

# Παρουσίαση του Έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ

Δρ. Δημήτρης Γκούσκος

Λέκτορας Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ

Πανεπιστημίου Αθηνών

Επιστημονική Ομάδα Έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ

---

Ημερίδα Ενημέρωσης και Ευαισθητοποίησης για το Έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ

Ναύπλιο, 12 Ιουλίου 2008

# το ηλεκτρονικό παιχνίδι σήμερα

---

μια ψηφιακή βιομηχανία σε άνθηση ...


ένας τρόπος διασκέδασης που κερδίζει όλο και περισσότερους οπαδούς ...

αλλά και ένας χώρος εντατικής τεχνολογικής ανάπτυξης και  
διεπιστημονικής έρευνας

[←](#)
[→](#)
[↺](#)
[↻](#)
[🏠](#)
[http://www.gameology.org/](#)
[RSS](#)
[▶](#)
[G](#)

[🔍](#)
[-](#)
[🖨](#)
[✕](#)
[🌐](#)

# Gameology


FEATURE

[COMMENTARY](#)
[RESOURCES](#)
[COMMUNITY](#)

## recent updates

**SUBSCRIBE** [in](#) [?](#)

**dcp** Co-editors sought for journal 'Electronic Games and Virtual Environments' added by **Tanner** on 02/26/2008 14:46:58

**review** [Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives](#) added by **Laurie** on 02/24/2008 16:45:45

**AG** [Special Interest Group at CCCC in New Orleans on "Serious Games"](#) added by **Laurie** on 02/07/2008 22:20:27

**AG** [Brains and method](#) added by **Darshana Jayemanne** on 02/06/2008 20:58:09

**AG** [Fatworld](#) added by **Laurie** on 02/04/2008 11:00:08

**AG** [When is emulation enough?](#)

## recent comments

**Legend on Review:** [LucasArts' The Dig \(1995\)](#)

**Raging Tiger on** [Competitive Gaming and Masculinity](#)

**Amanda Phillips on** [Brains and method](#)

**Amanda Phillips on** [When is emulation enough?](#)

**Anonymous on** [Sierra's Space Quest \(1986\)](#)

**Anonymous on** [Japanese and American Video Games: Player Preferences, Translation Concerns](#)

**gordman on** [GAME-ON 2007](#)

**othello on Review:** [LucasArts' The Dig \(1995\)](#)

**sid\_fan on** [Sid Meier's Colonization](#)

**Amanda Phillips on** [Best Options for Easy \(Meaning Fast and Extensible\) Game Creation?](#)

**Pages on 'Spear:** [Scrolling Shooter](#)

## Co-editors sought for journal 'Electronic Games and Virtual Environments'

By [Tanner](#) — Tue, 2008 — 02 — 26 14:46

**What:** Journal, "Co-editors sought for journal 'Electronic Games and Virtual Environments'"

**Deadline:** 1 March 2008

Co-editors are sought for a new journal to be published by Intellect from 2009, titled 'Electronic Games and Virtual Environment'. The journal will integrate theoretical and critical approaches to computer game studies, studies on virtual environments and online communities as well as commercial, industrial, design and marketing aspects of the entertainment software industry.

Associate Editors: Dr Astrid Ensslin and Dr Eben Muse Research Centre for Video Games and Virtual Environments, National Institute for Excellence in the Creative Industries, Bangor University, UK

Please send your expression of interest including a CV outlining your bio, research interests, publications and prior editorial experience to [a.ensslin@bangor.ac.uk](mailto:a.ensslin@bangor.ac.uk) by 1st March 2008.

[read more](#)

[add new comment](#) — [quote](#) — [🖨](#) — [👤](#) — [🐼](#) — [🐱](#)

## Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives

By [Laurie](#) — Sun, 2008 — 02 — 24 16:45

## The International Journal of Computer Game Research

**Our Mission** - To explore the rich cultural genre of games; to give scholars a peer-reviewed forum for their ideas and theories; to provide an academic channel for the ongoing discussions on games and gaming.

Game Studies is a crossdisciplinary journal dedicated to games research, web-published several times a year at [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org).

