PRIMJENA VIDEOIGARA U NASTAVI ŠKOLSKE LEKTIRE (na primjeru romana *Zločin i kazna* i videoigre *Zločin i kazna. Tko je podmetnuo Raskoljnikovu*)

Rafaela Božić
Vanda Božić

Odjel za rusistiku, Sveučilište u Zadru
Sveučilište Algebra
rbozic@unizd.hr
vanda.bozic@predavaci.algebra.hr

UDK: 795:[37.091.3:82]
Stručni rad
Primljen: 6.6.2024.
Prihvaćen: 16.9.2024.

Sažetak

Polazeći od suvremenih tendencija u kojima digitalni mediji preuzimaju znatnu količinu vremena i sadržaja što često ide nauštrb čitanju, posebice klasične literature i školske lektire, u radu se zastupa teza da je za razvijanje navika čitanja i savladavanja školske lektire u suvremeno doba potrebno koristiti mogućnosti koje moderne tehnologije omogućuju. Posebice se mogu iskoristiti mogućnosti videoigara (računalnih igara)[1], osobito stoga što u posljednje vrijeme raste broj videoigara temeljenih na književnim klasicima. U radu se daje pregled izbora videoigara koje se referiraju na školsku lektiru te daju prijedlozi korištenja videoigara u razvoju navika čitanja na primjeru videoigre *Zločin i kazna. Tko je podmetnuo Raskoljnikovu* temeljenoj na slavnom romanu F. M. Dostojevskog. U navedenoj igri direktno se citira 1 % teksta romana, a učenicima se može predložiti čitanje romana te usporedba s videoigrom, nakon čega učenici mogu odgovoriti na pitanje što je od romana sačuvano, slažu li se s rješenjima autora videoigre i sl. Takvo čitanje uključuje aktivnost koja je danas mladi-

Ključne riječi:
videoigre, školska lektira, Zločin i kazna*, F. M. Dostojevski*

[1] U radu ćemo se koristiti terminom *videoigra*, a ne *računalna igra*, jer se ovakvi oblici igara nalaze na različitim platformama, a ne samo na računalima.

ma važna i približava im umjetnost pisane riječi. Također, važno je i to što im osvješćuje da su klasična književnost i čitanje važni i za proizvođače videoigara (engl. *developere*), tj. za zanimanja u djelatnosti razvoja videoigara, tj. učenicima se osvješćuje da se važnost čitanja nije smanjila ni u onim djelatnostima koje najčešće povezujemo čak s antičitanjem.

UVOD

Digitalno doba donijelo je i svoje probleme, od kojih jedan od većih problema predstavlja smanjenje interesa za čitanje književnih tekstova. O različitim oblicima lošeg utjecaja digitalnih tehnologija čitamo svakodnevno u stručnoj literaturi (v. Spitzer, 2018), a još češće u popularnim tiskovinama.

Jasno je, međutim, da nema previše smisla tražiti rješenje suvremenih problema u svijetu bez suvremenih tehnologija, tj. da probleme digitalnog doba nema smisla tražiti (samo) u rješenjima koja ne uključuju suvremene tehnologije.

Iako podatci o prodaji knjiga u svijetu ne govore u prilog tezi da se čita manje (svake godine sve je više prodanih knjiga), istraživanje hrvatskoga čitateljskog tržišta govori ipak o problemima i slabijim navikama čitanja u našoj zemlji[2].

Kad govorimo o čitanju u školi[3], ne može se zanijekati činjenica da se s promjenama koje su se dogodile u društvu mijenjaju i škola i učitelj te da učenike „više ne možemo zainteresirati za čitanje cjelovitog književnog djela navodeći im samo naslov i podatke o autoru te zadatke za samostalan rad“ (Miljuš, 2021: 4). Fadli Amin i Achmad Yudi Wahyudin (2022: 75) ističu monotoniju kao jedan od glavnih razloga zašto učenici nisu zainteresirani za čitanje (vidi i Gabelica i Težak, 2017). Kreativni pristupi ipak dokazano imaju rezultate i potiču razvoj navika čitanja (v. primjerice Kocbek, 2022).

Nakon osnovne i srednje škole prestaje svaki organizirani doticaj s književnošću, tj. vođeno čitanje u kojem bi čitatelji imali prilike o pročitanim tekstovima razgovarati s poznavateljima književnosti (čitateljskih klubova koji se uglavnom organiziraju u gradskim knjižnicama još je premalo)[4]. Ono što nam se čini posebno zabrinjavajućim je činjenica da u visokom školstvu dolazi do visokog stupnja specijalizacije i ako student nije na nekom od filoloških studija, više nema kolegi-

[2] To nam dokazuje i istraživanje informacijskih potreba i čitateljskih interesa građana Hrvatske, koje je provedeno od 2009. do 2011. u okviru istoimenog znanstvenog projekta na Sveučilištu u Zadru. Rezultati tog istraživanja pokazali su da 38 % učenika sedmih i osmih razreda čita samo ono što mora, a 53 % hrvatskih građana starijih od petnaest godina u posljednjih godinu dana nije pročitalo ni jednu knjigu (Grozdanović, 2019: 27, 28). Neka istraživanja govore, doduše, suprotno. Primjerice, rezultati istraživanja čitanja tijekom pandemije bolesti COVID-19 govore da je u Hrvatskoj došlo do blagog porasta čitanja (Lukačević i sur., 2021).

