



# Παιχνίδια, Αφήψεις, Τεχνολογία

αναζητώντας το ψηφιακό ανάλογο της ανθρώπινης παραμυθίας



Πέμπτη 17 Ιουνίου 2010  
Αμφιθέατρο Ι. Δρακόπουλος  
Κεντρικό Κτήριο Πανεπιστημίου Αθηνών



Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Εφαρμοσμένης Επικοινωνίας  
Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ  
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών





Ημερίδα

## **Παιχνίδι, αφήγηση, τεχνολογία**

**αναζητώντας το ψηφιακό ανάλογο της ανθρώπινης παραμυθίας**

Κεντρικό Κτήριο Πανεπιστημίου Αθηνών, Αμφιθέατρο «Ι. Δρακόπουλος»

Πέμπτη 17 Ιουνίου 2010

διοργάνωση

Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Εφηρμοσμένης Επικοινωνίας

Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ

Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών

Το παιχνίδι, η αφήγηση και η τεχνολογία εμφανίζουν πολλαπλές σχέσεις και συνέργιες.

Πόσο η παραγωγή και η λειτουργία της αφήγησης, σε όλες τις εκφάνσεις και μορφές της, στο λόγο, στην εικόνα, στο θέατρο, στην τέχνη, εντάσσεται στο χώρο του παικτού, αλλά και ταυτόχρονα τον τροφοδοτεί ;

Μέχρι πού εκτείνεται η έννοια του κοινωνικού παιχνιδιού και πόσο μπορεί να μας ενθέτει, ως ανθρώπινες ψηφίδες, στο μωσαϊκό μιας συλλογικής μνήμης και συνείδησης ;

Ποιες διαδρομές μπορεί να διανύει το στοιχείο του παιχνιδιού, από τη διασκέδαση της καθημερινότητας έως τη βαθύτερη παραμυθία της ανθρώπινης ύπαρξης ;

Πόσο, τέλος, τα ερωτήματα αυτά αντανακλώνται σε ό,τι σήμερα ονομάζουμε ψηφιακή αφήγηση και ψηφιακό παιχνίδι ;

Τα παραπάνω ζητήματα συνθέτουν μια διευρυμένη και διεπιστημονική προβληματική την οποία αποσκοπεί να αναδείξει η ημερίδα, μέσα από προσκεκλημένες εισηγήσεις και ανοικτή συζήτηση.

Κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης θα γίνει αναφορά στη βράβευση του ψηφιακού παιχνιδιού-παραμυθιού «Το Μαγικό Φίλτρο» με το Comenius EduMedia Medaille τον Ιούνιο 2009.



