

# Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού.

Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου



Επιμέλεια:  
Γεώργιος Κατσαδώρας, Εμμανουήλ Φωκίδης

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού  
Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου

Επιμέλεια

Γεώργιος Κατσαδώρας, Εμμανουήλ Φωκίδης

Ρόδος, 2022

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού  
Αφιερώματα και προοπτικές ενός νέου πεδίου

ISBN 978-618-84330-7-6

Copyright 2022

Εργαστήριο Γλωσσολογίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

### **Επιμέλεια**

Γεώργιος Κατσαδώρας

Αναπληρωτής Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Εμμανουήλ Φωκίδης

Επίκουρος Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Το σχεδιασμό του εξώφυλλου και οπισθόφυλλου ανέλαβε η graphic designer

Μυρτώ Φωτίου Φεγγερού

LinkedIn: Mirto Fotiou -Feggerou

E-mail: [mirtof80@gmail.com](mailto:mirtof80@gmail.com)

Το σχεδιασμό των μμιδίων ανέλαβε ο

Βαγγέλης Βαλασιάδης

Οι συγγραφείς των άρθρων που δημοσιεύονται στον τόμο διατηρούν τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας επί των άρθρων τους. Τα άρθρα του τόμου μπορούν να χρησιμοποιηθούν με αναφορά στους συγγραφείς τους. Οι συγγραφείς των άρθρων μπορούν να τα καταθέσουν σε ιδρυματικό ή άλλο αποθετήριο ή να τα δημοσιεύσουν σε άλλη έκδοση, με υποχρεωτική την αναφορά της πρώτης δημοσίευσης του τόμου. Οι συγγραφείς ενθαρρύνονται να δημοσιοποιήσουν την εργασία τους στο Διαδίκτυο.

## Περιεχόμενα

Πρόλογος .....	7
Εισαγωγή.....	10
Αποτελεί το Διαδίκτυο μονόδρομο για τις Σύγχρονες Λαογραφικές Σπουδές; <i>Μαρία Γκασούκα</i> .....	10
Ψηφιακές πηγες για τη μελέτη του ελληνικού παραδοσιακού πολιτισμού και της λαϊκής θρησκευτικότητας, <i>Εμμανουήλ Γ. Βαρβούνης</i> .....	20
Α΄ θεματική ενότητα: Θεωρητικά και μεθοδολογικά ζητήματα της ψηφιακής λαογραφίας.....	29
Η σύγχρονη λαογραφία στο πλαίσιο των ψηφιακών ανθρωπιστικών επιστημών (digital humanities): ορισμοί, περιεχόμενο ερευνητικά πεδία, εργαλεία της Ψηφιακής Λαογραφίας, <i>Αλέξανδρος Γ. Καπανιάρης</i> .....	30
Παράθυρο στη θάλασσα. Ένα «παράθυρο» στον λαϊκό πολιτισμό μέσα από τον κινηματογράφο και το Διαδίκτυο, <i>Άννα Λυδάκη</i> .....	49
Οι λαϊκές ψηφιακές ομάδες ως πεδίο της ψηφιακής Λαογραφίας, <i>Ξανθίππη Φουλίδη</i> .....	56
Β΄ θεματική ενότητα: Διάχυση και διάδοση παραδοσιακών και νέων μορφών του λαϊκού πολιτισμού στον ψηφιακό κόσμο .....	65
Λαϊκός πολιτισμός και διαδικτυακά μιμίδια: Η εκπαίδευση μέσα από τα μιμίδια κατά την περίοδο της πανδημίας του COVID-19, <i>Βασιλεία Αντωνάκη, Γεώργιος Κατσαδώρας</i> .....	66
Η διάχυση και διάδοση της λαογραφίας της Δωδεκανήσου στον ψηφιακό κόσμο, μέσα από δράσεις συλλόγων και ατόμων την περίοδο της καραντίνας, <i>Μαρία Α. Αντωνοπούλου</i> .....	83
Ο Ray Harryhausen και η απεικόνιση της Μέδουσας στα ψηφιακά παιχνίδια, <i>Ευάγγελος Βαλασιάδης</i> .....	98
Επιστήμη των πολιτών και πολιτισμός: Η περίπτωση της ψηφιακής καταγραφής του λαϊκού πολιτισμού, <i>Βικτώρια Γαβάνα, Μαγδαληνή Μάρη, Ευαγγελία Καβακλή</i> .....	116
Οι στρατηγικές ή οι μορφές τρολαρίσματος στο μέσο κοινωνικής δικτύωσης Facebook., <i>Μαρία Ζαρέντη</i> .....	129
Creepypasta: Ο ψηφιακός αστικός θρύλος, <i>Μαρία Ζούρου</i> .....	141
Τα μιμίδια (memes) της πανδημίας του ιού COVID-19: Η διαχείριση του πρωτόγνωρου μέσω ενός σατιρικού είδους του ψηφιακού λαϊκού λόγου, <i>Ρέα Κακάμπουρα, Αφροδίτη-Λήδια Νουνανάκη</i> ..	153
Πολιτικές μνήμης και διαδικασία δόμησης ταυτοτήτων στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ιστότοπου «Δίκτυο Mikrasiatis.gr», <i>Ιωάννης Καραχρήστος</i> .....	183
Το λαϊκό εορτολόγιο μέσα από τα διαδικτυακά μιμίδια, <i>Ευηλένα Καρδαμήλα</i> .....	195
Αινίγματα, παροιμίες και άλλες λαϊκές φράσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης την περίοδο της πανδημίας. Η σελίδα ««Λαϊκές ρήσεις, Αινίγματα και Ανέκδοτα» στο Facebook, <i>Χρυσάνθη Κόζα</i> .	209
Τα λαχνίσματα στον σύγχρονο ψηφιακό κόσμο: Από το τελετουργικό των υπαίθριων παιδικών παιχνιδιών στο τεχνολογικό σύμπαν του Διαδικτύου., <i>Δημήτρης Ε. Κόκκινος, Ανθούλα Κολιάδη-Τηλιακού</i> .....	220
Διάχυση πολιτισμικών στοιχείων της Τσακωνιάς μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (η περίπτωση του Facebook), <i>Μαρία-Κομινή Κολινιώτη</i> .....	235
The tinderisation of romance, <i>Yvonne Kosma, Vasilis Gialatzis, Jojo Ekate Diakoumakou</i> .....	253



Διαρκείς ανατροφοδοτήσεις μεταξύ πρωτογενούς και δευτερογενούς προφορικότητας: Η κυκλοφορία του κουτσομπολιού από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην καθημερινή ζωή και αντίστροφα, <i>Γιώργος Κούζας</i> .....	269
Το παιχνίδι στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ομαδικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού μεταξύ ενηλίκων, <i>Κωνσταντίνα Κουτσονικολή</i> .....	281
Μοιράσου κι εσύ μian ιστορία: Από τη ζωντανή αφηγηματική κοινότητα στη διαδικτυακή συνύπαρξη. Η περίπτωση της Λέσχης Αφήγησης Αθήνας. Όψεις, σκέψεις, προοπτικές, <i>Δημήτρης Β. Προύσαλης</i> .....	294
Η περίπτωση του Ελληνικού YouTube community: Ένας βιότοπος λαογραφικών φαινομένων μέσα σε μία μικρογραφία της κοινωνίας στο Διαδίκτυο, <i>Αικατερίνη Σχοινά</i> .....	305
Ο έντεχνος λαϊκός λόγος στο Διαδίκτυο: Δύο παραδείγματα χρήσης των παροιμιών στη διάρκεια της πανδημίας, <i>Γεώργιος Τσερπές, Μαριάνθη Καπλάνογλου</i> .....	319
Εκδηλώσεις θρησκευτικότητας και λαϊκής ευσέβειας στο χώρο του Διαδικτύου. Το τραγούδι «Μπαγιάσας» του Νικόλα Άσιμου, <i>Νικόλαος Γ. Τσιρέβελος, Εμμανουήλ Χ. Κυριαζάκος</i> .....	331
Τα διαδικτυακά μμίδια στις ομάδες των αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook, <i>Βαρβάρα Τσούγγου</i> .....	346
Διαδικτυακός κόμβος «Καρπάθικο Γλέντι»: Η συνεργατική διαδικτυακή ανάπτυξη ενός στοιχείου άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, <i>Βασιλική Χρυσανθοπούλου, Παρασκευή Γ. Κανελλάτου</i> .....	360
Η εικόνα του θρύλου του βρικόλακα μέσα από ψηφιακά παιχνίδια, <i>Έλενα Ψυχάρη, Ρέα Κακάμπουρα</i> .....	387
Γ' θεματική ενότητα: Η ψηφιακή λαογραφία στην τυπική, μη τυπική και άτυπη εκπαίδευση .....	402
Δημιουργία ψηφιακού μουσείου εθιμικών δρώμενων, <i>Χρήστος Θεολόγος, Στέφανος Κυριαζάκος</i>	403
Προσεγγίζοντας τη λαογραφία μέσα από τη θεωρία των πολυγραμματισμών και τη δημιουργική γραφή: Λαϊκά μαγικά παραμύθια και ψηφιακός μετασχηματισμός στη λογοτεχνία του Γυμνασίου, <i>Κωνσταντίνα Καλαούζη</i> .....	419
Ο λαϊκός πολιτισμός σε συνδυασμό με την χρήση των νέων τεχνολογιών, ως μέσου επικοινωνίας και προσέγγισης μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, <i>Άννα Μαρία Καρακωνσταντίνου</i> .....	431
Μοντελοποίηση προγράμματος διαχείρισης εκκλησιαστικού κειμηλίου ως συμβολή των προηγμένων τεχνολογιών στην Ψηφιακή Λαογραφία, <i>Αικατερίνη Κορωναίου, Δημήτριος Κοτσιφάκος, Χρήστος Δουληγέρης</i> .....	444
Η συμβολή του παραδοσιακού χορού στη διαμόρφωση της συλλογικής ταυτότητας. Σχεδιασμός ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για την εξ αποστάσεως διδασκαλία, <i>Χριστίνα Παληά, Γεώργιος Κατσαδώρος, Απόστολος Κώστας</i> .....	459
Τα λαϊκά παραμύθια μέσα στη ψηφιακή πραγματικότητα, <i>Αναστάσιος Παππάς</i> .....	473
Λαϊκός πολιτισμός στην εποχή της τηλεκπαίδευσης: Στάσεις και αντιλήψεις των εκπαιδευτικών της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης για το αντικείμενο της Λαογραφίας και της Ψηφιακής Λαογραφίας στη διδακτική πράξη, <i>Γεώργιος Πασιόπουλος, Ευστάθιος Ξαφάκος</i> .....	490
Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά στο ψηφιακό περιβάλλον: Μια χαρτογράφηση των διαδικτυακών συλλογών και μουσείων για την ελληνική μουσική, <i>Νίκος Πουλάκης</i> .....	506
«Όψεις λαϊκής θεραπευτικής στην Ήπειρο, άλλοτε και τώρα»: Εκπαιδευτικές δράσεις Ψηφιακής Λαογραφίας για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, <i>Χαράλαμπος Σταμπόλης, Ρέα Κακάμπουρα</i> .....	518

Διδάσκοντας τοπική ιστορία, πολιτισμό, παραδόσεις και έθιμα με τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών. Προκαταρκτικά αποτελέσματα από μία μελέτη περίπτωσης στο νησί της Νισύρου, Άννα Χαρτοφύλη, Εμμανουήλ Φωκίδης.....	529
Κατάλογος συγγραφέων .....	542

## Πρόλογος

Κοινό τόπο στις διεθνείς λαογραφικές σπουδές αποτελεί πια το γεγονός ότι η τεχνολογική εξέλιξη δεν συνιστά παράγοντα απομάκρυνσης του ανθρώπου από τις καταβολές του· αντίθετα, τόσο αυτή όσο και η ζώσα παράδοση, προσαρμόζονται ώστε να καλύπτουν τις ανάγκες των ανθρώπων για έκφραση και επικοινωνία, όπως αυτές διαμορφώνονται στο εκάστοτε ιστορικό πλαίσιο. Ο λαϊκός πολιτισμός εξελίσσεται, προσαρμόζεται και ενσωματώνει τα νέα δεδομένα της κάθε εποχής. Το αντικείμενο της λαογραφίας εξακολουθεί να διευρύνεται, αναγνωρίζοντας πλέον τη συμβολή του διαδικτύου στη δημιουργία νέων μορφών λαϊκού πολιτισμού, αλλά και την αποτελεσματικότητά του στη διάσωση και διάδοση πολλών από τις παραδοσιακές μορφές του. Η σχέση τεχνολογίας και λαϊκού πολιτισμού δεν είναι επομένως ανταγωνιστική, αφού η τεχνολογία κάθε εποχής εμπεριέχεται στον λαϊκό της πολιτισμό. Η επιστήμη του λαϊκού πολιτισμού, η λαογραφία, όπως και άλλες ανθρωπολογικές επιστήμες, έχει προ πολλού διαγνώσει τη σταδιακή διαδικασία της αποδοχής και ένταξης των τεχνολογικών επιτευγμάτων του ανθρώπου στον καθημερινό του βίο, αλλά και την αποτύπωση της συμπίεσης αυτής στις κάθε λογής σκέψεις, εκφράσεις και δημιουργήματα του λαϊκού ανθρώπου. Ο ψηφιακός, εικονικός εν πρώτοις, κόσμος, αλλά και η ηλεκτρονική επικοινωνία ευρύτερα, πρέπει να προσεγγίζεται από τους σύγχρονους ερευνητές και ως πεδίο πολιτισμού, όχι απλώς ως επαναστατική τεχνολογία. Η έλευση της νέας χιλιετίας έφερε νέα δεδομένα στο χώρο του λαϊκού πολιτισμού· πέρα από τη διαδικασία της παγκοσμιοποίησης ή οικουμενοποίησης, αναλόγως με την οπτική του καθενός, οι νέες δυνατότητες που δίνει πλέον το διαδίκτυο, όπως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, σηματοδότησαν μια νέα εποχή τόσο για την ανθρώπινη επικοινωνία και ανταλλαγή πληροφοριών όσο και για τις επιστήμες που τις μελετούν. Αν και η αρχική προσέγγιση στα νέα τεχνολογικά δεδομένα υπήρξε μάλλον εργαλειακή, καθώς τα οφέλη τους ήταν ιδιαίτερα εμφανή, συγκρινόμενα με το παρελθόν (π.χ. ως προς την αποθήκευση και την ταξινόμηση του υλικού), γρήγορα διαφάνηκε και η επίδραση που το νέο, εικονικό, περιβάλλον επέφερε, όχι μόνο στη διαδικασία διάχυσης, μετάδοσης και επεξεργασίας φαινομένων του λαϊκού πολιτισμού, αλλά και στη δυνατότητα δημιουργίας νέων μορφών, οι οποίες ως μοναδικό βιότοπο δεν είχαν άλλον από εκείνον του ψηφιακού κόσμου. Συνεπακόλουθα, σε διεθνές και εγχώριο επίπεδο προστέθηκε ο προσδιορισμός του «ψηφιακού», «ηλεκτρονικού», «εικονικού» ώστε να προσδιορίσει τους κλάδους των επιστημών που αξιοποιούσαν τα νέα επικοινωνιακά μέσα και δεδομένα προκειμένου να μελετήσουν αποτελεσματικότερα τα ερευνητικά τους αντικείμενα. Στην περίπτωση της λαογραφίας, επιστήμης που ανέκαθεν μελετούσε το οικείο, η προσέγγιση αυτή οφείλει να λάβει υπόψη ότι το - σαφώς πολιτισμικό- υλικό που κυκλοφορεί στον εικονικό κόσμο αποτελεί και το ίδιο αντικείμενο ενδεδειγμένης εξέτασης και, μάλιστα, με όρους που ξετάζουν το υλικό αυτό *per se*, ακριβώς κάτω από τις συνθήκες μέσα στις οποίες διαμορφώνεται και εξελίσσεται.

Με ποιον τρόπο όμως προσεγγίζεται μεθοδολογικά το νέο περιβάλλον του διαδικτύου; Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, τα εργαλεία είναι κοινά, προσαρμοσμένα μόνο στις ιδιαιτερότητες του εκάστοτε πεδίου. Έτσι για τη μελέτη διαδικτυακών κοινοτήτων εφαρμόζεται η «επιτόπια εθνογραφική έρευνα», η οποία αποδίδεται με τον όρο «ψηφιακή εθνογραφία», ενώ η μέθοδος προσέγγισης του λαογραφικού πραγματολογικού υλικού έχει ονομαστεί ψηφιακή λαογραφία (*e-folklore*). Η ψηφιακή λαογραφία είναι λοιπόν ο κλάδος της επιστήμης που αξιοποιεί μεν τα νέα δεδομένα των επικοινωνιακών τεχνολογιών για να προσεγγίσει το ερευνητικό της αντικείμενο, τα αντιμετωπίζει δε αυτά ως ένα ιδιαίτερο ερευνητικό πεδίο που δεν μπορεί να μελετηθεί έξω από τις 'φυσικές' συνθήκες ύπαρξης και λειτουργίας του. Επιμέρους θεματικές ενότητες του κλάδου αυτού μπορούν, ενδεικτικά μόνο, να είναι η ύπαρξη και η θέση του λαϊκού πολιτισμού στον εικονικό κόσμο, η ατομική και η συλλογική ταυτότητα στην ψηφιακή εποχή, η συμβολή των ατόμων και των ομάδων στη διάχυση και τη διάδοση του λαϊκού πολιτισμού μέσα στον ψηφιακό κόσμο, ζητήματα ψηφιακής πολιτισμικής κληρονομιάς, διάφορες μελέτες περίπτωσης, αλλά και η δυνητικά πολλαπλή σχέση της ψηφιακής λαογραφίας με την εκπαίδευση.

## Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού

Ακολουθώντας τις διεθνείς εξελίξεις και συνεχίζοντας το σχετικό έργο διακεκριμένων επιστημόνων και ερευνητών, όπως οι John Dorst, Trevor Blank και οι 'δικοί' μας Μαρία Γκασούκα και Ευάγγελος Αυδίκος, στόχος του συλλογικού μας τόμου\* είναι, η ανάδειξη του σχετικά νέου αυτού κλάδου της επιστήμης του λαϊκού πολιτισμού, του καθορισμού των μεθοδολογικών του πρακτικών και προσεγγίσεων, καθώς και του προσδιορισμού του ερευνητικού του αντικειμένου.

Οι Επιμελητές του τόμου

Γιώργος Κατσαδώρας, Αναπληρωτής Καθηγητής,  
Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης

Εμμανουήλ Φωκίδης, Επίκουρος Καθηγητής,  
Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης

---

\* Ο παρών τόμος προέρχεται από επιλογή κειμένων, κατόπιν διαδικασίας ανώνυμης κρίσης, ανακοινώσεων που παρουσιάστηκαν στο Συνέδριο με θέμα *Λαϊκός πολιτισμός και Ψηφιακός Κόσμος. Για μια Ψηφιακή Λαογραφία*, το οποίο συνδιοργανώθηκε από το Εργαστήριο Γλωσσολογίας του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου (<https://ergastirioglossologias.pre.aegean.gr>), την Ελληνική Λαογραφική Εταιρεία (<https://www.laographiki.gr/>), το Εργαστήριο Κοινωνικών Επιστημών του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών (<http://www.primedu.uoa.gr/ergastiria/ergastirio-koinwnikon-epistimwn.html>), το Εργαστήριο Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Τμήματος Ιστορίας και Εθνολογίας του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης (<https://www.he.duth.gr/el/node/848>) και το Εργαστήριο Καλλιτεχνικής & Πολιτισμικής Παιδείας του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου (<http://www.pre.aegean.gr/lab-kpp/>). Το Συνέδριο τέθηκε υπό την αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων και του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού και έλαβε χώρα διαδικτυακά 5-7 Νοεμβρίου 2021 (<http://codf.aegean.gr/>).

Οι επιστημονικά υπεύθυνοι του συνεδρίου και επιμελητές του τόμου, Γεώργιος Κατσαδώρας και Εμμανουήλ Φωκίδης οφείλουν και εκφράζουν και εδώ τις θερμές τους ευχαριστίες για την αποφασιστική τους συμβολή στη διοργάνωση και διεξαγωγή του συνεδρίου, στα μέλη της Οργανωτικής του Επιτροπής Παναγιώτη Αντωνόπουλο, Ευάγγελο Βαλασιάδη, Μαρία Ζαρέντη, Χρήστο Θεολόγο, Πάυλο Κεφαλάκη, Εμμανουήλ Κυριαζάκο και Γιώργο Πασιόπουλο, καθώς και σε όσες και όσους επιστήμονες και ερευνητές συμμετείχαν στην επιτροπή κριτών. Ιδιαίτερες ευχαριστίες οφείλουμε στον Εμμανουήλ Κυριαζάκο για την τελική επιμέλεια του τόμου. Οι συγγραφείς των άρθρων φέρουν την ευθύνη για την τήρηση των οδηγιών συγγραφής.

## Εισαγωγή



## Αποτελεί το Διαδίκτυο μονόδρομο για τις Σύγχρονες Λαογραφικές Σπουδές;

Μαρία Γκασούκα  
Πανεπιστήμιο Αιγαίου  
[mgasouka@aegean.gr](mailto:mgasouka@aegean.gr)

### Περίληψη

Ο ορισμός των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών διατυπώνεται συνεχώς, αλλά και επαναπροσδιορίζεται συνεχώς, δεδομένου ότι το πεδίο διευρύνεται και αλλάζει. Αναπτύχθηκαν ύστερα από τη συνύπαρξή τους με τις επιστήμες των υπολογιστών και τη σύνδεσή τους με πεδία, όπως η υπολογιστική σκέψη, η κοινωνική πληροφορία και οι μελέτες των μέσων. Στο πλαίσιο τους διαμορφώνεται και αναπτύσσεται η Ψηφιακή Λαογραφία, η οποία διερευνά τους λαϊκούς ψηφιακούς πολιτισμούς. Το internet χρησιμοποιείται καθημερινά από μεγάλο αριθμό λαογράφων ως εργαλείο πολιτιστικής παραγωγής, το οποίο, ωστόσο, δεν τους και τις απομακρύνει από τα προηγούμενα ενδιαφέροντά τους, που τα μεταφέρουν πλέον στο Διαδίκτυο. Ειδικότερα, προσλαμβάνουν τις συνδεδεμένες κοινότητες που μελετούν και ως σύνολο συνεχώς αναπτυσσόμενων σχέσεων, αλλά και επαναλαμβανόμενων δραστηρίων επαφών. Η Ψηφιακή Λαογραφία αποτελεί διεύρυνση της παραδοσιακής και όχι αντικατάστασή της. Τα νέα δεδομένα και οι συνθήκες ανάπτυξής της δεν εξαφανίζουν τις γνώσεις και τις ερευνητικές εμπειρίες του παρελθόντος. Αντίθετα, ενισχύουν και εμπλουτίζουν τη μακροχρόνια δέσμευση των Λαογραφικών Σπουδών για επιστημονική ερμηνεία, τεκμηριωμένη έρευνα, δομημένα επιχειρήματα και ανάπτυξη συνεχούς διαλόγου μεταξύ των γυναικών και ανδρών λαογράφων. Ωστόσο, παραμένουν αρκετά σχετικά ερωτήματα και ασάφειες και είναι φανερό, επίσης, ότι μέχρι σήμερα δεν διαθέτουμε ολοκληρωμένες απαντήσεις, όσον αφορά στο πλήθος αυτών των ερωτημάτων που συνδέονται με τον λαϊκό πολιτισμό και το Διαδίκτυο

**Λέξεις-κλειδιά:** Ψηφιακή Λαογραφία, Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες, Διαδίκτυο, Ψηφιακά μέσα, πολιτισμικές σπουδές.

### Abstract

The definition of Digital Humanities is constantly being formulated, but also constantly being redefined, as the field expands and changes. They have developed after their coexistence with computer science and their connection to fields such as computational thinking, social information and media studies. In their context, Digital Folklore is formed and developed, which explores folk digital cultures. The internet is used daily by a large number of folklorists as a tool of cultural production, which, however, does not take them away from their previous interests, which now transfer them to the internet. In particular, they hire connected communities that study as a set of constantly evolving relationships, as well as repetitive active contacts. Digital Folklore is an extension of the traditional and not a replacement. The new data and the conditions of its development do not erase the knowledge and research experiences of the past. On the contrary, they strengthen and enrich the long-term commitment of Folklore Studies to scientific interpretation, substantiated research, structured arguments and the development of an ongoing dialogue between women and men folklorists. However, many relevant questions and ambiguities remain and it is also clear that to date we do not have complete answers to the number of these questions related to folk culture and the internet.

**Keywords:** Digital Folklore, Digital Humanities, Internet, Digital media, cultural studies.

Οι Ανθρωπιστικές Επιστήμες ευρύτερα και η Λαογραφία ειδικότερα (άρα κι εμείς, οι γυναίκες και άνδρες λαογράφοι που την υπηρετούμε), βρίσκονται στις μέρες μας μπροστά σε μια ιστορική, καθοριστική στιγμή της επιστημονικής-ερευνητικής διαδικασίας, η οποία λαμβάνει χώρα στο πλαίσió τους: σε αυτή της συνάντησης και αλληλοεμπλοκής τους με τις ψηφιακές τεχνολογίες. Το γεγονός συνεπάγεται τη διαμόρφωση μιας νέας πραγματικότητας, η οποία χαρακτηρίζεται από τη συστηματική χρήση των ψηφιακών πόρων και την ανάλυση της εφαρμογής τους, από διαφορετικές μεθόδους έρευνας, διδασκαλίας και δημοσιεύσεων, με κύρια χαρακτηριστικά τη διεπιστημονικότητα, τη συνέργεια, τα ψηφιακά εργαλεία, αλλά και τη διαπίστωση πως ο έντυπος λόγος δεν είναι πλέον το κύριο μέσο παραγωγής και διανομής γνώσης (Escobar, 1994). Όμως, κι αυτό είναι εξαιρετικά ενδιαφέρον, στο πλαίσιο της συγκεκριμένης συνάντησης η τεχνολογία από τη μια αξιοποιείται πολυποίκιλα, διαμορφώνοντας νέα δεδομένα, ενώ από την άλλη, την ίδια στιγμή, υποβάλλεται και καλείται να απαντήσει σε ανθρωπιστικές/πολιτισμικές ερωτήσεις και προβληματισμούς, με πρώτη το τι είναι τελικά ο πολιτισμός του Διαδικτύου, ο ψηφιακός πολιτισμός (cyberculture), που η τεχνολογία αυτή διαμόρφωσε και οι σύγχρονες ανθρωπιστικές επιστήμες καλούνται να μελετήσουν; Κι ακόμα, ποιες είναι οι επιπτώσεις της κουλτούρας του Διαδικτύου στην κοινωνία και στους μη ψηφιακούς πολιτισμούς (Jones, 1997);

Οπωσδήποτε, δεν πρόκειται για εύκολες απαντήσεις, καθώς ο όρος «πολιτισμός του Διαδικτύου» χρησιμοποιείται με ευελιξία και η εφαρμογή του σε συγκεκριμένες περιστάσεις μπορεί να είναι αμφιλεγόμενη (Macek, 2005). Γενικά, αναφέρεται τουλάχιστον στους πολιτισμούς των *εικονικών κοινοτήτων*, αλλά επεκτείνεται και σε ένα ευρύ φάσμα πολιτιστικών θεμάτων, τα οποία, μεταξύ άλλων, συνδέονται με την αντιληπτή ή προβλεπόμενη *κυβερνογένεση του ανθρώπινου σώματος και της ίδιας της ανθρώπινης κοινωνίας* (Porter, 2004). Η επόμενη φυσικά ερώτηση αφορά στο τι ακριβώς είναι οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες (Digital Humanities). Κι εδώ η δυσκολία προσδιορισμού παραμένει: Ο ορισμός των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών διατυπώνεται συνεχώς, αλλά και επαναπροσδιορίζεται συνεχώς από μελετήτριες και μελετητές, δεδομένου ότι το πεδίο διευρύνεται και αλλάζει κι έτσι συγκεκριμένοι ορισμοί μπορεί γρήγορα να ξεπεραστούν (Escobar, 1994)<sup>1</sup>. Είναι χαρακτηριστική η αναφορά που γίνεται σχετικά στο βιβλίο των Gold και Klein, *Debates in the Digital Humanities* (2016: 36): «Σε αυτό που ονομάζεται "μεγάλη σκηνή" DH, μερικές φορές μπορεί να είναι δύσκολο να προσδιοριστεί με οποιαδήποτε ακρίβεια το τι συνεπάγεται, ακριβώς, το αντικείμενο των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών». Το βέβαιο είναι πως οι συγκεκριμένες επιστήμες αναπτύχθηκαν ύστερα από τη συνύπαρξή τους με τις επιστήμες των υπολογιστών και τη σύνδεσή τους με πεδία, όπως η υπολογιστική σκέψη, η κοινωνική πληροφορία και οι μελέτες των μέσων. Περιλαμβάνουν δε ποικιλία θεμάτων, (από την επιμέλεια διαδικτυακών συλλογών πρωτογενών πηγών, κυρίως κειμένων, έως την *εξόρυξη* μεγάλων συνόλων πολιτιστικών δεδομένων ή/και τη *μοντελοποίηση πολιτιστικών θεμάτων*). Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες ενσωματώνουν τόσο ψηφιοποιημένο (διορθωμένο) όσο και πρωτογενές ψηφιακό υλικό, ενώ συνδυάζουν μεθοδολογίες από παραδοσιακούς κλάδους των Ανθρωπιστικών Επιστημών, με εργαλεία που παρέχονται από υπολογιστές (όπως *υπερκείμενο, υπερμέσα, οπτικοποίηση δεδομένων, ανάκτηση πληροφοριών, ψηφιακή χαρτογράφηση, ψηφιακή δημοσίευση, κ.ά.*). Όμως, κρίνεται αναγκαίο παράλληλα να κατανοήσουμε και το πως επιδρά η ψηφιακότητα σε θεμελιώδεις έννοιες των Ανθρωπιστικών Επιστημών, π.χ. «ερμηνεία», «πηγή», «άνθρωπος», «κείμενο» κ.λπ. τόσο σε γενικό

<sup>1</sup> Αξίζει να θυμηθούμε ότι οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες οφείλουν πολλά στον ιησουΐτη Roberto Busa, ο οποίος ήδη από τη δεκαετία του 1940 άρχισε με τα εργαλεία της εποχής την επεξεργασία των κειμένων του Θωμά Ακινάτη, αλλά και στην Αγγλίδα δρ. Josephine Miles, που ακολούθησε στις αρχές της δεκαετίας του 1950. Ο συγκεκριμένος ερευνητής και η συγκεκριμένη ερευνήτρια άνοιξαν τον δρόμο και σε άλλους/ες οι οποίοι/ες με τη χρήση υπολογιστών mainframe προχώρησαν στην αυτοματοποίηση σειράς εργασιών όπως η αναζήτηση λέξεων, η ταξινόμηση και η καταμέτρηση. Στα επόμενα χρόνια ερευνητές και ερευνήτριες που δραστηριοποιούνταν στο πεδίο των Ανθρωπιστικών Επιστημών χρησιμοποίησαν τις νέες ψηφιακές μεθόδους και ουσιαστικά μεταμόρφωσαν τις ανθρωπιστικές επιστήμες (Gasouka, 2017).

επίπεδο όσο και σε επιλεγμένους κλάδους. Το βέβαιο είναι πως κάθε ερευνητικό πεδίο και κάθε χώρα έχει τη δική της μοναδική ιστορία Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών (Escobar, 1994).

Η τρίτη ερώτηση είναι καθοριστική για το συνέδριό μας: και που βρίσκεται η Ψηφιακή Λαογραφία σε όλα αυτά; Και κυρίως, τι ακριβώς εννοούμε με τον όρο Ψηφιακή Λαογραφία; Ποιες είναι στο πλαίσιο της εκείνες οι ψηφιακές πρακτικές, μέθοδοι και τεχνολογίες, οι οποίες παρέχουν ευκαιρίες προσαρμογής της στην ψηφιακή εποχή, αλλά και πως, τελικά, αυτή επιδρά στις σύγχρονες Λαογραφικές Σπουδές; Πόσο χρησιμοποιούνται οι παραδοσιακές λαογραφικές μέθοδοι στη μελέτη ψηφιακού λαογραφικού υλικού και, αντίστροφα, πόσο χρησιμοποιείται η ψηφιακή τεχνολογία κατά την παραδοσιακή έρευνα, σε ποιο σημείο εξέλιξης βρίσκεται αυτό που στις *Ανθρωπιστικές και Κοινωνικές Επιστήμες* γενικότερα έχει οριστεί ως «ψηφιακή στροφή», και σε ποιο σημείο εξέλιξης βρίσκεται στο πλαίσιο τους η χρήση υπολογιστικών συστημάτων και η μελέτη υπολογιστικών μέσων; Σήμερα και στη χώρα μας γυναίκες και άνδρες λαογράφοι χρησιμοποιούν ψηφιακές μεθόδους είτε για να απαντήσουν σε ερευνητικά ερωτήματα είτε για να αμφισβητήσουν τα υπάρχοντα θεωρητικά πρότυπα, δημιουργώντας νέες ερωτήσεις και καινοτόμες προσεγγίσεις. Στόχο τους αποτελεί κατ' αρχήν η συστηματική ενσωμάτωση της τεχνολογίας των υπολογιστών στις δραστηριότητές τους, όπως συμβαίνει άλλωστε σε όλο το φάσμα των κοινωνικών ερευνητριών και ερευνητών. Συμμετέχουν, επίσης, στη δημιουργία λογισμικού, παρέχοντας «περιβάλλοντα και εργαλεία για την παραγωγή, την επιμέλεια και την αλληλεπίδραση με τη λαογραφική γνώση» (Gasouka, 2017), που, ψηφιακή πλέον, αναπτύσσεται σε ποικίλα ψηφιακά πλαίσια κι έτσι διαμορφώνεται αυτό που αποκαλούμε Ψηφιακή Λαογραφία, η οποία *διερευνά τους* λαϊκούς ψηφιακούς πολιτισμούς<sup>2</sup>. Έτσι, στην εποχή της μεταμοντερνικότητας, που είναι αδιανόητη χωρίς την τεχνολογία και την πληροφορική, η επιστήμη της Λαογραφίας επαναπροσδιορίζει πολιτιστικούς όρους και έννοιες στη σύγχρονη διάστασή τους, άμεσα συνυφασμένους με την πληροφορική και το Διαδίκτυο (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012). Οι γυναίκες και άνδρες λαογράφοι που δραστηριοποιούνται στις ψηφιακές ερευνητικές δραστηριότητες χρησιμοποιούν, όπως είπαμε, μια ποικιλία ψηφιακών εργαλείων για την έρευνά τους, τα οποία μπορεί να λάβουν χώρα σε ένα περιβάλλον τόσο μικρό όσο μια κινητή συσκευή ή τόσο μεγάλο όσο ένα εργαστήριο *εικονικής πραγματικότητας*. Τα περιβάλλοντα αυτά περιλαμβάνουν τα πάντα, από προσωπικό εξοπλισμό και λογισμικό έως κυβερνοχώρο. Ορισμένοι/ες λαογράφοι χρησιμοποιούν προηγμένες γλώσσες προγραμματισμού και βάσεις δεδομένων, ενώ άλλες/οι χρησιμοποιούν προφανώς λιγότερο περίπλοκα εργαλεία, ανάλογα με τις ανάγκες τους. Το βέβαιο είναι πως οι λαογράφοι αντιλαμβάνονται πλέον πως δεν μπορούν να αγνοήσουν το Διαδίκτυο και τις άλλες μορφές διαμεσολαβητικών Επικοινωνιών που συνδέονται με τις νέες τεχνολογίες. Σήμερα το internet χρησιμοποιείται καθημερινά από μεγάλο αριθμό λαογράφων ως εργαλείο πολιτιστικής παραγωγής, το οποίο, ωστόσο, δεν τους και τις απομακρύνει από τα προηγούμενα ενδιαφέροντά τους, που τα μεταφέρουν πλέον στο Διαδίκτυο (Bronner, 2009). Όμως εξακολουθούν να υπάρχουν εκείνες και εκείνοι που ανησυχούν πως το Διαδίκτυο θα υπονομεύσει την αξιοπιστία της εργασίας τους ή θα επηρεάσει αρνητικά το αντικείμενο των ερευνών τους, για να λάβουν την απάντηση ότι οι νέες τεχνολογίες δεν υποκαθιστούν ή δεν εξαλείφουν απαραίτητα τις προηγούμενες, απλά μεταβάλλουν τις μεταξύ τους σχέσεις και ενσωματώνει η μία την άλλη με ευρύτερες επιπτώσεις ταυτόχρονα (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012). Ταυτόχρονα, αξίζει να σημειώσουμε πως το ζήτημα της επικοινωνίας αναδεικνύεται σε ιδιαίτερα σημαντικό για την Ψηφιακή Λαογραφία, η οποία, μεταξύ άλλων, διερευνά ανθρώπους που επικοινωνούν χρησιμοποιώντας ακουστικές πληροφορίες (flisk) ή οπτικοακουστικές (youtube), διερευνούν δε ταυτόχρονα την ανταλλαγή των σημασιολογικών συμβόλων και όλα τα ψηφιακά συμβολικά συστήματα. Παράλληλα, προσλαμβάνουν τις συνδεδεμένες κοινότητες και ως σύνολο συνεχώς αναπτυσσόμενων σχέσεων, αλλά και επαναλαμβανόμενων δραστηρίων επαφών (Porter, 2004· Γκασούκα & Φουλίδη, 2012). Φυσικά, κατανοούν πως τα όριά τους είναι μάλλον συγκεχυμένα, κρίνεται όμως απαραίτητη για την έρευνά

---

<sup>2</sup> Η έλευση του προσωπικού υπολογιστή και του Παγκόσμιου Ιστού έκανε κάποιους/ες λαογράφους να ισχυριστούν πως η έρευνα και στο πλαίσιο της Ψηφιακής Λαογραφίας επιβάλλεται να εστιάζει περισσότερο στον σχεδιασμό παρά στο κείμενο. Η πολυμεσική φύση του Διαδικτύου άλλωστε επέτρεψε στην ψηφιακή λαογραφική έρευνα να ενσωματώνει ήχο, βίντεο και άλλα στοιχεία εκτός από το κείμενο (Gasouka et al., 2012).

τους η επιβεβαίωση του αυτοπροσδιορισμού των συμμετεχουσών/όντων ως μελών της ομάδας ή της κοινότητας, της αμοιβαίας εξοικείωσής τους, το μοίρασμα μεταξύ τους πληροφοριών κ.λπ. Έρχονται, μάλιστα, σε επαφή με έναν νέον όρο, που οφείλουν να συμπράξουν με άλλους/ες επιστήμονες από τον χώρο των ψηφιακών ανθρωπιστικών σπουδών στη σημασιοδότησή του, καθώς αποτελεί κλειδί και για τη δική τους έρευνα: Πρόκειται για τον όρο κυβερνοπολιτισμός (cyberculture), ο οποίος επιδέχεται διαφορετικούς ορισμούς. Εκεί που συμφωνούν όλες και όλοι είναι το γεγονός ότι βρισκόμαστε μπροστά σε διαδικασίες δομήσεων και αναδομήσεων επί των οποίων βασίζονται οι νέες τεχνολογίες, που με τη σειρά τους συνεισφέρουν στην παραπέρα εξέλιξη των συγκεκριμένων διαδικασιών (Jones, 1997).

Η Ψηφιακή Λαογραφία έχει αναδειχθεί σε σημαντικό πεδίο μελέτης των σύγχρονων Λαογραφικών Σπουδών. Ο Howard (2008, σ. 193) αναφέρει χαρακτηριστικά: «Από τις αρχές της δεκαετίας του 1990, ερευνητές και ερευνήτριες ανάδειξαν τη Λαογραφία με τεχνολογική διαμεσολάβηση με τη μορφή διαδικτυακού παραδοσιακού λόγου -«e-lore»- ο οποίος είναι καλά τεκμηριωμένος και εύκολο να αφομοιωθεί σε καθιερωμένα είδη λαογραφικού ψηφιακού υλικού», ενώ στο βιβλίο Λαογραφία και Διαδίκτυο, ο Bronner προτείνει τον όρο «το λαϊκό σύμπαν του κυβερνοχώρου», σημειώνοντας, «Το λαϊκό βασίλειο δεν βρίσκεται σε έναν κοινωνικοοικονομικό τομέα ή συγκεκριμένη εθνικότητα, αλλά αντιπροσωπεύει μια συμμετοχική διαδικασία που συχνά αναφέρεται ως δημοκρατικός ή ανοικτός ιστός» (2009, σ. 23). Υποστηρίζει δε ότι το πολιτιστικό και συμβολικό πλαίσιο της Λαογραφίας προσφέρει σχήματα στον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν και μεσολαβούν στον κυβερνοχώρο. «Ως θεμελιώδης ανθρώπινη ικανότητα και ανάγκη», υποστηρίζει ο Bronner, «η παραγωγή της λαογραφίας για την αναπαράσταση της παράδοσης είναι μια συνεχής ζωτική δύναμη και είναι επιτακτική ανάγκη να δούμε πώς δραστηριοποιείται και προβληματίζεται από τα μέσα, παλιά και νέα. Πράγματι, μπορεί να κατανοήσουμε τον τρόπο με τον οποίο, σε μια νέα ενσύρματη εποχή, η Λαογραφία ψηφιοποιείται και εικονικοποιείται, ή μπορεί να λαϊκοποιούμε την εποχή, ίσως εκτός συνείδησής μας» (2009, σ. 65). Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες συμμετέχουν επίσης στη δημιουργία λογισμικού, παρέχοντας «περιβάλλοντα και εργαλεία για την παραγωγή, την επιμέλεια και την αλληλεπίδραση με τη γνώση που «γεννιέται ψηφιακή» και ζει σε διάφορα ψηφιακά πλαίσια» (Gasouka et al., 2012). Το Cyberlore αποτελεί ψηφιακή έκφραση της Λαογραφίας στην εικονική εποχή, παρέχοντας νέους δρόμους μελέτης και επιτόπιας έρευνας για τις και τους λαογράφους σήμερα. Ακριβώς όπως οι ιστορίες μπορούν να κυμαίνονται στον χρόνο και στον χώρο, η Λαογραφία έχει ανανεωθεί, συγχωνεύεται στους ιστούς της ψηφιακής εποχής μας. Το ενδιαφέρον είναι, όμως, πως αυτές οι απόψεις έρχονται από μακριά. Ήδη από το 1980, ο Dundes υποστήριξε πως «η τεχνολογία δεν εξοντώνει τη Λαογραφία. Μάλλον γίνεται ζωτικός παράγοντας στη μετάδοση της Λαογραφίας και αποτελεί συναρπαστική πηγή έμπνευσης για τη νέα γενιά λαογράφων. Η άνοδος του υπολογιστή συμβολίζει την επίδραση της τεχνολογίας στον σύγχρονο κόσμο. Ισχυρίζομαι ότι υπάρχει Λαογραφία και για τον υπολογιστή» (1980, σσ. 16-17). Επείσημανε μάλιστα ότι εφόσον οι λαϊκές κοινότητες δεν χρειάζεται απαραίτητα να γνωρίζονται μεταξύ τους, ο υπολογιστής γεννά στην πραγματικότητα νέα είδη λαϊκών ομάδων. Ο Dundes, δηλαδή, στην πραγματικότητα προέβλεψε τη μετάβαση της Λαογραφίας στον κυβερνοχώρο και δεν φάνηκε να ανησυχεί καθόλου για αυτό. Όμως υπάρχουν αρκετοί και αρκετές που ανησυχούν για τη συγκεκριμένη εξέλιξη και στέκονται απέναντί της κριτικά. Ήδη από το 2012 η Liu και ακολούθως από το 2016 οι Gold και Kleim άσκησαν αυστηρή κριτική στο σύνολο των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών, για έλλειψη ενδιαφέροντος σε ζητήματα φυλής, τάξης, φύλου, σεξουαλικότητας, αλλά και παιδαγωγικής, όπως και απουσία πολιτικής δέσμευσης και η Λαογραφία δεν αποτελεί εξαίρεση, αν και πρέπει να επισημάνουμε πως στη χώρα μας τα θέματα φύλου και εκπαίδευσης πρυτάνευσαν στις πρώτες ήδη έρευνες της Ψηφιακής Λαογραφίας. Το γεγονός δημιούργησε το πεδίο της Critical Digital Humanities (CDH), η οποία θέτει θεμελιακά ερωτήματα όπως το πώς μετατρέπουμε το αόρατο σε ορατό στη μελέτη του λογισμικού; Κι ακόμα, πώς διαμορφώνεται η γνώση όταν διαμεσολαβείται από τον υπολογιστή (Risam, 2015);

Στην Ψηφιακή Λαογραφία ο σχετικός προβληματισμός είναι ιδιαίτερα έντονος και τον παρουσιάσαμε στην Ελλάδα με την Ξ. Φουλίδη ήδη από το 2012. Από τότε επιχειρήσαμε να ορίσουμε

τι σημαίνει Ψηφιακή Λαογραφία, επισημαίνοντας πως κάθε ζήτημα που εμπλέκει την ηλεκτρονική επικοινωνία δεν αποτελεί απαραίτητα θέμα λαϊκού πολιτισμού και είναι προφανές, ότι πρέπει να διαμορφώσουμε τους όρους και τα όρια ένταξης της λαογραφικής επιστήμης στο περιβάλλον του Διαδικτύου. Εξαρχής τονίσαμε πως επιβάλλεται να ληφθούν σοβαρά υπόψη όλοι οι σχετικοί προβληματισμοί, να απαντηθούν ερωτήματα όπως για παράδειγμα, τι σημαίνει παράδοση, πεποίθηση θρύλος, αφήγηση στο περιβάλλον του Internet; Πως το Διαδίκτυο αναδεικνύει έννοιες όπως αυτές περί λαϊκών ομάδων, λαού, κοινότητας και όχι μόνο; Πως το Διαδίκτυο ως διαμεσολάβηση επηρεάζει λ.χ. την έκφραση, εξασφαλίζει τη μοναδικότητα του λαογραφικού υλικού και ρυθμίζει ξανά τις παραμέτρους της ανάγκης για επικοινωνία ως μορφή πολιτιστικής έκφρασης; Πως εμείς αλληλεπιδρούμε με τον υπολογιστή ως ερευνήτριες και ερευνητές, αλλά και ως συμμετέχοντες/ουσες; Ποιος είναι ο λαός στον κυβερνοχώρο; Η έρευνα στο Διαδίκτυο είναι διαφορετική από την παραδοσιακή; Ποιοι είναι οι περιορισμοί ή τα ηθικά διλήμματα που επιβάλλεται να λαμβάνει υπόψιν της σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον κ.λπ. Ισχυριστήκαμε πως, τελικά, το Διαδίκτυο δεν περιορίζει τη δραστηριότητα του λαϊκού πολιτισμού, αντίθετα δρα ως ένας λαογραφικός αγωγός. Έτσι ή αλλιώς, το Διαδίκτυο έχει αλλάξει θεμελιωδώς τον κόσμο που ζούμε σήμερα και έχει ενταχθεί στην καθημερινότητα των λαογράφων, ιδιαίτερα των νεότερων γενεών, διαμορφώνοντας τον λαϊκό πολιτισμό του Διαδικτύου, με δυο λόγια, δεν αποτελεί ένα ξένο προϊόν, αλλά εργαλείο της πολιτιστικής παραγωγής, που και οι λαογράφοι χρησιμοποιούν σε καθημερινή βάση (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012)<sup>3</sup>. Επιβάλλεται δε να επισημανθεί ότι προσωπικά συμμερίζομαι την άποψη εκείνων που ισχυρίζονται πως η Ψηφιακή Λαογραφία αποτελεί διεύρυνση της παραδοσιακής και όχι αντικατάστασή της. Τα νέα δεδομένα και οι συνθήκες ανάπτυξής της δεν εξαφανίζουν τις γνώσεις και τις ερευνητικές εμπειρίες του παρελθόντος. Αντίθετα, ενισχύουν και εμπλουτίζουν τη μακροχρόνια δέσμευση των Λαογραφικών Σπουδών για επιστημονική ερμηνεία, τεκμηριωμένη έρευνα, δομημένα επιχειρήματα και ανάπτυξη συνεχούς διαλόγου μεταξύ των γυναικών και ανδρών λαογράφων. Και σωστά, κατά την άποψή μου, ο Blank στη συνέντευξή του στη Fernandez (2014) επισημαίνει πως το πρώτο μεγάλο εμπόδιο έχει ήδη ξεπεραστεί, απλά και μόνο με το να αποδεχθεί η πλειοψηφία των λαογράφων τη μελέτη της τεχνολογικά διαμεσολαβούμενης Λαογραφίας ως πολύτιμο πεδίο έρευνας. Χαρακτηρίζει δε τις και τους λαογράφους ως συλλέκτριες και συλλέκτες της καταγραφής της μεταβαλλόμενης δυναμικής της λαϊκής έκφρασης στην ψηφιακή εποχή και επιμένει ότι πραγματική πρόκληση για τους και τις λαογράφους θα είναι να συνεχίσουν και να παραμείνουν σε σχετική εγρήγορση, επιτρέποντας σε άτομα και κοινότητες να καθοδηγήσουν τα επιστημονικά τους βλέμματα στις σημαντικές διαστάσεις του σύγχρονου ψηφιακού λαϊκού πολιτισμού (Fernandez, 2014)<sup>4</sup>.

Στο ανωτέρω πλαίσιο, έρχομαι στο κρίσιμο σημείο του προβληματισμού μου: Είναι, λοιπόν, η Ψηφιακή Λαογραφία μονόδρομος για τις σύγχρονες Λαογραφικές Σπουδές; Η απάντησή μου είναι μονολεκτική: Ναι, είναι ένας δρόμος χωρίς επιστροφή, που ωστόσο λύνει, το έχει ήδη λύσει, το υπαρξιακό πρόβλημα της λαογραφικής επιστήμης, πρόβλημα που την ταλάνισε για αρκετές δεκαετίες. Δεν μπορεί παρά να υπάρξει κοινή παραδοχή πως και ο λαϊκός πολιτισμός του Διαδικτύου είναι εδώ και πως η ποικιλία των κοινωνικών/πολιτιστικών πρακτικών που παρατηρούνται στη διαδικτυακή ζωή, τις οποίες πρέπει να μελετήσουμε, συνδέεται σε σημαντικό βαθμό με τις διαφορετικές παραδόσεις και τις εξελίξεις που συντελούνται ευρύτερα στον κυβερνοπολιτισμό<sup>5</sup>. Τέλος, οι εικονικές ομάδες και οι κοινότητες τις οποίες καλούνται να μελετήσουν οι λαογράφοι δεν είναι παρά «τόποι δραστηριοτήτων» στο πλαίσιο του ευρύτατου λαϊκού πολιτισμού του Διαδικτύου (Porter, 2004), γεγονός το οποίο συνεπάγεται πως οι γυναίκες και άνδρες λαογράφοι -πάντα στο πλαίσιο της Ψηφιακής Λαογραφίας- συμμετέχουν σε μια μοναδικής γοητείας επιστημονική διαδικασία, στην επαναδιατύπωση του όρου «κοινωνία», η οποία υπερβαίνει τα σωματικά όρια,

<sup>3</sup> Άλλωστε, ανεξάρτητα από προθέσεις, ο λαϊκός πολιτισμός και οι εκφάνσεις του θα υπάρχουν στο δίκτυο είτε τις εξετάσουν οι λαογράφοι είτε όχι. Κατά συνέπεια, δεν είναι δυνατή η αγνόηση της λαογραφικής έρευνας σε διαδικτυακό πλαίσιο (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012).

<sup>4</sup> Ο ίδιος θεωρεί προφανώς τον ψηφιακό κόσμο ως απόλυτα ικανό να δημιουργήσει, να μεταδώσει, να εκτελέσει και να αρχειοθετήσει τον λαϊκό πολιτισμό (Fernandez, 2014).

<sup>5</sup> Ο οποίος δεν είναι οπωσδήποτε ενιαίος στις εκφάνσεις του.

αλλά και στην επαναδιατύπωση του όρου «ταυτότητα», της οποίας η ρευστότητα διευρύνεται και συχνά διαμεσολαβείται από το φαντασιακό της χρήστριας και του χρήστη, των ερευνητικών μας υποκειμένων δηλαδή, τις ενδόμυχες επιθυμίες της/του και τα ψέματα που εύκολα μπορεί να χρησιμοποιηθούν κατά την επικοινωνία και φυσικά δεν είναι τυχαίο που συχνά στο Διαδίκτυο αναφερόμαστε σε τεμαχισμένες ταυτότητες, οι οποίες διαφέρουν από αυτές της πραγματικής ζωής των υποκειμένων των ερευνών μας (Turkle, 1995). Επισημαίνεται, παράλληλα, και ότι, αν και δεν μπορούν να συνδεθούν με φυσικό τρόπο με τα υποκείμενα της έρευνάς τους -στοιχείο ιδιαίτερα σημαντικό- ωστόσο, στην περίπτωση αυτή προσφέρονται ψηφιοποιημένες δημιουργικές διέξοδοι με τις οποίες συγκεντρώνονται, αναλύονται και ερμηνεύονται τα δεδομένα<sup>6</sup>. Και στο πλαίσιο της Ψηφιακής Λαογραφίας είναι ορατές, εκτός από την ανωνυμία, η συλλογικότητα, η επανάληψη και η παραλλαγή<sup>7</sup>. Οι λαογράφοι αναγνωρίζουν ακόμα ότι θεμελιώδες χαρακτηριστικό και της Ψηφιακής Λαογραφίας αποτελεί η υπέρβαση της έννοιας του χώρου και του χρόνου και ότι, λόγω της ευρείας χρήσης του Διαδικτύου και των συσκευών ασύρματης επικοινωνίας, χρειάζεται να αναθεωρήσουν ορισμούς οι οποίοι συνδέονται με τον τόπο και μάλιστα τον χώρο, τον ιδιωτικό κυρίως, δηλαδή τον χώρο του σπιτιού, που είναι και ο χώρος όπου βρέθηκαν και λειτούργησαν οι γυναίκες για χιλιάδες χρόνια (Γκασούκα & Φουλίδη, 2017), επιβεβαιώνοντας ανάλογες ευρύτερες απόψεις του Blank (2009)<sup>8</sup>. Η διαδικτυακή επικοινωνία προικίζει την Ψηφιακή Λαογραφία με ιδιόμορφα χαρακτηριστικά, τα οποία οδηγούν σε σοβαρές αλλαγές τον παραδοσιακό λαϊκό πολιτισμό. Η εστίαση δίνεται στην επικοινωνιακή του λειτουργία, που εξαρτάται από ειδικές πτυχές του διαδικτυακού μέσου. Το Διαδίκτυο σχηματίζει ένα ειδικό επικοινωνιακό περιβάλλον, το οποίο παράγει καινοτόμα πολιτιστικά και γλωσσικά φαινόμενα. Αντικατοπτρίζει τις σκέψεις και τις ιδέες των χρηστών/τριών, που εκφράζονται με τη μορφή κειμένου, το οποίο συντίθεται με γραφικά, ήχο και κινούμενα σχέδια. Το νέο μέσον επικοινωνίας συμβάλλει στην εφαρμογή διαφόρων γλωσσικών εργαλείων και διεγείρει τη δημιουργικότητα των χρηστών/ών. Η γλώσσα γίνεται εργαλείο για τη δημιουργική προσωπική τους έκφραση. Το νέο κανάλι επικοινωνίας φέρνει νέες μορφές έκφρασης και νέα σχετικά μοντέλα<sup>9</sup>. Κάποιες/οι, μάλιστα, πάνε πιο μακριά, όταν ισχυρίζονται, αναφερόμενες/οι στους/στις ψηφιακούς/ές ιθαγενείς, πως θα μπορούσαν να θεωρηθούν πολίτες και πολιτισσες ενός συλλογικού κράτους στον κυβερνοχώρο, με διαφορετική κοινωνική διαστρωμάτωση, συνδεδεμένες/οι με μια δευτερεύουσα, ψηφιακή πολιτιστική ταυτότητα.

Θα ολοκληρώσω με ένα τελευταίο ερώτημα: Και τι γίνεται με την παραδοσιακή Λαογραφία; Μπορούμε να πούμε πως έκανε πλέον τον ιστορικό της κύκλο; Η απάντηση είναι, επίσης, μονολεκτική. Όχι. Έχει μπροστά της πολύ δρόμο να διανύσει και στον δρόμο αυτόν θα συμπορευτεί, ερχόμενη όλο και πιο κοντά, με την Ψηφιακή Λαογραφία, επικοινωνώντας διαρκώς και τροφοδοτώντας η μία την άλλη με πληροφορίες, γνώσεις, μεθόδους και εργαλεία. Παραμένει το γεγονός πως σήμερα οι έρευνες πεδίου υλοποιούνται σε πολύ πιο εύκολες συνθήκες, κυρίως σε ότι αφορά στον τεχνολογικό εξοπλισμό, σε σχέση με το παρελθόν<sup>10</sup>. Επίσης, έχει διευκολυνθεί εξαιρετικά

<sup>6</sup> Για παράδειγμα, avatars, βίντεο, συζήτηση σε διαδικτυακές κοινότητες κ.λπ.

<sup>7</sup> Με δυο λόγια, με απίστευτους τρόπους, το Διαδίκτυο έχει ξαναφτιάξει τον τρόπο που οι άνθρωποι επικοινωνούν μεταξύ τους. Στους προηγούμενους αιώνες, οι ερευνήτριες και οι ερευνητές βασίζονταν σε πληροφορίες από στόμα σε στόμα, σε χειρόγραφες επιστολές, σχέδια σπηλαίων, πέτρινες πλάκες και τηλεγραφικές μηχανές για να μεταφέρουν μηνύματα και ιστορίες. Οι υπολογιστές, οι δορυφόροι και τα κινητά τηλέφωνα τα έχουν αλλάξει όλα αυτά. Κείμενο, εικόνες και βίντεο ρέουν όλα σχεδόν ακαριαία μέσω του Ιστού σε σχεδόν οπουδήποτε στον πλανήτη.

<sup>8</sup> Ο Ιστός αποτελεί αδιαμφισβήτητη πολιτιστική δύναμη, η οποία έχει ανατρέψει τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνούμε τα πιο βασικά μας μηνύματα. Έχει ανατραπεί ο τρόπος που αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο γύρω μας. Και σε πολλές περιπτώσεις, αν και ο Ιστός επιτρέπει σχεδόν απεριόριστα και αδιανόητα επίπεδα επικοινωνίας, μας έχει, επίσης, απομονώσει με τρόπους που τα παλιά μέσα δεν το έκαναν. Αυτή η θεμελιώδης αλλαγή στην επικοινωνία αλλάζει τους πολιτισμούς και τις παραδόσεις μας με αμέτρητους τρόπους.

<sup>9</sup> Έτσι δεν είναι υπερβολή να πούμε πως η Ψηφιακή Λαογραφία ξεπερνά κατά κάποιον τρόπο τα όρια του κυβερνοχώρου και έχει σημαντική επίδραση στην καθημερινότητά μας, στον σημερινό διασυνδεδεμένο παγκόσμιο κόσμο. Άλλωστε, η παγκόσμια κουλτούρα των πολυμέσων αποτελεί, με τον έναν ή τον άλλο τρόπο, απτή πραγματικότητα κι όσες/όσοι συνεχίζουν να μιλούν σήμερα για παγκοσμιοποίηση οφείλουν να παραδεχθούν ότι οι διαδικτυακοί και ψηφιακοί πολιτισμοί είναι ίσως οι πιο ζωντανές πτυχές αυτής της παγκοσμιοποίησης (Gasouka et.al, 2012).

<sup>10</sup> Σε σημείο, μάλιστα, που μέσω της χρήσης του φιλμ και του βίντεο να οδηγούμαστε, κατ' αναλογία με την Ανθρωπολογία, στην καλούμενη Οπτική Λαογραφία.



η πρόσβαση σε προϋπάρχουσες σχετικές με το αντικείμενο έρευνες και μελέτες και ο όγκος της υφιστάμενης γνώσης καλύπτει συχνά το έλλειμμα εμπειρίας του/της λαογράφου. Σήμερα, και στο πλαίσιο της παραδοσιακής Λαογραφίας, μιλάμε για λαϊκούς πολιτισμούς, εστιάζουμε στις αλληλεπιδράσεις των συγκεκριμένων πολιτιστικών συστημάτων, ερευνούμε τον ρόλο του σύγχρονου λαϊκού πολιτισμού και των φορέων του, των λαϊκών ομάδων της πόλης ιδιαίτερα, μάλιστα αυτών που καλούμε ευάλωτες και εξεγερμένες και οπωσδήποτε ορισμένα στοιχεία της παραδοσιακής Λαογραφίας αξιοποιούνται κατάλληλα για να συμβάλλουν στην κατανόηση του περιεχομένου της Ψηφιακής Λαογραφίας. Στην πολιτική, πολιτιστική και κοινωνική ζωή αυτή η νέα αντίληψη περί λαϊκού πολιτισμού έχει ως συνέπεια ένα είδος μεταμόρφωσης της επιστήμης της Λαογραφίας και τον επαναπροσδιορισμό πολλών ερευνητικών της αντικειμένων, τα οποία χαρακτηρίζονται από διεπιστημονικότητα. Οι ψηφιακοί πόροι που της προσφέρονται της επιτρέπουν να αναπτυχθεί σε πεδία όπως, για παράδειγμα, η ψηφιοποίηση των εθνικών λαογραφικών αρχείων και συλλογών, στο ευρύτερο πλαίσιο της λαογραφικής αρχειοθέτησης και των σχετικών αναλύσεων που πραγματοποιήθηκαν σε αυτές με χρήση υπολογιστικών μεθόδων<sup>11</sup>. Ακόμα, δεν μπορεί παρά να δεχθούμε πως η σύγχρονη παραδοσιακή Λαογραφία οφείλει να επανεξετάσει σημαντικό μέρος του διαθέσιμου λαογραφικού υλικού, καθώς αναπτύσσονται προβληματισμοί και αιτιάσεις που διαμορφώνουν νέα ερευνητικά δεδομένα. Χαρακτηριστικά είναι σχετικά τα ζητήματα που θέτει η Φεμινιστική Λαογραφία, που ελπίζω να υπηρέτησα με συνέπεια, για να αναφερθώ σε ένα μόνον από αυτά. Οι φεμινίστριες λαογράφοι απαιτούν την υπέρβαση του ανδροκεντρισμού της κυρίαρχης έρευνας και μελετώντας τις διαφορετικές κατηγορίες γυναικών μέσα στην ίδια κοινότητα ή λαϊκή ομάδα, να αποκαλυφθεί και να αναδειχθεί το σύνολο των πραγματικών συνθηκών ζωής τους, να γίνουν ορατές στους δικούς τους πραγματικούς κόσμους, να σπάσει η πατριαρχική σιωπή που τις τυλίγει, ώστε να ακουστεί επιτέλους καθαρά ο δικός τους λόγος και να αποτιμηθεί ολόπλευρα η κοινωνική τους προσφορά. Κι είναι ενδιαφέρον το ότι, έτσι ή αλλιώς, λαογράφοι επεκτείνονται ερευνητικά διεθνώς στο Διαδίκτυο, συμμετέχοντας παράλληλα και στην ευρύτερη κριτική που ασκείται συνολικά στις Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες (Critical Humanities), μέρος των οποίων αποτελεί η Ψηφιακή Λαογραφία, στην οποία προαναφερθήκαμε, για έλλειψη ενδιαφέροντος σε ζητήματα φυλής, τάξης, φύλου, σεξουαλικότητας, κ.ά. (Liu, 2012)<sup>12</sup>. Οι φεμινίστριες λαογράφοι, μάλιστα, επισημαίνουν ειδικότερα τη μεταφορά και αναπαραγωγή πατριαρχικών υποδειγμάτων και λόγων από την παραδοσιακή στην Ψηφιακή Λαογραφία<sup>13</sup>.

Σε κάθε περίπτωση, παρά την ατράνταχτη πεποίθησή μου πως η Ψηφιακή Λαογραφία αποτελεί μονόδρομο, είναι φανερό επίσης ότι μέχρι σήμερα δεν διαθέτουμε ολοκληρωμένες απαντήσεις, όσον αφορά στο πλήθος των ερωτημάτων που συνδέονται με τον λαϊκό πολιτισμό και το Διαδίκτυο. Ως λαογράφοι βρισκόμαστε μάλλον σε σχετική φάση συλλογικού προβληματισμού και ανταλλαγής απόψεων και δεν είναι η διάρκεια αυτού του διαλόγου που κρίνεται. Οπωσδήποτε, οι έρευνες των λαογράφων και στο Διαδίκτυο διατηρούν τους αναλυτικούς τους σκοπούς. Διέπονται από τις ίδιες θεμελιώδεις αρχές και τα εννοιολογικά πλαίσια που χαρακτηρίζουν την παραδοσιακή λαογραφική έρευνα, προκειμένου να διατυπώσουν τα ερωτήματά τους, που χρήζουν απαντήσεων. Η έρευνα προσεγγίζει τα μέλη της συγκεκριμένης κάθε φορά ηλεκτρονικής ομάδας ως εκφράσεις και φορείς μιας -συνά υπό διαμόρφωση- κουλτούρας, τα οποία μοιράζονται σιωπηρά κοινά νοήματα και σημασίες στις συνθήξεις και στις συμπεριφορές τους, στις πεποιθήσεις και στα συστήματα αξιών

---

<sup>11</sup> Αποτελεί σίγουρα χαρακτηριστικό παράδειγμα της αλληλεπίδρασης παραδοσιακού/ψηφιακού στο οποίο αναφερθήκαμε.

<sup>12</sup> Σήμερα, ο παγκόσμιος ιστός αποτελεί πεδίο πολιτικής έκφρασης, τόσο επιστημονικής όσο και κινηματικής. Είναι λ.χ. το μέσον διαδικτυακών κινητοποιήσεων μέσω hashtag, όπως και οργάνωσης διαδηλώσεων στους δρόμους. Και αποτελεί ταυτόχρονα το πεδίο διατύπωσης νέων ιδεών και παραγωγής αντί-κοινοτήτων, οι οποίες αμφισβητούν τον κυρίαρχο εξουσιαστικό λόγο της δημόσιας σφαίρας. Μέσω του Διαδικτύου, οι φεμινίστριες λ.χ. έχουν αναζωογονήσει τη σχετική με το ζήτημα της έμφυλης ισότητας συζήτηση κι έχουν ανανεώσει τις πρακτικές τους. Παράλληλα, πέτυχαν να αναγκάσουν τα κυρίαρχα μέσα ενημέρωσης να εστιάσουν στις διεκδικήσεις τους.

<sup>13</sup> Το φύλο αποτελεί αναλυτική επιστημονική κατηγορία, η οποία επιτρέπει να γίνει κατανοητή, τόσο από μεθοδολογική όσο και από θεωρητική άποψη, η εγγενής έμφυλη διάσταση της ψηφιακής τεχνολογίας, αλλά και των κόσμων και των πολιτισμών που αναπτύσσονται στο διαδίκτυο.

τους, στα σύμβολά τους, σε ότι με δυο λόγια συνθέτει τον πολιτισμό της κουλτούρας αυτής στο πλαίσιο του Διαδικτύου (Gasouka et al., 2012). Και θεωρώ εξαιρετικά επίκαιρο και απαραίτητο, αλλά και ιδιαίτερα ευχάριστο, το γεγονός ότι και στην Ελλάδα έχει αρχίσει εδώ και καιρό και αναπτύσσεται διαρκώς η Ψηφιακή Λαογραφία, απόδειξη δε αυτής της ανάπτυξης αποτελεί το συνέδριό μας. Και σίγουρα θα συμφωνήσω με την Kirschenblatt-Gimblett (1996), πως στο Διαδίκτυο η Λαογραφία βρήκε έναν πολιτιστικό, κοινωνικό και πολιτικό χώρο κυριολεκτικά του παρόντος!

## Βιβλιογραφία

- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Σύγχρονοι Ορίζοντες των Λαογραφικών Σπουδών-εθνολογικό Πλαίσιο, Έρευνα, Φύλο, Διαδίκτυο, Σχολείο*. Αθήνα: Σιδέρης.
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2017). *Όψεις Εθνογραφικής Έρευνας στις Λαογραφικές Σπουδές. Φεμινιστική Εθνογραφία, Διαδικτυακή Εθνογραφία*. Αθήνα: Παπαζήσης.
- Πετρίδης, Π. Α. (2011). *Ψηφιακά αρχεία και πρακτικές ανταλλαγής: μια ανθρωπολογική προσέγγιση των ομότιμων δικτύων* (αδημ.). Διδακτορική διατριβή στο Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών.
- Bailey, M. Z. (2011). All the Digital Humanists Are White, All the Nerds Are Men, but Some of Us Are Brave. *Journal of Digital Humanities*, pp 132-151.
- Blank, T. J. (2009). Toward a Conceptual Framework for the Study of Folklore and the Internet. In Blank T. J. (ed), *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*. Logan: Utah State University Press. pp: 1-20.
- Blank, T. J. (2012). *Folk Culture in the Digital Age: The Emergent Dynamics of Human Interaction*. Logan, UT: Utah State University Press.
- Bronner, S. J. (2009). Digitizing and Virtualizing Folklore. In T. J. Blank (ed), *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*. Logan: Utah State University Press, pp 21—66.
- Brown, M. (1989). Women, Folklore and Feminism. *Journal of Folklore Research*, 26(3), pp. 259-264.
- Dobler, R. (2009). Ghosts in the machine: mourning the MySpace dead. In T. J. Blank (ed.) *Folklore and the Internet: vernacular expression in a digital world*. Utah State University Press, Logan, pp 175-193.
- Dundes, A. (1980). *Interpreting Folklore*. Indiana University Press.
- Escobar, A. (1994). Welcome To Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture. *Current Anthropology*, 35 (June), pp: 211-231.
- Fernandez, J. (2014). Understanding Folk Culture in the Digital Age: An interview with Folklorist Trevor J. Blank, Pt. 1. *Blog of the Library of Congress. The Signal*. [Blog, June 30, 2014] Last Access 4 April 2022, <https://blogs.loc.gov/thesignal/2014/06/understanding-folk-culture-in-the-digital-age-an-interview-with-folklorist-trevor-j-blank-pt-1/>.
- Gasouka, M., Arvanitidou, Z., Foulidi, X., & Raptou E. (2012). Folklor Research and its New Challenges: From the Ethnografy to Netnografy. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 3(8), pp. 111-116.
- Gasouka M. (2017). Ethnography, Internet and Folklore Studies. *European Journal of Social Sciences*, pp 42-47. Available on-line at: [www.oapub.org/soc](http://www.oapub.org/soc).
- Gold, M. K., & Klein, L. F. (Eds.). (2016). *Debates in the digital humanities: 2016*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Howard, R. G. (2008). The vernacular web of participatory media. *Crit Stud Media Commun*, 25(5). pp. 490-513. <https://doi.org/10.1080/15295030802468065>CrossRefGoogle Scholar.
- Howard, R. G. (2009). Crusading on the vernacular web: the folk beliefs and practices of online spiritual warfare. In: Blank, T.J. (ed.) *Folklore and the Internet: vernacular expression in a digital world*. Utah State University Press: Logan, pp. 159-174.
- Jones, S. (1997). *Virtual Culture*. London: Sage Publications.

- Kirschenblatt-Gimblett, B. (1996). The electronic vernacular. In Marcus, G.E. (ed.) *Connected: engagements with media*. The University of Chicago Press: Chicago, pp 21-65.
- Liu, A. (2012). Where is Cultural Criticism in the Digital Humanities?. In Gold, Matthew K. (ed.). *Debates in the Digital Humanities*. Minneapolis: U of Minnesota P.
- Macek, L. (2005). Defining Cyberculture (v. 2). In Binková, P., Volek, J., Masaryk, N. (eds), *Média a realita*, University Press, pp 35-65.
- Porter, C., El. (2004). A Typology of Virtual Communities: A Multi-Disciplinary Foundation for Future Research. *Journal of Computer Mediated Communication*, Vol. 10 (1), Article 3, November 2004.
- Risam, R. (2015). Beyond the margins: Intersectionality and the digital humanities. *DHQ: Digital Humanities Quarterly*, Volume 9/2, pp 227-253.
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Vesik, S. (2009). Folklore on the Internet: about the Internet (and a bit about computers). *Media & folklore. Contemporary folklore IV*. ELM Scholarly Press: Tartu, pp 152-161.

## Ψηφιακές πηγές για τη μελέτη του ελληνικού παραδοσιακού πολιτισμού και της λαϊκής θρησκευτικότητας

Εμμανουήλ Γ. Βαρβούνης  
Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης  
[mvarv@otenet.gr](mailto:mvarv@otenet.gr)

### Περίληψη

Το ζήτημα των ψηφιακών πηγών που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για τη μελέτη του ελληνικού παραδοσιακού πολιτισμού, δηλαδή κατά κανόνα των παλαιών μορφών που σχετίζονται με τις αγροτοκτηνοτροφικές κοινότητες και τις προβιομηχανικές κοινωνίες του ελληνικού χώρου, είναι μεγάλο και περίπλοκο. Στην ανακοίνωση αυτή ενδεικτικά εξετάζονται δύο παραμέτροι του ζητήματος αυτού. Πρώτον οι αναρτήσεις λαογραφικών ειδήσεων σε ποικίλες ιστοσελίδες, το περιεχόμενο, τα χαρακτηριστικά και οι ιδιαιτερότητές τους. Δεύτερον, οι προϋποθέσεις υπό τις οποίες αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν από την Λαογραφία ως πηγές πρωτογενούς υλικού. Και μάλιστα ως πηγές για τη μελέτη της παλαιάς αλλά και της σύγχρονης θρησκευτικής συμπεριφοράς του λαού.

**Λέξεις-κλειδιά:** Θρησκευτική Λαογραφία, θρησκευτική συμπεριφορά, λαογραφικές ιστοσελίδες, πηγές της Λαογραφίας, Ψηφιακή Λαογραφία

### Abstract

The question of the digital sources we can use for the study of Greek traditional culture, that is, as a rule, the old forms related to the agricultural communities and pre-industrial societies of the Greek space, is large and complex. In this announcement, two parameters of this issue are considered indicatively. First, the folklore news posts on various websites, their content, features and peculiarities. Secondly, the conditions under which these can be used by Folklore as sources of primary material. And indeed, as sources for the study of the old and also the modern religious behavior of the people.

**Keywords:** Digital Folklore, folklore websites, Religious Folklore, religious behavior, sources of Folklore

Αποτελεί κοινή και αναντίρρητη διαπίστωση το ότι τις τελευταίες δεκαετίες η ελληνική Λαογραφία έχει σημειώσει πραγματικά άλματα τόσο στο θεωρητικό και μεθοδολογικό, όσο και στο θεματολογικό επίπεδο. Και βέβαια στο πλαίσιο αυτό έστρεψε την προσοχή της και στις νέες τεχνολογίες, τις λεγόμενες τεχνολογίες αιχμής, υπό την έννοια της βοήθειας που μπορούσαν ως εργαλεία να προσφέρουν στο έργο της, δηλαδή την μελέτη του παραδοσιακού και του λαϊκού πολιτισμού του ελληνικού λαού (Πολυμέρου-Καμηλάκη, 2009).

Φαίνεται αυτό στην ανάπτυξη νέων κλάδων, όπως η Ψηφιακή Λαογραφία, οι οποίοι θεμελιώθηκαν με μεταπτυχιακές και διδακτορικές διατριβές (Καπανιάρης, 2017), διαλέξεις και επιστημονικές εκδηλώσεις<sup>1</sup>, αλλά και εισαγωγή αντίστοιχων μαθημάτων στα προγράμματα σπουδών

---

<sup>1</sup> Βλ. για παράδειγμα τις διαλέξεις του Αλ. Καπανιάρη «Ψηφιακή Λαογραφία και λαϊκές τέχνες: εμπλουτισμένα περιβάλλοντα, πρακτικές και προτάσεις» (14 Μαΐου 2020) και «Ψηφιακή Λαογραφία και προφορική λαϊκή λογοτεχνία: εμπλουτισμένα περιβάλλοντα, πρακτικές και προτάσεις» (20 Μαΐου 2020), οι οποίες έγιναν διαδικτυακά, μέσω της πλατφόρμας Skype for Business, από το «Εργαστήριο Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας» του Τμήματος Ιστορίας και Εθνολογίας του ΔΠΘ.

τμημάτων ελληνικών ΑΕΙ, όπου η Λαογραφία διδάσκεται<sup>2</sup>. Με τον τρόπο αυτό εκπαιδεύονται στην χρήση των ψηφιακών μέσων νέοι ερευνητές, που μελλοντικά θα καθοδηγήσουν τις ανάλογες επιστημονικές εξελίξεις στον τόπο μας.

Το ίδιο συμβαίνει και σε επίπεδο μεταδιδακτορικών σπουδών, με την ανάληψη σχετικών ερευνητικών μεταδιδακτορικών προγραμμάτων<sup>3</sup>, σε επίπεδο συνεδρίων και σχετικών επιστημονικών εκδηλώσεων, και βέβαια με την εμφάνιση μιας σειράς σχετικών επιστημονικών δημοσιεύσεων, που κατά κανόνα στηρίζονται στις ερευνητικές και εκπαιδευτικές ακαδημαϊκές δράσεις που προαναφέρθηκαν (Καπανιάρης, 2020). Σε όσα ακολουθούν θα εξεταστεί το θέμα των ψηφιακών πηγών που διαθέτουμε για την μελέτη του ελληνικού παραδοσιακού πολιτισμού, δεδομένου ότι όλο και περισσότερο η σύγχρονη λαογραφική έρευνα στρέφεται σε διαδικτυακές πηγές, καθώς φαίνεται και στην βιβλιογραφική στήριξη των εργασιών που δημοσιεύονται.

Το ζήτημα βέβαια των ψηφιακών πηγών που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για τη μελέτη του ελληνικού παραδοσιακού πολιτισμού, δηλαδή κατά κανόνα των παλαιών μορφών που σχετίζονται με τις αγροτοκτηνοτροφικές κοινότητες και τις προβιομηχανικές κοινωνίες του ελληνικού χώρου, είναι μεγάλο και περίπλοκο. Σε όσα ακολουθούν ενδεικτικά θα εξετάσουμε δύο παραμέτρους του: τις αναρτήσεις λαογραφικών ειδήσεων σε ποικίλες ιστοσελίδες, και τις προϋποθέσεις υπό τις οποίες αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν από την Λαογραφία ως πηγές πρωτογενούς υλικού, σε σχέση με το ζήτημα των ανάλογων ψηφιακών πηγών που σχετίζονται ειδικότερα με την μελέτη της παλαιάς αλλά και της σύγχρονης θρησκευτικής συμπεριφοράς του λαού.

Όσον αφορά το πρώτο θέμα, δηλαδή την δυνατότητα χρήσης ψηφιακών αναρτήσεων πρωτογενούς υλικού ως πηγών επιστημονικής έρευνας, θα πρέπει να ξεκινήσουμε από την χαρτογράφηση του υπάρχοντος υλικού: αν εξετάσουμε τον χαρακτήρα και τη φυσιογνωμία των ιστοσελίδων που φιλοξενούν αυτές τις καταγραφές, θα δούμε ότι μπορούν, στην πλειοψηφία τους να κατηγοριοποιηθούν στις ακόλουθες ομάδες:

- *Ιστοσελίδες τοπικού ενδιαφέροντος*: πρόκειται για διαδικτυακούς τόπους που αναφέρονται σε έναν συγκεκριμένο τόπο, νησί, επαρχία, νομό, γεωγραφικό διαμέρισμα ή πόλη, κωμόπολη και χωριό. Παραθέτουν ειδήσεις από τη ζωή εκεί, φωτογραφίες σύγχρονες και παλαιές, ιστορικά κείμενα και ανάλογες αναρτήσεις. Και βέβαια, στο πλαίσιο αυτό παραθέτουν και λαογραφικό υλικό, που κατά κανόνα αντλούν από έργα ερασιτεχνών λαογράφων του παρελθόντος, που προέρχονται από την περιοχή.
- *Ιστοσελίδες θεματολογικής συνάφειας*: πρόκειται για διαδικτυακούς τόπους που είναι προσανατολισμένοι προς συγκεκριμένη θεματολογία, λ.χ. παλαιότερες μορφές εθίμων, μουσικής, χορού, ενδυμασιών κ.λπ. Ανάλογες του θεματικού αυτού προσανατολισμού είναι βέβαια και οι αναρτήσεις που φιλοξενούν, και οι οποίες συχνά εμπλουτίζονται από οπτικοακουστικό υλικό, χάρτες, παλαιά έγγραφα και σελίδες εντύπων που έχουν σκαναριστεί. Υπάρχουν πολλές τέτοιες ιστοσελίδες, και μάλιστα ενίοτε εξειδικευμένες, καθώς μερικές από αυτές αφορούν παροιμίες, δημοτικά τραγούδια, παραδόσεις ή ειδικότερα μαντινάδες, άσεμνα βωμολοχικά αποκριάτικα τραγούδια κ.ο.κ.
- *Ιστοσελίδες τοπικών πολιτιστικών ή εθνοτοπικών συλλόγων*: πρόκειται για μια σύγχρονη προσθήκη στους γνωστούς παλαιούς τρόπους δράσης των συλλόγων αυτών, που έρχεται να προστεθεί στην έκδοση εφημερίδων, βιβλίων και σχετικών τοπικών εντύπων. Αν ο σύλλογος έχει θεματικό προσανατολισμό, λ.χ. στρέφεται στη μελέτη των χορών, της μουσικής, των ενδυμασιών κ.λπ., ανάλογο είναι και το υλικό που αναρτάται. Διαφορετικά, για τους εθνοτοπικούς

<sup>2</sup> Για παράδειγμα, στο Τμήμα Ιστορίας και Εθνολογίας του ΔΠΘ έχουμε από το 2020 εισάγει το μάθημα «Ψηφιακή Λαογραφία: Εμπλουτισμένα Μέσα και Καινοτόμες Προσεγγίσεις στη Διδακτική του Λαϊκού Πολιτισμού», που διδάσκεται ως ελεύθερη επιλογή στα εαρινά εξάμηνα του δεύτερου κύκλου σπουδών.

<sup>3</sup> Βλ. για παράδειγμα την περίπτωση της μεταδιδακτορικής έρευνας του Δρ. Αλ. Καπανιάρη, ο οποίος στο διάστημα 2018-2019 πραγματοποίησε στο Τμήμα Ιστορίας και Εθνολογίας, και ειδικότερα στο «Εργαστήριο Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας» μεταδιδακτορική έρευνα με τίτλο «Αρχαιακή εθνογραφία και αναγνώσεις σε ψηφιακό περιβάλλον: 'συνομιλώντας' με τα αρχεία των Πηλιορείτων εν Αιγύπτω».

συλλόγους, ισχύουν όσα παραπάνω διαπιστώθηκαν σχετικά με τις αναρτήσεις σε ιστοσελίδες τοπικού ενδιαφέροντος, με τις οποίες συχνά ταυτίζονται

- *Ιστοσελίδες ναών ή εκκλησιαστικών φορέων*: πέρα από τις ιστοσελίδες ορισμένων αστικών κυρίως ενοριών, εδώ εντάσσονται και ανάλογοι διαδικτυακοί τόποι ποικίλων διοικητικών ή πνευματικών εκκλησιαστικών φορέων και σχηματισμών (*Μητροπόλεων, Κατηχητικών Σχολείων, Μονών κ.λπ.*): λόγω της ταυτότητάς τους στις ιστοσελίδες αυτές φιλοξενούνται, κατά κύριο λόγο, πληροφορίες σχετικές με θρησκευτικά έθιμα και τελετουργίες είτε του κύκλου της ζωής, είτε, κατά κύριο λόγο, του ετήσιου εορτολογικού κύκλου, κάποτε μαζί με οπτικοακουστικό υλικό, που τις πλαισιώνει και τις εικονογραφεί
- *Ιστοσελίδες συγκεκριμένων επαγγελματικών κλάδων και σχετικών παραδοσιακών ενασχολήσεων*: πρόκειται για ιστοσελίδες που αναφέρονται σε συγκεκριμένα επαγγέλματα, είτε του αγροτοκτηνοτροφικού, είτε του αστικού επαγγελματικού χώρου (κτηνοτρόφους, επαγγελματίες και τεχνίτες κ.λπ.), οπότε το υλικό που φιλοξενούν, τόσο τα κείμενα, όσο και οι ανάλογες οπτικοακουστικές αναρτήσεις, σχετίζονται με το επάγγελμα αυτό, την ιστορία, τις ρίζες και την εξέλιξή του.

Από τα παραπάνω προκύπτει ότι το πρωτογενές λαογραφικό υλικό των ιστοσελίδων στις οποίες αναφερόμαστε είναι θεματολογικά προσδιορισμένο, και μπορεί να ενταχθεί, κατά την κλασική λαογραφική κατηγοριοποίηση, πρωτίστως στον πνευματικό βίο (έθιμα και τελετουργίες, είδη του έντεχνου λαϊκού λόγου) και δευτερευόντως στον υλικό βίο (επαγγέλματα, τέχνες κ.λπ.), περιστασιακά δε μόνο υπάρχουν αναφορές σε ζητήματα του κοινωνικού βίου (κοινωνική οργάνωση, θεσμοί, παλαιά δικαιопρακτικά έγγραφα κ.λπ.) [Καπανιάρης, 2019]. Δεν καλύπτει συνήθως όλο το εύρος της παραδοσιακής ζωής -εκτός ορισμένων περιπτώσεων συγκεκριμένων τόπων- συνιστά όμως μια δειγματοληπτική παράθεση, τα κριτήρια, οι στόχοι και οι σκοποί της οποίας παρουσιάζουν ενδιαφέρον για τη σύγχρονη λαογραφική έρευνα.

Αν τώρα εξετάσουμε την προέλευση αυτού του πρωτογενούς λαογραφικού υλικού, θα διαπιστώσουμε ότι κατά κύριο λόγο προέρχεται από παλαιότερες εκδόσεις σχετικές με τα λαογραφικά διαφόρων τόπων. Δηλαδή από έργα των παραδοσιακών ερασιτεχνών λαογράφων, που κατά κανόνα είτε ανθολογούνται και αντιγράφονται με δακτυλογράφηση, είτε σκανάρονται και παρατίθενται με τη μορφή της αρχικής τους έκδοσης. Μάλιστα, η βιβλιογραφική αναφορά της προέλευσης του υλικού τις περισσότερες φορές, αλλά όχι πάντα, παρατίθεται με κάποιο τρόπο. Και βέβαια, ιδίως σε δημοφιλή ζητήματα όπως οι παροιμίες, τα δημοτικά τραγούδια και τα έθιμα συχνό είναι το φαινόμενο της αντιγραφής από την μια ιστοσελίδα στην άλλη, ενίοτε χωρίς αναφορές στην προέλευση του υλικού.

Σπανιότερη είναι η περίπτωση το υλικό να προέρχεται από επιτόπια έρευνα και καταγραφή ενός μελετητή, που σχετίζεται άμεσα με τη συγκεκριμένη ιστοσελίδα ή τον συγκεκριμένο τόπο στον οποίο αυτή αναφέρεται. Συχνά μάλιστα στην κατηγορία αυτή, το πρωτογενές λαογραφικό υλικό έχει την θέση της έντυπης δημοσίευσης που ο συλλογέας σκόπευε, αλλά δεν μπόρεσε να πραγματοποιήσει (Χαρατζοπούλου, 2007). Και βέβαια, σε ορισμένες περιπτώσεις η οφειλή σε προγενέστερες δημοσιεύσεις είναι μεγάλη, με αποτέλεσμα συχνά να δημιουργείται ψευδής εντύπωση στον αναγνώστη για το ποια στοιχεία απ' όσα περιγράφονται είναι λειτουργικά και ποια όχι στη συγκεκριμένη περιοχή.

Πρέπει εδώ να σημειώσουμε ότι όσα γράφουμε δεν αφορούν τις ψηφιοποιήσεις και αναρτήσεις πρωτογενούς λαογραφικού υλικού στο Διαδίκτυο από πλευράς ερευνητικών φορέων, όπως το «Κέντρο Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας» της Ακαδημίας Αθηνών, οι οποίες αποτελούν καρπό οργανωμένης και μεθοδικής ερευνητικής εργασίας, με συγκεκριμένη μέθοδο, και με ελεγχόμενους και μετρήσιμους πάντοτε σκοπούς και αποτελέσματα. Για τις αναρτήσεις αυτές υπάρχει ήδη βιβλιογραφία (Καραμανές, 2010-2012· Polymerou-Kamilaki, 2008), και οι ερευνητές που θα τις χρησιμοποιήσουν γνωρίζουν τόσο την μεθοδολογία που θα χρησιμοποιήσουν, όσο και την ερευνητική ηθική στην οποία θα υπακούσουν, αν και κάποτε ορισμένα τμήματά τους μπορεί να χρησιμοποιηθούν στις ερασιτεχνικές -με την έννοια: όχι επιστημονικών και ερευνητικών προδιαγραφών και προϋποθέσεων- αναρτήσεις με τις οποίες ασχολούμαστε εδώ.



Ο λόγος για τον οποίο οι ερασιτεχνικές αυτές αναρτήσεις πρωτογενούς λαογραφικού υλικού ενδιαφέρουν την επιστήμη της Λαογραφίας είναι ότι επιδρούν άμεσα στην εικόνα που έχει ή σχηματίζει το ευρύ κοινό για το λαϊκό πολιτισμό, και μάλιστα τις παλαιές αγροτοκτηνοτροφικές εκδηλώσεις του. Συχνά αποτελούν πηγές άντλησης λαογραφικών πληροφοριών για σχολικές εργασίες μαθητών, για έντυπα, εκδόσεις και εκδηλώσεις συλλόγων, για ανάλογες ιδιωτικές αναρτήσεις στο Διαδίκτυο, και ιδίως στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ. Με δυο λόγια, αποτελούν μια βασική πηγή δια της οποίας γίνονται σήμερα γνωστές οι εκδηλώσεις του παλαιότερου «παραδοσιακού» πολιτισμού, πολλές από τις οποίες φαίνονται πλέον «εξωτικές» για τους σημερινούς αστούς, και οι οποίες βέβαια συχνότατα ταυτίζονται με την έννοια της ταυτότητας, τόσο της πολιτισμικής, όσο και της τοπικής και της εθνικής, όπως την βιώνουν κατά κανόνα οι σημερινοί νέοι (Βαρβούνης, 2019α· 2019β).

Λόγω της ερασιτεχνικής τους προέλευσης, οι αναρτήσεις αυτές, που χαρακτηρίζονται από ανισότητα σημασίας και αξιοπιστίας, ανάλογα με την πρώτη πηγή που έχουν χρησιμοποιήσει, συχνά προσδιορίζονται από την έμπρακτη έκφραση δύο κύριων ιδεολογημάτων: του ότι τα περιγραφόμενα λαογραφικά δεδομένα είναι μοναδικά, και υπάρχουν μόνο στον τόπο από τον οποίο κάθε φορά προέρχεται η περιγραφή, και του ότι τα περισσότερα από αυτά έχουν κατευθείαν πανάρχαια καταγωγή, προερχόμενα απευθείας από ανάλογες εκδηλώσεις των κατοίκων της ίδιας ή της ευρύτερης περιοχής κατά την αρχαιότητα. Και οι δύο, όπως συχνά έχει καταδειχθεί, είναι ανυπόστατες, καθώς εκφράζουν και αποτυπώνουν όχι την αλήθεια του λαϊκού πολιτισμού, αλλά τον τρόπο με τον οποίο βλέπουν τον πολιτισμό αυτό και τις εκδηλώσεις του εκείνοι που έχουν πραγματοποιήσει τις καταγραφές και τις αναρτήσεις.

Με άλλα λόγια, έναν τρόπο αίσθησης, επηρεασμένο συχνά από «εθνικής» υφής ιδεολογήματα, ο οποίος όμως δεν προέρχεται από την μελέτη και τη γνώση του υλικού που είχαν οι περισσότεροι από τους παλαιούς ερασιτέχνες λαογράφους μας. Διότι υπάρχουν και περιπτώσεις κατά τις οποίες οι αναρτήσεις είναι αξιόπιστες, καθώς προέρχονται από τέτοια σημαντικά τοπικά συλλεκτικά έργα, στα οποία συχνά στηρίχθηκε η εξέλιξη της επιστημονικής Λαογραφίας, και τα οποία, κατά περίπτωση και ανάλογα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και τον τρόπο εργασίας των δημιουργών τους, είναι σχεδόν υποδείγματα επιτόπιας λαογραφικής έρευνας και συλλογής (Βαρβούνης, 2020) .

Συνεπώς, η άντληση υλικού από τις διαδικτυακές αναρτήσεις πρωτογενών λαογραφικών πληροφοριών, για τις οποίες έγινε λόγος παραπάνω, προϋποθέτει τον κριτικό έλεγχο, την διασταύρωση και την επαλήθευση του υλικού που περιέχουν, σε συνδυασμό με την έρευνα σχετικά με την αξιοπιστία και τον τρόπο εργασίας του αρχικού ερασιτέχνη συλλογέα. Και χρειάζεται βέβαια εξαιρετική κριτική ικανότητα, για να μπορέσουμε να ξεχωρίσουμε μόνο το αξιόλογο και αξιόπιστο λαογραφικό υλικό, από την μεγάλη πληθώρα των ανάλογων δημοσιεύσεων, που κυριολεκτικά κατακλύζουν σήμερα το Διαδίκτυο, δημιουργώντας, και εδώ, ένα εξαιρετικά θολό ηλεκτρονικό τοπίο.

Σχετικά τώρα με το δεύτερο ζήτημα, την ειδικότερη δηλαδή χρήση ψηφιακών πηγών για την μελέτη της Θρησκευτικής Λαογραφίας, πρέπει εξ αρχής να σημειώσουμε ότι διατίθεται στο Διαδίκτυο τόσο παλαιό όσο και νέο υλικό, που μας δίνει την δυνατότητα να μελετήσουμε ιστορικά τα σχετικά φαινόμενα, και να τα δούμε στην εξέλιξή τους. Ήδη σε όσα προηγήθηκαν, αναφερθήκαμε σε ιστοσελίδες που περιλαμβάνουν εθιμικό υλικό, πληροφορίες για το τοπικό εορτολόγιο, τον κύκλο της ζωής και τον κύκλο του χρόνου, αλλά και επιμέρους λαϊκές θρησκευτικές τελετουργίες διαφόρων περιοχών, και στον κριτικό τρόπο με τον οποίο πρέπει να αντιμετωπίζουμε το υλικό αυτό.

Ως πηγές, για παράδειγμα, παλαιότερων μορφών της παραδοσιακής θρησκευτικής συμπεριφοράς μπορούν να χρησιμοποιηθούν πολλά τοπικά, εκκλησιαστικά, αλλά όχι μόνο, αρχεία, που παρέχουν πλήθος πληροφοριών σχετικά με την οικονομική σχέση του πιστού με την ενορία, την συμμετοχή λαϊκών στην εκκλησιαστική διοίκηση, την ανάπτυξη και καλλιέργεια των εκκλησιαστικών τεχνών, αλλά και ορισμένες εξωθεσμικές και παρεκκλίνουσες ή παραβατικές συμπεριφορές κληρικών και λαϊκών, στον εκκλησιαστικό χώρο. Όλα αυτά εντάσσονται στο πλαίσιο της ψηφιακής στήριξης στην ανάπτυξη της αρχαιολογικής εθνογραφίας, που όλο και περισσότερο εμφανίζεται στην ελληνική λαογραφική βιβλιογραφία (Καρανιάρης & Varvounis, 2019b· 2019c· Καπανιάρης & Βαρβούνης, 2020). Ο μεγάλος αριθμός ψηφιοποιήσεων αρχαιολογικού υλικού που έχει γίνει τα τελευταία

χρόνια στη χώρα μας, στο πλαίσιο ειδικών ερευνητικών προγραμμάτων, προσφέρει την απαραίτητη βάση ψηφιακού υλικού για να υποβοηθηθεί αυτή η προσέγγιση των φαινομένων της λαϊκής θρησκευτικότητας.

Αυτό φαίνεται βέβαια και στη χρήση παρόμοιων δεδομένων σε πολλές σειρές διαδικτυακών μαθημάτων Λαογραφίας, στο πλαίσιο προγραμμάτων e-learning, που όλο και περισσότερο σχεδιάζονται και εγκαινιάζονται στη χώρα μας. Τα μαθήματα αυτά, που συχνά έχουν τοπικό χρώμα και συνδυάζουν την ιστορική με τη λαογραφική προσέγγιση δεδομένων τοπικών κυρίως πολιτισμικών συστημάτων, τις περισσότερες φορές χρησιμοποιούν τέτοιους τοπικού χρώματος και ανάλογης υπόστασης ψηφιακούς πόρους, ως πρωτογενές υλικό, για να στηριχθούν και να αναπτύξουν τις ερευνητικές και εκπαιδευτικές δομές στις οποίες στηρίζονται (Karaniaris & Varvounis, 2019a· 2019d· Βαρβούνης & Καπανιάρης 2017-2020α· 2017-2020β· Karaniaris, Gasouka & Varvounis, 2019).

Από την άλλη πλευρά, ιστοσελίδες ενοριών, μητροπόλεων και μονών, αλλά και ιστότοποι ηλεκτρονικών πρακτορείων εκκλησιαστικών ειδήσεων, ή ιστοσελίδες και ιστολόγια με εκκλησιαστικό, θρησκευτικό και κατά κανόνα ελληνορθόδοξο περιεχόμενο, αποτελούν επίσης προνομιακούς τόπους έρευνας για την δια ψηφιακών μέσων ανάπτυξη της Θρησκευτικής Λαογραφίας. Οι ψηφιακές αυτές πηγές, στις οποίες θα αναφερθούμε στη συνέχεια εκτενέστερα, και με τις οποίες έχουμε και παλαιότερα ασχοληθεί (Βαρβούνης, 2017-2020), παραθέτουν τόσο παλαιότερο, όσο και νεώτερο υλικό, περιγραφές εθίμων του παραδοσιακού, αλλά και αναφορές σε σύγχρονες νεωτερικές και ενίοτε νεοεισηγμένες εθιμοταξίες του λαϊκού πολιτισμού, γι' αυτό και προσφέρονται για πολλαπλή αξιοποίηση.

Όπως είναι γνωστό, στην ελληνική πραγματικότητα υφίστανται πολλοί ιστότοποι και ηλεκτρονικές σελίδες, που ασχολούνται με την ορθόδοξη πνευματική και την ελληνορθόδοξη πολιτισμική ζωή, που ανακοινώνουν και σχολιάζουν ειδήσεις, γεγονότα, φαινόμενα, απόψεις και τάσεις, που αναδημοσιεύουν συναξαριακά, λειτουργικά, υμνογραφικά και ποιμαντικά κείμενα (Johnston, 2011, σσ. 23-26). Ανήκουν σε οργανώσεις παραεκκλησιαστικές, σε ενορίες, μονές, μητροπόλεις και εκκλησιαστικούς σχηματισμούς γενικότερα, αλλά και σε ιδιώτες, που θέλουν με τον τρόπο αυτό να δηλώσουν την πίστη τους, όπως χαρακτηριστικά έχει δείξει η Heidi Campbell (2012a) και να συμβάλλουν στο γενικότερο ορθόδοξο ποιμαντικό έργο (Højsgaard & Warburg, 2005, σ. 37).

Με δύο κυρίως τρόπους συνδέονται οι ηλεκτρονικές πύλες εκκλησιαστικών ειδήσεων με την ελληνική λαϊκή θρησκευτικότητα, μέσω της αποτύπωσης των εκδηλώσεων της και μέσω της προβολής προτύπων, που επιδρούν πάνω στη διαμόρφωση των επιμέρους μορφών της. Στην πρώτη περίπτωση, οι εκτενείς περιγραφές των κάθε είδους πανηγυριών, τόσο των ενοριών όσο και των μονών, οι φωτογραφίες και τα σχόλια που αναφέρονται σε τοπικές παραλλαγές εθίμων -π.χ. την λιτανεία εικονισμάτων από καβαλάρηδες ή τις εορταστικές και πασχαλινές περιφορές και προσωρινές μεταφορές περιπτύστων εικόνων, ιδίως στα ελληνικά νησιά- αλλά και το γενικότερο πληροφοριακό υλικό που σχετίζεται με παρόμοια έθιμα, συνιστούν ένα εξαιρετικό αρχείο με καταγραφές, οι οποίες μάλιστα ανανεώνονται και επαληθεύονται κατ' έτος (Loewenberg, 1988, σσ. 67-70· Hjarvard, 2008).

Υπάρχουν όμως και οι εκδηλώσεις της νεωτερικής λαϊκής θρησκευτικότητας, εθιμικές μορφές που τώρα, στις μέρες μας, παγιώνονται και καθιερώνονται, και οι οποίες απασχολούν όλο και περισσότερο τη νεωτερική ελληνική λαογραφική βιβλιογραφία. Για παράδειγμα οι συνεχείς μεταφορές λειψάνων αγίων και θαυματουργών εικόνων, ή ακόμη και αντιγράφων τους, από τους ναούς και τις μονές φύλαξής τους σε ενορίες και μητροπόλεις, όπου εκτίθενται για προσκύνημα κάποιων ημερών, και οι λατρευτικές πράξεις που συνοδεύουν μια τέτοια τελετουργική μεταφορά (Βαρβούνης, 2015). Η προβολή των σχετικών τελετουργικών πράξεων λειτουργεί ως παράδειγμα προς μίμηση για όλο και περισσότερες ενορίες, που ακολουθώντας όσα βλέπουν επαναλαμβάνουν την όλη διαδικασία προσαρμοσμένη στις δικές τους συνθήκες, ώστε στην ουσία να διαμορφώνεται η αντίστοιχη λατρευτική συνείδηση, και βέβαια να παγιώνεται η ανάλογη λατρευτική πρακτική.

Από την άποψη αυτή μάλιστα, δια της μιμήσεως, οι ηλεκτρονικές πύλες εκκλησιαστικών ειδήσεων λειτουργούν ως ουσιαστικοί μηχανισμοί παραγωγής και καθιέρωσης νεωτερικών μορφών

εθίμων (Kinney, 1995· Mitchell & Marriage, 2003). Πρόκειται για χαρακτηριστικές περιπτώσεις «δημιουργημένης» ή «επινοημένης παράδοσης», τις οποίες συχνά συναντούμε κατά τη μελέτη των φαινομένων της θρησκευτικής λαογραφίας. Η διαδικασία αυτή επαναλαμβάνεται και στις μέρες μας, σε μια σειρά από περιπτώσεις, διαμορφώνοντας νεωτερικά τελετουργικά και λατρευτικά μορφώματα, τα οποία μάλιστα γνωρίζουν ευρεία διάδοση μεταξύ των πιστών, άρα αποτελούν λαογραφικά φαινόμενα (Hoover, 1988, σσ. 26-27· 2006, σ. 78).

Με αυτή την περίπτωση συνδέεται μάλιστα και η προβολή εκκλησιαστικών ειδών στις ειδησεογραφικές αυτές πύλες, υπό την έννοια των διαφημίσεων, ούτως ώστε και οι διακοσμητικοί συρμοί των αμφίων να αποτυπώνονται, αλλά και η μόδα διαφόρων άλλων εκκλησιαστικών ειδών, όπως των χρυσοκέντητων υφασμάτων (ποδιές εικόνων, άμφια αγίας τραπέζης, καλύμματα τιμίων δώρων κ.λπ.) να εικονίζεται, με τρόπο που να μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως πηγή για την αντίστοιχη λαογραφική έρευνα. Στην πραγματικότητα η διαδικασία αυτή συνιστά μέρος ενός πανίσχυρου μηχανισμού διαμόρφωσης εκκλησιαστικών συνειδήσεων και σύγχρονων λειτουργικών ηθών. Τελετουργικές πρακτικές που συνιστούν τοπικές παραλλαγές εθίμων, ή επιδράσεις από την ανατολική ή τη δυτική παράδοση (Βαρβούνης, 2010-2011), στοιχεία δημόσιου τελετουργικού (Βαρβούνης, 2013) και επιμέρους χαρακτηριστικά καταγράφονται αλλά και λειτουργούν ως πρότυπα μίμησης, ώστε να τίθεται σε κίνηση ένας μηχανισμός επιδράσεων πάνω στις τοπικές λαϊκές λατρευτικές εθιμοταξίες, που εμπλουτίζει και ομογενοποιεί, συμβάλλοντας στην βαθμιαία αλλαγή των δεδομένων των τοπικών θρησκευτικών παραδόσεων, δεδομένης μάλιστα της διαδόσεως των αντίστοιχων ηλεκτρονικών μέσων, τοπικά, πληθυσμιακά και ηλικιακά.

Παρόμοιες παρατηρήσεις θα μπορούσαν να διατυπωθούν και σχετικά με την προβολή μοναστικών ιδεωδών, αντιλήψεων και πρακτικών από τις καταχωρήσεις των σχετικών εκκλησιαστικών πρακτορείων ειδήσεων (Clark, 2007, σ. 69 κ.εξ.), που με τη σειρά της οδηγεί στη σταδιακή επικράτηση του μοναστηριακού τυπικού στον κόσμο, φαινόμενο με το οποίο έχουμε και παλαιότερα ασχοληθεί (Βαρβούνης, 2012-2013). Με τον τρόπο αυτό, οι σχετικές καταχωρήσεις μπορούν να λειτουργήσουν ως πηγές άντλησης πρωτογενούς υλικού για όσους ασχολούνται με τις νεωτερικές και σύγχρονες μορφές λατρευτικών εθιμοταξιών, τόσο στην εκκλησιαστική, όσο και στην λαϊκή λατρευτική υπόστασή τους (Snow et al., 1980· Shegog, 1990· Young, 2004· Lim & Putnam, 2010· Campbell, 2012b). Στην κατηγορία αυτή θα μπορούσαν να αναφερθούν οι αστικές πανηγύρεις, οι ανάλογες αστικές λιτανείες, οι μεταφορές λειψάνων αγίων και περιτύστων εικόνων, αλλά και τα άμφια, η διακόσμηση και οι συρμοί τους, οι λατρευτικοί στολισμοί των ναών, η καλλιέργεια μοναστικών ιδεωδών και τρόπων ζωής κ.άλλ.

Πρέπει εδώ να σημειωθεί ότι σε πολυάνθρωπες και σχετικά απρόσωπες κοινωνίες τείνει να επικρατήσει μια «online» θρησκευτική και τελετουργική πρακτική, μια απρόσωπη και τεχνολογικά εξαρτημένη επαφή του ανθρώπου με τη θρησκεία, ένα φαινόμενο που έχει απασχολήσει συστηματικά τη σχετική βιβλιογραφία (McKenna & West, 2007· Allan, 2006, σσ. 84-86). Η τάση αυτή ξεκίνησε από την προβολή θρησκευτικών δεδομένων στο Διαδίκτυο, και σύντομα αυτονομήθηκε και απέκτησε τη δική της δυναμική, ιδιαίτερα σε προτεσταντικές κοινότητες της Αμερικής. Μια τάση που εισήλθε δυναμικά και στον δικό μας χώρο με τις συνέπειες της πανδημίας της COVID-19, ώστε στη διάρκεια των αυστηρών απαγορεύσεων της συμμετοχής πιστών στη λατρεία, κατά τα διαδοχικά lockdowns του 2020 και του 2021, να έχουν αναπτυχθεί σχετικές πρακτικές, όπως λ.χ. ο εξ αποστάσεως ή τηλεοπτικός και διαδικτυακός-με τις ανάλογες μεταδόσεις ακολουθιών-εκκλησιασμός, που τα επόμενα χρόνια ίσως αρχίσει να προτείνεται ως εναλλακτική μορφή συμμετοχής του πιστού στη λατρεία (Hoover & Clark, 2002· Ellison, 2007). Έτσι, και στον τομέα αυτό οι πηγές μελέτης του συγκεκριμένου φαινομένου θα είναι βέβαια ψηφιακές.

Από όσα παραπάνω αναφέρθηκαν, προκύπτει νομίζω το συμπέρασμα ότι για την μελέτη του παλαιότερου παραδοσιακού πολιτισμού, αλλά και για την βαθμιαία μετεξέλιξή του στο σύγχρονο λαϊκό πολιτισμό, και την διαμόρφωση του τελευταίου, οι ψηφιακές πηγές που είναι διαθέσιμες μπορούν να έχουν καίριο ρόλο. Πρόκειται για υλικό εύκολα διαθέσιμο και ανιχνεύσιμο, η μελέτη του οποίου όμως χρειάζεται ειδική κριτική επεξεργασία, για να αποφευχθούν μεθοδολογικά λάθη, αλλά και να μην χρησιμοποιηθεί υλικό που δεν είναι αξιόπιστο, και μπορεί να οδηγήσει σε λανθασμένα

συμπεράσματα. Και βέβαια όσα προαναφέρθηκαν επιχείρησαν να θέσουν μια βάση συζήτησης για το ζήτημα της επιστημονικής και ερευνητικής λαογραφικής χρήσης των ψηφιακών αυτών πηγών, που είναι πλέον ή βέβαιο ότι θα απασχολήσει συστηματικά -ίσως και βασανιστικά- τις επόμενες γενιές λαογράφων.

Ειδικότερα δε όσον αφορά τις διαθέσιμες αρχειακές πηγές για την μελέτη της παραδοσιακής θρησκευτικής συμπεριφοράς αλλά και των σύγχρονων μορφών της λαϊκής θρησκευτικότητας, όπως παραδειγματικά εξετάστηκε σε όσα προηγήθηκαν, πρέπει να παρατηρήσουμε ότι η προσφορότερη ίσως μελέτη είναι αυτή που συνδυάζει την λαογραφική ανάλυση με την αρχειακή εθνογραφία, όπως αυτή μπορεί να ασκηθεί δια των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και των κάθε είδους ψηφιακών εργαλείων (Βαρβούνης & Καπανιάρης, 2018-2019α· 2018-2019β· Karaniaris & Varvounis, 2019e). Και βέβαια ότι στο πεδίο αυτό διατίθενται πολλά στοιχεία στις υπάρχουσες ψηφιακές-ηλεκτρονικές αναρτήσεις, που ολοένα και περισσότερο χρησιμοποιούνται από την λαογραφική έρευνα, χωρίς σε αυτά να συνυπολογίζουμε την λαογραφική έρευνα σε εικονικές ψηφιακές (virtual) κοινότητες, που αποτελεί θέμα το οποίο χρειάζεται ξεχωριστή πραγμάτευση (Foulidi et al., 2020).

Ένας νέος ψηφιακός κόσμος, πολύπλοκος και ελκυστικός, έχει λοιπόν εισβάλει στις λαογραφικές σπουδές μας, και αναπροσδιορίζει εν πολλοίς τον τρόπο με τον οποίο προσεγγίζουμε την επιστήμη μας, εργαζόμαστε και ερευνούμε. Ένας κόσμος που για να τον προσεγγίσουμε χρειάζεται η ανάπτυξη ανάλογων δεξιοτήτων, και η χρήση συγκεκριμένης μεθοδολογίας, αλλά και αυστηρά προσδιορισμένης ερευνητικής ηθικής, και ο οποίος υπόσχεται να ανανεώσει τις λαογραφικές σπουδές. Σε ποιο βαθμό και με ποια ποσοτικά και ποιοτικά αποτελέσματα, εξαρτάται από τις δικές μας ικανότητες, την διάθεση, την προσαρμοστικότητα και κυρίως την ερευνητική μας ευελιξία.

## Βιβλιογραφία

- Βαρβούνης, Μ. Γ. (2010-2011). Η ελληνική λαϊκή λατρεία μεταξύ Ανατολής και Δύσης: Ζητήματα πολιτισμικού διαλόγου στη Θρησκευτική Λαογραφία. *Phasis. Greek and Roman Studies*, 13-14, 416-434.
- Βαρβούνης, Μ. Γ. (2012-2013). Μοναστηριακές επιδράσεις στην ελληνική ενοριακή λαϊκή λατρεία. *Εκκλησιαστικός Φάρος*, 83-84, 21-40.
- Βαρβούνης, Μ. Γ. (2013). Μορφές του ελληνικού δημόσιου τελετουργικού και ελληνική λαϊκή θρησκευτικότητα. Μικρή σπουδή στην λαογραφική υπόσταση των δημόσιων τελετών στην Ελλάδα. Στο Μ. Γ. Βαρβούνης, *Νεωτερική ελληνική λαϊκή θρησκευτικότητα. Συναγωγή μελετών θρησκευτικής λαογραφίας* (σσ. 719-751). Μπαρμπουνάκης.
- Βαρβούνης, Μ. Γ. (2015). Λατρευτικές μεταφορές ιερών λειψάνων, εικόνων και κειμηλίων. Στο Μ. Γ. Βαρβούνης (επιμ.), *Ευκαρπίας Αντίδοσις. Τιμητικό αφιέρωμα στην εικοσαετία (1995-2015) θεοφιλοῦς αρχιερατείας του Σεβασμιωτάτου Μητροπολίτου Σάμου, Ικαρίας και Κορσεών κ.κ. Ευσεβίου* (σσ. 97-110). Κέντρον Εκκλησιαστικών, Ιστορικών και Πολιτισμικών Μελετών της Ιεράς Μητροπόλεως Σάμου, Ικαρίας και Κορσεών.
- Βαρβούνης, Μ. Γ. (2017-2020). Επιδράσεις του ηλεκτρονικού εκκλησιαστικού τύπου στη σύγχρονη ελληνική λαϊκή θρησκευτικότητα. *Λαογραφία*, 44, 423-432.
- Βαρβούνης, Μ. Γ. (2019α). Παραδοσιακός και λαϊκός πολιτισμός στη Θράκη κατά τον 20ό αιώνα. Στο Χ. Στρατιδάκης (επιμ.), *Μα 'σα μυρίζει ο φρόνιμος, βαρσάμια δε μυρίζουν. Εγκώμιον Σταμάτη Αποστολάκη* (σσ. 139-149). Πυξίδα.
- Βαρβούνης, Μ. Γ. (2019β). Η διαχείριση της παράδοσης και ο σύγχρονος ελληνικός λαϊκός πολιτισμός στη Θράκη, Στα *Πρακτικά 18<sup>ου</sup> Πανελληνίου Συνεδρίου Λυκείου των Ελληνίδων-Παράρτημα Ξάνθης (21-24 Σεπτεμβρίου 2017)*, 39-46. Σπανίδης.
- Βαρβούνης, Μ. Γ. (2020). Μορφές διαχείρισης του πολιτισμικού αποθέματος στον σύγχρονο ελληνικό λαϊκό πολιτισμό. Στο Μ. Γ. Βαρβούνης (επιμ.), *Ο σύγχρονος Ελληνικός Λαϊκός Πολιτισμός: μεταξύ Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας. Πρακτικά Επιστημονικής Ημερίδας αφιερωμένης στον Ομότιμο Καθηγητή Μηνά Αλ. Αλεξιάδη* (σσ. 56-64). ΔΠΘ /Σχολή Κλασικών και

- Ανθρωπιστικών Σπουδών /Τμήμα Ιστορίας και Εθνολογίας-Εργαστήριο Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας-Παρατηρητής της Θράκης.
- Βαρβούνης, Μ. Γ., & Καπανιάρης, Α. Γ. (2017-2020α). Η εμπειρία εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning) στο πεδίο της Λαογραφίας: η αξιολόγηση, τα πρώτα συμπεράσματα, οι προτάσεις και οι νέες εξελίξεις, *Λαογραφία*, 44, 75-96.
- Βαρβούνης, Μ. Γ., & Καπανιάρης, Α. Γ. (2017-2020β). Η Λαογραφία στο δρόμο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning)», *Λαογραφία*, 44, 97-117.
- Βαρβούνης, Μ. Γ., & Καπανιάρης, Α. Γ. (2018-2019α). Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και επικοινωνίας σε αρχαία 'Πηλιορειτών εν Αιγύπτω': εργαλεία συλλογής, προβολής και καταγραφής ή ψηφιακά ερευνητικά σημειωματάρια;. *Εκκλησιαστικός Φάρος*, 89, 99-112.
- Βαρβούνης, Μ. Γ., & Καπανιάρης, Α. Γ. (2018-2019β). Αρχαιακή εθνογραφία και αναγνώσεις σε ψηφιακό περιβάλλον: 'συνομιλώντας' με τα αρχαία των 'Πηλιορειτών εν Αιγύπτω': ο σχεδιασμός μιας μακροχρόνιας έρευνας». *Εκκλησιαστικός Φάρος*, 89, 113-146.
- Καπανιάρης, Αλ. (2017). *Ψηφιακή Λαογραφία και Εκπαίδευση. Εμπλουτισμένα Μέσα και Καινοτόμες Προσεγγίσεις στη Διδακτική του Λαϊκού Πολιτισμού*. Ήρα Εκδοτική [β' έκδ. (2020). Πεδίο].
- Καπανιάρης, Αλ. (2019). Το Διαδίκτυο, οι τεχνολογίες αιχμής και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ως πηγές για τη μελέτη των σύγχρονων λαϊκών θρησκευτικών φαινομένων. Στο *Εκπαιδευτικό υλικό της ενότητας «Θρησκευτική Λαογραφία» του εκπαιδευτικού προγράμματος «Εισαγωγή στην Επιστήμη της Λαογραφίας»*. Ακαδημία Λαϊκού Πολιτισμού & Τοπικής Ιστορίας.
- Καπανιάρης, Αλ. (2020). *Αρχαιακή Εθνογραφία και αναγνώσεις σε ψηφιακό περιβάλλον. «Συνομιλώντας» με τα αρχαία των Πηλιορειτών εν Αιγύπτω. Ανθρωπιστικές επιστήμες και ψηφιακά μέσα*. Ιδιόμελον [β' έκδ. (2021). Πεδίο].
- Καπανιάρης, Αλ., & Βαρβούνης Μ. Γ. (2020). Αρχαιακή Εθνογραφία σε αρχαία τοπικής ιστορίας με τη χρήση ψηφιακών μέσων: η περίπτωση ενός μεικτού προγράμματος επιμόρφωσης για στελέχη πολιτισμού και εκπαίδευσης. *MusEd. Museum. School. Education*, 1: 3, σ. 34-47.
- Καραμανές, Ευάγγ. (2010-2012). Διαχείριση ψηφιακού πολιτιστικού αποθέματος και δημιουργία λαογραφικών ψηφιακών εφαρμογών: όροι διατήρησης και της μεταβίβασης της λαογραφικής κληρονομιάς στην εποχή του Διαδικτύου. *Λαογραφία*, 42, *Πρακτικά Πανελληνίου Συνεδρίου 100 χρόνια Ελληνικής Λαογραφίας 1909-2009 (Πανεπιστήμιο Αθηνών, 11-13 Μαρτίου 2009)-Πρακτικά Ημερίδας «Η έρευνα των λαϊκών διηγήσεων στον ελληνικό και τον διεθνή χώρο»*, 407-420.
- Πολυμέρου-Καμηλάκη, Αικ. (2009). Ο παραδοσιακός πολιτισμός και ο σύγχρονος πολιτισμός. *Τετράδια Πολιτισμού. Τέχνες και γράμματα. Οπτικές και προοπτικές*, 3-4, 269-284.
- Χαρατζοπούλου, Κ. (2007). Θέματα δημοσίευσης στο Διαδίκτυο: δικτυακές πύλες επιστημονικών περιοδικών. *Αρχαιολογία και Τέχνες*, 105, 116-117.
- Allan, S. (2206). *Online news. Journalism and the Internet*. Open University Press.
- Campbell, H. A. (2012a). Understanding the relationship between religion online and offline in a networked society. *Journal of the American Academy of Religion*, 80:1, 64-93.
- Campbell, H. A. (επιμ.) (2012b). *Digital religion: Understanding religious practice in new media worlds*. Routledge.
- Clark, L. Sch. (επιμ.) (2007). *Religion, media, and the marketplace*. Rutgers University Press.
- Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13:1, 210-230.
- Foulidi, X., Katsadoros, G., & Papakitsos, Ev. (2020). Customary Practices and Symbolisms at a Virtual Religious Community. *Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7:7, 45-56.
- Hjarvard, S. (2008). The mediatization of religion: A theory of the media as agents of religious change. *Northern Lights: Film & Media Studies Yearbook*, 6:1, 9-26.
- Hoover, S. M. (1998). *Mass media religion: The social sources of the electronic church* 1. Sage Publications.
- Hoover, S. M. (2006). *Religion in the media age*. Routledge.

- Hoover S. M., & Clark L. S. (επιμ.) (2002). *Practicing religion in the age of the media: explorations in media, religion, and culture*. Columbia University Press.
- Højsgaard, M. T., & Warburg, M. (επιμ.) (2005). *Religion and cyberspace*. Routledge.
- Johnston, L. C. (2011). *Lasting legacies: a framing analysis of religion news online and in legacy media*. Διδ. διατρ. University of Missouri-Columbia.
- Kapaniaris, Al., & Varvounis, M. (2019a). Design and implementation of e-learning programs in folklore, ethnography and history: Following the Logic of the Mass Open Internet Courses (MOOC). *Word Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5:1, 22-29.
- Kapaniaris, Al., & Varvounis, M. (2019b). E-Learning Program in archival ethnography: Evaluation of the course: 'People coming from Mt Pelion in Egypt: Archival Ethnography from the perspective of new technologies and the Internet'. *Word Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5:2, 97-105.
- Kapaniaris, Al., & Varvounis, M. (2019c). Archival Ethnography & Readings in the Digital Environment: "Conversing" with the Archives of People coming from Mt Pelion in Egypt: the design of a long-term research. *Word Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5:4, 92-96.
- Kapaniaris, Al., & Varvounis, M. (2019d). E-Learning program 'Introduction to the Science of Folk Culture': Evaluation of the semester course 'Introduction to Folklore'. *Word Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5:5, 1-10.
- Kapaniaris, Al., & Varvounis, M. (2019e). Social networking and communication tools in archive ethnography: Tools for collecting, displaying and recording material or digital research notebooks? *Word Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5:5, 11-18.
- Kapaniaris, Al., Gasouka, M., & Varvounis, M. (2019). E-learning program: 'Introduction to the science of Folk Culture': Evaluation of the semester course: 'Contemporary Horizons of Folklore Studies, (Gender, Internet and Education)'. *Word Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5:5, 24-34.
- Kinney, J. (1995). Net worth?: Religion, cyberspace and the future. *Futures*, 27:7, 763-776.
- Lim, Ch., & Putnam, R. D. (2010). Religion, social networks, and life satisfaction. *American Sociological Review*, 75:6, 914-933.
- Loewenberg, F. M. (1988). *Religion and social work practice in contemporary American society*. Columbia University Press.
- McKenna, K.Y.A, & West K. J. (2007). Give me that online-time religion: The role of the internet in spiritual life. *Computers in Human Behavior*, 23:2, 942-954.
- Mitchell, J. P., & Marriage, S. (επιμ.) (2003). *Mediating Religion: Studies in Media, Religion, and Culture*. A&C Black.
- Polymerou-Kamilaki, Aik. (2008). Archive Digitization at the Hellenic Folklore Research Centre of the Academy of Athens. Στο M. Tsiropoulou (επιμ.), *Digital Heritage in the New Knowledge Environment: Shared Spaces and Open Paths to Cultural Content. Proceedings of the International Conference*, 25-28. Hellenic Ministry of Culture.
- Shegog, E. (1990). Religion and media imperialism: A European perspective. Στο R. Abelman & St. M. Hoover (επιμ.), *Religious Television: Controversies and Conclusions* (σσ. 329-351). Alex Publication Corporation.
- Snow, D. A., Zurcher Jr., L. A., & Eklund-Olson, Sh. (1980). Social networks and social movements: A microstructural approach to differential recruitment. *American Sociological Review*, 45, 787-801.
- Young, Gl. (2004). Reading and praying online: The continuity of religion online and online religion in internet Christianity. Στο L. L. Dowson & D. E. Cowan (επιμ.), *Religion online: Finding faith on the Internet* (σσ. 93-106). Routledge.



**Α΄ θεματική ενότητα: Θεωρητικά και μεθοδολογικά ζητήματα της ψηφιακής  
λαογραφίας**



## Η σύγχρονη λαογραφία στο πλαίσιο των ψηφιακών ανθρωπιστικών επιστημών (digital humanities): ορισμοί, περιεχόμενο ερευνητικά πεδία, εργαλεία της Ψηφιακής Λαογραφίας

Αλέξανδρος Γ. Καπανιάρης  
Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης  
[kapaniaris@gmail.com](mailto:kapaniaris@gmail.com)

### Περίληψη

Με τον όρο Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες (Digital Humanities) εννοούμε ουσιαστικά τις παραδοσιακές ανθρωπιστικές επιστήμες, διευρυμένες και εμπλουτισμένες ψηφιακά, να εστιάζουν και να αναπτύσσουν τα θεωρητικά, ερευνητικά, διδακτικά, συγγραφικά κλπ. αντικείμενά τους σε ένα νέο ψηφιακό, τεχνολογικό περιβάλλον. Πρόκειται για διαδικασία σε ταχεία εξέλιξη, καθώς οι νέοι τρόποι επικοινωνίας, οι αλλαγές στη νόηση (τεχνητή νοημοσύνη), αλλά και η επιτάχυνση του ψηφιακού μετασχηματισμού που σημειώνεται τον τελευταίο καιρό (και λόγω της πανδημίας του COVID-19) έχουν επηρεάσει σημαντικά τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες ευρύτερα και τη Λαογραφία ειδικότερα. Στο συγκεκριμένο πλαίσιο αναδεικνύεται η Ψηφιακή Λαογραφία (e-folklore ή digital folklore), με βασικά καινοτόμα στοιχεία της, μεταξύ άλλων, τις τεχνολογίες πληροφορίας και επικοινωνιών, τα διαδραστικά μέσα του Διαδικτύου και τις εμπλουτισμένες ψηφιακές δραστηριότητες. Το παρόν κείμενο επιδιώκει να προσδιορίσει την έννοια της Ψηφιακής Λαογραφίας, να συνεισφέρει στην κατανόηση του περιεχομένου και των εσωτερικών της διαιρέσεων, να προτείνει μια ταξινόμια εργαλείων του Διαδικτύου, που την αναδεικνύουν, τελικά, σε προνομιούχο πεδίο παραγωγής, ανάπτυξης, διάσωσης και διάδοσης ποικίλων ειδών λαϊκού πολιτισμού. Επιπρόσθετα, το κείμενο εστιάζει ειδικότερα στις: α) δυνατότητες και τις ευκαιρίες για λαογραφική έρευνα μέσω του Διαδικτύου, β) ερευνητικές προκλήσεις online ομάδων (digital folk groups, electronic folklore groups, e-groups) και κοινοτήτων στο Διαδίκτυο, γ) ευκαιρίες για παραγωγή ψηφιακού διαδικτυακού υλικού από τεκμήρια και έρευνα στο πεδίο του λαϊκού πολιτισμού, δ) δυνατότητες που παρέχονται για ψηφιοποίηση, τεκμηρίωση και ανάδειξη στοιχείων που συνδέονται με τον λαϊκό πολιτισμό και ε) προκλήσεις που βρίσκονται σε εξέλιξη και αφορούν τη δημιουργία εμπλουτισμένων διδακτικών παρεμβάσεων στο πλαίσιο της διδασκαλίας του λαϊκού πολιτισμού με ψηφιακά μέσα.

**Λέξεις κλειδιά:** Διαδίκτυο, πολιτισμικές σπουδές, Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες, Ψηφιακή Λαογραφία, ψηφιακά μέσα

### Abstract

By the term Digital Humanities, we essentially mean the traditional humanities, expanded and enriched digitally, in order to focus and develop their theoretical, research, didactic, writing, etc. objects in a new digital, technological environment. It is about a process in rapid progress, as new ways of communicating, the changes in intellect (artificial intelligence), but also the acceleration of digital transformation that has been taking place in recent times (and due to the COVID-19 pandemic) have significantly affected the digital humanities in general and Folklore in particular. In this context, Digital Folklore (e-folklore or digital folklore) is highlighted, with its main innovative elements, among others, information and communication technologies, interactive internet media, and enriched digital activities. The present announcement aims to define the concept of Digital Folklore, to contribute to the understanding of its content and internal divisions, to propose a taxonomy of internet tools, which highlights it, ultimately, to a privileged field of production, development, preservation, and dissemination of various kinds of popular culture. In addition, the announcement focuses in particular

on: a) the possibilities and opportunities for folklore research through the internet, b) research challenges of online groups (digital folk groups, electronic folklore groups, e-groups) and communities on the Internet, c) opportunities for the production of digital internet material from documents and research in the field of popular culture, d) possibilities provided for digitization, documentation, and promotion of elements related to popular culture and e) challenges that are in progress and concern the creation of enriched teaching interventions in the context of the teaching of popular culture through digital means.

**Keywords:** cultures studies, digital folklore, digital Humanities, digital media, e-folklore, Internet

## Εισαγωγή στις Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες (digital humanities)

Είναι γεγονός ότι το κύριο χαρακτηριστικό της εποχής μας είναι η αλματώδης ανάπτυξη της τεχνολογίας και της πληροφορικής. Τις τελευταίες δεκαετίες οι αλλαγές στα ψηφιακά μέσα, στην επικοινωνία, στην πληροφόρηση, στην επιστήμη, στη γνώση γενικότερα είναι καταγιστικές. Η έννοια της ψηφιακότητας παραπέμπει αρχικά στον ηλεκτρονικό υπολογιστή, όμως η ψηφιακότητα έχει εισβάλει στη ζωή μας κυρίως λόγω του Διαδικτύου. Στην πραγματικότητα, ψηφιακότητα είναι κάθε λογής εφαρμογές της πληροφορικής, του υπολογιστή, των δικτύων, του Διαδικτύου, των κινητών τηλεφώνων, των τάμπλετ κ.λπ. (Δημητρούλια & Τικτοπούλου, 2015). Από το πρωτοφανές αυτό κύμα ψηφιακότητας δε θα μπορούσαν να μείνουν ανεπηρέαστες και οι Ανθρωπιστικές Επιστήμες. Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες δεν χρησιμοποιούν σήμερα μόνο ψηφιακό υλικό αλλά και ένα πλήθος άλλων εργαλείων που παρέχει η σύγχρονη τεχνολογία στην έρευνα, στην διδασκαλία και τη δημοσίευση.

Σύμφωνα με το παραπάνω σκεπτικό οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες (Digital Humanities) αποτελούν κλάδο που έχει προκύψει τα τελευταία χρόνια ως διεπιστημονικό πεδίο σύνθεσης των Ανθρωπιστικών και των Ψηφιακών Επιστημών (Γούναρης & Στεφανέας, 2021).

Με τον όρο Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες (Digital Humanities)<sup>1</sup> αναφερόμαστε στον επιστημονικό κλάδο των Ανθρωπιστικών Επιστημών (π.χ. Λαογραφία, Ιστορία, Αρχαιολογία, Φιλολογία, Θεολογία, Παιδαγωγικά, Κοινωνιολογία, Φιλοσοφία) όπου με τη χρήση νέων τεχνολογιών και διαδικτυακών εφαρμογών είναι πλέον εφικτοί νέοι τρόποι έρευνας, μελέτης και διδασκαλίας των αντικειμένων των επιστημών αυτών. Οι ψηφιακές σπουδές δεν έχουν να κάνουν μόνο με την ψηφιακή επιμέλεια και το σχολιασμό κειμένων. Πλέον στην νέα εποχή του σημασιολογικού ιστού, των μεγάλων δεδομένων (big data) και διευρυμένων προγραμμάτων ψηφιοποίησης με τη συνεργασία μουσείων, βιβλιοθηκών και αρχείων από όλο τον κόσμο, μέσω της χρήσης διασυνδεδεμένων δεδομένων (linked data) έχει βελτιωθεί η πρόσβαση, αλλά και η ανταλλαγή πληροφοριών. Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες χρησιμοποιούν όλο και περισσότερο σύγχρονη τεχνολογία στους τομείς της έρευνας, της διδασκαλίας και της δημοσίευσης (Καπανιάρης & Δημητρίου, 2021, σ.308).

Ένας ευρύτερος ορισμός για τις Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες θα μπορούσε να συνδυάσει την υπολογιστική δημιουργικότητα, την πληροφορική, τις ανθρωπιστικές σπουδές, τις σπουδές επικοινωνίας, τις τέχνες και τα εικαστικά.

Όπως αναφέρουν και οι Γούναρης & Στεφανέας (2021): Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες θα μπορούσε να περιλάβουν και το πεδίο που καλείται Υπολογιστική Δημιουργικότητα (computational creativity) και αφορά την αξιοποίηση της Πληροφορικής και της τεχνητής νοημοσύνης σε καθετί δημιουργικό, από τη συγγραφή και τον κινηματογράφο, το θέατρο και το χορό, ως τα ψηφιακά εικαστικά και την επιτέλεση (performance). Θα μπορούσαν να προστεθούν επίσης στο πεδίο ψηφιακές εκπαιδευτικές εφαρμογές αλλά και εφαρμογές σε κοινωνικές επιστήμες που γειτνιάζουν με τις ανθρωπιστικές, δηλαδή σπουδές επικοινωνίας και φύλου, σπουδές με έμφαση

<sup>1</sup> Ενδεικτικά, στην ιστοσελίδα <http://whatisdigitalhumanities.com/> υπάρχουν άνω των 800 ορισμών, όχι όλοι συμβατοί μεταξύ τους.

στην επιστήμη των δεδομένων, την τεχνητή νοημοσύνη αλλά και την κριτική προσέγγιση του ψηφιακού κόσμου (critical digital studies).

## Λαϊκός πολιτισμός, νέες τεχνολογίες και Διαδίκτυο

Ύστερα από είκοσι χρόνια εξακολουθεί και αναπτύσσεται διεθνής επιστημονικός διάλογος, για το πώς οι νέες τεχνολογίες και το Διαδίκτυο επηρεάζουν και μετασχηματίζουν την παραδοσιακή Λαογραφία, καθώς και τους/τις λαογράφους. Έτσι γίνονταν και γίνονται προσπάθειες για να οριοθετηθεί το νέο επιστημονικό πεδίο της λαογραφίας, η Ψηφιακή Λαογραφία (e-folklore ή digital folklore). Επιπρόσθετα, βρίσκονται σε εξέλιξη αναζητήσεις και τίθενται ερωτήματα σχετικά με το ποιες είναι οι ψηφιακές πρακτικές, μέθοδοι και τεχνολογίες, με τις οποίες αλληλεπιδρούν αποτελεσματικά οι Ανθρωπιστικές Επιστήμες καθώς και η Λαογραφία;

Στις μέρες μας οι γυναίκες και άνδρες λαογράφοι και γενικότερα οι επιστήμονες και επιστημόνισσες των Ανθρωπιστικών Επιστημών που ασχολούνται με τον λαϊκό πολιτισμό, καλούνται να πάρουν θέση, σε μια σειρά ζητημάτων σε σχέση που συνδέονται με τις ψηφιακές τεχνολογίες του Διαδικτύου και τη λαογραφική θεωρία στο νέο πλαίσιο. Κομβικό ζήτημα στα παραπάνω ερωτήματα και στις αναζητήσεις των λαογράφων αποτελεί ο τρόπος που διαμεσολαβούν οι ψηφιακές τεχνολογίες τη λαογραφική έρευνα και πιο συγκριμένα το ποιες και τι είδους αναλύσεις μπορούν να υλοποιηθούν σε ψηφιακά πολιτισμικά περιβάλλοντα;

Και ενώ στην αρχή οι νέες τεχνολογίες και το Διαδίκτυο παρουσιάζονταν και στον χώρο του λαϊκού πολιτισμού ως εργαλεία και νέος τρόπος αναζήτησης και παρουσίασης πληροφοριών, γρήγορα οι περισσότεροι/ες λαογράφοι αντιλήφθηκαν ότι οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών και το Διαδίκτυο, αποτελούν κάτι παραπάνω από απλή χρήση, καθώς οι πρακτικές, οι μέθοδοι και οι ερευνητικές αναζητήσεις των λαογράφων αναβαθμίζονται τόσο ποιοτικά όσο και ποσοτικά.

Η Λαογραφία πλέον έχει στη διάθεσή της νέα εργαλεία, νέες τεχνικές, νέους τρόπους αναζήτησης της πληροφορίας, πολλαπλούς τρόπους σύγκρισης λαογραφικού υλικού, νέες ερευνητικές μεθόδους. Η επιτόπια έρευνα εμπλουτίζεται με την διαδικτυακή ή ψηφιακή εθνογραφία και την φεμινιστική εθνογραφία, η οποία συναντιέται με το Διαδίκτυο σε όλον τον κόσμο (Γκασούκα & Φουλίδη, 2017). Στην επιτόπια έρευνα και παρατήρηση έρχονται να προστεθούν η on line έρευνα και παρατήρηση, καθώς και η υλοποίηση on line εθνογραφικών συζητήσεων και συνεντεύξεων. Επίσης, η ηλεκτρονική συμπλήρωση ημερολογίου (research diary), τα λεγόμενα δηλαδή «ψηφιακά ερευνητικά σημειωματάρια», μπορούν να συνδεθούν σε πραγματικό χρόνο με διαδικτυακά εργαλεία καταγραφής εικόνων, βίντεο, γεωγραφικών συντεταγμένων, ήχων και 3d πανοραμάτων. Σε όλα τα παραπάνω βέβαια δεν θα πρέπει να ξεχνάμε τη διαδικτυακή έρευνα απευθείας σε ψηφιακούς τόπους λαογραφικής αναφοράς.

Το σημαντικό στα προαναφερόμενα, είναι ότι τα δεδομένα μπορεί να καταγραφούν και να αποθηκευτούν σε ένα έξυπνο τηλέφωνο (smart phone) ή σε ένα μικρό φορητό υπολογιστή παλάμης (tablet). Έτσι η «φορητότητα» που παρέχουν οι ψηφιακές συσκευές σε χώρους λαογραφικής έρευνας ή σε βιβλιοθήκες και μουσεία λειτουργούν ως καταλύτης στη μελέτη λαογραφικού υλικού (πολλαπλές αναγνώσεις), προσφέροντας ταχύτητα, πολλαπλούς τρόπους καταγραφής και αξιοπιστία.

## Εννοιολογικό πλαίσιο και ορισμοί για την Ψηφιακή Λαογραφία

Με την εννοιολόγηση του όρου ψηφιακή λαογραφία έχουν ασχοληθεί αρκετές/οί λαογράφοι, και όχι μόνο, διεθνώς, αλλά και στην Ελλάδα. Στη χώρα μας, μια πρώτη σχετική αναφορά γίνεται από τον Μιχαήλ (2009), ο οποίος αντιλαμβάνεται τον κόσμο του Διαδικτύου ως έναν κόσμο κατεξοχόν

λαογραφικό, ενώ αναφέρεται ευρύτερα στον homo interneticus, που δημιουργεί έναν ιδιότυπο πολιτισμό, τον «διαδικτυακό πολιτισμό».

Στο ελληνικό πανεπιστήμιο τη συζήτηση ξεκινάει η επιστημονική ομάδα της καθηγήτριας του Πανεπιστημίου Αιγαίου Μαρίας Γκασούκα. Στο πλαίσιο της και υπό την επιστημονική ευθύνη της καθηγήτριας, η κ. Ξανθίππη Φουλίδη, ξεκινά (2010) και ολοκληρώνει (2015) τη διδακτορική έρευνα με τίτλο: «Νέοι ορίζοντες στις ελληνικές λαογραφικές σπουδές: το Διαδίκτυο ως πεδίο παραγωγής, διάδοσης και εκπαιδευτικής αξιοποίησης του λαϊκού πολιτισμού». Η καινοτομία του εγχειρήματος δεν έγκειται μόνο στο περιεχόμενο, αλλά και στην μεθοδολογία της έρευνας, κατά την οποία η ερευνήτρια πραγματοποίησε επιτόπια, διαδικτυακή, συμμετοχική, εθνογραφική έρευνα σε ηλεκτρονική κοινότητα της *second life*, για πρώτη φορά από όσο γνωρίζουμε, στην Ευρώπη τουλάχιστον. Η Φουλίδη, αναφέρει πως:

«Ο αριθμός των ψηφιακών ομάδων παρουσιάζεται ιδιαίτερα αυξημένος και η μορφή τους ποικίλει σημαντικά. Λειτουργούν μέσα σε κοινωνικά δίκτυα, σε fora, σε blogging, σε εικονικούς κόσμους και επικοινωνούν σύγχρονα και ασύγχρονα (με e-mail, listeserv e-mail, newsgroup, discussion fora, chat, bulletin boards, newsletters)» (Φουλίδη, 2015).

Αξίζει να σημειωθεί, πως την ολοκλήρωση της διδακτορικής αυτής διατριβής συνόδευε ως μέρος της και το πρώτο γλωσσάρι απόδοσης όρων που αφορούν στην ψηφιακή λαογραφία από την αγγλική στην ελληνική γλώσσα. Η ίδια προαναφερόμενη ομάδα, πάντως, κατόρθωσε έγκαιρα ότι οι ανθρωπιστικές επιστήμες ευρύτερα και η λαογραφία ειδικότερα, έρχονται αντιμέτωπες με ερευνητικά περιβάλλοντα, τα οποία εξελίσσονται σε νέα ερευνητικά πεδία εξόχως ενδιαφέροντα, καθώς και με αντίστοιχους νέους όρους, όπως λαογραφία του Διαδικτύου, κυβερνοεθνογραφία, netography, εικονικές κοινότητες, κυβερνολαός, ψηφιακοί/ές γηγενείς, ψηφιακές/οί άποικοι, ψηφιακοί/ές μετανάστες/τριες κ.ά., ενώ προσέγγισε την εθνογραφία της ψηφιακής ζωής ως σημαντική πτυχή της σύγχρονης κοινωνικής έρευνας, η οποία μελετά και χρησιμοποιεί εργαλεία Διαδικτύου και Τ.Π.Ε. Πολλά από τα ανωτέρω θα συμπεριληφθούν στο βιβλίο των Γκασούκα & Φουλίδη «Σύγχρονοι Ορίζοντες Λαογραφικών Σπουδών, Εννοιολογικό πλαίσιο, έρευνα, φύλο, Διαδίκτυο, σχολείο» (2012).

Παράλληλα, ήδη από το 2010 οι Κατσαδώρας και Γκοτζαγεωργίου αναφέρθηκαν στις «λαϊκές ομάδες» του Διαδικτύου, ενώ ο Κατσαδώρας (2013, σ. 99) θα τονίσει ότι το Διαδίκτυο εμφανίζεται ως «... χώρος ελεύθερης κυκλοφορίας και εξέλιξης του λαϊκού πολιτισμού...».

Στην σημασία των ψηφιακών λαϊκών ομάδων εστιάζει και η Διαμαντάκη (2013, σ. 4) αναφέροντας χαρακτηριστικά: «Αυτά τα νέα μορφώματα συνομάδωσης είναι, συνεπώς, λιγότερο κοινότητες με την παραδοσιακή έννοια και περισσότερο κοινωνικά δίκτυα,, λιγότερο ή περισσότερο χαλαρά, που δομούνται στη βάση «κοινών ενδιαφερόντων», «ιδεών», «συνεργασίας» ή «συναισθημάτων» και όχι στη βάση πρωτογενών σχέσεων συγγένειας, ιστορίας και γειτνίασης».

Σε διεθνές επίπεδο ο McClelland (2000, σ. 182) αναφέρει ότι «... το Διαδίκτυο λειτουργεί ως λαογραφικός αγωγός ...», ο Howard (2008, σ. 99) υποστηρίζει ότι το Διαδίκτυο λειτουργεί ως «ισχυρό, νέο κανάλι», που εξασφαλίζει την ταχεία διαβίβαση διάφορων τύπων της λαϊκής παράδοσης. Ο Blank (2009), έχοντας μελετήσει διεξοδικά τη σχέση του Διαδικτύου με τη λαογραφία, ορίζει την τελευταία ως την εξωτερική έκφραση της δημιουργικότητας, στις αναρίθμητες μορφές και τις αλληλεπιδράσεις, από τα άτομα και τις κοινότητές τους. Ο ίδιος θεωρεί ότι «η τεχνολογία αποτελεί έναν αγωγό για την έκφραση, ένα βασικό γόνιμο έδαφος, που δίνει τη δυνατότητα πρόσβασης στους/στις χρήστες/στριες για να συμμετάσχουν στην κυκλοφορία και τη διάδοση παραδοσιακών μορφών έκφρασης με νέους τρόπους» (Blank, 2013) και ότι το Διαδίκτυο αποτελεί μια νέα ευκαιρία για να μελετηθούν οι αστικοί θρύλοι και τα παράγωγα τους, που μπορεί να είναι οι αλυσιδωτές επιστολές και τα ηλεκτρονικά μηνύματα εξαπάτησης. Παράλληλα υποστηρίζει ότι το Διαδίκτυο αποτελεί ιδανικό μέσο για τη μετάδοση των λαϊκών αφηγήσεων, λόγω της ανωνυμίας και της αποτελεσματικότητας του στην ταχεία διάδοση των ιδεών (Blank, 2016, σ. 162).

Ο Hubert (2003, σ. 151), όταν αναφέρεται στον λαό του Διαδικτύου, αναφέρεται στον/στην «περιηγητή/τρια του Διαδικτύου» για τον/την οποίο/α η συλλογή πληροφοριών έχει γίνει τρόπος ζωής, επισημαίνοντας ένα ακόμη πεδίο της ψηφιακής λαογραφίας σε ερευνητικό επίπεδο. Από την

άλλη, ο Oring (2013) θέτει μια άλλη διάσταση στη μελέτη του λαϊκού πολιτισμού, όταν υποστηρίζει πως τα παραδοσιακά δημιουργήματα του λαϊκού πολιτισμού, τα οποία προκύπτουν από τις πρόσωπο-με-πρόσωπο κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, μεταβιβάζονται σήμερα στο Διαδίκτυο. Έτσι, η ανεπίσημη ή λαϊκή κουλτούρα του World Wide Web είναι ο σύγχρονος λαϊκός πολιτισμός.

Σ' αυτόν τον διεθνή διάλογο για το Διαδίκτυο ως πεδίο αναπαραγωγής και διάδοσης του λαϊκού πολιτισμού μπορούν να προστεθούν και οι απόψεις περί προφορικότητας του Bacon (2011, σ. 60) και του Blank (2009), οι οποίοι θεωρούν ως «ψηφιακή λαϊκή έκφραση (digital vernacular)» εκείνα τα στοιχεία του ψηφιακού λαϊκού πολιτισμού, τα οποία μεταφέρονται και διαδίδονται στο Διαδίκτυο, χαρακτηρίζοντας τα ως άμεση προέκταση της προφορικής παράδοσης.

Μάλιστα ο Blank (2013, σ. 163) προτρέπει τις/τους λαογράφους να ασχοληθούν πιο ενεργά με την έρευνα πεδίου στο Διαδίκτυο και να ηγηθούν στον εκκολλητόμοτο τομέα της κυβερνοεθνογραφίας, διότι το Διαδίκτυο διευκολύνει τις ανθρώπινες αλληλεπιδράσεις που ενδιαφέρουν διαχρονικά τις/τους λαογράφους. Υποστηρίζει, επίσης, ότι οι λαϊκές ομάδες αναγνωρίζονται εύκολα στο Διαδίκτυο, όπως αποδεικνύεται από τα chat forum, τα blogs, την on line πολιτική δραστηριότητα και άλλες μορφές επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης. Ειδικότερα, όσον αφορά την ανθρώπινη αλληλεπίδραση στο Διαδίκτυο, ο Blank επισημαίνει ότι αποτελεί ιδανικό χώρο για τις/τους λαογράφους προκειμένου να πραγματοποιήσουν τις μελέτες τους. Η ανωνυμία των online αλληλεπιδράσεων τους επιτρέπει την πολυτέλεια να διατηρήσουν την επαγγελματική τους απόσταση από τα υποκείμενά τους και ταυτόχρονα να συμμετέχουν σε on line κοινότητα (Blank, 2013, σ. 170).

Ένα άλλο, επίσης, ενδιαφέρον ζήτημα αποτελεί η σχέση του λαϊκού πολιτισμού στο περιβάλλον του Διαδικτύου με την παράδοση, την πεποίθηση, τον θρύλο κ.ά. Όπως είναι γνωστό τα παραπάνω στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού απορρέουν από συμβιωτικές σχέσεις, όπως η συναισθηματική εμπλοκή μεταξύ ανθρώπων, η χρήση του σώματος, οι πιθανές δεσμεύσεις που προσφέρουν νόημα στη ζωή. Ωστόσο, θα είναι πράγματι ενδιαφέρον να ξεκαθαρίσουμε το λόγο για τον οποίο είναι ωφέλιμο στην προκειμένη περίπτωση το Διαδίκτυο. Να απαντήσουμε για πώς μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε στα διαφορετικά είδη του λαϊκού πολιτισμού, αξιοποιώντας ταυτόχρονα τη θαυμαστή του ικανότητα να αποθηκεύει και να παρέχει πρόσβαση σε μεγάλες ποσότητες πληροφοριών (Hubert, 2003, σ. 170).

Φυσικά παραμένει το ζήτημα της ανάδειξης του Διαδικτύου σε πεδίο αναπαραγωγής και διάδοσης του λαϊκού πολιτισμού. Έτσι ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι απόψεις περί προφορικής παράδοσης στο Διαδίκτυο που διατυπώνονται από διάφορους ερευνητές όπως οι Blank (2009) και Bacon (2011, σ. 60) οι οποίοι θεωρούν ως «ψηφιακή λαϊκή έκφραση (digital vernacular)» εκείνα τα στοιχεία του ψηφιακού λαϊκού πολιτισμού που μεταφέρονται και διαδίδονται στο Διαδίκτυο.

Στο διεθνή διάλογο για την Ψηφιακή Λαογραφία συμμετέχουν και Ελληνίδες και Έλληνες λαογράφοι, όπως οι Μ. Γκασούκα, Α. Καπανιάρης, Ξ. Φουλίδη, Γ. Κατσαδώρας και άλλοι. Οι λαογράφοι στην Ελλάδα εστιάζουν σε ζητήματα ψηφιακής φεμινιστής λαογραφίας, διαδικτυακής εθνογραφίας, ηλεκτρονικής προφορικότητας, διαδικτυακές κοινότητες, αρχαική εθνογραφία με την οπτική των νέων τεχνολογιών, εξ αποστάσεως εκπαίδευση, ψηφιακή αφήγηση, εκπαίδευση και λαϊκός πολιτισμός, μέσα κοινωνικής δικτύωσης και λαϊκός πολιτισμός καθώς και εργαλεία web 2.0.

Συμπερασματικά, το Διαδίκτυο μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά ως μέσον αποθήκευσης και προβολής πληροφοριακού υλικού για τον λαϊκό πολιτισμό με μεγάλη επιτυχία, αρκεί η πληροφορία να είναι επεξεργασμένη και ταξινομημένη για άμεση πρόσβαση και ανάκτηση. Κατάλογοι παραμυθιών, συλλογές αινιγμάτων, συλλογές φωτογραφιών, σειρές λαϊκών τραγουδιών και έθιμα μπορούν να αποθηκευτούν και να αναδιανεμηθούν ανεξάρτητα του όγκου και ποικιλίας πληροφοριών (ήχος, εικόνα, βίντεο, κείμενο), βοηθώντας τόσο τους/τις ερευνητές/τριες όσο και τις/ους φοιτήτριες/τές, τους/τις μαθητές/τριες στην εκπαιδευτική διαδικασία και την έρευνα (Καπανιάρης, 2020). Από την άλλη, η διαχείριση και προβολή των Αρχείων λαϊκού πολιτισμού μέσω των βάσεων δεδομένων είναι δυνατό να πραγματοποιηθούν εσωτερικά σε έναν φορέα (intranet) ή δημόσια μέσω του Διαδικτύου (internet). Πιο συγκεκριμένα, η αποθήκευση, η συστηματοποίηση, η αποτελεσματική και η ταχύτατη ανάκτηση του υλικού των συλλογών λαϊκού πολιτισμού αποτελούν



σημαντική προτεραιότητα για τη μόνιμη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, με τη βοήθεια της τεχνολογίας και του Διαδικτύου (Καπανιάρης, 2008).

Ο ορισμός της έννοιας της digital folklore ή e-folklore δεν είναι μια εύκολη διαδικασία, διότι ο όρος «πολιτισμός του Διαδικτύου» χρησιμοποιείται με ευελιξία και η εφαρμογή του σε συγκεκριμένες περιστάσεις μπορεί να είναι αμφιλεγόμενη. Στον αντίποδα, οι λαογράφοι σήμερα αντιλαμβάνονται όσο ποτέ άλλοτε πως δεν μπορούν να αγνοήσουν το Διαδίκτυο και τις άλλες μορφές διαμεσολαβητικών επικοινωνιών που συνδέονται με τις νέες τεχνολογίες. Το σίγουρο είναι ότι η Λαογραφία έχει ανανεωθεί και σήμερα συναντιέται στους ιστούς της ψηφιακής εποχής μας. (Καπανιάρης, 2022).

Τελικά ως Ψηφιακή Λαογραφία μπορούμε να ορίσουμε: Το σημείο συνάντησης του λαϊκού πολιτισμού με το Διαδίκτυο και τις νέες τεχνολογίες με στόχο την μελέτη, την έρευνα, την ανάπτυξη και την διάδοση κάθε μορφής έκφρασης του λαϊκού πολιτισμού. Αναλυτικότερα, η ψηφιακή λαογραφία εστιάζει μεταξύ άλλων στις: α) δυνατότητες και τις ευκαιρίες για λαογραφική έρευνα μέσω του Διαδικτύου, β) ερευνητικές προκλήσεις online ομάδων (digital folk groups, electronic folklore groups, e-groups), μέσων κοινωνικής δικτύωσης και κοινοτήτων στο Διαδίκτυο, γ) ευκαιρίες για παραγωγή ψηφιακού διαδικτυακού υλικού από τεκμήρια και έρευνα στο πεδίο του λαϊκού πολιτισμού, δ) δυνατότητες που παρέχονται για ψηφιοποίηση, τεκμηρίωση και ανάδειξη στοιχείων που συνδέονται με τον λαϊκό πολιτισμό και ε) προκλήσεις που βρίσκονται σε εξέλιξη και αφορούν τη δημιουργία εμπλουτισμένων διδακτικών παρεμβάσεων στο πλαίσιο της διδασκαλίας του λαϊκού πολιτισμού με ψηφιακά μέσα, στ) προκλήσεις εξ αποστάσεως εκπαίδευση σε σχέση με το λαϊκό πολιτισμό (Καπανιάρης, 2022).

## Επιστημονικές εξελίξεις στη διάδοση της Ψηφιακής Λαογραφίας

Όπως προκύπτει και στην Ελλάδα παρατηρείται αξιοσημείωτη ανάπτυξη της ψηφιακής λαογραφίας τόσο επίπεδο διδακτορικών ερευνών, μεταδιδακτορικών, μεταπτυχιακών εργασιών, εκδόσεων (μονογραφίες, συλλογικά έργα), όσο και σε προγραμμάτων εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning) για την ψηφιακή λαογραφία, την διαδικτυακή και αρχειακή εθνογραφία.

Εκτός από την ολοκλήρωση της προαναφερόμενης διδακτορικής διατριβής της Ξανθίππης Φουλίδη<sup>2</sup>, το 2017 ολοκληρώθηκε η διδακτορική διατριβή του Αλέξανδρου Καπανιάρη<sup>3</sup> με τίτλο: «Λαϊκός πολιτισμός και εκπαίδευση: ο ρόλος της πληροφορικής και των τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνιών στην παραγωγή ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού». Ακολούθως ολοκληρώθηκαν οι Μεταδιδακτορικές Έρευνες της Ξανθίππης Φουλίδη με τίτλο: «*Το φύλο των εικονικών κόσμων: Έμφυλες σχέσεις, πολιτιστικές πρακτικές και συμβολικοί σε εικονικές κοινότητες*» το 2019 στο Τ.Ε.Π.Α.Ε.Σ. Πανεπιστημίου Αιγαίου και του Αλέξανδρου Καπανιάρη με τίτλο «Αρχειακή Εθνογραφία & Αναγνώσεις σε Ψηφιακό Περιβάλλον: «Συνομιλώνοντας» με τα Αρχεία των Πηλιορειτών Εν Αιγύπτω» το 2019 στο Τμήμα Ιστορίας & Εθνολογίας του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης.

Το 2014 ο Χρήστος Παπακώστας, Αναπληρωτής Καθηγητής του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων σε μεταδιδακτορική έρευνα ασχολήθηκε με το λαϊκό πολιτισμό και το Διαδίκτυο από την πλευρά του YouTube<sup>4</sup>. Η έρευνα αποσκοπούσε στη διερεύνηση και τη μελέτη σχέσης των λαϊκών παραστασιακών τεχνών και του λαϊκού πολιτισμού γενικότερα με το Youtube . Ειδικότερα, εξέτασε τα νέα φαινόμενα που εμφανίζονται μέσα από την μετάδοση, αναμετάδοση, σχολιασμό και παραγωγή ερασιτεχνικών

<sup>2</sup> Φουλίδη, Ξ. (2015). *Νέοι ορίζοντες στις ελληνικές λαογραφικές Σπουδές: Το διαδίκτυο ως πεδίο παραγωγής, διάδοσης και εκπαιδευτικής αξιοποίησης του Λαϊκού Πολιτισμού*. Διδακτορική Διατριβή στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου – Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού.

<sup>3</sup> Καπανιάρης, Α. (2017). *Λαϊκός πολιτισμός και εκπαίδευση: ο ρόλος της πληροφορικής και των τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνιών στην παραγωγή ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού*. Διδακτορική Διατριβή στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου – Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού.

<sup>4</sup> Παπακώστας, Χ. (2014). *Λαϊκός πολιτισμός και διαδίκτυο. Η περίπτωση του Youtube*. Μεταδιδακτορική έρευνα, επόπτης Ε. Αυδίκος, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας / ΙΑΚΑ.

βίντεο στο Youtube , που έχουν ως βασική τους θεματολογία τις λαϊκές παραστασιακές τέχνες (μουσική και χορό).

Σε επίπεδο διδακτορικών διατριβών το 2022 ολοκληρώθηκε η διατριβή της Αφροδίτης Νουνανάκη<sup>5</sup> με τίτλο: «Ελληνικοί αστικοί θρύλοι στο Διαδίκτυο» στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Ε.Κ.Π.Α. Η έρευνα διεξήχθη στο περιβάλλον του Διαδικτύου και ο στόχος της ήταν διττός. Από τη μια στόχος ήταν η δημιουργία ενός καταλόγου με ελληνικούς αστικούς θρύλους -διότι κάτι αντίστοιχο δεν υπάρχει- και από την άλλη η ανάδειξη της επίδρασης του περιβάλλοντος του Διαδικτύου, στο είδος καθ' αυτό, στη διάδοση, αλλά και στην πρόσληψή του από τους χρήστες του Διαδικτύου.

Το 2013 πραγματοποιήθηκε το πρώτο συνέδριο για την ψηφιακή λαογραφία με τίτλο «Λαϊκός Πολιτισμός & Διαδίκτυο» από το Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, οι επιστημονικές ανακοινώσεις του οποίου οδήγησαν το 2016 σε μια σειρά άρθρων-κεφαλαίων στο συλλογικό έργο «Οι Πολιτισμοί του Διαδικτύου» σε επιστημονική επιμέλεια του Ομότιμου Καθηγητή Λαογραφίας του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας Ευάγγελου Αυδίκου. Στο συλλογικό αυτό τόμο προκύπτει ότι ο λαϊκός πολιτισμός αποτελεί ένα προνομιακό πεδίο ατομικής και συλλογικής έκφρασης στο Διαδίκτυο, όπου οι έννοιες της επικοινωνίας και της δημιουργικότητας αναδιατάσσονται και αποκτούν νέο δυναμικό νόημα και περιεχόμενο (Αυδίκος, 2016, σ. 12).

Το 2017 στο βιβλίο «Τόποι μνήμης και Καστελλοριζική Μετανάστευση και Διασπορά» της Βασιλικής Χρυσανθοπούλου<sup>6</sup> στο κεφάλαιο με τίτλο «Ο ιστότοπος <http://www.empirepatrol.com/> : Τραύμα, Μνήμη και Ταυτότητα στο Διαδίκτυο» περιγράφεται η ιστορία του πλοίου «Empire Patrol» που πήρε φωτιά και βυθίστηκε στη διαδρομή από το Πορτ Σάιντ στο Καστελόριζο με 497 πρόσφυγες μέσω διαδικτυακών αφηγήσεων.

Παράλληλα κατά την χρονική περίοδο 2017-2022 έχουμε σημαντικό αριθμό δημοσιεύσεων που αφορούν την Ψηφιακή Λαογραφία σε ελληνικά και διεθνή περιοδικά. Αναφέρουμε ενδεικτικά άρθρα της Μαρίας Γκασούκα, του Μανόλη Βαρβούνη, του Γιώργου Κατσαδώρου<sup>7</sup>, και του Αλέξανδρου

<sup>5</sup> Νουνανάκη, Α. (2022). *Ελληνικοί αστικοί θρύλοι στο διαδίκτυο*. Διδακτορική Διατριβή στο Εθνικό & Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών – Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης.

<sup>6</sup> Χρυσανθοπούλου, Β. (2017). *Τόποι μνήμης και Καστελλοριζική Μετανάστευση και Διασπορά*. Αθήνα: Παπαζήσης.

<sup>7</sup> Γκασούκα Μ., Κατσαδώρος Γ., Καπανιάρης Α., & Φιλιππάκης Γ-Ν. (2012). *Τεχνολογία & Λαογραφία: Η εμπειρία των βάσεων δεδομένων της Σχολής Ανθρωπιστικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Αιγαίου*. Στο: *Πρακτικά 4<sup>ου</sup> Πανελληνίου Συνεδρίου Λαϊκός Πολιτισμός & Εκπαίδευση*. Καρδίτσα: Τμήμα Ιστορίας Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, Κέντρο Ιστορικής & Λαογραφικής Έρευνας «Ο ΑΠΟΛΛΩΝ» Καρδίτσας. Κατσαδώρος, Γ. Κ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο *Επιστήμες της Εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό*. (Επιμ. Γ. Κόκκινος, Γ. & Μ. Μοσκοφόγλου-Χιονίδου). Αθήνα: Ταξιδευτής. Kakampoura, R., & Katsadoros, G. (2014) *Social Representations of Folk Healers in Mass Media: the Case of Father Gymnasiu*. In *Proceeding 5<sup>th</sup> International Conference of the Europeans Society For the History of Science Scientific Cosmopolitanism is and Local Cultures :Religions, Ideologies, Societies*. Athens: National Hellenic Research Foundation/Institute of Historical Research/ Section of Neohellenic Research/ Programme of History, Philosophy and Didactics of Science and Technology. Κατσαδώρος, Γ. (2016). Σύγχρονη Λαϊκή Λογοτεχνία. Καρπαθιακές Μαντινάδες στο Διαδίκτυο. Στο: *Πρακτικά Δ' Διεθνούς Συνεδρίου Καρπαθιακής Λαογραφίας* (επιμ. Μ. Αλεξιάδης). Κάρπαθος: Ινστιτούτο Λαϊκού Πολιτισμού Τμήματος Φιλολογίας Φιλοσοφικής Σχολής ΕΚΠΑ, Σειρά Αυτοτελών Εκδόσεων αριθμ. 9. Κατσαδώρος, Γ., Κακάμπουρα, Ρ., & Ταστεμίρογλου, Ε. (2016). Διαδικτυακοί τόποι και τρόποι παρουσίασης των Βλάχικων Συλλόγων της Θεσσαλίας. Στο: *Οι Πολιτισμοί του Διαδικτύου* (επιμ. Ε. Αυδίκος). Αθήνα: Πεδίο. Κατσαδώρος, Γ., Φυντρίλη, Ε., & Στυλιανού, Μ. (2016). Λαϊκή Λογοτεχνία και Κοινωνικής Δικτύωση: Παροιμίες και Ευφυολογήματα στο Facebook και το Twitter. Στο: *Η Διαχείριση της Παράδοσης – Ο Λαϊκός Πολιτισμός ανάμεσα στον Φολκλορισμό, την Πολιτιστική Βιομηχανία και τις Τεχνολογίες Αιχμής*. (επιμ. Μ. Βαρβούνης, Μ. Ξέρνης, Δ. Δαμιανού, Ν. Μαχά-Μπιζούμη, Γ. Θεοδωρίδου). Θεσσαλονίκη: Κ & Μ. Αντ. Σταμούλης. Κατσαδώρος, Γ. (2017). Σύγχρονες μεταπλάσεις των παραμυθιών των αδερφών Grimm. Παιχνίδια ρόλων και υπολογιστών. Στο: *Το παραμύθι από τους αδερφούς Grimm στην εποχή μας – Διάδοση και μελέτη* (επιμ. Μ. Μερακλής, Γ. Παπαντωνάκης, Χρ. Ζαφειρόπουλος, Μ. Καπλάνογλου, Γ. Κατσαδώρος). Αθήνα: Gutenberg. Valasiadis, E., Katsadoros, G., Kakampoura, R., & Fokides, M. (2017). Project "Topogonesia": Strengthening local Identity through Digital Games in Education. In *The Proceedings of the International Conference on Information Communication Technologies in Education*. Rhodes: ICICTE. Βαλασιάδης, Ε., Κατσαδώρος, Γ., Κακάμπουρα, Ρ., & Φωκίδης, Ε. (2017). Λαϊκός πολιτισμός και ψηφιακά παιχνίδια στην εκπαίδευση. *Πρακτικά του 4<sup>ου</sup> Συνεδρίου «Νέος Παιδαγωγός» Αθήνα* (Ιδρυμα Ευγενίδου) (επιμ. Φ. Γούσιος). Αθήνα: Νέος Παιδαγωγός. Καζούλλη, Ε., & Κατσαδώρος, Γ. (2019). Ο Λαϊκός Πολιτισμός της Ελληνικής Διασποράς στο Διαδίκτυο. Στο: *Perspectives on the Hellenic Diaspora – Σύγχρονες*



Καπανιάρη<sup>8,9</sup> (Kapaniaris & Varvounis, 2019a,b), της Πηνελόπης Παπαηλία και του Πέτρου Πετρίδη για την ψηφιακή εθνογραφία<sup>10</sup>. Επιπρόσθετα οι δημοσιευμένες εργασίες του Α. Καπανιάρη σε διεθνείς<sup>11</sup> και ελληνικούς<sup>12</sup> συλλογικούς τόμους συμπληρώνουν το σημαντικό έργο των νέων

---

και Διαχρονικές Όψεις της Ελληνικής Διασποράς. (editors: D. Carment, G. Frazis J. Yiannakis G. Kanarakis V. Kourtis-Kazoullis, M. Oikonomakou, G. Papantonakis). Australia: College of Indigenous Futures, Arts & Society – Hellenic Studies, Charles Darwin University. Foulidi, X., Katsadoros, G., & Papakitsos, E. (2020). Customary Practices and Symbolisms at Worship Events in a Virtual Religious Community. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, Volume 7, Issue 7, 45-56. Κατσαδώρας, Γ, & Νουνανάκη, Α.-Λ. (2021). Η εικόνα των ποντίων στην Ψηφιακή Λαογραφία: Η περίπτωση των μιμίδων (memes). Στο: *Πρακτικά Διεθνούς Επιστημονικού Συνεδρίου Λαογραφίας – Περιοδικό Σύγγραμμα Αρχαίων Πόντου*, τ. 61. (επιμ. Μ. Βαρβούνης, Ρ. Κακάμπουρα, Μ. Ευσταθιάδου). Αθήνα: Επιτροπή Ποντιακών Μελετών.

<sup>8</sup> Καπανιάρη, Α., & Βαρβούνης, Μ. (2019α). Η λαογραφία στο δρόμο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning). *Περιοδικό «Λαογραφία, Δελτίο της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας»*, 44ος τόμος. Καπανιάρη, Α., & Βαρβούνης, Μ. (2019β). Η εμπειρία εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning) στο πεδίο της Λαογραφίας: Η αξιολόγηση, τα πρώτα συμπεράσματα, οι προτάσεις και οι νέες εξελίξεις, *Περιοδικό «Λαογραφία, Δελτίο της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας»*, 44ος τόμος, Βαρβούνης, Μ., & Καπανιάρη, Α. (2019α). Αρχαϊκή Εθνογραφία & Αναγνώσεις σε Ψηφιακό Περιβάλλον: «Συνομιλώντας» με τα Αρχαία των Πηλιορείτων Εν Αιγύπτω»: ο σχεδιασμός μιας μακροχρόνιας έρευνας, *Περιοδικό «ΕΚΚΛΗΣΙΑΣΤΙΚΟΣ ΦΑΡΟΣ Επιστημονικών Θεολογικών Περιοδικό, Σύγγραμμα του Πατριαρχείου Αλεξανδρείας & Πάσης Αφρικής»*, τόμος ΠΘ', 2018-19, Βαρβούνης, Μ., & Καπανιάρη, Α. (2019β). Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και επικοινωνίας στην αρχαϊκή εθνογραφία: Εργαλεία συλλογής, προβολής και καταγραφής υλικού ή ψηφιακά ερευνητικά σημειωματάρια;, *Περιοδικό «ΕΚΚΛΗΣΙΑΣΤΙΚΟΣ ΦΑΡΟΣ Επιστημονικών Θεολογικών Περιοδικών Σύγγραμμα του Πατριαρχείου Αλεξανδρείας & Πάσης Αφρικής»*, τόμος ΠΘ', 2018-19, Καπανιάρη, Α., & Βαρβούνης, Μ. (2020). Αρχαϊκή Εθνογραφία σε Αρχαία Τοπικής Ιστορίας με τη χρήση ψηφιακών μέσων: Η περίπτωση ενός μεικτού επιμορφωτικού προγράμματος επιμόρφωσης για στελέχη πολιτισμού και εκπαίδευσης, *Περιοδικό MUSEUM & EDUCATION, Μουσείο – Σχολείο – Εκπαίδευση, τόμος 1, τεύχος 3-4, Αθήνα: Μέλιανδρος*.

<sup>9</sup> Kapaniaris, A., Gasouka, M., & Arvanitidou Z. (2018). Design of educational programs for folk culture: An innovative cooperative model for the production of printed and digital material, *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(10): 30-35, ISSN: 2454-6615, Kapaniaris, A., & Varvounis, M. (2019a). Design and implementation of e-learning programs in folklore, ethnography and history: Following the Logic of the Mass Open Internet Courses (MOOC), *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(1): 22-29, ISSN: 2454-6615, Kapaniaris, A., & Varvounis, M (2019b). E-Learning Program «Introduction to the Science of Folk Culture»: Evaluation of the course: «Introduction to the Science of Folk Culture, *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(5): 1-10, ISSN: 2454-6615, Kapaniaris, A., & Varvounis, M. (2019). Social media and communication in archival ethnography: tools for the collection, promotion and record of the material or digital research notepads?, *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(5): 11-18, ISSN: 2454-6615, Kapaniaris, A., Gasouka, M., & Varvounis, M. (2019). E-learning program: «Introduction to the science of Folk Culture»: Evaluation of the semester course: « Contemporary Horizons of Folklore Studies, (Gender, Internet and Education)». *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(5): 24-34, ISSN: 2454-6615, Kapaniaris, A., & Tornikidou, E. (2020). The Contribution of Digital Storytelling to the Teaching of Folk Culture in Elementary School. *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(3): 1-10, ISSN: 2454-6615, Kapaniaris, A., & Stogiannidou, A. (2020). Digital Storytelling via Youtube: Traditional orchestras, musicians and musicians. *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(3): 31-40, ISSN: 2454-6615, Kapaniaris, A., & Lagogianni, C-M. (2020). From the Educational Costume to Playmobils: Digitally Enriched Storytelling with the Use of Stop Motion Video. *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(7): 74-79, ISSN: 2454-6615, Kapaniaris, A., & Konstantopoulou, T. (2020). From the narrators of folk tales to digital storytelling. Students as young researchers. *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(8): 1-5, ISSN: 2454-6615, Kapaniaris, A., & Zampetoglou, G. (2021). Visual programming for the creation of digital shadow play performance using mobile devices in times of Covid-19. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 1(2), 162-170. <https://doi.org/10.25082/AMLER.2021.02.010>.

<sup>10</sup> Παπαηλία, Π., & Πετρίδης, Π. (2015). *Ψηφιακή εθνογραφία*. Αθήνα: Κάλυπτος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις.

<sup>11</sup> Kapaniaris, G. A. (2020). Folk Culture and Education: The Role of Information Technology and Information and Communication Technologies in the Production of Digital Educational Materials. In Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (Eds.), *Handbook of Research on Tools for Teaching Computational Thinking in P-12 Education* (pp. 456-479). IGI Global. <http://doi:10.4018/978-1-7998-4576-8.ch018>, Kapaniaris, G. A. (2020). Folk Culture and Enriched Digital Teaching: Designing Educational Scenarios With the Use of ICT. In Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (Eds.), *Handbook of Research on Tools for Teaching Computational Thinking in P-12 Education* (pp. 480-501). IGI Global. <http://doi:10.4018/978-1-7998-4576-8.ch019>, Kapaniaris, A., & Dimitriou, A. (2022). Digital Humanities and Digital Storytelling: Enriched Teaching Interventions in History. In Bratitsis, T. (Eds.), *Research on e-Learning and ICT in Education: Technological, Pedagogical and Instructional Perspectives*. Springer, Kapaniaris, A., & Varvounis, M. (2022). E-Learning program "Introduction to the Science of Folk Culture": Evaluation of the three-year program. In Papadakis, S., Kapaniaris, A. (Eds.), *The Digital Folklore of Cyberculture and Digital Humanities*. IGI Global, Kapaniaris, A. (2022). Folk Culture and cutting-edge technologies: Digital Folklore. In Papadakis, S., Kapaniaris, A. (Eds.), *The Digital Folklore of Cyberculture and Digital Humanities*. IGI Global.

<sup>12</sup> Καπανιάρη, Α. (2021). Τα Κοινωνικά Μέσα Δικτύωσης στο πεδίο της Ψηφιακής Λαογραφίας: Το νέο κοινωνικό δίκτυο PLUGGY και ο λαϊκός ζωγράφος Νικόλαος Α. Χριστόπουλος. Στο: *Ελληνική Λαϊκή Τέχνη : Παλαιότερες θεματικές με*

λαογράφων στο πεδίο της Αρχαιακής Εθνογραφίας με την οπτική των νέων τεχνολογιών και της Ψηφιακής Λαογραφίας.

Σε ότι αφορά εκδόσεις (μονογραφίες, συλλογικά έργα, επιμέλεια) για την ψηφιακή λαογραφία, αλλά και για θέματα ψηφιακής και αρχαιακής εθνογραφίας με την οπτική των νέων τεχνολογιών, έχουν κυκλοφορήσει η μελέτη των Μαρίας Γκασούκα και Ξανθίππης Φουλίδη «Σύγχρονοι ορίζοντες των λαογραφικών σπουδών» στην οποία αναφερθήκαμε ήδη<sup>13</sup> το 2012, ακολούθησε ο συλλογικός τόμος «Πολιτισμοί του Διαδικτύου»<sup>14</sup> σε επιμέλεια του Ευάγγελου Αυδίκου, το 2016 και η μελέτη των Μαρίας Γκασούκα και της Ξανθίππης Φουλίδη με τίτλο: «Όψεις εθνογραφικής έρευνας στις λαογραφικές σπουδές: Φεμινιστική εθνογραφία-Διαδικτυακή εθνογραφία»<sup>15</sup> το 2017. Το 2020<sup>16</sup> κυκλοφόρησε η μονογραφία του Αλέξανδρου Καπανιάρη με τίτλο «Ψηφιακή λαογραφία και εκπαίδευση: Εμπλουτισμένα μέσα και καινοτόμες προσεγγίσεις στη διδακτική του λαϊκού πολιτισμού», για να ακολουθήσει τον επόμενο χρόνο (2021) του ίδιου με τίτλο: «Αρχαιακή εθνογραφία και αναγνώσεις σε ψηφιακό περιβάλλον: «Συνομιλώντας» με τα αρχεία των Πηλιορειτών εν Αιγύπτω»<sup>17</sup>. Αξίζει να σημειωθεί ο συλλογικός τόμος «*The Digital Folklore of Cyberculture and Digital Humanities*»<sup>18</sup> σε επιμέλεια Α. Καπανιάρη και Σ. Παπαδάκη που πρόκειται να κυκλοφορήσει από τις εκδόσεις IGI Global αποτελεί μια ακόμα προσπάθεια συνάντησης επιστημόνων από όλο τον κόσμο με την Ψηφιακή Λαογραφία.

Το πρώτο εξ αποστάσεως μάθημα (e-learning) για την Ψηφιακή Λαογραφία<sup>19</sup> υλοποιήθηκε σε δύο κύκλους με επιστημονικό υπεύθυνο τον Αλέξανδρο Καπανιάρη, στο πλαίσιο υλοποίησης του τριετούς εξ αποστάσεως προγράμματος με τίτλο «Εισαγωγή στην Επιστήμη του Λαϊκού Πολιτισμού» που προσέφερε η Ακαδημία Λαϊκού Πολιτισμού & Τοπικής Ιστορίας (<http://learn.cultureacademy.gr>) του πολιτιστικού φορέα «Μαγνήτων Κιβωτός, για τη διάσωση του πολιτιστικού αποθέματος» της

---

*σύγχρονες προσεγγίσεις*. Επιμέλεια (Μ. Βαρβούνης, Ν. Μαχά-Μπιζούμη, Α. Καπανιάρης), β' τόμος, Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Σχολή Κλασικών και Ανθρωπιστικών Επιστημών, Τμήμα Ιστορίας και Εθνολογίας, Εργαστήριο Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, 12. Μελέτες Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας. Βόλος: ιδιόμελον, σ.σ. 423-436, Καπανιάρης, Α., & Λαγογιάννη, Μ-Χ. (2021). Ψηφιακές εκπαιδευτικές αφηγήσεις (digital storytelling): Η περίπτωση της φορεσιάς του Πύργου Ηλείας με τη χρήση playmobil. Στο: *Ελληνική Λαϊκή Τέχνη : Παλαιότερες θεματικές με σύγχρονες προσεγγίσεις*. Επιμέλεια (Μ. Βαρβούνης, Ν. Μαχά-Μπιζούμη, Α. Καπανιάρης), β' τόμος, Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Σχολή Κλασικών και Ανθρωπιστικών Επιστημών, Τμήμα Ιστορίας και Εθνολογίας, Εργαστήριο Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, 12. Μελέτες Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας. Βόλος: ιδιόμελον, σ.σ. 437-461, Καπανιάρης, Α. (2021). Αρχαιακή Εθνογραφία με την οπτική των νέων τεχνολογιών και Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά: το παράδειγμα του Αγροτικού Συνεταιρισμού Ζαγοράς (1916-2016) και του Αγροτικού Οικοποιητικού Συνεταιρισμού της Νέας Αγχιάλου (1918-2018). Στο: *Αγροτικός Χώρος ως Πολιτιστική Κληρονομιά*. Αθήνα: Διεύθυνση Νεότερης Πολιτιστικής Κληρονομιάς του ΥΠΠΟΑ, Καπανιάρης, Α. (2022). Αρχαιακή Εθνογραφία με την οπτική των νέων τεχνολογιών στη συγκρότηση ψηφιακών αρχείων: το παράδειγμα του Αγροτικού Συνεταιρισμού Ζαγοράς Πηλίου (1916-2016) και του Αγροτικού Οικοποιητικού Συνεταιρισμού της Νέας Αγχιάλου «Η ΔΗΜΗΤΡΑ» (1918-2018). Στο: *Ψηφιοποιημένα και πρωτογενώς ψηφιακά αρχεία : πολιτικές , μεθοδολογίες , εφαρμογές και προβληματισμοί*. Αθήνα: Αρχείων Τάξις (υπό έκδοση), Καπανιάρης, Α. (2022). Η συνάντηση της ψηφιακής αφήγησης με το λαϊκό πολιτισμό και την εκπαίδευση στο πεδίο της ψηφιακής Λαογραφίας. Στο: *Άνθρωποι, φύλα, ταυτότητες, πολιτισμοί. Λαογραφικές και έμφυλες προσεγγίσεις*. Επιμέλεια: Βαρβούνης, Μ., Κατσαδώρας, Γ., Καπανιάρης, Α. Αθήνα: Γκόννης.

<sup>13</sup> Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Νέοι ορίζοντες των λαογραφικών σπουδών - Εννοιολογικό πλαίσιο, έρευνα, φύλο, διαδίκτυο, σχολείο*. Αθήνα: Εκδόσεις Σιδέρης.

<sup>14</sup> *Πολιτισμοί του Διαδικτύου* (2017). (επιμ. Ε. Αυδίκος). Αθήνα: Πεδίο.

<sup>15</sup> Γκασούκα, Μ., Φουλίδη, Ξ. (2017). *Όψεις Εθνογραφικής Έρευνας στις Λαογραφικές Σπουδές: Φεμινιστική Εθνογραφία, Διαδικτυακή Εθνογραφία*. Αθήνα: Παπαζήσης.

<sup>16</sup> Καπανιάρης, Α. (2020). *Ψηφιακή Λαογραφία και Εκπαίδευση: Εμπλουτισμένα Μέσα και Καινοτόμες Προσεγγίσεις στη Διδακτική του Λαϊκού Πολιτισμού* (2<sup>η</sup> έκδοση). Αθήνα: Πεδίο.

<sup>17</sup> Καπανιάρης, Α. (2021). *Αρχαιακή εθνογραφία και αναγνώσεις σε ψηφιακό περιβάλλον: «Συνομιλώντας» με τα αρχεία των Πηλιορειτών εν Αιγύπτω*. Αθήνα: Πεδίο.

<sup>18</sup> Papadakis, S., & Karaniaris, A. (Eds.) (2022), *The Digital Folklore of Cyberculture and Digital Humanities*. IGI Global. DOI: 10.4018/978-1-6684-4461-0.

<sup>19</sup> Το εξαμηνιαίο μάθημα με τίτλο «Ψηφιακή Λαογραφία» αφορούσε τα παρακάτω διδακτικά αντικείμενα ανά δεκαπενθήμερο: α) Εισαγωγή στη Ψηφιακή Λαογραφία, β) Λαϊκός Πολιτισμός και Διαδίκτυο - Η διδακτική του λαϊκού πολιτισμού, γ) Ψηφιακά Μαθησιακά Αντικείμενα: Δημιουργώντας Εμπλουτισμένα Ψηφιακά Βιβλία για το Λαϊκό Πολιτισμό, δ) Ψηφιακή Αφήγηση και Λαϊκός Πολιτισμός - Εκπαιδευτικά μ-σενάρια, ε) Ψηφιακές ομάδες και διαδικτυακές κοινότητες ως πεδίο της Ψηφιακής Λαογραφίας, στ) Έμφυλες σχέσεις, πολιτιστικές πρακτικές και συμβολισμοί σε εικονική θρησκευτική κοινότητα.

Ι.Μ.Δ., με την επιστημονική ευθύνη του τμήματος Επιστημών Προσχολικής Αγωγής & Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού του Πανεπιστημίου Αιγαίου και του Τμήματος Ιστορίας & Εθνολογίας του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης (Καπανιάρης & Βαρβούνης, 2019α).

Ταυτόχρονα, υπήρξαν ενδιαφέρουσες μεταπτυχιακές διπλωματικές εργασίες με θέμα τον λαϊκό πολιτισμό και τις νέες τεχνολογίες. Ενδεικτικά αναφέρεται η διπλωματική μεταπτυχιακή εργασία της Α. Ζουζιάνου που υλοποιήθηκε στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου με τίτλο: «*Η αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης λαϊκών παραμυθιών στη διδασκαλία της Γλώσσας στο Δημοτικό*», υπό την επιστημονική επίβλεψη του Αναπληρωτή Καθηγητή Γ. Κατσαδώρου. Αντίστοιχα, στο Διατμηματικό Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα που υλοποιείται από το Ανοικτό Πανεπιστήμιο και το Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας με τίτλο «*Δημιουργική Γραφή*», στο πλαίσιο του μαθήματος «*Ψηφιακή Αφήγηση και Εκπαίδευση*» έχουν εκπονηθεί οκτώ μεταπτυχιακές διπλωματικές εργασίες για τον λαϊκό πολιτισμό και την ψηφιακή αφήγηση<sup>20</sup>. Ειδικότερα οι οκτώ διπλωματικές εργασίες που εκπονήθηκαν από το ακαδημαϊκό έτος 2018-19 έως το ακαδημαϊκό έτος 2020-2021 είχαν ως βασικό θέμα τους τη διδακτική αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης σε θεματικές ενότητες του λαϊκού πολιτισμού στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση (Καπανιάρης, 2022).

## Αντικείμενα και εργαλεία της Ψηφιακής Λαογραφίας

Τα αντικείμενα της Ψηφιακής Λαογραφίας αφορούν την έρευνα σε διαδικτυακούς τόπους, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ομάδες και πλατφόρμες επικοινωνίας και εκπαίδευσης η οποία συνήθως λαμβάνει την μορφή διαδικτυακής ψηφιακής εθνογραφίας και ψηφιακής φεμινιστικής εθνογραφίας (Γκασούκα & Φουλίδη, 2017). Όπως έχει προαναφερθεί άλλες μορφές έρευνας είναι η on line έρευνα και παρατήρηση, η υλοποίηση on line εθνογραφικών συζητήσεων και συνεντεύξεων και η ηλεκτρονική συμπλήρωση ημερολογίου (research diary), τα λεγόμενα δηλαδή «ψηφιακά ερευνητικά σημειωματάρια».

Τα εργαλεία της Ψηφιακής Αφήγησης συνδέονται με τις γνωστές ψηφιακές τεχνολογίες που υπάρχουν σήμερα στον παγκόσμιο ιστό. Ωστόσο καθώς η Ψηφιακή Λαογραφία βρίσκεται διεθνώς σε στάδιο διαμόρφωσης και καθιέρωσής της είναι προφανές πως αναζητά νέα διαδικτυακά εργαλεία,

<sup>20</sup> Οι οκτώ Μεταπτυχιακές Διπλωματικές Εργασίες με θεματικές τον λαϊκό πολιτισμό και την ψηφιακή αφήγηση είχαν ως Α' Επιβλέποντα τον Δρ Αλέξανδρο Καπανιάρη, Μέλος Σ.Ε.Π. Ε.Α.Π. Οι εργασίες αυτές είναι: α) Ε. Πολύζου, «*Μύθοι και Θρύλοι: η απόδοση της γυναικείας υπερφυσικής μορφής στην ψηφιακή αφήγηση και εκπαίδευση*», Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία, Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών, «Δημιουργική γραφή», 2019: Ανοικτό Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, β) Ε. Σταυριανάκη, «*Δημιουργική Γραφή και Ψηφιακή Αφήγηση: Λαϊκές ιστορίες στους τοίχους*», Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία, Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών, «Δημιουργική γραφή», 2019: Ανοικτό Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, γ) Ν. Καραντάλης, «*Ψηφιακή αφήγηση και λαϊκές αφηγήσεις: Μια σύγχρονη προσέγγιση των λαϊκών αφηγήσεων μέσα από την ψηφιακή αφήγηση*», Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών, «Δημιουργική γραφή», 2019: Ανοικτό Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, δ) Ε. Τουρνικίδου, «*Η συμβολή της Ψηφιακής Αφήγησης στη διδασκαλία του Λαϊκού Πολιτισμού στο Δημοτικό Σχολείο*», Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών, «Δημιουργική γραφή», 2020: Ανοικτό Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, ε) Α. Στογιαννίδου, «*Ψηφιακή αφήγηση μέσω του Youtube: Παραδοσιακές ορχήστρες, μουσικοί και μουσικές*», Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών, «Δημιουργική γραφή», 2020: Ανοικτό Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, στ) Θ. Κωσταντοπούλου, «*Από τους αφηγητές/τριες λαϊκών παραμυθιών στην ψηφιακή αφήγηση: Οι μαθητές/τριες ως μικροί ερευνητές/τριες*», Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών, «Δημιουργική γραφή», 2020: Ανοικτό Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, ζ) Λαγογιάννη, «*Από την παραδοσιακή φορεσιά στα rlyagmobil: Ψηφιακές εμπλουτισμένες αφηγήσεις με τη χρήση του stop motion video*», Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών, «Δημιουργική γραφή», 2020: Ανοικτό Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, η) Μ. Βουλέ, «*Θεόφιλος Χατζημιχαήλ, ο ζωγράφος που ανέδειξε την ελληνικότητα και την λαϊκή μας παράδοση: Εμπλουτισμένες διδακτικές παρεμβάσεις με τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης*», Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών, «Δημιουργική γραφή», 2021: Ανοικτό Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας.

εκπαιδευτικές εφαρμογές, τεχνικές και τεχνολογίες που μπορεί να χρησιμοποιηθούν όχι μόνο σε ερευνητικό επίπεδο αλλά και για άλλους σκοπούς, όπως η καταγραφή, η ψηφιοποίηση, η ανάδειξη και η προβολή του λαϊκού πολιτισμού.

Ιδιαίτερα σημαντική είναι η σχέση του λαϊκού πολιτισμού με γνωστές διαδικτυακές τεχνολογίες και εφαρμογές στο Διαδίκτυο. Αναφέρονται χαρακτηριστικά η εξ αποστάσεως εκπαίδευση, η ψηφιακή αφήγηση, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, οι υπηρεσίες web (1.0 και 2.0) και οι ανερχόμενες τεχνολογίες αιχμής όπως η τεχνητή νοημοσύνη (AI-Artificial Intelligence), οι συσκευές του Διαδικτύου των πραγμάτων (IoT-Internet of Things) και η επαυξημένη και εικονική πραγματικότητα Augmented Reality (AR) / Virtual Reality (VR). Πιο συγκεκριμένα:

### *Λαϊκός πολιτισμός και εξ αποστάσεως εκπαίδευση*

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση ως μορφή εκπαίδευσης που χρησιμοποιεί το Διαδίκτυο, συνδυάζει ψηφιακές πλατφόρμες ασύγχρονης (π.χ. Moodle, Eclass) και σύγχρονης (zoom, teams) τηλεεκπαίδευσης και μπορεί να χρησιμοποιηθεί και στο χώρο του λαϊκού πολιτισμού. Ειδικότερα, το πλούσιο λαογραφικό υλικό (κείμενα, εικόνες, ήχοι, βίντεο) μπορεί να μετασχηματιστεί σε διαδραστικό μαθησιακό υλικό (απλά και σύνθετα μαθησιακά αντικείμενα) αλλά και σε διάφορες μαθησιακές μονάδες (παρουσιάσεις, κουίζ, σημειώσεις, βίντεο, συνδέσμους στο Διαδίκτυο).

Ωστόσο, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση και τα Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα μπορεί να χρησιμοποιηθούν και αμιγώς για εκπαιδευτικούς ή επιμορφωτικούς σκοπούς ή και για περιβάλλοντα που μπορεί να χρησιμοποιηθούν από ερευνητές/τριες για τη διεξαγωγή εξ αποστάσεως ερευνών, όπου τα υποκείμενα της έρευνας δραστηριοποιούνται σε ασύγχρονες ή σύγχρονες πλατφόρμες τηλεεκπαίδευσης.

Στην Ελλάδα τα εξ αποστάσεως προγράμματα για τη Λαογραφία είναι ελάχιστα σε πανεπιστημιακό επίπεδο. Ένα από αυτά είναι το πρόγραμμα του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών (Κέντρο Επαγγελματικής Κατάρτισης) «Λαογραφία: Σύγχρονος Λαϊκός Πολιτισμός» (<https://elearningekpa.gr/courses/laografia-sugchronos-laikos-politismos>) και ο σχεδιασμός ενός προγράμματος εξ αποστάσεως για το λαϊκό πολιτισμό από το Πανεπιστήμιο Αιγαίου (Πανεπιστήμιο Αιγαίου: e-Προγράμματα Δια Βίου Μάθησης) με τίτλο «Λαϊκός Πολιτισμός & Εκπαίδευση με τη χρήση Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών» που πραγματοποιήθηκε το 2014 αλλά τελικά δεν υλοποιήθηκε. Σε σχέση με το προσφερόμενο πρόγραμμα του Ε.Κ.Π.Α. αυτό είναι τρίμηνης διάρκειας και προσφέρεται με αμοιβή. Ένα άλλο εξ αποστάσεως πρόγραμμα με τίτλο «Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες και Εκπαίδευση» (<https://learning.uth.gr/digital-humanities/>) και ενότητα για την Ψηφιακή Λαογραφία σχεδιάστηκε και προσφέρεται από το Κέντρο Επιμόρφωσης & Δια Βίου Μάθησης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Σκοπός του είναι η θεωρητική επισκόπηση και κατανόηση του πεδίου των ψηφιακών ανθρωπιστικών επιστημών, καθώς και η πρακτική άσκηση για την ενδυνάμωση δεξιοτήτων που συνδέονται με ψηφιακά διαδικτυακά εργαλεία, μεθόδους και τεχνικές. Το πρόγραμμα εστιάζει στην καλλιέργεια θεωρητικών γνώσεων και δεξιοτήτων που αφορούν τη δημιουργία εμπλουτισμένων διδακτικών παρεμβάσεων στο πλαίσιο της διδασκαλίας των ανθρωπιστικών επιστημών με ψηφιακά μέσα.

Όσον αφορά τα Μαζικά Ανοικτά Διαδικτυακά Μαθήματα (Massive Open Online Courses-MOOCs) για την επιστήμη της Λαογραφίας σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε σε δύο κύκλους, όπως προαναφέρθηκε, το πρόγραμμα με τίτλο «Εισαγωγή στην Επιστήμη του Λαϊκού Πολιτισμού»<sup>21</sup>.

<sup>21</sup> Το πρόγραμμα «Εισαγωγή στην Επιστήμη του Λαϊκού Πολιτισμού» ήταν το πρώτο εξ αποστάσεως πρόγραμμα της Ακαδημίας Λαϊκού Πολιτισμού & Τοπικής Ιστορίας με διάρκεια έξι εξάμηνα (τρία έτη) που οδήγησε σε πιστοποιητικό συμμετοχής και υλοποιήθηκε με την επιστημονική συνεργασία του Τμήματος Ιστορίας & Εθνολογίας του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης και του Τμήματος Επιστημών Προσχολικής Αγωγής & Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Το πρόγραμμα ξεκίνησε το Εαρινό εξάμηνο 2017-2018 και ολοκληρώθηκε για δύο κύκλους το Εαρινό εξάμηνο του 2020-21.

Πρόκειται για πρόγραμμα των έξι εξαμηνιαίων μαθημάτων, το ένα εξαμηνιαίο μάθημα, ένα εκ των οποίων αφορούσε την Ψηφιακή Λαογραφία. Τέλος θα πρέπει να σημειωθεί ότι δεν έχει εντοπιστεί στην Ελλάδα, αλλά και διεθνώς, αντίστοιχο Μαζικό Ανοικτό Διαδικτυακό Μάθημα για τη Λαογραφία (Βαρβούνης & Καπανιάρης, 2019β, σσ. 97-98).

### *Λαϊκός πολιτισμός και ψηφιακή αφήγηση*

Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης και της κατάρτισης. Η συλλογή και η ψηφιακή μετατροπή του υλικού (κείμενα, εικόνες, αποσπάσματα βίντεο, ήχοι, μουσική, σχεδιαγράμματα, καρτ ποστάλ κ.ά) που θα χρησιμοποιηθεί στην ψηφιακή αφήγηση μπορεί να δημιουργηθεί: α) μέσα στην τάξη, β) σε εκπαιδευτικές επισκέψεις σε μουσεία, βιβλιοθήκες, εκθεσιακούς χώρους, γ) σε επιτόπια λαογραφική έρευνα. Επίσης δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι η ψηφιακή αφήγηση ειδικότερα, στον χώρο της εκπαίδευσης και του λαϊκού πολιτισμού, μπορεί να αναβαθμίσει τη σχέση της επιτόπιας λαογραφικής έρευνας και της ερευνητικής εργασίας (project) στο σχολείο για θέματα τοπικής ιστορίας και λαϊκού πολιτισμού (Καπανιάρης, 2022).

### *Λαϊκός πολιτισμός και Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης*

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (Facebook, twitter, instagram, tik-tok, ιστολόγια, μ-ιστολόγιο) αποτελούν σήμερα χώρο έρευνας των λαογραφικών φαινομένων που αναπτύσσονται εκεί. Άλλωστε ο «λαός του Διαδικτύου» ζει, εργάζεται και διασκεδάζει εικονικά μέσα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Έτσι αστικοί θρύλοι, ανέκδοτα, αινίγματα, σύντομες ιστορίες, memes, σχόλια σε αναρτήσεις που μετατρέπονται σε ιστορίες, μεταδίδονται συνεχώς στο Διαδίκτυο διαμορφώνοντας έτσι νέο ιδιότυπο πολιτισμό, το πολιτισμό του Διαδικτύου. Δεν πρέπει να μας διαφεύγει ότι τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης από την πρώτη στιγμή της εμφάνισής τους στο Διαδίκτυο χρησιμοποιήθηκαν για την αναπαράσταση και σύγχρονων, λαϊκών, θρησκευτικών φαινομένων. Άλλωστε, ο/η σύγχρονος/η άνθρωπος «δραστηριοποιείται» πλέον και μέσα στο Διαδίκτυο, εκφράζεται, διατυπώνει απόψεις, επηρεάζεται και επηρεάζει σχετικά. Έτσι ο κόσμος του Διαδικτύου δημιουργεί σιγά-σιγά κοινότητες, ψηφιακές συμπεριφορές και ψηφιακά αποτυπώματα στον τρόπο με τον οποίο εκφράζει απόψεις, ιδέες και προσδοκίες.

Σήμερα οι λαογράφοι, άνδρες και γυναίκες, διαθέτουν ευρύ και σημαντικό πεδίο διαδικτυακής έρευνας εντός των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Πρόκειται για διαδικασία που συνεπάγεται δυσκολίες και κινδύνους και διαμορφώνει εκείνο το δαιδαλώδες πεδίο διαδικτυακής έρευνας στο οποίο οφείλουν να εκπαιδευτούν οι σύγχρονοι λαογράφοι.

### *Από τη Λαογραφία του Web 1.0 στη Λαογραφία του Mixed Reality*

Η ιστορία της τεχνολογίας του Διαδικτύου, που τόσο επηρεάζει τις ανθρωπιστικές επιστήμες και ειδικότερα τη Λαογραφία, έχει περάσει κατά καιρούς από διάφορα στάδια, μέχρι να επικρατήσουν οι διαδικτυακές εφαρμογές και οι υπηρεσίες του Διαδικτύου. Έτσι από τις υπηρεσίες web 1.0, περάσαμε στις υπηρεσίες ιστού web 2.0 και οδεύουμε προς τις υπηρεσίες ιστού web 3.0. Συγκεκριμένα:

Οι υπηρεσίες web 1.0 (κυρίως ιστοσελίδες) χρησιμοποιήθηκαν στον χώρο του λαϊκού πολιτισμού, απλά ως εργαλεία παρουσίασης λαογραφικού υλικού στην προσπάθεια προβολής και ανάδειξης του λαϊκού πολιτισμού. Οι υπηρεσίες ιστού web 2.0 έδωσαν τη δυνατότητα σ' όλες/ους τους/τις ανθρώπους να παράγουν ψηφιακό υλικό και να εκφράζονται επώνυμα ή ανώνυμα (ψηφιακά μμίδια, διάδοση αστικών θρύλων και μύθων, ανέκδοτα, αινίγματα, εμπλουτισμός

λαογραφικού υλικού με διαδραστικά πολυμέσα, ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού στο χώρο του λαϊκού πολιτισμού, συνεργατικά εργαλεία και μέσα κοινωνικής δικτύωσης σε θεματικές του λαϊκού πολιτισμού). Οι υπηρεσίες ιστού web 3.0 ή ο λεγόμενος και σημασιολογικός ιστός, web 3.0, επικεντρώνεται στη σημασία του περιεχομένου, ως απόρροια των εξελίξεων στην τεχνητή νοημοσύνη. Έτσι, η αναζήτηση μπορεί να γίνει με κανονικές εκφράσεις και προτάσεις, αντί λέξεων-κλειδιών. Οι λαογράφοι, δηλαδή, θα μπορούν να βρίσκουν, να μοιράζονται και να συνδυάζουν τις πληροφορίες τους πιο εύκολα. Το γεγονός βεβαίως έχει τη δική του ιδιαίτερη αξία και στο πεδίο του λαϊκού πολιτισμού, αφού οι σύγχρονοι λαογράφοι θα μπορούν να χρησιμοποιούν τις επί πλέον δυνατότητες του ιστού (από το να βρίσκουν μεταφράσεις για άλλες γλώσσες, να δεσμεύουν ένα βιβλίο από την βιβλιοθήκη, έως να ψάχνουν την χαμηλότερη τιμή για ένα ψηφιακό τέχνημα). Με δύο λόγια, το Web 3.0 σηματοδοτεί εκείνη τη διαδικτυακή πρακτική που περικλείει μια τεράστια ποικιλία αποκεντρωμένων διαδικτυακών εφαρμογών αιχμής, οι οποίες βασίζονται σε τεχνολογίες αιχμής όπως η τεχνητή νοημοσύνη (AI-Artificial Intelligence), οι συσκευές του Διαδικτύου των πραγμάτων (IoT-Internet of Things) και η επαυξημένη και εικονική πραγματικότητα Augmented Reality (AR) / Virtual Reality (VR).

Ύστερα από τα προαναφερόμενα γίνεται προφανές πως ο λαϊκός πολιτισμός, ο τόσο πλούσιος σε λεκτικό και εικονιστικό υλικό, βρίσκει νέους αγωγούς και διαδρόμους σε επίπεδο εκπαίδευσης, έρευνας, διάδοσης και προβολής με την συνδρομή των τεχνολογιών. Οι λαογράφοι πολύ σύντομα θα έρθουν αντιμέτωποι με εφαρμογές που πριν από κάποια χρόνια ούτε καν είχαν φανταστεί. Πρόκειται για τις τεχνολογίες VR, AR, MR και XR, που σήμερα ίσως μπερδεύουν την ευρύτερη επιστημονική κοινότητα των ανθρωπιστικών επιστημών. Οι παραπάνω τεχνολογίες βασίζονται στα τρισδιάστατα αντικείμενα και στην τεχνητή νοημοσύνη. Η πρώτη τεχνολογία είναι η virtual reality (εικονική πραγματικότητα-VR), η δεύτερη μεικτή πραγματικότητα (mixed reality-MR) και η τρίτη η επαυξημένη πραγματικότητα (augmented reality-AR). Η extended reality (εκτεταμένη πραγματικότητα-XR) περιλαμβάνει συνδυαστικά όλα τα προηγούμενα (AR, VR, MR).

Αξίζει να εστιάσουμε σ' αυτές τις ενδιαφέρουσες τεχνολογίες, που αφορούν πλέον και το λαϊκό πολιτισμό, λαμβάνοντας μάλιστα υπόψη και το γεγονός ότι τουρισμός, η εκπαίδευση και ο πολιτισμός, είναι οι τρεις κλάδοι που προσφέρονται για ανάπτυξη του extended reality στην Ελλάδα. Αναλυτικότερα, η virtual reality ή αλλιώς εικονική πραγματικότητα κατασκευάζεται εξ ολοκλήρου από υπολογιστικό σύστημα ως προσομείωση ενός θέματος ή μιας κατάστασης (π.χ. ψηφιακός αργαλειός). Για να συμμετάσχει κάποιος/α σε μια virtual reality εμπειρία, θα πρέπει να έχει τον απαραίτητο εξοπλισμό, δηλαδή συσκευές με τις οποίες θα βλέπει εικόνα, θα ακούει ήχο και σε κάποιες περιπτώσεις να νιώθει δόνηση. Η Mixed Reality ή αλλιώς μικτή πραγματικότητα είναι στην ουσία ένας συνδυασμός του αληθινού και του ψηφιακού κόσμου, δηλαδή μια ενδιάμεση κατάσταση. Σ' αυτή την κατάσταση αντικείμενα μπορούν να αλληλοεπιδράσουν σε πραγματικό χρόνο, ακριβώς όπως θα γινόταν στον αληθινό κόσμο. Η Augmented reality ή αλλιώς επαυξημένη πραγματικότητα αποτελεί πραγματική, άμεση ή έμμεση προβολή ενός φυσικού αντικείμενου που βρίσκεται στο χώρο (έκθεμα, βιβλίο), το οποίο επαυξάνεται από ψηφιακή έκδοση (βίντεο, ήχος, κείμενο, 3D μοντέλο). Για να αξιοποιηθεί αυτή η τεχνολογία χρειάζεται η κατάλληλη φορητή συσκευή, στην οποία θα πρέπει να έχει εγκατασταθεί ειδικό πρόγραμμα πρόσβασης (browser) και να έχει δημιουργηθεί εκ των προτέρων η εφαρμογή της επαύξεσης μέσω ειδικού λογισμικού. Όταν ο/η χρήστης/στρια ενεργοποιεί το πρόγραμμα πρόσβασης, στοχεύει μια εικόνα σε ένα βιβλίο ή σε ένα αντικείμενο (target) και, στην ουσία, εμφανίζεται το στοιχείο της επαύξεσης. Η Extended reality ή αλλιώς εκτεταμένη πραγματικότητα αναφέρεται στο πως αλληλοεπιδρούν τα φυσικά αντικείμενα του χώρου μας με εμάς και τις κινήσεις μας. Συνήθως οι κινήσεις αυτές αναγνωρίζονται και καταγράφονται με τη χρήση των wearables ή άλλων φορητών συσκευών που μεταφέρουμε (Καπανιάρης, 2021).

Ολοκληρώνοντας, στην προσπάθεια να αποκρυπτογραφήσουμε τη σχέση της λαογραφίας με τις νέες τεχνολογίες, καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι μεγάλος όγκος επεξεργασιών, αναζητήσεων, παρουσιάσεων, έρευνας και αλληλεπιδράσεων λαογραφικού υλικού με ψηφιακά περιβάλλοντα συντελείται στο Διαδίκτυο. Έτσι, αποδεικνύεται καθημερινά ότι το Διαδίκτυο έχει αναδειχθεί σε

προνομιούχο χώρο αναπαραγωγής και διάδοσης ειδών του λαϊκού πολιτισμού, γεγονός που συμμερίζονται οι γυναίκες και οι άνδρες λαογράφοι της εποχής μας (Καπανιάρης, 2020, σ. 48).

## Συμπερασματικά

Η Ψηφιακή Λαογραφία στη χώρα μας, αλλά και διεθνώς, βρίσκεται σε στάδιο διαμόρφωσης και καθιέρωσης της, επιχειρώντας να ισορροπήσει μεταξύ των εθνικών αναγκών και των ταχύτατων αλλαγών και ιδιομορφιών των τεχνολογιών αιχμής, των προτύπων και των μεθοδολογιών που σημειώνονται στο πλαίσιο της διεθνούς κοινότητας. Το Διαδίκτυο φαίνεται ότι αποτελεί ένα σημαντικό ερευνητικό πεδίο για τις/τους σύγχρονες/ους λαογράφους και η ανάγκη εκπαίδευσής τους σε διαδικτυακές τεχνολογίες και νέες διαδικτυακές μεθόδους κρίνεται πλέον επιτακτική. Επίσης, η γνώση των νέων τεχνολογιών και του Διαδικτύου αναδεικνύεται ως αναγκαία λαογραφική συνθήκη για την παραγωγή ψηφιακού υλικού (μαθησιακά αντικείμενα) και γενικά ως διαχείριση περιεχόμενου. Επισημαίνεται ότι η Ψηφιακή Λαογραφία βρίσκει σήμερα ότι στην Εκπαίδευση, έναν σημαντικό χώρο, για την μελλοντική της διάδοση αλλά και την έρευνα της. Δεν είναι απίθανο οι εφαρμογές της Ψηφιακής Λαογραφίας να προσφέρουν τη δυνατότητα ένταξης του λαϊκού πολιτισμού στο γνωστικό αντικείμενο των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων-Άξονας Πολιτιστική Κληρονομιά, αλλά και σε άλλα εκπαιδευτικά εγχειρήματα (Ομιλίες δραστηριοτήτων, προγράμματα eTwinning, Erasmus+, πολιτιστικά προγράμματα στο πλαίσιο των σχολικών δραστηριοτήτων, διαθεματικές προσεγγίσεις με διάφορα γνωστικά αντικείμενα, κ.ά).

Να επισημανθεί ότι η εξ αποστάσεως εκπαίδευση (e-learning), αλλά και οι εικονικές περιηγήσεις και ψηφιακές αφηγήσεις, μπορεί να αποδειχτούν -σε περιόδους ειδικά όπως η πανδημία COVID-19- ως διέξοδος για την ενασχόληση με το λαϊκό πολιτισμό. Η επένδυση μάλιστα των λαογράφων σε τέτοιου είδους εργαλεία μπορεί να τους επιτρέψει στο μέλλον να προχωρήσουν σε εναλλακτικές μορφές έρευνας και προγράμματα που αφορούν τον λαϊκό πολιτισμό. Η ψηφιακή αφήγηση, φαίνεται επίσης, ότι μπορεί να διαδραματίσει ένα σημαντικό ρόλο στο χώρο του λαϊκού πολιτισμού, διότι αφενός μεν είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί ως προϊόν ανάδειξης και προβολής του, αφετέρου δε μια δημιουργική εκπαιδευτική διαδικασία, η οποία προϋποθέτει επιτόπια έρευνα σε χώρους πολιτισμού, στο πλαίσιο ερευνητικών σχεδίων (project). Τέλος, οι νέες τεχνολογίες VR, η AR, η MR και η XR, αποτελούν νέες αισθητηριακές εμπειρίες και προσομοιώσεις ενός θέματος ή μιας κατάστασης. Επίσης, παρέχουν εμπειρίες επαύξησης και εκτεταμένης πραγματικότητας, δηλαδή αλληλοεπίδρασης με τα φυσικά αντικείμενα του χώρου των κινήσεών μας. Αυτές λοιπόν, οι καινοτόμες τεχνολογίες, σύντομα θα μας απασχολήσουν ειδικότερα στο πλαίσιο της σχέσης του λαϊκού πολιτισμού και εκπαίδευσης. Ενώ, ενισχύουν τη σχέση ψηφιακής λαογραφικής έρευνας με τις Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες.

## Βιβλιογραφία

- Αυδίκος, Ε. (Επιμ.) (2016). *Πολιτισμοί του Διαδικτύου*. Πεδίο.
- Βαλασιάδης, Ε., Κατσαδώρας, Γ., Κακάμπουρα, Ρ., & Φωκίδης, Ε. (2017). *Λαϊκός πολιτισμός και ψηφιακό παιχνίδι στην εκπαίδευση. Πρακτικά του 4<sup>ου</sup> Συνεδρίου «Νέος Παιδαγωγός»* Αθήνα (Ίδρυμα Ευγενίδου) (επιμ. Φ. Γούσιος). Αθήνα: Νέος Παιδαγωγός.
- Βαρβούνης, Μ., & Καπανιάρης, Α. (2019α). *Αρχαική Εθνογραφία & Αναγνώσεις σε Ψηφιακό Περιβάλλον: «Συνομιλώντας» με τα Αρχεία των Πηλορειτών Εν Αιγύπτω: ο σχεδιασμός μιας μακροχρόνιας έρευνας*, *Περιοδικό «ΕΚΚΛΗΣΙΑΣΤΙΚΟΣ ΦΑΡΟΣ Επιστημονικών Θεολογικών Περιοδικό, Σύγγραμμα του Πατριαρχείου Αλεξανδρείας & Πάσης Αφρικής»*, τόμος ΠΘ', 2018-19/.
- Βαρβούνης, Μ., & Καπανιάρης, Α. (2019β). *Μέσα κοινωνικής δικτύωσης και επικοινωνίας στην αρχαική εθνογραφία: Εργαλεία συλλογής, προβολής και καταγραφής υλικού ή ψηφιακά*



- ερευνητικά σημειωματάρια;. *Περιοδικό «ΕΚΚΛΗΣΙΑΣΤΙΚΟΣ ΦΑΡΟΣ Επιστημονικόν Θεολογικόν Περιοδικόν Σύγγραμμα* του Πατριαρχείου Αλεξανδρείας & Πάσης Αφρικής», τόμος ΠΘ', 2018-19.
- Βαρβούνης, Α., & Καπανιάρης, Α. (2021). Η λαογραφία στο δρόμο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning). *Λαογραφία Volume XLIV (4)*, pp. 75-96. Αθήνα: Ελληνική Λαογραφική Εταιρία Ελλάδος.
- Γκασούκα Μ., Κατσαδώρας Γ., Καπανιάρης Α., & Φιλιππάκης Γ-Ν. (2012). Τεχνολογία & Λαογραφία: Η εμπειρία των βάσεων δεδομένων της Σχολής Ανθρωπιστικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Στο: *Πρακτικά 4<sup>ου</sup> Πανελληνίου Συνεδρίου Λαϊκός Πολιτισμός & Εκπαίδευση*. Καρδίτσα: Τμήμα Ιστορίας Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, Κέντρο Ιστορικής & Λαογραφικής Έρευνας «Ο ΑΠΟΛΛΩΝ» Καρδίτσας.
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Νέοι ορίζοντες των λαογραφικών σπουδών-Εννοιολογικό πλαίσιο, έρευνα, φύλο, Διαδίκτυο, σχολείο*. Αθήνα: Εκδόσεις Σιδέρης.
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2017). *Όψεις Εθνογραφικής Έρευνας στις Λαογραφικές Σπουδές: Φεμινιστική Εθνογραφία, Διαδικτυακή Εθνογραφία*. Αθήνα: Παπαζήσης.
- Γούναρης Β., & Στεφανέας, Π. (2021). Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες: τι είναι τι;. *Ηλεκτρονικό Περιοδικό The books' journal*, τ. 123, Οκτώβριος, 20/11/2021. .
- Δημητρούλια, Ξ., & Τικτοπούλου, Α. (2015). Ψηφιακή συνθήκη, πολιτισμός και λογοτεχνία. Στο Δημητρούλια, Ξ., Τικτοπούλου, Α. 2015. *Ψηφιακές λογοτεχνικές σπουδές*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Ανακτήθηκε από <http://hdl.handle.net/11419/5828>.
- Διαμαντάκη, Κ. (2003). Κοινότητες του Διαδικτύου. Μια ηλεκτρονική δημόσια σφαίρα;. Στο Ρ. Παναγιωτοπούλου (επιμ), *Η ψηφιακή πρόκληση: ΜΜΕ και δημοκρατία (συλλογικός τόμος)* με τις Εργασίες Διεθνούς Συνεδρίου, που πραγματοποιήθηκε στην Αθήνα το Μάιο 2001 σσ. 407-424.
- Hubert, L. D. (2003). *Το Διαδίκτυο*. Αθήνα: Κριτική.
- Καζουੱλλη, Ε., & Κατσαδώρας, Γ. (2019). Ο Λαϊκός Πολιτισμός της Ελληνικής Διασποράς στο Διαδίκτυο. Στο D. Carment, G. Frazis J. Yiannakis G. Kanarakis V. Kourtis-Kazoullis, M. Oikonomakou & G.Papantonakis (eds.), *Perspectives on the Hellenic Diaspora-Σύγχρονες και Διαχρονικές Όψεις της Ελληνικής Διασποράς*. Australia: College of Indigenous Futures, Arts & Society-Hellenic Studies, Charles Darwin University.
- Καπανιάρης, Α. (2008). *Ψηφιοποίηση, Τεκμηρίωση και Ανάδειξη του Ελληνικού Πολιτισμού: Η Περίπτωση του Αρχείου «Δημήτριος Γ. Κασάρας»*. Διπλωματική Εργασία, Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο-Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών.
- Καπανιάρης, Α. (2017). *Λαϊκός πολιτισμός και εκπαίδευση: ο ρόλος της πληροφορικής και των τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνιών στην παραγωγή ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού*. Διδακτορική Διατριβή στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου-Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού.
- Καπανιάρης, Α. (2020). *Ψηφιακή Λαογραφία και Εκπαίδευση: Εμπλουτισμένα Μέσα και Καινοτόμες Προσεγγίσεις στη Διδακτική του Λαϊκού Πολιτισμού*. Αθήνα: Πεδίο.
- Καπανιάρης, Α. (2021). *Το μέλλον της εκπαίδευσης στον δρόμο της «εκτεταμένης πραγματικότητας»*. Ψηφιακή έκδοση εφημερίδας «Η ΘΕΣΣΑΛΙΑ», 20/6/21, Ανακτήθηκε από <https://e-thessalia.gr/to-mellon-tis-ekpaideysis-ston-dromo-tis-ektetamenis-pragmatikotitas/>
- Καπανιάρης, Α. (2021). Τα Κοινωνικά Μέσα Δικτύωσης στο πεδίο της Ψηφιακής Λαογραφίας: Το νέο κοινωνικό δίκτυο PLUGGY και ο λαϊκός ζωγράφος Νικόλαος Α. Χριστόπουλος. Στο Μ. Βαρβούνης, Ν. Μαχά-Μπιζούμη & Α. Καπανιάρης (Επιμ.), *Ελληνική Λαϊκή Τέχνη : Παλαιότερες θεματικές με σύγχρονες προσεγγίσεις*. β' τόμος, Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Σχολή Κλασικών και Ανθρωπιστικών Επιστημών, Τμήμα Ιστορίας και Εθнологίας, Εργαστήριο Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, 12. Μελέτες Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας. Βόλος: ιδιόμελον, σ.σ. 423-436.
- Καπανιάρης, Α. (2021). Αρχειακή Εθνογραφία με την οπτική των νέων τεχνολογιών και Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά: το παράδειγμα του Αγροτικού Συνεταιρισμού Ζαγοράς (1916-2016) και



- του Αγροτικού Οινοποιητικού Συνεταιρισμού της Νέας Αγχιάλου (1918-2018). Στο *Αγροτικός Χώρος ως Πολιτιστική Κληρονομιά*. Αθήνα: Διεύθυνση Νεότερης Πολιτιστικής Κληρονομιάς του ΥΠΠΟΑ.
- Καπανιάρης, Α. (2021). *Αρχειακή εθνογραφία και αναγνώσεις σε ψηφιακό περιβάλλον: «Συνομιλώντας» με τα αρχεία των Πηλιορειτών εν Αιγύπτω*. Αθήνα: Πεδίο.
- Καπανιάρης, Α. (2022). Αρχειακή Εθνογραφία με την οπτική των νέων τεχνολογιών στη συγκρότηση ψηφιακών αρχείων: το παράδειγμα του Αγροτικού Συνεταιρισμού Ζαγοράς Πηλίου (1916-2016) και του Αγροτικού Οινοποιητικού Συνεταιρισμού της Νέας Αγχιάλου "Η ΔΗΜΗΤΡΑ" (1918-2018). Στο *Ψηφιοποιημένα και πρωτογενώς ψηφιακά αρχεία : πολιτικές , μεθοδολογίες , εφαρμογές και προβληματισμοί*. Αθήνα: Αρχείων Τάξις (υπό έκδοση),
- Καπανιάρης, Α. (2022). Η συνάντηση της ψηφιακής αφήγησης με το λαϊκό πολιτισμό και την εκπαίδευση στο πεδίο της ψηφιακής Λαογραφίας. Στο Μ. Βαρβούνης, Γ. Κατσαδώρας & Α. Καπανιάρης (Επιμ.), *Άνθρωποι, φύλα, ταυτότητες, πολιτισμοί. Λαογραφικές και έμφυλες προσεγγίσεις*. Αθήνα: Γκόνης.
- Καπανιάρης, Α., & Βαρβούνης, Μ. (2019α). Η λαογραφία στο δρόμο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning). *Περιοδικό «Λαογραφία, Δελτίο της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας», 44ος τόμος*.
- Καπανιάρης, Α., & Βαρβούνης, Μ. (2019β). Η εμπειρία εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning) στο πεδίο της Λαογραφίας: Η αξιολόγηση, τα πρώτα συμπεράσματα, οι προτάσεις και οι νέες εξελίξεις. *Λαογραφία, Δελτίο της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας, 44ος τόμος*.
- Καπανιάρης, Α., & Βαρβούνης, Μ. (2020). Αρχειακή Εθνογραφία σε Αρχεία Τοπικής Ιστορίας με τη χρήση ψηφιακών μέσων: Η περίπτωση ενός μεικτού επιμορφωτικού προγράμματος επιμόρφωσης για στελέχη πολιτισμού και εκπαίδευσης. *Περιοδικό MUSEUM & EDUCATION, Μουσείο-Σχολείο-Εκπαίδευση, τόμος 1, τεύχος 3-4*, Αθήνα: Μένανδρος.
- Καπανιάρης, Α., & Γκασούκα, Μ. (2016). Λαϊκός πολιτισμός και ψηφιακά εμπλουτισμένα βιβλία (enriched e-books): Σχεδιάζοντας μαθησιακούς πόρους για την εκπαίδευση με τη χρήση του Διαδικτύου. Στο *Πολιτισμοί του Διαδικτύου (συλλογικό, επιστ. επιμ. Ε. Αυδίκος)*. Αθήνα: Πεδίο.
- Καπανιάρης, Α., & Δημητρίου, Α. (2021). Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες και Ψηφιακή Αφήγηση: Εμπλουτισμένες διδακτικές παρεμβάσεις στο μάθημα της Ιστορίας. Στο Θ. Μπράττισης (επιμ.), *Πρακτικά Εργασιών 12ου Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», σ. 307-314 ΠΔΜ, Φλώρινα, 14-16 Μαΐου 2021*.
- Καπανιάρης, Α., & Λαγογιάννη, Μ-Χ. (2021). Ψηφιακές εκπαιδευτικές αφηγήσεις (digital storytelling): Η περίπτωση της φορεσιάς του Πύργου Ηλείας με τη χρήση playmobil. Στο Μ. Βαρβούνης, Ν. Μαχά-Μπιζούμη & Α. Καπανιάρης (Επιμ.), *Ελληνική Λαϊκή Τέχνη : Παλαιότερες θεματικές με σύγχρονες προσεγγίσεις*. β' τόμος, Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, Σχολή Κλασικών και Ανθρωπιστικών Επιστημών, Τμήμα Ιστορίας και Εθνολογίας, Εργαστήριο Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, 12. Μελέτες Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας. Βόλος: ιδιόμελον, σ.σ. 437-461.
- Κατσαδώρας, Γ., & Γκοτσαγεωργίου, Α. (2010). Πρωτοβάθμια εκπαίδευση και λαογραφία. Η συλλογή πολιτισμικού υλικού μέσα από τη σχολική πράξη. Ένα παράδειγμα από την Κρεμαστή Ρόδου. *Πρακτικά του 1ου Πανελληνίου Συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή, Τοπικές Κοινωνίες & Τριτοβάθμια Εκπαιδευτικά Ιδρύματα: Συνύπαρξη για Αειφορική Ανάπτυξη* (διοργάνωση: Δήμος Ροδίων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου: Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών και Διεθνές Κέντρο Συγγραφέων και Μεταφραστών Δήμου Ροδίων), Ρόδος, 23-24 Απριλίου 2010.
- Κατσαδώρας, Γ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο Γ. Κόκκινος & Μ. Μοσκοφόγλου-Χιονίδου (Επιμ.), *Επιστήμες της Εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό*. Αθήνα: Ταξιδευτής, σ. 99-122.
- Κατσαδώρας, Γ. (2016). Σύγχρονη Λαϊκή Λογοτεχνία. Καρπαθιακές Μαντινάδες στο Διαδίκτυο. Στο Μ. Αλεξιάδης (επιμ.), *Πρακτικά Δ' Διεθνούς Συνεδρίου Καρπαθιακής Λαογραφίας*. Κάρπαθος: Ινστιτούτο Λαϊκού Πολιτισμού Τμήματος Φιλολογίας Φιλοσοφικής Σχολής ΕΚΠΑ, Σειρά Αυτοτελών Εκδόσεων αριθμ. 9.

- Κατσαδώρας, Γ. (2017). Σύγχρονες μεταπλάσεις των παραμυθιών των αδερφών Grimm. Παιχνίδια ρόλων και υπολογιστών. Στο Μ. Μερακλής, Γ. Παπαντωνάκης, Χρ. Ζαφειρόπουλος, Μ. Καπλάνογλου & Γ. Κατσαδώρας (επιμ.), *Το παραμύθι από τους αδερφούς Grimm στην εποχή μας-Διάδοση και μελέτη*. Αθήνα: Gutenberg.
- Κατσαδώρας, Γ., Κακάμπουρα, Ρ., & Ταστεμίρογλου, Ε. (2016). Διαδικτυακοί τόποι και τρόποι παρουσίασης των Βλάχικων Συλλόγων της Θεσσαλίας. Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.), *Οι Πολιτισμοί του Διαδικτύου*. Αθήνα: Πεδίο.
- Κατσαδώρας, Γ., & Νουνανάκη, Α. Λ. (2021). Η εικόνα των ποντίων στην Ψηφιακή Λαογραφία: Η περίπτωση των μιμίδων (memes). Στο Μ. Βαρβούνης, Ρ. Κακάμπουρα & Μ. Ευσταθιάδου (επιμ.), *Πρακτικά Διεθνούς Επιστημονικού Συνεδρίου Λαογραφίας-Περιοδικό Σύγγραμμα Αρχαίου Πόντου*, τ. 61. Αθήνα: Επιτροπή Ποντιακών Μελετών.
- Κατσαδώρας, Γ., Φυντρίλη, Ε., & Στυλιανού, Μ. (2016). Λαϊκή Λογοτεχνία και Κοινωνικής Δικτύωση: Παροιμίες και Ευφυολογήματα στο Facebook και το Twitter. Στο Μ. Βαρβούνης, Μ. Σέργης, Δ. Δαμιανού, Ν. Μαχά-Μπιζούμη & Γ. Θεοδωρίδου (Επιμ.), *Η Διαχείριση της Παράδοσης-Ο Λαϊκός Πολιτισμός ανάμεσα στον Φολκλορισμό, την Πολιτιστική Βιομηχανία και τις Τεχνολογίες Αιχμής*. Θεσσαλονίκη: Κ & Μ. Αντ. Σταμούλης.
- Μιχαήλ, Γ. Β. (2009). Homo Interneticus ή Λαογραφία και Διαδίκτυο. Στο: *Λαογραφία, Δελτίον της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας, Τόμος ΜΑ' 2007-2009, Αφιέρωμα στα εκατό χρόνια της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας και του περιοδικού Λαογραφία*, Αθήνα, σσ. 291-305.
- Νουνανάκη, Α. (2022). *Ελληνικοί αστικοί θρύλοι στο Διαδίκτυο*. Διδακτορική Διατριβή στο Εθνικό & Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών-Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης.
- Παπακώστας, Χ. (2014). *Λαϊκός πολιτισμός και Διαδίκτυο. Η περίπτωση του Youtube*. Μεταδιδακτορική έρευνα, επίτητος Ε. Αυδίκος, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας / ΙΑΚΑ.
- Φουλίδη, Ξ. (2015). *Νέοι ορίζοντες στις ελληνικές Λαογραφικές Σπουδές: Το Διαδίκτυο ως πεδίο παραγωγής, διάδοσης και εκπαιδευτικής αξιοποίησης του Λαϊκού Πολιτισμού*. Διδακτορική Διατριβή στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου-Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού.
- Χρυσανθοπούλου, Β. (2017). *Τόποι μνήμης και Καστελλοριζιακή Μετανάστευση και Διασπορά*. Αθήνα: Παπαζήσης.
- Bacon, J. (2011). The Digital Folklore Project: Tracking the Oral Tradition on the World Wide Web. In Electronic Theses and Dissertations. Paper 1398. *A thesis presented to the faculty of the Department of Literature and Language East Tennessee State University, in partial fulfillment of the requirements for the degree Master of Arts in English*. Retrieved February 19, 2022, from <http://dc.etsu.edu/etd/1398>.
- Blank, T.J. (2009). *Folklore and Internet: Vernacular Expression in the Digital World*. Utah: State University Press Logan.
- Blank, T., J. (2013). *The Last Laugh: Folk Humor, Celebrity Culture, and Mass-Mediated Disasters, in the Digital Age*. Madison, WI: University of Wisconsin Press.
- Foulidi, X., Katsadoros, G., & Papakitsos, E. (2020). Customary Practices and Symbolisms at Worship Events in a Virtual Religious Community. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, Volume 7, Issue 7, 45-56.
- Howard, R., G., (2008). Electronic Hybridity: The Persistent Processes of the Vernacular Web. In *Journal of American Folklore* 121 (480), pp: 192-218.
- Kakampoura, R., & Katsadoros, G. (2014). Social Representations of Folk Healers in Mass Media: the Case of Father Gymnasiu. In *Proceeding 5<sup>th</sup> International Conference of the Europeans Society For the History of Science Scientific Cosmopolitanism is and Local Cultures :Religions, Ideologies, Societies*. Athens: National Hellenic Research Foundation/Institute of Historical Research/ Section of Neohellenic Research/ Programme of History, Philosophy and Didactics of Science and Technology.

- Kapaniaris, G. A. (2020). Folk Culture and Education: The Role of Information Technology and Information and Communication Technologies in the Production of Digital Educational Materials. In M.Kalogiannakis & S. Papadakis (Eds.), *Handbook of Research on Tools for Teaching Computational Thinking in P-12 Education* (pp. 456-479). IGI Global. <http://doi:10.4018/978-1-7998-4576-8.ch018>
- Kapaniaris, G. A. (2020). Folk Culture and Enriched Digital Teaching: Designing Educational Scenarios With the Use of ICT. In M.Kalogiannakis & S. Papadakis (Eds.), *Handbook of Research on Tools for Teaching Computational Thinking in P-12 Education* (pp. 480-501). IGI Global. <http://doi:10.4018/978-1-7998-4576-8.ch019>
- Kapaniaris, A. (2022). Folk Culture and cutting-edge technologies: Digital Folklore. In S. Papadakis & A. Kapaniaris (Eds.), *The Digital Folklore of Cyberculture and Digital Humanities*. IGI Global. DOI: 10.4018/978-1-6684-4461-0
- Kapaniaris, A., & Dimitriou, A. (2022). Digital Humanities and Digital Storytelling: Enriched Teaching Interventions in History. In T. Bratitsis (Ed.), *Research on e-Learning and ICT in Education: Technological, Pedagogical and Instructional Perspectives*. Springer.
- Kapaniaris, A., Gasouka, M., & Arvanitidou Z. (2018). Design of educational programs for folk culture: An innovative cooperative model for the production of printed and digital material, *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(10): 30-35, ISSN: 2454-6615.
- Kapaniaris, A., Gasouka, M., & Varvounis, M (2019). E-learning program: «Introduction to the science of Folk Culture»: Evaluation of the semester course: «Contemporary Horizons of Folklore Studies, (Gender, Internet and Education)». *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(5): 24-34, ISSN: 2454-6615.
- Kapaniaris, A., & Konstantopoulou, T. (2020). From the narrators of folk tales to digital storytelling. Students as young researchers. *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(8): 1-5, ISSN: 2454-6615.
- Kapaniaris, A., & Stogiannidou, A. (2020). Digital Storytelling via Youtube: Traditional orchestras, musicians and musicians. *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(3): 31-40, ISSN: 2454-6615.
- Kapaniaris, A., & Tornikidou, E. (2020). The Contribution of Digital Storytelling to the Teaching of Folk Culture in Elementary School. *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(3): 1-10, ISSN: 2454-6615.
- Kapaniaris, A., & Varvounis, M. (2019a). Design and implementation of e-learning programs in folklore, ethnography and history: Following the Logic of the Mass Open Internet Courses (MOOC). *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(1): 22-29.
- Kapaniaris, A., & Varvounis, M (2019b). E-Learning Program «Introduction to the Science of Folk Culture: Evaluation of the course: «Introduction to the Science of Folk Culture», *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(5): 1-10.
- Kapaniaris, A., & Varvounis, M (2019c). Social media and communication in archival ethnography: tools for the collection, promotion and record of the material or digital research notepads?, *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(5): 11-18, ISSN: 2454-6615.
- Kapaniaris, A., & Varvounis, M (2022). E-Learning program "Introduction to the Science of Folk Culture": Evaluation of the three-year program. In S. Papadakis & A. Kapaniaris (Eds.), *The Digital Folklore of Cyberculture and Digital Humanities*. IGI Global. DOI: 10.4018/978-1-6684-4461-0
- Kapaniaris, A., & Zampetoglou, G. (2021). Visual programming for the greation of digital shadow play performance using mobile devices in times of COVID-19. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 1(2), 162-170. <https://doi.org/10.25082/AMLER.2021.02.010>
- McClelland, Br. (2000). Online Orality: The Internet, Folklore, and Culture in Russia. In Lengel L. B. (ed), *Culture and Technology in New Europe: Civic Discourse in Transformation in Post-Communist Nations*,. Stamford, CT: Ablex, pp: 179-191

- Oring, E. (2013). Thinking through Tradition. In T. J. Blank & R. G. Howard (Eds.), *Tradition in the Twenty-First Century: Locating the Role of the Past in the Present*. Logan, UT: Utah State University Press.
- Papadakis, S., & Kapaniaris, A. (Eds.) (2022). *The Digital Folklore of Cyberculture and Digital Humanities*. IGI Global. DOI: 10.4018/978-1-6684-4461-0
- Valasiadis, E., Katsadoros, G., Kakampoura, R., & Fokides, M. (2017). Project “Topogonosia”: Strengthening local Identity through Digital Games in Education. In *The Proceedings of the International Conference on Information Communication Technologies in Education*. Rhodes: ICICTE.

## Παράθυρο στη θάλασσα. Ένα «παράθυρο» στον λαϊκό πολιτισμό μέσα από τον κινηματογράφο και το Διαδίκτυο

Άννα Λυδάκη

Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών

[lydakianna@gmail.com](mailto:lydakianna@gmail.com)

### Περίληψη

Η ταινία Παράθυρο στη θάλασσα του Miguel Angel Himenez (2019) είναι ισπανο-ελληνικής παραγωγής γυρισμένη στη νήσο Νίσυρο. Η υπόθεση αφορά μια γυναίκα με σοβαρό πρόβλημα υγείας που αψηφά τις συμβουλές των γιατρών και αποφασίζει να ταξιδέψει στην Ελλάδα. Εδώ «βυθίζεται» στο γαλάζιο της θάλασσας και ερωτεύεται έναν παράξενο, μοναχικό Έλληνα. Η υπόθεση εκτυλίσσεται στο σήμερα, όμως δοξασίες παλιές για τη ζωή και τον θάνατο και στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού είναι φανερό ότι επιβιώνουν και με συμβολικό τρόπο παρουσιάζονται στην ταινία. Στην παρούσα μελέτη επισημαίνονται και ερμηνεύονται αυτά τα λαογραφικά στοιχεία. Παράλληλα, τονίζεται η σημασία του γεγονότος ότι η ανάλυση και η συζήτηση, που ακολούθησαν την προβολή της ταινίας, αναρτώνται στο Διαδίκτυο στο πλαίσιο του φεστιβάλ «Ημέρες Μεσογειακού Κινηματογράφου», που διοργάνωσε ο Δήμος Ηρακλείου Κρήτης σε συνεργασία με τον σκηνοθέτη Μενέλαο Καραμαγγιώλη. Έτσι, τα έργα τέχνης και τεχνολογίας -όπως είναι αυτά του κινηματογράφου- και η ερμηνεία της πρόσληψής τους από τους θεατές γίνονται ένα ενδιαφέρον πεδίο έρευνας για την επιστήμη της λαογραφίας.

**Λέξεις-κλειδιά:** Διαδίκτυο, κινηματογράφος, λαϊκή τέχνη, φιλική ανάλυση.

### Abstract

The film Window to the Sea by Miguel Angel Himenez (2019) is a Spanish-Greek film shot on the island of Nisyros. It is about a woman with a serious health problem who disobeys the advice of doctors and decides to travel to Greece. Here, near the sea she falls in love with a strange, lonely Greek. The story unfolds today, but old beliefs about life and death are survived, and elements of popular culture are symbolically presented in the film. These folklore elements are identified and interpreted. At the same time, the importance of the fact that after the screening of the film during the festival "Mediterranean Cinema Days", organized by the Municipality of Heraklion, Crete in collaboration with the director Menelaos Karamaghiolis, the audience discussed about the film online, is emphasized. Thus, works of art and technology -such as those of cinema and internet- and the interpretation of their reception by viewers became an interesting field for folklorists.

**Keywords:** cinema, film analysis, folk art, Internet

### Εισαγωγή

Τον Αύγουστο του 2021, από τις 5 έως τις 11 του μήνα, έγινε στο Ηράκλειο της Κρήτης ένα κινηματογραφικό φεστιβάλ με θέμα Ημέρες Μεσογειακού Κινηματογράφου, το οποίο διοργάνωσε ο Δήμος Ηρακλείου και το οποίο διηύθυνε ο γνωστός σκηνοθέτης Μενέλαος Καραμαγγιώλης. Οι προβολές γίνονταν στον Δημοτικό Κινηματογράφο Βηθλεέμ και στη συνέχεια ακολουθούσε συζήτηση με το κοινό και έναν κεντρικό ομιλητή, ο οποίος άλλοτε ήταν παρών και άλλοτε -τις

περισσότερες φορές- συνδεόταν διαδικτυακά. Η όλη διαδικασία με τις ερωτήσεις- απαντήσεις «ανέβαινε» σχεδόν αμέσως στο Διαδίκτυο.

Το φεστιβάλ αυτό αποτέλεσε το έναυσμα για την παρούσα εισήγηση γιατί φανερώνει ότι ο κινηματογράφος -μια λαϊκή τέχνη- έχει περάσει στο Διαδίκτυο (Respini, 2018· Kholeif, 2018· Cornell & Halter, 2015): Ο οποιοσδήποτε μπορεί να δει νόμιμα ταινίες που, ψηφιοποιημένες πλέον, υπάρχουν στην τηλεόραση ή στον υπολογιστή του. Τονίζω το «νόμιμα» διότι το παράνομο «κατέβασμα» ταινιών είναι εις βάρος της κινηματογραφικής τέχνης και θεωρείται κλοπή πνευματικής ιδιοκτησίας.

Παράλληλα, ο οποιοσδήποτε μπορεί να παρακολουθήσει τους σχολιασμούς και τις σχετικές συζητήσεις που γίνονται εξ αποστάσεως, διαδικτυακά. Ακόμη και όταν οι αναλύσεις και οι συζητήσεις για ένα κινηματογραφικό φιλμ γίνονται δια ζώσης, αμέσως σχεδόν αναρτώνται.

Ο κινηματογράφος, δηλαδή μια λαϊκή τέχνη, συνεχίζει να είναι λαϊκή σε ένα διαφορετικό πεδίο, στον κυβερνοχώρο πια, όπως και άλλες τέχνες (Rush, 2015· Gronlund, 2016· Κατσαδώρας, 2013). Και είναι χαρακτηριστικό το γεγονός ότι στο ίδιο περιβάλλον έχουν δημιουργηθεί πολυπληθείς ομάδες σινεφίλ όπως: Βάσεις δεδομένων για τον ελληνικό κινηματογράφο, Οι κινηματογράφοι που αγαπάμε, Κινηματογραφική ομάδα Εστίας, Ταινιοθήκη της Ελλάδος, Finos Film, Ομάδες στήριξης κινηματογράφου, κινηματογραφικές ομάδες ΕΚΠΑ και άλλων πανεπιστημίων κ.ά.

## Ο κινηματογράφος

Ο κινηματογράφος είναι μια λαϊκή τέχνη, όχι μόνο γιατί εκτός από τον δημιουργό-σκηνοθέτη και τους άλλους καλλιτέχνες ηθοποιούς, μουσικούς κλπ. ένα πλήθος ανθρώπων ασχολούνται με την παραγωγή μιας ταινίας, αλλά κυρίως γιατί απευθύνεται στο ευρύ κοινό (Λυδάκη, 2012, σσ. 69-77· Λυδάκη, 2016, σσ. 401-410). Ο Μ. Γ. Μερακλής (2011, σ. 430), από τους πρώτους που ασχολήθηκαν με τον κινηματογράφο ως λαϊκή τέχνη, γράφει: «Λαϊκό δεν θεωρείται -επαναλαμβάνω- στη λαογραφία μόνο το 'λαϊκό'. Λαϊκό είναι το ομαδικό, έστω και αν πρόκειται για ομάδες που συμμετέχουν σε πολιτισμικά προϊόντα, που δεν παράγονται από τις ίδιες».

Η μαζική πρόσληψη του κινηματογραφικού έργου συνετέλεσε στην αμφισβήτησή του ως έργο τέχνης και την περιφρόνησή του από τον Τ. W. Adorno (1990· Χορκχάιμερ & Αντόρνο, 1996, σσ. 201-276), ο οποίος τον συμπεριέλαβε στην «πολιτιστική βιομηχανία» που ομογενοποιεί και χειραγωγεί τις μάζες στις καπιταλιστικές κοινωνίες.

Όμως πολλοί επιστήμονες που ασχολούνται με τις πολιτισμικές σπουδές διαφωνούν με την ταξινόμηση του φιλμ ως ενός πολιτισμικού προϊόντος που δεν έχει σχέση με την υψηλή τέχνη και δεν αξίζει της προσοχής και της μελέτης (βλ. McGee, 1997, σσ. 1-20· Jameson, 1991, σ. 6· Sikov, 2011). Ο διαχωρισμός σε έργο τέχνης και μαζικό πολιτισμικό προϊόν είναι άτοπος και επιστημονικές έρευνες των τελευταίων ετών έχουν δείξει ότι η μαζική αποδοχή πολιτισμικών προϊόντων είναι περισσότερο κριτική απ' όσο πίστευε ο Adorno. Άλλωστε, κανείς δεν μπορεί να είναι αυθεντία σχετικά με όλες τις μορφές τέχνης και με την εμπορευματοποίηση του πολιτισμικού προϊόντος μέχρι τη στιγμή της αυτοαναίρεσής του.

Ο κινηματογράφος, που γεννήθηκε ως τεχνική το 1895 και βασίζεται στην τεχνολογία -άρα εξαρτάται από το κεφάλαιο- (Σεραφετινίδου, 1991· Ραφαηλίδης, 1996· Κολοβός, 1999· Παπαθανασόπουλος, 2000) έγινε τελικά τέχνη, η έβδομη τέχνη, που ενσωματώνει μέσα της όλες τις άλλες: λογοτεχνία, ποίηση, μουσική, σχέδιο, χορό, αρχιτεκτονική, γλυπτική, ζωγραφική.

Στις απαρχές του ήταν η κατ' εξοχήν λαϊκή τέχνη, όμως εξελίχθηκε και απόκτησε όλα τα χαρακτηριστικά της υψηλής κουλτούρας (Villagejo, 2013). Παρά ταύτα, είναι μια τέχνη που εξαρτάται από το κεφάλαιο, ένα πολιτισμικό προϊόν ενταγμένο σε κάποιο οικονομικό κύκλωμα που χαλιναγωγεί. Ο P. Sorlin (2004) τονίζει ότι οι ταινίες αποτελούν μια ιδεολογική έκφραση, την οποία επιτρέπει η κυρίαρχη ιδεολογία προκειμένου να εξασφαλίσει ένα βαθμό συναίνεσης. Οι ταινίες γίνονται έτσι τεκμήρια του «θεατού», δηλαδή των τρόπων με τους οποίους μια κοινωνία αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα, και οι παραγωγοί εικόνων επιδιώκουν να συλλάβουν και να

μεταδώσουν εκείνα που οι θεατές δέχονται χωρίς να παραξενεύονται, για να εξασφαλίσουν μ' αυτόν τον τρόπο την επιτυχία, δηλαδή τα πολλά εισιτήρια ή/και τις τιμητικές διακρίσεις. Παράλληλα, όμως, ο κινηματογράφος συμβάλλει στο να γίνουν θεατά τα αθέατα.

## Η φιλική ανάλυση

«Η μείζων λειτουργία της τέχνης είναι η επικοινωνία» είχε τονίσει ο Α. Tarkovsky (1989, σσ. 54-55), που θεωρούσε ότι η τέχνη είναι μια μετα-γλώσσα και πίστευε πως δεν έχει νόημα να εκφραστεί κάποιος αν δεν αποζητά και αν δεν βρίσκει ανταπόκριση· γι' αυτό προϋποτίθεται ένα κοινό σώμα γνώσεων από το οποίο ο καλλιτέχνης αντλεί για να δημιουργήσει και το οποίο, επίσης, διαθέτουν εκείνοι στους οποίους απευθύνεται. Και ο Στ. Τορνές (Κανέλλης & Καπλανίδης, 2001, σ. 17) είχε πει ότι ο κινηματογράφος είναι ο τόπος που εσύ και εγώ γνωριζόμαστε, εγώ και άλλοι αγκαλιαζόμαστε. Εν ολίγοις, ο κοινός τόπος του λαϊκού πολιτισμού αναδύεται σε μια κινηματογραφική ταινία γιατί διαφορετικά δεν προσλαμβάνεται από το κοινό. Ο κινηματογράφος βασίζεται σε θραύσματα της πραγματικότητας, τα οποία το κοινό δέχεται, κατανοεί και αναγνωρίζει. Ο κινηματογράφος, ακόμη και ο σουρεαλιστικός, «δεν αναπλάθει μια εικόνα στη φαντασία κατά το δοκούν· η εικόνα είναι εκεί έτοιμη, και είναι υποχρεωμένη να μοιάζει με την πραγματικότητα για να θεωρηθεί ως πραγματική» (Δερμετζόπουλος, 2006, σ. 65· Guerin, 2007, σ. 16). Ο W. Wenders (Wenders & Kolhoff, 1993, σσ. 18-19) είχε δηλώσει χαρακτηριστικά:

«Πιστεύω όμως πως η μυθοπλασία, η προϋπόθεση δηλαδή που μου παρέχει τη δυνατότητα να πάρω πέντε εκατομμύρια μάρκα για να γυρίσω μια ταινία, μπορεί ν' αποδειχθεί τελείως κενή, ψυχρή και στείρα, αν δεν καταφέρει, στο ξετύλιγμα της πλοκής της, να συναντήσει την «πραγματικότητα». Επιπλέον, αν η μυθοπλασία δεν στηριχτεί στην πραγματικότητα και παραμένει έτσι ως το τέλος της ταινίας, πιστεύω πως θα πάει χαμένη. Ο κινηματογράφος, όντας η απόλυτη μορφή τέχνης του 20ού αιώνα, έχει το πολύ σημαντικό καθήκον να φέρει στην επιφάνεια τον πραγματικό κόσμο, αντί να τον αφήσει να ξεχαστεί. Ο κινηματογράφος εφευρέθηκε για να καταδείξει τον πραγματικό κόσμο».

Το φιλμ μιμείται πολύ καλά την πραγματικότητα και τις πιο πολλές φορές εύκολα μπορούμε να καταλάβουμε την αφήγησή του. Συνήθως δεχόμαστε τις εικόνες, τους ήχους και τις πληροφορίες χωρίς να διερωτόμαστε για τον τρόπο με τον οποίο μας λένε ό,τι μας λένε και παραβλέπουμε νοήματα που μπορεί να λανθάνουν των πρώτων «αναγνώσεων». Οι επιστήμονες, όμως, που χρησιμοποιούν το κινηματογραφικό φιλμ ως τεκμήριο και μέσο διερεύνησης της κοινωνικής πραγματικότητας οφείλουν να αναζητήσουν τη «μη συνειδητή ιστοριογραφία», την κοινωνική πραγματικότητα που υπάρχει εντός του, και με ένα δευτερογενή στοχασμό να αποκωδικοποιήσουν τα λανθάνοντα νοήματα.

Και αυτό θα προσπαθήσω να κάνω χρησιμοποιώντας μια ταινία από το προαναφερόμενο φεστιβάλ στην οποία πλήθος λαογραφικών στοιχείων ενυπάρχουν και τα οποία συζητήθηκαν στη συνέχεια στη διαδικτυακή συνάντηση.

Βέβαια, δεν είναι εύκολο να αναλύσουμε το φιλμ (Ryan, 2020), καθώς η λέξη «ανάλυση» παραπέμπει σε κείμενο (λόγο γραπτό ή προφορικό, ανάλυση της γλώσσας με τη γλώσσα) ενώ στο φιλμ πέρα από τη γλώσσα υπάρχουν και άλλα στοιχεία: Ο σκηνοθέτης αφηγείται χρησιμοποιώντας φωνητικό λόγο, σιωπές, γραπτούς τίτλους, μουσική, θορύβους και κινούμενες εικόνες, ένα σύστημα σημείων, οι κώδικες του οποίου μπορούν να κατανοηθούν με βάση τη δική του λογική περισσότερο παρά μια ρητορική εκ των προτέρων. Η κινηματογραφική αφήγηση βρίσκεται στις παρυφές της λεκτικής γλώσσας και δεν μπορεί να κατανοηθεί από απόσταση (βλ. Bellour, 2001, σσ. 21-67· Lydaki, 2010). Παρά ταύτα, θα προσπαθήσω αναλύσω και να ερμηνεύσω κάποια στοιχεία που φανερώνουν ότι ο λαϊκός πολιτισμός καταγράφεται, έστω συμβολικά, στον κινηματογράφο και σχολιάζεται σε συζητήσεις στο Διαδίκτυο:

## Η ταινία Παράθυρο στη θάλασσα

Η ταινία Παράθυρο στη θάλασσα του Miguel Angel Himenez (2019) είναι ισπανο-ελληνικής παραγωγής γυρισμένη στη νήσο Νίσυρος. Η υπόθεση αφορά μια γυναίκα με σοβαρό πρόβλημα υγείας που αψηφά τις συμβουλές των γιατρών και αποφασίζει να ταξιδέψει στην Ελλάδα. «Βυθίζεται» στο γαλάζιο της θάλασσας και ερωτεύεται έναν παράξενο, μοναχικό Έλληνα, τον Στέφανο, με κρυφές πληγές.

Η ταινία θα μπορούσε να είναι ένα απλό μελό. Δεν το λέω υποτιμητικά. Σέβομαι τόσο τις κωμωδίες όσο και τα μελό, αγαπώ και τις ταινίες δράσης και δεν συμφωνώ καθόλου ότι ο καλός κινηματογράφος πρέπει να είναι και δύσπεπτος. Θεωρώ, επίσης, ότι στο δημοφιλές υπάρχει πάντα κάτι που μας αφορά όλους και εμείς, ως μελετητές, θα πρέπει να το δούμε. Όμως, Το παράθυρο στη θάλασσα δεν είναι μόνο ένα απλό μελό. Παρά το γεγονός ότι η υπόθεση εκτυλίσσεται στο σήμερα, δοξασίες παλιές για τη ζωή και τον θάνατο και στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού είναι φανερό ότι επιβιώνουν και με συμβολικό τρόπο παρουσιάζονται στην ταινία.

## Ο χώρος

Ο χώρος που εκτυλίσσεται η ταινία είναι η Νίσυρος. Ένα νησί-ηφαίστειο, ένας κώνος που προβάλλει από τη θάλασσα. Ένα τοπίο τραχύ. Η άμμος είναι μαύρη και λέγεται πως τα στρογγυλά βότσαλα καθώς μετακινούνται από το κύμα αφήνουν έναν ήχο σαν μουσική. Τα πετρώματα, λάβα και ελαφρόπετρα κυρίως, είναι εύθραυστα. Χαρακτηριστική είναι η σκηνή που η πρωταγωνίστρια ακουμπά στον απόκρημνο βράχο και εκείνος θρυμματίζεται στο άγγιγμά της. Εύθραυστα, όπως εύθραυστη είναι και η ζωή.

Εκτός από τα ακανόνιστα βράχια που βλέπουμε σε όλη την ταινία, το νερό κυριαρχεί. Όχι μόνο το γαλάζιο της θάλασσας, που άλλοτε τη βλέπουμε γαλήνια και άλλοτε με κύματα που χτυπούν δυνατά τα βράχια. Επιπλέον, υπάρχει η πισίνα, το ντους με το νερό να τρέχει για ώρα, η προβλήτα είναι βρεγμένη πάντα, κρουνοί που βγάζουν με ορμή νερό... Βλέποντάς τα κανείς σκέφτεται τα ιαματικά νερά του νησιού, την κάθαρση, τη χθόνια φύση του νερού, μαντικές και μαγικές τελετουργίες και δοξασίες παλιές για την ιερότητά του. Τέσσερα ήταν τα ποτάμια της Γης, πίστευαν οι αρχαίοι: ο Πυριφλεγέθων, ο Κωκυτός, ο Αχέροντας και ο Ωκεανός που έζωνε τη Γη με τις κόρες του, τις νεράιδες. Ο Αχέροντας ένωνε την επιφάνεια της Γης με τα Τάρταρα. Ο Αχέροντας και η Αχερουσία λίμνη είναι το πέρασμα... Από το εδώ στο επέκεινα. Λέγεται ότι γι' αυτό το φέρετρο είναι карабόσχημο... Και η Μαρία, η πρωταγωνίστρια, σε αρκετές σκηνές έχει αφεθεί στη θάλασσα, ξαπλωμένη ανάσκελα με τα χέρια απλωμένα σαν σε σταυρό και μας θυμίζει τον Νεκρό Ταξιδιώτη του Αλ. Παπαδιαμάντη που τα κύματα τον φέρνουν πνιγμένο στα πάτρια νερά και εδάφη.

Η πέτρα, το νερό, το ζωόφυτο σπόγγος, για το οποίο γίνεται συζήτηση στην ταινία, τα πράγματα, τα μη ανθρώπινα γενικά συνυφαίνονται με τα ανθρώπινα στον χώρο, όπως συνέβαινε στον παραδοσιακό πολιτισμό, και όπως ακόμη συμβαίνει σε πολυάριθμες περιοχές του πλανήτη (Hodder, 2014• Sahlins, 2010). Και αν σκεφτούμε ότι στη Νίσυρο ο μεγαλύτερος κρατήρας, που σχηματίζει έναν τέλειο κύκλο, ονομάζεται Στέφανος -όπως και ο πρωταγωνιστής της ταινίας-, τότε η συνύφανση αυτή δεν μπορεί να θεωρηθεί τυχαία.

## Ο χρόνος

Ο σκηνοθέτης με ευφυή τρόπο «απεικονίζει» τον χρόνο. Ο χρόνος της νεωτερικότητας (και της μετανεωτερικότητας, της σύγχρονης εποχής), από τον 16<sup>ο</sup> αιώνα, με την άνοδο της αστικής τάξης, είναι γραμμικός. Προχωράει. Τα πράγματα αλλάζουν. Τότε είναι που εμφανίζεται η έννοια της σταδιοδρομίας, της αλλαγής, το γονεϊκό σχέδιο... Πιο πριν, στον παραδοσιακό κόσμο ο χρόνος είναι κυκλικός. Ο άνθρωπος ζώντας κοντά στη φύση και παρατηρώντας ότι τα όντα πεθαίνουν και



ξαναγεννιούνται, ότι η μητέρα Γη τα έπαιρνε στην αγκαλιά της και τα έδινε ξανά πίσω νέα και όμορφα, ήταν σίγουρος για την αέναη επιστροφή, για την επανάληψη: Άπαντα τίκτει χθων πάλιν τε λαμβάνει (Ευριπίδης). Ήταν σίγουρος πως ό,τι χάνεται θα ξαναγίνει. Με τον ίδιο τρόπο που ο γιος του γεωργού γινόταν συνήθως γεωργός, ο γιος του σφουγγαρά σφουγγαράς.

Στον μοντέρνο κόσμο ο άνθρωπος διαχωρίζει τον εαυτό του από την ενότητα όλων. Θεωρεί ότι είναι το σκεπτόμενο ον, το υποκείμενο και όλα τα άλλα είναι αντικείμενα, αντίκεινται, κείνται ενώπιόν του και ασκεί βία απέναντί τους. Και, βέβαια, τώρα ακούμε την οργανωμένη φωνή της Γης και πληρώνουμε ακριβιά την οίηση του ανθρώπινου είδους (Latour, 2019).

Στην ταινία, ο κυκλικός χρόνος επανέρχεται: Οι σπόροι στις γλάστρες φυτρώνουν. Η γυναίκα πεθαίνει, τα παιδιά έρχονται. Η ζωή συνεχίζεται. Θάνατος και ανάσταση, βρίσκονται σε μια διαλεκτική σχέση, όπως ακριβώς συμβαίνει στη φύση. Θυμόμαστε ότι στην Κάρπαθο όταν δίνουν στο παιδί το όνομα του πεθαμένου προγόνου λένε «αναστήσαμε τον παππού» (Μερακλής, 1999, σσ. 37-46). Ασφαλώς και δεν πιστεύουν στην ανάσταση· είναι η συμβολική μεταβίβαση της ύπαρξης, της συνέχειας της ζωής, που παύει να είναι μόνο μια ατομική ζωή· είναι μια συλλογική ζωή και η «ανάσταση» αποκαθιστά, τρόπον τινά, τη ρωγμή που επιφέρει ο θάνατος.

## Οι άνθρωποι

Η γυναίκα χάνει τον κόσμο κάτω από τα πόδια της όταν πληροφορείται ότι έχει καρκίνο. Και αποφασίζει να φύγει από όλα, παρά το ότι νιώθει την αγάπη της οικογένειάς της και των φιλενάδων της.

«Αλλιώς σχεδιάζουν τη ζωή τους οι άνθρωποι και αλλιώς γίνονται τα πράγματα. Κανείς δεν έχει τη ζωή που φαντάστηκε όταν ήταν νέος» ακούγεται στην ταινία, και η Μαρία λέει ότι κάποιος καταφέρνουν να πραγματοποιήσουν τα όνειρά τους: εκείνοι που δεν φοβούνται, εκείνοι που ρισκάρουν. Η ίδια δεν ανήκει σ' αυτούς, μέχρι τη στιγμή που συνειδητοποιεί ότι ο χρόνος που της απομένει είναι λιγοστός. Τότε αλλάζουν όλα. Τότε σκέφτεται ότι ο χρόνος που περνά πρέπει να δίνει και όχι να αφαιρεί από τη ζωή. Και αποφασίζει εκεί που ήταν ένα μικρό φινιστρίνι, να ανοίξει τώρα ένα μεγάλο παράθυρο στη θάλασσα. Μένει στη Νίσυρο για να πάρει τη γεύση της θάλασσας, για να ρουφήξει γαλάζιο, ήλιο και έρωτα, αγνοώντας τα παρακάλια του γιου της για επιστροφή, ο οποίος τελικά δείχνει κατανόηση.

Ο Στέφανος στη βάρκα του ακούει Παύλο Σιδηρόπουλο «Πες μας τι θα γίνει αν κάποτε θ' αγγίξεις το κορμί σου και το βρεις τσακισμένο απ' τις πληγές. Και γύρω σου κούκλες χλωμές, ανίκανες ν' ακούσουν τη φωνή σου κι οι αλήθειές σου να σέρνονται στο πάτωμα γυμνές...»

Ο ίδιος προς το τέλος θα μας θυμίσει τον Μανώλη Ρασούλη και τον Νίκο Παπάζογλου που αγαπούσε τη Νίσυρο: «Κανείς εδώ δεν τραγουδά, κανένας δεν χορεύει. Ακούνε μόνο την πενιά και ο νους τους ταξιδεύει...» Αργότερα θα χορέψει με τη Μαρία το «Μενεξέδες και ζουμπούλια και θαλασσινά πουλιά...» Αυτός είναι ο Στέφανος με τις κρυμμένες πληγές, που το σπίτι του τον διώχνει και τον καλεί ταυτόχρονα.

Ο γιατρός προσφέρει τσιγάρο στη Μαρία, επιβεβαιώνοντας το επικείμενο τέλος. Ο γιος αποχαιρετά τη μητέρα του και ξέρουν και οι δυο πως είναι οριστικό το «αντίο», στον Θεό πια.

## Επίλογος

Τα ζητήματα αυτά, που ενυπήρχαν στην ταινία και συζητήθηκαν μετά την προβολή, μας κάνουν να σκεφτούμε ότι ηθελήματα ή αθέλητα ο λαϊκός πολιτισμός, είτε ως folk-art είτε ως pop-art, ως επιβιώσεις ή ως αναβιώσεις μεταπλάθεται και κυριαρχεί σε ένα νέο περιβάλλον, αυτό του ψηφιακού κόσμου. Ο κινηματογράφος, μια λαϊκή τέχνη που απευθύνεται στο ευρύ κοινό, είναι πια ψηφιοποιημένος ή ψηφιοποιείται, και η λαογραφία οφείλει να ασχοληθεί με την πρόσληψή του από το ευρύ κοινό και με τα σχόλια που ακολουθούν τις προβολές.

## Η ταινία Παράθυρο στη θάλασσα (Window to the Sea)

Διάρκεια: 105΄

Παραγωγή: Ελλάδα- Ισπανία

Έτος παραγωγής: 2019

Σκηνοθεσία: Miguel Angel Jimenez

Γλώσσα: Ισπανικά, ελληνικά, αγγλικά.

Παίζουν: Emma Suarez, Ακύλας Καραζήσης, Gaizka Ugarte, Αντώνης Καφετζόπουλος.

## Βιβλιογραφία

- Δερμετζόπουλος, Χ. (2006). Η «ρεαλιστική» οπτική του σουρεαλιστικού κινηματογράφου: τα όρια του κινηματογραφικού θεάματος. *Ουτοπία*, 70, 59-69.
- Κανέλλης, Η., & Καπλανίδης Στ. (επιμ.). (2001). *Σταύρος Τορνές, 42<sup>ο</sup> Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης*. Καστανιώτη.
- Κατσαδώρας, Γ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο Γ. Κόκκινος & Μ. Μοσκοφόγλου-Χιονίδου (επιμ.), *Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σσ. 98-122). Ταξιδευτής.
- Κολοβός, Ν. (1999). *Κινηματογράφος. Η τέχνη της βιομηχανίας*. Καστανιώτη.
- Λυδάκη, Ά. (2012). *Μέσα από την κάμερα. Κινηματογράφος και κοινωνική πραγματικότητα*. Παπαζήση.
- Λυδάκη, Ά. (2016). *Αναζητώντας το χαμένο Παράδειγμα. Επιτόπια έρευνα, κατανόηση, ερμηνεία*. Παπαζήση.
- Μερακλής, Μ.Γ. (1999). *Θέματα λαογραφίας*. Καστανιώτη.
- Μερακλής, Μ.Γ. (2011). *Ελληνική λαογραφία*. Καρδαμίτσα.
- Παπαθανασόπουλος, Στ. (2000). Τα μέσα επικοινωνίας στην Ευρώπη: Ένα πεδίο σε εξέλιξη. Στο Στ. Παπαθανασόπουλος (επιμ.), *Επικοινωνία και κοινωνία από τον εικοστό στον εικοστό πρώτο αιώνα* (σσ. 139-202). Καστανιώτη.
- Ραφαηλίδης, Β. (1984). *Φιλμοκατασκευή. Μια μέθοδος ανάγνωσης του φιλμ*. Αιγόκερως.
- Σεραφετινίδου, Μ. (1991). *Κοινωνιολογία των μέσων μαζικής επικοινωνίας. Ο ρόλος των μέσων στην αναπαραγωγή του σύγχρονου καπιταλισμού*. Gutenberg.
- Ταρκόφσκι, Α. (1987). *Σμιλεύοντας το χρόνο, μετάφρ. Βελέντζας Σεραφείμ*. Νεφέλη, Αθήνα.
- Χορκχάμερ, Μ. & Αντόρνο Τ. (1996). *Διαλεκτική του Διαφωτισμού, μετάφρ. Αναγνώστου Λευτέρης*. Νήσος.
- Adorno, T.W. (1990). *Θεωρία της ημιμόρφωσης, μετάφρ. Αναγνώστου Λευτέρης*. Αλεξάνδρεια.
- Bellour, R. (2001). *The Analysis of Film* (edited by C. Penley). Indiana University Press.
- Cornell, L. & Halter, E. (eds). (2015). *Mass Effect: Volume I: Art and the Internet in the Twenty-First Century*. MIT Press Ltd.
- Gronlund, M. (2016). *Contemporary Art and Digital Culture*. Routledge.
- Hodder, I., (2014). *Συνύφανση. Μια αρχαιολογία των σχέσεων μεταξύ ανθρώπων και πραγμάτων, μετάφρ. Κούρκουλος Νίκος*. Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press.
- Kholeif, O. (2018). *Goodbye, World! Looking at Art in Digital Age*. Sternberg Press.
- Latour, B. (2019). *Πού θα προσγειωθούμε; Δοκίμιο πολιτικού προσανατολισμού στο νέο κλιματικό καθεστώς, μετάφρ. Μουταφίδης Άγγελος*. Πόλις.
- Lydaki, A. (2010). *Film Analysis. The Blackwell Encyclopedia of Sociology*. <https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeosf084>

- McGee, P. (1997). *Cinema, Theory, and Political Responsibility in Contemporary Culture*. Cambridge University Press.
- Monaco, J. (2009). *How to Read a Film. Movies. Media and Beyond*. Oxford University Press.
- Respini, E. (2018). *Art in the Age of the Internet, 1989 to Today*. Yale University Press.
- Rush, M. (2005). *New Media in Art*. Thames & Hudson Ltd.
- Ryan, M. (2020). *An Introduction to Film Analysis: Technique and Meaning in Narrative Film*. Bloomsbury Publishing Inc.
- Sahlins, M. (2010). *Η δυτική ψευδαίσθηση της ανθρώπινης φύσης*, μετάφρ. Κούρκουλος Νίκος. Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.
- Sikov, E. (2011). *Film Studies. An Introduction*. Columbia University Press.
- Sorlin, P. (2004). *Κοινωνιολογία του κινηματογράφου*, μετάφρ. Μαρκέτου Πελαγία. Μεταίχμιο.
- Villarejo, A. (2013). *Film Studies. The Basics*. Routledge.
- Wenders, W., & Kolhoff, H. (1993). *Μια συζήτηση για την πόλη*, μετάφρ. Σόλμαν Μαρία. Ανεπίκαιρες Εκδόσεις.

### Διαδικτυακές πηγές

Ημέρες Μεσογειακού Κινηματογράφου,

[https://www.youtube.com/results?search\\_query=%CE%A6%CE%B5%CF%83%CF%84%CE%B9%CE%B2%CE%AC%CE%BB%2C+%CE%97%CE%BC%CE%AD%CF%81%CE%B5%CF%82+%CE%9C%CE%B5%CF%83%CE%BF%CE%B3%CE%B5%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%BF%CF%8D+%CE%9A%CE%B9%CE%BD%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%AC%CF%86%CE%BF%CF%85%2C+5-11+%CE%91%CF%85%CE%B3%CE%BF%CF%8D%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%85+2021](https://www.youtube.com/results?search_query=%CE%A6%CE%B5%CF%83%CF%84%CE%B9%CE%B2%CE%AC%CE%BB%2C+%CE%97%CE%BC%CE%AD%CF%81%CE%B5%CF%82+%CE%9C%CE%B5%CF%83%CE%BF%CE%B3%CE%B5%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%BF%CF%8D+%CE%9A%CE%B9%CE%BD%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%AC%CF%86%CE%BF%CF%85%2C+5-11+%CE%91%CF%85%CE%B3%CE%BF%CF%8D%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%85+2021).

Δήμος Ηρακλείου, Εκδηλώσεις, <https://www.heraklion.gr/culture/heraklion-arts-and-culture/videos.html>.

