

МЕДИЈСКИ САДРЖАЈИ У ГЕЈМИНГУ: ВЕШТАЧКА ИНТЕЛИГЕНЦИЈА И ВИРТУЕЛНА РЕАЛНОСТ У ЕКОЛОШКИМ ПРИЧАМА

Сандра Д. Иршевић¹

ORCID ID: 0009-0000-9774-0790

Резиме: У раду се испитује интеграција вештачке интелигенције (АИ) и виртуелне реалности (ВР) у медијске садржаје гејминг индустрије и како се ствара иновативна платформа за обликовање и преношење еколошких наратива на начин који традиционални медији не могу постићи. Видео игре, уз помоћ вештачке интелигенције, омогућавају дубљу емотивну ангажованост и партиципативно учење играча, претварајући пасивне примаоце поруке у активне учеснике у виртуелним екосистемима. Теза рада је да повезаност АИ и ВР у видеоиграма не само да побољшава имерзију, већ трансформише еколошке приче у интерактивне екосистеме знања и акције. Кроз игру играч доноси одлуку која директно утиче на судбину виртуелног света. Овај приступ представља нови медијски феномен у домену дигиталних наратива, где се етика, естетика и екологија преплићу у „укрштеним световима“ са обе стране екрана. Теоријски оквир се ослања на теорије медија, филозофије видеоигара, студија дигиталних технологија и савремене савремене теорије интерактивности и партиципације у медијима. У раду је примењен концепт „трансмедиијалне наратологије“. Рад истражује на који начин се анализирају еколошке приче које се развијају кроз различите дигиталне платформе. Кроз анализу интеракције виртуалних светова, АИ-дривен динамике и еколошких порука, истражује се потенцијал ових технологија да подстакну еколошку свест и промене друштвених пракси, потврђујући видеоигре као кључни простор дигиталне трансформације и друштвеног ангажмана у 21. веку.

Кључне речи: *вештачка интелигенција (АИ), виртуелна реалност (ВР), гејминг индустрија, медијски садржаји, еколошки наративи, дигитални наративи, теорија медија, дигиталне технологије.*

¹ Сандра Иршевић, докторанд, Универзитет Едуконс, Нови Сад, Србија
e-mail: sandra.irsevic@gmail.com

MEDIA CONTENT IN GAMING: ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND VIRTUAL REALITY IN ENVIRONMENTAL NARRATIVES

Abstract: This paper examines the integration of artificial intelligence (AI) and virtual reality (VR) in media content within the gaming industry and how they create an innovative platform for shaping and transmitting environmental narratives in ways that traditional media cannot achieve. Video games, aided by artificial intelligence, enable deeper emotional engagement and participatory learning among players, transforming passive message recipients into active participants in virtual ecosystems. The thesis of the paper argues that the synergy of AI and VR in video games not only enhances immersion but also transforms environmental stories into interactive ecosystems of knowledge and action. Through gameplay, the player makes decisions that directly affect the fate of the virtual world. This approach represents a new media phenomenon in the domain of digital narratives, where ethics, aesthetics, and ecology intertwine in “crossed worlds” on both sides of the screen. The theoretical framework relies on media theories, philosophy of video games, studies of digital technologies, and contemporary theories of interactivity and participation in media. The concept of “transmedial narratology” is applied, exploring how environmental narratives develop across various digital platforms. By analyzing the interaction of virtual worlds, AI-driven dynamics, and environmental messages, the potential of these technologies to foster ecological awareness and societal change is examined, affirming video games as a key space for digital transformation and social engagement in the 21st century.

Keywords: *artificial intelligence (AI), virtual reality (VR), gaming industry, media content, environmental narratives, digital narratives, media theory, digital technologies.*

1. UVOD

Медијски садржаји у последње време све су присутнији у гејминг индустрији. Кроз различите видео игре уз помоћ ВР и АИ није редак случај да промовишу еколошке теме кроз еколошке приче гејминга. Вештачка интелигенције је постала је саставни део живота и рада новинара у креирању медијских садржаја. Традиционални медији попут филма, телевизије и штампе користе једносмерну и пасивну комуникацију, док видео игре користе различите медијске облике у интерактивном простору уз помоћ савремених

техниологија. Овако интегрисан систем омогућава играчу да уместо пасивне, има активну улогу у креирању садржаја и имерзивно искуство. Постаје коаутор еколошких прича.

