



Mediji za građane – građani za medije  
Izgradnja kapaciteta organizacija civilnog društva za unapređenje medijske  
i informacijske pismenosti na Zapadnom Balkanu

## **Finalni izvještaj**

### **Igre medija, igre informacija**

01.01.2020. – 31.08.2020.

## >> Aktivnosti, rezultati i učinci

Aplikanti koji su odabrani za učešće u projektu su: Nejra Lilić (Srebrenica), Lejla Mašić (Brčko), Riad Arslanović (Sarajevo), Omer Muminović (Tuzla), Ernad Osmić (Brčko), Tanja Šnjegota (Gradiška), Minja Čulić (Mrkonjić Grad), Rebeka Matičević (Tuzla), Melisa H.Mehmedović (Janja), Ivana Zelenika (Široki Brijeg), Ena Čaušević (Zenica), Ajša Džindo (Sarajevo), Emir Velić (Sarajevo), Mirnes Ćerimović (Velika Kladuša) i Maida Filipović (Bugojno).

U maju 2020. je održana trodnevna radionica u periodu od 11. - 13. maja. Prvi dan smo započeli uvodnim obraćanjem dr. Anide Sokol, iz Mediacentra u Sarajevu koja je poželjela dobrodošlicu našim učesnicima\_icama. Nakon uvodnog obraćanja prvo predavanje održao je doc. dr. Vuk Vučetić sa Filozofskog fakulteta Univerziteta u Istočnom Sarajevu koji je govorio o ulozi i značaju medijske pismenosti u Bosni i Hercegovini. Predavanje je bilo koncipirano na način da se uvodni dio odnosio na medije kao pokretače društva, te zašto su mediji važni. Nadalje, predstavljeno je pet koncepata medijske pismenosti. Ovo izlaganje je potaklo učesnike\_ice da kritički promišljaju o ulozi medija u bh. društvu, te kako su medijska i informacijska pismenost osnov djelovanja u javnom prostoru. Drugo predavanje prvog dana je održala Marina Riđić, sa Al Jazeera Balkans, koja je govorila na temu o ulozi i značaju medijske pismenosti u društvenim odnosima. Predavanje je bilo fokusirano na to zašto su problematični medijski sadržaji često prisutni u medijima, nadalje bilo je govora o dezinformacijama i provjeri informacija, te o sigurnosti djece na internetu.

Nakon online radionice, učesnici su se prilagodili online formatu i kreirali 3 online igre umjesto inicijalno planiranih igara na ploči.

Prvu kreiranu igru pod nazivom [Razolav](#) (razotkrij lažnu vijest) su osmislili Nejra Lilić, Riad Arslanović, Lejla Mašić, Omer Muminović i Rebeka Matičević. Igra se odvija na mapi Bosne i Hercegovine i istovremeno je igraju dva igrača, te je podijeljena u zagonetke. Svaka slagalica sadrži specifična pitanja i izazove vezane za medijsku pismenost s ponuđenim odgovorima. Igrači osvajaju gradove i tako educiraju svoje stanovnike o medijskoj pismenosti. Za netačno odgovoreno pitanje protivnik može da osvoji teritoriju suparnika. Igra se završava osvajanjem posljednjeg grada. Pobjednik je igrač koji je obrazovao najveći broj stanovnika. Online igra, dostupna svim građanima BiH i regije, na lokalnim jezicima. Do sada je u alfa testiranju učestvovalo 1671 igrača.

Druga kreirana igra pod nazivom [Medirint](#) je kreirala ekipa koju čine Melisa H. Mehmedović, Maida Filipović, Ivana Zelenika i Ena Čaušević. Igra je zamišljena da igraju dva igrača. Igrači će napredovati ili nazadovati kroz Medirint na osnovu svog poznavanja medija i svih njegovih elemenata ili nedostatka. Pobjednik je onaj koji prvi odgovori na sva pitanja tačno i dođe do cilja. Online igra, dostupna svim građanima BiH i regije, na lokalnim jezicima. Do sada je u alfa testiranju učestvovalo 156 igrača.

Treću kreiranu igru na programu pod nazivom [Mediatlon](#), su osmislili Minja Čulić, Mirnes Ćerimović, Ajša Džindo i Emir Velić. Cilj igre je promocija i podsticanje vještina kritičkog mišljenja, što će igračima omogućiti da promišljeno odaberu medijski sadržaj koji konzumiraju, kao i podučavaju kako će interpretirati informacije koje dobivaju putem kanala masovne komunikacije. Igra se odvija u single player modu i u multiplayer, gdje igrač odgovara na pitanja i može podijeliti ID sa drugim igračima i na taj način takmičiti se ko je bolje rangiran i ko je odgovorio na više tačnih pitanja.

