



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ**

**ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ**

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
«ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ –ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ  
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ»**

**ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ  
«ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΡΟΛΩΝ ΣΕ ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΣΤΗΝ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΤΩΝ SOFT SKILLS. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΑΙ  
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ.»**

**Δημήτριος Μάριος Φουρτούνης**

**ΡΟΔΟΣ, ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2024**

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ  
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
«ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ - ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ  
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ»

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ  
**ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΜΑΡΙΟΣ ΦΟΥΡΤΟΥΝΗΣ**  
**A.M.: 4132022037**

**«Παιχνίδια Ρόλων σε Ψηφιακά Περιβάλλοντα στην Εκπαίδευση των Soft Skills. Εφαρμογή και Αποτελεσματικότητα.»**

**«Role-Play in Digital Environments for Soft Skills Training. Application and Results.»**

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ:

ΜΑΡΙΑ ΚΛΑΔΑΚΗ, ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΡΙΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ ΠΑΝ/ΜΙΟΥ ΑΙΓΑΙΟΥ

ΣΥΜΒΟΥΛΕΥΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ:

ΣΟΦΟΣ ΑΛΙΒΙΖΟΣ - ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΠΑΝ/ΜΙΟΥ ΑΙΓΑΙΟΥ  
ΦΩΚΙΔΗΣ ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ – ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΠΑΝ/ΜΙΟΥ  
ΑΙΓΑΙΟΥ

ΡΟΔΟΣ, ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2024

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ  
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
«ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ - ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ»

**ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

*Παιχνίδια Ρόλων σε Ψηφιακά Περιβάλλοντα στην Εκπαίδευση των Soft Skills. Εφαρμογή και Αποτελεσματικότητα.*


\*

*Role-Play in Digital Environments for Soft Skills Training. Application and Results.*

**ΦΟΥΡΤΟΥΝΗΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΜΑΡΙΟΣ**

Επιβλέπουσα: Κλαδάκη Μαρία, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια ΠΤΔΕ Παν. Αιγαίου

Εγκρίθηκε από την τριμελή εξεταστική επιτροπή στις 29 Φεβρουαρίου 2024

1. Κλαδάκη Μαρία, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια ΠΤΔΕ Παν. Αιγαίου	
2. Φωκίδης Εμμανουήλ, Αναπληρωτής Καθηγητής ΠΤΔΕ Παν. Αιγαίου	
3. Σοφός Αλβίζος, Καθηγητής ΠΤΔΕ Παν. Αιγαίου	

ΡΟΔΟΣ, ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2024

Δηλώνω υπεύθυνα ότι είμαι συγγραφέας αυτής της πρωτότυπης μεταπτυχιακής διπλωματικής εργασίας, ότι έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες και ότι αυτή η εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά ειδικά για το συγκεκριμένο Π.Μ.Σ.

Δημήτριος Μάριος Φουρτούνης

## Περιεχόμενα

Κατάλογος Εικόνων .....	6
Κατάλογος Πινάκων .....	6
Κατάλογος Γραφημάτων .....	6
Περίληψη .....	8
Abstract.....	9
Εισαγωγή .....	10
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Θεωρητικό Πλαίσιο και Βιβλιογραφική Ανασκόπηση .....</b>	<b>12</b>
<b>1.1 Εισαγωγή .....</b>	<b>12</b>
<b>1.2 Παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακούς κόσμους και η αξιοποίηση τους στην     εκπαίδευση .....</b>	<b>12</b>
<b>1.3 Εκπαίδευση Soft-Skills με Ψηφιακή Τεχνολογία .....</b>	<b>16</b>
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Αντικείμενο της Έρευνας .....</b>	<b>19</b>
<b>2.1 Μελέτη περίπτωσης: Grand Theft Auto V RP .....</b>	<b>19</b>
<b>2.1.1 Γιατί το Grand Theft Auto V Roleplay .....</b>	<b>19</b>
<b>2.1.2 Περιγραφή του Grand Theft Auto V RP .....</b>	<b>22</b>
<b>2.1.2.1 Χαρακτηριστικά του Grand Theft Auto V .....</b>	<b>22</b>
<b>2.1.2.2 Video Game Mods .....</b>	<b>25</b>
<b>2.1.2.3 Χαρακτηριστικά του GTA V RP .....</b>	<b>27</b>
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Η Έρευνα και ο Σκοπός της .....</b>	<b>40</b>
<b>3.1 Ερευνητικά Ερωτήματα .....</b>	<b>40</b>
<b>3.2 Ερευνητική Μεθοδολογία .....</b>	<b>41</b>
<b>3.3 Αποτελέσματα της Έρευνας .....</b>	<b>43</b>
<b>3.4 Συμπεράσματα και Συζήτηση Αποτελεσμάτων .....</b>	<b>49</b>
<b>3.5 Προτάσεις για περαιτέρω έρευνα.....</b>	<b>51</b>
<b>Βιβλιογραφία .....</b>	<b>52</b>
<b>Παραρτήματα .....</b>	<b>55</b>
<b>A. Ερωτηματολόγιο Έρευνας.....</b>	<b>55</b>
<b>B. Πίνακας Απαντήσεων Ερωτηματολογίου .....</b>	<b>65</b>

## Κατάλογος Εικόνων

Εικόνα 2. 1 Αύξηση Παρακολούθησης GTA V Roleplay στο Twitch. Πηγή: gamesight.io .....	21
Εικόνα 2. 2 Κύρια Είσοδος του κτηρίου της Rockstar North στο Εδιμβούργο .....	22
Εικόνα 2. 3 Οι κύριοι χαρακτήρες του παιχνιδιού Michael, Franklin και Trevor.....	24
Εικόνα 2. 4 Το Counter Strike ξεκίνησε ως modification για το παιχνίδι Half-Life και εξελίχθηκε σε ανεξάρτητο και δημοφιλές παιχνίδι τύπου deathmatch. ....	25
Εικόνα 2. 5 Aurora Toolset. Εργαλείο δημιουργίας mods για το παιχνίδι Neverwinter Nights .....	26
Εικόνα 2. 6 Μια τυπική συγκέντρωση παικτών σε GTA V Roleplay server .....	27
Εικόνα 2. 7 Παράδειγμα κανόνων στον ελληνικό server Global Roleplay.....	28
Εικόνα 2. 8 Εισαγωγή μη-Steam παιχνιδιού.....	31
Εικόνα 2. 9 Παράδειγμα Text Roleplay .....	36
Εικόνα 2. 10 Μενού Δημιουργίας Χαρακτήρα.....	37
Εικόνα 2. 11 Παράδειγμα emote χαρακτήρα μέσω εσωτερικού μενού.....	38
Εικόνα 2. 12 Κέντρο επιλογής δουλειάς .....	39

## Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 3. 1 Ερευνητικά ερωτήματα.....	40
Πίνακας 3. 2 Ερευνητικό Ερώτημα 1 και Ερωτήσεις.....	46
Πίνακας 3. 3 Ερευνητικό Ερώτημα 2 και Ερωτήσεις.....	47
Πίνακας 3. 4 Ερευνητικό Ερώτημα 2 και Ερωτήσεις.....	48

## Κατάλογος Γραφημάτων

Γράφημα Παράρτημα 1 Ηλικία.....	55
Γράφημα Παράρτημα 2 Φύλο .....	56
Γράφημα Παράρτημα 3 Εκπαιδευτικό Επίπεδο .....	56
Γράφημα Παράρτημα 4 Εργασιακή Απασχόληση .....	57
Γράφημα Παράρτημα 5 Συχνότητα Απασχόλησης.....	57
Γράφημα Παράρτημα 6 Ερώτηση 6.....	58
Γράφημα Παράρτημα 7 Ερώτηση 7.....	59
Γράφημα Παράρτημα 8 Ερώτηση 8.....	59
Γράφημα Παράρτημα 9 Ερώτηση 9 .....	60
Γράφημα Παράρτημα 10 Ερώτηση 10 .....	60
Γράφημα Παράρτημα 11 Ερώτηση 11 .....	61
Γράφημα Παράρτημα 12 Ερώτηση 12 .....	61
Γράφημα Παράρτημα 13 Ερώτηση 13 .....	62
Γράφημα Παράρτημα 14 Ερώτηση 14 .....	62
Γράφημα Παράρτημα 15 Ερώτηση 15 .....	63
Γράφημα Παράρτημα 16 Ερώτηση 16 .....	63
Γράφημα Παράρτημα 17 Ερώτηση 17 .....	64

<b>Γράφημα Παράρτημα 18 Ερώτημα 18</b> .....	64
<b>Γράφημα Παράρτημα 19 Ερώτημα 19</b> .....	65

## Περίληψη

Ένα σημαντικό βήμα στη ζωή του καθενός είναι η αναζήτηση και η αίτηση για εργασία. Συνήθως αυτό απαιτεί από τον αιτούντα να έχει εμπειρία, γνώσεις και δεξιότητες. Μια κατηγορία από αυτές τις δεξιότητες ονομάζεται soft skills, οι οποίες είναι ιδιαίτερα περιζήτητες αλλά δεν διδάσκονται ευρέως. Συνήθως επιτυγχάνονται μέσω της προσωπικής εμπειρίας του αιτούντος με δοκιμή και σφάλμα. Σε αυτήν την έρευνα, χρησιμοποιώντας την μελέτη περίπτωσης και ποσοτική έρευνας, ρωτάμε εάν τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων θα μπορούσαν να παρέχουν μια ικανοποιητική μέθοδο μάθησης για την απόκτηση εφαρμοστέων soft skills. Ως μελέτη περίπτωσης χρησιμοποιήθηκε το δημοφιλές παιχνίδι Grand Theft Auto V και πιο συγκεκριμένα το RolePlay mod (GTA V RP).

Λέξεις-κλειδιά: Soft skills, Εκπαίδευση, Ψηφιακά Περιβάλλοντα, Παιχνίδια Ρόλων, GTA V RP



## **Abstract**

A major step in everyone's life is searching and applying for a job or placement. Usually this requires from the applicant to have experience, knowledge, and skills. A category of these skills is called soft skills, which are highly sought after but not widely taught. They are usually achieved through the applicant's personal experience with trial and error. In this research we are asking the question, with the use of case study and quantitative method, whether digital role-playing environments could provide a satisfying learning method of gaining applicable soft skills. As case study we used the popular video game Grand Theft Auto V and more precisely the RolePlay mod (GTA V RP).

Keywords: Soft Skills, Education, Digital Environment, Roleplay, GTA V RP

## Εισαγωγή

Ο αναγνώστης της παρούσας πτυχιακής θα ήταν καλό να αναφερθεί για αρχή στις βασικές έννοιες που θα αναλυθούν στην παρούσα εισαγωγή. Η παρούσα μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία επιδιώκει να ερευνήσει την δυνατότητα των ψηφιακών κόσμων στην εκπαίδευση. Πιο συγκεκριμένα η χρήση των παιχνιδιών ρόλων σε ψηφιακούς κόσμους, όπως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ή οι εικονικοί κόσμοι, σε τι βαθμό μπορούν να διδάξουν τα λεγόμενα *soft skills*, για παράδειγμα όπως η επικοινωνία, ομαδικότητα ή ηγετική δεξιότητα, σε μελλοντικούς εργαζόμενους.

Η **θεματική περιοχή** που κινείται η έρευνα μας μπορούμε να τη χωρίσουμε σε δύο διακριτά θεματικά πεδία. Τα δύο πεδία είναι η α) **τα παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακούς κόσμους και η αξιοποίησή τους στην εκπαίδευση** και β) **η εκπαίδευση των *soft skills* μέσω ψηφιακής τεχνολογίας**. Στην παρούσα έρευνα θα γίνει η απόπειρα να προσεγγίσουμε αυτά τα δυο θεματικά πεδία ώστε να μας βοηθήσει στην συνέχεια της έρευνας.

Η **μεθοδολογία** που επιλέχθηκε για την διεξαγωγή της έρευνας είναι η αρχική επισκόπηση της βιβλιογραφίας επί τους θέματος και μετά η χρήση ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου με σκοπό την διερεύνηση των βασικών ερευνητικών ερωτημάτων. Στην μελέτη περίπτωσης, επιλέξαμε το GTA V RolePlay, ένα γνωστό διαδικτυακό game mod, το οποίο αναλύθηκε από διάφορες οπτικές, παρουσιάσαμε τα χαρακτηριστικά του, τα πιο σημαντικά του στοιχεία, το πόσο δημοφιλές είναι και τις πιο σημαντικές κοινωνικές του ιδιότητες.

Στην συνέχεια χρησιμοποιήσαμε την ποσοτική μέθοδο για να διερευνηθεί πόσο συχνά οι παίκτες ασχολούνται με το παιχνίδι, πόσο πιστεύουν ότι οι *soft skills* τους έχουν βελτιωθεί και τις εκπαιδευτικές του ικανότητες.

Χρησιμοποιήσαμε ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο με ερωτήσεις που χωρισμένα ανάλογα με τα ερευνητικά ερωτήματα. Τα **ερευνητικά ερωτήματα** τα οποία καλείται να απαντήσει αυτή η έρευνα είναι τα εξής:

1. Μπορούν τα **παιχνίδια ρόλων** σε ψηφιακούς κόσμους να είναι αποτελεσματικά **εργαλεία μάθησης**;
2. Τα ***soft skills*** μπορούν να διδαχθούν χρησιμοποιώντας **παιχνίδια ρόλων** σε ψηφιακού κόσμους, όπως τα βιντεοπαιχνίδια;
3. **Δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια**, όπως το GTA V RP, μπορούν να αναπτύξουν τα *soft skills* των μαθητών, παρόλη την κυρίως **ψυχαγωγική** τους φύση;

Η δομή της εργασίας είναι η ακόλουθη. Στο πρώτο κεφάλαιο, έχουμε την βιβλιογραφική ανασκόπηση σχετικά με τα δύο θεματικά πεδία που αναφέραμε προηγουμένως, όπου αναφέρουμε διάφορες ενδιαφέρουσες έρευνες, περιγράφουμε προηγούμενες προσπάθειες χρήσης παιχνιδιών ρόλων γενικότερα στην εκπαίδευση. Επίσης, καταγράφουμε διάφορες προσπάθειες που έγιναν στο παρελθόν για την εκπαίδευση των soft skills με χρήση ψηφιακής τεχνολογίας. Στο δεύτερο κεφάλαιο, παρουσιάζουμε την μελέτη περίπτωσης του παιχνιδιού ρόλων GTA V RP, με αναλυτικά στοιχεία και περιγραφή του παιχνιδιού του ίδιου του παιχνιδιού και του game mod. Ανακαλύπτουμε πληροφορίες σχετικά με το περιβάλλον επικοινωνίας και συνεργασίας των κοινοτήτων των διαφόρων server του GTA V RP. Αυτές οι πληροφορίες μας βοηθάνε να δημιουργήσουμε το ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο. Στο τρίτο και τελευταίο κεφάλαιο περιγράφουμε με περισσότερη ανάλυση την έρευνα, τον σκοπό της, τα ερωτήματα, τα αποτελέσματα της και τα συμπεράσματα της. Στο παράρτημα της εργασίας ο αναγνώστης μπορεί να δει τα ερωτηματολόγιο που χρησιμοποιήθηκε από το δείγμα της έρευνας.

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Θεωρητικό Πλαίσιο και Βιβλιογραφική Ανασκόπηση

## 1.1 Εισαγωγή

Ξεκινώντας την παρούσα έρευνα, έπρεπε να μελετηθεί ένα ευρύ φάσμα πηγών και πληροφοριών σχετικά με το συγκεκριμένο αντικείμενο. Για την διεξαγωγή της έρευνας χρησιμοποιήθηκαν δύο θεματικά πεδία που είναι ξεχωριστά μεταξύ τους αλλά με κοινό πεδίο την ψηφιακή τεχνολογία. Αυτό σημαίνει πως πολλές φορές τα δύο θεματικά είχαν κοινά σημεία παρόλο που ήταν διακριτά.

Τα δύο θεματικά πεδία που μας απασχολούν στην παρούσα εργασία είναι α) **τα παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακούς κόσμους και η αξιοποίηση τους στην εκπαίδευση** και β) **η εκπαίδευση των soft skills μέσω ψηφιακής τεχνολογίας**. Είναι σημαντικό να αναφέρουμε πως όταν αναφερόμαστε σε ψηφιακούς κόσμους δεν είναι απαραίτητο να θεωρούνται ως βιντεοπαιχνίδια αλλά μπορεί να είναι εικονικοί κόσμοι όπως το VRChat το οποίο δεν θεωρείται βιντεοπαιχνίδι καθαυτό αλλά περισσότερο ως εμπειρία ενός ψηφιακού περιβάλλοντος. Παρακάτω αναφέρονται, με σύνοψη, οι πιο σημαντικές έρευνες αλλά και σημαντικοί μελετητές και ερευνητές που έχουν απασχοληθεί με τα δύο προς μελέτη θεματικά πεδία.

## 1.2 Παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακούς κόσμους και η αξιοποίησή τους στην εκπαίδευση

Τα παιχνίδια ρόλων, Role Playing Games, (RPGs) σε ψηφιακούς κόσμους αποτελούν την χρήση σεναρίων προσομοίωσης και αλληλεπιδραστικών χαρακτήρων μέσα σε ψηφιακά περιβάλλοντα για ενεργή και ζωντανή εμπειρία μάθησης. Πιο συγκεκριμένα, τα παιχνίδια ρόλων στην εκπαίδευση τοποθετούν τους μαθητές σε ρεαλιστικές καταστάσεις όπου οι μαθητές καλούνται να λύσουν προβλήματα με ενεργή συμμετοχή, χρησιμοποιώντας διαθέσιμους πόρους και πληροφορίες και συνεργασία.

Τα παιχνίδια ρόλων είναι ένα είδος παιχνιδιού στο οποίο οι παίκτες μπορούν να παίξουν έναν ή περισσότερους συγκεκριμένους ρόλους σε έναν εικονικό ψηφιακό κόσμο, με συγκεκριμένα σενάρια. Οι ρόλοι έχουν διαφορετικές δυνατότητες ανάλογα με τις πλοκές του παιχνιδιού και τα στατιστικά δεδομένα των ρόλων (όπως δύναμη, ευελιξία, διανοητική δεξιότητα, μαγική δύναμη κ.λπ.). Αυτές οι ιδιότητες διαφέρουν σε διαφορετικά οικόπεδα σύμφωνα με τους κανόνες του παιχνιδιού. Η ανάπτυξη αυτών των ικανοτήτων διαφέρει από παιχνίδι σε παιχνίδι ανάλογα με τους κανόνες που έχουν θέσει οι δημιουργοί του εκάστοτε παιχνιδιού. Οι παίκτες αναλαμβάνουν τον πρωταγωνιστικό ρόλο του παιχνιδιού, ενός ή περισσότερων χαρακτήρων, και εξερευνούν έναν μεγάλο ψηφιακό κόσμο. Συνήθως μπορούν να αγοράσουν αντικείμενα και εξοπλισμό για να αναπτύξουν τις δεξιότητες των χαρακτήρων και να πολεμάνε τους εχθρούς του ώστε να κερδίσουν χρήματα και εμπειρία που τους βοηθάει να αναβαθμίσουν τον εαυτό τους ή την ομάδα τους.

Τα κύρια χαρακτηριστικά των παιχνιδιών ρόλων, σύμφωνα με τους Li, Q., Zhang, T., Wang, B., Wang, N. (2013), είναι τα εξής: α) εγωκεντρικές δραστηριότητες. Αυτό αποτελεί την μεγάλο βαθμού ανεξαρτησία του παίκτη να διαλέγει το είδος του παιχνιδιού χωρίς περιορισμούς. β) Πλήρως ελευθερία στην επιλογή ρόλου, όπως επιθυμεί ο κάθε παίκτης να φαίνεται ή να συμπεριφέρεται με τους άλλους χαρακτήρες. γ) Πληθώρα επιλογών για επικοινωνία και δραστηριότητες σε έναν ψηφιακό κόσμο. Οι δραστηριότητες μπορούν να ενθαρρύνουν την κοινωνικοποίηση του παίκτη και την ανάπτυξη των διαπροσωπικών ικανοτήτων τους. δ) Πολύπλοκο σύστημα έργων και δραστηριοτήτων, όπως κατασκευές, διάλογος, εμπόριο οι οποίες προβάλλουν την δημιουργικότητα των παιχτών.

