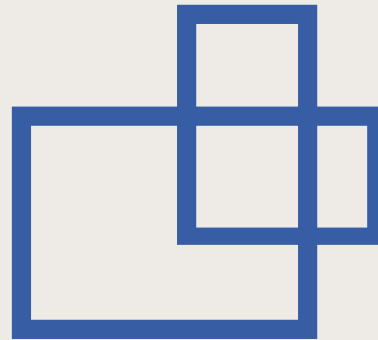


**DIDELI
MAŽI
EKRANAI**



Rėmėjai ir
partneriai:



MEDIJŲ RAŠTINGUMAS: GALUTINIS TIKSLAS AR BESITĘSIANTI KELIONĖ?

Kalbėdama apie raštingumą, Jungtinių Tautų švietimo, mokslo ir kultūros organizacija UNESCO teigia: „Raštinga visuomenė – tai dinamiška visuomenė, diskutuojanti ir besikeičianti idėjomis. Neraštingumas, priešingai, yra kliūtis kurti geresnę gyvenimo kokybę ir netgi gali paskatinti atskirtį bei smurtą“¹. Esame tarpusavyje susijusių asmenų bendruomenė, todėl didžiąją mūsų veiklų dalį neišvengiamai sudaro tarpusavio bendravimas, keitimasis požiūriais, mintimis ir jausmais. Ko gero, daugelis sutiks, kad žmonijos komunikacija niekuomet neapsiribojo sakytine ar rašytine kalba – įvairūs neverbaliniai garsai, veido išraiškos, lytėjimas, gestai visad buvo neatsiejama bendravimo dalis.

Besivystančios technologijos atvėrė dar didesnes įvairialypio bendravimo (daugiarūšės komunikacijos, angl. *multi-modal*) galimybes: istorijas vieni kitiems pasakojame ne tik iš lūpų į lūpas, bet ir knygoje, filmuose, virtualiosios realybės kino kūriniuose bei kitur. Reklamas matome ne tik gatvėse ar laikraščiuose, bet ir televizorių ekranuose, internete žaidimus žaidžiame kartu, tačiau sėdėdami prie skirtingų kompiuterių; nuotraukomis, vaizdo ir garso įrašais keičiamės socialiniuose tinkluose, televizijos laidas galime stebėti internetu ir t. t. Natūralu, kad, didėjant bendravimo būdų įvairovei, plečiasi raštingumo samprata, taip pat vis dažniau pradedamos vartoti medijų raštingumo ir medijų edukacijos sąvokos. Vienas iš pirmųjų tarptautinių dokumentų, kuriame paminėtas medijų edukacijos terminas, – 1982 m. UNESCO Griunvaldo deklaracija dėl medijų edukacijos². 2008 m. rezoliuciją dėl medijų edukacijos skaitmeniniame pasaulyje paskelbė Europos Parlamentas³, o 2017 m. „Penkis medijų ir informacinio raštingumo dėsniai“ apibrėžė UNESCO⁴. Nuo 2011 m. veikia Europos Komisijos medijų raštingumo ekspertų grupė, kurios vienas iš tikslų – „atrasti, skelbti, dokumentuoti ir plėsti gerąsias medijų raštingumo praktikas“⁵.

Svarbu pabrėžti, kad nė viename iš paminėtų dokumentų nesiekama įtvirtinti vienintelio ir nekintančio medijų raštingumo apibrėžimo. Europos Komisijos medijų raštingumo ekspertų grupė netgi teigia: „medijų raštingumas skirtingoms valstybėms reiškia skirtingus dalykus ir suinteresuotas šalis. Be to, ši sąvoka yra dinamiška ir kintanti drauge su technologijomis bei visuomene“. Todėl svarbu atsižvelgti į skirtingus įvairiuose dokumentuose, teoretikų bei praktikų darbuose ir pasisakymuose siūlomus apibrėžimus, pastebėti

