



ΗΜΕΡΙΔΑ:

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 αντανακλώνονται 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.



ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ
ΕΦΗΡΜΟΣΜΕΝΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

UNIVERSITY RESEARCH INSTITUTE OF
APPLIED COMMUNICATION



ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ, ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΑ ΜΜΕ
Σταδίου 5, 10562, Αθήνα - τηλ. 210 3689426 - www.media.uoa.gr/ntlab



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^η 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 εξέλιξη 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 (τρισδιάστατα 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^η 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 – 16.30 3^η 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)*.

Μαρία Σαριδάκη, Κώστας Μουρλάς

Τα ψηφιακά παιχνίδια ως μια πλατφόρμα αφήγησης: μέσο εκπαίδευσης και διάχυσης ιδεών ή αποτελεσματικό εργαλείο προπαγάνδας ;

Από τη δεκαετία του 1970 όπου εισήχθησαν ως μέσο ψυχαγωγίας, τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν διανύσει πολύ δρόμο ανάπτυξης και μετάλλαξης για να φτάσουν να συγκροτούν στις μέρες μας μια από τις πλέον επικερδείς παγκόσμιες βιομηχανίες. Η δύναμη τους είναι τέτοια που τα τελευταία χρόνια χρησιμοποιούνται, πέραν της ψυχαγωγίας, τόσο σε θέματα εκπαίδευσης, ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης, όσο και ως μέσα προώθησης πολιτικών, προϊόντων και υπηρεσιών. Στην εισήγηση θα παρουσιαστούν παραδείγματα αποτελεσματικής αφήγησης μέσω ψηφιακών παιχνιδιών, διερευνώντας το ερώτημα κατά πόσον τα τελευταία μπορούν να αποτελέσουν ένα νέο μέσο αφήγησης, διάχυσης ιδεών και πληροφοριών.

Πατρίτσια Γερακοπούλου, Νικόλας Χρηστάκης

Παιχνίδια προσποίησης στο facebook: ανταποδοτικότητα, κατανάλωση και προσομοίωση της ψυχοκοινωνικής πραγματικότητας

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 φαντασιακής 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 φαντασιακών διαμεσολαβήσεων σκιαγραφεί την εσωτερική πραγματικότητα του παίκτη εκδραματίζοντας την προσωπική παραμυθία του και θίγοντας καιρία 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.

Συμεών Ρετάλης, Μαριάνθη Βασιλικοπούλου, Πέτρος Γεωργιακάκης, Μιχάλης Μπολουνδάκης

Educomics.org: Τα Ψηφιακά Διαδραστικά Κόμικς στην Τάξη

Τα κόμικς μπορούν να αποτελέσουν ένα δυναμικό και πρωτότυπο εργαλείο μάθησης στα χέρια του εκπαιδευτικού με ποικίλες και αξιόλογες δυνατότητές. Τα ψηφιακά διαδραστικά κόμικς αποτελούν ένα πολυμεσικό εκπαιδευτικό μέσο που αξιοποιεί όχι μόνο την εικόνα και το κείμενο αλλά και τα υπερμέσα. Γίνονται διάφορες προσπάθειες ευρείας κλίμακας από ερευνητικές ομάδες και εκπαιδευτικούς ώστε τα ψηφιακά κόμικς να αξιοποιηθούν στην τάξη. Μία τέτοια προσπάθεια πραγματοποιείται σε πέντε Ευρωπαϊκές χώρες στο πλαίσιο του έργου *Educomics.org* (*Comenius Lifelong Learning project*). Η κεντρική ιδέα του έργου είναι να γίνουν οι μαθητές δημιουργοί ψηφιακών κόμικς, δηλαδή να παράγουν πολυτροπικά κείμενα σε αυθεντικές συνθήκες επικοινωνίας, αξιοποιώντας ποικίλα σημειωτικά συστήματα. Με αυτόν τον τρόπο συνδυάζεται η ανάγκη για ψηφιακό γραμματισμό με την καλλιέργεια νέων σημειωτικών τρόπων και αξιοποίησης της φαντασίας και των βιωμάτων των μαθητών. Επίσης, έχει δημιουργηθεί υλικό επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών στην αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς στην τάξη. Στην παρουσίαση αυτή θα παρουσιαστούν παραδείγματα που αναδεικνύουν την προστιθέμενη αξία των ψηφιακών κόμικς και θα γίνει σχολιασμός για τους τρόπους και προϋποθέσεις ένταξής τους στην εκπαιδευτική διαδικασία ως εναλλακτικός τρόπος διδασκαλίας.



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 Χαραλάμης

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.

16.30 – 17.00 διάλειμμα – καφές

17.00 – 18.30 4^η συνεδρία

τέχνη και τεχνολογία, παιχνίδι και αφήγηση : διαμεσολαβήσεις και διαμεσικότητες

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.



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

Διαγενεακή μάθηση και ψηφιακή αφήγηση

Παρουσίαση των σχετικών δράσεων του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών και ειδικότερα της συνέργειας ανάμεσα σε μαθητές Γυμνασίου και ανθρώπους τρίτης ηλικίας, με στόχο 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, Αλέξανδρος 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.



**18.30 - 19.00 συζήτηση - συμπεράσματα
για ένα περισσότερο αναλογικό ψηφιακό παιχνίδι**

19.00 ολοκλήρωση εργασιών



ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ
ΕΦΗΡΜΟΣΜΕΝΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

UNIVERSITY RESEARCH INSTITUTE OF
APPLIED COMMUNICATION



ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ, ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΑ ΜΜΕ
Σταδίου 5, 10562, Αθήνα - τηλ. 210 3689426 - www.media.uoa.gr/ntlab



βιογραφικά στοιχεία εισηγητών

Βασιλικοπούλου Μαριάνθη

Η κα. Μαριάνθη Βασιλικοπούλου είναι εκπαιδευτικός πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης στη Ρόδο. απόφοιτη του Τμήματος Ιστορίας και Αρχαιολογίας του Αριστοτέλειου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης. Εκπονεί τη διδακτορική διατριβή της στο Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων στο Πανεπιστήμιο Πειραιά. Το θέμα της διδακτορικής της διατριβής είναι η αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς στην εκπαίδευση. Από το 2003 ανήκει στην ερευνητική ομάδα Προηγμένων Τεχνολογιών Μάθησης και Πολιτισμού CosyLLab του Πανεπιστημίου Πειραιώς συμμετέχοντας σε διάφορα ερευνητικά και αναπτυξιακά έργα σχετικά με την ηλεκτρονική μάθηση.

