

## ΦΥΛΛΟ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

### Τα κορίτσια θα παίζουν βιντεοπαιχνίδια αν τα φέρω στην τάξη;

Οι άστοχοι μύθοι για τις γυναίκες και την τεχνολογία γενικά μεταφέρονται επίσης στα βιντεοπαιχνίδια. Καθώς το ποσοστό των γυναικών με πτυχία πληροφορικής και μηχανικής μειώθηκε τα τελευταία 20 χρόνια (Miller, 2017; Girls Who Code), η ιδέα ότι η επιστήμη των υπολογιστών δεν είναι για τις γυναίκες έχει ενισχυθεί. Αυτό με τη σειρά του συνέβαλε στην αντίληψη ότι τα κορίτσια δεν παίζουν βιντεοπαιχνίδια και ότι τα παιχνίδια δεν είναι για τις γυναίκες.

#### **Δεν είναι μειονότητα οι παίκτριες;**

Τα κορίτσια που παίζουν βιντεοπαιχνίδια δεν αποτελούν μειονότητα: στην Ευρώπη, το 45% των παικτών βιντεοπαιχνιδιών είναι γυναίκες (ISFE, 2020). Ακόμα και έτσι, η εικόνα των γυναικών που παίζουν βιντεοπαιχνίδια είναι ότι τείνουν να παίζουν περιστασιακά παιχνίδια για κινητά. Το 2018, το 44% των γυναικών gamers έπαιζαν σε κονσόλες (6% λιγότερες από ό, τι για άνδρες και γυναίκες συνολικά), το 54% σε υπολογιστές (παρόμοια με το συνολικό ποσοστό) και το 63% σε κινητές συσκευές (σε σύγκριση με το 48% για άνδρες και γυναίκες) (ISFE, 2019). Ενώ ένα μεγαλύτερο ποσοστό γυναικών παικτών παίζει σε κινητές συσκευές, η διαφορά μεταξύ των παικτών κινητών συσκευών συνολικά δεν είναι τόσο σημαντική για τους άνδρες, καθώς οι γυναίκες αντιπροσωπεύουν το 51% όλων των παικτών βιντεοπαιχνιδιών για κινητά και tablet το 2019 (ISFE, 2020).



Πηγή: Ενημερωτικό γράφημα που δημιουργήθηκε από το pch.vector - www.freepik.com

## Τα κορίτσια παίζουν μόνο παιχνίδια "για κορίτσια";

Από τη δεκαετία του 1990, ορισμένα παιχνίδια έχουν σχεδιαστεί για να στοχεύουν ένα νεαρό γυναικείο κοινό και ορισμένα mainstream παιχνίδια τείνουν να προσελκύουν μεγαλύτερο μερίδιο γυναικών παικτών. Ωστόσο, η διάκριση αυτή φαίνεται να έχει όλο και μικρότερη σημασία για τον κλάδο. Για παράδειγμα, το «Animal Crossing: New Horizons», είναι ένα παιχνίδι διαχείρισης και εκμετάλλευσης φάρμας με χαριτωμένους χαρακτήρες, το οποίο θα εκληφθεί ως «για τα κορίτσια». Ωστόσο, τα δημογραφικά στοιχεία των φύλων αυτού του παιχνιδιού γίνονται τώρα ισορροπημένα.

## Ποια παιχνίδια πρέπει να επιλέξω που όλοι απολαμβάνουν;

Ως εκπαιδευτικός, δεν πρέπει να βασίστε τις επιλογές σας παιχνιδιού σε θέματα φύλου, βάσει των δικών σας, αλλά πρώτα απ' όλα να εστιάσετε στους μαθησιακούς σας στόχους, με την έννοια ότι ο πρωταρχικός σας στόχος θα πρέπει να είναι να δημιουργήσετε μια πιο ελκυστική προσέγγιση σε μια θεματική ενός μαθήματος σας.

Μπορείτε να συζητήσετε με τους μαθητές σας για να μάθετε αν τους αρέσει ένα παιχνίδι, όπως και με οποιοδήποτε άλλο πολιτιστικό προϊόν, μπορεί κανείς να προτιμήσει ορισμένους τύπους παιχνιδιών από άλλους.

# ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Girls Who Code (no date) 'About us', GirlsWhoCode.com. Available at: <https://girlswhocode.com/about-us>

Heather, R. (2020, September 7<sup>th</sup>) 'Animal Crossing: New Horizons' demographic has an even male/female split, with most players in their 20s and 30s', Nintendo Wire. Available at: <https://nintendowire.com/news/2020/09/07/animal-crossing-new-horizons-demographic-has-an-even-male-female-split-with-most-players-in-their-20s-and-30s/>

ISFE (2019) 'Key Facts 2019', Interactive Software Federation of Europe. Available at: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/08/ISFE-Key-Facts-Brochure-FINAL.pdf>

ISFE (2020) 'ISFE Key Facts 2020', Interactive Software Federation of Europe. Available at: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2020/08/ISFE-final-1.pdf>

Miller, M. (2017, December 11<sup>th</sup>) 'Les femmes de plus en plus minoritaires dans le secteur de l'informatique (Women are becoming a minority in computer science jobs)', Le Monde. Available at: [https://www.lemonde.fr/campus/article/2017/12/11/femmes-et-informatique-vingt-ans-de-desamour\\_5227726\\_4401467.html](https://www.lemonde.fr/campus/article/2017/12/11/femmes-et-informatique-vingt-ans-de-desamour_5227726_4401467.html)

Nintendo (2020) Animal Crossing: New Horizons [Video Game]. Kyoto, Japan: Nintendo.

Το έργο #Gaming4skills χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το περιεχόμενο και το υλικό του αντικατοπτρίζουν μόνο τις απόψεις των δημιουργών και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτές.

Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>