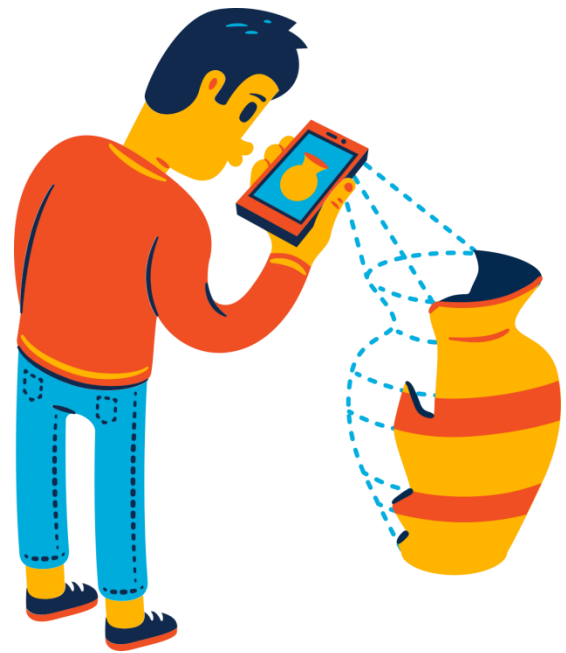


Χωροευαίσθητα παιχνίδια  
επαυξημένης πραγματικότητας  
για την ιστορία και την  
πολιτιστική κληρονομιά στην  
πόλη της Ρόδου: εφαρμογή και  
έρευνα



Δρ. Μουλά Ευαγγελία

# Η συνθήκη της ψηφιακότητας

Affinity spaces

Χώροι έλξης,  
επικοινωνίας,  
συνεργασίας

Digital natives

το ψηφιακό  
σύμπαν πιο  
σημαντικό από το  
πραγματικό

smartphones

Πρόσβαση στο  
διαδίκτυο- social  
media

Game

apocalypse  
gamification/  
game-based  
learning

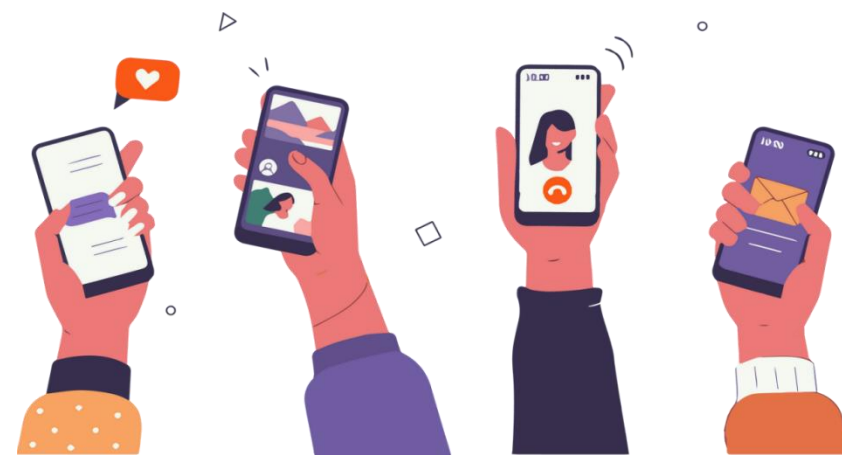
# LEARN

## Θεωρητικό υπόβαθρο

Γνωστική  
θεωρία  
μάθησης με  
πολυμέσα

Καταστασιακή ή  
τοποθετημένη  
μάθηση

Παιχνιδοποίηση



# Χωροεαίσθητα παιχνίδια

Τα LBG είναι μια υποκατηγορία διάχυτων παιχνιδιών στα οποία το παιχνίδι εξελίσσεται μέσω της τοποθεσίας και της κίνησης ενός παίκτη.

Η δράση λαμβάνει χώρα στον πραγματικό κόσμο, ενισχυμένη με τη χρήση τεχνολογίας επαυξημένης πραγματικότητας.





