

Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων: Η τεχνολογία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στο μαθησιακό περιβάλλον

Θεόδωρος Σουρμελής

Υποψήφιος Διδάκτωρ

Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών

Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου

sourmelis@cyprusinteractionlab.com

Φωτεινή Νικολαΐδου

ΜΑ, Νέες Τεχνολογίες Μάθησης και Επικοινωνίας

fotini.nik@gmail.com

Περίληψη

Η ενσωμάτωση εμπορικών ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην εκπαίδευση απασχολεί τον τελευταίο καιρό αρκετούς ερευνητές οι οποίοι βλέπουν τη νέα αυτή τεχνολογία ως μέσο το οποίο μπορεί να συμβάλει θετικά στη μάθηση. Η ακαδημαϊκή κοινότητα επιχειρεί να δώσει φώς σε ερωτήματα που αφορούν στις μαθησιακές διαδικασίες που συντελούνται κατά την εμπλοκή του χρήστη με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ενώ δεν είναι λίγοι αυτοί οι οποίοι προχωρούν ένα βήμα παραπέρα και δημιουργούν εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια υιοθετώντας στοιχεία των εμπορικών ώστε να ωθήσουν τον μαθητή στην κατάκτηση της γνώσης. Σίγουρα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (Η.Π) δεν αποτελούν κάτι το πρωτοεμφανιζόμενο από τεχνολογικής πλευράς. Όμως μόλις τα τελευταία χρόνια άρχισαν να μελετούνται οι πιθανές επιδράσεις των Η.Π. στον μαθησιακό τομέα με την ολοένα αυξανόμενη διάδοση τους ανάμεσα σε παιδιά και έφηβους, ειδικότερα μέσω του διαδικτύου. Η παρούσα μελέτη έχει σκοπό να περιγράψει μια συγκεκριμένη κατηγορία ηλεκτρονικών παιχνιδιών, αυτή των «Μαζικά Πολυχρηστικών Διαδικτυακών Παιχνιδιών Ρόλων» (MMORPG - Massively

Multiplayer Online Games), να αναλύσει τον τρόπο χρήσης τους και να εξετάσει την υπάρχουσα βιβλιογραφία όσον αφορά στο θέμα της χρήσης και ενσωμάτωσης τους στην εκπαίδευση και στη μάθηση γενικότερα.

Λέξεις κλειδιά: Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων, MMORPGs, μάθηση, δεξιότητες, τεχνολογία.

Εισαγωγή

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν επηρεάσει την κοινωνία και τον τρόπο με τον οποίο κοινωνικοποιούμαστε και επικοινωνούμε (Zagal, 2010) και είναι ευρέως διαδεδομένα ανάμεσα στους «ψηφιακούς ιθαγενείς» οι οποίοι έχουν απομακρυνθεί από τους παραδοσιακούς τρόπους μάθησης και απαιτούν πολλαπλές πηγές πληροφοριών και συχνή και γρήγορη αλληλεπίδραση όπως αναφέρει ο Van Eck (2006). Στο ίδιο μήκος κύματος ο Prensky (2006) υποστηρίζει ότι η απομάκρυνση των παιδιών από την παραδοσιακή διδασκαλία έγινε για δύο λόγους: α) οι μαθητές έχουν αλλάξει δραστηριότητες και β) οι μαθητές χρειάζονται νέα κίνητρα μάθησης. Οι Looi και See (2011) υποστηρίζουν ότι η μάθηση σε μη παραδοσιακά περιβάλλοντα όπως αυτά των παιχνιδιών

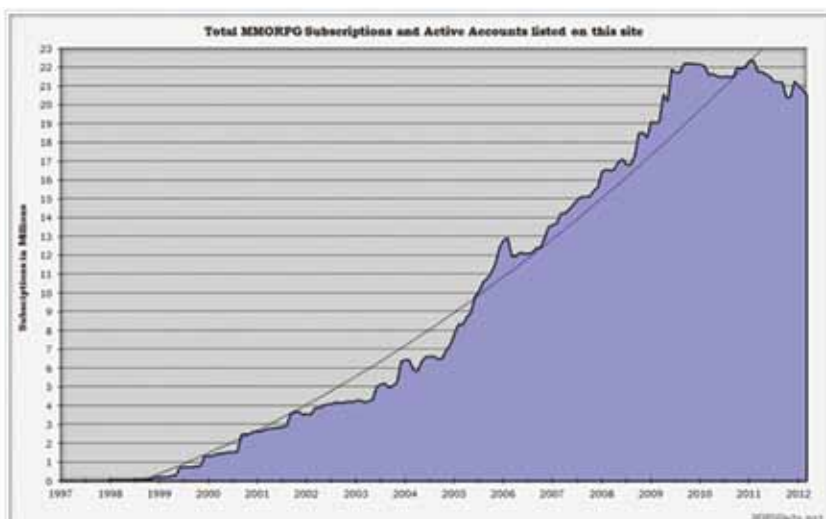
ενδυναμώνουν τη μαθησιακή εμπειρία. Οπότε τίθεται το ερώτημα αν θα μπορούσαν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια να αποτελέσουν νέο μέσο διδασκαλίας και μετάδοσης της γνώσης.

Κατά τον Annetta (2008) η χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών για σκοπούς μάθησης, είτε εμπορικών είτε καθαρά εκπαιδευτικών, τράβηξε την προσοχή των ερευνητών όταν τα λεγόμενα serious games έκαναν την εμφάνισή τους και χρησιμοποιήθηκαν για σκοπούς εκπαίδευσης στρατιωτικού προσωπικού γύρω στο 2003. Στην παρούσα εργασία θα ασχοληθούμε με μια κατηγορία ηλεκτρονικών παιχνιδιών τα οποία γίνονται συστηματικά αντικείμενο μελέτης και έρευνας σε σχέση με την εκπαιδευτική τους αξία: τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων γνωστότερα με την αγγλική τους ονομασία ως MMORPGs (Massively Multiplayer Online Roleplaying Games - στο εξής MMORPGs).

Τα MMORPG εξ> ορισμού ανήκουν στην κατηγορία των παιχνιδιών COTS (commercial off-the-shelf) ή αλλιώς εμπορικών παιχνιδιών και έχουν ως χαρακτηριστικά τους τη συνεργασία, επικοινωνία και λύση προβλήματος (Klopfer, Osterweil & Salen, 2009), για να ονομάσουμε μόνο μερικά. Με τη ραγδαία εξάπλωση του διαδικτύου και την πολυδιάστατη ανάπτυξη των

ηλεκτρονικών παιχνιδιών τα MMORPG έχουν γίνει ιδιαίτερα δημοφιλή ανάμεσα στους νέους λόγω ακριβώς αυτών των χαρακτηριστικών τους τα οποία μπορούν να αποδειχτούν ευεργετικά για τη μάθηση (Wu, Wang & Zhang, 2010). Το πιο πάνω υποδηλώνει την εισαγωγή/ενσωμάτωση παιχνιδιών και συγκεκριμένα των MMORPG στην εκπαίδευση κάτω από τον ευρύτερο όρο του game-based learning (GBL). Υπάρχουν και περιπτώσεις οι οποίες εξετάζονται στην παρούσα εργασία όπου ερευνητές δημιουργούν παιχνίδια τα οποία αποτελούν MMORPGs ή έχουν κάποια από τα χαρακτηριστικά τους και είναι εκπαιδευτικά (educational-games).

Εμπορικά MMORPGs όπως τα World of Warcraft (Blizzard Entertainment - eu.battle.net/wow/en/), The Old Republic (Lucas Arts - swtor.com), Aion (ncsoft - na.aiononline.com/) και Lineage 2 (ncsoft - lineage2.eu/en/) παίζονται καθημερινά από εκατομμύρια χρήστες από όλο τον κόσμο με αύξηση των παικτών σε καθημερινή βάση (βλ. Διάγραμμα 1). Για να κατανοηθεί καλύτερα το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών αλλά και οι δυνατότητές τους σε σχέση με τη μάθηση ακολουθούν ορισμοί, επεξηγήσεις καθώς και μια σύντομη ιστορική αναδρομή της πορείας εξέλιξής τους.



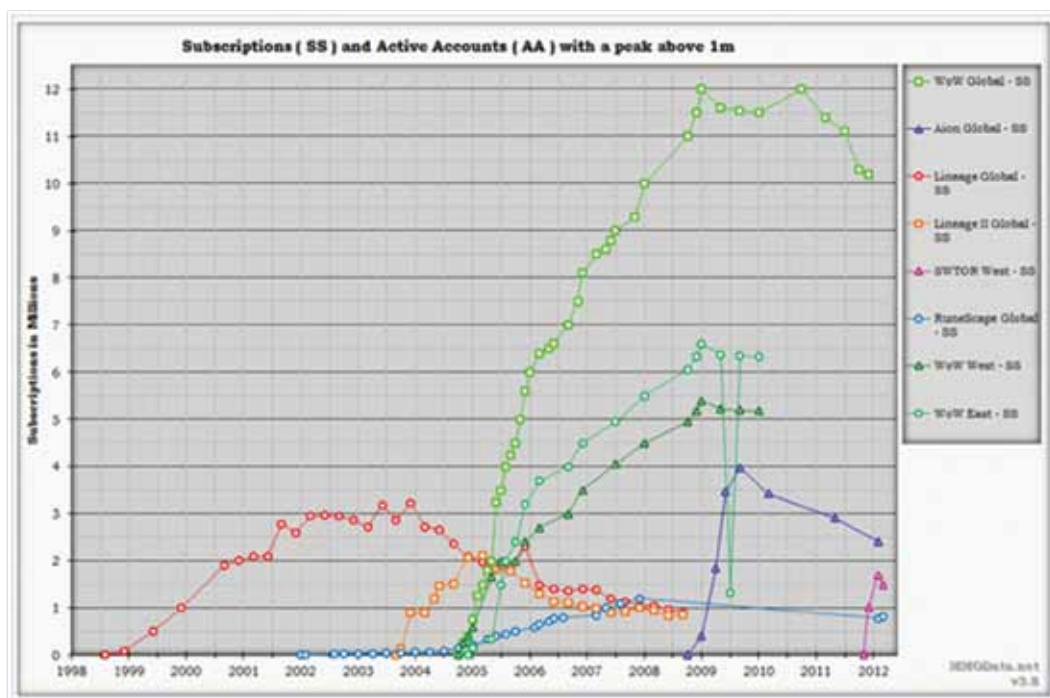
Διάγραμμα 1: Η κατακόρυφη εκτόξευση του αριθμού χρηστών των MMORPG μετά την κυκλοφορία του παιχνιδιού World of Warcraft. Πηγή: mmodata.blogspot.com

1. Ορισμοί

1.1 MMORPGs

Ένα MMORPG αποτελεί ένα διαδικτυακό, τρισδιάστατο, αλληλεπιδραστικό, «αφηγηματικό» περιβάλλον. Οι λέξεις Massively Multiplayer αναφέρονται στη μαζική συμμετοχή παικτών που φτάνουν μέχρι και τις 100 000 χρήστες ανά παιχνίδι (Castronova, 2006). Την περίοδο που ο Castronova έκανε λόγο για αριθμούς παικτών η εταιρία Blizzard κυκλοφόρησε το 2004 το MMORPG:

World of Warcraft το οποίο ξεπέρασε κάθε προηγούμενο όσον αφορά στη συμμετοχή χρηστών με τις συνδρομές να φτάνουν μέχρι και τα 12 εκατομμύρια (βλ. Διάγραμμα 2). Οι λέξεις Role Playing αναφέρονται στο γεγονός ότι ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός φανταστικού χαρακτήρα μέσα στο παιχνίδι. Ο παίκτης είναι υπεύθυνος για το «χαρακτήρα» του και τις πράξεις του και ταυτόχρονα αλληλεπιδρά με άλλους χρήστες μέσα στο παιχνίδι (VanFossen, Friedman, & Hartshorne, 2008; Yee, 2006).