## πρόγραμμα εργασιών

**09.30 – 10.00 προσέλευση**

---

**10.00 – 10.30 έναρξη - χαιρετισμοί**

---

**10.30 – 11.00 εναρκτήρια εισήγηση**

**Μιχάλης Μερακλής**

**Το δύσκολο αγώνισμα μιας συνύπαρξης**

---

**11.00 – 12.15 1<sup>η</sup> συνεδρία**

**παιχνίδι, άθλημα, περίπαιγμα : παίζοντας με το τίποτα, παίζοντας με τα πάντα**

---

**Κλειώ Γκουγκουλή**

**Παίζοντας και περιπαίζοντας τον κόσμο των ενηλίκων: Παιχνίδι, παρωδία και συμβολική αντιστροφή**

Στην κλασική ανθρωπολογική και παιδαγωγική βιβλιογραφία το παιδικό παιχνίδι αναλύεται ως πεδίο εκμάθησης αξιών, συμπεριφορών, δεξιοτήτων και γνώσεων που οδηγούν στην βαθμιαία κοινωνική ένταξη ή ενσωμάτωση του παιδιού στον κυρίαρχο πολιτισμό μιας κοινωνίας. Οι παραδοσιακές θεωρίες για την κοινωνικοποίηση υποστηρίζουν πως μία από τις βασικές λειτουργίες του συμβολικού παιχνιδιού είναι η εξάσκηση των παιδιών στους μελλοντικούς ενήλικους ρόλους μέσω της μίμησης των ρόλων αυτών. Η μιμητική λειτουργία του παιχνιδιού συχνά προεξοφλείται και στις αναλύσεις των παιχνιδιών που αντλούν τα θέματά τους από τον κόσμο της μυθοπλασίας που προσφέρει η παράδοση ή η σύγχρονη πολιτιστική βιομηχανία που απευθύνεται σε παιδιά όπως τα λογοτεχνικά είδη (παιδική λογοτεχνία και παραλογοτεχνία), το θέατρο, ο κινηματογράφος, η τηλεόραση τα νέα ψηφιακά μέσα κ.ά. Σύμφωνα με αυτή τη λογική τα παιδιά δεσμεύονται από τα σενάρια που προσφέρουν τα σύγχρονα αφηγηματικά είδη και τα αναπαράγουν στο παιχνίδι τους. Με την αμφισβήτηση ωστόσο του παθητικού μοντέλου της κοινωνικοποίησης και την απόδοση ενεργητικού ρόλου στα παιδιά και στο παιχνίδι τους τέθηκε υπό αμφισβήτηση και η απόδοση του συμβολικού παιχνιδιού ως απλής αντιγραφής των κόσμων που επιλέγουν να αναπαραστήσουν τα παιδιά. Όταν παρατηρεί κανείς το παιχνίδι από την οπτική γωνία των παικτών παρατηρεί ότι η φαινομενική πιστή αναπαράσταση μίας πραγματικής ή φαντασιακής κατάστασης



υποτάσσεται στους εκάστοτε στόχους των παιδιών, ενώ στους στόχους αυτούς συχνότατα περιλαμβάνεται η γελοιοποίηση των ενηλίκων και η αντιστροφή της καθιερωμένης ιεραρχίας. Στην εισήγηση παρουσιάζονται παραδείγματα παιγνιωδών περιστατικών που αντλούν τη θεματολογία τους από ποικίλες αφηγηματικές πηγές ( π.χ. από την προφορική και γραπτή παράδοση) οι οποίες αναμειγνύονται με τον κόσμο της καθημερινής εμπειρίας των παιδιών με στόχο τη διακωμώδηση χαρακτήρων και την ανατροπή καταστάσεων και ιεραρχιών με τα οποία έρχονται καθημερινά αντιμέτωπα τα παιδιά στη ζωή τους. Τέλος γίνεται αναφορά σε μερικούς προβληματισμούς για τις αναπαραστατικές ιδιότητες του παιδικού παιχνιδιού ως πεδίου διαδραμάτισης, απεικόνισης, αναπαραγωγής ή /και δημιουργίας φαντασιακών καταστάσεων που κινούνται στην κόψη του ξυραφιού μεταξύ ευταξίας και αταξίας, παράδοσης και νεωτερικότητας, συντηρητισμού και ανατρεπτικότητας.

### **Μαριάννα Βιλδιρίδη**

#### **Χειροποίητα παιχνίδια και μεταφορά τους στα σύγχρονα μέσα διάδοσης**

Κάθε παιχνίδι είναι μια εκούσια δραστηριότητα : παίζω γιατί νιώθω απόλαυση να παίζω, τίποτα δεν μου το επιβάλλει. Μπορώ να το αναβάλλω ή να το διακόψω ανα πάσα στιγμή, δεν αποτελεί καθήκον, γίνεται αβίαστα στον ελεύθερο χρόνο μου .Άρα, είναι μία πραγματική ελευθερία.

