

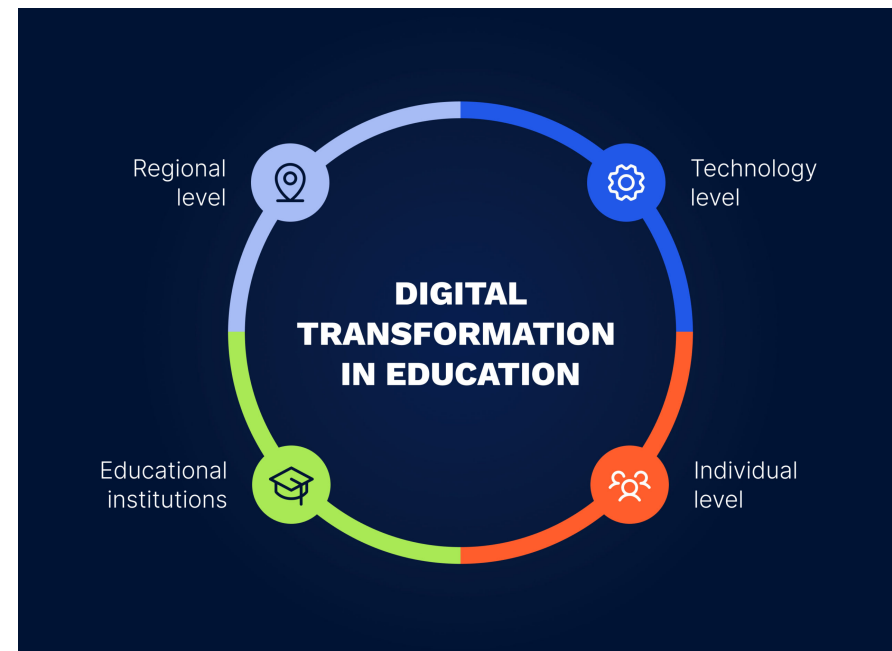
ΤΜΗΜΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΒΙΩΣΙΜΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ «ΒΙΩΣΙΜΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ»
ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ: 2024-25 ΕΞΑΜΗΝΟ: Β΄
ΜΑΘΗΜΑ: ΦΥΣΙΚΟ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

«Πολιτισμός και Δημόσιος Ψηφιακός Μετασχηματισμός»
«ΕΕ, Δημιουργικές Βιομηχανίες και Ανάπτυξη: η περίπτωση του τομέα των ψηφιακών παιχνιδιών»

Δρ. Βασίλειος Μπόκολας,
Διευθύνων - Επιστημονικός υπεύθυνος XENIOS POLIS,
Διδάσκων, Neapolis University Pafos
vbokolas@xeniospolis.gr

Πέμπτη 03/04/2025
17.00 - 19.00

Πέμπτη 10/04/2025
17.00 - 19.00



2. Πολιτισμός και δημόσιος ψηφιακός μετασχηματισμός

2.1. Ιστορία και αρχαιολογία στην ψηφιακή, δημόσια εποχή

2.2. Πολιτιστική κληρονομιά και νέα ψηφιακά μέσα

2.3. «Ιστορίες» ψηφιακού πολιτισμού· από την εικόνα, στην κίνηση και από τη διάδραση, στη δημιουργία

"Culture and Digital Games: Research, Applications, Education" (under publication by the mid-2025).