## Οι λαϊκές ψηφιακές ομάδες ως πεδίο της ψηφιακής Λαογραφίας

Ξανθίππη Φουλίδη  
Πανεπιστήμιο Αιγαίου  
[foulidi@aegean.gr](mailto:foulidi@aegean.gr)

### Περίληψη

Η συγκεκριμένη εισήγηση εστιάζει στις λαϊκές ψηφιακές ομάδες (e-folk groups) ως βασικό πεδίο της Ψηφιακής Λαογραφίας. Προσδιορίζει πώς ορίζονται, πώς διαμορφώνονται στη σύγχρονη εποχή κυριαρχίας του Διαδικτύου, ποια είναι τα κυριότερα γνωρίσματά τους, όπως η επίτευξη κοινών σκοπών και στόχων, οι κοινές αξίες και οι ψηφιακές πρακτικές (digital habitus). Εστιάζει στις διαστάσεις της ατομικής, της συλλογικής ψηφιακής ταυτότητας των μελών της, που αμφισβητεί την εθνική και τη μονοπολιτισμική ταυτότητα. Η ψηφιακή ταυτότητα είναι ρευστή και μεταβαλλόμενη. Προβάλλει χαρακτηριστικές περιπτώσεις σύγχρονων λαϊκών ψηφιακών ομάδων, που έχουν ερευνηθεί από την ψηφιακή εθνογραφία.

**Λέξεις κλειδιά:** ψηφιακές λαϊκές ομάδες, Ψηφιακή Λαογραφία, ψηφιακοί πολιτισμοί

### Abstract

This paper focuses on digital-folk groups as a key field of Digital Folklore. It identifies how they are defined, how they are shaped in the modern age of internet dominance, what are their main features, such as the achievement of common goals and objectives, common values and digital practices (digital habitus). It focuses on the dimensions both of the individual and the collective digital identity of its members, which challenges the national and monocultural identity. Digital identity is being fluid and changing. It highlights typical cases of modern popular digital folk groups, which have been researched by digital ethnography.

**Keywords:** cyber digital culture, digital folk groups, Digital Folklore

### Εισαγωγή: Οι ψηφιακοί πολιτισμοί, αντικείμενο μελέτης της Ψηφιακής Λαογραφίας

Από τις αρχές της δεκαετίας του 2000 οι νέες τεχνολογίες, το Διαδίκτυο, ο Παγκόσμιος Ιστός και τα τεχνολογικά δημόσια δίκτυα<sup>1</sup> ενώνουν την ανθρωπότητα με νέους τρόπους διαμορφώνοντας νέα πεδία κοινωνικής ζωής και ανάπτυξης πολιτισμών (Αυδίκος, 2016)<sup>2</sup>, οι οποίοι προσδιορίζονται με τους όρους κυβερνοπολιτισμός (cyberculture) (Escobar, 1994· Hakken, 1999) ή ψηφιακός πολιτισμός (digital culture) (Miller, 2020). Σηματοδοτείται η αρχή μιας επανάστασης που, όπως αναφέρει ο Shirky (2009), αλλάζει όχι μόνο αυτό που πραγματοποιείται, αλλά και πώς αυτό πραγματοποιείται. Σταδιακά στη σύγχρονη βιβλιογραφία των πολιτισμικών σπουδών ερμηνεύεται ο κυβερνοχώρος γενικότερα και οι εικονικές κοινότητες ειδικότερα με τις σύγχρονες μεταμοντέρνες θεωρίες. Οι κυριότεροι εκπρόσωποί τους, γοητευμένοι από τις δυνατότητες του νέου μέσου και τις σημαντικές επιδράσεις του στην καθημερινή ζωή, εστιάζουν στη σχέση του πραγματικού και του εικονικού, του

<sup>1</sup> Τα τεχνολογικά μέσα περιλαμβάνουν το blogging και άλλα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

<sup>2</sup> Ο πολιτισμός προσεγγίζεται ως «ένα σύνολο κοινών αντιλήψεων, πεποιθήσεων, αξιών και νορμών, που αποκτιέται μέσω μάθησης» (Lustig & Koester, 1993, σ. 42).

σώματος και του νου και προσεγγίζουν τη μετάβαση από το φυσικό στον εικονικό κόσμο, όπου η ταυτότητα και η προσωπικότητα καθορίζονται από τις νέες δυνατότητες που προκύπτουν από την υπέρβαση της ύλης (Stolterman, Ågren & Croon, 1999).

Στο πλαίσιο αυτό η Ψηφιακή Λαογραφία προσεγγίζοντας τις μορφές του λαϊκού πολιτισμού του Διαδικτύου εστιάζει γενικά στο ψηφιακό περιβάλλον, που «γίνεται μέρος της υφής της ίδιας της ζωής» (Berry & Dieter, 2015, σ. 3) και στις λαϊκές ψηφιακές ομάδες (e-folk groups)<sup>3</sup>, στοιχείο των νέας πολιτισμικής πραγματικότητας. Πρόκειται για ομάδες ατόμων χρηστών/στριών του Διαδικτύου, μεταξύ των άλλων, εντάσσονται σε οντότητες που αυτοοργανώνονται, μεταξύ των άλλων, γύρω από κοινά συμφέροντα και συχνά αυτοαναπαράγονται (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012) και λειτουργούν σε ψηφιακούς κόσμους με πλούσια και ευκρινή γραφικά, που αποτελούν πεδία κοινωνικής ζωής, χωρίς να είναι φυσικοί τόποι (Anderson, 1991· Bender, 1978· Calhoun, 2016).

## Εκφάνσεις ψηφιακού λαϊκού πολιτισμού: ψηφιακές λαϊκές ομάδες

Στο δυναμικό και ρευστό πεδίο του Διαδικτύου<sup>4</sup>, είτε εντελώς είτε μόνο είτε εν μέρει εξ αποστάσεως (Faraj, Jarvenpaa & Majchrzak, 2011, σσ. 1234-1236), διαμορφώνονται και αναπαράγονται οι ψηφιακοί πολιτισμοί. Έκφασή τους αποτελούν οι λαϊκές ψηφιακές ομάδες (e-folk groups), που συνεχώς αλληλεπιδρούν. Οι εξ αποστάσεως αλληλεπιδράσεις συντελούνται μέσω βιντεοκλήσεων, ακουστικών κλήσεων, δηλαδή προφορικών και γραπτών μηνυμάτων συνομιλίας μέσω σύγχρονης, ή ασύγχρονης επικοινωνίας είτε εξ ολοκλήρως είτε μερικώς εξ αποστάσεως και είναι συχνές και συνεχείς. Άλλοτε βασίζονται σε γραπτό λόγο κι άλλοτε σε προφορικό λόγο. Σε κάθε περίπτωση γίνονται χωρίς τα όρια της φυσικής εγγύτητας, επιβεβαιώνοντας ότι οι κοινωνικές σχέσεις διαμορφώνονται από τις συχνές επαφές εντός σύνδεσης, που σε κάποιες περιπτώσεις αποτελούν επέκταση γεωγραφικά τοποθετημένων offline κοινοτήτων (Willson, 2006).

Οι λαϊκές ψηφιακές ομάδες αναπτύσσουν συλλογικές δράσεις (Crampton, 2003· Papacharissi, 2011) και διαμορφώνουν ψηφιακές, διαδικτυακές, εικονικές κοινότητες<sup>5</sup>. Αποτελούν όμως πεδία για εξερεύνηση, για συνάντηση (Baudrillard, 2000· Shields, 2003), για αλληλεπίδραση ανθρώπων (ή avatars ή cyborg), για ανάληψη σημαντικών και συχνών κοινών δραστηριοτήτων και για συλλογική δράση, όπως κάθε κοινότητα έχει τη δική της κουλτούρα και προσεγγίζεται πολιτισμικά. Ο πληθυσμός των μελών της, η δομή της και ο τύπος των κοινωνικών δεσμών και ο σκοπός της καθορίζει το περιεχόμενο και το είδος των αλληλεπιδράσεων. Ο Cerulo (1997), απέρριψε την κριτική του Beniger (1998) για την έννοια της ψευδο-κοινότητας. Έχει απορριφθεί ο χαρακτηρισμός «κοινότητες με προχειρότητα» που αναπτύχθηκε από τα ψηφιακά μέσα μαζικής ενημέρωσης, αλλά και ο χαρακτηρισμός «φανταστικές κοινότητες» (Anderson, 1983, σ. 6· Διαμαντάκη, 2003), αφού πρόκειται για «πραγματικές συμβολικές κατασκευές» (Cohen, 1985, σ. 97). Στην επανενοιολόγηση του όρου κοινότητα, αντικαθίσταται η κοινότητα ως γεωγραφική οντότητα με άλλους κοινωνικούς όρους ή με άλλες μορφές κοινωνικότητας (Amit, 2002)<sup>6</sup> σε ψηφιακά περιβάλλοντα.

<sup>3</sup> Η «λαϊκή ομάδα» (folk group) είναι οποιαδήποτε ομάδα ανθρώπων, οι οποίοι μοιράζονται τουλάχιστον έναν κοινό παράγοντα (Dundes, 1965, στο Γκασούκα & Φουλίδη, 2012).

<sup>4</sup> Το διαδίκτυο συνεχώς παρόν λόγω των φορητών συσκευών, με ευφάνταστη ελευθερία και ποικιλία, εγγενώς δημοκρατικό όχι μόνο παρέχει την ελεύθερη ανταλλαγή πληροφοριών. Καθιστά τις απόψεις των ανθρώπων δημόσιες εξασφαλίζοντας την εκπροσώπησή τους ανεξάρτητα από τη φυλή, την εθνικότητα, την τάξη, το θρήσκευμα (Hand & Sandywell, 2002) προσφέροντας πόρους, σύνδεση. «Ο ιστός δεν είναι ένας νέος κόσμος, αλλά μια ηλεκτρονική αντανάκλαση του κόσμου στον οποίο ζούμε αυτήν τη στιγμή» Lawley, 1993 στο Miller & Arnold, 2003, σ. 77).

<sup>5</sup> Αποδεκτός στη βιβλιογραφία είναι ο ορισμός του Rheingold (1993) σύμφωνα με τον οποίο η διαδικτυακή, εικονική κοινότητα συχνά ορίζεται ως μια κοινωνικο-πολιτισμική ομάδα που αναδύεται όταν ένας επαρκής αριθμός ατόμων συμμετέχει σε δημόσιες συζητήσεις για αρκετό χρόνο και με αρκετά συναισθήματα, για να δημιουργήσει ένα δίκτυο ανθρώπινων σχέσεων μέσα στον κυβερνοχώρο.

<sup>6</sup> Είναι γεωχωρικά αποσυνδεδεμένες, χωρίς φυσική εγγύτητα (Willson, 2006), αφού οι πρόσωπο με πρόσωπο αλληλεπιδράσεις, τα όρια χρόνου και τόπου έχουν αντικατασταθεί με επικοινωνία, που διαμεσολαβείται μέσω Διαδικτύου. Άλλωστε η εικονική, διαδικτυακή κοινότητα υπερβαίνει τα υπάρχοντα εμπόδια της γεωγραφικής απόστασης ή των κινητικών αναπηριών ή άλλων ειδικών αναγκών, που ενδέχεται να αντιμετωπίζουν τα μέλη τους.

Ψηφιακές πρακτικές (digital habitus) αναπτύσσονται από τις λαϊκές ψηφιακές ομάδες (Paracharissi, Streeter & Gillespie, 2013). Τα μέλη τους υιοθετούν κοινωνικούς ρόλους, διαμορφώνουν ποικίλες σχέσεις και στοιχεία της συλλογικής ταυτότητας<sup>7</sup>. Διαπιστώνονται συναισθηματικοί δεσμοί, όπως συμβαίνει σε πραγματικές κοινότητες (Katz, Lazer, Arrow & Contractor, 2004), με τρόπο που να προκύπτει η αίσθηση του ανήκειν. Συμμετέχουν σε τελετουργίες και αξιοποιούν κάθε ευκαιρία για ομαδική επαφή ανεξάρτητα από την ηλικία των μελών της (Barker, 2012). Υιοθετούν ιδανικά και αξίες (Hall, 1996) και ενώνονται μέσω των κοινών πολιτιστικών εμπειριών (Khnogostianov, Elias & Nimrod, 2011, σσ. 583-599), που λαμβάνουν χώρα σε ψηφιακά περιβάλλοντα, που αποτελούν το πεδίο της κοινωνικής δράσης των ατόμων αναπτύσσοντας συνείδηση συλλογικής δράσης.

Ανάμεσα στα κοινά στοιχεία που μοιράζονται οι λαϊκές ψηφιακές ομάδες, είναι ο κοινός σκοπός και τα κοινά ενδιαφέροντα. Αποτέλεσμα είναι να προκύπτει νέα δυναμική που διαμορφώνει τη συλλογικότητα και τη συμμετοχή, «η κοινή κατανόηση του κόσμου, η συναίνεση σχετικά με το συλλογικό συμφέρον» (Livingstone, 2005, σ. 9). Για την επίτευξή τους οι ομάδες πραγματοποιούν πολλές λειτουργίες και συνεργάζονται για κοινούς κοινωνικούς, πολιτιστικούς, πολιτικούς ή/και οικονομικούς σκοπούς (Porter, 2004). Σχηματίζονται ταχύτατα γύρω από κάθε είδους κοινό ενδιαφέρον ή προβληματισμό. Μπορεί να είναι εξειδικευμένες ομάδες με μοναδικές εμπειρίες (Antze, 2010). Ενδεικτικά αναφέρονται ομάδες υποστήριξης για άτομα με ανίατες ή σπάνιες ασθένειες (Gowen, Deschaine, Gruttadara & Markey, 2012), καθώς και ομάδες για κοινότητες της διασποράς (Bacigalure & Camara, 2012) ή ομάδες με συχνά φευγαλέα, αλλά συναισθηματικά ισχυρά κοινά πολιτικά συμφέροντα. Γι' αυτό, ενώ στις φυσικές κοινότητες υπάρχουν σχετικά ομοιογενείς ομάδες, στις λαϊκές ψηφιακές ομάδες, επειδή έχουν πολλά διαφορετικά στοιχεία, είναι σχετικά ετερογενείς, αφού μόνο ένα κοινό ενδιαφέρον αποτελεί στοιχείο συνοχής (Saleem & Ayaz, 2017). Επομένως, μια παραδοσιακή κοινότητα έχει περισσότερες πιθανότητες να οικοδομήσει και να διατηρήσει τη δική της κουλτούρα και ταυτότητα σε σχέση με την ψηφιακή κοινότητα.

## Η ψηφιακή ταυτότητα των μελών των ψηφιακών λαϊκών ομάδων

Οι αλλαγές που συντελούνται στην ανθρώπινη ταυτότητα είναι εκτεταμένες. Το Διαδίκτυο όχι μόνο αλλάζει τον τρόπο επικοινωνίας ή αλληλεπίδρασης, αλλά και τον τρόπο αξιοποίησης της μνήμης, της προσοχής και της σκέψης, καθώς και τις εμπειρίες των ατόμων για την παρουσίαση και ένταξή τους σε ομάδες (Brockman, 2011). Η έννοια της συλλογικής ταυτότητας, δεν είναι απολύτως ατομική ή συλλογική, αφού συνυπάρχουν οι έννοιες της ομοιότητας, της αυτοαντίληψης, της αναγνώρισης, του αυτοπροσδιορισμού στη συμπεριφορά των μελών της λαϊκής ψηφιακής ομάδας. Δηλαδή, όπως τα μέλη των φυσικών κοινοτήτων που συμμετέχουν σε αυτές, αλληλοαναγνωρίζονται ως όμοια, έτσι αποδέχονται και υπερτονίζουν την κυρίαρχη ιδιότητα, που τα καθιστά συμμετόχους ευρύτερων ομαδώσεων. Ταυτόχρονα απορρίπτουν ή υποτονίζουν άλλες ιδιότητες που τα καθιστούν διαφορετικά (Θεοδωρίδης, 2004). «Δεν μπορεί να υπάρξει ταυτότητα (ατομική, εθνική και όχι μόνο) χωρίς αντίθεση προς άλλα πρόσωπα ή ομάδες. Η ταυτότητα συνεπώς, είτε σε ατομικό επίπεδο είτε σε οποιοδήποτε συλλογικό στηρίζεται σ' εκείνη την καθημερινή εμπειρία που αντιπαραβάλλει τη συμπεριφορά ή το αξιακό σύστημα ενός ατόμου ή μιας συλλογικότητας με τα αντίστοιχα άλλων ατόμων ή ομάδων» (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012, σ. 15).

Τα μέλη των λαϊκών ψηφιακών ομάδων αρχικά διαμορφώνουν την ψηφιακή τους ταυτότητα με τη δημιουργία του προσωπικού τους λογαριασμού, τον καθορισμό του ονόματός τους και τη

<sup>7</sup> Ο όρος ταυτότητα, ο σχηματισμός της, η έκφρασή της - είναι τεράστια, καθώς αποτελούν θέμα ενδιαφέροντος για λαογράφους, ψυχολόγους, κοινωνιολόγους, ανθρωπολόγους και γενικότερα για τις πολιτισμικές σπουδές, αλλά και για όλες τις κοινωνικές επιστήμες. Οι θεωρίες και οι έρευνες εστιάζουν στην ταυτότητα σε ατομικό επίπεδο, σε κοινωνικό επίπεδο, ως διαδικασία ή με επίκεντρο τη γεωγραφική θέση (Rosenwald, 2009). Η συλλογική ταυτότητα βασίζεται στους ρόλους και στις σχέσεις ομάδων «που καθορίζουν ποιος είναι κάποιος» (Βεργέτη & Χαραλαμπίδου, 2015, σσ. 456-479).

συμπλήρωση του προφίλ τους με προσωπικές πληροφορίες που παρουσιάζονται στο λογαριασμό τους. Στη συνέχεια εμπλουτίζουν είτε με την κοινοποίηση είτε με τη δημοσίευση είτε με την ανάγνωση μηνυμάτων ανεξάρτητα από τη συχνότητά τους (Ridings, Gefen, & Arinzeet, 2002). Ψηφιακή ταυτότητα διαθέτουν όλα τα μέλη των ψηφιακών κοινοτήτων, που μπορεί να είναι φυσικά απόντα, υπαρκτά όμως στις οθόνες των τεχνολογικών συσκευών (Makner, 2006). Αξιοποιώντας νέους τρόπους πρόσβασης σε πληροφορίες, οργάνωσης μνήμης και σχέσης με άλλους, βιώνουν διαδραστικές, παγκόσμιες και πολυμεσικές εμπειρίες, προσβάσιμες οποτεδήποτε και από οπουδήποτε. Αυτές οι αλλαγές προκαλούν εξαιρετική αύξηση των ανθρώπινων δυνατοτήτων (Chorost, 2011· Shirky, 2010). Η άρρηκτη σχέση μνήμης και ταυτότητας αφορούν κατασκευές πολιτισμικά πλασιωμένες. Διαμορφώνονται νέοι τρόποι κοινωνικής παρουσίας, αλλά και νέα μέσα έκφρασης και νέοι τρόποι προβολής του εαυτού τους. Βέβαια από την άλλη πλευρά ενδέχεται η διαδικτυακή επικοινωνία να παραπέμπει σε απώλεια ορισμένων βασικών ανθρώπινων ιδιοτήτων, αξιών και ικανοτήτων (Aboujaoude, 2011· Carr, 2010), που προκύπτουν από τη έλλειψη παρουσίας στην εξ αποστάσεως επικοινωνία. Αναμφίβολα η ψηφιακή ταυτότητα γίνεται μέρος της φυσικής ατομικής και συλλογικής ταυτότητας (Boyd, 2014)

Στις λαϊκές ψηφιακές ομάδες συντελείται μετασχηματισμός της ατομικής και της συλλογικής σε ψηφιακή ταυτότητα<sup>8</sup> (Brigs & Berk, 2006), λόγω της συμμετοχής στις νέες, σύγχρονες μορφές κοινωνικής ζωής που εξασφαλίζουν οι νέες τεχνολογίες. Μεταβάλλεται ο τρόπος με τον οποίο προσεγγίζεται η πραγματικότητα και η παραδοσιακά προσδιορισμένη ταυτότητα (Jones, 1995). Οι τεχνολογίες αλλάζουν τους τρόπους εμπειρίας, κατανόησης και συμμετοχής και προσδιορίζονται νέες μορφές εαυτού και προσωπικότητας<sup>9</sup>. Άλλωστε οι ταυτότητες δεν είναι στατικά μεγέθη, αλλά εξελικτικές διαδικασίες (Γκότοβος, 1991), αφού συσχετίζονται άμεσα με τις συγκεκριμένες συνθήκες κοινωνικοποίησης του ατόμου (Δαμανάκης, 2007), που καθορίζονται από την πολιτισμική ένταξή του. Είναι «πάντα ανοικτές σε ανακατάληψη, επανασύνδεση και μετασχηματισμό» (Lee, 2017, σ. 55). Στις λαϊκές ομάδες διαπιστώνεται «ένα είδος συλλογικού “ένας αληθινός εαυτός”, που κρύβεται μέσα στους πολλούς άλλους, πιο επιφανειακούς ή τεχνητά επιβαλλόμενους «εαυτούς», τους οποίους έχουν κοινά άτομα με κοινή ιστορία και καταγωγή» (Βεργέτη & Χαραλαμπίδου, 2015, σ. 394), αφού η κατασκευή της πολιτισμικής ταυτότητας είναι διαδικασία αυτοπροσδιορισμού και αυτοεπιβεβαίωσης μέσα από το ιστορικό βίωμα της φυσικής κοινότητας<sup>10</sup>. Το τελευταίο πλέον αμφισβητείται στα ψηφιακά περιβάλλοντα. Η έννοια της πολιτιστικής ταυτότητας πλέον συνδέεται στενά με τις έννοιες της διαφορετικότητας και του πολιτισμικού πλουραλισμού και δεν περιορίζεται σε εθνοτικές, γλωσσικές ή θρησκευτικές, ιστορικές, εδαφικές ιδιότητες και σχετικά ιδανικά, που υπήρχαν στις ομάδες με γεωγραφικά κριτήρια (Hall, 1996). Τα μέλη των λαϊκών ψηφιακών ομάδων διαθέτοντας πολιτιστικές ιδιότητες μιας ισχυρής κοινότητας, που αποτελεί στοιχείο της συλλογικής τους ταυτότητας, συνδυάζουν στοιχεία της τοπικής κουλτούρας που διαμορφώνεται στην περιοχή που διαμένουν με στοιχεία της παγκόσμιας κουλτούρας (Hermans & Kempren, 1998) , η οποία για κάποιους/ες μελετητές τρεις μπορεί να οδηγήσει σε σύγχυση ταυτότητας (Hermans & Dimaggio, 2007). Όμως στις περισσότερες περιπτώσεις διαμορφώνουν παγκόσμια ταυτότητα αποδεχόμενοι/ες στοιχεία των παγκόσμιων πολιτισμών, αμφισβητώντας την εθνική και τη μονοπολιτισμική ταυτότητα. Κατανοούν τον «εαυτό» τους ως ξεχωριστό σύνολο με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του παγκόσμιου κόσμου<sup>11</sup>, επιβεβαιώνοντας ότι οι έννοιες «λαϊκός πολιτισμός» και «εθνική ταυτότητα» δεν είναι

<sup>8</sup> «Έτσι θεσμίζεται η ταυτότητα ως πλήρης και υποστασιακή, όχι ταυτότητα ανάμεσα σ' αυτό και σ' εκείνο, αλλά η ταυτότητα προς εαυτήν, αυτό της, Selbstheit» (Κασοριάδης, 1981, σ. 351).

<sup>9</sup> Ο πολιτισμός και η πολιτισμική ταυτότητα είναι μια από τις κοινωνικές ταυτότητες του υποκειμένου. Άλλωστε ο πολιτισμός και η ταυτότητα έχουν περιγραφεί ως «δίδυμες έννοιες» (Ackroyd & Pilkington, 1999).

<sup>10</sup> Οι ταυτότητες διαμορφώνονται μέσα από μια διαλεκτική και συχνά συγκρουσιακή σχέση, στα πλαίσια συγκεκριμένων ιστορικών συγκυριών σε αντιπαραβολή με το “Άλλο”, ως αντίδραση στο συμβολικό ανταγωνισμό ή τη συμβολική σύγκρουση με τις “Άλλες” ταυτότητες.

<sup>11</sup> Η παγκοσμιοποίηση που «πρακτικά δεν υπάρχει χωρίς μέσα και επικοινωνίες» (Rantanen, 2005, σ. 4) «αναφέρεται στην επέκταση και εντατικοποίηση των κοινωνικών σχέσεων και συνείδησης σε όλο τον κόσμο και τον παγκόσμιο χώρο» (Steger, 2009, σ. 15), ως μια διαλεκτικά δυναμική διαδικασία που προκαλεί τη μετατροπή μιας τοπικής πολιτιστικής ταυτότητας σε

έννοιες συνώνυμες (Ericsson, Kramppe & Tesch-Römer, 1993). Διαθέτουν ποικιλομορφία και αποδέχονται τη διαφορετικότητα της πολιτισμικής κληρονομιάς ως κοινωνικό σύνδεσμο και την ετερότητα στις σχέσεις μεταξύ πολιτισμών, εθνοτήτων, ποικίλων λαϊκών ομάδων, κοινωνικών τάξεων και στρωμάτων, κοινωνικών φύλων, σεξουαλικότητας, θρησκείας κλπ. Αναγνωρίζουν τα κοινά πολιτισμικά νοήματα για τα μέλη μιας ομάδας, ως κοινά σημεία αναφοράς. Η αποδοχή άγνωστων ατόμων στο Διαδίκτυο δημιουργεί νέες ευκαιρίες για αλληλεπίδραση και επικοινωνία ανθρώπων, διευκολύνοντας την ανάπτυξη νέων κοινωνικών σχέσεων (Ellison, Vitak, Gray & Lampe, 2014). Επομένως βασικές συνιστώσες δόμησης της πολιτισμικής ταυτότητας παύουν να είναι αυτές της εθνικής ταυτότητας προτάσσοντας το ευρύτερο πολιτισμικό πλαίσιο, στο οποίο κυριαρχούν διαφορετικά πολιτισμικά χαρακτηριστικά εντός του οποίου ζουν διαδικτυακά και δραστηριοποιούνται τα άτομα ως μονάδες και ως μέλη ψηφιακών ομάδων και κοινοτήτων (Παραδεισοπούλου, 2013).

Στις ψηφιακές λαϊκές ομάδες διαφοροποιείται η φύση και ο χαρακτήρας των κοινωνικών δεσμών (Cerulo, 1997). Αν και η ανωνυμία υπάρχει, αφού δεν υπάρχει φυσική συνάντηση (Hubert & Dreyfus, 2001), εντούτοις πλέον σε πολλά δημοφιλή διαδικτυακά κοινωνικά δίκτυα και σε ιστότοπους απαιτείται η αυθεντική αναπαράσταση του εαυτού τους και η εξακρίβωση στοιχείων του «αληθινού» εαυτού (Ellison, Heino, & Gibbs, 2006, σσ. 415-441). Τα μέλη των ψηφιακών λαϊκών ομάδων προβάλλουν αληθείς πληροφορίες σχετικά με την ταυτότητά τους, που αποτυπώνονται στο προφίλ ή αποθηκεύουν με μεγαλύτερη ασφάλεια τις πληροφορίες που υπάρχουν στο προφίλ άλλων. Σε αρκετούς πλέον ιστότοπους η εξακρίβωση των στοιχείων των χρηστών καθίσταται απαραίτητη προϋπόθεση για την πρόσβαση σ' αυτή. Η διαχείριση εντυπώσεων φαίνεται να είναι μία από τις κύριες λειτουργίες των ιστότοπων κοινωνικής δικτύωσης (Boyd, 2006· Dwyer, 2007· Gosling, Gaddis & Vazire, 2007· Incevic & Ambady, 2012). Ο διαδικτυακός κόσμος απαιτεί από τους ανθρώπους να προβάλλουν τον εαυτό τους και έτσι τα προφίλ τους παρέχουν την ευκαιρία να δημιουργήσουν την επιθυμητή εντύπωση μέσω της γλώσσας και των εικόνων, που αναπτύσσονται όχι μόνο στο Διαδίκτυο αλλά και στα άλλα μέσα μαζικής ενημέρωσης. Υπάρχει ευρεία συναίνεση ότι οι διαδικτυακοί ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης παρέχουν δεσμεύσεις του «ιδανικού» εαυτού (Higgins, 1987, σσ. 319-320).

## **Ψηφιακές λαϊκές ομάδες και ψηφιακές ομάδες αντικείμενο έρευνας της ψηφιακής εθνογραφίας**

Για να ερευνηθούν οι ποικίλες λαϊκές ψηφιακές ομάδες (e-folk groups), εφαρμόζεται η ψηφιακή εθνογραφία ως μεθοδολογία έρευνας (Boellstorff, Nardi, Pearce, Taylor & Marcus, 2012· Burnett, Consalvo & Ess, 2010· Coleman, 2010· Horst & Miller, 2012). Οι Zhao, Grasmuck και Martin (2008) ερευνώντας εθνο-φυλετικά χαρακτηριστικά στους λογαριασμούς Facebook των φοιτητών/τριών στις ΗΠΑ διαπίστωσαν την ξεχωριστή συσχέτιση μεταξύ offline εθνο-φυλετικής ευαισθητοποίησης και οργάνωσης φοιτητών/τριών και ρητής διαδικτυακής έκφρασης. Ο Rheingold (1993, 2000) εστιάζει στις τακτικές προσωπικές συγκεντρώσεις των μελών της με έδρα το Σαν Φρανσίσκο (Hafner, 2001) στην εικονική κοινότητα WELL. Οι ευαγγελικοί διαμορφώνουν ψηφιακές θρησκευτικές ομάδες και κοινότητες και διερευνούν τα αποτελέσματα της αξιοποίησης των καινοτόμων ψηφιακών μέσων (Laughlin & MacDonald, 2010) στις θρησκευτικές συνήθειες των πιστών τους. Παρόμοια και οι Foulidi και Parakitsos (2020) διερευνούν τους συμβολισμούς, τις πολιτισμικές πρακτικές και τις έμφυλες σχέσεις σε εικονική κοινότητα της αγγλικανικής εκκλησίας.

Επομένως η δυναμική και η πανταχού παρουσία του Διαδικτύου και των ΤΠΕ μεταβάλλει τις έννοιες του πολιτισμού στον σύγχρονο κόσμο. Η ταυτότητα των λαϊκών ψηφιακών ομάδων, που δεν

---

μια πολιτισμική ταυτότητα διαφορετικότητας, η οποία απομακρύνεται ολοένα και περισσότερο από το τοπικό στοιχείο και προσκολλάται στον παγκόσμιο κόσμο.



αποτελεί πράξη συσχέτισης και αποδοχής, αλλά πράξη διαπραγμάτευσης, η οποία δεν σχετίζεται με την οικοδόμηση της εθνικής εικόνας ενός κράτους-έθνους. Το Διαδίκτυο αυξάνεται σε κλίμακα και πολυπλοκότητα και δεν είναι μόνο ένα παγκόσμιο χωριό (Malamud, 1997· McLuhan & Powers, 1989), αλλά διαμορφώνει μια παγκόσμια συνείδηση (Chorost, 2011· Levy, 1997). Η Ψηφιακή Λαογραφία είναι ο κλάδος της Λαογραφίας που ερμηνεύει αυτές τις νέες μορφές δικτύωσης και κοινωνικής ζωής. Ερευνά την ψηφιακή ταυτότητα των λαϊκών ψηφιακών ομάδων, που αποτελεί κυρίαρχο στοιχείο της ατομικής και συλλογικής τους ταυτότητας.

### Συμπεράσματα

Η Ψηφιακή Λαογραφία προσεγγίζοντας τους πολιτισμούς στη σύγχρονη και δυναμική τους διάσταση ερευνά όψεις, που αναπαράγονται σε διαδικτυακά περιβάλλοντα, όπως οι ψηφιακές λαϊκές ομάδες (folk, web-groups) (Howard, 2013). Οι τεχνολογίες αλλάζουν τους τρόπους εμπειρίας και συμμετοχής στις ομάδες έτσι μεταβάλλουν τα στοιχεία της ταυτότητας των μελών τους. Η ατομική και συλλογική, πολιτισμική ταυτότητα εξελίσσεται σε ψηφιακή ταυτότητα. Αν και κυριαρχεί η ρευστότητα, η ανωνυμία και η πολυμορφία σ' αυτή, αποτελεί υπαρκτή και σύννηθη όψη του σύγχρονου ψηφιακού λαϊκού πολιτισμού.

### Βιβλιογραφία

- Αυδίκος, Ε. (Επιμ.) (2016). *Πολιτισμοί του Διαδικτύου*. Πεδίο.
- Βεργέτη, Μ., & Χαραλαμπίδου, Φ. (2015). Παιδιά, συλλογική ταυτότητα και εκπαιδευτική διαδικασία. Στο (επιμ. Θ. Θάνος), *Η Κοινωνιολογία της Εκπαίδευσης στην Ελλάδα-Ερευνών απάνθισμα*. Αθήνα: Gutenberg.
- Γκασούκα Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Σύγχρονοι Ορίζοντες των Λαογραφικών Σπουδών-Εννοιολογικό Πλαίσιο, Έρευνα, Φύλο, Διαδίκτυο, Σχολείο*. Αθήνα: Σιδέρης.
- Γκότοβος, Α. (1991). Πολιτισμική Ταυτότητα και εκπαίδευση. Στο *Παιδαγωγική Ψυχολογική Εγκυκλοπαίδεια-Λεξικό*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, τ. 7. 3932-3933.
- Δαμανάκης, Μ. (2007). *Ταυτότητες και εκπαίδευση στη διασπορά*. Αθήνα: Gunterberg.
- Διαμαντάκη, Α. (2003). Κοινότητες του Διαδικτύου. Μια ηλεκτρονική δημόσια σφαίρα;. Στο συλλογικό τόμο (Επιμ.): Ρ. Παναγιωτοπούλου, *Η ψηφιακή πρόκληση: Μμε και δημοκρατία* (Εργασίες Διεθνούς Συνεδρίου, Αθήνα, Μάιος 2001), σσ. 407-424.
- Θεοδωρίδης, Π. (2004). *Οι μεταμορφώσεις της ταυτότητας Έθνους, νεωτερικότητα και εξουσιαστικός λόγος*. Θεσσαλονίκη: Αντιγόνη.
- Καστοριάδης, Κ. (1981). *Η φαντασιακή θέσμιση της κοινωνίας*, Αθήνα: Κέδρος.
- Παραδεισοπούλου, Π. (2013). Οι συνέπειες των μετακινήσεων των λαών στην πολιτισμική τους ταυτότητα. Η περίπτωσης ταυτότητας των Ποντίων. *Κοινωνική Πολιτική*, 1, 112-135.
- Aboujaoude, E. (2011). *Virtually You: The Dangerous Powers of the E-Personality*. New York, NY: W.W. Norton.
- Ackroyd, J., & Pilkington, A. (1999). Childhood and the construction of ethnic identities in a global age: A dramatic encounter. *Childhood*, 6(4), 443-454.
- comScore. (2009). comScore Media Metrix ranks top 50 U.S. Web properties for April 2009. Reston, VA.
- Anderson, B. (1983). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso.
- Anderson, J. R. (1991). The adaptive nature of human categorization. *Psychological Review*, 98(3), 409-429.

- Antze, P. (2010). On the pragmatics of empathy in the neurodiversity movement. In M. Lambek (ed.), *Ordinary ethics: anthropology, language, and action*, (310-327). New York: Fordham University Press.
- Amit, Vered (ed.). (2002). *Realizing community. Concepts, social relationships and sentiments*. London and New York: Routledge.
- Bacigalupe, G., & Camara, M. (2012). Transnational Families and Social Technologies: Reassessing Immigration Psychology. *Journal of Ethnic and Migration Studies*, 38(9), 1425-1438. DOI:10.1080/1369183X.2012.698211
- Barker, V. (2012). A generational comparison of social networking site use: The influence of age and social identity. *International Journal of Aging and Human Development*, 74(2), 163-187.
- Baudrillard, J. (2000). *Vital Illusion*, (Ed. ) Julia Witwer. Columbia University Press: New York.
- Bender, T. (1978). *Community and Social Change in America*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Beniger, J. R. (1987). The Personalization of Mass Media and the Growth of PseudoCommunity. *Communication Research*, 14(3), 352-371.
- Berry, D. M., & Dieter, M. (2015). Thinking post digital aesthetics: Art, computation and design. In D.M. Berry and M. Dieter (eds.), *Postdigital aesthetics: Art, computation and design* (pp. 1-11). Basingstoke, New York: Palgrave Macmillan.
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., & Taylor, T. L. (2012). *Ethnography and virtual worlds: A handbook of method*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Boyd, d. (2006). Friends, Friendsters, and MySpace Top 8: Writing Community into Being on Social Network Sites. *First Monday*, 11(12).
- Boyd, d. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Briggs, A., & Burke, P. (2006). *Sejarah Sosial Media "Dari Gutenberg sampai Internet"*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Brockman, J. (2011). (ed). *Is the Internet changing the way you think? : the net's impact on our minds and future*, New York : Harper Perennial.
- Burnett, R., Consalvo, M., & Ess, C. (2011). (Eds.). *The handbook of Internet studies*. New York, NY: Wiley Blackwell.
- Calhoun, C. (2016). The Importance of Imagined Communities-and Benedict Anderson. *Debats, Journal on Culture, Power and Society*, 1, 11-16.
- Carr, N. G. (2010). *The shallows: What the Internet is doing to our brains*. New York, NY: W.W. Norton.
- Cerulo KA. (1997). Re-framing sociological concepts for a brave new (virtual?) world. *Sociol. Inq.* 67(1):48-58.
- Chorost, M. (2011). *World wide mind: The coming integration of humanity, machines, and the Internet*. Free Press.
- Cohen, A. P. (1985). *The Symbolic Construction of Community*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Coleman E. G. (2010). Ethnographic Approches to Digital Media. *Annual Review of Anthropology* (39): 487-505.
- Crampton, J.W. (2003). Are choropleth maps good for geography? *GeoWorld*, 16(1): 58.
- Diamandaki, K. (2003). Virtual ethnicity and digital diasporas: Identity construction in cyberspace. *Global Media Journal* (American Edition), 2(2), Retrieved from <http://lass.purduecal.edu/cca/gmj/sp03/graduatesp03/gmj-sp03grad-diamandaki.htm>
- Dolan, T. E. (2010). Revisiting adhococracy: from rhetorical revisionism to smart mobs. *Journal of Futures Studies*, 15(2), 33-50.
- Dwyer, S. (2007). The Emotional Impact of Social Work Practice. *Journal of Social Work Practice*, 21, 49-60. <https://doi.org/10.1080/02650530601173607>
- Ellison, N. B., Heino, R., & Gibbs, L. (2006). Managing impressions online: Self-presentation processes in the online dating environment. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11, 415-441. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00020.x>

- Ellison, N. B., Vitak, J. Gray, R., & Lampe, C. (2014). Cultivating Social Resources on Social Network Sites: Facebook Relationship Maintenance Behaviours and their Role in Social Capital Processes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 19(4), 855-870.
- Ericsson, K.A., Krampe, R.T., & Tesch-Römer, C. (1993). The role of deliberate practice in the acquisition of expert performance. *Psychological Review*, 100(3), 363-406.
- Escobar, A. (1994). Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture, in Bell, D., Kennedy, B., (eds) *The Cyberculture*, Reader, NY: Routledge.
- Faraj, S., Jarvenpaa, S. L., & Majchrzak, A. (2011). Knowledge Collaboration in Online Communities. *Organization Science*, 22(5), 1224-1239.
- Foulidi X., & Papakitsos, E.C. (2020). The Gender of Virtual Worlds: Gender Relationships, Cultural Practices and Symbolisms in Prayers of a Virtual Community. *American Journal of Social Sciences and Humanities*, 5(2), 302-313.
- Gosling, S.D., Gaddis, S., & Vazire, S. (2007). Personality Impressions Based on Facebook Profiles. *ICWSM 7*: 1-4.
- Gowen, L. K., Deschaine, M., Gruttadaro, D., & Markey, D. C. (2012). Young adults with mental health conditions and social networking websites: Decreasing social isolation. *Psychiatric Rehabilitation Journal*, 35, 245-250.
- Crampton, J. (2003). *Specifying and enforcing constraints in role-based access control*. Proceedings of 8th ACM Symposium on Access Control Models and Technologies. ACM Press, p. 43-50.
- Hall, S. (1996). The West and the Rest: Discourse and power. In S. Hall, D. Held, D. Hubert, & K. Thompson (Eds.) *Modernity: An introduction to modern societies*. Malden, MA: Blackwell.
- Hafner K. (2001). *The Well: A Story of Love, Death & Real Life in the Seminal Online Community*. New York: Carroll & Graf Publishers.
- Hakken, D. (1999). *Cyborgs@cyberspace: An ethnographer looks to the future*. New York & London: Routledge.
- Hand, M., & Sandywell, B. (2002). E-topia as cosmopolis or citadel: On the democratizing and de-democratizing logics of the Internet, or, toward a critique of the new technological fetishism. *Theory, Culture & Society*, 19(1-2), 197-225.
- Hermans, H.J.M., & Dimaggio, G. (2007). Self, Identity, and Globalization in Times of Uncertainty: A Dialogical Analysis. *Review of General Psychology*.; 11(1):31-61. doi:10.1037/1089-2680.11.1.31
- Hermans, H.J.M., & Kempen, H.J.G. (1998). Moving cultures: The perilous problems of cultural dichotomies in a globalizing society. *American Psychologist*, 53(10), 1111-1120.
- Higgins, E. T. (1987). Self-discrepancy: A theory relating self and affect. *Psychological Review*, 94(3), 319-340.
- Horst, H., & Miller, D. (2012). (eds.), *Digital anthropology*. London, New York: Berg.
- Howard, R. G. (2013). Vernacular Authority: Critically Engaging Tradition. In T. J. Blank & R. G. Howard (Eds.), *Tradition in the 21st Century: Locating the Role of the Past in the Present*, Logan, Utah: Utah State University Press, pp: 72-99.
- Ivcevic, Z., & Ambady, N. (2012). Personality Impressions from Identity Claims on Facebook. *Psychology of Popular Media Culture*, 1, 38-45. <https://doi.org/10.1037/a0027329>
- Jones, St. G. (1995). Understanding Community in the Information Age. In G. Stephen (ed.), *Cybersociety: Computer-mediated Communication and Community*, Jones, Thousand Oaks, CA: Sage, pp: 10-35.
- Katartzi, E. (2017). Unpacking young people's national identities: the role of ethno-cultural and religious allegiances, history and 'others'. *Young*, 26(3), 1-17.
- Katz, N., Lazer, D., Arrow, H., & Contractor, N. (2004). Network theory and small groups. *Small Group Research*, 35(3), 307-332.
- Khvorostianov, N., Elias, N., & Nimrod, G. (2011). 'Without it I am nothing': The internet in the lives of older immigrants. *New Media & Society*, 14(4), 583-599. <http://dx.doi.org/10.1177/1461444811421599L>

- Laughlin, J. D., & MacDonald, J. B. (2010). Identifying market mavens online by their social behaviors in community-generated media. *Academy of Marketing Studies Journal*, 14(1):55-70.
- Lee, C. (2017). *Multilingualism online*. London: Routledge.
- Levy, P. (1997). *La cibercultura, el segon diluvi?* Barcelona: Edicions UOC-Proa
- Livingstone, S. (2005). *Audiences and publics: When cultural engagement matters for the public sphere*. Portland, OR: Intellect.
- Lustig, M. W., & Koester, J. (1993). *Intercultural communication competence: interpersonal communication across culture*. New York : HarperCollins.
- Makner, Br. (2006). Technology: New Technologies and Media. In *Introduction to Media Studies*, edited by Adam Brigs and Pol Kobli, 275-295. Belgrade: Clio.
- Malamud, C. (1997). *A World's Fair for the Global Village*. Cambridge, MA: MIT Press.
- McLuhan, M., & Powers, Br. R. (1989). *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century*, Oxford University Press.
- Miller, H., & Arnold, J. (2003). Self in web home pages: Gender, identity and power in cyberspace. In G. Riva, & C. Galimberti (Eds.), *Towards CyberPsychology: Mind, Cognitions and Society in the Internet Age* (pp. 73-94). Amsterdam: IOS Press.
- Miller, V. (2020). *Understanding Digital Culture*, London:Sage
- Myron, W. & Koester, J. (1993). *Intercultural Competence: Interpersonal Communication across Cultures*. New York: HarperCollins.
- Papacharissi, Z (2011). *A Networked Self Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, New York: Routledge.
- Papacharissi, Z. & Streeeter, T., & Gillespie, T. (2013). Culture Digitally: Habitus of the New. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 57(4), pp. 596-607. DOI: 10.1080/08838151.2013.846344
- Porter, M.E. (2004). Competitive Advantage: Creating and Sustaining Superior Performance. *Competitive Advantage Creating & Sustaining Superior Performance*, 1, 94.
- Rantanen, T. (2005). *The Media and Globalization*, London: Sage.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community Homesteading on the Electronic Frontier*. Addison-Wesley Publishing Company Reading, MA.
- Rheingold, H. (2000<sup>2</sup>). *The virtual community*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Ridings, C., Gefen, D., & Arinze, B. (2002). Some antecedents and effects of trust in virtual communities. *Journal of Strategic Information Systems*, 11(3-4), 271-295
- Rosenwald, G. (2009). *The well-being and identities of 14-to 26-year-old intercountry adoptees and their non-adopted migrant peers in Western Australia*. <https://ro.ecu.edu.au/theses/13>
- Shields, R. (2003). *The Virtual*. New York, NY: Routledge.
- Shirky, C. (2009). *Here Comes Everybody: The Power of Organizing without Organizations*. New York: Penguin Press HC. Penguin Books; Reprint edition (February 24, 2009).
- Steger, M. B. (2009). *Globalization: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University.
- Stolterman, E., Agren, P-O., & Croon, A. (1999). Virtual communities: Why and how are they studied. ([https://www.researchgate.net/publication/250882874\\_Virtual\\_communities\\_-\\_why\\_and\\_how\\_are\\_they\\_studied](https://www.researchgate.net/publication/250882874_Virtual_communities_-_why_and_how_are_they_studied))
- Willson, M. A. (2006). *Technically together: Rethinking community within techno-society*. New York, NY: Peter Lang.

**Β' θεματική ενότητα: Διάχυση και διάδοση παραδοσιακών και νέων μορφών του  
λαϊκού πολιτισμού στον ψηφιακό κόσμο**





## Λαϊκός πολιτισμός και διαδικτυακά μιμίδια: Η εκπαίδευση μέσα από τα μιμίδια κατά την περίοδο της πανδημίας του COVID-19

Βασιλεία Αντωνάκη, Γεώργιος Κατσαδώρας  
Πανεπιστημίου Αιγαίου  
[vasiliaan@yahoo.gr](mailto:vasiliaan@yahoo.gr), [katsadoros@aegean.gr](mailto:katsadoros@aegean.gr)

### Περίληψη

Στην εποχή που ζούμε, το Διαδίκτυο και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης κατέχουν πρωταγωνιστικό ρόλο στην ζωή μας, καθώς μέσω αυτών οι άνθρωποι επικοινωνούν και αλληλεπιδρούν καθημερινά. Μια μορφή επικοινωνίας και ψυχαγωγίας που συχνά χρησιμοποιείται σε αυτά είναι τα μιμίδια (memes), τα οποία αποτελούνται στην ουσία από ένα μικρό κείμενο ή μία εικόνα ή συνδυασμό και των δύο. Επιπλέον, η πανδημία του COVID-19 που εισέβαλε στην ζωή μας, στις αρχές του 2020, επηρέασε την καθημερινή μας ζωή και κατ' επέκταση και την εκπαιδευτική κοινότητα. Η παρούσα εργασία, διερευνά κατά πόσο τα διαδικτυακά μιμίδια που κυκλοφορούν στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι κομμάτι του λαϊκού μας πολιτισμού, ποια εκπαιδευτικά θέματα προβάλλονται μέσα από αυτά κατά τη διάρκεια της πανδημίας του COVID-19 και με ποιον τρόπο μπορούμε να τα ταξινομήσουμε. Το πεδίο έρευνας που επιλέχτηκε για τον σκοπό αυτό είναι το Διαδίκτυο και ο ιστότοπος κοινωνικής δικτύωσης Facebook, καθώς σε αυτόν δημοσιεύεται καθημερινά πληθώρα μιμιδίων. Στην έρευνα εφαρμόστηκε μεικτή μεθοδολογική προσέγγιση συνδυασμού της βιβλιογραφικής έρευνας με την ποσοτική και με την ποιοτική ανάλυση. Συγκεκριμένα χρησιμοποιήσαμε τη συστηματική βιβλιογραφική ανασκόπηση, για να ερευνήσουμε τη σχέση των διαδικτυακών μιμιδίων με τον λαϊκό πολιτισμό και τη στατιστική ανάλυση με την ανάλυση περιεχομένου, για να αναλύσουμε τα μιμίδια που συλλέξαμε, τα οποία σχετίζονται με διάφορα εκπαιδευτικά θέματα της περιόδου της πανδημίας του COVID-19 στην ελληνική πραγματικότητα. Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι τα διαδικτυακά μιμίδια αποτελούν κομμάτι του λαϊκού πολιτισμού και ταυτόχρονα αυτόνομη έκφρασή του. Επιπλέον ανέδειξαν μία πληθώρα εκπαιδευτικών θεμάτων που σχετίζονται με την πανδημία και αναπαράχθηκαν στα διαδικτυακά μιμίδια, άλλα πιο γενικά, όπως το κλείσιμο των σχολείων στην αρχή της πανδημίας, η εξ αποστάσεως διδασκαλία στο διάστημα που τα σχολεία ήταν κλειστά, η επαναλειτουργία των σχολείων και άλλα πιο ειδικά, όπως τα μέτρα που πήρε η Κυβέρνηση για την μείωση της διασποράς της πανδημίας στα σχολεία.

**Λέξεις-κλειδιά:** Λαϊκός πολιτισμός, μιμίδια, διαδικτυακά μιμίδια, μέσα κοινωνικής δικτύωσης

### Abstract

Nowadays the internet and the social media play a significant role in our lives, as it is mostly through them that people communicate and interact daily. One form of communication and entertainment often used on the internet is memes, which are either a small text or an image or even a combination of both. In addition, the COVID-19 pandemic, invading our lives in early 2020, has affected not only our daily lives but also the educational community. This paper, investigates whether online memes circulating on social media are part of our folk culture, what educational issues are featured through them during the COVID-19 pandemic and how they can be classified. The field of research chosen for this purpose is the internet and the social networking site Facebook, where a great variety of memes is publicized on a daily basis and consequently the educational community. The completion of our project required a mixed methodological approach combining bibliographic, quantitative and qualitative analysis. Specifically, we used the systematic literacy review to investigate the relationship

between internet memes and folk culture, as well as, statistical analysis with content analysis to analyze the memes collected and related to various educational topics of the COVID-19 pandemic period in the Greek reality. The results of research initially showed that online memes are definitely part of folk culture and simultaneously they form an autonomous expression of it. Furthermore, they reflected a variety of educational issues, related to the pandemic and reproducing internet memes, some of them in a more general way, such as the closure of schools at the beginning of the pandemic, the distance learning while schools remained closed, the reopening of schools, and others more thoroughly, such as the measures taken by the Government to diminish the spreading of the COVID-19 pandemic in schools.

**Keywords:** folk culture, memes, internet memes, social media

## Εισαγωγή

Στην εποχή που ζούμε το Διαδίκτυο κατέχει πρωταγωνιστικό ρόλο, καθώς μέσω αυτού μεταδίδεται κάθε είδος πληροφορίας, σε κάθε γωνιά του πλανήτη μας και σε ελάχιστο χρόνο. Αποτελεί τον τόπο συνάντησης ανθρώπων που συνδέονται μεταξύ τους διαδικτυακά, διαμορφώνοντας με αυτόν τον τρόπο την ψηφιακή κουλτούρα (Paluri, 2018, σ. 378). Άλλωστε, τον 21ο αιώνα η άνοδος των μέσων και των ιστότοπων κοινωνικής δικτύωσης, όπως το My space, το Facebook, το Twitter, άλλαξε τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι επικοινωνούν αυτόν τον αιώνα, καθώς αλληλεπιδρούν καθημερινά με σκοπό την ανταλλαγή γνώσεων, την επικοινωνία και την ψυχαγωγία.

## Ο λαϊκός πολιτισμός

Μέσα στο σύγχρονο πλαίσιο που αναφέρθηκε, ο λαϊκός πολιτισμός αποκτά μία νέα δυναμική καθώς από την τοπική κοινότητα του παρελθόντος μεταφέρεται στη διαδικτυακή κοινότητα, με κοινό χαρακτηριστικό και των δύο τη συλλογική συμμετοχή (Κατσαδώρας, 2013, σ. 102). Στην ουσία η εξέλιξη της τεχνολογίας δεν απομακρύνει τον άνθρωπο από τις καταβολές του, αντίθετα, αυτές προσαρμόζονται μαζί με την ζώσα παράδοση για να ικανοποιούν «τις ανάγκες των ανθρώπων για έκφραση και επικοινωνία» (Βαλασιάδης κ.ά., 2017, σ. 1027· Κατσαδώρας & Νουνανάκη, 2021, σ. 392).

## Η πανδημία του COVID-19 και η εκπαίδευση

Μία ευνοϊκή συνθήκη που συνέβαλε στην 'έκρηξη' της ψηφιακής λαογραφίας, αποτέλεσε και η πανδημία του COVID-19, που εισέβαλε στη ζωή μας στις αρχές του 2020. Η γρήγορη εξάπλωση του ιού αλλά και ο τρόπος μετάδοσής του έθεσαν σε κίνδυνο την αίσθηση ασφάλειας που βιώναμε έως τότε. Η επιβολή μάλιστα μέτρων κοινωνικής απόστασης, ανάγκασε τις περισσότερες χώρες να εφαρμόσουν πολιτικές που συμπεριλάμβαναν και το κλείσιμο των σχολείων (Viner et al., 2020, σ. 397). Οι περισσότερες από τις χώρες παγκοσμίως αντιμετώπισαν το κλείσιμο των σχολείων με την παροχή διαδικτυακής εκπαίδευσης στους μαθητές (Reimers & Schleicher, 2020, σσ. 11-13). Την πρακτική αυτή υιοθέτησε και η Ελλάδα. Παρόλο που η μετάβαση στη διαδικτυακή διδασκαλία ήταν απρόσμενη και γρήγορη, πραγματοποιήθηκε εν μέσω μιας ευρύτερης διαδικασίας μετασχηματισμού των εκπαιδευτικών συστημάτων λόγω των ΤΠΕ (König et al., 2020, σ. 610). Η ταχύτητα της εφαρμογής της όμως δεν έδωσε περιθώριο για συστηματική επιμόρφωση και αυτό σήμαινε ότι οι εκπαιδευτικοί έπρεπε να εργαστούν με τις υπάρχουσες γνώσεις τους (Daniel, 2020, σ. 93). Ωστόσο οι εκπαιδευτικοί και τα σχολεία επέδειξαν μεγάλη δημιουργικότητα, υιοθετώντας μια ποικιλία στρατηγικών που βασίζονταν στην τεχνολογία ως εναλλακτικές λύσεις, παρέχοντας μαθήματα μέσω τηλεδιάσκεψης και διαδικτυακών πλατφορμών μάθησης και μοιράζοντας μαθησιακό υλικό και φύλλα εργασίας

μέσω δικτύων και πλατφορμών ανταλλαγής μηνυμάτων (Gyimah, 2020, σ. 4). Ωστόσο η διαδικτυακή εκπαίδευση δεν μπορεί να παρέχει τη διαφοροποιημένη υποστήριξη στη διδασκαλία που χρειάζονται ιδιαίτερα οι μαθητές με ειδικές μαθησιακές και εκπαιδευτικές ανάγκες, όπως συμβαίνει στο παραδοσιακό σχολικό περιβάλλον (Garbe et al., 2020, σ. 53).

## Τα μιμίδια

Οι άνθρωποι στην Ελλάδα αλλά και σε ολόκληρο τον κόσμο έχοντας ίσως περισσότερο ελεύθερο χρόνο, τη συνηθισμένη διάθεση να εξορκίζουν το κακό με χιούμορ, αλλά και την πρόσβαση σε εξελιγμένες εφαρμογές, παράγουν μια πληθώρα μιμιδίων που σχετίζονται με τον COVID-19 (Kertcher & Turin, 2020, σ. 581). Ο όρος *meme* (μιμίδιο) εισήχθη από τον βιολόγο Richard Dawkins το 1976 και αναφέρεται σε ιδέες που εξελίσσονται σύμφωνα με τις ίδιες αρχές που διέπουν τη βιολογική εξέλιξη. Ο Dawkins δηλαδή, ορίζει τα μιμίδια σε αντιστοιχία με τα γονίδια, ως μικρές πολιτιστικές μονάδες, οι οποίες μεταδίδονται μεταξύ των ατόμων μέσω της αντιγραφής ή της μίμησης (Shifman, 2013, σ. 363). Αυτές οι μονάδες διαθέτουν μια κατάλληλη ισχύ που επιτρέπει την αναπαραγωγή και την εξάπλωσή τους (Castaño, 2013, σ. 84) μεταφέροντας γνώσεις, απόψεις, αντιλήψεις και πεποιθήσεις που κοινοποιούνται από άτομο σε άτομο. Μερικά παραδείγματα εξαιρετικά επιτυχημένων μιμιδίων είναι τα αλφάβητα, το μαγείρεμα, τα ρούχα κ.λπ. (Dawkins, 2006, σ. 192· Heylighen, 1996, σ. 911· Pimple, 1996, σ. 236). Αν και οι μελετητές έχουν επισημάνει αρκετά χαρακτηριστικά που τα καθιστούν επιτυχημένα, τα μιμίδια καταφέρνουν να δημιουργούν αντίγραφα του εαυτού τους, μέσω της μακροζωίας, της γονιμότητας και της αντιγραφής πιστότητας (Dawkins, 2006, σσ. 17-18).

## Τα διαδικτυακά μιμίδια

Με την καθιέρωση του Διαδικτύου και των κοινωνικών μέσων ως κυρίαρχων μέσων επικοινωνίας και ανταλλαγής πληροφοριών, ο πρωτότυπος ορισμός έχει εξελιχθεί και μπορούμε να βρούμε την έννοια του μιμιδίου παντού στο Διαδίκτυο (Castaño, 2013, σ. 83). Υπάρχουν πάρα πολλοί ορισμοί για τα διαδικτυακά μιμίδια. Σύμφωνα με έναν από αυτούς τα μιμίδια αποτελούν μεμονωμένα κομμάτια πολιτιστικών πληροφοριών που διαδίδονται από άτομο σε άτομο, ενώ υφίστανται παραλλαγές, επιλογή και διατήρηση (Guadagno et al., 2013, σ. 2313). Τα χαρακτηριστικά της επιτυχίας των μιμιδίων, που αναγνωρίστηκαν για πρώτη φορά από τον Dawkins, ισχύουν και για τα διαδικτυακά μιμίδια και τους εξασφαλίζουν ότι μπορούν να αναπαράγονται αποτελεσματικά μέσω του Διαδικτύου (Heylighen, 1996, σσ. 912-913· Shifman & Thelwall, 2009, σ. 2568-2569), να τροποποιούνται σκόπιμα από την ανθρώπινη δημιουργικότητα (Dyrel, 2016, σ. 662) ενώ μπορούν επίσης να δημιουργηθούν ή να βασιστούν σε ένα πραγματικό γεγονός, που διαδίδεται μέσω του Διαδικτύου προκαλώντας τους ανθρώπους να το αντιγράψουν. Τα περισσότερα μιμίδια, όπως αυτά που συμπεριλαμβάνονται στην παρούσα μελέτη, έχουν τη μορφή εικόνας ή φωτογραφίας, συνήθως επεξεργασμένης που συνδυάζεται με κάποια «λεζάντα ή 'μπαλονάκι'» όπως συμβαίνει με τα κόμικς (Κατσαδώρας & Νουνανάκη, 2021, σ. 399).

Τα διαδικτυακά μιμίδια χρησιμοποιούνται ευρέως για επικοινωνιακούς σκοπούς (Börzsei, 2013, σ. 2), καθώς φέρουν πληροφορίες για ποικίλα θέματα μέσα από αστεία ή σοβαρά μηνύματα (Grundlingh, 2018, σ. 163), εμπεριέχοντας συχνά και τις προσωπικές αντιλήψεις των δημιουργών τους. Ανάμεσα σε αυτά, σημαντική θέση κατέχουν τα μιμίδια που σχετίζονται με τα εκπαιδευτικά ζητήματα που προέκυψαν κατά την περίοδο της πανδημίας του COVID-19.



## Λαϊκός πολιτισμός και διαδικτυακά μιμίδια

Από την πρώτη εμφάνιση των μιμιδίων, είχε αναδυθεί η σχέση τους με τον λαϊκό πολιτισμό μέσω των μορφών που χρησιμοποιούσαν και που προέρχονταν από αυτόν (Miltner, 2018, σ. 41), καθώς και από την προσπάθεια ορισμού τους. Όπως προαναφέρθηκε, η πολιτιστική διάσταση των μιμιδίων αναπτύσσεται κυρίως με βάση τη θεωρητική προσέγγιση του Dawkins, καθώς υποστηρίζει ότι τα μιμίδια είναι εννοιολογικές μονάδες πολιτιστικής μετάδοσης (Dawkins, 2006, σ. 192), που αντιγράφουν το πολιτιστικό περιβάλλον των ανθρώπων και αυτό τις καθιστά και άμεσα αναγνωρίσιμες (Csordás et al., 2017, σ. 24· DeLaure & Fink, 2017, σ. 22). Μπορούν να αποτελέσουν τη διαδικτυακή κουλτούρα που επεκτείνεται και γίνεται παγκόσμια (DeLaure & Fink, 2017, σ. 22). Τα μιμίδια συνεπώς αποτελούν μονάδες του πολιτισμού που διαδίδονται με επιτυχία, αναπαράγονται και εξαπλώνονται και με αυτό τον τρόπο μετασχηματίζονται σε πολιτισμικά φαινόμενα (Soha & McDowell, 2016, σ. 4).

Επιπλέον ο Johnson (2007, σ. 39) υποστηρίζει ότι σύμφωνα με τη θεωρία του Dawkins, τα μιμίδια δημιουργούν πολιτισμό μέσω των ανθρώπων, συμμετέχοντας σε συμπεριφορές που είναι πιθανότερο να ενισχύσουν την επιβίωσή τους ή τις πιθανότητες επιλογής τους. Ένα μιμίδιο μεταφέρει ένα στοιχείο του πολιτισμού όπως μία ιδέα ή μία παράδοση που μπορεί να διατηρηθεί στη μνήμη και να μεταδοθεί ή να αντιγραφεί στη μνήμη ενός άλλου ατόμου (Heylighen & Chielens, 2009, σ. 3). Και αυτή η λειτουργία των μιμιδίων είναι συμβατή με τον λαϊκό πολιτισμό ο οποίος δεν περιέχει μόνο απτά και υλικά δημιουργήματα αλλά και άυλα και πνευματικά στοιχεία που προέρχονται μέσα από την καθημερινότητα και τον τρόπο ζωής του ανθρώπου (Καμηλάκη-Πολυμέρου & Καραμανές, 2008, σ. 9).

Όμως τα μιμίδια προσεγγίζουν και την έννοια του λαϊκού πολιτισμού μέσω του τρόπου αναπαραγωγής τους και των δυνατοτήτων που αναπτύσσονται από αυτόν. Η εξέλιξή τους οφείλεται σε έναν «άτυπο ανταγωνισμό, όπως συμβαίνει με τα είδη του λαϊκού πολιτισμού» (Κατσαδώρος & Νουνανάκη, 2021, σ. 424). Επιπλέον μπορούν να αλλάξουν, να βελτιωθούν και να προσαρμοστούν στα μεταβαλλόμενα πολιτιστικά περιβάλλοντα και σταδιακά να μετατραπούν σε κάτι διαφορετικό από αυτό που ξεκίνησαν να είναι (Kien, 2019, σ. 5-6). Ο μετασχηματισμός είναι ένα βασικό χαρακτηριστικό του λαϊκού πολιτισμού που του επιτρέπει να προσαρμοστεί στην σύγχρονη πραγματικότητα και σε αυτά που ο άνθρωπος γνωρίζει γι' αυτή (Κατσαδώρος, 2013, σ. 100). Έτσι και τα μιμίδια έχουν ως βασικό χαρακτηριστικό τη σύγχρονη πραγματικότητα η οποία αποτελεί και τη βάση της δημιουργίας τους.

Για τον Shifman (2014α, σ. 4) η ιδέα ενός μιμιδίου ενσωματώνει αρκετές θεμελιώδεις πτυχές της σύγχρονης ψηφιακής κουλτούρας. Είναι «ομάδες» αντικειμένων περιεχομένου που δημιουργήθηκαν με γνώση του άλλου και μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά (Shifman, 2013, σ. 367). Σε πολλές εφαρμογές Web 2.0, τα μιμίδια διαχέονται από άτομο σε άτομο, διαμορφώνοντας και αντικατοπτρίζοντας τις γενικές κοινωνικές νοοτροπίες (Shifman, 2014α, σ. 4). Επιπλέον τα χαρακτηρίζει «κλειδιά του πολιτισμού» που αντικατοπτρίζουν τις σύγχρονες ιδεολογίες (Shifman, 2014b, σ. 342).

Ο Shifman, μάλιστα, προτείνει «τα μιμίδια στο Διαδίκτυο να αντιμετωπίζονται ως (μετά)σύγχρονη λαογραφία, στην οποία οι κοινές νόρμες και αξίες κατασκευάζονται μέσω πολιτιστικών τεχνουργημάτων, όπως οι επεξεργασμένες εικόνες (Photoshopped) ή οι αστικοί θρύλοι» (Shifman, 2014α, σ. 15). Αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως πλαίσιο για την εξέταση των μιμιδίων ως συμβόλων που γίνονται κατανοητά μέσω κοινών πολιτισμικών αξιών, ξεδιπλώνοντας το περίπλοκο νοήματα διαφορετικών πολιτισμών. Τα μιμίδια είναι ένα κρίσιμο μέσο με το οποίο αναπτύσσεται ένας οπτικός γραμματισμός που διαδίδει επιπλέον ιδεολογικές πεποιθήσεις μέσω συν-δομημένων αφηγήσεων σε συγκεκριμένους διαδικτυακούς πολιτισμούς (Porplin, 2017, σ. 35).

Οι χρήστες του Διαδικτύου χρησιμοποιούν τη λέξη *meme* για να περιγράψουν την ταχεία πρόσληψη και εξάπλωση μιας συγκεκριμένης ιδέας που παρουσιάζεται ως γραπτό κείμενο, εικόνα, γλώσσα ή κάποια άλλη έννοια πολιτιστικών πραγμάτων (Knobel & Lankshear, 2007, σ. 202). Αυτή η γρήγορη εξάπλωση και τροποποίηση των διαδικτυακών μιμιδίων παρέχει πληροφορίες για το πώς

παράγεται και μεταδίδεται ο πολιτισμός σε νέα περιβάλλοντα μέσω, μια διαδικασία που αποτελεί παράδειγμα συμμετοχικής κουλτούρας (Aguilar et al., 2017, σ. 1500).

Ο Blank (2009, σ. 85) υποστηρίζει ότι η διάδοση και η μετάδοση των μιμίδων είναι αντιπροσωπευτική για αυτά και ότι αυτή η διαδικασία μπορεί εύκολα να εφαρμοστεί και στην μετάδοση της λαογραφίας. Αν και δεν επικεντρώνεται σε μια συγκεκριμένη ομάδα μέσα στην οποία μεταδίδεται ένα μιμίδιο (ή μια παράδοση στην περίπτωση της λαογραφίας), η βασική ιδέα ενός κομματιού της γνώσης που επιβιώνει μέσω ενός συνδυασμού επιτυχημένης μετάδοσης και πολιτισμικής συνάφειας, δείχνει μία σαφή συσχέτιση με την λαογραφία και κατ' επέκταση και με τον λαϊκό πολιτισμό. Υποστηρίζει επίσης ότι πολλά μιμίδια είναι στην πραγματικότητα μορφές του λαϊκού πολιτισμού και της παράδοσής του, καθώς συχνά περιλαμβάνουν φράσεις, φήμες, ήρωες και σχέδια από θρύλους, κ.ά. (Blank, 2009, σ. 64). Οι λαογραφικές αυτές φόρμες στο Διαδίκτυο οδηγούν τα άτομα να δημιουργούν συσχετισμούς ανάλογα με τη λαϊκή κουλτούρα και τις γνώσεις που συλλέγονται από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης για να επεξεργαστούν τις αλληλεπιδράσεις τους που αναπτύσσονται σε αυτό το πλαίσιο (Blank, 2018, σ. 5).

Οι Horváth & Mitev (2016, σ. 2), με βάση το βιβλίο του Bahktin *Rabelais and His World* (1984), υποστηρίζουν ότι τα διαδικτυακά μιμίδια, αν και εμφανίζονται και εξαφανίζονται ταχύτατα, έχουν τις ρίζες τους στη λαϊκή κουλτούρα του γέλιου· μάλιστα υιοθετούν και τις τρεις μορφές της: α) τις τελετές, στατικές πράξεις, β) τις κωμικές γλωσσικές συνθέσεις και γ) την οικεία ομιλία. Επιπλέον οι Κατσαδώρας & Νουνανάκη (2021, σσ. 400-401) υποστηρίζουν ότι τα μιμίδια σχετίζονται με τα ανέκδοτα και τις ευτράπελες διηγήσεις, που αποτελούν κομμάτι του προφορικού λαϊκού μας πολιτισμού.

Σύμφωνα με την Procházka (2016, σ. 8) τα διαδικτυακά μιμίδια μπορούν συχνά να χρησιμεύσουν ως πρίσμα για την κατανόηση ορισμένων πτυχών του σύγχρονου πολιτισμού (Shifman, 2014a, σ. 6). Αυτός είναι και ο τρόπος που λειτουργούν τα κριτικά και σατιρικά διαδικτυακά μιμίδια, που αποτελούν παράγωγα του λαϊκού πολιτισμού και διαμορφώνονται ως απαντήσεις σε αξιοσημείωτα συμβάντα (Rintel, 2013, σ. 266).

Οι δημιουργοί μιμίδων μπορούν να σχεδιάσουν εικόνες, κείμενα και ιδέες από πολλαπλές πηγές, για τη δημιουργία νέων κειμένων που αναμιγνύουν τις πρωτότυπες έννοιες αλλά ταυτόχρονα απαλλάσσονται από την αρχική τους πρόθεση (Bellar et al., 2013, σ. 6). Με αυτό τον τρόπο μετατρέπονται σε αφηγήσεις, που επιτρέπουν τη διάδοση ιδεών και τη δημιουργική χρήση τους εκ μέρους των ανθρώπων, παρέχοντάς τους με αυτό τον τρόπο μια ευκαιρία συμμετοχής στον πολιτισμό (Moody-Ramirez & Church, 2019, σ. 1).

Στην ουσία τα μιμίδια αυτά είναι κάτι περισσότερο από αστείες εικόνες στο Διαδίκτυο, αποτελούν πολιτισμικά στοιχεία ευρείας αποδοχής, που αντιπροσωπεύουν τοπικές ή και καθολικές ιδέες που καταλαμβάνουν το μυαλό των ανθρώπων του Διαδικτύου (Csordás et al., 2017, σ. 252). Μάλιστα οι Κατσαδώρας και Νουνανάκη (2021, σ. 418) συλλέγοντας και αναλύοντας 102 διαδικτυακά μιμίδια που σχετίζονται με την ποντιακή κοινότητα, υποστηρίζουν ότι η κοινότητα των Ποντίων μέσα από τα μιμίδια που διακωμωδούν τα ήθη και τις συνήθειές τους, στην ουσία εκφράζουν την αποδοχή τους για αυτά, αλλά και την επιθυμία τους να διατηρηθούν και στις επόμενες γενιές. Εξάλλου «τα μιμίδια, ως λαϊκό είδος», επιτρέπουν στον δημιουργό τους να εξωτερικεύσει ό,τι τον απασχολεί και ταυτόχρονα να το μεταδώσει σε όσους εκφράζονται απόλυτα από αυτό (Κατσαδώρας & Νουνανάκη, 2021, σ. 424).

Ο Porlin (2017, σ. 33) επιχειρεί μια πιο σαφή σύνδεση με τον λαϊκό πολιτισμό, καθώς υποστηρίζει ότι τα μιμίδια βοηθούν να γίνει κατανοητός παγκόσμιος ο λαϊκός πολιτισμός και παρέχουν τη γνώση της ικανότητας ανάγνωσης των συμβόλων. Υπό αυτή την έννοια, δεν θεωρεί τα μιμίδια απλώς μέρη του λαϊκού πολιτισμού, θεωρώντας αυτή τη διάστασή τους δεδομένη, αλλά σημαντικό μέρος του ευρύτερου παγκόσμιου πολιτισμού. Έτσι επιβεβαιώνει και αυτός με την σειρά του την συγκρότηση ενός παγκόσμιου λαϊκού πολιτισμού με κοινά στοιχεία για όλους που γίνεται κατανοητός μέσω των μιμίδων.

Η συλλογικότητα είναι ένα χαρακτηριστικό που τονίζεται ιδιαίτερα στην περίπτωση του λαϊκού πολιτισμού και για τον Μερακλή (2004, σσ. 121-122) αποτελεί τον στόχο του λαϊκού πολιτισμού. Η

συλλογική χρήση αλλά και η συλλογική δημιουργία, που εξάλλου εντοπίζονται και στα μιμίδια, είναι αυτές που τα καθιστούν δημιουργίες του λαϊκού πολιτισμού (Αυδίκος, 2009, σ. 334). Τα μιμίδια κυκλοφορούν σε κοινότητες και διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη δημιουργία και την επέκτασή τους και ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή των (εικονικών) μελών της κοινότητάς τους (Greene, 2019, σ. 42), ωθώντας τα να ταυτιστούν με αυτά και να θέλουν να τα διαμοιραστούν μεταξύ τους. Αυτό όμως είναι που προκαλεί στους χρήστες και «το αίσθημα του ανήκειν» στις συγκεκριμένες κοινότητες και τους προτρέπει να αναπτύξουν κοινωνικές σχέσεις μεταξύ τους (Κατσαδώρας & Νουνανάκη, 2021, σσ. 401, 416). Εξάλλου σύμφωνα με τον Μιχαήλ (2009, σ. 297) ο «homo interneticus», ο καινούργιος δηλαδή τύπος ανθρώπου που διαμορφώνεται από το Διαδίκτυο, μέσα στις κοινότητες του Διαδικτύου, ζει μια «δεύτερη ζωή, παράλληλα με την πρώτη» και δημιουργεί έναν νέο πολιτισμό, τον «διαδικτυακό πολιτισμό». Αυτός ο πολιτισμός αποτελεί μια «νέα ζωή» λαϊκού πολιτισμού και τα διαδικτυακά μιμίδια συνεπακόλουθα αποτελούν μέρος του πολιτισμού αυτού.

Η επικαιρότητα των μιμιδίων είναι ένα σημαντικό χαρακτηριστικό που τα εντάσσει στον λαϊκό πολιτισμό και ειδικά αυτό του Διαδικτύου. Τα θέματα που περιλαμβάνουν δεν είναι προσωπικά αλλά δημοφιλή και αποτελούν κοινωνικές αναπαραστάσεις που είναι κατανοητές σε όλα τα μέλη της κοινότητας (Κατσαδώρας, 2013, σ. 101). Ο τρόπος όμως που διαμορφώνεται και αναπαράγεται ένα μιμίδιο είναι προσωπικός, βάσει του χαρακτηριστικού που επέλεξε ο δημιουργός του να τονίσει (Κατσαδώρας, 2013, σ. 104). Ωστόσο κάθε μιμίδιο που θα δημιουργηθεί ως στοιχείο της συμμετοχικής κουλτούρας δεν μπορεί να αποδοθεί σε έναν αρχικό δημιουργό γιατί στην ουσία αυτός δεν ανιχνεύεται. (Burgess, 2008, σ. 101) ή, ακόμα και αν αναφέρεται κάποιος/α, πρόκειται για μια δημιουργία πολυσυμμετοχική.

Σύμφωνα με την Borzsei (2013, σ. 2), τα μιμίδια είναι ζωτικής σημασίας για την κατανόηση της ψηφιακής κουλτούρας, όχι μόνο ως χαρακτηριστικό μιας λειτουργίας του Διαδικτύου, αλλά και ως πολιτισμικό τεχνούργημα που αποκτά νέο νόημα. Μέσω των μιμιδίων οι άνθρωποι μπορούν να μαθαίνουν και να υιοθετούν ερμηνείες του κόσμου, ορισμένες αξίες και συμπεριφορές αλλά και μια αίσθηση οικειότητας μέσω της ταύτισης με κοινές αξίες και ιδέες που κοινοποιούνται μέσω των κοινοτήτων των μιμιδίων (Andreallo, 2017, σ. 45). Αποκαλύπτουν στην ουσία τη σχέση που έχουν οι άνθρωποι με τον κόσμο (Κατσαδώρας & Νουνανάκη, 2021, σ. 412).

Αναφερόμενοι στα θρησκευτικά διαδικτυακά μιμίδια, οι Aguilar et al. (2017, σ. 1502) υποστηρίζουν ότι χρησιμοποιούν στερεοτυπικούς χαρακτήρες που το κοινό αναγνωρίζει εύκολα από συχνές παραπομπές σε μια συγκεκριμένη λογοτεχνική παράδοση που αναμφισβήτητα συνιστά λαϊκό πολιτισμό. Έτσι τα διαδικτυακά μιμίδια διαδραματίζουν μοναδικό ρόλο για πολλούς στην ψηφιακή κουλτούρα, παρέχοντας πόρους και τρόπους για να δημιουργήσουν ή να μοιραστούν συνοπτικές οπτικές και υποβλητικές διατυπώσεις των κοινών τους πεποιθήσεων για τη θρησκεία (Aguilar et al., 2017, σ. 1501). Η θρησκεία άλλωστε είναι μια μορφή του λαϊκού μας πολιτισμού.

Ο Zittrain (2014, σ. 389) σημειώνει ακόμη ότι τα πιο επιτυχημένα μιμίδια έχουν δημιουργηθεί από άτομα που αντιδρούν στους θεσμούς που κυριαρχούν συχνά στην επικρατούσα κουλτούρα. Η κριτική των θεσμών, στην περίπτωση του Διαδικτύου και των μιμιδίων του, είναι και πιο εύκολη αφού επιτρέπουν τη διατήρηση της ανωνυμίας λόγω του μέσου που χρησιμοποιείται (Κατσαδώρας, 2013, σσ. 107-108). Υπό αυτή την έννοια τα μιμίδια αποτελούν σημαντικά χαρακτηριστικά για την έκφραση της πολιτικής συμμετοχής, της παγκοσμιοποίησης του πολιτισμού (Shifman, 2014a, σ. 172), αλλά και της ανάλυσης των πολιτικών διαστάσεων του λαϊκού πολιτισμού ή των τρόπων με τους οποίους η πολιτιστική αλλαγή αλλάζει τους κόσμους της ταυτότητας, των σχέσεων και της κατανάλωσης (Johnson, 2007, σ. 38).

Η τάση αυτή των μιμιδίων να αντιδρούν στους θεσμούς που κυριαρχούν, λόγω της παρουσίας της πραγματικότητας και της αλήθειας που επιχειρούν, θεωρείται ότι περιλαμβάνει το στοιχείο της αυθεντικότητας (Zittrain, 2014, σ. 389). Η αυθεντικότητα εξάλλου είναι ένα βασικό στοιχείο του λαϊκού πολιτισμού.

Τα παραπάνω όχι μόνο αναδεικνύουν την σύνδεση των μιμιδίων με τον λαϊκό πολιτισμό αλλά παράλληλα και την ύπαρξη δύο διαστάσεων σε αυτή τη σχέση. Από τη μία τα μιμίδια μπορούν να

ενσωματώσουν συμβατικά και παραδοσιακά στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού τα οποία διαχέονται πλέον παντού και όχι σε συγκεκριμένες ομάδες μέσω του Διαδικτύου. Από την άλλη, τα μιμίδια αποτελούν και αυτά σύγχρονες και επίκαιρες μορφές του λαϊκού πολιτισμού των οποίων η δυνατότητα δημιουργίας αλλά και επιβίωσης καθίσταται εφικτή λόγω του Διαδικτύου (Κατσαδώρας, 2013, σ. 108).

## Σκοποί-στόχοι και ερευνητικά ερωτήματα

Στην παρούσα μελέτη, η οποία εντάσσεται στο πεδίο της ψηφιακής λαογραφίας επιχειρήσαμε ως ερευνητές να συλλέξουμε και να διερευνήσουμε κατά πόσο τα διαδικτυακά μιμίδια αποτελούν λαϊκό πολιτισμό, ποια εκπαιδευτικά θέματα προβάλλονται μέσα από αυτά κατά τη διάρκεια της πανδημίας του COVID-19 και με ποιο τρόπο μπορούμε να τα ταξινομήσουμε. Προς αυτή την κατεύθυνση διατυπώθηκαν τα παρακάτω ερευνητικά ερωτήματα:

- Αποτελούν τα διαδικτυακά μιμίδια λαϊκό πολιτισμό;
- Ποια από τα εκπαιδευτικά θέματα που προέκυψαν κατά τη διάρκεια της πανδημίας του COVID-19 αναπαράγονται στα διαδικτυακά μιμίδια και σε ποιες κατηγορίες μπορούμε να τα ταξινομήσουμε;

## Ερευνητικές μέθοδοι

Προκειμένου να απαντήσουμε στα ερευνητικά αυτά ερωτήματα, ακολουθήσαμε μεικτή μεθοδολογία έρευνας, συνδυάζοντας τη βιβλιογραφική με την ποσοτική και με την ποιοτική ανάλυση. Συγκεκριμένα επιλέξαμε τη συστηματική βιβλιογραφική ανασκόπηση για να απαντήσουμε στο πρώτο μας ερώτημα και τη στατιστική ανάλυση με την ανάλυση περιεχομένου για να απαντήσουμε στο δεύτερο.

Το πραγματολογικό υλικό που συλλέχθηκε αναλύθηκε στατιστικά, με χρήση του προγράμματος SPSS, με στόχο να προσδιορίσουμε ποσοτικά τον χρόνο δημοσίευσης των μιμιδίων και το πλήθος τους στις σελίδες ή στην ομάδα όπου αναρτήθηκαν, το πλήθος των αναδημοσιεύσεων, των αντιδράσεων, των σχολίων και των διαμοιρασμών τους. Παράλληλα κατηγοριοποιήσαμε τα μιμίδια ποσοτικά, ως προς τα μέλη της εκπαιδευτικής κοινότητας στα οποία απευθύνονται αλλά και ως προς τα εκπαιδευτικά ζητήματα που αυτά περιλαμβάνουν ή έχουν ως βασικό τους θέμα..

Η ανάλυση, η ερμηνεία και η κατηγοριοποίηση των μιμιδίων έγινε με το μοντέλο που ανέπτυξε ο Mayring το 1983 (Mayring, 2015, σ. 67), χρησιμοποιώντας και συνδυάζοντας δυο από τις τρεις διαδικασίες που προτείνει, την επεξήγηση και τη δομή. Αρχικά λοιπόν επικεντρωθήκαμε κυρίως στις γλωσσικές επιλογές των μιμιδίων και στα γραμματικά χαρακτηριστικά των κειμένων τους, κυρίως για να περιγράψουμε την ατμόσφαιρα που απορρέει από αυτά. Στη συνέχεια επικεντρωθήκαμε στα εκπαιδευτικά ζητήματα που προέκυψαν εξαιτίας του COVID-19, τα ερμηνεύσαμε και τα κατηγοριοποιήσαμε ως προς το περιεχόμενό τους. Τέλος διερευνήσαμε το ευρύτερο κοινωνικό και θεσμικό πλαίσιο εντός του οποίου έγινε η παραγωγή των μιμιδίων, αλλά και το βαθμό στον οποίο αυτά τα μιμίδια αναπαράγουν, αμφισβητούν ή αλλοιώνουν τα συγκεκριμένα εκπαιδευτικά ζητήματα που παρουσιάζουν.

## Δείγμα έρευνας

Προκειμένου να απαντηθεί, το δεύτερο ερώτημα, επιλέχθηκαν οι ακόλουθες σελίδες του Facebook, από τις οποίες αντλήσαμε το δείγμα μας:

- 1) Μαργαρίτες μάντολες (<https://www.Facebook.com/MargaritesMantoles>),
- 2) ο τοίχος είχε τη δική του υστερία (<https://www.Facebook.com/oToixosEixeThDikhTouYsteria>),

- 3) Nasepo (<https://www.Facebook.com/nasepo.gr/>),
  - 4) οι 32 ατάκες (<https://www.Facebook.com/32misitesatakes>),
  - 5) οι Καλύτερες Ατάκες Του Fb (<https://www.Facebook.com/atakes.best.of/>),
  - 6) Δασκαλομεμέδια (<https://www.Facebook.com/Δασκαλομεμέδια2101730483381116>) και
  - 7) Εκπαιδευτικά Memeδια (<https://www.Facebook.com/EkpaideutikaMemedia>).
- Επίσης αξιοποιήθηκε υλικό και από την ακόλουθη ιδιωτική ομάδα εκπαιδευτικών: Αναπληρωτές μέσω ΕΣΠΑ (<https://www.Facebook.com/groups/144161868965419>).

Τα παραπάνω μιμίδια, για να οριστούν ως δείγμα της παρούσας έρευνας έπρεπε να πληρούν τρεις προϋποθέσεις: 1) η θεματολογία τους να αφορά σε εκπαιδευτικά θέματα που προέκυψαν κατά την περίοδο της πανδημίας του COVID-19 στην ελληνική πραγματικότητα, 2) να έχουν όλα τους δημοσιευθεί στο Facebook και 3) να έχουν όλα τους αναρτηθεί από τις 10 Μαρτίου του 2020, όταν αποφασίστηκε το κλείσιμο των σχολείων για να μειωθεί η διασπορά της πανδημίας του COVID-19 στην Ελλάδα, ως τις 30 Σεπτεμβρίου του 2020, όταν ξεκινήσαμε την έρευνά μας.

Με βάση αυτές τις προϋποθέσεις συλλέξαμε συνολικά 193 δημοσιεύσεις μιμιδίων σχετικών με το θέμα της έρευνας.

## Περιορισμοί έρευνας

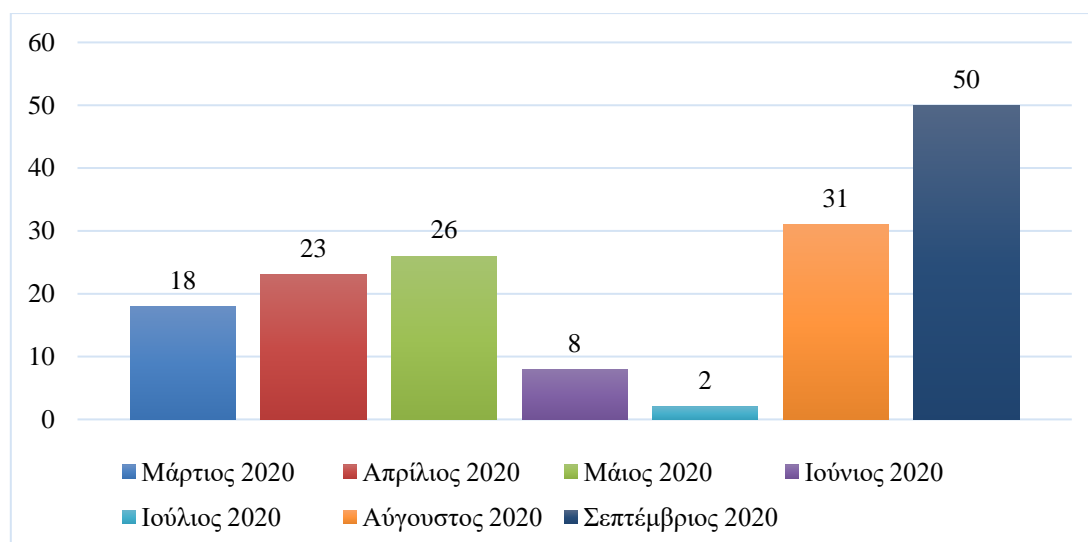
Οι περιορισμοί της έρευνας αφορούν την απάντηση κυρίως του δεύτερου ερωτήματος, καθώς συλλέξαμε και μελετήσαμε μιμίδια που δημοσιεύθηκαν σε μόνο επτά σελίδες και μιας ομάδας του FB, ενώ υπάρχουν πάρα πολλές ακόμα. Επιπλέον η έρευνα είχε χρονικό περιορισμό. Η πανδημία του COVID-19 συνέχισε να υπάρχει τουλάχιστον έως το τέλος του σχολικού έτους 2020-2021 οπότε προέκυψαν και άλλα εκπαιδευτικά ζητήματα, που σίγουρα δεν συμπεριλάβαμε στην εργασία μας.

## Αποτελέσματα έρευνας

Στο σημείο αυτό θα παραθέσουμε ενδεικτικά κάποια διαγράμματα από την ποσοτική ανάλυση των μιμιδίων, θα παρουσιάσουμε την ποιοτική ανάλυση κάποιων μιμιδίων και θα αναφερθούμε και στην ομάδα στην οποία κατηγοριοποιήσαμε καθένα από αυτά.

### *Ποσοτική ανάλυση μιμιδίων*

Στο Γράφημα 1 παρουσιάζεται το πλήθος αναρτήσεων των μιμιδίων ανά μήνα. Ο Σεπτέμβριος, ο μήνας που ανοίγουν τα σχολεία, είναι ο πιο παραγωγικός από όλους, με 50 δημοσιεύσεις μιμιδίων σχετικών με την εκπαίδευση και τον COVID-19. Ακολουθούν σε πλήθος ανάρτησης μιμιδίων ο Αύγουστος με 31 μιμίδια, ο Μάιος με 26, ο Απρίλιος με 23, ο Μάρτιος με 18, ο Ιούνιος με 8 και ο Ιούλιος με 2 μιμίδια.



**Γράφημα 1.** Πλήθος ανάρτησης μιμίδων ανά μήνα

Τα μιμίδια της εργασίας μας κρίναμε απαραίτητο να τα ερευνήσουμε ποσοτικά και ως προς τα μέλη της επιμέρους εκπαιδευτικής κοινότητας στην οποία αφορούσαν. Όπως φαίνεται στον Πίνακα 1 υπήρχαν 21 μιμίδια που αφορούσαν στους γονείς, 42 στους εκπαιδευτικούς, 51 στους μαθητές, 16 στο Υπουργείο Παιδείας και την Κυβέρνηση και 28 στο σχολείο γενικά.

**Πίνακας 1.** Πλήθος δημοσίευσης μιμίδων ανά μέλος εκπαιδευτικής κοινότητας που αυτά αφορούν

Μήνας	Γονείς	Εκπαιδευτικοί	Μαθητές	Κυβέρνηση-Υπουργείο παιδείας	Σχολείο
Μάρτιος 2020	7	7	4	0	0
Απρίλιος 2020	2	10	7	0	4
Μάιος 2020	3	12	9	1	1
Ιούνιος 2020	0	5	1	0	2
Ιούλιος 2020	1	0	1	0	0
Αύγουστος 2020	2	3	10	2	14
Σεπτέμβριος 2020	6	5	19	13	7
<b>Σύνολα</b>	<b>21</b>	<b>42</b>	<b>51</b>	<b>16</b>	<b>28</b>

### Ποιοτική ανάλυση μιμίδων

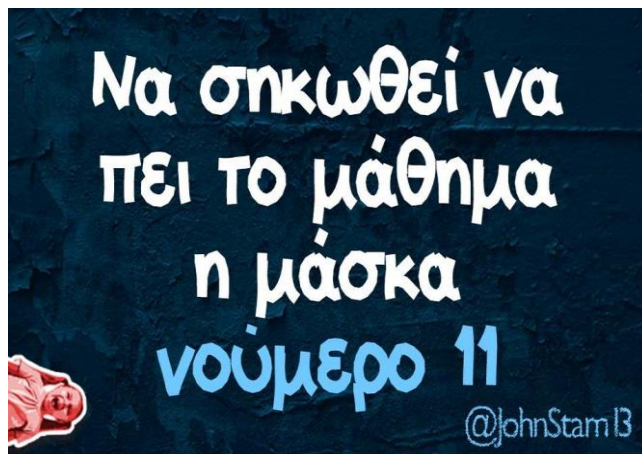
Η Εικόνα 1 ανήκει στην κατηγορία των μιμίδων που αναφέρονται στην αντίδραση που είχαν οι γονείς, όταν έκλεισαν τα σχολεία εξαιτίας της πανδημίας του COVID-19 (ΦΕΚ 783/Β/10-3-2020).

Στην εικόνα αυτή απεικονίζεται μια γυναίκα (προφανώς και μητέρα) με ζουρλομανδύα. Σύμφωνα με το γραπτό κείμενο η κοπέλα αυτή απεικονίζει τη στάση των γονέων στις τότε ισχύουσες συνθήκες. Το μιμίδιο αυτό δημοσιεύθηκε μόλις μια εβδομάδα από την αναστολή λειτουργίας των σχολείων. Το κείμενο της εικόνας χρησιμοποιείται ειρωνικά καθώς υπονοείται ακριβώς το αντίθετο. Η άποψη που αποτυπώνεται και αναπαράγεται στο παραπάνω μιμίδιο είναι ότι οι γονείς δεν έχουν συνηθίσει να περνάνε πολύ ποιοτικό χρόνο με τα παιδιά τους και δεν αντέχουν να είναι συνέχεια μαζί τους. Δημιουργείται η αντίληψη ότι οι γονείς, ειδικά των μικρών παιδιών, θεωρούν το σχολείο χώρο φύλαξης, καθώς σε κάθε κλείσιμο των σχολείων (ή ενός τμήματος αυτού) για κάποιο συγκεκριμένο σκοπό, διαμαρτύρονται.

Το μιμίδιο αυτό ανήκει στην κατηγορία *οι μάσκες που μοιράστηκαν στα σχολεία από την Κυβέρνηση, οι υπεύθυνοι για αυτό και το μεγάλο και μη λειτουργικό μέγεθός τους*. Το γραπτό μήνυμα της Εικόνας 2 αποτελεί μια πρόταση που θα έλεγε ένας εκπαιδευτικός μέσα σε μια τάξη. Σχολιάζει το μέγεθος της μάσκας, αναφέροντας ότι καλύπτει ολόκληρα τα πρόσωπα των παιδιών, με αποτέλεσμα οι εκπαιδευτικοί να μην μπορούν πια να διακρίνουν τα πρόσωπα των μαθητών τους. Η χιουμοριστική λύση που φαίνεται να βρήκε ο εκπαιδευτικός στο μιμίδιο, είναι να αριθμήσει τις μάσκες και να μην ξετάζει τα παιδιά με το όνομά τους, αλλά με τον αριθμό της μάσκας τους.



Εικόνα 1. Αναπληρωτές μέσω ΕΣΠΑ, <https://www.facebook.com/groups/144161868965419/permalink/2715896771791903/>



Εικόνα 2. Ο τοίχος είχε τη δική του υστερία, <https://www.facebook.com/oToixosEixeThDikhTouYsteria/posts/3831078530237982>.

Τα μιμίδια αυτής της κατηγορίας εμπαίζουν με οποιονδήποτε δυνατό τρόπο το μέγεθος των масκών. Εκφράζεται έτσι η άποψη σύμφωνα με την οποία, το μέγεθος των масκών είναι ακατάλληλο για τους μαθητές. Δημιουργείται επιπλέον η εντύπωση, ότι όλοι όσοι ασχολούνται με την πανδημία και τα σχολεία είναι ανίκανοι να αντιληφθούν τις πραγματικές διαστάσεις του φαινομένου ή βρίσκονται εκτός της πραγματικότητας της σχολικής τάξης και των εκπαιδευτικών αναγκών. Η Κυβέρνηση και το Υπουργείο Παιδείας παρουσιάζονται να μη βρίσκουν λύσεις ούτε στα πιο απλά προβλήματα που σχετίζονται με την πανδημία (π.χ. το μέγεθος των масκών).

## Πορίσματα έρευνας

Στη συνέχεια παρουσιάζονται τα συμπεράσματα που προέκυψαν από τη συνολική έρευνα. Αρχικά, αναδείχθηκαν τα εκπαιδευτικά θέματα που σχετίζονται με την πανδημία και αναπαράχθηκαν στα



διαδικτυακά μιμίδια, καθώς και οι κατηγορίες στις οποίες ταξινομήθηκαν. Οι τρεις βασικές θεματικές των μιμιδίων, σχετίζονται με τον τρόπο λειτουργίας των σχολείων. Συγκεκριμένα, δημιουργήθηκαν μιμίδια με θέμα α) το κλείσιμο των σχολείων στην αρχή της πανδημίας, β) την εξ αποστάσεως διδασκαλία, το διάστημα που τα σχολεία ήταν κλειστά και γ) την επαναλειτουργία των σχολείων, τόσο τον Ιούνιο του 2020 όσο και τον Σεπτέμβριο του 2020, με το ξεκίνημα της νέας σχολικής χρονιάς. Οι τρεις αυτές θεματικές ταξινομούνται σε ειδικότερες κατηγορίες όταν συνδυαστούν με τα μέλη της εκπαιδευτικής κοινότητας. Έτσι, υπάρχει κατηγορία μιμιδίων που σχολιάζει το κλείσιμο των σχολείων και τις αντιδράσεις των γονέων. Μια ακόμη κατηγορία μιμιδίων σχολιάζει τη στάση των εκπαιδευτικών απέναντι στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, ενώ μια άλλη τη στάση τους απέναντι στο άνοιγμα των σχολείων.

Ένα θέμα το οποίο εντάσσεται στη γενική θεματική της επαναλειτουργίας των σχολείων, είναι τα μέτρα προστασίας από τον κορωνοϊό, που αποφασίστηκαν απ' την Κυβέρνηση για το άνοιγμα των σχολείων. Σύμφωνα με τα μέτρα που ανακοινώθηκαν, διακρίνονται ειδικότερες κατηγορίες θεμάτων, οι οποίες προσφέρουν διαφορετικές κατηγορίες μιμιδίων που σχετίζονται με τις αποστάσεις που πρέπει να υπάρχουν ανάμεσα στους μαθητές, τον αριθμό των μαθητών ανά τάξη, το μέγεθος των αιθουσών, τις κάμερες που προτάθηκε να μπουν στα σχολεία, τις μάσκες και τα παγούρια που δόθηκαν στους μαθητές.

Οι παραπάνω κατηγορίες γίνονται ακόμα πιο εξειδικευμένες όταν συνδυαστούν με τα μέλη της εκπαιδευτικής κοινότητας. Για παράδειγμα, δημιουργούνται δύο κατηγορίες μιμιδίων όταν συνδυαστούν οι κάμερες με τους εκπαιδευτικούς και οι κάμερες με τους μαθητές.

Μία ακόμα βασική θεματική των μιμιδίων σχετίζεται με τις απόψεις και τις αντιλήψεις του ευρύτερου κοινού για τα θέματα της επικαιρότητας. Έτσι, υπάρχει κατηγορία μιμιδίων με τις αντιλήψεις της κοινής γνώμης για τους εκπαιδευτικούς με τις αντιλήψεις των πολιτών για τις μάσκες που φορούν οι μαθητές, καθώς και για την εταιρία που τις κατασκεύασε.

Επιπροσθέτως, παρουσιάζονται τα πορίσματα που σχετίζονται με τους μήνες που δημοσιεύθηκαν τα μιμίδια, με τις ομάδες και τις σελίδες του FB στις οποίες δημοσιεύθηκαν, με τα θέματα που σχολιάστηκαν περισσότερο ή λιγότερο, με την αλληλεπίδρασή τους με τους χρήστες του είδους, καθώς και με τις αναδημοσιεύσεις τους. Ως προς τις σελίδες και τις ομάδες του FB που μελετήθηκαν, παρατηρούμε ότι οι σελίδες και οι ομάδες που σχετίζονται με τους εκπαιδευτικούς, ανάρτησαν περισσότερα μιμίδια σχετικά με την εκπαίδευση, από άλλες σελίδες και ομάδες που παράγουν μιμίδια σχετικά με όλα τα θέματα. Ως προς τους μήνες που παράχθηκαν τα μιμίδια, παρατηρείται ότι τους μήνες Αύγουστο και Σεπτέμβριο παρουσιάστηκε μεγαλύτερο πλήθος μιμιδίων. Οι μήνες αυτοί είναι οι μήνες που γονείς, μαθητές και εκπαιδευτικοί αρχίζουν να προετοιμάζονται για τη σχολική χρονιά που ξεκινά. Επιπλέον, τους συγκεκριμένους μήνες η Κυβέρνηση συζητάει και ανακοινώνει διάφορα μέτρα που σχετίζονται με το άνοιγμα των σχολείων και την πανδημία. Επομένως, είναι λογικό να παράγονται αυτούς τους μήνες περισσότερα μιμίδια που αφορούν την εκπαιδευτική διαδικασία. Ως προς τα σχόλια και τις αντιδράσεις των χρηστών που παρακολουθούν τα διαδικτυακά μιμίδια, παρατηρείται ότι οι αποδέκτες τους αλληλοεπιδρούσαν με τα μιμίδια περισσότερο τους μήνες αυτούς. Η αλληλεπίδραση των χρηστών αυτών, είναι ανάλογη της ποσότητας των μιμιδίων που παράγονται. Όσο περισσότερα είναι τα μιμίδια, τόσο μεγαλύτερη είναι η αλληλεπίδρασή τους με τους χρήστες του είδους.

Επίσης αποδεικνύεται ότι το θέμα που υπερτερούσε στα μιμίδια των σελίδων και των ομάδων που μελετήθηκαν, ήταν οι μάσκες που δόθηκαν στους μαθητές. Το θέμα αυτό δημιούργησε σκωπτικά σχόλια και έτσι πρόσφερε περισσότερη έμπνευση στους παραγωγούς των μιμιδίων. Τα μιμίδια με το θέμα αυτό είχαν μάλιστα και τις περισσότερες αναδημοσιεύσεις. Ένα ακόμα θέμα που αφορούσε όλους τους μαθητές και αποτέλεσε ένα αστείο γεγονός που πρόσφερε έμπνευση ήταν τα παγούρια που δόθηκαν στους μαθητές. Όμως και η εξ αποστάσεως εκπαίδευση και η τοποθέτηση καμερών στα σχολεία ήταν στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος. Τα θέματα αυτά αποτέλεσαν βασικά θέματα των μιμιδίων, επειδή συζητήθηκαν αρκετά από τα ΜΜΕ και βρίσκονταν για αρκετό καιρό στην επικαιρότητα. Όσον αφορά τα μέλη της εκπαιδευτικής κοινότητας, προκύπτει ότι τα περισσότερα μιμίδια αφορούν τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές, καθώς είναι οι άμεσα συμμετέχοντες στην



εκπαιδευτική διαδικασία και είναι αυτοί που επηρεάστηκαν περισσότερο από την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Οι αμέσως επόμενοι εμπλεκόμενοι είναι οι γονείς, γι' αυτό και είναι οι τρίτοι στη σειρά με τα περισσότερα μιμίδια.

Από την άλλη πλευρά παρατηρείται πτώση στην παραγωγή μιμιδίων κατά τους μήνες Ιούνιο και Ιούλιο. Είναι οι μήνες που τα σχολεία είναι κλειστά και πολλοί βρίσκονται σε διακοπές. Επιπλέον, αυτούς τους μήνες δεν ανακοινώνονται μέτρα που αφορούν την πανδημία.

Τους μήνες Μάρτιο, Απρίλιο και Μάιο παρουσιάζεται μέτρια παραγωγή μιμιδίων, καθώς δεν υπήρχαν τα κατάλληλα ερεθίσματα (ανακοινώσεις μέτρων, ανοιχτά σχολεία κ.λπ.) για να δημιουργηθούν περισσότερα μιμίδια.

Θέματα με μικρότερη απήχηση ήταν οι αντιδράσεις των γονέων, η τήρηση των μέτρων από τους μαθητές, ο φόβος για τον ιό και οι αντιλήψεις και οι αντιδράσεις των εκπαιδευτικών για θέματα που σχετίζονται με την πανδημία. Τα θέματα αυτά ήταν πιο ειδικά και δεν συζητήθηκαν από τα ΜΜΕ τόσο όσο τα προηγούμενα. Επιπλέον, είναι θέματα για τα οποία οι πολίτες έχουν πολλές διαφορετικές απόψεις.

Τέλος, λιγότερα μιμίδια δημιουργήθηκαν για το Υπουργείο Παιδείας και το σχολείο, καθώς δεν αφορούν συγκεκριμένα πρόσωπα και τόσο οι δημιουργοί όσο και οι αποδέκτες δεν ταυτίζονται εύκολα με αυτά.

### Προοπτικές έρευνας

Η παρούσα έρευνα θα μπορούσε να γίνει πηγή έμπνευσης και για άλλους μελετητές για μελλοντικές εργασίες, πιθανότατα με ένα μικρό αντιπροσωπευτικό δείγμα μιμιδίων από κάθε ομάδα, αναλύοντάς τα είτε με την κριτική ανάλυση λόγου είτε με την ανάλυση πολλαπλών κριτικών λόγων. Επιπροσθέτως θα μπορούσε να ερευνηθεί ο τρόπος που οι ίδιοι οι εκπαιδευτικοί αντιλαμβάνονται τα μιμίδια αυτά, αλλά και οι αντιδράσεις που τους προκαλούν. Θα ήταν επίσης χρήσιμο, εάν η εργασία αυτή επαναληφθεί, είτε μελετώντας τα σχετικά με την εργασία μας μιμίδια που αναρτήθηκαν σε άλλες σελίδες και ομάδες του FB ή στα άλλα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, είτε το ίδιο χρονικό διάστημα που μελετήσαμε είτε επεκτείνοντάς το καθ' όλη την διάρκεια της πανδημίας του COVID-19. Έτσι θα αποτυπωθούν όλα τα εκπαιδευτικά ζητήματα που αναδύονται μέσω των μιμιδίων τη συγκεκριμένη περίοδο. Τέλος από την εργασία μας προκύπτουν και άλλα ερωτήματα που αξίζει να ερευνηθούν περαιτέρω σε άλλες έρευνες, όπως οι δυσκολίες της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και τα μέτρα που πήρε η Κυβέρνηση στα σχολεία για να περιορίσει την πανδημία του COVID-19.

### Συμπεράσματα έρευνας

Τα διαδικτυακά μιμίδια αποτελούν τόσο συστατικό μέρος του λαϊκού πολιτισμού όσο και αυτόνομη έκφρασή του καθώς τα μηνύματα που κομίζουν, όπως κοινές αλήθειες, αιώνιες αξίες, όμοια βιώματα, ήθη και έθιμα, σαφείς παραδοχές, πεποιθήσεις, θρησκευτικές και μη, μετασχηματίζονται σε μία σύγχρονη μορφή λαϊκού πολιτισμού. Μέσω αυτών οι άνθρωποι, επικοινωνούν, ανακαλύπτουν την σχέση τους με τον κόσμο και αναπτύσσουν αισθήματα εμπιστοσύνης και ασφάλειας μέσω της ταύτισης απόψεων και αξιών που αναπαράγονται στα μιμίδια.

Τα μιμίδια φαίνεται να προωθούνται στοχευμένα, να μετατρέπονται και να διαδίδουν νέα νοήματα, λειτουργίες, ιδέες, αξίες, συμπεριφορές του λαϊκού πολιτισμού. Η εξωτερική του πλούσιου εσωτερικού κόσμου του λαϊκού δημιουργού ενός μιμιδίου και η ταύτισή του με τους υπόλοιπους χρήστες, επιτρέπει εξ' ολοκλήρου να χαρακτηρίζεται ένα διαδικτυακό μιμίδιο ως κομμάτι του σύγχρονου λαϊκού πολιτισμού, σχετιζόμενο με τα ανέκδοτα και τις ευτράπελες διηγήσεις και στενά συνδεδεμένο με την πανανθρώπινη τάση αλλά και ανάγκη διακωμώδησης της -ενίοτε στενάχωρης- πραγματικότητας.

Η συλλογικότητα στη δημιουργία, την αποδοχή και τον, συχνά, συλλογικό μετασχηματισμό τους, είναι χαρακτηριστικά που τα καταχωρούν στον χώρο του λαϊκού πολιτισμού, καθώς κυκλοφορούν σε κοινότητες και ενισχύουν την ενεργή συμμετοχή των μελών τους και την ανάπτυξη κοινωνικών σχέσεων μεταξύ τους. Σε αυτό συνάδει και η επικαιρότητα των θεμάτων τους, καθώς αποτελούν δημοφιλείς αναπαραστάσεις της κοινωνίας, στην οποία ο δημιουργός αφήνει και το δικό του αποτύπωμα.

Τα διαδικτυακά μιμίδια που συλλέξαμε και αναλύσαμε μας δίνουν σημαντικά στοιχεία που συνάδουν με τα παραπάνω. Αρχικά φέρουν ζητήματα της επικαιρότητας που συζητούνται αρκετά στα ΜΜΕ και συγκεκριμένα αφορούν την εκπαίδευση κατά την περίοδο της πανδημίας του COVID-19. Η συγκεκριμένη πανδημία εξάλλου προκάλεσε μια έκρηξη παραγωγής μιμιδίων σχετικών με αυτήν. Επιπλέον τα μιμίδια, μεταφέρουν διάφορες αντιλήψεις και βιώματα για τα θέματα αυτά. Επίσης είναι φανερό ότι κάποια από αυτά εκφράζουν και ένα είδος αντίδρασης ως προς την Κυβέρνηση και το Υπουργείο Παιδείας, κυρίως για τα μέτρα που πήρε για να περιορίσει την διασπορά του ιού στα σχολεία. Είναι φανερό εξάλλου, από το πλήθος των αντιδράσεων, των σχολίων και τον διαμοιρασμό των μιμιδίων, πως οι άνθρωποι και κυρίως τα μέλη της εκπαιδευτικής κοινότητας, επικοινωνούν και ταυτίζονται με τις απόψεις και αξίες που αναπαράγονται στα μιμίδια.

Μελετώντας ωστόσο τα μιμίδια της συγκεκριμένης έρευνας, καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι όλες οι κατηγορίες μιμιδίων αποτυπώνουν μία όψη της πραγματικότητας. Δημιουργούν συγκεκριμένες αντιλήψεις οι οποίες παρουσιάζονται σαν μια γενική αλήθεια. Στην πραγματικότητα τα περισσότερα από αυτά παρουσιάζουν την οπτική με την οποία ταυτίζεται μια μερίδα ανθρώπων. Ποτέ όμως μια άποψη από αυτές που εκφράζονται δεν μπορεί να αντιπροσωπεύει όλους τους χρήστες που ασχολούνται με τα συγκεκριμένα θέματα.

Βέβαια πρέπει να τονίσουμε ότι όλα τα μιμίδια έχουν χιουμοριστική διάθεση. Ακόμη και οι απόψεις και οι αντιλήψεις που αναπαράγουν, έχουν σκοπό να προκαλέσουν γέλιο στους χρήστες που αλληλοεπιδρούν με το είδος. Για να επιτύχουν ένα ύφος ευτράπελο, οι παραγωγοί των μιμιδίων επιστρατεύουν ορισμένα μέσα. Αρχικά χρησιμοποιούν φανταστικές καταστάσεις που θα ήταν αδύνατο να συμβούν στην πραγματικότητα, οι οποίες συνοδεύονται από υπερβολικές και συνήθως αστείες αντιδράσεις των ανθρώπων που εμπλέκονται.

Ακόμη χρησιμοποιούνται σκηνές από διάφορες γνωστές σειρές και ταινίες, ελληνικής και ξένης παραγωγής, τις οποίες αν οι χρήστες που αλληλοεπιδρούν με το είδος γνωρίζουν, θα γελάσουν περισσότερο με τα μιμίδια· χαρακτηριστική είναι η χρήση παλιών ελληνικών ταινιών, οι οποίες με την ασπρόμαυρη εικόνα τους δίνουν μια αίσθηση οικειότητας και αναφοράς.

Επιπροσθέτως καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι οι δημιουργοί, για να προσδώσουν μια χιουμοριστική διάθεση, επιλέγουν να παρουσιάσουν μια οπτική της πραγματικότητας σύμφωνα με την οποία όλοι όσοι εμπλέκονται στην εκπαιδευτική διαδικασία έχουν κάποια αρνητικά χαρακτηριστικά.

Τα μιμίδια λοιπόν, όπως φαίνεται και από αυτά που ανέδειξε η έρευνά μας, έχουν πλέον καθιερωθεί ως ένας σύγχρονος τρόπος επικοινωνίας που επιτρέπει σε άτομα με κοινές αντιλήψεις, ενδιαφέροντα και επιδιώξεις, μια ομάδα του σύγχρονου λαού δηλαδή, να εκφράζονται με έναν τρόπο που, άλλοτε άμεσα και άλλοτε έμμεσα, πάντα ωστόσο με μια αστεϊκή διάθεση, να σχολιάζουν ή και να χλευάζουν ακόμα καταστάσεις, νοοτροπίες, αλλά και θεσμούς ή και πρόσωπα.

## Βιβλιογραφία

Αυδίκος, Ε. Γ. (2009). *Εισαγωγή στις σπουδές του λαϊκού πολιτισμού. Λαογραφίες, λαϊκοί πολιτισμοί, ταυτότητες*. Αθήνα: Κριτική. Ανακτήθηκε από <https://www.academia.edu/29134039/%CE%95%CE%91%CE%A5%CE%94%CE%99%CE%9A%CE%9F%CE%A3%CE%95%CE%B9%CF%83%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%AE%CF%83%CF%84%CE%B9%CF%82%CE%A3%CF%80%CE%BF%CF%85%CE%B4%CE%AD%CF%82%CF%84>

<https://doi.org/10.1080/1369118x.2016.1229004>

- Βαλασιάδης, Ε., Κατσαδώρας, Γ., Κακάμπουρα Ρ., & Φωκίδης, Ε. (2017). Λαϊκός Πολιτισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Στο Φ. Γούσιας (Επιμ.), *Πρακτικά του 4ου Συνεδρίου «Νέος Παιδαγωγός»*. Αθήνα, 1 και 2 Απριλίου 2017, 1026-1033. Ανακτήθηκε από [https://www.researchgate.net/publication/313314703\\_Laikos\\_Politismos\\_kai\\_Psephiako\\_Paichnidi\\_sten\\_Protobathmia\\_Ekpaideuse](https://www.researchgate.net/publication/313314703_Laikos_Politismos_kai_Psephiako_Paichnidi_sten_Protobathmia_Ekpaideuse).
- Καμηλάκη-Πολυμέρου, Α., & Καραμανές, Ε. (2008). *Λαογραφία: Παραδοσιακός πολιτισμός*. Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων. Ινστιτούτο Διαρκούς Εκπαίδευσης Ενηλίκων. Ανακτήθηκε από <https://www.openbook.gr/laografia-paradosiakos-politismos/>.
- Κατσαδώρας, Γ. (2013). Η επιστήμη της Λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο Γ. Κόκκινος & Μ. Μοσκοφόγλου-Χιονίδου (επιμ.). *Επιστήμες της εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σσ. 99-122). Αθήνα: Ταξιδευτής.
- Κατσαδώρας, Γ., & Νουνανάκη Α. Λ. (2021). Η εικόνα των Ποντίων στη ψηφιακή λαογραφία: η περίπτωση των μιμίδων (memes). Στο Μ. Γ. Βαρβούνης, Ρ. Κακαμούρα & Μ. Ευσταθιάδου (Επιμ.), *Πρακτικά του Διεθνούς Επιστημονικού Συνεδρίου Λαογραφίας «Λαϊκή παράδοση του Πόντου: από το παρελθόν στο παρόν»* (διοργάνωση: Εργαστήριο Κοινωνικών Επιστημών του Π.Τ.Δ.Ε. του Ε.Κ.Π.Α., Εργαστήριο Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Τμήματος Ιστορίας & Εθνολογίας του Δ.Π.Θ & Φάρος Ποντίων) Θεσσαλονίκη 29 Νοεμβρίου-1 Δεκεμβρίου 2019, 389-432.
- Μιχαήλ, Γ. Β. (2007). Homo interneticus ή Λαογραφία και Διαδίκτυο. *Λαογραφία: δελτίον της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας*, ΜΑ (41), 291-305.
- Μερακλής, Μ. (2004). *Λαογραφικά ζητήματα*. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Aguilar, G. K., Campbell, H. A., Stanley, M., & Taylor, E. (2017). Communicating mixed messages about religion through internet memes. *Information, Communication & Society*, 20 (10), 1498-1520. <https://doi.org/10.1080/1369118x.2016.1229004>.
- Andreallo, F. L. (2017). *The semeful sociability of digital memes: visual communication as active and interactive conversation* (Doctoral dissertation). Ανακτήθηκε από <https://opus.lib.uts.edu.au/handle/10453/120273>.
- Bellar, W., Campbell, H. A., Cho, K. J., Terry, A., Tsuria, R., Yadlin-Segal, A., & Ziemer, J. (2013). Reading religion in internet memes. *Journal of Religion, Media and Digital Culture*, 2 (2), 1-39. <https://doi.org/10.1163/21659214-90000031>.
- Blank, T. J. (2009). *Folklore and the Internet: Vernacular expression in a digital world*. University Press of Colorado. Ανακτήθηκε από <https://www.pdfdrive.com/folklore-and-the-internet-vernacular-expression-in-a-digital-world-e185035061.html>.
- Blank, T. J. (2018). Folklore and the Internet: The challenge of an ephemeral landscape. *Humanities*, 7(2), 50. <https://doi.org/10.3390/h7020050>.
- Börzsei, L. K. (2013). *Makes a Meme Instead: A Concise History of Internet Memes*. Utrecht University. Ανακτήθηκε 25 Σεπτεμβρίου, 2020, από [http://works.bepress.com/linda\\_borzsei/2/](http://works.bepress.com/linda_borzsei/2/).
- Burgess, J. (2008). 'All your chocolate rain are belong to us?': Viral video, YouTube and the dynamics of participatory culture. In G. Lovink & S. Niederer (Eds.), *Video Vortex Reader: Responses to YouTube* (pp. 101-109). Amsterdam: The Netherlands. Ανακτήθηκε <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.466.371>.
- Castaño, D., C. M. (2013). Defining and characterizing the concept of Internet Meme. *Revista CES Psicología*, 6(2), 82-104. Ανακτήθηκε από [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2011-30802013000200007&lng=en&tlng=en](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-30802013000200007&lng=en&tlng=en).
- Csordás, T., Horváth, D., Mitev, A., & Markos-Kujbus, É. (2017). User-Generated internet memes as advertising vehicles: Visual narratives as special consumer information sources and consumer

- tribe integrators. In G. Siegert, M.B., Rimscha, & S., Grubenmann (Eds.), *Commercial communication in the digital age: Information or disinformation*. Ebook: De Gruyter Saur. <https://doi.org/10.1515/9783110416794-014>.
- Daniel, S. J. (2020). Education and the COVID-19 pandemic. *Prospects*, 49, 91-96. <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09464-3>.
- Dawkins, R. (2006<sup>32</sup>). *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University press. Ανακτήθηκε από <https://www.pdfdrive.com/selfish-gene-d36970628.html>.
- DeLaure, M., & Fink, M (2017). Introduction. In M. DeLaure, & M. Fink, (Eds.). *Culture jamming: Activism and the art of cultural resistance* (pp. 1-35). New York: New York University Press. <https://www.pdfdrive.com/culture-jamming-activism-and-the-art-of-cultural-resistance-d196560652.html>.
- Dynel, M. (2016). "I has seen image macros!" Advice animal memes as visual-verbal jokes. *International Journal of Communication*, 10, 660-688. Ανακτήθηκε [https://www.researchgate.net/publication/293464876 I has seen Image Macros Advice Ani](https://www.researchgate.net/publication/293464876_I_has_seen_Image_Macros_Advice_Animals_memes_as_visual-verbal_jokes) mals memes as visual-verbal jokes.
- Garbe, A., Ogurlu, U., Logan, N., & Cook, P. (2020). Parents' Experiences with Remote Education during COVID-19 School Closures. *American Journal of Qualitative Research*, 4(3), 45-65. <https://doi.org/10.29333/ajqr/8471>.
- Greene, V. S. (2019). "Deplorable" Satire: Alt-Right Memes, White Genocide Tweets, and Redpilling Normies. *Studies in American Humor*, 5(1), 31-69. <https://doi.org/10.5325/studamerhumor.5.1.0031>.
- Grundlingh, L. (2018). Memes as speech acts. *Social Semiotics*, 28(2), 147-168. <http://dx.doi.org/10.1080/10350330.2017.1303020>.
- Gyimah, N. (2020). Assessing technological innovation on education in the world of coronavirus (COVID-19). *Social Science Research Network*. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3670389>.
- Guadagno, R. E., Rempala, D. M., Murphy, S., & Okdie, B. M. (2013). What makes a video go viral? An analysis of emotional contagion and Internet memes. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2312-2319. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.04.016>.
- Heylighen, F. (1996). Evolutions of memes on the network: from chain-letters to the global brain, In I. Fischer (Eds.), *Ars Electronica Catalogue* (pp. 911-916). Vienna/New York: Springer. Ανακτήθηκε από [https://scholar.google.gr/scholar?hl=el&as\\_sdt=0%2C5&q=%29.+Evolution+of+memes+on+the+network%3A+from+chainletters+to+the+global+brain%2C&btnG=](https://scholar.google.gr/scholar?hl=el&as_sdt=0%2C5&q=%29.+Evolution+of+memes+on+the+network%3A+from+chainletters+to+the+global+brain%2C&btnG=).
- Heylighen, F. & Chielens, K. (2009). Evolution of Culture, Memetics. In R. A. Meyers (Eds.), *Encyclopedia of Complexity and Systems Science* (pp. 3205-3220). New York/London: Springer. Ανακτήθηκε από [https://www.researchgate.net/publication/274707118 Evolution of Culture Memetics](https://www.researchgate.net/publication/274707118_Evolution_of_Culture_Memetics).
- Horváth, D., & Mitev, A. (2016). Memes at an Exhibition: Consumer Interpretations of Internet Memes. In Verlegh P., Voorveld H., Eisend M. (Eds.), *Advances in Advertising Research (Vol. VI)* (pp. 51-62). Springer Gabler, Wiesbaden. [http://dx.doi.org/10.1007/978-3-658-10558-7\\_5](http://dx.doi.org/10.1007/978-3-658-10558-7_5).
- Johnson, D. (2007). Mapping the Meme: A Geographical Approach to Materialist Rhetorical Criticism. *Communication and Critical/Cultural Studies*, 4(1): 27-50. <https://doi.org/10.1080/14791420601138286>.
- Kien, G. (2019). *Communicating with memes: Consequences in post-truth civilization*. United Kingdom: Lexington Books. Ανακτήθηκε από [https://scholar.google.gr/scholar?hl=el&as\\_sdt=0%2C5&q=Communicating+with+memes%3A+Consequences+in+post-truth+civilization&btnG=](https://scholar.google.gr/scholar?hl=el&as_sdt=0%2C5&q=Communicating+with+memes%3A+Consequences+in+post-truth+civilization&btnG=).
- Kertcher, C., & Turin, O. (2020). 'Siege mentality' reaction to the pandemic: Israeli memes during COVID-19. *Postdigital Science and Education*, 2(3), 581-587 <https://dx.doi.org/10.1007/2Fs42438-020-00175-8>.
- Knobel, M., & Lankshear, C. (2007). Online memes, affinities, and cultural production. In M. Knobel & C. Lankshear (Eds.), *A new literacies sampler* (Vol. 29) (pp. 199-228). New York: Peter Lang.

- König, J., Jäger-Biela, D. J., & Glutsch, N. (2020). Adapting to online teaching during COVID-19 school closure: Teacher education and teacher competence effects among early career teachers in Germany. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 608-622. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1809650>.
- Mayring, P. (2015). *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*. Weinheim: Aufl. Beltz.
- Miltner, K. (2018). Internet memes. In J. Burgess, A. Marwick, & T. Poell. *The sage handbook of social media* (pp. 412-428). SAGE Publications Ltd, <https://www.doi.org/10.4135/9781473984066.n23>.
- Moody-Ramirez, M., & Church, A. B. (2019). Analysis of Facebook meme groups used during the 2016 US presidential election. *Social Media + Society*, 5(1), 1-11. <https://doi.org/10.1177%2F2056305118808799>.
- Palupi, D. D. (2018). Critical discourse analysis of the meme makasih yang lebihcantik. In *International Conference on Language Phenomena in Multimodal Communication (KLUA)* (pp. 378-383). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/klua-18.2018.57>.
- Pimple, K. D. (1996). The Meme-ing of Folklore. *Journal of Folklore Research*, 33 (3), 236-240. Poplin, J. (2017). *Cultural Flows in the Digital and Beyond: The Potency of a Symbol in Mainland China* (Doctoral dissertation, Victoria University). Ανακτήθηκε από [https://scholar.google.gr/scholar?hl=el&as\\_sdt=0%2C5&q=Cultural+Flows+in+the+Digital+and+Beyond%3A+The+Potency+of+a+Symbol+in+Mainland+China&btnG=](https://scholar.google.gr/scholar?hl=el&as_sdt=0%2C5&q=Cultural+Flows+in+the+Digital+and+Beyond%3A+The+Potency+of+a+Symbol+in+Mainland+China&btnG=).
- Procházka, O. (2016). Cohesive aspects of humor in Internet memes on Facebook : A multimodal sociolinguistic analysis. *Ostrava Journal of English Philology*, 8(1), 7-38.
- Reimers, F. M., & Schleicher, A. (2020). *A framework to guide an education response to the COVID-19 Pandemic of 2020*. OECD. Ανακτήθηκε 23 Δεκεμβρίου, 2020, από [https://www.hm.ee/sites/default/files/framework\\_guide\\_v1\\_002\\_harward.pdf](https://www.hm.ee/sites/default/files/framework_guide_v1_002_harward.pdf).
- Rintel, S. (2013). Crisis memes: The importance of templatability to Internet culture and freedom of expression. *Australasian Journal of Popular Culture*, 2(2), 253-271. [https://doi.org/10.1386/ajpc.2.2.253\\_1](https://doi.org/10.1386/ajpc.2.2.253_1).
- Shifman, L., & Thelwall, M. (2009). Assessing global diffusion with Web memetics: The spread and evolution of a popular joke. *Journal of the American society for information science and technology*, 60(12), 2567-2576. <https://doi.org/10.1002/asi.21185>.
- Shifman, L. (2013). Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18, 362-377. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12013>.
- Shifman, L. (2014a) Memes in digital culture. Cambridge, MA: MIT Press. Ανακτήθηκε από <https://www.pdfdrive.com/memes-in-digital-culture-e186532256.html>.
- Shifman, L. (2014b). The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres. *Journal of Visual Culture*, 13(3), 340-358. <https://doi.org/10.1177/1470412914546577>.
- Soha, M., & McDowell, Z. J. (2016). Monetizing a meme: YouTube, content ID, and the Harlem Shake. *Social Media+ Society*, 2(1), 1-12. <https://doi.org/10.1177/2056305115623801>.
- Viner, R. M., Russell, S. J., Croker, H., Packer, J., Ward, J., Stansfield, C., Mytton, O., Bonnel, C., & Booy, R. (2020). School closure and management practices during coronavirus outbreaks including COVID-19: a rapid systematic review. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 4, 397-404. [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(20\)30095-X](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(20)30095-X).
- Zittrain, J. L. (2014). Reflections on Internet Culture. *Journal of Visual Culture*, 13(3), 388-394. <https://doi.org/10.1177/1470412914544540>.

## Πηγές

- Αναπληρωτές μέσω ΕΣΠΑ, 17/03/2020. Ανακτήθηκαν 5 Οκτωβρίου, 2020, από <https://www.Facebook.com/groups/144161868965419/permalink/2715896771791903/>.
- Κοινή Υπουργική Απόφαση 16838/2020-ΦΕΚ 783/Β/10-3-2020. *Επιβολή του μέτρου της προσωρινής απαγόρευσης λειτουργίας των βρεφονηπιακών και παιδικών σταθμών, νηπιαγωγείων, σχολικών*

*μονάδων, ανωτάτων εκπαιδευτικών ιδρυμάτων, κέντρων ξένων γλωσσών, φροντιστηρίων και πάσης φύσεως εκπαιδευτικών δομών, φορέων και ιδρυμάτων, δημοσίων και ιδιωτικών, κάθε τύπου και βαθμού της χώρας για το χρονικό διάστημα από 11.3.2020 έως και 24.3.2020.*

Ο τοίχος είχε τη δική του υστερία, 16/09/2020. Ανακτήθηκε 9 Οκτωβρίου, 2020, από <https://www.facebook.com/oToixosEixeThDikhTouYsteria/posts/3831078530237982>.

## Η διάχυση και διάδοση της λαογραφίας της Δωδεκανήσου στον ψηφιακό κόσμο, μέσα από δράσεις συλλόγων και ατόμων την περίοδο της καραντίνας

Μαρία Α. Αντωνοπούλου

Χοροδιδάσκαλος

[M\\_antono@otenet.gr](mailto:M_antono@otenet.gr)

### Περίληψη

Ζούμε σε μία εποχή όπου η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας έχει επηρεάσει όλους τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας. Παράλληλα, η επιβολή περιοριστικών μέτρων λόγω της πανδημίας επηρέασε όλες τις πολιτιστικές δραστηριότητες ενώ οι πολιτιστικοί σύλλογοι αδράνησαν με αποτέλεσμα να στραφούν προς το Διαδίκτυο και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για τη βελτίωση της πολιτιστικής επικοινωνίας τους αλλά και για να προβάλουν τον λαϊκό μας πολιτισμό. Μία διέξοδος κατά τη διάρκεια του εγκλεισμού ήταν η χρήση του Διαδικτύου. Σταδιακά άρχισε να αναπτύσσεται ένα νέο είδος διάχυσης, διάδοσης του λαϊκού πολιτισμού και διαμεσικής επικοινωνίας. Μεμονωμένα άτομα, φορείς και πολιτιστικοί σύλλογοι, διοργανώνουν διαδικτυακές συναντήσεις μέσω εφαρμογών που παρέχουν υπηρεσίες τηλεδιάσκεψης, όπου προσκεκλημένοι εισηγητές παρουσιάζουν διαδικτυακά, ήθη, έθιμα, παραδοσιακούς χορούς και γενικά τη λαογραφία του τόπου που εκπροσωπούν. Εισηγητές ήταν κυρίως λαογράφοι, ερευνητές καθώς και χοροδιδάσκαλοι. Η παρούσα εργασία θα παρουσιάσει μία διαδικτυακή εθνογραφική έρευνα, η οποία στοχεύει στην εθνογραφική διερεύνηση των διαδικτυακών συναντήσεων αναφορικά με τη λαογραφία της Δωδεκανήσου που διοργάνωσαν κατά την περίοδο της καραντίνας, ο Ελληνικός Σύλλογος για τη Διάσωση και Διάδοση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς «Ηγέχορος Πειραιά» και το Τμήμα Αθηνών του Διεθνούς Συμβουλίου Χορού CID UNESCO. Αναλύονται οι διαδικτυακές συναντήσεις με θεματική τα νησιά της Δωδεκανήσου και παράλληλα παρουσιάζονται τα αποτελέσματα έρευνας με ερωτηματολόγιο ώστε να καταγραφούν οι απόψεις και οι εμπειρίες των συμμετεχόντων. Συμπερασματικά, θα μπορούσαμε να πούμε ότι ολοένα και περισσότεροι σύλλογοι αντιλαμβάνονται τη χρησιμότητα των εργαλείων ψηφιακής επικοινωνίας, ενώ ο κυβερνοχώρος μετατρέπεται σε ένα «τόπο συλλογικής μνήμης». Κατά γενική ομολογία των συμμετεχόντων, οι διαδικτυακές συναντήσεις, προσέφεραν γνώσεις σχετικά με τη λαογραφία της Δωδεκανήσου, με τους συμμετέχοντες να θεωρούν ότι ο συνδυασμός διαδικτυακών και δια ζώσης σεμιναρίων είναι ο καλύτερος δυνατός. Πορευόμαστε λοιπόν σε μία εποχή όπου η διάδοση της πολιτισμικής μας κληρονομιάς μεταβαίνει σε ένα νέο κοινωνικό φαινόμενο που διατηρεί τον πολιτισμό μας ζωντανό.

**Λέξεις κλειδιά:** διαδικτυακές συναντήσεις, διαδικτυακή εθνογραφική έρευνα

### Abstract

We live in an era in which, technology's rapid development has affected all areas of human activity. At the same time, the imposition of restrictive measures due to the pandemic, has affected all cultural activities while cultural associations became inactive resulting in shifting to the internet and to the social Medias. The aim has been the improvement of their cultural communication and the promotion of our popular culture. The use of internet during the confinement, offered a recourse. Gradually, a new kind of diffusion, dissemination of popular culture and intermediate communication started to develop. Individuals, organizations and cultural associations, begin to organize online meetings, through applications that provide video conferencing services where invited speakers present online, customs, traditional dances and generally the folklore, aspects and elements of tradition of the place



they represent. Speakers were mainly folklorists, researchers, dance teachers or generally people of culture with a factual experience. This present essay, presents an online ethnographic research, aiming to explore the online meetings regarding the folklore of the Dodecanese region during the quarantine period, as organized by the Hellenic Association for the Preservation and Dissemination of the Cultural Heritage "Igechoros Piraeus" and the Athens Section of the International Dance Council-CID UNESCO. These online meetings devoted to the topic of the Dodecanese islands are hereby analyzed. At the same time, the results of the relevant research are presented with a questionnaire in order to record the views and experiences of the participants. As a conclusion, someone could say that more and more cultural associations are realizing the usefulness of digital communication tools, while cyberspace is becoming a "place of collective memory". Consequently, the tradition has been modernized, upgraded, while the dissemination of our cultural heritage emerges to a new social phenomenon that maintains our culture alive.

**Keywords:** digital ethnography, online cultural meetings

## Εισαγωγή

Ζούμε σε μία εποχή που τα πάντα γύρω μας αλλάζουν γρήγορα. Η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας έχει επηρεάσει όλους τους τομείς της ανθρώπινης ζωής, των ανθρωπίνων σχέσεων αλλά και της συμπεριφοράς. Σήμερα το Διαδίκτυο, το οποίο χαρακτηρίζεται από καταγιστικές ψηφιακές εξελίξεις, «έχει αναδειχθεί σε προνομιούχο πεδίο παραγωγής, ανάπτυξης, διάσωσης και διάδοσης του λαϊκού πολιτισμού» (Γκασούκα, Κατσαδώρας, Καπανιάρης & Φιλιππάκης, 2012, σ. 69). Η ταχύτατη μετάδοση πληροφοριών είναι αναπόφευκτο να επηρεάζει και τη λαογραφική έρευνα, τόσο ως προς το περιεχόμενο, όσο και ως προς τη μεθοδολογία της. Συνακόλουθα, όσο η πρόσβαση των ανθρώπων στο Διαδίκτυο αυξάνεται, προσφέρονται πολλές ευκαιρίες διάχυσης, διάσωσης και διάδοσης της πολιτισμικής μας κληρονομιάς σε πολλούς χρήστες άρα και σε ένα ευρύ κοινό ανά τον κόσμο.

Συγκριτικά με τις προηγούμενες τεχνολογίες, η καινοτομία των ιστότοπων κοινωνικών μέσων, όπως το Facebook ή το Twitter, είναι ότι προτρέπουν τους χρήστες να ενημερώνουν συνεχώς τους υπόλοιπους χρήστες για ειδήσεις και για διαμοιρασμό ψηφιακού περιεχομένου (εικόνες, βίντεο, είδη ειδήσεων κ.λπ.), συχνά μέσω υπερσυνδέσμων (π.χ. YouTube). Μια άλλη αντίθεση με τις προηγούμενες τεχνολογίες είναι η ευκολία με την οποία οι χρήστες των κοινωνικών μέσων μπορούν πραγματικά να μοιραστούν τέτοιο περιεχόμενο, δεδομένου ότι υπάρχει δυνατότητα σύνδεσης στο Διαδίκτυο ανά πάσα στιγμή και από κάθε σημείο του πλανήτη και συνεπώς η κάθε διαδικτυακή δραστηριότητα μπορεί να εκτείνεται μέχρι και την «πραγματική ζωή» και να την επηρεάζει (Postill & Pink, 2012, σσ. 123-134). Η Hine περιγράφει εύστοχα το ίντερνετ ως «πολιτισμό» και «πολιτιστικό τεχνούργημα» εντός του οποίου λαμβάνουν χώρα κάθε είδους αλληλεπιδράσεις (Kaur-Gill & Dutta, 2017, σ. 3).

Πλέον η τεχνολογία διαθέτει τα μέσα με τα οποία θα καταγραφεί ένα έθιμο, ένας παραδοσιακός χορός ή ένα τραγούδι, θα αποθηκευτεί και κατόπιν θα διαδοθεί μέσω του Διαδικτύου, ακόμα και σε πραγματικό χρόνο (Live Streaming). Οι εμπειρίες που αποκομίζουν οι χρήστες μέσω της ψηφιακής επαφής με το πολιτιστικό απόθεμα δημιουργούν ένα κοινωνικό συνεχές και ως αποτέλεσμα, μέσω της συμμετοχικής κουλτούρας, γίνεται αντιληπτή και η «ψηφιακή κουλτούρα» (Μιχέλη, 2020, σ. 81).

Η συμμετοχική κουλτούρα (participatory culture) αναφέρεται στη δυνατότητα που έχουν οι χρήστες, μέσω της τεχνολογίας, να ανακτήσουν, να παράγουν και να επεξεργαστούν ψηφιακό υλικό μέσα από τη συμμετοχή τους σε διάφορες διαδικτυακές κοινότητες, ενώ οι χώροι αυτοί ονομάζονται «χώροι συγγένειας» (Affinity Spaces) (Jenkins, Purushotma, Weigel, Clinton & Robison, 2009, σ. 10). Αντίστοιχα, η «ψηφιακή κουλτούρα» ορίζεται ως το σύνολο των πολιτισμικών αντικειμένων, που υπάρχουν σε μία πλατφόρμα ανεξάρτητα από την προέλευσή τους, δηλαδή αν έχουν υποστεί ψηφιοποίηση ή αν δημιουργήθηκαν με ψηφιακό τρόπο (Rab, 2007, σ. 272).



Η εξέλιξη αυτή οδήγησε πολλούς χρήστες του Διαδικτύου, πολιτιστικούς συλλόγους αλλά και οργανισμούς να στραφούν προς το Διαδίκτυο και ιδιαίτερα στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, ώστε να προβάλλουν στοιχεία του λαϊκού μας πολιτισμού και να μετατραπούν σε «πληροφορητές», συμβάλλοντας στον διαμοιρασμό πολιτιστικού υλικού και δημιουργώντας την ψηφιακή μνήμη. Με τον όρο ψηφιακή μνήμη, εννοούμε «την επιτέλεση της μνήμης του παρελθόντος και της συλλογικής ταυτότητας, καθώς χρήστες και δρώντες επικοινωνούν μέσω ψηφιακών εφαρμογών» (Παπαγεωργίου, 2019, σ. 57).

Ο κυβερνοχώρος αποτελεί ένα πρόσφορο έδαφος για βελτίωση της πολιτιστικής επικοινωνίας κάθε πολιτιστικού συλλόγου αλλά και για βελτίωση της «ψηφιακής βιτρίνας του». Κατά το Μπαντιμαρούδη, η «πολιτιστική επικοινωνία» αφορά όλες τις πτυχές της ανθρώπινης δημιουργικότητας και έκφρασης και περιλαμβάνει όλες τις διαδικασίες για την προώθηση των πολιτιστικών αγαθών και την πρόσληψή τους από το κοινό (Μπαντιμαρούδης, 2011, σ. 16).

Οι πολιτιστικοί σύλλογοι καλούνται λοιπόν να αντιμετωπίσουν μία νέα πρόκληση ώστε να προσαρμοστούν στα νέα δεδομένα της εποχής. Πολύ εύστοχα, ο λαογράφος Ευάγγελος Αυδίκος διαπιστώνει ότι το «διαδικτυακό χωριό του Facebook αναδιατυπώνει τον φαντασιακό χώρο των συλλόγων, σε αντίθεση με παλαιότερα όπου χρησιμοποιούσαν τις τοπικές εφημερίδες για την επικοινωνία με τα μέλη τους» (Αυδίκος, 2016, σσ. 12-15).

### Η εποχή της καραντίνας

Τα τελευταία χρόνια όλη η υφήλιος ζει πρωτόγνωρες καταστάσεις με την εξάπλωση της νόσου COVID-19. Η πανδημία λόγω της νόσου COVID-19 έχει επιφέρει την επιβολή αυστηρών περιοριστικών μέτρων σε παγκόσμιο επίπεδο και έχει προκαλέσει σημαντικές αλλαγές σε όλες τις εκφάνσεις της καθημερινότητας των ανθρώπων. Οι συνέπειες αυτής της κατάστασης είναι ορατές σε ατομικό, αλλά και σε κοινωνικό επίπεδο.

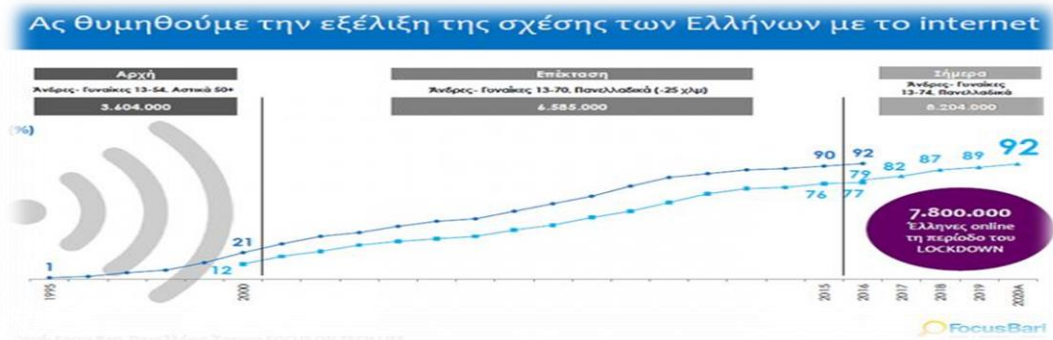
Η Ελλάδα δεν έμεινε ανεπηρέαστη από αυτήν την δυσάρεστη κατάσταση. Η καραντίνα που επιβλήθηκε πανελληνίως λόγω των περιοριστικών μέτρων της εξάπλωσης της νόσου επηρέασε και τις δραστηριότητες των πολιτιστικών συλλόγων, δεδομένου ότι απαγορεύτηκαν οι συναθροίσεις, άρα κάθε είδους πολιτιστικές εκδηλώσεις και μαθήματα παραδοσιακών χορών. «Η παράδοση μπήκε σε καραντίνα»<sup>1</sup>.

Το σημαντικότερο όμως ήταν η έλλειψη επικοινωνίας και η αβεβαιότητα για τη διατήρηση και τη διάδοση της παράδοσής μας. Αναπόφευκτα, δεδομένου ότι όλοι οι εμπλεκόμενοι με τους φορείς πολιτισμού ήταν συνηθισμένοι σε ομαδικές συναθροίσεις, όπως πολιτιστικές εκδηλώσεις ή μαθήματα παραδοσιακών χορών, η απομόνωση στο σπίτι και η αδράνεια επέφεραν μία γενική απαισιοδοξία για το μέλλον.

Μία διέξοδος κατά τη διάρκεια του εγκλεισμού ήταν η χρήση του Διαδικτύου. Σύμφωνα με έρευνα της Focus Bari στην Ελλάδα, η περίοδος της καραντίνας οδήγησε σε αύξηση των Ελλήνων χρηστών του Διαδικτύου και μάλιστα ο κάθε χρήστης φαίνεται να χρησιμοποιεί 2,8 συσκευές κατά μέσο όρο (Τσουλάκης, 2020). Παράλληλα αυξήθηκε η χρήση των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης, γεγονός που αποδεικνύει ότι οι Έλληνες προσπάθησαν να γεφυρώσουν το επικοινωνιακό χάσμα που επέφερε ο εγκλεισμός (Εικόνα 1).

---

<sup>1</sup> Παράφραση του συνθήματος της Πανελλήνιας Ομοσπονδίας Θεάματος Ακροάματος (ΠΟΘΑ): «ο πολιτισμός μπήκε σε καραντίνα»



Εικόνα 1. Αύξηση των χρηστών του Διαδικτύου κατά τη διάρκεια της καραντίνας (Τσουλάκης, 2020)

Αυτή η ιδιόρρυθμη και πρωτόγνωρη κατάσταση οδήγησε ολόκληρο τον τομέα του πολιτισμού στην ανάγκη εύρεσης εναλλακτικών μεθόδων πρόσβασης του κοινού στην πολιτιστική πληροφορία, μέσω του Διαδικτύου. Χαρακτηριστική είναι η σημαντική αύξηση, κατά την περίοδο της καραντίνας, της επισκεψιμότητας των ιστοτόπων μουσείων και χώρων πολιτισμού, η δωρεάν παροχή πολυμεσικών εφαρμογών, ιστοσελίδων, αλλά και η αύξηση της επισκεψιμότητας των διαθέσιμων πολιτιστικών ψηφιακών ευρετηρίων (Μιχέλη, 2020, σ. 80).

Δειλά-δειλά, άρχισαν και οι πολιτιστικοί σύλλογοι να εκμεταλλεύονται τη χρήση του Διαδικτύου, κυρίως για να μη χαθεί η επικοινωνία με τα μέλη τους. Πρωτίστως όμως κλήθηκαν να επιτελέσουν τον πρωταρχικό τους ρόλο, δηλαδή την προώθηση, διάδοση και διάσωση του λαϊκού μας πολιτισμού. Συνεπώς, σταδιακά άρχισε να αναπτύσσεται ένα ιδιαίτερο είδος διάχυσης του λαϊκού πολιτισμού, διαμοιρασμού πολιτισμικού υλικού και συνάμα διαδραστικής και διαμεσικής επικοινωνίας.

Μεμονωμένα άτομα, φορείς και πολιτιστικοί σύλλογοι, διοργανώνουν διαδικτυακές συναντήσεις ή διαδικτυακά σεμινάρια, μέσω εφαρμογών που παρέχουν υπηρεσίες τηλεδιάσκεψης (Zoom, Webex, Microsoft Teams) όπου προσκεκλημένοι εισηγητές παρουσιάζουν διαδικτυακά, ήθη, έθιμα, παραδοσιακούς χορούς και γενικά τη λαογραφία του τόπου που εκπροσωπούν. Η πληθώρα αυτή σεμιναρίων και συζητήσεων δημιουργεί ένα νέου τύπου ακροατήριο, δίνοντας τη δυνατότητα σε πολλούς χρήστες να μάθουν στοιχεία του λαϊκού μας πολιτισμού, που παλαιότερα ίσως ήταν δύσκολο να μάθουν, και να «ταξιδέψουν» διαδικτυακά στη λαογραφία κάθε περιοχής της χώρας μας.

Εισηγητές ήταν κυρίως λαογράφοι, ερευνητές, χοροδιδάσκαλοι ή γενικά άνθρωποι που με βιωματικό τρόπο γνωρίζουν τη λαογραφία του τόπου που εκπροσωπούν. Κατά τη διάρκειά των διαδικτυακών συναντήσεων προβλήθηκαν οι παραδοσιακές φορεσιές, η παραδοσιακή μουσική, οι παραδοσιακοί χοροί, ήθη και έθιμα, το κλίμα, οι καλλιέργειες αλλά και η ιστορία κάθε περιοχής. Επιπλέον, προβάλλονταν αρχαιακό υλικό (φωτογραφίες, βίντεο), το οποίο ήταν κυρίως προϊόν επιτόπιας έρευνας στις τοπικές κοινωνίες, συνέβαλαν όχι μόνο στο διαδικτυακό διαμοιρασμό λαογραφικού υλικού αλλά και σε ένα διαδικτυακό «μοίρασμα αναμνήσεων». Στο τέλος κάθε εισήγησης, οι συμμετέχοντες είχαν τη δυνατότητα να υποβάλλουν ερωτήσεις στον εισηγητή ή έθεταν κάποιο θέμα προς συζήτηση, με αποτέλεσμα να εξάγεται επιπλέον λαογραφικό υλικό. Θα πρέπει να αναφερθεί, ότι επικράτησε κυρίως ο προσδιορισμός «διαδικτυακές συναντήσεις» καθώς δεν πρόκειται για ένα διαδικτυακό σεμινάριο ή μάθημα παραδοσιακού χορού, αλλά για μία γενικότερη και θεωρητική παρουσίαση της λαογραφίας της υπό μελέτη περιοχής.

Οι διαδικτυακές συναντήσεις είχαν μεγάλη απήχηση στον κόσμο της παράδοσης καθώς αποτελούσαν μία ευχάριστη διέξοδο σε καιρό εγκλεισμού αλλά και παρείχαν τη δυνατότητα επικοινωνίας με συμμετέχοντες από κάθε γωνιά της Ελλάδας ή και του πλανήτη, αφού μέσω του Διαδικτύου συμμετείχαν και Έλληνες της ομογένειας. Επιπλέον, η πλειοψηφία των συμμετεχόντων διαπίστωσε ότι αποκόμισε γνώσεις που δε θα μπορούσε να αποκομίσει σε ένα δια ζώσης σεμινάριο ή σε ένα μάθημα παραδοσιακού χορού, δεδομένου ότι επίκεντρο εκεί είναι ο χορός.

Πολλοί πολιτιστικοί σύλλογοι συνεχίζουν μέχρι σήμερα τις διαδικτυακές συναντήσεις, ενώ άλλοι σταμάτησαν λόγω της χαλάρωσης των περιοριστικών μέτρων και της έναρξης των δραστηριοτήτων

τους. Άλλοι πολιτιστικοί σύλλογοι ακολουθούν μία μικτή μορφή σεμιναρίων δηλαδή και δια ζώσης παρακολούθησης αλλά και διαδικτυακής παρακολούθησης για όσους το επιθυμούν.

### **Διαδικτυακή Εθνογραφική έρευνα: Οι διαδικτυακές συναντήσεις οργανισμών, πολιτιστικών συλλόγων και μεμονωμένων ατόμων και πώς συμβάλλουν στη διάχυση και διάδοση της Λαογραφίας της Δωδεκανήσου**

Η παρούσα έρευνα στοχεύει στην εθνογραφική διερεύνηση των διαδικτυακών σεμιναρίων και ημερίδων που διοργάνωσαν πολιτιστικοί σύλλογοι και οργανισμοί κατά την περίοδο της καραντίνας και επικεντρώνεται στους τρόπους με τους οποίους διαχύθηκε και διαδόθηκε η λαογραφία της Δωδεκανήσου μέσα από το Διαδίκτυο. Εντάσσεται στα πλαίσια της διαδικτυακής εθνογραφίας, δεδομένου ότι αποτελεί μία μεθοδολογία που χρησιμοποιείται συχνά, τόσο στην έρευνα του Διαδικτύου όσο και στην επιστήμη της λαογραφίας (Καπανιάρης, 2020, σ. 50) ενώ κατά τον Kozinets (2002, σ. 65), η διαδικτυακή εθνογραφία είναι μία τεχνική η οποία μπορεί να λειτουργήσει αποτελεσματικά σε ψηφιακά περιβάλλοντα εντός των οποίων αναπτύσσεται διαδικτυακή κοινωνική δράση.

Η εθνογραφία είναι η μελέτη των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων, συμπεριφορών και αντιλήψεων διάφορων κοινοτήτων στην καθημερινή τους ζωή και στον δικό τους χρόνο και χώρο, προκειμένου να παράγει πλούσια, λεπτομερή, ολιστική κατανόηση, των προοπτικών, των πρακτικών και των ενεργειών των πολιτισμών αυτών (Addeo, Delli Paoli, Esposito & Bolcato, 2019, σ. 2). Η διαδικτυακή εθνογραφία, ωστόσο, αξιοποιεί τις παραδοσιακές ερευνητικές τεχνικές της εθνογραφίας, εστιάζοντας όμως στον κυβερνοχώρο και αξιοποιώντας τη σύγχρονη τεχνολογία (Φουλίδη, 2015, σ. 152).

Η ψηφιακή εθνογραφία ως επιστήμη, προσεγγίζει τους τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι που συμμετέχουν σε κοινωνικούς κόσμους, τους κατανοούν και τους δίνουν νόημα (Pink et al., 2016, σ. 121). Μέσω της διαδικτυακής εθνογραφικής έρευνας, οι ανθρωπολόγοι επιχειρούν να αναδείξουν τους τρόπους με τους οποίους οι νέες τεχνολογίες συμμετέχουν στη δημιουργία νέων κοινωνικών και πολιτισμικών κοινοτήτων αλλά και τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ τους (Γκασούκα & Φουλίδη, 2017, σ. 131). Ένας εθνογράφος μπορεί να βασιστεί είτε σε ανάλυση συνομιλιών και κειμένων, είτε μέσω της συμμετοχικής παρατήρησης σε διαδραστικές, διαδικτυακές μελέτες κοινοτήτων και ομάδων επικοινωνίας στο Διαδίκτυο (Sade-Beck, 2004, σ. 47). Σύμφωνα με την Αθανασίου, οι «εικονικές» ή «δυναμικές» κοινότητες αναπτύσσονται από ομάδες ατόμων με κοινά ενδιαφέροντα, μέσω της συμμετοχής τους σε ψηφιακά δίκτυα επικοινωνίας (Αθανασίου, 2004, σ. 62).

### **Μεθοδολογία-Ερευνητική διαδικασία**

Πρόκειται για μία ποιοτική έρευνα, η οποία χαρακτηρίζεται από online συμμετοχική παρατήρηση (online participant observation), δεδομένου ότι η συνεχής παρουσία στο πεδίο αποτέλεσε πολύτιμη πηγή πληροφόρησης, ενώ ταυτόχρονα εξασφαλίζει προσωπική και άμεση επαφή με το πεδίο αλλά και τους συμμετέχοντες. Επιπλέον, εντάσσεται στο πλαίσιο της αυτοεθνογραφίας, λόγω προσωπικής συμμετοχής ως εισηγήτρια μέρους των υπό μελέτη διαδικτυακών σεμιναρίων, αλλά και ως μέλος της συντονιστικής ομάδας ενός εκ των δύο διοργανωτών.

Οι τεχνικές συλλογής της έρευνας είναι βασισμένες στο θεωρητικό πλαίσιο της ποιοτικής μεθόδου έρευνας αλλά και της εθνογραφίας του Διαδικτύου. Συγκεκριμένα, μέσα από τη διαδραστική παρακολούθηση της ροής των συναντήσεων, υπήρχε η δυνατότητα παρατήρησης, καταγραφής εθνογραφικών σημειώσεων αλλά και online συζητήσεων με τους συμμετέχοντες και διοργανωτές. Παράλληλα, υπήρχε η δυνατότητα χρήσης οπτικοακουστικού υλικού αλλά και του Διαδικτύου. Επιπρόσθετα, επιχειρήθηκε η σύνδεση του «εικονικού πεδίου» με το πραγματικό πεδίο,

μέσα από τη χρήση ερωτηματολογίων, ώστε να συλλεχθούν δεδομένα εκτός σύνδεσης (offline), με αποτέλεσμα τη δυνατότητα εξαγωγής στατιστικών στοιχείων και εθνογραφικών συμπερασμάτων.

Ως εργαλείο συλλογής offline δεδομένων και συμπερασμάτων, επιλέχθηκε η μέθοδος της επισκόπησης (survey research), με ερευνητικό εργαλείο το ερωτηματολόγιο, το οποίο δημιουργήθηκε μέσω της εφαρμογής Google Forms ενώ η αποστολή του σε χρήστες του Διαδικτύου έγινε με ηλεκτρονικό τρόπο (μέσω e-mail και μηνυμάτων στο messenger). Μέσω του ερωτηματολογίου, δόθηκε η δυνατότητα καταγραφής και διερεύνησης των στάσεων, εμπειριών και απόψεων των υποκειμένων, με αποτέλεσμα την εξαγωγή συμπερασμάτων και παρατηρήσεων ως προς τις διαδικτυακές συναντήσεις. Η χρονική διάρκεια της έρευνας με ερωτηματολόγιο διήρκεσε από τον Ιούνιο έως τον Οκτώβριο 2021, ενώ η μέθοδος που ακολουθήθηκε είναι η τυχαία δειγματοληψία.

Τα ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας έρευνας είναι τα κάτωθι:

- Κατά πόσο τα σεμινάρια ή οι ημερίδες που διοργανώθηκαν συνέβαλαν στη διάδοση και διάχυση της λαογραφίας της Δωδεκανήσου μέσω του Διαδικτύου.
- Ένα ακόμη σημείο εστίασης της παρούσας εθνογραφικής έρευνας αποτελεί ο τρόπος με τον οποίο οι διαδικτυακές αυτές συναντήσεις συμβολικά επιτελούν τη μνήμη και την ανάκληση του παρελθόντος.
- Επιπλέον, αν οι συμμετέχοντες αποκόμισαν νέες γνώσεις σχετικά με τη λαογραφία της Δωδεκανήσου, δεδομένου ότι πρόκειται για μία γνωστή από λαογραφικής πλευράς περιοχή.

Εθνογραφικό πεδίο της έρευνας αποτέλεσαν οι διαδικτυακές συναντήσεις που διοργάνωσαν ο Ελληνικός Σύλλογος για τη Διάσωση και Διάδοση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς «Ηγέχορος Πειραιά» και το Τμήμα Αθηνών του Διεθνούς Συμβουλίου Χορού-CID UNESCO.

Η εθνογραφική έρευνα είχε διάρκεια από τον Ιανουάριο έως τον Οκτώβριο 2021, ενώ τηρήθηκαν όλες οι αρχές δεοντολογίας, όπως η τήρηση της ανωνυμίας και ο σεβασμός της αξιοπρέπειας των συμμετεχόντων. Παράλληλα οι διοργανωτές γνώριζαν ότι οι διαδικτυακές συναντήσεις που αφορούσαν τα Δωδεκάνησα ήταν αντικείμενο της έρευνάς μου, μου παρείχαν τη συγκατάθεσή τους, στατιστικά στοιχεία και οπτικοακουστικό υλικό των συναντήσεων.

## Οι διαδικτυακές συναντήσεις

### *Ο Ελληνικός Σύλλογος για τη Διάσωση και Διάδοση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς «Ηγέχορος Πειραιά»*

Ο Ελληνικός Σύλλογος για τη Διάσωση και Διάδοση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς «Ηγέχορος Πειραιά» ιδρύθηκε το 2013 με έδρα τον Πειραιά. Διατηρεί τμήματα παραδοσιακών χορών, τμήμα παραδοσιακού τραγουδιού, θεάτρου, λαογραφίας ενώ έχει διοργανώσει πολλά σεμινάρια εκμάθησης παραδοσιακών χορών από όλη την Ελλάδα, προσκαλώντας εισηγητές πανεπιστημιακού και βιωματικού επιπέδου. Για λόγους επικοινωνιακής πολιτικής, αλλά προσέλκυσης κοινού, διατηρεί διαδικτυακή ομάδα στο Facebook και κανάλι στο YouTube, προβάλλοντας τις εκδηλώσεις του.

Η επιβολή των περιοριστικών μέτρων λόγω της πανδημίας, σταμάτησε κάθε δραστηριότητα του συλλόγου, με μόνη διέξοδο τη χρήση του Διαδικτύου. Μέσα στο γενικότερο κλίμα προσπάθειας ανάδειξης της πολιτισμικής μας κληρονομιάς αλλά και δημιουργικής απασχόλησης, ξεκίνησε από τον Ιανουάριο έως τον Ιούνιο του 2021, μια σειρά διαδικτυακών συναντήσεων, όπου χοροδιδάσκαλοι, λαογράφοι, άνθρωποι που οι γνώσεις τους αποκτήθηκαν με βιωματικό τρόπο, ερευνητές, από κάθε γωνιά της Ελλάδας παρουσίαζαν τον τόπο που εκπροσωπούν και τη λαογραφία του.

Οι διαδικτυακές αυτές συναντήσεις ήταν δωρεάν, με ελεύθερη πρόσβαση στο κοινό και πραγματοποιήθηκαν μέσω της εφαρμογής Zoom. Στην πορεία των συναντήσεων, παράλληλα με τη χρήση της εφαρμογής Zoom, υπήρχε ζωντανή μετάδοση (live streaming) στο Facebook, ενώ μετά το πέρας κάθε συνάντησης, αυτή είχε αναρτηθεί στο κανάλι YouTube. Αναφορικά με τα Δωδεκάνησα, πραγματοποιήθηκαν 5 διαδικτυακές συναντήσεις, με θεματικές τα νησιά Ρόδο, Τήλο, Σύμη,

Καστελόριζο και Κω. Τις συναντήσεις αυτές παρακολούθησαν εκπρόσωποι πολιτιστικών συλλόγων, χοροδιδάσκαλοι, λαογράφοι, χορευτές παραδοσιακών χορών από την Ελλάδα αλλά και το εξωτερικό.

Η πρώτη παρουσίαση αφορούσε το Καστελόριζο (03/04/2021) και κατά τη διάρκειά της προβλήθηκε η ιστορία του νησιού μέσα από αφήγηση και προβολή φωτογραφιών, ενώ παρουσιάστηκαν έθιμα του γάμου και η σχέση τους με την αρχαιότητα. Μέσα από την προβολή βίντεο το οποίο αποτελούσε αρχείο της ερευνήτριας, προβλήθηκε το τραγούδι και χορός «Άγιε Νικόλα των Μυρών», το οποίο εντάσσεται στα γαμήλια τελετουργικά του νησιού. Τη διαδικτυακή συνάντηση παρακολούθησαν 74 συμμετέχοντες από την Ελλάδα και το εξωτερικό στην εφαρμογή Zoom, ενώ μέχρι σήμερα έχει 58 προβολές στο YouTube.

Κατά τη ροή της διαδικτυακής συνάντησης που αφορούσε την Κω (4/4/2021), οι δύο ερευνητές παρουσίασαν την τετράχορδη λύρα της Κω, η οποία καταγράφηκε γύρω στα 1895 (μέσα από φωτογραφία σε κάποιο πανηγύρι) και συναντάται κυρίως στα βόρεια Δωδεκάνησα. Επιπλέον, έγινε εκτενής αναφορά στα πανηγύρια του νησιού, περιγραφή των εθίμων του γάμου αλλά και αναφορά στο καθιστικό γλέντι των Κώνων, στο οποίο συμμετείχαν μόνο άνδρες. Αξιοσημείωτη ήταν η προβολή ενός αρχειακού βίντεο, το οποίο αποτελεί καταγραφή ομογενών της Αμερικής, από πανηγύρι της Παναγίας στην Αντιμάχεια της Κω το έτος 1977, στο οποίο αναδεικνύεται το χορευτικό ύφος των ντόπιων κατοίκων του νησιού. Τη διαδικτυακή συνάντηση παρακολούθησαν 85 συμμετέχοντες στην εφαρμογή Zoom, ενώ μέχρι σήμερα έχει 75 προβολές στο YouTube.

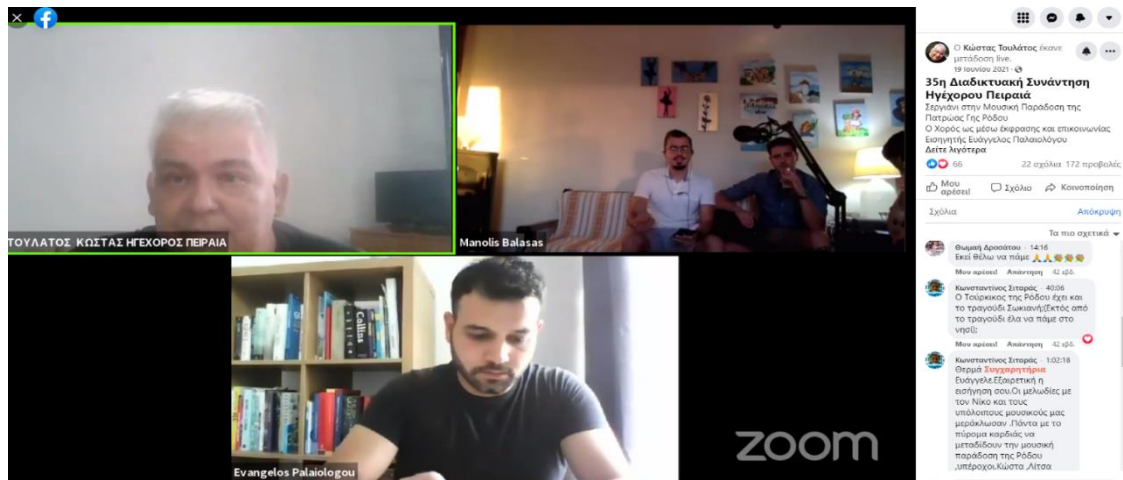
Η διαδικτυακή συνάντηση με θεματική το νησί της Σύμης (11/4/2021) είχε 72 συμμετέχοντες από την Ελλάδα και το εξωτερικό και 236 προβολές στο κανάλι YouTube. Πέρα από την παρουσίαση του νησιού και της ιστορίας του μέσα από την προβολή φωτογραφιών και την προβολή βίντεο με τους παραδοσιακούς χορούς του νησιού, η εισηγήτρια πραγματοποίησε εκτενή αναφορά στις γυναικείες φορεσιές «Γούννα» και «Γουνελλάτη». Συγκεκριμένα, μέσα από την προβολή βίντεο, οι συμμετέχοντες είδαν βήμα-βήμα κάθε κομμάτι της φορεσιάς και πώς τοποθετείται, τη διαδικασία των κεφαλόδεσμων αλλά και το παραδοσιακό κόσμημα «Βέργωση», το οποίο σε παλαιότερες εποχές, κατείχαν μόνο ευκατάστατες οικογένειες.

Αναφορικά με τη διαδικτυακή συνάντηση που ήταν αφιερωμένη στο νησί της Τήλου (12/06/2021), συμμετείχαν 82 άτομα από την Ελλάδα και το εξωτερικό, 205 άτομα την παρακολούθησαν μέσω live streaming στο Facebook, ενώ στο YouTube έχει μέχρι σήμερα 24 προβολές. Κατά τη διάρκειά της παρουσιάστηκε το νησί της Τήλου και η ιστορία του, η γυναικεία παραδοσιακή φορεσιά, οι παραδοσιακοί του χοροί και έθιμα του γάμου. Επιπλέον, προβλήθηκε βίντεο-καταγραφή, όπου η πληροφορήτρια Άννα Παπαδοπούλου (ετών 93) περιέγραψε τη διαδικασία του παραδοσιακού «αραδιάσματος»<sup>2</sup> της γυναικείας φορεσιάς.

Τέλος, η διαδικτυακή συνάντηση η οποία ήταν αφιερωμένη στη Ρόδο (19/06/2021) είχε την ιδιαιτερότητα ότι ο εισηγητής πραγματοποίησε την παρουσίαση του από την Αγγλία, ενώ οι Ρόδιοι μουσικοί που συμμετείχαν βρίσκονταν στη Ρόδο. Κατά τη ροή της, προβλήθηκε το νησί μέσα από φωτογραφίες και βίντεο ενώ προβλήθηκαν και οι παραδοσιακοί του χοροί και τα τραγούδια, με παράλληλη εκτέλεσή τους από τους μουσικούς. Στην εν λόγω διαδικτυακή συνάντηση συμμετείχαν 75 χρήστες από την Ελλάδα και το εξωτερικό, μέσω live streaming Facebook παρακολούθησαν 172 χρήστες, ενώ στο YouTube αριθμεί 28 προβολές.

Σε όλες τις συναντήσεις κυρίαρχο στοιχείο ήταν η οπτική εικόνα (μέσω φωτογραφιών και βίντεο) ενώ ο ψηφιακός λόγος αποτυπώθηκε κυρίως μέσα από τα κείμενα του προγράμματος παρουσιάσεων (PowerPoint) κάθε εισηγητή. Επιπλέον στο παράθυρο διαλόγου (chat) κάθε συνάντησης, ο κάθε χρήστης είχε τη δυνατότητα να αποτυπώσει σχόλια, απόψεις, ερωτήσεις, δίνοντας τη δυνατότητα για ψηφιακή συμμετοχή και συζήτηση, με αποτέλεσμα πολλές φορές να εξάγεται επιπλέον λαογραφικό υλικό (Εικόνα 2).

<sup>2</sup> Αράδιασμα λέγεται η διαδικασία που ακολουθούσε μετά το πλύσιμο της φορεσιάς. Η φορεσιά, αφού πλενόταν τοποθετείτο στο δώμα του σπιτιού, ώστε να τη βλέπει ο ήλιος και έχοντας ήδη φτιάξει τις πιέτες, οι οποίες παρέμεναν αφού στεγνώσει η φορεσιά.



**Εικόνα 2.** Στιγμιότυπο από τη Διαδικτυακή Συνάντηση αφιερωμένη στη Ρόδο (35η Συνάντηση Ηγέχουρου Πειραιά, 2021)

### *Το Τμήμα Αθηνών του Διεθνούς Συμβουλίου Χορού-CID UNESCO*

Το Τμήμα Αθηνών του Διεθνούς Συμβουλίου Χορού-CID UNESCO αποτελεί παράρτημα του Διεθνούς Συμβουλίου Χορού, με έδρα την Αθήνα. Εκπροσωπεί όλες τις μορφές χορού (θεατρικού, κοινωνικού, παραδοσιακού κ.λπ.), όλες τις πτυχές του (παράσταση, διδασκαλία, ψυχαγωγία, έρευνα κ.λπ.), σε όλους τους δήμους της Αθήνας, ενώ συγκεντρώνει τα μέλη του CID που κατοικούν ή εργάζονται στην Αθήνα. Για την επικοινωνιακή του πολιτική, διατηρεί ιστοσελίδα στο Διαδίκτυο<sup>3</sup>, διαδικτυακή ομάδα στο Facebook αλλά και κανάλι στο YouTube, προβάλλοντας τις εκδηλώσεις του.

Κάθε χρόνο διοργανώνει εκδηλώσεις αφιερωμένες στην Παγκόσμια Ημέρα Χορού. Εναλλακτικά, την περίοδο της καραντίνας 2021, διοργάνωσε μια σειρά διαδικτυακών ημερίδων αφιερωμένων στην Παγκόσμια Ημέρα Χορού με τον τίτλο «Η Σούστα στο χορευτικό ρεπερτόριο: Δωδεκάνησα και Κρήτη». Οι ημερίδες πραγματοποιήθηκαν μέσω της εφαρμογής Zoom ενώ η συμμετοχή ήταν δωρεάν και με ελεύθερη πρόσβαση για όποιον επιθυμούσε να τις παρακολουθήσει. Για την προβολή των ημερίδων αναρτήθηκε η αφίσα στη διαδικτυακή ομάδα του τμήματος στο Facebook, ενώ απεστάλησαν μέσω e-mail, προσκλήσεις στα μέλη του τμήματος και στους συνεργάτες του.

Αναφορικά με τους συμμετέχοντες, αυτοί μπορούν να διακριθούν κυρίως σε χοροδιδάσκαλους, λαογράφους, ερευνητές, χορευτές παραδοσιακών χορών αλλά και εκπρόσωπους πολιτιστικών συλλόγων, από κάθε γωνιά της Ελλάδος και το εξωτερικό. Κεντρικό θέμα ήταν ο χορός Σούστα και οι παραλλαγές του ανά νησί, παράλληλα όμως προβλήθηκαν ήθη, έθιμα, παραδοσιακές φορεσιές καθώς και άλλοι παραδοσιακοί χοροί. Οι πηγές του ψηφιοποιημένου υλικού των εισηγητών αντλήθηκαν κυρίως από το Διαδίκτυο, αλλά και από προσωπικά αρχεία των εισηγητών.

Η σειρά των ημερίδων ξεκίνησε με το νησί της Τήλου (7/4/2021) με τίτλο «Οι παραδοσιακοί χοροί της Τήλου και η Σούστα», την οποία παρακολούθησαν 72 συμμετέχοντες από την Ελλάδα και το εξωτερικό. Αρχικά η εισηγήτρια παρουσίασε το νησί και την ιστορία του μέσα από την προβολή φωτογραφιών. Ακολούθησε η προβολή της γυναικείας παραδοσιακής φορεσιάς του νησιού, προβολή εθίμων του Πάσχα καθώς και των παραδοσιακών χορών του νησιού, με κατάληξη στον κεντρικό χορό: τη Σούστα. Μέσα από την προβολή βίντεο αναδείχθηκαν τα δύο είδη Σούστας που υπάρχουν στο νησί, η ταντανιαστή και η γεροντική<sup>4</sup>.

Την επόμενη ημέρα ακολούθησε το νησί της Σύμης με τον τίτλο « Η Σούστα και η αρχοντική φορεσιά της Σύμης» (8/4/2021) με τη συμμετοχή 58 χρηστών. Κατά τη ροή της διαδικτυακής συνάντησης, ο εισηγητής παρουσίασε την παραδοσιακή φορεσιά της Σύμης μέσα από την προβολή

<sup>3</sup> <https://www.athenssection-cid.gr/>

<sup>4</sup> Ταντανιάζω: τραντάζομαι . Η ταντανιαστή θεωρείται πιο «έντονη» σούστα, σε αντίθεση με τη γεροντική που είναι πιο ήρεμη.

φωτογραφιών καθώς και το παραδοσιακό κόσμημα του κεφαλόδεσμου, «Βέργωση». Στη συνέχεια παρουσιάστηκαν από τον εισηγητή, οι παραδοσιακοί χοροί της Σύμης μέσα από την προβολή βίντεο, με κατάληξη στη Σούστα της Σύμης, όπου αναλύθηκε η Σούστα αλλά και οι χοροί που τη συνοδεύουν όπως ο «Συρτός», ο «Μοναχικός» και το «Ε που 'σαι».

Μία ιδιαίτερη διαδικτυακή ημερίδα ακολούθησε την επόμενη εβδομάδα (14/4/2021) αφιερωμένη στη νότια Ρόδο, με τίτλο ««Τα χούγια στις Σούστες του Ασκληπιού, της Απολακκιάς και της Έμπωνας Ρόδου» η οποία αριθμούσε 83 συμμετέχοντες. Οι δύο εισηγητές, Βασίλης Ορφανός και ο γνωστός ρόδιος μουσικός Γιάννης Κλαδάκης, προσέφεραν στους συμμετέχοντες μία διαδραστική συζήτηση, όπου μέσα από το διαμοιρασμό πληροφοριών και αναμνήσεων, ταξίδεψαν τους συμμετέχοντες σε μία άλλη εποχή. Μίλησαν για τον χορό στο σπίτι και τα τσατίσματα<sup>5</sup>, για τις εμπειρίες τους από τα πανηγύρια στα εν λόγω χωριά, αλλά και για τις ομοιότητες και διαφορές στις Σούστες των χωριών αυτών. Ιδιαίτερα συγκινητική ήταν η προβολή ενός ασπρόμαυρου βίντεο από ιταλικό ντοκιμαντέρ του 1961, όπου μεταξύ άλλων παρουσιάστηκε η Σούστα του χωριού Έμπωνα από ντόπιους χορευτές.

Οι ημερίδες συνέχισαν με αφιέρωμα στο νησί της Καρπάθου (15/04/2021) και με τίτλο «Πάνω χορός και Σούστα: Δύο όψεις του ίδιου νομίσματος». Η ημερίδα περιλάμβανε παρουσίαση του καρπάθικου σπιτιού, το οποίο σε άλλες εποχές λειτουργούσε σαν χοροστάσι, προβολή αρχαιικού βίντεο με αποκριάτικα έθιμα της Καρπάθου, προβολή παλαιών φωτογραφιών με φορεσιές της Καρπάθου καθώς και προβολή βίντεο με τους χορούς του καρπάθικου γλεντιού. Αναφορικά με τον Πάνω Χορό και τη Σούστα, παρουσιάστηκε από την εισηγήτρια η σταδιακή κινητική τους εξέλιξη, η οργάνωση και τα κινητικά χαρακτηριστικά τους, οι ομοιότητες και οι διαφορές τους ανάμεσα στα πάνω και κάτω χωριά της Καρπάθου, ενώ παράλληλα έγινε και αναφορά στο «κρούσμα»<sup>6</sup> δηλαδή στη διατάραξη της γυναικείας κινητικής έκφρασης. Την ημερίδα παρακολούθησαν 87 συμμετέχοντες από την Ελλάδα και το εξωτερικό.

Τέλος η ημερίδα η οποία ήταν αφιερωμένη στην Κω (21/04/2021), είχε τίτλο «Η Σούστα στα αποκριάτικα δρώμενα της Κω» και αριθμούσε 65 χρήστες από την Ελλάδα και το εξωτερικό. Κατά τη ροή της, προβλήθηκαν βίντεο με αποκριάτικα έθιμα της Κω καθώς και βίντεο με τη Σούστα της Κω. Ωστόσο, αξίζει να σημειωθεί, ότι η εν λόγω ημερίδα ήταν ένα «διαδικτυακό γλέντι», καθώς τον εισηγητή συνόδευαν ντόπιοι μουσικοί, οι οποίοι απέδωσαν online τη Σούστα και γενικότερα χορούς και σκοπούς της Κω.

Ομοίως, όλες οι συναντήσεις είχαν ως κυρίαρχο στοιχείο την οπτική εικόνα (μέσω φωτογραφιών και βίντεο), ενώ ο ψηφιακός λόγος αποτυπώθηκε κυρίως μέσα από τα κείμενα του προγράμματος παρουσιάσεων (PowerPoint) κάθε εισηγητή. Η συμπεριφορά των συμμετεχόντων ήταν παρόμοια σε όλες τις διαδικτυακές ημερίδες, στις οποίες, στο παράθυρο διαλόγου (chat) κάθε συνάντησης, ο κάθε χρήστης είχε τη δυνατότητα να αποτυπώσει επαινετικά κυρίως σχόλια, απόψεις και ερωτήσεις, δίνοντας τη δυνατότητα για ψηφιακή συμμετοχή και συζήτηση.

## Αποτελέσματα έρευνας με ερωτηματολόγιο

Η διαδικτυακή εθνογραφία, ως επιστήμη, επιδιώκει την ολιστική προσέγγιση και επομένως μπορεί να είναι ευέλικτη και προσαρμοστική ως προς τη μεθοδολογία της (Γκασούκα & Φουλίδη, 2017, σ. 143). Στο πλαίσιο της παρούσας μελέτης, θα παρουσιαστούν στην παρούσα ενότητα, τα αποτελέσματα της έρευνας με ερωτηματολόγιο.

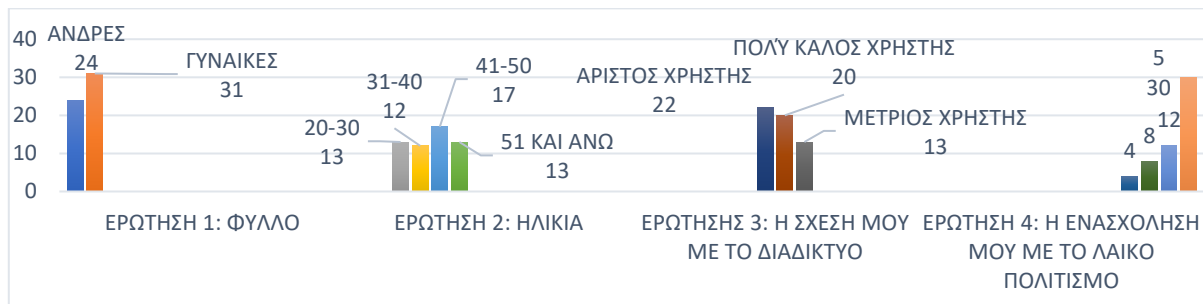
Στο Γράφημα 1 παρουσιάζεται η σύνθεση του δείγματος, ως προς το φύλο, την ηλικία αλλά και τη σχέση των υποκειμένων με το Διαδίκτυο και τον λαϊκό πολιτισμό. Το μέγεθος του ερωτώμενου δείγματος ανήλθε στα 76 άτομα, με την πλειοψηφία να είναι γυναίκες δηλαδή 51,3% έναντι 48,7% των ανδρών, διαφόρων ηλικιών, με την πλειοψηφία να είναι ηλικίας 41-50 ετών. Επιπλέον, στην

<sup>5</sup> Τσατίσματα: οι μαντινάδες σε διαλογική μορφή υπό τη μορφή πειράγματος

<sup>6</sup> Κάθε πρόσθετη κίνηση του άνδρα (π.χ. διπλογονατές) κάνει «κρούσμα» στη γυναίκα, δηλαδή θεωρείται ότι την πιέζει ανήθικα.



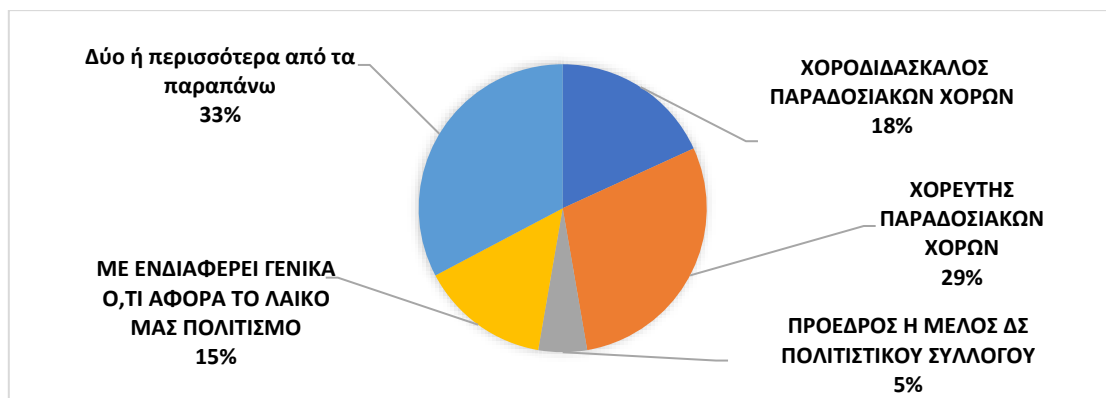
ερώτηση διαβαθμισμένης κλίμακας για τη σχέση τους με το Διαδίκτυο, η πλειοψηφία των υποκειμένων (39,50%) δήλωσαν άριστοι χρήστες του Διαδικτύου αλλά και με πολύ καλή σχέση ως προς την ενασχόληση με τον λαϊκό μας πολιτισμό.



**Γράφημα 1.** Σύνοψη Δείγματος

Παρατηρείται επομένως ότι οι διαδικτυακές συναντήσεις αποτέλεσαν σημείο ενδιαφέροντος όσων ασχολούνται με το λαϊκό μας πολιτισμό. Επιπλέον, δεδομένου ότι ένα μεγάλο ποσοστό των ερωτώμενων δήλωσαν άριστοι και πολύ καλοί χρήστες του Διαδικτύου, φανερώνει την εξοικείωση τους με τη χρήση του Διαδικτύου άρα την εύκολη πρόσβαση και συμμετοχή στις διαδικτυακές συναντήσεις.

Ως προς την ιδιότητα των ερωτώμενων, το Γράφημα 2 φανερώνει ότι οι συμμετέχοντες στην πλειοψηφία τους ήταν χορευτές παραδοσιακών χορών (29%) ενώ σημαντικό ποσοστό κατείχαν όσοι έχουν την ιδιότητα του χοροδιδασκάλου (27,6%). Ωστόσο, στο μεγαλύτερο ποσοστό οι ερωτώμενοι είχαν διπλή ιδιότητα δηλαδή, για παράδειγμα, και χοροδιδάσκαλοι και μέλη ΔΣ Πολιτιστικών Συλλόγων.



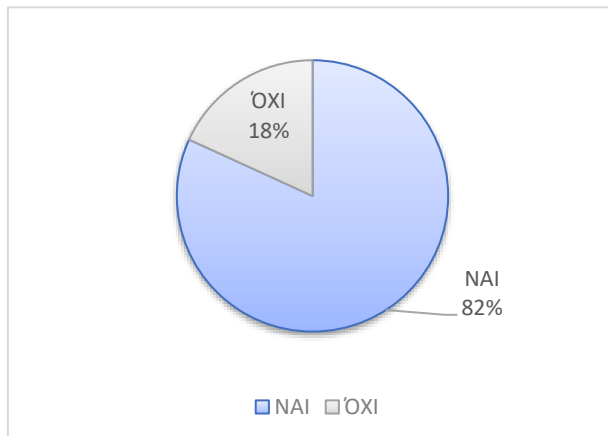
**Γράφημα 2.** Ερώτηση 5: Η ενασχόληση μου με το λαϊκό πολιτισμό έχει να κάνει με:

Με βάση τα ανωτέρω στοιχεία, αντιλαμβάνεται κανείς ότι χοροδιδάσκαλοι και χορευτές παραδοσιακών χορών έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον στην παρακολούθηση των διαδικτυακών συναντήσεων. Αφενός λόγω της ενασχόλησής τους με τον παραδοσιακό χορό και αφετέρου για λόγους δημιουργικής απασχόλησης κατά τη διάρκεια της καραντίνας. Συνεπώς συγκροτείται μια κοινότητα χρηστών με βάση τα ενδιαφέροντα, τη βιωματική εμπειρία, την κοινωνικότητα και του διαμοιρασμού πολιτισμικού υλικού (Παπαγεωργίου, 2019, σ. 56).

Επιπλέον το 82% δήλωσε ότι παρακολούθησε διαδικτυακές συναντήσεις όπως διακρίνεται στο Γράφημα 3, έναντι 18% που δεν παρακολούθησε κάποια διαδικτυακή συνάντηση. Παράλληλα, στο Γράφημα 4 παρατηρούμε ότι η πλειοψηφία του δείγματος παρακολούθησε περισσότερες από 5 διαδικτυακές συναντήσεις αναφορικά με τα Δωδεκάνησα, ενώ υψηλά είναι τα ποσοστά όσων δεν παρακολούθησαν καμία διαδικτυακή συνάντηση με θεματική κάποιο νησί της Δωδεκανήσου (26%) ή παρακολούθησαν μόνο 1 ή 2 διαδικτυακές συναντήσεις (29%). Το τελευταίο αυτό στοιχείο ίσως οφείλεται στο γεγονός ότι η αναλογία των διαδικτυακών συναντήσεων με θεματική κάποιο νησί της

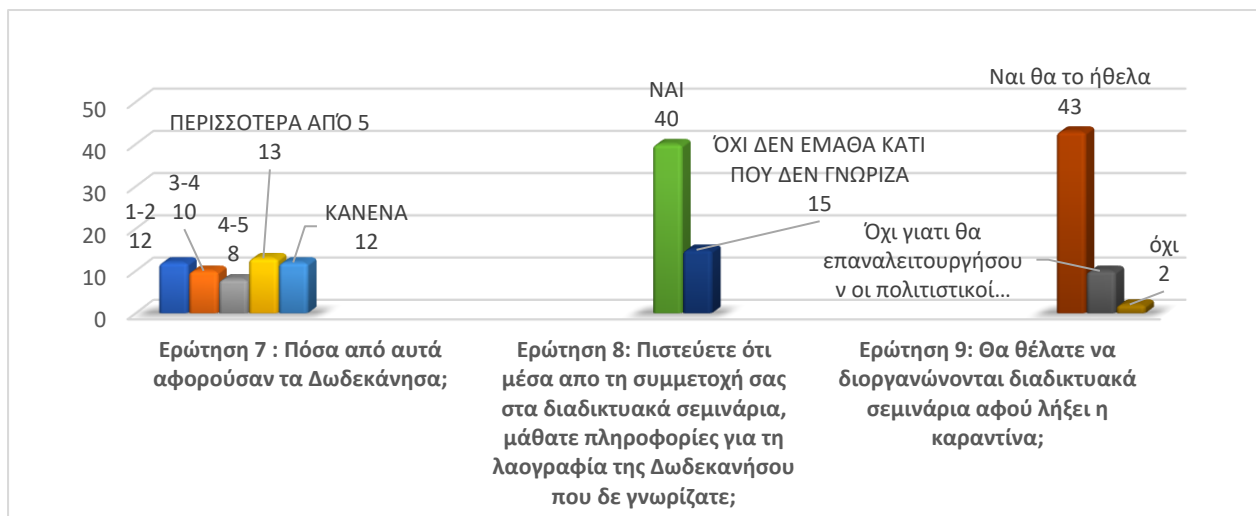


Δωδεκανήσου ήταν μικρή σε σχέση με το σύνολο των διαδικτυακών συναντήσεων που διοργανώθηκαν. Άλλωστε ο λαϊκός πολιτισμός της χώρας μας είναι τόσο πλούσιος, με αποτέλεσμα τα θέματα των διαδικτυακών συναντήσεων να είναι πάρα πολλά.



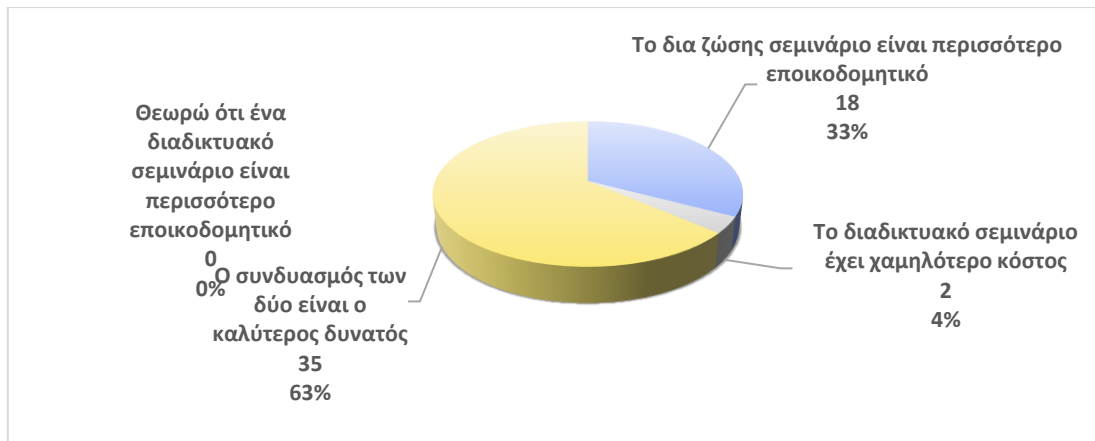
**Γράφημα 3.** Ερώτηση 6: Έχετε παρακολουθήσει διαδικτυακά σεμινάρια κατά την περίοδο της καραντίνας;

Στο Γράφημα 4 παρατηρούμε ακόμη ότι το 66% των υποκειμένων εκφράζουν τη διαπίστωση ότι έλαβαν γνώσεις για τη λαογραφία της Δωδεκανήσου που δεν γνώριζαν πριν. Στην ερώτηση αν θα ήθελαν να συνεχίσουν οι διαδικτυακές συναντήσεις και αφού λήξει η καραντίνα, οι περισσότεροι δήλωσαν ότι θα ήθελαν να συνεχίσουν (74,7%), έναντι όσων θεωρούν ότι δεν είναι απαραίτητο, δεδομένου ότι θα επαναλειτουργήσουν οι πολιτιστικοί σύλλογοι (21,3%).



**Γράφημα 4.** Επί των ερωτήσεων Νο 7,8,9 του ερωτηματολογίου

Τέλος η πλειοψηφία των συμμετεχόντων (63%) θεωρεί ότι ο συνδυασμός διαδικτυακών συναντήσεων και δια ζώσης μαθημάτων, είναι ο καλύτερος δυνατός, όπως παρατηρούμε στο Γράφημα 5. Ένα άλλο ενδιαφέρον στοιχείο που εξάγεται είναι ότι ένα ποσοστό της τάξης του 33% των υποκειμένων πιστεύει ότι θα λάβει περισσότερες γνώσεις σε ένα δια ζώσης σεμινάριο. Το γεγονός αυτό σκιαγραφεί την ανάγκη των περισσότερων να έχουν προσωπική επαφή με τον εισηγητή κάθε περιοχής, ώστε να αποκομίσουν περισσότερες «χορευτικές» γνώσεις.



**Γράφημα 5.** Ερώτηση 10: Θεωρείτε ότι είναι καλύτερο ένα δια ζώσης σεμινάριο ή ένα διαδικτυακό;

Αναφορικά με τα ερευνητικά ερωτήματα που τέθηκαν, διαπιστώνεται ότι οι διαδικτυακές συναντήσεις που διοργανώθηκαν (κατά γενική ομολογία των συμμετεχόντων) προσέφεραν γνώσεις σχετικά με τη λαογραφία της Δωδεκανήσου, ενώ το αρχαικό υλικό που προβλήθηκε συνέβαλε σε ένα διαδικτυακό «μοίρασμα αναμνήσεων». Μέσα από αυτή τη διαδικασία, όχι μόνο δεν αλλοιώθηκε η παράδοση, αντιθέτως εκσυγχρονίστηκε και αναβαθμίστηκε. Το Διαδίκτυο και η Λαογραφία συνυπάρχουν καθώς αποτελούν νέα μέσα διατήρησης και προώθησης της πολιτισμικής μας κληρονομιάς αλλά και «πραγματικές δεξαμενές της συλλογικής μνήμης» (Γκασούκα & Φουλίδη, 2017, σ. 174).

Από την έρευνα προκύπτει ακόμη, ότι πλέον ολοένα και περισσότεροι πολιτιστικοί σύλλογοι αντιλαμβάνονται τη χρησιμότητα των εργαλείων ψηφιακής επικοινωνίας, εντάσσοντας όλο και περισσότερο το Διαδίκτυο και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην επικοινωνιακή τους πολιτική. Αφενός γιατί δίνεται η δυνατότητα πρόσβασης σε ένα ευρύτερο κοινό πέραν των γεωγραφικών τους συνόρων και αφετέρου επειδή οι χρήστες αποκτούν πρόσβαση σε πολιτιστικά αγαθά που δεν ήταν εφικτό να έχουν πρωτύτερα (Κατσαδώρας, 2013, σ. 111).

## Συζήτηση

Στην εποχή που διανύουμε το Διαδίκτυο έχει καθιερωθεί ως ένα ισχυρό τεχνολογικό εργαλείο και αποτελεί ένα αναπόσπαστο κομμάτι του σύγχρονου κόσμου. Επιπλέον, το Διαδίκτυο έχει ανοίξει χώρους για τη δημιουργία νέων κοινοτήτων από όλο τον κόσμο, αλλά και παρέχει νέους τρόπους σύνδεσης και επικοινωνίας όπως μέσα κοινωνικής δικτύωσης, εικονικές κοινότητες και chatrooms (Kaur-Gill & Dutta, 2017, σ. 1).

Συμπερασματικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι το Διαδίκτυο αποτελεί έναν κατεξοχήν χώρο κοινωνικό, με συνεχείς αλληλεπιδράσεις, στον οποίο διαχέεται πλούσιο λαογραφικό υλικό και το οποίο συνεχώς εκσυγχρονίζεται και αναβαθμίζεται. Το γεγονός αυτό αποτελεί μια νέα πρόκληση με την οποία βρίσκονται αντιμέτωποι ο σύγχρονος λαογράφος και την οποία δεν πρέπει να αγνοήσουν (Κατσαδώρας, 2013, σ. 122).

Χάρη στη συνδρομή των ψηφιακών τεχνολογιών, η σχέση των ερευνητών με τους πληροφορητές μετασηματίζεται, έχοντας μία διττή όψη, είναι δηλαδή ταυτόχρονα καταναλωτές και παραγωγοί μαζί. Δημιουργούν δηλαδή ή αναπαράγουν λαογραφικό υλικό, ως απλοί «προωθητές» ακόμα και αν αυτό αφορά σε κάποιο σχόλιο ή ανάρτηση ντοκουμέντων (πχ. φωτογραφιών) ή προσωπικών μαρτυριών.

Η λαογραφία μελετά τα ήθη, τα έθιμα, τα τραγούδια, τους παραδοσιακούς χορούς και γενικά στοιχεία του λαϊκού μας πολιτισμού, τα οποία διασώθηκαν κυρίως μέσα από την προφορική παράδοση. Συνεπώς η προφορικότητα χρησιμεύει στη μεταβίβαση των πολιτισμικών αξιών ενός λαού, της γλωσσικής έκφρασης (παραμύθια, θρύλοι, μύθοι) και τελικά της συλλογικής μνήμης. Η

ολοένα αυξανόμενη χρήση της τεχνολογίας, συνέβαλε στο μετασχηματισμό της προφορικότητας σε μία νέα μορφή, η οποία κατά τον Ong ονομάζεται «δευτερογενής προφορικότητα» και χαρακτηρίζεται από ομαδικότητα, αυθορμητισμό ενώ παράλληλα είναι συνειδητή και εσκεμμένη (Ong, 1997, σ. 195).

Συνεπώς ο κυβερνοχώρος μετατρέπεται σε «τόπο συλλογικής μνήμης» (Παπαγεωργίου, 2019, σ. 57), με το Διαδίκτυο να υπερβαίνει σύνορα, τοπικότητες, εθνικότητες, ηλικίες και να εκμηδενίζει τις αποστάσεις. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι μετά την ημερίδα για την Κάρπαθο, η εισηγήτρια έλαβε ένα συγκινητικό βίντεο, καθώς την ώρα που Καρπάθιοι μουσικοί απέδιδαν διαδικτυακά σκοπούς της Καρπάθου, ένας Καρπάθιος που παρακολουθούσε την ημερίδα από την Σαουδική Αραβία όπου ζει και εργάζεται, πήρε τη λύρα του και συνόδευσε τους μουσικούς.

Παράλληλα, μέσα από αυτή τη διαδικασία, χορευτές και χοροδιδάσκαλοι μαθαίνουν πώς πρέπει να στηρίζουν τον χορό που χορεύουν, μελετώντας το μη-κινησιακό περιεχόμενό του, πού και πότε χορεύεται, από ποιους και σε τι περιβάλλον, τη διαδικασία με την οποία φτάνουν στον χορό και τι κάνουν μετά, τι επιτρέπεται και τι όχι, και αναλόγως το σχολιάζουν. Συνακόλουθα, μέσα από την προβολή των φορεσιών, της μουσικής, της νοοτροπίας των ανθρώπων, των εθίμων, τους «κανόνες» κάθε χοροστασίου, αλλά και την προσωπική ιστορία των πρωτοχορευτών κάθε τύπου, οι συμμετέχοντες χοροδιδάσκαλοι και χορευτές μπορούν να αποδώσουν καλύτερα τον κάθε χορό ή έθιμο που παρουσιάζουν.

## Συμπεράσματα

Κατά τον Μιχαήλ τα διαδικτυακά πολιτισμικά φαινόμενα είναι κατά βάση λαογραφικά (Μιχαήλ, 2007-2009, σσ. 291-305), επομένως χρήζουν μελέτης από τους λαογράφους. Πλέον, η διάδοση της πολιτισμικής μας κληρονομιάς και ο διαμοιρασμός της γνώσης, μεταβαίνουν σε ένα νέο κοινωνικό φαινόμενο, που διατηρεί τον πολιτισμό μας ζωντανό. Οι πολιτιστικοί σύλλογοι, οι οποίοι αποτελούν τη γέφυρα που συνδέει το παρόν με το παρελθόν, οφείλουν να προσαρμοστούν στις νέες συνθήκες και να εντάξουν το Διαδίκτυο και τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης στην πολιτιστική τους επικοινωνία αλλά και στη διάδοση της πολιτισμικής μας κληρονομιάς.

Πλέον η χρήση του Διαδικτύου καθιστά εύκολη την επαφή με την πολιτιστική πληροφορία δημιουργώντας ένα «κοινωνικό συνεχές» εντός του οποίου αναπτύσσονται συνεχείς αλληλεπιδράσεις μεταξύ των χρηστών, ώστε να αποκομίζουν εμπειρίες σε πραγματικό χρόνο (Μιχέλη, 2020, σ. 81). Επαναπροσδιορίζεται δηλαδή ο ρόλος του λαού της λαογραφίας ως «μια πολλαπλότητα, ένα σύνολο δηλαδή από ατομικότητες σε μια διαρκή κατάσταση διαλόγου και αλληλεπίδρασης» (Ποτηρόπουλος & Καραχρήστος, 2009-2013, σ. 181)

Στη σύγχρονη κοινωνία που διαμορφώνεται με βάση τα ψηφιακά κοινωνικά δίκτυα, η εθνογραφική μελέτη του κυβερνοχώρου, παρέχει νέες δυνατότητες, τόσο στους εθνογράφους όσο και τους λαογράφους. Η παρούσα ερευνητική προσπάθεια χρήζει περαιτέρω ανάπτυξης και εγείρει προβληματισμούς, καταδεικνύοντας την ανάγκη να αναδειχθούν νέες μορφές εφαρμοσμένης έρευνας και να ανοιχθούν νέοι δρόμοι για μελέτες και έρευνες του Διαδικτύου και της λαογραφίας.

## Βιβλιογραφία

- Αθανασίου, Α. (2004). Εθνογραφία στο Διαδίκτυο ή το Διαδίκτυο ως Εθνογραφία: Δυνητική πραγματικότητα και πολιτισμική κριτική. *Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών*, 115, 50–74.
- Αυδίκος, Ε. (2016). Like it. Συλλογικότητες στο διαδικτυακό χωριό του Facebook. Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.), *Πολιτισμοί του Διαδικτύου* (σσ. 12-15). Πεδίο.
- Γκασούκα, Μ., Κατσαδώρος, Γ., Καπανιάρης, Α., & Φιλιππάκης, Γ.-Ν. (2012). Τεχνολογία και Λαογραφία: Η εμπειρία των βάσεων δεδομένων της Σχολής Ανθρωπιστικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Αιγαίου. *Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα "Λαϊκός Πολιτισμός και Εκπαίδευση"*

- Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας και το Κέντρο Ιστορικής και Λαογραφικής Έρευνας «Ο ΑΠΟΛΛΩΝ» Καρδίτσας (σσ. 69-80). Καρδίτσα: Κέντρο Ιστορικής και Λαογραφικής Έρευνας «Ο Απόλλων» Καρδίτσας και Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας.
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2017). *Όψεις εθνογραφικής έρευνας στις λαογραφικές σπουδές*. Παπαζήση.
- Καπανιάρης, Α. Γ. (2020). *Ψηφιακή Λαογραφία & Εκπαίδευση*. Πεδίο.
- Κατσαδώρας, Γ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο Γ. Κόκκινος & Μ. Μοσκοφόγλου-Χιονίδου (επιμ.), *Επιστήμες της Εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σσ. 99-122). Ταξιδευτής.
- Μιχαήλ, Γ. Β. (2007-2009). Homo interneticus ή Λαογραφία και Διαδίκτυο. *Λαογραφία, Δελτίον της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας, τόμος ΜΑ*, 291-305.
- Μιχέλη, Ά. (2020). Ο πολιτισμός σε "περιορισμό". Η πολιτιστική εμπειρία του φανταστικού και του πραγματικού χώρου. *Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών*, 154, 75-88.
- Μπαντιμαρούδης, Φ. (2011). *Πολιτιστική επικοινωνία, Οργανισμοί, θεωρίες, μέσα*. Κριτική.
- Παπαγεωργίου, Β. (2019). Κατασκευάζοντας τόπο στον κυβερνοχώρο: κόσμοι των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης, όψεις της Ψηφιακής Ανθρωπολογίας και εθνογραφικής έρευνας. *Εθνολογία on Line, Ελληνική Εταιρεία Εθνολογίας*, 9(1), 37-58.
- Ποτηρόπουλος, Π., & Καραχρήστος, Ι. (2009-2013). Από το εθνογραφικό πεδίο στο αρχείο: Η οργάνωση ενός αρχείου ψηφιακών αφηγήσεων στις αρχές του 21ου αιώνα. *Επετηρίς Κέντρου Λαογραφίας, Τόμος 33-34* (σσ. 163-186). Αθήνα: Κέντρο Ελληνικής Λαογραφίας Ακαδημίας Αθηνών.
- Τσουλάκης, Σ. (2020, 10 7). *Απρόσμενη εκτίναξη της χρήσης του ίντερνετ στην Ελλάδα*. Ανακτήθηκε από [https://www.businessdaily.gr/tehnologia/27601\\_ aprosmeni-ektinaxi-tis-hrisis-toy-internet-stin-ellada](https://www.businessdaily.gr/tehnologia/27601_ aprosmeni-ektinaxi-tis-hrisis-toy-internet-stin-ellada)
- Φουλίδη, Ξ. (2015). *Νέοι ορίζοντες στις ελληνικές Λαογραφικές Σπουδές: Το Διαδίκτυο ως πεδίο παραγωγής, διάδοσης και εκπαιδευτικής αξιοποίησης του Λαϊκού Πολιτισμού*. Ρόδος: Διδακτορική Διατριβή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού.
- Addeo, F., Delli Paoli, A., Esposito, M., & Bolcato, M. (2019). Doing Social Research on Online Communities: The Benefits of Netnography. *Athens Journal of Social Sciences*, 7(1), 9-38.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture*. The MIT Press, Massachusetts Institute of Technology.
- Kaur-Gill, S., & Dutta, M. (2017). Digital Ethnography. Στο J. Matthes (Ed.), *The International Encyclopedia of Communication Research Methods* (σσ. 1-11). John Wiley & Sons, Inc.
- Kozinets, R. (2002, February). The Field behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research on Online Communities. *Journal of Marketing Research*, σσ. 61-72.
- Ong, W. (1997). *Προφορικότητα και Εγγραμματοσύνη: Η εκτεχνολόγηση του λόγου* (Μετάφραση: Κώστας Χατζηκυριάκου). Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης.
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2016). *Digital Ethnography, Principles and Practices*. Los Angeles: SAGE Publications LTD.
- Postill, J., & Pink, S. (2012). Social Media Ethnography: The digital researcher in a messy web. *Media International Australia*, 145(1), 123-134.
- Rab, A. (2007). *Ψηφιακή κουλτούρα, η ψηφιοποιημένη κουλτούρα και η κουλτούρα που δημιουργείται σε μια ψηφιακή πλατφόρμα*. Ανάκτηση από [https://docplayer.gr/5712013-Arpad-rab-psifiaki-koyltoyra-psifiopoiimeni-koyltoyra-kai-i-koyltoyra-poy-dimioyrgeitai-se-mia-psifiaki-platforma.html#show\\_full\\_text](https://docplayer.gr/5712013-Arpad-rab-psifiaki-koyltoyra-psifiopoiimeni-koyltoyra-kai-i-koyltoyra-poy-dimioyrgeitai-se-mia-psifiaki-platforma.html#show_full_text)
- Sade-Beck, L. (2004). Internet Ethnography: Online and Offline. *International Journal of Qualitative Methods*, 3(2), 45-51.

## Πηγή

35η Συνάντηση Ηγέχορου Πειραιά. (2021). *Σεργιάνι στην Μουσική Παράδοση της Πατρώας Γης Ρόδου*. Ανάκτηση από <https://www.Facebook.com/kostas.toulatos/videos/10219634898039271>

## Ο Ray Harryhausen και η απεικόνιση της Μέδουσας στα ψηφιακά παιχνίδια

Ευάγγελος Βαλασιάδης

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

[air\\_vag@yahoo.com](mailto:air_vag@yahoo.com)

### Περίληψη

Η παρούσα ανακοίνωση επιδιώκει να συμβάλει στη συζήτηση γύρω από τη στενή σχέση μύθου, ηλεκτρονικών παιχνιδιών και κινηματογράφου, δείχνοντας μέσα από το παράδειγμα της Μέδουσας πόσο έντονη είναι στην περίπτωση της ψηφιακής απεικόνισης χαρακτήρων από την ελληνική μυθολογία, η επιρροή των αμερικανικών ταινιών γλαμούδας και ειδικότερα εκείνων τα μοντέλα των οποίων επιμελήθηκε ο θρυλικός παραγωγός Ray Harryhausen. Μετά από μια σύντομη αναφορά στον αρχαίο μύθο της τερατόμορφης Γοργόνας, ακολουθεί μια συνοπτική αναδρομή στην εξέλιξη της απεικόνισης του χαρακτήρα της μέσω της τέχνης. Διαπιστώνεται έτσι η σταδιακή μετάλλαξη της από ένα απεχθές αποτροπαϊκό προσωπείο κατά τα αρχαϊκά χρόνια, σε μια πανέμορφη γυναίκα που στην περίοδο της Αναγέννησης ενέπνευσε μια σειρά από σημαντικούς καλλιτέχνες. Η μάλλον σταθερή δισχιστική πορεία εξανθρωπισμού της μορφής της φαίνεται να κλονίζεται το 1981, όταν στο πλαίσιο της ταινίας Clash of the Titans η Μέδουσα αποδίδεται ως οφιόποδο ερπετό. Η εκδοχή αυτή στάθηκε ιδιαίτερα επιδραστική για την απεικόνιση του χαρακτήρα της τόσο από τον κινηματογράφο όσο και από τη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών -ειδικά τους Αμερικανούς παραγωγούς-, όπως αποδεικνύει η στατιστική ανάλυση 220 σχετικών τίτλων που κυκλοφόρησαν ανάμεσα στο 1982 και το 2022. Το άρθρο ολοκληρώνεται με μια πρόταση για πρωτογενή έρευνα και μια τυπολογία των δημοφιλέστερων απεικονίσεων της μυθικής Γοργόνας στη σύγχρονη εποχή.

**Λέξεις-κλειδιά:** βιντεοπαιχνίδια, Γοργόνα, Μέδουσα, μυθολογία, ψηφιακή Λαογραφία

### Abstract

This article aspires to contribute to the general debate concerning the relationship between myth, cinema and computer games. Using the example of the legendary Medusa, the writer attempts to show the strong influence that the American sword and sandal movies had to the way some characters from the Greek mythology are depicted in videogames. After a brief reference to the ancient myth of the Gorgon, an historical overview regarding the evolution of the monster's image through art follows. Thus, the reader can remark a gradual transformation that led from the abominable Gorgoneion masks of the archaic years to the beautiful Medusa depictions in the art of the Hellenistic times, the Roman era and the Renaissance. This long and rather steady course of humanizing Medusa's image was reversed in 1981, when the film Clash of the Titans was released. In it, the producer Ray Harryhausen presented his model of the Gorgon, a repulsive ophiopod monster with a rattlesnake tail and a bow. The addition of some western movie elements to the mythical context, made the duel between Perseus and Medusa more familiar to the American audience, but was also particularly influential for the portrayal of the monster in future productions. As evidenced by the statistical analysis of 220 titles released between 1982 and 2022, most of the video games that include a Gorgon in their characters, choose to depict her with a snake body. The article concludes with a proposal for research and suggests a typology concerning the four most popular portraits of the mythical Medusa in the modern collective imaginary.

**Keywords:** Digital Folklore, Gorgon, Medusa, mythology, videogames

## Εισαγωγή

Η επιστήμη της Λαογραφίας ασχολείται με τη μελέτη του οικείου πολιτισμού, εντός του οποίου ωστόσο θεωρείται δεδομένο ότι καταγράφονται και ορισμένες εκφάνσεις του ανοίκειου. Μεταξύ αυτών, ιδιαίτερη θέση κατέχουν αλλόκοτα πλάσματα που περιγράφονται σε αφηγήσεις, τραγούδια, έργα τέχνης, χάρτες, όπως και ειδικούς καταλόγους-τερατολόγια σε όλο τον κόσμο (Gilmore, 2003), πολλούς αιώνες πριν ο λαϊκός πολιτισμός αρχίσει να μελετάται επιστημονικά. Τα υπερφυσικά αυτά όντα φαίνεται πως διαμορφώθηκαν κατά βάση ως μετασχηματισμοί ανθρώπινων εμπειριών, φόβων και πόθων, αποτελώντας προϊόντα της φαντασίας ποιητών, παραμυθιάδων, εξερευνητών, θαλασσοπόρων, κ.ο.κ. (Asma, 2009). Πέραν της λειτουργίας τους ως προσωποποιήσεις κοινωνικών προβλημάτων, παράγοντες μυθικής ερμηνείας δυσεξήγητων φυσικών φαινομένων, παλαιολιθικών ευρημάτων και εντυπωσιακών ερειπίων, εξυπηρέτησαν και πολλαπλούς άλλους ρόλους: μεταξύ αυτών, συχνά συνιστούσαν ιερά σύμβολα αποτροπιασμού, φύλακες και σηματοδότες των ορίων του γνωστού κόσμου, αλλά και μέσα προβολής των επιθυμητών χαρακτηριστικών κάθε λαού, ο οποίος παρουσίαζε τους ήρωές του να τα αντιμάχονται και να τα κατανικούν με τρόπο που αντικατόπτριζε τη συλλογική του ταυτότητα. Στην περίπτωση των Ελλήνων για παράδειγμα, τα τέρατα κατατροπώνονταν με εφευρετικότητα, οξυδέρκεια, σωματική δύναμη και ιδιαίτερες δεξιότητες, αλλά και χάρη στην εύνοια των θεών προς τους τοπικούς πληθυσμούς που κατασκεύαζαν ή διασκεύαζαν τις εν λόγω αφηγήσεις. Γίνεται λοιπόν αντιληπτό, ότι τα τέρατα κάθε λαού συνιστούν σημαντικό στοιχείο της ταυτότητάς του, ενώ η μελέτη τους ενέχει διεπιστημονικό χαρακτήρα, καθώς σε αυτήν εμπλέκονται πεδία όπως αυτά της αρχαιολογίας, της φιλολογίας, της ιστορίας της τέχνης και φυσικά της λαογραφίας. Η τελευταία μπορεί περισσότερο από κάθε άλλη επιστήμη να φωτίσει τη δυναμική τους φύση, καθώς οι μύθοι που τα περικλείουν παραμένουν διαρκώς ανοιχτοί σε τροποποιήσεις και μεταλλάξεις, προκειμένου μέσα από τον διάλογο παράδοσης και εξέλιξης να συνεχίζουν να εξυπηρετούν τις ανάγκες των ανθρώπων που τους δημιουργήσαν, διαμορφώνοντας αενάως νέες εκδοχές και παραλλαγές (πρβλ. Hölscher, 2011).

## Ψηφιακά παιχνίδια, κινηματογράφος και λαϊκός πολιτισμός

Η παρούσα ανακοίνωση επιδιώκει να συμβάλει στη συζήτηση γύρω από τη στενή σχέση μύθου, ηλεκτρονικών παιχνιδιών και κινηματογράφου που προσφάτως αναθερμάνθηκε από τον Clare (2021), δείχνοντας μέσα από το παράδειγμα της Μέδουσας πόσο έντονη είναι στην περίπτωση της ψηφιακής απεικόνισης χαρακτήρων από την ελληνική μυθολογία, η επιρροή των αμερικανικών ταινιών *χλαμύδας* και ειδικότερα εκείνων τα μοντέλα των οποίων επιμελήθηκε ο -κατά πολλούς θρυλικός- παραγωγός Ray Harryhausen<sup>1</sup>. Όπως υποστηρίζεται, οι παραγωγοί ηλεκτρονικών παιχνιδιών που αναφέρονται σε μυθικά πρόσωπα ευρείας αναγνωρισιμότητας, επιδιώκουν μέσω αυτών να διαμορφώσουν συνθήκες οικειότητας προς τους χρήστες και να διευκολύνουν την υποδοχή του εμπορικού προϊόντος τους από το κοινό, συχνά ωστόσο δίνεται η εντύπωση πως αδιαφορούν τόσο για τον τρόπο που αυτά έχουν αποτυπωθεί από την παράδοση που τα δημιούργησε, όσο και για το πώς η εικόνα τους εξελίχθηκε διαχρονικά μέσω του λαϊκού πολιτισμού και της υψηλής τέχνης. Οι αποφάσεις τους φαίνεται αντιθέτως να επηρεάζονται καταλυτικά από απεικονίσεις πρόσφατων

<sup>1</sup> Ο Raymond Frederick Harryhausen (29/6/1920 – 7/5/2013) ήταν Αμερικανός καλλιτέχνης γερμανικής καταγωγής (το επίθετο της οικογένειάς του ήταν αρχικά Herrenhausen), σχεδιαστής, σεναριογράφος, παραγωγός και δημιουργός οπτικών εφέ, για τα οποία μάλιστα του αποδόθηκε το σχετικό βραβείο Όσκαρ το 1949. Χαρακτηριστικό της ελευθερίας με την οποία αξιοποιήθηκε-και παραποιήθηκε-η ελληνική μυθολογία στα φιλμ που συμμετείχε, είναι ότι στο *Jason and the Argonauts* (Chaffey, 1963) ο Ιάσωνας αντιμετωπίζει αντί για δράκοντα τη Λερναία Ύδρα, ενώ στο *Clash of the Titans* (Davis, 1981) δεν αναπαρίσταται κανείς από τους Τιτάνες, παρουσιάζεται όμως το νορδικό Κράκεν. Ο τρόπος που επέλεξε να απεικονίσει πλάσματα όπως η Μέδουσα, ο Κέρβερος και ο Κύκλωπας, φαίνεται πως εντυπώθηκε τόσο βαθιά στο συλλογικό φαντασιακό, ώστε ακόμα και σύγχρονα ηλεκτρονικά παιχνίδια τον αναπαράγουν, προτιμώντας την εκδοχή του από την κλασική, της εικονογραφικής δηλαδή παράδοσης που τα γέννησε.

κινηματογραφικών επιτυχιών, οι οποίες τα παρουσιάζουν αφενός μεν εντυπωσιακά, αφετέρου δε ακρωτηριασμένα από τις πολιτισμικές τους καταβολές.

Το γεγονός αυτό αποκτά πρόσθετη βαρύτητα, αν αναλογιστεί κανείς την οπτική των Christesen και Machado (2010) που υπογραμμίζουν τη σημασία των ψηφιακών παιχνιδιών για την εικόνα που οι νέοι σχηματίζουν γύρω από τον κλασικό κόσμο και σε συνδυασμό με τα όσα η Goodenough (2002) έχει αναφέρει σχετικά με τον τρόπο που οι επόμενες γενιές θα αντικρίσουν την πραγματικότητα, βάσει δηλαδή του τρόπου με τον οποίο κάθε κοινωνία έχει διαμορφώσει τους χώρους (σ.σ. φυσικούς και εικονικούς) για τα παιδιά της. Με άλλα λόγια, θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι οι νέες γενιές των Ελλήνων υπάρχει σοβαρό ενδεχόμενο να αντιλαμβάνονται μέρος του περιεχομένου της ελληνικής μυθολογίας αποκλειστικά με τον τρόπο που τα σύγχρονα ψηφιακά πολιτισμικά προϊόντα ψυχαγωγίας την παρουσιάζουν -στη βάση δηλαδή της εμπορικότητας και της εξυπηρέτησης τεχνικών αναγκών- και όχι όπως αυτή διαμορφώθηκε από την προγονική τους παράδοση και διαχρονικά μετασηματίστηκε προκειμένου να ανταποκριθεί στις ανάγκες κάθε εποχής. Το πρόβλημα που προκύπτει δεν είναι θεωρητικό, ούτε προσεγγίζεται με ρομαντική διάθεση, αλλά αφορά πρωτίστως ζητήματα ταυτότητας και συνδέεται με το φαινόμενο της πολιτισμικής μονοκαλλιέργειας. Πιο συγκεκριμένα, αν η παραπάνω υπόθεση ευσταθεί, το νήμα που μέσω των κλασικών μύθων συνδέει τις σύγχρονες γενιές με το- μέχρι τουλάχιστον προσφάτως- οικείο τους παρελθόν, υπάρχει κίνδυνος να κοπεί και να τις οδηγήσει σε μια μορφή ψηφιακής αποξένωσης: στην περίπτωση αυτή, η κύρια οπτική που θα έχουν στο μέλλον οι Έλληνες νέοι για τα πρόσωπα και τα μνημεία της κληρονομιάς τους, θα είναι πανομοιότυπη με εκείνη της διεθνούς κοινότητας, που τα γνωρίζει αποκλειστικά από το εικονικό τους αποτύπωμα. Η λύση δεν προτείνεται φυσικά να αναζητηθεί στην καταδίκη των εμπορικών παιχνιδιών. Είναι ωστόσο απαραίτητο να κατανοηθεί ο τρόπος που αυτά λειτουργούν, καθώς συνιστούν αναπόσπαστο κομμάτι του σύγχρονου πολιτισμού και υποστηρίζεται ότι αν μελετηθούν σε βάθος και αξιοποιηθούν σωστά, μπορεί να αποτελέσουν μέρος της διεξόδου από το πρόβλημα.

Τα ψηφιακά παιχνίδια αναγνωρίζονται πλέον σαφώς ως αντικείμενο μελέτης της σύγχρονης λαογραφίας (βλ. Κατσαδώρας, 2017), καθώς ως πολιτισμικά προϊόντα φέρουν ένα πολυσύνθετο μείγμα επιρροών που προέρχεται από ποικίλους παράγοντες (δημιουργούς, περιεχόμενο, φόρμα, μέσο, χρήστες) και επηρεάζουν το κοινό που ασχολείται μαζί τους αλλά και την ευρύτερη κοινωνία σε πολλαπλά επίπεδα, παράγοντας και αναπαράγοντας γνώσεις, στάσεις, συναισθήματα, ιδεολογίες, συμπεριφορές, κ.ο.κ. Όπως επισημαίνεται μέσα από συγκεκριμένα παραδείγματα, οι παιγνιώδεις εφαρμογές που κυκλοφορούν στο εμπόριο, αποτελούν στη μεγάλη τους πλειοψηφία πρώτα και κύρια ψυχαγωγικές δραστηριότητες, με την όποια γνωστική τους διάσταση κατά κανόνα να θεωρείται δευτερεύουσα. Με βάση το σκεπτικό αυτό, η ακρίβεια του περιεχομένου στα βιντεοπαιχνίδια που παρουσιάζουν φαινόμενα του λαϊκού πολιτισμού πρέπει να αντιμετωπίζεται με επιφύλαξη, καθώς επηρεάζεται από χαρακτηριστικά όπως η ψηφιακή φύση του μέσου, η αλληλεπιδραστική του δομή και ο εμπορικός του προσανατολισμός, εξαιτίας των οποίων η πληροφορία συνήθως ρυθμίζεται σύμφωνα με τις προϋπάρχουσες ιδέες και τις επιδιώξεις του κοινού και όχι π.χ. με τις επιταγές της λαογραφικής (ιστορικής, κ.ο.κ.) επιστήμης (Βαλασιάδης, 2022). Επιπλέον, το γεγονός ότι το πολιτισμικό πλαίσιο που παρουσιάζεται στις εφαρμογές συχνά συνιστά ένα απλό 'περιτύλιγμα', επιτρέπει σε αυθαίρετες ερμηνείες μεταβλητών του να απελευθερωθούν στην ψηφιακή πραγματικότητα και να εδραιωθούν ως κυρίαρχες. Ωστόσο, και παρά τη στρεβλωμένη ερμηνεία εννοιών που το ηλεκτρονικό παιχνίδι μπορεί να διαδώσει στο φαντασιακό των θιασωτών του ψηφιακού σύμπαντος, η μελέτη των εμπορικών βιντεοπαιχνιδιών είναι αναντίρρητα χρήσιμη όταν ο ερευνητής εστιάζει στη *δόξα των πολλών* και αυτό που τον ενδιαφέρει δεν είναι η ανακάλυψη της «αλήθειας» του παρελθόντος αλλά ο τρόπος που ένας πολιτισμός ή οι εκφάνσεις του προσλαμβάνονται από τον σύγχρονο άνθρωπο. Στην περίπτωση αυτή βεβαίως, ο λαογράφος δεν μελετά τον πολιτισμό της εποχής που απεικονίζεται στο παιχνίδι, αλλά τον σύγχρονο πολιτισμό του δημιουργού ή του χρήστη (Βαλασιάδης, 2022). Λαμβάνοντας υπόψη τους παραπάνω συλλογισμούς, επιχειρείται στις επόμενες παραγράφους να γίνει φανερό η επιρροή που άσκησαν οι επιλογές του



Harryhausen στην απεικόνιση του χαρακτήρα της Μέδουσας στα ψηφιακά παιχνίδια, όσο και ευρύτερα στον σύγχρονο εικονικό πολιτισμό.

## Ο μύθος της Μέδουσας

Το παράδειγμα που επιλέχθηκε να αξιοποιηθεί αφορά στον χαρακτήρα της Μέδουσας, που αφενός «αποτελεί το καλύτερο δείγμα λαϊκού παραμυθιού που εισήχθη στην ηρωική μυθολογία των αρχαίων Ελλήνων» (Nilsson, 1932, σ. 40) και αφετέρου παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον ως προς την ψηφιακή του εξέλιξη. Ο μύθος της ξεκινά ουσιαστικά από το κεφάλι του τέρατος που συνδέεται με τις μάσκες των πρωτόγονων λαών, οι οποίοι πίστευαν ότι αν μπορούσαν να δεσμεύσουν σε ένα προσώπειο τα στοιχεία της φύσης που τους προκαλούσαν φόβο, θα κατάφερναν να ελέγξουν και τις αποτροπιαστικές τους δυνάμεις (Wundt, 1919· Rose, 1928).

Ο Όμηρος, που αναφέρεται στη Γοργώ τόσο στην Οδύσσεια όσο και στην Ιλιάδα, ενδιαφέρεται κυρίως για το βλέμμα και το κεφάλι της, που όπως γράφει στόλιζε την αιγίδα της Αθηνάς (Ε741) και την ασπίδα του Αγαμέμνονα (Λ36-37), ενώ πληροφορίες από τα κύπρια έπη τοποθετούν Γοργόνες και σε εκείνη του Αχιλλέα. Μια αρχική ολοκληρωμένη γενεαλογία του τέρατος παραδίδει ο Ησίοδος στη *Θεογονία* (270-280), όπου για πρώτη φορά αναφέρεται το όνομα Μέδουσα<sup>2</sup>. Εκεί περιγράφεται ως η μόνη θνητή Γοργόνα, αδελφή με τη Σθενώ και την Ευρυάλη, τις αθάνατες κόρες του Φόρκου και της Κητούς που ζούσαν στα δυτικά όρια του γνωστού κόσμου. Αναφορές στο τέρας περιλαμβάνονται στα έργα πολλών συγγραφέων της ελληνικής γραμματείας. Ανάμεσά τους ο Αισχύλος (*Προμηθέας Δεσμώτης*, 792-800) αναφέρει ότι όποιος τις αντίκριζε έπαινε να ανασαίνει, ενώ ο Απολλόδωρος (*Βιβλιοθήκη*, 2.4.2) σημειώνει ότι τα θύματά τους απολιθώνονταν και προσθέτει ότι η Αθηνά οργίστηκε με την Μέδουσα, επειδή η τελευταία θεώρησε τον εαυτό της ισάξιο με τη θεά, ακόμα και στην ομορφιά (*Βιβλιοθήκη*, 2.4.3).

Μια παράδοση που προέρχεται από την Αττική και επιβιώνει στον Ευριπίδη (*Ιων*, 990) την θέλει κόρη της Γης που σκοτώθηκε από την Αθηνά κατά τη Γιγαντομαχία, επιτρέποντας έτσι στην Παλλάδα να επιβληθεί με τη λατρεία της επάνω στην προγενέστερή της χθόνια θεότητα και να αξιοποιήσει προς όφελός της τις δαιμονικές της ιδιότητες (βλ. Νεώτερον Εγκυκλοπαιδικόν Λεξικόν «Ηλίου», 1945· Ελληνική Μυθολογία, 1986). Πολύ αργότερα, σε μια σειρά από έργα που αποδίδονται στον Ρωμαίο συγγραφέα Γάιο Ιούλιο Υγίνο, αποκαλύπτεται η ύπαρξη μιας προγενέστερης γενιάς Γοργόνων, αφού για παράδειγμα η Μέδουσα συστήνεται ως *Medusa Gorgonis filia* (*Fabulae*, 151.2.2). Την πιθανόν δημοφιλέστερη σήμερα εκδοχή του μύθου καταγράφει ο Ρωμαίος ποιητής Οβίδιος (*Μεταμορφώσεις*, 4.798), που παρουσιάζει τη Μέδουσα ως πολυπόθητη γυναίκα με πανέμορφα μαλλιά που βιάστηκε μέσα στο ιερό της Αθηνάς από τον Ποσειδώνα<sup>3</sup>. Η ιερόσυλη αυτή πράξη εξόργισε τη θεά της σοφίας, που όμως αντί να στραφεί προς τον ισχυρό της θείο, τιμώρησε το θύμα του βιασμού: Παραμόρφωσε έτσι τη Μέδουσα σε ένα απαίσιο πλάσμα που όποιος αντίκριζε κατάματα απολιθωνόταν.

Πέρα από τις διαφορές τους σχετικά με την ταυτότητα και την καταγωγή της Μέδουσας, οι περισσότερες παραλλαγές συμφωνούν ότι το τέλος της ήρθε από το χέρι του ήρωα Περσέα. Αυτός, έχοντας σύμφωνα με τους αργαίους μύθους υποσχεθεί στον βασιλιά της Σερίφου Πολυδέκτη ότι θα του φέρει για δώρο το κεφάλι της Μέδουσας, κέρδισε την εύνοια της Αθηνάς και του Ερμή και ακολούθησε τις οδηγίες τους, δείχνοντας εξυπνάδα και γενναιότητα. Αρχικά επισκέφτηκε τις Γραιές και χάρη στην πονηριά του κατάφερε να τους αποσπάσει την πληροφορία για τον τόπο που βρίσκονταν οι νύμφες· εκείνες με τη σειρά τους, του παρέδωσαν θεϊκό εξοπλισμό<sup>4</sup>, που θυμίζει σε

<sup>2</sup> Η Howe (1954) υποστηρίζει ότι η Μέδουσα απέκτησε το συγκεκριμένο όνομα επειδή ήταν ταίρι του Ποσειδώνα, ένα από τα επίθετα του οποίου ήταν «Ευρυμέδων».

<sup>3</sup> Η ησιόδεια εκδοχή τη θέλει να συνευρέθηκε με τον Ποσειδώνα ηθελημένα (χρησιμοποιείται το ρήμα *παραλέχομαι* που δεν υπονοεί βία) και μάλιστα σε ένα ανθισμένο ανοιξιάτικο τοπίο: «τη δὲ μὴ παρελέξατο Κυανοχαίτης εν μαλακῶ λειμῶνι καὶ άνθισιν ειαρινοῖσι» (*Θεογονία*, 278-279).

<sup>4</sup> Ο λόγος γίνεται για την *κυνή-την* περικεφαλαία που έκανε αόρατο όποιον τη φορούσε-, την *κίβισιν*, ένα πλεκτό σακούλι κυνηγιού, στο οποίο ο ήρωας τοποθέτησε το κεφάλι της Μέδουσας, ένα ζευγάρι φτερωτά σανδάλια και μια *άρπη-ατσάλινο*

μεγάλο βαθμό τα μαγικά αντικείμενα των παραμυθιών. Κατάφερε έτσι να προσεγγίσει τη Γοργόνα, να αποφύγει τη θανατηφόρα της ματιά και τέλος να την αποκεφαλίσει, ξεφεύγοντας από τις αδελφές της που γύρευαν εκδίκηση. Από τον κομμένο λαιμό του τέρατος, ξεπήδησαν ο φτερωτός Πήγασος και ο πολεμιστής Χρυσάωρ, καρποί της συνένωσης της Μέδουσας με τον Ποσειδώνα. Η θεά Αθηνά μοιράστηκε στη συνέχεια διάφορα μέρη της λείας, όπως το αίμα που πετάχτηκε κατά τη *γοργοτομή*, ενώ το γοργόνειο τοποθετήθηκε ως επίσημα στην ασπίδα και ως έμβλημα στην αιγίδα της (ένα περιθωράκιο κατασκευασμένο σύμφωνα με τον μύθο από το δέρμα της Χίμαιρας), ώστε να πετρώνει τους αντιπάλους της στη μάχη.

## Η καλλιτεχνική απεικόνιση της Μέδουσας διαχρονικά

Η μορφή της Μέδουσας παρουσιάζεται ως μια από τις πλέον δημοφιλείς στην ελληνική τέχνη (Toscano, 2016). Διαχρονικά, το παρουσιαστικό της φαίνεται πως έχει υποστεί σημαντικές μεταβολές, αντικατοπτρίζοντας διαφορές στην αισθητική και τις αξίες κάθε κοινωνίας και εποχής. Οι μετασηματισμοί αυτοί οδήγησαν ήδη από τον 19ο αιώνα τον αρχαιολόγο Adolf Furtwängler (1884) να κάνει λόγο για τρία εξελικτικά στάδια στην καλλιτεχνική απεικόνιση της Γοργόνας: *αρχαϊκό, μέσο και όμορφο*, τα οποία ωστόσο αναγνωρίζεται πλέον πως δεν πρέπει να εκλαμβάνονται με αυστηρό χρονικό χαρακτήρα, καθώς είναι σαφές ότι σε κάθε εποχή συνυπήρχαν διάφορες όψεις της Μέδουσας (βλ. Jooste, 2017-18).

Αρχικά, η Γοργώ παρουσιάζεται με σημαντικές κατά τύπους διαφορές τόσο στο πρόσωπο (κορινθιακό/λακωνικό γοργόνειο) όσο και στο σώμα. Έτσι για παράδειγμα, στη Βοιωτία έχει εντοπιστεί απεικόνισή της ως θηλυκός κένταυρος, μια αττική της παραλλαγή πιθανόν την αποδίδει με μορφή που θυμίζει λέαινα ή δασύτριχο πρόβατο (Φριτζίλας, 2010), αλλού εμφανίζεται με φιδόσχημα κάτω άκρα, άλλοτε ως Σφίγγα, πάνθηρας, αρσενικό άλογο, πουλί ή ακόμη και με ουρά ψαριού. Η ποικιλία στον τρόπο απόδοσης του σώματός της ιδίως κατά τα αρχαϊκά χρόνια, ίσως οφείλεται στην μακρά παραμονή του γοργονείου στο στάδιο του προσωπίου, που με τη μορφή αυτή εξυπηρετούσε τη σπαρτιατική λατρεία της Ορθίας Αρτέμιδος (Καράγιωργα, 1965). Έχει επίσης υποστηριχθεί (π.χ. Frothingham, 1911, σ. 350· Howe, 1954, σ. 216, κ.ά.) ότι η αρχικά ατελής φιγούρα της Γοργόνας συμπληρώθηκε μεταγενέστερα, όταν το κεφάλι θεωρήθηκε ότι είχε κοπεί από το σώμα κάποιου τέρατος, οδηγώντας έτσι στην επινόηση των τριών αδελφών, του Περσέα και του υπόλοιπου μύθου, που φαίνεται πως δανείστηκε στοιχεία από λαούς της Ανατολής<sup>5</sup>.

Στη συντριπτική ωστόσο πλειοψηφία των αρχαϊκών απεικονίσεων της Μέδουσας, το σώμα της όπως και αυτό των αδελφών της παρουσιάζονται με ανθρώπινα κάτω άκρα. Σε ό,τι αφορά στο πρόσωπο, συχνά παρουσιάζεται ως απεχθές τέρας με άγρια μάτια, φίδια στο κεφάλι, πτυχωτή μύτη, δόντια κάπρου, κρεμασμένη γλώσσα, ενώ συχνά του προστίθεται ένα έξαρμα μεταξύ των φρυδιών, μικρά κέρατα και ανδρικό γένι<sup>6</sup>.

Με το πέρασμα του χρόνου, τα χαρακτηριστικά που αποδίδονται στη Μέδουσα εμφανίζονται κατά κανόνα όλο και πιο ήπια. Ως αποτέλεσμα, το πρωτόγονο δαιμονικό παρουσιαστικό της αρχαϊκής εποχής δίνει κατά την κλασική περίοδο τη θέση του σε εκείνο μιας όμορφης γυναίκας, ενώ στα ελληνιστικά χρόνια, η Γοργόνα παρουσιάζεται με το πρόσωπο ελκυστικής γυναίκας που φέρει φτερά στην κεφαλή. Ο μετασηματισμός της εικόνας της από τα αρχαϊκά στα ελληνιστικά χρόνια αποκαλύπτεται από τη σύγκριση του γοργονείου σε νομίσματα των δύο εποχών (Εικόνα 1, Εικόνα 2).

---

δηλαδή δρεπάνι-, αλλά και την ασπίδα της Αθηνάς, στην οποία καθρεφτίστηκε η μορφή του τέρατος ώστε ο ήρωας να αποφύγει την άμεση επαφή με το βλέμμα της.

<sup>5</sup> Είναι χαρακτηριστικό ότι ο μύθος του Περσέα και της Μέδουσας παρουσιάζει παραλληλίες με εκείνον του Gilgamesh και του Humbaba (Hopkins, 1934), ενώ σε λαούς της Ανατολίας όπως οι Χετταίοι, οι Βαβυλώνιοι και οι Ασσύριοι, υπάρχουν και άλλες περιπτώσεις ηρώων που απεικονίζονται να κρατούν σπαθί – δρεπάνι και να αποστρέφουν το βλέμμα πριν αποκεφαλίσουν κάποιο τέρας (Burkert, 1987).

<sup>6</sup> Όπως σημειώνεται, το μέτρο της ασχήμιας και η ανωμαλία της μορφής ενός δαίμονα συνδέονται με το μέτρο των δυνάμεών του, κάτι που συχνά οδηγεί στην απεικόνισή τους μέσω συνδυασμού χαρακτηριστικών από τα δύο φύλα ή στοιχείων του ανθρώπου και κάποιου επικίνδυνου ζώου (Ions, 1997).



**Εικόνα 1.** Όψη αργυρού στατήρα αρχαϊκής εποχής (π. 500 π.Χ.) από τη Νεάπολη (Καβάλα) που εκτίθεται στο Münzkabinett του Βερολίνου (18203256). Εικονίζεται γοργόνειο με άγριο βλέμμα, πτυχωτή μύτη, δόντια κάπρου και γλώσσα που κρέμεται από ανοιχτό στόμα.

Σημείωση: Ανακτήθηκε από <https://ikmk.smb.museum/object?id=1820325>

6



**Εικόνα 2.** Όψη χάλκινου νομίσματος του Σελεύκου Α΄ Νικάτορα (312-280 π.Χ.). Απεικονίζεται το κεφάλι της Μέδουσας με φίδια και ζευγάρι φτερών στα μαλλιά. Το πρόσωπό της δεν φαίνεται να διαφέρει από αυτό μιας κανονικής γυναίκας.

Σημείωση: Ανακτήθηκε από <https://www.catawiki.com/l/15324331-seleucid-kingdom-seleukos-i-nikator-312-281-ae-Medusa-bull>

Ο αποτροπαϊκός ρόλος που η εικόνα της Μέδουσας εξυπηρετούσε στη λαϊκή καθημερινότητα, δεν φαίνεται ωστόσο να επηρεάστηκε από τις αλλαγές στη μορφή της και έτσι το γοργόνειο διατήρησε τη συμβολική του αξία ως φύλακα-συμβόλου. Ένα σχετικό παράδειγμα προσφέρει η αποτύπωσή του στον θώρακα του Μεγάλου Αλεξάνδρου, όπως αυτός αποδίδεται στο μωσαϊκό της Πομπηίας. Μέσα από αυτό και πολυάριθμα άλλα έργα, καθίσταται σαφές ότι οι Ρωμαίοι κληρονόμησαν την εικόνα της ελκυστικής Μέδουσας των ελληνιστικών χρόνων και εξακολούθησαν να την αναπαράγουν με τον τρόπο αυτόν. Παράλληλα, εμπλούτισαν τον μύθο της διαμορφώνοντας νέες εκδοχές του -όπως αυτή του Οβιδίου-, ενώ οι μαρτυρίες εμφάνισης Γοργόνων κατά τη ρωμαϊκή περίοδο (*Naturalis Historia* 6,36 ·*Δειπνοσοφιστές* 5,64) επιβεβαιώνουν το γεγονός ότι ο μύθος συνέχιζε να διατηρεί τη ζωντάνια του στη λαϊκή φαντασία της εποχής.

Αρχής γενομένης από τα ελληνιστικά χρόνια και αργότερα στον μεσαιώνα, λαμβάνει χώρα μια περίπλοκη διαδικασία -που δεν μπορεί να αναλυθεί στο πλαίσιο του παρόντος άρθρου-, μέσω της οποίας χαρακτηριστικά από διάφορες μειογενείς οντότητες συνενώνονται σε έναν νέο τύπο γοργόνας με ουρά ψαριού, που για τους ελληνόφωνους πληθυσμούς αποτελεί συνέχεια της μυθικής.

Κατά την Αναγέννηση, ο μύθος του Περσέα και της Μέδουσας ενέπνευσε διάσημους καλλιτέχνες (Cellini, Caravaggio, Rubens, Bernini, κ.ά.) που απεικόνισαν όψεις της σε πολυάριθμα έργα, κυρίως αγάλματα και πίνακες, παρουσιάζοντάς την με πρόσωπο και σώμα γυναίκας, τάση που υιοθέτησαν οι περισσότεροι καλλιτέχνες και στους επόμενους αιώνες. Στη σύγχρονη εποχή, η άλλοτε τρομακτική Μέδουσα έχει πλέον ως άλλη μούσα βρει θέση στο λογότυπο του ιταλικού οίκου μόδας Versace, που στη συλλογή *La Medusa* αξιοποιεί το γοργόνειο ως διακοσμητικό έμβλημα σε μια ποικιλία προϊόντων όπως τσάντες, πορτοφόλια, παπούτσια, σκουλαρίκια, μενταγιόν, κ.ο.κ..

Η αισθησιακή μορφή με την οποία πλέον παρουσιάζεται τόσο στον παραδοσιακό τύπο όσο και σε ψηφιακά μέσα δεν μπορεί να χαρακτηριστεί εντελώς πρωτότυπη<sup>7</sup>, ο τρόπος ωστόσο με τον οποίο η εμφάνισή της αυτή συνδέεται με τη γυναικεία χειραφέτηση επηρεάζεται σαφώς από το μετανεωτερικό πλέγμα αξιών. Στο πλαίσιο αυτό, έγινε πρόσφατα δημοφιλές ένα άγαλμα του Luciano Garbati το οποίο απεικονίζει τη Μέδουσα ως γυμνή γυναίκα που κρατάει ένα ξίφος και το κεφάλι του Περσέα, φιλοδοξώντας να αντιστρέψει τους ρόλους του μύθου και να «αποκαταστήσει» την αδικία

<sup>7</sup> Ήδη από τον μεσαιώνα, ο Δάντης ερμήνευσε το φοβερό βλέμμα της Μέδουσας ως την ερωτική δύναμη με την οποία μπορούσε να καταστρέφει τους άνδρες. Πιο πρόσφατα, η Cixous (1975) θεώρησε ότι η Μέδουσα κατάφερε να αποσυντονίσει τα ανδροκρατικά εννοιολογικά συστήματα και να προκαλέσει ανατρεπτικό χάος με τη γοητεία της.

προς το θύμα του βιασμού. Επελέγη για τον λόγο αυτό ως σύμβολο του κινήματος #MeToo και τοποθετήθηκε συμβολικά έξω από το δικαστήριο της Νέας Υόρκης που εκδίκασε την υπόθεση του κινηματογραφικού παραγωγού Harvey Weinstein, ο οποίος τελικώς αποδείχθηκε ένοχος για σεξουαλικές επιθέσεις και βιασμούς («Πώς ένα άγαλμα», 2020).

## Η κινηματογραφική Μέδουσα και το μοντέλο του Harryhausen

Στον κινηματογράφο και την τηλεόραση φαίνεται πως σε γενικές γραμμές υιοθετήθηκε το πρότυπο που διαμορφώθηκε κατά την Αναγέννηση, καθώς στις περισσότερες εμφανίσεις της, η Μέδουσα παρουσιάζεται ως γυναίκα με ανθρώπινα μέλη και χωρίς φτερά, αλλά με επικίνδυνα φίδια στα μαλλιά και φυσικά το βλέμμα που πετρώνει. Παράλληλα, εκτός από τις δημιουργίες στις οποίες εμφανίζεται η ίδια, π.χ. σε ταινίες όπως οι *The Gorgon* (Fisher, 1964), *7 Faces of Dr. Lao* (Pal, 1964), *Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief* (Columbus, 2010)<sup>8</sup>, και τηλεοπτικές σειρές όπως οι *Atlantis: The Legend Begins* (Capps et al., 2013-2015), κ.ά., ο μύθος της φαίνεται πως έχει εμπνεύσει τη δημιουργία και άλλων πλασμάτων με παρόμοιες ιδιότητες<sup>9</sup>. Εκτός της κύριας αυτής τάσης, σε λίγες περιπτώσεις θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι οι κινηματογραφιστές συνέχισαν την μακραίωνη τάση εξανθρωπισμού της εικόνας του μυθικού πλάσματος και μάλιστα έφτασαν να την αποδώσουν χωρίς φίδια στα μαλλιά αλλά με ξεχωριστές πάντοτε ικανότητες, όπως λ.χ. συμβαίνει στην ελληνική ταινία *Η Μέδουσα* (Λαζόπουλος, 1998) -όπου το απολιθωτικό της βλέμμα απειλεί μόνο τους άνδρες και μεταδίδεται από γυναίκα σε γυναίκα- και στη σειρά *Marvel's Inhumans* (Buck, 2017). Στο αντίθετο άκρο, άλλοι παραγωγοί αντέστρεψαν την τάση εξανθρωπισμού της και επανέφεραν τη Μέδουσα με μορφή τέρατος. Ένα πρώτο παράδειγμα αποτέλεσε η ταινία *Perseo l' invincibile* (De Martino, 1963)-που διεθνώς έγινε γνωστή με τον αμερικάνικο τίτλο *Medusa Against the Son of Hercules*-στην οποία η μυθική ιέρεια παρουσιάζοταν ως εξωγήινο δέντρο με φίδια στα κλαδιά και ένα μάτι στο κέντρο. Το συγκεκριμένο μοντέλο δεν φαίνεται να στάθηκε ιδιαίτερα επιδραστικό για το συλλογικό φαντασιακό, σε αντίθεση με εκείνο που παρουσίασε ο Harryhausen στην τελευταία του ταινία *Clash of the Titans* (Davies, 1981) δύο δεκαετίες μετά. Σε αυτό η Μέδουσα αποδόθηκε ως τέρας-υβρίδιο, που συνδύαζε βασικά στοιχεία από αρχαϊκές απεικονίσεις της (π.χ. κοφτερά δόντια, τρομερό βλέμμα, φιδίσια μαλλιά), ορισμένα από την εξελικτική της πορεία ως θαλάσσιας γοργόνας (π.χ. γυμνό στήθος, φόρμα σώματος), αλλά και νέα, όπως την χρήση τόξου, που εμμέσως παρέπεμπε στην παράδοση των δυναμικών Αμαζόνων. Το σημαντικότερο ωστόσο -από άποψη επιδραστικότητας- «νέο» στοιχείο που προστέθηκε στην απεικόνισή της, ήταν το φιδίσιο της άκρο, που την καθιστούσε ένα είδος δρακόντισσας (Εικόνα 3).

<sup>8</sup> Παρότι η Gloyn (2019) υπονοεί ότι η Μέδουσα στη συγκεκριμένη ταινία κρύβει φιδίσια ουρά κάτω από την καμπαρντίνα της, είναι απολύτως σαφές ότι το τέρας αποδίδεται με ανθρώπινα άκρα, που μάλιστα στη σκηνή του φόνου της τα χρησιμοποιεί για να κλωσήσει μακριά το σπαθί του Περσέα.

<sup>9</sup> Ένα παράδειγμα αποτελούν οι χαρακτήρες των διδύμων αγοριών από την ταινία *Miss Peregrine's Home For Peculiar Children* (Burton, 2016).



**Εικόνα 3.** Ο Ray Harryhausen ποζάρει με το μοντέλο της Μέδουσάς του για τις ανάγκες της ταινίας *Clash of the Titans* στην οποία εργάστηκε. *Σημείωση:* Στιγμιότυπο από Warner Bros. Entertainment. (n.d.).

Σχετικά με την πηγή που ενέπνευσε τον Harryhausen δεν υπάρχουν σαφείς απαντήσεις. Δεν ήταν η πρώτη φορά που η Γοργόνα αποδιδόταν με φιδόμορφα άκρα (π.χ. στον αρχαϊκό κρατήρα της Vix, τα πόδια του τέρατος καταλήγουν σε κεφαλές φιδιών), θεωρείται ωστόσο δύσκολο οι λιγοστές αρχαϊκές απεικονίσεις και φιλολογικές πηγές (για παράδειγμα ο Υγίνος κάνει λόγο για μια αρσενική Γοργόνα, τέκνο της οφίοποδης Έχιδνας) να επηρέασαν τον Αμερικάνο παραγωγό. Εξαιρετικά απίθανο θα ήταν επίσης να θεωρηθεί ότι αυτός εμπνεύστηκε από την αιγυπτιακή θεότητα Ίσιδα-Θερμούθιδα, που συχνά παρουσιάζεται με ουρά φιδιού ή από τα *naga*, τα πνεύματα-φύλακες της ινδικής μυθολογίας, που απεικονίζονται ως υβρίδια ανθρώπου και κόμπρας. Αντιθέτως, πιο ασφαλές θα ήταν να υποθεθεί ότι ρόλο στην επιλογή του έπαιξε η χριστιανική παράδοση, σύμφωνα με την οποία τα ερπετά συνδέονται με τις δυνάμεις του κακού, κάτι που σημαίνει ότι η προσθήκη της φιδίσιας ουράς αυτομάτως κατέστησε το τέρας του πιο σατανικό. Προς την κατεύθυνση αυτή οδηγούν άλλωστε και οι δηλώσεις του ίδιου του δημιουργού σύμφωνα με τις οποίες μια όμορφη Μέδουσα δεν ταίριαζε με τις ανάγκες της παραγωγής: «well, that wasn't very dramatic, so I gave her a rather demonic look» (Giardino, n.d.). Ένας δεύτερος -πιο πρακτικός- λόγος που πιθανόν οδήγησε στην επιλογή του φιδίσιου άκρου, ήταν για να υποστηρίξει την προσθήκη ενός θορυβώδους κρόταλου στο μυθικό πλάσμα, αφού σύμφωνα με τις δηλώσεις του Harryhausen, ήταν ανάγκη να γίνει η Γοργόνα απειλητική και από την άποψη των ηχητικών εφέ. Εξ άλλου, το κρόταλο και τα κοντινά πλάνα σε αυτό πρόσθεσαν στη σκηνή της μονομαχίας με τον Περσέα ένα στοιχείο western, καθιστώντας την έτσι πιο οικεία στο αμερικανικό κοινό, στο οποίο αυτή απευθυνόταν. Τριάντα χρόνια μετά ακολούθησε η ομώνυμη επανακυκλοφορία (remake) με τίτλο *Clash of the Titans* (Leterrier, 2010) στην οποία το μυθικό τέρας είχε μακρύτερη ουρά, θυμίζοντας ασιατικό δράκοντα. Ο εμβληματικός αυτός τρόπος<sup>10</sup> με τον οποίο η Μέδουσα αποδόθηκε στις ταινίες αυτές, φαίνεται πως στάθηκε ιδιαίτερα επιδραστικός για την απεικόνισή της από μελλοντικές κινηματογραφικές παραγωγές -π.χ. *The Lego Batman Movie* (McKay, 2017)-, τηλεοπτικές σειρές -π.χ. *Hercules: The Legendary Journeys* (Williams & Tapert, 1995-1999) (Εικόνα 4)-, τις ψηφιακές τέχνες που την αποτύπωσαν στα νέα μέσα (Εικόνα 5) και από τα παιχνίδια που την ενέταξαν στους χαρακτήρες τους.

<sup>10</sup> Σύμφωνα με τους Martínez Fabre και Mateu (2019), η Μέδουσα ήταν ο πραγματικός πρωταγωνιστής της ταινίας *Clash of the Titans*, ενώ η εικόνα της βοήθησε τον Harryhausen στη χρηματοδότησή της.



**Εικόνα 4.** Η Μέδουσα στην τηλεοπτική σειρά Hercules: The Legendary Journeys (Williams & Tapert, 1995-1999).

Σημείωση: Στιγμιότυπο από

<https://www.youtube.com/watch?v=fFy0T7Mz7X0>



**Εικόνα 5.** Η Μέδουσα ως βασίλισσα, μεταξύ θεών και ηρώων. Ψηφιακή δημιουργία του Reza Sedghi, εμπνευσμένη από το έργο του Harryhausen (Reza Sedghi, προσωπική επικοινωνία, 6 Ιουν 2021).

Σημείωση: Ανακτήθηκε από τη διεύθυνση

[https://twitter.com/Reza\\_Sedghi/status/1396809893877792768/photo/1](https://twitter.com/Reza_Sedghi/status/1396809893877792768/photo/1)

Όπως σημειώνει η Gloyn (2019), η Μέδουσα πλέον είναι υπερβολικά πιθανό να συνοδεύεται από ουρά φιδιού τόσο στην οθόνη όσο και στα βιβλία. Σχετικά με τα νέα μέσα, είναι όντως εντυπωσιακό το γεγονός ότι η οφιοπόδη εκδοχή της Μέδουσας έχει καταφέρει να επηρεάσει ακόμα και αρχαιολόγους όπως ο Κ. Λουκόπουλος, που μέσω βίντεο που αναρτά στο YouTube με εκλαϊκευμένες γνώσεις, αναφέρεται στην Μέδουσα ως «το τέρας με το άνω μέρος του σώματος γυναίκας, το κάτω μέρος φιδιού και τα μαλλιά που ήταν φίδια» (The Mythologist, n.d.). Ωστόσο, άτυπη έρευνα που διενεργήθηκε από τον γράφοντα σε περίπου πενήντα παιδικά βιβλία που κυκλοφορούσαν το 2022 στα αθηναϊκά βιβλιοπωλεία και αναφέρονταν στη μυθική Μέδουσα, αποκάλυψε ότι η ίδια και οι αδελφές της απεικονίζονται με ουρά φιδιού σε ποσοστό κοντά στο 10% του συνόλου.

## Μεθοδολογικά στοιχεία

Προκειμένου να γίνει κατανοητό το κατά πόσο η βιομηχανία του ψηφιακού παιχνιδιού επηρεάστηκε περισσότερο από την κλασική της απεικόνιση<sup>11</sup> ή από το μοντέλο του Harryhausen, συγκεντρώθηκαν μετά από εκτεταμένη διαδικτυακή έρευνα πολυάριθμα δεδομένα. Πιο συγκεκριμένα, ο χαρακτήρας της Μέδουσας αναζητήθηκε στα σχετικά με τον ελληνικό και ρωμαϊκό πολιτισμό βιντεοπαιχνίδια της υπό κατασκευή τράπεζας πληροφοριών raizomen.com, στα παιχνίδια της θεματικής λίστας της Wikipedia *Video games based on Greek mythology*, στην αντίστοιχη με θέμα *Video games set in Greece*, στα παιχνίδια που περιείχονταν στον κατάλογο *Mythology: Greek* της ηλεκτρονικής τράπεζας παιχνιδιών *Mobygames*, έπειτα σε εκείνα της κατηγορίας *Setting: Classical Greece* της ίδιας σελίδας, στον ειδικό κατάλογο παιχνιδιών για τον χαρακτήρα *Medusa* από την ιστοσελίδα *Giant Bomb*, σε καταλόγους παιχνιδιών για συγκεκριμένες πλατφόρμες όπως ο *worldofspectrum.org* κ.ο.κ.. Η αναζήτηση συνεχίστηκε σε μικρότερους διαδικτυακούς τόπους όπως οι *myabandonware*, *gamesnostalgia* κ.ά. που έχουν συγκεντρώσει παλαιότερα παιχνίδια και δίνουν στον επισκέπτη τη

<sup>11</sup> Για παράδειγμα, η βιομηχανία της Disney έχει επιλέξει να αποδίδει τη Μέδουσα και τις άλλες Γοργόνες (αρσενικές και θηλυκές) με ανθρώπινα άκρα. Έτσι, το μυθικό τέρας κάνει στιγμιαία την εμφάνισή του στην ταινία κινουμένων σχεδίων *Hercules* (Clements & Musker, 1997), αλλά και στο βιντεοπαιχνίδι που ακολούθησε την κυκλοφορία της με τίτλο *Disney's Hercules* (Eurocom, 1997). Από τη Μέδουσα ήταν παλαιότερα εμπνευσμένος και ο χαρακτήρας *Madame Medusa* που με το βλέμμα πέτρωνε στιγμιαία τη δευτεραγωνίστρια Penny στο φιλμ *The Rescuers* (Reitherman et al., 1977), ενώ είχε και σχετικές τηλεοπτικές εμφανίσεις. Ανθρώπινα άκρα θα είχε η Μέδουσα και σε μια ταινία κινουμένων σχεδίων από την Sony Pictures, την πρώτη όπου η μυθική ιέρεια θα εμφανιζόταν ως πρωταγωνίστρια· το project ωστόσο ακυρώθηκε έπειτα από αρκετές αναβολές προς απογοήτευση του κοινού (Amidi, 2015).



δυνατότητα να τα κατεβάσει ή να τα 'τρέξει' επιτόπου. Ακολούθησαν πλατφόρμες έκδοσης ανεξάρτητων διαδικτυακών παιχνιδιών όπως οι *kongregate, games, freegames, friv*, κ.ά., όπου έγινε έλεγχος για τίτλους που περιείχαν λέξεις όπως *Medusa* και *Gorgon*. Αντίστοιχη έρευνα στη μηχανή αναζήτησης Google αποκάλυψε επιπλέον παιγνιώδεις εφαρμογές που αξιοποιούσαν τον χαρακτήρα της Μέδουσας εκτός του αρχαιοελληνικού μυθολογικού πλαισίου, όπως οι ιαπωνικής παραγωγής σειρές *Castlevania, Final Fantasy, Megami Tensei, Scribblenauts*, κ.ά., γεγονός που συχνά συνδυάστηκε με επισκέψεις σε ομώνυμα fora και κοινότητες του Reddit, προκειμένου να αντληθούν περισσότερες πληροφορίες.

Αφού διαμορφώθηκαν λίστες με το σύνολο των τίτλων που συγκεντρώθηκαν, ξεκίνησε αναζήτησή τους σε πλατφόρμες όπως η Wikipedia, η Steam και η Fandom, ώστε να καταγραφούν τα στοιχεία της ταυτότητάς τους όπως το έτος κυκλοφορίας, η εταιρεία παραγωγής και ο εκδότης, αλλά και για να γίνει σε γενικές γραμμές κατανοητή η πλοκή τους, προκειμένου να επιλεγούν μόνο εκείνοι που απεικόνιζαν τη Μέδουσα της ελληνικής μυθολογίας. Για παράδειγμα, τα παιχνίδια της σειράς *Rings of Medusa* (Starbyte Software, 1989) δεν συμπεριελήφθησαν στην ανάλυση, καθώς αξιοποιούσαν το όνομα της μυθικής οντότητας, αναφερόμενες σε χαρακτήρες που δεν μοιράζονταν κοινά στοιχεία με αυτή. Αντίστοιχα, όταν η Μέδουσα δεν εμφανιζόταν στο παιχνίδι-όπως π.χ. στο *Medusa's Labyrinth* (Guru Games, 2016), που αναφερόταν στον αρχαίο μύθο προσεγγίζοντάς τον μέσα από την ιστορία ενός νεαρού κοριτσιού -ή όταν αποδιδόταν ως μηχανήμα- όπως π.χ. στο ιαπωνικό *Shin Megami Tensei II* (Atlus, 1994) όπου παρουσιαζόταν ως ρομποτική κατασκευή- τα παιχνίδια δεν υπολογίστηκαν στο σχετικό σύνολο.

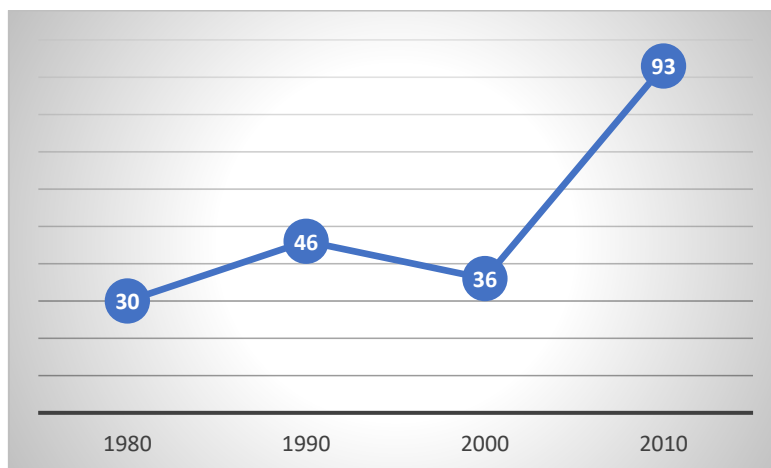
Σε ένα επόμενο βήμα, αναζητήθηκαν στην πλατφόρμα YouTube, βίντεο του τύπου longplay /full game /playthrough για κάθε παιχνίδι, προκειμένου να γίνει αντιληπτός ο ρόλος της Μέδουσας στην πλοκή τους και να ληφθούν στιγμιότυπα του τρόπου που απεικονίζεται σε αυτά. Στη συνέχεια, κατασκευάστηκαν μια λίστα χρονολογικής εμφάνισης των παιχνιδιών και δύο πίνακες διπλής εισόδου: ο πρώτος με οριζόντιες κατηγορίες τις βασικές μορφές εμφάνισης της Μέδουσας (ανθρώπινα άκρα, άκρα φιδιού, κεφαλή, άλλο) και κάθετες τις δεκαετίες μεταξύ 1980 και 2020, ώστε να εξαχθούν συμπεράσματα για το πώς παρουσιάστηκε διαχρονικά η Μέδουσα από τη βιομηχανία ψηφιακών παιχνιδιών· ο δεύτερος με τις ίδιες κατηγορίες οριζόντια και με τους κύριους τόπους παραγωγής παιχνιδιών (ΗΠΑ, Ιαπωνία, Ευρώπη, κ.λπ.) κάθετα, προκειμένου να γίνει αντιληπτό ποιοι παραγωγοί επηρεάστηκαν περισσότερο από το μοντέλο του Harryhausen και να εξεταστεί αν μπορούσαν να γίνουν άλλες συνδέσεις με τοπικές πολιτισμικές επιρροές. Τέλος, κατασκευάστηκαν συγκεντρωτικοί πίνακες όπως ο ακόλουθος (Εικόνα 6) όπου παρουσιαζόταν η απεικόνιση της Μέδουσας διαχρονικά στα παιχνίδια-σειρές.

Final Fantasy (Square, 1987)	The Final Fantasy Legend (Square, 1989)	Final Fantasy III (Square, 1990)	Final Fantasy Legend II (Square, 1990)
Final Fantasy IV (Square, 1991)	Final Fantasy Legend III (Square, 1991)	Final Fantasy Adventure (Square, 1991)	Final Fantasy V (Square, 1992)
Final Fantasy Mystic Quest (Square, 1992)	Final Fantasy XI (Square, 2002)	Final Fantasy The 4 Heroes of Light (Matrix Software, 2009)	Final Fantasy Dimensions (Matrix Software & Square Enix, 2010)
Final Fantasy Record Keeper (DeNA, 2014)	Final Fantasy Dimensions II (Matrix Software, 2015)	Final Fantasy Brave Exvius (Alim, 2015)	Dissidia Final Fantasy: Opera Omnia (Square Enix & Koei Tecmo, 2017)

**Εικόνα 6.** Η Μέδουσα όπως παρουσιάστηκε σε 16 από τα παιχνίδια της ιαπωνικής σειράς παιχνιδιών Final Fantasy.

## Ανάλυση και συμπεράσματα

Η παραπάνω διαδικασία, οδήγησε στα ακόλουθα συμπεράσματα: Στα σαράντα χρόνια που μεσολάβησαν ανάμεσα στο 1982 και τους πρώτους μήνες του 2022 κυκλοφόρησαν τουλάχιστον<sup>12</sup> 220 ψηφιακά παιχνίδια ή επεκτάσεις τους, στα οποία η Μέδουσα ή άλλες Γοργόνες εμφανίζονταν κυρίως ως αντίπαλοι, ενώ σε ελάχιστες περιπτώσεις είχαν τον ρόλο του πρωταγωνιστή. Χρονικά, στη δεκαετία του 1980 κυκλοφόρησαν 30 τίτλοι που περιλάμβαναν το μυθικό τέρας, την επόμενη δεκαετία του 1990 αυξήθηκαν σε 46, στη δεκαετία του 2000 ο αριθμός των νέων τίτλων περιορίστηκε στους 36, ενώ μεταξύ 2010-2019 εκτινάχθηκε στις 93 νέες παραγωγές, γεγονός που θα πρέπει να συνδεθεί με την επανακυκλοφορία του κινηματογραφικού *Clash of the Titans* (Leterrier, 2010). Το ενδεχόμενο η εκτίναξη αυτή του αριθμού των σχετικών τίτλων να οφείλεται στη γενικότερη τάση αύξησης του όγκου παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών θα πρέπει να συνυπολογιστεί, όχι όμως ως παράγοντας πρωταρχικής σημασίας, καθώς η εν λόγω τάση ήταν ενεργή και κατά τη δεκαετία 2000-2010, όταν ο αριθμός νέων τίτλων σχετικών με τη Μέδουσα περιορίστηκε. Στα σχεδόν δύο χρόνια της τρέχουσας δεκαετίας, έχουν ήδη κυκλοφορήσει 15 παιχνίδια που απεικονίζουν τη Μέδουσα, γεγονός που δείχνει ότι το ενδιαφέρον γύρω από τον χαρακτήρα της παραμένει ζωηρό (Γράφημα 1).



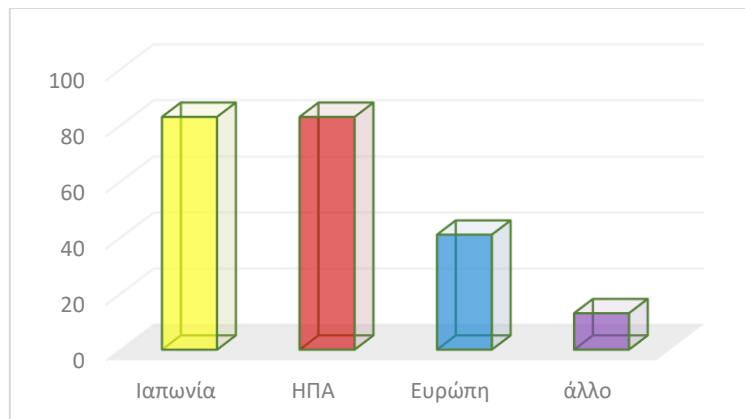
**Γράφημα 1.** Κυκλοφορία ψηφιακών παιχνιδιών που απεικονίζουν μυθικές Γοργόνες ανά δεκαετία

Από το σύνολο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που εμπεριέχουν ως χαρακτήρα τη Μέδουσα ή άλλες μυθικές Γοργόνες, τα 83 (38%) ήταν ιαπωνικής παραγωγής και άλλα 83 (38%) αμερικανικής, τα 41 (18%) δημιουργήθηκαν από εταιρείες σε ευρωπαϊκό έδαφος (καμία από αυτές σε ελληνικό), ενώ 3 παιχνίδια γεννήθηκαν από εταιρείες με έδρα τον Καναδά, άλλα 3 από εταιρείες στην Κίνα, 2 στην Τουρκία και από δημιουργήσαν παραγωγοί σε άλλες περιοχές του κόσμου (Χιλή, Σιγκαπούρη, Νότια Κορέα, Ουρουγουάη και Αυστραλία) (Γράφημα 2). Σύμφωνα με πρόσφατα στοιχεία (Newzoo Global Games Market Report, 2021), η χώρα με την υψηλότερη παραγωγή βιντεοπαιχνιδιών στον κόσμο είναι η Κίνα, τόσο σε επίπεδο ετησίων εσόδων από πωλήσεις (46 δις δολάρια, με δεύτερες τις ΗΠΑ

<sup>12</sup> Σε πέντε παιχνίδια και συγκεκριμένα στους τίτλους *Angband* (Angband development team, 1990), *Jinsei Game* (1995), *Talking Cloze Technique: Greek Mythology* (Orange Cherry Software, 1997), *Scallywag: In the Lair of the Medusa* (Chronic Reality, 2007), *Pictlogica Final Fantasy* (Jupiter, 2013), η Μέδουσα αναφέρεται ως χαρακτήρας. Ωστόσο, μέχρι τη στιγμή της συγγραφής του άρθρου δεν στάθηκε δυνατό να εντοπιστούν οι σχετικές απεικονίσεις της, οπότε τα παιχνίδια δεν συμπεριλαμβάνονται στον κατάλογο. Το ίδιο αποφασίστηκε να συμβεί και για παιχνίδια τύπου text adventure όπου η Μέδουσα συμμετέχει στην πλοκή αλλά δεν απεικονίζεται, όπως το *Mysterious Adventure #9: Perseus and Andromeda* (Howarth, 1983). Από την άλλη, συνυπολογίστηκε στο γενικό άθροισμα το παιχνίδι *God of War II* (Santa Monica Studio, 2007), όπου δεν απεικονίζεται η Μέδουσα, αλλά παρουσιάζεται η αδελφή της Ευρυάλη: καθώς πρόκειται επίσης για μια από τις μυθικές Γοργόνες, ο τρόπος που απεικονίζεται αφορά άμεσα στο θέμα του άρθρου, που είναι να διερευνήσει την επιρροή του έργου του Ray Harryhausen στην απόδοση των συγκεκριμένων μυθικών πλασμάτων στα ψηφιακά παιχνίδια. Το ίδιο ισχύει και για άλλα παιχνίδια όπως π.χ. το *God of War: Ascension* (Santa Monica Studio, 2013), όπου εκτός από τη Σθενώ, οι παραγωγοί παρουσιάζουν μια εκδοχή Γοργόνας με κεφάλι φιδιού που ονομάζουν *Gorgon Cobra*.