## >> Alfa testiranje igara

Medirint testiranje u sastavu Melisa H.Mehmedović, Ivana Zelenika, Maida Filipović i Ena Čaušević su organizirali 4 fokus grupe gdje je učestvovalo 18 igrača. Do sada je u alfa online testiranju učestvovalo 156 igrača.

Razolav u sastavu Nejra Lilić, Riad Arslanović, Lejla Mašić, Omer Muminović i Rebeka Matičević su organizirali 4 fokus grupe gdje je učestvovalo 35 ispitanika. Do sada je u alfa online testiranju učestvovalo 1671 igrača.

Mediatlon u sastavu Minja Čulić, Emir Velić, Mirnes Ćerimović i Ajša Džindo organizirali su 4 fokus grupe, gdje je učestvovalo 24 mladih. Do sada je u alfa online testiranju učestvovalo 700 igrača.

Tri finalizirane igre su objavljene na HIA BiH web siteu, te su spremne za korištenje.

### 1. Medirint

Online verzija dostupne za igranje na računaru ili laptopu

<https://www.humanityinaction.org/igre-medija-igre-informacija-medirint/>

<https://brave-bartik-150bdf.netlify.app>

Online igra Medirint, kroz koju se igrači kreću putem strelica i odgovaraju na pitanja, prolaze kroz labirint gdje imaju sretno polje na koje imaju šansu da odgovore opet ukoliko nisu dali tačan odgovor. Svaki netačan odgovor igrača vraća na početak

*Od 18 do 35 godina*

### 2. Razolav

Online verzija dostupne za igranje na računaru ili laptopu

<https://www.humanityinaction.org/igre-medija-igre-informacija-razolav/>

<https://serene-beaver-85f13f.netlify.app>

Online igra Razolav koja se odvija na karti BiH, gdje igrači se nadmeću kroz kartu i gdje mogu osvajati teritorije, pobjednik je onaj koji osvoji najveći broj teritorija

*Od 18 do 35 godina*

### 3. Mediatlon

Online verzija dostupne za igranje na računaru ili laptopu

<https://www.humanityinaction.org/igre-medija-igre-informacija-mediatlon/>

<https://gallant-sammet-0213fc.netlify.app>

Online igra koja se može igrati u da igrač sam prolazi kroz pitanja, te da podijeli kod drugom igraču i na taj način se vrši rangiranje onih sa najvećim brojem tačno odgovorenih pitanja

*Od 18 do 35 godina*

## >> Final event

Event na kojem su predstavljene aktivnosti, rezultati i učinci projekta 'Igre medija, igre informacija' održan na otvorenom u Historijskom muzeju BiH, uz poštivanje svih epidemioloških mjera. Link za video sa eventa: <https://www.youtube.com/watch?>

[v=hpRIUUpZSVs&fbclid=IwAR1K5qrqNL59dKKVS7kle2bBxvtrEDfRbguSlmjtmHMUwfZ1sT1Yxj2l-aQ](https://www.facebook.com/hpRIUUpZSVs&fbclid=IwAR1K5qrqNL59dKKVS7kle2bBxvtrEDfRbguSlmjtmHMUwfZ1sT1Yxj2l-aQ)

## >> DRUGA FAZA PROJEKTA – IGRE NA PLOČI

Nakon uspješno završenog prvog dijela projekta „Igre medija, igre informacija“, tokom final eventa je najavljena druga faza projekta tokom koje su učesnici\_ice radili na printanim verzijama igara, što je bio prvobitni plan. Tokom septembra održano je nekoliko online sastanaka sa mentoricom Ivanom Kešić, učesnicima\_icama i dizajnerom kako bi finalizirali ideje i prilagodili online kreirane igre formatu za print.

**Razolav - Razotkrij lažnu vijest** je igra za više igrača koju su dizajnirali Nejra Lilić, Lejla Mašić, Omer Muminović, Riad Arslanović i Rebeka Matičević. Igra se odvija na mapi Bosne i Hercegovine koja je podijeljena u slagalice. Svaka slagalica sadrži specifična pitanja i izazove vezane za medijsku pismenost s ponuđenim odgovorima, nakon čega slijede bodovi i kazne. Igrači osvajaju gradove i tako educiraju svoje stanovnike o medijskoj pismenosti. Igra se završava osvajanjem posljednjeg grada. Pobjednik je igrač koji je obrazovao najveći broj stanovnika.

**Link za printanu verziju Razolav igre -**

[https://www.dropbox.com/sh/llmcur04z1vh86p/AABcL0-P\\_u-RHM00eyTw0C2ga?dl=0](https://www.dropbox.com/sh/llmcur04z1vh86p/AABcL0-P_u-RHM00eyTw0C2ga?dl=0)

**Medirint** - Brojevi na kockicama i odgovori igrača određuju kretanje kroz labirint ili Medirint kako su to zamislile i dizajnirale Melisa H. Mehmedović, Ivana Zelenika, Maida Filipović i Ena Čaušević u ovoj igri za dva igrača. Igrači će napredovati ili nazadovati kroz Medirint na osnovu svog poznavanja medija i svih njegovih elemenata ili nedostatka. Konačno će pobijediti jedan od igrača.