Τα παιχνίδια ρόλων αποτελούν μια αποτελεσματική προσέγγιση για την επίλυση πολύπλοκων και πολυδιάστατων προβλημάτων. Στα παιχνίδια ρόλων, οι συμμετέχοντες επιλέγουν σκόπιμα έναν ρόλο για συγκεκριμένο σκοπό, και οι εξομοιώσεις αποτελούν απλοποίηση της πραγματικότητας, τα οποία διατηρούν τις βασικές λειτουργίες του προσομοιωμένου περιβάλλοντος. Οι προσομοιώσεις ρόλων συνδυάζουν τα χαρακτηριστικά τόσο της προσομοίωσης όσο και του παιχνιδιού ρόλων, όπου η προσομοίωση αποτελεί το πλαίσιο εντός του οποίου αναπτύσσεται το παιχνίδι ρόλων. Οι φοιτητές μαθαίνουν για τον ρόλο που έχουν υιοθετήσει, τη ρύθμιση της προσομοίωσης και τα ζητήματα που προκύπτουν από τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των ρόλων εντός του παιχνιδιού ρόλων-προσομοίωσης. Το παιχνίδι ρόλων, εντός του πλαισίου προσομοίωσης, παρέχει τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να υιοθετήσουν ρόλους που περιλαμβάνουν σύνολα ενδιαφερόντων, αξιών και βάσεων γνώσεων, αντιπροσωπεύοντας την ποικιλομορφία των θέσεων και απόψεων σε

ένα περίπλοκο σύστημα. Οι προοπτικές που υιοθετούν οι συμμετέχοντες υλοποιούνται σε μια απλουστευμένη, αλλά λειτουργικά σχετική έκδοση μιας περίπλοκης λήψης αποφάσεων (R. G. McLaughlan & D. Kirkpatrick, 2004). Το προσομοιωμένο "σύστημα" δίνει ευκαιρίες για εκτενείς λεκτικές αλληλεπιδράσεις, καθώς οι συμμετέχοντες εντοπίζουν και συμβιβάζουν διάφορες αξίες και πεποιθήσεις κατά την επίλυση ενός ζητήματος ή προβλήματος.

Στο παρελθόν έχει χρησιμοποιηθεί το παιχνίδι ρόλων για την διδασκαλία και εκπαίδευση σε διάφορους τομείς (Feinman 1995, Livingstone 1999). Αυτά βέβαια διεξαγότανσαν πρόσωπο-με-πρόσωπο ή αλλιώς δια ζώσης αλλά η δημοτικότητα του Διαδικτύου έχει μεταφέρει τα παιχνίδια ρόλων στον ψηφιακό κόσμο του Διαδικτύου. Σύμφωνα με τους Kirkpatrick και McLaughlan το Διαδίκτυο προσφέρει διάφορα πλεονεκτήματα: α) πρόσβαση σε πληροφορίες είναι πιο εύκολη για εκμετάλλευση, σύνθεση και ανάλυση, β) ύπαρξη εναλλακτικών τρόπων πληροφόρησης, γ) επικοινωνία με συμμαθητές και δασκάλους που δεν περιορίζονται από τον χρόνο και τόπο και δ) η χρήση λογισμικού που επιτρέπει έλεγχο και καταγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων κατά την διάρκεια της εξομοίωσης.

Αξίζει να ειπωθεί πως οι δραστηριότητες σε παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακό περιβάλλον διεξάγονται σε δύο διαφορετικές κατηγορίες: ασύγχρονες και σύγχρονες συζητήσεις (Doğantan, 2020). Σύμφωνα με προηγούμενες έρευνες, η ασύγχρονη μέθοδος είναι προτιμότερη από μαθητές διότι παρέχει την δυνατότητα να βελτιστοποιήσουν τις δεξιότητες τους για αναγνώριση, αξιολόγηση και χρήση πληροφοριών, την δημιουργική τους σκέψη, επίλυση προβλημάτων και συνεργασία με συμμαθητές τους (Lin, H.-S., Hong, Z.-R., & Lawrenz, F. 2012). Δάσκαλοι σε άλλες έρευνες έχουν παρόμοια συμπεράσματα, πως η ασύγχρονη μέθοδος ήταν πιο αποτελεσματική από την σύγχρονη μέθοδο όσον αναφορά στην προετοιμασία του μαθήματος. Στην αντίθετη όμως γνώμη, υπάρχουν έρευνες που πιστεύουν πως οι σύγχρονες μεθόδους βελτιώνουν την αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητών και την ενθάρρυνση ουσιαστικών συζητήσεων (Ip, A., Linser, R., & Naidu, S. 2001).

Ένα σημαντικό χαρακτηριστικό των παιχνιδιών ρόλων είναι ο μεγάλος βαθμός εμπύθισης, ο όρος στην αγγλική γλώσσα immersion, ειδικά σε παιχνίδια όπως τα Baldur's gate, Elder Scrolls και Mass Effect τα οποία είναι γεμάτα με όμορφους αλληλεπιδραστικούς ψηφιακούς κόσμους όπου ο παίκτης μπορεί να διαλέξει ανάμεσα σε πληθώρα δουλειών ή ρόλων Maciuszek, D., & Martens, A. (2011, October). Αυτοί οι ρόλοι μπορούν είναι κάτι παραπάνω από πολεμιστές. Παραδείγματα περιλαμβάνουν έμπορους, πολιτικούς/ηγέτες, γιατροί, κατασκευαστές διαφόρων ειδών όπως όπλα, πανοπλίες ή φίλτρα ή ακόμα και κτηματομεσίτες

ψηφιακών σπιτιών. Όλοι αυτοί οι ρόλοι καθορίζονται από τον δημιουργό του παιχνιδιού αλλά ο παίκτης καθορίζει τι μπορεί να κάνει με τον εκάστοτε ρόλο.

Τα παιχνίδια ρόλων διαθέτουν χρήσιμα συστατικά που μπορούν να είναι χρήσιμα σε εκπαιδευτικά σενάρια σύμφωνα με τους Maciuszek, D., & Martens, A. Όπως αναφέραμε προηγουμένως ένας παίκτης σε παιχνίδι ρόλων μπορεί να αναλάβει ρόλους με διάφορες δραστηριότητες κάτι που μπορεί να εκμεταλλευτεί ένα εκπαιδευτικός για διαφορετικές διδακτικές μεθόδους. Μία ιδιαίτερη κατηγορία των παιχνιδιών ρόλων είναι τα Massively Multiplayer Online Role-Playing Games ή αλλιώς MMORPGs δηλαδή παιχνίδια ρόλων όπου πολλοί παίκτες μπορούν συμμετέχουν ταυτόχρονα σε έναν ψηφιακό κόσμο από διάφορα μέρη του κόσμου μέσω διαδικτύου. Τα MMORPGs στην θεωρία τουλάχιστον μπορούν να διδάξουν την συνεργασία μεταξύ παιχτών.

Το είδος των παιχνιδιών ρόλων μπορεί να υπάρξει σε πολλαπλές μορφές και είδη. Παιχνίδι ρόλων μπορεί να ονομαστεί ένα παιχνίδι όπως το Elder Scrolls: Skyrim, με το στοιχείο της επικής φαντασίας που περιλαμβάνει δράκους, μάγους, ιππότες, βασιλιάδες, τέρατα και ξωτικά, αλλά παιχνίδι ρόλων είναι και το μη-παραδοσιακό Disco Elysium. Στο Disco Elysium ο κύριος χαρακτήρας είναι ένας ιδιωτικός ντετέκτιβ χωρίς μνήμη και προσπαθεί να εξιχνιάσει έναν φόνο και να ανακτήσει την μνήμη του. Οι μηχανισμοί του παιχνιδιού βασίζονται σε διαλόγους που έχει ο κύριος χαρακτήρας με τους διάφορους non playable characters (NPCs), με πάρα πολύ ελάχιστη ρεαλιστική μάχη. Οποιαδήποτε μάχη με τους NPCs γίνεται με δέντρα διαλόγων και τις δεξιότητες που έχει αναπτύξει ο παίκτης.

Έρευνες όπως των Richard Heinz Patrick Prager (2019) αναφέρουν πως η χρήση παιχνιδιών ρόλων στην εκπαίδευση έχει θετικό αντίκτυπο στην συμμετοχή των μαθητών. Αναφέρουν πως δοκιμαστικές έρευνες έχουν δείξει πως παιχνίδια ρόλων με περιόδους αντανάκλασης, οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν τις δεξιότητες τους όπως επίλυση προβλημάτων, οργάνωση, υπευθυνότητα, ηγεσία και ομαδική εργασία.

Έχουν διεξαχθεί έρευνες στο παρελθόν με χρήση γνωστών μηχανών παιχνιδιών, game engines, με σκοπό την δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών σε διάφορους εκπαιδευτικούς τομείς όπως οι Garneli, V., Patiniotis, K., & Chorianopoulos, K. (2019) στην οποία δημιούργησαν παιχνίδι ρόλων με την βοήθεια του εργαλείου RPG Maker VX. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι η εκμάθηση των φυσικών επιστημών με γρίφους και αποστολές που συναντάμε συνήθως σε παιχνίδια ρόλων. Στην πρώτη έρευνα το παιχνίδι διδάσκει φυσικές επιστήμες για μαθητές του δημοτικού. Αυτό επιτυγχάνεται με αφήγηση, δραματική ιστορία,

πρόοδο του παίκτη και ένα σύστημα ανταμοιβών, όλα βασικά στοιχεία ενός παιχνιδιού ρόλων. Άλλες έρευνες, όπως η *Adapting a Commercial Role-Playing Game for Educational Computer Game Production* (2006), διαπίστωσε πως τα εκπαιδευτικά παιχνίδια είναι συνήθως μονότονα και κακής ποιότητας, και για λύση προτείνει το εργαλείο Aurora Toolset που είναι μέρος του παιχνιδιού *Neverwinter Nights*, σε συνδυασμό με το εργαλείο ScriptEase, που δημιουργήθηκε στην συγκεκριμένη έρευνα.

Παιχνίδια ρόλων έχουν ερευνηθεί για την εκπαίδευση διαπροσωπικών ικανοτήτων όπως η διδασκαλία της ομαδικής δουλειάς (teamwork) στην έρευνα του Aaltonen, K. (2023), και οι ηγετικές δεξιότητες στην Lasley, J. (2022). Και στις δυο έρευνες έχουν βρεθεί θετικά αποτελέσματα για το πως μπορούν να εκμεταλλευτούν τα παιχνίδια ρόλων σε υπολογιστή για την εκπαίδευση μη γνωστικών αντικειμένων, παρόλο τον περιορισμένο αριθμό δειγμάτων.

Τα παιχνίδια ρόλων δεν χρειάζονται να είναι μόνο κύρια παιχνίδια αλλά μπορεί να είναι και τροποποιημένα παιχνίδια, γνωστά ως game mods από την αγγλική λέξη modification, πρόκειται για παιχνίδια που δημιουργήθηκαν από τρίτους που είναι συνήθως οπαδοί του παιχνιδιού, χωρίς την συμμετοχή της εταιρείας ανάπτυξης χρησιμοποιώντας τις τεχνολογικές τους γνώσεις. Τα game mods συνήθως απαιτούν το κύριο παιχνίδι για να το ξεκινήσει ο παίκτης. Ένα διάσημο game mod είναι το GTA V RP, πρόκειται για παιχνίδι ρόλων του Grand Theft Auto V. Στα επόμενα κεφάλαια θα αναφερθούμε στο GTA V RP με μεγαλύτερη λεπτομέρεια.

### **1.3 Εκπαίδευση Soft-Skills με Ψηφιακή Τεχνολογία**

Πριν αρχίσουμε την βιβλιογραφική έρευνα σχετικά με την εκπαίδευση των soft skills πρέπει να αναφερθούμε στον ορισμό των soft skills. Δεν υπάρχει κοινά αποδεκτός ορισμός των soft skills αλλά οι περισσότεροι ορισμοί τους καθορίζουν ως ξεχωριστές δεξιότητες από τις hard δεξιότητες, οι οποίες είναι οι τεχνικές και ειδικές γνώσεις που είναι συγκεκριμένες για την κάθε δουλειά. Συνήθως τις αποκαλούν ως «επικοινωνιακές δεξιότητες» λόγω της φύσης τους με διαπροσωπικές δραστηριότητες και συμπεριφορές. Οι πιο γνωστές soft skills είναι η ομαδική εργασία (teamwork), ηγεσία, επικοινωνία και επίλυση προβλημάτων χωρίς να είναι οι αποκλειστικές. Επίσης, οι soft skills ως δεξιότητες μπορούν να εφαρμοστούν σε διάφορους τομείς εκτός δουλειάς όπως προσωπικές σχέσεις.



Παρόλο που τα soft skills, ως διαπροσωπικές και κοινωνικές δεξιότητες, θεωρούνται κατά την αναζήτηση εργασίας ως σημαντικά συστατικά, τις τελευταίες δύο δεκαετίες έχει αυξηθεί η σημαντικότητά τους. Ευρωπαϊκή έρευνα του 2008 των Andrews και Higson διεξάχθηκε σε τέσσερις ευρωπαϊκές χώρες με διαφορετικά εκπαιδευτικά συστήματα και επαγγελματικό προσανατολισμούς. Παρόλες τις διαφορές σε όλες τις χώρες διαπιστώθηκε πως η ανάγκη για soft skills ή αλλιώς επικοινωνιακές δεξιότητες είναι σχεδόν ίδιες για την κάθε χώρα. Σε αυτήν την έρευνα καταλήξανε πως η ανάγκη για αναπτυγμένα soft skills στους νέους επαγγελματίες μόνο θα αυξηθεί στα επόμενα χρόνια και η εκπαίδευση τους στους πανεπιστημιακούς κύκλους θα θεωρηθεί απαραίτητη. Κάτι που επιβεβαιώνει η έρευνα των (Coelho, M. J., & Martins, H., 2022). Στην συγκεκριμένη έρευνα επειδή διεξάχθηκε μετά την πανδημία του COVID 19, διαπιστώνουν πως η εκπαίδευση των soft skills θα επωφεληθεί από την ψηφιακή τεχνολογία ώστε η εκπαίδευση να γίνεται εξ-αποστάσεως με ασύγχρονο τρόπο ανά τον κόσμο για άτομα με διαφορετικές κοινωνικές θέσεις.

Δεν υπάρχουν αρκετές έρευνες για το πως ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν εκπαίδευση των soft skills. Ένα από τα ελάχιστα παραδείγματα είναι η έρευνα των Almeida, F., & Buzady, Z του 2022 σχετικά με την αποτελεσματικότητα του σοβαρού παιχνιδιού FLIGBY για την διδασκαλία των soft skills. Στο παιχνίδι FLIGBY ο παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο ενός μάνατζερ για μια οικογενειακή επιχείρηση οινοποιίας. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού ο μάνατζερ προσπαθεί να κρατήσει την αρμονία και συνεργασία μεταξύ των εργαζομένων του της εταιρίας. Η εταιρεία έχει επτά εργαζομένους σε διαφορετικούς τομείς της εταιρείας, με τον καθένα να έχει τις δικές του αδυναμίες και χαρακτηριστικά και οι αλληλεπιδράσεις τους με τον κύριο παίκτη επηρεάζει την εξέλιξη του παιχνιδιού. Ο παίκτης έχει δύο κύριες αποστολές: α) να πάρει τις σωστές μάνατζερ αποφάσεις και β) ο κάθε χαρακτήρας/εργαζόμενος να προσφέρει τον καλύτερο του εαυτό. Ένα σημαντικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ο ιδιαίτερος χαρακτήρας, κύριος FLIGBY, που προσφέρει σχόλια και ανταπόκριση κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.

Η εικονική πραγματικότητα μπορεί να βοηθήσει στην εκπαίδευση και ανάπτυξη των soft skills παράλληλα με την επαγγελματική τους εκπαίδευση ή πρακτική εργασία (Abdelouahab, A, 2021). Στην συγκεκριμένη έρευνα προτείνουν οι ερευνητές η εκπαίδευση των soft skills να ξεκινάει όσο πιο νωρίς γίνεται κατά την διάρκεια φοίτησης ώστε οι φοιτητές μπορούν να έχουν επαφή με το εργασιακό περιβάλλον. Το πείραμα έγινε με την χρήση εικονικής πραγματικότητας, virtual reality (VR), βασισμένη σε ψηφιακό τόπο μέσω του οποίου οι μαθητές μπορούν να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους σε τεχνικούς και προσωπικούς τομείς. Η

ταυτόχρονη εκπαίδευση των soft skills παράλληλα με τις τεχνικές γνώσεις θα επιφέρει θετικά αποτελέσματα για τους μελλοντικούς εργαζόμενους στον σύγχρονο 21<sup>ο</sup> αιώνα.

Στο βιβλίο *Educational Games for Soft-Skills Training in Digital Environments* (2017), αναφέρονται σε διάφορα εκπαιδευτικά παιχνίδια ρόλων και το πως μπορούν να εφαρμοστούν για την εκπαίδευση των soft skills. Τα χωρίζουν σε δύο διαφορετικές κατηγορίες τα βασισμένα σε κανόνες και τα βασισμένα σε θεατρικούς ρόλους. Η πρώτη κατηγορία βοηθάει τους παίκτες να εξασκήσουν δεξιότητες σε κριτική ανάλυση και λογική σκέψη. Στην δεύτερη κατηγορία οι παίκτες έρχονται σε επαφή με τους μαθησιακούς σκοπούς μέσω προσωπικών ρόλων και ικανοτήτων, αυξάνοντας την αυτό-αποκάλυψη του. Οπότε τα βασισμένα σε κανόνες παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τις τεχνικές δεξιότητες της εκάστοτε δουλειάς, είναι ιδανικά για την γρήγορη εκμάθηση και εξάσκηση ειδικών ικανοτήτων και συμπεριφορών όπως επίλυση προβλημάτων. Ένας βασικός λόγος είναι ότι δεν χρειάζονται επιτήρηση όπως τα παιχνίδια ρόλων. Ενώ τα παιχνίδια ρόλων, με την βοήθεια εκπαιδευτικών, είναι κατάλληλα για επικοινωνιακές δεξιότητες όπως αυτοεκτίμηση, αυτοπεποίθηση και συναισθηματική νοημοσύνη.

Εν κατακλείδι, πιστεύουμε πως δεν υπάρχει αρκετή έρευνα για το πως μπορούμε να εκμεταλλευτούμε τα παιχνίδια ρόλων για την εκπαίδευση και εξάσκηση των soft skills σε ικανοποιητικό επίπεδο. Τα περισσότερα παιχνίδια που προσπαθούν να επιτύχουν αυτόν τον σκοπό συνήθως θεωρούνται ως σοβαρά παιχνίδια (serious games), αντί για δημοφιλή παιχνίδια με κυρίως σκοπό την διασκέδαση όπως το GTA V και συγκεκριμένα το RP (RolePlay). Στο επόμενο κεφάλαιο θα αναφερθούμε στο GTA V RP εις βάθος ως μελέτη περίπτωσης για την εκπαιδευτική του αξία και τρόπο εξάσκησης των soft skills.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Αντικείμενο της Έρευνας

### 2.1 Μελέτη περίπτωσης: Grand Theft Auto V RP

#### 2.1.1 Γιατί το Grand Theft Auto V Roleplay

Το Grand Theft Auto (GTA) αποτελεί μια σημαντική σειρά ηλεκτρονικών παιχνιδιών με εκτεταμένη ιστορία στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών, ξεκινώντας με την πρώτη του κυκλοφορία το 1997. Κατατάσσονται ως ανοιχτού κόσμου παιχνίδια δράσης και περιπέτειας, αποτελώντας μία από τις πιο επιτυχημένες σειρές βιντεοπαιχνιδιών σε πωλήσεις όλων των εποχών. Τα πρώτα δύο παιχνίδια της σειράς ήταν διδιάστατα ενώ από το τρίτο και μετά ήταν με τρισδιάστατα γραφικά. Η λέξη "Grand Theft Auto" αντιπροσωπεύει τον όρο για την κλοπή αυτοκινήτου στις Ηνωμένες Πολιτείες. Στην επόμενη ενότητα, θα εξετάσουμε εκτενέστερα τα χαρακτηριστικά αυτού του παιχνιδιού που τόσο επιτυχημένα συνδυάζει δράση και περιπέτεια.

