

## ΜΥΘΟΣ:

### Όλοι οι έφηβοι ξέρουν να παίζουν βιντεοπαιχνίδια

#### Εξετάζοντας τον πραγματικό αριθμό των εφήβων που παίζουν βιντεοπαιχνίδια σε ευρωπαϊκές χώρες

Έρευνες σε ολόκληρη την ΕΕ έχουν δείξει ότι, εντός της ηλικιακής ομάδας των παιδιών και των εφήβων, κατά μέσο όρο, πάνω από το 70% εξ αυτών παίζουν βιντεοπαιχνίδια (Ukiepedia, 2021). Αν και πρόκειται για έναν μεγάλο αριθμό, αυτό δε σημαίνει απαραίτητα ότι όλοι οι έφηβοι ξέρουν να παίζουν βιντεοπαιχνίδια. Υπάρχουν μερικοί παίκτες που επιλέγουν να παίζουν μόνο συγκεκριμένα βιντεοπαιχνίδια, και οι οποίοι μπορεί να μην είναι εξοικειωμένοι με άλλα είδη βιντεοπαιχνιδιών.

#### Τί είδους βιντεοπαιχνίδια είναι τα πιο δημοφιλή ανάμεσα στους έφηβους;

Τα κορυφαία παιχνίδια στην Ευρώπη αυτή τη στιγμή είναι βιντεοπαιχνίδια δράσης που επικεντρώνονται σε πεδία μάχης και σε αποστολές ανταλλαγής πυρών, όπως το “League of Legends”, το “Call of Duty” κ.λπ. (IFSE, 2021). Ωστόσο, οι στατιστικές αυτές αλλάζουν κάθε χρόνο. Για παράδειγμα, το 2020, το κορυφαίο σε πωλήσεις βιντεοπαιχνίδι ήταν το “FIFA 21”. Το “Call of Duty” ήταν μεταξύ των κορυφαίων βιντεοπαιχνιδιών για το 2020, αλλά κι άλλα παιχνίδια, όπως το “Animal Crossing: New Horizons”, συμπεριλήφθηκαν επίσης στα κορυφαία βιντεοπαιχνίδια του 2020 (IFSE, 2021).

#### Ποια είναι τα οφέλη των βιντεοπαιχνιδιών;

Το να παίζει κανείς βιντεοπαιχνίδια προσφέρει πολλά οφέλη, συμπεριλαμβανομένης της παρακίνησης των εφήβων να αναλάβουν την ευθύνη των υποθέσεών τους, καθώς και της παροχής σε αυτούς ευκαιριών δικτύωσης. Ωστόσο, οι έφηβοι συχνά δεν

αντιλαμβάνονται τα οφέλη που αποκομίζουν από τα βιντεοπαιχνίδια καθώς παίζουν (iThrive Games, 2016). Όταν χρησιμοποιούνται για εκπαιδευτικούς σκοπούς, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς να παρατηρήσουν τις δεξιότητες και τα χαρακτηριστικά των μαθητών τους, ώστε να προσδιορίσουν τί θα μπορούσαν να βελτιώσουν (Gilboa, n.d.).

### **Πώς μπορούν οι εκπαιδευτικοί να «μυήσουν» τους μαθητές οι οποίοι δεν είναι εξοικειωμένοι με τα βιντεοπαιχνίδια στον «κόσμο» των βιντεοπαιχνιδιών;**

Η προσπάθεια «μύησης» των μαθητών που δεν είναι εξοικειωμένοι με τα βιντεοπαιχνίδια στη χρήση τους, αποτελεί ένα πολύ σημαντικό βήμα για την αξιοποίηση των βιντεοπαιχνιδιών στην εκπαίδευση. Αρχικά, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να παρουσιάσουν την ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών, καθώς και τους κύριους χαρακτήρες τους, και στη συνέχεια να προχωρήσουν στα πιο πρακτικά ζητήματα που αφορούν τον τρόπο που παίζονται τα βιντεοπαιχνίδια. Στην περίπτωση που κάποιος μαθητής δεν είναι εξοικειωμένος με τα βιντεοπαιχνίδια, θα χρειαστεί περισσότερη εξάσκηση σε σχέση με μαθητές που έχουν ήδη εμπειρία με τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών. Αυτό είναι φυσιολογικό, και ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να εξηγήσει σε όλους τους μαθητές ότι θα πρέπει να υποστηρίζουν και να βοηθούν ο ένας τον άλλο κατά τη διάρκεια της διαδικασίας αυτής.

## ΠΗΓΕΣ

## Πηγές

Ukiepedia, «Player Diversity & Demographics», (2022), [https://ukiepedia.ukie.org.uk/index.php/Player\\_Diversity\\_%26\\_Demographics#GLOBAL](https://ukiepedia.ukie.org.uk/index.php/Player_Diversity_%26_Demographics#GLOBAL).

IFSE, «2021 Key Facts», (2021), <https://www.isfe.eu/data-key-facts/key-facts-about-europe-s-video-games-sector/>.

iThrive Games, 'Why Do Teens Play Video Games?', (2016), <https://ithrivegames.org/newsroom/blog/why-do-teens-play-video-games/>.

Gilboa Deborah, 'Effects of Video Games on Teens: The Good, the Bad and the Useful', (n.d.), <https://yourteenmag.com/technology/teens-video-games>.

Το έργο #Gaming4skills έχει χρηματοδοτηθεί από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Το περιεχόμενο και το υλικό του έργου αντικατοπτρίζουν μόνο τις απόψεις των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό.

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

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

#gaming4skills

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