

Борче МИЛОШЕСКИ
СУГС Гимназија „Никола Карев“
Borce_ii@yahoo.com

ВИДЕО ИГРИТЕ И СОВРЕМЕНАТА НАСТАВА ПО ИСТОРИЈА

Апстракт. – Голем дел од современите видео игри, покрај како средство за забава би можеле да бидат третирали и како своевидна едукативна алатка, вклучително и во наставата по историја во основното, средното и високото образование. Со оглед на тоа што во последните две до три децении се појавени огромен број на видео игри чија што содржина е индиректно или директно поврзана со значајни историски процеси, настани и личности, овие игри би можеле на одреден начин да се искористат во училиниците за предавање на разни наставни единици по предметот историја. Одреден дел од овие игри со историска тематика содржат прецизни историски податоци и презентација на автентични историски личности и настани и истите можат да бидат искористени и како фактографска база за одредени историски теми, додека пак, одредени видео игри можат да послужат и како одличен визуелен приказ на реконструкции на одредени населби, личности, настани и слично, во некое минато време. Во главниот текст од овој труд, ќе се обидам преку личното искуство како практичар, односно, како наставник во гимназиско образование, првенствено, да споделим некое мое искуство за употребата на видео игри во наставата по историја но и да предложам одредени пристапи кои наставниците во основното, средното, но и во високото образование со одредени модификации (според приликите) би можеле да ги употребат при нивните предавања користејќи видео игри, притоа наведувајќи и соодветни пример кои би можеле да бидат искористени.

Голем дел од современите видео игри, кои можеме да ги сметаме и како средство за забава и релаксација, можеме да ги сметаме и како своевидно едукативно средство кое би било од корист за изучување на

голем број на науки (предмети во формалното образование) и дисциплини, вклучително и кога станува збор за историската наука и наставата по историја. Во овој контекст би додал дека истите се од особено значење за помладата популација која ползува или може да ползува одредено историско знаење од видео игрите кои што се поврзани со одредена историска тематика како еден вид на неформално образование, но, секако, одредени видео игри од овој тип, би можеле да најдат и соодветна позиција и во формалното образование, односно, во наставата по историја во основното, средното, но и високото образование. Како наставник по историја во гимназиско образование, со текот на годините преку мојата лична пракса, би можел да споделам одредени искуства во поглед на користењето на сториите од неколку видео игри во наставата по историја кои побудиле одреден дополнителен интерес за голем број на историски тематика кај одреден дел од учениците. Првенствено, да напоменам дека овој труд воопшто не претендира да претставува некакво научно дело, туку, повеќе за цел има да се споделат искуствата во однос на насловот и притоа да се обидам да предложам некои пристапи во наставата по историја, кои колегите наставници би можеле да ги модифицираат според сопствените услови и потреби и истите да ги искористат при реализацијата на историската настава или пак да ги инспирирам дополнително да пронајдат слични пристапи во овој контекст. Меѓу другото, да напоменам дека кај нас речиси и воопшто не постои било каква литература во овој поглед и оттука сметам дека ќе претставува и едно мало збогатување на современи теми кои би можеле да се сретнат во современата македонска историографија, конкретно, во случајов поврзани со методиката на наставата по историја.

Во продолжение, користејќи неколку познати наслови на видео игри кои директно или индиректно се поврзани со значајни историски настани, личности и слично, ќе се обидам да ги посочам како своевидна алатка во дополнувањето на историските знаења на учениците, но и како примери кои содржат или преку кои би можеле да се отворат одредени историски проблеми или прашања, преку кои учениците би развивале одредено критичко размислување и за одреден степен, подобро би се запознале со методите на работа на историчарите кои се занимаваат со научни истражувања. За полесно следење на она што го пишувам, ќе ги поделам видео игрите кои сакам да ги истакнам во овој текст според периодот кој го опфаќаат во нивната главна приказна, односно, игри кои би можеле да се искористат при наставата по историја при реализацијата на

наставни содржини поделени во антиката, средниот век, новиот век и најновиот век.