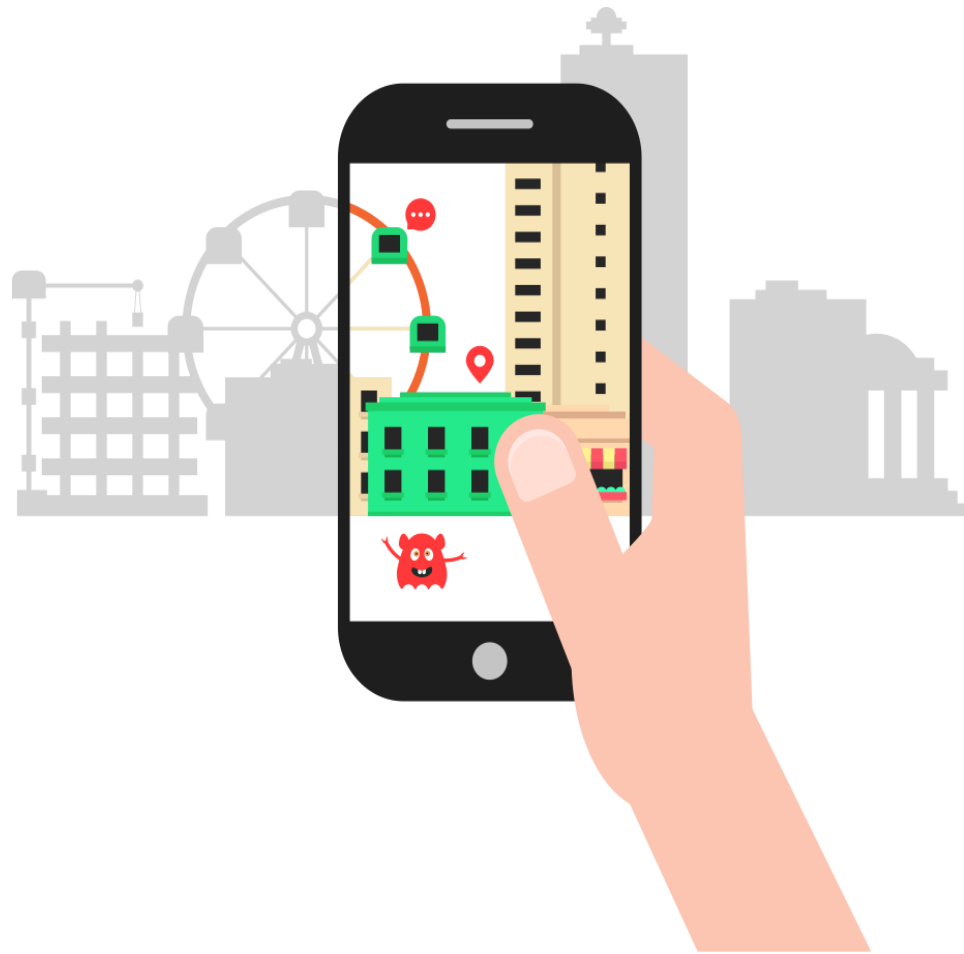
# Augmented reality games



Τα παιχνίδια επαυξημένης πραγματικότητας βάσει τοποθεσίας (LBG) προσφέρουν στους χρήστες νέες δυνατότητες να ανακαλύψουν και να αλληλεπιδράσουν με το ύπαιθρο, χρησιμοποιώντας τεχνολογίες GPS, συνδεσιμότητας και χαρτογράφησης, ανοίγοντας ένα ευρύ φάσμα έρευνας



# Augmented reality games



Ρόδος

- ♥ Η βασική ιδέα με αυτά τα παιχνίδια είναι ότι οι παίκτες συνδυάζουν γνώση και κίνηση στον πραγματικό κόσμο, ειδικά σε μέρη πλούσια σε πολιτιστικό περιεχόμενο, όπως ιστορικά κέντρα πόλεων ή αρχαιολογικούς χώρους.
- ♥ Συγχώνευση μεταξύ φυσικών και ψηφιακών χώρων και υποστηρίζουν την ανάπτυξη νέων μορφών αλληλεπιδράσεων και εμπειριών στον χώρο της πόλης που ενισχύουν την αίσθηση της αξίας του τόπου και της ταυτότητας του τόπου.



Το TaleBlazer είναι η μόνη πλατφόρμα που επιτρέπει σε οποιονδήποτε χωρίς υπόβαθρο προγραμματισμού να δημιουργήσει ένα παιχνίδι ακολουθώντας τον πολύ καλά επεξεργασμένο και ενσωματωμένο οδηγό βήμα προς βήμα του ιστότοπου.

