

Διεθνής  
Ηλεκτρονική Περιοδική Έκδοση

# Θεωρία και Έρευνα στις Επιστήμες της Αγωγής

Τεύχος 20

Μάιος 2017

Έκδοση: Ελεύθερο Πανεπιστήμιο Πολιτών

ISSN: 2407-9669

Πάτρα



International eJournal

## Theory and Research in the Sciences of Education

Issue 20

May 2017

Publisher: Citizens' Free University

ISSN: 2407-9669

Patras, Greece

# Περιεχόμενα

<b>Τα καινοτόμα προγράμματα και η διαπολιτισμική ετοιμότητα των εκπαιδευτικών ως παράγοντες εκμάθησης της ελληνικής στο δίγλωσσο μειονοτικό σχολείο</b>	<b>7</b>
<i>Χαμζαδάκη Γεωργία - Αγαπίδης Μάρκος - Αλμπανίδου Πανδώρα - Πόλκου Ζωή</i>	
<b>Εντοπίζοντας εκπαιδευτικά πλαίσια για τη σχέση παιδιών, οικογένειας και ηλεκτρονικών παιχνιδιών</b>	<b>29</b>
<i>Ατσικπάση Πηνελόπη - Φωκίδης Ερμανουήλ</i>	
<b>Σχολικός εκφοβισμός – Πρόληψη και παρέμβαση</b>	<b>43</b>
<i>Κορωνάκης Αριστόβουλος</i>	
<b>Λήψη επαγγελματικών αποφάσεων στην εφηβική ηλικία: Μια μελέτη περίπτωσης</b>	<b>63</b>
<i>Αργυροπούλου Αικατερίνη</i>	

# Ατσικπάση Πηνελόπη Φωκίδης Εμμανουήλ

## Εντοπίζοντας εκπαιδευτικά πλαίσια για τη σχέση παιδιών, οικογένειας και ηλεκτρονικών παιχνιδιών

### Περίληψη

Αρκετοί ερευνητές έχουν ασχοληθεί με το ρόλο που παίζουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στη μάθηση, έχοντας ως κύρια σημεία αναφοράς το σχολείο και τα ευρύτερα κοινωνικά πλαίσια. Η σχέση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και της μάθησης μέσα στην οικογένεια, μόλις τελευταία άρχισε να αποτελεί πεδίο που ενδιαφέρει τους ερευνητές. Η παρούσα μελέτη αποτελεί μία θεωρητική προσέγγιση των τρόπων ένταξης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στο οικογενειακό περιβάλλον και του ρόλου τους στην επίτευξη κάποιας μορφής μάθησης, αναλύοντας το τρίπτυχο παιδί-οικογένεια-ηλεκτρονικό παιχνίδι. Έτσι, μελετώνται τα εκπαιδευτικά πλαίσια χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως μίας κατηγορίας ψηφιακών μέσων, ως παιχνίδι αυτό καθαυτό και ως μία οικογενειακή καθημερινή πρακτική. Αυτές οι τρεις διαστάσεις αναδεικνύουν πλήθος θεμάτων σχετικών με την εκπαίδευση, συγκροτώντας τελικά μία νέα οπτική για το ρόλο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη μάθηση μέσα στην καθημερινότητα των οικογενειών.

**Λέξεις-κλειδιά:** ηλεκτρονικά παιχνίδια, οικογένεια, παιγνιώδης δραστηριότητα, ρουτίνα, ψηφιακό μέσο

## Identifying the educational contexts of the child, family, and digital games relationship

### Abstract

Several researchers have studied the role of digital games in learning, but the main points of reference were the school and the social relationships in general. The relationship between games and learning in a family context, only recently began to be the focus of research. The present study examines, from a theoretical perspective, how the child, the family, and digital games are interconnected and the ways of integrating digital games in the family environment in order some form of learning to occur. Thus, the educational framework of using digital games as another form of digital media, as games per se, and as a family daily routine are presented. Out of these three dimensions, a multitude of issues emerge, related to learning, highlighting new ways of how digital games can be used as learning tools into the daily family life.

**Keywords:** digital games, family, gaming, media, routine

### 1. Εισαγωγή

Στις μέρες μας, τα παιδιά χρησιμοποιούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (ΗΠ) ίσως ως το βασικότερο μέσο ψυχαγωγίας τους<sup>1</sup>. Μεγάλος αριθμός ερευνών έχει εξετάσει τις επιπτώσεις τους στα παιδιά, ενώ το δυναμικό τους όσον αφορά την υποστήριξη της μάθησης έχει επίσης διερευνηθεί αρκετά<sup>2 3</sup>. Όμως, η μάθηση μέσω των ΗΠ έχει εξεταστεί κυρίως στα πλαίσια του σχολείου και δευτερευόντως ως μια ευρύτερη κοινωνική δραστηριότητα<sup>4</sup>. Αντίθετα, φαίνεται να μην έχει εξεταστεί σε βάθος η μάθηση που μπορεί να προκύψει από τη χρήση των ΗΠ στο περιβάλλον της οικογένειας<sup>5</sup>.

Η παρούσα εργασία προσπαθεί να καλύψει αυτό το κενό, παρέχοντας τρία

---

1 Zhang, X., Liu, C., Wang, L., & Piao Q. (2010). Effects of violent and non-violent computer video games on explicit and implicit aggression. *Journal of Software*, 5(9), p. 1018.

2 Klopfer, E., Osterweil, S., & Salen, K. (2009). *Moving learning games forward: Obstacles, opportunities, and openness*. Cambridge, MA: The Education Arcade, Massachusetts Institute of Technology.

3 Young, M. F., Slota, S., Cutter, A. B., Jalette, G., Mullin, G., & Lai, B. (2012). Our princess is in another castle: A review of trends in serious gaming for education. *Review of Educational Research*, 82(1), p. 68.

4 Hayes, E., & Duncan, S. C. eds. (2012). *Learning in video game affinity spaces*. New York: Peter Lang.

5 Stevens, R., Satwicz, T., & McCarthy, L. (2008). In-game, in-room, in-world: reconnecting video game play to the rest of kids' Lives. In K. Salen (Ed.), *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning* (p. 51). Cambridge, MA: MIT Press.