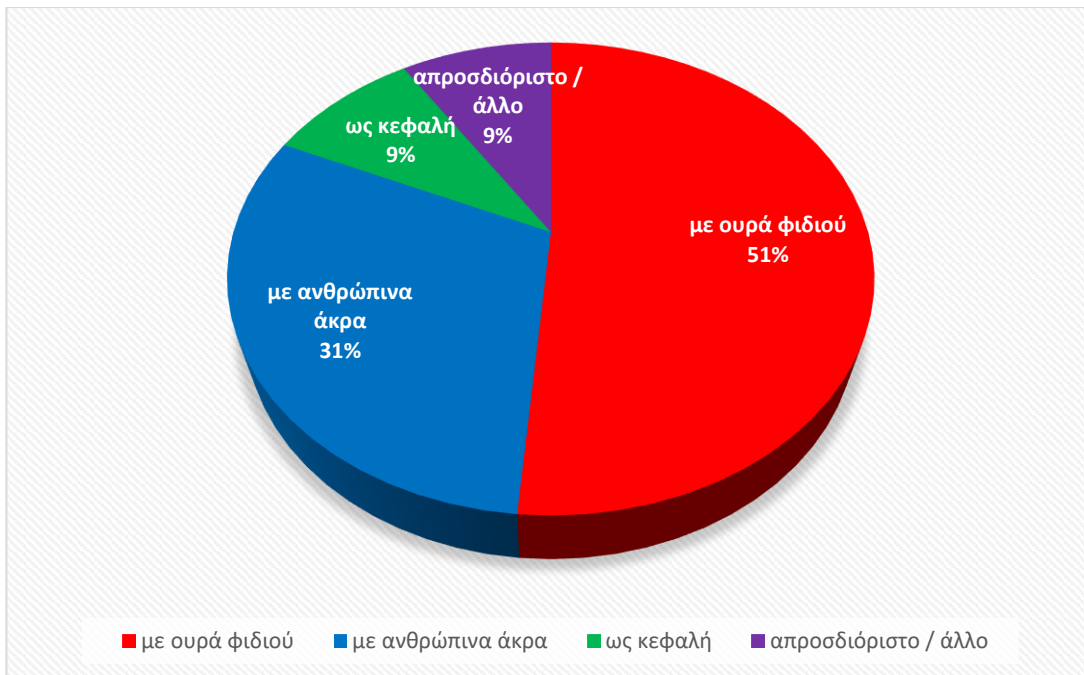


και τρίτη την Ιαπωνία), όσο και σε επίπεδο εξαγωγών (14,6 δις δολάρια, με δεύτερη την Ιαπωνία και τρίτη την Πολωνία). Το γεγονός αυτό θα μπορούσε να σημαίνει ότι είτε το ενδιαφέρον για τον χαρακτήρα της μυθικής Μέδουσας δεν έχει αγγίξει ιδιαίτερα τη μεγάλη αυτή ασιατική χώρα, είτε ότι λόγω γλωσσικών περιορισμών η παρούσα έρευνα απέτυχε να εντοπίσει περισσότερα σχετικά παιχνίδια κινεζικής παραγωγής.



**Γράφημα 2.** Τόποι παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών που περιλαμβάνουν μυθικές Γοργόνες

Σε σχέση με την απεικόνιση της Μέδουσας, περισσότερα από τα μισά παιχνίδια που εντοπίστηκαν και συγκεκριμένα τα 113 (ποσοστό 51% του συνόλου), την παρουσιάζουν με ουρά φιδιού, με τους δημιουργούς να υιοθετούν το πρότυπο που διαμόρφωσε ο Ray Harryhausen για τις ανάγκες της τελευταίας του ταινίας. Στην ουρά της Γοργόνας μπορεί να προστίθεται κρόταλο ή μπάλα με αγκάθια, ενώ πολύ σπάνια το τέρας παρουσιάζεται με δύο ουρές. Ορισμένες φορές, το φιδίσιο άκρο αποδίδεται αρκετά μακρύ (πιθανόν ακολουθώντας το πρότυπο της Γοργόνας από την επανακυκλοφορία της κινηματογραφικής ταινίας *Clash of the Titans* το 2010), με τρόπο που παραπέμπει σε ασιατικό δράκοντα. Στις περιπτώσεις αυτές, η ουρά αξιοποιείται ως όπλο αλλά και ως στήριγμα, προκειμένου το τερατώδες πλάσμα να πηδάει στον αέρα ή να τυλίγεται σε αντικείμενα (π.χ. κίονες), απ' όπου στη συνέχεια επιτίθεται στους αντιπάλους του. Σε 66 από τις εφαρμογές (30% του συνόλου) η μυθική Γοργόνα εμφανίζεται με μορφή που ανταποκρίνεται στην κλασική της παράδοση, δηλαδή με παρουσιαστικό γυναικας και ανθρώπινα κάτω άκρα. Ακόμα και τότε βεβαίως, η επιρροή από το πρότυπο του Harryhausen δεν είναι απύσχα, αφού υπάρχουν περιπτώσεις που η Μέδουσα απεικονίζεται να χρησιμοποιεί τόξο, στοιχείο που δεν συναντάται σε καμία απεικόνιση ή φιλολογική περιγραφή πριν το 1981. Σε 20 τίτλους (πλήθος που αντιστοιχεί στο 9% του συνόλου των σχετικών παιχνιδιών), η Γοργόνα παρουσιάζεται ως ασώματος κεφαλή, συνήθως με φίδια στα μαλλιά, συχνά ιπτάμενη και σε πολλές περιπτώσεις με τα μάτια της να εκπέμπουν μια μορφή ακτίνων λέιζερ που απειλεί να πετρώσει τον χαρακτήρα που ελέγχει ο παίκτης, ενώ σε ένα παιχνίδι γίνεται όπλο στα χέρια του. Στην κατηγορία αυτή εντάσσονται και ορισμένα παιχνίδια στα οποία το γοργόνειο συνιστά ζωγραφική λεπτομέρεια είτε στη διαδραστική επιφάνεια της εφαρμογής, είτε στον διάκοσμο του χώρου όπου κινούνται οι εικονικοί χαρακτήρες. Σε άλλα 20 τέλος παιχνίδια (πλήθος που επίσης αντιστοιχεί στο 9% του συνολικού αριθμού των παιχνιδιών που συμπεριλήφθηκαν στην ανάλυση) το κάτω μέρος από το σώμα της παραμένει απροσδιόριστο (δεν ξεχωρίζουν δηλαδή αρκετά καθαρά τα άκρα της ή παραμένουν κρυμμένα σε σκιές) ή παίρνει άλλες μορφές. Ανάμεσα σε αυτές συναντάται η Μέδουσα ως θαλάσσια γοργόνα, ως τετράποδο ζώο ή και αρπακτικό πτηνό, περίπτωση στην οποία παραπέμπει περισσότερο σε μυθική άρπυια. Ως πλέον παγιωμένα χαρακτηριστικά της Μέδουσας στον κόσμο των ψηφιακών παιχνιδιών, αναδεικνύονται τα φιδίσια της μαλλιά και η θανατηφόρα ματιά της, που πετρώνει όποιον την κοιτάζει (Γράφημα 3).



**Γράφημα 3.** Τρόπος απεικόνισης του σώματος των Γοργόνων στα ψηφιακά παιχνίδια

Μια συνδυασμένη ανάλυση του τύπου παραγωγής των εν λόγω εφαρμογών και του τρόπου παρουσίασής τους, αποκαλύπτει ότι η Μέδουσα παρουσιάζεται οφειόποδη πολύ συχνότερα του μέσου όρου στις αμερικανικές παραγωγές απ' ό,τι στις σχετικές ευρωπαϊκές και ιαπωνικές. Συγκεκριμένα, στους αμερικανικής παραγωγής τίτλους οι εμφανίσεις της με φιδίσινα ουρά κλίνουν συντριπτικά υπέρ του μοντέλου Harryhausen με την αναλογία απεικόνισης με ουρά φιδιού προς απεικόνιση με ανθρώπινα άκρα να είναι 54 προς 15 (σχεδόν τετραπλάσια και συγκεκριμένα με λόγο 3,60), ενώ στους ευρωπαϊκής (17/15) και τους ιαπωνικής (36/30) παραγωγής τίτλους, η συγκεκριμένη αναλογία απεικόνισης παρουσιάζεται ισορροπημένη (1,13 και 1,20 αντίστοιχα) (Γράφημα 4). Φαίνεται επίσης ότι οι επιρροές των Ιαπώνων προγραμματιστών παρουσιάζουν μεγαλύτερη ποικιλία γενικώς, καθώς είναι αυτοί που ως επί το πλείστον έχουν απεικονίσει την Μέδουσα ως ασώματο κεφαλή, αποδεικνύονται περισσότερο δημιουργικοί και ευέλικτοι στην παραγωγή φανταστικών οντοτήτων<sup>13</sup> ενώ σε ορισμένους τίτλους έχουν αναδείξει και την αισθησιακή πλευρά της Μέδουσας<sup>14</sup>.

<sup>13</sup> Είναι χαρακτηριστικό ότι στο ιαπωνικής παραγωγής παιχνίδι *Brave Frontier* (A-Lim, 2013), ο χαρακτήρας *Medusa* αποδίδεται ως γυναίκα με φίδια στα μαλλιά και ανθρώπινα πόδια, ενώ παράλληλα εντοπίζεται και χαρακτήρας με το όνομα *Gorgon* που επίσης έχει φίδια στα μαλλιά αλλά ουρά φιδιού, ενώ ορισμένες παραλλαγές τους έχουν ονόματα όπως *Zahhak*, *Lulujann*, κ.ά.

<sup>14</sup> Σχετικά μπορεί να αναφερθούν οι τίτλοι *Strip Fighter II* (Games Express, 1993), *Sexy Parodius* (Konami, 1996), *Monster Girl Quest!* (Torotoro Resistance, 2011) και *Fate / Grand Order* (Delightworks, 2015).



**Γράφημα 4.** Αναλογία απεικόνισης των Γοργόνων με ουρά φιδιού /με πόδια κατά τόπο παραγωγής

Τα παραπάνω δεδομένα επιτρέπουν να εξαχθεί με σχετική ασφάλεια το συμπέρασμα ότι η επίδραση του έργου του Ray Harryhausen στην απεικόνιση της Μέδουσας στα νέα μέσα και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ειδικότερα, στάθηκε πολύ σημαντική: Το μοντέλο που δημιούργησε για τις ανάγκες του *Clash of the Titans* (Davies, 1981) οδήγησε στο να ανατραπεί μια σχετικά συνεπής πορεία 2.500 χρόνων εξανθρωπισμού του παρουσιαστικού της και η Γοργόνα πιθανόν να κυριαρχήσει στο συλλογικό φαντασιακό των νέων γενεών του δυτικού κόσμου (ιδιαίτερα δε στις Ηνωμένες Πολιτείες) ως τερατόμορφο πλάσμα με σώμα φιδιού.

### Μια πρόταση για πρωτογενή έρευνα και η σχετική τυπολογία

Η παραπάνω υπόθεση θα άξιζε να εξεταστεί αν μπορεί να στηριχθεί από τα δεδομένα πρωτογενούς έρευνας: Από τη στιγμή που τα σχολικά συγγράμματα δεν επηρεάζουν τις αντιλήψεις των μαθητών σχετικά με το σώμα της μυθικής Μέδουσας<sup>15</sup>, κατάλληλα διαμορφωμένα ερωτηματολόγια απευθυνόμενα σε φοιτητές (καθώς τα θέματα του αποκεφαλισμού και του βιασμού κρίνονται ακατάλληλα για ανηλίκους), θα ήταν δυνατό να φανερώσουν τη μορφή με την οποία την προσλαμβάνουν οι νέοι στην Ελλάδα του 21ου αιώνα, ώστε να διαπιστωθεί το μέγεθος των σχετικών επιρροών. Επιχειρώντας την καταγραφή μιας βασικής τυπολογίας που μπορεί να αξιοποιηθεί για τον σκοπό αυτό, οι επικρατέστεροι τύποι Γοργόνας στο συλλογικό φαντασιακό των Ελλήνων της σύγχρονης εποχής, υποστηρίζεται ότι είναι οι ακόλουθοι τέσσερις:

α. Ο «αρχετυπικός». Έχει τη μορφή γοργονείου, μιας κομμένης δηλαδή κεφαλής με φίδια στα μαλλιά, που άλλοτε αποδίδεται με χαρακτηριστικά όμορφης γυναίκας και άλλοτε ως απειλητικό τέρας. Ως σύμβολο έχει τις ρίζες του στην προϊστορία -η Λαζάρου (2021) αναφέρεται σε σχετικές μάσκες που χρονολογούνται περί το 5.000 π.Χ.-, ενώ στη σύγχρονη εποχή διατηρεί διακοσμνητική αξία, καθώς συναντάται σε ρουχισμό και αντικείμενα καθημερινής χρήσης (τσάντες, πορτοφόλια, θήκες κινητών τηλεφώνων), έχοντας παγιωθεί ως εμπορικό σήμα του οίκου μόδας Versace. Εμφανίζεται στο 10% περίπου των βιντεοπαιχνιδιών που αναφέρονται στη Μέδουσα, διαθέτοντας ποικίλους ρόλους ως τμήμα αρχιτεκτονικού διακόσμου, όπλο στη διάθεση του παίκτη, ιπτάμενη κεφαλή που στέλνει ακτίνες με το βλέμμα της, κ.ο.κ.

<sup>15</sup> Η μοναδική παρουσία του μύθου της Μέδουσας σε σχολικό εγχειρίδιο, είναι στην *Ιστορία της Γ' Δημοτικού* (Μαϊστρέλλης et al., 2021, σ. 136). Εκεί, και σε δύο μόλις σειρές κειμένου, γίνεται αναφορά στη δύναμη που η τρομερή γυναίκα είχε να πετρώνει όποιον την αντίκριζε.

β. Ο «κλασικός». Αποδίδεται με πρόσωπο και σώμα γυναίκας και διαθέτει ανθρώπινα κάτω άκρα, φίδια στα μαλλιά και σπανιότερα φτερά. Πρόκειται για τον πλέον διαδεδομένο τύπο Γοργόνας κατά την αρχαιότητα, αφού συναντάται στη συντριπτική πλειοψηφία των έργων της ελληνικής, ρωμαϊκής και αναγεννησιακής τέχνης που απεικονίζουν τον μύθο της Μέδουσας. Υποστηρίζεται από σύγχρονους καλλιτέχνες όπως ο Luciano Garbati, η δημιουργία του οποίου συνέδεσε τη Μέδουσα με το κίνημα #meToo, εμφανίζεται σε κινηματογραφικές παραγωγές, στα νέα μέσα, στο 50% περίπου των παιδικών βιβλίων που αναφέρονται στον σχετικό μύθο και στο 30% περίπου των σχετικών βιντεοπαιχνιδιών.

γ. Ο «νεοελληνικός». Αυτός ο τύπος της μυθικής Γοργόνας απεικονίζεται με ουρά ψαριού, γυμνό στήθος, όμορφο πρόσωπο και σπανιότερα με φίδια στα μαλλιά ή φτερά. Τα σχετικά δείγματα από την αρχαϊκή τέχνη είναι ελάχιστα, ενώ στη σύγχρονη εποχή η Γοργόνα-ψάρι συναντάται στη λογοτεχνική παραγωγή -για παράδειγμα, ο Καρκαβίτσας (1899) παρουσιάζει τη θαλάσσια γοργόνα ως εξέλιξη της μυθικής, ενώ άλλοι δημιουργοί όπως ο Σεφέρης διαχωρίζουν τα δύο πλάσματα (βλ. Αντωνίου, 1981)-, σε θεατρικές παραστάσεις (π.χ. *Περσέας και Ανδρομέδα* της Κάρμεν Ρουγγέρη), σε μικρό ποσοστό παιδικών βιβλίων σχετικών με τη Μέδουσα (κάτω του 10%), σε περιορισμένες ιστοσελίδες και ελάχιστα (κοντά στο 1% του συνόλου) βιντεοπαιχνίδια. Το γεγονός ωστόσο ότι το θαλάσσιο πλάσμα έχει διατηρήσει το όνομα Γοργόνα, είναι πιθανό να το συνδέει στη φαντασία των σύγχρονων ελληνόφωνων πληθυσμών με τον αρχαίο μύθο.

δ. Ο «αμερικανικός». Στον τύπο αυτό, η μυθική Μέδουσα απεικονίζεται ως δρακόντισσα με ουρά φιδιού, γυμνό στήθος και συχνά τόξο. Πρόκειται για το μοντέλο που δημιουργήθηκε πριν από 40 χρόνια από τον Ray Harryhausen για τις ανάγκες της ταινίας *Clash of the Titans* (Davies, 1981). Στη σύγχρονη εποχή συναντάται σε κινηματογραφικές και τηλεοπτικές παραγωγές και παρουσιάζεται ιδιαίτερα δημοφιλής στα νέα μέσα, όπου εμφανίζεται να έχει επηρεάσει ακόμα και νεαρούς Έλληνες αρχαιολόγους που αναπαράγουν τη συγκεκριμένη της εκδοχή στο ευρύ κοινό. Στα ψηφιακά παιχνίδια αποτελεί τον επικρατέστερο τύπο, καθώς εμφανίζεται σε πάνω από τους μισούς (51%) τίτλους που έχουν κυκλοφορήσει συνολικά.

Μια έρευνα που θα στηρίζεται στα παραπάνω δεδομένα πιστεύεται ότι μπορεί να οδηγήσει σε σημαντικά συμπεράσματα, επαληθεύοντας τη σημασία του μοντέλου Harryhausen για την εικόνα της Μέδουσας στο φαντασιακό των νέων γενεών του δυτικού κόσμου και φωτίζοντας το ψηφιακό παιχνίδι ως φορέα του λαϊκού πολιτισμού του 21ου αιώνα.

## Βιβλιογραφία

- Αντωνίου, Χ. (1981). *Ο κόσμος της γοργόνας: θέματα και μορφές της λαϊκής παράδοσης στο έργο του Σεφέρη (ερμηνευτική προσέγγιση)*. ΕΛΙΑ.
- Βαλασιάδης, Ε. (2022). *Λαϊκός πολιτισμός, ψηφιακό παιχνίδι και η συμβολή τους στην ενίσχυση της τοπικής συνείδησης των μαθητών δημοτικού του Δήμου Γαλατσίου [Διδακτορική διατριβή]*. Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών. Τμήμα Παιδαγωγικό Δημοτικής Εκπαίδευσης.
- Ελληνική Μυθολογία. (1986). *Τόμος 2-Οι Θεοί*. Εκδοτική Αθηνών.
- Grimal, P. (1991). *Λεξικό της Ελληνικής και Ρωμαϊκής Μυθολογίας* (Β. Άτσαλος, μτφ.). University Studio Press.
- Καράγιωργα, Θ. Γ. (1965). *Λακωνικά Γοργόνεια*. Υπηρεσία Αρχαιοτήτων και Αναστηλώσεως.
- Καρκαβίτσας, Α. (1899). *Λόγια της πλώρης*. Εστία.
- Κατσαδώρας, Γ. (2017). Σύγχρονες μεταπλάσεις των παραμυθιών των αδελφών Grimm. Παιχνίδια ρόλων και υπολογιστών. Στο Μ.Γ. Μερακλής, Γ. Παπαντωνάκης, Χ. Ζαφειρόπουλος, Μ.

- Καπλάνογλου, Γ. Κατσαδώρος (επιμ.) *Το παραμύθι από τους αδελφούς Grimm στην εποχή μας. Διάδοση και μελέτη* (σσ. 763-772). Gutenberg.
- Λαζάρου, Α. (2021). *Διαχρονική μελέτη της Γοργούς/Μέδουσας στον Ελλαδικό χώρο έως την ύστερη αρχαιότητα* [Διδακτορική διατριβή], Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου. Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών και Πολιτισμικών Σπουδών. Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Διαχείρισης Πολιτισμικών Αγαθών.
- Μαϊστρέλλης, Σ., Καλύβη, Ε., & Μιχαήλ, Μ. (2021). *Ιστορία. Από τη Μυθολογία στην Ιστορία. Γ' Δημοτικού*. Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων «Διόφαντος».
- Φριτζίλας, Σ. (2010). *Χθόνια Γοργόνα. Ο μύθος στην ελληνική κεραμική*. Φύλλα.
- Amidi, A. (2015, Nov. 24). Lauren Faust No Longer Directing 'Medusa' at Sony Pictures Animation. *Cartoon Brew*. <https://www.cartoonbrew.com/feature-film/lauren-faust-no-longer-directing-medusa-sony-pictures-animation-exclusive-122954.html>
- Asma, S. (2009). *On Monsters. An Unnatural History of Our Worst Fears*. Oxford University Press.
- Burkert, W. (1987). *Oriental and Greek mythology: the meeting of parallels*. In J. Bremmer (ed.) *Interpretations of Greek Mythology* (pp. 10-40). Routledge Revivals.
- Christesen, P., & Machado, D. (2010). Video games and classical antiquity. *Classical World*, 104(1), 107-110.
- Cixous, H. (1975). The laugh of the Medusa. *Feminisms Redux: An Anthology of Literary Theory and Criticism*, 416-431.
- Clare, R. (2021). *Ancient Greece and Rome in Videogames: Representation, Player Processes, and Transmedial Connections*. Bloomsbury Academic.
- Frothingham, A. (1911). Medusa, Apollo and the Great Mother. *Archaeological Institute of America*, 15, 349-377.
- Furtwängler, A. (1884). Gorgo. In W. Roscher (ed.). *Ausführliches Lexikon der Griechischen und Römischen Mythologie* (pp. 1695-1717). Georg Olms Verlag.
- Gilmore, D. D. (2003). *Monsters: Evil beings, mythical beasts, and all manner of imaginary terrors*. University of Pennsylvania Press.
- Gloyn, L. (2019). *Tracking Classical Monsters in Popular Culture*. Bloomsbury Publishing.
- Goodenough, E. (2002). Foreword. In D. Sobel, *Children's special places: Exploring the role of forts, dens, and bush houses in middle childhood* (pp. vii-xv). Wayne State University Press.
- Hölscher, T. (2011). Myths, images, and the typology of identities in early Greek art. In E. S. Gruen (ed.) *Cultural identity in the ancient Mediterranean* (pp. 47-65). Getty Publications.
- Hopkins, C. (1934). Assyrian elements in the Perseus-Gorgon story. *American Journal of Archaeology*, 38(3), 341-358.
- Howe, T. P. (1954). The origin and function of the Gorgon-head. *American journal of archaeology*, 58(3), 209-221.
- Ions, V. (1997). *Mythology*. Hamlyn.
- Jooste, D. (2017-18). The Gorgons: An analysis of Greek ceramic art. *Corvus The Journal of the Carleton University Classics Society*, 8, 66-76.
- Martínez Fabre, M.P., & Mateu, F. (2019). *In a Stranger Field. Studies of Art, Audiovisuals and New Technologies in Fantasy, SciFi and Horror Genres*. Association of Development and Dissemination of the Fantastic Gender "Black Unicorn".
- Newzoo Global Games Market Report. (2021). <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/>
- Nilsson, M. P. (1932). *The Mycenaean Origin of Greek Mythology*. Cambridge University Press.
- Rose, H. J. (1928). *Greek Mythology-A Handbook of Greek Mythology, including its Extension to Rome*. Methuen and Co.
- Topper, K. (2007). Perseus, the maiden Medusa, and the imagery of abduction. *Hesperia: The Journal of the American School of Classical Studies at Athens* 76, 73-105.

- Toscano, M. (2016). Medusa and Perseus, and the Relationship Between Myth and Science. In: S. Goffredo S. & Z. Dubinsky (eds) *The Cnidaria, Past, Present and Future*. Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-31305-4\\_50](https://doi.org/10.1007/978-3-319-31305-4_50)
- Wundt, W. M. (1919). *Völkerpsychologie: Eine Untersuchung der Entwicklungsgesetze von Sprache, Mythos und Sitte*, 3. W. Engelmann.

## Πηγές

- Αθήναιος ο Ναυκρατίτης. *Δειπνοσοφισταί*.  
 Αισχύλος. *Προμηθέας Δεσμώτης*.  
 Απολλόδωρος. *Βιβλιοθήκη*.  
 Δάντης. *Κόλαση*.  
 Διόδωρος Σικελιώτης. *Ιστορική Βιβλιοθήκη*.  
 Ευριπίδης. *Ίων*.  
 Giardino, J. (n.d.) *Clash of the Titans: Medusa* [Video File]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=1zdeFNY-5zY>
- ΗΣίοδος. *Θεογονία*.  
 Hyginus. *Fabulae*. PHI Latin Texts <https://latin.packhum.org/loc/1263/1/0#69>  
 Νεώτερον Εγκυκλοπαιδικόν Λεξικόν «Ηλίου». (1945). *Γοργώ*. Τόμος Ε΄.  
 Οβίδιος. *Περί Μεταμορφώσεων*.  
 Όμηρος. *Οδύσσεια*.  
 Όμηρος. *Ιλιάς*.  
 Πίνδαρος. *Επίνοι*.  
 Πλίνιος ο πρεσβύτερος. *Naturalis Historia*.  
 Πώς ένα άγαλμα της Μέδουσας έγινε σύμβολο του κινήματος #MeToo (2020, Οκτ 16). *Ozon*. <https://el.ozonweb.com/lifestyle/news/medousa-new-york-metoo>
- The Mythologist. (n.d.). Η Μέδουσα Έπεσε Θύμα Βιασμού και Σήμερα Γίνεται Σύμβολο! Ελληνική Μυθολογία [Video]. *YouTube*. [https://www.youtube.com/watch?v=4wO5erVGRR4&ab\\_channel=TheMythologist](https://www.youtube.com/watch?v=4wO5erVGRR4&ab_channel=TheMythologist)
- Warner Bros. Entertainment. (n.d.) *Clash of the Titans-Medusa*-Warner Bros. Entertainment [Video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=Tate4XdpYo8>

## Κινηματογραφικές ταινίες, τηλεοπτικές σειρές και ψηφιακά παιχνίδια

- A-Lim. (2013). *Brave Frontier* [Video Game]. Gumi.
- AlienTrap. (2015). *Apotheon* [Video Game]. AlienTrap.
- Angband development team. (1990). *Angband* [Video Game]. <http://angband.github.io/angband/>
- Atlus. (1994). *Shin Megami Tensei II* [Video Game]. Atlus.
- Buck, S. (Creator) (2017). *Inhumans* [Tv Series]. ABC.
- Burton, T. (Director) (2016). *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children* [Film]. Chernin Entertainment, Tim Burton Productions, TSG Entertainment, Scope Pictures, St. Petersburg Clearwater, Film Commission, Ingenious.
- Capps, J., Murphy, J., & Overman, H. (Creators) (2013-2015). *Atlantis: The Legend Begins* [Tv Series]. BBC One.
- Chaffey, D. (Director). (1963). *Jason and the Argonauts* [Film]. Morningside Productions.
- Chronic Reality. (2007). *Sallywag: In the Lair of the Medusa* [Video Game]. Shrapnel Games.
- Clements, R. & Musker, J. (1997). *Hercules* [Film]. Walt Disney Pictures.
- Columbus, C. (Director) (2010). *Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief* [Film]. Fox 2000 Pictures.

- Davis, D. (Director). (1981). *Clash of the Titans* [Film]. MGM.
- De Martino, A. (Director) (1963). *Perseo l'invincibile* [Film]. Emo Bistolfi.
- Delightworks. (2015). *Fate /Grand Order* [Video Game]. Aniplex.
- Elder Game. (2021) *Project: Gorgon* [Video Game]. Elder Game.
- Eurocom. (1997). *Disney's Hercules* [Video Game]. Disney Interactive Studios.
- Firaxis. (2004). *Sid Meier's pirates!* [Video Game]. Atari.
- Fisher, T. (Director) (1964). *The Gorgon* [Film]. Hammer Film Productions.
- Games Express. (1993). *Strip Fighter II* [Video Game]. Games Express.
- Guru Games. (2016). *Medusa's Labyrinth* [Video Game]. Guru Games.
- Howarth, B. (1983). *Mysterious Adventure #9: Perseus and Andromeda* [Video Game]. Digital Fantasia.
- Jinsei Game* [Video Game]. (1995). Takara.
- Jupiter. (2013). *Pictlogica Final Fantasy* [Video Game]. Square Enix.
- Konami. (1996). *Sexy Parodius* [Video Game]. Konami.
- Λαζόπουλος, Γ. (Director) (1998). *Μέδουσα* [Film]. Stone Productions.
- Leterrier, L. (Director) (2010). *Clash of the Titans* [Film]. Legendary Pictures, The Zanuck Company, Thunder Road Pictures.
- McKay, C. (Director) (2017). *The Lego Batman Movie* [Film]. Warner Animation Group, DC Entertainment, RatPac Entertainment, Lego System A/S, Lin Pictures, Lord Miller Productions, Vertigo Entertainment, Animal Logic.
- Orange Cherry Software. (1997). *Talking Cloze Technique: Greek Mythology* [Video Game]. Orange Cherry Software.
- Pal, G. (Director) (1964). *7 Faces of Dr. Lao* [Film]. George Pal.
- Rare. (2018). *Sea of Thieves* [Video Game]. Xbox Game Studios.
- Reitherman, W., Lounsbery, J., & Stevens, A. (Directors) (1977). *The Rescuers* [Film]. Walt Disney Productions.
- Santa Monica Studio. (2007). *God of War II* [Video Game]. Sony Computer Entertainment.
- Santa Monica Studio. (2013). *God of War: Ascension* [Video Game]. Sony Computer Entertainment.
- Starbyte Software. (1989). *Rings of Medusa* [Video Game]. Starbyte Software.
- Torotoro Resistance. (2011). *Monster Girl Quest!* [Video Game]. Torotoro Resistance.
- Williams, C., & Tapert, R. (1995-1999). *Hercules: The Legendary Journeys* [Tv Series]. MCA TV, Universal Television Enterprises, Studios USA Television Distribution.



## Επιστήμη των πολιτών και πολιτισμός: Η περίπτωση της ψηφιακής καταγραφής του λαϊκού πολιτισμού

Βικτώρια Γαβάνα, Μαγδαληνή Μάρη, Ευαγγελία Καβακλή

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

[ritsa\\_gavana@yahoo.gr](mailto:ritsa_gavana@yahoo.gr), [kavakli@aegean.gr](mailto:kavakli@aegean.gr), [mari.magda10@gmail.com](mailto:mari.magda10@gmail.com)

### Περίληψη

Ο λαϊκός πολιτισμός αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο και έκφραση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Η ψηφιακή καταγραφή και τεκμηρίωσή του αποτελεί σημαντικό εργαλείο προς τη διαφύλαξη και διάσωσή του. Η ψηφιακή καταγραφή της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς μπορεί να διευκολυνθεί από την αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων και ενεργειών πληθοπορισμού (crowdsourcing). Το πληθοποριστικό μοντέλο εντάσσεται στο ευρύτερο πλαίσιο της επιστήμης των πολιτών και αποτελεί μια μορφή διαδικτυακής συλλογικής δραστηριότητας που μπορεί να συμβάλει στην ανάπτυξη ενός ψηφιακού αποθέματος από τις υποκείμενες συνεισφορές ομάδων και κοινοτήτων. Ωστόσο, μια από τις βασικές προκλήσεις που αφορούν την καταγραφή της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς είναι η απουσία ενός κοινά αποδεκτού σχήματος μεταδεδομένων κατάλληλο για την περιγραφή της. Η παρούσα εισήγηση, λαμβάνοντας υπόψη τα βασικά εννοιολογικά πεδία κατηγοριοποίησης των στοιχείων της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς όπως ορίζονται στη Σύμβαση για τη Διαφύλαξη της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της UNESCO, παρουσιάζει μια πλατφόρμα ψηφιακής τεκμηρίωσης του λαϊκού πολιτισμού, που βασίζεται στο πρότυπο Dublin Core και αξιοποιεί το πληθοποριστικό μοντέλο σε ένα συγκεκριμένο πεδίο πρακτικής εφαρμογής, τα αποκριάτικα έθιμα των νησιών Λέσβου και Κυκλάδων. Στόχος είναι η διερεύνηση της καταλληλότητας του προτεινόμενου μοντέλου τεκμηρίωσης και η ανάπτυξη προβληματισμού σχετικά με τους παράγοντες που επηρεάζουν τη συμμετοχικότητα του κοινού σε δράσεις ψηφιακής καταγραφής του λαϊκού πολιτισμού.

**Λέξεις κλειδιά:** άυλη πολιτιστική κληρονομιά, ψηφιακή τεκμηρίωση, πληθοπορισμός

### Abstract

Popular culture is an integral element and expression of the intangible cultural heritage. Its digital recording and documentation is an important tool for its preservation and rescue. Digital recording of intangible cultural heritage can be facilitated by the use of digital tools and crowdsourcing. The crowdsourcing model is part of the broader context of citizen science and is a form of online collective action that can contribute to the development of a digital repository of community contributions. However, one of the main challenges in recording intangible cultural heritage is the absence of a commonly accepted metadata format suitable for describing it. This paper, taking into account the key conceptual categories of intangible cultural elements defined in the UNESCO Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage, presents a digital platform for the documentation of popular culture, which is based on the Dublin Core metadata standard. Using this platform we apply the crowdsourcing model on a specific field of practical application, the carnival customs of the islands of Lesbos and the Cyclades. The aim is to investigate the appropriateness of the proposed model of documentation and to reflect on the factors that affect the participation of the public in actions of digital recording of popular culture.

**Keywords:** intangible cultural heritage, digital documentation, crowdsourcing



## Εισαγωγή

Ο λαϊκός πολιτισμός αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο και έκφραση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Η ψηφιακή καταγραφή και τεκμηρίωσή του αποτελεί σημαντικό εργαλείο προς τη διαφύλαξη και τη διάσωσή του. Υπάρχουν πολλοί τρόποι για την καταγραφή των στοιχείων που συνθέτουν την άυλη πολιτιστική κληρονομιά μιας ομάδας ή μιας κοινότητας και πολλές φορές λειτουργούν συνδυαστικά. Αυτοί μπορεί να περιλαμβάνουν τη λήψη φωτογραφιών προσώπων, τόπων, πολιτιστικών αντικειμένων, την καταγραφή ιστοριών και αναμνήσεων, τις ηχητικές καταγραφές τραγουδιών, τις βιντεοσκοπήσεις εκδηλώσεων κ.ο.κ.. Σε κάθε περίπτωση η συμμετοχή των μελών της κοινότητας αποτελεί το σημαντικότερο εργαλείο για τη συλλογή των παραπάνω, αφού κατά κύριο λόγο αφορούν προσωπικές συλλογές, μνήμες και εμπειρίες.

Για το λόγο αυτό, η ψηφιακή καταγραφή της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς μπορεί να διευκολυνθεί από την αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων και ενεργειών πληθοπορισμού (crowdsourcing). Το πληθοποριστικό μοντέλο εντάσσεται στο ευρύτερο πλαίσιο της επιστήμης των πολιτών και αποτελεί μια μορφή διαδικτυακής συλλογικής δραστηριότητας που μπορεί να συμβάλει στην ανάπτυξη ενός ψηφιακού αποθέματος από τις υποκείμενες συνεισφορές ομάδων και κοινοτήτων. Με τον τρόπο αυτό, δίνει τη δυνατότητα προσέγγισης και εμπλοκής του κοινού στη δημιουργία μιας ψηφιακής συλλογής λαϊκού πολιτισμού, στην τεκμηρίωση της οποίας συνεισφέρουν τα μέλη της κοινότητας.

Η ψηφιακή τεκμηρίωση της πολιτιστικής κληρονομιάς επιτυγχάνεται μέσα από κατάλληλα σχήματα μεταδεδομένων, τα οποία αποτελούν δομημένη πληροφορία για την περιγραφή, την ερμηνεία, τον εντοπισμό ή την ανάκτηση, τη χρήση και τη διαχείριση πληροφοριακών πόρων. Ωστόσο, μια από τις βασικές προκλήσεις που αφορούν την καταγραφή της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς είναι ότι δεν υπάρχει ένα κοινά αποδεκτό σχήμα μεταδεδομένων κατάλληλο για την περιγραφή της.

Η παρούσα εργασία, λαμβάνοντας υπόψη τα βασικά εννοιολογικά πεδία κατηγοριοποίησης των στοιχείων της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς όπως ορίζονται στη Σύμβαση για τη Διαφύλαξη της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της UNESCO, παρουσιάζει μια πλατφόρμα ψηφιακής τεκμηρίωσης του λαϊκού πολιτισμού, η οποία βασίζεται στο πρότυπο Dublin Core και αξιοποιεί το πληθοποριστικό μοντέλο σε ένα συγκεκριμένο πεδίο πρακτικής εφαρμογής, τα αποκριατικά έθιμα των νησιών Λέσβου και Κυκλάδων. Στόχος είναι η διερεύνηση της καταλληλότητας του προτεινόμενου μοντέλου τεκμηρίωσης και η ανάπτυξη προβληματισμού σχετικά με τους παράγοντες και τα κίνητρα που επηρεάζουν τη συμμετοχικότητα του κοινού σε δράσεις ψηφιακής καταγραφής του λαϊκού πολιτισμού.

Συγκεκριμένα, όσον αφορά στη μεθοδολογία που επιλέχθηκε, το θεωρητικό τμήμα της εργασίας στηρίχθηκε σε βιβλιογραφική έρευνα σχετικά με τις έννοιες *Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά*, *Ψηφιακή Καταγραφή*, *Μεταδεδομένα*, *Επιστήμη των Πολιτών και Πληθοπορισμός*, με στόχο την κατανόηση και σύνδεση τους σε ένα κοινό πλαίσιο. Ενώ για το πρακτικό τμήμα της εργασίας, επιλέχθηκε η μελέτη περίπτωσης και αξιοποιήθηκε πρωτογενής και δευτερογενής έρευνα που αφορά στην άντληση στοιχείων και πληροφοριών από πολιτιστικούς συλλόγους και πρόσωπα που διασφαλίζουν έγκυρη μαρτυρία για γεγονότα και αρχειακό υλικό που αφορά στα αποκριατικά έθιμα των νησιών των Κυκλάδων και Λέσβου. Επιπλέον, η προσωπική μας συμμετοχή και εμπλοκή στα έθιμα αυτά, ως μόνιμοι κάτοικοι των νησιών και στο πλαίσιο ανάπτυξης διαπροσωπικών σχέσεων με τον ντόπιο πληθυσμό, βοήθησε στην βαθύτερη κατανόηση των στοιχείων και σχέσεων που τα χαρακτηρίζουν.

Οι ενότητες που ακολουθούν δομήθηκαν ως εξής:

Η πρώτη ενότητα εστιάζει στην ψηφιοποίηση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και στις έννοιες της επιστήμης των πολιτών και του πληθοπορισμού και τη χρήση του πληθοπορισμού ως εργαλείου διατήρησης (μέσω της τεκμηρίωσης) της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Επιπλέον, γίνεται αναφορά στα πρότυπα μεταδεδομένων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την περιγραφή της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και στο πρότυπο Dublin Core (DC), το οποίο και επιλέχθηκε για την τεκμηρίωση της, καθώς και οι λόγοι επιλογής του.

Στη δεύτερη ενότητα παρουσιάζεται η μελέτη περίπτωσης που αφορά στην ψηφιακή καταγραφή των αποκριάτικων εθίμων της Λέσβου και των Κυκλάδων. Αρχικά, παρουσιάζονται κάποιες γενικές πληροφορίες για τα αποκριάτικα έθιμα, και παρουσιάζεται το προτεινόμενο μοντέλο τεκμηρίωσης βασισμένο στο πρότυπο Dublin Core. Ακολουθεί η παρουσίαση της υλοποίησης της εφαρμογής με τη χρήση της πλατφόρμας *Omeka.net* και παρουσιάζονται οι βασικές λειτουργίες της. Τέλος, η εργασία ολοκληρώνεται με μια συζήτηση, σχετικά με τις προκλήσεις αναφορικά με τη χρήση του μοντέλου του πληθοπορισμού στο πλαίσιο της τεκμηρίωσης της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς.

## Ψηφιακή καταγραφή της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς

Η πολιτιστική κληρονομιά απαρτίζεται, τόσο από τον απτό πολιτισμό (κτίρια, τοπία, τεκμήρια και τέχνη), όσο και από τον άυλο πολιτισμό (λαογραφία, παραδόσεις, γλώσσα και γνώση, τοπικά έθιμα, ήθη, δεξιότητες που συνδέονται με τις υλικές πτυχές του πολιτισμού), που έχουν διασωθεί από παλαιότερες γενιές, διατηρούνται στο σήμερα και παραδίδονται στο μέλλον προς όφελος των επόμενων γενεών (Jan Borowiecki, et al., 2016). Ο όρος άυλη πολιτιστική κληρονομιά που υιοθετήθηκε τα τελευταία χρόνια περιλαμβάνει όλα τα στοιχεία του άυλου πολιτισμού που ήταν γνωστά ως «παραδοσιακός και σύγχρονος λαϊκός πολιτισμός» (Κύρκος, 2008· Smith & Akagawa, 2008· Lenzerini, 2011).

Στις σύγχρονες κοινωνίες η άυλη πολιτιστική κληρονομιά κινδυνεύει με εξαφάνιση, εξαιτίας ενός μηχανισμού διηπειρωτικού μαζικού τουρισμού, όπου οι κοινωνικο-τεχνικές αλλαγές απειλούν το ζωτικό της χώρο και κατά συνέπεια τη χαρτογράφηση και διατήρηση των δεδομένων της (Hannewijk et al., 2020). Ταυτόχρονα, η βιωσιμότητα της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς απειλείται από πολλούς παράγοντες, όπως η παγκοσμιοποίηση, οι σύγχρονοι πόλεμοι, η μετα-καπιταλιστική οικονομία, η μαζική μετανάστευση και η επιρροή της παγκόσμιας βιομηχανικής αγοράς και ανάπτυξης (Mountcastle, 2010).

Η ανάδειξη της αξίας της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και η ανάγκη της καταγραφής και τεκμηρίωσής της σε ένα διεθνές θεσμικό πλαίσιο πολιτιστικής διαχείρισης και πολιτικής, εκφράστηκε για πρώτη φορά στη Σύμβαση για τη Διαφύλαξη της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της UNESCO<sup>1</sup>. Στη βάση αυτής έχουν αναπτυχθεί εγχειρίδια και πρακτικές καταγραφής, δίνοντας έμφαση στη ζωντανή φύση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, η οποία συνδέεται στενά με την ταυτότητα και τη συνέχεια των ομάδων και των κοινοτήτων (Βουδούρη, 2003).

Η καταγραφή της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς αποτελεί πρόκληση, καθώς πρόκειται για ιστορίες, δραστηριότητες και αναμνήσεις ανθρώπων, στις οποίες τα όρια μεταξύ απτού και άυλου είναι ρευστά (Ahmad, 2006· Vecco, 2010). Για παράδειγμα η καταγραφή ενός παραδοσιακού εθίμου μπορεί να περιλαμβάνει χορό, αφηγήσεις, τραγούδια κ.λπ. Έτσι, η μουσική, ένα στοιχείο άυλο συνδυάζεται με το απτό, που είναι τα όργανα της περιοχής, ακολουθούμενο από χορούς και τραγούδια που επαινούν τον τόπο, τον άνθρωπο, μεταφέροντας πολιτιστικές και κοινωνικές αξίες (Λουτζάκη, 2004· Linaki, 2018). Η διατήρηση αυτής της πολυμορφίας είναι πολύ σημαντική, αφού η αποσπασματική καταγραφή της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς οδηγεί στην απαξίωσή της και δημιουργεί λανθασμένες εντυπώσεις και συμπεράσματα όταν κληροδοτηθεί στις επόμενες γενιές. Επιπλέον, οι καταγραφές της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς πρέπει να ενημερώνονται τακτικά, καθώς η άυλη κληρονομιά δημιουργείται συνεχώς από τις κοινότητες στις οποίες γεννιούνται ή μεταδίδονται (Artese et al., 2015).

Οι σύγχρονες τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνιών παρέχουν ισχυρά εργαλεία για την αναπαράσταση των απτών όσο και των άυλων στοιχείων που συνθέτουν την άυλη πολιτιστική κληρονομιά σε ψηφιακούς πόρους πολυμέσων, επιτρέποντας την ολοκληρωμένη καταγραφή της. Επιπλέον, η ψηφιοποίηση διευκολύνει την προσβασιμότητα του υλικού σε ένα διευρυμένο κοινό, συμβάλλοντας έτσι στη διατήρηση και διαφύλαξη της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Ως εκ τούτου,

<sup>1</sup> <https://ich.unesco.org/en/intangible-heritage-domains-00052>, τελευταία επίσκεψη 17/9/2020.

η ψηφιακή καταγραφή και τεκμηρίωση αποτελεί τη βέλτιστη λύση για την καταγραφή αυτών που κινδυνεύουν να χαθούν από τη συλλογική μνήμη (Hannewijk et al., 2020).

Κεντρικό στοιχείο της διαφύλαξης της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, σύμφωνα με τη Σύμβαση της UNESCO αποτελεί η κοινότητα (ή οι κοινότητες) που βιώνει, δημιουργεί και εξελίσσει αυτή την κληρονομιά. Συνεπώς η συμμετοχή της τοπικής κοινωνίας, δηλαδή των ανθρώπων που ασκούν ένα στοιχείο της ή μετέχουν στη επιτέλεσή του παίζει πρωταρχικό ρόλο στην καταγραφή της (Φωτοπούλου, 2016). Στην ψηφιακή εποχή, το μοντέλο του πληθοπορισμού (crowdsourcing) ως πρακτική της επιστήμης των πολιτών (citizens science), αποτελεί μια μορφή διαδικτυακής συλλογικής δραστηριότητας που μπορεί να συμβάλει στην ανάπτυξη ενός ψηφιακού αποθέματος πληροφοριών που σχετίζονται με τον άυλο πολιτισμό από τις υποκείμενες συνεισφορές ομάδων και κοινοτήτων, όπως περιγράφεται στην επόμενη ενότητα.

## Επιστήμη των πολιτών και πληθοπορισμός

Η επιστήμη των πολιτών, επίσης γνωστή ως επιστήμη της κοινότητας, επιστήμη του πλήθους ή διαδικτυακή επιστήμη πολιτών, είναι η συμμετοχή του κοινού σε ένα ευρύ φάσμα επιστημονικών ερευνών, όπου οι πολίτες καθοδηγούμενοι από επαγγελματίες ερευνητές συμβάλλουν ενεργά στην επιστήμη, είτε με τις γνώσεις τους είτε με τα εργαλεία και τους πόρους τους (Dobrevna & Azzopardi, 2014). Υποστηρίζεται μοναδικά από την ψηφιακή τεχνολογία, η οποία παρέχει νέες δυνατότητες συμμετοχής των επιστημόνων και πολιτών, διευκόλυνση των ερευνητικών τους δραστηριοτήτων και των συγκεντρωτικών εισροών από διαφορετικές ομάδες συνεισφερόντων (Jan Borowiecki et al., 2016).

Στην ανάπτυξη του φαινομένου στη σύγχρονη εποχή συνέβαλε η ανάπτυξη των τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνιών (ΤΠΕ) σε συνδυασμό με κοινωνικές αλλαγές, όπως η αύξηση του επιπέδου εκπαίδευσης και κατά συνέπεια η ευκολότερη κατανόηση επιστημονικών εννοιών, καθώς και η αύξηση των δεξιοτήτων πληροφορικής (Linaki, 2018).

Η επιστήμη των πολιτών, χρησιμοποιεί το πληθοποριστικό μοντέλο, ως βασικό μηχανισμό για την προώθηση ερευνητικών δραστηριοτήτων. Ο όρος πληθοπορισμός αναφέρεται στη διαδικασία της εξωτερικής ανάθεσης, μέσω ανοιχτής πρόσκλησης σε άγνωστο πλήθος, ομάδα ή κοινότητα εθελοντών, καθηκόντων και εργασιών, που πριν εκτελούνταν από κάποιον υπάλληλο ή εταιρεία (Jan Borowiecki et al., 2016).

Το πληθοποριστικό μοντέλο αποτελεί πολύ διαδεδομένο μοντέλο σύμπραξης πολιτιστικών οργανισμών και κοινού (Ridge, 2013· Συλαίου & Λαγούδη, 2014). Πρόσφατη μελέτη σε 21 ευρωπαϊκές χώρες στο πλαίσιο του έργου Europeana Common Culture, κατέγραψε 138 δράσεις πληθοπορισμού που σχετίζονται με τον πολιτισμό και την πολιτιστική κληρονομιά και διοργανώνονται κατά κύριο λόγο από Αρχεία, Βιβλιοθήκες, Ερευνητικά και Ανώτατα Εκπαιδευτικά Ιδρύματα, και ΜΚΟ (Davies, 2020). Η πλειοψηφία των δράσεων σχετίζονται με την μεταγραφή και διόρθωση κειμένων, με το γεωγραφικό εντοπισμό, το σχολιασμό, την κατηγοριοποίηση και τον εμπλουτισμό συλλογών πολιτιστικών οργανισμών, ενώ αρκετά από αυτά έχει στόχο τη συλλογή φωτογραφικού υλικού και προσωπικών ιστοριών για κάποιο γεγονός (πχ προσφυγιά, μετανάστευση, πανδημία) ή τοποθεσία (μια πόλη, μια γειτονιά).

Είναι σαφές ότι ο πληθοπορισμός μπορεί να είναι ένα παραγωγικό εργαλείο για την ψηφιακή καταγραφή της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Με τον τρόπο αυτό δίνεται η δυνατότητα προσέγγισης και εμπλοκής του κοινού στη δημιουργία μιας ψηφιακής συλλογής λαϊκού πολιτισμού, στην τεκμηρίωση της οποίας συνεισφέρουν τα μέλη της κοινότητας (Holley, 2009). Χαρακτηριστικό παράδειγμα Ελληνικής πρακτικής που στηρίζεται στη συμβολή των πολιτών είναι η ψηφιακή εφαρμογή Thesswiki project<sup>2</sup>. Αποτελεί μια δράση αμοιβαίας συνεισφοράς και αλληλεπίδρασης και αποσκοπεί στην ψηφιοποίηση της ιστορίας και του πολιτισμού της

<sup>2</sup> <http://thesswiki.com/>, τελευταία επίσκεψη 22/9/2020.

Θεσσαλονίκης από τους πολίτες, μέσω της ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας της Wikipedia, αξιοποιώντας με αυτόν τον τρόπο τη δυνατότητα ανοιχτής πρόσβασης και συμμετοχικότητας των πολιτών που επιτρέπει η συγκεκριμένη πλατφόρμα. Επίσης, το ψηφιακό αρχείο Istorima<sup>3</sup> αποτελεί μια εφαρμογή συμμετοχικής συλλογής προφορικών ιστοριών που σχετίζονται με την Ελληνική πραγματικότητα (σχέσεις, κοινωνία, παράδοση, κ.α.).

Η επιτυχία των πληθοποριστικών δράσεων εξαρτάται από τον στόχο τους, ο οποίος πρέπει να είναι ξεκάθαρος και σαφής στο κοινό, έτσι ώστε με τον κατάλληλο συντονισμό να μετατραπεί σε όραμα μιας κοινότητας και στην προσέλκυση πολλών εθελοντών. Επιπλέον στην κινητοποίηση των εθελοντών υπάρχουν εξωγενείς, κυρίως ψυχολογικοί παράγοντες, που λειτουργούν ευεργετικά συντελώντας στη συμμετοχή του χρήστη, όπως η ηθική ανταμοιβή και η αναγνώριση για την προσφορά. Ανάλογα αποτελέσματα έχει και η πρακτική συνεχούς ανατροφοδότησης, η οποία λειτουργεί ως συνειδητοποίηση της αξίας της δουλειάς του χρήστη για την πραγματοποίηση του ομαδικού στόχου (Alam & Campbell, 2013). Παράλληλα, η ευχρηστία του συστήματος που υποστηρίζει ένα πληθοποριστικό πρόγραμμα αποτελεί καθοριστικό παράγοντα επιτυχίας της δράσης, αφού η ελαχιστοποίηση εμποδίων στην εμπλοκή του κοινού και η διευκόλυνση του συμμετέχοντα χρήστη ενεργοποιεί το ενδιαφέρον του (Noordegraaf et al., 2014).

## Ο ρόλος των μεταδεδομένων

Η ποιότητα της ψηφιακής καταγραφής εξαρτάται από το μοντέλο τεκμηρίωσης που θα χρησιμοποιηθεί, το οποίο πρέπει να είναι σε θέση να περιγράψει σωστά τα στοιχεία που συνθέτουν την άυλη πολιτιστική κληρονομιά, ώστε να επιτυγχάνεται η αποθήκευση, η παρουσίαση και η επαναχρησιμοποίησή της. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από κατάλληλα σχήματα μεταδεδομένων, τα οποία παρέχουν ένα δομημένο τρόπο περιγραφής των (ψηφιακών) πληροφοριακών πόρων εστιάζοντας στο περιεχόμενό τους, αλλά και στη δομή τους, στη σχέση τους με άλλους πληροφοριακούς πόρους, καθώς και στον τρόπο διαχείρισής τους (Greenberg, 2003).

Σκοπός των μεταδεδομένων είναι ο πλήρης προσδιορισμός των πληροφοριακών πόρων (συμπεριλαμβανομένων των πνευματικών και διαχειριστικών δικαιωμάτων) και η ευκολότερη αναζήτηση και ανάκτηση τους. Επιπλέον, τα μεταδεδομένα αποτυπώνουν τα βασικά στοιχεία που απαιτούνται για την ψηφιακή διατήρηση των τεκμηρίων και τη διαχείριση των ψηφιακών συλλογών, καθώς και στη διαλειτουργικότητα μεταξύ τους (Gilliland, 2008).

Στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς υπάρχει ανάγκη εξειδικευμένων μεταδεδομένων που να επιτρέπουν την τεκμηρίωση και ευρετηρίαση πολιτιστικών πληροφοριών, διευκολύνοντας έτσι την αναζήτηση και παρέχοντας πρόσβαση σε πληροφορίες για ερευνητές, εμπειρογνώμονες ή /και ευρύ κοινό. Αυτή η αναγκαιότητα, αυξάνεται ακόμη περισσότερο σήμερα, λαμβάνοντας υπόψη τη δημοτικότητα της ψηφιοποίησης του πολιτιστικού περιεχομένου για σκοπούς, όπως η προστασία, η καταγραφή, η οπτικοποίηση και η παρουσίαση, τόσο απτών όσο και άυλων πόρων της πολιτιστικής κληρονομιάς (Baca, 2016· Woolcott, 2017· Sylaiou et al., 2018).

Η επιλογή κατάλληλου σχήματος μεταδεδομένων καθορίζεται από το πεδίο εφαρμογής και τα χαρακτηριστικά των αντίστοιχων εννοιών /αντικειμένων που καταγράφονται. Τα πιο γνωστά πρότυπα μεταδεδομένων που χρησιμοποιούνται για συλλογές πολιτιστικής κληρονομιάς περιγράφουν τεκμήρια βιβλιογραφικής φύσης (Machine Readable Cataloging (MARC), αρχειακό υλικό (Text Encoding Initiative (TEI), Encoded Archival Description (EAD), οπτικοακουστικά αρχεία (VRA Core Record) και μουσειακά αντικείμενα (Categories for the Description of Works of Art-CDWA) (Λουρδή, 2010).

Τα παραπάνω πρότυπα μεταδεδομένων αφορούν στην απτή κληρονομιά και δεν ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις της τεκμηρίωσης των άυλων πολιτιστικών στοιχείων (Giannoulakis et al., 2018). Αντίθετα, το πρότυπο CIDOC/CRM (Conceptual Reference Model) (ISO 21127) στοχεύει

<sup>3</sup> <https://www.istorima.org/>, τελευταία επίσκεψη 22/8/2020.

στην περιγραφή πολιτισμικής πληροφορίας κάθε είδους, συμπεριλαμβανομένων όλων των εννοιών που αντικατοπτρίζουν το σύνολο των εκφάνσεων της ανθρώπινης δημιουργίας και τη σύνδεσή τους με το χώρο και το χρόνο. Κατά συνέπεια θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για την τεκμηρίωση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς (Crofts, 2010). Παρόλα αυτά η χρήση του προϋποθέτει χρόνο και εξειδικευμένο ανθρώπινο δυναμικό (Κυριάκη-Μάνεση & Κουλούρης, 2015).

Η ανάγκη εμπλοκής του κοινού στην ψηφιακή καταγραφή της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς δημιουργεί την ανάγκη ενός ευκολότερου στην εφαρμογή προτύπου, το οποίο παράλληλα πρέπει να είναι αρκετά ευρύ ώστε να μπορεί να περιγράψει τόσο τα στοιχεία της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς όσο και τα υλικά στοιχεία που σχετίζονται με αυτά.

Το πρότυπο Dublin Core<sup>4</sup> που αναπτύσσεται από το διεθνή οργανισμό Dublin Core Metadata Initiative (DCMI), φιλοδοξεί να γεφυρώσει το χάσμα μεταξύ των υπαρχόντων προτύπων. Το σχήμα μεταδεδομένων του Dublin Core δημιουργήθηκε με στόχο την απλότητα στη δημιουργία και διατήρηση των μεταδεδομένων, όπου μη ειδικοί να μπορούν εύκολα να δημιουργούν περιγραφικές εγγραφές για αποτελεσματική ανάκτηση σε ένα δικτυωμένο περιβάλλον (Baker, 1998). Αποτελεί ένα πολύ διαδεδομένο πρότυπο μεταδεδομένων, λόγω της σημασιολογικής του απλότητας και της ευκολίας στη χρήση (Baker, 2000· Karadimas et al., 2008).

Το Dublin Core περιλαμβάνει 15 πεδία, τα οποία αφορούν στην *περιγραφή* της έννοιας /του αντικειμένου που καταγράφεται (τον τίτλο του, την περιγραφή του, το θέμα του, τη σχέση του με άλλα αντικείμενα/έννοιες, τον χρόνο και τον τόπο που αφορά, κ.λπ.), στην ταυτότητα του (το είδος του, τη μορφή του, γεγονότα σχετικά με τον κύκλο ζωής του, κ.ο.κ) και τέλος στην πνευματική ιδιοκτησία (τις οντότητες που σχετίζονται με τη δημιουργία και διάθεση του αντικειμένου/έννοιας που περιγράφεται, τα πνευματικά δικαιώματα και τους περιορισμούς χρήσης του περιεχομένου που καταγράφεται). Η σημασιολογία του κάθε στοιχείου είναι αρκετά γενική, για να ταιριάζει σε κάθε πληροφοριακό πόρο, αλλά ταυτόχρονα αρκετά ευκολονόητη, ώστε να μην χρειάζεται ειδική εκπαίδευση ή μελέτη και για το σκοπό αυτό είναι κατάλληλο για την ψηφιακή καταγραφή των στοιχείων της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς (Καπιδάκης κ.ά., 2015· Giannoulakis et al., 2018· Fan et al., 2022). Επιπλέον, αποτελεί ένα από τα δημοφιλέστερα πρότυπα μεταδεδομένων που χρησιμοποιούνται σε πληθοποριστικές δράσεις συγκέντρωσης πολιτιστικού περιεχομένου (Davies, 2020).

## Μελέτη περίπτωσης: Οι απόκριες στη Λέσβο και στις Κυκλάδες

Το καρναβάλι είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με την άυλη πολιτιστική κληρονομιά της Ελλάδας. Στα νησιά των Κυκλάδων, όσο και στη Λέσβο, τις Απόκριες κυριαρχούν οι μεταμφιέσεις, σε συνδυασμό με το ξέφρενο κέφι και τους αστεϊσμούς. Τα αποκριάτικα δρώμενα συνδυάζουν τον αυθορμητισμό με την ελευθερία της έκφρασης, ενώ ταυτόχρονα διατηρούν το χαρακτήρα μιας άλλης εποχής, βασιζόμενα σε ένα ιδιότυπο γλωσσικό ιδίωμα. Η πολιτισμική τους ταυτότητα είναι το αποτέλεσμα μιας μακροχρόνιας διαδικασίας ώσμωσης, αλληλοδιαμόρφωσης και γόνιμης αφομοίωσης πολλών διαφορετικών στοιχείων από την τοπική ελληνική παράδοση, τη μικρασιατική παράδοση, την οθωμανική και την ευρύτερη ευρωπαϊκή κουλτούρα, τα οποία αποτυπώνονται στις ιδιαίτερες πρακτικές τέλεσής τους. Τα κοινά στοιχεία των εθιμικών πρακτικών που παρατηρούνται είναι αποτέλεσμα πολιτισμικών εμπειριών και πρακτικών που ανταλλάχθηκαν μεταξύ τους και εφαρμόστηκαν μέσα στον λαϊκό και τον αστικό πληθυσμό (Κουτσκουδής, 2009· Κουτσκουδής 2009α· Δαλιανούδη, 2020).

Με γνώμονα τη συμβολή των καρναβαλιών στον τομέα της άυλης κληρονομιάς, ξεκινήσαμε μια προσωπική έρευνα μελέτης σχετικά με τα αποκριάτικα δρώμενα στην Ελλάδα και κατά πόσον αυτά συνεχίζουν να προσφέρουν στη συνέχιση και διάδοση της πολιτισμικής κληρονομιάς στη σύγχρονη πραγματικότητα. Κατά τη διάρκεια της έρευνας ήρθαμε σε επαφή με εθελοντές καρναβαλικών

<sup>4</sup> <https://www.dublincore.org/resources/metadata-basics/>, τελευταία επίσκεψη 22/8/2020.



εκδηλώσεων, συγγραφείς, λαογράφους και πολιτιστικούς συλλόγους του τόπου μας, που μας καθοδήγησαν σχετικά με τα αποκριάτικα έθιμα των νησιών μας και μας πρότειναν την απαραίτητη βιβλιογραφία που αναφέρεται αποκλειστικά στα αποκριάτικα δρώμενα αυτών. Η έλλειψη μιας ψηφιακής παρουσίασης στο χώρο του Διαδικτύου που να αφορά τα αποκριάτικα έθιμα της περιοχής μας και επιπλέον να εστιάζει στο κομμάτι της συνεισφοράς, στάθηκε ένας σημαντικός παράγοντας επιλογής μελέτης του παραπάνω αντικειμένου.

Στόχος μας ήταν η δημιουργία μιας ψηφιακής συλλογής με τα αποκριάτικα δρώμενα των νησιών, η οποία να εμπλουτίζεται από τα λεγόμενα, τις μνήμες και τις εμπειρίες των κατοίκων. Η άμεση ανταπόκριση των ντόπιων συγγραφέων και πολιτιστικών συλλόγων στην πρόσκληση για συνεισφορά περιεχομένου σχετικά με τις Απόκριες της Λέσβου και των Κυκλάδων, μας οδήγησε στην εφαρμογή του πληθοποριστικού μοντέλου στην προτεινόμενη εφαρμογή. Επιπλέον, η αξιοποίηση αυτών των κοινωνικών επαφών μας βοήθησε να πετύχουμε τον στόχο μας σε μικρό χρονικό διάστημα και σε συνθήκες πανδημίας.

### Περιγραφή της εφαρμογής

Το προτεινόμενο σύστημα<sup>5</sup> αποτελεί έναν διαδικτυακό τόπο που σκοπό έχει την καταγραφή, προβολή και διάθεση ψηφιακού υλικού σχετικά με τα αποκριάτικα έθιμα της Λέσβου και των Κυκλάδων. Στο διαδικτυακό αυτό χώρο, οι χρήστες μπορούν να δουν, να σχολιάσουν και να συνεισφέρουν υλικό σχετικό με καρναβαλικά δρώμενα.

Για την πραγματοποίηση της εφαρμογής επιλέχθηκε η πλατφόρμα online ψηφιακών εκθέσεων *Omeka.net*, η οποία ανήκει στην κατηγορία του ελεύθερου λογισμικού /λογισμικού ανοιχτού κώδικα ΕΛ/ΛΑΚ. Το *Omeka.net* είναι μια εύχρηστη, διαδικτυακή πλατφόρμα που έχει χρησιμοποιηθεί για την τεκμηρίωση και δημοσίευση συλλογών βιβλιοθηκών, μουσείων και ακαδημαϊκών ιδρυμάτων. Για την τεκμηρίωση των αντικειμένων χρησιμοποιεί το πρότυπο μεταδεδομένων του Dublin Core.

Οι βασικές ενότητες πλοήγησης σε έναν τυπικό ιστότοπο Omeka περιλαμβάνουν: *αντικείμενα* (items), δηλαδή τα συστατικά της ψηφιακής έκθεσης, *συλλογές* (collections), δηλαδή ομάδες αντικειμένων που μοιράζονται κοινά φυσικά ή νοηματικά χαρακτηριστικά και *εκθέματα* (exhibits) που επιτρέπουν την συγκέντρωση αντικειμένων σε ένα προσαρμοσμένο εκθεσιακό χώρο που αφηγείται μια ιστορία.

Στη συγκεκριμένη εφαρμογή, αντιστοιχίσαμε τα αντικείμενα με τα αποκριάτικα έθιμα, ενώ θεωρήσαμε τα καρναβάλια ως συλλογές. Κάθε καρναβάλι συνδέεται με τα δικά του έθιμα. Τέλος τα εκθέματα χρησιμοποιήθηκαν για να συγκεντρωθούν έθιμα συγκεκριμένων νησιών.

### Καταγραφή των αποκριάτικων εθίμων με τη χρήση του Dublin Core

Η καταγραφή των αποκριάτικων εθίμων έγινε με βάση τα 15 πεδία του προτύπου Dublin Core, τα οποία εξειδικεύτηκαν ως εξής:

- *Τίτλος*-αναγράφεται ο τίτλος του εθίμου/καρναβαλιού.
- *Θέμα*-αναγράφονται με σύντομο τρόπο οι πτυχές του κοινωνικού ιστού που καλύπτει το έθιμο/καρναβάλι.
- *Περιγραφή*-γίνεται περιγραφή του εθίμου/καρναβαλιού που αναφέρουμε στον τίτλο, καθώς επίσης αναφορά στη βιβλιογραφία και στις διαδικτυακές πηγές που χρησιμοποιήσαμε για την περιγραφή.
- *Δημιουργός*-αναφέρονται οι κάτοικοι της κοινότητας ή ομάδας που δημιούργησαν το έθιμο/καρναβάλι.
- *Πηγή*-αναφέρεται ο τόπος που γεννήθηκε το έθιμο/καρναβάλι.

<sup>5</sup> <https://ich.omeka.net/>, τελευταία επίσκεψη 22/8/2020.

## Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού

- **Εκδότης-αναφέρονται** τα άτομα που κατέγραψαν το συγκεκριμένο έθιμο/καρναβάλι στην εφαρμογή.
- **Ημερομηνία-καταγράφεται** η εποχή του χρόνου που τελείται το έθιμο/καρναβάλι.
- **Συνεισφέρων-αναγράφονται** οι φορείς, σύλλογοι, ομάδες, άτομα που συμμετέχουν στην τέλεση του εθίμου/καρναβαλιού.
- **Δικαιώματα-αναγράφεται** η κοινότητα που έχει τα δικαιώματα δημιουργίας και εξέλιξης του εθίμου/καρναβαλιού.
- **Σχέση-αναγράφονται** τα υλικά και τα άυλα στοιχεία που σχετίζονται με την τέλεση του εθίμου/καρναβαλιού.
- **Γλώσσα-αναγράφεται** η γλώσσα που χρησιμοποιείται για την τέλεση εθίμου/καρναβαλιού.
- **Τύπος-προσδιορίζεται** ο τύπος του εθίμου ως αποκριατικό.
- **Αναγνωριστικό-αναγράφεται** το URL που περιγράφει το έθιμο/καρναβάλι στο Διαδίκτυο και αποτελεί σημαντική πηγή μας.
- **Κάλυψη-αναγράφεται** η γεωγραφική τοποθεσία, όπου τελείται το έθιμο/καρναβάλι σήμερα.

Στην Εικόνα 1 που ακολουθεί παρουσιάζεται ένα παράδειγμα της χρήσης των παραπάνω πεδίων για την τεκμηρίωση του εθίμου των Μουτσούνων του Αγιασώτικου καρναβαλιού της Λέσβου.

**Τίτλος**  
Ιμτσούνες (Μουτσούνες)

**Θέμα**  
κοινωνικές πρακτικές-καλλιτεχνικές-ερευνητικές επιδημιολογίες

**Περιγραφή**  
Ος το 1920-25 τα μωσαϊκόμοσχα βασίσαν δυο βλαυίδες, «Κωνσταντή και Τυρήνη» και κινούνται με κίονα σερρά. Τε καθυμενικές μωσαϊκού-παιοναί το παιλό και οι κινάδες που τριανούδισαν παραδοσιακά τριανούδα για καλά. Την προπλάσταία Κυριακή μωσαϊκού-παιοναί οι έφηβοι και την τελευταία Κυριακή το μανάλο παλιόμοσχα και οι ώριμοι άνταξ. Την Καθαρά Δευτέρα έφαιναν μέρος στο καρναβάλι όλες οι ηλικίες από την αυγή ως το απόγευμα, και τριανούδισαν τριανούδα που κινούσαν το κεντητικό άρματα των δύο φύλων και τη σεβουλιού παρόδη.  
Τα παλιόμοσχα μωσαϊκού-παιοναί στο σπύδα τους το σπύδαμο της Κυριακής «Κωνσταντή και Τυρήνη» και θανούσαν την παράσηση στις κωνάδες από τους καρναβίτες του Κάμπου και του Κάτω Κάμπου για καλές κωνάδες. Σε κάθε κωνάδα πρήφαιε κωνάδα που σάβανον γύδα στο παλιόμοσχα βλάκενο και ήλιφες έφαιναν στο καλόγυλο, και να παρακαλούθουν τα τριανούδα τους ή ότι άλλα παρτάτα. Ενεργά ήσαν οι κωνάδες και κωνάδες της παρτάτα που θανούσαν τα τριανούδα και επαναλάμβανον η παρτάτα. Τα παλιόμοσχα φανούσαν τα καλό τους (τρώνη βράδα, καρδέμιο άσπρα ποικίμοσχα, ζουνιά Μπαμπούραξιο και φάη Τριανουφίλομο). Οι κωνάδες ήλιφον από άλιφες κωνάδες κωνάδες σε βασισσομοσχα κωνάδες με πολύμοσχα μεταλλικές βράδες και κώνηταν τα πρόσωπα τους με δυο τρία κωνάδες τριανούδα, και να μην ανωνούδαται. Οι βράδες ανηλάδισαν από τα καλό τους και παραδοσιακά τριανούδα της κωνάδα, όμοι η Σύντα, η Λυκαρά, η Τριανουφίλομο, η Αποκριμική κ.ά. Ο σπύδα είναι μωσαϊκού-παιοναί και επαναλάδισαν στην κωνάδα τα τριανούδα με κωνάδες κωνάδες. Από τη γύδα κωνάδες στο καρναβάλι και η γύδα τους κωνάδες και κωνάδες στο καλόγυλο. Στο καθυμενικό παραδοσιακά ήλιφον στο κωνάδα, και τη συνάδα μωσαϊκού-παιοναί κωνάδες κωνάδες ανηλωμοσχα κωνάδες με τη παρτάτα σερρά σπύδα υπήλοιο, καρναβίτες, ζαμπέμοσχα και φανάδα τα τριανούδα.

**Βιβλιογραφία:**  
Το αγιασώτικο καρναβάλι. Οι ρίζες του και η παρτάτα του στο διάδα του κρόνου. ΤΟΜΟΣ ΠΡΩΤΟΣ. ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΡΙΟ ΑΓΙΑΣΟΥ Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ. ΠΑΝΑΠΟΤΗ ΜΙΚ. ΚΟΥΤΣΟΚΩΔΗ, σελ 198-199  
/ΕΞΕΛΙΑΚΑ, ΔΕΛΤΙΟΝ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ ΛΕΣΒΙΑΚΩΝ ΜΕΛΕΤΩΝ, ΤΟΜΟΣ ΣΤ', ΜΥΤΗΛΗΝΗ 1973.Σπύδα Ανωστασέλλης, σελ 25-26  
φωτογραφία 1: κωνάδες κωνάδες στην κήση της Παναγίας το 1958. Ανωστασέλλης και παλιόμοσχα καρναβίτες Χαράλαος Κορομυλάς, Βασίλειος Καστολιανιώτης Σκουλαρίδης, Μιχάλης Παριολός. Από το Βιβλίο: Το αγιασώτικο καρναβάλι. Ουρίδα του και η παρτάτα του στο διάδα του κρόνου. ΤΟΜΟΣ ΠΡΩΤΟΣ. ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΡΙΟ ΑΓΙΑΣΟΥ Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ. ΠΑΝΑΠΟΤΗ ΜΙΚ. ΚΟΥΤΣΟΚΩΔΗ, σελ 198  
φωτογραφίες 2, 3: Ιμτσούνες θανούσαν τον κεντητικό διάδα της Ανάδας. Ανωστασέλλης κωνάδες και καρναβίτες με κωνάδες (βραστάτα του ΤΩ) από το Βιβλίο: Το αγιασώτικο καρναβάλι. Ουρίδα του και η παρτάτα του στο διάδα του κρόνου. ΤΟΜΟΣ ΠΡΩΤΟΣ. ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΡΙΟ ΑΓΙΑΣΟΥ Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ. ΠΑΝΑΠΟΤΗ ΜΙΚ. ΚΟΥΤΣΟΚΩΔΗ, σελ 204

**Βίντεο:** <https://www.youtube.com/watch?v=KfM2zFw0Q>, ΚΥΡΙΑΚΗ ΑΠΟΚΡΙΑΣ 1987-5, Nov-2, 2009, ΠΑΝΑΠΟΤΗΣ ΚΟΡΟΜΥΛΑΣ, Καρναβάλι Ανάδας Λέσβου

**Δημιουργός**  
Οι κωνάδες της Ανάδας Λέσβου

**Πηγή**  
Ανάδας Λέσβου

**Εκδότης**  
Βικιπαιδία Παθόνια  
Μάνος Μάρι

**Ημερομηνία**  
11/04/21 / Απόκριες

**Συνεισφέρων**  
Ανωστασέλλης Μιχάλης/Απόκριες Ανάδας  
Πολύμοσχα Καρναβίτες/Σύλλογος Ανάδας © Σύλλογος

**Εικόνα 1.** Παράδειγμα τεκμηρίωσης του αποκριατικού εθίμου Ιμτσούνες του Αγιασώτικου καρναβαλιού

## Συμμετοχή του κοινού

Πέρα από τη δυνατότητα θέασης και αναζήτησης των καταγεγραμμένων εθίμων, μία σημαντική λειτουργία που προσφέρει η εφαρμογή είναι η δυνατότητα καταχώρησης υλικού από το κοινό, όπως φαίνεται στην Εικόνα 2. Συγκεκριμένα, η επιλογή Προσθήκη Εθίμου της εφαρμογής, αναφέρεται στο κομμάτι του πληθοπορισμού που αναπτύχθηκε σε παραπάνω κεφάλαιο της παρούσας εργασίας. Με τον τρόπο αυτό, το κοινό συμμετέχει ενεργά στην τεκμηρίωση της άυλης πολιτιστικής μας κληρονομιάς, προσθέτοντας το δικό του υλικό όπως φωτογραφίες, βίντεο, κείμενο, ηχητικό, καθώς επίσης μπορεί και να κάνει μία μικρή περιγραφή του υλικού που ανέβασε.

Οι Απόκριες στη Λέσβο και στις Κυκλάδες

**Εικόνα 2.** Φόρμα συνεισφοράς περιεχομένου από τους χρήστες

Επιπλέον, όπως φαίνεται στην Εικόνα 3, δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να διορθώσει ή και να σχολιάσει το υλικό αυτό. Δικαίωμα καταχώρισης υλικού στην πλατφόρμα έχουν όλοι οι χρήστες, είτε είναι εγγεγραμμένοι σε αυτήν (με δικαιώματα διαχείρισης του περιεχομένου) είτε όχι (χρήστες που απλά περιηγούνται στην πλατφόρμα και θέλουν να συνεισφέρουν το υλικό τους). Όλες οι καταχωρήσεις πριν γίνουν ορατές στον ιστότοπο ελέγχονται από τους διαχειριστές της πλατφόρμας.

Στο μοντέλο πληθοπορισμού, ένα από τα σημαντικά στάδια είναι η αξιολόγηση του περιεχομένου της ψηφιακής συλλογής, προκειμένου να διασφαλιστεί η ποιότητά της. Γι' αυτό, μετά τον έλεγχο και τη δημοσίευση του ψηφιακού υλικού στην πλατφόρμα, το κοινό έχει τη δυνατότητα να σχολιάζει το ψηφιακό υλικό για τυχόν νέες διορθώσεις και προσθήκη περισσότερων πληροφοριών.

**Εικόνα 3.** Δυνατότητα προσθήκης σχολίων



Το υλικό που συλλέχθηκε κατά τους πρώτους 6 μήνες λειτουργίας της εφαρμογής περιλαμβάνει την καταγραφή 79 αποκριάτικων εθίμων από 13 καρναβάλια της Λέσβου και των Κυκλάδων, ως αποτέλεσμα της συνεισφοράς πολιτών και πολιτιστικών φορέων των νησιών. Τα σχόλια που λάβαμε από τους χρήστες της εφαρμογής μέσω ενός online ερωτηματολογίου, ήταν πολύ ενθαρρυντικά. Συγκεκριμένα, χαρακτήρισαν το περιβάλλον της εφαρμογής απλό και φιλικό προς το χρήστη και ευχάριστο στην περιήγηση. Απώτερος στόχος του ερωτηματολογίου είναι να χαρτογραφηθεί το προφίλ των συμμετεχόντων και να μελετηθεί ο τρόπος με τον οποίο αντιλήφθηκαν τη συμμετοχή τους, ώστε να βελτιώσουμε τις πρακτικές προσέγγισης του κοινού και κατά συνέπεια την προοπτική βιωσιμότητας της δράσης.

## Συζήτηση-Συμπεράσματα

Η σημασία της ψηφιακής καταγραφής της πολιτιστικής κληρονομιάς ενισχύθηκε από την κρίση της πανδημίας COVID-19, η οποία περιόρισε για μεγάλο χρονικό διάστημα τη φυσική παρουσία και διάδραση στον τομέα του πολιτισμού. Η ψηφιακή πρόσβαση στο δημόσιο πολιτιστικό αγαθό αποτελεί λύση, καθιστώντας δυνατή την πρόσβαση σε σύνολο ποικιλόμορφων πολιτιστικών ψηφιακών δεδομένων στο Διαδίκτυο. Ωστόσο, υπάρχει ακόμα δυσκολία και έλλειψη στις ψηφιακές μεθόδους καταγραφής της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς.

Η εργασία εστίασε σε δύο παραμέτρους που σε μεγάλο βαθμό καθορίζουν την υλοποίηση και επιτυχία της ψηφιακής καταγραφής της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς: τη διαμόρφωση ενός σχήματος τεκμηρίωσης και την υλοποίηση μιας εύχρηστης πλατφόρμας που θα επιτρέπει τη συμμετοχή του κοινού.

Σχετικά με την πρώτη παράμετρο, το προτεινόμενο σχήμα επιλέχθηκε τόσο με βάση τις ανάγκες του περιεχομένου όσο και την απαίτηση για ένα δομημένο και απλό τρόπο περιγραφής όπου μη ειδικοί να μπορούν εύκολα να δημιουργούν περιγραφικές εγγραφές για αποτελεσματική ανάκτηση σε ένα δικτυωμένο περιβάλλον. Επιπλέον, το πρότυπο Dublin Core στο οποίο βασίστηκε είναι πολύ διαδεδομένο σε συστήματα ψηφιακών βιβλιοθηκών και είναι συμβατό με προτεινόμενα πρότυπα συσσωρευτών ψηφιακού πολιτιστικού περιεχομένου (όπως το SearchCulture.gr<sup>6</sup> και η europeana<sup>7</sup>), γεγονός που αυξάνει σημαντικά τη διαλειτουργικότητα και τη δυνατότητα διασύνδεσης με άλλες ψηφιακές συλλογές.

Σχετικά με τις συμμετοχικές δράσεις καταγραφής της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, από την έρευνα που πραγματοποιήσαμε οδηγηθήκαμε στο συμπέρασμα πως στον ελλαδικό χώρο, στο πλαίσιο της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, υπάρχουν πολύ λίγες ψηφιακές εφαρμογές, οι οποίες εστιάζουν στη συμμετοχή του κοινού ως πληθοποριστικό μοντέλο. Η πλειοψηφία αφορά στη συμμετοχική τεκμηρίωση μνημείων της υλικής πολιτιστικής κληρονομιάς. Για παράδειγμα το Thesswiki project που προαναφέρθηκε, εστιάζει σε μουσεία και μνημεία της πόλης της Θεσσαλονίκης. Αντίστοιχα η διαδικτυακή εφαρμογή HERMeS<sup>8</sup> αφορά στα ιστορικά κτίρια της Ερμούπολης. Αν και έχουν καταγραφεί πολλές συμμετοχικές δράσεις από πολιτιστικούς οργανισμούς με στόχο την καταγραφή βιωματικών ιστοριών κοινοτήτων, όπως η «Ηχητικοί Περίπατοι για τη Δεκαετία του 1940»<sup>9</sup> από το Μουσείο της Πόλης του Βόλου, ή η «Διαδρομές στις Ρίζες»<sup>10</sup> που υλοποιήθηκε στο πλαίσιο της Πολιτιστικής Πρωτεύουσας της Ευρώπης «Ελευσίνα 2021», στις δράσεις αυτές η διαμόρφωση και η διάθεση του περιεχομένου γίνεται αποκλειστικά από τον πολιτιστικό οργανισμό που συλλέγει το περιεχόμενο. Αντίστοιχα, στη δράση Istorima που προαναφέρθηκε η συλλογή του περιεχομένου γίνεται από ερευνητές κι όχι απευθείας από το κοινό. Αντίθετα, η προτεινόμενη εφαρμογή προωθεί τη συνδημιουργία περιεχομένου σύμφωνα με το

<sup>6</sup> <https://www.searchculture.gr/>, τελευταία επίσκεψη 22/8/2020.

<sup>7</sup> <https://www.europeana.eu/el>, τελευταία επίσκεψη 22/8/2020.

<sup>8</sup> <https://hermoupolis.omeka.net/>, τελευταία επίσκεψη 22/8/2020.

<sup>9</sup> [https://www.vmoc.gr/sw2/sw\\_home.html](https://www.vmoc.gr/sw2/sw_home.html), τελευταία επίσκεψη 22/8/2020.

<sup>10</sup> <https://2023eleusis.eu/routes-on-roots-diadromes-stis-rizes/>, τελευταία επίσκεψη 22/8/2020.

πληθοποριστικό μοντέλο και πιστεύουμε πως έχει δυνατότητες μελλοντικής επέκτασης και σε άλλα πεδία της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, πέραν των καρναβαλικών εθίμων.

Από τη συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης, προέκυψαν ενδιαφέροντα ζητήματα που άπτονται του πληθοποριστικού χαρακτήρα της εφαρμογής και σχετίζονται με τη συμμετοχή των πολιτιστικών συλλόγων, οι οποίοι συχνά λειτουργούν ως εκφραστές των φορέων της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Συγκεκριμένα κάποιοι σύλλογοι αν και αντέδρασαν θετικά ως προς τη συνεισφορά πολιτιστικού υλικού στον ιστότοπο, υπήρξαν διστακτικοί, διότι θεώρησαν ότι δεν θα μπορούσαν να ανταπεξέλθουν στην τεχνική διαδικασία της ψηφιοποίησης και της προσθήκης του υλικού στην εφαρμογή, με αποτέλεσμα να μην επιθυμούν τη συμμετοχή τους. Το πρόβλημα ξεπεράστηκε ανώδυνα, καθώς συνδράμαμε την προσπάθειά τους και τους βοηθήσαμε παρέχοντας πληροφορίες και τεχνολογική στήριξη. Σε κάποιες όμως άλλες περιπτώσεις οι πολιτιστικοί σύλλογοι φάνηκαν αδιάφοροι, ακόμα και διστακτικοί σε ότι αφορά τη συμμετοχή τους, γεγονός που αφενός επιβεβαιώνει ότι ένας περιορισμός στην ανάπτυξη πληθοποριστικών δράσεων είναι ο φόβος των πολιτιστικών ιδρυμάτων ότι θα χάσουν την εξουσιαστική τους θέση (Estermann, 2014), αφετέρου τονίζει τη σημασία της επικοινωνιακής πολιτικής και της παροχής κινήτρων για την επιτυχία μιας πληθοποριστικής δράσης.

Ένα ακόμη ζήτημα που πρέπει να τονισθεί είναι ότι οι δράσεις πληθοπορισμού μπορεί να συνοδεύονται από κινδύνους που σχετίζονται με τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας του περιεχομένου που προέρχεται από το κοινό. Παρά τα σημαντικά οφέλη, καθώς η ψηφιοποίηση σχετίζεται άμεσα με τη διάδοση και το διαμοιρασμό της πληροφορίας δημιουργούνται ερωτήματα σχετικά με την ψηφιοποίηση των πολιτιστικών αγαθών που σχετίζονται, τόσο με την ποιότητα των ψηφιακών τεκμηρίων, όσο και με τη διαφύλαξη των δικαιωμάτων των δημιουργών ή των πνευματικών δικαιωμάτων των κατόχων τους (Αραβανή, 2004).

Ως εκ τούτου, είναι σημαντική η ύπαρξη κατάλληλης πολιτικής συλλογής και διάθεσης περιεχομένου, όπου να ορίζονται με σαφήνεια τα δικαιώματα των συνεισφερόντων/δημιουργών, τα δικαιώματα των χρηστών, καθώς και το επιτρεπόμενο είδος πρόσβασης, επίσης είναι απαραίτητη η εφαρμογή κατάλληλων αδειών χρήσης (όπως είναι οι άδειες Creative Commons<sup>11</sup>) που ορίζουν τις προϋποθέσεις αναπαραγωγής, διανομής και παρουσίασης του περιεχομένου (Τσώλης, 2016). Στην προτεινόμενη εφαρμογή το θέμα αυτό αντιμετωπίστηκε μέσω της χρήσης κατάλληλων πεδίων για την καταγραφή του κατόχου των πνευματικών δικαιωμάτων του περιεχομένου που δημοσιεύεται. Παράλληλα, όσοι συνεισφέρουν περιεχόμενο αποδέχονται τη χρήση άδειας Creative Commons όπως αναφέρεται στους σχετικούς όρους και προϋποθέσεις.

## Βιβλιογραφία

- Αραβανή, Φ. (2004). Ψηφιακή Διατήρηση Υλικού. *Μουσειολογία*, τεύχος 17.
- Βουδούρη, Δ. (2003), Διεθνής προστασία της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς: Η Σύμβαση της UNESCO του 2003, *Ενημερωτικό Δελτίο: Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων-Ελληνικό Τμήμα ICOM*, Περίοδος Β': Τεύχος 2, 4-5.
- Δαλιανούδη, Ρ. (2020). Η μουσικο-Χορευτική παράδοση & η μουσική ζωή στα νησιά του Βορείου Αιγαίου: 19ος-20ος αιώνας. Εθνογραφικό κείμενο, στο «*Παρελθόντος Κάτοπτρα*». *Κείμενα προς τιμήν του Γεωργίου Παπαγεωργίου*, Ομότιμου Καθηγητή Νεότερης Ιστορίας, Παν/μιο Ιωαννίνων, 503-508. εκδόσεις Σταμούλη.
- Καπιδάκης, Σ., Λαζαρίνης, Φ., & Τοράκη, Κ. (2015). Dublin Core.. Στο Σ. Καπιδάκης, Φ. Λαζαρίνης & Κ. Τοράκη (επιμ.). *Θέματα βιβλιοθηκονομίας και επιστήμης των πληροφοριών*. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 128-130. Ανακτήθηκε από [http://hdl.handle.net/11419/1683\\_15/9/2020](http://hdl.handle.net/11419/1683_15/9/2020).

<sup>11</sup> <https://creativecommons.org/licenses/>, 17/9/2020.

- Κουτσκουδής, Π. Μιχ. (2009). *Το αγιασώτικο καρναβάλι. Οι ρίζες του και η πορεία του στο διάβα του χρόνου*. Τόμος Α' Αναγνωστήριο Αγιάσου Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ, Μυτιλήνη.
- Κουτσκουδής Π. Μιχ. (2009a). *Το αγιασώτικο καρναβάλι. Οι ρίζες του και η πορεία του στο διάβα του χρόνου*. Τόμος Β' Αναγνωστήριο Αγιάσου Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ, Μυτιλήνη.
- Κυριάκη-Μάνεση, Δ., & Κουλούρης, Α. (2015). *Διαχείριση Ψηφιακού Περιεχομένου*. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις.
- Κύρκος, Σ. (2008). Η προστασία των πολιτιστικών αγαθών και της πολιτιστικής κληρονομιάς στον 21ο αιώνα. Θεσμικές και νομοθετικές διαστάσεις. *Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Υλικό, ΔΠΜ51 Διοίκησης Πολιτισμικών Μονάδων*, Πάτρα: ΕΑΠ.
- Λουρδή, Ε. (2010). *Μεταδεδομένα διαχείρισης λαογραφικών συλλογών*, Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Διδακτορική Διατριβή, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων. Ανακτήθηκε από <http://dlib.ionio.gr/attachments/article/73/Lourdi-PHD-ionio-2010.pdf>.
- Λουτζάκη, Ρ. (2004). Άυλη πολιτιστική κληρονομιά και τεχνολογία. *Ενημερωτικό Δελτίο, Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων-Ελληνικό Τμήμα ICOM*, Περίοδος Β': Τεύχος 2, 5.
- Συλαίου, Σ., & Λαγούδη, Ε. (2014). Αξιοποιώντας την ευφυΐα του πλήθους: Crowdsourcing εφαρμογές στην πολιτιστική κληρονομιά. Στα Πρακτικά του 1st «Computer Applications & Quantitative Methods in Archaeology Greek Chapter (CAA-GR)» Conference, Ρέθυμνο, Κρήτη, 6-8 Μαρτίου 2014, 179-185.
- Τσώλης, Δ. (2016). *Προστασία και Διαχείριση της Πνευματικής Ιδιοκτησίας Ψηφιακού Περιεχομένου στο Διαδίκτυο και τα Σύγχρονα Δίκτυα*. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις.
- Φωτοπούλου, Σ. (2016). *Μουσεία και Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά-Πολιτισμός της Διατροφής*. Στα Πρακτικά της 16ης Ενημερωτικής Συνάντησης «Εκπαίδευση και Νεοελληνική Πολιτιστική Κληρονομιά», 5 Δεκεμβρίου 2014, Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, Γενική Διεύθυνση Αρχαιοτήτων και Πολιτιστικής Κληρονομιάς, Διεύθυνση Νεότερου Πολιτιστικού Αποθέματος και Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς, 15-16.
- Ahmad, Y. (2006). The Scope and Definitions of Heritage: From Tangible to Intangible, *International Journal of Heritage Studies*, 12(3), 292-300.
- Alam, S. L., & Campbell, J. (2013). *Dynamic changes in organizational motivations to crowdsourcing for GLAMs*. In Proceedings of the Thirty Fourth International Conference on «Information Systems», Milano, January 2013.
- Artese, M. T., & Gagliardi, I. (2015). UNESCO Intangible Cultural Heritage Management on the web. In *Encyclopedia of Information Science and Technology*, Third Edition, 5334-5347.
- Baca, M. (2016). *Introduction to Metadata*, Los Angeles, Getty Publications.
- Baker, T. (1998). Languages for Dublin Core, *D-Lib Magazine*, 4(12).
- Baker, T. (2000). A Grammar of Dublin Core. *D-Lib Magazine*, 6(10), 47-60.
- Crofts, N. (2010). *Grasping the intangible How should museums document intangible heritage?*. In Proceedings of the «CIDOC 2010» ICOM General Conference, Shanghai, China.
- Davies, R. (2020). *Crowdsourcing in cultural heritage*. Final Report, Europeana Common Culture (ECC), 30 December, 2020. Ανακτήθηκε από [https://pro.europeana.eu/files/Europeana\\_Professional/Projectpartner/EuropeanaCommonCultureProjectFiles/Crowdsourcing%20study%20report.pdf](https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Projectpartner/EuropeanaCommonCultureProjectFiles/Crowdsourcing%20study%20report.pdf).
- Dobrev, M., & Azzopardi, D. (2014). *Citizen Science in the Humanities: A Promise for Creativity*. In G. Papadopoulos (ed.) *Proceedings of the 9th International Conference on «Knowledge, Information and Creativity Support Systems»*, Limassol, Cyprus, November 6-8, 2014, 446-451.
- Estermann, B. (2014). Diffusion of Open Data and Crowdsourcing among Heritage Institutions: Results of a Pilot Survey in Switzerland. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 9(3), 15-31.
- Fan, Q., Tan, G., Sun, C., & Chen, P. (2022). Research on Knowledge Organization of Intangible Cultural Heritage Based on Metadata. *Information Technology and Libraries*, June 2022, <https://doi.org/10.6017/ital.v41i2.14093>

- Giannoulakis, S., Tsapatsoulis, N., & Grammalidis, N. (2018). *Metadata for Intangible Cultural Heritage-The Case of Folk Dances*. In Proceedings of the 13th International Joint Conference on «Computer Vision, Imaging and Computer Graphics Theory and Applications», Madeira, Portugal, 27-29 January 2018.
- Gilliland, A. J. (2008). Setting the stage. In *Introduction to metadata* (online edition, version 3.0). Ανακτήθηκε από [http://www.getty.edu/research/publications/electronic\\_publications/intrometadata/setting.pdf](http://www.getty.edu/research/publications/electronic_publications/intrometadata/setting.pdf).
- Greenberg, J. (2003). Metadata and the world wide web. In M. Dekker (Ed.), *Encyclopaedia of Library and Information Science*, 3, 1876-1888.
- Hannewijk, B., Vinella, F. L., Khan, V. J., Lykourantzou, I., Papangelis, K., & Masthoff, J. (2020). Capturing the City's Heritage On-the-Go: Design Requirements for Mobile Crowdsourced Cultural Heritage. *Sustainability*, 12(6):2429, March 2020.
- Holley, R. (2009). Crowdsourcing and social engagement: potential, power and freedom for libraries and users. In *Pacific Rim Digital Library Alliance (PRDLA) Annual Meeting*. Auckland, New Zealand.
- Jan Borowiecki, K., Forbes, N., & Fresa, A. (2016). *Cultural Heritage in a Changing World*, Springer International Publishing, 2016.
- Karadimas, N., Loumos, V., & Papastamatiou, N. P. (2008). Digital Collections Serving as Educational Repositories. *I.J. of Simulation*, 9(1), 7-12.
- Lenzerini, F. (2011). *Intangible Cultural Heritage: The Living Culture of Peoples*. *Eur. J. Int. Law* 2011, 22(1), 101-120.
- Linaki, E. (2018). The Definition of Intangible and Tangible Cultural Assets in Digital Technology. *Journal of Sustainable Development, Culture, Traditions*, Volume 1b/2018.
- Mountcastle, A. (2010). Safeguarding Intangible Cultural Heritage and the Inevitability of Loss: A Tibetan Example. *Studia. Ethnologica. Croatica*. 2010, 22 (1), 339-359.
- Noordegraaf, J., Bartholomew, A., & Eveleigh, A. (2014). Modelling crowdsourcing for Cultural Heritage. In *Museums and the Web 2014*, (pp. 25-37). Silver Spring, MD: Museums and the Web LLC.
- Ridge, M. (2013). From tagging to theorizing: deepening engagement with cultural heritage through crowdsourcing. *The Museum Journal*, 56(4), 435-450.
- Smith, L., & Akagawa, N. (2008), *Intangible Heritage*; Routledge: London, UK, 2008.
- Sylaiou, S., Lagoudi, E., & Martins, J. (2018). Metadata standards for virtual museums. In Proceedings of the «Euro-Mediterranean» Conference, 483-497. Springer, Cham.
- Vecco, M. (2010). A definition of cultural heritage: From the tangible to the intangible. *J. Cult. Herit.*, 11(3), 321-324.
- Woolcott, L. (2017). Understanding Metadata: What is Metadata, and What is it For?. *Cataloging & Classification Quarterly*, 55:7-8, 669-670.

## Οι στρατηγικές ή οι μορφές τρολάριατος στο μέσο κοινωνικής δικτύωσης Facebook.

Μαρία Ζαρέντη

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

[mariazarenti@hotmail.com](mailto:mariazarenti@hotmail.com)

### Περίληψη

Το Facebook, παρ' όλο που μετράει ήδη σχεδόν δύο δεκαετίες λειτουργίας, συνεχίζει ακόμη και σήμερα να διατηρεί τον τίτλο της πιο δημοφιλούς πλατφόρμας στα κοινωνικά μέσα. Οι ενέργειες που εκτελούν οι χρήστες του (π.χ. δημιουργία φίλων, ομάδων κ.ά.) έχουν συνδεθεί τόσο με το κοινωνικό κεφάλαιο και τη συλλογική δράση, όσο και με τη διατήρηση και διαμόρφωση κοινωνικών σχέσεων και περιλαμβάνουν τη δημιουργία/κατασκευή online/διαδικτυακών προσώπων (ή προσωπειών)/avatars/περσόνων, την κατασκευή/δημιουργία μιμιδίων και άλλα. Όμως, ταυτόχρονα, οι προσφερόμενες υπηρεσίες δίνουν τη δυνατότητα να αναπτύσσονται μεταξύ των χρηστών και αρνητικές συμπεριφορές, όπως το γνωστό πλέον τρολάριασμα και, επιπλέον, οι αλγόριθμοι που καθορίζουν τη λειτουργία αυτού του τόσο δημοφιλούς, εύχρηστου και ευχάριστου ιστότοπου τον καθιστούν πρόσφορο εργαλείο χειραγώγησης των χρηστών, ακόμη και εν αγνοία τους. Το τρολάριασμα, βέβαια, δεν είναι ίδιον μόνο του Facebook, αλλά εντοπίζεται και σε άλλες πλατφόρμες. Η βιβλιογραφία και η δικτυογραφία παρουσιάζουν και διερευνούν τις μορφές που αυτό μπορεί να λάβει, καθώς και τις υποκατηγορίες του. Κατά γενική ομολογία, το τρολάριασμα θεωρείται αρνητική συμπεριφορά. Σύμφωνα με κάποιες απόψεις, μάλιστα, τα τρολ και το τρολάριασμα ως έκφραση της συμπεριφοράς τους δεν έχουν τη γενεσιουργό αιτία τους στο Διαδίκτυο, αλλά προϋπήρχαν αυτού. Ορισμένα παραδείγματα που θεωρούνται από τα σύγχρονα διαδικτυακά τρολ ως πρότυπο είναι: ο Σωκράτης (469 π.Χ.-399 π.Χ.) και ο Διογένης ο Σινωπεύς (γύρω στο 400 π.Χ.-323 π.Χ.). Σκοπός της συγκεκριμένης έρευνας είναι η διερεύνηση των στρατηγικών και των μορφών που χρησιμοποιούνται στο τρολάριασμα των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, με έμφαση στη δημοφιλή πλατφόρμα του Facebook. Μέσα από την έρευνα εξετάζεται, επίσης, η ενδεχόμενη σχέση του τρολάριατος με τον σύγχρονο λαϊκό πολιτισμό, όπως αυτός διαμορφώνεται με εντελώς διαφορετικό τρόπο από εκείνον της παραδοσιακής προφορικής ή και της, μετέπειτα, γραπτής μετάδοσής του.

**Λέξεις κλειδιά:** λαϊκός πολιτισμός, τρολ, τρολάριασμα, Facebook

### Abstract

Facebook, even though it has been operating for almost two decades, still continues to hold the title of the most popular social media platform. The actions performed by its users (e.g. making friends, groups, etc.) are related to social capital and collective action, maintaining and shaping social relationships and include the creation/construction of online characters (or facades)/avatars/personas, making/creating memes, and more. But at the same time, the services offered allow the development of negative behaviors among users, such as the well-known trolling and in addition, the algorithms that determine the operation of this popular, easy to use and enjoyable site, make it a convenient tool for manipulating unaware users. Trolling is not just peculiar to Facebook, but can be found on other platforms as well. Bibliography and the network present and explore the forms it can get, as well as its subcategories. In general, trolling is considered a negative behavior. In fact, according to some, trolls and trolling pre-existed the internet. Some examples that are considered as models by contemporary internet trolls are: Socrates, (469 BC-399 BC), and



Diogenes the Sinopean, (around 400 BC-323 BC). The purpose of this research is to investigate the strategies and forms used in trolling social media, with emphasis on the popular Facebook platform. The research will also examine the possible relationship of trolling with modern popular culture, as it is shaped in a completely different way from that of the traditional oral or, later, its written transmission.

**Keywords:** Facebook, folklore, trolling, trolls

## Λαϊκός πολιτισμός και Διαδίκτυο

Ο λαϊκός πολιτισμός είναι στην ουσία ένας συνδυασμός κληρονομηθέντων από τις παλαιότερες γενεές στοιχείων και νέων στοιχείων που προκύπτουν από τις ανάγκες κάθε πληθυσμού/λαού/κοινωνικής ομάδας στην εκάστοτε χρονική στιγμή. Συνεπώς, η σύγχρονη γενιά των λαογράφων καλείται στις μέρες μας να διερευνήσει θέματα που δεν αποτελούν μόνο αντικείμενο ιστορικού ή μουσειακού χαρακτήρα, αλλά, επιπρόσθετα, «τη σύγχρονη δημιουργία του λαϊκού πολιτισμού μέσα από μια ζώσα παράδοση» (Κατσαδώρας, 2013, σ. 100). Επομένως, θεωρείται απαραίτητη η διερεύνηση της σχέσης του Διαδικτύου με τον λαϊκό πολιτισμό, η οποία προσδιορίζει και το αντικείμενο της Ψηφιακής Λαογραφίας.

Για τους σύγχρονους ερευνητές, το Διαδίκτυο και η ηλεκτρονική επικοινωνία ευρύτερα επιβάλλεται να προσεγγίζεται όχι μόνον ως επαναστατική τεχνολογία ούτε απλώς ως κοινωνικό και πολιτικό φαινόμενο (Φουλίδη, 2015, σ. 8), εφόσον πρόκειται για σημαντική περιοχή της ανθρώπινης αλληλεπίδρασης (Pesce, 1999, όπ. αναφ. στο Φουλίδη, 2015, σ. 8) με κοινωνικές και πολιτικές διαστάσεις (Raymond, 2000, 2001, όπ. αναφ. στο Φουλίδη, 2015, σ. 8). Μάλιστα, το Διαδίκτυο αποτελεί έναν από τους κύριους εκφραστές της πολιτισμικής παγκοσμιοποίησης, καθώς καθιστά προσβάσιμα όλα τα πολιτισμικά προϊόντα που παράγονται από μικρότερες ή μεγαλύτερες ομάδες και επιτρέπει την αλληλεπίδραση των πολιτισμικών αυτών προϊόντων με αντίστοιχα άλλων ομάδων (Κατσαδώρας, 2013, σσ. 99-122).

## Τα τρολ (trolls) στη λαογραφία, την παράδοση, τη λογοτεχνία και τον κινηματογράφο

«Τρολ» στη λαογραφία και την παράδοση είναι τα άσχημα ανθρωπόμορφα πλάσματα των σκανδιναβικών ιστοριών. Σύμφωνα με το Αγγλικό Λεξικό της Οξφόρδης, «Μερικά τρολ είναι πολύ μεγάλα και εχθρικά πλάσματα, άλλα είναι μικρά και φιλικά, το κοινό τους στοιχείο είναι ότι θέλουν να ξεγελάσουν τους ανθρώπους» ([https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/troll\\_1?q=troll](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/troll_1?q=troll)). Δεν απαντώνται στην ελληνική λαϊκή αφηγηματική παράδοση, αλλά έχουν πλέον καταστεί γνωστά λόγω δημοφιλών έργων της λογοτεχνίας και του κινηματογράφου.

Η λέξη «τρολ», ως ουσιαστικό, προέρχεται από τη σκανδιναβική μυθολογία και λαϊκή παράδοση και περιγράφει ένα υπερφυσικό πλάσμα που κατοικεί στα απομονωμένα βράχια, στα βουνά ή στις σπηλιές, ζει σε μικρές οικογένειες και σπάνια βοηθάει τους ανθρώπους (Krappitz, 2012, σ. 22).

Τα τρολ απεικονίζονται συχνά σπλισμένα με ασπίδες ή ρόπαλα που συμβολίζουν την επιθετικότητα και την απροσδιόριστη βία τους, αλλά δεν είναι αήττητα, εφόσον διαθέτουν περιορισμένη νοημοσύνη που επιτρέπει σε κάποιον πονηρό ήρωα να τα ξεγελάσει εύκολα. Επιπλέον, θεωρούνται πλάσματα μόνο της νύχτας, τα οποία μετατρέπονται σε πέτρα όταν τα δει το φως του ήλιου (Bann, 2014, σσ. 544-549).

Όσον αφορά την απεικόνισή τους στη λογοτεχνία και τον κινηματογράφο, ενδεικτικά αναφέρονται τα εξής λογοτεχνικά έργα: το μυθιστόρημα *Changeling* (2008) της Δανής συγγραφέως Charlotte Weitze, το μυθιστόρημα *Not Before Sundown* (2003) της Φινλανδής συγγραφέως Johanna

Sinisalo, το μυθιστόρημα *Border* (2018) του Σουηδού συγγραφέα John Ajvide Lindqvist, το *Troll Hunter* (2010) του Νορβηγού σκηνοθέτη και σεναριογράφου André Øvredal, τα μυθιστορήματα *The Hobbit*, (1937) και *Lord of the Rings* (1954-1955) του Άγγλου συγγραφέα J. R. R. Tolkien και το *Harry Potter* της Αγγλίδας συγγραφέως J.K. Rowling (1997-2007) (Bann, 2014, σσ. 2-9), από τα οποία τα *Border*, *Troll Hunter*, *The Hobbit* και *Harry Potter* έχουν διασκευαστεί και κινηματογραφικά.

## Τα «τρολ» (trolls) της αρχαιότητας

Σύμφωνα με κάποιες απόψεις, τα τρολ (trolls) και το τρολάρισμα (trolling) δεν έχουν τη γενεσιουργό αιτία τους στο Διαδίκτυο, αλλά προϋπήρχαν αυτού. Ορισμένα παραδείγματα, που θεωρούνται από τα σύγχρονα διαδικτυακά τρολ ως πρότυπο και τα οποία στη σύγχρονη εποχή θα χαρακτηρίζονταν ως τρολ, είναι: ο Σωκράτης (469 π.Χ-399 π.Χ) λόγω των μεθόδων του, όπως η ειρωνεία και η μαιευτική μέθοδος που χρησιμοποιούσε στην αναζήτηση της αλήθειας και ο Διογένης ο Σινωπεύς (γύρω στο 400 π.Χ-323 π.Χ) λόγω του τρόπου ζωής του ο οποίος προσομοιάζει με την κουλτούρα των σημερινών τρολ (Krappitz, 2012, σσ. 24-26).

Ο Σωκράτης, προπάτορας της μοντέρνας φιλοσοφίας, χρησιμοποιούσε τη μαιευτική μέθοδο, ώστε να οδηγήσει τους συνομιλητές του στη σοφία. Πρωταρχικός του στόχος ήταν να παροτρύνει τους συνομιλητές του να σκεφτούν όσα γνώριζαν, να τα αμφισβητήσουν, ακόμα και να αναθεωρήσουν τις απόψεις τους. Ο Σωκράτης θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως τρολ της «προδιαδικτυακής» εποχής, λόγω του ότι δεν γνωρίζουμε αν όντως προσπαθούσε να αποδεικνύει τα λάθη των συνομιλητών του ή αν η μέθοδος που χρησιμοποιούσε εμπειριέχε σε κάποιο βαθμό και την ευχαρίστηση για προσωπική διασκέδαση. Στο σημείο αυτό, αξίζει να σημειωθεί ότι, όπως η αρχαιοελληνική αγορά ήταν το μέρος όπου ο λαός συγκεντρωνόταν και συζητούσε, παρομοίως σήμερα το Διαδίκτυο αποτελεί χώρο όπου συγκεντρώνεται πλήθος ανθρώπων που συζητούν και ανταλλάσσουν απόψεις (Krappitz, 2012, σσ. 24-26).

Ο Κυνικός φιλόσοφος Διογένης ο Σινωπεύς ήταν υπέρμαχος της σχολής των Κυνικών, οι οποίοι ασκούσαν κριτική στις αξίες και στους σκοπούς της κοινωνίας και της θρησκείας. Οι Κυνικοί φιλόσοφοι<sup>1</sup> υιοθετούσαν έναν εκκεντρικό τρόπο ζωής, με σκοπό την κατάκτηση της ευτυχίας και της εσωτερικής ελευθερίας. Ο μόνος τρόπος για να κατακτηθούν τα παραπάνω αγαθά ήταν η λιτότητα και ο σωματικός και πνευματικός ασκητισμός (Krappitz, 2012, σσ. 24-26). Ο Διογένης θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως τρολ, διότι ο εκκεντρικός τρόπος ζωής του συνάδει, θα λέγαμε, με την κουλτούρα των σημερινών τρολ. Συγκεκριμένα, ζούσε στην Αθήνα μέσα σε ένα πιθάρι, εικάζεται ότι δεν φορούσε ρούχα, τριγυρούσε την ημέρα στην αγορά κρατώντας ένα φανάρι και λέγοντας ότι ψάχνει έναν τίμιο άνθρωπο, έτρωγε στην αγορά (κάτι το οποίο απαγορευόταν εκείνη την εποχή) και έκανε προκλητικές χειρονομίες θέλοντας να προκαλέσει τα καθιερωμένα ήθη και τις αξίες.

## Τα τρολ και το τρολάρισμα από τον μύθο στο Διαδίκτυο

Περνώντας από τον μύθο στο Διαδίκτυο, παρατηρούμε ότι η ασχήμια των τρολ δεν σχετίζεται πια με την εξωτερική εμφάνιση, αλλά με την κακόβουλη διαδικτυακή συμπεριφορά. Το τρολάρισμα αρχικά ξεκίνησε ως μια καλοπροαίρετη πράξη με σκοπό το πείραγμα, το χιούμορ και τη σάτιρα. Σήμερα, το

<sup>1</sup>. Οι κυνικοί φιλόσοφοι ήταν πνευματικοί απόγονοι του Σωκράτη. Η σχολή τους ιδρύθηκε από τον Αντισθένη. Όντας αντισυμβατικοί, ταξίδευαν και περιπλανιόντουσαν στους δρόμους των πόλεων ντυμένοι φτωχικά, ζούσαν σε πιθάρια ή βράχους και ήταν προκλητικοί τόσο στον λόγο όσο και στα έργα τους. Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του μεγάλου αρχαίου φιλόσοφου Διογένη, κύριου εκπροσώπου των κυνικών φιλοσόφων, ο οποίος κυκλοφορούσε στους δρόμους της Αθήνας κρατώντας φανάρι και έχοντας συντροφιά έναν σκύλο, αναζητώντας τον άνθρωπο, όπως έλεγε, υπονοώντας την ποιοτική έννοια της λέξης. Οι τρεις μεγάλοι κυνικοί φιλόσοφοι είναι ο Αντισθένης, ο Διογένης και ο Μένιππος. (Βλ. ενδεικτικά: Παπαδοπούλου, 2017, σ. 4· Lang, 2017, σ. 188).



τρολάρισμα αποτελεί διαδικτυακό είδος επιθετικής συμπεριφοράς με τραυματικές -ακόμα και καταστροφικές- συνέπειες για τα θύματά του.

Όσον αφορά τους όρους «troll» και «trolling», έχουν αβέβαιη προέλευση και δεν γνωρίζουμε με ακρίβεια πότε χρησιμοποιήθηκαν για πρώτη φορά. Μια άποψη που συναντάμε σε σχετικά επιστημονικά άρθρα, υποστηρίζει ότι η χρήση του όρου τρολάρισμα για τη διαδικτυακή αυτή πρακτική προέρχεται από την τεχνική ψαρέματος κατά την οποία μια πετονιά με δόλωμα τοποθετείται στο νερό και σύρεται αργά πίσω από μια βάρκα (συρτή<sup>2</sup>), δελεάζοντας τα ψάρια να τσιμπήσουν το δόλωμα (Herring et al., 2002, σσ. 371-384). Σήμερα, με τον όρο τρολάρισμα εννοούμε την τεχνική αυτή του ψαρέματος, διότι αντίστοιχα τα διαδικτυακά τρολ (είτε μεμονωμένα είτε συγκροτημένα σε διαδικτυακές ομάδες) δελεάζουν τα «θύματά» τους με ένα κείμενο-δόλωμα, με σκοπό να προκαλέσουν την αντίδραση ενός χρήστη ή των μελών μιας διαδικτυακής κοινότητας, δηλαδή να «ψαρέψουν» όποιον «τσιμπήσει» (Cambria et al., 2010, σ. 2).

Το τρολάρισμα απαντάται σε διάφορες χώρες και τα χαρακτηριστικά του ποικίλουν. Σύμφωνα με έρευνες που έχουν γίνει, αναφέρονται οι εξής χώρες: η Ελλάδα (Mylonas & Kompatsiaris, 2019), το Ηνωμένο Βασίλειο (Akhtar & Morrison, 2019· Bishop, 2013), η Βουλγαρία, η Ρωσία (Gabdulhakov, 2020· Zelenkauskaite & Niezgodna, 2017), το Ισραήλ (Gal, 2018· Shachaf & Hara, 2010), η Ιταλία (Ferrari, 2018), η Νέα Ζηλανδία (McCosker, 2014) και οι ΗΠΑ (Phillips, 2015· Flores-Saviaga et al., 2018) και οι περιοχές όπως: η Ανατολική Ευρώπη (Mihaylov & Nakov, 2016) και η Ασία και συγκεκριμένα οι χώρες Ταϊλάνδη, Φιλιππίνες (Sombatpoonsiri, 2018) και η Κίνα (de Seta, 2013· Sun & Fichman, 2018· Yang et al., 2017).

## Facebook

Η πλατφόρμα του Facebook δημιουργήθηκε το 2004. Αρχικός σκοπός του Facebook ήταν να επιτρέψει στους φοιτητές μιας πανεπιστημιακής κοινότητας να δημιουργήσουν και να διατηρήσουν κοινωνικούς δεσμούς μεταξύ τους (Ellison et al., 2007, σσ. 1143-1168). Η πλειονότητα αυτών των φοιτητών που έγιναν «φίλοι» στο Facebook ήταν άτομα γνωστά μεταξύ τους στον πραγματικό κόσμο.

Το Facebook, παρ' όλο που μετράει ήδη σχεδόν δυο δεκαετίες λειτουργίας, συνεχίζει και σήμερα (2021) να διατηρεί τον τίτλο της πιο δημοφιλούς πλατφόρμας στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (Davis, 2008) με 2,85 δισεκατομμύρια ενεργούς χρήστες μηνιαίως σε παγκόσμιο επίπεδο. Οι λειτουργίες του Facebook σχετίζονται με τα εξής: δημιουργία online προφίλ των χρηστών, δημοσιοποίηση πληροφοριών στο προσωπικό προφίλ του χρήστη, δυνατότητα αναζήτησης των προφίλ άλλων χρηστών με σκοπό τη σύνδεση με άλλους διαδικτυακούς «φίλους», δημοσίευση σχολίων και συμμετοχή σε εικονικές ομάδες βασισμένες σε κοινά ενδιαφέροντα των χρηστών (Ellison et al., 2007, σσ. 1143-1168).

Οι δυνατότητες που έχουν οι συνδεδεμένοι χρήστες του είναι: α) Συμμετοχή στο κοινωνικό κεφάλαιο και στη συλλογική δράση (Adler & Kwon, 2002, σσ. 17-40). β) Δυνατότητα διαμόρφωσης και διατήρησης κοινωνικών σχέσεων (Karppi, 2013, σσ. 278-297). γ) Δημιουργία/κατασκευή online/διαδικτυακών προσώπων (ή προσωπειών) /avatars/περσόνων, κατασκευή/δημιουργία μιμιδίων, κ.ά. (Κατσαδώρας, Φυντριλή & Στυλιανού, 2016, σσ. 21, 477). Οι χρήστες έχουν επίσης συχνά την τάση να εκδηλώνουν αρνητική συμπεριφορά, όπως χειραγώγηση άλλων χρηστών, ακόμη και εν αγνοία τους (π.χ. μέσω διαφημίσεων) (Gillespie, 2011, όπ. αναφ. στο Karppi, 2013, σ. 287) και μέσω του τρολάρισματος (Phillips, 2011).

<sup>2</sup>. Η συρτή είναι μέθοδος αλιείας ψαριών που ζουν σχετικά κοντά στις ακτές και κοντά στην επιφάνεια της θάλασσας. Στη συγκεκριμένη μέθοδο αλιείας χρησιμοποιείται πετονιά στην οποία έχουν προσαρμοστεί αγκίστρια. Το εργαλείο σύρεται πίσω από τη (βλ. ενδεικτικά: Παππάς, 1999, σ. 28).

## Μορφές τρολαρίσματος

Σύμφωνα με βιβλιογραφική και δικτυογραφική μελέτη σε εγχώριο και διεθνές επίπεδο, οι μορφές του τρολαρίσματος ενδεικτικά είναι οι εξής: α) Facebook trolling (Phillips, 2011· Craker & March 2016· Karppi, 2013), β) RIP trolling (Phillips, 2011), γ) Flaming trolling (Golf-Papez & Veer, 2017· de Seta, 2013· Hardaker, 2010· Milner, 2013· McCosker, 2014a· Shepherd et al., 2015· Puig Abril, 2017· Jane, 2015), δ) Spam trolling (Hardaker, 2010), ε) Gender trolling (Mantilla, 2013), ζ) Wikipedia trolling (Shachaf & Hara, 2010), η) Κοινωνικό και πολιτικό τρολάρισμα (Sanfilippo et al., 2017a), θ) Trolling Magnitude (Bishop, 2013, σσ. 28-48), ι) Kudos trolling (Bishop, 2013), ια) doppelgänger trolling (Karppi, 2013, σ. 281), ιβ) Meme trolling (Leaver, 2013).

## Facebook trolling

Το Facebook κατατάσσεται σε υψηλά επίπεδα τρολαρίσματος, διαφόρων μορφών, εξαιτίας της δημοφιλίας του (Jussinoja, 2018, σσ. 6-98). Συγκεκριμένα, όλες οι μορφές που αναφέρονται στο άρθρο παρατηρούνται στην πλατφόρμα του Facebook. Το τρολάρισμα, βέβαια, δεν είναι ίδιον μόνο του Facebook, αλλά παρατηρείται και σε άλλες πλατφόρμες, όπως το Twitter (Bishop, 2013, σσ. 28-48). Αποτελέσματα ερευνών, που πραγματοποιήθηκαν σε πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, έδειξαν ότι τα τρολ (trolls) που «φιλοξενούνται» στο Twitter και το Facebook είναι πιο επιβλαβή σε σχέση με εκείνα άλλων πλατφορμών, υποδηλώνοντας ότι το Twitter και το Facebook δεν διαθέτουν ισχυρούς σχεδιαστικούς ελέγχους για την αποτροπή καταστροφικού τρολαρίσματος (Jussinoja, 2018, σσ. 77-78).

- *RIP trolling (τρολάρισμα σε εκλιπόντες)*. Το RIP trolling είναι τόσο διαδεδομένο, που σύμφωνα με τη Philips (2015, σσ. 112, 114, 123), τα τρολ (trolls) του Facebook θα μπορούσαν να χωριστούν σε κατηγορίες. Συγκεκριμένα, στα RIP trolls τα οποία τρολάρουν τις σελίδες μνήμης εκλιπόντων χρηστών του Facebook, στα τρολ που στοχεύουν αποκλειστικά στους φίλους και στις οικογένειες ενός συγκεκριμένου θύματος και σε ορισμένα τρολ που περιορίζουν την εστίασή τους στους τουρίστες πένθους (mourning tourists), όπως τα ίδια τους αποκαλούν, ανθρώπους δηλαδή που σχολιάζουν τις σελίδες των νεκρών, θρηνώντας μαζί με άλλους χρήστες (Philips, 2011).
- *Flaming Trolling (κακόβουλο τρολάρισμα)-Trolling (τρολάρισμα)*. Το κακόβουλο και επιθετικό τρολάρισμα (flaming trolling) συχνά συγχέεται με το απλό τρολάρισμα (trolling). Παρ' όλο που το «flaming» ως όρος κατά πάσα πιθανότητα προηγήθηκε χρονικά του τρολαρίσματος (trolling) και μάλιστα έχει αναφερθεί ότι αποτελεί κατά κάποιον τρόπο πρόγονό του (Milner, 2013, σ. 103), οι διαδικτυακές συμπεριφορές που ονομάζονται «trolling» στην πλειονότητα των μελετών ονομάζονται αντίστοιχα και «flaming» (Jane, 2015, σσ. 65-87). Αρκετές μελέτες, διαχωρίζουν το «flaming» από το «trolling», παρ' όλο που οι δραστηριότητές τους εμφανίζουν κοινές πρακτικές (Hardaker, 2013, σσ. 58-86). Το «flaming», σε αντίθεση με το «trolling», έχει χαρακτηριστεί ως μήνυμα που κυρίως επιδιώκει να προσβάλει (Bishop, 2012, σσ. 207-216), να προκαλέσει ή να επιπλήξει (Herring et al., 2002, σσ. 371-384) και εκδηλώνει εχθρότητα με τη χρήση προσβλητικής γλώσσας (Moor & Heuvelman, 2010, σσ. 1536-1546· McCosker, 2014, σσ. 201-217). Ωστόσο, και τα δύο παρουσιάζουν ως κοινό χαρακτηριστικό την επιθετικότητα και την ενδεχόμενη χειραγώγηση (Hardaker, 2013, σσ. 58-86).
- *Spam Trolling (τρολάρισμα μέσω ψευδών σχολίων)*. Το τρολάρισμα μέσω ψευδών σχολίων (spam trolling) είναι η ανάρτηση επιπρόσθετων links από τα τρολ σε ήδη ενοχλητικές, μακρόσυρτες και πιθανόν βαρετές αναρτήσεις (www.urbandictionary.com). Για λόγους σαφήνειας, η συγκεκριμένη ενέργεια ονομάστηκε «spam trolling» και σχετίζεται με το «spam», αλλά συγχρόνως διαφέρει από αυτό (Jensen, 2018). Τόσο το «spam», δηλαδή τα ανεπιθύμητα και ψευδή μηνύματα, όσο και το «spam trolling», δηλαδή τα ανεπιθύμητα και ψευδή μηνύματα τρολαρίσματος, είναι απρόσωπα και εκτός της αναρτημένης θεματολογίας (Hardaker, 2010). Ωστόσο, ενώ τα ανεπιθύμητα μηνύματα «spam» συνήθως αποσκοπούν στο εμπορικό κέρδος και

δεν έχουν στόχο να ενοχλήσουν τους παραλήπτες, το «spam trolling» αποσκοπεί στην πρόκληση αντιδράσεων (Synnott, 2017).

- *Gender Trolling (έμφυλο τρολάρισμα)*. Το έμφυλο τρολάρισμα (gender trolling), ως όρος και ως κατηγορία τρολαρίσματος (Mantilla, 2013), στρέφεται εναντίον γυναικών που έχουν διαδικτυακή παρουσία, χαρακτηρίζεται από συντονισμένες, συχνά έντονες έως και απειλητικές επιθέσεις τρολ, προσβλητικές ως προς το φύλο. Η Mantilla υποστηρίζει ότι η επίθεση αυτή προς το γυναικείο φύλο προκύπτει από τον ίδιο μισογυνισμό που τροφοδοτεί τις μορφές παρενόχλησης του δρόμου, τη σεξουαλική παρενόχληση στον χώρο εργασίας και τον γενετικό βιασμό. Υποστηρίζει σθεναρά αυτόν τον ισχυρισμό με την αναφορά σε ομοιότητες μεταξύ ιστορικών και σύγχρονων παραδειγμάτων μισογυνισμού, όπως την επισήμανση ότι η διαδικτυακή προσβολή παραμένει σε μεγάλο βαθμό αόρατη και επηρεάζει αρνητικά τη ζωή των γυναικών, όπως και η αντίστοιχη παρενόχληση εκτός Διαδικτύου. Ως εκ τούτου, διακρίνεται μια μακρόχρονη ιστορία βίας κατά των γυναικών, με την προσαρμογή του μισογυνισμού σε νέα περιβάλλοντα και νέες τεχνολογίες (Megarry, 2014, σσ. 46-55). Η Mantilla ισχυρίζεται ακόμη, ότι η ονομασία και ο ορισμός αυτής της μορφής του σύγχρονου μισογυνισμού μπορεί να αποτελέσει σημαντικό έναυσμα ώστε να επέλθουν αλλαγές στις πολιτικές, στη νομοθεσία και στις πολιτισμικές συμπεριφορές ως προς τη μεταχείριση των γυναικών σε διαδικτυακά περιβάλλοντα (Rubin, 2016, σσ. 266-267).
- *Wikipedia Trolling (τρολάρισμα στη Wikipedia)*. Η Wikipedia, που συνιστά μια φιλόδοξη προσπάθεια δημιουργίας μιας διαδικτυακής εγκυκλοπαίδειας (Herring et al., 2002, σσ. 371-384), προσελκύει «βάνδαλους» (Nicol, 2012, σσ. 127-135), δηλαδή τρολ, τα οποία παραποιούν το αναρτημένο στη Wikipedia περιεχόμενο (Shachaf & Hara, 2010, σσ. 357-370). Οι Shachaf και Hara (2010, σσ. 357-370), κατά την έρευνά τους για τα τρολ στη Wikipedia, όρισαν το τρολάρισμα ως μια επαναλαμβανόμενη, σκόπιμη και βλαβερή ενέργεια, κατά την οποία τα τρολ εργάζονται μόνα τους έχοντας αποκρύψει τις πραγματικές τους ταυτότητες και προθέσεις και παραβιάζουν τις πολιτικές της σελίδας που σκοπεύουν να καταστρέψουν.
- *Κοινωνικό-Πολιτικό τρολάρισμα*. Αρκετά διαδεδομένες είναι και οι μελέτες για τα τρολ τα οποία ασκούν κοινωνικό και πολιτικό τρολάρισμα (Fuller, Wilson & McCrea, 2013, σσ. 1-15). Το κοινωνικό και πολιτικό τρολάρισμα διενεργείται με τη χρήση και του «spam trolling» με σκοπό και τη χειραγώγηση (Jensen, 2018, σσ. 115-124· Hardaker, 2010, σ. 233). Οι τακτικές που χρησιμοποιούν τα τρολ της συγκεκριμένης κατηγορίας ποικίλλουν (Suhay, 2013, σσ. 321-326). Ειδικά τα τρολ που διαθέτουν κοινωνικό κίνητρο ασχολούνται με κοινωνικές διαμεσολαβήσεις σχετικά με την ισότητα ή τα κοινοτικά όρια (Downing, 2009, σσ. 293-320) ή επιζητούν την αυτοεκτίμηση (Downing, 2009, σσ. 293-320· Krappitz, 2012, σσ. 5-61). Γι' αυτά τα τρολ γίνονται θετικές (Fuller, Wilson & McCrea, 2013, σσ. 1-15) και αρνητικές (Phillips, 2015, σσ. 18-20· Whitty, 2005, σσ. 57-67) αναφορές, ανάλογα με την αντίληψη για τη νομιμότητα και την ορθότητα των στόχων τους (Kirman, Lineham & Lawson, 2012, σσ. 121-130).
- *Trolling Magnitude*. Σύμφωνα με τον Bishop (2013, σσ. 28-48), το τρολάρισμα έχει τέσσερα επίπεδα: Το πρώτο επίπεδο είναι το Trolling Magnitude 1 που αναφέρεται στο διαδικτυακό πείραγμα, τρολάρισμα που εκτελείται στιγμιαία και παρατηρείται σύντομα το αίσθημα της μετάνοιας. Το δεύτερο επίπεδο είναι το Trolling Magnitude 2, το οποίο σχετίζεται με την τακτική και τη δολοπλοκία στο Διαδίκτυο. Το τρίτο επίπεδο είναι το Trolling Magnitude 3, το οποίο αφορά τη στρατηγική γύρω από τον διαδικτυακό εκφοβισμό «Cyber bullying». Το τέταρτο επίπεδο είναι το Trolling Magnitude 4, το οποίο αναφέρεται στη διαδικτυακή κυριαρχία με τη στοχοποίηση ενός ή περισσότερων ατόμων.
- *Kudos Trolling (καλοπροαίρετο τρολάρισμα)*. Το πιο θετικό είδος τρολαρίσματος ονομάζεται «kudos trolling». Πρόκειται για την παραδοσιακή προσέγγιση της «παλιάς σχολής» τρολαρίσματος, η οποία είναι «διασκεδαστική». Η ετικέτα «διασκέδαση» υποδηλώνει ότι το τρολάρισμα δεν είναι απαραίτητως μια εκδικητική πνευματική δράση που αποσκοπεί στο να προκαλέσει βλάβη. Η κατηγορία αυτή παρουσιάζεται ως «αποδεκτό τρολάρισμα» (Bishop, 2012, σσ. 160-176). Το αποδεκτό τρολάρισμα παρουσιάζεται επίσης ως δραστηριότητα την οποία

εγκρίνει η ομάδα μιας κοινότητας, δεδομένου ότι οι αναρτώμενες δημοσιεύσεις τρολάρουν για καλό σκοπό, δηλαδή για να εκθέσουν τα γνήσια τρολ<sup>3</sup> και έτσι να αποθαρρύνουν περαιτέρω άσχημες συμπεριφορές στην ομάδα. Το παραπάνω είδος τρολαρίσματος έρχεται σε αντίθεση τόσο με την τρέχουσα κατάσταση της τεχνικής του τρολαρίσματος όσο και με τη (σιωπηρή) δημόσια έννοια του τρολαρίσματος ως αρνητικής πρακτικής η οποία ασχολείται αποκλειστικά με τη διατάραξη των ηλεκτρονικών επικοινωνιών (Coles & West, 2016, σσ. 233-244).

- *Doppelgänger και Meme Trolling*. Ένας πιο «παιγνιώδης» τρόπος τρολαρίσματος εμφανίζεται στις περιπτώσεις του τρολαρίσματος με σωσίες (doppelgänger trolling) και του τρολαρίσματος μιμιδίων (meme trolling).
  - α) *Doppelgänger trolling (τρολάρισμα με σωσίες)*. Στην περίπτωση του Doppelgänger trolling, τα τρολ αναζητούν άτομα με το ίδιο όνομα στο Facebook, στη συνέχεια αναπαράγουν την εικόνα του προφίλ τους και στέλνουν ένα αίτημα φιλίας στο πρόσωπο του οποίου μιμούνται την εικόνα. Η αναπαραγωγή της εικόνας του προφίλ γίνεται προκειμένου το τρολ να μιμηθεί τον στόχο του τρολαρίσματος. Δηλαδή, η διαδικασία του συγκεκριμένου τρολαρίσματος ξεκινά με τη μίμηση της εικόνας του προφίλ του πραγματικού χρήστη και στη συνέχεια ακολουθεί η παρενόχλησή του με αιτήματα φιλίας. Αυτή η αλλοίωση ταυτότητας στους όρους χρήσης του Facebook περιγράφεται ως άμεση παραβίαση των όρων υπηρεσίας του (Karppi, 2013, σ. 281).
  - β) *Meme Trolling (τρολάρισμα μιμιδίων)*. Το τρολάρισμα μιμιδίων (meme trolling) είναι το είδος τρολαρίσματος που διενεργείται στον χώρο του Διαδικτύου με τη χρήση μιμιδίων ή αλλιώς memes. Η μεταφορά του όρου μιμίδια (memes) και στο Διαδίκτυο (Internet meme) (Wiggins et al., 2014) είχε ως αποτέλεσμα στο συγκεκριμένο περιβάλλον λέξεις, φράσεις, εικόνες, ιδέες, μελωδίες, ανέκδοτα, με ιδιαίτερο χαρακτηριστικό την έντονα καυστική σάτιρα, μπορούν να εκληφθούν ως μιμίδια (memes) (Dennett, 1990, σσ. 361-370). Αυτά τροποποιούνται και μεταδίδονται εκ νέου μέσω του προφορικού και γραπτού λόγου αλλά και με τη συνεισφορά της μουσικής (Rickrolling<sup>4</sup>) και γενικότερα των τεχνών και διαδίδονται από χρήστη σε χρήστη (Κατσαδώρος, 2013, σ. 107). Η δύναμή τους κρύβεται στη χρήση της εικόνας που στη σύγχρονη εποχή τείνει να υπερισχύει έναντι του κειμένου ή του λόγου. Κομβικό χαρακτηριστικό του είδους είναι η μίμηση και η αναπαραγωγή, καθώς και το ότι αποτελεί μια άτυπη μορφή επικοινωνίας (Νουνανάκη & Κατσαδώρος, 2019, σ. 10). Συνεπώς, μέσα από την κατασκευή μιμιδίων δίνεται η δυνατότητα ενός καλοπροαίρετου τρολαρίσματος που ως σκοπό έχει το χιούμορ, τη σάτιρα και τη στηλίτευση της καθημερινότητας (Wiggins et al., 2014, σσ. 1-21).

## Στρατηγικές τρολαρίσματος

Τα τρολ μπορούν να χρησιμοποιήσουν πολλαπλές στρατηγικές και υπάρχουν στη βιβλιογραφία παραδείγματα διαφορετικών σχεδίων δράσης του τρολαρίσματος (Bishop, 2012, σσ. 207-216).

Η Hardaker (2013, σσ. 58-86) εντόπισε έξι στρατηγικές που χρησιμοποιούν τα τρολ, αλλά αναγνώρισε επίσης ότι ο κατάλογος δεν εξαντλείται σε αυτές και ότι οι στρατηγικές ενδέχεται να μην

<sup>3</sup>. Τα γνήσια τρολ, δηλαδή χρήστες που κατ' εξακολούθηση τρολάρουν, συχνά προσποιούνται ότι είναι μέλη μιας κοινότητας ή μιας ομάδας, ενώ σκοπό τους έχουν την διατάραξη αυτών των κοινοτήτων, των ομάδων ή των χρηστών τους, μέσα από τις αναρτήσεις τους. Τα μη γνήσια τρολ είναι απλοί χρήστες του Διαδικτύου που περιστασιακά είτε στα πλαίσια της ομάδας ή της κοινότητας στην οποία ανήκουν είτε μεμονωμένα προχωρούν σε ενέργειες τρολαρίσματος που συχνά είναι καλοπροαίρετες.

<sup>4</sup>. Η «γέννηση» του rickrolling ξεκίνησε όταν ένας φίλος έστειλε έναν σύνδεσμο (Link) που οδηγούσε φαινομενικά σε ένα συγκεκριμένο περιεχόμενο. Όταν όμως «κλίκαρας» τον σύνδεσμο, σε οδηγούσε στο τρέιλερ του μουσικού βίντεο του Rick Astley «Never Gonna Give You Up», τραγούδι που έγινε επιτυχία το 1987. Ακολούθησαν και άλλες παραλλαγές όπως το Trololo (η εκδοχή του Eduard Khill στο τραγούδι «I Am Glad Cause I'm Finally Returning Home»), το Barackroll, το duckroll από το 4chan και άλλα. (Βλ. ενδεικτικά: Krappitz, 2012, σ. 14).

είναι ακριβείς, επειδή εντοπίστηκαν από χρήστες του Διαδικτύου. Οι έξι στρατηγικές είναι: η απόσπαση, η υποκρισία, η αντιπάθεια, ο κίνδυνος, το σοκ και η επιθετικότητα.

Άλλες μελέτες έχουν εντοπίσει περισσότερες στρατηγικές. Ορισμένες από αυτές περιλαμβάνουν την επιτυχημένη και συγκεκριμένη εξαπάτηση που περιγράφεται ως εξής: τα τρολ μπορούν να εισχωρήσουν σε μια διαδικτυακή κοινότητα προσποιούμενα ότι είναι κάποιος άλλος και να λειτουργήσουν ανταγωνιστικά προς τους χρήστες (Coles & West, 2016, σσ. 233-244).

Ακόμη, η στρατηγική της ανησυχίας στο τρολάρισμα, σύμφωνα με τον Shaw (2013, σσ. 93-106), είναι μια στρατηγική που καλύπτει τις προσπάθειες τρολάριατος μέσω του πλαστού ενδιαφέροντος για τους άλλους.

Η Phillips (2011) έγραψε για τη στρατηγική της επίθεσης καμικάζι στο Facebook, ότι τα τρολ δημιουργούν ένα προφίλ για μια γρήγορη επίθεση, προτού διαγραφεί αυτό το προφίλ από το Facebook.

Τέλος, «η τέχνη της διαμάχης» του Arthur Schopenhauer, θεωρείται από αρκετά τρολ ως πρότυπο σύγχρονου τρολάριατος. Η συγκεκριμένη τεχνική χαρακτηρίζει επαρκώς τη μέθοδο τρολάριατος που χρησιμοποιούν πολλά τρολ (Philips, 2015, σσ. 158-162), με γνώμονα το εξής: δεδομένου ότι ένας οργισμένος αντίπαλος είναι συχνά αδύναμος και, ως εκ τούτου, ασήμαντος αντίπαλος (Philips, 2015), τα τρολ επιδιώκουν να εκμεταλλευτούν προς όφελός τους τη συγκεκριμένη συνθήκη. Ο Schopenhauer, επιδεικνύοντας συμπεριφορά που προσομοιάζει σε τρολ, παροτρύνει τους αναγνώστες του να προκαλέσουν οποιαδήποτε αντίδραση του αντιπάλου, αφού ο θυμός σχεδόν πάντα δείχνει ανασφάλεια και, επομένως, οδηγεί σε αδυναμία επίλυσης προβλημάτων μέσω του διαλόγου (Philips, 2015, σσ. 158-162).

Όπως γίνεται φανερό, οι στρατηγικές τρολάριατος μπορεί να είναι εξαιρετικά διαφορετικές και να ποικίλλουν ανάλογα με το πλαίσιο, την τακτική, τα κίνητρα και τις επιπτώσεις. Δεδομένου, μάλιστα, ότι δεν είναι όλα τα τρολάριατα αποδεκτά ή αποκλίνοντα από την ορθή συμπεριφορά, η διαχείρισή τους απαιτεί στρατηγικές που να λαμβάνουν υπόψη το εκάστοτε πλαίσιο (Bishop, 2012, σσ. 207-216).

Σύμφωνα με τους Herring et al. (2002, σσ. 371-384), τα τρολ αναπτύσσουν μια στρατηγική κατά την οποία αρχικά εμφανίζονται ειλικρινή στους χρήστες και στη συνέχεια χρησιμοποιούν δόλωμα προκαλώντας τους να συμμετάσχουν σε μία μάταιη συζήτηση.

Ανάλογες στρατηγικές αντιμετώπισης του τρολάριατος αναπτύσσουν και οι χρήστες που υφίστανται τρολάριαμα, όπως την αποδοχή και την άμυνα ή την αντεπίθεση και την προσβολή (Harris et al., 1986, σσ. 252-265· Culpeper et al., 2003, σσ. 1562-1565). Τα τρολ, σε περιπτώσεις κατά τις οποίες ο στόχος τους αντεπιτίθεται, βασίζονται στη στρατηγική του «doxxing», δηλαδή στην απειλή αποκάλυψης ιδιωτικών πληροφοριών των στόχων ή στη διαρροή πληροφοριών με σκοπό την πρόκληση βλάβης (Hardaker, 2015, σσ. 201-229). Οι Jones και Pittman προτείνουν πέντε στρατηγικές (Goffman, 1969, σσ. 1-10): τον εκφοβισμό, την ικεσία, την ενσωμάτωση, την παραδειγματοποίηση και την αυτοπροβολή (Jones & Pittman, 1982, σσ. 231-262).

## Συμπεράσματα

Όπως προαναφέρθηκε, το τρολάριαμα, ως πρακτική, προϋπήρχε του Διαδικτύου. Στη σύγχρονη διαδικτυακή εποχή, η πρακτική της -κακεντρεχούς ή καλοπροαίρετης- φάρσας με σκοπό τον αποσυντονισμό, τόσο στον παγκόσμιο ιστό όσο και στον πραγματικό κόσμο, είναι διαδεδομένη με τον όρο «τρολάριαμα» (trolling). Το τρολάριαμα δεν συναντάται μόνο στις διαδικτυακές συνομιλίες, αλλά και στη «ζωντανή» καθημερινή συνομιλία. Κατά τη διαδικασία του διαδικτυακού, που εδώ μας ενδιαφέρει, τρολάριατος, φαίνεται να υιοθετείται ως πρακτική η συγκρότηση διαδικτυακών ομάδων. Οι διαδικτυακές ομάδες, που συγκροτούνται με κοινό σκοπό τους το τρολάριαμα, αποτελούν ομάδες που συστήνονται σκόπιμα από ανθρώπους, άρα τα σύγχρονα τρολ είναι ενταγμένα σε ένα θεσμοθετημένο πλαίσιο.

Αυτό οδηγεί στο να θεωρείται απαραίτητη η διερεύνηση της σχέσης του Διαδικτύου με τον λαϊκό πολιτισμό. Συνεπώς, η συγκεκριμένη έρευνα γίνεται στη βάση της επιδίωξης να ελεγχθεί και να αποτυπωθεί το πώς η νέα αυτή μορφή επικοινωνίας, του τρολαρίσματος (trolling), κυρίως μέσω του Facebook, διαμορφώνεται με έναν εντελώς διαφορετικό τρόπο από εκείνον της παραδοσιακής προφορικής ή και της, μετέπειτα, γραπτής έκφρασης του ευτράπελου λόγου. Επίσης, παρέχει τη δυνατότητα ελέγχου της διάδοσης και της λειτουργίας του τρολαρίσματος, ως στοιχείου που πιθανόν σχετίζεται με το λαϊκό πολιτισμό, μέσα από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και κυρίως του Facebook, ως του πιο διαδεδομένου από αυτά.

## Βιβλιογραφία

- Γκασούκα, Μ. & Φουλίδη, Ξ. (2018). *Σύγχρονοι Ορίζοντες των Λαογραφικών. Εννοιολογικό Πλαίσιο, Έρευνα, Φύλο, Διαδίκτυο, Σχολείο*. Αθήνα: Ι. Σιδέρης.
- Κατσαδώρας, Γ. (2013). Η επιστήμη της Λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο Γ. Κόκκινος και Μ. Μοσκοφόγλου-Χιονίδου (επιμ.), *Επιστήμες της Εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σσ. 99-122). Ταξιδευτής / Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Αιγαίου.
- Κατσαδώρας, Γ., Φυντριλή, Ε., & Στυλιανού, Μ. (2016). Λαϊκή λογοτεχνία και κοινωνική δικτύωση: Παροιμίες και ευφυολογήματα στο Facebook και το Twitter. Στο Μ. Γ. Βαρβούνης, Μ. Γ. Σέρρης, Δ. Μ. Δαμιανού, Ν. Μαχά-Μπιζούμη & Γ. Γ. Θεοδωρίδου (επιμ.), *Η διαχείριση της Παράδοσης. Ο λαϊκός πολιτισμός ανάμεσα στον φολκλορισμό, στην πολιτιστική βιομηχανία και στις τεχνολογίες αιχμής*, (σσ. 475-489). Σταμούλη.
- Κατσαδώρας, Γ., & Νουνανάκη, Α. Λ. (2021). Η εικόνα των Ποντίων στην ψηφιακή Λαογραφία: η περίπτωση των μιμιδίων (memes). Στο Μ. Γ. Βαρβούνης, Ρ. Κακάμπουρα & Μ. Ευσταθιάδου (επιμ.), *Πρακτικά του Διεθνούς Επιστημονικού Συνεδρίου Λαογραφίας Λαϊκή παράδοση του Πόντου: από το παρελθόν στο παρόν, Αρχαίον Πόντου*, 61, 389-432.
- Παππάς, Μ. (1999). *Μέθοδοι σύλληψης πελαγικών ψαριών*. Πτυχιακή εργασία στο Τμήμα Ιχθυοκομίας Αλιείας της Σχολής Τεχνολόγων Γεωπονίας, Τ.Ε.Ι. Μεσολογγίου.
- Παπαδοπούλου, Β. Κ. (2017). *Η ποινική μεταχείριση των ζώων*. Διπλωματική εργασία στο πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης, Τμήματος Νομικής, Τομέας Ποινικών και εγκληματολογικών Επιστημών.
- Φουλίδη, Ξ. (2015). *Νέοι ορίζοντες στις ελληνικές Λαογραφικές Σπουδές: Το Διαδίκτυο ως πεδίο παραγωγής, διάδοσης και εκπαιδευτικής αξιοποίησης του Λαϊκού Πολιτισμού*. Διδακτορική Διατριβή στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου-Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού.
- Adler, P. S., & Kwon, S. W. (2002). Social capital: Prospects for a new concept. *Academy of management review*, 27(1), 17-40.
- Akhtar, S., & Morrison, C. M. (2019). The prevalence and impact of online trolling of UK members of parliament. *Computers in Human Behavior*, 99, 322-327.
- Bann, J. (2014). Troll. In: J. A. Weinstock (ed.), *Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters*, 544-549. Routledge.
- Bishop, J. (2012). *Tackling Internet abuse in Great Britain: Towards a framework for classifying severities of "flame trolling"*. The 11th International Conference on Security and Management (SAM'12), December, 207-216.
- Bishop, J. (2013). Increasing capital revenue in social networking communities: Building social and economic relationships through avatars and characters. In J. Bishop (ed.), *Social Networking Communities and E-Dating Services*, 44-61. IGI Global.

- Cambria, E., Chandra, P., Sharma, A., & Hussain, A. (2010). Do not feel the trolls. *ISWC, Shanghai*. Ανακτήθηκε στις 10 Φεβρουαρίου 2021 από <https://www.sentific.net/do-not-feel-the-trolls.pdf>
- Coles, B. A., & West, M. (2016). Trolling the trolls: Online forum users constructions of the nature and properties of trolling. *Computers in Human Behavior, 60*, 233-244.
- Culpeper, J., Bousfield, D., & Wichmann, A. (2003). Impoliteness revisited: With special reference to dynamic and prosodic aspects. *Journal of Pragmatics, 35*(10-11), 1545-1579.
- Craker, N., & March, E. (2016). The dark side of Facebook: The Dark Tetrad, negative social potency, and trolling behaviours. *Personality and Individual Differences, 102*, 79-84.
- Davis, S. (2008). With a little help from my online friends: The health benefits of internet community participation. In J. Barlow (ed.), *Interface: The Journal of Education, Community and Values 8* (pp. 126-133). Forest Grove.
- De Seta, G. (2013). Spraying, fishing, looking for trouble: The Chinese Internet, and a critical perspective on the concept of trolling. *The Fibreculture Journal, 22*(2013), 301-318.
- Downing, S. (2009). Attitudinal and behavioral pathways of deviance in online gaming. *Deviant Behavior, 30*(3), 293-320.
- Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The benefits of Facebook "friends:" Social capital and college students' use of online social network sites. *Journal of computer-mediated communication, 12*(4), 1143-1168.
- Ferrari, E. (2018). Fake accounts, real activism: Political faking and user-generated satire as activist intervention. *New Media & Society, 20*(6), 2208-2223.
- Flores-Saviaga, C., Keegan, B., & Savage, S. (2018, June). Mobilizing the trump train: Understanding collective action in a political trolling community. In *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media* (Vol. 12, No. 1).
- Fuller, G., Wilson, J., & McCrea, C. (2013). Troll Theory?: Issue 22: Trolls and the Negative Space of the Internet. *Fibreculture Journal, 22*, 1-15.
- Gabdulhakov, R. (2020). (Con) trolling the Web: Social Media User Arrests, State-Supported Vigilantism and Citizen Counter-Forces in Russia. *Global Crime, 21*(3-4), 283-305.
- Gal, N. (2019). Ironic humor on social media as participatory boundary work. *New Media & Society, 21*(3), 729-749.
- Gillespie, T. (2011). Can an Algorithm Be Wrong? Twitter Trends, the Spectre of Censorship, and our Faith in the Algorithms around US. *Culture Digitally*. Ανακτήθηκε στις 8 Ιανουαρίου 2021 από <http://culturedigitally.org/2011/10/can-an-algorithm-be-wrong/>
- Goffman, E. (2016<sup>2</sup>). The presentation of self in everyday life. In W. Longhofer & D. Winchester (Eds.), *Social Theory Re-Wired: New Connections to Classical and Contemporary Perspectives*, (pp. 482-493). Taylor and Francis Inc.
- Golf-Papez, M., & Veer, E. (2017). Don't feed the trolling: rethinking how online trolling is being defined and combated. *Journal of Marketing Management, 33*(15-16), 1336-1354.
- Hardaker, C. (2010). Trolling in asynchronous computer-mediated communication: From user discussions to academic definitions. *Journal of Politeness Research, 6*(2), 215-242.
- Hardaker, C. (2013). "Uh. . . not to be nitpicky,,,,,but...the past tense of drag is dragged, not drug." *Journal of Language Aggression and Conflict, 1*(1), 58-86.
- Hardaker, C. (2015). "I refuse to respond to this obvious troll": An overview of responses to (perceived) trolling. *Corpora, 10*(2), 201-229. Edinburgh University Press.
- Harris, L. M., Gergen, K. J., & Lannamann, J. W. (1986). Aggression rituals. *Communication Monographs, 53*(3), 252-265.
- Herring, S., Job-Sluder, K., Scheckler, R., & Barab, S. (2002). Searching for safety online: Managing "trolling" in a feminist forum. *Information Society, 18*(5), 371-384.
- Herring, S. C. (2002). Computer-mediated communication on the Internet. *Annual Review of Information Science and Technology, 36*, 109-168.
- Higgin, T. (2013). FCJ-159 /b/lack up: What Trolls Can Teach Us About Race. *The Fibreculture Journal, FCJ-159*, 133-151. [Http://twentytwo.fibreculturejournal.org/fcj-159-black-up-what-trolls-can-](http://twentytwo.fibreculturejournal.org/fcj-159-black-up-what-trolls-can-)



- teach-us-about-race/Jane, E. A. (2015). Flaming? What flaming? The pitfalls and potentials of researching online hostility. *Ethics and Information Technology*, 17(1), 65-87.
- Jones, E. E., & Pitman, T. S. (1982). Toward a General Theory of Strategic Self-Presentation. In J. Suls (ed.), *Psychological Perspectives on the Self*, (pp. 231-262). Lawrence Erlbaum.
- Jussinoja, T. (2018). *Life-Cycle of Internet Trolls*. Master thesis in University of Jyväskylä. Faculty of Information Technology.
- Karla, M. (2013). Gendertrolling: Misogyny Adapts to New Media. *Feminist Studies*, 39(2), 563-570.
- Karppi, T. (2013). FCJ-166 'Change name to No One. Like people's status' Facebook Trolling and Managing Online Personas. *The Fibreculture Journal*, 22(2013), 278-300.
- Kirman, B., Lineham, C., & Lawson, S. (2012). Exploring mischief and mayhem in social computing or: How we learned to stop worrying and love the trolls. *Conference on Human Factors in Computing Systems-Proceedings*, 121-130.
- Krappitz, S. (2013). *Η επέλαση των τρολ* (Μ. Παππά, μετάφρ). Τοποβόρος.
- Lagerlöf, S., Winter, J., & Stevens, S. (1992). *The changeling*. Κνοφ.
- Lang, B. (2017). Jesus among the Philosophers: The Cynic Connection Explored and Affirmed, with a Note on Philo's Jewish-Cynic Philosophy. In A. K. Petersen et al. (eds.), *Religio-Philosophical Discourses in the Mediterranean World*, (pp. 187-218). Brill.
- Leaver, T. (2013). Olympic Trolls: Mainstream Memes and Digital Discord? *Fibreculture Journal*, 1(22), 216-233.
- Lindqvist, J. A. (2012). *Border*. In *Let the Old Dreams Die and Other Stories*, translated by Marlaine Delargy, 1-73. London: Quercus, 2012. Orig. «Gräns». In *Pappersväggar*, 11-73. Stockholm: Ordfront, 2006.
- Mantilla, K. (2015). *Gendertrolling: How misogyny went viral: How misogyny went viral*. ABC-CLIO.
- McCosker, A. (2014). Trolling as provocation: YouTube's agonistic publics. *Convergence*, 20(2), 201-217.
- Megarry, J. (2014). Online incivility or sexual harassment? Conceptualising women's experiences in the digital age. *Women's Studies International Forum*, 47(PA), 46-55.
- Mihaylov, T., & Nakov, P. (2016). *Hunting for troll comments in news community forums*. 54th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics (Volume 2: Short Papers), Berlin, Germany, 399-405.
- Milner, R. M. (2013). Hacking the Social: Internet Memes, Identity Antagonism, and the Logic of Lulz. *The Fibreculture Journal*, 22, 62-103.
- Moor, P. J., Heuvelman, A., & Verleur, R. (2010). Flaming on YouTube. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1536-1546.
- Mylonas, Y., & Kompatsiaris, P. (2019). Trolling as transgression: Subversive affirmations against neoliberal austerity National Research University Higher School of Economics, Russia. *International Journal of Cultural Studies*, 24 (1), 34-35.
- Nicol, S. (2012). Cyber-bullying and trolling. *Youth Studies Australia*, 31(4), 3-4, 127-135.
- Øvredal, A. (Director). (2010). *Troll-Hunter (Trolljegeren)*. [Film]. Norway: Filmkameratene A/S.
- Phillips, W. (2011). LOLing at tragedy: Facebook trolls, memorial pages and resistance to grief online. *First Monday*. Ανακτήθηκε στις 8 Ιανουαρίου 2021 από <https://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/download/3168/3115>
- Phillips, W. (2015). *This is why we can't have nice things: Mapping the relationship between online trolling and mainstream culture*, 18-20. Mit Press.
- Puig Abril, E. (2016). Unmasking Trolls: Political Discussion on Twitter During the Parliamentary Elections in Catalonia. *Trípodos. Facultat de Comunicació i Relacions Internacionals Blanquerna*, 39, 53-69.
- Rubin, J. D. (2016). *Gendertrolling: How Misogyny Went Viral*. Karla Mantilla. Santa Barbara, Praeger Press, 2015, 266–267.

- Sanfilippo, M. R., Yang, S., & Fichman, P. (2017). Managing online trolling: From deviant to social and political trolls. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences, 2017-January*. 1802-1811.
- Shachaf, P., & Hara, N. (2010). Beyond vandalism: Wikipedia trolls. *Journal of Information Science, 36*(3), 357-370.
- Shaw, F. (2013). Still 'Searching for Safety Online': collective strategies and discursive resistance to trolling and harassment in a feminist network. *The Fibreculture Journal, 22*. 93-108.
- Shepherd, T., Harvey, A., Jordan, T., Srauy, S., & Miltner, K. (2015). Histories of Hating. *Social Media and Society, 1*(2), 1-10.
- Sinisalo, J. (2000). *Not Before Sundown*. translated by Herbert Lomas. London: Peter Owen, 2003. Orig. Ennenpäivänlaskuaeivoi. Helsinki: Tammi Publishers, 2000.
- Sombatpoonsiri, J. (2018). Manipulating civic space: Cyber trolling in Thailand and the Philippines. *GIGA Focus Asien, 3*, 1-12.
- Suhay, E. (2013). The polarizing effect of incivility in the political blog commentsphere. *American University School of Public Affairs Research Paper, 2014-0011*.
- Suler, J. (2004). «The online disinhibition effect». *Cyberpsychology & Behavior, 7*(3), 321-326.
- Sun, H., & Fichman, P. (2018). Chinese collective trolling. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology, 55*(1), 478-485.
- Synnott, J., Coulias, A., & Ioannou, M. (2017). Online trolling: The case of Madeleine McCann. *Computers in Human Behavior, 71*, 70-78.
- Tolkien, J.R.R. (1938). *The Hobbit or There and Back Again*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Whitty, M. T. (2005). The realness of cybercheating: Men's and women's representations of unfaithful Internet relationships. *Social science computer review, 23*(1), 57-67.
- Wiggins, B. E., & Bowers, G. B. (2015). Memes as genre: A structurational analysis of the memescape. *New Media and Society, 17*(11), 1-21.
- Yang, S., Chen, P. Y., Shih, P. C., Bardzell, J., & Bardzell, S. (2017). Cross-strait frenemies: Chinese netizens vpn in to Facebook taiwan. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 1*(CSCW), 1-22.
- Zelenkauskaite, A., & Niezgodna, B. (2017). "Stop Kremlin trolls": Ideological trolling as calling out, rebuttal, and reactions on online news portal commenting. *First Monday, 22*(5).

## Λεξικά

- Oxford Learners Dictionaries. (n.d.). Troll. Ανακτήθηκε στις 8 Ιανουαρίου 2021 από [https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/troll\\_1?q=troll](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/troll_1?q=troll)
- Urban Dictionary. (n.d.). Troll. Ανακτήθηκε στις 8 Ιανουαρίου 2021 από <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Troll>.

## Creepypasta: Ο ψηφιακός αστικός θρύλος

Μαρία Ζούρου

Πάντειον Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτιστικών Σπουδών

[maria.zrou@gmail.com](mailto:maria.zrou@gmail.com)

### Περίληψη

Τα creepypasta, σύντομες ιστορίες τρόμου που δημιουργούνται και μεταδίδονται κυρίως στον χώρο του Διαδικτύου, αποτελούν μια ενδιαφέρουσα περίπτωση συλλογικής δημιουργίας που στηρίζεται στους μακρινούς δεσμούς και τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ μελών της ψηφιακής κοινότητας που συσπειρώνεται γύρω από αυτές. Έχοντας χαρακτηριστεί από πολλούς ως «ψηφιακοί αστικοί θρύλοι», τα creepypasta φέρουν μια παραλλακτική ιδιότητα όμοια με εκείνη των παραδοσιακών συλλογικών δημιουργιών όπως τα παραμύθια και οι θρύλοι. Δεδομένου του χώρου δημιουργίας και ανάπτυξης τους, που λόγω της ψηφιακής του φύσης αφαιρεί την άμεση επαφή μεταξύ των συμμετεχόντων αλλά ταυτόχρονα τους εφοδιάζει με εύκολα προσβάσιμα μέσα διάδοσης και δημιουργικότητας, οι παραλλαγές που προκύπτουν από τις ιστορίες αυτές δεν αρκούνται στο μέσο της προφορικής ή γραπτής αφήγησης. Εστιάζοντας σε μια συγκεκριμένη περίπτωση, το παρόν άρθρο αποσκοπεί σε μια αρχική παρουσίαση των διαφόρων τρόπων μετασχηματισμού και αναδιήγησης των creepypasta από μέλη της ψηφιακής κοινότητας, ως απόδειξη μιας νέας μορφής αναμετάδοσης και παραλλαγής της διαδικτυακής συλλογικής δημιουργίας.

**Λέξεις-κλειδιά:** Creepypasta, Slenderman, Διαδίκτυο, αστικοί θρύλοι, ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες

### Abstract

Creepypasta, brief horror stories often created and transmitted through the worldwide web, are an intriguing case of a collective work that is based on the distant bonds and interactions between the members of the digital communities formed around said stories. Characterized by many as “digital urban legends”, creepypasta hold a transformative quality similar to that of traditionally social creative works such as folk tales and legends. Given the space of their creation and growth which, due to its digital nature, allows no immediate contact between those involved but instead provides them with easily accessible creative and social tools, the variations that emerge from these stories are not limited to only verbal or written narration. By focusing on a specific example, the following article aims at presenting the various ways in which these stories have been transformed and retold by members of the online community as proof of the new forms in which this digital collective creation can be spread and create new variations around the internet.

**Keywords:** Creepypasta, Slenderman, web, urban legends, digital humanities

### Εισαγωγή

Η σταδιακή στροφή της Λαογραφίας στο ψηφιακό χώρο έφερε την επιστήμη αντιμέτωπη με ένα φαινομενικά χαοτικό πεδίο κοινωνικοποίησης κι αλληλεπίδρασης, που συνεχώς εξελίσσεται και μεταβάλλεται. Ως άμεση προέκταση της καθημερινής ζωής και δραστηριότητας του ατόμου (Peck, 2017, σ. 32), το Διαδίκτυο στεγάζει πλέον ξεχωριστές κοινότητες με δικούς τους κανόνες, νόρμες κι

ανησυχίες, ανοίγοντας τον δρόμο για νέα παραδείγματα συλλογικής δημιουργίας που ενδεχομένως αξίζει να μελετηθούν από μια λαογραφική σκοπιά. Η παρούσα μελέτη ευελπιστεί να εστιάσει σε ένα τέτοιο παράδειγμα. Πιο συγκεκριμένα, αποσκοπεί σε μια σύντομη παρουσίαση του είδους των *creepypasta*, δημιουργιών που αρχικά εκφράζονται με τη μορφή γραπτών ιστοριών τρόμου ή επεξεργασμένων εικόνων, γνωστών σε κύκλους χρηστών και αρκετών μελετητών ως «ψηφιακοί αστικοί θρύλοι». Τι είναι όμως αυτό που επιτρέπει σε μια γραπτή, παγιωμένη αφήγηση να μοιράζεται την ίδια ταυτότητα με ένα προφορικό είδος, βασισμένο στην ποικιλία και τις παραλλαγές;

Μελετώντας την περίπτωση του *Slenderman*, ενός από τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα *creepypasta*, σε συνάρτηση με τα κύρια στοιχεία παραδοσιακών λαϊκών δημιουργιών, και λαμβάνοντας υπόψιν τις ποικίλες επικοινωνιακές δυνατότητες που προσφέρει ο ψηφιακός χώρος, μπορεί κανείς ενδεχομένως να διακρίνει την ανάδυση μιας νέας μορφής λαϊκής έκφρασης, απομακρυσμένης από την αποκλειστικά προφορική μετάδοση.

### **Από το χωριό στην πόλη και παραπέρα: Η εξέλιξη της λαϊκής αφήγησης**

Ήδη από τις παραδοσιακές αγροτικές κοινωνίες, ο άνθρωπος έχει την έμφυτη τάση να δημιουργεί και να μοιράζεται ιστορίες (Oring, 2008, σ. 145). Παραμύθια και παραδόσεις πλασμένα πάνω στις ανασφάλειες, τους φόβους και τις ελπίδες του απλού, λαϊκού ανθρώπου κι εμπλουτισμένα με τη συμβολικότητα του υπερφυσικού, γεννιούνται και εξαπλώνονται μέσα στην κοινότητα συνήθως μέσω κάποιου χαρισματικού αφηγητή προς ένα κοινό, πρόθυμο να ακούσει, να συμμετάσχει και στη συνέχεια να αναπαράγει και να εμπλουτίσει (Καπλάνογλου, 2015, σ. 57). Η σταδιακή μετάβαση από την αγροτική ζωή της επαρχίας στα αστικά κέντρα και οι ριζικές αλλαγές στις συνθήκες διαβίωσης, θα σημάδουν και την αντίστοιχη μεταβολή της μέχρι τότε προφορικής, συλλογικής δημιουργίας. Στα πλαίσια της πόλης, ενός χώρου τότε νεοεισερχόμενου στη λαογραφική μελέτη, ο Δ. Λουκάτος, εισάγοντας για πρώτη φορά τους όρους «σύγχρονη» κι «αστική» στο ελληνικό πεδίο της λαογραφικής επιστήμης, θα κάνει λόγο για την ύπαρξη νέων μορφών ζωής, οι οποίες «παρουσίασαν ένα ανακάτεμα συνθηκών και εθίμων, που χαρακτήριζε ολόκληρη την πόλη» (Αλεξιάδης, 2012, σ. 31). Στα αποτελέσματα αυτού του «ανακατέματος» μπορεί να συγκαταλεχθεί και το πέρασμα της λαϊκής αφήγησης από τους παραμυθιακούς δράκοντες και τα ξωτικά των παραδόσεων στους θρύλους μιας περισσότερο απρόσωπης αστικής κοινωνίας η οποία, στην προσπάθεια της να εκφράσει και να μοιραστεί τις αγωνίες και τους φόβους της (Ellis, 2002, σ. 64) θα συνεχίσει να μοιράζεται ιστορίες για υπερφυσικές απειλές και στοιχειωμένους τόπους, ακόμη και σε ένα τεχνολογικά ακμάζον περιβάλλον που χαρακτηρίζεται από έναν όλο και ισχυρότερο ορθολογισμό.

Το φαινόμενο των αστικών (ή σύγχρονων) θρύλων, όπως ορίστηκε από τον Jan Harold Brunvand στη μελέτη του το 1981, αναφέρεται σε δήθεν βιωματικές, προφορικές ιστορίες, τοποθετημένες στο κοντινό παρελθόν και με πρωταγωνιστές απλούς ανθρώπους, οι οποίοι έρχονται αντιμέτωποι με παράξενα φαινόμενα ή επικίνδυνες, μακάβριες καταστάσεις. Κατά τον Brunvand (1981), οι παραδοσιακοί θρύλοι φέρουν ως κύριο ζητούμενό τους την αληθοφάνεια ή έστω τείνουν να αντιμετωπίζονται ως πιστευτές ιστορίες. Στην περίπτωση των αστικών θρύλων, αυτό επιτυγχάνεται μέσα από τις λεπτομερείς περιγραφές του χώρου, του χρόνου και των γεγονότων, όπως και των πρωταγωνιστών ή πηγών της ιστορίας, συχνά ατόμων οικείων στον εκάστοτε αφηγητή, με το πρότυπο του «friend of a friend» (ο φίλος ενός φίλου) να καθίσταται στερεότυπη πηγή τέτοιων αφηγήσεων (De Vos, 2012, σ. xix). Αυτή η στενή σύνδεση με την πραγματική ζωή δρα ως «άγκυρα» που επιτρέπει στις ιστορίες αυτές την αποτύπωση συμβάντων συχνά μακάβριων ή προερχόμενων πολλές φορές από τη σφαίρα του υπερφυσικού (De Vos, 2012, σ. xviii), παραμένοντας ωστόσο αρκετά πειστικές, ώστε να εξαπλώνονται από στόμα σε στόμα, ακόμα και στα πλαίσια του καθημερινού διαλόγου.

Καθώς η επικοινωνία άρχισε να μετακινείται στη ψηφιακή σφαίρα με την έλευση του Διαδικτύου, η μέχρι τότε μετάδοση λαϊκών αφηγήσεων και ανώνυμων ιστοριών, σύντομα θα περάσει από τον προφορικό λόγο στον γραπτό με τη μορφή ηλεκτρονικών μηνυμάτων ή αναρτήσεων σε blogs

και πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, όπως επιβεβαιώνει και η Barbara Mikkelsen, παρατηρώντας το φαινόμενο (De Vos, 2012, σ. xvi). Για την ίδια, η μετάβαση αυτή έδρασε αρνητικά για το είδος, αναγκάζοντας τους θρύλους να παραμείνουν στατικοί, αφού ο γραπτός λόγος εμπόδιζε τη δημιουργία παραλλαγών μέσω της συμπερίληψης ή αφαίρεσης λεπτομερειών και στοιχείων από τον εκάστοτε αφηγητή. Αντίστοιχα, ο Bill Ellis θεωρεί πως η ουσία των θρύλων έγκειται ακριβώς στην ικανότητά τους να παραμένουν ζωντανοί με το να αλλάζουν μορφή και να προσαρμόζονται σε διάφορα περιβάλλοντα και κοινότητες με διαφορετικές ευαισθησίες, εμπειρίες κι ανάγκες (2002, σσ. 61-62). Έτσι, η γραπτή μορφή αντίστοιχων αφηγήσεων αποτελεί μονάχα ένα αντικείμενο, παγωμένο στο χρόνο και ανεξάρτητο από τα άτομα που το μεταδίδουν ή το παραλαμβάνουν (De Vos, 2012, σ. xviii). Μπορεί συνεπώς ένα αφηγηματικό είδος, ανεξάρτητο πλέον από τους ανθρώπους που το παράγουν και μη επιτρέποντας τη δημιουργία παραλλαγών του μέσω της συλλογικής μετάδοσης, να θεωρείται ακόμα λαϊκό;

Για λαογράφους του ψηφιακού χώρου όπως ο Blank (2012, σσ. 8-9), το Διαδίκτυο, ένα πεδίο κοινωνικοποίησης χωρίς ορισμένη χωρική υπόσταση, διατηρεί τη δυναμική της ανάδυσης λαϊκών εκφράσεων, οι οποίες, αν κι εμφανίζονται σε διαφορετική μορφή σε σχέση με την παραδοσιακή θεώρηση της Λαογραφίας, δεν παύουν να αποτελούν δημιουργίες μιας κοινότητας, ενός «λαού». Για τον ίδιο, οι διαστάσεις της επανάληψης (repetition) και ποικιλότητας (variation) που χαρακτηρίζουν τις λαϊκές εκφράσεις, εμφανίζονται σε τέτοια ψηφιακά πλαίσια με τη μορφή των memes, τα οποία σχηματοποιούνται κι εμπλουτίζονται μέσα από την τριβή τους με την υπόλοιπη διαδικτυακή κοινότητα, αφήνοντας συχνά τον αρχικό δημιουργό τους στην ανωνυμία και λαμβάνοντας μια «λαϊκή», δηλαδή συλλογική ταυτότητα. Δεχόμενοι ότι, κατά τον Dundes (1980, σσ. 6-7), η έννοια «λαός» μπορεί να αναφέρεται σε οποιαδήποτε ομάδα ανθρώπων που μοιράζεται έστω και ένα κοινό χαρακτηριστικό, έναν κοινό πυρήνα παραδόσεων και συνηθειών, που τη βοηθά να διατηρεί μια αίσθηση ομαδικής ταυτότητας, είναι πράγματι δυνατόν να εντοπιστούν διάφορες εκφράσεις συλλογικής δημιουργικότητας, αυτή τη φορά σε κοινότητες που δρουν κι αλληλεπιδρούν αποκλειστικά στο Διαδίκτυο. Ως έκφραση τέτοιων ομάδων εμφανίζονται και τα creepypasta, δημιουργήματα γεννημένα σε forums ή message boards και μεγαλωμένα μέσα από τη συμμετοχή της κοινότητας που συσπειρώνεται γύρω από αυτά, τα κρίνει, τα εμπλουτίζει και τα αναπαράγει (Peck, 2017, σ. 35).

### **Προσεγγίζοντας ένα νέο, εξελισσόμενο είδος**

Ο όρος «creepypasta», πρωτοεμφανιζόμενος γύρω στο 2008, είναι μια εκδοχή της λέξης «copy-paste», ενός διαδικτυακού νεολογισμού που προέρχεται από τους όρους «copy» και «paste», εννοώντας την αντιγραφή κι επικόλληση κειμένων (Cooley & Milligan, 2018, σσ. 194-195). Τα copy-pasta αποτελούν συνήθως σύντομα, άγνωστης προέλευσης κείμενα που χρησιμοποιούνται διαδικτυακά ως μιμίδια ή σάτιρα, ενώ τα creepypasta έχουν αποκλειστικά τρομακτικό ή μακάβριο περιεχόμενο, συνήθως με αναφορά σε κάποιο υπερφυσικό περιστατικό ή ον. Η πιο συνηθισμένη μορφή του είδους είναι αυτή της σύντομης ιστορίας σε forums ή message boards πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης, όπως το Reddit ([www.reddit.com](http://www.reddit.com)), το 4Chan ([www.4chan.org](http://www.4chan.org)) και οι ιστοσελίδες SomethingAwful ([www.somethingawful.com](http://www.somethingawful.com)) και Creepypasta, που περιέχει αποκλειστικά creepypasta ιστορίες που αναρτούν χρήστες της ([www.creepypasta.com](http://www.creepypasta.com)). Ο αφηγητής, πίσω από ένα username (ψευδώνυμο), περιγράφει κάποιο μυστηριώδες γεγονός που συνέβη είτε στον ίδιο, είτε σε κάποιον γνωστό του, προσπαθώντας να αποτυπώσει μια όσο το δυνατόν περισσότερο αληθοφανή εμπειρία (Peters, 2015). Τα γεγονότα που περιγράφονται είναι συνήθως μακάβριου ή υπερφυσικού χαρακτήρα και μπορεί να περιλαμβάνουν στοιχεία όπως δαιμονικά όντα, στοιχειωμένα μέρη ή καταραμένα αντικείμενα, ενώ κάποιες περιπτώσεις ιστοριών συνοδεύονται από βίντεο ή εικόνες προς ενίσχυση της αληθοφάνειάς τους (Henriksen, 2018, σ. 267). Τέλος, στηριζόμενα κατά κύριο λόγο στην εικονοποιία, κάποια creepypasta φέρουν τη μορφή επεξεργασμένων φωτογραφιών, οι οποίες παρουσιάζονται από ανώνυμους χρήστες ως μυστηριώδη ντοκουμέντα μιας τρομερής παρουσίας,

ωθώντας τους υπόλοιπους χρήστες να μοιραστούν την εικόνα και σε άλλα σημεία του Διαδικτύου. Ως χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της εκδοχής, η Henriksen (2018, σ. 267-269) αναφέρει στη σχετική μελέτη της, την περίπτωση του «Smile Dog» ή «Smile.jpg», μιας δήθεν καταραμένης εικόνας που κάνει τον γύρο του Διαδικτύου μέσα από το διαμοιρασμό χρηστών, με την απειλή ότι αν κάποιος εντοπίσει αυτή τη φωτογραφία στο Διαδίκτυο και δεν την μοιραστεί, θα αντιμετωπίσει τρομερές συνέπειες, κακοτυχία, ακόμα και θάνατο.

Δεν είναι ωστόσο μόνο η ανωνυμία των αρχικών δημιουργών ή η ελεύθερη κυκλοφορία των creepypasta στο Διαδίκτυο που δημιουργεί ενδιαφέρον για περαιτέρω λαογραφική μελέτη. Συχνά χαρακτηρισμένα ως «ψηφιακοί αστικοί θρύλοι» (Henriksen, 2018, σ. 266), τα creepypasta φαίνεται εν μέρει να διατηρούν την ευελιξία των παραδοσιακών λαϊκών αφηγήσεων ως προς την κυκλοφορία τους και τη δυνατότητα σχηματισμού παραλλαγών. Με σκοπό την καλύτερη δυνατή κατανόηση των creepypasta και των κοινοτήτων που τείνουν να συσπειρώνονται γύρω από τέτοιες περιπτώσεις συλλογικής δημιουργίας, το παρόν άρθρο θα επιχειρήσει μια βαθύτερη ματιά στο είδος μέσω του παραδείγματος του Slenderman, ίσως της πιο χαρακτηριστικής περίπτωσης creepypasta. Μέσα από την επισκόπηση διεθνούς βιβλιογραφίας, βασισμένης κυρίως στην ενδελεχή έρευνα του Andrew Peck (2015, 2016, 2017), όπως και του Jeffrey Tolbert (2015) πάνω στον θρύλο του Slenderman, η σύντομη αυτή καταγραφή καλύπτει την πρώτη εμφάνιση του χαρακτήρα, την αποδοχή του από την υπόλοιπη κοινότητα και τις διασκευές που προέκυψαν από άλλους χρήστες, μέχρι και την ξαφνική άφιξη του στον κόσμο έξω από την οθόνη του υπολογιστή, συνοδευόμενη από ένα εξαιρετικά ατυχές περιστατικό, που σχεδόν αμαύρωσε όλα όσα είχαν προηγηθεί. Σε συνάρτηση με θεωρίες και μελέτες που αφορούν την αναπαράσταση θρύλων και τελετουργικών (Ellis, 1989· Tolbert, 2015), όπως και τη μετάδοση λαϊκής προφορικότητας σε ψηφιακά και μη πλαίσια (Blank, 2012· De Vos, 2012), το παρόν άρθρο ευελπιστεί να φανερώσει κάποιες από τις πτυχές της δυναμικής του είδους των creepypasta, ως μια μορφή δημιουργίας που αναπτύσσεται κι εξαπλώνεται συλλογικά (Peck, 2015, σ. 334).

Τέλος, αξίζει να επισημανθεί πως η ακόλουθη επισκόπηση δεν σχετίζεται συγκεκριμένα με το ελληνόφωνο Διαδίκτυο, αλλά με την παρουσίαση ενός παραδείγματος μιας δημιουργικής έκφρασης που αφορά το σύνολο του διαδικτυακού χώρου. Σε έρευνα τους σχετικά με τους ελληνικούς θρύλους και τη μεταφορά εκδοχών τους στο Διαδίκτυο, οι Νουνανάκη και Κακάμπουρα (2021) κάνουν πρώτες λόγο για το φαινόμενο των creepypasta, παραθέτοντας παραδείγματα τέτοιων σύντομων ιστοριών γραμμένων στα ελληνικά και παρουσιάζοντας την έννοια ως μια νέα μορφή θρυλικής αφήγησης που δημιουργείται και μεταδίδεται ψηφιακά. Ωστόσο, σκοπός του παρόντος άρθρου δεν είναι τόσο ο εντοπισμός creepypasta σε τοπικά ή γλωσσικά προσδιορισμένες κοινότητες, όσο η ανάδειξη ενός παραδείγματος που καλύπτει το είδος όσο το δυνατόν πιο σφαιρικά, ως μια συλλογική δημιουργία που εκφράζει το σύνολο του διαδικτυακού χώρου κι επιτρέπει τη συμμετοχή κάθε χρήστη, ανεξαρτήτως εθνικότητας, γλώσσας ή άλλων χαρακτηριστικών.

## Δημιουργώντας ένα ψηφιακό τέρας: Πρώτη εμφάνιση και αποδοχή

Ο «θρύλος» του Slenderman ξεκινά στις 10 Ιουνίου 2009, όταν ένας χρήστης με το ψευδώνυμο Victor Surge ανάρτησε δύο εικόνες στο forum της ιστοσελίδας SomethingAwful, σε ένα thread (συζήτηση) με τον τίτλο «Create Paranormal Images» («Δημιουργήστε Υπερφυσικές Εικόνες»). Οι δύο ασπρόμαυρες φωτογραφίες αποτελούσαν στιγμιότυπα παιδιών να παίζουν σε ένα πάρκο ή παιδική χαρά, ενώ μια μυστηριώδης, ανθρωπόμορφη φιγούρα παραμονεύει στο βάθος της εικόνας (Peck, 2017, σ. 35). Οι εικόνες ήταν επεξεργασμένες με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι όσο το δυνατόν πιο φυσικές, σοκάροντας οποιονδήποτε εντόπιζε την παράξενη φιγούρα να κρύβεται ανάμεσα στα δέντρα, ένα ξένο, απειλητικό στοιχείο σε μια, κατά τα άλλα, αληθοφανή σκηνή. Η ανάρτηση συνοδευόταν από το παρακάτω κείμενο:

One of two recovered photographs from the Stirling City Library blaze. Notable for being taken the day which fourteen children vanished and for what is referred to as 'The Slender Man'. Deformities

cited as film defects by officials. Fire at library occurred one week later. Actual photograph confiscated as evidence. 1986, photographer: Mary Thomas, missing since June 13th, 1986<sup>1</sup> (Surge, 2009).

Αν και ήταν σαφές ότι οι εικόνες αποτελούσαν προϊόντα επεξεργασίας, παρουσιάστηκαν από τον δημιουργό τους ως πραγματικά ντοκουμέντα ενός δαιμονικού πλάσματος που ο ίδιος ονόμασε «The Slender Man», αποφεύγοντας να μοιραστεί περισσότερες λεπτομέρειες με σκοπό να διατηρηθεί η αίσθηση μυστηρίου γύρω από τον χαρακτήρα (Peck, 2017, σ. 35). Αυτή η επιτυχής μίξη καθημερινότητας και υπερφυσικού τρόμου γρήγορα τράβηξε την προσοχή των υπόλοιπων χρηστών της ιστοσελίδας, οι οποίοι θέλησαν να μάθουν περισσότερες λεπτομέρειες για τη μυστηριώδη φιγούρα. Η παραπάνω αντιμετώπιση δεν είναι ασυνήθιστη στα πλαίσια του είδους των creepypasta. Είτε με τη μορφή αφηγήσεων, είτε με τη μορφή εικόνων, τα creepypasta συνήθως κινούνται στο όριο μεταξύ αλήθειας και φαντασίας, σαν θεωρίες συνομωσίας ή καλά κρυμμένα μυστικά που μόνο λίγοι έχουν την ευκαιρία να γνωρίζουν (Henriksen, 2018, σ. 267). Ο ψηφιακός χώρος, ως κύρια πλατφόρμα για τη δημιουργία creepypasta, ενισχύει αυτή τη δυναμική, θολώνοντας τα όρια μεταξύ αλήθειας και φαντασίας πιο ρεαλιστικά από ποτέ άλλοτε (Chess & Newsom, 2014, σ. 9). Παράλληλα, όπως αναφέρει η Marjorie Kibby, η υποσυνείδητη πεποίθηση ότι ο υπολογιστής είναι αλάνθαστος βοηθά όλα όσα παρουσιάζονται μέσω αυτού να φαίνονται πιο αληθοφανή (Tolbert, 2015, σ. 49).

Σύμφωνα με τον δημιουργό του, ο Slenderman γεννήθηκε τυχαία, ως ένα αμάλγαμα επιρροών από διάφορες πηγές, όπως κλασικά κινηματογραφικά τέρατα, σχετικές συζητήσεις και παρόμοιες δημιουργίες σε αντίστοιχα forum, ιστορίες ή αστικοί θρύλοι που ο ίδιος έβρισκε τρομακτικά (Peck, 2015, σ. 339). Μελετητές που έχουν ασχοληθεί με τον χαρακτήρα και την επιρροή του παρατηρούν ότι ο Slenderman παρουσιάστηκε εξ αρχής μιμούμενος την ταυτότητα ενός αστικού θρύλου (Peck, 2016). Ο Surge, παρουσιάζοντας τον χαρακτήρα για πρώτη φορά στον διαδικτυακό κόσμο, φρόντισε να τον τοποθετήσει και στον πραγματικό, περιγράφοντάς τον ως ένα δαιμονικό ον που είχε υπάρξει αντικείμενο θρυλικών αφηγήσεων του παρελθόντος. Η σύνδεση με τον παραδοσιακό και σύγχρονο θρύλο έπαιξε επίσης σημαντικό ρόλο στην αληθοφάνεια του χαρακτήρα, δημιουργώντας μια συνθήκη «μετα-λαογραφίας», όπως την ορίζει ο Dundes, όπου η νέα λαϊκή έκφραση δρα ως σχολιασμός της ήδη υπάρχουσας λαϊκής έκφρασης και δημιουργίας (Peck, 2017, σ. 35). Υπό μια διαφορετική σκοπιά, θα ήταν εύκολο τέτοιες δημιουργίες να θεωρηθούν μη αυθόρμητες ή μη αυθεντικές, ωστόσο για τον J. Tolbert, η συνειδητή μίμηση παραδοσιακά λαϊκών μοτίβων για το χτίσιμο νέων δημιουργικών εκφράσεων, δεν είναι αναγκαστικά απορριπτικά και έχει τη δυνατότητα να συγκαταλεχθεί ως δείγμα ειλικρινούς συλλογικής έκφρασης (Foster & Tolbert, 2015). Πράγματι, η μετέπειτα εμπλοκή της υπόλοιπης κοινότητας και οι διαστάσεις που θα λάμβανε ο χαρακτήρας χωρίς τη συμβολή του σύντομα ξεχασμένου δημιουργού του, θα τον έφεραν πολύ πιο κοντά στην ταυτότητα ενός αληθινού λαϊκού δαιμονίου, δημιουργημένου ωστόσο στη ψηφιακή σφαίρα.

## **Δημιουργικές συμβολές της κοινότητας: Παραλλαγές, διασκευές και νέες πλατφόρμες**

Ο ενθουσιασμός της κοινότητας σύντομα μεταφράστηκε σε συζητήσεις και θεωρίες σχετικά με την τερατώδη φιγούρα. Χρήστες δημιούργησαν αντίστοιχο φωτογραφικό υλικό ή σχέδια μιμούμενα παραδοσιακή τέχνη, παρουσιάζοντας τα ως επιπλέον ντοκουμέντα της ύπαρξης του Slenderman από τα βάθη της ιστορίας κι ενισχύοντας την αληθοφάνεια του χαρακτήρα. Με τη σειρά της, η υπόλοιπη κοινότητα σχολίασε, καυτηρίασε κι εν τέλει αποδέχθηκε ή απέρριψε αφηγήσεις, φωτογραφικά ντοκουμέντα κι άλλες δημιουργικές εκφράσεις, εντάσσοντας ασυνείδητα τις πιο ευρέως αποδεκτές

<sup>1</sup> Απόδοση στα ελληνικά: «Μία από τις δύο φωτογραφίες που επιβίωσαν από τη φωτιά στην δημοτική βιβλιοθήκη της πόλης Stirling. Αξιοσημείωτες, καθώς τραβήχτηκαν την ημέρα που δεκατέσσερα παιδιά εξαφανίστηκαν, ενώ φέρεται να συνδέονται και με κάτι που αναφέρεται ως «The Slender Man». Οι παραμορφώσεις που φαίνονται χαρακτηρίστηκαν ως σφάλμα στο φιλμ, σύμφωνα με τις αρχές. Η φωτιά στην βιβλιοθήκη συνέβη μια εβδομάδα μετά. Οι αυθεντικές φωτογραφίες κατασχέθηκαν από τις αρχές ως στοιχεία. 1986, φωτογράφος: Mary Thomas, αγνοείται από τις 13 Ιουνίου, 1986».



στον θρύλο του Slenderman ή αλλιώς «The Slenderman Mythos» (Peck, 2017, σ. 35). Συνεπώς, παρά το μιμητικό της ξεκίνημα ως συνέχεια μιας δήθεν προϋπάρχουσας λαϊκής παράδοσης, η φιγούρα του Slenderman ενεργοποίησε τη συλλογική δημιουργικότητα μιας κοινότητας εκατοντάδων μελών. Η κοινότητα αυτή δέχτηκε τον χαρακτήρα, τον έκανε κτήμα της, και μέσα από διηγήσεις, φωτογραφικά και άλλα στοιχεία, διαμόρφωσε την ταυτότητα και τη μορφή του (Chess & Newsom, 2014, σ. 4). Αξιοσημείωτο ήταν και το προσωπικό στοιχείο σε πολλές από τις ιστορίες που μοιράζονταν οι χρήστες. Στην έρευνα του πάνω στις απαρχές του θρύλου του Slenderman, ο Andrew Peck (2015) παρατηρεί περιπτώσεις χρηστών που μοιράζονται αναμνήσεις της παιδικής τους ηλικίας, υποστηρίζοντας ότι είχαν έρθει σε επαφή με το θρυλικό τέρας ή είχαν αντιληφθεί την παρουσία του. Ο Peck χαρακτηρίζει τις ιστορίες αυτές ως performance του θρύλου, μια μορφή αναδιήγησης όπου τα άτομα αξιοποιούν τον υπάρχοντα χαρακτήρα προκειμένου να δημιουργήσουν δικά τους αφηγήματα με σκοπό να τα μοιραστούν και να τα συζητήσουν με τα υπόλοιπα μέλη της κοινότητας στην οποία ανήκουν (2015, σ. 335). Έτσι, μέσω μιας ομαλής, οργανικής κοινωνικής διαδικασίας, η αρχική αφήγηση μιας επιβλητικής, μυστηριώδους παρουσίας που υιοθετούσε τα χαρακτηριστικά τυπικών κινδύνων που συναντώνται σε αστικούς θρύλους, απέκτησε σταδιακά δικές της ιδιότητες, όπως και μια πρωτότυπη, αναγνωρίσιμη εικόνα.

Η πιο γνωστή όψη του χαρακτήρα από τις αφηγήσεις και «μαρτυρίες» της κοινότητας, είναι αυτή μιας απρόσωπης ανθρωπόμορφης φιγούρας, αφύσικα ψηλής και πάντοτε φορώντας ένα μαύρο κοστούμι. Αρκετές παραλλαγές που έγιναν επίσης δεκτές από την κοινότητα, κάνουν λόγο για σκιές που μοιάζουν με πλοκάμια καθώς υψώνονται πίσω από την πλάτη του χαρακτήρα (Peck, 2017, σ. 35). Αντίστοιχα, αντλώντας έμπνευση από σύγχρονα είδη ψυχαγωγίας, η απειλή του Slenderman στράφηκε περισσότερο προς τον ψυχολογικό τρόπο, με όλο και περισσότερες ιστορίες να κάνουν λόγο για θύματα που έχασαν τη ζωή τους λόγω της σκοτεινής επιρροής του. Ένας από τους πρώτους χρήστες του forum που έφεραν την πτυχή αυτή στο προσκήνιο, αναφέρει τα εξής με την ανάρτηση της φωτογραφίας ενός φλεγόμενου σχολείου:

«The second photo is of an elementary school fire in 1978. No official cause was ever found. Seven students and a teacher became trapped and died before firefighters could respond. Many of the students and teachers from the time have a history of anxiety disorders and panic attacks, even those who weren't at the school on that day. At least one has since committed suicide, and several others legally changed their names once they reached adulthood and have disappeared<sup>2</sup>» (LeechCode5, 2009).

Με την καθηλωτική μορφή του και την πληθώρα αφηγηματικών και οπτικών στοιχείων γύρω από το όνομα και τον κατασκευασμένο θρύλο του, ο Slenderman δεν άργησε να εμφανιστεί και σε άλλες γωνιές του ψηφιακού χώρου, με έναρξη την ανάρτηση ενός χρήστη στις 19 Ιουνίου 2009. Η ανάρτηση έκανε λόγο για έναν φίλο του χρήστη, τον Alex, ο οποίος είχε αναλάβει τα γυρίσματα μια ταινίας μικρού μήκους με τον τίτλο «Marble Hornets», στα πλαίσια ενός φοιτητικού project. Ωστόσο, κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων, ο Alex φαινόταν όλο και πιο απόμακρος, ώσπου τελικά εγκατέλειψε το project κι εξαφανίστηκε, αφήνοντας τις κασέτες των γυρισμάτων στον χρήστη με την εντολή να τις κάψει. Την επομένη, το πρώτο βίντεο της συλλογής αναρτήθηκε στο YouTube, με τον τίτλο «Introduction» και με την υπόσχεση να «ανέβει» οποιοδήποτε άλλο ενδιαφέρον εύρημα από τις κασέτες που άφησε πίσω ο Alex. Αν και ο αρχικός χρήστης, που αποκάλυψε το όνομα του ως Troy, δεν ανέφερε τον Slenderman συγκεκριμένα, το πρώτο βίντεο υπονόησε την παρουσία του χωρίς να αναφέρει το όνομα του χαρακτήρα (Chess, 2012, σσ. 380-381).

<sup>2</sup> Απόδοση στα ελληνικά: «Η δεύτερη φωτογραφία είναι από μια πυρκαγιά σε ένα δημοτικό σχολείο το 1978. Δεν βρέθηκε ποτέ επίσημη αιτία. Επτά μαθητές και ένας δάσκαλος παγιδεύτηκαν και έχασαν τη ζωή τους πριν προλάβουν να έρθουν οι πυροσβέστες. Εκείνο τον καιρό, πολλοί μαθητές και δάσκαλοι είχαν ιστορικό κρίσεων πανικού και διαταραχών άγχος, ακόμα και εκείνοι που έλειπαν εκείνη τη μέρα. Τουλάχιστον ένας αυτοκτόνησε από τότε και πολλοί άλλοι άλλαξαν το όνομά τους όταν ενηλικιώθηκαν κι εξαφανίστηκαν».

Έτσι ξεκίνησε η σειρά «Marble Hornets»<sup>3</sup>, η πρώτη παραστατική μετενσάρκωση του Slenderman. Η σειρά κυκλοφόρησε επεισοδιακά στο YouTube από το 2009 μέχρι και το 2014 κι έχει συλλέξει συνολικά γύρω στις 55 εκατομμύρια προβολές, με 92 βίντεο στο κεντρικό κανάλι των δημιουργών. Πρόκειται για μια πρωτότυπη ιστορία τρόμου, με τον Slenderman ως κύριο εχθρό των πρωταγωνιστών, παρουσιάζοντας αρχικά μόνο ίχνη της παρουσίας του, τα οποία στη συνέχεια γίνονται όλο και πιο έντονα, επηρεάζοντας ψυχολογικά και πνευματικά τους υπόλοιπους χαρακτήρες με σκοπό να τους οδηγήσει στην καταστροφή (Daniel, 2016). Η σειρά αποτυπώνεται μέσα από την τεχνική του «found footage», δηλαδή ως βίντεο γυρισμένα από τους ίδιους τους χαρακτήρες, τα οποία και παρουσιάζονται ως μαρτυρίες αληθινών γεγονότων.

Η συμπερίληψη του Slenderman σε μια φανταστική σειρά με ορισμένη αρχή, μέση και τέλος, δεν σήμαινε αναγκαστικά και το «πάγωμα» της παραλλακτικής δύναμης του θρύλου. Αντιθέτως, ενίσχυσε κάποιες από τις ήδη αποδεκτές πτυχές του χαρακτήρα, όπως την ικανότητα του να επηρεάζει το μυαλό των ανθρώπων, ενώ του απέδωσε και νέες ιδιότητες, όπως την ικανότητά να προκαλεί βλάβη σε ηλεκτρονικές συσκευές και μηχανήματα, γεγονός που δυσκολεύει την καταγραφή και δήθεν μελέτη του ως υπερφυσικό ον. Περιπτώσεις όπως το «Marble Hornets», έχοντας δημιουργηθεί στα πλαίσια της «οικολογίας» του θρύλου του Slenderman (Tolbert, 2015, σ. 52), δηλαδή της γενικότερης διαδικτυακής κοινότητας που γνωρίζει, συζητάει κι εμπλουτίζει τον θρύλο διαμέσου πολλαπλών πλατφορμών, αποτελούν ακόμη μέρος της performance του. Πιο συγκεκριμένα, ο Tolbert αναφέρει πως οι διάφορες διασκευές του θρύλου σε multimedia, όπως βίντεο, εικόνα ή άλλα μέσα, θολώνουν ακόμη περισσότερο τα όρια του χαρακτήρα μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας, νομιμοποιώντας εν μέρει την ταυτότητα του ως σύγχρονο θρύλο (2015, σ. 46). Πρόκειται εντούτοις για μια συνεχή λαϊκή εξάπλωση κι αναδιήγηση μέσω ψηφιακών οδών που δεν υφίσταντο στο παρελθόν (Peck, 2017, σ. 31), άρα υπάρχει η τάση να αντιμετωπίζονται με δυσπιστία ως προς την ελευθερία που επιτρέπουν στον θρύλο να μεταβληθεί και να εξελιχθεί (De Vos, 2012, σ. xviii). Το κοινό που γνώρισε για πρώτη φορά τον Slenderman μέσω της σειράς, δεν παρέλαβε αναγκαστικά έναν στατικό εχθρό ενάντια στους πρωταγωνιστές, αλλά μια μυστηριώδη φιγούρα με ελάχιστα σταθερά χαρακτηριστικά, της οποίας η ιστορία είχε απομείνει με αρκετά κενά, τα οποία οι ίδιοι οι θεατές μπορούσαν να καλύψουν στη φαντασία τους ή την πράξη.

Η σειρά «Marble Hornets» και η σημαντική απήχηση της, ενέπνευσε κι άλλες εκδοχές του χαρακτήρα μέσω ερασιτεχνικών σειρών στεγασμένων κυρίως στο YouTube, με πιο γνωστά παραδείγματα το «EverymanHYBRID» (2010-2019) και το «TribeTwelve» (2010-2019), που επίσης καταγράφουν τις εμπειρίες των πρωταγωνιστών ενάντια στην απειλή του Slenderman, εντάσσοντας νέα στοιχεία στον θρύλο κι ενισχύοντας κάποια από τα ήδη αποδεκτά<sup>4</sup>. Συχνά, οι δημιουργοί των προαναφερόμενων σειρών συνεργάζονταν μεταξύ τους, γυρίζοντας συνεργατικά επεισόδια που συνέδεαν τα σύμπαντα που ο καθένας τους είχε δημιουργήσει σε ένα ενιαίο αφήγημα, με τον Slenderman στο επίκεντρο. Κατά τα επόμενα χρόνια, η ψηφιακή θρυλική φιγούρα θα έπαιρνε τεράστιες διαστάσεις, καταλαμβάνοντας σημαντική θέση στον διαδικτυακό χώρο.

Ως άλλη μια ενδιαφέρουσα διασκευή του θρύλου, προκύπτει και το «Slender: The Eight Pages»<sup>5</sup>, ένα indie ηλεκτρονικό παιχνίδι που κυκλοφόρησε το 2012 από την Parsec Productions. Πρόκειται για το πρώτο εγχείρημα ηλεκτρονικού παιχνιδιού με πρωταγωνιστή τον Slenderman και το πρώτο παράδειγμα του πλήθους παρόμοιων διασκευών που θα ακολουθούσε. Τα indie (independent, ανεξάρτητα) ηλεκτρονικά παιχνίδια, δηλαδή εκείνα που δεν δημιουργούνται κάτω από την αιγίδα κάποιας μεγάλης εταιρείας, αλλά με τους ελάχιστους πόρους μιας μικρής ομάδας ή ενός ατόμου, αποτελούν επίσης προϊόν δημιουργικότητας της διαδικτυακής κοινότητας. Ο δημιουργός του

<sup>3</sup> Γενικά στοιχεία για τη σειρά «Marble Hornets», διαθέσιμα στους παρακάτω συνδέσμους: <https://www.youtube.com/user/MarbleHornets/about> και <http://marblehornets.wikidot.com/>

<sup>4</sup> Ενδεικτική λίστα με ερασιτεχνικές web series βασισμένες στον Slenderman, διαθέσιμη στο: [https://www.reddit.com/r/Slender\\_Man/comments/29ufwz/list\\_of\\_slenderman\\_series\\_and\\_their\\_status/](https://www.reddit.com/r/Slender_Man/comments/29ufwz/list_of_slenderman_series_and_their_status/)

<sup>5</sup> Γενικά στοιχεία για το παιχνίδι «Slender: The Eight Pages», διαθέσιμα στο: <https://www.indiedb.com/games/slender-the-eight-pages>

παιχνιδιού, Mark Hadley, φρόντισε να διατηρήσει κάποια από τα στοιχεία που είχαν ήδη αποδοθεί στον χαρακτήρα, προσθέτοντας ταυτόχρονα νέες διαστάσεις στην απειλή του Slenderman.

Πιο συγκεκριμένα, το παιχνίδι τοποθετεί τον ανώνυμο, αμίλητο πρωταγωνιστή σε ένα δάσος μέσα στη νύχτα, μόνο με έναν φακό για να μπορεί να κινηθεί στο σκοτάδι και την εξής εντολή: «Collect 8 pages» (Μάζεψε οκτώ σελίδες). Χωρίς επιπλέον οδηγίες, ο παίκτης κατευθύνει τον χαρακτήρα, βλέποντας το περιβάλλον μέσα από τα μάτια του, αναζητώντας τις σελίδες αυτές ανάμεσα στα δέντρα, σε τούνελ και σε εγκαταλελειμμένα κτίρια. Δεν υπάρχει μουσική ή άλλοι ήχοι, παρά μόνο τα βήματα του καθώς κινείται μέσα στο δάσος. Οι σελίδες που καλείται να συλλέξει αναπαριστούν μουντζούρες ή γραμμές τοποθετημένες στο χαρτί με φρενήρη τρόπο, προδίδοντας τον πανικό του ατόμου που τις δημιούργησε. Κάποιες από τις σελίδες περιείχαν φράσεις όπως: «Can't run» (Δεν μπορώ να τρέξω), «What does it all mean?» (Τι σημαίνει όλο αυτό;), «Help me» (Βοήθεια). Ο παίκτης δεν γνωρίζει ποιος άφησε στο δάσος αυτές τις σελίδες ή γιατί πρέπει να τις συλλέξει. Αυτό όμως που σύντομα καταλαβαίνει είναι ότι, όσο περισσότερες σελίδες συλλέγει, σε τόσο μεγαλύτερο κίνδυνο βρίσκεται. Ανάμεσα στα δέντρα ή πίσω από τοίχους, ο παίκτης μπορεί περιστασιακά να διακρίνει τη φιγούρα του Slenderman, караδοκώντας στο σκοτάδι και παρακολουθώντας την κάθε του κίνηση. Δεν υπάρχει κάποια εξήγηση γιατί το πλάσμα αυτό τον κυνηγά, είναι όμως προφανές ότι θέλει να τον σταματήσει από το να συλλέξει τα διασκορπισμένα χαρτιά. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο πρωταγωνιστής καταφέρει να συλλέξει τις σελίδες ή όταν ο Slenderman τον πιάσει. Στην περίπτωση αυτή, η οθόνη γεμίζει παράσιτα, φανερώνοντας το ανατριχιαστικό, χωρίς χαρακτηριστικά πρόσωπο του Slenderman, αφήνοντας να εννοηθεί ότι σκοτώνει τον πρωταγωνιστή.

Παρά την τον γενικά ερασιτεχνικό χαρακτήρα του, το παιχνίδι απέσπασε θετικά σχόλια από κριτικούς και κοινότητα, που εντυπωσιάστηκαν από την έντονη αίσθηση άγχους και φόβου που μπορούσε να δημιουργήσει ένα τόσο απλό και σύντομο παιχνίδι, βασισμένο κυρίως στην υπάρχουσα επιρροή που ασκούσε ο Slenderman ως φιγούρα τρόμου. Σε αντίθεση με τις ιστορίες, εικόνες ή βίντεο που είχαν προηγηθεί, το παιχνίδι προσέφερε για πρώτη φορά αλληλεπίδραση μεταξύ του κοινού και του ίδιου του θρυλικού τέρατος, εντείνοντας για ακόμη μια φορά το θόλωμα μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας. Το κοινό δεν δρα απλώς ως παρατηρητής στην επίπονη προσπάθεια ενός χαρακτήρα να γλιτώσει από την επιρροή του Slenderman, αλλά αναγκάζεται το ίδιο να συμμετάσχει, καθώς ο παίκτης τοποθετείται ξαφνικά σε ένα άγνωστο, δαιδαλώδες δάσος όπου το τέρας έχει τον απόλυτο έλεγχο (Dudek, 2021). Τα απεγνωσμένα μηνύματα στις σελίδες, μια προσέγγιση που δεν είχε μέχρι τότε αποτυπωθεί σε άλλες διασκευές, επέκτειναν την ήδη αποδεχόμενη θεωρία ότι ο Slenderman έχει την ικανότητα να επηρεάζει το μυαλό των ανθρώπων και να τους οδηγεί στην τρέλα (Peck, 2015), μια θεώρηση που, όπως προαναφέρθηκε, είχε ήδη αποτελέσει ένα από τα κεντρικά σημεία της σειράς «Marble Hornets». Γίνεται έτσι φανερό το πως η μια διασκευή μπορεί να επηρεάσει και να τροφοδοτήσει την άλλη, εμπλουτίζοντας το σύμπαν αυτής της θρυλικής οντότητας και αναμιγνύοντας αλήθεια και ψέμα, με τη δημιουργία όλο και πιο αληθοφανών ή αλληλεπιδραστικών διασκευών.

Πότε όμως η αληθοφάνεια παύει να είναι μια ψευδαίσθηση αλήθειας και μεταμορφώνεται σε κάτι πραγματικό; Καθώς η φιγούρα του Slenderman αποδείχθηκε μεγαλύτερη από τον δημιουργό της και την κοινότητα που την μορφοποίησε, ήταν αναπόφευκτη η έξοδος της από τον ψηφιακό στον πραγματικό κόσμο. Σε ένα τόσο μεγαλύτερο κοινό, το θόλωμα μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας αποδείχθηκε μοιραίο όταν ένα γεγονός έμελλε να αμαυρώσει αυτή τη διάχυση ψηφιακής, συλλογικής δημιουργικότητας στον κόσμο έξω από την οθόνη.

## **Διάχυση στην πραγματική ζωή: Όταν ο τρόμος γίνεται πραγματικότητα**

Στις 31 Μαΐου 2014, η Anissa Weier και η Morgan Geysler, ηλικίας 12 ετών, οδήγησαν τη συνομήλικη φίλη τους Payton Leutner, σε ένα δάσος κοντά στην πόλη Waukesha στο Wisconsin των Ηνωμένων Πολιτειών, όπου την μαχαίρωσαν 19 φορές και την εγκατέλειψαν, πιστεύοντας πως είναι νεκρή. Το θύμα, ωστόσο, παρά την αιμορραγία, κατάφερε να φτάσει μέχρι την άκρη του δάσους, όπου μπόρεσε

να ζητήσει βοήθεια από έναν περαστικό που κάλεσε αμέσως την αστυνομία. Το κορίτσι επιβίωσε και η αστυνομία σύντομα συνέλαβε τις δύο ένοχες. Το έγκλημα αναστάτωσε τις Ηνωμένες Πολιτείες, ωστόσο αυτό που προκάλεσε τη μεγαλύτερη αίσθηση ήταν η ομολογία των δύο κοριτσιών κατά την ανάκρισή τους. Ερωτώμενη γιατί ήθελε να βλάψει τη φίλη της, η Morgan απάντησε στους αστυνομικούς: «Έπρεπε να γίνει για να ικανοποιήσουμε τον Slenderman», «Σε παρακολουθεί. Δεν τον έχω δει ποτέ. Είναι παντού». Η Anissa περιέγραψε τα εξής: «Μπορεί να είναι δύο μέτρα, μέχρι και τέσσερα. Δεν έχει πρόσωπο, το δέρμα του είναι λευκό και μπορεί με τα πλοκάμια που έχει στην πλάτη του, να πνίξει τα θύματα του» (Dooley et al., 2015).

Ο πανικός που ακολούθησε ήταν αναμενόμενος. Με μοναδικό σημείο αναφοράς την απόπειρα δολοφονίας, δημοσιογράφοι και εκπρόσωποι των ΜΜΕ στράφηκαν στο Διαδίκτυο, προσπαθώντας να βρουν απαντήσεις για την ταυτότητα του φανταστικού πλάσματος που οδήγησε δύο νεαρά κορίτσια στο φόνο. Οι Chess και Newsom καταγράφουν μια πληθώρα παραδειγμάτων από πρωτοσέλιδα και ειδήσεις που, μέσα από ελλιπείς πληροφορίες, είτε παρουσίαζαν τον χαρακτήρα ως ένα φαινόμενο που είχε μετατρέψει το Διαδίκτυο σε «σχολείο φόνου», είτε μιλούσαν για διαδικτυακές αιρέσεις (cults) τρόμου που παρέσερναν τα μέλη τους σε αποτρόπαιες πράξεις (2014, σσ. 2-3). Χρήστες του Διαδικτύου, ιδιαίτερα μέλη της κοινότητας που είχε παρακολουθήσει την πορεία του Slenderman, αντιτέθηκαν στη στάση αυτή, ενώ ακαδημαϊκοί που μελέτησαν το συμβάν στα πλαίσια ερευνών ψηφιακής λαογραφίας, κάνουν λόγο για την πρόκληση «ηθικού πανικού», που στην ουσία οδηγούσε στην παραπληροφόρηση, μετατρέποντας τις δημιουργικές εκφράσεις μιας πολυπληθούς διαδικτυακής κοινότητας σε κακοποιητικά, δημαγωγικά κι άλλα αφηγήματα (Chess & Newsom, 2014· Tolbert, 2015· Peck, 2015).

Το παραπάνω γεγονός έλαβε πολλαπλές διαστάσεις κι έθεσε ζητήματα ψυχικής υγείας, κινδύνων του Διαδικτύου, καθώς και γονικής επιτήρησης, κανένα από τα οποία δεν είναι δυνατό να αναλυθεί ή σχετίζεται με την παρούσα εργασία. Ως προς την λαογραφική αξία των διαδικτυακών θρύλων, αυτό που αξίζει να τονιστεί με αφορμή το συγκεκριμένο συμβάν, είναι η διάσταση της αναπαράστασης του θρύλου, όπως αυτή εξωτερικεύεται από τον ψηφιακό στον πραγματικό κόσμο. Για τον Tolbert (2015, σσ. 46-47), η προσπάθεια των δύο κοριτσιών να κερδίσουν την εύνοια του τέρατος, ακολουθώντας ένα από τα τελετουργικά που είχαν παρατεθεί σε αντίστοιχες αφηγήσεις, αποτελεί ακριβώς μέρος της τελετουργικής αναπαράστασης του θρύλου ως λαϊκή έκφραση. Ο Andrew Peck (2016, σ. 15) συμφωνεί με αυτή την οπτική, διευκρινίζοντας πως η καταδικαστέα πράξη των κοριτσιών αποτελεί μεν αναπαράσταση τελετουργικών διαδικασιών του θρύλου, αλλά στην πιο ασυνήθιστη και υπερβολική μορφή της, παραπέμποντας στην αντίστοιχη μελέτη του Bill Ellis. Ο τελευταίος, καταγράφοντας περιπτώσεις βιαιοτήτων που συνέβησαν στα πλαίσια τελετών ή διαδικασιών μύησης ατόμων σε κλειστούς κύκλους ομάδων, εξηγεί πως το φαινόμενο της τελετουργικής βίας, αν και σπάνιο, αποτελεί κομμάτι στη συνολική performance μιας λαϊκής δημιουργικής έκφρασης, όσο και οι θρύλοι ή παραδόσεις που δημιουργούνται στα πλαίσια της ίδιας κοινότητας (Ellis, 1989).

Σαφώς, κανένας μελετητής ή λαογράφος δεν θα ισχυριζόταν πως τέτοιου είδους ακραίες εκφράσεις πρέπει ή μπορεί να αποτελέσουν τη νόρμα ή ότι ο θρύλος του Slenderman και οι χρήστες που συσπειρώθηκαν γύρω του, φέρουν την οποιαδήποτε ευθύνη για αυτές. Το συμβάν με τα τρία κορίτσια ανέδειξε καίρια ζητήματα που αφορούν την ψυχική υγεία των εφήβων, όπως και την επιρροή που η ανεξέλεγκτη χρήση του Διαδικτύου μπορεί να έχει σε νεαρές ηλικίες. Το θόλωμα μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας μοιάζει εντονότερο από ποτέ, καθώς ενισχύεται και από το ίδιο το Διαδίκτυο ως κοινωνικό χώρο. Είτε μέσω ερασιτεχνικών σειρών που παρουσιάζονται ως πραγματικά γεγονότα, είτε μέσα από μαρτυρίες και δήθεν αληθινές φωτογραφίες, είναι πολύ πιο εύκολο, ακόμη και για έναν πλασματικό θρύλο να πάρει σάρκα και οστά, σε ένα περιβάλλον που επιτρέπει την ταχύτατη διάδοση πλήθους εκφράσεων, όπως και την εύκολη πρόσβαση σε αυτές (Peck, 2017, σσ. 33-34). Μπροστά σε μια τόσο έντονη αληθοφάνεια, η κριτική σκέψη, η ωριμότητα και ένα υγιές μυαλό καθίστανται στοιχεία απαραίτητα.

## Επίλογος: Η έρευνα ενός νέου πεδίου συνεχίζεται

Τα creepypasta δεν είναι αναγκαστικά άμεσοι απόγονοι των παραδοσιακών θρυλικών αφηγήσεων, άλλα περισσότερο μια νέα εκδοχή τους, προσαρμοσμένη στα δεδομένα του χώρου που τη γέννησε. Μαρτυρούν τη διάθεση του σύγχρονου ανθρώπου να δημιουργεί και να μοιράζεται μέσα σε πλαίσια κοινωνικά, τα οποία δεν επηρεάζονται πλέον από γεωγραφικούς περιορισμούς. Αυτή η νέα κοινωνικότητα που επιτυγχάνεται στο Διαδίκτυο, μπορεί να διαφέρει από την μέχρι τώρα λαογραφικά αποδεκτή κοινωνικότητα του σχολείου, της γειτονιάς ή του χωριού, αλλά δεν παύει να είναι μια κοινωνικότητα που έχει πλέον διαμορφώσει τους δικούς της περιορισμούς, κανόνες και δυναμική. Καθώς η τεχνολογία έχει εξελιχθεί σε φυσική επέκταση της ζωής του ανθρώπου (Peck, 2017, σ. 32), η προφορική αναδιήγηση αντικαθίσταται από βίντεο στο YouTube, η περιγραφή γεγονότων μπορεί πλέον να εκφραστεί μέσα από επεξεργασμένες φωτογραφίες κι ο φόβος της συνάντησης με έναν επικίνδυνο θρύλο μπορεί να μεταφερθεί στη ζωντανή εμπειρία ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

Αν η περίπτωση του Slenderman ανέδειξε κάτι σχετικά με τη λαϊκή ταυτότητα των creepypasta, αυτό είναι η δημιουργική συνεργασία μεταξύ των μελών της κοινότητας που υιοθέτησε τον χαρακτήρα ως κοινό κτήμα της. Αν και ο Slenderman προέκυψε από τη συνειδητή μίμηση στερεότυπων στοιχείων αστικών θρύλων, σχημάτισε τελικά μια ειλικρινή θρυλική υπόσταση μέσα από τις δημιουργικές προσφορές της κοινότητας, η οποία συσπειρώθηκε γύρω από εκείνον. Η αναπόφευκτη διάχυσή του στον πραγματικό κόσμο, αν και συνοδευόμενη από ένα εξαιρετικά ατυχές γεγονός, επιβεβαίωσε τη μεταμόρφωση του σε ένα δημιούργημα που μπλέκει πραγματικότητα και φαντασία, διατηρώντας την ευελιξία του να μεταβάλλεται από εκδοχή σε εκδοχή, μια από τις πιο καίριες ιδιότητες των παραδοσιακών και σύγχρονων θρύλων (Ellis, 2002, σσ. 61-62).

Θεωρώντας τους όρους «λαός» ή «λαϊκός» αρκετά ευέλικτους, ώστε να ακολουθούν τις εξελισσόμενες διαστάσεις που λαμβάνει η αλληλεπίδραση των ανθρώπων σε ομάδες και κοινότητες, είναι λογικό και η λαϊκή δημιουργία που προκύπτει από τις αλληλεπιδράσεις αυτές, να υιοθετεί νέες μορφές. Τα creepypasta, ως προϊόντα ενός τέτοιου συλλογικού περιβάλλοντος, εξελίσσονται κι αλλάζουν μορφές συνεχώς, εκμεταλλευόμενα τους προσφερόμενους πόρους του Διαδικτύου. Η παρουσία τους, καθώς και η θερμή συμμετοχή του κοινού στην ανάπτυξη και μετάδοσή τους, τα καθιστά λαϊκές δημιουργίες μιας νέας πραγματικότητας. Με το είδος να είναι ακόμα αρκετά νέο, άρα και σε μια συνεχή πορεία εξέλιξης, θα αποδειχθεί εν τέλει στο μέλλον αν οι ιστορίες αυτές θα μπορέσουν να διατηρήσουν την επιρροή τους και να παγιωθούν ως αναπόσπαστα κομμάτια μιας νέας λαϊκής αφήγησης και δημιουργίας.

## Βιβλιογραφία

- Αλεξιάδης, Μ. Αλ. (2012). *Νεωτερική Ελληνική Λαογραφία*. Ινστιτούτο του Βιβλίου-Α. Καρδαμίτσα.
- Καπλάνογλου, Μ. (2015). *Παραμύθι και Αφήγηση στην Ελλάδα: Μια παλιά τέχνη σε μια νέα εποχή*. Πατάκης.
- Blank, T. J. (2012). Introduction: Pattern in the Virtual Folk Culture of Computer-Mediated Communication. In T. J. Blank (Ed.), *Folk culture in the digital age: The emergent dynamics of human interaction* (pp. 1-24). Utah State University Press.
- Brunvand, J. H. (1981). *The vanishing hitchhiker: American urban legends and their meanings*. WW Norton & Company.
- Chess, S. (2012). OPEN-SOURCING HORROR. *Information, Communication and Society*, 15(3), 374-393.
- Chess, S., & Newsom, E. (2014). *Folklore, horror stories, and the Slender Man: The development of an internet mythology* (1st ed.). Palgrave Pivot.
- Cooley, K., & Milligan, C. A. (2018). Haunted objects, networked subjects: The nightmarish nostalgia of creepypasta. *Horror Studies*, 9(2), 193-211. [https://doi.org/10.1386/host.9.2.193\\_1](https://doi.org/10.1386/host.9.2.193_1)

- Daniel, A. (2016). 'Always Watching': The Interface of Horror and Digital Cinema in Marble Hornets, *Global Media Journal Australian Edition*, 10(1).
- De Vos, G. (2012). *What happens next?: Contemporary urban legends and popular culture*. Libraries Unlimited.
- Dooley, S., Whipp, E., Robinson, K., & Effron, L. (2015). "Slender Man" Interrogation Tapes Reveal Shocking New Details About Alleged Stabbing Plot. ABC News. Ανακτήθηκε από <https://abcnews.go.com/US/slender-man-interrogation-tapes-reveal-shocking-details-alleged/story?id=29117234>
- Dudek, B. (2021). A Sense of Fear and Anxiety in Digital Games: An Analysis of Cognitive Stimuli in Slender--The Eight Pages. *Game Studies*, 21(2).
- Dundes, A. A. (1980). Who Are The Folk? In A. A. Dundes (Ed.), *Interpreting Folklore* (pp. 1-19). Indiana University Press.
- Ellis, B. (1989). Death by folklore: Ostension, contemporary legend, and murder. *Western Folklore*, 48(3), 201. <https://doi.org/10.2307/1499739>
- Ellis, B. (2002). *Aliens ghosts & cults*. Roundhouse Publishing.
- Foster, M. D., & Tolbert, J. A. (Eds.). (2015). *The folkloresque: Reframing folklore in a popular culture world*. Utah State University Press.
- Henriksen, L. (2018). "Spread the word": Creepypasta, hauntology, and an ethics of the curse. *University of Toronto Quarterly*, 87(1), 266-280. <https://doi.org/10.3138/utq.87.1.266>
- LeechCode5. (2009). *Create paranormal images*. [Online]. Ανακτήθηκε από <https://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3150591&userid=0&perpage=40&pagenumber=4>
- Nounanaki, A. L., & Kakampoura, R. (2021). Greek Urban Legends and their Function on the Internet. *Етнолошко-Антрополошке Свеске : Часопис Етнолошко-Антрополошког Друштва Србије*, 32(21), 125-139.
- Oring, E. (2008). Legendry and the Rhetoric of Truth. *The Journal of American Folklore*, 121(480), 127-166.
- Peck, A. (2015). Tall, dark, and loathsome: The emergence of a legend cycle in the digital age. *The Journal of American Folk-Lore*, 128(509), 333-348. <https://doi.org/10.5406/jamerfolk.128.509.0333>
- Peck, A. (2016). At the Modems of Madness: Slender Man Ostension and the digital age. *Contemporary Legend*, 3(5), 14-37.
- Peck, A. (2017). Capturing the Slender Man: Online and Offline Vernacular Practice in the Digital Age. *Cultural Analysis*, 16(1), 30-48.
- Peters, L. (2015). *What is creepypasta? Here's everything you need to know about the internet's spookiest stories*. Bustle. Ανακτήθηκε από <https://www.bustle.com/articles/130057-what-is-creepypasta-heres-everything-you-need-to-know-about-the-internets-spookiest-stories>
- Surge, V. (2009). *Create paranormal images*. [Online]. Ανακτήθηκε από <https://forums.somethingawful.com/showthread.php?threadid=3150591&userid=0&perpage=40&pagenumber=3>
- Tolbert, J. A. (2015). "Dark and Wicked Things": Slender Man, the Folkloresque, and the Implications of Belief. *Contemporary Legend Series 3*, 38-61.

## Πηγές

Γενικά στοιχεία για τη σειρά «Marble Hornets», διαθέσιμα στα: <https://www.youtube.com/user/MarbleHornets/about> και <http://marblehornets.wikidot.com/>

Γενικά στοιχεία για το παιχνίδι «Slender: The Eight Pages», διαθέσιμα στο: <https://www.indiedb.com/games/slender-the-eight-pages>

Ενδεικτική λίστα με ερασιτεχνικές web series βασισμένες στον Slenderman, διαθέσιμη στο: [https://www.reddit.com/r/Slender\\_Man/comments/29ufwz/list\\_of\\_slenderman\\_series\\_and\\_their\\_status/](https://www.reddit.com/r/Slender_Man/comments/29ufwz/list_of_slenderman_series_and_their_status/)



## Τα μίμια (memes) της πανδημίας του ιού COVID-19: Η διαχείριση του πρωτόγνωρου μέσω ενός σατιρικού είδους του ψηφιακού λαϊκού λόγου

Ρέα Κακάμπουρα, Αφροδίτη-Λήδία Νουανάκη  
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών  
[rkakamp@primedu.uoa.gr](mailto:rkakamp@primedu.uoa.gr), [nouanaphro@primedu.uoa.gr](mailto:nouanaphro@primedu.uoa.gr)



### Περίληψη

Ως είδος πολυμεσικού ψηφιακού λαϊκού λόγου τα μίμια (memes) τείνουν να ανακλύπουν στα διαδικτυακά περιβάλλοντα θίγοντας δηκτικά καθημερινές στάσεις και συμπεριφορές αλλά και θέματα της επικαιρότητας συνιστώντας έτσι ένα από τα πιο ενδιαφέροντα θέματα μελέτης της ψηφιακής λαογραφίας. Ασφαλώς η έξαρση της πανδημίας του ιού COVID-19 δε θα μπορούσε να μην προκαλέσει διάδοση μιμίδων, αφού επηρέασε καθοριστικά την καθημερινότητα των ανθρώπων. Φαίνεται λοιπόν ότι στην προκειμένη περίπτωση το χιούμορ αποτελεί τρόπο διαχείρισης προβληματικών καταστάσεων, αλλά και μέσο έμμεσης κριτικής. Το χιούμορ αυτό, μέσω της αποδοχής των χρηστών του Διαδικτύου και της αναπαραγωγής του στο ψηφιακό περιβάλλον, αποτελεί μια άτυπη μορφή επικοινωνίας η οποία μετατρέπεται στο λαϊκό (popular) είδος που εξετάζεται στην παρούσα έρευνα. Από την αρχή λοιπόν της έξαρσης της πανδημίας του ιού COVID-19 στη χώρα μας, αλλά και καθ' όλη τη διάρκειά της, εντοπίστηκαν και συγκεντρώθηκαν μίμια στα διαδικτυακά περιβάλλοντα στα οποία διαδίδονται. Τα περιβάλλοντα αυτά είναι πρωτίστως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και πιο συγκεκριμένα το Facebook και το Instagram. Ποια είναι όμως τα

<sup>1</sup> Πρόκειται για μίμιο προσαρμοσμένο από τις ερευνήτριες στην παρούσα ανακοίνωση βασισμένο στο ύφος του *Απίθανου Τρεξ* <https://www.facebook.com/theamazingtrex/> (τελευταία ανάκτηση 26/1/2021). Στο κείμενο αυτό περιλαμβάνονται περισσότερες εικόνες από τις προβλεπόμενες στον παρόντα τόμο. Πρόκειται για εξαίρεση λόγω της φύσης του πραγματολογικού υλικού.

θέματα που προκάλεσαν την ανάγκη διακωμώδησής τους κατά την περίοδο της πανδημίας; Ποια κοινωνικά και πολιτισμικά ζητήματα αυτής της 'νέας πραγματικότητας' αναδείχθηκαν μέσα από τον χιουμοριστικό σχολιασμό τους; Ερωτήματα όμως τίθενται και σε σχέση με τα μορφολογικά χαρακτηριστικά του είδους: ποια είναι τα μορφολογικά χαρακτηριστικά του είδους σήμερα; Κυριαρχεί άραγε η εικόνα σε σχέση με το γραπτό κείμενο ως ο καθοριστικός τρόπος απόδοσης ποικίλων ιδεών και στάσεων στο Διαδίκτυο;

**Λέξεις-κλειδιά:** μιμίδια, πανδημία του ιού COVID-19, χιούμορ, Ψηφιακή Λαογραφία

## Abstract

As a kind of multimedia digital popular lore, memes tend to emerge in online environments, sharply commenting on daily attitudes and behaviours, as well as current issues, thus constituting one of the most interesting topics of digital folklore. The outbreak of the COVID-19 virus pandemic causes the spread of memes on the mater, as it had a decisive effect on people's lives. So, it seems that in this case humour is a way of managing problematic situations, but also a means of indirect criticism. This kind of humour that spreads through the digital environment is the genre of popular digital lore that is being examined in this research. Nevertheless, from the beginning of the outbreak of the COVID-19 virus pandemic in Greece, memes on the pandemic were located and collected in the Greek internet, primarily on Facebook and Instagram. But what are the themes that caused the need to be imitated during the pandemic period? What social and cultural issues of this 'new reality' emerged through humorous commentary? However, questions are also raised in relation to the morphological characteristics of the genre. Is the image dominant in relation to the written text as the decisive way of delivering various ideas and attitudes on the internet?

**Keywords:** Digital Folklore, humour, memes, pandemic of COVID-19

## Εισαγωγή

Το χιούμορ και η διακωμώδηση του σοβαρού είναι οικείο μέσον αντιμετώπισης των δυσκολιών της πραγματικότητας. Αποτελούν έναν δεικτικό τρόπο έκφρασης μιας προσωπικής θέσης, η οποία μάλιστα τις περισσότερες φορές αντιτίθεται στον κυρίαρχο λόγο και τις νόρμες που επικρατούν στη διαχείριση εκείνου του σοβαρού θέματος που σχολιάζουν. Έτσι τα μιμίδια, ως ψηφιακό χιούμορ, αποτελούν μέσον έκφρασης των απόψεων των χρηστών/ριών του Διαδικτύου και τρόπο διακωμώδησης σοβαρών πληροφοριών και θέσεων πάνω σε κοινωνικοπολιτικά θέματα.

Κατά την περίοδο της πανδημίας του ιού COVID-19, η επικαιρότητα περιστρέφεται γύρω από αυτή και τον αντίκτυπό της σε κοινωνικό και ατομικό επίπεδο. Η ευρεία διάδοση λοιπόν μιμιδίων σχετικά με το πρωτόγνωρο βίωμα της πανδημίας είναι γεγονός, δεδομένου δε ότι η πανδημία αυτή είναι η πρώτη της εποχής του Διαδικτύου και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (Bodner, Welch & Brodie, 2021, σ. 6). Η προσπάθεια διαχείρισης από τους/τις χρήστες/ριες με χιουμοριστικό τρόπο των νέων συνθηκών που προέκυψαν εξαιτίας της πανδημίας, εξαπλώθηκε ταχύτερα από οποιαδήποτε άλλη στιγμή στην ιστορία μαζί βέβαια με τη διάδοση κάθε είδους σχετικής πληροφορίας λόγω της διευρυμένης χρήσης του Διαδικτύου.

Στο άρθρο αυτό λοιπόν θα αναλύσουμε τα μιμίδια της εποχής του κορονοϊού. Θα επιχειρήσουμε να προβάλλουμε τα θέματα που προκάλεσαν την ανάγκη διακωμώδησής τους κατά την περίοδο της πανδημίας, τον τρόπο που αναδείχθηκαν τα κοινωνικά και πολιτισμικά ζητήματα αυτής της 'νέας πραγματικότητας' μέσα από τον χιουμοριστικό σχολιασμό τους, αλλά και μορφολογικά χαρακτηριστικά του ίδιου του είδους. Η έρευνα αυτή συμβάλλει στη συζήτηση που έχει ανοιχτεί πρόσφατα στην ελληνική λαογραφία σχετικά με το είδος του ψηφιακού λαϊκού χιούμορ, των

μιμίδων, αλλά και στη συζήτηση που έχει ανοιχθεί παγκοσμίως για τον λαϊκό λόγο (lore) σχετικά με την πανδημία.

## Τα μιμίδια (memes) ως είδος της Ψηφιακής Λαογραφίας

Τα μιμίδια (memes) αποτελούν είδος πολυμεσικού ψηφιακού λαϊκού λόγου που εμφανίζεται και εξαπλώνεται στο περιβάλλον του Διαδικτύου θίγοντας δηκτικά καθημερινές στάσεις και συμπεριφορές αλλά και θέματα της επικαιρότητας συνιστώντας έτσι ένα από τα πιο ενδιαφέροντα θέματα μελέτης της ψηφιακής λαογραφίας (Κατσαδώρας & Νουνανάκη, 2020, σσ. 389-432). Ενώ ο όρος δημιουργήθηκε από τον Dawkins (1976) με σκοπό να περιγράψει εκείνη την αυτοαντιγραφόμενη μονάδα πολιτισμού που μεταφέρεται από «εγκέφαλο σε εγκέφαλο», όπως το γονίδιο που μεταφέρεται από σώμα σε σώμα, το διαδικτυακό μιμίδιο (internet meme), δηλαδή λέξεις, φράσεις, εικόνες και βίντεο που σατιρίζουν κοινωνικές καταστάσεις, μπορεί να εκληφθεί ως 'μονάδα πολιτισμού' που διαδίδεται από χρήστη σε χρήστη μέσω του διαδικτυακού περιβάλλοντος διαμορφώνοντας ή ενισχύοντας έτσι έναν συλλογικό τρόπο σκέψης. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό αυτού του είδους αποτελεί η έντονα καυστική σάτιρα. Παρ' ό,τι λοιπόν το μιμίδιο έχει μακρά ιστορία και συνδέεται εννοιολογικά με διάφορες επιστήμες (γλωσσολογία, ψυχολογία και φιλοσοφία), η σύγχρονη εννοιολόγησή του έχει διαφοροποιηθεί από τις προηγούμενες. Αναφέρεται σήμερα σε ένα είδος ψηφιακού λαϊκού πολιτισμού, το οποίο, όπως επισημαίνει ο Shifman (2012, σ. 190), χρησιμοποιείται «ως πρίσμα για να ρίξει φως σε πτυχές της σύγχρονης ψηφιακής κουλτούρας».

Από άποψη μορφής και περιεχομένου δεν είναι απαραίτητο να πληρούνται πολλές προϋποθέσεις για να ονομάζεται ένα στοιχείο meme. Ουσιαστικά ο όρος «meme» (όπως αναφέρονται εν συντομία οι διαδικτυακές αυτές χιουμοριστικές αναρτήσεις) τείνει να χρησιμοποιείται για οποιοδήποτε δείγμα online χιούμορ, τόσο στο δημοφιλή λόγο όσο και στον επιστημονικό (Dyner, 2021, σ. 179). Το πιο σημαντικό ωστόσο στοιχείο για την εξάπλωση του είδους είναι η συνεχής τροποποίηση και ο μετασχηματισμός του, καθώς αποτελεί μια άτυπη μορφή επικοινωνίας και κριτικής. Στο Διαδίκτυο η μιμητική αναπαραγωγή του είδους βασίζεται στη λογική της δημιουργίας και του διαμοιρασμού (sharing). Αυτό σημαίνει ότι τα μιμίδια οφείλουν να προκαλούν στο χρήστη την αίσθηση της ταύτισης, για να θελήσει να τα 'μοιραστεί' με άλλους χρήστες.

Κεντρικό λοιπόν στοιχείο του 'αναδυόμενου' μιμιδίου στο Διαδίκτυο είναι η αλλαγή η οποία είναι αδιαμφισβήτητη λόγω της συμμετοχικότητας των ψηφιακών μέσων. Αυτά δίνουν τη δυνατότητα στους/στις χρήστες/ριες να μετατρέψουν σε μιμίδια εκείνα τα πολιτισμικά στοιχεία που τους/τις εκφράζουν ή τα οποία επιθυμούν να σχολιάσουν. Αυτή η μετατροπή οποιασδήποτε θέσης επιθυμεί ο/η χρήστης/ρια να προάγει σε μιμίδια, αποτελεί ένα χαρακτηριστικό της δυναμικής αλληλεπίδρασης μεταξύ του/της χρήστη/ριας και του περιβάλλοντος του Διαδικτύου (Wiggins & Bowers, 2015, σ. 1899). Το μιμίδιο λοιπόν στο Διαδίκτυο εξαρτάται από την έννοια της ταχείας και ευρείας διάδοσης (virality). Όπως επισημαίνει ο Shifman (2012, σ. 190), η ανθρώπινη δράση, αναπόσπαστο μέρος της εννοιολόγησης των μιμιδίων, είναι εκείνη που τα καθιστά δυναμικές οντότητες που εξαπλώνονται ως απάντηση -και σχόλιο- σε στάσεις και συμπεριφορές.

Οι εξελίξεις και τα γεγονότα που συνέβησαν στο διάστημα μετά το ξέσπασμα της πανδημίας διήγειραν τη δραστηριότητα των χρηστών/ριών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, η οποία αποτυπώθηκε και στη δημιουργία ψηφιακού χιούμορ (μιμίδια), σχετικά με τον COVID-19 (Dyner, 2021, σ. 176).

Το χιούμορ είναι η ψυχολογική κατάσταση που χαρακτηρίζεται από την εκτίμηση ότι κάτι είναι αστείο, το θετικό συναίσθημα της διασκέδασης και η τάση για γέλιο (Gervais & Wilson, 2005, σσ. 395-430). Εμφανίζεται όταν οι άνθρωποι ερμηνεύουν εκ νέου κάτι με λιγότερο σοβαρό ή με σκωπτικό τρόπο, επομένως, η ψυχολογική απόσταση από τις ανησυχίες του πραγματικού κόσμου είναι απαραίτητη προκειμένου οι άνθρωποι να ανταποκρίνονται σε καινούργιες προσεγγίσεις του με χιούμορ (McGraw et.al., 2012, σσ. 1215-1216). Έτσι ερμηνεύεται το γεγονός ότι οι συνθήκες που

προκαλούν χιούμορ τελούν υπό διαπραγμάτευση. Το χιούμορ βέβαια επιφέρει και μια μορφή 'λύτρωσης' η οποία είναι μια τεκμηριωμένη ψυχολογική λειτουργία που του αποδίδεται. Αυτή μπορεί να χρησιμεύσει ως στρατηγική αντιμετώπισης απλών καθημερινών ή και πιο απαιτητικών βιωμάτων, ακόμα και τραγικών συνθηκών (Dyner, 2020, σσ. 175-195· Dyner & Porri, 2018, σσ. 382-400).

## Η πανδημία του ιού COVID-19

Η έξαρση της πανδημίας του ιού COVID-19 λοιπόν δε θα μπορούσε να μην προκαλέσει διάδοση μιμιδίων, αφού επηρέασε καθοριστικά την καθημερινότητα των ανθρώπων. Ο ιός εμφανίστηκε και εξαπλώθηκε και στην Ελλάδα από τις 26 Φεβρουαρίου 2020 και έπειτα. Στην Ελλάδα, σύμφωνα με τα επίσημα στοιχεία<sup>2</sup>, μέχρι τον Φεβρουάριο του 2022, τα καταγεγραμμένα κρούσματα ξεπερνούσαν τα 2.500.000, ενώ ο αριθμός των θυμάτων είχε υπερβεί τα 25.000. Ο αριθμός των κρουσμάτων διατηρήθηκε σε χαμηλά επίπεδα με τις πρώτες παραλλαγές του ιού (περίπου δύο χιλιάδες την ημέρα), αλλά με την παραλλαγή 'όμικρον', που εντοπίστηκε στην Ελλάδα τον Δεκέμβριο του 2021, τα κρούσματα αυξήθηκαν δραματικά (φτάνοντας τα 50.126 στις 1/04/2022 και κυμαίνονταν περίπου στα 20.000 ημερησίως για αρκετές εβδομάδες). Ο αριθμός των θανάτων από τις παρενέργειες του ιού αυξήθηκε και στην Ελλάδα, όπως και παγκοσμίως, λόγω της παραλλαγής 'δέλτα', που εντοπίστηκε στην Ελλάδα τον Ιούνιο του 2020. Η εκστρατεία εμβολιασμού ξεκίνησε στις 27 Δεκεμβρίου 2020 και σε (ως τον Φεβρουάριο του 2022) περίπου 11.000.000 πολίτες συνολικά, περίπου 8.000.000 ήταν πλήρως εμβολιασμένοι και πάνω από 5.000.000 είχαν λάβει την αναμνηστική δόση. Παγκοσμίως ο αριθμός των κρουσμάτων είχε ξεπεράσει τα 435 εκατομμύρια και των θυμάτων τα έξι εκατομμύρια<sup>3</sup>. Το βάρος στο ελληνικό και στο παγκόσμιο σύστημα υγείας έδειξε την αδυναμία του ελλείψει πόρων και σοβαρής υποστελέχωσης, εντείνοντας ακόμα περισσότερο την ανασφάλεια των πολιτών. Τα μέτρα που λήφθηκαν παγκοσμίως για τον περιορισμό της πανδημίας, με κύριο την επιβολή της αναγκαστικής αποστασιοποίησης και του εγκλεισμού, επηρέασε έντονα τη ζωή και την καθημερινότητα των πολιτών και επέφερε σοβαρές επιπτώσεις στην οικονομία. Συνέθλιψε μικρής κλίμακας επιχειρήσεις και άφησε κατ' επέκταση μεγάλη μερίδα πολιτών χωρίς εργασία εντείνοντας ακόμα περισσότερο την επισφάλεια της ζωής.

## Μεθοδολογία, εργαλεία και διαδικασία διεξαγωγής της έρευνας

Τα ερωτήματα που απασχόλησαν την έρευνα αυτή αφορούν κοινωνικά και πολιτισμικά ζητήματα της 'νέας πραγματικότητας' που προκάλεσαν την ανάγκη διαχείρισής τους από τους χρήστες του Διαδικτύου μέσω της διακωμώδησής τους. Τα μορφολογικά χαρακτηριστικά του είδους σήμερα απασχόλησαν επίσης την παρούσα έρευνα, με έμφαση κυρίως στη χρήση της εικόνας και του κειμένου στην απόδοση των προβληματισμών που καθρεπτίζουν.

Για την παρούσα έρευνα επιλέχθηκαν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ως περιβάλλοντα συλλογής πραγματολογικού υλικού, καθώς εκεί εντοπίζεται η πιο άμεση αντίδραση στην επικαιρότητα. Στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης εντοπίζονται ομάδες χρηστών/ριών που δημιουργούν ή αναπαράγουν μιμίδια (Εικόνα 1). Για την προσέγγισή τους εφαρμόστηκε η μη συμμετοχική παρατήρηση, που στην έρευνα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και σε όσα ψηφιακά περιβάλλοντα προωθείται η αλληλεπίδραση των χρηστών/ριών (όπως π.χ. στα ιστολόγια ή στα fora), αποτελεί την τεχνική του 'ελλοχεύοντα ερευνητή' (lurker) (Kozinets, 2015, σσ. 23-78). Ο όρος προκύπτει από τους/τις χρήστες/ριες των μέσων αυτών που συμμετέχουν μεν στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, δεν

<sup>2</sup> Για όλα τα στοιχεία σχετικά με την πανδημία βλ. την επίσημη κυβερνητική ιστοσελίδα: <https://covid19.gov.gr/covid19-live-analytics/>.

<sup>3</sup><https://rb.gv/ppx3sc> (ημερομηνία ανάκτησης 14/4/2022).

είναι όμως ενεργοί/ές σε αυτά, 'βλέπουν' δηλαδή τις κινήσεις των 'φίλων' τους, δεν αναρτούν όμως οι ίδιοι/ες δικές τους.



Εικόνα 1. Τα 1α σχετικά μιμείδια που υπέπεσαν στην αντίληψή μας <https://rb.gy/prx3sc> (ημερομηνία αποθήκευσης: 14/4/2020)

Έγινε συνδυασμός της προσέγγισης 'μέσω δρώντων υποκειμένων' (actor-based) και 'μέσω θεμάτων' (topic-based) (Heft & Buehling, 2022, σ. 4). Προσεγγίστηκαν δηλαδή λογαριασμοί στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης που είναι γνωστοί για την ενεργή εμπλοκή τους στη δημιουργία και διάδοση μιμείδων στο Διαδίκτυο, ενώ μεμονωμένες αναρτήσεις χρηστών με θέματα σχετικά με την πανδημία μας οδήγησαν στον εντοπισμό περισσότερων σχετικών αναρτήσεων και λογαριασμών που αναρτούν μιμείδια.

Η διαδικασία που ακολουθήθηκε λοιπόν για τη συλλογή του πραγματολογικού υλικού ήταν αρχικά ο εντοπισμός λογαριασμών με σχετική δραστηριότητα μέσω μεμονωμένων επαναναρτήσεων (repostings) μιμείδων από διάφορους/ες χρήστες/ριες στο περιβάλλον των διαδικτυακών κοινωνικών δικτύων. Το περιεχόμενο των λογαριασμών με αντίστοιχη δραστηριότητα ελέγχθηκε για τον εντοπισμό όλων των αναρτημένων μιμείδων σχετικά με τον κορονοϊό και την πανδημία. 'Ακολουθώντας' τους λογαριασμούς αυτούς σε όλο το χρονικό διάστημα που διήρκεσε η έρευνα, το πραγματολογικό υλικό εμπλουτιζόταν με τις νέες αναρτήσεις που ήταν σχετικές με αυτή.

Συλλέχθηκαν λοιπόν 11.700 αναρτήσεις<sup>4</sup>, ωστόσο πολλά memes αναρτώνται εκ νέου από διάφορους/ες χρήστες/ριες. Τα ίδια κείμενα αναρτώνται ως διαφορετικά μιμείδια (όπως φαίνεται στο πρώτο παράδειγμα της Εικόνας 2), ενώ πολλά είναι κοινά και ανάμεσα στα ψηφιακά περιβάλλοντα που μελετήθηκαν (Facebook και Instagram).



Εικόνα 2. Μιμείδια με κοινό θέμα ή εικόνα από διάφορους λογαριασμούς

<sup>4</sup> Αυτό το υλικό προέκυψε από τον Φεβρουάριο του 2020 έως τον Φεβρουάριο 2022. Όλα τα στοιχεία που παρατίθενται ανακτήθηκαν τελευταία φορά στις 15/4/2022.



## Περιορισμοί της έρευνας

Στο καθαρό λοιπόν δείγμα της έρευνας (7.833 μιμίδια) η κάθε ανάρτηση μετρήθηκε ξεχωριστά και μεμονωμένα. Αναρτήσεις εκ νέου των ίδιων μιμιδίων από διαφορετικούς/ές χρήστες/ριες θεωρήθηκαν πολλαπλές εγγραφές και έτσι παραλείφθηκαν. Οι αναρτήσεις όμως του ίδιου κειμένου από διαφορετικές ομάδες, που καταπιάνονται με τη δημιουργία αυτού του είδους διαδικτυακού χιούμορ, μετρήθηκαν ως ξεχωριστά μιμίδια, σαν μια ιδιότυπου είδους παραλλαγή. Αυτό, διότι πέραν από την τοποθέτηση του μηνύματος στο διαφορετικό, χαρακτηριστικό και αναγνωρίσιμο 'περιβάλλον' της κάθε ομάδας που τα δημιουργεί (όπως φαίνεται στα πρώτα δύο μιμίδια στο παραπάνω παράδειγμα, Εικόνα 2) βλέπουμε το ίδιο μήνυμα ότι έχει αναρτηθεί και από την ομάδα ο τοίχος και την να σε πω ατάκες. Συχνά χρησιμοποιείται η ίδια εικόνα με συνοδεία διαφορετικού μηνύματος (όπως φαίνεται στο παραπάνω παράδειγμα με τους ποδοσφαιριστές), το ίδιο μήνυμα σε κειμενική μόνο απόδοση αλλά και σαν κείμενο που συνοδεύει εικόνα, ενώ δεν είναι σπάνια η ανάρτηση από μια ομάδα μιμιδίων φτιαγμένα από άλλη, στα οποία είτε διαγράφονται τα στοιχεία της πρώτης (όπως φαίνεται στην τελευταία εικόνα στο παραπάνω παράδειγμα όπου έχουν αφαιρεθεί τα στοιχεία της ομάδας) είτε τοποθετούνται δίπλα σε αυτά και τα στοιχεία της δεύτερης (όπως φαίνεται στην πρώτη εικόνα με τους ποδοσφαιριστές όπου εντοπίζονται δύο 'υπογραφές') κ.ο.κ. Τα δύο μέσα κοινωνικής δικτύωσης μελετήθηκαν ξεχωριστά. Έτσι το τελικό δείγμα αποτελείται τελικά από 7.833 αναρτήσεις, 3626 στο Facebook και 4207 στο Instagram.

Ένας ακόμα περιορισμός της έρευνας αποτελεί η ασφαλής αποθήκευση του υλικού. Αυτό αποθηκεύονταν προσωρινά σε συλλογή που δημιουργήθηκε σε προσωπική σελίδα των ερευνητριών και στα δύο μέσα και ανά τακτά χρονικά διαστήματα αποθηκευόταν και εκτός Διαδικτύου. Ωστόσο, ώσπου να γίνει αυτή η μεταφορά εκτός Διαδικτύου, κάποιες αναρτήσεις είχαν 'κατέβει'. Το Instagram<sup>5</sup> (όπως φαίνεται στο Γράφημα 1) είναι πιο φιλικό σε τέτοιες έρευνες, διότι δεν συνηθίζεται να 'κατεβαίνει' ό,τι αναρτάται εκεί. Έτσι μπορούν να βρεθούν και παλιές αναρτήσεις, σε αντίθεση με το Facebook απ' όπου αναρτήσεις, αν δεν αποθηκευτούν σε σταθερό σημείο έγκαιρα, χάνονται. Το δείγμα της έρευνας μελετήθηκε με μεικτές μεθόδους συνδυάζοντας τη στατιστική ανάλυση με την ποιοτική, ερμηνευτική (Hesse-Biber, 2022).



**Γράφημα 1.** Αναρτήσεις μιμιδίων ανά μέσο κοινωνικής δικτύωσης

Η κύρια πηγή τέτοιων αναρτήσεων είναι ομάδες και σελίδες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης που δημιουργούν αυτό το είδος λόγου, παρά 'φίλοι' στα μέσα αυτά. Αυτοί συνήθως αναρτούν ξανά μιμίδια από τέτοιες σελίδες, το μήνυμα των οποίων τους βρίσκει σύμφωνους. Στο Facebook

<sup>5</sup> Για το περιβάλλον αυτό και τον τρόπο που οι χρήστες/ριες πρόβαλλαν τον εαυτό τους κατά τη διάρκεια της πρώτης περιόδου εγκλεισμού λόγω της πανδημίας COVID-19, βλ. ενδεικτικά και Yan Dou (2021, σσ. 1395-1413).

ανακτήθηκε υλικό από περίπου είκοσι μία ομάδες (οι δεκαεπτά είναι δημόσιες ενώ τέσσερις είναι ιδιωτικές<sup>6</sup>), ενώ στο Instagram από είκοσι προφίλ<sup>7</sup>.

Το υλικό κατατάχθηκε αρχικά σε χρονικές περιόδους, ανάλογα με την 'φάση' της πανδημίας κατά την οποία αναρτήθηκε και συλλέχθηκε. Το πιο καθοριστικό σημείο αυτής αποτέλεσαν οι περίοδοι εγκλεισμού/καραντίνας (lockdown) και έτσι βάσει αυτών έγινε ο προσδιορισμός των χρονικών περιόδων. Οι περίοδοι λοιπόν είναι τέσσερις: το πρώτο lockdown<sup>8</sup> (13/5-1/6/2020), η περίοδος ανάμεσα στα δύο lockdown (1/6-7/11/2020), το δεύτερο lockdown (7/11/2020-14/5/2021) και η περίοδος μετά το δεύτερο lockdown (14/5/2021-2/2022) όπως φαίνεται και στο Γράφημα 2.

<sup>6</sup> Οι ιδιωτικές:

ΛΑΒΙΔΑ (λάτρεις απαράδεκτων βιολογικών, ιατρικών και διεπιστημονικών αστείων): <https://www.facebook.com/groups/2004790969781885/>

ΚΑΨΙΜΙ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ ΣΩΤΗΡΙΑΣ ΚΑΒΑΤΖΑ <https://www.facebook.com/groups/kapsimikavatza/>

Τσεκουράτοι: <https://www.facebook.com/groups/tsekouratoi/>

Κακό Νοσηλευτικό Χιούμορ <https://www.facebook.com/groups/2121567961505838/>

Οι δημόσιες:

κλασική περίπτωση βλάβης, Ο τοίχος <https://www.facebook.com/groups/440141273123837/>

Γέλιο Ξεκαρδιαστικό <https://www.facebook.com/groups/gelioxekardistiko/>

Black χιούμορ <https://www.facebook.com/groups/2745725695546261/>

ΑΤΑΚΑ ΚΙ ΕΠΙ ΤΟΠΟΥ (Official) <https://www.facebook.com/atakakiepitou/>

96.9 Rock FM <https://www.facebook.com/969rockfm/>

GREECE μαδιάμ!!! <https://www.facebook.com/groups/Greece.Madiam/>

Το Γέλιο βγήκε απ' τον Παράδεισο... <https://www.facebook.com/groups/680701352526194/>

Rock Κουλτούρα <https://www.facebook.com/greekrockculture/about>

Μιμΐδια Είς Την Ελληνικήν <https://www.facebook.com/GreekMimidia>

Ελληνικά Ίντερνετς <https://www.facebook.com/%CE%95%CE%BB%CE%BB%CE%B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AC%CE%8A%CE%BD%CF%84%CE%B5%CF%81%CE%BD%CE%B5%CF%84%CF%82-697102910670490/>

The Real Ancient Memes <https://www.facebook.com/realancient>

Μαργαρίτες Μάντολες <https://www.facebook.com/MargaritesMantoles>

Οι 32 ατάκες <https://www.facebook.com/32misitesatakes>

Ο Απίθανος ΤΡΕΞ <https://www.facebook.com/theamazingtrex>

Αστεία Χωρίς Όρια <https://www.facebook.com/%CE%91%CF%83%CF%84%CE%B5%CE%B9%CE%B1-%CE%A7%CF%89%CF%81%CE%B9%CF%82-%CE%9F%CF%81%CE%B9%CE%B1-183351035496841/>

Ψεκαστικά Ηοaxes <https://www.facebook.com/groups/782626695860398/permalink/1122393018550429/>

<sup>7</sup> Μαργαρίτες\_μάντολες [https://www.instagram.com/margarites\\_mantoles/](https://www.instagram.com/margarites_mantoles/), girlstalk.gr

<https://www.instagram.com/girlstalk.gr/>, nasepo.atakes <https://www.instagram.com/nasepo.atakes/>, φάση έχει

[https://www.instagram.com/fash\\_exei/](https://www.instagram.com/fash_exei/), tsekouratoi.gr <https://www.instagram.com/tsekouratoi.gr/>, το γαϊδουράκι

[https://www.instagram.com/to\\_gaidouraki/](https://www.instagram.com/to_gaidouraki/), κουζουλό.gr <https://www.instagram.com/kouzoulo.gr/>, ο τρελός ο τοίχος

<https://www.instagram.com/o.trelos.o.toixos/>, 12 ατάκες <https://www.instagram.com/12atakes/>, variemai\_official

[https://www.instagram.com/variemai\\_official/](https://www.instagram.com/variemai_official/), hysteria\_gr (ο τοίχος είχε τη δική του υστερία)

[https://www.instagram.com/hysteria\\_gr/](https://www.instagram.com/hysteria_gr/), 32 ατάκες <https://www.instagram.com/32atakes/>, ancient memes

<https://www.instagram.com/ancientmemes/>, μιμΐδια εις την ελληνικήν

[https://www.instagram.com/mimidia\\_eis\\_tin\\_ellinikin/](https://www.instagram.com/mimidia_eis_tin_ellinikin/), πλάκα έχει <https://www.instagram.com/plakaexei/>, 4gelio.gr

<https://www.instagram.com/4gelio.gr/>, mems\_lab [https://www.instagram.com/memes\\_lab\\_ig/](https://www.instagram.com/memes_lab_ig/), Greek Enjoy Official,

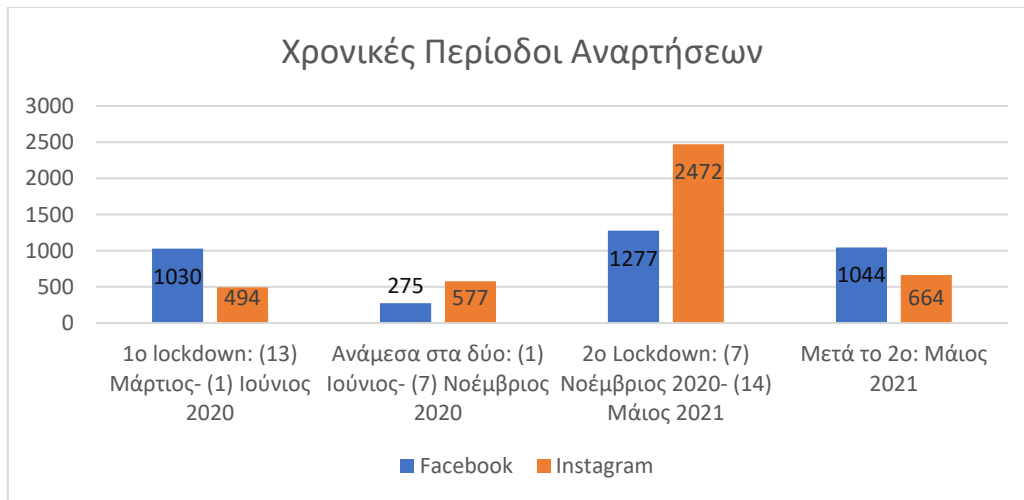
[https://www.instagram.com/greek\\_enjoy/](https://www.instagram.com/greek_enjoy/), ΜΕΜΕΜΑΝ, [https://www.instagram.com/\\_mememan/](https://www.instagram.com/_mememan/), Memes της λύσσης

[https://www.instagram.com/memes\\_ths\\_lyssas/](https://www.instagram.com/memes_ths_lyssas/).

Ημερομηνία ανάκτησης όλων των διευθύνσεων:14/4/2022.

<sup>8</sup> Για τα μιμΐδια της περιόδου αυτής, βλ. ενδεικτικά και Τσάκωνα (2021, σσ. 51-71).





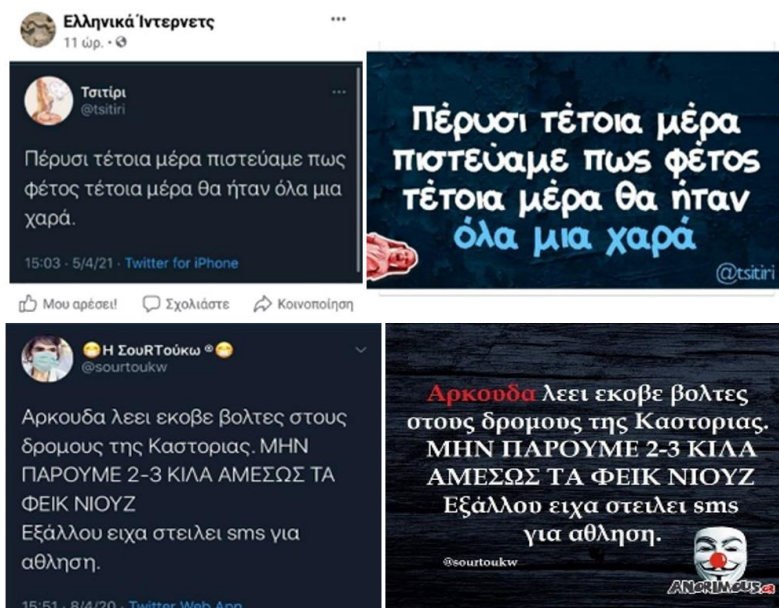
**Γράφημα 2.** Ανάλυση αναρτήσεων ανά χρονική περίοδο και ανά ψηφιακό περιβάλλον

## Συζήτηση και ερμηνευτική ανάλυση της απόδοσης των μιμίδιών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Αρχικά το πραγματολογικό υλικό αποδελτιώθηκε κατά θέματα που αναδείχθηκαν από την ενδελεχή έρευνα της πολυτροπικής έκφρασής τους μέσα από το λόγο και την εικόνα (σταθερή ή κινούμενη/βίντεο). Επιχειρήθηκε μία πρώτη ερμηνευτική ανάλυση<sup>9</sup> των τρόπων απόδοσης των μιμίδιών στο Διαδίκτυο σε σχέση με αντιλήψεις, πρακτικές, βιώματα και πολιτικές που εφαρμόστηκαν κατά τη διάρκεια της πανδημίας μέσα από την οπτική της σάτιρας των κοινωνικών καταστάσεων. Επιπλέον μας απασχόλησαν τα πολιτιστικά πρότυπα και οι μορφές που αξιοποιούν οι δημιουργοί των μιμίδιών, καθώς και η έμφυλη διάσταση στη δόμηση του χιούμορ.

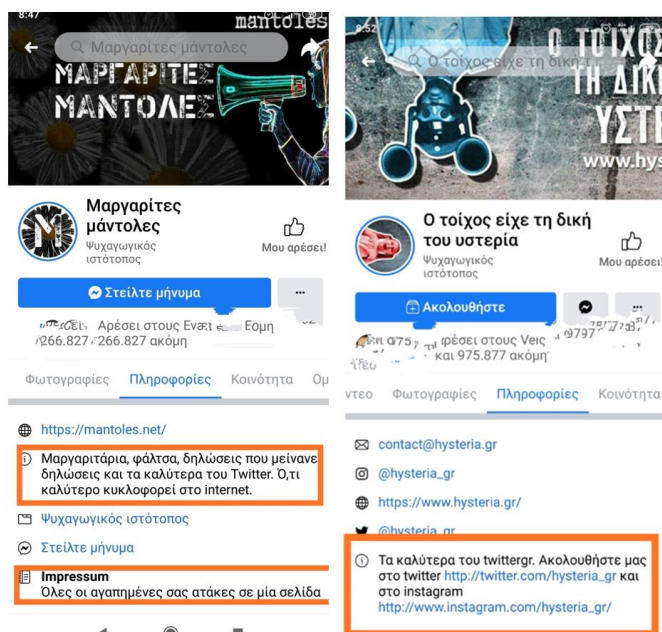
Ένα από τα κύρια μορφολογικά γνωρίσματα του είδους είχε αρχικά θεωρηθεί ότι είναι η απόδοσή τους ως εικόνες/φωτογραφίες (Foote, 2007, σσ. 27-38) που μεταφέρονται στο περιβάλλον του Διαδικτύου ελαφρώς ή αρκετά 'αλλαγμένες' (με τη χρήση του πιο διαδεδομένου σχετικού προγράμματος, π.χ. του Photoshop) ώστε να δείχνουν το επιθυμητό μήνυμα (Blank, 2012, σσ. 1-24). Σήμερα πια διαπιστώνεται ότι τα διαδικτυακά μιμίδια συνδέονται με ένα άλλο είδος λαϊκού λόγου που προέκυψε στο twitter και γρήγορα μετατράπηκε σε μιμίδιο, τα ευφυολογήματα. Στην Εικόνα 3 που ακολουθεί παρουσιάζονται δύο τέτοια ζεύγη με το αρχικό tweet (ανάρτηση στο περιβάλλον του μέσου κοινωνικής δικτύωσης Twitter) χρηστών/ριών και τον τρόπο που μετατράπηκε στη συνέχεια σε μιμίδιο. Στην πρώτη εικόνα μάλιστα και των δύο ζευγών που παρατίθενται, το tweet του/της χρήστη/ριας μετατράπηκε σε μιμίδιο χωρίς να υποστεί καμία επεξεργασία περιλαμβάνοντας ακόμα και τα πλήρη στοιχεία του.

<sup>9</sup> Σημείο αναφοράς σχετικά με τη χρήση της εν λόγω μεθόδου στις ανθρωπιστικές σπουδές και στις κοινωνικές επιστήμες αποτελεί το βιβλίο του Geertz (2003) *Η ερμηνεία των πολιτισμών*, διότι εισάγει σε αυτές τη μετάβαση από τη θετικιστική προσέγγιση στην ερμηνευτική προοπτική. Σχετικά με την ερμηνευτική μέθοδο, βλ. ενδεικτικά και Λυδάκη (2001· 2012).



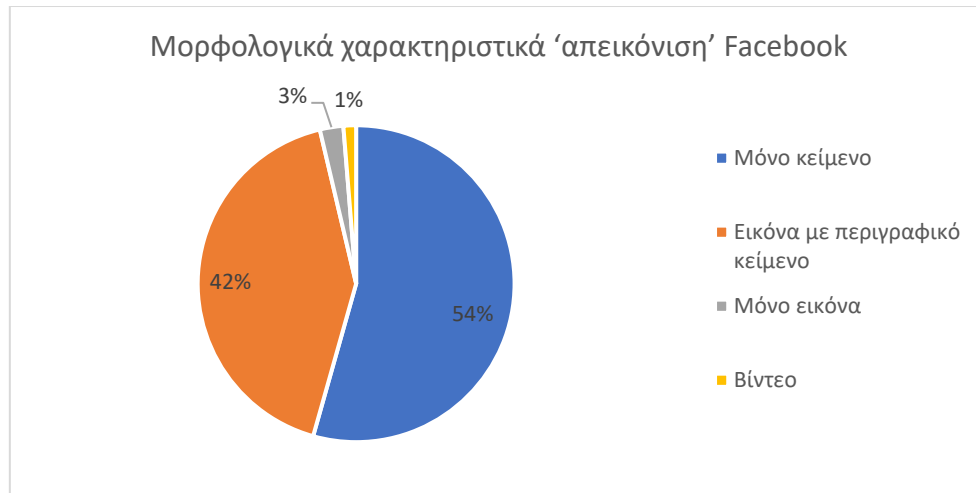
Εικόνα 3. Ευφυολογήματα από το Twitter που έχουν μετατραπεί σε μιμίδια

Το ευφυολόγημα ως είδος έχει οριστεί από τους Κατσαδώρα, Φυντρίλη και Στυλιανού (2016, σσ. 475-489) ως ανάρτηση με αστεία και σκωπτική διάθεση για την επικαιρότητα ή την καθημερινότητα, ακόμα και για θλιβερά θέματα, τα οποία έτσι διακωμωδούνται. Τα ευφυολογήματα χαρακτηρίζονται από σύντομο και συνεπτυγμένο λόγο, ο οποίος δεν συνοδεύεται από κάποια εικόνα. Περιέχουν συχνά μεταφορές και δε διαθέτουν παγιωμένη μορφή. Έχουν φραστική και νοηματική αυτοτέλεια, λειτουργούν δηλαδή αυτόνομα και γίνονται κατανοητά από το δέκτη, εφόσον βέβαια αυτός εμπίπτει σε κοινό πολιτισμικό πλαίσιο με το δημιουργό τους (Κατσαδώρας κ.ά., 2016, σ. 476). Η μετατροπή των ευφυολογημάτων του twitter σε μιμίδια γίνεται συχνά μέσω σελίδων που αναζητούν τέτοιες αναρτήσεις στο ένα περιβάλλον και τις μετατρέπουν σε μιμίδια διαχέοντάς τες έτσι σε άλλα διαδικτυακά περιβάλλοντα. Όπως γίνεται φανερό στην Εικόνα 4, τέτοιες σελίδες προβάλλουν την αναζήτηση ευφυολογημάτων σε άλλα διαδικτυακά περιβάλλοντα ως εγγενές χαρακτηριστικό του περιεχομένου τους.

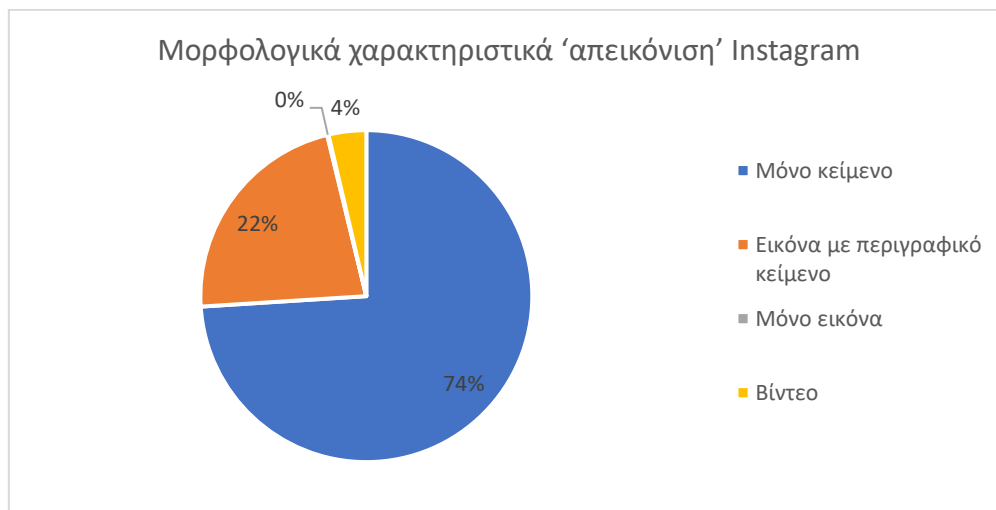


Εικόνα 4. Περιγραφή περιεχομένου λογαριασμών μέσω κοινωνικής δικτύωσης με ρητή αναφορά στη 'δράση' τους

Η διαπίστωση ότι τα διαδικτυακά μινιμάλια αποδίδονται κυρίως ως κείμενα παρά πια ως εικόνες στις οποίες έχει παρεμβληθεί η δημιουργικότητα του/της χρήστη/ριας επιβεβαιώνεται και στην παρούσα έρευνα, καθώς από μορφολογική άποψη στην πλειονότητα του συλλεγμένου υλικού και στα δύο περιβάλλοντα που εξετάστηκαν το μήνυμα μεταφέρεται κυρίως ως κείμενο, όπως φαίνεται και από τα γραφήματα 3 και 4 που ακολουθούν.



