naglašava da je uvijek važno naglasiti sav rad koji je osoba napravila. Naš zadatak kao prijatelji ili ljubavnici nije da „popravimo” osobu jer je to nemoguće ako se osoba sama ne želi „popraviti”. Jedino što mi možemo je dati potporu i pokušati pedagoški voditi drugu osobu, ali ne bi trebali ući u prijateljstvo ili vezu s ciljem da „popravimo” drugu osobu. To ovisi o njoj. *Baldur's Gate 3* predstavlja ovu poruku s karakterom „Astarion”. Ova ideja se još više podupire pri kraju njegove priče kada on dođe pred iznimno zahtjevnu odluku. Ta odluka je da dobije nevjerovatnu moć, ali mora žrtvovati sedam tisuća drugih vampira kroz ritual. Ako mu igrač samo odbije pomoći, onda se on toliko naljuti da nas zauvijek napusti te zaželi da nam se dogode najgore nepogode. Druga opcija je da ga pitamo je li to stvarno to što želi ili želi tu svu moć jer se boji svijeta radi silne traume kroz koju je proživio. Ako ga to pitamo, onda on shvati da je zbog traume te kaže da je bolji od toga te da zapravo ne želi ubiti sve te silne osobe. Ovo nam također savršeno prikazuje traumu te što su ljudi spremni napraviti da se zaštite od svijeta, ali ovaj rad nema veze s tom temom te ću samo to spomenuti.

Još jedan primjer je „Lae'zel”, njezina priča i sistem odobravanja. Kada je igrač upozna, ona je veoma agresivna i jedino odobrava odluke koji imaju veze s agresivnošću ili nasiljem što potiče od njezinog odgoja. Ova videoigra zato postavlja dosta pedagoško pitanje „priroda ili odgoj” jer je njezina rasa odgojena kao mašina za rat. Zato nije ni iznenađujuće da ona ne

odobrava bilo koju odluku koja ima veze sa slabošću, npr. ako igrač želi pomoći izbjeglicama ili ako je samo pristojan prema njima. Ona, i njezina cijela rasa, smatra da se slabost treba ubiti, figurativno, ali i doslovno. Ovdje se može javiti problem kod nje jer većina igrača koja igra ovakvu igru želi biti heroj te zato mogu misliti da je izrazito teško sprijateljiti se s njom jer joj se ne sviđa bilo koji oblik „slabosti”. Dosta igrača zato odustanu od nje na samom početku te joj uopće ne daju šansu. Iako se ona ne promijeni do kraja igre kao ranije spomenuti Astarion, te i dalje smatra da je bilo koji oblik slabosti loš, ona i dalje zavoli „heroja” igrača ako joj on pokaže razumijevanje i dobrotu. Tijekom igranja ja sam joj osobno došla do najviše razine odobrenja tako što sam joj jednostavno vjerovala i pustila da se zauzme za sebe kada su došle važne odluke. Nisam joj nametala svoja mišljenja, nego sam je doslovno pedagoški vodila da dođe do svog vlastitog zaključka o svom životu.

Zbog toga, konkretno ova videoigra i njoj slične videoigre, ne samo da imaju potencijal pomoći u razvoju socijalnih vještina nego imaju i pedagoški potencijal jer su NPC-ovi napravljeni kao da su pravi ljudi koji žele donositi odluke za sebe, pričati za sebe i živjeti svoj život, ali koji žele vjernog prijatelja ili ljubavnika koji će ih podupirati, a ne donositi odluke za njih. *Baldurs gate 3* savršen je primjer kako bi zdravo prijateljstvo trebalo izgledati. Mi ljudi znamo zaboraviti da nismo glavni lik na planeti Zemlji. Videoigre nas zapravo i stave u ulogu glavnog lika u njihovom svijetu. Zbog toga često zaboravimo da su drugi ljudi jednako važni i sposobni donositi važne odluke. Ova videoigra igračima na jednostavan i dinamičan način pokazuje kako izgledaju zdrava prijateljstva te da je dobro ponekad sjesti na stražnje sjedalo i pustiti drugu osobu da vozi.

Osoba u singleplayer videoigramama također prolazi kroz iskustva s tim NPC-evima i ima priliku učiti o njima i time pravim ljudima kroz videoigre kao što sam ranije navela. Osobe zato imaju priliku obrazovati se kroz pokušaj i pogreške o kojima Dewey priča. Igrači mogu pričati s NPC-evima i donijeti odluke za ili s njima jer je igrač glavni lik. Ako igrač donese krivu odluku koja mu se ne sviđa, igrač ima priliku razmisliti i kritički se osvrnuti na svoju odluku i zašto je ona bila kriva u ovoj situaciji. Korisna stvar oko videoigara je da se igrač u takvim situacijama može jednostavno vratiti nazad u vrijeme i promijeniti svoju odluku ako on to želi. U većini singleplayer videoigara naše odluke nisu stalne i mogu se promijeniti. Zato smatram da su videoigre izvrsna prilika za obrazovanje jer daju to iskustvo koje omogućuje samorefleksiju o kojoj Dewey priča, ali nemaju ozbiljne posljedice ako osoba pogriješi te neće imati negativne

posljedice na igrača. Ako u videoigri nađimo NPC-u koji nam je drag, kao prvo on nije stvaran i time nismo nađili nikom, a kao drugo možemo se vratiti, ispraviti našu pogrešku i naučiti iz nje kako bi se mogli ponašati bez da povrijedimo nekoga u pravom svijetu.

6.2. Multiplayer videoigre i razvijanje socijalnih vještina

Za razliku od singleplayer videoigara u čijem svijetu nema pravih ljudi, multiplayer videoigre se većinom baziraju na sudjelovanju i interakciji s drugim, pravim ljudima kroz njihov dizajn. Neke multiplayer videoigre stavljaju igrače u grupe protiv drugih grupa igrača da bi se mogle igrati kao npr. Pucačine ili MOBA. Takve videoigre same stave osobe u grupe, ali ne znači da se osobe neće sprijateljiti i same stvarati grupe da dalje igraju. Druge videoigre imaju izazovan sadržaj koji je nemoguć za prijeći bez drugih igrača. Squire (2003) kategorizira takve videoigre kao MUD (više-korisnička tamnica). Takve videoigre se igraju online i igrače stavljaju u okruženje gdje moraju raditi zajedno da riješe zadatke, zagonetke ili ubiju čudovišta (Squire, 2003). Multiplayer videoigre zato još više potiču ljude da se socijaliziraju i time razvijaju socijalne vještine jer oni sami moraju stvarati grupe. U takvim videoigramima uvijek je lakše prelaziti sadržaj uz osobe koje se već poznaju i koje si međusobno vjeruju. Ova činjenica zatim još više potiče igrače na socijaliziranje s drugim igračima koji su se pokazali sposobnima. Također potiče igrače da imaju više otvoren i društven stav prema drugim osobama unutar videoigre jer su na taj način jači i sadržaj se lakše prođe kad rade zajedno. Molyneux i sur. (2015) su prolaženjem kroz razna istraživanja zaključili da se kroz interakciju s drugim osobama kroz online multiplayer videoigre, radi ranije navedenih razloga, potiču prosocijalna ponašanja kao što su kvalitetan timski rad, razvijanje povjerenja u druge ljude i vještine razvijanja zajednice. Nadalje, autori smatraju da multiplayer videoigre mogu igračima priuštiti nešto što im društveni mediji ili čak svakodnevne interakcije u stvarnom svijetu ne mogu, a to su zajednički zadaci i ciljevi. Igrači se skupljaju online da zajedno ostvare cilj unutar videoigre. Oni moraju razvijati vlastite vještine, ali i vještine socijalizacije kako bi što lakše dostizali te ciljeve. Unutar multiplayer videoigre igrači mogu učiti jedni od drugih i međusobno si pomagati tijekom tog procesa (Molyneux i sur., 2015). Helena Cole i Mark Griffiths (2007) proveli su istraživanje na 912 igrača i igračica koji igraju MMORPG videoigre. U istraživanju se pokazalo da su 76.2 %

muškaraca i 74.7 % žena stvorili dobra prijateljstva unutar okruženja u videoigramama (Cole i Griffiths, 2007).

Videoigre su koristan alat za socijaliziranje i razvijanje socijalnih vještine jer od samog početka dvije osobe imaju nešto zajedničko. One su posebno korisne za osobe kojima je teško stvoriti prijateljstva u pravom svijetu. Shaffer i sur. (2005) zagovaraju videoigre jer ih vide kao sredstva koja stavljaju ljude u nove svjetove. Pružaju ljudima priliku da misle, razmišljaju i ponašaju se na nove načine (Shaffer i sur., 2005). Anonimnost koju ljudi dobiju unutar videoigre pomaže im da se opuste. Iako osoba nešto „krivo” kaže drugoj osobi unutar videoigre, njih dvije se najvjerojatnije nikada više neće vidjeti te ta „kriva” rečenica neće utjecati na ničiji život. Ovo otvara vrata strategiji tzv. „pokušaja i pogrešaka” što inače možda ne bi bila opcija u stvarnom svijetu. Strategija bi posebno bila nemoguća u kontekstu škole ili posla gdje ako osoba nešto pogrešno kaže, to može utjecati na njihovu reputaciju što može stvarati ogroman pritisak na osobu koja pokušava stvoriti odnose s drugima.

O'Connor i sur. (2015) su kroz kvalitativno istraživanje (intervju) nastojali analizirati utjecaj MMORPG (Masivne online igre igranja uloga za više igrača) na nekoliko faktora socijaliziranja. Ti faktori su: psihološki osjećaj zajednice (PSOC), autori ovaj pojam definiraju kao „osjećaj da ste dio veće pouzdane i stabilne strukture” (O'Connor i sur., 2015, str. 5), socijalni identitet, kako se osoba osjeća oko svog sudjelovanja u grupi i socijalne podrške, materijalni i nematerijalni resursi koji su nekome dostupni kroz svoje odnose s drugima. Za istraživanje su koristili videoigru *World of Warcraft* (O'Connor i sur., 2015). Ova verzija videoigre je drugačija od originalne videoigre koja je izašla 2004. godine. Razlika je u tome što je *WoW* novija verzija koja je aktivna tijekom 2015. kada je istraživanje provedeno. Razlika je u tome što je *WoW* online igra koja konstantno dobiva promjene. Dodaju se novi izazovi, oklopi, mogućnosti koje avatari mogu napraviti, itd. Te promjene se događaju svakih nekoliko mjeseci. O'Connor i sur. (2015) su naveli da su ispitanici tijekom intervjua rekli da se ipak vidi razlika od originalne verzije videoigre i moderne verzije kada dođe u pitanje socijaliziranje. Najveća razlika za njih je da je sadržaj videoigre lakši i zato zajednice nisu toliko bliske kao u originalnoj verziji. Istraživači su tijekom intervjua primijetili tu temu koju su nazvali „The good old days” („Dobri stari dani”). Rezultati istraživanja su također pokazali da su svi ispitanici izjavili da se osjećaju kao da su dio zajednice čak i u modernoj verziji, tj. da se osjećaju da imaju zajednicu gdje pripadaju tijekom igranja videoigre. Također su otkrili da su ispitanici dobivali socijalnu podršku

od osoba s kojima igraju videoigru. Ta podrška je bila u vezi same videoigre i njenog izazovnog sadržaja, ali i o privatnim problemima kroz koje su ispitanici prolazili. Jedan od glavnih aspekata tzv. „WoW iskustva”, kako su to autori nazvali, je bio micanje tradicionalnih socijalnih i geografskih granica što je dopustilo razvijanje odnosa s raznolikim pojedincima (O’Connor i sur., 2015). Zanimljivo je to što su se autori u ovom istraživanju fokusirali na modernu verziju videoigre te nisu imali niti jedno pitanje o originalnoj verziji koja je izašla prije čak 11 godina. Ispitanici su se i dalje prisjećali te verzije kada je došlo u pitanje socijaliziranje. Ali što je činilo tu originalnu verziju toliko posebnom?