jų dialogą, dermę ar prieštaravimus, aktualumą laiko perspektyvoje. Šioje metodinėje medžiagoje, remdamiesi vienu iš labiausiai pripažintų Europos medijų raštingumo ekspertų Roberto Fergusonu, Davido Buckinghamu, Cary Bazalgette ir kitų idėjomis, medijų raštingumo sampratą suvokiame kaip asmens gebėjimą būti ir veikti pasaulyje, samprotaujant apie kitų asmenų sukurtus įvairių medijų tekstus (rašytinius, garso, judančių ir nejudančių vaizdų), kuriant ir dalinantis savaisiais. Tokiam asmeniui gebėjimas naudotis technologijomis (skaitmeninis ar technologinis raštingumas) tėra tik priemonė, padedanti kurti, skleisti, dalintis, gauti ir suvokti kitų žinutes bei kūrinis, bet ne galutinis tikslas. Ir paties medijų raštingumo neturėtume vertinti kaip baigtinio rezultato, nes tai procesas – nesibaigianti kelionė po savo ir kitų pasaulius. Fergusonas teigia dar griežčiau: „Raštingumas turėtų būti šalutinis ugdymo proceso produktas, bet ne pagrindinis tikslas“⁶. Todėl turėtume ne siekti užpildyti mokinių išsilavinimo spragas, o tiesiog kartu su jais tyrinėti mus supančią aplinką – ekranuose ir už jų. Remiantis tokia samprata, sudėtinga ar net neįmanoma medijų raštingumą suvokti tik kaip dar vieną bendrąją kompetenciją: jis yra neatsiejama komunikavimo, kultūrinio sąmoningumo, kūrybiškumo, socialinės pilietinės ir kt. bendrųjų kompetencijų dalis.

Atsižvelgiant į šiuolaikinį kontekstą, mokykla neturėtų būti vakuuminė terpė, apribota saugumo ir drausmingo elgesio instrukcijomis. Turime išdrįsti atverti jos duris kasdieniam vaikų ir jaunimo pasauliui, kuriame itin svarbų vaidmenį atlieka audiovizualinės, judančių vaizdų medijos. Tik taip kursime erdvę mokyklos ir laisvalaikio aplinkos, aukštosios ir populiariosios kultūros, skirtingų kartų ir, žinoma, mokytojo ir mokinio dialogui. Juk žinodami, iš ko renkasi mokiniai, galėsime kartu su jais aptarti ir įvardyti pasirinkimo kriterijus; tik kartu su jais žiūrėdami tai, ką žiūri jie, galėsime jiems pasiūlyti pažiūrėti ir tai, ką vertiname mes; tik lydėdami juos kūrimo procese, visi kartu atrasime naujas saviraiškos ir bendravimo galimybes. Žinoma, tai iššūkis mokytojui. Tačiau verta sau vis priminti, kad medijų raštingumas – tai ne galutinis tikslas, o besitęsianti kelionė, kurioje mokytojas yra ne visažinis gidas, bet tyrinėtojas, mokiniai – jo tyrėjų komanda, svarbiausi įrankiai – ne atsakymai, bet klausimai, o reikšmingiausi atradimai – besiplečiančios pasaulio ribos bei galimybės bendrauti ir suprasti kitą.

Šią kelionę pradėdame pirmiausia atkreipdami dėmesį į judančius vaizdus, kurie yra neatsiejama daugumos iš mūsų, ypač jaunimo, kasdienybės dalis. Tačiau ugdymo procesuose bene labiausiai apleista, nustumta į „laisvalaikio“, „nerimto užsiėmimo“ paraštes tema. Siekdami sumažinti šią spragą, telkiamės į kiną, televiziją, kompiuterinius žaidimus, reklamą ir socialinius tinklus, mezgame dialogą tarp skirtingų judančių vaizdų ir

kitų medijų formų. Tai darome siekdami ugdyti XXI amžiaus gebėjimus, vadovaudamiesi požiūriu, jog raštingas žmogus turi gebėti ne tik skaityti ir kurti rašytinius, bet taip pat ir garso, nejudančių bei judančių vaizdų tekstus. Todėl į ugdymo programas vertėtų integruoti įvairių medijų tekstus, jų analizės bei kūrimo užduotis.

