ePublishing

Πανελλήνιο Συνέδριο της Διδακτικής των Φυσικών Επιστημών και Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 14, Αρ. 1 (2025)

14ο Συνέδριο Διδακτικής Φυσικών Επιστημών και Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαίδευση - Συνόψεις

Στάσεις των Νεαρών Gamers για την Τεχνολογία και τις Δεξιότητες του 21ου Αιώνα μέσα από τα Ψηφιακά Παιχνίδια

Λάζαρος Πελέκας, Ευριπίδης Χατζηκρανιώτης

doi: 10.12681/codiste.7705

Στάσεις των Νεαρών Gamers για την Τεχνολογία και τις Δεξιότητες του 21ου Αιώνα μέσα από τα Ψηφιακά Παιχνίδια

Λάζαρος Πελέκας[1] και Ευριπίδης Χατζηκρανιώτης[2]
[1]Υποψήφιος Διδάκτορας, [2]Καθηγητής
[1,2]Εργαστήριο Διδακτικής της Φυσικής & Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας,
Τμήμα Φυσικής, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης
[1]*lpelekas@physics.auth.gr*

Περίληψη

Η παρούσα μελέτη εξετάζει τις συνήθειες και τις στάσεις των νεαρών gamers στην Ελλάδα, αναδεικνύοντας τη δυναμική των ψηφιακών παιχνιδιών ως εργαλεία ανάπτυξης των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα, αλλά και των στάσεων απέναντι στην τεχνολογία. Μέσα από το ερωτηματολόγιο που αναπτύχθηκε, καταγράφηκε η συχνότητα ενασχόλησης τους με τα ψηφιακά παιχνίδια, η εξοικείωση τους με την τεχνολογία, καθώς και οι κοινωνικές τους αλληλεπιδράσεις μέσω των ομαδοσυνεργατικών ψηφιακών παιχνιδιών. Η μελέτη συνεισφέρει σε περαιτέρω έρευνες, που διερευνούν την δυνατότητα αξιοποίησης των παιχνιδιών στην εκπαίδευση και ιδιαίτερα στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα, όπως η συνεργασία και η επικοινωνία.

Λέξεις κλειδιά: επικοινωνία, στάσεις, συνεργασία, τεχνολογία, ψηφιακά παιχνίδια

Young Gamers' Attitudes Towards Technology and 21st Century Skills Through Digital Games

Lazaros Pelekas[1] and Euripides Hatzikraniotis[2]
[1]PhD Student, [2]Professor
[1,2]Laboratory of Science Education & Educational Technology,
School of Physics, Aristotle University of Thessaloniki
[1]*lpelekas@physics.auth.gr*

Abstract

This study explores the attitudes of young gamers in Greece, highlighting the potential of digital games as tools for developing 21st-century skills, as well as fostering positive attitudes toward technology. Through a structured questionnaire that was developed, the frequency of engagement with gaming, the technological affinity and their social interactions within cooperative digital gaming environments are examined. This research contributes to further studies investigating the potential of digital games in education, especially in fostering 21st-century skills like collaboration and communication.

Keywords: attitudes, collaboration, communication, digital games, technology

Εισαγωγή

Η ταχύτατη ανάπτυξη της τεχνολογίας και η αυξανόμενη δημοτικότητα των ψηφιακών παιχνιδιών (digital games) έχουν δημιουργήσει ένα νέο περιβάλλον, όπου οι νεαροί gamers αφ' ενός εξοικειώνονται με την τεχνολογία ενώ ταυτόχρονα εμπλέκονται σε κοινωνικές αλληλεπιδράσεις. Ιδιαίτερα στους νέους, τα παιχνίδια αποτελούν ένα ισχυρό πολιτισμικό

Αναγνωριστικό ψηφιακής εργασίας: https://doi.org/10.12681/codiste.7705

φαινόμενο, που συνδυάζει την ψυχαγωγία με τη δημιουργική σκέψη και την επίλυση προβλημάτων (Zhang & Shang, 2015).