На овај начин се трансформише медијски садржај и перцепцију публике. У том контексту, гејминг и медији функционишу као платформа за друштвени ангажман која омогућава дубље разумевање кроз интерактивну симулацију реалних система и околности. На тај начин се појачава свест играча и његова лична одговорност према околини.

Циљ рада је да, кроз анализу конкретних случајева видео игара *Eco* и *Green Games*, покаже како су медијски садржаји у гејминг индустрији ефикасан алат за преношење и обликовање еколошких наратива у популарној култури и образовању. Видео игрица *Eco* је сложени пројекат који уз помоћ вештачке интелигенције играчима пружа потпуно имерзивно искуство. За разлику од тога, *Green Games* илуструје важност локалних тема и иновација и кроз едукативне обрасце намењене за децу и младе младе играче упознаје са темама одрживости и еколошке одговорности. У овом контексту се истиче и улога гејминга као педагошког алата.

Класични медијски формати еколошке проблеме представљају кроз призму катастрофа или заштите природе. Ту се првенствено мисли на промоцију националних паркова, резервата природе и указивање на евентуелне проблеме у њима. Углавном су представљене уз помоћ виртуелне реалности. Шетње из помоћ VR кроз овакве пределе и су иновативни корак у приказивању реалних еколошких проблема, али имају ограничен домет. Корисник има пасивну улогу јер може само да сазна нешто о одређеном еколошком проблему. С друге стране, видео игре које укључују ВИ и VR стављају корисника на место активног учесника. Играч има могућност да доноси одлуке које се одражавају унутар виртуелног еко-система, а не морају да буду у складу са његовим личним ставовима у реалном свету.

Полазећи од става теоретичара за видео игре Александра Филиповића да је видео игра „вишеслојан културни феномен“ који поседује бројне слојеве уметничког и друштвеног значења, укључујући „естетичку, етичку и иновационо-образовну“ димензију (Филиповић, 2022, стр. 206). У раду се разматра како кроз напредне медијске технологије еколошке приче могу да се претворе у интерактивна искуства која подстичу критичко размишљање и друштвене промене. Овако дефинисан однос између медија и гејминга омогућава осветљавање новог медијског феномена у домену дигиталних наратива, у коме се етика, естетика и екологија интензивно преплићу у „укрштеним световима“ виртуелних и физичких животних простора, чинећи их динамичним тереном друштвене трансформације. У том смислу, гејминг представља више

од забаве. Реч је о медијским садржајима који, захваљујући интерактивности и имерзивности, формирају нови облик комуникације и учења. Савремени дигитални медији, посебно они засновани на видео-играма на креативан и приступачан начин представљају еколошке изазове млађој публици, али и ширем друштву. Међутим, такви садржаји не могу да се развију без јасног става о томе како усагласити образовне циљеве са етичким одговорностима које носе. Циљ је пронаћи средину између забаве и научних чињеница. Између емоција и образовања, између забаве и друштвене одговорности.

2. ВИДЕО ИГРЕ КАО КУЛТУРОЛОШКИ МЕДИЈ И ПРОСТОР ДУАЛНЕ ЕТИКЕ

Како би разумели на који начин медијски садржаји у гејминг индустрији могу да креирају и преносе еколошке приче полази се од теорије медија у видео играма. Овај рад се теоријски ослања на оквир који је разрадио Александар Филиповић у својој кључној студији *„Бића и светови видео игара“* (2022). Филиповић истиче да видео игра функционише унутар такозваног „дуалног“ простора. Са једне стране, постоји свет играча, реални, физички контекст у коме се одвија акт играња, а с друге стране, свет аватара, виртуелни, софтверски конструисан простор унутар којег се одигравају догађаји игре. Како Филиповић наглашава, ова два света нису међусобно изолована; напротив, налазе се у константној, динамичној интеракцији, при чему сваки има своју специфичну логику, етичку структуру и естетски режим (Филиповић, 2022, стр. 65).

Посебно значајан за ову анализу је Филиповићев концепт „дуалне етике“, који омогућава да се еколошке видео игре разумеју као простори у којима се сукобљавају, преплићу и међусобно утичу моралне импликације из реалног и виртуелног света.

