

## Ενότητα 1 - Κεφάλαιο 1: Βιντεοπαιχνίδια: Ένας τρόπος για να αλλάξουμε τη γλώσσα επικοινωνίας

### Περίληψη

Την τελευταία δεκαετία, τα βιντεοπαιχνίδια εκτός από το να θεωρούνται μέσο ψυχαγωγίας χαρακτηρίζονται επίσης ως ένα αποτελεσματικό μέσο επικοινωνίας. Το κεφάλαιο αυτό θα εξετάσει τους λόγους για τους οποίους τα βιντεοπαιχνίδια συνδέονται με τους νέους και γίνονται σαγηνευτικά και ελκυστικά για αυτούς. Από ακαδημαϊκής άποψης, τα βιντεοπαιχνίδια είναι διαδραστικά μέσα επικοινωνίας που επηρεάζουν παράγοντες ευαίσθητους στην ανάλυση από την σκοπιά διαφόρων επιστημονικών κλάδων. Ωστόσο, ο δυνητικός σύνδεσμος με τους νέους εκλαμβάνεται σαν πολιτιστικό προϊόν που γεννιέται σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο και κοινωνία και με συγκεκριμένους σκοπούς. Ομοίως, οι τεχνολογίες που απαντώνται σε τύπους βιντεοπαιχνιδιών τροφοδοτούν μια πολιτιστική βιομηχανία που όχι μόνο διασκεδάζει τον χρήστη, αλλά επίσης μεταβιβάζει μια σειρά πολιτιστικών και ιδεολογικών αξιών. Το παιχνίδι θεωρείται μαζικό μέσο, "μεταδίδει" και εκφράζει ιδέες και επιθυμίες, οικοδομεί έναν κόσμο στον οποίο ο παίκτης και το περιβάλλον του (εικονικό και φυσικό) επικοινωνούν. Η επισήμανση των επικοινωνιακών δυνατοτήτων των βιντεοπαιχνιδιών απαιτεί την ανάλυσή τους μέσα από τρεις οπτικές γωνίες: ως αφηγήση, ως παιχνίδι (ψυχαγωγική συνιστώσα) και ως πολιτιστικό προϊόν.

**Λέξεις κλειδιά:** Ιστορία βιντεοπαιχνιδιών, πολιτιστική βιομηχανία, εκπαίδευση, αναψυχή αφηγήσεις

### Εισαγωγή

Η ιστορία και η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών σημαδέυτηκε πρώτα από την εξέλιξη της τεχνολογίας και, δεύτερον, από ένα διαφορετικό είδος κατανάλωσης αναψυχής που υπόσχεται, από την ίδρυσή της, μια διττή οικονομική και πολιτιστική συνάφεια.

Την παραμονή της πεντηκοστής επετείου από την εμφάνιση της πρώτης κονσόλας οικιακού παιχνιδιού, δεν μπορούμε να ξεχάσουμε ότι η γέννηση των βιντεοπαιχνιδιών χρονολογείται από

τη δεκαετία του 1940. Αν και η ιστορία αυτή επιδέχεται επιπλέον ανάλυσης, έχουν παρατηρηθεί δύο πτυχές που έχουν διαμορφώσει τη γέννηση και την επέκτασή τους. Από τη μία πλευρά, στην πρώιμη ιστορία τους, τα βιντεοπαιχνίδια συσχετίστηκαν με την ανάπτυξη ηλεκτρονικών παιχνιδιών που εμφανίζονται με τους πρώτους υπολογιστές. Από αυτή την άποψη, το παιχνίδι Tennis for Two που αναπτύχθηκε από τον William Higginbotham σε 1958 θεωρείται από πολλούς το πρώτο βιντεοπαιχνίδι στην ιστορία. Ακολούθησε αργότερα το παιχνίδι – ορόσημο που σηματοδότησε τα παιχνίδια υπολογιστών, το Spacewar το 1961, και, σχεδόν χωρίς να γίνει αντιληπτό, άνοιξε το δρόμο για τη δημιουργία ψυχαγωγικών (και συνεπώς εμπορικών) μηχανών Arcade στη δεκαετία του 1970 (Lopez, 2006), με θρυλικές τίτλους όπως μεταξύ άλλων το Computer Space (1971) ή το Pong (1972).