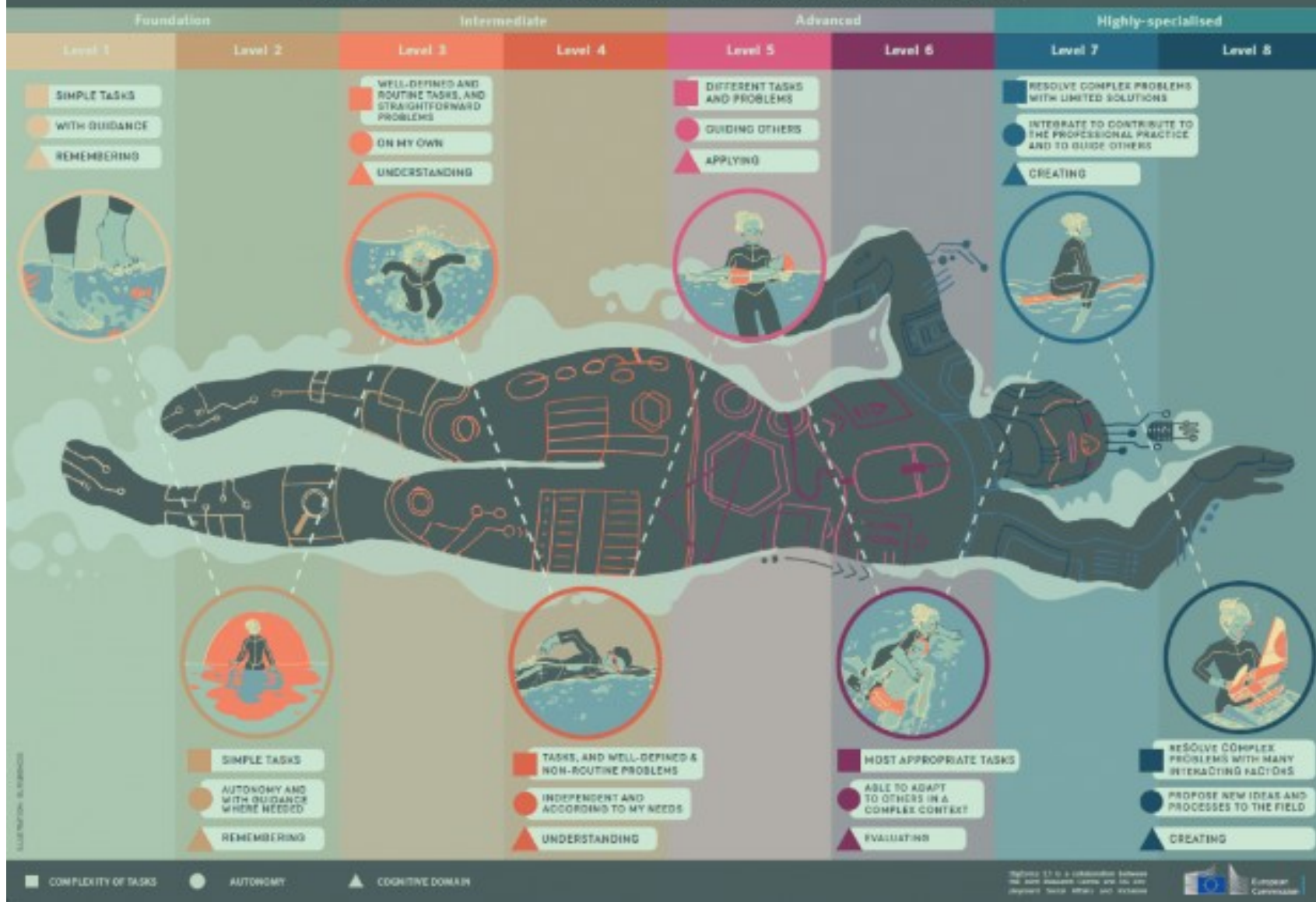
Βασικό πλαίσιο ψηφιακών δεξιοτήτων

5 κατηγορίες (Vuorikari et al. 2016):

- α) πρόσκτηση και αξιολόγηση/ διαχείριση πληροφοριών και δεδομένων
(*information and data literacy*),
- β) επικοινωνία και συνεργασία (*communication and collaboration*),
- γ) δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου (*digital content creation*),
- δ) ασφάλεια (*safety*),
- ε) επίλυση προβλημάτων (*problem solving*)

Το εν λόγω πλαίσιο συνοδεύεται από μια αξιολογική εξελικτική **διαβάθμιση** των ικανοτήτων των πολιτών σε **8 στάδια** τα οποία με τη σειρά τους αντιστοιχούν σε **4 κατηγορίες εξειδίκευσης**: «Βασική», «Μέση», «Προχωρημένη», «Υψηλή» (Carretero, Vuorikari, Punie, 2017, 12-20).

