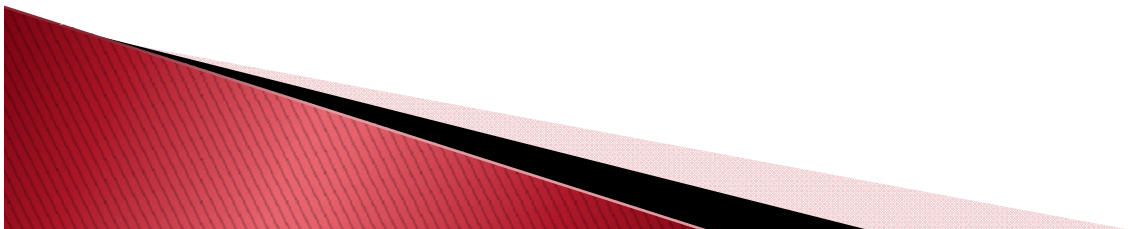


ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΚΟΜΛΙΑΣ ΤΑΣΟΣ
Εκπαιδευτικός
M.Ed.
Υπ. Δρ. Παν/μίου Αθηνών

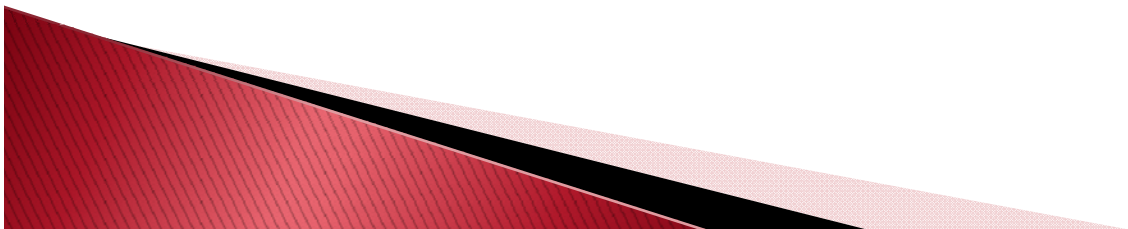
Τι είναι;

- ▶ Τα τρία υποσυστήματα του συστήματος ψηφιακό παιχνίδι
 - Ο παίκτης
 - Η μηχανή
 - Ο σχεδιαστής
- ▶ Το ψηφιακό παιχνίδι είναι μια μορφή διαδραστικής αφηγηματικής τέχνης, στην οποία οι «παίκτες» λειτουργούν στα πλαίσια ενός υπερσυστήματος που συμπεριλαμβάνει ως λειτουργικά υποσυστήματα τους παίκτες, το παιχνίδι και το μέσο, έτσι ώστε να τους επιτρέπει:
 - να επικοινωνούν με το μέσο και μεταξύ τους στο πλαίσιο συγκεκριμένων κανόνων και προγραμματισμένων διαδικασιών
 - να εμπλέκονται σε μια συνεχή διαδικασία λήψης αποφάσεων προκειμένου να δεσμεύσουν ή να διαχειριστούν πόρους στο «παρόν» για την επίτευξη ενός αντικειμενικού σκοπού στο μέλλον.




Πότε & πώς;

- ▶ Σύντομο χρονολόγιο
 - Ανάπτυξη του πρώτου ψηφιακού παιχνιδιού
 - Σχέση της εξέλιξης των ψηφιακών παιχνιδιών με την εξέλιξη της τεχνολογίας υπολογιστών
- ▶ Σύγχρονες τάσεις (Διαδίκτυο, παιχνιδομηχανές)