Our primary focus is aesthetic, cultural and communicative aspects of computer games, but any previously unpublished article focused on games and gaming is welcome. Proposed articles should be jargon-free, and should attempt to shed new light on games, rather than simply use games as metaphor or illustration of some other theory or phenomenon.

## Myths, Monsters and Markets: Ethos, Identification, and the Video Game Adaptations of The Lord of the Rings

*by* Mark Rowell Wallin

Marshal McLuhan noted in Understanding Media that there comes a point in the development of a new aesthetic form where the new media attempts to gain legitimation by means of association with previous forms.

[\[more\]](#)

## Tragedies of the ludic commons - understanding cooperation in multiplayer games

*by* Jonas Heide Smith

Conflict, it is often assumed, is the essence of games. Modern multiplayer games, however, also rely heavily on the cooperation between players. In fact, given the rapidly increasing popularity and complexity of these games, game designers are arguably engaged in one of the most ambitious experiments with social software in recent years.

[\[more\]](#)

## Narrative, Games, and Theory

*by* Jan Simons

During the last quarter of a century, narrativity has been a key concept in the humanities.

[\[more\]](#)

## Dynamic Lighting for Tension in Games

*by* Magy Seif El-Nasr, Simon Niedenthal, Igor Knez, Priya Almeida, Joseph Zupko

Video and computer games are among the most complex forms of interactive media. Games simulate many elements of traditional media, such as plot, characters, sound and music, lighting and mise-en-scene. However, games are digital artifacts played through graphic interfaces and controllers.

[\[more\]](#)

## Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis

## Screw the Grue: Mediality, Metalepsis, Recapture

*by* Terry Harpold



**games research bibliography**

Submitted by Jason Rutter on Thu, 01/02/2007 - 13:55.

Tags: [Digiplay Research](#)

Ads by Google

## Research & Bibliography

Online books, journals  
for academic research,  
plus bibliography tools.  
[www.Questia.com/Biblio](http://www.Questia.com/Biblio)

### Bibliographic Software

Multi-user support,  
web access. Built-in  
web browser, notes  
manager  
[www.biblioscape.com](http://www.biblioscape.com)



The Digiplay games research bibliography is the largest database of academic and research articles on game freely available on the web. The Digiplay bibliography of computer games research has gone through several changes in its lifecycle. This version is the newest but still undergoing continual updating.

web access. Built-in web browser, notes manager  
[www.biblioscape.com](http://www.biblioscape.com)

Fully integrated into this new Digiplay web site, the bibliography contains **over 2400 references** to papers, books, theses and conference papers on computer, video and digital games research. Multidisciplinary in nature, it includes references across the whole range of fields including sociology, psychology, computer science, education, literary studies, health sciences, economics, media studies, and law and so forth from 1949 to the present day.

**Registered users** have the added benefit of being able to:

- Search/filter the bibliography to find just the article you are looking for. You can search the computer games research bibliography by author, year, keyword, title or publication type.
- Export references from the video games bibliography to a format suitable for your

[change language](#)