Οι σύγχρονοι gamers εκτίθενται σε περιβάλλοντα που προάγουν τη λήψη αποφάσεων, την επίλυση προβλημάτων και την αλληλεπίδραση σε ομάδες, ενισχύοντας τις κοινωνικές τους ικανότητες αλλά και την ικανότητά τους να σκέφτονται κριτικά (Valkenburg, 2020). Ιδιαίτερα τα ψηφιακά παιχνίδια που περιλαμβάνουν δραστηριότητες οι οποίες απαιτούν στρατηγικό σχεδιασμό, ανάλυση δεδομένων και επικοινωνία, έχουν αποδειχθεί ισχυρά εργαλεία στην ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων (Steinkuehler & Duncan, 2008).

Πολλές μελέτες έχουν δείξει ότι ο ανταγωνιστικός χώρος των ψηφιακών παιχνιδιών μπορούν να συμβάλουν στην καλλιέργεια ενός ευρέος φάσματος δεξιοτήτων που περιλαμβάνει δεξιότητες συνεργασίας, επικοινωνίας, επίλυσης προβλημάτων και ψηφιακές δεξιότητες του 21ου αιώνα (Zomer et al., 2021). Η αλληλεπίδραση με την τεχνολογία στα ψηφιακά παιχνίδια, ιδιαίτερα στα διαδικτυακά παιχνίδια πολλών παικτών (multiplayer games), ενσωματώνει τις δεξιότητες της συνεργασίας και της επικοινωνίας σε ένα δυναμικό περιβάλλον, όπου οι παίκτες καλούνται να συντονιστούν και να αναπτύξουν στρατηγικές για την επίτευξη κοινού στόχου (Zhong et al., 2022). Συγκεκριμένα, η δεξιότητα της συνεργασίας περιλαμβάνει την ικανότητα εργασίας σε ομάδες, μέσω αμοιβαίας εμπιστοσύνης και κατανομής ρόλων, χαρακτηριστικό των παιχνιδιών τύπου FPS (first-person shooting) και MOBA (multiplayer online battle arena). Η δεξιότητα της επικοινωνίας αφορά τη μετάδοση πληροφοριών, την ανταλλαγή ιδεών και τη διαχείριση συγκρούσεων εντός της ομάδας (Barr, 2018), στοιχεία που κρίνονται απαραίτητα για την κατάκτηση της νίκης σε όλα τα ομαδικά ανταγωνιστικά ψηφιακά παιχνίδια. Ακόμη, οι κοινές δραστηριότητες στον ψηφιακό κόσμο των παιχνιδιών μπορούν να ενισχύσουν την κοινωνική αλληλεπίδραση και να ενθαρρύνουν την ανάπτυξη συνεργατικών δεξιοτήτων μέσω της τεχνολογίας (Barr, 2018).

Ωστόσο, ενώ υπάρχει σημαντικός όγκος ερευνών που υπογραμμίζει τη θετική επίδραση των παιχνιδιών στην ανάπτυξη κοινωνικών και γνωστικών δεξιοτήτων στην διεθνή βιβλιογραφία, πληροφορίες για τις συνήθειες και τις στάσεις των νεαρών gamers απέναντι στα ψηφιακά παιχνίδια και τη τεχνολογία στην Ελλάδα παραμένουν λιγότερο μελετημένες. Επομένως, στόχος της παρούσας μελέτης είναι να διερευνήσει τη συχνότητα ενασχόλησης των νεαρών gamers με τα ψηφιακά παιχνίδια, την εξοικείωση τους με την τεχνολογία και τις στάσεις τους σχετικά με τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις στα ομαδικά ψηφιακά παιχνίδια που ενθαρρύνουν την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα, όπως αυτές της συνεργασίας και της επικοινωνίας.

