



Κεφάλαιο Έξι

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ στα
ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ
ΔΙΚΤΥΑ στην
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Περιεχόμενα

1. Παιχνίδια στα Κοινωνικά Δίκτυα στην Εκπαίδευση	3
Εισαγωγή.....	3
Αλλαγές στους μαθητές.....	4
Περιστασιακά παιχνίδια κοινωνικών δικτύων.....	5
Τι είναι τα casual games;	6
Τι είναι παιχνίδια κοινωνικών δικτύων	6
Το κίνητρο των κοινωνικών casual games	8
Γιατί τα παιχνίδια των κοινωνικών δικτύων μπορεί να είναι αποτελεσματικά σε περιβάλλοντα μάθησης;	9
Τι θα μπορούσε να σημαίνουν για την εκπαίδευση τα παιχνίδια του Facebook. CityVille.....	10
Είναι πιθανό να χρησιμοποιήσουμε περιστασιακά παιχνίδια στην εκπαίδευση;	11
2. Ασφάλεια στα Online βιντεοπαιχνίδια και στα παιχνίδια κοινωνικών δικτύων	13
Ασφάλεια στα κοινωνικά δίκτυα.....	14
Ο δεκάλογος της ασφάλειας.....	15
3. Μέλλον.....	16

1. Παιχνίδια στα Κοινωνικά Δίκτυα στην Εκπαίδευση

Εισαγωγή

Στη σημερινή εποχή τα βιντεοπαιχνίδια είναι μια επιλογή διασκέδασης που όλο και αυξάνεται. Αυτό αντικατοπτρίζεται στο μεγάλο αριθμό από χρήστες και στις ώρες ανά εβδομάδα που “δαπανούν” οι χρήστες παίζοντας βιντεοπαιχνίδια. Ο αριθμός των ωρών ανά εβδομάδα που “δαπανείται” σε βιντεοπαιχνίδια έχει αυξηθεί στις 5.2 ώρες μέσο όρο. Επίσης έχει μεγαλώσει το φάσμα των ηλικιών που παίζουν βιντεοπαιχνίδια, και για την ώρα υπάρχουν πολλοί παίκτες παιδιά αλλά και αρκετοί μεγάλοι. Το φαινόμενο παρατηρείται σε όλη την Ευρώπη, αλλού σε μεγαλύτερο και αλλού σε μικρότερο ποσοστό ο αριθμός των ανθρώπων που απολαμβάνουν την ψυχαγωγία των βιντεοπαιχνιδιών έχει αυξηθεί. Επίσης, έχουν αλλάξει οι πλατφόρμες που τρέχουν παιχνίδια, οι εποχές που έπαιζαν οι χρήστες σε ένα PC ή μια κονσόλα ξεπεράστηκαν. Σήμερα μπορείτε να παίξετε παιχνίδια από μια έξυπνη συσκευή (smartphone) ή μια ταμπλέτα (tablet).

Είναι σημαντικό να επισημάνουμε ότι το 32.2% των χρηστών παίζουν παιχνίδια online. Επίσης, ολοένα και περισσότερο αυξάνεται η σημαντικότητα των παιχνιδιών στα κοινωνικά δίκτυα (Facebook, Google, twitter, κλπ). Πάνω από 400 εκατομμύρια άνθρωποι παίζουν παιχνίδια στο Facebook¹, MySpace² και άλλα κοινωνικά δίκτυα. Θα αναλύσουμε τα κοινωνικά δίκτυα ως περιβάλλον παιχνιδιών και ειδικά το Facebook που έχει συνεισφέρει στην ανάπτυξη των παιχνιδιών στα κοινωνικά δίκτυα.

Το Facebook είναι σίγουρα το κυρίαρχο κοινωνικό δίκτυο. Το Facebook, από τη δημιουργία του το 2004, αναπτύσσεται συνεχώς και έχει φτάσει στους 800 εκατομμύρια χρήστες, το οποίο είναι και το μεγαλύτερο νούμερο σε όλα τα κοινωνικά δίκτυα. Ο σκοπός του είναι να συνδέει ανθρώπους από όλο τον κόσμο μέσω εικονικών δεσμών φιλίας. Πέρα από αυτό, επιτρέπει στους χρήστες του να παίζουν online παιχνίδια, δίνοντας περισσότερο προσοχή στην κοινωνική πτυχή τους. Από την ύπαρξη του Facebook, τα βιντεοπαιχνίδια άλλαξαν. Έχουμε περάσει από την ατομικιστική προσέγγιση στην κοινωνική. Τα παιχνίδια παίζονται on-line με φίλους όπου ο ένας βοηθάει τον άλλο ή στην περίπτωση των MMO (Massively Multiplayer Online Games), ανταγωνίζονται εκατοντάδες χιλιάδες παίκτες από όλο τον κόσμο. Ένα καλό παράδειγμα αυτού του τύπου των παιχνιδιών είναι το Farmville³, ένα από τα τρία παιχνίδια του Facebook που έχουν τους περισσότερους χρήστες. Για να μετρήσουμε το μέγεθος αυτού του φαινομένου, ας επισκεφτούμε την εικονική πόλη του Farmville η οποία έχει ξεπεράσει τους 83 εκατομμύρια χρήστες σε όλο τον κόσμο (δείτε [Annex – Guidelines to play Farmville](#)).

Ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά των παιχνιδιών στα κοινωνικά δίκτυα, είναι ότι δε χρειάζεται να έχουμε ιδιαίτερες ικανότητες για να παίξουμε ένα παιχνίδι, όπως συμβαίνει στα άλλα βιντεοπαιχνίδια. Εάν αντιμετωπίσουμε κάποιο πρόβλημα, μπορούμε να ρωτήσουμε τις επαφές μας στο κοινωνικό δίκτυο που παίζουν ήδη το παιχνίδι. Αυτό αποτελεί και το μυστικό της επιτυχίας αυτού του είδους παιχνιδιών.

¹ <http://www.facebook.com>

² <http://www.myspace.com>

³ <http://apps.facebook.com/onthefarm/>

Αλλαγές στους μαθητές

Μια νέα γενιά μαθητών εισέρχονται στην εκπαίδευση, που καλείται "Millennials"⁴ ή γενιά του Διαδικτύου (NetGen'ers). Οι NetGen'ers τείνουν να:

- Δραστηριοποιούνται ομαδικά.
- Πιστεύουν ότι είναι μόδα να είσαι έξυπνος.
- Γοητεύονται από τις νέες τεχνολογίες.
- Είναι φυλετικά και εθνικά ποικιλόμορφοι.
- Οι μαθησιακές τους προτιμήσεις τείνουν προς την ομαδική δουλειά, τις βιωματικές δραστηριότητες, τη δομή και τη χρήση της τεχνολογίας. Οι δυνάμεις τους περιλαμβάνουν multitasking, προσανατολισμό στόχων, θετική στάση και συνεργατικό στυλ.

Το 20% αυτού του συνόλου ξεκίνησε να χρησιμοποιεί τους υπολογιστές στην ηλικία 5-8 ετών. Σχεδόν όλοι οι μαθητές ξεκίνησαν να χρησιμοποιούν τους υπολογιστές από 16-18 ετών. Ένας άλλος αριθμός μέτρησης που δείχνει την παρουσία της τεχνολογίας στους σημερινούς μαθητές είναι το ποσοστό αυτών που έχουν υπολογιστή. Σε μια πρόσφατη έρευνα, το 84% των φοιτητών ανέφεραν ότι κατέχουν υπολογιστή με το 25% να δηλώνει ότι έχει περισσότερους από έναν.

