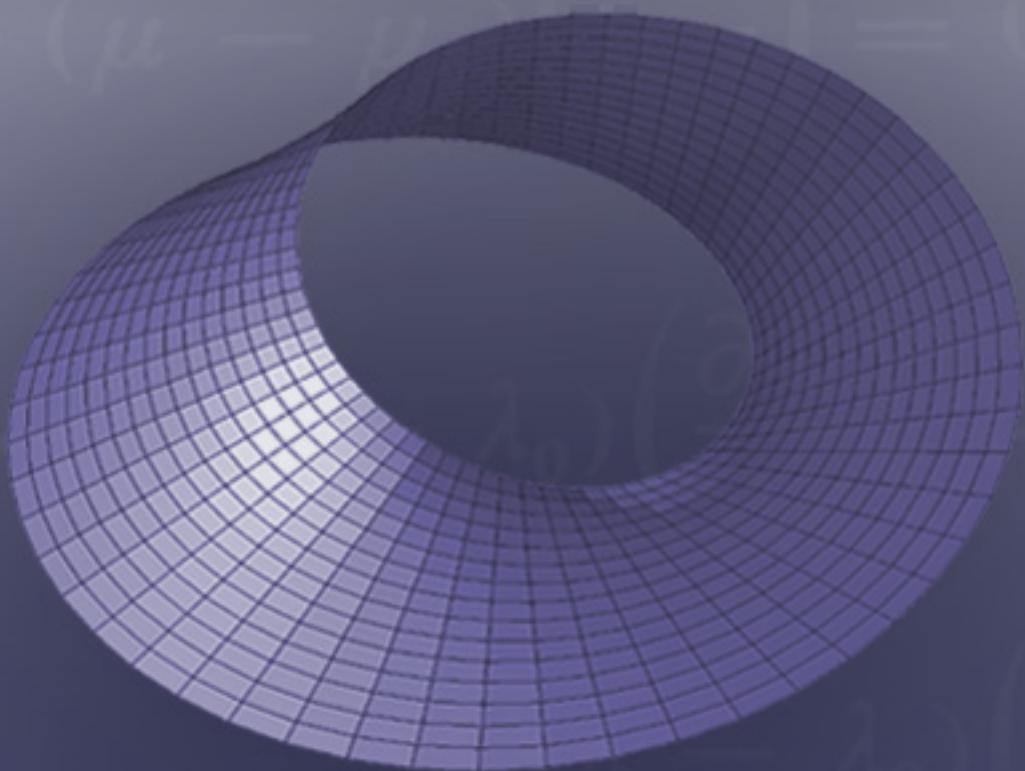


Τα computer games στην εκπαιδευτική διαδικασία



ΤΑ COMPUTER GAMES ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Μιχάλης Μεϊμάρης

Κάθε νέος και νέα στην εποχή μας συμπληρώνοντας τα 21 του χρόνια, «μετράει» περίπου 15.000 ώρες θέσης τηλεόρασης και ίσως μόνο 5.000 ώρες διαβάσματος βιβλίων, 15.000 ώρες ενασχόληση με video και computer games και έχει ανταλλάξει περίπου 200.000 ηλεκτρονικά μηνύματα, SMS, emails. Αυτή η στατιστική αφορά τις Η.Π.Α. και σύντομα και όλο το Δυτικό κόσμο μαζί με την Ελλάδα.

Είναι, λοιπόν, φανερό ότι η κύρια αφήγηση για τη ζωή μέσω της οποίας και επιτυχάνεται η κοινωνικοποίηση των νέων μας, γίνεται όχι πια με την εκκλησία, την οικογένεια ή το σχολείο, αλλά μέσω της τηλεόρασης και, τώρα τελευταία, και μέσω αυτών των ψυφιακών εφαρμογών ας το πούμε γενικότερα, και παιχνιδιών.

Όμως είναι αυτό περίεργο για τους νέους μας; Γιατί εδώ συζητούμε σαν να είναι περίεργο, ενώ στην πραγματικότητα εμείς αυτόν τον κόσμο τους φτιάξαμε. Τους φτιάξαμε έναν κόσμο μέσα στον οποίο αυτοί γεννήθηκαν κρατώντας στο χέρι ένα τηλεκοντρόλ ή ένα πληκτρολόγιο και έχοντας απέναντι στα μάτια τους μια οθόνη τηλεόρασης ή πλεκτρονικού υπολογιστή.