Μεθοδολογία

Η παρούσα μελέτη διεξήχθη μέσω της ανάπτυξης ενός ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου με ερωτήσεις τύπου Likert με στόχο τη διερεύνηση των συνηθειών και των στάσεων των νεαρών gamers όσον αφορά την ενασχόληση με το gaming, την χρήση της τεχνολογίας και την συμμετοχή σε διαδικτυακά ψηφιακά παιχνίδια πολλών παικτών (multiplayer games) ή gaming κοινότητες που προωθούν την ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα.

Στην έρευνα συμμετείχαν 39 άτομα (N=39), με εμπειρία στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Το ερωτηματολόγιο διανεμήθηκε διαδικτυακά είτε μέσω QR Code που αναρτήθηκε σε σχετική ανακοίνωση και διανεμήθηκε στα Internet Cafés, είτε μέσω συνδέσμου στους Gaming Servers στο Discord, όπου συμμετέχει ενεργά μεγάλο ποσοστό της κοινότητας των νέων που ασχολούνται με τα ψηφιακά παιχνίδια. Η συλλογή δεδομένων διεξήχθη κατά το χρονικό διάστημα του Αυγούστου-Σεπτεμβρίου 2024, και η συμμετοχή ήταν εθελοντική, διασφαλίζοντας την ανωνυμία των συμμετεχόντων.

Η δομή του ερωτηματολογίου βρίσκεται σε συμφωνία με τη σχετικές έρευνες από τη διεθνή βιβλιογραφία, ώστε να διασφαλιστεί η εγκυρότητα και αξιοπιστία του εργαλείου. Συγκεκριμένα, οι ερωτήσεις σχετικά με την συχνότητα ενασχόλησης με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τη τεχνολογική άνεση σε ζητήματα που αφορούν την επίλυση τεχνικών

ζητημάτων κατά την λειτουργία των ηλεκτρονικών συσκευών απαραίτητων για την ενασχόληση με το gaming, καθώς και με την εξερεύνηση νέων ψηφιακών πλατφορμών, έχουν βασιστεί στην έρευνα των Choi et al. (2020), ενώ οι ερωτήσεις σχετικά με την συμμετοχή των νέων σε ψηφιακά παιχνίδια πολλών παικτών (multiplayer games) ή σε άλλες gaming κοινότητες έχουν βασιστεί στην έρευνα του Gheţău (2021).

Το ερωτηματολόγιο χωρίζεται σε 4 ενότητες:

1) *Δημογραφικά Στοιχεία*: Ερωτήσεις για το φύλο, την ηλικία και το επίπεδο εκπαίδευσης.

2) *Ενασχόληση με τα ψηφιακά παιχνίδια*: Ερωτήσεις σχετικά με την συχνότητα ενασχόλησης με τα ψηφιακά παιχνίδια. Αναλυτικά, α) πόσο συχνά παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια; β) σε ποιο επίπεδο ενασχόλησης με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια θεωρείς τον εαυτό σου; γ) πόσο σημαντική είναι για σένα η ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στην καθημερινότητά σου; δ) πόσο χρόνο αφιερώνεις στα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε καθημερινή βάση;

3) *Εξοικείωση με την τεχνολογία*: Ερωτήσεις σχετικά με την ευχέρεια στη χρήση της τεχνολογίας. Αναλυτικά, α) πόση άνεση νιώθεις στην χρήση τεχνολογιών και πλατφορμών σχετικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια; β) πόσο συχνά εξερευνείς νέες πλατφόρμες και τεχνολογίες σχετικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια; γ) πόσο ικανός αισθάνεσαι στην επίλυση βασικών τεχνικών προβλημάτων που σχετίζονται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια; δ) πόσο συχνά ασχολείσαι και με άλλες ψηφιακές πλατφόρμες εκτός των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (προγραμματισμός, μέσα κοινωνικής δικτύωσης);