Τίτλος	Χρονιά
Grand Theft Auto	1997
Grand Theft Auto 2	1999
Grand Theft Auto III	2001
Grand Theft Auto: Vice City	2002
Grand Theft Auto: San Andreas	2004
Grand Theft Auto IV	2008
Grand Theft Auto V	2013
Grand Theft Auto VI	2025 (Πιθανή ημερομηνία)

*Πίνακας 2. 1 Κύριοι τίτλοι της σειράς των GTA που έχουν εκδοθεί και η αντίστοιχη χρονιά τους*

Συγκεκριμένα, το Grand Theft Auto V (GTA V) κυκλοφόρησε αρχικά για τις κονσόλες PS3 και Xbox 360 τον Σεπτέμβριο του 2013, δηλαδή πριν από περίπου μια δεκαετία από την παρούσα στιγμή. Έκτοτε, το παιχνίδι έχει επανακυκλοφορήσει, συνήθως με καλύτερα γραφικά, σε πολλές άλλες πλατφόρμες, συμπεριλαμβανομένων των Windows, PS4, PS5, Xbox One, και Xbox Series X/S. Η βασική σειρά GTA περιλαμβάνει δύο παιχνίδια ανάμεσα

στο τρίτο (GTA III) και το τέταρτο (GTA IV), καθιστώντας το GTA V το έβδομο στη σειρά. Στη διάρκεια της εκπόνησης της παρούσας εργασίας, έγινε γνωστό ότι, χωρίς την επίσημη άδεια της εταιρείας παραγωγής του παιχνιδιού, Rockstar Games, αναμένεται η κυκλοφορία του Grand Theft Auto VI (GTA VI) το 2025.

Κατά την κυκλοφορία του παιχνιδιού για τα Windows, όπως συμβαίνει συνήθως με δημοφιλή παιχνίδια, παρουσιάστηκε μια ποικιλία mods, γνωστών και ως τροποποιήσεις. Ένα από τα εξαιρετικά δημοφιλή και ευρέως υποστηριγμένα από τους οπαδούς mods είναι το GTA V RP (Roleplay). Σε αυτό το συγκεκριμένο mod, οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να απολαμβάνουν το παιχνίδι σε λειτουργία multiplayer, δηλαδή με πολλαπλούς παίκτες, ενταγμένους σε servers που έχουν προσαρμοστεί από τους χρήστες του παιχνιδιού. Σε αυτούς τους servers, η εμπειρία του παιχνιδιού εξελίσσεται με τον καθένα να υιοθετεί έναν συγκεκριμένο ρόλο, προσφέροντας μια διαφορετική διάσταση και βάθος στην αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών.

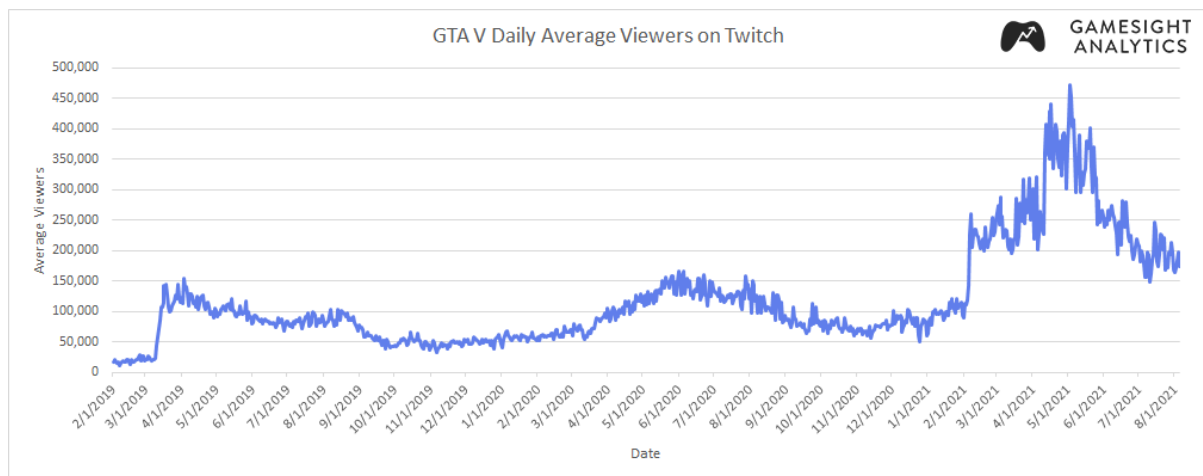
Με την απλή πραγματοποίηση μιας αναζήτησης σε δημοφιλείς ιστοσελίδες όπως το YouTube και το Twitch, είναι εφικτό για οποιονδήποτε να ανακαλύψει έναν πληθωρικό αριθμό χρηστών και καναλιών που αφιερώνονται στο Grand Theft Auto V Roleplay (GTA V RP), παρά το γεγονός ότι το παιχνίδι βρίσκεται πλέον στη δεκαετία της ύπαρξής του. Οι συμμετέχοντες σε αυτό το mod υιοθετούν τον ρόλο τους με μεγάλη προσοχή στην παραμετροποίηση του χαρακτήρα τους, αποφεύγοντας συχνά το φαινόμενο του "breaking character," ενώ η κύρια τους προσήλωση παραμένει στον πρωταρχικό σκοπό της ψυχαγωγίας.

Στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας, θα επιχειρήσουμε να διερευνήσουμε το ενδεχόμενο εάν ένα δημοφιλές παιχνίδι, όπως το Grand Theft Auto V RP, μπορεί να παρέχει εκπαιδευτική αξία, ιδιαίτερα όσον αφορά την ανάπτυξη των soft skills. Ενώ το κυρίως παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών δράσης, το συγκεκριμένο mod διαθέτει τη δυνατότητα να προσφέρει στους παίκτες ποικίλα σενάρια, στο πλαίσιο των οποίων αναπτύσσονται διαπροσωπικές σχέσεις και παρουσιάζονται διάφορες καταστάσεις. Μπορούμε να υποστηρίξουμε πως, μέσω της δημιουργίας σεναρίων και του υποδοχέα ρόλων σε ένα ψηφιακό παιχνίδι όπως το GTA V, παρουσιάζονται ενδιαφέρουσες ευκαιρίες για την εκπαίδευση των soft skills.

Ένας επιπλέον σημαντικός λόγος που επηρέασε την επιλογή μου για το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι η επερχόμενη κυκλοφορία του επόμενου τίτλου στη σειρά, το Grand Theft

Auto VI (GTA VI), που αναμένεται το 2025. Αξίζει να σημειωθεί ότι το GTA VI θα διατίθεται αποκλειστικά για τις κονσόλες PS5 και Xbox Series X/S, χωρίς καμία επίσημη ανακοίνωση για την υποστήριξη των Windows. Ενώ το mod είναι προσβάσιμο κυρίως για τους χρήστες PC με λειτουργικό σύστημα Windows, η εμπειρία των χρηστών σε κονσόλες, όπως το PS4, παραμένει πολύ περιορισμένη. Όλα αυτά σημαίνουν ότι το mod θα συνεχίσει να αποτελεί μια ενεργή επιλογή για πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα, καθώς μια έκδοση για Windows αναμένεται να καθυστερήσει τουλάχιστον δύο χρόνια.

Επίσης το mod έχει τεράστια υποστήριξη από την κοινότητα του παιχνιδιού σε πολλές ψηφιακές πλατφόρμες όπως YouTube, twitch και Discord ανά τον κόσμο. Οι κοινότητες ειδικά στο Discord αφιερώνουν πολύ χρόνο στο να δημιουργούν και να διαδίδουν σενάρια και καταστάσεις στους διάφορους ειδικά σχεδιασμένους servers. Τέλος, υπάρχει σημαντική ελληνική διαδικτυακή κοινότητα που ασχολείται ενεργά με το παιχνίδι. Σύμφωνα με το site [www.fivem.gr](http://www.fivem.gr) υπάρχουν τουλάχιστον δώδεκα δημοφιλείς servers με ελληνικό περιεχόμενο με το καθένα το δικό Discord. Εμείς ασχοληθήκαμε με τον server με το όνομα Global Roleplay.



*Εικόνα 2. 1 Αύξηση Παρακολούθησης GTA V Roleplay στο Twitch. Πηγή: gamesight.io*

## 2.1.2 Περιγραφή του Grand Theft Auto V RP

Σε αυτήν την ενότητα θα αναφερθούμε στα χαρακτηριστικά του κυρίως παιχνιδιού, θα κάνουμε αναφορά στο τι είναι game mod πριν προχωρήσουμε σε περιγραφή του GTA V RP.

### 2.1.2.1 Χαρακτηριστικά του Grand Theft Auto V

Το κύριο παιχνίδι, δηλαδή το Grand Theft Auto V (GTA V), αναδεικνύεται ως ένα παιχνίδι δράσης που διαθέτει έναν εκτενή κόσμο, όπου ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να ανακαλύψει και να αλληλοεπιδράσει με τους ουδέτερους χαρακτήρες, γνωστούς ως Non Playable Characters (NPC). Το παιχνίδι διακρίνεται για τον ανοιχτό κόσμο του, όπου ο παίκτης δεν υποχρεούται να ακολουθήσει ένα προκαθορισμένο μονοπάτι, όπως είναι σύνηθες σε πιο γραμμικά παιχνίδια. Αντίθετα, ο παίκτης έχει την ελευθερία να εξερευνήσει τον διαθέσιμο κόσμο με τον τρόπο που θεωρεί κατάλληλο, χωρίς περιορισμούς χρόνου. Υπάρχει όμως και μία κύρια ιστορία που προχωράει την αφήγηση του παιχνιδιού.

Παρά ταύτα, υπάρχει μια κεντρική ιστορία που μπορεί να ενεργοποιήσει ο παίκτης, αν επιθυμεί να ζήσει μια πιο κινηματογραφική εμπειρία και να ξεκλειδώσει επιπλέον αποστολές. Η εταιρία ανάπτυξης του παιχνιδιού είναι η Rockstar North (πρώην DMA Design), θυγατρική της Rockstar Games, με έδρα την Εδιμβούργο στη Σκωτία.



*Εικόνα 2. 2 Κόρια Είσοδος του κτηρίου της Rockstar North στο Εδιμβούργο*

Κατά τη διάρκεια των επιθέσεων εναντίον των εχθρών στο παιχνίδι, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να αξιοποιήσει διάφορα μέσα, όπως όπλα, εκρηκτικά, ή ακόμη και μάχη σώμα με σώμα. Επιπλέον, διατίθενται πληθώρα οχημάτων, όπως αυτοκίνητα, μοτοσυκλέτες, πλοία και αεροπλάνα, τα οποία ο παίκτης μπορεί είτε να αποκτήσει μέσω αγοράς, ή, όπως γίνεται συνήθως, να τα αποκτήσει με το να τα ληστεύει από περαστικούς κατοίκους της ψηφιακής πόλης.

Ένα ενδιαφέρον χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η έννοια του επιπέδου παρανομίας. Κατά τη διάπραξη παράνομων πράξεων, εμφανίζεται ένα μήνυμα στην κορυφή της οθόνης, επισημαίνοντας τον παίκτη ως "Wanted," και συνοδεύεται από έναν αριθμό αστεριών, υποδεικνύοντας το επίπεδο παρανομίας, το οποίο κυμαίνεται από 1 έως 5. Κατά τη διάρκεια αυτής της κατάστασης, ο παίκτης αναγκάζεται να αντιμετωπίσει την αστυνομία ή να αποφύγει τη σύλληψη, κρύβοντας τον εαυτό του μέχρι το επίπεδο παρανομίας να εξαφανιστεί.

Η αφήγηση του παιχνιδιού εκτυλίσσεται μέσω διαλόγων ανάμεσα στους χαρακτήρες, είτε αυτοί βρίσκονται σε κινηματογραφικές σκηνές, είτε διαδραματίζονται σε πραγματικό χρόνο κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Κατά τη διάρκεια αυτών των αλληλεπιδράσεων, υπάρχει η δυνατότητα προσθήκης υποτίτλων, προσφέροντας τη δυνατότητα στα άτομα με προβλήματα ακοής να απολαύσουν την αφήγηση. Επιπλέον, οι εντολές, οι περιγραφές αντικειμένων και τα μενού εντάσσονται στην κατηγορία των γλωσσικών στοιχείων του Grand Theft Auto V (GTA V), προσδίδοντας στην γλωσσική διάσταση του παιχνιδιού μια ενισχυμένη ποικιλία και προσβασιμότητα.

Τα οπτικά στοιχεία που προβάλλονται στην οθόνη κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης του παιχνιδιού αποτελούν τη γραφική αναπαράσταση του παιχνιδιού. Αυτά περιλαμβάνουν τις σκηνές αφήγησης, τα cut scenes, καθώς και οποιαδήποτε διάδραση εμφανίζεται με τους χαρακτήρες (NPC), εχθρούς ή οχήματα στο ευρύτερο περιβάλλον. Τα γραφικά αυτά προσφέρουν εντυπωσιακή οπτική εμπειρία, ιδίως λαμβάνοντας υπόψη την περίοδο κυκλοφορίας του παιχνιδιού. Το προεπισκοπητικό βίντεο για το επόμενο παιχνίδι υποδεικνύει πως τα γραφικά θα είναι τουλάχιστον εξίσου εντυπωσιακά, αν όχι περισσότερο, σε σύγκριση με παρόμοια παιχνίδια.

Υπάρχουν ποικίλοι τρόποι με τους οποίους κάποιος μπορεί να επιλέξει να απολαύσει το παιχνίδι. Μπορεί να αποφασίσει να παίξει το παιχνίδι μόνος του, ως single player, ή να συμμετέχει σε διαδικτυακές περιπέτειες με άλλους παίκτες, γνωστό ως multiplayer. Το

multiplayer αποτελεί μια εντελώς διαφορετική και εναλλακτική προσέγγιση του παιχνιδιού, και αναδεικνύεται μέσα από το Grand Theft Auto Online. Στο GTA Online, ο κόσμος του παιχνιδιού εξελίσσεται μεμονωμένα από τον κόσμο του single player, όπου έως 30 παίκτες μπορούν να αλληλοεπιδράσουν σε διάφορες δραστηριότητες. Επιπλέον, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει την προοπτική της κάμερας, είτε από τρίτο πρόσωπο ή από πρώτο πρόσωπο.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, για πρώτη φορά στη σειρά, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να διαχειρίζεται τρεις διαφορετικούς χαρακτήρες. Αναλαμβάνει τον έμπειρο πρώην εγκληματία Michael, του οποίου το παρελθόν εκκινεί το κυρίως σενάριο, τον νεαρό Franklin που προσπαθεί να χτίσει μια επιτυχημένη εγκληματική καριέρα, και τον διανοητικά διαταραγμένο Trevor με την απρόβλεπτη συμπεριφορά του. Ο παίκτης έχει την ελευθερία να επιλέξει ποιον χαρακτήρα θα χειριστεί κατά την εξερεύνηση του κόσμου, αλλά κατά τη διάρκεια των αποστολών, η ελευθερία αυτή περιορίζεται. Κάθε χαρακτήρας διαθέτει μια μοναδική ειδική ικανότητα και αντιμετωπίζει τις διάφορες καταστάσεις με βάση την ξεχωριστή του προσωπικότητα.

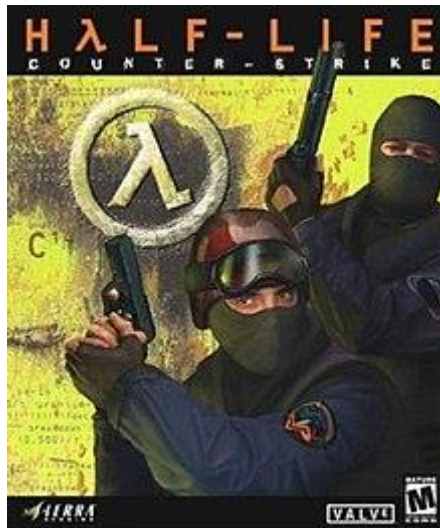


*Εικόνα 2. 3 Οι κύριοι χαρακτήρες του παιχνιδιού Michael, Franklin και Trevor.*



### 2.1.2.2 Video Game Mods

Όταν αναφερόμαστε στα mods των βιντεοπαιχνιδιών, το οποία είναι συντομία για τον όρο "modifications" δηλαδή τροποποιήσεις, αναφερόμαστε σε παιχνίδια υπολογιστή που έχουν υποστεί τροποποιήσεις από τους ενθουσιώδεις οπαδούς του παιχνιδιού χωρίς τη συμμετοχή της εταιρείας ανάπτυξης. Αυτές οι τροποποιήσεις μπορεί να κυμαίνονται από απλές οπτικές αλλαγές που επηρεάζουν τον τρόπο προβολής του παιχνιδιού έως και τη δημιουργία εντελώς νέου περιεχομένου, μετατρέποντας ένα παιχνίδι δράσης, για παράδειγμα, σε ένα πλήρως διαφορετικό παιχνίδι αγώνα ταχύτητας. Εξαιρετικά δημοφιλή παιχνίδια συχνά έχουν χιλιάδες mods, και το GTA V δεν αποτελεί εξαίρεση σε αυτό το πλαίσιο.



*Εικόνα 2. 4 Το Counter Strike ξεκίνησε ως modification για το παιχνίδι Half-Life και εξελίχθηκε σε ανεξάρτητο και δημοφιλέσ παιχνίδι τύπου deathmatch.*

Επειδή ο σκοπός της έρευνας δεν είναι να αναφερθούμε στην δημιουργία ενός mod θα μιλήσουμε σχετικά σύντομα για το πως γίνεται ανάπτυξη game mod. Ανάλογα με το μέγεθος και την πολυπλοκότητα του mod απαιτούνται και οι ανάλογες τεχνολογικές γνώσεις σε εργαλεία ανάπτυξης mods. Τέτοια εργαλεία ανάπτυξης υπήρχαν τουλάχιστον από την δεκαετία του 1980 όπως το «The Bard's Tale Construction Set» για το παιχνίδι Bard's Tale του 1985, το οποίο επέτρεπε τους χρήστες του να δημιουργούν δικά τους σενάρια βασισμένα στο κύριο παιχνίδι για προσωπική χρήση. Από το δεύτερο μισό της δεκαετίας 1990

εμφανιστήκανε πολύ περισσότερα εργαλεία υπολογιστή για ανάπτυξη mod, όπως το Aurora toolset για το παιχνίδι ρόλων Neverwinter Nights.



*Εικόνα 2. 5 Aurora Toolset. Εργαλείο δημιουργίας mods για το παιχνίδι Neverwinter Nights*

Εκτός από τις τεχνικές γνώσεις, ένας δημιουργός mods, ή modder, πρέπει να κατέχει και σημαντικές κοινωνικές δεξιότητες, ιδίως όταν ασχολείται με ομάδες που έχουν ως τελικό στόχο την κυκλοφορία του mod στο ευρύ κοινό. Συνήθως, οι δημιουργοί mods δημιουργούν διαδικτυακές κοινότητες για την ανταλλαγή ιδεών και την ανάπτυξη συνεργατικών προσπαθειών. Αυτό απαιτεί από τους modders να συνεργάζονται και να επικοινωνούν συντονισμένα, ειδικά όταν η δημιουργία ενός mod περιλαμβάνει πολύπλοκες διαδικασίες, όπως η δημιουργία ενός φωτο-ρεαλιστικού χάρτη με ιστορική ακρίβεια. Η ικανότητα να οργανώνουν τις προσπάθειες, να διαχειρίζονται τις αντιξοότητες και να διευθύνουν αποτελεσματικά μια ομάδα αποτελεί κρίσιμη πτυχή της διαδικασίας δημιουργίας mods.