Διάγραμμα 2: Αριθμός συνδρομητών στα δημοφιλέστερα MMORPG. Πηγή: mmodata.blogspot.com

1.2 MMORPGs και τρισδιάστατοι κοινωνικοί εικονικοί κόσμοι

Εδώ πρέπει να γίνει και ένας διαχωρισμός των υπό αναφορά παιχνιδιών, κόσμοι ρόλων κατά τους Hew & Cheung (2013), από τους τρισδιάστατους κοινωνικούς εικονικούς κόσμους όπως για παράδειγμα το Second Life (Linden research - secondlife.com/).

Ένα MMORPG περιέχει στοιχεία ιστορίας, αφήγησης, προκλήσεων, ανταμοιβών, αποστολών πράγματα που απουσιάζουν από τους κοινωνικούς εικονικούς κόσμους (Bell, 2010) άρα αυτόματα οι δεύτεροι χάνουν το στοιχείο του παιχνιδιού.

Τα MMORPG έχουν χαρακτηριστικά όπως όλα τα παιχνίδια. Δηλαδή έχουν κανόνες, σκοπό, παρέχουν ανατροφοδότηση, αλληλεπίδραση

και ικανοποίηση στο χρήστη όταν επιτύχει ένα στόχο (Barnett & Archambault, 2010) κάτι που επίσης απουσιάζει από τους κοινωνικούς εικονικούς κόσμους. Να προσθέσουμε ότι τα MMORPG είναι παράλληλα και κοινωνικοί κόσμοι, κάτι που θα εξεταστεί λεπτομερώς στη συνέχεια.

2. Ιστορική Αναδρομή

Χρόνια πριν την εμφάνιση των MMORPG και γενικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, υπήρχαν τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων (RPG - Role Playing Games) με αντιπροσωπευτικότερο ίσως το παιχνίδι *Dungeons and Dragons* (Wizards of the Coast -wizards.com/dnd/). Χαρακτηριστικό των παιχνιδιών αυτών ήταν και είναι η αφηγηματικότητα, το ξεδίπλωμα μιας φανταστικής ιστορίας και η αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών. Οι παίκτες στα συγκεκριμένα παιχνίδια αναλαμβάνουν το ρόλο ενός φανταστικού χαρακτήρα τον οποίο «εκπαιδεύουν» μέσω διαφόρων αποστολών που αναλαμβάνουν να φέρουν σε πέρας. Οι αποστολές αυτές παρέχουν στον «χαρακτήρα» του παίκτη πόντους εμπειρίας οι οποίοι του δίνουν δύναμη, μαγικές ιδιότητες και διάφορα αντικείμενα τα οποία τον βοηθούν κατά την πορεία του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια ρόλων, είτε επιτραπέζια είτε ηλεκτρονικά, βασίζονται σε ένα κοινό άξονα όσον αφορά στη θεματολογία τους ο οποίος έχει τις ρίζες του στη λογοτεχνία φαντασίας και ειδικότερα στα έργα του συγγραφέα J.R.R. Tolkien (Achterbosch, Pierce & Simmons 2008).

Με την εμφάνιση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών τη δεκαετία του 1980 έκαναν την εμφάνιση τους και τα πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια ρόλων τα οποία ήταν ατομικά, διατηρούσαν την αφηγηματικότητα αλλά απουσίαζε από αυτά η αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών αφού δεν υπήρχε το διαδίκτυο ώστε να καθίστανται πολυχρηστικά. Με την εμφάνιση του διαδικτύου εμφανίζονται και τα MUDs (Multi User Dungeons) τα οποία είχαν χαρακτηριστικά παιχνιδιών ρόλων αφού ο παίκτης αναλάμβανε το ρόλο ενός διαδικτυακού «χαρακτήρα» και

ήταν ταυτόχρονα πολυχρηστικά. Παρείχαν τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης μεταξύ των παικτών μέσω κειμένου. Οι παίκτες έγραφαν εντολές για να κινηθεί ο χαρακτήρας τους είτε για να αλληλεπιδράσει με διάφορα αντικείμενα σε κειμενική πάντα μορφή. Για την επιτέλεση διαφόρων σκοπών μέσα στο παιχνίδι χρειαζόταν συνεργασία μεταξύ των παικτών (Peterson, 2011).

Καθώς το διαδίκτυο επεκτεινόταν ραγδαία, οι δυνατότητες των υπολογιστών αυξάνονταν και τα γραφικά των παιχνιδιών γίνονταν ολοένα και πιο ρεαλιστικά, εμφανίστηκαν και τα MMORPG με ειδοποιό διαφορά από τα MUD στο ότι οι παίκτες μπορούσαν να κινηθούν μέσα στον εικονικό χώρο ο οποίος πλέον γίνεται τρισδιάστατος (Decheneaut, Moore & Nickel, 2007). Η τρισδιάστατη μορφή τέτοιων παιχνιδιών δίνει την ευκαιρία στους παίκτες να κινούνται μέσα στους απέραντους, φανταστικούς κόσμους και να αλληλεπιδρούν με άλλους παίκτες αλλά και με NPCs (Non-Player Characters) (Rankin, Gold & Gooch, 2006). Οι NPCs αποτελούν «χαρακτήρες» τοποθετημένους μέσα σε ένα παιχνίδι από τους δημιουργούς του. Οι παίκτες μπορούν να αλληλεπιδράσουν με αυτούς για να πάρουν μια αποστολή (quest), να αγοράσουν αντικείμενα, να πάρουν οδηγίες για μια συγκεκριμένη τοποθεσία στο παιχνίδι.

Καθώς πολλοί ερευνητές αρχίζουν να μελετούν τη συνεισφορά των MMORPG στη μάθηση, κάποιοι από αυτούς προχωρούν στη δημιουργία καθαρά εκπαιδευτικών παιχνιδιών ρόλων ώστε να μελετήσουν την επίδραση τους αποκλειστικά σε μαθησιακά περιβάλλοντα. Είτε με τον ένα είτε με τον άλλο από τους πιο πάνω τρόπους η έρευνα στα συγκεκριμένα παιχνίδια συνεχίζεται και δίνει αρκετές θετικές ενδείξεις για την επίδρασή τους στη μάθηση.

Οι πιο κάτω εικόνες (1,2,3) παρουσιάζουν την εξέλιξη των παιχνιδιών ρόλων: από επιτραπέζια παιχνίδια σε τρισδιάστατους εικονικούς κόσμους.



Εικόνα 1: Το επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων Dungeons & Dragons. Πηγή: hayleyhardman.wordpress.com



Εικόνα 2: Διαδικτυακό Παιχνίδι MUD. Πηγή: deconstructinggames.wordpress.com



Εικόνα 3: Το MMORPG: The Old Republic. Πηγή: free2play.com

3. Τρόπος χρήσης της συγκεκριμένης τεχνολογίας

Για να κατανοηθεί καλύτερα το πώς χρησιμοποιείται η συγκεκριμένη τεχνολογία στη μαθησιακή διαδικασία κρίνουμε απαραίτητο σε αυτό το μέρος να κάνουμε μια γενική αναφορά στον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούνται αυτά τα παιχνίδια. Ως παράδειγμα για την ανάλυση του τρόπου χρήσης έχει επιλεγεί το παιχνίδι World of Warcraft (WoW) για τους εξής λόγους: 1. Αποτελεί ίσως το δημοφιλέστερο παιχνίδι στην κατηγορία του αυτή τη στιγμή (VanFossen, Friedman, & Hartshorne, 2008), 2. Έχει μελετηθεί συστηματικά και σε διάφορες πτυχές από πολλούς ερευνητές, 3. Προηγούμενη επαφή των συγγραφέων με το παιχνίδι δίνει ευκαιρία για μια εις βάθος περιγραφή.

Είναι σημαντικό να λεχθεί ότι τα όσα ακολουθούν ισχύουν με μικρές διαφορές και παραλλαγές για όλα τα παιχνίδια MMORPG. Με βάση την περιγραφή επιχειρείται να εξεταστεί κατά πόσο θα ήταν δυνατή η συνεισφορά της υπό αναφορά τεχνολογίας στη μαθησιακή διαδικασία.

3.1 Η ιστορία/ πλοκή

Όλα τα MMORPG εισάγουν τον παίκτη σε ένα φανταστικό τρισδιάστατο κόσμο ο οποίος έχει ιστορικό υπόβαθρο, μια πλοκή. Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι στον κόσμο του WoW οι παίκτες δρουν μέσω του «χαρακτήρα» τους ανάλογα με την ιστορία που έφτιαξαν οι δημιουργοί του παιχνιδιού. Δηλαδή οι χρήστες ενεργούν μέσα σε ένα περιβάλλον το οποίο είναι καθορισμένο από «χωροχρονικές» συνθήκες. Υπάρχουν απεριόριστες δυνατότητες για αυτενέργεια αλλά πάντα στα πλαίσια αυτών των συνθηκών όπως για παράδειγμα η ύπαρξη πόλεων μέσα στο παιχνίδι. Η συνθήκη «πόλη» μέσα στο παιχνίδι δεν μπορεί να αλλάξει. Βρίσκεται πάντα εκεί, με την ίδια ονομασία, δεν μπορεί να καταστραφεί από τους παίκτες και οποιαδήποτε «αλλοίωσή» της μπορεί να γίνει μόνο από τους δημιουργούς του παιχνιδιού.

Στην περίπτωση του WoW ο παίκτης εισάγεται στον κόσμο του Azeroth ο οποίος αποτελεί ένα πλανήτη με ηπείρους και θάλασσες που κατοικούνται από διάφορα πλάσματα π.χ. άνθρωποι, ξωτικά, νάνοι, γίγαντες, δαιμόνια κ.α. Τα πλάσματα αυτά σχηματίζουν συμμαχίες για να πολεμήσουν ένα κοινό εχθρό είτε πολεμούν μεταξύ τους για το ποιός θα κυριαρχήσει στο Azeroth.

3.2 Δυνητική συνεισφορά των MMORPG στη μάθηση

Με βάση τα πιο πάνω το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών, λόγω του τρόπου δημιουργίας τους, φαίνεται να έχει αρκετές πτυχές οι οποίες θα μπορούσαν να συνεισφέρουν ουσιαστικά στη μάθηση. Μια πιο προσεκτική ματιά στον τρόπο δομής και λειτουργίας της συγκεκριμένης τεχνολογίας μπορεί να μας βοηθήσει να κατανοήσουμε γιατί οι ερευνητές επικεντρώνονται στα εξής:

1. Συνεργασία: η δημιουργία ομάδων σε μορφή guilds (ομάδες με κοινούς στόχους οι οποίες είναι μόνιμες μέσα στο περιβάλλον του παιχνιδιού και έχουν ιεραρχική δομή) και groups δίνει την ευκαιρία για συνεργασία μεταξύ των παικτών, κάτι που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στο μαθησιακό περιβάλλον. Ο τρόπος με τον οποίο οι παίκτες έρχονται σε επαφή προωθείται από το ίδιο το παιχνίδι. Άρα και οι μαθητές μπορούν να έρθουν σε επαφή, να φτιάξουν τις δικές τους ομάδες, να αναλάβουν πρωτοβουλίες, να αναδειχθούν οι ηγετικές τους ικανότητες. Αυτό θα μπορούσε να εφαρμοστεί σε μαθητές μέχρι και φοιτητές αφού η καλλιέργεια της συνεργασίας ως δεξιότητας του 21ου αιώνα είναι κάτι που πρέπει να μας απασχολεί σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης αλλά και σε επίπεδο κοινωνίας.