PROJEKTAS „DIDELI MAŽI EKRAŅAI“

Projektą „Dideli maži ekranai. Medijų raštingumas Lietuvos mokyklose“ vykdo Britų taryba ir VšĮ „Meno avilys“ kartu su Ugdymo plėtotės centru. Jis yra Britų tarybos kultūrinių ryšių programos, vykdomos visose trijose Baltijos šalyse, dalis. Projektas finansuojamas Britų tarybos, Lietuvos kultūros tarybos ir Lietuvos Respublikos kultūros ministerijos lėšomis.

Projektu siekiama ugdyti Lietuvos mokytojų ir vyresniųjų klasių mokinių medijų raštingumą. Ypatingas dėmesys kreipiamas į audiovizualines medijas ir mokiniams patrauklius medijų produktus (TV laidas, filmus, reklamas, kompiuterinius žaidimus, socialinius tinklus ir kitas ekranines medijas).

Projekto tikslai:

- Projekte dalyvaujantiems mokytojams ir mokiniams suteikti žinių apie medijas ir ugdyti jų medijų raštingumo gebėjimus;
- Ugdyti projekto dalyvių kritinį mąstymą, komunikacinius gebėjimus ir kūrybiškumą;
- Priartinti mokymosi procesą prie kasdienės mokinių aplinkos bei pomėgių ir, atvirkščiai, išnaudoti mokinių susidomėjimą vizualiąja kultūra, sužadinant jų motyvaciją mokytis.

METODINĖ MEDŽIAGA

Projekto „Dideli maži ekranai“ metu parengtą metodinę medžiagą rekomenduojame medijų raštingumu besidominantiems formaliojo ir neformaliojo vaikų ir jaunimo ugdymo atstovams, socialiniams pedagogams, psichologams, bibliotekininkams ir kitiems medijų raštingumu besidomintiems ugdytojams.

Kaip ja naudotis?

Pasirinkus Jus dominančią medijų sritį, siūlome perskaityti su ja supažindinantį įvadą ir vieno ar dviejų atvejų analizę, taip pat peržiūrėti juose analizuojamus kūrinius. Įvadu ir atvejo analize siekiama pagilinti mokytojo žinias apie konkrečią medijų sritį ir kūrinius (atvejus), suteikti naujų idėjų jų interpretacijai ar tiesiog priminti specifines sąvokas ir pan. Atkreipiame dėmesį, kad išdėstyti visos šiose dalyse pateikiamos informacijos mokiniams nėra būtina. Atsižvelgiant į jų amžių, gebėjimą sutelkti dėmesį, pomėgius ir poreikius, siūlome mokiniams pateikti glaustą jos santrauką. Vienam atvejui rekomenduojame skirti vieną dvi pamokas. Ruošdamiesi pamokai, galite remtis kiekvieno atvejo pabaigoje pateikiamu pamokos planu, tačiau nuosekliai jo laikytis nėra būtina. Įvertinę savo klasės ypatumus, galite keisti užduočių seką, jas adaptuoti, įtraukti naujų, sukeisti klasės ir namų užduotis vietomis ir t. t. Rekomenduojame derinti analizės ir kūrimo užduotis, užtikrinant nuolatinę kūrimo ir refleksijos procesų sąveiką.

Nuorodas ir patarimus, kur ir kaip pasižiūrėti metodinėje medžiagoje analizuojamus kūrinius (atvejus), rasite atvejo analizės pradžioje. Kiekvienai medijų sričiai būdingi terminai yra paryškinti ir paaiškinti metodinės medžiagos žodynyje. Prie kiekvienos metodinės medžiagos dalies taip pat rasite laiko juostą, žyminti ryškiausius medijos raidos etapus bei įvykius.

NB Medijų raštingumo pamokas rekomenduojame pradėti metodinėje medžiagoje pateikiamomis kino pamokomis. Jų metu susipažinsite su kino kalbos terminais, kurie taip pat bus itin naudingi pamokose apie kitas medijų sritis.