Ενώ αυτή η πρώτη γραμμή ανάπτυξης θα σηματοδοτήσει το δρόμο για ένα νέο μοντέλο κοινωνικής κατανάλωσης βιντεοπαιχνιδιών σε περιβάλλοντα αναψυχής εκτός σπιτιού, η δεύτερη πτυχή της ιστορίας των βιντεοπαιχνιδιών σηματοδεύτηκε από ουσιαστικό ενδιαφέρον για την επίτευξη παιχνιδιών υπολογιστών σε νοικοκυριά με τη δημιουργία των πρώτων κονσόλων. Το ενδιαφέρον αυτό ανταποκρίθηκε στην ανάγκη για προσιτή πρόσβαση σε ένα μέσο το οποίο, σε αυτή τη χρονική στιγμή, ήταν διαθέσιμη μόνο μέσω της αγοράς υπολογιστών που ήταν απαγορευτικά ακριβοί και, επομένως, προσβάσιμοι μόνο σε λίγους. Στα τέλη της δεκαετίας του 1970, η πρόσβαση στα οικιακά βιντεοπαιχνίδια διαδόθηκε, εκδημοκρατίζοντας την οικιακή πρόσβαση σε βιντεοπαιχνίδια με τις πρώτες οικιακές κονσόλες (πρώτη γενιά), όπως το Magnavox Odyssey (1972). Ακολούθησαν οι κονσόλες της δεύτερης γενιάς, όπως το δημοφιλές Atari 2600, το Atari VCS, επίσης γνωστό ως «Σύστημα Βίντεο Υπολογιστή» (1977).

Χωρίς αμφιβολία, η δεκαετία του 1980 βίωσε την προοδευτική επέκταση της οικιακής κονσόλας ως μέσου ψηφιακής ψυχαγωγίας, που προωθήθηκε από την «Generation X». Βιώθηκαν μέσω της άφιξης τεχνολογιών που έφεραν επανάσταση στην κοινωνία (το γουόκμαν, την άφιξη του CD και του επιτραπέζιου προσωπικού υπολογιστή). Η πολιτιστική επιρροή αυτών των συσκευών σηματοδότησε τη γενιά της Χιλιετίας, καθώς και εκείνες που ακολούθησαν.

Η δεκαετία του 1980 ήταν μάρτυρας της γέννησης των κονσόλων 8-bit ή κονσόλων τρίτης γενιάς, με τόσο γνωστά μοντέλα όπως το NES (Nintendo Entertainment System) και το Sega Master

System. Αυτά τα μοντέλα συνόδευσαν τους εορτασμούς για τα παιδιά στο σπίτι και παρείχαν ψυχαγωγία μετά το δείπνο για πολλές οικογένειες μεσαίου εισοδήματος.

Η αποδοχή αυτών των μοντέλων στην παγκόσμια αγορά ήταν τέτοια που στα τέλη της δεκαετίας του 1980 υπήρξε ένα ουσιαστικό άλμα, όχι μόνο τεχνολογικά, αλλά και στην έννοια της κατανάλωσης κινητών συσκευών. Οι κονσόλες 8-bit που είχαν σημειώσει τάσεις στις αρχές και τα μέσα της δεκαετίας του 1980 εξελίχθηκαν στη λειτουργία των 16-bit που τους επέτρεψε να έχουν καλύτερα γραφικά και ποιότητα επεξεργασίας. Σε αυτό το χρονικό σημείο, μεταξύ 1988 και 1990, έφτασαν το Sega Mega Drive και η Super Nintendo/ Famicom. Αυτά τα μοντέλα θα βασιλεύσουν μέχρι την εισαγωγή των κονσόλων πέμπτης γενιάς, οι οποίες σηματοδοτούν μια αλλαγή στη βιομηχανία.

Αυτή η περίοδος είδε επίσης τη γέννηση δύο κονσόλων που θα εξυπηρετούσε στο να εμπνεύσει την τρέχουσα γενιά των κινητών συσκευών: τις πρώτες φορητές κονσόλες παιχνιδιών χειρός, με το Gameboy της Nintendo και εκείνα της εταιρείας Sega, με το Sega Game Gear. Και τα δύο μοντέλα άλλαξαν εντελώς το μοτίβο της οικιακής κατανάλωσης, καθιστώντας την ανεξάρτητη χρήση ενός βιντεοπαιχνιδιού δυνατή για πρώτη φορά στην ιστορία χωρίς να συνδέεται με το ηλεκτρικό δίκτυο και την τηλεόραση, οπουδήποτε, οποιαδήποτε στιγμή.