Obožavatelji videoigre *World of Warcraft* zato su bili obradovani kada je *World of Warcraft: Classic* izašao 2019. godine. *World of Warcraft: Classic* ime je brojnih servera koji su 100% kopija videoigre kakva je izašla 2004. godine. Ali što čini ovu verziju igre toliko posebnom? *World of Warcraft: Classic* stavlja važnost na međusobno poštovanje, pomaganje te ima snažan osjećaj zajedništva. *World of Warcraft: Classic* je MMORPG te ima brojne servere koji su odvojeni jedni od drugih. U svakom zasebnom serveru ljudi često nauče međusobna imena avatara od igrača jer se često sreću s njima u online svijetu. Ovakva okruženja potiču ljude da budu ljubazni jedni prema drugima i da si međusobno pomažu. To se može vidjeti tijekom igranja videoigre od samog početka jer unutar videoigre postoji sustav koji se zove „buff”. Buffovi su sposobnosti koje neki karakteri imaju, ovisno o ulozi koju igrači odaberu kada rade svog avatara. Buffovi pomažu da bitke budu lakše. Potrebno je samo sekunda da jedna osoba drugoj da buff. Oni mogu povisiti zaštitu, štetu koju rade drugima, zdravlje i sl. Buffove si igrači mogu međusobno davati. Tijekom igranja videoigre ljudi si konstantno međusobno pomažu na najjednostavnije načine, a to je kroz davanje tih jednostavnih buffova. Tako jednostavna pomoć može podići moral i osjećaj zajedništva jer igrači tj. stranci, jedni drugima daju buffove kada prođu jedni pokraj drugih bez bilo kojeg razloga osim jer žele pomoći drugima. Osoba koja drugoj osobi da taj buff ne dobije ništa od toga te ih dijeli iz čisto altruističkih razloga. Ovakav način interakcije među igračima može ojačati ljudima ideju da su drugi ljudi dobri i da si međusobno pomažu, na barem mali način, samo zato što to hoće, a ne zato što očekuju nešto zauzvat. Ovakva slika može ljude potaknuti da također drugima pomažu bez ikakvog razloga. Ovakve videoigre dakle stvaraju osjećaj zajedništva i međusobnog altruističkog ponašanja. *WoW* također stvara osjećaj zajedništva kroz izazovan sadržaj koji osobe ne mogu napraviti same. Posljedice takvih zajednica mogu biti pozitivne, kao što je već i navedeno, ali mogu biti i

negativne jer se stvara ugled svakog avatara i time njihovog igrača. Taj ugled se razvija jer igrači često međusobno pričaju o svojim iskustvima tijekom igranja videoigre. Ako igrač u videoigri napravi nešto što je naudilo drugim ljudima, onda će se ta informacija proširiti i drugi ljudi na serveru će za to saznati, što može smanjiti šansu da ti igrači, koji su napravili nešto negativno, surađuju s drugim ljudima na serveru. Da igrači naprave izazovan sadržaj, ljudi se moraju organizirati u grupe od pet osoba. Već s time videoigra potiče komuniciranje i već prijašnje spomenuti ugled može igrati veliku ulogu tijekom izgradnje grupe. Ako je igračev avatar poznat po tome da nije timski igrač, onda će mu biti teže naći ljude koji s njime žele igrati. Neki igrači idu u tolike ekstreme da naprave prostor u grupi na društvenim medijima gdje pišu pogreške drugih avatara. Ako njegov igrač napravi nešto negativno na određenom serveru, drugi će igrači znati s kime ne igrati ili igrati. Nadalje, kada se grupa formira, onda igrači moraju igrati kao tim i smišljati strategije kako proći sadržaj na što kvalitetniji način što potiče produktivnu komunikaciju. Sve navedeno može pozitivno utjecati na igrače i njihove socijalne vještine jer njihove akcije imaju pozitivne, ali i negativne posljedice. Igračima se pokazuje da ako nisu timski igrači, onda neće moći proći kroz određeni sadržaj jer drugi ljudi ne žele s njima igrati. Tako osobe imaju posljedice ako se negativno ponašaju prema drugima. One uče na siguran i niskorizičan način kako se ne ponašati te kako njihovo ponašanje može negativno utjecati na ljude oko njih. S druge strane, igrači koji komuniciraju i ponašaju se prijateljski, imat će više ljudi koji će ne samo htjeti biti u toj jednoj grupi nego će možda htjeti i nadalje igrati s njima ili se među njima može razviti prijateljstvo.

U ovom primjeru se ponovno vraćam na Deweya i njegovu ideju o učenju radeći. Ponavljam da se za njega obrazovanje događa kada osoba nešto pokuša i možda pogriješi, kritički se osvrne na svoju pogrešku i nešto nauči iz nje. *World of Warcraft: Classic* može biti savršena prilika za ovaj način obrazovanja. Osoba u ovoj igri ima priliku osvrnuti se na njena negativna ponašanja i učiti iz njih. Ako se loše ponašaju prema drugima onda neće biti pozvane u, kako Squire naziva, MUD (višekorisnička tamnica) i time neće biti nagrađene s dobrim oklopima, oružjima, itd. Videoigra ovdje pruža izvrsna iskustva koja nemaju prave posljedice u stvarnom svijetu, ali imaju obrazovni potencijal i posljedice unutar videoigre.

6.3. Učenje o kulturama kroz interakciju s igračima pripadnicima te kulture

Tijekom igranja videoigara postoji mogućnost da će igrač upoznati osobu koja se ne nalazi u istom gradu, istoj državi ili na istom kontinentu. Brenda K. Wiederhold (2021) navodi da videoigre izlažu igrače drugim kulturama. Smatra da je to važan čimbenik u razvoju identiteta i empatije (Wiederhold, 2021). Ovakva online upoznavanja ljudi i stvaranje prijateljstava se najčešće događaju unutar multiplayer videoigre, ali se mogu dogoditi i kroz singleplayer videoigre kroz razne forume, konvencije, grupe, itd. Tijekom igranja videoigre igrači mogu upoznati osobe iz drugog kraja svijeta i razviti prijateljstva s njima. Amy Bastin (2018) je otkrila u istraživanju, koje je provedeno na 900 ljudi koji igraju videoigre, da 75% ispitanika ima prijatelja/icu kojeg/u su upoznali tijekom igranja videoigre. Bastin smatra da tijekom igranja videoigre igrači stvaraju i održavaju nova prijateljstva radi iskustava koja dijele tijekom igranja videoigre. Autori također smatraju da ovakva prijateljstava imaju pozitivan utjecaj na igrače. Neki od tih pozitivnih utjecaja su: stvaranje socijalnih veza, vježbanje grupnog rada i učenje o drugim kulturama (Bastin, 2018). Učiti o načinima života, pogledima na svijet, prijateljstvima, religijama, itd., sve kroz leću kulture koja je drugačija od njihove. Time obje osobe imaju priliku učiti o drugačijim načinima života, da su oni u redu te da osoba ne mora slijediti način života koji im predstavlja njihova kultura. Osobe mogu naučiti da nije cijeli svijet jednak i da ne slijede svi ista pravila koja su njima postavljena kada su rođene radi mjesta i kulture u kojoj su rođene. Te razlike u pravilima mogu biti sve od moralnosti i uvjerenja pa do jednostavnih aspekata života kao što je alat koji koriste za jelo. Ovdje se ponovno pozivam na Herbarta i njegovu ideju da su ljudima potrebne različite perspektive kako bi se dogodilo socijalno obrazovanje. Videoigre su ovdje koristan alat da se ljudima proširi vidokrug i da upoznaju ljude sa svih strana svijeta. Videoigre također mogu pomoći osobama koje se osjećaju kao da ne pripadaju sredini u kojoj su rođene ili u kojoj se nalaze. Bilo to radi drugačijih morala, uvjerenja ili jednostavno *hobbya* i interesa koji se ne podudaraju. Videoigre mogu osobu staviti u drugi svijet s ljudima koji su njima bliski i stvoriti okruženje u kojem se mogu zbližiti i razvijati s njima odgovarajućim osobama. Te odgovarajuće osobe mogu biti različitih identiteta i seksualnosti koje možda nisu prihvaćene ili o kojima se ne priča u zajednici u kojoj su rođene. Također mogu biti osobe koje možda izgledaju drugačije od njih. Ovo je posebno korisno ljudima koji su odrasli u npr. većinom rasno homogenoj državi kao što je Hrvatska. Ljudi kroz upoznavanje drugačijih od sebe vide da su druge rase jednake kao oni sami i zaslužuju jednako pravo i poštovanje kao

pripadnici vlastite rase. Ti novi i drugačiji ljudi više nisu samo osobe o kojima čuju ili koje vide u filmovima i serijama nego postaju pravi ljudi s kojima pričaju i možda razvijaju prijateljstvo. Poznato je da je najbolji način da se bori protiv mržnje bez razloga prema onima koji su drugačiji od nas da osoba upozna pripadnike tih grupa. Kasnije u radu ću dublje uroniti u empatiju i učenje o kulturama kroz autoricu Honglin Zhu (2011).

Ponovno spominjem Herbarta (English, 2013) i njegovo mišljenje da su potrebni različiti ljudi s različitim načinima života i različitim mišljenjima kako bi se dogodilo socijalno obrazovanje. Učenicu ne može obrazovati samo jedan nastavnik, nego su potrebni brojni ljudi i time brojne perspektive. Tijekom igranja multiplayer videoigara osobe se susreću s pravim ljudima koji mogu doći iz svih kutaka svijeta i radi toga imaju različite perspektive, iskustva, običaje, itd. Igrači dobivaju priliku biti u komunikaciji s osobama koje su drugačije od njih i s drugih strana svijeta koji mogu prikazati nove načine razmišljanja. Igrači više nisu samo u jednom malenom društvenom krugu, nego se on širi na cijeli kontinent ili čak svijet. Rasprostranjenost videoigara pruža igračima i učenicima točno to, različita mišljenja i načine gledanja na svijet koji možda nikada ne bi našli u mjestu gdje su rođeni.

7. Učenje o kulturi kroz samu videoigru

Za ovaj rad ću također pričati o kulturi jer smatram da je nemoguće ne učiti o različitim kulturama tijekom igranja videoigara. Pod terminom „kultura” smatram kulture svijeta kao što su grčka, kineska, itd., izmišljene kulture, ali i kulture kao što je kriminalna kultura, o kojoj ću detaljnije pisati u ovom dijelu rada. Ovo navodim jer smatram da je učenje o drugim kulturama i načinima života izrazito bitno jer razvija empatiju prema osobama koje su različite od nas, bilo to rasa ili način života. Tijekom igranja raznih videoigara igrači imaju priliku učiti o pravim kulturama za koje možda nikada nisu čuli ili o kojima nisu imali interes znati prije igranja videoigre. Kultura, znanje o kulturi, empatija prema drugim kulturama i ljudima je važna za razvoj empatije i razumijevanja prema ljudima koji su različiti od nas te radi pobjeđivanja „mi protiv njih” pogleda na svijet. Posebno je važno za države u kojima je jedna kultura dominantna kao što je npr. Hrvatska. Tako osobe nisu toliko povezane s drugim kulturama i drugačijim ljudima od sebe što može razviti strah, neznanje i manjak empatije prema drugačijim osobama. Honglin Zhu (2011) smatra da je interkulturalna empatija izrazito bitna za ljude. Ona smatra da

osobe razvijaju empatiju kada zaista shvate što druga osoba osjeća i zašto se ponaša na određeni način. Za primjer negativnog interkulturalnog načina razmišljanja uzima primjer o tome kako Kinezi mogu misliti da Britanci voze na „krivoj” strani ceste. Takav način razmišljanja je problematičan jer oni ne voze na „krivoj” strani ceste nego na „lijevoj” strani. Samo zato što je nešto drugačije ne znači da je krivo. Druge kulture nisu krive, ne civilizirane ili na bilo koji način gore od naše kulture, one su samo drugačije. Zhu također smatra da je bitno da osobe održavaju svoj kulturni identitet tijekom učenja o drugim kulturama, vrijednostima, uvjerenjima, itd. jer cilj nije zaboraviti sebe i svoje običaje, nego samo proširiti svoja gledišta. Osoba se ne mora identificirati s drugim kulturama, nego ih samo treba razumjeti i biti empatična prema njima. Zhu smatra da se ovo može postići ako se stavimo u tzv. „tuđe cipele”, tj. ako se obrazujemo o drugim kulturama, budemo iskreni i najvažnije, budemo otvoreni prema različitostima (Zhu, 2011) Videoigre u tome mogu igrati ulogu jer mogu biti smještene u ne samo čarobne i daleke svjetove s brojnim izmišljenim kulturama nego mogu biti i u našem svijetu. Brojni dizajneri ulažu brojne sate kako bi napravili videoigru što točnijom replikom pravog svijeta i njegovih kultura, primjer ovakve videoigre ću detaljno predstaviti kroz videoigre *Smite* i *Assassin's Creed*. Neke takve igre su smještene u sadašnjosti, a neke u prošlosti. Ovakve videoigre daju priliku ljudima da hodaju gradovima i mjestima u kojima nikad ne bi imali priliku, bilo to radi financija ili jednostavno jer su rođeni prekasno da iskuse drevna mjesta i kulture. Korištenjem videoigara ljudi imaju mogućnost učiti o raznim kulturama, običajima i načinima života bez da zapravo žive u tom mjestu ili vremenskom periodu. Osobe mogu vidjeti modu tog mjesta, mogu iskusiti mitove, vjeru i čak sudjelovati u ritualima određene kulture. Igrači imaju jedinstvenu priliku biti u potpunosti dio te kulture, a ne samo turisti koji dođu na kratko i ode. Ovakve videoigre su iznimno rijetke, ali i dalje postoje.

Dizajneri također mogu obrazovati druge o svojoj kulturi bez da im je to uopće namjera. Ranije u dijelu o kulturnoj empatiji sam navela primjer o tome kako Britanci voze na lijevoj strani ceste. Britancima je to očekivan način vožnje auta i zato će dizajneri napraviti videoigru u kojoj osoba vozi lijevom stranom ceste. Jason A. Engerman i Alison Carr-Chellman (2017) govore o videoigramama koje su na taj način dizajnirane. Oni objašnjavaju kako videoigre, bilo to njihova namjera ili ne, uče igrače o kulturi gdje su nastale. Dizajneri će napraviti videoigru po svojim vrijednostima koje često dolaze iz njihove kulture. Ove vrijednosti se tijekom igranja videoigre ukorjenjuju u igraču jer se konstantno pojavljuju u videoigri (Engerman i Carr-

Chellman, 2017). *Grand Theft Auto: San Andreas* jedan je od primjera videoigre u kojoj možemo učiti o kulturi. Videoigra je smještena u gradu San Andreas, SAD, ime je dobio po pravom gradu, ali izgled grada u video igri je drugačiji. Avatar kojeg igrači igraju je „CJ” ili Carl Johnson. Crni muškarac koji je odrastao u „lošem” dijelu grada u kojem vladaju bande. Jedino za što je znao tijekom odrastanja je bilo nasilje. Videoigra uči igrače kako je to živjeti u mjestu koje je poharano nasiljem kroz oči osobe koja je odrasla i živi u takvom okruženju. Videoigra daje veoma stvaran pogled u dio američke kulture, točnije u živote afričko-američkih stanovnika koji su dio nasilnih bandi. Ovakve vrste videoigara mogu pomoći osobama koje nisu dio takve kulture da dobiju uvid u teškoće i izazove osoba koje su zapele u takvom nasilnom okruženje od svog rođenja. Ljudi često shvaćaju tuđe probleme i izazove olako, ovakve videoigre zato daju perspektivu i empatiju drugima koji imaju sreće da nisu dio takvog okruženja.