[3] Problem čitanja, naravno, vrlo je složen. U svojem radu fokusiramo se samo na jedan njegov mali dio.

[4] U posljednje vrijeme sve je više klubova čitatelja na raznim internetskim platformama, primjerice YouTube platformi (no, nažalost, ne i na hrvatskom jeziku). Možemo navesti primjer zajednice vezane uz YouTube kanal Jareda Hendersona koja broji više od dvjesto pedeset tisuća pretplatnika (Henderson, 2022).

ja iz opće kulture u koju bismo mogli svrstati i kolegije književnosti[5].

Mnoge književne tekstove učenici čitaju u neprikladnom uzrastu, što svakako utječe na (ne)razumijevanje tekstova (Miljuš, 2021: 2)[6], a što često dovodi do stava da je književnost teška i/ili nezanimljiva (Grozdanović, 2019: 27). Takav stav teško je prevladati pa se mnogi čitanju ne vraćaju ni u odrasloj dobi, kada bi, zahvaljujući životnom iskustvu, mogli bolje razumjeti mnoga od književnih djela koja kao tinejdžeri nisu razumjeli. Stoga je potrebno učiniti sve da se što ranije shvati važnost književnosti i stekne navika čitanja.

Sasvim je očito da je razvoj novih tehnologija proces koji neće nestati te se nameće zaključak da se promjenama u društvu i tehnologiji treba prilagoditi i iskoristiti neke prednosti digitalnog doba za razvoj vještina kao što je čitanje.

Ovdje ćemo se konkretno osvrnuti na u tom smislu mogućnosti upotrebe videoigara, višekratno prozvanih jednim od glavnih „neprijatelja“ klasične literature.

VIDEOIGRE I NASTAVA

Kako u svojemu diplomskom radu ističe Tonči Cvrlje, mnogi videoigre još uvijek vide samo kao „igrice“ za djecu, međutim, zaboravlja se da su ta djeca odrasla i da su videoigre na znatno višoj razini nego što su bile 90-ih godina 20. stoljeća i prije, odnosno da se razvijaju zajedno s generacijama koje su ih prije igrale kao djeca, a danas ih igraju kao odrasli ljudi (Cvrlje, 2020: 3). Cvrlje navodi i podatke iz izvješća ESA-e (Entertainment Software Association) iz 2019. godine iz kojih vidimo da u SAD-u više od 164 milijuna odraslih ljudi igra videoigre, što znači da u tri četvrtine kućanstava postoji barem jedan igrač videoigara. Više od polovice njih igra videoigre sa svojom djecom, a čak 74 % ispitanih roditelja smatra da videoigre mogu biti edukativne za njihovu djecu (ESA, 2019, prema Cvrlje, 2020: 3). Također, izvješće je dovelo u korelaciju povećanu sklonost kreativnim hobijima ili sviranju instrumenta igrača u odnosu na američki prosjek. Sve ovo govori nam da današnji konzumenti videoigara „izlaze iz ranije ustanovljenih stereotipa igrača videoigara“ (Cvrlje, 2020: 3).

Cvrlje dalje ističe kako su donedavno jako mnogo prostora u javnom i akademskom diskursu zauzimale samo kritike videoigara, poglavito zbog nasilja koje je

[5] U privatnim razgovorima na to su nam se požalili studenti „prirodnjačkih“ studija.

[6] Smatramo, primjerice, da tinejdžeri ne mogu shvatiti bračne probleme Ane Karenjine (lektira za treći razred srednje škole).

u njima prisutno (2020: 9). Možemo se složiti s njegovim mišljenjem da, iako su kritike nasilja u videoigrama velikim dijelom utemeljene, videoigre predstavljaju mnogo više od nasilja. James Paul Gee istaknuo je kako nije problem u programu jer ne postoji program za nasilje, već je problem u ljudima koji stvaraju videoigre (Gee, 2003: 10, prema Cvrlje, 2020: 9). Nadalje, Cvrlje naglašava kako s napretkom igara nasilje pada u drugi plan jer se naglašavaju kompleksniji elementi igre koji podrazumijevaju kvalitetnu priču, ali i socijalnu interakciju za što u početcima nije bilo sredstava, ali ni dovoljno razvijene tehnologije. Primjer za takav slučaj jest svijet *Metroa* (temeljen na romanima Dmitrija Gluhovskog), gdje priča dolazi sve više do izražaja kako franšiza napreduje, a igra uvijek ostavlja mogućnost da se igra s vrlo niskom razinom nasilja jer nasilje prestaje samo sebi biti svrha, čak donekle i odmaže tijeku priče (Cvrlje, 2020: 9).