Δεν αποτελεί έκπληξη ότι η τεχνολογία θεωρείται ότι είναι το φυσικό μέρος της γενιάς του Διαδικτύου. Σχεδόν όλοι οι έφηβοι χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο για έρευνα στο σχολείο (94%) και το 84% πιστεύουν ότι τους βοηθάει στις εργασίες του σχολείου. Ίσως το πιο εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι αποδέχονται το διαδίκτυο ως εργαλείο επικοινωνίας, το οποίο το θεωρούν τόσο άνετο όσο και το τηλέφωνο. Μεταξύ των εφήβων, η χρήση του στιγμιαίου μηνύματος φαίνεται να είναι ένας φυσικός μηχανισμός επικοινωνίας και κοινωνικοποίησης. Το 41% δηλώνει ότι χρησιμοποιούν το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και τα στιγμιαία μηνύματα για να επικοινωνήσουν με τους καθηγητές τους σχετικά με τις εργασίες τους. Ένα ακόμη υψηλότερο ποσοστό χρησιμοποιεί το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο για να επικοινωνήσει με φίλους και συγγενείς (81%). Στην πραγματικότητα, μια μικρή πλειοψηφία (56%) προτιμούν το Διαδίκτυο από το τηλέφωνο.

Στις ηλικίες 13-17 ετών οι μαθητές ξοδεύουν περισσότερο χρόνο με τα ψηφιακά μέσα (υπολογιστές, Διαδίκτυο, παιχνίδια) από ότι στην τηλεόραση. Στο διαδίκτυο περνούν περισσότερη ώρα ψάχνοντας/σερφάροντας και επικοινωνώντας, κάνοντας εκπαιδευτικές δραστηριότητες συνοδευόμενες με παιχνίδια. Όταν οι μαθητές (ηλικίες 9-17 ετών) ρωτηθούν τι θέλουν από το διαδίκτυο, το 80% αυτών απαντούν ότι βρίσκουν νέες και συναρπαστικές πληροφορίες. Ακολουθεί ένα μικρό ποσοστό ότι μαθαίνουν περισσότερα/καλύτερα και η επικοινωνία έρχεται τρίτη.

Η ζωή δείχνει ότι οι σημερινοί νέοι είναι αρκετά διαφορετικοί σε σχέση με τα προηγούμενα χρόνια. Κάθε γενιά ορίζεται από τις εμπειρίες ζωής, ανάλογα με τις παραστάσεις, τις πεποιθήσεις και τις ευαισθησίες της. Marc Prensky εκτιμάει ότι ένα άτομο μέχρι να φτάσει στην ηλικία των 21 θα έχει "δαπανήσει":

- 5,000 ώρες διαβάζοντας
- 10,000 ώρες παίζοντας βιντεοπαιχνίδια
- 10,000 ώρες στο κινητό τηλέφωνο
- 20,000 ώρες βλέποντας τηλεόραση

⁴ How Generational Theory Can Improve Teaching: Strategies for Working with the "Millennials"
Michael Wilson & Leslie E. Gerber

http://www.worcester.edu/Currents/Archives/Volume_1_Number_1/CurrentsV1N1WilsonP29.pdf

Επιπλέον εκτιμάει ότι θα έχει στείλει 200,000 ηλεκτρονικά γράμματα.

Στον πίνακα 1 εκτίθενται πως διαφορετικές γενιές βλέπουν το Διαδίκτυο, την κοινότητα, την καριέρα και την εξουσία.

	Γενιά της Τηλεόρασης	Γενιά των Υπολογιστών	Γενιά του Διαδικτύου
Διαδίκτυο	Τι είναι αυτό	Το διαδίκτυο είναι εργαλείο	Το διαδίκτυο είναι οξυγόνο
Κοινότητα	Προσωπική	Εκτεταμένη προσωπική	Εικονική
Προοπτική	Τοπική	Πολυ-εθνική	Παγκόσμια
Καριέρα	Μια καριέρα	Πολλές καριέρες	Πολλές επανεφευρέσεις
Αφοσίωση	Εταιρεία	Εαυτός	Ψυχή
Εξουσία	Ιεραρχία	Unimpressed	Εαυτός ως εμπειρογνώμονας

Πίνακας 1: Πως διαφορετικές γενιές βλέπουν το Διαδίκτυο, την κοινότητα, την καριέρα και την εξουσία.

Τον 21^ο αιώνα οι μαθητές δημιουργούν τα δικούς τους τρόπους μάθησης, αυτοί μπορεί να είναι είτε η αναζήτηση στο διαδίκτυο για πληροφορίες ή μιας έκθεσης μουσείου ή μια φυσιοδιφική κρουαζιέρα. Η μάθηση διεξάγεται σε πολλές μορφές για διάφορους λόγους. Η μάθηση δεν περιορίζεται από τον χρόνο, το χώρο ή τις επίσημες δομές μάθησης. Σε μεγάλο βαθμό αυτο-σκηνοθετείται και κινητοποιείται εσωτερικά. Και επιπλέον η μάθηση διευκολύνεται από την τεχνολογία.

Τα παιχνίδια αποτελούν ένα ανεπίσημο περιβάλλον μάθησης. Είναι σύνηθες νέοι άνθρωποι να περνούν 50, 60, 70 ώρες ή και περισσότερο σε ένα εικονικό κόσμο παίζοντας παιχνίδια. Επίσης γύρω στις 60 ώρες ή και περισσότερο χρειάζεται κάποιος για να διαβάσει το «Πόλεμος και Ειρήνη». Μια διαφορά είναι ότι τα παιχνίδια παρέχουν ένα «πολυ-αισθητήριο» περιβάλλον. Οι μαθητές συμμετέχουν και με το σώμα και το πνεύμα, και επομένως η μνήμη ενισχύεται. Ένας αυξανόμενος αριθμός ερευνητών και εκπαιδευτών πιστεύουν ότι το βιντεοπαιχνίδι θα αποτελέσει μέσο διδασκαλίας της επόμενης γενιάς.

Περιστασιακά παιχνίδια κοινωνικών δικτύων

Τα περισσότερα παιχνίδια που έχουν φτιαχτεί για το Facebook έχουν σχεδιαστεί ώστε να παίζονται σε φυλλομετρητές. Ωστόσο, τα παιχνίδια που αναπτύσσονται για το Facebook εκούσια (ή ακούσια) περιλαμβάνουν και την κοινωνική πτυχή των παιχνιδιών.

Το Δεκέμβριο του 2009 είχαν καταγραφεί 208 εφαρμογές ως τα πιο δημοφιλή παιχνίδια στο Facebook. 100 από αυτές τις εφαρμογές (το 44%) ορίζονται ως «περιστασιακά» παιχνίδια κοινωνικών δικτύων ενώ οι 116 από αυτές κατηγοριοποιούνται στα παιχνίδια. Ως παραδείγματα αναφέρουμε το Hatchlings⁵ και το Chain Rxn⁶. Έχουμε ορίσει όλες αυτές τις εφαρμογές ως «περιστασιακά» παιχνίδια λόγω της ανύπαρκτης κοινωνικής πτυχής (όπως τα παιχνίδια των τραπουλόχαρτων) και ότι ο αριθμός των ενεργών μηνιαίων χρηστών σπάνια υπερβαίνει τα 600.000 άτομα. Στην πραγματικότητα, εξακολουθεί να υπάρχει μεγάλη σύγχυση σχετικά με το καθεστώς των περισσότερων εφαρμογών του Facebook. Αυτά τα παιχνίδια διατίθενται στους χρήστες του Facebook ως παιχνίδια κάποιου είδους, μέχρι το 2008 όπου οι διαχειριστές του Facebook εισήγαγαν μια νέα κατηγορία παιχνιδιών «Just For Fun» για να φιλοξενηθούν αυτές οι εφαρμογές και να ξεχωρίσουν από την κατηγορία «Gaming». Στην πραγματικότητα, η ασάφεια στις δύο κατηγορίες συχνά επιλύεται καταχωρώντας μια εφαρμογή και στις δύο κατηγορίες. Για

⁵ <http://apps.facebook.com/egghunt/>

⁶ <http://apps.facebook.com/chainrxn/>

αυτό το λόγο μπορούμε να βρούμε διαφορετικού τύπου εφαρμογές στη δημοφιλή κατηγορία των παιχνιδιών.