### **Αλέξανδρος Ψυχούλης**

#### **Αν το παιχνίδι ήταν απλά ένα παιχνίδι**

Η δαιμονοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών από ένα μέρος της κοινωνίας σχετίζεται με την ραγδαία εξέλιξή τους και την σαγηνευτική είσοδο της αφήγησης στα δομικά τους χαρακτηριστικά. Η εξέλιξη αυτή από την άλλη προδίδει σε μια προσεκτικότερη ανάλυση τα όρια των προγραμματιστικών δυνατοτήτων και αποκαλύπτει πως βρισκόμαστε ακόμα στα βρεφικά στάδια ενός νέου υβριδικού είδους που σήμερα έχει την δυνατότητα να προσφέρει ένα μικρό μέρος από αυτά που ευαγγελίζεται. Το ότι το παιχνίδι είναι το πεδίο που οι νέες τεχνολογίες δοκιμάζουν τα όριά τους δεν είναι τυχαίο. Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά αυτού του ενεργήματος παρέχουν απεριόριστη ελευθερία σε σχεδιαστές, προγραμματιστές και εμπόρους,. Η υπνωτιστική υποβολή των ψηφιακών παιχνιδιών δε σε ανήλικους και ενήλικους έχει πείσει την εκπαιδευτική κοινότητα πως η εισαγωγή τέτοιου είδους «εργαλείων» στην εκπαιδευτική διαδικασία αποτελούν μονόδρομο και έχει ανοίξει ένα μεγάλο διάλογο για τις συνθήκες και τους όρους αυτής της εισαγωγής. Η εισήγηση αυτή ξεκινά με την παραδοχή πως η ουσιαστικότερη σχέση αφήγησης – παιχνιδιού είναι αυτή που το παιχνίδι λειτουργεί ως αφορμή για πολλαπλές και ιδιοσυγκρασιακές αφηγήσεις και εξετάζει το ενδεχόμενο, οι μεγάλες και διαφορετικού προσανατολισμού προσδοκίες, να φορτώνουν την έννοια του παιχνιδιού με εξωγενή προς τη φύση του ζητούμενα που βάζουν σε κίνδυνο το δικαίωμα του να είναι απλώς ένα παιχνίδι.



## **Γιώργος Παπακωνσταντίνου**

### **Οι χωρικές ποιότητες της αφήγησης στο παιχνίδι. Από τα επιτραπέζια στα ψηφιακά παιχνίδια**

Στην ιστορική τους εξέλιξη, τα επιτραπέζια παιχνίδια αντανακλούν τις πεποιθήσεις για την τύχη και την ζωή κάθε εποχής. Χρησιμοποιήθηκαν για να εξοικειώσουν τα παιδιά με τον κόσμο στον οποίο ζουν, διδάσκοντας ηθικές αρχές, γεωγραφία, φυσικές επιστήμες, μαθηματικά και ιστορία. Αναπτύσσονται διαφορετικά πρότυπα χωρικής οργάνωσης που αποτελούν διαδρομές με αρχή και τέλος, στο πρότυπο της ζωής, και ποικίλες γεωμετρικές μορφές (ευθύγραμμη πορεία, κυκλική οργάνωση, δίκτυο κόμβων, μη ιεραρχημένος χώρος, κλπ). Σε κάθε διαδρομή παρεμβάλλονται συμβάντα και αναπτύσσονται διαφορετικές σχέσεις τύχης και στρατηγικής. Οι διαδρομές αυτές παραπέμπουν συμβολικά στην πορεία ενηλικίωσης και ωρίμανσης με τις δοκιμασίες και επιβραβεύσεις. Με το πέρασμα από τον υλικό χώρο στα ψηφιακά παιχνίδια ξαναβρίσκουμε πολλά από τα παραπάνω χωρικά χαρακτηριστικά και αφηγηματικά σχήματα με τον εμπλουτισμό νέων χωρικών ποιοτήτων (τρισιδιάστατα περιβάλλοντα, κλπ) και την προσθήκη αφηγηματικών τεχνικών που προέρχονται από τις αναπαραστατικές τέχνες (κινηματογράφο, θέατρο).