Kao što smo naveli, prvi igrači računalnih igara u Hrvatskoj (i svijetu) sada su mahom šezdesetogodišnjaci. Njihove su se preferencije mijenjale tijekom godina, pa sada odabiru videoigre složenijih i zahtjevnijih sadržaja i drugih karakteristika, što je svakako utjecalo na razvoj videoigara. Zbog sve složenijih scenarija, grafike, glazbe i drugih karakteristika, danas videoigre mnogi nazivaju novom umjetnošću, koja, kao i film[7], ujedinjuje u sebi i brojne „stare“ umjetnosti. Tako u intervjuu za *Vijenac*, Matija Vigato ističe kako su svima poznat *Tetris* (Aleksej Pajitnov, 1985) i brojne druge videoigre siromašne kvalitetama koje povezujemo s umjetnošću (estetski užitak, reprezentacija ili imitacija, imaginativno iskustvo, vještina umjetničko-tehničke izvedbe, emocionalnost, formalna kompleksnost, koherentnost, kapacitet za prenošenje složenih značenja i drugo), dok postoje i one videoigre koje tim karakteristikama obiluju (Štahan, 2024: 17). Vigato ističe kako „mi upravo svjedočimo odrastanju jedne umjetničke vrste“ (isto). Stoga ne treba zanemariti umjetnička svojstva videoigara i odvojiti školu od tog (sad već više ne tako) novog medija koji je sastavni dio života i svjetonazora suvremenih generacija.

Uistinu, sve je više igara koje se upotrebljavaju u edukativne svrhe još od ranih stupnjeva obrazovanja, kao što je, recimo, niz ict-aac-ovih igara (ICT-AAC – Home), koje su namijenjene djeci vrtićkog uzrasta i osnovnoškolcima (Cvrlje, 2020: 4). Takav pristup treba pozdraviti iako je on još uvijek u svojemu početnom stadiju.

Također, još uvijek je malo stručnih i znanstvenih radova koji govore o primjeni računalnih igara u nastavi – posebno ako je riječ o nastavi književnosti.

[7] O filmu kao motivaciji za čitanje v. Grozdanović, 2019.

KNJIŽEVNI KLASIK I VIDEOIGRA

U suvremenom svijetu transmedija vjerojatno nije nikakvo iznenađenje da su brojni suvremeni, ali i nešto stariji romani žanra *fantasy* pretvoreni u videoigre. *The Witcher* (niz videoigara proizvođača CD Projekt, 2007 – 2015), *The Lord of the Rings* (cijeli niz igara raznih proizvođača), *Dune* (do trenutka pisanja ovog rada najmanje šest videoigara), *Game of Thrones* (najmanje jedanaest videoigara raznih proizvođača, navedimo samo jednu od popularnijih: Cyanide SA, 2012) među najpopularnijim su predstavnicima ovog trenda.

Možda je iznenađujuća činjenica da je sve više i videoigara koje su temeljene na književnim predlošcima ili se postmodernistički s njima poigravaju kroz različite oblike citatnosti.

Navedimo neke primjere: *Evgenij Onjegin* (Dreamlore Games, 2009), *Mumu* (Herocraft, 2009), *Životinjska farma* (Nerial, 2020), *Alisa u zemlji čudesa* (videoigra *American McGee's Alice* proizvođača Rogue Entertainment, 2000), *Preobražaj* (Ovid Works, 2020), *Patnje mladoga Werthera* (Mad Cream Games, 2023).

Različite igre u različitoj su mjeri bliske izvornim tekstovima, a neke se od svojih izvornika poprilično razlikuju.

Videoigra *Životinjska farma* (engl. *Animal Farm*) tvrtke Nerial i izdavača The Dairymen objavljena je 10. prosinca 2020. U toj igri koja slijedi siže poznate Orwellove alegorije igra vodi do osam različitih krajeva ovisno o izborima igrača.

Predivno oslikana videoigra *Slikanje Werthera* (engl. *Painting Werther*), tvrtke Mad Cream Games iz 2023., vjerojatno je posebno pogodna za umjetničke smjerove (riječ je o oživljenim poznatim slikama slavnih slikara), a temeljena je na poznatom Goetheovu epistolarnom romanu *Patnje mladoga Werthera*.

Videoigru temeljenu na poznatoj priči Franza Kafke *Preobražaj* (engl. *Metamorphosis*) objavio je Ovid Works u kolovozu 2020. Igra se igra iz perspektive glavnog junaka Gregora Samse, sada preobraženog u insekta. Videoigra prelazi granice teksta na kojem se temelji, s obzirom na to da Gregor doznaje da je njegov prijatelj Joseph uhićen zbog nepoznatog razloga. Dakle, povezuju se dva najslavnija Kafkina djela: *Preobražaj* i *Proces*.