French

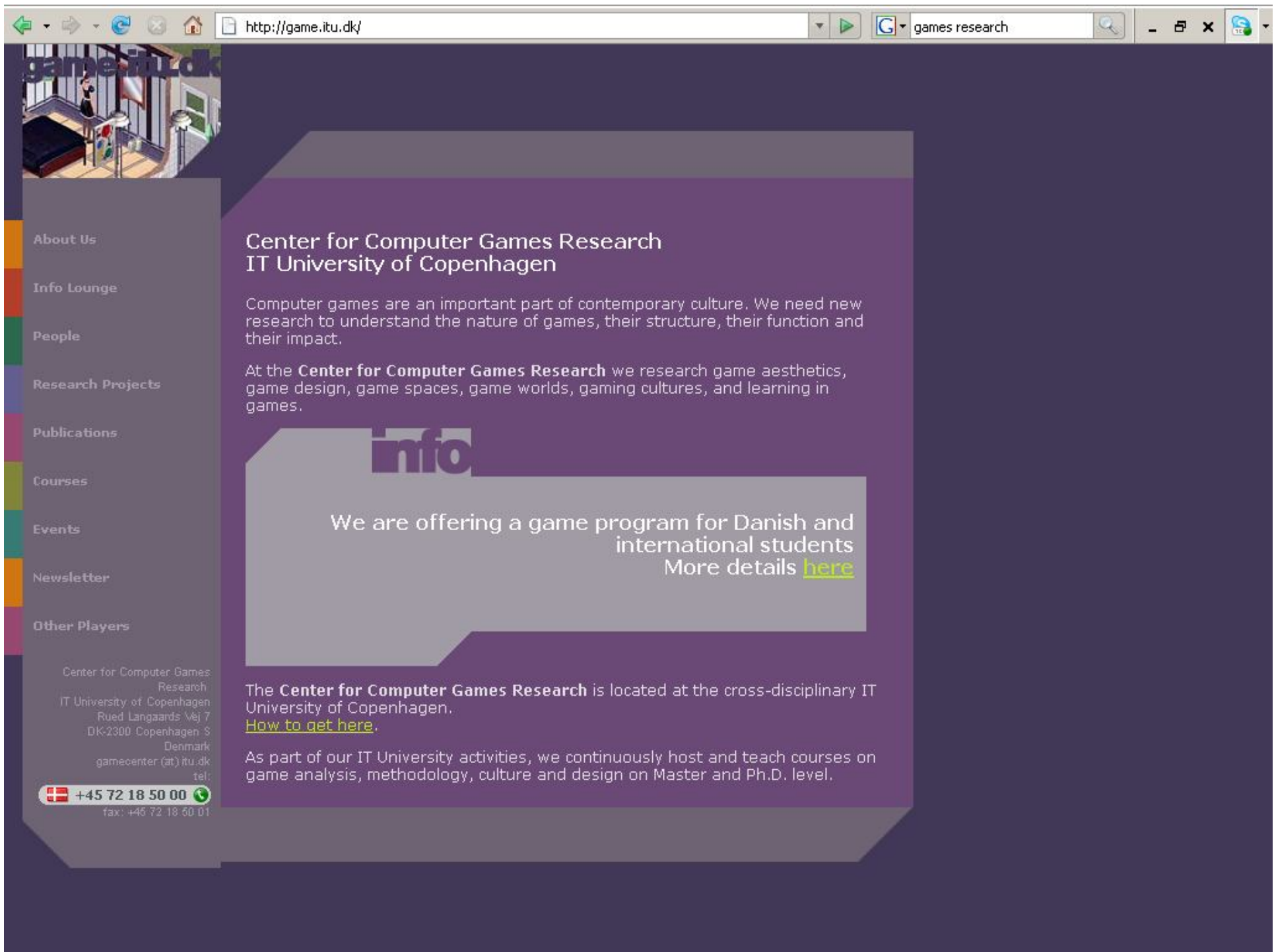
Change

[similar pages](#)

- Digisplay Initiative's Research
- Games Innovation Workshop
- Still toys for boys? Gendered experience of computer gaming
- New Search Form for the Digisplay Games Research Bibliography
- Mobile Entertainment: User-centred Perspectives

[latest updates](#)