Како практичар, од лично искуство би сакал да потенцирам дека во последните неколку години, генерално е зголемен интересот за избор на матурска проектна задача по предметот историја, во голем број случаи поради конкретен интерес кон некоја историска тематика поврзана со главната сторија од некоја видео игра. Честопати се случува на пример, ученици да изберат теми поврзани со темпларите и асасините кои се главните протагонисти/антагонисти во серијалот *Assassin's creed*. Во дел од предговорите или воведите кои ги изработуваат учениците во нивните матурски проектни задачи кои пред да матурираат треба да ги презентираат пред соодветна комисија, често се сретнуваат дообјаснувања дека инспирацијата за конкретната избрана тема ја добиле преку видео игрите. Во секој случај, модерното раскажување на приказните е интерактивен од прва рака бидејќи при реализацијата на играта, самите играчи (во случајов учениците) директно влијаат врз настаните кои се одвиваат во играта, а кои оставиле значаен белег во историјата.

Во продолжение, ќе се обидам преку неколку наслови на современи и прилично популарни видео игри, кои како што претходно споменав, според содржината би можеле да се искористат за различни историски периоди почнувајќи од антиката па се до најновиот век, да посочам како истите можат директно или индиректно да се искористат во наставата по историја во гимназиското образование.

Би започнал од една популарна видео игра чија приказна гравитира главно околу Античка Грција, особено, во периодот на Пелопонеските војни. Имено, станува збор за *Assassin's Creed Odyssey* (играта е излезена во 2018 година). Видео игра која што во својата содржина не содржи само дел кој е посветен на некакво сценарио на игра туку содржи и интерактивен своевиден виртуелен музеј односно виртуелна тура (оригинал: "Discovery tour"), преку кој, играчот може да избере мод кој е директно посветен на виртуелна тура низ значајни историски знаменитости, градби, објекти и слично (на пример, светилиштето во Делфи) секако, пропратена со едукативен коментар и текст.¹ Во контекст на точноста, информациите честопати се испреплетени помеѓу историските факти

¹ <https://www.ubisoft.com/en-us/help/assassins-creed-odyssey/article/accessing-discovery-tour-ancient-greece/000065793>; <https://news.ubisoft.com/en-ca/article/4D13opw1YqzFs-NFjYRydbR/play-your-part-play-at-home-explore-ancient-worlds-for-free-with-assassins-creed-discovery-tour>. Последен пат проверени за достапност на 10.11.2021 година.

подржани од историската документација, историските хеленски митови, народните преданија поврзани со хеленската култура како и фиктивната замисла на авторите во однос на сценариото. Во секој случај, во самата видео игра сретнуваме ликови како Алкибијад, Херодот, Аристофан, Аспазија, Перикле, Леонидас I, Хипократ, Павсанија и многу многу други познати историски личности од Стара Грција. Покрај историските личности, можат да се сретнат голем број на митолошки ликови и суштества како на пример, Минотаурот, Медуза, Киклопи, Сфингата и други. Преку овие податоци кои се сретнуваат низ играта, играчот може директно да се запознае со едни од најпознатите историски, но и митолошки имиња поврзани со Стара Грција. Пред да продолжам понатаму со тоа што друго би можело да се искористи при наставата од оваа игра, би сакал да потенцирам дека официјалната оценка за препорачаност во поглед на старосната граница за играње на оваа игра е 17+, односно, 17 години и постари, така што, за година до две помладата популација која би се нашла пред играчката конзола или компјутерот играјќи ја оваа игра, би требало да има и дополнителна родителска контрола со оглед на тоа што има недоличен јазик во одредени ситуации и крвопролевање при борбите во самата игра. Тим на историчари и експерти од разни области поврзани со Античка Грција се советници при изработката на играта и можеби затоа ги имаме едни од најдеталните виртуелни реконструкции на грчкиот антички свет кои се користат и во голем број од современите историски и археолошки институти.²

Со оглед на возраста која во средно образование се сретнува со историјата на античка Грција, односно, 15–16 годишна возраст, доколку наставникот смета дека е несоодветна за промоција, не мора да потенцира учениците да ја играат *Assassins Creed Odyssey*, меѓутоа, дефинитивно може да искористи многу од неа. На пример, на самите часови посветени на Античка Грција, да го искористи *Discovery tour* и притоа заедно со учениците визуелно да ги разгледаат реконструкциите на голем број познати објекти од античкиот грчки свет, како на пример, Светилиштето во Делфи, Статуата на Атина (непосредно пред Партедон во Атина), Театарот во Дион, Палатата во Кносос, Остатоците од палатата на Одисеј во Итака и многу други локации и објекти. Разбирливо, авторите се имаат погрижено да ги наведат античките имиња на голем број локации, односно, топоними во Стара Грција. Меѓу другото, љубопитноста

² <https://www.euroclio.eu/2020/07/16/how-can-assassins-creed-be-used-in-history-education/>
Последен пат проверено за достапност на 08.11.2021 година.

