



Autor: **Vedran Sabljak** Objavljeno: 22.08.2025

Gamifikacija kulturne baštine mijenja način na koji doživljavamo hrvatsku povijest

Digitalna transformacija posljednjih desetljeća snažno je oblikovala načine na koje društva prenose, čuvaju i populariziraju kulturnu baštinu. Umjetnost, arhitektura i povijesni narativi sve se češće prenose kroz digitalne formate koji nadilaze granice klasičnih izložbenih prostora i ulaze u svakodnevni život. Videoigre su kroz godine postale i sredstvo edukacije, očuvanja identiteta te predstavljanja povijesti široj publici. Hrvatska, zahvaljujući svojoj bogatoj povijesti i tradiciji, ali i rastućem kreativnom sektoru, ima izniman potencijal da upravo kroz videoigre približi svoju povijest i mitove mlađim generacijama i svjetskoj publici, na način koji je interaktivan i uzbudljiv.



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

Hrvatska muzejska scena posljednjih je godina razvila niz značajnih projekata koji pokazuju kako digitalne tehnologije mogu obogatiti pripovijedanje povijesnih priča. Riječ je o iskustvima koja nadilaze puku tehnološku demonstraciju - oni posjetiteljima nude nove načine razumijevanja prošlosti i stvaraju jaču emocionalnu poveznicu s kulturnom baštinom.

Trakošćan u proširenoj stvarnosti

Jedan od najistaknutijih primjera je aplikacija proširene stvarnosti Oživjeli Trakošćan, razvijena u suradnji s tvrtkom Delta Reality. U dvorcu Trakošćan, jednom od najpoznatijih kulturnih spomenika u Hrvatskoj, posjetitelji pomoću svojih pametnih telefona mogu na odabranim mjestima u dvorcu oživjeti prizore iz života obitelji Drašković - od mačevanja u Viteškoj dvorani i Julijane Drašković za slikarskim platnom do prizora dvorske kuhinje u kojoj se pripremaju gozbe.

Aplikacija nudi sedam AR točaka, svaka popraćena audio-vizualnim elementima koji stvaraju vjerniju povijesnu atmosferu. Posjetitelji mogu čuti žamor razgovora, zvukove mačeva i glazbu, čime se naglašava osjećaj prisutnosti u davno prošlim događajima. Među posjetiteljima je dobro prihvaćena i mogućnost fotografiranja s 3D animiranim likovima, čime se stvaraju personalizirane uspomene. Projekt na taj način povezuje edukativne i interaktivne elemente s fizičkim prostorom, čime posjet dobiva dodatnu dimenziju.

Oživjeli Trakošćan

diviT systems

1 tis.+
Preuzimanja

PEGI 3

Instaliraj

Dijeli

Dodajte na popis želja

Aplikacija je dostupna za neke vaše uređaje

To možete dijeliti sa svojom obitelji.Saznajte više o Obiteljskoj zbirci

Virtualna stvarnost u službi edukacije i baštine

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

U Rijeci, JGL Muzej farmacije razvio je dva iskustva virtualne stvarnosti koja posjetitelje vode u neuobičajene perspektive farmacije i medicine. Prva aplikacija smanjuje korisnika na mikroskopsku razinu, gdje može pratiti borbu antibiotika protiv infekcije unutar ljudskog tijela - vizualno dojmljiv prikaz koji na pristupačan način objašnjava principe moderne medicine.

Druga aplikacija oblikovana je poput interaktivne simulacije u kojoj posjetitelj preuzima ulogu virtualnog ljekarnika. Susreću se s pacijentima različitih tegoba te mora pronaći i pripremiti odgovarajuće lijekove. Na taj način iskustvo kombinira elemente igre i edukacije, približavajući povijest farmacije kroz aktivno sudjelovanje. Uz ove VR sadržaje, muzej koristi i tablete kao digitalne vodiče, uključujući i virtualnu 3D zmiju - univerzalni simbol ljekarništva.

Prapovijest objašnjena kroz pametni telefon

Muzej vučedolske kulture, smješten na važnom arheološkom lokalitetu u Europi, prvi je u Hrvatskoj implementirao *beacon* tehnologiju za vođenje posjetitelja. Korištenjem mobilne aplikacije "Oroundo" posjetitelji na svojim pametnim telefonima primaju informacije o izložbenim predmetima pokraj kojih prolaze. Na taj način telefon postaje digitalni vodič koji nudi prilagođene informacije i dodatni kontekst pri obilasku muzeja.

Aplikacija nudi tekstualne opise, audio vodič i dodatne fotografije, što posjetiteljima pomaže bolje razumjeti vučedolsku kulturu, poznatu po važnim tehnološkim i društvenim inovacijama u prapovijesti Europe. Korištenjem ove suvremene tehnologije, muzej spaja udaljenu prošlost sa suvremenim doživljajem, čineći ju pristupačnijom i zanimljivom današnjoj publici.

Multimedija mijenja način na koji doživljavamo baštinu

Osim primjene VR i AR tehnologija, brojni hrvatski muzeji uvode interaktivne multimedijalne sadržaje u svoje postave, prepoznavajući da pasivno promatranje izložaka sve više zamjenjuje aktivno sudjelovanje posjetitelja.