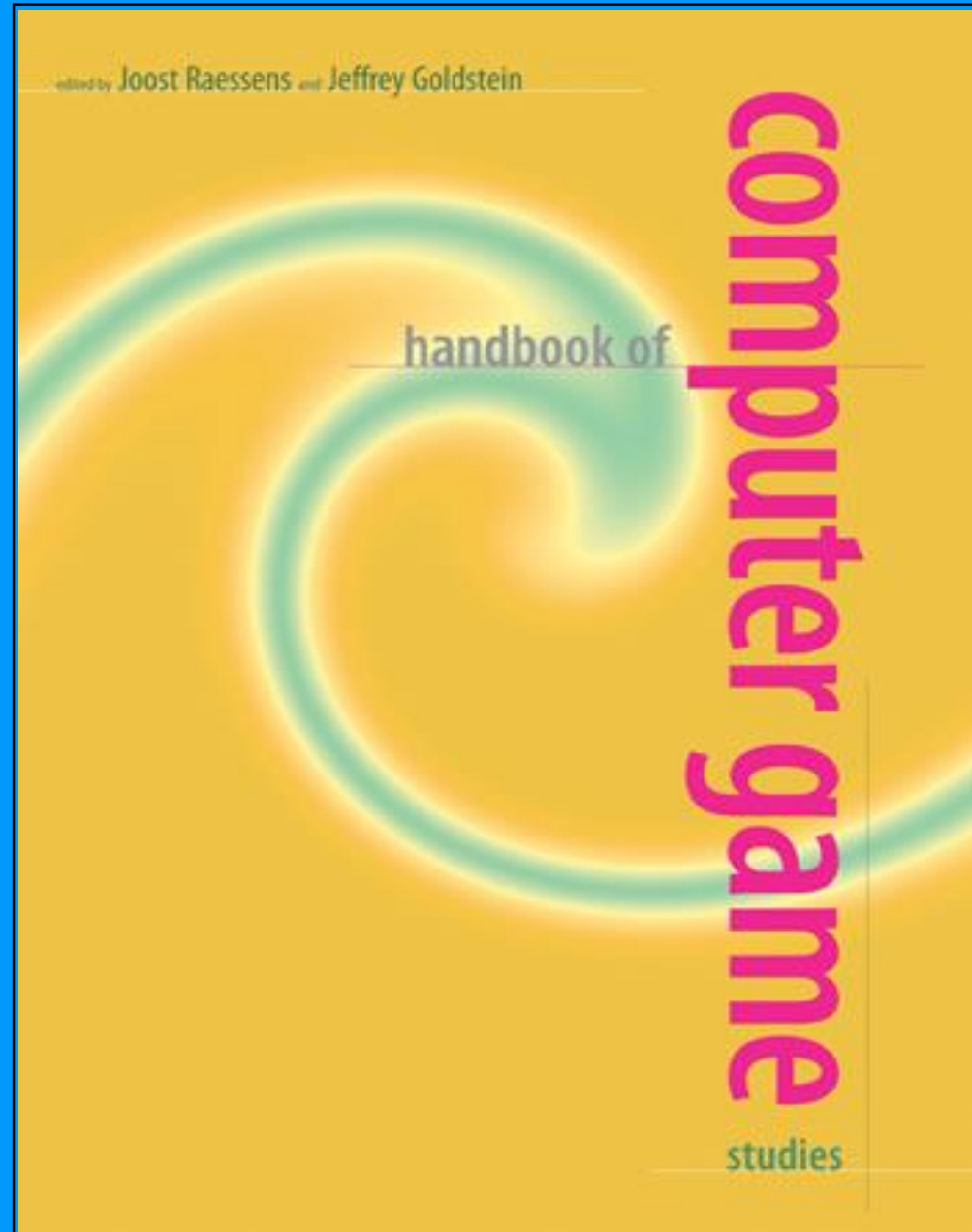
- CIP: Future and Reality of Gaming (F.R.O.G.)
- CIP: Under the Mask: Perspectives on the Gamer
- The Philosophy of Computer Games Conference 2008
- Computer Games, Law, Regulation and Policy Symposium
- Conference Announcement:



# Handbook of Computer Game Studies

J. Raessens and Jeffrey H. Goldstein  
(editors)

MIT Press, 2005



# Les jeux vidéos : à la recherche d'un monde meilleur

Jean-Paul Lafrance

Hermes Science Publications, 2006

## Les jeux vidéo

*à la recherche d'un monde meilleur*

Jean-Paul Lafrance

 **hermes**

*Lavoisier*



## η κίνηση των «σοβαρών παιχνιδιών» (“serious games”)

---

το ηλεκτρονικό παιχνίδι δεν είναι μόνο ένα τρόπος ψυχαγωγίας,

αλλά και ένα ισχυρότατο μέσο επικοινωνίας,

το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για σκοπούς πέραν της καθαρής διασκέδασης

**Serious Games**  
i n i t i a t i v e

[Home](#) [About](#)

The Serious Games Initiative is focused on uses for games in exploring management and leadership challenges facing the public sector. Part of its overall charter is to help forge productive links between the electronic game industry and projects involving the use of games in education, training, health, and public policy.



