



Autor: **Vedran Sabljak** Objavljeno: 18.08.2025

Gamifikacija baštine kao poticaj razvoju hrvatske industrije videoigara i turizma

Kada govorimo o razvoju videoigara temeljenih na nacionalnoj baštini, ne smije se zaustaviti na pukoj analizi tržišta zabave jer takvi projekti predstavljaju ulaganje s dugoročnim učincima koji nadilaze same prodajne brojke. Oni mogu potaknuti interes za povijest, približiti kulturnu baštinu i motivirati posjet stvarnim lokacijama. Koncept "gamifikacije baštine" pretvara pasivne konzumente povijesti u aktivne sudionike, stvarajući duboku emocionalnu vezu koja se može pretočiti u stvarne posjete i ekonomsku korist.

Videoigre su iznimno moćni alati za učenje upravo zato što su interaktivne jer za razliku od pasivnog čitanja knjige ili gledanja dokumentarca, igre zahtijevaju od igrača da donosi odluke, rješava probleme i uči na vlastitim pogreškama u sigurnom, ali poticajnom okruženju. Kroz mehanike igre,



Najčitanije



Neistraženi potencijal hrvatske povijesti i mitologije u svijetu videoigara



Gamifikacija kulturne baštine mijenja način na koji doživljavamo hrvatsku povijest



Hrvatska književnost i mitovi u temeljima inspiracije za igru Dark Queen of Samobor



Gamifikacija baštine kao poticaj razvoju hrvatske industrije videoigara i turizma

povijest prestaje biti apstraktan skup podataka i postaje živo, opipljivo iskustvo. Igrač ne uči samo o Dioklecijanovoj palači; on "živi" u njoj, trguje na njenim ulicama i bori se u njenoj areni. Takvo iskustveno učenje potiče kritičko razmišljanje, kreativnost i dugotrajno pamćenje informacija.

Fenomen turizma potaknutog videoigrama

Ova duboka imerzija izravno vodi do fenomena poznatog kao "turizam potaknut videoigrama" (game-induced tourism). Studije su pokazale da igre poput serijala Assassin's Creed, koje vjerno rekreiraju povijesne gradove poput Firence, Venecije ili Pariza, imaju mjerljiv pozitivan učinak na turizam u tim lokacijama. Igrači razvijaju snažnu emocionalnu vezu s virtualnim prostorom, što stvara želju da posjete i dožive stvarnu lokaciju. Za Hrvatsku to nije samo pretpostavka, već postoji konkretan dokaz: znanstvena studija koja je analizirala učinak prototipa igre temeljene na hrvatskom viteškom turniru otkrila je da je samo kratko igranje rezultiralo povećanjem svijesti o Hrvatskoj kao lokaciji za 20% te mjerljivim porastom želje ispitanika da posjete zemlju.

Ovo otvara vrata potpuno novom obliku "meke moći" i kulturne diplomacije. Turistička reklama od 30 sekundi je prolazna i lako se zaboravlja dok s druge strane, igra od 60 sati, poput zamišljenog RPG-a o Saloni, zahtijeva duboku posvećenost igrača. On ne samo da vidi Split, on se bori za njega, istražuje ga i stvara osobnu vezu s njim. Takvo iskustvo ostavlja neusporedivo dublji i trajniji dojam, djelujući kao globalni kulturni ambasador koji radi 24 sata dnevno.

Potrošački potencijal gaming publike

Argument za ulaganje u ovakve projekte dodatno je ojačan ekonomskim profilom ciljane publike. Analiza koju je provela kompanija Visa pokazuje da su igrači izuzetno vrijedan potrošački segment te da oni u prosjeku troše znatno više od onih koji ne igraju, ne samo na igre, već na sve kategorije proizvoda i usluga. Privlačenje ove demografije u Hrvatsku kao turista znači privlačenje posjetitelja s natprosječnom kupovnom moći i potrošačkim navikama zbog čega ulaganje u razvoj videoigre nije samo kulturni projekt, već ciljana marketinška strategija usmjerena na globalnu, visokovrijednu publiku.

Hrvatska već ima svjetske hitove

Svaka rasprava o ambicioznim nacionalnim projektima neizbježno nailazi na pitanje izvedivosti. Skepticizam je opravdan, ali u slučaju hrvatske gaming industrije, on je neutemeljen. Hrvatska ne kreće od nule jer ona već posjeduje zrelu i globalno dokazanu industriju, talent i ekosustav sposoban za realizaciju projekata svjetske klase.