Тако, на пример, играч у стварном свету може бити свестан глобалних еколошких изазова попут климатских промена или биодиверзитетске кризе али често осећа осећај беспомоћности или пасивности у односу на те проблеме. У контрасту с тим, виртуелни простор игре нуди могућност директне агенције: свака одлука, сваки избор и свака акција играча имају мерљиве и често непосредне последице унутар игре. Таква структура не само да повећава имерзију, већ и омогућава етичко увежбавање, пробу различитих одговора на еколошке кризе у безбедном, симулираном окружењу. Управо због тога, „дуална етика“ постаје кључни аналитички алат за разумевање на-

чина на који еколошке игре формирају нове облике свести, одговорности и ангажмана.

Без обзира да ли се односи на загађење, уништавање природних ресурса или решавању еколошке катастрофе. Филипковић истиче да се овде ради и о укрштеној етици. Играч треба да пронађе баланс између циљева игре и етичких стандарда својих поступака у виртуелном свету. У том смислу играч је сукобу са сопственим вредностима из стварног света (Филиповић, 2022, стр. 60).

Сматрам да су медијски садржаји у видео играма саставни део савремених еколошких наратива, пре свега зато што синтетишу два кључна елемента интерактивност и причу. За разлику од традиционалних форми приповедања, видео игре функционишу као динамичан медијски простор у коме одлуке играча непосредно обликују ток наратива и исход игре. Та својства чине их посебно прилагођеним за истраживање сложених етичких и еколошких дилема.

У том контексту, посебно је релевантан Филипковићев (2022) концепт „дуалне етике“, који истиче да се морална одговорност играча не развија искључиво унутар виртуелног света, већ у сталној напетости и дијалогу између стварног (физичког) и виртуелног (софтверског) простора. Играч, дакле, није само пасивни прималац наратива, већ активни агент чији избори имају последице у оба света унутар игре, али и у начину на који размишља о еколошким проблемима ван ње.

Овај процес додатно се усложњава када се узме у обзир ширење наратива преко више медијских платформи. Као што истиче савремена медијска теорија, посебно у оквиру трансмедијалне наратологије (Jenkins, 2006; Ryan, 2013), знање, вредности и емоције циркулишу кроз различите медијске формате од игара и филмова до друштвених мрежа и образовних платформи. У случају еколошких видео игара, трансмедијални приступ омогућава да се наратив не завршава са завршетком игре, већ се наставља и проширује у другим контекстима, подстичући трајнији ангажман код играча.

Тако, играч се стално налази у изазову да пронађе равнотежу између оног што је могуће у виртуелном свету и оног што је одговорно у стварном а управо та напетост чини еколошке игре посебно плодним тереном за истраживање нових облика етичке свести и друштвене одговорности.

Она прати одлуке и последице играча, што доводи до сложенијег и дубље укљученог начина приповедања (Ryan, 2006, како наводе Алидини & Душанић, 2021).

Кроз овакав медијски однос игре функционишу као носиоци културних и еколошких дискурса, где интерактивност омогућава ефикаснију комуникацију и утицај на свест играча него што би то пружао традиционални медиј.

2.1. Вештачка интелигенција: Од алата до коаутора еколошке приче

Вештачка интелигенција у видео играма више није само алат за креирање стратешког и критичног размишљања и како „надмудрити“ противника. У еколошким наративима, АИ делује као коаутор приче, динамички обликујући сложене системе и њихове интеракције.

АИ може да симулира понашање животиња, раст биљака, кретање вода и климатске промене. У игри као што је „Ецо“² (Странге Лооп Гамес, 2018), АИ управља целокупним екосистемом. Играчи треба да сарађују да би изградиле цивилизацију, али свака њихова радња, на пример, сеча шума, индустријска производња, пољопривреда утиче на глобални баланс. АИ кроз обраду података може да покрене глобалну катастрофу, као што је глобално загревање, ако играчи не успоставе одрживе праксе. Овде АИ није само алат, већ и „судија“ који примењује законе природе.