Βιλδιρίδη Μαριάννα

Δρ. Παιδαγωγικής, Πρόεδρος του Μουσείου Παιδιού και Παιδικού Παιχνιδιού

Η Μαριάννα Βιλδιρίδη-Χατζητόλιου είναι πτυχιούχος της Γαλλικής Φιλολογίας του ΑΠΘ από όπου πήρε Μεταπτυχιακό δίπλωμα στην Βυζαντινή Ιστορία με άριστα στο Τμήμα Βυζαντινής Ιστορίας του ΑΠΘ. Η μεγάλη της αγάπη για τα παιδιά της άνοιξε έναν παράλληλο δρόμο μεταπτυχιακών σπουδών και με υποτροφία στο Πανεπιστήμιο του Μονάχου παρακολούθησε και ολοκλήρωσε τον κύκλο της Μοντεσσοριανής Παιδαγωγικής και Ειδικής Παιδαγωγικής στη Διεθνή Ακαδημία Πρόληψης και Αποκατάστασης Παιδιών με Ειδικές Ανάγκες της Πανεπιστημιακής Κλινικής του Μονάχου. Την διδακτορική της διατριβή πραγματοποίησε στο Τμήμα Αγωγής και Επιστημών του Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών και αποτιμήθηκε με «Άριστα». Επίσης έχει πραγματοποιήσει σπουδές Θεατρολογίας και Ιστορίας της Τέχνης - Πανεπιστήμιο Sorbonne των Παρισίων, έχει μεταπτυχιακό δίπλωμα Παιδαγωγού Προσχολικής Εκπαίδευσης του London Montessori Center και είναι κάτοχος της άδειας Εκπαίδευσης Στελεχών, για θέματα αναπτυξιακής αποκατάστασης εκπαιδευτικών, ψυχολόγων, ειδικών θεραπειών, φυσιοθεραπευτών της Διεθνούς Ακαδημίας Αναπτυξιακής Αποκατάστασης του Πανεπιστημίου του Μονάχου.

Γαλάνη Ηλέκτρα

Ερευνητική συνεργάτις Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ

Η Ηλέκτρα Γαλάνη σπούδασε Φωτογραφία και Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Αθήνα και animation σε επίπεδο master στη Βαρκελώνη. Συμμετείχε στην δημιουργία πολυμεσικών έργων, κυρίως ως εικονογράφος και animator. Η δουλειά της έχει παρουσιαστεί και βραβευτεί σε ελληνικά και διεθνή φεστιβάλ ψηφιακής δημιουργίας. Ως δημιουργός



πολυμεσικών εφαρμογών έχει διακριθεί στο 6ο Φεστιβάλ των Εθνικών Βραβείων Ψηφιακής Δημιουργίας Möbius (2006) με το 1ο Βραβείο στην κατηγορία «Μυθοπλασία» για το έργο “Καλαμιώτου_02” (k 02), ενώ έχει λάβει ειδική μνεία στο 5ο Φεστιβάλ Möbius (2005) για το έργο “Παραμύθια”.

Γερακοπούλου Πατρίτσια

Διδάκτωρ Κοινωνικής Ψυχολογίας

Η Πατρίτσια Γερακοπούλου γεννήθηκε το 1975 στην Αθήνα. Είναι απόφοιτος του Τμήματος Ψυχολογίας του Παντείου Πανεπιστημίου. Στο ίδιο Τμήμα υποστήριξε το 2007 τη διδακτορική της διατριβή με τίτλο «Ανάγνωση υπέρ-ηρωικών κόμικς και συγκρότηση της ψυχοκοινωνικής ταυτότητας στην ύστερη νεωτερικότητα». Το 2009 εκδόθηκε από τις εκδόσεις Πολύτροπον το πρώτο της βιβλίο με τίτλο «Παιδιά του Superman».

Γεωργιακάκης Πέτρος

Ο Δρ. Πέτρος Γεωργιακάκης είναι Διδάκτωρ του τμήματος Διδακτικής της Τεχνολογίας και Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιώς. Τα ερευνητικά του ενδιαφέροντα σχετίζονται με την Αξιολόγηση Ευχρηστίας (Usability Evaluation) Διαδραστικών Συστημάτων Μάθησης Αξιοποιώντας τα Σχεδιαστικά Χνάρια (Design Patterns) που βασίζονται σε προηγμένες μαθησιακές τεχνολογίες. Άρθρα και μελέτες του έχουν δημοσιευτεί σε ακαδημαϊκά περιοδικά, βιβλία, και πρακτικά συνεδρίων και ορισμένα εξ αυτών έχουν παρουσιαστεί σε συνέδρια στην Ευρώπη, Ηνωμένες Πολιτείες και Ασία. Έχει συμμετάσχει ως ερευνητής σε πληθώρα προγραμμάτων έρευνας και ανάπτυξης. Είναι γενικός διευθυντής σε δυο εταιρίες που εξειδικεύονται σε θέματα Ηλεκτρονικής Μάθησης, μια στον Πειραιά Αττικής, ονομαζόμενη Διαδραστικές Τεχνολογίες Μάθησης και Πολιτισμού E.Π.Ε. (ITisART.com.gr) και μια στη Λευκωσία, Κύπρος, ονομαζόμενη VAnnotator Ltd.