Hrvatski gaming sektor je robustan i izvozno orijentiran. U godini kada je globalna industrija doživjela stagnaciju i val otpuštanja, hrvatski su studiji zabilježili impresivne prihode od gotovo 60 milijuna eura, pokazujući iznimnu otpornost. Što je još važnije, Hrvatska već ima portfelj globalno uspješnih i kritički priznatih naslova. Studiji poput Croteama sa svojim serijalom Serious Sam i filozofskom



The Book of Grando spaja istarski folklor i povijest u formi videoigre



Najnovije vijesti



Licenca za pristup igri Ghostrunner 2 je besplatna na Epic Games Storeu



Potpore i infrastruktura kao ključ razvoja hrvatskih igara temeljenih na kulturnoj baštini



Otkriven plan razvoja za Frosthaven tijekom Early Accessa



Cloud gaming platforma Blacknut sada dostupna na više od 100 milijuna uređaja



Tehnološke inovacije u službi videoigara koje oživljavaju hrvatsku mitologiju i povijest

avanturom The Talos Principle, ili Gamepiresa sa 'survival' igrom SCUM, dokazali su da mogu stvoriti proizvode koji odjekuju među milijunima igrača diljem svijeta. Posebno je značajan uspjeh igre SCUM, koja je na vrhuncu popularnosti privukla čak 217.872 istovremena gledatelja na platformi Twitch. Ovaj podatak nije samo trivijalan; on pokazuje da hrvatski developeri razumiju modernu kulturu igara, marketing i važnost izgradnje zajednice - što je ključno za uspjeh bilo kojeg velikog naslova.

Ovaj uspjeh nije slučajan, već je rezultat zrelog ekosustava. Industriju podupire krovna udruga, Klaster hrvatskih proizvođača videoigara (CGDA), koja okuplja ključne dionike i vodi strateške rasprave o budućnosti sektora. Jednako važan je i rastući obrazovni sustav, predvođen diplomskim studijem Razvoja računalnih igara na Sveučilištu Algebra, prvim takve vrste u Hrvatskoj. Upravo na tom primjeru vidljiva je ključna sinergija potrebna za projekte o kojima se govori.

Potencijal koji treba pretvoriti u stvarnost

Svi temeljni elementi – iskusni studiji s globalnim hitovima, formalni obrazovni kanali za stvaranje novih talenata i organizacijska podrška industrije – već su postavljeni. Hrvatskoj nije potrebno graditi industriju iz temelja; potrebno je mobilizirati postojeću industriju oko velikog, ambicioznog i kulturno značajnog projekta. Takav projekt, potencijalno sufinanciran nacionalnim ili EU sredstvima, djelovao bi kao katalizator za cijeli ekosustav. Stvorio bi stotine visokokvalificiranih radnih mjesta, privukao međunarodne investicije i talente, potaknuo razvoj novih tehnologija i manjih, specijaliziranih studija. Time bi se unaprijedila međunarodna prepoznatljivost hrvatske industrije videoigara, i, posredno, cijelog tehnološkog sektora. Takav bi projekt pokazao da se Hrvatska može ravnopravno natjecati u jednoj od najbrže rastućih industrija zabave na svijetu.

***Projekt izrade serijala tekstova pod zajedničkim naslovom „Digitalna baština kroz videoigre - oživljavanje kulturne povijesti Hrvatske“ objavljen je uz financijsku potporu Agencije za elektroničke medije iz Programa za poticanje novinarske izvrsnosti za 2025. godinu.**

Ključne riječi Digitalna baština kroz videoigre

Podijeli: [f](#) [in](#) [t](#) [v](#) [p](#) [e](#)

Više iz kategorije



Licenca za pristup igri Ghostrunner 2 je besplatna na Epic Games Storeu



Potpore i infrastruktura kao ključ razvoja hrvatskih igara temeljenih na kulturnoj baštini





Otkriven plan razvoja za Frosthaven tijekom Early Accessa



Cloud gaming platforma Blacknut sada dostupna na više od 100 milijuna uređaja



Tehnološke inovacije u službi videoigara koje oživljavaju hrvatsku mitologiju i povijest

© Gameperspectives.hr. Sva prava pridržana.

Izrada web stranica - [Webmaster.hr](https://www.webmaster.hr/)