АИ може да анализира стил играња и прилагођава причу. Ако играч стално бира еколошки одрживе опције, АИ може да уведе нове изазове везане за заштиту природе. Ако играч бира да експлоатише природу, АИ може да генерише причу о отпору локалног становништва или о природним катастрофама које су директна последица његових радњи. Ово ствара дубоко персонализовано искуство које подстиче рефлексiju.

Кроз АИ, ликови у игри (НПЦ) могу да развијају комплексне односе са играчем, изражавају страх, тугу или радост због стања животне средине. Ова емотивна веза, како може да мотивише играча на промену понашања од било каквих статистичких података (Филиповић, 2022, стр. 64).

У том контексту, игра „Ецо“ (Странге Лооп Гамес, 2018) представља глобално признат пример видео игре која синтезу АИ и медијских садржаја користи за креирање интерактивних, еколошки усмерених наратива. „Ецо“ је мултиплејер симулација у којој АИ управља виртуелним екосистемом. И то: биљкама, животињама, климатским променама и економским процесима, симулирајући стварно понашање и последице играча у дигиталном свету.

Одлуке играча, било да се ради о сечи шуме, пољопривреди или индустријској производњи, непосредно утичу на глобални баланс унутар игре. АИ

² Strange Loop Games. (2018). *Eco* [Video igra]. Preuzeto sa <https://store.steampowered.com/app/382310/Eco/>

не само да прати ове акције већ и прилагођава наратив, уводећи нове изазове или позитивне исходе на основу избора играча. Тиме АИ престаје да буде само подршка игри и постаје коаутор јединственог, адаптивног дигиталног наратива.

За разлику од традиционалних видео игара које пружају линеаран, преодређен наратив, игра „Ецо“ конструише сложен, партиципативан екосистем знања у коме играчи нису пасивни примаоци порука, већ активни коаутори виртуелне стварности. Њихови стратешки избори и колективне одлуке директно обликују развој и судбину света унутар игре, од управљања природним ресурсима до доношења заједничких политичких и етичких одлука. Такав модел не само да појачава осећај агенције, већ и омогућава да се еколошки проблеми искусе као заједнички изазов, а не као апстрактна глобална претња.

Посебну пажњу заслужује и образовни потенцијал игре. „Ецо“ је званично препозната и подржана од стране америчког Министарства образовања као иновативан алат за развој еколошке свести код млађих генерација. Кроз транспарентно моделовање екосистема, укључујући динамику биодиверзитета, енергетских токова и последица људске активности. Игра нуди визуелне и системске повратне информације које омогућавају играчима да у интерактивном, али и емотивно ангажованом процесу, стичу дубље разумевање одрживих пракси и дугорочних еколошких последица загађења, прекомерне експлоатације и неодговорног управљања природним ресурсима.

На савременој медијској сцени, „Ецо“ се истиче као један од најубедљивијих примера како напредна употреба вештачке интелигенције и симулационих система може послужити као основа за креирање сложених еколошких дигиталних наратива. Ови наративи не само да успостављају нову синтезу образовања и забаве, већ и редефинишу саму природу медијског ангажмана.

2.2. Виртуелна реалност: Имерсивно искуство еколошких прича

Док АИ обезбеђује динамичку структуру и интелектуални изазов, виртуелна реалност (VR) обезбеђује емотивну и сензорну имерзију. VR технологија играча не само да информише, већ и „премешта“ у срж еколошких прича.

Корисник или играч кроз VR има осећај да „шета“ кроз шуму која гори због климатских промена, или да „плива“ у океану пуном пластике. Овакво имерсивно искуство код корисника VR директно изазива емпатију на нивоу који је недостижан за било који други медиј. Према истраживању Сандре

Драмићанин и Бранислава Санчанина ВР је „савремен начин креирања аутентичних доживљаја“ који „млађим генерацијама приближава материјално и нематеријално културно наслеђе“ (Драмићанин & Санчанин, 2022, стр. 160). Истраживање Драмићанин и Санчанин (2022) показује како ВР функционише као савремени медиј за креирање аутентичних доживљаја, ради приближавања културног наслеђа млађим генерацијама, што исто тако можемо применити на природно наслеђе и еколошке наративе. Ово потврђује потенцијал ВР као снажног медијског канала за едукацију и афирмацију еколошке свести кроз интерактивна и емотивна искуства.