4) *Κοινωνική αλληλεπίδραση και συνεργασία*: Ερωτήσεις που αφορούν τη διερεύνηση της εμπλοκής των συμμετεχόντων σε ψηφιακά παιχνίδια που προωθούν τις δεξιότητες του 21ου αιώνα. Αναλυτικά, α) πόσο συχνά παίζεις ομαδικά ηλεκτρονικά παιχνίδια ή συμμετέχεις σε διαδικτυακές κοινότητες gaming; β) πόση άνεση αισθάνεσαι όταν δουλεύεις σε ομάδα για την επίτευξη κοινών στόχων στα ηλεκτρονικά παιχνίδια; γ) πόσο συχνά επικοινωνείς με τους άλλους παίκτες κατά την διάρκεια του παιχνιδιού (chat ή voice chat); δ) πόσο συχνά προτιμάς να παίζεις ομαδικά αντί για ατομικά ηλεκτρονικά παιχνίδια;

Αποτελέσματα

Η ανάλυση των αποτελεσμάτων της έρευνας θα παρουσιαστούν αναλυτικά στο συνέδριο. Κάποια πρώτα ενδεικτικά αποτελέσματα παρατίθενται παρακάτω.

Όσον αφορά τα δημογραφικά στοιχεία των συμμετεχόντων, οι περισσότεροι είναι άρρενες (92%), ηλικίας κάτω των 18 ετών (67%), ενώ ως προς το επίπεδο εκπαίδευσης, 10% δηλώνουν μαθητές Δημοτικού, 59% μαθητές Γυμνασίου ή Λυκείου, και 28% φοιτητές. Επομένως, το προφίλ των Ελλήνων gamers στην πλειοψηφία του είναι άρρενες και κυρίως μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και φοιτητές.

Όσον αφορά την ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, το 65% των συμμετεχόντων ασχολείται σχεδόν κάθε μέρα, το 79% εντάσσει τον εαυτό του από μεσαίο έως προχωρημένο επίπεδο, το 58% θεωρεί ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι αρκετά σημαντικά στην καθημερινότητά του και το 50% αφιερώνει τουλάχιστον 3-5 ώρες ημερησίως. Συνεπώς, τα ηλεκτρονικά παιγνίδια διαδραματίζουν ένα σημαντικό ρόλο στην καθημερινότητα των Ελλήνων gamers, οι οποίοι θεωρούν τον εαυτό τους μεσαίο έως προχωρημένο επίπεδο.

Για την εξοικείωση με την τεχνολογία, το 82% των συμμετεχόντων δηλώνει μεγάλη άνεση στην χρήση τεχνολογιών σε σχέση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, το 52% εξερευνεί σε καθημερινή βάση νέες τεχνολογίες σχετικά με το gaming, το 63% αισθάνεται τον εαυτό του πάρα πολύ ικανό στην επίλυση βασικών τεχνικών προβλημάτων που σχετίζονται με τη λειτουργία των Η/Υ ή άλλων συσκευών απαραίτητων για την ενασχόληση με το gaming, και το 53% ασχολείται καθημερινά και με άλλες τεχνολογίες εκτός του gaming. Τα ευρήματα αυτά καταδεικνύουν τον ρόλο της τεχνολογίας στην καθημερινότητα των νέων που ασχολούνται με τα ψηφιακά παιχνίδια.

Τέλος, όσον αφορά τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και τη συνεργασία στα ομαδικά ηλεκτρονικά παιχνίδια, το 89% των συμμετεχόντων ασχολούνται σε καθημερινή βάση με ομαδικά ηλεκτρονικά παιχνίδια ή διαδικτυακές κοινότητες gaming, το 73% αισθάνεται αρκετή άνεση στο να δουλεύει σε μία ομάδα για την επίτευξη κοινών στόχων, το 84% επικοινωνεί διαρκώς με τους άλλους παίκτες κατά την διάρκεια του παιχνιδιού μέσω chat ή voice chat και το 82% προτιμά αρκετά περισσότερο τα ομαδικά σε σχέση με τα ατομικά ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τα αποτελέσματα αυτά καταδεικνύουν ότι σχεδόν όλοι οι συμμετέχοντες που ασχολούνται με το gaming σε καθημερινή βάση, συμμετέχουν σε ομαδικά παιχνίδια στα οποία επικοινωνούν με τους άλλους παίκτες καθ' όλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Συνεπώς, αναπτύσσουν δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας, απαραίτητες στο πλαίσιο των ομαδικών ανταγωνιστικών ψηφιακών παιχνιδιών, τα οποία απαιτούν διαρκή συντονισμό για την επίτευξη κοινών στόχων, καθιστώντας την αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών αναπόσπαστο μέρος της εμπειρίας του gaming.