Osobe se igranjem ovakvih videoigara obrazuju i uče o drugačijim kulturama iz iskustva koje dobiju tijekom igranja videoigre. Igrači imaju priliku učiti o brojnim kulturama kroz oči pripadnika te kulture, ali jedino ako dizajneri nastoje predstaviti što sličniju sliku stvarnosti. Loše napravljena videoigra nastoji predstaviti iskvarenu sliku stvarnosti koja odgovara dizajnerovom subjektivnom mišljenju. Drugim riječima videoigra koja širi propagandu. Takve videoigre postoje i zato videoigre mogu biti problematične jer dizajneri šire krivu poruku ili igrači mogu pogrešno shvatiti poruku. Kao primjer ponovno može poslužiti *GTA: San Andreas*. Igrač može misliti kako je „cool” biti kriminalac te može htjeti ići tim putem u životu jer je vidio da u videoigri kriminalci imaju npr. veliku količinu novaca koju su skupili na brz način dok je igrač siromašan i želi što prije promijeniti svoju situaciju. Ovakve kontroverzne videoigre s osjetljivim temama postoje te su česte. Osobe mogu dobiti pogrešnu poruku kao što je glorificiranje nasilja i kriminala. Posebno su osjetljive mlađe osobe. Radi toga je bitno da pedagozi i posebno nastavnici budu više upoznati s takvim videoigramama kako bi učenice mogli pedagoški voditi kroz kontroverzne teme. Ponovno spominjem prekid i borbu jer brojnim osobama videoigra kao što je *GTA: San Andreas* je može biti prvi pogled u život kriminalca te imaju priliku kritički se osvrnuti na njihovu vlastitu sliku kriminalca te što je možda dovelo osobu da odabere tako mračan put u životu. Osobe koje su kriminalce gledale kao samo zle osobe koje zaslužuju što strožu kaznu možda razviju više empatije i razumijevanja kada se „stave u njihove cipele”. Tijekom cijelog studija pedagogije na Filozofskom fakultetu smo samo spominjali videoigre na jednom kolegiju. Dok većina mladeži aktivno igra videoigre, mi videoigre ignoriramo ili smo aktivno protiv njih i

nazivamo ih „nasilnima”. Kako možemo pedagoški voditi mlade ljude ako nismo upoznati s medijima koje oni koriste? Nije dovoljno samo reći „videoigre su loše, nemojte ih igrati”, nego bi mi, pedagozi, trebali bolje upoznati videoigre kako bi bolje pedagoški vodili mladež kroz problematične sadržaje koje neke videoigre sadrže. Na taj način ne samo da bi se mogli bolje približili mladeži nego bi videoigre mogle koristiti kao alat za obrazovanje jer pružaju ovakva snažna iskustva.

Učenje o različitim kulturama kroz videoigre se ponovno može povezati s idejom da su učenicima potrebna iskustva koja pozivaju na samorefleksiju koja je potrebna za obrazovanje. Kao što sam ranije navela, videoigre učenicima daju priliku da hodaju cestama različitih kultura i pričaju s NPC-evima, ali i pravim ljudima iz tih različitih kultura. Također se dogodi već spomenuti prekid i borba jer učenici kroz iskustva unutar videoigre vide da njihov način života nije jedini te se imaju priliku upoznati s novim i različitim temama te pogledima na život o kojima možda nisu razmišljali. Te teme mogu naravno biti teške kao ranije navedeni *GTA: San Andreas*, ali smatram da su pogotovo takve teme i iskustva izrazito korisna u obrazovnom procesu. Mladež bi se trebala upoznati sa svim aspektima života koji ih očekuju kada odrastu te smatram da bi pokazivanje takvog teškog načina života kao što je kriminal pomoglo da se smanji glorifikacija i/ili demonizacija takvog života i nasilja. Igrači se također mogu uroniti u druge načine života, posebno ako imaju priliku napraviti avatara koji pripada tim drugim kulturama. Avatari su radi tih razloga posebno korisni u ovakvim igrama jer ne samo da igrači mogu komunicirati sa sebi drugačijim ljudima nego mogu i stvoriti avatara kroz kojeg gledaju svijet te se još više povezuju s kulturama. Primjer takvog povezivanja je ranije navedeni *CJ*. Uz pomoć njega igrač nije samo vanjski promatrač priče nego je aktivan sudionik u njoj i proživljava sve što i avatar proživljava, ali na siguran način. Ponovno bih htjela naglasiti važnost nastavnika u ovim situacijama jer ne predstavljaju sve igre točan prikaz kulture te dizajneri mogu uzeti slobodu pri prikazu određene kulture. Nastavnik bi tu ponovno trebao naći videoigre koje su što bliže točnom prikazu kulture. Opet ponavljam da bi i te netočne činjenice mogle biti poučljiv trenutak jer daje učenicima priliku da se kritički osvrnu na iskustva kroz koja prolaze tijekom igranja tih videoigara. Čak i igranjem videoigara koje krivo prikazuju kulturu, učenici se mogu osvijestiti o netočno prikazanim činjenicama.

8. Usvajanje činjenica kroz videoigre

U ovom dijelu rada ću se dotaknuti činjenica, iako su one za autore Herbarta i Deweya te za istinsko obrazovanje skoro nebitne. Smatram da u današnjem svijetu ne mogu navesti školu, nastavnike i učionice bez da spomenem i činjenice.

Problem današnjeg obrazovanja je da u većini svijeta jedan nastavnik pokušava obrazovati više od dvadeset učenika odjednom. Ovo prema Herbartu i Deweyu nije uopće obrazovanje. Ovo nije obrazovanje za njih zato što se najčešće radi o frontalnoj nastavi koja je fokusirana na prijenos činjenica te je osobni angažman učenika i individualni interes učenika zanemaren. Razlog ovog problema je da je jednostavno previše učenika na premalo formalnih obrazovatelja. Dok videoigre ne mogu ni mrvicu riješiti ovakav problem, one mogu biti barem alat koji će olakšati teret. Naš obrazovni sustav također stavlja ogroman naglasak na učenje činjenica. U Hrvatskoj se koristi skoro isključivo frontalni način rada u kojem nastavnik predaje dok učenici i učenice sjede u klupama, zapisuju što im nastavnik kaže i zatim ponavljaju naučene činjenice. Dok ovaj oblik učenja ima svoje prednosti i napravljen je za naš način života, tj. naučiti što više ljudi što brže. Zašto ovakvom načinu rada ne bi mogli dodati malo zabave koju mogu pružiti videoigre? Većina ljudi koji uče na ovaj način jesu djeca i maloljetnici te se pokazalo da je posebno njima zabava izrazito bitna. Videoigre bi mogle spojiti to brzo učenje činjenica što naše društvo zahtijeva, ali bi mogle dodati tu zabavu koju učenici i učenice zahtijevaju.

Jedna od videoigara koja može biti primjer učenja činjenica je *Smite* koja se bavi mitologijom te može biti zanimljiv uvod u svijet mitologija. Koristim *Smite* samo kao primjer videoigre koja ima potencijala prenijeti činjenice učenicima. *Smite* uzima bogove iz svih mitologija i nastoji stvoriti avatare koji su što sličniji originalnim mitovima, ali nisu u potpunosti točne kopije originalnih mitova. Time igrači mogu učiti činjenice dok samo igraju videoigru. Igrači igranjem usvajaju osnovne činjenice kao što su njihova imena, koje moći posjeduju i na temelju tih moći igrači mogu sami zaključiti kojoj mitologiji oni pripadaju. Za primjer ću uzeti Artemidu, božicu lova.

Slika 1. Artemis



Prikaz Artemide u videoigri *Smite*

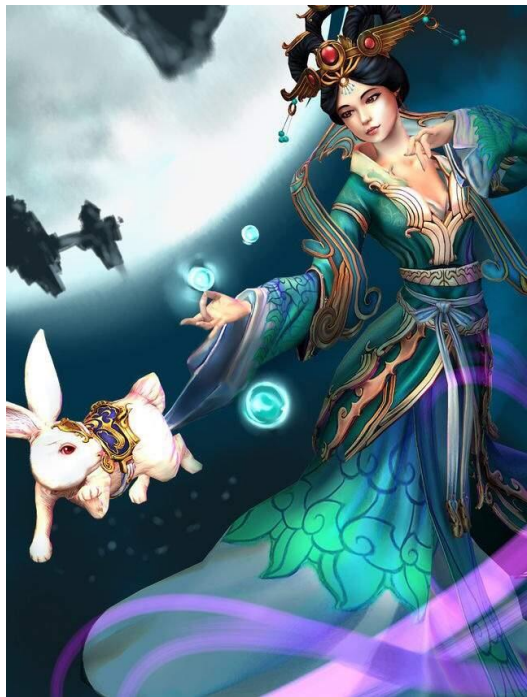
Slika 2. Artemis, Goddess of the Hunt



Skulptura Artemide, umjetnik „Leochares”, 4. st. pr. Kr.

U igri ona izgleda kao lovac, ima luk i strijelu, postavlja zamke, ima divlju svinju (u mitologiji Artemida je poslala divlju svinju kao znak njezine osvete (Editors of Encyclopaedia Britannica, bez dat.)) i oklop napravljen od lišća. Igrači su dakle samo igranjem naučili njezino ime i da je lovac, bez da su morali aktivno tražiti informacije o njoj. Ona je samo jedan primjer od više od sto bogova. Ako se igrač zainteresira za *Smite* i odluči je igrati na duže vrijeme, onda će najvjerojatnije naučiti o svim bogovima koje igra pruža igračima. *Smite* također često ima „izazove” gdje igrači moraju igrati boga koji pripada određenom panteonu kao što je grčka, nordijska ili rimska mitologija. Ovo spominjem jer time igrač uz zabavne izazove uči koji bogovi pripadaju kojem panteonu i time kojoj naciji. Ne mogu dokazati jesu li dizajneri točni ili nisu jer nema literature koja potvrđuje ili negira točnost činjenica. Zbog tog razloga videoigre mogu biti kvalitetan temelj o nekoj temi, ali ne u potpunosti točan izvor. Za još jedan primjer uzimam boginju „Chang’e”. Ona je predstavljena kao kineska žena koja nosi tradicionalnu kinesku haljinu te joj je frizura uređena na tradicionalan kineski način s brojnim ukrasima i dodacima. Dizajneri su uzeli mit, protumačili ga i napravili karaktera koji je sličan izvoru, ali nije u potpunosti točna kopija.

Slika 3. Chang 'e



Chang 'e iz videoigre *Smite*

Slika 4. Chang'e Flees to the Moon



Chang'e, umjetnik Tsukioka Yoskitoshi, 1885.

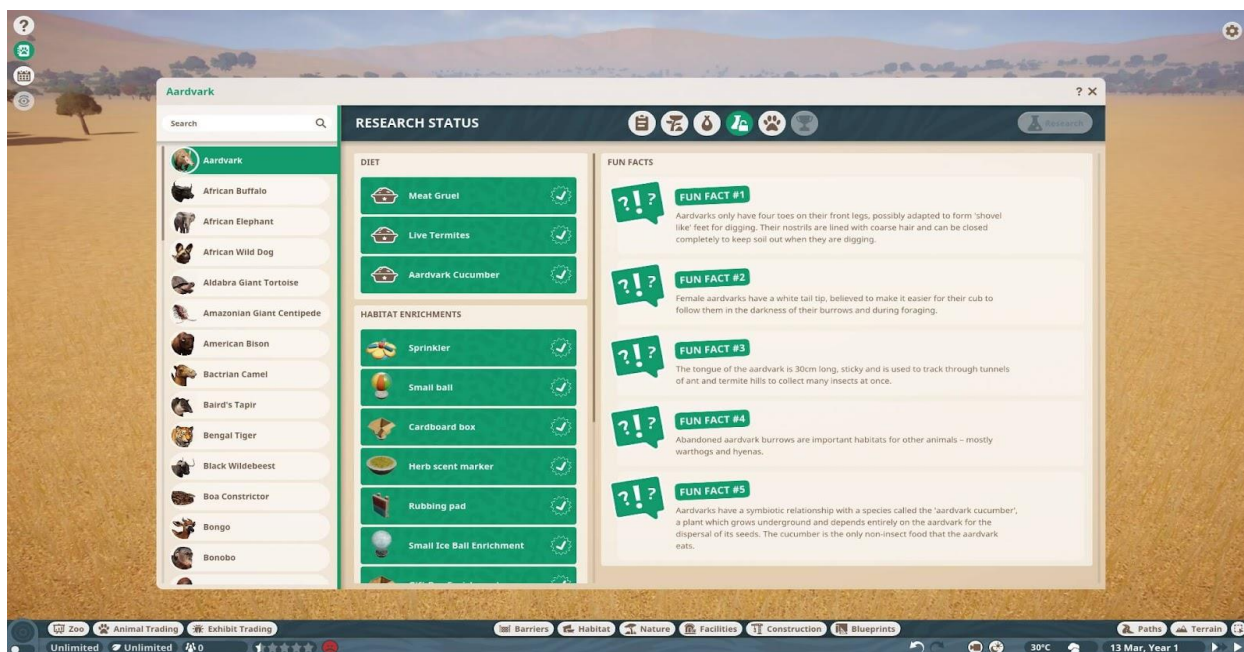
Slika 1. je Chang'e u videoigri *Smite* dok je Slika 2. od umjetnika Tsukioka Yoshitoshia. Glavna razlika između jedne i druge slike je zec koji se nalazi u prvoj slici. Iako se ne pojavljuje na drugoj slici, taj bijeli zec je, u izvornoj mitologiji, njezin ljubimac (Hamilton, 2022). Razlike između ove dvije slike su očite, ali postoje i brojne sličnosti. Chang'e je u videoigri prikazana kao žena kineskog podrijetla s blijedim licem, podignuta kosa sa zlatnim dodatkom koji sadrži rubin, plava haljina, detalji na haljini i sl. Videoigra naravno nije kopija, ali nastoji koristiti inspiraciju iz pravog svijeta i pravih mitova te čini jednostavan i zabavan uvod u temu.