ВР омогућава играчу да доживи еколошку катастрофу. Гледање слике загађене реке на екрану и стајање поред реке у ВР-у су два потпуно различита искуства. Ова просторна свест може да изазове осећај личне одговорности и жељу за акцијом. Виртуелна реалност омогућава играчима да се укључе у просторни и сензорни свет својих одлука, подстиче емпатију и лични ангажман на вишем нивоу, него што то традиционални медији или стандардне видео игре могу.

У Србији, технолошке и финансијске препреке за развој ВР игара са сложеним АИ симулацијама још увек постоје, али се ради на едукативним и интерактивним ВР пројектима и иницијативама које могу постати основа за будући развој. Пројекат „Грин Гејмс“ јасно показује амбиције да се кроз партиципативне методе омогући младој публици директан контакт са еколошком темом, док глобални примери, као Ецо, показују на који начин могу да се ублаже последице еколошких катастрофа.

2.3. Синергија АИ и ВР: Стварање интерактивних екосистема знања

Права моћ лежи у синергији наведене две технологије. АИ обезбеђује „мозак“, односно интелигентни, адаптивни систем који управља правилима и последицама. ВР обезбеђује „тело“, тачније имерсивно, сензорно искуство које играча који је емоционално повезан са виртуелним светом.

Заједно, АИ и ВР стварају оно што овај рад назива „интерактивним екосистемама знања“. У овом случају није реч само о симулацији, него је реч о живом организму и одлукама које доноси играч. У једном тренутку може да покрене низ догађаја који ће обликовати будућност целе виртуелне планете. Овај приступ је отишао корак даље од традиционалне едукације кроз забаву. Ствара „партиципативно учење“ где знање није апстрактно, већ је стечено кроз директно искуство, грешке, последице и сарадњу.

На пример, замислите VR игру где играч управља малим селом на обалама Дунава. AI симулира годишња доба, миграције риба, ниво воде и квалитет земљишта. Играч мора да доноси одлуке: да ли ће се бавити интензивном пољопривредом која доноси брзи профит, али троши земљиште, или одрживом, органском производњом? Да ли ће дозволити изградњу фабрике која ствара послове, али загађује реку? VR омогућава играчу да „прошета“ својим пољима, „види“ како се земља исцрпљује, или „чује“ како рибе нестају из загађеног водотока. AI обрађује ове одлуке и мења игру: ако играч бира неодрживе праксе, село може да пропадне због глади или еколошке катастрофе. Ако бира одрживу пољопривреду, село просперира, а играч открива нове начине за живот у хармонији са природом.

3. ИЗАЗОВИ И ЕТИКА: ГРАНИЦЕ ВИРТУЕЛНОГ УТИЦАЈА

Приликом коришћења AI и VR технологија у гејмингу за преношење еколошких прича огледа се сложен однос између медијског утицаја, интерактивности игара и етике. VR и AI медијски алати имају јединствен потенцијал да кроз имерзивна искуства, као што је „шетња“ кроз шуму која гори или „пливање“ у загађеном океану, јачају емпатију и свест играча. Ризици у овим случајевима се односе на поједностављивање или драматизације еколошких проблема како би се играч што више ангажовао. У том смислу еколошка порука може да се ослаби и схвати олако.

С једне стране, као што Филиповић (2022) упозорава, видео игре имају капацитет за „манипулацију свешћу играча“, што се у контексту еколошких наратива и медијског дизајна може показати као етички изазов. Поставља се питање да ли интерактивна и имерзивна емоционална искуства у виртуелном простору воде ка трајној промени понашања или се испуњава једино виртуелна потреба играча за ангажманом?. Овде реч о такозваном „виртуелном активизму“. Та танка линија између едукације, подстицања критичког мишљења и ризика од индоктринације једна је од најважнијих етичких тачака у креирању оваквих медијских садржаја. Свест играча треба да буде подстицана, али не на начин да се манипулише њовим емоцијама. Због тога, медијски аспект игре као интерактивног и трансмедијалног простора омогућава еколошким причама да добију форму која је забавна, али и едукативна. Игре треба да се дизајнирају са циљевима образовања и подстицања критичког мишљења. Игре морају бити дизајниране тако да имају јасне циљеве

едукације и критичког промишљања, али и да обезбеде да играчи постану активни учесници у претварању виртуелних искустава у реалне еколошке праксе, а не пуки примаоци порука.