Τι είναι τα casual games;

Τα casual games αποτελούν την πιο δημοφιλή κατηγορία στο Διαδίκτυο. Υπάρχουν διάφοροι ορισμοί από διάφορες εταιρείες για τον όρο περιστασιακά παιχνίδια (e.g. IGDA7, CGA8, GDC9)

Σύμφωνα με την According to the Casual Games Association 2007 Market Report¹⁰, «Casual games είναι βιντεοπαιχνίδια που αναπτύσσονται για τη μάζα των χρηστών, ακόμα και αυτούς που δεν κατατάσσουν τον εαυτό τους στους παίκτες παιχνιδιών». Αυτός ο ορισμός είναι σωστός και για τους χρήστες του Facebook. Στην πραγματικότητα, ακολουθώντας την ανάλυση του Rao οι χρήστες του Facebook φαίνονται να διακατέχονται από την ίδια άρνηση που έχουν και οι παίκτες που παίζουν περιστασιακά παιχνίδια, δεν βλέπουν τους εαυτούς τους ως παίκτες.

Γενικά, τα casual games δεν έχουν πολύπλοκους χειρισμούς και έχουν λιγότερη πολυπλοκότητα από ότι άλλα παιχνίδια. Φαίνονται ως παιχνίδια που μπορούν εύκολα να παιχτούν και εστιάζονται κυρίως στη διασκέδαση και χαλάρωση.

Πολλά από τις online ιστοσελίδες με περιστασιακά παιχνίδια είναι μερικές από τις σελίδες στο Διαδίκτυο με τις πιο πολλές επισκέψεις. Για παράδειγμα, στο κανάλι παιχνιδιών του AOL η πλειονότητα των online κλασικών παιχνιδιών, τράπουλα, επιτραπέζια και ελεύθερα παιχνίδια καζίνο έχουν μέσο όρο 20 λεπτά συνεδρία για κάθε παιχνίδι.

Ακόμα και το παιχνίδι με τα τραπουλόχαρτα έχει 40 λεπτά μέσο όρο παιξίματος αν και μπορεί μια παρτίδα να ολοκληρωθεί σε δύο λεπτά. Ακόμα και αν έχει μεγάλη διαφορά από ένα παιχνίδι MMORPG (κατά μέσο όρο ένας παίκτης “δαπανά” περίπου 10 ώρες στο WoW σε μια εβδομάδα) σίγουρα είναι αξιοσημείωτο για ένα «περιστασιακό» παιχνίδι.

Ένα ενδιαφέρον σενάριο αναδύεται, αν σκεφτούμε – σύμφωνα με τα παραπάνω στοιχεία – ότι οι παίκτες casual games δεν βλέπουν τον εαυτό τους ως παίκτες.

Τι είναι παιχνίδια κοινωνικών δικτύων

Οι άνθρωποι συνεχώς ψάχνουν συνανθρώπους τους να μοιραστούν τα ενδιαφέροντα τους, να λύσουν τα προβλήματα τους, να βρουν ταίρι, να συναντήσουν νέους ανθρώπους, να έχουν μια άτυπη συνομιλία, να ζητήσουν βοήθεια από κάποιον ειδικό κ.α.

«Γιατί τώρα τα παιχνίδια αποτελούν αντικείμενο μελέτης;». Dmitri Williams λέει ότι υπάρχουν επιχειρηματικοί και τεχνικοί λόγοι για την μετά arcades εποχή για την αναζωπύρωση των παιχνιδιών στα κοινωνικά δίκτυα, αλλά δεν εξηγεί πλήρως την ξαφνική έκρηξη στα online διαδικτυακά παιχνίδια που κυμαίνονται από τα παιχνίδια με τραπουλόχαρτα μέχρι τα online παιχνίδια πολλών παικτών. Αν και είναι προφανές ότι το περιεχόμενο των παιχνιδιών έχει σημασία, η κοινωνική πλευρά του τι συμβαίνει στους παίκτες, τους φίλους, τις οικογένειες, τις κοινότητες έχει επίσης σημασία, και παίζει μεγάλο βαθμό σε αυτή τη συγκεκριμένη στιγμή. Προσυπογράφοντας τις ιδέες του Robert Putnam, ο Williams ισχυρίζεται ότι η άνοδος των

⁷ <http://www.igda.org>

⁸ <http://www.casualgamesassociation.org>

⁹ www.gdconf.com/

¹⁰ http://www.casualgamesassociation.org/pdf/2007_CasualGamesMarketReport.pdf

παιχνιδιών κοινωνικής δικτύωσης οφείλεται στη μείωση των κοινωνικών επαφών και των συζητήσεων μεταξύ πραγματικών ανθρώπων. Ανεξάρτητα από το αν συμφωνούμε ή όχι με τη δήλωση αυτή, είναι γεγονός η εμφάνιση μιας περιοχής online κοινωνικών δικτύων γύρω από την οποία αναπτύσσονται διάχυτα συστήματα.

Επιπλέον, μπορούμε να σημειώσουμε τον αυξανόμενο αριθμό των online παικτών. Στην πραγματικότητα, το κοινό των παιχνιδιών κοινωνικής δικτύωσης ψάχνει είτε για μια εμπειρία είτε για ανταλλαγή απόψεων με άτομα που παίζουν τα ίδια παιχνίδια. Οι παίκτες θέλουν να ανταγωνιστούν, να συνεργαστούν, να κοινωνικοποιηθούν και να συνδεθούν μέσω μηνυμάτων και άλλων μορφών ηλεκτρονικής επικοινωνίας.

Ωστόσο, αξίζει να σημειωθεί ότι τα παιχνίδια στο Facebook (και γενικά σε όλα τα κοινωνικά δίκτυα) είναι ένα ιδιαίτερο είδος κοινωνικού παιχνιδιού.

Ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό των κοινωνικών casual games: Ασύγχρονο παιχνίδι

Τα κοινωνικά μέσα έχουν ενεργοποιήσει τις συζητήσεις να συμβαίνουν ασύγχρονα και πέρα από γεωγραφικούς περιορισμούς, αλλά εξακολουθούν να οριοθετούνται σε μια καθορισμένη ομάδα χρηστών σε κάποιο κατά κάποιον τρόπο είδος κοινού κοινωνικού πλαισίου. Η ίδια ασύγχρονη συμπεριφορά παρατηρείται και στα παιχνίδια.

Το σενάριο ενός ασύγχρονου παιχνιδιού με πολλούς παίκτες εισήχθη πρώτη φορά από την Bogost για να ορίσει καταστάσεις στις οποίες οι παίκτες παίζουν ένα παιχνίδι «σε συνέχειες, και όχι συνεχόμενα», και ότι τα διαλείμματα στο παιχνίδι είναι ένας τρόπος για να «φιλοξενήσει πραγματικές ανάγκες της ζωής και προσδοκίες του παιχνιδιού». Γενικά, το ασύγχρονο παίξιμο υποστηρίζει πολλούς παίκτες που παίζουν στη σειρά και όχι σε συνδυασμό. Στην πραγματικότητα, μπορούμε να μιλάμε για «εκπροσώπηση» των πολλαπλών παικτών και όχι για αλληλεπίδραση μεταξύ διαφορετικών παικτών. Ο χώρος για δράση στα περισσότερα από αυτά τα παιχνίδια είναι προσωπικός και δεν είναι κοινός. Για παράδειγμα στο Farmville¹¹, (δείτε στο [Παράρτημα – Οδηγίες για το Farmville](#)) ένα παιχνίδι εξομοίωσης διαχείρισης φάρμας, ο παίκτης αλληλεπιδρά μόνο με τη δική του φάρμα. Οι φάρμες των άλλων παικτών χρησιμοποιούνται μόνο για επισκέψεις. Το ίδιο συμβαίνει και στο Happy Aquarium¹², όπου ο χρήστης τρέφει ψάρια και στη συνέχεια τα πουλάει. Οι άλλοι παίκτες μπορούν να επισκεφτούν τις ιχθυοκαλλιέργειες για να δείξουν κοινωνική παρουσία μαζί με κάποιους άλλους στον ίδιο χώρο. Με τον ίδιο τρόπο, όταν ένας χρήστης συμμετέχει σε ανταγωνιστικό παιχνίδι, ο αντίπαλος έχει ειδοποιηθεί από τον παίκτη που τον προκαλεί, αλλά στην πραγματικότητα το αποτέλεσμα της πρόκλησης δεν επηρεάζεται από άλλους παίκτες. Η πρόκληση επιτρέπεται να πραγματοποιηθεί μόνο για την έναρξη νέου παιχνιδιού και όχι στο σύνολο του παιχνιδιού.