Learning to swim in the Digital Ocean: THE DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK FOR CITIZENS (V. 2.1)



Το DigComp 2.2. αντιμετωπίζει τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις στάσεις που χρειάζονται οι πολίτες της ΕΕ λαμβάνοντας υπόψη τις **αναδυόμενες τεχνολογίες** (ΤΝ, εικονική/επαυξημένη πραγματικότητα, ρομποτοποίηση, διαδίκτυο των πραγμάτων) αλλά και νέα φαινόμενα (λ.χ. παραπληροφόρηση).

Επιχειρεί να συνδέσει τις ψηφιακές τεχνολογίες με το περιβάλλον και την απαίτηση για **βιώσιμες πολιτικές**.

Περιλαμβάνει **διαβούλευση** με έναν πολύ μεγάλο αριθμό ενδιαφερομένων και διεθνών φορέων (λ.χ. ΔΟΕ, UNESCO, UNICEF, Παγκόσμια



The European Digital Competence Framework for Citizens, Vuorikari, Kluzer, Punie Y. 2022

Παράλληλα με το DigComp 2.2 αναπτύχθηκαν:

α) **το ευρωπαϊκό πλαίσιο για την ψηφιακή ικανότητα των εκπαιδευτικών**
(*The European Framework for the Digital Competence of Educators - DigCompEdu*)
(Punie, Redecker 2017), και

β) **το ευρωπαϊκό πλαίσιο για την ψηφιακή ικανότητα των εκπαιδευτικών οργανισμών** (*The European Framework for Digitally-Competent Educational Organisations - DigCompOrg*) (Kampylis, Punie, Devine 2015).

Για την ελληνική έκδοση του *DigCompEdu* (2024) και του *DigCompOrg* (2023), βλ. ΕΚΤ και Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου, [Ευρωπαϊκό Πλαίσιο για την Ψηφιακή Ικανότητα των Εκπαιδευτικών \(DigCompEdu\) | Metrics \(ekt.gr\)](#) και [Πρωθώντας την Αποτελεσματική Μάθηση στην Ψηφιακή Εποχή. Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο για την Ψηφιακή Ικανότητα των Εκπαιδευτικών Οργανισμών | Metrics \(ekt.gr\)](#)

«**Σχέδιο Δράσης για την Ψηφιακή Εκπαίδευση**» που περιγράφει πώς η ΕΕ μπορεί να βοηθήσει τους ανθρώπους, τα εκπαιδευτικά ιδρύματα και τα εκπαιδευτικά συστήματα να προσαρμόσουν καλύτερα τη ζωή και την εργασία τους σε μια εποχή ραγδαίων ψηφιακών αλλαγών μέσω:

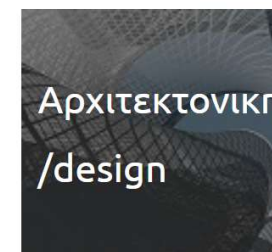
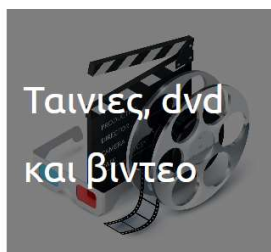
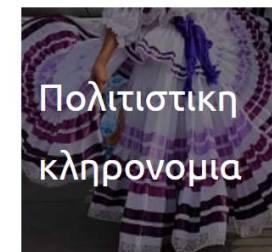
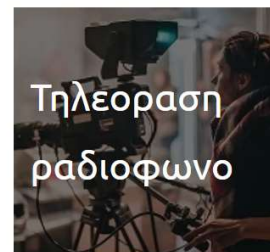
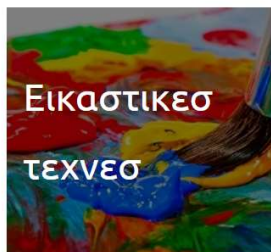
- α) της καλύτερης χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας για τη διδασκαλία και τη μάθηση,
- β) της ανάπτυξης των ψηφιακών ικανοτήτων και δεξιοτήτων που απαιτούνται για τη ζωή και την εργασία σε μια εποχή ψηφιακού μετασχηματισμού και
- γ) της βελτίωσης της εκπαίδευσης μέσω της καλύτερης ανάλυσης δεδομένων και την ανάπτυξη προβλεπτικών διαδικασιών.