Muzej Sinjske alke u Sinju, posvećen viteškom turniru pod zaštitom UNESCO-a, koristi multimediju kako bi posjetiteljima približio povijest i atmosferu ovog događaja. Dinamične projekcije rekonstruiraju slavnu bitku iz 1715. godine, dok prilazi alkarske povorke u prirodnoj veličini oživljavaju tradiciju. Interaktivni ekrani omogućuju detaljno istraživanje odora, opreme i oružja, nudeći posjetiteljima bogatstvo informacija na pristupačan način.

Muzej krapinskih neandertalaca u Krapini nudi jedno od najopsežnijih digitalnih iskustava u Hrvatskoj kroz virtualnu šetnju postavom. Posjetitelji mogu istražiti svih 118 virtualnih panorama, uz zvučne efekte, ambijentalnu glazbu i audio vodiče. Virtualna šetnja omogućuje i interakciju - klikom na rekonstruirane likove neandertalaca otkrivaju se podaci o njihovom životu te kostima na temelju kojih su izrađene rekonstrukcije. Na taj način, muzej nadilazi klasičnu prezentaciju i nudi iskustvo koje spaja edukaciju i zabavu.



Digitalizacija zbirki otvara nova vrata baštini

Muzej za umjetnost i obrt (MUO) bio je pionir u digitalnoj prezentaciji kulturne baštine, postavši 2016. godine prvi hrvatski muzej uključen u Googleov projekt Google Cultural Institute. Danas je dostupan na sedam međunarodnih digitalnih platformi, uključujući Google Arts & Culture, Europeanu i projekt Art Nouveau Danube.

Zahvaljujući 360 View pregledniku, moguće je virtualno razgledati stalni postav muzeja, a razvijene su i tri digitalne izložbe koje nude dublji uvid u zbirke. Uz to, muzej sudjeluje u inicijativama poput Partage Plus za digitalizaciju europske secesijske baštine te projektu Museum with no Frontiers, čime aktivno doprinosi međunarodnoj mreži digitalne kulture.



Nakon obnove 2024. godine, Hrvatski prirodoslovni muzej uveo je niz naprednih interaktivnih sadržaja putem touchscreen aplikacija. Posjetitelji mogu istraživati teme raspoređene u tri cjeline - Od Zbirke do Muzeja, Carstvo minerala i Stjenoviti planet Zemlja.

Uz to, dostupni su online kvizovi, memorijske igre i slagalice geoloških razdoblja, što iskustvo čini pristupačnijim i edukativnijim. Posebna pažnja posvećena je inkluziji: razvijeni su programi za slijepe i slabovidne posjetitelje, uključujući taktilne panoe na Brailleovom pismu i audio vodiče na više jezika.

e-Kultura: nacionalni projekt digitalne baštine

Trend digitalizacije u hrvatskim muzejima nije samo rezultat pojedinačnih inicijativa, već i dio šire nacionalne strategije. Projekt e-Kultura - Digitalizacija kulturne baštine" usmjeren je na sustavno digitaliziranje muzejske građe, arhiva i knjižnica diljem zemlje. Stvaranjem središnjeg digitalnog repozitorija osigurava se dugoročno očuvanje kulturne baštine te njezina dostupnost široj publici. Ključnu ulogu u ovom procesu ima Muzejski dokumentacijski centar (MDC), koji vodi portal Hrvatski virtualni muzeji i na jednom mjestu okuplja digitalizirane zbirke i virtualne izložbe iz cijele Hrvatske. Ove inicijative ne samo da čine baštinu dostupnom globalnoj publici, već i pružaju neprocjenjiv resurs za istraživače, edukatore i sve zaljubljenike u kulturu.

Budućnost hrvatskih muzeja nedvojbeno leži u daljnjem ispreplitanju stvarnog i virtualnog. Možemo očekivati još složenije videoigre koje će simulirati povijesne događaje, daljnji razvoj VR i AR aplikacija te primjena umjetne inteligencije za stvaranje personaliziranih muzejskih doživljaja.

Susret muzeologije i gaminga

Otvaranje Muzeja povijesti videoigara u Zagrebu, iako primarno usmjerenog na razvoj samog medija, važan je simbolički pokazatelj da su videoigre postale priznati dio suvremene kulture. Pitanje je vremena kada će se ova dva svijeta - svijet tradicionalne muzeologije i svijet razvoja videoigara - još snažnije povezati, stvarajući potpuno nove načine na koje ćemo istraživati, učiti i doživljavati našu bogatu kulturnu baštinu.



Budućnost hrvatskih muzeja leži u hibridnom modelu koji spaja bogatstvo fizičke baštine s mogućnostima digitalnih tehnologija, čime nastaju dostupniji, interaktivniji i globalno povezani kulturni prostori koji će inspirirati buduće generacije. Na kraju, ovi primjeri, kao i brojni drugi, pokazuju kako se kulturna baština može pretočiti i u videoigre koje istovremeno imaju edukativnu vrijednost te približavaju hrvatsku povijest, mitove i legende cijelom 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](#) [w](#) [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