



Τεχνολογικό
Πανεπιστήμιο
Κύπρου

Σχολή Καλών και
Εφαρμοσμένων Τεχνών

Πτυχιακή εργασία

**ΠΑΡΑΓΩΝΤΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΣΤΑ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**

Χαράλαμπος Βενέτης

Λεμεσός, Απρίλιος 2022

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Πτυχιακή εργασία

**ΠΑΡΑΓΩΝΤΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΣΤΑ
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**

του

Χαράλαμπου Βενέτη

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Δρ. Άντρη Ιωάννου

Λεμεσός, Απρίλιος 2022

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Χαράλαμπος Βενέτης, 2022

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα την Δρ. Άντρη Ιωάννου για την υποστήριξη σε αυτήν την εργασία και την εισαγωγή μου στον τομέα της εκπαιδευτικής τεχνολογίας και γενικά τα άτομα του εργαστηρίου Cyprus Interaction Lab για την μύηση στον τομέα αυτόν, καθώς και συμφοιτητές μου στον κλάδο πολυμέσων και γραφικών τεχνών, που συζητήσεις μαζί τους με βοήθησαν να καταλήξω στο θέμα μου και από ποιά πλευρά θα το αντιμετωπίσω.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η πτυχιακή αυτή εργασία πραγματεύεται την εκπαιδευτικότητα στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, συγκεκριμένα πόσο κάποια ευρέως διαδεδομένα παιχνίδια από την αγορά έχουν ή μπορούν να αποκτήσουν εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Στην αρχή έγινε μια εκτενής έρευνα γενικά με τα παιχνίδια και το πως μπορούν να εκπληρώσουν έναν εκπαιδευτικό ρόλο στη σημερινή εποχή. Στη συνέχεια, από την έρευνα αυτή προέκυψαν ένας αριθμός παραγόντων, παράγοντες τους οποίους μπορούμε να ελέγξουμε για να καταλάβουμε μέχρι ένα σημείο πόσο εκπαιδευτικό χαρακτήρα έχει ένα παιχνίδι. Τέλος, με βάση αυτούς τους παράγοντες, ελέγχθηκε μία λίστα παιχνιδιών σχετικά με το πόσο πληρούν ή όχι τους παράγοντες αυτούς. Τα αποτελέσματα της έρευνας ήταν αρκετά ενδιαφέροντα, δεδομένου του ότι αυτά τα παιχνίδια δεν φτιάχτηκαν με απότερο σκοπό να έχουν εκπαιδευτικά στοιχεία, αλλά για να πουλήσουν αντίτυπα.

Λέξεις κλειδιά: Ηλεκτρονικά παιχνίδια, εκπαιδευτικότητα, εκπαίδευση, εκπαιδευτικά πολυμέσα.

ABSTRACT

This thesis has to do with educationality in video games. More specifically, how some video games with widespread appeal from the industry (commercial video games) have or can acquire an educational character. In the beginning, there was an extensive research concerning how video games can fulfill an educational role in today's age. From this research occurred a number of factors, factors which we can use to understand up to a certain point how much of an educational character a video game has. In the end, with those factors as a basis, a list of commercial video games were checked in regards to how much they fulfill those factors or not. The results of the study were interesting enough, especially when taking in mind that these games were not made with educationality in mind, but commercial appeal and sales figures.

Keywords: Video games, educationality, education, educational media.