Δηλαδή πραγματικά οι σημερινοί νέοι ακόμα και στην Ελλάδα, με μια σχετική καθυστέρηση βέβαια προς τους δυτικοευρωπαίους και τους Αμερικανούς, μπορούν να χαρακτηρίστούν ως digital natives, δηλαδή ως αυτόχθονες, ντόπιοι αυτής της νέας πραγματικότητας ως προς την οποία άμως, και εδώ μπαίνουν τα προβλήματα τα οποία σωστά βέβαια άνοιξε ο συνάδελφος και ανέφερε στην έρευνά του ο κ. Μορώνης, ως προς την οποία πραγματικότητα λέω, και εμείς ως γονείς, και εμείς ως καθηγητές Πανεπιστημίου και μάλιστα στις νέες τεχνολογίες, αλλά οπωδόποτε και ως δάσκαλοι και καθηγητές στο σχολείο, θα τολμούσα να πω ακόμα παραπάνω, διότι η επιμόρφωση είναι κάτι το οποίο γίνεται αλλά όσο να 'ναι αποσπασματικά, είμαστε digital immigrants, δηλαδή μετανάστες σε αυτό το νέο κόσμο, ή ακόμη και digital foreigners, δηλαδή ξένοι.

Μάλιστα «digital immigrants», χαρακτηριζόμενοι έτσι από την «προφορά» την οποία έχουμε ως άλλοι Έλληνες που κατορθώσαμε να περάσουμε από τη νήσο Έλις για να βρεθούμε στη Νέα Υόρκη, κάτι που με χαρακτηρίζει και εμένα ακόμα όταν ζητώ κάθε πρωί, όπως φαντάζομαι ίσως και εσείς κ. Υπουργέ, να δω τα email μου τυπωμένα και όχι να απαντήσω αμέσως, σε πραγματικό δηλαδή χρόνο (real time), όπως ο γιος μου, η κόρη μου, τα παιδιά μας, που ουδέποτε βλέπουν τα email τους τυπωμένα. Δεν σβήνουν ποτέ τον υπολογιστή που είναι πάντα συνδεδεμένος στο διαδίκτυο.

Να ποιος είναι ο κόσμος των μεν και των δε. Απαιτείται, λοιπόν, μεγάλη προσοχή για το ότι για έναν κόσμο που εμείς, πιθελημένα ή αθέλητα, τους ετοιμάσαμε, για αυτόν δεν τους προετοιμάζουμε. Προετοιμάζονται, κυρίες και κύριοι, τώρα μόνοι τους. Πώς προετοιμάζονται και για ποιον κόσμο: Για έναν κόσμο που βλέπουμε ότι σε κάθε διαμέρισμα, σε κάθε

Υπουργείο, σε κάθε μαγαζί, βασιλεύει με την υποκύανη ανταύγειά του ο Η/Υ, ο οποίος κατ' ουσίαν δεν είναι πλέον υπολογιστικό εργαλείο, το γνωρίζουμε όλοι, αλλά κατ' εξοχήν εργαλείο επικοινωνιακό.

Για αυτό τον κόσμο αναφέρω εδώ και τις καλές πλευρές, μια και τόσα ακούστικαν κυρίων για τις κακές, όχι γιατί δεν πιστεύουμε ότι η πορνογραφία είναι ένα πρόβλημα στον κυβερνοχώρο, όχι γιατί δεν πιστεύουμε ότι όπως δείχνουν τα αποτελέσματα των σχετικών ερευνών, τα παιδιά μας είναι τελικά ελεύθερα σ' έναν κόσμο αγρίων, να το πούμε έτσι, αλλά γιατί, αυτός ο πονηρός κόσμος έχει υπάρξει και άλλες φορές, όπως όταν στα περίπτερα όλοι βλέπαμε και ξέραμε τι είναι η πορνογραφία, ιδιαίτερα εμείς που μεγαλώσαμε στα χρόνια της δικτατορίας θυμόμαστε πολύ καλά τις μαύρες βούλες που έκρυψαν αυτά που θέλαμε κυρίως να δούμε.

