



## ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Γενικές πληροφορίες, Βιβλιογραφία, Συνδέσεις

Ψηφιακά Παιχνίδια στην Ευρώπη και στην Ελλάδα:  
Δεδομένα και Προοπτικές

**Κόλλιας Αναστάσιος,**  
Εκπαιδευτικός, Μ.Εδ. Υπ. Δρ. Παν/μίου Αθηνών  
Μάιος 2009

Το Μάρτιο του 2008 δημοσιεύτηκε στο Διαδίκτυο και τον Βρετανικό Τύπο η Επίσημη Επισκόπηση της Δρ Tanya Byron<sup>1</sup>, Κλινικής Ψυχολόγου, με θέμα «Ασφαλέστερα Παιδιά στον Ψηφιακό Κόσμο». Η επισκόπηση της Δρ Byron αποτελεί την πρώτη επίσημη κυβερνητική προσπάθεια στο χώρο της Παιδείας παγκοσμίως να ληφθεί σοβαρά υπόψη το ζήτημα του ψηφιακού περιεχομένου που είναι προσβάσιμο από τα παιδιά με δύο διακριτούς πόλους: το Διαδίκτυο και τα Ψηφιακά Παιχνίδια.

Η ανάθεση της έρευνας από τον ίδιο τον Βρετανό Πρωθυπουργό καθιστά ξεκάθαρο πως το ζήτημα των ψηφιακών παιχνιδιών έχει αρχίσει εδώ και αρκετό καιρό (Avedon & Sutton Smith, 1971, Berry, 1982) να απασχολεί τους εκπαιδευτικούς φορείς ανά την υφήλιο, και η ανάληψη της συγκεκριμένης πρωτοβουλίας έρχεται να συμπληρώσει την ολοένα και ευρύτερη παραγωγή της βιβλιογραφίας και της ακαδημαϊκής έρευνας που συντελείται τα τελευταία 8 χρόνια.

### *Εκπαιδευτική αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών*

Παγκοσμίως αυξάνεται διαρκώς το ενδιαφέρον των εκπαιδευτικών για το δυναμικό ρόλο των ψηφιακών παιχνιδιών στην υποστήριξη της μάθησης των νέων (Amory et al, 1999). Στους κύκλους της ακαδημαϊκής έρευνας τα ψηφιακά παιχνίδια είναι στις μέρες μας ένα από τα δημοφιλέστερα πεδία μελέτης (Harris, 2001, Wolf & Perron, 2003, Juul, 2005) όχι μόνο στους τομείς της επιστήμης των υπολογιστών (Kent, 2001), αλλά και στους τομείς σπουδών των ΜΜΕ (Poole, 2000, Wolf, 2001), του πολιτισμού (King, 2002, Berger, 2002, Buckingham, 2007), των ανθρωπιστικών και παιδαγωγικών σπουδών (Betz, 1995, Gee, 2003, Raessens & Goldstein, 2005, Salen, 2008) .

Το ενδιαφέρον για τα παιχνίδια και τη μάθηση προκύπτει από αρκετές σύνθετες απόψεις σχετικά με το γενικό ρόλο και τις πρακτικές της εκπαίδευσης στην εποχή που διανύουμε, παρά από μια απλή πεποίθηση ότι οι νέοι θεωρούν τα παιχνίδια διασκεδαστικά και ότι προσφέρουν κίνητρο και, επομένως, ότι θα έπρεπε να τα εκμεταλλευτούμε σε εκπαιδευτικά πλαίσια. Αυτές οι απόψεις προτείνουν, ανάμεσα σε άλλα, ότι τα ψηφιακά παιχνίδια είναι σχεδιασμένα για να «μαθαίνονται» και επομένως παρέχουν μοντέλα καλών εκπαιδευτικών πρακτικών (Prensky, 2000, 2006, Shaffer, 2006) και ότι παίζοντας παιχνίδια οι νέοι αναπτύσσουν πρακτικές και κοινωνικές δεξιότητες που τους εξοπλίζουν για τους χώρους εργασίας, την επικοινωνία και την κοινωνική ζωή στον 21<sup>ο</sup> αιώνα (Prensky, 2006).

Μέσα σε αυτά τα πλαίσια παρατηρείται ένα διαρκώς αυξανόμενο κύμα εκδόσεων και ερευνών, παραγωγής υλικού, δημιουργίας φορέων (Pegi<sup>2</sup>, Digra<sup>3</sup>, Becta<sup>4</sup>) και ανάληψης δράσεων που σχετίζονται με τα ψηφιακά παιχνίδια και την αξιοποίησή τους σε τομείς όπως η αντιμετώπιση ψυχικών και δεξιοκινητικών προβλημάτων ασθενών (Loftus & Loftus, 1983), η σχολική εκπαίδευση (Teem<sup>5</sup>, Playground project<sup>6</sup>, MIT<sup>7</sup>) η εκπαίδευση και οργάνωση στελεχών (Esa<sup>8</sup>).

Στον αντίποδα, οι φορείς της ελληνικής εκπαιδευτικής πολιτικής δεν προβλέπουν ούτε το ελάχιστο του χώρου για την ανάπτυξη πρωτοβουλιών που να αφορούν στα ψηφιακά παιχνίδια. Η βιβλιογραφική παραγωγή είναι υποτυπώδης και προσεγγίζει το θέμα επιφανειακά (Χρήστου, 2007) ενώ οι ερευνητικές προσπάθειες και μελέτες απουσιάζουν.