## **12.15 – 12.45 διάλειμμα – καφές**

---

### **12.45 – 14.00 2<sup>η</sup> συνεδρία**

**παίζοντας ρόλους, παίζοντας με τους ρόλους : παιχνίδι, αφήγηση, παράσταση**

---

## **Αντα Κατσίκη-Γκίβαλου**

### **Λογοτεχνία και Παιχνίδι: Η συμβολή των Νέων Τεχνολογιών στη δημιουργική προσέγγιση των λογοτεχνικών βιβλίων για παιδιά**

Η λογοτεχνική δημιουργία είναι ένα παιχνίδι λέξεων και νοημάτων. Η φαντασία είναι άμεσα συνδεδεμένη τόσο με τη λογοτεχνία όσο και με το παιχνίδι. Παράλληλα, το λογοτεχνικό διάβασμα και το παιχνίδι έχουν κοινά χαρακτηριστικά: αποτελούν μια εκούσια δραστηριότητα, μαγεύουν και καθηλώνουν το παιδί, ομορφαίνουν τη ζωή χωρίς να ικανοποιούν υλικές απαιτήσεις, προσφέρουν στοιχεία αρμονίας. Αυτοί είναι και οι κύριοι λόγοι που συνέβαλαν στη χρήση παιγνιωδών δραστηριοτήτων στη διαδικασία ανάγνωσης παιδικών λογοτεχνικών βιβλίων. Οι Νέες Τεχνολογίες με τις οποίες είναι εξοικειωμένο το σημερινό παιδί συμβάλλουν στην πιο δημιουργική και ευχάριστη ενασχόλησή του με το βιβλίο. Στο πλαίσιο αυτό θα γίνει η παρουσίαση των κεντρικών αξόνων που διέπουν τη σχεδίαση και ανάπτυξη εκπαιδευτικού λογισμικού που στόχο έχει τη πολυτροπική ανάγνωση του λογοτεχνικού παιδικού βιβλίου του Χρήστου Μπουλώτη: Με τα φτερά του Πήγασου.



### **Βαγγέλης Ηλιόπουλος**

#### **«Οθόνη - Οθονούλα μου ποιο είναι το καλύτερο παραμύθι;»**

*Αλλάζει ο τρόπος της συγγραφής παραμυθιών και ιστοριών για παιδιά στην εποχή των ψηφιακών παιχνιδιών και των e-books;*

### **Βίκυ Θεοδωροπούλου**

#### **Κλειστό γράμμα ή ανοικτό βιβλίο; Η περιπέτεια της γραφής ως ψυχογεωγραφικό παιχνίδι δώδεκα δώρων αλυσιδωτών κρίκων. Από την προβληματική στο πείραμα και από αυτό στις διαπιστώσεις**

*Μία πρωτότυπη πρόταση για εργαστήριο δημιουργικής γραφής βασισμένη κυρίως στη θεωρία του Homo Ludens του Johan Huizinga Ολλανδού ιστορικού και φιλόσοφου [1872-1945], δομήθηκε πριν από τρία χρόνια από τη Βίκυ Θεοδωροπούλου, ιστορικό και βραβευμένη συγγραφέα μυθιστορημάτων, ιστορικών μελετών, ταξιδιωτικών βιβλίων, διηγημάτων κ.ά. Έκτοτε δοκιμάζεται σε αυστηρά ολιγομελείς ομάδες συμμετεχόντων. Η εμπειρία είναι εντυπωσιακή και πολύτιμη για την εφαρμογή της θεωρίας του παιχνιδιού - play theory - σε μαθησιακά και δημιουργικά πεδία εφαρμογής. Αυτή θα επιχειρηθεί να παρουσιαστεί, επικεντρώνοντας στο παιχνίδι των ρόλων: ο εμψυχωτής του εργαστηρίου στο ρόλο του επαρκούς αναγνώστη, οι συμμετέχοντες στο ρόλο του επίδοξου συγγραφέα που επιχειρεί να εμψυχώσει μυθιστορηματικούς ήρωες και να αναπαραστήσει μυθοπλαστικές καταστάσεις, με σκοπό να εκφραστεί δημιουργικά αποστασιοποιούμενος από την ημερολογιακή γραφή και έτσι να παρασύρει τον αναγνώστη σε ιστορίες μυθοπλασίας.*