Έχει μια δυνατότητα προσομοίωσης, έτσι ώστε ένας δημιουργός να μπορεί να δοκιμάσει εξ αποστάσεως τη λειτουργικότητα ενός παιχνιδιού πριν το δημοσιεύσει. Υποστηρίζει διάφορες μορφές πολυμέσων (κείμενο, εικόνες, ήχος) για τη βελτίωση της εμπειρίας παιχνιδιού, είναι δωρεάν και διαθέτει ένα φιλικό, εύκολο στην πλοήγηση περιβάλλον εργασίας χρήστη.



## **Ερευνητικά ερωτήματα**

➤ Είναι η ηλικιακή ομάδα παράγοντας που επηρεάζει την υποδοχή του παιχνιδιού (ενθουσιασμός, επιθυμία για μελλοντική συμμετοχή, απόκτηση γνώσεων, συνεργασία, ανταγωνιστικότητα, ευκολία πλοήγησης);

➤ Είναι η ηλικιακή ομάδα παράγοντας που επηρεάζει την προτίμηση για το είδος του παιχνιδιού και τους αντίστοιχους μηχανισμούς του παιχνιδιού;



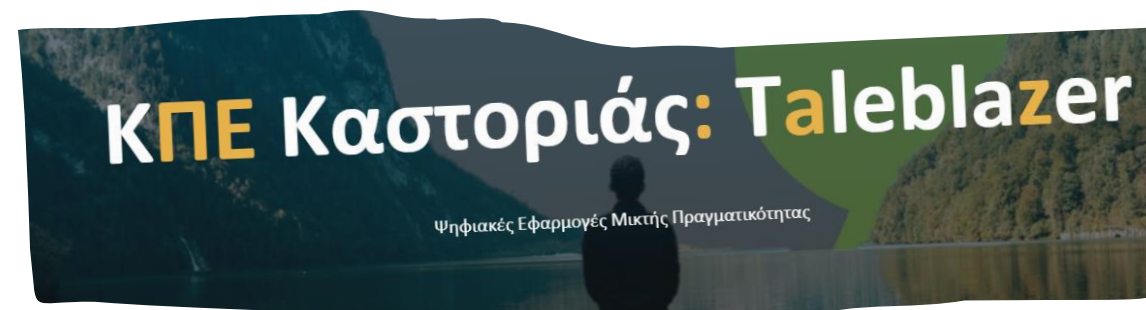
## **Ερευνητικά ερωτήματα**

- Είναι το φύλο παράγοντας που επηρεάζει την υποδοχή του παιχνιδιού ;
- Είναι το φύλο παράγοντας που επηρεάζει την προτίμηση για το είδος του παιχνιδιού;
- Είναι η προηγούμενη εμπειρία παράγοντας που επηρεάζει την υποδοχή του παιχνιδιού;
- Είναι η προηγούμενη εμπειρία παράγοντας που επηρεάζει την προτίμηση για το είδος του παιχνιδιού;

# ΠΑΡΟΜΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



The Heraklion  
Fortification  
Gates



Doltso: A Traditional  
District of Kastoria in  
the Times



Viking Ghost  
Hunt

# ΠΑΡΟΜΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



Ο'Munaciedd»  
μέρος του έργου  
«Matera Città  
Narrata



explore!  
Egnazia- Italy



Frequency 1550-  
medieval  
amsterdam

# ΔΕΙΓΜΑ

Το δείγμα της έρευνας ήταν 58 μαθητές γυμνασίων της πόλης της Ρόδου, ηλικίας 12-18 ετών, που συμμετείχαν και στα δύο παιχνίδια και το μεθοδολογικό εργαλείο ήταν ένα ερωτηματολόγιο, που μοιράστηκε στους συμμετέχοντες μετά την ολοκλήρωση των αγώνων.

Age group * Gender Cross-tabulation		Gender		
		boy	girl	total
Age group	12-15	16	19	35
	16-18	8	15	23
total		24	34	58



# Foro italiko

- κουίζ,
- βαθμολογία και
- ανατροφοδότηση

# ΠΟΛΙΟΡΚΙΑ

- πλοκή βασισμένη σε αληθινά ιστορικά γεγονότα,
- ανάθεση αποστολής,
- συγκέντρωση πόρων και
- ανατροφοδότηση

# Foro italiko

19.7 MB

**Discover the secrets of Foro Italico**

Ελάτε να ανακαλύψουμε τα ιταλικά κτίρια του κέντρου της πόλης της Ρόδου και να μάθουμε την ιστορία τους.

