



ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Γενικές πληροφορίες, Στατιστικά, 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 Byron¹, 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 «μαθαίνουνται» 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^ο αιώνα (Prensky, 2006).

Μέσα σε αυτά τα πλαίσια παρατηρείται ένα διαρκώς αυξανόμενο κύμα εκδόσεων και ερευνών, παραγωγής υλικού, δημιουργίας φορέων (Pegi², Digra³, Becta⁴) 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 (Teem⁵, Playground project⁶, MIT⁷) η εκπαίδευση και οργάνωση στελεχών (Esa⁸).

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.

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

² www.pegi.org

³ www.digra.com

⁴ www.becta.org

⁵ TEEM Report of the Educational Use of Games (2001), www.teem.org.uk/publications/teem_gamesined_full.pdf

⁶ www.playground.net

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

⁸ www.theesa.com

2008 ESA (Entertainment Software Association)

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.

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%).

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.

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.

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