2. Κοινωνικοποίηση: εκτός από τη δημιουργία ομάδων, η δυνατότητα πρόσθεσης φίλων από το χρήστη δημιουργεί ευκαιρίες για ανάπτυξη κοινωνικών δεσμών αλλά και σύγχρονης και ασύγχρονης επικοινωνίας (υπάρχει δυνατότητα αποστολής mail μέσα στο παιχνίδι) στα πλαίσια

της άτυπης εκπαίδευσης. Για παράδειγμα θα μπορούσαμε να διδάξουμε κανόνες καλής συμπεριφοράς μέσα στο παιχνίδι σε ένα server RP όπου η ευγένεια αποτελεί προϋπόθεση κατά την επικοινωνία μεταξύ των χρηστών. Οι μαθητές θα μπορούσαν να διαπιστώσουν ότι η αγένεια έχει συνέπειες όπως ο κοινωνικός αποκλεισμός που στην περίπτωση του παιχνιδιού θα ήταν η απαγόρευση χρήσης του. Το πιο πάνω θα μπορούσε να εφαρμοστεί και πάλι σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης και ειδικότερα σε παιδιά δημοτικής τα οποία διαμορφώνουν κοινωνικές δεξιότητες. Ταυτόχρονα χρήστες οι οποίοι έχουν συχνή επαφή με το παιχνίδι μπορούν να συνεχίσουν να έχουν κοινωνικούς δεσμούς

3. Γλωσσική ανάπτυξη: Χρήση του chat box αλλά και ανάγνωση των αποστολών που δίνονται στους παίκτες μπορεί να συνεισφέρει στην εκμάθηση της αγγλικής ή/ και άλλων γλωσσών που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι. Λόγω δύσκολων εννοιών που υπάρχουν στο παιχνίδι αλλά και εννοιών που εμπίπτουν στο χώρο της λογοτεχνίας φαντασίας η διδασκαλία θα μπορούσε να εφαρμοστεί σε ηλικίες άνω των 12 αν και αυτό δεν το θεωρούμε απόλυτο.

4. Επίλυση προβλήματος: Οι μαθητές μπορούν είτε ατομικά είτε ομαδικά να σκεφτούν τρόπους με τους οποίους μπορούν να εκπληρώσουν μια αποστολή και τον αντίκτυπο που θα είχε στη μετέπειτα πορεία τους στο παιχνίδι. Με αυτό τον τρόπο θα μπορούσαν να μάθουν ότι για κάθε πράξη υπάρχουν συνέπειες κάτι που αντανακλάται στην πραγματική ζωή. Τα παιδιά μπορούν να βιώσουν όμως την εμπειρία αυτή σε ένα ασφαλές περιβάλλον.

5. Κίνητρα: Η επιβράβευση των παικτών από το παιχνίδι θα μπορούσε να συμβάλει καταλυτικά στις ευκαιρίες για συνεργασία. Η αλληλοβοήθεια θα είχε ως αποτέλεσμα την ομαδική επιβράβευση. Οι παίκτες/ μαθητές θα επιδίωκαν να δημιουργούν ομάδες ώστε να κερδίσουν αμοιβές οι οποίες δίδονται μόνο με συνεργασία. Διατήρηση των κινήτρων θα επιμήκυνε το χρόνο εμπλοκής και βοηθούσε

στην επιτέλεση άλλων μαθησιακών διεργασιών. Το ότι ο χαρακτήρας δεν «πεθαίνει» ποτέ ίσως να δίνει ώθηση στον παίκτη να συνεχίσει και να μην απογοητευτεί εγκαταλείποντας το παιχνίδι.

6. Ταυτότητα: Η επιλογή "φατριάς", "φυλής", ειδικότητας, φύλου αλλά και δημιουργίας avatar κατά την εισαγωγή του παίκτη στο παιχνίδι, αποτελεί σημαντική ευκαιρία για να εμπλακεί ο μαθητής σε πειραματισμό σε σχέση με την ταυτότητα και να διαπιστώσει πιθανές επιπτώσεις αποφάσεων που πρέπει να πάρει μέσα στο παιχνίδι και πώς αυτές σχετίζονται με το «χαρακτήρα» του. Επίσης μπορεί να επιλέξει να έχει το ρόλο του «κακού», του ευγενικού, του γκρινιάρη της ομάδας, του ανιδιοτελή κλπ. και να διαπιστώσει μέσω πειραματισμού σε διάφορες περιστάσεις, τις θετικές ή αρνητικές συνέπειες της ταυτότητας που αναλαμβάνει σε ένα ασφαλές και ελεγχόμενο περιβάλλον. Η δυνατότητα που προσφέρει το παιχνίδι για δημιουργία μέχρι και δώδεκα χαρακτήρων σε ένα server, και που ο καθένας μπορεί να ανήκει σε διαφορετική φατρία και φυλή, δίνει την ευκαιρία στο χρήστη να παίξει «βλέποντας» το παιχνίδι από διαφορετικές οπτικές γωνίες άρα θα μπορούσε να πειραματιστεί με το θέμα της ταυτότητας περαιτέρω.

7. Βιβλιογραφική Ανασκόπηση Πολύς λόγος έχει γίνει για τις δεξιότητες του 21ου αιώνα οι οποίες είναι πλέον αναγκαίες για την επιτυχία του ατόμου στον εργασιακό (και όχι μόνο) περιβάλλον. Για το λόγο αυτό, τα τελευταία χρόνια στόχος των αναλυτικών προγραμμάτων είναι η μετατροπή της μάθησης από δασκαλοκεντρική σε μαθητοκεντρική και ταυτόχρονα η ανάπτυξη των δεξιοτήτων των μαθητών. «Οι μαθησιακοί στόχοι περιλαμβάνουν καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, ανάπτυξη γενικών δεξιοτήτων, δια βίου εκπαίδευση, πολύπλευρη οπτική των πραγμάτων, συνεργασία με άλλα άτομα» (Yu, 2009, pp.32). Ο ίδιος υποστηρίζει ότι η μάθηση πρέπει να βασίζεται στο πως μαθαίνει, σκέφτεται ή ενεργεί κάποιος. Έτσι, η μάθηση μπορεί να

μετατραπεί σε μια διαδικασία ανακάλυψης και αναστοχασμού.

Ανέκαθεν οι εκπαιδευτικοί έθεταν σε εφαρμογή διάφορες μεθόδους προκειμένου οι μαθητές να πετύχουν υψηλά μαθησιακά αποτελέσματα. Ωστόσο τις περισσότερες φορές τα αποτελέσματα δεν ήταν ικανοποιητικά. Με την ανάπτυξη της τεχνολογίας οι εκπαιδευτικοί άρχισαν να στρέφονται σε μη παραδοσιακούς τρόπους διδασκαλίας. Είναι κοινώς αποδεκτό ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια έχουν απασχολήσει και τον επιστημονικό κόσμο. Δεν αποτελούν απλά το μέσο ψυχαγωγίας μικρών και μεγάλων αλλά παράλληλα έχουν μετατραπεί σε δυναμικά μαθησιακά εργαλεία (Prensky, 2005). Τα ψηφιακά παιχνίδια με έμφαση τα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων έχουν κεντρίσει το ενδιαφέρον των εκπαιδευτικών αφού όπως διαφαίνεται μέσα από τη βιβλιογραφία μπορούν να συμβάλουν καταλυτικά στην μαθησιακή διαδικασία (Looi & See, 2011; Schrader, Zheng, & Young, 2006; Yu, 2009) ενώ παράλληλα μπορούν να αποτελέσουν δυναμικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα (Looi & See, 2011; Riegle & Matejka, 2006).

Η εκπαιδευτική αξία των παιχνιδιών έγκειται σε μια σειρά από δυνατότητες που μπορούν να προσφερθούν και που είναι σημαντικές για τον αυτόνομο μαθητή (McFarlane, Sparrowhawk, & Heald, 2002). Παρακάτω αναλύονται τα κυριότερα θέματα που προβληματίζουν τους ερευνητές ως προς την πιθανή επίδραση των MMORPG στη μάθηση. Παράλληλα αναφέρονται αποτελέσματα/ ευρήματα, που δείχνουν τη δυνατότητα της υπό αναφορά τεχνολογίας να συνεισφέρει στη μάθηση, όπως αυτά καταγράφονται μέσα από τη διεθνή βιβλιογραφία:

4.1 Συνεργασία

Μια από τις δεξιότητες του 21ου αιώνα είναι και αυτή της συνεργασίας (Galarneau, 2005; Prensky, 2006). Όπως θα δούμε και στη συνέχεια, οι ερευνητές υποστηρίζουν ότι τα παιχνίδια και ιδιαίτερα τα Μαζικά

Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων, μπορούν να εφαρμοστούν στον τομέα της εκπαίδευσης με στόχο - μεταξύ άλλων - την ανάπτυξη της συνεργασίας και επικοινωνίας μεταξύ των μαθητών. Τίθενται προβληματισμοί όπως πώς άγνωστα μεταξύ τους άτομα συνεργάζονται σε ένα πολύπλοκο περιβάλλον και επικοινωνούν εντός και εκτός παιχνιδιού έχοντας κοινούς στόχους, πώς επιτυγχάνεται η δέσμευση των παικτών στο παιχνίδι και πώς μπορεί αυτό να επιτευχθεί μέσα στην τάξη (Galarneau, 2005). Άραγε τα μαζικά πολυχρηστικά παιχνίδια βοηθούν στην άμεση επικοινωνία μεταξύ των μανθανόντων μέσω της συνομιλίας chat και πώς επιτυγχάνεται η συνεργατική μάθηση;

Πολλά παιδιά αφιερώνουν σημαντικό χρόνο κατά τις ελεύθερες τους ώρες στην ενασχόληση τους με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Μέσα από τον εικονικό κόσμο μπορούν να αλληλεπιδρούν τόσο με το περιβάλλον όσο και με άλλα άτομα. Ενώ έχουν την δυνατότητα να παίξουν ατομικά μέσα στο παιχνίδι, εντούτοις οι μηχανισμοί του περιβάλλοντος λειτουργούν με τέτοιο τρόπο που για να το μάθει κάποιος εξ ολοκλήρου θα πρέπει να συνεργαστεί με άλλους παίκτες άγνωστους σε αυτόν (Galarneau, 2005).

Κατά την αλληλεπίδραση τους οι παίκτες επικοινωνούν και συντονίζονται μέσω συνομιλίας chat και αναλόγως του ρόλου που έχει το κάθε avatar (Bennerstedt & Linderoth, 2009). Σύμφωνα με τους Childress και Braswell (2006) η συνομιλία μέσω chat βοηθά στη βελτίωση της άμεσης αλληλεπίδρασης μεταξύ των χρηστών οι οποίοι καταλήγουν με τον καιρό να είναι πιο άνετοι με την ιδέα της διαδικτυακής «συνομιλίας» μέσω της ηλεκτρολόγησης. Οι συγγραφείς, μέσω έρευνας, υποστηρίζουν ότι υπάρχουν φοιτητές που προτιμούν το διαδικτυακό περιβάλλον αντί της κατά πρόσωπο διδασκαλίας, επειδή με αυτό τον τρόπο έχουν περισσότερο χρόνο για να διατυπώσουν πληρέστερα τις σκέψεις τους καθώς απαντούν στους συμφοιτητές τους. Άρα ένα τέτοιο περιβάλλον θα μπορούσε

κάλλιστα να αποτελέσει την πλατφόρμα για την ανάπτυξη μαθησιακών δραστηριοτήτων όπου οι εκπαιδευτικοί θα μπορούν να συντονίσουν τη συζήτηση.

Οι De Freitas και Griffiths (2007) υποστηρίζουν ότι το πλούσιο και απρόβλεπτο τρισδιάστατο περιβάλλον προσφέρει στους χρήστες την ευκαιρία να βιώσουν ένα εικονικό κόσμο μέσω του δικού τους χαρακτήρα (avatar) μαζί με χιλιάδες άλλους παίκτες. Η αλληλεπίδραση και η συνεργασία μεταξύ των παικτών, τους επιτρέπει να ανταλλάξουν πληροφορίες, να δοκιμάσουν αυτά που ήδη ξέρουν και να προβληματιστούν με αυτά που έμαθαν (Susæta et al., 2010). Η ομαδικότητα και η εμπιστοσύνη είναι τα δύο κυρίαρχα στοιχεία που συμβάλλουν στην επιτυχία της έκβασης του παιχνιδιού μέσω της συνεργασίας. Σημαντικό είναι επίσης αυτό που ο Chen (2009) επεσήμανε: «όταν ένας μεγάλος αριθμός ατόμων συνεργάζεται τότε όλη η κοινότητα επωφελείται» (pp.49). Σύμφωνα με

τον ίδιο, στο πλαίσιο του σχολείου οι μαθητές αναλαμβάνοντας ο καθένας το δικό του ρόλο επιτρέπει στον καθένα να συμβάλει στην κοινή εμπειρία και στην ανάπτυξη διαύλων επικοινωνίας.