Dizajneri su se također potrudili da dodaju međusobne odnose između likova koji nastoje slijediti suštinu mitologije. Ponovno naglašavam da nema literature koja će ovo potvrditi, ali ću kasnije u radu navesti ulogu nastavnika koji bi bio ta literatura. Ako dva igrača u istom timu odaberu bogove koji imaju neki odnos u njihovoj mitologiji, onda će njihovi karakteri automatski nešto reći jedno drugom ovisno o njihovom odnosu. Ista stvar će se dogoditi ako protivnici odaberu bogove koji se poznaju. Npr. već spomenuta Chang'e i Hou Yi su vjenčani. Ako Hou Yi

ubije Chang'e u neprijateljskom timu, onda će komentirati kako je tužan što je to morao napraviti. Suprotna stvar će se dogoditi ako se Tyr i Fenrir nađu kao protivnici. Njihov mit je da su neprijatelji jer je Fenrir ogroman vuk koji je odgrizao Tyru ruku. Ako jedan ubije drugog, onda će pobjednik slaviti i ismijavati ubijenog. To što bogovi u videoigri govore nije prepisano iz mita te je modernizirano i dizajnerova interpretacija. Igrači i dalje dobiju osnove njihovih odnosa. Te osnove su mrze li se bogovi, jesu li ljubavnici ili nešto drugo, što također postavlja temelj izrazito širokoj temi kao što je mitologija.

Još jedan primjer takve videoigre je *Planet Zoo 2*. Ova videoigra je simulacija u kojoj igrač posjeduje i upravlja zoološkim vrtom. Cilj videoigre je napraviti što veći zoološki vrt i steći što viši ekonomski uspjeh. Ono što je posebno oko ove konkretne videoigre je to što stavlja veliki naglasak na činjenice o životinjama. Osnovna igra, bez ikakvih dodataka, sadrži sedamdeset i šest vrsta životinja. Kada igrač klikne na životinju, odmah dobije njihove osnovne informacije kao što su: kategorija, regija kojoj pripada, je li životinja ugrožena ili ne, itd. Tijekom igranja igrač također otključa „zanimljive činjenice”. To su kratke činjenice, nekoliko rečenica, o jednoj od životinja koja se nalaze u videoigri. One su korisne jer ukratko prikažu informacije igraču bez da ga preplave informacijama.

Slika 5. Encyclopedia research



Prikaz zanimljivih činjenica u videoigri *Planet Zoo 2*

Nadalje, ako igrač odluči da želi imati određenu životinju u svom zoološkom vrtu, onda igrač mora paziti da svaka životinja ima što kvalitetnije stanište. Igrač mora pročitati u kakvoj klimi se životinja nalazi, koliko mjesta mora imati, kakvu hranu, igračke, stvari za penjanje, želi li biti u zajednici ili izolirana, kakav teren voli i sl. Ove informacije igrač dobije tijekom građenja staništa te ih može naći unutar videoigre. Videoigra također sva navedena obilježja staništa mjeri u postocima. Nije dovoljno da igrač samo stavi jedno drvo ili doda malo pijeska da životinja bude sretna. Skoro niti jedna životinja ne voli samo jednu vrstu terena te igrač mora postići određen postotak npr. pijeska, kamena i trave (trava može biti visoka, srednja, niska, različite vrste trave). Igrač također mora paziti da temperatura bude prikladna za svaku životinju te zato mora kupiti klimu za svako stanište i staviti temperaturu koja odgovara vrsti životinje koja se nalazi u staništu. Zaduženja ne prestaju tu jer videoigra također stavlja naglasak na obrazovanje posjetitelja, ali i igrača. Videoigra očekuje od igrača da posvuda stavi tehnološke uređaje koje se mogu koristiti za obrazovanje kao što su TV uređaji i zvučnici. Oni se moraju stavlјati ispred svakog staništa te se na njima posjetiteljima prikazuju informacije o životinji koja se nalazi u tom staništu. Što ima više obrazovnih sprava u zoološkom vrtu, to igrač ima kvalitetniji zoološki vrt. Time videoigra obrazovanje prikazuje na pozitivan način. Ovdje se ponovno javlja mogući problem jer ne mogu biti sigurna koliko su navedene informacije unutar videoigre točne jer ne postoji literatura koja će ili potvrditi ili negirati točnost tih informacija.

Još jedan primjer ovakve videoigre su prva tri nastavka videoigre *Assassin's Creed*. Videoigra je napravljena s iznimnom brigom da je što bliža stvarnosti iako nije u potpunosti točna te postoje događaji i likovi koji su dodani jer je cilj videoigre uzbuđenje i zabava. Glavni lik naravno nije dio povijesti, ali okruženje, NPC-ovi i mjesta jesu. Posebno veliku ulogu u priči ima Leonardo da Vinci jer igrač blisko surađuje s njime. Lakshmi Menon (2015) navodi da dok je premisa videoigre fikcija, događaji i incidenti kroz koje glavni lik prolazi drže se povijesti. Autorica također navodi točnost prikaza Leonarda da Vincia i Blackbearda (Menon, 2015). Jana Radošinská (2018) je u svom radu nastojala analizirati znamenitosti i događaje u stvarnom svijetu te u *Assassin's Creedu* i vidjeti koliko su ih točno prenijeli u videoigru. Zaključila je da videoigra igračima daje tzv. „tourist guide book” ili brošuru za turiste. Tako to naziva jer videoigra sadrži sistem koji stavlja naglasak na istraživanje povijesnih znamenitosti i spomenika.

Također smatra da su prikazi relativno povijesno istiniti iako su pomalo fikcionalni jer su prikazani na estetsko privlačan način igračima. Autorica smatra da igrači mogu vidjeti arhitekturu, umjetninu pa čak i događaje koji su se dogodili u pravom svijetu koji, iako nisu u potpunosti točni, jesu barem približno točni. Također navodi da iako neki igrači nisu zainteresirani za povijest, da će barem naučiti imena povijesnih građevina te ih moći prepoznati u pravom svijetu jer su te građevine napravljene dovoljno slično pravima te još uvijek čuvaju arhitektonski stil i kulturni okvir povijesnog razdoblja koji predstavljaju. Autorica je čak otkrila da u Italiji određene lokacije nude tzv. „Assassins Creed tour’ of Florence” ili „tour za igrače videoigara”. Radošinska zato smatra da ova videoigra nudi priliku igračima da posjete povijesna mjesta na siguran i jeftin način, a to je posebno korisno za mlađe igrače koji nisu sposobni ili u mogućnosti to napraviti u pravom svijetu (Radošinska, 2018).

Videoigre nisu u potpunosti točne kada dođu u pitanje činjenice. Svaka igra, koliko god se trudila biti točna, ne može u potpunosti biti izvor točnih činjenica. Radi tog razloga su bitni nastavnici. Videoigre mogu biti dovoljno dobre kada dođu u pitanje činjenice, ali uz nastavnika koji će provjeriti točnost svih činjenica one mogu biti kvalitetan alat u obrazovanju. Tijekom obrazovanja je potreban nastavnik koji će nadgledati napredak učenice i time je očekivano od njega da će odabrati videoigre koje sadrže što točnije činjenice i koje imaju obrazovni potencijal. Učenice trebaju način da mogu doći u kontakt sa samim sadržajem kao što su Herbart i Dewey naveli te smatram da su videoigre točno to što nedostaje u obrazovanju. One pružaju iskustva koja su potrebna u obrazovanju, ali pružaju i zabavu koja je potrebna učenicama. Netočne činjenice, slično kao ranije spomenuta negativna iskustva, bi također mogle sadržavati obrazovni potencijal koji na prvi pogled možda neće biti primijećen. U današnjem svijetu koji je toliko ovisan o internetu, netočne informacije se nalaze posvuda i teško je znati što je točno, a što je netočno, posebno kada se javi tema s kojom individualac nije upoznat. Ovo može biti još veći izazov što je osoba mlađa i nije upoznata sa svijetom. Vježbanje prepoznavanja negativnih činjenica uz nastavnika tijekom igranja videoigara može biti izuzetno korisno za snalaženje u današnjem online svijetu. Ovakva iskustva daju priliku učenicama da razviju kritičko mišljenje i vještine provjeravanja činjenica koje su predstavljene kao točne, iako one to nisu.

9. Razvijanje moralnosti uz pomoć videoigara

Nadalje smatram da je bitno naglasiti i moralni aspekt videoigara budući da se pozivam na Herbarta kojemu je moralnost izrazito bitna u obrazovnom procesu. Tijekom igranja videoigara igrači mogu razmišljati o vlastitoj moralnosti te se kritički osvrnuti na nju kroz već mnogobrojno spomenuti prekid i borbu. Brojne videoigre daju igraču priliku da donese izbor. Izbori mogu biti jednostavni i na maloj razini kao npr. s kime će njihov avatar biti u romantičnoj vezi, kada osoba povlači liniju između „bijelih” laži i ozbiljnih laži ili zahtjevni izbori kao hoće li osoba spasiti voljenu osobu ili zaustaviti genocid. Nicoletta Tancred i sur. (2018) ovakve probleme nazivaju „moralne dileme”. To su brojni izbori koji su predstavljeni igraču te imaju višestruke ishode s moralnim značenjem. Tijekom videoigare ovi izbori su često predstavljeni kroz dijalog, najčešće u RPG igrama. Autorica uzima za primjer *Mass Effect* u kojem igrači mogu izabrati da tijekom cijele priče igraju glavnog lika na agresivan ili diplomatski način. Rezultati su predstavljeni kroz drugačija ponašanja drugih karaktera i kratkih videoprikaza (cutscenes) (Tancred i sur., 2018). Miguel Sicart (2013) navodi da se takve dileme događaju kada osoba pauzira tijekom igranja videoigre jer se javila etička dilema, tj. kada igrač ne koristi socijalno ili strateško razmišljanje. Ona se javlja kada igrač koristi drugačiji način razmišljanja, tj. praktičnu mudrost koju osobe koriste kada donose odluke bazirane na moralnim uvjerenjima. Autor smatra da igrači moraju biti moralno investirani u videoigru te da time reflektiraju i dublje razmišljaju o tome koje će posljedice imati njihove odluke. Sicart smatra da te odluke definiraju igrača u tome tko je on kao etički igrač u videoigri. Ovo daje osobi priliku da prekine suhoparno i strateško igranje videoigre joj daje priliku da procijeni svoje ponašanje u svjetlu etičkog razmišljanja (Sicart, 2013). Sicart zapravo navodi ideje prekida i borbe gdje igrači imaju priliku zastati, kritički se osvrnuti na svoju moralnost ovisno o situaciji i perspektivama koje videoigra pruža te je propitati i donijeti odluku koja se bazira na njihovom moralnom kodeksu. Ozbiljnije moralne dileme, kao ranije spomenut genocid, se prosječnoj osobi nikad neće dogoditi i zato nikad u pravom svijetu ne bi imali razlog donijeti takvu odluku. Videoigre su zato korisne pri razvijanju moralnosti jer daju mogućnost osobi da donese takve izbore te se ona mora nositi s posljedicama. Igrač ima posebnu priliku da se okrene dublje u sebe i razmisle o tome je li zadovoljan sa svojom odlukom i zašto je napravio baš tu odluku. Ovo mu daje jedinstvenu priliku da vidi kakva je on osoba jer njegova odluka ima „prave” posljedice u tom svijetu. Kvalitetne videoigre će napraviti da niti jedna odluka nije objektivno točan odgovor. Na igraču je

zatim odgovornost da odluči je li taj odabir dobar po njegovom moralnom kodeksu i može li se nositi s posljedicama njegovog izbora.

Prema Herbartu i Deweyu, da se dogodi obrazovanje, bitno je to iskustvo. Iskustvo koje će potaknuti učenike da sami razmišljaju i sami donose odluke ovisno o svojoj moralnosti. Pravi svijet ne može prikazati te moralne probleme jer je veliki dio svijeta siguran te većina djece ne mora donositi ozbiljne moralne odluke u stvarnom svijetu. Ono što djeca mogu napraviti je donijeti moralne odluke u virtualnom svijetu koje neće stvarno utjecati na prave ljude i zato neće imati prave mentalne i emocionalne posljedice na dijete. Videoigre pružaju te moralne dileme o kojima Herbart priča na kontroliran način u kojem učenica ima priliku razmisliti, reflektirati i donijeti veliku odluku koju ne bi imala priliku donijeti u stvarnom svijetu. Videoigre ponovno mogu biti taj prekid i borba o kojima English priča. Kada se javi prilika da se donese moralna odluka, onda se u videoigri javi prekid. Borba se javlja kada se javi odluka o kojoj učenica nije sigurna te se mora kritički osvrnuti i preispitati svoj pogled na svijet, svoju moralnost, svoja uvjerenja i sl. Za primjer ponovno uzimam *Baldurs Gate 3* i oslobađanje vampira. S ovakvom situacijom se osoba u pravom svijetu nikada neće sresti, ali je iznimno dobar pogled na vlastitu moralnost i pogled na svijet. Mogu li igrači vjerovati vampirima koje nisu niti upoznali da mogu kontrolirati svoju glad? Što ako barem jedan vampir pobjegne i ubije druge ljude i za to je igrač odgovoran? Je li igrač sposoban biti odgovoran za smrt sedam tisuća vampira koji su bili obični ljudi, oteti, pretvoreni u vampire i mučeni stotinama godina? Utječe li moja ideja i pogled na vampire na moju odluku? Ovakav primjer natjera učenicu na prekid i borbu jer je stavi u poziciju u kojoj nikada prije nije bila. Ima izbore o kojima nikada nije razmišljala da će imati i poglede na svijet o kojima nikada nije bila svjesna. Odluka također sadrži toliko čimbenika koji mogu utjecati na njen izbor i zato natjeraju igračicu da stvarno razmisli što želi, što je spremna napraviti i s kojim posljedicama je spremna živjeti.