Μόνο σε σπάνιες και ιδιαίτερες περιπτώσεις τα παιχνίδια του Facebook δεν ακολουθούν μια προσέγγιση που περιγράψαμε παραπάνω. Για παράδειγμα στο Mobster213 προκειμένου να ολοκληρωθεί κάποια από τις αναζητήσεις, πρέπει να είναι αρκετοί παίκτες online την ίδια στιγμή. Με αυτή την έννοια, η παρουσία των φίλων φαίνεται μια συμβολική αναπαράσταση με σκοπό να δώσει μια αίσθηση της κοινότητας και της συμμετοχής χωρίς την πραγματική συν-παρουσία και αλληλεπίδραση. Ωστόσο, αυτή η «φανταστική» αίσθηση της παρουσίας γίνεται πιο πραγματική λόγω του περιβάλλοντος του παιχνιδιού. Πρώτα από όλα, οι «φανταστικοί» άνθρωποι που ζητάμε να παίξουμε είναι φίλοι μας, άνθρωποι που γνωρίζουμε λιγότερο ή περισσότερο. Επιπλέον, τα περισσότερα παιχνίδια μοιράζονται το ίδιο μοτίβο. Για παράδειγμα

¹¹ <http://apps.facebook.com/chainrxn/>

¹² <http://apps.facebook.com/happyaquarium/>

¹³ <http://apps.facebook.com/mobsterstwo/>

όταν ένας χρήστης «επισκέπτεται» κάποιου άλλου την φάρμα ή το ενυδρείο η ενέργεια αυτή δημοσιεύεται. Στην πραγματικότητα, ο παίκτης μπορεί να δημοσιεύσει στο τοίχο του στο Facebook ότι έχει βοηθήσει τον φίλο του, ή ότι χρειάζεται κάποια αντικείμενα για να βελτιώσει το παιχνίδι του. Ακόμα και όταν το παιχνίδι παίζεται μια φορά, τα αποτελέσματα του παιχνιδιού είναι μόνιμα και φαίνονται στο προφίλ του χρήστη, ως κουτί ή ίσως minifeeds (μικρά χρονικά από κάθε ενέργεια που σχετίζεται με τον χρήστη ή με τους φίλους του στο Facebook), ως εκ τούτου συμβάλλοντας στην ταυτότητα/προφίλ του χρήστη. Για παράδειγμα, εάν θέλουμε μπορούμε να αποφασίσουμε να μη δείξουμε στους φίλους μας το τελευταίο τρόπαιο που αποκτήσαμε ή το τελευταίο αντικείμενο που πήραμε στο παιχνίδι. Σε αυτή την περίπτωση, ο παίκτης αρνούμενος να μοιραστεί κάποιες πληροφορίες δημιουργεί ένα δικό του χώρο στο κοινωνικό περιβάλλον. Συνοψίζοντας ο «χώρος παιχνίματος» του Facebook μπορεί να είναι ιδιωτικός και δημόσιος. Το ίδιο ισχύει και για τις ενέργειες, δηλαδή κάποιες από αυτές μπορεί να τις δημοσιεύσει ή όχι στους φίλους στον δημόσιο χώρο του τοίχου του. Από την άλλη ο χρόνος παιχνίματος εξακολουθεί να είναι ασύγχρονος.

Το κίνητρο των κοινωνικών casual games

Έχοντας ορίσει την είναι τα 'social casual game' στο Facebook, θα προσπαθήσουμε να αντλήσουμε τα κίνητρα των παικτών αυτών των παιχνιδιών.

Στη δουλειά του ο Murray περιγράφει αρκετές κατηγορίες Ψυχογενών αναγκών (βασικές ανάγκες της προσωπικότητας). Γνώμη μας είναι ότι τα social casual games στο Facebook είναι επιτυχημένα διότι απευθύνονται στις κατηγορίες που αναφέρονται στον Murray¹⁴. Στον ισχυρισμό μας αυτό υποστηρίζουμε από τα ευρήματα του Bogost's στα γενικά παιχνίδια των υπολογιστών. Ωστόσο αρκετά στοιχεία δεν δίνονται απευθείας από το παιχνίδι (όπως συμβαίνει στα παιχνίδια που αναλύονται από τον Bogost). Αντίθετα, η προσφυγή στις ψυχολογικές ανάγκες δημιουργήθηκε από το συνδυασμό στοιχείων παιχνιδιού, συμπραζόμενα στοιχεία (το περιβάλλον του Facebook) και μερικές φορές από εξωτερικά στοιχεία (όπως στην περίπτωση των πληροφοριακών αναγκών).

Ακολουθεί ένας μερικός κατάλογος των αναγκών που εντοπίστηκαν από τον Murray και τους συνεργάτες του.

Υλιστικές ανάγκες

- Εξαγορά: Απόκτηση πραγμάτων.
- Κατασκευή: Δημιουργία πραγμάτων.
- Σειρά: Τακτοποίηση και οργάνωση πραγμάτων.
- Διατήρηση: Διατήρηση πραγμάτων.
- Ανάγκες ρεύματος
- Εξευτελισμός: Ομολογία και συγγνώμη.
- Αυτονομία: Ανεξαρτησία και αντοχή.
- Επιθετικότητα: Επίθεση ή γελοιοποίηση άλλων.
- Αποφυγή φτιαξιμάτων: Ακολούθηση κανόνων και αποφυγή ευθυνών.
- Σεβασμός: Υπακοή και συνεργασία με άλλους.
- Κυριαρχία: Έλεγχος άλλων.

Ανάγκες στοργής

- Συσχέτιση: Δαπάνη χρόνου με άλλους ανθρώπους.
- Φροντίδα: Φροντίδα του άλλου ανθρώπου.

¹⁴ 2010. Ines Di Loreto, Abdelkader Gouaïch. LIRMM, διαθέσιμο στο <http://hal-lirmm.ccsd.cnrs.fr/docs/00/48/69/34/PDF/FunAndGames2010-03-22.pdf>

- Παιχνίδι: Διασκέδαση με άλλους.
- Απόρριψη: Απόρριψη άλλων ανθρώπων.
- Αναζήτηση στοργής: Βοήθεια ή προστασία από άλλους ανθρώπους.

Ανάγκες φιλοδοξίας

- Επίτευξη: Επιτυχία, επίτευγμα, και την υπέρβαση των εμποδίων.
- Έκθεση: Σοκάρισμα ή τρόμαγμα άλλων ανθρώπων.
- Αναγνώριση: Προβολή επιτευγμάτων και απόκτηση κοινωνικού στάτους.

Ανάγκες πληροφορίες

- Γνώση: Αναζήτησης γνώσεων και ερωτήσεων.
- Έκθεση: Εκπαίδευση άλλων.