Οι Ang & Zaphiris (2010) εμβαθύνουν στη μελέτη των guild και στους ρόλους που αναλαμβάνουν οι παίκτες μέσα από αυτά. Κατά τους συγγραφείς οι ρόλοι αυτοί είναι σημαντικοί ως προς τη σχέση του ατόμου με την κοινότητα. Βασικό χαρακτηριστικό των guilds είναι η συνεργασία που απορρέει από τη συμμετοχή των μελών ενισχύοντας έτσι την εμπειρία τους (Franceschi, Lee & Hinds, 2008). Οι τελευταίοι επισημαίνουν ότι μέσω της συνεργασίας ανταλλάζουν ιδέες και «εικονικά αντικείμενα» ενώ μαθαίνουν πώς να αλληλεπιδρούν αποτελεσματικά στον εικονικό κόσμο. Επιπλέον τα άτομα που αποτελούν τα guild έχουν κοινό στόχο ένας από τους οποίους μπορεί να είναι η κατανομή των ρόλων (Rossi, 2008).



Εικόνα 4: Παίκτες που ανήκουν στο ίδιο guild πετυχαίνουν ένα σκοπό μέσα από συνεργασία.
Πηγή: whatmmorpg.com

4.2 Κοινωνικοί δεσμοί - Κοινωνικοποίηση

Η κοινωνική αλληλεπίδραση είναι το κύριο χαρακτηριστικό των που εξετάζουμε. Στη

βιβλιογραφία γίνεται αρκετός λόγος για το ρόλο της κοινωνικοποίησης των παικτών. Για παράδειγμα το στοιχείο της φιλίας και των σχέσεων που επιτυγχάνεται τόσο εντός όσο και εκτός παιχνιδιού είναι κάτι που απασχολεί

τους ερευνητές (Cole & Griffiths, 2007). Πώς μπορεί η τεχνολογία των πολυχρηστικών παιχνιδιών να επιτυγχάνει τη δημιουργία δεσμών μεταξύ των παικτών οι οποίοι επισυνάπτουν φιλίες αρκετά δυνατές ώστε να συνεχίζονται και στον φυσικό κόσμο; Ποια η επίδραση τους στη μάθηση μέσω της συνεργασίας; Πόσο σημαντικός είναι ο ρόλος τους στην εκμάθηση κοινωνικών δεξιοτήτων ώστε να μπορούν οι μαθητές να τις εφαρμόσουν και στον πραγματικό κόσμο;

Χαρακτηριστικό παράδειγμα της κοινωνικής δικτύωσης που επιτυγχάνεται μέσα από ένα τέτοιο παιχνίδι είναι το EverQuest (Sony - everquest.com/). Το Jacobsson και Taylor (2003) σκιαγράφησαν τους κοινωνικούς δεσμούς που λαμβάνουν χώρα κατά την αλληλεπίδραση των παιχτών μέσα από την ομάδα. Κατ' αρχήν το να αποτελεί κανείς μέλος μιας ομάδας θεωρείται πλεονέκτημα αφού η ομάδα λειτουργεί ως ένα κοινωνικό δίκτυο σε μικρο-επίπεδο. Από τη στιγμή που θα ενσωματωθεί κάποιος στην ομάδα μπορεί να συμμετέχει μέσω του καναλιού επικοινωνίας (chat box) είτε για την ανάπτυξη της στρατηγικής που θα ακολουθήσουν, είτε για απλή συζήτηση σε συνδυασμό με το χιούμορ με σκοπό τη διασκέδαση.

Ένα άλλο θέμα που εντοπίζουν οι προαναφερθέντες συγγραφείς είναι η συμπεριφορά των παικτών. Κατά την αλληλεπίδραση τους είναι σημαντικό να διατηρούν τους κανόνες καλής συμπεριφοράς ώστε να υπάρχει σεβασμός μεταξύ τους π.χ. προειδοποίηση κατά την αποχώρηση τους από το παιχνίδι με αποχαιρετισμό ή απεύθυνση χαιρετισμού κατά την είσοδό τους στο παιχνίδι. Η τήρηση ηθικών αρχών μεταξύ των παικτών βρίσκει σύμφωνους τους Bennerstedt και Linderoth (2009) οι οποίοι ωστόσο υποστηρίζουν ότι τέτοιου είδους περιβάλλοντα λειτουργούν με τρόπο ώστε να αναγκάζουν τους παίκτες να προσαρμοστούν με κάποιους κανόνες (π.χ. συμπεριφοράς) κάτι που δεν συμβαίνει στο πλαίσιο της σχολικής τάξης. Το ίδιο πιστεύουν και οι Hobs, Brown

και Gordon (2006) αφού κατά τους ίδιους η φύση των πολυχρηστικών περιβαλλόντων μπορεί να συμβάλει σε μια πιο ρεαλιστική επίλυση προβλημάτων συμπεριφοράς κάτι που θα τους ωφελήσει και στην πραγματική ζωή.

Η συνεργασία σε τέτοιου είδους παιχνίδια είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τους κοινωνικούς δεσμούς που αναπτύσσονται μεταξύ των παικτών. Με την έντονη κοινωνική αλληλεπίδραση που παρατηρείται στο εικονικό περιβάλλον επιτυγχάνεται πολλές φορές η δημιουργία ισχυρών δεσμών φιλίας και συναισθηματικών δεσμών (Cole & Griffiths, 2007). Σε αυτό συμφωνεί και η Galarneau (2005) η οποία επεκτείνοντας τονίζει ότι οι σχέσεις που αναπτύσσονται με γνώμονα το παιχνίδι και κατ' επέκταση η αλληλεπίδραση της ομάδας έξω από αυτό, είναι σα να επεκτείνεται η διαδικτυακή κοινότητα σε διαφορετικούς εικονικούς χώρους ακόμα και στον πραγματικό κόσμο. Το συμπέρασμα αυτό βρίσκει σύμφωνη και την Curry (2010) η οποία τονίζει ότι οι παίκτες αισθάνονται συνδεδεμένοι μεταξύ τους (ακόμα και αν δεν έχουν συναντηθεί ποτέ) αφού εργάζονται από κοινού κι επικοινωνούν σε τακτική βάση. Συνεχίζοντας, η ίδια πιστεύει ότι οι τύποι αυτών των παιχνιδιών έχουν έντονο κοινωνικό χαρακτήρα ενθαρρύνοντας έτσι την μεταφορά των κοινωνικών διαδικτυακών δεξιοτήτων που αποκτούνται και στον πραγματικό κόσμο.

Στην έρευνα των Ducheneaut και Moore (2005) αναφέρονται συγκεκριμένες δραστηριότητες που πραγματοποιούνται στον εικονικό κόσμο με σκοπό την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων όπως για παράδειγμα η γνωριμία και η συνεργασία με άλλα άτομα, διαχείριση μικρών ομάδων κ.τ.λ. Οι ερευνητές χρησιμοποίησαν το παιχνίδι Everquest Online Adventures (EQOA) (Sony - soe.com/eqoa/- σημ.: το παιχνίδι είναι πλέον ανενεργό) το οποίο δοκιμάστηκε από χρήστες. Εξετάστηκαν τέσσερις κατηγορίες εγκαθιδρυμένης μάθησης: επικοινωνία μέσω chat κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αλλά και μέσω forum εκτός παιχνιδιού, παρατήρηση όπου οι παίκτες παρατηρούν άλλους χρήστες

του παιχνιδιού πως παίζουν και επί τόπου (in-situ) διδασκαλία του παιχνιδιού από πιο έμπειρους χρήστες. Τα αποτελέσματα της έρευνας ήταν θετικά ως προς την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων για τους παρακάτω λόγους:

1. Τα MMORPG είναι σχεδιασμένα με τέτοιο τρόπο ώστε να αποθαρρύνεται η μοναχική συμμετοχή στο παιχνίδι. Αντίθετα, ενθαρρύνει τα άτομα να αναζητούν ομάδες για να αποτελέσουν μέλη τους ώστε να μπορούν να εκτελέσουν ευκολότερα τις διάφορες αποστολές μέσω της συνεργασίας.
2. Από τη στιγμή που θα ενταχθούν στην ομάδα θα πρέπει να μάθουν το ρόλο τους, την ορολογία και τις λειτουργίες που πρέπει να εκτελούν. Οι πιο έμπειροι διδάσκουν στους νεοεισερχόμενους διάφορες τεχνικές προκειμένου να αφομοιώσουν καλύτερα το ρόλο τους. Με αυτό τον τρόπο ενδυναμώνεται η σχέση μεταξύ των μελών της ομάδας. Οι πιο έμπειροι αναπτύσσουν ηγετικές ικανότητες φροντίζοντας για την ομαλή ένταξη των νέων μελών. Παράλληλα αναπτύσσεται η ευαισθησία για τις ανάγκες των άλλων.
3. Σε περιόδους διαλείμματος εντός του παιχνιδιού, οι παίκτες βρρίσκουν την ευκαιρία να συζητήσουν με τους άλλους ενθαρρύνοντας έτσι την κοινωνική αλληλεπίδραση.

Όλα τα παραπάνω μπορούν να μεταφερθούν και στην πραγματική ζωή του ατόμου παρά το γεγονός ότι τα διαδικτυακά παιχνίδια αποτελούν ένα ασφαλές περιβάλλον για διαπροσωπική επικοινωνία. Μέσω της εμπειρίας τους από τον εικονικό κόσμο μπορούν να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση και κατ' επέκταση να μεταφέρουν τις κοινωνικές δεξιότητες που απέκτησαν μέσω του παιχνιδιού στην πραγματική τους ζωή (Ducheneaut & Moore, 2005). Αυτά ενισχύονται και από την άποψη των Hobs, Brown και Gordon (2006) κατά τους οποίους οι δεξιότητες επικοινωνίας, κοινωνικής αλληλεπίδρασης και ομαδικής εργασίας, έρευνας και εφαρμογής ικανοτήτων επίλυσης προβλήματος μπορούν άνετα να υποστηριχθούν από ένα εικονικό περιβάλλον.

Η κοινωνική αλληλεπίδραση λοιπόν παρατηρείται έντονα στα μαζικά πολυχρηστικά παιχνίδια με στόχο την ομαλή έκβαση του παιχνιδιού. Χωρίς συνεργασία και επικοινωνία ο παίκτης δεν μπορεί να «επιβιώσει» στο παιχνίδι. Οι Ang & Zaphiris (2007) δίνουν έμφαση στους ρόλους που αναλαμβάνουν οι παίκτες μέσα στο παιχνίδι πράγμα που καταδεικνύει τη θέση του ατόμου μέσα στην κοινότητα. Όλοι πρέπει να ακολουθούν τους κανόνες του παιχνιδιού αφού σε αντίθετη περίπτωση κινδυνεύουν με αποκλεισμό.

4.3 Μαθησιακή και γλωσσική ανάπτυξη

Η εκμάθηση ξένων γλωσσών δεν είναι εύκολη υπόθεση πόσο μάλλον για τους μαθητές. Οι εκπαιδευτικοί κατά καιρούς προσπαθούν να εφευρίσκουν εναλλακτικούς τρόπους διδασκαλίας των γλωσσών ελκυστικούς για τους μαθητές. Ένα θέμα που απασχόλησε τους επιστήμονες είναι κατά πόσο τα συγκεκριμένα παιχνίδια όντως συμβάλλουν στην εκμάθηση ξένων γλωσσών και αν ναι ποια είναι εκείνα τα χαρακτηριστικά που παρακινούν τους χρήστες τους ώστε να αναπτύξουν γλωσσικές δεξιότητες.

