

## **ΑΝΑΛΟΓΙΚΑ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΡΟΛΩΝ:**

### **Η ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΚΑΙ ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΔΙΑΣΤΑΣΗ**

**Ελένη Τιμπλαλέξη**

*Η διδακτορική διατριβή εκπονήθηκε με υποτροφία του Ι.Κ.Υ. στο Τμήμα Θεατρικών Σπουδών του Ε.Κ.Π.Α.*

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Ευανθία Στιβανάκη, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια.

Μέλη Τριμελούς Επιτροπής: Γρηγόρης Ιωαννίδης, Επίκουρος Καθηγητής και Μάνθος Σαντοριναίος, Αντιπρύτανης της Α.Σ.Κ.Τ., Αναπληρωτής Καθηγητής.

### **ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Σκοπός της παρούσας μελέτης είναι η διερεύνηση της μαθησιακής και θεατρικής διάστασης των αναλογικών και ψηφιακών παιχνιδιών ρόλων. Παρ' ότι τα υπό μελέτη παιχνίδια διαφέρουν ως προς τις λειτουργικές ιδιότητες, τις οικολογίες και τη φύση της δυνητικότητας που τα διέπουν, φαίνεται ότι μπορούν να θεωρηθούν, στο σύνολό τους, εκφάνσεις του θεατρικού φαινομένου. Λόγοι που συνηγορούν είναι η παρουσία τροπικότητας υπόδυσης χαρακτήρα, ελέγχου avatar και η επιτελεστικότητα. Ενστάσεις για το αντίθετο στηρίζονται στη ρητορική της απουσίας κειμένου και κοινού στα αναλογικά και ψηφιακά παιχνίδια ρόλων. Η ένταξη των αναλογικών και των ψηφιακών παιχνιδιών ρόλων στο θεατρικό, δραματικό και επιτελεστικό συνεχές θα μπορούσε να θέσει ζήτημα αναθεώρησης του ελάχιστου ορισμού του θεάτρου. Ειδικά για την περίπτωση των ψηφιακών παιχνιδιών ρόλων, δε μπορεί να αγνοηθεί η επίδραση της θεωρίας και της πράξης του θεάτρου, που επικυρώνεται με τη χρήση θεατρικών και επιτελεστικών όρων, όπως κυβερνο-δράμα, παιγνιο-επιτέλεση και διαδραστικό δράμα.

Τα αναλογικά και τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων, ως εκφάνσεις του θεατρικού φαινομένου, μπορούν και να χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία στο μάθημα της θεατρικής αγωγής και στη διδασκαλία άλλων μαθημάτων. Η εφαρμογή τους στην εκπαίδευση εδράζεται σε μαθησιακές θεωρίες και προάγει μορφές μάθησης, όπως τη βιωματική και τη συνεργατική. Κατά την αξιοποίησή τους στην εκπαίδευση φαίνονται να απορρέουν μαθησιακά οφέλη όπως η καλλιέργεια γνωσιακών και κοινωνικών δεξιοτήτων και ενσυναίσθησης. Το ζήτημα περί μεταφοράς γνώσης από το γνωσιακό σύστημα της μυθοπλασίας και του παιχνιδιού στο σύστημα του ανθρώπινου βίου πιθανόν να αντιμετωπίζεται αποτελεσματικά με την αξιοποίηση αναλογικών και ψηφιακών παιχνιδιών ρόλων για μαθησιακούς σκοπούς.

# **ANALOG AND DIGITAL ROLE PLAYING GAMES: THE LEARNING AND THEATRICAL DIMENSION**

**Eleni Timplalexi**

*The PhD dissertation was written with a scholarship for the State Scholarship Foundation (I.K.Y.) at the Theatre Studies Department of the National and Kapodistrian University of Athens.*

Supervisor: Evanthia Stivanaki, Associate Professor

Members of the committee: Grigoris Ioannidis, senior lecturer, and Manthos Santorinaios, Vice Dean of A.S.K.T. and Associate Professor.

## **ABSTRACT**

The aim of this dissertation is research into the learning and the theatrical dimensions of analog and digital role playing games. Despite the fact that they differ in terms of their functional properties, the nature of virtuality and their ecologies, they may be considered as facets of the theatrical phenomenon. Reasons supporting this position are the presence of pretense modes in terms of character embodiment and avatar control and of performativity. Objections that support the opposite position are based on questions about the lack of dramatic text and audience in analog and digital role playing games. The integration of analog and digital role playing games on the theatrical, dramatic and performative continuum poses a question about revising the minimal definition of theatre. Especially in the case of digital role playing games, the impact of the theory and practice of theatre cannot be ignored, as theatrical and performative terms such as cyberdrama, playformance and interactive drama emerge.

Analog and digital role playing games, as facets of the theatrical phenomenon, may be used as tools in theatre and drama education and other subjects. Their implementation in educational context relies upon learning theories and promotes various forms of learning, such as experiential and collaborative learning. When these games are used in an educational context, learning outcomes emerge, such as the promotion of cognitive and social skills as well as of empathy. The matter of knowledge transfer from fictional game environments to the physical world and every day life may be addressed effectively with the integration of analog and digital role playing games in learning strategies.