

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2018)

11ο Πανελλήνιο και Διεθνές Συνέδριο «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»



Orient Express: Τροποποιώντας ένα ρατσιστικό παιχνίδι

Αγγελική Απέργη, Νικολέτα Γιαννούτσου, Κυνηγός Χρόνης

Βιβλιογραφική αναφορά:

Απέργη Α., Γιαννούτσου Ν., & Χρόνης Κ. (2022). Orient Express: Τροποποιώντας ένα ρατσιστικό παιχνίδι. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση, 1*, 121–128. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4191>

Orient Express: Τροποποιώντας ένα ρατσιστικό παιχνίδι

Απέργη Αγγελική¹, Γιαννούτσου Νικολέτα^{2,3}, Χρόνης Κυνηγός²
 aapergi9@gmail.com, n.yiannoutsou@ucl.ac.uk, kynigos@ppp.uoa.gr

¹ Εκπαιδευτικός ²Εργαστήριο Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας ³University College London-Knowledge Lab

Περίληψη

Σε αυτήν την εργασία συζητάμε την τροποποίηση του Orient Express, ενός ψηφιακού παιχνιδιού με ρατσιστικό αξίωμα, το οποίο έχει σχεδιαστεί με άξονα την παιδαγωγική αξιοποίηση ενός «μυσοφημένου παιχνιδιού» με ανοιχτό και κλειστό ηθικό σχεδιασμό. Στόχος της έρευνας σχεδιασμού που παρουσιάζεται εδώ είναι να διερευνηθεί η εμπλοκή των μαθητών στην έκφραση και διερεύνηση των ηθικών τους αξιών, καθώς παίζουν και τροποποιούν το Orient Express. Τα αποτελέσματα εστιάζουν στην τροποποίηση του ρατσιστικού παιχνιδιού ως εργαλείο που ενέπλεξε τους μαθητές στη διαπραγμάτευση αξιών και ηθικών εννοιών, όπως η ευκαιρία και η ανάγκη. Η παιδαγωγική αξιοποίηση του «μυσοφημένου» παιχνιδιού δημιούργησε ένα πλαίσιο για να αξιολογήσουν οι μαθητές τις ενέργειές τους και τα ηθικά διλήμματα που αντιμετώπισαν. Επίσης διαπιστώθηκε ότι ο σχεδιασμός του παιχνιδιού προκάλεσε τις ηθικές αξίες των μαθητών και τους οδήγησε στην ενσωμάτωση του δικού τους ηθικού συλλογισμού στο παιχνίδι.

Λέξεις κλειδιά: μυσοφημένο παιχνίδι, ανοιχτός-κλειστός ηθικός σχεδιασμός, τροποποίηση παιχνιδιού

Εισαγωγή

Ο σχεδιασμός ενός ψηφιακού παιχνιδιού ή ενός εκπαιδευτικού λογισμικού εμπεριέχει και τη -συνειδητή ή όχι - επιστημολογική αντίληψη του σχεδιαστή για τη μάθηση γενικά και τη διδασκαλία του συγκεκριμένου αντικειμένου ειδικότερα (diSessa, 1995). Η Kafai (2006) διακρίνει δύο επιστημολογικές προσεγγίσεις στα εκπαιδευτικά παιχνίδια: τη διδακτική (instructional) και την κονστρουξιονιστική (Kafai, 2006). Η διδακτική προσέγγιση αποτέλεσε τη βάση για το σχεδιασμό των λεγόμενων σοβαρών παιχνιδιών (serious games), τα οποία έδωσαν έμφαση στο να κάνουν ελκυστική την υπάρχουσα διδακτική πρακτική που αφορούσε κυρίως την παρουσίαση του περιεχομένου (content knowledge) και την ανάπτυξη σχετικών δεξιοτήτων (Mayer, 2014). Τα ερευνητικά αποτελέσματα για την εκπαιδευτική αξία των σοβαρών παιχνιδιών είναι ανάμεικτα: ή αναδεικνύουν τη θετική επίδρασή τους (Wouters et al., 2013), ή την επιφύλαξη στην αξιολόγησή τους (Vogel et al., 2013), ή απορρίπτουν τα γνωστικά τους οφέλη (Young et al., 2012).

Από την άλλη μεριά, η εμπλοκή του μαθητή αποτελεί όχι μόνο την αφετηρία αλλά και την εστίαση της κονστρουξιονιστικής προσέγγισης, με την έννοια ότι εδώ ο μαθητής μπαίνει στη θέση του σχεδιαστή παιχνιδιών (Papert & Harel, 1991, Kafai, 2006) ή στη θέση του συν-σχεδιαστή μέσα από την τροποποίηση παιχνιδιών (Yiannoutsou & Kynigos, 2016). Η τροποποίηση στα ψηφιακά παιχνίδια μπορεί να αναφέρεται όχι μόνο στην προσαρμογή ή την επέκταση ενός υπάρχοντος παιχνιδιού αλλά και στη ριζική αλλαγή ενός παιχνιδιού (Unger, 2012). Έρευνα που εστίασε στην παρατήρηση της μαθησιακής διαδικασίας κατά την τροποποίηση παιχνιδιών από τους μαθητές έδειξε ότι η διαδικασία αυτή περιλάμβανε στοιχεία πρωτοτυπίας, καινοτομίας και δημιουργικότητας (Baytak et al., 2011), ενδιαφέρον και κίνητρο για μάθηση αλλά και ανάπτυξη δεξιοτήτων (El Nasr & Smith, 2006).