Start Over Resume

# ΠΟΛΙΟΡΚΙΑ

10.3 MB

**The siege of Rhodes by Mohammed the c...**

Ελάτε να βοηθήσουμε τους αμυνόμενους Ιππότες και Ρόδιους να αποκρούσουν την επίθεση του Μωάμεθ του Β.

Start Over Resume

# FORO ITALICO

Στο Φόρο έχουν επιλεγεί 15 περίοπτα κτίρια της περιόδου της Ιταλοκρατίας στη Ρόδο, τα οποία βρίσκονται στο σημερινό Μανδράκι, παλαιότερα ονομαζόμενο foro italico, δηλαδή διοικητικό κέντρο της περιόδου της Ιταλοκρατίας.

Αυτά τα κτίρια είναι και οι σταθμοί της περιήγησης, σε μια διαδοχική πορεία στην οποία κάθε πράκτορας αποκτά ορατότητα με την ολοκλήρωση της προηγούμενης φάσης. Για κάθε κτίριο δίνονται αναλυτικές πληροφορίες για τη χρήση και την ιστορία του και αμέσως μετά ενεργοποιείται μια ερώτηση πολλαπλής επιλογής, από τη σωστή απάντηση της οποίας οι παίκτες συγκεντρώνουν πόντους

# ΠΟΛΙΟΡΚΙΑ

Οι παίκτες καλούνται να αντιμετωπίσουν τους πολιορκητές και να αποτρέψουν την κατάληψη του νησιού ακολουθώντας μια σειρά αποστολών ιστορικά ακριβείς για τα γεγονότα της πολιορκίας του 1480.

Για να ολοκληρώσουν επιτυχώς τις αποστολές πρέπει να μετακινηθούν με ταχύτητα σε διάφορα σημεία της Μεσαιωνικής πόλης της Ρόδου και της γύρω περιοχής για να μεταφέρουν μηνύματα, να βοηθήσουν στην άμυνα, να κατασκευάσουν πυρομαχικά και πολλά άλλα.

Ενδιάμεσα καλούνται να συλλέξουν το ατομικό τους οπλοστάσιο, ώστε να ονομαστούν ιππότης στο τέλος του παιχνιδιού από τον Μεγάλο Μάγιστρο ως αναγνώριση της συμβολής τους στη σωτηρία της πόλης.