Συμπεράσματα

Η παρούσα έρευνα προσφέρει μία πρώτη εικόνα των στάσεων των νεαρών gamers ως προς τα ψηφιακά παιχνίδια στην Ελλάδα. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας, το gaming καταλαμβάνει αρκετά μεγάλο μέρος της καθημερινότητας τους, οι περισσότεροι νιώθουν αυτοπεποίθηση στην χρήση της τεχνολογίας και δείχνουν μεγάλη προτίμηση στα ομαδοσυνεργατικά παιχνίδια, αναδεικνύοντας την κρίσιμη σημασία της ανάπτυξης των δεξιοτήτων της επικοινωνίας και της συνεργασίας στο πλαίσιο των ψηφιακών παιχνιδιών. Ωστόσο, οι δεξιότητες αυτές μπορούν ενδεχόμενα να μεταφερθούν σε ποικίλα πλαίσια της καθημερινής ζωής, όπως στην εκπαίδευση, προσδίδοντας στα παιχνίδια έναν πολυδιάστατο χαρακτήρα. Τα συμπεράσματα αυτά ανοίγουν νέους δρόμους στην εξερεύνηση των δυνατοτήτων των ψηφιακών παιχνιδιών ως εκπαιδευτικά εργαλεία για την καλλιέργεια δεξιοτήτων του 21ου αιώνα, γεφυρώνοντας το χάσμα ανάμεσα στην ψυχαγωγική φύση των ψηφιακών παιχνιδιών και τη βαθύτερη εκπαιδευτική τους δυναμική.

Βιβλιογραφία

Barr, M. (2018). Student attitudes to games-based skills development: Learning from video games in higher education. *Computers in Human Behavior*, 80, 283–294. https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.030

Gheţău, C. (2021). Voice Communication Usage Among Video Game Players and Its Effects on Users Perceived Anonymity. *Journal of Media Research-Revista de Studii Media*, *14*(39), 93-101. https://doi.org/10.24193/jmr.39.6

Choi, W. T., Yu, D. K., Wong, T., Lantta, T., Yang, M., & Välimäki, M. (2020). Habits and attitudes of video gaming and information technology use in people with schizophrenia: cross-sectional survey. *Journal of medical Internet research*, *22*(7), e14865. https://doi.org/10.2196/14865

Steinkuehler, C., & Duncan, S. (2008). Scientific Habits of Mind in Virtual Worlds. *Journal of Science Education and Technology*, 17(6), 530–543. https://doi.org/10.1007/s10956-008-9120-8

Valkenburg, P. M. (2020). Differential Susceptibility to Media Effects Model, *The International Encyclopedia of Media Psychology*, Willey. https://doi.org/10.1002/9781119011071.

Zhang, L., & Shang, J. (2015). How Video Games Enhance Learning: A Discussion of James Paul Gee's Views in His Book What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Hybrid Learning: Innovation in Educational Practices*, 404–411. https://doi.org/10.1007/978-3-319-20621-9_34

Zhong, Y., Guo, K., Su, J., & Chu, S. K. W. (2022). The impact of esports participation on the development of 21st century skills in youth: A systematic review. *Computers & Education*, *191*, 104640. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104640

Zomer, C., Magee, L., & Third, A. (2021). Benefits of Recreational Gaming and eSports for Young People: Literature Review. Sydney: Western Sydney University. Ανακτήθηκε στις 18/02/2025 από: https://www.westernsydney.edu.au/__data/assets/pdf_file/0008/1963835/Benefits_of_Recreation_Gameing_and_e-Sports.pdf