Μία νέα πρόταση στην τροποποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών ως μαθησιακό εργαλείο, αποτελούν τα «μυσοφημένα παιχνίδια» (Yiannoutsou & Kynigos, 2016). Τα μυσοφημένα παιχνίδια έχουν σχεδιαστεί ώστε να προκαλούν τους μαθητές να τα αλλάξουν επειδή έχουν

στοιχεία που δεν αρέσουν στους μαθητές ή στοιχεία με τα οποία δεν συμφωνούν. Εκτός από αυτό το χαρακτηριστικό, τα μισοψημένα παιχνίδια συνοδεύονται και από εργαλεία που επιτρέπουν την τροποποίηση τους τόσο σε επίπεδο περιεχομένου όσο και σε επίπεδο κανόνων. Τα παράγωγα λοιπόν των μισοψημένων παιχνιδιών είναι παιχνίδια που ανήκουν στην ίδια κατηγορία (genre: π.χ. SimCity like games, point and click κλπ) αλλά μπορεί να διαφέρουν πάρα πολύ μεταξύ τους ως προς το περιεχόμενο, τις παραμέτρους που καθορίζουν το σκορ των παιχνιδιών και τους κανόνες. Η παιδαγωγική προσέγγιση πίσω από τα μισοψημένα παιχνίδια περιλαμβάνει τα εξής στοιχεία: α) κριτική σκέψη για τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί το παιχνίδι αλλά και για τα βασικά αξιώματα που εμπεριέχει (Κυνίγος & Γιαννουτσου, 2016) β) ενσωμάτωση των εννοιών προς διερεύνηση μέσα στα μισοψημένα στοιχεία του παιχνιδιού αυτά δηλαδή που προκαλούν τους μαθητές για αλλαγή και γ) παροχή εργαλείων υποστηριζόμενων από δραστηριότητες που επιτρέπουν όχι μόνο την εστίαση σε γνώσεις και δεξιότητες προγραμματισμού (Γριζιώτη, 2017) αλλά και την εμβάθυνση σε άλλα αντικείμενα όπως την αειφορία (Yiannoutsou et al., 2014), τις διατροφικές συνήθειες (Yiannoutsou & Κυνίγος, 2016), κλπ.

Τα τελευταία χρόνια ο σχεδιασμός και η αξιοποίηση εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών για την υποστήριξη δεξιοτήτων της ηθικής σκέψης και του ηθικού συλλογισμού είναι αντικείμενο μελετών ερευνητικών εργαστηρίων (Schrier 2014). Ειδικότερα μελετούν τις αξίες και τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών που τα καθιστούν κατάλληλα για ηθική εξερεύνηση και πρακτική (Schrier & Gibson 2010). Στην έρευνα που παρουσιάζουμε εδώ μελετάμε τη διαπραγμάτευση εννοιών που συνδέονται με τη φιλοσοφική διάσταση της ηθικής, συνδυάζοντας τα μισοψημένα παιχνίδια με τη θεωρητική προσέγγιση του Sicart (2009a,) για τα παιχνίδια ως ηθικά αντικείμενα. Ειδικότερα, ο Sicart (ό.π) χαρακτηρίζει ως ηθικά αντικείμενα τα παιχνίδια που ενσωματώνουν ηθικό λόγο και αξίες στους κανόνες τους, προσφέροντας στον παίκτη ένα σύνολο πεποιθήσεων, αξιών και πρακτικών ως εργαλεία για ηθικό αναστοχασμό. Στο πλαίσιο αυτό ο παίκτης βιώνει την ηθική του παιχνιδιού ως ένα σύστημα μέσα στο οποίο συμμετέχει, αναπτύσσοντας δράση με ηθικές διαστάσεις (ο Sicart (ό.π) χρησιμοποιεί τον όρο moral agent για να περιγράψει την ηθική δράση του παίκτη). Ο συνδυασμός των δύο αυτών προσεγγίσεων αποτέλεσε τη βάση για το σχεδιασμό ενός μισοψημένου ψηφιακού παιχνιδιού που ονομάζεται Orient Express και έχει σαν στόχο να εμπλέξει τους μαθητές στη διαπραγμάτευση ηθικών εννοιών που συνδέονται με το ρατσισμό. Ο στόχος της έρευνας που παρουσιάζουμε εδώ, είναι να διερευνήσει πώς οι μαθητές εκφράζουν, εξελίσσουν και αναδιαμορφώνουν ηθικές έννοιες που συνδέονται με το ρατσισμό, καθώς παίζουν και τροποποιούν το Orient Express. Η πρόσθετη παιδαγωγική αξία της τροποποίησης του ρατσιστικού Orient Express έγκειται στο ότι υποστηρίζει την εμπλοκή των μαθητών σε μια πολύπλοκη νοητική διαδικασία (στο σχεδιασμό ενός παιχνιδιού που ενσωματώνουν τις δικές τους ηθικές αξίες) προσφέροντας τους μια εμπυθιστική εμπειρία, η οποία σπάνια βιώνεται στην πραγματική ζωή.