## Serious Games Taxonomy Shared

Posted by Ben Sawyer on 08-02-19

Earlier today Peter Smith & I shared the first version of our Serious Games Taxonomy. This is an effort to develop a much broader and well defined look at the serious games field. Ever since the first time I shared pieces of this earlier last year there have been many requests for this work. We've tried to resist sharing it too much because it was still a work in progress. In fact, it still is.

At this stage however we want to begin sharing the work to increase the feedback we've gotten. So I've [posted a PDF](#) of our slides from yesterday's talk at The Serious Games Summit @ GDC. We welcome your feedback at this time and we're excited by the reception to this work.

Our goal at this point is to polish up this work and turn it into a paper for publication. We expect a final version of this work in slide form to be posted later this year. Thankfully the year just got started.

## ESA announces Serious Games component to E3

Posted by Peter Smith on 06-10-13

As you probably already know E3 has been transformed into a smaller more intimate, by invitation only, conference to foster one on one contact between the press and the games industry. This year's event will take place in July in Santa Monica, California. [1UP.com](#) and most game news industry ran the story of Doug Lowenstien's announcement of more details on the event. We were excited to see that during the event there will be daily luncheons with top executives, and special events like a "Serious Games Showcase". We here at the Serious Games Initiative think it is a great that opportunity that the ESA is

## Events


Game Developers  
Conference 2006

## Discussion Lists

- Serious Games
- Games For Health
- Games For Change

## Recent Entries

[Serious Games Taxonomy Shared](#)  
[ESA announces Serious Games component to E3 Games in Education Video](#)  
[Last Chance for Early Registration for SGS DC 2006](#)  
[Pres. Wada of Square Enix remarked on Serious Games at CEDEC](#)  
[VTech expands V.Smile](#)

 **GSA** U.S. General Services Administration



Our partner sites: [MarcPrensky.com](http://MarcPrensky.com) [SocialImpactGames.com](http://SocialImpactGames.com) [TwitchSpeed.com](http://TwitchSpeed.com)  
[gamesParentsTeachers.com](http://gamesParentsTeachers.com) [DoDGameCommunity.com](http://DoDGameCommunity.com) [DigitalMultiplier.org](http://DigitalMultiplier.org)

VIDEO GAME MODS

MULTIPLAYER GAMES

CERTIFICATION GAMES

ENTER




Check out our new stuff below!

QUIZ SHOWS

FLASH GAMES

PHONE GAMES

New Matching Template

 Pre-order Marc's new book, "Don't Bother Me Mom, I'm Learning"

Current Projects

μπορούμε όντως να μάθουμε διασκεδάζοντας ;

---

διπλό και αντιθετικό νόημα για τη λέξη «σχολή» :

1η σημασία : η αργία, η απραξία, η έλλειψη ασχολίας

> σχολάζω : έχω ελεύθερο χρόνο

2η σημασία : αυτό στο οποίο αφιερώνεται ο χρόνος της σχολής,

σπουδαία μελέτη, διδασκαλία

> σχολείο : ο τόπος στον οποίο πραγματοποιείται η μελέτη αυτή,

κατά την ώρα της σχολής



## ποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι αρέσει ;

---

τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν παύουν να είναι παιχνίδια και,  
ως εκ τούτου, αρέσουν όταν παραμένουν

- εύχρηστα (usable)
- εύπαικτα (playable)

και, το κυριότερο,

- διασκεδαστικά (fun)

## τι σημαίνει διασκεδαστικό παιχνίδι ;

---

διασκεδαστικότητα (funability) :

η ιδιότητα ενός παιχνιδιού να μην είναι βαρετό και η ικανότητά του να μας διασκεδάζει, σε βαθμό που όχι μόνο να παίζουμε μέχρι να κερδίσουμε αλλά και να συνεχίζουμε αφού έχουμε ήδη κερδίσει

## από ποια χαρακτηριστικά προκύπτει η διασκεδαστικότητα ;

---

- ο φανταστικός κόσμος (fantasy) του παιχνιδιού,  
και η επένδυση στον κόσμο αυτόν
- η περιέργεια (curiosity), να κατανοήσουμε τι συμβαίνει στο παιχνίδι και γιατί, και τι μας επιφυλάσσεται στη συνέχεια
- η πρόκληση (challenge), να επιτύχουμε έναν στόχο που γίνεται όλο και πιο δύσκολος, κάνοντας αβέβαια την έκβαση της προσπάθειάς μας

