

# ISTRAŽIVANJE UTICAJA DIZAJNA IGRE NA PROMOCIJU INKLUZIJE

by Jordi Sancho

## 1. Uvod: Od dizajna igre do društvene inkluzije

Dizajn igara se javlja kao moćan alat za društvene promene i inkluziju. Jedinствена sposobnost igara da angažuju igrače čini ih efikasnim u podsticanju empatije, izazivanju stereotipa i podržavanju socijalne interakcije. Ovo istraživanje, koje proizlazi iz Evropskog Erasmus+ KA3 projekta "Game on: Inclusion through Educational Game Design", istražuje kako dizajn igara može stvoriti inkluzivnije društvo razvijanjem veština i kompetencija povezanih sa poboljšanjem inkluzije. Studija počinje fokusiranjem na tri povezana osnovna koncepta: igre za učenje, ko-dizajn i konstrukcionizam u dizajnu igara i inkluziju.

### 1.1. Učenje kroz igre, ozbiljne igre i gejmfikaciju

Igre i gamifikacija su povezane sa učenjem, pokazujući pozitivne benefite za obrazovanje, posebno kada su integrisane sa pedagoškim praksama. Igre su strukturirane igre sa pravilima i ciljevima, gde igranje uključuje učenje, prilagođavanje i poboljšavanje veština. Istraživanja su pokazala da igre doprinose kognitivnim, motivacionim, emotivnim i socijalnim efektima, poboljšavajući veštine poput rešavanja problema i upornosti. Ozbiljne igre, dizajnirane za obrazovanje i obuku, imaju mešane rezultate efikasnosti, sa nekim studijama koje pokazuju zanemarljive efekte u poređenju sa drugim obrazovnim intervencijama. Gamifikacija, unapređivanje usluga motivacionim mogućnostima, pokazala je pozitivne rezultate u motivaciji i angažovanju, ali takođe ima negativne aspekte kao što su povećana konkurencija i kompleksnosti dizajna.

### 1.2 Ko-dizajn i konstrukcionizam u dizajnu igre

Dizajn igara ilustruje aktivnost ko-dizajna i konstruktivizma. Ko-dizajn uključuje sve zainteresovane strane u proces dizajna, osiguravajući da rezultat bude angažujući i efikasan. On je povezan sa konstrukcionizmom, teorijom koja sugerira da ljudi najbolje uče kroz stvaranje ili konstruisanje nečega. Ovaj pristup je ukorenjen u Piagetovoj teoriji konstruktivizma. Kolektivne aktivnosti u dizajnu igara fokusirane su na deljenje ciljeva, stvaranje opipljivih proizvoda i otvoreno umrežavanje. Alati koji se koriste uključuju sonde, alatke i prototipove.

### 1.3 Inkluzija i kompetencije za inkluziju

Koncept društvene isključenosti, i njegov pandan, društvena inkluzija, je kompleksan. Društvena isključenost se definiše kao proces gde pojedinci ne mogu pristupiti normalnom životu, zbog siromaštva, nedostatka kompetencija ili diskriminacije. Društvena inkluzija osigurava potpuno učešće u društvenom životu, uključujući političke, ekonomske i socijalne domene. S druge strane, lične ili grupne akcije za poboljšanje inkluzije su ključne, fokusirajući se na razvoj kritičkih veština i kompetencija. To uključuje učešće, odustvo osuđivanja, empatiju, fleksibilnost i kreativnost. Međutim, fokusiranje samo na učešće može preusmeriti pažnju sa osnovnih problema nejednakosti i redistribucije bogatstva.

### 1.4 Kako dizajn igara pomaže unapređenju društvene inkluzije

Dizajn igara pomaže društvenoj inkluziji identifikacijom metoda isključenja, razvijanjem vrednosti i kompetencija za inkluzivnije društvo, i pružanjem niskorizičnih okvira za istraživanje uloga. Igre mogu promovisati timski rad, veštine komunikacije i empatiju, izazivajući stereotipe i podstičući razumevanje različitih kultura. Dizajn igara takođe uključuje pristupačne funkcije, omogućavajući šire učešće. Primeri uključuju dizajniranje igara za empatiju u rešavanju konflikata i stvaranje scenarija za bolje razumevanje kroz simulaciju uloga.

Dizajn igara podstiče angažovanje u učenju i motivaciju, kao što se vidi u primerima kao što su društvene igre za pacijente sa demencijom ili kao alati u dizajnu mentalnih zdravstvenih usluga. Učešće u dizajnu igara može biti motivišuće i podstaći dublje učenje od samog igranja. Ko-dizajniranje igara vodi ka zajedničkom razumevanju konteksta i iskustava. Uloga facilitatora je ključna u uticaju na validnost i rezultate ovih scenarija.

## 2. Cilj

Istraživanje ima za cilj istražiti upotrebu dizajna igara u poboljšanju veština i kompetencija za inkluziju.

## 3. Metodologija

Metodologija istraživanja uključuje intervjue sa obučanim facilitatorima, partnerima iz pet organizacija uključenih u razvoj materijala i obuke, upitnike i evaluacione materijale iz projekta. Analiza adekvatnosti dizajna igara zasniva se na konceptima istaknutim u pregledu literature, fokusirajući se na razvoj materijala podrške, angažovanje, robusnost, prilagodljivost, jasnoću, vrednosti procesa, percipirane rezultate i skalabilnost.

## 4. Rezultati

Dizajn igara pokazuje efikasnost u poboljšanju veština inkluzije na nivou grupe, i čini se posebno korisnim među radnicima sa mladima i edukatorima. Pruža mogućnosti za kreativno rešavanje problema uz visoko učešće i angažovanje. Izazovi uključuju različite perspektive o inkluziji i pitanja skalabilnosti za šire korisničke baze i velike grupe. Dizajn igara se pojavljuje kao obećavajuća nova metodologija u alatu za profesionalnu intervenciju radi unapređenja društvene inkluzije.