Μέθοδος

Στην παρούσα έρευνα η μέθοδος που χρησιμοποιήθηκε είναι η έρευνα σχεδιασμού. Η μέθοδος αυτή θεωρήθηκε κατάλληλη επειδή η έρευνα επιδιώκει να μελετήσει τη μαθησιακή διαδικασία όπως αυτή διαμορφώνεται στο πλαίσιο της διδακτικής παρέμβασης και του ψηφιακού εργαλείου που σχεδιάσαμε (diSessa & Cobb, 2009). Η παρούσα εκπαιδευτική παρέμβαση αποτελεί ένα σχεδιαστικό πείραμα του τύπου ένας προς ένα (εκπαιδευτικός και μαθητής) με στόχο τη μελέτη μιας μικρής κλίμακας εκδοχή του μαθησιακού περιβάλλοντος που έχει σχεδιαστεί από τον εκπαιδευτικό. (Cobb et al., 2003).

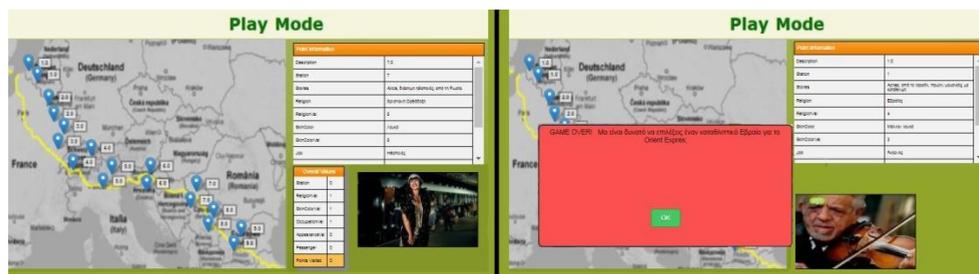
Πλαίσιο έρευνας

Η έρευνα υλοποιήθηκε από τον Ιανουάριο έως το Μάιο του 2017 στο 1^ο Πειραματικό Γυμνάσιο Αθήνας στο πλαίσιο του ομίλου Γερμανικών. Η έρευνα έγινε μετά το τέλος του διδακτικού ωραρίου σε πέντε δίωρες συναντήσεις με τη συμμετοχή τεσσάρων μαθητριών, οι οποίες δούλεψαν σε ομάδες. Ως κριτήρια επιλογής των 4 μαθητών τέθηκαν η διαθεσιμότητα τους και η θέληση τους να συμμετάσχουν στην έρευνα. . Στους μαθητές είχε αναφερθεί ως αντικείμενο της έρευνας ο σχεδιασμός και η τροποποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού. Στην έρευνα συμμετείχαν μια εκπαιδευτικός και μια ερευνήτρια ως συμμετοχικός παρατηρητής. Για τη συλλογή δεδομένων χρησιμοποιήθηκαν οι εξής πηγές: α) η καταγραφή της οθόνης της κάθε ομάδας σε μορφή αρχείων βίντεο με το λογισμικό Obs, β) η καταγραφή των διομαδικών συζητήσεων και των συζητήσεων στη τάξη με το ίδιο λογισμικό, γ) τα αρχεία με τα ψηφιακά δομήματα των ομάδων, δ) τα φύλλα εργασίας για την τροποποίηση του παιχνιδιού και ε) οι προσωπικές σημειώσεις της εκπαιδευτικού από την παρατήρηση των ομάδων.

Orient Express

Το Orient Express σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε στο ψηφιακό εκπαιδευτικό περιβάλλον Choico που έχει αναπτυχθεί από το Εργαστήριο Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας (<http://etl.ppp.uoa.gr/choico/>). Το Orient Express είναι ένα μισοψημένο παιχνίδι με δύο βασικές λειτουργίες: τη λειτουργία παιχνιδιού (Play Mode) και τη λειτουργία σχεδιασμού (Design Mode). Ο σχεδιασμός του Orient Express συνδυάζει το μοντέλο των μισοψημένων μικρόκοσμων (Κυνηγός κ.ά., 2006) και τον κλειστό – ανοιχτό σχεδιασμό ενός ηθικού αντικειμένου (Sicart, 2009b). Ο κλειστός σχεδιασμός του παιχνιδιού θέτει ρητές ηθικές επιλογές και όρια στον παίκτη, ο οποίος επηρεάζεται από τις ενσωματωμένες ηθικές αξίες του παιχνιδιού. Αντίθετα, η δυνατότητα τροποποίησης του παιχνιδιού συνδέεται με τον ανοιχτό ηθικό σχεδιασμό καθώς οι μαθητές μπορούν να παρέμβουν ενσωματώνοντας τις δικές τους ηθικές αξίες στο μηχανισμό του παιχνιδιού.