Γιατί τα παιχνίδια των κοινωνικών δικτύων μπορεί να είναι αποτελεσματικά σε περιβάλλοντα μάθησης;

Θα πρέπει να τονίσουμε ότι τα παιχνίδια και το παίξιμό τους είναι αποτελεσματικό περιβάλλον μάθησης, όχι επειδή είναι διασκεδαστικό, αλλά επειδή είναι καθηλωτικό, απαιτεί από τον παίκτη να κάνει συχνές, σημαντικές αποφάσεις, να έχει σαφείς στόχους, να προσαρμόζεται σε κάθε παίκτη χωριστά, και να περιλαμβάνει κοινωνικά πολυμέσα. Τα παιχνίδια των κοινωνικών δικτύων έχουν πολλά χαρακτηριστικά που σχετίζονται με το πως οι άνθρωποι μαθαίνουν. Αυτά τα χαρακτηριστικά είναι¹⁵:

- Κοινωνικοποίηση. Τα παιχνίδια στα κοινωνικά δίκτυα περιλαμβάνουν μεγάλη διανομή κοινοτήτων «δεν είναι το παιχνίδι αλλά η κοινωνική ζωή γύρω από το παιχνίδι η οποία μεταφέρει την πληθώρα των όρων της σημασίας του παιχνιδιού, όπως είναι οι αξίες, οι κοινωνικές και πολιτιστικές επιπτώσεις».
- Έρευνα. Όταν ένας νέος παίκτης εισέρχεται στο παιχνίδι, θα πρέπει αμέσως να θυμηθεί το προηγούμενο μάθημα μάθησης, να αποφασίσει τι νέες πληροφορίες χρειάζεται και να το εφαρμόσει στη νέα κατάσταση. Όσοι παίζουν ψηφιακά παιχνίδια συχνά απαιτείται να διαβάσουν και να αναζητήσουν νέες πληροφορίες για να κυριαρχήσουν στο παιχνίδι.
- Λύση προβλημάτων. Ο παίκτης γνωρίζοντας τι πληροφορίες ή τεχνικές πρέπει να εφαρμοστούν σε κάθε κατάσταση, δημιουργεί περισσότερες επιτυχίες, ειδικά στην επίλυση προβλημάτων. Αυτό συνήθως περιλαμβάνει τη συλλογική δράση μέσα από κοινότητες πρακτικής.
- Μεταφορά. Τα παιχνίδια απαιτούν μεταφορά μάθησης από άλλους χώρους, τη ζωή, το σχολείο και άλλα παιχνίδια. Πρέπει να είσαι σε θέση να δεις τη σύνδεση και τη μεταφορά υπάρχουσας μάθησης σε μια μοναδική κατάσταση, η οποία είναι μέρος του παιχνιδιού.
- Πειραματισμοί. Τα παιχνίδια είναι εγγενώς βιωματικά. Για αυτούς που παίζουν, εμπλέκονται σε πολλαπλές αισθήσεις. Για κάθε δράση, υπάρχει αντίδραση. Η

¹⁵ "Simulations, Games, and Learning", By Diana Oblinger. May 2006
<http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI3004.pdf>

ανατροφοδότηση είναι άμεση. Οι υποθέσεις ελέγχονται, και οι χρήστες μαθαίνουν από τα αποτελέσματα.

- Αποκτώντας διαφορετικές δεξιότητες εργασίας, τα παιχνίδια απαιτούν ομαδική εργασία, συνεργασία μεταξύ διαφορετικών φορέων και αναζήτηση δεξιοτήτων για την λύση προβλημάτων απόκτηση διαφορετικών επιπέδων. Είναι όλες πολύ χρήσιμες δεξιότητες στο χώρο εργασίας.

Τι θα μπορούσε να σημαίνουν για την εκπαίδευση τα παιχνίδια του Facebook. CityVille

Το CityVille16 αποτελεί τελευταία δημιουργία του Zynga, το οποίο στηρίζεται στην επιτυχία παιχνιδιών όπως το Farmville. Το CityVille είναι ένα παιχνίδι εξομίωσης και θυμίζει το βιντεοπαιχνίδι Theme Hospital (τέλη της δεκαετίας του 90'), όπου έπρεπε να σχεδιάσεις και να λειτουργήσεις ένα νοσοκομείο. Το παιχνίδι περιλαμβάνει την τοποθέτηση σπιτιών και επιχειρήσεων σε γειτονιές, συνδέοντας τα με δρόμους, καλλιέργειες για τον εφοδιασμό των επιχειρήσεων και στη συνέχεια, επενδύσεις σε κτίρια της κοινότητας προκειμένου να κρατηθεί ο πληθυσμός ευτυχισμένος και να αυξηθεί η ποσότητα των ανθρώπων που μπορούν να ζουν στην πόλη.

Κατά την εξέλιξη το παιχνίδι γίνεται όλο και πιο εθιστικό (βάλε 1000 στην τράπεζα, χτίσε μια μικρή γειτονιά από 3 κτίρια κ.α.), καθώς επίσης θα πρέπει να ανταποκριθείς και στους στόχους που βάζει το ίδιο. Το παιχνίδι είναι πολύ ισχυρό για μια σειρά από λόγους. Πρώτα από όλα, βοήθησε στην προώθηση του Facebook ως πλατφόρμα παιχνιδιών. Το Facebook δεν είναι μόνο ένα μέρος όπου ενημερώνει κάποιος την κατάσταση του, αλλά πλέον μπορεί ο οποιοσδήποτε να ενταχθεί σε μια ομάδα, να δει φωτογραφίες των φίλων, αλλά και να παίξει παιχνίδια. Η Zynga έξυπνα σκεπτόμενη μετέτρεψε τον κώδικά της στην πλατφόρμα του Facebook, ώστε να αυξήσει τον αριθμό των παικτών/χρηστών στο παιχνίδι της. Οι νέοι παίκτες σύντομα αντιμετωπίζουν δυσκολίες, οι οποίες προκύπτουν συνήθως από έλλειψη ρευστών τα οποία χρειάζονται προκειμένου να ξεκλειδώσουν υψηλότερα επίπεδα του παιχνιδιού. Τα χρήματα του παιχνιδιού μπορούν να αγοραστούν με πραγματικά χρήματα, μπορούν να αποκτηθούν κάνοντας online έρευνες ή αγοράζοντας κουπόνια από συμβεβλημένες επιχειρήσεις λιανικής πώλησης ή προσκαλώντας φίλους να εκπληρώσουν ρόλους στην πόλη σου.

Μπορείς επίσης να επισκεφτείς τις πόλεις των φίλων σου και να έχετε αμοιβαία οφέλη. Αυτό είναι το γοητευτικό μέρος του παιχνιδιού, καθώς βλέπεις από πρώτο χέρι πως οργανώνουν τις πόλεις τους άλλοι παίκτες. Κάποιοι μπορεί να υιοθετήσουν το Σοβιετικό τρόπο ανάπτυξης με τα σπίτια τοποθετημένα σε σειρά με σκοπό τη μεγιστοποίηση του πληθυσμού. Άλλοι έχουν δημιουργήσει δήμους με εργοστάσια δίπλα από σχολεία και καταστήματα και χωρίς σχέδιο για επέκτασή τους. Υπάρχουν άτομα που είναι έμπειρα στο παιχνίδι, ο οποίοι δεν έχουν αγροκτήματα, και οι οποίοι προφανώς αγοράζουν τα αγαθά τους (μπορείς να συναλλάσσεσαι με άλλους παίκτες μέσω τρένων και πλοίων).