Videoigra *Evgenij Onjegin* (Dreamlore Games, 2009) znatno odstupa od originala te uključuje brojne likove iz drugih djela klasične ruske književnosti. Naime, glavni junak Puškinova romana u stihovima, Evgenij Onjegin, zajedno s doktorom Bazarovom (iz romana *Očevi i djeca* Ivana Sergejeviča Turgenjeva) i s maćehom Tatjane Larine (u izvornom tekstu Tatjana Larina ima majku, a ne

maćehu) provodi eksperimente pretvaranja kmetova u žive mrtvace. Svi likovi naslikani su u stilu anime.

Igra za mobilne telefone *M.U.M.U.: Sudnji dan* (Herocraft, 2009) temeljena je na priči *Mumu* Ivana Turgenjeva i također je poigravanje ishodišno tužnim sižeom. U igri Gerasim utapa svojeg psa umjesto u rijeci Moskvi, kao što je to slučaj u originalnoj priči, u rijeci Pripjat. Rijeka Pripjat teče u Ukrajini u blizini černobilske nuklearne elektrane i ulazi u Černobilsku zonu isključenja, tj. zabranjenu zonu nuklearnog zagađenja nastalog nakon katastrofe 1986. Mumu u videoigri ne pogiba, već se razmnožava na stotine ljutitih klonova koji napadaju Gerasima. U igri se daje i opis njihova ranijeg suživota (ništa ni nalik na originalnu priču). Gleb Kolondo u šali ističe da je igra prikladna za one koji se žele osvetiti Turgenjevu za okrutno postupanje prema životinjama u njegovim pričama (Kolondo, 2021).

Jasno je da čitati knjigu i igrati videoigru nije isto. Knjiga se može pročitati od korice do korice (iako su mnoge knjige slojevite i zahtijevaju više iščitavanja), film se može pogledati od početka do kraja (iako se i mnogi filmovi mogu gledati mnogo puta, pa svaki put gledatelj primijeti nešto novo), dok je igru jako zahtjevno prijeći u cijelosti, tj. to zahtijeva popriličnu vremensku predanost, a važan je i aspekt kontrole kutova gledanja, tj. „aktivnost gledanja“, što je termin kojim Mark Wolf karakterizira mogućnost kontrole vidnog polja, koje nam u filmovima definira redatelj, u knjigama pisac, a u igri igrač (Wolf, 2008: 23, prema Cvrlje, 2020: 6).

U daljnjem radu detaljnije ćemo se osvrnuti na igru *Zločin i kazna. Tko je podmetnuo Raskoljnikovu* iz 2010. i promotriti na koji bi se način igra mogla iskoristiti u nastavi školske lektire tijekom rada na slavnom romanu Fjodora Dostojevskog.

RASKOLJNIKOV I VIDEOIGRA

Igru *Zločin i kazna. Tko je podmetnuo Raskoljnikovu*[8] (Fly Wheel Games, 2010) (rus. *Преступление и наказание. Кто подставил Раскольникова*[9]) objavila je kompanija Fly Wheel Games iz ruskog grada Jaroslavlja, a na tržištu se pojavljuje i kao proizvod tvrtke Big Fish Games Studios. Autorski tim koji je osmislio igru predvodi Evgenij Kolobov.

Riječ je o videoigri koja nije pretjerano zahtjevna i koja se može proći za dva

[8] Ako nije drukčije navedeno, sve prevedeno s ruskoga ili engleskoga u našem je prijevodu.

[9] Engleska verzija: Crime and Punishment: Who Framed Raskolnikov.

do tri sata igre. U grafičkom dizajnu sada je već pomalo i zastarjela, ali pruža dobar uvid u to kako se mogu iskoristiti videoigre kao poveznica s klasičnom književnošću. Zadatci su mahom traženje predmeta po različitim lokacijama u igri, rješavanje nekoliko slagalica i razbijanje nekoliko šifri. Također, igra ne pruža velike mogućnosti utjecanja igrača na tijek same igre, što je u posljednje vrijeme jedna od znatnijih prednosti videoigara u odnosu na književnost.[10] Činjenica da igra ne pruža velike mogućnosti utjecaja igrača na tijek i rezultat igre svakako je jedna od slabijih strana igre, s obzirom na to da suvremena publika želi biti što više uključena u priču, tj. želi se osjetiti kao aktivni sudionik zbivanja, a ne biti samo pasivni promatrač[11] koji nema utjecaja na zbivanja. Međutim, i u ovoj mjeri koliko to igra dopušta, igrač i na ovaj način može ući u svijet romana što svakako može biti motivirajuće u nastavi školske lektire.

Radnja igre odvija se oko nastojanja agenata/detektiva iz budućnosti (Alex i Kat) da utvrde je li za ubojstvo stare lihvarice i njezine sestre uistinu odgovoran Raskoljnikov ili mu je netko podmetnuo zločin. Tijekom svojeg istraživanja agenti čak pokušaju dati novac Raskoljnikovu kako on ne bi imao razloga za počinjenje zločina, ali on njihov novac odbija, tvrdeći da je njima potrebniji nego njemu, tj. odbijajući priznati svoje siromaštvo i potrebu za novcem. Sličan odnos pokazuje Raskoljnikov u romanu prema obitelji Marmeladov, kojoj višekratno financijski pomaže usprkos velikoj oskudici u kojoj se i sam nalazi.