Γράφημα 3. Μορφολογικά χαρακτηριστικά μινιμάλίων από το Facebook



Γράφημα 4. Μορφολογικά χαρακτηριστικά μινιμάλίων από το Instagram

Εντοπίζονται βέβαια και μινιμάλια στα οποία δίνεται έμφαση στη 'δύναμη της εικόνας' χωρίς την ανάγκη περιγραφικού συνοδευτικού κειμένου (βλ. Εικόνα 5). Αυτά προκύπτουν από στιγμιότυπα της επικαιρότητας που αποτέλεσαν χαρακτηριστικές και αναγνωρίσιμες εικόνες, οι οποίες διακωμωδούνται. Στην προκείμενη συγκυρία τέτοια γεγονότα ήταν τρία. Πρώτη η 'Αμαζόνα' (emic), μια γυναίκα που κατά τη διάρκεια μιας διαδήλωσης κατά της χρήσης μασκών το καλοκαίρι του 2020 φωτογραφήθηκε την ώρα που χοροπηδούσε πάνω σε πεταμένες μάσκες δείχνοντας την έντονη αντίθεσή της προς τη χρήση τους. Αυτό το στιγμιότυπο απομονώθηκε και τοποθετήθηκε σε άλλες άσχετες περιστάσεις, όπως φαίνεται στην Εικόνα 5. Η δεύτερη περίπτωση (δεύτερο ζεύγος μινιμάλίων στην Εικόνα 5) ήταν αυτή της 'Πιστής' (emic) που εξέρχεται από το ναό επιδεικτικά κατά τη διάρκεια της διαμάχης της εκκλησίας με την κυβέρνηση για το άνοιγμα των ναών την περίοδο των Χριστουγέννων και ειδικά την ημέρα των Φώτων του 2021. Η 'επαναστατικότητα' αυτής της διαμάχης διακωμωδήθηκε μέσω της τοποθέτησης της συγκεκριμένης γυναίκας στο Αμερικανικό Καπιτώλιο κατά την εισβολή σε αυτό στις 6 Ιανουαρίου 2021 των υποστηρικτών του απερχομένου Αμερικάνου

προέδρου Trump. Αυτό το μιμίδιο θα μπορούσε να εκληφθεί ως σύμπλευση της ιδεολογίας των δύο συγκυριών χαρακτηρίζοντας έμμεσα την εγχώρια διαμάχη. Ο Blank (2012, σσ. 5-12) αναφέρει ότι αυτή τη μορφή 'διακωμώδησης' τείνουν να προσλαμβάνουν πολύ έντονες εικόνες που χαρακτήρισαν κάποιο επίκαιρο στιγμιότυπο και επισημαίνει ότι αποτελούν λαϊκή 'απάντηση' συνήθως ενάντια σε κάποια αναίτια ή ακραία ενέργεια, πράγμα που φαίνεται στις δύο αυτές περιπτώσεις. Ωστόσο ένα ακόμα περιστατικό διακωμωδήθηκε κατά τον ίδιο τρόπο, το οποίο όμως δεν αποτέλεσε σχολιασμό μιας τέτοιας εμβληματικής συγκυρίας, αλλά μάλλον μια περίπτωση κουτσομπολιού<sup>10</sup>. Αυτό ήταν ο εμβολιασμός του λοιμωξιολόγου Σωτήρη Τσιόδρα, κατά τη διάρκεια του οποίου σχολιάστηκε μια αντικειμενικά ασήμαντη προσωπική λεπτομέρεια, η φαιά απόχρωση της φανέλας του. Ενδεχομένως μέσω αυτού του γεγονότος να υπονοούνταν ένας εκνευρισμός για τον εμβολιασμό πολιτικών και άλλων σημαιόντων προσώπων, πριν τον ευρύ εμβολιασμό του πληθυσμού ή ίσως και η αντίθεση προς τον εμβολιασμό εν γένει. Ωστόσο κάτι τέτοιο δεν εκφράστηκε εν τέλει σε αυτό το μιμίδιο που παρέμεινε στον επιφανειακό σχολιασμό της κατάστασης του εσώρουχου του συγκεκριμένου προσώπου.



Εικόνα 5. Η «Αμαζόνα», η «Πιστή» και η «Φανέλα του Τσιόδρα» σε 'νέες' περιπέτειες

Η οπτικοποίηση (visibility κατά τον Bronner, 2009, σσ. 21-66) που χαρακτηρίζει το περιβάλλον του Διαδικτύου έχει υποχωρήσει σε σχέση με την προτίμηση σε σύντομα κείμενα, ωστόσο δεν έχει ξεπεραστεί. Έτσι πολύ συχνά τα μιμίδια περιλαμβάνουν κείμενο που συνοδεύεται από μια εικόνα, η οποία δε συνδέεται άμεσα με το θέμα του μηνύματος και που δε θα μπορούσε, χωρίς το μήνυμα αυτό, να συνδεθεί νοηματικά με το θέμα του μηνύματος. Όπως φαίνεται να συμβαίνει π.χ. με την

<sup>10</sup> Βλ. σχετικά Κούζας (2019, σελ. 181-218).



απεικόνιση της Kim Kardashian να απολαμβάνει το ποτό της στην Εικόνα 6, η οποία, χωρίς το μήνυμα που τη συνοδεύει, δε σχετίζεται καθόλου με τις συγκυρίες της πανδημίας. Το ίδιο ισχύει και για τις υπόλοιπες φωτογραφίες των οποίων γίνεται χρήση στα μιμίδια της Εικόνας 6.



Εικόνα 6. Δίνοντας νέο νόημα σε στιγμιότυπα από τη δημοφιλή κουλτούρα

Οι εικόνες που επιλέγονται να συνοδέψουν το μήνυμα του μιμιδίου είναι 1) σκίτσα (σε μικρότερη έκταση), όπως αυτό στην Εικόνα 7 με τη γοργόνα που έβγαλε λέπια επειδή εμβολιάστηκε με εκείνο το εμβόλιο που ήγειρε αρκετές αντιδράσεις σχετικά με τις παρενέργειές του, 2) διάφορες φωτογραφίες που κυκλοφορούν στο Διαδίκτυο και ενσωματώνονται στα μιμίδια επειδή ταιριάζουν στο υπό διαπραγμάτευση θέμα, όπως εκείνη με το στιγμιότυπο από την παραλία στην ίδια εικόνα, 3) κάποιες ιστορικού περιεχομένου φωτογραφίες πολιτικών (π.χ. Παπανδρέου, Παπαθεμελής) που συνταιριάζονται με το μήνυμα το οποίο συνήθως αναφέρεται σε μια παλιότερη καλύτερη εποχή, 4) διάφορες εικόνες στις οποίες έχει γίνει κάποια παρέμβαση ώστε να ταιριάξουν με το θέμα που σχολιάζει το εκάστοτε μιμίδιο, όπως φαίνεται στο παράδειγμα με την παραποιημένη *Κραυγή* του Munch (1893), στην οποία έχει προστεθεί ένας υγειονομικός να παίρνει δείγμα από τον 'κραυγάζοντα' για τη διεξαγωγή COVID-test ή στην προσθήκη μασκών στα πρόσωπα των συμμαθητριών της Πετροβασίλη από την κινηματογραφική ταινία *Χτυποκάρδια στο θρανίο* του 1963 και 5) στιγμιότυπα της (διεθνούς και εγχώριας) πολιτικής σκηνής, όπως είναι το ατυχές στιγμιότυπο που απάθανάτισε ο φωτογραφικός φακός με τον πρωθυπουργό της Αγγλίας (όπως φαίνεται στην Εικόνα 7), το οποίο συνδέθηκε με μια ανυπόστατη παρενέργεια του εμβολίου για να σχολιάσει το περιεχόμενο της φωτογραφίας.



Εικόνα 7. Δημοφιλείς εικόνες με άλλο μήνυμα

Συχνά πρωταγωνιστούν στιγμιότυπα που εμπεριέχουν κυρίως τα πολιτικά πρόσωπα και τους γιατρούς που έγιναν 'το πρόσωπο' της αντιμετώπισης της πανδημίας (Χαρδαλιάς, Τσιόδρας, όπως φαίνεται στην Εικόνα 8, έχουν αντικαταστήσει τους πρωταγωνιστές Matthew McConaughey και Woody Harrelson της τηλεοπτικής σειράς *True Detective* (2013-2019), κ.ά., αλλά και ο πρωθυπουργός). Οι περισσότερες εικόνες όμως που επένδυσαν χαρακτηριστικά τα μινιμάλια που μελετήθηκαν αποτελούν μέρος της 'pop' κουλτούρας<sup>11</sup>. Πρόκειται για μια εικόνα που προέρχεται από τη δημοφιλή κουλτούρα, η οποία μπορεί να θεωρηθεί ως ένα διακειμενικό συστατικό, σε συνδυασμό με μια νέα λεζάντα ή μια φράση που προστίθεται στην εικόνα (Dyner, 2021, σσ. 180). Έτσι, όπως φαίνεται στην Εικόνα 8, με αφορμή την απαγόρευση της κυκλοφορίας κατά τις νυχτερινές ώρες ο ιός παραλληλίζεται με τα *Gremlins* από την κινηματογραφική ταινία του 1984, τα οποία γίνονταν επικίνδυνα αν κάποιος τα τάιζε μετά τα μεσάνυχτα ή οι ακραίες συνθήκες που προκαλεί η πανδημία θυμίζουν τις επικίνδυνες 'πίστες' που κλήθηκαν να παίξουν οι χαρακτήρες της κινηματογραφικής ταινίας *Jumanji* (1995).

<sup>11</sup>Για τη διάκριση και τα χαρακτηριστικά του λαϊκού (folk) πολιτισμού και του δημοφιλούς (popular) βλ. ενδεικτικά Foote (2007, σσ. 27-38). Για τον τρόπο που ενσωματώνεται το «λαϊκό» («popular») στο θεωρητικό λόγο της ελληνικής λαογραφίας, βλ. Αυδίκος (2009, σσ. 316-343).



Εικόνα 8. Αναμιγνύοντας πολιτικά πρόσωπα και πρακτικές αντιμετώπισης της πανδημίας με είδη της δημοφιλούς κουλτούρας

Χαρακτηριστικά στιγμιότυπα του ελληνικού -ασπρόμαυρου- κινηματογράφου, μέχρι και τυχαία στιγμιότυπα από ελληνικές και ξένες σειρές, κινηματογραφικές ταινίες, ελληνικές και ξένες κ.τ.λ. επενδύθηκαν με κείμενα που σχετίζονται με την πανδημία, αρκεί να ταιριάζει η κίνηση των προσώπων ή να μπορεί να βγει νόημα μέσα από την εν λόγω σύνδεση. Έτσι λοιπόν, όπως φαίνεται στην Εικόνα 9, η διαβίωση με την οικογένεια κατά την περίοδο της καραντίνας συνδέεται με την κινηματογραφική ταινία η *Λάμψη* (1980), ή ο πολύπαθος Ξανθόπουλος από τον ελληνικό κινηματογράφο φυλακίζεται και πάλι (άδικα) στη διάρκεια της καραντίνας, γιατί παραβαίνει αυτή τη φορά ένα από τα 'μέτρα' ή την απαγόρευση της μουσικής σε καταστήματα εστίασης, που σχολιάζει ο τυφλός πρωταγωνιστικός χαρακτήρας στο στιγμιότυπο της ταινίας *Άρωμα γυναίκας* (1992). Μια σχετική ευρεία τέτοια σύνδεση και χρήση γνώρισαν και εικόνες από τις εικαστικές και τις πλαστικές τέχνες, όπως αυτή με το γλυπτό του Mario Mankey με τίτλο *Ego Erectus* (βλ. Εικόνα 9), που συνδέονται με το κείμενο που τις συνοδεύει με όμοιο τρόπο όπως τα στιγμιότυπα από τον κινηματογράφο και την τηλεόραση. Ομοίως έγινε χρήση και αποσπασμάτων κινηματογραφικών ταινιών και τηλεοπτικών σειρών, εν είδει βίντεο<sup>12</sup>, που έφεραν σχετική με το θέμα του μιμίδιου λεζάντα. Τέτοιο παράδειγμα αποτελεί το σύντομο βίντεο από σκηνή της ταινίας *Η Αλίκη στο ναυτικό* στην οποία η πρωταγωνίστρια κρύβεται σε μια σωσίβια λέμβο (βλ. Εικόνα 10) που μετατράπηκε σε μιμίδιο, το οποίο με τη λεζάντα που φέρει συνδέεται με την απαγόρευση ταξιδιού σε όσους δεν είχαν αποδεικτικό εμβολιασμού.

<sup>12</sup> Για τη διάκριση των μιμιδίων με βίντεο από τα δημοφιλή (viral) βιντεάκια, βλ. και Wiggins & Bowers (2015, σσ. 1892-1893).





Εικόνα 9. 'Στρατολόγησέ' των τεχνών για την ανάδειξη του επιθυμητού μνήματος



Εικόνα 10. Μιμίδιο με σύντομο βίντεο, το οποίο έχει εδώ παρατεθεί ως εικόνα μέσω της λήψης στιγμιότυπου οθόνης

Τα μιμίδια ως είδος αποτελούν μέσον έκφρασης των χρηστών/ριών του Διαδικτύου, οι οποίοι/ες αποτελούν ομάδα, βάσει του ορισμού του Dundes (1980, σ. 6). Ως τέτοια προάγουν και έναν ιδιότυπο τρόπο έκφρασης που είναι αναγνωρίσιμος από τα μέλη της ομάδας αυτής (Foote, 2007, σ. 27). Έτσι συχνά τα οικεία αυτά φραστικά μέσα ενσωματώνονται στο λόγο των μιμιδίων και αυτής της θεματολογίας (Wiggins & Bowers, 2015, σσ. 1892-1893) (βλ. Εικόνα 11) (όπως είναι π.χ. *ιασο κοκλα*,

με ΠΑΣΟΚ θα..., ενός λεπτού σιγή για..., ...ήρεμα ρωτάω, ...για έναν/μία φίλο/φίλη ρωτάω, κοιμηθείτε δε θα στείλει..., ο θεός με φύλαξε και...). Επίσης τείνουν να μεταφέρονται και οικεία φραστικά σχήματα (ατάκες) από την καθημερινή ζωή που είναι επηρεασμένα ή που πηγάζουν κυρίως από τη δημοφιλή κουλτούρα του 20ού-21ου αιώνα. Και αυτού του είδους η φρασεολογία παρατηρείται ότι συχνά προσαρμόζεται στη θεματική της πανδημίας και γίνεται χρήση της στο σχολιασμό του φαινομένου μέσω των μιμίδων. Για παράδειγμα η ατάκα «στάσου, μύγδαλα» από την κινηματογραφική ταινία «Κορίτσια στον Ήλιο» του 1968, έγινε: *στάσου πρόστιμο*, ή το τραγούδι *Santa Claus is coming to town*, έγινε *Santa Claus is coming to lockdown* κ.ά.) (βλ. Εικόνα 11).



Εικόνα 11. Μιμίδια με ατάκες συνδεδεμένες με την πανδημία

Σε οικεία φραστικά μέσα έχουν μετατραπεί όμως και φράσεις που επικράτησαν στον δημόσιο και πολιτικό λόγο της πανδημίας και των καινοφανών συνθηκών που προέκυψαν εξαιτίας της (π.χ. *οι επόμενες δύο εβδομάδες θα είναι κρίσιμες*, κ.ά.). Έτσι, συχνά, επιλέγεται αυτή η φρασεολογία και στα μιμίδια, είτε το μήνυμα που προάγουν σχετίζεται με θέματα της πανδημίας είτε όχι (*βρέθηκα θετικός σε γαλακτομπούρεκο, πόσων χρονών είσαι: είμαι αρνητής χρόνου* κ.τ.λ., όπως στα παραδείγματα της Εικόνας 12).



Εικόνα 12. Μιμίδια με ατάκες από την πανδημία

Μέσω της ανάρτησης χιουμοριστικών μιμίδων οι χρήστες συμβάλλουν στην πολυφωνία του Διαδικτύου (που έχει χαρακτηριστεί και ως 'δημοκρατία'), δηλαδή τις δημόσιες συζητήσεις για κοινωνικοπολιτικά θέματα, εκφράζοντας τις απόψεις τους για τα τρέχοντα γεγονότα. Ως εκ τούτου τα μιμίδια εστιάζουν συχνά σε τρέχοντα κοινωνικά και πολιτικά ζητήματα, αποτελώντας το μέσον της ανταλλαγής σοβαρών πληροφοριών και απόψεων (Dyner, 2021, σ. 176). Αυτή η συνθήκη καταδεικνύει τη δημιουργία 'ομάδων' από τους χρήστες του Διαδικτύου, οι οποίες διακρίνονται, εν

πολλούς, από ένα κοινό αξιακό σύστημα. Έτσι, παρατηρείται η μετατροπή σε μιμίδια αναρτήσεων ή σχολίων χρηστών/ριών που αντιτίθενται σε αυτό. Η Dynel (2021, σσ. 175-179) εντοπίζει μια αντίστοιχη λειτουργία των μιμιδίων. Επισημαίνει ότι κάποια μιμίδια τείνουν να αναρτώνται εκ νέου με σκωπτική και κριτική διάθεση προς το αρχικό περιεχόμενό τους. Αν λοιπόν τα περισσότερα μιμίδια που συλλέχθηκαν κατά την παρούσα έρευνα μπορούν να εκληφθούν ως ευφυολογήματα, μια μερίδα μιμιδίων (πάνω από 400 συνολικά) αποτελούν απευθείας μεταφορά αναρτήσεων χρηστών/ριών ως μέσο σχολιασμού των θέσεων που αυτές προάγουν. Αυτό συμβαίνει στα παραδείγματα της Εικόνας 13 τα οποία αποτελούν την πιστή αναπαραγωγή κειμένων που, επειδή επανααναρτώνται ως μιμίδια, διακωμωδούν το περιεχόμενό τους.



Εικόνα 13. 'Ακραίες' αναρτήσεις που έχουν μετατραπεί σε μιμίδια

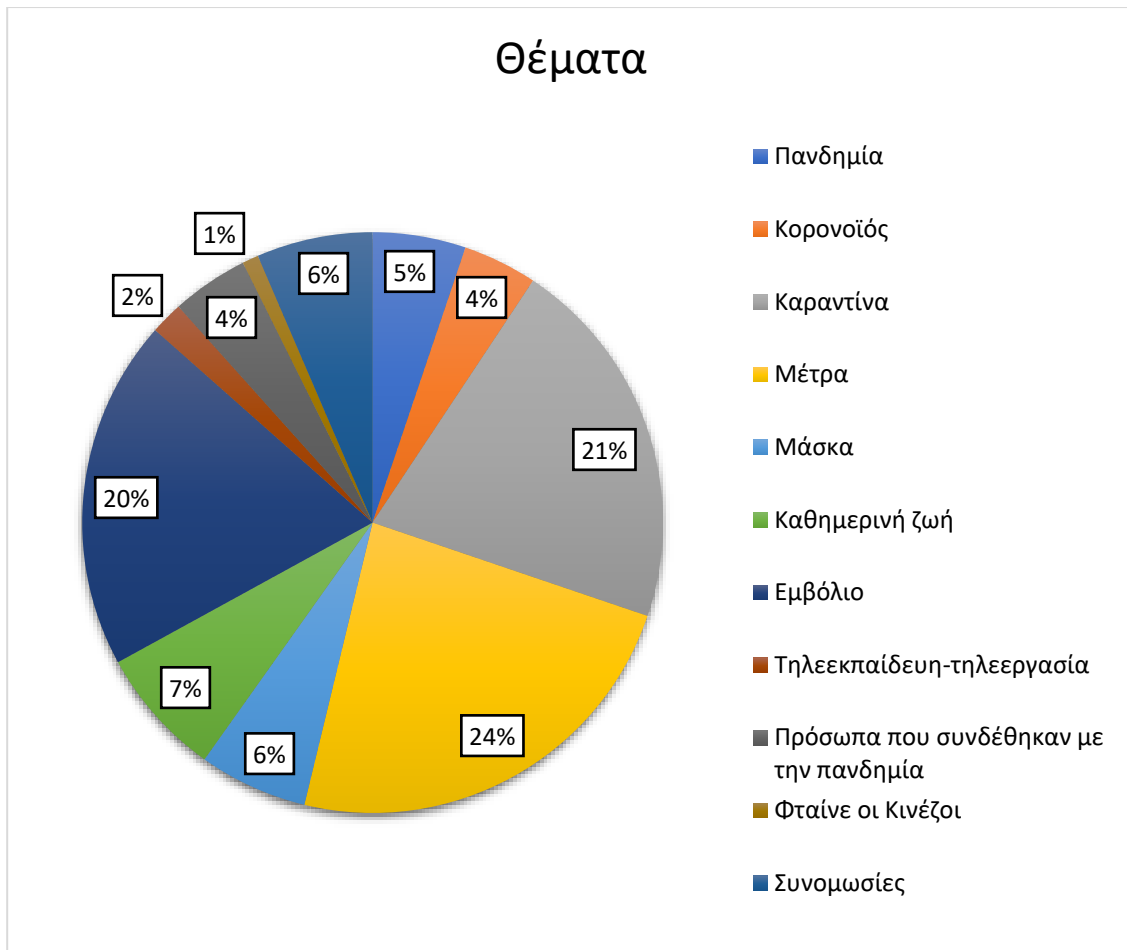
Το χιούμορ και η διακωμώδηση είναι εγγενές χαρακτηριστικό του είδους των μιμιδίων, άλλωστε αποτελεί έναν οικείο τρόπο αντιμετώπισης των δυσκολιών της πραγματικότητας. Δεδομένου δε ότι, όπως αναφέρει η Dynel (2021, σ. 176), το χιούμορ σχετικά με την πανδημία του κορονοϊού εστιάζει στις αρνητικές συνθήκες της περίπτωσης, μπορεί να θεωρηθεί ως *μαύρο* χιούμορ (black humour, Bischetti et al., 2020). Ο Μ. Μερακλής (1999, σ. 162) άλλωστε επισημαίνει ότι το χιούμορ καταργεί τις αποστάσεις και δηλώνει οικειότητα, δεδομένου μάλιστα ότι η προφορική λαϊκή διήγηση, κατ'εξοχήν η αστεία, αγαπάει το γκροτέσκο. Διαπιστώνεται έτσι εκ νέου η 'λαϊκότητα' του είδους και η σύνδεσή του με προγενέστερα αντίστοιχα όπως είναι οι ευτράπελες διηγήσεις, το ανέκδοτο<sup>13</sup> και η γελοιογραφία.

## Θεματική ανάλυση του πραγματολογικού υλικού

Η θεματολογία των μιμιδίων θα μπορούσε, σε αδρές γραμμές, να ομαδοποιηθεί ως εξής (βλ. Γράφημα 5): πανδημία, κορονοϊός, καραντίνα, μέτρα, μάσκες, καθημερινή ζωή, εμβόλιο, τηλεκαίδηση-τηλεργασία, πρόσωπα που συνδέθηκαν με την πανδημία, «φταίνε οι κινέζοι», συνωμοσίες.

<sup>13</sup> Βλ. σχετικά: Μερακλής (1980. 1999. 2011), Χατζητάκη-Καψωμένου (2001, σσ. 128-136), Γεργατσούλης (2007). Για τη σύνδεση των ειδών αυτών με το μιμίδιο, βλ. και Κατσαδώρος & Νουνανάκη (2021, σσ. 389-432).





Γράφημα 5. Τα Θέματα των μιμίδων

Η πανδημία καθ' εαυτήν ως συνθήκη και συμβάν που αποκτά πρωτόγνωρες διαστάσεις, εγείρει φοβίες και επιβάλλει τρόπους αντιμετώπισης, αποτελεί έτσι ένα από τα θέματα που θίγονται δηκτικά από τα μιμίδια, όπως και ο ιός (κορονοϊός), η συμπτωματολογία και οι μεταλλάξεις του. Το συναισθηματικό, αλλά και το πραγματικό ρίσκο στην κρίσιμη αυτή περίοδο και γενικά στην 'κοινωνία της διακινδύνευσης'<sup>14</sup> (Beck, 2015 [1992]) είναι γεγονός, η διαχείρισή του όμως φαίνεται να ποικίλλει, όπως και η πρόσληψή του. Εν συντομία το 'επίφοβο'<sup>15</sup> (το ρίσκο) είναι ο τρόπος με τον οποίο οι άνθρωποι φαντάζονται τις συνέπειες ενός κινδύνου και επιλέγουν να αντιμετωπίσουν την απειλή του ή όχι (Kuiper, 2021, σ. 3). Ωστόσο οι κρίσεις σχετικά με το ποια φαινόμενα εκλαμβάνονται τελικά ως «επικίνδυνα» επηρεάζονται τόσο από το κοινωνικο-πολιτισμικό πλαίσιο, όσο και από την προσωπική εμπειρία και από συναισθηματικούς παράγοντες (Lurton, 2013, σ. 639). Η Douglas (1992, σ. 39) περιγράφει τον τρόπο κατά τον οποίο ο κίνδυνος μετατρέπεται από ένα ουδέτερο εργαλείο στη θεωρία πιθανοτήτων σε μια πολιτικοποιημένη έννοια. Επομένως οι εκτιμήσεις του επικίνδυνου περιστρέφονται γύρω από το ερώτημα ποιος κίνδυνος είναι πολιτικά και ηθικά αποδεκτός και σε ποιο σημείο κάποιο φαινόμενο γίνεται αντιληπτό ως επικίνδυνο.

<sup>14</sup> Ο Beck (2015 [1992]) με την έννοια "κοινωνία της διακινδύνευσης", χαρακτηρίζει την εξελικτική πορεία των νεωτερικών σύγχρονων κοινωνιών προς μια παγκόσμια κοινωνία. Ωστόσο δεν εκλαμβάνει τη διακινδύνευση αυτή, το ρίσκο, ως την καταστροφή, ως τον κίνδυνο της απώλειας ή της διατάραξης του οικείου. Την εντοπίζει στη διαδικασία της οργανωμένης προσπάθειας αποφυγής της καταστροφής και της υπέρβασης καταστροφών και γενικότερων αρνητικών καταστάσεων στις ανθρώπινες κοινωνίες.

<sup>15</sup> Μια ακόμα σύνδεση που οφείλει να γίνει εδώ είναι με την έννοια του 'τραύματος', της τραυματικής δηλαδή εμπειρίας, διότι το βίωμα της πανδημίας αποτελεί μια έντονα τραυματική εμπειρία με πολλαπλές διαστάσεις. Βλ. σχετικά ενδεικτικά Steir-Livny (2021, σ. 1-15).





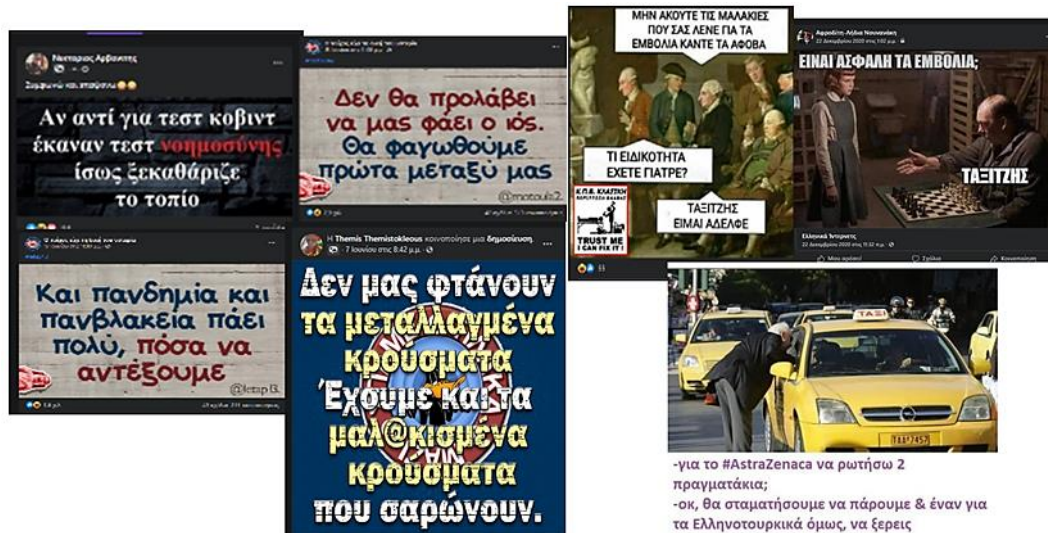
Εικόνα 15. Αναπολώνοντας το 'πριν' και προσδοκώντας το 'μετά' την πανδημία



Εικόνα 16. Κριτική της 'κουταμάρας'

Ένας σημαντικός παράγοντας από τον οποίο προκύπτουν οι διαφοροποιήσεις σχετικά με την πρόσληψη του 'επικίνδυνου' διαμορφώνεται από προηγούμενες συλλογικές και ατομικές εμπειρίες με παρόμοιους κινδύνους -ή από την έλλειψή τους (Hendrickx, 2020, σσ. 278-279· Skinner, 2000, σσ. 156-183), ενώ σχετίζεται έντονα και με το διαφορετικό γνωσιακό επίπεδο των ανθρώπων. Η Carlap (2000) για παράδειγμα σημείωσε ότι ενώ οι πολιτικοί του Ηνωμένου Βασιλείου επικαλούνταν τακτικά επιστημονικά στοιχεία για να υπογραμμίσουν την ασφάλεια των πολιτικών τους, ορισμένα μέλη του κοινού είχαν ολοένα και μεγαλύτερη δυσπιστία στην επιστήμη και αντ' αυτού βασιζόνταν στις δικές τους εμπειρίες για την αξιολόγηση του κινδύνου (Kuiper, 2021, σ. 4). Στην προκειμένη περίπτωση φαίνεται ότι η κοινωνική κατάσταση που σηλητεύεται αποτελείται από στάσεις και συμπεριφορές που προάγουν ένα ατομικό συμφέρον εις βάρος του συλλογικού (π.χ. η προσπάθεια παράκαμψης των μέτρων για προσωπική διασκέδαση), αλλά και την τάση διεξαγωγής μη εμπεριστατωμένων και αυθαίρετων συμπερασμάτων τα οποία ασφαλώς οδηγούν προς την ίδια κατεύθυνση (π.χ. δεν κάνω το εμβόλιο, γιατί και αν το κάνω, πάλι θα πρέπει να φοράω μάσκα, όπως φαίνεται και στα παραδείγματα της Εικόνας 17).





Εικόνα 17. Κριτική στάσεων και συμπεριφορών

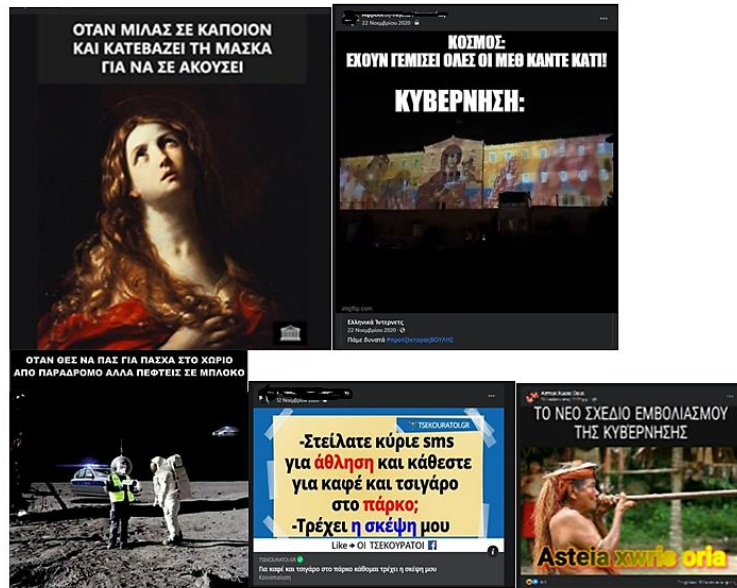
Ένα ακόμα ερώτημα όμως που παραμένει είναι γιατί ο κίνδυνος αντιμετωπίζεται διαφορετικά σε διαφορετικές κοινωνίες (Douglas, 1992), ενώ διαφορές υπάρχουν επίσης και μέσα στην κάθε κοινωνία. Ασφαλώς και οι ατομικές αντιλήψεις και οι αντιδράσεις απέναντι σε κάτι που θεωρείται επικίνδυνο μπορεί να ποικίλλουν (Skinner, 2000, σσ. 156-183). Το διακύβευμα του 'ρίσκου', του επίφοβου δηλαδή, ανακύπτει και στην περίπτωση της πανδημίας, κατά την οποία -τουλάχιστον στην αρχή της- οι διάφορες κυβερνήσεις αξιολόγησαν διαφορετικά τους κινδύνους που συνδέονται με τον ιό, οδηγούμενες σε ποικίλες εθνικές πολιτικές που τροφοδότησαν συζητήσεις σχετικά με το ποια είναι εν τέλει η σωστή διαχείρισή του (Brown, 2020, σσ. 1-14). Εδώ φαίνεται λειτουργική και η φουκωική έννοια της βιοπολιτικής, η οποία νοείται ως έλεγχος που επιβεβαιώνεται από τις κυβερνήσεις στους πληθυσμούς για τον μετριασμό των κινδύνων για τη δημόσια υγεία (Carlan, 2000, σ. 23).

Έντονη είναι έτσι και η κριτική και ο εμπαιγμός των ποικίλων 'μέτρων' που λήφθηκαν από την πολιτεία προς επίλυση της μετάδοσης του ιού και την καταπολέμηση της πανδημίας<sup>19</sup>. Τα μέτρα αυτά χαρακτηρίστηκαν αρνητικά από τους/τις χρήστες/ριες που αναγνώριζαν την ανάγκη λήψης μέτρων (όπως η χρήση της μάσκας<sup>20</sup> -η ζωή με την οποία αλλά και η λανθασμένη ή κουτή χρήση της αποτελεί ιδιαίτερα προσφιλές θέμα-, η αποστασιοποίηση και η υγιεινή, η ενίσχυση του υγειονομικού συστήματος κ.τ.λ.) και έθιξαν έντονα την 'απειθαρχία' και την προσπάθεια αποφυγής τους από μέρους των πολιτών. Ωστόσο, από την άλλη πλευρά, εντόπιζαν ότι τα μέτρα που λήφθηκαν από την πολιτεία απείχαν πολύ από τις ανάγκες που επέβαλαν οι συνθήκες, ήταν αποσπασματικά ή ανώφελα ή, ακόμα κι αν μπορούσαν να είναι αποτελεσματικά, έγινε λανθασμένη χρήση τους (για όλα τα παραπάνω βλ. τα παραδείγματα της Εικόνας 18).

<sup>19</sup> Βλ. σχετικά ενδεικτικά Nurlaela Arief and Bayu Pangestu (2021, σσ. 1-17).

<sup>20</sup> Βλ. ενδεικτικά και Keung Cheng, Tai Hing Lam & Chi Chiu Leung (2020), Betscha et.al. (2020, σσ. 21851-21853).





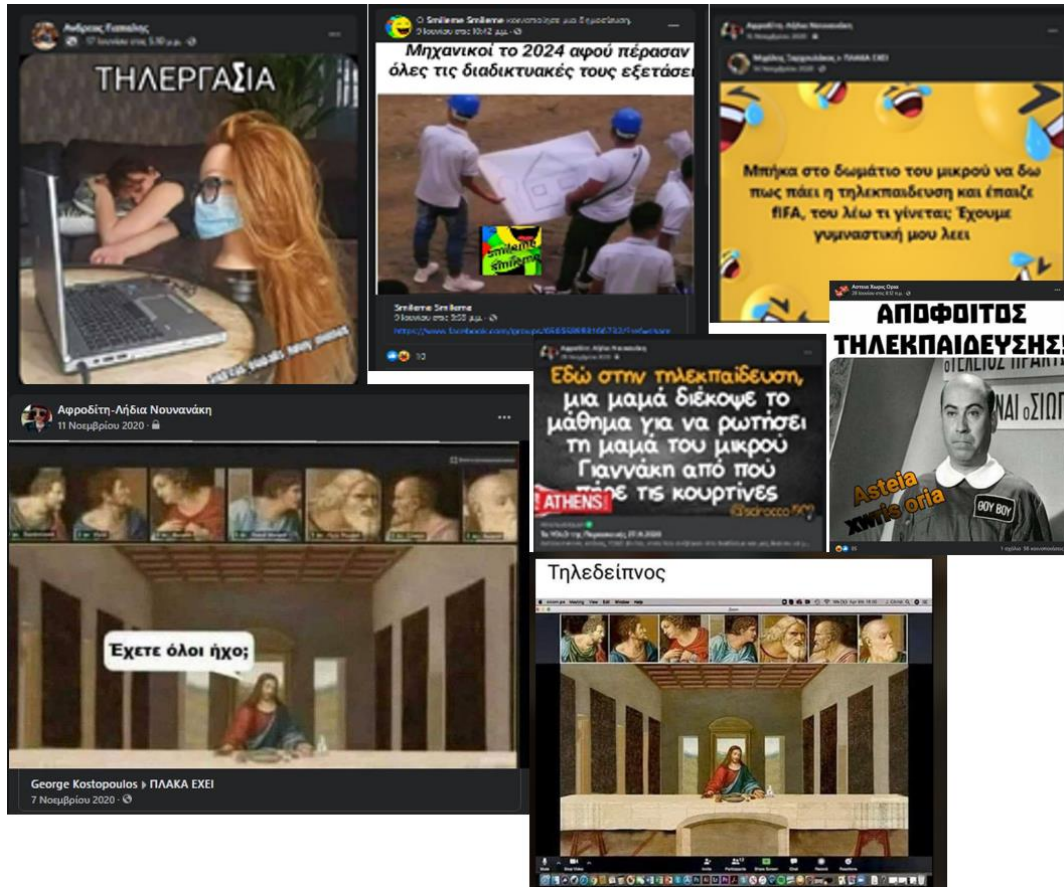
Εικόνα 18. Κριτική των μέτρων διαχείρισης της πανδημίας

Ένα από τα μέτρα αυτά αποτέλεσε και η τηλεκπαίδευση<sup>21</sup> και η τηλεργασία<sup>22</sup> που θεωρήθηκαν αναποτελεσματικές και εν γένει αρνητικές, όπως φαίνεται και από τα παραδείγματα της Εικόνας 19 στα οποία διακωμωδείται η συμμετοχή και οι συνθήκες (π.χ. τηλεδείπνος). Η αποτελεσματικότητά τους παραλληλίζεται με 'των πρακτόρων τη σχολή' του ανεπίδεκτου πράκτορα Θουβού (από την ταινία του 1967 *Βοήθεια! Ο Βέγγος φανερός πράκτωρ 000*), παρότι η παγκόσμια έρευνα των Aristonik et. al. (2020, σσ. 1-34) δείχνει μια πιο θετική εικόνα των μαθητών προς την τηλεκπαίδευση.

<sup>21</sup> Βλ. σχετικά ενδεικτικά και Chick, et.al. (2020, σσ. 730-732), Iivari & Ventä-Olkkonen (2020, σσ. 1-6), Sir Daniel (2020, σσ. 91-96).

<sup>22</sup> Βλ. σχετικά και Watson, et.al. (2021, σσ. 1207-1221).

## Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού



Εικόνα 19. Κριτική στη 'τηλεεκπαίδευση' και την 'τηλεεργασία'

Το κυριότερο αυτών των μέτρων όμως είναι ο εμβολιασμός των πολιτών κατά του ιού, που αποτελεί από μόνο του ευρύ θέμα διαπραγμάτευσης μέσω των μιμίδων (Abdel-Raheem & Alkhamash, 2022, σσ. 21-36), με έμφαση στα είδη των εμβολίων αυτών, την παρασκευή και το φόβο για τις παρενέργειές τους, όπως φαίνεται και στα παραδείγματα της Εικόνας 20 με χαρακτηριστικά τα 'πριν και μετά' των πολιτικών οι οποίοι, μόλις εμβολιάζονται, μετατρέπονται σε κινηματογραφικές περσόνες.



Εικόνα 20. Σχολιάζοντας τα εμβόλια

Το ζήτημα του εμβολιασμού οδήγησε σε πόλωση μεταξύ αυτών που τον στηρίζουν και αυτών που τον απορρίπτουν (που χαρακτηρίζονται ως ανεμβολίαστοι/ες, αντιεμβολιαστές/ριες ή αρνητές/ριες, ή «ψεκασμένοι» σύμφωνα με το μιμίδιο της Εικόνας 21, με το γλωσσολόγο Μπαμπινιώτη), αλλά και εμπαιγμό των θέσεων που οι τελευταίοι παίρνουν σχετικά με το περιεχόμενο του εμβολίου (τσιπάκι, μαγνητισμός κ.α.), όπως φαίνεται και από τα παραδείγματα της Εικόνας 21.





Εικόνα 21. Εμπαιγμός των φοβικών προσήψεων του εμβολιασμού

Ως εκφραστές του ηγεμονικού λόγου που επέβαλε τα μέτρα αυτά, αναδείχθηκαν τα πρόσωπα, πολιτικοί και γιατροί, που προβλήθηκαν από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης, έτσι ο λόγος αυτός απέκτησε συγκεκριμένα πρόσωπα. Όπως φαίνεται στην Εικόνα 22, ο πρωθυπουργός συνδέθηκε έντονα με τη διαχείριση αυτής της κρίσης, αλλά και ο κ. Χαρδαλιάς, του οποίου θίγονται οι ενδυματολογικές επιλογές στα καθημερινά ανακοινωθέντα. Κατά τη διάρκεια των ανακοινωθέντων στην πρώτη περίοδο εγκλεισμού απεκδύθηκε σταδιακά τα χαρακτηριστικά του πολιτικού προσώπου (κοστούμι, πουκάμισο και γραβάτα) και υιοθέτησε εκείνα του μάχιμου συντονιστή επιχειρήσεων του φορέα της πολιτικής προστασίας του οποίου ήταν επικεφαλής, το μμίδιο λοιπόν προβλέπει την εξέλιξη αυτή, ασφαλώς υπερβάλλοντας.



Εικόνα 22. Τα 'πρόσωπα'

Τα πρόσωπα αυτά ενδύθηκαν την ευθύνη των επιλογών, αφαιρώντας την από εκείνο το ευρύτερο πολιτικό πλαίσιο που τη φέρει, διότι τα πρόσωπα είναι εκφραστές πολιτικών, δεν δρουν μόνα τους και βάσει της συνείδησής τους. Έτσι, προσωποποιώντας την ευθύνη των λανθασμένων επιλογών υπονοείται ότι, αν άλλα πρόσωπα αναλάμβαναν τη διαχείριση της κατάστασης, τα αποτελέσματα θα ήταν διαφορετικά. Ενώ βέβαια δε λείπει και η επίρριψη ευθύνης, πάντα με σκωπτική διάθεση, στο λαό από τον οποίο ξεκίνησε η πανδημία, τους Κινέζους. Παρ' όλ' αυτά, αυτός ο σκωπτικός λόγος απέχει από τη συνωμοσιολογική ερμηνεία της κατάστασης, η οποία και αυτή διακωμωδείται από τους/τις χρήστες/τριες (βλ. χαρακτηριστικά παραδείγματα στην Εικόνα 23).



Εικόνα 23. Μιμείδια με σκωπτική διάθεση απέναντι σε δημιουργημένα στερεότυπα απόδοσης ευθύνης, εμπαιγμός του συνομωσιακού συλλογιστικού πλαισίου σχετικά με την πανδημία

## Συμπεράσματα

Είναι πια δεδομένο ότι λαϊκός πολιτισμός παράγεται και στο Διαδίκτυο. Ένα χαρακτηριστικό τέτοιο είναι τα μιμείδια που αποτελούν είδος πολυμεσικού διαδικτυακού λαϊκού λόγου. Χαρακτηρίζονται από την καυστική σάτιρα με την οποία θίγονται κυρίως θέματα της επικαιρότητας, αλλά και καθημερινές στάσεις και συμπεριφορές. Μέσω αυτού του είδους της διαδικτυακής σάτιρας σχολιάστηκε ασφαλώς και το πρωτόγνωρο βίωμα της πανδημίας. Παρότι ο εντοπισμός και η συλλογή μιμιδίων απαιτούν γρήγορα αντανακλαστικά, λόγω της ρευστότητας του πεδίου, στο οποίο η

σταθερή παρουσία αναρτήσεων δεν είναι δεδομένη, συλλέχθηκε για την παρούσα έρευνα ένα αντιπροσωπευτικό δείγμα, το οποίο αναλύθηκε με μεικτές μεθόδους έρευνας.

Τα θέματα των μιμιδίων σχετικά με την πανδημία αφορούν όλο το φάσμα του βιώματος που περιλαμβάνει εμπειρίες, αντιλήψεις, πρακτικές και πολιτικές που εφαρμόστηκαν κατά τη διάρκειά της. Σχολιάζονται δηλαδή οι συναισθηματικές και σωματικές επιπτώσεις του κοινωνικού αποκλεισμού, που φαίνεται ότι επηρέασε έντονα και την καθημερινότητα των χρηστών/ριών των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, όπως και τις διαπροσωπικές και οικογενειακές τους σχέσεις. Η πλειονότητα των μιμιδίων καυτηριάζει πρακτικές πειθάρχησης στα μέτρα διαχείρισης της πανδημίας, που πολλές φορές κρίνονταν υπερβολικά ή αναποτελεσματικά, ενώ έντονα σχολιάζεται η προσπάθεια ορισμένων πολιτών να τα παρακάμψουν ή η κουταμάρα που οδηγεί σε λανθασμένη εφαρμογή τους. Με τον ερχομό των εμβολίων η συζήτηση σχεδόν μονοπωλείται από θέματα σχετικά με τον εμβολιασμό. Η αγωνία και η ανασφάλεια των ανθρώπων σχετικά με τις παρενέργειες των εμβολίων, οι διαφορές ανάμεσα στα παραγόμενα εμβόλια από την κάθε εταιρεία, το μέτρο του υποχρεωτικού εμβολιασμού αλλά και ο ηλικιακός διαχωρισμός των πολιτών όσον αφορά το είδος του εμβολίου, αποτέλεσαν για μεγάλο χρονικό διάστημα θέματα καυστικού σχολιασμού μέσω μιμιδίων. Αντίστοιχα έντονα σχολιάστηκε εν γένει ο τρόπος διαχείρισης της πανδημίας από την πολιτεία, όπως και κάθε μέτρο (ιατρικό ή πολιτικό), εκφραστές και κύριοι υπαίτιοι των οποίων θεωρήθηκαν εκείνα τα πρόσωπα -γιατροί και πολιτικοί- που ενημέρωναν ιατρικά και επικοινωνούσαν τις διάφορες πολιτικές διαχείρισης της πανδημίας και τα οποία προβλήθηκαν ευρέως από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης. Έτσι, παρόλο που μέσα από τα μιμίδια ασκείται κριτική του ηγεμονικού λόγου, η πολιτική ευθύνη αποδίδεται εν τέλει εφήμερα και αποσπασματικά. Δε φαίνεται δηλαδή να προκύπτουν βαθύτερες πολιτικές ερμηνείες, παρά μόνο μια κριτική της διαχείρισης του επίκαιρου.

Από μορφολογική άποψη και στα μιμίδια για την πανδημία -όπως και σε άλλα με διαφορετική θεματολογία- φαίνεται ότι αξιοποιούνται έντονα τα πολιτιστικά πρότυπα της δημοφιλούς κουλτούρας. Γίνεται χρήση δημοφιλών φραστικών σχημάτων (ατάκες) προσαρμοσμένων συχνά στο θέμα της πανδημίας. Όπου γίνεται χρήση εικόνας, μορφολογικό χαρακτηριστικό του είδους που φαίνεται ότι έχει υποβαθμιστεί πια και μπορεί να θεωρηθεί περισσότερο ως ένα διακειμενικό συστατικό, αυτή προκύπτει από την ελληνική και διεθνή δημοφιλή κουλτούρα ή από στιγμιότυπα της παγκόσμιας και εγχώριας πολιτικής σκηνής.

Συνοψίζοντας τα παραπάνω φαίνεται ότι μέσω των μιμιδίων δίνεται η δυνατότητα στους/στις χρήστες/ριες του Διαδικτύου να προβάλουν τους φόβους και τις ανησυχίες τους για την επικαιρότητα ή την καθημερινότητα, οι οποίες μέσω της σκωπτικής διάθεσης που ενέχει το είδος φαίνεται να 'εξορκίζονται'. Διαπιστώνεται ωστόσο ότι μέσω των μιμιδίων γίνεται κριτική του ηγεμονικού λόγου αλλά και των διάχυτων στερεότυπων που επικρατούν στην ευρύτερη κοινωνία, τα οποία δημιουργούν ερμηνευτικά σχήματα αλλά και συμπεριφορές σχετικά με την πανδημία. Εκφράζεται δηλαδή ένας αντιθετικός, σατιρικός λόγος προς αυτόν που προάγεται από την πολιτεία, αλλά και από αυτόν που προκύπτει μέσα από καθημερινές πρακτικές και νοοτροπίες σε προσωπικό και συλλογικό επίπεδο.





## Βιβλιογραφία

- Αυδίκος, Ευ. (2009). *Εισαγωγή στις σπουδές του λαϊκού πολιτισμού*. Κριτική.
- Γεργατσούλης, Β. (2007). *Η λειτουργικότητα του ανεκδοτολογικού λόγου στην κοινωνία της Καρπάθου*. Διδακτορική διατριβή, Παιδαγωγικό Τμήμα Δ. Ε., ΕΚΠΑ.
- Beck, U. (2015 [1992]). *Κοινωνία της Διακινδύνευσης. Καθ' Οδόν προς μια άλλη Νεωτερικότητα*. Πεδίο.
- Geertz, C. (2003). *Η ερμηνεία των πολιτισμών*. Αλεξάνδρεια.
- Hesse-Biber, S. N. (2022). *Μεικτές μέθοδοι έρευνας. Συνδέοντας τη θεωρία με την πράξη*, Φιλία Ίσαρη (επιστημονική επιμέλεια), Καλίρης, Α. (μτφρ.). Gutenberg.
- Κατσαδώρας, Γ., & Νουνανάκη, Α. (2020). Η εικόνα των Ποντίων στην ψηφιακή λαογραφία: Η περίπτωση των μιμίδων (memes). Στο Βαρβούνης, Μ. Γ., Κακάμπουρα Ρ. & Ευσταθιάδου, Μ. (επιμ.) *Λαϊκή Παράδοση του Πόντου: από το Παρελθόν στο Παρόν. Πρακτικά Διεθνούς Επιστημονικού Συνεδρίου Λαογραφίας* (Θεσσαλονίκη, 29 Νοεμβρίου – 1 Δεκεμβρίου 2019). Αρχαίον Πόντου, Τόμος 61, 389-432.
- Κατσαδώρας, Γ., Φυντρίλη, Ε., & Στυλιανού, Μ. (2016). Λαϊκή λογοτεχνία και κοινωνική δικτύωση: παροιμίες και ευφυολογήματα στο Facebook και το Twitter. Στο: Μ. Βαρβούνης, Μ. Σέρνης, Δ. Δαμιανού, Ν. Μπιζούμη-Μάχα, & Γ. Θεοδωρίδου (επιμ.), *Η διαχείριση της παράδοσης: Ο λαϊκός πολιτισμός ανάμεσα στον φολκλωρισμό, στην πολιτιστική βιομηχανία και τις τεχνολογίες αιχμής* (σσ. 475-489). Εκδοτικός οίκος Κ. & Μ. Αντ. Σταμούλη.
- Κούζας, Γ. (2019). Η κοινωνική δυναμική του καθημερινού λόγου. Μια εθνογραφική προσέγγιση της οικονομικής λειτουργίας των κοινωνικών σχολιασμών (κουτσομπολιό). *Εθνολογία* 17/2017-2018, 181-218.
- Λυδάκη, Α. (2001). *Ποιοτικές Μέθοδοι της Κοινωνικής Έρευνας*. Καστανιώτης.
- Λυδάκη, Α. (2012 [2003]). *Ίσκιοι κι αλαφροΐσκιωτοι. Λαϊκός Λόγος και Πολιτισμικές Σημασίες*. Εκδόσεις Παπαζήση.
- Μερακλής, Μ. Γ. (1980). *Ευτράπελες διηγήσεις. Το κοινωνικό τους περιεχόμενο*. Εστία.
- Μερακλής, Μ. Γ. (1999). *Θέματα Λαογραφίας*. Καστανιώτη.
- Μερακλής, Μ. Γ. (2011). *Ελληνική λαογραφία*. Καρδαμίτσα.
- Τσάκωνα, (2021). Το χιούμορ ως μνήμη στην αρχή της πανδημίας του COVID-19. *Aegean Working Papers in Ethnographic Linguistics*, 3, 51-71.
- Χατζητάκη-Καψωμένου, Χ. (2001). Διακωμώδηση και διακωμωδούμενοι σε ευτράπελες διηγήσεις από τη Μακεδονία. Στο Χ. Χατζητάκη-Καψωμένου (επιμ.), *Ελληνικός παραδοσιακός πολιτισμός. Λαογραφία και ιστορία, Συνέδριο στη μνήμη της Άλκης Κυριακίδου-Νέστορος*, σσ. 128-136. Παρατηρητής.
- Abdel-Raheem, A., & Alkhamash, R. (2022). 'To get or not to get vaccinated against COVID-19': Saudi women, vaccine hesitancy and framing effects. *Discourse & Communication*, Vol. 16(1), 21-36.
- Aristovnik, A., Keržic, D., Ravšelj, D., Tomaževic, N., & Lan U. (2020). Impacts of the COVID-19 Pandemic on Life of Higher Education Students: A Global Perspective. *Sustainability* 12, 1-34.
- Betscha, C., Korna, L., Sprengel, Ph., Felgendreffer, L., Eitzea, S., Schmida, Ph., & Böhm, R. (2020). Social and behavioral consequences of mask policies during the COVID-19 pandemic. *Psychological and Cognitive Sciences*, vol. 117, no. 36, 21851-21853.
- Blank, T. J. (2012). Pattern in the Virtual Folk Culture of Computer-Mediated Communication. In Blank (ed.), *T. Folk Culture in the Digital Age*. (σσ. 1-24). Utah State University Press.
- Bodner, J., Welch, W., & Brodie, I. (2021). *COVID-19 Conspiracy Theories QAnon, 5G, the New World Order and Other Viral Ideas*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers Press.
- Bronner, S. J. (2009). 'Digitizing and Virtualizing Folklore'. In Blank, T. (ed.) *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*, (σσ. 21-66). Utah State University.



- Brown, P. (2020). Studying COVID-19 in light of critical approaches to risk and uncertainty: Research pathways, conceptual tools, and some magic from Mary Douglas. *Health, Risk & Society* 22(1), 1-14.
- Caplan, P. (2000). Introduction: Risk revisited. In: Caplan P (ed.) *Risk Revisited*. (σσ. 1-28). Pluto Press.
- Chick, R. C., Clifton, G. T., Peace, K. M., Propper, B. W., Hale, D. F., Alseidi, A. A., & Vreeland, T. J. (2020). Using Technology to Maintain the Education of Residents During the COVID-19 Pandemic. *Journal of Surgical Education*, Volume 77, 4, 730-732.
- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*. Oxford University Press.
- Douglas, M. (1992). *Risk and Blame: Essays in Cultural Theory*. Routledge.
- Dynel, M., & Poppi, F.I.M. (2018) In tragoedia risus: Analysis of dark humour in post-terrorist attack discourse. *Discourse & Communication* 12(4), 382-400.
- Dynel, M. (2021). COVID-19 memes going viral: On the multiple multimodal voices behind face masks. *Discourse & Society*, Vol. 32(2), 175-195.
- Foot, M. (2007). Userpicks: Cyber Folk Art in the Early 21<sup>st</sup> Century. *Folklore Forum* 37 (1), 27-38.
- Frempong, R. B., Stadelmann D., & Wild, F. (2020). Coronavirus-lockdowns, secondary effects and sustainable exit-strategies for Sub-Saharan Africa. *Working Paper No. 2020-09*.
- Gervais, M., & Wilson, D. S. (2005). The evolution and functions of laughter and humour: A synthetic approach. *Quarterly Review of Biology*, 80, 395-430.
- Groarke, J. M., Berry E., Graham-Wisener L., McKenna-Plumley P. E., McGlinchey E., & Armour C. (2020). Loneliness in the UK during the COVID-19 pandemic: Cross-sectional results from the COVID-19 Psychological Wellbeing Study. *PLoS ONE* 15(9): e0239698 (<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0239698>).
- Heft, A., & Buehling, K. (2022). Measuring the diffusion of conspiracy theories in digital information ecologies. *Convergence*, 1-22. <https://doi.org/10.1177/13548565221091809>
- Hendrickx, K. (2020) Contagion and memory. *Social Anthropology* 28(2), 278-279.
- Iivari, N., Sharma, S., & Ventä-Olkkonen, L. (2020). Digital transformation of everyday life-How COVID-19 pandemic transformed the basic education of the young generation and why information management research should care? *International Journal of Information Management* 55, 1-6.
- Kar Keung Cheng, Tai Hing Lam, Chi Chiu Leung (2020). Wearing face masks in the community during the COVID-19 pandemic: altruism and solidarity. Published Online April 16, 2020 [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)30918-1](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)30918-1)
- Khoo, E. J., & Lantos, J. D. (2020). Lessons learned from the COVID-19 pandemic. *Acta Paediatrica* 109, 1323-1325.
- Kofman, Y. B., & Garfin, D. R. (2020). Home Is Not Always a Haven: The Domestic Violence Crisis Amid the COVID-19 Pandemic. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, Vol. 12, No. S1, 199-201.
- Kozinets, R. V. (2015). *Netnography: Understanding Networked Communication Society*. Sage.
- Kuiper, G. (2021). Emotional risk assessments in the field: Leaving Tanzania during the COVID-19 pandemic. *Ethnography*, First Published March 17, 2021 (<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/14661381211002856>)
- Marvin, L. E. (1995). Spoof, Spam, Lurk, and Lag: The Aesthetics of Text-Based Virtual Realities. *Journal of Computer-Mediated Communication* 1. (<http://jcmc.indiana.edu/vol1/issue2/marvin.html>).
- Nurlaela, N. Arief & Pangestu, Aria Bayu (2021). Perception and Sentiment Analysis on Empathic Brand Initiative During the COVID-19 Pandemic: Indonesia Perspective. *Journal of Creative Communications*, 1-17 (<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/09732586211031164>).
- Qiu, T. R., Park, J., Li, S., & Song, H. (2020). Social costs of tourism during the COVID-19 pandemic. *Annals of Tourism Research* 84, 1-14.
- Ryu, Sunghan & Cho, Daegon (2022). The show must go on? The entertainment industry during (and after) COVID-19. *Media, Culture & Society*, 1-10. ([https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/01634437221079561?casa\\_token=wMhTbwjtJ](https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/01634437221079561?casa_token=wMhTbwjtJ))

[D0AAAA:kSHcZY9NRFFBoHt3FGIbXw44cCwgAIKD2X8Z0Dfh4iSWGc0FVJbTdQZbWL-x\\_5LVpdz83OU4EPww](https://doi.org/10.1177/01634437211036997)).

- Sharlene Nagy Hesse-Biber (2022). *Μεικτές μέθοδοι έρευνας. Συνδέοντας τη θεωρία με την πράξη*. Φιλία Ίσαρη (επιστημονική επιμέλεια), Καλίρης, Α. (μτφρ.), Gutenberg.
- Shifman, L. (2012). An anatomy of a YouTube meme. *New Media & Society* 14(2), 187-203.
- Sir Daniel, J. (2020). Education and the COVID-19 pandemic. *Prospects* 49, 91-96.
- Skinner, J. (2000). The eruption of Chances Peak, Montserrat, and the narrative containment of risk. In: Caplan P (ed.) *Risk Revisited*. (σσ. 156-183). Pluto Press.
- Steir-Livny, L. (2021). Traumatic past in the present: COVID-19 and Holocaust memory in Israeli media, digital media, and social media. *Media, Culture & Society*, 1-15 (<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/01634437211036997>).
- Watson, A., Lupton, D., & Michael, M. (2021). The COVID digital home assemblage: Transforming the home into a work space during the crisis. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 27(5), 1207-1221.
- Wiggins, B. E., & Bowers, G. B. (2015). Memes as genre: A structurational analysis of the memescape. *New media & society*, Vol. 17(11), 1886-1906.
- Yan Dou, G. (2021). Toward a non-binary sense of mobility: insights from self-presentation in Instagram photography during COVID-19 pandemic. *Media, Culture & Society*, Vol. 43(8), 1395-1413.

## Πολιτικές μνήμης και διαδικασία δόμησης ταυτοτήτων στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ιστότοπου «Δίκτυο Mikrasiatis.gr»

*Ιωάννης Καραχρήστος*

Κέντρο Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών  
[ykarachr@academyofathens.gr](mailto:ykarachr@academyofathens.gr)

### Περίληψη

Οι νέες μορφές ηλεκτρονικής επικοινωνίας και ο ψηφιακός κόσμος που αυτές δημιουργούν δεν αποτελούν απλώς μια τεχνολογική εξέλιξη, αλλά συνιστούν αναμφίβολα ένα νέο πεδίο πολιτισμού. Οι σύγχρονες κοινότητες χρηστών του Διαδικτύου, εικονικές και απεδαφικοποιημένες, διαμορφώνουν έναν διαφορετικό τρόπο πρόσληψης και επαναδιαπραγμάτευσης του τόπου, του χρόνου, εντέλει και της παράδοσης, γεγονός άρρηκτα συνδεδεμένο με τη διαδικασία δόμησης ατομικών και συλλογικών ταυτοτήτων στην ψηφιακή εποχή. Στη μελέτη των προαναφερθέντων ζητημάτων επιχειρεί να συμβάλει η παρούσα ανακοίνωση, η οποία εστιάζει στην ανάλυση του ιστότοπου «Δίκτυο Mikrasiatis.gr», ο οποίος ιδρύθηκε το 2009 με στόχο την ενίσχυση της επικοινωνίας μεταξύ των Μικρασιατικών Συλλόγων και των μελών τους και την προώθηση των δραστηριοτήτων τους. Πιο συγκεκριμένα, εξετάζουμε το ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο δημιουργίας του ιστότοπου, τους φορείς που τον δημιούργησαν και τον διαχειρίζονται, τη στοχοθεσία τους, το περιεχόμενο του ιστοχώρου και την εικόνα του παραδοσιακού αλλά και του σύγχρονου λαϊκού πολιτισμού των Μικρασιατών που προκύπτει μέσα από αυτό, τη συμμετοχή του κοινού και, τέλος, τη συμβολή του διαδικτυακού τόπου στη διαμόρφωση της σύγχρονης συζήτησης για την ιστορία και τον πολιτισμό των Μικρασιατών. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα οι διαδικασίες αυτές είναι άρρηκτα συνδεδεμένες αφενός με τις πολιτικές μνήμης των σημερινών απογόνων των Μικρασιατών προσφύγων, αφετέρου με τη διαδικασία δόμησης ταυτοτήτων, η οποία αποκτά ιδιαίτερα χαρακτηριστικά ανάλογα με τη γενιά στην οποία ανήκουν κάθε φορά οι φορείς της μνήμης.

**Λέξεις-κλειδιά:** Μικρά Ασία, πολιτικές μνήμης, πολιτισμική μνήμη, ταυτότητα, ψηφιακή εποχή

### Abstract

The new forms of electronic communication and the digital world they create are not just a technological development, but are undoubtedly shaping a new field of culture. Modern internet user communities, virtual and deterritorialized, form a different way of perceiving and negotiating place, time, and finally tradition, a fact inextricably linked to the process of identity building in the digital age. This paper seeks to contribute to the study of the aforementioned issues, by focusing on the study of the website "Mikrasiatis.gr Network", which was founded in 2009 with the aim of strengthening communication between the Asia Minor Associations and their members, and promoting their activities. More specifically, we examine the historical and social context of the creation of the site, the bodies that created and manage it, their aim, the site's content and the image of the folk and modern popular culture of Asia Minor that emerges through it, the public participation and, finally, the contribution of the website in shaping the modern discussion about the history and culture of Asia Minor. In this particular example, these processes are inextricably linked on the one hand with the memory policies of the current descendants of Asia Minor refugees, and on the other with the process of identity building, which acquires special characteristics depending on the generation to which the memory carriers belong.

**Keywords:** Asia Minor, cultural memory, digital age, identity, memory policies

## Εισαγωγή

Αποτελεί πλέον κοινό τόπο στις λαογραφικές, ιστορικές και πολιτισμικές σπουδές ότι ο πολιτισμός, κατ' επέκταση και ο λαϊκός πολιτισμός κάθε εποχής και κάθε τόπου, βρίσκεται πάντα σε άμεση σχέση με την κοινωνία και την οικονομία που τον παράγουν, επηρεάζεται δε από το επίπεδο ανάπτυξης της τεχνολογίας, οι δυνατότητες της οποίας ενσωματώνονται τελικά στις καθημερινές πρακτικές των δρώντων υποκειμένων και αξιοποιούνται από αυτά για την κάλυψη των ποικίλων αναγκών τους. Υπό αυτή την έννοια, οι νέες μορφές ηλεκτρονικής επικοινωνίας και ο ψηφιακός κόσμος που αυτές δημιουργούν δεν αποτελούν απλώς μια τεχνολογική εξέλιξη, αλλά συνιστούν αναμφίβολα ένα νέο πεδίο πολιτισμού<sup>1</sup>. Ένα πεδίο όμως που αποτελεί τον τελευταίο μέχρι στιγμής σταθμό σε μια σταδιακή πορεία που ξεκίνησε από την εποχή της νεωτερικότητας και στόχευε στην υπέρβαση των χωρικών και χρονικών περιορισμών στη δράση των ανθρώπων και στη μεταξύ τους επικοινωνία μέσω της αξιοποίησης της τεχνολογίας (Kaschuba, 2004). Οι σύγχρονες κοινότητες χρηστών του Διαδικτύου, εικονικές και «απεδαφικοποιημένες» (Appadurai, 1990· 2014, σ. 259 κ.ε.), διαμορφώνουν έναν διαφορετικό τρόπο πρόσληψης και επαναδιαπραγμάτευσης του τόπου (Appadurai, 2014, σσ. 266-267, 272) και του χρόνου· εντέλει της παράδοσης και του παρελθόντος της κοινότητας γενικότερα, γεγονός άρρηκτα συνδεδεμένο με τη διαδικασία δόμησης ατομικών και συλλογικών ταυτοτήτων (Assmann, 2021, σ. 60· 2008, σσ. 112-113· 2010, σ. 123) στην ψηφιακή εποχή. Με άλλα λόγια, τόσο ο σύγχρονος λαϊκός πολιτισμός, όσο και οι προσλήψεις και οι χρήσεις του παρελθόντος και της παράδοσης στο πλαίσιο του κυβερνοχώρου ανακλύπουν ως αντικείμενο έρευνας των λαογραφικών σπουδών (Blank, 2012· Γκασούκα & Φουλίδη, 2017· Φουλίδη, 2015, σ. 23 κ.ε.· Καπανιάρης, 2017, σσ. 45-62· Tolbert & Johnson, 2019) αλλά και των σπουδών μνήμης γενικότερα<sup>2</sup>.

Στη μελέτη των προαναφερθέντων ζητημάτων επιχειρεί να συμβάλει η παρούσα ανακοίνωση, η οποία εστιάζει στην ανάλυση του ιστότοπου «Δίκτυο Μικρασιάτης» ([www.mikrasiatis.gr](http://www.mikrasiatis.gr)), η αρχική σελίδα του οποίου αποτυπώνεται στην Εικόνα 1. Πηγές μας σε αυτή την προσπάθεια θα είναι ο ίδιος ο ιστοχώρος καθώς και μια προφορική συνέντευξη που μας παραχώρησε τον Οκτώβριο του 2021 ο ιδρυτής και διαχειριστής του, ο οποίος είναι απόγονος μικρασιατών προσφύγων από την Κάτω Παναγιά που γεννήθηκε και μεγάλωσε στον προσφυγικό συνοικισμό της Θήβας.

## Η δημιουργία του ιστότοπου

Όπως μας είπε ο ίδιος, μέσα από την προσπάθειά του να ανακαλύψει την ιστορία της οικογένειάς του, κατέληξε να διαμορφώσει μια μικρασιατική ταυτότητα, καθώς οι ασύνδετες μέχρι τότε αναμνήσεις της βιωμένης εμπειρίας του στον προσφυγικό συνοικισμό άρχισαν να μπαίνουν σε μια σειρά και να αποκτούν νόημα.

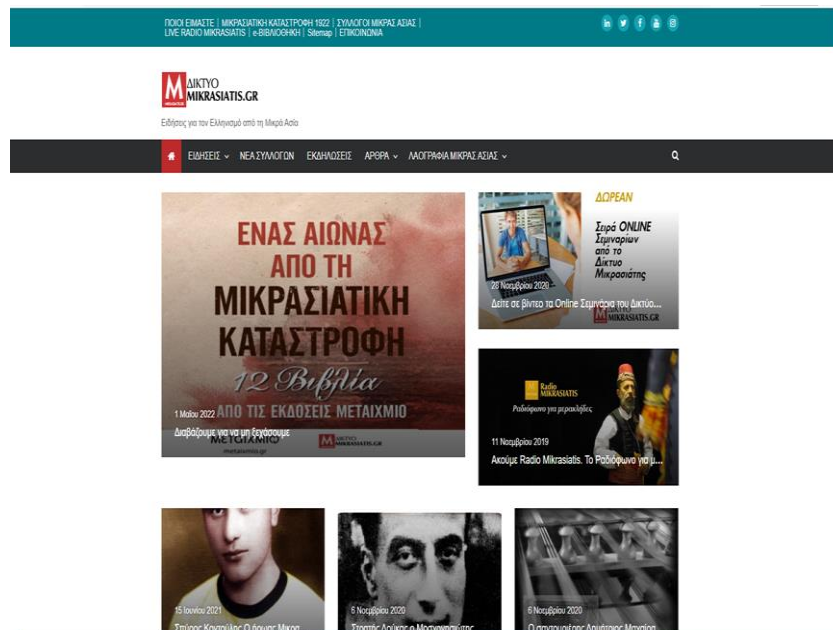
Ακολούθησε η δραστηριοποίηση σε διάφορους μικρασιατικούς συλλόγους, πριν την ίδρυση του Δικτύου Μικρασιάτης το 2009. Στόχος ήταν, όπως ισχυρίζεται, η κάλυψη ενός κενού στην επικοινωνία μεταξύ των Μικρασιατικών όλης της Ελλάδας και η προώθηση των δραστηριοτήτων των μικρασιατικών Συλλόγων. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει «το Δίκτυο Μικρασιάτης ... ξεκίνησε ως μια βάση δεδομένων γι' αυτούς που δεν είχανε φωνή. Δηλαδή οι μικρασιάτικοι σύλλογοι δεν είχανε φωνή. Σήμερα έχουνε φωνή». Ωστόσο, ως έμπειρο μέλος μικρασιατικών συλλόγων γνωρίζει ότι τον

<sup>1</sup> Βλ. ενδεικτικά Coleman, 2010· Horst & Miller, 2012· Παπαηλία & Πετρίδης, 2015· Pink et al., 2016· Φουλίδη, 2015, σσ. 8-19 όπου και κριτική επισκόπηση της σχετικής βιβλιογραφίας.

<sup>2</sup> Βλ. ενδεικτικά Κασσαβέτη, 2018· Κατσάπη, 2018.

ίδιο ρόλο είχαν προσπαθήσει να παίξουν πολύ πιο πριν από το Δίκτυο οι διάφορες μικρασιατικές εφημερίδες:

«Μέχρι τότε η επικοινωνία γινότανε κατά περιοχές με διάφορες ιστορικές εφημερίδες. Δηλαδή, υπήρχε η Μικρασιατική Ηχώ που έγραφε διάφορα νέα μικρασιατικών Συλλόγων που εκδότρια ήτανε η Ένωση Σμυρναίων. Υπήρχε, ξέρω 'γω, τα Νέα της Σινασού που έγραφε για τη Σινασό και κάποιες άλλες περιοχές της Καππαδοκίας. Υπήρχανε στη Βόρειο Ελλάδα κάποιες άλλες εφημεριδούλες συλλόγων που γράφανε τα νέα των συλλόγων της περιοχής».



Εικόνα 1. Η αρχική σελίδα του ιστότοπου «Δίκτυο Μικρασιάτης»

## Το προφίλ του ιστότοπου και η στοχοθεσία του

Το στοιχείο όμως που διαφοροποιεί το Δίκτυο Μικρασιάτης είναι, όπως προκύπτει και από το εισαγωγικό πληροφοριακό κείμενο του ιστότοπου, η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών και του Διαδικτύου, ενώ το όλο εγχείρημα ορίζεται ως «μια προσπάθεια εξωστρέφειας των δραστηριοτήτων των Μικρασιατικών Συλλόγων»<sup>3</sup>. Απώτερος δε στόχος του Δικτύου Μικρασιάτης, είναι να αποτελέσει ένα πλήρες Δίκτυο Ενημέρωσης, μια βάση δεδομένων που αλληλεπιδρά με τους Μικρασιάτες, συμβάλλοντας στην πολιτιστική ανάδειξη και κληρονομιά των προγόνων μας και στην προσέγγιση της κρίσιμης, τέταρτης γενιάς Μικρασιατών, των νέων, τώρα που οι δεσμοί με το παρελθόν και την ιστορία χαλαρώνουν<sup>4</sup>.

Αξίζει εδώ να σταθούμε στον βασικό σκοπό του Δικτύου που είναι ενημερωτικός, αλλά και στη φύση του μέσου, η οποία ορίζεται ως ψηφιακή και αλληλεπιδραστική. Η πληροφορία δηλαδή δεν κινείται σε έναν μονόδρομο που οδηγεί από τους διαχειριστές του μέσου προς τους χρήστες-απλούς καταναλωτές της, αλλά αμφίδρομα, προφανώς αξιοποιώντας τις σχετικές δυνατότητες που παρέχει η ψηφιακή τεχνολογία. Κατά τα λοιπά, στο προγραμματικό αυτό κείμενο διαβάζουμε ότι το ενδιαφέρον του Δικτύου εστιάζεται στη μνήμη του παρελθόντος με στόχο την ανάδειξη του πολιτισμού των προγόνων τους και της κληρονομιάς τους. Τέλος, εκφράζεται ρητά το ενδιαφέρον των συντελεστών του Δικτύου, να προσεγγίσουν την τέταρτη γενιά Μικρασιατών, τα μέλη της οποίας, ίσως και να μην διατηρούν μια στενή σχέση με το παρελθόν τους και την ιστορία τους εξαιτίας της

<sup>3</sup> Ποιοι είμαστε, διαθέσιμο στο: <https://mikrasiatitis.gr/about-us/>, τελευταία επίσκεψη: 3/5/2022.

<sup>4</sup> Στο ίδιο.

αρκετής πλέον χρονικής απόστασης από το τραυματικό γεγονός της μικρασιατικής καταστροφής και της συνακόλουθης προσφυγιάς. Με άλλα, δηλαδή λόγια, εκφράζεται η πρόθεση, το Δίκτυο Μικρασιάτης να ενισχύσει την «πολιτισμική μνήμη» (Assmann, 2021) των σημερινών απογόνων των Μικρασιατών προσφύγων, και ειδικότερα των μελών της επονομαζόμενης 4<sup>ης</sup> γενιάς Μικρασιατών.

## Η διαμόρφωση της εικονικής κοινότητας χρηστών και οι πολιτικές μνήμης

Η φύση και οι δυνατότητες του μέσου συντελούν στην υπέρβαση των τοπικών περιορισμών, με σαφώς μεγαλύτερη ευκολία σε σύγκριση με ανάλογα εγχειρήματα του παρελθόντος. Το Δίκτυο Μικρασιάτης αυτοπροσδιορίζεται ως «σημείο συνάντησης-πληροφόρησης Συλλόγων Μικρασιατών (Ιώνων, Καππαδοκών, Ποντίων), Κωνσταντινουπολιτών, Θρακών αλλά και ευαίσθητοποιημένων για την καταγωγή τους πολιτών, τόσο στην Ελλάδα όσο και στην Ομογένεια»<sup>5</sup>, χωρίς βεβαίως η μεγάλη γεωγραφική διασπορά της κοινότητας των χρηστών της ιστοσελίδας να αποτελεί τροχοπέδη στη μεταξύ τους επικοινωνία. Διαπιστώνουμε, δηλαδή, ότι οι δημιουργοί του ιστότοπου φιλοδοξούν να επεκτείνουν την κοινότητα μνήμης των απογόνων όλων των μικρασιατικής καταγωγής προσφύγων,<sup>6</sup> επιχειρώντας να συμπεριλάβουν στην εικονική κοινότητα των χρηστών του ιστότοπου και όλους εκείνους που αισθάνονται κάποια ευαισθησία για την καταγωγή τους, είτε αυτοί κατοικούν μόνιμα στην Ελλάδα, είτε ανήκουν στην Ομογένεια.

Αναφορικά με την επίδραση του Δικτύου όχι απλώς στη διαμόρφωση μιας «εικονικής κοινότητας» χρηστών<sup>7</sup> μικρασιατικής καταγωγής αλλά και στη διαμόρφωση της μικρασιατικής μνήμης, ο ιδρυτής του ιστότοπου επισημαίνει:

«Και τότε εμφανίστηκε το Μικρασιάτης που ήτανε μια ιστοσελίδα που ήτανε σαν ταύρος εν υαλοπωλείω, να το πούμε έτσι, που ξαφνικά με μια ευκολία, χωρίς, ας πούμε, να παίρνεις τηλέφωνο, χωρίς το ένα χωρίς το άλλο, άρχισαν να στέλνουνε E-mail σύλλογοι απ' όλη την Ελλάδα. Και όχι μόνο σύλλογοι. Είχαμε βρει ιστορικούς, παρακολουθούσαμε, μάς στέλνανε άρθρα λαογράφοι, έγινε δηλαδή, εν πάση περιπτώσει. Ενώ ξεκίνησε, ήταν καθαρά μια ιστορία για να εξωτερικεύσουμε την ύπαρξή μας ως σύλλογοι, να το πω έτσι. Δηλαδή, μέσα από το Δίκτυο Μικρασιάτης δημιουργήθηκαν καινούριοι σύλλογοι. Βρέθηκαν στο Facebook, βρέθηκαν στα social media και λοιπά. Αλλά όλοι ξεκίνησαν μέσα από το Δίκτυο Μικρασιάτης. Αν δεν ήταν το Δίκτυο Μικρασιάτης, δεν θα υπήρχε αυτός ο δεσμός μεταξύ τους».

Πέρα από τις αυξημένες σε σύγκριση με τα παραδοσιακά μέσα δυνατότητες δικτύωσης, στα πλεονεκτήματα που αυξάνουν τη διεισδυτικότητα του ιστότοπου και διευκολύνουν την επίδρασή του αφενός στην επέκταση της κοινότητας των χρηστών, αφετέρου στη διαμόρφωση της μικρασιατικής / προσφυγικής μνήμης, ο ιδρυτής του Δικτύου συμπεριλαμβάνει την ευκολία με την οποία οι χρήστες μπορούν να έχουν πρόσβαση στο περιεχόμενο που τους ενδιαφέρει αλλά και να επικοινωνούν τόσο με τους διαχειριστές του Δικτύου, όσο και μεταξύ τους μέσω μηνυμάτων. Πρόκειται για μηνύματα που οι χρήστες μπορούν να στείλουν είτε στην ίδια την ιστοσελίδα -μηνύματα και σχόλια στις δημοσιεύσεις- είτε στα social media του Δικτύου. Το Δίκτυο Μικρασιάτης έχει παρουσία στο Facebook, το Twitter, το Youtube, το Instagram και το LinkedIn. Σύμφωνα πάντα με τον ιδρυτή του:

«Τώρα φυσικά είναι το Facebook, είναι τα social media και λοιπά. Κι εκεί έχουμε παρουσία φυσικά. Η σελίδα του Facebook έχει 15.000 ακόλουθους. Δηλαδή γράφουμε κάτι και επηρεάζει πολύ κόσμο. Κι όλα τα social media του Δικτύου Μικρασιάτης».

<sup>5</sup> Στο ίδιο.

<sup>6</sup> Για τη διαμόρφωση και εξέλιξη της εν λόγω κοινότητας από τον Μεσοπόλεμο και εξής, βλ. Βαρλάς, 2003: Εξερτζόγλου, 2015.

<sup>7</sup> Βλ. Φουλίδη, 2015, σσ. 67-80 όπου και κριτική επισκόπηση της σχετικής βιβλιογραφίας.



Μια αίσθηση της επίδρασης του Δικτύου Μικρασιάτης στη διαμόρφωση της κοινότητας μνήμης των Μικρασιατών αποκομίζουμε όμως και από τη μελέτη της ανταπόκρισης των χρηστών του ιστότοπου, όπως αυτή προκύπτει από τα στατιστικά χρήσης του. Σύμφωνα, λοιπόν, με τις σχετικές πληροφορίες που μας παρείχε ο διαχειριστής του ιστότοπου, η ημερήσια επισκεψιμότητα κυμαίνεται μεταξύ 500 και 800 επισκέψεων, με τη διακύμανση αυτή να επηρεάζεται, όπως υποστηρίζει, από τον ρυθμό ανανέωσης του περιεχομένου του ιστότοπου και τη θεματολογία των δημοσιεύσεων. Επίσης, τις τελευταίες 30 ημέρες πριν τη συνέντευξη που μας παραχώρησε, στον ιστότοπο καταγράφηκαν 8.000 συνεδρίες και 13.264 επισκέψεις μεμονωμένων σελίδων του. Εντέλει, όπως εκτιμά και ο ίδιος, η επισκεψιμότητα αυτή είναι αρκετά καλή, παρά την πτώση που έχει καταγραφεί σε σύγκριση με το παρελθόν. Σε αυτή την εκτίμηση συνηγορεί και η σχετικά υψηλή μέση διάρκεια των συνεδριών, γεγονός που δείχνει ότι το περιεχόμενο του ιστότοπου αποδεικνύεται ενδιαφέρον για τους χρήστες του.

Όπως μας πληροφόρησε ο ιδρυτής και διαχειριστής του, ο ιστότοπος έχει περισσότερη διεύθυνση στο κοινό ηλικίας άνω των 35 ετών. Πιο συγκεκριμένα, το μεγαλύτερο μέρος των χρηστών της ιστοσελίδας είναι άνδρες, ηλικίας από 35 έως 60 ετών. Διαφορετική, σύμφωνα πάντα με τον ίδιο, είναι η κατά φύλο κατανομή των χρηστών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, με τους άνδρες και τις γυναίκες να εκπροσωπούνται εξίσου. Αντιθέτως, στις διαλέξεις που οργανώθηκαν κατά την περίοδο της πανδημίας συμμετείχαν περισσότερο γυναίκες.

Βασικό όμως ζητούμενο, σύμφωνα πάντα με τον ίδιο αλλά και με την εκτεφρασμένη στοχοθεσία του ιστότοπου, παραμένει η προσέλκυση του νεανικού κοινού, της επονομαζόμενης δηλαδή «τέταρτης γενιάς Μικρασιατών». Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει: «Στις μικρές ηλικίες έχουμε πρόβλημα. Εντάξει. Δεν ασχολούνται οι μικρές ηλικίες. Μόνο κάποιοι που μπορεί να είναι απ' την οικογένειά τους έτσι λίγο πιο, ή να ψάχνουνε κάτι ή να κάνουνε κάποια εργασία, τέτοια πράγματα».

## Το περιεχόμενο του ιστότοπου

Ο ιστότοπος είναι ουσιαστικά μια δικτυακή θεματική πύλη (portal), το περιεχόμενο της οποίας - κείμενα (περίπου 8.500), φωτογραφίες, χάρτες και οπτικοακουστικό υλικό - είναι οργανωμένο με βάση τις ακόλουθες θεματικές κατηγορίες: Α. «Ειδήσεις» με θέματα που παρακολουθούν την επικαιρότητα και τις δράσεις του Οικουμενικού Πατριαρχείου, της Ορθόδοξης Κοινότητας Σμύρνης και της Ομοσπονδίας Προσφυγικών Σωματείων Ελλάδας, Β. «Νέα Συλλόγων» η οποία είναι αφιερωμένη στη δράση και τις εκδηλώσεις τους (Εικόνα 2), Γ. «Εκδηλώσεις», αφιερωμένη σε εκδηλώσεις μικρασιατικού ενδιαφέροντος γενικότερα (Εικόνα 3), Δ. «Άρθρα» με υποκατηγορίες «Ιστορικά Μικράς Ασίας, Μικρασιατική Εκστρατεία, Μικρασιατική Καταστροφή, Μαρτυρίες, Πρόσφυγες στην Ελλάδα και Πρόσωπα» και Ε. «Λαογραφία Μικράς Ασίας» με υποκατηγορίες «Μικρασιάτικες Συνταγές και Μικρασιάτικα Τραγούδια». Αξίζει να επισημανθεί ότι ο λαϊκός πολιτισμός των Μικρασιατών δεν συμπεριλαμβάνεται στη θεματική κατηγορία «Άρθρα», αλλά εμφανίζεται ως ξεχωριστή κατηγορία. Η επιλογή αυτή κάθε άλλο παρά τυχαία είναι. Αντανακλά τη μεγάλη έμφαση που, λίγα μόλις χρόνια μετά την έλευση των προσφύγων στην Ελλάδα, αποδόθηκε στη διάσωση, μελέτη και ανάδειξη του λαϊκού πολιτισμού των «χαμένων πατρίδων» στο πλαίσιο διαμόρφωσης της μικρασιατικής μνήμης (Εξερτζόγλου, 2015, σσ. 221-227)<sup>8</sup>.

Ιδιαίτερη αναφορά θα πρέπει να γίνει στην «e-Βιβλιοθήκη Μικράς Ασίας» (Εικόνα 4), η οποία περιέχει επώνυμο ψηφιακό υλικό -κείμενα, πολυμέσα και υλικό εκδηλώσεων- ταξινομημένο σε περισσότερες θεματικές κατηγορίες, με στόχο τη διευκόλυνση των αναγνωστών, των ερευνητών και των μαθητών στις αναζητήσεις τους. Αξίζει να σημειωθεί ότι η λαογραφία απαντάται και εδώ<sup>9</sup>, χωρίς

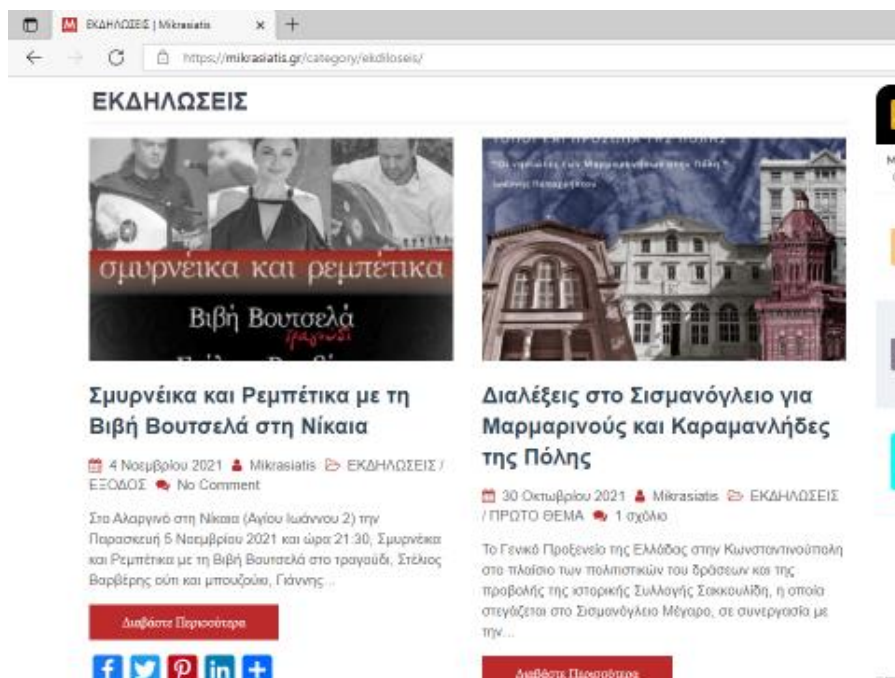
<sup>8</sup> Ειδικά για την ποντιακή λαογραφία, βλ. Τερζοπούλου, 1983, σσ. 775-777.

<sup>9</sup> Εκτός από τα «Λαογραφικά Μικράς Ασίας», η e-βιβλιοθήκη Μικράς Ασίας περιλαμβάνει τις ακόλουθες θεματικές κατηγορίες: 1. Ιστορικά Θέματα, με τις ακόλουθες υποκατηγορίες: Α. Βυζάντιο (ως Άλωση 1453), Β. Μικρασιάτες και Ελληνική Επανάσταση 1821, Γ. Τουρκικός εθνικισμός, Δ. Γενοκτονία (1914-1923) (Α' διωγμός 1914, Καταστροφή 1922, Ανταλλαγή Πληθυσμών 1923), Ε. Μικρασιατική Εκστρατεία (1919-1922), ΣΤ. Πρόσφυγες στην Ελλάδα, Ζ. Πρόσφυγες στη

όμως να περιορίζεται στη μαγειρική και τη μουσική. Ενδεικτικά αναφέρουμε δημοσιεύσεις για παραμύθια, λαϊκά δρώμενα, τραγούδια, αγίους με καταγωγή από τη Μικρά Ασία, λαϊκή εικονογραφία, εορτολόγιο, ενδυμασία κ.ά. Αντίστοιχες δημοσιεύσεις σταχυολογήθηκαν μέσω της αποδελτίωσης και των υπολοίπων θεματικών ενότητων, κυρίως στα τμήματα εκείνα που αφορούν βιβλιοπαρουσιάσεις και εκδηλώσεις.

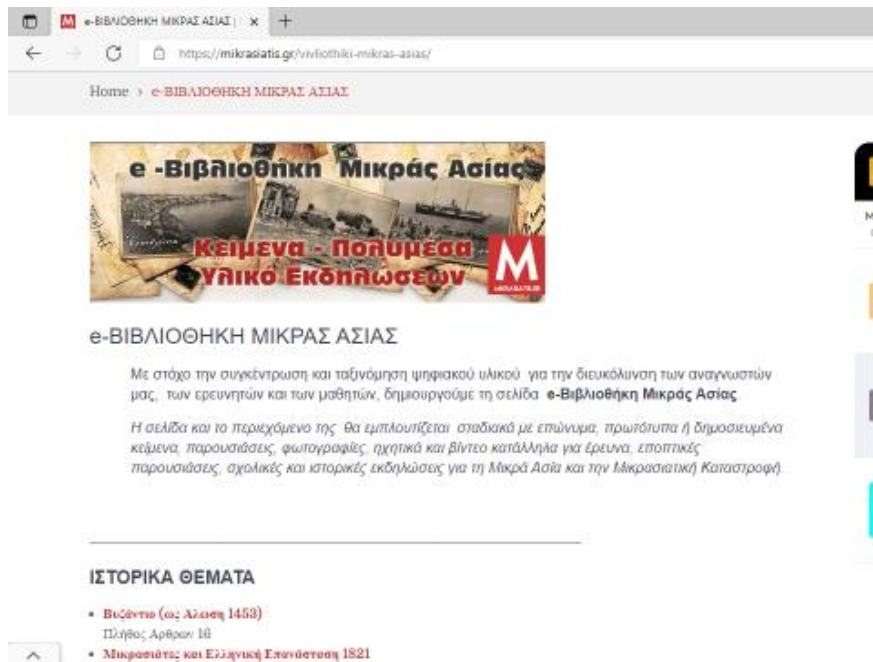


Εικόνα 2. Δίκτυο Μικρασιάτης: Νέα Συλλόγων



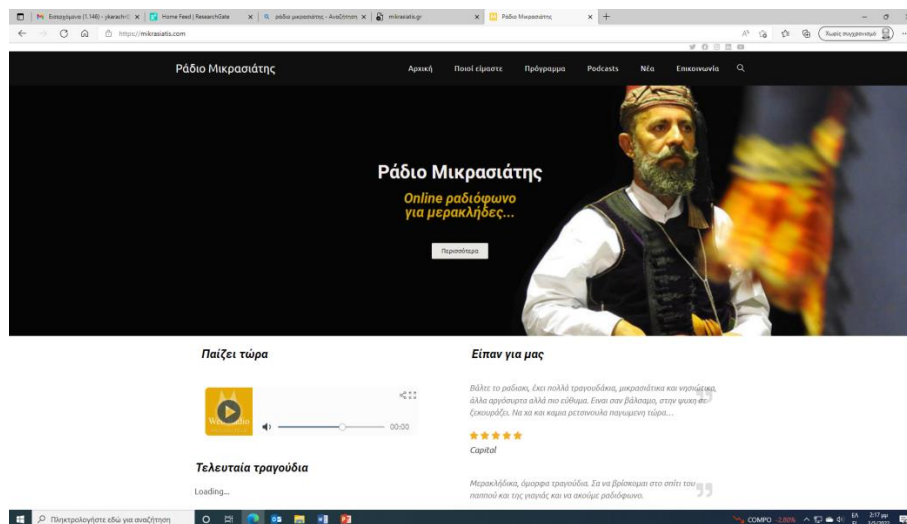
Εικόνα 3. Δίκτυο Μικρασιάτης: Εκδηλώσεις

Διασπορά και Η. Σεπτεμβριανά Κωνσταντινούπολη 1955, 2. Θρησκευτικά Θέματα, 3. Μαρτυρίες, 4. Πόλεις – Τοπωνύμια, 5. Ελληνικά Μνημεία στην Τουρκία Σήμερα, 6. Χάρτες Μικράς Ασίας, 7. Μικρασιατικός Τύπος.



Εικόνα 4. Δίκτυο Μικρασιάτης: e-Βιβλιοθήκη Μικράς Ασίας

Τέλος, αμιγώς λαογραφικού ενδιαφέροντος είναι και το περιεχόμενο του «Ράδιο Μικρασιάτης» (<https://mikrasiatis.com>) (Εικόνα 5) που μεταδίδει αποκλειστικά παραδοσιακή μικρασιατική μουσική. Πρόκειται για online ραδιόφωνο, μέλος του Δικτύου Μικρασιάτης, το οποίο μεταδίδει καθημερινά «τα ακούσματα και τις αγαπημένες μελωδίες της Καθ' Ημάς Ανατολής, για τους μεγαλύτερους αλλά κυρίως για τις νέες γενιές»<sup>10</sup>. Και εδώ ο χώρος αναφοράς είναι ιδιαιτέρως ευρύς καθώς περιλαμβάνει «όλα τα Μικρασιάτικα τραγούδια... παραδοσιακά και πιο σύγχρονα, σμυρνέικα, πολιτικά, ποντιακά, Προποντιδάς, Καππαδοκίας, ανατολικοθρακιώτικα, ανατολικού αιγαίου»<sup>11</sup>. Ιδιαίτερο, τέλος, ενδιαφέρον παρουσιάζει η βιωματική και συναισθηματική διάσταση της μνήμης, όπως προκύπτει από το ακόλουθο απόσπασμα του ίδιου κειμένου: «Τυχεροί όσοι πρόλαβαν να ακούσουν ιστορίες, διηγήσεις αλλά κι εκείνες τις γλυκές μελωδίες της Ανατολής, τότε αργές, τότε γρήγορες, τότε μ' ένα ταψί ή ένα ντέφι, αλλά πάντα βάλσαμο στην ψυχή κι ας μην ξέρουμε ακριβώς το λόγο»<sup>12</sup>.



Εικόνα 5. Ράδιο Μικρασιάτης

<sup>10</sup> <https://mikrasiatis.com/poioi-eimaste/>, τελευταία επίσκεψη: 3/5/2022.

<sup>11</sup> Στο ίδιο.

<sup>12</sup> Στο ίδιο.

Εξίσου ενδιαφέρουσα είναι και η προσπάθεια υποκατάστασης της βιωματικής μετάδοσης της μνήμης, η οποία αφορά κυρίως τις νεότερες γενιές Μικρασιατών που ίσως δεν μπόρεσαν ή δεν πρόλαβαν να έχουν τέτοιες εμπειρίες: «Αυτά τα ακούσματα και τις αγαπημένες μελωδίες της Καθ' Ημάς Ανατολής, για τους μεγαλύτερους αλλά κυρίως για τις νέες γενιές, παρουσιάζει σε συνεχές 24ωρο πρόγραμμα το ανανεωμένο διαδικτυακό μας ραδιόφωνο, το Ράδιο Μικρασιάτης»<sup>13</sup>.

## Λαϊκός πολιτισμός, μνήμη και δόμηση ταυτοτήτων

Η αναδίφηση του περιεχομένου του ιστότοπου παρουσιάζει εξαιρετικό ενδιαφέρον επειδή μάς αποκαλύπτει τις απόψεις των συντελεστών του για το περιεχόμενο του λαϊκού πολιτισμού των Μικρασιατών, τόσο στη διαχρονία όσο και στη συγχρονία. Παράλληλα, η μελέτη της ανταπόκρισης των χρηστών διευρύνει την ομάδα-στόχο της έρευνάς μας και ενισχύει, πιστεύουμε, την εγκυρότητα των συμπερασμάτων της. Από την ανάλυση, λοιπόν, των σχετικών στατιστικών στοιχείων προκύπτει ότι στα αγαπημένα θέματα, σύμφωνα με τις αναζητήσεις των χρηστών, συγκαταλέγονται η κουζίνα, η μουσική και τα έθιμα, με τη μικρασιατική καταστροφή να συμπληρώνει την ομάδα των δημοφιλέστερων θεμάτων. Πιο συγκεκριμένα, οι 10 δημοφιλέστερες ιστοσελίδες τις τελευταίες 30 ημέρες πριν τη συνέντευξη με τον διαχειριστή του Δικτύου ήταν οι ακόλουθες:

«Το πρώτο κείμενο, σουτζουκάκια σμυρναϊκά παραδοσιακά: Η αυθεντική συνταγή (1552 επισκέψεις). Το δεύτερο είναι η πρώτη σελίδα του Δικτύου Μικρασιάτης (882), το τρίτο είναι Μικρασιάτικες συνταγές για φαγητά και γλυκά, το τέταρτο είναι το Live Radio (306), Χάρτες Μικράς Ασίας, Μικρασιάτικα έθιμα (230), Η ομηρία και ο θάνατος του Κωσταντή από την Κάτω Παναγιά Μικράς Ασίας (141), Μικρασιατική Καταστροφή 1922 (127), Μικρασιάτικη κουζίνα (116), Οι υπεύθυνοι της Μικρασιατικής Καταστροφής (108)».

Με άλλα λόγια, τόσο οι συντελεστές του ιστότοπου όσο και οι χρήστες του θεωρούν τις συγκεκριμένες πτυχές του λαϊκού πολιτισμού βασικά συστατικά της μικρασιατικής ταυτότητας, μαζί, βεβαίως, με τη μνήμη της προσφυγιάς. Αναγνωρίζουμε δηλαδή δύο βασικά συστατικά στοιχεία της «μνημονικής κουλτούρας των Μικρασιατών», όπως αυτή διαμορφώθηκε από τον Μεσοπόλεμο μέχρι τις μέρες μας. Η οργανωμένη και συλλογική ανάμνηση πτυχών του λαϊκού πολιτισμού στους τόπους καταγωγής διαμορφώνει αναπαραστάσεις των «χαμένων» και «αλησμόνητων πατρίδων», οι οποίες αφορούν την «προσφυγιά ως απώλεια», διαδικασία που κάποτε προσλαμβάνει και μια νοσταλγική διάθεση. Οι αναφορές στη μικρασιατική καταστροφή από την άλλη, λειτουργούν ως μια εισαγωγή στη μνήμη της «προσφυγιάς ως ιστορικής πραγματικότητας», η οποία συμπεριλαμβάνει αναπαραστάσεις της εμπειρίας της προσφυγικής μετακίνησης, αλλά και της νέας εγκατάστασης (Βαρλάς, 2003, σ. 171)<sup>14</sup>. Με χωρικούς, δηλαδή, όρους η μνημονική αυτή κουλτούρα περιλαμβάνει αναφορές τόσο στο εκεί όσο και στο εδώ, ενώ η μικρασιατική καταστροφή λειτουργεί ως τομή όχι μόνο για την τοποθέτηση αυτών των αναφορών στον άξονα του χρόνου, αλλά και για τη νοηματοδότησή τους.

Ενδιαφέρον όμως για την επιστήμη της λαογραφίας και γενικότερα για τις σπουδές μνήμης συγκεντρώνει και η λειτουργία της μνήμης (προσωπικής-οικογενειακής, τοπικής, μικρασιατικής, προσφυγικής), καθώς και η σχέση της με τη διαδικασία δόμησης ταυτοτήτων. Σε αυτό το πλαίσιο, αποκτά ιδιαίτερο ενδιαφέρον η προτροπή των δημιουργών στην εισαγωγική σελίδα του ιστότοπου: «Το δέντρο της Μνήμης μεγαλώνει... Ελάτε μαζί μας»<sup>15</sup>. Η φράση αυτή δηλώνει ότι οι συντελεστές του ιστότοπου προσλαμβάνουν τη μικρασιατική μνήμη ως έναν ζωντανό οργανισμό, ο οποίος ζει και

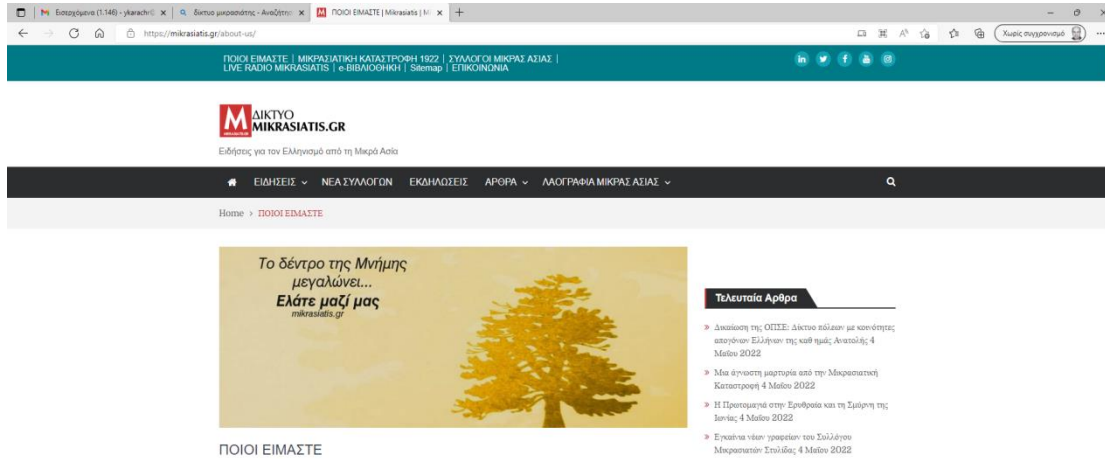
<sup>13</sup> Στο ίδιο.

<sup>14</sup> Για τη διαμόρφωση μιας τραυματικής μνήμης της μικρασιατικής καταστροφής την περίοδο του Μεσοπολέμου και τη σύνδεσή της με τη διαμόρφωση της προσφυγικής ταυτότητας κατά την ίδια χρονική περίοδο, βλ. Εξερχόγλου, 2015, σσ. 231-236· 2016.

<sup>15</sup> <https://mikrasiatis.gr/about-us/>, τελευταία επίσκεψη: 3/5/2022.

## Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού

αναπτύσσεται μέσω της ανάπτυξης της αντίστοιχης, εικονικής κοινότητας μνήμης. Η θέση αυτή δικαιολογεί την επιλογή τους, να γράψουν τη λέξη μνήμη με κεφαλαίο Μ, αποδίδοντας παράλληλα ουσιαστικό και ενεργητικό ρόλο στα μέλη της κοινότητας των χρηστών του ιστότοπου. Τέλος, η γραφιστική απόδοση του δέντρου της μνήμης εικονοποιεί και ενδυναμώνει την προαναφερθείσα προτροπή, συνδυάζοντας τον λόγο με την εικόνα (Εικόνα 6).



Εικόνα 6. Το δέντρο της Μνήμης

Οι προαναφερθείσες διαδικασίες είναι άρρηκτα συνδεδεμένες αφενός με τις πολιτικές μνήμης των σημερινών απογόνων των Μικρασιατών προσφύγων, αφετέρου με τη διαδικασία δόμησης ταυτοτήτων. Ο διαδικτυακός τόπος συνεχίζει σε μεγάλο βαθμό τις πρακτικές που είχαν ξεκινήσει οι προσφυγικοί σύλλογοι ήδη από την περίοδο του Μεσοπολέμου, αναφορικά με την ενίσχυση και διατήρηση της μικρασιατικής / προσφυγικής μνήμης<sup>16</sup>. Όμως, σε αντίθεση με ό,τι συνέβαινε, και σε μεγάλο βαθμό συνεχίζει να συμβαίνει εντός των μεμονωμένων συλλόγων οι περισσότεροι από τους οποίους έχουν στενή τοπική αναφορά, στο πλαίσιο του συγκεκριμένου ιστοχώρου η σχετική συζήτηση μεταφέρεται σε ένα ευρύτερο επίπεδο που περιλαμβάνει ολόκληρη τη Μικρά Ασία. Υπό αυτή την έννοια συνεχίζεται η παράδοση των δευτεροβάθμιων σωματείων -Ομοσπονδία Προσφυγικών Σωματείων Ελλάδας, Πανελλήνια Ομοσπονδία Ποντιακών Σωματείων, Πανελλήνια Ένωση Καππαδοκικών Σωματείων κ.ά.- αλλά και των προσφυγικών σωματείων μέλη των οποίων είναι όλοι οι Μικρασιάτες που εγκαταστάθηκαν σε έναν συγκεκριμένο τόπο της Ελλάδας, ανεξαρτήτως του τόπου καταγωγής τους, π.χ. Ένωση Μικρασιατών Θήβας.

Το περιεχόμενο αυτής της συζήτησης ωστόσο μετασχηματίζεται ανάλογα με τις επιταγές του νέου μέσου στο οποίο αυτή διεξάγεται, δηλαδή του Διαδικτύου. Η αρχική του σελίδα είναι σύγχρονη και δυναμική, και ανταποκρίνεται πλήρως στις απαιτήσεις ενός ενημερωτικού ιστότοπου, προσφέροντας στους χρήστες τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν την εξέλιξη της ροής των δημοσιεύσεων, αλλά και να περιηγηθούν στις θεματικές κατηγορίες που τους ενδιαφέρουν. Και βεβαίως, όλες οι δημοσιεύσεις συνδυάζουν σύντομα και εύληπτα κείμενα με τις σχετικές φωτογραφίες. Προστίθεται επίσης και νέο περιεχόμενο, π.χ. ψηφιακό ραδιόφωνο, ζωντανή μετάδοση συνεδρίων και άλλων εκδηλώσεων, διαδικτυακά σεμινάρια με ποικίλη θεματολογία, ανάλογη εκείνης του ιστότοπου, τα οποία οργανώθηκαν στην περίοδο της πανδημίας του COVID-

<sup>16</sup> Ο Μιχάλης Βαρλάς (2003, σ. 163, 165) υποστηρίζει ότι τα πρώτα προσφυγικά σωματεία «θεράπευσαν οργανωτικές, πρακτικές ανάγκες και ανέπτυξαν μέσω των ομοσπονδιών και των συνεδρίων τους ένα διεκδικητικό λόγο για τα προβλήματα των προσφύγων... Από τα μέσα της δεκαετίας του '30 ο "φιλανθρωπικός-εκπολιτιστικός" χαρακτήρας εντείνεται, όπως και η τάση για την καλλιέργεια της μελέτης της ιστορίας και της λαογραφίας, η οποία θα συνεχιστεί και μετά τον πόλεμο». Ο Χάρης Εξερτζόγλου (2015, σσ. 219, 221-227), συμπεριλαμβάνοντας στη μελέτη του και τους επιστημονικούς προσφυγικούς συλλόγους, χρονολογεί την έναρξη του ενδιαφέροντος αυτού το 1927, χρονιά ίδρυσης της Επιτροπής Ποντιακών Μελετών.



19<sup>17</sup>, και, τέλος, σχόλια χρηστών τόσο κάτω από το εκάστοτε άρθρο όσο και στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης του Δικτύου Μικρασιάτης. Διευρύνεται επίσης η κοινότητα των χρηστών/αποδεκτών αυτού του περιεχομένου, η οποία περιλαμβάνει ενδιαφερόμενους χρήστες, πιθανώς αν και όχι αποκλειστικά μικρασιατικής καταγωγής, που επισκέπτονται τον ιστότοπο τόσο από την Ελλάδα, όσο και από πολλές χώρες του κόσμου, όπως φαίνεται και από τα σχετικά στατιστικά στοιχεία. Όπως μας πληροφόρησε ο διαχειριστής του Δικτύου, αναφορικά με τους τόπους προέλευσης των χρηστών του ιστότοπου:

Και φυσικά χώρες τώρα, τις τελευταίες 28 μέρες: Ελλάδα φυσικά, Κύπρος, ΗΠΑ, Τουρκία, Γερμανία. Οι περισσότερες. Αλλά έχει και Αυστραλία, έχει και Βραζιλία, 47 βλέπω Βραζιλία, Σερβία 2, Αυστραλία 36, Αμερική 165, Καναδάς 22, Σαουδική Αραβία 2, Αίγυπτος 2, Νότια Αφρική 2, Ρωσία 15, Κίνα 50, Ινδία 5. Μπορεί να είναι, ξέρω γω, ένας Έλληνας στην, ή κάποιος Ινδός που οργανικά μπήκε και βρέθηκε να ακούσει ένα τραγούδι, ας πούμε.

Ειδικά δε για το Ράδιο Μικρασιάτης ανέφερε χαρακτηριστικά: «... έχει ακροατές απ' όλο τον κόσμο. Όταν έχεις ακροατές από τη Γη του Πυρός, από την Αργεντινή, μέσα από την Τουρκία, απ' όλες τις χώρες. Να μην πω τώρα Αμερική, Φιλανδία και λοιπά ...». Τέλος, το κοινό των διαδικτυακών σεμιναρίων προερχόταν από την Ελλάδα, την Αμερική, την Αίγυπτο, την Ολλανδία, τη Γερμανία και την Τουρκία, και, ανάλογα με το θέμα, κυμαινόταν μεταξύ 20 και 100 ατόμων.

Αλλάζει, επομένως, δραστικά η κοινότητα των αποδεκτών που παραδοσιακά ήταν τα παρόντα σε μια εκδήλωση μέλη ενός Συλλόγου, ή οι αναγνώστες ενός βιβλίου ή ενός μικρασιατικού εντύπου. Ωστόσο, οι πολλές μικρότερες τοπικότητες διατηρούνται εντός της ευρύτερης κοινότητας των μικρασιατικής καταγωγής χρηστών του ιστότοπου. Σε αυτή την κατεύθυνση συμβάλλουν τα νέα και οι δραστηριότητες συλλόγων με συγκεκριμένη τοπική αναφορά, μαζί με τις αντίστοιχες δημοσιεύσεις. Αυτή όμως είναι και η πρόθεση του δημιουργού και διαχειριστή του ιστότοπου, ο οποίος με αφορμή τη φράση «Μα δεν έχω χωριό, λέει. Είμαι από τη Νίκαια» που είχε ακούσει πριν από μερικά χρόνια, αναφέρει:

Για μένα που είμαι Μικρασιάτης, το κατάλαβα αμέσως. Μα δεν έχει χωριό να πάει. Δεν έχω χωριό να πάω. Κατάλαβες; Για μας είναι ξεκάθαρο. Είναι πατρίδες του μυαλού και της ψυχής. Αυτό είναι. Και να υπάρχει ένας σύνδεσμος για τις επόμενες γενιές για να μη λένε, ας πούμε, ότι είμαι από την Αθήνα. Να λένε ότι είμαι από την Αθήνα, αλλά η καταγωγή μου είναι από τη Σμύρνη. Η καταγωγή μου είναι από το Αϊβαλί. Είναι, απ' οπουδήποτε. Αυτό είναι όλο το μυστικό.

Από το απόσπασμα αυτό γίνεται σαφές ότι η μνήμη λειτουργεί ως μέσο δόμησης ταυτοτήτων. Ειδικά δε για τις νέες γενιές για τα μέλη των οποίων κινδυνεύει να ατονήσει ή ακόμα και να χαθεί η βιωματική της μετάδοση, στόχος είναι να λειτουργήσει το Δίκτυο Μικρασιάτης ως ένας φορέας πολιτισμικής, πλέον, μνήμης (Assmann, 2021, σσ. 57-65). Ο φορέας αυτός μάλιστα, μέσα από το περιεχόμενο και τις δράσεις του, θα ενισχύει ή ίσως σε κάποιες περιπτώσεις θα συμβάλει αποφασιστικά στη δόμηση μιας μικρασιατικής ταυτότητας. Ταυτόχρονα, όμως, το Δίκτυο θα συμβάλλει στην ενίσχυση ή και στη δόμηση μικρότερων τοπικών ταυτοτήτων εντός αυτής.

## Συμπεράσματα

Η μελέτη που προηγήθηκε ανέδειξε, πιστεύουμε, τα πολλαπλά οφέλη μιας, στο μέτρο του δυνατού, μακροχρόνιας εθνογραφικής παρατήρησης του Δικτύου Μικρασιάτης αλλά και άλλων παρόμοιων ιστότοπων, τόσο για τη μελέτη της μικρασιατικής μνήμης ειδικότερα, όσο και για τη μελέτη της μνήμης στο πλαίσιο των εικονικών κοινοτήτων του Διαδικτύου γενικότερα. Έχει υποστηριχθεί ότι η ανάγκη των σύγχρονων, απεδαφικοποιημένων κοινοτήτων μεταναστών και προσφύγων για επαφή με τους τόπους καταγωγής τους οδηγεί, μέσω και της αξιοποίησης των ποικίλων δυνατοτήτων που τους προσφέρουν πλέον τα ηλεκτρονικά μέσα, στη διαμόρφωση επινοημένων πατρίδων, οι οποίες εντέλει συγκροτούν τα επικοινωνιακά τοπία των κοινοτήτων αυτών (Appadurai, 1990· 2014, σ. 63).

<sup>17</sup> Το ενδιαφερόμενο κοινό μπορεί να παρακολουθήσει τα σεμινάρια είτε ζωντανά τη στιγμή της διεξαγωγής τους, ΕΪΤΕ στον χρόνο που επιθυμεί μέσα από το κανάλι του Δικτύου Μικρασιάτης στο Youtube.



Όμως η περίπτωση της μικρασιατικής μνήμης διαφέρει από εκείνες των προαναφερθέντων κοινοτήτων επειδή, μετά τις προσφυγικές μετακινήσεις που ακολούθησαν το τραγικό γεγονός της μικρασιατικής καταστροφής, οι τόποι καταγωγής των Μικρασιατών έπαψαν να υφίστανται ως περιβάλλοντα μνήμης (Norra, 1984-1992). Δεν θα ήταν λοιπόν υπερβολή να υποστηρίξουμε ότι η έννοια της αποεδαφικοποιημένης κοινότητας ταιριάζει ακόμα περισσότερο για να περιγράψει τις «πατρίδες του μυαλού και της ψυχής» των Μικρασιατών προσφύγων, όπως χαρακτηριστικά τις αποκάλεσε ο ιδρυτής και διαχειριστής του Δικτύου Μικρασιάτης. Κι αυτό γιατί μετά τα τραγικά γεγονότα της περιόδου 1922-1924 αυτές μόνο ως μνημονικοί τόποι (Norra, 1984-1992) μπορούσαν πλέον να υπάρξουν. Σε αυτό λοιπόν το πλαίσιο, η μελέτη του Δικτύου Μικρασιάτης αποκτά ιδιαίτερο ενδιαφέρον, καθώς αποτελεί, όπως άλλωστε και άλλοι παρόμοιοι ιστότοποι μικρασιατικού ενδιαφέροντος (Εξερτζόγλου, 2015, σ. 218), μια σύγχρονη μορφή «δημόσιας κοινωνικότητας» (Αβδελά, 2015) με στόχο τη διαχείριση της μικρασιατικής και προσφυγικής μνήμης στον χώρο του Διαδικτύου.

## Βιβλιογραφία

- Αβδελά, Ε. (2015). Εισαγωγή: Συλλογική δράση και παραγωγή δημόσιας κοινωνικότητας στην Ελλάδα του εικοστού αιώνα. Στο Ε.Αβδελά, Χ. Εξερτζόγλου και Χ. Λυριντζής, (επιμ.), *Μορφές δημόσιας κοινωνικότητας στην Ελλάδα του εικοστού αιώνα* (σσ. 11-38). Πανεπιστήμιο Κρήτης.
- Βαρλάς, Μ. (2003). Η διαμόρφωση της προσφυγικής μνήμης. Στο Γ. Τζεδόπουλος (επιμ.), *Πέρα από την Καταστροφή: Μικρασιάτες πρόσφυγες στην Ελλάδα του Μεσοπολέμου* (σσ. 148-174). Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού.
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2017). *Όψεις εθνογραφικής έρευνας στις λαογραφικές σπουδές. Φεμινιστική εθνογραφία-Διαδικτυακή εθνογραφία*. Εκδόσεις Παπαζήση.
- Εξερτζόγλου, Χ. (2015). Προσφυγική μνήμη και δημόσια κοινωνικότητα στον Μεσοπόλεμο. Στο Ε.Αβδελά, Χ. Εξερτζόγλου και Χ. Λυριντζής, (επιμ.), *Μορφές δημόσιας κοινωνικότητας στην Ελλάδα του εικοστού αιώνα* (σσ. 217-236). Πανεπιστήμιο Κρήτης.
- Καπανιάρης, Α. (2017). *Ψηφιακή λαογραφία και εκπαίδευση. Εμπλουτισμένα μέσα και καινοτόμες προσεγγίσεις στη διδακτική του λαϊκού πολιτισμού*. Ήρα Εκδοτική.
- Κασσαβέτη, Ο. Ε. (2018). Όψεις μιας αναπάντεχης εθνογραφικότητας στο ελληνικό Διαδίκτυο: Το YouTube ως ένα ψηφιακό οπτικό μουσείο. Στο Μ. Σπυριδάκης, Η. Κουτσούκου και Α. Μαρινοπούλου, (επιμ.), *Κοινωνία του κυβερνοχώρου* (σσ. 443-464). Εκδόσεις Σιδέρης.
- Κατσάπης, Κ. (2018). Χαρτογραφώντας τον ρομαντισμό για τα Eighties: Τόποι νοσταλγίας και συγκρότηση μνήμης στο Διαδίκτυο με αφορμή τις παιδικές τηλεοπτικές εκπομπές της δεκαετίας του ογδόντα. Στο Μ. Σπυριδάκης, Η. Κουτσούκου και Α. Μαρινοπούλου (επιμ.), *Κοινωνία του κυβερνοχώρου* (σσ. 365-399). Εκδόσεις Σιδέρης.
- Παπαηλία, Π., & Πετρίδης, Π. (2015). *Ψηφιακή εθνογραφία*. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. Ανακτήθηκε από <https://repository.kallipos.gr/handle/11419/6117>
- Τερζοπούλου, Μ. (1983). Η ποντιακή λαογραφία μέχρι σήμερα και τα προβλήματά της. *Αρχείον Πόντου*, 38, σσ. 773-780.
- Φουλίδη, Ξ. (2015). *Νέοι ορίζοντες στις ελληνικές λαογραφικές σπουδές. Το Διαδίκτυο ως πεδίο παραγωγής, διάδοσης και εκπαιδευτικής αξιοποίησης του λαϊκού πολιτισμού*. Διδακτορική Διατριβή. Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών. Τμήμα Επιστημών της Προσχολικής Αγωγής και του Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού. Ανακτήθηκε από <https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/35927>
- Appadurai, A. (1990). Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy. *Theory, Culture & Society*, 7(2-3), σσ. 295-310.
- Appadurai, A. (2014). *Νεωτερικότητα χωρίς σύνορα. Πολιτισμικές διαστάσεις της παγκοσμιοποίησης*, μετάφρ. Αθανασίου Κ. Εκδόσεις Αλεξάνδρεια.

- Assmann, J. (2010). Globalization, Universalism and the Erosion of Cultural Memory. In A. Assmann & S. Conrad (Eds.), *Memory in a Global Age: Discourses, Practices and Trajectories* (σσ. 121-137). Palgrave Macmillan.
- Assmann, J. (2021). *Η πολιτισμική μνήμη. Γραφή, ανάμνηση και πολιτισμική μνήμη στους πρώιμους ανώτερους πολιτισμούς, μετάφρ.* Παναγιωτόπουλος Διαμαντής. Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.
- Blank, T. (2012) (Ed.). *Folk Culture in the Digital Age. The Emergent Dynamics of Human Interaction.* Utah State University Press.
- Coleman, G. (2010). Ethnographic Approaches to Digital Media. *Annual Review of Anthropology*, 39, σσ. 487-505.
- Exertzoglou, H. (2016). Children of Memory: Narratives of the Asia Minor Catastrophe and the Making of Refugee Identity in Interwar Greece. *Journal of Modern Greek Studies*, 34 (2), σσ. 343-366.
- Horst, H. A., & Miller, D. (2012). *Digital Anthropology.* Berg.
- Kaschuba, W. (2004). *Die Überwindung der Distanz. Zeit und Raum in der europäischen Moderne.* Fischer Taschenbuch Verlag.
- Norra, P. (1984-1992) (dir.). *Les lieux de mémoire.* Gallimard.
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2016). *Digital ethnography. Principles and practices.* Sage Publications.
- Tolbert, J., & Johnson, E. (2019). Digital folkloristics: text, ethnography, and interdisciplinarity. *Western Folklore*, 78(4), σσ. 327-356.

## Το λαϊκό εορτολόγιο μέσα από τα διαδικτυακά μίμια

Ευηλένα Καρδαμήλα

Εκπαιδευτικός

[kardamila.evilena@gmail.com](mailto:kardamila.evilena@gmail.com)

### Περίληψη

Το λαϊκό εορτολόγιο με τις μεγάλες και μικρές θρησκευτικές γιορτές που το συνοδεύουν και με τον τρόπο που αυτές εορτάζονται από τους ανθρώπους, επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό τον τρόπο ζωής και σκέψης και πολλές φορές διαμορφώνει συνήθειες και αξίες. Καθώς ο λαϊκός πολιτισμός προσαρμόζεται στις νέες συνθήκες της κάθε εποχής, είναι φυσικό πως η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας και του Διαδικτύου τα τελευταία χρόνια δε θα τον άφηνε ανεπηρέαστο. Μέσα από το Διαδίκτυο όχι μόνο διαδίδονται πολλές όψεις του λαϊκού πολιτισμού αλλά και δημιουργούνται νέες. Έτσι και τα διαδικτυακά μίμια σαν εικόνες και φράσεις που διαδίδονται ανάμεσα στους χρήστες, αποτελούν έναν τρόπο έκφρασης των ιδεών, των συνηθειών και εν γένει του πολιτισμικού πλαισίου των χρηστών αυτών. Στην παρούσα μελέτη έγινε μια προσπάθεια συλλογής και κατηγοριοποίησης διαδικτυακών μιμιδίων που αναφέρονται στις μεγάλες γιορτές του λαϊκού εορτολογίου με σκοπό να ερευνηθεί η έκφραση του εορτασμού αυτών των εορτών και των εθίμων τους μέσα από το Διαδίκτυο. Οι μεγαλύτερες γιορτές και αυτές που ερευνώνται στην παρούσα εργασία είναι: οι γιορτές του Δωδεκαημέρου, οι Απόκριες και το Πάσχα. Συγκεκριμένα πραγματοποιήθηκε αναζήτηση μιμιδίων, τα οποία σχετίζονταν με αυτές τις τρεις μεγάλες γιορτές σε ιστοσελίδες και κοινωνικά μέσα στο Διαδίκτυο. Το υλικό που ερευνήθηκε αποτελείται από 103 διαδικτυακά μίμια και συγκεντρώθηκε έπειτα από αναζήτηση λέξεων κλειδιά σε ιστοτόπους με ελεύθερη πρόσβαση.

**Λέξεις-κλειδιά:** Λαϊκό εορτολόγιο, γιορτές, Διαδίκτυο, μίμια

### Abstract

The popular calendar with the big and small religious celebrations that accompany it and the way they are celebrated by people, greatly influence their way of life and thinking and often shape habits and values. As popular culture adapts to the new conditions of each era, it is natural that the rapid development of technology and internet in recent years would not leave it unaffected. Through the internet, not only many aspects of popular culture are being disseminated, but also new ones are being created. Thus, internet memes, like images and phrases that are spread among users, are a way of expressing the ideas, habits and in general the cultural background of the users. In this study an attempt was made to collect and categorize online memes that refer to the great celebrations in order to investigate the evolution of these holidays and their customs as it is presented through the internet. The biggest celebrations that are investigated in the present work are: Christmas, Halloween and Easter. A research was made for memes, which were related to these three big celebrations on websites and social media on the internet. The material researched consists of 103 web memes and was compiled after searching for keywords on freely accessible sites.

**Keywords:** celebrations, Internet, memes, popular calendar

## Εισαγωγή

Το λαϊκό εορτολόγιο συνοδεύεται από διαβατήριες εθιμικές πρακτικές που συνδέονται με τη λαϊκή λατρεία και εκφράζονται με διάφορους συμβολισμούς και εκδηλώσεις. Πολλά από τα έθιμα των γιορτών του προέρχονται από την προβιομηχανική κοινωνία, άλλα έχουν προσαρμοστεί στις νέες συνθήκες ζωής και κάποια άλλα έχουν δημιουργηθεί ή και συνεχίζουν να δημιουργούνται στην εποχή μας. Έτσι το λαϊκό εορτολόγιο είναι ένα κομμάτι του λαϊκού πολιτισμού, με το οποίο η λαογραφική έρευνα ασχολείται ιδιαίτερα.

Στη σύγχρονη εποχή με την ανάπτυξη της τεχνολογίας και τη δημιουργία του Web 2.0, στη λαογραφική έρευνα ανοίγεται ένα νέο πεδίο μελέτης, το οποίο δίνει νέες δυνατότητες και διαστάσεις σε αυτή, αφού η χρήση της τεχνολογίας και του Διαδικτύου προσφέρει νέους τρόπους αξιοποίησης και πρόσβασης στο υλικό από τους ερευνητές του λαϊκού πολιτισμού. Ένα πρόσφορο πεδίο μελέτης του λαϊκού πολιτισμού αποτελούν τα διαδικτυακά μιμίδια, καθώς μέσα από αυτά αντικατοπτρίζονται οι απόψεις αλλά και οι συνήθειες των χρηστών.

Με βάση τα παραπάνω γεννήθηκε προβληματισμός σχετικά με το κατά πόσο το λαϊκό εορτολόγιο, οι τελετουργίες και τα έθιμά του αποτυπώνονται στα διαδικτυακά μιμίδια. Έτσι, στη συγκεκριμένη έρευνα γίνεται μια προσπάθεια ανάδειξης των εορτασμών και των εθίμων του λαϊκού εορτολογίου στη σύγχρονη κοινωνία, όπως αυτό γίνεται αντιληπτό μέσα από τα διαδικτυακά μιμίδια. Τα μιμίδια συγκεντρώθηκαν έπειτα από αναζήτηση στον επιφανειακό ιστό και αναλύθηκαν μέσω της ερμηνευτικής φαινομενολογικής ανάλυσης.

## Θεωρητικό μέρος

### *Το λαϊκό εορτολόγιο*

Η θρησκευτικότητα στη σύγχρονη εποχή κινείται σε ένα επίπεδο πολύ διαφορετικό συγκριτικά με το παρελθόν (Βαρβούνης, 2015, σ. 653). Τα σύγχρονα κοινωνικά φαινόμενα, ακόμα και εκείνα που αφορμίζονται από τη θρησκευτική ζωή, συχνά χάνουν την τελετουργική τους πλευρά, ενώ ενισχύεται η κοινωνική πλευρά τους. Ωστόσο αυτή η υποβάθμιση του τελετουργικού κομματιού δεν εμποδίζει την επιστήμη της λαογραφίας να μελετά αυτά τα φαινόμενα και τις εκδηλώσεις (Κούζας, 2017, σ. 66).

Βασικός παράγοντας της ανάπτυξης και της διαμόρφωσης της ελληνικής λαϊκής θρησκευτικότητας είναι ο φολκλορισμός. Στα πλαίσια της φολκλοριστικής δράσης αναβιώνουν θρησκευτικές πρακτικές, οι οποίες μπορεί να είχαν εκλείψει εξαιτίας των αλλαγών στις κοινωνικοοικονομικές συνθήκες της εποχής. Ωστόσο αξιοσημείωτη είναι και η εισαγωγή νέων εθίμων και τελετουργιών, οι οποίες είτε είναι προϊόντα αντιγραφής είτε δημιουργούνται εξ αρχής. Μια τάση, η οποία κυριαρχεί στη σύγχρονη λαϊκή θρησκευτικότητα σχετικά με την τέλεση των εθίμων είναι η μεταφορά τους από τον τόπο προέλευσής τους στα αστικά κέντρα. Στις πόλεις, λοιπόν, η εκκλησιαστική ζωή και ο εορτασμός πολλών από τις θρησκευτικές γιορτές δομούνται με βάση την ενορία. Τα ιδιαίτερα ήθη και έθιμα της κάθε περιοχής πολλές φορές είναι προϊόντα των επιλογών των ιερέων της ενορίας ή διάφορων πολιτιστικών συλλόγων. Ο λαός συνήθως αποδέχεται και ενστερνίζεται αυτές τις πρακτικές λόγω της αγάπης του για τις τελετουργίες αλλά και της ενίσχυσης του θρησκευτικού τους αισθήματος μέσα από αυτές τις πρακτικές. Έχει δημιουργηθεί έτσι ένα ενιαίο λαϊκό τυπικό για τους εορτασμούς χωρίς ωστόσο να έχουν εκλείψει τα ιδιαίτερα τοπικά έθιμα, ειδικά σε περιοχές όπου έχουν εγκατασταθεί συμπαγείς πληθυσμοί από μια περιοχή της Ελλάδας. Όλες αυτές οι νέες εκδηλώσεις διαμορφώνουν την αστική λαϊκή θρησκευτικότητα και ενσωματώνονται στις νέες παραδόσεις (Βαρβούνης, 2014, σσ. 118-142).

Οι μεγαλύτερες γιορτές του λαϊκού εορτολογίου και αυτές που μελετώνται στην παρούσα εργασία είναι οι γιορτές του Δωδεκαημέρου, οι Απόκριες και το Πάσχα. Δωδεκαήμερο ονομάζεται η εορταστική περίοδος των δώδεκα ημερών από τα Χριστούγεννα μέχρι και τα Θεοφάνια (Λουκάτος, 1997, σ. 1). Τόσο τα Χριστούγεννα όσο και η Πρωτοχρονιά και τα Θεοφάνια είναι γιορτές που

συνδυάζονται με πλήθος εθίμων, κάποιων από αυτών γνωστών μέχρι σήμερα ενώ κάποιων άλλων όχι. Στο διάστημα των ημερών αυτών αλλά και όλου του δωδεκαημέρου, εκτός από το έντονο θρησκευτικό στοιχείο, παρατηρούνται και διάφορες δοξασίες σχετικά με την κυριαρχία των κακών πνευμάτων στη γη.

Παράλληλα, η εποχή αυτή των γιορτών χαρακτηρίζεται κι από ορισμένα «περάσματα» γι' αυτό και τα έθιμα που τελούνται σε αυτές εντάσσονται στα διαβατήρια έθιμα. Αρχικά, τα Χριστούγεννα περνάμε από τη μια ηλιακή περίοδο στην άλλη με το χειμερινό ηλιοστάσιο στις 22 Δεκεμβρίου. Έπειτα, την Πρωτοχρονιά περνάμε στο νέο έτος. Από την άλλη, η γιορτή των Φώτων εγκαινιάζει μια περίοδο ευνοϊκή για ταξίδια, καθώς τα νερά καθαγιάζονται και ηρεμούν. Τέλος, όλη η περίοδος των γιορτών σημαίνει τη σταδιακή υποχώρηση του χειμώνα και την έλευση της άνοιξης μετά από λίγο καιρό. Για όλα αυτά τα «περάσματα» οι άνθρωποι τελούσαν και τα αντίστοιχα έθιμα τα οποία ονομάστηκαν διαβατήρια, καθώς με αυτά περνούσαν από τη μία κατάσταση στην άλλη. Η τέλεσή τους είχε σκοπό να εγκαινιαστεί με τον καλύτερο τρόπο η νέα περίοδος της ζωής τους και να φέρει όσο το δυνατόν καλύτερη τύχη και περισσότερα εφόδια (Λουκάτος, 1997, σ. 36).

Στις περισσότερες περιοχές της χώρας τα χαρακτηριστικότερα έθιμα τα οποία αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι αυτών των εορτών είναι ο γιορτινός στολισμός, τα κάλαντα, η κοπή της Βασιλόπιτας και το γιορτινό τραπέζι. Όπως αναφέρει και ο Μέγας, κάθε παραμονή τα παιδιά ξεχύνονταν στους δρόμους και πήγαιναν να μεταφέρουν το χαρμόσυνο μήνυμα της γέννησης του Χριστού λέγοντας τα κάλαντα. Τα κάλαντα, λοιπόν, είναι τραγούδια που εκτός από το μήνυμα της γέννησης του Χριστού ή του ερχομού του νέου χρόνου περιέχουν και ευχές και επαίνους για τον νοικοκύρη, τη νοικοκυρά και τα άλλα μέλη της οικογένειας (Μέγας, 2012, σ. 60). Επίσης, κάθε περιοχή έχει τα δικά της κάλαντα και μπορούμε να δούμε μέσα από αυτά διάφορα χαρακτηριστικά της. Δηλαδή διαφορετικοί είναι οι στίχοι από τα κάλαντα αγροτικών περιοχών, διαφορετικοί των κτηνοτροφικών περιοχών και διαφορετικοί των νησιών. Από την άλλη το γιορτινό τραπέζι αποτελεί πάντα αναπόσπαστο κομμάτι αυτών των ημερών. Ειδικά για τα Χριστούγεννα, οι προετοιμασίες ξεκινούσαν πάντα από την παραμονή και στις περισσότερες περιοχές στο τραπέζι δέσποζαν το χοιρινό από το έθιμο της χοιροσφαγίας και τα Χριστόψωμα που ζύμωναν οι νοικοκυρές (Μέγας, 2012, σ. 65).

Στη σύγχρονη Ελλάδα η έννοια της «Αποκριάς» έχει καθιερωθεί για το σύνολο των εθίμων που τοποθετούνται κυρίως μέσα στο Φεβρουάριο και κάποιες φορές στις αρχές Μαρτίου. Ξεκινούν όταν «αρχίζει το τριώδιο», έκφραση με εκκλησιαστική καταγωγή καθώς σημαίνει ότι από τότε και μέχρι το Μ. Σάββατο θα χρησιμοποιείται στις ακολουθίες το λειτουργικό βιβλίο *Τριώδιον* (Λουκάτος, 1985, σ. 135). Στα χωριά παρατηρούμε την τέλεση κάποιων δρωμένων (Λουκάτος 1985, σ. 35) που σχετίζονται με ζωόμορφες μεταμφιέσεις. Οι μεταμφιεσμένοι παίρνουν και διάφορα ονόματα ανάλογα με την περιοχή: Κουδουνάτοι, Γιανίτσαροι, Κουκούγεροι, Καμουζέλες, Μούσκαροι, Προσωπεία, Μασκαράδες, Καρνάβαλοι κ.ά. (Μέγας, 2012, σσ. 117-118). Η ομάδα των μεταμφιεσμένων, η πομπή, μπορεί να αναπαριστά έναν γάμο, ένα δικαστήριο, μια κηδεία αλλά και να «ανεβάζει» δραματικές παραστάσεις (Μέγας, 2012, σ. 119). Σύμφωνα με τις αρχαϊκές αντιλήψεις εκείνες τις ημέρες επιστρέφουν στη γη οι ψυχές των πεθαμένων. Επίσης, εκείνη η εποχή καλωσορίζει την άνοιξη και μαζί με αυτή τη βλάστηση και την ευφορία των καρπών. Στις πόλεις κύριο στοιχείο του εορτασμού της Αποκριάς είναι το καρναβάλι. Πρόκειται για παρελάσεις στις οποίες παίρνουν μέρος διάφορες ομάδες ανθρώπων με κοινές μεταμφιέσεις καθώς επίσης και άρματα. Εκτός από τις παρελάσεις, όμως, σε ένα «αστικό καρναβάλι» παρατηρούμε την πραγματοποίηση διάφορων χοροεσπερίδων. Οικογενειακοί χοροί, δημόσιοι χοροί, επίσημοι ή χοροί μεταμφιεσμένων, χοροί σε θέατρα, χοροί σε ταβέρνες, χοροί για φιλανθρωπικούς σκοπούς και χοροί για την ενίσχυση σωματείων. Όλοι αυτοί οι χοροί δε γίνονται μόνο για τη διασκέδαση αλλά έχουν να κάνουν και με κοινωνικές διαδικασίες καθώς προσδίδουν κοινωνική αναγνώριση στους παρευρισκόμενους (Πολίτης, 1987, σ. 44).

Το Πάσχα αποτελεί τη σημαντικότερη γιορτή για πολλούς Έλληνες. Τόσο από τη «θρησκευτική» πλευρά του γεγονότος, όσο και από την «κοσμική», το Πάσχα θεωρείται μια εορτή στενά συνυφασμένη με την ελληνική ταυτότητα. Επίσης, αποτελεί μια περίοδο κατά την οποία οι άνθρωποι,

μέσω διάφορων πρακτικών που επιτελούν, εμπλέκονται ενεργά σε τελετουργικά φορτισμένες πράξεις. Ο εορτασμός αυτών των ημερών ξεκινά από το Σάββατο του Λάζαρου με πολλά έθιμα όπως τα λαζαράκια, τα κάλαντα του Λαζάρου αλλά και τις Λαζαρίνες. Από την Κυριακή των Βαΐων ξεκινά μια περίοδος κατάνυξης και συμμετοχής στις ακολουθίες της Μεγάλης Εβδομάδας. Το βήσιμο των αυγών, ο στολισμός του Επιταφίου και η ετοιμασία του τραπεζιού της Ανάστασης και της Κυριακής του Πάσχα είναι συνήθειες που κρατούν μέχρι και τις μέρες μας όχι μόνο στα χωριά αλλά και στις πόλεις (Μέγας, 2012, σσ. 183-200). Η ημέρα της Λαμπρής εξελίσσεται σε ένα μεγάλο πανηγύρι και φαγοπότι με χορούς και τραγούδια. Συνεπώς στις γιορτές του Πάσχα συνυπάρχουν η ευσέβεια με την κοσμική χαρά, η οποία στο τέλος κυριαρχεί (Μερακλής, 2011, σσ. 266-267).

### *Διαδίκτυο και λαϊκός πολιτισμός*

Ο κόσμος της τεχνολογίας, οι συσκευές και οι μηχανές διεισδύουν όλο και περισσότερο στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων (Bausinger, 2009, σσ. 12-14). Με τη δημιουργία του Web 2.0 στις αρχές της δεκαετίας του 2000, το οποίο μετατρέπει το Διαδίκτυο σε αλληλεπιδραστικό και επικοινωνιακό περιβάλλον, ανοίγει ο δρόμος για τη διάδοση και την έκφραση του λαϊκού πολιτισμού μέσα σε αυτό το περιβάλλον. Καθώς στο Web 2.0 είναι έντονη η συμμετοχή των χρηστών και η διαδραστικότητά τους, η μετάβαση αυτή έχει μεγάλη πολιτισμική σημασία αφού μετατρέπει το Διαδίκτυο σε «πολιτισμικό πλαίσιο». Μέσω του Διαδικτύου, ο λαϊκός πολιτισμός μεταφέρεται από την τοπική στη διαδικτυακή κοινότητα με κοινό τους χαρακτηριστικό τη συλλογική συμμετοχή των ανθρώπων (Κατσαδώρας, 2013, σ. 102). Ο άνθρωπος λοιπόν με την εξέλιξη της τεχνολογίας και τη δημιουργία του Διαδικτύου δεν απομακρύνεται από τις καταβολές του, αλλά αντίθετα, αυτές προσαρμόζονται για να ικανοποιούν τις «ανάγκες των ανθρώπων για έκφραση και επικοινωνία, όπως αυτές διαμορφώνονται στο εκάστοτε ιστορικό πλαίσιο» (Βαλασιάδης κ.ά., 2017, σ. 1027· Κατσαδώρας & Νουνανάκη, 2021, σ. 392). Με αυτόν τον τρόπο, όχι μόνο πολλές μορφές του λαϊκού πολιτισμού διαδίδονται αλλά και δημιουργούνται και νέες (Κατσαδώρας, 2011, σσ. 95-97· Κατσαδώρας & Νουνανάκη, 2021, σ. 394). Σύμφωνα, μάλιστα, με τον Blank (2007, σ. 24) από τις προφορικές και γραπτές παραδόσεις έχει γίνει μια μετάβαση σε παρόμοιες αφηγήσεις στη διαδικτυακή ψηφιακή επικοινωνία. Η παραγωγή αυτών συνεχίζει να γίνεται από τον άνθρωπο και το Διαδίκτυο χρησιμοποιείται ως μέσο για τη διάδοσή τους.

Παράλληλα, το Διαδίκτυο καθώς επιτρέπει την αλληλεπίδραση διάφορων πολιτισμικών ομάδων, γίνεται ένας από τους σημαντικότερους εκφραστές της παγκοσμιοποίησης (Κατσαδώρας, 2011, σσ. 90-99). Ο τρόπος αυτής της έκφρασης είναι ιδιότυπος σύμφωνα με τον Όγκ, ο οποίος χρησιμοποίησε σχετικά με τη σύγχρονη τεχνολογική εποχή τον όρο «δευτερογενής προφορικότητα». Με τον όρο αυτό περιγράφει τις νέες μορφές προφορικότητας των ηλεκτρονικών μέσων, οι οποίες συνδυάζουν τον προφορικό με τον γραπτό λόγο χάρη στη δυαδικότητα της επικοινωνίας που λαμβάνει χώρα σε αυτό το περιβάλλον (Ong, 2005, σ. 9).

### *Τα διαδικτυακά μιμίδια*

Με την ανάπτυξη της τεχνολογίας, τα ψηφιακά μέσα και τα κοινωνικά δίκτυα επιτρέπουν σε όλους τους ανθρώπους να βάλουν το προσωπικό τους στοιχείο στο γενικό περιβάλλον των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης μέσα από τις δραστηριότητές τους και τους δίνουν τη δυνατότητα να αποκτήσουν μεγάλο κοινό. Μία από αυτές τις δραστηριότητες είναι τα διαδικτυακά μιμίδια.

Ο βιολόγος Richard Dawkins χρησιμοποίησε πρώτη φορά τον όρο μιμίδιο στο βιβλίο του *The Selfish Gene* (1976, σ. 142), προσπαθώντας να εφαρμόσει την εξελικτική θεωρία στην πολιτισμική αλλαγή. Ο Dawkins παρομοίασε τα μιμίδια με μικρές πολιτισμικές μονάδες που εξαπλώνονται όπως τα γονίδια μέσα από την αντιγραφή και τη μίμηση. Δηλαδή, όπως γίνεται η μεταφορά των γονιδίων από σώμα σε σώμα, έτσι γίνεται και η μεταφορά των μιμιδίων από “εγκέφαλο σε εγκέφαλο”. Με



αυτόν τον τρόπο, αντικείμενα πολιτισμικής εξέλιξης όπως ανέκδοτα, μελωδίες, ατάκες ακόμη και ρούχα συμπεριλαμβάνονται στα μιμίδια και αναπαράγονται μέσω του προφορικού και γραπτού λόγου. Παράλληλα, τα μιμίδια που ανταποκρίνονται καλύτερα σε δεδομένο κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον παραμένουν και εξαπλώνονται με επιτυχία, ενώ τα υπόλοιπα εξαφανίζονται, ακριβώς όπως συμβαίνει και με τα γονίδια.

Τα μιμίδια όμως έχουν μεταφερθεί και στο Διαδίκτυο ως εικόνες, φράσεις και ιδέες -πολλές φορές με καυστική σάτιρα- που διαδίδονται από χρήστη σε χρήστη. Πρόκειται, λοιπόν, για μια μορφή επικοινωνίας με κύριο χαρακτηριστικό της τη χρήση της μίμησης και της αναπαραγωγής. Παράλληλα, μιας και στη σύγχρονη κοινωνία οι εικόνες παίζουν μεγαλύτερο ρόλο από τα κείμενα, τα μιμίδια τις χρησιμοποιούν ώστε να εξαπλώνονται.

Ο Shifman (2014, σσ. 20-22) όρισε τα διαδικτυακά μιμίδια ως: «μία ομάδα ψηφιακών αντικειμένων που μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά περιεχομένου μορφής και στάσης, τα οποία δημιουργήθηκαν με επίγνωση του ενός του άλλου και κυκλοφόρησαν, αντιγράφηκαν και μετατράπηκαν μέσω του Διαδικτύου από πολλούς χρήστες». Επίσης, διαχώρισε τρεις βασικές διαστάσεις των διαδικτυακών μιμιδίων: το περιεχόμενο, τη μορφή και τη στάση (άποψη) τους. Η διάσταση του περιεχομένου σχετίζεται με τις ιδέες και την ιδεολογία που υπάρχει στο περιεχόμενο ενός κειμένου. Η διάσταση της μορφής έχει να κάνει με όσα αντιλαμβανόμαστε με τις αισθήσεις μας, όπως η οπτικοακουστική του μορφή. Τέλος, η στάση σχετίζεται με τον τρόπο που οι δημιουργοί του μιμιδίου ή εκείνοι που το μοιράζονται παίρνουν θέση σχετικά με το κείμενο.

Αν μελετήσει κανείς τα μιμητικά μέσα θα εντοπίσει αποδεικτικά στοιχεία πολυφωνικής συμμετοχής καθώς θα παρατηρήσει ότι πολλές φωνές συνδέονται, συνδιαλέγονται, επιχειρηματολογούν και ανταγωνίζονται. Όπως στον προφορικό λόγο με τον οποίο κάποιος μεταφέρει ένα μήνυμα σε άλλους όπως το έχει στη μνήμη του, αλλάζοντας, όμως, κάποιες φορές το νόημα και τη μορφή του, έτσι γίνεται και με την αναπαραγωγή ενός διαδικτυακού μιμιδίου. Τα μιμίδια, βασίζονται στη λογική της δημιουργίας και του διαμοιρασμού. Έτσι οι χρήστες τους πρέπει να νιώθουν ότι ταυτίζονται με το περιεχόμενο ώστε να θέλουν να το μοιραστούν και με άλλους χρήστες. Με αυτόν τον τρόπο καλλιεργείται ανάμεσά τους το αίσθημα του ανήκειν αφού νιώθουν μέρος μιας κοινότητας που κατανοεί τη σημασία του κάθε μιμιδίου (Miltner, 2011, σσ. 12-13). Παράλληλα, λόγω της ταχύτητας με την οποία διαδίδονται αλλά και της ανωνυμίας του δημιουργού, τα μιμίδια προσφέρονται για ελεύθερη έκφραση και εντάσσονται στο πεδίο των λαογραφικών εκφράσεων λόγω της συλλογικής τους αποδοχής (Κατσαδώρας, 2013). Επιπλέον, τα περισσότερα μιμίδια έχουν ένα χιουμοριστικό χαρακτήρα καθώς ο δημιουργός εκφράζει ακόμη και τις σοβαρές πεποιθήσεις και αντιλήψεις του με έναν ιδιαίτερο τρόπο, ο οποίος προκαλεί γέλιο και ευχάριστη διάθεση στους υπόλοιπους χρήστες. Με αυτόν τον τρόπο σχετίζονται με τις ευτράπελες διηγήσεις (Κατσαδώρας & Νουνανάκη, 2021, σσ. 400-401), οι οποίες είναι προβιομηχανικές αφηγήσεις ανεκδοτολογικού περιεχομένου και αποτελούν κομμάτι του λαϊκού πολιτισμού (Μερακλής, 2011, σ. 335).

Μάλιστα όταν ξεκίνησε η διάδοση των μιμιδίων στο Διαδίκτυο, αυτά συνδέθηκαν περισσότερο με τον λαϊκό πολιτισμό καθώς έγιναν φορείς κοινών βιωμάτων, εθίμων, αιώνιων αξιών και πεποιθήσεων, τα οποία μετασηματίζονται στη σύγχρονη μορφή του λαϊκού πολιτισμού. Τέλος, το μιμίδιο μπορεί να χαρακτηριστεί εξ' ολοκλήρου σαν ένα λαϊκό είδος καθώς είναι προϊόν της εξωτερίκευσης των απόψεων του δημιουργού του με τις οποίες ταυτίζονται οι υπόλοιποι χρήστες.

## Μεθοδολογία

Το Διαδίκτυο είναι ένας χώρος στον οποίο οι χρήστες μπορούν να θεωρηθούν σαν μέλη μια ευρείας ομάδας (Dundes, 1980) και μέσα από το διαμοιρασμό στοιχείων μεταξύ τους καλλιεργούν το αίσθημα του ανήκειν (Miltner, 2011, σσ. 12-13). Έτσι, η έρευνα του λαϊκού πολιτισμού στο Διαδίκτυο αποτελεί μια αναπαράσταση της εκάστοτε ομάδας και κοινότητας που προσφέρεται για μελέτη, αφού πρόκειται για μια περιοχή, η οποία μέσω της αλληλεπίδρασης που γίνεται σε αυτή, αποκτά

κοινωνικές διαστάσεις (Raymond, 2001). Τα διαδικτυακά μιμίδια έχουν γίνει αντικείμενο έρευνας πολλών μελετητών διάφορων κλάδων, όπως ο Shifman (2013), ο Milner (2013), ο Reime (2015), ο Grundlingh (2018), ο Wagener (2020) και άλλοι. Παρόλα αυτά, από τη μελέτη τους προκύπτει η ανάγκη για περαιτέρω διερεύνησή τους ιδιαίτερα όσον αφορά τη σύνδεσή τους με το λαϊκό πολιτισμό γενικότερα αλλά και το λαϊκό εορτολόγιο ειδικότερα. Έτσι την παρούσα μελέτη έγινε μια προσπάθεια συλλογής και κατηγοριοποίησης διαδικτυακών μιμιδίων που αναφέρονται στις μεγάλες γιορτές (Δωδεκαήμερο, Απόκριες και Πάσχα) με σκοπό να ερευνηθεί η έκφραση του εορτασμού αυτών των εορτών και των εθίμων τους μέσα από το Διαδίκτυο. Συγκεκριμένα, οι στόχοι τη έρευνας αφορούν την απάντηση των εξής ερωτημάτων:

- Αντικατοπτρίζεται ο τρόπος εορτασμού των γιορτών του λαϊκού εορτολογίου μέσα από τα διαδικτυακά μιμίδια;
- Εκφράζονται διαφορετικές απόψεις των χρηστών των μιμιδίων σχετικά με τις γιορτές;
- Η πανδημία επηρέασε τις τελετουργίες των γιορτών, σύμφωνα με όσα εκφράζονται από τα μιμίδια;

Συγκεκριμένα πραγματοποιήθηκε αναζήτηση μιμιδίων, τα οποία σχετίζονταν με τις τρεις μεγάλες γιορτές του χρόνου. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε στο χρονικό διάστημα από τον Απρίλιο έως τον Νοέμβριο του 2021 και το υλικό αποτελείται από 103 διαδικτυακά μιμίδια, τα οποία συγκεντρώθηκαν έπειτα από αναζήτηση συγκεκριμένων λέξεων κλειδίων (χριστουγεννιάτικα memes, memes Πάσχα, memes Απόκριες) στον επιφανειακό ιστό. Επίσης, πραγματοποιήθηκε αναζήτηση μιμιδίων σε κοινωνικά μέσα (Facebook) σε σελίδες που έχουν δημιουργηθεί για τη δημοσίευση μιμιδίων (ancient memes, the real ancient memes, ο τοίχος είχε τη δική του υστερία) καθώς σε αυτές τις σελίδες έχει παρατηρηθεί αυξημένη δημοσίευση μιμιδίων την περίοδο των γιορτών, τα οποία είναι και σχετικά με αυτές. Η κατηγοριοποίηση των μιμιδίων έγινε αναφορικά με τη γιορτή στην οποία αναφέρονται, τη συσχέτισή τους ή όχι με την πανδημία και τη στάση των χρηστών απέναντι στις γιορτές. Ακολούθησε ερμηνευτική ανάλυση του υλικού με σκοπό να αποκωδικοποιηθούν και να αναδειχθούν τα φανερά και τα κρυμμένα νοήματα που προκύπτουν μέσα από τη χρήση των μιμιδίων.

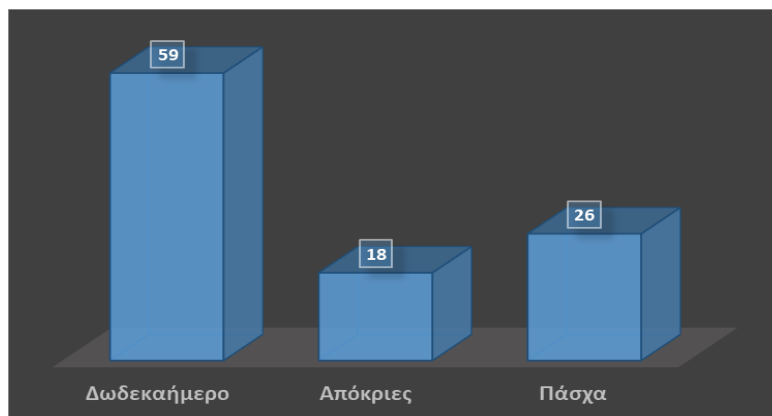
Η ανάλυση περιεχομένου αποτελεί μία από τις βασικότερες και πιο διαδεδομένες μεθόδους για να αναλύονται τα ποιοτικά δεδομένα καθώς επιτρέπει στον ερευνητή να αναζητήσει και να εντοπίσει υποκείμενα θέματα στο υλικό που έχει να ερευνήσει (Bryman, 2012, σ. 557). Έτσι, μέσα από τη μελέτη και την ανάλυση όχι μόνο γραπτών κειμένων (όπως βιβλία, εφημερίδες, άρθρα, τραγούδια, παροιμίες, διαφημίσεις) αλλά και εικόνων, ερευνάται η συμπεριφορά και οι απόψεις των ανθρώπων με τρόπο έμμεσο, καθώς αναλύεται ο τρόπος που επικοινωνούν και εκφράζονται (Fraenkel & Wallen, 2009, σ. 472).

Αυτή η προσέγγιση μας βοηθά να κατανοήσουμε τον τρόπο που οι άνθρωποι κατασκευάζουν τον κοινωνικό τους κόσμο και ορίζουν τη θέση τους μέσα σε αυτόν. Έτσι, γίνεται μια προσπάθεια διεξόδου στον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι βιώνουν τον εορτασμό αυτών των γιορτών και νοηματοδοτούν τη δράση τους μέσα σε αυτές. Σύμφωνα με τον Denzin (1983, σσ. 129-146) η φαινομενολογική ερμηνευτική έρευνα παρουσιάζει τον τρόπο αναπαράστασης του κόσμου από τα υποκείμενα, μέσα από τις αλληλεπιδράσεις τους. Έτσι, η ερμηνεία που δίνουμε αντικατοπτρίζεται μέσα από τα κείμενα που χρησιμοποιούνται στα μιμίδια, καθώς αποτυπώνουν τις σχέσεις και τις απόψεις των ανθρώπων στον πραγματικό κόσμο.

## Αποτελέσματα

Το υλικό που μελετήθηκε αποτελείται από 103 μιμίδια. Τα 66 από αυτά συνδυάζουν κείμενο με εικόνα (στίχο ή φωτογραφία κάποιου σκηνής από ταινία ή σειρά) και τα υπόλοιπα 37 περιλαμβάνουν μόνο κείμενο. Το περιεχόμενο τους είναι γραμμένο στη νέα ελληνική γλώσσα και κάποια από αυτά περιλαμβάνουν κυριολεκτικό λόγο ενώ σε άλλα χρησιμοποιούνται μεταφορές ή και λογοπαίγνια. Στο σύνολό τους ο χαρακτήρας τους είναι σαρκαστικός και διακατέχονται από χιουμοριστική διάθεση.

Με μια πρώτη κατηγοριοποίηση του υλικού, όπως παρατηρείται στο Γράφημα 1, τα μιμίδια που σχετίζονται με το Δωδεκαήμερο είναι πολύ περισσότερα από αυτά των άλλων γιορτών (59 από τα 103). Αυτό είναι επακόλουθο μιας γενικευμένης τάσης της εποχής μας να εορτάζονται τα Χριστούγεννα και η Πρωτοχρονιά με πολύ μεγαλύτερη ένταση από ό,τι οι υπόλοιπες γιορτές του χρόνου. Αυτές οι γιορτές αφενός, επειδή προσφέρουν μεγαλύτερη χαρά και διασκέδαση στους ανθρώπους, αφ' ετέρου επειδή ανταποκρίνονται περισσότερο στα καταναλωτικά πρότυπα της σύγχρονης εποχής, τείνουν να έχουν μεγαλύτερη απήχηση.



**Γράφημα 1.** Κατανομή των μιμίδιων ανάλογα με τη γιορτή με την οποία σχετίζονται

Από τα μιμίδια που αφορούν τα Χριστούγεννα, πολλά από αυτά (13 από τα 59) σχετίζονται με το φαγητό και το γιορτινό τραπέζι. Όπως φαίνεται και στην Εικόνα 1 τα μιμίδια που αφορούν το γιορτινό τραπέζι και το φαγητό συνοδεύονται από εικόνες, οι οποίες παρουσιάζουν ανθρώπους να τρώνε ή να πίνουν, ενισχύοντας έτσι το χιουμοριστικό χαρακτήρα του εκάστοτε μιμιδίου και το νόημα που εκφράζεται μέσα από αυτό.



**Εικόνα 1.** Διαδικτυακό μιμίδιο σχετικό με το Δωδεκαήμερο

(<https://www.facebook.com/realancient/photos/a.1921703051377886/2788536678027848/?type=3> (τελευταία ανάκτηση 26/10/2021))

Όσον αφορά τα χριστουγεννιάτικα φαγητά και εδέσματα, υψηλή θέση στις προτιμήσεις των χρηστών κατέχουν τα μιμίδια που αναφέρονται στα μελομακάρονα (13 από τα 59). Μάλιστα, τα μιμίδια αυτά ξεκινούν να κοινοποιούνται πολύ νωρίτερα σε σχέση με τα υπόλοιπα μιμίδια που

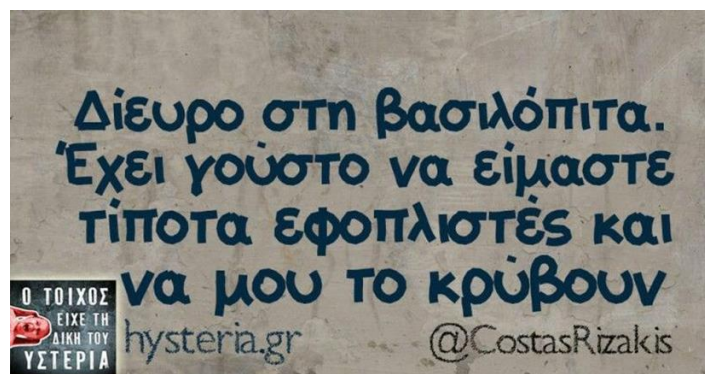
αφορούν το Δωδεκαήμερο και αφορούν κυρίως την ποσότητα των μελομακάρων που καταναλώνονται στις γιορτές αλλά και την αντίστροφη μέτρηση για το πότε θα έρθουν οι μέρες της κατανάλωσής τους (Εικόνα 2).



**Εικόνα 2.** Διαδικτυακό μίμινιο σχετικό με το Δωδεκαήμερο (<https://gr.pinterest.com/pin/835347430868479370/>) (τελευταία ανάκτηση 26/10/2021)

Μαζί με αυτά και τα μίμινια που αναφέρονται στον χριστουγεννιάτικο στολισμό (5 από τα 59) δημοσιεύονται πολλούς μήνες του χρόνου καθώς ξεκινούν δύο ή και τρεις μήνες πριν από τις γιορτές σε αντίθεση με αυτά των Απόκρεων ή του Πάσχα που ξεκινούν να δημοσιεύονται μόλις λίγες εβδομάδες πριν από τις γιορτές.

Αρκετά ήταν και τα μίμινια που αφορούσαν τα κάλαντα (7 από τα 59), καθώς είναι ένα έθιμο, το οποίο αναβιώνει στην εποχή μας πολύ έντονα. Βέβαια σε κάποια από τα μίμινια διαφαίνεται μια ενόχληση σχετική με αυτό το έθιμο καθώς σε πολλά σπίτια τα παιδιά που λένε τα κάλαντα δεν είναι ευπρόσδεκτα ή υπάρχει κάποια κριτική ως προς την εκτέλεση των τραγουδιών ή την αμφίεσή τους. Ακολουθούν τα μίμινια που σχετίζονται με το έθιμο της Βασιλόπιτας (5 από τα 59), τα οποία αναφέρονται κυρίως στο φλουρί και στην κατανάλωση του εδέσματος (Εικόνα 3) και τα μίμινια που σχετίζονται με το δώρο που θα φέρει ο Άγιος Βασίλης (4 από τα 59), αναφερόμενα κυρίως στην τιμή του δώρου και ακολουθώντας έτσι τα καταναλωτικά πρότυπα.



**Εικόνα 3.** Διαδικτυακό μίμινιο σχετικό με το Δωδεκαήμερο (<https://gr.pinterest.com/pin/475270566906605872/>) (τελευταία ανάκτηση 26/10/2021)

Ακόμη, υπήρχαν και μίμινια (3 από τα 59) που αφορούν τα ταξίδια για τις διακοπές σε τουριστικούς προορισμούς. Πρόκειται για μια σχετικά νέα συνήθεια του τρόπου εορτασμού των γιορτών, αυτή του ταξιδιού σε κάποιο τουριστικό μέρος ή σε κάποια χώρα του εξωτερικού. Μάλιστα διαφαίνεται και ένας σαρκασμός ως προς το πόσο απαραίτητη έχει αρχίσει να είναι αυτή η συνήθεια και πόσο ανάρμοστο θεωρείται να μην επιτρέπει η οικονομική κατάσταση κάποιου να πραγματοποιήσει αυτή τη συνήθεια. Για παράδειγμα στην Εικόνα 4 παρουσιάζεται ένα μίμινιο στο οποίο απεικονίζονται δύο άνθρωποι σε ένα αρχοντικό, ντυμένοι με ρούχα εποχής να συζητούν για

τις επερχόμενες διακοπές τους. Μάλιστα στο συγκεκριμένο μιμίδιο γίνεται και χρήση του λογοπαίγνιου «Βιέννη-δε βγαίνει» για να ενισχυθεί η χιουμοριστική διάθεσή του.



**Εικόνα 4.** Διαδικτυακό μιμίδιο σχετικό με το Δωδεκαήμερο  
([https://m.facebook.com/pg/realancient/photos/?tab=album&album\\_id=2459904317557754](https://m.facebook.com/pg/realancient/photos/?tab=album&album_id=2459904317557754)  
(τελευταία ανάκτηση 26/10/2021)

Ωστόσο, υπάρχουν και μιμίδια που δεν εντάσσονται σε κάποια από τις παραπάνω κατηγορίες και είναι μεμονωμένα. Παρατηρούνται μιμίδια που σχετίζονται με το πέταγμα του σταυρού στη γιορτή των Φώτων, ή άλλα που χρησιμοποιούν λογοπαίγνια με το όνομα της γιορτής (Φώτα). Κάποια άλλα μιμίδια σατιρίζουν την κακή διάθεση που έχει μια μερίδα ανθρώπων στις γιορτές, καθώς η περίπτωση επιβάλλει ευθυμία, ενώ κάποια άλλα αφορούν την ενδυμασία και τις προσωπικές ετοιμασίες για τις γιορτές. Τέλος, υπάρχουν και λίγα μιμίδια που αναφέρονται στις προβολές εκπομπών των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης κατά την περίοδο των γιορτών.

Τα μιμίδια που σχετίζονται με τις Απόκριες, από την άλλη, είναι τα λιγότερα από όσα βρέθηκαν στην αναζήτηση (18 από τα 103). Αναφέρονται στην πλειοψηφία τους (8 από τα 18) στις μεταμφιέσεις και στο καρναβάλι. Στο μιμίδιο που παρατίθεται παρακάτω (Εικόνα 5) συνδυάζεται η εικόνα ενός ζευγαριού ντυμένο με ρούχα εποχής που συζητάει στο σπίτι με ένα κείμενο στο οποίο αναφέρονται στη μεταμφίεση για το καρναβάλι με χιουμοριστική διάθεση. Επίσης, αρκετά από τα μιμίδια της Αποκριάς αναφέρονται και στο έθιμο του χαρταετού που πραγματοποιείται κάθε Καθαρά Δευτέρα (4 από τα 18).



**Εικόνα 5.** Διαδικτυακό μιμίδιο σχετικό με τις Απόκριες  
([https://www.facebook.com/realancient/posts/pick\\_of\\_the\\_daymeme-by-maria-pastogianni/2254514288096759](https://www.facebook.com/realancient/posts/pick_of_the_daymeme-by-maria-pastogianni/2254514288096759) (τελευταία ανάκτηση 26/10/2021)



Σχετικά με τα μιμίδια που αναφέρονται στο εορτασμό του Πάσχα η συντριπτική πλειοψηφία τους (16 από τα 26) σχετίζεται με το τραπέζι του Μεγάλου Σαββάτου και της Κυριακής του Πάσχα αλλά και με το έθιμο του σουβλίσματος του αρνιού. Για παράδειγμα στην Εικόνα 6 παρουσιάζεται ένα μιμίδιο το οποίο περιλαμβάνει σκίτσο και κείμενο. Στο σκίτσο απεικονίζονται γυναίκες ντυμένες με ρούχα εποχής και το κείμενο αποτελείται από τον διάλόγό τους σχετικά με το φαγητό την ημέρα της Ανάστασης, ο οποίος είναι ιδιαίτερα σαρκαστικός. Επιπλέον, στα μιμίδια αυτής της γιορτής λόγω του φαγητού και των τραπεζιών εκφράζονται και νέες διατροφικές συνήθειες που ακολουθούν αρκετοί άνθρωποι στις μέρες μας (vegetarian, vegan κ.λπ.).



**Εικόνα 6.** Διαδικτυακό μιμίδιο σχετικό με τη γιορτή του Πάσχα  
(<https://sapsalis.gr/asteio/5719762801786880> (τελευταία ανάκτηση 26/10/2021))

Επιπρόσθετα, σε αρκετά από τα μιμίδια που αναφέρονται στο Πάσχα (10 από τα 26) παρατηρείται και η συνήθεια πολλών ανθρώπων που ζουν στα αστικά κέντρα να επισκέπτονται τον τόπο καταγωγής τους για τον εορτασμό αυτών των ημερών. Η επιστροφή στο χωριό για αυτές τις μέρες κατά τις οποίες αναβιώνουν πολλά έθιμα δείχνει μια νοσταλγία για τις ρίζες μας και το παρελθόν (Κακάμπουρα 1999, σ. 211). Οι αναβιώσεις διάφορων μορφών του λαϊκού πολιτισμού εκείνες τις ημέρες αποτελούν όψεις του φολκλορισμού, φαινόμενο το οποίο έχει τις ρίζες του ακριβώς σε αυτή την αγάπη και τη νοσταλγία του ανθρώπου για το παρελθόν (Μερακλής, 1972, σ. 3). Στην Εικόνα 7 παρουσιάζεται ένα μιμίδιο στο οποίο απεικονίζονται ηλικιωμένες γυναίκες του χωριού να κοιτούν μια κοπέλα και το κείμενο αναφέρεται στην επίσκεψη αστών στο χωριό, οι οποίοι δεν έχουν εμβολιαστεί και υπονοείται ο φόβος και η δυσανασχέτηση των μόνιμων κατοίκων για αυτή την επίσκεψη.



**Εικόνα 7.** Διαδικτυακό μιμίδιο σχετικό με τη γιορτή του Πάσχα  
(<https://www.Facebook.com/1883732248566605/photos/a.1883735775232919/2920400898233063/?type=3> (τελευταία ανάκτηση 26/10/2021))



Καθώς η έρευνα πραγματοποιήθηκε κυρίως σε μινιμάρια που αναρτήθηκαν από τον Ιανουάριο του 2020 έως το Μάιο του 2021, δε θα μπορούσαν να λείπουν τα μινιμάρια τα οποία σχετίζονται με τον τρόπο εορτασμού των γιορτών στην περίοδο της πανδημίας του COVID-19, καθώς ήταν μια κατάσταση που επηρέασε άμεσα τις συνήθειες των γιορτών και φυσικά αυτό αντικατοπτρίζεται μέσα από τα μινιμάρια. Στην Εικόνα 8, για παράδειγμα, παρουσιάζεται ένα μινιμάρια στο οποίο απεικονίζεται ο Ιησούς από τη γνωστή ταινία «Ο Ιησούς από τη Ναζαρέτ» να προτρέπει τον Λάζαρο να βγει έξω, αλλά αντί για τον Λάζαρο του απαντάει γνωστός παρουσιαστής ο οποίος συμμετείχε στην διαφήμιση για την παραμονή στο σπίτι λόγω της πανδημίας. Για την κατανόηση του συγκεκριμένου μινιμάρια απαιτείται η γνώση τόσο της ταινίας και της διαφήμισης όσο και των διαλόγων σε αυτές.



**Εικόνα 8.** Διαδικτυακό μινιμάρια σχετικό με την πανδημία  
(<https://www.monopoli.gr/2020/04/19/istories/perierga/384654/keep-calm8-proetoimasies-gia-ena-diaforetiko-rasxa/> (τελευταία ανάκτηση 26/10/2021)

Τα μινιμάρια λοιπόν που σχετίζονται με την πανδημία είναι αρκετά (15 από τα 103) και εστιάζουν κυρίως στις νέες συνθήκες τρόπου εορτασμού που επιβάλλει η πανδημία, όπως για παράδειγμα η παραμονή στις πόλεις στις διακοπές του Πάσχα, η απαγόρευση τέλεσης κάποιων εθίμων, όπως των καρναβαλιών και των καλάντων, αλλά και προτάσεις νέων τρόπων εορτασμού όπως ο εορτασμός στο σπίτι.

Αξιοσημείωτο είναι ότι υπάρχουν αρκετά μινιμάρια (13 από τα 103), στα οποία διαφαίνεται μια άρνηση ως προς τις γιορτές ή και ανακούφιση όταν κάποιες από αυτές δεν εορτάστηκαν λόγω της πανδημίας. Η άρνηση αυτή εστιάζει κυρίως στον κοσμικό και καταναλωτικό χαρακτήρα που έχουν πάρει οι γιορτές και στην αδυναμία πολλών ανθρώπων να ανταποκριθούν. Αυτά αφορούν κυρίως, όπως προαναφέρθηκε, τα αποκριάτικα καρναβάλια, τα χριστουγεννιάτικα και πρωτοχρονιάτικα κάλαντα των παιδιών αλλά και τις οικογενειακές μαζώξεις. Για παράδειγμα το μινιμάρια της Εικόνας 9 περιλαμβάνει ένα κείμενο στο οποίο αναφέρονται όλα αυτά που μπορεί κάποιος να αποφύγει λόγω της καραντίνας, συνοδευόμενο από εικόνες και σκίτσα, τα οποία ενισχύουν το περιεχόμενο του μινιμάρια.



**Εικόνα 9.** Διαδικτυακό μμίδιο σχετικό με την αρνητική διάθεση προς τις γιορτές (<https://m.Facebook.com/realancient/photos/a.1921703051377886/2779079818973534/?type=3>) (τελευταία ανάκτηση 26/10/2021)

## Συζήτηση

Μέσα από τα μμίδια που αναφέρονται στις γιορτές του λαϊκού εορτολογίου εκφράζεται ο σύγχρονος τρόπος εορτασμού τους. Παρατηρείται πως πολλές από τις παραδοσιακές πρακτικές εορτασμού επιλέγονται από μεγάλη μερίδα ανθρώπων. Όμως, δεν είναι λίγα και τα μμίδια που εκφράζουν επιθυμία και προτάσεις για αλλαγές. Έτσι, μέσα από τα μμίδια προβάλλεται και εκφράζεται όχι μόνο ο τρόπος εορτασμού αλλά και οι απόψεις των χρηστών σχετικά με αυτό το θέμα. Παράλληλα διαφαίνονται οι επιρροές που έχουν φέρει οι νέες συνθήκες στον γενικότερο τρόπο ζωής λόγω της πανδημίας και των περιοριστικών μέτρων αλλά και των μεταβολών στις κοινωνικοοικονομικές συνθήκες που επικρατούν.

Ακόμη παρατηρείται σε πολλά μμίδια η χρήση εικόνων συνδυασμένων με το κείμενο, το οποίο αναγράφεται σε αυτές. Οι εικόνες μπορεί να περιλαμβάνουν είτε σκίτσα, τα οποία τονίζουν τον χιουμοριστικό χαρακτήρα των μμιδίων είτε φωτογραφίες από γνωστές σειρές και ταινίες, κεντρίζοντας την προσοχή των χρηστών και επιτρέποντας σε όσους γνωρίζουν τις συγκεκριμένες σειρές και ταινίες να κατανοήσουν καλύτερα το νόημα του μμιδίου.

Τέλος, ένα ακόμη χαρακτηριστικό των μμιδίων είναι ότι οι δημιουργοί τους για να αφήσουν το δικό τους στίγμα επιλέγουν κάθε φορά επίκαιρα θέματα με στόχο να αποτελέσουν τα μμιδιά τους αναπαραστάσεις της κοινωνικής πραγματικότητας τη δεδομένη στιγμή που τα κοινοποιούν.

## Συμπεράσματα

Με την ανωνυμία που προσφέρει σαν μέσο το Διαδίκτυο, παρατηρείται πως οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να εκφραστούν, να σχολιάσουν ακόμη και να απορρίψουν κάποιες από τις γιορτές του λαϊκού εορτολογίου. Με αυτόν τον τρόπο, η ανωνυμία δίνει τη δυνατότητα στους δημιουργούς των μμιδίων να τα μετατρέψουν σε εργαλεία ανταλλαγής ιδεών (Reime, 2015: 4). Επίσης, τα διαδικτυακά

μιμίδια αντιστέκονται στα στερεότυπα και τους θεσμούς, επιχειρώντας να παρουσιάσουν τις υπάρχουσες συνθήκες αναδεικνύοντας τη γνησιότητά τους (Zittrain, 2014: 389). Ταυτόχρονα, διαφαίνεται πως τα διαδικτυακά μιμίδια γίνονται φορείς νέων τάσεων και προκαταλήψεων σχετικά με το λαϊκό εορτολόγιο, καθώς ο κάθε χρήστης έχει τη δυνατότητα όχι μόνο να σχολιάσει αλλά και να επηρεάσει τους υπόλοιπους χρήστες για τη δημιουργία νέων συνηθειών, εθίμων και τρόπων εορτασμού. Έτσι, μελετώντας τα μιμίδια συμπεραίνουμε ότι αποτυπώνουν τον τρόπο που εορτάζονται οι γιορτές του λαϊκού εορτολογίου και εκφράζουν συγκεκριμένες πεποιθήσεις γύρω από αυτές.

Τέλος, η παρούσα μελέτη προσφέρεται για περαιτέρω έρευνα καθώς θα μπορούσε να αποτελέσει αφορμή και για άλλους μελετητές να ασχοληθούν με τα μιμίδια που σχετίζονται με τις λιγότερο γνωστές γιορτές του λαϊκού εορτολογίου. Παράλληλα, ενώ στη συγκεκριμένη μελέτη επιλέχθηκε η ανάλυση περιεχομένου, τα μιμίδια θα μπορούν να εξεταστούν και υπό το πρίσμα της κριτικής ανάλυσης λόγου. Το σίγουρο είναι πως όσο οι συνθήκες της ζωής και συνεπώς και του εορτασμού των γιορτών αλλάζουν, τόσο τα μιμίδια που αναφέρονται σε αυτές θα αποτελούν πηγή έμπνευσης και πρόσφορο έδαφος για έρευνα.

## Βιβλιογραφία

- Βαλασιάδης, Ε., Κατσαδώρας, Γ., Κακάμπουρα Ρ., & Φωκίδης, Ε. (2017). Λαϊκός Πολιτισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Στο Φ. Γούσιος (Επιμ.), *Τα Πρακτικά του 4ου Συνεδρίου: Νέος Παιδαγωγός*. Αθήνα, 1 και 2 Απριλίου 2017, σσ. 1026-1033.
- Βαρβούνης, Μ. Γ. (2014). *Νεωτερική Ελληνική Λαϊκή Θρησκευτικότητα*. Θεσσαλονίκη. Εκδ: Μπαρμπουνάκη.
- Βαρβούνης, Μ. Γ. (2015). *Λαϊκή Θρησκευτικότητα και εθιμικές πρακτικές. Μελετήματα θρησκευτικής και κοινωνικής λαογραφίας*. Ηρόδοτος.
- Κακάμπουρα, Ρ. (1999). Η λαογραφία του ταξιδιού και οι εκδρομές των ηπειρωτικών συλλόγων της Αθήνας, στα *Ηπειρωτικά Χρονικά*, τόμος 33, (σσ. 201-216). Ιωάννινα: Μητρόπολη Ιωαννίνων.
- Κατσαδώρας, Γ., & Νουνανάκη Α. Λ. (2021). Η εικόνα των Ποντίων στη ψηφιακή λαογραφία: η περίπτωση των μιμιδίων (memes)». Στο Μ. Γ. Βαρβούνης, Ρ. Κακαμούρα & Μ. Ευσταθιάδου (Επιμ.), *Τα πρακτικά του Διεθνούς Επιστημονικού Συνεδρίου Λαογραφίας Λαϊκή παράδοση του Πόντου: από το παρελθόν στο παρόν* (διοργάνωση: Εργαστήριο Κοινωνικών Επιστημών του Π.Τ.Δ.Ε. του Ε.Κ.Π.Α., Εργαστήριο Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Τμήματος Ιστορίας & Εθνολογίας του Δ.Π.Θ & Φάρος Ποντίων) Θεσσαλονίκη 29 Νοεμβρίου-1 Δεκεμβρίου 2019 (389-432).
- Κατσαδώρας, Γ. (2011). Ο λαϊκός πολιτισμός την εποχή της παγκοσμιοποίησης. Στο Π. Φώκιαλη, Ν. Ανδρεαδάκης & Γ. Ξανθάκου (Επιμ.), *Διεργασίες σκέψης στο σχολείο και την κοινωνία*, α' τόμ. Αθήνα: Πεδίο, σσ. 90-99.
- Κατσαδώρας, Γ. Κ. (2013). «Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα». Στο Γ. Κόκκινος & Μ. Μοσκοφόγλου-Χιονίδου (επ.) (2013). *Επιστήμες της Εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό*. Αθήνα: Ταξιδευτής, σσ. 99-122.
- Κούζας, Γ. (2017). Θρησκευτικότητα και αστικός χώρος: νεότερες μελέτες για τη θρησκευτική ζωή στις πόλεις. Στο *Ο καθηγητής Μ. Γ. Βαρβούνης και το έργο του. Μελέτες και κείμενα*. Πορεία.
- Λουκάτος, Δ. (1985). *Συμπληρωματικά του χειμώνα και της Άνοιξης*. Φιλιππότη.
- Λουκάτος, Δ. (1997). *Χριστουγεννιάτικα και των γιορτών*. Φιλιππότη.
- Μέγας, Γ. (2012). *Ελληνικές Γιορτές και έθιμα της λαϊκής λατρείας*. Εστία.
- Μερακλής Μ. Γ. (1972). Τι είναι ο Folklorismus. *Λαογραφία* τ. 28.
- Μερακλής Μ. (2011). *Ελληνική Λαογραφία*. Καρδαμίτσα.
- Πολίτης, Ν. (1987). *Το καρναβάλι της Πάτρας*. Πατραϊκές εκδόσεις.
- Πούχγερ, Β. (1989). *Λαϊκό θέατρο στην Ελλάδα και στα βαλκάνια*. Πατάκη.

- Bausinger, H. (2009). *Ο λαϊκός πολιτισμός στον κόσμο της τεχνολογίας* (μετάφραση: Μαριάνθη Καπλάνογλου-Αρετή Κοντογιώργη). Πατάκη.
- Blank, T. J. (2007). Examining the transmission of urban legends: Making the Case for Folklore Fieldwork on the Internet. *Folklore Forum*, 37 (1), σσ. 15-26.
- Bryman, A. (2012). *Social research methods* (4th ed.). Oxford University Press.
- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene*. Oxford University Press.
- Denzin N. K. (1983). "Interpretive Interactionism", G. Morgan (ed.) *Beyond Method. Strategies for Social Research*, USA: Sage Publications Inc, σσ. 129-146.
- Dundes, A. (1980). *Interpreting Folklore*. Bloomington: Indiana Univ. Press.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E., (2009). *How to design and evaluate research in education*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Grundlingh, L. (2018). Memes as speech acts. *Social Semiotics*, 28 (2), σσ. 147-168.
- Miltner, K. (2011). *SRSly PHENOMENAL: An Investigation into the Appeal of LOLCats*. MA Thesis. London School of Economics and Political Science.
- Ong W. (2005). *Προφορικότητα και εγγραμματοσύνη*. Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.
- Raymond, E. S. (2001). *The cathedral and the bazaar. Musings on Linux and Open Source by an Accidenta*. Revolutionary, USA: O'Reilly & Associates, Inc.
- Reime, T. (2015). Memes as Visual tools for precise message conveying. *Norwegian University of Science and Technology*.
- Shifman, L. (2013). Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18, 362-377.
- Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. Cambridge, MA: The MIT Press, σσ. 20-22.
- Van Dijk, J. (2009). Users like you? Theorizing agency in user-generated content. *Media, culture, and society*, 31(1), σσ. 41-58.
- Wagener, A. (2020). The postdigital emergence of memes and GIFs: meaning, discourse, and hypertextual creativity. *Postdigital Science and Education*, σσ. 1-20.
- Zittrain, J. L. (2014). Reflections on Internet Culture. *Journal of Visual Culture*, 13(3), σσ. 388-394.

## **Αινίγματα, παροιμίες και άλλες λαϊκές φράσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης την περίοδο της πανδημίας. Η σελίδα ««Λαϊκές ρήσεις, Αινίγματα και Ανέκδοτα» στο Facebook**

*Χρυσάνθη Κόζα*

Εκπαιδευτικός

[kozax@rhodes.aegean.gr](mailto:kozax@rhodes.aegean.gr)

### **Περίληψη**

Τα αινίγματα οι παροιμίες και οι παραδόσεις, αποτελούν αναπόσπαστα κομμάτια της προφορικής παράδοσης. Είναι σύντομα είδη του λαϊκού λόγου με πυρήνα την πρόταση και χρησιμοποιούν ποιητικά χαρακτηριστικά όπως τη ρίμα, τη μεταφορά και την παρήχηση. Είναι ένα επικοινωνιακό γεγονός, που προϋποθέτει με τη σειρά του την ύπαρξη μιας αμοιβαίας ικανότητας ανάμεσα στον φορέα της παράστασης και το ακροατήριο. Με αφορμή την κοινωνική απομόνωση που επικράτησε το 2020 λόγω πανδημίας, δημιουργήσαμε μια ομάδα στο Facebook (μέσο κοινωνικής δικτύωσης), ώστε να έρθουμε λίγο πιο κοντά ο ένας με τον άλλο, ηλεκτρονικά, με απώτερο σκοπό να μελετηθεί κατά πόσο μπορεί ο λαϊκός πολιτισμός μπορεί να μετασχηματίζεται στον χώρο και στον χρόνο. Επιπλέον στόχος μας είναι να φανεί αν χρησιμοποιούμε τον προφορικό ή το γραπτό λόγο στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Η ομάδα στο Facebook κυκλοφόρησε με το όνομα (Λαϊκές ρήσεις, Αινίγματα και Ανέκδοτα) ήταν ανοικτή και ζητήθηκε τα μέλη της να ανεβάζουν ανέκδοτα, αινίγματα ή ευτράπελες διηγήσεις. Μέσα σε ένα διήμερο τα μέλη ξεπέρασαν τα 1.000 και οι αναρτήσεις έφτασαν τις 997. Στην ομάδα αξιοποιούνταν στοιχεία και του γραπτού αλλά και του προφορικού λόγου. Από τη μια κυριαρχούσε ο γραπτός λόγος με την ανάγνωση και τη γραφή, από την άλλη, υπήρχαν στοιχεία που συνδέονταν με τον προφορικό λόγο (ιδιωματισμοί). Η ομάδα αντικατέστησε τη συμβατική σύνδεση του πολιτισμού με τον τόπο, εφ' όσον τα μέλη μοιράστηκαν κάποιο κοινό παράγοντα ανάπτυξαν τις παραδόσεις και έδωσαν στις κοινότητές τους τη δική τους ταυτότητα.

**Λέξεις-κλειδιά:** διαδικτυακή ομάδα, παραδόσεις, παροιμίες, σελίδες κοινωνικής δικτύωσης, ψηφιακός πολιτισμός

### **Abstract**

Riddles, proverbs and traditions, are integral parts of the oral tradition. They are short genres of popular discourse with a core of sentence and use poetic features such as rhyme, metaphor and alliteration. It is a communicative event, which in turn presupposes the existence of a mutual competence between the carrier of the performance and the audience. On the occasion of the social isolation that prevailed in 2020 due to a pandemic, we created a group on Facebook (social media), in order to get a little closer to each other, electronically, with the ultimate goal of studying whether popular culture can transform in space and time. In addition, our goal is to show whether we use the spoken word or the written word in social media. The Facebook group launched under the name (Folk Sayings, Riddles and Jokes) was open and its members were asked to upload jokes, riddles or funny stories. Within two days, the members exceeded 1,000 and the posts reached 997. In the group, elements of both the written and the spoken word were used. On the one hand, the written word with reading and writing dominated, on the other hand, there were elements connected to the spoken word (idioms). The group replaced the conventional association of culture with place, as members shared some common factor developed traditions and gave their communities their own identity.

**Keywords:** digital culture, proverbs, online groups, social networks, traditions

## Εισαγωγή

Σήμερα, η τεχνολογία και οι νέες μορφές επικοινωνίας, επηρεάζουν σχεδόν όλες τις μορφές των ανθρώπινων πράξεων και επικεντρώνονται κυρίως στη σύγκλιση και ολοκλήρωση του ψηφιακού και του φυσικού κόσμου. Η χρήση έξυπνων-ψηφιακών συσκευών, βελτιώνει τη ζωή των ανθρώπων σύμφωνα με μελέτες που πραγματοποιήθηκαν σχετικά με τη διείσδυση νέων έξυπνων τεχνολογιών (Ντάφλου, 2021). Η τεχνητή νοημοσύνη λαμβάνει όλο και περισσότερη προσοχή στην ανάπτυξη της έξυπνης εκπαίδευσης.

Η διείσδυση των ψηφιακών και των έξυπνων τεχνολογιών στην ελληνική οικογένεια βρίσκεται σε αρχικά στάδια, παρότι η Ελλάδα βρίσκεται σε τροχιά ψηφιοποίησης. Το οξύμωρο όμως είναι ότι οι περισσότερες οικογένειες διαθέτουν υπολογιστές ή έξυπνα τηλέφωνα προκειμένου να αποκτήσουν πρόσβαση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Τα μέσα αυτά είναι αρκετά δημοφιλή και κατά την εμφάνιση της πανδημίας του COVID-19 αποτέλεσαν και συνεχίζουν να αποτελούν τρόπο διαφυγής από τον εγκλεισμό και τρόπο επικοινωνίας με τους υπόλοιπους φίλους.

Η ελληνική κυβέρνηση το πρώτο τρίμηνο του 2020 αναγκάστηκε να εισάγει πρωτόγνωρες συνθήκες εγκλεισμού των πολιτών, λόγω πανδημίας. Ζητήθηκε λοιπόν από τους πολίτες να κρατήσουν κοινωνικές αποστάσεις και να μπουν είτε σε περιορισμό είτε σε απομόνωση, με στόχο να μειωθεί η εξάπλωση της νόσου. Από τα μέτρα αυτά, που από το σύνολο των ειδικών επιστημόνων κρίνονται επιβεβλημένα, γεννήθηκαν οι όροι τηλε-εργασία, τηλε-εκπαίδευση, τηλε-διάσκεψη, τηλε-ιατρική.

Εκτός από το απότομο κλείσιμο του ιδιωτικού και εν μέρει του δημόσιου τομέα, η ζωή των ανθρώπων, όπως την γνωρίζαμε, άλλαξε άρδην μέσα σε μερικά εικοσιτετράωρα. Η νέα πραγματικότητα εμπεριείχε εγκλεισμό και κοινωνική απομάκρυνση, έκτακτα ανακοινωθέντα και νέα μέτρα για την αποφυγή της διασποράς του νέου ιού.

Από την άλλη μεριά, η λαογραφία είναι εκείνο το επιστημονικό πεδίο που προσανατολίζεται στη σημερινή εποχή σε δύο διαφορετικές κατευθύνσεις: σε έναν νέο τρόπο μετάδοσης παραδοσιακών μορφών του λαϊκού πολιτισμού σε διαφορετικές ομάδες χρηστών του Διαδικτύου και στη δημιουργία σύγχρονων λαϊκών πολιτισμικών μορφών, οι οποίες επιζούν μόνο στο Διαδίκτυο (ανέκδοτα, λαϊκές ρήσεις κ.ά.) (Κατσαδώρας, 2013).

Οι Hall και Hermann (1994), αναφέρουν ότι οι Αμερικανοί μελετητές και οι υπεύθυνοι λαογραφικών αρχείων αποφάσισαν να εξερευνούν τις αμέτρητες δυνατότητες που τους προσέφερε η τεχνολογία και οι πρώτοι προσωπικοί υπολογιστές. Έτσι, σε σχετικά σύντομο χρονικό διάστημα, οι ψηφιοποιημένες συλλογές εγγράφων, αλλά και οι δυνατότητες παγκόσμιας πρόσβασης σε λαογραφικά αρχεία και συλλογές με την παράλληλη δημιουργία βάσεων δεδομένων και προγραμμάτων ψηφιοποίησης και αποθήκευσης εικόνας και ήχου, έδωσαν τη δυνατότητα στους λαογράφους να ανακαλύψουν νέο υλικό προς έρευνα ή να αρχειοθετήσουν με επάρκεια το ήδη υπάρχον.

Ο Dundes (2005) απέδωσε βιωσιμότητα του λαϊκού πολιτισμού στο Διαδίκτυο και στη διαρκώς αυξανόμενη αποστολή ηλεκτρονικών μηνυμάτων. Με την αξιοποίηση του Διαδικτύου στην Αμερική και στην Ευρώπη, η επιστήμη της Λαογραφίας έρχεται αντιμέτωπη με μία σειρά από προκλήσεις που αφορούν στον θεωρητικό εμπλουτισμό της, στην αξία της λειτουργίας του αρχειακού υλικού, καθώς και στην επανανοηματοδότηση της ίδιας της έννοιας της παράδοσης. Θα πρέπει να τονισθεί ότι, ενώ το Διαδίκτυο βρισκόταν ακόμη σε πρωτόλεια μορφή και περιορισμένη προσβασιμότητα, ο Αμερικανός λαογράφος Richard Dorson δήλωσε απαισιόδοξα στις αρχές της δεκαετίας του 1970 ότι «σύντομα δεν θα υπάρξει ανάγκη για Λαογραφία, επομένως, καμία ανάγκη για λαογράφους» και κάλεσε τους επιστήμονες του πεδίου να στρέψουν αλλού την προσοχή τους: στα ΜΜΕ και στην Αστική Λαογραφία (Blank, 2009).



Αξίζει να αναφερθεί ότι ενώ ο Anderson (1991) αποδέχεται ότι η τεχνολογία μπορεί να αναδείξει το λαϊκό στοιχείο, η Jordan (1997) υποστηρίζει ότι η εμφάνιση των ειδών του λαϊκού πολιτισμού στο Διαδίκτυο όπως διαφαίνεται και στη δικιά μας περίπτωση, οφείλεται στις λαϊκές ομάδες των χρηστών των υπολογιστών. Γενικότερα όμως, οφείλεται, σε στοιχεία λαϊκού πολιτισμού που διαδίδονται ταυτόχρονα με το Διαδίκτυο που άρχισε να εμφανίζεται προς το τέλος του 1960. Τέλος ο Fox υιοθετεί τον κανονικό όρο “Applelore” σύνθετη λέξη με πρώτο συνθετικό το Apple που αναφέρεται στην κυριαρχική εταιρεία των ηλεκτρονικών υπολογιστών και με το δεύτερο τη λέξη lore για να περιγράψει τη διεύθυνση και ύπαρξη του λαογραφικού υλικού του Διαδικτύου (Κατσαδώρας, 2013, σ. 108).

Ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο διαδραματίζουν και τα ιστολόγια (blogs), στην παρουσία του λαϊκού πολιτισμού στο ψηφιακό πεδίο, τα οποία είτε λειτουργούν ως προσωπικά ημερολόγια, καταγράφοντας τη σκέψη και την καθημερινότητα του χρήστη ή, χάρη στην ευκολία δημιουργίας τους, μπορούν να λάβουν τη μορφή μιας επίσημης ιστοσελίδας σε περίπτωση έλλειψης αυτής. Το “blog”, είναι ιστολόγιο που θεωρείται πλέον κοινωνική ομάδα με πολιτικές προεκτάσεις (λ.χ., προσωπικά ιστολόγια πολιτικών ή ανθρώπων με κοινωνικο-πολιτική επιρροή, ιστολόγια πολιτικών οργανώσεων- π.χ., τοπικών επιτροπών -ή απλών ψηφοφόρων ή και υποψηφίων, οι οποίοι δεν δύνανται να διατηρήσουν μία ιστοσελίδα) (Nardi, Schiano & Gumbrecht, 2004).

Παράλληλα, τα blogs αντικαθιστούν σήμερα κατά κάποιο τρόπο, τον τοπικό τύπο (Κακάμπουρα & Σχοινά, 2013) ή συνιστούν μία μετεξέλιξη του, π.χ., ελλείψει επίσημης ιστοσελίδας ενός λογαριασμού στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή μίας τοπικής εφημερίδας. Εξίσου σημαντική είναι, εξάλλου, η διαπίστωση ότι τα ιστολόγια ενθαρρύνουν την εκπροσώπηση υποκειμένων (Blank, 2009), τα οποία δεν θα είχαν άλλη δυνατότητα παρουσίας και γνωστοποίησης της ταυτότητας και των δραστηριοτήτων τους παρά μόνο διά μέσου αυτού. Στην ελληνική περίπτωση, λ.χ., εθνοτικές και εθνοπολιτισμικές ομάδες, όπως οι Αρβανίτες, οι Σαρακατσάνοι, Έλληνες της διασποράς, έχουν τη δυνατότητα να αυτο-παρουσιασθούν διαδικτυακά μέσω επίσημων ιστότοπων ή blogs.

Ο χρήστης του Διαδικτύου μπορεί να συναντήσει σ’ αυτό διαφορετικές λαϊκές εκφράσεις ανάλογα με το αρχείο, την πλατφόρμα ή το μέσο κοινωνικής δικτύωσης που χρησιμοποιεί. Έτσι μπορεί να συναντήσει ψηφιοποιημένα βιβλία σε αρχείο μορφής pdf, επίσημους ιστοτόπους μουσείων, ιδρυμάτων και συλλογών, επίσημους ιστοτόπους ή σελίδες στο Facebook (ή και τα δύο) τοπικών, εθνοτοπικών ή οικιστικών συλλόγων, πλατφόρμες βίντεο, όπως το youtube, με ερασιτεχνικά και επαγγελματικά βίντεο για την παράδοση, ψηφιακά αρχεία τηλεοπτικών καναλιών.

Με αφορμή τα παραπάνω δεδομένα και βιώνοντας αυτήν την κατάσταση της συγκεκριμένης ιδιάζουσας περίπτωσης που δημιούργησε η πανδημία, δημιουργήσαμε μια σελίδα σε ένα από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (Facebook) ώστε να έρθουμε λίγο πιο κοντά ο ένας με τον άλλο, με απώτερο σκοπό να μελετηθεί κατά πόσο μπορεί η προφορική λαϊκή μας παράδοση να εξελιχθεί στο χώρο και στο χρόνο και πόσο χρησιμοποιούμε τον προφορικό λόγο στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Η ομάδα στο Facebook κυκλοφόρησε με το όνομα (Λαϊκές ρήσεις, Αινίγματα και Ανέκδοτα). Δημοσιεύτηκε ο σκοπός της ύπαρξής της και ζητήθηκε τα μέλη της ομάδας αυτής να ανεβάζουν ανέκδοτα και αινίγματα ή ευτράπελες διηγήσεις. Η ομάδα αυτή ήταν ανοικτή και αφού προσκλήθηκαν οι φίλοι της ερευνήτριας, αυτοί με τη σειρά τους, έστειλαν προσκλήσεις σε φίλους τους. Επίσης οποιοσδήποτε ήθελε μπορούσε να ζητήσει να γίνει μέλος στην ομάδα αυτή και να συμμετέχει ενεργά.

Στο κείμενό μας αφού αναφερθούν ο σκοπός και οι στόχοι της έρευνας, θα ακολουθήσουν τα θεωρητικά σημεία, η μέθοδος και η επεξεργασία του υλικού που συγκεντρώθηκε.

### Σκοπός-στόχοι

Η έρευνα μας, επιχειρεί να διαπιστώσει την κυκλοφορία του έντεχνου λαϊκού λόγου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Σκοπός μας είναι να διερευνήσουμε κατά πόσο τα αινίγματα οι λαϊκές ρήσεις

και γενικότερα ο προφορικός μεταδιδόμενος πολιτισμός μπορεί να υπάρξει, να διαδοθεί και να μετασηματιστεί στα νέα ηλεκτρονικά μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Στόχος μας είναι να δούμε αν μια παροιμία ή ένα αίνιγμα που απαντάται στο Διαδίκτυο είναι το ίδιο ή λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο με την αντίστοιχη φράση που χρησιμοποιείται στον προφορικό λόγο και επίσης να ερευνήσουμε ποιος είναι ο αντίκτυπος του Διαδικτύου (δηλαδή ενός νέου μέσου επικοινωνίας) πάνω σε ένα λαϊκό αφηγηματικό είδος όπως είναι η παροιμία ή το αίνιγμα.

## Ορισμός των αφηγηματικών ειδών

Η παροιμία και το αίνιγμα αποτελούν δύο από τα πιο σημαντικά είδη του λαϊκού λόγου. Το ζήτημα του ορισμού της παροιμίας απασχολεί τους λαογράφους συνεχώς. Δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε ότι οι απόπειρες ορισμού της παροιμίας είναι περισσότερες από τις ίδιες τις παροιμίες.

Σύμφωνα με το Wolfgang Mieder (2004), οι παροιμίες συνοψίζουν παραδοσιακές δηλώσεις αυταπόδεικτων αληθειών που κυκλοφορούν ανάμεσα στον λαό. Είναι σύντομες, γενικά γνωστές προτάσεις του λαού που περιέχουν σοφία, αλήθειες, ηθική και παραδοσιακές αντιλήψεις σε μια μεταφορική, σταθερή και μνημονεύσιμη μορφή και που παραδίδονται από γενιά σε γενιά

Οι παροιμίες ως φράσεις με τυπικό και επαναλαμβανόμενο χαρακτήρα, φαίνεται ότι ήταν όχι μόνο χρήσιμες αλλά και πολύ αγαπητές στους παραμυθάδες, καθώς αυτές επικύρωναν τις κρίσεις τους για τα δρώμενα με αδιαμφισβήτητο τρόπο, δηλαδή με την πατροπαράδοτη λαϊκή σοφία, την οποία σέβονταν όλοι (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002, σ. 153).

Η παροιμία λοιπόν, χρησιμοποιείται ως παρακαταθήκη του παρελθόντος σε επαναλαμβανόμενες καταστάσεις του παρόντος και σύμφωνα με τη ρητορική προσέγγιση των σύντομων ειδών του λαϊκού λόγου, μέσω της πειθούς έρχεται να συμβουλευσει για κάτι που πρόκειται να γίνει ή να ανακεφαλαιώσει για κάτι που έχει ήδη γίνει.

Από την άλλη, το αίνιγμα είναι μια μεταφορά ή μία ομάδα από μεταφορές, που η χρήση τους δεν έχει γενικευθεί και η εξήγησή τους δεν είναι προφανής. Το αίνιγμα είναι η εικονική κατά το πλείστο περιγραφή της παράσταση μιας ενέργειας ή ενός πράγματος η οποία χάρη της πνευματικής παιδείας προβάλλεται ως ερώτημα όπου ο ερωτώμενος μαντεύει την αποκρυπτομένη έννοια (Κυριακίδης, 1965, σ. 27). Στο γνωμικό είμαι μια ρήση, δεν υπάρχει εικόνα ή όταν υπάρχει είναι μερική ή ολική και δεν συναντάμε και μεταφορά (Μερακλής, 1991, σ. 11).

Συμπερασματικά, η παροιμία και το αίνιγμα αποτελούν σύντομα είδη του λαϊκού λόγου με πυρήνα την πρόταση, ενώ και τα δύο χρησιμοποιούν ποιητικά χαρακτηριστικά όπως τη ρίμα, τη μεταφορά και την παρήχηση, ενώ καταλήγει ότι η βασική τους διαφορά είναι ότι το αίνιγμα πρέπει να τροφοδοτήσει αυτό στο οποίο αναφέρεται με μια απάντηση, ενώ η παροιμία δεν χρειάζεται να το κάνει αυτό καθώς κάτι τέτοιο είναι ξεκάθαρο λόγω της επικοινωνιακής περιστασης (Abrahams, 2005, σ. 30).

Σε πολύ μεγάλο βαθμό, οι παροιμίες, προέρχονται από παροιμιώδεις μύθους. Μάλιστα, κυρίως από μύθους ζώων, από ευτράπελες παροιμιώδεις, από περιπαίγματα χωριών, από διάφορα ιστορικά και τοπικά γεγονότα, χαρακτηριστικά λόγια και αποφθέγματα ιστορικών προσώπων, αποσπάσματα από τις ιερές γραφές, διάφορα στιχουργήματα, αλλά και φράσεις που αποσπώνται από παραμύθια ή άλλες διηγήσεις. Γενικότερα όπως αναφέρει ο Μέγας (1976, σ. 194), χαρακτηριστικές εκφράσεις του μύθου αποσπάρθηκαν από αυτόν και μετατράπηκαν σε παροιμίες.

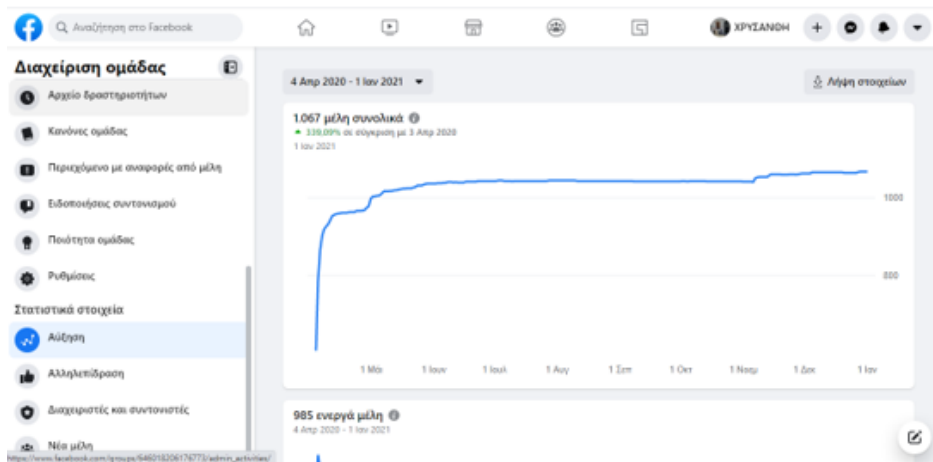
## Μέθοδος

Η σύγχρονη λαογραφική μέθοδος προσεγγίζει την παροιμία όχι ως κείμενο, αλλά ως διαδικασία. Η παροιμία αποτελεί ένα επικοινωνιακό γεγονός. Ο καλύτερος, λοιπόν, τρόπος να μελετηθεί είναι μέσα στο πλαίσιο στο οποίο εμφανίζεται. Ακολουθήθηκε λοιπόν η εθνογραφική μελέτη. Μελετήσαμε τους

επικοινωνιακούς κώδικες των συμμετεχόντων, τα πλαίσια όπου η επικοινωνία επιτρέπεται ή ενθαρρύνεται, τη μορφή των μηνυμάτων, τα θέματα και τα σχόλια των συμμετεχόντων.

### Αριθμός και χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω η ομάδα στο Facebook (Λαϊκές ρήσεις, Αινίγματα και Ανέκδοτα), ήταν ανοικτή σε όποιον ενδιαφερόταν να γίνει μέλος και να συμμετέχει στην όλη διαδικασία. Αξίζει να σημειωθεί ότι υπήρχαν και αρκετά αιτήματα αποδοχής από προφίλ που έδειξαν να ενδιαφέρονται για το περιεχόμενο της ομάδας. Μέσα σε ένα διήμερο τα μέλη ξεπέρασαν τα 1.000 άτομα και οι αναρτήσεις τους έφτασαν τις 997 όπως φαίνεται στο παρακάτω Διάγραμμα 1.

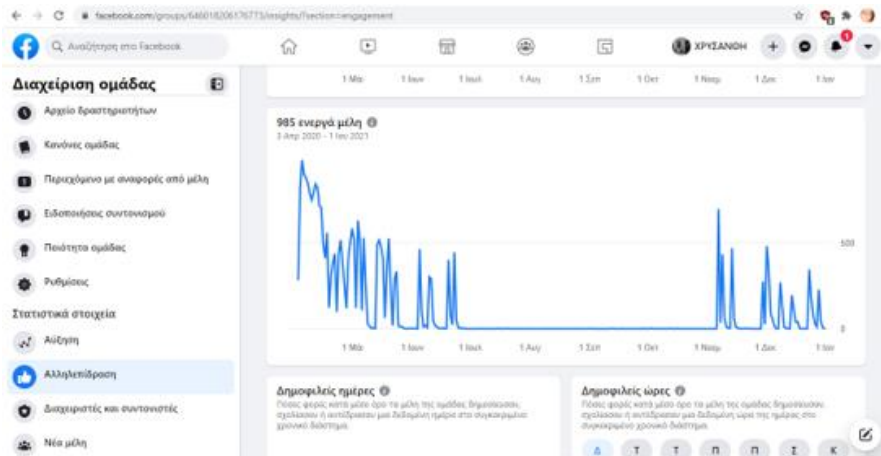


**Διάγραμμα 1.** Μέλη της ομάδας

Στο κάθε μέλος δόθηκε η ευκαιρία να ανεβάσει ό,τι γνώριζε ή ήθελε να μοιραστεί μαζί μας, με την προϋπόθεση ότι συμφωνεί να συμμετέχει στην έρευνα αυτή και συναινεί με τις προϋποθέσεις (ότι δηλαδή θα χρησιμοποιηθούν τα λεγόμενά του σε έρευνα). Επιπλέον τους είχε ζητηθεί να γράψουν από πού το άκουσαν ή αν το γνώριζαν οι ίδιοι.

Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι τα μέλη ήταν από διαφορετικές πόλεις της Ελλάδας αλλά ένα μεγάλο ποσοστό 75% είχαν καταγωγή από τη Ρόδο και κυρίως από χωριά της Ρόδου. Αυτό στην αρχή αποτέλεσε πρόβλημα στη συνομιλία ή στα αινίγματα που αναρτιούνταν, επειδή οι συμμετέχοντες έγραφαν όπως ακριβώς μιλούν με τοπικά ιδιώματα. Συμμετείχαν δηλαδή σε ένα περιβάλλον νέας δευτερογενούς προφορικής με «δυναμικό, διαδραστικό και συνδετικό χαρακτήρα» (Ong, 2001). Σε αυτό δόθηκε λύση από τη διαχειρίστρια της ομάδας αναρτώντας μια ανακοίνωση που με την οποία παρακαλούσε τα μέλη να διευκρινίζουν τι σημαίνει αυτό που αναρτούν ή μια μετάφραση καθώς και πού χρησιμοποιείται αυτό γιατί υπάρχουν και μέλη που δεν είναι από τη Ρόδο. Υπήρξε μια συμμόρφωση σε αυτό από τα μέλη και έτσι δόθηκε η δυνατότητα να αλληλοεπιδράσουν μεταξύ τους όλοι.

Ένα άλλο σημαντικό που αξίζει να αναφερθεί είναι και το ότι τα μέλη σε βάθος χρόνου 9 μηνών φάνηκε πως ήταν πιο πολύ ενεργά κατά τη διάρκεια εγκλεισμού λόγω της πανδημίας. Ας μην ξεχνάμε ότι υπήρξε άρση των μέτρων κατά τους καλοκαιρινούς μήνες και ξανά εγκλεισμός προς τους φθινοπωρινούς και χειμερινούς μήνες. Η συμμετοχή των μελών επηρεάστηκε από αυτό το γεγονός, όπως και φαίνεται και στο παρακάτω Διάγραμμα 2.



**Διάγραμμα 2.** Ενεργά μέλη σε διάρκεια 9 μηνών

Κατά τη διάρκεια όλης αυτής της περιόδου η διαχειρίστρια ενθάρρυνε τα μέλη να αναρτούν αινίγματα και λαϊκές ρήσεις καθώς και παρέμβαινε μόνο όταν έβρισκαν αδιέξοδο στις συζητήσεις τα μέλη ή όταν κάποιος αναρτούσε κάτι χωρίς την επεξήγηση ή τη μετάφραση. Επίσης η διαχειρίστρια έλεγχε αυτά που ανέβαζαν προκειμένου να πληρούν τις προδιαγραφές της ομάδας, οι οποίες διατυπώθηκαν με επιστημολογικά κριτήρια. Π.χ. «Αγαπητά μέλη της ομάδας, θα ήθελα να επιστήσω την προσοχή σας σε αυτά που ανεβάζετε. Λαϊκές ρήσεις δεν εννοούμε λέξεις από το τοπικό μας ιδίωμα. Καθημερινά, χρησιμοποιούμε διαχρονικές φράσεις λαϊκής σοφίας που την προέλευσή τους οι περισσότεροι δεν γνωρίζουμε. Οι φράσεις αυτές κρύβουν μία μικρή ιστορία, που έχει κάτι να μας διδάξει, είτε μας βοηθά στο να περιγράψουμε συγκεκριμένες καταστάσεις και δεδομένα. π.χ. "Όσα φέρνει η ώρα ο χρόνος δεν τα φέρνει." Στον τοίχο μπορείτε να ανεβάσετε εκτός από τις λαϊκές ρήσεις και αινίγματα που ήδη υπάρχουν, παροιμίες και ανέκδοτα».

Αφού ολοκληρώθηκε όλη η διαδικασία με τις αναρτήσεις, αφήσαμε κάποιο χρονικό περιθώριο στα μέλη της ομάδας ώστε να δούμε τη χρονική διάρκεια της αλληλεπίδρασης μεταξύ τους, πότε δηλαδή επισκέπτονται την ομάδα και κατά πόσο αναρτούν νέες λαϊκές ρήσεις ή αινίγματα ή αν σχολιάζουν αναρτήσεις άλλων μελών.

Η αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετεχόντων, ήταν ικανοποιητική αφού όλοι συμμετείχαν και έγραφαν σχόλια κάτω από μια δημοσίευση. Ωστόσο, ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι, σε κάποια σημεία, υπήρχαν και διαφωνίες ανάμεσά τους σχετικά με τη χρήση ή τη σημασία των παροιμιών. Κάποιες παροιμίες ήταν γνωστές και κάποιες είχαν διαφορετική σημασία.

Τέλος, αφού επεξεργαστήκαμε το υλικό το οποίο συλλέξαμε μέσα από τη διαδικτυακή ομάδα καταλήξαμε σε μερικά σημαντικά συμπεράσματα που δείχνουν ότι τα αινίγματα οι λαϊκές ρήσεις και γενικότερα ο προφορικός μεταδιδόμενος πολιτισμός μπορεί να υπάρξει, να διαδοθεί και να μετασηματιστεί στα νέα ηλεκτρονικά μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

## Παρουσίαση του υλικού

Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι το υλικό αφού συγκεντρώθηκε, χωρίστηκε σε παροιμίες, γνωμικά, και αινίγματα δηλαδή, θεωρήσαμε σαν βάση μας, το είδος της λαϊκής αφήγησης στο οποίο ανήκουν, ώστε να το επεξεργαστούμε.

Ως πρώτη ματιά φάνηκε ότι οι περισσότεροι χρήστες εκφράζονταν στο αρχαγγελίτικο ιδίωμα, μιας και οι περισσότεροι στην ομάδα άνηκαν από τον Αρχάγγελο. Έχουμε αναφορές από το αφαντενό ιδίωμα, από Ασκληπείο, όμως δεν έλειπε και η ποντική διάλεκτος.

Ένα αντιπροσωπευτικό δείγμα των λαϊκών αυτών ρήσεων είναι το εξής:

Ανέκδοτα:

- Τσιττωμενη την βάλλω ζαρωμένη την εβγκιαλλω !Αρκαγγελιστη η καρσα!! (Γ.Κ.)

## Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού

- Έλα να αγκαλιαστούμε, να σφιχτοφιληθούμε. Να σμίξει τρίχα τρίχα ,να γλυκαθει η τρύπα???? Τί είναι? Το μάτι (Γ.Κ.)
- Πέντε δέκα κουβαλούν, 32 βαροκοπούν η κυρία Μαρία φροκαλεί και ο γέρος ξεβουδιάζει. Τι είναι; (Γ.Κ.)
- Τα χέρια κουβαλούν τα δόντια βαροκοπούν η γλώσσα φροκαλεί και Νικόλας άστα να πάνε (Α.Κ.)
- Γι αυτό το λόγο σε αγόρασαν να βάλω κρέας στη τρύπα σου. Τι είναι ; δαχτυλίδι (Τ.Ο.)
- Μέσα σ' ένα βαρελάκι έχω δύο λογιών κρασάκι .... Τι είναι; Αυγό (Β.Λ.)
- Μακρύς μακρύς καλόγερος και πίτα η κεφαλή του! Η φουρνηστρα (Τ.Κ.)
- Σκιβγκιο γονατιζώ μπρος σου το μακρύ μου στο σκιστο σου τι είναι; (Κλειδαρια) (Χ.Ν.)
- Όταν τρώει φουντώνει και όταν πίνει πεθαίνει!! Τι είναι?? Φωτια και διψα (Φ.Γ.)
- Πώς λέγεται επιστημονικά η κικκιλιμηθρα; (καυκαλήθρα) (Φ.Γ.)
- Μακρύς μακρύς καλόγερος και πίττα η κεφαλή του Φουρνηστρα (Σ.Σ.)
- Ποντικός αλευρομυτης, όλο το χωριό γυρίζει, τι είναι; Κόσκινο (Σ.Σ.)
- Τέσσερα στρατιωτάκια γύρω-γύρω κυνηγιούνται.τι είναι; (η ανεμη) (Σ.Σ.)
- Χίλιοι μιλιοι καλόγεροι σ ένα ράσο τυλιμένοι..Τι είναι; Ρόδι (Μ.Μ.)
- Πώς λέγεται η βρωμούσα επιστημονικά; Στιφνος (Τ.Κ.)

### Παροιμίες:

- Σκύβεις πιάνεις την την πέτρα τα υστερινά σου μέτρα (Α.Κ.)
- Εκεί που σε σπέρνουν μη νεμμας (Β.Λ.)
- Έβουζε κιο κούνουπας στου βογκιού του κέρατο (Τ.Φ.)
- Θέλεις το μαύρο λούννετο θέλεις σαπούνιζετο.!!! (Β.Λ.)
- Εθελασε να χεις γκίο ζευκάργκα βόγκια μαφού έθελεις μη ποτάξεις με ουρά
- Στραβά πηγαίνεις κάρα μου στραβά και να'ρμενισεις Εγώ το ξέρω: Στραβά μου πάνεις κάβουρα με δε κ η προκοπή σου
- Ένα ξύλο στη φωτιά Κι ο λολος που το φυσά... (Σ.Σ.)
- Εκαμαμε μια τρυπα μες στην θαλασσα
- Αν δεν έχεις γέρο, γόρασε! (Δ.Τ.)
- Εβ' όρισα τη κάττα μου κι η κάττα τα κακκιά της!!! (Σ.Σ.)
- Φασουλι το φασουλι γεμίζει το σακούλι. (Β.Λ.)
- Επεψαμε τον για μαλλί και βγήκε κουρεμένος (Β.Ν.)
- Εβω με φτη τη πουφτη δεν έχω καμιά πουφτη... (Ε.Μ.)
- Το καλό το παλικάρι ξέρει κι'άλλο μονοπάτι (Β.Λ.)
- Το γινάτι βγκιαλει μάτι (Δ.Τ.)
- Στερνή μου γνώση και να σέ χα πρώτα (Σ.Σ.)
- Σταλαγματια σταλαγματια γεμίζει η στάμνα η πλατιά (Δ.Τ.)
- Βολίς τον δέρνουν 18 και δεν τον δέρνει ο νους του!! (Ε.Μ.)
- Γρια κια νε στολίζεσαι στ' ανηφορο γνωρίζεσαι... (Β.Λ.)
- Τα' χει η κάττα στην κοιλιάν της, με τα κείνα πολεμά... (Λ.Τ.)
- Φίλος επιζήμιος Εχθρός επικαλείται!!! (Μ.Σ.)
- Άλλα μελετουν Τα βοδια κι άλλα μελετά ο ζευγάς...(Τ.Τ.)
- Εκυλισεν ο τεζερης και βρήκε το καπάκι.... (Δ.Τ.)
- Ο ποντικός δεν χωρουσε στη τρυπα του....εσερνε και τη κολοκυττα του... (Σ.Σ.)
- μπρος γάδαρος βάλλει του πίσω νου! (Β.Λ.)
- Η γιαγιά μου έλεγε κάλιο να σου βγει το μάτι παρά το όνομα (Σ.Σ.)
- Φύλαγε τα ρούχα σου να χεις τα μισά (Δ.Τ.)
- Έβουζε και ο κούνουπας στου βογκιου το κέρατο! (Ε.Μ.)
- Πεψε γαδαρο και αμε και εσυ που πισω. (Σ.Σ.)
- Φάτε μάτια ψάρια και κοιλιά περίδρομο ( ΑΦΑΝΤΟΥ) (Ε.Γ.)

Λαϊκές ρήσεις-γνωμικά:

- Έμαθα πιο και δεν χολιώ και δεν κακοκαρδίζω Κι' όπως τον έβρω τον καιρό έτσι τον αρμενίζω. (Η Γιαγιούλα μου, μου είπε πως τα έλεγαν στα νιάτα της με την παρέα της) (Τ.Φ.)
- Καθουμαι και παρατηρώ τα πράματα πως πάσει, Άλλοι τον καμιου τον λαγό και άλλοι θα το φασει. (Φ.Γ.)
- Ζωή νάχει που φτέρνισε χαρά που πλοήθει και χίλιοι χρόνοι του ναναι κείνος που σε θυμήθει. Ευχές για μετά το φτέρνισμα. (Τ.Φ.)
- 40 σκοτώνω καθιστός αλίμονο κ αν σηκωσω!!!Τι εσκωτωνε; Μυγες (Τ.Π.)
- Είχε κι η τουτου πουφτο... κι εσκυβγκιε κι εθωργκεντο (Φ.Γ.)
- Εμακρυναν οι πογκιες μας Και σκέπασαν Τις πομπες μας... (Φ.Γ.)
- Πρωτονιωστης Πρωτοκλαστής (Φ.Γ.)
- Ο Για κριάς κριάς για βαζάνια βαζάνια !!!
- Ελα μου.ί στο τόπο σου Ξετρίχης Τάσος (Σ.Α.)
- Της καλομοίρας το παιδί το πρώτο, νάτο κορη (Σ.Σ.)
- Τα μεταξωτά βρακιά, θέλουν και πεδεξιους κόλους. (Τ.Κ.)
- Βρεμενα για αβρεχα Ψαλλετε παππαδες.. (Σ.Α.)
- Μάρτη ξύλα φυλαε μην κάψεις τα παλλουκια σου!! (Ε.Κ.)
- Θαρρεις κι οσοι μουζωνουνται Κι ουλοι χαλκκιαδες είναι (Φ.Γ.)
- Του ίσιου βρίσκεις...του όμοιου σου εν εβρίσκεις (Φ.Ζ.)
- Γριά το μεσοχείμωνο αγγούρι εττυμίθει (Δ.Τ.)
- Αμπέλια θέλουν αμπελουργους και τα καράβια θέλουν ναύτες (Ε.Μ.)
- Ετρωαν, επιναν και μας ε μας εδιναν (Σ.Σ.)
- Άσπρα σύκα μαύρα σύκα είσαι μια παλιοκατσικα. (Τ.Φ.)

## Παραδείγματα φράσεων και στοιχεία αλληλεπίδρασης μεταξύ των χρηστών

Συμπερασματικά, η ομάδα αντικατέστησε τη συμβατική σύνδεση του πολιτισμού με τον τόπο, με μια νεωτερικότητα της κοινωνικής αλληλεπίδρασης και του συγκυριακού πλαισίου. Οποιαδήποτε ομάδα ανθρώπων, όπως αναφέρει ο Dundes (2004, σσ. 6-7), εφ' όσον αυτοί μοιράστηκαν κάποιο κοινό παράγοντα και ανέπτυξαν τις παραδόσεις, έδωσαν στις κοινότητές τους τη δική τους ταυτότητα.

Τα μέλη της ομάδας αυτής, ανέβαζαν τα ανέκδοτα και τις λαϊκές ρήσεις χρησιμοποιώντας στο γραπτό λόγο προφορικά κείμενα. Πολλοί χρησιμοποιούσαν ακόμα και τους ιδωματισμούς της περιοχής τους σε σημείο που τους ζητήθηκε παράλληλα με την ανάρτησή τους να γράφουν και μια εξήγηση. «Με γκαβό αν κοιμηθείς το πρωί θα γκαβωθείς». Η μανούλα μου το έλεγε...Καστοριά πριν κάτι χρόνια. Και άλλο μέλος της ομάδας γράφει «Πολύ καλό... Μια άλλη εκδοχή της παροιμίας: με όποιον δάσκαλο καθίσεις... Οποίος κοιμάται με στραβό αλληθωρος ενοιωνει».

Σημαντικό είναι το γεγονός ότι η παρότρυνση της διαχειρίστριας της ομάδας να γράφουν τα μέλη σε σχόλιο τι σημαίνει αυτό που αναρτούν, δημιούργησε το κλίμα για συζητήσεις και ανταλλαγές σχολίων μεταξύ των μελών για τη χρήση αυτών των φράσεων στην καθημερινή ζωή ή ένα σχολιασμό των ηθικών μηνυμάτων που έδιναν.

Επιπλέον φάνηκε ότι κάποιοι σε ποσοστό 25% γνώριζαν αρκετά ανέκδοτα, λαϊκές ρήσεις και αινίγματα από τους γονείς ή τους παππούδες τους. Χαρακτηριστική είναι η περίπτωση της Β. Λ. που είναι από τα μέλη με αρκετές αναρτήσεις, η οποία έζησε δίπλα στη γιαγιά της. Σε συζήτηση που έγινε με προσωπικά μηνύματα φάνηκε ότι η γιαγιά της, όσο ζούσε, έλεγε παραμύθια και λαϊκές ρήσεις όχι μόνο στα εγγόνια της αλλά και σε ολόκληρη τη γειτονιά. Αυτό είναι σημαντικό να ειπωθεί καθώς φαίνεται πως η προφορική παράδοση παραμένει ζωντανή ακόμα και στις μέρες μας που επικρατεί η εικόνα.

Τα μέλη της ομάδας γνώριζαν ρήσεις χωρίς να ξέρουν από πού προέρχονται όπου μετά από συζήτηση μεταξύ τους ανατρέχουν σε συγγενικά τους πρόσωπα για να τους τα θυμίσουν: «ξεβρουλιά



μονοξεβρουλιά κι εβω ξεβρουλλα του αλωνά κι ο αλωνάς μουνου σιτάρι και βω σιτάρι της κλου κι η κλου μουνου πουλί και ο λουππηξ ταντερο μου να μη με δέρει ο γέρος μου»... «θα πάρω αύριο πρωί τηλέφωνο την πεθερά μου ίσως να το ξέρει», μέχρι να καταλήξουν στο συμπέρασμα με τη βοήθεια της διαχειρίστριας ότι πρόκειται για λαϊκό παραμύθι. Για παράδειγμα η ρήση «ξεβρουλιά μονοξεβρουλιά κι εβω ξεβρουλλα του αλωνά», αναφέρεται στο λαϊκό παραμύθι «Του λούπη ή της Κλου» όπως είναι ευρέως διαδεδομένο στη τοπική κοινωνία και πρόκειται για ένα κλιμακωτό παραμύθι.

Δεν απουσιάζαν μάλιστα και οι «απαγορευμένες» εκφράσεις, για παράδειγμα, «μουνι@ μουνι@ είχαν ριζικό...μουνι@ μουνι@ είχα τύχη...το δικό μου.. με ριζικό.. με τύχη», «το έλεγαν οι παλιές μοιρολογώντας την κακή τους μοίρα να παντρευτούν δύσκολους ανθρώπους».

Κάποιοι διόρθωναν ή συμπλήρωναν ρήσεις, σύμφωνα με τη δική τους κρίση, στις αναρτήσεις άλλων μελών. Για παράδειγμα, «Ο ποντικός δεν χωράει στην τρύπα του κρατά και την κολοκυττα του», με σχόλιο από άλλο μέλος «Ο ποντικός στην τρύπα δεν χωρούσε και μια μεγάλη κολοκύθα ετραβούσε».

Τέλος δεν παρέλειπαν να κάνουν σύγκριση με τις τοπικές τους ρήσεις. Η ανάρτηση έγραφε «Σπας τ' αγκιά; να σ' αφκιά... Μούτε συ κριθάρι, μούτε βω μαγκιά...» και σχολιασμός από άλλο μέλος «μια γω κριθάρι, μια συ μαγκιά [στο δεύτερο μέρος, η σκληπενή (από ένα χωριό της Ρόδου, το Ασκληπειό) παραλλαγή]».

Στην ομάδα αυτή, αξιοποιήθηκαν στοιχεία και του γραπτού αλλά και του προφορικού λόγου. Κατά την επικοινωνία μας με στα ηλεκτρονικά μέσα, βλέπουμε από τη μια να κυριαρχεί ο γραπτός λόγος με την ανάγνωση και τη γραφή, ενώ από την άλλη, υπάρχουν και στοιχεία που συνδέονται με τον προφορικό λόγο (ιδιωματισμοί) και τις προφορικά μεταδιδόμενες λαϊκές ρήσεις αλλά και η γραφή στη σελίδα είναι άλλοτε ορθογραφημένη, άλλοτε όχι, άλλοτε γραμμένη με λατινικούς χαρακτήρες και άλλοτε ελληνικούς.

## Επίλογος

Όπως έχουμε αναφέρει, τα αινίγματα οι λαϊκές ρήσεις και γενικότερα ο προφορικά μεταδιδόμενος πολιτισμός μπορεί να υπάρξει, να διαδοθεί και να μετασχηματιστεί στα νέα ηλεκτρονικά μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Η λαογραφία αποτέλεσε βασικό συστατικό στοιχείο του Διαδικτύου και πέτυχε τη συνεργασία των επαγγελματιών πληροφορικής με αυτούς που διαδίδουν ιστορίες φάρσες και θρύλους.

Προσπαθήσαμε να αναδείξουμε τις παροιμίες, τα αινίγματα και τις λαϊκές ρήσεις ως συγκεκριμένες πολιτισμικές εκφράσεις και ακριβώς μέσω αυτών να ανακαλύψουμε τις νοοτροπίες που τις δημιουργούν, καθώς και τις κοινωνικές βάσεις πάνω στις οποίες εδράζονται.

Οι παροιμίες είναι ταυτόχρονα συμβολικές αναπαραστάσεις. Τα λαϊκά αποφθέγματα, αποτελούν κατά κάποιον τρόπο και «...ψυχικές εικόνες, στις οποίες αποταμιεύεται η εμπειρία από τις σχέσεις μας μέσα στον κόσμο, με τους άλλους. Από την ανάλυση των παροιμιών προκύπτει ότι ο άνθρωπος έχει πολύ έντονη την αίσθηση του ανήκειν.

Η ευελιξία αυτή φάνηκε και από τα πλαίσια χρήσης των παροιμιών στην εποχή μας, μέσα από τη χρήση Διαδικτύου. Τα μέλη της ομάδας μας έχουν συνείδηση πως πολλές παροιμίες αναφέρονται σε καταστάσεις και νοοτροπίες του παρελθόντος. Ωστόσο, αυτό δεν τους αποθαρρύνει από το να τις χρησιμοποιούν, σε νέα πλαίσια όπως το ηλεκτρονικό περιβάλλον, κάτι που αποδεικνύει και την προσαρμογή του λαϊκού πολιτισμού στο εκάστοτε παρόν και στον εκάστοτε χώρο.

Η τεχνολογία μπορεί να αναδείξει το λαϊκό στοιχείο. Η εμφάνιση των ειδών του λαϊκού πολιτισμού στο Διαδίκτυο όπως διαφαίνεται και στη δικιά μας περίπτωση, οφείλεται στις λαϊκές ομάδες των χρηστών των υπολογιστών, αλλά και γενικότερα σε στοιχεία λαϊκού πολιτισμού που διαδίδονται ταυτόχρονα με τη δικτύωση μέσω των υπολογιστών.

Η λαογραφία όπως αναφέρει ο Dundes (2004, σ. 406), συνεχίζει να είναι ζωντανή, γεγονός που οφείλεται εν μέρει στην αυξανόμενη μετάδοση στοιχείων λαϊκού πολιτισμού μέσω του ηλεκτρονικού

ταχυδρομείου και του Διαδικτύου. Η εμφάνιση των ειδών του λαϊκού πολιτισμού στο Διαδίκτυο οφείλεται στις λαϊκές ομάδες των χρηστών των υπολογιστών, αλλά και γενικότερα σε στοιχεία λαϊκού πολιτισμού που διαδίδονται ταυτόχρονα με τη δικτύωση μέσω των υπολογιστών, που άρχισε να εμφανίζεται προς το τέλος της δεκαετίας του '60.

## Βιβλιογραφία

- Αυδίκος, Ε. Γ. (2009). *Εισαγωγή στις σπουδές λαϊκού πολιτισμού. Λαογραφίες, λαϊκοί πολιτισμοί, ταυτότητες*. Κριτική.
- Δουλαβέρας, Ν. Α. (2010). *Νεοελληνικός παροιμιακός λόγος*. Αντ. Σταμούλη.
- Κακάμπουρα, Ρ., & Σχοινά, Π. (2013). *Καρπαθιακή ταυτότητα και λαϊκή παράδοση: Ο Λόγος του περιοδικού Καρπαθιακή Ηχώ*. Εισήγηση στο Δ' Διεθνές Συνέδριο Καρπαθιακής Λαογραφίας (Πηγάδια Καρπάθου, 8-12 Μαΐου 2013).
- Κατσαδώρας, Γ. Κ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο Γ. Κόκκινος & Μ. Μοσκοφόγλου-Χιονίδου (επ.). *Επιστήμες της Εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό*. Αθήνα: Ταξιδευτής, σ. 99-122.
- Κυριακίδης, Σ. (1965). *Ελληνική Λαογραφία*, Μέρος Α', Μνημεία του λόγου, Εν Αθήναις.
- Λουκάτος, Σ. Δ. (1998). *Νεοελληνικοί παροιμιόμυθοι*. Εστία.
- Μερακλής, Γ. Μ. (2007). *Παροιμίες ελληνικές και των άλλων βαλκανικών λαών*. Πατάκη.
- Μιχαήλ, Γ. Β. (2009). Homo Interneticus ή Λαογραφία και Διαδίκτυο. *Λαογραφία*, 41 (2007-2009): 291-305.
- Ντάφλου, Α. (2021). Τεχνολογίες πληροφορίες και επικοινωνιών και έφηβοι μαθητές: χρήση και αντιλήψεις. Μελέτη περίπτωσης (case study). *Κοινωνική Πολιτική*, 11, 97-112. <https://doi.org/10.12681/sp.29018>
- Παραδέλλης, Θ. (2001). Εισαγωγή στην ελληνική έκδοση. Προφορικότητα και εγγραμματοσύνη: Από την αυτόνομη δράση στην κοινωνική πρακτική. Στο: Ong, W. J. (2001). *Προφορικότητα και εγγραμματοσύνη. Η εκτεχνολόγηση του λόγου*. Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, σ. ix-xxxiv.
- Πούχνερ, Β. (2018). *Θέματα συγκριτικής λαογραφίας. Ελλάδα, Βαλκάνια, Ανατολική Μεσόγειος και Εύξεινος Πόντος*. Κ. και Μ. Αντ. Σταμούλη.
- Χατζητάκη-Καψωμένου, Χ. (2009). *Θησαυρός νεοελληνικών αινιγμάτων*. Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.
- Abrahams, D. R. (1985). Neck-Riddles in the West Indies as They Comment on Emergent Genre Theory. *The Journal of American Folklore*, 98/387: 85-94.
- Bausinger, H. (2009). *Ο λαϊκός πολιτισμός στον κόσμο της τεχνολογίας* (μετάφραση: Μαριάνθη Καπλάνογλου-Αρετή Κοντογιώργη). Πατάκη.
- Blank, T. J. (2009). Introduction. Toward a Conceptual Framework for the Study of Folklore and the Internet. Στο Blank, T. J. (2009). *Folklore and the Internet. Vernacular Expression in a Digital World*. Logan, Utah: Utah State University Press, p. 1-20.
- Dundes, A. (2004). Folkloristics in the Twenty-First Century. *Journal of American Folklore*, 118: 385-408.
- Hall S. A. (1997). Archives & Archiving. Στο Green, T. A. (1997). *FOKLORE. An encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art*. ABC-Clío: California, p. 48-54.
- Jacobs, A. (1997). Mathematics and Literature a winning combination. *Teaching Children Mathematics*, November 1997, 156-57.
- Nardi, B., Schiano, D., & Gumbrecht, M. (2004). Blogging as Social Activity, or, Would You Let 900 million People Read Your Diary?. Στο *Conference on Computer-Supported Cooperative Work (CSCW 2004) Proceedings*. New York: ACM Press, p. 222-231.

## Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού

- Ong, W. J. (2001). *Προφορικότητα και εγγραμματοσύνη. Η εκτεχνολόγηση του λόγου*. Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.
- Anttonen, J. P. (2018). *Μοντερνισμός και έθνος-κράτος στην επιστήμη της λαογραφίας* (μετάφραση: Γιώργος Κούζας). Πατάκη.
- Mieder, W. (2004). *Proverbs: A Handbook*. Greenwood Publishing Group.

## Τα λαχνίσματα στον σύγχρονο ψηφιακό κόσμο: Από το τελετουργικό των υπαίθριων παιδικών παιχνιδιών στο τεχνολογικό σύμπαν του Διαδικτύου.

Μνήμη Εμμανουήλ Κολιάδη

Δημήτρης Ε. Κόκκινος, Ανθούλα Κολιάδη-Τηλιακού

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

[dkokkinos@aegean.gr](mailto:dkokkinos@aegean.gr), [matilfam@gmail.com](mailto:matilfam@gmail.com)

### Περίληψη

Τα λαχνίσματα συνιστούν ένα διαχρονικό και ιδιαίτερα ενδιαφέρον αντικείμενο μελέτης σε εκείνο το φάσμα της λαογραφικής έρευνας που εστιάζει στην παιδική ηλικία και ειδικότερα στο παραδοσιακό παιχνίδι και στην παιδική προφορική ποίηση. Εδώ και πολλές δεκαετίες το υπαίθριο παιχνίδι των παιδιών περιορίζεται ολοένα και περισσότερο λόγω της έλλειψης ελεύθερου χρόνου και διαθέσιμου χώρου καθώς και λόγω της κυριαρχίας νέων μέσων ψυχαγωγίας των παιδιών όπως η τηλεόραση, οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, τα έξυπνα κινητά, κ.α. Ωστόσο, παρά τις αντίξοες συνθήκες, χάρη στις βαθιές ανθρωπολογικές του ρίζες, το φαινόμενο των λαχνισμάτων εξακολουθεί να υφίσταται σε σαφέστατα πιο περιορισμένη έκταση. Παρατηρείται δε κατά τις τελευταίες δυο δεκαετίες, παράλληλα με την εκρηκτική εξέλιξη των ΤΠΕ, μια προσπάθεια καταγραφής και διάδοσης παραδοσιακών πρακτικών που σχετίζονται με τη ζωή των παιδιών και εν προκειμένω των λαχνισμάτων με τη χρήση των ψηφιακών μέσων. Της προσπάθειας αυτής ηγούνται για άλλη μια φορά φορείς που ενέχουν κάποιο παιδαγωγικό ή λαογραφικό ενδιαφέρον. Η παρούσα μελέτη έρχεται να ερευνήσει το πώς αποτυπώνονται τα λαχνίσματα στον σύγχρονο ψηφιακό κόσμο. Με ποιους τρόπους μετασχηματίζεται ένα προφορικό κείμενο που συνδέεται άμεσα με το τελετουργικό μέρος του παιδικού παιχνιδιού (γραπτό ψηφιακό κείμενο, αρχείο ήχου, βίντεο), μέσα από ποια διαδικτυακά μέσα συντελείται η διάδοσή του και τι έκταση καταλαμβάνει στο ψηφιακό τοπίο. Επιπλέον, σε μια περαιτέρω ανάλυση διερευνάται η αλληλεπίδραση που αναπτύσσεται ανάμεσα στην ψηφιακή μετουσίωση του τελετουργικού των λαχνισμάτων και στην διατήρηση της ύπαρξης και της λειτουργίας του.

**Λέξεις κλειδιά:** Διαδίκτυο, λαχνίσματα, παραδοσιακό παιχνίδι, παιδική προφορική ποίηση, ψηφιακή λαογραφία

### Abstract

Children's counting-out rhymes constitute a longitudinal and rather interesting object of study in the spectrum of folklore research that focuses on childhood and especially on traditional games and children's oral poetry. For very many decades, children's outdoor playing has been more and more limited due to lack of leisure-time and space, as well as due to the prevalence of new means of entertainment for children, such as television, computers, smart phones, etc. However, despite the adversary conditions, counting-out rhymes, due to their deep anthropological roots, still exist as a phenomenon, but to a much more limited extent. During the last two decades along with the development of new technologies, there has been an attempt to record and disseminate traditional practices related to children's lives with the use of digital media. This effort is once again led by people having interest in the pedagogical or folkloric domains. The present study aims to investigate how counting-out rhymes are "imprinted" in the modern digital world. Furthermore, the study examines

the ways that an oral text that is directly related to the ritual part of the children's games is transformed (written digital text, audio file, video), as well as through which online media its dissemination takes place and to what extent it is present in the digital world. In addition, a further analysis explores the interaction that develops between the digital transformation of the ritual aspect of counting-out rhymes and the preservation of their existence and function.

**Keywords:** children's oral poetry, children's outdoor playing, counting-out rhymes, e-folklore, Internet

## Εισαγωγή

Τα λαχνίσματα ως λογοτεχνικό είδος υπάγονται στη γενικότερη κατηγορία της προφορικής παιδικής ποίησης και ως επιστημονικό αντικείμενο εντάσσονται στο πεδίο μελέτης της παιδικής λαογραφίας (Children's Folklore). Η ποιητική εκφορά τους σχετίζεται, σχεδόν κατ' αποκλειστικότητα, με το τελετουργικό των ομαδικών παιδικών παιχνιδιών που αναπαράγονταν για αιώνες σε υπαίθριους, συνήθως, χώρους. Κάθε είδος τελετουργίας, εκκινώντας από τις πανάρχαιες θρησκευτικές τελετουργίες, συνιστά ένα πολύπλοκο ανθρωπολογικό φαινόμενο που συμπεριλαμβάνει ένα σύνολο τυπικών κι επαναλαμβανόμενων διαδικασιών και συμβάλλει αφενός στην οργάνωση της κοινωνικής ζωής (Giddens & Sutton, 2020, σ. 784) και αφετέρου στην κατανόηση και νοηματοδότηση του κόσμου (Wittgenstein, 1990, σ. 42). Το πέρασμα στη βιομηχανική κοινωνία, μαζί με την αστικοποίηση, έφερε την προσαρμογή των λαχνισμάτων στο νέο χωρικό πλαίσιο κι έτσι συνέχισαν να αναπαράγονται από ομάδες παιδιών που έπαιζαν σε αλάνες, δρόμους, πλατείες και σχολικές αυλές των πόλεων (Orie, 1984). Η τεχνολογική επανάσταση που διανύουμε, η οποία διαμορφώνει με καταγιστικούς ρυθμούς τη μεταβιομηχανική κοινωνία, επιφέρει σταδιακά και αυτή τις δικές της αλλαγές τόσο στο παιδικό παιχνίδι όσο και στα διάφορα είδη της προφορικής παιδικής ποίησης ειδικότερα.

Τα τελευταία χρόνια πυκνώνουν οι φωνές ανησυχίας αναφορικά με τον υπερθετικό βαθμό διείσδυσης των τεχνολογικών μέσων στην καθημερινή ζωή και πρακτική των ανθρώπων και τον κίνδυνο να επιφέρουν, ανάμεσα σε άλλα πολιτισμικά στοιχεία, το τέλος και σε παιδικές παραδόσεις αιώνων, όπως τα λαχνίσματα, που δείχνουν να φθίνουν ολοένα και περισσότερο. Ήδη, από το 1884, ο W. W. Newell, στην ανθολογία του με τίτλο *Games and Songs of American Children*, ανήσυχος, έκανε λόγο για μια συνήθεια που τείνει να εκλείψει. Μια αντίληψη διαχρονική και διαδεδομένη, όπως επιβεβαιώνουν οι Orie (1984, σ. 14), οι οποίοι έχοντας μελετήσει όσο λίγοι το αντικείμενο δεν έδειχναν να ανησυχούν για μια τέτοια προοπτική. Διανύοντας το πρώτο τέταρτο του 21<sup>ου</sup> αιώνα, τόσο τα ομαδικά παιχνίδια των παιδιών όσο και τα λαχνίσματα τους εξακολουθούν να υφίστανται, έστω και σε πιο περιορισμένη κλίμακα. Η παρούσα μελέτη διερευνά την ύπαρξη των λαχνισμάτων στο Διαδίκτυο και γενικότερα πραγματεύεται τη σχέση μετουσίωσης που αναπτύσσεται ανάμεσα σε ένα πολιτισμικό κεφάλαιο της λεγόμενης παραδοσιακής λαογραφίας και στα σύγχρονα ψηφιακά μέσα.

Η παιδική ηλικία εντάσσεται από τις απαρχές της επιστήμης της λαογραφίας ως αντικείμενο μελέτης που υπάγεται στους κύκλους της ανθρώπινης ζωής. Αν δεχθούμε τον ορισμό του A. Dundes (1965, σ. 2), ο οποίος προσδιορίζει την έννοια του «Folk» ως μια οποιασδήποτε μορφής ομάδα ανθρώπων, τα μέλη της οποίας συνδέονται από έναν τουλάχιστον κοινό παράγοντα και διατηρούν τις δικές τους ιδιαίτερες παραδόσεις, τότε σαφέστατα τα παιδιά συνιστούν folk group πληρώνοντας τις παραπάνω προδιαγραφές. Κατά τη διάρκεια του 20<sup>ου</sup> αιώνα το ερευνητικό ενδιαφέρον διαφόρων επιστημών διαδοχικά, όπως η ψυχολογία, η ιστορία και η κοινωνιολογία εστιάστηκε προς την παιδική ηλικία. Ήταν εύλογο λοιπόν να καταστεί σταδιακά και για την λαογραφία ένα ιδιαίτερος εκτεταμένο κι ενδιαφέρον ερευνητικό αντικείμενο με σαφείς παιδαγωγικές προεκτάσεις. Μάλιστα σύγχρονες θεωρητικές τάσεις (Tucker, 2008, σ. 2) θέλουν να γίνεται ο διαχωρισμός ανάμεσα στο πολιτισμικό κεφάλαιο που δημιουργείται και αναπαράγεται από τα ίδια τα παιδιά (Children's lore/Childlore) σε σχέση με εκείνο που δημιουργείται από τους ενήλικες για τα παιδιά (Nursery lore).

Η περίπτωση των λαχνισμάτων, στην οποία εστιάζει η παρούσα μελέτη, ανήκει αμιγώς στον χώρο των μνημείων του έντεχνου λαϊκού λόγου και ειδικότερα των παιδικών τραγουδιών

(Δουλαβέρας, 2020, σσ. 203-204). Από τις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα οι σημαντικότεροι θεωρητικοί της Λαογραφίας στην Ελλάδα ενέταξαν την παιδική ηλικία (Αυδίκος, 1996, σσ. 39-41) στον ευρύτερο ερευνητικό χάρτη της επιστήμης τους. Μελετώντας τη σχετική βιβλιογραφία στην ελληνική γλώσσα αντιλαμβάνεται εύκολα κανείς ότι η μελέτη της παιδικής ηλικίας συνδυάζει κατά κύριο λόγο τις ιδέες, στάσεις και τις φροντίδες των ενηλίκων για τα παιδιά (Nursery lore) στο πλαίσιο του παραδοσιακού πολιτισμού και δευτερευόντως τις στάσεις, αντιλήψεις και παραδόσεις των ίδιων των παιδιών (Childlore). Έτσι, ο Ν. Πολίτης (1909, σ. 12) στο καταστατικό του άρθρο στο πρώτο τεύχος της περιοδικής έκδοσης της *Λαογραφίας*, εντάσσει στην ενότητα «Αι κατά παράδοσιν πράξεις ή ενέργειαι» ένα κεφάλαιο αφιερωμένο στο παιδί όπου, από τους θεματικούς άξονες που συμπεριλαμβάνει, αντιλαμβάνεται κανείς ότι το στοιχείο που κυριαρχεί είναι σαφώς οι αντιλήψεις και οι στάσεις των ενηλίκων απέναντι στα παιδιά. Γεγονός που επιβεβαιώνεται μισόν αιώνα αργότερα και από τους θεματικούς άξονες που θέτει ο Γ. Κ. Σπυριδάκης (1962, σσ. 87-91) στις οδηγίες που συντάσσει για τη συλλογή λαογραφικής ύλης. Χαρακτηριστικό δείγμα μιας τέτοιας προσέγγισης αποτυπώνεται στη μελέτη του Ν. Χαβιαρά (1964). Απότοκο των παραπάνω αντιλήψεων, είναι το γεγονός ότι τα παιδικά άσματα σπανίως συμπεριλαμβάνονται σε γενικές συλλογές δημοτικών τραγουδιών και στις περιπτώσεις που συμβαίνει αυτό καλύπτουν ένα ελάχιστο μέρος της έκδοσης (Παρπαρούση, 2011, σσ. 59, 63). Ο Δ. Λουκάτος (1978) είναι ο πρώτος που επισημαίνει σε θεωρητικό επίπεδο την σημασία της αυτόνομης μελέτης της ίδιας της ζωής των παιδιών με τις πρωτοβουλίες, τις συνήθειες και τις παραδόσεις τους, παράλληλα με τις εθιμικές συμπεριφορές, την ανατροφή και την παιδαγωγική μέριμνα των ενηλίκων.

Η επιστήμη της λαογραφίας είδε το αντικείμενο μελέτης της να αλλάζει άρδην με το πέρασμα από την αγροτική στην βιομηχανική και, στις μέρες μας, στην μεταβιομηχανική κοινωνία. Η τελευταία μορφή που συνήθως αναφέρεται και ως κοινωνία της πληροφορίας έχει στρέψει το ενδιαφέρον των σύγχρονων ερευνητών στο χώρο των Μέσων της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας διαμορφώνοντας ένα νέο δυναμικό πεδίο έρευνας που εδράζεται στην αχανή επικράτεια του Διαδικτύου (Καπανιάρης, 2017). Στη νέα αυτή μορφή της κοινωνίας οι πληροφορίες οργανώνονται και σχετίζονται μέσα από δαιδαλώδεις υπερσυνδέσμους, παράγονται και μεταδίδονται με φρενήρεις ρυθμούς. Ο Γ. Β. Μιχαήλ (2009) κάνει λόγο για τον *homo interneticus* και για μια δεύτερη παράλληλη ζωή, μια «*vita nova*» με τη δική της αυτονομία. Οι νέες τεχνολογικές συνθήκες διαμορφώνουν το ακόλουθο παράδοξο: κατά την αντίληψη όσων έχουν ταυτίσει τη λαογραφία μονάχα με τη μελέτη του αγροτικού πολιτισμού, άρα με παρελθούσες κοινωνικές δομές πιο κλειστές και συντηρητικές, θεωρούνται ότι βάζουν τέλος ανεπιστρεπτί σε έναν κόσμο φυσικότερο κι αγνότερο. Ωστόσο, η συγκεκριμένη προσέγγιση αγνοεί ότι τα νέα τεχνολογικά μέσα διαμορφώνουν παράλληλα νέες πραγματικότητες, νέες μορφές κοινωνικότητας και επικοινωνίας, νέα πολιτισμικά προϊόντα ενώ ταυτόχρονα δύνανται να λειτουργούν και ως κιβωτός διάσωσης πολιτισμικών στοιχείων του παρελθόντος και παράλληλα ως μέσο διάδοσης, αναβίωσης και μετασχηματισμού τους (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012, σ. 107).

## Το αντικείμενο της έρευνας

Τα λαχνίσματα, ή κληρωσιές, ή κουρμπανιές που αποτελούν το αντικείμενο της παρούσας μελέτης συνιστούν μια από τις πιο αυθεντικές, χαρακτηριστικές και σημαντικές μορφές της παιδικής προφορικής ποίησης. Στη διεθνή ορολογία τα συναντάμε ως *counting-out rhymes* στα αγγλικά, *formulettes d'élimination* ή *comptines* στα γαλλικά, *Abzählreime* στα γερμανικά. Η ετυμολογία του ονόματος στα ελληνικά, που δεν χρησιμοποιούνταν από τα παιδιά και πιθανότατα αποτελεί νεολογισμό λαογραφικής προέλευσης, τα συνδέει με μια από τις τρεις μοίρες της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας, τη Λάχεσις, η οποία καθόριζε τι θα λάχει, τι θα τύχει στη ζωή του κάθε ανθρώπου στο μέλλον. Προερχόμενος ο όρος εκ του λαγχάνω, που σημαίνει περιέρχομαι σε κάποιον με κλήρωση ή από τύχη, συνδέει άμεσα τα λαχνίσματα με τον λειτουργικό τους ρόλο. Ως εισαγωγικό, οργανωτικό τελετουργικό εξασφαλίζει, ένα αδιαπραγμάτευτο χαρακτηριστικό στοιχείο για την εύρυθμη



λειτουργία οποιουδήποτε ομαδικού παιδικού παιχνιδιού, την τυχαία κάθε φορά κατανομή των ρόλων και των ομάδων. Πρόκειται για μικρά σε μέγεθος ποιήματα τα οποία απαγγέλουν τα παιδιά συλλαβιστά, προτού ξεκινήσουν το παιχνίδι τους, προκειμένου να βρουν ποιος/α θα «κάνει μάνα», να ξεχωρίσουν ποιοι θα είναι οι αρχηγοί ή τα μέλη των ομάδων, να βρουν ποιος θα τα φυλάει ή ακόμη ποιος θα παίξει πρώτος (Μέγας, 1975, σ. 143). Ο κλήρος πέφτει σε εκείνο το παιδί που αντιστοιχεί η εκφώνηση της τελευταίας συλλαβής του ποιήματος. Από τα παραπάνω στοιχεία γίνεται εμφανές πως η σχέση των λαχνισμάτων με το ομαδικό παιδικό παιχνίδι είναι άμεση και άρρηκτη καθώς το παιχνίδι συνιστά το οργανικό πλαίσιο μέσα στο οποίο το συγκεκριμένο είδος λόγου υφίσταται, νοηματοδοτείται και αναπαράγεται αυθόρμητα από τα παιδιά. Ως το κατεξοχήν τελετουργικό προοίμιο του ομαδικού παιχνιδιού των παιδιών τα λαχνίσματα διατηρούν βαθιά εντυπωμένο στο «πνεύμα και το γράμμα» τους τον παιγνιώδη χαρακτήρα.

Τον λειτουργικό ρόλο των λαχνισμάτων εξυπηρετεί ένα εγγενές δομικό τους χαρακτηριστικό: ο ποιητικός τους χαρακτήρας. Οι ερευνητές συνηγορούν ότι αποτελούν μια από τις σημαντικότερες κατηγορίες της προφορικής ποίησης των παιδιών σε παγκόσμια κλίμακα κι αυτό οφείλεται κυρίως στην αυθεντικότητά τους. Μπορεί να προέρχονται συχνά από τον κόσμο των ενηλίκων, ωστόσο περνώντας στο στόμα των παιδιών πάντοτε αλλάζουν και προσαρμόζονται στον εκάστοτε χωροχρόνο και το αντίστοιχο γλωσσικό και πολιτισμικό πλαίσιο. Ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό αυτής της ποίησης είναι ο έντονος ρυθμικός χαρακτήρας τους, γεγονός που οδήγησε τον C. Brailoiu (1973) να κάνει λόγο για τον περίφημο παιδικό ρυθμό, ένα ρυθμικό μοτίβο δηλαδή που συναντάμε σε πολλές διαφορετικές γλώσσες και που βασίζεται σε ένα δυαδικό σχήμα που δημιουργεί μια σειρά που περιλαμβάνει 8 κτυπήματα ή αλλιώς 8 σύντομες συλλαβές. Ένα άλλο στοιχείο της ποιητικής των λαχνισμάτων είναι ο παράλογος χαρακτήρας τους. Μια απλή ανάγνωση μερικών κειμένων δείχνει στον αναγνώστη ευθύς εξαρχής ότι προτεραιότητα σε αυτού του είδους τη γλωσσική έκφραση δεν έχει η δημιουργία και μετάδοση κάποιων νοημάτων, όσο η ίδια η ποιητική λειτουργία ως αυταξία. Εκεί που ο λόγος του ανθρώπου συναντά το σώμα του και γίνεται ρυθμός, κίνηση και αφορμή για ψυχαγωγία κι επικοινωνία με τους άλλους. Ο Μ. Μερακλής (1993, σ. 243) σημειώνει χαρακτηριστικά ότι «τα παιδιά μετατρέπουν συχνά το νόημα σε ήχο, [...] γιατί προτιμούν τον ήχο από το νόημα». Είναι γεγονός ότι μελετώντας τα λαχνίσματα συνειδητοποιεί εύκολα κανείς ότι έχει να κάνει τις περισσότερες φορές με έναν λόγο ακατάληπτο, ασυνάρτητο, με περιπαικτική διάθεση όπου η επίταση του ήχου φτάνει σε τέτοιο σημείο που να διογκώνει τον ρόλο του σημαίνοντος και να αγνοεί πλήρως το σημαινόμενο των γλωσσικών σημείων, θυμίζοντας ποιήματα από το κίνημα του λετρισμού. Ένα από τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι το γνωστό: «άκατα μάκατα σούκουτε μπε/άμπε φάμπε ντόμινε». [...]

Ένα άλλο χαρακτηριστικό τους, που σχετίζεται άμεσα με τον προφορικό τους χαρακτήρα, αφορά τη ρευστότητα και την προσαρμοστικότητα που χαρακτηρίζει το είδος. Απόδειξη το γεγονός ότι συναντάμε τον ίδιο ποιητικό πυρήνα σε παραλλαγές σε διάφορες γλώσσες, όπως είναι η περίπτωση του γνωστού «αμ, στραμ, νταμ», ή του «ένι μένι». Μάλιστα διάφοροι θεωρητικοί έχουν επιχειρήσει κατά καιρούς να τα συσχετίσουν με επιβιώματα αρχαίων επωδών (Baucumont, 1958, σ. 71), ενώ άλλοι, σε κάποιες περιπτώσεις (Κλιάφα & Βαλάση, 2000, σ. 11), κάνουν λόγο για εμφανή παραφθορά κειμένων από άλλη γλώσσα. Ιδέες που, στο βαθμό που ισχύουν, ενισχύουν την άποψη για τον πολυσυλλεκτικό και αενάως μεταποιητικό χαρακτήρα που έχουν οι συγκεκριμένες δημιουργίες. Επίσης, παρατηρούμε πως σύγχρονα και επίκαιρα στοιχεία εμφιλοχωρούν στο παραδομένο ποιητικό σώμα και το μεταβάλλουν. Έτσι στους Opie (1959, σ. 102) λίγα χρόνια μετά τον Β' παγκόσμιο πόλεμο συναντάμε την καταγραφή ενός 12χρονου κοριτσιού που κάνοντας σκοινάκι τραγουδάει: «*Heil Hitler, yah, yah, yah !/ What a funny little man you are*». [...] Ενώ στα ελληνικά συναντάμε ανάμεσα σε άλλα και το ακόλουθο χαρακτηριστικό παράδειγμα: «*Το τηλέφωνο χτυπά /κι η Στρουμφίτα απαντά/κι ο Σπιρτούλης της μιλά*» [...] (Κλιάφα & Βαλάση, 2000, σ. 63) κρατώντας κατά νου ότι η ελληνική νεολαία γνώρισε τους ήρωες του γνωστού κόμικς βέλγικης προέλευσης του Peyo μέσα από τις τηλεοπτικές προβολές των κινουμένων του σχεδίων κατά τις αρχές της δεκαετίας του 1980.

Το λαογραφικό ενδιαφέρον που παρουσιάζουν σε συνδυασμό με το γλωσσολογικό, το μουσικολογικό, το ποιητικό και το παιδαγωγικό εν γένει είχαν ως αποτέλεσμα την ανθολόγησή τους

σε διαφορετικές γλώσσες του κόσμου. Σπανιότερα οι ανθολογήσεις αφορούν αποκλειστικά τα λαχνίσματα όπως συμβαίνει στην περίπτωση της έκδοσης που επιμελήθηκε μεταξύ άλλων ο Baucumont (1970), καθώς και αυτής του Lartigue (2001) στα γαλλικά, ενώ τις περισσότερες φορές τα συναντάμε μαζί με άλλες κατηγορίες της παιδικής προφορικής ποίησης. Χαρακτηριστικά δείγματα της τελευταίας τάσης προσφέρουν οι ανθολογίες των Opie (1959, 1984), Abrahams (1980) για την αγγλική γλώσσα, της Bravo-Villisante (1979) στα ισπανικά, της Todorovic-Strahl (1987) στα ιταλικά και της Ekrem (1990) στα φινλανδικά. Στα ελληνικά, αντιστοίχως, συναντάμε ανθολογημένα λαχνίσματα, τις περισσότερες φορές, ανάμεσα σε άλλα είδη της παιδικής παραδοσιακής ποίησης είτε σε συλλογές παραδοσιακών παιχνιδιών, σε εκδόσεις δηλαδή κυρίως λαογραφικού ή παιδαγωγικού προσανατολισμού. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν οι ανθολογίες της Ταρσούλη (1979), της Δαράκη (1986), του Αναγνωστόπουλου (1993), της Κουλεντιανού (1994), της Παλάζη (1995) και των Κλιάφα και Βαλάση (2000). Τέλος, πέρα από την ανθολόγησή τους, τα λαχνίσματα αποτέλεσαν συχνά αντικείμενο ειδικότερης έρευνας, ιδίως από τη σκοπιά της γλωσσολογικής και της μουσικολογικής έρευνας (Burling, 1966· Despringre, 1997· Arleo, 1997).

## Σχετικά με την έρευνα

Η παρούσα έρευνα υποκινήθηκε από το ακόλουθο σύνθετο ερώτημα: Κατά πόσο συγκεκριμένα πολιτισμικά στοιχεία από το χώρο της παιδικής λαογραφίας, όπως τα λαχνίσματα, έχουν διεισδύσει στον χώρο του Διαδικτύου, σε τι είδους ιστοσελίδες, ποιες συνέπειες μπορεί να έχει αυτό για τα ίδια και ποιες παιδαγωγικές προεκτάσεις μπορεί να προσλαμβάνει αυτή η νέα ψηφιακή ζωή τους. Ειδικότερα, μας απασχόλησαν τα ερωτήματα:

- Ποιοι ασχολούνται με τα λαχνίσματα στο Διαδίκτυο και με ποιες προθέσεις;
  - Πώς αποτυπώνονται τα λαχνίσματα στον ψηφιακό κόσμο;
  - Ποιες πληροφορίες παρέχονται για αυτά και πόσο ακριβείς είναι;
  - Πως επηρεάζει τη διατήρηση και τη λειτουργία του φαινομένου η μεταφορά του στο Διαδίκτυο;
- Προκειμένου να διερευνήσουμε τα παραπάνω θέματα επιλέξαμε να εφαρμόσουμε τη μέθοδο της ποιοτικής έρευνας χρησιμοποιώντας το διαδικτυακό πρόγραμμα περιήγησης Google Chrome, και εν προκειμένω τη μηχανή αναζήτησης πληροφοριών της Google Search. Ειδικότερα, αξιοποιώντας στην αναζήτησή μας τους λογικούς τελεστές (τελεστές Boolean) χρησιμοποιήσαμε τις λέξεις κλειδιά ως ακολούθως: «λάχνισμα ή λαχνίσματα» προκειμένου να υπάρχει τουλάχιστον ο ένας από τους δύο όρους στο αποτέλεσμα. Κατόπιν επιχειρήσαμε να καταγράψουμε και να αποδελτιώσουμε τα αποτελέσματα που προέκυψαν.

Η καταγραφή και κατηγοριοποίηση διεξήχθη στις 08/04/2021. Τα αποτελέσματα των ιστοσελίδων που βρέθηκαν να περιέχουν οπωσδήποτε τουλάχιστον έναν από τους δυο όρους που θέσαμε (λάχνισμα/λαχνίσματα) αφορούσαν στο σύνολο 75 ιστοσελίδες. Οφείλουμε να επισημάνουμε στο σημείο αυτό ως αναπόσπαστα στοιχεία της έρευνας την περιπλοκότητα των αλγορίθμων της μηχανής αναζήτησης google με βάση την οποία καθορίζεται η σειρά παρουσίασης των αποτελεσμάτων. Επίσης, μια σημαντική υπενθύμιση αφορά την διαρκή ρευστότητα που παρουσιάζει ο ψηφιακός κόσμος του Διαδικτύου με το ενδεχόμενο κάποιες από τις ιστοσελίδες που επεξεργαστήκαμε κατά το διάστημα το οποίο ερευνήσαμε να είναι πλέον ανενεργές, ενώ είναι εύλογο ότι με τους ίδιους όρους αναζήτησης η ίδια έρευνα αν διεξαχθεί σε διαφορετικό χρόνο να ανιχνεύσει και άλλες ιστοσελίδες. Τέλος, διαπιστώσαμε ότι δεν υπάρχει κάποιος κοινά αποδεκτός τρόπος κατάταξης των ιστοσελίδων σε κατηγορίες και παράλληλα υπάρχουν σελίδες που διαθέτουν ποικίλα χαρακτηριστικά και θα μπορούσαν να ανήκουν σε διαφορετικές κατηγορίες ταυτόχρονα. Κρίθηκε λοιπόν αναγκαίο να προβούμε σε μια δική μας βασική ταξινόμηση των ιστοσελίδων που ανιχνεύσαμε με κριτήριο τη γενικότερη θεματολογία και τα βασικά στοιχεία του περιεχομένου τους.

## Αποτελέσματα-Συζήτηση αποτελεσμάτων

Στη συνέχεια θα επιχειρήσουμε να παρουσιάσουμε συνοπτικά τα αποτελέσματα της έρευνάς μας σχετικά με το πλαίσιο αναφοράς των λέξεων κλειδιά λάχνισμα/λαχνίσματα σε ιστοσελίδες του Διαδικτύου. Σύμφωνα με αυτά από τις 75 ιστοσελίδες: α) 36 ιστοσελίδες (ποσοστό 48%) είναι παιδαγωγικού περιεχομένου, β) 9 ιστοσελίδες (12%) είναι λαογραφικού περιεχομένου, γ) 9 ιστοσελίδες είναι γενικότερης θεματολογίας, δ) 6 ιστοσελίδες (8%) είναι γενικότερου πολιτισμικού υλικού, ε) 5 ιστοσελίδες ανήκουν στην κατηγορία διαμοιρασμού κειμένων, παρουσιάσεων και γραφημάτων στ) 3 ιστοσελίδες είναι ενημερωτικής φύσης και ακολουθούν ιστοσελίδες εγκυκλοπαιδικές, εμπορικές, επιστημονικών forum, κ.α. (Γράφημα 1).



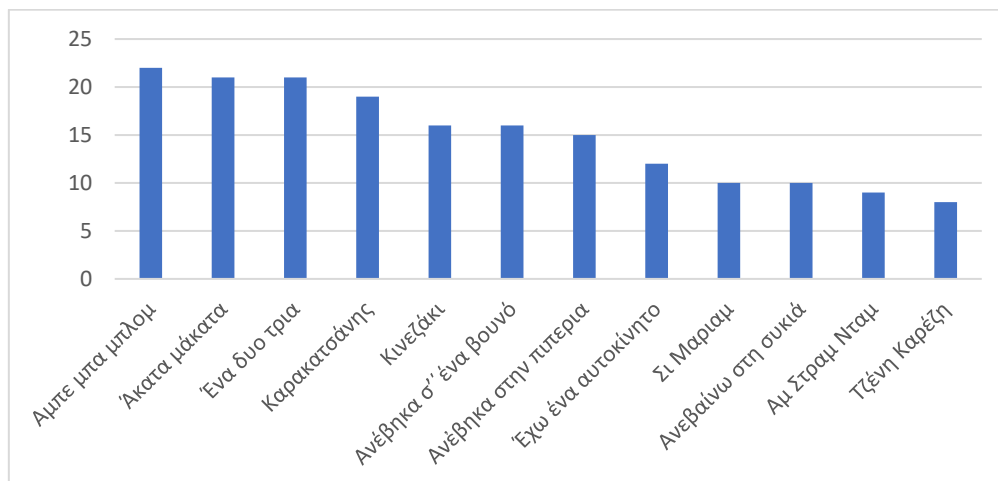
Γράφημα 1. Συχνότητα εμφάνισης ιστοσελίδων

Από τις παραπάνω κατηγορίες εκείνη που κυριαρχεί σαφέστατα είναι αυτή που αφορά σε ιστοσελίδες παιδαγωγικού προσανατολισμού. Από τις 36 ιστοσελίδες που ανιχνεύσαμε να εμπεριέχουν τους όρους «λάχνισμα/λαχνίσματα», οι 21 είναι ιστοσελίδες εκπαιδευτικών που σχετίζονται άμεσα με τη σχολική πράξη, στην πλειονότητά τους ιστοσελίδες δασκάλων και νηπιαγωγών. Μάλιστα, στις περισσότερες από τις παραπάνω περιπτώσεις συναντάμε το ίδιο επαναλαμβανόμενο μοτίβο. Αντιπροσωπευτικά παραδείγματα συνιστούν τα ιστολόγια: « Τα πεμπτάκια της Επισκοπής» (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022 από <https://episkopigrade5.blogspot.com/2020/04/blog-post.html>) και «Ο θησαυρός της μάθησης» (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022 από [http://melissoyla.blogspot.com/2015/11/blog-post\\_40.html](http://melissoyla.blogspot.com/2015/11/blog-post_40.html)). Αρχικά παρουσιάζονται από τους/τις εκπαιδευτικούς κάποια πραγματολογικά στοιχεία που σχετίζονται με την ονομασία και το πλαίσιο λειτουργίας των λαχνισμάτων, ενώ στη συνέχεια παρατίθενται με τη μορφή κειμένου κάποια χαρακτηριστικά ποιήματα με μέγιστο αριθμό τα 30 παραδείγματα. Ένα χαρακτηριστικό φαινόμενο που καταγράψαμε σε επίπεδο τεκμηρίωσης είναι ότι στις περισσότερες περιπτώσεις οι πληροφορίες που παρέχονται βασίζονται επακριβώς στο σχετικό υλικό που υπάρχει στην Wikipedia (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022 από <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9B%CE%B1%CF%87%CE%BD%CE%AF%CF%83%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1>), με αναφορά στην πηγή μονάχα από ένα μέρος των εκπαιδευτικών. Οπότε, οι πληροφορίες που μπορεί να ανιχνεύσει κάποιος στο Διαδίκτυο, δυστυχώς είναι πολύ συγκεκριμένες κι επαναλαμβανόμενες. Πέρα από την Wikipedia, σε λιγοστές περιπτώσεις, μερικές ιστοσελίδες αναφέρονται και σε κάποιες βιβλιογραφικές παραπομπές, όπως στις ανθολογίες των: Ταρσούλη (1979), Κλιάφα-Βαλάση (2000), Αναγνωστόπουλου (1993), Λαουτάρη-Γκριντζαλά (2004).