Όπως προαναφέραμε, το Grand Theft Auto V (GTA V) είναι εξαιρετικά δημοφιλές μεταξύ των παικτών και υποστηρίζει μια πληθώρα mods, οι οποίοι προσφέρουν τεχνικά ενδιαφέροντα. Ένα από τα εξαιρετικά δημοφιλή mods είναι το Los Santos Police Department First Response (LSPDFR), το οποίο δημιουργήθηκε για την πόλη Los Santos, η οποία αντιπροσωπεύει μια παρωδία του πραγματικού Los Angeles. Το LSPDFR παρέχει μια ενδιαφέρουσα εξομοίωση αστυνομικής δράσης, επιτρέποντας στους παίκτες να αντιδράσουν

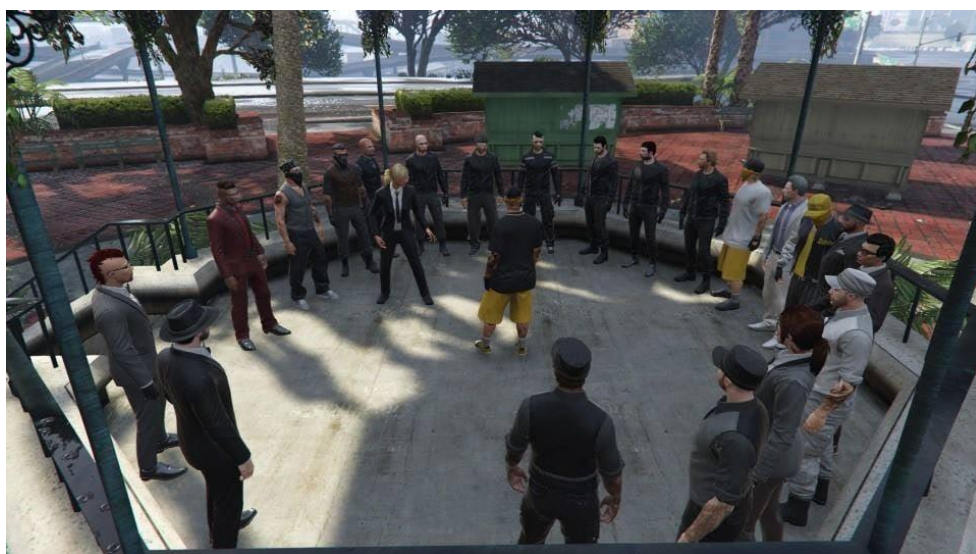
σε εγκληματικές ενέργειες, είτε συλλαμβάνοντας τους εγκληματίες μετά από καταδίωξη είτε αφήνοντας τους να ξεφύγουν.

Αν και το LSPDFR σχεδιάστηκε αρχικά για την εκτέλεση σε λειτουργία single player, έχει αποκτήσει ιδιαίτερα υψηλή δημοτικότητα μεταξύ των παικτών του GTA V. Προκειμένου να μελετηθεί η επίδρασή του στις αποφάσεις των παικτών, ερευνητές από τα πανεπιστήμια Brigham Young και UBC Sauder School of Business των ΗΠΑ και Καναδά, αντίστοιχα, διενήργησαν έρευνα και συλλογή δεδομένων σε συνεργασία με το LSPDFR. Στη συνέχεια, θα επικεντρωθούμε στο mod που κρίνεται εξαιρετικά ενδιαφέρον, το GTA V RolePlay, επίσης γνωστό ως GTA V RP.

### 2.1.2.3 Χαρακτηριστικά του GTA V RP

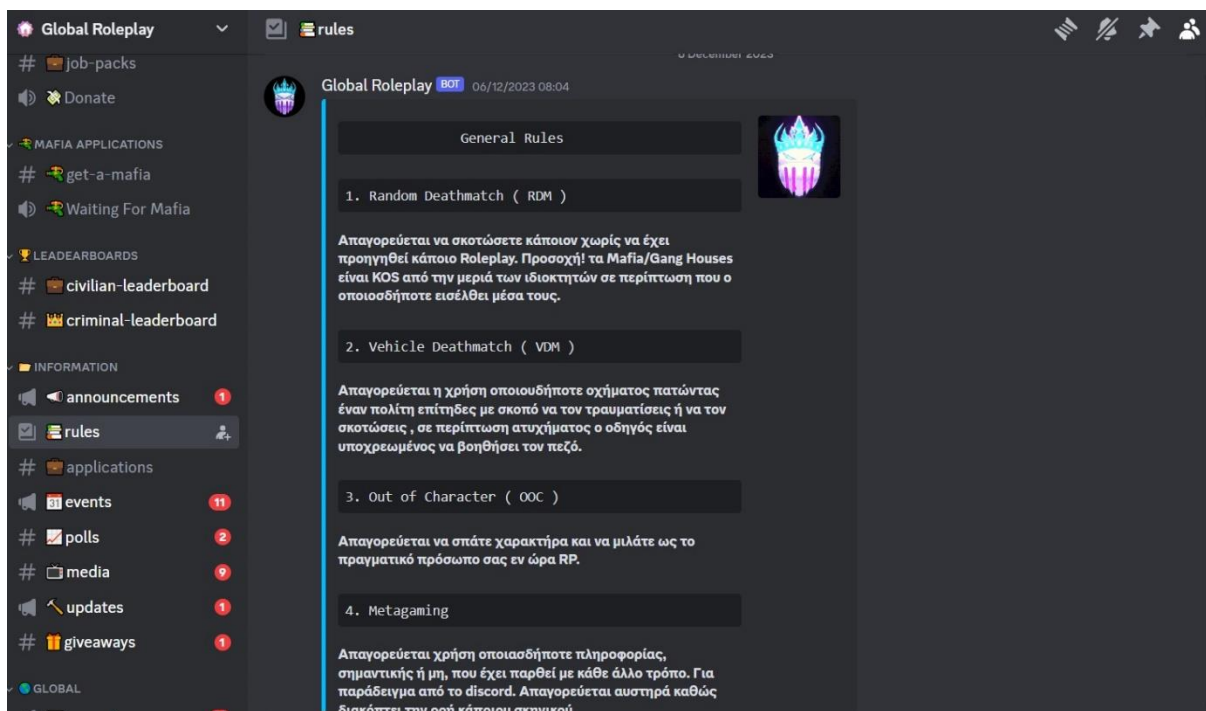
Θα ξεκινήσουμε περιγράφοντας το ίδιο το game mod. Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, το GTA V περιλαμβάνει μια διαδικτυακή multiplayer έκδοση, το Grand Theft Auto Online, που παραμένει δημοφιλές μετά από δέκα χρόνια ύπαρξής. Η εταιρία Rockstar North συνεχίζει να παρέχει τακτικά νέο περιεχόμενο για την Online έκδοση.

Ωστόσο, οι servers στους οποίους συνδέονται οι παίκτες στο GTA Online είναι περιορισμένοι όσον αφορά τους ρόλους που μπορούν να υποδυθούν. Συνήθως, οι παίκτες περιορίζονται σε ρόλους εγκληματιών ή αστυνομικών. Εξαιτίας αυτού, δημιουργήθηκαν mods που λειτουργούν ανεξάρτητα από το GTA Online. Ένα από αυτά τα mods είναι το FiveM, το οποίο δημιουργήθηκε από την Cfx.re.



*Εικόνα 2. 6 Μια τυπική συγκέντρωση παικτών σε GTA V Roleplay server*

Το FiveM αποτελεί το πιο δημοφιλές mod του GTA V, που παρέχει στους παίκτες τη δυνατότητα να αξιοποιούν εξειδικευμένους servers, εκτός του ελέγχου της Rockstar, προσφέροντας τους μεγαλύτερη ελευθερία σε σχέση με το Grand Theft Auto Online. Ειδικότερα, οι servers αυτοί μπορούν να δημιουργηθούν από την κοινότητα του GTA, επιτρέποντας στους χρήστες να υποδυθούν ρόλους, όπως συμβαίνει σε άλλες ψηφιακές πλατφόρμες, όπως το Second Life ή γενικότερα στο Metaverse. Οι παίκτες έχουν την ευκαιρία να ζήσουν μια δυναμική και ενδιαφέρουσα εμπειρία, ενθαρρύνοντας την αλληλεπίδραση με άλλους παίκτες που συμμετέχουν στον ίδιο server. Παράλληλα, υπάρχουν και άλλα mods όπως τα RageMP, FiveMP και GTA: Orange, αλλά θα επικεντρωθούμε στο FiveM για λόγους ευκολίας.



Εικόνα 2. 7 Παράδειγμα κανόνων στον ελληνικό server Global Roleplay

Οι διαδικασίες εγγραφής και αποδοχής σε έναν GTA V Roleplay server μπορεί να ποικίλουν ανάλογα με τον κάθε server και τους κανόνες που έχει θεσπίσει. Ορισμένοι από τους γνωστούς servers επιβάλλουν αυστηρούς ελέγχους προκειμένου να διατηρήσουν το υψηλό επίπεδο ρόλου και αυθεντικότητας. Εδώ είναι μερικά χαρακτηριστικά της διαδικασίας:

1) Εγγραφή στον Ιστότοπο:

Ο παίκτης συνήθως πρέπει να δημιουργήσει έναν λογαριασμό στον ιστότοπο του συγκεκριμένου server. Κατά την εγγραφή, μπορεί να του ζητηθούν βασικές πληροφορίες και ενίοτε να απαντήσει σε ερωτηματολόγιο.

## 2) Κανόνες και Οδηγίες:

Οι παίκτες συνήθως πρέπει να εξοικειωθούν με τους κανόνες και τις οδηγίες του server. Αυτοί μπορεί να περιλαμβάνουν τους κανόνες ρόλου, τους κανόνες συμπεριφοράς και άλλες προδιαγραφές.

## 3) Αίτηση και Έλεγχος:

Ορισμένοι servers απαιτούν την υποβολή μιας αίτησης. Αυτή η αίτηση ενδέχεται να περιλαμβάνει ερωτήσεις σχετικά με την προθυμία του παίκτη να συμμετάσχει στον ρόλο.

## 4) Περίοδος Αναμονής:

Σε ορισμένους servers, οι παίκτες πρέπει να περιμένουν για μια περίοδο προτού λάβουν απάντηση για την αίτησή τους. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, ενδέχεται να υποβληθούν σε επιπλέον ελέγχους.

## 5) Χρηματική Κατάθεση (Ενδεχομένως):

Ορισμένοι servers, όπως ο NoPixel, επιβάλλουν χρηματική κατάθεση ως ένδειξη δέσμευσης του παίκτη προς τον server. Αυτή η διαδικασία ενδέχεται να εξασφαλίζει τον σοβαρό χαρακτήρα των συμμετεχόντων.

Οι αυστηροί έλεγχοι επιβάλλονται προκειμένου να διατηρηθεί η ποιότητα του ρόλου και να διασφαλιστεί μια ευχάριστη εμπειρία παιχνιδιού για όλους.

Τέλος θα θέλαμε να αναφερθούμε στο γεγονός πως υπάρχουν περιορισμοί στην χρήση του GTA V Roleplay για ανάπτυξη των soft skills.

- 1) Ο πιο σημαντικός είναι η αδυναμία πρόσβασης των στο ίδιο το παιχνίδι GTA V, παρόλο που το GTA V Roleplay είναι δωρεάν, λόγω ακρίβειας λογισμικού ή και υλικού.
  - a. Αξίζει όμως, να αναφέρουμε πως το παιχνίδι GTA V: Premium Edition ήταν διαθέσιμο να το αποκτήσει οποιοσδήποτε χρήστης PC δωρεάν για μία εβδομάδα μέσω της ηλεκτρονικής πλατφόρμας Epic Games, από τις 14 Μαΐου του 2020 έως τις 21 Μαΐου του 2020, το οποίο έφερε πάνω από 7

εκατομμύρια καινούριους χρήστης στην συγκεκριμένη ηλεκτρονική πλατφόρμα.

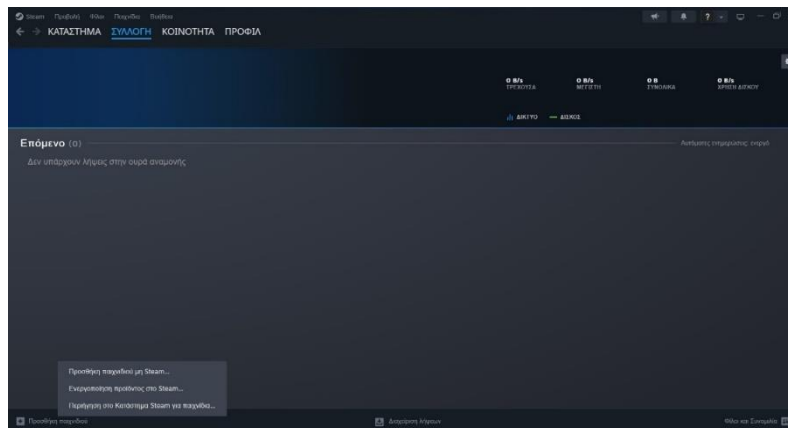
- 2) Επίσης, το παιχνίδι είναι για ηλικίες άνω των 18 ετών κάτι που το κάνει μη προσιτό σε μικρότερες ηλικίες. Βέβαια αυτό δεν είναι δεσμευτικό, όπως θα δούμε στην επόμενη ενότητα, γιατί συνήθως οι παίκτες κρύβουν την πραγματική τους ηλικία λόγω της ανωνυμίας του διαδικτύου.
- 3) Τέλος, όπως θα αναφέρουμε παρακάτω, η κατασκευή και διατήρηση ενός GTA V server απαιτεί τεχνολογικές γνώσεις και κόστος για τον υπάρχοντα διαχειριστή και δάσκαλο.

### **Αρχικά Βήματα για Συμμετοχή σε Server**

Η συμμετοχή σε ένα GTA V Roleplay server απαιτεί ορισμένες τεχνικές γνώσεις και βήματα, αλλά με τον κατάλληλο οδηγό, οποιοσδήποτε με ενδιαφέρον μπορεί να ξεκινήσει. Παρακάτω παρουσιάζονται τα βήματα που απαιτούνται για τη συμμετοχή σε έναν GTA V Roleplay server:

- 1) Το πρώτο βήμα για να συμμετάσχει κάποιος σε έναν server είναι να έχει εγκατεστημένο το παιχνίδι GTA V στον υπολογιστή του. Αυτό σημαίνει πως ο παίκτης πρέπει να διαθέτει ένα νόμιμο αντίγραφο του παιχνιδιού εγκατεστημένο στον υπολογιστή του. Επιπλέον ο παίκτης πρέπει να έχει λογαριασμό στην ηλεκτρονική πλατφόρμα Steam από όπου και μπορεί να το αγοράσει.
  - a. Αν το παιχνίδι έχει αποκτηθεί από διαφορετική ηλεκτρονική πλατφόρμα, για παράδειγμα το ηλεκτρονικό κατάστημα της Epic Games που αναφέραμε προηγουμένως, τότε θα πρέπει να το προσθέσει στον κατάλογο των παιχνιδιών της Steam εφαρμογής του ως μη Steam παιχνίδι.





*Εικόνα 2. 8 Εισαγωγή μη-Steam παιχνιδιού*

- 2) Στην συνέχεια θα πρέπει να εγκατασταθεί το λογισμικό του FiveM στον ίδιο υπολογιστή με το GTA V. Η διαδικασία είναι σχετικά εύκολη, επειδή αποτελεί στην ουσία μία απλή εγκατάσταση ενός λογισμικού χωρίς ιδιαίτερες απαιτήσεις εκτός από το GTA V ήδη εγκατεστημένο.
- 3) Το επόμενο βήμα, που είναι και το πιο σημαντικό, ο παίκτης θα πρέπει να διαλέξει τον κατάλληλο Roleplay Server. Αυτό μπορεί να γίνει είτε από διάφορα site όπως είναι το [fivem.gr](http://fivem.gr) στο οποίο, μάλιστα, υπάρχει λίστα ελληνικών server ή από το ίδιο το λογισμικό του FiveM που περιέχει μια εκτενής λίστα από servers.
  - a. Για επικοινωνία με τον κάθε server, οι περισσότεροι χρησιμοποιούν το σύστημα άμεσων μηνυμάτων Discord, το οποίο είναι διαθέσιμο ως ιστοσελίδα σε πρόγραμμα πλοήγησης ιστού (web browser) ή εφαρμογή σε υπολογιστή ή κινητό.

Από τα παραπάνω καταλαβαίνουμε πως δεν χρειάζεται ιδιαίτερη τεχνική γνώση για μπορεί να ξεκινήσει ένας παίκτης να ασχολείται με το Grand Theft Auto V Roleplay.

Η δημιουργία ενός GTA V Roleplay server για εκπαιδευτικούς σκοπούς απαιτεί ειδικές τεχνολογικές γνώσεις. Παρακάτω είναι μια λεπτομερής περιγραφή των βημάτων που απαιτούνται από τους διαχειριστές του server:

1. Κατανόηση του Git:

Η χρήση του Git είναι απαραίτητη για τον έλεγχο εκδόσεων του λογισμικού. Οι διαχειριστές πρέπει να είναι σε θέση να διαχειρίζονται τις αλλαγές στον κώδικα και να συνεργάζονται αποτελεσματικά.

## 2. Γνώσεις Προγραμματισμού:

Ο προγραμματισμός είναι ουσιώδης για την προσαρμογή του server. Οι γλώσσες προγραμματισμού που συχνά χρησιμοποιούνται είναι ο C#, η Lua και το JavaScript. Ο διαχειριστής πρέπει να είναι σε θέση να προσθέτει και να προσαρμόζει λειτουργίες με κώδικα.

## 3. Συντήρηση του Server:

Η συντήρηση ενός Roleplay server απαιτεί σταθερή παρακολούθηση και επίλυση προβλημάτων. Αυτό περιλαμβάνει ενημερώσεις του λογισμικού, διαχείριση των plugins και τη διαχείριση των χρηστών.

## 4. Εκπαίδευση Χρηστών:

Ο διαχειριστής πρέπει να είναι σε θέση να εκπαιδεύει τους χρήστες, δηλαδή τους μαθητές και δασκάλους, σχετικά με το πώς να συμμετέχουν στο Roleplay, να χρησιμοποιούν εργαλεία και να ακολουθούν τους κανόνες.

## 5. Δημιουργία Εκπαιδευτικών Σεναρίων:

Ο διαχειριστής του server ή ο δάσκαλος πρέπει να έχει δημιουργική σκέψη για τη κατασκευή εκπαιδευτικών σεναρίων που θα εντάσσονται στο περιβάλλον του GTA V.

Με τη σωστή τεχνολογική εμπειρία και δέσμευση, κάποιος μπορεί να δημιουργήσει έναν εκπαιδευτικό Roleplay server που προσφέρει μια μοναδική εκπαιδευτική εμπειρία.

## **Ορισμοί και Γλωσσολογία του GTA V Roleplay**

Η ορολογία που αναπτύσσεται σε παιχνίδια πολλαπλών χρηστών μπορεί να προκύψει τόσο από τους δημιουργούς του παιχνιδιού όσο και από τους ίδιους τους παίκτες. Συχνά, η κοινότητα των παικτών συμβάλλει στη δημιουργία νέων όρων και εκφράσεων που αντικατοπτρίζουν την εμπειρία τους στο παιχνίδι (Martin, S., Diaz, G., Sancristobal, E., Gil, R., Castro, M., & Peire, J, 2011). Αυτό το φαινόμενο ονομάζεται συχνά "γλώσσα της κοινότητας" και αποτελεί έναν τρόπο έκφρασης που είναι μοναδικός για το συγκεκριμένο περιβάλλον του παιχνιδιού. Οι όροι, οι φράσεις και οι εκφράσεις αυτοί μπορεί να προκύψουν από τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, τις στρατηγικές που αναπτύσσονται, ή ακόμη και από



την κοινωνική δυναμική των παικτών. Είναι ένας τρόπος με τον οποίο οι παίκτες ενισχύουν την κοινότητά τους και δημιουργούν έναν κοινό πολιτισμό μέσα στο παιχνίδι. Αυτή η διαδικασία μπορεί να ενισχύσει την εμπλοκή των παικτών και να δημιουργήσει ένα πιο ενοποιημένο περιβάλλον στην εικονική κοινότητα.