Različite lokacije u centru Sankt-Peterburga gdje se odvija radnja romana u velikoj mjeri prate pojedine epizode romana, iako ne doslovno (primjerice, u romanu ne postoji vidovnjakinja Violeta Balalajkina kao ni prostorija u kojoj ona radi). Svaka lokacija (na neke se višekratno vraćaju) predstavlja posebno poglavlje igre s posebnim zadatcima (primjerice, u sobi Rodiona Raskoljnikova igrači traže dokaze – i pronalaze priznanicu o zalogu koji je Raskoljnikov ostavio kod stare lihvarice), a svako je poglavlje popraćeno i citatom iz romana (na ruskome u ruskoj varijanti igre, na engleskome u engleskoj varijanti igre). Citat iz romana dan je na slici koja predstavlja knjigu (sl. 1). Citati koji su navedeni u videoigri predstavljaju tek 1 % ukupnog teksta, ali predstavljaju veliku vrijednost upravo zato što odličnim izborom odlomaka pružaju adekvatan uvid u ovaj nimalo jednostavan tekst. Evo o kojim je situacijama u romanu riječ:

[10] Ova je videoigra napravljena za starije operativne sustave (Windows 7 i Vista), pa nije potpuno adaptirana za trenutačna računala. Spada u *point-and-click adventure* žanr (više o žanru vidi kod European Studios, 2011 – 2024).

[11] Jasno je da čitanje nije samo pasivna aktivnost, ali mi se nećemo fokusirati na tu temu.

- Citat 1: Riječ je o samom početku romana. Daje se uvod u radnju, vrijeme (početak lipnja, navečer), tko (mladi čovjek), kakvi su mu uvjeti života (dužan stanodavki), kako (polako, neodlučno).
- Citat 2: Raskoljnikov hoda prema stanu lihvarice i razmišlja o ubojstvu.
- Citat 3: Raskoljnikov je u stanu lihvarice i promatra gdje se što nalazi kako bi odredio gdje se nalazi plijen, istovremeno opravdavajući sebi svoj plan nazivajući staricu starom i zlom.
- Citat 4: Susret s pijancem Marmeladovom.
- Citat 5. Raskoljnikov prelazi preko tržnice i čuje kako lihvaričine sestre Lizavete neće biti kod kuće te doznaje kad će starica biti kod kuće sama.
- Citat 6. Razmišljanja o praznovjerju.
- Citat 7. Nastavak razmišljanja o praznovjerju. Raskoljnikov razmišlja zašto je upravo sada kad ga muče takve misli čuo potpuno jednaka razmišljanja nekog studenta koji opravdava ubojstvo „parazita“ koji žive na račun siromašnih.
- Citat 8. Raskoljnikov razmišlja o tome kako neće moći napraviti to što je naumio.
- Citat 9. Želi prestati misliti o tom naumu, odriče se te svoje „proklete zamisli“.
- Citat 10. Raskoljnikov priprema lažni zalog (tabakeru).
- Citat 11. Krađa sjekire.
- Citat 12. Ubojstvo.
- Citat 13. Vraćanje sjekire.
- Citat 14. Raskoljnikov provjerava ima li tragova i prisjeća se da mora sakriti plijen.
- Citat 15. Raskoljnikova sve više muči savjest i razmišlja je li to već početak kazne.
- Citat 16. Raskoljnikov prima poziv iz policijske uprave.
- Citat 17. Raskoljnikov se vraća na mjesto zločina.
- Citat 18. Upoznavanje Sonje Marmeladove s majkom i sestrom.
- Citat 19. Raskoljnikov provjera što u novinama piše o ubojstvu.
- Citat 20. Nikolaj priznaje ubojstvo.
- Citat 21. Razgovor s Porfirijem Petrovičem u kojem Porfirij Petrovič napokon direktno optužuje Raskoljnikova za ubojstvo.
- Citat 22. Raskoljnikov priznaje ubojstva.
- Citat 23. Raskoljnikovljeva majka, Puljherija Aleksandrovna, blagoslivlja sina.