Οι Rankin, Gold, και Gooch (2006) απέδειξαν ότι η ενασχόληση με τα μαζικά πολυχρηστικά παιχνίδια ρόλων θεωρούνται κατάλληλα και για την εκμάθηση των αγγλικών ως δεύτερη γλώσσα. Αυτό συμβαίνει γιατί τα άτομα που μαθαίνουν μια δεύτερη γλώσσα θεωρούν ότι τα διαδικτυακά περιβάλλοντα δεν αποτελούν απειλή για αυτούς οπότε και χρησιμοποιούν περισσότερο τους χώρους ομιλίας. Ως εκ τούτου έχουν την ευκαιρία να κάνουν πρακτική εξάσκηση και να αναπτύξουν τις επικοινωνιακές τους ικανότητες. Σε αυτό συμφωνούν και οι Kongmee, Strachan, Pickard, & Montgomery (2011) οι οποίοι υποστήριξαν ότι πολλές φορές τα άτομα που μαθαίνουν αγγλικά ως δεύτερη γλώσσα δεν έχουν την ευκαιρία να αλληλεπιδράσουν με άλλα άτομα που μιλούν αυτή τη γλώσσα. Οι ίδιοι ερευνητές υποστηρίζουν ότι τα μαζικά πολυχρηστικά παιχνίδια ρόλων διαθέτουν μια σειρά

λειτουργιών μέσα από τις οποίες μπορεί κανείς να μάθει ευκολότερα μια ξένη γλώσσα:

1. Οι παίχτες είναι αναγκασμένοι να διαβάζουν: μπορεί στο φυσικό περιβάλλον να προβάλλουν δικαιολογίες ώστε να αποφύγουν την ανάγνωση, στον εικονικό κόσμο όμως θεωρείται αναγκαίο προκειμένου να αλληλεπιδράσουν με το περιβάλλον και τους υπόλοιπους παίκτες
2. Ασφαλές περιβάλλον για κοινωνικοποίηση: η ταυτότητα του χρήστη παραμένει ανώνυμη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ενώ αντίθετα στην τάξη το αίσθημα του φόβου μήπως κάνει λάθος κατά την πρακτική εξάσκηση της γλώσσας δεν τον αφήνει να εκφραστεί ελεύθερα
3. Χαμηλό προφίλ: μεγάλο πλεονέκτημα για τα ντροπαλά άτομα επιτρέποντας τους να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση.

Έτσι μέσω του εικονικού περιβάλλοντος νιώθουν απαλλαγμένοι από κάθε είδους συστολή και κριτική ενώ ταυτόχρονα αυξάνεται η αυτοπεποίθησή τους. Αυτός είναι ένας από τους λόγους κατά τον οποίο τα MMORPG αποτελούν κατάλληλα εργαλεία για την εκμάθηση ξένων γλωσσών λειτουργώντας ως κίνητρο για τους μαθητές (Rankin, Gold, & Gooch, 2006). Επίσης ερευνα που εξέταζε κατά πόσο τα MMORPG επηρεάζουν τη γλωσσική έκφραση (Kim, Kim, Shim, Im, & Shon, 2012) κατέδειξε ότι οι συμμετέχοντες βελτιώθηκαν τόσο στη γραφή όσο και στην ομιλία. Τα αποτελέσματα συμφωνούν με άλλες έρευνες που κατέδειξαν παρόμοια αποτελέσματα (Shultz Colby & Colby, 2008; Suh, Kim, & Kim, 2010).

4.4 Επίλυση προβλήματος

Μια άλλη δεξιότητα απαραίτητη για τις εποχές μας είναι η ικανότητα επίλυσης προβλήματος (Yu, 2009). Μπορούν άραγε τα MMORPG να αποτελέσουν το εργαλείο που θα βοηθήσει τους μαθητές να αποκτήσουν αυτή τη δεξιότητα; Ένα άλλο ερώτημα που διαφαίνεται από την βιβλιογραφία είναι η επίδραση των μεταγλωσσικών στρατηγικών στη σχολική επίδοση δια μέσου της ικανότητας επίλυσης

κοινωνικού προβλήματος που επιτυγχάνεται μέσα από ένα παιχνιδιοκεντρικό μαθησιακό περιβάλλον (Kim, Park & Baek, 2009).

Τα μαζικά πολυχρηστικά παιχνίδια φαίνεται να συμβάλλουν και στην ικανότητα επίλυσης προβλήματος μέσω των avatars (Yu, 2009), πράγμα που ενδυναμώνει την πεποίθηση για την καταλληλότητα τους στην εκπαιδευτική διαδικασία. Κατά την άποψη του ερευνητή η οπτικοποίηση των πραγμάτων συμβάλλει στην βαθύτερη κατανόηση του προβλήματος. Για να προχωρήσουν μέσα στο παιχνίδι ο καθένας ξεχωριστά αλλά και όλη η ομάδα ταυτόχρονα, κατανοούν το πρόβλημα (προσδιορισμός), το αναλύουν, ανταλλάζουν απόψεις, λαμβάνουν αποφάσεις και προχωρούν σε αναστοχασμό.

Οι Kim, Park και Baek (2009) υποστηρίζουν ότι η όλη διαδικασία διευκολύνει την κοινωνική αλληλεπίδραση των παικτών ενώ ταυτόχρονα μέσα από το περιβάλλον ενισχύεται η ικανότητα επίλυσης κοινωνικού προβλήματος. Επιπρόσθετα, μέσα από την έρευνα τους απέδειξαν ότι αυτού του είδους τα παιχνίδια σε συνδυασμό με μετα-γνωστικές στρατηγικές είναι δυνατόν να αποτελέσουν ένα άριστο μαθησιακό μέσο για την αύξηση της επίδοσης των μαθητών.

Ο Hou (2011) υποστηρίζει ότι η όλη διαδικασία εμπλοκής του χρήστη στην ολοκλήρωση μιας αποστολής (quest) αποτελεί λύση προβλήματος. Ο παίκτης καλείται να λάβει αποφάσεις οι οποίες επηρεάζουν την πορεία του μέσα στο παιχνίδι. Αυτό τον οδηγεί σε αναστοχασμό για τη λήψη αυτών των αποφάσεων. Αυτό επιβεβαιώνεται και από τα γραφόμενα της Dickey (2007, pp.269) η οποία αναφέρει ότι «οι αποστολές απαιτούν από τους παίκτες να εξερευνήσουν, να παρατηρήσουν, να σκεφτούν και να κάνουν εικασίες». Ως εκ τούτου θα μπορούσαν να βρεθούν οι κατάλληλες στρατηγικές ενσωμάτωσης της ολοκλήρωσης αποστολών με στόχο τη λύση προβλήματος στη μαθησιακή διαδικασία.



Εικόνα 5: Παίκτης αναλαμβάνει αποστολή (quest). Πηγή: warcraftonline.wordpress.com

4.5 Κίνητρα

Όπως αναφέρθηκε, τα κίνητρα έχουν πλέον αλλάξει για τη νέα γενιά, η οποία επιθυμεί μια διαφορετική προσέγγιση διδασκαλίας. Ο εκπαιδευτικός σήμερα καλείται να βρει νέους τρόπους διδασκαλίας που θα ελκύσει τους μαθητές όχι μόνο να συμμετέχουν στη μαθησιακή διαδικασία αλλά και να αποκτήσουν τις απαραίτητες δεξιότητες που θα τους βοηθήσουν αργότερα στη ζωή τους. Η τεχνολογία των MMORPG φαίνεται να παίζει σημαντικό ρόλο στην πρόκληση του ενδιαφέροντος των μαθητών αφού η αλληλεπιδραστικότητα που επιτυγχάνεται μέσα από το εικονικό περιβάλλον, συμβάλλει στην υποστήριξη των εσωτερικών τους κινήτρων (intrinsic motivation) (Dickey, 2007). Δεν είναι παράξενο που η σημερινή γενιά επιζητά κάτι διαφορετικό από το μαθησιακό περιβάλλον. Από την άλλη ολοένα και περισσότερο γίνεται λόγος για την πρόσθετη αξία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην εκπαίδευση. Ποια είναι όμως εκείνα τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών που θα κινητοποιήσουν τα κίνητρα των μαθητών και θα βελτιώσουν τα μαθησιακά αποτελέσματα (Argyriou, Sevaslidou & Zafeiriou, 2010). Επίσης, τι παρακινεί τους ανθρώπους να παίζουν πολυχρηστικά παιχνίδια (Μυσιρλάκη & Παρασκευά, 2010).

Κοιτάζοντας πιο προσεχτικά τα στοιχεία που σκιαγραφούν τη διάδραση του ατόμου μέσα στο παιχνίδι μπορούμε να αντιληφθούμε καλύτερα τι «κρατάει» τους παίκτες μέσα στο παιχνίδι αναλώνοντας μεγάλο μέρος από το χρόνο τους (Wolf, 2012). Η Dickey (2007) ισχυρίστηκε ότι τα βασικότερα στοιχεία για την ενεργοποίηση των εσωτερικών κινήτρων είναι ο σχεδιασμός του χαρακτήρα και το αφηγηματικό περιβάλλον. Σύμφωνα με την ίδια, ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον πρέπει να περιλαμβάνει τις κατάλληλες δραστηριότητες όπου τα άτομα θα μπορούν να συνθέτουν, να αναλύουν και να αξιολογούν πολύπλοκες πληροφορίες ακολουθώντας τη σωστή στρατηγική και επιλύοντας προβλήματα. Κατά την εισδοχή τους στο παιχνίδι ο σχεδιασμός του χαρακτήρα αποτελεί μια τελετουργική στιγμή για τον παίκτη. Συνεχίζοντας, η ίδια υποστηρίζει ότι ο σχεδιασμός ενός avatar δεν είναι απλά ένα δημιουργήμα της στιγμής αλλά εξακολουθεί να ενισχύεται και να εξελίσσεται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού συνδέοντας συναισθηματικά τον παίκτη μαζί του.

Σημαντικός παράγοντας κινήτρων είναι επίσης η ιστορία του παιχνιδιού μέσα στη οποία κινείται ο παίκτης. Χαρακτηριστικό των MMORPG είναι ότι παράλληλα με μια μεγάλη ενιαία ιστορία

για όλο το παιχνίδι, υπάρχουν πολλές πιο μικρές όπου οι συμμετέχοντες καλούνται να εκτελέσουν διάφορες αποστολές (quests). Συνήθως, οι αποστολές αυτές δεν είναι ατομικές αλλά ομαδικές ενθαρρύνοντας τη συνεργασία και την εξερεύνηση. Με αυτό τον τρόπο κάθε φορά που εκτελείται μια αποστολή ο χαρακτήρας επιβραβεύεται (Dickey, 2007) αποκτώντας βαθμούς εμπειρίας (Wolf, 2012).

Κατά τον Yee (2006) μερικοί λόγοι οι οποίοι ωθούν τους παίκτες να χρησιμοποιήσουν τα MMORPG είναι για να επισυνάψουν φίλιες οι οποίες είναι συγκρίσιμες με αυτές της πραγματικής ζωής αλλά και για να αποκτήσουν «δύναμη» μέσω της επίτευξης των στόχων του παιχνιδιού. Σχετικά με το θέμα της φιλίας οι Hung, Kinzer και Chen (2009) συμφωνούν με την άποψη του Yee (2006) ότι ένα από τα κίνητρα των χρηστών είναι η δημιουργία νέων φίλων καθώς επίσης και η επιθυμία τους να παίζουν και με τους φίλους της πραγματικής ζωής και εντός του εικονικού περιβάλλοντος. Το σίγουρο πάντως είναι ότι η κινητήριος δύναμη αυτών των παιχνιδιών ωθεί τους μαθητές να παραμένουν στο εικονικό περιβάλλον περισσότερο απ' ό,τι θα παρέμεναν σε ένα παραδοσιακό μαθησιακό περιβάλλον (Barnett & Archambault, 2010).