θεωρητικά πλαίσια κάτω από τα οποία θα μπορούσαν να εξεταστούν τα μαθησιακά αποτελέσματα των ΗΠ μέσα στην οικογένεια. Η πιο εμφανής προσέγγιση θα ήταν να θεωρηθούν τα ΗΠ ως μια ακόμα οικογενειακή δραστηριότητα. Όμως κάτι τέτοιο δεν θα περιλάμβανε κάποιες διαστάσεις τους, όπως για παράδειγμα, με ποιο τρόπο τα μέλη της οικογένειας, και ιδιαίτερα τα παιδιά, ασχολούνται ή μιλούν για τα ΗΠ. Διευρύνοντας το πεδίο μελέτης, εντοπίζονται και αναλύονται τρία πλαίσια με τα οποία θα μπορούσαν να εξεταστούν τα ΗΠ στην οικογένεια, που το κάθε ένα έχει σημαντικές μαθησιακές προεκτάσεις: (α) τα ΗΠ ως μία κατηγορία ψηφιακών μέσων, (β) τα ΗΠ ως παιγνιώδης δραστηριότητα και (γ) τα ΗΠ ως οικογενειακή ρουτίνα/τελετουργικό. Το θεωρητικό υπόβαθρο της ανάλυσης το παρείχαν κοινωνικο-πολιτισμικές αντιλήψεις που σχετίζονται τόσο με τα ΗΠ όσο και με τη μάθηση. Σε αυτές, κυρίαρχο στοιχείο είναι η ευρύτερη θεώρηση για το τι είναι μάθηση, η αναγνώριση δηλαδή του κοινωνικού και πολιτιστικού χαρακτήρα της και κυρίως του γεγονότος ότι η μάθηση δεν αφορά μόνο δραστηριότητες για την απόκτηση γνώσεων, αλλά και δραστηριότητες που στοχεύουν στην υιοθέτηση ταυτοτήτων, αξιών και τρόπων συμπεριφοράς, καθώς και νέων μορφών σκέψης<sup>6 7</sup>. Υπό αυτό το πρίσμα, γίνεται πιο εύκολα κατανοητό το τρίπτυχο οικογένεια-παιδί-ΗΠ και το πως αυτό συμβάλλει τελικά στη μάθηση, μέσα στα τρία πλαίσια που ήδη αναφέρθηκαν. Για κάθε πλαίσιο, περιγράφονται, εν συντομία, βασικές έννοιες, οι διεπιστημονικές του σχέσεις και πως τελικά μπορεί να λάβει χώρα κάποια μορφή μάθησης.

## 2. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως μία κατηγορία ψηφιακών μέσων

Ένα πρώτο πλαίσιο μελέτης των ΗΠ είναι να θεωρηθούν ως μία ακόμα κατηγορία ψηφιακών μέσων. Αυτό γιατί τα ΗΠ σχετίζονται άμεσα με τη χρήση του συνόλου των ηλεκτρονικών συσκευών που διαθέτει σήμερα μια οικογένεια. Πολλές μελέτες αναλύουν τη σχέση ψηφιακών μέσων και μάθησης. Αν και υπάρχουν διαφορετικές θεωρητικές και ερευνητικές προσεγγίσεις, το γενικότερο συμπέρασμα είναι ότι τα ψηφιακά μέσα διευκολύνουν τη μάθηση<sup>8</sup>. Τα ψηφιακά μέσα συμβάλλουν επίσης στον ψηφιακό γραμματισμό των παιδιών δηλαδή στη γνώση του τι είναι τεχνολογία, πώς δουλεύει, πώς χρησιμοποιείται και τι σκοπούς εξυπηρετεί<sup>9</sup>.

Αυτό που προβληματίζει είναι ο τρόπος που τα ψηφιακά μέσα ενσωματώνονται στην οικογενειακή ζωή, έτσι ώστε να επιτευχθούν τα μέγιστα

6 Gee, J. P., & Hayes, E. (2012). Passionate affinity groups. Chap. 11. In C. Steinkuehler, K. Squire & S. Barab (Eds.), *Games, learning, and society: Learning and meaning in the digital age* (p. 150). London: Cambridge University Press.

7 Gee, J. P. (2012). *Situated language and learning: A critique of traditional schooling*. New York: Routledge.

8 Eichenbaum, A., Bavelier, D., & Green. C. S. (2014). Video games. *American Journal of Play*, 7(1), p. 62.

9 Lankshear, C., & Knobel, M. (2008). *Digital literacies: Concepts, policies and practices*. New York: Peter Lang.

δυνατά μαθησιακά αποτελέσματα. Ο προβληματισμός είναι ακόμα πιο έντονος για τα ΗΠ, καθώς τις περισσότερες φορές οι μαθησιακές τους προεκτάσεις είναι δυσδιάκριτες<sup>10</sup>. Μάλιστα, κάποιιο υιοθετούν μία εντελώς αρνητική στάση, θεωρώντας ότι τα ψηφιακά μέσα, και ειδικότερα τα ΗΠ, είναι εθιστικά, μειώνουν το χρόνο που περνάει το παιδί με την οικογένειά του<sup>11</sup>, ενώ συχνά θεωρούνται ότι στερούν χρόνο από άλλες εκπαιδευτικές δραστηριότητες, όπως το διάβασμα<sup>12</sup>.

Επίσης, τα ΗΠ ως ψηφιακά μέσα απαιτούν δεξιότητες για τη χρήση τους, που και αυτό είναι αντικείμενο προβληματισμού. Η έλλειψη δεξιοτήτων οδηγεί σε δύο μορφές ψηφιακού χάσματος. Το πρώτο αφορά την πρόσβαση και τη χρήση των ψηφιακών μέσων μεταξύ οικογενειών με διαφορετικά εισοδήματα και εκπαιδευτικό επίπεδο<sup>13</sup>. Τα ΗΠ μόλις τελευταία έχουν συμπεριληφθεί στις συζητήσεις για αυτό το είδος ψηφιακού χάσματος, εν μέρει λόγω της πρόσφατης αναγνώρισής τους ως παραγωγικών δραστηριοτήτων, όπως η δημιουργία του περιεχομένου του παιχνιδιού<sup>14</sup>.

Υπάρχει όμως και ένα δεύτερο ψηφιακό χάσμα, που ενδιαφέρει την παρούσα μελέτη, αυτό μεταξύ παιδιών και γονέων. Οι εμπειρικές μελέτες σχετικά με την τεχνολογική ευχέρεια ανάμεσα στα μέλη της οικογένειας είναι περιορισμένες, αλλά διαφαίνεται ότι τα παιδιά θεωρούν πως είναι περισσότερο ικανά απ' ότι οι γονείς τους<sup>15</sup>. Μάλιστα, τόσο οι μεν όσο και οι δε φαίνεται να συντηρούν, συνειδητά και τεχνητά, αυτό το χάσμα για να διαχειριστούν τις αλληλεπιδράσεις τους όσο παίζουν ένα ΗΠ<sup>16</sup>. Τα παιδιά διεκδικούν την πρωτοκαθεδρία, ως "ειδήμονες", θέλοντας να ελέγξουν το παιχνίδι, ενώ οι ενήλικες ως "μαθητές" ζητούν βοήθεια από τα παιδιά για να συμμετάσχουν σε αυτό. Αυτή η ιδιόμορφη σχέση παιδιού-γονέων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θεωρείται από κάποιους ότι αυξάνει την επικοινωνία και τους δεσμούς μεταξύ των μελών της οικογένειας<sup>17</sup>.