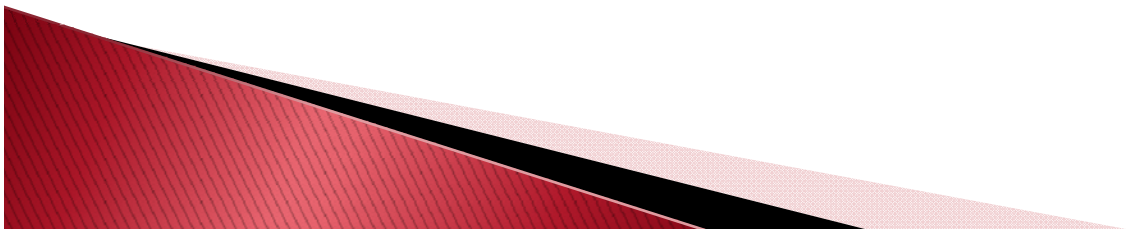


Είδη και κατηγορίες

- ▶ **Παιχνίδι Δράσης και Περιπέτειας (Action Adventure)**
Ο παίκτης ελέγχει έναν χαρακτήρα σε δραστηριότητες επίλυσης γρίφων και/ή μάχης, π.χ. Tomb Raider.
 - ▶ **Παιχνίδι Περιπέτειας (Adventure)**
Οι παίκτες λαμβάνουν ρόλους και το παιχνίδι βασίζεται στην επίλυση γρίφων, π.χ. Monkey Island, Broken Sword.
 - ▶ **MMO**
Online παιχνίδι μεγάλου αριθμού πολλαπλών παικτών (Massively Multiplayer Online), όπου ακόμη και χιλιάδες παίκτες από όλον τον κόσμο μπορούν να συμμετέχουν στο ίδιο παιχνίδι μέσω του Διαδικτύου και να παίξουν μεταξύ τους, π.χ. World of Warcraft.
 - ▶ **Παιχνίδι Πλατφόρμας (Platform/Platformer)**
Διαδραματίζεται γύρω από παίκτες που πηδάνε από πλατφόρμα σε πλατφόρμα, π.χ. Donkey Kong.
 - ▶ **Παιχνίδι γρίφου (Puzzle)**
Εύκολο στο παίξιμο, συνήθως διατίθεται σε κονσόλες χειρός ή σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές μέσω του Διαδικτύου, π.χ. Tetris, Zoo Keeper.
 - ▶ **RPG**
Παιχνίδι ρόλων (Role Playing Game) το οποίο περιλαμβάνει μάχη διαδραματιζόμενη σε γύρους, π.χ. Final Fantasy.
 - ▶ **Παιχνίδι Αγώνων Ταχύτητας (Racer)**
Ένα παιχνίδι οδήγησης που περιλαμβάνει την ολοκλήρωση διαδρομών σε δεδομένο χρόνο ή ενάντια σε άλλους διαγωνιζομένους, π.χ. Burnout, Gran Turismo.
 - ▶ **Παιχνίδι Ρυθμού-Χορού (Rhythm-Dance)**
Ο παίκτης κινείται παράλληλα με το παιχνίδι/μουσική, π.χ. Dance Dance Revolution.
 - ▶ **Shoot 'em Up**
Παιχνίδι όπου ο παίκτης γυρνάει πυροβολώντας αντικείμενα, π.χ. Halo 3.
 - ▶ **Sims**
Προσομοιώσεις πραγματικών δραστηριοτήτων, π.χ. Microsoft Flight Simulator.
 - ▶ **Αθλητικό παιχνίδι (Sports)**
Προσομοίωση αθλήματος, π.χ. Pro Evolution Soccer ή Tiger Woods Golf.
 - ▶ **Παιχνίδι Στρατηγικής (Strategy)**
Σε μια εξέλιξη των αρχών που διέπουν τα επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής, οι παίκτες, καθένας με τη σειρά του, πραγματοποιούν ελιγμούς, π.χ. Command & Conquer, Total War.
- 

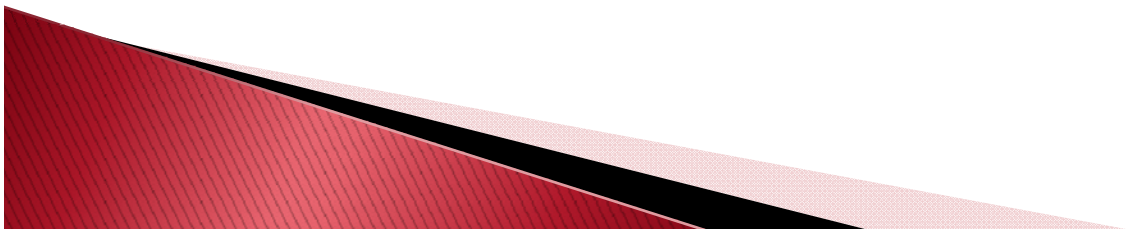
Τα ψηφιακά παιχνίδια ως πολιτιστικό φαινόμενο