**Digital Education Action Plan
2021-2027 (European Commission
2020)**

Δημιουργικές Βιομηχανίες

ένας σύγχρονος πολιτιστικός τομέας

Οι δημιουργικές βιομηχανίες (ΔΒ) (ή πολιτιστικές και δημιουργικές βιομηχανίες, ΠΔΒ) ως σύγχρονος πολιτιστικός τομέας περιλαμβάνουν μονάδες παραγωγής που εστιάζουν στο ανθρώπινο ταλέντο, την ατομική δεξιοτεχνία και την ικανότητα δημιουργίας πρωτότυπων προϊόντων που μπορούν να οδηγήσουν σε συγκριτικό οικονομικό πλεονέκτημα.



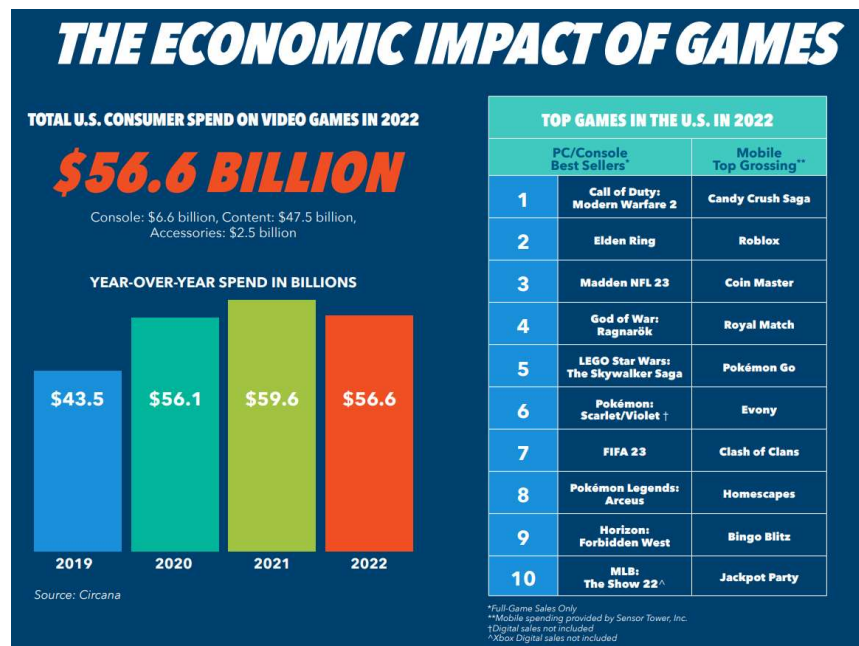
Ευρωπαϊκή Ένωση - Πολιτική -Ψηφιακά (online) παιχνίδια

ΕΕ και τομέας των ψηφιακών παιχνιδιών:

- συγκρότηση και εφαρμογή νομοθεσίας (2023, 2024)
- διεξαγωγή διεθνών ερευνών (2023, 2024), επιχειρώντας τόσο τη ρύθμιση του τομέα όσο και την ανάδειξη της οικονομικής, κοινωνικής και πολιτιστικής διάστασης των ψηφιακών παιχνιδιών.



