

## Μαθαίνουν παίζοντας video games

Ελληνικές εταιρείες πρωτοπορούν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια κατάρτισης και εκπαίδευσης

Του ΚΩΣΤΑ ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗ

**Τι σκέψη** μπορεί να έχουν τα βιντεοπαιχνίδια με την εκπαίδευση εργαζομένων στην πυρασφάλεια, τη «μύηση» των μαθητών στα πρώτα βήματα του προγραμματισμού ή ακόμη και την τουριστική ανάδειξη μιας περιοχής;

Απολύτως καμία, θα απαντήσει όποιος έχει ταυτίσει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια με την εικόνα παιδιών που ημεροβραδιάζονται μπροστά από μια οθόνη για να σώσουν τη Γη από κάθε λογής «κακούς» ή να κατατροπώσουν τους αντιπάλους με την αγαπημένη τους αθλητική ομάδα.

Ωστόσο, παράλληλα με τα παραδοσιακά βιντεοκίμ, τα τελευταία χρόνια έχει εμφανισθεί μια νέα κατηγορία προγραμμάτων, που ονομάζονται σοβαρά βιντεοπαιχνίδια (serious games), αφού στόχους τους δεν είναι απλώς να... σκοτώσει κα-

**Το 2017 η παγκόσμια βιομηχανία των serious games αναμένεται να έχει τζίρο 8,9 δισ. δολ.**

νείς τον χρόνο του. Μάλιστα, το «παρών» στην κατηγορία δίνουν και ελληνικές εφαρμογές όπως οι παραπάνω, οι οποίες αποδεικνύουν ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν προορίζονται αποκλειστικά για διασκέδαση.

Στα σοβαρά βιντεοπαιχνίδια δραστηριοποιούνται αρκετά μέλη του gi-Cluster, του συνεργατικού σχηματισμού ο οποίος συστάθηκε το 2012 με την υποστήριξη του Corallia, από εταιρείες και ακαδημαϊκούς φορείς που αναπτύσσουν ψυχαγωγικές και δημιουργικές τεχνολογίες ή εφαρμογές.

### Ανερχόμενος κλάδος

Όπως και στο εξωτερικό, οι ελληνικές εταιρείες «ποντάρουν» στο ότι η διαδικασία του παιχνιδιού μπορεί να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον ανθρώπων σχεδόν όλων των ηλικιών και για κάθε σκοπό, κάνοντας πιο εύκολη π.χ. την κατάρτιση εργαζομένων ή την εκπαίδευση μαθητών και φοιτητών.

Παράλληλα, θέλουν να αποκτήσουν «στίγμα» στην ανερχόμενη βιομηχανία των serious games—και η οποία, σύμφωνα με την εταιρεία ερευνών Ambient Insight, το 2017 θα φτάσει παγκοσμίως σε επτάς πωλήσεις 8,9 δισ. δολαρίων. «Πρόκειται για έναν ανερχόμενο κλάδο που ανοίγει πολλές ευκαιρίες για μικρές επιχειρήσεις πληροφορικής και για αρκετούς νέους επιστήμονες οι οποίοι, εκτός από τους



Το Fire Safety Gaming χρησιμοποιείται ήδη από επιχειρήσεις με δυναμικό από 30 έως 300 υπαλλήλους για την εκπαίδευσή τους σε θέματα πυρασφάλειας.

προγραμματιστές, χρειάζονται για να δημιουργηθεί ένα σοβαρό παιχνίδι—ακόμη και αρχαιολόγους, ψυχολόγους ή ειδικούς στα παιδαγωγικά», λέει στην «Κ» ο δρ Νίκος Βογιατζής, μέλος του Συντονιστικού Συμβουλίου του gi-Cluster.

Χαρακτηριστική περίπτωση, η ειδική ανθρώπινου δυναμικού, Δανάη Αντωνοπούλου, και ιδρύτρια της InspiringCareer, μιας εταιρείας που έχει αναπτύξει μια εφαρμογή για την πυρασφάλεια, σε πρώτη φάση για επιχειρήσεις και την εκπαίδευση του προσωπικού τους. Το Fire Safety Gaming, όπως λέ-

γεται, χρησιμοποιείται ήδη από επιχειρήσεις με δυναμικό από 30 έως 300 υπαλλήλους, χωρίς μέχρι σήμερα να έχει εισπράξει ούτε ένα αρνητικό σχόλιο από τους «παικτες» του. «Σκεφτήκαμε πως, από το να διαβάζει κανείς ένα βιβλίο για τους κανόνες πυρασφάλειας, θα είναι πολύ πιο αποτελεσματικό να τους ανακαλύπτει μόνος του παίζοντας», σημειώνει η ίδια.

Το επόμενο βήμα για την InspiringCareer είναι να διαθέσει το Fire Safety Gaming σε μεγάλους δημόσιους οργανισμούς (π.χ. νοσοκομεία) και σχολεία, ενώ έχει ήδη

στα σκαριά ένα βιντεοκίμ για τις πρώτες βοήθειες.