- Ψηφιακά παιχνίδια και πολιτισμός
- Ψηφιακά παιχνίδια και διαδραστικότητα
- Η βιομηχανία ψηφιακών παιχνιδιών και η βιομηχανία κινηματογράφου



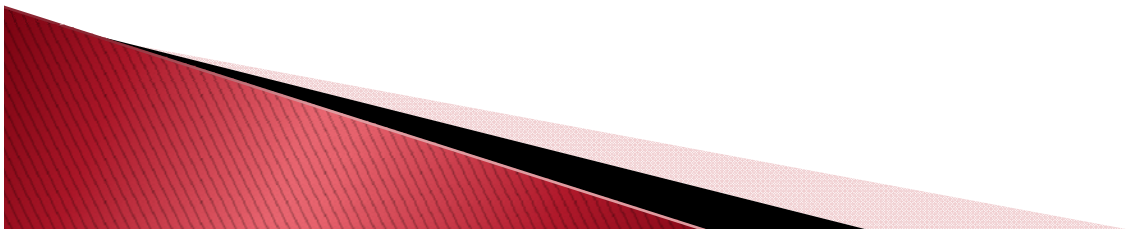
Τα ψηφιακά παιχνίδια ως κοινωνικό φαινόμενο

- Ψηφιακά παιχνίδια και επιθετικότητα
- Ψηφιακά παιχνίδια και εθισμός
- Ψηφιακά παιχνίδια και συμμετοχικότητα / αποκλεισμός
- Ψηφιακά παιχνίδια και φύλο



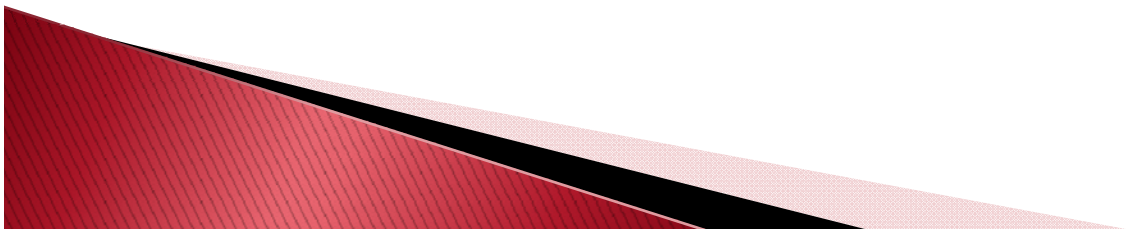
Τα ψηφιακά παιχνίδια ως αισθητικό φαινόμενο

- Ψηφιακά παιχνίδια: μια νέα μορφή τέχνης
- Ψηφιακά παιχνίδια και αφηγηματικότητα

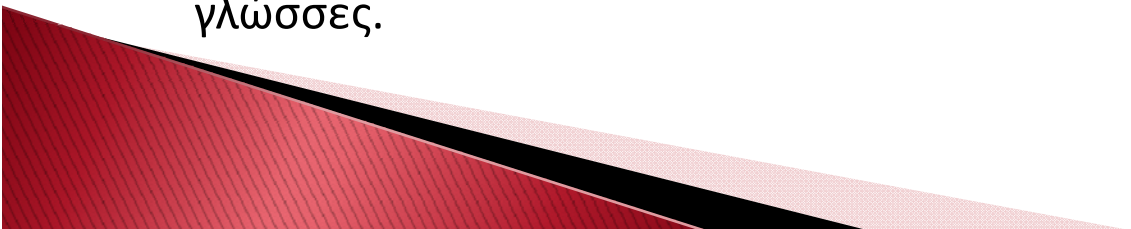


Αποτελέσματα χρήσης των ψηφιακών παιχνιδιών / θεραπευτική αξία


- Γνωστικά
- Κοινωνική συμπεριφορά
- Ψυχολογικά
- Άλλα αποτελέσματα



Είναι τα ψηφιακά παιχνίδια χρήσιμα;

