

ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ

Τα βιντεοπαιχνίδια και τα θέματά τους είναι πιο ποικίλα
από ποτέ

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν πάντα το ίδιο μορφολογικό στυλ (μοτίβο);

Ένας καλά διατηρημένος, διαδεδομένος μύθος που πολλοί άνθρωποι εξακολουθούν να πιστεύουν για τα βιντεοπαιχνίδια είναι ότι πάντοτε περιστρέφονται γύρω από πανομοιότυπα θέματα, στο κέντρο των οποίων βρίσκεται πάντα ένας στερεότυπος χαρακτήρας ο οποίος καλείται να σώσει μια πριγκίπισσα ή ένα βασίλειο, να κερδίσει μια μάχη, να αποκτήσει πλούτο και δόξα, για να φέρει εις πέρας μια αποστολή. Ενώ υπάρχουν σίγουρα πολλά παιχνίδια που επικεντρώνονται σε αυτά τα θέματα, αν δούμε πιο σφαιρικά τον ευρύτερο τομέα των βιντεοπαιχνιδιών, θα διαπιστώσουμε ότι η θεματολογία τους έχει σίγουρα διευρυνθεί απ' όσο ποτέ άλλοτε.

Τόσο τα ανεξάρτητα παιχνίδια (indie games) όσο και τα παιχνίδια που προέρχονται από μεγάλα στούντιο έχουν διευρύνει το θεματολόγιό τους, έτσι ώστε όλοι σχεδόν να μπορούν να βρουν ένα βιντεοπαιχνίδι που σχετίζεται με τα ενδιαφέροντά τους. Για παράδειγμα, σήμερα μπορείτε να βρείτε παιχνίδια που σας επιτρέπουν να εξερευνήσετε λογοτεχνικά κείμενα και τεχνάσματα, να βιώσετε τη ζωή ενός μετανάστη ή πρόσφυγα, να ενισχύσετε τις γνώσεις σας σε έννοιες των επιστημών ή να αξιολογήσετε τις δεξιότητές σας στην επικοινωνία και τη διοίκηση, μεταξύ πολλών άλλων θεμάτων. Όπως διαφαίνεται και μέσω το παραδειγμάτων στο παρόν ενημερωτικό δελτίο, τα βιντεοπαιχνίδια ακολουθούν περισσότερα από ένα μοτίβα και σίγουρα υπάρχει ένα βιντεοπαιχνίδι εκεί έξω που ανταποκρίνεται στα ενδιαφέροντα του καθενός ξεχωριστά!

Λογοτεχνικά βιντεοπαιχνίδια

Elsinore

Το παιχνίδι [Elsinore](#) βασίζεται στο λογοτεχνικό αριστούργημα του Σαίξπηρ, τον **Άμλετ**, το οποίο σας επιτρέπει να διεισδύσετε στον φανταστικό κόσμο του Bard και να βιώσετε την εμπειρία του παιχνιδιού μέσω μιας κεντρικής ηρωίδας, της Οφηλίας. Με αυτόν τον τρόπο, ο παίκτης δεν αποκτά μόνο μια βαθύτερη κατανόηση του λογοτεχνικού κόσμου τον οποίο προσπάθησε να πλάσει στο έργο του ο Σαίξπηρ, αλλά αποκτά παράλληλα μεγαλύτερη κατανόηση και συμπάθεια για τον συναισθηματικό κόσμο του Οφηλίας, όπως ακριβώς θα συνέβαινε και στην περίπτωση που θα διάβαζε το έργο. Επίσης, υπάρχουν και άλλες πτυχές του παιχνιδιού που έχουν να προσφέρουν λογοτεχνικά οφέλη. Για παράδειγμα, το παιχνίδι μπορεί να βοηθήσει τον παίκτη να αναπτύξει την κριτική του σκέψη μέσω της ιδιότητάς του ως Οφηλία, η οποία καλείται να πάρει αποφάσεις και να μάθει από τις συνέπειές τους, καθώς αυτή τοποθετείται στο παιχνίδι σε ένα επαναλαμβανόμενο χρονικό βρόχο κάθε φορά που ο παίκτης πεθαίνει, επιτρέποντάς του έτσι να διατηρήσει τη μνήμη του για να προχωρήσει στην επόμενη προσπάθεια. Το παιχνίδι μιμείται το διάλογο του πρωτότυπου λογοτεχνικού έργου καθώς αυτό εξελίσσεται, με τον παίκτη να καλείται να διαδραματίσει με άλλα πρόσωπα και να επιλέξει προσεκτικά τι θα πει στον καθένα. Η Elsinore διαθέτει επίσης ένα ενσωματωμένο ημερολόγιο στο οποίο καταγράφονται οι χαρακτήρες που συνάντησε ο παίκτης καθώς και ένα χρονοδιάγραμμα για την παρακολούθηση των γεγονότων που έχει βιώσει, τα οποία αποτελούν εξίσου σημαντικά στοιχεία στην ανάγνωση και την ερμηνεία λογοτεχνικών κειμένων στην πραγματική ζωή.