## **RP**

Συντόμευση για τον ορισμό του Roleplay είναι "RP", το οποίο αναφέρεται στο παιχνίδι ρόλου. Κατά το RP, οι χρήστες δημιουργούν έναν χαρακτήρα με δικές του φόβους, σκοπούς, ικανότητες, δεξιότητες, αδυναμίες, και προσωπική ιστορία. Οι παίκτες αλληλοεπιδρούν με άλλους παίκτες που έχουν τους δικούς τους χαρακτήρες, ζώντας εικονικές ζωές με την ιδιαιτερότητα ότι δεν αποχωρίζονται ποτέ από το ρόλο τους. Δηλαδή, πρέπει να αντιδρούν σε καταστάσεις όπως θα αντιδρούσε ο χαρακτήρας τους στον πραγματικό κόσμο, ανάλογα με τη συγκεκριμένη κατάσταση στο παιχνίδι.

## **Whitelist**

Η διαδικασία της "whitelisting" σε παιχνίδια όπως το GTA V RP αποτελεί συνηθισμένη πρακτική στην οποία οι χρήστες πρέπει να υποβάλουν αίτηση και να εγκριθούν πριν μπορέσουν να συμμετάσχουν στον server. Αυτός ο μηχανισμός λειτουργεί ως επιπρόσθετο επίπεδο ασφαλείας και έλεγχος πρόσβασης. Η "whitelisting" προστατεύει τον server από πιθανούς κακόβουλους παίκτες ή bots, που μπορεί να προκαλέσουν προβλήματα ασφαλείας ή να παρενοχλήσουν την εμπειρία των άλλων παικτών. Η αίτηση για whitelisting συνήθως περιλαμβάνει προσωπικές πληροφορίες, όπως ηλικία, προϋπηρεσία σε RP, και άλλα στοιχεία που βοηθούν τους διαχειριστές να αξιολογήσουν την καταλληλότητα του παίκτη για τον συγκεκριμένο server. Συνολικά, η πρόταση προς τους παίκτες να προτιμούν whitelisted servers για λόγους ασφαλείας είναι λογική, καθώς αυτή η διαδικασία μπορεί να συμβάλει στη δημιουργία πιο ασφαλούς και ελεγχόμενου περιβάλλοντος παιχνιδιού.

## **IC και OOC**

Συντομεύσεις για In Character (IC) και Out Of Character (OOC) χρησιμοποιούνται συχνά σε παιχνίδια ρόλων για να διαχωρίσουν τις στιγμές που ο παίκτης διατηρεί τον χαρακτήρα του κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και τις στιγμές που δεν τον διατηρεί. Ο όρος In Character (IC) αναφέρεται στον χαρακτήρα που έχει δημιουργήσει ο παίκτης μέσα στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού. Κατά τη διάρκεια του IC, ο παίκτης ενεργεί και αλληλοεπιδρά με το περιβάλλον και τους άλλους χαρακτήρες ως ο ρόλος που υποδύεται. Ο όρος Out Of

Character (OOC) αναφέρεται στον παίκτη πίσω από τον χαρακτήρα του. Κατά τη διάρκεια του OOC, ο παίκτης είναι εκτός του ρόλου του και συνήθως συζητά ή ρωτά σχετικά με το παιχνίδι, χωρίς να είναι δεσμευμένος από την αφήγηση ή τις περιστάσεις του παιχνιδιού. Οι περισσότεροι servers απαιτούν από τους παίκτες να παραμένουν πιστοί στον χαρακτήρα τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οποιαδήποτε αντιφατική συμπεριφορά θεωρείται παραβίαση των κανόνων, και πολλοί servers προτείνουν στους παίκτες να αναφέρουν στους διαχειριστές όταν ένας παίκτης παραβαίνει τους κανόνες με σκοπό να σύρει τον χαρακτήρα του εκτός ρόλου (OOC).

### **Metagaming ή MG**

Το metagaming στα παιχνίδια ρόλων αναφέρεται στη χρήση εκτός παιχνιδιού γνώσης από έναν παίκτη, η οποία του παρέχει ανταγωνιστικό πλεονέκτημα εντός του παιχνιδιού, ειδικά σε καταστάσεις σεναρίου. Παραδείγματα περιλαμβάνουν τη χρήση πληροφοριών που ο παίκτης έμαθε εκτός του παιχνιδιού για να λάβει αποφάσεις μέσα στον εικονικό κόσμο. Οι περισσότεροι servers στα παιχνίδια ρόλων υιοθετούν σοβαρή στάση απέναντι στο metagaming, και συνήθως αντιδρούν με άμεσο αποκλεισμό του παίκτη από τον server. Αυτό γίνεται για να διατηρηθεί η αυθεντικότητα της εμπειρίας παιχνιδιού και να εξασφαλιστεί ότι οι αποφάσεις των χαρακτήρων βασίζονται στην εσωτερική λογική του κόσμου του παιχνιδιού, όχι σε εξωτερικές πληροφορίες. Ο παίκτης που διαθέτει τέτοιου είδους γνώση θα πρέπει να αποφεύγει τη χρήση της για να εκμεταλλευτεί τη θέση του στο παιχνίδι, προκειμένου να διατηρηθεί η αποδοχή των κανόνων και η ισορροπία του παιχνιδιού.

### **Powergaming ή PG**

Παρόμοιο με το MG το powergaming σε παιχνίδια ρόλων αναφέρεται στην πρακτική όπου ένας παίκτης προσπαθεί να αποκτήσει ανταγωνιστικό πλεονέκτημα έναντι άλλων παικτών με παράτολμες ή αναισθητες ενέργειες. Αυτό μπορεί να συμπεριλαμβάνει πράξεις που παραβιάζουν τους κανόνες ή επιχειρούν να εκμεταλλευτούν το παιχνίδι για προσωπικό όφελος, αγνοώντας την κοινότητα ή τους άλλους παίκτες. Στο συγκεκριμένο πλαίσιο, το powergaming περιγράφεται ως προσπάθεια από έναν παίκτη να κερδίσει ανωτερότητα επιβάλλοντας την θέλησή του σε άλλους παίκτες, συνήθως μέσω ανενδοίαστων ή παράτολμων ενεργειών. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει το να κλέψει άλλους παίκτες χωρίς να τους αφήνει χώρο για αντίδραση ή το να κατακλύσει συζητήσεις χωρίς να επιτρέπει τη συμμετοχή των άλλων. Είναι σημαντικό να αναγνωρίζεται ότι το powergaming δεν συμβάλλει στην καλή ατμόσφαιρα και συνεργασία στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού. Η

συμπεριφορά αυτή αντίκειται στις αρχές του σωστού ρόλου παιχνιδιού και της καλής συνεργασίας μεταξύ των παικτών.

### **Perma Death**

Ο μόνιμος θάνατος ενός χαρακτήρα αποτελεί μια σημαντική πτυχή σε ορισμένα παιχνίδια ρόλων, όπου μόνο ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να αποφασίσει να σκοτώσει τον χαρακτήρα που έχει δημιουργήσει από την αρχή. Η διαδικασία αυτή σημαίνει ότι ο χαρακτήρας θα εξαφανιστεί οριστικά από τον server, με επιπτώσεις που επηρεάζουν τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού μόνιμα. Συνήθως, οι διαχειριστές του server συνεννοούνται με τον παίκτη μέσω εξωτερικής πλατφόρμας, όπως η Discord, για να συμφωνήσουν σχετικά με τον τελικό θάνατο του χαρακτήρα. Αυτή η διαδικασία επιτρέπει στον παίκτη να διαμορφώσει το πώς θα ολοκληρωθεί η ιστορία του χαρακτήρα του, προσδίδοντας έναν επιπλέον βαθμό ελέγχου και σημασίας στην αφήγηση του παιχνιδιού.

### **Fail RP**

Όταν ένας παίκτης δεν αντιδρά σωστά σε καταστάσεις με κακόβουλο σκοπό, αποτυγχάνει στον ρόλο του. Για παράδειγμα, αν ένας χαρακτήρας πέσει από υψηλό σημείο και σπάσει το πόδι του, ο παίκτης θα πρέπει να υποδυθεί ρεαλιστικά τις επιπτώσεις αυτού του γεγονότος. Αντί για απλή απομάκρυνση από την περιοχή, θα έπρεπε να αναπαραστήσει την αναπόφευκτη δυσκολία που προκύπτει από έναν χαρακτήρα που έχει υποστεί τραυματισμό. Η αντίδραση του παίκτη σε κρίσιμες καταστάσεις πρέπει να είναι συνεκτική με τον χαρακτήρα που υποδύεται και τις συνθήκες του περιβάλλοντος του. Η έλλειψη ανταπόκρισης σε έναν τραυματισμό ή άλλη κρίσιμη κατάσταση μπορεί να αποδυναμώσει την αίσθηση πραγματικότητας στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού..

### **Text RP**

Σε περιπτώσεις που ένας παίκτης επιθυμεί να μιλήσει εκτός ρόλου (OOC - Out Of Character), υπάρχει η δυνατότητα να επικοινωνήσει μέσω κειμένου. Αυτό το σύστημα επικοινωνίας ενσωματώνεται στο ίδιο το παιχνίδι και λειτουργεί ως μέθοδος έκτακτης ανάγκης, ιδίως όταν ο χαρακτήρας δεν μπορεί να εκφραστεί με τον συνηθισμένο τρόπο. Ορισμένες σημαντικές ορολογίες περιλαμβάνουν τα "OOC" (Out Of Character) για την εκτός ρόλου επικοινωνία, τα "emotes" για τις κινήσεις που μεταδίδουν μηνύματα, καθώς και τις διάφορες ρυθμίσεις που επιτρέπουν τον προσανατολισμό του χαρακτήρα, όπως η προσαρμογή του σώματος, η ενδυμασία, το σχήμα προσώπου και τον τρόπο περπατήματος.

Επιπλέον, η περιγραφή της λειτουργίας του συστήματος ΟΟC και η αναφορά στη σημασία τους για εκπαιδευτικούς λόγους καθιστούν αυτές τις έννοιες σημαντικές για την ερευνητική μας προσπάθεια.



*Εικόνα 2. 9 Παράδειγμα Text Roleplay*

## **Δημιουργία Χαρακτήρα για το Grand Theft Auto V Roleplay**

Όπως συμβαίνει σε πολλά παιχνίδια ρόλων, ο παίκτης υποχρεούται να δημιουργήσει τον χαρακτήρα του μέσω ειδικών μενού που καθορίζονται από τον server. Αυτή η διαδικασία ανοίγει τον δρόμο για την εξερεύνηση της ψηφιακής πόλης Los Santos. Ανάλογα με τις δυνατότητες του συγκεκριμένου server, ο παίκτης μπορεί να προσαρμόσει διάφορες πτυχές του χαρακτήρα του, συμπεριλαμβανομένου του τύπου του σώματος, της ενδυμασίας, του προσώπου και ακόμα και του τρόπου περπατήματος.



*Εικόνα 2. 10 Μενού Δημιουργίας Χαρακτήρα*

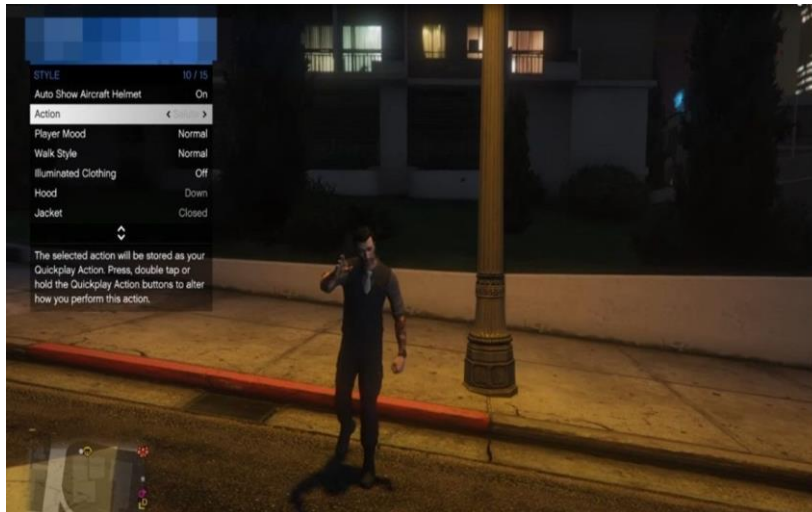
Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι κάθε χαρακτήρας έχει τη δυνατότητα να πραγματοποιεί πολλά animations, γνωστά ως "emotes," με σκοπό να επικοινωνήσει ένα συγκεκριμένο μήνυμα. Αυτά τα emotes εκτελούνται μέσω της κονσόλας εντολών που παρέχει το GTA V RP. Για παράδειγμα, η εντολή /dance θα οδηγήσει τον χαρακτήρα σε μια χορευτική κίνηση.

Σε δημοφιλείς servers, υπάρχουν μενού επιλογών για τον παίκτη που περιλαμβάνουν εκτενή γκάμα από emotes, από τα οποία μπορεί να επιλέξει. Τα emotes επίσης μπορούν να συνοδεύονται από σχετικά αντικείμενα. Για παράδειγμα, αν ένας χαρακτήρας είναι αδηφάγος, μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα emote όπου φαίνεται να μασουλάει με βουλιμία ένα σάντουιτς.

Μέσω αυτών των επιλογών, οι παίκτες μπορούν να προσθέσουν έναν επιπλέον διάσταση στην επικοινωνία τους, ενισχύοντας την εμπειρία παιχνιδιού με πιο εκφραστικά και διασκεδαστικά στοιχεία.

Εκτός από τον δημιουργικό του ρόλο στο παιχνίδι, ο παίκτης αναλαμβάνει την ευθύνη να διαμορφώσει την προσωπικότητα του χαρακτήρα του, προσδίδοντάς του μια ξεχωριστή εμφάνιση σε σχέση με τους υπόλοιπους. Σε βασικό επίπεδο, η λήψη αποφάσεων σχετικά με τα χαρακτηριστικά και τις ιδιότητες του αποτελεί ουσιαστικό κομμάτι της διαδικασίας.

Ένας τρόπος για να προσδοθεί αξιοπιστία στον χαρακτήρα είναι η δημιουργία μιας συναρπαστικής ιστορίας προέλευσης. Η ιστορία αυτή μπορεί να λειτουργήσει ως κινητήριο παράγοντας, επιτρέποντας στον χαρακτήρα να αντιδρά με φυσικότητα σε διαφορετικές καταστάσεις. Η ύπαρξη μιας προέλευσης εμπλουτίζει τη ψυχολογία του χαρακτήρα, προσδίδοντας του περισσότερη πάθος και βάθος.



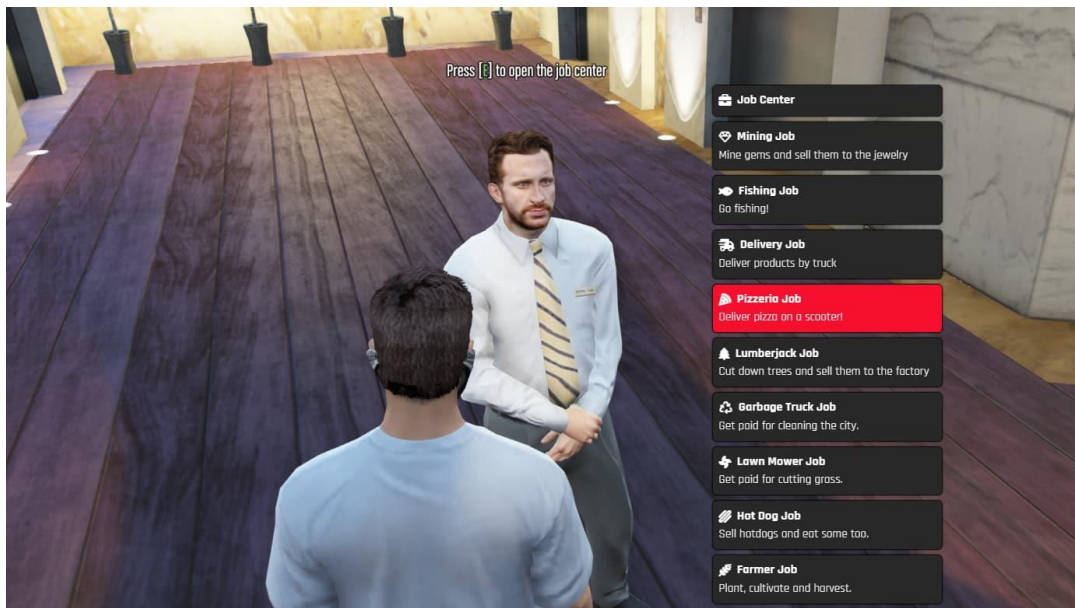
*Εικόνα 2. 11 Παράδειγμα emote χαρακτήρα μέσω εσωτερικού μενού*

Τέλος, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να διαχειρίζεται περισσότερους από έναν χαρακτήρες στον λογαριασμό του. Αυτοί οι χαρακτήρες διαφέρουν μεταξύ τους σε προσωπικότητα, προφορά και άλλα στοιχεία, δημιουργώντας μια ποικιλία χαρακτηριστικών που τους καθιστούν μοναδικούς.

### **Job Centre του Grand Theft Auto V Roleplay**

Το Job Centre στο Grand Theft Auto V Roleplay (GTA V RP) αποτελεί ένα σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού, προσδίδοντας ρεαλισμό και επιπλέον διασκέδαση στην εμπειρία των παικτών. Αυτό το κέντρο είναι μια εικονική εγκατάσταση εντός του παιχνιδιού, που αντιπροσωπεύει τον ψηφιακό κόσμο εργασίας και επαγγελματικής εξέλιξης για τους χαρακτήρες των παικτών.

Στο Job Centre, οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να εξερευνήσουν διάφορες επαγγελματικές ευκαιρίες που προσφέρονται εντός του ψηφιακού κόσμου. Μπορούν να επιλέξουν από μια ποικιλία εργασιών, όπως αστυνομικός, πυροσβέστης, ιατρός, δικηγόρος, εργάτης, οδηγός ταξί, ή ακόμη και επαγγέλματα που σχετίζονται με τη διασκέδαση και τον τουρισμό. Το Job Centre λειτουργεί ως κεντρική υπηρεσία που συνδέει τους χρήστες με τις διάφορες εργασιακές ευκαιρίες και είναι ο τόπος όπου οι χαρακτήρες μπορούν να υποβάλλουν αιτήσεις για θέσεις εργασίας, παρέχοντας έναν ρεαλιστικό μηχανισμό για την εξέλιξη της ιστορίας τους εντός του παιχνιδιού.



*Εικόνα 2. 12 Κέντρο επιλογής δουλειάς*

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Η Έρευνα και ο Σκοπός της

### 3.1 Ερευνητικά Ερωτήματα

Τα ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας έρευνας είναι τα εξής:

1. Μπορούν τα παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακούς κόσμους να είναι αποτελεσματικά εργαλεία μάθησης;
2. Τα soft skills μπορούν να διδαχθούν χρησιμοποιώντας παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακούς κόσμους, όπως τα βιντεοπαιχνίδια;
3. Δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια, όπως το GTA V RP, μπορούν να αναπτύξουν τα soft skills των μαθητών, παρόλη την κυρίως ψυχαγωγική τους φύση;

Τα παραπάνω ερωτήματα κατατάσσονται σε δύο θεματικά επίπεδα:

- Τα παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακούς κόσμους και η αξιοποίηση τους στην εκπαίδευση
- Η εκπαίδευση των soft skills μέσω ψηφιακής τεχνολογίας

	Ερευνητικά Ερωτήματα	Ερωτήσεις στο ερωτηματολόγιο
1	Μπορούν τα παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακούς κόσμους να είναι αποτελεσματικά εργαλεία μάθησης;	5,6,7,8
2	Τα soft skills μπορούν να διδαχθούν χρησιμοποιώντας παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακού κόσμους, όπως τα βιντεοπαιχνίδια;	9,10,11,12
3	Δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια, όπως το GTA V RP, μπορούν να αναπτύξουν τα soft skills των μαθητών, παρόλη την κυρίως ψυχαγωγική τους φύση;	13,14,15,16,17,18

*Πίνακας 3. 1 Ερευνητικά ερωτήματα*



## 3.2 Ερευνητική Μεθοδολογία

Ο σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να ανακαλύψουμε αν τα παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακό κόσμο μπορούν να διδάξουν με αποτελεσματικό τρόπο soft skills, ιδιαίτερα αν το παιχνίδι ρόλων είναι ένα δημοφιλές παιχνίδι όπως το GTA V RP. Επίσης, μέσω της μελέτης περίπτωσης, έγινε προσπάθεια να αναλυθεί καλύτερα ο σκοπός της έρευνας, επειδή το GTA V RP αποτελεί ένα πολύ δημοφιλές mod με σκοπό την ενσάρκωση ρόλων σε μεγάλη πόλη.