Kod NPC-eva sam navela *Baldur's Gate 3* i kako ta igra daje priliku igračima da se upoznaju i provode vrijeme s različitim „osobama”. Ti NPC-evi se nose s problemima koji se prosječnoj osobi najvjerojatnije nikada neće dogoditi te videoigra stavlja igrača u situaciju da kritički razmišlja o situacijama u kojima se NPC-evi nalaze. Neke od moralnih odluka su spojene sa socijalnim odlukama: Hoće li igrač pomoći svom prijatelju i/ili ljubavniku Astarionu da ostvari svoj potencijal, ali time mora ubiti sedam tisuća nevinih vampira? Treba li igrač ubiti te nevine i zatočene vampire i osigurati da ne naude drugim nevinim ljudima ili im vjerovati da oni

samo žele živjeti svoj život i neće nikome nauditi? Igrači moraju donijeti ove moralne i socijalne odluke, kritički proći kroz cijelo iskustvo koje su imali tijekom igranja videoigre i doći do moralnog rješenja koje je točno za njih jer u ovoj videoigri rezultati nisu crno-bijeli, nego su brojne nijanse sive. Igrač mora donijeti odluku i nositi se s posljedicama.

Ta odluka ipak ne mora biti donesena nasamo. Obožavatelji konstantno pričaju na online forumima ili uživo s drugim obožavateljima. Ovdje se ponovno javlja socijalno obrazovanje o kojem priča Herbart jer osoba može čuti druge perspektive i razloge zašto su igrači odabrali drugačije odluke. Igrači imaju priliku dalje raspraviti o svojoj odluci, ali se može ponovno javiti prekid i borba jer je druga osoba možda donijela odluku o kojoj igrač nikada nije ni pomislio. Osoba A je možda ubila vampire jer su vampiri i nije dublje razmišljala o svojoj odluci, dok osoba B može reći da su oni također žrtve i ne zaslužuju smrt. Potencijal videoigara je u tome da se osobe mogu obrazovati čak dok ih ne igraju jer neke odluke nisu crno-bijele te su otvorene raspravi. Ovime se otvara još dublji aspekt videoigara koji nije moguć u stvarnom svijetu da prirodno nastane. Taj aspekt je da se dvije osobe nalaze u identičnoj poziciji i prolaze kroz identično iskustvo te imaju priliku raspravljati i međusobno se razumjeti.

10. Negativne strane videoigara

10.1. Videoigre i moguće posljedice anonimnosti

Videoigre, kao i većina aktivnosti, imaju pozitivne, ali i negativne strane. Jedna od negativnih strana je način na koji igrači komuniciraju međusobno. Uzimajući u obzir da igrači imaju anonimnost koju dobiju s činjenicom da se nalaze iza ekrana, nije iznenađujuće da se ljudi online osjećaju ugodnije tijekom korištenja nepoželjnog ponašanja nego u stvarnom svijetu. Ta nepoželjna ponašanja bi u stvarnom svijetu imala prave posljedice. Neke od posljedica bi bile gubitak poštovanja od strane bližnjih, gubljenje prijateljstava, romantičnih veza ili čak gubljenje zaposlenja. S druge strane, najgora posljedica koja im se može dogoditi unutar videoigre je da im programeri zabrane igranje na neko vrijeme. U tim situacijama igrači mogu samo nastaviti igrati neku drugu videoigru u kojoj imaju mogućnost da se ponašaju na isti način bez da su išta naučili ili da su se kritički osvrnuli na svoje nepoželjno ponašanje. Iza ekrana osobe mogu reći bilo što i to neće imati negativne posljedice na njihove živote jer nitko od njihovih poznanika ne zna što ta osoba govori i kako se ponaša na internetu. Radi tih razloga osoba ima privilegiju u potpunosti se

uživjeti u igranje videoigara mentalno, ali i emocionalno jer njihovo ponašanje nema utjecaja na pravi svijet i time nemaju posljedice. Radi tih razloga, kada neka aktivnost krene negativno, neki igrači će na to reagirati s tugom, razočarenjem, ali i ljutnjom. Zahvaljujući anonimnosti koju pruža online okruženje, osobe mogu izraziti tugu i razočaranje što može biti pozitivno. Pozitivno je jer neke osobe, posebno muškarci, osjećaju da ne smiju pokazivati tugu jer moraju biti snažni muškarci. Veronica Montes (2013) detaljno piše o ovoj temi u svom radu „The Role of Emotions in the Construction of Masculinity”. Autorica navodi kako su u muškoj kulturi muškarci uvjetovani da ili ništa ne osjećaju ili da ne pokazuju svoje osjećaje. Autorica smatra da je ova karakteristika najrašireniji prikaz što znači biti muškarac u mnogobrojnim kulturama (Montes, 2013). O ovom konceptu ću se dublje baviti kasnije u radu. Nadalje, ako igrač ne zna regulirati nepoželjne emocije kao ljutnju i bijes na zdrav način, ta se ljutnja može izraziti na destruktivne načine. Ti destruktivni načini mogu biti prema stvarima tako da ih bacaju, uništavaju, itd. ali i prema ljudima koji se nalaze u fizičkoj blizini ili prema online suigračima. Brock Bastian i sur. (2011) nastojali su otkriti odnos između videoigara i dehumanizacije. Za istraživanje su koristili popularnu nasilnu igru *Mortal Kombat*. Istraživači su ocjenjivali njihovu razinu dehumanizacije sebe i protivnika kroz test s 8 pitanja koji su izradili Bastian i Halsin. Bastian i sur. su kroz istraživanje otkrili da su ispitanici sebe, ali i protivnike, gledali sa smanjenom razinom ljudskosti, ali samo tijekom igranja nasilne videoigre kao *Mortal Kombat*, a ne tijekom igranja neutralne videoigre (Bastian i sur., 2011). Tobias Greitemeyer i Neil McLatchie (2011) također su koristili isti test kao i ranije navedeni autori te su tijekom istraživanja otkrili da se tijekom igranja nasilne videoigre kod igrača povisuje razina dehumaniziranja drugih igrača, dok se tijekom igranja neutralnih ili prosocijalnih videoigara pokazalo da se smanjuje agresija. Autori su naglasili da se ta dehumanizacija događala jedino prema neprijateljima (Greitemeyer i McLatchie, 2011). Radi te činjenice se osobe mogu ponašati prema drugima na puno gori način nego što bi se ponašali u pravom svijetu prema „pravoj” osobi koja se nalazi ispred njih. Ovakvo ponašanje može biti rezultat niske razine empatije što nadalje može rezultirati još nižoj razini empatije i izolacije od vršnjaka jer drugima nije ugodno biti u njihovoj blizini. Takvi individualci se mogu naći s drugima koji se ponašaju na isti negativan način te mogu stvoriti već spomenuti „echo chamber”, ali u ovom kontekstu je negativan „echo chamber” za razliku od ranije spomenutog previše pozitivnog. Ulazak u „echo chamber” još više može poticati negativna ponašanja jer ih se nagrađuje pohvalama od drugih ljudi. Osobe tako nemaju priliku biti bolje jer

kritičkom razmišljanju i propitivanju vlastitih negativnih postupaka nema mjesta u takvom okruženju. Sada kad sam navela kakvo okruženje može nastati u kulturi videoigara, voljela bih spomenuti kako je to biti manjina u takvom okruženju.

10.2. Videoigre iz ženske perspektive

Kvaliteta obrazovanja u kojem se koriste videoigre kao izvor iskustva može biti drugačija ovisno o rodu učenika te ću u ovom dijelu nastojati prikazati zašto. Statistika iz 2021. godine je pokazala da su 61% igrača muškarci, 30% igrača žene, a 8% su osobe koje sebe smatraju nebinarnim rodom (Clement, 2023). Karol J. Borowiecki i Juan Prieto-Rodriguez (2015) su tijekom svog istraživanja o videoigramima primijetili da su razlike između muškog i ženskog roda, kada dođe u pitanje igranje videoigara, znatne. Pokazalo se da muški rod znatno više igra videoigre nego ženski (Borowiecki i Prieto-Rodriguez, 2015). Benjamin Paaßen i sur. (2017) su pregledom literature našli da su većina ljudi koji igraju videoigre muškarci. Nadalje su našli da se muškarci češće identificiraju kao igrači videoigara te vidljivo predstavljaju taj dio svog identiteta, kako profesionalno tako i privatno. Žene, s druge strane, moraju skrivati taj dio svog identiteta jer se ženske igračice videoigara mogu vidjeti jedino kao žena ili igrač što nadalje potiče uvjerenje da su žene i igranje videoigara pojmovi koji su nekompatibilni (Paaßen i sur., 2017). Radi te činjenice nije iznenađujuće da je stvoreno negativno, ali i previše „pozitivno” okruženje prema ženama u svijetu videoigara.

10.2.1. Slika žene u svijetu videoigara

Kako bi uopće mogli argumentirati o tome kako je biti žena u svijetu videoigara, važno je objasniti kako taj svijet gleda na ženu. Tko je žena u svijetu videoigara? Slika žene je predstavljena sve od marketinga, tj. kako su prikazane na posterima i reklamama, do same videoigre. Glavni fokus, kada dođe u pitanje žena u kulturi videoigara, stavljen je na njezin fizički izgled i kako se on može iskoristiti da se privuku muški igrači. Problem se može primijetiti nakon pogleda na bilo koji poster videoigre koji je napravljen od izuma videoigara pa sve do nedavno. Žene su seksualizirane i obučene u oklope koji nisu adekvatni za obranu u

pravoj bitci. Za razliku od žena, taj isti oklop na muškom karakteru je realističan, tj. kakav bi bio u stvarnom svijetu.

Slika 6. Glorious Plate Set



Isti oklop na muškom i na ženskom avataru iz videoigre *World of Warcraft*

Muški karakter je u potpunosti prekriven i spreman za bitku, dok ženski karakter nije ni približno spreman za bilo kakav oblik borbe. Žene se u takvim videoigrama također mogu naći pokraj muškarca, često kao ukras koji grli njegovu ruku ili nogu. Žene samo služe kao objekt koji je lijep za gledati i/ili kao jadne slabe dame koje snažan heroj treba spasiti jer su one preslabe da se same spase ili da one budu heroj koji će spasiti muškarca. Takav primjer možemo vidjeti na sljedećoj slici.

Slika 7. Conan the barbarian



Muškarci su, ne samo po izgledu nego i ponašanju, predstavljeni kao snažni heroji čija je sudbina spasiti svijet i ubiti čudovišta. Eugene F. Provenzo, Jr. (1991) analizirao je takve ilustracije i zaključio da su žene prikazane na provokativan način, ali i kao pokorene žrtve koje se treba spasiti. On smatra videoigre opasnima za mladež jer nameću rodne stereotipe koji mogu rezultirati seksualnom diskriminacijom prema ženama (Provenzo, 1991 prema Sherman, 1997). Radi takvih razloga nije ni iznenađujuće da muški igrači ne gledaju na ženske karaktere, pa time i ženske igračice sebi ravnima.

Sherman (1997) takve snažne, muške karaktere unutar videoigara naziva „hero archetypes”. Za primjer daje video igru *Super Mario*. U njoj igrač igra kao junak Mario ili njegov brat Luigi i zadatak mu je da spasi princezu pod imenom *Peach* koja ne može sama sebe spasiti jer ju je otelo muško čudovište. Sherman je razgovarala s dječacima i djevojčicama o tim video igrama, *Super Mario* i *Super Mario 2*. Tijekom prve videoigre igrači igraju Maria te nastoje spasiti princezu *Peach*. Tijekom druge igre igrači više ne spašavaju *Peach*, nego im ona pomaže da spase njezin narod. U drugoj igri igrači također mogu igrati kao princeza. Tijekom razgovora s dječacima i djevojčicama Sherman je otkrila razliku između percipiranja videoigara

ovisno o spolu. Dječacima je bilo čudno da mogu igrati ženskog lika, ona je njima prije bila objekt igre, „problem” koji moraju riješiti. Tijekom druge igre *Peach* je postala jedan od glavnih likova i prijateljica koja im pomaže da riješe novi problem. Time ona više nije „problem” koji se mora riješiti, nego postaje jednaka Mariu što je donekle zbunilo igrače. Svaki karakter također ima svoje posebne moći. Dječaci su zato rekli da bi izabrali igrati *Peach* samo zato što ona može lebdjeti u zraku najduže. Ne žele igrati kao ona jer im ona ne izgleda kao heroj koji može spasiti druge karaktere. Djevojčice s druge strane nju vide kao novog heroja kao što je bio Mario u prvoj igri (Sherman, 1997). Takav način razmišljanja i gledanja na svijet može stvoriti problem u stvarnom životu. Dječaci tijekom odrastanja i igranja videoigara stvaraju sliku o svijetu, svom rodu, ali i suprotnom. Ovo istraživanje je pokazalo da je ta slika žene, do određene razine, negativna. Žene nisu sposobne biti snažni heroji kao muškarci i time su manje sposobne od muškaraca. Ovakva slika u budućnosti može negativno utjecati na muškarce i žene u privatnom, ali i profesionalnom okruženju. Npr. muškarac možda neće zaposliti žensku osobu jer smatra da nije snažna i sposobna kao muškarac, nego treba biti negdje gdje je sigurna, kao likovi u videoigrama. Ovo je jedan od ekstremnih primjera, ali se manje ozbiljne situacije mogu događati u svakodnevnom životu. Ovakvom načinu razmišljanja nisu krive samo videoigre, ali je važno spomenuti da one imaju utjecaj na podsvjesno stvaranje slike o muškarcima i ženama te njihovim ulogama u svijetu.