Γιαννακουλόπουλος Ανδρέας

Λέκτορας Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας Ιονίου Πανεπιστημίου

Ο Ανδρέας Γιαννακουλόπουλος είναι Λέκτορας στο Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου, όπου διδάσκει μαθήματα σχετικά με την επικοινωνία στο Διαδίκτυο και τις τεχνολογίες του Ιστού. Είναι κάτοχος πτυχίου στα Οικονομικά από το Τμήμα Οικονομικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Αθηνών καθώς και προπτυχιακού και μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών από το Τμήμα Επικοινωνίας και Μ.Μ.Ε. του Πανεπιστημίου Αθηνών. Είναι, επίσης, κάτοχος μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών στη Λογική από το Πανεπιστήμιο του Άμστερνταμ. Η διδακτορική του διατριβή με θέμα την προσβασιμότητα στον Παγκόσμιο Ιστό υποστηρίχθηκε το 2005 στο Τμήμα Επικοινωνίας και Μ.Μ.Ε. του Πανεπιστημίου Αθηνών. Στα ερευνητικά του ενδιαφέροντα περιλαμβάνονται η αρχιτεκτονική πληροφοριών, η θεωρία υπερκειμένου, η ανάπτυξη



εφαρμογών στο Διαδίκτυο, τα συστήματα διαχείρισης περιεχομένου, καθώς και ζητήματα ευχρηστίας και προσβασιμότητας στον Παγκόσμιο Ιστό, ειδικά όσον αφορά τα άτομα τρίτης ηλικίας.

Γκουγκουλή Κλειώ

Συνεργάτιδα του Πελοποννησιακού Λαογραφικού Ιδρύματος, Διδάσκουσα στο ΤΕΕΠΗ Αλεξανδρούπολης και στο Διδασκαλείο Αθηνών

Πτυχιούχος της Φιλοσοφικής Σχολής του Πανεπιστημίου Αθηνών (1978), παρακολούθησε το μεταπτυχιακό σεμινάριο λαογραφίας των Α. Κυριακίδου-Νέστορος και Ε. Σκουτέρη-Διδασκάλου στο Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. (1978-1980). Ειδικεύτηκε (Masters of Science) στην κοινωνική ανθρωπολογία στο Πανεπιστήμιο του Λονδίνου (University College London). Ανακηρύχθηκε διδάκτωρ κοινωνικής ανθρωπολογίας από το ίδιο πανεπιστήμιο τον Απρίλιο του 2004. Από το 1981 συνεργάζεται ως ερευνήτρια με το Πελοποννησιακό Λαογραφικό Ίδρυμα του οποίου την επιστημονική επετηρίδα διευθύνει από το 1996, ενώ από το 2004 παράλληλα συνεργάζεται με το Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς. Διδάσκει στο Διδασκαλείο Αθηνών και στο ΤΕΕΠΗ του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης. Τα ερευνητικά ενδιαφέροντα και οι δημοσιεύσεις της στρέφονται γύρω το σύγχρονο και το παραδοσιακό παιδικό παιχνίδι ως κοινωνική και πολιτισμική διαδικασία. Ενδιαφέρεται ιδιαίτερα για τις υλικές διαστάσεις του παιχνιδιού, τις συνέπειες της εμπορευματοποίησης και της παγκοσμιοποίησης στην παιδική κουλτούρα και για το παιχνίδι ως μέσο συγκρότησης της ομήλικης κουλτούρας. Από το 2006 είναι πρόεδρος της International Toy Research Association.

Γκούσκος Δημήτρης

Λέκτορας Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών

Ο Δρ. Δημήτρης Γκούσκος είναι Λέκτορας του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών και μέλος του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ. Είναι πτυχιούχος (1990) και διδάκτορας (1998) Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Αθηνών. Έχει συμμετάσχει σε ευρωπαϊκά (ESPRIT, IST) και εθνικά έργα έρευνας και ανάπτυξης πληροφοριακών συστημάτων, ηλεκτρονικών υπηρεσιών και μαθησιακών ψηφιακών παιχνιδιών ενώ έχει δημοσιεύσει περισσότερες από 40 εργασίες σε διεθνή επιστημονικά συνέδρια και περιοδικά. Έχει διδάξει στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου (2000-2002) και στο Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου (2002-2006), ενώ έχει συνεργαστεί ως Ειδικός Σύμβουλος με τη Γενική Γραμματεία Δημόσιας Διοίκησης & Ηλεκτρονικής Διακυβέρνησης του ΥΠΕΣΔΔΑ (2003-2004) καθώς και τη Γενική Γραμματεία Πληροφορικών Συστημάτων του ΥΠΟΙΚ (1997-2002) όπου συμμετείχε στην ανάπτυξη της ηλεκτρονικής υπηρεσίας TAXISnet. Συνέβαλλε ως Συντονιστής για το Έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ - Εξειδίκευση Εκπαιδευτικών - Ειδικού Εκπαιδευτικού Προσωπικού και Παραγωγή Εκπαιδευτικού Υλικού για Ήπια Νοητική Καθυστέρηση (<http://www.media.uoa.gr/epinoisi>) και τα ερευνητικά του ενδιαφέροντα αφορούν



θέματα ψηφιακής επικοινωνίας όπως μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι (*digital games-based learning*), συμμετοχικά διαδικτυακά μέσα (*social media*) και ηλεκτρονική διακυβέρνηση (*electronic governance*).

Διαμαντάκη Κατερίνα

Διδάκτωρ του Τμήματος Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών

Η Κατερίνα Διαμαντάκη είναι κάτοχος Πτυχίου Πολιτικών Επιστημών από το Πανεπιστήμιο του Λονδίνου και Μεταπτυχιακού Τίτλου Σπουδών στην Επικοινωνία και τα ΜΜΕ από το Πανεπιστήμιο Αθηνών. Το 2009 υποστήριξε τη διδακτορική της διατριβή με τίτλο «Η Δυνητική Κοινότητα: μια ανάλυση της κοινοτικής εμπειρίας στην Ύστερη Νεωτερικότητα» στο Τμήμα Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών. Η κύρια ερευνητική και συγγραφική της δραστηριότητα εμπίπτει στο γνωστικό πεδίο της «κοινωνιολογίας των Νέων Μέσων» (Διαδίκτυο, Κινητά Μέσα, Υβριδικά Μέσα Δι'Εντοπισμού) και επικεντρώνει στις κοινωνικές και πολιτισμικές προεκτάσεις τους, ειδικότερα σε συνάρτηση με την προβληματική της ταυτότητας και της κοινότητας, τις συνθήκες της κοινωνικής συνύπαρξης και της πολιτικής διαδικασίας, καθώς και την εμπειρία του χώρου, του χρόνου, και της δημόσιας σφαίρας σε συνθήκες υψηλής διαμεσολάβησης. Στα ερευνητικά της ενδιαφέροντα επίσης περιλαμβάνονται: η πολιτική επικοινωνία, η κοινωνική ψυχολογία των ομάδων, οι θεωρίες της επικοινωνίας, η φιλοσοφία της επικοινωνίας και η χρήση των ηλεκτρονικών μέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Δούρος Αλέξανδρος