- ▶ Τα παιχνίδια καλλιεργούν τη δημιουργικότητα και την αλληλεπίδραση και μπορούν να παίξουν σημαντικό ρόλο στην κοινωνική και πνευματική ανάπτυξη.
 - ▶ Τα παιχνίδια βοηθούν στην εισαγωγή των νεοεισερχόμενων στην τεχνολογία και καλλιεργούν το ενδιαφέρον για τις ΤΠΕ (Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας).
 - ▶ Καθώς τα παιχνίδια απαιτούν από τα παιδιά να υπακούουν σε κανόνες και να ακολουθούν οδηγίες, αυξάνουν τις ικανότητές τους για αυτοπειθαρχία και αυτονομία.
 - ▶ Τα παιχνίδια γρίφων, τα επιτραπέζια, τα παιχνίδια περιπέτειας και αναζήτησης προσφέρουν ευκαιρίες στους παίκτες για να αναπτύξουν στη στρατηγική τους σκέψη και τις ικανότητές τους στην επίλυση προβλημάτων.
 - ▶ Τα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αυξήσουν τις ικανότητες λεπτών κινήσεων και αίσθησης του χώρου στα μικρότερα παιδιά, ενώ μπορεί να παρουσιάζουν πλεονεκτήματα για τα παιδιά με σωματικές αναπηρίες.
 - ▶ Τα παιχνίδια μπορούν να ενσωματωθούν σχεδόν σε κάθε τομέα του σχολικού προγράμματος, από τα μαθηματικά έως τις κοινωνικές σπουδές και τις ξένες γλώσσες.
- 

Εισαγωγή & Ενσωμάτωση των ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική πράξη

- ▶ Η σύγχρονη «Παιγνιώδης» (Edutainment) μορφή της διδακτικής προσέγγισης
 - ▶ Ψηφιακά Παιχνίδια και Εκπαίδευση
 - ▶ Εκπαιδευτική χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών
 - ▶ Απόπειρες εισαγωγής και χρήσης ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην τάξη
 - ▶ Η διεθνής εμπειρία
 - Ερευνητικά προγράμματα
 - Ανάπτυξη λογισμικού
 - ▶ Η ελληνική εμπειρία
 - ▶ Στοιχεία του σχεδιασμού ψηφιακών παιχνιδιών
 - ▶ Εφαρμογές λογισμικού για το σχεδιασμό και την κατασκευή ψηφιακών παιχνιδιών
- 