Στην περίπτωση των serious games για μαθητές, το μεγάλο τους πλεονέκτημα είναι ότι μπορούν να τραβήξουν την προσοχή των παιδιών για αρκετή ώρα, σύμφωνα με τη Μαρία Καραβελάκη από την In-te Learn, εταιρεία που αναπτύσσει εκπαιδευτικό λογισμικό. «Η στρόφη στα εκπαιδευτικά βιντεοκίμ φαίνεται και από το γεγονός ότι τα τελευταία χρόνια έχουμε αναπτύξει τέτοιους τίτλους μέσα από παραγωγικές εταιρείες—όπως ένα παιχνίδι με σκοπό τη μουσειακή εκπαίδευση

σχολείων, για λογαριασμό ενός παρόχου κινητής τηλεφωνίας», σημειώνει η κ. Καραβελάκη. Πιο πρόσφατο παράδειγμα το Getcoding, ένα online παιχνίδι που βοηθά τα παιδιά να κάνουν τα πρώτα τους βήματα στον προγραμματισμό, το οποίο δημιουργήθηκε με πρωτοβουλία του Ελληνικού Δικτύου Επαγγελματιών Πληροφορικής (HePIS) και της Microsoft.

### Στον τουρισμό

Με τα σοβαρά βιντεοπαιχνίδια σε συστήματα ψηφιακής σήμανσης, δηλαδή σε μεγάλες οθόνες προβολής, ασχολείται η mobileFX, εφαρμογές της οποίας «έτρεξαν» το περασμένο καλοκαίρι σε ένα σύστημα στο λιμάνι της Μυκόνου, για τους επισκέπτες του νησιού. «Εκτός από τον τουρισμό, εξετάζουμε την ανάπτυξη προγραμμάτων για μουσεία, ώστε να μπορεί κανείς να «παίζει» με τα εκθέματα» σε μεγάλες οθόνες στις αίθουσες, λέει ο Ηλίας Πολιτάκης από την εταιρεία.

Με τα serious games μπορεί όμως να αναδειχθεί και η πολιτιστική κληρονομιά ή οι φυσικές ομορφιές μιας περιοχής, όπως αποδεικνύει το βιντεοκίμ Mythical Peloponnese που ανέπτυξε η Trebble για λογαριασμό της Περιφέρειας Πελοποννήσου—ένα παιχνίδι γνώσεων, με το οποίο όσοι έχουν smartphone θα «γνωρίσουν» την Πελοπόννησο.

### Ενεργειακή εξοικονόμηση και αξιολόγηση υπαλλήλων

Εκτός από το Mythical Peloponnese για την προβολή της Πελοποννήσου, η Trebble από το gi-Cluster έχει αναπτύξει ένα παιχνίδι για smartphone με θέμα την ενεργειακή εξοικονόμηση, το οποίο της παρήγγειλε η intelen—μία εταιρεία που «γεννήθηκε» στο Μετσόβιο Πολυτεχνείο και πλέον έχει διεθνή παρουσία, η οποία χρησιμοποιεί «έξυπνους» μετρητές της ηλεκτρικής κατανάλωσης για να προσφέρει ενεργειακές υπηρεσίες σε επιχειρήσεις με μεγάλα εμπορικά κτίρια. «Το βιντεοκίμ δίνει κίνητρα στους υπαλλήλους να αλλάξουν τη συμπεριφορά τους, κερδίζοντας «πόντους»

όταν ολοκληρώσουν μια «αποστολή» που θα τους αναθέσει ο ενεργειακός υπεύθυνος του κτιρίου. Επίσης, τους ανταμείβει κάθε φορά που θα επισημάνουν κάποια ενεργειακή οπιατάλη, όπως, για παράδειγμα, ότι σε μία αίθουσα η θέρμανση λειτουργεί παραπάνω από το κανονικό, και επομένως πρέπει να αλλάξει η ρύθμιση του θερμοστάτη» προσθέτει ο Βαγγέλης Ρέκκας από την Trebble. Την ίδια ώρα, η Οωίβι, ένα από τα νεότερα μέλη του gi-Cluster, ετοιμάζει ένα παιχνίδι στρατηγικής, με το οποίο μια επιχείρηση θα μπορεί να αξιολογεί ποιος από τους υποψήφιους είναι ο πιο κατάλληλος

για τη θέση για την οποία ψάχνει υπάλληλο. Εται, αντί να περνούν από συνέντευξη, οι υποψήφιοι θα... παίζουν το βιντεοκίμ, δίνοντας απαντήσεις σε διάφορα σενάρια που περιλαμβάνει η πλοκή του. Από την ανάλυση των απαντήσεων, η Οωίβι θα συνθέσει το προφίλ κάθε υποψηφίου, βρίσκοντας τις δεξιότητές του και εκτιμώντας αν αυτές οι δεξιότητες ταιριάζουν για τη συγκεκριμένη θέση. Σύμφωνα με τους δημιουργούς του βιντεοκίμ, θα μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί από τις εταιρείες για την αξιολόγηση και των ήδη υφιστάμενων υπαλλήλων τους.