Ερευνητικός συνεργάτης Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ

Ο Αλέξανδρος Δούρος είναι τελειόφοιτος ερευνητικός συνεργάτης στο Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα Μ.Μ.Ε. του τμήματος Επικοινωνίας και Μ.Μ.Ε. του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών. Έχει συμμετάσχει στον 6ο Διαγωνισμό Πολυμέσων «Mobius» όπου και απέσπασε το πρώτο βραβείο στην κατηγορία Μυθοπλασία με το έργο "Kalamiotou 02" (k_02). Με το ίδιο έργο συμμετείχε στο 14ο Παγκόσμιο Φεστιβάλ «Mobius» στο Μόντρεαλ του Καναδά, στο 7ο Medi@terra Φεστιβάλ "Gaming Realities" στην Τεχνόπολις του Δήμου Αθηναίων καθώς και στην 12η Παγκόσμια Media Art Biennale WRO 07 στην πόλη Wroclaw της Πολωνίας. Την περίοδο Νοέμβρης 2007 - αρχές 2009 Εργάστηκε στο έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ (<http://www.media.uoa.gr/epinoisi>), του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών του Τμήματος ΕΜΜΕ, ως βασικός προγραμματιστής του ψηφιακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού «Το Μαγικό Φίλτρο».



Ευγενικός Γιώργος

Αφηγητής, Πρόεδρος Κέντρου Μελέτης και Διάδοσης Μύθων και Παραμυθιών, διευθυντής Σχολής Αφηγηματικής Τέχνης

Ο Γιώργος Ευγενικός είναι αφηγητής, σύμβουλος αφήγησης, εκπαιδευτής και καλλιτεχνικός διευθυντής Φεστιβάλ [Γιορτή Παραμυθιών (Κέα), Φεστιβάλ Αφήγησης (Αθήνα), Παραμύθια χωρίς Σύνορα]. Εμπνευστής της «Γιορτής Παραμυθιών» που γεννήθηκε ως ιδέα το 2002. Το 2005 πήρε την πρωτοβουλία να φέρει σε επαφή ανθρώπους των τεχνών και των γραμμάτων από όλο τον κόσμο, με στόχο την συσπείρωση των δυνάμεων υπό την σκέπη ενός φορέα ο οποίος θα συμβάλλει στη διάσωση και διάδοση της παράδοσης, των ελληνικών μύθων, των θρύλων και των παραμυθιών. Αποτέλεσμα αυτής της πρωτοβουλίας είναι η ίδρυση το 2006 του «Κέντρου Μελέτης και Διάδοσης Μύθων και Παραμυθιών» στο οποίο το Δ.Σ. διατελεί Πρόεδρος. Είναι διευθυντής της πρώτης Σχολής Αφηγηματικής Τέχνης στην Ελλάδα η οποία λειτουργεί από τον Ιανουάριο του 2008 στην Αθήνα Έχει σπουδάσει στο Θέατρο Τέχνης-Καρόλου Κουν και έχει παίξει σε πλήθος θεατρικών παραστάσεων από το 1988 έως σήμερα σε θέατρα όλης της Ελλάδας και του Εξωτερικού. Το 1997 τιμήθηκε με το βραβείο ερμηνείας στο Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης Συμμετείχε σε διεθνή φεστιβάλ θεάτρου και αφήγησης. Το 2000 εντάχτηκε στο εκπαιδευτικό δυναμικό του ΚΕΘΕΑ ως επιμορφωτής θεάτρου της θεραπευτικής κοινότητας "Νόστος" λαμβάνοντας παράλληλα εκπαιδευτική κατάρτιση για την εκπαίδευση ειδικών ομάδων. Υλοποιεί εκπαιδευτικά προγράμματα θεατρικής αγωγής με εκπαιδευτικό άξονα το παραμύθι και την λαϊκή παράδοση. Είναι μέλος του Steering Group του ευρωπαϊκού οργανισμού Federation of European Storytelling (FEST).

Ηλιόπουλος Βαγγέλης

Συγγραφέας

Ο Βαγγέλης Ηλιόπουλος γεννήθηκε στην Αθήνα το 1964. Σπούδασε Παιδαγωγικά και Θεολογία. Από το 1984 εργάζεται ως δάσκαλος. Το 1995 κυκλοφόρησε το πρώτο βιβλίο του το οποίο απέσπασε Έπαινο από το Ελληνικό τμήμα της IBBY. Το 1997 κυκλοφόρησε το βιβλίο «Ο Τριγωνοψαρούλης» από τις Εκδόσεις Πατάκη. Το διαφορετικό ψάρι που όλοι αγάπησαν γνωρίζει από τότε συνεχώς όλο και μεγαλύτερη επιτυχία. Ο Τριγωνοψαρούλης έγινε ο πιο διάσημος Έλληνας σύγχρονος λογοτεχνικός ήρωας που οι περιπέτειές του υπάρχουν μόνο σε βιβλία (σε έξι από το 1997 έως 2010). Εκτός από τον Τριγωνοψαρούλη ο Βαγγέλης Ηλιόπουλος έχει γράψει πάνω από πενήντα βιβλία για παιδιά και νέους, τα οποία έχουν γνωρίσει επιτυχία και έχουν βραβευτεί (Βραβεία ΓΛΣ - Βραβείο Περιοδικού Διαβάζω), ενώ θεωρείται από τους πιο μεταφρασμένους στο εξωτερικό συγγραφείς. Εκτός από τη συγγραφή λογοτεχνικών έργων ο Βαγγέλης Ηλιόπουλος επισκέπτεται σχολεία και συναντά τους μικρούς αναγνώστες του, μεταφράζει λογοτεχνικά έργα για παιδιά, σχεδιάζει προγράμματα για την καλλιέργεια της φιλιαναγνωσίας και ασχολείται με την προώθηση της παιδικής λογοτεχνίας με άρθρα του σε περιοδικά. Σήμερα είναι



πρόεδρος του Ελληνικού Τμήματος της IBBY (Διεθνής Οργάνωση Βιβλίων για τη Νεότητα).