Όταν το Minitel ήταν στη μόδα στη Γαλλία στη δεκαετία του '80 και είχα τη χαρά να είμαι από εκείνους που έμαθαν εκεί τη διαμεσολαβημένη από Η/Υ επικοινωνία και βρίσκομαι εδώ προερχόμενος από το Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ και όχι από ένα μαθηματικό Τμήμα γιατί είμαι μαθηματικός, αυτό το οποίο ο κόσμος ως πρώτα μηνύματα και πιο επιτυχημένα στατιστικά σαν υπηρεσία έκανε, ήταν οι ροζ αγγελίες, δηλαδή οι αγγελίες όπου καθένας ασχολείτο με το σεξ, με αυτό δηλαδή το οποίο, ας μην κρυβόμαστε, μας απασχολεί από τα 10 μέχρι τα 110.

Άρα να βλέπουμε τον κίνδυνο, ναι, να βλέπουμε επίσης ότι τώρα με το Ιντερνέτ γιγαντώθηκε, ναι. Μα βέβαια, όταν γιγαντώνεται ένα μέσον ακολουθούν και όλα τα άλλα. Άλλα όχι ότι είναι πρωτόγυνωρο.

Ο νέος λοιπόν και η νέα αυτή τη στιγμή, όταν παίζει video games τι κάνει: Καταρχήν, όπως ελέχθη στην προηγούμενη συνεδρία πολύ επιτυχημένα από συναδέλφους και από ανθρώπους της διαφήμισης, είναι ο νέος και η νέα που στην εποχή μας παίζει video games, το παχύσαρκο παιδί με έντονη ακμή που τρώει πατατάκια και κάθεται συνεχώς απέναντι από μια οθόνη γεμίζοντας την καρέκλα με το πάχος του: Είναι αλήθεια αυτό: Δεν είναι, κυρίες και κύριοι. Είναι το παιδί που παίζει video games επί ώρες το παιδί το οποίο δεν επικοινωνεί, διακρίνεται από μοναχικότητα ακόμη και από επιθετικότητα κτλ.: Όχι, δεν είναι αυτό. Είναι και αυτό. Οπωδόποτε και αυτό το παιδί βρίσκει μια διέξοδο σε αυτό το νέο μέσο. Άλλα δεν είναι κυρίως αυτό. Είναι το κάθε παιδί πλέον. Τώρα το γιατί παίζει τόσο πολύ video games: Μα δεν ξέρουμε τον κόσμο: Υπάρχει η αλάνα αυτή τη στιγμή κάπου για να πάει να πάξει όπως εμείς στην ηλικία του: Υπάρχει τέτοια δυνατότητα ώστε το παιδί πραγματικά να φύγει από το πλεκτρονικό και ψυφιακό περιβάλλον το οποίο περικλείει όλους τους κινδύνους που αναφέρθηκαν: Ευρισκόμεθα όμως σήμερα στον κόσμο της αλάνας και του χωματόδρομου ή σε αυτόν της γιγαντωμένης πόλης και του αυτοκινήτου:

Ας σκύψουμε όμως λίγο παραπάνω, για να δούμε τι σημαίνουν αυτά τα παιχνίδια στις πιο μοντέρνες τους εκφράσεις, όπως τα MMORPG από τους όρους Massive Multiplayer Online Role Playing Games, παιχνίδια δηλαδή τα οποία παίζονται στο διαδίκτυο με πολλούς συμ-