Προέκταση της παραπάνω αντίληψης είναι η άποψη ότι οι αλληλεπιδράσεις

---

10 Haddon, L. (2006). The contribution of domestication research to in-home computing and media consumption. *The Information Society*, 22, p. 197.

11 Carvalho, J., R. Francisco, & Relvas, A. (2015). Family functioning and information and communication technologies: How do they relate? A literature review. *Computers in Human Behavior*, 45, p. 102.

12 Clark, L. S. (2012). *The parent app: Understanding families in the digital age*. New York: Oxford University Press.

13 Common Sense Media. (2013). *Zero to eight: Children's media use in America 2013*. San Francisco, CA: Common Sense Media.

14 Hayes, E. (2008). Game content creation and it proficiency: An exploratory study. *Computers and Education*, 51(1), p. 102.

15 Livingstone, S., & Bober, M. (2006). Regulating the internet at home: Contrasting the perspectives of children and parents. In D. Buckingham & R. Willett (Eds.), *Digital generations: Children, young people and new media* (p. 99). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.

16 Aarsand, P. A. (2007). Computer and video games in family life: The digital divide as a resource in intergenerational interactions. *Childhood*, 14(2), p. 241.

17 Wellman, B., Haase, A. Q., Witte, J., & Hampton, K. (2002). Capitalizing on the internet: social contact, civic engagement, and sense of community. In B. Wellman & H. Haythornthwaite (Eds.), *The internet in everyday life* (p. 441). Oxford: Blackwell.

με επίκεντρο τα ψηφιακά μέσα είναι ένας ακόμα τρόπος των γονέων να κοινωνικοποιήσουν τα παιδιά<sup>18</sup>. Αυτό ακριβώς πρεσβεύει η θεωρία της γονικής διαμεσολάβησης, παρέχοντας ταυτόχρονα τρόπους ώστε να διευκολυνθεί η ενσωμάτωση της τεχνολογίας στην οικογενειακή ζωή, με την οικογένεια να αποτελεί τον διαμορφωτή της χρήσης και των συνεπειών της τεχνολογίας. Έτσι, σύμφωνα με αυτή τη θεώρηση, μπορούν να εφαρμοστούν τρεις στρατηγικές διαμεσολάβησης<sup>19</sup> : (α) ενεργός διαμεσολάβηση με συζήτηση, (β) περιορισμένη διαμεσολάβηση με κανόνες χρήσης και (γ) από κοινού συμφωνία με ανταλλαγή εμπειριών. Οι γονείς τείνουν να χρησιμοποιούν περισσότερο τις στρατηγικές διαμεσολάβησης σε μικρότερα παιδιά, κάτι που δεν αποτελεί έκπληξη δεδομένου των ανησυχιών τους και της ευαισθησίας τους σε πιθανώς αρνητικά μηνύματα που μεταφέρονται μέσω της τεχνολογίας.

Παρότι είναι λοιπόν λογικό να θεωρήσουμε τα ψηφιακά μέσα ως ένα εργαλείο για την κοινωνικοποίηση, εκφράζεται ο προβληματισμός ότι τα υπάρχοντα ΗΠ ίσως να μην είναι τα καταλληλότερα εργαλεία για τη βελτίωση της σχέσης ενηλίκων και παιδιών, αλλά ούτε και για την κοινωνικοποίηση των δευτέρων<sup>20</sup>.

### 3. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως παιγνιώδης δραστηριότητα

Η θεώρηση των ΗΠ ως παιγνιωδών δραστηριοτήτων μετατοπίζει το ενδιαφέρον από τα ψηφιακά τους χαρακτηριστικά, στις συμπεριφορές που προκαλούν. Σε αυτό το πλαίσιο, ΗΠ και μη ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να εξεταστούν ως ενιαίο σύνολο. Ωστόσο, αυτή η οπτική δημιουργεί ορισμένα προβλήματα. Το κυριότερο είναι ότι η παιγνιώδης δραστηριότητα, ως έννοια, δύσκολα ορίζεται, και το ποια μπορεί να θεωρηθεί ως τέτοια και ποια όχι, ποικίλει ανάλογα με τα κίνητρα των εμπλεκόμενων. Επίσης, αυτή η έννοια περιλαμβάνει αξίες και πεποιθήσεις, ανάλογα με το πολιτισμικό και το ιστορικό παρελθόν κάθε τόπου, κάνοντας δυσκολότερο τον ορισμό της<sup>21</sup>. Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι θα μπορούσε να οριστεί ως ένας γενικός τύπος κοινωνικής και πολιτιστικής δραστηριότητας που ενθαρρύνει παιγνιώδεις συμπεριφορές, περιλαμβάνοντας τόσο το παιχνίδι, αυτό καθαυτό ως δραστηριότητα, αλλά και τους χώρους που αυτό διεξάγεται<sup>22</sup>. Επιπλέον, όλες οι παιγνιώδεις δραστηριότητες περιλαμβάνουν κανόνες κεντρικής σημασίας για την εμπειρία του παιχνιδιού<sup>23</sup>, αλλά και

18 Clark, L. S. (2011). Parental mediation theory for the digital age. *Communication Theory*, 21(4), p. 332.

19 Valkenburg, P. M., Krcmar, M., Peeters, A. L., & Marseille, N. M. (1999). Developing a scale to assess three styles of television mediation: Instructive mediation, restrictive mediation, and social covieing. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 43(1), p. 63.

20 Chiong, C. (2009). *Can video games promote intergenerational play and literacy learning? Report from a research and design workshop*. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.

21 Sutton-Smith, B. (2009). *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

22 Henricks, T. (2008). The nature of play: An overview. *American Journal of Play*, 1(2), p. 162.

23 Winther-Lindqvist, D. (2011). Playing with social identities: Play in the everyday life of a peer group in day care. In K. Mark (Ed.), *Children's play and development* (p.36). Heidelberg: Springer.