European Commission
(2023, 104-137)



ΗΠΑ, ESA (*Entertainment Software association*) (2024), οικονομικός αντίκτυπος, 101 δισ. δολάρια, 350.000 θέσεις εργασίας, κάθε θέση υποστηρίζει 2,36 επιπλέον θέσεις στην εθνική οικονομία. ESA (2023), χρήστες ψηφιακών παιχνιδιών **65%**, αντιστοιχεί σε πληθυσμό 212,6 εκατομμυρίων. Η **μέση ηλικία** των παικτών είναι τα **32** έτη. **53% άντρες και 46% γυναίκες**.

ΕΕ των 27 (European Commission 2023), 2022 οικονομικός αντίκτυπος **23,48 δισ.** ευρώ, θα φθάσουν τα 34 δισ. το 2027. Χρήστες ψηφιακών παιχνιδιών **52%** (6-64 ετών). **Μέση ηλικία, 31,3** έτη. **52% άντρες και 48% γυναίκες**.

Tip! Σύμφωνα με στοιχεία της έρευνας, τα κορίτσια που παίζουν βιντεοπαιχνίδια έχουν 3 φορές περισσότερες πιθανότητες να ακολουθήσουν καριέρα *STEM* (Επιστήμη, Τεχνολογία, Μηχανική και Μαθηματικά) σε σχέση με τα κορίτσια που δεν παίζουν (*Video Games Europe 2021*).

Metaverse· μια νέα εποχή επικοινωνίας, συναλλαγών, διασκέδασης, εκπαίδευσης

Metaverse: δυνατότητα επέκτασης του φυσικού κόσμου με τη χρήση επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας/ επιτρέπουν αλληλεπίδραση σε πραγματικά και προσομοιωμένα περιβάλλοντα (avatars, ολογράμματα).

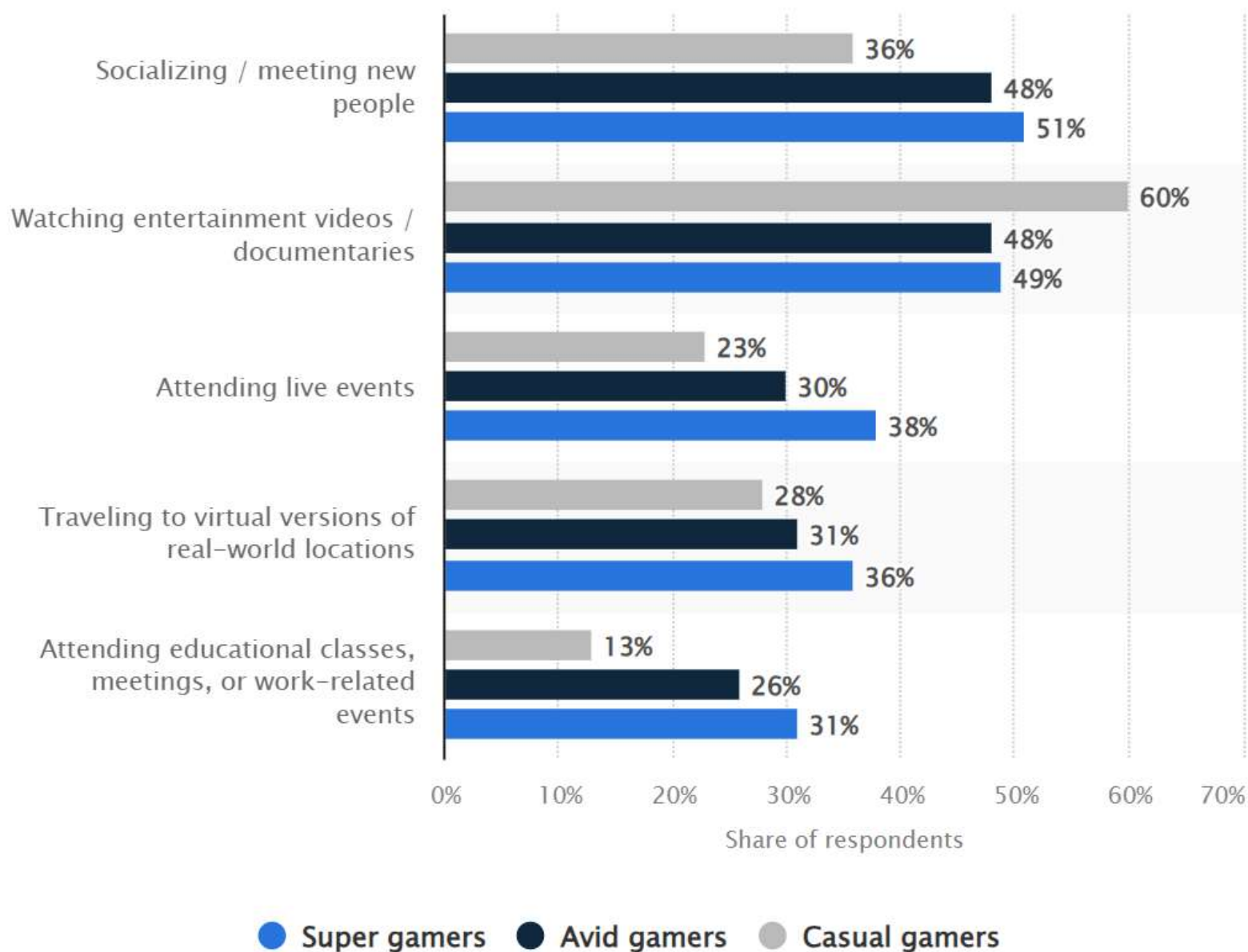
Τομείς δραστηριότητας: **μάρκετινγκ, εκπαίδευση, υγειονομική περίθαλψη, ψυχαγωγία και πεδία κοινωνικής αλληλεπίδρασης.** Προκύπτουν **ζητήματα:** ιδιωτικότητα, προκατάληψη, παραπληροφόρηση, εφαρμογή του νόμου, ψυχολογικές διαστάσεις/ εθισμός/ ευάλωτα άτομα (Dwivedi, Hughes et al. 2022).