Οι ηλικίες που μας ενδιαφέρουν κυρίως είναι από λύκειο και μετά χωρίς όμως να αποκλείουμε μεγαλύτερες ή μικρότερες ηλικίες. Το GTA V RP είναι παιχνίδι φτιαγμένο για άτομα άνω των 18 λόγω του βίαιου και ενήλικου περιεχομένου, αυτό δεν σημαίνει όμως δεν το έχουν χρησιμοποιήσει και άτομα που είναι κάτω από το όριο ηλικίας. Η χρήση βίαιων παιχνιδιών που είναι διαθέσιμα για άτομα ανήλικα είναι ένα κοινωνικό θέμα το οποίο δεν είναι σχετικό με το θέμα της παρούσας εργασίας.

Στο πρώτο βήμα της έρευνας του **σχεδιασμού** και της **υλοποίησης** της έρευνας αποτέλεσε ο ορισμός των ερευνητικών ερωτημάτων. Χωρίς αυτά δεν θα μπορούσαμε να ξεκινήσουμε την ουσιαστική βιβλιογραφική έρευνα και θα μπορούσαμε να είχαμε εκτός θέματος υλικό. Υπήρχε μεγάλο υλικό για τα παιχνίδια ρόλων στην εκπαίδευση αλλά δεν υπήρχε αρκετό υλικό για την εκπαίδευση soft skills με ψηφιακή τεχνολογία που να έχει σχέση με την έρευνα μας, κάτι που αποτέλεσε ένα αρκετά σημαντικό εμπόδιο στον ορισμό των ερευνητικών ερωτημάτων.

Μετά τα τρία ερωτήματα, αποφασίσαμε πως θα προσεγγιστούν, ποια θα είναι τα θεματικά πεδία και πως θα μπορέσουμε να τα διαχωρίσουμε μεταξύ τους. Επειδή τα θεματικά πεδία κάλυπταν τον ένα το άλλο, έπρεπε ο διαχωρισμός τους να είναι σαφής χωρίς επαναλήψεις.

Στην συνέχεια είχαμε την **φάση της υλοποίησης**. Ξεκινήσαμε με την εκτενή μελέτη του game mod του Grand Theft Auto V με το όνομα roleplay (RP), επειδή αποτελεί την μελέτη περίπτωσης μας και χρησιμοποιήθηκε ως σημείο έναρξης για την δημιουργία του ερωτηματολογίου. Το mod μελετήθηκε από την εκπαιδευτική του και λειτουργική του πλευρά, επίσης αναφερθήκαμε στον ιδιαίτερο του χαρακτήρα που το έκανε ένα από τα πιο επιτυχημένα mod για το GTA V.

Το ερωτηματολόγιο που υπάρχει στο παράρτημα δημιουργήθηκε με βάση τα παιχνίδια ρόλων στην εκπαίδευση των soft skills και την πιθανή χρήση του GTA V RP για την εκπαίδευση soft skills. Κατά την διάρκεια της δημιουργίας των ερωτήσεων, εκτελούσαμε την εκτενή

μελέτη περίπτωσης του παιχνιδιού επειδή συνδεόταν στενά με το θεωρητικό υπόβαθρο του παιχνιδιού.

Επόμενο στάδιο ήταν η επιλογή της **ερευνητικής μεθόδου** για την παρούσα έρευνα. Επιλέξαμε την ποσοτική έρευνα, η οποία βασίζεται σε στατιστικά αποτελέσματα και μετρήσεις και ανάλυση των αποτελεσμάτων σε ένα μεγαλύτερο δείγμα από μία ποιοτική έρευνα. Μετά την λήψη των απαντήσεων αναλύονται με ποσοστά και μελέτη των αποτελεσμάτων.

Για **ερευνητικό εργαλείο**, χρησιμοποιήσαμε ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο υπό την μορφή Google Forms επειδή θεωρήθηκε ο κατάλληλος τρόπος ανώνυμου ερωτηματολογίου και της ευκολίας. Λόγω της φύσης ενός τυπικού παίκτη στο GTA V RP θεωρήθηκε πως ένα γρήγορο ερωτηματολόγιο θα ήταν πιο ελκυστικό από πιο μακροσκελείς μεθόδους όπως δεκάλεπτες συνεντεύξεις για παράδειγμα. Επίσης η συλλογή δείγματος είναι πιο εύκολη με το ερωτηματολόγιο. Βέβαια υπάρχουν και αρνητικά λόγω της επιλογής του ερωτηματολογίου. Το πιο σημαντικό είναι πως δεν μπορούμε να ελέγξουμε για τυχόν ψευδή αποτελέσματα. Επειδή θέλαμε να κρατήσουμε την ανωνυμία των χρηστών δεν ζητούσαμε το email του κάθε ερωτώμενου, κάτι που θα οδηγούσε σε πιθανές πολλαπλές απαντήσεις από τον ίδιο χρήστη. Παρόλα αυτά η ηλεκτρονική φόρμα αποτελεί ένα γρήγορο, άμεσο και δωρεάν εργαλείο για τον ερευνητή αλλά και εύκολο για χρήση, και μη χρονοβόρο, από την μεριά του ερωτώμενου.

Η **ομάδα στόχος** της έρευνας αυτής είναι οι παίκτες/χρήστες του παιχνιδιού GTA V RP. Ως προς τις δημογραφικές ομάδες δεν περιοριστήκαμε σε ηλικιακό και επιμορφωτικό επίπεδο. Πιστεύουμε πως θα έπρεπε να δεχτούμε άτομα με διαφορετικές ηλικίες και επίπεδο σπουδών. Αυτό μας δίνει την ευκαιρία να αναλύσουμε το θέμα της έρευνας από διαφορετικές γωνίες. Παρακάτω, θα αναλύσουμε τις απαντήσεις για τις αντίστοιχες ερωτήσεις, τις οποίες και θα αναλύσουμε.

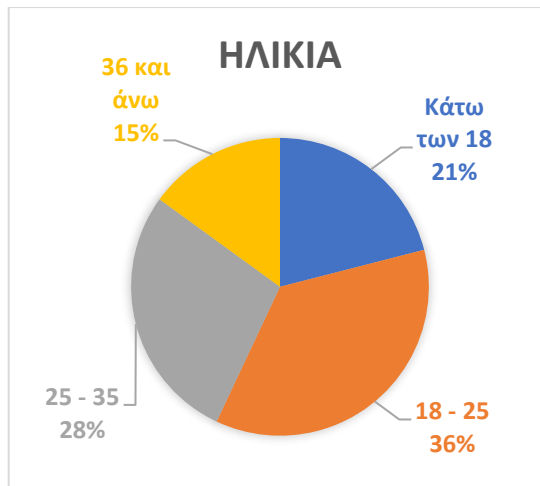
Ως **μέθοδος δειγματοληψίας** επιλέχθηκε το ερωτηματολόγιο, που αναφέραμε προηγουμένως και η διανομή του έγινε μέσω της κοινωνικής ηλεκτρονικής πλατφόρμας Discord των διάφορων ελληνικών Discord server που βρήκαμε στον ιστότοπο <https://fivem.gr/>. Η επιλογή αυτής της μεθόδου έγινε για διάφορους λόγους. Ο κύριος λόγος ήταν λόγω της προσιτής και άμεσης φύσης του και το γεγονός πως οι ομάδες που δημιουργούνται σε αυτούς τους servers έχουν πάθος για το παιχνίδι και μπορούν να ανταποκριθούν σε τυχόν διευκρινήσεις με το παιχνίδι.

Το δείγμα της έρευνας έχει το μέγεθος των 50 παιχτών, κάτι που θεωρείται σχετικά μικρό για ποσοτική μέθοδο. Δυστυχώς ήταν αρκετά δύσκολο να συγκεντρωθεί μεγαλύτερο δείγμα λόγω της ελάχιστης προθυμίας των περισσοτέρων παιχτών να συμμετάσχουν στην συγκεκριμένη έρευνα χωρίς να υπάρχει κάποια ανταμοιβή για αυτήν. Όπως συμβαίνει με τις περισσότερες κοινωνικές πλατφόρμες υπήρχε αδιαφορία και δυσπιστία με αυτήν την έρευνα. Τέλος επειδή η έρευνα έγινε σε ελληνικούς servers λογικό είναι να μην υπάρξει η ίδια ανταπόκριση που θα υπήρχε σε αγγλόφωνους servers.

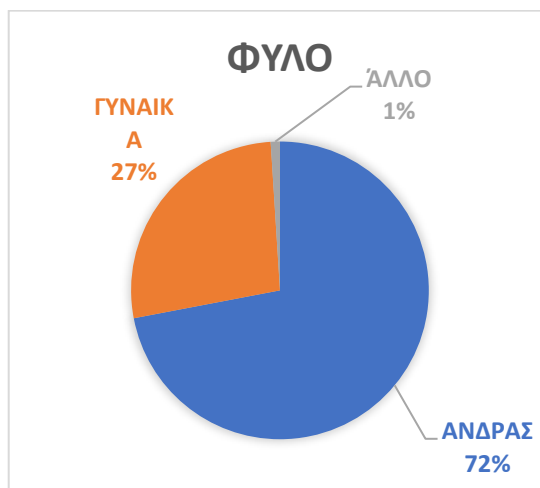
### 3.3 Αποτελέσματα της Έρευνας

Οι ερωτήσεις του ερωτηματολογίου απαντούν στα τρία ερευνητικά ερωτήματα που έχουμε αναφέρει από την αρχή της παρούσας έρευνας με την ανάλογη ταξινόμηση. Στη συνέχεια θα αναλύσουμε και θα συζητήσουμε τα αποτελέσματα των πιο σημαντικών απαντήσεων. Πιστεύουμε πως αυτό θα δώσει μία καλύτερη εικόνα για την συγκεκριμένη έρευνα.

Πρώτα θα αναφερθούμε στα δημογραφικά στοιχεία των συμμετεχόντων τα οποία θα μας βοηθήσουν στην συνέχεια για ανάλυση. Παρατηρήσαμε πως υπήρχαν αρκετοί ανήλικοι, κάτω των 18, παρόλο που δεν επιτρέπεται η χρήση για άτομα κάτω των 18, το οποίο οφείλεται στην πλήρως ανωνυμία του ερωτηματολογίου. Το μεγαλύτερο ποσοστό παικτών ήταν μεταξύ 18 και 35 ετών, δηλαδή ηλικίες στις οποίες συνήθως αναζητούν εργασία. Η πλειοψηφία των παικτών ήταν άνδρες, κάτι που δεν μας εκπλήσσει, αλλά σημαντικό ποσοστό από αυτούς ήταν γυναίκες διότι υπάρχουν κανόνες στον κάθε server για προστασία από σεξιστικά ή ρατσιστικά roleplay.

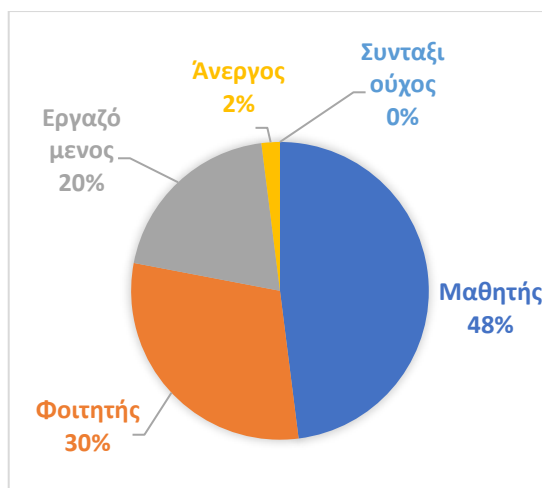


*Γράφημα 3. 1 Ηλικίες*

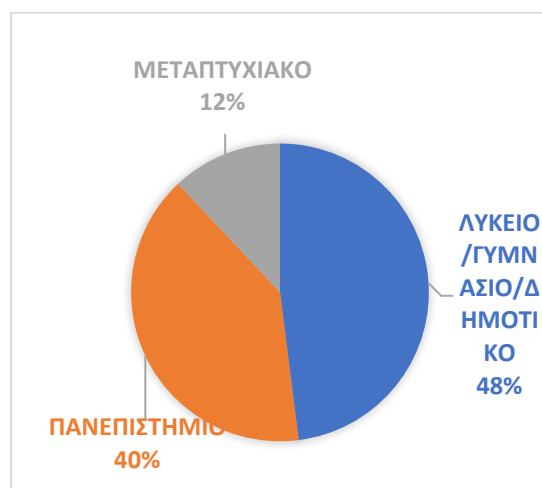


*Γράφημα 3. 2 Φύλα*

Ένα σημαντικό ερώτημα για την έρευνα μας ήταν τι μορφωτικό επίπεδο ασχολείται με GTA V Roleplay. Το μεγαλύτερο ποσοστό ήταν φοιτητές προπτυχιακοί ή μεταπτυχιακοί με μαθητές σχολείου το δεύτερο. Αξίζει να σημειωθεί πως τα πιο σημαντικά μορφωτικά επίπεδα συμβαδίζουν με τις ηλικίες που αναφέρουμε κατά κύριο λόγο. Καταλαβαίνουμε πως ενήλικες και ανήλικοι ασχολούνται με ενδιαφέρον με παιχνίδια ρόλων. Επίσης, η συντριπτική πλειοψηφία των ερωτηθέντων ήταν μαθητές και σπουδαστές με τους εργαζόμενους να είναι η μειοψηφία. Αυτό μας βοηθάει να διαπιστώσουμε πως θα μπορούσε να είναι χρήσιμο για διδακτικούς σκοπούς, διότι αυτό θα ήταν το πιο αρμόζων κοινό για εκπαίδευση soft skills.



Γράφημα 3. 3 Επαγγελματική Κατάσταση



Γράφημα 3. 4 Μορφωτικό Επίπεδο

**Ερευνητικό ερώτημα 1<sup>ο</sup>:**

Μπορούν τα παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακούς κόσμους να είναι αποτελεσματικά εργαλεία μάθησης;

6	Πιστεύεται πως τα παιχνίδια ρόλων μπορεί να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς;
7	Πιστεύεται πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια γενικότερα έχουν εκπαιδευτικούς σκοπούς
8	Ποιο/α από τις παρακάτω δεξιότητες (soft skills), πιστεύεται πως μπορεί να επωφεληθεί από τα παιχνίδια ρόλων;

9	Θεωρείτε αρνητικό ή θετικό την χρήση των παιχνιδιών ρόλων για εκπαιδευτικούς σκοπούς
---	--

*Πίνακας 3. 2 Ερευνητικό Ερώτημα 1 και Ερωτήσεις*

Στην ερώτηση αν «Πιστεύεται πως τα παιχνίδια ρόλων μπορεί να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς» έχουμε θετική στάση (72%) από τους περισσότερους συμμετέχοντες ως προς την χρήση παιχνιδιών ρόλων, για την χρήση τους στην εκπαίδευση. Οι ερωτήσεις «Πιστεύεται πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια γενικότερα έχουν εκπαιδευτικούς σκοπούς» και «Θεωρείτε αρνητικό ή θετικό την χρήση των παιχνιδιών ρόλων για εκπαιδευτικούς σκοπούς» είχαν αντίστοιχα 70% και 75% θετική ανταπόκριση, κάτι που επιβεβαιώνει την θετική στάση που είχαμε στην ερώτηση 6.

Στην σημαντική ερώτηση «Ποιο/α από τις παρακάτω δεξιότητες (soft skills), πιστεύεται πως μπορεί να επωφεληθεί από τα παιχνίδια ρόλων» υπήρξαν ενδιαφέρουσες απαντήσεις. Συμπεράναμε πως η επικοινωνία, (40%), θεωρείται από τους ερωτηθέντες το πιο σημαντικό soft skill που μπορεί να έχει ένας μελλοντικός εργαζόμενος, με την ομαδική δουλειά να έρχεται ακολουθώντας δεύτερη στο 35%. Αυτά τα αποτελέσματα θεωρούνται αναμενόμενα διότι οι περισσότεροι θα θεωρούσαν τις πιο προφανείς ικανότητες. Ενδιαφέρον έδειξε η ηγεσία, διότι σε πολλά από τα σενάρια του roleplay ένας χρήστης αναλαμβάνει κάποιον ηγετικό ρόλο ή θέση διαχειριστή ομάδας, και τα αποτελέσματα το κατατάζανε πολύ πιο χαμηλά από αυτό που ευελπιστούσαμε. Η διαχείριση χρόνου θεωρήθηκε το soft skill πιο απίθανο για να διδαχθεί με παιχνίδι ρόλων.

### **Ερευνητικό ερώτημα 2°:**

Τα soft skills μπορούν να διδαχθούν χρησιμοποιώντας παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακό κόσμο, όπως βιντεοπαιχνίδια;

10	Έχετε παρατηρήσει την ανάπτυξη soft skills με την βοήθεια παιχνιδιών ρόλων;
----	---

11	Οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις σε παιχνίδι ρόλων μπορούν να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες;
12	Πιστεύεται πως εκπαιδευτικοί θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν ψηφιακά παιχνίδια ρόλων για την ανάπτυξη των soft skills;
13	Υπάρχουν περιορισμοί στην χρήση παιχνιδιών ρόλων για την ανάπτυξη soft skills;

*Πίνακας 3. 3 Ερευνητικό Ερώτημα 2 και Ερωτήσεις*

Στην επόμενη ερώτηση νούμερο 10 «Έχετε παρατηρήσει την ανάπτυξη soft skills με την βοήθεια παιχνιδιών ρόλων», το μεγαλύτερο μέρος των συμμετεχόντων απάντησε όχι, με 55%, κάτι που όμως δεν μας δίνει ξεκάθαρη απάντηση γιατί δεν έχει μεγάλη διαφορά από αυτούς που απαντήσανε ναι, με 45%. Παρομοίως παρατηρούμε για την επόμενη ερώτηση 11, «Οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις σε παιχνίδι ρόλων μπορούν να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες (soft skills);» ,να έχουν την σχεδόν την ίδια διαφορά αποτελεσμάτων, 48% και 52%. Αυτό το αποτέλεσμα δεν μας προσφέρει αρκετά ξεκάθαρη εικόνα για το πως η κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ παιχτών σε παιχνίδι ρόλων βοηθάει στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων. Την ίδια εικόνα έχουμε και για την ερώτηση 12 «Πιστεύεται πως εκπαιδευτικοί θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν ψηφιακά παιχνίδια ρόλων για την ανάπτυξη των soft skills» με 47% αρνητικές απαντήσεις και 53% θετικές. Ενδιαφέρον όμως, παρουσιάζει η ερώτηση «Υπάρχουν περιορισμοί στην χρήση παιχνιδιών ρόλων για την ανάπτυξη soft skills», στην οποία η πλειοψηφία πιστεύει πως υπάρχει περιορισμός στην χρήση παιχνιδιών ρόλων για εκπαίδευση και ανάπτυξη soft skills.