κοινωνικούς διαχωρισμούς, όπως παιχνίδια για κορίτσια και αγόρια<sup>24</sup>.

Η παιγνιώδης δραστηριότητα συνδέεται με τη γνωστική, κοινωνική, συναισθηματική και σωματική ανάπτυξη, ιδιαίτερα των μικρών παιδιών<sup>25</sup>. Οι μη δομημένες παιγνιώδεις δραστηριότητες επιδρούν στη δημιουργικότητα και τη φαντασία, παρότι για την τελευταία κάποιοι εκφράζουν την ανησυχία ότι τα ΗΠ την περιορίζουν<sup>26</sup>. Επίσης, τα παιχνίδια θεωρείται ότι συμβάλλουν καθοριστικά στην ανάπτυξη της κοινωνικής νοημοσύνης, αλλά και της ικανότητας στη δημιουργία και στη διαπραγμάτευση συστημάτων κανόνων<sup>27</sup>. Ακόμα, οι ενήλικες χρησιμοποιούν ποικίλες μορφές παιχνιδιού για να κοινωνικοποιήσουν τα παιδιά, αλλά και για να τους μεταδώσουν αποδεκτούς τρόπους συμπεριφοράς<sup>28</sup>.

Ωστόσο, παρότι η σχέση μεταξύ παιγνιώδους δραστηριότητας και μάθησης είναι ευρέως αποδεκτή, δύσκολα καθορίζεται με εμπειρικό τρόπο. Οι περισσότερες μελέτες αφορούν πιλοτικά προγράμματα κυρίως με μικρά παιδιά και όχι στο οικογενειακό περιβάλλον. Οι ερευνητές προσπαθούν να προσδιορίσουν τους τύπους των παιγνιωδών δραστηριοτήτων που προκαλούν συμπεριφορές που θεωρούνται περισσότερο ή λιγότερο εξελιγμένες ή εξετάζουν τα αποτελέσματα αυτών σε σχέση με άλλες δραστηριότητες, όπως την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων<sup>29</sup>.

Από τα παραπάνω προκύπτει, ότι η εξέταση του ΗΠ από την οπτική της παιγνιώδους δραστηριότητας προσφέρει ένα σύνολο εννοιολογικών εργαλείων για την κατανόηση των χαρακτηριστικών του (στόχοι-κανόνες) που δίνουν τη δυνατότητα για ποικίλες ευκαιρίες μάθησης και οικογενειακής εμπλοκής. Ωστόσο, η έμφαση στην κατανόηση του παιχνιδιού ως δραστηριότητας των παιδιών, τουλάχιστον σε σχέση με τη μάθηση, μπορεί να αποκλείσει την εμπλοκή της οικογένειας στο σύνολό της. Κάτι τέτοιο όμως το επιτρέπει το αμέσως επόμενο πλαίσιο.

#### 4. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως οικογενειακή ρουτίνα ή/και τελετουργικό

Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι τα παιχνίδια, ψηφιακά ή μη, αποτελούν μέρος των καθημερινών και επαναλαμβανόμενων δραστηριοτήτων των μελών της οικογένειας, τόσο ατομικά όσο και συλλογικά. Με άλλα λόγια, εντάσσονται στο πλαίσιο αυτού που ονομάζεται οικογενειακή ρουτίνα. Η έννοια της οικογενειακής ρουτίνας έχει διερευνηθεί αρκετά και θεωρείται σημαντικό στοιχείο του οικογενειακού βίου. Με την ευρεία έννοια του όρου, οι οικογενειακές ρουτίνες

---

24 Hughes, L. A. (1991). A conceptual framework for the study of children's gaming. *Play and Culture*, 4, p. 290.

25 Pellegrini, A. D. (2009). Research and policy on children's play. *Child Development Perspectives*, 3(2), p. 133.

26 Hughes, L. A. (1991). A conceptual framework for the study of children's gaming. *Play and Culture*, 4, p. 294

27 Hughes, L. A. (1991). A conceptual framework for the study of children's gaming. *Play and Culture*, 4, p. 292

28 Sutton-Smith, B. (2008). Play theory: A personal journey and new thoughts. *American Journal of Play*, 1(1), p. 93.

29 Whitebread, D., Coltman, P., Jameson, H., & Lander, R. (2009). Play, cognition and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play? *Educational and Child Psychology*, 26(2), p. 45.



αποτελούν ένα μοτίβο από αλληλεπιδράσεις που επαναλαμβάνονται σε βάθος χρόνου<sup>30</sup>. Έχουν έντονο το επικοινωνιακό στοιχείο, επαναλαμβάνονται τακτικά, χωρίς ουσιώδη σκοπό και παρέχουν διάφορους τρόπους έτσι ώστε τα μέλη της οικογένειας να αυτοπροσδιορίζονται και να έχουν την αίσθηση ότι ανήκουν σε μια ομάδα. Σχετίζονται άμεσα με τα τελετουργικά που είναι σημαντικοί οργανωτές της οικογενειακής ζωής, έχουν συμβολική σημασία και διαιωνίζουν την αντίληψη του να είναι κανείς μέλος μιας ομάδας<sup>31</sup>. Ερευνητές εξέτασαν την επίδραση των τελετουργικών σε μεμονωμένα μέλη οικογενειών αλλά και στη συνοχή των οικογενειών, ιδιαίτερα για το ρόλο τους στην επικοινωνία και την ενδυνάμωση των σχέσεων μέσα στην οικογένεια<sup>32</sup>.

Παρότι κάποιιοι διαχωρίζουν τα τελετουργικά από τις ρουτίνες και τις αντίστοιχες λειτουργίες τους μέσα στις οικογένειες, εν τούτοις φαίνεται πως συνδέονται<sup>33</sup>. Για παράδειγμα, η ρουτίνα της ώρας για ύπνο ενός παιδιού μπορεί να περιλαμβάνει το τελετουργικό της αγκαλιάς κάθε μέλους της οικογένειας, ενισχύοντας συμβολικά τις οικογενειακές σχέσεις. Συνεπώς, κάθε ρουτίνα μετατρέπεται σε τελετουργικό όταν αποκτά συμβολική σημασία<sup>34</sup>.