**Link za printanu verziju Medirint igre -**

<https://www.dropbox.com/sh/0f1h59gd8goah0f/AACpE5Zp-CJJMRko6ON1Rs1ja?dl=0>

**Mediatlon** je igra koju su osmislili Minja Čulić, Ajša Džindo, Emir Velić i Mirnes Ćerimović, a čiji je cilj promocija i poticanje vještina kritičkog mišljenja, što će igračima omogućiti da promišljeno odaberu medijski sadržaj koji konzumiraju, kao i da nauče kako će interpretirati informacije koje dobijaju putem kanala masovne komunikacije. Sposobnost „čitanja“ medijskih poruka i njihovog značenja, ne uvijek samo po sebi razumljiva i očigledna, presudna je za razumijevanje svijeta oko nas, ali i za formiranje načina razmišljanja o svijetu, tj. tumačenja međuljudskih i unutar grupnih odnosa.

**Link za printanu verziju Mediatlon igre -**

<https://www.dropbox.com/sh/3c7taowfzba37qh/AADcju34hGPkP01vPWPbRkma?dl=0>

## >> Testiranje igara

Na pilot testiranju ukupno je učestvovalo 49 igrača, koji su imali priliku odigrati kreirane igre. Uprkos pandemiji imali smo zadovoljavajući broj testiranja i ispitanika, koji su imali pozitivno mišljenje o kreiranim igrama. Nekoliko učesnika se suočilo sa problemima prilikom organiziranja testiranja, jer su mnoge škole bile zatvorene u periodu testiranja, te su se tražile alternative u testiranju. Neki su uspjeli da obave testiranje sa učenicima osnovnih škola, drugi su se fokusirali na nevladine organizacije i mlade.

## **Razolav**

Održana su dvije sesije testiranja gdje je učestvovalo ukupno 22 ispitanika. Generalni dojmovi su bili kao i za online verziju, zamjerke su bile na geografskoj strukturi karte, iako je napomenuto da su uzimane određeni gradovi koji predstavljaju regije. Ispitanici su bili različitih dobnih struktura, te su učestvovali mlađi osnovnici, srednjoškolci i osobe koje pohađaju fakultet. Naglasili su da je igra korisna i da se iz nje može dosta naučiti o medijskoj i informacijskoj pismenosti.

## **Medirint**

Prvo testiranje igrice "Medirint" obavljeno je u Janji 12. oktobra 2020. godine. U testiranju je učestvovalo šest osoba osnovnoškolskog uzrasta. Postojala je razlika u uzrastu učesnika: dva učesnika pohađaju šesti razred, jedan ide u sedmi, dva u osmi, te jedan u deveti razred. Odigrane su ukupno tri runde igre. Na pitanje organizatorke testiranja, učesnici su objasnili da nisu upoznati sa značenjem pojmova medijske i informacijske pismenosti, te da o toj tematici nisu razgovarali ni sa predmetnim nastavnicima, niti sa odjeljenskim starješinom, što se dalo primijetiti tokom same igre, budući da nisu znali odgovore na pitanja nego su pogađali. Testiranje je trajalo duže nego očekivano (oko 90 minuta) zbog same prirode igrice. Naime, davanjem pogrešnog odgovora, igrač se, ukoliko se u momentu davanja odgovora ne nalazi na jednom od sretnih polja, automatski vraća na start, što je iznova i iznova produžavalo igru, pošto, kako je već spomenuto, igrači nisu posjedovali znanje o temi. Samim tim, prva runda je trajala disproporcionalno dugo u odnosu na ostale dvije. Ipak, nakon tri odigrane runde, igrači su već zapamtili većinu odgovora i bilo je jasno da su obogaćeni izvjesnom količinom znanja o medijskoj i informacijskoj pismenosti. Povratna informacija učesnika je bila izuzetno pozitivna. Naveli su da su se odlično zabavili, te da je igrica jako uzbudljiva prevashodno zbog neizvjesnosti koja vlada od početka do kraja. Pohvalili su dizajn, te naveli da će igricu obavezno pokazati svom društvu. Obradovali su se što su uz zabavu uspjeli naučiti nešto novo i korisno.