Θεοδωροπούλου Βίκυ

Ιστορικός / Συγγραφέας

Βραβεύτηκε στα Γράμματα με το μυθιστόρημα *Γράμμα απ' το Δουβλίνο*, Εκδόσεις Εστία, 1997. Είχαν προηγηθεί ιστορικές σπουδές, ιστορικές αποστολές, ιστορικές Πηγές που εκδόθηκαν και, ιστορικές ομελέτες από Μονόλογους, Άρθρα, Μικρά Πεζά, Διηγήματα, Ραδιοφωνικές Εκπομπές και φωτεινές Κατασκευές, που σερβίρονταν κάθε τόσο στις εφημερίδες, τα περιοδικά, το Τρίτο Πρόγραμμα, το Μπενάκη στην Πειραιώς, το ICA London και αλλού – η Παραμυθοσαλάτα ήταν καθημερινή εκπομπή. Με αυτά και με τα άλλα είχε ήδη ανοίξει την όρεξη του κοινού όταν το τράταρε ένα δεύτερο μυθιστόρημα, *Οι Επιζώντες* και δύο ταξιδιωτικά το Άμστερνταμ και το Μαρόκο του Νότου, που έκαναν το κομμάτι τους στις προθήκες του αχτύπητου *Atheneaum Boekhandel & Nieuwscentrum* της ολλανδικής πλατείας, ενώ τον Μάρτιο του 2009 μόλις ξεφούρνισε τα COOKIES από τις εκδόσεις Ύψιλον. Λάτρης και ενορχηστρωτής αλχημικών καταστάσεων, εκτός από τα άρθρα επιδίδεται και στις αντωνυμίες –εμείς, εγώ, εσύ, αυτός και άλλοι– με τη βοήθεια των οποίων έστησε τα LUDENS LABS, μια κατάσταση πεζοδρομίου για όσους πιστεύουν πως η τέχνη είναι σοβαρή όσο το παιχνίδι.

Κατσίκη-Γκίβαλου Άντα

Καθηγήτρια Ελληνικής Φιλολογίας Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αθηνών

Η Άντα Κατσίκη-Γκίβαλου είναι Καθηγήτρια Ελληνικής Φιλολογίας στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αθηνών. Στο επιστημονικό, συγγραφικό και ερευνητικό της έργο ασχολείται, κυρίως, με θέματα νεοελληνικής λογοτεχνίας 19ου -20ού αιώνα. Σημαντικότερα έργα: Φιλολογικές Διαδρομές τ. Α', Β', Γ'. Στο χώρο της λογοτεχνίας για παιδιά και νέους ασχολείται με θέματα ιστορίας, ζητήματα θεματολογίας, υφολογίας σύγχρονων κειμένων για παιδιά και νέους, με τις σχέσεις λογοτεχνίας - εκπαίδευσης καθώς και με τη φιλιαναγνωσία. Σημαντικότερα έργα: Το θαυμαστό ταξίδι: Μελέτες για την παιδική λογοτεχνία, Παιδική Λογοτεχνία. Θεωρία και Πράξη, τ. Α' & Β', Φιλιαναγνωσία και σχολείο.

Μαρούδας Γιάννης

Σεναριογράφος, Διδάσκων στο Τμήμα Κινηματογράφου του ΑΠΘ

Ο Γ. Μαρούδας σπούδασε Ιστορία και Κινηματογράφο ενώ έχει μεταπτυχιακές σπουδές στην Πολιτιστική Διαχείριση. Από το 1989 εργάζεται ως επαγγελματίας σεναριογράφος για την Τηλεόραση και τον Κινηματογράφο (ενδεικτικά: "Ο Ελκυστής", "Βότκα



Πορτοκάλι", "Σκλάβοι στα Δεσμά τους" κ.ά.). Παράλληλα έχει ασχοληθεί με τη θεατρική ("Φωνές Παιδιών") και τη λογοτεχνική γραφή ("Σκρίμπολα", "Η Μυστική Διαθήκη της Πηνελόπης Γκαβογιάννη"). Από το 2007 διδάσκει σενάριο στο Τμήμα Κινηματογράφου του ΑΠΘ. Είναι μέλος της Ένωσης Σεναριογράφων Ελλάδος.

Μεϊμάρης Μιχάλης

Καθηγητής Νέων Τεχνολογιών του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών, Διευθυντής του Ερευνητικού Πανεπιστημιακού Ινστιτούτου Εφηρμοσμένης Επικοινωνίας και του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ

*Ο κ. Μεϊμάρης είναι Επιστημονικός Υπεύθυνος σε προγράμματα σύλληψης, σχεδιασμού και δημιουργίας εφαρμογών των Νέων Τεχνολογιών, καθώς και σε προγράμματα κατάρτισης. Συμμετείχε στην πρώτη οργανωμένη πρωτοβουλία εισαγωγής των Νέων Τεχνολογιών στην ελληνική δημοσιογραφία, καθώς και στον σχεδιασμό και παραγωγή συγκεκριμένων προϊόντων-*software* και υπηρεσιών τηλεματικής. Έχει διοργανώσει Διεθνή Επιστημονικά Συνέδρια, Σεμινάρια και Προγράμματα της Ευρωπαϊκής Ένωσης, και είναι μέλος των σημαντικότερων Επιστημονικών Εταιρειών του τομέα του. Ο κ. Μεϊμάρης έχει διατελέσει Πρόεδρος του Τμήματος Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, είναι Πρόεδρος της Ελληνικής και Μέλος της Διεθνούς Επιτροπής των Βραβείων Ψηφιακής Δημιουργίας Möbius, μέλος του Επιστημονικού Συμβουλίου του *Maison des Sciences de l'Homme Paris-Nord* της Γαλλίας, του *C.I.T.I.* του Πανεπιστημίου της Λισσαβόνας και του Σώματος Αξιολογητών του Εθνικού Κέντρου Επιστημονικής Έρευνας της Γαλλίας (CNRS). Του έχει απονεμηθεί από τη Γαλλική Δημοκρατία ο τίτλος του *Chevalier de l'Ordre des Palmes Académiques* (Ιππότης του Τάγματος του Ακαδημαϊκού Φοίνικα).*