Η επίδραση που έχουν τα τελετουργικά και οι ρουτίνες στην πνευματική ανάπτυξη των παιδιών έχει μελετηθεί αρκετά καλά<sup>35</sup>. Το θεωρητικό πλαίσιο το παρέχει η οικο-πολιτισμική θεωρία του Weisner<sup>36</sup>. Βασική παραδοχή αυτή της θεωρίας είναι ότι οι οικογενειακές δραστηριότητες εμπεριέχουν και αντανακλούν ευρύτερα πολιτισμικά συστήματα<sup>37</sup>. Συνεπώς, τα πολιτισμικά συστήματα διαμορφώνουν τις οικογενειακές ρουτίνες, τελετουργικά και αξίες. Ως εκ τούτου, το παιχνίδι μέσα στην οικογένεια ως ρουτίνα/τελετουργικό μπορεί να στοχεύει στην μετάδοση και ενδυνάμωση των κοινωνικών και πολιτισμικών αξιών της κοινωνίας.

Επίσης, αναπτυξιακές θεωρίες όπως τα “πολιτιστικά μονοπάτια” για την ανθρώπινη ανάπτυξη, βοηθούν να προσδιοριστεί η μάθηση μέσα από τις

30 Fiese, B. H., Tomcho, T.J., Douglas, M., Josephs, K., Poltrock, S., & Baker, T. (2002). A review of 50 years of research on naturally occurring family routines and rituals: Cause for celebration? *Journal of Family Psychology, 16*(4), p. 387.

31 Bossard, J., & Boll, E. (1950). *Ritual in family living*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

32 Fiese, B. H., Tomcho, T.J., Douglas, M., Josephs, K., Poltrock, S., & Baker, T. (2002). A review of 50 years of research on naturally occurring family routines and rituals: Cause for celebration? *Journal of Family Psychology, 16*(4), p. 383.

33 Fiese, B. H., Tomcho, T.J., Douglas, M., Josephs, K., Poltrock, S., & Baker, T. (2002). A review of 50 years of research on naturally occurring family routines and rituals: Cause for celebration? *Journal of Family Psychology, 16*(4), p. 385.

34 Spagnola, M., & Fiese, B. H. (2007). Family routines and rituals: A context for development in the lives of young children. *Infants and Young Children, 20*(4), p. 288.

35 Spagnola, M., & Fiese, B. H. (2007). Family routines and rituals: A context for development in the lives of young children. *Infants and Young Children, 20*(4), p. 286.

36 Weisner, T. S. (2014). Culture, context and child well-being. In A. Ben-Arieh, F. Casas, I. Fronès & K. E. Korbin (Eds.), *Handbook of child well-being: Theories, methods and policies in global perspective* (p. 91). Dordrecht: Springer Verlag.

37 Bernheimer, L. P., Gallimore, R., & Weisner, T. S. (1990). Ecocultural theory as a context for the individual family service plan. *Journal of Early Intervention 14*(3), p. 222.

οικογενειακές ρουτίνες. Σύμφωνα με αυτή τη θεώρηση, οι ρουτίνες και τα τελετουργικά πραγματοποιούνται με σκοπό να παρέχεται μια προκαθορισμένη δομή που κοινωνικοποιεί τα παιδιά σε επιθυμητές συμπεριφορές. Επίσης, δημιουργούν ένα κλίμα που επηρεάζει θετικά την κοινωνικο-συναισθηματική τους ανάπτυξη<sup>38</sup>. Παιδιά και ενήλικες παίζουν ενεργό ρόλο στη διαδικασία της κοινωνικοποίησης, η οποία είναι αμφίδρομη και επιλεκτική.

Τέλος, έρευνες έχουν αναδείξει τη σχέση μεταξύ των οικογενειακών ρουτινών και της γλωσσικής ανάπτυξης των παιδιών, όπως ο πρώιμος γραμματισμός και η απόκτηση κοινωνικών δεξιοτήτων και συμπεριφορών<sup>39</sup>. Για παράδειγμα, οι συζητήσεις στο οικογενειακό τραπέζι παρέχουν ευκαιρίες για την ανάπτυξη του λεξιλογίου και την συμμετοχή σε μια πιο σύνθετη χρήση της γλώσσας, όπως τον επεξεργασμένο λόγο<sup>40</sup>.

## 5. Συζήτηση-Συμπεράσματα

Η μελέτη είχε σκοπό να διερευνήσει τα ΗΠ, εντάσσοντάς τα σε τρία πλαίσια, οι βασικές παραδοχές των οποίων περιγράφηκαν στις ενότητες που προηγήθηκαν. Η θεώρηση των ΗΠ ως ψηφιακά μέσα παρέχει ένα πρώτο πλαίσιο για την κατανόηση του ρόλου τους στην οικογενειακή ζωή, αλλά και των πιθανών μαθησιακών τους προεκτάσεων. Αναφέρθηκε ότι τα ΗΠ σχετίζονται με τη χρήση όλων των ψηφιακών μέσων που χρησιμοποιούν οι οικογένειες<sup>41</sup>. Έτσι, το ψηφιακό χάσμα που πιθανώς να υπάρχει μεταξύ γονέων και παιδιών μπορεί να δρα περιοριστικά. Όμως, μπορεί να αξιοποιηθεί για την ενίσχυση επιθυμητών μορφών επικοινωνίας και των σχέσεων των μελών της οικογένειας, ενισχύοντας τελικά τη μάθηση, εξαιτίας της ιδιότυπης σχέσης που αναπτύσσεται μεταξύ παιδιού και γονέα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού<sup>42</sup>.

Επίσης, όπως προέκυψε από την παρουσίαση της θεωρίας της γονικής διαμεσολάβησης, οι γονείς, έχοντας ως στόχο τη μεγαλύτερη κοινωνικοποίηση των παιδιών, τελικά αυτό επηρεάζει τις στρατηγικές που χρησιμοποιούν για να διαχειριστούν το παιχνίδι τους<sup>43</sup>. Από την άλλη πλευρά, και τα ίδια τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά στη διαμόρφωση και διαπραγμάτευση των οικογενειακών κανόνων και στρατηγικών διαμεσολάβησης των γονέων που

---

38 Weisner, T. S. (2014). Culture, context and child well-being. In A. Ben-Arieh, F. Casas, I. Fronese & K. E. Korbin (Eds.), *Handbook of child well-being: Theories, methods and policies in global perspective* (p. 93). Dordrecht: Springer Verlag.

39 Spagnola, M., & Fiese, B. H. (2007). Family routines and rituals: A context for development in the lives of young children. *Infants and Young Children*, 20(4), p. 287.

40 Spagnola, M., & Fiese, B. H. (2007). Family routines and rituals: A context for development in the lives of young children. *Infants and Young Children*, 20(4), p. 288.

41 Carvalho, J., Francisco, R., & Relvas, A. (2015). Family functioning and information and communication technologies: How do they relate? A literature review. *Computers in Human Behavior*, 45, p. 104.