Pitanje je sada jesu li ljudi svjesni slike koja nastaje ovakvim dizajnom videoigara i marketingom koji dolazi uz njih i ako jesu, utječe li to znanje na njihovu želju da igraju videoigre? Henning i sur. (2009) su u svom istraživanju otkrili da postoji veća vjerojatnost da će djevojčice primijetiti rodne stereotipe, nego dječaci, posebno one gdje su žene prikazane kao seksualni objekti (Henning i sur., 2009). Sharon R. Sherman (1997) je u svom istraživanju također primijetila da su djeca svjesna poruka koje dizajneri i marketing pokušavaju prenijeti. Jedna djevojčica je rekla da ne želi igrati *Double Dragon* jer su to „samo dva tipa koja ubijaju stvari”. Dječaci su rekli da se radi o „liku koji pokušava spasiti svoju curu”. Također su rekli da su svjesni razloga zašto su muškarci uvijek heroji, a to je zbog seksizma koji se oduvijek nalazi u našem društvu. Muškarci su uvijek bili ti koji su glavni i trebaju sve napraviti za žene jer one nisu sposobne da se brinu same za sebe (Sherman, 1997). Ovakve izjave jesu ohrabrujuće kada dođe u pitanje utjecaj videoigara na sliku o ženi. Neki dječaci i muškarci jesu sposobni vidjeti negativne strane takvih videoigara i kritički se osvrnuti na sliku ženskog roda koju videoigre

nastoje prikazati. Problem se javlja jer ih muške osobe i dalje nastavljaju igrati. Najveći problem se može javiti kod podsvjesnog utjecaja na osobu. Iako osoba zna da nešto nije ispravno, njen um i dalje može podsvjesno na nju utjecati i natjerati da nešto razmišljaju ili da se na negativan način ponaša bez da osoba sama vidi da je njeno postupanje negativno. Raniji primjer s videoigrom *Double Dragon* pokazuje da dječaci znaju da postoji seksizam u takvim videoigramama, ali i dalje opisuju videoigru na pozitivan način kao muškarac koji treba spasiti svoju curu jer ona nije sposobna spasiti sebe. Time oni razvijaju tzv. „Sindrom heroja” u kojem se stvara očekivanje od muškarca da riješi svaku situaciju, tj. da bude heroj u svakoj situaciji. To ne samo da omalovažava ženu jer ona ne može biti heroj nego i stvara ogromna očekivanja nad muškarcima. Oni moraju biti snažni, sposobni, pametni, itd., ne smiju biti slabi i ranjivi jer heroji s kojima su odrasli i u koje se ugledaju nisu takvi i time ni muškarci nisu i ne smiju biti takvi.

Sherman (1997) je tijekom istraživanja isto upoznala djevojčice koje su pričale o seksizmu u riječi „Game boy” zato što implicira da ga samo dječaci igraju. Druga je spomenula da ne razumije zašto su dječaci uvijek u svim reklamama, zašto ne mogu biti djevojčice (Sherman, 1997). Takav način reklamiranja videoigara je prvi glas koji dječacima, ali i djevojčicama govori da djevojčice i žene nisu dobrodošle u „svijet muškaraca”, tj. u videoigru. Kako onda možemo očekivati od dječaka da će prihvatiti djevojčice u taj svijet kada im odrasle osobe koje su napravili videoigru govore da je ovo videoigra samo za dječake jer dizajneri rade videoigru s ciljem da se sviđa heteroseksualnim muškarcima. Paaßen i sur. (2017) smatraju da su ovakvu sliku žene tvrtke napravile zato što im je cilj stvoriti videoigre za muškarce. To rade zbog već spomenutog stereotipa da samo muškarci igraju videoigre. Također autori smatraju da takva slika žene može negativno utjecati na djevojčice tako što im može smanjiti samopouzdanje te su povezane s manje povoljnim stavovima prema ženskim kognitivnim i fizičkim sposobnostima. Takva slika se javlja kod muškaraca i žena (Paaßen i sur., 2017).

Autori Paaßen i sur. (2017) također argumentiraju da ovakva slika žene ima negativan utjecaj i na literaturu. Jenson i De Castella koji su (2010) otkrili da postoji cijela grana znanosti čiji je cilj otkriti što vole žene, a što vole muškarci kada dođu u pitanje videoigre. Cilj ovakvih istraživanja je da se otkrije kako napraviti videoigre za jedan i za drugi rod odvojeno, što sve više odvaja muškarce i žene. Iz takvih istraživanja je nastao pojam „girl games”, što bi bile videoigre koje su namijenjene samo za žene i djevojčice. Te videoigre su služile za jačanje rodnih

stereotipa (Jenson i De Castella 2010 prema Paaßen i sur., 2017). Videoigre ne bi trebale biti muškarci protiv žena, također ne bi trebale biti ili muškarci ili žene. Riječi kao „Game boy” i „Girl games” samo stvaraju još veću razliku između rodova radi lakše zarade što ne bi trebalo postojati u današnjem vremenu, ali nažalost i dalje postoji jer još uvijek postoje stranice kao “Girlsogames” i “Girl Games”.

Negativna slika žene se može uočiti i u samim profesionalnim natjecanjima, poznato pod nazivom “Esports”. Jason A. Engerman i Rober J. Hein (2017) Esports definiraju kao organizirano natjecanje u igranju videoigara koje se najčešće igra preko osobnog računala. Natjecanja se protežu od srednjih škola pa sve do profesionalnih turnira (Engerman i Hein, 2017). Negativna slika žene se može javiti radi činjenica da se u skoro svim profesionalnim natjecanjima ne može naći niti jedna žena. Iz te činjenice se javlja pitanje “zašto?”. Zašto se žene ne mogu naći u natjecanjima koja zahtijevaju vještinu, ali i potporu zajednice. Primijećeno je da žene rijetko kada sudjeluju u profesionalnim natjecanjima. „Ako su žene jednake muškarcima, zašto ne postoji ni jedna profesionalna igračica koja se natječe u mojoj najdražoj igri?” „Žene jednostavno nemaju sposobnost doći do visoke razine vještine kao što mogu muškarci.” Ove rečenice su prilično česte na raznim forumima za videoigre. Ali se pitanje i dalje javlja. Zašto su ženske profesionalne igračice toliko rijetke?

Andre Zolides (2015) smatra da razlog zašto postoji mali broj ženskih profesionalnih igračica proizlazi iz toga da ženske profesionalne igračice moraju proći dodatne prepone samo zato što pripadaju ženskom rodu. Uz očekivane vještine, marketing i trud što se očekuje od profesionalnih igrača Esporta, žene moraju još dodatno objašnjavati, pregovarati i predstavljati svoju ženstvenost. Za njih nije bitna samo njihova ekonomska egzistencija, nego i njihov identitet kao žena, igrač i „ženski igrač”. Autor također navodi razgovore koje je imao sa ženskim profesionalnim igračima. Muškarci ih ne žele u „njihovom” svijetu jer je njihov svijet videoigara pun nasilja, tj. to je muški svijet. Ovaj način razmišljanja se još više naglašava u profesionalnom svijetu jer je samo okruženje visoko nadgledano i svaki oblik ženstvenosti, dolazilo to od strane muškaraca ili žena, nije dobro došao. Ti muškarci smatraju da je samo postojanje žena u profesionalnom okruženju napad na njihov heteronormativni maskulinitet i zato žene tamo nisu dobrodošle (Zolides, 2015). Muškarci ne vide žene u svom svijetu videoigara kroz reprezentaciju u Esportu te smatraju da zato žene nisu sposobne biti dobre u videoigramama. Ovakav način razmišljanja zatim direktno otežava ženama da dođu u taj svijet.

Nekim muškim igračima smeta što nema više žena koje igraju videoigre i time nemaju zajedničke interese s drugim rodnom, ali im onda opet smeta što neke žene igraju videoigre jer smatraju da im tu nije mjesto.

10.2.2. Primjer mogućeg negativnog okruženja za žene unutar videoigara

Uzeći u obzir ranije navedenu anonimnost i negativnu sliku žene, nije iznenađujuće da je kultura unutar videoigara negativno nastrojena prema ženama. Negativno okruženje unutar videoigara može podrazumijevati vrijeđanje, seksizam i podcjenjivanje vještina. Neki muški igrači ne uzimaju ženskog igrača kao sebi ravnog. Smatraju da žene i djevojčice ne pripadaju u „njihov” svijet videoigara, nego pripadaju u kuhinji. Zbog te činjenice žene često ne žele reći drugima svoj rod te se, prema Paaßen i sur. (2017) osjećaju izolirano, nedobrodošlo ili nepoželjno tijekom sudjelovanja u *hobbyu* koji im se sviđa (Paaßen i sur., 2017). Zbog činjenice da su većina igrača muškarci, u svijetu videoigara većina igrača pretpostavlja da su svi igrači muškarci. Zbog tog razloga je jednostavno skrivati se iza svog avatara tijekom igranja multiplayer videoigre i time izbjeći nepoželjno ponašanje od drugih igrača. Problem nastaje u videoigramama u kojima je korištenje mikrofona potrebno za uspješno ostvarivanje cilja. Žene su onda stavljene u poziciju u kojoj imaju dva izbora:

1. Ostaviti ugašen mikrofon, ali onda neće imati priliku komunicirati sa svojim timom. Ovo znači da će je neprijatelji lakše moći ubiti jer njezin tim nije znao da je u nevolji. Suigrači također na osobu mogu gledati kao nekoga koga nije briga za tim i pobjedu ili namjerno želi izgubiti. Neki ljudi će takvu osobu prijaviti programerima videoigre koji joj onda mogu zabraniti da igra videoigru na neko vrijeme. Ovo se može dogoditi ako osoba pokušava igrati na visokoj razini. Česta smrt u videoigri će najvjerojatnije rezultirati gubitkom runde što se nadalje može pretvoriti u ljutnju i vrijeđanje od strane vlastitog tima.
2. Upaliti mikrofon, što će otkriti da je žena. Posljedica može biti da nikoga neće biti briga. Ovo će rezultirati time da njezin tim ima veću šansu pobijediti zbog kvalitetne komunikacije. Drugi događaj koji se može dogoditi je da je suigrači u istom trenutku izbace iz tima samo zato što ne vjeruju da žena može biti dovoljno dobar dio tima. Neke osobe je neće ili ne mogu odmah izbaciti iz tima te može doći do vrijeđanja. Iz ove

situacije može ipak proizaći nešto pozitivno. Ostatak tima može reći: „Ne, ovo nije u redu”, i utišati osobu ili osobe s predrasudama. Što nadalje može rezultirati u formiranju prijateljstva s ljudima koji su stali na njenu stranu. Drugo što se može dogoditi je da se ostatak tima pridruži originalnom/im agresoru/ima te vrijeđanje postane još gore prema ženi. Ovakva situacija može rezultirati time da ona više nikad ne igra videoigru koja joj je bila izvor sreće i zabave. Također može rezultirati u mržnji, nelagodi, manjku vjerovanja u drugi rod ili prema samoj sebi.

Koji god izbor osoba uzme, postoji mogućnost da će ljudi biti negativni prema njoj. Ta mogućnost postoji bez obzira na rod osobe, ali se povisuje ako je osoba žena radi kulture koja je nastala među igračima. Autori Paaßen i sur. (2017) smatraju da zbog ovakvog neprijateljski nastrojenog okruženja, žene ne žele uopće igrati videoigre ili biraju igre koje su označene kao „ženske videoigre” iako im se one možda čak i ne sviđaju (Paaßen i sur., 2017).

10.2.3. Primjer mogućeg negativnog okruženja prerusenog kao pozitivno okruženje prema ženama

Smatram da je ovo bitan problem kada se govori o poziciji žena u svijetu videoigara. Iako nema literature koja se bavi ovim problemom, ovdje ću govoriti o njemu kako bi se obratila veća pozornost upravo na njega. Trebalo bi provesti istraživanja na ovu temu koja do sada ne postoje kako bi se ona bolje razumjela i kako bi se moglo više baviti ovim problemom.

Istinski pozitivno okruženje bi trebalo biti neutralno. Okruženje u kojemu nije bitan nečiji rod, rasa ili seksualna orijentacija. U svijetu videoigara takvo okruženje može biti izazovno za naći, posebno za pripadnike ženskog roda jer, iako je okruženje ispunjeno s pozornošću, komplimentima i prijateljstvom, to okruženje bi se i dalje moglo smatrati negativnim zbog načina na koji se pristupi ženskom rodu. Kada igrači otkriju da je osoba žensko, to može odmah prerasti u divljenje. Muški igrači se prema ženskom igraču mogu početi odnositi kao da je ona kraljica, a ne osoba koja je njima jednaka. Rezultat toga je da muški igrač želi raditi sve za ženu. Od davanja rijetkih oružja i oklopa do toga da radi sav izazovan sadržaj za igračicu. Za nju, igra više nije način da razvije znanje ili sebe kao osobu. Igračice dobivaju moćne predmete i

postignuća koja nisu zaradile. Sve ovo divljenje i pažnja ima šanse prerasti u način razmišljanja da zaslužuju sve samo zato što su dio ženskog roda.

Ova činjenica je posebno važna kada dođu u pitanje mlađe osobe koje još ne znaju kako svijet funkcionira. Djevojčica može doći u igru i od početka je muške osobe tretiraju kao da sve zaslužuje bez da stavi bilo kakav trud. Takvi odnosi nadalje formiraju nju i njezin odnos s drugim ljudima što može rezultirati u negativnom pogledu na sebe i druge. Taj negativan krug ponašanja se nastavlja. Igračice će onda odrasti i očekivati od drugih da im služe unutar videoigre, a najvjerojatnije i izvan nje. Muškarci će onda ili ostvarivati ta očekivanja ili će stvarati negativnu sliku o ženskom rodu. Mislit će da žene nisu sposobne ostvariti ciljeve te da su slabe i očekuju muškarce da sve naprave za njih što dalje podupire sliku nesposobne žene koja već postoji u svijetu videoigara. Muškarci koji žele pozornost i zahvalnost od ženskog roda nastaviti će se ponašati na takav način i pomagati takvim igračicama. To nastavlja začarani krug gdje nitko zapravo nije pravi pobjednik.