У том светлу, етички приступ у дизајну игара које користе вештачку интелигенцију и виртуелну стварност подразумева много више од технолошке иновације. Он мора да укључи разматрање друштвених и моралних последица које такви садржаји остављају на играче, њихову свест и њихово разумевање еколошких изазова.

Гејминг се све више обликује као нова агора за еколошки дискурс. Интеграција вештачке интелигенције и виртуелне стварности у видео игре представља радикалну промену у начину на који се еколошки наративи граде и доживљавају. Као што је већ показано, ова синергија повећава осећај имерзије и истовремено од играча тражи активно учешће у сложеним и динамичним виртуелним екосистемима.

Управо ту су од значаја концепти „дуалне етике“ и „укрштених светова“ (Филиповић, 2022). Они нам помажу да разумемо видео игре као простор у коме се изазови из стварног света сусрећу са виртуелним последицама, стварајући услове за личну рефлексију и развој осећаја одговорности код играча. Иако овај приступ носи бројне изазове – од могућности манипулације до питања колико виртуелно искуство може стварно да промени понашање – потенцијал који он носи остаје и даље снажан.

У том контексту, посебно је занимљив локални пројекат *Green Games*, који реализује Олимпијски комитет Србије. Иако нема напредне АИ и ВР компоненте, ова иницијатива показује да дигитални интерактивни садржаји могу бити ефикасан начин за подизање еколошке свести и промовисање инклузивног образовања међу младима. Њен значај је управо у томе што кроз једноставније форме доказује како игре могу да постану важни едукативни алати.

На тај начин се потврђује и теза о дуалној етици у културолошком позиционирању игара (Филиповић, 2022). У интеракцији са локалним наративима и медијским формама, пројекат *Green Games* пружа први конкретан доказ да је дигитални гејминг у Србији спреман за нову фазу – фазу у којој ће виртуелна стварност и софистициране симулације засноване на вештачкој интелигенцији постати део еколошких наратива и образовних стратегија.

4. ГЕЈМИНГ КАО НОВА АГОРА ЗА ЕКОЛОШКИ ДИСКУРС

Укључивање вештачке интелигенције и виртуелне стварности у гејминг индустрију представља један од највидљивијих помака у савременој медијској култури. На овај начин мења се структура наратива и начин на који се еколошке теме могу доживети и разумети. Када играч није више пасивни прималац порука, већ активни учесник у виртуелном свету, простор игре постаје лабораторија за испитивање и разумевање односа између технологије, човека и природе.

Таква промена отвара нову врсту јавног простора у дигиталном добу, где се сусрећу наратив, технологија и етика. Уместо класичне публике, овде имамо заједницу играча који кроз сопствене одлуке уче о последицама еколошких поступака. Ово је уједно и простор у коме се преиспитују питања одговорности, ангажмана и смисла дигиталног активизма.

Примена концепата „дуалне етике“ и „укрштених светова“ (Филиповић, 2022) показује да видео игре могу да функционишу као специфични етички експерименти. У њима се изазови из стварног света преносе у виртуелне услове, где играчи кроз лични избор испитују шта значи одговорност, ризик или заједничко добро. То није само питање имерзије, већ и могућност да се унутрашње уверење формира кроз искуство, а не кроз апстрактну лекцију.

Истовремено, овај процес није без ризика. Манипулација садржајем, површни облици еко-наратива и ограниченост у преношењу виртуелних искустава у стварни живот остају важни изазови. Управо зато је етичка перспектива неизоставна у пројектовању игара – дизајн мора узети у обзир не само технолошке могућности, већ и вредности и друштвене импликације које игра преноси.

Локална иницијатива *Грин Гејмс*, коју реализује Олимпијски комитет Србије, илуструје како гејминг може да постане средство образовања и подизања свести у локалном контексту. Иако без напредних елемената виртуелне стварности и вештачке интелигенције, овај пројекат показује да интерактивни и партиципативни садржаји имају снажан утицај, посебно на младе генерације. Његов значај није у технолошкој сложености, већ у способности да мобилише заједницу око еколошких вредности.