μετέχοντες όπου ο καθένας παίρνει κάποιο ρόλο. Μα εκεί το παιδί εκτός απ' τα κακά τα οποία μπορούν να συμβούν δεν επικοινωνεί: Δεν δουλεύει συνεργατικά: Δεν λύνει προβλήματα από κοινού: Μα είναι λύση προβλήματος το να σκοτώσουμε τον εχθρό μας: Ασφαλώς και είναι. Τι να κάνουμε; Αυτό ήταν το πρόβλημα το οποίο είχε. Είναι όμως τυχαίο, κυρίες και κύριοι, ότι αυτή τη στιγμή αυτό το, όπως λέμε, joystick με το οποίο τα παιδιά οδηγούν με τρελές ταχύτητες αυτοκίνητα και αεροπλάνα στις παιχνιδομηχανές και εμείς ως γονείς απορούμε τι βγαίνει από αυτό, είναι το πηδάλιο με το οποίο οι πιλότοι οδηγούν τα νέα airbus: Αυτό λέει κάτι: ότι είναι digital natives, δηλαδή αυτόχθονες σε έναν κόσμο που έρχεται. Γιατί το νέο αυτό joystick –το πηδάλιο– απαιτεί νέες δεξιότητες, κάτι που διαθέτει από τα γεννοφάσκια του ο νέος αυτός.

Το πρόβλημα είναι πώς εμείς οι ψηφιακά μετανάστες μπορούμε να βοηθήσουμε, ιδιαίτερα αν κατέχουμε κάποιες θέσεις ευθύνης, όπως αυτές της εκπαίδευσης και κατάρτισης, τους νέους αυτούς, τους ψηφιακά αυτόχθονες στην πορεία τους στον κόσμο αυτό. Το εγχείρημα είναι δύσκολο, εν μέρει καταδικασμένο, αλλά προσπαθούμε. Ιδιαίτερα στο Τμήμα μας και στο Εργαστήριο που έχω τη χαρά και την τιμή να διευθύνω, επιχειρούμε να χρησιμοποιήσουμε αυτά τα ψηφιακά παιχνίδια και για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Ήδη ένα έργο, το οποίο έχουμε αρχίσει προ ολίγων μηνών, το έργο «Επινόση», προσπαθεί να επιμορφώσει και να ευαισθητοποιήσει εκπαιδευτικούς και ειδικό εκπαιδευτικό προσωπικό σε θέματα ήπιας νοοτικής καθυστέρησης με το σχεδιασμό, την προτυποποίηση και τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών. Κλείνοντας θα ήθελα να τονίσω, κυρίες και κύριοι, ότι πρέπει ιδιαίτερα να μας απασχολήσει το ποια είναι η αφήγηση που και ο τηλεόραση και τα άλλα M.M.E. καθώς και τα πλεκτρονικά παιχνίδια προωθούν στους νέους μας. Τα θέματα τα οποία έχουν να κάνουν με τα προβλήματα που δημιουργούνται είτε με βιντεοπαιχνίδια είτε χωρίς, είτε με καλό Ιντερνέτ είτε με κακό, είτε με αφορισμούς σχετικά με όλα αυτά είτε όχι, θα λέγαμε, κατά τη γνώμη μας, ότι έχουν κατά πολύ να κάνουν με αυτό που είναι η κύρια αφήγηση, κυρίες και κύριοι, για τη ζωή σήμερα, αφήγηση η οποία προβάλλεται και από τα πλεκτρονικά αυτά μηχανήματα και από την τηλεόραση κυρίως.

Δυστυχώς η κύρια αφήγηση για τη ζωή στην εποχή μας έχει να κάνει με αξίες lifestyle, έχει να κάνει με συσσώρευση πλούτου, έχει να κάνει με κατάκτηση εξουσίας και υπονοεί μάλιστα ανενδοίαστα ή με βαθιά άγνοια, ότι η ευτυχία έρχεται μέσω αυτών, αφήνοντας έτσι κάθε νέο και νέα ανυπεράσπιστο σε μια πραγματικότητα για την οποία εμείς οι μεγαλύτεροι γνωρίζουμε ότι μπορεί να περάσει όλη του τη ζωή σε κάτι που δεν έχει να κάνει καθόλου με τη ευτυχία, κάτι όμως που θα το διαπιστώσει πολύ αργά δυστυχώς η ίδια και ο ίδιος. Άρα η πρότασή μας εδώ, είτε μέσω βιντεοπαιχνιδιών είτε όχι, είναι ακριβώς ότι απαιτείται μια εναλλακτική αφήγηση ζωής, μια άλλη αφήγηση, η οποία πηγαίνει τα πράγματα και αλλού.

επινόση