Η ιδέα του παιχνιδιού προήλθε από το τρένο Orient Express, το οποίο ήταν το πρώτο διηπειρωτικό τρένο της Ευρώπης και ταυτίστηκε με την ταξιδιωτική πολυτέλεια που προσέφερε στους επιβάτες του. Στη λειτουργία παιχνιδιού αναπαριστάται η διαδρομή του τρένου από το Λονδίνο στην Κωνσταντινούπολη και οι επιβάτες που θέλουν να επιβιβαστούν στο τρένο. Η διαδρομή περιλαμβάνει εννιά σταθμούς και δύο επιβάτες σε κάθε σταθμό. Οι παίκτες πρέπει να επιλέξουν σε κάθε σταθμό έναν επιβάτη λαμβάνοντας υπ όψη τους περιορισμούς που θέτει ο μηχανισμός του παιχνιδιού: α) Οι παίκτες πρέπει να ακολουθήσουν τη πορεία του τρένου από τον 1^ο στο 2^ο σταθμό κλπ. β) Σε κάθε σταθμό περιμένουν δύο επιβάτες, οι μαθητές μπορούν όμως να επιλέξουν μόνο έναν γ) η επιλογή του κάθε επιβάτη συνδέεται με μία σειρά από κριτήρια όπως είναι το χρώμα δέρματος, η θρησκεία, το επάγγελμα η εμφάνιση και μερικές πληροφορίες για τον επιβάτη (Σχήμα 1.) και δ) οι κανόνες του παιχνιδιού οι οποίοι προκαλούν την ηθική ευαισθησία του παίκτη και τον υποχρεώνουν να ακολουθήσει την κυρίαρχη ηθική στρατηγική του παιχνιδιού, επιλέγοντας τους επιβάτες με ρατσιστικά κριτήρια. Αν ο παίκτης επιχειρήσει να παίξει το παιχνίδι με βάση τις δικές του ηθικές αξίες εμφανίζονται προκλητικά ρατσιστικά μηνύματα (Σχήμα 1.) και το παιχνίδι τελειώνει πρόωρα ως αποτέλεσμα των μη σωστών επιλογών των παικτών.



Σχήμα 1. Παίζοντας το Orient Express

Στη λειτουργία σχεδιασμού του Orient Express ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να τροποποιήσει το παιχνίδι κάνοντας τις εξής αλλαγές: α) αλλαγή του σκηνικού στο οποίο διαδραματίζεται το παιχνίδι, β) αλλαγή των κριτηρίων τα οποία καταχωρούνται ως πεδία στη βάση δεδομένων του παιχνιδιού και γ) τους κανόνες του παιχνιδιού.

Εκπαιδευτικές δραστηριότητες: Παίζοντας και τροποποιώντας το Orient Express

Οι δραστηριότητες χωρίζονται σε δύο φάσεις: στην εμπλοκή των μαθητών με το Orient Express και στην τροποποίηση του. Στην πρώτη φάση η κάθε ομάδα έπαιξε το παιχνίδι, συζήτησε για αυτό με άξονα το ρατσιστικό αξίωμα του τρένου και τις δυνατότητες επιλογής που αφήνει το παιχνίδι στον παίκτη. Στη συνέχεια επεξεργάστηκαν υποθετικά σενάρια του τύπου: Αν σχεδιάζα το δικό μου παιχνίδι ποιους επιβάτες θα έπαιρνα από αυτούς που απέκλεισα από το Orient Express.

Για τη δεύτερη φάση των δραστηριοτήτων η εκπαιδευτικός σχεδίασε 18 κάρτες, έναν για κάθε επιβάτη, προκειμένου να υποστηριχθούν οι ομάδες στο σχεδιασμό του δικού τους παιχνιδιού. Η μη εμπλοκή των μαθητών με τη διαδικασία σχεδιασμού των καρτών συνιστά σχεδιαστική επιλογή της εκπαιδευτικού και υπαγορεύτηκε από τα ευρήματα της πλοτικής έρευνας, η οποία ανέδειξε την αναγκαιότητα πλαισίου προκειμένου οι μαθητές να πάρουν αποφάσεις για θέματα ηθικής. Σε κάθε κάρτα αποτυπώνεται η φωτογραφία και η προσωπική αφήγηση των επιβατών, αυτά που δεν πρόλαβαν να πουν. Οι κάρτες αποτελούν ένα στοιχείο προέκτασης του παιχνιδιού με στόχο την γνωριμία με τον υποψήφιο επιβάτη μέσω της πρόκλησης της ενσυναίσθησης του παίκτη και της συναισθηματικής του εμπλοκής με την προσωπική ιστορία του επιβάτη. Αρχικά οι ομάδες χρησιμοποίησαν τις κάρτες για να αλλάξουν στους κανόνες τερματισμού του Orient Express τα ρατσιστικά μηνύματα που εμφανίζονται με τον αποκλεισμό των επιβατών και στη συνέχεια εκφράστηκαν για αυτήν την εμπειρία: «...ήταν σα να μπορούσαμε ξαφνικά να εξαλείψουμε τις ανισότητες», «...να βάλουμε πως εμείς θα το θέλαμε με τη δική μας σκέψη γιατί πρέπει να γίνει αυτό», «ότι μπορούσαμε εμείς να αλλάξουμε τα κριτήρια και να μην είμαστε πόνια». Στη συζήτηση που ακολούθησε αναστοχάστηκαν για τη διαδικασία σχεδιασμού του δικού τους παιχνιδιού και σύγκριναν τους κανόνες του Orient Express με εκείνους των online παιχνιδιών που παίζουν οι ίδιοι. Στην επόμενη συνάντηση η κάθε ομάδα κατέγραψε μετά από ενδοομαδική συζήτηση τους κανόνες και τα κριτήρια του Orient Express στο φύλλο εργασίας και συσχέτισαν τις τιμές στη βάση δεδομένων του παιχνιδιού με τις ιδιότητες του κάθε επιβάτη. Στην επόμενη δραστηριότητα προχώρησαν στο σχεδιασμό του δικού τους παιχνιδιού λαμβάνοντας υπ όψη τις προσωπικές αφηγήσεις των επιβατών (κάρτες). Η κάθε ομάδα κατέγραψε στο φύλλο εργασίας τα εξής: Το όνομα του τρένου τους, τα κριτήρια επιλογής των επιβατών και τους κανόνες του παιχνιδιού τους. Στην