<https://store.steampowered.com/app/512890/Elsinore/>

Η Παραβολή του Στάλνιϊ

Η Παραβολή του Στάλνιϊ είναι ένα άλλο λογοτεχνικό βιντεοπαιχνίδι που βασίζεται στη λήψη αποφάσεων και την αφήγηση. Ο σιωπηλός πρωταγωνιστής, Στάλνιϊ, καλείται να κάνει διάφορες επιλογές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για να προχωρήσει, είτε αυτές είναι σύμφωνες είτε ασύμφωνες με τον αφηγητή του παιχνιδιού, ο οποίος στη συνέχεια ενσωματώνει αυτές τις επιλογές στην τρέχουσα αφήγησή του. Το παιχνίδι επιτρέπει στους παίκτες να μάθουν να εκφράζουν την άποψή τους στο πρώτο πρόσωπο ενικού καθώς και άλλα λογοτεχνικά τεχνάσματα, όπως το ύφος και ο τόνος της γλώσσας που χρησιμοποιούν, ο δυναμισμός χαρακτήρα μέσα από την χρήση της γλώσσας καθώς και η υποκίνηση περιστατικών, μεταξύ άλλων. Το παιχνίδι δίνει την ελευθερία στο χρήστη να βιώσει τη δική του περιπέτεια στο παιχνίδι ενώ προσφέρει πολλές διαφορετικές καταλήξεις πριν επαναφέρει τον παίκτη στην αρχή της ιστορίας, διδάσκοντάς του έτσι την αιτιότητα, δηλαδή τη σχέση μεταξύ του αιτίου και του αιτιατού (αίτιο και αποτέλεσμα), και επιτρέποντάς του να εξασκήσει τις ικανότητές του στη συλλογιστική σκέψη.

Βιντεοπαιχνίδια για τη μετανάστευση και την εμπειρία των προσφύγων

Papers, Please

Το παιχνίδι [Papers, Please](#) εξοικειώνει τους παίκτες με τις έννοιες των συνόρων, το μεταναστευτικό δίκαιο και τα ανθρώπινα δικαιώματα καλλιεργώντας παράλληλα συναισθήματα συμπάθειας και κατανόησης προς το πρόσωπο των μεταναστών και των προσφύγων, καθώς οι πρώτοι καλούνται να πάρουν δύσκολες αποφάσεις σχετικά με το μεταναστευτικό όντας μέλη του συστήματος "εκ των έσω". Το παιχνίδι απαιτεί από τους παίκτες να αναλάβουν καθήκοντα αξιωματούχων σε μεταναστευτικά ζητήματα και να αποφασίσουν για το ποιος μπορεί να εισέλθει στη φανταστική χώρα της Arstotzka το 1982, κατά τη διάρκεια του Ψυχρού Πολέμου. Όπως συμβαίνει και στην πραγματική ζωή, η αποστολή του παίκτη είναι να αποτρέψει την είσοδο εγκληματιών στη χώρα εξετάζοντας τα χαρτιά τους και ανακρίνοντάς τους σε προσωπικές συνεντεύξεις. Ο παίκτης καλείται επίσης να ανταποκριθεί σε ηθικά ζητήματα και να πάρει αποφάσεις για το αν ή όχι θα αποδεχτεί μια δωροδοκία, επιτρέποντας ή μη στους μετανάστες να εισέλθουν στη χώρα χωρίς τις δέουσες γραφειοκρατικές διαδικασίες. Το παιχνίδι απαιτεί από τον παίκτη να φανταστεί τρόπους με τους οποίους θα ξοδέψει το μισθό του είτε πληρώνοντας το ενοίκιό του είτε θρέφοντας την οικογένεια του είτε φροντίζοντας για νοσούντες συγγενείς του κ.λπ. Έτσι, το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να εστιάσουν στις καταστάσεις που βιώνουν οι μετανάστες, να καλλιεργήσουν την κριτική τους σκέψη και ερμηνευτικούς τους δεξιότητες, να δοκιμάσουν τα όρια τους στην τήρηση των γραπτών έναντι των άγραφων, ηθικών νόμων σε μια περίπτωση όπου διακυβεύονται τα ανθρώπινα δικαιώματα.