Овај пример потврђује да је гејминг у Србији већ достигао фазу у којој може да понуди релевантне едукативне моделе, али и да постави темељ за следећи корак, а то је развој пројеката који ће у своје еколошке наративе укључити виртуелну стварност и напредне симулације засноване на вештач-

кој интелигенцији. На тај начин гејминг се позиционира као нова агора за еколошки дискурс, простор у коме технологија и култура заједно обликују начине на које размишљамо и делујемо у односу на природу.

ЗАКЉУЧАК

Закључак ове студије показује да игре нису више само забава, већ моћан медиј кроз који се могу преносити сложене еколошке идеје. Пример игре Есо открива како савремене технологије попут вештачке интелигенције и виртуелне реалности могу да створе снажна искуства у којима играч постаје активни учесник, а не само посматрач. С друге стране, пројекат Green Games доказује да и мањи, локални подухвати имају снагу да обликују свест, посебно код младих, и тиме утичу на шире разумевање еколошких проблема. Ови примери заједно говоре да је гејминг као медиј у стању да отвори нови простор за образовање, ангажман и друштвено деловање. Управо зато је важно да дизајнери и аутори игара размишљају и о етичкој страни свог рада. Поруке које се шаљу морају бити промишљене, одговорне и лишене површног активизма који нема реални ефекат. Само тако се може остварити одржив утицај на публику и оправдати потенцијал технологија које обликују овај медиј. Као препоруке за будућа истраживања и праксу могу се издвојити четири правца. Прво, потребно је више компаративних студија које би упоредиле глобалне и локалне иницијативе. Друго, треба развијати методе које ће пратити дугорочни утицај игара на свест и понашање играча. Треће, важно је отворити простор за интердисциплинарну сарадњу између дизајнера, педагога и еколошких активиста. И коначно, неопходно је истражити како се нове технологије могу користити на начин који подстиче стварну, а не само виртуелну промену. Овим се гејминг потврђује као један од најдинамичнијих медија нашег доба, медиј који има снагу да образује, покреће и утиче на културу еколошког промишљања.

РЕФЕРЕНЦЕ

1. Алидини, С., & Душанић, Д. (2021). Трансмедијална наратологија у проучавању видео игара: наратив у доба гејминга. У: *Дигитални хоризонти културе, уметности и медија*. Београд: Факултет драмских уметности.
2. Филиповић, А. (2016). *Парадигма културолошког позиционирања видео игре* (докторска дисертација). Факултет драмских уметности, Универзитет уметности у Београду.
3. Филиповић, А. (2022). *Бића и светови видео игре: Теоријска и културолошка парадигма*. Нови Сад: Правни факултет за привреду и правосуђе.
4. Драмићанин, С., & Санчанин, Б. (2022). Виртуелна стварност и културно наслеђе. У: *Digitalne komunikacije i nova medija*. Крагујевац: Факултет за хотелијерство и туризам.
5. Koenitz, H., Ferri, G., Naahr, M., Sezen, D., & Sezen, T. I. (Eds.). (2015). *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*. Routledge.
6. Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.
7. Eco. (2018). [Видео игра]. Strange Loop Games. Доступно на: <https://store.steampowered.com/app/382310/Eco/> Приступљено: 1.10.2025.
8. Gaming Green: The Educational Potential of Eco. (2019). *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(1), 10–20. Доступно на: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6930897/> Приступљено: 1.10.2025.
9. Олимпијски комитет Србије. (2025). Пројекат Green Games представљен током семинара Европске недеље спорта. Доступно на: <https://oks.org.rs/projekat-green-games-predstavljen-tokom-seminara-evropske-nedelje-sporta/> Приступљено: 1.10.2025.

Цитирање – АПА стил:

Иршевић, С. (2025). Медијски садржаји у гејмингу: вештачка интелигенција и виртуелна реалност у еколошким причама. У: Б. Санчанин и А. Пењишевић (ур.), *Зборник радова VII међународне научне конференције Вештачка интелигенција у креирању медијских садржаја* (стр. 287-300). Сремски Карловци: Центар за културу, едукацију и медије; Источно Сарајево–Соколац: Висока школа за услужни бизнис.

Рад је примљен: 25. септембар 2025.

Received: September 25, 2025.

Прихваћен за објављивање: 5. октобар 2025.

Accepted: October 5, 2025