τελευταία συνάντηση έπαιξαν το Badi, ένα παιχνίδι για τις διατροφικές συνήθειες και σύγκριναν τα κριτήρια και τους κανόνες με εκείνα του Orient Express. Στη συνέχεια μετέφεραν τα κριτήρια επιβίβασης από το φύλλο εργασίας στη βάση δεδομένων του παιχνιδιού και προσδιόρισαν τις τιμές για κάθε επιβάτη. Τέλος προσπάθησαν να διατυπώσουν τους κανόνες ελέγχου και τερματισμού στο παιχνίδι τους.

Αποτελέσματα

Αρχικά οι μαθητές έπαιξαν το παιχνίδι σε δύο ομάδες παίρνοντας το ρόλο του υπεύθυνου που αποφασίζει ποιους επιβάτες θα επιλέξει. Ο μισοψηφισμένος χαρακτήρας του παιχνιδιού προκάλεσε τις ηθικές αξίες των μαθητών «*έλα ρε είναι ρατσιστικό αυτό το πράγμα*», «*έλα ρε παιδιά γιατί είναι έτσι το παιχνίδι*», οι οποίοι παίζοντας προχώρησαν και σε αντιπροτάσεις «*να παίρνει επιβάτες και από κατώτερα στρώματα*», «*να το κάνουμε πιο ανθρωπιστικό*». Στη συζήτηση που ακολούθησε αφού οι μαθητές ολοκλήρωσαν το παιχνίδι με το Orient express, χαρακτήρισαν χωρίς δεύτερη σκέψη το τρένο «*στερεοτυπικό*» και «*ρατσιστικό*». Η τροποποίηση του παιχνιδιού ώστε να μην είναι πλέον ρατσιστικό είχε μία πολύ σημαντική πρόκληση, όσο κάποιος σκέφτεται με όρους χρώματος, χρημάτων, θρησκείας, εμφάνισης κλπ. εξακολουθεί να λειτουργεί ρατσιστικά (αν διάλεγε για παράδειγμα να βάλει στο τρένο όλους τους επιβάτες που ήταν φτωχοί, μη χριστιανοί, φτωχοί κλπ). Για το λόγο αυτό εστιάζουμε εδώ στην τροποποίηση του παιχνιδιού όπως αυτή υποστηρίχθηκε από τις κάρτες με τις ιστορίες των επιβατών.

Η έννοια της ευκαιρίας

Η ομάδα 1 ονόμασε το παιχνίδι της το τρένο των ονείρων και η ομάδα 2 αντίστοιχα το τρένο των ευκαιριών. Η κάθε ομάδα συζήτησε για το σχεδιασμό του παιχνιδιού με άξονες: α) το όνομα του τρένου β) τα κριτήρια που έθεσαν για την επιλογή των επιβατών και γ) τις προσωπικές ιστορίες των επιβατών (κάρτες).

Κατά την τροποποίηση του Orient Express οι ομάδες κατέγραψαν στη λειτουργία σχεδιασμού του παιχνιδιού τα κριτήρια επιλογής των επιβατών, την αντίστοιχη τιμή για κάθε επιβάτη και τους κανόνες. Τα μέλη της ομάδας 1 όμως διαφώνησαν έντονα παρότι είχαν διαμορφώσει ως κριτήρια επιλογής την ανάγκη, το όνειρο και το λόγο ταξιδιού. Αναδείχτηκε έτσι το πρόβλημα που τίθεται, όταν σύνθετες έννοιες νοηματοδοτούνται διαφορετικά από τα άτομα εξ αιτίας των προσωπικών αξιών και βιωμάτων. Έννοιες όπως ο ρατσισμός, η ανάγκη, ο λόγος δημιουργούν γνωστική και συναισθηματική σύγκρουση, όταν γίνονται αντικείμενο συζήτησης και διαπραγμάτευσης μέσα σε ένα πλαίσιο ηθικών συγκρούσεων και ηθικών διλημάτων. Πριν από το απόσπασμα που ακολουθεί, οι μαθήτριες M1 και M2 έχουν πάλι διαφωνήσει. Αυτή τη φορά για την επιλογή της Mowt, της μουσουλμάνας, η οποία είναι σύζυγος δισεκατομμυριούχου και θέλει να πάει στην κόρη της στην Κωνσταντινούπολη.