кај играчот или посетителот на виртуелната тура дополнително може да ја разгори и честата употреба на античкиот грчки јазик кај виртуелните ликови или наратори и тоа додека виртуелно се шетате низ некоја позната античка локација. За ваквиот впечатлив додаток се погрижил посебен тим на класични филолози.³ Доколку не е во можност да ја набави играта, наставникот би можел да извлече голем број на илустрации од играта или пак видеа кои можат да бидат поврзани со архитектурата, облеката од тоа време (добивањето на бои за облека), демографијата, јазикот и хеленското писмо, општиот изглед на градовите-држави (полиси), присуството на животни низ улиците во населените места, материјалите кои биле употребувани за изработка на бродови, патишта и друго и истите да ги употреби за време на наставата.⁴ Со оглед на тоа што станува збор за видео игра во која попатно играчот добива неколку можности да избира пат по кој ќе продолжи и со тоа да влијае на крајниот исход од замисленото сценарио, играчот добива чувство за значајноста на причинско-последичните врски низ историјата, односно, дека сите ние, помалку или повеќе имаме лична одговорност со тоа што го оставаме зад себе во историјата, а според тоа што крајниот исход може да биде негативен или позитивен. Истото би требало кај играчот да развие чувство дека негативните избори можат да доведат до страшни последици, со што чувството на личната одговорност во општеството како поединец треба да ја сфати максимално сериозно, притоа извлекувајќи одредени морални поуки.

Следната видео игра која би ја опфатил во овој скроман труд е игра која излезе за употреба пред *Assassins Creed Odyssey*, но, сепак, хронолошки гледано, приказната која се обработува содржински е подоцнежна од онаа во *Assassins Creed Odyssey* и која исто како и претходната би можела да биде од сериозна корист при наставата по историја, односно, станува збор уште една игра од серијалот, *Assassin's Creed*, овој пат, играта со наслов, *Assassins Creed Origins* (играта е излезена во 2017 година). Овде, главното дејство се одвива во периодот на Птолемаидите во Стар Египет. Истите елементи кои го спомнавме претходно и кои би можеле да бидат корисни при наставата по историја важат и тука. Се разбира, овој пат за географските карактеристики на Египет, топонимите, древниот египетски јазик за кој исто така голем број на класични филолози учествувале во подготвувањето и употребата на истиот за цели-

³ *Ibid.*

⁴ *Ibid.*

те на играта, клучни историски објекти (можност да се искачите виртуелно на врвот на Кеопсовата пирамида на пример), дивиот свет кој можел да сретне неретко и на главните улици во египетските градови и голем број на други виртуелни илустрации на елементи од секојдневниот живот во Стар Египет. Како и претходно и овде постои можност за DISCOVERY TOUR која би можела да биде употребена или барем промовирана на учениците со оглед на тоа што истата алатка може да се преземе од интернет и независно од играта.⁵

Се разбира, не постојат кај секој ученик подеднакви афинитети кога станува збор за видео игрите; меѓутоа, наставникот за време на наставата може индиректно да ги презентира овие значајни реконструкции преку видеа, илустрации и, веќе споменавме, Discovery tour. Доколку не е во можност последново да го набави како алатка, може да искористи постоечки видеа од овие образовни, од кои некои од нив во глобала ги опфаќаат и сите најпознати историски локалитети кои се реконструирани во играта.⁶

Како своевидно почесно место кога станува збор за видео игри чија што тематика е поврзана со Стариот век, би и отстапил место во текстов и на Rome Total war.⁷ Иако, оригиналната верзија излезе во 2004 година, играта сè уште е прилично популарна (во последно време и на android) и според моето лично искуство во наставата по историја (веќе споменав во воведот од овој текст дека во случајов ќе се базирам и врз мое лично искуство како наставник) при разговор со ученици од 1 до 4 година, често сретнувам ученици во моето училиште кои одредени податоци за некои антички цивилизации ги црпеле токму играјќи ја оваа игра. Во 2013 излезе и продолжение со наслов Total war: Rome 2.⁸ Станува збор за игра од жанрот „стратегија“, каде што борбата за воено-стратешката надмоќ преку војна или добри дипломатски односи помеѓу го-

⁵ <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/discovery-tour> Последен пат проверено за достапност на 08.11.2021.