Μερακλής Μιχάλης

Ομότιμος Καθηγητής Λαογραφίας Πανεπιστημίου Αθηνών

Ο Ομότιμος Καθηγητής του Πανεπιστημίου Αθηνών, λαογράφος και φιλόλογος Μ. Γ. Μερακλής γεννήθηκε το 1932 στην Καλαμάτα. Σπούδασε στη Φιλοσοφική Σχολή του Πανεπιστημίου Αθηνών και της Γοτίγγης της Γερμανίας, όπου και εκπόνησε τη διδακτορική του διατριβή. Το 1975 εξελέγη τακτικός καθηγητής λαογραφίας στη Φιλοσοφική Σχολή του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων, του οποίου διετέλεσε και Πρύτανης (1981-1982). Στο χρονικό διάστημα 1990-1999 δίδαξε το ίδιο αντικείμενο στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αθηνών, ύστερα από μετάκληση. Είναι Πρόεδρος της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας και χρημάτισε Πρόεδρος της Πανελληνίας Ένωσης Φιλολόγων. Έχει εκδώσει βιβλία αναφερόμενα στη λαογραφία και τη (νεοελληνική κατεξοχήν) φιλολογία και έχει δημοσιεύσει πολυάριθμα άρθρα σχετικά με τα δύο αυτά αντικείμενα.



Μουρλάς Κώστας

Επίκουρος Καθηγητής Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών

Ο κ. Μουρλάς κατέχει από τον Οκτώβριο του 2002 τη θέση του Επίκουρου Καθηγητή στο Τμήμα Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών ενώ τα προηγούμενα χρόνια κατείχε τη θέση του Λέκτορα στο Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου της Κύπρου (1999-2002). Οι σπουδές του είχαν ως αντικείμενο την Πληροφορική. Τα ερευνητικά του ενδιαφέροντα εστιάζονται στις Νέες Τεχνολογίες με έμφαση την ανάπτυξη ευφυών συστημάτων επικοινωνίας ανθρώπου - υπολογιστή, τις εφαρμογές του διαδικτύου καθώς και τη μελέτη προσαρμοζόμενων και εξατομικευμένων περιβαλλόντων επικοινωνίας και εκπαίδευσης μέσω υπολογιστή. Έχει επιμεληθεί τρία ξενόγλωσσα βιβλία, έχει συγγράψει 5 κεφάλαια βιβλίων και έχει δημοσιεύσει πάνω από 50 πρωτότυπες εργασίες σε διεθνή επιστημονικά περιοδικά και αναγνωρισμένα επιστημονικά συνέδρια του εξωτερικού.

Μπολουδάκης Μιχάλης

Ο κ. Μιχάλης Μπολουδάκης είναι απόφοιτος του τμήματος Διδακτικής της Τεχνολογίας και Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιώς από το 2006. Ολοκληρώνει τις μεταπτυχιακές του σπουδές στην Ηλεκτρονική Μάθηση στο τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιώς. Συμμετέχει σε ερευνητικά και αναπτυξιακά έργα σχετικά με την ηλεκτρονική μάθηση. Είναι τεχνικός διευθυντής στην εταιρία Διαδραστικές Τεχνολογίες Μάθησης και Πολιτισμού Ε.Π.Ε. (ITisART.com.gr) που προσφέρει το εργαλείο δημιουργίας ψηφιακών κόμικς ComicLab.

Παπακωνσταντίνου Γιώργος

Αρχιτέκτονας - Σκηνοθέτης, Αναπληρωτής Καθηγητής Τμήματος Αρχιτεκτόνων-Μηχανικών Πανεπιστημίου Θεσσαλίας

Γεννήθηκε στην Αθήνα το 1953. Σπούδασε Αρχιτεκτονική στο ΕΜΠ και εργάστηκε ως αρχιτέκτων μέχρι το 1983. Στο διάστημα 1983-89, έκανε σπουδές Κινηματογράφου, Κινούμενου σκίτσου και Βίντεο-Τέχνης στην ENSAD και Διαδραστικών Πολυμέσων στο Πανεπιστήμιο PARIS VIII, στο Παρίσι. Μεταπτυχιακό δίπλωμα D.E.A στις Εικαστικές Τέχνες και την Τεχνολογία της Εικόνας, στο Πανεπιστήμιο PARIS VIII. Έχει συμμετάσχει στην σκηνοθεσία και παραγωγή ντοκυμαντέρ και πολυμέσων. Από το 1999 διδάσκει στο Τμήμα Αρχιτεκτόνων του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας Αναπαραστατικές Τεχνολογίες και Σχεδιασμό Διαδραστικών Εφαρμογών. Σε ερευνητικό επίπεδο ασχολείται με τις αντιλήψεις χώρου στα Νέα Μέσα.



Περδικάρης Νικόλας

Υποψήφιος διδάκτορας, Τμήμα Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Μετά την αποφοίτησή του από το τμήμα Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης του Πανεπιστημίου Αθηνών ο Νικόλας Περδικάρης συνέχισε τις σπουδές του ολοκληρώνοντας ένα μεταπτυχιακό στον τομέα της Πολιτικής Επικοινωνίας και των Νέων Τεχνολογιών. Η αφοσίωσή του στις τεχνολογίες και το ενδιαφέρον του για την πολιτική, με την ευρεία έννοια του όρου, είχε ως συνέπεια την ενασχόλησή του με τα blogs, καθώς και με την τέχνη της αφήγησης. Ειδικότερα, η μελέτη και η αξιοποίηση του αφηγηματικού λόγου στο ψηφιακό περιβάλλον αποτέλεσε τελικά το επίκεντρο της μελέτης του, τόσο κατά τη διάρκεια των μεταπτυχιακών σπουδών, όσο και κατά τη διάρκεια εκπόνησης της διδακτορικής του διατριβής, την οποία ξεκίνησε το 2006, με υποτροφία του Ιδρύματος Κρατικών Υποτροφιών. Η εν λόγω διατριβή βρίσκεται ακόμη σε εξέλιξη.