M1 *Αυτή δε θα μπει, το τρένο είναι το τρένο των ευκαιριών. Δίνει ευκαιρίες σε αυτούς που δε μπορούν να ταξιδέψουν.*

M2 *Αυτή εδώ πέρα δε θα μπει;*

M1 *Όχι! Ωραία! Διάλεξε! Ποιος δε θα μπει για τη μουσουλμάνα;*

M2 *Τι;*

M1 *Τίποτα.*

M2 *Δε θα μπει;*

M1 *Να δω πως θα αποκλείσεις.*

M2 *Ο φίλος μας εδώ πέρα [εννοεί τον Figo, τον ταυρομάχο].*

- M1 *Γιατί; Είναι ένας άνθρωπος που θέλει άλλη μια ευκαιρία, κάτι του έλειπε στη ζωή του, και ψάχνει να το βρει;*
 M2 *Μόνο με αυτό το τρένο μπορεί να το βρει.*
 M1 *Γιατί αυτή μόνο με αυτό το τρένο μπορεί να επιστρέψει; Με τη μπόρκα;*
 M2 *Μόνο πάντως*
 M1 *Ναι. Να πάρει άλλο, να κάνει οικονομία, να πάρει μια πιο ωραία μπόρκα.*

Επισκόπιο 1: Νοηματοδοτώντας την έννοια της «ευκαιρίας»

Η M1 ερμηνεύει το όνομα του τρένου τους, τρένο των ευκαιριών ως ένα τρένο που «*Δίνει ευκαιρίες σε αυτούς που δε μπορούν να ταξιδέψουν*». Για την M2 η ευκαιρία ως έννοια έχει πολλές πτυχές, άρα οφείλει να δώσει μια ευκαιρία στον Figo που «*κάτι του έλειπε στη ζωή του, και ψάχνει να το βρει*». Η M2 δείχνει ότι ήδη έχει συσχετιστεί συναισθηματικά με την προσωπική αφήγηση του Figo και τον θεωρεί «*φίλο μας*». Συμπερασματικά γίνεται αντιληπτό, ότι και μεν έχουν θέσει το πλαίσιο για την επιλογή των κριτηρίων των επιβατών, αλλά λόγω της διαφορετικής ερμηνείας των αφηγήσεων των προσωπικών ιστοριών των επιβατών συγκρούονται. Η πρόθεση των M1 και M2 να συσχετίσουν την έννοια της ευκαιρίας με την επιλογή των επιβατών κατά την τροποποίηση του παιχνιδιού προσκρούει στην ενσυναίσθηση που προκάλεσε η συσχέτιση τους με τους επιβάτες και η συναισθηματική ανάληψη ρόλου.

Ένα άλλο στοιχείο που προέκυψε κατά την επιλογή των επιβατών είναι η αναγνώριση των ηθικών διλημάτων και η αξιολόγηση τους μέσα στο συγκεκριμένο πλαίσιο: «*Να δω πως θα αποκλείσεις*». Η παιδαγωγική διαδικασία τροποποίησης του ρατσιστικού Orient Express ανέδειξε τη δυνατότητα του να λειτουργήσει ως εργαλείο για ηθικό αναστοχασμό προσφέροντας στον παίκτη ένα πλαίσιο αξιολόγησης των ενεργειών του και των διλημάτων που αντιμετωπίζει.

Η έννοια της ανάγκης

Όπως προαναφέρθηκε ο ανοιχτός σχεδιασμός του μισοψημένου παιχνιδιού έδωσε τη δυνατότητα στους παίκτες να ενσωματώσουν τις δικές τους έννοιες στο παιχνίδι, κάτι το οποίο ήταν αποτέλεσμα της κριτικής που εξέφρασαν για το ρατσιστικό αξίωμα του Orient Express. Για να ενεργήσουν όμως σύμφωνα με τις δικές τους αξίες και να φέρουν το δικό τους ηθικό συλλογισμό στο παιχνίδι ανέλαβαν σχεδιαστικό ρόλο και όρισαν ένα πλαίσιο για να διαμορφώσουν τα κριτήρια επιλογής των επιβατών και τους κανόνες. Για την ομάδα 1 το πλαίσιο είναι η ευκαιρία και εμπεριέχει έννοιες όπως η ανάγκη, ο λόγος, η επιρροή στην προσωπική ζωή, για την ομάδα 2 το πλαίσιο είναι το όνειρο σε σχέση με την ηλικία, την αναγκαιότητα, την εκπλήρωση επιθυμίας και την προτεραιότητα εισιτηρίων. Η ομάδα 2 αιτιολόγησε την απόφαση της να ενσωματώσει στα κριτήρια την προτεραιότητα εισιτηρίων ως εξής: «*και το σκεφτήκαμε αυτό σε περίπτωση που ο παίκτης επιλέξει κάποιον επιβάτη, ο οποίος έχει χαμηλά κάποια κριτήρια πχ την ηλικία είναι πολύ μικρός ή δεν έχει μεγάλη ανάγκη για να μη βγάλουμε ως προειδοποίηση και πούμε ότι δε μπορείς να τον πάρεις αυτόν γιατί η ηλικία του είναι μικρή γιατί αυτό είναι ρατσισμός. Να βγάλουμε ας πούμε κάποια προειδοποίηση που να λέει, έκλεισε το εισιτήριο εγκαίρως ή έκλεισε το εισιτήριο τη τελευταία στιγμή. Γιατί κι αυτό δείχνει ανάγκη, όποιος έχει ανάγκη το ταξίδι δε θα πάει τελευταία στιγμή να κλείσει το εισιτήριο. Θα το έχει προγραμματίσει από καιρό πριν*». Φαίνεται ότι αυτός ο σχεδιαστικός συλλογισμός είναι αποτέλεσμα της εμπλοκής τους με το παίξιμο του ρατσιστικού Orient Express. Πριν από το απόσπασμα που ακολουθεί η ομάδα 2 είχε αποφασίσει ότι θα ορίσουν τις τιμές των πεδίων στη βάση δεδομένων ανάλογα με τον ποιόν επιβάτη από τους δύο θέλουν οι ίδιοι ως σχεδιαστές να επιβιβαστεί στο τρένο.