⁶ Листа на видеа на сите локации во античка Грција на Discovery tour од Assassins Creed Odyssey на официјалниот youtube канал на Ubisoft за Северна Америка, односно, компанијата: <https://www.youtube.com/watch?v=G5xBc63LVC8&list=PLpwyzkZhaoZ4-UWgLGwAvWIG-Z6vEllm10>; Последен пат проверено за достапност на 09.11.2021.

⁷ https://wiki.totalwar.com/w/About_Rome:_Total_War.html Последен пат проверено за достапност на 11.11.2021 година.

⁸ <https://www.totalwar.com/games/rome-ii/> Последен пат проверено за достапност на 11.11.2021 година.

лем број на племиња и држави во античкиот свет е во фокусот на играчот со цел за да се „освои“ што е можно поголем дел од Европа, Азија или Северна Африка. За разлика од претходните две споменати видео игри во текстов, оваа игра е препорачана и за пониските возрасти на играчи. Наставникот би можел да искористи бројни пристапи при наставата со оваа видео игра, односно, видеа, фотографии па дури и сам да конструира некаква воена формација за време на часот користејќи ја оваа видео игра за да покаже пример како приближно изгледала една просечна формација на фалангата, да прикаже пример за карактеристично оружје кое било користено во Стариот Рим, да покаже пример за династички поврзувања и воспоставување на дипломатски односи во антиката. Меѓу другото, кај оваа видео игра е интересно тоа што изобилува со познати изреки од историски личности од антиката кои особено се поврзани со војната и дипломатијата. Доколку постои можност, со ученици кои веќе играле една или повеќе од овие видео игри, наставникот би можел да искористи посебен час за да им зададе на пример одредена задача поврзана со истите. Може да се отворат бројни теми кои учениците би можеле да ги изработат, на пример приказот на некоја историска личност од од *Assasins Creed Oddysey* да се спореди со оние изворни податоци кои ги имаме на располагање и како став генерално дели науката за овој истакнат историски лик. Користејќи ја на пример *Rome Total War*, некој ученик би можел да се обиде да реконструира приближно некоја позната историска битка или пак да прикаже формација на римската легија и слично.

Постои бесконечен спектар на можности кога станува збор за тоа каков пристап да се употреби користејќи ги само овие три видео игри во гимназиската настава по историја, додека, се разбира, наставникот може да искористи и мноштво на други видео игри чија што тематика има допирни точки со овој историски период, односно антиката. Би навел неколку кои сметам дека би можеле да бидат употребени: *Age of Decadence* (2015), *Civilization 6* (2016), *Grand ages: Rome* (2009), *Age of Empires: Definitive edition* (2018)/оригиналот (1997).⁹

Во однос на периодот на средновековието, лично, овде првенствено би истакнал два наслова кои често ги користам како визуелизаци-

⁹ <https://civilization.com/> (*Civilization 6*); https://ageofdecadence.fandom.com/wiki/The_Age_of_Decadence_Wiki (*Age of decadence*); <https://www.imdb.com/title/tt10058964/> (*Grand ages: Rome*); <https://www.ageofempires.com/games/aoe/> (*Age of Empires*). Последен пат проверени за достапност на 11.11.2021 година.

ја на одредени под-теми од лекциите посветени на средновековието при наставата, а тоа се видео игрите кои се дел од еден ист серијал на видео игри, односно, Stronghold (2001) и Stronghold Crusaders (2002).¹⁰ Иако, станува збор за релативно – постари видео игри (жанр: стратегија), лично, честопати при реализацијата на наставните содржини поврзани со Средновековните градови, користам исечоци од конструираниите утврдувања кои играчот има можност да ги креира, со цел, да направам пресек на еден просечен средновековен град. Постои можност да се презентираат разни типови на фортификации, дефанзивни методи како на пример, вдлабнатини и канали исполнети со вода околку тврдината, основни објекти за општа функционалност на еден средновековен град, како на пример, пекарница, оружарница (различни типови на средновековни оружја) градски амбари за чување на пченица и други залихи на храна, занаетчиски дукани од различна дејност, бунари, пожарникари, земјоделци кои се занимаваат со разни земјоделски производи и многу други можности. Воедно, за оние кои малку би се упатиле во оваа видео игра, лесно би забележале дека теренот и географската местоположба најдиректно влијаат врз развитокот на еден средновековна населба како и при војувањето, така што, наставникот би можел преку видеа, фотографии, па дури и со употреба на самата игра за време на часот да потенцира една сериозна и важна тема, а тоа генерално би било значењето на географските карактеристики врз развитокот на цивилизациите. Без да должам многу, би додал дека оваа игра на еден едноставен начин покажува како речиси секој граѓанин си има свој придонес во функционирањето на еден просечен средновековен град и како овие луѓе од разни дејности биле генерално зависни едни од други, како што ловциите биле од изработувачите на лак и стрели, земјоделците од изработувачите на алати и орудија за работа, занаетчиите од трговците кои им носеле материјали, ковачите од рударите па се до комуникацијата со благородништвото и високата администрација која го управува градот и секако комуникацијата помеѓу овие управители.