4.6 Ταυτότητα

Ενδιαφέρον παρουσιάζει και η συμπεριφορά των παικτών μέσα στο παιχνίδι. Η ταυτότητα που δημιουργούν οι παίκτες γίνεται αντικείμενο συζήτησης από αρκετούς ερευνητές οι οποίοι προσπαθούν να σκιαγραφήσουν τη συμπεριφορά των χρηστών μέσα από τους ρόλους που αναλαμβάνουν. Η ελευθερία των κινήσεων που τους παρέχεται για να δημιουργήσουν τον εικονικό εαυτό τους είναι σημαντική για να αντιληφθεί κανείς τον τρόπο που ενεργούν και αλληλεπιδρούν (Bessiθre, Seay, & Kiesler, 2007). Το θέμα της αυτοπροβολής είναι επίσης ένα αξιολογικό σημείο που τυγχάνει ανάλυσης. Ποια είναι η πρόσθετη αξία των MMORPG στη μάθηση που επιτυγχάνεται μέσα από την εναλλαγή των

ρόλων των παικτών;

Η ενασχόληση με τα MMORPG φανερώνει κι ένα άλλο στοιχείο: αυτό της δημιουργίας ταυτοτήτων στον εικονικό κόσμο. Η εικονική ταυτότητα μέσω ενός avatar επιτρέπει στους συμμετέχοντες να ενεργούν ως ανεξάρτητη οντότητα, η οποία υπάρχει (ζει) ξεχωριστά από το φυσικό τους σώμα (Van der Sloot, 2011). Μέσα από το παιχνίδι οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να αναλάβουν ρόλους που δεν θα ήταν δυνατόν να ζήσουν στον πραγματικό κόσμο. Πιο συγκεκριμένα οι παίκτες δημιουργούν τον χαρακτήρα τους σύμφωνα με τον ιδεατό εαυτό και όχι παρόμοιο με αυτό που είναι στην πραγματικότητα (Bessiθre, Seay, & Kiesler, 2007). Βέβαια, η ίδια έρευνα υποστηρίζει ότι τα άτομα με χαμηλή αυτοπεποίθηση είναι εκείνα που επιλέγουν να δημιουργήσουν τους ιδανικούς χαρακτήρες, ενώ οι υπόλοιποι δεν πλάθουν χαρακτήρες καλύτερους από τους ίδιους. Από τα αποτελέσματα της ίδιας έρευνας φαίνεται ότι τα MMORPG παρέχουν την ελευθερία για πειραματισμό όπου μέσα από την ανωνυμία ο καθένας επιλέγει να ζήσει μια διαφορετική εμπειρία.

Το αίσθημα της αυτο-προβολής είναι έντονο σε πολλές περιπτώσεις. Όπως και στον πραγματικό κόσμο έτσι και στον εικονικό οι άνθρωποι δίνουν μεγάλη σημασία για το πως τους βλέπουν οι γύρω τους. Για το λόγο αυτό οι παίκτες φροντίζουν να ντύνουν και να στολίζουν τους χαρακτήρες τους σα να πρόκειται για τους ίδιους ενισχύοντας έτσι το στοιχείο της αυτο-προβολής (Park & Chung, 2011).

Ακόμα και τα κίνητρα μεταξύ των δύο φύλων είναι διαφορετικά όσον αφορά τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι: οι μεν άνδρες κατευθύνονται από την ανάγκη για επίτευξη και χειρισμό των καταστάσεων, οι δε γυναίκες περισσότερο από το στοιχείο της σχέσης (Yee, 2006). Στην έρευνα του Yee φάνηκε ότι οι γυναίκες εισέρχονται στον εικονικό κόσμο ως μέσο φυγής από την πραγματικότητα ενώ οι φίλιες

που αναπτύσσονται είναι δυνατότερες από αυτές που επισυνάπτει το αντίθετο φύλο. Με λίγα λόγια άνδρες και γυναίκες ανεξαρτήτως ηλικίας συμμετέχουν για διαφορετικούς λόγους ο καθένας στο παιχνίδι.

Από την άλλη ενδιαφέρον παρουσιάζει και η κοινωνική ταυτότητα της ομάδας, η οποία ορίζεται ως τα χαρακτηριστικά εκείνα που διαφοροποιούν μια ομάδα από μια άλλη μέσα στο παιχνίδι (Salazar, cited in Salazar 2009). Οι ομάδες αναπτύσσουν τους δικούς τους κώδικες επικοινωνίας μέσα από τους οποίους συνομιλούν, συνεργάζονται, καταστρώνουν σχέδια για εξόντωση των αντιπάλων κλπ. Επειδή πρόκειται για μακροχρόνια διαδικασία, τα μέλη μιας ομάδας αναπτύσσουν σχέσεις φιλίας και εμπιστοσύνης πράγμα το οποίο επιβεβαιώνεται από τους Cole και Griffiths (2007) και Curry (2010).

5. Η ανάπτυξη εκπαιδευτικών MMORPG και η περίπτωση των MUVEs (Multi-User Virtual Environments)

Ο Hou (2011) αναφέρει ότι τα εκπαιδευτικά MMORPG σπανίζουν. Ως τέτοιο είναι το Talking Island (Island Technology Co. Ltd.- <http://www.talking-island.com/>) για το οποίο ο ερευνητής αναφέρει ότι αποτελεί ένα καθαρά εκπαιδευτικό MMORPG που έχει σχεδιαστεί στη βάση των αντίστοιχων εμπορικών αφού συγκεντρώνει πολύ βασικά χαρακτηριστικά τους όπως η συνεργασία, οι μάχες, η ανάληψη ρόλων, η άνοδος του παίκτη σε επιπέδα (levels). Το παιχνίδι παρέχει ευκαιρίες για επίλυση προβλήματος μέσω αποστολών και χρησιμοποιεί στρατηγικές συνεργατικής και εγκαθιδρυμένης μάθησης. Ο Hou (2011) εξετάζει μέσω του παιχνιδιού συγκεκριμένα τη συμπεριφορά των παικτών αλλά προτείνει ότι υπάρχουν πολλές πτυχές που μπορούν να διερευνηθούν όπως η μεταφορά της γνώσης και θέματα φύλου.

Οι Dede, Nelson, Ketelhut, Clarke, και Bowman (2004) και Barab, Thomas, Dodge, Carteaux, και Tuzun (2005) δανειζονται κάποια στοιχεία

από τα MMORPG όπως διαμόρφωση avatar, επιβράβευση χρήστη με την ολοκλήρωση αποστολής, συνεργατική προσέγγιση, αφηγηματικό περιβάλλον και δημιουργούν MUVEs (Multi-User Virtual Environment) (River City και Quest Atlantis αντίστοιχα). Αποτελούν εκπαιδευτικά παιχνίδια και έχουν σκοπό να εμπλέξουν τους μαθητές σε διαδικασίες διευρεύνησης και λύσης προβλήματος. Οι Dede, Nelson, Ketelhut, Clarke, και Bowman (2004) ορίζουν τα MUVEs ως «τρισιδιάστατα περιβάλλοντα τα οποία επιτρέπουν την ταυτόχρονη εισαγωγή πολλών παικτών στον εικονικό κόσμο, να αλληλεπιδράσουν με αντικείμενα, να εκπροσωπήσουν τους εαυτούς τους μέσω avatar, να επικοινωνήσουν με άλλους χρήστες και να εμπλακούν σε συνεργατικές δραστηριότητες» (σελ 1). Παρόλο που τα MUVEs έχουν αρκετά κοινά στοιχεία με τα MMORPG εντούτοις δεν εξετάζονται στη παρούσα μελέτη.

6. Εκπαιδευτικοί και MMORPG

Είναι σημαντικό να αντιληφθούμε το ρόλο του εκπαιδευτικού στη μαθησιακή διαδικασία όταν επιχειρούμε την ενσωμάτωση τέτοιων παιχνιδιών σε περιβάλλον τάξης. Οι Schrader, Zheng και Young (2006) θέτουν τον προβληματισμό κατά πόσο οι εκπαιδευτικοί είναι έτοιμοι να υιοθετήσουν τη χρήση MMORPG στη διδασκαλία τους μέσα από την ολοένα αυξανόμενη πίεση που επιδέχονται για εφαρμογή πρακτικών οι οποίες είναι σύγχρονες με τις τάσεις της τεχνολογίας. Οι ίδιοι ερευνητές υποστηρίζουν ότι η συμπερίληψη των υπό εξέταση παιχνιδιών θα γίνει επιτακτική ανάγκη για πρόγραμμα του σχολείου αφού αυτά συνδέονται άμεσα με παιδαγωγικές αρχές όπως επίλυση προβλήματος, εμπλοκή και κίνητρα μανθάνοντα, συνεργατική μάθηση. Συμπεραίνουν ότι οι εκπαιδευτικοί ως επί το πλείστον δεν αντιλαμβάνονται το περιεχόμενο και τις παιδαγωγικές δυνατότητες των MMORPG. Οι Schrader, Zheng και Young (2006) καταλήγουν στο σημαντικό ρόλο που έχει η περίληψη των MMORPG στα αναλυτικά προγράμματα και η εκπαίδευση και εξοικείωση

των εκπαιδευτικών με αυτά ως μέρος εφαρμογών νέων στρατηγικών και μορφών διδασκαλίας.

H Curry (2010) προτείνει όπως οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιήσουν τις δυνατότητες που προσφέρουν τα guild ώστε να διδάξουν κοινωνικές δεξιότητες, αφού έχουν αυτά έχουν το χαρακτηριστικό της συμμετοχής του ατόμου στο σύνολο. Η ίδια αναφέρει ότι οι παίκτες μέσα στα MMRPOGs έρχονται σε επαφή με χιλιάδες χρήστες που προέρχονται από διαφορετικές κουλτούρες, έχουν διαφορετικές ηλικίες και φύλο και μαθαίνουν να αποτελούν μέρος μιας ομάδας. Υποστηρίζει πως οι εκπαιδευτικοί έχουν την ευκαιρία να εκμεταλλευτούν το πιο πάνω ώστε να διδάξουν στους μαθητές τέτοιες κοινωνικές δεξιότητες που θα ανταποκρίνονται στον πραγματικό κόσμο σε επίπεδο οικογένειας, χώρου εργασίας, κοινωνίας και παγκοσμιοποίησης.

7. Εμπόδια στην ενσωμάτωση των MMORPGs στην εκπαίδευση

1. Τα MMORPG έχουν υψηλές απαιτήσεις σε θέματα γραφικών και ικανότητας επεξεργασίας εκ μέρους του υπολογιστή άρα τίθεται θέμα συνεχούς αναβάθμισης των συστημάτων που διαθέτει μια σχολική μονάδα σε περίπτωση εγκατάστασης και συνεχούς χρήσης τους.

2. Τα πλείστα απαιτούν μηνιαία συνδρομή εκτός του κόστους αγοράς τους. Τα εκπαιδευτικά ιδρύματα θα έρχονταν αντιμέτωπα με το κόστος απόκτησης τέτοιων παιχνιδιών. Υπάρχουν πολλά δωρεάν MMORPG στο διαδίκτυο αλλά θα πρέπει να διερευνηθεί αν συγκεντρώνουν όλα εκείνα τα στοιχεία που έχουν τα αντίστοιχα COTS και που τα καθιστούν εφαρμόσιμα στην εκπαιδευτική διαδικασία. Αν υπήρχε η δυνατότητα αγοράς τους θα χρειαζόταν επιπλέον να αγοραστούν και οι επεκτάσεις τους.

3. Ετοιμότητα εκπαιδευτικών. Κατά πόσο οι εκπαιδευτικοί είναι έτοιμοι να εντάξουν τέτοιες τεχνολογίες στη διδασκαλία τους;

Αν ένα άτομο δεν είναι εξοικειωμένο με τη χρήση παιχνιδιών θα του είναι πολύ δύσκολο να εκπαιδευτεί σε μια τέτοια τεχνολογία η οποία απαιτεί αρκετό χρόνο εκμάθησης λόγω της πολυπλοκότητας χειρισμού. Θα υπήρχε μεγάλη πιθανότητα αποφυγής χρήσης, ειδικά ανάμεσα στους ψηφιακούς μετανάστες τους οποίους προς το παρόν αποτελούν οι εκπαιδευτικοί.