M3 Δηλαδή έτσι όπως το βάλαμε εμείς, δηλαδή αυτές οι τιμές που θα βάλουμε θα καθορίσουν ποιόν θα πάρουν από τους δύο.

M4 Λοιπόν εμείς έχουμε βάλει κάποια κριτήρια με το μυαλό μας. Τώρα ο άλλος, ο παίκτης, θα καθορίσει ποιόν θα πάρει. Εμείς ας πούμε αν πάρουμε τον ταυρομάχο δε θα μας πετάξει έξω το σύστημα, απλά δε θα πάρουμε πολλούς πόντους.

M3 Ωραία, ναι!

M4 Λοιπόν, έχει ανάγκη να απελευθερωθεί και να μην κάνει ότι του επιβάλλει η οικογένεια του. (ο Figo)

M3 5. Ωραία. Μια χαρά. Necessity βάλαμε (Πληκτρολογεί τη τιμή 5 στο πεδίο necessity του Figo)

M4 Λες; 5; Κάτσε ποιος έχει υψηλή αναγκαιότητα εδώ μέσα; Οι πρόσφυγες σίγουρα, σπάνταρ.

M3 Ναι, και αυτοί οι δύο νομίζω, αυτός και ο Achab.

M4 Και η τόπισσα που πάει στο Θιβέτ.

M3 Ναι. Γιατί ας πούμε ο ταυρομάχος θέλει να κάνει αυτό το ταξίδι για τον εαυτό του. (ο Figo)

M4 Εγώ λέω του ταυρομάχου ας του βάλουμε 4.

M3 Ααα ωραία..

M4 Accomplishment?

M3 Αυτό είναι 5. επειδή θέλει να αλλάξει η ζωή του.

M4 Το όνειρο ζωής του είναι να βρει τον εαυτό του. Έτσι δε λέει;

M3 5 γιατί.....

M4 Όχι τόσο πολύ μωρέ 4.

M3 Και που θα βάλουμε 5;

M4 Έεεε 5 θα βάλουμε στη τόπισσα από το Θιβέτ, τον Achab, ... ; Όχι 5 πάντως με τίποτα 5. Αν αυτός 5 τι να

Επεισόδιο 2: Νοηματοδοτώντας την έννοια της ανάγκης

Η σχεδιαστική προσέγγιση της ομάδας 2 συμφωνήθηκε από την αρχή και διαμορφώθηκε, όπως φαίνεται από το παραπάνω επεισόδιο, ενώ τα μέλη της ομάδας αλληλεπιδρούσαν με το λειτουργία σχεδιασμού του Orient Express και με τις αφηγήσεις των επιβατών στις κάρτες. Ένα επιπλέον στοιχείο που καθόρισε τη διαμόρφωση της στρατηγικής τους φαίνεται να είναι οι ηθικές συγκρούσεις και ο εκνευρισμός που προκάλεσε η εμπλοκή τους με το Orient Express. Διακρίνεται η πρόθεση τους να αφήσουν τον παίκτη να επιλέξει τον επιβάτη που θέλει χωρίς αυτό να έχει επίπτωση στο κόσμο του παιχνιδιού π.χ με την εμφάνιση προκλητικών μηνυμάτων ή με τον τερματισμό. Μέσω του ανοιχτού ηθικού σχεδιασμού οι μαθήτριες φέρνουν τις δικές τους αξίες στο παιχνίδι και ορίζουν ένα δίκαιο πλαίσιο για την νοηματοδότηση της ανάγκης και της εκπλήρωσης του ονείρου.