Άλλοι φτιάχνουν πόλη κοντά σε μοντέρνες πόλεις, όπου χρειάζεται μια γεωργική ενδοχώρα για να υποστηρίξει τον πληθυσμό της πόλης. Με κάποιες μικρές παραλλαγές και με την υποστήριξη κάποιων εμπειρογνομώνων (καθηγητές) θα μπορούσε το CityVille να αποτελέσει μοντέλο βιομηχανικής επανάστασης. Υπάρχουν όμως και άλλα άτομα (μαθητές) θα μπορούσαν να πάρουν στα χέρια τους του μοχλούς της μηχανής και να αποκτήσουν εμπειρία από πρώτο χέρι πως εξελίσσονται οι πόλεις. Η ικανότητα των μαθητών να δημιουργούν, να μοιράζονται και να συνεργάζονται σε ομάδες θα τους επιτρέψει να έχουν πρόσβαση στη λεγόμενη ζώνη

επικείμενης ανάπτυξης, όπου κάποιος βοηθά να επιτύχουν περισσότερα από ότι ο καθένας μόνος του. Η θεωρία του Vygotsky καταδεικνύει ότι η μάθηση είναι καλύτερη όταν οι μαθητές συμμετέχουν σε μια εργασία αλλά και έχουν και κάποιον να τους επιβλέπει και να τους βοηθάει. Αυτές οι online πλατφόρμες δημιουργούν μεγάλες προοπτικές και θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Κατά κάποιο τρόπο το CityVille είναι “ακίνδυνη” διασκέδαση για ανθρώπους που δεν έχουν επαφή με υπολογιστές. Βλέποντάς από άλλη σκοπιά είναι επικίνδυνος εθισμός σε έναν κόσμο που υπάρχει πληθώρα πληροφοριών. Από την άλλη είναι μια φανταστική ευκαιρία, μιας και το παιχνίδι είναι παιχνίδι στρατηγικής και παρέχει πλούσια ροή πληροφορίας που είναι και η ουσία της αυθεντικής μάθησης. Η κοινότητα των εκπαιδευτικών παιχνιδιών εδώ και καιρό επιχειρηματολογεί για τα οφέλη από τα εκπαιδευτικά παιχνίδια και φαίνεται ότι με τη σωστή υποστήριξη θα μπορούσε να είναι πιο αποδοτική η εκπαίδευση.

Τελικά αυτά τα παιχνίδια θα γίνονται όλο και καλύτερα. Οι προγραμματιστές θα προσθέτουν όλο και περισσότερες παραμέτρους, κάνοντάς τα όλο και περισσότερο αληθινά, με τον ίδιο τρόπο όπως ο λογισμός ήταν σε θέση να εκτελέσει μαθηματικές πράξεις φαινομενικά αδύνατες σπάζοντάς τα σε μικρότερα τμήματα. Επίσης, θα βελτιωθεί και η συνεργατική πτυχή αυτών των παιχνιδιών.

Είναι πιθανό να χρησιμοποιήσουμε περιστασιακά παιχνίδια στην εκπαίδευση;

Η περίπτωση του παιχνιδιού «Φιδάκια και σκάλες». Η μελέτη πραγματοποιήθηκε στις 19 Μαΐου του 2011.

Τα φιδάκια και οι σκάλες είναι ένα casual game το οποίο είναι πολύ δημοφιλή, γνωστό με πολλές διαφορετικές ονομασίες: στην Ελλάδα ονομάζεται “Μικρό φιδάκι”, στον Καναδά “Πάνω και κάτω”, στις Η.Π.Α. “Τρέξιμο στη Ζούγκλα”, “Πάνω και κάτω”, “Το παιχνίδι με τη σκάλα”, στην Αγγλία “Αυλακιές και βήματα”, κ.α.. Είναι μέχρι και σήμερα ένα από τα πιο δημοφιλή επιτραπέζια παιχνίδια. Βασίζεται στην τύχη (δηλαδή στη ρίψη ενός ζαριού ή στην περιστροφή ενός τροχού) και η εκτιμώμενη διάρκειά του έχει μελετηθεί και μοντελοποιηθεί ως η αλυσίδα του Markov σε 101 χώρες, με την προϋπόθεση ότι το επιτραπέζιο αποτελείται από 100 τετράγωνα (Daykin, Jeacocke, & Neal, 1967), (Althoen, King, & Schilling, 1993).

Το παιχνίδι διατηρεί τους τυπικούς κανόνες του επιτραπέζιου παιχνιδιού και προσθέτει ερωτήσεις που πρέπει οι παίκτες να απαντήσουν για να πάει στη θέση που του δείχνει το εικονικό ζάρι. Εάν η απάντηση είναι λάθος ο παίκτης παραμένει στη θέση του (εκτός αν είναι τετράγωνο με φιδάκι και ο παίκτης “τρώγεται” και πηγαίνει πίσω στο τετράγωνο που καταλήγει η ουρά του φιδιού), εάν η απάντηση είναι σωστή το πόντι προχωράει μπροστά όσο είναι ο αριθμός του ζαριού (και αν πατήσει σε τετράγωνο με σκάλα ανεβαίνει στο σημείο που καταλήγει η σκάλα).

Η αξιολόγηση του παιχνιδιού έγινε από τέσσερις καθηγητές όπου ο καθένας επέπτευε ένα σύνολο μαθητών. Οι εξετάσεις πραγματοποιήθηκαν το Μάιο του 2011 και είχαν διάρκεια 45 λεπτά, τυπικός χρόνος μιας διδακτικής ώρας σε μια αίθουσα. Μετά από μια σύντομη παρουσίαση της διαδικασίας στους μαθητές, έπαιξαν για 20 λεπτά το παιχνίδι και όσες φορές ήθελαν και στο τέλος τους ζητήθηκε να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο σχετικά με το παιχνίδι. Οι καθηγητές συμμετείχαν στο παιχνίδι δημιουργώντας τις ασκήσεις για το παιχνίδι καθώς και επιβλέποντας και βοηθώντας τους μαθητές κατά τις εξετάσεις.

Χαρακτηριστικά μαθητών που έλαβαν μέρος στην έρευνα:

Θέμα μαθήματος	Ομάδες	Ηλικία	Αγόρια	Κορίτσια	Σύνολο
Φυσική, 3η Γυμνάσιου	A	14	7	4	11
Πληροφορική, 3η Γυμνάσιου	B	14	7	9	16
Φυσική, 3η Λυκείου (τεχνολογική κατεύθυνση)	C	17	6	6	12
Πολυμέσα, 3η Λυκείου, επαγγελματικό Λύκειο	D	17	7	12	19
			27	31	58

Τα συμπεράσματα που βγάλαμε μετά τη συνέντευξη με τους δασκάλους και τους μαθητές είναι:

Επί του παρόντος τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στου υπολογιστές, κονσόλες και κινητές συσκευές, αποτελούν μια διασκεδαστική δραστηριότητα μαζικής κατανάλωσης με εκατομμύρια παίκτες σε όλες τις αναπτυγμένες χώρες. Τα χαρακτηριστικά των casual games ως το πιο αναπτυσσόμενο τμήμα της βιομηχανίας των παιχνιδιών, καλύπτουν όλα τα είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Αυτά τα παιχνίδια σε σχέση με τα πιο περίπλοκα και τεχνολογικά προηγμένα, χαρακτηρίζονται από απλούς κανόνες και δεν χρειάζονται μεγάλο χρόνο παίξιματος ή ειδικές ικανότητες από την πλευρά του παίκτη, και επιπλέον έχουν συγκριτικά χαμηλό κόστος παραγωγής και διανομής από την πλευρά του παραγωγού.

Ακόμα και αν τα συνήθη παιχνίδια δεν μπορούν να συγκριθούν με τα βιντεοπαιχνίδια που προσφέρουν ενδιαφέρουσα πλοκή, απαιτούν μακροπρόθεσμη δέσμευση από τον παίκτη. Η χρήση τους σύμφωνα με την αξιολόγηση των μαθητών κρίθηκε πολύ θετική και από τους μαθητές αλλά και από τους δασκάλους που συμμετείχαν στην αξιολόγηση του παιχνιδιού. Επιπλέον, η ευελιξία των casual games προσφέρουν ενδιαφέρουσες δυνατότητες για τη χρήση εναλλακτικών συστημάτων σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

Επιστρέφοντας στο αρχικό μας ζήτημα (δηλαδή “εάν υπάρχει χώρος για τα casual games στη διδασκαλία και στη μάθηση”), η απάντηση είναι καταφατική εάν αυτά τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται με τρόπο που είναι σύμφωνος με τα πλεονεκτήματα που προσφέρουν: είναι εύκολα, μπορεί να παιχτούν από όλες τις ηλικίες χωρίς να χρειάζεται ο παίκτης να μάθει πως παίζεται το παιχνίδι, μπορούν να παιχτούν κατά διαστήματα και αν δίνεται η δυνατότητα να εγκαθίστανται σε κινητές συσκευές να παιχτούν οποιαδήποτε ώρα και παντού. Οι εκπαιδευτικοί διευκολύνονται σημαντικά με αυτά τα παιχνίδια με την υποστήριξη της διδασκαλίας τους. Τα casual games μπορούν να χρησιμοποιηθούν αποτελεσματικά σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Η συχνότητα με την οποία θα χρησιμοποιούνται αυτά τα παιχνίδια θα καθορίζεται από τον δάσκαλο και μπορεί να συνδέεται με την ηλικία των μαθητών ή το θέμα του μαθήματος. Ο ρόλος του δάσκαλου παραμένει στο επίκεντρο ανεξάρτητα με το τι προσφέρει η τεχνολογία.