### **Ερευνητικό ερώτημα 3<sup>ο</sup>:**

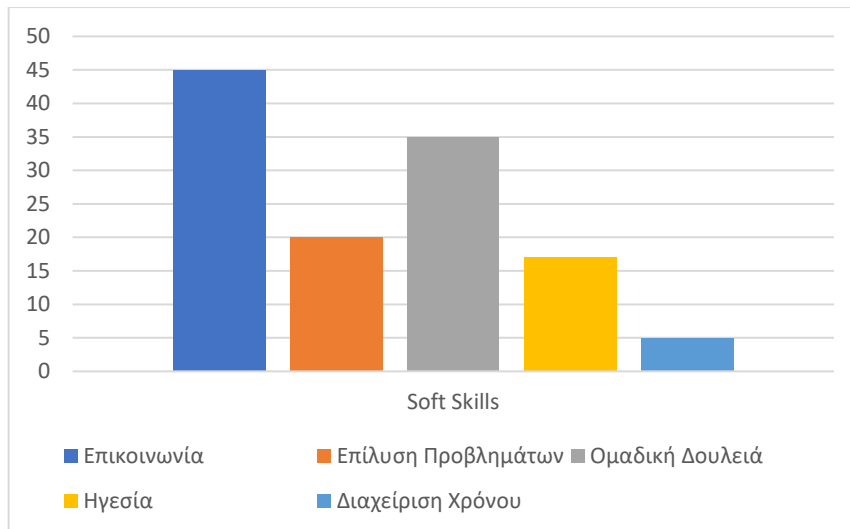
Δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια, όπως το GTA V RP, μπορούν να αναπτύξουν τα soft skills των μαθητών, παρόλη την κυρίως ψυχαγωγική τους φύση;

14	Πόσο συχνά παίζετε με το GTA V RP;
15	Θα παίζατε GTA V RP με σκοπό την εκμάθηση ή ανάπτυξη κοινωνικών ικανοτήτων;
16	Τι δεξιότητες θα μπορούσαν να αναπτυχθούν με την χρήση του GTA V RP;
17	Συχνή χρήση των παιχνιδιών ρόλων μπορεί να βελτιώσει τις soft skill σας;
18	Έχετε διαπιστώσει βελτίωση των soft skills σας μέσω της συμμετοχής στο GTA V RP ή παρόμοιων παιχνιδιών;
19	Πιστεύετε πως οι εκπαιδευτικοί θα έπρεπε να ενθαρρύνουν την χρήση παιχνιδιών ρόλων;

*Πίνακας 3. 4 Ερευνητικό Ερώτημα 2 και Ερωτήσεις*

Από το ερώτημα 14 «Πόσο συχνά παίζετε με το GTA V RP» διαπιστώνουμε πως οι περισσότεροι παίκτες παίζουν αρκετά συχνά το παιχνίδι, το οποίο θα μας βοηθήσει στην επόμενη ενότητα. Η πλειοψηφία των ερωτηθέντων πιστεύουν πως το GTA V RP θα μπορούσαν να αναπτύξουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες με την χρήση του παιχνιδιού σύμφωνα με τα αποτελέσματα του ερωτήματος 15. Παρόμοια με την ερώτηση 8 η επικοινωνία είναι η πιο σημαντική δεξιότητα που μπορεί να αναπτυχθεί σύμφωνα με την ερώτηση 16 και οι υπόλοιπες δεξιότητες ακολουθούν με παρόμοια αποτελέσματα όπως φαίνεται στο επόμενο γράφημα.





*Γράφημα 3.5 Ερώτημα 16*

Οι επόμενες δύο ερωτήσεις 17 και 18, «Συχνή χρήση των παιχνιδιών ρόλων μπορεί να βελτιώσει τις soft skills σας» και «Έχετε διαπιστώσει βελτίωση των soft skills σας μέσω της συμμετοχής στο GTA V RP ή παρόμοιων παιχνιδιών». Η πλειοψηφία απάντησε πως πιστεύουν πως έχουν διαπιστώσει βελτίωση των soft skills τους και έχουν εμπιστοσύνη στην χρήση του παιχνιδιού GTA V RP για συχνή χρήση. Τέλος, η τελευταία ερώτηση 19 «Πιστεύετε πως οι εκπαιδευτικοί θα έπρεπε να ενθαρρύνουν την χρήση παιχνιδιών ρόλων» μας παρουσιάζει με την θετική στάση των ερωτηθέντων με τη χρήση παιχνιδιών ρόλων για εκπαίδευση.

### **3.4 Συμπεράσματα και Συζήτηση Αποτελεσμάτων**

Με την μελέτη της βιβλιογραφίας, μελέτη περίπτωσης και την εκτέλεση ποσοτικής έρευνας με τη χρήση ερωτηματολογίου προκύπτουν συμπεράσματα τα οποία θα συζητήσουμε στις επόμενες παραγράφους. Μέσα από τις πολλαπλές έρευνες που έχουν γίνει για τα παιχνίδια ρόλων στην εκπαίδευση μπορούμε να πούμε με ασφάλεια πως μπορούν να επηρεάσουν θετικά την εκπαιδευτική διαδικασία είτε ολοκληρωτικά ή τουλάχιστον εν μέρει. Οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί θα συμφωνούσαν πως, τουλάχιστον σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, το παιχνίδι ρόλων μπορεί να έχει θετικά οφέλη.

Η αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών ρόλων, μπορεί να μην είναι καινούρια τεχνολογική εφαρμογή στην εκπαίδευση, αλλά η τεχνολογική εξέλιξη των παιχνιδιών ρόλων δεν μπορεί να αμφισβητηθεί και ο χρόνος θα τα κάνει μόνο πιο εντυπωσιακά και με μεγαλύτερο βαθμό εμπύθισης. Δυστυχώς δεν έχει εφαρμοστεί αρκετές φορές στην ελληνική εκπαίδευση για διάφορους λόγους. Ο πιο σημαντικός από αυτούς είναι η δύσκολη πρόσβαση σε σχετικές τεχνολογίες, ο οποίος συναντάτε πολύ συχνά στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα.

Μέσω της μελέτης περίπτωσης προσπαθήσαμε να εξερευνήσουμε την εκπαιδευτική αξία του Grand Theft Auto V Roleplay αναζητώντας όσο περισσότερες πληροφορίες μπορούσαν να είναι σχετικές με την έρευνα μας. Δεν υπάρχει μεγάλος αριθμός ερευνών σχετικά με αυτό το θέμα οπότε αποφασίσαμε να εξερευνήσουμε παρόμοιες έρευνες για ψηφιακά παιχνίδια ρόλων, είτε βιντεοπαιχνίδια ή εικονικοί κόσμοι. Ερευνήσαμε τον βαθμό εμπύθισης και αλληλεπίδρασης του ψηφιακού κόσμου που προσφέρει, τον τρόπο χρήσης και τους κανόνες που μπορεί να έχει ο κάθε server του παιχνιδιού ακόμα και το πως μπορεί να κάποιος να συμμετάσχει σε έναν από αυτούς τους servers. Σε συνδυασμό με το ερωτηματολόγιο καταλήγουμε στο συμπέρασμα πως το Grand Theft Auto V Roleplay αποτελεί ένα δυναμικό και ενδιαφέρον εργαλείο εκπαίδευσης soft skills, διότι διαθέτει πολλές δυνατότητες ανάπτυξης δεξιοτήτων και μετάδοσης γνώσης μέσω του πολύπλοκου και πολύπλευρου τρόπου παιχνιδιού.

Ένας εκπαιδευτικός θα μπορούσε να εκμεταλλευτεί τις ιδιότητες του Grand Theft Auto V Roleplay για να δημιουργήσει σενάρια και κανόνες, στις οποίες οι μαθητές με την βοήθεια των αλληλεπιδράσεων αναμεταξύ τους και των NPC μπορούν να αποκτήσουν εμπειρίες ή να βιώσουν καταστάσεις που βοηθάνε την ανάπτυξη των απαιτούμενων soft skills. Δυστυχώς όμως, η δημιουργία και συντήρηση ενός GTA V server είναι χρονοβόρα διαδικασία με απαίτηση τεχνικών γνώσεων και σίγουρα όχι φθηνή.

Θα αναφερθούμε στα **ερωτήματα** της έρευνας μας ( **1.** Μπορούν τα παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακούς κόσμους να είναι αποτελεσματικά εργαλεία μάθησης; **2.** Τα soft skills μπορούν να διδαχθούν χρησιμοποιώντας παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακούς κόσμους, όπως τα βιντεοπαιχνίδια; **3.** Δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια, όπως το GTA V RP, μπορούν να αναπτύξουν τα soft skills των μαθητών, παρόλη την κυρίως ψυχαγωγική τους φύση;). Για το **πρώτο** και το **τρίτο** μπορούμε να πούμε πως οι απαντήσεις είναι θετικές, αλλά για το **δεύτερο** ερώτημα δεν έχουμε σαφή απάντηση διότι τα παιχνίδια ρόλων ποικίλουν. Οι απαντήσεις σε αυτό το ερώτημα δεν τείνανε προς μία συγκεκριμένη κατεύθυνση. Και για αυτόν τον λόγο δεν μπορούμε να καταλήξουμε σε μία ξεκάθαρη στάση. Όμως επειδή το τρίτο ερώτημα είναι

θετικό μπορούμε να διαπιστώσουμε πως θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί το GTA V Roleplay για εκπαίδευση και ανάπτυξη των soft skills υπό τις κατάλληλες προϋποθέσεις.

### 3.5 Προτάσεις για περαιτέρω έρευνα

Τα δύο θεματικά επίπεδα που μελετήθηκαν σε αυτήν την έρευνα είναι η αξιοποίηση των παιχνιδιών ρόλων σε ψηφιακούς κόσμους στην εκπαίδευση και η εκπαίδευση των soft skills μέσω ψηφιακής τεχνολογίας. Είναι διακριτά θέματα αλλά υπήρχε αρκετά κοντινή σχέση μεταξύ τους. Υπάρχει μεγάλος όγκος πληροφοριών για το πρώτο θέμα αλλά σχετικά ελάχιστος για το δεύτερο θέμα.

Το παιχνίδι που επιλέχθηκε, Grand Theft Auto V Roleplay, μπορεί να αποτελεί από τα πιο δημοφιλή και σημαντικά παιχνίδια που κυκλοφορούν κατά την διάρκεια εγγραφής της παρούσας εργασίας, αλλά υπόκειται σε διάφορους περιορισμούς και εμπόδια. Ο κύριος περιορισμός είναι η βία και ακατάλληλες καταστάσεις που μπορεί να βιώσει ο παίκτης κατά την διάρκεια της χρήσης του, που μπορεί να οδηγήσουν σε δυσάρεστα αποτελέσματα για μαθητές και εκπαιδευτικούς. Είναι παιχνίδι για άνω των 18 ετών οπότε και το συγκεκριμένο mod θεωρείται για άνω των 18.

Σε μελλοντικούς ερευνητές θα προτεινάμε να χρησιμοποιηθεί μία πιο ανοιχτή πλατφόρμα ως παιχνίδι ρόλων, για παράδειγμα το VRChat. Αν το παιχνίδι ρόλων είναι ευρέως γνωστό, ελεύθερο και προσιτό στο ευρύ κοινό χωρίς μεγάλες υπολογιστικές απαιτήσεις, θα μπορούμε να έχουμε πιο θετικά αποτελέσματα για την χρήση του σε εκπαιδευτικό περιβάλλον. Επίσης στον εκπαιδευτικό τομέα της Ελλάδος δεν έχουμε την δυνατότητα για ακριβά εργαλεία οπότε μία δωρεάν επιλογή θα ήταν πιο αρμόζουσα.

Υπήρξαν διάφοροι περιορισμοί και λάθη σε αυτήν την έρευνα. Το δείγμα ήταν σχετικά μικρό και οι ερωτήσεις δεν κάλυψαν πλήρως το θεωρητικό πλαίσιο. Ίσως η χρήση συνεντεύξεων μαζί με το ερωτηματολόγιο θα μπορούσε να θεωρηθεί μια πιο ολοκληρωμένη έρευνα, με μεγαλύτερου μήκους απαντήσεις, κάτι που η ποσοτική μας έρευνα δεν διέθετε. Τέλος, πρέπει να αναφέρουμε πως η έκταση της έρευνας ήταν αρκετά περιορισμένη, το οποίο σημαίνει πως τα αποτελέσματα δεν μπορούν να θεωρηθούν απόλυτα για όλους.

## Βιβλιογραφία

- R. G. Mclaughlan & D. Kirkpatrick (2004) Online roleplay: design for active learning, *European Journal of Engineering Education*, 29:4, 477-490, DOI: 10.1080/03043790410001716293
- Feinman, J., 1995, Simulations: an introduction. *Journal of Legal Education*, 45, 469–479
- Livingstone, I., 1999, Role-playing planning public enquiries. *Journal of Geography in Higher Education*, 23, 63–77
- Doğantan, D. E. (2020). An interactive instruction model design with role play technique in distance education: A case study in open education system. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 27(100268), 100268. DOI:10.1016/j.jhlste.2020.100268
- Lin, H.-S., Hong, Z.-R., & Lawrenz, F. (2012). Promoting and scaffolding argumentation through reflective asynchronous discussions. *Computers & Education*, 59(2), 378–384. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.01.019>
- Ip, A., Linser, R., & Naidu, S. (2001, April). Simulated worlds: Rapid generation of web-based role-play. In Paper presented at AusWeb01, 7th Australian world wide web conference, coffs harbour. Retrieved from <http://ausweb.scu.edu.au/aw01/papers/refereed/ip/>
- Maciuszek, D., & Martens, A. (2011, October). Computer role-playing games as an educational game genre: Activities and reflection. In *European Conference on Games Based Learning* (pp. 368-500). Academic Conferences International Limited.
- Li, Q., Zhang, T., Wang, B., Wang, N. (2013). Effects of RPG on Middle School Players' Intrapersonal Intelligence. In: Pan, Z., Cheok, A.D., Müller, W., Liarokapis, F. (eds) *Transactions on Edutainment IX. Lecture Notes in Computer Science*, vol 7544. Springer, Berlin, Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-37042-7\\_10](https://doi.org/10.1007/978-3-642-37042-7_10)
- Richard Heinz Patrick Prager. (2019). *Exploring The Use of Role-playing Games In Education*, Ontario Institute for Studies in Education University of Toronto, Master of Teaching Research Journal
- Garneli, V., Patiniotis, K., & Chorianopoulos, K. (2019). Integrating science tasks and puzzles in computer role playing games. *Multimodal Technologies and Interaction*, 3(3), 55. doi:10.3390/mti3030055
- Carbonaro, Michael & Cutumisu, Maria & Duff, Harvey & Gillis, S & Onuczko, Curtis & Schaeffer, J & Schumacher, A & Siegel, J & Szafron, Duane & Waugh, Kevin. (2006). *Adapting a Commercial Role-Playing Game for Educational Computer Game Production*. 2nd International North-American Conference on Intelligent Games and Simulation, Game-On 'NA 2006.
- Aaltonen, K. (2023). Teamwork in video games: Evolution of teamwork in video games and the effects on player experience.
- Lasley, J. (2022). Role-playing games in leadership learning. *New Directions for Student Leadership*, 2022(174), 73-87.

Andrews, J., & Higson, H. (2008). Graduate employability, ‘soft skills’ versus ‘hard’ business knowledge: A European study. *Higher Education in Europe*, 33(4), 411–422. doi:10.1080/03797720802522627

Coelho, M. J., & Martins, H. (2022). The future of soft skills development: a systematic review of the literature of the digital training practices for soft skills. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, 18(2), 78-85.

Almeida, F., & Buzady, Z. (2022). Development of soft skills competencies through the use of FLIGBY. *Technology Pedagogy and Education*, 31(4), 417–430. doi:10.1080/1475939x.2022.2058600

Abdelouahab, A. (2021). Virtual reality–enhanced soft and hard skills development environment for higher education. In *Lecture Notes in Networks and Systems. Innovations in Smart Cities Applications Volume 4* (pp. 255–267). doi:10.1007/978-3-030-66840-2\_20

Dell'aquila, Elena & Marocco, Davide & Ponticorvo, Michela & Di Ferdinando, Andrea & Schembri, Massimiliano & Miglino, Orazio. (2017). *Educational Games for Soft-Skills Training in Digital Environments*. Springer.

Martin, S., Diaz, G., Sancristobal, E., Gil, R., Castro, M., & Peire, J. (2011). New technology trends in education: Seven years of forecasts and convergence. *Computers & Education*, 57(3), 1893–1906. doi:10.1016/j.compedu.2011.04.003

## **ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ**

### **FiveM πηγές**

<https://fivem.gr/>

<https://fivem.net/>

### **GTA VI Trailer**

<https://www.youtube.com/watch?v=QdBZY2fkU-0>

### **LSPDFR**

<https://www.lcpdfr.com/lspdfr/index/>

<https://research.lcpdfr.com/>

### **Διάφορα Links**

<https://www.rockstargames.com/newswire/article/o349k55255a257/GTAV-Premium-Edition-Available-Free-on-the-Epic-Games-Store-Until-May->

<https://www.charlieintel.com/gta/how-to-play-nopixel-in-gta-rp-83049/>

<https://gtarp.Justonic.com>

<https://bardstale.poverellomedia.com/constructionset.html>

<https://forum.neverwintervault.org/>

<https://forum.cfx.re>

<https://www.youtube.com/watch?v=7vWSi44ZTSw>

<https://gta5grand.com>

## Παραρτήματα

### Α. Ερωτηματολόγιο Έρευνας

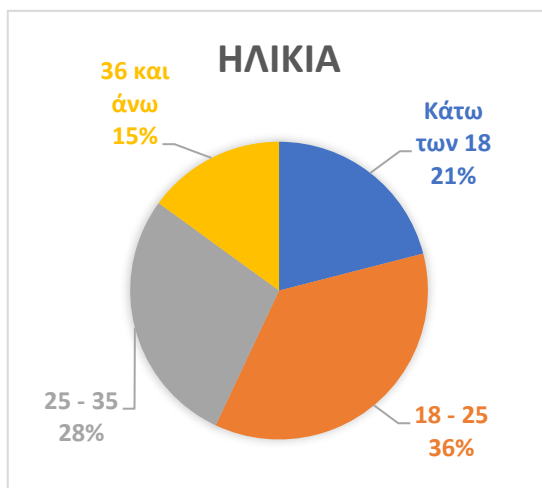
#### ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ!

Με τον όρο «**soft skills**» εννοούμε τις δεξιότητες ενός ατόμου, οι οποίες σχετίζονται κατά κύριο λόγο με τις διαπροσωπικές σχέσεις και την αντιμετώπιση καταστάσεων, συνήθως στην περίπτωση εύρεσης δουλειάς.

Για παράδειγμα, η επικοινωνία, η επίλυση προβλημάτων ή ακόμα και η ηγεσία είναι μερικά από αυτά, τα οποία δεν έχουν άμεση σχέση με τεχνικές γνώσεις.