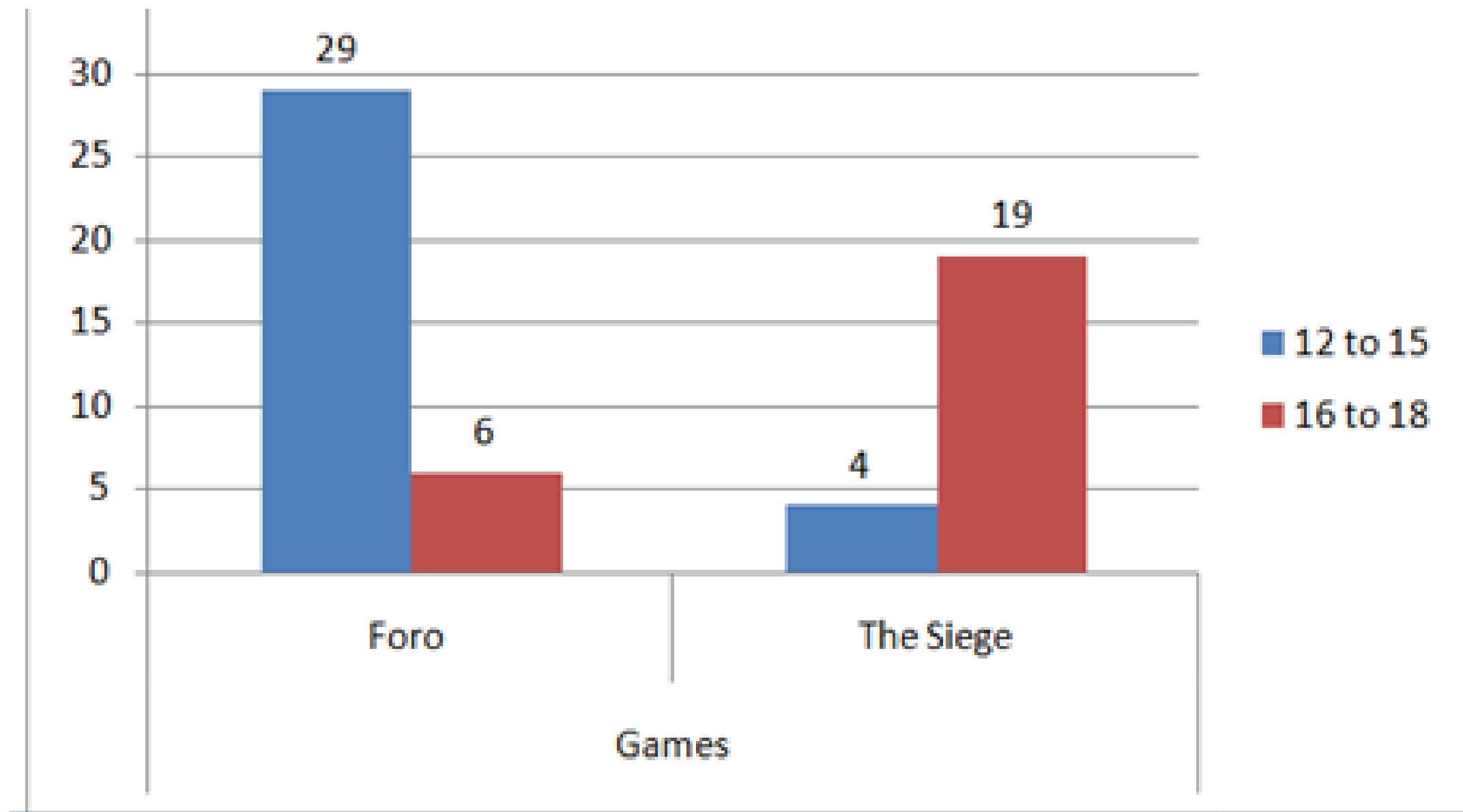


## Στατιστικά δεδομένα σε κλίμακα Likert

Ease of navigation	Competitiveness	Collaboration	Enthusiasm	Acquisition of knowledge	Storytelling	Score	Desire for future participation	Location-based mechanics as a preference criterion
3,53	3,71	3,02	4,17	3,21	4,59	4,53	4,40	4,19