Συμπεράσματα

Σε αυτό το άρθρο συζητήσαμε για την παιδαγωγική αξιοποίηση της τροποποίησης του ψηφιακού παιχνιδιού Orient Express με στόχο την εμπλοκή των μαθητών στη διαπραγμάτευση ηθικών εννοιών που συνδέονται με το ρατσισμό. Ο σχεδιασμός του Orient Express συνδυάζει τη θεωρητική προσέγγιση των «μισοσημένων παιχνιδιών» με εκείνη του ανοιχτού και ηθικού σχεδιασμού ενός παιχνιδιού. Το παιχνίδι εξετάζεται ως εργαλείο που ενθαρρύνει τον ηθικό συλλογισμό και ο παίκτης ως ηθικός πράκτορας που αναπτύσσει δράση με ηθικές διαστάσεις. Διαπιστώθηκε ότι η διαδικασία της τροποποίησης του Orient Express μπορεί να λειτουργήσει ως ένας τόπος για ηθική εξερεύνηση, αναστοχασμό και πρακτική, εντούτοις απαιτείται έρευνα για να κατανοηθούν οι παράγοντες που επηρεάζουν την ηθική σκέψη στα παιχνίδια, όπως το πώς επηρεάζουν, περιορίζουν ή παρακινούν τον ηθικό συλλογισμό παικτών διαφορετικών ηλικιακών ομάδων (Schrier, 2017).

Αναφορές

- Baytak, A., Land, S. M., & Smith, B. K. (2011). Children as educational computer game designers: An exploratory study. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 10(4), 84-92.
- Cobb, P., Confrey, J., diSessa, A., Lehrer, R., & Schauble, L. (2003). Design experiments in educational research. *Educational Researcher*, 32(1), 9-13.
- diSessa, A. A., (1995). Epistemology and systems design. In A. diSessa, C. Hoyles, R. Noss, & L. Edwards (Eds.), *Computers and Exploratory Learning* (pp. 15-29). Berlin: Springer Verlag
- diSessa, A. A. & Cobb, P. (2009). Ontological innovation and the role of theory in design experiments. *Journal of The Learning Sciences*, 13(1), 77-103.
- El-Nasr, M. S., & Smith, B. K. (2006). Learning through game modding. *Computers In Entertainment*, 4(1) 7.
- Kafai, Y. B. (2006). Playing and making games for learning: Instructionist and constructionist perspectives for game studies. *Games And Culture*, 1(1), 36-40.
- Mayer, R. (2014). *Computer games for learning*. Cambridge, MA: MIT Press
- Papert, S. and Harel, I. (1991). *Constructionism: research reports and essays, 1985--1990*. NJ: Ablex Publishing Corporation.
- Schrier, K. & Gibson, D. (2010). *Ethics and Game design: Teaching values through play*. Hershey: IGI Global
- Schrier, K. (2014). *Learning, education & games vol. 1: Curricular and design considerations*. Pittsburg: ETC Press.
- Schrier, K. (2017). Designing role-playing video games for ethical thinking. *Education Technology Research and Development*, 65 (4), 831-868
- Sicart, M. (2009a). *The ethics of computer games*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Sicart, M. (2009b). Beyond choices: A typology of ethical computer game designs. *International Journal Of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 1(3), 1-13.
- Unger, A. (2012). Modding as part of game culture. In J. Fromme & A. Unger (Eds.), *Computer games and new media cultures* (pp. 509-523). Doetinchem, Netherlands: Springer Netherlands.
- Vogel, J. J., Vogel, D. S., Cannon-Bowers, J., Bowers, C. A., Muse, K., & Wright, M. (2013). Computergaming and interactive simulations for learning: A meta-analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 34, 229-243.
- Wouters, P., van Nimwegen, C., von Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal Of Educational Psychology*, 105, 249-265.
- Yiannoutsou, N., Kynigos, C., & Daskolia, M. (2014). Constructionist designs in game modding: The case of learning about sustainability. In G. Futschek, & C. Kynigos (Eds.), *Proceedings of Constructionism 2014: Constructionism and Creativity*, (pp. 449-469). Austria, Vienna.
- Yiannoutsou, N., & Kynigos, C. (2016). Game kits: Metadesign considerations on game modding for learning. *The 15th international conference on interaction design and children* (pp. 583-588).
- Young, M. F., Slota, S., Cutter, A. R., Jalette, G., Mullin, G., Lai, B., Yukhymenko, M. (2012). Our princess is another castle: A review of trends in serious gaming for education. *Review of Educational Research*, 82, 61-89.
- Γριζιώτη, Μ. (2017). Changing the rules: Πρόταση διδασκαλίας για την εισαγωγή των μαθητών στη δομή επιλογής μέσα από την τροποποίηση ενός ψηφιακού παιχνιδιού. *Πρακτικά του 11^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου Καθηγητών Πληροφορικής*, Χαλκίδα.
- Κυνηγός, Χ., Γιαννούτσου, Ν., & Φράγκου, Σ. (2006). Μετατρέποντας μισοψημένους μικρόκοσμούς σε ηλεκτρονικά παιχνίδια: μια πρόταση για τη διδασκαλία του προγραμματισμού. Στο Δαπόντε Ν., Τσιμόπουλος Ν (επιμ.), (2007). *Πρακτικά 4^{ου} Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ «Αξιοποίηση των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη»* (σ. 613-616β), Σύρος.