Linkime įdomių ir įkvepiančių pamokų. Tegul dideli ekranai tampa asmeniškai, o maži – atveria plačias minčių ir jausmų erdves.

Projekto „Dideli maži ekranai“ komanda

-
1. <http://www.unesco.org/new/en/education/themes/education-building-blocks/literacy/>
 2. http://www.unesco.org/education/pdf/MEDIA_E.PDF
 3. <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//NONSGML+COMPARL+PE-409.761+01+DOC+PDF+V0//EN&language=EN>
 4. <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/media-development/media-literacy/five-laws-of-mil/>
 5. <http://ec.europa.eu/transparency/regexpert/index.cfm?do=groupDetail.groupDetail&groupID=2541>
 6. Gutiérrez Martín, Alfonso; Hottmann, Armin. Democracy, Multimedia Literacy and Classroom Practice. Mondial Verlag, 2002, p.11.

KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI



Metodinę medžiagą sudarė dr. Lina Kaminskaitė-Jančorienė
Konsultantai: Artūras Rumiancevas, dr. Dalia Čiupailaitė

Projektą
vykdo:



LAIKO JUOSTA

Sukurtas „Erdvės karas!“ (*Spacewar!*) demonstruoja kompiuterinių žaidimų populiarumo potencialą ir tampa pirmuoju kompiuteriniu žaidimu, peržengusiu mokslinio instituto sienas. Šis žaidimas kurtas remiantis anomet populiarą mokslinės fantastikos knygų serija.

1962

Šiaurės Amerikos (vėliau Europos) žaidimų industrija ištinka krizę: arkadinius žaidimus pamažu keičė asmeninio kompiuterio žaidimai, dėl technologinių ir vizualinių ribotumų, ima nebetenkinti vartotojų.

1983

Microsoft kompanija, išleisdama programinę įrangą Windows 3.0, asmeninių kompiuterių turėtojams pasiūlo ir kortų žaidimą „Solitaire“. Į asmeninius kompiuterius integruoti žaidimai atveria naujas žaidimo galimybes tiems, kurie nebuvo linkę įsigyti konsolės. Nuo šiol žaidimus žaisti galima ir savo kompiuteriuose.

1990

Sukuriamas kultiniu tapęs nuotykių žanro žaidimas „Kapų plėšikė“ (*Tomb Raider*), vainikavęs XX a. pab. suklestėjusią žanrų įvairovę. Šis kompiuterinis žaidimas atvėrė ir opias diskusijas apie moterų sudaiktinimą ir pernelyg seksualizuotą moterų vaizdavimą žaidimuose.

1996

Sukuriamas realybės simuliacija grįstas žaidimas „Simsai“ (*The Sims*), žaismo galimybėmis pralenkęs savo pirmtakus. „Simsai“ patraukė moteriškos auditorijos dėmesį ir iki šių dienų išlieka vienu geriausiai parduodamu kompiuteriniu žaidimu pasaulyje.

2000

1958

JAV fizikas William Higinbotham sukuria kompiuterinį sporto žaidimą „Tennisas dviem“ (*Tennis for Two*), kuris žaidimų istorijoje tituluojamas pirmuoju. „Tennisas dviem“ išsiskyrė tuo, jog buvo skirtas ne technologinėms inovacijoms ir eksperimentams demonstruoti, o pramogai ir žaismui.

1972

Pasaulį išvysta pirmasis komerciškai sėkmingas arkadinis (moneta varoma) žaidimų mašina) žaidimas „Pong“, atvėręs arkadinių žaidimų „aukso amžių“. Tais pačiais metais sukuriamas pirmoji konsolė.

1984

Sovietų Sąjungoje Alexey Pajitnov sukuria „Tetrij“, kuri netrukus svetur ima platinti Nintendo kompanija.

1994

Playstation kompanija pristato konsolės valdymo pultą, kuris ilgainiui tampa žaidimo valdymo įrenginio standartu.