Naredno testiranje igrice „Medirint“ obavljeno je 26.10.2020. u Prvoj osnovnoj školi Bugojno u 6 razredu. S obzirom na trenutnu situaciju odigrao je jedan razred od 9 učenika. Učenici su se rasporedili u tri grupe. Testiranje je obavljeno na času odjeljenske zajednice i trajalo je 30 minuta. Samo je jedna grupa uspjela dovršiti igricu, dok je ostalim grupama ostalo još par pitanja za završetak igrice. Učenici su igricu shvatili vrlo ozbiljno s ciljem da nauče nove pojmove, ali bila im je vrlo zabavna. Vrlo koristan podatak jeste da bez obzira kada nisu znali pravi odgovor, pokušavali su pogoditi sa razumijevanjem. Pozitivan komentar dao i učitelj koji je prisustvovao testiranju, te rekao kako je čak i on posmatrajući djecu naučio nešto novo. Učitelj je isprintane verzije igrice zadržao, te odlučio da svaki slobodan čas djeca imaju interaktivno slobodno vrijeme.

Treće testiranje igrice "Medirint" obavljeno je u Širokom Brijegu, tačnije u osnovnoj školi Biograci, 3. novembra 2020. godine. U testiranju je sudjelovalo šest osoba, i to tri iz šestog i tri iz osmog razreda. Odigrane su ukupno tri runde. Većina učenika je zadovoljna i oduševljena samim konceptom igrice. Istaknuli su da je zanimljiva i zabavna, a jedan od učenika je na šaljiv način izjavio da bi se trebala prodavati i da bi je on prvi kupio. Najviše su imali primjedbe vezane za pitanja. Smatraju da su poprilično teška za njihov uzrast, ali s druge strane navode ih na razmišljanje i usvajanje novih pojmova. Također su naveli da bi volili da igricu može igrati više igrača istodobno, što bi povećalo dinamičnost. Generalni dojam ostavlja da igra nije toliko sadržajno adekvatna za niže uzraste zbog manjka informiranosti i samom fenomenu informacijske i medijske pismenosti.

## **Mediatlon**

Prvo testiranje održano je sa članovima Omladinske novinske asocijacije u BiH 26.10.2020. godine u prostorijama ONAuBiH-a u Sarajevu. Testiranju su pristupila četiri člana ONAuBiHa zbog epidemioloških mjera. Pravila igre su bila razumljiva, igra je bila dinamična, nije bila

zahtjevna i nije bilo potrebno da članovi tima Mediatlon objašnjavaju određene postupke ili pitanja. Od četiri člana, odnosno korisnika, tri su muškarca i jedna žena. Grupa korisnika pripada dobnoj skupini od 15-30 godina, tj. mladi. Prosjek godina je 20.

Evaluacija korisnika izražena je u procentima. Korisnici testiranja su imali pet opcija da ocjene igru, odnosno da odgovore na postavljena pitanja, i to: 1- neprihvatljivo, 2- nedovoljno, 3- zadovoljavajuće, 4- vrlo dobro, 5- izvrsno.

Rezultati evaluacije su bili da je igra korisna, razumljiva, da je doprinijela razvoju medijske pismenosti, dinamična i zahtjeva određeni nivo znanja. Član tima Mediatlon, Emir, održao je testiranje sa mladima iz Sarajeva 04.11.2020. godine. Testiranju su pristupili dva muškarca starosne dobi 22 godine, iz Sarajeva. Pravila igre su bila razumljiva, igra je bila dinamična, nije bila zahtjevna i nije bilo potrebno da članovi tima Mediatlon objašnjavaju određene postupke ili pitanja.

Grupa korisnika pripada dobnoj skupini od 15-30 godina, tj. mladi. Prosjek godina je 22. Prepreke i izazovi za implementaciju ove aktivnosti su vezani za epidemiološke mjere COVID19. Škole i fakultetu su zatvoreni, u zatvorenim prostorijama ograničen broj ljudi, itd.

### **>> Rezultati projekta**

Cjelokupno ostvarenje projekta može se smatrati uspješnim. Planirani poziv za prijave je do 50 aplikacija, a pristiglo je 55. Planirani broj učesnika sa 9, je zaključen sa 13 kandidata koji su uspješno prošli kroz sve faze projekta. Uspješno smo se prilagodili situaciji u vrijeme pandemije, te umjesto tri kreirane igre na ploči kao finalni proizvod imamo tri online verzije koje su spremne za upotrebu široj javnosti. Nakon završetka prvog dijela, učesnici\_ice su kreirali 3 igre na ploči koje su testirali i koje su dostupne za download na Humanity in Action BiH web stranici, što je upotpunilo ukupni rezultat i uspješnost implementacije ovog projekta. Privukli smo veliki broj zainteresiranih igrača, te ukupna je odigrano 2,527 sesija do slanja finalnog izvještaja. Igre na ploči smo testirali sa mladim ljudima u proteklm mjesecima, te ukupno 49 ispitanika je sudjelovalo u testiranju, što se može smatrati uspješnim obzirom na COVID-19 situaciju i sve epidemiološke prepreke i preporuke.