Ρετάλης Συμεών

Αναπληρωτής Καθηγητής στο Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων Πανεπιστημίου Πειραιά

Ο κ. Συμεών Ρετάλης είναι Αναπληρωτής καθηγητής στο Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων στο Πανεπιστήμιο Πειραιά. Έκανε βασικές σπουδές στο Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών, Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, Ελλάδα. Έχει MSc. στις Τεχνολογίες Πληροφορίας-Συστήματα Βάσης Γνώση από το Τμήμα Τεχνητής Νοημοσύνης του Πανεπιστημίου του Εδιμβούργου. Οι διδακτορικές του σπουδές έγιναν στο Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών, Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, Ελλάδα. Οι κύριες ερευνητικές του περιοχές είναι η ηλεκτρονική μάθηση, τα μοντέλα τεχνολογικά υποστηριζόμενης μάθησης ενηλίκων, και η επικοινωνία ανθρώπου μηχανής. Είναι μέλος εξειδικευμένων ομάδων εργασίας, όπως η ACM Computer Human Interaction και IEEE Learning Technologies Standardisation Committee. Συμμετέχει στην επιτροπή σύνταξης των επιστημονικών περιοδικών ACM Computer Reviews, Computers in Human Behavior, WebNet Journal, Journal in Educational Technologies and Research, κ.ά. Έχει συμμετοχή σε πολλά ερευνητικά και αναπτυξιακά έργα που αφορούν τις εκπαιδευτικές τεχνολογίες. Είναι υπεύθυνος της καινοτομικής εκπαιδευτικής υπηρεσίας ανοικτής πρόσβασης skool.gr. Τέλος, είναι συντονιστής της ερευνητικής ομάδας Προηγμένων Τεχνολογιών Μάθησης και Πολιτισμού, CoSy-Llab, στο Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιά (<http://cosy.ds.unipi.gr>).



Ριζόπουλος Χάρης

Υποψήφιος διδάκτορας, ερευνητικός συνεργάτης Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ

Ο Χάρης Ριζόπουλος είναι υποψήφιος διδάκτωρ στο Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών. Το θέμα της διδακτορικής του διατριβής είναι οι «Γνωστικοί και Περιβαλλοντικοί Παράγοντες της Επικοινωνίας Ανθρώπου - Νοήμονος Περιβάλλοντος». Ο κ. Ριζόπουλος είναι απόφοιτος του Τμήματος Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών. Στη συνέχεια πραγματοποίησε μεταπτυχιακές σπουδές στο Πανεπιστήμιο του Huddersfield (Βρετανία) με αντικείμενο τον σχεδιασμό διαδραστικών πολυμέσων. Τα κύρια ερευνητικά του ενδιαφέροντα συμπεριλαμβάνουν τις σύγχρονες μορφές αλληλεπίδρασης ανθρώπου - υπολογιστή και τις κοινωνικές και επικοινωνιακές προεκτάσεις τους.

Σαντοριναίος Μάνθος

Καλλιτέχνης των νέων μέσων – ερευνητής, Επίκουρος Καθηγητής Ανωτάτης Σχολής Καλών Τεχνών

Καλλιτέχνης – ερευνητής, υπεύθυνος του Ελληνογαλλικού μάστερ «Τέχνη, εικονική πραγματικότητα και πολυχρηστικά συστήματα καλλιτεχνικής έκφρασης». Ιδρυτής και καλλιτεχνικός διευθυντής του Κέντρου για τον Ψηφιακό Πολιτισμό ΦΟΥΡΝΟΣ www.fournos-culture.gr και του Φεστιβάλ Mediaterra (1999-2006). Δραστηριοποιείται σε πρακτικό και θεωρητικό επίπεδο με θέματα που αφορούν στον Ψηφιακό Πολιτισμό. Γεννήθηκε στην Αθήνα το 1954 και σπούδασε στο Παρίσι στην Beaux Arts και στο Université Paris 8. Έχει σκηνοθετήσει ταινίες και εκπομπές για την τηλεόραση (1985 – 1995). Τα έργα της πρώτης καλλιτεχνικής του περιόδου ανήκουν στο χώρο της βίντεο τέχνης, και του πολυθεάματος, ενώ τα έργα της δεύτερης καλλιτεχνικής του περιόδου ανήκουν στο χώρο των διαδραστικών εγκαταστάσεων, της εικονικής πραγματικότητας και των δικτύων. Τα έργα αυτά έχουν παρουσιασθεί σε φεστιβάλ και μουσεία στην Ελλάδα και το εξωτερικό (Φεστιβάλ Άργους, Roma Europa, Φεστιβάλ Locarno, Video fest κ.α., Festival Interferences, Festival Video Brasil, Festival de Lille κ.ά.) Έχει επίσης επιμεληθεί το κατάλογο «Gaming Realities. A challenge for digital culture» εκδόσεις Mediaterra και έχει γράψει το βιβλίο «De la civilisation du papier à la civilisation du numérique» (Από το πολιτισμό του χαρτιού στο ψηφιακό πολιτισμό), εκδόσεις L'Harmattan, Paris 2008.

Σαριδάκη Μαρία

Υποψήφια διδάκτορας, ερευνητική συνεργάτης Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ

Η Μαρία Σαριδάκη είναι υποψήφια διδάκτορας του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ του Εθνικού Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών καθώς και ερευνητική συνεργάτης του



Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης του ίδιου τμήματος. Αντικείμενο διδακτορικής της διατριβής αποτελούν τα Ψηφιακά Παιχνίδια και η εφαρμογή τους στην μαθησιακή εμπειρία των ατόμων με Νοητική Υστέρηση. Ερευνητικά της ενδιαφέροντα είναι τα Ψηφιακά Παιχνίδια σαν Μέσο Επικοινωνίας και Θεραπείας, τα Ψηφιακά Περιβάλλοντα Μάθησης και Ψυχαγωγίας και τα Νέα Ψηφιακά Κοινωνικά Περιβάλλοντα. Είναι κάτοχος MSc in Information Management από το Πανεπιστήμιο του Strathclyde και πτυχιούχος του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ, ενώ έχει κάνει σπουδές συμβουλευτικής και θεατρικού παιχνιδιού. Ασχολείται με τη χρήση νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση ατόμων με αναπηρίες και με τη διδασκαλία χρήσης νέων τεχνολογικών μέσων αφήγησης σε δημοσιογράφους.