## τι μπορεί να είναι ένα μαθησιακό ηλεκτρονικό παιχνίδι ;

---

- ένα παιχνίδι πρωτίστως διασκεδαστικό
- με κάποιο μαθησιακό περιεχόμενο πέραν της εξοικείωσης με το ίδιο το παιχνίδι και το ψηφιακό μέσο, επομένως με κάποιον κόσμο που να ανταποκρίνεται σε έννοιες προς μάθηση

αλλά, ταυτόχρονα, και

- με μια κρυμμένη μαθησιακή στοχοθεσία (hidden agenda), ώστε να μην χάνεται μέσα σε μια τυπική διαδικασία «παιχνιδιού» το νόημα της ίδιας της διασκέδασης



# Poisson Rouge (<http://www.poissonrouge.com>)



Sebran (<http://www.wartoft.nu>) \_

# SEBRAN

Πόσα είναι; 	 Μεμο με εικόνες
Πρόσθεση (+) 	 Μεμο με λέξεις
Αφαίρεση (-) 	 Κρεμάλα
Πολ/μός (x) 	 Βρέχει αλφάβητο
Βρες την εικόνα 	 Βρέχει γράμματα
Βρες το γράμμα 	 Βρέχει προσθέσεις

Για το Sebran

Έξοδος ->



# Les Hoobs (<http://www.radio-canada.ca/jeunesse/leshoobs/>)



# Bobinogs (<http://www.bbc.co.uk/wales/bobinogs/>)







Learning  
Light

where knowledge makes a difference

e-Learning Centre



Search e-Learning Centre

Go

Access a vast collection of selected and reviewed links to e-Learning resources.

Home

Library » Games-based Learning »

Latest

Latest Additions

Get Listed

Contents

Library

Showcase

Events

Products and Services

Bookshop

About

Site map

Subscribe

ELC Updates

Related

e-Learning Job Centre

Latest Jobs

Learning Light

Learning Light

LL Newsletter

LL Blog

## Games-based Learning

This page provides links to some resources on games-based learning - that is using games as part of a learning solution.

Articles in date order, most recent first.

Submit a new Library item

| 2007 | 2006 | 2005 | 2004 | 2003 | 2002 | 2001 | 2000 |

### Learning in Video Games.com



"A regularly updated weblog and online resource that focuses especially on video game research and its implications for learning. Articles, resources, game reviews, and more information can be found here. It's a valuable reference/resource page."

*Added: 20 December 2006*

*Reviewer's Note:*

*A blog on Serious/Educational games with a research focus*

top

### Talking Favourites



"A podcast on game based learning. Talking Favourites provides thinking room about applications of games to learning in a networked environment. It looks far beyond arcade and video games to social gaming in formal and informal learning contexts. We believe the show and the treatment of the topic(s) is a unique view of

Teaching with Games was a year-long project investigating the place of mainstream commercial computer games in the classroom. The project aimed to provide practical and informed evidence of the implications and potential of the use of these games in school, and an informed strategy for future educational development requirements, based upon collaborative discussions between industry and the education community.

Research project: completed

Electronic Arts  
Microsoft  
Take-Two  
Interactive Software Federation of Europe (ISFE)

Teaching with Games: Final report (1mb pdf)



# Error

Couldn't load video

RETRY

## πως μπορεί να βασιστεί η μάθηση σε ψηφιακά παιχνίδια ;

---

- ψηφιακό υλικό,  
επομένως πολυμεσικό και πολυσυλλεκτικό περιεχόμενο
- ψηφιακά παιχνίδια,  
επομένως αναγκαία διάδραση με αβέβαια έκβαση
- παιχνίδια και όχι ασκήσεις,  
επομένως μη αξιολογική και μη τιμωρητική διαδικασία
- διασκέδαση και όχι μάθημα,  
επομένως ο δάσκαλος-βοηθός

## ανάπτυξη ψηφιακού υλικού στο πλαίσιο του έργου

---

- θεματικές ενότητες πρότασης έργου
- θεματολόγιο μαθησιακών στόχων
- ζώνες υλικού
- ψηφιακό υλικό και σχέδια μαθημάτων