1999

Sony kompanijos žaidimas „Everquest“ įtvirtina internetinių žaidimų potencialą. Asmeniniams kompiuteriams visuomenei prieinama preke, internetiniai žaidimai sparčiai populiarėja.

2009

Pasirodę telefoniniai žaidimai „Farmville“ ir „Angry Birds“, įtraukia ir tuos / tas, kurie / kurios iki tol nelaikė savęs žaidėjais. Šių žaidimų atsiradimas žymi telefoninių žaidimų (angl. *mobile games*) eros pradžią.

Kompiuteriniai žaidimai – tai šiuolaikinės populiariosios kultūros dalis, naujoji medija, viena sparčiausiai besivystančių kūrybinių industrijų, į kurią vis dažniau gręžiamasi aiškinantis ne tik ekonominį potencialą, bet ir technologinį, kultūrinį, socialinį ir kt. aspektus. Kryptingas mokslininkų domėjimasis, nuoseklūs tyrimai pradėti ne taip jau seniai – XXI a. pradžioje. Iki tol kompiuteriniai žaidimai buvo nepelnytai nuvertinti, traktuojant tai kaip nerimtą, tik su vaikų veikla susijusią mediją, o domėjimais jais – kaip laikiną, išaugtiną dalyką. Toks supratimas keitėsi (ir tebesikeičia) dėl sparčiai didėjančio kompiuterinių žaidimų vaidmens visuomenėje: vartojimo ir aktyvaus dalyvavimo mūsų kasdienybėje (mobiliųjų, interneto žaidimų pavidalu).

TERMINAS

Nors Lietuvoje įsigalėjo terminas „kompiuteriniai žaidimai“, tačiau anglosaksų šalyse jis nėra ir vienašalytis, – lygiagrečiai vartojami ir „vaizdo žaidimai“ arba „skaitmeniniai žaidimai“. Tai susiję su jų raida ir technologine kaita: ankstyvajame raidos tarpsnyje žaidimai vadinti vaizdo (dėl priklausomybės nuo TV ekrano); devintajame dešimtmetyje, rinkoje atsiradus asmeniniams kompiuteriams, jie pradėti vadinti kompiuteriniais; šiandieninėje vartosenoje susiliejo bendrai su skaitmeniškumu (angl. *digital*). Nepaisant šios įvairovės, siūlome vartoti Lietuvoje nusistovėjusį terminą „kompiuteriniai žaidimai“.

RAIDA

Pirmieji žaidimai atsirado JAV mokslo įstaigose, Šaltojo karo kontekste, t. y. ginklavimosi, kelionių į kosmosą, spartaus naujų technologijų vystymo metu. Šiuolaikinių žaidimų pirmtaku, pirmuoju kompiuteriniu žaidimu laikomas 1958 m. sukurtas „Tennisas dviem“ (*Tennis for two*), o netrukus, 1962 m., sukurtas „Žvaigždžių karas!“ tituluojamas pirmuoju peržengusiu mokslinių tyrimų institutų sienas. 1972 m. pasirodė pirma komercinė, masinei auditorijai skirta „Magnavox“ kompanijos žaidimo sistema „Odisėja“ (*Odyssey*), pasiūliusi žaidimų rinkinį. Nuo šio momento žaidimai auditoriją pasiekdavo per konsolę, prijungtą prie namų televizoriaus ekrano. **Konsolė** – įrenginys, kuriame saugomi ir kuriuo transliuojami kompiuteriniai žaidimai.