Χαραλάμπης Δημήτρης

Καθηγητής Πολιτικής Επιστήμης στο Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών, Πρόεδρος της Ελληνικής Εταιρείας Πολιτικής Επιστήμης

Ο Δημήτρης Χαραλάμπης είναι Καθηγητής Πολιτικής Επιστήμης στο Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών. Έχει σπουδές Πολιτικής Επιστήμης, Φιλοσοφίας και Κοινωνιολογίας στο Πανεπιστήμιο του Freiburg στη Γερμανία και διδακτορικό στην Πολιτική Κοινωνιολογία στο Münster της Γερμανίας. Έχει διατελέσει Διευθυντής του Ινστιτούτου Πολιτικής Κοινωνιολογίας του Εθνικού Κέντρου Κοινωνικών Ερευνών (1994-2003), Αντιπρόεδρος του Εθνικού Συμβουλίου Ραδιοτηλεόρασης (2002-2008) και είναι σήμερα Πρόεδρος της Ελληνικής Εταιρείας Πολιτικής Επιστήμης, θέση στην οποία έχει εκλεγεί για τρίτη φορά. Το έργο του (μονογραφίες, άρθρα κλπ.) εστιάζεται στην ανάλυση του φαινομένου της Παγκοσμιοποίησης, στην έννοια του πολιτικού και τη θεωρία των δικαιωμάτων και της Δημοκρατίας, όπως και στην ανάλυση του ελληνικού πολιτικού συστήματος σε συγκριτική διάσταση.

Χαρίτος Δημήτρης

Επίκουρος Καθηγητής Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών

Ο Δ. Χαρίτος είναι επίκουρος καθηγητής στο Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών, όπου διδάσκει μαθήματα που αφορούν στην επικοινωνία ανθρώπου-μηχανής, την οπτική επικοινωνία και τη ψηφιακή τέχνη. Σπούδασε Αρχιτεκτονική στο ΕΜΠ και C.A.A.D στο Strathclyde (Γλασκώβη). Είναι διδάκτωρ στον αλληλεπιδραστικό σχεδιασμό και τον σχεδιασμό εικονικών περιβαλλόντων (Strathclyde). Έχει πλέον από 70 δημοσιεύσεις σε βιβλία, περιοδικά και πρακτικά συνεδρίων. Έχει επίσης συμμετάσχει με εικαστικά του έργα σε 15 εκθέσεις, σε Ελλάδα και Μ. Βρετανία στον χώρο των ψηφιακών οπτικοακουστικών εγκαταστάσεων.



Χρηστάκης Νικόλας

*Αναπληρωτής Καθηγητής Κοινωνικής Ψυχολογίας, Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ
Πανεπιστημίου Αθηνών*

Ο Νικόλας Χρηστάκης γεννήθηκε στην Αθήνα το 1958, είναι κοινωνικός ψυχολόγος, Αναπληρωτής Καθηγητής του Τμήματος Επικοινωνίας και Μ.Μ.Ε. Πρόσφατα κυκλοφόρησε από τις εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα το βιβλίο του (σε συνεργασία με τον Παναγιώτη Χαλάτση) «Φιλικές σχέσεις: νοήματα και πρακτικές στις ομόφυλες και στις ετερόφυλες φιλίες».

Χρήστου Ιωάννα

Δρ. Παιδαγωγικής του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων

Η Ιωάννα Χρήστου έχει πτυχίο του Κλασικού Τμήματος της Φιλοσοφικής Σχολής του Εθνικού Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, στη συνέχεια ολοκλήρωσε τις σπουδές στο Τμήμα της Κεντρικής Διοίκησης της Εθνικής Σχολής Δημόσιας Διοίκησης (Ε.Σ.Δ.Δ.). Έχει Διδακτορικό Δίπλωμα στην Παιδαγωγική Επιστήμη από το Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Ιωαννίνων, με θέμα «Στάση των μαθητών Ε' & Στ' Δημοτικού απέναντι στο ηλεκτρονικό παιχνίδι τύπου αυτόματης αντίδρασης (Stimulus-Response) και κοινωνική συμπεριφορά». Συμμετείχε στην Ομάδα Εργασίας στο πλαίσιο του Έργου «ΕΠΙΝΟΗΣΗ» του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών, στον τομέα του Σεναρίου. Έχει γράψει βιβλία με τίτλο: «Παιδί και Ηλεκτρονικό Παιχνίδι» (2007), «Περί Γραφής», (2006).

Ψυχούλης Αλέξανδρος

Εικαστικός, Αναπληρωτής Καθηγητής Πανεπιστημίου Θεσσαλίας

Ο Αλέξανδρος Ψυχούλης γεννήθηκε στο Βόλο το 1966. Σπούδασε Ζωγραφική στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών της Αθήνας. Σήμερα είναι Αναπληρωτής Καθηγητής στο Τμήμα Αρχιτεκτόνων του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας όπου διδάσκει Τέχνη και Τεχνολογία. Τα έργα του, σχέδια, διαδραστικές εγκαταστάσεις, εγκαταστάσεις στο χώρο, αποτελούν προβολές της αδιάστατης ψηφιακής σκέψης στον φυσικό χώρο και διέπονται από έντονα αυτοβιογραφικά στοιχεία.



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 Εφαρμοσμένης Επικοινωνίας
Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ
Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών

οργανωτική επιτροπή

Μιχάλης Μειμάρης • Δημήτρης Γκούσκος

οργανωτική υποστήριξη

Ένη Μελιάδου • Σταυρούλα Λάββα • Ρουμπίνη Οικονομίδου • Ντενίζ Πανεθυμιτάκη •
Νίκη Παπασταύρου • Ελένη-Ρεβέκκα Στάιου • Έλενα Τιμπλαλέξη • Ειρήνη Χαϊδρή

υποστήριξη ψηφιακής παρουσίας

Ανδρέας Γιαννακουλόπουλος

βιντεοσκόπηση εργασιών εκδήλωσης

Νίκος Μύρτου

τεχνική υποστήριξη

Μάκης Απίστολας • Σωτήρης Ριζάκης • Ηλίας Ρούσσοσ • Αντώνης Ψάλτης

αφίσα εκδήλωσης

Ηλέκτρα Γαλάνη