Πηγή: https://store.steampowered.com/app/607660/21_Days/?l=spanish

21 Days

Το παιχνίδι [21 Days](#) προσφέρει μια παρόμοια εμπειρία ενσυναίσθησης και ευαισθητοποίησης σε θέματα που αφορούν τους μετανάστες, τους πρόσφυγες και τους αιτούντες άσυλο, αλλά αυτή τη φορά ενσαρκώνοντας το ρόλο του Mohammed Shenu, ενός Σύριου πρόσφυγα που ζει στην Ευρώπη. Ο παίκτης καλείται να μεριμνήσει για τη σωματική και ψυχική υγεία του Mohammed επί καθημερινής βάσης και να κερδίσει χρήματα, τα οποία θα πρέπει να στέλνει κάθε 3 ημέρες πίσω στη γυναίκα και το γιο του, ώστε να μπορέσουν μια μέρα να έρθουν να τον συναντήσουν. Το παιχνίδι διερευνά τόσο τις πρακτικές όσο και τις συναισθηματικές πτυχές της ζωής ενός πρόσφυγα, καλώντας τους παίκτες να ευαισθητοποιηθούν και να σκέφτονται κριτικά για θέματα όπως τα ανθρώπινα δικαιώματα, τη μετανάστευση και τις πολιτικές συγκρούσεις που οδηγούν σε τέτοιες καταστάσεις.

Βιντεοπαιχνίδια με θέμα τις επιστήμες

Thrive

Το βιντεοπαιχνίδι [Thrive](#) αποτελεί μόνο ένα ανάμεσα σε πολλά άλλα παραδείγματα για το πώς τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να εφαρμοστούν στο πλαίσιο της διδασκαλίας των επιστημών και της ενίσχυσης των γνώσεων των μαθητών σε αυτές μέσω

συναρπαστικών και ευχάριστων τρόπων μάθησης. Στο παιχνίδι αυτό, ο παίκτης καλείται να επικεντρωθεί στην ανάπτυξη ζωντανών κυττάρων αποτελούμενων από όλα τα συστατικά τους μέρη, έτσι ώστε αυτά να μπορούν να επιβιώσουν και να αναπαραχθούν σε συγκεκριμένα περιβάλλοντα. Οι μαθητές μαθαίνουν όχι μόνο για τα συστατικά μέρη των κυττάρων και τις διαδικασίες ανάπτυξης και αναπαραγωγής τους, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο αυτοί οι μικροοργανισμοί μπορούν να προσαρμοστούν σε νέες συνθήκες με χαρακτηριστικά που ποικίλουν, όπως διάφορα αέρια, θερμοκρασίες, συστατικά, εχθροί κ.λπ. με μεγαλύτερη λεπτομέρεια.



Πηγή: <https://revolutionarygamesstudio.com/>

Βιντεοπαιχνίδια για τη βελτίωση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων

Keep Talking and Nobody Explodes

Στο [Keep Talking and Nobody Explodes](#), οι παίκτες πρέπει να επικοινωνούν αποτελεσματικά και να συνεργάζονται για να αφοπλίσουν μια βόμβα που κινδυνεύει να εκραγεί εντός σύντομου χρόνου. Οι παίκτες που λειτουργούν ως «εμπειρογνώμονες» στο θέμα και πρέπει να συμβουλευτούν ένα εγχειρίδιο PDF για την απενεργοποίηση της βόμβας και να εξηγήσουν λεπτομερώς - ήρεμα, ξεκάθαρα και γρήγορα - τι πρέπει να κάνει ο μοναδικός «εκπυροσροκτητής» για να απενεργοποιήσει τη βόμβα πριν

εκραγεί. Αυτό το παιχνίδι απαιτεί από τους παίκτες να συνεργαστούν, να διαχειριστούν καταστάσεις απογοήτευσης, να ξεπεράσουν από κοινού τις προκλήσεις που τους παρουσιάζονται και να καλλιεργήσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες αποτελεσματικά, είτε στη μητρική τους γλώσσα είτε στα αγγλικά (στο πλαίσιο της διδασκαλίας μιας ξένης ή δεύτερης γλώσσας).