Παιχνίδια και Εκπαίδευση

Εκπαίδευση

- ▶ Σε όλον τον κόσμο, οι εκπαιδευτικοί ενδιαφέρονται όλο και πιο πολύ για τον δυνητικό ρόλο των παιχνιδιών υπολογιστή και βίντεο όσον αφορά την υποστήριξη της μάθησης των νεαρών ατόμων. Πρόσφατες μελέτες δείχνουν ότι, όταν παίζουν παιχνίδια, τα παιδιά επιδίδονται σταθερά σε δραστηριότητες μάθησης οι οποίες είναι πολύ πιο περίπλοκες και προκλητικές από το μεγαλύτερο μέρος των κανονικών σχολικών εργασιών τους.
- ▶ Ικανότητες
- ▶ Ακόμα και παιχνίδια χωρίς κανέναν εκπαιδευτικό σκοπό απαιτούν από τους παίκτες να μάθουν πολλά πράγματα. Τα παιχνίδια είναι περίπλοκα, απαιτούν προσαρμοστικότητα και αναγκάζουν τους παίκτες να αναπτύξουν ένα ευρύ φάσμα ικανοτήτων. Οι ερευνητές έχουν καταγράψει πολυάριθμα οφέλη από το παιχνίδι, μεταξύ των οποίων η αύξηση της κοινωνικό-αισθηματικής, γνωστικής και φυσικής ανάπτυξης του παιδιού, καθώς και το ακόνισμα των, λεπτών και μη, κινητικών ικανοτήτων, του συντονισμού χεριού-ματιού, της δημιουργικότητας, της συγκέντρωσης και των μηχανισμών επίλυσης προβλημάτων, για να αναφέρουμε λίγα μόνο από αυτά τα οφέλη.
- ▶ Κοινωνική αλληλεπίδραση
- ▶ Πολλοί άνθρωποι πιστεύουν συχνά ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν μια μοναχική δραστηριότητα. Η πραγματικότητα είναι πολύ διαφορετική. Τα παιδιά σπάνια παίζουν μόνα τους, καθώς οι περισσότερες κονσόλες σήμερα διαθέτουν δυνατότητες παιχνιδιού πολλαπλών παικτών. Σε μία κονσόλα μπορούν να παίξουν μαζί δύο έως τέσσερις παίκτες, όμως όλο και περισσότερα παιχνίδια επιτρέπουν στους παίκτες να αλληλεπιδρούν με άλλους μέσω Διαδικτύου και, συνεπώς, ο αριθμός των διαδικτυακών κοινοτήτων παιχνιδιού αυξάνεται ταχύτατα. Η κοινωνική αλληλεπίδραση αυτών των παιχνιδιών μπορεί να βοηθήσει τους παίκτες να έρθουν πιο κοντά.

2008 ESA Γονείς και Παιχνίδια

Στάση των γονέων απέναντι στα παιχνίδια

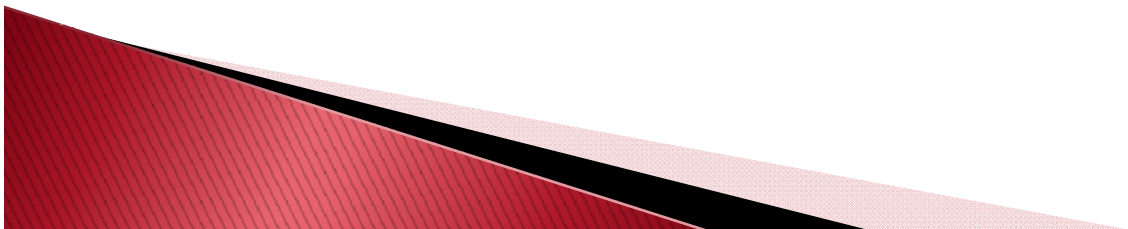
- ▶ 61% των γονιών που έχουν παιδιά κάτω από την ηλικία των 18 υποστηρίζουν ότι τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν μια θετική προσθήκη στη ζωή των παιδιών τους.

Επίβλεψη των γονέων στο περιεχόμενο των παιχνιδιών

- ▶ 91% των γονιών που έλαβαν μέρος στην έρευνα και έχουν παιδιά κάτω από την ηλικία των 18 υποστηρίζουν ότι παρακολουθούν το περιεχόμενο των ψηφιακών παιχνιδιών που παίζουν τα παιδιά τους.

Συμμετοχή των γονέων στο παιχνίδι

- ▶ 49% των γονέων υποστηρίζουν ότι παίζουν ψηφιακά παιχνίδια με τα παιδιά τους τουλάχιστον μία φορά το μήνα.




Γονείς και Παιχνίδια (2)

Εμπλοκή γονέων στην αγορά παιχνιδιών

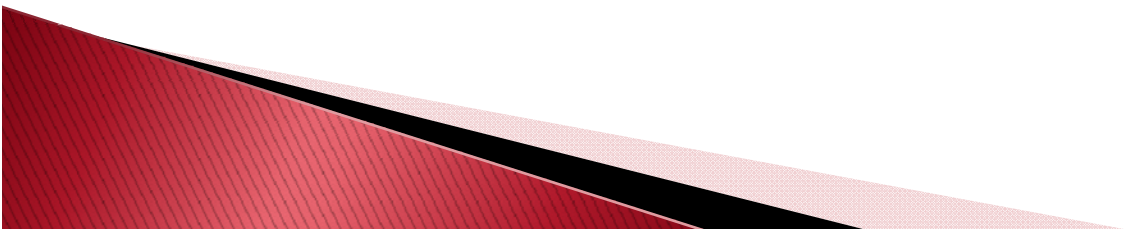
- ▶ Οι γονείς εμπλέκονται στην αγορά παιχνιδιών, με τα παιδιά κάτω των 18 ετών να δηλώνουν ότι οι γονείς τους ήταν παρόντες στο σημείο πώλησης σε ποσοστό 89%.