Во продолжение, во поглед на видео игри кои би можеле да се употребат при наставата по историја, а кои тесно се поврзани со средниот век, би потенцирал уште едно продолжение од серијалот Assasins Creed – Assasin's Creed Valhalla. Замисленото дејство овојпат се одвива во, услов-

¹⁰ Достапни се денес и во HD верзија на официјалниот сајт на компанијата „Firefly“, која стои зад креирањето на овие видео игри. <https://fireflyworlds.com/games/stronghold-crusader/>; <https://fireflyworlds.com/games/stronghold/>. Последен пат проверени за достапност на 11. 11. 2021 година.

но кажано, ерата на Викинзите и период кога Викинзите се обидувале да населат територии од Британија. Играта има сличен концепт како и претходните две игри од истиот серијал кои ги спомнав претходно, додека опцијата Discovery tour добива и значителни дополнувања и подобрувања, овој пат тесно поврзани со секојдневниот живот на викинзите. Оваа алатка, денес, овозможено преку директна соработка помеѓу неколку компании кои директно влијаат во образовниот систем во Велика Британија и компанијата која стои зад изработката на овој серијал, Ubisoft, веќе е утврдено да се користи во неколку десетици британски училишта при наставата по историја и уметност. Голема е веројатноста истата да се најде во уште поголем број на училишта и други разни образовни институции набрзо и да опфати предмети како историја, уметност, англиски јазик како и предмети поврзани со информатичките области.¹¹

Иако изборот е огромен, како дополнителни наслови кои би можеле на сличен начин да се искористат при наставата по историја, поконкретно, поврзани со периодот на средновековието, би ги навел следниве: *Mount and Blade: Warband* (2010), *Assassins Creed* (2007), *Medieval II: Total war* (2006).¹²

Во продолжение, би се задржал на два наслова на видео игри чија што содржина директно е поврзана со периодот на новиот век. Првата е поврзана со појавата на револуцијата во Северна Америка и формирањето на САД, додека во втората дејството се одвива околу почетокот на XX век. И двете се тесно поврзани со историјата на Соединетите Американски држави и и двете видео игри верувам дека би можело да се исползуваат за периодот на револуциите во САД и Европа, особено при реализацијата на наставата содржина поврзана со формирањето на САД. Првата е уште една од редицата на серијалот *Assassins Creed*, односно, во случајов, *Assassins Creed 3* (од 2012 година), додека, втората тематика поврзана со подоцниот период на индустријализација во САД и културата на таканаречениот Див Запад, односно, станува збор за видео играта *Red Dead Redemption 2* (играта е излезна во 2018 година). Бидејќи е за неколку години понова и подетална во однос на амбиентот, ќе се

¹¹ <https://www.bbc.com/news/av/technology-58967120> Последен пат проверено за достапност на 12.11.2021 година.

¹² <https://www.taleworlds.com/en/Games/Warband> (*Mount and Blade: Warband*); <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed> (*Assassins Creed*); https://wiki.totalwar.com/w/Medieval_II_Total_War; Последен пат проверени за достапност на 11.11.2021 година.

задржиме на вториот дел на RDR, иако, речиси истиот период го обработува и оригиналната игра.¹³