Aštuntojo dešimtmečio pabaigoje konsoliniai žaidimai išgyveno ryškų pakilimą, kuris netrukus nuslopo. Žaidimai nebetenkino žaidėjų, buvo technologiškai neišbaigti, be to, į namus po truputį ėmė brautis asmeninio naudojimo kompiuteriai, kurie buvo pajėgūs transliuoti ir žaidimus. Greitai konsolių nebereikėjo. Krizę išgyvenančią Europos ir Amerikos žaidimų industriją atgaivino „Nintendo entertainment system“ kompiuterinių žaidimų konsolė, kuri pasiūlė tam laikui inovatyvių, kokybiškų žaidimų ir kartu demonstravo konsolių technologinius privalumus prieš kompiuterius, kai šie tapo nebe pajėgūs transliuoti vis labiau sudėtingėjančių kūrinių. Vieni ryškiausių ano meto žaidimų, nepraradę populiarumo ir šiandien, – „Super Mario Bros“ ir „Zeldos Legenda“ (*Legend of Zelda*). „Nintendo“ tarsi suteikė antrą kvėpavimą konsolėms bei kompiuterinių žaidimų industrijai, kuri ir anuomet, ir dabar sparčiai vystosi: žaidimai sudėtingėja ir įvairėja, atsirado ir fizinis žaidimų pavidalas (DVD). Konsolės tapo sudėtinga sistema, susieta su internetu tinklais ir nuolat atsinaujinančia programine įranga. Kompiuteriniai žaidimai – tai gerovės prekė, dėl technologinių ir ekonominių aspektų (ne kiekvienas išgali nusipirkti) ne visiems prieinama. Nepaisant sparčios žaidimų skaidos internetu (pavyzdžiui, viena populiariausių „Steam“ platforma), dalis jų nėra prieinami asmeninio naudojimo kompiuteriais, juos galima žaisti tik įsigijus skirtingų gamintojų konsoles, tokias kaip „PlayStation“, „Xbox“, „GameCube“ ir pan.

FUNKCIJOS

Tyrėjai pripažįsta, jog tai unikali, nuolat technologiškai atsinaujinanti medija, susijusi su laisvalaikiu, kūrybiškumu, **žaismo** procesu. Žaidimų unikalumas dažnai pabrėžiamas išskiriant šias savybes: **imersija** (visiškas pasinėrimas į žaidimo procesą), kontrolė (žaidėjo galimybė kontroliuoti procesus), transformacija, **performatyvumas** (žaidėjo galimybė keistis, mokytis ir atlikti kito vaidmenį) ir interaktyvumas (sąveika su techniniu įrenginiu, galimybė rinktis ir veikti žaidimo eigą). Žaidimai, kaip ir kitos populiarios kultūros sritys, yra siejami su naratyvu (pasakojimu), nes, skirtingai nei kitos formos, įveiksmina jį. Pasakojimas ne tik skaitomas ar matomas, bet ir išgyvenamas dalyvaujant, jis priklauso nuo žaidėjo veiksmų, dėl to dinamiškai keičiasi.

SANDARA, KATEGORIJOS

Kompiuteriniai žaidimai – tai sudėtingi, daugiakompleksiai, iš skirtingų elementų sudaryti dariniai, apimantys technologinį (platformos, programinė įranga ir t. t.), formalųjį (vaizdo ir garso estetika, erdvės, spalvos ir t. t.), žaismo (**žaidimo mechanikos** sfera, kuri rūpinasi žaidimą padaryti kuo įdomesnę ir mus įtraukiančią), socialinį (mokymasis, įsitraukimas ir t. t.), kultūrinį (žanrai, charakteriai ir t. t.) ir daugelį kitų aspektų. Tyrinėtojas Geoffas Howlandas bandė susisteminti kompiuterinių žaidimų sandaros elementus, išskirdamas penkis svarbiausius:

Grafika	Visi vaizdai (ir efektai), kuriuos žaidėjas mato žaidime: 3D, 2D vaizdai, tekstai, informacinės žinutės ir t. t.
Garsas	Žaidime girdima muzika ir garsai (garso efektai, atmosferos garsai ir t. t.).
Sąveika (angl. <i>interface</i>)	Žaidėjo sąveika su viskuo, kas susiję su žaidėjo poreikiu veikti ar panaudoti žaismo procese – pelės spragtelėjimas, klaviatūros minkymas, grafiniai elementai, kuriuos žaidėjas turi paspausti, meniu, žaidimo kontrolės sistema ir t. t.
Žaidimo mechanika	Žaidimo taisyklės, trukmė ir visa tai, kas mus priverčia žaisti, būti įsitraukusius.
Pasakojimas (angl. <i>story</i>)	Tai informacija, kurią žaidėjas gauna prieš prasidedant žaidimui, žaisdamas, visa informacija, susijusi su žaidimo personažais.