## βασικές ορίζουσες της διαδικασίας αυτής

- τα παιδιά να θέλουν
- ο δάσκαλος να μην είναι μόνος του στην τάξη
- ο στόχος να είναι πάντοτε η αυτόνομη κοινωνική ζωή

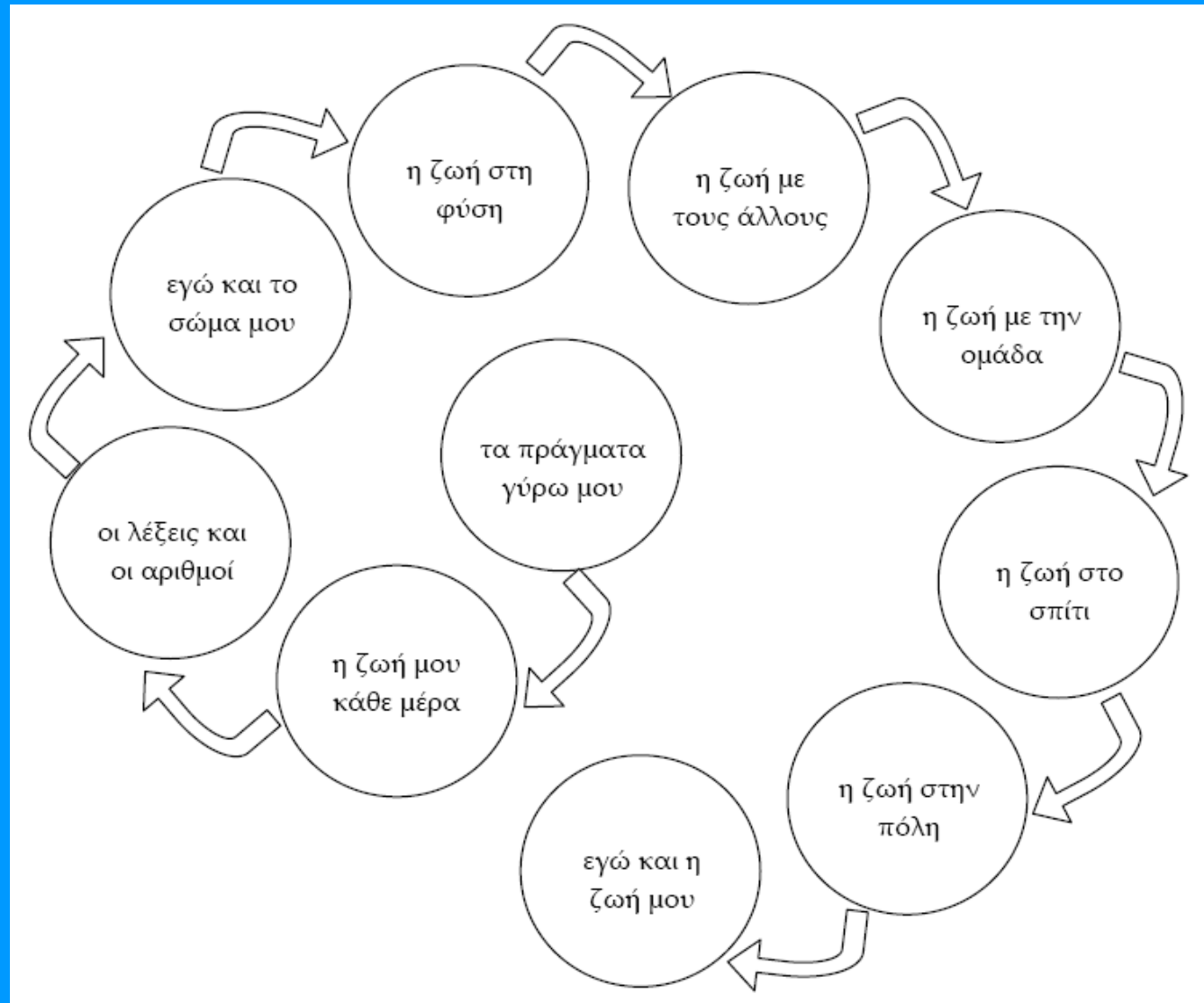


## Θεματικές ενότητες πρότασης έργου

---

- γραφή, ανάγνωση, γλώσσα και γλωσσικές δεξιότητες καθημερινής ζωής
- αριθμητική, μαθηματικά και μαθηματικές δεξιότητες καθημερινής ζωής
- διαπροσωπικές σχέσεις και επικοινωνία, γνωριμία με την ενήλικη ζωή
- επιλεγμένες γνωστικές ενότητες από τη διδακτική ύλη της δευτεροβάθμιας ειδικής εκπαίδευσης
- ψηφιακή δημιουργική απασχόληση και ελεύθερο ψηφιακό παιχνίδι

# θεματολόγιο μαθησιακών στόχων



## Θεματολόγιο μαθησιακών στόχων (συνέχ.)

γενική θεματική	επιμέρους θέματα
τα πράγματα γύρω μου	μεγέθη χρώματα σχήματα διάκριση (όμοια – διαφορετικά) ομαδοποίηση (όμοια) ταξινόμηση ως προς χαρακτηριστικό συναρμολόγηση ως προς πρότυπο προσανατολισμός στο χώρο
η ζωή μου κάθε μέρα	καθημερινά αντικείμενα προσανατολισμός στο χρόνο
οι λέξεις και οι αριθμοί	προγραφή προανάγνωση προαρίθμηση γραφή ανάγνωση αρίθμηση γραμματική αριθμητική

## Θεματολόγιο μαθησιακών στόχων (συνέχ.)

γενική θεματική	επιμέρους θέματα
εγώ και το σώμα μου	σωματογνωσία συναισθήματα προσωπική υγιεινή ντύσιμο διατροφή & τρόφιμα
η ζωή στη φύση	ζώα και φυτά φυσικό περιβάλλον εποχές και καιρός προστασία του περιβάλλοντος
η ζωή με τους άλλους	συμπεριφορά προς τους άλλους φιλία και παρέα η αγάπη ανάμεσα στους δύο τα φύλα, το σεξ, η αναπαραγωγή η οικογένεια οι ξένοι

## Θεματολόγιο μαθησιακών στόχων (συνέχ.)

γενική θεματική	επιμέρους θέματα
η ζωή με την ομάδα	ζω μαζί με τους άλλους παίζω μαζί με τους άλλους συζητώ με τους άλλους κάνω πράγματα μαζί με τους άλλους