Citati doslovno prate tekst izvornika, ali ako se dio teksta ispušta (što nije uvijek slučaj), ispuštanje teksta uvijek se označava trotočkom. Na taj način postiže se maksimalna povezanost s romanom i (za razliku od mnogih drugih videoigara inspiriranih književnim predlošcima) inkorporira se u videoigru i dio originalnog teksta. Najveći je dio ispuštenog teksta u sceni ubojstva, koji ovdje za ilustraciju i prenosimo:

> On je raskopčao ogrtač i oslobodio sjekiru iz petlje, ali još je nije sasvim izvadio, samo ju je desnom rukom pridržavao ispod odjeće. Ruke su mu bile strašno slabe; (47 riječi ispušteno[12]). Posve je izvukao sjekiru, zamahnuo njome, držeći je objema rukama, jedva znajući za sebe, i gotovo bez ikakva napora, skoro automatski, spustio je ušicu na njezinu glavu. (808 riječi ispušteno) Odjednom je začuo kako netko hoda u sobi u kojoj je bila starica. (57) Nasred prostorije stajala je Lizaveta… (142) Samo je malčice podigla svoju slobodnu lijevu ruku, ni blizu lica, i polako je ispružila naprijed prema njemu, kao da ga želi ukloniti. Udarac ju je pogodio ravno u lubanju, oštricom, te joj odmah raskolio gornji dio čela gotovo sve do tjemena. Samo se stropoštala. (Dostojevski, 2022: 77–80)[13]

Jedna od vježbi paralelnog čitanja romana i igranja/čitanja videoigre bila bi i učenička analiza ispuštenih dijelova teksta. Učenici bi mogli dati svoje mišljenje o tome zašto su pojedini dijelovi teksta ispušteni, što se time postiže, a što gubi i slažu li se s prilagodbom izvornog teksta.

Osim što se u igri nudi dio izvornog teksta (kao što smo napomenuli to je 1 % romana), mnogi elementi romana predočeni su kao na filmu, tj. vizualno. Igra je pod velikim utjecajem posljednje ruske ekranizacije romana iz 2007. (rež. Dmitrij Svetozarov). Ta ekranizacija, slijedeći boje važne za roman, dana je u *sepia* tonu, a i velik dio igre dan je u toj žuto-smeđoj nijansi, očito važnoj za ozračje romana (to je boja koja u romanu prevladava). Tako igra prikazuje Raskoljnikovljevu sobicu, lihvaričin stan, ali i još neke važne lokacije romana, kao što su to krčma u

[12] Broj ispuštenih riječi odnosi se na ruski izvornik.

[13] Original: „Он расстегнул пальто и высвободил топор из петли, но еще не вынул совсем, а только придерживал правою рукой под одеждой. Руки его были ужасно слабы; (47). Он вынул топор совсем, взмахнул его обеими руками, едва себя чувствуя, и почти без усилия, почти машинально, опустил на голову обухом. (808) Вдруг послышалось, что в комнате, где была старуха, ходят. (57) Среди комнаты стояла Лизавета, (142). Она только чуть-чуть приподняла свою свободную левую руку, далеко не до лица, и медленно протянула ее к нему вперед, как бы отстраняя его. Удар пришелся прямо по черепу, острием, и сразу прорубил всю верхнюю часть лба, почти до темени. Она так и рухнулась.“ (Dostoevskij, 1996)

kojoj Raskoljnikov upoznaje Marmeladova ili policijski stan Porfirija Petroviča.

Važno je i to da videoigra čuva i neke važne motive romana, kao što su to, primjerice, motiv zvonca, motiv sjekire (u slučaju nedoumice u igri dovoljno je kliknuti na sjekiru i pokazuje se savjet što činiti), te motiv uličnih svirača. Učenici bi mogli argumentirati izbor i ulogu pojedinih motiva u romanu i videoigri.

Postoje i neke scene koje u romanu ne postoje (primjerice, scena s razbojnicima), a najveća je nelogičnost prilično velika uloga medija Violete Balalajkine. Nije jasno zašto bi agenti iz budućnosti, tj. iz društva koje je na tako visokome tehnološkom stupnju razvoja da vlada tehnologijom putovanja kroz vrijeme trebali medija u svojoj istrazi. Nadalje, i samo uvođenje likova iz budućnosti dodatak je izvornom tekstu (najvažniji dodatci izvornoj priči su: agenti Alex i Ket, njihov nadređeni „Profesor“ i glavni antagonist doktor Korbin). I ove razlike mogu u nastavi biti zanimljive.

Naime, osim što u igri postoje odlomci izvornog teksta koji se mogu kroz igru čitati, videoigra se može iskoristiti i kao platforma za diskusiju. Učenici bi mogli dobiti zadatak da dok čitaju roman, usporede originalni tekst i videoigru te ponude svoje zaključke o nizu pitanja.

Široko formirano pitanje: Koliko i u kojim je segmentima videoigra vjerna originalu, a u kojim segmentima nije, bolje je zamijeniti nizom konkretnijih pitanja.