### **Γιώργος Ευγενικός**

#### **Λαϊκή προφορική παράδοση και τεχνολογία. Έννοιες ασυμβίβαστες;**

*Συχνά ακούμε τον κόσμο γύρω μας, να διαχωρίζει το ρολό των εννοιών της λαϊκής παράδοσης και της σύγχρονης τεχνολογίας. Άραγε είναι αδύνατον να συνυπάρξουν υποστηρικτικά και παραγωγικά μεταξύ τους. Υπάρχει πραγματικά χάσμα ανάμεσα στην παράδοση και την τεχνολογία; Είναι έννοιες αλληλοαποκλειόμενες και ασυμβίβαστες;*

**14.00 – 14.45 διάλειμμα – ελαφρύ γεύμα**



---

## 14.45 - 16.15 3<sup>η</sup> συνεδρία

### παιχνίδι, μάθηση και αναστοχασμός - η συνέχεια (και) επί της οθόνης ;

---

#### **Ιωάννα Χρήστου**

#### **Αφηγηματικές τεχνικές και τύποι ψηφιακών παιχνιδιών**

Αν και η αφήγηση μιας ιστορίας δεν αποτελεί προαπαιτούμενο για την δημιουργία ή/και εμπορική επιτυχία ενός ψηφιακού παιχνιδιού, εξακολουθεί να αποτελεί κεντρικό στοιχείο δύο μεγάλων κατηγοριών παιχνιδιών, των *Adventure* και *Role playing games*. Θα εξετάσουμε τα αφηγηματικά χαρακτηριστικά των αντίστοιχων λογοτεχνικών ειδών και τις τεχνικές (αφηγηματικές /κινηματογραφικές) που υιοθετούνται για την προώθηση της αφήγησης και την σχέση που διαμορφώνουν με τον παίκτη, με ειδική αναφορά στην περίπτωση του Μαγικού Φίλτρου του προγράμματος ΕΠΙΝΟΗΣΗ. Τέλος, θα επανεξετάσουμε την ίδια την έννοια της αφήγησης, με αφορμή την παρουσίαση και την ανάλυση της δομής των *Massive Multiplayer Online Strategy Games (MMOSG)*.

#### **Πατρίτσια Γερακοπούλου, Νικόλας Χρηστάκης**

#### **Προβολή του φανταστικού, ομαδική διαχείριση της παραμυθίας και παιχνίδι στο Facebook**

Ψηφιακές πλατφόρμες ανάδειξης και δράσης κοινωνικών δικτύων, όπως το Facebook, προτείνουν ένα ανεξάντλητο *in vivo* και *in vitro* πεδίο έρευνας συμπεριφορών και φαινομένων του ανθρώπου στο διαδίκτυο. Προσφάτως, η ευρεία απήχηση και συμμετοχή που τα δίκτυα αυτά απολαμβάνουν παγκοσμίως αποκαλύπτει μια νέα διάσταση φανταστικής και ψηφιακής κοινωνικότητας και επικοινωνίας, όπου το παιχνίδι και οι αφηγηματικές δομές του φέρονται να αποτυπώνουν κεντρικά υπαρξιακά θέματα και ψυχοκοινωνικές ανάγκες του ανθρώπου. Στην ανακοίνωση αυτή εξετάζεται πώς ψηφιακά παιχνίδια υποστηριζόμενα από τεχνολογικά εικονογραφικά εργαλεία του μέσου (όπως π.χ. το *Mafia Wars*, το *Yo Ville*, το *Vampires* κ.α.) εισάγουν τον χρήστη του Facebook σε μια παιγνιώδη κατάσταση που τον καλεί να δημιουργήσει αυθόρμητα τη δική του αφηγηματική υπόθεση μέσα από τη διανομή και υιοθέτηση ρόλων και ταυτοτήτων, τη χρήση συμβόλων και σημείων, τη συμμετοχή σε φανταστικές ομάδες και τη διαχείριση της δυναμικής της εικόνας και της αφήγησης. Ένα σκηνικό προβολών, αντανακλάσεων και φαντασικών διαμεσολαβήσεων σκιαγραφεί την εσωτερική πραγματικότητα του παίκτη εκδραματίζοντας την προσωπική παραμυθία του και θίγοντας καίρια θέματα της ύπαρξής του: την επιθυμία, το άγχος, την εικόνα στον καθρέπτη, τη σύγκρουση, το θάνατο, τη σχέση με τον Άλλο. Παράλληλα, η θεματολογία και ο ομαδικός χαρακτήρας των παιχνιδιών αυτών φαίνεται πως απεργάζονται μια ατομική και συλλογική φαντασίωση επιβίωσης και υπεροχής μέσα από την επίκληση φαντασιωσικών εμπειριών συμβίωσης, συνενοχής, αλληλεγγύης, ανταγωνισμού και αντιπαλότητας. Σε αυτό το πλαίσιο θα δειχθεί, μέσα από την ποιοτική ανάλυση συνεντεύξεων, πώς τα παιχνίδια του Facebook