Во *Assassins Creed 3* (чиј концепт на играње е поразличен од оние на кои се фокусиравме во делот за антиката), главниот лик има можност директно да учествува во тајни заговори кои ќе доведат до револуцијата во САД и прогласувањето на независноста. Иако е испреплетена фикцијата со историската реална позадина, сепак, во самата игра се сретнуваат реални историски ликови како на пример Џорџ Вашингтон и настани кои цврсто се врежани во националниот наратив на американскиот народ, како на пример, таканаречената Бостонска чајанка. И за оваа игра тим на лингвисти и историчари стојат зад историската прецизност и играчите ќе можат да погледнат виртуелно реконструирани градови од тој период за време на американската револуција, да воочат како приближно се одвивале конспиративните дејности помеѓу револуционерите и во самата игра може да се слушне говор на еден домороден народ од северно-американските предели, во случајов, Мохавк. Инаку, самата игра опфаќа и неколку други автохтони северно – американски народи/племиња. Како наставник во скопската гимназија „Никола Карев“, изминатава учебна 2020/2021 година, при предавањето на лекцијата посветена на формирањето на САД, во дискусија со еден од учениците за време на часот, истиот ме информираше дека е обожавател на серијалот *Assassins Creed* и дека посветил сериозно внимание да изучи доволно за да поседува едно елементарно познавање на јазикот на племето Мохавк, односно, јазикот кој се користи во делови од оваа игра. Воедно, во разговор со ученикот, воочив дека поседува сериозно предзнаење во поглед на тематиката која што ја обработувавме, главно како резултат на информациите со кои што се сретнал во играта и кои се реални историски податоци и индиректно, поттикнат од играта да прочита и да доистражи нешто повеќе за овој историски период и настани кои што го одбележуваат. И во овој случај, наставниците би можеле да искористат барем илустрации од самата игра кои би прикажувале реконструкција на одредени битки, оружје, градби и слично, кои се поврзани со овие настани додека воедно може да се искористат и разни видеа од самата игра особено кои се поврзани со некои реални историски настани. Се разбира, наставникот треба да е добро подготвен и да ги по-

¹³ <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed-3> ; <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption/>; <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/> ; Последен пат проверени за достапност на 11.11. 2021 година.

тенцира разликите помеѓу авторската фикција и историски потврдени податоци кои можат да се сретнат во самата игра. Ваква задача може да му додели и на некој ученик кој можеби веќе има одредено искуство со оваа видео игра.

Што се однесува до втората игра која што ја спомнавме *Red dead redemption 2* (подеднакво би можела и оригиналот), иако не е историски прецизна во поглед на тоа да следи некој историски настан или личност, во случајов, прилично прецизно е опишан генерално животот на „Дивиот Запад“, во периодот на неговото згаснување некаде на почетокот на 20 век. Продавниците за разни производи, одржувањето на коњите кои биле меѓудругото и главно превозно средство во тој период, сточарството, посебната урбана култура поврзана со таканаречените револвериши или пиштолции, инфраструктурата на виртуелно реконструирани градови (според замислата на авторите, реконструкција на просечни помали и поголеми градови во југозападен САД од почетокот на 20 век), развитокот на индустриските објекти и сл., солидно се претставени визуелно во оваа видео игра. Истата, веќе во одредени високо-образовни институции во САД веќе се употребува на предавањата за национална историја, како на пример, „Универзитетот во Тенеси“, каде што одредени професори ги користат овие игри со таканаречен „отворен свет“, како почетна точка за бројни дискусии поврзани со колонијализмот, расизмот и подемот на монополот во современиот капитализам, историски процеси и феномени кои можат во одредени сегменти на играта добро да се забележат.¹⁴ Одреден проблем претставува тоа што оваа видео игра е препорачана за играчи над 18 години, така што, наставникот при изборот на материјал кој би можел да биде искористен на часот би требало да биде внимателен и да извлече нешто што би било соодветно и корисно.

Од мноштвото видео игри кои во својата главна историја генерално го опфаќаат периодот помеѓу 1500 до 1900 година, и кои на начини слични на оние кои ги споменавме досега, би ги навеле следниве: *Civilization 6* (2016), *Assassins Creed 4 – Black flag* (2013), *Cossacks 3 – remake* (2016) – оригиналот (2001).¹⁵

¹⁴ <https://www.gamespot.com/articles/red-dead-redemption-is-being-used-to-teach-a-college-american-history-class/1100-6487538/>; <https://www.gamebyte.com/red-dead-redemption-is-being-used-to-teach-american-history/>; Последен пат проверени за достапност на 11.11.2021 година.

¹⁵ <https://civilization.com/> (*Civilization 6*), <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/iv-black-flag> (*Assassins Creed IV: Black flag*); <https://www.cossacks3.com/>; Последен пат проверени за достапност на 11. 11. 2021 година.