Dažniausiai šių ir aukščiau minėtų elementų visuma apibrėžiama **žaidimo dizaino** terminu, o žmogus, atsakingas už žaidimo visumą, yra **žaidimo dizaineris**.

Dar vienas žaidimų sisteminimo būdas – žanrai.

Bandytas susisteminti kompiuterinius žaidimus pagal žanrų kategorijas seka literatūros ir kino patirtį. **Žanrai** – tai ne tik kūrinų kategorijos, kurios grupuojamos pagal panašumus (pasakojimo, stilistinius), bet ir specifinė sistema, kuri yra formuojama žiūrovų lūkesčių (pavyzdžiui, patinka komedijos, todėl mėlai renkasi jas žiūrėti) ir industrijos ekonominių prielaidų (pavyzdžiui, daugiau žiūrovų į kino teatrus

sutraukia komedijos žanro filmai, todėl ir renkamosi jį kurti pagal šio žanro schemas). Kitaip tariant, žanrai veikia kaip lūkesčių, **konvencijų**, orientavimosi sistemos, kuriamos industrijos, teksto (formos) ir subjekto (žiūrinčiojo). Nepaisant panašių formavimosi prielaidų, kiekviena meno, populiariosios kultūros ar medijų sritis turės savą, skirtingą žanrinio grupavimo būdą. Jei šiuo aspektu kompiuterinius žaidimus lygintume su kinu, pastebėtume, jog žaidimai grupuojami ne pagal pasakojimą, temą ar stilistiką (forma, vaizdavimo būdas), o pagal interaktyvumą (žaidėjo įsitraukimas, žaidimo personažo perspektyva), veiklos tipą (šaudymas, lenktyniavimas) ar žaismą (žaidimo patyrimas). Kartu žaidimai apibrėždami savo žanrą gali „skolintis“ ir žinomas literatūros ar kino žanrines kategorijas (pavyzdžiui, pirmojo asmens nuotykių mokslinės fantastikos žaidimas, „skoliniai“ būty nuotykių ir mokslinė fantastika). Kaip ir kino filmai, kompiuterinių žaidimų žanrai nėra apibrėžiami viena kategorija, įprastai tai daugiakompleksiniai dariniai, kuriuose galima atrasti skirtingų žanrų bruožų, jie gali sudaryti savitus požanrius ar kurti naujus (pavyzdžiui, pirmo nagrinėjamo žaidimo atvejis – *verite game*). Orientyruai lentelėje pateikiamos nusistovėjusių kompiuterinių žaidimų žanrų kategorijos ir jų charakteristikos, kurias sudarė du skirtingi kompiuterinių žaidimų teoretikai J. Hertzas ir S. Poole’as:

Hertzo kategorijos	Poole’o kategorijos	Charakteristika	Pavyzdžiai
Veiksmo	Šaudyklės	Staigūs, trūkčiojantys veiksmai; pirmojo asmens perspektyva; grafika; kelių žaidėjų žaidimas (angl. <i>multiplayer mode</i>); personažo transformacijos, priklausančios nuo lygių modifikacijos; misijos.	Spacewar Doom Counter strike
	Lenktynių	Grafika; greitis; herojaus galią didinantys priedai (angl. <i>power ups</i>); įtaigūs, kruopštūs, detalūs simulatoriai (angl. <i>accurate simulations</i>).	Gran Turismo
Kovų	Muštynių (angl. <i>Beat’em ups</i>)	Kompleksinės mygtukų kombinacijos; realaus judesio animavimas (angl. <i>motion capture</i>); herojaus galią didinantys priedai.	Tekken Mortal Combat