Ωστόσο, εκείνο που έχει ιδιαίτερη σημασία είναι ότι ενώ στην απόλυτη πλειονότητά τους οι παραπάνω ιστοσελίδες καταγράφουν τα λαχνίσματα με τη μορφή γραπτού κειμένου, υπάρχουν κάποιοι εκπαιδευτικοί οι οποίοι αντιλαμβανόμενοι τη σημασία που έχει ο λειτουργικός, τελετουργικός και σαφέστατα βιωματικός χαρακτήρας του είδους τον αποτυπώνουν σε μικρά βίντεο. Από τα 10 βίντεο, που υπάρχουν στις παραπάνω ιστοσελίδες, στα 5 βλέπουμε και ακούμε παιδιά να απαγγέλλουν λαχνίσματα, στα άλλα πέντε βλέπουμε να τα αναπαριστούν ως διαδικασία κλήρωσης/επιλογής, μέρος ενός παιχνιδιού, ενώ σε μια άλλη περίπτωση εντοπίζουμε τη ψηφιοποίηση των ρυθμικών απαγγελιών των λαχνισμάτων από μαθητές/τριες δημοτικού σχολείου μέσω μιας πλατφόρμας αναπαραγωγής αρχείων ήχου (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022 από <https://soundcloud.com/vako-8/v1azmkp0aw3y>).

Σε κάποιες ιστοσελίδες παρατηρούμε να υπάρχει σαφής αναφορά και συσχέτιση του θέματος με κάποια ενότητα συγκεκριμένων σχολικών εγχειριδίων, ενώ αποτυπώνεται η τάση κάποιοι εκπαιδευτικοί να καταγράφουν λαχνίσματα των παιδιών ή των οικείων τους και να τα παρουσιάζουν σε μικρές ψηφιακές εκδόσεις (pdf, flipbook), γεγονός που επιβεβαιώνεται και από το υλικό που συναντάμε στις ιστοσελίδες διαμοιρασμού κειμένων, παρουσιάσεων και γραφημάτων. Σε μια από αυτές καταγράφονται 120 διαφορετικά λαχνίσματα αντλημένα από διαφορετικές έντυπες πηγές! (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022 από <https://www.slideserve.com/aizza/5377828>). Πολύ συχνά μάλιστα η καταγραφή είναι αποτέλεσμα της συμμετοχής σχολικών τμημάτων σε εκπαιδευτικά προγράμματα. Ο εμπλουτισμός των σχολικών εγχειριδίων με στοιχεία από τον παραδοσιακό πολιτισμό αποτυπώνει μια γενικότερη παιδαγωγική τάση που συναντάμε διαχρονικά στα περισσότερα εκπαιδευτικά συστήματα. Ας αναφέρουμε, ως χαρακτηριστικό παράδειγμα τις μεθόδους μουσικής διδασκαλίας των Kodaly και Orff. Παράλληλα, τα τελευταία ΑΠΣ/ΔΕΠΠΣ της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης εμπεριέχουν στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού τα οποία εμπλουτίζουν τη διδασκαλία του γλωσσικού μαθήματος όπως και εκείνων της μουσικής αλλά και της φυσικής αγωγής.

Πέρα από τον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζονται τα λαχνίσματα στο Διαδίκτυο, που είναι για ευνόητους λόγους ιδιαίτερα καθοριστικός, ενδιαφέρον παρουσιάζει και η επιλογή των κειμένων που δημοσιεύονται. Ενώ σε επίπεδο ανθολόγησης κειμένων από τα 64 διαφορετικά λαχνίσματα που καταγράψαμε στις ιστοσελίδες παιδαγωγικού περιεχομένου στο Διαδίκτυο τα 12 ποιήματα που αναφέρονται πιο συχνά παρουσιάζονται στο Γράφημα2.



**Γράφημα 2.** Συχνότητα εμφάνισης λαχνισμάτων

Πέρα από τις αμιγώς σχολικές ιστοσελίδες/ιστολόγια, στις σελίδες παιδαγωγικού περιεχομένου συναντήσαμε και ιστολόγια που απευθύνονται σε μαμάδες, με τον χαρακτηριστικό τίτλο «Μάθετε στα παιδιά σας τα λαχνίσματα-Εσείς αλήθεια γνωρίζετε τι είναι;» (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022 από <https://www.mothersblog.gr/mama/oikogeneia/story/89373/mathete-sta-paidia-sas-ta-laxnismata-eseis-alitheia-gnorizete-ti-einai>). Με μικρότερη συχνότητα ανιχνεύσαμε ιστοσελίδες για βρεφονηπιοκόμους, σελίδες με παιδαγωγικό υλικό, όπως και σελίδες προώθησης της

φιλανανγνωσίας, με σημαντικότερο παράδειγμα το γνωστό Elniplex (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022 από

<https://www.elnplex.com/%ce%bb%ce%b1%cf%87%ce%bd%ce%af%cf%83%ce%bc%ce%b1%cf%84%ce%b1-%cf%84%ce%b1-%ce%b2%ce%b3%ce%ac%ce%b6%ce%bf%cf%85%ce%bc%ce%b5/>).

Ανάμεσά τους ξεχωρίζει ο ιστότοπος Ευτέρπη (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022 από [http://euterpe.mmb.org.gr/euterpe/simple-](http://euterpe.mmb.org.gr/euterpe/simple-search?query=%CE%BB%CE%AC%CF%87%CE%BD%CE%B9%CF%83%CE%BC%CE%B1)

[search?query=%CE%BB%CE%AC%CF%87%CE%BD%CE%B9%CF%83%CE%BC%CE%B1](http://euterpe.mmb.org.gr/euterpe/simple-search?query=%CE%BB%CE%AC%CF%87%CE%BD%CE%B9%CF%83%CE%BC%CE%B1)), που αποτελεί μια σημαντική πρωτοβουλία του Εθνικού Κέντρου Τεκμηρίωσης, να δημιουργήσει ένα ψηφιακό αποθετήριο που περιλαμβάνει μουσικό υλικό-τραγούδια που να διατίθεται προς εκπαιδευτική χρήση. Σε αυτό το αποθετήριο λοιπόν είναι αποτυπωμένα τόσο με την μορφή ακουστικών αρχείων, όσο και με γλωσσική αλλά και μουσικολογική απόδοση 4 λαχνίσματα (*Ο Καρακατσάνης, Ένα-δυο-τρια, Βρέχει βρέχει, Έβγα ήλιε*).

Έπειτα από την κατηγορία των ιστοσελίδων παιδαγωγικού περιεχομένου συναντάμε με μεγάλη σχετικά συχνότητα ιστοσελίδες που σχετίζονται με θέματα λαογραφίας. Γεγονός εύλογο λόγω του άμεσου λαογραφικού ενδιαφέροντος που παρουσιάζει το θέμα μας. Κοινό χαρακτηριστικό της κατηγορίας αυτής είναι ότι κατά κανόνα έχουν ως συνεκτικό χαρακτηριστικό τους το τοπικό στοιχείο, π.χ. η ηλεκτρονική σελίδα αφιερωμένη στο νομό Έβρου (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022 από <https://www.e-evros.gr/gr/pages/20387/laxnismata>). Συνήθως πίσω από τις παραπάνω ιστοσελίδες βρίσκονται ομάδες ανθρώπων που ενδιαφέρονται να διασώσουν και να προβάλλουν τον πολιτισμό του τόπου τους, όπως π.χ. μια ομάδα από την Τήνο με λαογραφικά ενδιαφέροντα, ο σύλλογος ποντίων Νέστου, κάποιοι κάτοικοι από το Βραχάσι Λασιθίου ή από την Πόρπη Ροδόπης κ.α. Προφανώς το ενδιαφέρον τους δεν έχει επιστημονικό προσανατολισμό, ωστόσο διαφαίνεται κάθε φορά η πρόθεση της αξιοποίησης των ψηφιακών μέσων για την καταγραφή και τη διάδοση του λαϊκού πολιτισμού του τόπου που διαβιούν και πιθανώς κατάγονται. Η αγωνία της απώλειας των στοιχείων του λαϊκού μας πολιτισμού διαφαίνεται και από τον χαρακτηριστικό τίτλο που έχει μια από τις παραπάνω ιστοσελίδες: « Για να μην τα πάρει ο ποταμός» (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022 από <http://users.sch.gr/vaxtsavanis/laxnismata.html>). Επίσης, ιστότοποι όπως η «Λαϊκή παράδοση» του 109ου Δημοτικού Σχολείου Αθηνών (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022 από <https://laikiparadosi.webnode.gr/%CE%BB%CE%B1%CF%87%CE%BD%CE%AF%CF%83%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1/>) που δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος: "Γνωριμία με την πατρίδα μας μέσα από τη λαογραφία και τη λαϊκή παράδοσή μας" επιβεβαιώνουν την άμεση διασύνδεση που υφίσταται ανάμεσα στην παιδαγωγική πράξη και τον λαϊκό πολιτισμό (Μερακλής, 2001), όπως αυτή διαπιστώθηκε και προηγουμένως.

Ανάμεσα στις υπόλοιπες θεματικές κατηγορίες που ανιχνεύσαμε διερευνώντας τον όρο «λαχνίσματα», αρκετά αριθμητικά ευρήματα συναντήσαμε στις ιστοσελίδες γενικής θεματολογίας, έπειτα στις ιστοσελίδες πολιτιστικού χαρακτήρα και τέλος στις ιστοσελίδες διαμοιρασμού εγγράφων, γραφημάτων και παρουσιάσεων. Ωστόσο, καθώς η έρευνα μας επιλέξαμε να εστιάσει περισσότερο σε ποιοτικά και όχι ποσοτικά χαρακτηριστικά, έχει ενδιαφέρον στο σημείο αυτό να σταθούμε σε κάποια από τα πιο σημαντικά μας ευρήματα.

Η πρώτη ηλεκτρονική διεύθυνση που εμφανίστηκε κατά την αναζήτησή μας αφορούσε το λήμμα «λαχνίσματα» της γνωστής ψηφιακής διαδικτυακής εγκυκλοπαίδειας ελεύθερου περιεχομένου, της Wikipedia. Το συγκεκριμένο λήμμα, του οποίου η τεκμηρίωση βασίζεται σε κάποια λεξικά και εγκυκλοπαίδειες, πέρα από την σύντομη παράθεση κάποιων βασικών πληροφοριών, συνοδεύεται και από μια ανθολόγηση 16 γνωστών ελληνικών λαχνισμάτων. Ένα συχνό φαινόμενο που παρατηρήσαμε το οποίο σχετίζεται με την ευκολία της αντιγραφής/επικόλλησης πληροφοριών και την ευρέως διαδεδομένη έξη της λογοκλοπής στο Διαδίκτυο είναι πως σε αρκετούς από τους ιστότοπους που ερευνήσαμε συναντούσαμε μέρος ή το σύνολο των πληροφοριών της Wikipedia να παρουσιάζονται ενίοτε χωρίς καμία αναφορά στην πηγή των πληροφοριών. Εν αντιθέσει με τα παραπάνω, καταγράψαμε και θετικές εξαιρέσεις όπως στην περίπτωση του επιστημονικού forum *Lexilogia* (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022 από [https://www.lexilogia.gr/threads/counting-out-](https://www.lexilogia.gr/threads/counting-out-rhymes-counting-out-games-)

[%CE%BB%CE%B1%CF%87%CE%BD%CE%AF%CF%83%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1-%CE%BA%CE%BB%CE%B7%CF%81%CF%89%CF%83%CE%B9%CE%AD%CF%82.11588/](https://www.ellinikahoaxes.gr/2015/09/13/a-mpe-mpa-mplom/)), που συγκεντρώνει επαγγελματίες κυρίως γλωσσολόγους και φιλόλογους, όπου ο αναγνώστης βλέπει να αναπτύσσεται ένας ενδιαφέρων διάλογος που ξεκινάει με την ακόλουθη διαπίστωση: «*Είναι απίστευτο πόσα βιβλία έχουν οι Αγγλοσάξονες που καταπιάνονται με τα ποιηματάκια που λέμε στο «βγάλσιμο», όταν «τα βγάζουμε» πριν από ένα παιχνίδι, για να αποφασίσουμε ποιος θα κάνει τι.* Και είναι εντυπωσιακή η ανταπόκριση των υπολοίπων μελών του forum που παραθέτουν εν συνεχεία μια σειρά από λαχνίσματα στα ελληνικά και στα αγγλικά καθώς και βιβλιογραφικές αναφορές επί του θέματος αλλά και διαδικτυακούς υπερσυνδέσμους που βοηθούν όποιον θέλει να εμβαθύνει επί του θέματος.

Μια άλλη ενδιαφέρουσα περίπτωση αφορά ένα άρθρο που αφιερώνει στα λαχνίσματα ένας συντάκτης του περιοδικού Lifo με τίτλο: «Περί της μούφας του «αμπεμπαμπλόμ» και άλλων λαχνισμάτων» (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022 από <https://www.lifo.gr/blogs/m-hulot/peri-tis-moyfas-toy-ampempamplom-kai-allon-lahnismaton>). Σε αυτό ο δημοσιογράφος, αφού παρουσιάζει πληροφορίες που ανέσυρε από το Διαδίκτυο, αναφέρει ότι ήρθε σε επικοινωνία με γονείς κι εκπαιδευτικούς προκειμένου να διαπιστώσει αν τα λαχνίσματα ανανεώνονται κειμενικά τα τελευταία χρόνια, αν εμπλουτίζονται δηλαδή με νέα επικαιρικά στοιχεία, όπως συνάδει με τον προφορικό τους χαρακτήρα. Ωστόσο η διαπίστωση του είναι ότι τα παιδιά αναπαράγουν αυτούσια τα λαχνίσματα των προηγούμενων δεκαετιών. Παράλληλα, αναφέρεται στον ακατανόητο νοηματικά χαρακτήρα τους και στην ψυχαγωγία που προσφέρει στα παιδιά η αγωνία της διαδικασίας της κλήρωσης κάθε φορά πριν από το παιχνίδι. Τέλος, επισημαίνει την προσπάθεια κάποιων να αποδώσουν στο γνωστό λάχνισμα «αμπε μπα μπλομ» αρχαία ελληνική προέλευση συσχετίζοντας το με μια φράση που δήθεν έλεγαν τα παιδιά παίζοντας κάποιο παιχνίδι στην Αρχαία Αθήνα «Απεμπολών, του κείθεν εμβολών !!!...» η οποία αποδίδεται στα νέα ελληνικά «Σε απεμπολώ, (σε απωθώ) σε σπρώχνω πέρα με το δόρυ μου».

Τη συγκεκριμένη άποψη αποδομεί (12/10/2012) με πολύ χιούμορ ο συγγραφέας-μεταφραστής Ν. Σαραντάκος μέσα από σχετικό άρθρο του *Το αμπεμπαμπλόμ είναι αρχαίο! (σοβαρή υποψηφιότητα για το Βραβείο Πορτοκάλος)* στο ιστολόγιό του «Οι λέξεις έχουν τη δική τους ιστορία» (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022 από <https://sarantakos.wordpress.com/2012/10/12/portokalos/>). Για την αποδόμηση της παραπάνω έωλης θεωρίας επικαλείται ανάμεσα σε άλλα πραγματολογικές ανακολουθίες, την ανυπαρξία της φράσης από την καταγεγραμμένη αρχαιοελληνική γραμματεία και τον σολοικισμό που τη χαρακτηρίζει, ενώ παράλληλα σχολιάζει το γλωσσικό επίπεδο, το ύφος και την αυθαίρετη επιχειρηματολογία για να καταλήξει ότι ένα λάχνισμα που βασίζεται καθαρά σε ηχομιμητικές λέξεις επιχειρείται μέσα από την παρετυμολογία του να υπηρετήσει μια ματαιόδοξη εθνικιστική ιδεολογία η οποία έχει την τάση να ανάγει τα πάντα στην ανωτερότητα του ελληνικού πολιτισμού. Μάλιστα η εν λόγω διαδικτυακή αντιπαράθεση βρήκε τη θέση της στην ελληνική σελίδα «ellinikahoaxes.gr» (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022 από <https://www.ellinikahoaxes.gr/2015/09/13/a-mpe-mpa-mplom/>) η οποία, όπως υποστηρίζει αποτελεί την πρώτη πιστοποιημένη προσπάθεια κατάρριψης αναληθών δημοσιευμάτων στο Διαδίκτυο. Ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον φαινόμενο αναφορικά με τη συγκεκριμένη υπόθεση είναι το γεγονός πως η αρχική ιστοσελίδα στην οποία παραπέμπει ο Σαραντάκος έχει κατέβει από το Διαδίκτυο, ωστόσο οι αναληθείς πληροφορίες που επινόησε ο άγνωστος δημιουργός τους (με αυτούσιο το κείμενο) αναπαράγονται από άλλους ειδησεογραφικούς ιστότοπους αμφιβόλου ποιότητας, χωρίς φυσικά να αναφέρεται πουθενά η πηγή της προέλευσης ή ο συντάκτης τους. Στο σημείο αυτό είναι σημαντικό να υπενθυμίσουμε ότι εν τη γενέσει της η επιστήμη της λαογραφίας χρησιμοποιήθηκε ενίοτε προς επίρρωση της πολιτισμικής ταυτότητας των εθνών-κρατών (Αυδίκος, 2009, σ. 69). Τα τελευταία χρόνια και υπό το πρίσμα της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης αναδεικνύεται και μια άλλη διάσταση της ανάδειξης των λαογραφικών στοιχείων. Ένα τέτοιο παράδειγμα αντλούμε από την ιστοσελίδα του Δήμου Θεσσαλονίκης, όπου υπάρχει η αναφορά σε μια σχολική εκδήλωση με τίτλο: «Λαχνίσματα και κρυφτό σε άλλες Γλώσσες» (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022 από <https://thessaloniki.gr/myevents/64%ce%bf-%ce%b4%ce%b7%ce%bc->



[%cf%83%cf%87%ce%bf%ce%bb-%ce%b8%ce%b5%cf%83%cf%83%ce%b1%ce%bb%ce%bf%ce%bd%ce%b9%ce%ba%ce%b7%cf%83-%cf%84%ce%b1%ce%be%ce%b7-%cf%85%cf%80%ce%bf%ce%b4%ce%bf%cf%87%ce%b7/?l=L1&ri=0](#). Στην περίπτωση αυτή αποτυπώνεται μια όψιμη τάση να χρησιμοποιούνται σε παιδαγωγικό πλαίσιο στοιχεία από τον παραδοσιακό πολιτισμό των λαών, προκειμένου πλέον να αναδεικνύεται η αξία και η δυναμική της σύνθεσης μέσα από τη διαπολιτισμική εκπαίδευση και όχι τα όποια εθνοκεντρικά τους χαρακτηριστικά.

Παράλληλα με την έρευνά μας στη μηχανή αναζήτησης της Google, θεωρήσαμε ότι με βάση τον οπτικοακουστικό χαρακτήρα που διακρίνει το ίδιο το λογοτεχνικό είδος των λαχνισμάτων θα ήταν ιδιαίτερα ενδιαφέρον να δούμε τι αποτελέσματα αποδίδει η αναζήτηση του ίδιου όρου σε ιστοσελίδες διαμοιρασμού οπτικοακουστικού υλικού, εν προκειμένω τη γνωστή πλατφόρμα Youtube. Σε αυτήν την πλατφόρμα εμφανίστηκαν κατά τη συγκεκριμένη χρονική περίοδο που προαναφέρθηκε 23 αποτελέσματα αναζήτησης με τον όρο «λάχνισμα» ή «λαχνίσματα» (βλ. ενδεικτικά παραδείγματα στη δικτυογραφία του τέλους). Μια πρώτη γενική περιήγηση στο οπτικοακουστικό υλικό αυτό καταδεικνύει ένα σημαντικό χαρακτηριστικό κοινό σε όλες τις βιντεοπροβολές: την παντελή απουσία της αυθόρμητης καταγραφής και βιντεοσκόπησης των λαχνισμάτων και των συναφών παιχνιδοτράγουδων που παρουσιάζονται και, παράλληλα, την απομάκρυνση από το φυσικό τους περιβάλλον όπως είναι η αλάνα, η σχολική αυλή, το πάρκο και οποιοσδήποτε ανοιχτός χώρος αλληλεπίδρασης των παιδιών. Αντιθέτως, παρατηρείται: α) η αναπαραγωγή των λαχνισμάτων με ποικίλους τρόπους εντός του κλειστού χώρου μιας σχολικής αίθουσας υπό τον τύπο «παρουσίασης» στο πλαίσιο εκπαιδευτικών και πολιτιστικών σχολικών προγραμμάτων σε μια πιο «στημένη» διαδικασία καταγραφής και αποτύπωσης, αποσκοπώντας στη δημιουργία οπτικοακουστικού υλικού και καταγραφής δράσεων από την πλευρά των εκπαιδευτικών, και β) η παρουσίαση μονταρισμένου ηχητικού και οπτικού υλικού σε μορφή βίντεο. Κυριαρχεί σαφέστατα σε αυτή την αποδεκτική της έρευνάς μας ο παιδαγωγικός προσανατολισμός των βιντεοπροβολών, αλλά και η πρόθεση μερικής αποτύπωσης μιας άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς χρόνων που τείνει να εξαφανιστεί. Η μερική αποτύπωση αναφέρεται στην παρουσίαση μόνο του αποτελέσματος, μιας ηχητικής, οπτικής ή κινητικής αναπαράστασης ουσιαστικά ενός λαχνίσματος, χωρίς να περιλαμβάνει όμως τη διαδικασία, ή το απαραίτητο υπόβαθρο και την απαιτούμενη έρευνα για την προέλευση αυτού του ποιητικού είδους, ούτε την εμπλοκή των μαθητών στην ίδια τη μαθησιακή πορεία, παρά μόνο στην τελική εκτέλεση, ή επιτέλεση, ή εν τέλει στη διάσωση του κειμένου, του στίχου δηλαδή, αλλά και της ηχητικής-ακουστικής διάστασής του.

Επιχειρώντας να κάνουμε μια θεματική ομαδοποίηση των βιντεοπροβολών, θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι αυτές χωρίζονται σε δύο μεγάλες κατηγορίες: η πρώτη αφορά βιντεοσκοπημένες πραγματικές και ζωντανές δράσεις, ενώ η δεύτερη κατηγορία περιλαμβάνει βίντεο με ηχητικό υλικό που λειτουργεί ως «υπόκρουση» με εναλλαγή εικόνων ή παρουσίαση ενός λαχνίσματος σε μουσική σημειογραφία.

Στην πρώτη κατηγορία περιλαμβάνονται 7 βιντεοπροβολές που αποτελούν μια υπο-κατηγορία, η οποία σχετίζεται με υλικό που παρουσιάζει ξεκάθαρα τη δράση παιδιών που βρίσκονται σε κύκλο και «παίζουν» το λάχνισμα σύμφωνα με το τελετουργικό του, δηλαδή την έναρξη του λαχνίσματος με τη χαρακτηριστική προτροπή «μπουφ», ή την ερώτηση που σηματοδοτεί την απαρχή του, δηλαδή: «τα βγάζουμε;». Σε αυτή την κατηγορία αποτυπώνονται: α) το τελετουργικό του κύκλου με την έννοια της μικροκοινότητας που συμβολίζει, β) η ρυθμική απαγγελία και ο συλλαβιστός λόγος των παιδιών, γ) ο κιναισθητικός χαρακτήρας που συνδέεται με τα λαχνίσματα (δηλαδή οι τυπικές κινήσεις που σχετίζονται με το λάχνισμα, όπως για παράδειγμα η εμπλοκή σημείων του σώματος, όπως το «τσιμπι-τσιμπι τον αητό», όπου η «μάνα» τσιμπάει διαδοχικά τα χέρια, ή τα δάκτυλα των παιδιών), και δ) ενίοτε μια πρωτογενής μουσικότητα μέσα από τη χαρακτηριστική μελωδική «φόρμα» και «νόρμα» που συναντάμε παγκοσμίως στα λαχνίσματα και στα παιχνιδοτράγουδα. Παρόλ' αυτά, η επιτέλεση λαμβάνει χώρα σε κλειστό χώρο και απουσιάζει σαφώς ο φυσικός αυθορμητισμός του ομαδικού παιχνιδιού που δημιουργείται από την εσωτερική ανάγκη των παιδιών, γεγονός που αναιρεί τον

πολυδιάστατο χαρακτήρα της πραγματικής επιτέλεσης του λαχνίσματος. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν δύο βιντεοπροβολές από τάξη νηπιαγωγείου, τα οποία απεικονίζουν ορισμένες μόνο πτυχές των λαχνισμάτων, δηλαδή τα παιδιά καθισμένα στα θρανία τραγουδούν το «α-μπε-μπα-μπλομ» μαθαίνοντας και αποστηθίζοντας ουσιαστικά μόνο τα λόγια και το ρυθμό, ενώ η κίνηση που συνήθως συνυπάρχει αδιαίρετα και αδιάσπαστα στην φύση των λαχνισμάτων, σε αυτή την περίπτωση απουσιάζει εντελώς. Μια δεύτερη υπο-κατηγορία των βιντεοσκοπημένων δράσεων αφορά 2 μόνο βιντεοπροβολές, οι οποίες παρουσιάζουν την αλληλεπίδραση των παιδιών με άτομα της τρίτης ηλικίας, τα οποία ουσιαστικά μεταφέρουν εντός της σχολικής αίθουσας με βιωματικό τρόπο και εμπειρική διάδραση διάφορα λαχνίσματα και παιχνιδοτράγουδα μιας προγενέστερης κουλτούρας, πάντα στο πλαίσιο κάποιου εκπαιδευτικού προγράμματος, με στόχο την επαφή με την παράδοση και το λαϊκό πολιτισμό, αλλά και τη μεταφορά κάποιων στοιχείων από γενιά σε γενιά μέσω της άτυπης μάθησης και της μίμησης. Σε αυτή την κατηγορία παρατηρείται η αλληλεπίδραση μεταξύ των μελών της ομάδας και των δύο διαφορετικών γενεών, η οποία μέσα από τη διαδικασία της εκμάθησης προσλαμβάνει έναν ξεκάθαρο παιδαγωγικό και κοινωνικό χαρακτήρα.

Η δεύτερη μεγάλη κατηγορία, η οποία αφορά βίντεο με διαφορετικό τρόπο παρουσίασης λαχνισμάτων, περιλαμβάνει επεξεργασμένα βίντεο με τη διαδικασία του μοντάζ. Σε αυτά τα βίντεο κοινή συνισταμένη αποτελεί η έλλειψη κινούμενης πραγματικής εικόνας και πλάνων, ενώ υπάρχει ως «μουσικό χαλί» είτε ένα τραγούδι μέσα στο οποίο είναι ενταγμένο ένα λάχνισμα, είτε ένα λάχνισμα με τη μελωδία του εναρμονισμένη και ενορχηστρωμένη, είτε μια μελωδία αποτυπωμένη σε μουσική σημειογραφία, είτε ακόμη μαγνητοφωνημένες ρυθμικές απαγγελίες παιδιών σε ηχητικό αρχείο. Όλο αυτό το ακουστικό υλικό λειτουργεί ως υπόκρουση σε εναλλασσόμενες στατικές εικόνες, όπως παλιές φωτογραφίες από ομαδικά παιχνίδια των παιδιών, γραμμένους στίχους λαχνισμάτων, ζωγραφιές και κατασκευές παιδιών ή εικόνες περιγραφικές των στίχων. Η έμφαση που δίνεται στη διατήρηση κυρίως του κειμένου, δηλαδή του στίχου και δευτερευόντως της μελωδίας καταδεικνύει μια ελλιπή και μονομερή αντιμετώπιση των λαχνισμάτων ως ιδιαίτερο και πολυδιάστατο είδος. Τέλος, υπάρχουν βίντεο που δημιουργήθηκαν με τη λογική της παρουσίασης του πολιτισμικού πλαισίου μέσα στο οποίο γεννήθηκαν τα λαχνίσματα με εναλλαγές κειμένου, φωτογραφικού υλικού, μουσικής, ενός δηλαδή πολυτροπικού μέσου υπό μορφή powerpoint ως τεκμηρίωση λαογραφικού και παιδαγωγικού ενδιαφέροντος.

## Συμπεράσματα

Μια από τις ενδιαφέρουσες διαστάσεις που αναδεικνύει η μελέτη της ψηφιακής λαογραφίας αφορά το πως μετουσιώνονται τα πιο κλασικά πεδία και αντικείμενα της λαογραφικής έρευνας κατά τη μεταφορά τους στον κόσμο του Διαδικτύου και ποιες συνέπειες έχει αυτή η τεχνολογική μεσολάβηση στην διατήρηση και λειτουργία τους. Μελετώντας το θέμα μας προέκυψε πως μια ιδιαίτερα σημαντική παράμετρος είναι εκείνη που σχετίζεται άμεσα ή έμμεσα με τον πομπό/συντάκτη των σχετικών πληροφοριών. Ποιοι δηλαδή και με ποιες προθέσεις ασχολούνται με τα λαχνίσματα στο Διαδίκτυο και μέσα από τι είδους ιστότοπους; Είναι χαρακτηριστικό, ως προς το θέμα αυτό, ότι οι περισσότεροι/ες συντάκτες είναι ανώνυμοι και ότι ένα 20% τουλάχιστον των ιστοσελίδων δεν έχουν προφίλ που να σχετίζεται άμεσα με το θέμα. Ωστόσο μια πολύ βασική διαπίστωση είναι πως στην πλειονότητα των περιπτώσεων μπορεί να διακρίνει κανείς μια ξεκάθαρη παιδαγωγική μέριμνα που εκδηλώνεται μέσα από την αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων για τη διάσωση και τη διάδοση του συγκεκριμένου γραμματειακού είδους.

Οι περισσότερες ιστοσελίδες που εμφανίστηκαν κατά την αναζήτησή μας σχετίζονταν με σχολεία, εκπαιδευτικούς και γονείς, οι οποίοι επεδίωκαν να περισώσουν και να μεταδώσουν ένα πολιτισμικό στοιχείο συνδεδεμένο άρρηκτα με το ομαδικό παιδικό παιχνίδι. Γεγονός που αποτυπώνεται και μέσα από τις ιστοσελίδες διαμοιρασμού κειμένων και διαφανειών εκπαιδευτικού περιεχομένου, όπου συναντάμε κάποιες ανθολογίες λαχνισμάτων. Το ενδιαφέρον αυτό αντανακλάται και στην σχολική πραγματικότητα, όπου, ιδίως στον χώρο της προσχολικής και της

πρωτοσχολικής αγωγής, πολλά παιδιά, παρακινούμενα συχνά από τους εκπαιδευτικούς, παίζουν καθημερινά παραδοσιακά παιχνίδια στις αυλές (Γκενάκου, 2004, σ. 92).

Η μέριμνα αυτή που επιδεικνύεται από μέρους πολλών εκπαιδευτικών δεν μπορεί να μη μας παραπέμψει σε έναν ρόλο που τους αποδίδεται διαχρονικά, εκείνον του συλλέκτη λαογραφικού υλικού. Ως χαρακτηριστικό παράδειγμα μπορούμε να αναφέρουμε την εγκύκλιο που απέστειλε ο Ν. Πολίτης στη Γενική Εφορία των Δημοτικών Σχολείων, στις απαρχές της επιστήμης της λαογραφίας στην Ελλάδα, το 1887, με την οποία καλούσε τους εκπαιδευτικούς να ασχοληθούν με τη συλλογή και καταγραφή λαογραφικού υλικού (Κακαμπούρα, 2006, σ. 112). Πέρα από το παιδαγωγικό ενδιαφέρον, που διαφαίνεται από την παρουσίαση των λαχνισμάτων στο Διαδίκτυο, η ανάδειξη και η χρήση τους προσλαμβάνει σαφέστατα και διαστάσεις εθνογραφικές έστω και αν δεν εφαρμόζεται, πλην ελάχιστων εξαιρέσεων, η δέουσα επιστημονική δεοντολογία. Κλείνοντας με το θέμα των προθέσεων του πομπού θα λέγαμε πως εκείνο που υπολανθάνει, σε όλες σχεδόν τις περιπτώσεις, είναι η μέριμνα για τη διάσωση και μετάδοση μιας πολιτιστικής κληρονομιάς που φθίνει με την πάροδο του χρόνου. Πέρα λοιπόν από το παιδαγωγικό ενδιαφέρον που παρουσιάζουν τα λαχνίσματα, η ψηφιακή τους διεισδυτικότητα οφείλεται στο πολιτισμικό τους φορτίο και στην ατμόσφαιρα νοσταλγίας κι αθωότητας που αποπνέουν, ένα είδος επιστροφής στην παιδική μας ηλικία.

Μια άλλη πτυχή της έρευνάς μας αφορούσε την ποιότητα, δηλαδή το πλήθος και την ακρίβεια, των σχετικών με το θέμα μας πληροφοριών. Εκείνο που διαπιστώσαμε από τη συνολική εξέταση των σχετικών ιστοσελίδων είναι ότι κυριαρχεί μια, εν γένει, επιφανειακή προσέγγιση του θέματος η οποία βασίζεται συνήθως στην αναπαραγωγή πληροφοριών που παρέχονται από 2-3 ιστότοπους αναφοράς όπως η Wikipedia ή το Elnirplex κ.ά. Ένα στοιχείο που οφείλει να μας προβληματίσει είναι το γεγονός ότι κατά κανόνα παραγνωρίζεται ο πολυδιάστατος χαρακτήρας και η λειτουργικότητα των λαχνισμάτων ως προφορικό τελετουργικό των παιδιών. Στις περισσότερες περιπτώσεις η καταγραφή τους περιορίζεται αποκλειστικά στην γλωσσική τους διάσταση. Έχουμε στην ουσία να κάνουμε με μια παραμόρφωση, με έναν ακρωτηριασμό του αυθεντικού φαινομένου, από το οποίο αφαιρούνται ο κιναισθητικός και ο ρυθμικός/μελωδικός χαρακτήρας για να απομείνει μονάχα ο κειμενικός. Είναι χαρακτηριστικό το γεγονός ότι συχνά οι φορείς της μεταγραφής αυτής είναι εκπαιδευτικοί, οι οποίοι, ενώ θα μπορούσαν να αποτυπώσουν με τη μορφή video τα λαχνίσματα σε μια συγχρονική τους καταγραφή και με τα βασικά τους χαρακτηριστικά στην αλληλεπίδρασή τους, καταφεύγουν τις περισσότερες φορές στην αντιγραφή λημμάτων από άλλους ιστότοπους ή ακόμη στην ανθολόγηση κάποιων κειμένων αντλημένων από τη σχετική ελληνόφωνη βιβλιογραφία. Σε άλλες πάλι περιπτώσεις είναι εμφανής η τάση της αντιγραφής-επικόλλησης, χωρίς οποιαδήποτε περαιτέρω διερεύνηση κι εμπάθυνση του θέματος. Με δεδομένο ότι η υπάρχουσα βιβλιογραφία εγχώρια και διεθνής προσφέρει πραγματικά πολλές κι ενδιαφέρουσες πληροφορίες πάνω στο συγκεκριμένο θέμα, θα λέγαμε ότι οι περισσότερες παρουσιάσεις που ανιχνεύσαμε χαρακτηρίζονται από μια στάση επιφανειακής προσέγγισης η οποία χαρακτηρίζει γενικότερα ένα μεγάλο μέρος των αναρτήσεων στο Διαδίκτυο.

Κλείνοντας, ένα από τα βασικότερά μας ερωτήματα αφορά στις προοπτικές που δημιουργεί για το συγκεκριμένο πολιτισμικό κεφάλαιο, η μεταφορά του στον ψηφιακό κόσμο του Διαδικτύου. Στην περίπτωση που μελετάμε διαπιστώνουμε το ακόλουθο παράδοξο: η τεχνολογία λειτουργεί ταυτόχρονα ως παράγοντας απειλητικός κι επιζήμιος αλλά και ως μέσο διάσωσης και μετάδοσης πρακτικών και εκδηλώσεων πολιτισμικής υφής όπως, εν προκειμένω, τα ομαδικά παιδικά παιχνίδια και τα λαχνίσματα. Ειδικότερα, η αντίφαση έγκειται στο γεγονός ότι ενώ ένας καθοριστικός παράγοντας του σταδιακής εγκατάλειψης των ομαδικών παιδικών παιχνιδιών και των παρελκομένων τους σχετίζεται με τη ραγδαία τεχνολογική εξέλιξη και τις επιπτώσεις τους στην καθημερινή ζωή των παιδιών, η τεχνολογία, και εν προκειμένω το Διαδίκτυο, χρησιμοποιείται προκειμένου να δώσει μια παράταση ζωής σε μια αυθόρμητη εκδήλωση της ανθρώπινης συμπεριφοράς, όπως το ομαδικό παιδικό παιχνίδι, που υπνώνει σε μεγάλο βαθμό ή που εκδηλώνεται πλέον μέσα από άλλους τρόπους έκφρασης.

Το σε ποιο βαθμό θα μπορέσουν να διατηρηθούν τα λαχνίσματα όχι ως ψηφιοποιημένα γραπτά επιβιώματα αλλά ως ζωντανή ποιητική εκφορά και ως οργανωτικό τελετουργικό ταυτόχρονα, σχετίζεται άμεσα με την ανάγκη που τα γέννησε που δεν είναι άλλη από την παιγνιώδη διάθεση (*homo ludens*) και την οργανωτική συνθήκη του ομαδικού παιχνιδιού. Οι σύγχρονες συνθήκες ζωής διαμορφώνουν ένα τρόπο ζωής για τα περισσότερα παιδιά του αναπτυγμένου κόσμου που τους επιτρέπει να περνούν λιγότερο χρόνο σε υπαίθριους χώρους από ότι στο παρελθόν. Ένα καθημερινό πρόγραμμα δραστηριοτήτων που τα ωθεί να ασχολούνται περισσότερο με το δομημένο και εμπορικό παιχνίδι από ότι με το ελεύθερο, μη-δομημένο (Μερακλής, 2011, σ. 159). Συγκριτικά με το παρελθόν, τα παιδιά διαθέτουν λιγότερη αυτοδιάθεση κι αυτονομία στη ζωή τους (Hofferth & Sandberg, 2001, σ. 224). Όσο περιορίζεται το ομαδικό παιχνίδι, λόγω των γενικότερων κοινωνικών συνθηκών της ζωής των παιδιών, θα περιορίζεται παράλληλα και η χρήση των λαχνισμάτων. Σε αυτή την περίπτωση το Διαδίκτυο θα διασώζει απλώς το γράμμα και όχι το πνεύμα, το αδειανό κέλυφος ενός φαινομένου συνυφασμένου με μια από τις σημαντικότερες εκδηλώσεις ζωής ενός παιδιού, αυτή του συλλογικού παιχνιδιού που απώλεσε τις τελευταίες δεκαετίες μέρος από την κοινωνική του δυναμική και την προφορική του ρευστότητα. Παρά ταύτα, θέλουμε να πιστεύουμε πως η αρχέγονη ανάγκη του παιχνιδιού και της επικοινωνίας πάντοτε θα αναζητά τις δικές της διεξόδους και θα αξιοποιεί τα πιο πρόσφορα μέσα προκειμένου να βρίσκει τη δική της έκφραση στη ζωή των ανθρώπων, πολλώ δε μάλλον των παιδιών.

## Βιβλιογραφία

- Αναγνωστόπουλος, Β.Δ. (1993). *Λαϊκά τραγούδια & παιχνίδια για παιδιά*. Ανθολογία. Ψυχογίος.
- Αυδίκος, Ε. (1996). *Το παιδί στην παραδοσιακή και τη σύγχρονη κοινωνία*. Ελληνικά Γράμματα.
- Αυδίκος, Ε. (2009). *Εισαγωγή στις σπουδές του λαϊκού πολιτισμού. Λαογραφίες, λαϊκοί πολιτισμοί, ταυτότητες*. Κριτική.
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Σύγχρονοι ορίζοντες των λαογραφικών σπουδών. Εννοιολογικό πλαίσιο, έρευνα, φύλο, Διαδίκτυο, σχολείο*. Σιδέρης.
- Γκενάκου, Ζ. (2003). *Η ποίηση του λαού και ο παιδικός λόγος: θεωρητικές προσεγγίσεις, ανθολόγιο, γλωσσικές δραστηριότητες*. Πατάκη.
- Γκενάκου, Ζ. (2004). *Η ελληνική γλώσσα, το παιδί και ο λαϊκός πολιτισμός*. Πατάκη.
- Δαράκη, Π. (1986). *Ομαδικά παιχνίδια των παιδιών μας*. Gutenberg.
- Δουλαβέρας, Α. Ν. (2020). *Λαογραφία του έντεχνου λαϊκού λόγου. Παράδοση και νεωτερικότητα*. Κ. & Μ. Σταμούλη.
- Giddens, A., & Sutton, R. (2020). *Κοινωνιολογία*. Gutenberg.
- Κακαμπούρα, Ρ. (2006). Λαογραφικά αρχεία και εθνική ταυτότητα: Μια σχέση αλληλεπίδρασης. Στο *Κριτική Διεπιστημονικότητα: Έθνος και ταυτότητα. Πολιτισμικές αντιστάσεις*, τ. 2. Σαββάλας.
- Καπυιάρης, Γ. (2017). *Ψηφιακή λαογραφία & εκπαίδευση. Εμπλουτισμένα μέσα & καινοτόμες προσεγγίσεις στη Διδακτική του λαϊκού πολιτισμού*. Ήρα Εκδοτική.
- Κλιάφα, Μ., & Βαλάση, Ζ. (2000). *Ας παίξουμε πάλι*. Κέδρος.
- Κουλεντιανού, Μ. (επιμ.) (1994). *Νανουρίσματα, Ταχταρίσματα, παινέματα, πρωτοβαδίσματα, χελιδονίσματα, ξορκίσματα-γιατροσόφια, καλλικάντζαροι-νεράιδες, παιχνίδια, κάλαντα, γλωσσοδέτες, αινίγματα, σπαζοκεφαλιές*. Θυμάρι.
- Κουρουζίδης, Σ., Πολέμη-Τοδούλου, Μ., & Κοσμίδης, Π. (2000). *Ομαδικά παιδικά παιχνίδια*. Ευώνυμος Οικολογική Βιβλιοθήκη.
- Λαουτάρη-Γκριντζάλα, Α. (2004). *Τα ξεχασμένα παιχνίδια. Ελληνικά παιχνίδια από την αρχαιότητα ως σήμερα*. Μίλητος.
- Λουκάτος, Δ. (1978). *Εισαγωγή στην Ελληνική Λαογραφία*. Μ.Ι.Ε.Τ.
- Μέγας, Γ. (1975). *Ζητήματα Ελληνικής Λαογραφίας*. Ακαδημία Αθηνών.
- Μερακλής, Μ. (1993). *Έντεχνος λαϊκός λόγος*. Καρδαμίτσα.
- Μερακλής, Μ. (2001). *Παιδαγωγικά της λαογραφίας*. Ιωλκός.

- Μιχαήλ, Γ. Β. (2009), «Homo Interneticus ή Λαογραφία και Διαδίκτυο». Στο: *Λαογραφία, Δελτίον της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας, Τόμος ΜΑ΄ 2007-2009*, Αφιέρωμα στα εκατό χρόνια της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας και του περιοδικού *Λαογραφία*, Αθήνα, σσ. 291-305.
- Παλάζη, Χ. (1995). *Φεγγαράκι μου λαμπρό! Λαϊκά τραγούδια και παιχνίδια*. Ίδρυμα Τριανταφυλλίδη.
- Παρπαρούση, Γ. (2011). *Η παιδικότητα στο ελληνικό δημοτικό τραγούδι*. Αδημοσίευτη διδακτορική διατριβή, Πάντειο Πανεπιστήμιο. Αθήνα.
- Πολίτης, Ν. Γ. (1909). Λαογραφία. Στο *Λαογραφία*, Α΄, σσ. 3-18.
- Σπυριδάκης, Γ. Κ. (1962). *Οδηγία προς συλλογήν λαογραφικής ύλης*. Αθήνα.
- Ταρσούλη, Γ. (1979). *Τα παιχνίδια μας*. Ο.Ε.Δ.Β.
- Wittgenstein, L. (1990). *Γλώσσα, Μαγεία, Τελετουργία*, μετάφρ. Κωβαίος Κωστής. Καρδαμίτσα.
- Χαβιαράς, Ν. Δ. (1964). *Λαογραφία της νήσου Σύμης. Τ. 1. Τεύχος Α΄. Παιδική ζωή*. Φραγκιαδάκη.
- Abrahams, R. G., & Rankin, L. (1980). *Counting-Out Rhymes: A Dictionary*. University of Texas Press.
- Arleo, A. (1997). Counting-out and the search for universals. *Journal of American Folklore* 110, n° 438: 391-407.
- Baucomont, J. (1958). Comptines et formulettes enfantines. In *Vie et Langage*, n. 71, Larousse.
- Baucomont, J. et al. (1970). *Les comptines de langue française*. Seghers.
- Bravo-Villisante, C. (1979). *Antologia de la literatura infantil espanola 3. Folklore*. Escuela Espanola.
- Burling, R. (1966). The Metrics of Children's Verse: A Cross-Linguistic Study, in *American Anthropologist*, v. 68, n. 3, 1418-1441, American Anthropological Association.
- Despringre, A.-M. (1997). *Chants enfantins d'Europe*. L' Harmattan.
- Despringre, A.-M. (ed.) (1997). *Chants enfantins d'Europe: Systèmes poético-musicaux de jeux chantés (France, Espagne, Chypre, Italie)*. L' Harmattan.
- Dundes, A. (ed.) (1965). *The Study of Folklore*. Prentice Hall.
- Ekrem, C. (1990). *Räkneramsor bland finlandssvenska barn*. Helsingfors: Svenska litteratursällskapet i Finland.
- Hofferth, S. L., & Sandberg, J. F. (2001). Changes in American Children's Time, 1981-1997. In S. L. Hofferth & T. J. Owens (eds) *Children at the Millennium: Where have we come from, Where are we going?* The Netherlands Elsevier Science Publishers.
- Gray, P. (2011). The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents. *American Journal of Play*, 3(4), 443-463.
- Lartigue, P. (2001). *Une cantine de comptines*. Les Belles Lettres.
- Newell, W. W. (1883) *Games and Songs of American Children*. Harper and Brothers Publishers.
- Orie, I. & P. (1959). *The Lore and Language of Schoolchildren*. Oxford University Press.
- Orie, I. & P. (1984). *Children's Games in Street and Playground*. Oxford University Press.
- Roy, C. (1954). *La poésie populaire : Anthologie*. Seghers.
- Sutton-Smith, B. (ed.) (1999). *Children's folklore: A source book*. Logan, Utah State University Press.
- Tremouroux-Kolp, O. (2000). *Le chemin des comptines*. Labor.
- Tucker, E. (2008). *Children's Folklore: A Handbook*. Greenwood Press.

## Ενδεικτική δικτυογραφία

- <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9B%CE%B1%CF%87%CE%BD%CE%AF%CF%83%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)
- <https://www.lifo.gr/blogs/m-hulot/peri-tis-moyfas-toy-ampempamplom-kai-allon-lahnismaton> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)
- <https://sarantakos.wordpress.com/2012/10/12/portokalos/> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)
- <https://www.ellinikahoaxes.gr/2015/09/13/a-mpe-mpa-mpalom/> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)
- [http://lefteria.blogspot.com/2017/01/blog-post\\_861.html](http://lefteria.blogspot.com/2017/01/blog-post_861.html) (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://adiakritos.gr/istoria-apo-ta-vathi-tou-chronou-piso-apo-ba-blom/> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://laikiparadosi.webnode.gr/> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://episkopigrade5.blogspot.com/2020/04/blog-post.html> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<http://euterpe.mmb.org.gr/euterpe/> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<http://diaplasia.weebly.com/lambdalphachinu943sigmamualphataualpha-kappaalphaiota-pialphalambdaiota940-alphagammaalphapietamu941nualpha-pialphaiotachinu943deltaiotaalpha.html> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<http://anagennisiedu.gr/ta-lahnismata-tis-taxis-mou/> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://www.lexilogia.gr/threads/counting-out-rhymes-counting-out-games-%CE%BB%CE%B1%CF%87%CE%BD%CE%AF%CF%83%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1-%CE%BA%CE%BB%CE%B7%CF%81%CF%89%CF%83%CE%B9%CE%AD%CF%82.11588/> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://www.asxetos.gr/pedia/paidi/laxnismata> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://www.elnplex.com/%CE%BB%CE%B1%CF%87%CE%BD%CE%AF%CF%83%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1-%CF%84%CE%B1-%CE%B2%CE%B3%CE%AC%CE%B6%CE%BF%CF%85%CE%BC%CE%B5/> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://soundcloud.com/vako-8/v1azmkp0aw3y> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://www.slideserve.com/aizza/5377828> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=tFgGpRr2VDY> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

[https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Y\\_RYsL960oM](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Y_RYsL960oM) (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=W3hLVdl9OhI> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=wRy109-1xCA&t=7s> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=xAJcLlkbVXc> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=ngiejhHVKqA> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=NJOpz1cWfHw> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=wRy109-1xCA&t=82s> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Gz7AdO2RHts> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=sst9zhUqr-s> (Ανακτήθηκε στις 08 Ιουλίου 2022)



## Διάχυση πολιτισμικών στοιχείων της Τσακωνιάς μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (η περίπτωση του Facebook)

Μαρία-Κομιανή Κολινιώτη

Εκπαιδευτικός

[komiani@yahoo.gr](mailto:komiani@yahoo.gr)

### Περίληψη

Σε αυτό το άρθρο προβάλλεται η σπουδαιότητα των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και συγκεκριμένα του Facebook, στη διάχυση πολιτισμικών στοιχείων της Τσακωνιάς (με ιδιαίτερη έμφαση στην τσακωνική διάλεκτο). Μέσα από τη συλλογή και τη μελέτη δεδομένων που προκύπτουν από τις αναρτήσεις χρηστών στο προαναφερθέν μέσο, αναδύεται η αντίληψη ότι ο λαϊκός πολιτισμός (άυλος και υλικός) όχι μόνο δεν παραμερίζεται από τη χρήση της τεχνολογίας, αλλά αναγεννιέται, καθιστώντας όλους τους συμμετέχοντες κοινωνούς της κοινής τους ταυτότητας και του παρελθόντος που τους συνδέει, βοηθώντας τους, έτσι, ενωμένους να διαμορφώσουν ένα παρόν και ένα μέλλον μη αποκομμένο από τις ρίζες του. Αρχικά, μετά από ενδελεχή μεθοδολογική ανάλυση, αναδεικνύεται η σημασία του λαϊκού πολιτισμού, καθώς και η λειτουργία των μέσων κοινωνικής δικτύωσης -κυρίως το Facebook- τα οποία παρέχουν μεταξύ άλλων και δυνατότητα διάχυσης των πολιτισμικών στοιχείων της Τσακωνιάς από διάφορες λαϊκές ομάδες (Folk groups). Συζητείται η συμβολή των συγκεκριμένων σελίδων Facebook με έμφαση στην παρουσίαση των χαρακτηριστικών παραδειγμάτων της τσακωνικής διαλέκτου και των πολιτισμικών στοιχείων που προβάλλονται σε αυτές. Τέλος, μέσα από τη μελέτη και τη συζήτηση των συγκεκριμένων προφίλ παρουσιάζονται οι παροντικές συνθήκες, όπως επίσης επιλογικά, οι προοπτικές με τα διάφορα ερευνητικά ερωτήματα που γεννώνται σχετικά με τη σύγχρονη ψηφιακή εποχή και τη διάδοση διαλέκτων και πολιτισμικών στοιχείων που τείνουν να εξαφανιστούν ή να διατηρηθούν με τη βοήθεια του Facebook στην Τσακωνιά.

**Λέξεις κλειδιά:** λαϊκές ομάδες, λαϊκός πολιτισμός, τσακωνική διάλεκτος, Facebook

### Abstract

This article highlights the importance of social media, specifically Facebook, in disseminating cultural elements of Tsakonia (with particular emphasis on the Tsakonian dialect). Through the collection and study of the data resulting from the posting of users on the aforementioned medium, emerges the notion that popular culture (intangible and material) not only does not shy away from the use of technology but it is reborn, making all participants share their common identity that connects them; this enhances all "Facebook friends'" attempt to form a present and a future reality not cut off from their roots. Initially, after a thorough methodological analysis, the importance of popular culture is highlighted, as well as the role/functions of social media -mainly Facebook. The abovementioned medium provides, among other things, the possibility of disseminating the cultural elements of Tsakonia, through the "folk groups" that are virtually created. Apart from that, what is discussed in the article is the use of specific Facebook pages -with emphasis on the presentation of the typical examples of the Tsakonian dialect and the cultural elements that are displayed in these pages. Finally, the present conditions as well as the research perspectives in regard with Tsakonias' culture on Facebook are presented thoroughly through the study and discussion of the specific Facebook profiles.

**Key words:** Facebook, folk groups, popular culture, tsakonian dialect

## Εισαγωγή

Μέχρι πρότινος επικρατούσε η άποψη ότι οι έννοιες «παράδοση» και «τεχνολογία» συγκρούονται. Τα τελευταία χρόνια η εξάπλωση του Διαδικτύου ως μέσου επικοινωνίας μεταξύ των περισσότερων ανθρώπων, έχει καταφέρει να ανατρέψει αυτήν την άποψη, προς όφελος της ιδέας ότι «παράδοση» και «τεχνολογία» συμπορεύονται. Η ανάπτυξη και η διάδοση του Διαδικτύου έχει δώσει νέες διαστάσεις στη μελέτη του σύγχρονου λαϊκού πολιτισμού και έχει αποτελέσει αντικείμενο μελέτης της σύγχρονης λαογραφικής επιστήμης (Ντάτση, 2003).

Πλέον, η παράδοση δεν αντιμετωπίζεται σαν κάτι παγωμένο. Αντιθέτως, η νέα πιο διαδραστική μορφή του Διαδικτύου, το web 2.0, της έδωσε νέα ώθηση, με αποτέλεσμα να μην έχει πάψει να υπάρχει και να λειτουργεί, όπως πιθανότατα θεωρούσαμε, παρόλη την αλλαγή των μέσων. Όλοι, πλέον, μπορούν να γίνουν κοινωνοί της. Κάθε κοινότητα μέσα από το Διαδίκτυο μπορεί να προβάλει και να αναδείξει την δική της ταυτότητα. Γεγονός είναι ότι το Διαδίκτυο αρχικά είχε χρησιμοποιηθεί εργαλειακά, κυρίως ως μέσο αποθήκευσης. Στην πορεία αναδείχθηκε η δύναμή του, καθώς λειτουργεί ως «χώρος ελεύθερης κυκλοφορίας και εξέλιξης του λαϊκού πολιτισμού» (Κατσαδώρας, 2013). Τι συμβαίνει, όμως, σε επιμέρους περιπτώσεις, όπως στη νότια Κυνουρία, και τη ντοπιολαλιά της, την τσακωνική διάλεκτο;

Η νότια Κυνουρία αποτελεί μέρος της Τσακωνιάς. Η διάλεκτος που ομιλείτο στο παρελθόν εκεί κατά κόρον και πιο περιορισμένα στις μέρες μας είναι η τσακωνική και, συγκεκριμένα, το νότιο ιδίωμά της. Πρόκειται για μια διάλεκτο, η οποία δεν αναπαρίσταται σε γραπτή μορφή, γεγονός που λειτουργεί ανασταλτικά στη διατήρηση και στη μετάδοσή της στις επόμενες γενιές. Οι άνθρωποι που μιλούν τη διάλεκτο δυστυχώς χάνονται και μαζί με αυτούς χάνεται και η διάλεκτος.

Ο σκοπός, λοιπόν, του άρθρου είναι να καταστεί εναργές κατά πόσο επιτυγχάνεται η διάχυση των πολιτισμικών στοιχείων της Τσακωνιάς, (διάλεκτος, ήθη και έθιμα κ.ά.), από άτομα ή ομάδες με τη βοήθεια του Facebook. Μέσω της παρουσίασης ορισμένων στοιχείων χρήσης των σελίδων του εν λόγω μέσου κοινωνικής δικτύωσης θα επιχειρηθεί να διερευνηθεί εάν και σε ποιο βαθμό διατηρείται ή/και προωθείται η γλωσσική παράδοση και εν γένει η πολιτιστική κληρονομιά της ΝΑ Αρκαδίας στον ψηφιακό κόσμο. Αποτελούν οι νέες τεχνολογίες εργαλείο συντήρησης και εξάπλωσης της τσακωνικής ή λειτουργούν ως τροχοπέδη στο πλαίσιο ενός θεωρούμενου εκσυγχρονισμού; Στο άρθρο προβάλλονται και τα ευρήματα που προέκυψαν από την περιήγηση σε διάφορα «προφίλ» στο Facebook, που ανήκουν είτε σε μεμονωμένα άτομα είτε σε ομάδες που έχουν κοινά ενδιαφέροντα και σκοπό.

## Μεθοδολογία

Πρωταρχικά δέον όπως οριστεί το πλαίσιο έρευνας. Επιλέχθηκαν έξι (6) διαφορετικές σελίδες Facebook προς εξέταση. Αυτές είναι οι ακόλουθες: Ελένη Μάνου, Τσακωνικά στα σχολεία της Τσακωνιάς, Panos Marnis (ο οποίος είναι ο διαχειριστής και της προηγούμενης σελίδας), Ιωάννης Μαρνέρης, Κολλημένοι με το Λεωνίδιο, Πέρα Μέανε το τσακωνοχώρι, τσακωνοσυναπαγκήματα<sup>1</sup>. Η συγκεκριμένη σειρά των σελίδων Facebook που μελετήθηκε στηρίχθηκε στην απόπειρα ποιοτικής έρευνας της συγγραφέως σε ένα σχετικιστικό αντιληπτικό πλαίσιο. Όπως έχει αναλυθεί, τέτοιου είδους επιλογές εμπεριέχουν το στοιχείο υποκειμενικότητας το οποίο δεν μπορεί να αποφευχθεί. Στο πλαίσιο μιας τέτοιας θεώρησης θα εξεταστεί πώς οι χρήστες των παραπάνω σελίδων από το

<sup>1</sup> [www.facebook.com/profile.php?id=100027514235235](http://www.facebook.com/profile.php?id=100027514235235) (από το 2010, 1,900 φίλοι), [www.facebook.com/profile.php?id=100035921233650](http://www.facebook.com/profile.php?id=100035921233650), (από το 2017, 4800 φίλοι), [www.facebook.com/groups/45390557544](http://www.facebook.com/groups/45390557544) (από το 2008, 640 φίλοι), [www.facebook.com/groups/1118252541943463](http://www.facebook.com/groups/1118252541943463) (από το 2020, 542 φίλοι), [www.facebook.com/tsakonianland](http://www.facebook.com/tsakonianland) (από το 2018, 298 φίλοι), [www.facebook.com/tsakonianland](http://www.facebook.com/tsakonianland) (από το 2012, 1035 φίλοι)

δείγμα έρευνας διατηρούν ή επεκτείνουν την τσακωνική διάλεκτο και τις παραδόσεις στην πραγματικότητα του δικτυακού κόσμου, στον τοίχο του Facebook.

Αν και το αρχικό πλαίσιο της διάχυσης του τσακωνικού πολιτισμού στο μέσο κοινωνικής δικτύωσης Facebook έχει συζητηθεί σε ένα αρχικό/πρωτόλειο επίπεδο σε αυτή την συμβολή γεννώνται ερωτήματα τα οποία αποτελούν ενδεχόμενο πεδίο έρευνας. Ποια είναι η επίδραση στις τοπικές κοινωνίες και στους «φίλους» του δικτύου στη διαχρονία αυτών των σελίδων Facebook; Αυξάνονται λχ ή μειώνονται (ή παραμένουν σταθεροί οι αριθμοί φίλων) και σε τι οφείλεται αυτό; Απίσχυση ενδιαφέροντος για το λαϊκό πολιτισμό της Κυνουρίας ή στροφή προς νέα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αιτιολογούν ενδεχόμενες αλλαγές; Με αναλυτικά εργαλεία βάσει των σχετικών αδειών από διαχειριστές/χρήστες είναι δυνατόν να ερευνηθούν ποια είναι τα κοινωνικά, δημογραφικά, μορφωτικά δεδομένα που ορίζουν το κοινό που παρακολουθεί τις συγκεκριμένες σελίδες και γιατί; Προτείνεται, επομένως, μια δομημένη έρευνα με ποσοτικά χαρακτηριστικά αλλά και ημιδομημένες ή ελεύθερες συνεντεύξεις. Σε κάθε περίπτωση, υπάρχουν κοινά κριτήρια επιλογής που ισχύουν για τις προαναφερόμενες ιστοσελίδες.

Αρχικά, οι σελίδες δημιουργήθηκαν από πρόσωπα με ευρεία αποδοχή στην τοπική κοινωνία, δυναμικά στελέχη της Τσακωνιάς με επαρκές δίκτυο «φίλων» και με ενασχόληση με τα τοπικά επί σειρά ετών στο σημείο που η γράφουσα γνωρίζει ως γεννημένη και αναθρεμμένη στο Λεωνίδιο. Οι άνθρωποι αυτοί χαίρουν εκτιμήσεως από την τοπική κοινωνία. Συμμετείχαν και συμμετέχουν ενεργά στα δρώμενα της περιοχής. Έχουν προτείνει κατά καιρούς δράσεις που έχουν υλοποιηθεί και πλέον στο κόσμο της κοινωνικής δικτύωσης έχουν αρκετούς ακόλουθους και διαδικτυακούς φίλους.

Δεύτερον, οι συγκεκριμένες σελίδες Facebook χρονολογούνται από το 2008 έως και το 2021, λειτουργούν, επομένως, πέραν της δεκαετίας συνολικά. Ωστόσο, ορισμένες είναι νεότερες σελίδες. Μπορεί κάποιος να υποθέσει ότι η λειτουργία, επί σειρά ετών, διαμορφώνει μία δυναμική μέσω της οποίας διαφαίνονται οι στόχοι των διαχειριστών, καθώς και μία συνεκτικότητα/συνέπεια, στο βάθος των χρόνων, στη χρήση της γλώσσας και στην προώθηση δράσεων σχετιζόμενων με την πολιτιστική κληρονομιά και το παρόν των τοπικών κοινοτήτων της Τσακωνιάς, (όχι ευκαιριακές δημοσιεύσεις). Στη συνέχεια, εξάλλου, θα παρουσιαστούν και ξεχωριστά οι παραπάνω σελίδες.

Τρίτον, οι παραπάνω σελίδες Facebook αφορούν σε ένα ευρύ πλέγμα του κοινωνικού γίνεσθαι: στην τοπική γαστρονομία, στην προώθηση των τσακωνικών στην τοπική εκπαίδευση, στα νέα της περιοχής, εκδηλώσεις, πληροφορίες και δραστηριότητες για συγκεκριμένο χωριό του δήμου, ακόμη και σχολιασμό της καθημερινότητας και των πολιτικών καταστάσεων.

Πολυσυλλεκτικά, έχουν παρουσιαστεί στο άρθρο επιλογές/παραδείγματα στη χρήση γλώσσας, στις λέξεις και στις θεματικές που δημοσιεύονται στο αρχικά φαινομενικά ανομοιογενές πλαίσιο διαφορετικών ιστοσελίδων. Δεν πρέπει, όμως, να αγνοείται ότι συνειδητά γίνεται αυτό για να παραχθεί ένα εύρος κοινωνικών και λεκτικών τόπων που ίσως βοηθήσουν στην ανάδειξη της αλληλεπίδρασης παράδοσης/Facebook, εφόσον όλοι οι εμπλεκόμενοι μοιράζονται ένα κοινό όχημα γλώσσας και ενδιαφέροντος, δηλ. την Τσακωνιά. Παρόλα αυτά, είναι προφανές ότι η κάθε σελίδα επικεντρώνεται σε διαφορετικά ενδιαφέροντα<sup>2</sup>.

Επιπλέον πρέπει να τονιστεί ότι διερευνώνται σε αυτές τις σελίδες μέσα από τις δημοσιεύσεις - και τις αναδημοσιεύσεις- συγκεκριμένης περιόδου, από τον Οκτώβριο του 2020 έως τον Οκτώβριο του 2021, οι θεματικές που προτιμήθηκαν από τους διαχειριστές (πανηγύρια, μουσικές εκδηλώσεις, μαθήματα, διαφημίσεις, κοινωνικά -όπως γάμοι) και η χρήση γλώσσας που τις συνοδεύει (χρησιμοποιείται κυρίως η ανάλυση περιεχομένου)- ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στους τελευταίους μήνες του ως άνω διαστήματος, όταν και γράφεται η παρούσα συμβολή, καθότι η ταχύτητα δραστηριοτήτων στο Διαδίκτυο «παλαιώνει» τις δημοσιεύσεις ταχύτατα. Κατά αυτό τον τρόπο επιτυγχάνεται μια συγχρονικότητα που ίσως διευκολύνει στην καταγραφή συγκεκριμένου χρονικού ορίζοντα για τη χρήση του Facebook σε σχέση με τα ζητούμενα.

---

<sup>2</sup> Πρέπει να τονιστεί ότι η σταχυολόγηση των δημοσιεύσεων αφορά σε επιλογές της γράφουσας μετά από ενδελεχή έλεγχο των προαναφερόμενων σελίδων σύμφωνα με το αντιληπτικό σχήμα που προκρίθηκε. Δεν ακολουθήθηκε στατιστική ανάλυση των παραπάνω και για λόγους συνοπτικότητας του άρθρου. Κάτι τέτοιο θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί στο πλαίσιο μεγαλύτερης έρευνας (βλ. παρακάτω).

Ανακεφαλαιωτικά, ερευνήθηκαν οι δημοσιεύσεις των παραπάνω σελίδων, την προαναφερόμενη δηλούμενη χρονική περίοδο ως προς τα θέματα τα οποία πραγματεύονται (κοινωνικά, ιστορικά, λαογραφικά) και τη γλώσσα γραφής διαχειριστών και φίλων στο Facebook.

Οι περιορισμοί των επιλογών και της υποκειμενικότητας, όπως προαναφέρθηκε, δεν παύουν να δεσμεύουν τα αποτελέσματα της έρευνας. Ωστόσο, μέσω της καταγραφής και κριτικής αντιμετώπισης των δημοσιεύσεων, και συνεπακόλουθα των ιδεών και των σκέψεων που παρουσιάζονται στις σελίδες του Facebook διαφαίνεται ο σχηματισμός μιας γενικότερης εικόνας, ίσως «διάγνωσης» της σχέσης Facebook-παράδοσης για τους ντόπιους ως άτομα ή άτυπους φορείς της Τσακωνιάς, στην οποία σχέση προχωρούν είτε συνειδητά οι χρήστες των σελίδων Facebook είτε ασυνείδητα μην έχοντας πρωταρχικό σκοπό κάτι τέτοιο, η διατήρηση, όμως, αυτών των σελίδων κάτι τέτοιο φαίνεται να επιτυγχάνει. Συμπερασματικά, επιδιώκεται μια επιλογή δειγμάτων στο Facebook για να απαντηθεί ο βασικός προβληματισμός, κατά πόσο η χρήση του Διαδικτύου συνδράμει στην διατήρηση ή και χρήση της γλώσσας και των παραδόσεων.

Ουσιαστικά γίνεται απόπειρα να παρουσιαστούν ολιστικά τρία συστατικά στοιχεία, η έννοια του λαϊκού πολιτισμού, ο ρόλος/λειτουργία του Facebook, η λειτουργία των «λαϊκών ομάδων» (folk groups) μέσω αυτού. Είναι απαραίτητα για την εξέταση της διάχυσης της Τσακωνιάς στον ψηφιακό κόσμο στην παρούσα συμβολή. Πρέπει όμως, αρχικά, να αποσαφηνιστούν οι όροι «λαϊκός πολιτισμός», «λαϊκές ομάδες-folk group» για να τεκμηριωθεί πώς ορίζεται ο λαϊκός πολιτισμός και σε τι είδους δράση (δημοσιεύσεις) προχωρούν οι διαχειριστές των σελίδων και οι «φίλοι» τους ως folk groups. Έμφαση, επιπρόσθετα, θα δοθεί στην παρουσίαση σε ξεχωριστές υποενότητες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και του Facebook για να αναλυθεί η λειτουργία τους και οι τρόποι οικοδόμησης των πληροφοριών του.

## Λαϊκός πολιτισμός

Η Κυριακίδου-Νέστορος, το 1979 είχε διατυπώσει την άποψη ότι ο λαϊκός πολιτισμός παράγεται από τον λαό και είναι αποτέλεσμα της κοινής ιστορίας, της μνήμης, των αξιών και της γλώσσας που έχουν τα μέλη του. Ο λαϊκός πολιτισμός σημαίνει «αυτό που γνωρίζει ο λαός», δηλαδή «το τι πιστεύει, λέει και πράττει κατά παράδοση». Από τα γραπτά κείμενα και τα είδη ένδυσης και οικιακής χρήσης έως τις αξίες, την προφορική παράδοση, τις ασχολίες, την καθημερινή ζωή, τον τρόπο ψυχαγωγίας κ.ά., αποτελεί ουσιαστικό αγαθό της πολιτιστικής κληρονομιάς και έκφραση της πολιτισμικής ταυτότητας (Μερακλής, 2011).

Στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή ο λαϊκός πολιτισμός επιστρέφει κατά κάποιον τρόπο στα χρόνια της προφορικότητας, (την εποχή πριν την καθιέρωση και την αξιοποίηση του έντυπου λόγου). Στον ψηφιακό κόσμο και στην περίπτωση του Facebook το δημιούργημα του καθενός γίνεται κτήμα όλων μιας και όλοι μπορούν να το διαβάσουν, να το σχολιάσουν και να το αναδημοσιεύσουν. Ενδεικτική είναι η περίπτωση για παράδειγμα μίας εικόνας, της περιγραφής ενός εθίμου, ενός βίντεο, ενός αστείου που αντιγράφεται από τον έναν χρήστη στον άλλο σε τέτοιο βαθμό ώστε να καθίσταται αδύνατο να εντοπιστεί το πρωτότυπο. Όλοι το έχουν κάνει κτήμα τους και το έχουν προβάλει με τρόπο που τους εκφράζει. Αυτός ο νέος τρόπος μετάδοσης των πληροφοριών και η ελεύθερη πρόσβαση σε αυτόν όλων των ανθρώπων, βοηθούν στο να έρθουν όλοι πιο κοντά με τη λαϊκή παράδοση, να την εκτιμήσουν και να προσπαθήσουν με κάθε τρόπο να την προστατεύσουν (Κατσαδώρας, 2013).

Όπως επισημαίνει ο Μιχαήλ (2009), με το Διαδίκτυο ο καθένας μπορεί να αναπτύξει μία διαδραστική σχέση με το λαϊκό πολιτισμό αναρτώντας βίντεο, μέσα από διάφορες ηλεκτρονικές πλατφόρμες. Οι σύγχρονες τεχνολογίες έχουν μεταφέρει σε νέο επίπεδο τις δυνατότητες επικοινωνίας μεταξύ των ατόμων και επομένως της διάδοσης των χαρακτηριστικών του λαϊκού πολιτισμού τους (Μερακλής, 2001). Οι άνθρωποι πλέον δεν γνωρίζουν παθητικά το λαϊκό πολιτισμό, αλλά συμβάλλουν στη διαμόρφωσή του.

## Μέσα κοινωνικής δικτύωσης

Γενικότερα, οι ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης αναπτύχθηκαν χάρη στη δεύτερη γενιά του Διαδικτύου (web 2.0) και οι χρήστες τους μπορούν να δημοσιεύουν το περιεχόμενο που επιθυμούν, αλλά και να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους (Μανούσου & Χαρτοφύλακα, 2011). Τα τελευταία χρόνια η εξάπλωση του Διαδικτύου έχει εισχωρήσει και στο λαϊκό πολιτισμό. Το Διαδίκτυο λειτουργεί ως ένας λαογραφικός αγωγός (McClelland, 2000, σ. 182). Σύμφωνα με τη Φουλίδη (2015, σ. 129), οι λαογράφοι θεωρούν το Διαδίκτυο περισσότερο πεδίο αναπαραγωγής και διάδοσης διαφόρων μορφών του λαϊκού πολιτισμού, παρά πεδίο δημιουργίας του. Η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας και ιδιαίτερα η χρήση του Διαδικτύου δημιουργούν νέες μορφές λαϊκού πολιτισμού και συμβάλλουν στη διάσωση και διάδοση των υπαρχουσών (Βαλασιάδης, Κατσαδώρας, Κακάμπουρα & Φωκίδης, 2017).

Στο Διαδίκτυο είναι διαθέσιμα τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (social media). Η λέξη «Social» αναφέρεται στην ανάγκη του εκάστοτε χρήστη να έρθει σε επαφή με άλλα άτομα ή ομάδες, έχοντας ως στόχο την ανταλλαγή πληροφοριών, εμπειριών, ιδεών και απόψεων. Σε ότι αφορά τη λέξη «Media», τούτη αναφέρεται στην τεχνολογία, που βοηθά στην επίτευξη της σύνδεσης καθώς και της επικοινωνίας των χρηστών (Safko & Brake, 2009). Παρόλο που τα «Media» έκαναν την εμφάνισή τους το 2005, δεν έχει διατυπωθεί μέχρι σήμερα ένας ορισμός που να είναι κοινά αποδεκτός (Bruns & Bahmisch, 2009). Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπως είναι το Facebook, το twitter, το instagram, το Tik Tok κ.ά., που στηρίζονται στις ιδεολογικές και τεχνολογικές βάσεις του Web 2.0, επιτρέπουν τη δημιουργία και ανταλλαγή περιεχομένου που δημιουργείται από χρήστες (Karlan & Haenlein, 2010).

Έτσι, μοιραία, ο νέος λαϊκός πολιτισμός δέχεται επίδραση από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Πρόκειται για εργαλεία επικεντρωμένα στη/στο χρήστη (user-centered) που προωθούν την ανάπτυξη ενός αισθήματος κοινότητας. Μέσα από αυτά δημιουργείται μια νέα πολιτιστική δομή που δέχεται στοιχεία από την επικρατούσα κουλτούρα, τα επανεξετάζει, τα ανανεώνει και τα αναμειγνύει με στοιχεία που παράγονται από τα μέσα μαζικής ψυχαγωγίας, τα videogames, τις διαφημίσεις και την ψηφιακή επικοινωνία (Stockinger, 2016).

Κύρια χαρακτηριστικά των μέσων κοινωνικής δικτύωσης είναι η συμμετοχή, καθώς προωθούν τη συμβολή και την αντίδραση οποιουδήποτε ενδιαφερομένου, ο ανοιχτός χαρακτήρας που επιτρέπει την ανάδραση και τη συμμετοχή, η συνομιλία που ενθαρρύνει τον διάλογο, η κοινότητα που επιτρέπει τον γρήγορο σχηματισμό κοινοτήτων ατόμων που μπορούν να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά και η υπερκειμενικότητα που επιτρέπει την αξιοποίηση συνδέσμων με άλλους ιστοτόπους (Mayfield, 2008).

Στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ο κάθε χρήστης μπορεί να φτιάξει ένα δικό του προφίλ. Με αυτό το προφίλ μπορεί να δημιουργήσει ένα δίκτυο «ακολουθών», «φίλων» και να αλληλεπιδρούν είτε ασύγχρονα, είτε σε πραγματικό χρόνο. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης διαθέτουν μεγάλη επιρροή στο κοινό και μπορούν να επηρεάσουν τις εξελίξεις και την καθημερινότητα.

## Facebook

Ένα από τα πιο δημοφιλή μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι το Facebook που δημιουργήθηκε τον Φεβρουάριο του 2004 από τον Mark Zuckerberg. Μέσα σε αυτήν την εφαρμογή ο καθένας, όπως προαναφέρθηκε, μπορεί να αλληλεπιδράσει με φίλους του και να ενταχθεί και σε διάφορες ομάδες. Το περιεχόμενο που αναρτάται είναι ανεξάντλητο και ευρείας θεματικής, όλα όμως απεικονίζουν το κοινωνικό γίνεσθαι της εκάστοτε χρονικής περιόδου κατά την οποία αναρτώνται.

Το Facebook δίνει πολλές δυνατότητες στους χρήστες του μετά την εγγραφή τους και τη μεταξύ τους σύνδεση μέσω αιτημάτων φιλίας που στέλνονται από τον ένα χρήστη στον άλλο. Ο κάθε χρήστης φτιάχνει την προσωπική του σελίδα όπως επιθυμεί, αναρτώντας στο χρονολόγιό του φωτογραφίες, ανακοινώσεις, video, εμπειρίες και την προσωπική του άποψη γύρω από διάφορα θέματα που τον

ενδιαφέρουν. Όσο περνά ο καιρός, το Facebook ενημερώνει τους χρήστες για αναρτήσεις που είχαν κάνει πριν από καιρό την αντίστοιχη ημέρα και τον αντίστοιχο μήνα.

Οι άλλοι χρήστες μπορούν να σχολιάσουν και να αντιδράσουν με τη χρήση εικονιδίων στις αναρτήσεις των διαδικτυακών τους φίλων. Παράλληλα, μπορούν να αναρτήσουν μία ανάρτηση ενός από τους φίλους τους που με την οποία ταυτίζονται και νιώθουν ότι τους εκφράζει. Τους δίνεται η δυνατότητα να πραγματοποιήσουν κλήσεις ο ένας στον άλλο ή και να ανταλλάξουν μηνύματα.

Επειδή είναι συνδεδεμένοι ταυτόχρονα πάρα πολλοί χρήστες όλες τις ώρες της ημέρας, μπορούν να μεταδώσουν πληροφορίες ποικίλου περιεχομένου ταχύτατα. Αυτό μπορεί να αποβεί μοιραίο πολλές φορές στιγματίζοντας την προσωπικότητα κάποιων ανθρώπων, αλλά παράλληλα μπορεί να συμβάλει στην αφύπνιση των ανθρώπων γύρω από διάφορα θέματα, όπως είναι η διάσωση του τοπικού πολιτισμού.

Αυτό είναι πολύ ενθαρρυντικό, καθώς η νέα γενιά, φαίνεται να μην απορρίπτει τον λαϊκό πολιτισμό ως παρωχημένο, αλλά να προσπαθεί να τον διατηρήσει και να τον ανανεώσει. Χάρη σε όλες αυτές τις δυνατότητες που παρέχει το Facebook είχε χαρακτηριστεί ως ο δημοφιλέστερος ιστότοπος κοινωνικής δικτύωσης (Νικολοπούλου & Γιαλαμάς, 2011).

## Παράδοση και Facebook

Ο Στίλπων Κυριακίδης τόνισε ότι για να θεωρηθεί ότι κάτι εντάσσεται στον λαϊκό πολιτισμό θα πρέπει να πληρούνται τρία κριτήρια. Αυτά είναι το αυθόρμητο, το ομαδικό και το παραδοσιακό (Κυριακίδου-Νέστορος, 1975). Η τεχνολογία συμβάλλει στη μετάδοση του λαϊκού πολιτισμού. Έτσι, εδώ και κάποιες δεκαετίες, ο λαϊκός πολιτισμός έχει αρχίσει να διαχέεται μέσα από νέα κανάλια και να στοιχειοθετείται από μια επικοινωνιακή συμπεριφορά που είναι καθολική, δεν εκφράζεται μόνο από ένα άτομο ή μια ομάδα ατόμων. Αυτό γίνεται εμφανές, αφού μέσα στον κόσμο του Facebook και τα τρία προαναφερθέντα κριτήρια του Κυριακίδη βρίσκουν εφαρμογή.

Συγκεκριμένα, επιτυγχάνεται το αυθόρμητο, καθώς ο κάθε χρήστης ή ομάδα χρηστών «ανεβάζουν» αυθόρμητα αυτό που τη δεδομένη χρονική στιγμή τους ενδιαφέρει και τους εκφράζει. Επίσης, το ομαδικό είναι ένα άλλο κριτήριο που πληρείται, μιας και οι χρήστες οργανώνονται σε ομάδες, αντιδρούν σε διάφορες αναρτήσεις με γνώμονα το κοινό αίσθημα και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους.

Ένα τελευταίο κριτήριο αποτελεί το παραδοσιακό. Το κριτήριο αυτό συνδέεται με τον τρόπο ζωής που προβάλλουν οι χρήστες, όπως συνήθειες, ήθη, έθιμα, αντιλήψεις αλλά και με τον παραδοσιακό τρόπο με τον οποίο υλοποιείται κ.ά. Πλήθος δημοσιεύσεων στις υπό εξέταση σελίδες μπορεί να χαρακτηριστεί ως έχον τον τύπο της λαϊκής δημιουργίας ανεξάρτητα από το αν προέρχονται ορισμένα στοιχεία από κάποια παλαιότερη περίοδο πολιτισμού ή είναι σύγχρονα δημιουργήματα (Κυριακίδου-Νέστορος, 1975, σσ. 64-65).

Στο πλαίσιο αυτό οι χρήστες του Facebook έχουν τη δυνατότητα να προβάλουν στοιχεία από το παρελθόν και το παρόν του τόπου τους, την ιστορία του, τα ήθη και έθιμα, τα ιδιαίτερα διαλεκτικά στοιχεία που πιθανότατα απαντώνται στην εκάστοτε περιοχή. Επίσης, μπορούν να δημιουργήσουν ομάδες στις οποίες θα ενταχθούν άτομα που συνδέονται με κοινή ταυτότητα ή έχουν κοινά ενδιαφέροντα και θέλουν να πετύχουν ένα σκοπό, όπως σε μία περίπτωση των ομάδων που μελετήθηκαν για την εκπόνηση της συγκεκριμένης μελέτης, να προωθήσουν τη διδασκαλία της τσακώνικης διαλέκτου μέσω τηλεδιασκέψεων, ώστε να γίνει κτήμα όλων των κατοίκων, όχι μόνο της περιοχής, αλλά και ομογενών του εξωτερικού.

Επιπλέον, δίνεται η δυνατότητα να οργανωθούν εκδηλώσεις για να έρθουν πιο κοντά και να μοιραστούν αναμνήσεις, σκέψεις συναισθήματα. Μία εξίσου σημαντική δυνατότητα που παρέχεται είναι να μπορούν να αναρτώνται σε ψηφιακή μορφή διάφορα αρχεία, όπως αρχεία ήχου και εικόνες



και να δημιουργείται έτσι ένα είδος ψηφιακής έκθεσης που μπορεί να ξεπεράσει τη φθορά του χρόνου και να διασωθεί στην ψηφιακή του μορφή<sup>3</sup>.

Στην περίπτωση της Τσακωνιάς, όπως θα παρουσιαστεί δειγματοληπτικά στη συνέχεια, οι χρήστες προσπαθούν να υπενθυμίσουν στους παλαιότερους και να μάθουν στους νεώτερους στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού. Ένα βασικό μέλημά τους λ.χ. είναι η διάσωση της τσακωνικής διαλέκτους μέσα από την οργάνωση δράσεων. Επομένως, αυτό το μέσο κοινωνικής δικτύωσης με την ορθή χρήση του μπορεί να παντρέψει την τεχνολογία με το λαϊκό πολιτισμό.

### Λαϊκές ομάδες (Folk groups)

Η διάχυση του λαϊκού πολιτισμού επιτυγχάνεται μέσα από ομάδες ανθρώπων. Οι χρήστες του Facebook δημιουργούν ομάδες και συναπαρτίζουν ένα δίκτυο σχέσεων μέσα στον εικονικό κόσμο του Διαδικτύου. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης τους δίνουν τη δυνατότητα να αλληλεπιδρούν, χωρίς να υπάρχει ο γεωγραφικός περιορισμός. Πρόκειται για τα λεγόμενα «digital folk groups» ή «e groups». Όπως έχουν επισημάνει οι Κατσαδώρας και Γκοτζαγεωργίου (2010), οι ομάδες αυτές διακρίνονται από κοινά χαρακτηριστικά ή συμπεριφορές.

Αυτά τα νέα μορφώματα ομαδοποίησης, (συγκρότησης ομοιογενών ως προς τα ενδιαφέροντα ομάδων), είναι, συνεπώς, λιγότερο κοινότητες με την παραδοσιακή έννοια και περισσότερο κοινωνικά δίκτυα, λιγότερο ή περισσότερο χαλαρά, που δομούνται στη βάση «κοινών ενδιαφερόντων», «ιδεών», «συνεργασίας» ή «συναισθημάτων» και όχι στη βάση πρωτογενών σχέσεων συγγένειας, ιστορίας και γειτνίασης (Διαμαντάκη 2013, σ. 4).

Τα μέλη που απαρτίζουν αυτές τις ομάδες δεν έχουν απαραίτητα το ίδιο μορφωτικό και κοινωνικοοικονομικό υπόβαθρο. Αξιολογούν, αντιδρούν, οικοδομούν και ανανεώνουν τον λαϊκό πολιτισμό μέσα από την αλληλεπίδραση τους στο Facebook. Ανταλλάσσουν πληροφορίες, εκφράζουν τη γνώμη τους και οργανώνουν δράσεις για να προωθήσουν το λαϊκό πολιτισμό, προκειμένου να μην υποτιμηθεί, αλλά να λάβει τη θέση που του αξίζει στη ζωή τους.

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης έχουν καταφέρει να διευκολύνουν την επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων και να τους βοηθήσουν να αισθανθούν μέλη μίας ή περισσότερων ομάδων, λειτουργώντας ως φορείς αλλά και αποδέκτες των πολιτισμικών στοιχείων που διαχέονται ανάμεσα στα μέλη. Αυτές οι λαϊκές ομάδες, μπορούν να πετύχουν την προώθηση του πολιτισμού της ευρύτερης περιοχής της Τσακωνιάς και τη δημιουργία ενός αισθήματος σεβασμού από όλους, μέσα από οργάνωση, συνεργασία και αίσθημα βαθιάς αγάπης για τον λαϊκό πολιτισμό τους.

Στην περίπτωση της Τσακωνιάς, οι ομάδες αυτές είναι άτομα όλων των ηλικιών που μένουν όχι μόνο στην ευρύτερη περιοχή, αλλά και στο εξωτερικό, μέσα από τις αναρτήσεις τους, προβάλλουν στοιχεία που αναδεικνύουν όλες τις πτυχές του λαϊκού πολιτισμού (υλικού και άυλου), δείχνοντας ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τη διάσωση της τσακωνικής διαλέκτου που τείνει να συρρικνωθεί με το θάνατο ανθρώπων μεγαλύτερης ηλικίας που συνήθιζαν να τη χρησιμοποιούσαν κατά κόρον στην καθημερινή τους ζωή.

---

<sup>3</sup> Φυσικά, υπάρχουν και κάποια μειονεκτήματα στη χρήση του facebook –θέματα ακρίβειας των πληροφοριών και επαληθευσσιμότητας των δημοσιεύσεων ή αντιδράσεων από «φίλους»-, τα οποία με τη σωστή και με μέτρο αξιοποίησή του μπορούν να περιοριστούν σε μεγάλο βαθμό και τα οποία θα ήταν δυνατόν να εξεταστούν σε ειδική μελέτη για την περίπτωση της Τσακωνιάς και της διάχυσης των παραδόσεων.

## Τσακωνική διάλεκτος και Facebook (γενικά στοιχεία και παραδείγματα χρήσης στο Facebook )

Μετά την εξέταση των τριών παραπάνω πυλώνων (λειτουργία του Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης και Facebook, έννοια της παράδοσης, ρόλος των λαϊκών ομάδων) η προσοχή στρέφεται στο δείγμα μελέτης, τις συγκεκριμένες σελίδες Facebook. Αρχικά εξετάζεται η χρήση της διαλέκτου στο Facebook, μετά από μια σύντομη παρουσίαση της τσακωνικής διαλέκτου.

Η τσακωνική, σύμφωνα με τον Κοντοσόπουλο, είναι μία διάλεκτος «που θα μπορούσε να είχε πάρει μορφή ξεχωριστής ελληνογενούς γλώσσας, αν είχε καλλιεργηθεί λογοτεχνικά και αναγνωρισθεί επίσημα σε γραπτή γλωσσική μορφή που να διδάσκεται στα σχολεία» (1981, σ. 8).

Χάρη κυρίως στις εργασίες του Χατζιδάκι, αποδείχθηκε ότι η τσακωνική διάλεκτος δεν προέρχεται από την ελληνιστική κοινή σε αντίθεση με τις άλλες νεοελληνικές διαλέκτους. Η τσακωνική διάλεκτος προέρχεται από την αρχαία δωρική, τη διάλεκτο των αρχαίων Σπαρτιατών που εξελίχθηκε στο πέρασμα των χρόνων (Λεκκός, 1920, σ. 6· Χαραλαμπόπουλος, 1980, σ. 3· Τζιτζιλής, 2001, σ. 168). Συγκεκριμένα, εικάζεται ότι προήλθε από μια ευρύτερη δωρική κοινή, η οποία είχε κυριαρχήσει στην Πελοπόννησο μετά τη σύσταση της Αχαϊκής συμπολιτείας και διατηρήθηκε ανέπαφη λόγω του δυσπρόσιτου της ευρύτερης περιοχής και της έλλειψης επικοινωνίας με άλλους ανθρώπους.

Κατά τον Γερμανό φιλόλογο και αρχαιολόγο Μιχαήλ Δέφνερ, πρωτοπόρο στη μελέτη της τσακωνικής διαλέκτου τον 19<sup>ο</sup> αιώνα, η αρχαία δωρική της Πελοποννήσου, η γλώσσα, δηλαδή, του τελευταίου χρονολογικά ελληνικού φύλου που έφτασε στη χώρα μας, εξελίχθηκε αρχικά στη λακωνική και στη συνέχεια στην τσακωνική διάλεκτο (Βαγενάς, 1969, σ. 275). Έτσι, τα τσακωνικά θεωρούνται εξέλιξη της αρχαίας Λακωνικής, η οποία έχει αναμιχθεί, φυσικά, με όλες τις επιρροές της ελληνικής γλώσσας, κατά την εξέλιξή της μέχρι σήμερα<sup>4</sup>.

Η βόρεια τσακωνική διάλεκτος διαφοροποιείται αρκετά σε σχέση με τη νότια, καθώς εδώ και αρκετά χρόνια οι κάτοικοι της Σίταινας και της Καστάνιτσας έρχονται σε μεγαλύτερη επικοινωνία με μη τσακωνικούς πληθυσμούς σε σχέση με τους άλλους Τσάκωνες εξαιτίας της μορφολογίας του εδάφους. Ενδεικτικά, μια σημαντική διαφορά ανάμεσα σε αυτές τις δύο μορφές της διαλέκτου έγκειται στη διατήρηση η μη του [l] πριν από τα φωνήεντα /a, o, u/. Συγκεκριμένα, στις περιοχές που ομιλείται η βόρεια τσακωνική το φώνημα /l/ παραμένει, ενώ στα υπόλοιπα χωριά αποβάλλεται π.χ. καλοτσαίρι (βόρεια τσακωνική διάλεκτος)-καοτσαίρι (νότια τσακωνική διάλεκτος).

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, η τσακωνική διάλεκτος προέρχεται από την αρχαία δωρική. Στη διάλεκτο υπάρχουν αρκετά δείγματα που μαρτυρούν αυτή της την καταγωγή. Τέτοια χαρακτηριστικά είναι τα ακόλουθα και παρουσιάζονται παραδείγματα από τις σελίδες Facebook υπό εξέταση<sup>5</sup>:

- Η πτώση του τελικού ς στην ονομαστική των αρσενικών ονομάτων, π.χ. *όνε, χιούρε* (Κωστάκης 2002: 74-75) Στις υπό μελέτη σελίδες εντοπίστηκαν ανάλογα παραδείγματα. Ενδεικτικά π.χ «ο ήλιε» (στις 10/11/2021 στη σελίδα τσακωνικά στα σχολεία της Τσακωνιάς του κυρίου Πάνου Μαρνέρη)<sup>6</sup>.

<sup>4</sup> Ο χώρος όπου απαντά σήμερα η διάλεκτος είναι η Τσακωνιά, η οποία αποτελεί τμήμα της επαρχίας Κυνουρίας του νομού Αρκαδίας. Συγκεκριμένα, ομιλείται στις περιοχές της Κυνουρίας όπου υπάρχει τσακωνικός πληθυσμός, δηλαδή στον Τυρό, τα Σαπουνακαίικα, τα Μέλανα, την Πραματευτή, τη Βασκίνα, το Λιβάδι, τη Σαμπατική, το Λεωνίδιο (πρωτεύουσα της Τσακωνιάς), τον Πραστό, τον Άγιο Ανδρέα, (όπου ομιλείται η νότια τσακωνική διάλεκτος), τη Σίταινα και την Καστάνιτσα (όπου ομιλείται η βόρεια τσακωνική διάλεκτος).

<sup>5</sup> Πρέπει να διευκρινιστεί ότι η αναφορά στα χαρακτηριστικά της διαλέκτου αφορά στην μητροπολιτική τσακωνική της Πελοποννήσου και όχι άλλες παραλλαγές όπως της Προποντίδας. Η νότια τσακωνική διάλεκτος θεωρείται η «πρωτοτυπική», κατά κάποιο τρόπο, τσακωνική (βλ. Χαραλαμπόπουλος, 1980, σ. 3). τόσο τα βόρεια όσο και τα νότια μητροπολιτικά τσακωνικά παρουσιάζουν δύο βασικές διαφορές σε σχέση με τα τσακωνικά της Προποντίδας. Η πρώτη διαφορά έγκειται ότι στα τελευταία παρατηρείται κάποια επίδραση της τούρκικης, ενώ η δεύτερη αφορά στο μόριο *θα*, που γίνεται πολλές φορές *μα* στο *α'* πρόσωπο ενικού και πληθυντικού στα τσακωνικά της Προποντίδας (Κοντοσόπουλος, 1981, σ. 5).

<sup>6</sup> Σε ορισμένες δημοσιεύσεις δεν αναφέρεται η ημερομηνία, καθότι υπάρχουν αλλαγές στις αναδημοσιεύσεις ή απόσυρσή τους από τη στιγμή που μελετήθηκαν.

- Το δωρικό ή πρωτογενές α, εκεί όπου οι Ίωνες ανέπτυξαν η: *αμέρα* (: ημέρα) *σάμερε* (σήμερα), *μάτη* (μήτηρ) (Αναγνωστόπουλος 1924: 87). Στη προσωπική σελίδα της κυρίας Ελένης Μάνου απαντάται η λέξη «Πέφτα» (Πέμπτη) στις 10/10/2021 .
- Ρωτακισμός, δηλαδή η μετατροπή του τελικού ς σε ρ όταν η επόμενη λέξη αρχίζει από φωνήεν: *καλέρ ένι* (καλός είναι), *πουρ επέτσερε* (πώς είπες), *ταρ αμερί* (της ημέρας) (Αναγνωστόπουλος 1924: 87) κ.λπ. Στη σελίδα της κυρίας Ελένης συναντάμε αυτό το χαρακτηριστικό στις 28/10/2021 «σε όλοι τουρ Έλληνε».
- Η πτώση του σ ανάμεσα σε δύο φωνήεντα στις ρηματικές καταλήξεις: *να περάει* (να περάσει), *λαλούα* (λαλούσα) Στη σελίδα Πέρα Μέανε το Τσακωνοχώρι στις 16/2/2021 υπάρχει το ρήμα ρωτήετε.
- Η τροπή του θ σε σ: *σέρι* (θέρος), *σάτη* (θυγάτηρ). Το φαινόμενο αυτό είναι καθαρά λακωνικό. Ο κύριος Ιωάννης Μαρνέρης έχει χρησιμοποιήσει τη λέξη σάτη τον Ιούλιο του 2021.
- Η διατήρηση του δίγαμμα (F) που είχε ήδη χαθεί το 800 π.Χ. από την Ιωνική, σώθηκε στα τσακωνικά στη λέξη *βάννε* (Φαρνός) και τα παράγωγά της *βαννί* και *βαννιούλι* (αρνάκι) (Κωστάκης 2002: 74-75) Σε αρκετά σημεία στη σελίδα Πέρα Μέανε το τσακωνοχώρι έχει εντοπιστεί η παραπάνω λέξη, κυρίως τις ημέρες μετά τον Δεκαπενταύγουστο.
- Αποβολή του τελικού-ς (*τοιχο-τοιχος*). Σε πολλές αναρτήσεις της κυρίας Μάνου παρατηρείται η αποβολή του τελικού σίγμα π.χ κόσμο.
- Ο ιδιόρρυθμος τονισμός π.χ. *αθροίποι, αληθεία* (Αναγνωστόπουλος 1924: 83) Στη σελίδα των Μελάνων στα μέσα Νοεμβρίου εντοπίζονται οι λέξεις γειτονία, δουλεία.
- Υπάρχουν σύμφωνα άγνωστα στην κοινή ελληνική, όπως οι δασείς κλειστοί φθόγγοι, π.χ. **εφύτσε** (τσακωνικά σχολεία)
- ένα σ λεπτότερο από το συνηθισμένο στο σύμπλεγμα τσ, π.χ. ο τσαιρέ όπως αναφέρεται στη σελίδα Τσακωνικά στα σχολεία της Τσακωνιάς.
- τα δασέα συριστικά,
- το λ και το ν προφέρονται υπερωικά μπροστά από ι που προέρχεται από παλαιότερο ε . Συναντάται πολύ συχνά σε όλες τις σελίδες το ρήμα εβαλήκα κυρίως στην περιγραφή συνταγών.
- Τα ασυνίζητα φωνηεντικά συμπλέγματα, η προφορά του υ σαν ου και ο τσιτακισμός είναι φαινόμενα γνωστά και σε άλλα νεοελληνικά ιδιώματα αλλά και στην τσακωνική διάλεκτο (Κοντοσόπουλος 1981: 4) π.χ γουναίκα (Στη σελίδα Πέρα Μέανε).

## Παρουσίαση δημοσιεύσεων Facebook (στιγμιότυπα από το λαϊκό πολιτισμό και την Τσακωνιά στην ψηφιακή εποχή).

Πέρα από την προβολή γλωσσικών ιδιαιτεροτήτων που εξετάστηκε προηγουμένως, θα παρουσιαστούν δειγματοληπτικά οι θεματικές στις επιλεγμένες σελίδες Facebook<sup>7</sup>. Αυτές οι θεματικές στηρίζονται και κτίζονται με τις λαϊκές ομάδες οι οποίες δημοσιεύουν, σχολιάζουν, κοινοποιούν θέματα και πληροφορίες.

Συγκεκριμένα, η σελίδα «Κολλημένοι με το Λεωνίδιο» (<https://www.facebook.com/groups/45390557544>) επικεντρώνεται, την υπό εξέταση περίοδο, στις αναδημοσιεύσεις αφιερωμάτων από ευρείας κυκλοφορίας ιστότοπους (newsbomb, youtube) στην Τσακωνιά επιτρέποντας σχολιασμό. Σταχυολογούνται ενδεικτικά ορισμένες δημοσιεύσεις, όπως «σήμερα έχει παγωτό στο Λεωνίδιο» 1/8/21, «διαφήμιση εταιρείας ακινήτων στην περιοχή» 9/8/21, «Μοναστήρι Παναγία Έλωνα, Κοσμά» 3/6/21, «Πάσχα στο Λεωνίδιο», «θα πετάξουμε αερόστατο» 1/5/21, «Πάσχα στο Λεωνίδιο» 1/5/21 -διπλή δημοσίευση. Παρατηρείται ότι ο διαχειριστής επικεντρώνεται στη κοινή νεοελληνική με μια εξωτερική ματιά επισκέπτη σε τόπους, έθιμα της

<sup>7</sup> Κατά την εξέταση θα παρουσιάζεται, όπου κατέστη δυνατόν η επαγγελματική ή κοινωνική θέση των διαχειριστών. Η αναφορά της συγκεκριμένης πληροφορίας καταδεικνύει πώς διαφορετικοί άνθρωποι συσχετιζόμενοι με την Τσακωνιά υιοθετούν την πρακτική χρήση του facebook ενσωματώνοντας ή τονίζοντας τις ιδιαιτερότητες του λαϊκού πολιτισμού (βλ. παρακάτω).

περιοχής, κυρίως στο Πασχαλινό της δημιουργίας αερόστατων και προωθούν παράλληλα άλλες σελίδες ή δραστηριότητες της περιοχής, όπως την κοινοποίηση σελίδα της Ελένης Μάνου (12/4/21). Παράλληλα, διαφαίνεται η σχέση του διαχειριστή με την ιδιοκτησία εταιρείας ακινήτων.

Η ιστοσελίδα του Ιωάννη Μαρνέρη<sup>8</sup> είναι η προσωπική σελίδα ατόμου το οποίο δραστηριοποιείται πολιτικά. Απευθύνεται σε μεγάλο μέρος του πληθυσμού ντόπιων και εγκατεστημένων σε άλλες περιοχές. Παρατηρείται ότι στο πέρασμα ενός έτους η έμφαση δίνεται σε δράσεις, όπως η αναρρίχηση στα βουνά του Λεωνιδίου (28/10/21), το καλλιτεχνικό περιπατητικό βίωμα με αναδημοσίευση από το leonidio.gr (26/10/21), το Τρίαθλο Τυρού (23/3/21) και τουριστικές διαδρομές. Ταυτόχρονα παρουσιάζονται ήθη, έθιμα, παραδόσεις της Τσακωνιάς (23/4/21, 31/7/21), καθώς και αντίστοιχο φωτογραφικό υλικό (20/10/21, 11/10/21, 27/8/21). Προβάλλονται, επίσης, δράσεις στις οποίες συμμετέχουν και μικρά παιδιά, τα οποία διαβάζουν και διηγούνται στην τσακωνική διάλεκτο (25/10/21, 29/8/21). Τα έθιμα του Πάσχα 1/5/21 με τα αερόστατα κατέχουν σημαντική, επίσης, θέση στη σελίδα. Υπάρχουν αναφορές σε θρησκευτικές γιορτές και μοναστήρια (22/9/21) και χρήση της τσακωνικής σε memes (27/8). Δεν λείπουν και οι αναφορές σε απτά στοιχεία της τσακωνικής παράδοσης, όπως συνταγές με μελιτζάνες και τα υφαντά της περιοχής (24/5/21, 19/7/21). Αξιοσημείωτη είναι η πρόταση ίδρυσης πανεπιστημίου Τσακωνικής (20/10/20).

Μέσα στις δημοσιεύσεις υπάρχει πλήθος αναφορών σε πολιτικά και οικονομικά δρώμενα, τα οποία σχετίζονται με τη δράση του διαχειριστή. Η εναλλαγή των θεμάτων με τα στοιχεία πληροφοριών, όπως οι επιδοτήσεις και η κοινωνική/πολιτική ζωή της Τσακωνιάς και της χώρας αλληλοσυμπλέκονται με τις αναφορές στην ζώσα παράδοση και τις λαϊκές ομάδες οι οποίες οργανώνουν τις αναρριχήσεις, τους περιπάτους και τα έθιμα εορτών -όπως το αερόστατο του Πάσχα. Στην καθημερινότητα ενσωματώνεται η διακριτότητα των πολιτιστικών στοιχείων της λαϊκής παράδοσης της περιοχής ομαλά όχι ως απολίθωμα χρονικό εντός της υπό εξέταση περιόδου.

Στο «Πέρα Μέανε... το Τσανακοχώρι» (<https://www.facebook.com/groups/1118252541943463>) παρουσιάζονται συνταγές παραδοσιακές, όπως τραχανάς, τυρί, κασμάτσι, (ψωμί που προσφέρεται στα εννιάμερα των θανάτων), 27/9/21, 23/9/21, 23/8/21). Η σελίδα Facebook παρουσιάζει εικόνες της περιοχής από συγκεκριμένες τοποθεσίες κυρίως τα Πέρα Μελανά 20/4/21, 23/7/21, 16/8/21 αναδεικνύοντας φυσικά τοπία της περιοχής/Χρησιμοποιείται η τσακωνική γλώσσα με πολλές αναδημοσιεύσεις από άλλους χρήστες, με χιουμοριστικά στιγμιότυπα memes και ειδήσεις της περιοχής (4/8/21, 29/10/21, 22/19/21). Τελετές μετάβασης, όπως γάμοι, επίσης, βρίσκουν θέση στην σελίδα (25/07/21).

Στα «Τσακωνοσυναπαγήματα» (<https://www.facebook.com/tsakonianland/>), πάλι προβάλλονται λαϊκές εκδηλώσεις και διαφημίζονται 28/8/21. Προβάλλεται η τοπική κουζίνα της Τσακωνιάς με αναδημοσιεύσεις από ιστότοπους ταξιδιωτικούς, όπως το travel.gr ή διάφορα ιδιωτικά blogspot (20/10). Επανέρχεται κι εδώ η μνήμη του Ακαδημαϊκού Κωστάκη για την ίδρυση λαϊκού πανεπιστημίου τσακωνικής γλώσσας (31/10/21), αλλά και αναδημοσιεύσεις για μαθήματα Τσακωνικής (7/10/21)<sup>9</sup>.

Η ιδιαίτερα ενεργή σελίδα της Ελένης Μάνου (<https://www.facebook.com/profile.php?id=100027514235235>), παρουσιάζει σε τακτικά διαστήματα οπτικοποιημένο υλικό από την χρήστρια, αλλά και από νέους, οι οποίοι αφηγούνται ή διαβάζουν στην τσακωνική διάλεκτο ιστορίες, διδάγματα και ευσύνοπτες ανεκδοτολογικές διηγήσεις (30/10/21, 20/9/21, 18/10/21). Δεν λείπει η προώθηση μαθημάτων τοπικών χορών ή αντίστοιχες μουσικές δράσεις (21/9/21, 11/5/21). Και σε αυτή τη σελίδα προβάλλεται σε αναδημοσίευση η παρουσίαση της περιοχής από ευρύτερης κυκλοφορίας/εμβέλειας ιστότοπους και έντυπα, όπως η kathimerini.gr (29/8/21), αλλά κι από άλλες σελίδες, όπως αυτή του Panos Marneris (25/8/21). Επίσης, ο επισκέπτης της σελίδας λαμβάνει σημαντικές πληροφορίες για το φαγητό της περιοχής και την τοπική

<sup>8</sup> [www.facebook.com/profile.php?id=100035921233650](https://www.facebook.com/profile.php?id=100035921233650)

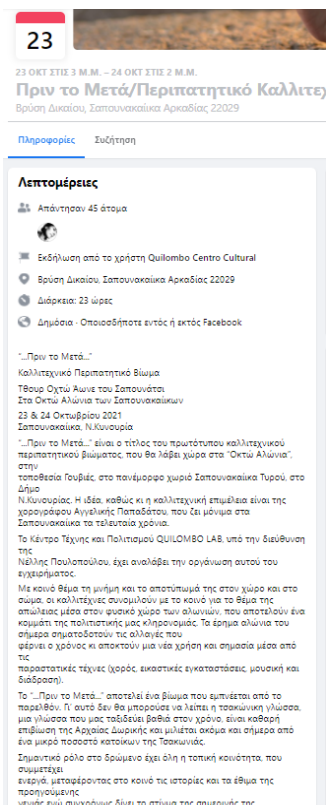
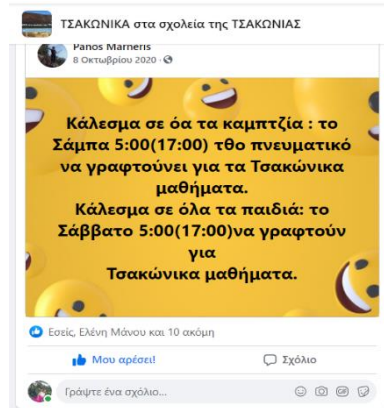
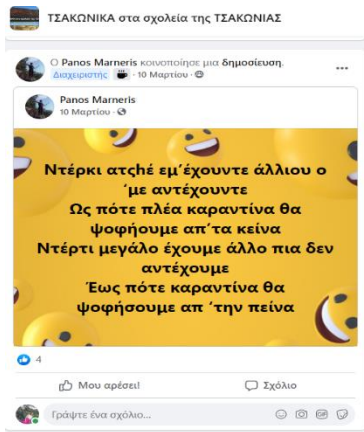
<sup>9</sup> Ως νεοφανής σελίδα facebook οι περισσότερες αναρτήσεις σχετικά με έθιμα παρατηρούνται εκτός εύρους μελέτη (Δεκέμβριος 2021) με τοπικά έθιμα όπως τα Κάλαντα.

# Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού

γαστριμαργική παράδοση (19/7/21, 29/6/21). Το τοπικό πανηγύρι του Αγ. Γεωργίου λαμβάνει πολλά σχόλια και «Like» (3/5/21).

Η σελίδα «Τσακωνικά στα σχολεία της Τσακωνιάς» είναι μία ιδιωτική σελίδα που ανήκει στον κύριο Πάνο Μαρνέρι. Όπως δηλώνεται, αποσκοπεί στην εκπόνηση εκπαιδευτικού προγράμματος διδασκαλίας της Τσακωνικής Διαλέκτου, στη διοργάνωση συνεδρίου και στην προώθηση του αιτήματος για διδασκαλία της Τσακωνικής στα σχολεία της περιοχής.

Παρακάτω παρουσιάζονται κάποια στιγμιότυπα οθόνης:

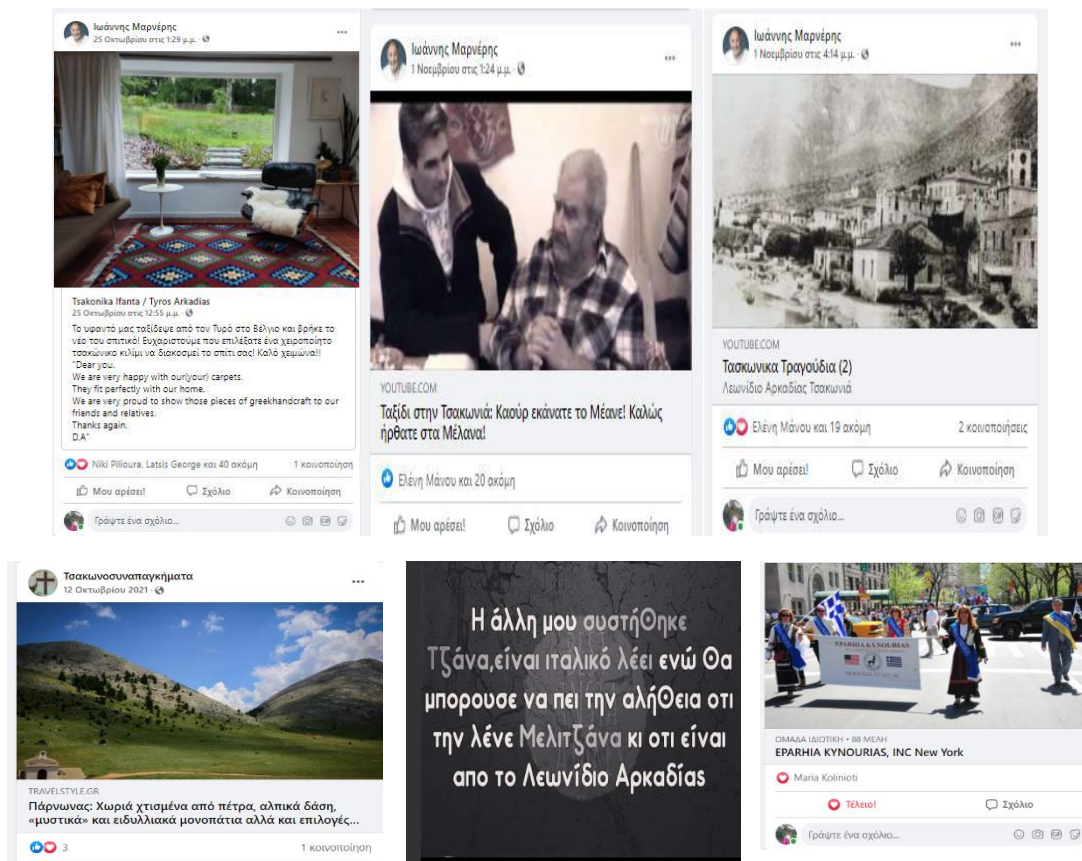








## Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού



## Συζήτηση

Στα πλαίσια διεξαγωγής της μελέτης για το παρόν άρθρο, εξετάστηκαν οι προαναφερόμενες σελίδες του Facebook ορισμένων ανθρώπων και ομάδων που κατάγονται από την ευρύτερη περιοχή της Τσακωνιάς. Αυτοί φαίνεται να συνιστούν λαϊκές ομάδες. Ο λαϊκός πολιτισμός της περιοχής συντηρείται, αναπαράγεται, αναδημιουργείται μέσω του δημοφιλούς μέσου κοινωνικής δικτύωσης μέσω αυτών των λαϊκών ομάδων.

Αρχικά, πρέπει να τονιστεί πως το Facebook αξιοποιείται από αξιοσημείωτο αριθμό «φίλων» το τελευταίο διάστημα -σύνολο άνω των πέντε χιλιάδων<sup>10</sup>, αν υποθεθεί ότι ορισμένοι συμμετέχουν σε πολλές σελίδες. Η συμμετοχή, οι συμβολές των «φίλων» προσφέρουν τις δυνατότητες οικοδόμησης μιας συλλογικής τοπικής ταυτότητας· σημαίνοντα δύο στοιχεία της ταυτότητας αυτής είναι η χρήση της διαλέκτου και οι ιδιαιτερότητες της περιοχής ως προς τις παραδόσεις/έθιμα/τοπόσημα: Στοχευμένα εξαρχής, αυτά τα στοιχεία, να παρουσιαστούν από τους διαχειριστές ή και παραγόμενα εν τη πράξει από τους χρήστες «φίλους», με τη χρήση της διαλέκτου και τα σχόλιά τους, αφού ορισμένοι απαντούν στα τσακωνικά, και τις αναδημοσιεύσεις/κοινοποιήσεις/σχολία τους. Σε ένα πρώτο επίπεδο, το Facebook φαίνεται να επιτελεί λειτουργία επαναφοράς και διάχυσης της γλωσσικής παράδοσης με αβίαστο τρόπο<sup>11</sup>.

<sup>10</sup> Αν και σύμφωνα με την απογραφή του 2001 τα τσακωνοχώρια έχουν πληθυσμό 8122 κατοίκους, είχε υπολογιστεί ότι μιλούσαν τη διάλεκτο (από μέτρια με φαινόμενα διγλωσσίας έως καλά) έως και 2.000 κάτοικοι της Τσακωνιάς, εκ των οποίων οι περισσότεροι είναι υπερήλικες (<http://www.unesco.org/languages-atlas/index.php?hl=en&page=atlasmap>).

<sup>11</sup> Δεν πρέπει να παραγνωριστούν κι οι συμβατικές προσπάθειες επιβίωσης τη διαλέκτου: όπως έχει υποστηρίξει ο Trudgill (2012), μολοντί αναφέρεται ότι η τσακωνική βρίσκεται σε διαδικασία γλωσσικού θανάτου, μερικά σχολεία στην περιοχή έχουν αναγνωρίσει τον βαθμό στον οποίο διαφέρει από άλλες μορφές της ελληνικής και παρέχουν στους μαθητές διδακτικό υλικό γραμμένο στην ποικιλία αυτή. Χαρακτηριστικό είναι ότι η διάλεκτος αυτή διδασκόταν από ντόπιους καθηγητές στα σχολεία του Τυρού ως το 1997. Στον Τυρό ομιλείται ακόμη από νέους. Επίσης, η Ακαδημία Αθηνών έχει κατά καιρούς

Η καθοριστική επίδραση του Facebook αναδεικνύεται περισσότερο, αν αναλογιστεί κανείς το ιστορικό και παροντικό πλαίσιο της εξέλιξης της τσακωνικής πριν τα συγχρονικά στοιχεία του ψηφιακού κόσμου.

Τα δύσβατα βουνά της Τσακωνιάς προστάτεψαν τη διάλεκτο από τις ξένες προσμίξεις και τον αφανισμό πολλούς αιώνες μετά το τέλος του αρχαίου κόσμου, καθώς τα τσακωνοχώρια ως το τέλος της δεκαετίας του '50 ήταν σχεδόν αποκομμένα από την υπόλοιπη Ελλάδα. Όμως, η διάλεκτος άρχισε σταδιακά να φθίνει. Από τα μέσα του προηγούμενου αιώνα, η εξέλιξη των συγκοινωνιών αλλά και γενικότερα της τεχνολογίας κατέστησαν την περιοχή προσβάσιμη, συνδέοντας και μεταξύ τους τα χωριά της Τσακωνιάς, με όχι μόνο ευεργετικές συνέπειες για τον τόπο αλλά και καταστροφικές για τη διάλεκτο. Η διάλεκτος αυτή, που εξαιτίας της απομόνωσης της τσακωνικής φυλής για πολλούς αιώνες διαμορφώθηκε σύμφωνα με το περιβάλλον, δηλαδή διαπλάστηκε σύμφωνα με τις γεωργικές και τις ποιμενικές ασχολίες των κατοίκων, πλέον δεν κάλυπτε τις ανάγκες των χρηστών της (Λεκκός, 1914, σσ. 19-20).

Όσο οι Τσάκωνες αποτελούσαν μια κλειστή κοινωνία με απλή δομή και στοιχειώδεις ανάγκες, η διάλεκτος αρκούσε για τη μεταξύ τους επικοινωνία. Από τη στιγμή που η κοινωνία άνοιξε στον έξω κόσμο και μετασηματίστηκε σε σημαντικό βαθμό, η διάλεκτος δεν ήταν πια σε θέση να ανταποκριθεί στην πλημμύρα των νέων αναγκών (Χαραλαμπόπουλος, 1980, σ. 5).

Επίσης, ο ρόλος του σχολείου υπήρξε ανασχετικός για την εξέλιξη της διαλέκτου. Δεν πρόκειται φυσικά για την απλή λειτουργία του σχολείου, αλλά για την εχθρική στάση που παίρνουν απέναντι στη διάλεκτο οι εκπρόσωποι της τυπικής εκπαίδευσης με το επιχείρημα ότι δυσχεραίνεται η διδασκαλία, που γίνεται στην κοινή και από δασκάλους μη Τσάκωνες, όταν τα παιδιά ιδίως κατά την προσχολική ηλικία χρησιμοποιούσαν αποκλειστικά την τοπική διάλεκτο. Για να αποφύγουν οι γονείς τις δυσάρεστες για τα παιδιά τους συνέπειες από την πρακτική της διαλέκτου, χρησιμοποιούσαν την κοινή, όταν απευθύνονται σε αυτά και το ίδιο απαιτούσαν και από τις γιαγιάδες και από τους παππούδες. Στην υποχώρηση της διαλέκτου συνέβαλαν και ψυχολογικοί λόγοι. Οι ομιλητές σε ένα μεγάλο ποσοστό διακατέχονταν από το συναίσθημα ότι μιλούν ένα φτωχό και ασήμαντο ιδίωμα που δεν έχει κανένα γόητρο (Χαραλαμπόπουλος, 1980, σσ. 5-6).

Απέναντι στα παραπάνω δεδομένα το Facebook λειτουργεί ανασχετικά στο φαινόμενο της γλωσσικής φθοράς και εξαφάνισης της γλώσσας. Λαμβάνουν χώρα ορισμένες ενέργειες προκειμένου η τσακωνική να εξακολουθήσει να αποτελεί παρακαταθήκη για τις επόμενες γενιές αλλά και μέσο για τις παροντικές (Χρονικά των Τσακωνών, Τόμος ΙΗ', 2004-2005,80). Έχουν ήδη παρουσιαστεί παραδείγματα από τις διάφορες σελίδες: Είναι εντυπωσιακό ότι η τσακωνική γλώσσα χρησιμοποιείται από τις τοπικές συνταγές έως χιουμοριστικές δημοσιεύσεις, από διαχειριστές και από σχολιαστές φίλους. Το αυθόρμητο και το άμεσο του μέσου στηρίζει την λαϊκότητά του. Ακόμη, δηλαδή, κι αν είναι συνειδητή η επιλογή προτεραιοποίησης στη χρήση της τσακωνικής, αυτή η στάση τονίζει την επιθυμία να χρησιμοποιηθεί η γλώσσα ως ενοποιητικό στοιχείο του λαϊκού πολιτισμού· κάτι τέτοιο το ενστερνίζεται πλήθος ανθρώπων εξάλλου, όπως φαίνεται από τον αριθμό των «φίλων».

Επομένως, μέσα απ' τις σελίδες του Facebook, άτομα όλων των ηλικιών μιλούν, εκφράζουν, σχολιάζουν την καθημερινότητα, τις συνήθειες, τα ήθη και έθιμα<sup>12</sup>. Πρέπει, επίσης, να σημειωθεί ότι άλλοτε εκφράζονται στην τσακωνική, άλλοτε στη δημοτική και άλλοτε παρατηρείται εναλλαγή γλωσσικών κωδίκων. Η εναλλαγή αυτή φανερώνει και την ευελιξία στην υιοθεσία και χρήση της διακριτότητας των πολιτισμικών στοιχείων των Τσακωνών οι οποία έχουν την ευκολία να συμπεριλαμβάνουν τους γλωσσικούς κώδικες και συνεπακόλουθα πολιτιστικούς ορίζοντες χωρίς να δημιουργούνται προβλήματα κατανόησης ή πρόσληψης των πληροφοριών.

---

οργανώσει διαλεκτολογικές αποστολές στην περιοχή, προκειμένου να αποθησαυρίσει το λεξιλογικό πλούτο, σωζόμενο ακόμη σε ορισμένους ηλικιωμένους ομιλητές.

<sup>12</sup> Δεν στάθηκε δυνατόν στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας να εξεταστούν τα δημογραφικά δεδομένα, ωστόσο μετά από προσωπική επικοινωνία με τους διαχειριστές και μέσω προσωπικών επαφών στον μικρόκοσμο της Τσακωνιάς η γράφουσα είναι σε θέση να γνωρίζει ότι η χρήση των σελίδων υπό εξέταση αφορά σε άτομα νεαρής ηλικίας έως και υπερήλικες. Βλ. ερευνητικά ερωτήματα για ενδεχόμενη δημογραφική μελέτη μέσω ψηφιακών εργαλείων/ερωτηματολογίων.

Ωστόσο αναγνωρίζεται και έμμεσα η κατάσταση της τσακωνικής με τις δυσκολίες επιβίωσής της. Ως τέτοια θα μπορούσε να θεωρηθεί και η ανάρτηση που έχαιρε μεγάλης αποδοχής -και αρκετών αναδημοσιεύσεων- και αφορά στην πρωτοβουλία Τσακώνων να ιδρύσουν ένα ελεύθερο, ανοιχτό διαδικτυακό πανεπιστήμιο τσακωνικής διαλέκτου το οποίο θα πάρει και το όνομα ενός από τους σπουδαίους μελετητές της διαλέκτου, του Αθανάσιου Κωστάκη. Ακόμη, το γεγονός ότι έχουν δημιουργηθεί διάφορες ομάδες που έχουν ονόματα που αποδίδονται στην τσακωνική διάλεκτο, όπως «τσακωνοσυναπαγκήματα», «Πέρα Μέανε το τσακωνοχώρι» καταδεικνύει την έμφαση στην γλωσσική ιδιοσυγκρασία και την διάχυση της ιδιαιτερότητας των Τσακώνων στο Facebook.

Σε άλλες ομάδες στο Facebook υπάρχει άπλετο φωτογραφικό υλικό από το παρελθόν, σε όλες τις εκφάνσεις της καθημερινής ζωής αλλά και τα σημερινά αντίστοιχά τους. Πιο συγκεκριμένα πρόκειται τελετές κοινωνικής μετάβασης με έντονο στίγμα και την σημερινή εποχή για π.χ. γάμους, βαφτίσεις. Η νοσταλγική αυτή διάθεση δεν είναι ενδεχομένως κάτι πρωτόγνωρο, ωστόσο, στο πλαίσιο της συγκεκριμένης τοπικής γεωγραφικής ακτίνας ενισχύουν την αίσθηση του ανήκειν και την δόμηση λαϊκού πολιτισμού που ίσως παρουσιάζεται ως συνέχεια του παρελθόντος.

Παράλληλα, όμως, στο Facebook πραγματώνεται η κοινή ταυτότητα μέσω της προβολής τοπόσημων, όπως το μοναστήρι της Έλυνας, δημόσιων εκδηλώσεων που αφορούν στις τοπικές κοινότητες, όπως γιορτές, δημόσια έργα, εγκαίνια κ.α.. Στα θρησκευτικά τοπόσημα και στις γιορτές πρέπει να γίνει ειδική μνεία, καθότι σε πολλές περιπτώσεις είναι παρεπόμενες και συστατικές θρησκευτικών τελετών, όπως τα πανηγύρια στη μνήμη Αγίων. Σε μια σύγχρονη εποχή, στην ολοένα και διογκούμενη κοσμικότητα της σύγχρονης εποχής ένα εργαλείο του νέου ψηφιακού κόσμου συνδέει με το παρελθόν και συνιστά σε παροντικό χρόνο μια ταυτότητα αναφοράς στα μέλη της Τσακωνιάς.

Σε άλλες πάλι δημοσιεύσεις, υπάρχουν μαρτυρίες ανθρώπων που περιγράφουν βιώματά τους, εμπειρίες και τον τρόπο ζωής τους τόσο στο παρόν όσο και στο παρελθόν. Επίσης, αξίζει να παρατηρηθεί ότι υπάρχει αλληλοσύνδεση των ομοειδών σελίδων Facebook. Στο πλαίσιο της δικτύωσης αναρτώνται εικόνες και τσακωνικά τραγούδια που αναδημοσιεύονται από άλλα μέλη αυτών των ψηφιακών λαϊκών ομάδων. Ίσως η κοινή στοχοθεσία διατήρησης του τσακωνικού λαϊκού πολιτισμού ωθεί σε αυτή την πρακτική.

Στον παροντικό ορίζοντα αξιοσημείωτες είναι οι περιπτώσεις και memes που αφορούν την περιοχή και τα προϊόντα που παράγει (τσακωνική μελιτζάνα), όπως και για στοιχεία του υλικού πολιτισμού, (τσακωνικές συνταγές, τσακωνικά υφαντά, βράσιμο σαπουνιού σε καζάνια), τα οποία ενισχύουν την περηφάνια που νιώθουν οι χρήστες για τον τόπο καταγωγής τους. Εξάλλου, οι ομάδες που έχουν σχηματιστεί στο Facebook συχνά οργανώνουν δράσεις, όπως πεζοπορίες, χορευτικές εκδηλώσεις αλλά και μαθήματα τσακωνικών για μαθητές όλων των ηλικιών, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στις μικρότερες ηλικίες.

Επίσης, αρκετοί από τους χρήστες του Facebook αναρτούν πληροφορίες για διάφορες προσωπικότητες της περιοχής, όπως είναι ο ποιητής Σαραντάρης και στη συνέχεια οι υπόλοιποι χρήστες αντιδρούν είτε κάνοντας σχόλια, είτε επιλέγοντας τα ανάλογα εικονίδια. Μέσα από την αντίδρασή τους φαίνεται ότι όλοι εκτιμούν την προσπάθεια κάποιων χρηστών να αναδείξουν πτυχές του πολιτισμού της περιοχής. Τέλος, αξιοσημείωτο είναι ότι όλες αυτές οι δημοσιεύσεις και οι σχετικές παρατηρήσεις στις προηγούμενες υποενότητες του άρθρου αποτελούν ένα μικρό δείγμα των στοιχείων που διαχέονται από τις λαϊκές ομάδες με τη βοήθεια του Facebook.

Και το ενδιαφέρον είναι ότι όλα τα παραπάνω φαίνεται να χαίρουν αποδοχής, όπως φαίνεται από τα «like» ή το οπτικό υλικό που παρατίθεται/δημοσιεύεται, από τις νεότερες γενιές που διηγούνται στα τσακωνικά. Οι δημοσιεύσεις αυτές αποτελούν το έναυσμα για πραγματοποίηση δράσεων που αναβιώνουν το παρελθόν μέσα από το παρόν και δημιουργούν μία ζώσα παράδοση όχι ένα μουσειακό αποτύπωμα<sup>13</sup>. Η ανάδειξη και η παρουσίαση αυτών των διαδικτυακών «συμβάντων» μέσα από τον εικονικό τόπο του Facebook, βοηθά τους συμμετέχοντες να βιώσουν συναισθήματα, να εκφράσουν σκέψεις και να διαμορφώσουν το αίσθημα του ανήκειν σε μία ομάδα

<sup>13</sup> Ιδιαίτερα δηλωτικό της γλωσσικής και συνεπακόλουθα, πολιτισμικής διάχυσης είναι η ανάρτηση οπτικού υλικού από νέα παιδιά που αναπαρίστανται να συζητούν θέματα που τους απασχολούν χρησιμοποιώντας την τσακωνική διάλεκτο.

με κοινές ρίζες, κοινό υπόβαθρο, κοινά ενδιαφέροντα. Παράλληλα, αυτοί οι κοινοί τόποι είναι δυνατόν να λειτουργήσουν ως εφαλτήριο για την παροντική συμπόρευση ή τις μελλοντικές προσδοκίες των συμμετεχόντων.

## Επίλογος

Σήμερα, σύμφωνα με τον Άτλαντα των υπό εξαφάνιση γλωσσών της γης που έχει συσταθεί από την Unesco, την τσακωνική διάλεκτο μιλούν 300 ομιλητές (<http://www.unesco.org/languages-atlas/index.php?hl=en&page=atlasmap>). Αυτή η διάλεκτος είναι υπό εξαφάνιση, όπως αναφέρεται σε σχετική έκθεση της Unesco ([http://rontosforum.4.forumer.com/a/\\_post6334.html](http://rontosforum.4.forumer.com/a/_post6334.html)). Η τσακωνική διάλεκτος χαρακτηρίζεται «σε κρίσιμο κίνδυνο». Μαζί με την γλώσσα τα πολιτιστικά στοιχεία αλληλένδετα συνιστούν την ιδιομορφία της Τσακωνιάς. Φαίνεται, ωστόσο, σε μια πρώτη ανάγνωση ότι ανέλπιστο ανάχωμα σε μια φθίνουσα πορεία της διαλέκτου και των πολιτισμικών ιδιαιτεροτήτων της περιοχής είναι ο ψηφιακός κόσμος και το Facebook.

Η παρατήρηση των απαντήσεων στα ερωτήματα που αναφέρθηκαν στο κεφάλαιο της Μεθοδολογίας, μπορεί να οδηγήσει σε χρήσιμα συμπεράσματα σχετικά με τα παρακάτω: πόσοι απαντούν στα τσακωνικά και σε ποιες περιπτώσεις; Πόσοι συμμετέχουν στις δράσεις που προτείνονται, σε ποιες περιοχές ενδιαφέρονται για τις θεματικές που προβάλλονται, στην Τσακωνιά, σε αστικά κέντρα, στην Ομογένεια; Τι χρήση εικονιδίων γίνεται (like, καρδιά κ.ο.κ.) στα σχόλια που έχουν να κάνουν με την τσακωνική και την λαϊκή παράδοση; Τα κίνητρα των «φίλων» ταυτίζονται ή όχι με τη στοχοθεσία του διαχειριστή και προωθούν την διάδοση ή διατήρηση της τσακωνικής παράδοσης αλλά και γλώσσας; Σε κάθε περίπτωση, η Τσακωνιά έχει να αναδείξει έναν σπουδαίο πολιτισμό που εκσυγχρονίζεται και αναγεννάται, καθώς όλοι μπορούν να γίνουν κοινωνοί του μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

## Βιβλιογραφία

- Αναγνωστόπουλος, Γ. (1924). *Εισαγωγή εις την νεοελληνική διαλεκτολογία. Περί της αρχής των Νεοελληνικών διαλέκτων*. Επετηρίς της Εταιρείας Βυζαντινών Σπουδών.
- Αρχεόν Τσακωνιάς Χρονικά των Τσακωνών, *Πρακτικά Ε΄ Τσακωνικού Συνεδρίου*, Τόμος ΙΗ΄, Αθήνα 2004-2005.
- Βαγενάς, Θ. (1971). *Ιστορικά Τσακωνιάς και Λεωνιδίου*. Αθήνα.
- Βαλασιάδης, Ε. Κατσαδώρας, Γ., Κακάμπουρα, Ρ., & Φωκίδης, Ε. (2017). Λαϊκός Πολιτισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Στο Φ. Γούσιας (επιμ.) *Πρακτικά του 4<sup>ου</sup> συνεδρίου «Νέος Παιδαγωγός»*, 1026-1032. Ανακτήθηκε 28 Μαΐου 2021 από [https://www.researchgate.net/publication/313314703\\_Laikos\\_Politismos\\_kai\\_Psephiako\\_Pai\\_chnidi\\_sten\\_Protobathmia\\_Ekraideuse](https://www.researchgate.net/publication/313314703_Laikos_Politismos_kai_Psephiako_Pai_chnidi_sten_Protobathmia_Ekraideuse)
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Νέοι ορίζοντες των λαογραφικών σπουδών-Εννοιολογικό πλαίσιο, έρευνα, φύλο, Διαδίκτυο, σχολείο*. Αθήνα: Εκδόσεις Σιδέρης.
- Διαμαντάκη, Κ. (2003). Κοινότητες του Διαδικτύου. Μια ηλεκτρονική δημόσια σφαίρα; Στο Παναγιωτοπούλου Ρ. (επιμ), *Η ψηφιακή πρόκληση: ΜΜΕ και δημοκρατία* (συλλογικός τόμος) με τις Εργασίες Διεθνούς Συνεδρίου, που πραγματοποιήθηκε στην Αθήνα το Μάιο 2001 (σσ. 407-424).
- Κατσαδώρας, Γ., & Γκοτζαγεωργίου, Α. (2010). Πρωτοβάθμια εκπαίδευση και λαογραφία. Η συλλογή πολιτισμικού υλικού μέσα από τη σχολική πράξη. Ένα παράδειγμα από την Κρεμαστή Ρόδου. Πρακτικά του 1ου Πανελληνίου Συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή, *Τοπικές Κοινωνίες & Τριτοβάθμια Εκπαιδευτικά Ιδρύματα: Συνύπαρξη για Αειφορική Ανάπτυξη* (διοργάνωση: Δήμος Ροδίων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου:

Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών και Διεθνές Κέντρο Συγγραφέων και Μεταφραστών Δήμου Ροδίων).

- Κατσαδώρας, Γ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο *Επιστήμες της εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Αιγαίου και Ταξιδευτής, σσ. 99-122.
- Κοντοσόπουλος, Ν. (1981). *Διάλεκτοι και ιδιώματα της νέας ελληνικής*. Αθήνα.
- Κυριακίδης, Στ.(1922) *Ελληνική λαογραφία. Μέρος Α΄. Τα μνημεία του λόγου*. Ακαδημία Αθηνών.
- Κυριακίδου-Νέστορος, Ά. (1979). *Λαογραφικά μελετήματα*. Νέα Σύνορα, Α. Λιβάνης.
- Κωστάκης, Α. (1951). *Σύντομη γραμματική της τσακωνικής διαλέκτου*. Αθήνα: χ.ε.
- Κωστάκης, Θ. (1969). Τα Τσακωνικά της Προποντίδας. Στο *Χρονικά των Τσακωνικών*,(3), 41-47.
- Λεγκός, Μ.(1920). *Περί Τσακωνικών και Τσακωνικής διαλέκτου*. Ναύπλιον.
- Μερακλής, Μ. Γ. (2011). *Ελληνική λαογραφία: Κοινωνική συγκρότηση, ήθη και έθιμα, λαϊκή τέχνη*. Καρδαμίτσας.
- Μαντζούκας Σ. (2007). Ποιοτική έρευνα σε έξι εύκολα βήματα: Η επιστημολογία, οι μέθοδοι και η παρουσίαση. *Νοσηλευτική*, 46(2), 176-187.
- Μερακλής, Μ. Γ. (2001). *Παιδαγωγικά της Λαογραφίας*. Αθήνα: Ιωλκό.
- Μηνάς, Κ. (2004). *Μελέτες νεοελληνικής διαλεκτολογίας*. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Μιχαήλ, Γ. Β. (2009). Homo Interneticus ή Λαογραφία και Διαδίκτυο. *Λαογραφία*, 41 (2007-2009): 291-305.
- Ντάτση, Ε. (2003). Λαϊκός πολιτισμός ή πολιτισμός των μαζών; Από το χρόνο της αλληλοαναγνώρισης στο χρόνο της αναγνωρισιμότητας. Επιστημονικό συμπόσιο *Το παρόν του παρελθόντος. Ιστορία, Λαογραφία, Κοινωνική Ανθρωπολογία* (19-21 Απριλίου 2002), Συλλογικό, Εταιρία σπουδών νεοελληνικού πολιτισμού και γενικής παιδείας, Αθήνα (σ. 77-111).
- Συμεωνίδης, Χ. (1973). *Οι Τσάκωνες και η Τσακωνιά. Συμβολή στην ερμηνεία των ονομάτων και του ομώνυμου βυζαντινού θεσμού, των καστροφυλάκων*. Κέντρο Βυζαντινών Ερευνών.
- Τζιτζιλής, Χ. (2000). Νεοελληνικές διάλεκτοι και νεοελληνική διαλεκτολογία. Στο Α.-Φ. Χρηστίδης (επιμ.), *Η ελληνική γλώσσα και οι διάλεκτοι της*, (σς. 15-22). ΥΠ.Ε.Π.Θ.
- Τζιτζιλής, Χ. (2001). Νεοελληνικές διάλεκτοι και νεοελληνική διαλεκτολογία. Στο Α.-Φ. Χρηστίδης (επιμ.), *Εγκυκλοπαιδικός οδηγός για τη γλώσσα*,(σς. 168-174). Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.
- Χαραλαμπόπουλος, Α. (1980). *Φωνολογική ανάλυση της τσακωνικής διαλέκτου*. Θεσσαλονίκη: χ.ε.
- Bruns, A., & Bahnisch, M. (2009). *Social media: Tools for user-generated content: Social drivers behind growing consumer participation in user-led content generation, Volume 1-State of the art*. Smart Services CRC Pty Ltd, Australia.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53(1), 59-68.
- McClelland, B. (2000). Online Orality: The Internet, Folklore, and Culture in Russia. In Lengel L. B. Stamford (ed.), *Culture and Technology in New Europe: Civic Discourse in Transformation in Post Communist Nations*,179-191.Ablex.
- Papathanassopoulos, S. (2013). The Social Media and the Greeks: The case of the Facebook. *Ζητήματα Επικοινωνίας (Communication Issues)*,(8), 20-45.
- Safko, L., & Brake, D. (2009). *The social media bible; tactics,tools and strategies for business success*. John Wiley & Sons.
- Stockinger, P. (2016). *Cultural visions and narratives of (im)migrants and (im)migration in the digital social mediasphere: New forms of popular cultural diversity and intercultural tensions. Master Representations of the social other*. Study of Supernatural Assault Traditions. University of Pennsylvania. Philadelphia.
- Trudgill, P. (2012). *On non-equicomplexity in Greek dialects*. Προφορική ανακοίνωση στο 5ο International conference on Modern Greek dialects and linguistic theory (Gent, Σεπτέμβριος 20-22, 2012).

## Ηλεκτρονικές πηγές

<https://www.Facebook.com/groups/45390557544>

[www.Facebook.com/profile.php?id=100027514235235](http://www.Facebook.com/profile.php?id=100027514235235)

[www.Facebook.com/profile.php?id=100035921233650](http://www.Facebook.com/profile.php?id=100035921233650),

[www.Facebook.com/groups/45390557544](http://www.Facebook.com/groups/45390557544)

[www.Facebook.com/groups/1118252541943463](http://www.Facebook.com/groups/1118252541943463)

[www.Facebook.com/tsakonianland](http://www.Facebook.com/tsakonianland)

Εκθεση Unesco <http://www.unesco.org/languages-atlas/index.php?hl=en&page=atlasmap>



## The tinderisation of romance

*Yvonne Kosma, Vasilis Gialatzis, Jojo Ekate Diakoumakou*

Πανεπιστήμιο Κρήτης, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών  
[yvonnekosma@uoc.gr](mailto:yvonnekosma@uoc.gr), [gialantzisvasilis@gmail.com](mailto:gialantzisvasilis@gmail.com), [jojo.hekate@gmail.com](mailto:jojo.hekate@gmail.com)

### Περίληψη

Η επικράτηση των εφαρμογών γνωριμίας έχουν μεταμορφώσει το πώς τα υποκείμενα αλληλεπιδρούν, αντιλαμβάνονται την ταυτότητά τους και δημιουργούν διαπροσωπικές σχέσεις. Το βασικό ερώτημα που αποσκοπούμε να απαντήσουμε στο κείμενο αυτό, είναι κατά πόσο αυτές οι εφαρμογές έχουν μετασχηματίσει τους τρόπους που τα άτομα αντιλαμβάνονται το σεξ και τις ερωτικές σχέσεις. Αντλώντας δεδομένα από ερωτηματολόγια και συνεντεύξεις βάθους με προπτυχιακούς φοιτητές και φοιτήτριες στο Αμερικανικό Κολλέγιο Θεσσαλονίκης (ACT), διερευνούμε τις υποκειμενικές τους εμπειρίες από τις εφαρμογές γνωριμιών. Συγκεκριμένα, προσπαθούμε να αναδείξουμε τις σχέσεις εξουσίας, τις αντιφάσεις και ασυνέχειες που αναδύονται μέσα από το λόγο που εκφέρουν, και την απόσταση μεταξύ των στόχων που διακηρύσσουν και των εσωτερικευμένων τους αντιλήψεων, που συχνά αντανακλούν βαθιά ριζωμένες έμφυλες προκαταλήψεις και πεποιθήσεις για τη σεξουαλικότητα και τον έρωτα.

**Λέξεις-κλειδιά:** εφαρμογές γνωριμίας, φύλο, ταυτότητα, διαδικτυακό φλερτ, προφίλ, παρουσίαση του εαυτού, σεξουαλικότητα.

### Abstract

The prevalence of dating apps have transformed the ways in which people interact, perceive identity and form relationships. The main question we aim to address in this paper is whether such applications have changed how individuals perceive sex and romance. Drawing from questionnaires and in-depth interviews conducted with undergraduate college students at the American College of Thessaloniki, we explore respondents' experiences of online dating. In particular, we try to illustrate power relations, contradictions and inconsistencies that surface in their discourses, the distance between proclaimed goals, perceptions and ideas, and the more deeply sedimented views that often reflect deeply rooted gender norms and beliefs about sexuality and romance.

**Keywords:** dating apps, gender, identity, online dating, profile, self-presentation, sexuality.

### Introduction

#### *A new dating landscape*

Mobile dating applications have increased in popularity in recent years, and transformed the ways in which people interact, perceive identity and form relationships. Although various forms of matchmaking have always been around (Avdikos, 2010) -the first algorithm-based dating service was introduced as early as 1959- a gigantic shift in dating culture happened in 2013, "when Tinder expanded [from the iPhone] to Android phones, then to more than 70 percent of smartphones worldwide" (Fetters, 2019). Soon many more dating apps came online. At that time, technology had

already radically changed romance, with online dating growing massively in popularity ever since Match.com appeared in the mid-90s. But since, “apps, such as Tinder, with their speedy account set-ups and ‘swipe to like’ approach, have taken dating to another level” (Belton, 2018). Turning dating into something more like a game, it quickly became the most popular dating app on the market, recording over 1.6 billion swipes daily from its users (Tinder). When the COVID-19 pandemic spread globally in 2020, bringing about sanctions on in-person meet-ups, it has been a turning point for dating apps that could have been incremental. Instead, it was seen as maybe the only alternative to real life dating. Especially since “acceptance and normalisation of online dating was already underway before COVID-19”, says John Madigan, an analyst at business research firm IBISWorld, tailwinds from the pandemic have actually accelerated growth (Pardes, 2021).

As a consequence, our current era is defined by a serious shift in the perception and definition of intimate relationships. First of all, the mere existence of dating apps, even if one doesn’t actively use them, creates the sense that “there’s an ocean of easily-accessible singles that you can dip a ladle into whenever you want” (Beck, 2016). The most important thing dating apps deliver is not a relationship, but the promise of possibility. An implication of “the idea of being one swipe away from a potential mate” is likely to lower the meaning of prospective interaction, though (ibid). This, in turn, leads to what has come to be known as hook-up culture, the “permalancing” version of dating, in which sexuality is associated with ambivalence and, in line with today’s gig economy, “one’s relationship, like one’s employment status, is never clearly defined” (Weigel, 2016). Hence, it’s complicated...

### *Our questions*

The prevalence of dating apps in the ways people form intimate relationships today, makes them an extremely interesting and fertile ground to explore. Drawing from a research project that was conducted at the American College of Thessaloniki (an international academic institution in Northern Greece), we will examine how users conceptualise their online dating experiences in light of the factors described above. Our main question is whether dating apps have changed the way individuals perceive sex and romance. In this framework we will discuss:

- understandings of self-presentational practices,
- the shared expectations that are relied upon during mediated communication -that is how descriptive terms are typically interpreted by those in the dating community-,
- and how these reproduce or challenge gendered offline expectations.

In order to understand the cultural impact of dating apps, one must consider the social function they serve. Generally, “the relationship economy has certainly changed in terms of how humans find and court their potential partners, but what people are looking for is largely the same as it ever was: companionship and/or sexual satisfaction” (Fetters, 2019). Yet, these needs are likely to differ depending on age and circumstances. The most obvious incentive for using dating apps is probably that for some people they are the easiest or even the only way to cover such needs. People who have left education, are in fixed employment and have more or less exhausted the possibilities provided by their circle of friends and acquaintances, seem to be the cohort that would need dating apps the most. Yet, more than 50 percent of Tinder’s users are ages 18 to 25 (Tinder), which is an age-group one would assume has ample possibilities to meet new people. This made us consider dating apps within the broader cultural context -is it possible that dating apps thrive in this particular moment in time because young adults have stopped looking for potential partners while they go about their school and community routines (that is in general, not due to COVID-19 restrictions)? Or that, even when they their love interest is indeed a member from their expanded social circle such as college, the expression of romantic interest is preferably attempted through the mediation of such apps, in order to minimise risk of being turned down? According to our data, users find it easier to hit on someone through an app rather than in real life (RL), and possible rejection feels much less personal. An

implication of this buffer-effect is that the use of dating apps may disincentivise “people from going for more high-stakes romantic opportunities” (Beck, 2016), which in turn may be linked to hook-up culture and a no-strings-attached approach. These hypotheses led us to focus on undergraduate students, an age-group that is also amongst the heaviest social media users (Smith and Anderson, 2018), and are attuned to a scroll and swipe approach to communication.

## **The research**

### *Data collection*

In our research we employed a mixed method approach that combines quantitative data with an in-depth qualitative analysis, so as to gain more nuanced answers about undergraduate students’ perceptions of sex and romance in the context of dating apps. For this purpose we developed a questionnaire to gather an insight on dating practices online, and then we conducted a series of semi-structured interviews. Practically speaking, we needed to become familiar with prevalent tendencies so as to know into which direction we should steer our interviews in the first place. With this goal in mind, we collected initial data from the questionnaires, and then we used this information to frame the discussion in the interviews that followed. However, our aim was never to collect exhaustive quantitative data given that the platforms themselves provide detailed demographic information about their users.

The data from both the questionnaires and the interviews was collected before the pandemic, in particular in 2018 and 2019. Consequently, it does not account for any possible shifts that may have occurred due to the COVID-19 pandemic, and specifically lockdowns and restrictions. This is important since social distancing has clearly marked a shift in the prospects of meeting one’s matches in RL. In this light, a follow up study would be fascinating at this point, but we feel that our findings are still valid in the post-pandemic era as social life gradually resumes.

### *Participants and research site*

For the purpose of collecting broader information about prevailing perceptions, we distributed the questionnaire to approximately 300 individuals, but we only processed the data of those who stated that they used dating apps, or had used them in the past. Our sample of eligible respondents was comprised of 101 individuals with relatively uniform demographic traits. All respondents were undergraduate students at the American College of Thessaloniki (regular and study abroad), so by definition they belonged to the same age-group and level of education. Given that they studied at a private institution, they came from a largely comparable socio-economic background, that is, most belonged to the middle and upper-middle class. The fact that provides an interesting variation in our sample is the diversity in nationalities of the students that participated in the study. Three quarters of the sample population are from Greece (36,2%) or the U.S. (36,8%) in approximately equal shares. Another significant percentage of participants are Balkan, but, there are also respondents from Russia, Brasil, China, Nigeria, Northern Europe, and India. Although these latter nationalities are statistically insignificant in themselves, they do provide a certain insight into a multicultural environment. In our overall sample of volunteering participants, 58,7% were female, and 39,4% were male. A very low percentage identified as non-binary (1,9%). However, the research participants in our sample that used or had used dating apps are 54,2% female, and 45,8% male.

### *Procedure and findings*

The questionnaire was comprised of two sections, a demographic section, and a section on the respondents' usage of dating apps. The demographic section was aimed at all respondents; the second part only addressed the respondents who currently used or had used dating apps in the past. The reason why we didn't simply give out the questionnaires to dating app users alone, is because we were also interested in the percentage of users in the overall student population in correlation with their age, gender, nationality, sexual orientation and relationship status. It turned out that in our total sample about 1 in 3 used or had used a dating app in the past. Given that "in its annual survey of 5,000 Americans, Match Group, the dating conglomerate that owns Tinder and OkCupid, found that (...) 62 percent of millennials surveyed had used a dating app" (Bromwich, 2018), we initially thought the percentage of users in our sample was low. It occurred to us, however, that there are several reasons that may account for this disparity. First of all, undergraduate students today are only borderline millennials. Millennials as a group are largely already in a very different walk of life, and have different needs and aspirations.

Another insight that transpired from discussions with participants was that young adults, especially freshmen (sic), still rarely date outside the confines of their social circle of real life (RL) acquaintances, remaining under the influence of parental control, even though most have left home to study. The hypothesis is confirmed from our data as we found a statistically significant correlation between age and the use of dating apps ( $r=.393$ ,  $p<0.001$ ), meaning that age alone accounted for 15.4% of the variance in the use of such applications. This is also evident in the table below (Table 1), which characteristically shows that dating apps usage takes off after individuals turn 20:

**Table 1.** Age and dating apps usage

Age	Percentage of responders who use of have used dating apps
17-18	13.2%
19	16.2%
20	56.5%
21-22	53.7%
23+	74.8%
Total	30.2%

In the table we see that the percentage of dating app users aged 17-18 is merely 13.2%, compared to 20-year-olds where users are more than four times as many (56.5%). Looking into the percentage of users that are 20 or older, we see that findings are in line with the data indicated in the survey by MatchGroup mentioned above.

Having gained significant insight of the patterns in the use of dating apps in our cohort, we developed a comprehensive yet flexible interview schedule. The outline was built upon information we gathered through the quantitative data from the questionnaires, and our strategy was to employ a form of more free-flowing discussion. We guided each interview using a fixed set of topics, but questions were asked in a conversational style, and interviewees were encouraged to elaborate by bringing in their own narratives and thoughts. Although some questions were intimate and respondents had the option to skip them, they never did. Instead, they were eager to share their experiences, and they were very engaged in the conversation. In specific, we conducted thirteen extensive in-depth interviews that lasted between half an hour and 75 minutes each. In our sample 7 respondents were male and 6 female, aged 18-27; 9 identified as heterosexual, 2 as homosexual, and

2 as bisexual; 9 were Greek, although four of them were of mixed national or ethnic background and/or were raised abroad, 2 were American (U.S.), and 2 Albanian. Regarding their relationship status at the time of the interview, 8 were in a committed relationship and 5 were single. All participants registered their informed consent, and names have been changed so as to protect the anonymity of the interviewees.

In our interviews we asked participants about their experiences from online dating, but we were particularly interested in the contradictions and inconsistencies that might surface in their discourses, which manifest in the distance between proclaimed goals, perceptions and ideas, and the more deeply sedimented views that reflect deeply rooted gender norms and beliefs about sexuality and romance. This assumption was indeed verified since, especially heterosexual males, tended to project traditional expectations about female users, confirming the prevalent heteronormative matrix. This means that although new media offer multiple options for young people to challenge the given gender order and to identify outside the dominant gender binary, interestingly they are also a place where patriarchal perceptions are being reproduced and perpetuated.

## Discussion

### *“Tindered” romance and the presentation of self*

In the age of social networking, individuals’ perception of self is largely mediated by their online self-presentation. Even in the physical presence of others, users socialise by interacting through the infinite flow of perfectly curated images that everybody knows are carefully manipulated, but are still accepted as a standard to live-up to. All forms of social interaction, including the pursuit of sex and romance, are inextricably linked to this aspect of contemporary communication.

In the process of pursuing a variety of relationship goals, users negotiate romantic connections through strategies that juggle selective self-presentation, and the assessment of potential dates. This is something that transpired in all the interviews, either as a given or as a challenge. Some embraced it as an opportunity to better their odds, others rejected any deliberate attempt to embellish in the name of staying true to themselves; but all seemed to be concerned with the fidelity of the profiles of their prospective dates. Although the need to present oneself more or less applies to any situation where individuals find themselves in the dating market, the relative anonymity of dating apps -“that is, the social disconnect between most people who match on them” (Fetters, 2018)- has had a major impact on the way users navigate the dating landscape. To achieve their romantic goals, online daters need to build an appealing profile that will draw plenty of matches. Simultaneously, users have to decipher their potential partners’ profiles, anticipating they will also try to embellish their own images respectively.

Homer<sup>1</sup>: “Since Tinder is something that’s virtual, you can present a fabricated version of yourself. For example, [you can] take a photo that is flattering and show what you want to show, thus improving your odds.”

“Dating has always been work”, Weigel attests in her book *The Labor of Love* (2017). “But what’s ironic”, she states, “is that more of the work now is not actually around the interaction that you have with a person, it’s around the selection process, and the process of self-presentation. That does feel different than before” (ibid.). Depending on the impact of the first impression, users try “to construct

---

<sup>1</sup> Homer (aged 21) is Greek, and he identifies as heterosexual. At the time of the study he was in a relationship and didn’t currently use dating apps (Tinder). Previously, when he did, he used them to find more meaningful connections, and he was not interested in hook-ups.

versions of self that are attractive to potential romantic partners” (Ellison et al., 2012); this might motivate users to ‘tweak’ their profile in order to become more compelling.

Homer: “A lot of girls project a façade, which is not indicative [of their actual selves] or they list interests, just for the sake of writing something in their bio, while in reality they might not care about them at all. A lot of people try to show-off something they are not, and I don’t like that.”

This situation creates a certain tension between the profile and the actual person, but it also produces an internal conflict within users. Obviously everyone wants to come across as compelling as possible. Yet, they are also pressured to present themselves more or less accurately, given that they run the risk of alienating their date “if their online profiles are judged as too inaccurate upon meeting” (Ellison et al., 2012; also see Whitty, 2008). When asked about the possibility of users selecting deceptive pictures for their profile, Zach<sup>2</sup> commented:

Zach: “What’s the point? Even if you manage to hide everything [weight, height, body type etc], once you meet someone in person it’s over.”

This concern is not limited to looks. Dating app users are very much aware that to create a completely false impression is not an ideal strategy, not just because a real-life meeting would break the illusion and ruin everything, but because false claims in the profile will also attract the wrong people -at least if what users are after, are more lasting connections. When asked whether she would make any adjustments to her profile so as to increase the chances to match with someone particular she likes on the app, Anna<sup>3</sup> was adamant.

Anna: “No way! This would be forcing things. If we had been compatible, it would have happened in the first place.”

The concept of curating one’s profile beyond recognition, however, always needs to be considered in light of the divergence between a user’s perceived self, and the way others perceive them in turn. In our interviews, respondents often claimed that the pictures in their profiles corresponded exactly to the way they looked in RL. The fact that a photograph is by definition a selective and partial representation, and as such it can never fully account for the person it depicts, did not occur to them as a possibility. Neither that our own views of ourselves are always already mediated by our self-image. Consequently, the distance between a deliberate misrepresentation of oneself, and the actual belief that a certain depiction is accurate is rather murky, and hardly objective. This subjective distance -that is further stretched by the way we relate to our mediated selves on social media- clearly accounts for the amount of ‘tweaking’ and ‘filtering’ that is considered fair play. Amongst the profiles on the various platforms there are certainly also some that are fake. But discrepancies between one’s online profile and offline presentation are rarely a deliberate attempt to catfish; mostly they are a result of the way these misrepresentations are assessed and justified by users themselves. This sometimes leads to a double standard; users feel that when it comes to their own profile they merely ‘embellish’, but when a date proves to be disappointing upon meeting them in RL is because the other person has ‘lied’.

This insight led us to the hypothesis that users anticipate a certain degree of ‘deceit’, but also that there might be a self-serving bias in the way profiles are appraised; users are more lax regarding

---

<sup>2</sup> Zach (aged 23) is Greek, and he identifies as heterosexual. At the time of the study he was single and was actively using dating apps (Tinder, Badoo). He used them just for fun, and he had never met anyone in person, although he almost went on a date once.

<sup>3</sup> Anna (aged 23) is Greek, and she identifies as heterosexual. At the time of the study she was in a relationship, and so she wasn’t using dating apps anymore (Tinder). When she did, she used DA out of curiosity and to meet someone (for dating or finding a relationship). She has been on several dates but she did not meet her current partner through a dating app.



the accuracy of their own self-presentation, but more demanding when it comes to judging the profiles of prospective partners. Although in the questionnaires the majority of respondents claimed that they were truthful in their self presentation (only 24% admitted to have made some false claims in their profile), there are several reasons to be skeptical. First of all, it is quite likely that respondents make false claims more often than they are willing to admit, as some of them might insist that they are being honest in their profiles in order to construct a positive self-representation. In a way, there is a tension between the need to be truthful to oneself (and to appear truthful to others), and the urge to handle insecurities that stem from the perceived failure to conform to normative ideals. Such pressure is probably more prevalent in female users, as women are culturally expected to measure up to almost unattainable standards. This is something that Manos<sup>4</sup> clearly recognises in his interview. Not only does he acknowledge that users in general are inclined to enhance their profiles, but he also directly addresses the pressure women feel to meet societal expectations, which leads them to modify the way they present themselves.

Manos: “Some girls, who believe that they lack certain desirable assets, will deliberately tart up their profile. [They will claim to have] qualities they don’t possess.”

This tension also clearly transpired in the other interviews. Compared to the low percentage of questionnaire respondents that admitted to have ‘tweaked’ their image, the interviewees were more likely to state that modest embellishment is acceptable; this way, they could justify certain modifications in their own profiles. At the same time, 38.8% of all respondents admitted that on dating apps their criteria for choosing a potential partner are more strict than in real life.

### *The vocabulary of online dating*

We already discussed that the appraisal of certain features illustrated in users’ profiles is barely objective. Besides (i) the self-serving bias that justifies an enhanced representation of self, and (ii) the distance between self image and the ways other people see us, which often account for the discrepancy between a user’s profile and the way they are perceived in a RL meet-up, it is important to also consider (iii) the discursive aspects of “Tinderese”. Simply put, to make sense of dating apps, and hopefully to avoid unpleasant surprises, one needs to be well versed in the vocabulary of online dating.

We saw that, although in the questionnaire few admitted that they might shave-off a couple of pounds, add some inches to their height in their self-description, or use a heavily filtered profile picture, in the interviews this topic was more open to negotiation.

Manos: “Let’s not forget that on dating apps we are often insincere”.

Given the fluidity of mediated representation, where impressions matter the most, users acknowledge that they do weigh up how much they can get away with. In this context, Manos claims male users will make false claims so as to lure women that would normally be ‘out of their league’. He says that many users will adjust their proclaimed interests so as to appear more interesting, use very flattering pictures, and they might also change their age -mostly younger males will want to appear older. He is very much aware of the fact that people will embellish, and for that reason he states this is something he is willing to accept, and cannot condemn. However, he also feels it makes no sense to

---

<sup>4</sup> Manos (aged 22) is Greek, and he identifies as heterosexual. At the time of the study he was single and actively used dating apps (Tinder). He used them for fun, and he was looking for sex, but had never met anyone from a dating app in RL.

blatantly lie in your own profile, since it will become immediately evident upon meeting in RL. Ian<sup>5</sup> adds a further insight to the conversation:

Ian: “People use filters even if they look great. It’s just a thing today. I’m not prejudiced towards that. It’s a trend now, I guess.”

This illustrates how dating apps are, amongst other things, like any other a social medium, and the presentation of self on these apps adheres to similar rules.

The struggle to strike a balance between enhancing one’s own profile and getting away with it becomes particularly evident in another interview, where Lydia<sup>6</sup> admits that she always claims to weigh less. As long as the elaboration is moderate (that is, not immediately obvious to the eye), it doesn’t really matter, she attests. Specifically, when asked whether she would ‘tweak’ any information in her profile she states:

Lydia: Of course I would! (...) It feels awkward to tell someone my weight. I wouldn’t even tell my mom! There is no way I would disclose that I weigh “200 kilos” [exaggerating so as to make a point]. I’d say 70... 60... I’d embellish a bit. (...) And height... I am 1.58m...

This is not to say that users lied in the questionnaire (where the 3 out of 4 stated they would not make any false claims), but rather that the extent to which enhancement is considered acceptable, or at what point it is perceived to be misleading is quite relative. There are two factors that determine this; the first is that users expect that everybody will try to present themselves in a flattering light; the other, that everybody is aware of the fact that there are some shared expectations that are relied upon during mediated communication. Descriptive terms used in the presentation of self rely on a common vocabulary -which means there exists a certain consensus about the way they are interpreted by those in the dating community. The finding mentioned before -that 74.7% of our questionnaire respondents would not contact anyone who is overweight- is particularly telling. Although body shaming is indeed a sad reality, and heightened expectations online may amplify such bias, in hindsight we think that what accounts significantly for this high percentage is the descriptive term we used in our question; ‘overweight’ is simply not part of the common dating app or social media vocabulary. The descriptor is not included as an option in apps such as OkCupid (which requires a very detailed portrayal from its users), nor would users describe themselves as such, using a euphemism instead; one is expected to use terms such as ‘curvy’ or ‘plus size’. Given dominant gender norms, both the stigma, and the need for an alternative term mostly applies to women. On Instagram images of fuller bodies abide; but it is telling that at the time of writing the hashtag #plussize has 22M posts, #plussizefashion has 11.3M posts and #plussizemodel has 4.8M posts, whereas #overweight only has 476K posts, #overweightwomen and #overweightgirl have just 1000+ posts each, and #overweightmodel has fewer than 100 posts. Consequently, the defining factor is not so much the objective number on the scales, but the body as a discursive construction.

One more point to consider, is that people may also project their aspired self in their profile. Due to the asynchronous nature of the contact, they may allow themselves to project properties they possessed in the past, or properties they aspire to acquire in the future (Ellison et.al, 2012). For example users might post older profile pics where they look slimmer or more fit, which however are relatively recent and are thus seen as justified; or they hope that they will fit their idealised image by the time a RL meeting occurs. In their very interesting article Ellison et. al (2012) devise the concept of ‘profile as promise’, that quite accurately describes the way users rationalise their representational

<sup>5</sup> Ian (aged 21) is Albanian and is still questioning his sexual orientation (the interview was focused on gay dating apps and relationships). He was single at the time of the interview.

<sup>6</sup> Lydia (aged 18) is Albanian, but she was born and raised in Greece. She identifies as heterosexual. Despite being in a relationship at the time of the study, she continued using DA (Meddle, Kick, and others) to meet romantic/sex partners, but also for chatting. She has gone on several dates with people she met on DAs.

choices online. When asked what solution he seeks when he doesn't get enough matches, Manos said that he loses weight. This, however, refers to an aspired self that reflects a long term goal, and as such it can only be manifested instantly through an idealised representation in his profile. This is not to imply that the respondent might not indeed go on a diet or an exercising regime, but this is irrelevant when the point is to get more matches here and now. In this sense, the fluid perception of self described through this concept also functions in reverse; the 'profile as promise' does not only inform the way other users assess an individual asynchronously, but it also provides a lens for individuals to define themselves through a future projection.

This insight about the distance between presented and RL-self often creates a fundamental anxiety about the truthfulness and accuracy of other users' self-presentations.

Tania<sup>7</sup>: "There was this guy with whom we used to chat for months-all summer long. [...] He looked very dissimilar in his profile and the videos that he sent me. When I saw him in-person he was totally different. I was taller than him and he practically looked nothing like the person I had seen online. I was like 'Wow! What's happening here?'"

During our interviews, the most prominent reason mentioned for a date going awry, was when someone turned out to be significantly different than anticipated. The problem, interviewees explained, was not so much that the other person was not as good-looking as in their pictures -this is something daters anticipated to a certain degree. So, although they knew that it was very likely that they might not feel attracted to their date in person after all, this was a possibility they were willing to accept.

Manos: "It's a dating app. When I created my account, I knew that somebody could lie to me [in regards to who they claimed to be, in comparison to how they actually were in person] (...) When we partake in apps like Tinder, we must accept the risk."

Users were indeed very much aware of this probability, and so they had also considered in advance what to do, in case the date did not go as anticipated.

I/r: (...) "How would you react if you matched with someone you liked, who was very photogenic in their pictures, but you went out and they weren't the way you expected them to be? They were a bit different..."

Nicholas<sup>8</sup>: "I mean, it depends to what degree. If it's too much, ok... I still have the option to get out of the situation. (...) I would finish the date, and then..."

Even Ian, who previously stated that curating one's image does not necessarily mean the person has something to hide, still recognises that this is a possible risk. He describes an incident when a date was drastically different in-person than in their profile:

Ian: "I had a friend call me, to get me out of the situation."

---

<sup>7</sup> Tania (aged 20) is Greek-Italian, but she grew up in Venezuela and the U.S. She identifies as heterosexual, and at the time of the study she was single. She had been using dating apps for three consecutive years while in Greece, but she wasn't looking for anything at the time, since she was about to leave the country. She believes that Tinder is more for sex, not relationships.

<sup>8</sup> Nicholas (aged 27) is Greek, but he was born and raised in Germany; he has also lived in several Arabic Countries. He identifies as heterosexual, and was single at the time of the study. He didn't currently use DA (Tinder and BitFlirt), but when he did, it was just for fun.

In effect, although a certain deviation from the person advertised in their profile and the following disillusionment when meeting in RL were perceived as a calculated risk, ultimately the decisive factor was the degree of discrepancy. What users really found concerning, was when the disparity between the profile and the RL individual created a fundamental feeling of distrust: “Who is this person?”

Homer: “If their profile is not accurately representing them, it makes you think, ‘Who is this person, really? What are they hiding?’”

In line with this concern, Manos said he was particularly sceptical in the absence of a profile picture. Given that most dating apps are based on a ‘swipe to like’ logic -and as such they are primarily image based-, the reluctance to contact someone without a profile picture in which the user is clearly discernible makes sense; indeed, 86% of our questionnaire respondents also stated they wouldn’t respond to anyone without a picture. The reason behind this reluctance directly reflects this feeling of distrust. Knowing that it is easy to manipulate an image to appear more flattening (which means that anyone could add a decent picture to their profile), the complete absence of a head shot arises greater concerns than the possibility that a potential date is less than attractive. In the best case scenario it manifests a complete disregard of the vocabulary of online dating, which is perceived as indifferent, disrespectful even, towards other users; in the worst case, it feels fishy. In this context, Manos stated that he wasn’t worried about the other person not being attractive enough, but about them being a catfish.

Manos: “How do I know that the Maria in the profile is not in fact John...?”

Homer, on the other hand, who was more interested in the other users’ personality and less focused on pictures alone, did not completely exclude the possibility of engaging in a conversation or even matching with someone without a picture, but only if their profile was really engaging altogether. He did acknowledge, though, that the way a person looks (both on dating apps and in RL), is always the first thing we notice when meeting someone; consequently, looks are a crucial incentive to initiate contact in the first place. Drawing on the fixation with the image, he also considered another possibility; that sometimes a particularly appealing profile picture might be too good to be true. In this vein he described an incident when he went on a date with a woman who claimed to be 20 years younger.

Homer: “(...) And, indeed, something was wrong. In her profile she was 25. I matched with her. She had some pictures in which she looked really pretty. (...) The photos could have been her, but I don't know what magic she had used... She looked way, way younger.”

In the conversation he clarified that the problem was not her age in itself, but the deception; and the fact that the person he met did not seem to correspond to her profile at all. When he addressed the fact during their meeting, she dismissed the claim by merely saying the photos were “a little bit older”. He describes how she seemed crazy during their date, that they never talked again, and that finally he unmatched with her. Despite the fact that Homer’s experience is rather extreme, and also problematic on a different level, it is very likely that women on dating apps do feel the need to hide their age, or are even discouraged from using these apps altogether. Although someone may claim that age is an objective fact, it is still mediated by discourse. Whereas a man in his forties or older may still be considered an “eligible bachelor”, women of the same age are commonly classified as MILFS, cougars, or simply too old. In “Tinderese” there seems to be no neutral term to describe this cohort.

### *Relationship goals and hookup culture*

The vocabulary of dating apps both reflects and informs social expectations about sex, romance, and relationships. This means that although dating apps do allow for more freedom of expression and conduct, especially for non-heteronormative individuals, they also reflect dominant perceptions about sexuality and gender. This way they also clearly reproduce the double standard, which “implies that men always think about sex and women must be ‘gate-keepers’ of their own sexuality” (Seabrook et al., 2016, cited in Berrocal et al., 2019). Within this framework, heterosexual men often consider women on dating apps to be promiscuous or “damaged goods”. Although Homer doesn’t share this opinion, he discusses these views, and the double standard that is applied to male and female dating app users in particular:

Homer: “[Many people] would regard it negatively for a woman [to be using DAs]. Why should a woman use dating apps when in RL it’s so easy for her to find a partner? For a man... I don’t think they would view it negatively. [But] they would make assumptions [about female users] -like thinking she must be really ugly to be on a dating app.”

This attitude clearly reproduced a distinction between women who are ‘girlfriend material’ and those who are ‘just for sex’, which is clearly reflected in heterosexual male users’ dating goals. According to our findings, male users indeed claimed they were more likely to use dating apps for hook-ups ( $rs=.303$ ,  $p<0.01$ ) and sex ( $rs=-.260$ ,  $p<0.01$ ); whereas females used them more for chatting ( $rs=-.281$ ,  $p<0.01$ ) or out of curiosity ( $rs=-.332$ ,  $p<0.01$ ).

Manos: “Obviously [I was looking solely for sex]. If you want a serious relationship, this won’t occur through a dating app. This happens through mutual acquaintances -through friends. (...) You must be desperate to be looking for something more serious on a dating app”.

This seems to be a prevalent opinion that reflects a very patriarchal attitude towards female sexuality. However, the prejudice against dating apps and finding romance online gradually fades, as they become more normalised as an option to find a partner for men and women alike. Homer believes it is indeed possible to find a long-term relationship on a dating app, as long as your profile accurately reflects who you are, so as to attract like-minded matches.

Another aspect that reflects dominant perceptions about gender is that it is more common for males to initiate contact ( $rs=.466$ ,  $p<0.001$ ), and to have a more active flirting role ( $rs=.270$ ,  $p<0.01$ ).

Tania: “I expect them [men] to talk to me. I feel very weird as a woman talking to them (...) I feel they are going to think badly about me. (...) I feel that if a woman starts doing that [initiate flirtation], it’s very desperate. So, just let them message you first”.

Sally<sup>9</sup> too states, “They text you first. I never text first.” Even Iris, who consciously rejects the dominant gender order, still claims that she does not initiate contact with men.

Iris<sup>10</sup>: “Not because I was afraid, but I never bothered to initiate conversation with men; perhaps because I am really strict.”

---

<sup>9</sup> Sally (aged 18) is Greek of Indian descent. She identifies as heterosexual, and at the time of the interview she was single and using Tinder. She never went on a date with anyone she met on a DA.

<sup>10</sup> Iris (aged 22) is Greek and identifies as bisexual. At the time of the interview she was in a relationship but she had experimented with various dating apps while she was single.

Further conforming to dominant gender expectations, we found that women tend to invest more time in chatting before meeting someone in person ( $r_s = -.478$ ,  $p < 0.001$ ).

Sally: “Guys see it differently, while girls see it... You know... You meet a guy, and then talk and talk and somehow you start dating. You fall in love. Whatever. Something like that. You know... Girls can always dream”.

This is related to both their different dating-app goals, but also to the expressed fear of meeting in person with a stranger. In specific, our findings suggest that males generally feel safer than females to meet in RL ( $r_s = .321$ ,  $p < 0.01$ , 10.3% of variance explained).

Toby<sup>11</sup>: “Generally, because I am a guy and usually it’s the guy who initiates, I’m probably on the safer end, so that [an incident that would put him at risk] wouldn’t happen to me as often. It is still entirely possible but I think, generally, I am not (...) too worried.”

Despite feeling safer overall, men also usually prefer meeting at a public place on their first date.

Homer: “(...) I wouldn’t choose a remote place. A first meeting should take place in public locations like a coffee shop. (...) There’s less of a safety risk”.

However, the chosen location is obviously also determined by the aim of the encounter. If the meet-up is strictly for sex, users may prefer the intimacy of a private space instead of meeting at a public space first.

Ian: “He asked me to come to his apartment. I’m a grown man and I can protect myself. His place was dark, with candles lit everywhere.”

Safety concerns aside, however, for many users meeting in RL does not even seem to be an end goal. In this context, we found that the vast majority of users (82.6%) agree that swiping feels more like a game; about a third (28.6%) find it unlikely to go on an actual date with someone they met on a dating app; and 28.3% have never met any of their matches in person. Furthermore, only about one fourth in our sample used dating apps in pursuit of a romantic (23,4%) and/or a sexual (25,5%) relationship. This could be interpreted in the light of common social media usage patterns, with matching being the equivalent of the self-validation users gain from ‘likes’ on other platforms.

The correlation of dating goals with sexual orientation is more peculiar. Firstly, non-heterosexuals tend to contact multiple individuals simultaneously more often than heterosexuals do ( $\chi^2 = 10.65$ ,  $p < .05$ ): 34.6% of them “strongly agree” that they contact multiple individuals and only 3.8% disagree, compared to 9.5% and 16.2% for heterosexuals, respectively. Secondly, non-heterosexuals feel it is easier to form romantic connections on dating apps. In specific, 19.2% of non-heterosexuals claim it is easier to find romance through dating apps than in RL, compared to only 5.6% of heterosexuals. This is probably related to the “closet” factor, since dating apps allow non-heterosexuals to find similarly minded individuals without risking exposure in their RL environment. In this context, Ian describes an experience of how he met a guy in an elevator, and assumed he was gay because he was listening to Nicki Minaj:

Ian: “I thought to myself. Why didn’t you ask him for his Instagram? What would have been the worst that could have happened? So I thought I would just log in on Grindr to find him. He might do the same.

---

<sup>11</sup> Toby (aged 19) is from the U.S. and he identifies as heterosexual. He has been on two dates with people he met on DAs, and he has engaged in conversations multiple times but they just didn’t “jump anywhere”. However, he made lots of friends and strengthened relationships with pre-existing acquaintances. He was still using DAs at the time of the interview.



Because I have had similar experiences before, when people found me (...) through the application. Neither of us dared to say hi [in RL], so we chatted online”.

This is supported by certain differences in their stated dating app goals compared to heterosexual users. A telling example is that half of the non-heterosexual dating app users are interested in friendship, compared to a mere 16.2% of heterosexuals ( $\chi^2 = 11.71, p < .01$ ). Another related finding is that non-heterosexuals use dating apps significantly more. In specific, 58.6% of non-heterosexuals in our sample use or have used dating apps, compared to 25.6% of heterosexuals ( $\chi^2 = 12.97, p < .001$ ).

Ian: “I can just turn on the app, take a glimpse and go away. Just checking. It’s this fear of FOMO: Fear of missing out. People tell me ‘you are always on Grindr’. Because when you log in on Grindr you’ll appear online for the next 12 minutes (...). I’m not always chatting or messaging someone [when logged on], though”.

Although these findings are very interesting and do seem to indicate a strong correlation between sexual orientation and use of dating apps, the heavy prevalence of heterosexual participants in our sample suggests that they should be taken with a grain of salt. Yet, they are perfectly in line with a recent survey by the Pew Research Center, according to which “roughly half or more of 18-to 29-year-olds (48%) and LGB adults (55%)” state to “have used a dating site or app, while about 20% in each group say they have married or been in a committed relationship with someone they first met through these platforms” (Anderson et. al, 2020).

Ian: “Partners who used dating apps before getting together are commonplace in the gay community. Often this is how they met in the first place”.

Despite enhanced opportunities to meet new people, and declarations that dating apps are an easy way to find sex, reality does not seem to verify users’ expectations or even intentions. According to a recent study from researchers at Rutgers University and the University at Albany, millennials and Gen Z, who are the cohort mostly using DA, are having less casual sex than previous generations (South and Lei, 2021). Despite confounding evidence, though, the prevalent opinion still is that dating apps have made hooking-up more common. Our data strongly supports this hypothesis, as 47.5% of dating apps users are interested in hook-ups, 79.6% agree that hook-ups are more common now that dating apps became more popular, 60.4% state that they contact multiple individuals within the app simultaneously, and 57% agree that dating apps allow for more options. Interestingly, the findings from our interviews were more nuanced. Manos, for example, doesn’t believe that DAs have led to an increase in hook-ups. He is certain that DAs facilitate infidelity, given that someone is inclined to do so, but they do not cause it. Similarly, Homer states that an unfaithful person will be an unfaithful person regardless of dating apps; but DAs do make it easier. Ian, on the other hand, does blame dating apps for problems in relationships:

Ian: “I think social media [he refers to SM in general, since he discusses how Facebook and Instagram are also being used as DAs] have ruined the whole concept of dating, and that’s the number one factor for relationship problems, divorces even. They have a huge influence on people (...)”

Moreover, only 9.1% of users believe it is easier to find romance on dating apps than in RL, further supporting the hypothesis that such applications primarily facilitate hooking-up.

Manos: “In the back of our minds we all know it [that we are on Tinder for just sex]. I can’t hide behind my finger.”

With its almost exclusive focus of appearances, evident by the 500-character limit for bios, Tinder clearly reinforces this trend, encouraging the shallowness in the profile. Although some other apps claim to mitigate this effect through extended bios and more in-depth information on their users that are meant to facilitate more profound connections, they still mostly adopt the “swipe to like” approach, which gamifies dating. Despite of this, the majority of dating apps users (59.5%) do not feel that their willingness to commit to a relationship is compromised by the use of dating apps.

Homer: “I know people who would use DAs to meet a girl just for that night and nothing else. Not me. Something more serious for me.”

These mixed feelings transpire a lot in the interviews. Respondents commonly claim that dating apps have killed romance, but they often still assert that they were using the apps looking for more meaningful connections.

Homer: “On the one hand it’s more liberating but on the other hand it’s a pity that something like romance has been lost (...).”

This point is very concretely voiced by Toby who states that people are becoming more sex positive, but on the downside he feels they are also being too sexual, too quickly. In this context he narrates the story of a friend who had just met her date, and was asked for sex approximately half an hour later. Within this framework respondents emphasised that the usage of dating apps was ultimately dependent on the motivations and intentions of individual users. Xavi<sup>12</sup> tellingly asserts that “everybody has their own interpretation of what you should be doing in a dating app”. People have their own agendas, but the outcome is also coincidental.

Manos: “I kept it [Tinder] just for fun and if something were to happen, then that would be cool. It’s an extra ‘source of income’ when it comes to sex”.

Ultimately, as Sally states:

Sally: “It really depends on the person. If someone wants to date someone, if they want to have a romantic relationship (...) I don’t think they would opt for Tinder. Tinder is mostly for sex. That’s what the majority thinks. That’s what my friends say: ‘I don’t want to use Tinder. That it’s clearly for sex’. It’s not always for sex. I know a couple who met through Tinder. They didn’t last long but they were dating for some (...) time. Four to six months. That’s quite a [long] period. It really depends on the person”.

Although respondents varied in their expectations and experiences with dating apps, they essentially agree that in the end they are just a tool.

Homer: “It’s a tool and it depends on you how you’ll use it. (...) The best thing is to meet someone in-person but when that’s not possible, for whatever reason, that [DAs] is a good solution”.

## Conclusion

In our research we tried to uncover users’ perceptions about sex and romance in the light of dating apps and online dating. Respondents acknowledged that these applications have made it easier to

---

<sup>12</sup> Xavi (aged 21) is from the U.S. and identifies as gay. He has used dating apps ever since he turned 18 for hooking-up, and occasionally for dating “which has worked sporadically”.

meet new people with whom they might be compatible, while simultaneously expanding their radius and options. The ease of access, however, did also create some concerns about whether this leads to a future of relationship instability, the death of romance, hookup culture and infidelity. The ways in which users assessed both the advantages and disadvantages of dating apps reflected always already existing perceptions about gender and sexuality in RL, often reproducing dominant gender stereotypes, but also allowing some space for alternative gender embodiments.

The respondents' evaluation of online dating was related to their individual dating goals and expectations and, consequently, perceived satisfaction with these apps would vary significantly. Some found it exhilarating to connect with new people, and believed in the possibility of creating lasting relationships; others saw an inverse correlation between commitment and the gamification of dating. Most saw the apps as an easy way for finding casual sex and hooking up, although this aspiration did not necessarily materialise.

Finally, one of the most interesting findings was that -at least in this cohort- many users did not intend to meet anyone in RL after all. They still made an effort to create a profile that would attract as many matches as possible, but this did not translate into actual dates. In this case matches could be seen as the equivalent of 'likes' on other social media, and the validation they provided seemed to be an end in itself. Another explanation is that "as the range of options grows larger, mate-seekers are liable to become 'cognitively overwhelmed'". Simply put "having chosen someone from such a large set of options can lead to doubts about whether the choice was the 'right' one" (Slater, 2013). So instead of meeting their match in person, users keep "chasing the elusive rabbit around the dating track" (ibid.). Whether this is true, is a question that remains open for future research.

## References

- Anderson, M., Vogels, E. A., & Turner, E. (2020). The Virtues and Downsides of Online Dating. *Pew Research Center*. <https://www.pewresearch.org/internet/2020/02/06/the-virtues-and-downsides-of-online-dating/>. Accessed: 22/05/22.
- Avdikos, E. (2010), *Από την προξενήτρα στο γραφείο συνοικεσίων* [From the matchmaker to the dating agency]. Athens: Pedio.
- Beck, J. (2016). The Rise of Dating-App Fatigue. *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/health/archive/2016/10/the-unbearable-exhaustion-of-dating-apps/505184/>. Accessed: 05/07/21.
- Belton, P. (2018). Love and dating after the Tinder revolution. *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/business-42988025>. Accessed: 22/05/22.
- Berrocal, M. C. G., Sierra, J. C., Vallejo-Medina, P., & Moyano, N. (2019). Sexual double standard: A psychometric study from a macropsychological perspective among the spanish heterosexual population. *Frontiers in Psychology*, v. 10.
- Bromwich, J. E. (2018). Tinder and Bumble Are Hungry for Your Love. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2018/12/18/style/dating-apps-tinder-bumble-content.html>. Accessed: 26/06/21.
- Ellison, N. B., Hancock, J. T., & Toma, C. L. (2012), Profile as promise: A framework for conceptualizing veracity in online dating self-presentations. *New Media & Society*, 14: 45-62.
- Fetters, A. (2018). The 5 Years That Changed Dating. *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/family/archive/2018/12/tinder-changed-dating/578698/>. Accessed: 05/07/21.
- Freitas, D. (2013). *The end of sex: how hookup culture is leaving a generation unhappy, sexually unfulfilled, and confused about intimacy*. New York: Basic Books.
- Iqbal, M. (2021). Tinder Revenue and Usage Statistics (2021). *Business Of Apps*. <https://www.businessofapps.com/data/tinder-statistics/>. Accessed 05/07/21.

- Pardes, A. (2021). A New Wave of Dating Apps Takes Cues From TikTok and Gen Z. *Wired*. <https://www.wired.com/story/new-wave-dating-apps-cues-tiktok-gen-z/>. Accessed 23/06/21.
- Partanen, I. (2021). Average Tinder matches for a girl (compared to guys). *Cupid Haven*. <https://cupidhaven.com/average-tinder-matches-for-a-girl/>. Accessed 05/07/21.
- Seabrook, R. C., Ward, L. M., Reed, L., Manago, A., Giaccardi, S., & Lippman, J. R. (2016). Our scripted sexuality: the development and validation of a measure of the heterosexual script and its relation to television consumption. *Emerging Adulthood*, 4. <https://doi.org/10.1177/2167696815623686>.
- Shontell, A. (2013). 7 Things Fake Online Dating Profiles Usually Say. *Business Insider*. <https://www.businessinsider.com/7-things-fake-online-dating-profiles-usually-say-2013-5>. Accessed 16/08/19.
- Slater, D. (2013). A Million First Dates. *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2013/01/a-million-first-dates/309195/>. Accessed 16/05/22.
- Smith, A., & Anderson, M. (2018). Social Media Use in 2018. *Pew Research Centre*. <https://www.pewresearch.org/internet/2018/03/01/social-media-use-in-2018/>. Accessed 08/08/19.
- South, S. J., & Lei, L. (2021). Why Are Fewer Young Adults Having Casual Sex?. *Socius*. <https://doi.org/10.1177/2378023121996854>.
- Tyson, G., Perta, C. V., Haddadi, H., & Seto, C. M. (2016). A First Look at User Activity on Tinder. *2016 IEEE ACM International Conference on Advances in Social Networks Analysis and Mining (ASONAM)*, pp. 461-466.
- Weigel, M. (2017). *Labor of love: the invention of dating*. New York: Farrar, Strauss, and Giroux.

## Διαρκείς ανατροφοδοτήσεις μεταξύ πρωτογενούς και δευτερογενούς προφορικότητας: Η κυκλοφορία του κουτσομπολιού από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην καθημερινή ζωή και αντίστροφα

Γιώργος Κούζας

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

[gkouzas@phil.uoa.gr](mailto:gkouzas@phil.uoa.gr)

### Περίληψη

Στη μελέτη αυτή ερευνάται το ζήτημα του κουτσομπολιού στο Διαδίκτυο και πώς επηρεάζει τις ζωές των κατοίκων ενός δήμου της Αττικής. Η μελέτη αυτή έχει μια διττή στόχευση: από τη μια πλευρά, στοχεύει να αναδείξει τον καθημερινό κοινωνικό σχολιασμό των ανθρώπων ως μέσον διαμόρφωσης συμπεριφορών αλλά και ευρύτερων στρατηγικών και από την άλλη, εστιάζει στην ανάδειξη των δραστηκών σχέσεων κοινωνικής πραγματικότητας και ψηφιακών κόσμων, όπως δομούνται και διαρκώς αναδημιουργούνται σήμερα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (με έμφαση στο Facebook).

**Λέξεις-κλειδιά:** κουτσομπολιό, Facebook, φήμες, γειτονιά, ψηφιακές πληροφορίες

### Abstract

The study has two main goals: Firstly, to illustrate the importance of the topics prevailing during gossip, which is believed to be a type of speech without any meaningful subjects. Nevertheless, as illustrated by the ethnographic field research, gossip is organized around specific topics that constantly feed the conversation. Secondly, the analysis of gossip's content in internet platforms such as Facebook shall illustrate that it has a specific structure that contributes to convincing the group members on the importance of what is being said and, most importantly, convincing them that what is being said is true.

Keywords: digital information, Facebook, gossip, neighborhood, rumors

### Εισαγωγικά και στόχοι της εργασίας

Η παρούσα εργασία δεν εντάσσεται απολύτως στο πεδίο της ψηφιακής λαογραφίας. Είναι μια εργασία που βρίσκεται στο μεταίχμιο μεταξύ κοινωνικής και ψηφιακής λαογραφίας, καθώς στοχεύει να αναδείξει τη σύνδεση μεταξύ ψηφιακής και κοινωνικής πραγματικότητας. Πρόκειται για μια διάσταση, στην οποία δεν έχουν εστιάσει οι ερευνητές στην Ελλάδα. Εντούτοις είναι αναγκαία μια παράλληλη μελέτη του πραγματικού και του ψηφιακού κόσμου, καθώς τα δύο αυτά περιβάλλοντα αλληλοεπηρεάζονται και το ένα επιδρά καταλυτικά στη διαμόρφωση του άλλου (Φουλίδη, 2015). Επιπρόσθετα, θα εστιάσουμε όχι γενικά και γενικευτικά σε διάφορα είδη λαϊκού λόγου αλλά σε ένα συγκεκριμένο και ελάχιστα μελετημένο: το κουτσομπολιό. Ειδικότερα θα ασχοληθούμε την κυκλοφορία διαφόρων κοινωνικών σχολιασμών (κουτσομπολιών) στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και ειδικότερα σε μια συγκεκριμένη ομάδα στο Facebook. Έμφαση, επίσης, θα δώσουμε όχι μόνο στην παρουσία του κουτσομπολιού στον ψηφιακό κόσμο, απλώς ως «πληροφορία», αλλά θα επικεντρωθούμε στη διάχυση κουτσομπολιών από το Διαδίκτυο στην καθημερινή ζωή και το αντίστροφο (Kouzas, 2020, σ. 28). Βασικοί μας στόχοι είναι τελικά να αναδειχθεί η αλληλοτροφοδότηση μεταξύ ψηφιακής και κοινωνικής πραγματικότητας ή με άλλα λόγια μεταξύ καθημερινής ζωής και Διαδικτύου και σε ένα δεύτερο επίπεδο στοχεύουμε να εστιάσουμε στις

μεταμορφώσεις των πληροφοριών από το επίπεδο της πρωτογενούς προφορικότητας στο επίπεδο της ηλεκτρονικής προφορικότητας με ιδιαίτερα έμφαση στο ζήτημα του κουτσομπολιού.

### **Θεωρητικό πλαίσιο: Κουτσομπολιό, εντροπίες και ψηφιακές πληροφορίες**

Προτού περάσουμε στην ανάλυση αυτής της διττής και αλληλοτροφοδοτούμενης σχέσης μεταξύ Διαδικτύου και κοινωνικής πραγματικότητας, θα πρέπει αφενός να ορίσουμε την έννοια του κουτσομπολιού και πώς διαφοροποιείται από άλλα συναφή -αλλά όχι ταυτόσημα- είδη του λαϊκού λόγου, όπως είναι οι φήμες, οι διαδόσεις, οι αστικοί θρύλοι και οι θεωρίες συνωμοσίας και αφετέρου να εστιάσουμε στην παραγωγή και διάδοση των ψηφιακών πληροφοριών στα πλαίσια της διαδικτυακής εξάπλωσης των πληροφοριών σήμερα. Στο σημείο αυτό μπορούμε να εξετάσουμε τις παραπάνω έννοιες πιο συγκεκριμένα.

Όπως έχω επισημάνει και σε ένα πρόσφατο μελέτημά μου το κουτσομπολιό και οι κοινωνικές λειτουργίες του είναι ένα αντικείμενο μελέτης και έρευνας τόσο γοητευτικό και συγχρόνως τόσο δύσκολο να προσεγγιστεί (Κούζας, 2018, σσ. 181-182). Είναι γοητευτικό επειδή, αποτελεί μια «υποτιμημένη» μορφή λόγου, σύμφωνα με τον Gilmore (1978) που μελέτησε ανθρωπολογικά την λειτουργία του κουτσομπολιού σε μια αγροτική κοινότητα της Ισπανίας, και η οποία μορφή πέρα από την τεράστια φασματική διάσταση που έχει (θετικές αλλά και αρνητικές λειτουργίες μέσα στην κοινωνική ζωή) είναι ταυτόχρονα και εξαιρετικά δύσκολη ως προς την ολιστική προσέγγιση και ανάλυσή της. Γιατί υπάρχει όμως αυτή η δυσκολία ως προς την προσέγγιση. Απάντηση στο ζήτημα αυτό προσπάθησε να δώσει αρκετές δεκαετίες πριν ο κορυφαίος Γερμανός λαογράφος Hermann Bausinger. Σε δύο πολύ γνωστές μελέτες του (Bausinger, 1958· Bausinger, 1977) αναφέρθηκε εκτενώς στη δυσκολία καταγραφής αλλά και κοινωνικής ανάλυσης αυτής της μορφής του λαϊκού λόγου. Η δυσκολία αυτή έγκειται στο γεγονός αφενός της «ρευστής» μορφής του κουτσομπολιού (που δεν έχει δηλαδή σταθερά μορφολογικά χαρακτηριστικά όπως τα άλλα είδη του έντεχνου λαϊκού λόγου) και αφετέρου στις πολυποίκιλες «κοινωνικές σκηνές» στις οποίες εκτυλίσσεται η διαδικασία του κουτσομπολιού, που εκτείνονται από τους χώρους εργασίας και κοινωνικών επαφών μέχρι το σαλόνι μιας οικογένειας ή τη συζήτηση δύο ανθρώπων στην ουρά ενός ταμείου. Και οι δύο παραπάνω παράμετροι, επισημαίνει ο Bausinger (1977, σσ. 324-326) από τη μία πλευρά δεν μας παρέχουν το σταθερό έδαφος για να αναλύσουμε αυτό το είδος του λόγου, ενώ από την άλλη δημιουργείται και σύγχυση με άλλα είδη του λαϊκού λόγου με τα οποία ομοιάζει το κουτσομπολιό, χωρίς όμως να ταυτίζεται.

Τα είδη αυτά είναι οι φήμες, οι διαδόσεις, οι αστικοί θρύλοι και βέβαια οι θεωρίες συνωμοσίας που γνωρίζουν ιδιαίτερη διάδοση κατά τα τελευταία χρόνια. Ανάμεσα σε αυτά τα είδη υπάρχει τόσο διαφορά περιεχομένου όσο και διαφορά διαστήματος διάδοσης των πληροφοριών. Το κουτσομπολιό σύντομα μπορεί να οριστεί ως ο κοινωνικός σχολιασμός ανθρώπων ή κοινωνικών καταστάσεων (Κούζας, 2018 · Kouzas, 2020). Δεν έχει μόνον πληροφοριακό χαρακτήρα αλλά χαρακτηρίζεται από έντονη κοινωνική δυναμική, αφού άλλοτε λειτουργεί ως μηχανισμός κοινωνικού ελέγχου του κοινωνικού περιβάλλοντος (στο χωριό ή στη γειτονιά της πόλης), ενώ δομεί μια δέσμη προδιαθέσεων στους μετέχοντες στις συζητήσεις. Οι προδιαθέσεις αυτές μπορούν να είναι είτε θετικές είτε αρνητικές απέναντι σε άτομα ή σε κοινωνικές καταστάσεις. Όπως έχει υπογραμμίσει ο Raj (2018, σ. 55) το κουτσομπολιό συγχέεται κατεξοχήν με τις φήμες και τις διαδόσεις.

Τέλος, αραιότερη -αλλά υπαρκτή- είναι η συσχέτιση του κουτσομπολιού με τους αστικούς θρύλους και με τις θεωρίες συνωμοσίας. Συχνά τα είδη αυτά του λόγου συγχέονται αν και έχουν εντελώς διαφορετικό περιεχόμενο καθώς και στοχεύσεις. Ο βασικός λόγος που θεωρούνται ως παρεμφερή είδη, σύμφωνα με τον Raj (2018, σσ. 55-56), δεν είναι τόσο η μορφολογική συγγένειά τους, ούτε φυσικά η ομοιότητα ως προς το περιεχόμενό τους αλλά κατά βάση το κοινωνικό περιβάλλον και οι συνθήκες μέσα στις οποίες λέγονται, που είναι συνήθως οι σύντομες συζητήσεις σε φιλικές παρέες σε συνθήκες χαλαρότητας και ευχάριστης διάθεσης. Είναι πάντως γεγονός πως οι αστικοί θρύλοι δεν ταυτίζονται με τις θεωρίες συνωμοσίας. Πιο συγκεκριμένα οι αστικοί θρύλοι είναι



σύντομες ιστορίες που εκκινούν από μια αληθή ιστορική βάση και μεταπλάθονται καθώς διαδίδονται από στόμα σε στόμα (Νουνανάκη, 2022). Συνήθως αναφέρονται σε ευρέως γνωστά άτομα ή σε κτήρια και συνδέονται με τα θέματα του φόβου και της αγωνίας. Αντίθετα, οι θεωρίες συνωμοσίας μπορούν να χαρακτηριστούν ως οι σύντομες διηγήσεις που προσπαθούν να ερμηνεύσουν γεγονότα της καθημερινής ζωής με βάση τη συνωμοτική και πάντοτε μυστική δράση ατόμων και κυρίως ομάδων που εξυπηρετούν συγκεκριμένα συμφέροντα. Οι θεωρίες συνωμοσίας σήμερα γνωρίζουν ιδιαίτερη διάδοση κυρίως για ζητήματα που έχουν σχέση είτε με παγκόσμια διακινούμενες ιδέες είτε με οικονομικά και πολιτικά συμφέροντα (Κούζας, 2021, σσ. 801-803). Γενικότερα οι θεωρίες συνωμοσίας σύμφωνα με τον φιλόσοφο Taguieff (2015, σσ. 27-34), αν και είναι παντελώς αναπόδεικτες, εντούτοις για μια μεγάλη μερίδα του κόσμου αποτελούν μια απάντηση σε ζητήματα που τους απασχολούν και ουσιαστικά συνιστούν μια διέξοδο στα αδιέξοδά τους.

Οι πληροφορίες που μεταδίδονται μέσω του κουτσομπολιού, πιστεύω, πως αποτελούν μια ιδανική περίπτωση μελέτης όσον αφορά την ψηφιακή λαογραφία. Όπως έχουν επισημάνει η Γκασούκα και η Φουλίδη (2017, σσ. 159-161) το Διαδίκτυο έχει δύο βασικά χαρακτηριστικά: από τη μία πλευρά είναι χώρος παραγωγής και διαρκούς αναπαραγωγής πολιτισμικών εκφράσεων και από την άλλη πλευρά, είναι ένας χώρος υπερμετάδοσης και διάδοσης πληροφοριών. Σε αυτό το σημείο αξίζει να εστιάσουμε κάπως παραπάνω σε δύο βασικούς όρους που σχετίζονται γενικότερα με τη διασπορά ειδήσεων στο Διαδίκτυο αλλά και ειδικότερα με το θέμα του κουτσομπολιού που μας ενδιαφέρει στην παρούσα ανακοίνωση: στον όρο «εντροπία» και στον όρο «ψηφιακή πληροφορία». Ειδικότερα όπως επισημαίνουν η Δουκάτα και ο Πολίτης (2014, σσ. 424-425) εντροπία είναι «η τάση της πληροφορίας να μεγαλώνει, να εξαπλώνεται και να γίνεται όλο και περισσότερο πολύπλοκη». Όπως επισημαίνουν οι δύο ερευνητές η πληροφορία στο Διαδίκτυο έχει 4 βασικά χαρακτηριστικά: α) διαρκώς μεγεθύνεται, β) συνεχώς μεταβάλλεται, γ) αποκτά χαρακτήρα εφήμερο και δ) είναι δύσκολα ελέγξιμη και διαχειρίσιμη. Ως εκ τούτου καταλήγουν η Δουκάτα και ο Πολίτης (2014, σ. 424) ότι η εντροπία της πληροφορίας τελικά γεννά προϊόντα παραπληροφορίας σε μεγάλο βαθμό στον ψηφιακό κόσμο και για αυτό το λόγο πρέπει να υπάρχει συνεχής έλεγχος και αξιολόγηση συγκριτική των πληροφοριών που λαμβάνουμε. Στο σημείο αυτό μπορούμε να υπογραμμίσουμε ότι το ψηφιακό περιβάλλον έχει παρεμφερείς λειτουργίες ως προς την διάδοση των πληροφοριών με την κοινωνική πραγματικότητα και σε ένα δεύτερο επίπεδο να αποδεχτούμε πως τόσο οι πληροφορίες στο Διαδίκτυο όσο και οι κοινωνικοί σχολιασμοί και οι φήμες στην καθημερινή μας ζωή ακολουθούν αυτή τη «διαδρομή μεταμόρφωσης» όπως εύστοχα την έχουν αποκαλέσει αρκετές δεκαετίες πιο πριν οι Allport και Postman (1947, σσ. 25-28) θέλοντας να δείξουν πόσο παραμορφώνεται ο αρχικός πυρήνας των πληροφοριών όταν διαδίδονται από στόμα σε στόμα. Έτσι τελικά οι πληροφορίες μεταλλάσσονται, συχνά σε τέτοιο βαθμό ώστε μετά από τη διάδοσή τους να καθίστανται εντελώς διαφορετικές σε σύγκριση με την αρχική μορφή τους.

Σε αυτό το σημείο τίθεται ένας προβληματισμός που έχει απασχολήσει κοινωνικούς επιστήμονες στο εξωτερικό αλλά και στην Ελλάδα: κατά πόσον είναι αξιόπιστες οι ψηφιακές πληροφορίες και αν τελικά μπορούν να εκληφθούν ως αξιόπιστες πληροφορίες ή αν εντέλει αγγίζουν το επίπεδο της παραπληροφόρησης; Το ζήτημα οπωσδήποτε είναι σύνθετο και δεν μπορεί να απαντηθεί μονολεκτικά. Όπως σωστά επισημαίνει ο Καπανιάρης (2017, σσ. 36-37) τόσο ο αριθμός όσο και η αξιοπιστία των πληροφοριών στο Διαδίκτυο συνδέθηκε άρρηκτα με τη γιγάντωση του αριθμού των υπερσυνδέσεων και των μηχανών αναζήτησης από τη δεκαετία του 2.000 και έπειτα. Οι συνθήκες διάδοσης, τα μέσα διαχείρισης των πληροφοριών στο Διαδίκτυο αλλά και οι συνθήκες πρόσβασης σε αυτές, όλα τα παραπάνω είναι στοιχεία που κατά τον Dreyfus (2003, σσ. 37-38) είναι λογικό να δημιουργούν προβληματισμό -και μάλιστα αναμενόμενο- στους ερευνητές.

Άλλοι ερευνητές, όπως ο Blank (2009), προχωρούν ένα βήμα παρακάτω. Ο γνωστός ερευνητής χαρακτηρίζει τις ψηφιακές πληροφορίες ως «υβριδικά δημιουργήματα» υπό μια διττή έννοια: θεωρεί ότι πρώτον έχουν μια μη σταθερή μορφή που τα φέρνει σε αντίθεση με τα δημιουργήματα άλλων μέσων κατά το παρελθόν, π.χ. με το κεφάλαιο ενός βιβλίου ή με το άρθρο μιας εφημερίδας και κατά δεύτερον υπογραμμίζει το γεγονός της συνεχούς αναδόμησης τους, πώς πρόκειται δηλαδή για πληροφορίες που συνεχώς αλλάζουν μορφή ανάλογα με τις παρεμβάσεις διαφόρων χρηστών στις

πλατφόρμες. Η άποψη αυτή του Blank μπορεί να θεωρηθεί κομβικής σημασίας καθώς αναδεικνύει την διαφορετική φύση των διαδικτυακών πληροφοριών, ενώ τονίζει και το πολύσημο του χαρακτήρα αυτών των πληροφοριών που διαρκώς αναδημιουργούνται. Με τις απόψεις του Blank συμφωνούν και άλλοι ερευνητές. Για παράδειγμα η Δουκάτα και ο Πολίτης (2014, σσ. 408-413) αποδέχονται την απόλυτη διαφορετικότητα των ψηφιακών πληροφοριών, ως προς τις δυνατότητες διάδοσης και ως προς την πληροφοριακή δυναμική τους. Παράλληλα, όμως διατυπώνουν έναν εύλογο προβληματισμό για την εγκυρότητα των ψηφιακών πληροφοριών, σημειώνοντας ότι «η ψηφιακή πληροφορία μπορεί να αποθηκεύσει την παραπληροφόρηση αλλά και την αλήθεια» (Δουκάτα & Πολίτης, 2014, σ. 425). Είναι πάντως γεγονός ότι όπως επισημαίνουν οι δύο ερευνητές οι πληροφορίες στο Διαδίκτυο δύσκολα μπορούν να επαληθευτούν, αφού δεν γνωρίζουμε πάντοτε τον δημιουργό τους και επιπλέον σε πολύ μεγάλο βαθμό αναπαράγονται και αναδημοσιεύονται άκριτα σε διάφορες ιστοσελίδες. Με τις απόψεις του Blank συμφωνούν και η Γκασούκα και η Φουλίδη (2017, σσ. 160-161) επισημαίνοντας την πολλαπλή φύση των πληροφοριών στο Διαδίκτυο τονίζοντας την ομαδική τους φύση και ότι αποτελούν «επιμέρους προϊόντα πολλών δημιουργών». Επιπρόσθετα, εστιάζουν στο γεγονός ότι δεν οι ψηφιακές πληροφορίες υπερβαίνουν τους παράγοντες του χώρου και του χρόνου, γεγονός που τις αποδεσμεύει από τα συμβατικά πλαίσια διάδοσης του παρελθόντος (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012).

Πάντως, ολοκληρώνοντας αυτή τη σύντομη θεωρητική εισαγωγή θα επανέλθω στον Καπανιάρη (2017, σ. 38), ο οποίος ορθά αντιμετωπίζει αυτή διχοτομική αντίληψη μεταξύ πληροφορίας και παραπληροφόρησης. Ξεπερνά αυτόν τον διχοτομικό δυισμό, επισημαίνοντας ότι το δεν πρέπει οι ψηφιακές πληροφορίες να μας δημιουργούν αμηχανία ή επιφυλακτικότητα, καθώς αφενός το Διαδίκτυο είναι ένα άλλο μέσον πληροφόρησης και ενημέρωσης που υφίσταται σε ένα άλλο πλαίσιο διαφορετικό από όσα μέσα ενημέρωσης γνωρίζουμε και αφετέρου υπάρχουν κριτήρια αξιολόγησης της κάθε πληροφορίας. Επομένως, δεν πρέπει να εκλαμβάνουμε το Διαδίκτυο ως άλλο ένα μέσο, αλλά πρέπει να το θεωρούμε ως μια εντελώς ξεχωριστή περίπτωση μέσου ενημέρωσης, το οποίο είναι κατά πολύ διαφορετικό από τα άλλα συμβατικά μέσα, όπως για παράδειγμα τις εφημερίδες, τα περιοδικά ή την τηλεόραση (πρβλ. Βαρβούνης & Καπανιάρης, 2021, σσ. 97-111). Οι παραπάνω απόψεις του Καπανιάρη, πιστεύω, πως μας απελευθερώνουν από περιορισμούς και μας δίνουν τη δυνατότητα να λάβουμε πληροφορίες από το Διαδίκτυο χωρίς επιφυλάξεις.

## Μεθοδολογικές προσεγγίσεις

Όπως επισημάνθηκε και προηγούμενα η εθνογραφική αυτή έρευνα έλαβε χώρα τόσο στο Διαδίκτυο όσο και σε μια συγκεκριμένη κοινότητα της Αττικής, την Ραφήνα. Η επιλογή του συγκεκριμένου τόπου δεν ήταν τυχαία. Από τη μια πλευρά ήταν ένα μέρος ιδανικό για έρευνα πεδίου. Στη συγκεκριμένη περιοχή διαμένω κατά τους θερινούς μήνες, ενώ από την άλλη πλευρά αποτελεί ένα σχετικά μικρό δήμο 10. 000 κατοίκων, γεγονός που μου επιτρέπει να διατηρώ κάποια δίκτυα πληροφορητών στην περιοχή. Και αυτή η παράμετρος είναι σημαντική και για την έρευνα στο Διαδίκτυο, όπως θα δούμε αμέσως παρακάτω. Η Ραφήνα επομένως δεν είναι η αχανής πόλη όπου δεν μπορεί να γίνει ταύτιση με του χώρου και των ανθρώπων με όσα παρουσιάζονται σε σελίδες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης που αφορούν τη συγκεκριμένη περιοχή. Αντίθετα, αρκετοί κάτοικοι, κυρίως όσοι είναι γηγενείς κάτοικοι της περιοχής, γνωρίζονται μεταξύ τους -έστω και εξ όψεως. Αυτές οι πολυετείς γνωριμίες αφενός ενδυναμώνουν τα δίκτυα επικοινωνίας μεταξύ των Ραφηνιωτών και αφετέρου μειώνουν το αίσθημα ανοικείωσης με την περιοχή. Επομένως, η Ραφήνα μπορώ να υποστηρίξω πως αποτελεί έναν ιδεώδη χώρο για την έρευνα πεδίου.

Η έρευνα για το κουτσομπολιό στην κοινωνική ζωή και τη διαρκή ανατροφοδότησή του από τις αναρτήσεις στο Facebook στηρίχτηκε σε μια σειρά μεθοδολογικών εργαλείων. Τέτοια εργαλεία υπήρξαν: η παρατήρηση και ειδικότερα η συμμετοχική παρατήρηση σε χώρους όπου κατεзоχήν εκτυλίσσονται καθημερινές συζητήσεις, όπως για παράδειγμα τα καφενεία, οι καφετέριες και η κεντρική αγορά της Ραφήνας (Ιωσηφίδης, 2008, σσ. 125-126). Ακολούθησαν οι συνεντεύξεις,

ατομικές και ομαδικές, οι οποίες στηρίχτηκαν κατά βάση σε ημι-δομημένα ερωτηματολόγια που εστίαζαν στο κουτσομπολιό και τις κοινωνικές του προεκτάσεις καθώς και στην ανατροφοδότηση που υπάρχει από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (Κούζας, 2018). Ειδικότερα οι ομαδικές συνεντεύξεις, γνωστές και ως ομάδες εστίασης (focus groups) με βοήθησαν από τη μια πλευρά να εντοπίσω τα κουτσομπολιά που έχουν μεγαλύτερη διάδοση στην περιοχή και από την άλλη συνέβαλαν στο να υπάρξει και ένας έλεγχος των πληροφοριών ώστε να μπορέσω να διαπιστώσω πόσες από τις πληροφορίες ήταν αληθείς και πόσες κινούνταν σε ένα επίπεδο «υπερβολής» και ήταν εν πολλοίς αναληθείς (Ιωσηφίδης, 2008, σσ. 135-137). Ουσιαστικά μέσα από τις ομαδικές συνεντεύξεις τα ίδια τα κοινωνικά υποκείμενα επιβεβαιώνονταν ή διαψεύδονταν. Όπως καθίσταται εμφανές, και τα μεθοδολογικά εργαλεία της κλασικής εθνογραφικής προσέγγισης μπορούν -όχι φυσικά να υποκαταστήσουν- αλλά τουλάχιστον να συμπληρώσουν ουσιαστικά τα μεθοδολογικά εργαλεία της διαδικτυακής εθνογραφίας.

Η έρευνα στο Διαδίκτυο περιλάμβανε πληροφορίες από την ομάδα ΡΑΦΗΝΑ-ΡΑΦΙΝΑ (<https://www.facebook.com/groups/arafin>) στο Facebook καθώς και πληροφορίες από το προφίλ των Ραφηνιωτών στο συγκεκριμένο μέσο κοινωνικής δικτύωσης. Κυρίως όμως επιδιώχθηκε η αντίστροφη πορεία, δηλαδή προσπάθησα να εξετάσω τη διάδραση του πραγματικού και του ψηφιακού κόσμου, κυρίως στο ζήτημα του κουτσομπολιού, όχι μέσα από το Διαδίκτυο (Μιχαήλ, 2009). Έκρινα ότι μια τέτοια προσέγγιση που να εστιάζει αποκλειστικά στο Διαδίκτυο θα ήταν οπωσδήποτε κειμενοκεντρική και πως θα εντασσόταν στο πλαίσιο και άλλων ανάλογων προσεγγίσεων που έχουν γίνει. Σκέφτηκα επομένως ότι θα ήταν μάλλον προσφορότερη μια αντίστροφη έρευνα: μια έρευνα που να αναδεικνύει μέσα από την έρευνα στο πεδίο με ποιους τρόπους το Διαδίκτυο επιδρά καθοριστικά στη ζωή των κοινωνικών υποκειμένων και πώς διαπλέκονται οι πληροφορίες τόσο από τον ψηφιακό κόσμο όσο και από την κοινωνική πραγματικότητα (McClelland, 2000, σσ. 182-184). Αυτό πιστεύω ότι επιτεύχθηκε όχι απλώς με την παρατήρηση όσων αποτυπώνονται σε σελίδες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης αλλά με την παροχή των απόψεων των ίδιων των πληροφορητών στη συζήτηση για το πόσο το Διαδίκτυο και ιδιαίτερα το Facebook επηρέασε δομικά τμήματα της καθημερινής τους πραγματικότητας.

Τέλος, υπάρχει και μια άλλη παράμετρος στην έρευνα αυτή, την οποία θα χαρακτήριζα περισσότερο προσωπική: δεν είμαι εξειδικευμένος ερευνητής της ψηφιακής λαογραφίας. Θεωρώ όμως ότι είμαι ερευνητής πεδίου με την έννοια των ερευνητών που προβαίνουν σε συστηματική επιτόπια εθνογραφική έρευνα. Από αυτή την άποψη, πιστεύω πως μπορώ να συμβάλω στα ζητήματα της ψηφιακής λαογραφίας και με μια άλλη «αντίστροφη» οπτική επί του θέματος, με την έρευνα πεδίου, που ίσως όμως να αποδειχτεί εξίσου χρήσιμη με την ψηφιακή εθνογραφική προσέγγιση για τα ζητήματα της έρευνας των πολιτισμών του Διαδικτύου ευρύτερα.

## **Οι κύκλοι των διαδόσεων και των φημών: μετασχηματισμοί του κουτσομπολιού από στόμα σε στόμα και από οθόνη σε οθόνη**

Στο τμήμα της μελέτης που ακολουθεί θα προσπαθήσουμε να επικεντρωθούμε σε δύο βασικές λειτουργίες του κουτσομπολιού: στην κοινωνική επίδραση που έχει σε αυτό τον μικρό δήμο και στη διάδοση ειδήσεων από στόμα σε στόμα και βέβαια από την καθημερινή ζωή στο Διαδίκτυο και το αντίστροφο. Βασικές παραδοχές κατά τη διάρκεια της έρευνας υπήρξαν δύο: πρώτον, ότι δεν υπάρχει ένας αντιθετικός-διχοτομικός δυισμός μεταξύ ψηφιακών πληροφοριών και προφορικών («συμβατικών») πληροφοριών, όπως συχνά λανθασμένα προβάλλεται αλλά πως τα δύο αυτά πεδία αλληλοτροφοδοτούνται και επικοινωνούν όπως συμβαίνει και με την κοινωνική πραγματικότητα και την διαδικτυακή-ψηφιακή πραγματικότητα (Harrington & Bielby, 1995, σσ. 614-616). Δεύτερον, το κουτσομπολιό, δηλαδή η μετάδοση σχολιασμών (θετικών ή αρνητικών) είτε στην διά ζώσης επικοινωνία είτε στη διαδικτυακή παράγει ενεργήματα και επηρεάζει καθοριστικά τις ζωές των κοινωνικών υποκειμένων (Abrahams, 1970, σ. 292 · Gilmore, 1978, σ. 91). Επιπρόσθετα, και σε σχέση με όσα προηγήθηκαν και οι δύο μορφές κουτσομπολιού, στην καθημερινή ζωή και στο Διαδίκτυο,

δρουν συμπληρωματικά και δημιουργούν ένα συνολικό πλαίσιο κοινωνικών σχολιασμών, διαρκώς ανατροφοδοτούμενο, που δεν υφίσταται απλά ως ένα δίκτυο πληροφοριών αλλά ως ένα πλαίσιο δημιουργίας και αναμετάδοσης πληροφοριών που καθοριστικά επηρεάζει τις εντυπώσεις αλλά και τις πράξεις των κατοίκων της περιοχής (Kouzas, 2020, σσ. 27-28). Ας δούμε όμως αμέσως παρακάτω τα δεδομένα πιο συγκεκριμένα.

Όπως και σε παλαιότερες μελέτες μου, έτσι και στην παρούσα εκλαμβάνω την διαδικασία του κουτσομπολιού ως μια διαδικασία κοινωνική και παράλληλα δυναμική. Αυτό σημαίνει ότι δεν εξετάζω το ζήτημα κειμενοκεντρικά αλλά προσπαθώ να δω την κοινωνική δυναμική του προφορικού και του γραπτού λόγου (στο Διαδίκτυο) και με ποιους τρόπους επηρεάζει την καθημερινότητα των κατοίκων της περιοχής. Στην ουσία πρόκειται για μια ανθρωπολογική κατεύθυνση θεώρησης του κουτσομπολιού που θα εντάσσαμε όχι σε εκείνες τις κλασικές μελέτες όπως εκείνες του Gluckman (1963, σσ. 307-316) και του Hannerz (1967, σσ. 35-59) που εξέταζαν το κουτσομπολιό συνδυαστικά με τις κοινωνικές και τις οικονομικές δομές κάθε κοινότητας. Πολύ περισσότερο με ενδιέφερε να εστιάσω στη δραστική επίδραση του κουτσομπολιού στους συμπεριφορικούς κώδικες των ανθρώπων, ιδίως κατά την εποχή διάδοσης των πληροφοριών μέσω Διαδικτύου. Ως προς αυτή την διάδοση στην κοινότητα σε μεγάλο βαθμό ακολούθησα το παράδειγμα του Gilmore (1978, σσ. 89-99). Ο γνωστός ανθρωπολόγος πριν από 45 χρόνια έκανε εκτεταμένη έρευνα πεδίου σε χωριά της Νότιας Ισπανίας, φωτίζοντας ουσιαστικά τον ρόλο του κουτσομπολιού στις μικρές αυτές κοινότητες. Ανέδειξε το κουτσομπολιό ως ένα πολυσύνθετο μηχανισμό που λειτουργεί άλλοτε ως μηχανισμός ελέγχου και άλλοτε ως σύστημα προώθησης των μελών μιας κοινότητας. Ο Gilmore (1978, σ. 90) έκανε λόγο για τη «δραστική επίδραση» του κουτσομπολιού στις ζωές των κοινωνικών υποκειμένων, αφού ακόμα και αν δεν το κατανοούν, πάντοτε οι υπόρρητες και συγκαλυμμένες πληροφορίες δομούν μια δέσμη προδιαθέσεων για μελλοντικές δράσεις.

## Προώθηση συμφερόντων και καθημερινών δραστηριοτήτων

Από την αρχή της έρευνας στην περιοχή της Ραφήνας, κατανόησα από τις συνομιλίες που είχα με τους πληροφορητές ότι το Διαδίκτυο σε πολύ μεγάλο βαθμό επηρέασε τις ζωές τους, όχι μόνον σε ένα επίπεδο «διευκόλυνσης» των καθημερινών δραστηριοτήτων αλλά κυρίως σε ένα επίπεδο διαχείρισης των πληροφοριών. Σε αυτό το σημείο μπορούμε να προβούμε σε μια διττή διάκριση των ψηφιακών πληροφοριών: πρόκειται για πληροφορίες γενικές και με μεγάλη διασπορά, πανελλήνια ή ακόμα και παγκόσμια, και πληροφορίες ειδικές που εστιάζουν σε μια ειδικότερη περιοχή, όπως είναι η Ραφήνα (Dreyfus, 2003, σσ. 34-36). Με αυτές τις πληροφορίες από το Διαδίκτυο θα ασχοληθούμε αμέσως παρακάτω. Από την έρευνα προέκυψε ότι αρκετοί πληροφορητές διαμορφώνουν τις καταναλωτικές τους προτιμήσεις βάσει των όσων διαβάζουν στο Διαδίκτυο και ειδικά στη σελίδα ΡΑΦΗΝΑ-RAFINA (<https://www.facebook.com/groups/arafin>) στο Facebook.

Αναφέρω δύο χαρακτηριστικές μαρτυρίες

«Οι πιο πολλοί σήμερα διαλέγουν σε ποιο γιατρό θα πάνε ή πού θα πάνε να ψωνίσουν από τα σχόλια γνωστών και φίλων στο Facebook. Αυτό εγώ δεν το θεωρώ κακό γιατί εκεί που κάποτε μάθαινες από 1-2 ανθρώπους πληροφορίες, τώρα μαθαίνεις τις απόψεις εκατοντάδων ανθρώπων. Και από αυτή την άποψη είναι κάτι πολύ θετικό για να αποφασίσεις να πας και στον πιο καλό επαγγελματία και στον πιο καλό γιατρό» (Βασιλική, 47 ετών)

«Σήμερα, η πιάτσα που λέγαμε παλιά, έχει γίνει το Διαδίκτυο. Πιστεύω ότι είναι καλό αυτό και τιμές συγκρίνεις και ξέρεις από τα σχόλια ποιος θα πάει να κάνει τη λαμογιά, είτε είναι γιατρός είτε ένας απλός μανάβης. Εδώ δεν υπάρχει ευγένεια, τα λένε όλοι τσεκουράτα και αυτό το θεωρώ πολύ σωστό γιατί μας δίνει αυθεντικές πληροφορίες και τελικά μας βοηθά σαν καταναλωτές, που τα συζητάμε μετά και τα συγκρίνουμε» (Πάνος, 28 ετών)

Είναι χαρακτηριστικό ότι οι κάτοικοι της περιοχής δεν αντλούν απλώς πληροφορίες από το Διαδίκτυο. Η σχέση τους με τις ιστοσελίδες και με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης δεν είναι απλώς πληροφοριακή και άρα σε ένα βαθμό «παθητική». Αντίθετα είναι μια σχέση ενεργητική που ενεργοποιεί προτιμήσεις και τάσεις (Hubert, 2003, σσ. 67-69). Από τη μία πλευρά, όπως φαίνεται από τον λόγο των πληροφορητών, επιλέγουν προϊόντα ή επαγγελματίες βάσει των όσων διαβάζουν στα διάφορα σχόλια στο Facebook. Αυτή είναι μια λειτουργία του Διαδικτύου που οπωσδήποτε έχει ένα πρακτικό αντίκτυπο αλλά ταυτόχρονα είναι και μια λειτουργία βαθιά κοινωνική, καθώς φαίνεται η διάδραση μεταξύ κοινότητας και ψηφιακής κοινότητας (Διαμαντάκη, 2003, σσ. 409-414). Η κοινότητα της Ραφήνας τροφοδοτεί τις διάφορες συζητήσεις στο Διαδίκτυο αλλά και τα διαδικτυακά σχόλια ωθούν τα κοινωνικά υποκείμενα προς συγκεκριμένες δράσεις. Οι δράσεις μάλιστα αυτές δεν σχετίζονται μόνο με τις ψηφιακές πληροφορίες αλλά προέρχονται και από την κοινωνική ώσμωση μεταξύ κοινωνικής και ψηφιακής πραγματικότητας. Όπως επεσήμανε παραπάνω ο πληροφορητής «μας δίνει αυθεντικές πληροφορίες και τελικά μας βοηθά σαν καταναλωτές, που τα συζητάμε μετά και τα συγκρίνουμε». Σε αυτό το σημείο μπορούμε να επισημάνουμε δύο βασικές συνιστώσες της όλης προσέγγισης: καταρχάς διαπιστώνουμε ότι το κουτσομπολιό δεν έχει μόνο πληροφοριακό χαρακτήρα αλλά έχει και δυναμική προοπτική μέσα στις κοινωνικές διαδικασίες. Αυτή τη διάσταση την είχε επισημάνει ο Cox (1970, σσ. 89-91) πενήντα και πλέον χρόνια πριν, όταν εξέτασε το κουτσομπολιό όχι απλώς ως μια ανταλλαγή πληροφοριών αλλά πολύ περισσότερο ως διαχείριση πληροφοριών που υπακούει σε ορισμένες στρατηγικές. Από την έρευνα, μπόρεσα να κατανοήσω ότι ο «απλός σχολιασμός» είτε δια ζώσης είτε διαδικτυακά έχει τη σημασία του ακόμα και για μια σοβαρή επιλογή, όπως για παράδειγμα για την επιλογή ενός γιατρού. Στη βαρύτητα των σχολίων δεν ζυγίζει τόσο η εγκυρότητά τους όσο το γεγονός ότι αναφέρονται δημόσια στο Facebook γεγονός που εκλαμβάνεται θετικά από τους πληροφορητές (Blank, 2013, σσ. 55-61). Επίσης, θετική θεωρείται η πληθώρα των σχολίων που αναφέρονται σε έναν επαγγελματία ή σε ένα μαγαζί.

Σε ένα δεύτερο επίπεδο είναι ιδιαίτερα σημαντική η κυκλοφορία της πληροφορίας από το Διαδίκτυο στην καθημερινή ζωή (Blank, 2013, σσ. 55-61). Είναι μια ιδιαίτερη πτυχή της έρευνας που δείχνει, πιστεύω, καθαρά ότι η ψηφιακή πραγματικότητα δεν μπορεί να υπάρξει ξεχωριστά από την κοινωνική πραγματικότητα. Και τα δύο επίπεδα ζωής συνυπάρχουν και διαρκώς αλληλοεπιδρούν. Μια ανάλογη τάση υπάρχει και σε άλλα είδη έντεχνου λαϊκού λόγου, όπως για παράδειγμα στους αστικούς θρύλους, όπου η συνεχής ανατροφοδότηση από την κοινωνική πραγματικότητα γεννά και νέους σύγχρονους αστικού θρύλους στο Διαδίκτυο. Επίσης, σύμφωνα με τους πληροφορητές υπάρχει μια ακόμα διαφορά σε σύγκριση με το παρελθόν: ο βαθμός απήχησης και δραστηκής επίδρασης των ψηφιακών πληροφοριών. Όλοι συμφώνησαν ότι κατά την τελευταία δεκαετία όλο και περισσότεροι αναζητούν πληροφορίες στο Διαδίκτυο ενώ όσα διαβάζουν σε διαδικτυακούς τόπους έχουν μια βαρύτητα ως προς τις μελλοντικές τους κινήσεις (Howard, 2008, σσ. 195-197). Εντύπωση πάντως προκαλεί το γεγονός της εμπιστοσύνης σε ψηφιακές πληροφορίες οι οποίες μάλιστα έχουν τη μορφή του κουτσομπολιού. Γιατί συμβαίνει κάτι τέτοιο σε μια εποχή, κατά την οποία όλοι γνωρίζουμε πως όσα γράφονται στο Διαδίκτυο δεν είναι πάντοτε ακριβή. Πιστεύω πως το θέμα τοποθετεί σε μια σωστή βάση ο Shermer (1997, σσ. 107-111), ο οποίος επεσήμανε ότι μεγάλο τμήμα του κόσμου αρέσκει να ακούει φήμες ή κουτσομπολιά που είναι ανυπόστατα ακριβώς επειδή πιστεύει πως μαθαίνει πληροφορίες «ξεχωριστές», στις οποίες ελάχιστοι άνθρωποι έχουν πρόσβαση. Αυτή η συνωμοτικού τύπου λογική γύρω από τη διάχυση και διαχείριση των πληροφοριών βρίσκει εφαρμογή και στη περίπτωση του κουτσομπολιού που περνά από το Διαδίκτυο στην κοινωνική ζωή και αντίστροφα.

### **Μηχανισμοί κοινωνικού ελέγχου της ζωής της κοινότητας**

Μια άλλη ομάδα αφηγήσεων σχετικών με το Facebook και με τον δραστικό αντίκτυπό του στην κοινωνική ζωή της Ραφήνας, αποτελούσαν οι διηγήσεις για το κουτσομπολιό που τελικά προωθείται μέσα από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και λειτουργεί ως μηχανισμός κοινωνικού ελέγχου των

κατοίκων της περιοχής. Ένα από τα βασικότερα ζητήματα που συνάντησα στην επιτόπια έρευνα ήταν το «ξαφνικό» νέο το οποίο δεν ήταν ευρέως γνωστό και μαθεύτηκε ξαφνικά στην τοπική κοινωνία από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Αναφέρω δύο σχετικά παραδείγματα:

«Η μάνα μου κάθεται και βλέπει τι ψώνισαν οι φίλες της. Και όχι μόνο βλέπει αλλά και διασταυρώνει. Για παράλληλα τις προάλλες η θεία μου η Ρούλα της είχε πει ότι ήταν ψιλοχάλια και δεν θα έβγαιναν μαζί για καφέ, ενώ είδε από ανάρτηση άλλης φίλης της ότι την ίδια μέρα η Ρούλα είχε πάει για καφέ με τη Ρένα και είχανε πάει και στο πανηγύρι του Αγίου Λουκά και ψώνισαν εκεί διάφορα πράγματα. Έτσι η μάνα μου ψυχράνθηκε λίγο με τη θεία. Αλλά τελικά σήμερα δεν μπορεί να μείνει τίποτα κρυφό» (Αγγελική, 35 ετών)

«Ο Τάσος είναι εν πολλοίς ένας καλόπιστος άνθρωπος μέχρι αηδίας. Έχει δανείσει στη Φωτεινή και τον άντρα της τόσες φορές λεφτά και κάθε βράδυ τσακωνόμασταν. Μέχρι που έφτιαξα προφίλ στο Facebook και έκανα φίλη τη Φωτεινή και έδειξα στον Τάσο πως δεν έχει ανάγκη από χρήματα. Ευτυχώς πείστηκε και εκείνος και κατάλαβε πως μόνο του κλαίγονταν και από τότε σταμάτησε να τους δανείζει. Είδε πως οι άνθρωποι είχαν λεφτά από τις εξόδους που έκαναν και από όσα ζούσαν και απλά τον δούλευαν... » (Ελένη, 62 ετών)

Ένα από τα βασικά ευρήματα είναι ότι τελικά το κουτσομπολιό μέσω Διαδικτύου, δηλαδή όσα προβάλλονται μέσα από το Facebook έχουν χαρακτήρα ελεγκτικό αλλά και ισχυροποιητικό του ελέγχου. Δηλαδή ο έλεγχος καθίσταται ισχυρότερος αφενός επειδή ο κριτής συνέλαβε ξαφνικά τον γείτονα ή τον φίλο να προβαίνει σε μια πράξη την οποία μέχρι τότε απέκρυπτε και αφετέρου διότι ο κρινόμενος ή αλλιώς ο ελεγχόμενος νιώθει πως δεν μπορεί πλέον να κρυφτεί, όπως θα συνέβαινε στην κοινωνική ζωή της μικρής αυτής πόλης αν δεν υπήρχε η προβολή της ζωής αυτών των ανθρώπων στο Facebook. Αυτή η πτυχή αναδεικνύεται και από τις φράσεις που συχνά χρησιμοποιούν στο λόγο τους οι πληροφορητές «τον τσάκωσα στα πράσα», «να είναι καλά το Διαδίκτυο», «αν δεν υπήρχε το Facebook δεν θα ξέραμε τίποτα», είναι μόνο μερικές από τις φράσεις που δείχνουν μια δυναμική του κουτσομπολιού που λαμβάνει χώρα διαμέσου των προσωπικών ιστοσελίδων. Σε συζητήσεις που είχα στην πλατεία του μικρού αυτού δήμου όσο και σε σπάνια πληροφορητών διαπίστωσα πως το σχήμα: ψέμα-διασταύρωση μέσω Διαδικτύου και αποκάλυψη του ψέματος-τελική ρήξη σχέσεων μεταξύ των κατοίκων, είναι το πλέον διαδεδομένο σχήμα (πρβλ. και Kouzas, 2020). Ούτως ή άλλως το κουτσομπολιό πάντοτε ήταν ένας μηχανισμός κοινωνικού ελέγχου είτε θετικός είτε αρνητικός. Αυτή τη διττή διάσταση είχε περιγράψει εθνογραφικά η Du Boulay (1974) στη θαυμάσια μονογραφία της για τα ορεινά χωριά της Βόρειας Εύβοιας. Στην έρευνά της διαπίστωσε ότι το κουτσομπολιό είχε ένα πολλαπλά ελεγκτικό ρόλο: έλεγχε κατά τρόπο θετικό κάποιον κάτοικο, ο οποίος δρούσε θετικά για όλη την κοινότητα, ενώ έλεγχε κατά τρόπο σκληρό τον κάτοικο εκείνο ο οποίος είχε μια συνολικά αρνητική δράση (Du Boulay, 1974, σσ. 201-229). Πώς συνέβαινε αυτό; Ο θετικός έλεγχος προωθούσε τον κάτοικο στην ίδια την κοινότητα σε ένα επίπεδο επαγγελματικό ή κοινωνικό, ενώ ο αρνητικός έλεγχος απομόνωνε τον κάτοικο από την κοινότητα.

Επιπρόσθετα, έλεγχος υπήρχε από την ίδια την κοινότητα και για τον κουτσομπόλη: ο υπερβολικά κουτσομπόλης ήταν ένα άτομο αρνητικά φορτισμένο που συχνά το απέφευγαν -για να μην τους κουτσομπολέψει-, σε σύγκριση με ένα άτομο που κουτσομπόλευε λιγότερο (πρβλ. και Degh, 1995, σσ. 22-24). Σήμερα, βέβαια από την έρευνα διαπιστώνουμε ότι στην υβριδική πραγματικότητα διάχυσης του κουτσομπολιού, οι περισσότεροι όχι μόνο δεν απομονώνουν τους υπερβολικά κουτσομπόληδες στο Διαδίκτυο αλλά αντίθετα του ακολουθούν (followers) και βέβαια παρακολουθούν κάθε ανάρτησή τους για να ενημερωθούν. Εκείνο που φαίνεται πάντως επίσης να διατηρείται είναι η σημασία των θετικών ή των αρνητικών κρίσεων για την αποδοχή ενός ατόμου από την κοινότητα. Ο μεγάλος αριθμός θετικών κρίσεων και στο Διαδίκτυο καθιστά το άτομο αποδεκτό, ενώ αντίθετα ο μεγάλος αριθμός αρνητικών κρίσεων φαίνεται πως κάνει τους κατοίκους της κοινότητας να είναι πιο επιφυλακτικοί απέναντί του είτε σε επίπεδο προσωπικό είτε σε επίπεδο επαγγελματικό (Κούζας, 2018, σσ. 206-207).

## Σκάνδαλα και αποκαλύψεις

Στο ίδιο πλαίσιο εντάσσονται και τα σκάνδαλα καθώς και η αποκάλυψή τους. Το σκάνδαλο υπήρξε πάντοτε ο πυρήνας των κουτσομπολιών στην κοινότητα. Σύμφωνα με τον Gluckman (1963, σσ. 307-310) τα σκάνδαλα είναι ένας από τους βασικούς πυρήνες των κουτσομπολιών που είναι όμως «ανώτερα» αξιακά από τις απλές πληροφορίες. Και αυτό διότι δεν είναι απλώς μια αναπαραγωγή της καθημερινής πληροφορίας αλλά πολύ περισσότερο είναι η αποκάλυψη μιας πληροφορίας μυστικής που την γνωρίζουν ελάχιστοι στην κοινότητα. Επιπλέον η πληροφορία αυτή πάντοτε σχεδόν αναφέρεται σε ένα «απαγορευμένο» συμβάν. Με τον όρο «απαγορευμένο» εννοούμε οποιοσδήποτε πράξεις ξεφεύγουν από το κανονιστικό πλαίσιο της κοινότητας (εάν ερευνούμε έναν μικρότερο χώρο) ή μιας ολόκληρης κοινωνίας. Σύμφωνα με τον Gluckman (1973, σ. 311) συνήθως τα σκάνδαλα προέρχονται από τη θραύση των κανονιστικών πλαισίων που σχετίζονται με τον έρωτα, την οικογένεια ή την οικονομική ζωή. Αυτή η πληροφόρηση για σκάνδαλα από το Διαδίκτυο που έχουν σχέση με τη ζωή της κοινότητας τη διαπίστωσα καθ' όλη τη διάρκεια της έρευνας. Ιδιαίτερα, κατά την περίοδο που έκανα έρευνα στην περιοχή είχε γίνει βασικό θέμα συζήτησης η εξωσυζυγική σχέση ενός ελεύθερου επαγγελματία της περιοχής, ο οποίος είναι ευρέως γνωστός. Εκείνο το σημείο που είχε πάντως συγκλονίσει τους κατοίκους δεν ήταν τόσο η αποκάλυψη της εξωσυζυγικής σχέσης και η πιθανολογούμενη διάλυση του γάμου (που δεν συνέβη κιόλας λόγω παρέμβασης συγγενικών προσώπων) όσο ο τρόπος της αποκάλυψης: το γεγονός ότι αποκαλύφθηκε η εξωσυζυγική σχέση μέσω Facebook. Αναφέρω ένα χαρακτηριστικό απόσπασμα από μια πληροφορητρια:

«Όλο κάτι ψιθυριζόταν εδώ στη γειτονιά για τον Αντώνη τον χασάπη και την κόρη της φουρνάρισσας, τη Ματούλα. Αλλά αποδείξεις δεν υπήρχαν μέχρι που είδαν φωτογραφία της Ματούλας στο Facebook αγκαλιά με άντρα σε παραλία, χωρίς το σώμα, αλλά φαινόταν μόνο το χέρι του. Αλλά έλα που αγαπά ο Θεός τον κλέφτη, αγαπά και τον νοικοκύρη και το χέρι είχε και δάκτυλα και στα δάκτυλα ήταν η βέρα αλλά και το δακτυλίδι του Αντώνη που το είχε από τον πατέρα του... και όλα αποκαλύφθηκαν. Και μετά αναγκάστηκε και τα είπε στη γυναίκα του και εκείνη ήθελε να χωρίσουνε, αλλά πέρασε τα σόγια από κοντά και τα βρήκανε. Ήτανε και 3 μικρά παιδιά στη μέση βλέπεις... » (Τόνια, 36 ετών).

Αυτή η αποκάλυψη ήταν απλώς το πληροφοριακό «κέντρο» μιας αρκετά συνθετότερης κατάστασης ως προς την αποκάλυψη σκανδάλων και την πληροφόρηση των κατοίκων της περιοχής. Το βασικό ζήτημα που για μήνες το συζητούσαν, ήταν πως χωρίς τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης δεν θα είχε αποκαλυφθεί αυτή η παράτυπη-εξωσυζυγική σχέση. Το σκάνδαλο, εκτός από το περιεχόμενο, εμπεριέχει και την έννοια του ξαφνικού και μη αναμενόμενου συμβάντος (Du Boulay, 1974, σσ. 211-213· Hannerz, 1967, σ. 37). Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης συνέβαλαν στην ξαφνική αυτή αποκάλυψη και μάλιστα κατά τρόπο δομικό. Θεωρώ πάντως πως το ζήτημα της αποκάλυψης σκανδάλων από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης έχει διαφορετικές παραμέτρους που δεν έχουν εν πολλοίς ερευνηθεί. Για παράδειγμα στη συγκεκριμένη περίπτωση εστιάζουμε σε μια υπόθεση που δεν έχει αντίκτυπο, κοινωνικό, οικονομικό και πολιτικό στην ευρύτερη κοινότητα. Επιπρόσθετα, η υπόθεση αυτή αποκαλύφθηκε ακούσια λόγω ενός σφάλματος (προβολή μιας φωτογραφίας από την οποία χαρακτηρίστηκε ένα συγκεκριμένο μέλος της κοινότητας). Ως εκ τούτου είναι μια περίπτωση που προβλήθηκε αλλά και συζητήθηκε σε διαζώσης συζητήσεις των κατοίκων της περιοχής. Παρατήρησα όμως ότι σε συγκεκριμένες ιστοσελίδες άλλα σκάνδαλα που έχουν ευρύτερο πολιτικό ή οικονομικό αντίκτυπο, προβάλλονται συγκεκριμένα και χωρίς αναφορά στους «πρωταγωνιστές» των γεγονότων. Γιατί συμβαίνει όμως αυτό; Οι ίδιοι οι πληροφορητές που είτε διαβάζουν τα σχόλια στο Facebook είτε τα διαχειρίζονται, μου ανέφεραν πως στο παρελθόν είχαν υποβληθεί μηνύσεις και αγωγές για διασπορά ψευδών ειδήσεων. Και αυτός είναι ένας παράγοντας που τους συγκρατεί από το να προβούν σε δομικές αποκαλύψεις. Επομένως, μπορούμε να κατανοήσουμε ότι ακόμα και στο Διαδίκτυο δεν υπάρχει η απόλυτη ελευθερία που συχνά πολλοί προβάλλουν (πρβλ. Κούζας, 2018, σσ. 199-200). Και οι ψηφιακές πληροφορίες ελέγχονται και βέβαια επηρεάζονται από τις αντιδράσεις



των πρωταγωνιστών στην καθημερινή ζωή. Τελικά και η ψηφιακή πληροφορία ελέγχεται και κινείται «στα μέτρα» της κοινωνικής πραγματικότητας, εφόσον δομικά επηρεάζεται από εκείνη (Καπανιάρης, 2017, σσ. 37-38). Παρατήρησα μάλιστα ότι ανάλογες αναφορές σε πολιτικά ή οικονομικά σκάνδαλα της περιοχής γίνονταν με πολύ μεγαλύτερη ευκολία σε συζητήσεις σε παρέες σε καφενεία ή στο δρόμο, παρά σε ψηφιακές σελίδες. Το κουτσομπολιό επομένως όσον αφορά το ζήτημα των σκανδάλων διεξάγεται πολύ πιο ελεύθερα σε δια ζώσης συζητήσεις παρά στο Διαδίκτυο. Όπως μου ανέφερε μια πληροφορήτρια «εκεί ότι γράψεις μένει!». Αυτή η φράση πιστεύω ότι συμπυκνώνει και τη διαφορά μεταξύ πρωτογενούς και δευτερογενούς προφορικότητας ή ηλεκτρονικής προφορικότητας -όχι με όρους προτεραιότητας ή σημαντικότητας της μίας μορφής έναντι της άλλης αλλά με όρους διαφορετικότητας μέσα σε ένα πλαίσιο ισοτιμίας (Κατσαδώρας, 2013, σσ. 99-122). Και οι δύο μορφές συνυπάρχουν αλλά με διαφορετικού βαθμού ελευθερίες και περιορισμούς.

## Συμπερασματικά

Στην παρούσα σύντομη μελέτη προσπάθησα να προσεγγίσω την έρευνα των κοινωνικών σχολιασμών (κουτσομπολιό) τόσο στην καθημερινή ζωή όσο και στο Διαδίκτυο. Με βάση συγκεκριμένα εθνογραφικά παραδείγματα από την ζωή μιας μικρής πόλης προσπάθησα να αναδείξω τόσο τη σχέση κοινωνικής και ψηφιακής πραγματικότητας όσο και την ανατροφοδότηση μεταξύ των δύο αυτών καταστάσεων. Μέσα από την έρευνα προέκυψαν κάποια βασικά συμπεράσματα:

Καταρχάς το κουτσομπολιό τόσο στην καθημερινή ζωή όσο και στο Διαδίκτυο δεν έχει μια ενιαία και παγιωμένη μορφή. Σε μεγάλο βαθμό λαμβάνει τη μορφή θεωριών συνωμοσίας, αστικών θρύλων ή φημών. Αυτό συμβαίνει διότι δεν μπορούμε επακριβώς να ορίσουμε τα όρια αυτών των ειδών του λόγου και τα οποία συχνά συγχέονται μεταξύ τους.

Είτε αναφερόμαστε στην κοινωνική ζωή είτε στην ψηφιακή πραγματικότητα, από την έρευνα διαπίστωσα ότι το κουτσομπολιό δεν είναι συνδεδεμένο μόνο με τις ώρες τηςσχόλης και πολύ περισσότερο δεν είναι «απλώς μια κουβέντα για να περάσει η ώρα». Το κουτσομπολιό ναι μεν έχει μια ρευστή ή και ασαφή μορφή, εντούτοις σε καμία περίπτωση δεν συνδέεται με τις έννοιες της τυχαιότητας και της σύμπτωσης. Αντίθετα το κουτσομπολιό είναι συνδεδεμένο με συγκεκριμένες στρατηγικές που έχουν στόχο την προώθηση συγκεκριμένων ατόμων ή επιχειρήσεων.

Ειδικότερα, όσον αφορά την προώθηση προϊόντων ή την προτίμηση σε συγκεκριμένους επαγγελματίες, από την έρευνα κατέστη φανερό ότι το Διαδίκτυο παίζει έναν πρωταγωνιστικό ρόλο όσον αφορά τα κριτήρια επιλογής των πελατών. Το γεγονός πως οι πληροφορίες στο Διαδίκτυο παρέχονται αφειδώς κάνει πολλούς να πιστεύουν πως είναι και πληροφορίες ειλικρινείς και επομένως ότι λειτουργούν προς το συμφέρον των πελατών. Επίσης, από την έρευνα διαπίστωσα πως όχι μόνο υπάρχει άμεση και διαρκής ανατροφοδότηση μεταξύ Διαδικτύου και κοινωνικής ζωής αλλά πως στο ζήτημα της πληροφορίας το Διαδίκτυο παρέχει τέτοιον όγκο πληροφοριών ώστε αιμοδοτεί και τις συζητήσεις στις κοινωνικές συναθροίσεις στην περιοχή.

Σε ένα άλλο επίπεδο διαπίστωσα ότι το κουτσομπολιό λειτουργεί τόσο ως μηχανισμός κοινωνικού ελέγχου όσο και ως μέσο προβολής και αποκάλυψης σκανδάλων. Ανάλογες βέβαια λειτουργίες μπορούμε να εντοπίσουμε και στις παραδοσιακές κοινωνίες του παρελθόντος. Υπάρχουν βέβαια και διαφορές ως προς την ανατροφοδότηση και την ένταση των συναισθημάτων στην κοινωνική ζωή: δηλαδή ενώ το Διαδίκτυο τροφοδοτεί την πραγματική ζωή με πληροφορίες, ο κοινωνικός σχολιασμός των πληροφοριών λαμβάνει χώρα στην καθημερινότητά μας είναι πολύ πιο έντονος και πιο εκτενής από όσο διαδικτυακός σχολιασμός. Αυτή η τάση συνδέεται με τη φύση του «προφορικού» λόγου στο Διαδίκτυο που είναι στην ουσία γραπτός λόγος με χαρακτηριστικά προφορικότητας. Ως γραπτός λόγος παραμένει, κρίνεται και μπορεί να επισείσει συνέπειες ακόμα και νομικές στους δημιουργούς του. Ως εκ τούτου οι μετέχοντες στις ομάδες του Διαδικτύου, αν και έχουν την ελευθερία να εκφραστούν, εντούτοις παραμένουν πάντοτε προσεκτικοί, ενώ εκφράζονται με πολύ μεγαλύτερο βαθμό ελευθερίας κατά τις προφορικές συζητήσεις.

Ολοκληρώνοντας αυτή τη σύντομη μελέτη, πιστεύω ότι το βασικό συμπέρασμα που μπορεί ένας κοινωνικός ερευνητής να εξάγει είναι πως από τη μια πλευρά δεν μπορούμε να εκλαμβάνουμε και να ερευνούμε την κοινωνική πραγματικότητα χωριστά από τον ψηφιακό κόσμο. Μια τέτοια διαίρεση πέρα από επιστημονικά απαράδεκτη θα μπορούσε να δημιουργήσει και προβλήματα προσέγγισης και ερμηνείας αφού το Διαδίκτυο τροφοδοτείται από την κοινωνική ζωή και το αντίστροφο. Από την άλλη πλευρά πρέπει να συνειδητοποιήσουμε πως κάθε μορφή λαϊκού πολιτισμού είτε εμφανίζεται στο Διαδίκτυο είτε στην καθημερινή μας ζωή έχει τις δικές της ιδιαιτερότητες ως προς την έκφραση. Δεν μπορεί να εκληφθεί ως μια παγιωμένη και αναλλοίωτη μορφή έκφρασης, ακριβώς γιατί μεταβάλλεται ανάλογα με το περιεκτικτικό περιβάλλον. Γι' αυτόν τον λόγο οι ίδιες πληροφορίες που προέρχονται από το κουτσομπολιό μιας παρέας στο δρόμο, μπορεί να είναι εντελώς διαφορετικές από το κουτσομπολιό μιας διαδικτυακής ομάδας και ως αναφέρονται ακριβώς στο ίδιο ζήτημα.

## Βιβλιογραφία

- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Νέοι ορίζοντες των λαογραφικών σπουδών-Εννοιολογικό πλαίσιο, έρευνα, φύλο, Διαδίκτυο, σχολείο*. Εκδόσεις Σιδέρης.
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2017). *Όψεις Εθνογραφικής Έρευνας στις Λαογραφικές Σπουδές: Φεμινιστική Εθνογραφία, Διαδικτυακή Εθνογραφία*. Παπαζήσης.
- Διαμαντάκη, Κ. (2003). Κοινότητες του Διαδικτύου. Μια ηλεκτρονική δημόσια σφαίρα;. Στο Ρ. Παναγιωτοπούλου (επιμ.), *Η ψηφιακή πρόκληση: ΜΜΕ και δημοκρατία* (σσ. 407-424). Τυπωθήτω/Γ. Δαρδανός.
- Δουκάτα Μ., & Πολίτης Δ. (2014). Εξερευνώντας την πληροφορία στο περιβάλλον ανοικτής πρόσβασης. Στο Μ. Κανελλοπούλου (επιμ.), *Ιστορία της πληροφορίας. Από τον πάπυρο στο ηλεκτρονικό έγγραφο* (σσ. 408-432). Νομική Βιβλιοθήκη.
- Dreyfus, L. H. (2003). *Το Διαδίκτυο*, μετάφραση Γ. Ναθαναήλ. Κριτική.
- Hubert, L. D. (2003). *Το Διαδίκτυο*, μετάφραση Π. Μπουρλάκης. Κριτική.
- Ιωσηφίδης, Θ. (2008). *Ποιοτικές μέθοδοι έρευνας στις κοινωνικές επιστήμες*. Κριτική.
- Καπινιάρης, Α. (2017). *Ψηφιακή Λαογραφία και Εκπαίδευση: Εμπλουτισμένα Μέσα και Καινοτόμες Προσεγγίσεις στη Διδακτική του Λαϊκού Πολιτισμού*. Ήρα εκδοτική.
- Καπινιάρης, Α., & Βαρβούνης, Μ. (2019). Η λαογραφία στο δρόμο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning). *Λαογραφία*, 44, 97-117.
- Κατσαδώρας, Γ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο Γ. Κόκκινος & Μ. Μοσκοφόγλου-Χιονίδου (επιμ.), *Επιστήμες της Εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σσ. 99-122). Ταξιδευτής.
- Κούζας, Γ. (2018). Η κοινωνική δυναμική του καθημερινού λόγου. Μια εθνογραφική προσέγγιση της οικονομικής λειτουργίας των κοινωνικών σχολιασμών (κουτσομπολιού). *Εθνολογία*, 17, 181-218.
- Κούζας Γ. (2021). Ο «πύργος» της οδού Θήρας στα Πατήσια. Μια περιπτωσιολογική μελέτη για την κυκλοφορία και την κοινωνική σημασία των θεωριών συνωμοσίας στη σύγχρονη πόλη. Στο Ν. Μαχά-Μπιζούμη κ.ά. (επιμ.), *Ελληνική Λαϊκή Τέχνη: παλαιότερες θεματικές με σύγχρονες προσεγγίσεις 2* (σσ. 799-843). ΔΠΘ/Εργαστήριο Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας-εκδ. Ιδιόμελον.
- Μιχαήλ, Γ. Β. (2009). Homo Interneticus ή Λαογραφία και Διαδίκτυο». *Λαογραφία*, 41, σσ. 291-305.
- Νουανάκη, Α. (2022). *Ελληνικοί Αστικοί Θρύλοι στο Διαδίκτυο*. Διδακτορική Διατριβή-ΠΤΔΕ ΕΚΠΑ.
- Taguieff, P. A. (2015). *Συνωμοσιολογική σκέψη και θεωρίες της συνωμοσίας* (μετάφραση Α. Ηλιαδέλη). Επίκεντρο.
- Φουλίδη, Ξ. (2015). *Νέοι ορίζοντες στις ελληνικές Λαογραφικές Σπουδές: Το Διαδίκτυο ως πεδίο παραγωγής, διάδοσης και εκπαιδευτικής αξιοποίησης του Λαϊκού Πολιτισμού*. Διδακτορική

Διατριβή στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου-Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού.

- Abrahams, R. D. (1970). A performance-centered approach to gossip. *Man*, 5, σσ. 290-301.
- Allport G., & Postman L. (1947). *The Psychology of Rumor*. Henry Holt.
- Bausinger, H. (1958). Strukturen des Alltäglichen Erzählens. *Fabula*, 1, σσ. 239-254.
- Bausinger, H. (1977). Alltäglichen Erzählens. *Enzyklopädie des Märchens*, 1, σσ. 323-330.
- Blank, T. J. (2009). *Folklore and Internet: Vernacular Expression in the Digital World*. State University Press Logan.
- Blank, T. J. (2013). *The Last Laugh: Folk Humor, Celebrity Culture, and Mass-Mediated Disasters, in the Digital Age*. University of Wisconsin Press.
- Boulay, J. Du, (1974). Gossip, friendship and Quarrels. Στο βιβλίο της *Portrait of a Greek mountain village*. Oxford University Press, σσ. 201-229.
- Cox, B. A. (1970). What is Hopi gossip about? Information management and Hopi factions. *Man*, 5, σσ. 88-98.
- Degh, L. (1995). *Narratives in Society: A Performer-centered Study of Narration*. FF Communications.
- Gilmore, D. (1978). Varieties of gossip in a Spanish rural community. *Ethnology*, 17, σσ. 89-99.
- Gluckman, M. (1963). Gossip and scandal. *Current Anthropology*, 4, σσ. 307-316.
- Hannerz, U. (1967), Gossip networks and culture in a Black American ghetto. *Ethnos*, 32, 35-59.
- Harrington, C. L., & Bielby, D. D. (1995). Where did you hear that? Technology and the social organization of gossip. *Sociological Quarterly*, 36, σσ. 607-628.
- Howard, R. G. (2008). Electronic Hybridity: The Persistent Processes of the Vernacular Web. *Journal of American Folklore*, 121, σσ. 192-218.
- Kouzas, G., (2020). From public to private life and vice versa. Social comments (gossip) as a dynamic expression of positive and negative emotions. *Ethnologia Balcanica*, 22, σσ. 27-40.
- McClelland, Br. (2000). Online Orality: The Internet, Folklore, and Culture in Russia. In L. Lengel (ed), *Culture and Technology in New Europe: Civic Discourse in Transformation in Post-Communist Nations* (σσ. 179-191). CT: Ablex.
- Raj, J. (2018). Rumour and Gossip in a Time of Crisis. Resistance and Accommodation in a South Indian Plantation Frontier. *Critique of Anthropology*, 39 (1), σσ. 52-73.
- Shermer, M. (1997). *Why People Believe Weird Things? Superstition and Other Confusions of Our Time*. W. H. Freeman.

## Το παιχνίδι στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ομαδικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού μεταξύ ενηλίκων

Κωνσταντίνα Κουτσοδικολή  
Εκπαιδευτικός  
[nantiakoutsonikoli@gmail.com](mailto:nantiakoutsonikoli@gmail.com)

### Περίληψη

Στόχο της παρούσης ανακοίνωσης αποτελεί μια διττή προσέγγιση του ψηφιακού παιχνιδιού: αφενός ως πεδίο ενσωμάτωσης και μετάπλασης αφηγηματικών ειδών με κυριότερα αυτών του λαϊκού παραμυθιού και του θρύλου κι αφετέρου ως αυτόνομο λαογραφικό φαινόμενο που τροφοδοτείται και επικοινωνεί με την κοινωνία στην οποία αναπτύσσεται ως μέρος της καθημερινότητας και της ζωής της λαϊκής ομάδας των παικτών. Ως μελέτη περίπτωσης επιλέχθηκαν κυρίως τα μαζικά παιχνίδια ρόλων πολλαπλών παικτών (MMORPGs). Στην επιλογή τους ως αντικείμενου μελέτης συνετέλεσε αφενός το γεγονός ότι η ομαδική κοινότητα των παικτών αυτού του είδους συνιστά μια λαϊκή κοινότητα και αφετέρου η μεγάλη ομοιότητα του παίκτη του συγκεκριμένου είδους ψηφιακού παιχνιδιού με τον παραδοσιακό αφηγητή των λαϊκών προφορικών αφηγήσεων με κριτήριο πάντα τον μεγάλο βαθμό παρέμβασης του παίκτη/αφηγητή στη διαμόρφωση του παιχνιδιού ή της αφήγησης αντίστοιχα. Τέλος, επιδιώκεται η κατανόηση των ψηφιακών παιχνιδιών ρόλων ως λαογραφικών φαινομένων του χώρου και του χρόνου που παράγονται σε ένα γόνιμο και δυναμικό συνδυασμό παράδοσης και νεωτερικών στοιχείων. Για την εκπόνηση της συγκεκριμένης εργασίας χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της βιβλιογραφικής έρευνας, με αναζήτηση βιβλιογραφίας από τις επιστήμες της λαογραφίας, της ανθρωπολογίας, αλλά και της τεχνολογίας και των επικοινωνιών. Επικουρικά χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της ψηφιακής εθνογραφίας, η οποία περιλαμβάνει συνδυασμό των ποιοτικών μεθόδων, της συμμετοχικής παρατήρησης και των ημικατευθυνόμενων συνεντεύξεων με παίκτες.

**Λέξεις κλειδιά:** λαϊκή αφήγηση, μαζικά παιχνίδια ρόλων πολλαπλών παικτών, παράσταση, ψηφιακή λαϊκή κοινότητα, ψηφιακή λαογραφία,

### Abstract

The aim of this paper is a two-pronged approach to the digital game: on the one hand, as a field of integration and transformation of narrative genres, the main ones being those of the folk tale and the legend, and on the other hand, as an autonomous folklore phenomenon that is fed and communicates with the society in which it develops as part of the everyday life and life of the popular group of players. As a case study, the massive multiplayer role-playing game (MMORPGs) were mainly selected, because of the group community of players of this kind, who constitute a popular community, as well as because of the greater similarity of the player of this kind of digital game, with the traditional narrator of the popular oral narratives, always taking into account the degree of interference of the narrator/ player in the formation of the story. Finally, the aim is to understand digital role-playing games, as folklore phenomena of space and time that are produced in a fertile and dynamic combination of tradition and modern elements. For the elaboration of this work, the method of bibliographic research was used, with a search for bibliography from the sciences of folklore, anthropology, but also technology and communications. Additionally, the method of digital

ethnography was used, which includes a combination of qualitative methods, participatory observation and semi-directed interviews with players.

**Keywords:** digital folk community, digital folklore, folk storytelling, massive multiplayer role-playing games (MMOG/MMORPG), performance

## Τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων ως λαογραφικά φαινόμενα

Με τον όρο ψηφιακό παιχνίδι εννοείται μια μορφή αφηγηματικής διαδραστικής τέχνης, στην οποία περιλαμβάνεται διάδραση μεταξύ του παιχνιδιού (κανόνες και αφηγηματική πλοκή), των παικτών και του μέσου (διάφορες πλατφόρμες, όπως υπολογιστές, παιχνιδοκονσόλες τύπου Playstation και Xbox, , κινητά τηλέφωνα, ή τάμπλετς). Λόγω της απαραίτητης παρουσίας του ηλεκτρονικού μέσου συχνά τα παιχνίδια αυτά αποκαλούνται εναλλακτικά και βιντεοπαιχνίδια. Αρκετά συχνή είναι επίσης η μετάβαση ενός συμβατικού παιχνιδιού σε ηλεκτρονική μορφή, αλλά κι ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού από ένα είδος ηλεκτρονικής συσκευής σε ένα άλλο. Αξίζει στο σημείο αυτό να σημειωθεί πως ο παίκτης των ψηφιακών παιχνιδιών δεν είναι παθητικός αποδέκτης της αφήγησης του παιχνιδιού, αλλά παρεμβαίνει στην εξέλιξη της πλοκής μέσω της λήψης αποφάσεων και της διαχείρισης των διαθέσιμων κάθε φορά πόρων για την επίτευξη βραχυπρόθεσμων, αλλά και μακροπρόθεσμων στόχων στα πλαίσια του παιχνιδιού.

Κριτήρια για την ταξινόμηση των παιχνιδιών είναι είτε το περιεχόμενο-μορφή του παιχνιδιού είτε ο αριθμός των παικτών. Στην περίπτωση μας το ενδιαφέρον μας επικεντρώνεται στα ομαδικά παιχνίδια, όπου υπάρχει εκτός από διάδραση του παίκτη με το λογισμικό του υπολογιστή και διάδραση των παικτών μεταξύ τους, ενισχύοντας με αυτό τον τρόπο τον κοινωνικό χαρακτήρα του παιχνιδιού.

Η μελέτη των ομαδικών ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως λαογραφικού φαινομένου από την επιστήμη της λαογραφίας, ακολουθεί τη θεωρία για τη διεύρυνση του λαϊκού πολιτισμού στον σύγχρονο κόσμο της τεχνολογίας, όπως για πρώτη φορά διατυπώθηκε στις αρχές της δεκαετίας του 1960 από τον Γερμανό λαογράφο Hermann Bausinger (2009) και όπως επεκτάθηκε στη συνέχεια στον σύγχρονο κλάδο της ψηφιακής λαογραφίας (digital folklore) ή διαδικτυακής λαογραφίας και διαδικτυακής αφηγηματολογίας (cyber-ethnography) (Χρυσανθοπούλου, 2017, σ. 108). Η μελέτη του ηλεκτρονικού παιχνιδιού από την επιστήμη της λαογραφίας κρίνεται επιτακτική, λόγω της διττής σχέσης της λαογραφικής επιστήμης αφενός με το παιχνίδι (το παιχνίδι περιλαμβάνεται ήδη από την ίδρυση της επιστήμης στα ενδιαφέροντά της και το πεδίο έρευνάς της) κι αφετέρου με το χώρο του Διαδικτύου, ως νέου πεδίου μετάδοσης παραδοσιακών λαογραφικών φαινομένων, αλλά και παραγωγής νέων. Η μέχρι πρόσφατα αντιμετώπιση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με δυσπιστία και καχυποψία από τον ακαδημαϊκό χώρο και η ταύτισή τους στο δημόσιο λόγο (discourse) με αρνητικά φαινόμενα, όπως αυτό του εθισμού, της αναπαραγωγής βίαιων και ρατσιστικών συμπεριφορών, της μείωσης της σχολικής επίδοσης και της ψυχικής αποστασιοποίησης, συνετέλεσαν στην περιθωριοποίησή τους και στην καθυστέρηση του ενδιαφέροντος γύρω από αυτά από την ακαδημαϊκή κοινότητα.

Από τα διάφορα είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών, ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την επιστήμη της λαογραφίας παρουσιάζουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ρόλων πολλαπλών παικτών και μάλιστα ενηλίκων. Το στοιχείο της ομαδικότητας που εντοπίζεται σε αυτά τα παιχνίδια, επιβεβαιώνει την κατάταξή τους στα λαογραφικά φαινόμενα. Άλλωστε, σύμφωνα με τον ορισμό του Μιχάλη Μερακλή (2011, σ. 14) , ως κύριο χαρακτηριστικό του σύγχρονου λαϊκού πολιτισμού λαμβάνεται το ομαδικό, σε βάρος του αυθόρμητου και του κατά παράδοση. Οι παίκτες των ηλεκτρονικών αυτών παιχνιδιών συνιστούν υπό την έννοια αυτή μια λαϊκή ομάδα. Η λαϊκή ομάδα υποδεικνύει ένα σύνολο ανθρώπων που μοιράζονται συγκεκριμένη ταυτότητα και πολιτισμική έκφραση, που συνιστούν μια κοινότητα που ορίζεται από το σύνολό της (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012, σ. 45). Στην προκειμένη περίπτωση το πλαίσιο σχηματισμού κοινότητας αποτελεί το Διαδίκτυο, ενώ η συγκεκριμένη ταυτότητα είναι αυτή

του χρήστη του Διαδικτύου. Οι εικονικές κοινότητες σαν άλλες λαϊκές κοινωνίες ή γειτονιές διαδίδουν τις δικές τους ιστορίες και υιοθετούν μία νέα, αλλά «εικονική» ταυτότητα (...) που προστίθεται στις άλλες (Κατσαδώρας, 2013, σ. 103). Βέβαια τα μέλη της ομάδας αυτής, δεν είναι απαραίτητο να γνωρίζονται μεταξύ τους με φυσική παρουσία από πριν, αλλά συνιστούν μια φανταστική κοινότητα, καθώς θεωρείται άλλωστε ανέφικτο τα άτομα αυτά να γνωρίζονται μεταξύ τους δια ζώσης λόγω της τεράστιας έκτασης του κυβερνοχώρου. Επιπρόσθετα, η εικονική αυτή κοινότητα, όπως κάθε είδος κοινότητας διαθέτει τα δικά της εγγενή χαρακτηριστικά, ήθη, έθιμα, συνήθειες και πρακτικές, τα οποία συνιστούν τον συνδετικό κρίκο των μελών της. Κάθε κοινότητα του Διαδικτύου έχει τους δικούς της γραπτούς και άγραφους νόμους, οι οποίοι στη διαδικτυακή ορολογία αναφέρονται με τον όρο «netiquette».

Όπως ακριβώς και στην επικοινωνία πρόσωπο με πρόσωπο, η online σύνδεση είναι πλέον αναμφίβολα ένας άλλος τρόπος με τον οποίο επικοινωνούμε (Howard, 2016, σ. 47). Η γλώσσα του Διαδικτύου χαρακτηρίζεται από συντομογραφίες, αρκτικόλεξα, αλλά και το γνωστό φαινόμενο των «greeklish». Η γλώσσα που χρησιμοποιείται στο Διαδίκτυο φέρει ταυτόχρονα τους υποστηρικτές αλλά και τους επικριτές της. Η γλώσσα του Διαδικτύου, αναφέρεται ως «netspeak» ή «netspeech» και συνιστά ένα υβριδικό είδος μεταξύ γραπτής και προφορικής γλώσσας. Μάλιστα, εκτός από τη λεκτική επικοινωνία, η γλώσσα του Διαδικτύου ενσωματώνει χαρακτηριστικά και της μη λεκτικής επικοινωνίας, όπως οι εκφράσεις του προσώπου και των συναισθημάτων μέσω των εικόνων (emoticons). Οι επικριτές αυτής της νέας μορφής γλώσσας την αποκαλούν «ψηφιακό ιό» και «slanguage, ενώ οι υποστηρικτές εξαίρουν τη λαϊκή δημιουργία και αναγέννηση της γλώσσας.

Δευτερευόντως, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ρόλων, συνιστούν ένα νέο είδος λαϊκής αφήγησης, καθώς κάθε παίκτης δημιουργεί τη δική του αφήγηση μέσα από την υιοθέτηση ενός εικονικού χαρακτήρα (avatar) και τη δράση του μέσω αυτού, η οποία διαφοροποιείται από παίκτη σε παίκτη, αλλά ακόμα και στον ίδιο παίκτη σε περίπτωση επαναπαιξιμότητας και είναι μοναδική κάθε φορά, συνιστώντας ένα άθροισμα των δυνατοτήτων που προσφέρει το λογισμικό του παιχνιδιού, αλλά και των επιλογών κάθε φορά του παίκτη. Οι επιλογές του παίκτη είναι αυτές που κάθε φορά διαμορφώνουν μια διαφορετική αφήγηση και ένα διαφορετικό τέλος (embracing).

Το συγκεκριμένο είδος αφήγησης προσιδιάζει ιδιαίτερα στην προφορική αφήγηση και τη γνωστή έννοια της «παράστασης» (performance), σύμφωνα με την οποία η αφήγηση διαφοροποιείται κάθε φορά ανάλογα με το ακροατήριο και τον αποδέκτη της προφορικής αφήγησης. Όπως επισημαίνει και ο Λουκάτος για τον μυθικό λόγο, «αυτός εξαρτάται τόσο από τον πομπό (αφηγητή), όσο κι από το δέκτη (ακροατές ή αναγνώστες), καθώς επίσης και από το πλαίσιο (context), που αναφέρεται στο χωροχρόνο της αφήγησης (Λουκάτος, 1985, σ. 15). Η Gelfand (2010) αναφέρεται στη δυνατότητα παρέμβασης στο σύστημα του υπολογιστή, όπως και στη δυνατότητα εισαγωγής μεταβλητών χαρακτήρων και δράσεων στη μορφολογία του παραμυθιού όπως αυτή αποτυπώνεται από τον Propp, ισχυριζόμενη πως «με τον ίδιο τρόπο που ένα πρόγραμμα του υπολογιστή είναι δημιουργημένο από κατηγορίες στις οποίες μπορούν να εισαχθούν μεταβλητά αντικείμενα και εντολές, έτσι και η μορφολογία επιτρέπει την εισαγωγή μεταβλητών χαρακτήρων και δράσεων» (Κοκκινιά, 2016, σ. 17). Πολλές εταιρείες ηλεκτρονικών παιχνιδιών αφήνουν ένα μέρος του κώδικα των παιχνιδιών τους ανοιχτό για τους παίκτες, με αποτέλεσμα οι παίκτες να εισάγουν με αυτό τον τρόπο τις δικές τους αφηγήσεις στο παιχνίδι.