Во поглед на најновиот век, би се задржал на неколку наслови на видео игри чии што главни заплети се поврзани со периодите на Првата и Втората Светска војна како и периодот на Студената војна. Имено, ќе почнам со еден првиот дел на еден популарен серијал на игри кои што играчот ги визуелизира од позиција на прво лице, во случајов со прилично популарната Battlefield 1. Доколку наставникот на часовите има ученици која што ја играле оваа видео игра, би можел да им зададе истражување во поглед на тоа како е прикажана Првата Светска војна во играта односно, начинот на војување, рововска војна, освојување на непријателски ровови и инвазии врз одредени области кои биле поретка слика во Првата Светска војна. Можеби рововскиот начин на борба не е најсоодветно прикажан во оваа игра бидејќи во реалноста понекогаш прекилот на огнот можел да трае со месеци со што би се загубила игри-воста, меѓутоа, главно имаме приказ на опрема и оружје кои што се користеле при крајот на војната и тоа станува збор за прилично прецизен приказ на истите.

Во поглед на Втората Светска војна постојат голем број на видео игри од најразлични жанрови чија што главна историја е поврзана со истата. Во случајов ќе посочам два наслова од еден ист серијал, кои сметам дека се популарни кај младата популација од 15 до 19 години. Првенствено ќе се осврнам на играта Call of Duty: WW II, која излезе за употреба во 2017 година како компјутерска игра, но и за неколку конзоли. Иако настаните кои се споменуваат во самата игра се исполнети со голема доза на фикција, сепак, одреден дел од нив се базираат на вистински настани од Втората Светска војна.¹⁶ Играчот има можност да се запознае со голем дел од оружјата кои што биле најкористени во Втората Светска војна од страна на пешадијата кај неколку држави. Нејзиниот претходник, Call of Duty 2 од друга страна, покрај оружјето, тимот кој ја креирал играта се погрижил сите воени единици кои се споменати во истата да ги носат имињата на вистински воени единици додека битките кои се одигруваат во самата игра се исто така со вистинска историска позадина, секако, во самата игра текот на битката не е целосно како што се одвивала но играчот има можност да се запознае со вистинските имиња на битките и воените единици како и приближниот терен каде што се воделе овие битки.¹⁷ Со оглед на тоа што и двете игри се играат од прво ли-

¹⁶ <https://www.callofduty.com/wwii>; Последен пат проверено за достапност на 12.11.2021.

¹⁷ https://callofduty.fandom.com/wiki/Call_of_Duty_2; Последен пат проверено за достапност на 12.11.2021 година.

це, играчот има можност барем виртуелно да ја почувствува тежината на битката и барем дел од адреналинот со кој се соочува вистинскиот војник кој пак во неговиот случај знае дека нема повторно играње на истото поглавје доколку направи грешка и биде погоден од непријателски куршум. Во поглед на наставата, наставникот може да искористи разни инсерти од овие видео игри за разни настани, битки, оружја кои би биле од корист, учениците подлабоко да ја воочаат жестината на Втората Светска војна и важноста на комуникацијата помеѓу сојузниците во борбата против Тројната оска односно генерално кажано во борбата против нацизмот и фашизмот, притоа извлекувајќи морални поуки, препознавајќи го хероизмот кај генерацијата која не потклекна на овие две страшни идеологии.

Да ја продолжам традицијата во овој текст, како за претходните историски периоди така и за овој да посочам некои игри кои би можеле да се употребат при наставата по историја, во конкретниов случај околу наставните содржини поврзани со Првата и Втората Светска војна: *Battlefield 1942* (2002), *World of Tanks* (2010), *Medal of Honor: Above and Beyond* (2020) (Играта е VR – виртуелна реалност, чија цел е уште пореалистично доживување кај играчот во однос на тоа како е да се учествува во една битка од Втората светска војна, а играта е во консултација со вистински воени ветерани од војната) и други.

За крај, да потенцирам дека за истата намена која ни е фокус во овој труд можат да се најдат голем број на наслови на видео игри чии приказни се поврзани со периодот на Студената војна или пак одредени воени конфликти и значајни настани кои се случуваат на почетокот на деведесеттите години и за кои постои временска дистанца.

Сосема за крај, познатиот актер од релативно помладата холивудска генерација, Џозеф Гордон Левит, во една прилика изјави дека „иднината во раскажувањето на приказните ќе бидат видео игрите“.¹⁸ Ако се покаже дека има голема вистина во оваа изјава на популарниот актер – а засега мултимилионската индустрија за видео игри дефинитивно стабилно чекори во таа насока – во тој случај, во одредена мера и раскажувањето на историските процеси и настани преку видео игрите во формалното и неформалното образование со голема веројатност ќе наоѓа сè позначаен простор.