Sporto	Sporto	Veiksmo ir realaus pasaulio simuliacijos derinimas; sportininkai žvaigždės; komentatoriai žvaigždės; realizmas.	NBA Inside Drive Pro evolution soccer Tiger woods golf
Dėlionės galvosūkliai	Dėlionės galvosūkliai	Loginės užduotys; reikalingos tvarkos ir sprendimų atradimas.	Tetris
Nuotykių	Tyrinėjimų	Daiktų kaupimas; galvosūkliai; herojaus galią didinantys priedai; kliūčių įveikimas; detali istorija.	Legend of Zelda Tomb Raider Donkey Kong Prince of Persia Mario
Vaidmenų	Vaidmenų	Statistika; žemėlapiai; detali istorija; susikoncentravimas į charakterį; magija.	Ultima online Legend of Zelda Ocarina of time Shenmue
Simuliaciniai	Dievo žaidimai (angl. <i>god games</i>)	Realaus pasaulio, aplinkos, veiksmų atkartinimas; realizmas.	Sims Team hospital
Strateginiai	Realaus laiko strateginiai žaidimai	Žaismas ir jo tikslai abstraktūs; dažnai keli žaidėjai; loginis mąstymas.	Civilization Age of Empires

Tai tėra vienas iš galimų klasifikavimo būdų, nepamirškite, jog kompiuteriniai žaidimai – gyvybinga ir nuolat atsinaujinanti populiariosios kultūros, technologijų, meno sritis.

KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI IR MOKYMASIS

Išaugęs kompiuterinių žaidimų populiarumas, gausėjanti jų įvairovė verčia permąstyti jų vertę bei išvelgti ir mokymosi žaidžiant privalumus. Žinoma, ne visi žaidimai lygiaverčiai. Pavyzdžiui, šaudyklėse ir karybos tematikos žanro žaidimuose legalizuojamas smurtas, populiarinamas smurtaujant patiriamas malonumas. Dau-

gumoje žaidimų ryški išlieka ir lyčių vaidmenų atskirtis, formuojami stereotipai. Nepaisant šių trūkumų, išskiriami šie su žaidimais sietini mokymosi aspektai:

- Žaisdami mokomės, nes mokymosi logika yra integruota į žaidimų dizainą;
- Žaidžiant įgyjami įgūdžiai laikomi XXI a. įgūdžiais arba naujųjų medijų raštingumu;
- Žaidimai skatina metaforinį mąstymą ir vaizduotės veiklą;
- Žaisdami dirbame su specifiniu turiniu.

Pripažįstama, jog žaidėjai žaidimo procese patiria aktyvų tyrinėjimo procesą, mokosi žaisti veikdami ir išbandydami, kartu per praktinę patirtį, mokydamiesi patirti skirtingus tapatumus, socialinius įsipareigojimus. Kadangi žaidžiant galima pasirinkti skirtingus sprendimo būdus žaidimo iššūkiams įveikti, mokomasi ne automatizuoto mąstymo, o priimti sprendimą pagal aplinkybes. Šie sprendimai / pasirinkimai tėra prasmingi konkrečiose situacijose, todėl žaidėjas mokosi ne pakartoti veiksmus, bet suprasti žaidimo logiką.

Žaidžiant lavinami suvokimo, veikimo, bendravimo, kūrimo, visumos supratimo, problemų sprendimo, bendradarbiavimo įgūdžiai. Žaidimas nuolat pateikiamas per užduotis, kurias reikia išspręsti, o žaidėjas save supranta kaip tų užduočių sprendėją. Žaidžiant išmokstama nepavykusias situacijas laikyti ne (nepataisomomis) klaidomis, bet galimybe pasitaisyti ir patobulėti.

Žaidimuose žinojimas grįstas ne faktų rinkiniu, bet nuolat kintančia socialine, kūrybine praktika.

Kompiuteriniai žaidimai populiarina esamas žinias, įvairias mokslo sritis (istorija, geografija, fizika, kalbos ir t. t.), tad per įveiksminimą ir pasakojimą jos tampa dar prieinamesnės.