42 Eichenbaum, A., Bavelier, D., & Green, C. S. (2014). Video games. *American Journal of Play*, 7(1), p. 63.

43 Clark, L. S. (2011). Parental mediation theory for the digital age. *Communication Theory*, 21(4), p. 333.

συνδέονται με τα ΗΠ<sup>44</sup>.

Αναφορικά με το πλαίσιο των παιχνιδιών ως παιγνιωδών δραστηριοτήτων, επισημάνθηκε ότι δεν περιλαμβάνεται μόνο το περιβάλλον του σπιτιού, αλλά και τα ευρύτερα κοινωνικά και πολιτιστικά πλαίσια. Με τη σειρά τους, αυτά διαμορφώνουν αξίες και πεποιθήσεις για τα ΗΠ και παρέχουν ευκαιρίες, αλλά και θέτουν περιορισμούς σε διαφορετικούς τύπους παιχνιδιών<sup>45</sup>.

Σημαντικό στοιχείο των ΗΠ ως παιγνιωδών δραστηριοτήτων είναι οι εμπειρίες που παρέχουν. Έτσι, προκύπτουν σημαντικά οφέλη, όπως η γνωστική, συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών<sup>46</sup>. Στην οικογένεια, το παιχνίδι, στο οποίο συμμετέχουν γονέας-παιδί ή αδέρφια, μπορεί να κοινωνικοποιήσει τα παιδιά, να εμπεδώσει οικογενειακούς κανόνες, να ενισχύσει τις κοινωνικές σχέσεις, την επικοινωνία ή την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων<sup>47</sup>. Ακόμη, προκύπτουν οφέλη σε θέματα δημιουργίας και διαπραγματεύσης κανόνων που, με τη σειρά τους, τα συστήματα κανόνων μπορούν να καλλιεργήσουν ορισμένες μορφές σκέψης και κοινωνικής νοημοσύνης ανάμεσα στους παίκτες<sup>48</sup>.

Η θεώρηση των παιχνιδιών από την οπτική των οικογενειακών ρουτινών/τελετουργικών μετατοπίζει το ενδιαφέρον από τη σχέση των ΗΠ με τα πρότυπα των δραστηριοτήτων της οικογενειακής ζωής, στις ευρύτερες πολιτισμικές πεποιθήσεις και πρακτικές. Τα ΗΠ ως πρακτική στο σπίτι συμβαδίζει με τις ρουτίνες της οικογένειας<sup>49</sup>. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει το πώς τα ΗΠ στο σπίτι αντικατοπτρίζουν ευρύτερες πολιτισμικές και κοινοτικές αξίες και πρακτικές<sup>50</sup>.

Οι οικογένειες προφανώς είναι στο προσκήνιο βλέποντας τα ΗΠ ως οικογενειακή ρουτίνα. Τα μέλη της οικογένειας δημιουργούν ρουτίνες και τελετουργικά, συμπεριλαμβανομένων και εκείνων που αφορούν τα ΗΠ, βοηθώντας να διατηρηθούν και να δημιουργηθούν ξανά οι οικογενειακές σχέσεις και ταυτότητες<sup>51</sup>. Η οπτική αυτή τονίζει τη σημασία της κατανόησης της οικογένειας ως συνόλου και το ρόλο που τα ΗΠ θα μπορούσαν να παίξουν στην

---

44 Valkenburg, P. M., Krcmar, M., Peeters, A. L., & Marseille, N. M. (1999). Developing a scale to assess three styles of television mediation: Instructive mediation, restrictive mediation, and social covieing. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 43(1), p. 65.

45 Carvalho, J., Francisco, R., & Relvas, A. (2015). Family functioning and information and communication technologies: How do they relate? A literature review. *Computers in Human Behavior*, 45, p. 103.

46 Pellegrini, A. D. (2009). Research and policy on children's play. *Child Development Perspectives*, 3(2), p. 133.

47 Sutton-Smith, B. (2008). Play theory: A personal journey and new thoughts. *American Journal of Play*, 1(1), p. 88.

48 Winther-Lindqvist, D. (2011). Playing with social identities: Play in the everyday life of a peer group in day care. In K. Mark (Ed.), *Children's play and development* (p. 34). Heidelberg: Springer.

49 Weisner, T. S. (2014). Culture, context and child well-being. In A. Ben-Arieh, F. Casas, I. Fronese & K. E. Korbin (Eds.), *Handbook of child well-being: Theories, methods and policies in global perspective* (p. 91). Dordrecht: Springer Verlag.

50 Fiese, B. H., Tomcho, T.J., Douglas, M., Josephs, K., Poltrock, S., & Baker, T. (2002). A review of 50 years of research on naturally occurring family routines and rituals: Cause for celebration? *Journal of Family Psychology*, 16(4), p. 383.

51 Spagnola, M., & Fiese, B. H. (2007). Family routines and rituals: A context for development in the lives of young children. *Infants and Young Children*, 20(4), p. 292.

οικογενειακή συνοχή ή επικοινωνία, αντί να εστιάζει στην οικογένεια απλά ως ένα πλαίσιο για τις δραστηριότητες των ατόμων ή των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων. Οι μελέτες σχετικά με τις οικογενειακές ρουτίνες αντιλαμβάνονται τη μάθηση ως συμμετοχή σε πολιτισμικές πορείες για την ανάπτυξη. Για τα άτομα και τις οικογένειες, τα παιχνίδια μπορεί να γίνουν μια πτυχή αυτών των μονοπατιών, ένα μέσο να συμμετέχουν ενεργά στην απόκτηση, διαμόρφωση και καλλιέργεια πολιτισμικών αξιών γνώσεων και δεξιοτήτων<sup>52</sup>.

Προφανώς και υπάρχουν επικαλύψεις μεταξύ των πλαισίων, όμως με μία μονοσήμαντη θεώρηση δεν θα ήταν δυνατόν να εξηγηθούν τα παραπάνω περίπλοκα φαινόμενα. Στο σύνολό τους, οι διαφορετικές προσεγγίσεις συμβάλλουν στην κατανόηση των οικογενειών ως πολυδιάστατων οντοτήτων σε σχέση με τα ΗΠ και τη μάθηση. Οι οικογένειες δεν είναι στατικές οντότητες αλλά τα μέλη τους εμπλέκονται ενεργά στη διαπραγμάτευση, τη δημιουργία των δικών τους ρουτινών, αξιών και πεποιθήσεων<sup>53</sup>. Συνεπώς, η κατανόηση του ρόλου των ΗΠ στις οικογένειες και τα είδη της μάθησης που συνδέονται με αυτά, απαιτεί την εξέταση του πώς οι οικογένειες οργανώνουν την καθημερινότητά τους, και πώς το παιχνίδι ταιριάζει σε αυτές τις δραστηριότητες, τους στόχους και τις σχέσεις.