Η ανάπτυξη βασίζεται: "Extended Reality (XR)", "Artificial Intelligence (AI)", και "Decentralized Technologies" {εμφανίστηκαν (αντίστοιχα) στο 73%, 40% και 30% άρθρων που εξετάστηκαν}. Δυνητικές εφαρμογές: **εκπαίδευση, μεταποίηση, υγειονομική περίθαλψη και κτηματαγορά** (Tukur et al. 2024).

Metaverse gaming

Παιγνιώδη εικονικά περιβάλλοντα & **διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών** (MMOs, Massively Multiplayer Online role-playing games), προάγγελοι του metaverse, προσφέρουν μια πρώτη εικόνα για τον μελλοντικό κοινωνικοοικονομικό αντίκτυπο ενός πλήρως λειτουργικού, μόνιμου και διαπλατφορμικού metaverse (Dwivedi, Hughes et al. 2022).

Η διάσταση του metaverse, ως «τόπου» συνάντησης του φυσικού και του ψηφιακού κόσμου είναι γνώριμη για τους παίκτες των MMOs - περνούν πολύ χρόνο στα fora κοινωνικοποίησης των παιχνιδιών αυτών. Στους «χώρους» αυτούς οι κοινότητες των παικτών συναντιούνται -συνήθεια που διογκώθηκε κατά τη διάρκεια της πανδημίας του COVID-19, συνδέονται, επικοινωνούν και αλληλοεπιδρούν με πολλούς τρόπους βάζοντας τα θεμέλια του λεγόμενου **metaverse gaming** (Bokolas 2025, Clement 2024).



Πίνακας 1. Ποσοστό των παικτών στις ΗΠΑ που συμμετείχαν σε επιλεγμένες δραστηριότητες ή εκδηλώσεις εκτός παιχνιδιού στο πλαίσιο βιντεοπαιχνιδιών τους τελευταίους 12 μήνες το 2023, ανά επίπεδο δέσμευσης.

Προκλήσεις....

Ψηφιακός μετασχηματισμός (του πολιτισμού) και βιώσιμη
ανάπτυξη