2. Ασφάλεια στα Online βιντεοπαιχνίδια και στα παιχνίδια κοινωνικών δικτύων

Οι χρήστες των online βιντεοπαιχνιδιών εκτίθενται σε περισσότερους κινδύνους από τους χρήστες που παίζουν παιχνίδια τοπικά στους υπολογιστές τους. Αυτό οφείλεται στη φύση του Διαδικτύου.

Η ποικιλία των συσκευών που έχουν τη δυνατότητα να τρέξουν τέτοιου είδους παιχνίδια είναι πολύ μεγάλη. Παρόλο το γεγονός ότι η κυρίαρχη πλατφόρμα είναι το PC, οι παίκτες παίζουν επίσης και με άλλες συσκευές, όπως κονσόλες, κινητά τηλέφωνα, tablet PCs, φορητές συσκευές κ.α. Αυτή η έκρηξη της διαφορετικότητας της τεχνολογίας δεν έχει χρησιμοποιηθεί μόνο από αυτούς που αναπτύσσουν παιχνίδια, αλλά και από τους δημιουργούς κακόβουλου λογισμικού οι οποίοι τα βλέπουν ως μια νέα αγορά για την εγκληματική δραστηριότητά τους. Επί του παρόντος, σχεδόν όλες οι πλατφόρμες παιχνιδιών επηρεάζονται από κάποιου τύπου κακόβουλο λογισμικό. Για αυτό το λόγο είναι ενδιαφέρον να γνωρίζουμε τους κινδύνους που μπορεί να αντιμετωπίσει κάποιος παίκτης online παιχνιδιών.

Στόχοι κακόβουλων λογισμικών

Ας εξετάσουμε τι θα μπορούσε να είναι οι στόχοι ενός κακόβουλου λογισμικού, από τα ασφαλέστερα στην πιο επιζήμια για την ασφάλεια του παίκτη.

Εικονικό χρήμα

Σήμερα πολλά από τα παιχνίδια χρησιμοποιούν εικονικά νομίσματα ως ανταμοιβή των επιτευγμάτων του παίκτη. Τα χρήματα αυτά χρησιμοποιούνται για να αυξήσουν τις ικανότητες του χαρακτήρα του παίκτη. Οι χρήστες αρχίζουν να παίζουν ένα συγκεκριμένο παιχνίδι όπου χρειάζονται πολύ χρόνο παιχνιδιού για να βελτιώσουν τα χαρακτηριστικά του ήρωά τους. Έτσι είναι πιο εύκολο να αποκτήσουν εικονικά χρήματα με διάφορους τρόπους από αυτές που καθορίζονται από το παιχνίδι. Αυτό σημαίνει ότι ο παίκτης αποκτάει με γρήγορο τρόπο χαρακτηριστικά που θα αποκτούσε μετά από αρκετό χρόνο παιχνιδιού. Εξαπτίας της μεγάλης ζήτησης των εικονικών χρημάτων έχει εμφανιστεί το φαινόμενο της «χρυσής φάρμας» όπου παίκτες ανταλλάσσουν πραγματικά χρήματα με εικονικά. Το καλύτερο παράδειγμα online παιχνιδιού όπου εμφανίζεται αυτό το φαινόμενο είναι το World of Warcraft.

Κλοπή λογαριασμών

Για έναν εισβολέα, είναι ευκολότερο να κλέψει τον λογαριασμό ενός online παίκτη παρά να φτιάξει ένα δικό του λογαριασμό και να βελτιώσει τον χαρακτήρα του στο επιθυμητό επίπεδο. Ο πιο συνηθισμένος τρόπος να κλέψεις λογαριασμό είναι με το phishing, σύμφωνα με το οποίο ζητείται στον χρήστη να γράψει τα στοιχεία εισόδου του σε περιβάλλοντα που ελέγχονται από τον εισβολέα.

Μια άλλη τεχνική που χρησιμοποιείται από τους χάκερς είναι να διανείμουν πλαστά προγράμματα με τα οποία αποκτούν τον έλεγχο των μηχανημάτων των χρητών.

Online παγίδες

Ένας από του στόχους των εισβολέων είναι η τροποποίηση παιχνιδιών με διάφορα τεχνάσματα ώστε ένας παίκτης να αποκτάει πλεονέκτημα απέναντι στους αντιπάλους του. Για παράδειγμα 2 χρόνια πριν, η online έκδοση του Mario Kart Wii (Nintendo πλατφόρμα) ήταν γεμάτη με παίκτες

οι οποίοι είχαν κλέψει. Μπορούσαν και άλλαζαν το παιχνίδι ώστε να υπερτερούν των αντιπάλων τους.

Το θέμα αυτό πήρε νέα διάσταση όταν μπήκε στα online παιχνίδια των καζίνων, όπου η μεταβολή ενός παιχνιδιού μπορεί να έχει πραγματικές οικονομικές απώλειες στο καζίνο αλλά και στους παίκτες. Υπάρχουν παραδείγματα απάτης σε online καζίνο όπως στην ιστοσελίδα Absolute Poker, όπου ένας παίκτης μπορεί να μάθει τα χαρτιά των άλλων παικτών.

Κλοπή Δεδομένων

Σήμερα στα περισσότερα on-line βιντεοπαιχνίδια είναι απαραίτητο να δημιουργηθεί ένας λογαριασμός που συνδέεται με τον παίκτη προκειμένου να σώσει την πρόδοό του στο παιχνίδι. Τυπικά σε αυτό τον λογαριασμό οι παίκτες εισάγουν προσωπικά στοιχεία, όπως όνομα, ηλικία, φύλο, ηλεκτρονική διεύθυνση κ.α. Όλα αυτά τα στοιχεία μπορούν να αξιοποιηθούν από έναν εισβολέα προκειμένου να εκτελέσει πολλαπλές επιθέσεις, στέλνοντας spam e-mails στις διευθύνσεις των παικτών.

Κλέφτες προσωπικών πιστωτικών καρτών

Σε μερικές on-line πλατφόρμες είναι απαραίτητο να βάλουμε την πιστωτική μας κάρτα προκειμένου να δημιουργήσουμε το λογαριασμό μας. Αυτό είναι ότι πιο πολύτιμο για ένα οργανωμένο έγκλημα, καθώς η μαύρη αγορά των πωλήσεων τους έχει πολλά οφέλη.

Έλεγχος του μηχανήματος του χρήστη

Τέλος δεν θα πρέπει να ξεχάσουμε ο στόχος του κακόβολου λογισμικού είναι να πάρει τον έλεγχο του μηχανήματος του χρήστη για παράνομο σκοπό, όπως επίθεση του μηχανήματος σε ένα botnet, το οποίο είναι ένα δίκτυο από συσκευές ζόμπι που λειτουργούν σύμφωνα με τις οδηγίες του ελεγκτή. Spamming και κατανεμημένων επιθέσεων είναι ανάμεσα στις σύνθετες δράσεις. Όπως έχουμε δει, αυτού του τύπου οι επιθέσεις δεν περιορίζεται σε υπολογιστές, αλλά και σε πλατφόρμες Wii και Play Station 3 οι οποίες συνδέονται στο botnet και μετά ελέγχονται από τον κακόβουλο χρήστη.