Τα πλαίσια που αναλύθηκαν καταδεικνύουν ότι τα ΗΠ προωθούν ευρύτερες μορφές μάθησης. Ως τέτοιες νοούνται ο ψηφιακός γραμματισμός και η ενίσχυση των γλωσσικών δεξιοτήτων των παιδιών<sup>54</sup>. Επίσης, τα ΗΠ μπορούν να γίνουν το μέσο για τον προσδιορισμό του ρόλου που το κάθε μέλος έχει μέσα στην οικογένεια, μέσω της διαπραγμάτευσης κανόνων, της κατασκευής ταυτοτήτων, καθώς και της κοινωνικοποίησής τους.

Επιπλέον, τα τρία πλαίσια υποδεικνύουν την ανάγκη για μελλοντικές έρευνες που να εξετάζουν τη δυναμική του οικογενειακού ΗΠ και της μάθησης σε παρατεταμένες χρονικές περιόδους. Όπως προκύπτει, τόσο από τη θεώρηση των ΗΠ ως ψηφιακό μέσο όσο και ως οικογενειακή ρουτίνα, τα παιχνίδια ενσωματώνονται σε βάθος χρόνου στην οικογενειακή ζωή<sup>55</sup>. Η σταθερότητα των οικογενειακών ρουτινών και τελετουργικών σε βάθος χρόνου είναι σημαντικόι

---

52 Weisner, T. S. (2014). Culture, context and child well-being. In A. Ben-Arieh, F. Casas, I. Frones & K. E. Korbin (Eds.), *Handbook of child well-being: Theories, methods and policies in global perspective* (p.92). Dordrecht: Springer Verlag.

53 Weisner, T. S. (2014). Culture, context and child well-being. In A. Ben-Arieh, F. Casas, I. Frones & K. E. Korbin (Eds.), *Handbook of child well-being: Theories, methods and policies in global perspective* (p.90). Dordrecht: Springer Verlag.

54 Fiese, B. H., Tomcho, T.J., Douglas, M., Josephs, K., Poltrock, S., & Baker, T. (2002). A review of 50 years of research on naturally occurring family routines and rituals: Cause for celebration? *Journal of Family Psychology*, 16(4), p. 383.

55 Fiese, B. H., Tomcho, T.J., Douglas, M., Josephs, K., Poltrock, S., & Baker, T. (2002). A review of 50 years of research on naturally occurring family routines and rituals: Cause for celebration? *Journal of Family Psychology*, 16(4), p. 385.

παράγοντες για την ανάπτυξη και τη μάθηση των παιδιών<sup>56</sup>. Ο αντίκτυπος του παιχνιδιού ως μια μορφή κοινωνικοποίησης στην οικογένεια και στα πολιτισμικά πρότυπα κατανοείται καλύτερα σε βάθος χρόνου, καθώς και σε πολλαπλά περιβάλλοντα.

Παράλληλα, η εστίαση στην οικογένεια αίρει τους περιορισμούς σε όλες τις οπτικές και επιτρέπει την ευρύτερη αντίληψη της μάθησης. Μέχρι σήμερα έμφαση έχει δοθεί στην κατανόηση της μάθησης των ατόμων, ιδιαίτερα των παιδιών<sup>57 58</sup>. Όμως, τα ΗΠ, με την ενσωμάτωσή τους στην οικογενειακή ζωή, μπορούν να υποστηρίξουν τη συλλογική μάθηση μέσα στην οικογένεια.

Η κριτική θεώρηση των ΗΠ, όπως παρουσιάστηκε στην παρούσα εργασία, υπογραμμίζει την αξία μιας διεπιστημονικής προσέγγισης για την κατανόηση του παιχνιδιού και της μάθησης ανάμεσα στα μέλη της οικογένειας. Δε πρέπει να υπάρχει αποκλειστική εστίαση στα ψηφιακά χαρακτηριστικά των ΗΠ, αλλά να επαναπροσδιοριστούν οι σχέσεις μεταξύ των ΗΠ και των ατόμων, καθώς και με τις πρακτικές που λαμβάνουν χώρα εντός και εκτός του σπιτιού. Αυτή η προσέγγιση είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς ολοένα και περισσότερες τεχνολογίες και δραστηριότητες σχετίζονται με τα ΗΠ.

Συμπερασματικά, τα πλαίσια, όπως αναλύθηκαν, θέτουν νέες βάσεις στη μελέτη του παιχνιδιού γενικότερα. Αυτό γιατί<sup>59</sup>: (α) αμφισβητείται η διάκριση μεταξύ ΗΠ και μη ψηφιακών παιχνιδιών, (β) η θεώρηση των ΗΠ στα πλαίσια των οικογενειακών ρουτινών προσφέρει τρόπους κίνησης πέρα από την έμφαση στα ψηφιακά χαρακτηριστικά τους και (γ) είναι δυνατή η κατανόηση του παιχνιδιού και της μάθησης σε ένα ευρύτερο κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο. Αυτά, μας ωθούν να οραματιζόμαστε τη μάθηση που σχετίζεται με το παιχνίδι ως συλλογική και όχι ως ατομική διαδικασία, με ευρείες επιπτώσεις για το πώς αντιλαμβανόμαστε το ρόλο των ΗΠ στην κοινωνία, καθώς και στην οικογενειακή ζωή.

## Βιβλιογραφία

Aarsand, P. A. (2007). Computer and video games in family life: The digital divide as a resource in intergenerational interactions. *Childhood*, 14(2), 235-256.

---

56 Fiese, B. H., Tomcho, T.J., Douglas, M., Josephs, K., Poltrock, S., & Baker, T. (2002). A review of 50 years of research on naturally occurring family routines and rituals: Cause for celebration? *Journal of Family Psychology*, 16(4), p. 387.

57 Pellegrini, A. D. (2009). Research and Policy on Children's Play. *Child Development Perspectives*, 3(2), p. 133.

58 Whitebread, D., Coltman, P., Jameson, H., & Lander, R. (2009). Play, cognition and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play? *Educational and Child Psychology*, 26(2), p. 45.

59 Linderoth, J. (2013). Beyond the digital divide: An ecological approach to gameplay. In A. Waern (Ed.), *Transactions of the digital games research association 1.1* (p. 92). Pittsburgh, PA: ETC Press.