ΠΟΛΙΟΡΚΙΑ

FORO ITALICO



ΠΟΛΙΟΡΚΙΑ

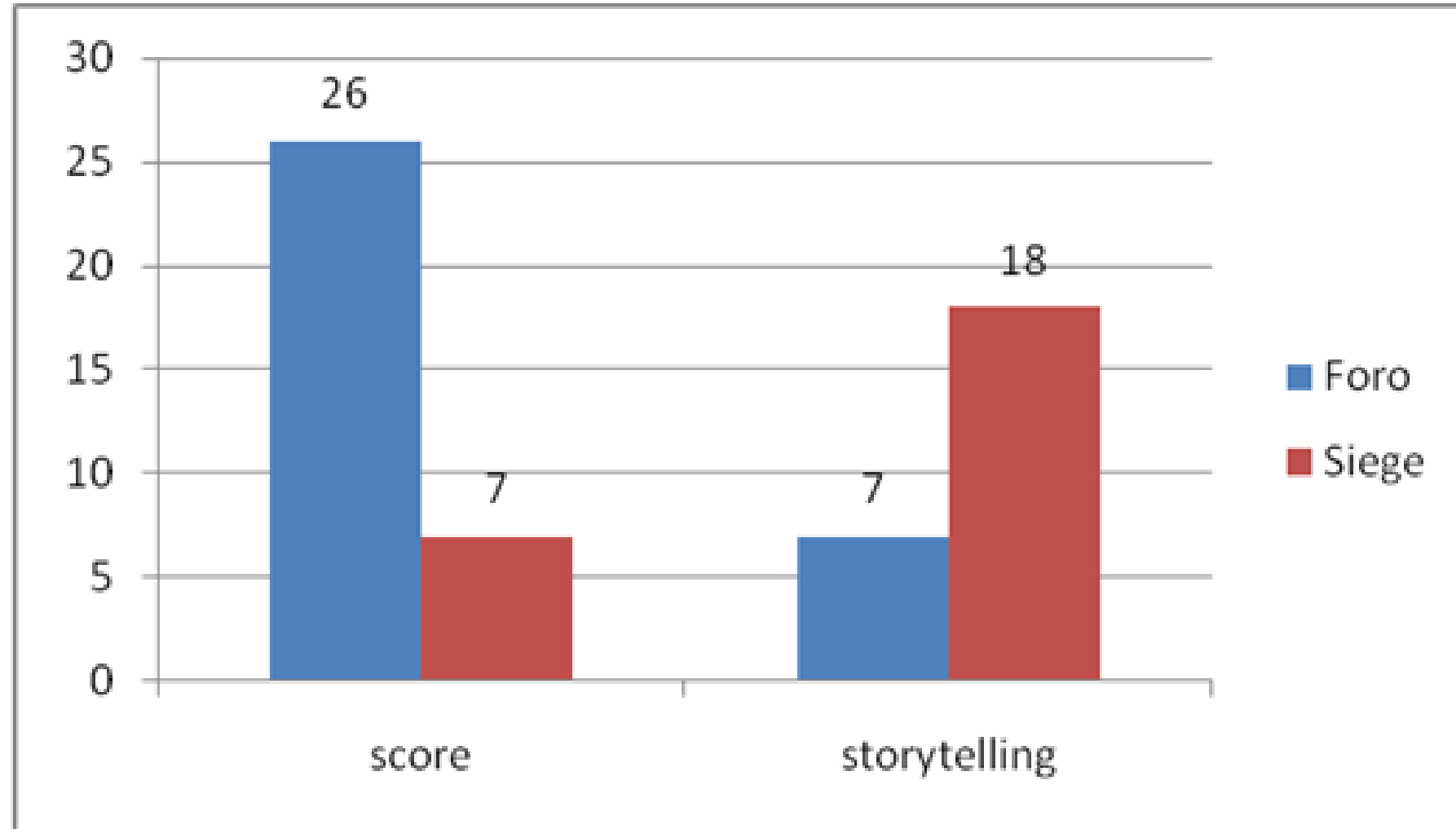


FORO ITALICO

Η ηλικιακή ομάδα 16-18 είχε στατιστικά σημαντικά μεγαλύτερη ευκολία πλοήγησης και έκρινε την αφήγηση, τη χωροευσθησία και την αναταγωνιστικότητα ως τα βασικά πλεονεκτήματα των παιχνιδιών

ΠΟΛΙΟΡΚΙΑ

FORO ITALICO





# ΠΟΛΙΟΡΚΙΑ

Η ηλικιακή ομάδα 16-18 είχε μεγαλύτερη ευκολία πλοήγησης, έδειξε περισσότερο ενθουσιασμό και δήλωσε ότι απέκτησε νέες γνώσεις. Επιπλέον, η ηλικιακή ομάδα 16-18 έδειξε σαφώς μεγαλύτερη προτίμηση για το The Siege και τη δομή που βασίζεται στην αφήγηση, τους μηχανισμούς που βασίζονται στην τοποθεσία ως χαρακτηριστικό του παιχνιδιού και την ανταγωνιστικότητα. Ανέφεραν επίσης ότι βίωσαν μεγαλύτερη εμπύθιση στην ιστορία από την ομάδα 12-15.