Πηγή: <https://www.xbox.com/en-AU/games/store/overcooked-overcooked-2/9MZBLPRQLZ8G/0010>

Overcooked

Ακολουθώντας το ίδιο σκεπτικό με το πιο πάνω παιχνίδι, το **Overcooked** απαιτεί από τους παίκτες να επικοινωνούν με σαφήνεια και αποτελεσματικότητα όχι μόνο για να βελτιώσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες, αλλά και για να εξασκήσουν το σύνολο των δεξιοτήτων εκείνων που βρίσκονται πίσω από τη φιλοσοφία της διαχείρισης έργων, που δεν είναι άλλη από την ικανότητα του να είσαι ευέλικτος. Στο πλαίσιο μιας χαώδους κατάστασης ενός εστιατορίου που λαμβάνει συνεχώς παραγγελίες, οι παίκτες πρέπει μέσω συνεργασίας, να συνδυάσουν τα υλικά και να ετοιμάσουν τα πιάτα με τον πλέον αποτελεσματικό τρόπο, προκειμένου να εξυπηρετήσουν όσο το δυνατόν περισσότερους ανθρώπους. Εδώ, οι παίκτες μαθαίνουν την ανάγκη να χωρίζουν τις εργασίες τους σε μικρότερα βήματα, να αναθέτουν εργασίες, να εκτελούν

τις δικές τους εργασίες, να προσπαθούν να ξεπερνούν τα εμπόδια που βρίσκουν και πολύ περισσότερο - να εφαρμόζουν όλες εκείνες τις δεξιότητες που απαιτούνται στην καθημερινή ζωή για τη διαχείριση όλων των προσωπικών και επαγγελματικών υποθέσεων.

Συμπεράσματα

Όπως μπορούμε να συμπεράνουμε από τα πιο πάνω παραδείγματα, τα βιντεοπαιχνίδια σήμερα πειραματίζονται σε ένα ευρύ φάσμα θεμάτων και μοτίβων, πέρα από την κλασική τους τοποθέτηση σε έναν μυθικό κόσμο, που αποτελούσε διαχρονικά την επικρατούσα αντίληψη στο σχεδιασμό βιντεοπαιχνιδιών. Είτε τα παιχνίδια σχεδιάζονται για εκπαιδευτικούς σκοπούς είτε όχι, η πλειονότητα αυτών των παιχνιδιών μπορεί να έχει εκτεταμένες εφαρμογές σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, καθώς μπορούν να βοηθήσουν τους παίκτες να αναπτύξουν σημαντικές δεξιότητες όπως η κριτική σκέψη, η επικοινωνία, η αναλυτική σκέψη και οι διαπροσωπικές δεξιότητες, καθώς και πιο συγκεκριμένες γνώσεις σε πολλούς κλάδους.

Η λογοτεχνία, τα ανθρώπινα δικαιώματα και το μεταναστευτικό ζήτημα, οι επιστήμες και οι επικοινωνιακές και διαχειριστικές ικανότητες αποτελούν μόνο τέσσερα από τα πάμπολλα θέματα και μοτίβα που μπορούμε να βρούμε στα σύγχρονα βιντεοπαιχνίδια. Το θεματολόγιο τους διευρύνεται συνεχώς, καθώς δημιουργούνται ολοένα και περισσότερα βιντεοπαιχνίδια.

Σας παροτρύνουμε να συνεχίσετε να εξερευνάτε τόσο τον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών όσο και τις [διδακτικές ακολουθίες](#) που έχουμε δημιουργήσει στο πλαίσιο του έργου Gaming for Skills, που θα σας βοηθήσουν να βρείτε νέες, συναρπαστικές ευκαιρίες παιχνιδιών τόσο για σκοπούς μάθησης όσο και διασκέδασης!

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Παιχνίδια στα οποία γίνεται αναφορά:

21 Days: https://store.steampowered.com/app/607660/21_Days/

Elsinore: <https://store.steampowered.com/app/512890/Elsinore/>

Keep Talking and Nobody Explodes: <https://keeptalkinggame.com/>

Overcooked: <https://store.steampowered.com/app/448510/Overcooked/>

Papers, Please: <https://papersplea.se/>

The Stanley Parable: www.stanleyparable.com

Thrive: <https://revolutionarygamesstudio.com/>

The #Gaming4skills έχει χρηματοδοτηθεί με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το περιεχόμενο και το υλικό του έργου αντικατοπτρίζουν μόνο τις απόψεις των συντακτών του 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