S druge strane postoje ženske osobe koje samo žele biti jednake. Postoje situacije gdje igračica stvori odnos s igračem, dok on vjeruje da je ona muško. Kao što je već ranije navedeno, većina igrača unutar videoigre pretpostavlja da su svi igrači muškarci. Igrač će jedino znati da je osoba žensko ako ona to kaže ili ako upali mikrofona. Može se dogoditi da igrač ne želi imati prijateljstvo sa ženskom osobom te može na novu informaciju reagirati agresivno. S druge strane ako otkrije da je njegov „prijatelj” zapravo žensko, postoji šansa da će se igrač prestati prema njoj ponašati kao prema sebi jednakoj osobi ili kao prema svojem prijatelju. Prema njoj se počne ponašati kao prema potencijalnom ljubavnom interesu samo zato što je ona žena i što igra videoigre. Ona više nije njegova prijateljica, nego ljubavni cilj koji on želi osvojiti. To ponovno djevojčici može stvoriti negativnu sliku prema sebi i svijetu. Njezin identitet i ljudskost je svedena na to da je dio ženskog roda i igra videoigre. Ništa drugo o njoj nije važno.

Također se može dogoditi upravo suprotno. Igrač može stvoriti novu sliku o drugom rodu. Problem mladeži je da su veoma podijeljeni na muškarce protiv žena što je već promovirano kroz termine „Game boy” i „Girl games”. Dječaci imaju svoj svijet, a djevojčice svoj i oni se ne žele miješati. Većina videoigara, posebno u današnjem svijetu, rodno je

neutralna. Videoigre zato mogu spojiti ta dva svijeta u jedan gdje će svi shvatiti da muškarci i žene nisu toliko drugačiji kao što osobe često misle i moguće je da imaju iste interese.

Ovo okruženje je, kao i kod poglavlja o činjenicama, primjer zašto videoigre ne mogu same po sebi obrazovati. One su pune mana te im je potrebna odgovorna osoba, kao što je nastavnik, koja je sposobna moderirati sadržaj i okruženje za učenicu. Sve negativnosti koje se događaju prema ženama u videoigramama također mogu služiti kao trenutak za obrazovanje. Diskriminacija naravno postoji i u pravom svijetu, ali na internetu, uz anonimnost, može biti očitije prikazana jer, kao što je ranije navedeno, ta negativna slika žene je konstantno prikazana i može postati internalizirana. Negativni trenuci mogu biti izrazito dobri prekid i borba o kojoj English priča, posebno ako se dogodi situacija u kojoj učenica igra multiplayer videoigru sa strancima. Ovakve situacije mogu biti korisne jer daju priliku da uz nastavnika učenica vidi da negativnost postoji u pravom svijetu, s čime možda nije bila upoznata ranije, ali ima priliku naučiti kako im prići i kako se mogu nositi s tim negativnim iskustvima na zdrav način. Nepravda, mržnja i diskriminacija će se događati u životu svima, neovisno o rodu, seksualnoj orijentaciji itd. Bitno je kako se nositi s njima. Videoigre mogu pružati tu negativnosti od strane NPC-eva te postoje videoigre kao što su *Red Dead Redemption 2* koje prikazuju brojne oblike mržnje i diskriminacije od strane NPC-eva te je primjer uvoda u nošenje s negativnim situacijama. Ova videoigra također sadrži avatara kojeg igrači igraju te igrači prođu kroz iskustva kroz koja možda nikad ne bi inače prošli. U ovakvim primjerima smatram da osobe imaju priliku razviti empatiju jer sami vide diskriminaciju koja se događa. Vratila bih se na poglavlje o kulturi i kako Honglin Zhu (2011) navodi da se ta empatija prema drugima može razviti kada osoba zaista shvati što druga osoba osjeća i zašto se ponaša na određeni način (Zhu, 2011). U videoigramama osobe imaju priliku vidjeti diskriminaciju prema NPC-evima, ali i od strane NPC-eva prema igraču.

Sva ta negativna događanja imaju još više utjecaja kada dođu od strane pravih ljudi. Korisna stvar u multiplayer videoigramama je što osoba može jednostavno blokirati i prijaviti zlostavljača. U takvim iskustvima je zatim korisno imati nastavnika koji može pomoći u slučaju negativnosti i pomoći voditi učenike i učenice kroz osjećaje koje mogu dobiti kada se dogodi bilo kakav oblik mržnje. Iako nikada ne bi namjerno trebali izložiti učenice diskriminaciji, ona će se i dalje događati, posebno na internetu zbog ranije navedene anonimnosti i zbog manjka

posljedica. Umjesto da skrivamo djecu od pravih problema, možemo biti tu uz njih kada se neizbježno dogodi i naučiti kako se nositi s time na način koji individualnom djetetu odgovara.

11. Novi način obrazovanja za novu generaciju

Tijekom cijelog rada navodim što bi bilo kad bi bilo te mogući potencijal videoigara kada dođe u pitanje obrazovanje. U ovom dijelu rada navest ću primjere iz pravog svijeta gdje su autori doveli videoigre u učionice. Prije toga smatram da je također bitno navesti današnju generaciju mladih ljudi i zašto bi videoigre konkretno njima bile izuzetno korisne tijekom obrazovanja. Jeroen Bourgonjon (2010) govori o današnjim, novim generacijama koje uče na novi način, a koje brojni autori nazivaju tzv. digitalni urođenici, screenegeri, ili čak gamer generacija. Ona je više orijentirana oko tehnologije, nego što je bila prijašnja generacija. Autor smatra kako je zbog te činjenice iznimno važno da se odgojno-obrazovni proces mora mijenjati uz mladež (Bourgonjon, 2010). Važno je napomenuti da je taj rad napisan prije 14 godina. Od tada digitalni urođenici još više ovise o tehnologiji i još više se razvijaju uz nju. Brenda K. Wiederhold (2021) također nastoji objasniti tu novu generaciju te navodi pojam „digitalni urođenici“. Oni su za nju generacija koja je odgojena na tehnologiji. Oni su djeca, adolescenti, ali i mlade odrasle osobe današnjice koje se osjećaju najugodnije i opuštenije socijaliziranjem preko uređaja. Oni se tako najlakše povezuju s vršnjacima (Wiederhol, 2021). Ovo se može vidjeti i u istraživanju koje je provela Amanda Lenhart (2015) gdje se pokazalo da će četvrtina adolescenata drugima prije dati svoje ime u videoigri, nego broj mobitela (Lenhart, 2015). Bourgonjon (2010) navodi da današnja generacija mladeži nikada nije živjela u svijetu bez IKT-a (informacijske i komunikacijske tehnologije). Oni odrastaju s društvenim medijima, mobitelima i videoigramama. Autor smatra da je ta generacija odrasla s određenim vještinama, novim načinom razmišljanja i drugačije preferiranim načinom učenja (Bourgonjon, 2010). Očito je da se naš obrazovni sustav nije prilagodio toj novoj generaciji, nego je ostao isti kao što je bio našim precima dok se digitalni urođenici samo kreću sve dublje u digitalni svijet.

James Paul Gee (2006) je već prije osamnaest godina dao prijedlog kako pomoći u obrazovanju te nove generacije. On navodi digitalne svjetove te kako oni rade na tome da obrazuju digitalne urođenike. Argumentira da videoigre mogu biti koristan alat za obrazovanje. Daje primjer svijeta u kojem igrač igra avatara koji je tajni agent te se mora skrivati unutar sjena

kako ga neprijatelji ne bi vidjeli. Time igrač uči odnos između svjetla i sjene u pravom svijetu. Još jedan primjer su ratne videoigre gdje igrač uči važnost napada, ali i obrane i skrivanja (Gee, 2006). Leonard A. Annetta (2008) navodi da tijekom ovakvog igranja videoigara, igrač uči ne samo činjenice o tome kako svijet funkcionira kao što su u primjeru sjene i borba nego i uči kako kritički razmišljati. Igrač u ovakvim situacijama uči preko principa pokušaja i pogrešaka te time stječe znanje kroz konstantnu interakciju s okruženjem (Annetta, 2008). Ovaj način obrazovanja je točan primjer Deweyeve filozofije. Učenici imaju priliku vidjeti kako njihove akcije utječu na svijet kroz pokušaj i pogrešku te se mogu kritički osvrnuti na svoje akcije. Nakon pokušaja i pogreške i kritičkog osvrt, učenice to znanje mogu prenijeti na stvarni svijet. Gee (2006) smatra da učenici često znaju predati test na kojem su napisani svi točni odgovori, ali se problem javlja kada to isto znanje trebaju primijeniti na stvarni svijet, a ne znaju kako (Gee, 2006). Učenici, iako znaju npr. osnovne principe matematike, često ne znaju da ih mogu primijeniti u svakidašnjem svijetu jer nisu imali priliku dobiti taj kritički osvrt, nego su samo kopirali što se od njih očekuje. Današnji školski sistem učenike jednostavno ne priprema za život u stvarnom svijetu jer je samo učenje činjenica napamet. Učenici nemaju priliku stvoriti odnos sa znanjem, ne mogu ga iskusiti i proživjeti, nemaju vremena kritički se osvrnuti na njega. Znanje je samo recitiranje činjenica na testu. Igranjem videoigara znanje više nije formulirano na papiru ili suhoparno recitirano iz toga što piše u knjizi ili što im je nastavnik rekao. Znanje sada postaje alat koji učenikima može spasiti virtualan život te znanje zapravo postaje moć koju učenici odmah mogu vidjeti u videoigri. Dok igrač igra videoigru, on sam može odlučiti na koji način želi učiti kroz brojna zabavna iskustva. Može nešto napraviti i vidjeti kako njegova akcija utječe na svijet, ali i njega samoga. Zbog tog razloga stjecanje znanja i obrazovanje je refleksija učenika i njegovih ciljeva i želja. Informacije su također predstavljane na razne načine. Kroz korištenje videoigara djeca u budućnosti više neće učiti fiziku kao što su njihovi pradjedovi učili u klupama, nego će imati priliku učiti u virtualnom svijetu gdje imaju priliku manipulirati silom, težinom i cijelim okruženjem i zapravo vidjeti posljedice njihovih odluka. Na ovaj način će također imati priliku provjeravati svoje znanje i pokazati ga drugima kroz demonstracije. David Williamson Shaffer i sur. (2005) također smatraju da osobe kroz videoigre mogu učiti radeći. Za primjer uzimaju fiziku. Djeca više ne moraju učiti kroz formule u klupama, nego mogu hodati virtualnim svijetom po planetima koji imaju masu manju od Zemlje ili letjeti po svemiru s ljudskom posadom. Provođenje takvog zadatka zahtijeva znanje kako se gravitacija mijenja u

različitim dijelovima solarnog sustava (Williamson Shaffer i sur., 2005). Arias (2014) je također provela istraživanje o fizici i kako ju je lakše objasniti kroz igranje videoigara. Istraživači su koristili *Dr. Friction*, videoigru koja je napravljena kako bi djecu u petom razredu osnovne škole učila o sili i gibanju. U ovoj igri učenici su trebali riješiti zagonetku kako bi vratili svoje ukradene blokove koje koriste za građenje. Tijekom igre učenici su mogli pitati svog pomoćnika unutar igre, Fulcruma, za savjete i pomoć. Fulcrum se nalazi unutar igre i zato učenici nisu morali izlaziti iz virtualnog svijeta kako bi zatražili njegovu pomoć. Autorica spominje da iako su neki učenici dobili niže ocjene na testu, istraživanje je pokazalo značajan porast u ocjenama o sili i gibanju nakon igranja videoigre *Dr. Friction* (Arias, 2014).

Već spomenuta Meghan Arias (2014) navodi još nekoliko istraživanja koja su također pokazala da je moguće dovesti videoigre u škole. Prvo istraživanje koje navodim je ono koje su proveli DeVane i Durga (2008) u kojem su sudjelovali učenici koji su imali apatičan pogled na školu i učenje te imaju osrednje postignuće. Istraživanje je provedeno tijekom školskog programa. Tijekom istraživanja učenici su kroz igranje *Civilization III* istraživali odnose između geografije i politike, ekonomije i povijesti, politike i ekonomije. Nakon istraživanja učenici su uspješno prepoznali i definirali neke pojmove koji imaju veze s temom kao što je „hoplite” (vojna jedinica u drevnoj grčkoj). Rezultati su također pokazali da su se ocjene učenicima povećale, ne samo u povijesti nego kroz sve predmete (DeVane i Durga, 2008, prema Arias, 2014). Drugo istraživanje koje Meghan Arias (2014) navodi su proveli Watson i sur. (2011). Fokuseralo se na videoigru *Making History*. Istraživači su analizirali studiju slučaja u kojoj su nastavnici povijesti koristili videoigru kako bi učili djecu o sadržaju koji su trebali obraditi u nastavi. Istraživanje je provedeno tako da je svaka grupa učenika dobila svoju državu koja je sudjelovala u Drugom svjetskom ratu. Učenici su imali priliku međusobno komunicirati i postavljati pitanja nastavnicima. Time je nastava prešla iz frontalnog stila, gdje je fokus bio na nastavnicima, na nastavu koja je bila fokusirana na učenika. Istraživači su naglasili da su učenici pokazali izniman interes i uzbuđenje dok su sudjelovali u igranju videoigre jer su imali priliku kritički misliti i propitivati svaki korak u grupnom radu. Učenici su čak raspravljali o strategijama tijekom odmora (Watson i sur., 2011, prema Arias, 2014).

A. Wainwright (2014) proveo je slično istraživanje na studiju povijesti u kojem je htio vidjeti mogu li se videoigre koristiti u obrazovanju. Videoigra koju je koristio je *Civilization*,

slično kao DeVane i Durga. Studenti su mogli odabrati svoju državu i imati odnose s drugim državama, bili oni pozitivni ili negativni. Nakon tečaja je otkrio da su studenti uživali u tečaju. Rekli su da im je bilo zanimljivo učiti kroz interakciju s povijesti, ali i imati priliku mijenjati povijest. Wainwright je također napomenuo da je ovo dalo priliku studentima da se kritički osvrnu na sebe, ali i na dizajn cijele videoigre. Nadalje, igra im pomaže da razviju kritičko mišljenje i ostvaruju određenu razinu angažmana koju ne bi mogli razvijati na tradicionalnom obliku predavanja. Studenti su također imali priliku provjeriti svoje predznanje. Neki su izjavili da su mogli objasniti što su dizajneri napravili točno, ali i što su napravili krivo u dizajnu. Wainwright vjeruje da bi ovaj način predavanja mogao biti koristan i za druge ljude koji nisu studenti povijesti, a žele naučiti nešto o toj temi (Wainwright, 2014).