- Koje su sižejne linije i koji likovi izostavljeni i kakav je o tome učenički stav?
- Koji su motivi sačuvani i zašto su oni važni?
- Koje nelogičnosti možete izdvojiti u igri u odnosu na izvorni tekst?
- Jesu li u igri sačuvane osnovne teme i problemi romana?
- Na koji način roman prikazuje Raskoljnikova, a na koji način to čini videoigra? Je li to u obama medijima isti lik ili dolazi do nekih suštinskih promjena?
- Koji su likovi podcrtani kao osobito važni u romanu, a koji u videoigri? Slažete li se s odlukom autora videoigre? Koje biste likove vi sačuvali?
- Je li i ako jest na koji je način sačuvana analiza socijalnih i psiholoških uzroka zločina?
- Može li se antagonist Doktor Korbin promatrati kao konkretizacija ideja koje utječu na Raskoljnikova?
- Razlikuju li se kraj romana i kraj videoigre?
- Tko je na kraju i zašto kriv?

Niz pitanja mogu upotpuniti i sami učenici (riječ je već o učenicima 3. razreda srednje škole koji mogu (i moraju) i sami doprinijeti diskusiji.

Kod školske lektire za koje nema videoigara (nije moguće niti potrebno da sva lektira bude obrađena na ovakav način) učenicima se može zadati zadatak da sami (ili u grupama) osmisle videoigru temeljenu na određenom tekstu (sve to svakako bi pozitivno utjecalo i na suradničko učenje i čitanje, v. Ostrički, 2023). Ovisno o znanju i interesima učenika mogu se izraditi samo scenariji takvih videoigara ili se može napraviti i sam program neke jednostavnije videoigre.

ZAKLJUČAK

Iz predočene analize vidljivo je da videoigra može biti pomoćno sredstvo u nastavi književnosti, odnosno pri radu na školskoj lektiri[14]. Svakako je jedan od većih problema (ne)osposobljenost nastavnika da na ovakav način pristupi oplemenjivanju ne samo nastave školske lektire već, u konačnici, i samog igranja videoigara – svakako bi rad s djecom na igranju/čitanju videoigara podignuo razinu njihova razumijevanja videoigara, a time i potražnji za kvalitetnijim videoigrama.

Jasno je da postoje različiti žanrovi videoigara i njihovi različiti stupnjevi interaktivnosti. Različiti predlošci, različite vještine igrača/čitatelja određivat će stupanj interaktivnosti. Možemo pretpostaviti da će veća interaktivnost, odnosno veća mogućnost izbora različitih rješenja u videoigrama biti učenicima zanimljivija, ali pri izboru videoigre i teksta može se uzeti u obzir i neki konkretni obrazovni cilj te njemu prilagoditi izbor i žanr igre (naravno, još uvijek je ograničavajući faktor postojanje videoigre prema nekom književnom predlošku).

Ono što smatramo bitnom karakteristikom ovakvog pristupa književnim tekstovima (i zapravo ključnim) jest inherentna sumnjičavost igrača/čitatelja. Čitanje kroz sumnju (u videoigri *Zločin i kazna. Tko je podmetnuo Raskoljnikovu* sumnja se u istinitost onoga što Dostojevski iznosi u romanu u pogledu osobe počinitelja zločina) daleko je važnije od čitanja kroz kanon (tj. unaprijed određeno tumačenje teksta), kakvo se često pronalazi u školama i zbog čega učenici često i ne vole či-

[14] Iako nisu fokusirane na odnos književnog teksta i videoigre u kontekstu nastave i školske lektire, u svom članku *Autonomija lutkarske predstave i videoigre u odnosu na literarni predložak*, autorice članka Teodora i Matija Vigato (Vigato i Vigato, 2021) kroz misaoni eksperiment (jer videoigra *Vlak u snijegu* u trenutku pisanja njihovog članka nije postojala) predočuju mogućnost postojanja i upotrebe videoigre temeljene na ovom standardu hrvatske školske lektire.

tanje. Umjesto pitanja: „Što je pjesnik/pisac htio reći?“ – i odgovora koji se na to pitanje očekuje, znatno je važnije učenike naučiti čitati tako da kroz postupak detekcije sami dođu do relevantnih zaključaka. Samo će tako čitanje „posvojiti“, tj. samo tako će dobiti osjećaj da je čitanje proces u kojem sami pronalaze odgovore na važna pitanja i imati spoznaju da su ti odgovori njihovi i njima važni, da su to odgovori koji ih povezuju s autorom djela, a ne samo da moraju dati onakav odgovor kakav se od njih očekuje školskim programom (Gabelica i Težak, 2019: 13).

Riječima Nives Miljuš: „Važnije je motivirati učenike i podučiti ih strategijama aktivnoga učenja, razgovarati što češće o pročitanom, poticati ih na kritičko promišljanje i suradnju i učinkovitu uporabu digitalne tehnologije“ (2021: 6).

Smatramo da je jako važno i to da ovakav postupak osvješćuje kod učenika važnost čitanja i za profesije unutar ovog područja. Pisci scenarija i proizvođači videoigara čitaju klasičnu književnost koja i kod razvoja originalnih scenarija može znatno doprinijeti kvaliteti videoigre.

Izvori

Dostojevski, F. M. (2022). *Zločin i kazna*. Zagreb: Bodoni. (prev. Tatjana Radmilo)

Dostoevskij, F. M. (1996). – 2024. *Prestuplenie i nakazanie*. https://ilibrary.ru/text/69/p.1/index.html?ysclid=m0nj3d52rf451413924, pristupljeno 1. travnja 2024.