προτείνουν ένα πεδίο προβολής και διαπραγμάτευσης της εσωτερικής πραγματικότητας του παίκτη.

**Χάρης Ριζόπουλος, Κατερίνα Διαμαντάκη, Δημήτρης Χαρίτος**

### **Η έννοια του παιχνιδιού στο σχεδιασμό και την αξιολόγηση πολυχρηστικών δραστηριοτήτων στο υβριδικό αστικό περιβάλλον**

Η ανακοίνωση πραγματεύεται το σχεδιασμό και την αξιολόγηση παιγνιώδους δραστηριότητας με τη χρήση κινητών συσκευών επικοινωνίας με δυνατότητα εντοπισμού θέσης (μέσα επικοινωνίας δι' εντοπισμού). Δίνεται έμφαση στην ερμηνεία της εμπειρίας της χρήσης των μέσων αυτών στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού με ταυτόχρονη συμμετοχή πολλών χρηστών υπό το πρίσμα θεωρητικών προσεγγίσεων που αφορούν στο ψηφιακό παιχνίδι.

**Δημήτρης Χαραλάμπης**

### **Ευρωπαϊκά βραβεία αριστείας Comenius Edumedia Awards**

Παρουσίαση του θεσμού των ευρωπαϊκών βραβείων αριστείας Comenius Edumedia Awards και αναφορά σε ψηφιακές παραγωγές που διακρίθηκαν, μεταξύ των οποίων και το ψηφιακό μαθησιακό παιχνίδι περιπέτειας Το Μαγικό Φίλτρο.

**Μιχάλης Μειμάρης, Δημήτρης Γκούσκος**

### **Ψηφιακά παιχνίδια μαθησιακού σκοπού, ανάδειξη ψηφιοποιημένου πολιτιστικού αποθέματος και ψηφιακή καταγραφή πολιτιστικής μνήμης**

Μια νέα κατεύθυνση ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού τα οποία μπορούν να αξιοποιηθούν τόσο στην τυπική εκπαιδευτική διαδικασία όσο και ευρύτερα προκύπτει από την ενσωμάτωση στα παιχνίδια αυτά ψηφιοποιημένου πολιτιστικού αποθέματος. Η αξιοποίηση παραδοσιακών αθυρμάτων και παιχνιδιών με αντικείμενα της καθημερινής ζωής επιτρέπει την εισδοχή της λαϊκής παράδοσης στο σύγχρονο ψηφιακό χώρο και δημιουργεί ένα νέο τύπο ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού, με ιδιαίτερο εκπαιδευτικό ενδιαφέρον αλλά και πρόσθετες δυνατότητες καταγραφής της πολιτιστικής μνήμης και αφήγησης.