Kurt Squire (2003) daje primjere kako ljudi mogu učiti kroz videoigre i primijeniti to znanje u stvarnom svijetu, ali također upozorava na subjektivnost pri izradi videoigara i važnost reflektiranja i kritičkog razmišljanja. On navodi videoigre koje se temelje na simulaciji kao *Hidden Agenda* gdje je igrač predsjednik SAD-a te se kroz tu igru uči o ekonomiji, politici, sociologiji i kulturi. Također navodi *SimEarth* gdje igrač može vidjeti što se dogodi ako se promijeni razina kisika na Zemlji ili poveća globalna temperatura. Autor smatra da su ove simulacije korisne jer time daju igračima posebnu perspektivu time što ih stavljaju u pozicije u kojima ne bi mogli biti u stvarnom svijetu. Tako stječu znanje radeći (Squire, 2003).

Ovo je samo mali broj istraživanja koja su provedena, ali pokazuju da je ovakav način obrazovanja moguć. Digitalni urođenici imaju vještine, znanje i, najvažnije, želju i potrebu da uče na nove načine, a jedan od tih mogućih načina je kroz videoigre. Oni već mnogo vremena provode na internetu te se razumiju u tehnologiju i online svjetove. Zašto mi, kao pedagozi i obrazovatelji obeshrabujemo igranje videoigre nakon školskih sati kada ih možemo iskoristiti kao alate kojima možemo doprijeti do mladeži i motivirati ih kao nikada do sada? Istraživanja koja su provedena prije čak deset godina dovela su videoigre u učionice i rezultati su konstantno pozitivni sve do danas, ali mi kao znanstvenici ih i dalje ne slušamo i ne dajemo im pozornost koju zaslužuju.

12. Zaključak

Mediji i društvo konstantno se fokusiraju na probleme za koje smatraju da su proizašli iz igranja videoigara. O nasilju i agresiji napisani su brojni članci te novi članci na tu temu se konstantno izdaju. Da, videoigre imaju problematične strane, ali izazivanje nasilja i agresije u ljudima nije jedna od njih. Neki od problema su negativnost unutar kulture videoigara prema ženama, videoigre koje imaju problematičan sadržaj te mogućnost da osobe preuzmu pogrešnu poruku iz videoigara. Uloga nastavnika i pedagoga je u ovakvim negativnim primjerima zato i potrebna. Videoigre su neshvaćene. Pozitivne strane su ignorirane dok su videoigre okrivljene za attribute kojima ne pridonose.

Videoigre nude iskustva koja potiču prekid i borbu, teoriju učeći radeći te sve što autori Herbart, Dewey i English zagovaraju da je potrebno tijekom procesa obrazovanja, ali i činjenice koje današnji svijet zahtijeva. Ovim radom nastojala sam prikazati kako videoigre mogu biti koristan alat u procesu obrazovanja. Također smatram da je moguće integrirati ih u obrazovni sustav u budućnosti ako im pedagogija barem da priliku. U radu sam nastojala prikazati autore koji su to uspjeli postići te su imali sve od neutralnih pa do pozitivnih rezultata.

Videoigre igraju ogromnu ulogu u životima brojnih ljudi, ali ih obrazovni sustav ne shvaća ozbiljno. Ova tema naravno treba biti više istražena kako bi se vidio pravi potencijal videoigara u obrazovanju. U tome treba posebnu pažnju obratiti na ženska iskustva, posebno previše pozitivna iskustva, ali potencijal videoigara i dalje postoji.

Tehnologija će se nastaviti konstantno mijenjati i nadograđivati te industrija videoigara uz nju. Obrazovni sustav bi se trebao također mijenjati uz njih, a ne zaostajati kao što je to bilo do sada. Što prije ta dva svijeta počnu surađivati, to će više potencijala imati cjelokupni odgojno-obrazovni proces da bude kvalitetniji za buduće generacije.

13. Literatura

Annetta, L. (2009). Video Games in Education: Why They Should be Used and How They Are Being Used. *Theory Into Practice*, 47(3), 229-239. <https://doi.org/10.1080/00405840802153940>

Arias, M. (2014). Using Video Games in Education. *Journal of Mason Graduate Research*, 1 (2), 49-69. <https://doi.org/10.13021/G8jmgr.v1i2.416>

Bastian, B., Jetten, J., Radke, H. (2012). Cyber-Dehumanization: Violent Video Game Play Diminishes our Humanity. *Journal of Experimental Social Psychology*, 48(2), 486-491. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2011.10.009>

Bastin, A. (2018). Friendships Formed and Strengthened in Online Gaming Environments. *Proceedings of the Debating Communities and Social Networks 2018 OUA conference*, Australia. <https://networkconference.netstudies.org/2018OUA/2018/04/23/friendships-formed-and-strengthened-in-online-gaming-environments/>

Borowiecki, K., Prieto-Rodriguez, J. (2015). Video games playing: A substitute for cultural Consumption? *Journal of Cultural Economics*, 39(3), 239-258. <https://doi.org/10.1007/s10824-014-9229-y>

Bourgonjon, J. (2010). Student's perceptions about the use of video games in the classroom. *Computer & Education*, 54(4), 1145-1156. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.10.022>

Clement, J. (2023, Svibanj 17). *Distribution of video game developers world wide from 2014 to 2021, by gender*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/>

Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575–583. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>

Consalvo, M., Begy, J., Browne, P., Ganzon, S., Scully-Blaker, R., i Waldie, R. (2018). Finding Sociality in Single Player Games: A Case Study of Tandem Play Amongst Friends and Couples.

Proceedings of the 51st Hawaii International Conference on System Sciences, USA, 1885-1892.
<https://doi.org/10.24251/HICSS.2018.238>

Dewey, J. (1902). *The Child and the Curriculum*. The University of Chicago Press.
<https://ia902707.us.archive.org/31/items/childandcurricul00deweuoft/childandcurricul00deweuoft.pdf>

Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. A Division of Macmillan Publishing Co., Inc.
<https://www.schoolofeducators.com/wp-content/uploads/2011/12/EXPERIENCE-EDUCATION-JOHN-DEWEY.pdf>

Dewey, J. (1966). *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*. Macmillan.

Dewey, J. (1974). *John Dewey on Education*. University of Chicago Press.

Editors of Encyclopaedia Britannica (bez dat.). Meleager: Greek mythology. U *Britannica*.
Pristupljeno: 17. prosinca 2023., s <https://www.britannica.com/topic/Meleager-Greek-mythology#ref103650>

Engerman, J., Carr-Chellman, A. (2017). Understanding Game-Based Learning Cultures: Introduction to Special Issue. *Educational Technology*, 57(2), 23-27.
<https://www.jstor.org/stable/44430519>

Engerman, J., Hein, R. (2017). eSports Gaming and you. *Educational Technology*, 57(2), 62-64.
<https://www.jstor.org/stable/44430526>

English, A. (2013). *Discontinuity in Learning: Dewey, Herbart and Education as Transformation*. Cambridge University Press.

Hart, C. (2017). Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars. *The international journal of computer game research*, 17(2).
<https://gamestudies.org/1702/articles/hart>

Herbart, J. F. (1902). *Science of Education: Its General Principles Deduced from Its Aim and the Aesthetic Revelation of the World*. D. C. Heath & Co.

Herbart, J. F. (1904). *Outlines of Education Doctrine*. FB & Ltd.

Fu, D. (2023). *A Look at Gaming Culture and Gaming Related Problems: From a Gamer's Perspective*. Center for MH in Schools & Student/Learning Supports.

<https://smhp.psych.ucla.edu/pdfdocs/gaming.pdf>

Gee, J. (2006). Are Video Games Good for Learning?. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 1(3), 172-183. <https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2006-03-02>

Gee, J. (2014). *Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds and Video Games*. Routledge.

Greitemeyer, T., McLatchie, N. (2011). Denying Humanness to Others: A Newly Discovered Mechanism by Which Violent Video Games Increase Aggressive Behavior. *Psychological Science*, 22(5), 659-665. <https://doi.org/10.1177/0956797611403320>

Hamilton, M. (2022, Studeni 29). *Chinese goddess Chang'e*. Mythopedia.

<https://mythopedia.com/topics/chang-e>

Henning, A., Brenick, A., Killen, M., O'Connor, A. (2009). Do Stereotypic Images in Video Games Affect Attitudes and Behavior? Adolescents' Perspectives. *Children, Youth and Environments*, 19(1), 170-196. <https://doi.org/10.7721/chilyoutenvi.19.1.0170>

Hornby, A. S., Turnbull, J., Lea, D., Parkinson, D., Phillips, P. (2010). Oxford University Press.

Echo chamber. U *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Preuzeto: 23.11.2023., s

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/echo-chamber#:~:text=echo%20chamber-,noun,not%20have%20to%20consider%20alternatives>

Howarth, J. (2023). *How Many Gamers Are There? (New 2023 Statistics)*. Pristupljeno: 25. prosinca 2023., s <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>

- Lenhart, A. (2015, kolovoz 1). *Teens, technology and friendships*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/chapter-3-video-games-are-key-elements-in-friendships-for-many-boys/>
- Molyneux, L., Vasudevan, K., de Zúñiga, H. (2015). Gaming Social Capital: Exploring Civic Value in Multiplayer Video Games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(4), 381-399. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12123>
- Monsters, V. (2013). The role of emotions in the construction of masculinity: Guatemalan Migrant Men, Transnational Migration, and Family Relations. *Gender and Society*, 27(4), 469-490. <https://doi.org/10.1177/0891243212470491>
- O'Connor, E., Longman, H., White, K., Obst, P. (2015). Sense of Community, Social Identity and Social Support Among Players of Massively Multiplayer Online Games (MMOGs): A Qualitative Analysis. *Journal of Community & applied social psychology*, 25(6), 459-473. <https://doi.org/10.1002/casp.2224>
- Paaßen, B., Morgenroth, T., Stratemeyer, M. (2017). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*, 76(1), 421-435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Radošinská, J. (2018). Portraying Historical Landmarks and Events in the Digital Game Series Assassin's Creed. *Acta Ludologica*, 1(2), 4-16. <https://actaludologica.com/portraying-historical-landmarks-and-events-in-the-digital-game-series-assassins-creed/>
- Rucker, T. (2020). Teaching and the Claim of Bildung: The View from General Didactics. *Studies in Philosophy and Education*, 39(3), 51-69. <https://doi.org/10.1007/s11217-019-09673-0>
- Sherman, S. (1997). Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games. *Western Folklore*, 56(3/4), 243-258. <https://doi.org/10.2307/1500277>
- Sicart, M. (2013). Moral Dilemmas in Computer Games. *Massachusetts Institute of Technology*, 29(3), 28-37. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00219

Siyahhan, S., Gee, E. (2018). *Families at Play: Connecting and Learning through Video games*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/10696.001.0001>

Squire, K. (2003). Video Games in Education: (Education in the face of a “parallel school”). *Computers in Entertainment*, 2(1), 49-62.
https://www.researchgate.net/publication/220686511_Video_games_and_education_Education_in_the_face_of_a_parallel_school

Squire, K. (2008). Video Games and Education: Designing Learning Systems for an Interactive Age. *Educational Technology*, 48(2), 17-26. <https://www.jstor.org/stable/44429558>

Tancred, N., Vickery, N., Wyeth, P., Turkay, S. (2018). Player Choices, Game Endings and the Design of Moral Dilemmas in Games. *Proceedings of the 2018 Annual Symposium*, Australia, 627-636. <https://doi.org/10.1145/3270316.3271525>

Wainwright, A. (2014). Teaching Historical Theory through Video Games. *The History Teacher*, 47(4), 579-612. <https://www.jstor.org/stable/43264355>

Wiederhold, B. (2021). Kids Will Find a Way: The Benefits of Social Video Games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 213-214.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2021.29211.editorial>

Williamson Shaffer, D., Squire, K., Halverson, R., Gee, J. (2005). Video Games and the Future of Learning. *The Phi Delta Kappan*, 87(1), 104-111.
<https://doi.org/10.1177/003172170508700205>

Zhu, H. (2011). From Intercultural Awareness to Intercultural Empathy. *English Language Teaching*, 4(1), 116-119. <https://doi.org/10.5539/elt.v4n1p116>

Zolides, A. (2015). Lipstick Bullets: Labour & Gender in Professional Gamer Self-Branding. *Persona Studies*, 1(2), 42-53. <https://doi.org/10.21153/ps2015vol1no2art467>

14. Prilozi

Slika 1.: Artemis (bez dat.). Smite. Pristupljeno: 27. prosinca 2023., s <https://smite-archive.fandom.com/wiki/Artemis>

Slika 2.: Leochares, C. (4. st. pr. kr.). Diana od Versailles ili Artemida, Božica lova. Pristupljeno: 27. prosinca 2023., s <https://en.wikipedia.org/wiki/Artemis>

Slika 3.: KiwiTheDemon (2017). Chang'e and her model. Pristupljeno: 27. prosinca 2023., s https://aminoapps.com/c/smite/page/blog/change-and-her-model/2vvl_xggtNuxGnp6xaawLGQY8jednWoQjVn

Slika 4.: Yoshitoshi, T. (1885). Chang'e bježi na mjesec. Pristupljeno: 27. prosinca 2023., s https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Chang%27e_flees_to_the_moon_by_Tsukioka_Yoshitoshi.jpg

Slika 5.:Encyclopedia research (2019, Studeni 5). Planet Zoo. Pristupljeno: 27. prosinca 2023., s <https://interfaceingame.com/games/planet-zoo/>

Slika 6.: Nesca (2014). WoW Plate Transmog. Pristupljeno: 27. prosinca 2023., s <https://nescasnook.blogspot.com/p/blog-page.html>

Slika 7.: Conan the barbarian (2023). Pristupljeno: 27. prosinca 2023., s <https://fairusage.org/photos/11926139/conan/conan-the-barbarian-the-barbarian/>