Kazual'nyj mir. (2020). *Prestuplenie i nakazanie. Kto podstavil Raskol'nikova?* – https://www.youtube.com/watch?v=nS1m9KPKkf4 , pristupljeno 12. travnja 2024.

Literatura

Amin, F. & Wahyudin, A. Y. (2022). The Impact of Video Game: "Age of Empires II" toward Students' Reading Comprehension on Narrative Text. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 3 (1): 74–80.

Cvrlje, T. (2020). *Pisac moderator između publike i vlastitog rada na primjeru svijeta Metroa Dmitrija Gluhovskoga*. Zadar: Sveučilište u Zadru (diplomski rad).

Gabelica, M. i Težak, D. (2017). *Kreativni pristup lektiri*. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet, 2017.

Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

Grozdanović, A. 2019. Film kao motivacija za čitanje i kao sredstvo u nastavi filma. *Časopis za odgojne i obrazovne znanosti Foo2rama*, 3 (3): 23–32. Preuzeto s https://hrcak.srce.hr/241451, pristupljeno 12. travnja 2024.

Kocbek, L. (2022). Čitaju li još uopće učenici u osnovnim školama? *Varaždinski učitelj- digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje godina*, 5 (8): 1–5.

Kolondo, G. (2021). *Pozdravljaem, vy ubili Lenskogo! 8 igr po motivam literaturnoj klassiki*. https://www.fontanka.ru/2021/10/04/70173683/?ysclid=lwlpqzjw90979325688, pristupljeno 12. travnja 2024.

Lukačević, S., Petr Balog, K. i Radmilović, D. (2021). Čitanje u doba „korone": Čitateljske navike građana Republike Hrvatske tijekom pandemije bolesti COVID-19. *Vjesnik bibliotekara Hrvatske*, 64 (2): 1–32. Preuzeto s https://hrcak.srce.hr/269685, pristupljeno 1. travnja 2024.

Miljuš, N. (2021). Motivacija za čitanje. *Varaždinski učitelj – digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*, 4 (6): 1–7.

Spitzer, M. (2018). *Digitalna demencija. Kako mi i naša djeca silazimo s uma*, Zagreb: Ljevak.

Ostrički, I. (2023). Digitalni alati za društveno čitanje u kontekstu odgojno-obrazovnog procesa. *Život i škola*, LXIX (2): 81–96. https://doi.org/10.32903/zs.69.2.5, pristupljeno 12. travnja 2024.

Štahan, M. (2024). Matija Vigato: Videoigre su deseta umjetnost i nisu krive za krizu književnosti. *Vijenac*, XXXII/785, 11. travnja 2024., str. 17.

Vigato, T.; Vigato, M. (2021). Autonomija lutkarske predstave i videoigre u odnosu na literarni predložak. *Dani Hvarskoga kazališta*. Vol. 47, No. 1. Str. 401–420.

Mrežni izvori

(ESA)Entertainment Software Association. *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*, 2019, https://www.theesa.com/essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry-2019/, pristupljeno 12. travnja 2024.

Henderson, Jared. YouTube kanal. https://www.youtube.com/@_jared/community, pristupljeno 20. travnja 2024.

LLC, FLYWHEEL GAMES, https://yaroslavl.cataloxy.ru/firms/www.flywheelgames.com.htm, pristupljeno 12. travnja 2024.

European Studios. 2011 – 2024, *Point-and-click Video Game*, https://www.europeanstudios.com/encyclopedia/point-and-click-video-game/, pristupljeno 5. rujna 2024.

Application of Video Games in Teaching Required Reading (The Case of the Novel *Crime and Punishment* and the Video Game *Crime and Punishment: Who Framed Raskolnikov?*)

Abstract

Starting from contemporary tendencies in which digital media take up a significant amount of time and content, which is often to the detriment of reading, especially when it comes to classic literature and required reading, the paper advocates the thesis that in order to develop reading habits and master required reading lists in modern times, it is necessary to use opportunities that modern technologies make possible. In particular, the possibilities offered by video games can be put to use, especially since the number of video games based on literary classics has lately been increasing. The paper provides an overview of video games that refer to required reading and offers suggestions for the use of video games in the development of reading habits as exemplified by the video game *"Crime and Punishment". Who framed Raskolnikov?* In this game, 1% of the text of the novel is directly quoted, and it can be suggested to students to read the novel and compare it with the video game: what has been preserved from the novel, do they agree with the solutions of the author of the video game, etc. This kind of reading includes an activity that is important to young people today and brings them closer to the art of the written word. Also, it is important that it informs them that today the profession of a video game developer relates to reading, i.e., it informs them that the importance of reading has not decreased even in those branches that are habitually associated with "anti-reading".

Keywords:
video games, required reading, Crime and Punishment, F. M. Dostoevsky