Εικόνα 1: Micromanía Segunda Época (Ισπανικά)  
Τεύχος 43 (Ο πυρετός του Gameboy εισβάλλει στην Ισπανία!)

Την ίδια στιγμή, η δεκαετία του 1980 είδε επίσης τη γέννηση του προσωπικού υπολογιστή καταναλωτών, από τον πρώτο προσωπικό υπολογιστή στον κόσμο (Commodore VIC-20), μέχρι την εμφάνιση στο 1981 του πρώτου IBM PC, το IBM5150, μέσω της Apple Macintosh (1984), για να μην αναφέρουμε άλλα PC πλατφόρμες που είναι γνωστές και για τις δυνατότητές τους για βιντεοπαιχνίδια, όπως το 64 Commodore, το Sinclair ZX Spectrum, το Amstrad ή το Atari ST CPD.

Η δεκαετία του 1990 έφερε μια σημαντική ανακάλυψη με τις τεχνολογίες που επέτρεψαν την προσθήκη νέων μορφών αποθήκευσης δεδομένων για οικιακές κονσόλες, όπως το CD-ROM, καθώς και την εμφάνιση από τις πρώτες 32-bit κονσόλες. Αυτές θα σηματοδοτούν ένα σημείο καμπής στα μοντέλα παιχνιδιού, τις πλατφόρμες και τα γραφικά. Αυτή η νέα γενιά από κονσόλες, η Πέμπτη, επέτρεψε το πέρασμα των παιχνιδιών σε δύο διαστάσεις και δημιούργησε την προοπτική του περάσματος σε τρεις διαστάσεις. Μεταξύ των μοντέλων που σηματοδότησαν τη νέα τάση ήταν το πρώτο Sony PlayStation και το Nintendo 64. Στα τέλη της δεκαετίας του 1990, η Sony αναδείχθηκε ως η κορυφαία εταιρεία στον τομέα των εμπορικών βιντεοπαιχνιδιών, ικανή να προσφέρει τίτλους όπως τα *Final Fantasy VII*, *Resident Evil*, *Gran Turismo* και *Metal Gear Solid*. Τριάντα χρόνια αργότερα, αυτοί οι τίτλοι εξακολουθούν να συνεχίζουν την αρχική οδό, αιχμαλωτίζοντας την προσοχή τόσο των νέων ανθρώπων της δεκαετίας του 1990 όσο και των σημερινών. Σήμερα είναι διαθέσιμα σε διάφορες εμπορικές πλατφόρμες.

Ωστόσο, η αρχή του 21ου αιώνα σηματοδοτήθηκε και πριν και μετά από τη μετάβαση της κοινωνίας στα βιντεοπαιχνίδια. Ο προοδευτικός δημοκρατισμός του Διαδικτύου και η πρόοδος των εγχώριων τεχνολογιών γέννησε το PlayStation 2 και το Microsoft Xbox. Και τα δύο μοντέλα γνώρισαν την εφαρμογή τεχνολογιών όπως το DVD και τις πρώτες προσεγγίσεις σε διαδικτυακά μοντέλα παιχνιδιών και αγορές, μεταφέροντας μια εξαιρετική εμπειρία για την έβδομη γενιά κονσόλων βιντεοπαιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένων των PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii και των φορητών κονσόλων PlayStation και Nintendo DS. Όλοι είχαν ένα κοινό σημείο: να επιτρέψουν την διανομή των παιχνιδιών μέσω του Διαδικτύου με την έλευση του παγκόσμιου ευρυζωνικού Διαδικτύου και την υποστήριξη της εφαρμογής της εσωτερικής αποθήκευσης δεδομένων.

Αυτές οι νέες γενιές κονσόλων θα οδηγήσουν στη δημιουργία των σημερινών πλατφορμών εμπορικών βιντεοπαιχνιδιών (κονσόλες, προσωπικοί υπολογιστές, μηχανές arcade και φορητές κονσόλες παιχνιδιών) που συνδυάστηκαν τα τελευταία δέκα χρόνια με κινητές συσκευές.