η ζωή στο σπίτι	φροντίδα του σπιτιού μαγειρική και ψώνια ασφάλεια στο σπίτι
η ζωή στην πόλη	συμπεριφορά στο δημόσιο χώρο συγκοινωνίες διευθύνσεις κυκλοφοριακή αγωγή τηλεφωνήματα χρήματα τιμές
εγώ και η ζωή μου	υγεία κίνδυνοι ψυχαγωγία ενημέρωση και ΜΜΕ επάγγελμα

## Θεματολόγιο μαθησιακών στόχων (συνέχ.)

---

ζώνη Α : ψηφιακά μαθησιακά παιχνίδια  
(επιλεγμένο υφιστάμενο υλικό και καλά παραδείγματα)

ζώνη Β : ιστορίες και επεισόδια  
(αναπτυσσόμενο υλικό)

ζώνη Γ : ανταμοιβές

Γ/1. παιχνίδια ψηφιακής διασκέδασης

Γ/2. εργαλεία ψηφιακής δημιουργίας



## πρακτική άσκηση στο πλαίσιο του έργου

---

- ψηφιακό υλικό και σχέδια μαθημάτων
- σεμινάρια πρακτικής άσκησης
- εφαρμογή με σύστημα εποπτείας

This work is licensed under the Creative Commons  
Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 License.

To view a copy of this license,  
visit

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

or send a letter to

Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300,  
San Francisco, California, 94105, USA.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Creative Commons



## Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported

### You are free:



**to Share** — to copy, distribute and transmit the work



**to Remix** — to adapt the work

### Under the following conditions:



**Attribution.** You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work).



**Noncommercial.** You may not use this work for commercial purposes.



**Share Alike.** If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under the same or similar license to this one.