#### 1. Ηλικία:

- Κάτω των 18
- 18-25
- 26-35
- 36 and above

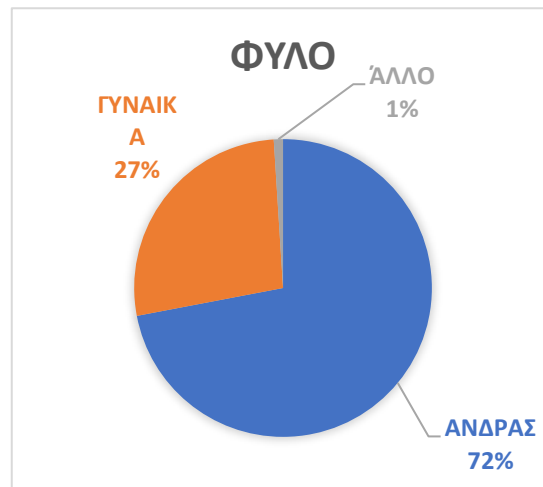


Γράφημα Παράρτημα 1 Ηλικία

#### 2. Φύλο:

- Άνδρας
- Γυναίκα

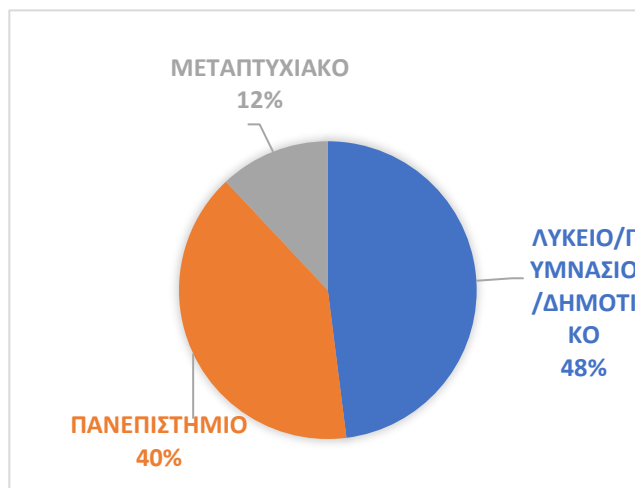
- Άλλο



*Γράφημα Παράρτημα 2 Φύλο*

3. Εκπαιδευτικό Επίπεδο:

- Λύκειο/Γυμνάσιο/Δημοτικό
- Πανεπιστήμιο
- Μεταπτυχιακό



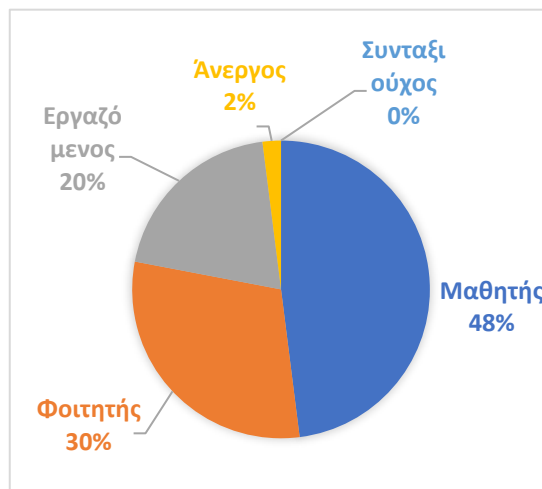
*Γράφημα Παράρτημα 3 Εκπαιδευτικό Επίπεδο*

4. Εργασιακή Απασχόληση:

- Μαθητής
- Φοιτητής
- Εργαζόμενος



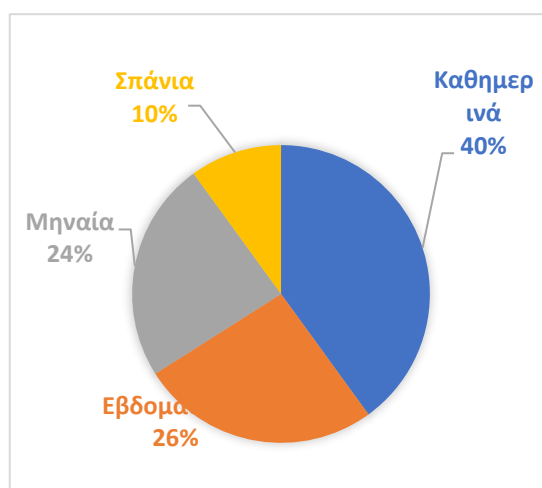
- Άνεργος
- Συνταξιούχος



*Γράφημα Παράρτημα 4 Εργασιακή Απασχόληση*

5. Πόσα συχνά ασχολείστε με το παιχνίδι ρόλων;

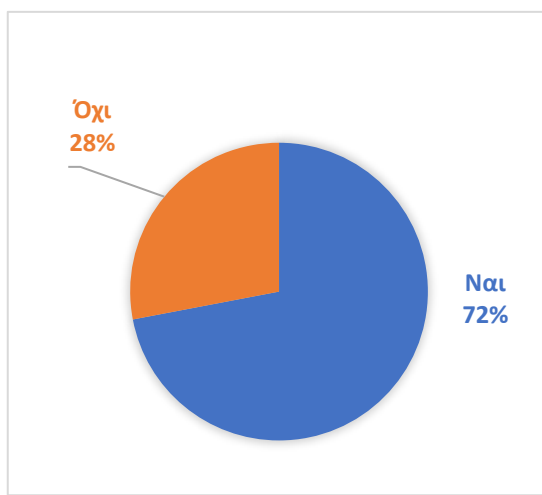
- Καθημερινά
- Εβδομαδιαία
- Μηνιαία
- Σπάνια



*Γράφημα Παράρτημα 5 Συχνότητα Απασχόλησης*

**Ερευνητικό Ερώτημα 1: Μπορούν τα παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακούς κόσμους να είναι αποτελεσματικά εργαλεία μάθησης;**

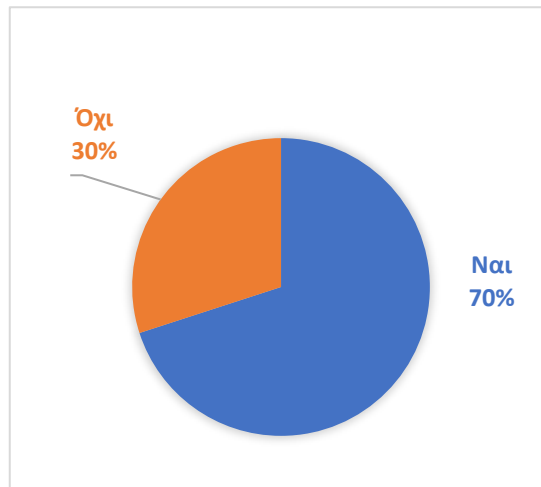
6. Πιστεύεται πως τα παιχνίδια ρόλων μπορεί να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς;
- Ναι
  - Όχι



*Γράφημα Παράρτημα 6 Ερώτηση 6*

7. Πιστεύεται πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια γενικότερα έχουν εκπαιδευτικούς σκοπούς;
- Ναι

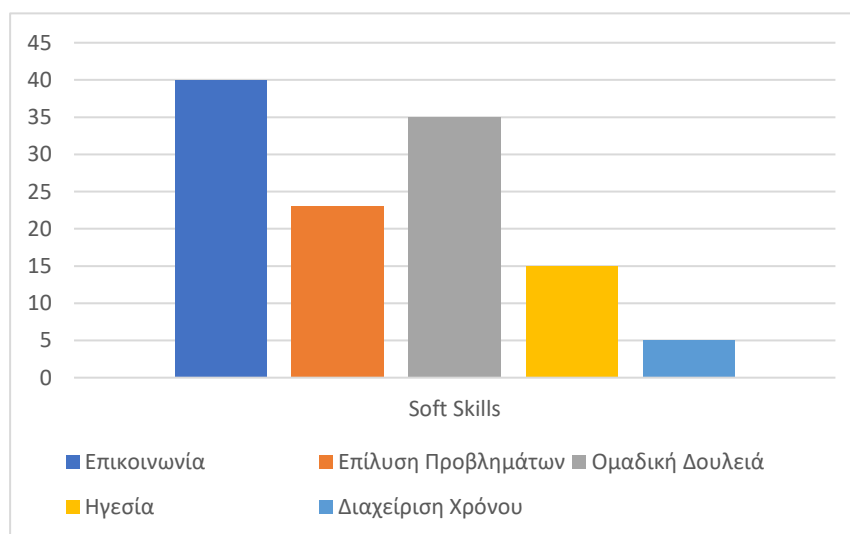
- Όχι



*Γράφημα Παράρτημα 7 Ερώτηση 7*

8. Ποιο/α από τις παρακάτω δεξιότητες (soft skills), πιστεύεται πως μπορεί να επωφεληθεί από τα παιχνίδια ρόλων;

- Επικοινωνία
- Επίλυση Προβλημάτων
- Ομαδική Δουλειά
- Ηγεσία
- Διαχείριση Χρόνου



*Γράφημα Παράρτημα 8 Ερώτηση 8*

9. Θεωρείτε αρνητικό ή θετικό την χρήση των παιχνιδιών ρόλων για εκπαιδευτικούς σκοπούς;

- Αρνητικό
- Θετικό

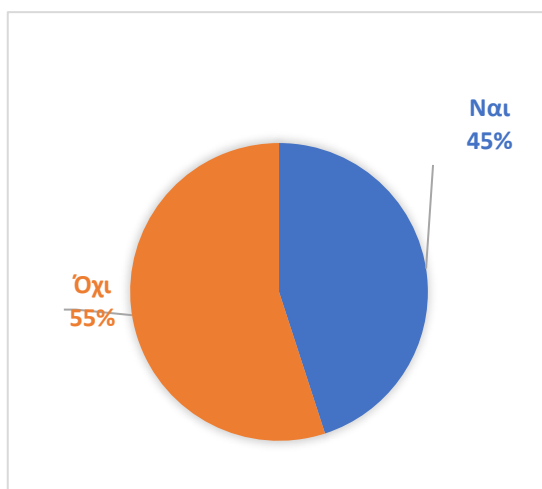


*Γράφημα Παράρτημα 9 Ερώτημα 9*

**Ερευνητικό Ερώτημα 2: Τα soft skills μπορούν να διδαχθούν χρησιμοποιώντας παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακό κόσμο, όπως βιντεοπαιχνίδια;**

10. Έχετε παρατηρήσει την ανάπτυξη soft skills με την βοήθεια παιχνιδιών ρόλων;

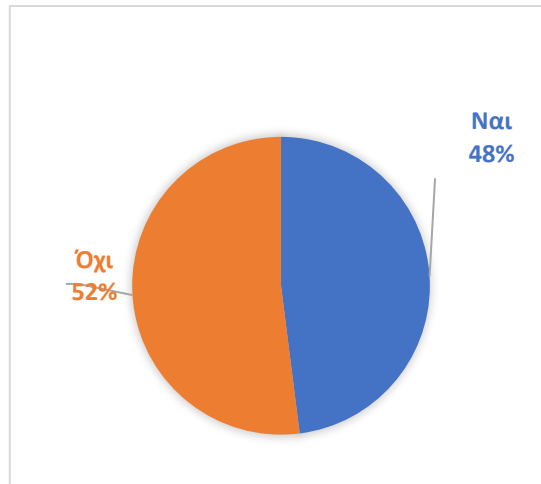
- Ναι
- Όχι



*Γράφημα Παράρτημα 10 Ερώτημα 10*

11. Οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις σε παιχνίδια ρόλων μπορούν να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες (soft skills);

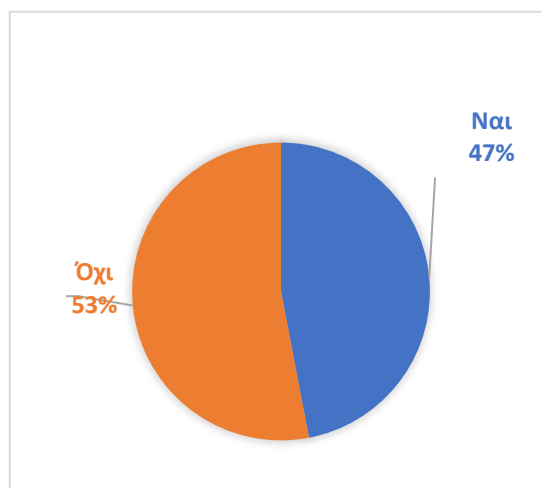
- Ναι
- Όχι



*Γράφημα Παράρτημα 11 Ερώτημα 11*

12. Πιστεύεται πως εκπαιδευτικοί θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν ψηφιακά παιχνίδια ρόλων για την ανάπτυξη των soft skills;

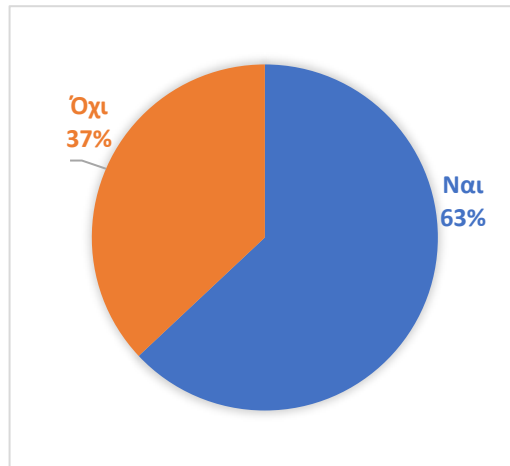
- Ναι
- Όχι



*Γράφημα Παράρτημα 12 Ερώτημα 12*

13. Υπάρχουν περιορισμοί στην χρήση παιχνιδιών ρόλων για την ανάπτυξη soft skills;

- Ναι
- Όχι

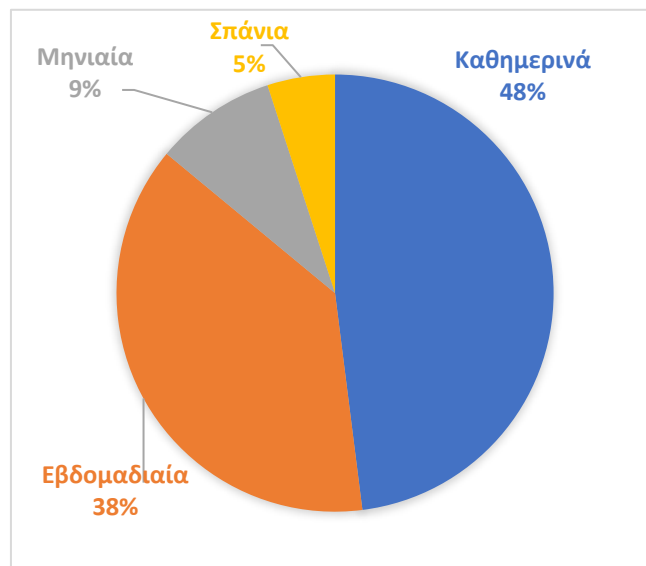


Γράφημα Παράρτημα 13 Ερώτημα 13

**Ερευνητικό Ερώτημα 3: Δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια, όπως το GTA V RP, μπορούν να αναπτύξουν τα soft skills των μαθητών, παρόλη την κυρίως ψυχαγωγική τους φύση;**

14. Πόσο συχνά παίζετε με το GTA V RP

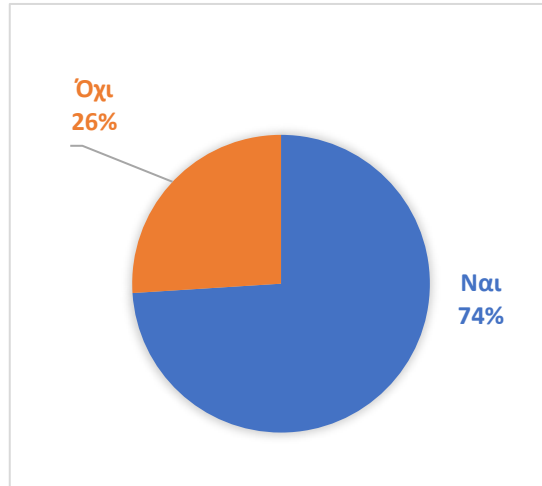
- Καθημερινά
- Εβδομαδιαία
- Μηνιαία
- Σπάνια



Γράφημα Παράρτημα 14 Ερώτημα 14

15. Θα παίζατε GTA V RP με σκοπό την εκμάθηση ή ανάπτυξη κοινωνικών ικανοτήτων;

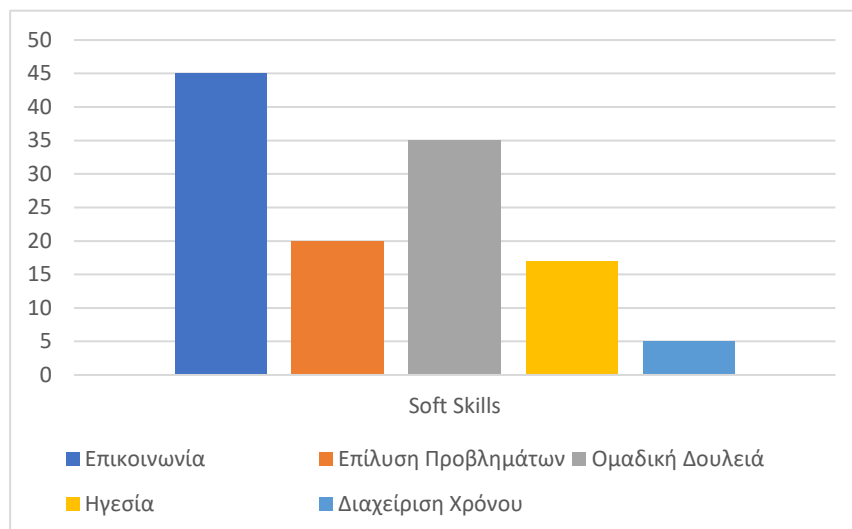
- Ναι
- Όχι



*Γράφημα Παράρτημα 15 Ερώτημα 15*

16. Τι δεξιότητες θα μπορούσαν να αναπτυχθούν με την χρήση του GTA V RP;

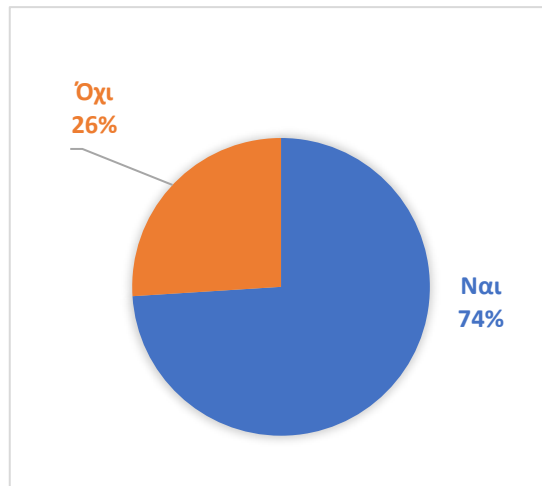
- Επικοινωνία
- Επίλυση Προβλημάτων
- Ομαδική Δουλειά
- Ηγεσία
- Διαχείριση Χρόνου



*Γράφημα Παράρτημα 16 Ερώτημα 16*

17. Συχνή χρήση των παιχνιδιών ρόλων μπορεί να βελτιώσει τις soft skills σας;

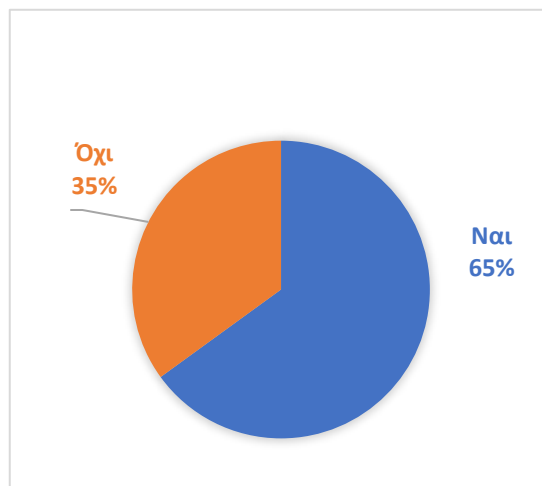
- Ναι
- Όχι



*Γράφημα Παράρτημα 17 Ερώτημα 17*

18. Έχετε διαπιστώσει βελτίωση των soft skill σας μέσω της συμμετοχής στο GTA V RP ή παρόμοιων παιχνιδιών;

- Ναι
- Όχι

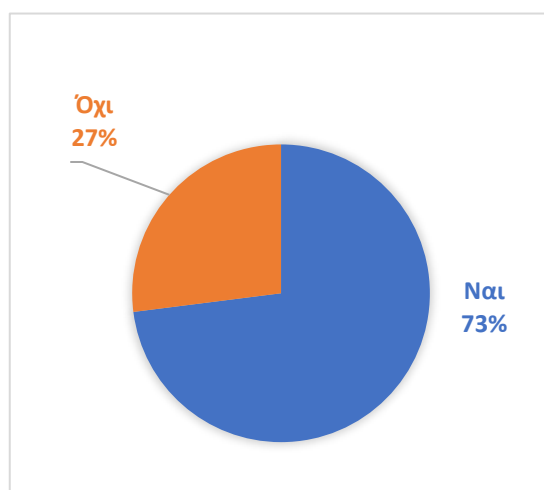


*Γράφημα Παράρτημα 18 Ερώτημα 18*



19. Πιστεύετε πως οι εκπαιδευτικοί θα έπρεπε να ενθαρρύνουν την χρήση παιχνιδιών ρόλων;

- Ναι
- Όχι



Γράφημα Παράρτημα 19 Ερώτημα 19

## Β. Πίνακας Απαντήσεων Ερωτηματολογίου

Πίνακας Α Πίνακας Απαντήσεων Ερωτηματολογίου<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Σύνδεσμος για τον πίνακα <https://docs.google.com/spreadsheets/d/e/2PACX-1vSDuzUvhrAXcUxRcY4nK1sw354rLwGleuN4cu7qs9hC-fvjphVKGyuqrB-AY0EpF8e74QYq4R-mTZLc/pubhtml>