- Bernheimer, L. P., Gallimore, R., & Weisner, T. S. (1990). Ecocultural theory as a context for the individual family service plan. *Journal of Early Intervention* 14(3), 219-233.
- Bossard, J., & Boll, E. (1950). *Ritual in family living*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Carvalho, J., Francisco, R., & Relvas, A. (2015). Family functioning and information and communication technologies: How do they relate? A literature review. *Computers in Human Behavior*, 45, 99-108.
- Chiong, C. (2009). *Can video games promote intergenerational play and literacy learning? Report from a research and design workshop*. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Clark, L. S. (2011). Parental mediation theory for the digital age. *Communication Theory*, 21(4), 323-343.
- Clark, L. S. (2012). *The parent app: Understanding families in the digital age*. New York: Oxford University Press.
- Common Sense Media. (2013). *Zero to eight: Children's media use in America 2013*. San Francisco, CA: Common Sense Media.
- Eichenbaum, A., Bavelier, D., & Green, C. S. (2014). Video games. *American Journal of Play*, 7(1), 50-72.
- Fiese, B. H., Tomcho, T.J., Douglas, M., Josephs, K., Poltrock, S., & Baker, T. (2002). A review of 50 years of research on naturally occurring family routines and rituals: Cause for celebration? *Journal of Family Psychology*, 16(4), 381-390.
- Gee, J. P. (2012). *Situated language and learning: A critique of traditional schooling*. New York: Routledge.
- Gee, J. P., & Hayes, E. (2012). Passionate affinity groups. Chap. 11. In C. Steinkuehler, K. Squire & S. Barab (Eds.), *Games, learning, and society: Learning and meaning in the digital age* (pp. 129-153). London: Cambridge University Press.
- Haddon, L. (2006). The contribution of domestication research to in-home computing and media consumption. *The Information Society*, 22, 195-203.
- Hayes, E. (2008). Game content creation and it proficiency: An exploratory study. *Computers and Education*, 51(1), 97-108.
- Hayes, E., & Duncan, S. C. eds. (2012). *Learning in video game affinity spaces*. New York: Peter Lang.
- Henricks, T. (2008). The nature of play: An overview. *American Journal of Play*, 1(2), 157-180.
- Hughes, L. A. (1991). A conceptual framework for the study of children's gaming. *Play and Culture*, 4, 284-300.
- Klopfer, E., Osterweil, S., & Salen, K. (2009). *Moving learning games forward: Obstacles, opportunities, and openness*. Cambridge, MA: The Educa-

- tion Arcade, Massachusetts Institute of Technology.
- Lankshear, C., & M. Knobel. (2008). *Digital literacies: Concepts, policies and practices*. New York: Peter Lang.
- Linderoth, J. (2013). Beyond the digital divide: An ecological approach to game-play. In A. Waern (Ed.), *Transactions of the digital games research association 1.1* (pp. 85-114). Pittsburgh, PA: ETC Press.
- Livingstone, S., & Bober, M. (2006). Regulating the internet at home: Contrasting the perspectives of children and parents. In D. Buckingham & R. Willett (Eds.), *Digital generations: Children, young people and new media* (pp. 93-113). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Pellegrini, A. D. (2009). Research and policy on children's play. *Child Development Perspectives*, 3(2), 131-136.
- Plowman, L. (2016). Rethinking context: Digital technologies and children's everyday lives. *Children's Geographies*, 14(2), 190-202.
- Spagnola, M., & Fiese, B. H. (2007). Family routines and rituals: A context for development in the lives of young children. *Infants and Young Children*, 20(4), 284-299.
- Stevens, R., Satwicz, T., & McCarthy, L. (2008). In-game, in-room, in-world: Reconnecting video game play to the rest of kids' lives. In K. Salen (Ed.), *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning* (pp. 41-66). Cambridge, MA: MIT Press.
- Sutton-Smith, B. (2008). Play theory: A personal journey and new thoughts. *American Journal of Play*, 1(1), 80-123.
- Sutton-Smith, B. (2009). *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Valkenburg, P. M., Krcmar, M., Peeters, A. L., & Marseille, N. M. (1999). Developing a scale to assess three styles of television mediation: Instructive mediation, restrictive mediation, and social coviewing. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 43(1), 52-67.
- Weisner, T. S. (2014). Culture, context and child well-being. In A. Ben-Arieh, F. Casas, I. Frones & K. E. Korbin (Eds.), *Handbook of child well-being: Theories, methods and policies in global perspective* (pp. 87-103). Dordrecht: Springer Verlag.
- Wellman, B., Haase, A. Q., Witte, J., & Hampton, K. (2002). Capitalizing on the internet: Social contact, civic engagement, and sense of community. In B. Wellman & H. Haythornthwaite (Eds.), *The Internet in everyday life* (pp. 436-455). Oxford: Blackwell.
- Whitebread, D., Coltman, P., Jameson, H., & Lander, R. (2009). Play, cognition and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play? *Educational and Child Psychology*, 26(2), 40-52.
- Winther-Lindqvist, D. (2011). Playing with social identities: Play in the everyday

- life of a peer group in day care. In K. Mark (Ed.), *Children's play and development* (pp. 29-54). Heidelberg: Springer.
- Young, M. F., Slota, S., Cutter, A. B., Jalette, G., Mullin, G., & Lai, B. (2012). Our princess is in another castle: A review of trends in serious gaming for education. *Review of Educational Research*, 82(1), 61-89.
- Zhang, X., Liu, C., Wang, L., & Piao Q. (2010). Effects of violent and non-violent computer video games on explicit and implicit aggression. *Journal of Software*, 5(9), 1014-1021.

### **Βιογραφικά στοιχεία συγγραφέων**

Η κ. **Πηνελόπη Ατσικπάση** είναι μεταπτυχιακή φοιτήτρια στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Στα ενδιαφέροντά της περιλαμβάνονται οι εκπαιδευτικές χρήσεις της Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας, καθώς και η χρήση των tablets στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Ο κ. **Εμμανουήλ Φωκίδης** είναι λέκτορας στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Τα μαθήματά του εστιάζουν στις εκπαιδευτικές χρήσεις της Εικονικής Πραγματικότητας και στα τρισδιάστατα εκπαιδευτικά παιχνίδια. Από το 1994 συμμετέχει σε ερευνητικά έργα που αφορούν την εξ αποστάσεως και δια βίου εκπαίδευση, τις εκπαιδευτικές χρήσεις του Διαδικτύου και της Εικονικής Πραγματικότητας.