Οι 4 σημαντικότεροι λόγοι που οι γονείς παίζουν ψηφιακά παιχνίδια με τα παιδιά τους

- ▶ Επειδή τους το ζήτησαν (79%).
 - ▶ Είναι διασκεδαστικό για ολόκληρη την οικογένεια (75%).
 - ▶ Είναι μια καλή ευκαιρία να έχουν κοινωνικές επαφές με τα παιδιά τους (71%).
 - ▶ Είναι μια καλή ευκαιρία να επιβλέπουν το περιεχόμενο των παιχνιδιών (62%).
- 

Γονείς και Παιχνίδια (3)

Οι γονείς παίζουν παιχνίδια

- ▶ Το 35% των γονέων στην Αμερική δηλώνουν ότι παίζουν ψηφιακά παιχνίδια. Ο τυπικός γονέας – παίκτης είναι 37 ετών, και σχεδόν οι μισές από αυτή την ομάδα είναι γυναίκες (47%). Οι γονείς – παίκτες παίζουν παιχνίδια για ένα μέσο όρο 13 χρόνων, με το ένα τρίτο να αναφέρει ότι παίζει εδώ και 20 χρόνια ή περισσότερα και ξοδεύει μηνιαία 19 ώρες για αυτή τη δραστηριότητα.
 - ▶ 37% των μητέρων – παικτριών αναφέρουν ότι παίζουν ψηφιακά παιχνίδια με τα παιδιά τους τουλάχιστον μία φορά την εβδομάδα. Επιπλέον, οι μαμάδες παίζουν και με τους συζύγους τους και από τα ζευγάρια στα οποία και οι δύο γονείς είναι παίκτες, το 59% αναφέρει ότι παίζουν μαζί.
 - ▶ 93% των γονέων που παίζουν παιχνίδια έχουν παιδιά, τα οποία παίζουν κι εκείνα.
 - ▶ Ο μέσος γονέας – παίκτης παίζει ψηφιακά παιχνίδια 21 ώρες το μήνα – 18 ώρες οι μητέρες και 24 ώρες οι πατέρες.
 - ▶ 46% από όλους τους γονείς – παίκτες παίζουν εδώ και 10 χρόνια ή περισσότερο.
- 

Γονείς και Παιχνίδια (4)

Τα παιχνίδια φέρνουν τις οικογένειες κοντά

- ▶ Από τους γονείς – παίκτες το 80% αναφέρουν ότι παίζουν ψηφιακά παιχνίδια με τα παιδιά τους, και τα 2/3 (66%) αισθάνονται ότι παίζοντας παιχνίδια έχουν φέρει τις οικογένειές τους πιο κοντά.

Οι γονείς δηλώνουν ότι τα περιοριστικά μέτρα δεν είναι δουλειά της κυβέρνησης

- ▶ Η μεγάλη πλειοψηφία (85%) των γονέων (είτε παίζουν είτε όχι ψηφιακά παιχνίδια) υποστηρίζουν ότι πρέπει οι ίδιοι να είναι υπεύθυνη για την παρακολούθηση της έκθεσης των παιδιών τους στα παιχνίδια τα οποία ίσως να έχουν περιεχόμενο ακατάλληλο για την ηλικία τους. Επιπλέον, το 60% συμφωνεί ότι δεν είναι αρμοδιότητα της κυβέρνησης να περιορίζει τις πωλήσεις των παιχνιδιών με σκοπό να προστατέψει τα παιδιά από την έκθεσή τους σε βίαιο ή σεξουαλικό περιεχόμενο σε ψηφιακά παιχνίδια.