<sup>1</sup> The Byron Review, <http://www.dcsf.gov.uk/byronreview/>

<sup>2</sup> [www.pegi.org](http://www.pegi.org)

<sup>3</sup> [www.digra.com](http://www.digra.com)

<sup>4</sup> [www.becta.org](http://www.becta.org)

<sup>5</sup> TEEM Report of the Educational Use of Games (2001), [www.teem.org.uk/publications/teem\\_gamesined\\_full.pdf](http://www.teem.org.uk/publications/teem_gamesined_full.pdf)

<sup>6</sup> [www.playground.net](http://www.playground.net)

<sup>7</sup> Games to teach project, <http://www.educationarcade.org>

<sup>8</sup> [www.theesa.com](http://www.theesa.com)

## Βιβλιογραφία

Amory, Alan, Naicker, Kevin, Vincent, Jacky and Adams Claudia (1999). "The use of Computer Games as an Educational Tool: 1. Identification of Appropriate Game Types and Game Elements". In: *British Journal of Educational Technology*, 30(4), 311 – 322.

---

Avedon, Elliot and Sutton Smith, Brian (1971). *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons.

---

Berger, Arthur (2002). *Video Games: a popular culture phenomenon*. New Jersey: Transaction Publishers.

---

Berry, Joy Wilt (1982). *So what's wrong with playing video games?*. Texas: Word, Inc.

---

Betz, Joseph (1995). "Computer games: Increases learning in an interactive multidisciplinary environment". In: *Journal of Educational Technology Systems*, 24, 195 – 205.

---

Boyle, Tom (1997). *Design for multimedia Learning*. Europe: Prentice Hall.

---

Buckingham, David (2007). *Beyond Technology: children's learning in the age of digital culture*. Cambridge: Polity Press.

---

Croquet, David (2002). *1000 game heroes*. London: Taschen.

---

Gee, James Paul (2003). *What video games have to teach us about learning & literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

---

Harris, Jessica (2001). "The effects of computer games on young children – a review of the research". In: *Home Office*, RDS Occasional Paper, No 72.

---

Isbister, Katherine (2006). *Better game characters by design: a psychological approach*. California: Elsevier.

---

Juul, Jesper (2005). *Half – Real, Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Massachusetts: MIT Press.

---

Kelman, Nic (2005). *Video Game Art*. New York: Assuline.

---

Kent, Steven (2001). *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press.

---

King, Lucien (2002). *Game On: the history and culture of videogames*. London: Lawrence King.

---

Koster, Raph (2005). *A Theory of Fun for game design*. Arizona: Paraglyph Press.

---

Loftus, Geoffrey & Loftus, Elizabeth (1983). *Mind at Play, the psychology of video games*. New York: Basic Books.

---

Murray, Janet (1997). *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New York: The Free Press.

Poole, Steven (2000). *Trigger Happy: video games and the entertainment revolution*. New York: Arcade.

Prensky, Mark (2000). *Digital Game – based Learning*. New York: McGraw – Hill Trade.

Prensky, Mark (2006). *Don't bother me mom – I'm learning*. Minnesota: Paragon House.

Raessens, Joost and Goldstein, Jeffrey (2005). *Handbook of computer game studies*. Massachusetts: MIT Press.

Rousse Richard III (2001). *Game Design Theory & Practice*. Texas: Worldware.

Salen, Katie (2008). *The ecology of games: connecting youth, games and learning*. Massachusetts: MIT Press.

Salen, Katie and Zimmerman, Eric (2003). *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Massachusetts: MIT Press.

Salen, Katie and Zimmerman, Eric (2006). *The Game Design Reader, A Rules of Play Anthology*. Massachusetts: MIT Press.

Shaffer, David Williamson (2006). *How computer games help children learn*. Hampshire: Palgrave Macmillan.

Sheldon, Lee (2004). *Character development and storytelling*. Boston: Premier Press.

Thompson, Jim (2007). *The computer game design course*. London: Thames and Hudson.

Wolf, Mark and Perron, Bernard (2003). *The video game theory reader*. London: Routledge.

Wolf, Mark (2001). *The medium of the video game*. Texas: University of Texas Press.

Χρήστου, Ιωάννα (2007). *Παιδί και ηλεκτρονικό παιχνίδι*. Αθήνα: Ταξιδευτής.

## Συνδέσεις

<http://education.mit.edu/starlogo-tng/>

<http://www.gameology.org/>

<http://www.game-research.com/>

<http://www.joystick101.org/>

<http://www.elspa.com/>

<http://www.innovateonline.info/>

<http://www.ludology.org/>

<http://www.gamestudies.org/>

<http://www.theory.org.uk/>

<http://www.pegi.info/en/index/>

<http://www.esrb.org/>

<http://www.digra.org/>

<http://www.becta.org.uk>

<http://www.dcsf.gov.uk/byronreview/>

<http://www.teem.org.uk/>

<http://www.playground.net>

<http://www.educationarcade.org>

<http://www.theesa.com>