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι συνιστά μια επικοινωνιακή διαδικασία και μάλιστα θυμίζει έντονα την προφορική επικοινωνία, όπου η δράση-αντίδραση είναι άμεση. Ο Bateson (1985) θεωρεί το παιχνίδι επικοινωνία, η οποία χαρακτηρίζεται από όρους παραγωγής παράδοξων καταστάσεων μεταξύ προσώπων, αντικειμένων, δραστηριοτήτων και καταστάσεων μέσα στο παιχνίδι. Με βάση τον θεατρολόγο Πούχνερ, με τον όρο προφορικότητα σήμερα, εννοούμε τόσο το μέσο μετάδοσης όσο και το περιεχόμενο της προφορικής επικοινωνίας (παραμύθια, δημοτικό τραγούδι, θρύλοι, αινίγματα, παροιμίες, ευτράπελες διηγήσεις κ.τ.λ.) (Πούχνερ, 2014, σσ. 186-187). Το ηλεκτρονικό παιχνίδι εναρμονίζεται πλήρως με τον προηγούμενο ορισμό της προφορικότητας στη σύγχρονη εποχή, καθώς η ίδια η μετάδοσή του μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή προσομοιάζει με την προφορική επικοινωνία λόγω της δυνατότητας παρέμβασης που προσφέρει στους χρήστες, ενώ

παράλληλα το ψηφιακό παιχνίδι συχνά αντλεί το περιεχόμενο και τη θεματολογία του από τα είδη της προφορικής αφήγησης. Σύμφωνα με τον Κατσαδώρα (2013), βρισκόμαστε σε μια εποχή μεταπροφορικότητας, που περισσότερο μοιάζει με την προφορικότητα παρά με την εγγραμματοσύνη. Σύμφωνα με τη Χρυσανθοπούλου (2017, σ. 105), η πρωτογενής προφορικότητα εξακολουθεί να πραγματοποιείται στην καθημερινή επικοινωνία ή στη λαϊκή λατρεία (Παπαχριστοφόρου, 2013, σσ. 36-41), ενώ η δευτερογενής ή ηλεκτρονική προφορικότητα (Κατσαδώρας, 2013) πραγματοποιείται με την είσοδο της τυπογραφίας ή του Διαδικτύου αντίστοιχα. Σύμφωνα με την ίδια, η νέα αυτή ηλεκτρονική προφορικότητα είναι πολυτροπική και απευθύνεται σε όλες τις αισθήσεις, ενώ η αίσθηση της ακοής που είχε ατονήσει στο γραπτό λόγο επανέρχεται με την ηλεκτρονική προφορικότητα, η οποία θυμίζει περισσότερο τον παλαιό προφορικό λόγο παρά τον γραπτό. Οι ομοιότητες μεταξύ της δευτερογενούς προφορικότητας με την πρωτογενή σύμφωνα με τη Χρυσανθοπούλου (2017, σσ. 105-106,108), είναι η ύπαρξη ακροατών, συνομιλητών, ακόμα και υπονοούμενων, η συμμετοχικότητα, η καλλιέργεια της κοινοτικής αίσθησης (Ong, 1997, σσ. 194-195), η ευελιξία στη χρήση του αφηγηματικού υλικού, η ποικιλία, η ανωνυμία, η αίσθηση της συνέχειας και η καθημερινή χρήση.

Στο σημείο αυτό, αξίζει να σημειωθεί η υβριδική φύση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού ως συνδυασμού κανόνων και αφήγησης, γεγονός που ερμηνεύει και τη διπλή θεώρηση του παιχνιδιού από τη θεωρία της ναρατολογίας-αφηγηματολογίας και της παιγνιολογίας-λουδολογίας<sup>1</sup>. Η ναρατολογία εξετάζει το παιχνίδι ως ένα είδος αφήγησης, ενώ η λουδολογία ως ένα σύνολο κανόνων. Στην περίπτωση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ρόλων, η έννοια της υβριδικότητας αυτής είναι ακόμα πιο αισθητή από ότι στις άλλες περιπτώσεις παιχνιδιών, καθώς παρέχεται στον παίκτη η δυνατότητα να επιλέξει ο ίδιος σε ποια μορφή του παιχνιδιού επιθυμεί να εστιάσει επιλέγοντας και τον ανάλογο server. Οι παίκτες που επιλέγουν τους role playing servers, δεν επιδίδονται απλά σε διαδικτυακή ενσάρκωση του avatar, αλλά μιμούνται τη φωνή του και τις λεκτικές επιλογές του avatar και κατά την επικοινωνία τους με τους άλλους παίκτες. Από την άλλη πλευρά, παίκτες οι οποίοι αρέσκονται στο αγωνιστικό μέρος του παιχνιδιού επιλέγουν να επιδίδονται σε «battles» (αγώνες) είτε με τα «avatars» άλλων παικτών είτε με NPCs (Non Player Characters).

Η διττή αυτή μορφή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αποκτά συχνά τη μορφή αντιδιαστολής μεταξύ των εννοιών της διάδρασης, που αφορά το αγωνιστικό μέρος του παιχνιδιού και της αφήγησης που αφορά το μυθοπλαστικό τμήμα του. Τα ηλεκτρονικά αυτά παιχνίδια είναι κυρίως αφηγηματικά παιχνίδια που εμφανίστηκαν στην Αμερική τη δεκαετία του 1960, κι έχουν δεκτεί επιρροές τόσο από τη λογοτεχνία του φανταστικού όσο και από προγενέστερα παιχνίδια στρατηγικής. Το μυθοπλαστικό τους περιεχόμενο ερμηνεύει την παρουσία αφήγησης σε αυτά, ενώ η προέλευση από παλαιότερα παιχνίδια στρατηγικής δικαιολογεί τον αγωνιστικό χαρακτήρα τους. Αρκετοί επικριτές του εγχειρήματος του συνδυασμού των δύο στοιχείων, υποστηρίζουν πως ο συγκρητισμός αυτός αποτυγχάνει, καθώς η αφήγηση περιορίζεται σε συγκεκριμένα τμήματα του παιχνιδιού (κυρίως στην έναρξη και το τέλος) με τη μορφή εμβόλιμων σκηνών (cut scenes), οι οποίες συχνά είναι άσχετες με τη δράση του παίκτη και δε συνιστούν οργανικό κομμάτι της αφήγησης, για αυτό και πολλοί παίκτες συχνά αποφεύγουν να τις παρακολουθούν, καθώς τις θεωρούν περιττές ή χρονοβόρες για την ουσιαστική εξέλιξη του παιχνιδιού.

## Ομοιότητες ψηφιακών παιχνιδιών ρόλων και παραμυθιού

Ο λαϊκός χαρακτήρας των ψηφιακών παιχνιδιών αφορά και την εγγύτητα της αφήγησής τους με το λαϊκό αφηγηματικό είδος του παραμυθιού, αλλά και της σχέσης τους με τα αντίστοιχα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων. Σε μια προσπάθεια σύγκρισης των ψηφιακών παιχνιδιών με το είδος του παραμυθιού, διαπιστώνεται η σύνδεσή τους κυρίως με τα παραμύθια της προφορικής παράδοσης κι όχι αυτά της έντυπης δημιουργίας που προορίζονταν κυρίως για το παιδικό κοινό και για αυτό

<sup>1</sup> Για τη διάκριση λουδολογίας-παιγνιολογίας βλ. Το ανάλογο κεφάλαιο στο Παπαηλία Πηνελόπη και Πετρίδης Πέτρος (e-book). Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων στο *Ψηφιακή Εθνογραφία*.



εμφανίζονται εξωραϊσμένα και απαλλαγμένα σε μεγάλο βαθμό από στοιχεία βίας. Ο Alan Dundes, στο άρθρο του *On Game morphology-A study of the structure of Non Verbal Folklore*, προβαίνει σε μια σύγκριση του παιχνιδιού και του παραμυθιού εντοπίζοντας ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα στα δύο αυτά είδη του λαϊκού πολιτισμού. Η κύρια ομοιότητα μεταξύ των δύο αυτών ειδών εντοπίζεται στην έννοια του μοτίβου, δηλαδή στην ενότητα μιας πράξης η οποία εμφανίζεται σε πολλές δομές της λαϊκής παράδοσης, ενώ η κύρια διαφορά τους αφορά τη διάσταση των δύο ειδών. Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με τον Propp, τόσο στο παιχνίδι όσο και στο παραμύθι εντοπίζεται μια κατανομή των μοτίβων μεταξύ των δραματικών προσώπων. Τα κύρια μοτίβα, όπως αυτά της απάνθρωπης πράξης και του κυνηγιού, ανήκουν στη σφαίρα του θύτη. Αντίθετα, τα μοτίβα της μεταφοράς και της αναγνώρισης ανήκουν στη σφαίρα του ήρωα. Κάθε παιχνίδι ή παραμύθι ξεκινά είτε με μια βλάβη (π.χ. απαγωγή) που προξενείται στον ήρωα είτε με την έλλειψη ενός προσώπου/αντικειμένου εναλλακτικά. Σε κάποιες περιπτώσεις, η έλλειψη αντικειμένου/προσώπου δύναται να αντικαθίσταται από το κρύψιμο του αντικειμένου ή του προσώπου. Σε πολλά παιχνίδια, ένας παίκτης μπορεί να κρύβεται από την ομάδα των υπόλοιπων παικτών ή μια ομάδα παικτών μπορεί να κρύβεται από έναν παίκτη. Μια δεύτερη ομοιότητα ανάμεσα στα παραμύθια και στα παιχνίδια είναι επίσης η τυπική έναρξη (φόρμουλα) του παραμυθιού, η οποία είναι ανάλογη με τον προκαθορισμένο χρόνο έναρξης του παιχνιδιού, ένα συγκεκριμένο αριθμό λεπτών, μια αντίστροφη μέτρηση αριθμών ή τα λαχνίσματα (ρυθμικά τραγούδια) που χρησιμοποιούνται για την έναρξη των παιχνιδιών. Το μοτίβο της αποστολής είναι πολύ δημοφιλές τόσο στα παιχνίδια όσο και στα παραμύθια. Στα παιχνίδια τα άτομα αρχίζουν να κυνηγούν τον έναν παίκτη ή ο ένας παίκτης αρχίζει να κυνηγά τους άλλους παίκτες, όπως στα παραμύθια ο ήρωας προσπαθεί να φέρει σε πέρας μια αποστολή. Κάθε παίκτης είναι ήρωας της δικής του αφήγησης. Μάλιστα η δυνατότητα που προσφέρει το παιχνίδι στον παίκτη, ώστε ο θάνατός του να μην ισοδυναμεί με το τέλος του παιχνιδιού (όπως στα αντίστοιχα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων) αλλά απλά με την επιστροφή του σε ένα προγενέστερο σημείο του παιχνιδιού ή ακόμα και στο ίδιο σημείο του παιχνιδιού, μετά την επέμβαση συμπαικτών που στην ουσία επαναφέρουν τον παίκτη στη ζωή, θυμίζει έντονα το ευτυχισμένο τέλος των λαϊκών παραμυθιών, όπου η πορεία του ήρωα έχει θετική έκβαση. Μια ακόμη ομοιότητα του ηλεκτρονικού παιχνιδιού ρόλων με το παραμύθι είναι ότι ακόμα και οι πιο ποταποί χαρακτήρες είναι ήρωες της δικής τους αφήγησης, όπως και στην περίπτωση των παραμυθιών όπου τελικά η φυσική αδυναμία ή καταγωγή αναπληρώνεται από ένα πνευματικό ή ψυχικό πλεονέκτημα, που ανάγει τελικά τον αδύναμο χαρακτήρα της ιστορίας σε ήρωα.

Σύμφωνα επίσης με τον Χουιζίνγκα, το παιχνίδι είναι μια προσποίηση, η οποία πραγματοποιείται στα ψέματα, γεγονός που το κατατάσσει σε κατώτερη κλίμακα από την πραγματικότητα. Η κατωτερότητα όμως αυτή του παιχνιδιού αντισταθμίζεται από τη σοβαρότητα με την οποία διεξάγεται. Επιπλέον, το παιχνίδι προωθεί τον σχηματισμό κοινωνικών ομάδων οι οποίες τείνουν να περιβάλλονται με μυστικότητα και να τονίζουν τη διαφορά τους από τον κοινό κόσμο με την μεταμφίεση ή με άλλα μέσα (Χουιζίνγκα, 2010, σ. 28). Το γεγονός πως το παιχνίδι ορίζεται ως μη σοβαρότητα, δε σημαίνει πως το παιχνίδι δεν είναι σοβαρό, καθώς οι παίκτες ενός παιχνιδιού παίζουν το παιχνίδι τους με απόλυτη σοβαρότητα (Χουιζίνγκα 2010, σ. 18). Αυτή η υιοθέτηση ρόλων από τους παίκτες και των ψηφιακών παιχνιδιών είναι αυτή που σε συνδυασμό με τη χρήση μοτίβων του παραμυθιού από το παιχνίδι, δημιουργούν την αφηγηματική πλοκή του παιχνιδιού.

Σύμφωνα με τη Χρήστου (2007, σ. 53) η γραμμή αφήγησης των παιχνιδιών ακολουθεί αυτή του Propp, όπου συνήθως ο ήρωας καλείται να φέρει σε πέρας μια αποστολή, ενώ πριν την ολοκλήρωση της βασικής αποστολής πραγματοποιεί επιμέρους δοκιμασίες, οι οποίες μπορεί να συνδέονται άλλοτε περισσότερο κι άλλοτε λιγότερο επιτυχημένα με τη βασική αποστολή και την κεντρική ιστορία. Ως αποστολή ορίζεται η εκκίνηση μιας διαδρομής από τον ήρωα με σκοπό την επίτευξη ενός στόχου. Ο στόχος αυτός περιλαμβάνει μια ποικιλία πραγμάτων όπως: εξολόθρευση ενός τέρατος, συλλογή αντικειμένων, συγκέντρωση σημαντικών πληροφοριών για την πρόωση της πλοκής είτε με την εξοικείωση διαδικασιών μέσω της δοκιμής και του λάθους είτε μέσω της συνδιαλλαγής με τους χαρακτήρες του υπολογιστή (NPCs-non player characters) που παρέχουν στον παίκτη χρήσιμες πληροφορίες για την εξέλιξη του παιχνιδιού.

Η αποστολή σύμφωνα με τον Jeff Howard αποτελεί το σημείο σύνδεσης της αφήγησης με τη δράση (Κοκκινιά, 2016, σ. 13), σε αντίθεση με μια ομάδα υποστηρικτών που θεωρούν ανέφικτη τη συνύπαρξη αφήγησης και διάδρασης στα ψηφιακά παιχνίδια. Η αποστολή συμβάλλει σημαντικά στην εμπύθιση των παικτών μέσω της συμμετοχής τους σε δοκιμασίες κλιμακούμενης δυσκολίας σε μάχες διαβαθμισμένου επιπέδου. Για παράδειγμα, το *dungeon* θεωρείται μικρότερη πίστα και περιλαμβάνει μάχη με μέχρι 5 αρχηγούς, ενώ αποτελείται από λίγα άτομα (περίπου 5), ενώ το *raid* περιλαμβάνει μάχη με 8-9 αρχηγούς (*bosses*) και περίπου 20 παίκτες. Σύμφωνα με τους τύπους ηρώων του κοινωνιολόγου Orinn E. K. (1962), οι ήρωες διακρίνονται σε 5 κατηγορίες: τους νικητές, τους λαμπρούς παρουσιαστές, τους ήρωες της κοινωνικής αποδοχής, τα ανεξάρτητα πνεύματα και τους υπηρέτες της ομάδας. Στα ηλεκτρονικά παιχνίδια εντοπίζονται κυρίως οι νικητές, δηλαδή οι παίκτες που είναι ικανοί να αντιμετωπίσουν αποτελεσματικά δύσκολους αντιπάλους, όπως *monks* και τέρατα, αλλά και οι υπηρέτες της ομάδας, οι οποίοι είναι έτοιμοι να θυσιάσουν για το καλό της ομάδας. Αυτές οι κλιμακούμενες σε δυσκολία μάχες θυμίζουν τις κλιμακούμενες δοκιμασίες του παραμυθιακού ήρωα, όπου η αντιμετώπιση ολοένα και μεγαλύτερων δοκιμασιών από τον παραμυθιακό ήρωα, οδηγεί τον ακροατή ή αναγνώστη των παραμυθιών σε μια αισιόδοξη προσέγγιση των δυσκολιών στην πραγματική του ζωή, μέσα από την ταύτισή του με τον ήρωα. Η ταύτιση αναγνώστη ή ακροατή παραμυθιού με τον παραμυθιακό ήρωα, είναι ανάλογη και παρουσιάζει πλήθος ομοιοτήτων με την ταύτιση του παίκτη ηλεκτρονικών παιχνιδιών με το *avatar* (χαρακτήρα) του παιχνιδιού. Ο ήρωας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι αθάνατος όπως ο ήρωας του παραμυθιού, του λαϊκού κουκλοθεάτρου και των λαϊκών θεαμάτων γενικότερα (Πούχνης, 2009, σ. 617). Ο ήρωας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κινείται στο περιθώριο της κοινωνίας κι εκτός αυτής, καθώς προβαίνει σε ενέργειες που τοποθετούνται εκτός ηθικών δεσμεύσεων ή υποχρεώσεων και δεν υπακούουν ούτε στους βιολογικούς νόμους, όπως ο θάνατος ή το γήρας. Κατά πολλούς, ο ήρωας ερμηνεύεται ως μια προσωποποίηση της ίδιας της ζωής και της γονιμότητας (Πούχνης, 2009, σ. 374). Άλλωστε ο ήρωας αποτελεί μια μορφή έκφρασης της κατάφασης της ζωής που διέπει όλο το λαϊκό πολιτισμό. Ο ήρωας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών υπό αυτό το πρίσμα παραπέμπει στον Καραγκιόζη του λαϊκού θεάτρου σκιών. Το γεγονός ότι ο παίκτης, με το *avatar* που κατασκευάζει, προσιδιάζει στον ήρωα των λαϊκών παραμυθιών, ο οποίος καλείται να υπερβεί κλιμακούμενες δυσκολίες, επιβεβαιώνεται κι από το ίδιο το αφηγηματικό υλικό του παιχνιδιού. Στον επίλογο του *Wow*, ενδεικτικού παιχνιδιού της κατηγορίας παιχνιδιών ρόλων πολλαπλών παικτών, ο παίκτης αποκαλείται επικός ήρωας<sup>2</sup>. Οι ολοένα και μεγαλύτερες δυσκολίες που ο ήρωας καλείται να ξεπεράσει παραπέμπουν στο βασικό γνώρισμα του λαϊκού παραμυθιού, στο οποίο ο ακροατής, ταυτιζόμενος με τον ήρωα, αισθάνεται πως κι ο ίδιος μπορεί κάθε φορά να ανταπεξέλθει και να αντιμετωπίσει μεγαλύτερες δυσκολίες (Luthi, 2018, σ. 207). Ένα από τα πιο γνωστά μοτίβα του παραμυθιού που οικειοποιείται το παιχνίδι είναι η διάκριση των χαρακτήρων σε καλούς και κακούς, γεγονός που στην περίπτωση του παιχνιδιού «*World of Warcraft*» ορίζεται ως η διάκριση σε «*Alliance*» (καλοί) και «*Horde*» (κακοί). Σε αυτή την αέναη πάλη μεταξύ καλού και κακού εμπίπτει και η αυξημένη βία που προβάλλεται από τα ψηφιακά παιχνίδια και η οποία εύλογα θυμίζει την έντονη βία και σκληρότητα των παραμυθιών των Grimm στην ανέκδοτη τουλάχιστον εκδοχή τους. Η βία μαζί με το σεξ συνήθιζαν να χαρακτηρίζουν τα παραδοσιακά προφορικά παραμύθια. Η διαφορά που εντοπίζεται μεταξύ της βίας που προβάλλεται από τα παραδοσιακά παραμύθια και από τα ψηφιακά παιχνίδια έγκειται στον τρόπο παρουσίασής της. Ενώ στα παραδοσιακά παραμύθια, η βία είναι κυρίως συμβολική, στα ψηφιακά παιχνίδια είναι κυρίως νατουραλιστική. Δεν αποκλείεται βέβαια η νατουραλιστική παρουσία της βίας να ενέχει και συμβολισμούς ή αντίθετα οι συμβολισμοί να παρουσιάζονται με νατουραλιστικό περίβλημα (Μίσιου & Κουκουλάς, 2017, σ. 788). Η νατουραλιστική κυρίως εκδοχή της βίας στα ψηφιακά παιχνίδια έγκειται στο πλαίσιο της απομάγευσης του παραμυθιού, μέσα από ρεαλιστικές-νατουραλιστικές, παρωδιακές ή απομυθοποιητικές εκδοχές του (Καπλάνογλου, 2017, σ. 52). Ο Abrahams (1981), στη μελέτη του για τις αφηγήσεις των μαύρων στην Αμερική, ισχυρίζεται πως «υπάρχει μια εσωτερική σχέση της

<sup>2</sup> «Congratulations! Congratulations on taking your first steps on a legendary journey. Now, go out there and forge your epic tale, hero. There's adventure in the air», χαρακτηρισμός παίκτη μέσα στο περιβάλλον του παιχνιδιού

προφανούς ενέργειας του ήρωα της ιστορίας και των αξιών και των προσπαθειών του για τον ψυχικό επαναπροσανατολισμό του αφηγητή και του κοινού του» (Abrahams, 1981, σσ. 65-66). Οι πιο συχνές περιπτώσεις ηρώων εμπίπτουν στις δύο κατηγορίες, είτε του (κατεργάρη) έξυπνου ήρωα είτε του κακού ανθρώπου (ανταγωνιστή) (Abrahams, 1981, σ. 66). Συχνά ο έξυπνος ήρωας υστερεί σε δύναμη αλλά και σε μέγεθος από τον αντίπαλό του, τον οποίο τελικά καταφέρνει να νικήσει (Abrahams, 1981, σ. 67). Μάλιστα, ο ήρωας δε συμπεριφέρεται σαν μικρό ζώο, αλλά σαν μικρό παιδί και εξαπατά τον αντίπαλό του, όπως ένα μικρό παιδί αρέσκεται να περιπαίζει και να εξαπατά τους συνομηλίκους του. Ο ήρωας, όπως το παιδί, δε διαθέτει ηθική διάσταση, καθώς βρίσκεται ένα στάδιο πριν την ανάπτυξη της ηθικής συνείδησης. Παρότι ο ήρωας, όπως το παιδί, δύναται να διαπράττει τις πιο φρικιαστικές πράξεις, δεν είναι κακός, καθώς οι ενέργειές του δεν είναι αποτέλεσμα συνειδητής αντίδρασης. Με αυτό τον τρόπο, ο ακροατής αυτών των αφηγήσεων ταυτίζεται με τον ήρωα και βιώνει τη μόνη επιτρεπτή επανάσταση απέναντι στη σκληρή πραγματικότητα (στην περίπτωση αυτή την υποβάθμιση της μαύρης φυλής έναντι της λευκής). Ο ήρωας δεν έχει αναπτύξει τη συνείδησή του, αλλά παρ' όλα αυτά παίρνει αποφάσεις κινούμενος ανάμεσα σε ένα υπο-ανθρώπινο κι ένα υπερανθρώπινο επίπεδο, βασικό χαρακτηριστικό του οποίου είναι η έλλειψη συνείδησης. Η παιδική ηλικία και κατ' επέκταση το παιχνίδι είναι ο μόνος αποδεκτός τρόπος αντίδρασης προς την κοινωνία. Αντίθετα, ο αντίπαλος ή αντιήρωας ενσαρκώνει τον ενήλικα, ο οποίος έχει αναπτύξει τη συνείδησή του κι όλες του οι «άσχημες» ενέργειες είναι αποτέλεσμα της ανηθικότητάς του.

Επιπρόσθετα, το θέμα της ομορφιάς των γυναικείων κυρίως χαρακτήρων αφορμάται από τα παραμύθια. Οι διάφορες πριγκίπισσες των παραμυθιών παρουσιάζονται ως πανέμορφες, ενώ μάλιστα η ομορφιά διαδραματίζει σπουδαίο ρόλο στην αφήγηση συνιστώντας το σπουδαιότερο προσόν τους (Baker-Sperry & Grauerholz, 2003, σ. 711). Βέβαια στα ψηφιακά παιχνίδια, η ομορφιά προβάλλεται όπως στα παραμύθια, αλλά με μεγαλύτερη ελευθεριότητα, παραπέμποντας και στον αισθησιασμό και τον ερωτισμό της γυναικείας φύσης, προσεγγίζοντας περισσότερο την ανέκδοτη εκδοχή των παραμυθιών των Grimm, τα οποία παρουσιάζουν πλήθος αιμομικτικών-ερωτικών σχέσεων και θίγουν το ζήτημα της γυναικείας επικινδυνότητας και προκλητικότητας, με τη γυναίκα να συνιστά ταυτόχρονα υποκείμενο και αντικείμενο απειλής. Η παρουσία των γυναικείων χαρακτήρων στα ψηφιακά παιχνίδια είναι άκρως αισθησιακή, αγγίζοντας τα όρια του σεξισμού, γεγονός που επιτυγχάνεται με την προβολή της πληθωρικότητας, του υπερμεγέθους στήθους και της «γύμνιας» των ηρωίδων, ενώ και η προβολή (προοπτική) του σώματος από κάτω προς τα πάνω ενισχύει την ερωτική διάσταση του σώματος. Βέβαια, τα πρότυπα ομορφιάς που προβάλλονται μέσα από τα ψηφιακά παιχνίδια, αποτελούν πιθανόν μια προσαρμογή των γυναικείων χαρακτήρων των παιχνιδιών στα σύγχρονα πρότυπα της γυναικείας ομορφιάς, όπου η σεξουαλικότητα και ο αισθησιασμός ταυτίζεται με την ομορφιά σε αντίθεση με το πρότυπο της ομορφιάς που προβάλλεται από τα παραμύθια και ανταποκρίνεται σε παλαιότερες εποχές, όπου η ομορφιά ήταν συνώνυμο της κομψότητας και της αγνότητας. Θα λέγαμε λοιπόν ότι γενικότερα το πρότυπο ομορφιάς στα ψηφιακά παιχνίδια είναι ανάλογο με το πρότυπο ομορφιάς στα κόμικς, ενώ σχετίζεται όχι καθαυτό με την ομορφιά αλλά με τις ερωτικές και αιμομικτικές σχέσεις που προβάλλονταν στις αρχικές ανέκδοτες εκδόσεις των προφορικών παραμυθιών που απευθύνονταν σε ενήλικες. Έτσι, ο ερωτισμός που στα παραμύθια προβαλλόταν με ερωτικές-αιμομικτικές σκηνές, στα ψηφιακά παιχνίδια οπτικοποιείται στη μορφή των γυναικείων avatars. Τα στοιχεία της υπερβολής και της φαντασίας αποτελούν επίσης βασικά γνωρίσματα του παιχνιδιού και προέρχονται από το παραμύθι, ενώ η προσπάθεια για αιτιολόγηση ενεργειών στο παιχνίδι μέσα από την παρεμβολή ιστοριών και βίντεο προσιδιάζει περισσότερο στο θρύλο, καθώς στο παραμύθι είναι κυρίαρχη η απουσία της λογικής -αν και πολλές φορές παρά τη γενική αυτή τάση του παραμυθιού, συναντάμε σε αυτό εμμονή σε δευτερεύουσες λεπτομέρειες που επιχειρείται να ερμηνευτούν με τη λογική. Η έμφαση στο περιττό και η υπερβολή, ερμηνεύονται πό την τάση του ανθρώπου να μην αναζητά μόνο τα απαραίτητα, αλλά και κάτι παραπάνω.

Ο χωρισμός του παιχνιδιού σε βασιλεία, μας θυμίζει τα βασιλεία του παραμυθιού. Στα παιχνίδια αυτά ο παίκτης ξεκινά από ένα ασφαλές μέρος για να μεταβεί σε ένα επικίνδυνο, στο οποίο θα φέρει σε πέρας μια αποστολή κι έπειτα θα επιστρέψει στο αρχικό ασφαλές μέρος από το οποίο ξεκίνησε.

Ανάλογα, ο ήρωας των παραμυθιών ξεκινά από ένα ασφαλές μέρος, εκπληρώνει μια αποστολή, μέσω της οποίας οδηγείται στην ενηλικίωση και την ηρωοποίησή του και επιστρέφει με νέα υπόσταση πλέον στην αρχική θέση του. Ιδιαίτερης μνείας χρήζει επίσης το γεγονός, ότι στα ηλεκτρονικά παιχνίδια ρόλων παρατηρείται ένας συμφυρμός θεμάτων και μοτίβων, χωρίς να υπάρχει προσκόλληση σε ένα συγκεκριμένο παραμυθιακό τύπο, ενώ πολύ συχνά εκτός από συνδυασμός μοτίβων εντοπίζεται και συνδυασμός αφηγηματικών ειδών (παραμύθι, θρύλος, ευτράπελες διηγήσεις, αινίγματα κ.τ.λ.). Προς επίρρωση της προηγούμενης άποψης, ο Järvinen (2008) αναφέρει πως «δε χρειάζεται κάποιος την αφήγηση με τα συγκεκριμένα δομικά χαρακτηριστικά του Propp για να δημιουργήσει ένα παιχνίδι, αλλά πολλά παιχνίδια επωφελούνται από αφηγηματικές μεθόδους στις διάφορες μορφές τους» (Κοκκινιά, 2016, σ. 18).

Η Gelfand (2010) σημειώνει ότι κάθε είδος παιχνιδιού περιλαμβάνει ορισμένα κομμάτια από την αφηγηματική ποικιλία των χαρακτηριστικών του παραμυθιού, όπως οι στερεοτυπικοί χαρακτήρες του ήρωα, του κακού, του βοηθού, αλλά και κινήσεις που μπορούν να γίνουν δράσεις, όπως η πρόκληση βλάβης στον ήρωα από τον κακό, ή η δοκιμασία του ήρωα (Κοκκινιά, 2016, σ. 16). Καθοριστική στην επισήμανση των ομοιοτήτων μεταξύ ψηφιακών παιχνιδιών και παραμυθιού είναι η συμβολή του Vladimir Propp με τη θεωρία του για τους ρόλους των χαρακτήρων (επτά είδη) του παραμυθιού και τις λειτουργίες (31 είδη) που αυτοί επιτελούν μέσα σε αυτό. Η θεωρία του Propp έχει αποτελέσει έμπνευση κι έχει λειτουργήσει ως οδηγός πλοκής για τη δημιουργία ιστοριών, τόσο διαδοχικών, όσο και διαδραστικών, όπως είναι η περίπτωση των διαδικτυακών παιχνιδιών. Μάλιστα, στο χώρο των ψηφιακών παιχνιδιών, έχει χρησιμοποιηθεί για την κατασκευή αφηγηματικών σεναρίων από υπολογιστές. Αν κι η θεωρία αυτή δε δύναται να εξηγήσει όλα τα χαρακτηριστικά των ψηφιακών παιχνιδιών, με αποτέλεσμα αρκετές φορές να αποδεικνύεται ανεπαρκής ή τελείως αναποτελεσματική, ωστόσο μπορεί να αποδειχθεί ένα χρήσιμο εργαλείο στα χέρια του ερευνητή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε αρκετά σημεία.

Ορισμένοι περιορισμοί της μεθόδου αφορούν την αδυναμία ανάλυσης πολύπλοκων και ασυνήθιστων ιστοριών με τη συγκεκριμένη τεχνική, αλλά και την αδυναμία εξέτασης είτε του συναισθήματος είτε του βάθους μιας ιστορίας, ενώ δεν ερμηνεύεται επίσης το γεγονός ότι παρόμοιες πράξεις οδηγούν σε διαφορετικά αποτελέσματα. Στις περιπτώσεις αυτές, δε λαμβάνεται υπόψιν ο ρόλος του δρώντος προσώπου. Στα ηλεκτρονικά παιχνίδια υπάρχει πάντα μια πλοκή, δηλαδή μια οργάνωση της δράσης και των γεγονότων του αφηγηματικού λόγου. Οι παίκτες πρέπει να συλλέξουν αντικείμενα, να εξοικειωθούν με διαδικασίες, να αποκτήσουν πρόσβαση σε πληροφορίες από διάφορες πηγές και να αλληλεπιδράσουν με χαρακτήρες που δε χειρίζονται οι παίκτες (NPCs ή Non-player characters) (Dickey, 2006). Όπως αναφέρει και η Πολύζου με τη μελέτη της πλοκής ασχολήθηκε πρώτα ο Αριστοτέλης, ο οποίος ισχυρίζεται ότι η δομή απαρτίζεται από τα εξής: έκθεση γεγονότων, αυξανόμενη δράση, κορύφωση, φθίνουσα δράση κι έκβαση, ενώ αυτό το μοντέλο διαφοροποιείται από παραλλαγές κι εμπλουτίζεται με σύμβολα, επαναλαμβανόμενες αφηγήσεις και βασικές μορφές χαρακτήρων-δραματικά πρόσωπα (Πολύζου, 2019, σ. 23), όπως αυτές κατηγοριοποιούνται κι από τον Vladimir Propp στα παραμύθια. Όσον αφορά τους ρόλους που σημειώνει ο Propp είναι επτά και συγκεκριμένα είναι ο ήρωας, ο ψεύτικος ήρωας, ο κακός, ο δωρητής, ο βοηθός, ο αποστολέας και το πρόσωπο προς αναζήτηση.

Σε μια προσπάθεια ανίχνευσης των ψηφιακών αναλόγων στο πλαίσιο των διαδικτυακών παιχνιδιών παρατίθενται στη συνέχεια οι ανάλογες αντιστοιχίες: 1) ο ήρωας του παραμυθιού αντιστοιχεί στο avatar του παίκτη, το οποίο είτε είναι το θύμα μια κατάστασης ή αναζητεί κάτι. Αξίζει στο σημείο αυτό να σημειωθεί πως σε περιπτώσεις που ο ήρωας είναι θύμα μια επίθεσης, θύματα καθίστανται ταυτόχρονα και κάποια τερατάκια-κατοικίδια που τον συνοδεύουν και λειτουργούν ταυτόχρονα ως βοηθοί του, καθώς υφίστανται κι αυτά τις συνέπειες της επίθεσης, 2) ο δωρητής ταυτίζεται με τους χαρακτήρες του υπολογιστή (NPCs) που εφοδιάζουν τον παίκτη με πληροφορίες και μέσα/αντικείμενα που του είναι απαραίτητα, 3) ο κακός, αντιστοιχεί με τον εκάστοτε αντίπαλο, είτε αυτό είναι ένα τέρας του προγράμματος, είτε ένας άλλος παίκτης. Τα τέρατα του υπολογιστή ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας που απαιτείται από τον παίκτη για την αντιμετώπισή τους διακρίνονται σε mobs (μικρότερης ισχύος) και bosses (μεγαλύτερης ισχύος), ενώ ο βοηθός του λαϊκού

παραμυθίου αντιστοιχεί με τα mounts, διάφορα ζώα που βοηθούν τον παίκτη στις μετακινήσεις του, αλλά και με τα pets που βοηθούν τον παίκτη στην εκπλήρωση δύσκολων αποστολών, 5) ο αποστολέας, ο οποίος και πάλι ταυτίζεται με κάποιον από τους χαρακτήρες του υπολογιστή (Npcs), 6) ο ψεύτικος ήρωας, που αντιστοιχεί με τους παίκτες που είναι χάκερς και προσπαθούν να εξαπατήσουν τον παίκτη και 7) το πρόσωπο προς αναζήτηση μπορεί να είναι ένα NPC, το οποίο με τη σειρά του μέσα από μια σειρά διαδοχικών ενεργειών θα βοηθήσει τον ήρωα την πορεία του. Εκτός από τη φορμαλιστική μέθοδο ανάλυσης των παιχνιδιών με βάση τη θεωρία του Propp, θεωρίες οι οποίες μπορούν να αποδειχτούν γόνιμες και εποικοδομητικές στην κατανόηση των αφηγηματικών τεχνικών του παραμυθίου είναι τα σενάρια βασισμένα σε στόχο (goal based scenarios), το μοντέλο της διαδρομής του ήρωα (model of hero's journey) και το μοντέλο των τριών δράσεων του Lindley (Κοκκινιά, 2016, σ. 18).

Στα παιχνίδια εντοπίζεται μια αναπαράσταση στοιχείων της πραγματικής ζωής, πολλές φορές βέβαια τροποποιημένα ή και πλήρως αντεστραμμένα με στοιχεία του φανταστικού κόσμου, που δημιουργούν μια νέα πραγματικότητα. Πρόκειται για μία αναδιάταξη στοιχείων της πραγματικότητας, όπως συμβαίνει στο παραμύθι. Με υλικά της πραγματικότητας και της καθημερινότητας, υλικά τα οποία συναντάμε κατά κόρον και στο παραμύθι, δημιουργείται μια νέα πραγματικότητα, που αντιδιαστέλλεται σε σχέση με τη συμβατική. Πολλές φορές, ενώ τα φανταστικά στοιχεία είναι πλήθος και βρίθουν τόσο στο παιχνίδι όσο και στο παραμύθι, υπάρχει παρόλα αυτά μια προσκόλληση για μια αιτιολόγηση δευτερευόντων στοιχείων με βάση νόμους και κανόνες της πραγματικότητας (Luthi, 2018, σσ. 202-203). Σύμφωνα με τον Max Luthi, η απομάκρυνση από την πραγματικότητα δεν είναι πλήρης, αλλά ο τρόπος αναπαράστασης αυτής δεν είναι νατουραλιστικός, δεν είναι οικείος. Στην ίδια παρατήρηση προβαίνει και η Πολύζου, επισημαίνοντας πως με τον μύθο γενικότερα «καταδεικνύεται η δημιουργική φαντασία, η οποία ενίοτε υπάρχει σε ένα ρεαλιστικό μοτίβο» και συνεχίζει «ο άνθρωπος ως homo narrans και homo fabulosus αρέσκεται να μεταφέρει την κοσμοθεωρία του μέσω των διαφόρων μορφών διήγησης, συνδυάζοντας τη λογική με τη φαντασία» (Πολύζου, 2019, σσ. 7-8). Όπως επισημαίνει άλλωστε και ο Dickey, η αφήγηση είναι πανταχού παρούσα στην ανθρώπινη συλλογιστική, καθώς επιτρέπει στον άνθρωπο να νοηματοδοτήσει τις εμπειρίες του (Κοκκινιά, 2016, σ. 12).

Αξίζει στο σημείο αυτό να αναφερθεί πως εκτός από ομοιότητες, εντοπίζονται και διαφορές μεταξύ των ψηφιακών παιχνιδιών και των αντίστοιχων αναλογικών παιχνιδιών ρόλων αλλά και των ειδών του έντεχνου προφορικού λόγου. Σημαντική διαφορά αποτελεί το γεγονός ότι τα ψηφιακά παιχνίδια βασίζονται κυρίως στην εικόνα σε συνδυασμό πάντα βέβαια με το λόγο και τον ήχο, σε αντίθεση με τα αναλογικά επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων που εστιάζουν κυρίως στο λόγο. Μια ακόμη σημαντική διαφορά των επιτραπέζιων παιχνιδιών σε σχέση με τα ψηφιακά είναι ότι οι παρεμβάσεις και οι αλλαγές στους κανόνες του παιχνιδιού είναι αποτέλεσμα διαλόγου και συμφωνίας μεταξύ των παικτών, ενώ στην περίπτωση των ψηφιακών παιχνιδιών πραγματοποιούνται με αναβάθμιση (update) του παιχνιδιού από την εταιρεία παραγωγής του παιχνιδιού. Αντίστοιχα, σε περίπτωση παραβίασης κανόνων του παιχνιδιού η τιμωρία επέρχεται από τους άλλους παίκτες στα αναλογικά παιχνίδια, ενώ στην περίπτωση των ψηφιακών παιχνιδιών από την εταιρεία του παιχνιδιού μετά από αναφορές (reports) των παικτών. Τέλος, ο κόσμος του παιχνιδιού εξακολουθεί να υφίσταται στην περίπτωση του ψηφιακού παιχνιδιού και μετά την ολοκλήρωσή του (persistent world), ενώ στην περίπτωση των αναλογικών παιχνιδιών ολοκληρώνεται με το τέλος του παιχνιδιού. Ακόμη, στα ψηφιακά παιχνίδια ο παίκτης δύναται να αποθηκεύσει τις κινήσεις του και το επίπεδο του παιχνιδιού στον οποίο έχει φτάσει, γεγονός το οποίο δεν είναι εφικτό στα αναλογικά παιχνίδια. Αναφορικά με το χωροχρόνο του παιχνιδιού, αυτός παραβιάζεται πολύ πιο εύκολα στη περίπτωση των ψηφιακών παιχνιδιών λόγω της φορητότητας των ηλεκτρονικών συσκευών, ενώ στην περίπτωση των αναλογικών παιχνιδιών επιλέγεται ένας συγκεκριμένος και γεωγραφικά οριοθετημένος χώρος όπου ο παίκτης βρίσκεται παρών με φυσική παρουσία. Ακόμη, Ο λόγος, ο οποίος υπάρχει και στα ψηφιακά παιχνίδια είναι πάντα διαμεσολαβημένος από τα τεχνολογικά μέσα, εν αντιθέσει με τα είδη της προφορικής αφήγησης που είναι άμεσος και προϋποθέτει τη διαπροσωπική επικοινωνία. Επιπρόσθετα, τα ψηφιακά παιχνίδια ως εμπορικά προϊόντα υπόκεινται σε πνευματικά δικαιώματα,

καθώς κατασκευάζονται από επώνυμους δημιουργούς, σε αντίθεση με τα είδη της προφορικής αφήγησης, τα οποία είναι ανώνυμα και αποτελούν προϊόν συλλογικής δημιουργίας μέσα από τους μετασηματισμούς που υπόκεινται κατά την μετάδοσή τους από στόμα σε στόμα. Ακόμη στα ψηφιακά παιχνίδια ο βαθμός ταύτισης του παίκτη με τον ήρωα του παιχνιδιού είναι μεγαλύτερος από ότι με τους ήρωες της προφορικής αφήγησης λόγω της σχέσης που αναπτύσσει ο παίκτης με το avatar του, το οποίο και πλάθει ο ίδιος όπως επιθυμεί, ενώ στην περίπτωση του παραμυθιού για παράδειγμα ο αποδέκτης της αφήγησης ταυτίζεται με τον ήρωα μέσω κοινών γνωρισμάτων που διαθέτουν, χωρίς όμως ο ίδιος να παίζει ρόλο στη διαμόρφωση του ήρωα.

## Ψηφιακά παιχνίδια ρόλων και άλλα είδη λαϊκής αφήγησης και τέχνης

Πέρα όμως από τα στοιχεία του παραμυθιού ή του θρύλου που εντοπίζονται στα ψηφιακά παιχνίδια, απαντώνται σε αυτά και άλλα είδη λαϊκής αφήγησης ή λαϊκής τέχνης. Μέσα στο παιχνίδι εγκιβωτίζονται συχνά γρίφοι, η επίλυση των οποίων αποδίδει στον παίκτη χρήσιμα αντικείμενα για τον εξοπλισμό του και την εξέλιξή του στο παιχνίδι (Λυγκιάρης & Δεληγιάννης, 2017, σ. 23). Οι γρίφοι που εμπεριέχονται μέσα στα παιχνίδια, μπορούν να θεωρηθούν μια εξέλιξη των αινιγμάτων, βασικού είδους της λαϊκής αφήγησης. Επιπλέον, τα ξόρκια των χαρακτήρων του παιχνιδιού παραπέμπουν στις επωδές της παραδοσιακής κοινωνίας. Η πρόσληψη και η ενσωμάτωση ειδών λαϊκής αφήγησης στα ψηφιακά παιχνίδια, συμβάλλει και σε τροποποιήσεις των ίδιων των ειδών της λαϊκής αφήγησης, καθώς αυτά δέχονται τροποποιήσεις της αρχικής μορφής τους και διαχέονται εκ νέου στον προφορικό πολιτισμό μέσω του παιχνιδιού. Άλλες μορφές της σύγχρονης ηλεκτρονικής λαϊκής τέχνης που αναπτύσσονται με αφόρμηση το παιχνίδι και διαχέονται εκ νέου σε αυτό σε μια σχέση αλληλεπίδρασης είναι τα cinematics, machinima ή memes. Οι παραπάνω όροι αναφέρονται σε βίντεο που εκκινούν από το περιβάλλον του παιχνιδιού και προσδίδουν σε αυτό μια διαφορετική διάσταση, συχνά χιουμοριστική. Το είδος αυτό εμφανίζει έντονες ομοιότητες με το είδος των αντιπαρομιιών, οι οποίες για να γίνουν κατανοητές απαιτούν απαραίτητα τη γνώση της αρχικής παρομιίας.

Τα easter eggs αποτελούν μια ακόμα τέτοια περίπτωση. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για αναφορές του σχεδιαστή παιχνιδιών (developer) σε στοιχεία της αρεσκείας του, οι οποίες παραπέμπουν σε άλλα ψηφιακά παιχνίδια, κινηματογραφικές ταινίες ή λογοτεχνικές αφηγήσεις, τις περισσότερες φορές είναι του συρμού και τυγχάνουν ιδιαίτερης αποδοχής και αναγνώρισης από τους παίκτες. Η μέθοδος αυτή είτε μπορεί να επιβραδύνει την εξέλιξη του παιχνιδιού, είτε μπορεί να εμφανίζεται μετά την κατοχύρωση του ανώτερου level του παιχνιδιού και με σκοπό την επιμήκυνσή του. Τέλος, ένα εξίσου σημαντικό είδος λαϊκής τέχνης που αναπτύσσεται γύρω από τα ψηφιακά παιχνίδια είναι το λεγόμενο «cosplay» ή κοστουμοπαιχνίδι όπως αποδίδεται στα ελληνικά. Ο όρος cosplay προέρχεται από το συνδυασμό των λέξεων «costume» και «play». Το cosplay συνιστά κι αυτό ένα είδος παιχνιδιού ζωντανής δράσης που προσιδιάζει με το λαϊκό δρώμενο του καρναβαλιού και φλερτάρει με τη διαμεσικότητα (Τιμπλαλέξη, 2014, σ. 156). Άλλωστε, όπως αναφέρει κι ο Χουιζίνγκα «ό, τι έχει να κάνει με τα έθιμα των σατουρναλίων και του καρναβαλιού ανήκει στο παιχνίδι» (Χουιζίνγκα, 2010, σ. 27). Η κυριότερη διαφορά του με το καρναβάλι έγκειται στο γεγονός ότι στην περίπτωση του cosplay η μίμηση επιδιώκεται να είναι όσο το δυνατόν πιο πιστή και ακριβής προς τη μορφή του χαρακτήρα, με την μορφή του χαρακτήρα. Οι παίκτες αντλούν την αμφίεσή τους από τους χαρακτήρες των παιχνιδιών ή από ήρωες που προϋπάρχουν σε άλλα αφηγηματικά μέσα, όπως από τους χαρακτήρες (anime) ιαπωνικών κινουμένων σχεδίων (animation) κ.τ.λ. Συχνά, βέβαια επιδιώκεται ο μεταμφιεσμένος να αναπαράγει εκτός από την εξωτερική εμφάνιση, και τη συμπεριφορά του avatar, όπως η φωνή του ή ο τρόπος κίνησής του.

Τέλος, ο επικοινωνιακός χαρακτήρας του παιχνιδιού, αλλά και η διάχυση μέσω αυτού στην κοινωνία νέων στοιχείων, συνηγορούν στην κατάταξή του σε λαογραφικό φαινόμενο. Ο Πούχνερ (2014) σχετίζει την κατασκευή της κοινωνικής πραγματικότητας με τη θεατρικότητα, η οποία όταν λειτουργεί σε δεδομένα καθημερινής ζωής ταυτίζεται με την παραστατικότητα ή τελεστικότητα (performativity). Η τελευταία, σύμφωνα πάντοτε με το συγγραφέα, προϋποθέτει την παρουσία

ανθρώπινων σωμάτων σε διάδραση, η οποία δημιουργεί μία ιδιαίζουσα επικοινωνιακή κατάσταση (performance) . Τα festive events και τα festival events είναι και τα δύο εκδηλώσεις εντός του παιχνιδιού, οι οποίες αφορμώνται από την πραγματικότητα και αφορά τη διάδραση όχι ανθρώπινων σωμάτων αλλά εικονικών σωμάτων. Η διαφορά είναι ότι τα festive events είναι εκδηλώσεις που ανάγουν την προέλευσή τους στις εποχές του έτους, ενώ τα festival events σε κάποιο γεγονός της επικαιρότητας ή πρόσωπο του συρμού της συμβατικής κοινωνικής πραγματικότητας. Με την εισαγωγή στοιχείων της κοινωνικής πραγματικότητας στα παιχνίδια, οι αρχετυπικές μορφές παραμυθιών που εντοπίζονται σε αυτά επικαιροποιούνται και προσαρμόζονται στον τόπο και το χρόνο, αποκτώντας ιστορική διάσταση. Πρόκειται για το γνωστό τρόπο επιβίωσης των λαϊκών παραμυθιών, την προσαρμογή τους, η οποία είναι κι αυτή που τους επιτρέπει να εξακολουθούν να ζουν.

## Αντί επιλόγου

Όσον αφορά την κρίση και αξιολόγηση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού με βάση τους όρους της παιδιάς και του παιχνιδιού, θα λέγαμε πως το ψηφιακό παιχνίδι συνιστά μια ενδιάμεση υβριδική κατηγορία, το οποίο ενσωματώνει στοιχεία κι από τις δύο κατηγορίες. Ιδιαίτερα το αφηγηματικό παιχνίδι ρόλων συνιστά μια ιδιαίτερη περίπτωση παιχνιδιού, η οποία εμφανίζει έντονα κοινά γνωρίσματα με την παράσταση της προφορικής αφήγησης της αγροτικής κοινωνίας. Από την άλλη πλευρά, οι κοινότητες των παικτών των ηλεκτρονικών παιχνιδιών συνιστούν ένα νέο είδος λαϊκής κοινότητας, με τα μέλη τους να μοιράζονται το κοινό ενδιαφέρον τους για το παιχνίδι.

Σχετικά με την άποψη ότι τα ψηφιακά παιχνίδια αλλοιώνουν τα παραμύθια, από όπου αντλούν το αφηγηματικό τους υλικό, η απάντηση δίνεται από τους ίδιους τους Grimm, οι οποίοι προβλέποντας τις μεταγενέστερες διασκευές των παραμυθιών στα κόμικς, στον κινηματογράφο ή στα ψηφιακά παιχνίδια σημείωναν: «Είναι φυσικά αναμφίβολο πως η ζωντανή ποιητική παράδοση καλεί και ευνοεί τέτοιες λογής συνθέσεις και ανασυνθέσεις, χωρίς τις οποίες θα έμενε στείρα και νεκρή» (Grimm, 1994, σ. 35). Σε αυτή την κινδυνολογία για αλλοίωση των πρωταρχικών μορφών του παραμυθιού, η απάντησή μας είναι η αντιμετώπιση του ψηφιακού παιχνιδιού, όχι ως ενός φορέα αλλοίωσης του παραμυθιού, αλλά ως ενός φορέα διάσωσης του. Όπως όλα τα φαινόμενα του λαϊκού πολιτισμού δεν είναι στατικά, αλλά εξελισσόμενα, έτσι και το παιχνίδι δεν παραμένει στατικό αλλά εξελίσσεται και ανασχηματίζεται κατά τη διάρκεια των ετών μέσω των μετασχηματισμών του σε νέες μορφές.

Από αισθητική σκοπιά, τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να θεωθούν επιτυχημένα καλλιτεχνικά δημιουργήματα με όρους τέχνης και κυρίως, όπως αναδείχτηκε παραπάνω, με όρους λαϊκής τέχνης. Πολλοί είναι αυτοί που ισχυρίζονται πως τα ψηφιακά παιχνίδια αγγίζουν τα όρια του κιτς, ως ένα μείγμα ετερόκλητων στοιχείων, στοιχείων της παραδοσιακής αόριστης εποχής του παραμυθιού και δεικτών της σύγχρονης πραγματικότητας. Νομίζω πως η καλλιτεχνική κριτική και αξιολόγηση των ψηφιακών παιχνιδιών σε σύγκριση με τα παραμύθια ή άλλα είδη της λαϊκής αφήγησης από τα οποία συχνά αφορμώνται, θα ήταν το λιγότερο άδικη και αντιεπιστημονική. Τα ψηφιακά παιχνίδια, ως πολιτισμικά προϊόντα και παράγωγα της εποχής τους, δε θα έπρεπε να εξετάζονται με κριτήρια προγενέστερων εποχών, καθώς μια τέτοια ενέργεια θα ήταν αναχρονιστική, αλλά ούτε και να αντιμετωπίζονται ως επικουρικά είδη των παραμυθιών, υποβαθμίζοντας με τον τρόπο αυτό την αξία τους. Πρόκειται για νέα αυτόνομα πολιτισμικά φαινόμενα με τη δική τους αυτοτελή και εγγενή αξία, η οποία δεν απαιτεί τη συνδρομή των μεθόδων μελέτης άλλων ειδών τέχνης. Άλλωστε, το μέσο είναι διαφορετικό και η αξιολόγηση του ψηφιακού παιχνιδιού με όρους γραπτής έκφρασης, θα αναδεικνυόταν σε μια προσπάθεια κριτικής του ψηφιακού παιχνιδιού με διαφορετικά μέτρα και σταθμά από αυτά που του αρμόζουν, υποβαθμίζοντάς το απλά σε ένα «φτωχό αδερφό» του παραμυθιού.



## Βιβλιογραφία

- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Σύγχρονοι Ορίζοντες των Λαογραφικών Σπουδών: Εννοιολογικό Πλαίσιο, Έρευνα, Φύλο, Διαδίκτυο, Σχολείο*. Σιδέρης.
- Grimm (1994). *Τα παραμύθια των αδελφών Γκριμμ*, μτφρ. Μ. Αγγελίδου. Άγρα.
- Caillois, R. (2001). *Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι: Η μάσκα και ο ίλιγγος*, μτφρ. Κούρκουλος Ν. Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.
- Καπλάνογλου, Μ. (2017). Τα παραμύθια, τα παιδιά και το σπίτι: Τρεις λέξεις στη σκιά της ιστορίας. Στο Μ. Γ. Μερακλής, Γ. Παπαντωνάκης, Μ. Καπλάνογλου, Γ. Κατσαδώρας (επιμ.), *Το παραμύθι από τους αδελφούς Grimm στην εποχή μας, Διάδοση και μελέτη*, (σσ. 45-57). Gutenberg.
- Κατσαδώρας, Γ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα στο *Επιστήμες της εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σσ. 99-122). Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Αιγαίου και Ταξιδευτής.
- Κατσαδώρας, Γ. (2017) Σύγχρονες μεταπλάσεις των παραμυθιών των αδελφών Γκριμ: Παιχνίδια ρόλων και υπολογιστών. Στο Μ. Γ. Μερακλής, Γ. Παπαντωνάκης, Χρ. Ζαφειρόπουλος, Γ. Κατσαδώρας, Μ. Καπλάνογλου, Γ. Τσερπές (επιμ.), *Το παραμύθι από τους αδελφούς Grimm στην εποχή μας. Διάδοση και μελέτη*. Gutenberg.
- Κοκκινιά, Μ. (2016). *Έρευνα για τη λειτουργία των μοτίβων αφήγησης στα ψηφιακά παιχνίδια μαθηματικών στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση μέσω της χρήσης του εκπαιδευτικού ψηφιακού παιχνιδιού "Villainy Inc"*. Διπλωματική εργασία. Διαπανεπιστημιακό Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Τεχνολογίες της επικοινωνίας και της πληροφορίας για την εκπαίδευση.
- Luthi, M. (2018). *Το λαϊκό παραμύθι ως ποίηση: Αισθητική και ανθρωπολογία*, μτφρ. Κατρινάκη Ε. Πατάκη.
- Λουκάτος, Δ. (1985). Μορφές και σχήματα του μυθικού λόγου. *Διαβάζω*, 130.
- Λυγκιάρης, Μ., & Δεληγιάννης Ι. (2017). *Ανάπτυξη Παιχνιδιών: Σχεδιασμός διαδραστικής αφήγησης: Θεωρίες, τάσεις και παραδείγματα*. Fagotto.
- Μαλαταμπέ, Ε. (2015). Τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων ως σύγχρονες λαϊκές αφηγήσεις, *Στα Πρακτικά του Συνεδρίου Μεταπτυχιακών Φοιτητών και Υποψήφιων Διδασκτόρων του Τμήματος Φιλολογίας του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών (8-11 Ιουλίου 2015)*, σσ. 110-115.
- Μερακλής, Μ. (2011<sup>3</sup>). *Ελληνική Λαογραφία. Κοινωνική Συγκρότηση, ήθη και έθιμα, Λαϊκή Τέχνη*. Καρδαμίτσα.
- Μίσιοι Μ., & Κουκουλάς, Γ. (2017). Όταν τα παραμύθια των αδελφών Grimm επιστρέφουν στους ενήλικους: Η περίπτωση των κόμικς στο Μ. Γ. Μερακλής, Γ. Παπαντωνάκης, Μ. Καπλάνογλου, Γ. Κατσαδώρας, (επιμ.) *Το παραμύθι από τους αδελφούς Grimm στην εποχή μας, Διάδοση και μελέτη* (σσ. 785-798). Gutenberg.
- Bausinger, H. (2009). *Ο λαϊκός πολιτισμός στον κόσμο της τεχνολογίας*, επιμέλεια Μ. Καπλάνογλου. Πατάκης.
- Ong, W. (1997). *Προφορικότητα και Εγγραμματοσύνη. Η εκτεχνολόγηση του λόγου*, μτγρ. Κ. Χατζηκυριάκου, επιμ. Θ. Παραδέλλης, Ηράκλειο. Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης.
- Παπαηλία, Π., & Πετρίδης, Π. (2015). *Ψηφιακή εθνογραφία*. Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.
- Παπαχριστοφόρου, Μ. (2013). *Μύθος, λατρεία, ταυτότητες στο «νησί της Καλυψώς»*. Παπαζήσης.
- Πολύζου, Ευ. (2019), *Μύθοι-Θρύλοι: η απόδοση της γυναικείας υπερφυσικής μορφής στην ψηφιακή αφήγηση και εκπαίδευση*. Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο και Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας. Κοινό Διαπανεπιστημιακό Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών «Δημιουργική Γραφή».
- Πούχνερ, Β. (2014). *Δοκίμια για τη λαογραφική θεωρία και τη φιλοσοφία του πολιτισμού*. Ηρόδοτος.

- Τιμπλαλέξη, Ε. (2014). *Αναλογικά και ψηφιακά παιχνίδια ρόλων: Η μαθησιακή και θεατρική διάσταση*. Διδακτορική διατριβή, ΕΚΠΑ, Τμήμα Θεατρικών Σπουδών.
- Howard, R. G. (2016). Η νέα κανονικότητα του ψηφιακού υβριδισμού. Στο Αυδίκος Ευ. (επιμ.) *Πολιτισμοί του Διαδικτύου* (σσ. 45-71). Πεδίο.
- Χουιζίνγκα, Γ. (2010). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*, μτφρ. Λυκιαρδόπουλος Γ., Ροζάνης Σ. Γνώση.
- Ben-Amos, D. (1971). Toward a Definition of Folklore in Context. *The Journal of American Folklore*, 84.
- Χρήστου, Ι. (2007). *Παιδί και ηλεκτρονικό παιχνίδι*. Ταξιδευτής.
- Χρυσανθοπούλου, Β. (2017). Νέα Προφορικότητα, Λαογραφία και η έννοια του «τρίτου χώρου». *Τόποι μνήμης στην Καστελλοριζιακή μετανάστευση και διασπορά*, (σσ. 103-114). Παπαζήσης.
- Abrahams, R. D. (1981). *Deep down in the jungle: Black American Folklore from the Streets of Philadelphia*. Transaction Publishers.
- Baker-Sperry, L., & Grauerholz, L. (2003). The pervasiveness and Persistence of the Feminine Beauty Ideal in Children's Fairy tales, *Gender & Society*, σσ. 711-726.
- Bateson, G. (1985). A Theory of Play and Phantasy. Στο Bruner, J. S., Jolly, A., Sylva, K. (επιμ.) *Play, Its Role in Development and Evolution*, σσ. 119-129.
- Bauman, R. (1975). Verbal Art as Performance, *American Anthropologist* 77(2), σσ. 291-302.
- Dundes, A. (2007). On Game Morphology: A study of the Structure of Non-Verbal Folklore. *Meaning of Folklore: The Analytical Essays of Alan Dundes*. University Press of Colorado Utah State University Press, σσ. 156-163.
- Gelfand, L. (2010). *Playing with Stories: Morphology and Meaning in Digital Games Based on Fairy Tales*. The University of Advancing Technology, Associate Professor Conference. American Folklore Society Conference.
- Gervás, P. (2013). *Propp's Morphology of the Folk Tale as a Grammar for Generation*. Workshop on Computational Models of Narrative, a satellite workshop of CogSci: The 35th meeting of the Cognitive Science Society.
- Järvinen, A. (2008). Games without frontiers, *Theories and Methods for Game Studies and Design*. Doctoral dissertation study for Media Culture University of Tampere, Finland.
- Orinn, E. K. (1962), Heroes, Villains and Fools as Agents of Social Control. In *Social Types: Process, Structure and Ethnos*, (σσ. 12-18). Aegis Publishing Company.

## **Μοιράσου κι εσύ μian ιστορία: Από τη ζωντανή αφηγηματική κοινότητα στη διαδικτυακή συνύπαρξη. Η περίπτωση της Λέσχης Αφήγησης Αθήνας. Όψεις, σκέψεις, προοπτικές**

*Δημήτρης Β. Προύσαλης*  
*Εκπαιδευτικός, προφορικός αφηγητής, Υπ. Δρ Π.Τ.Δ.Ε. Ε.Κ.Π.Α.*  
[dimprousal@yahoo.gr](mailto:dimprousal@yahoo.gr)

### **Περίληψη**

Τα τελευταία τριάντα περίπου χρόνια στην Ελλάδα η λαϊκή προφορική αφήγηση (oral traditional storytelling) παρουσιάζεται με μια νέα μορφή έκφρασης και μέσα από την παραστατική υπόσταση της αφηγηματικής σχέσης (storytelling performance) σε ένα πλαίσιο διευρυμένης κοινωνικής αναφοράς. Οι πρότερες κλειστές τοπογεωγραφικές κοινότητες των στενών κοινωνικών πλαισίων λειτουργίας και αναφοράς, με την εξέλιξη και την πρόοδο άνοιξαν διαύλους επικοινωνίας στον κόσμο, και πρότερες μορφές ψυχαγωγίας και άτυπης παιδαγωγίας βρήκαν νέους φορείς και χώρους έκφρασης. Η παραδοσιακή φιγούρα του λαϊκού αφηγητή εμπλουτίστηκε με τη μορφή των σύγχρονων ιστορητών-αφηγητών, μέσα από μια ιδιαίτερη κινητικότητα, που καταγράφεται τόσο σε επίπεδο ατομικών παραστατικών αφηγήσεων όσο και πιο συλλογικές μορφές που αφορούν ολιγοήμερα ή πολυήμερα φεστιβάλ αφήγησης και τη δημιουργία Λεσχών Αφήγησης. Η παρούσα εισήγηση επιθυμεί να συμβάλει στη μελέτη της διαδικτυακής λειτουργίας της Λέσχης Αφήγησης Αθήνας -από το 2016- μηνιαία, δίνοντας την ευκαιρία της αφηγηματικής έκθεσης σε όσο το δυνατό μεγαλύτερο αριθμό ανθρώπων, σε όσους αγαπούν να λένε υπό οποιαδήποτε ιδιότητα και σε όσους αρέσκονται να ακούν ιστορίες δημιουργώντας μια αφηγηματική κοινότητα. Η σύσταση και λειτουργία της Λέσχης αποτελεί μια προσπάθεια για την υποστήριξη και προώθηση της τέχνης της αφήγησης μέσα από την εμπειρία της κοινής συλλογικής συνεύρεσης αντλώντας αφηγηματικό υλικό από τη δεξαμενή της ανώνυμης προφορικής λογοτεχνίας των λαών του κόσμου. Λαϊκά παραμύθια, Αισώπειοι μύθοι, μυθολογίες των λαών, λαϊκές παραδόσεις και ανώνυμες λαϊκές ιστορίες, θρύλοι, συναξάρια επιλέγονται από παλαιότερους και νεότερους ιστορητές όλων των ηλικιών. Οι πρωτόγνωρες συνθήκες του COVID 19 τροποποίησαν υποχρεωτικά τη μορφή των δια ζώσης συναντήσεων και η προσαρμογή της τεχνολογικής εξέλιξης στην κάλυψη των ανθρώπινων αναγκών για έκφραση και επικοινωνία με τη συμβολή του Διαδικτύου, μετασημάτισαν τη ζωντανή σύμβαση των αφηγηματικών συναντήσεων σε on line ηλεκτρονική ψηφιακή, συνδέοντας υπερτοπικά αλλά συγχρονικά απομονωμένους αφηγητές, ξεπερνώντας δυσκολίες υπαγορευμένες από την αντικειμενικότητα των κοινωνικών συνθηκών.

**Λέξεις-κλειδιά:** Λέσχη Αφήγησης, προφορική αφήγηση, ψηφιακή διαδικτυακή κοινότητα, on line αφήγηση

### **Abstract**

Oral traditional storytelling is present the last thirty years in Greece, under a new form of expression, through the activity of storytelling performance. Previous conservative and isolated communities, in time and space under the narrow context of function and reference in locality, now through development and progress, opened ways to communicate with the world, and ex forms of entertainment and non formal pedagogy were posed by new actors and expressions. The traditional figure of folk storyteller was enriched by the presence of modern now days storytellers, through an

particular mobility, which is noticed not only on the base of individual storytelling performances but also through more collective forms that include a few days events and the creation of storytelling clubs. The present paper aims at to contribute in the study of the internet function of Athens' Storytelling Club -established since 2016- in a monthly base, be offering to a wide number of people the opportunity to the storytelling exposure, to those that love to tell stories under any circumstance and to those that are fond to listen to stories, thus consisting a storytelling community. The establishment and function of the Club is an attempt to support and disseminate the art of storytelling through the experience of the common collective meeting, by the utilization of the anonymous narrative oral literature of the world. Folk tales, Aesopic fables, mythological stories, folk traditions and legends, are selected by older and younger storytellers of all ages. The unprecedented conditions of COVID 19 necessarily changed the form of live encounters. The adaptation of technological development for expression and communication with the contribution of the internet, transformed the live convention of narrative encounters into online digital, but at the same time isolated storytellers, overcoming difficulties dictated by the objectivity of social conditions.

**Keywords:** digital online community, online storytelling performance, oral narration, Storytelling Club

## Εισαγωγή

Η γενίκευση της χρήσης του Διαδικτύου και η ολοένα και μεγαλύτερη παρουσία του σε ένα μεγάλο φάσμα των ανθρώπινων δραστηριοτήτων, αποτελεί αδιαμφισβήτητα μια νέα πραγματικότητα στον σύγχρονο κόσμο, η οποία ασκεί πολλαπλές και πολυεπίπεδες επιρροές. Παράλληλα η ανάγκη έκφρασης του ανθρώπου διαχρονικά μέσα σε πλαίσια ψυχαγωγικά και άδηλα συμβουλευτικά, καθώς και η ανάγκη αναζήτησης εναλλακτικών και ήπιων μορφών διασκέδασης και παιδαγωγίας μέσω του προφορικού λόγου, έφερε στο προσκήνιο του ενδιαφέροντος των κοινωνιών του δυτικού κόσμου, μια ιδιαίτερη κινητικότητα στην πρακτική της αφήγησης-ιστόρησης των ειδών του λαϊκού πεζού λόγου. Μπορεί όμως η προφορική αφήγηση δια του ηλεκτρονικού μέσου και σε πλαίσια διαδικτυακά, να λειτουργήσει με τρόπο ισάξιο ποιοτικά και επικοινωνιακά, υποκαθιστώντας την φυσική ζωντανή συνθήκη των παραστατικών συμβάσεων και των δια ζώσης ανταμωμάτων ενός αφηγητή με το ακροατήριό του; Ποια είναι τα θετικά και τα αρνητικά στοιχεία που παρατηρούνται από μια αναγκαστική προσέγγιση της προφορικής παραμυθιακής αφήγησης διαδικτυακά, ιδιαίτερα όταν οι εξωτερικές συνθήκες επιβάλλουν αντικειμενικά την υιοθέτηση βραχύχρονα ή μη μιας τέτοιας σχέσης λόγω μιας απειλητικής πανδημίας; Πώς επηρεάζεται η ζωντανή συλλογική λειτουργία μιας κοινότητας, η οποία υποχρεώνεται να αλλάξει παροδικά μορφή συνύπαρξης, προκειμένου να κινηθεί σε νέες πρωτόγνωρες επιλογές και τι παρατηρείται από τη συγκεκριμένη υιοθέτηση;

Οι προβληματισμοί των θεωρητικών για τη χρήση του Διαδικτύου συναντούν τις σύγχρονες λαογραφικές προσεγγίσεις και οι παρατηρήσεις από την εμπειρία της διαδικτυακής πρακτικής μιας ζωντανής αφηγηματικής κοινότητας μπολιάζουν το διάλογο στην κατεύθυνση της λειτουργικής συνύπαρξης της φυσικής παρουσίας με την διαδικτυακή-ψηφιακή μορφή της.

## Προβληματισμοί για μια ψηφιακή-διαδικτυακή Λαογραφία

Η σύγχρονη πραγματικότητα, καθορίζεται και επηρεάζεται από τις ραγδαία και ταχύτατα εξελισσόμενες συνθήκες στην τεχνολογική ανάπτυξη αλλά και στην διάδοση και κυριαρχία του Διαδικτύου, που δημιουργεί συσχετίσεις, συνδέσεις και δικτυώσεις χώρων, ανθρώπων, ομάδων, επιστημονικών αντικειμένων και πολιτισμικών συναντήσεων σε ένα μεγάλο μέρος του κόσμου. Η ανάπτυξη του Διαδικτύου, θεωρείται ένας καθοριστικός παράγοντας που ασκεί επιρροή σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης έκφρασης και δημιουργίας στην ζωή του ανθρώπινου γένους, ως ένα από τα μεγαλύτερα πολιτισμικά φαινόμενα των σημερινών καιρών, λαμβάνοντας διαστάσεις σε

πολλά διαφορετικά πεδία τόσο στην πολιτική όσο και στην κοινωνία (Raymond, 2001, σσ. 1-18) στο μεγαλύτερο μέρος σε επίπεδο οικονομικό, πολιτιστικό, εκπαιδευτικό, ιατροθεραπευτικό. Σε τούτη την έντονη κινητικότητα, οι επιπτώσεις ήταν πολλές και πολυεπίπεδες τόσο σε εθνικό και παγκόσμιο επίπεδο, όσο και σε τεχνολογικό, χρηματοοικονομικό και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης (Appadurai, 1996, σσ. 5-24).

Για την αρνητική αντανάκλαση της παρουσίας του Ηλεκτρονικού, σήμερα, ψηφιακού μέσου και τη διάλυση της συνοχής των κοινωνικών δεσμών που οικοδομούσαν στο παρελθόν οι άνθρωποι μέσα στις κλειστές ομάδες των παραδοσιακών κοινοτήτων, έχουν γίνει μια σειρά από εκτιμήσεις και τοποθετήσεις, κριτικές από σημαντικό μέρος θεωρητικών εκπροσώπων και επιστημονικών προσεγγίσεων (Ronnell, 2001, σσ. 287-293· Ross, 2001, σσ. 354-363· Newsom, 2013, σσ. 72-96) που κράτησαν μια επιφυλακτική έως αρνητική στάση. Παράλληλα δεν είναι λίγοι εκείνοι που εστιάζουν στις συνέπειες της τεχνολογικής χρήσης της εξάρτησης που αυτή προκαλεί, στην ανθρώπινη ψυχολογία, την αποξένωση και τη συμπεριφορά (Boal, 1995, σσ. 3-15· Jones, 1995, σσ. 10-35· Anderson, 2000, σσ. 153-158).

Η λαογραφία ως μια σύνθετη πολυεπιστήμη μελέτης του λαϊκού πολιτισμού, με επάλληλα σταθερά ή υπό διαμόρφωση ή αναπτυσσόμενα, αυτόνομα ή και αλληλεξαρτώμενα αντικείμενα παρατήρησης και σπουδής, δεν τέθηκε στατικά απέναντι στις σύγχρονες εξελίξεις, καθώς ο ανθρώπινος πολιτισμός βρίσκεται σε έναν διαρκή μετασχηματισμό με εφήμερες παγιώσεις, σταθερές διαδρομές και διαρκείς αλλαγές, αντανακλώντας ουσιαστικά μια παλιά κινεζική παροιμία: «Στάσου σαν βουνό και κύλα σαν νερό». Στον αντίποδα των προαναφερόμενων επικριτικών και αρνητικών θέσεων, για την παρουσία της ολοένα εξελισσόμενης τεχνολογίας, και τασσόμενοι υπέρ του λαϊκού πολιτισμού σε διάλογο και αλληλεπίδραση με τη σύγχρονη νέα εποχή και με τη συμβολή του καινοτομικού μέσου, παρουσιάζονται με ισχυρά επιχειρήματα σημαντικές φωνές από τον κόσμο της λαογραφίας (Dundes, 1980, σσ. 1-19· 2005, σσ. 385-408· Bausinger, 2009, σσ. 9-21· Bronner, 1998, σσ. 21-66· Degh, 1994, σσ. 1-11· Mason, 1996, σσ. 4-6· McNeil, 2009, σσ. 80-97). Δεν είναι εξάλλου λίγοι οι σύγχρονοι Έλληνες λαογράφοι που τοποθετούνται θετικά για την εισαγωγή της λαογραφίας, και της θεώρησης και αξιοποίησής της και μέσα από τη συνάντησή της με τις νέες τεχνολογίες (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012, σσ. 97-105· Κατσαδώρας, 2013α, σσ. 99-122· Καπανιάρης, 2020· Μιχαήλ, 2019, σσ. 291-306).

## Η προφορική αφήγηση στο προσκήνιο

Τα τελευταία τριάντα περίπου χρόνια στην Ελλάδα η λαϊκή προφορική αφήγηση (oral traditional storytelling) συνυπάρχει και παρουσιάζεται με μια νέα μορφή έκφρασης και μέσα από την αφηγηματική παράσταση (storytelling performance) σε ένα πλαίσιο διευρυμένης κοινωνικής αναφοράς. Οι πρότερες κλειστές τοπογεωγραφικές κοινότητες των στενών κοινωνικών πλαισίων λειτουργίας και αναφοράς, με την εξέλιξη και την πρόοδο άνοιξαν διαύλους επικοινωνίας στον κόσμο, και πρότερες μορφές ψυχαγωγίας και άτυπης παιδαγωγίας βρήκαν νέους φορείς και χώρους έκφρασης. Η παραδοσιακή φιγούρα του λαϊκού αφηγητή εμπλουτίστηκε και μετασχηματίστηκε μέσα σε τρέχοντα περιβάλλοντα συνύπαρξης και ανταμωμάτων, δίνοντας παράλληλα τη σκυτάλη στη μορφή των σύγχρονων ιστορητών-αφηγητών (Πελασγός, 1997, σσ. 93-99· Προύσαλης, 2015, σσ. 290-299). Η παλιά ανάγκη επικοινωνίας και ψυχαγωγίας βρέθηκε να κινείται σε σύγχρονες συνθήκες αλλά και αναζητήσεις και οι νέοι μετεξελιγμένοι φορείς -«κουβαλητές» των λογής λογής αφηγηματικών υποθέσεων-corpus επιχειρούν να συμβάλλουν με το δικό τους ποιοτικό τρόπο στη διάδοση πλευρών της προφορικής λογοτεχνίας, μέσα από μια ιδιαίτερη κινητικότητα, πρωτοφανή ζήλο και νέες ανερχόμενες ιδιότητες<sup>1</sup>. Οι πρότεροι χώροι της παραδοσιακής αφήγησης (μύλοι, καφενεία, τσαγκάρικα, φούρνοι, δημόσιες αγορές, πλοία κ.λπ. (Λουκάτος, 1997, σσ. 31-40) και η λειτουργία της σχέσης μέσα στην οικεία τοπογεωγραφική κοινότητα, τροποποιήθηκαν από τις αλλαγές των

<sup>1</sup>Από το Φεβρουάριο του 2021 έχει συγκροτηθεί νομικά το Σωματείο Επαγγελματιών Ιστορητών Αφηγητών Ελλάδας.

συνθηκών του περιγύρου που ανέδειξε νέους χώρους συνάντησης στην εξέλιξη των κοινωνικών σχέσεων και στη διεύρυνση των ανθρώπινων δραστηριοτήτων (Κατσαδώρας, 2013b, σσ. 1061-1069). Έτσι η προφορική αφήγηση με καταβολές από την εμπειρία και την πρακτική του παρελθόντος, ως σύγχρονη έκφραση πολιτισμού αλλά και κοινωνικής αλληλεπίδρασης και παρέμβασης στις μέρες μας<sup>2</sup>, καταγράφεται τόσο σε επίπεδο ατομικών παραστατικών αφηγήσεων όσο και πιο συλλογικών μορφών που αφορούν ολιγοήμερα ή πολυήμερα Φεστιβάλ αφήγησης και τη δημιουργία σχετικών Λεσχών Αφήγησης.

Αντικείμενο του παρόντος άρθρου αποτελεί η παρουσίαση μιας σύγχρονης κοινότητας ανθρώπων, που συναντώνται υπό τη συνθήκη λειτουργίας μιας αφηγηματικής κοινότητας, με τη μορφή ενός νέου μορφώματος συνομάδωσης, μιας διαφοροποιημένης ομάδας της πόλης -με το σύγχρονο ορισμό του λαού- που συνδέονται μέσα από ένα κοινό χαρακτηριστικό γνώρισμα κατά τον Dundes (1965, σσ. 1-3), εδώ από το κοινό ενδιαφέρον που έχει ως άξονα αναφοράς τον κόσμο της λαϊκής προφορικής λογοτεχνίας και της αφηγηματικής της προσέγγισης. Η κοινότητα των ανθρώπων αυτών δεν εντάσσεται στην έννοια της λαϊκής ομάδας υπό την ξεπερασμένη ματιά του εθνισμού του Χέρντερ, αλλά αποτελεί μια σύγχρονη μορφή έκφρασης και αστικής έκφανσης της ποικιλίας της ανθρώπινης ομαδικότητας, ενός βασικού αναδυόμενου χαρακτηριστικού στοιχείου ως συμβολή στις σύγχρονες προσεγγίσεις του λαϊκού πολιτισμού, δημιουργώντας καινούργια πεδία έρευνας και μελέτης όπως αναφέρει η Καπλάνογλου (2022, σσ. 75-108), παραπέμποντας στους Μερακλή και Simonsen. Η κινητικότητα των εμπλεκόμενων με την εν λόγω αφηγηματική κοινότητα, δημιουργείται μέσα από το κοινό ενδιαφέρον ανθρώπων που δεν μοιράζονται πια την καθολικότητα του χωροχρόνου τους -όπως στις πρότερες κλειστές αγροτικές κοινότητες του μακρινού παρελθόντος, αλλά προσανατολίζονται είτε στην αφήγηση είτε στην ακρόαση ιστοριών της προφορικής παράδοσης όποτε το επιθυμούν. Αντανακλούν πιθανά με τον τρόπο αυτό την άποψη, που θεωρεί, πως ο λαϊκός πολιτισμός αποτελεί μια δημιουργική απάντηση στις συνθήκες ζωής του ανθρώπου στο σύγχρονο κόσμο των ταχύτατων αλλαγών (Bausinger, 2009, σ. xxv) υπό την ανάγκη αναζήτησης ενός αισθήματος του ανήκειν και του εκφράζεσθαι. Σύμφωνα με την οπτική της αμερικανικής Λαογραφίας -στα πλαίσια των Νέων Προοπτικών των τελευταίων σαράντα ετών- θα μπορούσαν να αποτελούν στοιχείο του λαϊκού πολιτισμού, αφού δημιουργούν μια επικοινωνία σε βάση καλλιτεχνικής έκφρασης, υπό τη μορφή μικρής ομάδας κατά τον Ben-Amos (1971, σσ. 3-15). Τα εποχούμενα και σταθερά μέλη της αναφερόμενης αφηγηματικής κοινότητας εκτός από το ότι αναπτύσσουν εκφραστικές και καλλιτεχνικές συμπεριφορές, οικοδομούν μεταξύ τους φιλίες και εκθέτουν σκέψεις και ανησυχίες μέσα από τον συμβολικό λόγο των παραμυθιών, ενώ οι μηνιαίες συναντήσεις γίνονται αφορμές για ενημέρωση στα τεκταινόμενα του χώρου των Ελλήνων νεοαφηγητών και πεδίο γενικότερης πληροφόρησης για ποικίλες εκδηλώσεις και πολιτιστικές δραστηριότητες του είδους<sup>3</sup>. Ο χρόνος ανταμώματος στα πλαίσια των μηνιαίων συναντήσεων είναι μια τεχνητή σύμβαση που πιθανά εξυπηρετεί μια βαθιά ανάγκη, ενώ το κοινό διακρίνεται από μια αντικειμενική αστάθεια που επηρεάζεται από τις προτεραιότητες του ατομικού μικρόκοσμου.

Επίκεντρο της αναφοράς είναι η λειτουργία της Λέσχης Αφήγησης Αθήνας «Μοιράσου κι εσύ μian ιστορία» που διοργανώνεται από το 2016 σε μηνιαία βάση στο διάστημα Σεπτεμβρίου-Ιουνίου από την ΑΜΚΕ (Αστική Μη Κερδοσκοπική Εταιρεία) «Παραμύθια και Μύθοι στου Κένταυρου τη ράχη», έναν φορέα με έδρα το Πήλιο που διοργανώνει από το 2011 το ομώνυμο τοπικό Φεστιβάλ αφήγησης κάθε καλοκαίρι, αλλά και το Φεστιβάλ Αφήγησης «Αθήνα... μια πόλη παραμύθια», το

<sup>2</sup> Ο γράφων κλήθηκε να υλοποιήσει στα πλαίσια των πρωτοβουλιών κοινωνικού χαρακτήρα του Εθνικού Θεάτρου στο διάστημα 2015-2020, το πρόγραμμα προφορικών αφηγήσεων «Τα παραμύθια του Εθνικού» σε πλήθος φορέων ευπαθών ομάδων με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά (πρόσφυγες, ομάδες νέων σε απεξάρτηση, τρόφιμους ψυχιατρικών δομών, μονογονεϊκές οικογένειες υπό εξάρτηση, δομές τρίτης ηλικίας, συλλογικότητες ειδικών ιατρικών παθήσεων κ.λπ.) καθώς και Δήμων αλλά και σχολείων σε περιοχές με έντονα κοινωνικά και οικονομικά προβλήματα.

<sup>3</sup> Η χρήση του Διαδικτύου ως μέσου αφήγησης στους σύγχρονους καιρούς δεν είναι άγνωστη στο εξωτερικό, ως μια συνήθη και διαδεδομένη πρακτική στο πεδίο των αφηγηματικών παραστάσεων πέρα από τις συνθήκες της πανδημικής κρίσης. Ο γράφων κλήθηκε π.χ. τον Φεβρουάριο του 2021 να συμμετάσχει στις διαδικτυακές αφηγήσεις του προγράμματος Abilasha Katha-Mythology Revised-Stroytelling for grown ups, του Διεθνούς Φορέα Προφορικής Αφήγησης Kathalaya της Ινδίας. Την αφήγηση παρακολούθησαν διαδικτυακά 40 άνθρωποι από έξι διαφορετικές χώρες.

οποίο συνδιοργανώνεται με το Δήμο της Αθήνας<sup>4</sup>, το οποίο εμπνέεται από, αλλά και αφιερώνεται στην Παγκόσμια Ημέρα Αφήγησης (World Storytelling Day, 20η Μαρτίου). Σκοπός ήταν η δημιουργία σταθερού χώρου αναφοράς για τους προφορικούς αφηγητές, αλλά κι ενός χώρου συνάντησης για τους παραμυθόφιλους, προκειμένου να πραγματοποιούνται προφορικές ιστορήσεις, δίνοντας έτσι την ευκαιρία της αφηγηματικής έκθεσης σε όσο το δυνατό μεγαλύτερο αριθμό ανθρώπων, σε όσους αγαπούν να λένε υπό οποιαδήποτε ιδιότητα και σε όσους αρέσκονται να ακούν ιστορίες, δημιουργώντας με τον τρόπο αυτό μια αφηγηματική κοινότητα. Μέλη της, άτυπα, αποτελούν όσοι εκδηλώνουν πρόθεση αφήγησης με αναγραφή σε σχετικό κατάλογο και αφηγούνται στις προγραμματισμένες συναντήσεις, υπό οποιαδήποτε ιδιότητα ή σχέση. Ανάμεσά τους συγκαταλέγονται, για παράδειγμα, επαγγελματίες αφηγητές, απόφοιτοι σεμιναριακών κύκλων, υπό εκκόλαψη αφηγητές/τριες, αυτοδίδακτοι/ες ιστορητές/τριες, και όσοι και όσες, ανεξάρτητα από ηλικία, επιθυμούν να αφηγηθούν, χωρίς καμιά πρότερη σχέση με την αφήγηση σε βάση στενά επαναληπτική. Βασικό τους χαρακτηριστικό είναι η επιθυμία να μοιραστούν κάτι που αγαπούν προφορικά από την λαϊκή προφορική παράδοση.

### Η Λέσχη Αφήγησης Αθήνας «Μοιράσου κι εσύ μια ιστορία»

Η σύσταση και λειτουργία της Λέσχης Αφήγησης Αθήνας «Μοιράσου κι Εσύ μια ιστορία», αποτελεί μια προσπάθεια για την υποστήριξη και προώθηση της τέχνης της αφήγησης, μέσα από την εμπειρία της κοινής συλλογικής συμμετοχής σε κοινό χώρο και χρόνο, αντλώντας αφηγηματικό υλικό από τη δεξαμενή της ανώνυμης προφορικής λογοτεχνίας των λαών του κόσμου: Λαϊκά παραμύθια, Αισώπειοι μύθοι, μυθολογίες των λαών, λαϊκές παραδόσεις και ανώνυμες λαϊκές ιστορίες, θρύλοι, αποσπάσματα από επικά έργα ή συναξάρια, επιλέγονται από παλαιότερους και νεότερους ιστορητές και αφηγήτριες όλων των ηλικιών, από 6 ετών και άνω, επιδιώκοντας τη γνωριμία και προωθώντας την ανταλλαγή και τον εμπλουτισμό εμπειριών, απόψεων, προσεγγίσεων, πρακτικών, τεχνικών και ιδεών. Στην κατεύθυνση της προστασίας, διάσωσης, διατήρησης, ανάδειξης και προώθησης της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς που συμπεριλαμβάνει τον μυθοπλαστικό λόγο των παραπάνω αναφερόμενων ειδών, οι συναντήσεις υπό τη μορφή των αφηγηματικών παραστάσεων σε επικοινωνιακό πλαίσιο και ανάλογη ατμόσφαιρα, παίρνουν μια οντολογική διάσταση (Ben-Amos 1976, εισαγωγή ix-xlv) και οι προφορικές ιστορήσεις -μέσω του ζωντανού-πάλλοντα ομιλούμενου λόγου μεταμορφώνονται σε αέναα μεταδιδόμενες διαδικασίες σε συγκεκριμένες κοινωνικές συνθήκες της εκάστοτε πραγματικότητας (Bauman, 1977, σσ. 7-14· 1992, σσ. 1-10), εκεί που το «υλικό» της παράδοσης συναντά και συμπλέκεται με την προσωπική εμπειρία του κάθε αφηγητή.

Η Λέσχη Αφήγησης Αθήνας διοργανώνει δέκα συναντήσεις τον χρόνο, με αρχή τον Σεπτέμβριο και λήξη τον Ιούνιο, με ζωντανές συναντήσεις στο τέλος του μήνα. Δέκα αφηγητές και αφηγήτριες, σε κλειστό αναρτώμενο κατάλογο, σε κάθε συνάντηση μοιράζονται ζωντανά για δύο ώρες 7.00-9.00 μ.μ. με μέγιστο χρόνο τα 12 λεπτά, τις ιστορίες που έχουν επιλέξει, στο παραμυθόφιλο ακροατήριο που έχει ενημερωθεί με τη χρήση διαδικτυακών μέσων για τη συνάντηση. Χώρος ανταμώματος αποτελεί το βιβλιοπωλείο καφέ Free Thinking Zone στις παρυφές του Κολωνακίου. Ο μέσος αριθμός συμμετεχόντων και συμμετεχουσών διαφορετικών αφηγητών και αφηγητριών, είναι περίπου οι σαράντα ανά έτος, με κυρίαρχη την παρουσία του γυναικείου φύλου. Το ακροατήριο που συγκεντρώνεται σε κάθε συνάντηση κυμαίνεται από 20 ως 55 ακροατές και ακροατρίες με μέσο όρο 80 με 85 ιστορίες να ακούγονται σε κάθε δεκάμηνη αφηγηματική περίοδο.

Οι ιστορίες που εκτίθενται αφηγηματικά μόνο με προφορικό τρόπο, συμβάλλουν παράλληλα στη δημιουργία μιας ενδιαφέρουσας και αξιολογής αρχειακής παρακαταθήκης/πηγής, αφού οι συμμετέχοντες και συμμετέχουσες έχουν την υποχρέωση να καταθέτουν στην «ιστοριοθήκη» της Λέσχης τις πηγές άντλησης των ιστοριών τους, υλικό που τίθεται ελεύθερα και ανοιχτά στο όποιο ενδιαφερόμενο παραμυθόφιλο κοινό. Οι αφηγήσεις που πραγματοποιούνται, άλλοτε κινούνται και

<sup>4</sup> Με τη συνεργασία του ΟΠΑΝΔΑ (Οργανισμός Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας του Δήμου Αθηναίων) κάθε Μάρτιο από το 2014.



υπηρετούν την αναζωπύρωση του αφηγηματικού ενδιαφέροντος των ιστορητών σε παλιές παραμυθιακές υποθέσεις που έχουν πέσει σε μια πρότερη αδράνεια του ενδιαφέροντός τους, άλλοτε γίνονται αφορμή και ευκαιρία για μια πρόβα -υπό ζωντανές συνθήκες- σε ένα υπό αφηγηματική προετοιμασία υλικό και άλλοτε μπορεί να ταυτίζονται με τη χρονική περίοδο συνάντησης της Λέσχης και αντανακλούν και συνδέονται θεματικά με την εποχή. Οι δραστηριότητες της λέσχης ανά συνάντηση φωτογραφίζονται και αναρτώνται στο Διαδίκτυο, για την ενημέρωση ενός πλατύτερου κοινού και την διάχυση και προώθηση της ιδέας της προφορικής αφήγησης σε μεγαλύτερα και πιο πλατιά ακροατήρια ή ενδιαφερόμενους.

## Προφορική αφήγηση και Διαδίκτυο

Η χρήση και η αξιοποίηση του Διαδικτύου δεν ήταν άγνωστες στον κόσμο της προφορικής αφήγησης. Από τη στιγμή που παρουσιάστηκε από το 2006, με συγκεκριμένες πλατφόρμες-δυνατότητες ανάρτησης βίντεο (YouTube), δόθηκε η δυνατότητα της μόνιμης ή περιστασιακής ανάρτησης και διαμοιρασμού του στο διηγετικές, ενός τεράστιου αριθμού οπτικών καταγραφών ποικίλης χρονικής έκτασης και διάρκειας, με αναφορά σε πολλά αντικείμενα και πλευρές της ανθρώπινης δραστηριότητας. Οι νέες ολοένα αναπτυσσόμενες δυνατότητες χρήσης και εφαρμογών, που επηρεάζονται και καθορίζονται από τις ταχύτητες της τεχνολογικής εξέλιξης, επέτρεψαν την άρση της γεωγραφικής απομόνωσης και την ενιαιοποίηση του κοινού διαδικτυακού τόπου, ενώ επέτρεψαν και μια συνθήκη μόνιμης αναφοράς και ανάκλησης της επιλογής στη λειτουργία της εικόνας, αφού η ανάρτηση θεωρείται σχεδόν μόνιμη.

Σε τούτες τις νέες ψηφιακές συνθήκες, πολλοί προφορικοί αφηγητές τόσο της Ελλάδας όσο και του εξωτερικού, αναρτούν σε προσωπικά κανάλια του YouTube βιντεοσκοπημένα αποσπάσματα από αφηγήσεις τους, μεμονωμένες αφηγήσεις ιστοριών ή ακόμη και το σύνολο μιας αφηγηματικής παράστασης, παρουσιάζοντας στο ευρύ διαδικτυακό κοινό τη δουλειά τους στη λογική μιας αφηγηματικής ανασκόπησης, πολιτιστικής συμβολής ή προωθητικής ενέργειας<sup>5</sup>. Παράλληλα εντοπίζονται αρκετές αφηγήσεις αυθεντικών λαϊκών αφηγητών, οι οποίες βρίσκονται αναρτημένες στο Διαδίκτυο, εκτός από το YouTube επίσης και στο Facebook σε σελίδες πολιτιστικών, εκπαιδευτικών ή ειδησεογραφικών φορέων, καθώς και σε προσωπικές σελίδες φυσικών προσώπων, επιτρέποντας στους μελετητές και στον κάθε ενδιαφερόμενο να έχουν πρόσβαση στο περιεχόμενο και τους τρόπους της αφήγησής τους. Φορείς και οργανισμοί δημοσιοποιούν στο Διαδίκτυο το αποτέλεσμα της συνεργασίας με προφορικούς αφηγητές και φεστιβαλικές διοργανώσεις και προβάλλουν τις εκδηλώσεις τους στη λογική της διάχυσης, προώθησης των δραστηριοτήτων τους<sup>6</sup>. Κύριο χαρακτηριστικό όλων των προαναφερόμενων δραστηριοτήτων ήταν η εικονική αποτύπωση και καταγραφή ζωντανών εκδηλώσεων μεμονωμένων ή συλλογικών.

Οι πρωτόγνωρες συνθήκες της διεθνούς πανδημίας που ενέσκηψε από την μετάδοση του ιού COVID 19 μετά τον Φεβρουάριο του 2020, τροποποίησαν υποχρεωτικά τη μορφή των δια ζώσης συναντήσεων και η προσαρμογή της τεχνολογικής εξέλιξης στην κάλυψη των ανθρώπινων αναγκών για έκφραση και επικοινωνία με τη συμβολή του Διαδικτύου, μετασχημάτισαν τη ζωντανή σύμβαση των αφηγηματικών συναντήσεων σε on line-ταυτόχρονη ζωντανή διαδικτυακή, ηλεκτρονική, ψηφιακή. Το αρχικό ξάφνιασμα που δημιουργήθηκε από ένα ασταμάτητα μεταβαλλόμενο απειλητικό περίγυρο και οι υποχρεωτικοί περιορισμοί του εγκλεισμού που επιβλήθηκε σχεδόν σε παγκόσμιο επίπεδο, λειτούργησαν υπονομευτικά στο σύνολο του χώρου των παραστατικών τεχνών πανελλαδικά αλλά και διεθνώς. Οι απαγορεύσεις των πολυπληθών συγκεντρώσεων σε κλειστούς

<sup>5</sup> Για παράδειγμα, ο γράφων διατηρεί στο YouTube το προσωπικό του κανάλι (Δημήτρης Β. Προύσαλης, Αφηγητής) όπου βρίσκονται αναρτημένα και διαθέσιμα, βίντεο από προσωπικές παρουσιάσεις βιβλίων, συνεντεύξεις, ομιλίες, μεμονωμένες αφηγήσεις, αλλά και ολόκληρες παραστάσεις αφήγησης με επίκεντρο τα λαϊκά παραμύθια, την προφορική λογοτεχνία και την παραμυθιακή αφήγηση.

<sup>6</sup> Π.χ. η σελίδα «Παραμύθια και Μύθοι στου Κένταυρου τη ράχη» στο blogspot που αποτελεί ταυτόχρονα χώρος ανάρτησης σχετικά με τις δράσεις των παραμυθιακών φεστιβαλικών διοργανώσεων αφήγησης στο Πήλιο από το 2011 και η «Αθήνα... μια πόλη παραμύθια» αντίστοιχων εκδηλώσεων στην Αθήνα από το 2014.

χώρους και ο φόβος που συνόδευσε τις αρνητικές συνθήκες και την επιβολή ενός κύματος δικαιολογημένων απαγορεύσεων και αποτροπών, αποτέλεσε ισχυρό χτύπημα τόσο για τα ίδια τα παραστατικά θεάματα ως είδος όσο και για τους φορείς/ενσαρκωτές τους. Η αρχική αποσβόλωση, έφερε την αναζήτηση της υποκατάστασης στην κατεύθυνση της θετικής, ενεργητικής στάσης, προκειμένου να μην κοπεί ολοκληρωτικά των νήμα των επαφών αλλά και την αναγκαιότητα να συνεχιστεί η προφορική αφήγηση μέσα στις καινούργιες αδήριτες συνέπειες της κρίσης, αξιοποιώντας νέες εναλλακτικές δοκιμές και πρακτικές.

## Όψεις και εκτιμήσεις της διαδικτυακής επιλογής

Οι υπεύθυνοι της Λέσχης Αφήγησης αντιμετώπισαν ένα πραγματικό δίλημμα σε σχέση με την δυνατότητα υποκατάστασης των φυσικών συναντήσεων στη διαδικτυακή μορφή, αλλά και τις πιθανές αναδυόμενες αρνητικές αντανάκλασεις στην ποιότητα τόσο της επικοινωνίας όσο και των αφηγήσεων, που προϋποθέτουν τη φυσική εγγύτητα, την οικειότητα του χώρου, τη δημιουργία ατμόσφαιρας, την έννοια της ζωντανής κοινότητας. Η επιμονή των δυσκολιών στις φυσικές συναντήσεις, υπό το βάρος των αντικειμενικών αρνητικοτήτων αλλά και του υποκειμενικού φόβου, επέβαλε την πρόκριση της διαδικτυακής μορφής, μιας αναγκαίας επαφής που προκρίθηκε της ποιότητας. Έτσι η Λέσχη Αφήγησης Αθήνας «Μοιράσου κι εσύ μια ιστορία» λειτούργησε διαδικτυακά για τέσσερις μήνες-συναντήσεις (Μάρτιος, Απρίλιος-Μάιος-Ιούνιος 2021) με ακροατήριο από 45-75 άτομα<sup>7</sup>.

Οι αφηγήσεις ειδολογικά, κινήθηκαν τόσο πριν από την πανδημία στις ζωντανές -in vino- συναντήσεις της Λέσχης Αφήγησης Αθήνας όσο και στο διάστημα εντός αυτής υπό διαδικτυακή μορφή, σε μια διευρυμένο πεδίο που κάλυψε τις κατηγορίες των λαϊκών παραμυθιών, των μυθολογικών ιστοριών, των Αισώπειων μύθων, των λαϊκών παραδόσεων και των θρύλων, αλλά και ανώνυμες λαϊκές ιστορίες που δεν κατηγοριοποιούνται στις προαναφερόμενες ομαδοποιήσεις, που μπορεί να συναντήσει κανείς ως προφορικές αφηγήσεις στους χώρους των σύγχρονων αφηγητών.

Η εκδήλωση ενδιαφέροντος για συμμετοχή στις διαδικασίες αφήγησης της Λέσχης Αφήγησης Αθήνας προϋπόθετε πριν από, αλλά και κατά τη διάρκεια της πανδημικής κρίσης, που «επέβαλε» τη μορφή των διαμεσικών συναντήσεων, την πρότερη συνεννόηση με τους υπευθύνους της Λέσχης, έτσι ώστε να δηλωθεί, αλλά και να διασφαλιστεί, τι θα ακουστεί στα πλαίσια των διαδικτυακών ανταμωμάτων. Βασικές θεματικές αποτέλεσαν και στις δύο μορφές συναντήσεων, οι μύθοι ζώων, τα μαγικά παραμύθια, οι θρησκευτικές ιστορίες, τα ρεαλιστικά-νοβελιστικά παραμύθια, οι ευτράπελες-ανεκδοτολικές διηγήσεις, ιστορίες σοφίας αλλά και περιπτώσεις κλιμακωτών τυπολογικών ιστοριών τόσο από τον ελληνόφωνο κόσμο όσο και από τις προφορικές παραδόσεις άλλων λαών και γεωγραφικών περιοχών του κόσμου. Δεν έλειψαν οι μυθολογικές ιστορίες ως προφορικές αποτυπώσεις του «ιερού» λόγου εθνοτικών ομάδων και ιθαγενών φυλών από τις ηπείρους, αλλά και το μετέωρο συναίσθημα που αναδύθηκε μέσα από τις λαϊκές παραδόσεις, στενά συνυφασμένες με το τοπογεωγραφικό πλαίσιο που τις γέννησε η λαϊκή φαντασία, συμπεριλαμβάνοντας το όλον του ορατού και αόρατου κόσμου. Η οπτική-λογική αλλά και η αφηγηματική συνείδηση σχετικά με το ρόλο και τη λειτουργία του κάθε αφηγητή και της κάθε αφηγήτριας χρωμάτισαν τις διαφοροποιήσεις των ιστορήσεων, που καθορίζονται από το βαθμό της μυθοπλαστικής διάθεσης για παρέμβαση στην επιλεγμένη ιστορία ή την ανάγκη για τη διατήρηση της «παραδομένης» υπόθεσης και πλοκής ως έχει.

Στη συντριπτική τους πλειοψηφία πηγές των αφηγήσεων υπήρξαν οι έντυπες συλλογές, άλλοτε θεματικές και άλλοτε γεωγραφικού προσδιορισμού, ενώ δεν ήταν λίγες οι φορές που ως πηγές δηλώθηκαν διαδικτυακοί ιστότοποι με αναφορά σε συγκεντρωμένο παραμυθολογικό υλικό, ενώ το δημοφιλέστερο είδος και στις δύο μορφές συναντήσεων υπήρξε το λαϊκό παραμύθι. Σε αρκετές

7 Η ίδια διαδικτυακή πρακτική υιοθετήθηκε επίσης από τη Λέσχη Αφήγησης Βόλου στο διάστημα Νοέμβριος 2021-Φεβρουάριος 2022, μια ανάλογη προσπάθεια που υποστηρίζεται από τη Λέσχη Αφήγησης Αθήνας. Οι αντικειμενικές συνθήκες με την αύξηση των κρουσμάτων, επέβαλαν την υιοθέτηση της διαδικτυακής μορφής λειτουργίας της λέσχης και το επόμενο διάστημα Δεκεμβρίου 2021-Μαρτίου 2022.

περιπτώσεις στην περίοδο των τεσσάρων ετών (Σεπτέμβριος 2016-Φεβρουάριος 2020) πριν την εκδήλωση της πανδημικής κρίσης του COVID 19, δηλώθηκε από μικρό αριθμό συμμετεχόντων η αφηγηματική μεταφορά ιστοριών, που ακούστηκαν προφορικά από οικείο συγγενικό πρόσωπο του στενότερου ή ευρύτερου οικογενειακού κύκλου, στοιχείο που έλειψε από την περίοδο της διαδικτυακής σύνδεσης (Μάρτιος-Ιούνιος 2021).

Στη ροή των διαδικτυακών συναντήσεων της λέσχης παρατηρήθηκαν συνολικά, και μετά από κριτικό αναστοχασμό εντοπίζονται όψεις και αναγνωρίζονται σημαντικά αρνητικά στοιχεία, που επηρεάζουν τους μορφολογικούς και αισθητικούς κανόνες στα πλαίσια της λαογραφικής θεωρίας των αφηγηματικών ειδών. Για παράδειγμα, η περιορισμένη πρότερη χρήση εισαγωγικών και καταληκτικών στερεότυπων φράσεων των ζωντανών ανταμωμάτων της Λέσχης Αφήγησης Αθήνας, χάνεται καθολικά στις μετέπειτα διαδικτυακές συναντήσεις. Η εκφορά του αφηγηματικού λόγου επηρεάζεται από πολλαπλούς και υπολογίσιμους πια τεχνικούς όρους, οι οποίοι λειτουργούν καθοριστικά στην ποιότητα των αφηγήσεων. Ως τέτοια στοιχεία μπορούν να αναφερθούν:

- Η αίσθηση της μη φυσικής εγγύτητας του αφηγητή με το ακροατήριό του, αφού ανάμεσα στον φυσικό πομπό της ιστόρησης και τον αντίστοιχο δέκτη, υπεισέρχεται το ηλεκτρονικό μέσο.
- Η ποιότητα της αφήγησης, καθώς επηρεάζεται από στοιχεία των τεχνικών όρων ταχύτητα/ποιότητα σύνδεσης, κάλυψη δικτύου, ευκρίνεια και σταθερότητα εικόνας, πιστότητα ήχου κλπ.
- Η μερική εμφάνιση-περιορισμός της εικόνας του σώματος του αφηγητή, που συμμετέχει ενεργά στην ζωντανή αφήγηση. Η εικόνα αυτή, περιορίζεται μέσα στα εκατοστά κάποιας μικροθόνης-κάδρου λήψης, περιορίζοντας ταυτόχρονα τη φυσικότητά στην κίνηση. Το σώμα εγκλωβίζεται και αποκρύπτεται από το ακροατήριο. Έχει διαφορά η σκηνοθετημένη λήψη-βιντεοσκόπηση από απόσταση της ολότητας του κινούμενου σώματος, ενός κοντινού ή πιο μακρινού πλάνου ενός αφηγητή/τριας, την ώρα της παραστατικής αφήγησης, και είναι άλλο η εικόνα του αφηγητή μπροστά στην κάμερα ενός υπολογιστή σε συνθήκες ταυτόχρονης αφήγησης.
- Η ζωντανή, φυσικής μορφής, αφήγηση, επηρεάζεται από την ενέργεια του ακροατηρίου και την επαφή και διάδρασή του με τον αφηγητή και δημιουργεί μια μοναδική ατμόσφαιρα, αντιληπτή από το κοινό, την οποία εισπράττει. Τούτη η ατμόσφαιρα της ζωντανής παραστατικής συνθήκης είναι κοινά γνωστό στοιχείο σε όλους, πως δεν μπορεί να καταγραφεί από ηλεκτρονικά μέσα. Στην ζωντανή -on line- διαδικτυακή αφήγηση, αυτή η ατμόσφαιρα δεν μπορεί να αντικατασταθεί μέσω ηλεκτρονικών συνδέσεων, στην ουσία δε δημιουργείται και απουσιάζει.
- Η αμεσότητα της αλληλεπίδρασης ανάμεσα στον αφηγητή και το ακροατήριό του υπονομεύεται αφού η παράθεση σχολίων αλλά και οι αντιδράσεις των παρισταμένων αποτρέπονται και αμβλύνονται από το πλαίσιο της μηχανικής-ηλεκτρονικής σύνδεσης.
- Η μηχανοποίηση, σε τεχνικό επίπεδο, των εκφραστικών μέσων του αφηγητή, όπως για παράδειγμα συμβαίνει με την τροποποίηση-αλλαγή, επιρροή στη χροιά της φωνής.
- Η κοινή συλλογική εμπειρία της συνεύρεσης, ατομικοποιείται καθώς ο μοιραζόμενος φυσικά χώρος, όπου φιλοξενείται η ζωντανή αφήγηση, τώρα περιορίζεται στη διαδικτυακή μορφή και στον προσωπικό χώρο, όπου βρίσκεται ο κάθε ένας και καθεμιά από το ακροατήριο. Ο προσωπικός χώρος του ακροατηρίου ανά άτομο, π.χ. καναπές, γραφείο, καρέκλα, δωμάτιο κ.λπ. κυριαρχεί και οριοθετεί εκτός συμμετοχικής χωρικά κοινότητας. Ο κοινός συλλογικός ζωντανός τρισδιάστατος χώρος ύπαρξης του σώματος γίνεται κοινός χώρος της μερικής εικόνας, επίπεδος και μονοδιάστατος, ένα ζωντανό και ιδιότυπο «κόμικ» με δυνατότητες ατομικής κίνησης.
- Στη ζωντανή αφήγηση ο αφηγητής έχει τον έλεγχο του κοινού χώρου στου οποίου το ακροατήριο, τους παρισταμένους και παρούσες, απευθύνεται και μπορεί να το διαχειριστεί. Στη διαδικτυακή συνθήκη, ο κατακερματισμός-πολυμερισμός των εικόνων του ατομικοποιημένου ακροατηρίου υπονομεύει αυτή τη λειτουργία. Η ματιά παύει να είναι συμπεριληπτική, διασπάται και αποκτά μερική μορφή.
- Ο περιορισμός και η σύμπτυξη των αισθήσεων. Καθώς η διαδικτυακή σύνδεση «επιβάλλει» την παντοδυναμία της εικόνας που συλλειτουργεί με, και επηρεάζεται από την ακουστική ποιότητα της σύνδεσης, η όραση και η ακοή κυριαρχούν στην εν λόγω αφηγηματική σύνδεση. Σε συνθήκες

φυσικής συμμετοχικής σε χρόνο και χώρο αφήγησης, υπάρχουν διαθέσιμες και παρούσες, η αφή και η όσφρηση, καθώς το σώμα συμμετέχει ολόκληρο και καθολικά στη σωματοποίηση της ιστορίας.

- Η υπονόμηση της κοινωνικότητας. Αυτό παρατηρείται καθώς πολλοί επιζητούν την εξ αποστάσεως επαφή με τις δράσεις της Λέσχης, από την άνεση της οικείας τους και την αποφυγή της ταλαιπωρίας στη μετακίνηση, ενδεχομένως και την προστασία από την έκθεση σε μόλυνση, αποφεύγοντας τη φυσική παρουσία, στοιχείο που παρατηρήθηκε σε πολλές άλλες δραστηριότητες ζωντανής μορφής.

Το «Μια φορά κι έναν καιρό, σε έναν τόπο μακρινό» της ιστορίας μετατρέπεται σε «Σε κάθε τόπο και σε κάθε χρόνο» των συντελεστών, συμπυκνώνοντας και αντανακλώντας ταυτόχρονα την άποψη, πως η υπέρβαση της έννοιας του χρόνου και του χώρου αποτελεί ένα χαρακτηριστικό αντικείμενο μελέτης και ενασχόλησης της νέας αναδυόμενης ψηφιακής Λαογραφίας (Karlan 2013, σσ. 123-148).

Στα θετικά στοιχεία της διαδικτυακής μορφής παρατηρούνται τα παρακάτω:

- Η δυνατότητα του ξεπεράσματος του εμποδίου της απόστασης. Η διαδικτυακή λειτουργία της Λέσχης Αφήγησης Αθήνας συνέδεσε -συγχρονικά και υπερτοπικά, τόσο μεμονωμένους αφηγητές και αφηγήτριες από διαφορετικούς γεωγραφικούς τόπους συμμετοχής όπως Αθήνα, Σαλαμίνα, Βόλο, Λάρισα, Ερμούπολη Σύρου, Θεσσαλονίκη, Καλαμάτα, Ηράκλειο και Χανιά Κρήτης, Αιδηψό Ευβοίας όσο και παραμυθόφιλα ακροατήρια από διαφορετικές γειτονιές τόσο της Αθήνας και του Πειραιά, αλλά και από περιοχές από διαφορετικές γωνιές της χώρας και του εξωτερικού (Κύπρος, Αγγλία), ξεπερνώντας δυσκολίες υπαγορευμένες από την αντικειμενικότητα των γεωγραφικών συνθηκών.
- Το ξεπέρασμα των ιδιαιτεροτήτων των κοινωνικών συνθηκών του περίγυρου, αφού οι αντικειμενικές και απειλητικές ατμόσφαιρες μιας πανδημίας, υποσκελίστηκαν και δεν ακύρωσαν την ανάγκη για επικοινωνία ενός δυναμικού συνόλου με κοινά ενδιαφέροντα και ανάγκες, το οποίο κατάφερε να κρατήσει ζωντανούς τους δεσμούς του. Κατά συνέπεια, μπορούμε να πούμε ότι επιτεύχθηκε η άρση της αίσθησης του αποκλεισμού από μια συμμετοχική, συλλογικής φύσης δραστηριότητα, υπερνικώντας την αρνητική επιβολή του εγκλεισμού.
- Το ξεπέρασμα των όποιων αποκλεισμών από τη συνάντηση λόγω πρόσκαιρων ή μονιμότερων ασθενειών και κατάστασης της υγείας. Με το πέρας κάποιων διαδικτυακών συναντήσεων δηλώθηκε πως ορισμένοι ακροατές ήταν υπό την ελαφρά νόσηση του COVID 19, ενώ υπήρξαν επίσης και ακροατές από ευπαθείς κοινωνικές ομάδες (Αμέα) με δυσκολία στην κίνηση.
- Η δυνατότητα σύνδεσης ενός πλατιού απομακρυσμένου κοινού να παρακολουθήσει τις αφηγήσεις. Στην πρώτη διαδικτυακή συνάντηση, καταγράφηκε η συμμετοχή φίλων των παραμυθιακών αφηγήσεων από την Αγγλία και την Κύπρο που υπό φυσιολογικές συνθήκες δεν θα είχαν αυτήν την ευκαιρία αλλά και ακροατές από όλη την Ελλάδα που είχαν τη χαρά να ακούσουν παραμυθιακές αφηγήσεις από μια ευρεία γκάμα διαφορετικών πολιτισμικών πηγών.

## Συμπεράσματα

Οι δυνατότητες αξιοποίησης του Διαδικτύου και για τις φυσικές λειτουργίες μιας ζωντανής αφηγηματικής κοινότητας, όπως αυτή της Λέσχης Αφήγησης Αθήνας «Μοιράσου κι εσύ μια ιστορία», παρουσιάζουν τόσο θετικά όσο και αρνητικά κατά περίπτωση χαρακτηριστικά. Η μελέτη τους επιτρέπει, την ανάδυση ενός πλούσιου προβληματισμού για τους δρόμους που ανοίγονται, ξεπερνώντας εμπόδια, διορθώνοντας και δημιουργώντας νέες προοπτικές μέσα σε ένα διεθνές και ελλαδικό περιβάλλον που καλείται να αλλάξει ταχύτητες, να αναζητήσει νέες μορφές, καινούργιες συμπλεύσεις και πρόσφορες δυναμικές ισορροπίες. Σίγουρα οι αναδυόμενες δυνατότητες χρωματίζουν ιδιαίτερα και επηρεάζουν τα χαρακτηριστικά μιας κοινότητας που δοκιμάζει να κρατήσει τους δεσμούς της και τη λειτουργία της, ακολουθώντας τη χρήση ενός τεχνικού μέσου, που αναμφισβήτητα επηρεάζεται από παράγοντες εξωγενείς και διαμορφώνει μέσα από αυτούς άλλες

ποιότητες. Μπορεί η ικανοποίηση να είναι παρούσα ή να αναζητείται, οι αφηγήσεις να μην διακόπτονται και να δηλώνουν παρούσες σε κάθε συνθήκη θετική ή αρνητική, υιοθετώντας ουσιαστικά μια νέα περιστασιακή ή μονιμότερης υπόστασης μορφή, ωστόσο τίποτα δεν μπορεί να αντικαταστήσει τη ζωντανή πάλλουσα συνθήκη και ατμόσφαιρα μιας in vivo συνάντησης.

## Βιβλιογραφία

- Bausinger, H. (2009). *Ο λαϊκός πολιτισμός στον κόσμο της τεχνολογίας*, (μετάφραση Μαριάνθη Καπλάνογλου-Αρετή Κοντογιώργη). Πατάκης.
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Σύγχρονοι Ορίζοντες των Λαογραφικών Σπουδών. Εννοιολογικό Πλαίσιο, Έρευνα, Φύλο, Διαδίκτυο, Σχολείο*. Σιδέρης.
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2014). Νέοι ορίζοντες στις ελληνικές Λαογραφικές Σπουδές: Το Διαδίκτυο ως πεδίο παραγωγής, διάδοσης και εκπαιδευτικής αξιοποίησης του Λαϊκού Πολιτισμού-Η ερευνητική μέθοδος της εικονικής εθνογραφίας. Στο Ε. Θεοδωροπούλου, Μ. Καϊλα,, Ν. Πολεμικός, Ι. Παπαδόπουλος, Σ. Καφούση & Π. Φώκιαλη (Επιμ.), *Πρακτικά της Διημερίδας με θέμα: Η διδακτορική έρευνα στο Τμήμα Επιστημών της Προσχολικής Αγωγής και του Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού* (σσ. 470-486). Τ.Ε.Π.Α.Ε.Σ.
- Καπανιάρης, Α. Γ. (2020). *Ψηφιακή Λαογραφία και εκπαίδευση. Εμπλουτισμένα μέσα και καινοτόμες προσεγγίσεις στη διδακτική του λαϊκού πολιτισμού*. Πεδίο.
- Καπλάνογλου, Μ. (2022). Η αφήγηση ως δημιουργική επικοινωνία: Λαογραφική θεωρία των ειδών, κριτήρια ένταξης και διαφοροποίησης. Στο Μ. Κακαβούλια & Π. Πολίτης (επιμ.), *Αφήγηση. Μια πολυεπιστημονική θεώρηση* (σσ. 75-108). Gutenberg.
- Κατσαδώρας, Γ. (2013α). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο Ε. Π. Αυγερινός (επιμ.), *Επιστήμες της εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σσ. 99-122). Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Αιγαίου και Ταξιδευτής.
- Κατσαδώρας, Γ. (2013β). Η εννοιολογική δυναμική της αφήγησης. Με αφορμή δύο συνέδρια της Διεθνούς Εταιρείας Λαϊκής Αφηγηματολογικής Έρευνας. *Λαογραφία* 42 (σσ. 1061-1069).
- Λουκάτος, Δ. (1997). Παραμυθάδες στα πληρώματα των ελληνικών πλοίων. Στο Κ. Κουλουμπή-Παπαετροπούλου (επιμ.), *Κύκλος του Ελληνικού Παιδικού Βιβλίου. Η Τέχνη της Αφήγησης* (σσ. 31-40). Πατάκης.
- Μιχαήλ, Γ. (2009). Homo internecticus ή λαογραφία και Διαδίκτυο. *Λαογραφία*, 41 (σσ. 291-306)
- Πελασγός, Σ. (1997). Ο νεο-αφηγητής: Ένας νέος κάτοικος στο πανάρχαιο σπιτάκι της αφήγησης. Στο Κ. Κουλουμπή-Παπαετροπούλου (επιμ.), *Κύκλος του Ελληνικού Παιδικού Βιβλίου. Η Τέχνη της Αφήγησης* (σσ. 93-99). Πατάκης.
- Προύσαλης, Δ. Β. (2015). Από τους λαϊκούς αφηγητές-παραμυθάδες του χτες στους νεοαφηγητές-ιστορητές του σήμερα. Στο Γ. Κοντομηνάς (επιμ.), *Φίλιος αμητός. Προς τιμήν του Κώστα Λιάπη*. (σσ. 290-299). Εργαστήριο Λόγου και Πολιτισμού Π.Τ.Π.Ε. Πανεπιστημίου Θεσσαλίας.
- Anderson, T., C. (2000). The Body and Communities in Cyberspace: a Marcellian Analysis. *Ethics and information Technology*, 2, 153-158.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. University of Minnesota Press .
- Bauman, R. (1977). *Verbal Art as Performance*. Waveland Press, Inc.
- Bauman, R. (1992). *Story, performance and event. Contextual studies of oral narrative*. Cambridge University Press.
- Ben-Amos, D. (1976). *Folklore Genres*. University of Texas Press.
- Boal, I. A. (1995). *Resisting the Virtual Life: the Culture and Politics of Information*. City Lights Brown JS.

- Bronner, S., J. (1998). *Following tradition: Folklore in the discourse of American culture*. Utah State University Press.
- Bronner, S. J. (2009). Digitizing and Virtualizing Folklore. In J. Tr. Blank (ed.), *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World* (σσ. 21-66). Utah State University Press.
- Degh, L. (1994). *American Folklore and the Mass Media*. Indiana University Press.
- Dundes, A. (1965). What is Folklore? In A. Dundes (Ed.), *The Study of Folklore*. Prentice-Hall, Inc. (σσ. 1-3)
- Dundes, A. (1980). Who are the Folk?, In A. Dundes (Ed.), *Interpreting Folklore*. University Press (σσ. 1-19)
- Dundes, A. (2005). Folkloristics in the Twenty-First Century. *The Journal of American Folklore*, Vol. 118, No. 470 (Autumn, 2005), (σσ. 385-408) .
- Jones, St. G. (1995). Understanding Community in the Information Age. In G. St. Jones (ed.), *Cybersociety: Computer-mediated Communication and Community* (σσ. 10-35). Sage.
- Kaplan, M. (2013). Curation and Tradition on Web 2.0. In Tr. J. Blank, & R.G. Howard (eds.), *Tradition in the Twenty-First Century: Locating the Role of the Past in the Present*. Utah State University Press. (σσ. 123-148)
- Mason, Br. L. (1996). Moving toward Virtual Ethnography. *American Folklore Society Newsletter* 25 (2), (σσ. 4-6).
- McNeill, L. S. (2009). The End of the Internet: A Folk Response to the Provision of Infinite Choice. In Blank, Tr. J. (ed.), *Folklore and the Internet*. Utah State University Press. (σσ. 80-97)
- Newsom, E, Th. (2013). *Participatory Storytelling and the New Folklore of the Digital Age*. (Unpublished) Thesis submitted to the Graduate Faculty of Rensselaer Polytechnic Institute in Partial Fulfillment of the Requirements for the degree of doctor of philosophy.
- Raymond, E. S. (2001). *The cathedral and the bazaar: musings on Linux and Open Source from an accidental revolutionary*. O'Reilly and Associates.
- Ronnell, Av. (2001). A Disappearance of Community. In D. Trend (ed.), *Reading Digital Culture* (σσ. 287-293). Blackwell.
- Ross, A., & Trend, D. (2001). The New Smartness. In D. Trend (ed.), *Reading Digital Culture*, (σσ. 354-363). Blackwell.

## Η περίπτωση του Ελληνικού YouTube community: Ένας βιότοπος λαογραφικών φαινομένων μέσα σε μία μικρογραφία της κοινωνίας στο Διαδίκτυο

Αικατερίνη Σχοινά

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

[katerinasxoina@gmail.com](mailto:katerinasxoina@gmail.com)

### Περίληψη

Σκοπός της παρούσας εισήγησης είναι να παρουσιαστεί το Ελληνικό YouTube Community μέσα από τη δημιουργικότητα, τις φιλίες, τις διαμάχες και τη φύση του επαγγέλματος του youtuber. Επιπλέον, πρόκειται για μια διαδικτυακή κοινότητα ζωντανή, με κοινό και youtubers να αλληλεπιδρούν και να δημιουργούν σχέσεις ζωντανές, όπως θα γινόταν και στη διά ζώσης επικοινωνία. Αυτό γίνεται μέσα από τα lives, τα σχόλια στα βίντεο, αλλά και τα social media. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται ένας βιότοπος λαογραφικών φαινομένων που δε γίνεται να περάσει απαρατήρητος από την ακαδημαϊκή έρευνα. Ενδεικτικά, αναρτάται περιεχόμενο με αφηγήσεις αστικών θρύλων, θεωριών συνωμοσίας, παρουσιάζονται παραδοσιακά επαγγέλματα, όπως η μελισσοκομία, βίντεο με καταγραφές εθίμων, θέματα με παλιά παιχνίδια στο πλαίσιο της νοσταλγίας της δεκαετίας του 1990 και πολλά άλλα. Η συλλογή των δεδομένων πραγματοποιήθηκε μέσω της ποιοτικής μεθόδου, δηλαδή με τη διεξαγωγή συνεντεύξεων με youtubers του Ελληνικού YouTube Community. Τέλος, διεξήχθη «επιτόπια εθνογραφική έρευνα», όπως εφαρμόζεται στις διαδικτυακές κοινότητες, σε κάποια από τα κανάλια που έχουν αναρτημένο λαογραφικό υλικό, ακούσια βέβαια από τους δημιουργούς τους, ώστε να συλλεχθούν περισσότερα στοιχεία, με στόχο να γίνει προσέγγιση του λαογραφικού υλικού μέσω της ψηφιακής λαογραφίας (e-folklore).

**Λέξεις-κλειδιά:** αστικοί θρύλοι, διαδικτυακή κοινότητα, ηλεκτρονική προφορικότητα, creepy pasta, YouTube

### Abstract

The purpose of this article is to present the Greek YouTube Community through the creativity, friendships, conflicts and the nature of the youtuber profession. In addition, it is a live online community, with audience and youtubers interacting and building relationships with each other, as would be in live communication. This is done through lives, video comments, but also through social media. In this way a habitat of folklore phenomena is created that cannot go unnoticed by the academic research. Indicatively, content is posted with narratives of urban legends, conspiracy theories, traditional professions such as beekeeping, videos with custom recordings, topics with old toys in the context of the nostalgia of the 90's period and much more topics. The data collection was carried out through the qualitative method by conducting interviews with youtubers of the Greek YouTube Community. Finally, "on-site ethnographic survey" was conducted, as applied to the online communities, on some of the channels that have posted folklore material, unintentionally by their creators, in order to collect more data, in order to approach the folklore material through digital folklore (e-folklore).

**Keywords:** creepy pasta, online community, online orality, urban legends, YouTube



## Εισαγωγή

Η σχέση του λαϊκού πολιτισμού με το Διαδίκτυο δεν είναι μια σχέση ανταγωνιστική καθώς «ο λαϊκός πολιτισμός ούτε συρρικνώνεται από την τεχνολογία, ούτε απειλείται από το Διαδίκτυο, αλλά αντίθετα εμπλουτίζεται και ανανεώνεται συνεχώς δημιουργώντας ένα νέο κλάδο που ονομάζεται ψηφιακή λαογραφία (digital folklore)» (Φουλίδη, 2015, σ. xii). Επιπλέον, «το αντικείμενο μελέτης της ψηφιακής λαογραφίας αποτελεί η ποικιλία των online ομάδων (digital folk groups, electronic folklore groups, e-groups) αλλά και των κοινοτήτων, τα χαρακτηριστικά τους, ο λόγος τους, οι συνήθειές τους, τα κίνητρα συμμετοχής σε αυτές, οι νόμοι τους, οι πεποιθήσεις τους» (Φουλίδη, 2015, σ. 51). Το Διαδίκτυο έχει αναδειχθεί σε πολύ βοηθητικό χώρο για την εξάπλωση και διάδοση των ειδών του λαϊκού πολιτισμού.

Σκοπός της παρούσας εισήγησης είναι η μελέτη του περιεχομένου που αναρτάται στην πλατφόρμα του YouTube σχετικά με αφηγήσεις θρύλων από κοινό και youtubers. Επιλέχθηκε η συγκεκριμένη θεματική, καθώς είναι πρακτικά αδύνατο να μιλήσει κανείς ξεχωριστά για όλες τις κατηγορίες θεμάτων, καθώς αυτές είναι αμέτρητες όπως και τα κανάλια.

Επιπλέον, ο δεύτερος στόχος είναι να παρουσιαστεί το Ελληνικό YouTube Community μέσα από τη δημιουργικότητα, τις φιλίες, τις διαμάχες και τη φύση του επαγγέλματος του youtuber. Πρόκειται για μια διαδικτυακή κοινότητα ζωντανή, με κοινό και youtubers να αλληλεπιδρούν και να δημιουργούν σχέσεις, όπως θα γινόταν και στη διά ζώσης επικοινωνία. Αυτό γίνεται μέσα από τα lives, τα σχόλια στα βίντεο, αλλά και τα Social Media. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται ένας βίοτοπος λαογραφικών φαινομένων που δε γίνεται να περάσει απαρατήρητος από την ακαδημαϊκή έρευνα.

Ο βασικός λόγος που πραγματοποιήθηκε η παρούσα έρευνα είναι η ανάγκη της ανάδειξης αυτής της ζωντανής κοινότητας, μέσα από τη δημιουργία ιστοριών και ειδικότερα της δημιουργίας και διάδοσης θρύλων. Ωστόσο, αυτό δεν μπορεί να γίνει ξεχωριστά από την ίδια την κοινότητα, καθώς αν δεν καταλάβουμε τη λειτουργία της δε θα μπορούσαμε να κατανοήσουμε και τον τρόπο διάδοσης των ιστοριών που δημιουργούνται και αναπαράγονται μέσα στο χώρο του YouTube. Γι' αυτό δεν επιλέχθηκε μόνο η παράθεση θρύλων και του θεωρητικού τους υπόβαθρου, αλλά και η αναφορά στοιχείων σχετικά με τη φύση του επαγγέλματος του youtuber και της ανθρώπινης επικοινωνίας των μελών της κοινότητας, που βοηθούν να κατανοήσουμε περισσότερο τη λειτουργία του Ελληνικού YouTube Community.

## Η μεθοδολογία της έρευνας

Η συλλογή των δεδομένων πραγματοποιήθηκε μέσω της ποιοτικής μεθόδου, δηλαδή και με τη διεξαγωγή συνεντεύξεων με youtubers του Ελληνικού YouTube Community, με στόχο να μελετηθεί το υλικό που αναρτάται, οι θεματολογίες, η αλληλεπίδραση με το κοινό, αλλά και η επικοινωνία και οι σχέσεις που δημιουργούνται στην Ελληνική YouTube κοινότητα. Τέλος, διεξήχθη «επιτόπια εθνογραφική έρευνα», όπως εφαρμόζεται στις διαδικτυακές κοινότητες σε κάποια από τα κανάλια που έχουν αναρτημένο λαογραφικό υλικό, ακούσια βέβαια από τους δημιουργούς τους, ώστε να συλλεχθούν περισσότερα στοιχεία, με στόχο να γίνει προσέγγιση του λαογραφικού υλικού μέσω της ψηφιακής λαογραφίας (e-folklore).

Σε αυτό το σημείο πρέπει να επισημανθεί πως τα κανάλια που μπορεί κάποιος να κάνει έρευνα είναι αμέτρητα, καθώς καθημερινά δημιουργούνται νέα. Επομένως, επιλέχθηκαν συγκεκριμένα κανάλια που η γράφουσα παρακολουθεί στον ελεύθερο χρόνο της και γνωρίζει καλά το υλικό τους.

Πραγματοποιήθηκαν εκτενείς συνεντεύξεις με 7 δημιουργούς καναλιών<sup>1</sup>, κάποιες από αυτές για λογαριασμό του *Istorima*<sup>2</sup>. Αρχικά, για να στηριχθεί ο λόγος που χρησιμοποιήθηκε η παρούσα μεθοδολογία, παρατίθεται ο τρόπος λειτουργίας της ποιοτικής έρευνας σύμφωνα με τη Νότα Κυριαζή. Το κύριο χαρακτηριστικό της ποιοτικής έρευνας, σε σχέση με την ποσοτική, είναι ότι βασίζεται σε μικρότερο αριθμό περιπτώσεων με στόχο όχι την ανακάλυψη γενικών τάσεων (που αναγκαστικά προϋποθέτει πολλές περιπτώσεις), αλλά τη διαμόρφωση μιας συνολικής εικόνας για κάθε περίπτωση και την εύρεση των κοινών τους στοιχείων. Έτσι, η ποιοτική έρευνα, που συνεπάγεται την εις βάθος ανάλυση, οδηγεί στη συγκέντρωση λεπτομερών στοιχείων για πολλαπλές πτυχές των υπό έρευνα περιπτώσεων (Κυριαζή, 2004, σσ. 51-52).

## Η επιστήμη της Λαογραφίας και το Διαδίκτυο

Η λαογραφική έρευνα για τον λαϊκό πολιτισμό στον σύγχρονο τεχνολογικό κόσμο συστηματοποιείται από τις αρχές της δεκαετίας του '60, αλλά οι πρώτες μελέτες είχαν εμφανιστεί νωρίτερα ακόμη (βλ. για παράδειγμα τη μελέτη του Γερμανού λαογράφου Will-Erich Reuckert για τον λαϊκό πολιτισμό του προλεταριάτου). Ο λαϊκός πολιτισμός και ο ο κόσμος της τεχνολογίας δεν υφίστανται παράλληλα ή ξεχωριστά, αλλά συμπλέκονται μεταξύ τους. Εξάλλου, η διαχωριστική γραμμή ανάμεσα στον λαϊκό πολιτισμό και στον μαζικό πολιτισμό δεν είναι πάντοτε ξεκάθαρη, κάτι που η διείδυση της τεχνολογίας περιπλέκει ακόμη περισσότερο (Bausinger, 2009). Τα παραδοσιακά σχήματα αλληλεπιδρούν με τις δυνάμεις της νεωτερικότητας. Σε ένα παγκοσμιοποιημένο πλαίσιο, οι άνθρωποι διατηρούν την τάση να διαφυλάττουν τον βίοκόσμο τους ως προς την ταυτότητά τους (ό.π., 2009, σσ. xxv-xxvi).

Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1980 η βιβλιογραφία εμπλουτίστηκε με μελέτες πάνω στο λεγόμενο «ψηφιακό φολκλόρ» (digital folklore), επεκτείνοντας έτσι τα όριά της στη μελέτη του σύγχρονου λαϊκού πολιτισμού (Blank, 2016, σ. 170). Το Διαδίκτυο έχει αναδειχθεί σε πολύ βοηθητικό χώρο για την εξάπλωση και διάδοση των ειδών του λαϊκού πολιτισμού. Ο McClelland αναφέρει

---

<sup>1</sup> Ο αριθμός των συνδρομητών των καναλιών είναι κατά προσέγγιση, καθώς το νούμερο αλλάζει και ανεβαίνει καθημερινά. Οι συνεντευξιαζόμενοι που χρησιμοποιήθηκαν στη μελέτη:

Στέλιος Θεοδωρόπουλος - Κανάλι *Κακός Χαμός* (138.000 συνδρομητές), <https://www.youtube.com/c/KakosXamos>

Φαίη Καστάνη - Κανάλι *Girls Next Door* (36.000 συνδρομητές), <https://www.youtube.com/c/GirlsNextDoorGreekEdition>

Μάριος Φλώρος - Κανάλι *Jack Lope* (70.000 συνδρομητές), <https://www.youtube.com/c/JackLope>

Σιλένα Τριβιζά και Αλέξανδρος Μάνος - Κανάλι *Carrot Tards* (60.000 συνδρομητές), <https://www.youtube.com/c/TheCarrotTards>

Άκης Αποστολίδης, Κανάλι - *The Skeptic Theory* (117.000 συνδρομητές), <https://www.youtube.com/c/TheSkepticTheory>

Γιάννης Ρούτης - Κανάλι *Legit Gaming Gr* (380.000 συνδρομητές), <https://www.youtube.com/c/LegitGamingGR>

<sup>2</sup> Κάποιες από τις συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια της απασχόλησης της γράφουσας ως ερευνήτριας στην Αστική Μη Κερδοσκοπική Εταιρεία *Istorima*. Το έργο αποτελεί ιδρυτική δωρεά του Ιδρύματος Πολιτισμού Σταύρος Νιάρχος, που ως στόχο έχει τη δημιουργία ενός μεγάλου αρχείου προφορικών ιστοριών της Ελλάδας: <https://archive.istorima.org/>

Άκης Αποστολίδης, «Το κανάλι *The Skeptic Theory* από το Επιστημονικό Ελληνικό You Tube Community», συνέντευξη που διεξήχθη για το Αρχείο *Istorima*, από την Ερευνήτρια Σχοινά Κατερίνα, Ημερομηνία διεξαγωγής συνέντευξης: 24.12.2020.

Στέλιος Θεοδωρόπουλος, «Το κανάλι του *Κακός Χαμός* στο You Tube και το Ελληνικό You Tube Community», συνέντευξη που διεξήχθη για το Αρχείο *Istorima*, από την Ερευνήτρια Σχοινά Κατερίνα, Ημερομηνία διεξαγωγής συνέντευξης: 17.12.2020.

Αλέξανδρος Μάνος, «Το YouTube κανάλι *The Carrot Tards*, η εμπειρία νόσησης από την Covid-19 και η επιχείρηση *Μπορεί και Όχι*», συνέντευξη που διεξήχθη για το Αρχείο *Istorima*, από την Ερευνήτρια Σχοινά Κατερίνα, Ημερομηνία διεξαγωγής συνέντευξης: 2.2.2021.

Γιάννης Ρούτης, «Ο YouTuber *LegitGamingGr* μιλά για τα gaming βίντεο που δημιουργεί στο YouTube», συνέντευξη που διεξήχθη για το Αρχείο *Istorima*, από την Ερευνήτρια Σχοινά Κατερίνα, Ημερομηνία διεξαγωγής συνέντευξης: 5.1.2021.

Σιλένα Τριβιζά, «Οι κρίσεις πανικού που την εμπόδισαν να ασχοληθεί με την υποκριτική και ο σεξισμός που υπέστη ως γυναίκα youtuber μέσα από το κανάλι *The Carrot Tards*», συνέντευξη που διεξήχθη για το Αρχείο *Istorima*, από την Ερευνήτρια Σχοινά Κατερίνα, Ημερομηνία διεξαγωγής συνέντευξης: 2.2.2021.

Μάριος Φλώρος, «Ο δημοσιογράφος του Ελληνικού You Tube Community και το κανάλι του *Jack Lope*», συνέντευξη που διεξήχθη για το Αρχείο *Istorima*, από την Ερευνήτρια Σχοινά Κατερίνα, Ημερομηνία διεξαγωγής συνέντευξης: 19.12.2020.

χαρακτηριστικά πως το Διαδίκτυο λειτουργεί ως ένας λαογραφικός αγωγός (2000, σ. 182). Το ερώτημα που τίθεται είναι πώς αυτός ο όγκος της πληροφορίας μπορεί να μελετηθεί επαρκώς (Dreyfus, 2003, σ. 170). Η Λαογραφία σε σχέση με το Διαδίκτυο, λοιπόν, ανακαλύπτει ένα νέο πεδίο έρευνας.

«Ο λαϊκός πολιτισμός αναγεννάται μέσα από το Διαδίκτυο κατά κάποιον τρόπο και οι συνήθειες, δοξασίες, πεποιθήσεις, μύθοι, αφηγήματα, πρακτικές, συμπεριφορές, κανόνες, κ.ά. βρίσκουν διέξοδο στον ιστοχώρο, σε μιαν απευθείας σύνδεση και αλληλεπίδραση γλώσσας και πρακτικής» (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012, σ. 104).

Εξάλλου, «εάν ο λαϊκός πολιτισμός συνεχίζει να είναι ζωντανός και αναπτυσσόμενος στον σύγχρονο κόσμο, οφείλεται εν μέρει στην αυξανόμενη μετάδοσή του μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και του διαδικτύου» (Dundes, 2005, σ. 406). Ο κόσμος της τεχνολογίας είναι άρρηκτα συνδεδεμένος με τις μηχανές και τις συσκευές στην καθημερινότητά μας, αλλά αυτό συνδέεται και με κοινωνικές αλλαγές, όπως η αύξηση της κινητικότητας των πληθυσμιακών ομάδων, καθώς και η γραφειοκρατική διοίκηση και δικτύωση (Bausinger, 2009, σ. 5). Η Carter σημειώνει πως οι σχέσεις που κατασκευάζονται online «συχνά αντέχουν και offline, γεγονός που υποδηλώνει ότι ο κυβερνοχώρος ενσωματώνεται όλο και περισσότερο στην καθημερινή μας ζωή» (Blank, 2016, σ. 163). Οι λαογράφοι ενδιαφέρονται για τις ανθρώπινες αλληλεπιδράσεις και σε όρους «πεδίου» δεν υπάρχει καμιά διαφορά. Τα ηθικά και μεθοδολογικά ζητήματα είναι διαφορετικά στις δύο περιπτώσεις, αλλά «το πεδίο» εξακολουθεί να είναι έξω από την οικία του ερευνητή (ό.π.).

Ειδικότερα, ο Trevor Blank προτρέπει τους λαογράφους να στρέψουν την έρευνά τους προς το Διαδίκτυο και την κυβερνοεθνογραφία, αφού μέσα στους ιστοχώρους γίνονται πιο εύκολες οι ανθρώπινες αλληλεπιδράσεις, το διαχρονικό δηλαδή αντικείμενο μελέτης του λαϊκού πολιτισμού (ό.π., 2016, σ. 163). Ωστόσο, ο Blank θεωρεί πως και η διαδικτυακή έρευνα έχει τα όριά της ως προς τα ζητήματα αυθεντικότητας και αξιοπιστίας των πληροφοριών (ό.π., 2016, σ. 168), αφού όπως αναφέρει η Carter, σημασία για έναν εθνογράφο δεν έχει η πίστη στα λεγόμενα ενός πληροφορητή αλλά το κατά πόσον ο εκάστοτε πληροφορητής είναι αξιόπιστος (ό.π., 2016, σ. 164).

Το Διαδίκτυο είναι, λοιπόν, ένας κόσμος λαογραφικός. Όπως εύστοχα σημειώνει ο Γεώργιος Μιχαήλ: «Μέσα σ' αυτόν τον κόσμο ζει ένα μεγάλο μέρος της ζωής του ο homo interneticus και δημιουργεί έναν ιδιότυπο πολιτισμό, τον "διαδικτυακό πολιτισμό", τον οποίο καλούνται να μελετήσουν διεξοδικά οι λαογράφοι. Η ίδια ανάγκη που σπρώχνει τον άνθρωπο στην εκκλησία ή στο γήπεδο, δηλαδή η ανάγκη του "να γίνεται λαός", είναι αυτή που τον σπρώχνει και στο Διαδίκτυο και τον μετατρέπει σε homo interneticus. Το Διαδίκτυο είναι μια δεύτερη ευκαιρία για (ατομική και κοινοτική) ζωή. Η διαδικτυακή ζωή είναι μια "δεύτερη ζωή", η οποία, όμως, δεν αποτελεί επ' ουδενί καρικατούρα της "πρώτης", είναι αντίθετα μια ολοκληρωμένη νέα ζωή, μια "vita nova"» (Μιχαήλ, 2009, σ. 294).

Ο Blank αναφέρει πως οι λαογράφοι πρέπει να στραφούν στο Διαδίκτυο, όχι μόνο για να διευρύνουν τους επιστημολογικούς τους ορίζοντες, αλλά και για να εισάγουν την επιστήμη της Λαογραφίας στην ψηφιακή εποχή (Blank, 2009, σ. 2).

## Η προφορικότητα στο χώρο του Διαδικτύου

Κάποιοι υποστηρίζουν πως δεν καταγράφονται πια προφορικοί θρύλοι (ή άλλες προφορικές αφηγήσεις): αυτό είναι βέβαια λανθασμένο. Βέβαια, από τη δεκαετία του 1990, όταν το Διαδίκτυο γνώρισε μεγάλη ανάπτυξη στην Ελλάδα, έγινε βιότοπος θρύλων, ιστοριών, φημών και ανέκδοτων, που κυκλοφορούν ωστόσο και προφορικά, ακόμα και αν η πηγή ή η έναρξη της κυκλοφορίας ενός θρύλου ή κάποιου άλλου αφηγηματικού είδους είναι ένα ειδησεογραφικό site. Η παράδοση στο Διαδίκτυο δεν είναι βέβαια ίδια με την προφορική παράδοση, λειτουργεί ωστόσο, σύμφωνα με τους ερευνητές, ως ηλεκτρονική προφορικότητα (Κατσαδώρας, 2013, σ. 99). Η ενασχόληση με την

προφορικότητα (orality) αποτέλεσε από πολύ νωρίς πεδίο έρευνας της Ελληνικής Λαογραφίας, όχι μόνο στον επίσημο, αλλά και στον καθημερινό λόγο (Χρυσανθοπούλου, 2017, σ. 103).

Στα πρώτα στάδια ανάπτυξης των κοινωνιών, η ιστορία ήταν προφορική. Σε κοινωνίες που δεν υπήρχε η γραφή, χρησιμοποιούνταν η προφορική παράδοση. Τα άτομα που καλούνταν δια μνήμης και στόματος να μεταβιβάσουν στις επόμενες γενιές, τοπωνύμια, προσωπικά στοιχεία και έθιμα ήταν πάρα πολύ σημαντικά (Thompson, 2002, σ. 52). Ο Γερμανός λαογράφος Kurt Ranke, πλάθοντας τον όρο *homo narrans*, κατ' αντιστοιχία του όρου *homo ludens* του Ολλανδού ιστορικού του πολιτισμού Johan Huizinga, συμπεραίνει ότι οι θεωρητικοί συλλογισμοί των λαογράφων δεν θα πρέπει να εκκινούν από επιμέρους κοινωνικούς και τοπικούς παράγοντες και περιστατικά αλλά «από τον δημιουργό που υπάρχει πίσω από όλα αυτά, από τον άνθρωπο-αφηγητή, τον άνθρωπο στον οποίο έχει δοθεί το χάρισμα να παρέχει στις ενδιάθετες ορμές καθώς και στις ενσυνείδητες παραστάσεις του την έκφραση που είναι κάθε φορά ανάλογη με αυτές, και γι' αυτό παίρνει την ανάλογη διατύπωση». Μέσα από αυτές τις διαφορετικές διατυπώσεις γεννιούνται τα είδη της προφορικής λογοτεχνίας (Ranke, 1993, σσ. 327-341). Ο Μιχαήλ Γ. Μερακλής υπογραμμίζει πως η αφήγηση είναι πρώτα ένα έργο επικοινωνίας με χρηστική αξία και δευτερευόντως ένα έργο με αισθητική αξία:

«Η αισθητική αξία υπάρχει και στα έργα της λαϊκής τέχνης, αλλά είναι κάτι δευτερογενές. Το πρωτογενές είναι η πρακτική σκοπιμότητα, η αξία της χρήσης. Αυτό ισχύει και για το λόγο. Είναι κι αυτός πρώτιστα, ένα “εργαλείο”. Η γλώσσα του ανθρώπου είναι αρχικά ό,τι και το χέρι του: εκτελεί έργο. Η γλώσσα της αφήγησης δεν διαχωρίζεται έντονα από τη γλώσσα της καθημερινής ζωής. Όπως και ότι όπως και στις άλλες μορφές λαϊκής τέχνης, έτσι και εδώ ξεκινάμε από μίαν αφητηρία πρακτικότητας, για να περάσουμε στη συνέχεια και στην αισθητική» (Μερακλής, 2007, σσ. 305-306). Από την πρώτη στιγμή της δημιουργίας του πολιτισμού, ο άνθρωπος ένιωσε την ανάγκη να εκφραστεί με την καλλιτεχνική αναπαράσταση, αντικατοπτρίζοντας έτσι το πνεύμα του μέσω της γλυπτικής, της χαρακτικής, της ζωγραφικής, και τότε άρχισε να στοχάζεται για τις θεότητες και τους δαίμονες. Έτσι, αυτές τις εικόνες της φαντασίας του τις ενέταξε και μέσα στις διηγήσεις ιστοριών κάθε είδους, όπου άφησε τους φόβους και τις αγωνίες του να πάρουν μορφή, συναισθήματα όπως η λαχτάρα για ευτυχία, η απόδοση τιμών στους ήρωες, το γέλιο για τις κωμικές πλευρές της καθημερινότητας, οι σκέψεις για τα περίεργα φαινόμενα και τις παράξενες πλευρές του κόσμου και αφηγήσεις όπου φαντάστηκε τους θεούς και τις τρομερές δυνάμεις που υπάρχουν γύρω του και μέσα του» (ό.π., 2007, σ. 307).

Η λαϊκή λογοτεχνία δεν είναι επομένως ένα ενιαίο σύνολο. Επομένως είναι δυνατό να διαφοροποιηθεί στη βάση ορισμένων κριτηρίων σε κάποια είδη. Το λαογραφικό είδος αποτελεί κατηγορία που μεσολαβεί μεταξύ της γλώσσας, των συμβόλων και της πραγματικότητας. Επομένως τα είδη συνδέονται με την επικοινωνία. Μία κοινωνική ομάδα χρησιμοποιεί μία μεγάλη γκάμα προφορικών αφηγηματικών ειδών, ώστε να περιγράψει την καθημερινή ζωή, όπως παροιμίες, πίστες, τραγούδια και θρύλους. Όλα εκφράζουν κάποιο νόημα, όχι όμως το ίδιο και όχι με τον ίδιο τρόπο. Έργο του λαογράφου είναι να δει ποια είναι η διάδοση των μηνυμάτων σε σχέση με τη διάδοση των ειδών. Εάν η περίπλοκη λαϊκή επικοινωνία βασίζεται σε ορισμένους πολιτισμικούς κανόνες, τότε η ανακάλυψή τους είναι αναγκαία.

Η ανακάλυψη και η διάδοση της τυπογραφίας δεν έδωσε αμέσως το έναυσμα της αναγνώρισης των γραπτών πηγών έναντι των προφορικών μαρτυριών. Οι επιστήμονες του 18ου αι. περισσότερο άκουγαν παρά διάβαζαν τα τυπωμένα βιβλία που τότε δειλά άρχιζαν να κυκλοφορούν. Θεωρούσαν πως προφορικά διατυπώνονται οι πιο σημαντικές αλήθειες (Thompson, 2002, σ. 62). Σύμφωνα με τον Marschal McLuhan διακρίνονται τρία στάδια της ιστοριογραφίας της προφορικής ιστορίας: η «προφορική περίοδος», δηλαδή το στάδιο πριν από την εφεύρεση της γραφής, η «γραπτή» περίοδος, που αρχίζει με την εφεύρεση της γραφής και συνεχίζεται αργότερα με τον τύπο και η «ηλεκτρονική περίοδος» κατά την οποία παρατηρείται και πάλι στροφή στον προφορικό λόγο, με την εφεύρεση του μαγνητοφώνου και του ραδιοφώνου αργότερα (McLuhan, 1971, σ. 23). Μάλιστα, θα μπορούσε κανείς να πει πως η προφορική ιστορία κυριάρχησε στα μέσα του 20ού αιώνα, με την απήχηση του

ραδιοφώνου που είχε τη δυνατότητα να μεταφέρει ζωντανά το παρελθόν με μια σύγχρονη αυθεντικότητα (Verena, 2000, σ. 4).

Η τηλεόραση έδωσε ακόμα μεγαλύτερη δυναμική, καθώς η οπτική επαφή ενισχύει την προφορικότητα ακόμη περισσότερο (Durtmus, 1999, σ. 40). Το οπτικό υλικό συμπληρώνει τις ηχητικές μαρτυρίες από ταινίες, διαφημίσεις και Διαδίκτυο. Έτσι, εμπλουτίζονται σημαντικά οι υπάρχουσες ιστορικές πηγές και δίνεται πιο σύγχρονος και ελκυστικός τρόπος στην προσπάθεια προσέγγισης και κατανόησης του παρελθόντος. Το ιστορικό οπτικοακουστικό υλικό γίνεται αναπόσπαστο κομμάτι της κληρονομιάς του ανθρώπου (Verena, 2000, σ. 5). Οι κοινότητες σήμερα είναι εικονικές. Δημιουργούν και διαχέουν την προφορική τους παράδοση χρησιμοποιώντας το Διαδίκτυο και μια μεγάλη ποικιλία νέων μέσων αφήγησης και παράστασης (performance), στα οποία υπάρχει η δυνατότητα παράλληλης χρήσης κειμένου, εικόνας και ήχου (Παπαχριστοφόρου, 2013 · Parachristophorou, 2014).

## Λίγα λόγια για την πλατφόρμα του YouTube

Το YouTube δημιουργήθηκε στις 14 Φεβρουαρίου του 2005, ενώ το πρώτο ερασιτεχνικό βίντεο ανέβηκε στην πλατφόρμα λίγους μήνες αργότερα, τον Απρίλιο του ίδιου έτους και είχε τον τίτλο “Me at the zoo”. Το περιεχόμενό του αφορούσε έναν ζωολογικό κήπο, όπου ο δημιουργός του περιέγραφε την εμπειρία του. Το YouTube χαρακτηρίστηκε ως “Invention of the Year 2006” από το περιοδικό *TIME*. Από εκείνη την ημέρα μέχρι και σήμερα το YouTube έχει εξελιχθεί σε μία από τις πιο διαδραστικές πλατφόρμες στο Διαδίκτυο και έχει αλλάξει σημαντικά τον τρόπο που βλέπουμε και βιώνουμε τον κόσμο γύρω μας. Κάθε μέρα ανεβαίνουν αμέτρητα βίντεο στο YouTube και συνεχώς εμφανίζονται νέα κανάλια με ποικίλο περιεχόμενο. Βίντεο μπορεί να ανεβάσει ο οποιοσδήποτε για οποιοδήποτε θέμα και αυτό είναι το βασικό στοιχείο που έχει διαμορφώσει την κουλτούρα του. Έχει φέρει νέες μορφές ψυχαγωγίας και εκπαίδευσης και παράλληλα έχει συμβάλει στην ελευθερία του λόγου και της έκφρασης, ενώ έχει δώσει την ευκαιρία σε ταλαντούχα νέα παιδιά να «ανακαλυφθούν», εκμηδενίζοντας τις αποστάσεις και δημιουργεί ευκαιρίες για να γνωρίσει κανείς ακόμα και νέους πολιτισμούς.

Στην Ελλάδα το YouTube ξεκίνησε μέσα στο 2008, ενώ από το 2012 εμφανίστηκαν πρόσωπα που σήμερα έχουν το YouTube ως επάγγελμα. Μέχρι τώρα έχει μόνο ανοδική πορεία, με καινούργια κανάλια που εμφανίζονται καθημερινά και πολλά νέα παιδιά που ασχολούνται και δημιουργούν. Δουλεύουν αμέτρητες ώρες, έχουν πρωτότυπες ιδέες και παρόλο που θα ήθελαν να ζούνε από αυτό μια μέρα -πολύ δύσκολο, γιατί στην Ελλάδα οι αμοιβές είναι πολύ μικρές- το κάνουν για να περνούν καλά οι ίδιοι και το κοινό που τους παρακολουθεί.

## Το παράδειγμα του καναλιού *Girls Next Door: Creepy pasta* και θρύλοι στο YouTube

Τα κανάλια που υπάρχουν μέσα στην πλατφόρμα του YouTube μπορούν να περιλαμβάνουν τα πάντα και το υλικό είναι εξαιρετικά ευρύ (μόδα, μακιγιάζ, gaming, θετικές επιστήμες, ιστορίες γενικού περιεχομένου, αθλητισμός, challenges, χιούμορ, unboxing, κ.λπ.). Υπάρχουν ακόμη και κανάλια που ασχολούνται με παραδοσιακά επαγγέλματα, όπως η μελισσοκομία<sup>3</sup>, αλλά μπορεί κανείς να αναζητήσει και βίντεο με καταγραφές εθίμων, βίντεο που ασχολούνται με παλιά παιχνίδια στο πλαίσιο της νοσταλγίας της δεκαετίας του 1990<sup>4</sup> και πολλά άλλα. Χαρακτηριστικό είναι όμως πως στις πλείστες περιπτώσεις όλα αυτά τα θέματα παρουσιάζονται από νέους σε ηλικία ανθρώπους.

<sup>3</sup> Κανάλι *Ορεινή Μέλισσα*: <https://www.youtube.com/c/ΟρεινήΜέλισσαΚανάλι>

<sup>4</sup> Κανάλι *Girls Next Door*, σχετικά με τη θεματολογία των '90's: [https://www.youtube.com/watch?v=hBXWWNijL8A&list=PLI5C\\_rwdDeU4xGCGQrDAwTc\\_TWBz6M70u&ab\\_channel=GirlsNextDoor](https://www.youtube.com/watch?v=hBXWWNijL8A&list=PLI5C_rwdDeU4xGCGQrDAwTc_TWBz6M70u&ab_channel=GirlsNextDoor)

Η Φαίη Καστάνη<sup>5</sup> και η Δανάη Λειβαδίτη ξεκίνησαν το κανάλι τους *Girls Next Door*<sup>6</sup> το 2017, για να εκφράζουν τη δημιουργικότητά τους με έναν διαφορετικό τρόπο, όπως είπε χαρακτηριστικά η Φαίη στη συνέντευξη που μας παρέθεσε. Συλλέγουν τις ιστορίες του κοινού τους μέσω του Instagram (direct messages), του Facebook, του Messenger και του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Ο λόγος που ξεκίνησαν να ζητάνε από το κοινό τέτοιου είδους ιστορίες ήταν κυρίως η προσωπική τους περιέργεια: «πάντα μας άρεσε να ψάχνουμε αντίστοιχα θέματα και να τα σχολιάζουμε στο κανάλι μας, οπότε τι καλύτερο από τις εμπειρίες των ανθρώπων που μας παρακολουθούν». Δυστυχώς δε διατηρούν κάποιο αρχείο και τις πιο σημαντικές και ενδιαφέρουσες ιστορίες τις έχουν στα βίντεο τους: «έχουμε σίγουρα λάβει μέσα στα χρόνια εκατοντάδες μηνύματα, κάποια από αυτά με ιδιαίτερο ενδιαφέρον, άλλα επαναλαμβάνονταν παρόμοια περιστατικά, οπότε δεν γινόταν να τα αναφέρουμε όλα στα βίντεο, καθώς και άλλα που δεν είχαν ιδιαίτερη ουσία ή κάτι το αξιοσημείωτο». Μία από τις θεματολογίες τους είναι οι ιστορίες θρύλων, ή αλλιώς *creepy pasta*<sup>7</sup>, όπως εμφανίζονται συχνά στο χώρο του Διαδικτύου.

Ενώ η έρευνα για τους θρύλους αρχίζει από πολύ νωρίς, η έρευνα για τους αστικούς θρύλους αναπτύσσεται αρκετά αργότερα. Οι Αμερικανοί λαογράφοι πρωτοπόρησαν σε αυτό το σημείο (Κούζας, 2017, σσ. 364-365). Ο όρος «αστικός θρύλος» (urban legend) προτάθηκε για πρώτη φορά από τον Richard Dorson στο μελέτημά του “Legends and Tall Tales”, όπου υποστηρίζει πως οι θρύλοι δεν είναι απαραίτητα στενά συνδεδεμένοι με την πόλη, αλλά αναφέρεται και στα μορφολογικά χαρακτηριστικά αγροτικών θρύλων. Με βάση την πρόταση του Dorson αναπτύχθηκαν δύο είδη προσέγγισης. Η πρώτη είναι πιο κειμενοκεντρική, που εκφράστηκε από τον Brunvand (1968, 1981, 1984, 2001 και 2004) με αναλυτικές αναφορές στην προέλευση, τη μορφολογία και τα θεματολογικά χαρακτηριστικά του νέου αυτού είδους. Παράλληλα η Ουγγαρέζα λαογράφος Linda Dégh, που ωστόσο για ένα μεγάλο μέρος της ζωής της έδρασε στις ΗΠΑ, δίνει πιο πολύ έμφαση στο περιεχόμενο

<sup>5</sup> Συνέντευξη με τη Φαίη Καστάνη. Ημερομηνία διεξαγωγής συνέντευξης 25.10.2021.

<sup>6</sup> Κανάλι *Girls Next Door*: <https://www.youtube.com/c/GirlsNextDoorGreekEdition>

<sup>7</sup> Το φάντασμα στο κελάρι: [https://www.youtube.com/watch?v=wAbXSgBMAko&list=PLI5C\\_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=1&ab\\_channel=GirlsNextDoor](https://www.youtube.com/watch?v=wAbXSgBMAko&list=PLI5C_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=1&ab_channel=GirlsNextDoor)  
Κλειδώθηκα σε οικογενειακό τάφο: [https://www.youtube.com/watch?v=CoirZUUCp3c&list=PLI5C\\_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=2&ab\\_channel=GirlsNextDoor](https://www.youtube.com/watch?v=CoirZUUCp3c&list=PLI5C_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=2&ab_channel=GirlsNextDoor)  
Halloween Special: [https://www.youtube.com/watch?v=Q6h9Njx83s&list=PLI5C\\_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=3&ab\\_channel=GirlsNextDoor](https://www.youtube.com/watch?v=Q6h9Njx83s&list=PLI5C_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=3&ab_channel=GirlsNextDoor)  
Η κορνίζα της γιαγιάς: [https://www.youtube.com/watch?v=yGEgOXczxSA&list=PLI5C\\_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=4&ab\\_channel=GirlsNextDoor](https://www.youtube.com/watch?v=yGEgOXczxSA&list=PLI5C_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=4&ab_channel=GirlsNextDoor)  
Quija: Επίκληση στο στοιχειωμένο Σανατόριο: [https://www.youtube.com/watch?v=IYbtkrx77Q0&list=PLI5C\\_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=6&ab\\_channel=GirlsNextDoor](https://www.youtube.com/watch?v=IYbtkrx77Q0&list=PLI5C_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=6&ab_channel=GirlsNextDoor)  
Το στοιχειωμένο χωριό της Κορινθίας: [https://www.youtube.com/watch?v=oHG\\_pBpGDkK&list=PLI5C\\_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=7&ab\\_channel=GirlsNextDoor](https://www.youtube.com/watch?v=oHG_pBpGDkK&list=PLI5C_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=7&ab_channel=GirlsNextDoor)  
Ο κολλητός μου έπεσε σε κώμα: [https://www.youtube.com/watch?v=CVI3\\_e6dd8k&list=PLI5C\\_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=8&ab\\_channel=GirlsNextDoor](https://www.youtube.com/watch?v=CVI3_e6dd8k&list=PLI5C_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=8&ab_channel=GirlsNextDoor)  
Επικοινωνία με νεκρούς συγγενείς: [https://www.youtube.com/watch?v=He49AOCxOFA&list=PLI5C\\_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=9&ab\\_channel=GirlsNextDoor](https://www.youtube.com/watch?v=He49AOCxOFA&list=PLI5C_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=9&ab_channel=GirlsNextDoor)  
Το φάντασμα της μητέρας: [https://www.youtube.com/watch?v=gSi96tP4Hg8&list=PLI5C\\_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=10&ab\\_channel=GirlsNextDoor](https://www.youtube.com/watch?v=gSi96tP4Hg8&list=PLI5C_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=10&ab_channel=GirlsNextDoor)  
Καλούμε πνεύματα: [https://www.youtube.com/watch?v=ricTKTmn3pQ&list=PLI5C\\_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=11&ab\\_channel=GirlsNextDoor](https://www.youtube.com/watch?v=ricTKTmn3pQ&list=PLI5C_rwdDeU77E5vAJ4krrwKVQCnAZfUz&index=11&ab_channel=GirlsNextDoor)

και στα κοινωνικά συμφραζόμενα των θρύλων μελετώντας τους θρύλους των αμερικανικών πανεπιστημιούπολεων, που αποτελεί το δεύτερο είδος προσέγγισης.

Αλλά και στην Ευρώπη, ο θρύλος προσέκλυσε το ενδιαφέρον των επιστημόνων, όσο κανένα άλλο αφηγηματικό είδος (Klintberg, 1990, σ. 113). Όπως είδαμε, ο Jacob Grimm χαρακτήρισε τον θρύλο ως είδος, αναφέροντας ότι «το παραμύθι είναι ποιητικότερο, ενώ ο θρύλος ιστορικότερο» (Tangherlini, 1996, σ. 915). Οι θρύλοι βέβαια συλλέγονταν κυρίως από τις παραδοσιακές αγροτικές κοινωνίες. Τις τελευταίες δεκαετίες, όμως, μια πλούσια παράδοση των θρύλων, που βρίσκεται μέσα στο σύγχρονο αστικό περιβάλλον, έχει ανακαλυφθεί από τους λαογράφους σε όλο τον δυτικό κόσμο.

Ο Αμερικανός λαογράφος Dan Ben-Amos ορίζει το θρύλο με βάση την πολιτισμική πρόσληψη των εννοιών της αλήθειας και της πραγματικότητας. Θεωρεί ότι η σχέση με την αλήθεια είναι η διαχωριστική γραμμή των λαογραφικών ειδών. Οι θρύλοι μπορεί να έχουν αναγνωρίσιμες προσωπικότητες, ημερομηνίες ή και τόπους, όμως τα γεγονότα τους συχνά περιλαμβάνουν την επαφή με υπερφυσικά όντα ή και δυνάμεις (1989, σ. 181). Ο Timothy Tangherlini θεωρεί πως ο θρύλος παρουσιάζεται ως ιστορική αφήγηση που εμφανίζεται ως πιστευτή και δοσμένη με διαλογικό τρόπο. Αποτελείται από ένα επεισόδιο, είναι τοπικά και χρονικά προσδιορισμένα, αλλά και με χαρακτηριστές ονομαστούς (Tangherlini, 1996, σ. 915). Η Linda Dégh και ο Jan Harold Brunvand θεωρούν ότι ο σύγχρονος θρύλος ανήκει στο ίδιο είδος με τον παραδοσιακό θρύλο (Klintberg, 1990, σ. 113). Η Dégh έχει επισημάνει πως οι νεότερες αφηγήσεις που διασχίζουν τα πολιτιστικά σύνορα υποβοηθούνται σε μεγάλο βαθμό στη διάδοσή τους από τα νέα τεχνολογικά μέσα και δεν είναι στην πραγματικότητα νέες στη μορφή, στη λειτουργία ή στην έννοια. Η πρωτοτυπία τους βασίζεται σε μια αυταπάτη και αντικατοπτρίζει μια προσαρμογή στο σύγχρονο περιβάλλον. Ο Brunvand δίνει έμφαση, επίσης, στο γεγονός ότι ο σύγχρονος (ή αστικός) θρύλος ανήκει στο ίδιο είδος με τον παραδοσιακό λαϊκό θρύλο. Όπως και με τους λαϊκούς θρύλους, οι αστικοί θρύλοι κερδίζουν την αξιοπιστία τους κάτω από συγκεκριμένες λεπτομέρειες του χρόνου και του τόπου ή από τις αναφορές στις αρχικές πηγές». Σε αντίθεση με τον παραδοσιακό θρύλο, στον οποίο τα γεγονότα γενικά χρονολογούνται πριν από αρκετές γενιές, ο σύγχρονος θρύλος τοποθετείται σε ένα πρόσφατο παρελθόν: «Στον κόσμο των σύγχρονων αστικών θρύλων δεν υπάρχει συνήθως γεωγραφικό ή γενετικό χάσμα μεταξύ του αφηγητή και των γεγονότων». Αυτό που αντιμετωπίζουμε είναι σε πολλές περιπτώσεις μια παλιά παράδοση θρύλου, η οποία έχει προσαρμοστεί στη σύγχρονη δυτική κοινωνία (ό.π., 1990, σ. 114).

Οι παλαιότεροι ορισμοί του θρύλου συχνά υπογραμμίζουν ότι οι θρύλοι είναι οι αφηγήσεις εκείνες στις οποίες οι άνθρωποι δίνουν πίστη και τις πιστεύουν ως αληθινές. Στο σημαντικό τους άρθρο *Legend and Belief*, η Linda Dégh και ο Andrew Vázsonyi σωστά βασίζονται στην υπόθεση ότι όλα τα άτομα μιας κοινωνίας δεν μοιράζονται τις ίδιες πεποιθήσεις. Υπάρχουν αρκετοί λόγοι να υποθέσουμε ότι σε όλες τις κοινωνίες μπορεί να βρεθεί μια ποικιλία συμπεριφορών ως προς την αξιοπιστία των θρύλων, καθώς κάθε κοινωνία έχει εκείνους που πιστεύουν εύκολα, αλλά και τους σκεπτικιστές. Επομένως, ο ορισμός δεν πρέπει να επικεντρώνεται στην αντίδραση του ακροατή, αλλά στη μορφή της ιστορίας, υπογραμμίζουν οι Dégh και Vázsonyi. Οι θρύλοι περιέχουν υφολογικά χαρακτηριστικά με στόχο την αξιοπιστία του περιεχομένου (ό.π., 1990, σσ. 116-117).

Εξάλλου, η Linda Dégh αναφέρει πως δεν υπάρχουν πάντα ευδιάκριτες διαφορές ανάμεσα στις ιστορίες που είναι ή δεν είναι πιστευτές από τον πραγματικό αφηγητή. Αυτό είναι ένα καθοριστικό στοιχείο του θρύλου, όπως και η ακρίβεια του χρόνου και του τόπου (Dégh, 1995, σσ. 86-87). Αξίζει εδώ να αναφερθεί πως οι θρύλοι δημιουργούνται συνήθως σε περιόδους κρίσης, κάτι που συμβαίνει και σήμερα. Οι θρύλοι αυτοί αντανakλούν τις κοινωνικές εντάσεις και αποτελούν εργαλείο ρύθμισης των σχέσεων. Η λειτουργία τους είναι κοινωνική. Το άγνωστο περιβάλλον δημιουργεί θρύλους, ενώ προσαρμόζονται και σε συγκεκριμένους χώρους, όπως σε αυτήν την περίπτωση είναι το Διαδίκτυο. Οι αναγνώστες είναι πολύ πιθανό να ταυτίζονται με τον ρόλο του αθώου θύματος, αλλά και με τον ρόλο του θύτη. Η σχέση αυτή θυμίζει τη σχέση στο πλαίσιο της ιεραρχικής δομής και της αντι-δομής του Stewart, καθώς ο θρύλος σε αυτήν την περίπτωση μπορεί να θεωρηθεί εκτός του πλαισίου της κοινωνικής δομής και είναι αντίθετος με τους κανόνες της κοινωνίας (Αυδίκος, 2013, σ. 68). Το περιεχόμενο των θρύλων δεν είναι επομένως απλές πληροφορίες ή ψυχαγωγία, είναι γνωστικές περιοχές, που βρίθουν με βαθιά συναισθήματα και αξίες. Ένα άτομο που αναγκάζεται να αλλάξει την



άποψή του για την αλήθεια ενός θρύλου, μπορεί να αλλάξει ολόκληρη την κοσμοθεωρία του (Klintberg, 1990, σ. 117). Ο ιστορικός πυρήνας αρκετών θρύλων απασχόλησε τους επιστήμονες σε όλη τη διάρκεια του 19ου και τις αρχές 20ού αιώνα. Κατά συνέπεια, οι μελετητές του θρύλου επικεντρώθηκαν κυρίως στο κείμενο, αγνοώντας σημαντικές πτυχές του είδους, όπως τον τρόπο της απόδοσής του (performance) (Tangherlini, 1996, σσ. 915-916).

Ο σύγχρονος θρύλος, λοιπόν, δεν είναι ξεχωριστό είδος από τον παραδοσιακό θρύλο. Το σημερινό υλικό του θρύλου μας δίνει τη δυνατότητα να επισημάνουμε τις παραμελημένες περιοχές σε προηγούμενες συλλογές και το παλιό υλικό μας θυμίζει ότι ορισμένα τμήματα της παράδοσης του σύγχρονου θρύλου είναι ανεπαρκώς τεκμηριωμένα (Klintberg, 1990, σσ. 121-122). Στην πραγματικότητα πολλοί σύγχρονοι θρύλοι έχουν αντιστοιχίες με παραδόσεις του 19ου αιώνα και πιο πριν. Αυτό υποδηλώνει ότι όλοι οι θρύλοι, σε κάποιο σημείο, ήταν «σύγχρονοι». Οι αφηγητές των μύθων προσαρμόζουν τις ιστορίες τους στο δικό τους ιστορικό, γεωγραφικό και πολιτιστικό περιβάλλον. Έτσι, μια ιστορία που βρίσκεται σε ένα αστικό κέντρο ενός αφηγητή μπορεί συχνά να τοποθετηθεί σε ένα αγροτικό περιβάλλον από έναν άλλο αφηγητή. Δεν υπάρχει τίποτα αποκλειστικά «αστικό» γι' αυτούς τους σύγχρονους θρύλους (Tangherlini, 1996, σ. 919). Στην παλαιά παράδοση, οι θρύλοι για υπερφυσικά όντα, μαγεία και ιστορικά γεγονότα υπερεκπροσωπούνται, ενώ οι θρύλοι που αντικατοπτρίζουν την αλλαγή και τις καινοτομίες στην αγροτική κοινωνία υποεκπροσωπούνται. Είναι πιθανό ότι το πρόσφατο υλικό του θρύλου διαθέτει μια υπερβολική αναπαράσταση εντυπωσιακών, μακάβριων και χυδαίων αφηγήσεων, ενώ οι αφηγήσεις για το υπερφυσικό μπορεί να είναι λίγες. Μια σύγκριση μεταξύ των θρύλων του σήμερα και του χθες μπορεί να μας κάνει να ανακαλύψουμε ότι πολλά σύγχρονα συγκροτήματα θρύλων έχουν τα λειτουργικά τους ισοδύναμα σε παλαιότερη παράδοση. Πολλοί από τους θρύλους για τα UFO, για παράδειγμα, έχουν στενή συνάφεια με παλιούς θρύλους για τις συναντήσεις με τα πνεύματα της φύσης. Και στις δύο περιπτώσεις οι «άλλοι άνθρωποι» ανατρέπουν ορισμένες πτυχές της κοινωνίας των ανθρώπων. Αν θεωρήσουμε το θρύλο ως επιστημονικό τυπικό είδος, τότε οι παλιοί και οι νέοι θρύλοι ανήκουν στο ίδιο είδος και αλλάζουν συνεχώς μαζί με τις αλλαγές στην κοινωνία. Μια ιστορική ματιά θα μας βοηθήσει να δούμε ποιοι από τους σύγχρονους θρύλους φαίνονται απλώς νέοι και ποιοι είναι πραγματικά νέοι (Klintberg, 1990, σσ. 121-122). Ο Ευάγγελος Αυδίκος σημειώνει την άποψη της Linda Dégh για την αλήθεια των θρύλων:

«Αλήθεια δε σημαίνει ότι κατ' ανάγκην οι άνθρωποι πιστεύουν τις παραδόσεις που λένε, αλλά μάλλον ότι οι παραδόσεις αυτές αφορούν αυτό που οι άνθρωποι βιώνουν στην τοπογραφικά περιορισμένη περιοχή τους στον πραγματικό κόσμο. Ο πραγματικός κόσμος είναι το σημείο αναφοράς της παράδοσης. Παρουσιάζεται πριν να αρχίσει το γεγονός της παράδοσης και μετά τον τελειωμό» (Αυδίκος, 2013, σ. 270).

Ο Patrick Mullen αναφέρει πως η φήμη και ο μοντέρνος θρύλος βρίσκονται σε μια αέναη σχέση αλληλεπίδρασης και ανατροφοδότησης, ακόμα και αν κάποιος θρύλος δεν προέρχεται από κάποια φήμη. Ακόμη και τότε η διάδοση και η λειτουργία του μοιάζει με τα στοιχεία που έχει ειδολογικά η φήμη (1972, σ. 98). Ο θρύλος είναι επομένως στενά συνδεδεμένος με τη φήμη, ως είδος. Οι φήμες, όπως και οι θρύλοι, λέγονται ως πιστευτές ιστορίες. Είναι επίσης πολύ εντοπισμένες και στενά συνδεδεμένες με μια συγκεκριμένη ιστορική περίοδο. Η αξιοσημείωτη όμως διαφορά μεταξύ φήμης και θρύλου είναι ότι η φήμη δεν είναι πάντα μια αφήγηση. Η ονομασία «φήμη» μπορεί επίσης να αναφέρεται σε εκφράσεις της λαϊκής πίστης που δεν είναι σχετικές με την αφήγηση. Επομένως, ο όρος φήμη δεν περιγράφει ένα συγκεκριμένο είδος, αλλά μάλλον μια υπερκινητική κατάσταση μετάδοσης. Εάν ένας θρύλος επαναλαμβάνεται συχνά σε σύντομο χρονικό διάστημα σε μια περιορισμένη περιοχή, μπορεί να ονομαστεί φήμη. Ακόμη και μετά την εξαφάνιση της φήμης, η πιθανότητα να αφηγείται το συγκεκριμένο γεγονός ως θρύλος -που μεταπλάστηκε από φήμη- παραμένει (Tangherlini, 1996, σ. 918).

Ο Knapp αναγνωρίζει πέντε ψυχολογικούς λόγους για τους οποίους οι άνθρωποι διαδίδουν φήμες. Ο πρώτος αφορά στην έκθεση, δηλαδή κάποιος που διαδίδει φήμες το κάνει για να αισθανθεί

σημαντικός. Ο δεύτερος λόγος είναι η βοήθεια που θεωρεί ότι κάποιος δίνει σε άλλους μέσω της ανταλλαγής πληροφοριών. Τρίτον, η πρακτική της διάδοσης φημών δίνει διαβεβαίωση και συναισθηματική υποστήριξη στους ανθρώπους του κοινωνικού τους κύκλου. Ακόμη, με αυτόν τον τρόπο κάποιος μπορεί να εκφράσει την εχθρότητά του προς τα μέλη μιας εξωτερικής ομάδας σε σχέση με το περιβάλλον του και τελευταίο λόγω της «προβολής των υποκειμενικών συγκρούσεων» η φήμη παρουσιάζεται ως μια καταθλιπτική προσπάθεια να εκφραστούν καταπιεσμένα συναισθήματα. Μάλιστα, ο Jung δίνει αυτήν την εξήγηση για τη φήμη το 1964 (Dalziel, 2016, σ. 428).

Οι φήμες συχνά διακρίνονται από τον σύγχρονο θρύλο ή το κουτσομπολιό αρχικά από το περιεχόμενό τους, καθώς οι φήμες αφορούν θέματα γενικού ενδιαφέροντος, ενώ τα κουτσομπολιά αφορούν άτομα που ενδιαφέρουν μέσα στα όρια των ισχυρών δεσμών ενός κοινωνικού δικτύου. Δεύτερον, διακρίνονται, από την αφηγηματική δομή τους, αφού οι φήμες λέγεται ότι στερούνται αφηγηματικής δομής σε αντίθεση με το σύγχρονο θρύλο. Η τρίτη διάκριση αφορά τη λειτουργία τους, διότι η φήμη είναι μια μορφή συλλογικής ή ατομικής αισθητικής και μπορεί να εξυπηρετήσει το σκοπό της ανακούφισης του εσωτερικού άγχους, ενώ ο σύγχρονος θρύλος εξυπηρετεί το σκοπό της μεταφοράς ηθών και μιλά για τις βασικές ανησυχίες μιας κοινότητας. Επίσης, η μελέτη της φήμης θεωρείται ότι συχνά διαφέρει από αυτή του παραδοσιακού και του σύγχρονου θρύλου, επειδή δίνει περισσότερη έμφαση στην εξέταση είτε των ψυχολογικών παραγόντων για το λόγο που γίνεται πιστευτή μία φήμη, είτε στη σχέση της με τις ομαδικές διαδικασίες και την κοινωνική δομή (Dalziel, 2016, σ. 428).

## Το Ελληνικό YouTube Community ως διαδικτυακή κοινότητα<sup>8</sup>

Λαμβάνοντας υπόψη ότι λαϊκή ομάδα είναι «κάθε ομάδα οποιωνδήποτε ανθρώπων μοιράζονται ένα τουλάχιστον κοινό στοιχείο» (σύμφωνα με τον ορισμό του Alan Dundes), σε αυτήν την περίπτωση θα πρέπει να αναγνωρίσουμε το Διαδίκτυο ως αυτό το κοινό σημείο. Έτσι συμβαίνει και με τις κοινότητες που δημιουργούνται στο YouTube. Όπως εξάλλου αναφέρει και ο Γεώργιος Κούζας είναι κοινός τόπος ότι ο κουτσομπόλης και η κουτσομπολιά συχνά χαρακτηρίζονται από έναν «κύκλο αρνητικών αναπαραστάσεων» που διαρκώς τους ακολουθεί και πολλές φορές αποκτά και διαστάσεις πέραν της πραγματικότητας (Κουζας, 2020). Οι κοινότητες αυτές ή οι ομάδες δημιουργούνται ανάλογα με τις θεματολογίες των καναλιών, όπως και οι φιλίες μεταξύ τους στον πραγματικό κόσμο. Παρακάτω θα αναφερθούν ενδεικτικά κάποια αποσπάσματα από τις συνεντεύξεις που διεξήχθησαν.

«Επικοινωνώ πάρα πολύ με το κοινό, ίσως καμιά φορά σε βαθμό που δεν το περιμένουν ούτε οι ίδιοι. Επικοινωνία υπάρχει μέσα από όλα τα social media, αλλά τα κυριότερα είναι Instagram, Discord και Facebook. Είναι κάτι που μου βγαίνει πολύ ασυναίσθητα, με γεμίζει, από πάντα με γέμιζε. Είναι από τους λόγους που έχω χτίσει και τη σχέση που έχω με το κοινό άλλωστε. Αρκετούς κιόλας τους έχω γνωρίσει και απο κοντά! Αρκεί να συνειδητοποιεί κάποιος ότι μιλάμε για φιλίες μεταξύ ανθρώπων. Και να σταματάει εκεί. Γιατί υπάρχουν οι περιπτώσεις που κάποιος θα σε προσεγγίσει μόνο και μόνο για αυτό που κάνεις, για την θέση που έχεις. Είτε αυτός ο κάποιος είναι YouTuber, είτε θεατής. Σαφώς υπάρχουν αληθινές φιλίες στο χώρο του διαδικτύου, αρκεί όπως είπα να συνειδητοποιούμε ότι μιλάμε για φιλίες μεταξύ ανθρώπων! Πάντα θα υπάρχουν άτομα που θα παρεξηγούν την κατάσταση ή θα σε προσεγγίζουν με άλλες βλέψεις» (...) Έχεις δει χωριό και να μην τσακώνονται συγχωριανοί; Έχω πει πολλές φορές ότι το κομμάτι του YouTube το βλέπω σαν ένα μεγάλο χωριό. Κουτσομπολιά, ίντριγκες, φόβος επικοινωνίας, ψεύτικες φιλίες με σκοπό το κέρδος, και από την άλλη γέλια, χαρά, φιλίες, αγκαλιές. Όλα. Υπάρχουν όλα. Και επειδή το Ελληνικό YouTube Community προφανώς δεν είναι τόσο μεγάλο σαν έκταση, όπως θα ήταν στο εξωτερικό για παράδειγμα, είναι πραγματικά ένα χωριό, και στις καλές του στιγμές αλλά και στις κακές»

<sup>8</sup> Όλες οι πληροφορίες που παρατίθενται στην παρούσα ενότητα είναι στοιχεία των συνεντεύξεων, ακόμα κι αν δε γίνεται αναφορά στους δημιουργούς ευθέως σε πολλά σημεία. Επιπλέον, επιλέχθηκε να παρατεθούν αυτούσιες και αρκετές από τις απόψεις των δημιουργών, καθώς ίσως να υπήρχε αλλοίωση των στοιχείων που συγκεντρώθηκαν.

Στέλιος Θεοδωρόπουλος, Κανάλι *Κακός Χαμός*

«Πίσω απ' τις κάμερες υπάρχει πάρα πολλή επικοινωνία και πολλές φορές όταν βλέπει το κοινό κάποιους τσακωμούς, συνήθως είναι πολύ πιο απλοϊκοί απ' ότι θα έπρεπε. Οι τσακωμοί χωρίζονται σε δύο πράγματα βασικά. Είτε είναι εν μέρει, τα έχουν συζητήσει μεταξύ τους, αλλά παρόλα αυτά ας βγάλουμε και ένα βίντεο, γιατί χρήματα, είτε είναι ιδεολογικοί τσακωμοί, δηλαδή αρκετά συχνά έχει τύχει να έχω ιδεολογικούς τσακωμούς με κάποιον. Διαφωνούμε σε κάτι, αλλά νομίζω πως αυτοί οι τσακωμοί σε εισαγωγικά είναι περισσότερο οι διαφορετικές ιδέες, οι οποίες είναι αντιμαχόμενες και δε χρειάζεται να εξελιχθεί κιόλας παραπάνω. Κάποιοι youtubers το καταλαβαίνουν, κάποιοι άλλοι όχι».

Μάριος Φλώρος, Κανάλι Jack Lope

«Η αλήθεια είναι ότι πάντα με το που ανοίγω το livesteam και υπάρχει στο chat κίνηση και τα λουπά μου φτιάχνει και 'μένα τη διάθεση. Αυτό δεν ξέρω, μπορεί να το εξηγήσει κάποιος ψυχολόγος καλύτερα τους λόγους που μου φτιάχνει τη διάθεση, αλλά υποθέτω -πάλι λέω υποθέτω, γιατί όντως υποθέτω- το να ανοίγεις ένα livestream και να έχεις ας πούμε μερικές εκατοντάδες να είναι εκεί πέρα και να θέλουν να σου γράψουν και να αλληλεπιδράσουν μαζί σου, είναι τιμητικό, οπότε νιώθεις και εσύ χαρούμενος που η δουλειά σου αρέσει σε κάποιον».

Γιάννης Ρούτης, Κανάλι Legit Gaming Gr

«Δεν είναι απαραίτητα μικρογραφία της κοινωνίας, διότι η ασφάλεια της ανωνυμίας ωθεί τους ανθρώπους να εκφράζονται με διαφορετικό τρόπο απ' ότι ενδεχομένως σε μια διά ζώσης επικοινωνία».

Φαίη Καστάνη, Κανάλι Girls Next Door

## **Το YouTube ως επάγγελμα**

Το YouTube θεωρείται επάγγελμα, αν και νέο, καθώς δεν το γνωρίζουν πολλοί. Ο βιοπορισμός από αυτό, βέβαια, δεν είναι δεδομένος ούτε πάντα εφικτός. Εξαρτάται από τη δυναμική και τους συνδρομητές του κάθε καναλιού. Σίγουρα το επάγγελμα του youtuber δεν μπορεί να θεωρηθεί λαϊκό με την ευρεία έννοια. Πρόκειται όμως αναμφίβολα για μία τάση που συμβαίνει αυτή την εποχή και αξίζει να καταγραφεί για τον μελετητή του μέλλοντος, καθώς το Διαδίκτυο αλλάζει και εξελίσσεται καθημερινά και είναι αβέβαιο αν η μορφή που έχει σήμερα θα είναι η ίδια και τα επόμενα χρόνια. Στη συνέχεια παρατίθενται αυτούσια αποσπάσματα των συνεντεύξεων.

«Στην αρχή δεν το θεωρούσα κύριο επάγγελμα, καθώς πίστευα ότι δε θα μπορούσε να με στηρίξει. Με το πέρασμα των χρόνων όμως, καθώς υπήρχε και η προσωπική εξέλιξη μαζί με την εξέλιξη του καναλιού και συνειδητοποιούσα πόσο αυτό με "γέμιζε" ως άτομο, πήρα την απόφαση να το πάω στο ένα βήμα παραπέρα».

Στέλιος Θεοδωρόπουλος, Κανάλι *Κακός Χαμός*

«Πλέον το βλέπω ως επάγγελμα μόνο! Όταν ξέρεις ότι υπάρχουν άτομα τα οποία θέλουν να σε δουν και περιμένουν το βίντεο, νομίζω ότι είναι και πιο επαγγελματικό εκ μέρους σου να ικανοποιήσεις τα θέλω των ατόμων τα οποία σε έχουν εμπιστευτεί για τη ψυχαγωγία τους. Είμαι υπερβολικά πάρα πολύ ικανοποιημένος από το YouTube, δεν ξέρω αν φαίνεται, νομίζω ότι φαίνεται!»

Μάριος Φλώρος, Κανάλι Jack Lope

«Τα κύρια επαγγέλματα μας δεν έχουν να κάνουν με το YouTube αλλά έχουμε πάρει πολλές γνώσεις και δεξιότητες από την ενασχόληση μας με αυτό, οι οποίες μας βοήθησαν και συνεχίζουν να μας βοηθούν στην επαγγελματική μας σταδιοδρομία».

«Θα μπορούσε, αλλά είναι εξαιρετικά δύσκολο να ξεκινήσει ένα κανάλι με αυτό το σκοπό (τον επαγγελματικό). Δηλαδή το σωστό είναι να ξεκινήσεις ένα κανάλι, να είναι μια θεματολογία που αγαπάς πολύ και θέλεις και στο μέλλον, αν προκύψει να ζήσεις βιοποριστικά από το κανάλι, τότε εντάξει, αλλά το να ξεκινήσεις ένα κανάλι με αυτόν τον σκοπό είναι κάτι το οποίο δεν το προτείνω και είναι κάτι εξαιρετικά δύσκολο, γιατί τα λεφτά είναι πάρα πολύ λίγα στην αρχή. Είναι πολύ λίγες οι περιπτώσεις που το κανάλι μπορεί να βοηθήσει κάποιον να ζήσει βιοποριστικά (...) Θεωρώ τον εαυτό μου μηχανικό, γιατί βιοπορίζομαι από αυτό, δεν βιοπορίζομαι από το YouTube. Οπότε αν θεωρήσουμε ότι χαρακτηρίζει κάτι αυτό με το οποίο βιοπορίζεται, τότε δεν είμαι youtuber, ναι. Αλλά υπό μία έννοια σαν χόμπι ασχολούμαι με το YouTube, οπότε και από αυτήν την έννοια θα μπορούσα να θεωρήσω τον εαυτό μου youtuber. Αγαπάω το YouTube, μου αρέσει πάρα πολύ, απλώς δεν μπορώ να ασχοληθώ full time με αυτό. Δε γίνεται, στην Ελλάδα τουλάχιστον».

Άκης Αποστολίδης, Κανάλι The Skeptic Theory

## Αποτελέσματα και συζήτηση

Μέσα από την έρευνα αυτό που έγινε απόλυτα κατανοητό είναι πως υπάρχει ακατέργαστο λαογραφικό υλικό, καθώς, ειδικά για τη δημιουργία και τη διάδοση των θρύλων, αναρτάται σε καθημερινή βάση νέο υλικό σε πληθώρα καναλιών. Η δυσκολία που προκύπτει όμως είναι ότι ο επιστήμονας που θα επιλέξει να ασχοληθεί με την καταγραφή σε κανάλια του YouTube θα πρέπει να εστιάσει σε συγκεκριμένους δημιουργούς και να τους παρακολουθήσει στενά, αλλά και να δημιουργήσει προσωπική επικοινωνία μαζί τους. Γι' αυτόν το λόγο, όπως αναφέρθηκε και στα εισαγωγικά κομμάτια της παρούσας μελέτης, δεν επιλέχθηκε μόνο η θεωρητική πλαισίωση και προσέγγιση όσον αφορά τον θρύλο, αλλά παρατέθηκαν και στοιχεία μέσα από τα λεχθέντα των ίδιων των δημιουργών σχετικά με τις διαπροσωπικές σχέσεις που δημιουργούνται στην κοινότητα και της φύσης του επαγγέλματος του youtuber.

Το βασικότερο όμως που προέκυψε από την παρούσα μελέτη είναι πως η δημιουργία των θρύλων στην κοινότητα του YouTube είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τους δημιουργούς των καναλιών. Αν δεν υπάρχει η αλληλεπίδραση των youtubers με το κοινό τους δεν υπάρχει αυτόματα και η δημιουργία θρύλων και η μετάδοση των ιστοριών αυτών.

## Επίλογος

Ο λαϊκός πολιτισμός εξελίσσεται και προσαρμόζεται. Οι λαϊκές ομάδες είναι πιο ευδιάκριτες στο Διαδίκτυο, όπως στο YouTube, αφού ένας λαογράφος μπορεί να διατηρεί και την απόσταση του ερευνητή που απαιτείται και ταυτόχρονα να συμμετέχει στην online κοινότητα (Blank, 2016, σ. 170).

Ο Γιώργος Κατσαδώρας υποστηρίζει ότι το Διαδίκτυο λειτουργεί ως ένας χώρος ελεύθερης κυκλοφορίας και μέσα σε αυτό ο λαϊκός πολιτισμός εξελίσσεται συνεχώς (Κατσαδώρας, 2013, σ. 99). Ο λαός του κυβερνοχώρου δεν είναι μοναχικός. Μάλιστα, θα μπορούσε να θεωρηθεί ως μια δεύτερη παράλληλη ζωή, που είναι οργανωμένη σε ψηφιακές κοινότητες εκτός της πραγματικότητας (Καπανιάρης, 2017, σ. 48).

Όπως γίνεται φανερό από την ανάλυσή μας, το Διαδίκτυο αποτελεί ένα νέο μέσο δημιουργίας, διάδοσης και κυκλοφορίας μιας νέας προφορικότητας. Όπως σημειώνει ο Alan Dundes, «η τεχνολογία δεν εξαφανίζει τη Λαογραφία, μάλλον γίνεται ένας σημαντικός παράγοντας για τη μετάδοση του λαϊκού πολιτισμού και παρέχει μια συναρπαστική πηγή έμπνευσης για τη δημιουργία της “νέας Λαογραφίας”» (Blank, 2016, σ. 170). Το Διαδίκτυο είναι, λοιπόν, ένας κόσμος λαογραφικός.

Κλείνοντας, παραθέτω απόσπασμα από τη συνέντευξη του Μάριου Φλώρου, που συνοψίζει όλη την ουσία του άρθρου και συμπεριλαμβάνει ίσως και το λόγο που το κοινό και οι youtubers έχουν

την ανάγκη να ανταλλάσουν ματαξύ τους θρύλους: «μου αρέσουν οι ιστορίες, μου αρέσει να ακούω ιστορίες, μου αρέσει να λέω ιστορίες. Πιστεύω ότι εμείς οι άνθρωποι είμαστε φτιαγμένοι για να λέμε ιστορίες. Όλος ο πολιτισμός μας είναι βασισμένος πάνω στο να λέμε ιστορίες, να γράφουμε ιστορίες, να τραβάμε ιστορίες, να μοιραζόμαστε το τι είναι η ανθρώπινη εμπειρία, διότι δεν μπορείς να προσδιορίσεις την ανθρώπινη εμπειρία. Είναι κάτι τεράστιο, είναι κάτι το οποίο μπορεί να είναι διαφορετικό για τον κάθε άνθρωπο. Είναι ένα μνημείο του ανθρώπινου είδους, το γεγονός ότι κάτι χιλιάδες χρόνια μετά μπορούμε να λέμε ιστορίες, οι οποίες κάποιες είναι σημαντικές, κάποιες είναι ασήμαντες, κάποιες είναι χαζές, κάποιες είναι ενδιαφέρουσες και μπορούμε ακόμα να τις λέμε ο ένας με τον άλλο. Και νομίζω τα Social Media, αυτό το οποίο πολλοί ξεχνάνε, είναι ότι αυτός είναι ο σκοπός τους, να μοιραστείς ιστορίες, να πεις ιστορίες, να ακούς ιστορίες, να δημιουργείς ιστορίες ίσως».

Μάριος Φλώρος, Κανάλι *Jack Lope*

## Βιβλιογραφία

- Αυδίκος, Ε. (2013). *Λαϊκή Πίστη και Κοινωνική Οργάνωση*. Πεδίο.
- Bausinger, H. (2009). *Ο λαϊκός πολιτισμός στον κόσμο της τεχνολογίας*, μετάφρ. Μαριάνθη Καπλάνογλου & Αρετή Κοντογιώργη, επιμ. Μαριάνθη Καπλάνογλου. Πατάκης.
- Blank, T. J. (2016). Διερευνώντας τη μετάδοση των αστικών θρύλων: Μια πρόταση για λαογραφική έρευνα στο Διαδίκτυο. Στο Ευάγγελος Αυδίκος (επιμ.), *Πολιτισμοί του Διαδικτύου* (σσ. 151-176). Πεδίο.
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Νέοι ορίζοντες των λαογραφικών σπουδών-Εννοιολογικό πλαίσιο, έρευνα, φύλο, Διαδίκτυο, σχολείο*. Σιδέρης.
- Dreyfus, L. H. (2003). *Το Διαδίκτυο*, μετάφρ. Πάρης Μπουρλουκάκης, επιμ. Γιώργος Ναθανάηλ. Κριτική.
- Καπανιάρης, Α. Γ. (2017). *Ψηφιακή Λαογραφία και Εκπαίδευση. Εμπλουτισμένα Μέσα & Καινοτόμες Προσεγγίσεις στη Διδακτική του Λαϊκού Πολιτισμού*. Ήρα Εκδοτική.
- Κατσαδώρας, Γ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο Γ. Κόκκινος & Μ. Μοσκοφόγλου-Χιονίδου (επιμ.), *Επιστήμες της εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σσ. 99-122). Ταξιδευτής.
- Κούζας, Γ. (2017). Μεταξύ πραγματικότητας και Φαντασίας. Σύγχρονοι Αστικοί Θρύλοι: Η Παράξενη Θύρα της οδού Ακαδημίας 58Α. Στο Μ. Γ. Μερακλής, Γ. Παπαντωνάκης, Χρ. Ζαφειρόπουλος, Μ. Καπλάνογλου & Γ. Κατσαδώρας (επιμ.), *Το παραμύθι από τους αδελφούς Grimm στην εποχή μας. Διάδοση και Μελέτη* (σσ. 363-381). Gutenberg.
- Κυριαζή, Ν. (2004). *Η Κοινωνιολογική έρευνα. Κριτική επισκόπηση των μεθόδων και των τεχνικών*. Ελληνικά Γράμματα.
- Μερακλής, Μ. Γ. (2007<sup>2</sup>). *Ελληνική Λαογραφία, Κοινωνική Συγκρότηση, Ήθη και Έθιμα, Λαϊκή Τέχνη*. Οδυσσέας.
- Μιχαήλ, Γ. Β. (2009). Homo Interneticus ή Λαογραφία και Διαδίκτυο. *Λαογραφία, ΜΑ'*, 291-305.
- Παπαχριστοφόρου, Μ. (2013). *Μύθος, Λατρεία, Ταυτότητες στο νησί της Καλυψώς*. Παπαζής.
- Ranke, K. (1993). Προβλήματα κατηγοριών του λαϊκού πεζού λόγου. Στο Μ. Γ. Μερακλής (επιμ.), *Έντεχνος λαϊκός λόγος* (σσ. 327-341). Καρδαμίτσα.
- Thompson, P. (2002). *Φωνές από το παρελθόν-Προφορική Ιστορία*. Πλέθρον.
- Φουλίδη, Ξ. (2015). *Νέοι ορίζοντες στις ελληνικές λαογραφικές σπουδές: Το Διαδίκτυο ως πεδίο παραγωγής, διάδοσης και εκπαιδευτικής αξιοποίησης του Λαϊκού Πολιτισμού*. Διδακτορική Διατριβή. Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού.
- Χρυσανθοπούλου, Β. (2017). *Τόποι Μνήμης Στην Καστελλοριζιακή Μετανάστευση Και Διασπορά*. Παπαζήσης.

- Af Klintberg, B. (1990). Do the Legends of Today and Yesterday Belong to the Same Genre? In Lutz Rorich & Sabine Wienker-Piepho (eds.), *Storytelling in Contemporary Societies* (pp. 113-126). Narr.
- Ben-Amos, D. (1989). Folktale. *International Encyclopedia of Communications, Vol. 2*, 181-187.
- Blank, T. J. (2009). *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*. Utah State University Press.
- Brunvand, J. H. (2001). *Encyclopedia of Urban Legends*.
- Brunvand, J. H. (2012). *Encyclopedia of Urban Legends, Updated and Expanded Edition*.
- Dalziel, G. (2016). The Reputation of a Genre. Understanding the Changing Meaning of Rumor. In Kaarina Koski & Frog with Ulla Savolainen (eds.), *Genre-Text-Interpretation Multidisciplinary Perspectives on Folklore and Beyond* (pp. 426-445). Finnish Literature Society.
- Dégh, L. (1995). Processes of Legend Formation. In *Narratives in society: A performer-centered study of narration* (pp. 77-87). Suomalainen Tiedeakatemia, Academia Scientiarum Fennica.
- Durmus, O. D. (1999). A mass communicational approach to oral history. In *Conference Crossroads of history, Vol. 1*, 40-42. International Oral History Association.
- Dundes, A. (2005). Folkloristics in the Twenty-First Century. *Journal of American Folklore, 118*, 385-408.
- Kouzas, G. (2020). From public to private life and vice versa. Social comments (gossip) as a dynamic expression of positive and negative emotions. *Ethnologia Balcanica, 22*, 27-40.
- McClelland, B. (2000). Online Orality: The Internet, Folklore, and Culture in Russia. In Lengel L. B. Stamford (eds.), *Culture and Technology in New Europe: Civic Discourse in Transformation in Post-Communist Nations*, (pp. 179-191). C.T. Ablex.
- McLuhan, M. (1971). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Sphere Books Ltd.
- Mullen, P. B. (1972). Rumor Theory and Modern Legend. *Journal of the Folklore Institute 9*, No. 2/3.
- Papachristophorou, M. (2014). "Ashley Flores" and Other (not) Missing Children: Cyber Friendly Fears and Tears. In *Narratives Across Space and Time: Transmissions and Adaptations. Proceedings of the 15th Congress of the International Society for Folk Narrative Research, June 21-27, 2009*, 1-11. Publications of the Hellenic Folklore Research Centre, Academy of Athens-31.
- Tangherlini, T. R. (1996). Legend. In Jan Harold Brunvand (ed.), *American Folklore: An Encyclopedia* (pp. 915-919). Garland Publishing Inc.
- Verena, A. (2000). How to deal with sound archives? In *Conference "Crossroads of history", Vol. 1*, 1-7. International Oral History Association.

## Ο έντεχνος λαϊκός λόγος στο Διαδίκτυο: Δύο παραδείγματα χρήσης των παροιμιών στη διάρκεια της πανδημίας

*Γεώργιος Τσερπές, Μαριάνθη Καπλάνογλου*

Κέντρο Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών,  
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών  
[gtserpes@academyofathens.gr](mailto:gtserpes@academyofathens.gr), [mkaplanog@phil.uoa.gr](mailto:mkaplanog@phil.uoa.gr)

### Περίληψη

Η παροιμία αποτελεί αναμφισβήτητο πλέον λειτουργικό είδος του λαϊκού λόγου στη σύγχρονη εποχή, καθώς χρησιμοποιείται ευρέως και σε ποικίλα επικοινωνιακά περιβάλλοντα. Μπορεί να μην δημιουργούνται νέες παροιμίες, αφού απουσιάζουν οι συνθήκες της παραδοσιακής αγροτικής κοινωνίας μέσα στο πλαίσιο των οποίων έχει δημιουργηθεί η πλειοψηφία των λαϊκών παροιμιών, ωστόσο παρουσιάζει εξαιρετικό ενδιαφέρον το πώς οι ήδη υπάρχουσες λαϊκές παροιμίες χρησιμοποιούνται προσαρμοζόμενες στο εκάστοτε παρόν, μέσα στο πλαίσιο ποικίλων κοινωνικών και παραστασιακών πλαισίων, όπως είναι αυτό των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Στην περίπτωση αυτή η έννοια της πολλαπλής ύπαρξης των λαογραφικών φαινομένων σχετίζεται πλέον με μια διαφορετική αντίληψη της έννοιας του "τόπου", καθώς το Διαδίκτυο και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ειδικότερα, αποτελούν έναν χώρο έκφρασης της λεγόμενης ηλεκτρονικής προφορικότητας. Στην παρούσα εργασία θα μας απασχολήσει αφενός το ζήτημα της χρήσης του παροιμιακού λόγου στο twitter (τον Ιανουάριο του 2021) και αφετέρου το ατομικό ρεπερτόριο ενός εκπαιδευτικού, έτσι όπως αυτό εκφράζεται στο προσωπικό του ιστολόγιο (τον Απρίλιο του 2021). Έτσι και οι δύο αυτές εκφράσεις τοποθετούνται χρονικά στη διάρκεια της πολύμηνης καραντίνας που επιβλήθηκε στην Ελλάδα την εποχή της πανδημίας του COVID-19. Τα μέλη του twitter, εμπνεόμενα από τις λαϊκές παροιμίες, σχολίαζαν την κατάσταση της καραντίνας και των οικονομικών, κοινωνικών και ψυχολογικών επιπτώσεών της, ενσωματώνοντας ευφυώς στις εκατοντάδες παροιμιακές φράσεις που καταγράφηκαν τις προσωπικές τους οπτικές. Διαπιστώνουμε τη συνήθη στον λαϊκό πολιτισμό διαλεκτική των αντιθέσεων, όπου η σοβαρότητα της κατάστασης και τα συναισθήματα ανασφάλειας, φόβου, άγχους που δημιουργεί ανακαλούνται και ταυτόχρονα υπονομεύονται με τη βοήθεια του παροιμιακού λόγου. Η ατομική περίπτωση του εκπαιδευτικού που εξετάζεται εδώ αφορά το φαινόμενο της τηλεκπαίδευσης και πώς η διαδικασία αυτή αντιμετωπίζεται σε παροιμιακό επίπεδο με την επινόηση αντι-παροιμιών σχετικών με αυτό το ζήτημα, αναδεικνύοντας την ατομικότητα των φορέων του λαϊκού πολιτισμού, η οποία όμως προέρχεται και απευθύνεται σε ευρύτερες συλλογικότητες.

**Λέξεις-κλειδιά:** (αντι) παροιμίες, ατομικότητα, διάδοση, συλλογικότητα

### Abstract

The proverb is undoubtedly the most functional type of folk speech in modern times, as it is widely used in a variety of communication circumstances. New proverbs may not be created, as the conditions of the traditional rural society in the context of which the majority of folk proverbs have been created are absent. However, it is extremely interesting how the already existing folk proverbs are used adapted to the present, within a variety of social and performative contexts, such as that of social media. In this case, the concept of the multiple existence of folklore phenomena is now associated with a different perception of the concept of "place", as the Internet and social media in



particular, are a place of expression of the so-called electronic orality. In the present article we will deal on the one hand with the issue of the use of proverbial speech on twitter (on January 2021) and on the other hand with the individual repertoire of a teacher, as expressed in his personal blog (on April 2021). Thus, both of these expressions are coined in the midst of the severe lockdown imposed in Greece during the COVID-19 Pandemic. The members of twitter, inspired by popular proverbs, commented on the quarantine situation and its economic, social and psychological consequences, intelligently incorporating into the hundreds of proverbial phrases that recorded their personal views. We find the dialectic of contrasts common in folk culture, where the seriousness of the situation and the feelings of insecurity, fear, anxiety it creates are recalled and at the same time undermined with the help of proverbial speech. The individual case of the teacher examined here concerns the phenomenon of e-learning and how this process is treated at a proverbial level by inventing anti-proverbs related to this issue, highlighting the individuality of the bearers of folk culture, which, however, comes from and is addressed to wider collectivities.

**Key-words:** (anti)proverbs, collectivity, individuality, transmission

### **Εισαγωγικές επισημάνσεις: ο παροιμιακός λόγος στην εποχή μας**

Ο παροιμιακός λόγος αποτελεί ενδεχομένως το λειτουργικότερο είδος της λαϊκής λογοτεχνίας στη σύγχρονη εποχή. Το είδος διατηρεί τη δυναμική του και στον ελλαδικό χώρο, όπως δείχνει το πλήθος των παροιμιακών συλλογών και μελετών της ελληνικής λαογραφίας, σε μια ιστορική προοπτική (Πολίτης, 1899-1902· Λουκόπουλος & Λουκάτος, 1951· Κουκουλές, 1955· Ζευγώλη-Γλέζου, 1963· Λουκάτος, 1978· Καψάλης, 1998· Αλεξιάδης, 2006· Μερακλής, 2007· Δουλαβέρας, 2010· Καπλάνογλου & Καπλάνογλου, 2012· Βαρβούνης, 2021· Tserpes, 2021 κ.ά.), αλλά και η εμπειρία της σύγχρονης καθημερινής επικοινωνίας. Μέσω αυτού αναπτύσσεται ένα σύστημα μεταφορικών εκφράσεων, το οποίο διευκολύνει την επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων, που παράλληλα όμως είναι και αρκετά περίπλοκο, καθώς τα παροιμιακά κείμενα διακρίνονται για την πολυλειτουργικότητα και την πολυσημία τους (Mieder, 1993, σ. 4).

Ειδικότερα, η χρήση παροιμιακών κειμένων σε ποικίλα περιβάλλοντα αποτελεί συνηθισμένη πρακτική, με αποτέλεσμα η πολλαπλή ύπαρξη και η παραλλαγή (Dundes, 1999, σ. viii) ως βασικά συστατικά στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού να χαρακτηρίζουν διαρκώς αυτό το είδος του λαϊκού λόγου. Η χρήση μάλιστα του παροιμιακού λόγου σε ποικίλα ψηφιακά περιβάλλοντα και ιδιαίτερα σε αυτά με διαδραστικό χαρακτήρα (μέσα κοινωνικής δικτύωσης) έχει φέρει στο προσκήνιο και τις αντι-παροιμίες, γεγονός το οποίο αφενός συνιστά έναν δείκτη παροιμιακής γνώσης των χρηστών και αφετέρου αποτελεί απόδειξη της διάδοσης / κυκλοφορίας του παροιμιακού λόγου σε ποικίλους χώρους.

Σε αυτό το άρθρο θα εξετάσουμε δύο παραδείγματα χρήσης του παροιμιακού λόγου σε επίπεδο αντι-παροιμιών που σχετίζονται με την πανδημία του COVID-19 και που αφορούν το θέμα του εμβολιασμού και της τηλεκπαίδευσης που επιβλήθηκε στα σχολεία της χώρας κατά τη διάρκεια του lockdown αντίστοιχα.

Στην πρώτη περίπτωση θα αναφερθούμε στον διαδραστικό χαρακτήρα επικοινωνίας που προσφέρουν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (εδώ ο λόγος για το twitter), ενώ στη δεύτερη περίπτωση θα ασχοληθούμε με το ατομικό ρεπερτόριο αντι-παροιμιών σχετικών με την τηλεκπαίδευση ενός εκπαιδευτικού, τις οποίες και δημοσίευσε στο προσωπικό του ιστολόγιο.

Με την εξέταση των δύο αυτών διαφορετικών περιπτώσεων στο ψηφιακό περιβάλλον θα επιχειρηθεί η ανάδειξη του πλαισίου (context) χρήσης του παροιμιακού λόγου, αλλά και η διαρκής κίνηση μεταξύ συλλογικότητας και ατομικότητας ως σημείο τομής για τον λαϊκό πολιτισμό.

## Η (αντι)παροιμία ως είδος της λαϊκής λογοτεχνίας

Ο ορισμός της παροιμίας είναι ένα ζήτημα που έχει απασχολήσει τους λαογράφους διαχρονικά. Ο Archer Taylor (Mieder, 2004, σ. 3) αναφέρει χαρακτηριστικά: Ο ορισμός της παροιμίας είναι δύσκολο να εκπληρώσει αυτό που επιχειρείται· ακόμη κι αν συνδυάζαμε επιτυχώς σε έναν μόνο ορισμό όλα τα συστατικά στοιχεία και να δίνουμε την απαραίτητη σημασία, πάλι δεν θα είχαμε έναν θεμέλιο λίθο. Μια μη μεταδόσιμη ποιότητα (incommunicable quality) είναι αυτή που μας πληροφορεί ότι αυτή η πρόταση είναι παροιμιακή και η άλλη όχι. Επομένως, κανένας ορισμός δεν θα μας διευκολύνει στο να χαρακτηρίσουμε μια πρόταση ως παροιμιακή [...] Ας είμαστε ευτυχείς με το να αναγνωρίζουμε μια παροιμία ως κάτι που λέγεται στο παρόν από τον λαό. Τουλάχιστον ένας τέτοιος ορισμός είναι αναμφισβήτητος.

Παρά το γεγονός ότι ο Taylor αναφέρεται και στην αδυναμία του ίδιου να δώσει έναν ικανοποιητικό ορισμό για την παροιμία, μπορεί να διακρίνει κανείς κάποια βασικά χαρακτηριστικά γνωρίσματα του είδους στα οποία αναφέρεται, όπως είναι η μη μεταδόσιμη ποιότητα, γεγονός που σημαίνει ότι οι χρήστες παροιμιών πρέπει να διαθέτουν κάποια γνωστική κατηγορία στην οποία τα συγκεκριμένα εκφωνήματα λογίζονται ως παροιμίες, καθώς και το γεγονός ότι οι παροιμίες χρησιμοποιούνται στο παρόν από τον λαό, είναι δηλαδή τρέχουσες και γνωστές.

Ο κορυφαίος παροιμιολόγος των ημερών μας Wolfgang Mieder (2004, σ. 4) στην δική του απόπειρα ορισμού υποστηρίζει τα εξής: Οι παροιμίες συνοψίζουν παραδοσιακές δηλώσεις αυταπόδεικτων αληθειών που κυκλοφορούν ανάμεσα στον λαό. Αναλυτικότερα, οι παροιμίες είναι σύντομες, γενικά γνωστές προτάσεις του λαού που περιέχουν σοφία, αλήθειες, ήθη και παραδοσιακές αντιλήψεις σε μια μεταφορική, σταθερή και μνημονεύσιμη μορφή και που παραδίδονται από γενιά σε γενιά.

Και στον ορισμό αυτό μπορούμε να διακρίνουμε κάποια ειδικότερα χαρακτηριστικά της παροιμίας, όπως η συντομία και η παραδοσιακότητα.

Ακριβώς λόγω της δυσκολίας να περιληφθούν όλα τα βασικά χαρακτηριστικά της παροιμίας σε ένα σαφή και σύντομο ορισμό, η Shirley Arora (1984, σσ. 1-38) αναφέρεται σε δείκτες παροιμιακότητας. Έτσι, κάνει λόγο για γραμματικά και συντακτικά χαρακτηριστικά, για τη μεταφορά, για σημασιολογικούς, λεξιλογικούς και φωνητικούς δείκτες. Ωστόσο, αυτό που την απασχολεί ιδιαίτερα είναι το ζήτημα της παραδοσιακότητας, καθώς εκτιμά ότι αποτελεί το κεντρικό χαρακτηριστικό της παροιμίας. Η δε παραδοσιακότητα συνίσταται τόσο στη χρονολόγηση των παροιμιακών κειμένων όσο και στο κατά πόσον αυτά είναι τρέχοντα (current) ανάμεσα στον λαό, καθώς έτσι αναδεικνύεται ότι οι παροιμίες είναι κοινά αποδεκτές σε κάθε περίοδο του παρόντος ή του παρελθόντος, ενώ ταυτόχρονα αποτελούν παραδοσιακές δηλώσεις που δεν αποτελούν επινόηση του ομιλητή.

Το γεγονός ότι ακόμη μέχρι σήμερα δεν υπάρχει ένας κοινά αποδεκτός ορισμός για την παροιμία, παρά το γεγονός ότι αυτή αναγνωρίζεται -ως γνωστική κατηγορία τουλάχιστον- σαν ένα ενδεχόμενο παγκόσμιο είδος του λαϊκού λόγου (Hakamies, 2016, σ. 304), παραπέμπει σε μια γενικότερη τάση που έχει αναπτυχθεί στη λαογραφική θεωρία των αφηγηματικών ειδών που αφορά στη μεταβίβαση της προσοχής των λαογράφων, από τα ίδια τα κείμενα, στις διαδικασίες διάδοσης του λαϊκού πολιτισμού, καθώς αυτός αντιμετωπίζεται ως μια ζώσα πραγματικότητα σε ποικίλες κοινότητες, κοινωνικά δίκτυα κ.λπ. (Frog, Koski & Savolainen, 2016, σ. 24).

Η μεταβίβαση της προσοχής των επιστημόνων από τα κείμενα στους φορείς του λαϊκού πολιτισμού οδήγησε ακόμα περισσότερο στην ανάδειξη της παραλλαγής ως βασικού στοιχείου των λαογραφικών φαινομένων. Από την άλλη μεριά το γεγονός αυτό δημιούργησε την ανάγκη νέων ταξινομήσεων. Σε ό,τι αφορά στην παροιμία π.χ. το ευρύτατα διαδεδομένο φαινόμενο της διαφοροποίησης των παροιμιακών κειμένων, ώστε αυτά να προσαρμόζονται στο εκάστοτε παρόν οδήγησε στη χρήση του όρου *αντι-παροιμία* (antiproverb), ο οποίος αποτελεί μια απόπειρα ετικής (etic) προσέγγισης του είδους.

Ο όρος αντι-παροιμία εισήχθη από τον Wolfgang Mieder, ο οποίος την ορίζει ως «οποιαδήποτε σκόπιμη παραλλαγή μιας παροιμίας με τη μορφή λογοπαιγνίων, αλλαγών, παραλείψεων ή προσθηκών» (Δουλαβέρας, 2010, σ. 110).

Παρά το γεγονός ότι οι αντι-παροιμίες φαίνεται να είναι κάτι νέο, κάτι τέτοιο δεν ισχύει. Η εμφάνιση αντι-παροιμιών είναι φαινόμενο αρκετά παλαιό και εντοπίζεται ήδη στα κλασικά χρόνια και σε όλες τις μεταγενέστερες εποχές (Litonkina et al., 2022, σ. 19).

Το γεγονός της ύπαρξης πληθώρας αντι-παροιμιών αποδεικνύει τον βαθμό γνώσης των παραδοσιακών παροιμιών από τους χρήστες τους (Mieder, 2008, σ. 115), ενώ παράλληλα οι αντι-παροιμίες αντικατοπτρίζουν ήθη και κοσμοαντιλήψεις (Mieder, 2008, σ. 116). Το φαινόμενο της διάδοσής τους είναι εξαιρετικής σημασίας, καθώς κάποιες από τις αντι-παροιμίες αυτές θα αποτελέσουν στο μέλλον, λόγω της ευρύτατης διάδοσής τους, παροιμίες. Η χρήση τους στα μέσα επικοινωνίας σίγουρα θα συντελέσει σε αυτό (Mieder, 2008, σ. 116). Έτσι, κάποια στιγμή στο μέλλον κάποιες αντι-παροιμίες θα γίνουν παροιμίες με τις δικές τους παραλλαγές (Litonkina, et al., 2022, σ. 22).

## Τα είδη του έντεχνου λαϊκού λόγου στον κόσμο των νέων τεχνολογιών και η έννοια της παραστασιακότητας

Η μετατόπιση του ενδιαφέροντος της λαογραφικής έρευνας στους τρόπους διάδοσης και τους χώρους κοινωνικής κυκλοφορίας των ειδών του λαϊκού λόγου, αναπόφευκτα φέρνει στο προσκήνιο τις νέες τεχνολογίες. Κι ενώ θα περίμενε κανείς ο τεχνολογικός κόσμος να είναι εκ διαμέτρου αντίθετος με ό,τι συνιστά τον λαϊκό πολιτισμό, φαίνεται ότι κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει (βλ. ενδεικτικά Bausinger, 2008).

Ο Μ. Γ. Μερακλής ήδη από τη δεκαετία του 1970 έχει μιλήσει για τη σχέση της μηχανής με τον λαϊκό άνθρωπο (1972, σσ. 115-124), αποδεικνύοντας ότι αυτή δεν είναι ασυμβίβαστη, ενώ ο Γ. Κατσαδώρας (2013, σ. 102) επισημαίνει: Η είσοδος της τεχνολογίας στη ζωή μας δημιουργεί νέα αντικείμενα, νέες συνθήκες διαβίωσης, νέες συνήθειες, νέες κοινωνικές και πνευματικές πραγματικότητες. Ωστόσο, το γεγονός αυτό δεν σηματοδοτεί το “τέλος” του λαϊκού πολιτισμού ή της αξίας της μελέτης του, αλλά αφορά μια αναπροσαρμογή του περιεχομένου του.

Επιπλέον, το γεγονός ότι η χρήση του Διαδικτύου μπορεί εν πολλοίς να είναι ατομική, δεν αναιρεί το στοιχείο της συλλογικότητας, το οποίο είναι θεμελιώδες για τη λαογραφία. Οι διαδικτυακές κοινότητες αποτελούν λαϊκές ομάδες (Κατσαδώρας, 2013, σ. 102). Άλλωστε, το Διαδίκτυο αποτελεί ένα νέο πολιτισμικό περιβάλλον στο οποίο συνυπάρχει η ατομικότητα με τη συλλογικότητα της εκάστοτε λαϊκής ομάδας (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012, σ. 101), κάτι το οποίο είναι ιδιαίτερα έντονο στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, για τη σχέση των οποίων με τη λαϊκή λογοτεχνία έχουν υπάρξει σημαντικές μελέτες και στον ελληνικό χώρο (βλ. ενδεικτικά Κατσαδώρας, Φυντριλή & Στυλιανού, 2016, σ. 475-489).

Το ερώτημα που διαμορφώνεται στις λαογραφικές σπουδές για την επικοινωνιακή συμπεριφορά σε ψηφιακά περιβάλλοντα, οδήγησε στη δημιουργία του ευριστικού όρου *παραστατικές εφαρμογές* (performative enactments): όπως και ο όρος *παράσταση* (performance), ο νέος αυτός όρος αναφέρεται σε γεγονότα ή ενέργειες με τρόπο όμως που εγγράφει τη (λεκτική) επικοινωνία ως ένα διαρκές, οπτικό αποτύπωμα το οποίο γίνεται αντιληπτό από τους συνομιλητές του ψηφιακού περιβάλλοντος (Lindfors, 2017, σ. 171· Buccitelli, 2012, σσ. 75-78). Ο Φινλανδός λαογράφος Α. Lindfors υπογραμμίζει ότι προκειμένου να μελετηθούν παραστάσεις και παραστατικές εφαρμογές σε ψηφιακά περιβάλλοντα και ειδικότερα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, οι λαογράφοι θα πρέπει να στραφούν στη γενικότερη παραστασιακότητα που χαρακτηρίζει την καθημερινή ψηφιακή επικοινωνία. Οι παραστατικές αυτές εφαρμογές φαινομενικά παραλείπουν επεξηγηματικά πλαίσια συμβολικής κωδικοποίησης, τυπικά όμως αυτά επιτυγχάνονται αθροιστικά, σύμφωνα με τον Lindfors, σε πολλά «γυρίσματα» της συνομιλίας για παράδειγμα. Σε αυτήν την περίπτωση επομένως, αντίθετα με τη δια ζώσης επικοινωνία, τα μεμονωμένα καταγραμμένα μηνύματα, εξαιτίας των

απαιτήσεων του συγκεκριμένου επικοινωνιακού μέσου, τοποθετούνται διακριτά και σε σειρά, ως διαδοχικές ενότητες εκφοράς, κάτι που δηλώνει ένα είδος ποιητικής σχηματοποίησης (Lindfors, 2017, σσ. 173-175).

Με ποιους όρους όμως αναπτύσσεται η καλλιτεχνική επικοινωνία μεταξύ των συνομιλητών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όταν αυτά επιστρατεύουν καθιερωμένα από την κληρονομημένη παράδοση, αφηγηματικά είδη, όπως η παροιμία; Αυτό θα προσπαθήσουμε να εξετάσουμε στη συνέχεια.

## Παροιμίες και αντι-παροιμίες στο twitter με αφορμή τον εμβολιασμό κατά του ιού COVID-19

Τον Ιανουάριο του 2021, λόγω του αριθμού των μολύνσεων και των θανάτων από την πανδημία COVID, η Ελλάδα βρισκόταν εν μέσω αυστηρού αποκλεισμού που διήρκεσε σχεδόν επτά μήνες (Νοέμβριος 2020-Μάιος 2021) και περιελάμβανε το κλείσιμο των σχολείων όλων των βαθμίδων, την απαγόρευση μετακίνησης εκτός περιφερειακής ενότητας ή ακόμα και του Δήμου στον οποίο ζει κάποιος, και τέλος την απαγόρευση σχεδόν όλων των κοινωνικών δραστηριοτήτων, καθώς δεν επιτρεπόταν η συγκέντρωση περισσότερων από 9 ατόμων (και μόνο για κηδείες), κάτι που οδήγησε στη δραματική κατάρρευση του προϋπάρχοντος συστήματος σχέσεων αμοιβαιότητας, στο οποίο τόσοι πολλοί Έλληνες χρωστούσαν την κοινωνική τους ύπαρξη πριν από την πανδημία.

Στις 8 Ιανουαρίου 2021 ο Πρωθυπουργός της Ελλάδας Κυριάκος Μητσοτάκης αναφερόμενος στην έναρξη του σχεδίου εμβολιασμού κατά του COVID-19, είχε δηλώσει σχετικά με τον ρυθμό εμβολιαστικής κάλυψης: Όπως, άλλωστε, λέει και ο σοφός ελληνικός λαός μας, όποιος βιάζεται σκοντάφτει. Δεν έχει νόημα να επιταχύνουμε περαιτέρω, όταν τα εμβόλια που έχουν αδειοδοτηθεί μέχρι σήμερα είναι μόλις δύο, οι διαθέσιμες δομές ακόμα σχετικά περιορισμένες και φυσικά η όλη επιχείρηση αποτελεί κάτι πρωτόγνωρο για τη χώρα μας και φυσικά για τον υπόλοιπο κόσμο. Επενδύουμε στην ασφάλεια και τη μεθοδικότητα και σε αυτό το πλαίσιο μετά την αρχική δοκιμαστική φάση -στην οποία είχαν ενταχθεί 9 νοσοκομεία- η πρώτη φάση των εμβολιασμών ξεκίνησε στις 4 Ιανουαρίου και λήγει στις 20 αυτού του μήνα<sup>1</sup>.

Η δήλωση αυτή αποτέλεσε αφορμή για την δημιουργία ενός hashtag στο twitter, την ίδια ημέρα, με τον τίτλο «πανδημία παροιμιών». Το hashtag σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα έγινε πολύ δημοφιλές, με αποτέλεσμα να δημοσιευθούν πάνω από 3000 tweets και retweets πολύ σύντομα, συμπεριλαμβανομένων περίπου 300 παροιμιών και αντι-παροιμιών. Οι χρήστες του twitter δημοσίευσαν πληθώρα τέτοιων κειμένων που αφορούσαν ποικίλες διαστάσεις που σχετίζονται με την πανδημία, όπως τον εμβολιασμό, άλλα ιατρικά ζητήματα, την πολιτική διαχείριση της πανδημίας, τις οικονομικές, κοινωνικές και ψυχολογικές συνέπειες της καραντίνας, την τηλεκατάρτιση κ.λπ.

Οι χρήστες του twitter θεωρούσαν ότι τα κείμενα που δημοσίευαν είναι παροιμίες, ενώ στην πραγματικότητα κάτι τέτοιο δεν ισχύει. Ωστόσο, είναι αναμενόμενο ότι οι χρήστες δεν θα γνώριζαν τον όρο *αντι-παροιμία*, κάτι το οποίο φαίνεται άλλωστε και από τον ίδιο τον τίτλο του hashtag.

Καθώς το hashtag δημιουργήθηκε μετά τις δηλώσεις του Πρωθυπουργού για την έναρξη των εμβολιασμών, ένα σημαντικό κομμάτι των παροιμιών και αντι-παροιμιών που δημοσιεύθηκαν αφορούσαν το συγκεκριμένο θέμα. Στη συνέχεια παρατίθενται οι σχετικές αντι-παροιμίες, συνοδευόμενες εντός παρενθέσεως από την παραδοσιακή παροιμία από την οποία προέρχονται:

- Στερνό μου εμβόλιο να σ' είχα πρώτα (Στερνή μου γνώση να σ' είχα πρώτα).
- Αγάλι αγάλι γίνεται και το εμβόλιο μέλι (Αγάλι αγάλι γίνεται και η αγουρίδα μέλι).
- Εμβόλι εμβόλι και τηγανίτα τίποτα (Μέλι μέλι και τηγανίτα τίποτα).
- Άλλα εμβόλια ν' αγαπιόμαστε (Άλλα λόγια ν' αγαπιόμαστε).
- Ο διάβολος έχει πολλά εμβόλια (Ο διάβολος έχει πολλά ποδάρια).

<sup>1</sup><https://www.ethnos.gr/Politics/article/140764/emboliosotaksapo5000pamese8000emboliosmoysthnhmera> (ανακτήθηκε στις 5 Ιανουαρίου 2022).

- Όπου εμβόλιο και χαρά η Βασίλω πρώτη (Όπου γάμος και χαρά η Βασίλω πρώτη).
- Εμβόλιο που φαίνεται καραντίνα δεν θέλει (Χωριό που φαίνεται κολαούζο δε θέλει).
- Δουλειά δεν είχε ο διάβολος κι εμβολίαζε τα παιδιά του (Δουλειά δεν είχε ο διάβολος, γαμούσε τα παιδιά του).
- Δεν δίνουν του αγγέλου τους εμβόλιο (Δεν δίνουν του αγγέλου τους νερό).
- Εκεί που μας χρωστούσαν μας πήραν και το εμβόλιο (Εκεί που μας χρωστούσαν μας πήραν και το βόδι).
- Εμβόλιο θέλω, τώρα το θέλω (Άντρα θέλω, τώρα τον θέλω).
- Στου εμβολιαστικού κέντρου την πόρτα, όσο θέλεις βρόντα (Στου κουφού την πόρτα όσο θέλεις βρόντα).
- Ανεμβολίαστο αρκούδι δεν χορεύει (Νηστικό αρκούδι δεν χορεύει).
- Ο εμβολιασμένος ανοσία ονειρεύεται (Ο πεινασμένος καρβέλια ονειρεύεται).
- Ζήσε Μάη μου να φας το εμβόλιο (Ζήσε Μάη μου να φας τριφύλλι).
- Εκεί που μας χρωστούσανε, μας δώσανε και το εμβόλιο (Εκεί που μας χρωστούσαν, μας πήραν και το βόδι).
- Κράτα με να σε κρατώ να εμβολιαστούμε στο γιατρό (Κράτα με να σε κρατώ, ν' ανεβούμε το βουνό).
- Άνθρωπος ανεμβολίαστος, ξύλο απελέκητο (Άνθρωπος αγράμματος, ξύλο απελέκητο).
- Ο κλέφτης, ο ψεύτης και ο εμβολιασμένος τον πρώτο χρόνο χαίρονται (Ο κλέφτης και ο ψεύτης τον πρώτο χρόνο χαίρονται).
- Το Φλεβάρη κι αν φλεβίσει, το εμβόλιο θα μυρίσει, μα κι αν δώσει και κακιώσει μες το χιόνι θα μας χώσει (Ο Φλεβάρης κι αν φλεβίσει, καλοκαίρι θα μυρίσει, μα αν τύχει και θυμώσει, μες στο χιόνι θα μας χώσει).
- Να σε εμβολιάσω Γιάννη, να σ' αλείψω μέλι (Να σε κάψω Γιάννη, να σε αλείψω λάδι / μέλι).
- Εμβολιάζεται καλύτερα όποιος εμβολιάζεται τελευταίος (Γελάει καλύτερα, όποιος γελάει τελευταίος).
- Όλα τα έχει η Μαριωρή, το εμβόλιο της έλειπε (Όλα τα έχει η Μαριωρή, ο φερετζές της έλειπε).
- Μάζευε κι ας είναι και εμβόλια! (Μάζευε κι ας είν' και ρώγες).
- Όταν ο Θεός σου δίνει εμβόλιο, σου παίρνει ο διάβολος την βελόνα (Όταν ο Θεός δίνει το αλεύρι, σου παίρνει ο διάβολος το σακί).
- Εμβόλιο με εμβόλιο δε σμίγει (Βουνό με βουνό δε σμίγει).
- Ψάχνω εμβόλιο στ' άχυρα (Ψάχνω βελόνα / ψύλλο στ' άχυρα).
- Κάθε πράμα στον καιρό του και το εμβόλιο τον Αύγουστο (Κάθε πράγμα στον καιρό του κι ο κολιός τον Αύγουστο).
- Φάτε μάτια ψάρια και εμβόλιο τον Αύγουστο (Φάτε μάτια ψάρια και κουλιά περιδρομο).
- Το ένα εμβόλιο νίβει το άλλο και τα δύο το μπράτσο (Το ένα χέρι νίβει το άλλο και τα δύο το πρόσωπο).
- Ένα εμβόλιο τη μέρα τον γιατρό τον κάνει πέρα (Ένα μήλο την ημέρα, τον γιατρό τον κάνει πέρα).
- Στο σπίτι του εμβολιασμένου δεν μιλούν για μικροτσιπ (Στο σπίτι του κρεμασμένου δεν μιλούν για σκοινί).
- Από Μάρτη καραντίνα και από Αύγουστο εμβόλια (Από Μάρτη καλοκαίρι και από Αύγουστο χειμώνα).
- Εμβόλιο απ' τον τόπο σου κι ας είναι και μπαλωμένο (Παπούτσι απ' τον τόπο σου κι ας είν' και μπαλωμένο).
- Μηδένα προ του εμβολίου μακάριζε (Μηδένα προ του τέλους μακάριζε).
- Κάλλιο μάσκα και στο χέρι, παρά εμβόλιο και καρτέρι (Κάλλιο πέντε και στο χέρι, παρά δέκα και καρτέρι).
- Όπου ακούς πολλά εμβόλια κράτα και μικρό καλάθι (Όπου ακούς πολλά κεράσια, κράτα και μικρό καλάθι).
- Η σύριγγα έκανε το εμβόλιο ή το εμβόλιο τη σύριγγα; (Η κότα έκανε το αυγό ή το αυγό την κότα;).

- Του εμβολιασμένου η μάνα δεν έκλαψε ποτέ (Του δειλού / φοβητσιάρη η μάνα δεν έκλαψε ποτέ).
- Ο εμβολιασμένος ταξίδια ονειρεύεται (Ο πεινασμένος καρβέλια ονειρεύεται).
- Το εμβόλιο κόκκαλα δεν έχει και κόκκαλα τσακίζει (Η γλώσσα κόκκαλα δεν έχει και κόκκαλα τσακίζει).

Εξετάζοντας κανείς τα παροιμιακά κείμενα θα διαπιστώσει ότι οι αντι-παροιμίες, στη συντριπτική τους πλειοψηφία, συνίστανται στην αντικατάσταση μίας ή δύο λέξεων της παραδοσιακής παροιμίας. Κυριαρχεί η λέξη *εμβόλιο*, ενώ αντίστοιχα υπάρχει και το ρήμα *εμβολιάζω*, όπως και κάποια αντικείμενα που έχουν μπει στην καθημερινότητά μας λόγω της πανδημίας (μάσκες, σύριγγες, βελόνες κ.λπ.). Υπάρχει και μία περίπτωση όπου προστίθεται μία λέξη στο κείμενο της παραδοσιακής παροιμίας (*Ο κλέφτης, ο ψεύτης και ο εμβολιασμένος τον πρώτο χρόνο χαίρονται*).

Και παρά το γεγονός ότι τα παροιμιακά κείμενα που παρατίθενται είναι γραπτά, φαίνεται ότι η μετάδοσή τους προσιδιάζει περισσότερο στην προφορικότητα, καθώς ο μετασχηματισμός τους είναι πολύ εύκολος από τους χρήστες. Το γεγονός αυτό επισημαίνεται και από τον Ong, ο οποίος ισχυρίζεται ότι βρισκόμαστε σε μια εποχή «μεταπροφορικότητας» ή «δεύτερης προφορικότητας» (Κατσαδώρας, 2013, σ. 106).

Σε κάθε περίπτωση αυτό που παρατηρείται είναι ότι δεν υπάρχουν αλλαγές σε ό,τι αφορά στα βασικά μορφολογικά χαρακτηριστικά των παραδοσιακών παροιμιών (σύνταξη, δομή, μέτρο κ.λπ.). Η αντικατάσταση των λέξεων συνήθως δεν αλλάζει την σειρά των όρων, με αποτέλεσμα η μορφή της αντι-παροιμίας να είναι παρόμοια με αυτήν του αρχικού κειμένου. Φαινομενικά, λοιπόν, οι αντι-παροιμίες εκφράζουν τις ίδιες «αλήθειες» με αυτές των παραδοσιακών παροιμιών. Ωστόσο, εκφράζουν σύγχρονες πραγματικότητες που απηγούν μια δεδομένη κατάσταση (Reznikon, 2009, σ. 7). Άρα, αν και τα μορφολογικά-ειδολογικά χαρακτηριστικά της παροιμίας, ως πεδίο αλληλεπίδρασης κυριολεκτικών και μεταφορικών σημασιών, παραμένουν τα ίδια, οι παροιμιακές εικόνες προσαρμόζονται πλήρως στην επικαιρότητα την εποχή της πανδημίας.

Οι αντι-παροιμίες σημασιολογικά μπορούν να διακριθούν σε τρεις κατηγορίες, ανάλογα με τη στάση των χρηστών απέναντι στον εμβολιασμό. Έτσι, υπάρχουν κείμενα που υποδηλώνουν τη θετική στάση των χρηστών απέναντι στον εμβολιασμό, κείμενα που υποδηλώνουν αρνητική στάση και κείμενα που είναι ουδέτερα.

Η έλλειψη ύπαρξης μιας κοινής στάσης απέναντι στο φαινόμενο του εμβολιασμού είναι αναμενόμενη ακριβώς επειδή εκφράζει τις διαφορετικές αντιλήψεις που κυριαρχούν στο θέμα αυτό και μέσα στην ίδια την κοινωνία. Έτσι, οι αντι-παροιμίες χρησιμοποιούνται προκειμένου να ασκήσουν κριτική γύρω απ' αυτό το θέμα, αλλά και για την άσκηση κριτικής μεταξύ των ίδιων των χρηστών, ανάλογα με το τι πιστεύει ο καθένας, αφού πολλές φορές μια αντι-παροιμία αποτελεί απάντηση σε μια άλλη που έχει παρατεθεί νωρίτερα. Υπό αυτήν την έννοια, η διαδοχική παράταξη αντιτιθέμενων φράσεων και σημασιών πάνω στο ίδιο ζήτημα στο twitter επιτρέπει στους χρήστες να αντιληφθούν τις αντιφάσεις και την περιπλοκότητα του ίδιου του παροιμιακού λόγου, που αντανάκλα τις αντιφάσεις και την περιπλοκότητα της κοινωνικής ζωής.

Σε ρητορικό-αισθητικό επίπεδο, ο παροιμιακός λόγος διευκολύνει τα έντονα συναισθήματα και τις εντάσεις, ώστε να μην εκφράζονται με άμεσο ή υπερβολικό τρόπο αλλά στρεφόμενα σε ρητές μεταφορές, με βάση την παραδοχή «αυτοί είπαν (δηλαδή ο σοφός λαός), όχι εγώ» (Agora, 1984, σ. 7). Η συντομία και η απρόσωπη ρητορική των παροιμιών, αντισταθμίζουν επομένως την οξύτητα της ανοιχτής πολιτικής κριτικής και των ιδεολογικών συγκρούσεων, όπως εκφράζονται σε άλλες διαδικτυακές συνομιλίες, μεταξύ των χρηστών του twitter.

Αυτή η ποιητική και ρητορική διάσταση του παροιμιακού λόγου μπορεί να γίνει αντιληπτή μόνο αν αυτά τα κείμενα θεωρηθούν αλληλένδετα. Αναδεικνύεται εδώ η εκπληκτική δυνατότητα των χρηστών του twitter να επανενεργοποιούν έναν κοινά γνωστό, ελκυστικό μεταφορικό-συμβολικό αφηγηματικό κώδικα στο επικοινωνιακό περιβάλλον της σύγχρονης τεχνολογίας και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, το οποίο θεωρείται ότι κατά κανόνα ενθαρρύνει, αντίθετα με την ποιητικότητα, κυριολεκτικές μορφές επικοινωνίας.

Αυτό γίνεται προφανές ακόμη και με την ίδια τη χρήση της λέξης *πανδημία*, η οποία από έναν όρο που προσιδιάζει σε μια ιατρική κατάσταση, μετατρέπεται σε ένα σημασιολογικό πεδίο που δημιουργεί νέες μεταφορές. Όπως τονίζει ο Dan Ben-Amos (1999, σ. 152), κατηγορίες σκέψεων και πεδίων νοημάτων υπονοούνται στις μεταφορές που τις συνδέουν. Εδώ μια συγκεκριμένη κατάσταση (η πανδημία) μεταφέρεται σε μια γλωσσική πράξη (παροιμία), αυξάνοντας τον ρητορικό αντίκτυπό της, αλλά και καταλήγοντας στην ειρωνεία.

Η δυναμική αυτή λειτουργία του παροιμιακού λόγου χαρακτηρίζει ωστόσο τους συνομιλητές των κοινωνικών δικτύων (εδώ του Twitter), μιας *στιγμιαίας κοινότητας*, σύμφωνα με τον όρο (instant communities) που χρησιμοποιεί σε διαφοροποιημένα πλαίσια ο Roger D. Abrahams (1993, σσ. 29-30). Ο όρος αυτός αναφέρεται σε συλλογικότητες, οι οποίες, αν και εκλαμβάνονται ως εφήμερες από τους εθνογράφους, διαμορφώνονται τελικά σε πιο στέρεες βάσεις. Θα πρέπει εδώ να συυπολογίσουμε και μια γλωσσική παρατήρηση του Hermann Bausinger (2008, σσ. 119-120) σχετικά με την τάση του λαϊκού λόγου στα νέα μέσα και τον τεχνολογικό κόσμο για *επιτάχυνση* («ακόμη και ο τρόπος της καθημερινής ομιλίας εμφανίζει στιγμές επιτάχυνσης (...) τα λεγόμενα είναι περισσότερα απ' ό,τι παλαιότερα, αλλά στις μεμονωμένες δηλώσεις δεν δίνεται πλέον η πρότερη έμφασή τους»). Σε αυτό το πλαίσιο, οι συνομιλητές του twitter αναγνωρίζουν τα έντονα συναισθήματα που τους προκαλεί ο εγκλεισμός στη διάρκεια της πανδημίας και τις αντιπαραθέσεις γύρω από τα οικονομικά, κοινωνικά και ηθικά ζητήματα που συνδέονται με αυτήν την πρωτόγνωρη κατάσταση, μέσα από τη ρητορική της παροιμίας και της αντι-παροιμίας, δηλαδή μέσα από την ένταξη των προσωπικών τους εμπειριών και απόψεων σε ένα καθιερωμένο αφηγηματικό σχήμα.

## Αντι-παροιμίες και τηλεκπαίδευση

Το σχολικό έτος 2020-2021 λόγω της έξαρσης της πανδημίας του COVID-19, τα σχολεία της χώρας έμειναν κλειστά κατά τη μεγαλύτερη διάρκεια της σχολικής χρονιάς και τα μαθήματα πραγματοποιούνταν με τη διαδικασία της τηλεκπαίδευσης. Η διαδικασία αυτή ήταν πρωτόγνωρη τόσο για τους /τις μαθητές/ μαθήτριες όσο και για τους / τις εκπαιδευτικούς. Το γεγονός αυτό δημιούργησε ποικίλα συναισθήματα, στη συντριπτική τους πλειοψηφία αρνητικά, και ανέδειξε τα οφέλη της δια ζώσης εκπαίδευσης.

Στο πλαίσιο αυτό ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το προσωπικό ιστολόγιο (blog) ενός εκπαιδευτικού, του κ. Μανόλη Κουσιόγλου, με τίτλο: *Mobile learning in education. Η ένταξη της μάθησης με τη χρήση φορητών ηλεκτρονικών συσκευών στην εκπαίδευση*. Στις 24 Απριλίου 2021 ανάρτησε μια δημοσίευση με τίτλο: *20 + 1 παροιμίες για την τηλεκπαίδευση*. Και συνεχίζει: «ένα σταχυολόγημα...μεταποιημένων παροιμιών, όπως τις συλλογίστηκε ένας τηλε-εκπαιδευτικός...»<sup>2</sup>.

Είναι ενδιαφέρουσα η χρήση του όρου «μεταποιημένες παροιμίες», καθώς ο εκπαιδευτικός συνειδητά προχωρεί στη δημοσίευση των αντι-παροιμιών (πιθανότατα ο ίδιος δεν γνωρίζει τον όρο), που ο ίδιος έχει εμπνευστεί.

Ακολουθεί η λίστα με τις αντι-παροιμίες, οι οποίες εντός παρενθέσεως συνοδεύονται από την παραδοσιακή παροιμία:

- Εμπρός ιός και πίσω Webex<sup>3</sup> (Εμπρός γκρεμός και πίσω ρέμα).
- Δια ζώσης για να φας και εξ αποστάσεως για να 'χεις (Δούλεψε να φας και κλέψε για να 'χεις).
- Eclass με eme<sup>4</sup> δεν σμίγουν (Βουνό με βουνό δε σμίγει).
- Δεν χωράνε δυο πλατφόρμες σε μια μασχάλη (Δεν χωράνε δυο καρπούζια σε μια μασχάλη).
- Έβαλαν τον πάροχο να φυλάει τα δεδομένα (Έβαλαν τον λύκο να φυλάει τα πρόβατα).
- Της τηλεκπαίδευσης τα καμώματα, τα βλέπει η δια ζώσης και γελά (Της νύχτας τα καμώματα, τα βλέπει η μέρα και γελά).

<sup>2</sup> <http://m-learning-edu.blogspot.com/2021/04/201.html> (ανακτήθηκε στις 10 Απριλίου 2022).

<sup>3</sup> Πρόκειται για την πλατφόρμα μέσω της οποίας γίνονταν τα μαθήματα στη διάρκεια της τηλεκπαίδευσης.

<sup>4</sup> E-class (η-τάξη) και E-Me: Εκπαιδευτικές πλατφόρμες του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων. Πρόκειται για πλατφόρμες που αξιοποιούν τις νέες τεχνολογίες. Να σημειωθεί ότι οι πλατφόρμες αυτές υπήρχαν και πριν την πανδημία.



- Άγνωσται αι βουλαί του Δικτύου (Άγνωσται αι βουλαί του Κυρίου).
- Απ' τα ολότελα καλή και η τηλεκπαίδευση (Απ' τα ολότελα καλή και η Παναγιώταινα).
- Έπεσε το δίκτυο, σχόλασε η τάξη (Έκλασε η νύφη, σχόλασε ο γάμος).
- Η τηλεκπαίδευση θέλει μάστορη και η φάβα θέλει λάδι (Η τέχνη θέλει μάστορη και η φάβα θέλει λάδι).
- Θρέψε Webex το χειμώνα, να σε φάει το καλοκαίρι (Θρέψε λύκο το χειμώνα, να σε φάει το καλοκαίρι).
- Καινούργια γραφιδούλα μου και πού να σε κρεμάσω (Καινούργιο κοσκινάκι μου και πού να σε κρεμάσω).
- Ο καλός ο εκπαιδευτικός στην εξ αποστάσεως φαίνεται (Ο καλός ο καπετάνιος στη φουρτούνα φαίνεται).
- Το Υπουργείο με τα λόγια χτίζει ανώγια και κατώγια (Ο Μανόλης με τα λόγια χτίζει ανώγια και κατώγια).
- Πλατφόρμα από τον τόπο σου κι ας είναι μπαλωμένη (Παπούτσι απ' τον τόπο σου κι ας είναι μπαλωμένο).
- Σχολείο σχολειάκι μου και φτωχοκαλυβάκι μου (Σπίτι μου, σπιτάκι μου και φτωχοκαλυβάκι μου).
- Στην πανδημία καλή κι η τηλεκπαίδευση (Στην αναβροχιά καλό και το χαλάζι).
- Η τηλεκπαίδευση δεν κάνει τον εκπαιδευτικό (Το ράσο δεν κάνει τον παπά).
- Τον έπιασαν στο Webex report (Τον έπιασαν στα πράσα).
- Όλα τα είχε η εκπαίδευση, η τηλεκπαίδευση της έλειπε (Όλα τα είχε η Μαριωρή, ο φερετζές της έλειπε).
- Τέλος, ο εκπαιδευτικός κλείνει την ανάρτησή του με ένα υστερόγραφο: Μάτια που δεν βλέπονται, γρήγορα λησμονιούνται, η οποία αποτελεί παραδοσιακή παροιμία.

Και στην περίπτωση αυτή οι αντι-παροιμίες αφορούν στην αντικατάσταση μίας ή δύο λέξεων σε σχέση με την παραδοσιακή παροιμία (σε μία περίπτωση αντικαθίστανται τρεις λέξεις). Σε ό,τι αφορά στη σημασία τους, είναι προφανής η αρνητική στάση απέναντι στη διαδικασία της τηλεκπαίδευσης.

Γίνεται, λοιπόν, αναφορά σε ποικίλους κινδύνους και προβλήματα αυτής της διαδικασίας, όπως π.χ. οι ιοί του Διαδικτύου (κάτι που μπορεί να λειτουργεί και ως συμβολική αναλογία με τον ιό COVID-19), το ζήτημα των προσωπικών δεδομένων και της διαχείρισής τους από τον πάροχο της πλατφόρμας, την ισχύ του δικτύου που πολύ συχνά «πέφτει» κ.λπ.

Ωστόσο, υπάρχουν κάποια κείμενα στα οποία διακρίνεται και μια θετική στάση απέναντι στην τηλεκπαίδευση, όπως π.χ. στο κείμενο *Στην πανδημία καλή κι η τηλεκπαίδευση*. Το γεγονός αυτό παραπέμπει σ' ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του παροιμιακού είδους, αυτό της αντιφατικότητας (Μερακλής, 2007, σ. 24). Ακόμα πιο έντονο είναι το φαινόμενο στις ακόλουθες δύο περιπτώσεις:

- Ο καλός ο εκπαιδευτικός στην εξ αποστάσεως φαίνεται και
- Η τηλεκπαίδευση δεν κάνει τον εκπαιδευτικό.

Τα δύο κείμενα είναι προφανώς αντιφατικά. Ωστόσο, αυτό συμβαίνει διότι απλώς παρατίθενται ταυτόχρονα. Η ενδεχόμενη χρήση τους σε κάποιο συγκεκριμένο επικοινωνιακό πλαίσιο, δεν θα διέπεται από αντιφατικότητα, αλλά αντιθέτως θα αποσαφηνίζει μια κατάσταση.

Το γεγονός ότι αυτές οι αντι-παροιμίες αποτελούν επινόηση του ίδιου ατόμου ίσως αναδεικνύει την πολυπλοκότητα του όλου ζητήματος και τη δυσκολία λήψης μιας σαφώς ξεκάθαρης θέσης απέναντι στο συγκεκριμένο φαινόμενο, παρόλο που τα κείμενα με αρνητικά σχόλια για την τηλεκπαίδευση υπερτερούν. Αυτό προκύπτει και από την κατακλείδα της ανάρτησης, όπου χρησιμοποιείται η αυθεντική-παραδοσιακή παροιμία (*Μάτια που δεν βλέπονται, γρήγορα λησμονιούνται*), που οπωσδήποτε αποτελεί ένα σχόλιο για το γεγονός ότι εκπαιδευτικοί και μαθητές /τριες δεν βρίσκονται σε δια ζώσης μάθημα, κάτι που καταλήγει αναπόφευκτα στην αποστασιοποίηση και ψυχική απόσταση, όχι μόνο μεταξύ τους αλλά και με την ίδια την εκπαιδευτική διαδικασία και τη διαδικασία της γνώσης.

Στην περίπτωση του προσωπικού αυτού ιστολογίου απουσιάζει η διάδραση, όπως αυτή παρατηρείται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Το γεγονός αυτό δεν σημαίνει όμως ότι απουσιάζει

το στοιχείο της ομαδικότητας, αφού η ανάρτηση αυτή απευθύνεται σε κάποιους αναγνώστες-χρήστες, πιθανότατα τους ίδιους τους μαθητές, τους γονείς τους, καθώς και άλλους εκπαιδευτικούς. Ειδικότερα, το συγκεκριμένο ιστολόγιο ακολουθείται από 27 άτομα, ενώ η πρόσβαση είναι ελεύθερη σε όλους<sup>5</sup>. Ασφαλώς, δεν πρόκειται για ανώνυμη δημιουργία, αλλά αυτό δεν συμβαίνει γενικότερα στις νέες τεχνολογίες, αφού ο δημιουργός είναι συγκεκριμένος (έστω και στο πλαίσιο μιας εικονικής ταυτότητας). Αυτό όμως που έχει ενδιαφέρον, είναι το ατομικό ρεπερτόριο το οποίο αναδεικνύεται μέσα από τέτοιου είδους αναρτήσεις και που μπορεί να αφορά και να σχολιάζει συγκεκριμένες θεματικές στο πλαίσιο ειδικών περιστάσεων (πανδημία / τηλεκπαίδευση). Άλλωστε, η χρήση των παροιμιών από τον οποιονδήποτε σχετίζεται με την ατομική του ικανότητα να τις χρησιμοποιεί με βάση το ρεπερτόριο που ο ίδιος διαθέτει, τις μνημονικές του ικανότητες και την δημιουργικότητά του (Hasan-Rokem, 1992, σ. 129).

## Συμπεράσματα

Με βάση τα παραδείγματα που συνοπτικά μελετήσαμε παραπάνω φαίνεται ότι η δημοφιλία του παροιμιακού λόγου παραμένει πολύ υψηλή και στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή, όχι μόνο στην προφορικότητα και τον γραπτό λόγο αλλά και στα νέα ψηφιακά περιβάλλοντα. Η ευρύτατη χρήση του παροιμιακού λόγου στο Διαδίκτυο (μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ιστολόγια κ.λπ.), αναδεικνύει αφενός τον βαθμό γνώσης των παροιμιών στη σύγχρονη εποχή, αφού η προϋπόθεση για τη δημιουργία μιας αντι-παροιμίας είναι η γνώση της παραδοσιακής, και αφετέρου αποκαλύπτει νέες διαδικασίες ανάπτυξης και λειτουργίας τους.

Παράλληλα, η δημιουργία αντι-παροιμιών που ως ένα βαθμό αποτελούν παραλλαγές των παραδοσιακών παροιμιών αποδεικνύει το ότι ο λαϊκός πολιτισμός, ξεφεύγοντας από τις μεταμοντέρνες προσεγγίσεις περί παραδοσιοποίησης ή μουσειοποίησής του, ως ενός συνόλου επιβιώσεων και κατάλοιπων, είναι χρήσιμος και λειτουργικός ως έντεχνη επικοινωνία στο εκάστοτε παρόν, κάτι που οδηγεί στο μετασχηματισμό του.

Στην περίπτωση του Διαδικτύου το γεγονός αυτό αποτελεί ένα σημείο κομβικής σημασίας γιατί μέσω αυτού ο λαϊκός πολιτισμός μπορεί να αναπαράγεται αλλά και ταυτόχρονα να μετασχηματίζεται. Στα παραδείγματα που παρουσιάστηκαν παραπάνω μπορεί να μην παρατίθενται οι παραδοσιακές παροιμίες, αλλά σίγουρα υπονοούνται, καθώς οι χρήστες-δημιουργοί των αντι-παροιμιών υποθέτουν ότι τα παροιμιακά κείμενα από τα οποία εμπνέονται είναι γνωστά στους συνομιλητές ή αναγνώστες τους. Από την άλλη μεριά η δημιουργία αντι-παροιμιών αποτελεί μορφή μετασχηματισμού των παραδοσιακών παροιμιών προκειμένου να καλυφθούν νέες επικοινωνιακές ανάγκες, με αποτέλεσμα η αναπαραγωγή και ο μετασχηματισμός να λαμβάνουν χώρα την ίδια στιγμή.

Επιπλέον, η παράθεση όλων αυτών των παροιμιακών κειμένων αναδεικνύει ενδεχομένως και μια λαϊκή αντίληψη για το τι είναι η παροιμία και πώς χρησιμοποιείται. Το γεγονός αυτό συνιστά ουσιαστικά ένα σχόλιο του ίδιου του λαού για τον λαϊκό του πολιτισμό, κάτι που μεταθέτει το κέντρο της προσοχής στους ίδιους τους φορείς του λαϊκού πολιτισμού.

Υπ' αυτό το πρίσμα, η παράθεση των κειμένων αυτών στο Διαδίκτυο συνιστά ένα σημείο τομής μεταξύ της ατομικότητας και της συλλογικότητας των φορέων του λαϊκού πολιτισμού. Σαφώς και η δημιουργία των κειμένων αυτών είναι ατομική, αλλά αντλείται από τη συλλογική μνήμη (παραδοσιακές παροιμίες) και απευθύνεται σε διαδικτυακές κοινότητες. Επομένως, πέρα από την τομή ανάμεσα στο ατομικό και το συλλογικό, ο λαϊκός πολιτισμός συνιστά και το σημείο τομής ανάμεσα στο παρελθόν και το παρόν με τους ίδιους τους φορείς του να τον «αξιολογούν», υπό την έννοια ότι ναι μεν κάποιος μπορεί να γνωρίζει μια παραδοσιακή παροιμία, αλλά είναι κάτι άλλο αν την αποδέχεται στο παρόν ή όχι, αν την νοηματοδοτεί με έναν διαφορετικό τρόπο και πώς την μετασχηματίζει. Αυτού του είδους η «αξιολόγηση» παραμένει ατομική και μπορεί να γίνει ή να μην

<sup>5</sup> Οι γράφοντες π.χ. δεν είναι ακόλουθοι του ιστολογίου.

γίνει δεκτή από τα άλλα μέλη της κοινότητας ή το ευρύτερο κοινό, σε περίπτωση που το διαδικτυακό περιβάλλον που χρησιμοποιείται διέπεται από ελεύθερη πρόσβαση. Έτσι, αναδεικνύεται για μια άλλη φορά ο πολυλειτουργικός και πολύσημος χαρακτήρας του παροιμιακού λόγου που κάθε φορά καθίσταται σαφής βάσει της επικοινωνιακής περίπτωσης εντός της οποίας χρησιμοποιείται, αλλά - στις περιπτώσεις που εξετάσαμε- και του ψηφιακού περιβάλλοντος, αφού τα μηνύματα είναι διακριτά και διαδοχικά, καθώς το μέσο / ο δίαυλος επικοινωνίας επηρεάζει και το ίδιο το μήνυμα.

Τέλος, απομένει στο μέλλον να διαπιστωθεί αν κάποιες από τις αντι-παροιμίες που δημιουργούνται σήμερα θα αποτελέσουν μέρος του παροιμιακού κανόνα. Στην περίπτωση αυτή θα είναι ευκολότερη η διακρίβωση της παραδοσιακότητας της νέας παροιμίας, αφού θα είναι απλούστερη η διαδικασία εύρεσης έναρξης χρήσης της και ενδεχομένως και του δημιουργού της, ο οποίος-κατά πάσα πιθανότητα-δεν θα είναι άγνωστος (όπως συνέβαινε με τα είδη του λαϊκού λόγου στο παρελθόν), κάτι που για μια ακόμη φορά αναδεικνύει τη συνεχή και αμφίδρομη κίνηση μεταξύ ατομικότητας και συλλογικότητας.

## Βιβλιογραφία

- Αλεξιάδης, Μ. Αλ. (2006). Δημοσιογραφικός λόγος και παροιμία. Στο *Νεωτερική Ελληνική Λαογραφία. Συναγωγή Μελετών* (σσ. 93-112). Καρδαμίτσα.
- Βαρβούνης, Μ. Γ. (επιμ.) (2021). *Αντι-παροιμίες (anti-proverbs) και ελληνικός λαϊκός πολιτισμός. Η αναγόρευση του ομ. Καθηγητή Μηνά Αλ. Αλεξιάδη σε επίτιμο διδάκτορα της Σχολής Κλασικών και Ανθρωπιστικών Σπουδών του Δημοκριτείου Πανεπιστημίου Θράκης*. Εργαστήριο Λαογραφίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας Δ.Π.Θ.-Εκδόσεις Γρηγόρη.
- Bausinger, H. (2008). *Ο λαϊκός πολιτισμός στον κόσμο της τεχνολογίας*, μετάφρ. Μαριάνθη Καπλάνογλου-Αρετή Κοντογιώργη. Πατάκης.
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Σύγχρονοι Ορίζοντες των Λαογραφικών Σπουδών. Εννοιολογικό Πλαίσιο, Έρευνα, Φύλο, Διαδίκτυο, Σχολείο*. Ι. Σιδέρης.
- Δουλαβέρας, Α.Ν. (2010). *Νεοελληνικός παροιμιακός λόγος*. Σταμούλης Αντ.
- Ζευγώλη-Γλέζου, Δ. (1963). *Παροιμίες από την Απείρανθο της Νάξου*. Ελληνική Λαογραφική Εταιρεία.
- Καπλάνογλου, Γ. Κ., & Καπλάνογλου, Μ. Γ. (2012). *Παροιμίες της Κοζάνης. Θέματα, χρήσεις, ερμηνείες*. Αθήνα.
- Κατσαδώρας, Γ. (2013). Η επιστήμη της Λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο Γ. Κόκκινος και Μ. Μοσκοφόγλου-Χιονίδου (επιμ.), *Επιστήμες της Εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σσ. 99-122). Ταξιδευτής / Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Αιγαίου.
- Κατσαδώρας, Γ., Φυντριλή, Ε., & Στυλιανού, Μ. (2016). Λαϊκή λογοτεχνία και κοινωνική δικτύωση: Παροιμίες και ευφυολογήματα στο Facebook και το Twitter. Στο Μ.Γ. Βαρβούνης, Μ.Γ. Σέργης, Δ.Μ. Δαμιανού, Ν. Μαχά-Μπιζούμη, Γ. Θεοδωρίδου (επιμ.), *Η Διαχείριση της Παράδοσης. Ο λαϊκός πολιτισμός ανάμεσα στον φολκλορισμό, στην πολιτιστική βιομηχανία και τις τεχνολογίες αιχμής* (σσ. 475-489). Εκδόσεις Αντ. Σταμούλη.
- Καψάλης, Γ. Δ. (1998). *Οι παροιμίες του Θεσπρωτού Λόγιου Κώστα Αθ. Μιχαηλίδη. 6121 χειρόγραφες παροιμίες σε αλφαβητική και λημματοθετική κατάταξη. Συγκριτική μελέτη-Ευρετήριο*. Gutenberg.
- Κουκουλές, Φ. (1955). *Βυζαντινών Βίος και Πολιτισμός*, 6<sup>ος</sup> τόμος. Collection de l' Institut Français d' Athènes.
- Λουκάτος, Δ. Σ. (1978). *Νεοελληνικοί Παροιμιόμυθοι*. Ερμής.
- Λουκόπουλος, Δ., & Λουκάτος, Δ. (1951). *Παροιμίες των Φαράσων*. Collection de l' Institut Français d' Athènes-Κέντρο Μικρασιατικών Σπουδών.
- Μερακλής Μ.Γ. (1972). Η μηχανή και ο λαϊκός άνθρωπος. *Λαογραφία*, 28, 115-124.

- Μερακλής, Μ.Γ. (2007<sup>10</sup>). *Παροιμίες ελληνικές και των άλλων βαλκανικών λαών (Συγκριτική εξέταση)*. Πατάκης.
- Πολίτης, Ν. (1899-1902). *Μελέται περί του βίου και της γλώσσης του Ελληνικού λαού. Παροιμιαί, τόμοι Α'-Δ'*. Βιβλιοθήκη Μαρασλή.
- Abrahams, R. D. (1993). Phantoms of Romantic Nationalism in Folkloristics. *The Journal of American Folklore*, 106(419), 3-37.
- Arora, S. (1984). The perception of proverbiality. *Proverbium*, 1, 1-38.
- Ben-Amos, D. (1999). Metaphor. *Journal of Linguistic Anthropology*, 9(1-2), 152-154.
- Buccitelli, A.B. (2012). Performance 2.0: Observations Toward a Theory of the Digital Performance of Folklore. In Trevor J. Black (Ed.), *Folk Culture in the Digital Age: The Emergent Dynamics of Human Interaction* (σσ. 60-84). Boulder, CO: Utah State University Press.
- Dundes, A. (ed.) (1999). *International Folkloristics. Classic Contributions by the Founders of Folklore*. Rowman and Littlefield Publishers, Inc.
- Frog, Koski, K., & Savolainen, U. (2016). At the Intersection of Text and Interpretation. An Introduction to Genre. In K. Koski, Frog & U. Savolainen (Eds.), *Genre-Text-Interpretation. Multidisciplinary Perspectives on Folklore and Beyond* (σσ. 17-43). Studia Fennica Folkloristica.
- Hakamies, P. (2016). Proverbs-A Universal Genre? In K. Koski, Frog & U. Savolainen (Eds.), *Genre-Text-Interpretation. Multidisciplinary Perspectives on Folklore and Beyond* (σσ. 299-316). Studia Fennica Folkloristica.
- Hasan-Rokem, G. (1992). Proverb. In R. Bauman (Ed.), *Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainments. A Communications-centered Handbook* (σσ. 128-133). Oxford University Press.
- Lindfors, A. (2017). Zeroing in on Performance 2.0: From serialization to performative enactments. *Folklore. Electronic Journal of Folklore*, 69. Ανακτήθηκε στις 24 Ιανουαρίου 2022 από <https://doi.org/10.7592/FEJF2017.69.lindfors>
- Litovkina, A., Hrisztova-Gotthardt, H., Barta, P., Vargha, K., & Mieder, W. (2022). *Anti-Proverbs in Five Languages. Structural Features and Verbal Humor Devices*. Ανακτήθηκε στις 23 Ιανουαρίου 2022 από [https://books.google.gr/books?id=tdFYEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=el&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.gr/books?id=tdFYEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=el&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Mieder, W. (1993). *Proverbs are never out of season. Popular wisdom in the modern age*. Oxford University Press.
- Mieder, W. (2004). *Proverbs. A Handbook*. Greenwood Press.
- Mieder, W. (2008). *"Proverbs Speak Louder Than Words". Folk wisdom in art, culture, folklore, history, literature and mass media*. Peter Lang.
- Reznikov, A. (2009). *Modern Russian Anti-Proverbs*. *Proverbium / The University of Vermont*.
- Tserpes, G. (2021). "Cleanliness is half of nobility". Proverbs as means of persuasion for citizen's awareness. The city of Athens cleaning program example. *Proverbium* 38, 377-390.

## Εκδηλώσεις θρησκευτικότητας και λαϊκής ευσέβειας στο χώρο του Διαδικτύου. Το τραγούδι «Μπαγάσας» του Νικόλα Άσιμου

Νικόλαος Γ. Τσιρέβελος, Εμμανουήλ Χ. Κυριαζάκος  
Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου  
[n.tsirevelos@aegean.gr](mailto:n.tsirevelos@aegean.gr), [pred19007@aegean.gr](mailto:pred19007@aegean.gr)

### Περίληψη

Η τέχνη και ιδιαίτερα η μουσική είναι αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας του ανθρώπου. Με ένα έργο τέχνης, οι δημιουργοί εκφράζουν ένα σύνολο σκέψεων, ιδεών, προβληματισμών, συναισθημάτων, εμπειριών. Τα προσωπικά βιώματα και το πνευματικό επίπεδο των αποδεκτών/αποδεκτριών ορίζουν τη δεκτικότητα και τη σχέση τους με ένα καλλιτεχνικό έργο, το οποίο αποτελεί βασικό τρόπο επικοινωνίας, τόσο των καλλιτεχνών-δημιουργών με τους ακροατές/ακροάτριες όσο και των ακροατών/ακροατριών μεταξύ τους. Αυτή η επικοινωνία απαντά και προβάλλεται ως λαϊκή έκφραση στο χώρο του Διαδικτύου μέσα από την αλληλεπίδραση των μελών των διαδικτυακών ομάδων-κοινοτήτων, που οργανώνονται στις πλατφόρμες φιλοξενίας οπτικοακουστικού υλικού και στα σύγχρονα κοινωνικά δίκτυα, συν-διαμορφώνοντας μία νέα κουλτούρα και κατ' επέκταση έναν νέο λαϊκό πολιτισμό. Έτσι τα συγκεκριμένα ψηφιακά περιβάλλοντα μεταβάλλονται σε δημόσια ηλεκτρονικά fora. Η μελέτη αυτής της αλληλεπίδρασης επικουρεί στη διερεύνηση λαογραφικών θέσεων και πολιτισμικών αξιών που συνδέονται με άλλες ιδέες, όπως π.χ. οι θεολογικές. Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι μέσα από την ανάλυση περιεχομένου των σχολίων που έχουν αναρτηθεί στο τραγούδι «Μπαγάσας» του Νικόλα Άσιμου στην πλατφόρμα του YouTube και διάφορα blog, να μελετήσει την εκδήλωση της θρησκευτικότητας των ατόμων που συμμετέχουν σε αυτή τη διαδικασία. Στο πλαίσιο αυτό επιδιώκεται η διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο η θεολογική παράδοση μετατρέπεται και διασώζεται ως λαϊκή ευσέβεια και συγκεκριμένα στο πλαίσιο της λαογραφικής μελέτης στον κόσμο του Διαδικτύου. Το συγκεκριμένο τραγούδι επιλέχθηκε γιατί αποτέλεσε και κατά το παρελθόν ένα τραγούδι που ενέπνεε ιδιαίτερες θεολογικές συζητήσεις-αναζητήσεις. Έτσι η εργασία αυτή επιζητά να παρατηρήσει και έπειτα να αποτυπώσει τη δυναμική της μεταφυσικής αναζήτησης των ανθρώπων αλλά και την έκφραση των συναισθημάτων τους για τους ανθρώπους που έχουν πεθάνει, ως επέκταση δυναμικής σχέσης πέρα από τα όρια της βιολογικής ζωής. Κατ' αυτόν τον τρόπο διερευνάται η συλλογική και θεολογική νοηματοδότηση του βίου ως έκφραση λαϊκής ευσέβειας καθώς και του λαϊκού πολιτισμού στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή.