Ομοίως, ολόκληρη η ταξινόμηση, ο τύπος και η κουλτούρα των διαφόρων τύπων παιχνιδιού--και οι παίκτες — συνέβαλαν στην εμφάνιση νέων ειδών που συμπεριέλαβαν τη δράση, τη σκόπευση, τη στρατηγική, την προσομοίωση και την κατασκευή, μέχρι τον αθλητισμό, τους αγώνες, την περιπέτεια, το παιχνίδι ρόλων, κλπ.

Με αυτή την έννοια, τα τρέχοντα χαρακτηριστικά των τύπων δεν έχουν εξαιρεθεί από την εξέλιξη, ειδικά με την επίδραση των προσωπικών υπολογιστών και της τεχνολογίας τους, καθώς και μια σημαντικά διαφορετική λειτουργία παιχνιδιού από την κονσόλα μέσω του χειριστηρίου παιχνιδιών. Η ανάπτυξη σε υπολογιστές του FPS (First Person Shooters), RTS (Στρατηγική Πραγματικού Χρόνου) και MMORPG (Μαζικά Παιχνίδια Ρόλων με Απευθείας Σύνδεση Παικτών), μεταξύ άλλων, οδήγησε στη δημιουργία της λατρείας έργα όπως Quake, Final Fantasy, Resident Evil, StarCraft, και World of Warcraft. Ωστόσο, οδήγησε επίσης στην εδραίωση μιας αυξανόμενης βιομηχανίας ψυχαγωγίας και στην εμφάνιση μιας επιστημονικής θεωρίας που μελετά τον αντίκτυπο των βιντεοπαιχνιδιών, που ονομάζεται ludology. Η επέκτασή της έχει δημιουργήσει περιοχές έρευνας σε διάφορους τομείς: εκπαιδευτικό, κοινωνικό, δημογραφικό, οικονομικό, πολιτιστικό κ. λπ., δεδομένης της ανάγκης να κατανοήσουμε και να αναλύσουμε το φαινόμενο σε διαφορετικές διαστάσεις.

Επί του παρόντος, είμαστε στην όγδοη γενιά κονσόλες. Οι δυνατότητες γραφικών που διαθέτουν τώρα συνδυάζονται με πολυμέσα, συνδεσιμότητα και αλληλεπίδραση. Αυτό χαρακτηρίζεται από την προσφορά σχεδόν απεριόριστων δυνατοτήτων για ψυχαγωγία, χάρη στο διαδίκτυο και την εικονική πραγματικότητα.

#### Συμπέρασμα

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν καθιερωθεί ως ένα πολιτιστικό στοιχείο και μια βιομηχανία και πρόσφατα έχουν αρχίσει να τροφοδοτούν μια επαγγελματική αγορά τόσο για τους δημιουργούς όσο και για τους παίκτες.

Από τους Baby Boomers μέχρι τη Generation Z, η επίδραση των βιντεοπαιχνιδιών, η κουλτούρα τους και τα μοτίβα επικοινωνίας έχουν ριζώσει στις κοινότητες των παικτών και στο ευρύ κοινό. Όχι μόνο αποτελούν στοιχεία αναψυχής, αλλά αποτελούν μια ταχέως διευρυνόμενη παγκόσμια αγορά με ποσοστά περισσότερο από σημαντική διεύδυση.

Είναι αναμφισβήτητο ότι, με το διαδίκτυο, τα βιντεοπαιχνίδια είναι ένα καθημερινό στοιχείο για τη νεολαία μας, όχι μόνο ψυχαγωγικό, και είναι ένα οικείο στοιχείο που μπορεί και πρέπει να διερευνηθεί στον τομέα της επικοινωνίας στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Σκοπός αυτού του βιβλίου είναι να παρέχει μια γενική, ακαδημαϊκή και παιδαγωγική αντανάκλαση της εκμετάλλευσης των εκπαιδευτικών στοιχείων των βιντεοπαιχνιδιών σε κάθε στάδιο του εκπαιδευτικού τοπίου. Σε αυτό το πλαίσιο, προσφέρουμε επίσης μελέτες περιπτώσεων και δραστηριότητες για να βοηθήσουμε τους εκπαιδευτικούς και τους επαγγελματίες της επιστήμης να εφαρμόσουν την εκπαίδευση και να παίξουν βιντεοπαιχνίδια σε διάφορα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.