**16.15 – 16.45 διάλειμμα – καφές**



---

## 16.45 – 18.00 4<sup>η</sup> συνεδρία

### τέχνη και τεχνολογία, παιχνίδι και αφήγηση : διαμεσολαβήσεις και διαμεσικότητες

---

#### **Μάνθος Σαντοριναίος**

#### **Παιχνίδι, αφήγηση, τεχνολογία. Μια νέα μέθοδος εκπαίδευσης στην ψηφιακή τέχνη δια μέσου μιας εφαρμοσμένης οντολογίας**

Ο τίτλος της ημερίδας αποτελείται από τρεις λέξεις που χαρακτηρίζουν τον πολιτισμό με έναν ιδιαίτερα καθοριστικό τρόπο. Η αφήγηση ξεχωρίζει τον άνθρωπο από τα ζώα, δημιουργεί τη μνήμη και τη γνώση ενώ η τεχνολογία δημιουργεί τρόπους αποθήκευσης και οργάνωση της αφήγησης. Το παιχνίδι, ενυπάρχει σε πολλούς ζώντες οργανισμούς ως μηχανισμός ανάπτυξης δεξιοτήτων, ενώ στον άνθρωπο εμφανίζεται από τα πρώτα στάδια της πορείας του και ακολουθεί όλα τα στάδια εξέλιξης του πολιτισμού. Παρουσιάζεται μια προσπάθεια αξιοποίησης των τριών παραπάνω στοιχείων με στόχο τη διατύπωση μιας γλώσσας για ανάπτυξη ιδεών και καλλιτεχνική σύνθεση στο ψηφιακό περιβάλλον.

#### **Γιάννης Μαρούδας**

#### **Ο δραματουργός και η ψηφιακή πρόκληση**

Μια από τις πλέον ριζικές καινοτομίες της ψηφιακής εποχής στο οπτικοακουστικό είναι η μορφή της διαδραστικής αφήγησης έτσι όπως κατεξοχήν αναπτύσσεται στο ψηφιακό παιχνίδι. Διαβάζοντας κόνσεπτ και περιλήψεις ορισμένων εξ αυτών, εύκολα αντιλαμβάνεται κανείς την εγγύτητα με τα κλασικότερα σχήματα μυθοπλασίας. Ωστόσο κάποιοι άλλοι διατείνονται, ότι το Παιχνίδι βρίσκεται στην ακριβώς αντίπερα όχθη της κάθε εξιστόρησης. Πώς μπορείς να αφηγηθείς μια ιστορία ενώ αυτή δεν έχει ακόμα συντελεστεί, κι ακόμα περισσότερο, όταν κάθε φορά που αναπτύσσεται διαφέρει από την προηγούμενη ανάλογα με τον ήρωα-παίκτη της; Και, σε κάθε περίπτωση, τι μπορεί να επιδιώξει ο σύγχρονος δραματουργός μέσα από μια τέτοια ψηφιακή πρόκληση;

#### **Ανδρέας Γιαννακουλόπουλος, Μιχάλης Μειμάρης**

#### **Διαγενειακή μάθηση και ψηφιακή αφήγηση**

Παρουσίαση του εργαστηρίου που πραγματοποιήθηκε τον Μάιο του 2010 και στόχο είχε την συνέργεια ανάμεσα σε μαθητές Α Γυμνασίου και ανθρώπους τρίτης ηλικίας καθώς και την ανίχνευση των δυνατοτήτων σε θέματα δημιουργίας ψηφιακού αποθέματος. Οι μνήμες, οι ιστορίες, οι εικόνες και τα συναισθήματα της τρίτης ηλικίας όπως βιντεοσκοπήθηκαν και αναδημιουργήθηκαν με την ψηφιακή πένα της νέας γενιάς και με τη συνεργασία των ίδιων των πρωταγωνιστών.



**Ηλέκτρα Γαλάνη, Αλέκος Δούρος, Νικόλας Περδικάρης, Δημήτρης Γκούσκος**

***Αν η μηλιά είχε μιλά ...***

*Επίδειξη, σε πρώτη έκδοση, μιας ανοικτής ψηφιακής πλατφόρμας για την καταγραφή, παρουσίαση και συν-δημιουργία αφηγήσεων.*

---

**18.00 – 19.00 στρογγυλό τραπέζι**

**για ένα περισσότερο αναλογικό ψηφιακό παιχνίδι**

---

**19.00 ολοκλήρωση εργασιών**