**Λέξεις-κλειδιά:** Διαδίκτυο, θρησκευτικότητα, λαϊκός πολιτισμός, μουσική, Νικόλας Άσιμος

### Abstract

Art and especially music is an integral part of human everyday life. With a work of art, the creators express a set of thoughts, ideas, reflections, feelings, experiences. The personal experiences and the spiritual level of the recipients define their receptivity and their relationship with a work of art, which is a basic way of communication, both by the artists-creators with the listeners and by the listeners to each other. This communication responds and is projected as a popular expression on the internet through the interaction of the members of the internet groups-communities, which are organized in the audiovisual material hosting platforms and in the modern social networks, co-forming a new culture and consequently a new popular culture. Hence, the specific digital environments are

transformed into public electronic fora. The study of this interaction assists in research of folklore views and cultural values associated with other ideas, such as e.g. the theological. The purpose of this paper through the content analysis of the comments posted on the song "Bagassa" by Nikolas Asimos on the YouTube platform and various blogs is to study the manifestation of the religiosity of the people involved in this process. In this context, the aim is to explore in which way the theological tradition is transformed and preserved as popular piety and specifically in the context of folklore study in the world of the internet. This particular song was chosen because in the past it was a song that inspired special theological discussions-searches. Thus, this research seeks to observe and then capture the dynamics of the metaphysical search of people in addition to the expression of their feelings for people who have died, as an extension of a dynamic relationship beyond the limits of biological life. In this way, the collective and theological meaning of life is explored as an expression of popular piety as well as popular culture in the modern digital age.

**Keywords:** Internet, music, Nikolas Asimos, religiosity, popular culture

## Η μουσική ως τρόπος λαϊκής έκφρασης

Η μουσική, εκτός του να χαρίζει ψυχαγωγία ή αισθητική απόλαυση, συνήθως εξυπηρετεί και ένα σκοπό. Όλοι οι λαοί χρησιμοποιούν τη μουσική και τα τραγούδια για να διηγηθούν ιστορίες, να εκφράσουν συναισθήματα, να μοιραστούν τον πόνο και τη χαρά, αλλά και κάθε θετικό ή αρνητικό βίωμα (Bowie, 2009, σσ. 23-27· Τσέτσος, 2012, σσ. 12-13). Σε κάθε τόπο υπάρχουν τραγούδια που αναφέρονται σε όλες τις εκφάνσεις του καθημερινού βίου, από την παιδική ηλικία (νανουρίσματα) μέχρι τα βιώματα της ενηλικίωσης (τραγούδια γάμου, μοιρολόγια). Ακόμη και στους πρωτόγονους λαούς, η μουσική τους παράδοση (θρησκευτική ή κοσμική) χαρακτηρίζεται από πολύπλοκη σύνθεση, ενώ οι στίχοι διασώζουν βαθιές ανθρωπολογικές και κοινωνικές αλήθειες (Nettl, 1986, σσ. 17-18). Εξάλλου, η μουσική και τα τραγούδια χρησιμοποιήθηκαν ως ύμνοι στη λατρεία όλων των μεγάλων και γνωστών θρησκειών. Επομένως το τραγούδι ήταν πάντα συνδεδεμένο με την ίδια τη ζωή της κοινότητας.

Η τέχνη γενικότερα αποτελεί έναν βασικό τρόπο έκφρασης και επικοινωνίας του ανθρώπου. Με ένα έργο τέχνης ο/η δημιουργός εκφράζει σκέψεις, προβληματισμούς, συναισθήματα, ιδέες, εμπειρίες. Τα προσωπικά βιώματα και το πνευματικό επίπεδο του αποδέκτη ορίζουν τη δεκτικότητα και τη σχέση με ένα καλλιτεχνικό έργο, δηλαδή αν αυτό έλκει ή απωθεί τον ακροατή/θεατή/αναγνώστη (Σμολ, 2010, σ. 95). Αυτή η ιδιαίτερη σχέση αποτελεί και το σημείο επικοινωνίας του αποδέκτη με τον καλλιτέχνη. Αναμφίβολα οι τέχνες προάγουν τον κόσμο και τη ζωή, ενώ αποτρέπουν τη φθορά και την αλλοτρίωση. Κατά αυτόν τον τρόπο δημιουργούν πολιτισμό (Ματσούκας, 2000, σ. 6).

Επιπρόσθετα, η ενασχόληση με τις τέχνες προσφέρει τη δυνατότητα για πολλαπλή επικοινωνία είτε με τον δημιουργό είτε με άλλους αποδέκτες. Ο εκάστοτε αποδέκτης μπορεί να οδηγηθεί σε εμπειρίες και συναισθήματα και να αναπτύξει τον διάλογο, την ενίσχυση της προσωπικής άποψης, την κατανόηση του τρόπου που αντιλαμβάνονται οι άλλοι τον κόσμο. Η τέχνη λειτουργεί θεραπευτικά αναδεικνύει και εν δυνάμει ανακουφίζει και λυτρώνει από τις ιδεοληπτικές νόρμες και τα στερεότυπα, ενώ δημιουργεί γέφυρες συνάντησης με το διαφορετικό (Καραμούζης, 2007, σ. 58).

Στα έργα τέχνης αποτυπώνεται η ζωή μέσα από παραστάσεις που πολλές φορές ο ανθρώπινος δεν κατανοεί άμεσα. Συγχρόνως ο καλλιτεχνικός τρόπος απόδοσης της πραγματικότητας ομορφαίνει την καθημερινή ζωή και μέσα από την αλληλεπίδραση εμπνέει για νέες δημιουργίες. Κατά αυτόν τον τρόπο οι τέχνες συμβάλλουν στη μείωση του άγχους, στη διαμόρφωση προσωπικών θέσεων, στην ανάπτυξη της αυτοπεποίθησης, στην ανταλλαγή απόψεων, στην αυτοέκφραση, την ενσυναίσθηση και την κοινωνικοποίηση (Clift & Camic, 2015, σ. 23).

Στην εκπαίδευση, η ενασχόληση των μαθητών/μαθητριών με την τέχνη και πιο συγκεκριμένα με τη μουσική, έχει πολλά οφέλη. Η αξιοποίηση μουσικών καλλιτεχνικών έργων στο σχολικό περιβάλλον

συμβάλλει στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, στην οικοδομή της αισθητικής αντίληψης και στην καλλιέργεια της ενσυναίσθησης των μαθητών/μαθητριών. Ας μη λησμονούμε ότι «πρώτα μας συνεπαίρνει ένα έργο τέχνης [...] και έπειτα μπορούν να ακολουθούν όλα τα άλλα» (Ματσούκας, 2000, σ. 377). Οι τέχνες έχουν τη δύναμη να κάνουν τα άορατα ορατά και τα ορατά πιο ορατά (Tsirevelos, 2020, σ. 87). Ανάμεσα σε αυτά είναι και η δυνατότητα γνωριμίας με την πολιτισμική ταυτότητα ενός λαού ή μιας φυλής. Κάθε λαός έχει αναπτύξει την ιδιαίτερη μουσική έκφρασή του. Ωστόσο αυτή η έκφραση προκύπτει μέσα από την επικοινωνία και την αλληλεπίδραση των λαών. Στις μέρες μας μελέτες έχουν αναδείξει την αλληλεπίδραση και την ύπαρξη κοινής μουσικής ταυτότητας σε διάφορες μεγάλες περιοχές (π.χ. Βαλκάνια, Μεσόγειος) αλλά και τη μετασχηματιστική δυναμική της μουσικής των λαών (Παπαπαύλου, 2013). Ειδικά στη διαθρησκευτική-διαπολιτισμική αγωγή η αξιοποίηση έργων τέχνης διευκολύνει τη γνωριμία, τη συνεργασία, την αλληλεπίδραση και τη βαθύτερη κατανόηση του διαφορετικού, θέτοντας το πλαίσιο της δημιουργικής συνάντησης των παιδιών των προσφύγων/μεταναστών με τους γηγενείς μαθητές/μαθήτριες (Τσιρέβελος, 2019, σσ. 78-82).

## Η μουσική ως θρησκευτική έκφραση στο Διαδίκτυο

Ταυτόχρονα με άλλους κοινωνικούς τομείς, έτσι και ο θρησκευτικός κόσμος ανέπτυξε τις τέχνες και συνέβαλε στη διαμόρφωση του πολιτισμού. Η δυναμική αυτή είναι ευδιάκριτη ακόμη και στις εκκοσμηκευμένες κοινωνίες, όπου διασώζονται θρησκευτικές στάσεις και παραδόσεις. Αυτές οι θρησκευτικές αναπαραστάσεις αποτυπώνονται πολλές φορές στα ποικίλα έργα τέχνης, με τα οποία νοηματοδοτείται ο κόσμος (Morris, 2020, σ. 548). Συγχρόνως όμως διασώζουν την λαϊκή έκφραση, όπως αυτή μεταβάλλεται σε πολιτισμό σε κάθε εποχή.

Πολλά τραγούδια οδηγούν έμμεσα τον ακροατή/την ακροάτρια σε θρησκευτικές αναζητήσεις και υποκειμενικές εκφράσεις θρησκευτικότητας. Η θρησκευτική έκφραση σίγουρα συνδέεται με τα προσωπικά βιώματα. Συγχρόνως όμως συμβάλλει ορισμένες φορές μέσα από τις ποικίλες εκφράσεις κατανόησης του Ιερού στην αντιμετώπιση της καθημερινής ζωής (Γιαννουλάτος, 2005, σ. 43). Αυτή η αντιμετώπιση έχει αναμφίβολα πολιτισμική επίδραση και στο παρελθόν αλλά και σήμερα διαμορφώνει ποικίλες όψεις μιας λαϊκής πολιτισμικής θρησκευτικότητας ή πιο απλά μιας λαϊκής έκφρασης (Giddens & Sutton, 2020, σ. 786).

Στη σύγχρονη εποχή αυτή η λαϊκή έκφραση απαντά και προβάλλεται στο χώρο του Διαδικτύου. Το Διαδίκτυο είναι ένα πολυδιάστατο ψηφιακό μέσο και αποτελεί ένα ευρύ χώρο ανεύρεσης, διάσωσης, ανάπτυξης και ανταλλαγής ιδεών, αντιλήψεων και παραδόσεων. Επίσης, αποτελεί έναν ιδιαίτερο χώρο συνύπαρξης που επιτρέπει στα άτομα να συμμετέχουν με πολλές μορφές επικοινωνιακής αλληλεπίδρασης, πολυτροπικά και πολυμεσικά (Baek, Wojcieszak & Delli Carpini, 2011, σσ. 377-380· Buccitelli, 2012, σσ. 60-61· Postill & Pink, 2012, σσ. 125-128). Στο χώρο του Διαδικτύου υπάρχουν και δημιουργούνται καθημερινά ψηφιακές κοινότητες, χωρίς σύνορα, έτοιμες να υποδεχθούν οποιονδήποτε, ανεξαρτήτου φύλου, ηλικίας, τόπου κατοικίας κ.λπ. Το χαρακτηριστικό των κοινοτήτων-ομάδων είναι ότι τα μέλη έχουν κοινά ενδιαφέροντα (Krawczyk-Wasilewska, 2006, σ. 248· Παπαηλία & Πετρίδης, 2015, σσ. 11-12· Giddens & Sutton, 2020, σ. 797).

Μία ενδιαφέρουσα περίπτωση ψηφιακών ομάδων είναι οι μουσικές κοινότητες του Διαδικτύου. Τα μέλη αυτών των ομάδων συμμετέχουν και αλληλοεπιδρούν σε διαδικτυακούς χώρους, όπως π.χ. το YouTube, σε διάφορα μουσικά blogs ή ακόμη και σε επίσημες ιστοσελίδες καλλιτεχνών ή φανατικών ακροατών τους (fan clubs). Αυτή η επικοινωνία δημιουργεί ένα διαδικτυακό πολιτισμό, που ως κομμάτι του σύγχρονου μουσικού πολιτισμού και της σύγχρονης λαογραφίας, μπορεί να αποτελέσει ένα νέο πεδίο έρευνας (Oring, 2012, σ. 100). Ιδιαίτερα μέσα από τη γραπτή επικοινωνία στα μουσικά βίντεο μπορούν να εντοπιστούν τάσεις, γνώσεις, ήθη και γενικότερα, βάσει του περιεχομένου των σχολίων, να σκιαγραφηθεί η ψηφιακή κουλτούρα των μουσικών κοινοτήτων (Leurs, 2015, σσ. 216-218).



Βασικός σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να μελετήσει τον τρόπο που η χριστιανική θεολογική παράδοση μετατρέπεται και διασώζεται ως λαϊκή ευσέβεια καθώς και ως κομμάτι λαϊκού πολιτισμού στον κόσμο του Διαδικτύου. Με βάση αυτούς τους προβληματισμούς επιλέξαμε ως μελέτη περίπτωσης να ασχοληθούμε με το τραγούδι «Μπαγάσας» του αντισυμβατικού καλλιτέχνη Νικόλα Άσιμου (1949-1988), ο οποίος, αν και δήλωνε θρησκευτικά «άνευ θρησκεύματος», ωστόσο στο συγκεκριμένο μουσικό έργο του μπορεί να εντοπίσει κανείς σημεία μιας μεταφυσικής-θρησκευτικής και ταυτόχρονα πολιτικής αναζήτησης.

## Η περίπτωση του Νικόλα Άσιμου

Η περίπτωση του καλλιτέχνη Νικόλα Άσιμου παρουσιάζει ιδιαίτερο λαογραφικό ενδιαφέρον στην μελέτη της διαδικτυακής κοινότητας που έχει δημιουργηθεί γύρω από το πρόσωπό του. Υπήρξε αδιαμφισβήτητα μία αμφιλεγόμενη προσωπικότητα της ελληνικής ανεξάρτητης ροκ μουσικής σκηνής. Η αναγνώριση που έλαβε το έργο του μετά θάνατον, είναι δυσανάλογη αυτής που είχε όσο ζούσε, καθώς χαρακτηρίζονταν ως απόμακρος, δυσνόητος και περιθωριακός (Μπαγέρης, 1999, σ. 10). Η αλήθεια είναι πως ο Ν. Άσιμος έζησε εκτός της κοινωνικής νόρμας, αντιδρούσε απέναντι σε κάθε μορφή ανθρώπινης εξουσίας, έγραψε τραγούδια με καταγγελτικό στίχο στοχοποιώντας το κοινωνικοπολιτικό σύστημα της εποχής του. Ο ασυμβίβαστος και απροσάρμοστος χαρακτήρας του, τον οδήγησε να ζήσει μέσα στη φτώχεια και να βιώσει δύσκολες και άσχημες καταστάσεις: φυλακίστηκε, βασανίστηκε, έμεινε έγκλειστος σε ψυχιατρικές κλινικές, μέχρι που κατηγορήθηκε ακόμη και για βιασμό, κάτι που δεν άντεξε και αποφάσισε να δώσει τέλος στη ζωή του (Αλλαμανής, 2000).

Προκειμένου να εξασφαλίσει λίγα χρήματα για να ζει, ο Ν. Άσιμος πουλούσε κασέτες με τα πρόχειρα ηχογραφημένα τραγούδια του. Εκτός από τον τίτλο που έβαζε στις κασέτες, τις αριθμούσε με έναν εξαψήφιο αριθμό. Κυκλοφόρησε 8 «παράνομες» κασέτες. Το τραγούδι «Μπαγάσας» είναι το πρώτο τραγούδι που ακούγεται στην πρώτη πλευρά της τελευταίας κασέτας «Στο φανάρι του Διογένη 000008», που κυκλοφόρησε το 1987.

Στο Διαδίκτυο είναι το δημοφιλέστερο τραγούδι του Ν. Άσιμου, έχοντας συνολικά πάνω από 4 εκ. θεάσεις. Επίσης, είναι το τραγούδι με τα περισσότερα «like» και τα περισσότερα αναρτημένα σχόλια χρηστών. Μέχρι και σήμερα έχει γίνει επανεκτέλεση του τραγουδιού από πολλούς γνωστούς καλλιτέχνες όπως οι Β. Παπακωνσταντίνου, Σ. Μάλαμας, Μ. Στόκας, Σ. Ρόκκος, Μ. Πασχαλίδης, Χ. Θηβαίος, αλλά και συγκροτήματα όπως οι Ενδελέχεια. Η βασική πλοκή των στίχων του τραγουδιού, έχει να κάνει με το φιλικό διάλογο που «ανοίγει» ο απογοητευμένος από τη ζωή καλλιτέχνης με τον ουρανό:

*Αφήνω πίσω τις αγορές και τα παζάρια.  
Θέλω να τρέξω στις καλαμιές και τα λιβάδια,  
να ξαναγίνω καθαλάρης  
και ξαναέλα να με πάρεις ουρανό,  
για δεν υπήρξα κατεργάρης  
και τη χρειάζομαι τη χάρη σου μωρέ.  
Ρε μπαγάσα! Περνάς καλά εκεί πάνω;  
Μιαν ανάσα γυρεύω για να γιάνω.  
Δεν το πιστεύω να με χλευάζεις  
σαν σε χαζεύω δε χαμπαριάζεις.  
Πρότεινέ μου κάποια λύση  
δε θα σου παρακοστίσει.  
Και θα σου φτιάχνω τραγουδάκια  
με τα πιο όμορφα στιχάκια στο ρεφρέν.  
Για το χαμένο μου αγώνα  
που τ' αστεράκια μείναν' μόνα να τον κλαιν'*

*Αφήνω πίσω το σαματά και τους ανθρώπους.  
Έχω χορτάσει κατραπακιές και ψάχνω τρόπους  
πως να ξεφύγω από τη μοίρα  
κι έχω μέσα μου πλημμύρα ουρανό,  
για δεν υπήρξα κατεργάρης  
και θα το θες να με φλερτάρεις γαλανέ.  
Ρε μπαγάσα! Περνάς καλά εκεί πάνω;  
Κάνε πάσα καμιά ματιά και χάμω.  
΄κει που κοιμάσαι και αρμενίζεις  
ξάφνου αστράφτεις και μπουμπουνίζεις  
κι ότι σου ῥθει κατεβάξεις  
μην θαρρείς πως με ταράξεις.  
Γιατί σου φτιάχνω τραγουδάκια  
με τα πιο όμορφα στιχάκια στο ρεφρέν.  
Για το χαμένο μου αγώνα  
που τ' αστεράκια μείναν' μόνα να τον κλαίν'*

Σίγουρα, ένα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά της μουσικής είναι ότι δεν υπάρχει πάντα ταύτιση ανάμεσα σε αυτό που επιθυμεί να εκφράσει ο καλλιτέχνης και σε αυτό που εν τέλει αντιλαμβάνεται ο κάθε ακροατής ξεχωριστά. Η προσωπική ερμηνεία ενός τραγουδιού είναι υποκειμενική και προκαλεί διαφορετικές συναισθηματικές αντιδράσεις στους ακροατές. Στην περίπτωση μας, στο Διαδίκτυο αποδίδονται πολλές ερμηνείες για το στιχουργικό περιεχόμενο του τραγουδιού «Μπαγάσας». Ωστόσο, από τις δημοφιλέστερες ερμηνείες αποτελούν ορισμένες θρησκευτικές προσεγγίσεις ή εκφάνσεις λαϊκής θεολογίας, που χαρακτηρίζουν το έργο ως μία προσευχή προς το ανώτερο Ων ή Δημιουργό, ακόμη και μία προσπάθεια επικοινωνίας με κάποιο πρόσωπο που έχει πεθάνει. Αυτός προφανώς ήταν και ο λόγος που το τραγούδι αποφασίστηκε να διδαχθεί στο μάθημα των Θρησκευτικών της Α΄ Λυκείου, στη διδακτική ενότητα «Επικοινωνία», προτού να καταργηθεί μετά από αίτημα της Ιεράς Συνόδου της Ιεραρχίας της Εκκλησίας της 27<sup>ης</sup> Ιουνίου 2017.

Όσον αφορά τον ίδιο τον καλλιτέχνη, κατάφερε και άλλαξε στην ταυτότητά του, το όνομα (από Νικόλαος Ασημόπουλος σε Νικόλας Άσιμος) και το θρήσκευμα (κατά δήλωσή του ANEY ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΟΣ). Υπάρχουν πολλές παρερμηνείες σχετικά με αυτή του την πράξη. Πολλοί στο Διαδίκτυο θεωρούν ότι ο καλλιτέχνης υπήρξε άθεος, συνδυάζοντάς το και με τις πιθανές πολιτικές πεποιθήσεις του καλλιτέχνη, αν και η άποψη του Άσιμου απέναντι στη θρησκεία δεν έχει πλήρως αποσαφηνιστεί. Ωστόσο, οι δύο έννοιες έχουν εννοιολογικά εντελώς διαφορετική προσέγγιση, καθώς το «άθεος» σημαίνει ότι κάποιος δεν πιστεύει στην ύπαρξη μιας ανώτερης δύναμης. Από την άλλη, η έννοια του «άνευ θρησκεύματος» ενδεχομένως να σημαίνει τον αγνωστικιστή, εκείνον που μπορεί να πιστεύει σε κάποια Ανώτερη Δύναμη ή να έχει κάποιο Άγνωστο Ιερό ή να ασπάζεται την ύπαρξη ενός Ανώτερου Όντος, το οποίο δε μπορεί να προσδιορίσει, ούτε να το εντάξει ή ταυτίσει σε καμία από τις υπάρχουσες θρησκείες.

Αυτός ο προσωπικός και πνευματικός διάλογος του καλλιτέχνη, καθώς και η οικειότητα στο λόγο του προς το Θείο, εμπνέει και συγκινεί πολλούς αποδέκτες του Διαδικτύου, οι οποίοι νοιώθουν την ανάγκη εξωτερίκευσης προσωπικών ιστοριών, κυρίως, για ανθρώπους που έχασαν από τη ζωή τους. Τα υπαρξιακά και θρησκευτικά ζητήματα όπως το τέλος του κόσμου, η ζωή μετά θάνατο κ.λπ. είναι θέματα που κεντρίζουν το ενδιαφέρον των χρηστών και προκαλούν πάντα μαζική συμμετοχή σε συζητήσεις (Kõiva & Vesik, 2009, σ. 109). Αυτή η ανάγκη αποτυπώνεται στα σχόλια επικοινωνίας των χρηστών μέσα από την πλατφόρμα των αναρτημένων βίντεο στο YouTube και σε διάφορα μουσικά blog, όπου εμφανίζονται στοιχεία θρησκευτικότητας, κοινωνικοπολιτικές θέσεις, μεταφυσικές ερμηνείες κ.τ.λ. Η δημοσιοποίηση της απώλειας, εκτός από μορφή έκφρασης συναισθημάτων και ανάγκη επικοινωνίας, αποτελεί και τρόπο αντιμετώπισής της (Γραικούση, 2021, σ. 1377), αφού ο πόνος και η στεναχώρια βρίσκουν αποκούμπι σε παρηγορητικά σχόλια άλλων χρηστών. Όλες αυτές

τις μορφές έκφρασης και επικοινωνίας αξίζει να τις μελετήσουμε στα πλαίσια της διερεύνησης του νέου λαϊκού πολιτισμού που αναδύεται στο Διαδίκτυο (Διαμαντάκη, 2003, σσ. 408-409).

## Μεθοδολογία

Ο σκοπός της έρευνας είναι μέσα από την ποσοτική και ποιοτική ανάλυση των απόψεων των χρηστών του Διαδικτύου να εντοπιστούν και να καταγραφούν οι εκδηλώσεις θρησκευτικότητας που εκπορεύονται από αυτές και γενικότερα, ο τρόπος με τον οποίο εμφανίζεται, μετατρέπεται και διασώζεται η θρησκευτική ή μη πίστη των ανθρώπων ως έκφραση λαϊκού πολιτισμού στον κόσμο του Διαδικτύου.



Τα βασικά ερευνητικά ερωτήματα είναι τα εξής:

1. αναδεικνύονται διαστάσεις θρησκευτικότητας για τις οποίες κάνουν λόγο οι χρήστες;
2. ποιο είναι το περιεχόμενο της επικοινωνίας των μελών-χρηστών του Διαδικτύου σε σχέση με την θεολογική διάσταση του θέματος;
3. υπάρχει κάποια κατηγορία χρηστών που δραστηριοποιήθηκε περισσότερο από άλλες και πού;
4. ποια θεματολογία προτιμούν να σχολιάσουν περισσότερο οι χρήστες και γιατί;

Προκειμένου να απαντήσουμε στα παραπάνω ερωτήματα, αποφασίσαμε να κάνουμε μεικτή έρευνα (ποιοτική και ποσοτική), με ανάλυση περιεχομένου σε διαδικτυακά σχόλια που έχουν αναρτήσει χρήστες στο συγκεκριμένο τραγούδι και με ταυτόχρονη ποσοτική επεξεργασία τους. Το τραγούδι που επιλέχθηκε είναι ο *Μπαγάσας* σε στίχους και μουσική του Ν. Άσιμου. Το συγκεκριμένο τραγούδι αποτελεί το δημοφιλέστερο του καλλιτέχνη και ενδείκνυται για τη συγκεκριμένη έρευνα, τόσο γιατί το περιεχόμενο των στίχων φαίνεται να εμπεριέχει μία θεολογική αναζήτηση του ίδιου του καλλιτέχνη, όσο και ότι στο παρελθόν αποτέλεσε πηγή θεολογικών συζητήσεων από επίσημους φορείς. Επίσης, το γεγονός ότι το τραγούδι εμφανίστηκε το 1987 και είναι από τα διαχρονικότερα τραγούδια της ελληνικής ροκ σκηνής, με πολλές διασκευές από αρκετούς νεότερους και γνωστούς καλλιτέχνες, το κάνει γνωστό σε ένα ευρύ και «εν δυνάμει» διαδικτυακά ενεργό ηλικιακά κοινό.

Η μεθοδολογική προσέγγιση έγινε με τον ακόλουθο τρόπο. Στην πλατφόρμα του YouTube, χρησιμοποιήσαμε τη μηχανή αναζήτησης για το τραγούδι «*Ο Μπαγάσας*» και από τα αποτελέσματα που προέκυψαν, αποφασίσαμε και επιλέξαμε να συμμετέχουν στην έρευνα τα βίντεο, στα οποία υπήρχε αναρτημένο τουλάχιστον ένα σχόλιο (συνολικά οκτώ βίντεο) (Πίνακας 1). Επίσης, αναζητήθηκαν τα διαδικτυακά σχόλια για το συγκεκριμένο τραγούδι από τέσσερα μουσικά blog. Στη συνέχεια, όλα τα σχόλια «αποθηκεύτηκαν» σε ένα αρχείο κειμένου και ταξινομήθηκαν στις ακόλουθες κατηγορίες: όνομα χρήστη, περίοδος ανάρτησης σχολίου, περιεχόμενο σχολίου, ενώ κατηγοριοποιήθηκαν ανάλογα με το περιεχόμενό τους.

**Πίνακας 1.** Αναλυτική κατάσταση διαδικτυακών διευθύνσεων που συμμετείχαν στην έρευνα

α/α	Ηλεκτρονική διεύθυνση	Ημερομηνία ανάρτησης θέματος	Ημερομηνία προσπέλασης	Συνολικές προβολές	Πλήθος σχολίων		
1	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=nAh45vCMOBQ">https://www.youtube.com/watch?v=nAh45vCMOBQ</a>	25/03/2008	10/12/2020	1.874.870	816	7806	89
2	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=VuEToEpkFXY">https://www.youtube.com/watch?v=VuEToEpkFXY</a>	04/05/2011	10/12/2020	627.723	269	5081	102
3	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ulM4yf6qouM">https://www.youtube.com/watch?v=ulM4yf6qouM</a>	28/02/2015	10/12/2020	90.254	15	753	7
4	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=nlofkjoGB3k">https://www.youtube.com/watch?v=nlofkjoGB3k</a>	24/02/2011	10/12/2020	3.527	1	34	0
5	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=zmvx3XqQYmM">https://www.youtube.com/watch?v=zmvx3XqQYmM</a>	11/10/2015	10/12/2020	5.509	3	63	1
6	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=qb0phEG6gqs">https://www.youtube.com/watch?v=qb0phEG6gqs</a>	25/01/2010	10/12/2020	19.669	1	179	6
7	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=69ExHn0Y_ok">https://www.youtube.com/watch?v=69ExHn0Y_ok</a>	26/09/2013	10/12/2020	572.321	101	3210	71

## Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού

8	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=DOJA5vz8O3E">https://www.youtube.com/watch?v=DOJA5vz8O3E</a> <b>8 BINTEO YouTube (ΣΥΝΟΛΟ)</b>	14/05/2007	10/12/2020	1.078.074	305	2324	85
				<b>4.271.947</b>	<b>1.511</b>	<b>19.450</b>	<b>361</b>
9	<a href="https://kithara.to/stixoi/D7kUwflj2uOLYN0hs5GH8dKz7_ACdEPezxy-8-qhAzr_KidAB1IGAT_QrOSTPZ3NaHwXlgPpv0gR4hNb1yscp9iC5WwUfm/mpagasas-asimos-nikolas-lyrics">https://kithara.to/stixoi/D7kUwflj2uOLYN0hs5GH8dKz7_ACdEPezxy-8-qhAzr_KidAB1IGAT_QrOSTPZ3NaHwXlgPpv0gR4hNb1yscp9iC5WwUfm/mpagasas-asimos-nikolas-lyrics</a>	21/06/1998	10/12/2020			122	
10	<a href="https://kithara.to/stixoi/RevMUSDdudfzpvE-08cgDX42-MZwQoMjKWqD20Vozr_KidAB1IGAT_QrOSTPZ0Zlr6EVNLYV9Pfc0laGJvlyjcTxnr8BP/mpagasas-asimos-nikolas-lyrics">https://kithara.to/stixoi/RevMUSDdudfzpvE-08cgDX42-MZwQoMjKWqD20Vozr_KidAB1IGAT_QrOSTPZ0Zlr6EVNLYV9Pfc0laGJvlyjcTxnr8BP/mpagasas-asimos-nikolas-lyrics</a>	21/03/2009	10/12/2020			19	
11	<a href="https://kithara.to/stixoi/D7kUwflj2uOLYN0hs5GH8dKz7_ACdEPezxy-8-qhAzr_KidAB1IGAT_QrOSTPZ3NaHwXlgPpv0gR4hNb1yscp9iC5WwUfm/mpagasas-asimos-nikolas-lyrics">https://kithara.to/stixoi/D7kUwflj2uOLYN0hs5GH8dKz7_ACdEPezxy-8-qhAzr_KidAB1IGAT_QrOSTPZ3NaHwXlgPpv0gR4hNb1yscp9iC5WwUfm/mpagasas-asimos-nikolas-lyrics</a>	01/02/2013	10/12/2020			1	
12	<a href="http://www.stixoi.info/stixoi.php?info=Lyrics&amp;act=details&amp;song_id=2153">http://www.stixoi.info/stixoi.php?info=Lyrics&amp;act=details&amp;song_id=2153</a> <b>Blogs (ΣΥΝΟΛΟ)</b>	28/04/2003	10/12/2020			91	
						<b>233</b>	

## Αποτελέσματα έρευνας

### Ποσοτική ανάλυση

Από την ανάλυση των διαδικτυακών σχολίων σε 12 διευθύνσεις (4 σε blog σχετικά με μουσική και 8 σε βίντεο του YouTube) που αφορούν το τραγούδι Μπαγάσας του Νικόλα Άσιμου (Πίνακας 1), στην ποσοτική ανάλυση προέκυψαν τα παρακάτω στατιστικά στοιχεία:

- Στο σύνολο 1744 σχολίων, υπάρχουν 263 σχόλια (15,08%) που αναφέρονται και αφιερώνονται συγκεκριμένα σε κάποιο/α πρόσωπο/α που έχει/ουν φύγει από τη ζωή.
- Στο σύνολο υπάρχουν 268 αφιερώσεις (υπάρχουν διπλές και τριπλές αφιερώσεις). Από αυτές, οι 241 (89,93%) αναφέρονται σε πρόσωπο γένους αρσενικού και οι 27 (10,07%) σε πρόσωπο γένους θηλυκού. Από τα 241 σχόλια που αναφέρονται σε αρσενικό φύλο, τα 138 (56,26%) προέρχονται από όνομα χρήστη που παραπέμπει σε αντρικό χαρακτήρα, τα 83 (34,44%) από γυναικείο και τα υπόλοιπα 20 (8,30%) από όνομα χρήστη που δεν μπορεί να διευκρινιστεί το φύλο του. Από τα 27 σχόλια που αναφέρονται σε γυναικείο φύλο, τα 13 (48,15%) προέρχονται από όνομα χρήστη που παραπέμπει σε αντρικό χαρακτήρα, τα 11 (40,74%) από γυναικείο και τα υπόλοιπα 3 (11,11%) από όνομα χρήστη που δεν μπορεί να διευκρινιστεί το φύλο του (Πίνακας 2).

**Πίνακας 2.** Κατανομή σχολίων ανάλογα το φύλο του χρήστη

A/A	ΟΝΟΜΑ ΧΡΗΣΤΗ (ΦΥΛΟ)	ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΧΟΛΙΩΝ	ΣΥΝΟΛΟ ΣΧΟΛΙΩΝ	ΠΟΣΟΣΤΟ (%)
1	ΠΑΡΑΠΕΜΠΕΙ ΣΕ ΑΝΔΡΙΚΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ	151	268	56,34

2	ΠΑΡΑΠΕΜΠΕΙ ΣΕ ΓΥΝΑΙΚΕΙΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ	94	35,08
3	ΑΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΤΟ	23	8,58
	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>268</b>	<b>100,00</b>

- Στις αφιερώσεις που αναφερόταν σε αντρικό όνομα (241), 84 δεν διευκρίνιζαν τη σχέση του χρήστη μαζί τους, 60 διευκρίνιζαν ότι υπήρξε «φίλος», 56 το αφιέρωναν στον «πατέρα», 25 στον «αδερφό», 6 στον «θείο» και οι υπόλοιποι, σε διάσπαρτες άλλες κατηγορίες. Από τις αφιερώσεις που αναφερόταν σε γυναικείο πρόσωπο (27), 10 δεν διευκρίνιζαν τη σχέση, 6 το αφιέρωσαν στην «μητέρα», 4 στην «αδερφή», 4 στη «φίλη» και οι υπόλοιποι σε άλλες κατηγορίες (Πίνακας 3).
- Από το σύνολο των 268 αφιερώσεις, οι 46 (17,16%) αναφέρουν το λόγο του θανάτου του προσώπου που αφιερώνουν το τραγούδι (ασθένεια, ατύχημα, δολοφονία, αυτοκτονία, εξαρτήσεις, φυσικά αίτια).

**Πίνακας 3.** Κατανομή σχολίων ανάλογα το πρόσωπο που αφορά η αφιέρωση

Α/Α	ΑΝΑΦΟΡΕΣ-ΑΦΙΕΡΩΣΕΙΣ	ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΧΟΛΙΩΝ	ΣΥΝΟΛΟ ΣΧΟΛΙΩΝ	ΠΟΣΟΣΤΟ (%)
1	ΦΙΛΟ	60	268	22,39
2	ΠΑΤΕΡΑ	56		20,90
3	ΑΔΕΡΦΟΣ	25		9,33
4	ΜΗΤΕΡΑ	6		2,24
5	ΘΕΙΟΣ	6		2,24
6	ΠΑΠΠΟΥΣ	4		1,49
7	ΣΥΖΥΓΟ	4		1,49
8	ΑΔΕΡΦΗ	4		1,49
9	ΦΙΛΗ	4		1,49
10	ΓΙΑΓΙΑ	2		0,75
11	ΥΙΟΣ	2		0,75
12	ΝΟΝΟΣ	1		0,37
13	ΑΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΤΗ ΣΧΕΣΗ	94		35,07
	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>268</b>		<b>100,00</b>

### Γενικές παρατηρήσεις:

- Όταν ο θάνατος του προσώπου είναι γεγονός που συγκλονίζει την κοινή γνώμη, όπως για παράδειγμα η δολοφονία του 15χρονου Αλέξη Γρηγορόπουλου, το Δεκέμβριο του 2008, παρατηρείται μία παρατεταμένη περίοδος αναφορών και αφιερώσεων του τραγουδιού σε αυτόν.
- Επίσης, στα διαδικτυακά σχόλια που αναφέρονται σε κάποιον που δεν βρίσκεται στη ζωή, παρατηρήθηκε ιδιαίτερη σύνδεση του τραγουδιού με το νεκρό (αγαπημένο τραγούδι) αλλά και της λέξης «μπαγάσα» (χρησιμοποιούμενη έκφραση από/προς τον εκλιπόντα), ως χαρακτηρισμός ενός ανθρώπου έξυπνου, πονηρού ή γενικότερα ικανού να πετυχαίνει αυτό που θέλει.
- Η αναφορά στον «πατέρα» χρειάζεται ιδιαίτερη ανάλυση: στον Χριστιανισμό, ο Θεός αποκαλείται «Πατέρας». Είναι το πρώτο πρόσωπο της Αγίας Τριάδας που γεννά τον Υιό και εκπορεύει το Άγιο Πνεύμα (Ματσούκας, 1999, σ. 80). Για τους χριστιανούς, ο Θεός είναι ένας

Πατέρας και όλοι οι άνθρωποι παιδιά Του. Όπως γράφει ο Απόστολος Παύλος «(ενν. ο Θεός) δημιούργησε από έναν άνθρωπο όλα τα έθνη των ανθρώπων και τους εγκατέστησε πάνω σ' όλη τη γη». Επιπρόσθετα στις μονοθεϊστικές θρησκείες, δηλαδή τον Ιουδαϊσμό, τον Χριστιανισμό και το Ισλάμ, ο Θεός ονομάζεται Πατέρας. Έτσι λοιπόν διαδόθηκαν από τις μονοθεϊστικές θρησκείες και επικράτησαν πατριαρχικές αντιλήψεις ότι ο πατέρας προσφέρει ασφάλεια στην οικογένεια (Μπέγγος, 2004, σ. 31). Στην προκειμένη περίπτωση, έχουμε την αίσθηση ότι: 1. οι στίχοι του τραγουδιού, παραπέμπουν στην πατρική φιγούρα, επειδή ο πατέρας τους ήταν αυτός που τους συμβούλευε όταν μεγάλωναν, ίσως τους φώναζε για τα λάθη αλλά σίγουρα εκείνος που τους πρόσφερε την ασφάλεια για τη συνέχεια της ζωής (αστράφτει και μπουμπουνίζει) κ.λπ. 2. η αναφορά στον ουρανό, σε κάτι «παραπάνω» από το γήινο, μία αντιστοιχία του Χριστού πάνω στο Σταυρό που κοιτάει πάνω τους ουρανούς και απευθύνεται στον Θεό Πατέρα Του. Ας μη ξεχνάμε ότι στις μονοθεϊστικές θρησκείες ο Ουρανός αποτελεί την «κατοικία» του Θεού και τον τελικό προορισμό όσων ακολουθούν το θέλημά Του. Επομένως, αποτελεί «τόπο» καταφυγής και ασφάλειας (Μτ. 6: 9-13).

### Ποιοτική ανάλυση

Από την ανάλυση περιεχομένου στο σύνολο των σχολίων, μπορούν να προκύψουν χρήσιμα συμπεράσματα για τις απόψεις των ψηφιακών αποδεκτών για τον ίδιο τον καλλιτέχνη και το έργο του αλλά κυρίως για θέματα που θίγονται είτε από το ίδιο το περιεχόμενο του τραγουδιού είτε από τη ροή των διαλόγων επικοινωνίας μεταξύ τους. Πιο συγκεκριμένα, στα σχόλια αναδύονται εκτιμήσεις των χρηστών για τη σχέση του ίδιου του καλλιτέχνη με τη θρησκεία, προσωπικά θρησκευτικά «πιστεύω», διαφορετικοί τρόποι πίστης, αναθέματα, μεταφυσικές ερμηνείες, προσωπικά βιώματα, ακόμη και πολιτικά σχόλια. Κεντρικό πρόσωπο όλων των σχολίων είναι ο ίδιος ο καλλιτέχνης που ενέπνευσε με τη ζωή και το έργο του. Ακολουθούν τα σχόλια ανά θεματική κατηγορία. Η ένταξή τους σε ομάδες γίνεται με βάση τη διήκουσα έννοια καθώς και με λέξεις κλειδιά.

### Σχόλια για τον καλλιτέχνη

Υπάρχουν απόψεις από ανθρώπους που υποστηρίζουν ότι γνώρισαν, έστω και για λίγο, τον Ν. Άσιμο. Στα περισσότερα σχόλια παρατηρείται μία αυτοκριτική διάθεση για το τι πίστευαν για τον καλλιτέχνη ή πως του συμπεριφέρονταν τότε, σε σύγκριση με το τι πιστεύουν σήμερα για αυτόν:

- «Όταν τον γνώρισα ήταν αγρίμι (...) τον θεωρούσα αλήτη και τεμπελχανά (...) Αργησα πολύ να καταλάβω τη πραγματική του διάσταση και πόσο μικροαστός ήμουν απέναντί του. Αργησα πολύ να καταλάβω τη ποιητική του υπόσταση και την απελπισία του για τους βλάκες που τον περιτριγύριζαν (...) Αν μπορούσα να γυρίσω πίσω το χρόνο, θα αγόραζα όλες του τις κασέτες θα επεδίωκα να τον ακούω να μιλάει, να συζητώ μαζί του και σίγουρα θα γινόμουν καλύτερος άνθρωπος.... [sic]» (p. v., 2020)
- «Έβλεπε πολύ μακριά! Απίστευτος τύπος! Τον είχα γνωρίσει σε κάποια διαδήλωση κάπου γύρω στο 1976 με το μπλε τετράδιο στη πίσω τσέπη του τζιν του και το έβγαζε και μας διάβαζε ποιήματα του! Όταν έφυγε, έγιναν επιτυχίες! Κρίμα. Βλέπει τα χάλια μας από κει πάνω! Αιώνια η μνήμη του!!! Σεβασμός! [sic]» (B. P., 2020)
- «Καλός άνθρωπος, απλός, τίμιος, με μπέσα.δεν πήγαινε με το σύστημα. Πήγαινε με την καρδιά του, μέχρι που τον "φάγανε" με τον τρόπο τους. Τον έκαναν να αυτοκτονήσει. Ελαφρύ το χώμα που τον σκεπάζει. [sic]» (Pol, 2020)
- «τελευταία φορά τον είδα στα τει του Αιγάλεω , τον ρώτησα: πως είσαι Νικόλα ; κούνησε το κεφάλι του , τον είχαν φτύσει όλοι ... δεν τον ξανάδα ... γενικά ο Νικόλας υπαγορευε στα τραγούδια την ζωή του (...) εισαι τυχερός (λόγω ηλικίας) που δεν καταλαβαίνεις τους στίχους "για το χαμένο μου αγώνα..." [sic]» (I. k., 2012)

- «ΑΣΙΜΕ ΘΥΜΑΜΕ ΤΟ 1981 ΠΟΥ ΑΓΟΡΑΣΑ ΜΙΑ ΚΑΣΕΤΑ ΜΕ ΤΑ ΤΑΓΟΥΔΙΑ ΣΟΥ. ΕΚΕΙ ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΙΠΛΑ ΣΤΑ ΑΝΤΙΣΚΗΝΑ.ΕΣΥ ΜΕ ΤΗΝ ΚΙΘΑΡΑ ΣΟΥ ΚΑΙ ΤΟ ΠΡΑΣΙΝΟ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΟ ΤΖΑΚΕΤ.ΚΑΛΗ ΣΟΥ ΩΡΑ. [sic]» (k. c., 2008)

#### *Σχέση του καλλιτέχνη με τη θρησκεία*

Με αφορμή τους στίχους του τραγουδιού πολλοί χρήστες σχολίασαν την πιθανή σχέση του καλλιτέχνη με τη θρησκεία. Στα περισσότερα σχόλια των χρηστών, ο Ν. Άσιμος χαρακτηρίζεται ως άθεος, κάτι που δεν έχει αποδειχθεί από έγκυρη πηγή:

- «Το τραγούδι ίσως και αν το έχει γράψει και για τον Θεό.Τελικά αυτοι που στα μάτια των συμβατικών ανθρώπων φαντάζουν αλήτες τελικά ίσως να πιστεύουν στο Θείο πραγματικά [sic]» (ΚΑΝΕΝΑΣ, 2013)
- «Ίσως οι πιο άμεσοι στίχοι που έχουν γραφτεί ποτέ για το Θεό. Και τι παράξενο, τους έγραψε κάποιος αναρχικός...όχι καμιά θεούσα ή κανένας παπάς / διάκος / καντηλανάφτης / θεολόγος / αναβαπτισμένος χριστιανός. [sic]» (halford, 2009)
- «Ξεκαθαρα θεολογικο. Και πολυ κοντα στον ορθοδοξο μυστικισμο και τη νηπτικη ασκητικη. Δε γινοταν διαφορετικα με την πυρινη ειλικρινια του Ασιμου. [sic]» (F. G., 2015)
- «Καθολου αθεος δεν ακουγεται! Μαλλον παραπονο!!! [sic]» (S. T., 2019)

#### *Η θεολογική ερμηνεία των στίχων*

Ορισμένοι χρήστες έδωσαν την δική τους θεολογική ερμηνεία των στίχων του τραγουδιού. Για τους περισσότερους, το τραγούδι το αντιλαμβάνονται ως μία προσευχή, ιδιαίτερη και ξεχωριστή:

- «gia emena auto to komati einai mia proseuxh ston θεο me enan diaforetiko tropo apo auton pou exoume μαθει (...) [sic]» (m. d., 2011)
- «Αυτο κι αν ειναι θεολογικο κομμάτι. Κραυγή αναζήτησης!!! Ρίγη καθε φορά που το ακούω! [sic]» (D. And., 2020)
- «Η λέξη Θεός, είναι ανθρωπινη. Όπως και η λέξη ουρανός. Όταν κάνεις επίκληση σε μια μή απτή οντότητα "να σου δώσει μια ανάσα", αυτό λέγεται προσευχή. Είναι η παραδοχή της ανθρωπινης αδυναμίας και η ανάγκη της πιστης σε μια ανώτερη δύναμη που ενδεχομένως να μπορεί να σε βοηθήσει. Είτε τη λές Θεο, Δία, ουρανό, (...) [sic]» (alexander66sir, 2020)
- «Πολύ όμορφη προσευχή στο Αγνωστο! [sic]» (Φ. Z., 2014)
- «theos ouranos oποιος katalabe katalabe..o theos den eine stis eklisies [sic]» (kktokommasou lae, 2011)

#### *Εκφράσεις θρησκευτικότητας και επικοινωνίας των αποδεκτών/αποδεκτριών με τον καλλιτέχνη*

Υπάρχουν κάποιες αναρτήσεις που απευθύνονται στον ίδιο τον καλλιτέχνη, στις οποίες παρουσιάζεται και η θρησκευτική πίστη των σχολιαστών:

- «καλο Παραδεισο φιλε μου Ασιμε Νικολαε.....ισως δεν πιστευες στον Θεο, αλλα αδικηθηκες πολυ και σε εκμεταλευτηκαν ολοι, εχθροι και φιλοι σου, λογω του μοναδικου σου ταλεντου της ποιησης. Οντως τα λογια σου σπανε βραχους. Καποτε στην Θεια Δικη θα εισαι Κριτης τους. [sic]» (NEMESIS JUSTICE, 2020)
- «(...) stenaxorieme giati den eimaste konta sou kai se xasame adika.....se goustaroume tora giati tora katalabame ti itheles na kaneis (...) niotho megalh perifania pou sou anabo keraki gia tin parth sou (...) [sic]» (rempagasa, 2007)
- «Με αυτο το τραγούδι και με το "The Temple of the King"έχω ζητήσει από το Θεό να αποχαιρετήσω τον άδικο και μάταιο τούτο κόσμο.Μακαρι Νικόλα να'χα φύγει και εγώ λίγα



χρόνια νωρίτερα ,δηλαδή στη δική σου ηλικία.Με το περασμα των χρόνων οι κάθε είδους εξουσίες εκχυδαιζονται,εκφυλίζονται και εκτραχυνονται περισσότερο.Αυτο κάνει τη ζωή των ανθρώπων μέσα στις οργανωμένες βάσει των σχεδίων και σκοπών της εκάστοτε εξουσίας κοινωνίες, ανυπόφορη και εφιαλτικη.Ουτε καν να σε φανταστώ μπορώ να τριγυρνάς στην αγαπημένη γειτονιά σου με μάσκα και άδεια κυκλοφορίας ,κοινώς sms. [sic]» (Δ. Π., 2020)

#### Διαδικτυακές διαφωνίες περί θρησκείας

Από τους διαδικτυακούς διαλόγους μεταξύ των αποδεκτών/αποδεκτριών δεν απουσιάζουν οι διενέξεις μεταξύ θρησκευόμενων και μη θρησκευόμενων μελών:

- «Γαμω το θεο m kai thn koinwnia mou..rou skata zoume re (...) XUPNHSTE oloi re...den paei allo (...) [sic]» (stef4n0s, 2009)
- «Καλά ρε δεν ντρέπεσαι να βρίζεις έτσι??? (...) Ο Χριστός και η Παναγία τί σου φταίνει ρε νούμερο? [sic]» (andreas77THP, 2009)
- «βρε δεν στους πηρε ο/η θεος..! παιει ο/η θεος ξεχνα τον και ζησε χωρις αυτον/ην. [sic]» (διβνδγιβ δγνφδγνδφγν, 2012)
- «ΓΕΜΙΣΑΜΕ ΠΡΑΓΜΑΤΑ Κ ΑΔΕΙΑΣΑΜΕ ΑΠΟ ΖΩΗ (...) ΖΩΗ???.....ΕΞΑΘΛΙΩΣΗ....ΕΠΙΒΙΩΣΗ ΑΛΛΑ ΔΟΞΑ ΤΑ ΛΕΦΤΑ,ΕΧΟΥΜΕ ΘΕΟ..... [sic]» (J. K., 2014)

#### Σχόλια για πρόσωπα που έχουν φύγει από τη ζωή


Το τραγούδι κάνει τους διαδικτυακούς ακροατές/ακροάτριες να θυμούνται πρόσωπα που έχουν φύγει από τη ζωή. Μέσα από το αφιέρωμα του τραγουδιού, μπορεί κανείς να αφουγκραστεί τον πόνο τους, την αγάπη τους και στοιχεία της θρησκευτικότητάς τους. Το κλίμα της συζήτησης γίνεται βαρύτερο όταν οι χρήστες αναφέρουν τους λόγους που έχασαν το αγαπημένο τους πρόσωπο:

- «Είχα αφιερώσει αυτό το τραγούδι στον φίλο μου τον Βασίλη που πέθανε από καρκίνο όταν ήταν 16. Τώρα, σχεδόν 3 χρόνια μετά, το αφιερώνω στον φίλο μου τον Δημήτρη που έφυγε στα 23 χτυπημένος από την ίδια αρρώστια. (...) [sic]» (ΑΘΗΝΑ, 2005)
- «Για σενα Μαριε μου, που σε ηθελε ο Θεος τοσο γρηγορα μαζι του,,18 χρονων άγγελος (...) ειμαι σιγουρη οτι μας προσεχεις απο ψηλα (...) [sic]» (M. K., 2014)
- «(...) Θέλω από τη μεριά μου να αφιερώσω αυτό το τραγούδι στον αδερφό μου που έφυγε όπως ο Νικόλας, γιατί δεν δεχόταν να γίνει γρανάζι αυτής της άθλιας μηχανής που λέγεται κράτος και σύγχρονος τρόπος ζωής. Περήφανος, ανένταχτος, ασυμβίβαστος (...) [sic]» (Διονύσης, 2006)
- «αφιερωμενο στον αδερφουλη μου που εφυγε αδικα , και ενας αλλος εχει απλα μια 'βαρια' συνειδηση...πιστευω πως εισαι ενας ακομα αγγελος εκει πανω (...) [sic]» (aimiliosv18, 2013)

#### Σχόλια για την πατρική φιγούρα

Αξιοσημείωτη είναι η αναφορά-αφιέρωμα στη μορφή του εκλιπόντος «πατέρα» από τους αποδέκτες/αποδέκτριες. Εδώ παρατηρείται έντονα και η επιρροή των στίχων του τραγουδιού. Η λέξη «μπαγάσας» παίζει καταλυτικό ρόλο στην ανάμνηση και στη σχέση του χρήστη με το θανάτο:

- «otan akousa auto to tragoudi gia prwti fora to agarisa. to akousa 3ana prin merikous mines otan eixa tin anamnisi enos anthrwrou, tou patera m, poli entoni. tote me simadepse. ema8a oti o pateras m, rou efyge me ton idio tropo opws kai o kyrios Asimos eixe gnwrisei apo konta auton ton spoudaio anthrwpo kai ekanan pareia otan kai oi dio sixnazan sta e3arxia. (...) [sic]» (ioanna, 2005)
- «Ελπίζω ρε πατέρα να πήρες μια ανάσα και να έχεις γιανει και να περνάς καλά εκεί πάνω.... 😞 [sic]» (S. L., 2017)

- «Γιατί ρε μπαγάσα??? Ούτε ένα αντίο.. πατέρα καλό παράδεισο (...) [sic]» (Γ. Α., 2019)
- «Για τον πάτερα μου που ηταν απο τους πιο άξιους ανθρώπους που μας μεγάλωσε εχοντας και τους 2 ρόλους και έφυγε πολυ ξαφνικά!! Ηταν απ τους πιο δυνατούς ανθρώπους που υπάρχουν  περιμένω την ωρα που θα ξαναανταμωσουμε Γίγαντα!! [sic]» (N. stgk, 2020)
- «Για τον πατερα μου, που με φωναζε μπαγασα ! [sic]» (chr, 2012)

#### *Σχόλια συνδεδεμένα με σημαντικά κοινωνικά γεγονότα*

Ιδιαίτερη μνεία πρέπει να γίνει στο φαινόμενο που παρατηρείται όταν ένας θάνατος συγκλονίζει ολόκληρη την κοινωνία. Με αφορμή το υπό εξέταση τραγούδι γίνονται σχετικά σχόλια από τους αποδέκτες/τις αποδέκτριες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η δολοφονία του 15χρονου Αλέξη Γρηγορόπουλου στα Εξάρχεια, το Δεκέμβριο του 2008. Εκείνη την περίοδο αναρτήθηκαν πολλά μηνύματα που συνδύαζαν το γεγονός με το τραγούδι του Ν. Άσιμου:

- «Bre mpagasa... pernas kala ekei panw?? (Gia ton AleksI Grigoropoulo kai kathe AleksI) Se ti kratos zoume.... [sic]» (Giannis, 2008)
- «(...) Aggelos egine kai petakse psula makrua apo thn kollash mas (...) [sic]» (kinezoula07, 2008)
- «AS AFIERWSOUME OLOI AUTO EDW TO TRAGOUDI, SE ENA ATOMO P EFIGE ENW DEN EFTEGE SE TPT... TON ALEX.... ENA PEDI (...) [sic]» (ανώνυμο, 2009)

## **Συμπεράσματα**

Στους διαδικτυακούς χώρους του YouTube και των blog υπάρχει η δυνατότητα της ετεροχρονισμένης συνύπαρξης ατόμων από αυτοπροσδιοριζόμενους διαφορετικούς κοινωνικούς, πολιτικούς και θρησκευτικούς χώρους, πέραν των ούτως ή άλλως διαφορετικών προσωπικών χαρακτηριστικών που τους προσδιορίζουν όπως το φύλο, η ηλικία, ο τόπος κατοικίας κ.λπ. Σε ψηφιακά περιβάλλοντα επικοινωνίας αυτού του είδους, δίνεται η δυνατότητα έρευνας μέσω της ανάλυσης των διαδικτυακών σχολίων και της παρακολούθησης των διαλόγων των χρηστών, τόσο ταυτόχρονα όσο και σε ένα ασφαλές περιβάλλον, κάτι που πιθανόν δεν θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί εξω-διαδικτυακά.

Στην περίπτωση του καλλιτέχνη Ν. Άσιμου, υπάρχει μία μεγάλη διαδικτυακή κοινότητα που ασχολείται με τη ζωή και το έργο του, αν και έχουν περάσει πάνω από τρεις δεκαετίες από το θάνατό του. Διακρίνοντας την αξία του έργου του και ακούγοντας ιστορίες από τη ζωή του, ο κόσμος δημιούργησε ένα «θρύλο» γύρω από το πρόσωπό του, που τροφοδοτείται και θριεύει στο Διαδίκτυο από τις χιλιάδες θετικές ή αρνητικές απόψεις και διαφωνίες που γράφονται για τις ανεξακρίβωτες πολιτικές, κοινωνικές και θρησκευτικές θέσεις του καλλιτέχνη. Όλη αυτή η αλληλεπίδραση των μελών της συγκεκριμένης διαδικτυακής κοινότητας αναδύει στοιχεία λαϊκού πολιτισμού που αξίζει να μελετηθεί.

Ερευνώντας το τραγούδι «Μπαγάσας», το οποίο είναι το δημοφιλέστερο τραγούδι του καλλιτέχνη στο Διαδίκτυο, μελετήθηκαν εκδηλώσεις θρησκευτικότητας και λαϊκής ευσέβειας στις αναρτήσεις των διαδικτυακών μελών. Ταυτόχρονα, εντοπίστηκαν απόψεις μεταφυσικών ερμηνειών, κοινωνικοπολιτικών θέσεων κ.ά.. Πιο συγκεκριμένα, αρκετοί χρήστες ασχολήθηκαν με τη σχέση του καλλιτέχνη με τη θρησκεία, αποδίδοντας στο συγκεκριμένο έργο τον όρο «προσευχή», γεγονός που φαίνεται να επηρέασε πολλούς ακροατές/πολλές ακροάτριες να ασχοληθούν με τις έννοιες του «θανάτου» και της «μεταθανάτιας ζωής». Σε πολλούς, το τραγούδι τους θυμίζει αγαπημένα τους πρόσωπα που έφυγαν από τη ζωή και νιώθουν την εσωτερική ανάγκη να επικοινωνήσουν μαζί τους, τόσο μέσω του τραγουδιού όσο και μέσω της γραπτής εξωτερίκευσης των συναισθημάτων τους και των προσδοκιών τους για τη «ζωή μετά θάνατον». Με αυτούς τους τρόπους μεταδίδεται μια λαϊκή έκφραση θρησκευτικότητας, η οποία λαμβάνει μεταφυσική διάσταση και αναφέρεται είτε στον Θεό είτε στη σύνδεση με κάποιο αγαπημένο πρόσωπο που έχει πεθάνει. Αμφότερες διατηρούν τη

σπουδαιότητα της θρησκευτικής-μεταφυσικής επικοινωνίας. Η πρώτη λαμβάνει την έννοια της προσευχής, ενώ η δεύτερη της επικοινωνίας με τον νεκρό ως επέκταση της αγαπητικής σχέσης.

Η μελέτη φανερώνει και την ιδιαίτερη σύνδεση του τραγουδιού αλλά και της λέξης «μπαγάσα» με τον αγαπημένο και σημαντικό νεκρό. Για τους αποδέκτες/αποδέκτριες-σχολιαστές, ο πρωταγωνιστής του τραγουδιού συνήθως ταυτίζεται με κάποιο πρόσωπο που αγαπούσαν πολύ ή ακόμη και με κάποιον/κάποια που «έφυγε» νωρίς και άδικα. Ο «Μπαγάσας» των ακροατών μπορεί να είναι κάποιο συγγενικό πρόσωπο, ένας φίλος ή ακόμη κάποιος που γνώριζαν και που «έφυγε» για τους ίδιους λόγους που έφυγε και ο Άσιμος, επειδή δεν άντεχε τον μάταιο τούτο κόσμο. Μέσω των μηνυμάτων και της προσπάθειας διατήρησης της σχέσης με το νεκρό, αναδεικνύεται και προσδιορίζεται η βαθιά ή μη θρησκευτικότητα των σχολιαστών. Ακόμη κι αν οι ίδιοι δεν είναι συνειδητοποιημένοι θρησκευόμενοι, ωστόσο εκφράζουν με καημό την ανάγκη για τη συνέχεια της ύπαρξης. Μιας ύπαρξης που διατηρεί τη μνήμη και άρα συνεχίζει να βασίζεται στη σχέση με τους ανθρώπους που έχουν φύγει. Αυτή η βαθιά επιθυμία ουσιαστικά εκφράζει τη δίψα για ζωή. Για μια ζωή που δεν τερματίζεται στα όρια του βιολογικού θανάτου, αλλά με κάποιον τρόπο συνεχίζεται. Ας μη ξεχνάμε ότι ένα μέρος της διδασκαλίας των θρησκειών αποσκοπεί να απαντήσει σε αυτά τα θέματα και να κτίσει την ελπίδα και την πίστη για τη συνέχεια της ύπαρξης. Κανείς δεν θα αναφέρονταν στην «ζωή στον παράδεισο», αν δεν ήταν θρησκευόμενοι! Έστω και με τον δικό του τρόπο!

Στα διαδικτυακά σχόλια γίνεται ιδιαίτερη αναφορά στην πατρική φιγούρα, σε φιλικά πρόσωπα, κυρίως γένους αρσενικού, πιθανότατα εφόσον και η λέξη «μπαγάσας» είναι αρσενικού γένους. Επίσης, παρατηρήθηκε ότι οι ακροατές εύκολα συνδέουν τους στίχους του τραγουδιού με τραγικά γεγονότα, όπως ένας «άδικος» θάνατος. Σημαντική είναι η περίπτωση της δολοφονίας του 15χρονου Αλέξη Γρηγορόπουλου, το Δεκέμβριο του 2008 στα Εξάρχεια. Αυτό σημαίνει ότι το τραγούδι εμπνέει για το θρήνο ή την εξύμνηση της απώλειας συμβολικών περιπτώσεων.

Ιδιαίτερη σημασία φαίνεται πως έχει και ο τρόπος του θανάτου, που συχνά αναφέρεται, όπως δυστύχημα, ασθένεια, αυτοκτονία, ναρκωτικά. Η αναφορά στον τρόπο θανάτου, ακόμη και στην ηλικία του θανόντος, κάνει ακόμη πιο τραγική την σύντομη «ιστορία» του σχολιαστή, ενώ ταυτόχρονα «βαραίνει» το κλίμα της συζήτησης. Τα συναισθήματα είναι περισσότερο αρνητικά, ενώ το γεγονός ότι ο αγαπημένος εκλιπών «κοιτάει από ψηλά» και ότι θα ξανασυναντηθούν κάποια στιγμή, καταλαγιάζει τη στεναχώρια τους. Σε πολλές περιπτώσεις, η δημοσιοποίηση του πένθους, πέρα από τη δυνατότητα της έκφρασης των εσωτερικών συναισθημάτων και της ανάγκης επικοινωνίας, αποτελεί και τρόπο αντιμετώπισης της απώλειας, ενώ ταυτόχρονα η ψυχολογική και συναισθηματική στήριξη σε αυτούς που πενθούν, μπορεί να προέλθει ακόμη και από άτομα που δεν γνώριζαν προσωπικά τον νεκρό.

Φαίνεται πως ακόμα και στη σύγχρονη εποχή της αναπτυγμένης τεχνολογίας και του κόσμου του Διαδικτύου, το τραγούδι ο «Μπαγάσας», με τη διαρκή εδώ και πολλά χρόνια παρουσία του, φανερώνει ότι οι θρησκευτικές αντιλήψεις συνεχίζουν να δημιουργούν λαϊκούς πολιτισμούς και να αναπαράγουν θρησκευτικές αναπαραστάσεις σε σύγχρονους αγωγούς. Το μόνο σίγουρο είναι ότι αυτό το τραγούδι διατηρεί την ομορφιά του γιατί μετά από πολλά χρόνια συνεχίζει να συγκινεί και να εμπνέει. Επομένως, δημιουργεί παραστάσεις συγκινησιακές και εκφάνσεις ενός λαϊκού πολιτισμού, ο οποίος εμπλέκει τη μεταφυσική αναζήτηση και το θρηνώδες βίωμα μέσα από την χρήση/ακρόασή του στον ψηφιακό κόσμο. Συγχρόνως όμως έχουμε την αίσθηση ότι λειτουργεί λυτρωτικά, όπως τα μοιρολόγια της αρχαιότητας και των μεσαιωνικών-χριστιανικών χρόνων. Αυτά τα μοιρολόγια έκαναν το πένθος πιο ελαφρύ, διότι συνέχιζαν την «επικοινωνία» με τον απελθόντα ή την απελθούσα συγγενή. Τα σχόλια των αποδεκτών -αν μη τι άλλο- εκφράζουν μια βαθιά θρησκευτικότητα, μια δίψα για τη διαιώνιση της ζωής, μια βαθιά εσωτερική ευσέβεια, είτε καθαρά προσωπική είτε θρησκευτικού προσανατολισμού, που ποθεί να ημερέψει τη φρίκη της απώλειας και να την εξημερώσει!

## Βιβλιογραφία

- Αγία Γραφή. (2003). Ελληνική Βιβλική Εταιρεία.
- Αλλαμανής, Γ. (2000). *Βίος και πολιτεία του Νικόλα Άσιμου. Δίχως καβάτζα καμιά*. Νέα Σύνορα-Α. Λιβάνη.
- Γραικούση, Σ. (2021). Οι τελετουργίες του θανάτου στην ψηφιακή εποχή: κοινωνικές αναπαραστάσεις στην κοινότητα του Facebook. Στο Ν. Ναγόπουλος (επιμ.), *Οι κοινωνικές επιστήμες σήμερα. Διλήμματα και προοπτικές πέρα από την κρίση* (σσ. 1374-1381). Σχολή Κοινωνικών Επιστημών Πανεπιστημίου Αιγαίου.
- Γιαννουλάτος, Α. (2005). *Ίχνη από την αναζήτηση του Υπερβατικού. Συλλογή θρησκευολογικών μελετημάτων*. Ακρίτας.
- Διαμαντάκη, Κ. (2003). Κοινότητες του Διαδικτύου. Μία ηλεκτρονική δημόσια σφαίρα; Στο Ρ. Παναγιωτοπούλου (επιμ.), *Η ψηφιακή πρόκληση: ΜΜΕ και δημοκρατία* (σσ. 407-424). Τυπωθήτω.
- Καραμούζης, Π. (2007). *Πολιτισμός και Διαθρησκειακή Αγωγή*. Ελληνικά Γράμματα.
- Ματσούκας, Ν. (1999). *Δογματική και Συμβολική Θεολογία Β΄. Έκθεση της ορθόδοξης πίστης σε αντιπαράθεση με τη δυτική χριστιανοσύνη*. Πουρναράς.
- Ματσούκας, Ν. (2000). *Πολιτισμός Αύρας Λεπτής*. Παλίμψηστον.
- Μπαγέρης, Δ. (1999). *Ο διάσημος Νικόλας Άσιμος*. Οδός Πανός.
- Μπέγγος, Μ. (2004). Φύλο και Θρησκεία. Στο Π. Καλαϊτζίδης (επιμ.), *Φύλο και Θρησκεία. Η θέση της γυναίκας στην Εκκλησία* (σσ. 31-42). Ίνδικτος.
- Παπαηλία, Π., & Πετρίδης, Π. (2015). *Ψηφιακή εθνογραφία*. Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.
- Παπαπαύλου, Μ. (2013). «Μεσογειακή Μουσική» ή «Μουσικές της Μεσογείου»; *Εθνομουσικολογικοί προβληματισμοί στην εποχή της Παγκοσμιοποίησης*. Τιμητικός Τόμος Αφιέρωμα στη Μνήμη του Καθηγητή Γεωργίου Αμαργιανάκη. Διαθέσιμο στο [https://www.researchgate.net/publication/278036456\\_Mesogeiake\\_Mousike\\_e\\_Mousikes\\_tes\\_Mesogeiou\\_Ethnomousikologikoi\\_problematismoi\\_sten\\_epoche\\_tes\\_Pankosmioipoieses](https://www.researchgate.net/publication/278036456_Mesogeiake_Mousike_e_Mousikes_tes_Mesogeiou_Ethnomousikologikoi_problematismoi_sten_epoche_tes_Pankosmioipoieses).
- Σμολ, Κ. (2010). *Μουσικοτροπώντας. Τα νοήματα της μουσικής πράξης και της ακρόασης* (μτφρ. Δ. Παπασταύρου, Σ. Λούστας). Ιανός.
- Τσέτσος, Μ. (2012). *Η μουσική στη νεότερη φιλοσοφία. Από τον Καντ στον Αντόρνο*. Αλεξάνδρεια.
- Τσιρέβελος, Ν. (2019). Θρησκευτική Εκπαίδευση και Θρησκευτικές Ετερότητες. Το πέρασμα από την εθνικιστική κατανόηση της θρησκείας στην οικουμενικότητα της Ορθοδοξίας και τον θρησκευτικό πλουραλισμό. *ΣΥΜ-ΒΟΛΗ*, 6-7, 65-84.
- Baek, M. Y., Wojcieszak, M., & Delli Carpini, X. M. (2011). Online versus face-to-face deliberation: Who? Why? What? With what effects? *New media & society*, 14(3). 363-383.
- Bowie, A. (2009). *Music, philosophy and modernity*. Cambridge University Press.
- Buccitelli, B. A. (2012). Performance 2.0: Observations Toward a Theory of the Digital Performance of Folklore. In T. Blank (Ed.), *Folk culture in the digital age: the emergent dynamics of human interaction* (pp. 60-84). Utah State University Press.
- Clift, S., & Camic, M. P. (2015). *Creative Arts, Health, and Wellbeing: International perspectives on practice, policy and research*. Oxford University Press.
- Giddens A., & Sutton, P. (2020). *Κοινωνιολογία* (μτφρ. Θ. Βασιλείου, Γ. Γαλιάτσος, Β. Ζηκίδη, Γ. Μαραγκός, Α. Πρίτσας). Gutenberg.
- Kõiva, M., & Vesik, L. (2009). Contemporary Folklore, Internet and Communities at the beginning of the 21st Century. In M. Kõiva (Ed.), *Media & Folklore. Contemporary Folklore IV* (pp. 97-117). Tartu: ELM Scholarly Press.
- Krawczyk-Wasilewska, V. (2006). e-Folklore in the age of globalization. *Fabula*, 47(3-4): 248-254.
- Leurs, K. (2015). Affective geographies on YouTube. In K. Leurs (Ed.), *Migrant youth 2.0: diaspora, gender and youth cultural intersections* (pp. 216-241). Amsterdam University Press.

- Morris, B. (2020). *Εισαγωγή στην ανθρωπολογία των θρησκειών* (μτφρ. Θ. Παραδέλλης). Ηριδανός.
- Nettl, B. (1986). *Η μουσική στους πρωτόγονους πολιτισμούς*. Κάλβος.
- Oring, E. (2012). Jokes on the internet: listing toward lists. In T. J. Blank (Ed.), *Folk culture in the digital age: the emergent dynamics of human interaction* (pp. 98-118). Utah state university press.
- Postill, J., & Pink, S. (2012). Social media ethnography: the digital researcher in a messy web. *Media International Australia*, 145(1), 123-134.
- Tsirevelos, N. (2020). *Formimi dhe Edukimi o Kristere. Nga teoria ne praktike*. Dep. I Theologjise dhe Kultures.

## Τα διαδικτυακά μίμια στις ομάδες των αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook

Βαρβάρα Τσούγγου  
Πανεπιστήμιο Αιγαίου  
[premnt20033@aegean.gr](mailto:premnt20033@aegean.gr)

### Περίληψη

Τα διαδικτυακά μίμια συναντώνται πλέον παντού στο Διαδίκτυο, ακόμα και στις διαδικτυακές ομάδες των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Στόχος της παρούσας έρευνας είναι η μελέτη της θεματολογίας και του ρόλου των διαδικτυακών μιμίδων που δημοσιεύονται στις ομάδες των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook. Το δείγμα της έρευνας αποτέλεσαν 397 διαδικτυακά μίμια με τη μορφή image macros που δημοσιεύτηκαν στις ομάδες «Αναπληρωτές μέσω ΕΣΠΑ» και «Μισθολογικά και Εργασιακά Θέματα Αναπληρωτών Εκπαιδευτικών» από τον Ιούνιο του 2020 ως τον Ιούνιο του 2021. Ως μέσα συλλογής δεδομένων χρησιμοποιήθηκαν η ανάλυση περιεχομένου, η βιβλιογραφική ανασκόπηση και η συμμετοχική παρατήρηση. Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι τα μέλη των συγκεκριμένων ομάδων δημοσίευσαν διαδικτυακά μίμια που αφορούσαν σε 4 θεματικές κατηγορίες: α) πολιτική, β) πανδημία COVID-19, γ) σύστημα προσλήψεων και δ) συνθήκες εργασίας και διαβίωσης. Επίσης, μέσω των διαδικτυακών μιμίδων τα μέλη των συγκεκριμένων ομάδων επικοινωνούσαν μεταξύ τους, εξέφραζαν τις αντιλήψεις, τις εμπειρίες και τα συναισθήματά τους, ενημερώνονταν, ασκούσαν πολιτική κριτική και ψυχαγωγούνταν.

**Λέξεις-κλειδιά:** διαδικτυακά μίμια, Έλληνες αναπληρωτές εκπαιδευτικοί, λαϊκός πολιτισμός, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, Facebook

### Abstract

Internet memes are now ubiquitous on the internet, including online groups of Greek substitute teachers on social media. The aim of this research is to study the topics and the role of online memes published in groups of Greek substitute teachers on Facebook. The research sample consists of 397 online memes in image macros form displayed in the groups "Αναπληρωτές μέσω ΕΣΠΑ" (Substitute teachers through ΕΣΠΑ) and "Μισθολογικά και Εργασιακά Θέματα Αναπληρωτών Εκπαιδευτικών" (Salary and Work Issues of Substitute Teachers) from June 2020 to June 2021. Content analysis, literature review and participatory observation are used as data collection tools. This study demonstrates that these group members upload online memes pertaining to 4 thematic categories: a) politics, b) COVID-19 pandemic, c) recruitment system and d) working and living conditions. Through online memes, the group members communicate with each other, express their beliefs, experiences and emotions, were informed, convey political criticism, while also being entertained by them.

**Keywords:** Facebook, Greek substitute teachers, online memes, popular culture, social media

## Εισαγωγή

Η εμφάνιση των εργαλείων του Web 2.0. επέτρεψε τη διάδραση μεταξύ των χρηστών του Διαδικτύου και τη δημιουργία διαδικτυακών κοινοτήτων. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα τη δημιουργία μιας συμμετοχικής ψηφιακής κουλτούρας, την παραγωγή και τη διάδοση νέων μορφών λαϊκού πολιτισμού που δύσκολα συναντώνται εκτός του Διαδικτύου. Ένα παράδειγμα σύγχρονης πολιτισμικής μορφής που κυκλοφορεί αποκλειστικά στο Διαδίκτυο είναι και τα διαδικτυακά μιμίδια (Κατσαδώρας & Νουνανάκη, 2021, σ. 395).

Ο θεσμός του Έλληνα αναπληρωτή εκπαιδευτικού<sup>1</sup> δεν είναι πρόσφατος. Ωστόσο, η οικονομική κρίση των τελευταίων χρόνων είχε ως αποτέλεσμα την παύση των μόνιμων διορισμών εκπαιδευτικών στη χώρα και κατά συνέπεια τη σημαντική αύξηση των προσλήψεων αναπληρωτών εκπαιδευτικών, ώστε να καλυφθούν τα κενά σε εκπαιδευτικό προσωπικό (Σπανός, 2021). Έτσι δεκάδες χιλιάδες αναπληρωτές εκπαιδευτικοί προσλαμβάνονται στην αρχή κάθε σχολικής χρονιάς ή και κατά τη διάρκεια της και απολύονται στο τέλος της. Με τη λήξη της σύμβασής τους εγγράφονται στο μητρώο ανέργων του Οργανισμού Απασχόλησης Εργατικού Δυναμικού (Ο.Α.Ε.Δ.) προκειμένου να λάβουν επίδομα ανεργίας. Η πρόσληψή τους την επόμενη σχολική χρονιά δεν είναι βέβαιη με αποτέλεσμα να βιώνουν έντονο άγχος. Ο φόβος της ανεργίας τους αναγκάζει να αποδέχονται τον προσωρινό διορισμό τους σε σχολικές μονάδες μακριά από την οικογενειακή εστία τους και τον κοινωνικό περίγυρό τους αλλά και στη συνεχή επιδίωξη ακαδημαϊκών προσόντων, προκειμένου να συγκεντρώσουν τα απαιτούμενα μόρια για την επαναπρόσληψή τους. Σε σύγκριση με τους μόνιμους συναδέλφους τους, οι αναπληρωτές εκπαιδευτικοί, εκτός της μονιμότητας, στερούνται και άλλων δικαιωμάτων και παροχών (π.χ άδειες κ.ά.). Η χρόνια αδιοριστία προξένησε στους Έλληνες αναπληρωτές εκπαιδευτικούς μεγαλύτερη επαγγελματική ανασφάλεια επηρεάζοντας αρνητικά την επαγγελματική τους ανάπτυξη, την ψυχολογία τους, το κοινωνικό-οικονομικό προφίλ τους, αλλά και την εύρυθμη λειτουργία των σχολικών μονάδων και τη διδασκαλία (Liaropoulos, 2020, σσ. 15-21). Σύμφωνα με τα παραπάνω διαπιστώνεται ότι οι Έλληνες αναπληρωτές εκπαιδευτικοί συγκροτούν μια ευαίσθητη επαγγελματική ομάδα, που καλείται να αντιμετωπίσει δύσκολες συνθήκες εργασίας, την ανεργία και την επαγγελματική αβεβαιότητα.

Αξίζει βέβαια να σημειωθεί πως τον Αύγουστο του 2020 πραγματοποιήθηκαν για πρώτη φορά 3.445 μόνιμοι διορισμοί εκπαιδευτικών στην Ειδική Αγωγή και Εκπαίδευση (ΦΕΚ Γ 1289-19/08/2020) και τον Αύγουστο του 2021 διορίστηκαν 11.507 μόνιμοι εκπαιδευτικοί στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Γενική Εκπαίδευση (ΦΕΚ Γ 1817-10/08/2021· ΦΕΚ Γ 1818-10/08/2021· ΦΕΚ Γ 1819-10/08/2021) μετά από σχεδόν δώδεκα χρόνια αδιοριστίας. Κατά τη διεξαγωγή της παρούσας έρευνας είχαν πραγματοποιηθεί μονάχα οι μόνιμοι διορισμοί στην Ειδική Αγωγή και Εκπαίδευση. Παρά τους πρόσφατους μόνιμους διορισμούς εκπαιδευτικών, συνεχίζουν να υφίστανται αρκετές ελλείψεις σε εκπαιδευτικό προσωπικό λόγω των μη επαρκών μόνιμων διορισμών αλλά και των πολλών συνταξιοδοτήσεων (ΠΑ.Σ.Α.Δ, 2021).

Θέμα του παρόντος άρθρου αποτελεί η μελέτη των διαδικτυακών μιμιδίων που δημοσιεύονται στις ομάδες των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook. Ειδικότερα, διατυπώθηκαν τα ακόλουθα ερευνητικά ερωτήματα:

- Ποια είναι η θεματολογία των διαδικτυακών μιμιδίων στις ομάδες των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook;
- Ποιος είναι ο ρόλος των διαδικτυακών μιμιδίων στις ομάδες των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook;

Καθοριστικής σημασίας για την επιλογή του θέματος ήταν το γεγονός ότι η συγγραφέας υπηρετούσε στη δημόσια εκπαίδευση ως αναπληρώτρια εκπαιδευτικός. Επίσης, συμμετείχε ως μέλος σε αρκετές ομάδες Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook, προκειμένου να

---

<sup>1</sup> Σύμφωνα με την παράγραφο 1 του άρθρου 17 του νόμου 1566/1985 (σσ. 2562-2563) «Αν για οποιαδήποτε αιτία απουσιάζουν από τα σχολεία εκπαιδευτικοί της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, καθώς και αν υπάρχουν άλλες έκτακτες ανάγκες λειτουργίας των σχολείων, οι οποίες δημιουργούνται κατά τη διάρκεια του διδακτικού έτους, προσλαμβάνονται, με αίτησή τους, προσωρινοί αναπληρωτές με σχέση εργασίας ιδιωτικού δικαίου.»



ενημερώνεται για θέματα που αφορούσαν στην επαγγελματική της ιδιότητα. Μέσα από τη συμμετοχή της σε αυτές τις διαδικτυακές επαγγελματικές ομάδες διαπίστωσε ότι η δημοσίευση μιμιδίων αποτελεί μια προσφιλή δραστηριότητα για τους αναπληρωτές εκπαιδευτικούς, οι οποίοι φαίνεται να χρησιμοποιούν αυτή τη σύγχρονη διαδικτυακή πολιτισμική μορφή ως ένα μέσο έκφρασης των δύσκολων συνθηκών εργασίας και της εργασιακής ανασφάλειας που βιώνουν. Δεδομένων των δυσκολιών του επαγγέλματος, της ραγδαίας αύξησης των αναπληρωτών εκπαιδευτικών τα τελευταία χρόνια καθώς και της σπουδαιότητας του ρόλου τους για την εύρυθμη λειτουργία της δημόσιας εκπαίδευσης κρίθηκε σημαντική η διερεύνηση της θεματολογίας των συγκεκριμένων μιμιδίων αλλά και των λόγων δημοσίευσής τους. Με λίγα λόγια η παρούσα έρευνα θα προσπαθήσει να φέρει στην επιφάνεια τις κρυμμένες φωνές των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών αλλά και να δώσει πληροφορίες για τον ρόλο που διαδραματίζουν τα διαδικτυακά μιμίδια στις επαγγελματικές διαδικτυακές κοινότητες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και ιδίως στις ομάδες των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook.

Η αναγκαιότητα της παρούσας έρευνας έγκειται στην απουσία παρόμοιων ερευνών. Τις τελευταίες δεκαετίες τα διαδικτυακά μιμίδια έχουν κερδίσει το ενδιαφέρον των διαδικτυακών χρηστών αλλά και της διεθνούς επιστημονικής κοινότητας, με αποτέλεσμα τη διεξαγωγή αρκετών ερευνών με αυτό το θέμα. Ωστόσο, δεν υπάρχει καμία έρευνα που να συνδυάζει τα διαδικτυακά μιμίδια με τους Έλληνες αναπληρωτές εκπαιδευτικούς. Επιπλέον, εντοπίζονται ελάχιστες έρευνες που να στοχεύουν στη συγκεκριμένη πληθυσμιακή κατηγορία, οι οποίες ως επί το πλείστον αποτελούν έρευνες διπλωματικών εργασιών που μελετούν τις απόψεις, το άγχος και την επαγγελματική ικανοποίηση ή εξουθένωσή των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών.

## Επισκόπηση της βιβλιογραφίας

### *Τα διαδικτυακά μιμίδια*

Ο όρος «meme» εισήχθη από το βιολόγο Richard Dawkins το 1976 στο βιβλίο του «The Selfish Gene». Για τη δημιουργία του όρου χρησιμοποιήθηκε η ελληνική λέξη «mimeme» (μίμημα), η οποία προσαρμόστηκε ώστε να θυμίζει ακουστικά τον αγγλικό όρο «gene», που στα ελληνικά σημαίνει «γονίδιο». Ο συγκεκριμένος νεολογισμός αποδόθηκε στην ελληνική γλώσσα με τον όρο «μιμίδιο». Ο Dawkins περιέγραψε το μιμίδιο ως μια μονάδα πολιτισμικής μετάδοσης ή μια μονάδα μίμησης, που μπορεί να αυτοαντιγράφεται και να διαδίδεται από άτομο σε άτομο μέσω της διαδικασίας της μίμησης. Έτσι σύμφωνα με τον ίδιο η μόδα, η γλώσσα, η θρησκεία ακόμα και τα αθλήματα μπορούν να θεωρηθούν μιμίδια (Dawkins, 1976/2016, σσ. 229-242).

Από το 1976 και έπειτα, η έννοια του μιμιδίου έχει εξελιχθεί και έχει αλλάξει (Castaño Díaz, 2013, σ. 83). Αν και τα μιμίδια προϋπήρχαν της ψηφιακής εποχής, η εμφάνιση και η συχνή χρήση του υπολογιστή και του Διαδικτύου, ιδίως των φόρουμ, των συζητήσεων, των ιστολογίων και των κοινωνικών μέσων δικτύωσης, μετέτρεψαν τη διάδοσή τους σε μια πανταχού παρούσα ρουτίνα, σε ένα κοινωνικό φαινόμενο (Κατσαδώρας & Νουνανάκη, 2021, σ. 404· Shifman, 2014, σ. 18). Έτσι, έκανε την εμφάνισή του ο όρος διαδικτυακό μιμίδιο (internet meme), ο οποίος συνεχίζει να συνδέεται με το μιμίδιο του Dawkins, αλλά διαφοροποιείται από αυτό ως προς κάποια ειδικά χαρακτηριστικά, όπως τον τρόπο μετάλλαξής του, τη διάρκεια ζωής του, την πιστότητα αντιγραφής του, τον τρόπο και την ταχύτητα της μετάδοσής του (Castaño Díaz, 2013, σ. 83· Davison, 2012, σσ. 122-123· Shifman, 2013, σσ. 364-366· 2014, σ. 13· Wiggins & Bowers, 2015, σ. 1889-1891). Αν και κυκλοφορούν πολλές απόψεις για το τι είναι «διαδικτυακό μιμίδιο», πλέον ο όρος έχει ταυτιστεί με το image macro meme, δηλαδή με την επεξεργασμένη εικόνα ή φωτογραφία που συνοδεύεται από κείμενο και μεταφέρει κάποιο είδος μηνύματος συνήθως με σατυρικό περιεχόμενο (Beskow et al., 2020, σ. 1· Κατσαδώρας, 2013, σ. 107· Κατσαδώρας & Νουνανάκη, 2021, σ. 399).

Η δημιουργία και η διάχυση των διαδικτυακών μιμιδίων αποτελεί μια σύνθετη διαδικασία που περιλαμβάνει τη συμμετοχή πολλών διαδικτυακών χρηστών. Στα πλαίσια λοιπόν αυτής της

συμμετοχικής ψηφιακής κουλτούρας, οι διαδικτυακοί χρήστες οργανώνονται σε διαδικτυακές κοινότητες με κοινά πολιτισμικά χαρακτηριστικά και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους δημιουργώντας και δημοσιεύοντας διαδικτυακά μιμείδια μέσω δημοσιεύσεων (posts) σε διαδικτυακούς χώρους συζήτησης (Jenkins, 2006, σ. 133). Στη συνέχεια, τα υπόλοιπα μέλη αντιδρούν σε αυτές τις αναρτήσεις με ποικίλους τρόπους, όπως πατώντας «μου αρέσει», σχολιάζοντας την ανάρτηση, κάνοντας διαμοιρασμό ή αναδημοσίευσή της σε διαφορετικό κοινό ή ακόμα και δημοσιεύοντας ανάμικτα διαδικτυακά μιμείδια (Soh, 2020, σ. 1121). Έτσι τα διαδικτυακά μιμείδια διαχέονται γρήγορα σε άλλες διαδικτυακές κοινότητες μέσω των διαδικασιών της μίμησης και της ανάμιξης (Zanette et al., 2019, σσ. 164-165). Σε αυτές τις διαδικασίες οι διαδικτυακοί χρήστες δεν είναι παθητικοί παρατηρητές, αλλά συμμετέχουν ενεργά με τις επιλογές τους και τη δημιουργικότητά τους (Laineste & Voolaid, 2016, σ. 43).

### *Ο ρόλος των διαδικτυακών μιμιδίων*

Λόγω του χιουμοριστικού χαρακτήρα τους, τα διαδικτυακά μιμείδια δημιουργούν συχνά την εντύπωση των ασήμαντων διαδικτυακών αστείων που έχουν ως μοναδικό σκοπό τους την ψυχαγωγία του διαδικτυακού κοινού. Ωστόσο, μελετώντας τη διαθέσιμη βιβλιογραφία διαπιστώνεται ότι ο ρόλος τους δεν είναι μονάχα ψυχαγωγικός (Vitiuk et al., 2020, σ. 54). Πιο συγκεκριμένα, τα διαδικτυακά μιμείδια συνδέονται άμεσα με τον λαϊκό πολιτισμό, καθώς συνιστούν μια σύγχρονη μορφή παγκόσμιας τέχνης αλλά και μεταφέρουν τα πολιτισμικά χαρακτηριστικά των διαδικτυακών κοινοτήτων στις οποίες δημοσιεύονται (Bauckhage et al., 2013, σ. 22). Έτσι, λειτουργούν ως ενδείξεις συμμετοχής, αφού μόνο οι διαδικτυακοί χρήστες που συμμετέχουν σε αυτές τις κοινότητες και είναι γνώστες του κοινωνικο-πολιτισμικού πλαισίου τους θα μπορέσουν με επιτυχία να αποκωδικοποιήσουν το περιεχόμενό τους (Nissenbaum & Shifman, 2017, σ. 486). Τα μιμείδια αυτά συνιστούν επίσης μια μορφή άτυπης διαδικτυακής επικοινωνίας, καθώς η δημοσίευσή τους δύναται να γίνει έναυσμα για ποικίλες κοινωνικές αλληλεπιδράσεις μεταξύ των χρηστών (Bauckhage et al., 2013, σ. 22· Wiggins & Bowers, 2015, σ. 1896). Επιπλέον, μπορούν να ενημερώσουν τους χρήστες για τυχόν εξελίξεις στην τοπική ή διεθνή επικαιρότητα, χωρίς όμως να αποτελούν ένα λεπτομερή και αντικειμενικό τρόπο πληροφόρησης (Dancygier & Vandelanotte, 2017, σ. 594). Επίσης, τους δίνουν την ευκαιρία να σχολιάσουν, συνήθως με σατυρικό τρόπο, τα θέματα της επικαιρότητας, εκφράζοντας παράλληλα τις αντιλήψεις, τις εμπειρίες και τα συναισθήματά τους (French, 2017, σ. 80· Vitiuk et al., 2020, σ. 52· Wagener, 2021, σσ. 848-849). Με αυτόν τον τρόπο η δημιουργία και η διάχυση των διαδικτυακών μιμιδίων αποκτά πολιτικό ρόλο, αφού μπορεί να ενθαρρύνει την πολιτική συμμετοχή, τον ακτιβισμό και τη δημόσια συζήτηση (Shifman, 2014, σ. 119). Επιπρόσθετα, τα διαδικτυακά μιμείδια μπορούν να επηρεάσουν θετικά ή αρνητικά τη νοοτροπία, τη συμπεριφορά και τις ενέργειες των χρηστών και της κοινωνίας γενικότερα (Shifman, 2014, σ. 18). Μπορούν δηλαδή αφενός μεν να ευαισθητοποιούν τους διαδικτυακούς χρήστες για διάφορα κοινωνικά ζητήματα (Knobel & Lankshear, 2007, σ. 199), αφετέρου δε να διευκολύνουν την κοινωνική αποδοχή στερεοτύπων (Dobson & Knezevic, 2017, σ. 777· Drakett et al., 2018, σ. 121· Duchscherer & Dovidio, 2016, σ. 341· Kien, 2013, σ. 554). Λόγω της επιρροής τους, τα διαδικτυακά μιμείδια δύναται ακόμη να χρησιμοποιηθούν ως μέσο χειραγώγησης του κοινού στα πλαίσια της πολιτικής προπαγάνδας ή της διαφήμισης προϊόντων και υπηρεσιών (Beskow et al., 2020, σ. 1· Bury, 2016, σ. 34· Ross & Rivers, 2017, σ. 1). Επίσης, στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης έχει παρατηρηθεί η δημιουργία και η διάχυση διαδικτυακών μιμιδίων με σκοπό το κέρδος. Αυτά τα μιμείδια αποτελούν μέρος της εμπορικής κουλτούρας του «like», καθώς όσα πιο πολλά «likes» συγκεντρώσει μια σελίδα στο Facebook, τόσο πιο πολύ αυξάνει την εμπορική της αξία (Liddiard, 2014, σ. 95). Τέλος, έχει επιχειρηθεί η εκπαιδευτική αξιοποίησή των μιμιδίων με σκοπό την ενθάρρυνση πρακτικών πολυγραμματισμού και την απόκτηση τεχνολογικών δεξιοτήτων (Sorte, 2019, σσ. 58-63). Σύμφωνα με τα παραπάνω, τα διαδικτυακά μιμείδια αποτελούν ένα δημοφιλές και συνάμα σημαντικό στοιχείο της συμμετοχικής ψηφιακής

κουλτούρας, αφού εξυπηρετούν μια ποικιλία πολιτισμικών, κοινωνικών, οικονομικών, πολιτικών και εκπαιδευτικών σκοπών (Nissenbaum & Shifman, 2017, σ. 485· Wiggins & Bowers, 2015, σ. 1891).

## Μεθοδολογία

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι η μελέτη της θεματολογίας και του ρόλου των διαδικτυακών μιμιδίων που δημοσιεύονται στις ομάδες των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook. Κατά συνέπεια, τα ερευνητικά ερωτήματα διατυπώθηκαν ως εξής:

- Ποια είναι η θεματολογία των διαδικτυακών μιμιδίων στις ομάδες των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook;
- Ποιος είναι ο ρόλος των διαδικτυακών μιμιδίων στις ομάδες των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook;

Από τη στιγμή που τα διαδικτυακά μιμίδια συνδυάζουν εικόνα και κείμενο, η ανάλυσή τους αναμένεται να προσφέρει πλούσια λεκτικά ερευνητικά δεδομένα, τα οποία είναι δύσκολο να πάρουν μόνο τη μορφή αριθμών. Έτσι, προκειμένου να απαντηθεί το πρώτο ερευνητικό ερώτημα αξιοποιήθηκε η ανάλυση περιεχομένου και η θεματική κατηγοριοποίηση των συλλεχθέντων μιμιδίων. Το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα απαντήθηκε με τη βοήθεια της συστηματικής βιβλιογραφικής ανασκόπησης, της συμμετοχικής παρατήρησης και της ανάλυσης περιεχομένου του δείγματος. Όσον αφορά στο μεθοδολογικό εργαλείο της παρατήρησης, πραγματοποιήθηκε μια μη δομημένη συμμετοχική παρατήρηση, καθώς η ερευνήτρια εργαζόταν ως αναπληρώτρια εκπαιδευτικός στην ελληνική δημόσια εκπαίδευση και συμμετείχε ως μέλος στις συγκεκριμένες ομάδες λόγω της επαγγελματικής ιδιότητάς της. Κατά τη διάρκεια της έρευνας η ερευνήτρια δεν δημοσίευε διαδικτυακά μιμίδια σε αυτές τις ομάδες, ώστε να μην επηρεάσει την ερευνητική διαδικασία.

## Περιγραφή ερευνητικής διαδικασίας

Αρχικά μελετήθηκε η διαθέσιμη βιβλιογραφία για τα διαδικτυακά μιμίδια και τους Έλληνες αναπληρωτές εκπαιδευτικούς. Έπειτα, επιχειρήθηκε η αναζήτηση ομάδων αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook, πληκτρολογώντας τη λέξη-κλειδί «αναπληρωτές» στο πεδίο «αναζήτηση» της συγκεκριμένης εφαρμογής. Εντοπίστηκαν συνολικά 42 ομάδες που περιείχαν στον τίτλο τους τη συγκεκριμένη λέξη. Για λόγους περιορισμού του δείγματος από τις 42 ομάδες επιλέχθηκαν οι 2 με τα περισσότερα μέλη. Στη συνέχεια, αναζητήθηκαν και συλλέχθηκαν τα διαδικτυακά μιμίδια που δημοσιεύτηκαν στις συγκεκριμένες ομάδες αναπληρωτών εκπαιδευτικών σε χρονικό διάστημα ενός έτους. Τα μιμίδια αυτά βρίσκονταν στην περιοχή των πολυμέσων με τη μορφή εικόνων. Παράλληλα η ερευνήτρια παρατηρούσε τη διαδικασία δημοσίευσης διαδικτυακών μιμιδίων στις συγκεκριμένες ομάδες και κατέγραφε τις παρατηρήσεις της. Ακολούθως, αναλύθηκε γραπτώς το περιεχόμενο κάθε μιμιδίου που συλλέχθηκε. Εν συνεχεία, τα διαδικτυακά μιμίδια κατηγοριοποιήθηκαν σε ομάδες με βάση το θέμα τους. Τέλος, με βάση τα αποτελέσματα της έρευνας εξήχθησαν συμπεράσματα σχετικά με τα ερωτήματα της έρευνας.

## Το δείγμα της έρευνας

Το δείγμα της έρευνας αποτέλεσαν οι ομάδες «Αναπληρωτές μέσω ΕΣΠΑ» (χ.χ.) και «Μισθολογικά και Εργασιακά Θέματα Αναπληρωτών Εκπαιδευτικών» (χ.χ.) καθώς και τα διαδικτυακά μιμίδια που συλλέχθηκαν από αυτές. Από το πλήθος των ομάδων που εντοπίστηκαν επιλέχθηκαν οι 2 ομάδες με τον μεγαλύτερο αριθμό μελών. Πιο συγκεκριμένα, η πρώτη ομάδα είχε 29.400 μέλη και η δεύτερη 21.000 μέλη. Σε αυτό το σημείο πρέπει επίσης να αναφερθεί ότι και οι δύο ομάδες είναι ιδιωτικές

(private groups), δηλαδή κάποιος που δεν είναι μέλος τους δεν μπορεί να έχει πρόσβαση στο περιεχόμενό τους. Ωστόσο, είναι ορατές κατά την αναζήτησή τους και δεν απαιτείται ειδική πρόσκληση για την ένταξη σε αυτές. Όσον αφορά στα έτη λειτουργίας τους, η ομάδα «Αναπληρωτές μέσω ΕΣΠΑ» (χ.χ.) είναι πιο παλιά, καθώς δημιουργήθηκε στις 8/11/2010, ενώ η ομάδα «Μισθολογικά και Εργασιακά Θέματα Αναπληρωτών Εκπαιδευτικών» (χ.χ.) δημιουργήθηκε στις 16/7/2015. Τα διαδικτυακά μιμίδια αναζητήθηκαν και συλλέχθηκαν σύμφωνα με τρία κριτήρια επιλογής. Ειδικότερα, έπρεπε: α) να βρίσκονται στην περιοχή των πολυμέσων των δύο επιλεχθέντων ομάδων, β) να έχουν τη μορφή εικόνας ή φωτογραφίας (επεξεργασμένης ή μη) συνοδευμένης από κείμενο με τη μορφή λεζάντας ή «μπαλονιού» και γ) να έχουν δημοσιευτεί από τον Ιούνιο του 2020 έως τον Ιούνιο του 2021. Έτσι, συλλέχθηκαν συνολικά 397 διαδικτυακά μιμίδια, τα οποία αποτέλεσαν το πραγματολογικό υλικό της έρευνας. Τα περισσότερα από αυτά εντοπίστηκαν στην ομάδα «Αναπληρωτές μέσω ΕΣΠΑ» (χ.χ.). Ειδικότερα, στην προαναφερθείσα ομάδα εντοπίστηκαν 321 μιμίδια, ενώ στην άλλη ομάδα μόλις 63 (βλέπε πίνακα 1). Επίσης, 13 μιμίδια εμφανίστηκαν απaráλλαχτα και στις δύο ομάδες και έτσι υπολογίστηκαν και αναλύθηκαν μόνο μια φορά.

## **Αποτελέσματα**

Και στις δύο ομάδες αναπληρωτών εκπαιδευτικών παρατηρήθηκε έντονη παρουσία διαδικτυακών μιμιδίων. Τα μέλη τους δημιουργούσαν, δημοσίευαν και διαμοιράζονταν διαδικτυακά μιμίδια στο χώρο συζήτησης της εκάστοτε ομάδας με τη μορφή δημοσίευσης. Τα συλλεχθέντα μιμίδια είχαν κυρίως ελληνικό κείμενο και καυστικά χιουμοριστικό περιεχόμενο με σκοπό να σατιρίσουν διάφορες καταστάσεις που αφορούσαν στην ελληνική πραγματικότητα και ιδίως στο επάγγελμα του Έλληνα αναπληρωτή εκπαιδευτικού.

### *Α' ερευνητικό ερώτημα*

Αφού αναλύθηκε το περιεχόμενο των διαδικτυακών μιμιδίων, στη συνέχεια καθένα από αυτά ομαδοποιήθηκε με βάση το θέμα του. Με αυτόν τον τρόπο, δημιουργήθηκαν τέσσερις θεματικές κατηγορίες: α) πολιτική, β) πανδημία COVID-19, γ) σύστημα προσλήψεων και δ) συνθήκες εργασίας και διαβίωσης. Παρατηρήθηκε ότι η θεματική κατηγορία «πολιτική» συγκέντρωσε τον μεγαλύτερο αριθμό διαδικτυακών μιμιδίων, συνολικά 141. Δεύτερη σε αριθμό διαδικτυακών μιμιδίων κατατάχθηκε η θεματική κατηγορία «Πανδημία COVID-19» με συνολικά 111 μιμίδια. Στη συνέχεια, ακολουθούσαν οι θεματικές κατηγορίες «Σύστημα προσλήψεων» και «Συνθήκες εργασίας και διαβίωσης», οι οποίες συγκέντρωσαν το μικρότερο αριθμό μιμιδίων, δηλαδή 81 και 64 διαδικτυακά μιμίδια αντίστοιχα (Πίνακας 1).

**Πίνακας 1.** Διαδικτυακά μιμίδια ανά ομάδα αναπληρωτών στο Facebook και θεματική κατηγορία

	Διαδικτυακά μιμίδια σε «Αναπληρωτές μέσω ΕΣΠΑ»	Διαδικτυακά μιμίδια σε «Μισθολογικά και Εργασιακά Θέματα Αναπληρωτών Εκπαιδευτικών»	Διαδικτυακά μιμίδια και στις 2 ομάδες	Σύνολο
<b>Πολιτική</b>	106	30	5	141
<b>Πανδημία COVID-19</b>	93	13	5	111
<b>Σύστημα προσλήψεων</b>	66	14	1	81
<b>Συνθήκες εργασίας &amp; διαβίωσης</b>	56	6	2	64
<b>Σύνολο</b>	321	63	13	397

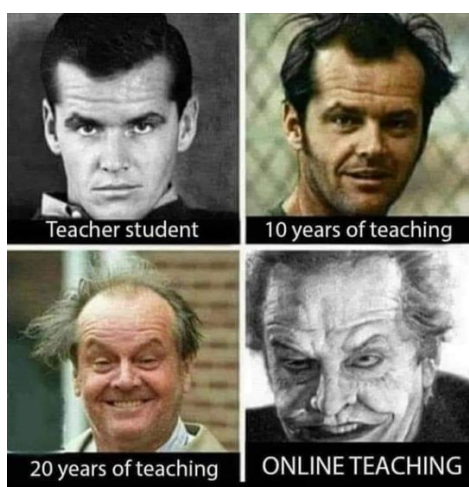
Η θεματική κατηγορία «Πολιτική» περιλαμβάνει διαδικτυακά μιμίδια που σατίριζαν τις εκπαιδευτικές πολιτικές που υιοθέτησε το Υπουργείο Παιδείας εκείνη την περίοδο, αλλά και τη γενικότερη πολιτική επικαιρότητα, π.χ. το νέο εργασιακό νομοσχέδιο. Μεγάλο μέρος της συγκεκριμένης θεματικής κατηγορίας κατείχαν τα μιμίδια που σατίριζαν τα μέτρα που έλαβε το Υπουργείο Παιδείας για τη διαχείριση του COVID-19 στα σχολεία, όπως το μοίρασμα των παγουριών στην αρχή της σχολικής χρονιάς, την αύξηση του ανώτατου ορίου μαθητών ανά τμήμα, τη χορήγηση υφασμάτινων μασκών με λάθος διαστάσεις (βλ. Εικόνα 1), την πλατφόρμα Webex, τις τηλεκλογές και το άνοιγμα των παραθύρων. Στο στόχαστρο της πολιτικής κριτικής των μελών των συγκεκριμένων ομάδων βρισκόταν κυρίως η Ελληνίδα Υπουργός Παιδείας και ο Έλληνας πρωθυπουργός. Δεν έλειπαν βέβαια οι αναφορές και σε άλλα πολιτικά πρόσωπα, τόσο της κυβέρνησης όσο και της αντιπολίτευσης.

Τα διαδικτυακά μιμίδια της θεματικής κατηγορίας «Πανδημία COVID-19» σατίριζαν κατά βάση τις δυσκολίες που προέκυψαν στην εκπαιδευτική κοινότητα (δηλαδή σε εκπαιδευτικούς, γονείς και μαθητές) από τα μέτρα πρόληψης για τον COVID-19, δηλαδή από την υποχρεωτική χρήση της μάσκας, την απαγόρευση της κυκλοφορίας, τα αυτοδιαγνωστικά τεστ, τον εμβολιασμό κατά του COVID-19, το κλείσιμο των σχολείων κ.ά. Επιπλέον, μεγάλο μέρος των διαδικτυακών μιμιδίων αφορούσε στην τηλεκπαίδευση και κυρίως στην πλατφόρμα τηλεκπαίδευσης Webex, έχοντας ως σκοπό να σατιρίσουν τα προβλήματα συνδεσιμότητας που προέκυψαν (βλ. Εικόνα 2).

Στη θεματική κατηγορία «Σύστημα προσλήψεων» συμπεριλήφθηκαν διαδικτυακά μιμίδια που σατίριζαν το σύστημα προσλήψεων αναπληρωτών και μόνιμων εκπαιδευτικών, δηλαδή τα κριτήρια πρόσληψης, τους πίνακες προσλήψεων, τις φάσεις προσλήψεων (βλ. Εικόνα 3), τις δηλώσεις περιοχών, τις τοποθετήσεις αναπληρωτών, το μόνιμο διορισμό κ.ά. Στη θεματική κατηγορία «συνθήκες εργασίας και διαβίωσης» ανήκουν διαδικτυακά μιμίδια που σχετιζόνταν με τις συνθήκες εργασίας και διαβίωσης των αναπληρωτών εκπαιδευτικών, όπως την αναντιστοιχία μισθού-εξόδων (βλ. Εικόνα 4), το μη σταθερό τόπο κατοικίας, τη δυσκολία εύρεσης σπιτιού στον τόπο προσωρινού διορισμού, τις συμβάσεις εργασίας, την ανεργία, τη γραφειοκρατία, τον όγκο ευθυνών και υποχρεώσεων, τις σχέσεις με τους συναδέλφους, τη διαχείριση μαθητών και γονέων κ.ά.



**Εικόνα 1.** Διαδικτυακό μμίδιο θεματικής κατηγορίας «Πολιτική»  
Σημείωση. Manos Kaimakis. (2020, Σεπτέμβριος 14). [Επισυναπτόμενο διαδικτυακό μμίδιο]  
[Ανάρτηση στην ομάδα «Αναπληρωτές μέσω ΕΣΠΑ»]. Facebook. Ανακτήθηκε στις 14 Μαΐου 2021  
από <https://www.Facebook.com/photo/?fbid=3436075286430943&set=g.144161868965419>



**Εικόνα 2.** Διαδικτυακό μμίδιο θεματικής κατηγορίας «Πανδημία COVID-19»  
Σημείωση. Efstratia Vounouni. (2021, Ιανουάριος 29). [Επισυναπτόμενο διαδικτυακό μμίδιο]  
[Ανάρτηση στην ομάδα «Αναπληρωτές μέσω ΕΣΠΑ»]. Facebook. Ανακτήθηκε στις 14 Μαΐου 2021  
από <https://www.Facebook.com/photo/?fbid=854452628616334&set=g.144161868965419>



**Εικόνα 3.** Διαδικτυακό μμίδιο θεματικής κατηγορίας «Σύστημα προσλήψεων»  
Σημείωση. Θανάσης Μπουλογεώργος. (2020, Αύγουστος 24). Δεν έχω κάτι με τους δικηγόρους. Έχω και φίλους δικηγόρους. Αρκεί να μην προκαλούν παίρνοντας αποφάσεις για εκπαιδευτικά ζητήματα ως [Επισυναπτόμενο διαδικτυακό μμίδιο] [Ανάρτηση στην ομάδα «Μισθολογικά και Εργασιακά

Θέματα Αναπληρωτών Εκπαιδευτικών»]. Facebook. Ανακτήθηκε στις 14 Μαΐου 2021 από <https://www.Facebook.com/photo/?fbid=10220861356857731&set=g.516358965196400>



**Εικόνα 4.** Διαδικτυακό μιμίδιο θεματικής κατηγορίας «Συνθήκες εργασίας και διαβίωσης» Σημείωση. Tom Rizos. (2020, Οκτώβριος 8). Αφιερωμένο στη β φάση..... [Επισυναπτόμενο διαδικτυακό μιμίδιο] [Ανάρτηση στην ομάδα «Μισθολογικά και Εργασιακά Θέματα Αναπληρωτών Εκπαιδευτικών»]. Facebook. Ανακτήθηκε στις 14 Μαΐου 2021 από <https://www.Facebook.com/photo/?fbid=2092491354214748&set=g.516358965196400>

### *Β' ερευνητικό ερώτημα*

Όπως διαπιστώθηκε από τη μελέτη της διαθέσιμης βιβλιογραφίας τα διαδικτυακά μιμίδια επιτελούν πολυάριθμους και σημαντικούς ρόλους. Μέσα από την παρατήρηση των δύο ομάδων και την ανάλυση των διαδικτυακών μιμιδίων που δημοσιεύτηκαν σε αυτές φαίνεται πως το ίδιο ισχύει και στην περίπτωση των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών. Παρατηρήθηκε λοιπόν ότι οι συγκεκριμένες ομάδες αποτελούν διαδικτυακές κοινότητες με κοινά πολιτισμικά χαρακτηριστικά. Τα μιμίδια που δημοσιεύτηκαν συνεπώς σε αυτές ήταν αντιπροσωπευτικά των πολιτισμικών χαρακτηριστικών των μελών τους, π.χ. γλώσσα, επάγγελμα κ.ά. Έτσι, συχνά έπαιρναν τη μορφή εσωτερικών αστεϊσμών (inside jokes), δηλαδή αστείων που μπορούσε να κατανοήσει μόνο η συγκεκριμένη κοινότητα (Κατσαδώρας & Νουνανάκη, 2021, σ. 424). Με λίγα λόγια, λειτουργούσαν ως ενδείξεις συμμετοχής, αφού μόνο τα μέλη των ομάδων αυτών ήταν γνώστες του κοινωνικο-πολιτισμικού πλαισίου τους και μπορούσαν να αποκωδικοποιήσουν με επιτυχία το περιεχόμενό τους. Ακόμη, η δημοσίευση μιμιδίων φάνηκε να ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση μεταξύ των μελών, όπως το πάτημα ενός «like», τη δημιουργία σχολίων και τη δημοσίευση νέων διαδικτυακών μιμιδίων με το ίδιο θέμα. Άρα, τα διαδικτυακά μιμίδια αποτελούσαν ταυτόχρονα και μια μορφή άτυπης διαδικτυακής επικοινωνίας. Επιπρόσθετα, φάνηκε πως λειτουργούσαν ως ένα μέσο έκφρασης, αφού παρατηρήθηκε ότι τα μέλη δημιουργούσαν και δημοσίευαν μιμίδια με σκοπό να σχολιάσουν διάφορα θέματα, εκφράζοντας ταυτόχρονα την άποψη, τις εμπειρίες και τα συναισθήματά τους. Αυτός ο σχολιασμός έπαιρνε συχνά τη μορφή κοινωνικής ή πολιτικής σάτιρας. Έτσι, η δημοσίευση ενός μιμιδίου έπαιρνε και πολιτική διάσταση, αφού τα μέλη των ομάδων συμμετείχαν σε δημόσιες συζητήσεις αλλά και ασκούσαν άμεση ή έμμεση πολιτική κριτική. Επίσης, από την στιγμή που τα θέματα των μιμιδίων περιστρέφονταν κατά βάση γύρω από το επάγγελμα του αναπληρωτή εκπαιδευτικού και την επικαιρότητα, η δημοσίευσή τους αποκτούσε αρετές φορές και ενημερωτικό χαρακτήρα. Αν και η συγκεκριμένη πληροφόρηση δεν ήταν διεξοδική και αντικειμενική, μπορούσε όμως να ενημερώσει τα μέλη για την ύπαρξη εξελίξεων και να τα κινητοποιήσει να αναζητήσουν μόνα τους επιπλέον πληροφορίες. Τέλος, το χιουμοριστικό ύφος των μιμιδίων ψυχαγωγούσε τα μέλη των ομάδων και τα βοηθούσε να προσεγγίσουν διάφορες αρνητικές καταστάσεις (π.χ. ανεργία) μέσα από μια χιουμοριστική σκοπιά.



## Συζήτηση

Στα πλαίσια της συμμετοχικής ψηφιακής κουλτούρας οι Έλληνες αναπληρωτές εκπαιδευτικοί οργανώνονται σε ομάδες στο Facebook με κοινά πολιτισμικά χαρακτηριστικά. Η δημιουργία και η δημοσίευση διαδικτυακών μιμίδιών φαίνεται να αποτελεί μέρος της καθημερινότητάς τους. Η παρούσα έρευνα συνέλεξε και ανέλυσε τα μιμίδια που δημοσιεύτηκαν σε διάστημα ενός χρόνου σε δύο ομάδες Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook.

Τα αποτελέσματα της έρευνας ανέδειξαν τέσσερις θεματικές κατηγορίες μιμίδιών: α) πολιτική, β) πανδημία COVID-19, γ) σύστημα προσλήψεων και δ) συνθήκες εργασίας και διαβίωσης. Διαπιστώνεται λοιπόν ότι η θεματολογία των δημοσιευμένων μιμίδιών πηγάζει κατά κύριο λόγο από την επαγγελματική ιδιότητα των μελών τους και την επικαιρότητα. Η θεματική κατηγορία «Πολιτική» συγκέντρωσε το μεγαλύτερο αριθμό διαδικτυακών μιμίδιών, γεγονός που υποδηλώνει ότι η άσκηση πολιτικής κριτικής, άμεσης ή έμμεσης, αποτελεί κυρίαρχο στόχο των μελών των συγκεκριμένων διαδικτυακών ομάδων. Αυτό θα μπορούσε ίσως να εξηγηθεί από τη μεγάλη επιρροή που ασκούν οι πολιτικές αποφάσεις στην εκπαίδευση καθώς και στη συγκεκριμένη επαγγελματική ομάδα (συνθήκες εργασίας και διαβίωσης, σύστημα προσλήψεων κ.ά.). Επιπλέον, η πανδημία του COVID-19 δεν άργησε να επηρεάσει και τα μιμίδια που κυκλοφόρησαν στις συγκεκριμένες ομάδες, με αποτέλεσμα τη δημιουργία και τη δημοσίευση πολλών μιμίδιών με σχετικό περιεχόμενο, επιβεβαιώνοντας έτσι την άποψη της Kaur (2020) ότι ο COVID-19 αποτελεί τη νέα τάση στα διαδικτυακά μιμίδια. Οι θεματικές κατηγορίες «Πολιτική», «Σύστημα προσλήψεων» και «Συνθήκες εργασίας και διαβίωσης» ανέδειξαν τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι Έλληνες αναπληρωτές εκπαιδευτικοί και τις συνέπειες της χρόνιας αδιοριστίας τους στην ψυχολογία τους και το κοινωνικό-οικονομικό προφίλ τους.

Επιπρόσθετα, τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι τα διαδικτυακά μιμίδια μπορούν να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στις ομάδες των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών. Πιο συγκεκριμένα, μέσω των συλλεχθέντων μιμίδιών τα μέλη τους επικοινωνούσαν μεταξύ τους, εξέφραζαν τις αντιλήψεις, τις εμπειρίες και τα συναισθήματά τους, ενημερώνονταν, ασκούσαν πολιτική κριτική και ψυχαγωγούνταν. Παρατηρήθηκε επίσης ότι μέσα από τα μιμίδια τα μέλη αυτοσαρκάζονταν για θέματα που αφορούσαν στο σύστημα προσλήψεων αλλά και στις συνθήκες εργασίας και διαβίωσής τους. Αυτή η χιουμοριστική προσέγγιση διάφορων αρνητικών καταστάσεων (π.χ. ανεργία) που βιώνουν οι Έλληνες αναπληρωτές εκπαιδευτικοί, ενδεχομένως να τους βοηθάει να αποφορτιστούν από διάφορα αρνητικά συναισθήματα (π.χ. άγχος) και να νιώσουν ένα κλίμα υποστήριξης, βλέποντας ότι και άλλα άτομα αντιμετωπίζουν παρόμοιες δυσκολίες με εκείνους. Από την άλλη πλευρά, παρότι στη βιβλιογραφική ανασκόπηση αναφέρθηκε η χρήση των διαδικτυακών μιμίδιών για διαφημιστικούς, εμπορικούς και εκπαιδευτικούς σκοπούς καθώς και για την άσκηση επιρροής, στην περίπτωση των υπό μελέτη ομάδων φαίνεται πως κάτι τέτοιο δεν ισχύει.

## Επιπτώσεις της έρευνας

Τα αποτελέσματα της έρευνας έφεραν στην επιφάνεια τις φωνές των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών και ανέδειξαν αρκετές από τις δυσκολίες του επαγγέλματος. Η δημοσίευση μιμίδιών στις συγκεκριμένες ομάδες αποτέλεσε ένα μέσο έκφρασης και άσκησης πολιτικής κριτικής αλλά και λειτούργησε κατά μια έννοια «ψυχοθεραπευτικά» μέσω της διακωμώδησης των διαφόρων δυσκολιών, ενισχύοντας παράλληλα το αίσθημα του «ανήκειν» σε μια διαδικτυακή κοινότητα με κοινά πολιτισμικά χαρακτηριστικά. Παρότι τα ερευνητικά δεδομένα εμπεριέχουν υποκειμενικό χαρακτήρα και δεν μπορούν να γενικευτούν, αποτελούν ωστόσο χρήσιμα δεδομένα που αξίζουν περαιτέρω διερεύνησης τόσο από την πλευρά της πολιτείας όσο και από την πλευρά της εκπαιδευτικής έρευνας. Προκειμένου να διασφαλιστεί η ποιότητα της παρεχόμενης εκπαίδευσης, είναι απαραίτητο να ακουστούν οι φωνές της συγκεκριμένης επαγγελματικής ομάδας και να ακολουθήσει μέριμνα, ώστε να αποκατασταθούν τα προβλήματα που την ταλανίζουν. Αναμφίβολα

η επαγγελματική εξουθένωση των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών θα πρέπει να αποφευχθεί, καθώς θα έπληττε σοβαρά τη δημόσια εκπαίδευση.

### *Περιορισμοί και πιθανές προεκτάσεις*

Η παρούσα έρευνα αντιμετωπίζει ορισμένους περιορισμούς. Ειδικότερα, το δείγμα της έρευνας αποτέλεσαν διαδικτυακά μιμίδια που συλλέχθηκαν από δύο ομάδες Ελλήνων εκπαιδευτικών στο Facebook από τον Ιούνιο του 2020 έως τον Ιούνιο του 2021. Ωστόσο, στο Facebook υπήρχαν άλλες 40 ομάδες Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών και πιθανόν να υπάρχουν παρόμοιες διαδικτυακές κοινότητες και σε άλλα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Επιπλέον, πριν και μετά από το προκαθορισμένο χρονικό διάστημα πιθανόν να υπήρχαν άλλα θέματα που να απασχολούσαν τους Έλληνες αναπληρωτές εκπαιδευτικούς και έτσι να δημοσιεύτηκαν διαδικτυακά μιμίδια με διαφορετική θεματολογία. Επιπρόσθετα, οι ομάδες αυτές δεν έχουν σταθερό αριθμό μελών. Κατά συνέπεια σε διαφορετικές χρονικές περιόδους μπορούν να προκύπτουν διαφορετικά αποτελέσματα ως προς τη δημοφιλία τους.

Θα είχε ενδιαφέρον επίσης σε μελλοντικές έρευνες να μελετηθούν τα διαδικτυακά μιμίδια που δημοσιεύουν οι Έλληνες αναπληρωτές εκπαιδευτικοί σε μεγαλύτερο αριθμό ομάδων στο Facebook ή μέσω κοινωνικής δικτύωσης και σε ευρύτερο χρονικό διάστημα. Επιπλέον, θα μπορούσε να διερευνηθεί η αυτοεικόνα των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών μέσα από τα διαδικτυακά μιμίδια που οι ίδιοι δημοσιεύουν στα διάφορα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Τέλος, παρόμοιες έρευνες θα μπορούσαν να διεξαχθούν και σε άλλες χώρες και τα αποτελέσματα που θα προκύψουν να συγκριθούν με τα αντίστοιχα ελληνικά.

### **Συμπεράσματα**

Στην παρούσα έρευνα επιχειρήθηκε η αναζήτηση, η συλλογή και η ανάλυση των μιμιδίων που δημοσιεύονται στις ομάδες των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook. Στόχος ήταν η θεματική κατηγοριοποίηση τους και η ανάδειξη του ρόλου τους. Η πολιτική, η πανδημία του COVID-19, το σύστημα προσλήψεων και οι συνθήκες εργασίας και διαβίωσης φαίνεται πως αποτέλεσαν τα κυριότερα θέματα των δημοσιευμένων μιμιδίων. Επιπλέον, αποδείχθηκε ότι τα διαδικτυακά μιμίδια στις ομάδες των Ελλήνων αναπληρωτών εκπαιδευτικών μπορούν να διαδραματίσουν πολυάριθμους και σημαντικούς ρόλους. Τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας ενδεχομένως να φανούν ενδιαφέροντα σε εκπαιδευτικούς-αναπληρωτές ή μόνιμους-σε εκπαιδευτικούς ερευνητές, στην πολιτική ηγεσία, στο Υπουργείο Παιδείας, στους κοινωνιολόγους, στους λαογράφους, στους εθνογράφους ακόμη και στους διαδικτυακούς χρήστες που ασχολούνται με τη δημιουργία, τη δημοσίευση και την ανάγνωση διαδικτυακών μιμιδίων στην καθημερινότητά τους.

### **Βιβλιογραφία**

- Κατσαδώρας, Γ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο Γ. Κόκκινος & Μ. Μοσκοφόγλου-Χιονίδου (Επιμ.), *Επιστήμες της Αγωγής: Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σελ. 99-122). Ταξιδευτής.
- Κατσαδώρας, Γ., & Νουνανάκη, Α. Λ. (2021). Η εικόνα των Ποντίων στη ψηφιακή λαογραφία: η περίπτωση των μιμιδίων (memes). Στο Μ. Γ. Βαρβούνης, Ρ. Κακάμπουρα & Μ. Ευσταθιάδου (Επιμ.), *Λαϊκή παράδοση του Πόντου από το παρελθόν στο παρόν: Πρακτικά Διεθνούς Επιστημονικού Συνεδρίου Λαογραφίας* (σελ. 389-432). Επιτροπή Ποντιακών Μελετών.

- Σπανός, Φ. (2021, Ιούλιος 11). Τριπλασιάστηκε τα τελευταία χρόνια ο αριθμός των αναπληρωτών στα σχολεία. *E-thessalia*. Ανακτήθηκε στις 3 Νοεμβρίου 2021 από <https://e-thessalia.gr/triplasiastike-ta-teleytaia-chronia-o-arithmos-ton-anapliroton-sta-scholeia/>
- Bauckhage, C., Kersting, K., & Hadiji, F. (2013). Mathematical models of fads explain the temporal dynamics of internet memes. *Proceedings of the International AAAI Conference on Weblogs and Social Media*, 7(1), 22-30.
- Beskow, D. M., Kumar, S., & Carley, K. M. (2020). The evolution of political memes: Detecting and characterizing internet memes with multi-modal deep learning. *Information Processing & Management*, 57(2), 102170.
- Bury, B. (2016). Creative use of internet memes in advertising. *World Scientific News*, 57 Special Volume, 33-41.
- Castaño Díaz, C. M. (2013). Defining and characterizing the concept of Internet Meme. *CES Psicología*, 6(2), 82-104.
- Chielens, K., & Heylighen, F. (2005). Operationalization of meme selection criteria: Methodologies to empirically test memetic predictions. In *Proceedings of the Joint Symposium on Socially Inspired Computing* (pp. 14-20). AISB.
- Dancygier, B., & Vandelanotte, L. (2017). Internet memes as multimodal constructions. *Cognitive Linguistics*, 28(3), 565-598.
- Davison, P. (2012). The language of internet memes. In M. Mandiberg (Ed.), *The social media reader* (pp. 120-134). New York University Press.
- Dawkins, R. (2016). *The selfish gene: 40th anniversary edition*. Oxford university press. (Original work published 1976)
- Dobson, K., & Knezevic, I. (2017). 'Liking and Sharing' the stigmatization of poverty and social welfare: Representations of poverty and welfare through Internet memes on social media. *TripleC: Communication, Capitalism & Critique. Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society*, 15(2), 777-795.
- Drakett, J., Rickett, B., Day, K., & Milnes, K. (2018). Old jokes, new media-Online sexism and constructions of gender in Internet memes. *Feminism & Psychology*, 28(1), 109-127.
- Duchscherer, K. M., & Dovidio, J. F. (2016). When memes are mean: Appraisals of and objections to stereotypic memes. *Translational Issues in Psychological Science*, 2(3), 335-345.
- French, J. H. (2017). Image-based memes as sentiment predictors. In *2017 International Conference on Information Society (i-Society)* (pp. 80-85). IEEE.
- Jenkins, H. (2009) *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. The MIT Press.
- Kaur, N. (2020). A study of meme pages on COVID-19 with special reference to Instagram. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(6), 1958-1974.
- Kien, G. (2013). Media memes and prosumerist ethics: Notes toward a theoretical examination of memetic audience behavior. *Cultural Studies? Critical Methodologies*, 13(6), 554-561.
- Knobel, M., & Lankshear, C. (2007). Online memes, affinities and cultural production. In M. Knobel & C. Lankshear (Eds.), *A new literacy sampler* (pp. 199-227). Peter Lang Publishing.
- Laineste, L., & Voolaid, P. (2016). Laughing across borders: Intertextuality of internet memes. *The European Journal of Humour Research*, 4(4), 26-49.
- Liaropoulos, P. (2020). Substitute teachers and unemployment. The case of Greece. *International Journal of Education and Research*, 8(8), 15-24.
- Liddiard, K. (2014). Media review: Liking for like's sake-the commodification of disability on Facebook. *Journal on Developmental Disabilities*, 20(3), 94-101.
- Moritz, E. (1990). Memetic Science: I-General Introduction. *Journal of Ideas*, 1(1), 3-23.
- Nissenbaum, A., & Shifman, L. (2017). Internet memes as contested cultural capital: The case of 4chan's/b/board. *New Media & Society*, 19(4), 483-501.

- Vitiuk, I., Polishchuk, O., Kovtun, N., & Fed, V. (2020). Memes as the Phenomenon of Modern Digital Culture. *WISDOM*, 15(2), 45-55.
- Ross, A. S., & Rivers, D. J. (2017). Digital cultures of political participation: Internet memes and the discursive delegitimization of the 2016 US Presidential candidates. *Discourse, Context & Media*, 16, 1-11.
- Shifman, L. (2013). Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker. *Journal of computer-mediated communication*, 18(3), 362-377.
- Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. MIT press.
- Soh, W. Y. (2020). Digital protest in Singapore: the pragmatics of political Internet memes. *Media, Culture & Society*, 42(7-8), 1115-1132.
- Sorte, P. B. (2019). Internet memes: classroom perspectives in the context of digital cultures *Educ. Form.*, 4(12), 51-66.
- Wagener, A. (2021). The postdigital emergence of memes and GIFs: meaning, discourse, and hypertextual creativity. *Postdigital Science and Education*, 3(3), 831-850.
- Wiggins, B. E., & Bowers, G. B. (2015). Memes as genre: A structurational analysis of the memescape. *New media & society*, 17(11), 1886-1906.
- Zanette, M. C., Blikstein, I., & Visconti, L. M. (2019). Intertextual virality and vernacular repertoires: Internet memes as objects connecting different online worlds. *Revista de Administração de Empresas*, 59(3), 157-169.

## Πηγές

- N. 1566/1985, *Δομή και λειτουργία της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και άλλες διατάξεις* (ΕτΚ αριθμ. 167/Α'/30.09.1985). Ανακτήθηκε στις 19 Ιουνίου 2021 από <https://www.e-nomothesia.gr/kat-ekpaideuse/n-1566-1985.html>
- ΠΑ.Σ.Α.Δ (2021, Νοέμβριος 8). Αναπόφευκτη ανάγκη πλέον η πραγματοποίηση νέων διορισμών στην εκπαίδευση. *ΠΑ.Σ.Α.Δ-ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΩΝ ΔΑΣΚΑΛΩΝ*. Ανακτήθηκε στις 10 Νοεμβρίου 2021 από <http://pasadask.blogspot.com/2021/11/blog-post.html>
- ΦΕΚ Γ 1289-19/08/2020. Ανακτήθηκε στις 3 Νοεμβρίου 2021 από [https://www.alfavita.gr/sites/default/files/2020-08/%CF%86%CE%B5%CE%BA\\_%CE%B4%CE%B9%CE%BF%CF%81%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8E%CE%BD.pdf](https://www.alfavita.gr/sites/default/files/2020-08/%CF%86%CE%B5%CE%BA_%CE%B4%CE%B9%CE%BF%CF%81%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8E%CE%BD.pdf)
- ΦΕΚ Γ 1817-10/08/2021. Ανακτήθηκε στις 3 Νοεμβρίου 2021 από <https://www.alfavita.gr/sites/default/files/2021-08/%CF%86%CE%B5%CE%BA%CF%85%201817.pdf>
- ΦΕΚ Γ 1818-10/08/2021. Ανακτήθηκε στις 3 Νοεμβρίου 2021 από <https://www.alfavita.gr/sites/default/files/2021-08/document%20%287%29.pdf>
- ΦΕΚ Γ 1819-10/08/2021. Ανακτήθηκε στις 3 Νοεμβρίου 2021 από <https://www.alfavita.gr/sites/default/files/2021-08/document.pdf>

## Διαδικτυακές πηγές

Αναπληρωτές μέσω ΕΣΠΑ. (χ.χ.). *Πολυμέσα* [Ομάδα Facebook]. Facebook. Ανακτήθηκε στις 14 Μαΐου 2021 από <https://www.Facebook.com/groups/144161868965419/media>

Μισθολογικά και Εργασιακά Θέματα Αναπληρωτών Εκπαιδευτικών. (χ.χ.). *Πολυμέσα* [Ομάδα Facebook]. Facebook. Ανακτήθηκε στις 14 Μαΐου 2021 από <https://www.Facebook.com/groups/plirwmesespa/media>

## Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού

Efstratia Vousvouni. (2021, Ιανουάριος 29). ;p [Επισυναπτόμενο διαδικτυακό μινιμάλιο] [Ανάρτηση στην ομάδα «Αναπληρωτές μέσω ΕΣΠΑ»]. Facebook. Ανακτήθηκε στις 14 Μαΐου 2021 από <https://www.Facebook.com/photo/?fbid=854452628616334&set=g.144161868965419>

Θανάσης Μπουλογεώργος. (2020, Αύγουστος 24). *Δεν έχω κάτι με τους δικηγόρους. Έχω και φίλους δικηγόρους. Αρκεί να μην προκαλούν παίρνοντας αποφάσεις για εκπαιδευτικά ζητήματα ως* [Επισυναπτόμενο διαδικτυακό μινιμάλιο] [Ανάρτηση στην ομάδα «Μισθολογικά και Εργασιακά Θέματα Αναπληρωτών Εκπαιδευτικών»]. Facebook. Ανακτήθηκε στις 14 Μαΐου 2021 από <https://www.Facebook.com/photo/?fbid=10220861356857731&set=g.516358965196400>

Manos Kaimakis. (2020, Σεπτέμβριος 14). [Επισυναπτόμενο διαδικτυακό μινιμάλιο] [Ανάρτηση στην ομάδα «Αναπληρωτές μέσω ΕΣΠΑ»]. Facebook. Ανακτήθηκε στις 14 Μαΐου 2021 από <https://www.Facebook.com/photo/?fbid=3436075286430943&set=g.144161868965419>

Tom Rizos. (2020, Οκτώβριος 8). *Αφιερωμένο στη β φάση.....* [Επισυναπτόμενο διαδικτυακό μινιμάλιο] [Ανάρτηση στην ομάδα «Μισθολογικά και Εργασιακά Θέματα Αναπληρωτών Εκπαιδευτικών»]. Facebook. Ανακτήθηκε στις 14 Μαΐου 2021 από <https://www.Facebook.com/photo/?fbid=2092491354214748&set=g.516358965196400>

**Διαδικτυακός κόμβος «Καρπάθικο Γλέντι»:  
Η συνεργατική διαδικτυακή ανάπτυξη ενός στοιχείου άυλης πολιτιστικής  
κληρονομιάς**

*Βασιλική Χρυσανθοπούλου, Παρασκευή Γ. Κανελλάτου*  
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών  
[vchrys@phil.uoa.gr](mailto:vchrys@phil.uoa.gr), [pkanellatou@phil.uoa.gr](mailto:pkanellatou@phil.uoa.gr)

## Περίληψη

Στο παρόν κείμενο παρουσιάζουμε το σκεπτικό και τη διαδικασία της δημιουργίας ενός διαδικτυακού κόμβου, που βρίσκεται στο στάδιο της υλοποίησής του και αφορά στην αποτύπωση, ανάπτυξη και διάχυση του Καρπάθικου Γλεντιού. Το Καρπάθικο Γλέντι είναι ένα σημαντικό στοιχείο της ζωντανής ποιητικής (τραγουδιστικός διάλογος με ανταλλαγή μαντινάδων) και μουσικοχορευτικής παράδοσης, που λαμβάνει χώρα σε γεγονότα του κύκλου της ζωής και του χρόνου των ανά τον κόσμο Καρπαθίων και εγγράφηκε στο Εθνικό Ευρετήριο της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Ελλάδας τον Μάρτιο του 2019. Αρχικά, το δελτίο του «Καρπάθικου Γλεντιού» παρουσιάζεται στο πλαίσιο μιας συζήτησης για την πρακτική της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς (Α.Π.Κ.) αλλά και της δημόσιας λαογραφίας στην Ελλάδα. Ο κόμβος αποτελεί συνέχεια και εφαρμογή των μέτρων που προτείνονται στο δελτίο για τη διαφύλαξη, τη μεταβίβαση και τη διάχυσή του στην κοινωνία. Για να συνεχίσει να αποτελεί στοιχείο επικοινωνίας ανάμεσα στους φορείς, στους συντελεστές, αλλά και στους μελετητές και στους θαυμαστές του, το Καρπάθικο Γλέντι χρειάζεται έναν χώρο, στον οποίο μπορεί να εκφράζεται και να αναπτύσσεται συνολικά και πολυφωνικά, υπερβαίνοντας τους περιορισμούς της χρονικής και της χωρικής απόστασης ανάμεσα στους ανθρώπους που το επιτελούν, το παρακολουθούν και το μελετούν. Ο διαδικτυακός κόμβος στοχεύει να λειτουργήσει ως ένας τέτοιος πολιτισμικός και σχεσιακός χώρος όπου θα συνυπάρχουν ισότιμα, πολυφωνικά και διαλογικά όλες οι παραδόσεις του Γλεντιού, όπως ασκείται σε διάφορες κοινότητες της Καρπάθου και της καρπαθιακής διασποράς και όπου οι φορείς τους θα συνδιαλέγονται μεταξύ τους αλλά και με μελετητές και θιασώτες του γλεντιού. Θεωρούμε ότι η πρωτοτυπία της παρούσας μελέτης είναι αφενός θεωρητικής και αφετέρου μεθοδολογικής φύσεως. Ο διαδικτυακός κόμβος για το Καρπάθικο Γλέντι αναδεικνύει τις νέες εκφάνσεις, εφαρμογές και δυνατότητες της ψηφιακής λαογραφίας. Αποτελεί μια σύγχρονη εξέλιξη του λαϊκού πολιτισμού σε ένα νέο, ψηφιακό περιβάλλον. Αποτυπώνει την πολυφωνία των τοπικών παραδόσεων αλλά και τους μετασχηματισμούς τους στον χώρο και στον χρόνο ενισχύοντας την επικοινωνία Καρπαθίων και μη και λειτουργώντας ως μια καλή πρακτική για τη διαφύλαξη και τη διάχυση του λαϊκού πολιτισμού της Καρπάθου. Μεθοδολογικά, προσπαθήσαμε να αναδείξουμε τον ίδιο τον σχεδιασμό του διαδικτυακού κόμβου ως μία νέα δυνατότητα, έκφραση και πρόκληση της ψηφιακής, δημόσιας και εφαρμοσμένης λαογραφίας. Ένα νέο είδος συνεργειών μεταξύ των διαχειριστών του κόμβου, επιστημόνων, φορέων και λοιπών συντελεστών του Γλεντιού, αλλά και των τεχνικών της πληροφορικής απαιτείται για ένα τέτοιο εγχείρημα. Οι τελευταίοι καλούνται να διαμορφώσουν ένα λειτουργικό τοπίο για το Καρπάθικο Γλέντι στο Διαδίκτυο, με τεχνικά ασφαλή και ευχερή πρόσβαση στην πληροφόρηση, επιτρέποντας τις δημιουργικές ανταλλαγές μεταξύ των συντελεστών του και δημιουργώντας, όπως ελπίζουμε, μια «κοινότητα πρακτικής», επωφελή για την αειφορία, κοινωνική και επιστημονική, του Καρπάθικου Γλεντιού.

**Λέξεις-κλειδιά:** ανάπτυξη σχεδίου διαφύλαξης, άυλη πολιτιστική κληρονομιά (ΑΠΚ), δημόσια λαογραφία, διαδικτυακός κόμβος, Καρπάθικο Γλέντι, ψηφιακή λαογραφία

## Abstract

This paper describes the conception and implementation of a website hub, now currently under construction. The hub involves the depiction, development and diffusion of the Karpathian Glendi. This is an important element in the living tradition of individuals who originate from the Greek island of Karpathos in the Aegean Sea. The Karpathian Glendi is part of traditional cultural events held by Karpathians on various occasions during their life and during the cycle of the year. Activities involve the performance of sung dialogues consisting of spontaneously created rhyming couplets (*mantinades*), of music and often of dance. The Glendi was inscribed on the National Inventory of the Intangible Cultural Heritage of Greece in March 2019. We present the Karpathian Glendi as part of a discussion regarding intangible cultural heritage (ICH) and public folklore in Greece. Our hub applies the measures proposed in the National Inventory aimed at safeguarding, transmitting and ensuring the diffusion of the Karpathian Glendi. To continue to ensure communication among the entities involved, contributors, researchers and supporters, the Karpathian Glendi requires an environment in which it can be developed in a holistic and inclusive fashion that overcomes the restrictions of time and space imposed on all its participants. The proposed website hub aims to provide such a space, where all traditions of the Glendi, as practised in various communities on Karpathos and in the Karpathian diaspora, will converse with each other, and with scholars and others interested in the Glendi. In our view, this study is original both theoretically and methodologically. The website hub of the Karpathian Glendi demonstrates new manifestations, applications and potentials of digital folklore. It constitutes a contemporary development of vernacular culture in a new, digital environment. It depicts the polyphony of local traditions and their transformations in space and time, thus enhancing communication among Karpathians and non-Karpathians, and functioning as an example of best practice concerning the safeguarding and diffusion of the folk culture of Karpathos. As regards methodology, we draw attention to how the planning and design of this website hub offers new possibilities and challenges for digital, public and applied folklore. Such a project calls for new types of synergies among website administrators, scholars, web specialists and all the other entities and contributors involved in the Karpathian Glendi. Web specialists are required to create a functioning internet landscape for the Karpathian Glendi that offers technically safe and easy access to information and allows for creative exchange among its contributors. Thus, we hope, a “community of practice” will be created that will benefit the social and scholarly sustainability of the Karpathian Glendi.

Keywords: digital folklore, intangible cultural heritage (ICH), Karpathian Glendi, public folklore, safeguard plan development, website hub

## Στόχοι και ερωτήματα

Σκοπός του παρόντος κειμένου είναι να παρουσιάσουμε το σκεπτικό και τη διαδικασία της δημιουργίας ενός διαδικτυακού κόμβου για την αποτύπωση, ανάπτυξη και διάχυση του Καρπάθικου Γλεντιού, ενός σημαντικού στοιχείου του πολιτισμού και της ζωντανής παράδοσης των ανά τον κόσμο Καρπαθίων, που βρίσκεται στο στάδιο της υλοποίησής του. Το «Καρπάθικο Γλέντι» έχει εγγραφεί στο Εθνικό Ευρετήριο της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Ελλάδας από τις 19.03.2019<sup>1</sup>. Ο κόμβος αποτελεί συνέχεια και εφαρμογή των μέτρων που προτείνονται στο δελτίο εγγραφής του Καρπάθικου Γλεντιού για τη διαφύλαξη και την ανάδειξη, τη μεταβίβαση της γνώσης γύρω από αυτό και τη διάχυσή του στην κοινωνία.

---

<sup>1</sup> <https://ayla.culture.gr/karpathiko-glenti-2019/> και [https://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2019/03/Karpathiko-Glenti-Deltio\\_final\\_10\\_6\\_19-2.pdf](https://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2019/03/Karpathiko-Glenti-Deltio_final_10_6_19-2.pdf) σε μορφή pdf. Στο κείμενό μας αναφερόμαστε στο δελτίο του καρπάθικου γλεντιού που έχει εγγραφεί στο Εθνικό Ευρετήριο της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Ελλάδας ως ‘Καρπάθικο Γλέντι’, με κεφαλαία, ενώ με μικρά γράμματα, ως ‘καρπάθικο γλέντι’, στα γλέντια των Καρπαθίων γενικότερα.



Η παρούσα εργασία δομείται σε δύο τμήματα. Στο πρώτο μέρος, αρχικά αναφερόμαστε στο δελτίο του «Καρπάθικου Γλεντιού» στο πλαίσιο μιας συζήτησης για την πρακτική της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς (Α.Π.Κ.) αλλά και της δημόσιας λαογραφίας στην Ελλάδα. Στη συνέχεια, επιχειρούμε να παρουσιάσουμε την απόφαση και τη διαδικασία κατάρτισης του δελτίου για το «Καρπάθικο Γλέντι» ως δράσεις «από τη βάση» της καρπαθιακής κοινωνίας. Οι δράσεις αυτές εκφράστηκαν μέσω της συνεργασίας -αλλά και των αντιπαραθέσεων- ατόμων και ομάδων, που αποτελούν φορείς του στοιχείου, με τα μέλη της συντακτικής ομάδας του δελτίου, που περιλαμβάνουν επιστήμονες λαογράφους και εθνομουσικολόγους, φορείς και μη του Καρπάθικου Γλεντιού.

Στο δεύτερο μέρος, προχωρούμε στην ανάπτυξη του σκεπτικού γύρω από την αναγκαιότητα της δημιουργίας ενός διαδικτυακού κόμβου για την πληρέστερη αποτύπωση του Καρπάθικου Γλεντιού και για την εξασφάλιση της αειφορίας του μέσω της διάχυσης της γνώσης γι' αυτό στο ευρύ κοινό και της αλληλεπίδρασης των φορέων του και όσων ενδιαφέρονται γι' αυτό στον σχεσιακό χώρο του κόμβου. Ο κόμβος αυτός συγκροτείται μέσω της συνεργασίας διαφόρων ομάδων, ενώ ο τρόπος της ανάπτυξής του και οι προκλήσεις που αντιμετωπίζουμε στην προσπάθεια αυτή, συζητούνται επίσης στην παρούσα εργασία.

Η δημιουργία ενός τέτοιου διαδικτυακού κόμβου ενέχει σοβαρούς επιστημολογικούς προβληματισμούς, ερωτήματα και αμφισβητήσεις, απέναντι στα οποία στεκόμαστε κριτικά και αναστοχαστικά. Εξετάζουμε, μεταξύ άλλων, κατά πόσον και με ποιους τρόπους μπορεί να εφαρμοσθεί η «συνεργατική» προσέγγιση μεταξύ βιωματικών φορέων του στοιχείου, επιστημόνων του πολιτισμού και ειδικών της πληροφορικής, για μία πολυφωνική, διαδραστική και δυναμική αποτύπωση και περαιτέρω ανάπτυξη του Καρπάθικου Γλεντιού, που στοχεύει στη διάχυσή του στο καρπαθιακό και στο ευρύτερο ελληνικό και διεθνές κοινό<sup>2</sup>. Μπορούμε να πούμε ότι ο διαδικτυακός κόμβος αντικατοπτρίζει τις αντιλήψεις των φορέων του για το καρπάθικο γλέντι; Κατά πόσον αποδίδει την πολυφωνία και τη διαφορετικότητα, αλλά και τα κοινά στοιχεία του γλεντιού στην καρπαθιακή κοινωνία; Ο σχεδιασμός του κόμβου επιτρέπει την αλληλεπίδραση των Καρπαθίων μέσα από αυτόν; Τι είδους διατοπικές συνεργασίες και φιλίες, ανταγωνισμοί και ηγεμονικές τάσεις, ενδέχεται να αναδυθούν μέσω του διαδικτυακού κόμβου, είτε καθρεπτίζοντας τις ήδη υπάρχουσες κοινωνικές ομάδες, είτε και δημιουργώντας νέες; Στα τελευταία αυτά ερωτήματα δεν μπορούμε να απαντήσουμε ακόμη, αφού ο κόμβος βρίσκεται στη διαδικασία της υλοποίησης. Μπορούμε όμως να τα έχουμε υπόψη μας, καθώς περιγράφουμε τον σχεδιασμό του στο παρόν κείμενο.

## **Η δημιουργία του κόμβου «Καρπάθικο Γλέντι» στο πλαίσιο των πρακτικών της Σύμβασης για την Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά και της Δημόσιας Λαογραφίας**

### *Οι πρακτικές της Σύμβασης για την Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά και της Δημόσιας Λαογραφίας: Διλήμματα, κριτικές και δημιουργικές συνεργασίες*

Η Διεθνής Σύμβαση για τη Διαφύλαξη της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς (Convention for the Safeguarding of Intangible Cultural Heritage) ψηφίστηκε από την UNESCO το 2003, ως επιστέγασμα μιας σειράς συζητήσεων για τη ζώσα παράδοση πολλών λαών και ομάδων. Συνειδητοποιήθηκε ότι η πολιτιστική κληρονομιά των διαφόρων ομάδων δεν συνδέεται μόνο με υλικά μνημεία, αλλά και με τα πολιτισμικά τοπία που τα μέλη των διαφόρων ομάδων έχουν συνδιαμορφώσει με τη φύση, καθώς και με τις προφορικές παραδόσεις, τα έθιμα και τις τελετουργίες, μέσω των οποίων η ιστορία, οι γνώσεις, οι αξίες, οι δεξιότητες και οι τεχνικές της κάθε ομάδας μεταδίδονται από τη μια γενιά στην άλλη. Η Σύμβαση για την Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά (Α.Π.Κ.) κυρώθηκε επίσημα από την Ελλάδα

<sup>2</sup> Για τη διαλογική και συνεργατική προσέγγιση στην έρευνα, όπως εφαρμόζεται στις κοινωνικές επιστήμες, βλ. επιλεκτικά Marcus, 1998· Lassiter, 2005· Butler, 2009· Χρυσανθοπούλου, 2017, σσ. 29-36.

το 2006<sup>3</sup>. Οι προσπάθειες για την αποτύπωση, τη διαφύλαξη, την ανάδειξη της σημασίας και τη μετάδοση των στοιχείων της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς διαφόρων ομάδων στον ελληνικό χώρο συντονίζονται και εποπτεύονται από τη Διεύθυνση Νεότερης Πολιτιστικής Κληρονομιάς (ΔΙ.ΝΕ.ΠΟ.Κ.) και πιο συγκεκριμένα, από το Τμήμα Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς και Διαπολιτισμικών Θεμάτων του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού. Διάφορα άτομα και φορείς που επιθυμούν να εγγράψουν κάποιο σημαντικό στοιχείο της ζωντανής παράδοσης της ομάδας τους στο Εθνικό Ευρετήριο της Α.Π.Κ. της Ελλάδας, με την καθοδήγηση των ειδικών επιστημόνων του ανωτέρω Τμήματος σε συγκεκριμένες προθεσμίες συμπληρώνουν τεκμηριωμένα ένα δελτίο για το στοιχείο, το οποίο στη συνέχεια αξιολογείται από την Ειδική Επιστημονική Επιτροπή<sup>4</sup>.

Ήδη ογδόντα τρία (83) στοιχεία Α.Π.Κ. έχουν εγγραφεί στο Εθνικό Ευρετήριο Α.Π.Κ. της Ελλάδας, γεγονός που πιστοποιεί την απήχηση της πρακτικής και της πολιτικής για την Α.Π.Κ. και στη χώρα μας. Αυτά εμπίπτουν στις εξής κατηγορίες, οι οποίες αναφέρονται στο άρθρο 2 του κειμένου της Σύμβασης της UNESCO: α) Στις προφορικές παραδόσεις και εκφράσεις, συμπεριλαμβανομένης της γλώσσας ως φορέα της Α.Π.Κ.· β) στις τέχνες του θεάματος· γ) στις κοινωνικές πρακτικές, στις τελετουργίες και στις εορταστικές εκδηλώσεις· δ) στις γνώσεις και πρακτικές που αφορούν τη φύση και το σύμπαν· και ε) στην τεχνογνωσία που συνδέεται με την παραδοσιακή χειροτεχνία. Οκτώ (8) στοιχεία, κάποια σε συνεργασία με άλλες χώρες, έχουν εγγραφεί στον Αντιπροσωπευτικό Κατάλογο της Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Ανθρωπότητας (Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity) της UNESCO, ενώ ένα στοιχείο εγγράφηκε στον Διεθνή Κατάλογο Καλών Πρακτικών Διαφύλαξης της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς το 2020<sup>5</sup>.

Η συνεχιζόμενη και αυξανόμενη ανταπόκριση διαφόρων ομάδων στην πρόσκληση για εγγραφή των πολιτισμικών τους στοιχείων στο Εθνικό Ευρετήριο αποτελεί ένα κοινωνικό φαινόμενο συνδεδεμένο με τη νεωτερικότητα, η οποία, όπως το θέτει με καίριο τρόπο ο Φινλανδός λαογράφος Pertti Anttonen, «ενώ, σύμφωνα με το κλασικό αξίωμα, καταστρέφει την παράδοση, ταυτόχρονα - από μια επιστημολογική οπτική- δημιουργεί παράδοση και καθιστά την παράδοση ένα νεωτερικό προϊόν» (Anttonen, 2018, σ. 41). Κατά συνέπεια, και η λαογραφία εκφράζεται μέσα από τη νεωτερικότητα. Στο πλαίσιο της νεωτερικότητας, λοιπόν, οι σημερινές ομάδες επιθυμούν να τονίσουν τις ιδιαίτερες τοπικότητές τους, έτσι ώστε να είναι αναγνωρίσιμες στη δημόσια σφαίρα. Η στρατηγική αυτή, όμως, περνάει μέσα από τη διαδικασία της «αυτεπίγνωσης», σύμφωνα με την οποία, όπως σημειώνουν οι Beverley Butler και Michael Rowlands, «οι άνθρωποι δεν βιώνουν μόνον 'τον πολιτισμό τους', αλλά πλέον στοχάζονται για αυτόν, τον αποτιμούν, τον συζητούν, τον τροποποιούν και τον διεκδικούν, γεγονός που προσλαμβάνει ολοένα και πιο έντονα πολιτικοποιημένες μορφές» (Butler & Rowlands, 2012, σ. 129).

Τόσο η έννοια της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς όσο και η Σύμβαση της UNESCO που προωθεί τη διαφύλαξή της έχουν δεχθεί επιστημονική κριτική στην Ελλάδα και διεθνώς. Ερωτήματα όπως γιατί πρέπει να διαχωρίζεται το άυλο από το υλικό, γιατί πρέπει να «διασφαλιστεί» (safeguarding) η άυλη πολιτιστική κληρονομιά και εντέλει, ποια πρέπει να είναι η σχέση της πολιτιστικής πολιτικής (του κράτους ή διεθνών οργανισμών) με τον ζωντανό λαϊκό πολιτισμό, έχουν απασχολήσει τους επιστήμονες. Ανάμεσά τους, ο Valdimar Hafstein διερευνά την ίδια την UNESCO μέσω του φακού της εθνογραφίας αναδεικνύοντας τις επιπτώσεις των πολιτικών της Α.Π.Κ. τόσο στην κοινωνία όσο και στη λαογραφία (Hafstein, 2018b). Διαπιστώνει ότι οι πολιτικές αυτές αναδιαμορφώνουν τη σχέση

<sup>3</sup> Βλ. Νόμος 3521/2006: Κύρωση από την Ελλάδα της Σύμβασης για την προστασία της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς (ΦΕΚ Α275/22.12.2006), που υπογράφηκε στο Παρίσι στις 3.11.2003. Βλ. επίσης της ιστοσελίδα της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Διεύθυνσης Νεότερης Πολιτιστικής Κληρονομιάς του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού: <https://ayla.culture.gr/>. Για το ιστορικό της διαμόρφωσης της Σύμβασης, βλ. Φωτοπούλου, 2016, σσ. 14-21. Για μια ενδελεχή ανάλυση της έννοιας της πολιτιστικής κληρονομιάς, βλ. Οικονόμου, 2019. Για μια ανασκόπηση και ανάλυση των κριτικών προσεγγίσεων που αφορούν στη Σύμβαση, στις οποίες αναφερόμαστε συνοπτικά στην παρούσα ενότητα, βλ. Χρυσανθοπούλου, 2021, σσ. 89-101.

<sup>4</sup> Βλ. σχετικά [https://ayla.culture.gr/purpose/diakikasia\\_eggrafis/](https://ayla.culture.gr/purpose/diakikasia_eggrafis/) και [https://ayla.culture.gr/purpose/ethini\\_epistimoniki\\_epitropi\\_gia\\_ti\\_symvasi/](https://ayla.culture.gr/purpose/ethini_epistimoniki_epitropi_gia_ti_symvasi/)

<sup>5</sup> Βλ. σχετικά <https://ich.unesco.org/en/state/greece-GR>. Πρόκειται για α) τα στοιχεία Α.Π.Κ.: μεσογειακή δίαιτα, μασιχοκαλλιέργεια της Χίου, τηνιακή μαρμαροτεχνία, Μωμοέρια, ρεμπέτικο, τέχνη της ξερολιθιάς, Βυζαντινή ψαλτική και μεταβατική κτηνοτροφία και β) την καλή πρακτική: Πολυφωνικό Καραβάνι.

των φορέων του λαϊκού πολιτισμού με τους εαυτούς τους και με τον τρόπο ζωής τους, καθώς οι πρακτικές τους αποκτούν μια «δεύτερη ζωή ... ως αναπαραστάσεις του εαυτού τους» (Kirshenblatt-Gimblett, 1998, σ. 151 στο Hafstein, 2018a, σ. 143). Συγχρόνως όμως η μετατροπή κοινωνικών πρακτικών σε στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς συνοδεύεται από τη διάχυση της λαογραφικής / εθνολογικής γνώσης, των εννοιών και των προοπτικών της στη δημόσια σφαίρα (folklorization) (Hafstein, 2018a, σ. 127). Η διάχυση αυτή έχει οδηγήσει και στην Ελλάδα στην αύξηση του ενδιαφέροντος για την εγγραφή στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού στο Εθνικό Ευρετήριο της Α.Π.Κ., στην οποία αναφερθήκαμε παραπάνω, με τη συνεπακόλουθη δημόσια αναγνωρισιμότητά τους και τη δυνατότητα ανάπτυξης διαφόρων δράσεων οικονομικής, πολιτικής, κοινωνικής και πολιτιστικής φύσης σε σχέση με αυτά.

Η εξέλιξη αυτή έχει πολλά θετικά στοιχεία: αναζωογονήθηκε εμφανώς το ενδιαφέρον των φορέων στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού απέναντι στις παραδόσεις τους, τις οποίες τώρα προσπαθούν να καταγράψουν και να διαφυλάξουν, ακόμη και «ταπεινά» στοιχεία της καθημερινής τους ζωής, και μάλιστα στοιχεία που διατρέχουν τον κίνδυνο της εξαφάνισης. Επιπλέον, η πολιτική της κατάθεσης δελτίων προς εγγραφή στο Εθνικό Ευρετήριο, των οποίων οι κατηγορίες είναι δεδομένες και απαιτούν, όπως προαναφέραμε, μια βασική λαογραφική γνώση, ενισχύει τη συνεργασία των μελών των ομάδων μεταξύ τους, αλλά και με ειδικούς (λαογράφους, ανθρωπολόγους, ιστορικούς, αρχαιολόγους, αρχιτέκτονες, πολιτισμολόγους κ.ά.), που μπορούν να διευκολύνουν σε θέματα προετοιμασίας και κατάρτισης των δελτίων αυτών.

Ποιος είναι, όμως, και ποιος πρέπει να είναι ο ρόλος της λαογραφίας και των λαογράφων σε σχέση με τις πρακτικές της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς; Εδώ ερχόμαστε στο θέμα της «δημόσιας λαογραφίας» (public folklore), μιας έκφανσης ή κλάδου, θα λέγαμε, της λαογραφίας, που αναπτύχθηκε ιδιαίτερα στις Η.Π.Α. από τη δεκαετία του 1970 και εξής και έχει μεγάλη απήχηση διεθνώς. Η άσκησή της, όπως προτείνουν σπουδαίοι δημόσιοι λαογράφοι όπως ο Robert Baron, μπορεί να είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για μια δεοντολογικά ορθή εφαρμογή της πρακτικής της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς τόσο για τους φορείς στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού όσο και για τους λαογράφους που ασχολούνται με αυτά. Το public folklore είναι η αναπαράσταση και εφαρμογή των λαϊκών παραδόσεων με νέο περίγραμμα και σε νέα συμφραζόμενα μέσα και πέρα από τις κοινότητες όπου προέκυψαν, συχνά με τις συνεργατικές προσπάθειες φορέων της παράδοσης και λαογράφων ή άλλων ειδικών του πολιτισμού (Baron & Spitzer, 2007 [1992], σ. 1).

Όπως γίνεται αντιληπτό, η δημιουργία του κόμβου για το Καρπάθικο Γλέντι ταιριάζει στα χαρακτηριστικά με τα οποία προσδιορίζεται η δημόσια λαογραφία: αποτελεί αναπαράσταση του Καρπάθικου Γλεντιού στο ψηφιακό περιβάλλον (νέα συμφραζόμενα), πέρα από τις κοινότητες όπου προέκυψε, με τη συνεργασία των φορέων του, λαογράφων και ειδικών της πληροφορικής. Επίσης, ο κόμβος συνδέεται με τη διάχυση των προσεγγίσεων της λαογραφίας στο ευρύ κοινό (μη-ακαδημαϊκά ακροατήρια) και με την αιεφορία του στοιχείου στις κοινότητες όπου εφαρμόζεται (βλ. Χρυσανθοπούλου, 2021, σ. 103). Στις Η.Π.Α. οι δημόσιοι λαογράφοι συνεργάζονται με τους φορείς των πολιτισμικών στοιχείων δημιουργώντας «κοινότητες πρακτικής» (communities of practice) που γεννιούνται στο πλαίσιο της επιτέλεσης αυτών των στοιχείων (Baron, 2016, σ. 14). Ως διαμεσολαβητές (mediators) μεταξύ των ενδιαφερόμενων μερών, δίνουν χώρο στις ερμηνείες των μη ειδικών, στις «λαϊκές ερμηνείες» (vernacular theorizing), ενώ στις μελέτες τους, τα πολιτιστικά στοιχεία παρουσιάζονται συχνά πολυτροπικά και όχι μόνο κειμενικά (Baron, 2019, σσ. 167, 170-171, στο Χρυσανθοπούλου, 2021, σ. 105). Πολυτροπικά παρουσιάζεται και το Καρπάθικο Γλέντι στον διαδικτυακό κόμβο που δημιουργούμε, συνδυάζοντας οπτικο-ακουστικό και κειμενικό υλικό διαφόρων προελεύσεων.

Τα επιστημολογικά και ηθικά διλήμματα των λαογράφων που απασχολούνται με τους χώρους της δημόσιας λαογραφίας και της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς έχουν τεθεί και συζητηθεί ευρέως, όπως προείπαμε. Στη διερεύνηση της περίπτωσης της εφαρμοσμένης λαογραφίας, που αναφέρεται στη συνεργασία του ακαδημαϊκού λαογράφου με τοπικούς φορείς στην έρευνα και παρουσίαση του λαϊκού πολιτισμού στο ευρύ κοινό, ο Γιώργος Βοζίκας θέτει το σημαντικό ερώτημα κατά πόσον το έργο ενός τέτοιου λαογράφου υπηρετεί την κοινωνία ή τη δημοτική αρχή ως έκφρασή

της, ή την ακαδημαϊκή αλήθεια. Στις σημερινές συνθήκες, κατά τις οποίες πολλοί λαογράφοι και άλλοι κοινωνικοί επιστήμονες απασχολούνται εργασιακά από δημοτικές αρχές για πολιτιστικές δράσεις, παρατηρείται μια σχέση εξάρτησής τους από τους χρηματοδότες τους. Αυτή μπορεί να οδηγήσει στην αντικατάσταση της ιδιότητας του κριτικού αναλυτή με αυτή του «ειδικού», του «εμπειρογνώμονα», και στην προσαρμογή του στις απαιτήσεις του φορέα που τον χρηματοδοτεί, με συνέπειες για τον ρόλο του (Βοζίκας, 2021, σ. 108). Παρά τις προκλήσεις αυτές, οι επιστήμονες λαογράφοι γενικά προτάσσουν την συμμετοχή της λαογραφίας στις κοινωνικές διεργασίες με τρόπο κριτικό, όπως προβάλλεται μέσα από τις κριτικές σπουδές για την πολιτιστική κληρονομιά (critical heritage studies) (Baron, 2016). Τόσο κατά τη σύνταξη του δελτίου για το Καρπάθικο Γλέντι όσο και κατά τη δημιουργία και τη διαχείριση του διαδικτυακού κόμβου γι' αυτό, καθοδηγούμαστε από τον προβληματισμό και την κριτική προσέγγιση και εμπνεόμαστε από τις αρχές μιας πολυφωνικής και συνεργατικής αναπαράστασης του στοιχείου αυτού, όπως ελπίζουμε να φανεί στη συνέχεια.

### *Το Καρπάθικο Γλέντι ως κεντρικό στοιχείο του λαϊκού πολιτισμού των Καρπαθίων και η ένταξή του στο Εθνικό Ευρετήριο της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Ελλάδας*

Η συγκρότηση του δελτίου για το «Καρπάθικο Γλέντι» ήταν το αποτέλεσμα της σύγκλισης διαφόρων παραγόντων που έφεραν σε συνεργασία τα τέσσερα μέλη της ομάδας σύνταξης του δελτίου. Η Βασιλική Χρυσανθοπούλου, επίκουρη, τότε καθηγήτρια Κοινωνικής Λαογραφίας στο Τμήμα Φιλολογίας του Ε.Κ.Π.Α., επικεφαλής της προσπάθειας της σύνταξής του, μέσα από την ιδιότητά της ως μέλος της Εθνικής Επιστημονικής Επιτροπής για τη Σύμβαση της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς, το 2018 ανταποκρίθηκε στο αίτημα της Διεύθυνσης Νεότερης Πολιτιστικής Κληρονομιάς (ΔΙ.ΝΕ.ΠΟ.Κ.) να υπάρξουν περισσότερα στοιχεία λαϊκού πολιτισμού στο Εθνικό Ευρετήριο από τον χώρο των Δωδεκανήσων. Σκέφτηκε το γλέντι των Καρπαθίων, τη σημασία του οποίου ως κομβικού στοιχείου και συμβόλου-κλειδιού της ατομικής και συλλογικής τους ταυτότητας είχε επισημάνει και μελετήσει τόσο στη διασπορά τους στην Αυστραλία όσο και σε διάφορες καρπαθιακές κοινότητες στην Ελλάδα, έχοντας επίσης μελετήσει και πολλές και καλές επιστημονικές εργασίες γι' αυτό από σημαντικούς λαογράφους, ανθρωπολόγους και εθνομουσικολόγους<sup>6</sup>. Είχε πρόσφατα επιστρέψει από ερευνητικό ταξίδι στην δωδεκανησιακή κοινότητα του Taron Springs της Φλόριντα των Η.Π.Α., όπου είχε την ευκαιρία να γνωρίσει το έργο των δημόσιων λαογράφων (public folklorists) στις συνεργασίες τους με διάφορες εθνοτικές και εθνοπολιτισμικές κοινότητες για την προβολή του λαϊκού πολιτισμού τους στο ευρύ κοινό. Αυτό που μέτρησε στην απόφασή της να προχωρήσει στη σύνταξη του δελτίου, όμως, ήταν πρωταρχικά το αίτημα πολλών Καρπαθίων συνομηλητών της, φίλων και συγγενών εξ αγχιστείας, να προβληθεί το καρπάθικο γλέντι, που αποτελεί σημαντικότερη ζωντανή και ιδιαίτερη έκφραση του τοπικού τους πολιτισμού όπου κι αν βρίσκονται. Έτσι, συγκροτήθηκε η πολυφωνική ομάδα σύνταξης του δελτίου, η οποία περιλάμβανε την Παρασκευή Γ. Κανελλάτου, εθνομουσικολόγο, διευθύντρια ερευνών στο Ερευνητικό Κέντρο Ελληνικού Τραγουδήματος (ΕΡ.Κ.Ε.Τ.) και υποψήφια διδάκτορα Λαογραφίας στο Ε.Κ.Π.Α., καθώς και δύο Καρπάθιους, εμπριθείς βιωματικούς γνώστες και μελετητές του καρπάθικου γλεντιού: τον Ηλία Εμμ. Βασιλαρά, πρόεδρο του Δ. Σ. του Ινστιτούτου Λαϊκού Πολιτισμού στην Κάρπαθο, με καταγωγή από το χωριό Σπόα, εντόπιο μελετητή του λαϊκού πολιτισμού των Καρπαθίων, με ευρύτατη γνώση και πολυετή πρακτική ενασχόλησή του τόσο σε αυθόρμητες βιωματικές εκδηλώσεις, όσο και σε μουσικοχορευτικές διδασκαλίες και αναπαραστάσεις γλεντιών και την Ευμορφία (Μόρφη) Διακογεωργίου, εκπαιδευτικό και κάτοχο μεταπτυχιακού τίτλου στη Λαογραφία από το Ε.Κ.Π.Α., με

<sup>6</sup> Για τη θεωρία των συμβόλων-κλειδιών, βλ. Sherry Ortner 1973. Για την εφαρμογή τους στην ανάλυση του καρπάθικου γλεντιού, βλ. Χρυσανθοπούλου, 2008α και 2008β. Για τη σημασία του γλεντιού στη ζωή και στον πολιτισμό των Καρπαθίων βλ. επιλεκτικά Μιχαηλίδης-Νουάρος, 1928· Caraveli, 1985· Kanouras, 1990· Κάβουρας, 1993 και 1996, Ανδρουλάκη, 2008 και 2016, Μακρής, 2007 και 2017 και Brandl, 2008,. Εκτενέστερα βλ. Βιβλιογραφία στο δελτίο του Καρπάθικου Γλεντιού, <https://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2019/03/Karpathiko-Glenti-F.1-P.13.-Vivliographia.pdf>

εξαιρετική επίσης γνώση του υλικού πολιτισμού και της προφορικής παράδοσης της ιδιαίτερης πατρίδας της, Ολύμπου της Καρπάθου.

*Το καρπάθικο γλέντι είναι η γλεντική έκφραση του ζωντανού λαϊκού πολιτισμού των Καρπαθίων στο νησί τους, καθώς και στις κοινότητες της διασποράς τους εντός και εκτός Ελλάδος. Αποτελεί έναν σημαντικό κοινοτικό τρόπο επικοινωνίας, έκφρασης, ψυχαγωγίας, μεταβίβασης πολιτισμικών αξιών, πρακτικών και συλλογικής μνήμης, και μεταβίβασης της προφορικής, μουσικής και χορευτικής παράδοσης των καρπαθιακών κοινοτήτων. Επιπλέον, λειτουργεί ως κοινοτικός διάλογος προς σύσφιξη των σχέσεων των μελών της ομάδας, αναζωογόνηση της συλλογικής μνήμης με αναφορά στους προγόνους και επίτευξη κοινωνικής ανασυγκρότησης και αποκατάστασης μέσω της επίλυσης προσωπικών διαφορών ή κοινοτικών προβλημάτων των Καρπαθίων τόσο σε ενδοκοινοτικό επίπεδο, όσο και διατοπικά στα χωριά της Καρπάθου και στην καρπαθιακή διασπορά. Συνδέεται με τις τελετουργίες του κύκλου της ζωής και του κύκλου του χρόνου, χαρακτηρίζεται από ανταλλαγή αυτοσχέδιων και αυθόρμητων (αυτοστιγμεί δημιουργούμενων) μαντινάδων από τους γλεντιστές σε θέματα που αφορούν την κοινότητα ή/και την κατάσταση και συνοδεύεται από μουσική ντόπιων οργανοπαικτών, συχνά δε καταλήγει σε χορό<sup>7</sup>.*

Με τα λόγια αυτά περιγράφεται το Καρπάθικο Γλέντι στο δελτίο του στο Εθνικό Ευρετήριο της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Ελλάδας, το οποίο, σύμφωνα με την προκαθορισμένη από τη ΔΙ.ΝΕ.ΠΟ.Κ. δομή της φόρμας με βάση την οποία συντάσσονται τα δελτία των στοιχείων της Α.Π.Κ., αναφέρεται στα ακόλουθα πεδία (τα αναφέρουμε περιληπτικά για να δοθεί γενικά το περιεχόμενο του δελτίου, όπως θα πρέπει να το έχουν υπόψη τους οι αναγνώστες του κειμένου μας ώστε να δουν τη σχέση του με τον σχεδιαζόμενο διαδικτυακό κόμβο): Ονομασίες του Καρπάθικου Γλεντιού· σύντομη περιγραφή του· πεδία της Α.Π.Κ. στα οποία εμπίπτει (προφορικές παραδόσεις και εκφράσεις, επιτελεστικές τέχνες, κοινωνικές πρακτικές-τελετουργίες-εορταστικές εκδηλώσεις και τεχνογνωσία που συνδέεται με την παραδοσιακή χειροτεχνία)· περιοχές όπου απαντάται (Κάρπαθος και Σαρία Δωδεκανήσων, παροικίες Καρπαθίων Ρόδου, Αττικής, Αμερικής και Αυστραλίας)· λέξεις-κλειδιά για το στοιχείο· φορείς του στοιχείου (οι κοινότητες των Καρπαθίων στην Ελλάδα και στο εξωτερικό)· οι συλλογικοί φορείς που με τη δράση τους στηρίζουν το στοιχείο· αναλυτική περιγραφή του Καρπάθικου Γλεντιού, όπως απαντάται σήμερα· χώρος/εγκαταστάσεις και εξοπλισμός που συνδέονται με την επιτέλεση του στοιχείου (εδώ αναφέρονται οι ιδιωτικοί και δημόσιοι χώροι τέλεσής του, καθώς και η υλική υποδομή του, που συμπεριλαμβάνει τα μουσικά όργανα, τον εξοπλισμό της εστίασης, φαγητό και ποτό και τον μικροφωνικό και μεγαφωνικό εξοπλισμό που απαιτείται)· τα προϊόντα / υλικά αντικείμενα που προκύπτουν ως αποτέλεσμα της άσκησης του Καρπάθικου Γλεντιού (μουσικά όργανα, γυναικείες παραδοσιακές ενδυμασίες στην Όλυμπο της Καρπάθου, καταγραφές ιδιωτών, ερευνητών, καλλιτεχνών, δημοσιογράφων-παραγωγών, πολιτιστικές παραγωγές, παραστάσεις και διοργανώσεις από συλλογικούς φορείς και ιδιώτες)· ιστορικά στοιχεία για το Καρπάθικο Γλέντι (ιστορική τεκμηρίωση με βάση προφορικές και γραπτές μαρτυρίες, ηχητικές και οπτικοακουστικές καταγραφές, αναφορά στους συνεχείς μετασχηματισμούς του στον χώρο και στον χρόνο, αρχική εστίαση στη μελέτη του ως έντεχνου λαϊκού λόγου, συγκεκριμένα μαντινάδων, και ακολούθως εστίαση στην λειτουργία του ως κοινοτικού διαλόγου)· εκτενής αναφορά στη σημασία του Καρπάθικου Γλεντιού σήμερα για τους φορείς του, αλλά και για τη σύγχρονη ελληνική κοινωνία, καθώς και στη συμμετοχή της κοινότητας στην προετοιμασία της εγγραφής του στοιχείου στο Εθνικό Ευρετήριο Α.Π.Κ.· τρόποι μετάδοσης του στοιχείου στις νεότερες γενιές σήμερα, μέτρα διαφύλαξης και ανάδειξης του στοιχείου κατά το παρελθόν και σήμερα, ήδη υπάρχοντα και προτεινόμενα, σε τοπική, περιφερειακή ή ευρύτερη κλίμακα· βιβλιογραφία, συνοπτικά και αναλυτικά· συμπληρωματικά τεκμήρια (περιλαμβάνουν κείμενα, χάρτες, οπτικά και ακουστικά τεκμήρια και διαδικτυακές πηγές ως υπερσυνδέσμους)· τέλος, τα στοιχεία των τεσσάρων συντακτών του δελτίου. Το δελτίο επίσης περιλαμβάνει 14 Παραρτήματα, τα οποία παρέχουν λεπτομερείς πληροφορίες για τα επιμέρους πεδία που προαναφέρθηκαν.

<sup>7</sup> [https://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2019/03/Karpathiko-Glenti-Deltio\\_final\\_10\\_6\\_19-2.pdf](https://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2019/03/Karpathiko-Glenti-Deltio_final_10_6_19-2.pdf), σσ. 1, 5.

Η αναλυτική περιγραφή του Καρπάθικου Γλεντιού περιλαμβάνει τα εξής: την εννοιολόγησή του, τη διαφοροποίησή του ανάλογα με τα συγκεκριμένα χωριά της Καρπάθου όπου ασκείται, τις περιστάσεις τέλεσής του (θρησκευτικά πανηγύρια και εθιμικά δρώμενα, οικογενειακές εθιμικές τελετουργίες, που αναπτύσσονται εκτενώς και σε παραρτήματα) τη δομή (φάσεις) και τα δομικά στοιχεία του (χώρους τέλεσης, χωροταξική διάταξη του γλεντιού, συμμετέχοντες, παρέα των γλεντιστών/μερακλήδων, μουσικά όργανα και οργανοπαικτές, τραγουδιστικό ρεπερτόριο, μουσικούς σκοπούς και χορούς) και κυρίως, έναν εκτενή και κριτικό σχολιασμό των μετασχηματισμών του γλεντιού, που οφείλονται σε κοινωνικές, ιστορικές, πολιτικές, οικονομικές, επικοινωνιακές, κλιματολογικές και πολιτισμικές αλλαγές, σε συνδυασμό με τη διαφοροποίηση ως προς τη γεωγραφική θέση και την γεωμορφολογική δομή της κάθε καρπαθιακής κοινότητας ή ομάδας.

Γίνεται αναφορά στις δύσκολες συνθήκες επικοινωνίας των κατοίκων διαφόρων χωριών μεταξύ τους και με άλλα νησιά ακόμη και κατά το πρόσφατο παρελθόν, με αποτέλεσμα τον έντονο τοπικισμό των Καρπαθίων στη μετανάστευσή τους σε αστικές περιοχές της Ελλάδας και στο εξωτερικό, η οποία επέφερε την ερήμωση των χωριών του νησιού και τη συνακόλουθη δυσκολία στη συγκρότηση γλεντιών -πλέον μόνο κατά τις επιστροφές των μελών της διασποράς στους τόπους καταγωγής τους, στις διακοπές τους. Επίσης, η μετανάστευση και η ώσμωση με άλλες ομάδες, επέφερε την υιοθέτηση νέων γλεντικών τρόπων -για παράδειγμα, την εισαγωγή ντόπιων ή ξένων ορχηστρών, που συχνά περιλαμβάνουν όργανα πέραν της καρπάθικης λύρας, του λαούτου και της τσαμπούνας. Η ανατροφή των νέων γενεών των Καρπαθίων και η ζωή τους στο αστικό και παγκοσμιοποιημένο περιβάλλον του σήμερα, για να μην αναφέρουμε τις πρόσφατες και τρέχουσες δυσκολίες της πανδημίας, έχει υπονομεύσει τις συλλογικές γλεντικές διαδικασίες και έχει συμβάλει στην παρακμή της αυθόρμητης αυτοσχέδιας μαντινάδας, που εκδηλώνεται στο άμεσο περιβάλλον του ζωντανού γλεντικού διαλόγου. Εγκαταλείπεται έτσι σε πολλές περιπτώσεις το καθιστό διαλογικό γλέντι, που απαιτεί την ύπαρξη ομάδας οργανοπαικτών και γλεντιστών, οι οποίοι ανταλλάσσουν μαντινάδες πάνω σε συγκεκριμένα θέματα και χαρακτηρίζεται από την αλληλογνωριμία και τα κοινά ενδιαφέροντα των μελών της, καθώς και τη γνώση των κανόνων και της τάξης του γλεντιού. Το καρπάθικο γλέντι χωρίς την 'καθιστή' του φάση καταλήγει να είναι πλέον ένα μεμονωμένο μουσικοχορευτικό γεγονός (για παράδειγμα, τμήμα ενός γαμήλιου προγράμματος), στο οποίο προτάσσεται ο χορός. Όλο και περισσότεροι Καρπάθιοι και Καρπαθιές, ιδιαίτερα νέοι στην ηλικία, μαθαίνουν πλέον την καρπάθικη μουσική, τον χορό, ακόμη και τη μαντινάδα, κυρίως στο οικογενειακό τους περιβάλλον και στο πλαίσιο πολιτιστικών συλλόγων. Συχνά προσχεδιάζουν τις μαντινάδες τους και τις τραγουδούν από «φυλλάδες» ή από τα κινητά τους τηλέφωνα σε γαμήλια γλέντια, καταργώντας τον διάλογο και αλλάζοντας το νόημα της συμμετοχής τους στο γλέντι αλλά και του ίδιου του γλεντιού. Πρέπει, όμως, να σημειωθεί ότι οι ίδιοι αυτοί νέοι και οι νέες εξακολουθούν να συνθέτουν μαντινάδες ή/και να επικοινωνούν μέσω αυτών με άλλα μέλη των ομάδων στις οποίες ανήκουν στον χώρο του Διαδικτύου, το οποίο αποτελεί τον συνηθέστερο δίαυλο επικοινωνίας μεταξύ τους<sup>8</sup>.

Παρά τις τοπικές του διαφοροποιήσεις, το Καρπάθικο Γλέντι αποτελεί ένα συνεργατικό, πολυφωνικό και διαλογικό δημιούργημα των κοινοτήτων των Καρπαθίων. Όπως αναφέρεται στο δελτίο:

*Το γλέντι στην Κάρπαθο και στην καρπαθιακή διασπορά παρουσιάζει υφολογικές ιδιαιτερότητες ανά χωριό, αλλά δεν παύει να αποτελεί ενιαίο στοιχείο άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς στην ευρύτερη καρπαθιακή κοινότητα αφού οι διάφορες τοπικές του παραλλαγές όχι μόνον ομοιάζουν δομικά, αλλά και «συνομιλούν» μεταξύ τους, καθώς Καρπάθιοι διαφορετικής προέλευσης γλεντούν από κοινού σε πολλές περιστάσεις, τόσο στην Κάρπαθο όσο και στη διασπορά της. Για τους Καρπάθιους, το γλέντι λειτουργεί ως στοιχείο πιστοποίησης και προβολής της καρπαθιακής ταυτότητας σε περιφερειακό, εθνικό και παγκόσμιο επίπεδο. [...] Οι 'οικοδεσπότες' του γλεντιού έχουν και την υποχρέωση να φροντίζουν για την ομαλή ένταξη και συμμετοχή 'φιλοξενούμενων/επισκεπτών' από άλλα μέρη της Καρπάθου στο γλέντι τους, οι οποίοι κατά κανόνα προσκαλούνται να συμβάλουν σε αυτό μουσικά, τραγουδιστικά και χορευτικά. Αυτή η συμπεριφορά που ακολουθείται και τηρείται στο καρπάθικο*

<sup>8</sup> Βλ. σχετικά Κατσαδώρας, 2016.



γλέντι, δομημένη καθώς είναι πάνω στις αξίες του αλληλοσεβασμού, της φιλοξενίας και της αίσθησης της συμμετοχής στην ευρύτερη καρπαθιακή κοινότητα και ταυτότητα διασφαλίζει τη διακοινοτική επικοινωνία και τον διάλογο των Καρπαθίων και εκφράζει τη διακαρπαθιακή και την παγκαρπαθιακή λειτουργία του γλεντιού<sup>9</sup>.

Ο διακοινοτικός και διατοπικός χαρακτήρας του Καρπάθικου Γλεντιού αμφισβητήθηκε, όμως, από ομάδα κατοίκων των κοινοτήτων Ολύμπου-Διαφανίου, μελών των διασπορικών τους κοινοτήτων και άλλων ατόμων, οι οποίοι, αφού υπέβαλαν ένσταση στη Διεύθυνση Νεότερης Πολιτιστικής Κληρονομιάς (αρ. πρωτ.: 258027/184609/79 της 01.06.2018), προχώρησαν στην κατάθεση φακέλου για το Ολυμπίτικο Γλέντι (βλ. <https://ayla.culture.gr/olympitiko-glenti/>), το οποίο επίσης τελικά εγγράφηκε στο Εθνικό Ευρετήριο της Α.Π.Κ. το 2020. Η «διπλή» εγγραφή του ολυμπίτικου γλεντιού σε δύο δελτία αποτελεί έκφραση της «τμηματικής» οργάνωσης της ελληνικής ταυτότητας<sup>10</sup>. Επίσης, συνδέεται με τις επιπτώσεις της αντίληψης για την άυλη πολιτιστική κληρονομιά ως μια πρακτική που κατοχυρώνει την πολιτιστική υπεραξία των στοιχείων της παράδοσης ενός τόπου ή μιας ομάδας καθιστώντας τα αναγνωρίσιμα και δυνάμενα να εκφράσουν και να προωθήσουν τα ίδια οφέλη (οικονομικά, πολιτικά, ιδεολογικά, κοινωνικά) διαφόρων ατόμων και ομάδων, όπως ήδη αναπτύχθηκε στην προηγούμενη ενότητα. Έτσι, τα στοιχεία αυτά μπορούν να λειτουργήσουν ως πόλοι ανταγωνισμού μεταξύ ατόμων ή ομάδων ακόμη και στην ίδια κοινότητα -για παράδειγμα, για λήψη χρηματοδοτήσεων ή για πρωτοβουλίες προσέλκυσης τουριστών, με αρνητικές συνήθως επιπτώσεις στην κοινότητα των φορέων των στοιχείων αυτών.

Η διαμάχη για το Καρπάθικο Γλέντι, πολύ οξεία για κάποιο χρονικό διάστημα, επέφερε πόλωση και ανταγωνισμό στην καρπαθιακή κοινωνία, συνοδεύτηκε όμως και από συλλογικό αναστοχασμό των επιμέρους κοινοτήτων γύρω από τις δικές τους τοπικές παραδόσεις του Καρπάθικου Γλεντιού ως διακριτές, αλλά και ως στοιχεία ενός ενιαίου πολιτισμικού ιδιώματος των Καρπαθίων<sup>11</sup>. Η προσπάθεια της συντακτικής ομάδας του Καρπάθικου Γλεντιού υπήρξε πάντα συναινετική και συμφιλιωτική, στηριζόμενη στην επιστημονικά και βιωματικά τεκμηριωμένη άποψη ότι το Γλέντι αποτελεί κοινό πολιτισμικό ιδίωμα των ανά τον κόσμο Καρπαθίων. Η δημιουργία του διαδικτυακού κόμβου πρέπει να κατανοηθεί σε σύνδεση και με αυτόν τον στόχο: να αναδείξει, δηλαδή, το Καρπάθικο Γλέντι ως έναν πολιτισμικό και σχεσιακό χώρο όπου συνυπάρχουν ισότιμα, πολυφωνικά και διαλογικά όλες οι παραδόσεις του Γλεντιού και όπου οι φορείς τους συνδιαλέγονται μεταξύ τους.

Στο δελτίο τονίζεται η συμβολή του Καρπάθικου Γλεντιού για τους φορείς του στα εξής: στην έκφραση, επικοινωνία και ψυχαγωγία των Καρπαθίων μεταξύ τους, τοπικά και διατοπικά· στην έκφραση και ενδυνάμωση αξιών απαραίτητων για την κοινωνικοποίηση και την ενσωμάτωση των μελών της καρπαθιακής κοινότητας (για παράδειγμα, ο σεβασμός στην τάξη και στους κανόνες του γλεντιού και του δικαιώματος όλων στον διάλογο, ο σεβασμός στην ηλικιακή ιεραρχία και στους κανόνες που ορίζουν τους ρόλους των δύο φύλων, η ενίσχυση των δεσμών της συγγένειας, της οικογένειας και της φιλίας μέσω κατάλληλων μαντινάδων, η καλλιέργεια της οικογενειακής και της συλλογικής μνήμης μέσω της αναφοράς στους νεκρούς προγόνους αλλά και στους απόντες από τον τόπο, οι αρχές της φιλοξενίας κ.λπ.)· στην καλλιέργεια του έντεχνου λαϊκού λόγου (μαντινάδες) και

<sup>9</sup> [https://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2019/03/Karpathiko-Glenti-Deltio\\_final\\_10\\_6\\_19-2.pdf](https://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2019/03/Karpathiko-Glenti-Deltio_final_10_6_19-2.pdf), σσ. 5-6.

<sup>10</sup> «Στο τμηματικό μοντέλο της κοινωνικής οργάνωσης, ο εαυτός συσχετίζεται με έναν σημαίνοντα 'άλλο', που ανήκει σε επίπεδο ομόλογο με αυτό στο οποίο προσδιορίζεται η ταυτότητα του εαυτού, δηλαδή με τον γείτονα κ.λπ. [...] Ωστόσο, η αναφορά στον 'άλλο' δεν γίνεται με όρους ταυτοποίησης αλλά διαφοροποίησης, και ειδικότερα μέσα από τη ρητορική υπερβολή της ετερότητας ...» (Παπαταξιάρχης, 2006, σ. 29, όπου υπάρχει και πληρέστερη ανάλυση για την «τμηματικότητα» και την παραγωγή των σχετικών διαφορών στην ελληνική κοινωνία).

<sup>11</sup> Η διαμάχη για το Καρπάθικο Γλέντι οδήγησε σε ανάλογο αναστοχασμό και τους Συντάκτες του δελτίου, ως επιστήμονες του πολιτισμού. Με επιτόπια έρευνα σε πολλά χωριά της Καρπάθου το καλοκαίρι του 2018 και μέσω τηλεφωνικής και διαδικτυακής επικοινωνίας συγκεντρώσαμε πλούσιο υλικό από φορείς του στοιχείου (μουσικούς, γλεντιστές, αλλά και απλούς πολίτες) για το Γλέντι. Προφορικές μαρτυρίες, επιστολές, τοποθετήσεις και κοινοποιήσεις που εκφράζουν τις απόψεις πολλών Καρπαθίων για την παγκαρπαθιακή διάσταση του Γλεντιού τους έχουν κατατεθεί στη ΔΙΝΕΠΟΚ και υπάρχουν στην κατηγορία 10. Συμπληρωματικά Τεκμήρια: α) Φάκελος 1<sup>ος</sup>, Παράρτημα 11<sup>ο</sup> Επιστολές / Τοποθετήσεις / Κοινοποιήσεις· β) Φάκελος 2<sup>ος</sup> Επιστολές Στήριξης για το Καρπάθικο Γλέντι· γ) Φάκελος 3<sup>ος</sup> Γραπτές Μαρτυρίες για το Καρπάθικο Γλέντι· δ) Φάκελος 6<sup>ος</sup> Προφορικές Μαρτυρίες.



στην ανάπτυξη της προφορικότητας και στην ανασυγκρότηση της αίσθησης του ανήκειν στην ομάδα, όπως προκύπτει μέσα από τη διαδικασία του διαλόγου με μαντινάδες.

Ποια είναι, όμως, η σημασία του Καρπάθικου Γλεντιού για τη σύγχρονη ελληνική κοινωνία, γενικότερα; Η ανάπτυξη αυτού του σημείου είναι ιδιαίτερα σημαντική για την κατανόηση της αναγκαιότητας να δημιουργηθεί ένας διαδικτυακός κόμβος για το Καρπάθικο Γλέντι, που θα αποτελεί σημείο αλληλεπίδρασης Καρπαθίων και μη, οι οποίοι προσελκύονται από τον ιδιαίτερο χαρακτήρα και τις πρακτικές του εν λόγω γλεντιού. Στο δελτίο σημειώνονται τα εξής:

*Η βαθύτερη σημασία του καρπάθικου γλεντιού για την σύγχρονη ελληνική κοινωνία έγκειται στο ότι καθορίζεται και εξαρτάται συλλογικά από την κοινότητα και τα μέλη της, τα οποία το διαμορφώνουν και το ασκούν κατά περίπτωση, όπως η τοπική ιεραρχία και η τάξη του γλεντιού επιβάλλει. Η τάξη του, ο διαλογικός χαρακτήρας του και το στοιχείο της αυτοσχέδιας και πολλές φορές αυτοστιγμεί δημιουργίας στο τραγούδι και στον χορό, αναδεικνύουν το γεγονός ότι αποτελεί έκφραση του λαϊκού πολιτισμού 'από τη βάση'. Κατ' αυτόν τον τρόπο, το καρπάθικο γλέντι δίνει την δυνατότητα στα μέλη της κοινότητας να συμμετέχουν ενεργά και δυναμικά, να εκφράζονται ελεύθερα, να επικοινωνούν και να ψυχαγωγούνται, ανάλογα με την κοινοτική θέση του κάθε μέλους και με σεβασμό προς τους άγραφους νόμους του γλεντιού. Με άλλα λόγια, το καρπάθικο γλέντι, όταν ασκείται στο πλαίσιο των καρπαθιακών κοινοτήτων, γενικά καθορίζεται από τη θέληση, την παράδοση και την αισθητική των ίδιων των ομάδων που το ασκούν και όχι από εξωγενείς φορείς ή παράγοντες, όπως έχει συμβεί σε πολλά μέρη της Ελλάδας λόγω της αστικοποίησης και της εμπορευματοποίησης του λαϊκού πολιτισμού. Υπό αυτή την έννοια, αποτελεί ένα παράδειγμα καλών πρακτικών με βάση το οποίο μπορούμε να αναστοχαστούμε για το παρόν και το μέλλον του λαϊκού πολιτισμού στην Ελλάδα σήμερα<sup>12</sup>.*

Στα μέτρα διαφύλαξης / ανάδειξης που προτείνει η συντακτική ομάδα του δελτίου να εφαρμοστούν στο μέλλον για το Καρπάθικο Γλέντι συμπεριλαμβάνεται «σχεδιασμός και κατασκευή ιστοσελίδας και forum σε συνδυασμό τους με χρήση κοινωνικών δικτύων, τα οποία θα λειτουργούν ως εργαλεία προβολής και ενημέρωσης για το Καρπάθικο Γλέντι, ενώ παράλληλα θα είναι και κόμβοι αλληλόδρασης για όλες τις καρπαθιακές κοινότητες ανά τον κόσμο»<sup>13</sup>. Ένας τέτοιος κόμβος θα βοηθήσει τους ίδιους τους Καρπάθιους φορείς του στοιχείου να αποκτήσουν βαθύτερη και πληρέστερη γνώση, κατανόηση και ενσυναίσθηση για τις τοπικές παραδόσεις του γλεντιού των κοινοτήτων τους. Είναι αποδεδειγμένο ότι δεν τις γνωρίζουν αρκετά, με αποτέλεσμα αφενός να κυριαρχούν συχνά «τα στερεότυπα, ακόμη και η μισαλλοδοξία για τις γλεντικές πρακτικές των 'άλλων' Καρπαθίων» και αφετέρου

*οι ίδιοι οι κάτοικοι των μικρότερων και των Κάτω Χωριών να στερούνται αυτοπεποίθησης σχετικά με την αξία των δικών τους γλεντιών σε σχέση με τα πιο δομημένα σήμερα ολυμπίτικα γλέντια, με αποτέλεσμα να θεωρούν τα δικά τους γλέντια 'κατώτερα', αγνοώντας ή μη αξιολογώντας όπως τους αξίζει, τις δικές τους τοπικές γλεντικές παραδόσεις<sup>14</sup>.*

## **Ο σχεδιασμός και η διαδικτυακή συνεργατική ανάπτυξη του κόμβου**

### *Η αναγκαιότητα ενός συνεργατικού διαδικτυακού κόμβου για το Καρπάθικο Γλέντι*

Η δημιουργία ενός διαδικτυακού κόμβου για το Καρπάθικο Γλέντι κρίθηκε εξ αρχής ως υψηλής σημασίας για την παρουσίαση και την τεκμηρίωση του συγκεκριμένου στοιχείου Άυλης Πολιτιστικής

<sup>12</sup> [https://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2019/03/Karpathiko-Glenti-Deltio\\_final\\_10\\_6\\_19-2.pdf](https://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2019/03/Karpathiko-Glenti-Deltio_final_10_6_19-2.pdf), σ. 35.

<sup>13</sup> [https://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2019/03/Karpathiko-Glenti-Deltio\\_final\\_10\\_6\\_19-2.pdf](https://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2019/03/Karpathiko-Glenti-Deltio_final_10_6_19-2.pdf), σ. 51.

<sup>14</sup> Βλ. σχετικά [https://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2019/03/Karpathiko-Glenti-Deltio\\_final\\_10\\_6\\_19-2.pdf](https://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2019/03/Karpathiko-Glenti-Deltio_final_10_6_19-2.pdf), σσ. 51-52, όπου η συντακτική ομάδα του δελτίου εισηγείται την οργάνωση επιστημονικού συνεδρίου για το Καρπάθικο Γλέντι με αυτόν τον στόχο.

Κληρονομιάς αλλά και για την ενημέρωση για τις δραστηριότητες -κοινωνικές, θρησκευτικές, πολιτιστικές, ερευνητικές, εκπαιδευτικές, εκδοτικές- που πραγματοποιούνται και εμπεριέχουν ή αναφέρονται στο Γλέντι άμεσα ή έμμεσα. Η αναγκαιότητα ύπαρξης διαδικτυακού κόμβου τέθηκε ως μία από τις βασικές προτεραιότητες τόσο από τα μέλη της συντακτικής ομάδας του φακέλου όσο και από τους εντόπιους συνεργάτες-συνομιλητές που συμμετείχαν στη σύνταξή του. Η ανάπτυξη ενός διαδικτυακού κόμβου για το Καρπάθικο Γλέντι και όχι μίας απλής πληροφοριακής ιστοσελίδας προϋποθέτει τη συνεργασία, τη συνύπαρξη και την συστηματική αλληλεπίδραση ανάμεσα στους διαχειριστές του κόμβου και στους συντελεστές του στοιχείου. Ουσιαστικά, συνιστά έναν τρόπο καλής πρακτικής για το στοιχείο, ο οποίος οφείλει να λειτουργεί από τη μία ως συμπεριληπτική και παράλληλα έγκυρη πηγή της φωνής των ανθρώπων και των κοινοτήτων που συνιστούν το στοιχείο και από την άλλη ως πηγή του διάσπαρτου πληροφοριακού υλικού που το αποτυπώνει και το τεκμηριώνει (βιβλιογραφία, φωτογραφικά λευκώματα και portfolios, μουσικές εκδόσεις, ντοκιμαντέρ, προσκλήσεις εκδηλώσεων, προγράμματα παραστάσεων, οδηγοί σπουδών, ανακοινώσεις εκθέσεων / βιβλιοπαρουσιάσεων / σεμιναρίων / ημερίδων / συνεδρίων, κ.ο.κ.). Το ποικίλο αυτό υλικό ανευρίσκεται σε φυσική και ψηφιακή μορφή και ανήκει σε ιδιώτες και συλλογικότητες. Συγκεκριμένα, αναφερόμαστε σε αρχεία που προέρχονται από: α) ιδιώτες και οικογένειες· β) κοινοτικούς / δημοτικούς / πολιτιστικούς / ερευνητικούς / εκπαιδευτικούς / εκδοτικούς φορείς· γ) ατομικές και συλλογικές ιστοσελίδες και ιστολόγια· δ) ατομικούς και συλλογικούς λογαριασμούς σε κοινωνικά δίκτυα (Facebook, Twitter, Instagram, TikTok, Pinterest κ.ά.)· σε servers διαμοιρασμού πολυμέσων (YouTube, Vimeo, Daily Motion, Myspace, Soundcloud, Calameo, Flickr, Scribd, κ.ά.)· σε πλατφόρμες ενημέρωσης (Mailchimp, HubSpot, Sendinblue, MailerLite, Moosend, κ.ά.).

Η πρόκληση του συγκεκριμένου εγχειρήματος δεν περιορίζεται μόνο στη συγκέντρωση και στην τεκμηριωμένη παρουσίαση εθνογραφικού και πληροφοριακού υλικού σε ιδιωτικούς και υψηλής ασφαλείας διαδικτυακούς servers, τους οποίους θα διαχειρίζεται και θα ενημερώνει συνεχώς ένας φορέας που διαθέτει την απαραίτητη τεχνογνωσία και εμπειρία, το εξειδικευμένο προσωπικό αλλά και τα οικονομικά κονδύλια σχεδιασμού, ανάπτυξης και συντήρησής τους. Το κορυφαίο ζητούμενο για τη συντακτική ομάδα του φακέλου αλλά και τους συνεργάτες-συνομιλητές της αφορά στην ανάδειξη της διακοινοτικής και διαδραστικής λειτουργίας του Καρπάθικου Γλεντιού, σε φυσικό και διαδικτυακό περιβάλλον, ως μέσου επικοινωνίας, ως τρόπου έκφρασης της καρπαθιακής ταυτότητας και τέλος, ως μορφής ψυχαγωγίας και διασκέδασης των Καρπαθίων τόσο στο νησί τους όσο και στην καρπαθιακή διασπορά στην Ελλάδα και στο εξωτερικό.

Οι μεθοδολογικές πρακτικές που ακολουθούνται για την επίτευξη του ως άνω στόχου κινούνται πάνω σε τρεις κύριους άξονες. Πρώτος άξονας είναι η πολυφωνική και τεκμηριωμένη συμμετοχή όλων των καρπαθιακών κοινοτήτων μέσω της παρουσίασης των κατά τόπους ιδιοτυπιών του γλεντιού τους αλλά και των θεωρήσεών τους για αυτό. Ο δεύτερος άξονας εστιάζεται στην ανάπτυξη και στη χρήση ψηφιακών πρακτικών και εφαρμογών όπως η δημιουργία, η χρήση και η αλληλοσύνδεση κοινωνικών δικτύων, servers διαμοιρασμού πολυμέσων αλλά και βιβλίου επισκεπτών. Με εργαλεία τις συγκεκριμένες πρακτικές αποτυπώνεται, διαφυλάσσεται, αναδεικνύεται αλλά και αναπτύσσεται διαδικτυακά, με ακρίβεια και αντικειμενικότητα, η κοινοτική διάσταση και ωφέλεια του στοιχείου. Τέλος, ο τρίτος άξονας αφορά στη συνεργασία και στη συνύπαρξη εντός του κόμβου πολλών και διαφορετικών συντελεστών του στοιχείου, άμεσων (γλεντιστές, οργανοπαίκτες, χορευτές, μάγειροι) και έμμεσων (συμμετοχικοί παρατηρητές, οργανοποιοί, συναφή με το Καρπάθικο Γλέντι επαγγέλματα και ρόλοι, ερευνητές, φωτογράφοι, ντοκιμαντερίστες, δημοσιογράφοι, χοροδιδάσκαλοι, κ.ά.), ιδιωτών και συλλογικοτήτων (εκκλησιαστικές ενορίες και επιτροπές, κοινοτικοί και δημοτικοί θεσμοί, τοπικοί / πολιτιστικοί / εξωραϊστικοί / αθλητικοί σύλλογοι, ερευνητικοί και εκπαιδευτικοί φορείς, κ.ά.). Η επίτευξη της ως άνω συνεργασίας στα πλαίσια του κόμβου επιτελείται μέσω: α) της συμβουλευτικής συνεισφοράς και της κριτικής θέασης όλων των συμμετεχόντων ως προς τη δομή και το περιεχόμενο του κόμβου· β) της παροχής και της τεκμηρίωσης εθνογραφικού υλικού που αναρτάται σε αυτόν· γ) της ανάπτυξης ευρύτερων δικτύων επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης ανάμεσα στους συντελεστές και στους

παρατηρητές του Καρπάθικου Γλεντιού και δ) της προβολής αντίστοιχων γλεντικών εκφάνσεων και δρωμένων από άλλες ελληνόφωνες περιοχές της ανατολικής Μεσογείου (Κάσος, Κρήτη, Κύπρος, Νάξος, Σίφνος, κ.ο.κ.), για τη συγκριτική συνεξέτασή τους με αυτά της Καρπάθου.

Με βάση το συγκεκριμένο πλαίσιο στοχεύσεων και σχεδιασμού, για τον διαδικτυακό κόμβο του Καρπάθικου Γλεντιού συντάχθηκε από το Ερευνητικό Κέντρο Ελληνικού Τραγουδήματος το έτος 2020 πρόταση για επιχορήγηση και αιγίδα από το Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού<sup>15</sup> στο πλαίσιο πρόσκλησης εκδήλωσης ενδιαφέροντος για οικονομική ενίσχυση και παροχή αιγίδας από φορείς που διαχειρίζονται άυλη πολιτιστική κληρονομιά της Ελλάδας. Η πρόταση αξιολογήθηκε θετικά με αιτιολόγηση: «η υλοποίηση της πρότασης θα συμβάλει στην ανάδειξη στο ευρύτερο κοινό των πολλών και ποικίλων διαστάσεων του Καρπάθικου Γλεντιού, στοιχείου ενταγμένου στο Εθνικό Ευρετήριο της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Ελλάδας» και με αριθμό πρωτοκόλλου εισηγητικού/ενημερωτικού σημειώματος: ΥΠΠΟΑ/ΓΔΑΠΚ/ΔΝΠΚ/ΤΑΠΚΔΘ/495295/350198/2112/668/14-09-2020.

Ως σκοπός του διαδικτυακού κόμβου ορίστηκε ο σύγχρονος τρόπος αποτύπωσης, δημοσιοποίησης και διάχυσης του Καρπάθικου Γλεντιού σε τοπικό, περιφερειακό, εθνικό και παγκόσμιο επίπεδο με σκοπό την ενδυνάμωση και τη διάδοση του στοιχείου στην παγκόσμια κοινότητα που συγκροτείται γύρω από το γλέντι, ξεπερνώντας μέσω της τεχνολογίας του Διαδικτύου τους περιορισμούς του χώρου και του χρόνου. Για να γίνει εφικτός ο σκοπός αυτός, ο κόμβος πρέπει να ανατροφοδοτείται συνεχώς με στοιχεία που θα παρέχουν οι καρπαθιακές κοινότητες μέσω της φυσικής και της διαδικτυακής τους αλληλεπίδρασης. Μέσω του κόμβου θα αναδεικνύεται η κοινότητα του Καρπάθικου Γλεντιού ως κοινότητα με οικουμενικό προσανατολισμό, πέραν του τοπικού, διαφοροποιημένη και εμπλουτισμένη από τις δημιουργικές ανταλλαγές όσων μετέχουν σε αυτήν. Κύριος στόχος του κόμβου είναι η συλλογή, η αρχειοθέτηση, η τεκμηρίωση, η διαφύλαξη αλλά και η διάχυση του εθνογραφικού υλικού που βρίσκεται διάσπαρτο και συχνά δύσκολα προσπελάσιμο σε φυσική (εκδόσεις, δισκογραφία, φωτογραφικά portfolios, ντοκιμαντέρ, κ.α.) ή/και σε ψηφιακή/διαδικτυακή μορφή (διάλογοι, άρθρα, e-books, φωτογραφίες, ηχογραφήσεις, podcasts, videos, κ.ά.). Η δημιουργία ανοικτού ιστολογίου σχετικά με θέματα που αφορούν το στοιχείο τίθεται σε υψηλή προτεραιότητα. Επιδιώκεται έτσι η κατάθεση επιστημονικών άρθρων, εθνογραφικών ημερολογίων κ.ο.κ. και η ελεύθερη πρόσβαση για ανάγνωση προς όλους τους επισκέπτες του κόμβου. Ο διαδραστικός, διαδικτυακός διάλογος τόσο για το στοιχείο, όσο και για θέματα που απασχολούν τις τοπικές κοινότητες και εκφράζονται μέσω του γλεντιού θα επιτευχθεί μέσω του Βιβλίου Επισκεπτών. Συνεπικουρικά, αφού ολοκληρωθεί ο κόμβος και εφόσον υπάρχουν οι οικονομικοί πόροι και το απαραίτητο ανθρώπινο δυναμικό, μελετάται και ανάπτυξη στον κόμβο ενός πολυθεματικού forum επικοινωνίας.

Ο κόμβος βρίσκεται ήδη στη φάση της υλοποίησης με domain: <https://karpathiko-glendi.net/>. Λόγω της πολυπλοκότητας και του εύρους του υλικού που φιλοξενεί δεν είναι ακόμη επισκέψιμος (Εικόνα 1).

---

<sup>15</sup> Πρόσκληση εκδήλωσης ενδιαφέροντος για οικονομική ενίσχυση και παροχή αιγίδας φορέων που διαχειρίζονται Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά, <https://drasis.culture.gr/index.php/anakoimwseis/121-2020-03-23-07-52-25> & [https://drasis.culture.gr/images/2020\\_03\\_19\\_prosklisi\\_ayla.pdf](https://drasis.culture.gr/images/2020_03_19_prosklisi_ayla.pdf) με αρ. πρωτ.: ΥΠΠΟΑ/ΓΔΑΠΚ/ΔΝΠΚ/ΤΑΠΚΔΘ/143813/98061/638/210 με ημ. εκδ.: 19/03/2020.



**Εικόνα 1.** Στιγμιότυπο από την υπό κατασκευή αρχική σελίδα του διαδικτυακού κόμβου "Καρπάθικο Γλέντι"

Ήδη έχει σχεδιαστεί το λογότυπό του, στο οποίο απεικονίζονται τα όργανα του Καρπάθικου Γλεντιού: η τσαμπούνα (άσκαυλος), η καρπάθικη λύρα και το λαούτο σε χρωματικές επιλογές εμπνευσμένες από την καρπαθιακή ραπτική, υφαντική και κεντητική (Εικόνα 2). Η «υπό κατασκευή» σελίδα του κόμβου περιλαμβάνει φωτογραφικό υλικό, το οποίο δίνεται σε μορφή carousel, με καρπάθικα γλέντια από όλα τα χωριά του νησιού και από κοινότητες της διασποράς, καθώς επίσης πολιτιστικές και εκπαιδευτικές δράσεις σχετικά με το Καρπάθικο Γλέντι. Επίσης, περιέχει υπερσύνδεσμο του φακέλου «Καρπάθικο Γλέντι»<sup>16</sup>, όπως αυτό παρουσιάζεται στην πλήρη ανάπτυξη του στην επίσημη ιστοσελίδα του Εθνικού Ευρετηρίου Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Ελλάδας.



**Εικόνα 2.** Καρπάθικο Γλέντι-Λογότυπο

*Ο σχεδιασμός του συνεργατικού διαδικτυακού κόμβου για το Καρπάθικο Γλέντι: οι ομάδες εργασίας και η εκπόνηση μελέτης*

Η μελέτη σχεδιασμού ενός πολυσχιδούς και ταυτόχρονα συνεργατικού διαδικτυακού κόμβου είναι μία διαδικασία πολύπλοκη, η οποία οφείλει να έχει ολοκληρωθεί πριν από οποιαδήποτε πρακτική και τεχνική εφαρμογή στην ανάπτυξη του κόμβου στους servers που θα τον φιλοξενήσουν. Η

<sup>16</sup> <https://avla.culture.gr/karpathiko-glenti-2019/>.

συγκεκριμένη αναγκαιότητα συνιστά προαπαιτούμενη εργασία για να υπολογιστούν και να οριστούν οι τεχνικές προδιαγραφές του κόμβου αλλά και ο οικονομικός προϋπολογισμός που απαιτείται για την ανάπτυξή τους. Η μεγαλύτερη όμως χρησιμότητα της μελέτης αφορά: α) στη χαρτογράφηση των δεδομένων που πρόκειται να αναρτηθούν στον κόμβο και των ψηφιακών υποδομών που χρειάζονται για την ανάρτησή τους· β) στο ανθρώπινο δυναμικό που απαιτείται για τη συλλογή, την αρχειοθέτηση, την επεξεργασία, την τεκμηρίωση και την ανάρτηση του περιεχομένου στον κόμβο· γ) στις διαδικτυακές πλατφόρμες που θα διευκολύνουν την άμεση επικοινωνία και διασύνδεση των χρηστών με τον κόμβο και τους συντελεστές του αλλά και τη συνεχή τους ενημέρωση· και δ) στις ψηφιακές εφαρμογές/πρόσθετα που θα απαιτηθούν τόσο για την αβίαστη λειτουργικότητα του κόμβου για τους χρήστες του, τη διασφάλιση των πνευματικών δικαιωμάτων όσων -φυσικά και νομικά πρόσωπα ιδιωτικού ή δημοσίου δικαίου- έχουν παραχωρήσει υλικό από τα αρχεία τους και τέλος, την προστασία των ευαίσθητων προσωπικών δεδομένων συντελεστών και χρηστών αλλά και όσων συμμετέχουν στο υλικό (φωτογραφίες, videos, ηχογραφήσεις) που αναρτάται στον κόμβο.

Τέσσερις είναι οι ομάδες που συνεργάστηκαν για την εκπόνηση της μελέτης σχεδιασμού του κόμβου αλλά και του πλαισίου ανάπτυξης των ψηφιακών και διαδικτυακών υποδομών που απαιτούνται για την υλοποίησή του (Εικόνα 3). Η κάθε ομάδα προσφέρει τις υπηρεσίες της στο έργο ανάλογα με την επιστημονική της εξειδίκευση, την πρακτική εμπειρία και την τεχνογνωσία της και τις εθνογραφικές της γνώσεις και εντόπιες διασυνδέσεις στο πλαίσιο των καρπαθιακών κοινοτήτων. Η τετραμελής ομάδα σύνταξης του φακέλου «Καρπάθικο Γλέντι», όπως αναφέρεται στην τρίτη ενότητα της ανά χειράς μελέτης, συνιστά τον κύριο άξονα σχεδιασμού, ανάπτυξης και ελέγχου του κόμβου αλλά και όλων των κοινωνικών δικτύων που τον συνεπικουρούν. Σκοπός της είναι η σφαιρική καταγραφή, κατανόηση και απεικόνιση του Καρπαθικού Γλεντιού και των φορέων του στην Κάρπαθο αλλά και στη διασπορά των Καρπαθίων στην Ελλάδα και στο εξωτερικό.



**Εικόνα 3.** Συντακτική ομάδα φακέλου "Καρπάθικο Γλέντι"

Η συντακτική ομάδα συνδυάζει στα μέλη της την εντοπιότητα τριών από τους τέσσερις συντάκτες, από τους οποίους οι δύο είναι ενεργοί φορείς του στοιχείου, την επιστημονική κατάρτιση (θεωρία και μεθοδολογία ανθρωπιστικών και κοινωνικών επιστημών) των τριών από τους τέσσερις, την τεχνική τους κατάρτιση σε θέματα εθνογραφικής καταγραφής (φωτογράφιση, ηχογράφιση, κινηματογράφιση), καθώς και σε ζητήματα Διαδικτύου και κοινωνικών δικτύων, τη διαρκή παρουσία τους σε ερευνητικές και εκπαιδευτικές δράσεις (πρωτοβάθμια και τριτοβάθμια εκπαίδευση, σεμινάρια, ημερίδες, συνέδρια), τη μακράς διάρκειας και συνεχιζόμενη εθνογραφική τους έρευνα στην καθημερινή ζωή των Καρπαθίων και τέλος, την έμπρακτη και συνεχή ενασχόλησή τους με ζητήματα που εμπίπτουν σε πεδία που ορίζει η Σύμβαση της UNESCO για την Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά. Η συμβολή τους στον κόμβο είναι καθοριστικής σημασίας για τη διασφάλιση της καλύτερης δυνατής αποτύπωσης, κατανόησης και προβολής του στοιχείου μέσω του κόμβου (Εικόνα 4). Οι ρόλοι ευθύνης της ομάδας στον κόμβο αφορούν: στον δομικό σχεδιασμό του κόμβου αναφορικά με τις κατηγορίες των menus και την εμφάνιση των γραφιστικών πεδίων στις επιμέρους ιστοσελίδες· στη συγγραφή των κειμένων που θα αναρτηθούν· στην διαλογή, στην αρχειοθέτηση, στην επιλογή και στην τεκμηρίωση του προς ανάρτηση υλικού (φωτογραφίες, videos, ηχογραφήσεις) και στην περαιτέρω ανάπτυξη συνεργασιών μεταξύ των συμμετεχόντων και συνεργατών στον κόμβο. Παράλληλα, η συντακτική ομάδα είναι υπεύθυνη για τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη, τη διαχείριση και



την εποπτεία όλων των λογαριασμών σε κοινωνικά δίκτυα, servers διαμοιρασμού πολυμέσων και πλατφόρμες ενημέρωσης.



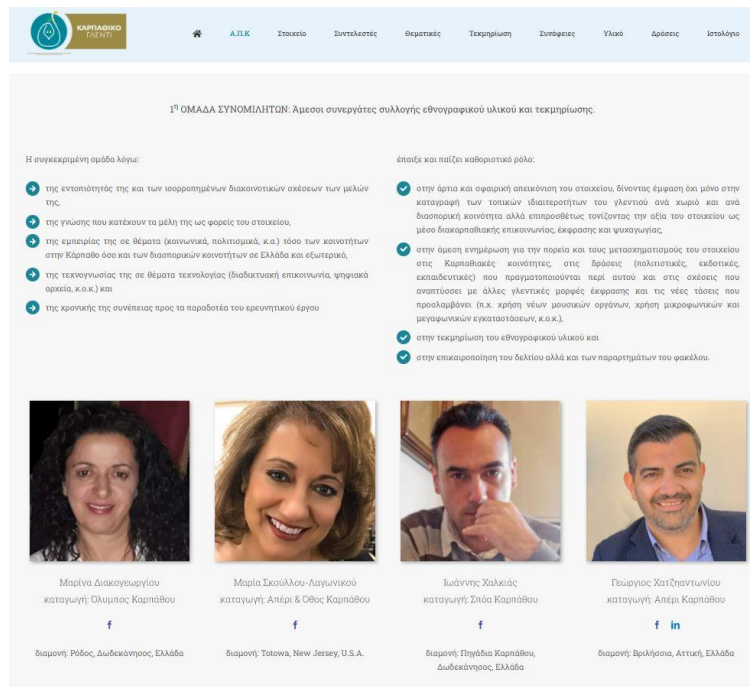
**Εικόνα 4.** Λεπτομέρεια από την υπό κατασκευή υποσελίδα της συντακτικής ομάδας, με την ανάπτυξη του κεντρικού μενού

Τέλος, η ομάδα αυτή έχει επωμιστεί την γενική εποπτεία ανάπτυξης και τεχνικής διαχείρισης του έργου, αλλά και του τελικού ελέγχου όλων των παραδοτέων αναφορικά με τη διασύνδεση, την ποιότητα, την αξιοπιστία, την ασφάλεια και γενικότερα την όλη λειτουργία του κόμβου και όλων των διαδικτυακών εφαρμογών που τον συνεπικουρούν (Εικόνα 5).

Η δεύτερη ομάδα εργασίας είναι οι εντόπιοι συνεργάτες<sup>17</sup> της συντακτικής ομάδας, οι οποίοι όχι μόνο είναι και οι ίδιοι φορείς του Καρπάθικου Γλεντιού αλλά παράλληλα διαθέτουν τις γνώσεις, τον χρόνο, τη διάθεση και τις διασυνδέσεις τους για να προσφέρουν τις υπηρεσίες τους στον κόμβο. Η συγκεκριμένη ομάδα συνεργάστηκε στενά με τη συντακτική ομάδα του φακέλου για την κατάθεσή του στο Εθνικό Ευρετήριο Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Ελλάδας και συνεχίζει τη δράση της ως βασικό σώμα συντελεστών του διαδικτυακού κόμβου. Τα πολύτιμα στοιχεία που συγκεντρώνουν τα μέλη της συνοψίζονται στα εξής: στην εντοπιότητά τους και στις ισορροπημένες διακοινοτικές σχέσεις που αναπτύσσουν τοπικά και υπερτοπικά· στη γνώση και στην εμπειρία που κατέχουν ως φορείς του στοιχείου· στην καθημερινή τριβή τους με θέματα (κοινωνικά, πολιτισμικά, κ.ά.) τόσο των κοινοτήτων στην Κάρπαθο όσο και των διασπορικών κοινοτήτων σε Ελλάδα και εξωτερικό· στην τεχνογνωσία τους σε θέματα τεχνολογίας (διαδικτυακή επικοινωνία, ψηφιακά αρχεία, κ.ο.κ.) και στη χρονική τους συνέπεια όσον αφορά στα παραδοτέα του έργου.

Η συμμετοχή και η συνδρομή τους έπαιξε και παίζει καθοριστικό ρόλο στην άρτια και σφαιρική απεικόνιση του στοιχείου τόσο στον φάκελο όσο και στον κόμβο, δίνοντας έμφαση όχι μόνο στην καταγραφή των τοπικών ιδιαιτεροτήτων του γλεντιού ανά χωριό και ανά διασπορική κοινότητα αλλά επιπρόσθετα, τονίζοντας την αξία του στοιχείου ως μέσου διακαρπαθιακής επικοινωνίας, έκφρασης και ψυχαγωγίας. Επιπλέον, αποτελούν κύρια πηγή άμεσης ενημέρωσης για την πορεία και τους μετασχηματισμούς του στοιχείου στις καρπαθιακές κοινότητες, για τις δράσεις (πολιτιστικές, εκδοτικές, εκπαιδευτικές) που πραγματοποιούνται σε σχέση με αυτό και για τις σχέσεις που αναπτύσσει με άλλες γλεντικές μορφές έκφρασης και για τις νέες τάσεις που εμφανίζει (π.χ. χρήση νέων μουσικών οργάνων, χρήση μικροφωνικών και μεγαφωνικών εγκαταστάσεων, κ.ο.κ.). Τέλος, οι εντόπιοι συνεργάτες της συντακτικής ομάδας αναλαμβάνουν σε σημαντικό ποσοστό στο δελτίο και στον κόμβο την τεκμηρίωση του εθνογραφικού υλικού και τη συνεχή επικαιροποίησή τους. Ουσιαστικά, αποτελούν την εντόπια φωνή των φορέων του Καρπάθικου Γλεντιού, η οποία προτάσσει και αποτυπώνει τις ιδιαιτερότητες του γλεντιού ανά κοινότητα, αφουγκράζεται κατά το δυνατόν τις συγχρονικές ανάγκες των συντελεστών και βιώνει τους μετασχηματισμούς που αναπτύσσει το στοιχείο ως εν εξελίξει κοινωνικό και πολιτισμικό φαινόμενο.

<sup>17</sup> Μεταξύ αυτών αναφέρουμε ενδεικτικά τα εξής άτομα: Μαρίνα Διακογεωργίου, με καταγωγή από την Όλυμπο Καρπάθου και διαμονή στη Ρόδο· Μαρία Σκούλλου-Λαγωνικού, με καταγωγή από το Απέρι και το Όθος Καρπάθου και διαμονή στην Totowa, New Jersey, U.S.A.· Ιωάννης Χαλκιάς, με καταγωγή από τα Σπόα Καρπάθου και διαμονή στα Πηγάδια Καρπάθου· Γεώργιος Χατζηαντωνίου, με καταγωγή από το Απέρι Καρπάθου και διαμονή στα Βριλήσσια, Αττικής.



**Εικόνα 5.** Λεπτομέρεια από την υπό κατασκευή υποσελίδα «Άμεσοι συνεργάτες συλλογής εθνογραφικού υλικού και τεκμηρίωσης»

Η τρίτη ομάδα που συνεργάζεται στον ιστότοπο είναι το τεχνικό και καλλιτεχνικό ανθρώπινο δυναμικό. Στην κατηγορία αυτή ανήκουν επαγγελματίες όπως: προγραμματιστές και σχεδιαστές ιστοσελίδων (web-developers, web-designers), γραφίστες για σχεδιασμό ιστοσελίδων και για επεξεργασία φωτογραφιών, σχεδιαστές και διαχειριστές οργανικής επισκεψιμότητας ιστοσελίδων (seo-experts), ηχολήπτες, εξειδικευμένοι μοντέρ για web-videos (video-specialists), σχεδιαστές και διαχειριστές κοινωνικών δικτύων, κ.ο.κ.. Κύριος διαχειριστής του τεχνικού μέρος του έργου είναι εξειδικευμένη εταιρεία, η οποία με την τεχνική ομάδα συνεργατών της, με την εξειδικευμένη τεχνογνωσία αλλά και το καλλιτεχνικό της αισθητήριο φροντίζει την τεχνική ανάπτυξη, τη ρύθμιση και την αβίαστη λειτουργία του κόμβου και των λογαριασμών σε κοινωνικά δίκτυα, servers διαμοιρασμού πολυμέσων και πλατφορμών επικοινωνίας. Παράλληλα, συμμετέχει στην επεξεργασία, στην αρχειοθέτηση και στη διαδικτυακή ανάρτηση του εθνογραφικού υλικού. Φροντίζει τεχνικά την ομαλή επικοινωνία και διασύνδεση με όλους τους χρήστες που επιθυμούν μέσω του κόμβου και των διαδικτυακών λογαριασμών που συνδέονται με αυτόν, να επικοινωνήσουν και να παρέχουν εθνογραφικό υλικό ή ενημερωτικές πληροφορίες. Η συγκεκριμένη εταιρεία και οι συνεργάτες της προγραμματίζεται να αναλάβουν μετά την ολοκλήρωση και την τελική παράδοση-ανάρτηση του διαδικτυακού κόμβου και τη μελλοντική ανάπτυξη του περιεχομένου του αλλά και την ετήσια τεχνική συντήρηση και αναβάθμισή του.

Η τέταρτη ομάδα που συμμετέχει στον σχεδιασμό αλλά και στην υλοποίηση του όλου έργου είναι ο συλλογικός φορέας που έχει αναλάβει επίσημα, σύμφωνα με την πρόταση επιχορήγησης και αιγίδας που κατέθεσε προς το ΥΠ.ΠΟ.Α., την ανάπτυξη του διαδικτυακού κόμβου για το Καρπάθικο Γλέντι. Ο φορέας αυτός είναι το Ερευνητικό Κέντρο Ελληνικού Τραγουδήματος (ΕΡ.Κ.Ε.Τ.)<sup>18</sup> με έδρα τον Χολαργό, ενώ τα τμήματά του που ασχολούνται με τον κόμβο είναι το τμήμα ερευνών, το τμήμα αρχείων και το τμήμα διαχείρισης καλλιτεχνικών και τεχνικών εξωτερικών συνεργατών. Ο φορέας έχει μακρά τεχνογνωσία σε θέματα όπως η φυσική και ψηφιακή διαχείριση αρχείων, η διαδικτυακή πολιτιστική προβολή και η πολιτιστική διαχείριση στοιχείων άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς που άπτονται της ερευνητικής του εξειδίκευσης. Παράλληλα, η πολυετής ερευνητική ενασχόληση των μελών του με το εθνογραφικό πεδίο του γλεντιού στην Κάρπαθο και στη διασπορά των Καρπαθίων,

<sup>18</sup> Ιστοσελίδα ΕΡ.Κ.Ε.Τ.: <https://erket.org/> | πρόεδρος Δ.Σ.: Χριστίνα Βασσάλου | υπεύθυνη γενικής εποπτείας και παράδοσης έργου: Παρασκευή Γ. Κανελλάτου.



συνιστούν εχέγγυα για τη θετική έκβαση στην υλοποίηση του συγκεκριμένου έργου. Ο φορέας συμμετέχει στον δομικό και τεχνικό σχεδιασμό του κόμβου και των διαδικτυακών λογαριασμών που τον συνεπικουρούν, στη γενική εποπτεία και στον προγραμματισμό όλων των συνεργαζόμενων συντελεστών/συνεργατών και στον έλεγχο ποιότητας και παράδοσης εργασιών. Το ΕΡ.Κ.Ε.Τ. αποτελεί την υπόχρεη απέναντι στην Ελληνική Νομοθεσία οντότητα ως νομικό πρόσωπο ιδιωτικού δικαίου για θέματα δεοντολογίας στην ανάρτηση υλικού και διαφύλαξης πνευματικών δικαιωμάτων και προσωπικών δεδομένων.

Επιπρόσθετα, σχεδιάζει τις υποδομές για τη μελλοντική αβίαστη λειτουργία του διαδικτυακού κόμβου. Συγκεκριμένα, φροντίζει να διασφαλιστούν οι απαραίτητοι οικονομικοί πόροι για τη συνεχή ανάπτυξη και επικαιροποίηση του περιεχομένου του διαδικτυακού κόμβου του αλλά και για την ετήσια τεχνική συντήρηση και αναβάθμισή του.

### *Προκλήσεις και προβληματισμοί στην ανάπτυξη του κόμβου*

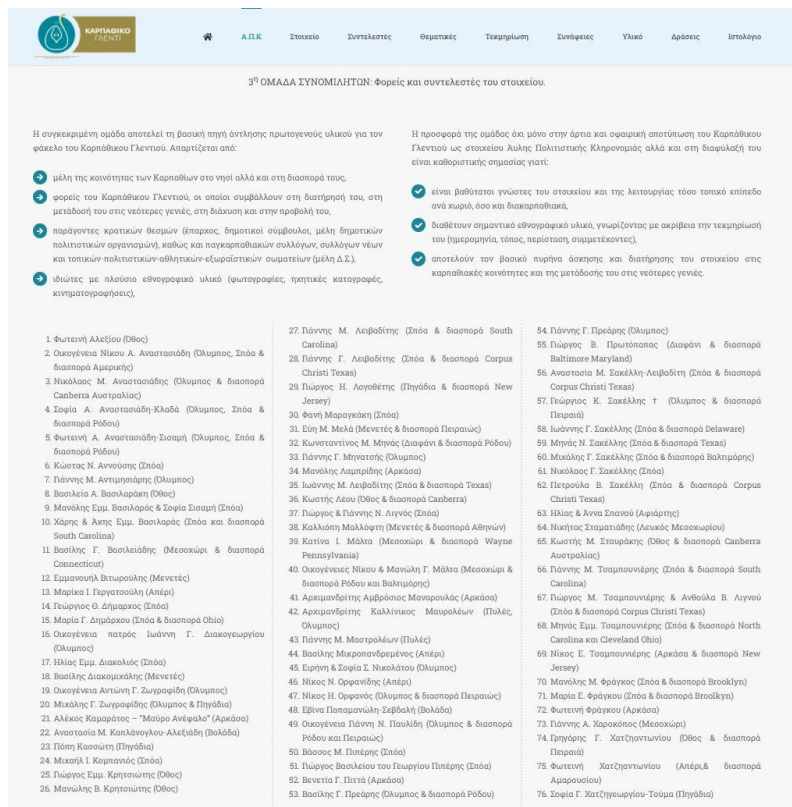
Αυτές είναι οι τέσσερις κατηγορίες των συνεργαζόμενων ομάδων που συμμετέχουν ενεργά και άμεσα στον σχεδιασμό και στην ανάπτυξη του διαδικτυακού κόμβου για το Καρπάθικο Γλέντι. Όλοι οι συνεργάτες είναι επιφορτισμένοι, ο καθένας με τη δική του ειδικότητα και εξειδίκευση, να συνεισφέρουν στον κόμβο και να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις και τις δυσκολίες για την ψηφιακή-διαδικτυακή απεικόνιση ενός πολυσύνθετου στοιχείου Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς αλλά και για τη βέλτιστη διαδραστική αλληλεπίδραση των επισκεπτών/χρηστών μέσω του κόμβου. Βέβαια, σε ένα τόσο πολυσχιδές έργο ανακύπτουν πολλά ζητήματα προς επίλυση, ήδη από τον σχεδιασμό του. Η πρώτη σημαντική προβληματική είναι το πώς θα αποτυπωθεί το ευρύ φυσικό (Κάρπαθος, καρπαθιακή διασπορά εσωτερικού και εξωτερικού) και διαδικτυακό (ιστοσελίδες, ιστολόγια, κοινωνικά δίκτυα, servers διαμοιρασμού πολυμέσων) τοπίο στο οποίο συναντάται, αναπτύσσεται, εξελίσσεται αλλά και μετασχηματίζεται το στοιχείο. Στην περίπτωση του Καρπάθικου Γλεντιού είναι αντιδεοντολογικό και παραπλανητικό να προβάλλεται διαδικτυακά «απλά κάτι το αντιπροσωπευτικό». Το Καρπάθικο Γλέντι είναι βασικό στοιχείο ταυτότητας όλων των Καρπαθίων. Παράλληλα, όμως, είναι πολύ σημαντικό να διασφαλιστεί η ισότιμη διαδικτυακή προβολή και διάδοση των κατά τύπους (ανά χωριό και ανά διασπορική κοινότητα) ιδιαιτεροτήτων που παρουσιάζει κατά την τέλεσή του. Έτσι θα αποφευχθεί η θεώρηση και η άσκηση του Καρπάθικου Γλεντιού ως ομογενοποιημένου και ομογενοποιητικού στοιχείου και ο συνακόλουθος υποβιβασμός επιμέρους, έστω και περιορισμένων σε έκταση, εκφάνσεών του.

Το ετερογενές σύνολο συνομιλητών-πληροφορητών (φορείς και παρατηρητές του στοιχείου, θεσμικοί και τοπικοί συλλογικοί φορείς, ερευνητές, καλλιτέχνες, περιηγητές, reporters, δημοσιογράφοι, κ.ο.κ.) αλλά και η μακρά σε βάθος χρόνου τέλεση του Καρπάθικου Γλεντιού δυσκολεύει ακόμα περισσότερο την αποτύπωση, την τεκμηρίωση και την ανάρτηση του εθνογραφικού υλικού. Παράλληλα, πρέπει να προσεχθούν τα νομικά ζητήματα που σχετίζονται με τη διαφύλαξη των πνευματικών δικαιωμάτων δημιουργών και καλλιτεχνών που παρέχουν στον κόμβο υλικό φωτογραφικής, ηχητικής και οπτικοακουστικής παρουσίασης του στοιχείου, αλλά και με την προστασία των προσωπικών δεδομένων όλων όσων αλληλεπιδρούν, συμμετέχουν ή παρουσιάζονται στον κόμβο. Το νομικό εύρος της προβληματικής αυτής δεν περιορίζεται αποκλειστικά στη γνώση και στην απόλυτη αποδοχή της ελληνικής νομοθεσίας αλλά και στο νομικό καθεστώς των κρατών ή των ενώσεων (π.χ. Ευρωπαϊκή Ένωση, Η.Π.Α.) όπου φιλοξενούνται οι servers του κόμβου ή αναπτύσσονται οι επικουρικοί διαδικτυακοί του λογαριασμοί (κοινωνικά δίκτυα, servers διαμοιρασμού πολυμέσων, πλατφόρμες δελτίων τύπου). Τέλος, η πανδημία του SARS-CoV-2 (COVID-19) και τα κρατικά υγειονομικά μέτρα προστασίας της δημόσιας υγείας, με τους περιορισμούς που εισήγαγαν στις κοινωνικές συναναστροφές και ιδιαίτερα στη συλλογική ψυχαγωγία μέσω γλεντικών εκδηλώσεων, είναι ακόμα ένας παράγοντας που δυσκολεύει την ομαλή πορεία στη συνεργασία των ομάδων σχεδιασμού και ανάπτυξης αλλά και στο υλικό καθεαυτό του κόμβου, με αποτέλεσμα τις τυχόν καθυστερήσεις στα παραδοτέα και κατά συνέπεια στην ολοκλήρωση του έργου.

## Το αναρτημένο υλικό στον κόμβο: Συντελεστές, πάροχοι και πληροφορητές

Όπως είδαμε και στις προηγούμενες ενότητες, ένας από τους βασικούς στόχους που έχουν θέσει οι ομάδες σχεδιασμού του διαδικτυακού κόμβου για το Καρπάθικο Γλέντι είναι η ανάπτυξη της συνεργατικής του διάστασης μέσω της άμεσης ή/και έμμεσης συμμετοχής όλων των συντελεστών του στοιχείου. Ως συντελεστές νοούνται ιδιώτες ή κάθε ομάδα ανθρώπων, συμπεριλαμβανομένων διαφόρων επαγγελματιών, που συμμετέχουν άμεσα ή έμμεσα στην τέλεση, στην καταγραφή, στην έρευνα, στην εκπαίδευση, στη διάδοση, στην προβολή και στη διαφύλαξη του στοιχείου. Η συμμετοχή και η συνδρομή τους είναι καθοριστικής σημασίας για τον διαδικτυακό κόμβο. Η παρουσία τους φέρνει στο προσκήνιο τη φωνή των ίδιων των φορέων του Καρπάθικου Γλεντιού, αποτυπώνει τις κατά τόπους κοινωνικές τους ιδιαιτερότητες, αφουγκράζεται κατά το δυνατόν τις συγχρονικές ανάγκες τους και τέλος καταγράφει τους μετασχηματισμούς που υπόκειται το στοιχείο ως μία εν εξελίξει κοινωνική και πολιτισμική έκφραση.

Η πρώτη μεγάλη κατηγορία συμμετεχόντων είναι οι άμεσοι και έμμεσοι συντελεστές του Καρπάθικου Γλεντιού, όπως οι γλεντιστές, οι οργανοπαίκτες, οι χορευτές, οι μάγειροι αλλά και όλοι οι εντόπιοι συμμετοχικοί παρατηρητές. Η συγκεκριμένη ομάδα αποτελεί τη βασική πηγή άντλησης πρωτογενούς υλικού για τον διαδικτυακό κόμβο (Εικόνα 6).



**Εικόνα 6.** Λεπτομέρεια από την υπό κατασκευή υποσελίδα «Φορείς και συντελεστές του στοιχείου»

Προέρχεται από μέλη της κοινότητας των Καρπαθίων στο νησί αλλά και στη διασπορά τους. Η προσφορά των ανθρώπων αυτών στον διαδικτυακό κόμβο εστιάζεται στην άρτια και σφαιρική αποτύπωση του Καρπάθικου Γλεντιού ως στοιχείου Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς αλλά και στη διαφύλαξή του. Η συμμετοχή τους είναι καθοριστικής σημασίας διότι: α) είναι βιωματικοί γνώστες του στοιχείου και της λειτουργίας του τόσο σε τοπικό επίπεδο ανά χωριό, όσο και διακαρπαθικά· β) διαθέτουν σημαντικό και συχνά μοναδικό εθνογραφικό υλικό (συνεντεύξεις, φωτογραφίες, ηχογραφήσεις, βιντεοσκοπήσεις), προσβάσιμο μέσω ιδιωτικών-οικογενειακών αρχείων, γνωρίζοντας συνήθως με ακρίβεια την τεκμηρίωσή του (ημερομηνία, τόπος, περίσταση, συμμετέχοντες) και γ) αποτελούν τον βασικό πυρήνα άσκησης και διατήρησης του στοιχείου στις καρπαθιακές κοινότητες

και της μετάδοσής του στις νεότερες γενιές. Παράλληλα, με τις ήδη υπάρχουσες διαπροσωπικές τους σχέσεις προωθούν τις διακοινοτικές επαφές, συνεργασίες και ενημερώσεις εντός και μέσω του κόμβου και των δικτύων του.

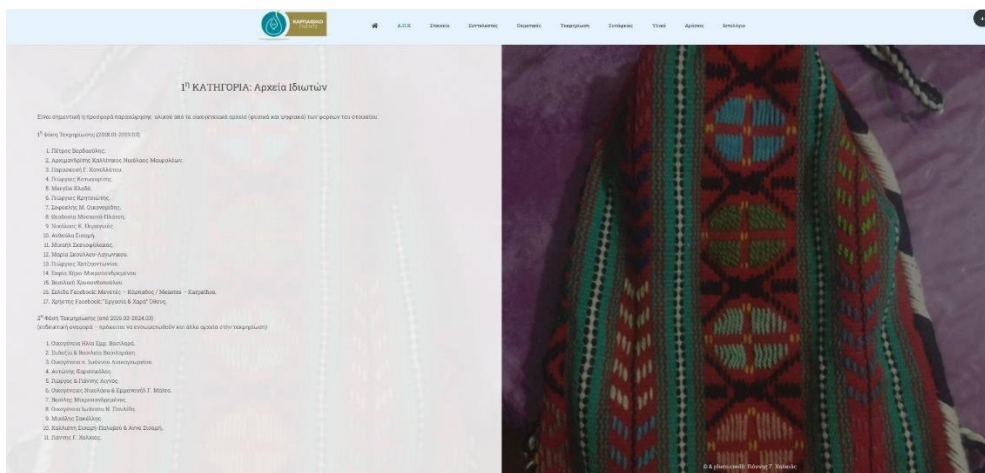
Η δεύτερη κατηγορία είναι οι εντόπιοι και διασπορικοί συλλογικοί φορείς που ασκούν το στοιχείο ενώ παράλληλα το διατηρούν και συμβάλλουν όχι μόνο στη συλλογική του διατήρηση αλλά και στη διάχυση, στην προβολή και στη μετάδοσή του στις νεότερες γενιές. Οι φορείς αυτοί είναι είτε θεσμικοί (περιφέρεια, επαρχείο, δήμος, μητρόπολη, ενορίες), είτε νομικά πρόσωπα ιδιωτικού δικαίου (σωματεία: παγκαρπαθιακά, τοπικά, πολιτιστικά, εξωραϊστικά, αθλητικά, κ.ά.), είτε νομικά άτυπες τοπικές συλλογικότητες (πανηγυριστές, παρέες νέων, κ.ά.). Παρέχουν και τεκμηριώνουν εθνογραφικό υλικό (συνεντεύξεις, φωτογραφίες, ηχογραφήσεις, βιντεοσκοπήσεις) και ενημερώνουν για την διοργάνωση πολιτιστικών εκδηλώσεων και δράσεων, όπως βιβλιοπαρουσιάσεις, εκδόσεις, σεμινάρια, ημερίδες, συνέδρια.

Η κατηγορία των ερευνητών και μελετητών του στοιχείου, εντόπιων και ξένων (Εικόνα 7), είναι εξίσου σημαντική. Η συμβολή της στον διαδικτυακό κόμβο κρίνεται ως απαραίτητη όχι μόνο λόγω της εντοπιότητας και της γνώσης που κατέχουν ως φορείς του στοιχείου ορισμένοι ερευνητές, αλλά και λόγω της επιστημονικής κατάρτισης των περισσότερων τους σε πεδία ανθρωπιστικών και κοινωνικών επιστημών και της χρήσης επιστημονικών μεθοδολογικών εργαλείων έρευνας. Οι περισσότεροι μελετητές έχουν αναπτύξει ή αναπτύσσουν «μακράς διάρκειας» πολυτοπική εθνογραφική έρευνα τόσο στην Κάρπαθο όσο και στις διασπορικές κοινότητες των Καρπαθίων. Η συγκριτική τους θεώρηση είναι μία θέαση πολύ ωφέλιμη για το στοιχείο, αφού είναι γνώστες και άλλων πολιτισμικών εκφάνσεων, αντίστοιχων με το Καρπάθικο Γλέντι, εντός και εκτός Ελλάδας. Ορισμένοι από αυτούς διακρίνονται για την πολύχρονη ενασχόλησή τους (τοπική, περιφερειακή, εθνική, διεθνή) σε ζητήματα Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς και πολιτιστικής διαχείρισης και διαθέτουν μεγάλη εμπειρία στην εκπόνηση εκπαιδευτικών και επιμορφωτικών σεμιναρίων και προγραμμάτων, καθώς και στον σχεδιασμό και στη διοργάνωση ημερίδων και συνεδρίων.

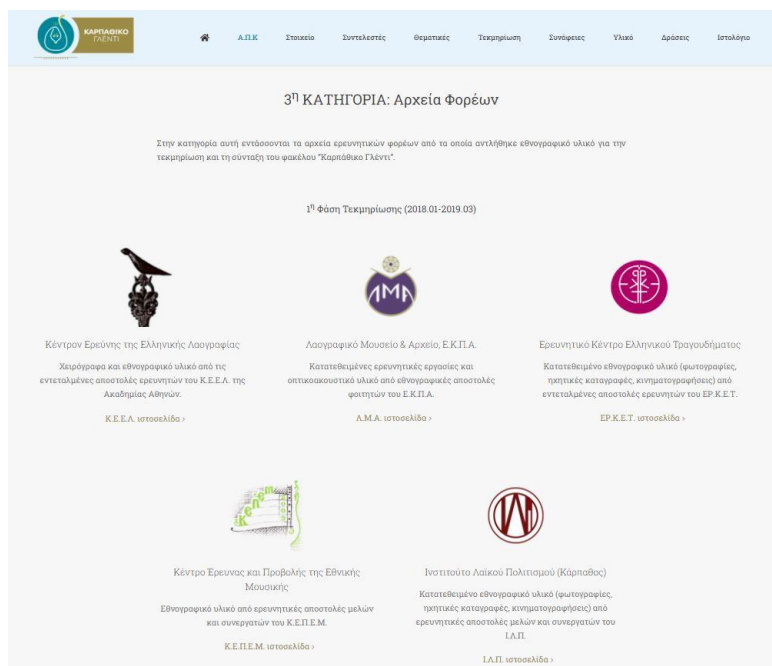


λαούτο, τσαμπούνα), καθώς και οι παραδοσιακές ενδυμασίες (καβάι, σακκοφούστανο, στιάνια και κοσμήματα / κολαΐνες) που φορούν οι γυναίκες στα γλέντια και στους χορούς στην Όλυμπο της Καρπάθου, όπου ακόμη διατηρούνται, καθώς και στην ολυμπίτικη διασπορά. Στην κατηγορία αυτών των καλλιτεχνών ανήκουν και οι εντόπιοι λαϊκοί ποιητές και οι έντεχνοι μουσικοί. Και αυτή η κατηγορία προσφέρει όχι μόνο πολύτιμο υλικό με σημαντικά εθνογραφικά στοιχεία για το Καρπάθικο Γλέντι αλλά αναδεικνύει και τους καλλιτεχνικούς και υλικούς του μετασχηματισμούς σε τοπικό, περιφερειακό και εθνικό επίπεδο.

Σημαντικοί πάροχοι εθνογραφικού υλικού (φωτογραφίες, ηχητικές καταγραφές, κινηματογραφήσεις) για το Καρπάθικο Γλέντι συνιστούν τα αρχεία ιδιωτών (εντόπιων και ξένων) και ερευνητικών φορέων αλλά και τα portfolios καλλιτεχνών-φωτογράφων (Εικόνες 8, 9, 10). Το υλικό τους παραχωρείται για προβολή του στον διαδικτυακό κόμβο είτε άμεσα με την παραχώρηση χρήσης του στον κόμβο αποκλειστικά για λόγους εκπαιδευτικούς, ερευνητικούς και διάχυσης του στοιχείου, είτε έμμεσα ως μετα-κοινοποίηση από δημόσια και ανοικτής διαδικτυακής πρόσβασης δίκτυα.

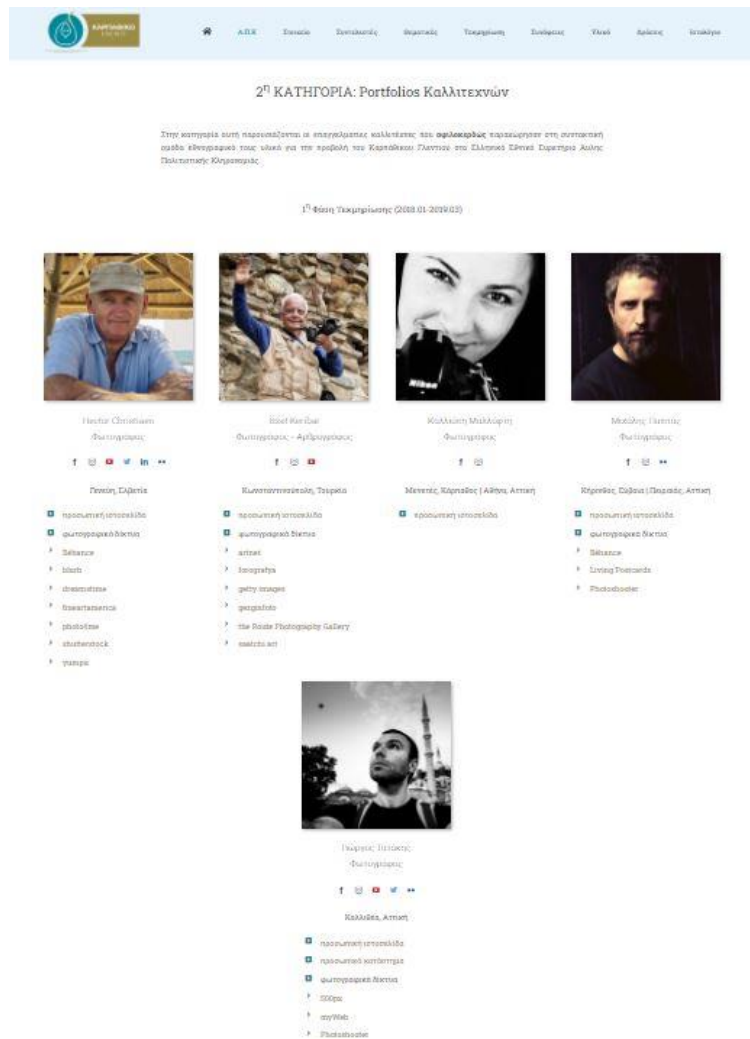


Εικόνα 8. Λεπτομέρεια από την υπό κατασκευή υποσελίδα «Αρχεία Ιδιωτών»



Εικόνα 9. Λεπτομέρεια από την υπό κατασκευή υποσελίδα «Αρχεία Φορέων»





Εικόνα 10. Λεπτομέρεια από την υπό κατασκευή υποσελίδα «Portfolios Καλλιτεχνών»

### Συμπεράσματα και σκέψεις για τον διαδικτυακό κόμβο «Καρπάθικο Γλέντι» στο πλαίσιο της ψηφιακής λαογραφίας

Στην παγκοσμιοποιημένη κοινωνία των επιταχυνόμενων αλλαγών (accelerated changes)<sup>19</sup>, στην οποία ζούμε, η επικοινωνία, η ανταλλαγή γνώσεων και στοιχείων πολιτισμού και η συγκρότηση των ταυτοτήτων πραγματοποιούνται σε μεγάλο βαθμό μέσω του Διαδικτύου. Το Καρπάθικο Γλέντι, για να συνεχίσει να αποτελεί στοιχείο επικοινωνίας ανάμεσα στους φορείς, στους συντελεστές, αλλά και στους μελετητές και στους θαυμαστές του, χρειάζεται έναν χώρο, στον οποίο μπορεί να εκφράζεται και να αναπτύσσεται συνολικά και πολυφωνικά, υπερβαίνοντας τους περιορισμούς της χρονικής και της χωρικής απόστασης ανάμεσα στους ανθρώπους που το επιτελούν, το παρακολουθούν και το μελετούν. Αυτός είναι ο επιδιωκόμενος στόχος του διαδικτυακού κόμβου, τον οποίο σας παρουσιάσαμε στο ανωτέρω κείμενο.

Τόσο μέσω της ανάλυσης του δελτίου «Καρπάθικο Γλέντι», όσο και μέσω της προγραμματικής περιγραφής του ομώνυμου διαδικτυακού του κόμβου, επιδιώξαμε να αναδείξουμε και να σχολιάσουμε νέες εκφάνσεις, εφαρμογές και δυνατότητες της ψηφιακής λαογραφίας. Σημαντικές μελέτες λαογράφων και ανθρωπολόγων έχουν αναδείξει τα νέα πεδία και τις νέες θεματικές της

<sup>19</sup> Βλ. σχετικά ομιλία του Thomas-Hylland Eriksen, <https://www.hyllanderiksen.net/video-kilde/2018/12/17/thomas-hylland-eriksen-overheating-coming-to-terms-with-accelerated-change>.

λαογραφίας και της εθνογραφίας στο ψηφιακό περιβάλλον<sup>20</sup>. Θεωρούμε ότι η πρωτοτυπία της παρούσας μελέτης είναι αφενός θεωρητικής και αφετέρου μεθοδολογικής φύσεως. Από τη σκοπιά της θεωρίας, παρουσιάζουμε τη δημιουργία του διαδικτυακού κόμβου ως τη συνέχεια της πορείας του Καρπάθικου Γλεντιού. Το δυναμικό αυτό στοιχείο του ζωντανού πολιτισμού των ανά τον κόσμο Καρπαθίων, που αποτελεί άμεση, προφορική και διαλογική επικοινωνία με μαντινάδες ανάμεσα στους φορείς του, πέρασε από το στάδιο της εγγραφής του στο Εθνικό Ευρετήριο της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Ελλάδας και προχωρεί στην προσπάθεια αποτύπωσης και περαιτέρω ανάπτυξής του μέσω του σχεδιαζόμενου διαδικτυακού κόμβου. Έτσι, η πρωτογενής προφορικότητα των μαντινάδων του γλεντιού συμπορεύεται και συνομιλεί με τη δευτερογενή, ηλεκτρονική προφορικότητα που τόσο εύστοχα διείδε ο Walter Ong<sup>21</sup>.

Η πρωτοβουλία της συντακτικής ομάδας του δελτίου και του κόμβου αναλύθηκε στο πλαίσιο μιας κριτικής προσέγγισης στην έννοια και στην εφαρμογή των πρακτικών της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και της δημόσιας λαογραφίας. Η λαογραφία, στην Ελλάδα και διεθνώς, σταδιακά υιοθετεί τις πρακτικές αυτές, από τις οποίες εμπνέονται γενικότερα άτομα και ομάδες που ασκούν διάφορα στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού. Η εξέλιξη αυτή συνδέεται με τις συνθήκες της νεωτερικότητας και με τον προσανατολισμό των τοπικών ομάδων προς ένα παγκόσμιο κοινό. Οι λαογράφοι, μεταξύ άλλων επιστημόνων του πολιτισμού, συχνά μετέχουν στις τρέχουσες κοινωνικές διεργασίες ως διαμεσολαβητές μεταξύ των φορέων διαφόρων στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού και διαφόρων τοπικών, περιφερειακών, εθνικών και υπερεθνικών, ακόμη, φορέων -για παράδειγμα, συλλόγων, δήμων, υπουργείων ή και της UNESCO. Δεν είναι, όμως, απλοί διαμεσολαβητές. Παρέχοντας την επιστημονική τους γνώση για την τεκμηρίωση, την κατηγοριοποίηση, την προβολή και διαφύλαξη και τη μεταβίβαση διαφόρων στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού από τους φορείς τους στις επόμενες γενιές, οι δημόσιοι λαογράφοι καθίστανται συντελεστές και συμπαραγωγοί των σύγχρονων αναπαραστάσεων των στοιχείων αυτών.

Ο διαδικτυακός κόμβος για το Καρπάθικο Γλέντι συνιστά μια τέτοια σύγχρονη εξέλιξη του λαϊκού πολιτισμού σε ένα νέο, ψηφιακό περιβάλλον, με στόχο την αειφορία και τη διάχυσή του στην ευρύτερη κοινότητα -των Καρπαθίων, των επιστημόνων και μελετητών του, αλλά και στην ελληνική και στην παγκόσμια κοινότητα, ως παράδειγμα καλής πρακτικής. Μέσω του Γλεντιού, οι Καρπάθιοι του νησιού και της διασποράς επί πολλές δεκαετίες επικοινωνούν μεταξύ τους διακοινοτικά και παγκαρπαθιακά, μετασηματίζοντας και αναπροσαρμόζοντας οι ίδιοι τα γλέντια τους ανάλογα με τις ισχύουσες εκάστοτε κοινωνικές και πολιτισμικές συνθήκες. Πέρα από την «από τη βάση» σύστασή του, το Καρπάθικο Γλέντι χαρακτηρίζεται από πολυφωνία τοπικών παραδόσεων, οι οποίες, όμως, συνομιλούν μεταξύ τους μέσω των ανταλλαγών των ίδιων των Καρπαθίων διαφορετικής τοπικής προέλευσης στα γλέντια τους. Το Καρπάθικο Γλέντι είναι μια «κοινή μορφή» (commonality of forms), η οποία νοηματοδοτείται διαφοροποιημένα από τα μέλη της καρπαθιακής κοινότητας, που το αναγνωρίζουν ως μείζον σύμβολο του τόπου και του πολιτισμού τους (βλ. Cohen, 1985, σσ: 11-21). Η θεωρητική/επιστημονική πρόκληση της δημιουργίας του περιγραφόμενου διαδικτυακού κόμβου συνίσταται στο να αναδείξει το Καρπάθικο Γλέντι ως έναν πολιτισμικό και σχεσιακό χώρο, όπου συνυπάρχουν ισότιμα, πολυφωνικά και διαλογικά όλες οι παραδόσεις του Γλεντιού και όπου οι φορείς τους συνδιαλέγονται μεταξύ τους, αλλά και με επιστήμονες, καλλιτέχνες και άλλους συντελεστές ή και θιασώτες του. Η κοινωνική και επιστημονική συγχρόνως στόχευση του εγχειρήματος του κόμβου είναι να δώσει την δυνατότητα στους Καρπάθιους χρήστες του να γνωρίσουν βαθύτερα τις τοπικές παραδόσεις των Καρπαθίων συμπατριωτών τους. Έτσι, ελπίζουμε ότι θα αποφεύγονται οι ηγεμονικές αντιλήψεις και πρακτικές υποβιβασμού και μισαλλοδοξίας για τις γλεντικές παραδόσεις των «άλλων» Καρπαθίων. Αυτές, όπως είδαμε, οδήγησαν σε ανταγωνισμό και διχασμό της κοινωνίας της Καρπάθου και στη διπλή εγγραφή του γλεντιού της Ολύμπου Καρπάθου στο Εθνικό Ευρετήριο της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Ελλάδας, τόσο στο δελτίο για το Καρπάθικο Γλέντι, όσο και σε ξεχωριστό δελτίο για το Ολυμπίτικο Γλέντι. Η πρακτική της

<sup>20</sup> Βλ. ενδεικτικά Αθανασίου, 2004· Μιχαήλ, 2009· Γκασούκα & Φουλίδη, 2012· Κατσαδώρας, 2013· Φουλίδη, 2015· Αυδίκος, 2016· Κατσαδώρας & Νουνανάκη, 2021· Νουνανάκη, 2022.

<sup>21</sup> Βλ. Ong, 1997. Βλ. επίσης Κατσαδώρας, 2013.



εγγραφής στο Εθνικό Ευρετήριο παρείχε το έδαφος για την εκδήλωση του ανταγωνισμού αυτού. Θα ήταν ευχής έργο, και βέβαια, δική μας ευχή, ο διαδικτυακός κόμβος, μέσα από την πολυφωνική, ισότιμη και πολυτροπική αναπαράσταση του Καρπάθικου Γλεντιού να θεραπεύσει το ρήγμα που επέφερε ο ανταγωνισμός αυτός για αναγνωρισιμότητα στο πλαίσιο της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και να αναδείξει τον πρωτογενή διακαρπαθιακό, αλλά και τον συλλογικό και επικοινωνιακό χαρακτήρα, τον οποίο είχε πάντοτε το Γλέντι στην καρπαθιακή κοινωνία.

Από πλευράς μεθοδολογίας της έρευνάς μας, προσπαθήσαμε να αναδείξουμε τον ίδιο τον σχεδιασμό του διαδικτυακού κόμβου ως μείζον ζήτημα, που απαιτεί σοβαρή προεργασία και πολυεπίπεδη συλλογική δράση. Πρόκειται για ένα εγχείρημα, το οποίο απαιτεί τη συντονισμένη και συστηματική συνεργασία διαφόρων ομάδων, που περιγράφηκαν αναλυτικά στο δεύτερο μέρος του κειμένου μας. Αναδείξαμε τις ομάδες σχεδιασμού, αποτελούμενες από την συντακτική ομάδα του δελτίου του Καρπάθικου Γλεντιού, από τους εντόπιους συνεργάτες της, που παρέχουν υλικό και χρόνο για τη δημιουργία του κόμβου, από το τεχνικό και καλλιτεχνικό ανθρώπινο δυναμικό που απασχολείται και από τον φορέα (ΕΡ.Κ.Ε.Τ.) που έχει αναλάβει την επιστασία και την ευθύνη της υλοποίησης του κόμβου. Αναφερθήκαμε επίσης στις ομάδες παροχής υλικού για τον κόμβο, δηλαδή στους ίδιους τους συντελεστές του Καρπάθικου Γλεντιού, στους συλλόγους, στους ερευνητές και στους καλλιτέχνες που το μελετούν και το θεραπεύουν. Σε ειδική ενότητα αναπτύχθηκαν οι προκλήσεις και οι προβληματισμοί μας κατά την ανάπτυξη του κόμβου: το ευρύ τοπίο που πρέπει να αποτυπώσει η ανάγκη αποφυγής μιας ομογενοποιημένης και ομογενοποιητικής αναπαράστασης του Καρπάθικου Γλεντιού, στοιχείο κείρας σημασίας για την απόδοση του πολυφωνικού του χαρακτήρα τα νομικά θέματα που πρέπει να ληφθούν υπόψη για την προστασία πνευματικών δικαιωμάτων και προσωπικών δεδομένων και συγκυρίες, όπως η πανδημία, που εμπόδισε την ανάπτυξη του κόμβου, αλλά και την διεξαγωγή καρπάθικων γλεντιών.

Η εκτενής ανάλυση του σχεδιασμού του διαδικτυακού κόμβου συνδέεται με την επιθυμία μας να αναδείξουμε πόσο σημαντική, απαιτητική, αλλά και αναγκαία διαδικασία είναι ο ορθός σχεδιασμός ανάλογων επιστημονικών και εθνογραφικών ιστοσελίδων και κόμβων, στους οποίους οι επιστήμονες του πολιτισμού, συμπεριλαμβανομένων των λαογράφων, μπορούν να συμβάλουν καθοριστικά<sup>22</sup>. Επιπλέον, επιχειρήσαμε να αναδείξουμε το νέο είδος συνεργειών που απαιτούνται για τέτοια εγχειρήματα, ως μία νέα δυνατότητα και έκφανση της ψηφιακής, δημόσιας και εφαρμοσμένης λαογραφίας. Στην περίπτωση του διαδικτυακού κόμβου «Καρπάθικο Γλέντι», πρόκειται για συνέργειες μεταξύ των διαχειριστών του κόμβου, επιστημόνων, φορέων και λοιπών συντελεστών του Γλεντιού, αλλά και των τεχνικών της πληροφορικής. Οι τελευταίοι καλούνται να διαμορφώσουν ένα λειτουργικό τοπίο για το Καρπάθικο Γλέντι στο Διαδίκτυο, με τεχνικά ασφαλή και ευχερή πρόσβαση στην πληροφόρηση, έτσι ώστε να ικανοποιούνται τα επιστημονικά και κοινωνικά αιτήματα των φορέων και των λοιπών συντελεστών του, επιτρέποντάς τους τις δημιουργικές ανταλλαγές. Με τον τρόπο αυτόν, όπως ελπίζουμε, ο κόμβος θα αποτελέσει μια «κοινότητα πρακτικής», επωφελή για την αειφορία, κοινωνική και επιστημονική, του Καρπάθικου Γλεντιού.

## Βιβλιογραφία

- Αθανασίου, Αθ. (2004). Εθνογραφία στο Διαδίκτυο ή το Διαδίκτυο ως εθνογραφία: δυνητική πραγματικότητα και πολιτισμική κριτική. *Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών*, 115, 49-74.
- Ανδρουλάκη, Μ. (2008). Ο κοινοτικός χορός στην Όλυμπο Καρπάθου: Συμβολικός-ιδεολογικός τόπος και κοινωνική πραγματικότητα. Στο *Πρακτικά Γ' Διεθνούς Συνεδρίου Καρπαθιακής Λαογραφίας «Κάρπαθος και Λαογραφία» (Κάρπαθος, 21-26.03.2006)*, 107-127. Πνευματικό Κέντρο Δήμου Καρπάθου & Νομαρχιακή Αυτοδιοίκηση Δωδεκανήσου-Επαρχείο Καρπάθου.

<sup>22</sup> Βλ. χαρακτηριστικά Καραχρήστος – Ποτηρόπουλος, 2021α, 2021β, για προτάσεις ηλεκτρονικής τεκμηρίωσης του εθνογραφικού υλικού του αρχείου του Κέντρου Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών, με σύγχρονες θεωρητικές και μεθοδολογικές προσεγγίσεις που εστιάζουν στην ανάγκη μετατροπής του σε «ζωντανό αρχείο».

- Ανδρουλάκη, Μ. (2016). Το γλέντι στην Όλυμπο Καρπάθου. Τεχνικές συλλογικής έκφρασης και επικοινωνίας. Στο *Πρακτικά Δ΄ Διεθνούς Συνεδρίου Καρπαθιακής Λαογραφίας «Κάρπαθος και Λαογραφία» (Κάρπαθος, 8-12.05.2013)*, 178-191. Ινστιτούτο Λαϊκού Πολιτισμού Τμήματος Φιλολογίας Ε.Κ.Π.Α.-Καρπαθιακός Οργανισμός Πολιτισμού, Άθλησης, Παιδείας-Ινστιτούτο Λαϊκού Πολιτισμού.
- Anttonen, P. J. (2018). *Η παράδοση μέσα από τη νεωτερικότητα. Μεταμοντερνισμός και έθνος-κράτος στην επιστήμη της λαογραφίας*, μετάφρ. Κούζας Γιώργος, Πατάκης.
- Αυδίκος, Ευ. (επιμ.) (2016). *Πολιτισμοί του Διαδικτύου*. Πεδίο.
- Βοζίκας, Γ. (2021). Κοινωνικές ανάγκες, βελτιωτικές δράσεις και θεωρητικά ζητήματα εφαρμοσμένης Λαογραφίας σε μια αστική τοπική κοινότητα. *Επετηρίς του Κέντρου Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας*, 35-36 (2014-2019) Α΄, 103-132.
- Butler, B., & Rowlands, M. (2012). Πολιτισμική κληρονομιά, μετάφρ. Μαρκέτου Πελαγία. Στο Ε. Γιαλούρη (επιμ.), *Υλικός πολιτισμός. Η ανθρωπολογία στη χώρα των πραγμάτων* (σσ. 125-150). Αλεξάνδρεια.
- Κάβουρας, Π. (1993). Αυτοσχέδιο διαλογικό τραγούδι και γλεντικός συμβολισμός στην Όλυμπο Καρπάθου. *Εθνολογία*, 2, 155-200.
- Κάβουρας, Π. (1996). Το καρπαθιακό γλέντι ως τελετουργία και παράσταση: Μία κριτική ανθρωπολογική προσέγγιση του συμβολισμού των παραδοσιακών τελεστικών τεχνών. Στο *Πρακτικά Συνεδρίου «Λαϊκά δρώμενα: Παλιές μορφές και σύγχρονες εκφράσεις» (Κομοτηνή, 25-27 Νοεμβρίου 1994)*, 65-81. Υπουργείο Πολιτισμού, Διεύθυνση Λαϊκού Πολιτισμού.
- Καραχρήστος, Ι., & Ποτηρόπουλος, Π. (2021α). Από αποθετήριο σε ένα ζωντανό αρχείο: Μια πρόταση για την τεκμηρίωση του εθνογραφικού υλικού στο αρχείο του Κέντρου Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών. *Επετηρίς Κέντρου Λαογραφίας*, 35-36 (2014-2019), 63-82.
- Καραχρήστος, Ι., & Ποτηρόπουλος, Π. (2021β). Σύγχρονες προσεγγίσεις σε λαογραφικά αρχεία: Εξειδικευμένες βάσεις δεδομένων για την τεκμηρίωση του λαογραφικού υλικού. Το Αρχείο Λαϊκών Παραδόσεων του Κέντρου Ερεύνης Ελληνικής Λαογραφίας. *Επετηρίς Κέντρου Λαογραφίας*, 35-36 (2014-2019), 83-102.
- Κατσαδώρας, Γ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο Γ. Κόκκινος & Μ. Μοσκοφόγλου-Χιονίδου (επιμ.), *Επιστήμες της εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σσ. 99-122). Ταξιδευτής.
- Κατσαδώρας, Γ. (2016). Σύγχρονη λαϊκή λογοτεχνία. Καρπαθιακές μαντινάδες στο Διαδίκτυο. Στο *Κάρπαθος και Λαογραφία. Πρακτικά Δ΄ Διεθνούς Συνεδρίου Καρπαθιακής Λαογραφίας (Κάρπαθος 8-12 Μαΐου 2013)*, 505-518. Ινστιτούτο Λαϊκού Πολιτισμού Καρπάθου Τμήματος Φιλολογίας Φιλοσοφικής Σχολής Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, Σειρά Αυτοτελών Εκδόσεων, Αρ. 9.
- Μακρής, Μ. (2007). *Τα παραδοσιακά τραγούδια της Ολύμπου Καρπάθου*. Κέντρο Καρπαθιακών Ερευνών, Τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδανός.
- Μακρής, Μ. (2017). *Τα παραδοσιακά τραγούδια της Ολύμπου Καρπάθου, Β΄ τόμος*. Κέντρο Καρπαθιακών Ερευνών.
- Marcus, G. (1998). Τα μετά την κριτική της εθνογραφίας. Στο Δ. Γκέφου-Μαδιανού (επιμ.), *Ανθρωπολογική θεωρία και εθνογραφία. Σύγχρονες τάσεις* (σσ. 67-108). Ελληνικά Γράμματα.
- Μιχαήλ, Γ. (2009). Homo interneticus ή λαογραφία και Διαδίκτυο. *Λαογραφία*, 41, 291-305.
- Μιχαηλίδης-Νουάρος, Μ. Γ. (1928). *Τα δημοτικά τραγούδια Καρπάθου, ήτοι συλλογή απάντων των εκδεδομένων και ανεκδότων καρπαθιακών τραγουδιών μετά εισαγωγής περί της καρπαθιακής διαλέκτου*. Αθήναι.
- Νουανάκη Α. Λ. (2022). *Ελληνικοί αστικοί θρύλοι στο Διαδίκτυο*. Διδακτορική διατριβή, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Ε.Κ.Π.Α.
- Οικονόμου, Α. (2019). Πολιτιστική κληρονομιά, υλική και άυλη: Δύο όψεις του ίδιου νομίσματος; Το παράδειγμα της αγροδιατροφικής παράδοσης. *Εθνολογία*, 17 (2017-2018), 5-38.