4. Προσαρμογή στο πρόγραμμα διδασκαλίας. Τα εν λόγω παιχνίδια απαιτούν από το χρήστη να αφιερώσει αρκετές ώρες για να ανεβεί επίπεδα, να εξοπλίσει το χαρακτήρα του και να εμπλακεί σε διαδικασία εξερεύνησης ώστε να εξοικειωθεί. Τίθεται θέμα διδακτικού χρόνου αλλά και εξεύρεσης κατάλληλων δραστηριοτήτων ώστε να προσαρμοστούν στη διδασκαλία.

5. Προβλήματα χρήσης από μαθητές. Δεν ασχολούνται όλοι οι τεχνολογικοί ιθαγενείς με τα MMORPG. Επίσης δεν έχουν όλοι τις απαραίτητες δεξιότητες ώστε να χειριστούν στον ίδιο βαθμό πληκτρολόγια και ταυτόχρονη χρήση ποντικιού, ειδικά παιδιά κάτω των δώδεκα. Επιπλέον παρόλα τα κίνητρα που προσφέρονται σίγουρα δεν θα μπορούν όλοι οι μαθητές να εμπλακούν λόγω διαφορετικών ενδιαφερόντων ως προς τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

6. Θέματα βίας. Παρόλο που στις ρυθμίσεις των πλείστων παιχνιδιών υπάρχει επιλογή για «αφαίρεση» του αίματος. Εντούτοις εξακολουθεί να υπάρχει το θέμα της βίας αφού οι χαρακτήρες για να προσδεύσουν πρέπει να «σκοτώσουν» είτε «υπάρχει» αίμα είτε όχι.

7. Το θέμα γλώσσας. Σίγουρα το παιχνίδι προσφέρει αρκετές επιλογές στο θέμα της γλώσσας. Όμως τι γίνεται με περιπτώσεις εκπαιδευτικών εφαρμογών σε χώρες όπου η μητρική γλώσσα είναι διαφορετική από την προσφερόμενη; Για παράδειγμα αν στην Κύπρο εφαρμοζόταν μια διδασκαλία που περιλάμβανε το chat box του παιχνιδιού οι μαθητές θα

αναγκάζονταν να γράφουν σε «greekilish» ενώ θα χρειαζόταν και συνεχής επεξήγηση, από μέρους του εκπαιδευτικού, όρων που υπάρχουν στο παιχνίδι (στην περίπτωση βέβαια που το μάθημα δεν αφορούσε διδασκαλία ξένης γλώσσας αλλά κάτι άλλο όπως π.χ. επίλυση προβλήματος).

8. Ηλικία χρηστών. Κάποια από αυτά τα παιχνίδια έχουν ως όριο χρήσης ηλικίες άνω των δώδεκα και συνήθως αυτά είναι και τα πιο δημοφιλή. Πώς θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε τέτοια παιχνίδια σε χρήστες κάτω των δώδεκα; Μια εναλλακτική λύση και πάλι θα ήταν τα δωρεάν MMORPG του διαδικτύου αλλά ισχύει ότι αναφέρθηκε στον προβληματισμό 6 για τα κριτήρια ένταξης στη διδασκαλία.

8. Συμπεράσματα - Εισηγήσεις

Αν και η τεχνολογία των MMORPG δεν είναι νέα, η ενσωμάτωσή της στη μαθησιακή διαδικασία αποτελεί πρόσφατο θέμα που απασχολεί τους ερευνητές. Η συνεχής εξέλιξη της τεχνολογίας αναπόφευκτα φέρνει και την εξέλιξη των παιχνιδιών αυτών. Χαρακτηριστικά οι Childres και Braswel (2006) υποστηρίζουν ότι τέτοια εξέλιξη θα οδηγήσει σε νέες εκπαιδευτικές μεθόδους και νέους τρόπους μάθησης. Παρόλο που η βιβλιογραφία εξετάζει πολλές πτυχές των MMORPG, όσον αφορά στη σχέση τους με τη μάθηση, διαπιστώνεται ότι ο τομέας αυτός παραμένει ανοικτός σε θέματα έρευνας και πρέπει να εξεταστούν πολλές ακόμα παράμετροι «σε αυτούς του πολύπλοκους αλλά ελάχιστα κατανοητούς κόσμους» (Yu, 2009, pp.36). Η τεχνολογία των MMORPG αποτελεί ένα τομέα ο οποίος μπορεί, σε σχέση πάντα με τη μάθηση, να εξεταστεί υπό το πρίσμα πολλών οπτικών γωνιών.

Πολλοί ερευνητές υποστηρίζουν ότι πρέπει να εξεταστούν οι ψυχοκοινωνικοί παράγοντες σε σχέση με τη μάθηση που συντελείται στα MMORPG. Χαρακτηριστικά ο Yu (2009) αναφέρει ότι για να πετύχουμε τη μάθηση

με τέτοια παιχνίδια πρέπει να συνδυάσουμε: τις κατάλληλες παιδαγωγικές πρακτικές, την οργάνωση και την τεχνολογία. Οι De Freitas και Griffiths (2007) για έρευνα στα ψυχοκοινωνικά οφέλη που προκύπτουν από τη συνεργασία μεταξύ των παικτών. Οι Paraskeva, Mysirlaki και Paragianni (2010) εισηγούνται έρευνα για την επίδραση ψυχοκοινωνικών παραγόντων κατά τη χρήση των MMORPG η οποία θα βοηθούσε σε καλύτερο εκπαιδευτικό σχεδιασμό.

Οι Paraskeva, Mysirlaki και Paragianni (2010) επίσης αναφέρουν ότι πρέπει να μελετηθούν ποιες πτυχές των παιχνιδιών αρέσουν περισσότερο στα κορίτσια και ποιες στα αγόρια ώστε οι να αναπτυχθούν τα κατάλληλα παιδαγωγικά παιχνίδια. Υποστηρίζουν ότι τα MMORPG δύναται να παρέχουν τέτοιες πληροφορίες αφού φαίνεται να είναι ψηλά στις προτιμήσεις και των δύο φύλων.

Άλλοι ερευνητές συμφωνούν ότι το θέμα των avatar χρειάζεται περεταίρω εξέταση. Συγκεκριμένα η Jin (2012) αναφέρει ότι εκτός από τις πολλές διαστάσεις που μπορεί να πάρει το θέμα της ταυτότητας πρέπει επίσης να διερευνηθεί το θέμα της αλληλεπίδρασης μεταξύ των avatar (AtA όπως το αναφέρουν) όχι μόνο σε επίπεδο ατόμου προς άτομο αλλά μεταξύ περισσότερων ατόμων και σε διάφορα περιβάλλοντα π.χ. μιας εικονικής τάξης. Στο ίδιο θέμα οι Bessiere, Seay και Kiesler (2007) προτείνουν τη διερεύνηση του ρόλου που αναλαμβάνει ο παίκτης (π.χ. πολεμιστής) και κατά πόσο ο ρόλος αυτός αντανάκλα την πραγματική του προσωπικότητα. Για τη σύνδεση που δημιουργείται μεταξύ του avatar και του χρήστη κάνουν λόγο οι Paraskeva, Mysirlaki και Paragianni (2010) και εισηγούνται ότι οι παράγοντες που δημιουργούν αυτή τη σύνδεση θα μπορούσαν να εξεταστούν μέσα από τα MMORPG.

Οι Ang, Zaphiris και Mahmood (2007) και Hou (2011) εισηγούνται τη διεξαγωγή ερευνών για να διαπιστωθεί η μεταφορά γνώσης από τον εικονικό στον πραγματικό κόσμο.

Οι Schrader, Zheng και Young (2006) εισηγούνται έρευνα στο θέμα της μη συμπερίληψης ηλεκτρονικών παιχνιδιών στα αναλυτικά προγράμματα, κάτι που θα έδινε την ευκαιρία στα MMORPG να περιληφθούν στην εκπαίδευση.

Οι Bennertedt και Linderoth (2009) θέτουν το θέμα διερεύνησης των κινήτρων του χρήστη όσων αφορά τα εξωτερικά κίνητρα τα οποία όπως αναφέρουν πολλές φορές μπορεί να προέρχονται από πίεση της ομάδας προς το χρήστη για συμμετοχή σε δραστηριότητες του guild. Οι Park και Chung (2011) για το ίδιο θέμα προχωρούν ένα βήμα παραπέρα και προσθέτουν ότι οι ηγέτες σε τέτοια παιχνίδια (π.χ. ο αρχηγός μιας ομάδας/ guild) απαιτούν από τους συμπαίκτες υψηλές ικανότητες χειρισμού του παιχνιδιού, πράγμα που επηρεάζει τη συμμετοχή παικτών οι οποίοι εμπλέκονται στο παιχνίδι απλά για να περάσουν καλά. Έτσι παίκτες με λιγότερες ικανότητες αποκλείονται από την κοινότητα. Οι ίδιοι εισηγούνται περισσότερες έρευνες στο θέμα της εσωτερικής δομής και λειτουργίας των guild ώστε να διαφανούν τα κίνητρα των παικτών που εντάσσονται σε αυτά.

Τέλος οι Rankin, Gold και Gooch (2006) εισηγούνται την εξέταση του επιπέδου χειρισμού της αγγλικής ως δεύτερης γλώσσας ώστε να διαπιστωθεί η ακριβής μάθηση που συντελείται για την απόκτηση περαιτέρω ικανοτήτων χρήσης της. Στο ίδιο θέμα ο Peterson (2011) εισηγείται τη διεξαγωγή μακροχρόνιων ερευνών οι οποίες θα καταδείξουν αν χρήστες με λίγη εμπειρία στη χρήση MMORPG, και ηλεκτρονικών παιχνιδιών γενικότερα, μπορούν να φτάσουν σε ένα ικανοποιητικό επίπεδο χρήσης ξένης γλώσσας.

Είναι γεγονός, όπως διαφαίνεται μέσα από τη βιβλιογραφία αλλά και την περιγραφή της χρήσης της συγκεκριμένης τεχνολογίας, ότι τα MMORPG έχουν τις δυνατότητες να συνεισφέρουν θετικά στη μάθηση. Η υπό αναφορά τεχνολογία τυγχάνει ενδιαφέροντος,

και ως εκ τούτου μελέτης από ερευνητές, σε σχέση με τη συνεισφορά της στη μάθηση λόγω των πολύπλοκων διαδικασιών στις οποίες πρέπει να εμπλακεί ο χρήστης ώστε «απλά» να παίξει (δημιουργία χαρακτήρα, ολοκλήρωση αποστολών, επιβράβευση, διαδικασία συνεννόησης σε άλλη - αρκετές φορές - γλώσσα, ένταξη σε ομάδα, κοινωνικοποίηση, τρόπος συμπεριφοράς, δημιουργία χαρακτήρα κ.τ.λ.). Είναι τόσα πολλά τα θέματα που προκύπτουν όσον αφορά τη σύνδεση της εκπαίδευσης με τα συγκεκριμένα παιχνίδια έτσι ώστε οι ερευνητές να εξετάζουν ο καθένας και διαφορετική πτυχή. Η παρούσα μελέτη επιχειρήσε να συγκεντρώσει κοινά στοιχεία που προβληματίζουν και να δώσει μια εικόνα όσον αφορά στα ευρήματα που προκύπτουν από τη χρήση των MMORPG, πάντα σε σχέση με τη μάθηση.

Τα MMORPG αποτελούν εμπορικά παιχνίδια (COTS) και συνεπώς δεν είναι σχεδιασμένα να ανταποκρίνονται σε μαθησιακά περιβάλλοντα, πόσο μάλλον σε μαθησιακές ανάγκες. Όμως με τις κατάλληλες πρακτικές μπορούν να ενσωματωθούν στην εκπαίδευση.