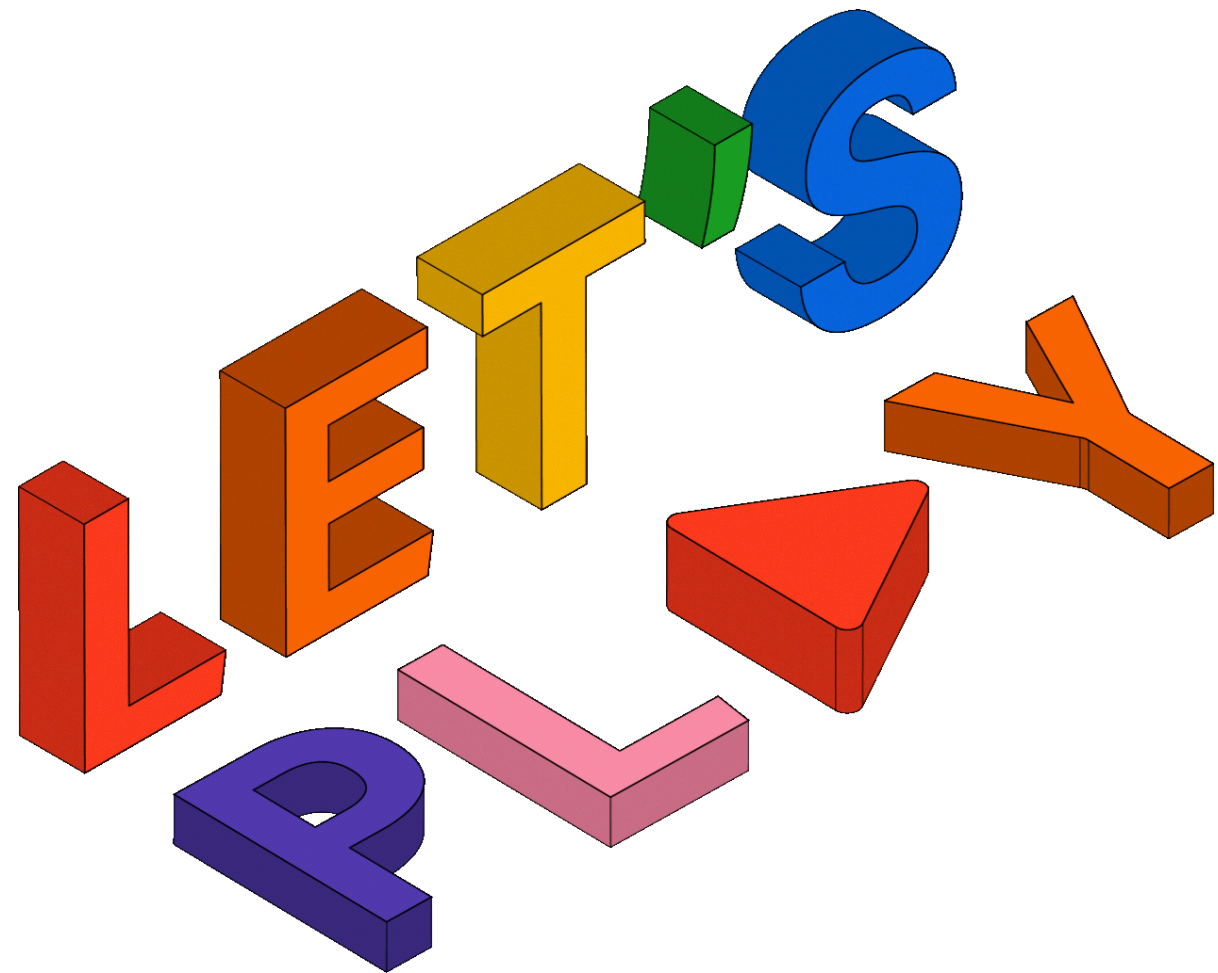
# FORO ITALICO

Από την άλλη, η ηλικιακή ομάδα 12-15 προτίμησε το Foro και τη δομή του κουίζ-βαθμολόγησης.

Όσον αφορά τον ενθουσιασμό και την επιθυμία για μελλοντική συμμετοχή, και οι δύο ηλικιακές ομάδες απέδωσαν τα ίδια στατιστικά αποτελέσματα.

Το φύλο ως μεταβλητή ομαδοποίησης δεν παρήγαγε στατιστικά σημαντικές διαφορές.

Η προηγούμενη εμπειρία σε παρόμοια παιχνίδια παρήγαγε στατιστικά σημαντικές διαφορές στην εμπειρία της εμπύθισης, στην αξιολόγηση της ανταγωνιστικότητας ως πλεονεκτήματος και στην απόκτηση γνώσης.



- αύξηση ενδιαφέροντος,
  - ενεργή δέσμευση,
  - κίνητρο για συμμετοχή,
  - σωματική δραστηριότητα
  - και μαθησιακά αποτελέσματα
- 
- Ο ενθουσιασμός και η μηχανική που βασίζεται στην τοποθεσία είναι προγνωστικοί παράγοντες της επιθυμίας για μελλοντική συμμετοχή σε παρόμοια δραστηριότητα.

# περιορισμοί- προτάσεις



- μεγαλύτερο δείγμα
- άλλα χαρακτηριστικά προς διερεύνηση
- εμβάθυνση σε δημογραφικές μεταβλητές
- έλεγχος μαθησιακών αποτελεσμάτων

Η μελλοντική έρευνα θα μπορούσε να βελτιώσει τη στόχευση των μαθησιακών αποτελεσμάτων και την ενσωμάτωσή τους στο σχεδιασμό παιχνιδιών, λαμβάνοντας υπόψη τα τρέχοντα ευρήματα σχετικά με το προτιμώμενο μοντέλο της μηχανικής του παιχνιδιού σε σχέση με τις ηλικιακές ομάδες.