Ασφάλεια στα κοινωνικά δίκτυα

Τα κοινωνικά δίκτυα αποτελούν ένας νέος χώρος για τους δημιουργούς παιχνιδιών, ειδικά όταν διαφορετικά κοινωνικά δίκτυα έχουν τα μέσα για τη δημιουργία παιχνιδιών συνεργασίας δίνοντας κάποιο API (Application Programming Interface).

Ένα καλό παράδειγμα αυτών των παιχνιδιών είναι το Farmville, ένα από τα τρία παιχνίδια του Facebook που έχουν τους περισσότερους χρήστες, όπου οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν μια φάρμα και να περιποιηθούν τα ζώα και τη συγκομιδή τους. Στο παιχνίδι, μπορούμε να προσκαλέσουμε φίλους στο Facebook να γίνουν γείτονες μας στη φάρμα και με αυτό τον τρόπο βελτιωνόμαστε στο παιχνίδι. Το Farmville (δείτε [Annex – Guidelines to play Farmville](#)) ήταν πρωτοπόρο στα παιχνίδια όπου ανέφερε στον τοίχο των παικτών πληροφορίες σχετικά με το παιχνίδι άλλων χρηστών. Για παράδειγμα, η ακόλουθη εικόνα δείχνει έναν παίκτη με ένα αντικείμενο του παιχνιδιού:



Αυτή η συμπεριφορά από την πλευρά των παιχνιδιών, έχει δημιουργήσει αλλαγές στις συνήθειες του Facebook, με αποτέλεσμα οι χρήστες να έχουν συνδέσει τον τοίχο τους με τις θέσεις των επαφών τους ως νόμιμη δημοσίευση. Ο χρόνος έχει δείξει ότι πίσω από τις δημοσιεύσεις των παιχνιδιών κρύβονται ιοί, trojans και γενικά απάτες. Ένα παράδειγμα τέτοιων

δημοσιεύσεων είναι η πρόσφατη δημοσίευση του υποτιθέμενου παιχνιδιού στο Facebook όπου μας επιτρέπει να παίξουμε το Mario Kart:



Όταν πατήσουμε τον υπερσύνδεσμο, θα κατευθυνθούμε σε μια ιστοσελίδα όπου θα μας ζητηθεί να εγκαταστήσουμε ένα πρόσθετο στον φυλλομετρητή. Όπως καταλαβαίνουμε το πρόσθετο είναι ένας ιός ο οποίος παίρνει τον έλεγχο του υπολογιστή και δημοσιεύει το ίδιο μήνυμα στους τοίχους των φίλων με σκοπό να διευρύνει τον αριθμό των χρηστών που έχουν μολυνθεί από τον ιό. Στο μεταξύ ο ιός δημοσιοποιεί πράγματα στον τοίχο στων χρηστών, αλλά και στέλνει και μηνύματα μέσω των προσωπικών μηνυμάτων της πλατφόρμας του Facebook:



Ο δεκάλογος της ασφάλειας

1. Το να έχουμε προστατευμένο υπολογιστή δεν αποτελεί εγγύηση ότι τα δεδομένα του παίκτη είναι προστατευμένα.
2. Αλλάζοντας το λειτουργικό σύστημα στις κονσόλες, κάνει την κονσόλα μας πιο ευάλωτη σε κακόβουλο λογισμικό.
3. Τα μέτρα προστασίας καταργούνται όταν ο κατασκευαστής του παιχνιδιού, της κονσόλας ή άλλων συσκευών απενεργοποιεί τους όποιους περιορισμούς.
4. Πρέπει να προστατεύουμε κάθε συσκευή που συνδέεται σε online παιχνίδια.
5. Πρέπει να είμαστε επιφυλακτικοί σε κάθε ειδοποίηση που μας ζητάει να στείλουμε το όνομα χρήστη και τον κωδικό μας.
6. Παιχνίδια που έχουμε κατεβάσει από μη επίσημες ιστοσελίδες είναι επικίνδυνα για τον παίκτη. Είναι καλύτερα να τα κατεβάζουμε από επίσημα websites.
7. Θα πρέπει να προσέχουμε τα ύποπτα μηνύματα που μας στέλνονται από άλλους χρήστες κοινωνικών δικτύων, γιατί ενδέχεται να περιέχουν ιούς.
8. Συνιστάται να εγκαταστήσουμε ένα καλό αντιϊκό πρόγραμμα στους υπολογιστές αλλά και στις κινητές συσκευές.
9. Καλό θα είναι να μην εισάγουμε την πιστωτική μας κάρτα εάν δεν είναι απολύτως απαραίτητο.
10. Η ευαισθητοποίηση σε θέματα ασφαλείας είναι πολύ σημαντικό: όλοι οι χρήστες είναι εν δυνάμει θύματα των επιθέσεων.

3. Μέλλον

Όλοι ακόμα αναρωτιούνται εάν τα παιχνίδια στα κοινωνικά δίκτυα είναι μόδα ή κάτι άλλο. Υπάρχουν διάφορες εικασίες σχετικά με το ποιο θα είναι το μέλλον αυτού του είδους τα παιχνίδια. Μερικοί ειδικοί λένε ότι η «φούσκα» θα σκάσει σύντομα και ότι η χρυσή εποχή θα τελειώσει, ενώ άλλοι βλέποντάς τα από μια πιο θετική προοπτική, λένε ότι τα παιχνίδια στα κοινωνικά δίκτυα είναι το μέλλον των βιντεοπαιχνιδιών. Ίσως οι δύο απόψεις είναι ακραίες.

Οι ειδικοί λένε ότι το μέλλον στα παιχνίδια στα κοινωνικά δίκτυα θα είναι ως εξής:

- Θα υπάρχει μεγάλος ανταγωνισμός μεταξύ των εταιρειών που φτιάχνουν τέτοια παιχνίδια. Πριν μερικά χρόνια η Zynga¹⁷ έγινε ο ηγέτης των παιχνιδιών στα κοινωνικά δίκτυα και μερικές άλλες εταιρείες, όπως είναι η Playdom¹⁸ και η Lolapps, άρχισαν να ανεβαίνουν. Τώρα μεγάλες εταιρείες όπως η Electronic Arts παράγουν επίσης παιχνίδια στα κοινωνικά δίκτυα.
- Θα χρησιμοποιούνται διαφορετικές πλατφόρμες. Μέχρις στιγμής το Facebook ήταν η κυρίαρχη πλατφόρμα δημιουργίας παιχνιδιών στα κοινωνικά δίκτυα. Αλλά το Google+ και αρχίζουν και άλλα κοινωνικά δίκτυα να γίνονται δημοφιλή οπότε αναμένεται να γίνει μια ενοποίηση των social media.
- Θα κατασκευάζονται ώστε να παίζουν σε πλατφόρμες κινητών συσκευών. Για την ώρα δεν υπάρχουν αρκετά παιχνίδια κοινωνικής δικτύωσης για κινητές συσκευές.
- Θα αναπτυχθούν νέα και ενημερωμένα μοντέλα κέρδους (monetization models). Η καινοτομία στον τομέα της κερδοφορίας θα επεκταθεί πέρα από την αγορά εικονικών αγαθών.
- Θα δημιουργηθούν νέου τύπου παιχνίδια. Τα κοινωνικά παιχνίδια θα ακολουθήσουν τον ίδιο δρόμο. Ορισμένα εμπορικά παιχνίδια έχουν ήδη ξεκινήσει να βγάζουν “κοινωνικές” εκδόσεις (εκδόσεις που παίζουν στα κοινωνικά δίκτυα), όπως Sims Online.

¹⁷ <http://www.zynga.com/>

¹⁸ www.playdom.com/