Βιβλιογραφία

- Achterbosch, L., Pierce, R., & Simmons, G. (2008). Massively multiplayer online role-playing games: The past, present, and future. *ACM Computers in Entertainment*, 5(4).
- Annetta, L. A. (2008). Video games in education: Why they should be used and how they are being used. *Theory into Practice*, 47(3), 229-239.
- Ang, C. S., Zaphiris, P., & Mahmood, S. (2007). A model of cognitive loads in massively multiplayer online role playing games. *Interacting with Computers*, 19(2), 167-179.
- Argyriou, V., Sevaslidou, M., & Zafeiriou, S. (2010). Virtual university as a role playing game. *Education Engineering (EDUCON)*, 2010 IEEE, 743-747.

- Barnett, J., & Archambault, L. (2010). How massive multiplayer online games incorporate principles of economics. *TechTrends*, 54(6), 29.
- Bennerstedt, U., & Linderoth, J. (2009). The spellbound ones: Illuminating everyday collaborative gaming practices in a MMORPG. 9th International Conference on Computer-Supported Collaborative Learning 2009, CSCL 2009, Rhodes. 404-413.
- Bessi re, K., Seay, A. F., & Kiesler, S. (2007). The ideal elf: Identity exploration in world of warcraft. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 530-535.
- Bell, M. W. (2008). Virtual worlds research: Past, present & future. *Journal of Virtual World Research*, 1(1)
- Blizzard (2013). Classes - Game Guide - World of Warcraft, World of Warcraft® (n.d.). Classes - Game Guide - World of Warcraft. [online] Retrieved from: <http://us.battle.net/wow/en/game/class/> [Accessed: 28 Apr 2015].
- Book, B. (2004). Moving beyond the game: Social virtual worlds. *State of Play*, 2, 1-13.
- Barab, S., Thomas, M., Dodge, T., Carteaux, R., & Tuzun, H. (2005). Making learning fun: Quest atlantis, a game without guns. *Educational Technology Research and Development*, 53(1), 86-107.
- Barnett, J., & Archambault, L. (2010). How massive multiplayer online games incorporate principles of economics. *TechTrends*, 54(6), 29.
- Bennerstedt, U., & Linderoth, J. (2009). The spellbound ones: Illuminating everyday collaborative gaming practices in a MMORPG. 9th International Conference on Computer-Supported Collaborative Learning 2009, CSCL 2009, Rhodes. 404-413.
- Bessi re, K., Seay, A. F., & Kiesler, S. (2007). The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 530-535.
- Castronova, E. (2006). On the research value of large games natural experiments in Norrath and Camelot. *Games and Culture*, 1(2), 163-186. doi:10.1177/1555412006286686
- Chen, M. G. (2009). Communication, coordination, and camaraderie in world of warcraft. *Games and Culture*, 4(1), 47-73.
- Childress, M. D., & Braswell, R. (2006). Using massively multiplayer online role-playing games for online learning. *Distance Education*, 27(2), 187-196. doi:10.1080/01587910600789522
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575-583.
- Curry, K. (2010). Warcraft and civic education: MMORPGs as participatory cultures and how teachers can use them to improve civic education. *Social Studies*, 101(6), 250-253. doi:10.1080/00377990903493879
- Dickey, M. D. (2007). Game design and learning: A conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation. *Educational Technology Research and Development*, 55(3), 253-273.
- Dede, C., Nelson, B., Ketelhut, D. J., Clarke, J., & Bowman, C. (2004). Design-based research strategies for studying situated learning in a multi-user virtual environment. *Proceedings of the 6th International Conference on Learning Sciences*, 158-165
- De Freitas, S., & Griffiths, M. (2007). Online gaming as an educational tool in learning and training: Colloquium. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 535-537. doi:10.1111/j.1467-8535.2007.00720.x
- Dickey, M. D. (2007). Game design and learning: A conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation. *Educational Technology Research and Development*, 55(3), 253-273.

- Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2005). More than just 'XP': Learning social skills in massively multiplayer online games. *Interactive Technology and Smart Education*, 2(2), 89-100.
- Ducheneaut, N., Moore, R. J., & Nickell, E. (2007). Virtual "third places": A case study of sociability in massively multiplayer games. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 16(1-2), 129-166. doi:10.1007/s10606-007-9041-8
- Franceschi, K. G., Lee, R. M., & Hinds, D. (2008). Engaging e-learning in virtual worlds: Supporting group collaboration. *Hawaii International Conference on System Sciences, Proceedings of the 41st Annual*, 7. doi:10.1109/HICSS.2008.146
- Galarneau, L. (2005). Spontaneous communities of learning: Learning ecosystems in massively multiplayer online gaming environments. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views □ Worlds in Play*. Saunders. doi:10.2139/ssrn.810064
- Gillispie, L. (2010, March 1). World of warcraft in school: Student perspectives [video file]. Retrieved, 2013, from http://www.youtube.com/watch?v=fTnr95vrzBI&feature=player_embedded
- Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2013). Use of web 2.0 technologies in K-12 and higher education: The search for evidence-based practice. *Educational Research Review*, 9, 47-64.
- Hou, H. (2011). Exploring the behavioral patterns of learners in an educational massively multiple online role-playing game (MMORPG). *Computers & Education*, 58(4), 1225-1233. doi:10.1016/j.compedu.2011.11.015
- Hobbs, M., Brown, E., & Gordon, M. (2006). Using a virtual world for transferable skills in gaming education. *The Higher Education Academy, ITALICS*, 5(3)
- Hung, K., Kinzer, C., & Chen, C. (2009). Motivational factors in educational MMORPGs: Some implications for education. *Transactions on Edutainment III*, , 93-104.
- Jakobsson, M., & Taylor, T. (2003). The sopranos meets EverQuest: Social networking in massively multiplayer online games. *Proceedings of the 2003 Digital Arts and Culture (DAC) Conference, Melbourne, Australia*, 81-90.
- Klopfer, E., Osterweil, S., Groff, J., & Haas, J. (2009). Using the technology of today in the classroom today: The instructional power of digital games, social networking, and simulations and how teachers can leverage them. *The Education Arcade*
- Kim, B., Park, H., & Baek, Y. (2009). Not just fun, but serious strategies: Using meta-cognitive strategies in game-based learning. *Computers & Education*, 52(4), 800-810.
- Kim, P. W., Kim, S. Y., Shim, M., Im, C., & Shon, Y. (2012). The influence of an educational course on language expression and treatment of gaming addiction for massive multiplayer online role-playing game (MMORPG) players. *Computers & Education*, 63, 208-217. doi:http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.008
- Kongmee, I., Strachan, R., Pickard, A., & Montgomery, C. (2011). Moving between virtual and real worlds: Second language learning through massively multiplayer online role playing games (MMORPGs). 2011 3rd Computer Science and Electronic Engineering Conference, CEEC>11, Colchester. 13-18. doi:10.1109/CEEC.2011.5995817
- Looi, Q. E., & See, S. L. (2011). Assessing the suitability of MMORPGs as educational games using HCI evaluation methods. *Informatics Engineering and Information Science*, 289-29
- Lowood, H. (2006). High-performance play:

- The making of machinima. *Journal of Media Practice*, 7(1), 25-42.
- McFarlane, A., Sparrowhawk, A., & Heald, Y. (2002). Report on the educational use of games Teachers evaluating educational multimedia.
- Peterson, M. (2011). Digital gaming and second language development: Japanese learners interactions in an MMORPG. *Digital Culture & Education*, 3(1), 56-73.
- Peterson, M. (2010). Massively multiplayer online role-playing games as arenas for second language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 23(5), 429-439. doi:10.1080/09588221.2010.520673
- Paraskeva, F., Mysirlaki, S., & Papagianni, A. (2010). Multiplayer online games as educational tools: Facing new challenges in learning. *Computers & Education*, 54(2), 498-505.
- Park, S., & Chung, N. (2011). Mediating roles of self-presentation desire in online game community commitment and trust behavior of massive multiplayer online role-playing games. *Computers in Human Behavior*, 27(6), 2372-2379.
- Prensky, M. (2006). Computer games and learning: Digital game-based learning. Don't bother me, mom, I'm learning!: How computer and video games are preparing your kids for 21st century success and how you can help! . St. Paul, Minn: Paragon House.
- Prensky, M. (2005). Computer games and learning: Digital game-based learning. *Handbook of Computer Game Studies*, 97-122.
- Rankin, Y., Gold, R., & Gooch, B. (2006). 3d role-playing games as language learning tools. *Proceedings of EuroGraphics*, 25(3)
- Rossi, L. (2008). MMORPG guilds as online communities. power, space and time: From fun to engagement in virtual worlds. *Power, Space and Time: From Fun to Engagement in Virtual Worlds*.(August 28, 2008), doi:http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2137594
- Riegle, R. P., & Matejka, W. (2006). The learning guild: MMORPGs as educational environments. 22nd Annual Conference on Distance Teaching & Learning.
- Schrader, P., Zheng, D., & Young, M. (2006). Teachers' perceptions of video games: MMOGs and the future of preservice teacher education. *Journal of Online Education*, 2(3)
- Susaeta, H., Jimenez, F., Nussbaum, M., Gajardo, I., Andreu, J. J., & Villalta, M. (2010). From mmopg to a classroom multiplayer presential role playing game. *Educational Technology and Society*, 13(3), 257-269.
- Salazar, J. A. (2009). Analyzing social identity (re) production: Identity liminal events in MMORPGs. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(3)^
- Shultz Colby, R., & Colby, R. (2008). A pedagogy of play: Integrating computer games into the writing classroom. *Computers and Composition*, 25(3), 300-312.
- Suh, S., Kim, S., & Kim, N. (2010). Effectiveness of MMORPG-based instruction in elementary english education in korea. *Journal of Computer Assisted Learning*, 26(5), 370-378.
- Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE Review*, 41(2), 16.
- VanFossen, P., Friedman, A., & Hartshorne, R. (2008). The emerging role of synthetic worlds and massivley-multiplayer online role-playing games (MMORPGs) in social studies and citizenship. In R. Ferdig (Ed.), *Handbook of research on effective electronic gaming in education* (pp. 235-250). Hershey: IGI Publishing.
- VanFossen, P., Hartshorne, R., & Friedman, A. (2006). Exploring the role of synthetic worlds and MMORPGs in social studies and citizenship education. *Society for Information Technology*

- & Teacher Education International Conference 2008, (1) 4941-4947.
- VanFossen, P., Friedman, A., & Hartshorne, R. (2008). The emerging role of synthetic worlds and massively-multiplayer online role-playing games (MMORPGs) in social studies and citizenship. In R. Ferdig (Ed.), *Handbook of research on effective electronic gaming in education* (pp. 235-250). Hershey: IGI Publishing.
- Van der Sloot, B. (2011). Virtual identity and virtual privacy: Towards a concept of regulation by analogy. *eGov Prδsenz*, 2011(1), 41-43.
- Wu, B., Wang, A. I., & Zhang, Y. (2010). Experiences from implementing an educational MMORPG. 2nd International IEEE Consumer Electronic Society Games Innovation Conference, ICE-GIC 2010, Hong Kong. doi:10.1109/ICEGIC.2010.5716896
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309-329.
- Yu, T. W. (2009). Learning in the virtual world: The pedagogical potentials of massively multiplayer online role playing games. *International Education Studies*, 2(1), 32.
- Zagal, J. P. (2010). *Ludoliteracy: Defining understanding and supporting games education*. ETC Press.
- Wolf, K. D. (2012). The instructional design and motivational mechanisms of World of Warcraft. *Computer Games and New Media Cultures*, 557-569.
- Μυσιρλάκη, Σ, & Παρασκευά, Φ. (2010). Ηλεκτρονικά παιχνίδια, κίνητρα και μάθηση: Διερευνώντας το πεδίο των MMOGs. Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου Με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ Στην Εκπαίδευση», Τόμος II, Σ. 13-20, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Κόρινθος, 23-26 Σεπτεμβρίου 2010, Κόρινθος. 13-20.

X-RAY@εκπαίδευση

X-RAY



εκπαίδευση

www.kesee-tpe.com