¹⁸ <https://www.thegamer.com/joseph-gordon-levitt-says-video-games-are-future-of-storytelling/>; Последен пат проверено за достапност на 14.11.2021 година.

БИБЛИОГРАФИЈА / ИНТЕРНЕТ СТРАНИЦИ

https://ageofdecadence.fandom.com/wiki/The_Age_of_Decadence_Wik Последен пат проверено за достапност на 11.11.2021 година.

<https://www.ageofempires.com/games/aoe/> Последен пат проверено за достапност на 11.11.2021 година.

<https://www.bbc.com/news/av/technology-58967120> Последен пат проверено за достапност на 11.11.2021 година.

<https://www.callofduty.com/wwii> Последен пат проверено за достапност на 12.11.2021 година.

https://callofduty.fandom.com/wiki/Call_of_Duty_2 Последен пат проверено за достапност на 12.11.2021 година.

<https://civilization.com/> Последен пат проверено за достапност на 11.11.2021 година.

<https://www.cossacks3.com/> ; Последен пат проверено за достапност на 11.11.2021 година.

<https://www.euroclio.eu/2020/07/16/how-can-assassins-creed-be-used-in-history-education/> Последен пат проверено за достапност на 08.11.2021 година.

<https://fireflyworlds.com/games/strongholdcrusader/> Последен пат проверено за достапност на 11.11.2021 година.

<https://www.gamespot.com/articles/red-dead-redemption-is-being-used-to-teach-a-college-american-history-class/1100-6487538> Последен пат проверено за достапност на 11.12.2021 година.

<https://www.gamebyte.com/red-dead-redemption-is-being-used-to-teach-american-history/> ; Последен пат проверено за достапност на 11.11.2021 година.

<https://www.imdb.com/title/tt10058964/> Последен пат проверено на 11.11.2021 година.

<https://news.ubisoft.com/en-ca/article/4D13opw1YqzFsNFjYRydbR/play-your-part-play-at-home--explore-ancient-worlds-for-free-with-assassins-creed-discovery-tour> Последен пат проверени за достапност на 10.11.2021 година.

[https://www.rockstargames.com/reddeadr redemption/;](https://www.rockstargames.com/reddeadr redemption/) Последен пат проверено за достапност на 11.11.2021 година.

[https://www.rockstargames.com/reddeadr redemption2/;](https://www.rockstargames.com/reddeadr redemption2/) Последен пат проверени за достапност на 11.11.2021 година.

<https://www.taleworlds.com/en/Games/Warband> Последен пат проверено за достапност на 12.11.2021 година.

<https://www.thegamer.com/joseph-gordon-levitt-says-video-games-are-future-of-storytelling/> Последен пат проверено за достапност на 14.11.2021 година.

https://wiki.totalwar.com/w/About_Rome_Total_War.html Последен пат проверено за достапност на 11.11.2021 година.

<https://www.totalwar.com/games/rome-ii/> Последен пат проверено за достапност на 11.11.2021 година.

https://wiki.totalwar.com/w/Medieval_II_Total_War Последен пат проверени за достапност на 11.11.2021 година.

<https://www.ubisoft.com/en-us/help/assassins-creed-odyssey/article/accessing-discovery-tour-ancient-greece/000065793> Последен пат проверено за достапност на 08.11.2021 година.

<https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/discovery-tour> Последен пат проверено за достапност на 08.11.2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=G5xBc63LVC8&list=PLpwyzkZhaoZ4UW9LGwAvWIG-Z6vElbm1o> Последен пат проверено на 09.11.2021 година.

<https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed> ; Последен пат проверено за достапност на 09.11.2021.

<https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed-3> Последен пат проверено на 11.11.2021 година.

<https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/iv-black-flag> Последен пат проверено за достапност на 11.11.2021 година.

Borče MILOŠESKI

Nikola Karev High School, Skopje

VIDEO GAMES AND MODERN HISTORY TEACHING

(summary)

Many modern video games, apart from for entertainment, can also be used as a educational tool. Games with accurate historical stories in general can be used as a teaching tool during history classes in elementary school, high school or even at college level. Some of these games include accurate historical facts and authentic historical events and characters, and can be used as a handy tool for memorizing facts; other games can be used as an exceptional tool for the visualization of reconstructed historical settlements, persons, events and many other instances of reconstructing of the past. In this paper, I share my experiences with the use of video games in the teaching process; I also propose different approaches in using video games, supported by examples, during classes for the teachers in all levels of education.