- Παπαταξιάρχης, Ε. (2006). Τα άχθη της ετερότητας: Διαστάσεις της πολιτισμικής διαφοροποίησης στην Ελλάδα του πρώιμου 21<sup>ου</sup> αιώνα. Στο Ε. Παπαταξιάρχης (επιμ.), *Περιπέτειες της ετερότητας. Η παραγωγή της πολιτισμικής διαφοράς στη σημερινή Ελλάδα* (σσ. 1-85). Αλεξάνδρεια.
- Φουλίδη, Ξ. (2015). *Νέοι ορίζοντες στις ελληνικές λαογραφικές Σπουδές: Το Διαδίκτυο ως πεδίο παραγωγής, διάδοσης και εκπαιδευτικής αξιοποίησης του Λαϊκού Πολιτισμού*. Διδακτορική Διατριβή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και του Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού.
- Φωτοπούλου, Σ. Β. (2016). Άυλη πολιτιστική κληρονομιά. Στο Σ.-Β. Φωτοπούλου (επιμ.), *Όψεις της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς στη Χίο* (σσ. 11-29). Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς.
- Χρυσανθοπούλου, Β. (2008α). Ο τόπος της πατρίδας στο λόγο και στις εθμικές τελετουργίες των Καρπαθίων της Κάμπερας Αυστραλίας. Στο *Πρακτικά Γ' Διεθνούς Συνεδρίου Καρπαθιακής Λαογραφίας «Κάρπαθος και Λαογραφία» (Κάρπαθος, 21-26.03.2006)*, 1027-1074. Πνευματικό Κέντρο Δήμου Καρπάθου & Νομαρχιακή Αυτοδιοίκηση Δωδεκανήσου-Επαρχείο Καρπάθου.
- Χρυσανθοπούλου, Β. (2008β). Εορταστικές τελετουργίες, συμβολισμός και ταυτότητα στις κοινότητες της ελληνικής διασποράς. Στο Ε. Αλεξάκης, Μ. Βραχιονίδου, Α. Οικονόμου (επιμ.), *Ανθρωπολογία και συμβολισμός στην Ελλάδα* (σσ. 323-357). Ελληνική Εταιρεία Εθνομολογίας.
- Χρυσανθοπούλου, Β. (2017). *Τόποι μνήμης στην καστελλοριζιακή μετανάστευση και διασπορά*. Παπαζήσης.
- Χρυσανθοπούλου, Β. (2021). Η λαογραφία ως θεωρία και πρακτική: Ο λαϊκός πολιτισμός από τη σκοπιά της πολιτιστικής κληρονομιάς και της δημόσιας λαογραφίας. Στο Ι. Βιβιλάκης (επιμ.), *Κατάσταση και προοπτικές της Λαογραφίας σήμερα* (σσ. 79-120). Αρμός.
- Χρυσανθοπούλου, Β., Κανελλάτου, Π., Βασιλαράς, Η., & Διακογεωργίου, Ευ. (2019). Καρπάθικο Γλέντι-Δελτίο στοιχείου Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Στο *Εθνικό Ευρετήριο Α.Π.Κ. της Ελλάδας*, [https://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2019/03/Karpathiko-Glenti-Deltio\\_final\\_10\\_6\\_19-2.pdf](https://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2019/03/Karpathiko-Glenti-Deltio_final_10_6_19-2.pdf), ΥΠ.ΠΟ.Α.-ΔΙ.ΝΕ.ΠΟ.Κ., ημ. ανάκτ.: 2022.06.18.
- Χρυσανθοπούλου, Β., Κανελλάτου, Π., Βασιλαράς, Η., & Διακογεωργίου, Ευ. (2019). Καρπάθικο Γλέντι-Δελτίο στοιχείου Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς: Βιβλιογραφία. Στο *Εθνικό Ευρετήριο Α.Π.Κ. της Ελλάδας*, <https://ayla.culture.gr/wp-content/uploads/2019/03/Karpathiko-Glenti-F-1-P.13-Vivliographia.pdf>, ΥΠ.ΠΟ.Α.-ΔΙ.ΝΕ.ΠΟ.Κ., ημ. ανάκτ.: 2022.06.18.
- Baron, R., & Spitzer, N. (eds.) (2007 [1992]). *Public folklore*. University of Mississippi Press.
- Baron, R. (2016). Public folklore dialogism and critical heritage studies. *International Journal of Heritage Studies*, 22 (8), 588-606.
- Baron, R. (2019). Public folklore: Theory of/in practice (A response to Elliott Oring). *Journal of American Folklore*, 123 (524), 163-174.
- Brandl, R. (2008). The differences in musical villages styles of traditional Karpathian music between 1967 and 1992 (lower-middle-upper Karpathian villages). Στο *Πρακτικά Γ' Διεθνούς Συνεδρίου Καρπαθιακής Λαογραφίας «Κάρπαθος και Λαογραφία» (Κάρπαθος, 21-26.03.2006)*, 303-306. Πνευματικό Κέντρο Δήμου Καρπάθου & Νομαρχιακή Αυτοδιοίκηση Δωδεκανήσου-Επαρχείο Καρπάθου.
- Butler, U. M. (2009). Notes on a dialogical anthropology. *Anthropology in Action*, 16 (3), 20-31.
- Caraveli, A. (1985). The symbolic village: Community born in performance. *Journal of American Folklore*, 98, 259-286.
- Cohen, A. P. (1985). *The symbolic construction of community*. Ellis Horwood Limited.
- Eriksen, Th. H. (2015.10.29). Overheating: Coming to terms with accelerated change. *The Futures Lecture Series*. Aarhus University, <https://www.hyllanderiksen.net/video-kilde/2018/12/17/thomas-hylland-eriksen-overheating-coming-to-terms-with-accelerated-change>, ημ. ανάκτ.: 2022.06.18.
- Hafstein, V. Tr. (2018a). Intangible heritage as a festival; or folklorization revisited. *Journal of American Folklore*, 131 (2018), 127-149.

- Hafstein, V. Tr. (2018b). *Making intangible heritage. El condor pasa and other stories from UNESCO*. Indiana University Press.
- Kavouras, P. (1990). *Glendi and xenitia: The poetics of exile in rural Greece (Olymbos, Karpathos)*. Doctoral dissertation, New School for Social Research, Graduate Faculty of Political and Social Science, Ann Arbor, Michigan, U.M.I.
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (1998). *Destination culture: Tourism, museums, and heritage*. University of California Press.
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (2004). Intangible heritage as metacultural production. *Museum International*, 221-222, (Vol. 56, No. 1-2), 52-65.
- Lassiter, L. E. (2005). *The Chicago guide to collaborative ethnography*. University of Chicago Press.
- Ong, W. J. (1997). *Προφορικότητα και εγγραμματοσύνη*, μετάφρ. Χατζηκυριάκου Κώστας. Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης.
- Ortner, S. B. (1973). On key symbols. *American Anthropologist*, 75 (5), 1338-1346.
- Smith, L. (2006). *The Uses of Heritage*. Routledge.

## Δικτυογραφία

- Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά της Ελλάδας: <https://ayla.culture.gr/>, ημ. ανάκτ.: 2022.05.28.
- Διαδικασία Εγγραφής στο Εθνικό Ευρετήριο Α.Π.Κ. | 2022: [https://ayla.culture.gr/purpose/diadikasia\\_eggrafis/](https://ayla.culture.gr/purpose/diadikasia_eggrafis/), ημ. ανάκτ.: 2022.05.29.
- Εθνική Επιστημονική Επιτροπή για την Εφαρμογή της Σύμβασης-Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά της Ελλάδας: [https://ayla.culture.gr/purpose/ethini\\_epistimoniki\\_epitropi\\_gia\\_ti\\_symvasi/](https://ayla.culture.gr/purpose/ethini_epistimoniki_epitropi_gia_ti_symvasi/), ημ. ανάκτ.: 2022.06.03.
- Ερευνητικό Κέντρο Ελληνικού Τραγουδιού: <https://erket.org/>, ημ. ανάκτ.: 2022.05.15.
- Greece-Intangible Heritage-Culture Sector | UNESCO: <https://ich.unesco.org/en/state/greece-GR>, ημ. ανάκτ.: 2022.06.12.
- Καρπάθικο Γλέντι | 2019-Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά της Ελλάδας: <https://ayla.culture.gr/karpathiko-glenti-2019/>, ημ. ανάκτ.: 2022.05.31.
- Πρόσκληση εκδήλωσης ενδιαφέροντος για οικονομική ενίσχυση και παροχή αιγίδας φορέων που διαχειρίζονται Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά της Ελλάδας: <https://drasis.culture.gr/index.php/anakoinwseis/121-2020-03-23-07-52-25> & [https://drasis.culture.gr/images/2020\\_03\\_19\\_prosklisi\\_ayla.pdf](https://drasis.culture.gr/images/2020_03_19_prosklisi_ayla.pdf), ημ. ανάκτ.: 2022.06.04.

## Η εικόνα του θρύλου του βρικόλακα μέσα από ψηφιακά παιχνίδια

Έλενα Ψυχάρη, Ρέα Κακάμπουρα

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

[elenpsychari@gmail.com](mailto:elenpsychari@gmail.com), [rkakamp@primedu.uoa.gr](mailto:rkakamp@primedu.uoa.gr)

### Περίληψη

Ένα από τα σταθερά μοτίβα λαϊκής προέλευσης που συναντάται τόσο στη λογοτεχνία όσο και στον κινηματογράφο και στο ψηφιακό παιχνίδι είναι εκείνο του θρύλου του βρικόλακα. Η λαογραφική έρευνα των παραδόσεων ή θρύλων για τους βρικόλακες υπήρξε από νωρίς μεγάλη, ενώ δεν ήταν καθόλου λίγες οι επιστημονικές προσεγγίσεις και από άλλους κλάδους των πολιτισμικών σπουδών. Ο βρικόλακας αποτελεί μία από τις δεσπόζουσες μορφές, αν όχι την πιο χαρακτηριστική, στο σύγχρονο λογοτεχνικό και κινηματογραφικό κίνημα του gothic. Ο συγκεκριμένος θρύλος έχει μια σταθερή παρουσία σε λογοτεχνικά έργα από το 18ο αιώνα και σε κινηματογραφικές ταινίες από τον 20ό αιώνα ενώ ήδη από τη δεκαετία του '80 παρείσφρησε και στη θεματολογία των ψηφιακών παιχνιδιών. Η παρούσα εισήγηση έχει ως αντικείμενο τη μελέτη της οπτικοποίησης του θρύλου του βρικόλακα, όπως αυτή αναπαρίσταται σε δύο ψηφιακά παιχνίδια ρόλων (RPG). Συγκεκριμένα ερευνώνται τα παιχνίδια *The Elder Scrolls V: Skyrim* και *Vampire The Masquerade: Bloodlines* υπό το πρίσμα της ψηφιακής εθνογραφικής έρευνας, τα αποτελέσματα της οποίας προσεγγίζονται ερμηνευτικά με αφετηρία στοιχεία της παράδοσης που αφορούν στον θρύλο του βρικόλακα. Η εργασία έχει ως στόχο τη διερεύνηση της σχέσης όψεων του λαϊκού πολιτισμού με τα ψηφιακά περιβάλλοντα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και εντάσσεται στις έρευνες της σύγχρονης Ψηφιακής Λαογραφίας που αναπτύσσεται δυναμικά τα τελευταία χρόνια και στη χώρα μας. Ειδικότερα μελετάται ο τρόπος επιβίωσης του θρύλου του βρικόλακα και οι νέες μορφές που παίρνει μέσα από τα παιχνίδια αυτά. Επίσης συντελείται σύγκριση των στοιχείων αυτών της παράδοσης του βρικόλακα με τα αντίστοιχα συμπεράσματα της έρευνας ώστε να διερευνηθεί το κατά πόσο εγκολπώνονται τα στοιχεία αυτά στους εικονικούς κόσμους των ψηφιακών παιχνιδιών, καθώς επίσης και εάν υπάρχουν κοινά χαρακτηριστικά ή διαφοροποιήσεις.

**Λέξεις κλειδιά:** βρικόλακας, ερμηνευτική ανάλυση, ψηφιακά παιχνίδια, Ψηφιακή Λαογραφία

### Abstract

One of the constant motifs of popular origin that is found in both literature, cinema and in digital games, is that of the vampire legend. The folklore research of traditions or legends about vampires has been great from an early age, while there have been quite a few scientific approaches from other branches of cultural studies. The vampire is one of the dominant figure, if not the most characteristic, in the modern Gothic literary and cinematic movement. This particular legend has a steady presence in literature from the 18th century and in movies from the 20th century, while already in the 80's he also penetrated the themes of digital games. The present paper aims to study the visualization of the vampire's legend, as it is represented in two digital role-playing games (RPG). Specifically, the games *The Elder Scrolls V: Skyrim* and *Vampire The Masquerade: Bloodlines* are researched in the light of digital ethnographic research, the results of which are interpreted based on elements of the tradition related to the legend of the vampire. The aim of the work is to investigate the relationship between aspects of popular culture and the digital environments of electronic games and is part of the research of modern Digital Folklore that is developing dynamically in recent years also in our country. In particular, the way of survival of the vampire legend and the new forms it takes through these games

are studied. A comparison of the elements of the vampire tradition with the corresponding findings of the research is also made in order to investigate whether these elements are embedded in the virtual worlds of digital games, as well as whether there are common features or differences.

**Keywords:** Digital Folklore, digital games, interpretive analysis, vampire

## Εισαγωγή

Στην εποχή που διανύουμε παρατηρείται μια παγκόσμια στροφή του ενδιαφέροντος προς λογοτεχνικές και κινηματογραφικές δημιουργίες με θέματα βγαλμένα από το φαντασιακό-μυθοπλαστικό, κυρίως σε έργα που εμπνέονται από λαϊκούς θρύλους και παραδόσεις. Δεσπόζουσα μορφή στις δημιουργίες αυτές αποτελεί ο βρικόλακας. Παράλληλα παρατηρείται μια έκρηξη της «ηλεκτρονικής παικτικότητας» όπως την χαρακτηρίζει ο Μερακλής (2010, σ. 6), η οποία, κατά τον ίδιο, αιτιολογείται από την αγάπη του ανθρώπου για τη μηχανή και την ικανοποίηση της ανάγκης του ανθρώπου για παραμυθία, η οποία επιτυγχάνεται μέσω των ψηφιακών παιχνιδιών (Μερακλής, 2010, σ. 3).

Η παρούσα έρευνα έχει ως στόχο τη διερεύνηση της σχέσης της Λαογραφίας με τα ψηφιακά περιβάλλοντα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών συμβάλλοντας στη διεύρυνση των οριζόντων της λαογραφικής έρευνας στη χώρα μας στο πλαίσιο της Ψηφιακής Λαογραφίας. Ειδικότερα μελετάται ο τρόπος αναπαράστασης του θρύλου του βρικόλακα σε ψηφιακά παιχνίδια, οι νέες μορφές που προσλαμβάνει και η σύγκρισή τους με θρύλους της ελληνικής λαϊκής παράδοσης και με αντίστοιχες εικόνες του σε λογοτεχνικά έργα και στον κινηματογράφο.

## Θεωρητική συζήτηση

### *Λαογραφία και Νέες Τεχνολογίες*

Η σημερινή εποχή χαρακτηρίζεται από ένα καθεστώς διαρκούς μετάλλαξης (Carter, 2005, σ. 148), το οποίο κυρίως οφείλεται στις αλματώδεις τεχνολογικές εξελίξεις οι οποίες με τη σειρά τους οδηγούν σε νέες κοινωνικές, οικονομικές, πολιτικές και πολιτισμικές συνθήκες. Ο άνθρωπος καθημερινά βομβαρδίζεται με πληροφορίες και, με το άγγιγμα μερικών πλήκτρων ή ακόμα και μιας οθόνης, γίνεται αυτομάτως κοινωνός ακόμα και των πιο ασήμαντων ή και των πιο σημαντικών εξελίξεων. Δύο παράγοντες που έχουν οδηγήσει στην εποχή της πληροφορίας είναι η ταχύτατη ανάπτυξη των επικοινωνιακών συστημάτων και η παγκοσμιοποίηση (Κατσαδώρας, 2013, σ. 100). Η παγκοσμιοποιημένη κοινωνία δεν απέχει πλέον πολύ από την κοινωνία της πληροφορίας, ειδικά από τη στιγμή που τα άτομα επιλέγουν να δημοσιοποιούν ακόμα και τις πιο προσωπικές ή οικογενειακές τους στιγμές, σε διάφορες διαδικτυακές πλατφόρμες ή κοινωνικά δίκτυα (π.χ. Facebook, twitter, YouTube κ.α.). Όπως γράφει ο Μιχαήλ (2009, σ. 292), τα άτομα «μεταναστεύουν» από τον πραγματικό κόσμο στον εικονικό -μετανάστευση την οποία παρομοιάζει με εκείνη των ανθρώπων από τα αγροτικά προς τα αστικά κέντρα- σε διάφορους δικτυακούς εικονικούς τόπους, όπου ζουν «μια ολοκληρωμένη νέα ζωή, μια *vita nuova*» (Μιχαήλ, 2009, σ. 297).

Τι συμβαίνει ωστόσο με τον λαϊκό πολιτισμό μέσα σε όλες αυτές τις ραγδαίες εξελίξεις; Ζώντας στην εποχή της πληροφορίας όπου καθετί το παραδοσιακό και κατεξοχήν λαογραφικό μοιάζει να φθίνει, είναι λογική αυτή η απορία. Η δημοφιλής εικόνα του λαού και της παράδοσης είναι αυτή του «πρώτου», θα λέγαμε, λαού της λαογραφίας, που δεν είναι άλλος από τον αγροτικό, ο οποίος έρχεται σε αντίθεση με τον αστικό, δημιουργώντας έτσι την αντίθεση μεταξύ παραδοσιακού και σύγχρονου (Κυριακίδου, 1978, σ. 18). Όπως πολύ γλαφυρά επισημαίνει ο Bronner (2009, σ. 21), «η εικόνα της παράδοσης που δημιουργείται στον καθένα, είναι αυτή της ζωής στο χωριό ή γύρω από ένα

οικογενειακό τραπέζι (...) το οποίο μπορεί να αντιτίθεται στη σύγχρονη αποξενωτική κοινωνική πραγματικότητα που κυριαρχείται από την τεχνολογία».

Ασφαλώς η έννοια του λαού της λαογραφίας έχει αποδεσμευτεί εδώ και πολλά χρόνια από τον αποκλειστικά αγροτικό της χαρακτήρα. Ο Μ. Γ. Μερακλής αναφέρεται στον λαό ως μια «πολυταξική και πολυστρωματική έννοια» (Μερακλής, 1996, σ. 13). Ο λαϊκός πολιτισμός δεν αφορά σε μουσειακού τύπου επιβιώσεις ή αναβιώσεις, αλλά όπως είχε αποσαφηνίσει η Άλκη Κυριακίδου Νέστορος, στην έννοια του πολιτισμού «περιλαμβάνονται όλα τα επίπεδα της ανθρώπινης δραστηριότητας: το οικονομικό, το τεχνικό, το κοινωνικό, το πνευματικό και, επομένως, και το ύφος και το ήθος και ο κοινωνικός χαρακτήρας» (Κυριακίδου, 1993, σ. 47). Ο Κατσαδώρας (2011, σ. 94) επισημαίνει πως «λαϊκός πολιτισμός, είναι ένας συνδυασμός όσων κληρονομούμε από τις προηγούμενες γενιές και τις επεξεργασίες στις οποίες αυτές υποβάλλονται από τις συνθήκες, τις ανάγκες και τις απαιτήσεις του σύγχρονου τρόπου ζωής, που ενδέχεται να λειτουργεί διαφορετικά σε τοπικό επίπεδο», ενώ οι Sims, Martine (2011, αναφ. στο Φουλίδη, 2015, σ. 26) υποστηρίζουν πως «παραδοσιακό» είναι καθετί το οποίο δημιουργεί μια αίσθηση συνέχειας. Η μεγάλη κοινωνική κινητικότητα και τα μεταναστευτικά ρεύματα, έχουν δημιουργήσει το θέμα της πολυπολιτισμικότητας και του πλουραλισμού, γι' αυτό και η Κακάμπουρα (2005, σ. 267) υποστηρίζει ότι «ο λαϊκός πολιτισμός είναι από τα πιο πρόσφορα πεδία για την πραγματοποίηση της «πολιτισμικής συνάντησης» και της ανάδειξης των κοινών πολιτισμικών στοιχείων ανάμεσα στους λαούς, χωρίς ταυτόχρονα να παραγνωρίζονται και οι ιδιαιτερότητες οι οποίες καθορίζονται από τη γενική και την τοπική ιστορία». Οι Γκασούκα και Φουλίδη (2012, σ. 41) αναφέρουν πως «ο λαϊκός πολιτισμός και στο παρελθόν και σήμερα συνίσταται από πλήθος στοιχείων που συνδέονται με γλωσσικά πρότυπα, ποικίλες πεποιθήσεις, ιδεολογίες, συμπεριφορές, κοινωνικές ενέργειες, διάφορες δραστηριότητες, υλικές κατασκευές, κ.ά. Τελικά, καθορίζεται από τα εσωτερικευμένα πρότυπα συμπεριφοράς, πεποιθήσεων, τέχνης, τελετουργιών, καθώς και των οργάνων και των εκφραστικών χαρακτηριστικών μιας συγκεκριμένης ομάδας».

Η παράδοση λοιπόν δεν είναι μια μουσειακή έννοια αλλά μια δυναμική διαδικασία, καθώς αυτή εξελίσσεται και αλλάζει με τον ίδιο τρόπο με τον οποίο εξελίσσεται και αλλάζει ο πολιτισμός. Καθετί παλαιό συνυπάρχει με το νέο, μέχρι να μην είναι πλέον απαραίτητο και το νέο πορεύεται με το παλαιό χωρίς να το απαρνείται και αυτή ακριβώς η αλληλεπίδραση είναι που κάνει την παράδοση δυναμική και όχι στατική (Ράπτης, 2012, σ. 397). Η δυναμική αυτή της παράδοσης είναι που αίρει τον προβληματισμό αναφορικά με τη σχέση του λαϊκού πολιτισμού γενικά, και της λαογραφίας ειδικότερα, με τις νέες τεχνολογικές εξελίξεις (Κατσαδώρας, 2011, σ. 101).

Ο Trevor Blank, στην εισαγωγή του *Folklore and the Internet: Vernacular expressions in a Digital world* (2009, σ. 1) υποστηρίζει πως οι σημερινοί λαογράφοι πρέπει να αναζητούν άλλους δρόμους για να επιβιώσει η επιστήμη, αντί να υιοθετούν εσχατολογικές απόψεις για το μέλλον της Λαογραφίας. Τονίζει ότι είναι πια καιρός οι λαογράφοι να στραφούν στο Διαδίκτυο όχι μόνο για να επεκτείνουν τους ακαδημαϊκούς τους ορίζοντες, αλλά και «για να μεταφέρουν την επιστήμη (της Λαογραφίας) στην ψηφιακή εποχή» (Blank, 2009, σ. 2). Ισχυρίζεται πως δεν πρέπει να φοβόμαστε να προκαλέσουμε τα όρια της λαογραφικής επιστήμης, καθώς το Διαδίκτυο και οι νέες τεχνολογίες έχουν ριζικά αλλάξει τον κόσμο και η Λαογραφία συνεχίζεται μέσα από αυτά είτε εμείς τα εξετάζουμε είτε όχι (Blank, 2009, σσ. 6-8). Ο Bronner μάλιστα υποστηρίζει πως η λαογραφία ήταν παρούσα ακόμα και όταν πρωτοεμφανίστηκαν οι υπολογιστές, πριν ακόμη υπάρξει το Διαδίκτυο (2009, σ. 26). Ο ίδιος αναφέρεται στη δεκαετία του '60, όταν επιλέχθηκε ως μαθητής να χρησιμοποιήσει ένα από τα γιγάντια, τότε, υπολογιστικά μηχανήματα που μπορούσαν να εκτελέσουν έναν πεπερασμένο αριθμό λειτουργιών και πράξεων. Αναφέρει πως η λαογραφία εμφανίστηκε μέσα από τον τρόπο που εκείνος και οι συμμαθητές του αντιλαμβάνονταν τον υπολογιστή. Συγκεκριμένα, τα αστεία μεταξύ της ομάδας, ο διάκοσμος του χώρου με εκτυπωμένες φράσεις «λαϊκής σοφίας», ακόμα και ο τρόπος με τον οποίο μιλούσαν για το μηχάνημα (ως διάβολο ή φάντασμα με δική του σκέψη), έδιναν ζωή σε αυτό, το έκαναν έμπυχο μέλος της ομάδας, το εξωραϊζαν από τη στενή τεχνολογική του υπόσταση, γεγονός που αποδεικνύει τη στενή σχέση των υπολογιστών με τα λαογραφικά φαινόμενα. Για τη



σχέση των υπολογιστών με τη Λαογραφία κάνει λόγο και ο William Fox (1983, σσ. 9-11)<sup>1</sup>, ο οποίος μάλιστα εξετάζει επαγωγικά τη σχέση αυτή και καταλήγει στα ακόλουθα συμπεράσματα:

- Στους υπολογιστές ευδοκούν κατά κύριο λόγο τα μικρότερα λαογραφικά είδη, ενώ τα μεγαλύτερα συντομεύονται.
- Η ψηφιοποιημένη λαογραφία μεταβάλλεται πιο αργά από την προφορική.
- Η χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή για τη δημιουργία και τη μετάδοση λαογραφικού υλικού μπορεί να οδηγήσει στην ανάπτυξη νέων ειδών, ή στη διεύρυνση κάποιων μικρότερων.
- Η ψηφιοποιημένη λαογραφία τείνει να είναι κατά κύριο λόγο ανώνυμη, μοιάζοντας αρκετά με τα γκράφιτι, ενώ οι δημιουργοί της δεν έχουν έλεγχο πάνω στους τελικούς αποδέκτες του υλικού.
- Σε ορισμένα είδη ψηφιακής λαογραφίας μπορεί να γίνει πιο εύκολα διάκριση μεταξύ δημιουργών και καταναλωτών τους.
- Η ψηφιακή λαογραφία δεν σχετίζεται στενά με δημογραφικούς παράγοντες όπως η παραδοσιακή.
- Το ψηφιακό υλικό τονίζει τη σχέση της λαογραφίας με την προβληματική του κοινωνικού ελέγχου, καθώς μέσω αυτού εκφράζονται βαθύτερα κοινωνικά προβλήματα, δίνοντάς του μια «αντισυστημική» διάσταση.

Συνοψίζοντας, δεν μπορούμε να αποκόπτουμε τον λαϊκό πολιτισμό και την τεχνολογία και να τα μελετάμε ως διαφορετικά αντικείμενα, από τη στιγμή που «ο λαϊκός πολιτισμός είναι ο πολιτισμός που δημιουργεί ο λαός» (Γκασούκα, 2006, σ. 95) και οι νέες τεχνολογίες υποβοηθούν την πολιτισμική δημιουργία. Ολοένα και περισσότεροι λαογράφοι αντιλαμβάνονται πως οι νέες τεχνολογίες δεν αποτελούν μόνο ένα εργαλείο για την κατάταξη και την καταγραφή σύγχρονων λαογραφικών φαινομένων, αλλά αντιθέτως τα φαινόμενα αυτά δεν μπορούν να υπάρξουν χωρίς τις Νέες Τεχνολογίες και τις κοινωνικές σχέσεις που αυτές συνεπάγονται (Dorst, 1990, σ. 181). Ασφαλώς και τα νέα τεχνολογικά μέσα είναι ένα πολύτιμο εργαλείο που διευκολύνει τη δουλειά των ερευνητών, προσφέροντας τη δυνατότητα πιο εύκολης καταγραφής, κατάταξης και ταξινόμησης του υλικού (Κατσαδώρας, 2011, σ. 105), ενώ παράλληλα η ψηφιοποίηση του λαογραφικού υλικού διευρύνει την προσβασιμότητά του (Skott, 2013). Ωστόσο είναι επίσης σημαντικό να γίνει αντιληπτό πως το πεδίο της παράδοσης επεκτείνεται τώρα και στους εικονικούς χώρους (Karlan, 2013, σ. 126), αφού το υλικό της έχει κάνει το άλμα του στον κόσμο του Διαδικτύου (Φουλίδη, 2015, σ. 27). Όπως επεσήμανε ο Fox (1983, σ. 5), οι λαογράφοι δεν πρέπει να περιορίζουν την προσοχή τους στα προϊόντα των λαογραφικών διεργασιών που προκύπτουν από την αλληλεπίδραση με τους υπολογιστές, αλλά να λαμβάνουν υπόψη και τους ρόλους που αυτά επιτελούν.

Όπως τα άτομα βρήκαν μια δεύτερη ζωή μέσα από τις νέες τεχνολογίες και τις ηλεκτρονικές επικοινωνίες, έτσι και οι διάφορες μορφές του λαϊκού πολιτισμού με δίαιλο τα ίδια ακριβώς μέσα, γνώρισαν νέους τρόπους μετάδοσης, διάχυσης ή ακόμα και δημιουργίας (Κατσαδώρας 2011, σ. 99). Ο Blank (2009, σ. 1) μάλιστα σημειώνει ότι καθώς το Διαδίκτυο αναπτύχθηκε ως μέσο επικοινωνίας, η λαογραφία αναδύθηκε σε αυτό με την ίδια αναγνωρισιμότητα όπως και στον πραγματικό κόσμο. Θεωρεί πως το Διαδίκτυο πρέπει να αναγνωριστεί ως ένα ζωτικό πεδίο έρευνας, καθώς αποτελεί το ιδανικό μέσο για τη μετάδοση λαϊκών αφηγήσεων εξαιτίας της ανωνυμίας και της ταχύτατης μετάδοσης ιδεών που προσφέρει (Blank 2007, σ. 19). Ο Κατσαδώρας (2011, σ. 106) σημειώνει πως το Διαδίκτυο παρουσιάζει «περισσότερα κοινά στοιχεία, ως προς τον τρόπο μετάδοσης των πληροφοριών, με την προφορικότητα παρά με την εγγραμματοσύνη». Η σχεδόν αυτόματη πρόσβαση σε καθετί το οποίο συμβαίνει, οδηγεί σε άμεσες κοινωνικές αντιδράσεις, οι οποίες με τη σειρά τους δημιουργούν ένα νέο είδος γραπτής, προφορικής και οπτικής λαογραφίας παγκόσμιου χαρακτήρα, το οποίο είναι γνωστό με τον όρο *e-folklore* (Krawczyk Wasilewska, 2006, σ. 248). Τα λαογραφικά φαινόμενα που απαντώνται στο ψηφιακό περιβάλλον θα μπορούσαν έτσι να θεωρηθούν και ως «μετα-λαογραφικά», καθώς έχουν την ευελιξία να μεταφέρονται από το προφορικό στο ψηφιακό και αντίστροφα (Κατσαδώρας, 2011, σ. 113).

<sup>1</sup> Βλέπε σχετικά και Κατσαδώρας 2011, σσ. 112-113.

### Ψηφιακά Λαογραφικά είδη και εικονικοί κόσμοι

Στην ψηφιακή λαογραφία (e-folklore, digital folklore), ανήκουν πάρα πολλά φαινόμενα, μια καταγραφή και κατάταξη των οποίων θα ήταν ιδιαίτερα δύσκολη, αν και ενδιαφέρουσα. Σύμφωνα με τον Κατσαδώρα (ό.π.) δεν αρκεί οποιοδήποτε ψήγμα 'λαϊκότητας' ώστε να τα εντάξουμε στην e-folklore, αλλά χρειάζεται μια πιο διερευνητική ματιά. Θα μπορούσαμε να επιχειρήσουμε έναν πρώτο διαχωρισμό των ψηφιακών λαογραφικών φαινομένων σε δύο μεγάλες κατηγορίες: α) 'παραδοσιακά' λαογραφικά είδη όπως θρύλοι, παραδόσεις, παραμύθια, μαντινάδες, γρίφοι, παροιμίες κ.ά. που ψηφιοποιούνται και βρίσκουν μια «δεύτερη ζωή» μέσα σ' ένα εικονικό περιβάλλον και β) είδη που δημιουργήθηκαν κατεξοχήν στο Διαδίκτυο και δεν μπορούν να υπάρξουν χωρίς αυτό, όπως για παράδειγμα τα λεγόμενα chain mails ή chain messages (Κατσαδώρας ό.π), τα memes (McNeil, 2015, σσ. 12-13) και πολλά άλλα.

Το λαογραφικό αυτό υλικό βρίσκεται διάχυτο στο Διαδίκτυο και τις περισσότερες φορές τα διάφορα είδη συνυπάρχουν και συμπλέκονται. Ο ρόλος τους είναι, κατά την Violetta Krawczyk-Wasilewska (2006, σ. 251), εκτός από πληροφοριακός, συγχρόνως θεραπευτικός και παρηγορητικός. Τα άτομα δηλαδή αναζητούν να ανακουφιστούν από τους φόβους τους μέσω αυτών των αστείων. Μέσα από το υλικό αυτό εκφράζονται παγκόσμιες φοβίες (π.χ. τρομοκρατία) όπως εκλαμβάνονται από τα άτομα ξεχωριστά, ή προσωπικές φοβίες (π.χ. ο φόβος του θανάτου), οι οποίες εκδηλώνονται με τον ίδιο τρόπο παγκοσμίως (Krawczyk-Wasilewska, 2006, σσ. 248-249). Η ίδια συμπεραίνει πως η έρευνα της ψηφιακής λαογραφίας στην εποχή της παγκοσμιοποίησης συνεπάγεται την έρευνα των βαθιά ριζωμένων βιολογικών, κοινωνικών και οικονομικών αναγκών και φόβων των ανθρώπων. Οι διαρκείς μεταλλάξεις και ανακατατάξεις αποδεικνύουν ότι ζούμε σε ένα «τοπικό χωριό κάτω από έναν παγκόσμιο ψηφιακό ουρανό» (Krawczyk-Wasilewska, 2006, σ. 253).

Κατεξοχήν διαδικτυακοί χώροι για την εύρεση του ψηφιακού λαογραφικού υλικού αποτελούν οι δύο τύποι ψηφιακών κόσμων που έχουν δημιουργηθεί, οι «σε απευθείας σύνδεση» (online) και οι «εικονικοί» (Φουλίδη, 2015, σ. 59). Στους πρώτους εντάσσονται οι ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης, τα blogs, τα σχόλια, τα fora και τα wikis. Οι εικονικοί κόσμοι απ' την άλλη ξεχωρίζουν εξαιτίας της τρισδιάστατης απεικόνισής τους, της ύπαρξης των avatars και της αλληλεπίδρασης μεταξύ των μελών, η οποία γίνεται σε πραγματικό χρόνο (Karlan & Haenlein, 2009 όπως αναφέρονται στο Φουλίδη, ό.π.)<sup>2</sup>. Ορισμένα από τα χαρακτηριστικά των εικονικών κόσμων, όπως αναφέρονται από τη Φουλίδη είναι τα ακόλουθα:

- Διέπονται από ένα σύνολο κανόνων που καθορίζουν τη συμπεριφορά των χρηστών.
- Είναι χώροι κατεξοχήν κοινωνικοί, καθώς όχι μόνο διευκολύνουν την επικοινωνία και την κοινωνικοποίηση των χρηστών, η οποία πραγματοποιείται μέσω κειμένου (chat), ήχου, ή εικόνας και βίντεο, αλλά ευνοεί και την ανάπτυξη ποικίλων διαπροσωπικών σχέσεων.
- Οι κόσμοι αυτοί χαρακτηρίζονται από μονιμότητα. Αυτό σημαίνει πως ακόμα κι αν κάποιος επιλέξει να αποσυνδεθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα, ο κόσμος αυτός θα συνεχίσει να υπάρχει και να εξελίσσεται.
- Είναι κοινόχρηστοι, καθώς μπορούν ταυτόχρονα να είναι συνδεδεμένα σε αυτούς πάρα πολλά άτομα.
- Είναι κατασκευασμένοι με τρισδιάστατα (3D) γραφικά, που δίνουν μια αίσθηση πραγματικότητας.
- Στους κόσμους αυτούς γίνεται χρήση των avatars, ψηφιακών δηλαδή αναπαραστάσεων του εαυτού, τα οποία κάθε χρήστης μπορεί να προσαρμόσει ανάλογα με τις προσωπικές του προτιμήσεις.

Τα παραπάνω χαρακτηριστικά τα συναντάμε και σε πολλά ψηφιακά παιχνίδια, όπως είναι το World of Warcraft, το The Elder Scrolls online κ.ά. Τα ψηφιακά παιχνίδια βέβαια, πέρα από τα στοιχεία των εικονικών κοινοτήτων που περιλαμβάνουν, παρουσιάζουν κι ένα ιδιαίτερο λαογραφικό

<sup>2</sup> Στην ελληνική βιβλιογραφία μεγάλο ενδιαφέρον παρουσιάζει η διατριβή της Ξανθίππης Φουλίδης (2015), η οποία διεξήγαγε έρευνα σε μία τέτοια εικονική κοινότητα, τη Second Life.

ενδιαφέρον, καθώς σταθερά αντλούν τις αφηγήσεις τους από τις λαϊκές παραδόσεις ώστε να διαμορφώσουν τον κόσμο τους. Καθώς τα παιχνίδια αυτά στοχεύουν σε καθηλωτικές αφηγήσεις (narratives) στα πλαίσια ενός φανταστικού σύμπαντος, η αληθοφάνεια του κατασκευασμένου κόσμου ενισχύεται και εμβαθύνεται μέσω της παράδοσης (lore) του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, το παιχνίδι *Elder Scrolls V: Skyrim*, που μελετάται στην παρούσα εργασία, ενσωματώνει πολλά στοιχεία της σκανδιναβικής λαϊκής παράδοσης. Τα διάφορα βιβλία που βρίσκει ο/η παίκτης/τρια μέσα στο παιχνίδι, τα ερείπια και οι προκαθορισμένοι διάλογοι συσχετίζουν τις πεποιθήσεις, τους θρύλους και τα τραγούδια που υπάρχουν στο παιχνίδι και περιέχουν σημαντικές πληροφορίες σχετικά με τον πολιτισμό του εικονικού αυτού κόσμου. Το ίδιο ισχύει για τα περισσότερα ψηφιακά παιχνίδια γενικά κι όχι μόνο γι' αυτά που είναι σε απευθείας σύνδεση (online). Στόχος των περισσότερων παιχνιδιών εξάλλου είναι να συγκεντρώσουν όσο το δυνατόν μεγαλύτερο αριθμό παικτών/τριών γίνεται, κάτι που το κατορθώνουν όταν καταφέρουν μέσα από τα γραφικά και την αφήγηση να κάνουν τους/τις παίκτες/τριες να αισθάνονται ότι βρίσκονται σε ένα «πραγματικό» περιβάλλον, ότι ζουν μια δεύτερη ζωή και μάλιστα πολύ πιο συναρπαστική και «μαγική». Όπως αναφέρει και η Hakamies (2015, σ. 3) τα ψηφιακά παιχνίδια είναι περισσότερο από ποτέ ρεαλιστικά και έχουν πολύ μεγάλη σημασία για τα άτομα που περνάνε τον περισσότερο χρόνο τους παίζοντας. Για τον Μιχαήλ (2005, σ. 299), «η γενιά των video games δεν αναγνωρίζει σαφείς διαχωριστικές γραμμές ανάμεσα στο παιχνίδι και την πραγματική ζωή», ίσως επειδή θα μπορούσαμε να πούμε τα video games φροντίζουν να ελαχιστοποιούν τις διαφορές τους με τον μη εικονικό κόσμο, εντάσσοντας στους κόσμους που δημιουργούν τη λαϊκή παράδοση, που προσδίδει αληθοφάνεια στο πολιτισμικό αυτό κατασκεύασμα.

## Η εικόνα του βρικόλακα σε ψηφιακά παιχνίδια ρόλων

### Μεθοδολογία και αντικείμενο της έρευνας

Η παρούσα μελέτη<sup>3</sup> έχει ως αντικείμενο την οπτικοποίηση του θρύλου του βρικόλακα, όπως αυτή πραγματοποιείται σε δύο ψηφιακά παιχνίδια ρόλων<sup>4</sup> (RPG<sup>5</sup>). Το θέμα επιλέχθηκε προκειμένου να

<sup>3</sup> Η έρευνα πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο εκπόνησης της μεταπτυχιακής διπλωματικής εργασίας της Έλενας Ψυχάρη (2017) με την επίβλεψη της αν. καθηγήτριας Ρέας Κακάμπουρα στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών του ΠΤΔΕ, ΕΚΠΑ «Λαογραφία και Πολιτισμός».

<sup>4</sup> Τα είδη (genres) των ψηφιακών παιχνιδιών ή αλλιώς βιντεοπαιχνιδιών δεν βασίζονται στη θεματολογία τους μόνο στον τρόπο με τον οποίο παίζονται, αλλά προσδιορίζονται συνήθως από το gameplay κάθε παιχνιδιού. Με τον όρο *gameplay* εννοούμε το περιβάλλον του «παίζει» κάθε παιχνιδιού, δηλαδή τους κανόνες, τον τρόπο παιχνιδιού, το σενάριο, την ποιότητα, όπως καθορίζεται από τα γραφικά και τον ήχο, καθώς και τους στόχους του. Σε μια πιο ελεύθερη μετάφραση του όρου, με το *gameplay* εννοούμε τη συνολική εμπειρία παιχνιδιού.

Ο Mark Prensky στο βιβλίο του Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι διακρίνει οκτώ είδη παιχνιδιών, τα οποία, όμως, δεν έχουν σαφή όρια: μπορεί ένα παιχνίδι να ανήκει σε πολλαπλές κατηγορίες. Τα είδη τα οποία αναφέρει ο Prensky (2007, σσ. 156-158) είναι τα εξής: 1) Παιχνίδια δράσης (action), 2) Παιχνίδια περιπέτειας (Adventure), 3) Παιχνίδια μάχης, 4) Γρίφοι, 5) Παιχνίδια ρόλων, 6) Παιχνίδια προσομοίωσης, 7) Αθλητικά παιχνίδια και 8) Παιχνίδια στρατηγικής. Σε αυτά θα πρέπει να προσθέσουμε ωστόσο και τα MMO (Massively Multiplayer Online), καθώς και τα Casual Games (δεν μπορεί να γίνει ακριβής μετάφραση του όρου, καθώς πέρα από το στοιχείο του χαλαρωτικού, εμπιέχουν και το στοιχείο του μη τακτικού χρονικά παιχνιδιού). Στη βιβλιογραφία ή στην ορολογία των παικτών/τριών μπορεί να συναντήσουμε και υποκατηγορίες (sub-genres), ενώ συχνά μπορεί να συναντήσουμε τα «δράσης» και «περιπέτειας» ως μία κατηγορία (Action-Adventure).

<sup>5</sup> Παιχνίδια Ρόλων (RPG): Στο βιβλίο *Dungeons and Dragons Rules Cyclopedia*, δίνεται ο ορισμός για το τι αποτελεί παιχνίδι ρόλων (Role Playing Game). Οι παίκτες/τριες εμπλέκονται διαλεκτικά σε παιχνίδια, όπου η αφήγηση, ο διάλογος και η αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών/τριών περιγράφουν τη δράση. Κάθε παίκτης/τρια ενδύεται έναν χαρακτήρα, τον οποίο ελέγχει απόλυτα κατά τη διεξαγωγή του παιχνιδιού (*Dungeons & Dragons Rules Cyclopedia* 1991, σ. 5). Τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων ακολουθούν τη λογική αυτή, με τη μόνη διαφορά ότι παίζονται σε υπολογιστή. Διαθέτουν ισχυρό σενάριο και εντάσσουν τον/την παίκτη/τρια σ' έναν συναρπαστικό κόσμο, είτε φανταστικό με θέματα παρμένα από την επιστημονική φαντασία ή τη λαϊκή παράδοση (π.χ. οι παίκτες/τριες είναι ξωτικά, βρικόλακες κ.α.), είτε ρεαλιστικό, με θεματολογία κυρίως από το Μεσαίωνα (π.χ. μάγοι, ιππότες, μεσαιωνικά σκηνικά κ.α.). Κάθε παίκτης/τρια υποδύεται έναν χαρακτήρα, ανθρωπόμορφο ή και μη (Κατσαδώρας 2017, σ. 766) και σταδιακά αυξάνει τον εξοπλισμό του και αποκτά

εμπλουτιστεί η ελληνική λαογραφική βιβλιογραφία, στην οποία διαπιστώνεται έλλειψη ερευνών που μελετούν αναπαραστάσεις λαϊκών θρύλων -και ειδικότερα της παράδοσης για το βρικόλακα- στο περιβάλλον του Διαδικτύου και ειδικότερα στα ψηφιακά παιχνίδια. Πραγματοποιήθηκε ψηφιακή εθνογραφική έρευνα σε εικονικά περιβάλλοντα με στόχο να αναδειχθεί ότι το ψηφιακό παιχνίδι όχι μόνο μπορεί να αναπαράγει και να διαχέει στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού -άρα υπάγεται στο πεδίο των σύγχρονων λαογραφικών ερευνών- αλλά και μπορεί εν δυνάμει να χρησιμοποιηθεί και για τη διδασκαλία αυτών.

Συγκεκριμένα ερευνώνται τα παιχνίδια *The Elder Scrolls V: Skyrim* και *Vampire The Masquerade: Bloodlines* υπό το πρίσμα της ψηφιακής εθνογραφικής έρευνας, τα αποτελέσματα της οποίας προσεγγίζονται ερμηνευτικά με αφετηρία στοιχεία της παράδοσης που αφορούν στον θρύλο του βρικόλακα. Ο λόγος που επιλέχθηκε το συγκεκριμένο *genre* παιχνιδιών έναντι άλλων είναι επειδή προσπερνάει τη γραμμικότητα της αφήγησης και προσφέρει πολλαπλές αναγνώσεις κι ερμηνείες ανάλογα με τα άτομα που παίζουν κάθε φορά το εκάστοτε παιχνίδι, ενώ ακόμα και το ίδιο άτομο μπορεί να εμπλακεί σε διαφορετικό ρόλο κάθε φορά που παίζει το ίδιο παιχνίδι, γεγονός που συμπίπτει με τις πολλαπλές ταυτότητες που υιοθετούν τα άτομα σε εικονικά περιβάλλοντα.

Τα ερωτήματα στα οποία καλείται να απαντήσει η παρούσα έρευνα είναι τα εξής:

1. Υπάρχει στα ψηφιακά παιχνίδια η μεγάλη απήχηση του θρύλου του βρικόλακα που συναντάμε στην κινηματογραφική και λογοτεχνική παραγωγή;
- 2.α) Ποιες εικόνες του θρύλου συναντάμε στα συγκεκριμένα ψηφιακά παιχνίδια; β)Υπερισχύουν οι εικόνες της λαϊκής παράδοσης ή οι σύγχρονες διασκευές τους;
3. Ποια στοιχεία της λαϊκής παράδοσης εντοπίζονται, έστω και σε μικρή έκταση, στα σύγχρονα ψηφιακά παιχνίδια όσον αφορά στον θρύλο του βρικόλακα;

Τα ψηφιακά παιχνίδια, πέρα από τα στοιχεία των εικονικών κοινοτήτων που περιλαμβάνουν, παρουσιάζουν κι ένα ακόμα ιδιαίτερο λαογραφικό ενδιαφέρον, καθώς σταθερά αντλούν τις αφηγήσεις τους από τις λαϊκές παραδόσεις ώστε να διαμορφώσουν τον κόσμο τους. Καθώς τα παιχνίδια αυτά στοχεύουν σε καθηλωτικές αφηγήσεις (*narratives*) στα πλαίσια ενός φανταστικού σύμπαντος, η αληθοφάνεια του κατασκευασμένου κόσμου ενισχύεται και εμβαθύνεται μέσω της παράδοσης (*lore*) του παιχνιδιού. Ένα από τα σταθερά μοτίβα λαϊκής προέλευσης που συναντάται τόσο στη λογοτεχνία όσο και στον κινηματογράφο και στο ψηφιακό παιχνίδι είναι αυτό του θρύλου του βρικόλακα.

Η ενασχόληση με τα θρυλικά αυτά πλάσματα υπήρξε από νωρίς μεγάλη, ενώ δεν ήταν καθόλου λίγες οι επιστημονικές προσεγγίσεις, ιδίως από την πλευρά των επιστημών του ανθρώπου. Ο βρικόλακας αποτελεί μια από τις δεσπόζουσες μορφές, αν όχι την πιο χαρακτηριστική, στο σύγχρονο λογοτεχνικό και κινηματογραφικό κίνημα του *gothic* (Ψυχάρη & Κατσαδώρας, 2020, σ. 331). Ο συγκεκριμένος θρύλος έχει μια σταθερή παρουσία σε λογοτεχνικά έργα από το 18ο αιώνα και σε κινηματογραφικές ταινίες από τον 20ό αιώνα ενώ ήδη από τη δεκαετία του '80 παρείσφρησε στη θεματολογία των ψηφιακών παιχνιδιών. Στον ελλαδικό χώρο ο θρύλος του βρικόλακα αποτελεί μία από τις δεσπόζουσες μορφές των λαϊκών παραδόσεων. Στο μνημειώδες έργο του Νικολάου Πολίτη *Παραδόσεις* (1904), συναντάμε 44 αφηγήσεις (αρ. 933-977, Πολίτης, 1994, σσ. 423-450) αποκλειστικά για τους βρικόλακες, από διάφορες περιοχές της Ελλάδας. Ανεξαρτήτως περιοχής συναντάμε κοινές αντιλήψεις που αφορούν τόσο τη γένεση, τις συνήθειες αλλά και την αντιμετώπιση των βρικόλακων (Ψυχάρη & Κατσαδώρας, 2020, σ. 333).

Στην παρούσα έρευνα γίνεται χρήση της ερμηνευτικής μεθόδου, όπως αυτή εφαρμόζεται στην ανάλυση κειμένων όπου αναζητούνται κυρίως οι συμβολισμοί και η σημασία τους (Λυδάκη 2001, σ. 57), ώστε να αναδειχθούν οι συσχετισμοί των εικόνων του βρικόλακα στα παιχνίδια με εκείνες που έχουμε από τη λαϊκή παράδοση και τη λογοτεχνία ή/και τον κινηματογράφο και να αποσαφηνιστεί η διαλεκτική σχέση παρόντος παρελθόντος (Λυδάκη, 2009, σ. 87). Παρά την αμφισβήτηση που επιδέχεται η εγκυρότητα της ερμηνευτικής μεθόδου, εξαιτίας κυρίως της κατ' ανάγκην επιβολής των

---

εμπειρία ώστε να κερδίσει μάχες και αντικείμενα και να «σώσει τον κόσμο». Τα παιχνίδια αυτά παίζονται σε διαδικτυακές πλατφόρμες στις οποίες συμμετέχουν παίκτες/τριες απ' όλο τον κόσμο.

υποκειμενικών θεωρήσεων του εκάστοτε ερευνητή (Λυδάκη, 2009, σ. 93), στην παρούσα εργασία βρίσκει εφαρμογή εξαιτίας κυρίως του χαρακτήρα των ψηφιακών παιχνιδιών που μελετώνται (παιχνίδια ρόλων), τα οποία, όπως αναφέρεται παραπάνω επιδέχονται πολλαπλές ερμηνείες. Όπως σημειώνει η Λυδάκη (2009, σ. 94): «Η ερμηνευτική προσέγγιση, ευρισκόμενη στον αντίποδα, δεν έχει ψευδαισθήσεις για μία και μοναδική αλήθεια, δεν μονολογεί· έχει επίγνωση της ιστορικότητας της ερμηνείας και του γεγονότος ότι οι ερμηνευτικές υποθέσεις και τα ερμηνευτικά πλαίσια που αναζητούνται αναχωρούν από τις υποκειμενικές εμπειρίες του ερευνητή. Όμως η δυνατότητα πολλαπλών αναγνώσεων, η αναγνώριση του συνεχούς γίνεσθαι, η αναστοχαστικότητα και ο συλλογισμός, μαζί με την πειστικότητα της ερμηνείας, παρέχουν εχέγγυα εγκυρότητας».

### *Η ερευνητική διαδικασία*

Η διεξαγωγή της έρευνας πραγματοποιήθηκε σε τρία στάδια: 1) Αναζήτηση, 2) Προσπέλαση (παίξιμο) των παιχνιδιών και 3) Επεξεργασία-Ανάλυση Δεδομένων και διήρκησε από τον Σεπτέμβριο του 2015 έως τον Απρίλιο του 2017. Κατά το πρώτο στάδιο, αυτό της αναζήτησης των ψηφιακών παιχνιδιών, πραγματοποιήθηκε εκτενής διαδικτυακή έρευνα ώστε να βρεθούν ψηφιακά παιχνίδια με θέμα τον βρικόλακα. Δημιουργήθηκε ένας αρχικός κατάλογος παιχνιδιών και στη συνέχεια απομονώθηκαν τα παιχνίδια που ανήκουν στο είδος (genre) των RPG (παιχνιδιών ρόλων). Για την εύρεση των παιχνιδιών χρησίμευσαν άρθρα σε ιστοσελίδες με θέμα το gaming όπως είναι οι [www.gameranx.com](http://www.gameranx.com), [www.cheatcc.com](http://www.cheatcc.com), <http://www.gamersdecide.com>, <https://www.gamespot.com> (11/01/2017) κ.ά., καθώς επίσης και fora χρηστών στην ηλεκτρονική πλατφόρμα παιχνιδιών *Steam*. Αναζήτηση επίσης πραγματοποιήθηκε στο Youtube, όπου αναζητήθηκαν βίντεο-αφιέρωματα παικτών/τριών στα αγαπημένα τους παιχνίδια και παρακολούθησαν τα Trailer των παιχνιδιών αυτών και σε ορισμένες περιπτώσεις αποσπασματικές περιηγήσεις (walkthroughs) παικτών/τριών ώστε να εξεταστεί εάν το εκάστοτε παιχνίδι μπορούσε να ενταχθεί στην έρευνα. Ορισμένοι από τους όρους που χρησίμευσαν για την αναζήτηση ήταν οι εξής «vampire games, best vampire games, list of vampire games, must play vampire games» κ.ά. Για την τελική επιλογή των παιχνιδιών λήφθηκαν επίσης υπόψη τα σχόλια των χρηστών κάτω από τα σχετικά βίντεο καθώς και ο αριθμός των θετικών αποκρίσεων και η θεαματικότητα, ως σημεία ένδειξης της απήχησης του κάθε παιχνιδιού. Ορισμένα πολύ παλαιά (χρονολογικά) παιχνίδια απορρίφθηκαν καθώς ήταν πολύ δύσκολο να βρεθούν πλέον ηλεκτρονικά ενώ ήταν πιθανόν να εμφάνιζαν προβλήματα απόδοσης σε ένα σύγχρονο υπολογιστικό περιβάλλον. Η εμπειρία της ερευνητριας από την προσωπική της ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτέλεσε ένα πλεονέκτημα κατά τη διάρκεια της έρευνας και έπαιξε ρόλο στην τελική επιλογή των δύο παιχνιδιών, τα οποία είναι τα *The Elder Scrolls V:Skyrim-Dawnguard* και *Vampire The Masquerade:Bloodlines*.

Μετά την επιλογή των παιχνιδιών ακολούθησε η προσπέλασή τους, η οποία πραγματοποιήθηκε σε δύο φάσεις. Αφιέρωθηκε αρχικά χρόνος στο κάθε παιχνίδι ώστε να υπάρξει εξοικείωση με τον χειρισμό του. Κάθε παιχνίδι προσεγγίστηκε δύο φορές: η πρώτη φορά είχε ως στόχο να προσπελαστεί ολόκληρο, να βιωθεί η λεγόμενη εμπειρία παιχνιδιού και να φανούν τα σημεία στα οποία θα έπρεπε αργότερα να σταθεί η έρευνα. Κατά τη δεύτερη προσπέλαση κάθε παιχνιδιού, η οποία χρειάστηκε λιγότερο χρόνο, καθώς εκτελούνταν μόνο οι κεντρικές αποστολές των αφηγήσεων, η ερευνητρια κρατούσε σημειώσεις και «έσωζε» το κάθε παιχνίδι σε στρατηγικά σημεία, απ' όπου θα μπορούσε να εκκινήσει ξανά και να συμπληρώσει τις παρατηρήσεις της. Συνολικά για το *The Elder Scrolls V:Skyrim-Dawnguard* δαπανήθηκαν 400 ώρες παιχνιδιού (300+ ώρες κατά την πρώτη προσπέλαση και περίπου 100 ώρες κατά τη δεύτερη) και για το *Vampire The Masquerade:Bloodlines* δαπανήθηκαν 120 ώρες παιχνιδιού (65 ώρες για την πρώτη προσπέλαση και 55 κατά τη δεύτερη). Η μεγάλη διαφορά στον χρόνο των δύο παιχνιδιών οφείλεται κυρίως στην τεράστια έκταση του πρώτου έναντι του δεύτερου καθώς και στη δυσκολία ορισμένων επιπέδων που χρειάστηκαν αυξημένο αριθμό επαναλήψεων.

Στο τρίτο στάδιο της έρευνας έγινε η συγκέντρωση των παρατηρήσεων και η επεξεργασία τους (επεξεργασία εικόνων, κατηγοριοποίηση υλικού) και ακολούθησε η συγγραφή της έρευνας. Το υλικό που είχε συγκεντρωθεί ταξινομήθηκε σε κατηγορίες ανάλογα με το περιεχόμενο, οι οποίες ήταν οι εξής:

α) Εμφάνιση: Εδώ εμπίπτουν όλα τα στοιχεία που έχουν να κάνουν με την εξωτερική εμφάνιση των βρικόλακων όπως τους συναντάμε στο παιχνίδι.

β) Δυνάμεις: Στην κατηγορία αυτή εντάχθηκαν οι δυνάμεις που φαίνεται ότι έχουν οι βρικόλακες των παιχνιδιών, η ονομασία κάθε δύναμης και τα ξεχωριστά χαρακτηριστικά της (πότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί, πόσο συχνά, τι προσδίδει κ.ά.)

γ) Χώρος και αντικείμενα: Στην ενότητα αυτή εμπίπτουν στοιχεία του χώρου (π.χ. αρχιτεκτονική κτιρίων, διακόσμηση κ.λπ.) και αντικείμενα (π.χ. όπλα, ενδυμασία κ.λπ.), τα οποία συνδέονται με τους βρικόλακες στο παιχνίδι και λειτουργούν αισθητικά ή έχουν κάποια ουσιαστική λειτουργία στο παιχνίδι.

δ) Κοινωνικές δομές: Σε αρκετές περιπτώσεις εντοπίστηκαν στα παιχνίδια στοιχεία κοινωνικής ιεραρχίας και τάξης, τα οποία ήταν σημαντικά και αρκετά ώστε να αποτελέσουν ξεχωριστή κατηγορία.

## Αποτελέσματα της έρευνας

Από την έρευνα διαπιστώθηκε πως οι εικονικοί κόσμοι των δύο υπό μελέτη παιχνιδιών ενσωματώνουν πολλά στοιχεία της λαϊκής παράδοσης αναφορικά με τον θρύλο του βρικόλακα, ακόμα και στην «εξελιγμένη» του μορφή, όπως αυτή διαμορφώθηκε από τις διάφορες καλλιτεχνικές δημιουργίες (λογοτεχνία και κινηματογράφος). Μπορεί τα ψηφιακά παιχνίδια ως δημιουργίες να φέρουν τη σφραγίδα και την επωνυμία κάποιας εταιρείας, ωστόσο δεν απέχουν από το στοιχείο της συλλογικότητας. Πίσω από κάθε παιχνίδι βρίσκεται μια μεγάλη ομάδα δημιουργών, οι οποίοι πέρα από την «ιδέα» που έχουν ως βάση για το εγχείρημά τους, βασίζονται κυρίως στα ήθη και στα καλλιτεχνικά ρεύματα κάθε εποχής και κυρίως στις επιθυμίες του κοινού στο οποίο απευθύνονται. Εξάλλου το πόσο πετυχημένο ή αποτυχημένο είναι ένα παιχνίδι έχει να κάνει με την αποδοχή του από τους/τις παίκτες/τριες, γεγονός που εντάσσει το ψηφιακό παιχνίδι στην ποπ κουλτούρα και αυτή η δημοφιλία του είναι ακριβώς αυτό που το καθιστά 'λαϊκό'. Για τον λόγο αυτό βλέπουμε ότι στα παιχνίδια ρόλων, δίνεται μεγάλη ελευθερία κινήσεων στον/στην παίκτη/τρια μέσα από μία ποικιλία επιλογών ώστε να μπορέσει να διαμορφώσει την εικονική του ταυτότητα όπως ο ίδιος επιθυμεί. Οι νέες τεχνολογίες γενικά και το ψηφιακό παιχνίδι ειδικότερα, δεν μπορούμε να πούμε ότι αποτελούν κίνδυνο για την παράδοση, η οποία άλλωστε είναι μια δυναμική έννοια. Αντιθέτως, η αναπαραγωγή θρύλων και παραδόσεων παρέχει έναν ευχάριστο και διαδραστικό τρόπο να έρθουν σε επαφή οι νέες γενιές με στοιχεία της παράδοσης.

Συγκεκριμένα, τα συμπεράσματα που προκύπτουν από την έρευνα σχετικά με τη δημιουργία, την εμφάνιση και τους τρόπους αντιμετώπισης του βρικόλακα στην παράδοση, τη λογοτεχνία και τον κινηματογράφο, σε σχέση με τα αντίστοιχα των ψηφιακών παιχνιδιών, παρουσιάζονται στους παρακάτω συγκεντρωτικούς πίνακες:

### Πίνακας 1. Συγκεντρωτικός πίνακας αιτίων δημιουργίας του βρικόλακα στη λαϊκή παράδοση και σε ψηφιακά παιχνίδια

Δημιουργία βρικόλακα στη Λαϊκή Παράδοση	Δημιουργία βρικόλακα στα ψηφιακά παιχνίδια <i>Elder Scrolls V: Skyrim-Dawnguard</i> (α) και <i>Vampire The Masquerade: Bloodlines</i> (β)
Παραβατική συμπεριφορά ενός ατόμου κατά τη διάρκεια του βίου.	Εκούσιο «βρικόλακισμα» με δάγκωμα από βρικόλακα (α) Ακούσια δημιουργία από έναν άλλο βρικόλακα με δάγκωμα (β)

Παραλείψεις των συγγενών κατά την εκτέλεση νεκρικών εθίμων. «Πέρασμα» γάτας πάνω από τον νεκρό. Μωρά που γεννιούνται εκτός γάμου ή πεθαίνουν αβάπτιστα. Ο «Άλλος» της κοινότητας (τσιγγάνος, μάγος κ.λπ.) γίνεται βρικόλακας. Δάγκωμα από βρικόλακα.	Προέλευση από δαιμονική ύπαρξη (α) Προέλευση από βιβλικό πρόσωπο (β) Δημιουργία με μαύρη μαγεία (β) Μετάδοση της ασθένειας κατά τη διάρκεια μάχης μέσω μαγείας (α)
--	---

**Πίνακας 2.** Συγκεντρωτικός πίνακας των εικόνων του βρικόλακα σε παράδοση, λογοτεχνία/κινηματογράφο και στο παιχνίδι

Εικόνες του βρικόλακα στη λαϊκή Παράδοση	Εικόνες του Βρικόλακα στη Λογοτεχνία και τον Κινηματογράφο	Εικόνες του Βρικόλακα στα ψηφιακά παιχνίδια <i>Elder Scrolls V: Skyrim-Dawnguard</i> (α) και <i>Vampire The Masquerade: Bloodlines</i> (β)
Παραμορφωμένος (χαρακτηριστικά πτώματος σε αποσύνθεση) Στη Ρουμανία Γυναίκες: Ξηρό δέρμα και κόκκινο πρόσωπο. Άνδρες: Φαλακροί με σπλές και ουρά.	Παραμορφωμένος ώστε να θυμίζει κάποια δαιμονική ύπαρξη (μακριά νύχια, κυνόδοντες κ.ά.).	Παραμορφωμένη όψη με στοιχεία που θυμίζουν τον διάβολο των λαϊκών αντιλήψεων. (α)
Ανθρώπινη μορφή και δυνατότητα εξαπάτησης με αλλαγή εξωτερικής εμφάνισης.	Εικόνα του «ωραίου» βρικόλακα (οι κυνόδοντες παραμένουν ως μοτίβο).	Παραμορφωμένη όψη με στοιχεία που αναφέρονται σε κινηματογραφικές και λογοτεχνικές διασκευές. (β)
Μαγικές δυνάμεις, π.χ. ικανότητα μεταμόρφωσης (Ρουμανία κυρίως). Κυκλοφορούν τόσο την ημέρα με περιορισμούς όσο και τη νύχτα.	Υπερφυσικές δυνάμεις (ταχύτητα, δύναμη κ.λπ.), ορισμένες φορές και μαγικές. Το φως του ήλιου είναι κυρίως καταστροφικό αλλά πολύ συχνά κυκλοφορούν και την ημέρα με ορισμένους περιορισμούς.	Ανθρώπινη Μορφή με ορισμένα αλλοιωμένα χαρακτηριστικά (χλωμό δέρμα, μακριά άκρα, κόκκινα μάτια). (α&β) Υπερφυσικές δυνάμεις και ιδιότητες και χρήση μαγείας. (α&β) Κυκλοφορούν όλες τις ώρες της μέρας αλλά τη νύχτα είναι πιο δυνατοί. (α) Κυκλοφορούν μόνο τη νύχτα. (β)
Βρικόλακες από τα χαμηλότερα κοινωνικά στρώματα και από μειονοτικές ομάδες	Οι βρικόλακες προέρχονται απ' όλα τα στρώματα και οι πιο δυνατοί ανήκουν στις ανώτερες τάξεις	Προέρχονται απ' όλες τις κοινωνικές τάξεις αλλά υπάρχει έντονη κοινωνική διαστρωμάτωση μεταξύ τους (α&β)
Προκαλούν ζημιές και καταστροφές στην κοινότητα, κάποιες φορές τρώνε τα τρόφιμα που έχουν αποθηκευμένα οι χωρικοί	Τρέφονται με αίμα	Τρέφονται με αίμα (α&β)



Ερωτική δραστηριότητα σε ορισμένες περιπτώσεις	Πολύ συχνή δραστηριότητα	ερωτική	Απουσία δραστηριότητας-υπάρχει η «σαγήνη» του βρικόλακα (α) Έντονη ερωτική δραστηριότητα (β)
--	--------------------------	---------	---

**Πίνακας 3.** Συγκεντρωτικός πίνακας τρόπων αντιμετώπισης του βρικόλακα στην παράδοση, σε λογοτεχνία/κινηματογράφο και στο παιχνίδι

Τρόποι αντιμετώπισης στην παράδοση	Τρόποι αντιμετώπισης σε λογοτεχνία/κινηματογράφο	Τρόποι αντιμετώπισης στα ψηφιακά παιχνίδια
Φωτιά Νερό	Φωτιά Μαγεία	Φωτιά (α&β) Μαγικά μέσα (ξόρκια του παιχνιδιού) (α&β)
Αποπομπή σώματος/εκταφή Καθαγιασμός από ιερέα	Μάχες με άλλα υπερφυσικά όντα (π.χ. λυκάνθρωποι) Καθαγιασμός από ιερέα	Συμβατικά όπλα (α&β) Θεραπεία από βαμπιρισμό με πρακτικές λαϊκής ιατρικής (α)  Φως του ήλιου (β)

Στις λαϊκές παραδόσεις, λοιπόν, συναντάμε πλήθος αιτιών σύμφωνα με τις οποίες μπορεί να δημιουργηθεί ένας βρικόλακας. Το βασικό μοτίβο είναι βέβαια ότι θα πρέπει κανείς πρώτα να πεθάνει ώστε να επιστρέψει με τη μορφή βρικόλακα, αν και σε ορισμένες παραδόσεις υπάρχει ως αιτία δημιουργίας του βρικόλακα το δάγκωμα από άλλον βρικόλακα. Στο παιχνίδι *Elder Scrolls V: Skyrim-Dawnguard* συναντάμε κυρίως αυτήν τη δεύτερη εκδοχή και μάλιστα, ο «βαμπιρισμός» θεωρείται ασθένεια, η οποία εξελίσσεται και μεταδίδεται κυρίως από απόσταση μέσω μαγείας με εξαίρεση το δάγκωμα από δύο ανώτερους, ιεραρχικά, βρικόλακες. Στο *Vampire The Masquerade: Bloodlines* δεν έχουμε σαφείς πληροφορίες για το πώς δημιουργείται ένας βρικόλακας, παρά μια γενική εικόνα ότι πρέπει να γίνει από κάποιον άλλο βρικόλακα με μια συγκεκριμένη διαδικασία, η οποία απαιτεί το δάγκωμα. Επίσης μαθαίνουμε για την καταγωγή των βρικόλακων, οι οποίοι υποτίθεται ότι προέρχονται από τον Cain.

Ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι απ' όλα τα στοιχεία της παράδοσης, διατηρείται μόνο το τελευταίο, το δάγκωμα δηλαδή από το βρικόλακα, το οποίο μάλιστα δεν απαντάται συχνά στις λαϊκές αφηγήσεις. Οι επιρροές των παιχνιδιών σε αυτό το σημείο (πρόσληψη του βαμπιρισμού ως ασθένεια και δάγκωμα) προέρχονται περισσότερο θα λέγαμε από νεωτερικά στοιχεία στον θρύλο του βρικόλακα, όπως αυτά διαμορφώθηκαν μέσω της λογοτεχνίας και του κινηματογράφου. Φυσικά θα ήταν δύσκολο να αναφερθούμε σε όλη τη λογοτεχνική και κινηματογραφική παραγωγή, αλλά από τα πιο βασικά και διαδεδομένα έργα αυτών παρατηρούμε συχνή επανάληψη στα δύο αυτά μοτίβα.

Στα ψηφιακά παιχνίδια παρατηρούμε ότι οι βρικόλακες παραμένουν κυρίως νυκτόβια πλάσματα, ακόμα και στις περιπτώσεις που κυκλοφορούν και τη μέρα. Διαθέτουν μαγικές-υπερφυσικές δυνάμεις, όπως συμβαίνει τόσο στη λαϊκή παράδοση όσο και στη λογοτεχνία και τον κινηματογράφο. Η μορφή των βρικόλακων είναι κατά κανόνα κοντά στα ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Η απλή, όπως θα μπορούσαμε να τη χαρακτηρίσουμε, αυτή μορφή, έχει επηρεαστεί κυρίως από στοιχεία της λογοτεχνίας και όχι τόσο της παράδοσης. Στις λαϊκές παραδόσεις οι βρικόλακες είναι νεκροί σε προχωρημένα στάδια αποσύνθεσης στις περισσότερες περιπτώσεις. Συναντάμε βέβαια και παραδόσεις στις οποίες ο βρικόλακας δεν γίνεται αντιληπτός από την κοινότητα και συνεχίζει να ζει ανάμεσα στους ανθρώπους μέχρι που προδίδεται από κάποιο γεγονός. Η εικόνα όμως του «ωραίου»

βρικόλακα αποτελεί καθαρά λογοτεχνική παρέμβαση και έχει εδραιωθεί από τον κινηματογράφο. Είδαμε λοιπόν στις εικόνες του βρικόλακα ότι οι μόνες αλλαγές που επιφέρονται στην εξωτερική εμφάνιση είναι μια ελαφρά διαφοροποίηση στο χρώμα του δέρματος, το οποίο γίνεται πιο χλωμό (εφόσον έχουμε να κάνουμε και με νεκρό) καθώς και στα χαρακτηριστικά του προσώπου, κυρίως το στόμα και τα μάτια. Σε κάθε παιχνίδι υπάρχει και από μία εξαίρεση σε αυτόν τον κανόνα. Στο *Elder Scrolls V: Skyrim-Dawnguard*, υπάρχει μία δαιμονική μορφή βρικόλακα, με σπλές και κέρατα, η οποία προσομοιάζει πολύ στην εικόνα του διαβόλου των λαϊκών παραδόσεων: «ο διάβολος των λαϊκών παραδόσεων είναι συνήθως ένα μαυριδερό ον, με κέρατα, ουρά, με ένα τραγοπόδαρο (...) με φωσφορίζοντα μάτια, είναι τριχωτός και συνοδεύεται από οσμή θειαφιού» (Μπενέκος, 2006, σ. 99). Στο *Vampire The Masquerade: Bloodlines* απαντάται μια φυλή βρικόλακων, οι *Nosferatu*, η οποία χρωστά την εμφάνιση και το όνομά της στην επιτυχημένη ομώνυμη ταινία του Friedrich Murnau. Επιπροσθέτως, στα παιχνίδια οι βρικόλακες τρέφονται μόνο με αίμα, ενώ στην παράδοση είναι συχνό φαινόμενο ο βρικόλακας να έχει φάει το αλεύρι ή τα τρόφιμα που έχουν αποθηκεύσει οι χωρικοί. Δεν προέρχονται μόνο από τα κατώτερα κοινωνικά στρώματα, αλλά η κοινότητά τους ιεραρχείται και οι πιο ισχυροί βρικόλακες ανήκουν στις ανώτερες τάξεις. Δεν αποτελεί δηλαδή πλέον ο βρικόλακας στα ψηφιακά παιχνίδια τον «άλλο» της κοινότητας, αλλά μπορεί να «ασθενήσει» ο οποιοσδήποτε άνθρωπος, γεγονός που επιτρέπει στον/στην παίκτη/τρια να ταυτιστεί με τον χαρακτήρα του. Βασική λογοτεχνική επιρροή αποτέλεσε η λεγόμενη «σαγήνη» του βρικόλακα, η δυνατότητα να μαγεύει δηλαδή τα θύματά του, την οποία συχνά συναντάμε και σε λαϊκές αφηγήσεις. Κυρίως στο *Vampire-The Masquerade* παρατηρήθηκε έντονο σεξουαλικό περιεχόμενο, όχι μόνο στον τρόπο εμφάνισης της γυναικείας φιγούρας, αλλά και στους διαλόγους του παιχνιδιού. Η σαγήνη των θηλυκών βρικόλακων έχει εγκαινιαστεί στη λογοτεχνία, με την *Carmilla* του Sheridan Le Fanu, η οποία σαγηνεύει τα θύματά της, αντίστοιχα με τους βρικόλακες του παιχνιδιού. Ο ερωτισμός των βρικόλακων και η σύναψη ερωτικών σχέσεων μαζί τους είναι βέβαια ένα μοτίβο που βλέπουμε συχνά στη λογοτεχνία και στον κινηματογράφο. Παρόμοιες αναφορές συναντάμε και στη λαϊκή παράδοση, όπου ένας βρικόλακας μπορεί να τύχει να αφήσει έγκυο μια γυναίκα ξεγελώντας τη και παίρνοντας τη μορφή του συζύγου της ή μπορεί να παντρευτεί και να κάνει οικογένεια.

Όσον αφορά στην αντιμετώπισή του, ο βρικόλακας μπορεί στο πρώτο παιχνίδι είτε να θεραπευθεί από την κατάστασή του με χρήση μαγείας, είτε να συναντήσει τον οριστικό θάνατο με φωτιά, φως του ήλιου ή και συμβατικά όπλα. Τον καθαγιασμό του ιερέα από την παράδοση έχει αντικαταστήσει η μαγεία, ενώ το νερό δεν τον επηρεάζει καθόλου. Η αντιμετώπιση των βρικόλακων στο δεύτερο παιχνίδι είναι πιο κοντά στη λαϊκή παράδοση, καθώς, όπως και στους θρύλους, έτσι και στο παιχνίδι δε συναντάμε περιπτώσεις στις οποίες η κατάσταση στην οποία έχει περιέλθει ένας βρικόλακας μπορεί να αντιστραφεί, αλλά αντιθέτως, όταν πεθαίνει, συναντά τον τελικό θάνατο (*Final Death*). Στην παράδοση, οι διάφορες πρακτικές αντιμετώπισης των βρικόλακων μπορεί να υιοθετηθούν για την οριστική εξόντωσή τους, αλλά το ίδιο το άτομο που βρικόλακισε δε θα επιστρέψει ποτέ στην προηγούμενη θνητή του κατάσταση. Και στα δύο παιχνίδια ο μόνος τρόπος αντιμετώπισης που παραμένει κοινός με τη λαϊκή παράδοση, είναι το κάψιμό τους με φωτιά.

## Συμπεράσματα

Ο θρύλος του βρικόλακα φάνηκε ότι δεν είναι από τα πιο προσφιλή θέματα στα ψηφιακά παιχνίδια, καθώς διαπιστώθηκε από την έρευνα ότι πολύ λίγα παιχνίδια τον υιοθετούν ως χαρακτήρα. Όταν όμως ένα παιχνίδι με αυτή τη θεματική χαρακτηριστεί ως πετυχημένο είτε εμπορικά είτε λόγω της προτίμησής του από τους/τις παίκτες/παίκτριες<sup>6</sup>, δίνεται η ευκαιρία να παρατηρήσουμε και να αλληλοεπιδράσουμε ψυχαγωγικά με στοιχεία της παράδοσης, όπως είναι ορισμένοι από τους τρόπους με τους οποίους δημιουργείται ο βρικόλακας, αλλά κυρίως ο τρόπος με τον οποίο

<sup>6</sup> Το *Vampire The Masquerade: Bloodlines* δεν έκανε μεγάλη εμπορική επιτυχία (πωλήσεις), αλλά το αγάπησαν πολύ οι παίκτες/τριες και γι' αυτό παραμένει ψηλά στη λίστα με τα καλύτερα παιχνίδια αυτής της θεματικής στα διάφορα fora, στις ιστοσελίδες και τις πλατφόρμες, όπου αναζητήθηκαν τα παιχνίδια κατά τη διάρκεια της έρευνας.

παρουσιάζεται. Η ψηφιακή παραγωγή έχει επηρεαστεί από την εικόνα του κινηματογράφου και της λογοτεχνίας -ας μην ξεχνάμε την εμπορική διάσταση των παιχνιδιών. Ωστόσο, η λαϊκή παράδοση, η οποία έδωσε την ώθηση στη φαντασία των δημιουργών, εξακολουθεί να υπάρχει έστω εν ψήγγατι στα νεωτερικά αυτά στοιχεία. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η χρήση τελετουργικών λαϊκής ιατρικής κατά τη «θεραπεία» του βρικόλακα στο *The Elder Scrolls V: Skyrim-Dawnguard*.

Ο θρύλος του βρικόλακα αποτέλεσε για πολλά χρόνια το «άγνωστο», το τρομακτικό, όμως αυτό δεν εμπόδισε την αναπαραγωγή του όχι μόνο στον κινηματογράφο, αλλά και στο ψηφιακό παιχνίδι, το οποίο λειτουργεί κατεξοχήν ψυχαγωγικά. Άλλωστε, όπως παρατηρεί ο Κυρτσούδης (1987, σ. 19): «ο φόβος αποτελεί αναγκαίο συναίσθημα με σπουδαίο ρόλο στη ζωή, αποτελεί μηχανισμό επιβίωσης. Θα ήταν, λοιπόν, ουτοπία ν' απαιτεί κάποιος από τον εαυτό του και τους άλλους να μη φοβούνται. Αλλ' ενώ ο φόβος προφυλάσσει, αναγνωρίζεται πως υπάρχουν και περιπτώσεις που ασκεί γοητεία ώστε συχνά να εκδηλώνει ο άνθρωπος την τάση όχι ν' απομακρυνθεί από έναν κίνδυνο, αλλ' αντίθετα να τον πλησιάσει κι όχι σπάνια να ταυτισθεί με αυτόν». Από αυτήν την ταύτιση που βιώνει ο/η παίκτης/τρια, ο χαρακτήρας του/της γίνεται βρικόλακας, έρχεται σε επαφή με το θρύλο και είναι πλέον ο/η ίδιος/α που «πολεμά», «συζητάει» και παίρνει αποφάσεις. Ο βρικόλακας μπορούμε να πούμε ότι έχει προσαρμοστεί ώστε να εκφράζει, όχι μόνο τον φόβο του ανθρώπου για τον θάνατο και το άγνωστο, αλλά και τον ίδιο τον σύγχρονο άνθρωπο, ο οποίος διαμορφώνει τη ζωή του ανάλογα με τις επιλογές του. Οι βρικόλακες δεν είναι πλέον οι νεκροί που επιδιώκουν το κακό μας και δεν μπορεί κανείς να συνδιαλλαγεί μαζί τους, ούτε συνδέονται μόνο με φαινόμενα κοινωνικής παθογένειας. Παρουσιάζονται ως όντα έλλογα με συναισθήματα και φέρουν την ευθύνη των πράξεών τους και της ύπαρξής τους προσαρμοζόμενα στις απαιτήσεις της σύγχρονης κοινωνίας.

Στα ψηφιακά παιχνίδια εκτυλίσσεται συχνά ένας διάλογος παράδοσης-νεωτερικότητας καθώς συνδυάζουν τόσο στοιχεία της παράδοσης όσο και νεωτερικά πολιτισμικά στοιχεία δίνοντας την ευκαιρία στα άτομα να γνωρίσουν στοιχεία του πολιτισμού τους. Έτσι, η διδακτική αξιοποίηση του ψηφιακού παιχνιδιού στην εκπαίδευση, που θα εστιάζει σε όψεις της λαϊκής παράδοσης, μπορεί να αποτελέσει ένα πολύτιμο μέσο για την πολιτισμική επίγνωση των νέων γενιών, καθώς μέσω φιλικών προς τα παιδιά προσαρμογών, μπορεί να δημιουργηθεί ένα εικονικό περιβάλλον όπου τα άτομα θα μαθαίνουν και θα αλληλοεπιδρούν με τον λαϊκό πολιτισμό.

## Βιβλιογραφία

- Αυδίκος, Ευ. (2005). Ο υπερφυσικός κόσμος και το κοινωνικό του ισοδύναμο: Το χρώμα και το νερό στις ιστορίες περί βρικολάκων. *Εθνολογία*, 11, 215-236.
- Αυδίκος, Ευ. (1996) (επιμ.). *Από το παραμύθι στα κόμικς, Παράδοση και Νεωτερικότητα*. Οδυσσεάς.
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Σύγχρονοι ορίζοντες των λαογραφικών σπουδών*. Σιδέρης.
- Κακάμπουρα, Ρ. (2005). Ο λαϊκός πολιτισμός ως πεδίο διαπολιτισμικής εκπαίδευσης-Μια διδακτική πρόταση. Στο Α. Τριλιανός & Ι. Καράμηνας (επιμ.), *Πρακτικά Ε' Πανελληνίου Συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή «Μάθηση και Διδασκαλία στην Κοινωνία της Γνώσης»*, τόμος Β', 267-274. Π.Τ.Δ.Ε., Παν. Αθηνών /Κ.Ε.ΕΠ.ΕΚ.
- Κατσαδώρος, Γ. (2011). Ο λαϊκός πολιτισμός την εποχή της παγκοσμιοποίησης. Στο Π. Φώκιαλη, Ν. Ανδρεαδάκης & Γ. Ξανθάκου (επιμ.), *Διεργασίες σκέψης στο σχολείο και την κοινωνία* (σσ. 90-99). Πεδίο.
- Κατσαδώρος, Γ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο *Επιστήμες της εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σσ. 99-122). Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Αιγαίου και Ταξιδευτής.
- Κατσαδώρος, Γ. (2017). Σύγχρονες μεταπλάσεις των παραμυθιών των αδελφών Grimm. Παιχνίδια ρόλων και υπολογιστών. Στο Μ. Γ. Μερακλής, Γ. Παπαντωνάκης, Μ. Καπλάνογλου & Γ.

- Κατσαδώρας (επιμ.), *Το παραμύθι από τους αδερφούς Grimm στην εποχή μας, Διάδοση και μελέτη* (σσ. 763-771). Gutenberg.
- Κυριακίδου- Νέστορος, Αλ. (1978). *Η θεωρία της Ελληνικής Λαογραφίας*, Κριτική Ανάλυση. Εταιρεία Σπουδών Νεοελληνικών Σπουδών και Γενικής Παιδείας.
- Κυριακίδου- Νέστορος, Αλ. (1993), *Λαογραφικά Μελετήματα*, τόμος Β'. Πορεία.
- Κυρτσούδης, Γ. (1987). *Τα φόβητρα των λαϊκών παραδόσεων σε μια σύγχρονη αγροτική κοινωνία*, διδακτορική διατριβή. Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων.
- Λυδάκη, Α. (2003). *Ίσκιος κι αλαφροϊσκίωτος. Λαϊκός Λόγος και Πολιτισμικές Σημασίες*. Ελληνικά Γράμματα.
- Λυδάκη, Α. (2001). *Ποιοτικές Μέθοδοι της Κοινωνικής Έρευνας*. Καστανιώτη.
- Μερακλής, Μ. Γ. (2004). *Συνηγορία της Λαογραφίας*. Ίδρυμα Αγγελικής Χατζημιχάλη.
- Μερακλής, Μ.Γ. (2010). Το δύσκολο αγώνισμα μιας συνύπαρξης. Στο *Παιχνίδι Αφήγηση Τεχνολογία: Αναζητώντας το Ψηφιακό Ανάλογο της Ανθρώπινης Παραμυθίας*. Ελληνική Λαογραφική Εταιρεία. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο: <http://www.laographiki.gr/dyskolo-agwnisma-synyparxis.pdf>.
- Μερακλής, Μ. Γ. (2011). *Ελληνική Λαογραφία. Κοινωνική Συγκρότηση, ήθη και έθιμα, Λαϊκή Τέχνη*. Καρδαμίτσα.
- Μιχαήλ, Γ. (2009). Homo interneticus ή λαογραφία και Διαδίκτυο. *Λαογραφία*, τ. 41ο (2007-2009). σσ. 293-305.
- Μπενέκος, Δ. Σ. (2006). *Πολιτισμική Παράδοση και Εκπαίδευση, Μορφωτική Προσέγγιση, Εκπαιδευτικές Εφαρμογές*. Τυπωθήτω.
- Ong, W. P., (2001). *Προφορικότητα και εγγραμματοσύνη*, μτφρ. Χατζηκυριάκου Κ., επιμ. Παραδέλλης Θ., Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης.
- Πολίτης, Ν. Γ. (1994). *Παραδόσεις. Μελέτα περί του Βίου και της Γλώσσης του Ελληνικού Λαού*. (Α' έκδοση 1904). Γράμματα.
- Πούχνης, Β., (2006) Τερατομορφία και σωματική δυσπλασία στη λαϊκή φαντασία. Στο Ευ. Αυδίκος (επιμ.), *Από το παραμύθι στα κόμικς, Παράδοση και Νεωτερικότητα*, (σσ. 79-102). Οδυσσέας.
- Prensky, M. (2009). *Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι*, μτφρ. Κέλλυ Παπασταύρου, Νίκη Παπασταύρου επιμ. Μιχάλης Μειμάρης. Μεταίχμιο.
- Ράπτης Δ. Ελ. (2012). Λαός και λαϊκός πολιτισμός, η ιστορικότητα των λαογραφικών φαινομένων, η πρόσληψη και μυθοποίηση του παρελθόντος. Στο Μ. Βαρβούνης & Μ. Σέργης (επιμ.), *Ελληνική Λαογραφία, Ιστορικά, Θεωρητικά, Μεθοδολογικά, Θεματικές*, τόμος Α', (σσ. 369-406). Ηρόδοτος.
- Tarpscott, D. (2009). *Ψηφιακή Γενιά*, μτφρ. Καστανάρα Μ., Economia Publishing.
- Φουλίδη, Ξ. (2015). *Νέοι ορίζοντες στις ελληνικές Λαογραφικές Σπουδές: Το Διαδίκτυο ως πεδίο παραγωγής, διάδοσης και εκπαιδευτικής αξιοποίησης του Λαϊκού Πολιτισμού*, διδακτορική διατριβή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Ψυχάρη, Έ. (2017). *Η εικόνα του θρύλου του βρικόλακα μέσα από ψηφιακά παιχνίδια*, μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία, ΠΜΣ «Λαογραφία και Πολιτισμός», Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, ΕΚΠΑ.
- Ψυχάρη, Ε., & Κατσαδώρας, Γ. (2020). Η εξέλιξη του θρύλου του βρικόλακα μέσα από τη λαϊκή παράδοση: σύγχρονες διασκευές στη λογοτεχνία και τον κινηματογράφο. Στο Λ. Χριστοδουλίδου & Γ. Κατσαδώρας (επιμ.) *Ερανίσματα φιλίας, Τιμή στον Γεώργιο Δ. Παπαντωνάκη*, (σσ. 329-343). Γρηγόρης.
- Allston, A. (1991). *Dungeons and dragons rules Cyclopedia*. TSR, Inc.
- Bainbridge, W. S. (2010). *The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World*. MIT Press.
- Barber, P. (1988). Forensic Pathology and the European Vampire. Στο A. Dundes (Ed.), *The Vampire: A Casebook* (pp. 109-142). The University of Wisconsin Press.
- Bauman, R. (1992). *Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainments: A Communications-Centered Handbook*. Oxford University Press.
- Bauman, R. (1982). Folklore and the forces of Modernity, *Folklore Forum*, 16, 153-158.

- Bereshford, M. (2008). *From Demons To Dracula. The creation of the modern myth*. [Ηλεκτρονική Έκδοση]. Reaction Books.
- Blank, T. J. (2007). Examining the Transmission of Urban Legends: Making the Case for Folklore Fieldwork on the Internet, *Folklore Forum*, Vol. 37, Issue 1/2, 15-26.
- Blank, T. J. (2009). *Folklore and the Internet: vernacular expression in a digital world*, Utah State University Press.
- Blank, T. J. (2012). *Folk Culture in the Digital Age: The Emergent Dynamics of Human Interaction*, Utah State University Press.
- Blank, T. J., & Howard, R. G. (2013). *Tradition in the Twenty-First Century: Locating the Role of the Past in the Present*. Utah State University Press.
- Bronner, S. J. (2009). Digitizing and Virtualizing Folklore. In Blank, T., J. (ed), *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World* (σσ. 21-66). Utah State University Press.
- Carter, D. (2005). Living in Virtual Communities: An Ethnography of Human Relationships in Cyberspace. *Information, Communication & Society* 8, no. 2 (2005), 148-67.
- Dawkins, R. (2006). *The selfish gene* (30th anniversary ed.). Oxford University Press. (Original work published 1976)
- Dorson, R. M. (1978). *Folklore in the Modern World*. Mouton Publishers.
- Dorst, J. (1990). Tags and Burners, Cycles and Networks: Folklore in the Telectronic Age, *Journal of Folklore Research* 27, σσ. 179-190
- Dundes, A. (ed.). *The Vampire: A Casebook*. The University of Wisconsin Press.
- Fox, W. S. (2007), [1983], Computerized Creation and Diffusion of Folkloric Materials. *Folklore Forum* 37 (1), 5-14. Retrieved February 8, 2009, from <https://scholarworks.iu.edu/dspace/handle/2022/3235>.
- Gere, C. (2008). *Digital Culture*. Reaktion Books.
- Hakamies, P. (2015). The essence of folklore and its new life on the web. *Foklore Fellows Network*, (47), 3.
- Kaplan, M. (2013). Curation and Tradition on Web 2.0. In Tr. J. Blank & R. G. Howard (eds.), *Tradition in the Twenty-First Century: Locating the Role of the Past in the Present*. Utah State University Press.
- Katsadoros, G. (2011). The disfiguration of Aesop and Karaghiozes: Embodiment of indirect expostulation and resistance. In G.Reifarth & P. Morrissey (eds.), *Aesopic Voices* (σσ. 257-289). Cambridge Scholars Publishing.
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (1996). The Electronic Vernacular. In E. G. Marcus (ed), *Connected: Engagements with Media* (σσ. 21-65 ). University of Chicago Press.
- Krawczyk-Wasilewska, V. (2006). e-Folklore in the Age of Globalization. *Fabula*, 47(3-4), pp. 248-254. Retrieved 13 Apr. 2017, from doi:10.1515/FABL.2006.027
- McNeill, L. S. (2009). The End of the Internet: A Folk Response to the Provision of Infinite Choice. In Tr. J. Blank (ed.), *Folklore and the Internet* (pp. 80-97). Utah State University Press.
- Melton, J. G. (1999). *The Vampire Book. The Encyclopedia of the Undead*. Visible Ink Press.
- Miller, D. & Slater, D. (2000). *The Internet: An Ethnographic Approach*. Berg.
- Ong, W. J. (1982). *Orality and literacy: The Technologizing of the Word*, (1st ed). Methuen.
- Sims, M., & Stephens, M. (2011). *Living folklore, second edition: An introduction to the study of people and their traditions*, (2nd ed). Utah State Univ. Press.
- Skott, F. (2013). *Folklorists and the Folklore Archives*. Nordic Yearbook of Folklore 2013.
- Wolf, J.P. Mark, (ed.) (2008). *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*. Greenwood Press.

Γ' θεματική ενότητα: Η ψηφιακή λαογραφία στην τυπική, μη τυπική και άτυπη εκπαίδευση





## Δημιουργία ψηφιακού μουσείου εθιμικών δρώμενων

*Χρήστος Θεολόγος, Στέφανος Κυριαζάκος*

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

[ch.theologos@gmail.com](mailto:ch.theologos@gmail.com), [skiriazakos@gmail.com](mailto:skiriazakos@gmail.com)

### Περίληψη

Η ανάγκη για διατήρηση και διάδοση της πολιτισμικής μας κληρονομιάς, έφερε στο προσκήνιο νέες τάσεις στον τρόπο προβολής και μελέτης των στοιχείων του λαϊκού μας πολιτισμού. Η χρήση των ΤΠΕ και του Διαδικτύου αποτέλεσαν το βασικό εργαλείο σε αυτή την εξέλιξη, δίνοντας το δικαίωμα σε όλο τον κόσμο από οποιαδήποτε γωνιά του πλανήτη, να έχει άμεση πρόσβαση στο εκθεσιακό υλικό αρκετών μουσείων, ενώ, ήδη από το 2007 και μετά την ενσωμάτωση της Άυλης Πολιτισμικής Κληρονομιάς στα μουσεία, η χρήση των νέων τεχνολογιών έγινε απαραίτητη. Στην παρούσα εργασία εξετάζεται η μορφή που μπορεί να λάβει η κοινωνική και τοπική διαδικασία των εθιμικών δρώμενων ως έκθεμα σε ένα μουσείο, προσφερόμενο σε ανθρώπους που ο καθένας φέρει τα δικά του βιώματα εντοπιότητας από κάποιον τόπο καταγωγής -ή και ουδετερότητας, αν είναι γεννημένος σε κάποιο μεγάλο αστικό κέντρο. Αρχικός στόχος της παρούσας εργασίας είναι η δημιουργία ενός ψηφιακού μουσείου εθιμικών δρώμενων με τη χρήση της διαδικτυακής πλατφόρμας "artsteps". Πιο συγκεκριμένα, θα σχεδιαστεί ένα εικονικό μουσείο, όπου ο επισκέπτης θα μπορεί να επιλέξει (ανάμεσα σε τέσσερα) το εθιμικό δρώμενο που θέλει να μελετήσει και να παρακολουθήσει. Επιλέγοντας το αντίστοιχο δωμάτιο και μέσα από μια μοναδική διαδρομή, θα ενημερώνεται σταδιακά για το ίδιο το έθιμο, την ιστορία του τόπου που εξελίσσεται αυτό, τις παραδοσιακές φορεσιές και τα διάφορα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται, ενώ ταυτόχρονα, μουσικές, ήχοι και φωτογραφικό υλικό θα δημιουργούν το κατάλληλο κλίμα, κάνοντας τον επισκέπτη μέρος του εθιμικού αυτού δρώμενου. Για την επίτευξη αυτού του στόχου, θα χρησιμοποιηθεί ψηφιοποιημένο υλικό από καταγραφές και Διαδίκτυο. Το μουσείο θα δώσει τη δυνατότητα στον επισκέπτη να έρθει σε επαφή με την πολιτισμική ιστορία του τόπου, να συγκρίνει το χθες με το σήμερα και σε μια τρισδιάστατη ψηφιακή πραγματικότητα να γίνει μέρος του εθιμικού φαινομένου στον τόπο που εξελίσσεται ψηφιακά.

**Λέξεις-κλειδιά:** άυλη πολιτισμική κληρονομιά, εθιμικές αναπαραστάσεις, κύκλος του χρόνου

### Abstract

The need for preservation and dissemination of our cultural heritage, created the need for new ways in promoting and studying our popular culture. The use of the ICT and the internet have been main tools for this development, allowing individuals from around the globe to have direct access to the exhibitions of several museums. Moreover, after 2007, the incorporation of the Intangible Cultural Heritage in museums, made the use of new technologies necessary. This paper aims to present how the social and local character of cultural events can be transformed in exhibit of a museum, and how they can be presented to individuals who have their own experiences from their rural place of origin -or are neutral, if they are born in urban areas. The initial goal of this work is to create a digital museum of cultural events using the online platform "artsteps". More specifically, a virtual museum will be designed, where the visitor can choose, among four different events, the one he or she wants to study and watch. After choosing the respective section, moving through a unique route, the visitor will be gradually informed about the details of the cultural event, the history of the place where it originates, the traditional costumes and the various objects used. At the same time, music, sounds and



photographic material will create the appropriate atmosphere, making the visitor part of the particular event. To achieve this goal, digitized research and internet material will be used. The museum will enable the visitor to get in touch with the cultural history of the place, to compare the past with the present and to become part of the cultural event in a three-dimensional digital reality that is evolving and developing gradually.

**Keywords:** customary representations, cycle of time, intangible cultural heritage

## Εισαγωγή

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η πρόταση δημιουργίας ενός εικονικού μουσείου εθιμικών δρώμενων και ευρύτερα η ανάδειξη της δυνατότητας ενός σύγχρονου μουσείου άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, ως ένα σύγχρονο εκπαιδευτικό εργαλείο. Και συγκεκριμένα η συμβολή του στη βιωματική εκπαίδευση αφού στις περισσότερες περιπτώσεις, όπως και οι παραδοσιακοί χοροί έτσι και τα έθιμα δεν βιώνονται, αλλά μαθαίνονται από τους δασκάλους. Η γνωριμία με τον λαϊκό χορό και τη λαϊκή μουσική γίνεται μνημονικά και όχι βιωματικά. Οι εκδηλώσεις των χορευτικών ομίλων είναι μια παράσταση μέσω εθιμικών αναπαραστάσεων και «γλεντιών». Κάθε τόπος, μάλιστα, σηματοδοτείται από τα εποχικά έθιμά του που συνοδεύονται από μουσική, τραγούδια και χορό. Την περίοδο του Τριωδίου (των Απόκρεω) για παράδειγμα, στα περισσότερα μέρη της Ελλάδας συναντάμε εθιμικά δρώμενα, κυρίως σκωπτικά ή ιστορικά, συνοδεία οργάνων και χορών.

## Λαϊκός πολιτισμός

Στην σύγχρονη εποχή ο λαϊκός πολιτισμός δεν σκιαγραφείται μόνο ως ένα ιστορικό αντικείμενο μουσειακού χαρακτήρα, αλλά περιλαμβάνει και αντικείμενα της σύγχρονης δημιουργίας μέσα από την ζώσα παράδοση. Και αυτή η δυνατότητα που έχει να μεταβάλλεται, εφόσον προσαρμόζεται στις εκάστοτε νέες και διαφορετικές συνθήκες, είναι το στοιχείο αυτό που τον κρατάει στη ζωή. Μπορεί να διαφοροποιείται η σημασία και η λειτουργία των λαογραφικών φαινομένων, ακόμα και αν η εξωτερική τους μορφή δεν φαίνεται να υφίσταται πολλές αλλαγές (Μερακλής, 1989, σσ. 15-32, στο: Κατσαδώρας, 2013, σσ. 99-100). «Λαϊκός πολιτισμός» εν τέλει είναι μια μείξη των στοιχείων που κληρονομούνται -σε βάθος χρόνου- από τις προηγούμενες γενιές και η επεξεργασία αυτών ανάλογα τις συνθήκες, τις απαιτήσεις και τις ανάγκες του σύγχρονου τρόπου ζωής, που ίσως να λειτουργεί διαφορετικά σε τοπικό επίπεδο (Κατσαδώρας, 2011, σ. 94). Κάθε είδος του λαϊκού πολιτισμού χαρακτηρίζεται από την πολλαπλή ύπαρξη, δηλαδή, την ύπαρξή του σε περισσότερους από έναν χρόνο και χώρο, αλλά ίσως και με διαφορετικούς τρόπους. Συνεπώς, τα στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού επαναδιαμορφώνονται και επαναπροσδιορίζονται (Κατσαδώρας, 2013, σ. 101). Πηγή όλων των εκδηλώσεων του λαϊκού πολιτισμού είναι η παράδοση. Στον όρο παράδοση περιλαμβάνονται όλα τα στοιχεία που γίνονται αποδεκτά από μια κοινωνική ομάδα στο πέρασμα του χρόνου, είτε αυτά περιορίζονται χρονικά, είτε έχουν μικρή (τοπική) ή ευρύτερη γεωγραφική εμβέλεια. Η αποδοχή των στοιχείων αυτών από την κοινωνική ομάδα επιτυγχάνεται, καθώς αυτά (στοιχεία) θεωρούνται ότι επιδρούν θετικά σε αυτήν και βραχυπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα προσφέρουν οφέλη αλλά και ευχαρίστηση. Τα δρώμενα όμως, δύναται να φτάνουν με μια σύγχρονη προσαρμοσμένη μορφή μέχρι το σήμερα. Αυτό δεν μπορεί απαραίτητα να θεωρηθεί αλλοίωση αλλά, καλύτερα, εξέλιξη και προσαρμογή στα δεδομένα της εποχής. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Μερακλής: «αυτή η λειτουργική προσαρμογή του παλαιού στο τώρα αποτελεί συστατικό γνώρισμα της παράδοσης» (Μερακλής, 2001, σ. 7· Μπενέκος, 2006, σ. 122).

## Άυλη πολιτιστική κληρονομιά

Σε μια πρώτη προσπάθεια της ελληνικής πολιτείας για τη διαφύλαξη της πολιτισμικής κληρονομιάς, υιοθετήθηκε το 2002 ο όρος «άυλα πολιτιστικά αγαθά», ο οποίος μέχρι τότε κατείχε την περιγραφή «παραδοσιακός και σύγχρονος λαϊκός πολιτισμός». Με τη θέσπιση του Νόμου 3028/2002 «Περί Προστασίας των Αρχαιοτήτων και εν γένει της Πολιτιστικής Κληρονομιάς» (ΦΕΚ 153/Α'/28.6.2002) ορίστηκαν συνταγματικά τα άυλα πολιτιστικά αγαθά ως εκφράσεις, δραστηριότητες, γνώσεις και πληροφορίες, όπως μύθοι, έθιμα, προφορικές παραδόσεις, χοροί, δρώμενα, μουσική, τραγούδια, δεξιότητες ή τεχνικές που αποτελούν στοιχεία του λαϊκού, του λόγιου και του παραδοσιακού πολιτισμού.

Η UNESCO με τη Σύμβαση του 2003 για τη Διαφύλαξη της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς ορίζει την άυλη πολιτιστική κληρονομιά ως «οι πρακτικές, αναπαραστάσεις, εκφράσεις, γνώσεις και τεχνικές -καθώς και τα εργαλεία, αντικείμενα, χειροτεχνήματα και οι πολιτιστικοί χώροι που συνδέονται με αυτές και τις οποίες οι κοινότητες, οι ομάδες και, κατά περίπτωση, τα άτομα αναγνωρίζουν ότι αποτελεί μέρος της πολιτιστικής κληρονομιάς τους» (άρθρο 2. παρ. 1).

Παρά τους ορισμούς της UNESCO στη Σύμβαση του 2003 για τη Διαφύλαξη της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς, η θρησκευτικότητα -τα θρησκευτικά στοιχεία δεν δύναται να καταγραφούν στους Καταλόγους αυτής. Αξίζει να σημειωθεί ότι το στοιχείο της θρησκευτικότητας μιας κοινότητας εμπεριέχεται έντονα στα διάφορα στοιχεία και τις εκφράσεις της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Κυρίως στις κοινωνικές πρακτικές, στα ευετηρικά έθιμα και τα λαϊκά δρώμενα, όπως και στις επιτελεστικές τέχνες παρατηρείται το στοιχείο της θρησκείας ακόμα και μέσα από γεγονότα ή άλλες περιστάσεις (UNESCO, 2003).

Τέλος, κάθε στοιχείο άυλης πολιτισμικής κληρονομιάς πρέπει να «ανταποκρίνεται στα ήδη υφιστάμενα διεθνή κείμενα για τα ανθρώπινα δικαιώματα, ως και στην απαίτηση για αμοιβαίο σεβασμό μεταξύ κοινοτήτων, ομάδων και ατόμων, και για βιώσιμη ανάπτυξη» (άρθρο 2, παρ. 1). Ως εκ τούτου, εθιμικές πρακτικές που είτε σχετίζονται με τραυματικές μνήμες λόγω βιαιοτήτων ή συγκρούσεων μεταξύ μελών της κοινότητας ή διαφορετικών κοινοτήτων, είτε προωθούν βιαιώς και υποτιμητικά τον κοινωνικό αποκλεισμό των μελών της κοινότητας λόγω ηλικίας, φύλου, σεξουαλικού προσανατολισμού, επαγγελματικής ιδιότητας, ή στοιχεία που διακινδυνεύουν τη ζωή των μελών της κοινότητας, ακόμα και πρακτικές κακομεταχείρισης ή/και βασανισμού ζώων δεν δύναται να αναγνωρισθούν ως Άυλη Πολιτισμική Κληρονομιά της Ανθρωπότητας.

Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά σχετίζεται με την πραγματικότητα και δη την ζωντανή, η οποία συνεχώς εξελίσσεται, μετασχηματίζεται, προσαρμόζεται, εμπλουτίζεται και τελικά μεταβιβάζεται στις επόμενες γενεές, παρατηρώντας ταυτόχρονα τις αλλαγές τόσο της κοινωνίας όσο και του πολιτισμού. Συνεπώς, είναι αδύνατη η στατική διαφύλαξη της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, εφόσον αυτή είναι ένας «ζωντανός οργανισμός» που καθημερινά αλλάζει και μετασχηματίζεται λόγω ποικίλων παραγόντων (αστικοποίηση, πληθυσμιακή απίσχνανση, αποδιάρθρωση παραδοσιακών/προβιομηχανικών κοινωνικών δομών, επέκταση παγκόσμιων πολιτισμικών προτύπων κ.ά.). Έτσι, ο όρος διαφύλαξη της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς δεν αναφέρεται στην επιστροφή σε μια 'αυθεντική' ή 'γήσια' μορφή μιας πολιτιστικής έκφανσης, αλλά προσεγγίζει μέσω σύνθετων κοινωνικών και πολιτισμικών διαδικασιών την κληρονομιά ως κάτι που συνεχώς εξελίσσεται και νοηματοδοτείται εκ νέου.

Η έννοια της διαφύλαξης ως πολιτική διαχείρισης διαφέρει από αυτή της προστασίας. Η προστασία στοχεύει στη διατήρηση των μνημείων (αρχιτεκτονικών ή κινητών) και των μνημειακών συνόλων όπως και του περιβάλλοντος στο οποίο αυτά εντάσσονται (λ.χ. φυσικό περιβάλλον, πολεοδομικός ιστός), όπως και στη θωράκιση αυτών από τις φθορές της παρόδου του χρόνου, των αλλοιώσεων από τις καιρικές και κλιματικές συνθήκες, καθώς και από τις επιβλαβείς ανθρώπινες επεμβάσεις κ.ά. Ο βασικός στόχος των μέτρων της διαφύλαξης<sup>1</sup>, λαμβάνοντας υπόψη το αρ. 2, παρ.

<sup>1</sup> Μέτρα διαφύλαξης θεωρούνται τα εξής: α) η έρευνα και η τεκμηρίωση ενός στοιχείου άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, β) η ενίσχυση των διαδικασιών και συνθηκών μεταβίβασης στις νεότερες γενιές, π.χ. μέσω της τυπικής και μη εκπαίδευσης,

3 της Σύμβασης, σχετίζεται με τη διασφάλιση της βιωσιμότητας εκφράσεων της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, όπως και του πλαισίου στο οποίο αυτές παραμένουν στη ζωή, και ασκούνται και μεταβιβάζονται στις επόμενες γενιές, διατηρώντας το νόημα που τους αποδίδει η κοινότητα. Κάθε μέσο μπορεί να είναι ωφέλιμο στην ευαισθητοποίηση της κοινωνίας, π.χ. η διοργάνωση σεμιναρίων και συναντήσεων για την κατανόηση και την αξιοποίηση της Σύμβασης για τη Διαφύλαξη της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Οι δράσεις αυτές επικεντρώνονται επίσης στην ανταλλαγή καλών πρακτικών σε περιφερειακό, εθνικό και διεθνές επίπεδο, δίνοντας έμφαση στον σχεδιασμό και την υλοποίηση εκπαιδευτικού υλικού, την αξιοποίηση των σύγχρονων τεχνολογικών εφαρμογών, την ενεργοποίηση δομών τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης για τη διαφύλαξη της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και τη μεταλαμπάδευσή της στις νεότερες γενιές. Όλα αυτά πρέπει να πραγματοποιούνται με τη μεγαλύτερη δυνατή συμμετοχή των κοινοτήτων των φορέων, αλλά και των θεσμών αυτοδιοίκησης, των φορέων πολιτισμικής διαχείρισης όπως π.χ. μουσεία, πολιτιστικοί σύλλογοι, αρχαία κ.ά. (ΥΠΠΟ 2018).

Ο παραδοσιακός λαϊκός χορός ως τμήμα της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, αποτελεί «αυτοτελές» -χωρίς χορογραφικές παρεμβάσεις- δημιούργημα των κατοίκων της υπαίθρου ανά τη Ελλάδα, έχει άμεση σχέση με τα ήθη και τα έθιμα συγκεκριμένων ομάδων και μεταβιβάζεται από γενιά σε γενιά (Γκαρτζονίκα-Κώτσικα, 2016, σσ. 36-37). Μέσα από τον παραδοσιακό χορό οι άνθρωποι εκφράζουν τα συναισθήματά τους ανάλογα με την κατάσταση. Αξίζει να αναφέρουμε ότι δεν είναι λίγοι οι παράγοντες που σχηματίζουν τον χαρακτήρα του χορού, όπως είναι η ιστορία ενός τόπου, οι κλιματολογικές συνθήκες του τόπου αλλά και τα μορφολογικά χαρακτηριστικά του εδάφους στο οποίο εξελίσσεται ένα χορευτικό φαινόμενο κ.ά. (Θεολόγος, 2018, σ. 13). Την περίοδο της εκβιομηχάνισης και την αστικοποίησης οι περισσότεροι χοροί αποσπάρθηκαν από το πλαίσιο που λειτουργούσαν, αυτονομήθηκαν και διαδόθηκαν στα αστικά κέντρα κυρίως μέσω των τοπικών, εθνοτοπικών και υπερτοπικών συλλόγων (Θεολόγος, 2018, σ. 14). Συνεπώς, λόγω της καθορισμένης ψυχολογικά εκδηλωνόμενης κλίσης του ανθρώπου προς το παρελθόν, αλλά και λόγω έλλειψης νέων εθίμων παραδοσιακού είδους, από τη δεκαετία του 1950 κάνει την εμφάνισή του, κυρίως στις πιο αναπτυγμένες χώρες, το φαινόμενο του φολκλωρισμού, σύμφωνα με το οποίο αναβιώνονται παλαιές μορφές της ζωής, οι οποίες δύναται να παρασταθούν σαν ένα θέαμα, και μάλιστα για τους αστούς (Μερακλής, 2004).

### *Εθιμικές αναπαραστάσεις στον κύκλο του χρόνου*

Κάθε χορός δεν μπορεί να αποτελεί ένα αυτόνομο δρώμενο, ξεκομμένο από το κοινωνικό περιβάλλον ή σύνολο. Με τον χορό επισφραγίζεται ο θεσμός του γάμου, αποδίδεται η τιμή στον εκάστοτε πολιούχο Άγιο, η καλοχρονιά, η ευετηρία, η καλοσοδειά. Τα ενδύματα και τα υπόλοιπα συμβολικά φυσικά αντικείμενα (μάσκες, γκλίτσες, κουδούνια, κουλούρια, φλάμπουρα, ταψιά, κ.λπ., οι σωματικές αλλά και οι λεκτικές δράσεις αποτελούν κωδικοποιημένα και επαναλαμβανόμενα στοιχεία, τα οποία ανασύρουν μια εικόνα από το παρελθόν στο παρόν, μέσω της οποίας η ομάδα ή η κοινότητα συγκροτείται αναφορικά με τον 'καταγωγικό' της μύθο (Ζωγράφου & Γκαρτζονίκα, 2014, σ. 332). Οι «παραδοσιακές» (προβιομηχανικές) κοινωνίες κινούνται στον κύκλο του χρόνου και σε οτιδήποτε χαρακτηρίζεται από ομοιότητα, επανάληψη, περιστροφή και επιστροφή. Οποιαδήποτε κίνηση του ανθρώπου, οικονομική, κοινωνική και πολιτισμική συναρτούνταν άμεσα με τις καιρικές συνθήκες και τα φυσικά φαινόμενα. Αυτό ήταν απόλυτα φυσιολογικό, καθώς με την έλλειψη της τεχνολογίας ήταν αδύνατος ο έλεγχος αλλά και η πρόβλεψη αυτών των φαινομένων. Έτσι, για τον εξευμενισμό των άορατων δυνάμεων που έλεγχαν την ζωή τους οι τελετουργίες ήταν επιβεβλημένες (Αυδίκος, 2014, σ. 221). Ο κύκλος του χρόνου, ο οποίος χαρακτηρίζεται από την εναλλαγή των εποχών, καλοκαίρι, φθινόπωρο, χειμώνας, άνοιξη και πάλι καλοκαίρι, είναι εμφανής στη ζωή των Ελλήνων κάθε τόπου. Για τα μέλη των «παραδοσιακών κοινωνιών» αυτή η εναλλαγή των εποχών

γ) η ευαισθητοποίηση των τοπικών κοινωνιών και του ευρύτερου κοινωνικού συνόλου για την αξία της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, δ) η ανάδειξη της σημασίας της στο εγχώριο και διεθνές κοινό.

ήταν ο βασικός πυλώνας, αναφορικά με τον τρόπο με τον οποίο αποκτούσαν την εμπειρία του χρόνου, άρα και την αντίληψη για αυτόν, τη γνωστή στη λαογραφία «κυκλική αντίληψη», την αίσθηση δηλαδή της ατέρμονης επανάληψης που εκφραζόταν με την έννοια του κύκλου συμβολικά ή και μεταφορικά. Είναι αξιοσημείωτο το κεφάλαιο των εθίμων και των τελετουργιών που σχετίζονται με τον «κύκλο του χρόνου» ή με εποχικά «κρίσιμες ώρες», «διαβατήριες ώρες», και με την αγωνία του ανθρώπου που βρίσκεται στη χρονική φάση της μετάβασης με φόβο και αβεβαιότητα αλλά και με προσδοκίες. Και απόλυτα φυσικό να δραματοποιείται μεγάλος αριθμός σχετικών θεατρικών δρώμενων και τελετουργιών (Σέρρης, 2014, σ. 207). Διάφορα τραγούδια, λαϊκά δρώμενα, έθιμα, αλλά και χοροί σηματοδοτούν κάθε εποχή. Στον κύκλο του χρόνου εντοπίζουμε τις διαβατήριες τελετές<sup>2</sup> και τις τελετές μύησης<sup>3</sup>.

### *Εθιμικές αναπαραστάσεις και χορός*

Όπως αναφέρει ο Λιάβας (1998) κάθε χορός, μουσική και τραγούδι συνδυαστικά με τα ήθη και τα έθιμα κάθε τόπου «λειτουργεί ως κιβωτός μνήμης, κώδικας αναγνώρισης της ομάδας, μέσο διαχείρισης και προβολής της εθνικής και πολιτισμικής ταυτότητας». Έτσι, κάθε τόπος σηματοδοτείται από τα έθιμα του τόπου του σε κάθε εποχή του χρόνου, τα οποία συνοδεύονται από χορό ή χορούς, μουσική και τραγούδια. Για παράδειγμα, την περίοδο του Τριωδίου (των Απόκρεω) στο μεγαλύτερο μέρος της Ελλάδας βρίσκουμε εθιμικά δρώμενα, κυρίως σκωπτικά ή ιστορικά, συνοδευόμενα αντίστοιχα από χορούς και όργανα. Η Αποκριά, ως διαβατήρια περίοδος περικλείει και εκφράζει την ασάφεια και τη ρευστότητα της μετάβασης από τον κοσμικό/ελευθεριάζοντα χρόνο στον ιερό που ακολουθεί. Προετοιμάζει σταδιακά τη Σαρακοστή, τα Ψυχοσάββατα, τη ζωντανή δηλαδή θύμηση των νεκρών, αλλά και την Ανάσταση. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το έθιμο «Γενίτσαροι και Μπούλες» (συναντάται και ως «Γιανίτσαροι και Μπούλες», σε πιο 'βαριά' Ναουσαίκα) που επιτελείται την Κυριακή των Απόκρεω στη Νάουσα, κατά το οποίο το χορευτικό φαινόμενο είναι ο βασικός πυλώνας ολοκλήρωσης του εθίμου. Παρομοίως, το έθιμο των «φανών» στην Κοζάνη, κατά το οποίο ο χορός εξελίσσεται γύρω από τη φωτιά με συμμετοχή όλων όσων παρευρίσκονται εκεί. Χαρακτηριστικός είναι ο ήχος του ζουρνά μαζί με το νταούλι, ο οποίος τους συνοδεύει σε κάθε τους βήμα, καθώς χορεύουν στους δρόμους της Νάουσας κατά ομάδες (μπουλούκια). Το πρόγραμμά τους την Κυριακή της Αποκριάς, την εξής σειρά: Το πρωί γίνεται το ντύσιμο του Γενίτσαρου και μαζεύεται το μπουλούκι. Πριν το μεσημέρι, μαζεύονται στο δημαρχείο για να χορέψουν και να πάρουν την άδεια του δημάρχου για να χορέψουν στην πόλη. Συνεχίζουν με χορό στους δρόμους και το απόγευμα γίνεται το βγάλσιμο του προσώπου (μάσκας). Το ιδιαίτερο αυτό έθιμο της αποκριάς, το οποίο προσδίδει ένα έντονο παραδοσιακό χρώμα στο καρναβάλι της Νάουσας, μας πηγαίνει πίσω στον 18ο αιώνα, ενώ έχει τις ρίζες του στην αρχαία Ελλάδα και

<sup>2</sup> Ο εθνογράφος-λαογράφος Arnold van Gennep ονόμασε διαβατήριες τις τελετές που συνδέονται με τους σταθμούς της φυσικής και κοινωνικής ζωής των ανθρώπων, όπως η γέννηση, η ενηλικίωση, ο γάμος, ο θάνατος. Σύμφωνα με τη θεωρία που διατύπωσε βασιζόμενος στη μελέτη προβιομηχανικών κοινωνιών, η μετάβαση από τη μια κατάσταση στην άλλη δομείται στη βάση μιας ακολουθίας τριών σταδίων, απομάκρυνση – μετάβαση – ενσωμάτωση (separation – transition – incorporation) που οργανώνονται σύμφωνα με συγκεκριμένο σενάριο και ολοκληρώνονται μέσα από ένα φάσμα από επιμέρους τελετουργικές πραγματώσεις σε συγκεκριμένο χώρο και χρόνο. Οι τελετουργίες αυτές συγκροτούνται από συμβολικές και μαγικού περιεχομένου πράξεις χωρισμού, διάβασης και ένταξης, που υλοποιούνται με τη διαχείριση αντικειμένων και με τη χρήση λόγου ποιητικού και μουσικού. Ο ρόλος τους είναι η ασφαλής μετακίνηση των ατόμων από ένα επίπεδο της κοινωνικής τους ζωής σ' ένα άλλο, ανώτερο (Ανδρουλάκη, 2014, σ. 173).

<sup>3</sup> Οι τελετές μύησης είναι διαβατήριες τελετουργίες που σηματοδοτούν την είσοδο και αποδοχή ενός ατόμου σε μία κοινωνία, σε μία ομάδα ή σηματοδοτούν το πέρασμα από μία κατάσταση της ζωής του ατόμου σε άλλη, το οριοθετούν, σηματοδοτούν τα όρια, συμβολικά, κοινωνικά και πολιτισμικά. Οι διαβατήριες τελετές οργανώνονται σε περιόδους κρίσιμων αλλαγών στη ζωή ενός ατόμου ή ενός πολιτισμού, για παράδειγμα, γέννηση, περιτομή, εφηβεία, γάμος, εμμηνορροία, πέρασμα στο στάδιο της γεροντικής ηλικίας, θάνατος, μια εκστρατεία, μια μετοικεσία προσωρινή ή διαρκέστερη, κ.λ.π.) Σε μια πιο διευρυμένη θεώρηση, οι μυητικές τελετουργίες σημαίνουν αναγέννηση του μνημένου σε έναν καινούργιο ρόλο: το άτομο ή η κοινωνική ομάδα αφήνουν πίσω τους έναν τρόπο ύπαρξης και οδεύουν προς νέες συνθήκες ζωής (Βαρβούνης & Σέρρης, 2014, σ. 199).

σχετίζεται άμεσα με τον θεό Διόνυσο. Πολλά μπαλκόνια της Νάουσας την περίοδο της Αποκριάς στολίζονται από τη μάσκα του Γενίτσαρου. Χαρακτηριστικός είναι ο χαιρετισμός των Γενίτσαρων, ο οποίος σε αντίθεση με την συνηθισμένη χειραψία, κρατά σταθερό το χέρι και αναπηδά ολόκληρο το σώμα του.

Όλοι οι άνθρωποι, έτσι κι αλλιώς, χορεύουν. Οι Έλληνες, ωστόσο, φαίνεται πως είναι από τους ανθρώπους που χορεύουν περισσότερο. Το τραγούδι κι ο χορός ήταν πάντα συνυφασμένα με την ύπαρξη της κοινότητας. Στο χοροστάσι πολλές φορές παρατηρείται η ύπαρξη του αντιφωνικού τραγουδιού, κατά το οποίο ένας χορευτής ή μια ομάδα χορευτών στην αρχή του κύκλου τραγουδούσε μία φράση και έπειτα οι υπόλοιποι χορευτές επαναλάμβαναν. Ο κάθε τόπος διέθετε το χοροστάσι του, το οποίο αποτελούσε τον τόπο διάδρασης των μελών της κοινότητας, και σ' αυτόν επικοινωνούσαν τα μέλη της κοινότητας με τη γλώσσα της μουσικής, του χορού αλλά και της φορεσιάς (Θεολόγος, 2021, σ. 19).

## Μουσείο άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς

Η ίδρυση και λειτουργία ενός μουσείου άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς με έμφαση στα εθιμικά δρώμενα είναι η πρόταση της παρουσίασης αυτής. Στη συνέχεια, λοιπόν, θα γίνει η προσέγγιση της έννοιας ενός σύγχρονου μουσείου και ειδικότερα ενός ψηφιακού μουσείου, όπως και οι βασικές του λειτουργίες. Με αυτό τον τρόπο, θα αναδείξουμε τη δυνατότητα ενός σύγχρονου μουσείου άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, ως ένα σύγχρονο εκπαιδευτικό εργαλείο.

Καθώς οι πρώτοι άνθρωποι συνέλλεγαν αντικείμενα της φύσης και προσωπικές τους χειροτεχνικές κατασκευές, όπως ειδώλια και αναθήματα στους θεούς που κατοικούσαν στα ιερά, μπορούμε να συμπεράνουμε ότι η έννοια του μουσείου (με ή χωρίς στέγη) γίνεται ίσως αντιληπτή ήδη από τους προϊστορικούς χρόνους (Λυριτζής & Ορφανίδη, 2006, σ. 7).

Κατά την 11η Γενική Συνέλευση του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων (ICOM) που διεξήχθη το 1974 στην Κοπεγχάγη, για πρώτη φορά μετά από χρόνιες συζητήσεις τα μέλη του διατύπωσαν στο τμήμα II, άρθρο 3, τον ορισμό του μουσείου ως: «οργανισμός μόνιμος, χωρίς κερδοσκοπικό χαρακτήρα, στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξής της και ανοιχτός στο κοινό, ο οποίος αποκτά, συντηρεί, μελετά, κοινοποιεί και εκθέτει υλικές μαρτυρίες του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του με σκοπό τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία» (Οικονόμου, 2003, σ. 16).

Έχουν καθιερωθεί ορισμοί του μουσείου μέσα από θεσμικά κείμενα ή εθνικούς οργανισμούς σε αρκετές χώρες. Ο πιο αναγνωρισμένος επαγγελματικός ορισμός του μουσείου εξακολουθεί να είναι αυτός του 2007 που βρίσκεται στον Κανονισμό του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων (ICOM): «Το Μουσείο είναι ένας μη κερδοσκοπικός μόνιμος θεσμός/οργανισμός (institution) στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξής της, ανοιχτός στο κοινό, ο οποίος αποκτά, συντηρεί, ερευνά, προβάλλει και εκθέτει την υλική και άυλη κληρονομιά της ανθρωπότητας και του περιβάλλοντός της, με στόχο την εκπαίδευση, μελέτη και ψυχαγωγία» (Desvallées & Mairesse, 2010, σ. 89).

Για τα ελληνικά δεδομένα, το 2002, η ελληνική πολιτεία έδωσε επίσημα τον ορισμό του μουσείου, με βάση τον επίσημο ορισμό του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων (ICOM-International Council of Museums)<sup>4</sup>. Σύμφωνα με αυτόν, ως μουσείο «νοείται η υπηρεσία ή ο οργανισμός μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα, με ή χωρίς ίδια νομική προσωπικότητα, που αποκτά, δέχεται, φυλάσσει, συντηρεί, καταγράφει, τεκμηριώνει, ερευνά, ερμηνεύει και κυρίως εκθέτει και προβάλλει στο κοινό συλλογές αρχαιολογικών, καλλιτεχνικών, εθνολογικών ή άλλων υλικών μαρτυριών του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του, με σκοπό τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία (νόμος 3028/2002, αρ. 45, παρ. 1). Υπηρεσίες αλλά και οργανισμοί με παρόμοιους σκοπούς και λειτουργίες (π.χ. μουσεία ανοιχτού χώρου) δύναται να θεωρηθούν μουσεία (νόμος 3028/2002, αρ. 45, παρ. 1).

<sup>4</sup> Η Ελλάδα ανήκει στο Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (ICOM) και δεσμεύεται δεοντολογικά από τις κατευθύνσεις του

Είναι δύσκολο να δοθεί ένας ακριβής, σαφής και περιεκτικός ορισμός για το μουσείο, καθώς πάντα θα υπάρχει η αμφιβολία για την πληρότητα και την ορθότητά του. Το μουσείο δεν είναι και δεν πρέπει να είναι μία στατική έννοια, αλλά να χαρακτηρίζεται από μία δυναμική που μπορεί να προσαρμοστεί και να εναρμονιστεί με την εξέλιξη, τις απαιτήσεις και τις ανάγκες της κάθε εποχής. Το μουσείο είναι «ο χώρος» που φτάνουν εμπειρίες ή αντικείμενα από έναν τόπο σε έναν άλλο τόπο-«μη τόπο». Ακόμα και στις περιπτώσεις όπου μουσείο αποτελεί το ίδιο το κτήριο μιας άλλης εποχής, όπως για παράδειγμα το Παλάτι του Μεγάλου Μαγίστρου στη Ρόδο, είναι πολύ δύσκολο να 'ταξιδέψει' ο επισκέπτης μέσα από την ίδια τη δομή του μουσείου, στην εποχή και στις αντίστοιχες συνθήκες του εκθέματος.

### *Ψηφιακό-εικονικό μουσείο*

Το μουσείο που έχει ψηφιακή μορφή, συχνά στο Διαδίκτυο, χαρακτηρίζεται ως εικονικό μουσείο (virtual museum) ή ηλεκτρονικό ή κυβερνομουσείο ή ψηφιακό ή διαδικτυακό ή υπερμουσείο, όροι ίδιας σημασίας με κοινά στοιχεία το Διαδίκτυο και τον ψηφιακό χαρακτήρα (Sylaiou et al., 2009, στο Δεληγιάννης & Παπαϊωάννου, 2014, σ. 120).

Το εικονικό μουσείο είναι μία συλλογή ψηφιακών αντικειμένων (εικόνων, αρχείων, κειμένων, κ.ά.) πολιτιστικού και επιστημονικού ενδιαφέροντος με διαδικτυακή πρόσβαση. Ως μουσειακή έκθεση στον ψηφιακό κόσμο θεωρείται μια μουσειακή έκθεση ψηφιακού υλικού στο Διαδίκτυο (εικονικό μουσείο), σε οπτικό δίσκο και σε εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα. Μια έκθεση στον ψηφιακό κόσμο μπορεί να είναι μια έκθεση που υπάρχει μόνο ψηφιακά ή η ψηφιοποίηση μιας πραγματικής έκθεσης. Οι ψηφιακές αυτές εκθέσεις καλούνται να προσεγγίσουν τους επισκέπτες-χρήστες τους με ηλεκτρονικά ως επί το πλείστον μέσα και με αυτά να επιτύχουν όχι μόνο να επικοινωνήσουν τις πληροφορίες, αλλά και την αισθητική απόλαυση και την ψυχαγωγία με βάση τον ψηφιακό κόσμο και τις απαιτήσεις αυτού (Παπαϊωάννου & Στεργιάκη, 2013, σ. 70). Επίσης, μια άλλη εφαρμογή στο Διαδίκτυο αποτελεί η εικονική πραγματικότητα, κατά την οποία μέσα από τον υπολογιστή, δίνεται η δυνατότητα στον επισκέπτη να δει μουσειακά αντικείμενα μέσω ψηφιακών αναπαραστάσεων.

Οι επισκέπτες-χρήστες εξ αποστάσεως έχουν μία εξατομικευμένη τηλεπαρουσία στο μουσείο, διαλέγουν τα εκθέματα που τους ενδιαφέρουν, όπως και τον τρόπο που επιθυμούν να τα δουν (οπτική γωνία, ανάλυση, απόσταση από το έκθεμα, κ.λπ.). Αντιθέτως, οι επισκέπτες στο φυσικό χώρο του μουσείου δύναται να χρησιμοποιήσουν το ρομπότ ως ξεναγό, ζητώντας πληροφορίες για τα εκθέματα και επιλέγοντας ειδικές ξεναγήσεις (Giannoulis et al., 2001 στο Οικονόμου, 2004, σ. 8). Σημαντικό είναι το γεγονός ότι δίνεται ευκαιρία και σε ανθρώπους με κινητικά προβλήματα ή άλλες δυσκολίες να επισκεφθούν και να περιηγηθούν διάφορους χώρους μουσείων από το σπίτι.

### *Μουσείο και άυλη πολιτιστική κληρονομιά*

Πώς μπορεί όμως ένα μουσείο να προβάλλει την άυλη πολιτιστική κληρονομιά; Η Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά μεταδίδει την παραδοσιακή ζωή αυτού του τόπου στις επόμενες γενιές μέσα από μνήμες. Αυτό το σύνολο ως τμήμα της πολιτιστικής κληρονομιάς αναγνωρίζεται από τα άτομα, τις ομάδες και τις κοινότητες. Κυρίως το εντοπίζει κανείς στις προφορικές παραδόσεις και εκφράσεις, τις κοινωνικές πρακτικές τις επιτελεστικές τέχνες, τις εορταστικές εκδηλώσεις και τις τελετουργίες, τις γνώσεις και τις πρακτικές που σχετίζονται με τη φύση και το σύμπαν, αλλά και την τεχνογνωσία που συνδέεται με την παραδοσιακή χειροτεχνία (Πολιτιστικό Ίδρυμα Τράπεζας Πειραιώς, 2018).

Ένα τέτοιο μουσείο άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς με αντικείμενο τα εθιμικά δρώμενα, θα μπορούσε, άραγε, να είναι ένας τρόπος συνέχισης και διαφύλαξης των ηθών, των εθίμων και όλων των παραγόντων που συνθέτουν την Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά δίνοντας δυναμική και εξέλιξη στο φαινόμενο;

## Η δημιουργία του ψηφιακού-εικονικού μουσείου

Η περίοδος της πανδημίας και η ανάγκη ανάδειξης της ιδέας ενός Ψηφιακού Μουσείου Εθιμικών Δρώμενων, έφερε στο προσκήνιο εναλλακτικές λύσεις ως προς την υλοποίησή του. Κάνοντας χρήση των νέων τεχνολογιών και του Διαδικτύου, δημιουργήθηκε ένα εικονικό μουσείο με τέσσερα δρώμενα από τον κύκλο του χρόνου, ως δείγμα υλοποίησης της γενικότερης ιδέας.

Η δημιουργία του ψηφιακού-εικονικού μουσείου έγινε με τη χρήση της διαδικτυακής πλατφόρμας «Artsteps» ([www.artsteps.com](http://www.artsteps.com)), με την οποία οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν και να περιηγηθούν σε εικονικές εκθέσεις. Η χρήση της συγκεκριμένης πλατφόρμας είναι δωρεάν, τόσο για τον επισκέπτη όσο και για τον δημιουργό της έκθεσης, με απαραίτητη προϋπόθεση για την πρόσβαση σε αυτή, τη σύνδεση στο Διαδίκτυο και έναν web browser, ενώ διατίθεται δωρεάν η εφαρμογή για χρήση από smartphones.

Ο χρήστης, αφού δημιουργήσει το λογαριασμό του στην ιστοσελίδα του Artsteps, του δίνεται η δυνατότητα να σχεδιάσει τον εκθεσιακό χώρο που επιθυμεί, προσθέτοντας τοίχους, πατώματα, παράθυρα και φυσικά τα εκθέματα που επιθυμεί. Υπάρχει πληθώρα επιλογών σχετικά με τα χρώματα, τις διαστάσεις και τα υλικά των αντικειμένων στο χώρο, γι' αυτό και δίνεται η δυνατότητα βοήθειας μέσω οδηγού για αρχάριους χρήστες.

Ένα από τα σημαντικά πλεονεκτήματα της πλατφόρμας είναι η δημιουργία προκαθορισμένης διαδρομής μέσα στο μουσείο με σημεία αναφοράς. Με αυτό τον τρόπο, ο επισκέπτης δεν χάνεται μέσα στο χώρο και παρακολουθεί συγκεκριμένα εκθέματα, με σειρά που έχει καθορίσει ο δημιουργός του μουσείου.

Ακόμα, δίνεται η δυνατότητα επικοινωνίας μεταξύ των επισκεπτών, μέσω γραπτών μηνυμάτων, για την ανταλλαγή πληροφοριών και απόψεων σχετικά με το περιεχόμενο του μουσείου. Έτσι, ο σχολιασμός των χρηστών παρέχει και μια εποικοδομητική ανατροφοδότηση για τον διαχειριστή του εικονικού μουσείου, με απώτερο στόχο την βελτίωση και επαναξιολόγηση του.

## Σχεδιασμός

Το ψηφιακό-εικονικό μουσείο εθιμικών δρώμενων που σχεδιάστηκε, δίνει τη δυνατότητα στον επισκέπτη του να έρθει σε επαφή με την πολιτισμική ιστορία του τόπου και να γίνει μέρος του εθιμικού φαινομένου στον τόπο που εξελίσσεται ψηφιακά. Αποτελείται από τον χώρο υποδοχής και τέσσερα διαφορετικά θεματικά δωμάτια (Δωδεκαήμερο, Αποκριά<sup>5</sup> Θέρος, Τρύγος), όπου στο κάθε δωμάτιο εκπροσωπείται και ένα εθιμικό δρώμενο, μοναδικό στον κύκλο του χρόνου. Με την είσοδό του στο Μουσείο ο επισκέπτης βρίσκεται στο χώρο υποδοχής, όπου ενημερώνεται για τις δυνατότητες και υπηρεσίες του μουσείου και το αναλυτικό περιεχόμενο των χώρων του (Θεολόγος, 2018).

Αφού επιλέξει το δρώμενο που επιθυμεί να παρακολουθήσει, εισέρχεται στη σχετική αίθουσα και ακολουθεί μια μοναδική υποχρεωτική διαδρομή. Στην αρχή ενημερώνεται γενικά για τα δρώμενα (π.χ. Αγίου Δωδεκαημέρου) και τις περιοχές που διαδραματίζονται αυτά ανά την Ελλάδα (π.χ. Μοναστηράκι Δράμας), ενώ υπάρχει και χάρτης για τον εντοπισμό της κάθε περιοχής.

Στη συνέχεια μελετάει, συγκεκριμένο δρώμενο (π.χ. Το έθιμο του «Αράπη<sup>6</sup>») μέσα από κείμενο και αρκετές φωτογραφίες, ενώ από τα ηχεία ακούγεται και μουσική, σκοποί και τραγούδια που

<sup>5</sup> Και οι δύο περίοδοι (Χριστούγεννα και Αποκριά) παρουσιάζουν ιδιαίτερο λαογραφικό και κοινωνιολογικό ενδιαφέρον, αφού σε αυτή την περίοδο κυριαρχούν οι μεταμφιέσεις και τα πειράγματα με τραγούδια, δρώμενα και χορούς σκωπτικούς, ενώ η συμμετοχή του λαού σε αυτά είναι καθολική. Ειδικά η περίοδος της Αποκριάς είναι μια περίοδος πολύ πλούσια σε λαογραφικό υλικό και πολύ δημοφιλής, ενώ η κάθε τοπική παραδοσιακή κοινωνία αντιλαμβάνεται, βιώνει και επικοινωνεί αυτή την περίοδο με μοναδικό τρόπο.

<sup>6</sup> Δίνονται βασικές πληροφορίες για το δρώμενο, ώστε ο επισκέπτης να είναι υποψιασμένος γι' αυτό που θα ακολουθήσει. Αναφέρονται παρακάτω οι βασικές πληροφορίες: «Το έθιμο του «Αράπη», είναι ένα κορυφαίο πολιτιστικό γεγονός για το Μοναστηράκι της Δράμας, που επιτελείται στο χωριό την ημέρα των Θεοφανείων. Την ίδια ημέρα των Θεοφανείων, παράλληλα με το δρώμενο, τελούνται και τα θρησκευτικά 'νόμιμα', σύμφωνα με το εκκλησιαστικό τελετουργικό και το



συνοδεύουν το δρώμενο αυτό. Στη συνέχεια της διαδρομής, του δίνεται η δυνατότητα να ενημερωθεί για το ενδυματολογικό κομμάτι του δρώμενου αλλά και τα διάφορα αντικείμενα-εξαρτήματα (π.χ. κουδούνια) που απαρτίζουν τη φορεσιά ή είναι απαραίτητα για την τέλεση του εθίμου. Αξίζει να σημειωθεί ότι η παραδοσιακή φορεσιά αποτελεί αναπόσπαστο λειτουργικό αλλά και στοιχείο της ταυτότητας του δρώμενου.

Η διαδρομή συνεχίζεται στο χώρο βιντεοπροβολής, όπου ο επισκέπτης μπορεί να παρακολουθήσει μικρά βίντεο από το σχετικό δρώμενο, όπως αποτυπώθηκε σε διάφορες χρονιές. Με αυτό τον τρόπο, αν το επιθυμεί, θα μπορεί να παρακολουθήσει και την εξέλιξη του εθιμικού δρώμενου, ενώ οι προβολές θα συνοδεύονται από αφήγηση και υποτιτλισμό για επισκέπτες με ειδικές δεξιότητες.

### *Μελέτη περίπτωσης-Δρώμενα Αγίου Δωδεκαημέρου-Το έθιμο των Αράπηδων*

Για την εμπέδωση της ιδέας και του σχεδιασμού του εικονικού μουσείου εθιμικών δρώμενων, στη συνέχεια θα αναλύσουμε την διαδρομή που θα ακολουθήσει ο επισκέπτης στο θεματικό δωμάτιο με τα δρώμενα του Αγίου Δωδεκαημέρου.

Ο επισκέπτης εισερχόμενος στο θεματικό δωμάτιο με τη χρήση του πληκτρολογίου, ενημερώνεται από το σχετικό κείμενο για τα εθιμικά δρώμενα της περιόδου (Εικόνα 1). Τα έθιμα του Δωδεκαήμερου αρχίζουν από την παραμονή των Χριστουγέννων και τελειώνουν στις 6 Ιανουαρίου, με εξαίρεση κάποια που γίνονται μετά τον καθαγιασμό των υδάτων, όπως είναι το έθιμο της

---

τοπικό εθιμικό τυπικό που είναι το εξής: ο ιερέας γυρίζει όπως γίνεται και στα άλλα μέρη από την παραμονή της μεγάλης εορτής και ραντίζει τα σπίτια με αγιασμό, διώχνοντας μακριά σύμφωνα με τις πανελλήνιες δοξασίες κάθε κακό, ιδιαίτερα τους καλικάντζαρους. Τα πλάσματα αυτά της νεοελληνικής μυθολογίας, κυριαρχούν τις μέρες του Δωδεκαήμερου σε λαϊκές διηγήσεις και δοξασίες (Παπουτσής, 2012).

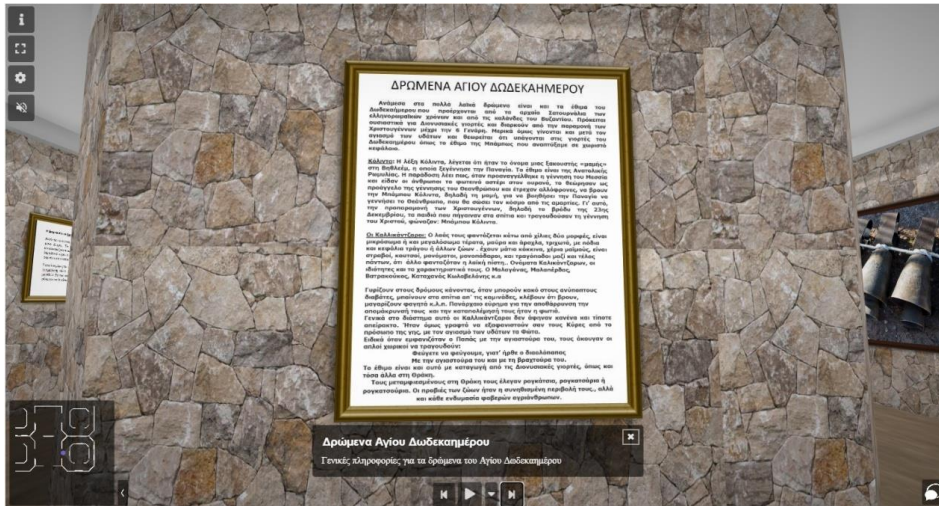
Οι 'Αράπηδες' φορούν μαύρες, φλοκωτές, ποιμενικές κάπες, που καλύπτουν όλο το σώμα και εντυπωσιακές υψικόρυφες προσωπίδες- κεφαλοστολές από γιδοπροβιές. Στη μέση τους κρεμούν τρία μεγάλα κουδούνια αρμονικά συνταιριασμένα από έμπειρους συγχωριανούς. Στα χέρια τους κρατούν από ένα μεγάλο, ξύλινο σπαθί και ένα σακουλάκι με στάχτη του Δωδεκαήμερου, με το οποίο χτυπούν όσους συναντούν, 'για το καλό' –τα κουδούνια και οι στάχτες πιστεύεται ότι έχουν αποτρεπτικές ιδιότητες του κακού. Στην ομάδα των 'Αράπηδων' –την 'τσέτα'- όπως λέγεται, μετέχουν ενεργά και άλλοι μεταμφιεσμένοι, όλοι τους ενθουσιώδεις νέοι του χωριού. Είναι οι 'Γκιλίγκες', οι 'Παπούδες' και οι 'Εύζωνοι-Τσολιάδες' (Παπουτσής, 2012). «Οι 'Γκιλίγκες' ντύνονται με παραδοσιακές γυναικείες φορεσιές. Φορούν άσπρη βράκα από βαμβακερό υφαντό. Από πάνω περνούν μακρύ, άσπρο πουκάμισο, που φτάνει ως τα γόνατα και στον ποδόφυρο του διακρίνονται πολύχρωμα κεντήματα. Πάνω από το πουκάμισο φορούν τη λεγόμενη 'αντεριά', πιο κοντή από αυτό και με μανίκια, φτιαγμένη από ύφασμα καπιτονέ ή χασέ, σκούρο πράσινο ή ανοιχτό κόκκινο στις εξωτερικές επιφάνειες και ενισχυμένο ενδιάμεσα με βαμβάκι. Στη συνέχεια φορούν ξεμανίκωτο πανωφόρι, που φτάνει λίγο πιο πάνω από την 'αντεριά', φτιαγμένο από χοντρή μαύρη τσόχα, κεντημένη γύρω- γύρω στις άκρες με γαϊτάνι. Φορούν επίσης πολύχρωμη, με μεγάλα τετράγωνα, υφαντή, μάλλινη ποδιά και στη μέση δένεται με τη βοήθεια χειροποίητης, τσόχινης ζώνης, ολοκέντητης με πολύ μικρές πολύχρωμες χάντρες, που σχηματίζουν μικρά λουλουδία. Στο κεφάλι βάζουν χρωματιστή, λουλουδάτη μαντίλα (τσερβέτα), με χρυσές ή ασημένιες πούλιες στις άκρες. Στο χέρι κρατούν ένα άλλο μαντήλι.

Οι 'Παπούδες' φορούν τις παλιές, γιορτινές, τοπικές, αγροτικές ενδυμασίες: μαύρη βράκα, άσπρο πουκάμισο, μαύρο υφασμάτινο ζωνάρι τυλιγμένο στη μέση, στο πάνω μέρος του οποίου διακρίνονται οι πούλιες μιας μαντίλας(τσέβρας), μαύρο γιλέκο, κοντό, μαύρο σακάκι, μαύρες πλεχτές μέχρι το γόνατο κάλτσες και μαύρη τραγιάσκα στο κεφάλι. Στο χέρι κρατούν γκλίτσα ή πλεκτό κορδόνι.

Οι 'Τσολιάδες' φορούν μια ιδιόμορφη φουστάνελα, ως αντιπροσωπευτικό εθνικό ένδυμα, με ριγμένες στην πλάτη τους πολύχρωμες μαντίλες (τσέβρες) και στο κεφάλι τους βάζουν μια άλλη μαύρη μαντίλα με κρόσσια, σαν κεφαλόδεσμο.

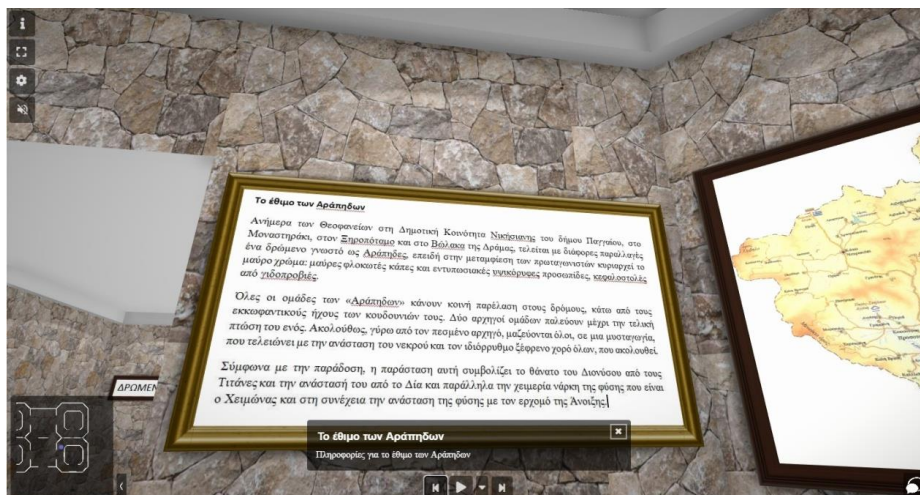
'Παπούδες' και 'Τσολιάδες' μπήκαν στην 'τσέτα' σε νεώτερους χρόνους, οι πρώτοι για να τιμήσουν τις περασμένες γενιές, οι δεύτεροι για να τονίσουν στα χρόνια της σκλαβιάς την ελληνικότητα των Μακεδόνων και το ακμαίο τους φρόνημα. Παλαιότερα, αρχηγοί της ομάδας που συντόνιζαν τα μέλη της, ήταν οι 'τσεταμπάσηδες', γνωστά πρόσωπα της τοπικής κοινωνίας, Μοναστηρακιώτες που για χρόνια μεταμφιέζονταν και οι ίδιοι. Απαραίτητοι συνοδοί της 'τσέτας' σήμερα, όπως και παλιά, είναι οι τοπικοί οργανοπαίχτες, δεξιοτέχνες όλοι τους του 'κεμενέ'(λύρα) και του 'νταϊρέ'(ντέφι). Το ντύσιμο των μελών της 'τσέτας' απαιτεί μεγάλη δεξιοτεχνία και προσοχή, ιδιαίτερα του 'Αράπη'. Χρειάζεται πάντοτε για αυτό το σκοπό η βοήθεια κάποιου συγχωριανού γνώστη του εθίμου. Ήταν μια μικρή 'ιεροτελεστία' που απαιτούσε χαρά και τραγούδι. Προάγγελος της τέλεσης του δρώμενου είναι ομάδες από παιδιά, τα οποία από το απόγευμα της παραμονής των Θεοφανείων, τριγυρίζουν στους δρόμους του χωριού, χτυπώντας τα κουδούνια που την επομένη θα φορέσουν οι 'Αράπηδες'» (Παπουτσής, 2012).

Μπάμπως. Άλλο ένα εθιμικό δρώμενο της περιόδου του Δωδεκαημέρου, είναι το έθιμο με τους Καλλικάντζαρους που γυρίζουν στους δρόμους κλέβοντας και κάνοντας κακό σε ανυποψίαστους περαστικούς. Στη Θράκη, με την ονομασία ρογκάτσια, ρογκατσάρια ή ρογκατσούρια, αναπαριστούν τους καλλικάντζαρους φορώντας προβιές ζώων ή οτιδήποτε άλλο θυμίζει αγριάνθρωπο, πειράζοντας τους περαστικούς. Στην Ανατολική Ρωμυλία, πρώην βόρεια Θράκη, τα παιδιά γυρίζουν τα σπίτια τραγουδώντας τη γέννηση του Χριστού την προπαραμονή των Χριστουγέννων και φωνάζουν «Μπάμπου Κόλιντα», καθώς η παράδοση αναφέρει πως «Κόλιντα» ήταν το όνομα ξακουστής μαμής η οποία ξεγέννησε την Παναγία.



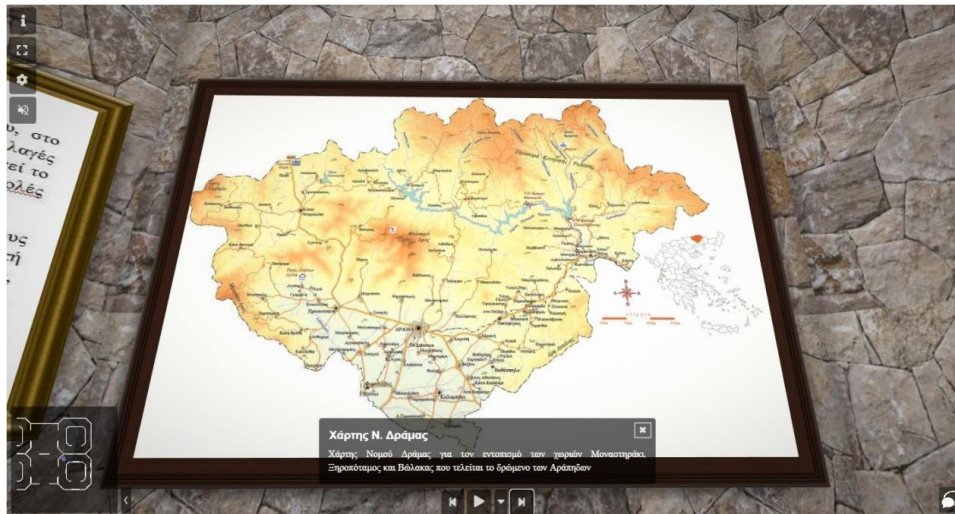
Εικόνα 1. Δρώμενα Αγίου Δωδεκαημέρου

Ο επισκέπτης, αφού έχει ολοκληρώσει τη μελέτη σχετικά με τα δρώμενα του Αγίου Δωδεκαημέρου, συνεχίζει στο επόμενο σημείο αναφοράς, όπου ενημερώνεται μέσα από τον πίνακα πληροφοριών για το έθιμο των Αράπηδων (Εικόνα 2). Το δρώμενο αυτό διαδραματίζεται σε χωριά του νομού Δράμας, όπως το Μοναστηράκι, ο Ξηροπόταμος και ο Βώλακας, ανήμερα των Θεοφανείων. Οι μετέχοντες στο έθιμο αυτό, χωρισμένοι σε δύο ομάδες, παρελαύνουν στους δρόμους δημιουργώντας εκκωφαντικούς ήχους με τα κουδούνια τους, ενώ οι αρχηγοί των ομάδων υποκρίνονται μια πάλη, με κατάληξη τον θάνατο και την ανάσταση του ενός εξ' αυτών. Κατά την παράδοση, το δρώμενο συμβολίζει το θάνατο του Διονύσου από τους Τιτάνες και την ανάστασή του από το Δία, αλλά και την νάρκωση της φύσης στη διάρκεια του Χειμώνα και την ανάσταση αυτής την εποχή της Άνοιξης. Κατά την ανάγνωση των πληροφοριών αυτών από τον επισκέπτη, ακούγεται στα ηχεία του Η/Υ τραγούδι της περιοχής.



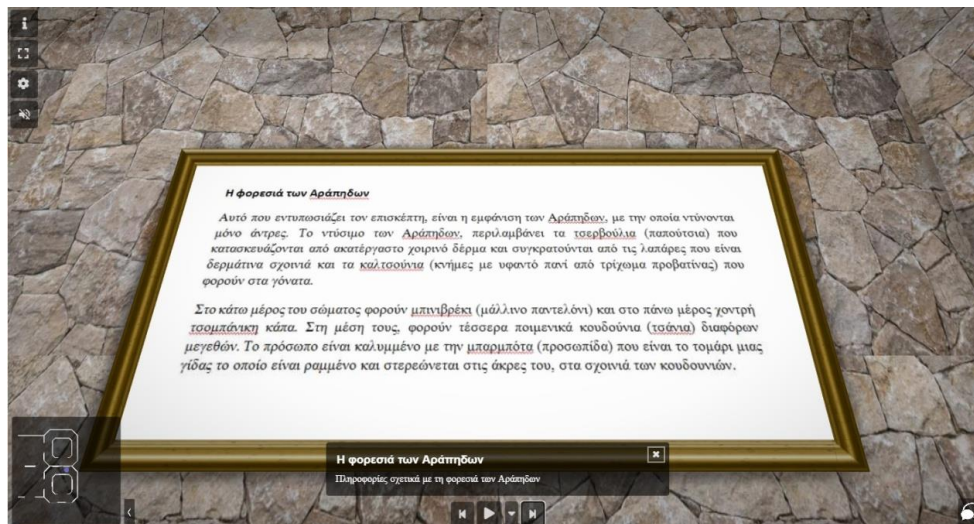
Εικόνα 2. Το έθιμο των Αράπηδων

Στη συνέχεια της διαδρομής ακολουθεί χάρτης του Νομού Δράμας, ώστε ο επισκέπτης να εντοπίσει ο ίδιος τις περιοχές Μοναστηράκι, Ξηροπόταμο και Βύλακα, όπου τελείται το δρώμενο (Εικόνα 3).



Εικόνα 3. Χάρτης Ν. Δράμας

Στο επόμενο σημείο αναφοράς της διαδρομής, ο επισκέπτης ενημερώνεται μέσω πίνακα πληροφοριών για τη φορεσιά των Αράπηδων (Εικόνα 4), η οποία παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον στο δρώμενο. Περιλαμβάνει μια προσωπίδα φτιαγμένη από το τομάρι μιας γίδας-την 'μπαρμπότα', μια χοντρή τσοπάνικη κάπα κι ένα μάλλινο παντελόνι -το 'μπινιβρέκι'. Τα 'τσερβούλια' τα παπούτσια, δηλαδή, κατασκευασμένα από δέρμα χοίρου, τις κνήμες με υφαντό πανί από τρίχωμα προβατίνας για τα γόνατα -τα 'καλτσούνια', και φυσικά, τα 'τσανιά', τα οποία είναι τέσσερα ποιμενικά κουδούνια διαφόρων μεγεθών που τα φορούν στη μέση.



Εικόνα 4. Η φορεσιά των Αράπηδων-πληροφορίες

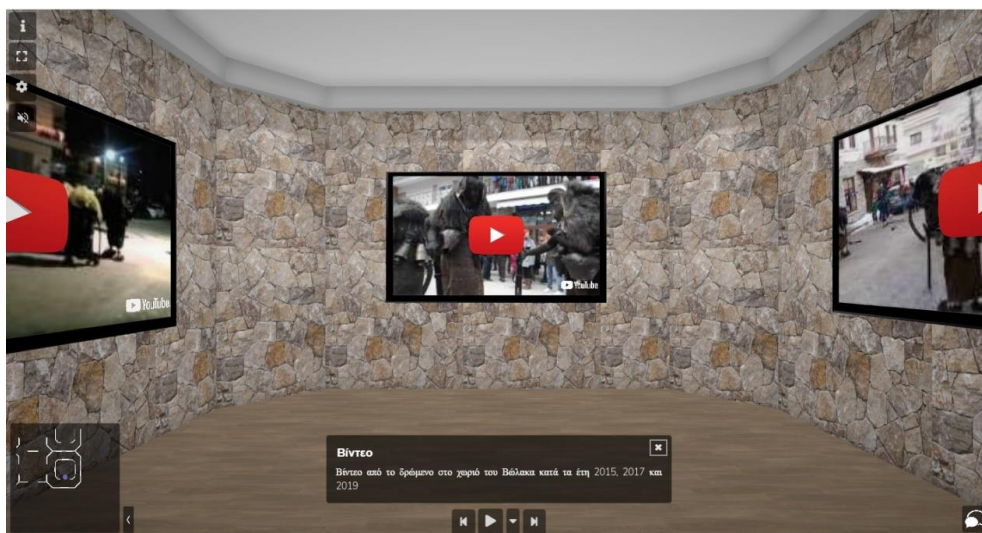
Έπειτα, ο επισκέπτης παρατηρεί τα στοιχεία της φορεσιάς που προαναφέρθηκαν, μέσα από φωτογραφίες που έχουν συλλεχθεί από το Διαδίκτυο. Φυσικά δίνεται η δυνατότητα στον επισκέπτη να σχολιάσει οποιαδήποτε φωτογραφία επιθυμεί, ενώ μουσικές και ήχοι συνεχίζουν να ακούγονται καθ' όλη τη διάρκεια της περιήγησής του (Εικόνα 5).





Εικόνα 5. Η φορεσιά των Αράπηδων-φωτογραφία

Στο τέλος της διαδρομής, ο επισκέπτης μπορεί να δει τρία διαφορετικά βίντεο από το δρώμενο στο χωριό του Βώλακα κατά τα έτη 2015, 2017 και 2019, τα οποία είναι ανεβασμένα στην πλατφόρμα YouTube στο Διαδίκτυο (Εικόνα 6).



Εικόνα 6. Το δρώμενο

### Ψηφιακό μουσείο

Το σύγχρονο μουσείο πρέπει να διατηρεί αναλυτικό κατάλογο για κάθε έκθεμα που ανήκει στη συλλογή του (Δεληγιάννης, κ.ά., 2014: 118). Αυτή η ενέργεια είναι πολύ σημαντική γιατί μέσω των ηλεκτρονικών καταλόγων των βάσεων δεδομένων, για πρώτη φορά πολλά μουσεία είναι σε θέση να απαντήσουν στο ερώτημα τι αντικείμενα υπάρχουν στις συλλογές τους και στην προκείμενη περίπτωση ποιο είναι το οπτικοακουστικό ψηφιακό υλικό που διατίθεται για την έκθεση. Απαραίτητη είναι η ψηφιακή καταγραφή των εκθεμάτων, των συλλογών και των περιουσιακών στοιχείων του μουσείου. Στην προκείμενη περίπτωση τα εκθέματα του μουσείου είναι το επιλεγμένο οπτικοακουστικό υλικό με εθιμικά δρώμενα και χορούς από διάφορες περιοχές της Ελλάδας. Η αρχειοθέτηση προτείνεται να γίνει με διάφορα κριτήρια. Με κριτήριο τη γεωγραφική περιοχή, το υλικό θα ταξινομηθεί πρώτα κατά περιφέρεια και στη συνέχεια κατά νομό και επαρχία. Άλλο κριτήριο ταξινόμησης του υλικού μπορεί να είναι κατά εποχή του χρόνου και κατά χρονική περίοδο. Για παράδειγμα Χειμώνας και «Άγιο Δωδεκάημερο» (Χριστούγεννα, Πρωτοχρονιά, Θεοφάνια). Οι

διαβατήριες τελετές και οι τελετές μύησης είναι ένα επιπρόσθετο κριτήριο που πρέπει να συνδυαστεί με τα γεωγραφικά κριτήρια.

### *Περιορισμοί στην υλοποίηση του εικονικού μουσείου λαϊκών εθιμικών δρώμενων.*

Ένας σημαντικός περιορισμός στην υλοποίηση του εικονικού μουσείου λαϊκών εθιμικών δρώμενων είναι ότι η επεξεργασία και η χρησιμοποίηση του υλικού που προέρχεται από την καταγραφή και την επιτόπια έρευνα υπόκειται στους κανόνες και στην νομοθεσία για τα ευαίσθητα προσωπικά δεδομένα<sup>7</sup>. Δεν υπάρχει η δυνατότητα να συναντήσεις όλους τους συμμετέχοντες στο δρώμενο σε πραγματικό χρόνο και να αποσπάσεις υπεύθυνες δηλώσεις από τους ίδιους στις οποίες να αναφέρεται ότι επιτρέπεται τη χρήση αυτού του υλικού, αφού όλοι, ντόπιοι και επισκέπτες-θεατές συμμετέχουν στο δρώμενο. Δεδομένου ότι υπάρχουν είτε στο δρώμενο είτε στους θεατές και ανήλικοι, αφενός, υπάρχει η δυσκολία χρησιμοποίησης φίλτρου στα πρόσωπα και αφετέρου, εφόσον χρησιμοποιηθεί φίλτρο στα πρόσωπα όλων των εμπλεκομένων, δημιουργούνται ζητήματα αισθητικής.

Για την έρευνα, η Αρχή προστασίας Δεδομένων έχει προδιαγράψει, υπό το προΐσχύον του ΓΚΠΔ<sup>8</sup> καθεστώς, με σειρά πράξεων και αποφάσεων της (βλ. μεταξύ άλλων, τις αποφάσεις, [67/2011](#) και [121/2011](#)) και τις προϋποθέσεις νομιμότητας επεξεργασίας δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα, τόσο απλών όσο και ευαίσθητων, σύμφωνα με τους ορισμούς του ν. 2472/1997, για ερευνητικούς σκοπούς. Στο πλαίσιο αυτό, όπως η Αρχή παγίως κρίνει, η διενέργεια επιστημονικής έρευνας συνιστά νόμιμο σκοπό επεξεργασίας, μεταξύ άλλων και λόγω του ότι, σύμφωνα με το άρθρο 16 παρ. 1 του Συντάγματος<sup>9</sup>, η ανάπτυξη και προαγωγή της έρευνας αποτελεί υποχρέωση του Κράτους.

Ωστόσο, με τον ΓΚΠΔ η βασική αρμοδιότητα της Αρχής αναφορικά με την επεξεργασία ευαίσθητων δεδομένων στον τομέα της έρευνας καταργήθηκε. Συγκεκριμένα, η Αρχή δεν έχει πλέον αρμοδιότητα να εκδίδει άδεια προς τον υπεύθυνο επεξεργασίας, προκειμένου να χορηγήσει δεδομένα σε ερευνητή ή να συλλέξει πρωτογενώς ευαίσθητα δεδομένα για ιστορικούς ή επιστημονικούς σκοπούς (βλ. απόφαση [46/2018](#)).

Περαιτέρω, ο ΓΚΠΔ ενθαρρύνει την έρευνα (ενδεικτικά βλ. άρθρα 5, 9(2<sup>η</sup>), 89 και αιτ. σκ. 50, 156-163 του ΓΚΠΔ), αλλά ο υπεύθυνος επεξεργασίας οφείλει, βάσει της αρχής της λογοδοσίας (άρθρο 5 παρ. 2 και 24 του ΓΚΠΔ), να εξετάσει μόνος του τη δυνατότητά του να επιτρέψει σε κάποιον να έχει πρόσβαση στο αρχείο του ή να συλλέξει πρωτογενώς δεδομένα για ερευνητικούς ή στατιστικούς σκοπούς.

Συγκεκριμένα, ο ΓΚΠΔ προβλέπει, καταρχήν, τεκμήριο συμβατότητας για την επεξεργασία προσωπικών δεδομένων για σκοπούς επιστημονικής ή ιστορικής έρευνας καθώς η περαιτέρω επεξεργασία δεδομένων για τους σκοπούς αυτούς δεν θεωρείται ασύμβατη με τους αρχικούς σκοπούς για τους οποίους συλλέχθηκαν τα δεδομένα, σύμφωνα με το άρθρο 89 παράγραφος 1 του ΓΚΠΔ («περιορισμός του σκοπού») (άρθρο 5(1)(β), αιτ. σκ. 50 του ΓΚΠΔ).

Επιπρόσθετα, ο ΓΚΠΔ προβλέπει δυνατότητα αποθήκευσης των δεδομένων για μεγαλύτερα χρονικά διαστήματα σε σχέση με το διάστημα που απαιτείται για τους σκοπούς της επεξεργασίας,

---

<sup>7</sup> Θα πρέπει να λάβουμε υπόψη μας ότι σύμφωνα με το άρθρο 4 του κανονισμού (ΕΕ) 2016/679 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 27ης Απριλίου 2016 για την προστασία των φυσικών προσώπων έναντι της επεξεργασίας των δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα και για την ελεύθερη κυκλοφορία των δεδομένων αυτών και την κατάργηση της οδηγίας 95/46/ΕΚ (Γενικός Κανονισμός για την Προστασία Δεδομένων), «η επεξεργασία των δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα θα πρέπει να προορίζεται να εξυπηρετεί τον άνθρωπο. Το δικαίωμα στην προστασία των δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα δεν είναι απόλυτο δικαίωμα· πρέπει να εκτιμάται σε σχέση με τη λειτουργία του στην κοινωνία και να σταθμίζεται με άλλα θεμελιώδη δικαιώματα, σύμφωνα με την αρχή της αναλογικότητας»

<sup>8</sup> Γενικός Κανονισμός για την Προστασία Δεδομένων

<sup>9</sup> Η τέχνη και η επιστήμη, η έρευνα και η διδασκαλία είναι ελεύθερες· η ανάπτυξη και η προαγωγή τους αποτελεί υποχρέωση του Κράτους. Η ακαδημαϊκή ελευθερία και η ελευθερία της διδασκαλίας δεν απαλλάσσουν από το καθήκον της υπακοής στο Σύνταγμα

εφόσον τα δεδομένα προσωπικού χαρακτήρα θα υποβάλλονται σε επεξεργασία μόνο για σκοπούς αρχειοθέτησης προς το δημόσιο συμφέρον, για σκοπούς επιστημονικής ή ιστορικής έρευνας ή για στατιστικούς σκοπούς, σύμφωνα με το άρθρο 89 παράγραφος 1 και εφόσον εφαρμόζονται τα κατάλληλα τεχνικά και οργανωτικά μέτρα που απαιτεί ο ΓΚΠΔ για τη διασφάλιση των δικαιωμάτων και ελευθεριών του υποκειμένου των δεδομένων («περιορισμός της περιόδου αποθήκευσης των δεδομένων») (άρθρο 5(1)(ε) του ΓΚΠΔ).

Επίσης, σημειώνεται ότι υπό τον ΓΚΠΔ, η επεξεργασία προσωπικών δεδομένων για σκοπούς επιστημονικής ή ιστορικής έρευνας θα πρέπει να υπόκειται σε κατάλληλες εγγυήσεις για τα δικαιώματα και τις ελευθερίες του υποκειμένου των δεδομένων, όπως ελαχιστοποίηση και ψευδωνυμοποίηση<sup>10</sup> των δεδομένων (άρθρο 89(1) αιτ. σκ. 156 του ΓΚΠΔ).

## Συμπεράσματα

Η κοινωνική και τοπική διαδικασία των εθιμικών δρώμενων και του παραδοσιακού χορού ως έκθεμα σε ένα μουσείο, προσφερόμενο σε ανθρώπους που ο καθένας φέρει τα δικά του βιώματα εντοπιότητας από κάποιον τόπο καταγωγής -ή και ουδετερότητας, αν είναι γεννημένος σε κάποιο μεγάλο αστικό κέντρο-, δίνει τη δυνατότητα στον επισκέπτη να γίνει κοινωνός αυτού.

Ο επισκέπτης μπορεί να παρακολουθήσει την εξέλιξη του εθιμικού δρώμενου όχι μόνο σε κάθε νομό αλλά και σε κάθε χωριό (όσο μπορεί να υλοποιηθεί αυτό), στον κύκλο του χρόνου. Οι καταγραφές και τα διάφορα στιγμιότυπα από τον κύκλο του χρόνου μπορούν να μεταφέρουν τον επισκέπτη σε όλη την Ελλάδα.

Το ψηφιακό-εικονικό μουσείο μπορεί να αξιοποιηθεί στην εκπαιδευτική πράξη και να βρει εφαρμογή σε σχολεία της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Το ψηφιακό μουσείο εθιμικών δρώμενων θα αποτελέσει ένα σύγχρονο εκπαιδευτικό εργαλείο, αφού η παρακολούθηση των στοιχείων αυτών προσεγγίζει διάφορα επιστημονικά πεδία, όπως, γεωγραφία, ιστορία, λαογραφία, κ.ά.

Μπορεί ο επισκέπτης να επισκεφτεί μέσω του ψηφιακού εικονικού μουσείου τον κάθε τόπο που λειτουργεί το έθιμο στον κύκλο του χρόνου χωρίς να χρειάζεται να βρεθεί στο τόπο της δράσης. Το μουσείο έχοντας μία άρτια εφαρμογή, που να περιλαμβάνει δηλαδή όλα τα στοιχεία που απαρτίζουν το δρώμενο εναρμονισμένο με τον τόπο που λαμβάνει χώρα, μπορεί να προσελκύσει τον επισκέπτη ή τον μαθητή να γνωρίσει τη περιοχή και το έθιμο δημιουργώντας κίνητρο για να επισκεφτεί και να γνωρίσει από κοντά τον τόπο και το δρώμενο. Γιατί σκοπός του ψηφιακού εικονικού μουσείου δεν είναι να υποκαταστήσει το φυσικό μουσείο ή τον τόπο εξέλιξης του δρώμενου, αλλά να φέρει σε επαφή και να γνωρίσει στον επισκέπτη το δρώμενο και τον τόπο.

<sup>10</sup> Η χρήση της ψευδωνυμοποίησης στα δεδομένα προσωπικού χαρακτήρα μπορεί να μειώσει τους κινδύνους για τα υποκείμενα των δεδομένων και να διευκολύνει τους υπευθύνους επεξεργασίας και τους εκτελούντες την επεξεργασία να τηρήσουν τις οικείες υποχρεώσεις περί προστασίας των δεδομένων. Η ρητή εισαγωγή της «ψευδωνυμοποίησης» του παρόντος κανονισμού δεν προορίζεται να αποκλείσει κάθε άλλο μέτρο προστασίας των δεδομένων. Για να δημιουργηθούν κίνητρα για την ψευδωνυμοποίηση κατά την επεξεργασία δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα, θα πρέπει να είναι δυνατή η λήψη μέτρων ψευδωνυμοποίησης, με παράλληλη δυνατότητα μιας γενικής ανάλυσης, στο πλαίσιο του ίδιου υπευθύνου επεξεργασίας, όταν ο εν λόγω υπεύθυνος επεξεργασίας έχει λάβει τα τεχνικά και οργανωτικά μέτρα που είναι αναγκαία, ώστε να διασφαλιστεί, για τη σχετική επεξεργασία δεδομένων, η εφαρμογή του παρόντος κανονισμού και ότι οι συμπληρωματικές πληροφορίες για την απόδοση των δεδομένων προσωπικού χαρακτήρα σε συγκεκριμένο υποκείμενο των δεδομένων διατηρούνται χωριστά. Ο υπεύθυνος επεξεργασίας που επεξεργάζεται τα δεδομένα προσωπικού χαρακτήρα θα πρέπει να υποδεικνύει τα εξουσιοδοτημένα πρόσωπα εντός του ίδιου υπευθύνου επεξεργασίας. Τα φυσικά πρόσωπα μπορεί να συνδέονται με επιγραμμικά αναγνωριστικά στοιχεία ταυτότητας, τα οποία παρέχονται από τις συσκευές, τις εφαρμογές, τα εργαλεία και τα πρωτόκολλά τους, όπως διευθύνσεις διαδικτυακού πρωτοκόλλου, αναγνωριστικά cookies ή άλλα αναγνωριστικά στοιχεία όπως ετικέτες αναγνώρισης μέσω ραδιοσυχνότητας. Αυτά μπορεί να αφήνουν ίχνη τα οποία, ιδίως όταν συνδυαστούν με μοναδικά αναγνωριστικά στοιχεία ταυτότητας και άλλες πληροφορίες που λαμβάνουν οι εξυπηρετητές, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να δημιουργηθεί το προφίλ των φυσικών προσώπων και να αναγνωριστεί η ταυτότητά τους άρθρο 89(1) αιτ. σκ. 156 του ΓΚΠΔ).

Υπάρχουν σημαντικοί περιορισμοί που εμποδίζουν τον επισκέπτη ή μαθητή να βρεθεί στον φυσικό χώρο όπως η απόσταση και το κόστος μετακίνησης, αλλά και χρονικοί περιορισμοί. Το ψηφιακό μουσείο εθιμικών δρώμενων μπορεί να άρει αυτούς τους περιορισμούς μέσα από το αληθοφανές περιβάλλον του συγκεκριμένου μουσείου.

Αντιλαμβάνεται ο επισκέπτης ότι το εθιμικό δρώμενο έχει λόγω ύπαρξης, μόνο αν προσεγγιστεί ολιστικά, αφού απαραίτητα στοιχεία της επιτέλεσης του δρώμενου είναι ο χορός και το τραγούδι.

Η συλλογή όλων αυτών των πληροφοριών (ψηφιακά, με υλικό από καταγραφές είτε μέσω Διαδικτύου), σε ένα ψηφιακό μουσείο άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς με κέντρο τις εθιμικές αναπαραστάσεις, δίνει τη δυνατότητα στον επισκέπτη να έρθει σε επαφή με την πολιτισμική ιστορία του τόπου, να συγκρίνει το χθες με το σήμερα και να γίνει μέρος του εθίμου στον τόπο που εξελίσσεται αυτό ψηφιακά.

Το προτεινόμενο ψηφιακό μουσείο μπορεί να λειτουργήσει ως εικονικός χώρος συνάντησης, διαλόγου και επικοινωνίας διαφόρων και διαφορετικών κοινωνικών και πολιτισμικών κόσμων. Επίσης οι επισκέπτες μπορούν να επικοινωνήσουν και να ανταλλάξουν απόψεις και πληροφορίες μεταξύ τους, σχετικά με τα δρώμενα που παρακολούθησαν. Τα σύγχρονα μουσεία επιδιώκουν ή πρέπει να επιδιώκουν ουσιαστικό διάλογο με το κοινό τους.

Τέλος, η δημιουργία ενός εικονικού μουσείου με την χρήση εργαλείων web 2.0 δίνει την δυνατότητα σε μη πληροφορικούς να επιχειρήσουν ώστε να δημιουργήσουν ένα εικονικό μουσείο.

## Βιβλιογραφία

- Ανδρουλάκη, Μ. (2014). Ο κύκλος της ζωής. Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.), *Ελληνική λαϊκή Παράδοση: Από το παρελθόν στο μέλλον* (σσ. 173-197). Αλέξανδρος.
- Αυδίκος, Ε. (1997). Πρόλογος στο: Μωραΐτη, Τ. *Λαϊκή Παράδοση και Σχολείο*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Αυδίκος, Ε. (2014). Το Πάσχα και οι γιορτές του Μαΐου: Πρωτομαγιά-Αναστενάρια. Η Αναγέννηση και η Ανάσταση. Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.), *Ελληνική λαϊκή Παράδοση: Από το παρελθόν στο μέλλον* (σσ. 221-233). Αλέξανδρος.
- Βαρβούνης, Μ., & Σέρρης, Μ. (2014). Τελετές μύησης: βάπτιση και ονοματοδοσία, κουρά, ενθρόνιση. Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.), *Ελληνική λαϊκή Παράδοση: Από το παρελθόν στο μέλλον* (σσ. 199-205). Αλέξανδρος.
- Γκαρτζονίκα-Κώτσικα, Ε. (2016). *Ο παραδοσιακός χορός στην εκπαίδευση. Ιστορική αναδρομή κι σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις*. Πεδίο.
- Δεληγιάννης, Ι., & Παπαϊωάννου, Γ. (2014). Μουσείο και αξιοποίηση πολιτισμικού αποθέματος με χρήση ψηφιακής τεχνολογίας και διαδραστικών πολυμέσων. Στο Γ. Μπίκος & Α. Κανιάρη (Επιμ.), *Μουσειολογία, πολιτιστική διαχείριση και εκπαίδευση* (σσ. 113-155). Γρηγόρη.
- Ζωγράφου, Μ., & Γκαρτζονίκα, Ε. (2014). Ο παραδοσιακός χορός στον ελλαδικό χώρο. Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.), *Ελληνική λαϊκή Παράδοση: Από το παρελθόν στο μέλλον* (σσ. 329-341). Αλέξανδρος.
- Θεολόγος, Χρ. (2018). *Ελληνικοί παραδοσιακοί χοροί και σχετικά εθιμικά δρώμενα-Ένα διαδραστικό μουσείο άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς: Μουσειολογικός προγραμματισμός και σχεδιασμός*. Πτυχιακή Εργασία-Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου-Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών Πολιτιστική Πολιτική και Ανάπτυξη.
- Θεολόγος, Χρ. (2021). *Ο ρόλος της ελληνικής μουσικής παράδοσης στα Μουσικά Σχολεία και η συμβολή αυτών στη διαμόρφωση της πολιτισμικής ταυτότητας των μαθητών/-τριών. Η περίπτωση του Μουσικού Σχολείου Ρόδου. Λαογραφική και Παιδαγωγική προσέγγιση*. Διδακτορική Διατριβή, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Κατσαδώρας, Γ. (2011). Ο λαϊκός πολιτισμός στην εποχή της παγκοσμιοποίησης. Στο Π. Φώκιαλη, Ν. Ανδρεαδάκης & Γ. Ξανθάκου (επιμ.), *Διεργασίες σκέψης στο σχολείο και την κοινωνία, Α' σειρά: Σύγχρονα ψυχολογικά θέματα* (σσ. 90-99). Πεδίο.



- Κατσαδώρας, Γ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο Γ. Κόκκινος & Μ. Μοσκοφόγλου-Χιονίδου (επιμ.) *Επιστήμες της Αγωγής: Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σσ. 99-122). Ταξιδευτής.
- Λυριτζής, Ι., & Ορφανίδη, Λ. (2006). *Εισαγωγή στη μουσειολογία και στην προληπτική συντήρηση*. Αθήνα.
- Μερακλής, Μ. Γ. (2001). *Ο νεοελληνικός λαϊκός βίος: Όψεις και Απόψεις*. Εκδοτικός Οίκος Λιβάνη.
- Μερακλής, Μ. Γ. (1989). *Λαογραφικά ζητήματα*. Μπούρα.
- Μερακλής, Μ. Γ. (2004). *Ελληνική Λαογραφία: Κοινωνική συγκρότηση. Ήθη και έθιμα. Λαϊκή Τέχνη*. Οδυσσέας.
- Μπενέκος, Δ. (2006). *Πολιτισμική παράδοση και Εκπαίδευση: Μορφωτική Προσέγγιση-Εκπαιδευτικές Εφαρμογές*. Τυπωθήτω.
- Οικονόμου, Μ. (2003). *Μουσείο: Αποθήκη ή Ζωντανός Οργανισμός*. Κριτική.
- Παπαϊωάννου, Γ., & Στεργιάκη, Α. (2013). *Σχολείο-Μουσείο-Ψηφιακός κόσμος. Σύνθεση ψηφιακού μουσειακού χώρου με συνεπιμέλεια μαθητών και εκπαιδευτικών*. Ρόδος. Εύδημος.
- Σέρρης, Μ. (2014). Εποχικά δρώμενα και χρόνος: Δωδεκαήμερο, Ρογκατσάρια, αποκριάτικα, ισημερίες. Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.), *Ελληνική λαϊκή Παράδοση: Από το παρελθόν στο μέλλον* (σσ. 207-219). Αλέξανδρος.

## Πηγές

- Desvallées, A., & Mairesse, F. (2009). *Βασικές έννοιες της Μουσειολογίας*, ICOM (International Council of Museums). Ανακτήθηκε από [http://icom.museum/fileadmin/user\\_upload/pdf/Key\\_Concepts\\_of\\_Museology/Museology\\_WEB\\_greek.pdf](http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Key_Concepts_of_Museology/Museology_WEB_greek.pdf).
- Λιάβας, Λ. (1998). *Τραγούδια και σκοποί από τα Δωδεκάνησα*. Επετειακή έκδοση της Βουλής των Ελλήνων. Ανακτήθηκε από <http://www.hellenicparliament.gr/onlinePublishing/TSD/index.htm>.
- Νόμος 3028/2002, αρ. 45, παρ. 1. Ανακτήθηκε από <https://www.forin.gr/laws/law/2795/gia-thn-prostastia-twn-arxaiothtwn-kai-en-genei-ths-politistikhs-klhronomias#!/?article=9681>.
- Παπουτσής, Ι. (2012). *Μοναστηράκι Δράμας: Οι Αράπηδες κορυφώνουν το τελετουργικό τους έργο*. Ανακτήθηκε από <https://www.dramini.gr/%CE%BC%CE%BF%CE%BD%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%AC%CE%BA%CE%B9-%CE%B4%CF%81%CE%AC%CE%BC%CE%B1%CF%82-%CE%B9%CE%B2%AB%CE%B1%CF%81%CE%B1%CF%80%CE%B7%CE%B4%CE%B5%CF%83%CE%B2%BB-%CE%BA%CE%BF%CF%81%CF%85/>.
- Πολιτιστικό Ίδρυμα Τράπεζας Πειραιώς, (2018). *Μουσείο Μαστίχας*. Ανακτήθηκε από <http://www.piop.gr/el/diktuo-mouseiwn/Mouseio-Mastixas/aylh-politistiki-klironomia.aspx>.
- ΥΠΠΟ, 2018. *Αυλη Πολιτιστική Κληρονομιά της Ελλάδας* (Δοκιμαστική έκδοση). Ανακτήθηκε από <http://ayla.culture.gr/orismos-apk/>

## Προσεγγίζοντας τη λαογραφία μέσα από τη θεωρία των πολυγραμματισμών και τη δημιουργική γραφή: Λαϊκά μαγικά παραμύθια και ψηφιακός μετασχηματισμός στη λογοτεχνία του Γυμνασίου

Κωνσταντίνα Καλαούζη  
Εκπαιδευτικός  
[kalaouzi@hotmail.com](mailto:kalaouzi@hotmail.com)

### Περίληψη

Στην παρούσα εργασία περιγράφεται μία διδακτική πρόταση, η οποία σχεδιάστηκε ώστε να εφαρμοστεί στο μάθημα της λογοτεχνίας της Α΄ Γυμνασίου. Συγκεκριμένα, η πρόταση εστιάζει στην επαφή των μαθητών/τριών με το λογοτεχνικό είδος του μαγικού λαϊκού παραμυθιού, το οποίο προσεγγίζεται μέσα από τη θεωρία της βιωματικής μάθησης και την παιδαγωγική των πολυγραμματισμών (Cope & Kalantzis, 2000). Η διδακτική προσέγγιση ακολουθεί τα τέσσερα στάδια της θεωρίας των πολυγραμματισμών, δηλαδή την τοποθετημένη πρακτική, την ανοιχτή διδασκαλία, την κριτική πλαίσιση και τη μετασχηματισμένη πρακτική. Στα στάδια αυτά οι μαθητές λειτουργούν ως ερευνητές, συνεργάτες και συνδημιουργοί, παράγουν και μετασχηματίζουν λαϊκά μαγικά παραμύθια και στη συνέχεια τα μετατρέπουν σε ψηφιακές αφηγήσεις, σε κόμικ, σε ψηφιακές αφίσες και σε ψηφιακά βιβλία, επικυρώνοντας έτσι τη δημιουργική συνεργασία ανάμεσα στη λαογραφική παράδοση και τον σύγχρονο ψηφιακό κόσμο. Στόχος της είναι, από τη μια μεριά, η εξοικείωση των μαθητών/τριών με το λογοτεχνικό είδος του λαϊκού μαγικού παραμυθιού μέσα από τη συμμετοχή τους σε ερευνητικές εργασίες που αποσκοπούν στη συγκέντρωση παραμυθιών της ιδιαίτερης περιοχής τους. Η βιωματική εμπλοκή στη συλλογή του υλικού συνδυάζεται με την προσπάθεια ψηφιακής καταγραφής του σε συνεργατικά έγγραφα με σκοπό τη δημιουργία ενός ψηφιακού βιβλίου τάξης. Το δεύτερο βήμα της διαδικασίας εμπλέκει τους/τις μαθητές/τριες σε δραστηριότητες δημιουργικής γραφής. Οι δραστηριότητες αυτές ακολουθούν την τακτική αποδόμησης συστατικών στοιχείων των παραμυθιών, σύμφωνα με τη θεωρία του Vladimir Propp, στον εντοπισμό, δηλαδή, των βασικών λειτουργιών και των προσώπων/ ρόλων. Στη συνέχεια, εμπλέκουν τους συμμετέχοντες σε τεχνικές δημιουργίας νέων ιστοριών, βάσει της πλοκής και των προσώπων που συνάντησαν στα λαϊκά μαγικά παραμύθια. Οι ιστορίες αυτές καταγράφονται μέσω ομαδοσυνεργατικών μεθόδων και στη συνέχεια μετασχηματίζονται με τη βοήθεια των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (στο εξής Τ.Π.Ε.) συμβάλλοντας στην κατάκτηση στόχων γλωσσικού, αλλά και ψηφιακού γραμματισμού.

**Λέξεις-κλειδιά:** βιωματική μάθηση, λαϊκό-μαγικό παραμύθι, λογοτεχνία, πολυγραμματισμοί

### Abstract

This paper describes a didactic proposal, which was designed to be applied in the literature course in the First Grade of Junior High School. Specifically, the proposal focuses on the contact of students with the genre of the magical folk tale, which is approached through the theory of experiential learning and the pedagogy of Multiliteracies (Cope & Kalantzis, 2000). The didactic approach follows the four stages of the Multiliteracies theory, namely the established practice, the open teaching, the critical framework and the transformed practice. In these stages students work as researchers, collaborators and co-creators, producing and transforming folk magic tales and then turning them into digital narratives, comics, digital posters and digital books, thus validating the creative collaboration between the folklore tradition and modern digital world. On the one hand, its goal is to acquaint the students

with the literary genre of the folk magic fairy tale through their participation in research which is aimed at collecting fairy tales of their particular area. The experiential involvement in the collection of material is combined with the effort to digitally record it in collaborative documents, in order to create a digital class book. The second step in the process involves students in creative writing activities. These activities follow the tactic of deconstructing components of fairy tales basic functions, that is locating the characters/ roles, according to Vladimir Propp's theory. They then engage participants in new storytelling techniques, based on the plot and the characters they encounter in folk magic tales. These stories are recorded through collaborative methods and then transformed with the help of Information and Communication Technologies (hereinafter I.C.T) contributing to the achievement of linguistic and digital literacy goals.

**Keywords:** experimental learning, folk tales, literature, multiliteracies

## Εισαγωγή

### *Λογοτεχνία-Λαϊκό-μαγικό παραμύθι και Προγράμματα Σπουδών*

Η λογοτεχνία αποτελεί μία έκφραση της ανθρώπινης δημιουργικότητας που, σε πολιτισμικό επίπεδο, ανασυνθέτει το ανθρώπινο βίωμα και «δημιουργεί νέα πεδία πρόσληψης της κοινωνικής πραγματικότητας» (Νέο Πρόγραμμα Σπουδών Λογοτεχνίας Α', Β' και Γ' τάξεις Γυμνασίου, 2021, σ. 4). Με την έννοια αυτή, η λογοτεχνία συνιστά ένα πεδίο ώσμωσης αισθητικών, πολιτισμικών και κοινωνικών αξιών. Ως διδακτικό αντικείμενο έχει εισαχθεί εδώ και αρκετές δεκαετίες όχι μόνο για την αυταξία του, αλλά και για τον μορφωτικό, πολιτιστικό και αξιακό του χαρακτήρα και αποσκοπεί, μεταξύ άλλων, στην καλλιέργεια αναγνωστικών δεξιοτήτων που θα βοηθήσουν τους/τις μαθητές / τριες να παραγάγουν δικό τους προφορικό και γραπτό ερμηνευτικό λόγο. Οι πολλές και πολλαπλές εκφάνσεις του λογοτεχνικού λόγου βοηθούν στην ολόπλευρη, κατά το δυνατόν, επαφή των μαθητών/τριών με κείμενα που αναδεικνύουν και στοιχεία που συνδέονται με την παράδοση και την ταυτότητα της κοινωνίας που περιγράφουν.

Στο πλαίσιο αυτό, η ένταξη του λογοτεχνικού είδους του παραμυθιού στη διδασκαλία του μαθήματος της λογοτεχνίας αποτελεί μία επιλογή με ιδιαίτερη σημασία. Στο ισχύον Π.Σ (ΔΕΠΠΣ, 2003, σσ. 64-67) για τις πρώτες δύο τάξεις του Γυμνασίου το παραμύθι προτείνεται να ενταχθεί στη διδασκαλία της λογοτεχνίας καθώς αναγνωρίζεται ως μέσο γνωριμίας με τον λαϊκό πολιτισμό, αλλά και ως ένα αφηγηματικό είδος που αναπαριστά ενδιαφέρουσες στην κοινωνία αξίες και, επομένως, μπορεί να αξιοποιηθεί πολλαπλώς: και ως μέσο διαπολιτισμικής ώσμωσης, αλλά και ως μέθοδος γλωσσικής προσέγγισης και ενίσχυσης της προφορικότητας. Ειδικότερα, το λαϊκό-μαγικό παραμύθι μπορεί να αποτελέσει ένα μέσο ανάδειξης της παγκοσμιότητας των αξιακών κωδικών και των μοτίβων που επικρατούν σε πολλές διαφορετικές κοινωνίες, προσφέροντας ταυτόχρονα τη δυνατότητα ανακάλυψης αφηγηματικών στρατηγικών που βοηθούν σημαντικά τους ΤΟ/ τις μαθητές/τριες με χαμηλές γλωσσικές επιδόσεις.

### *Διδακτικές και παιδαγωγικές διαστάσεις του λαϊκού μαγικού παραμυθιού*

Το παραμύθι ως είδος της της λαϊκής φιλολογίας (Αναγνωστόπουλος, 2009, σ. 45) συνδέεται άρρηκτα με τις εκάστοτε τοπικές παραδόσεις, αλλά ταυτόχρονα ενέχει μια καθολικότητα ως προς τις θεματικές και τα μοτίβα που υπερβαίνει κάθε εθνικό όριο (Αυδίκος, 1997, σ. 33). Το λαϊκό-μαγικό παραμύθι, αποτελεί δημιούργημα της συλλογικής λαϊκής φαντασίας και λειτουργεί ως φορέας του λαϊκού προφορικού λόγου. Δε συνιστά μία στατική δημιουργία, αλλά βρίσκεται σε συνεχή μετεξέλιξη καθώς δέχεται την επίδραση των μεταβολών μέσα στον χρόνο, των τοπικών ιδιαιτεροτήτων και των εκάστοτε αλλαγών (Κοντολέων, 1988). Το λαϊκό παραμύθι, ως λαϊκό δημιούργημα, περιέχει και

προβάλλει τις αγωνίες του λαού, τα όνειρα και την ποιητική του διάθεση και στηρίζεται σε αξίες και ανάγκες, οι οποίες αποτελούν θεμελιακά γνωρίσματα της ανθρώπινης ψυχής (Βαλάση, 1985, σσ. 130-132). Τα θέματά του ανταποκρίνονται στις καθημερινές ανάγκες του λαού και προβάλλουν σημαντικά συγκρουσιακά προβλήματα της ανθρώπινης ύπαρξης.

Το λαϊκό μαγικό παραμύθι λόγω της δομικής και γλωσσικής του απλότητας μπορεί να αξιοποιηθεί διδακτικά και ως μέσο που μπορεί να εμπλέξει τους / τις μαθητές/τριες σε δραστηριότητες που βοηθούν στη συνειδητοποίηση των δομικών κανόνων της αφήγησης. Τα διαδοχικά και επαναλαμβανόμενα επεισόδια (μοτίβα), οι επαναλαμβανόμενες λειτουργίες των παραμυθικών προσώπων (Αυδίκος, 1997, σσ. 66-67· Μαλαφάντης, 2006, σσ. 52-54) που φέρουν κοινά, σταθερά και μόνιμα χαρακτηριστικά, όπως επεσήμανε ο Propp στο έργο του «Μορφολογία του Παραμυθιού» (Propp, 1968) δημιουργούν έναν χάρτη πρωτογενών δομικών υλικών που μπορούν αφενός εύκολα να εντοπιστούν, αφετέρου να αξιοποιηθούν ως μέσα παιγνιώδους μετασχηματισμού στα πλαίσια της διδακτικής πράξης.

Η υιοθέτηση της μορφολογικής αυτής προσέγγισης που βασίζεται στην αποδόμηση και τον εντοπισμό του αφηγηματικού σκελετού της ιστορίας, μπορεί, στο πλαίσιο της διδασκαλίας να βοηθήσει σημαντικά στην ενεργοποίηση των μαθητών/τριών. Συγκεκριμένα, ο εντοπισμός των δομικών στοιχείων δύναται να επιτευχθεί μέσα από τη συμμετοχή σε ποικίλες διερευνητικές ομαδικές δραστηριότητες που δια της επαγωγής, οδηγούν σταδιακά τους / τις μαθητές/τριες σε συμπεράσματα για τον τρόπο συγκρότησης του αφηγηματικού παραμυθικού λόγου. Χαρακτηριστικά όπως η χρονική και χωρική αοριστία, η ανωνυμία των πρωταγωνιστικών προσώπων και η τυποποίησή τους σε συγκεκριμένους ρόλους (καλός, κακός, βοηθός κ.λπ.), η επικυριαρχία του φανταστικού-υπερφυσικού στοιχείου, όπως επίσης και η γραμμική λειτουργία του χρόνου συνιστούν μερικά δομικά στοιχεία της αφήγησης που μέσα στην τάξη εύκολα μπορούν να αποκωδικοποιηθούν και να δώσουν το έναυσμα για συνανάντηση, σύγκριση και σχολιασμό, αλλά και να εμπλέξουν τους/τις μαθητές/τριες σε δημιουργικές δραστηριότητες που προωθούν τον πολυεπίπεδο γραμματισμό, όχι μόνο λειτουργικό, αλλά και κριτικό.

Τα λαϊκά παραμύθια, ως αγαθά της πολιτιστικής κληρονομιάς των λαών, συνδέονται με την έκφραση της πολιτισμικής τους ταυτότητας. Το λαϊκό παραμύθι περιλαμβάνει πολλά κοινά θεματικά στοιχεία, όπως πολλές λαογραφικές συλλογές αποδεικνύουν (Καφαντάρης, 1988· Μέγας, 1998, 1999), τα οποία, εφόσον εντοπιστούν, μπορούν να λειτουργήσουν ως διαπολιτισμικές γέφυρες, να συμβάλουν στην ουσιαστικότερη επικοινωνία μεταξύ των μαθητών/τριών και να αποφέρουν καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα. Τα παραμύθια μιλούν για το «άλλο» και ασχολούνται με τους «άλλους», γι' αυτό μπορεί να αποτελέσουν ένα μέσο, ώστε να τεθούν προς συζήτηση κοινωνικά θέματα που αφορούν τη διαφορά / διαφορετικότητα. Με την ίδια λογική, οι στερεοτυπικές αναπαραστάσεις που ενυπάρχουν σε πολλά λαϊκά-μαγικά παραμύθια, ιδιαίτερα στο γυμνάσιο, μπορούν να γίνουν αντικείμενο σχολιασμού και αναστοχασμού και να αποτελέσουν την αφετηρία εκτενών δραστηριοτήτων και συζητήσεων με απώτερο στόχο την αποδυνάμωση των στερεοτύπων. Έτσι, επειδή, ακριβώς το παραμύθι είναι κοντά στη συναισθηματική λειτουργία του παιδιού (Αυδίκος, 1997), εφόσον αξιοποιηθεί και ως μαθησιακό αντικείμενο, μπορεί να συμβάλει, μεταξύ άλλων, και στη μεταφορά (δια)πολιτισμικών αξιών.

Επιπλέον, ως είδος προσφέρεται για την ενίσχυση της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας, αφού καλλιεργεί την φαντασία, την προσοχή, τη γλωσσική έκφραση, την κριτική σκέψη, κοινωνικοποιεί και «ηθικοποιεί» το παιδί, του μαθαίνει να ακούει και να επικοινωνεί και με άλλους πολιτισμούς με διαφορετικές πολιτισμικές ταυτότητες (Μερακλής, 1993). Σε αυτό το πλαίσιο, ο ρόλος που θα υιοθετήσει η εκπαιδευτικός και οι διδακτικές τεχνικές που θα επιλέξει είναι καθοριστικής σημασίας για την ενδυνάμωση των μαθητών/τριών. Οι διαφορές στο γνωστικό υπόβαθρο και στις εμπειρίες των παιδιών καθώς και στον τρόπο που προσεγγίζουν τη γνώση, είναι στοιχεία που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη στο σχεδιασμό των δραστηριοτήτων (Τσιούμης-Πεντέρη, 2005, σ. 3).

Η ενίσχυση της συμμετοχής και της αυτενέργειας των μαθητών/τριών μέσω της διερεύνησης και ανακάλυψης της γνώσης, όπως και η μεθοδική πορεία αναβαθμών από το απλό στο σύνθετο, μπορούν να οδηγήσουν σε μαθησιακές διαδικασίες προσοδοφόρες και δημιουργικές. Το βήμα αυτό

είναι ιδιαίτερα σημαντικό για τη μετάβαση στο στάδιο της δημιουργίας, ο εφοδιασμός δηλαδή των μαθητών/τριών με τα απαραίτητα εργαλεία που σε συνδυασμό μπορούν να οδηγήσουν στην κατανόηση, αλλά και στην παραγωγή ενός κειμένου στα πλαίσια της λογοτεχνίας.

### *Λαϊκό-μαγικό παραμύθι-πολυτροπικότητα-ψηφιακός γραμματισμός*

Πώς όμως το λαϊκό-μαγικό παραμύθι μπορεί να αποτελέσει ένα πεδίο ενδιαφέροντος για το σύγχρονο μαθητικό κοινό; Με άλλα λόγια, πώς μπορούν τα στοιχεία της λαογραφικής παράδοσης που συνθέτουν τον παραμυθικό λόγο να «επικαιροποιηθούν» και να αγγίξουν τις ανάγκες της ψηφιακής εποχής; Εδώ ακριβώς υπεισέρχεται ο ρόλος των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (στο εξής Τ.Π.Ε), που ως μέρος του σύγχρονου πολιτισμού, προσδίδουν στο σύγχρονο μάθημα της λογοτεχνίας έναν ρόλο πολυδιάστατο. Προκειμένου για το παραμύθι, η χρήση των Τ.Π.Ε μπορεί να βοηθήσει τους/τις μαθητές/τριες να δημιουργήσουν νέους τύπους παραμυθιών, «επικαιροποιώντας» τον παραμυθικό λόγο μέσα από την αξιοποίηση εργαλείων που ενδυναμώνουν τη διαδικασία της μάθησης και βοηθούν σημαντικά στην ενσωμάτωση και συμπερίληψη μαθητών/τριών με διαφορετικά μαθησιακά προφίλ. Οι Τ.Π.Ε συμβάλλουν στη δημιουργία νέων τύπων «κειμένων» που σχετίζονται με νέες πρακτικές παραγωγής, διάδοσης και πρόσληψης της λογοτεχνίας (Π.Σ Νεοελληνικής Γλώσσας-Λογοτεχνίας, 2011, σ. 28).

Οι Τ.Π.Ε μπορούν να βοηθήσουν σημαντικά στην ανάπτυξη των τρόπων επικοινωνίας μεταξύ των μαθητών και να προωθήσουν την ομαδική διαπραγμάτευση του νοήματος των κειμένων, αλλά και την πολυμεσική παρουσίαση των ερμηνειών τους (Κουτσογιάννης, 2006· Κουτσογιάννης, Παυλίδου & Χαλισιάνη, 2011, σσ. 10-14), οδηγώντας τους στην παραγωγή δικών τους πολυτροπικών παραμυθικών κειμένων. Ας μην ξεχνάμε ότι η κατεύθυνση των Π.Σ ήδη από το 2003 για το μάθημα της Λογοτεχνίας στρέφεται από τα αντικείμενα-περιεχόμενα μάθησης (ύλη), προς τα υποκείμενα της μάθησης με τις ιδιαιτερότητες που τα χαρακτηρίζουν. Η έμφαση, δηλαδή, δίνεται στη δημιουργικότητα, την ανάπτυξη πρωτοβουλίας και την προώθηση της ικανότητας σχεδιασμού με την αξιοποίηση όλων των σημειωτικών πόρων. Έτσι, παρατηρείται μία μετακίνηση από τον γλωσσικό γραμματισμό στους λεγόμενους «νέους γραμματισμούς» και τους «πολυγραμματισμούς» (Κουτσογιάννης, 2005).

Η έννοια των πολυγραμματισμών, αναδεικνύει την αναγκαιότητα ανάπτυξης ικανοτήτων και δεξιοτήτων απαραίτητων για την κατανόηση κειμένων που συνδυάζουν διαφορετικά σημειωτικά μέσα για την παραγωγή νοήματος (γλωσσικά, οπτικά, ηχητικά) και λόγων που παράγονται σε πολυμορφικά και πολυπολιτισμικά κοινωνικά περιβάλλοντα. Οι πολυγραμματισμοί αποσκοπούν στην πρόσθετη κοινωνική ενδυνάμωση των μαθητών με την ανάπτυξη δεξιοτήτων σχετικών με την επεξεργασία ποικίλων κειμενικών ειδών, συγκροτημένων από ένα ευρύ φάσμα μέσων (ακουστικών, οπτικών, ηλεκτρονικών), αλλά και πολιτισμικών και γλωσσικών κωδίκων στο πλαίσιο μιας πολύγλωσσης και πολυπολιτισμικής κοινωνίας (Core & Kalantzis, 2000, σσ. 9-37).

Ο συνδυασμός της θεωρίας των πολυγραμματισμών με το λαϊκό-μαγικό παραμύθι επιτυγχάνεται μέσα από την υιοθέτηση των κατάλληλων διδακτικών στρατηγικών που δίνουν τον λόγο και την πρωτοβουλία στους / στις μαθητές/τριες, ώστε να δράσουν ως ενεργά υποκείμενα μάθησης, να αποκτήσουν τον έλεγχο της σχηματικής δομής και του θεματικού πεδίου του λαϊκού-μαγικού παραμυθιού και να παραγάγουν μόνοι τους ή συνεργαζόμενοι, κείμενα στα πλαίσια του δημιουργικού μετασχηματισμού που θα μετεξελίσσουν τον παραδοσιακό παραμυθικό λόγο σε ποικίλες ψηφιακές πραγματώσεις.

### *Λαϊκό-μαγικό παραμύθι και δημιουργική γραφή*

Η εισαγωγή δραστηριοτήτων δημιουργικής γραφής στα πλαίσια της λογοτεχνίας προϋποθέτει τη χρήση βιωματικών μεθόδων μάθησης με σκοπό την καλλιέργεια ικανοτήτων και δεξιοτήτων που

θεωρούνται προαπαιτούμενες στον 21ο αιώνα. Η δημιουργική γραφή ως διαδικασία ενδυναμώνει την έκφραση και τη δημιουργικότητα των μαθητών, βοηθώντας τους να αξιοποιήσουν τις αποκτηθείσες γνώσεις τους μέσα από την αποκωδικοποίηση κειμένων και ποικίλες ερμηνευτικές προσεγγίσεις, ώστε να μετασχηματίσουν, να διαφοροποιήσουν, όχι όμως χωρίς προϋποθέσεις, τα κείμενα που ανέλυσαν και, στη συνέχεια, να παραγάγουν λόγο που να προσομοιάζει τους τρόπους του λογοτεχνικού είδους ή γένους που επεξεργάστηκαν.

Για να φτάσουν με ασφάλεια σε αυτή τη διαδικασία χρειάζεται να γίνουν πρώτα απ' όλα επαρκέστεροι/ες αναγνώστες/στριες και στη συνέχεια να ασκηθούν μέσα από ποικίλες βιωματικές δραστηριότητες στον τομέα της συγγραφής. Η δημιουργική γραφή ανοίγει δρόμο σε μαθητές και μαθήτριες να συνθέσουν τις εμπειρίες ζωής με τις γνώσεις που αποκτούν στην εκπαίδευση: να συνδυάσουν τις ατομικές εμπειρίες με τις γνώσεις που αποκτούν μέσα στο σχολείο σ' ένα φαντασιακό επίπεδο.

Το λαϊκό-μαγικό παραμύθι μπορεί να αποτελέσει το εφαλτήριο για την εισαγωγή των μαθητών/τριών στη δημιουργική γραφή με την έννοια ότι η δομική του απλότητα και η λιτή γλώσσα βοηθούν, όπως προαναφέραμε, στην αποκωδικοποίηση των συστατικών του στοιχείων κάτι που οδηγεί στη συνέχεια στη δυνατότητα αποτύπωσης στο χαρτί των ιδεών και των συναισθημάτων που σχετίζονται ή αφορμώνται από ένα συγκεκριμένο θέμα. Το φανταστικό και μαγικό στοιχείο που κυριαρχούν λειτουργούν βοηθητικά στην εκκίνηση της πρωτότυπης σκέψης των παιδιών. Ανάμεσα στους βασικούς στόχους που ικανοποιούνται με την εισαγωγή της δημιουργικής γραφής στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι αφενός η συμμετοχή σε διαδικασίες παραγωγής λόγου, αλλά, κυρίως, τα μεταγνωστικά αποτελέσματα που επιτυγχάνονται μέσα από διεργασίες αναστοχασμού και κριτικής συζήτησης πάνω στην ίδια την πράξη της γραφής και των αποτελεσμάτων της (Κωτόπουλος, 2012). Η μέθοδος αυτή στηρίζεται σε βιωματικές τεχνικές και μέσα από την παιγνιώδη άσκηση του λόγου επιτυγχάνει την αναδόμηση των στοιχείων της λέξης, της πρότασης και κατ' επέκταση του κειμένου με σκοπό την παραγωγή νέων κειμένων (Πασσιά & Μανδηλαράς, 2001).

Η εισαγωγή της στην εκπαιδευτική πράξη στην ουσία μετατοπίζει το βάρος στον ρόλο του αναγνώστη / μαθητή που παύει να είναι παθητικός δέκτης, αλλά μεταμορφώνεται σε δυνάμει δημιουργό (Σαμαρά, 2009) μέσω της συστηματικής παρατήρησης και μελέτης του τρόπου σύνθεσης και των λειτουργιών των κειμένων. Με τον τρόπο αυτόν οι συμμετέχοντες/ουσες οδηγούνται στη μερική «υπονόμηση» και αναδημιουργία των κειμένων μέσα από επαγωγικές διαδικασίες παρατήρησης, αποδόμησης και επανασύνθεσης.

Η δημιουργική γραφή επιβεβαιώνει την αξία της ως εκπαιδευτικού εργαλείου και λόγω των μεθοδολογικών και διδακτικών προσεγγίσεων που προϋποθέτει. Συγκεκριμένα, η διδακτική μεθοδολογία περιλαμβάνει ομαδοσυνεργατικές πρακτικές, δραστηριότητες αποδόμησης, σύνθεσης και αναστοχασμού που μπορεί να οδηγήσουν σε πιθανή επανεγγραφή ή πολλαπλές επανεγγραφές κειμένων, αποδεικνύοντας ότι η πράξη της συγγραφικής δημιουργίας μπορεί να είναι αποτέλεσμα μίας ομαδικής διαδικασίας (Νικολαΐδου, 2012).

## **Στόχοι διδακτικής πρότασης-μέθοδος προσέγγισης-επιλογή κειμένων**

Η διδακτική πρόταση που παρουσιάζεται σχεδιάστηκε με σκοπό να εφαρμοστεί στην Α' τάξη του Γυμνασίου σε τμήματα σχολείων των Δωδεκανήσων μετά από συνεργασία με ενδιαφερόμενους/ες εκπαιδευτικούς που συμμετείχαν σε εθελοντική βάση. Η εφαρμογή, υλοποιήθηκε στα πλαίσια του μαθήματος της νεοελληνικής λογοτεχνίας και αφορούσε σε έξι τμήματα διαφορετικών σχολικών μονάδων. Βασικός στόχος υπήρξε η λειτουργική αξιοποίηση του λαϊκών-μαγικών παραμυθιών των Δωδεκανήσων ως μέσων προσέγγισης της τοπικής λαογραφικής παράδοσης μέσω της εμπλοκής των συμμετεχόντων/ουσών σε βιωματική / επιτόπια έρευνα, αλλά και η αξιοποίηση των παραμυθιών ως εργαλείων κατανόησης της λειτουργίας της αφήγησης, ενίσχυσης της δημιουργικότητας και ως τρόπου επικαιροποίησης των παραδοσιακών στοιχείων μέσω του συνδυασμού τους με τη θεωρία των πολυγραμματισμών. Οι στόχοι που τέθηκαν σχετίζονται άμεσα με το προφίλ του μαθητικού

δυναμικού όπου απευθύνθηκε η διδακτική εφαρμογή. Συγκεκριμένα, οι μαθητές/τριες των τμημάτων στα οποία εφαρμόστηκε, παρουσίαζαν σε ένα μεγάλο βαθμό, χαμηλές επιδόσεις στον γραπτό λόγο και δυσκολίες έκφρασης στον προφορικό λόγο, ενώ εμφάνιζαν, σύμφωνα με τους διδάσκοντες/ουσες, μέτρια έως και μεγάλη δυσκολία στην κατανόηση. Οι δυσκολίες αυτές σχετίζονταν τόσο με το μεταναστευτικό υπόβαθρο αρκετών μαθητών/τριών, όσο και με διεγνωσμένες -ή και όχι- μαθησιακές δυσκολίες. Για τους λόγους αυτούς, το παραμύθι κρίθηκε ως ένα χρήσιμο εργαλείο για την βελτίωση γλωσσικών και εκφραστικών δεξιοτήτων και για την ενίσχυση της προφορικής και γραπτής έκφρασης.

Ανατέθηκε στους/στις συμμετέχοντες/ουσες να αναζητήσουν και να καταγράψουν, υιοθετώντας ρόλο ερευνητών/τριών, παραμύθια της περιοχής τους, γεγονός που τους έδωσε τη δυνατότητα να έρθουν σε επαφή με τοπικά λαογραφικά στοιχεία, τα οποία αξιοποίησαν στη συνέχεια ως δεδομένα / βάσεις για να προβούν σε δημιουργικούς μετασχηματισμούς. Η πρόταση αποσκοπούσε στη γνωριμία των μαθητών/τριών με λαϊκά-μαγικά παραμύθια του τόπου τους, στην εμπλοκή τους σε δραστηριότητες που προάγουν την ομαδική συνεργασία, τη βιωματική μάθηση, τη συνεργατική γραφή, όπως και τον ψηφιακό γραμματισμό.

Η μεθοδολογική προσέγγιση που επιλέχθηκε έδινε έμφαση σε μαθητοκεντρικές μεθόδους διδασκαλίας (Ματσαγγούρας, 2008) που καλλιεργούν τη συνεργασία και την ομαδικότητα, προσφέροντας τη δυνατότητα συμπερίληψης όλων των μαθητών/τριών ανεξαρτήτως του επιπέδου μαθησιακής τους ετοιμότητας. Μέσα από τη χρήση ομαδοσυνεργατικών μεθόδων, οι μαθητές όχι μόνο αναπτύσσουν δεξιότητες κριτικής σκέψης και μαθαίνουν να σέβονται το διαφορετικό, αλλά αλληλεπιδρούν, ανταλλάσσουν ιδέες, αλληλοσυμπληρώνουν ή «αλληλοδιορθώνουν» το προϊόν της εργασίας τους με αποτέλεσμα αυτό να είναι αρτιότερο και καλύτερο από οποιαδήποτε μεμονωμένη ατομική εργασία (Kagan, 1994).

Οι δραστηριότητες στις οποίες κλήθηκαν να συμμετάσχουν οι μαθητές/τριες αφορούσαν σε πρώτη φάση την καταγραφή και ψηφιακή αποτύπωση παραμυθικών αφηγήσεων του τόπου τους μέσω της αξιοποίησης συνεργατικών εγγράφων και τη δημιουργία ενός ψηφιακού βιβλίου. Παράλληλα, οι μαθητές κλήθηκαν να συμμετάσχουν σε δραστηριότητες δημιουργικής γραφής παραμυθιών, όπου συμπεριέλαβαν καταγεγραμμένα από τους/τις ίδιους/ες έθιμα της περιοχής τους. Τέλος, συμμετείχαν στη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων που ζητήθηκαν στο πλαίσιο της μετασχηματισμένης πρακτικής και σχεδιάστηκαν με βάση τη διαφοροποίηση των τελικών παραδοτέων προϊόντων (κόμικ, βιντεοσκοπήσεις, δραματοποιήσεις, λεύκωμα φωτογραφιών με εικόνες κ.λπ.).

Τα κείμενα που επελέγησαν ως κείμενα αναφοράς, αντλήθηκαν από τη συλλογή παραμυθιών της Γιάννας Σέργη (2004), η οποία περιλαμβάνει μία πλούσια ποικιλία λαϊκών-μαγικών παραμυθιών που συνδέονται με την τοπική παράδοση νησιών των Δωδεκανήσων. Συγκεκριμένα, αξιοποιήθηκαν τα παραμύθια «Ο Σίγκο-Μίγκο» (Κάσος), «Η κόρη της κυρά-θάλασσας» (Κως), «Η φτερενή κόρη» (Ρόδος), «Η ασπροζαχαρένη» (Ρόδος), «Το Γιαννάκι του παπά και οι σαράντα δράκοι» (Χάλκη) και «Το βασιλόπουλο» (Σύμη).

## Στάδια-φάσεις υλοποίησης

Τα στάδια υλοποίησης της δράσης χωρίστηκαν σε τέσσερις φάσεις διδασκαλίας, βάσει του μοντέλου των πολυγραμματισμών.

*Τοποθετημένη πρακτική (χρόνος που απαιτείται πριν την εφαρμογή: 7 ημέρες-χρόνος στην τάξη 2 ώρες)*

Το στάδιο της τοποθετημένης πρακτικής (situated practice), αφορά την αξιοποίηση κειμένων που εντάσσονται στον ευρύτερο κοινωνικοπολιτισμικό χώρο των μαθητών/τριών και σχετίζονται με τις



εμπειρίες τους. Είναι το στάδιο εκείνο που στοχεύει να τονώσει το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών, αξιοποιώντας τα βιώματά τους και να τους εμπλέξει οργανικά στη διαδικασία της μάθησης. Στο στάδιο αυτό οι μαθητές χωρίζονται σε μικτές ομάδες, οι οποίες συγκροτούνται με πρωτοβουλία των εκπαιδευτικών και τους ανατίθεται να αναζητήσουν, υιοθετώντας τον ρόλο του /της ερευνητή /τριας, παραμύθια του τόπου τους που συνδέονται με την τοπική παράδοση και τα έθιμα της περιοχής τους. Τα παιδιά χρειάζεται να εντοπίσουν ένα άτομο του οικογενειακού-συγγενικού τους περιβάλλοντος (μπορεί το άτομο να είναι συγγενής ή γνωστός ενός μέλους της ομάδας), το οποίο θα τους αφηγηθεί προφορικά ένα παραμύθι της περιοχής. Τα παιδιά θα πρέπει να ηχογραφήσουν ή να βιντεοσκοπήσουν την καταγραφή και στη συνέχεια να μεταγράψουν την προφορική αφήγηση σε ένα συνεργατικό έγγραφο (στην εφαρμογή αξιοποιήθηκαν συνεργατικά έγγραφα google).

Το συνεργατικό έγγραφο δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές/τριες να επεμβαίνουν, να προσθέτουν ή να αφαιρούν στοιχεία και έτσι να μοιραστούν τον φόρτο της δουλειάς. Στη συνέχεια, ζητείται να ανεβάσουν το παραμύθι που κατέγραψαν στην κυψέλη του μαθήματος που έχει δημιουργηθεί στην πλατφόρμα e-Me. Η πρώτη αυτή ανάθεση που αποσκοπεί στην ενεργοποίηση των παιδιών πριν την έναρξη του μαθήματος, λειτουργεί στα πλαίσια μιας ανεστραμμένης τάξης (Tucker, 2012, σσ. 82-83), δίνοντας τη δυνατότητα να εντοπίσουν ως ερευνητές-λαογράφοι μία προφορική ιστορία άμεσα συνδεδεμένη με την πολιτισμική τους ταυτότητα και τη λαογραφική παράδοση του τόπου όπου διαμένουν, και να τη μοιραστούν στην ολομέλεια. Η ανάρτηση όλων των ιστοριών στον κοινό «χώρο» της πλατφόρμας, επιπλέον, δίνει τη δυνατότητα στους /στις μαθητές/τριες να διαβάσουν τις ιστορίες που εντόπισαν και κατέγραψαν και οι υπόλοιπες ομάδες, αφού όλες αναρτώνται στον Τοίχο της πλατφόρμας. Η έρευνα αυτή προηγείται της έναρξης του μαθήματος στη φυσική τάξη και δίνεται ένα διάστημα μιας (τουλάχιστον) εβδομάδας για την ολοκλήρωσή της.

Αφού ολοκληρωθεί αυτή η πρώτη διαδικασία, ξεκινά η εφαρμογή της διδασκαλίας στην τάξη. Κατά την έναρξη του μαθήματος, εκπρόσωπος της κάθε ομάδας αναλαμβάνει να αναγνώσει εκφραστικά στην τάξη το παραμύθι της ομάδας του/της (ακούγονται συνολικά 4 ή 5 παραμύθια). Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός προβάλλει στην τάξη, αξιοποιώντας έναν βιντεοπροβολέα, αφηγήσεις λαϊκών-μαγικών παραμυθιών από παραμυθιάδες. Η ακρόαση λαϊκών-μαγικών αφηγήσεων κρίθηκε απαραίτητη, ώστε να γίνει αντιληπτή η επικυριαρχία της προφορικότητας στον παραμυθικό λόγο, αλλά και η σημασία της δραματοποίησης σε ό,τι αφορά την αφήγηση. Ακολουθεί ελεύθερη συζήτηση όπου καταγράφονται οι πρώτες εντυπώσεις, ζητείται να αναφερθούν τα σημεία των αφηγήσεων που εντυπωσίασαν περισσότερο και ανατίθεται να καταγράψει η κάθε ομάδα, παραδοσιακά έθιμα ή δοξασίες που σχετίζονται με την ιδιαίτερη περιοχή καταγωγής τους. Τα έθιμα/δοξασίες συλλέγονται από τον/την εκπαιδευτικό, ώστε να αξιοποιηθούν στη συνέχεια και αναρτώνται επίσης στον Τοίχο της Κυψέλης. Η έναρξη, λοιπόν, φέρνει τους μαθητές/τριες σε επαφή με τον λόγο του λαϊκού-μαγικού παραμυθιού και τους προετοιμάζει για την πιο συστηματική ανάλυση που αφορά συγκεκριμένα καταγεγραμμένα ελληνικά λαϊκά-μαγικά παραμύθια της περιοχής των Δωδεκανήσων.

### *Ανοιχτή διδασκαλία (χρόνος στην τάξη: 6 ώρες, χρόνος στο σπίτι 2 ώρες)*

Η δεύτερη φάση της Ανοιχτής διδασκαλίας (overt instruction), στοχεύει στη σταδιακή ανακάλυψη και συνειδητοποίηση εκ μέρους των μαθητών/τριών των γλωσσικών μηχανισμών και των στοιχείων που συμβάλλουν στην οργάνωση, τη σύσταση και την κατανόηση των κειμένων. Η φάση αυτή διαιρείται σε τρία στάδια εφαρμογής. Το πρώτο στάδιο, αφορά τη μελέτη και καταγραφή. Οι ομάδες αναλαμβάνουν από ένα λαϊκό-μαγικό παραμύθι που τους ανατίθεται από τον/την διδάσκοντα/ουσα. Τα παραμύθια αντλούνται, όπως προαναφέρθηκε, από τη συλλογή της Γιάννας Σέργη και επιλέγονται επειδή ακριβώς σχετίζονται άμεσα με τις τοπικές παραδόσεις της περιοχής όπου τα παιδιά ζουν και μεγαλώνουν. Εκπρόσωπος της κάθε ομάδας αναλαμβάνει, αφού μελετήσει το κείμενο, να το αναγνώσει στην τάξη εκφραστικά. Στόχος είναι όλοι οι μαθητές να έχουν μία πρώτη γνώση του περιεχομένου των παραμυθιών που θα επεξεργαστούν όλες οι ομάδες. Η επεξεργασία του

παραμυθιού γίνεται συνεργατικά μέσω του διαμοιρασμού ενός Φύλλου εργασίας, το οποίο είναι κοινό για όλες τις ομάδες.

Η δόμηση του Φύλλου εργασίας βασίζεται στην ταξινόμηση του Propp για τα μαγικά παραμύθια και στοχεύει στην ανάδειξη των κοινών τόπων, των βασικών λειτουργιών και των πρωταγωνιστικών προσώπων που επανέρχονται και συνιστούν τα συστατικά στοιχεία της δομής των παραμυθικών αφηγήσεων. Στόχος είναι να προκύψουν επαγωγικά, μέσω των δοσμένων ερωτημάτων, τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα και οι τύποι των δρώντων προσώπων, αλλά και των επικών νόμων της αφήγησης.

Επί παραδείγματι, τα ερωτήματα που δίνονται περιλαμβάνουν απλές ερωτήσεις όπως: «Περιγράψτε πώς ξεκινά η ιστορία». «Πόσα πρόσωπα πρωταγωνιστούν»; «Κατονομάζονται»; «Αλλάζει η αρχική κατάσταση του προσώπου»; «Με ποιον τρόπο;» «Παρατηρούνται επαναλήψεις δράσεων ή φράσεων»; «Πόσες φορές»; «Εμφανίζονται μαγικά στοιχεία»; κλπ.

Μετά τη συμπλήρωση των φύλλων εργασίας οι ομάδες δια αντιπροσώπων ανακοινώνουν τα αποτελέσματα των καταγραφών, συγκρίνουν τα ευρήματά τους και καταγράφουν τα μεταγνωστικά αποτελέσματα της διαδικασίας. Αξιοποιούν τη μέθοδο της ομαδικής επαγωγικής προσέγγισης που οδηγεί στη συνειδητοποίηση και καταγραφή της δομής τους αφηγηματικού είδους που επεξεργάστηκαν. Η διαδικασία πλαισιώνεται από τη θεωρητική διατύπωση των επικών νόμων της αφήγησης και της βασικής μορφολογίας του μαγικού παραμυθιού.

Μέσα από αυτή τη διαδικασία με τη διακριτική παρέμβαση / καθοδήγηση του/της διδάσκοντα/ουσας, γίνονται σταδιακά αντιληπτά τα κοινά μοτίβα, ορισμένες από τις επαναλαμβανόμενες κατά Propp λειτουργίες, τα είδη των προσώπων και, ταυτόχρονα, καθίσταται κατανοητή η απλότητα και λιτότητα του παραμυθικού λόγου, η σημασία της χρήσης των επαναλήψεων, η λειτουργία των μαγικών στοιχείων και οι συμβολοποιήσεις τους. Έτσι, μέσα από αυτή τη συζήτηση οι μαθητές κατακτούν σταδιακά γνώσεις ως προς τη δομή του κειμενικού είδους που επεξεργάζονται, κάτι που τους βοηθά σημαντικά στην επόμενη φάση, δηλαδή στη φάση της συνεργατικής δημιουργίας.

Στο τρίτο στάδιο της διαδικασίας και αφού έχει γίνει η αποκωδικοποίηση των δομικών συστατικών του παραμυθικού λόγου, οι μαθητές/τριες καλούνται να δημιουργήσουν ηλεκτρονικές κάρτες λειτουργιών και προσώπων μέσω του εργαλείου collage της πλατφόρμας e-Me, να σκεφτούν να δημιουργήσουν «μαγικά αντικείμενα» και ηχοιστορίες (μέσω του εργαλείου audiorecorder). Τα εργαλεία αυτά θα συνδυαστούν με κάποια από τα τοπικά έθιμα που είχαν συλλεγεί, καταγραφεί και αναρτηθεί στη φάση της «Τοποθετημένης πρακτικής», ώστε, συνεργατικά, η κάθε ομάδα να δημιουργήσει ένα παραμύθι, στα πλαίσια της δημιουργικής γραφής, αξιοποιώντας τις τεχνικές που εντοπίστηκαν κατά τη διαδικασία της επεξεργασίας. Οι ιστορίες, αφού δημιουργηθούν, αναρτώνται και αυτές στον Τοίχο της πλατφόρμας.

### *Κριτική πλαισίωση (χρόνος στην τάξη: 1 ώρα)*

Οι ιστορίες που δημιουργήθηκαν, αλλά και αυτές που αναλύθηκαν στην τάξη, δίνουν την ευκαιρία για μία συζήτηση που αφορά τον εντοπισμό ομοιοτήτων στην επιλογή μοτίβων, στον εντοπισμό των παραδοσιακών στοιχείων και στην ερμηνεία τους. Οι μαθητές, έχοντας κατανοήσει το περιεχόμενο και τον συνδυασμό των συστατικών στοιχείων που συγκροτούν το κείμενο, καλούνται να συζητήσουν κριτικά πάνω στο κοινωνικοπολιτισμικό του περιεχόμενο. Γίνεται συζήτηση για πολιτισμικά ζητήματα / έθιμα που αξιοποιεί η αφήγηση του παραμυθιού, σχολιάζονται οι στάσεις ζωής, αναδεικνύεται η ηθική στάση που προτείνεται μέσα από την αφήγηση και ζητείται η γνώμη τους για το αν είναι αποδεκτή ή όχι.

Ταυτόχρονα, δίνεται έμφαση στην ηθικοπλαστική αξία του παραμυθιού μέσα από την ανάδειξη των ποικίλων κοινωνικών προβλημάτων που θίγει και τα οποία σχετίζονται άμεσα με την καθημερινή ζωή. Τέλος, ζητείται από τους /τις μαθητές/τριες, να εντοπίσουν και να σχολιάσουν τυχόν κοινωνικά προβλήματα που οι ίδιοι ανέδειξαν μέσα από τις αφηγήσεις τους και γίνεται μία καταγραφή στον

πίνακα των προβλημάτων που αναφέρονται, ώστε να φανούν ομοιότητες που υπερβαίνουν την πολιτισμική προέλευση του παραμυθιού.

*Μετασχηματισμένη πρακτική (χρόνος στο σπίτι: 2 ώρες, χρόνος στην τάξη: 2 ώρες)*

Στο στάδιο της μετασχηματισμένης πρακτικής οι μαθητές/τριες καλούνται να αξιοποιήσουν τα στοιχεία-δεδομένα της έρευνάς τους και να τα συνδυάσουν, ώστε να παραγάγουν νέα κείμενα που σε αρκετές περιπτώσεις συνδυάζονται με τις ψηφιακές τεχνολογίες. Οι δραστηριότητες που ανατίθενται είναι σχεδιασμένες με βάση τη διαφοροποίηση της διδασκαλίας (Tomlinson, 1995, 1999) και ικανοποιούν διαφορετικούς τύπους νοημοσύνης (Gardner, 1999). Για τον λόγο αυτόν είναι δομημένες στη μορφή Τρίλιζας (Tic-Tac-Toe, Εικόνα 1). Ο κάθε μαθητής/τρια μπορεί να επιλέξει τη δραστηριότητα εκείνη που ανταποκρίνεται καλύτερα στις προσωπικές του κλίσεις.

<p>Μετατρέψτε ένα από τα παραμύθια που διαβάσατε στην τάξη σε κόμικ με το εργαλείο pixton. <a href="https://www.pixton.com/">https://www.pixton.com/</a></p>	<p>Επιλέξτε το παραμύθι που σας έκανε μεγαλύτερη εντύπωση και δημιουργήστε έναν εννοιολογικό χάρτη που θα αποδίδει τα βασικά μέρη της αφήγησης. <a href="https://bubbl.us/">https://bubbl.us/</a></p>	<p>Εικονογραφήστε ένα από τα παραμύθια που δημιουργήσατε βρίσκοντας τις κατάλληλες εικόνες με το εργαλείο collage της e-Me. Αν οι ζωγραφιές είναι στο χέρι, να τις σαρώσετε και να τις ανεβάσετε στην πλατφόρμα βάζοντας στην καθεμία από έναν υπότιτλο.</p>
<p>Δημιουργήστε μία ψηφιακή αφήγηση (<a href="https://www.mystory.co/">https://www.mystory.co/</a> <a href="https://edshelf.com/tool/tikatok/">https://edshelf.com/tool/tikatok/</a> με το παραμύθι εκείνο που σας άρεσε περισσότερο. Θα πρέπει να δημιουργήσετε την ψηφιακή σας αφήγηση, επιλέγοντας εικόνες και μουσική υπόκρουση που ταιριάζει περισσότερο στο περιεχόμενο της αφήγησής σας.</p>	<p>Διαλέξτε το παραμύθι που σας άρεσε περισσότερο και ηχογραφήστε το με το εργαλείο audiorecorder της e-Me. Προσοχή! Η αφήγησή σας θα πρέπει να είναι εκφραστική! Ανεβάστε στη συνέχεια την αφήγησή σας στον Τοίχο της e-Me.</p>	<p>Επιλέξτε μία σκηνή από το παραμύθι που συνθέσατε και δραματοποιήστε την, ώστε να την παρουσιάσετε στην τάξη. Μπορείτε να βιντεοσκοπήσετε τη σκηνή που επιλέξατε και να την ανεβάσετε στον Τοίχο.</p>
<p>Επιλέξτε δύο παραμύθια και αναμείξτε τους ήρωες / ηρωίδες, ώστε να δημιουργήσετε μία νέα ιστορία. Καταγράψτε την ιστορία σας και ανεβάστε την στον Τοίχο της πλατφόρμας.</p>	<p>Επιλέξτε ένα από τα λαϊκά-μαγικά παραμύθια που διαβάσατε και μετατρέψτε το όλο σε διάλογο κάνοντας τις μετατροπές και προσθήκες που χρειάζεται.</p>	<p>Δημιουργήστε ένα collage (εργαλείο collage, e-Me) με τις βασικές εικόνες που σχετίζονται με ένα από τα παραμύθια που επεξεργαστήκατε στην τάξη.</p>

**Εικόνα 1.** Ενδεικτική τρίλιζα που δίνεται στους μαθητές/τριες

Στο τέλος της διαδικασίας όλες οι αφηγήσεις που συλλέχθηκαν και καταγράφηκαν από τους μαθητές/τριες στα πλαίσιο της έρευνάς τους συμπεριλαμβάνονται σε ένα ψηφιακό βιβλίο (flip-book <https://www.flipbookpdf.net/> ) μαζί με τα καλύτερα ψηφιακά προϊόντα που προέκυψαν από τη διαδικασία των δημιουργικών μετασχηματισμών. Το ψηφιακό βιβλίο ή / και τα ψηφιακά προϊόντα αναρτώνται στην ιστοσελίδα του σχολείου.

## Αποτελέσματα-Συμπεράσματα-Συζήτηση

Η εφαρμογή της διαδικασίας έλαβε χώρα τους μήνες Δεκέμβριο (2021) μέχρι και Ιανουάριο (2022) μετά από την εξ αποστάσεως ενημέρωση / επιμόρφωση των εθελοντών εκπαιδευτικών και τον προσεκτικό σχεδιασμό των βημάτων της διαδικασίας, όπως αποτυπώθηκε παραπάνω. Η εφαρμογή, όπως διαπιστώθηκε, δημιούργησε αυξημένο ενδιαφέρον εκ μέρους των μαθητών/τριών, οι οποίοι/ες αυτενέργησαν και συνεργάστηκαν κατά την υλοποίηση της συγκεκριμένης διδακτικής προσέγγισης. Μέσα από την αξιοποίηση συνεργατικών πρακτικών και ομαδικής δουλειάς, αναδείχθηκαν πολλά στοιχεία της τοπικής παράδοσης και των εθίμων, τα οποία συνδέθηκαν ουσιαστικά με τη διδακτική πράξη. Η διαδικασία αξιοποίησε στα περισσότερα στάδιά της τις Τ.Π.Ε που βοήθησαν σημαντικά στη διαδικασία της μάθησης και στη συμπερίληψη μαθητών /τριών με χαμηλές επιδόσεις λόγω των δραστηριοτήτων που προήγαγαν, ανάμεσα σε άλλα, την προφορικότητα, τις ψηφιακές δεξιότητες, αλλά και την πολλαπλή νοημοσύνη. Οι μαθητές/τριες μπόρεσαν να κατανοήσουν τους βασικούς αφηγηματικούς κανόνες μέσω της ενασχόλησής τους με τον παραμυθικό λόγο, ενώ τα μαθησιακά αποτελέσματα συνδέθηκαν με διδακτικές παρεμβάσεις που βοήθησαν στην κατάκτηση τόσο γλωσσικών όσο ψηφιακών στόχων. Επιπλέον, οι συμμετέχοντες/ουσες ήρθαν σε επαφή με το λογοτεχνικό είδος του λαϊκού-μαγικού παραμυθιού τόσο ως στοιχείου ανάδειξης πολιτισμικών στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού, όσο και ως μέσου ενδυνάμωσης των τεχνικών παραγωγής λόγου μέσα στη σχολική τάξη.

Σε κάθε περίπτωση, η ψηφιακή μεταποίηση στοιχείων λαογραφικής παράδοσης, η ενσωμάτωσή τους στα σύγχρονα δεδομένα και η εμπλοκή των μαθητών/τριών σε δραστηριότητες δημιουργικής γραφής ανέδειξαν το λαϊκό μαγικό παραμύθι σε ένα λογοτεχνικό είδος κατάλληλο για επίτευξη στόχων γλωσσικού και ψηφιακού γραμματισμού και ως μέσο σύνδεσης των μαθητών/τριών με την τοπική παράδοση.

Ωστόσο, δε θα μπορούσαμε να μην αναφερθούμε στα προβλήματα που προέκυψαν κατά την εφαρμογή. Κατά πρώτον, οι υγειονομικές συνθήκες δυσχέραιναν την ομαδοποίηση εντός τάξης καθώς οι ομάδες θα έπρεπε να κάθονται σε συγκεκριμένες θέσεις χωρίς τη δυνατότητα αλλαγής. Σε ορισμένες σχολικές μονάδες η απουσία ηλεκτρονικού εξοπλισμού στην τάξη αφαιρούσε τη δυνατότητα προβολής και σύγκρισης της δουλειάς που είχε αναρτηθεί στις πλατφόρμες. Η εκμάθηση των ηλεκτρονικών εργαλείων δημιουργίας και μετασχηματισμών της πλατφόρμας e-Me έπρεπε να γίνει σε ώρες πέραν του διδακτικού ωραρίου. Η εφαρμογή τέλος, λόγω της απουσίας εξοικείωσης με την ομαδική εργασία, σε αρκετές περιπτώσεις είχε ως αποτέλεσμα να χρειαστούν περισσότερες διδακτικές ώρες και περισσότερος εξωδιδακτικός χρόνος από αυτό που αρχικά προβλεπόταν.

Οι προϋποθέσεις για μία καλύτερη μελλοντική εφαρμογή σχετίζονται αφενός με την εμπλοκή των μαθητών/τριών σε περισσότερες συνεργατικές πρακτικές, ώστε να μπορέσουν να αντιληφθούν τον ρόλο τους μέσα στην ομάδα, αφετέρου με την καλύτερη γνώση των ηλεκτρονικών εργαλείων και την εξοικείωση με την εξ αποστάσεως εργασία από το σπίτι με τη μορφή της ανεστραμμένης τάξης.

Η αξιοποίηση πάντως του λαϊκού μαγικού παραμυθιού υπό το πρίσμα της θεωρίας των πολυγραμματισμών και ο συνδυασμός του με τις ψηφιακές τεχνολογίες στη διδακτική πράξη μπορεί να φωτίσει τη ζώσα παράδοση υπό ένα νέο πρίσμα, δημιουργώντας μία νέα ώσμωση που διασώζει το παρελθόν, ενσωματώνοντας δημιουργικά το μέλλον.

## Βιβλιογραφία

- Αναγνωστόπουλος, Β.Δ. (2009). *Γλωσσικό υλικό για το νηπιαγωγείο*. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Αυδίκος, Ε. (1997). *Το λαϊκό παραμύθι-Θεωρητικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Οδυσσεάς.
- Αυδίκος, Ε. (1999). *Μια φορά κι έναν καιρό... αλλά ... μπορεί να γίνει και τώρα: Η εκπαίδευση ως χώρος διαμόρφωσης παραμυθιάδων*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Βαλάση, Ι. (1985). «Η δραματική καταδίκη και ο αποκεφαλισμός της Σταχτοπούτας». *Διαβάζω*, σσ. 130-132.
- Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών-Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για τη Λογοτεχνία στο Γυμνάσιο*, σσ. 64-77.
- Καφαντάρης, Κ. (1988). *Το φιλόδοξο-Ελληνικά λαϊκά παραμύθια*. Αθήνα: Οδυσσεάς.
- Κοντολέων, Μ. (1988). *Απόψεις για την παιδική λογοτεχνία*. Αθήνα: Πατάκης.
- Κουτσογιάννης, Δ. (2006). Διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας: δεδομένα και ζητούμενα. Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα, Πρακτικά της 26ης Ετήσιας Συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας του τμήματος Φιλολογίας της Φιλοσοφικής Σχολής του Α.Π.Θ.*, 14-15 Μαΐου, Θεσσαλονίκη: Ίδρυμα Τριανταφυλλίδη.
- Κουτσογιάννης, Δ., Παυλίδου Μ., & Χαλισιάνη, Ι. (2011). *Μελέτη για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: γενικό πλαίσιο και ιδιαιτερότητες*. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας, Υπουργείο Παιδείας, Δια βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων, Θεσσαλονίκη. Ανακτήθηκε από [http://old.greek-language.gr/sites/default/files/digital\\_school/p3.1.2\\_glwssa\\_bthmia.pdf](http://old.greek-language.gr/sites/default/files/digital_school/p3.1.2_glwssa_bthmia.pdf)
- Κωτόπουλος, Η. Τριαντάφυλλος. (2012) «Η «νομομοποίηση» της Δημιουργικής Γραφής, *Κείμενα 15*, ανακτήθηκε από [http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?view=article&catid=59%3Atefxos15&id=257%20%3A15-kotopoulos&option=com\\_content&Itemid=95](http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?view=article&catid=59%3Atefxos15&id=257%20%3A15-kotopoulos&option=com_content&Itemid=95)
- Μαλαφάντης, Κ. (2006). *Το παραμύθι στην εκπαίδευση. Ψυχοπαιδαγωγική διάσταση και αξιοποίηση*. Αθήνα: Ατραπός.
- Ματσαγγούρας, Η. (2001). *Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου*. Αθήνα: Γρηγόρη.
- Μέγας, Γ.Α. (1998). *Ελληνικά παραμύθια, σειρά πρώτη*, Αθήνα: Βιβλιοπωλείον της «Εστίας».
- Μέγας, Γ.Α. (1999). *Ελληνικά παραμύθια, σειρά δεύτερα*, Αθήνα: Βιβλιοπωλείον της «Εστίας».
- Μερακλής, Μ.Γ. (1993). *Έντεχνος λαϊκός λόγος*. Αθήνα: Καρδαμίτσα.
- Νέο Πρόγραμμα Σπουδών Λογοτεχνίας Α', Β', και Γ' τάξεων Γυμνασίου*, Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, Αθήνα: 2021: 4
- Νικολαΐδου, Σ. (2012). Δημιουργική γραφή στο σχολείο: Το τερπνόν μετά του ωφελίμου, *Κείμενα*, τχ. 15. Ανακτήθηκε από [http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com\\_content&view=article&id=259:15-nikolaidou&catid=59:tefxos15&Itemid=95](http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com_content&view=article&id=259:15-nikolaidou&catid=59:tefxos15&Itemid=95)
- Πασσιά, Α., & Μανδηλαράς, Φ. (2001). *Εργαστήριο δημιουργικής γραφής για παιδιά*. Αθήνα: Πατάκη.
- Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας και της Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο* (2011), Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Αθήνα: 28
- Σαμαρά, Ζ. (2009). *Το βλέμμα του συγγραφέα: Πώς να γράφεις (ή να μη γράφεις) θεατρικά έργα*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Σέρρη, Γ. (2004). *Λαϊκά μαγικά παραμύθια των Δωδεκανήσων*. Αθήνα: Εν πλω.
- Τσιούμης, Κ., & Πεντέρη, Ε. (2005). *Λαϊκός πολιτισμός και εκπαίδευση στο νηπιαγωγείο*. Ανακτήθηκε από <http://ikee.lib.auth.gr/record/318605/files/LaikosPolitismos.pdf>
- Cope, B., & Kalantzis M. (επιμ.). (2000). *Multiliteracies. Literacy Learning and the Design of Social Futures*. Λονδίνο: Routledge.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed: Multiple Intelligences in the 21st century*. New York: Basic Books.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative Learning*. San Clemente, California: Kagan Publishing.

- Propp, V. (Μετάφρ. Scott L., πρόλογος Pirkova-Jakobson S.), (1968). *Morphology of the Folktale*, Austin, Εκδ. University of Texas Press. (Στα ρωσικά 1η έκδοση 1928).
- Tomlinson, C.A. (1995). *How to differentiate instruction in mixed ability classroom*. Alexandria, USA: ASCD.
- Tomlinson, C.A. (1999). *The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners*. Alexandria, USA: ASCD.
- Tucker, B. (2012). The flipped classroom. *Education Next*, 12(1), 82-83.

## **Ο λαϊκός πολιτισμός σε συνδυασμό με την χρήση των νέων τεχνολογιών, ως μέσου επικοινωνίας και προσέγγισης μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες**

*Άννα Μαρία Καρακωνσταντίνου*  
Πανεπιστήμιο Αιγαίου  
[anna\\_karakon@windowslive.com](mailto:anna_karakon@windowslive.com)

### **Περίληψη**

Η παρούσα εργασία, μέσα από μια θεωρητική προσέγγιση, ερμηνεύει την αξιοποίηση του λαϊκού πολιτισμού με την χρήση των Τ.Π.Ε. ως μέσου προσέγγισης μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Η προσέγγιση αυτή σχετίζεται με τις συνθήκες που έχουν δημιουργήσει η εξέλιξη της τεχνολογίας, όπως επίσης και η αναγκαιότητα χρήσης της στο εκπαιδευτικό σύστημα. Στην εργασία διατυπώνονται οι απαραίτητες έννοιες και ορισμοί, όπως ο λαϊκός πολιτισμός, η επιστήμη της λαογραφίας και πώς μπορούν να μελετηθούν μέσα από ένα διαθεματικό πρίσμα και σύννομα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα της Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης (συγκεκριμένα στο Δημοτικό Σχολείο), για την Ειδική Αγωγή, τα άτομα με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, παρουσιάζεται η σχετική Νομοθεσία και αναλύεται η έννοια της συμπερίληψης και του συμπεριληπτικού σχολείου. Σημαντικό ρόλο στην εκπαιδευτική διαδικασία διαδραματίζει ο εκπαιδευτικός, ο οποίος πέρα από το ρόλο του παιδαγωγού φέρει και έναν σημαντικό ρόλο του συμβούλου, οφείλει να δημιουργήσει, αλλά και να διατηρήσει την κατάλληλη μαθησιακή ατμόσφαιρα, μέσα στην σχολική αίθουσα. Η εφαρμογή και αξιοποίηση της ψηφιακής τεχνολογίας αποτελεί μια καινοτομία στην εκπαίδευση και όταν ο εκπαιδευτικός είναι σωστά ενημερωμένος για τις νέες τάσεις και εφαρμογές της στην παιδαγωγική και εκπαιδευτική πράξη (θεωρίες μάθησης), τότε η προστιθέμενη παιδαγωγική αξία της επιφέρει μόνο αξιοσημείωτα αποτελέσματα όχι μόνο στην γνώση (εκπαιδευτική πράξη), αλλά και στην προσωπικότητα των μαθητών (παιδαγωγική πράξη).

**Λέξεις-κλειδιά:** δημοτικό σχολείο, ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, λαϊκός πολιτισμός, λαογραφία, Τ.Π.Ε.

### **Abstract**

The present paper, through a theoretical approach, interprets the utilization of popular culture with the use of ICT. as a means of reaching out to students with special educational needs. This approach is related to the conditions created by the evolution of technology, as well as the need to use it in the education system. The work formulates the necessary concepts and definitions, such as popular culture, the science of folklore and how they can be studied through an interdisciplinary perspective and in accordance with the Curriculum of Compulsory Education (specifically in Primary School), for Special Education, people with special educational needs, the relevant Legislation is presented and the concept of inclusion and inclusive school is analyzed. An important role in the educational process is played by the teacher, who in addition to the role of the teacher has an important role of counselor, must create, but also maintain the appropriate learning atmosphere, in the classroom. The application and utilization of digital technology is an innovation in education and when the teacher is properly informed about its new trends and applications in pedagogical and educational practice (learning theories), then its added pedagogical value brings only remarkable results not only in knowledge (educational act), but also in the personality of the students (pedagogical act).



**Keywords:** folklore, ICT, primary school, popular culture, special educational needs

## Εισαγωγή

Η εκπαίδευση και η κατάρτιση που παρέχεται στους μαθητές πρέπει να πληροί τις απαιτήσεις της σύγχρονης κοινωνίας προκειμένου να αποκτήσουν κριτική σκέψη και δεξιότητες που θα τους βοηθήσουν να προσαρμοστούν σε κάθε κατάσταση και περιβάλλον (Βουλτσίου, 2007, σ. 45). Ο λαϊκός πολιτισμός ως εκπαιδευτικό αντικείμενο ανέκαθεν στηριζόταν σε μεγάλο βαθμό στη βιωματική σχέση των παιδιών με τη λαϊκή παράδοση, η οποία πλέον έχει περιοριστεί σε μεγάλο βαθμό, κυρίως στα αστικά κέντρα. Η διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού ειδικά σήμερα, θα πρέπει να εντάσσεται στο πλαίσιο μιας σύγχρονης διαπολιτισμικής εκπαίδευσης, που λαμβάνει υπόψη της τη σημασία του ιδιαίτερου πολιτισμού στην κατανόηση της ατομικής και της πολιτισμικής μας ταυτότητας (Κακάμπουρα, 2010, σ. 220). Επιπλέον, οι Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) αποτελούν δομικό μέρος της σύγχρονης κοινωνίας και έχουν καθοριστικό αντίκτυπο σε κάθε πτυχή της καθημερινότητας των πολιτών στους τομείς της διοίκησης, της οικονομίας, της εκπαίδευσης, του πολιτισμού, της ψυχαγωγίας κ.λπ. Η ταχεία ανάπτυξη και διάδοση των ΤΠΕ, ο τεράστιος όγκος και η ποικιλομορφία των ψηφιακών πληροφοριών που είναι διαθέσιμες σήμερα, σε συνδυασμό με την ταχεία παραγωγή νέας γνώσης, έχουν διαμορφώσει νέα κοινωνικά, πολιτιστικά και εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

## Αποσαφήνιση όρων

### *Λαϊκός πολιτισμός-ορισμός, γενικά χαρακτηριστικά*

Κάθε λαός μέσα στην εξελικτική του πορεία ανέπτυξε τον δικό του πολιτισμό. Και κάθε πληθυσμιακή υποομάδα μέσα στον περιορισμένο ή ευρύτερο γεωγραφικό χώρο που έδρασε και αναπτύχθηκε, αντλώντας από το συλλογικό κομμάτι του πολιτισμού της, τις μνήμες, μπολιάζοντάς τις με τις ιδιαίτερες εκφάνσεις της γνώσης, των αρχών και αξιών, των εκδηλώσεων και δράσεων της (λόγω χρόνου, συνθηκών ή ιδιαίτερου γεωγραφικού χώρου), δημιούργησε τον δικό της, ιδιαίτερο λαϊκό (folklore), παραδοσιακό πολιτισμό (Σάλμοντ, 2006, σ. 1). Οι λαϊκοί χοροί και μουσική, η λαϊκή φορεσιά, η αρχιτεκτονική και η ζωγραφική, η λαϊκή προφορική παράδοση, φέρουν στοιχεία της γραπτής και της προφορικής πολιτιστικής παράδοσης που κληροδοτήθηκε από τους προγόνους, παραδίδεται από γενιά σε γενιά και εν τέλει συγκροτεί τον πυρήνα του λαϊκού πολιτισμού.

Η λαογραφία, τα έθιμα και οι παραδόσεις είναι ο πλούτος που μεταφέρεται από κάθε γενιά στην επόμενη. Μέσα από τον αγώνα μεταξύ του παλιού και του νέου, γεννήθηκε ο πολιτισμός. Τα σημαντικά στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού είναι: η κοινωνική δομή, τα έθιμα, η λαϊκή τέχνη (Βαγή-Σπύρου, Αρβανίτη-Παπαδοπούλου, Δασκάλου & Νομικού, 2010). Ο Μερακλής (2004) υποστηρίζει ότι «ο πολιτισμός που δημιούργησαν οι άνθρωποι των αγροτικών στρωμάτων, οι οποίοι τον μετέφεραν μαζί τους, όταν μετακινούνταν σε αστικούς χώρους, είναι ο λαϊκός πολιτισμός».

Ο όρος λαϊκός πολιτισμός είναι πολυδιάστατος περιγράφεται και ορίζεται από τα χαρακτηριστικά εκείνα τα οποία τον προσδιορίζουν. Παρουσιάζεται στον παραδοσιακό, προβιομηχανικό λαϊκό πολιτισμό, ο οποίος εμφανίζεται κυρίως σε αγροτικές περιοχές. Η λαϊκή παράδοση της χώρας ήταν ενεργή μέχρι το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο και τα κύρια χαρακτηριστικά της ήταν η γεωργική ή η εμπορική, κυρίως προ-καπιταλιστική, οικονομία των μικρών κοινοτήτων. Από εκείνη την χρονική περίοδο και ύστερα παρατηρείται μία τάση εκσυγχρονισμού, χωρίς βέβαια αυτό να σημαίνει πως η λαϊκή παράδοση παραγκωνίζεται ή χάνεται στη λήθη, αλλά πρόκειται για ένα σημείο καμπής, καθώς ο λαϊκός πολιτισμός αναμορφώνεται, αναπροσαρμόζεται, διαμορφώνεται ξανά. Η διάδοσή του βασίζεται κυρίως στην μετάδοση μέσω προφορικών αφηγήσεων και στην αποδοχή ιδεών, εθίμων και πρακτικών (προφορικών παραδόσεων και εθίμων)

που μεταδίδονται από γενιά σε γενιά. Μέσα από τη λαϊκή παράδοση προβάλλεται η κυριαρχία του προλογικού κόσμου -μέσα από τη σύμπραξη πραγματισμού και αισθητικής στη λαϊκή τέχνη. Η σύγχρονη λαϊκή κουλτούρα εξελίσσεται συνεχώς υπό την επίδραση της ηγεμονικής δυτικής κουλτούρας και των πολιτιστικών βιομηχανιών, μερικές φορές υπέρ και κατά της ομογενοποίησης του παγκοσμιοποιημένου πολιτισμικού μοντέλου (Kakampoura, Katsadoros, Nounanaki & Koloxythas, 2017). Ο όρος «λαϊκός πολιτισμός» περιλαμβάνει τόσο τον παραδοσιακό (folk culture) όσο και τον σύγχρονο λαϊκό πολιτισμό (popular culture), όπως αυτός διαμορφώνεται στο πλαίσιο των εθνών κρατών υπό την επίδραση της ηγεμονικής δυτικής κουλτούρας, άλλοτε με όρους συναίνεσης, άλλοτε με όρους αντίστασης στην επιχειρούμενη πολιτισμική ομοιογενοποίηση της παγκοσμιοποίησης (Κακάμπουρα, 2010, στο Βαλασιάδης, Κατσαδώρος, Κακάμπουρα & Φωκίδης, 2017).

Η λαϊκή λογοτεχνία ορίζεται ως «μέρος της προφορικής λαϊκής παράδοσης», γιατί η γέννηση και η διάδοσή της ήταν εξαρχής προφορική. Όσον αφορά την παραγωγή και τη χρήση του, χρησιμοποιήθηκε από τους ανθρώπους, και διείσδυσε στη λογοτεχνική παραγωγή και προσαρμόστηκε από αυτήν, εμπνέοντας πολλά έργα τέχνης. Τα λαϊκά παραμύθια εισέρχονται στη σύγχρονη πραγματικότητα και ανατροφοδοτούν τις σύγχρονες αφηγήσεις με διάφορους τρόπους, όχι μόνο υπηρετώντας μια συνεκτική συλλογική μορφή, αλλά, όπως το θέτει η Καπλάνογλου (2014, σ. 2), ακόμη και μια πιο ρευστή ή παροδική ομάδα. Ωστόσο, η λαϊκή λογοτεχνία θεωρείται κυρίως προϊόν των προφορικών και γραπτών μορφών του λαού. Το στοιχείο της προφορικής επικοινωνίας της λαϊκής λογοτεχνίας είναι και ο σημαντικότερος λόγος ζωντανίας της στην κοινωνική ζωή των ανθρώπων που την παρήγαγαν. Η λαϊκή λογοτεχνία περιέχει συλλογικά στοιχεία γιατί προϋποθέτει την ύπαρξη ομάδας και εκφράζει μέσα από την ομάδα την εμπειρία, τις πεποιθήσεις και τις αντιλήψεις της κάθε κοινωνίας συνολικά (Ζουγιάνου, 2020, σ. 14).

Τα παραμύθια, ως συλλογική λαϊκή λογοτεχνία που υπερβαίνει την προφορική μετάδοση και τον χαρακτηρισμό, είναι αυθόρμητα: εμπλουτίζονται από στόμα σε στόμα, και αυτό εξηγεί τις διάφορες αλλαγές στο ίδιο παραμύθι (Μαλαφάντης, 2011). Τέλος, από τη σκοπιά της κοινωνικής ανθρωπολογίας, τα παραμύθια είναι το μόνο λογοτεχνικό είδος που δείχνει καθολικότητα ως απάντηση σε όλα τα έθνη.

Η παιδική λογοτεχνία είναι ένα σύνολο κειμένων για την παιδική ψυχαγωγία και την πνευματική καλλιέργεια, δηλαδή ανάπτυξη της αισθητικής ικανότητας, ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, μέσω της βελτίωσης του νου, η οποία είναι τελικά εκπαιδευτική. Διατηρεί συνεχή σχέση και επικοινωνία με τη λογοτεχνία για ενήλικες, γιατί η παιδική λογοτεχνία διαβάζεται από ενήλικες, οι οποίοι λειτουργούν ως λογοκριτές (ανεξαρτήτως αν ο ενήλικας είναι γονιός ή δάσκαλος), επομένως επιτρέπεται ή απαγορεύεται στα παιδιά να ασχολούνται με συγκεκριμένες λογοτεχνικές δραστηριότητες. Από την άλλη, επειδή τα δύο αλληλοσυμπληρώνονται, επειδή τα παιδικά κείμενα μπορούν να μετατραπούν σε κείμενα για ενήλικες και αντίστροφα (πολλοί ενήλικες αναγνώστες έχουν διαφορετικούς λόγους να γράφουν για παιδιά, αλλά δεν θεωρούνται απαραίτητα ως συγγραφείς για παιδιά).

Στις μικρές ηλικίες των παιδιών που φοιτούν στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (η υποχρεωτική πρωτοβάθμια εκπαίδευση εκτείνεται από το νηπιαγωγείο έως την έκτη δημοτικού, άρα ηλικίες παιδιών 4-12 ετών), έχουν ακόμα την ικανότητα να επικοινωνούν με το είδος της γλώσσας που γίνεται μέσω του σώματος, με τους εαυτούς τους ως δέκτες και τους δασκάλους ως αποστολείς.

Ο λαϊκός πολιτισμός, όπως αναφέρθηκε δεν θεωρείται ένα στοιχείο, ένα κομμάτι της ιστορίας ενός τόπου, ενός λαού, «αραχνιασμένο» και ξεχασμένο σε κάποιο χρονοντούλαπο. Είναι το στοιχείο εκείνο που μας χαρακτηρίζει ως λαό, δείχνει τις καταβολές μας και μας διαμορφώνει ως κοινωνία. Μένει μέσα μας ή/και υποσυνείδητα μας ακολουθεί και εκδηλώνεται στην καθημερινότητά μας. Στα παραμύθια και στα ταχταρίσματα που λέμε στα παιδιά, στα παιχνίδια που παίξαμε, που έπαιξαν οι γονείς και οι παππούδες πριν από εμάς και θα παίξουν τα παιδιά μας (νέα και διαφοροποιημένα παιχνίδια θα υπάρχουν πάντα, εξέλιξη υπάρχει πάντα, αλλά δεν εξαλείφεται το παρελθόν). Στα τραγούδια και στους χορούς μας που ενυπάρχουν στην χαρά και στην λύπη, στην καθημερινότητά μας.

### ΤΠΕ-ορισμός, χαρακτηριστικά τους

Πώς μπορεί να εισαχθεί η τεχνολογία στην ελληνική εκπαίδευση; Είναι «έτοιμο» το εκπαιδευτικό μας σύστημα; Υπάρχει η σωστή υποδομή; Όταν μιλάμε για υποδομές, εννοούμε απλώς υλικοτεχνική υποδομή ή γενικές εκπαιδευτικές ιδέες; Είναι έτοιμοι οι δάσκαλοι να υποστηρίξουν και να προωθήσουν αυτό το μοντέλο; Ισχύει το ίδιο και για τους μαθητές μας; Χρειαζόμαστε μεταρρυθμίσεις ή αλλαγές στο εκπαιδευτικό μας σύστημα;

Για να απαντηθούν όλα τα παραπάνω ερωτήματα, συνιστάται μια σύντομη αναφορά στο μοντέλο των σχολείων και των μαθησιακών κοινοτήτων του 21ου αιώνα. Το μοντέλο της μαθησιακής κοινότητας όπου ο καθένας είναι συνιδρυτής αποτελεί μια εξέλιξη όλων των συμμετεχόντων και μια εξέλιξη του οργανισμού (πρωτογενούς και δευτερογενούς) και όχι στασιμότητα και παθητικότητα. Σχολείο του 21ου αιώνα, όταν λειτουργεί ως κοινότητα μάθησης που καθοδηγείται από τη συνεργασία (κοινότητα μάθησης), όπου κυρίαρχη θέση έχει η συνεργασία και η συλλογικότητα με ευθύνη απέναντι στον τρόπο διεξαγωγής της μαθησιακής διαδικασίας. Στόχος είναι η δημιουργία, η ανταλλαγή, η διαμόρφωση αξιών και τελικά η προσωπική ανάπτυξη της μάθησης. Αυτή η διαδικασία οδηγεί στην ανάπτυξη του επαγγελματισμού των εκπαιδευτικών καθώς αποκτούν κίνητρα και επιλογές για επαγγελματική μάθηση και εξέλιξη (Αρβανίτη, 2013).

Η εκπαίδευση στη χώρα μας έχει ενισχυθεί οικονομικά τα τελευταία χρόνια, με στόχο τον εξοπλισμό των σχολείων γενικής εκπαίδευσης με ψηφιακή τεχνολογία και την αναβάθμιση της λειτουργίας τους. Οι σημερινοί μαθητές είναι διαφορετικοί από τους χθεσινούς μαθητές, είναι οι σημερινοί δάσκαλοι, ενώ από την άλλη πλευρά, τα εκπαιδευτικά συστήματα που σχεδιάζονται και εφαρμόζονται σήμερα δεν αντιπροσωπεύουν ούτε ανταποκρίνονται στις ανάγκες τους (Prensky, 2001).

Όταν λοιπόν μιλάμε για μεταρρύθμιση, μιλάμε για βελτίωση του ρόλου των δασκάλων. Οι δάσκαλοι δεν είναι πλέον απλώς διευθυντές μαθημάτων, αλλά σχεδιαστές διερευνητικών δραστηριοτήτων, που επιτρέπουν στους μαθητές να συμμετέχουν σε ενεργές δραστηριότητες. Ο εκπαιδευτικός του σήμερα -ένας «ψηφιακός μετανάστης»- οφείλει να έρθει πιο «κοντά» στον μαθητή -τον «ψηφιακό ιθαγενή»- και να μην χρησιμοποιεί πλέον την ξεπερασμένη γλώσσα, κουλτούρα και διδασκαλία στην οποία ο ίδιος εκπαιδεύτηκε.

Οι μαθητές του σήμερα μαθαίνουν με ένα εντελώς διαφορετικό και ταχύτερο τρόπο από τους μαθητές του χθες (Prensky, 2001). Οφείλει λοιπόν ο εκπαιδευτικός να μετατραπεί σε έναν εκπαιδευτικό-σχεδιαστή νέων διερευνητικών και πλούσιων σε ερεθίσματα δραστηριοτήτων και να μην παραμείνει ο απλός διεκπεραιωτής του Αναλυτικού Προγράμματος. Στόχος βέβαια, δεν είναι η κατάργηση του Α.Π., αλλά ο εμπλουτισμός του προς όφελος των μαθητών. Τα παραπάνω, έρχεται και η άποψη του Brand (1998), να συμπληρώσει: «Αν οι μαθητές προετοιμάζονται για μια τεχνολογικά αναπτυσσόμενη κοινωνία, πρέπει να διδάσκονται από εκπαιδευτικούς με τις κατάλληλες γνώσεις και αυτοεκτίμηση. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μόνο μέσω της κατάλληλης εκπαίδευσης των εκπαιδευτικών» (Μπράτιτσης, 2011).

Για να επιτευχθεί ενεργητική διδασκαλία που όλοι εμπλέκονται στην εκπαιδευτική διαδικασία πρέπει να υπάρχουν τρία βασικά στοιχεία (Κυνηγός, 1995):

- Συνεργατική ανάπτυξη εκπαιδευτικού λογισμικού από Πανεπιστημιακούς Φορείς που σχετίζονται με τις Επιστήμες της Αγωγής, με την Ανάπτυξη της Τεχνολογίας και από χώρους εκπαιδευτικής πρακτικής.
- Επιμόρφωση εκπαιδευτικών στη διδακτική μεθοδολογία με αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων.
- Εφαρμογή στα σχολεία, με σκοπό την ουσιαστική και ποιοτική αναμόρφωση των Α.Π., αλλά και της αλλαγής της στάσης σε ότι αφορά τη μάθηση και τη διδασκαλία.

Ο εκπαιδευτικός όμως, οφείλει παράλληλα, να δημιουργήσει, αλλά και διατηρήσει και την κατάλληλη Μαθησιακή Ατμόσφαιρα, μέσα στην σχολική αίθουσα. Η μαθησιακή ατμόσφαιρα εξαρτάται από τρεις διαφορετικές παραμέτρους:

- Η σωστή επιλογή του τι θα διερευνηθεί και τι θα δομηθεί.
- Η σωστή επιλογή των εργαλείων αξιοποίησης.
- Η αποτελεσματική αλληλεπίδραση.

Οι Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) αποτελούν δομικό μέρος της σύγχρονης κοινωνίας και έχουν καθοριστικό αντίκτυπο σε κάθε πτυχή της καθημερινότητας των πολιτών στους τομείς της διοίκησης, της οικονομίας, της εκπαίδευσης, του πολιτισμού, της ψυχαγωγίας κ.λπ. Η ταχεία ανάπτυξη και διάδοση των ΤΠΕ, ο τεράστιος όγκος και η ποικιλομορφία των ψηφιακών πληροφοριών που είναι διαθέσιμες σήμερα, σε συνδυασμό με την ταχεία παραγωγή νέας γνώσης, έχουν διαμορφώσει νέα κοινωνικά, πολιτιστικά και εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Σε αυτό το πλαίσιο, οι ΤΠΕ αποτελούν βασικά εργαλεία για τον μετασχηματισμό των σχολείων, την υποστήριξη και την ενίσχυση της μάθησης και, τελικά, τη βελτίωση των εκπαιδευτικών αποτελεσμάτων (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2007-2013). Ωστόσο, έχει νόημα να διερευνήσουμε την παιδαγωγική αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδακτική μας μέσα στη σχολική τάξη<sup>1</sup>.

Τις τελευταίες δεκαετίες, η εξέλιξη των ψηφιακών τεχνολογιών έχει εισαχθεί σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας και η εξέλιξη λοιπόν της εκπαίδευσης, συμβαδίζει με την εξέλιξη της κοινωνίας. Η εκπαίδευση δεν γίνεται να αγνοήσει αυτές τις τεχνολογικές και κοινωνικές εξελίξεις, αλλιώς θα έχει ως αποτέλεσμα να αποκοπεί από αυτήν. Η ενσωμάτωσή τους, χαρακτηρίζεται πλέον, ζήτημα εκπαιδευτικής πολιτικής.

Η εκπαιδευτική τεχνολογία, όπου λογίζεται ως η εφαρμογή ποικίλων τεχνολογικών μέσων και σχετικών μεθόδων στην εκπαίδευση, τα οποία έχουν ως στόχο την στήριξη της εκπαίδευσης και της διδασκαλίας με τη δημιουργία κατάλληλων περιβαλλόντων μάθησης (Κασσωτάκης & Φλουρή, 2006). Μέσα από την εισαγωγή και την εφαρμογή της εκπαιδευτικής τεχνολογίας, παρέχονται ποικίλες επιπρόσθετες δυνατότητες κατά τη διδασκαλία, όπως η εξατομικευμένη διδασκαλία και μάθηση, η ομαδοσυνεργατική μάθηση, η αναπαράσταση της πραγματικότητας, η ανατροφοδότηση, η δια βίου εκπαίδευση και η υποστήριξη μαθητών με ειδικές ανάγκες (Χατζηγεωργίου, 2012).

Σύμφωνα με τον Mac Beath σε κείμενό του (2001), «ένα υγιές εκπαιδευτικό σύστημα πρέπει να είναι ανοικτό και να επιδέχεται βελτίωση, ώστε να παρέχει τη δυνατότητα στους μαθητές να παρακολουθούν την εξέλιξη της γνώσης». Η μάθηση αποκτά σημαντικό ρόλο στη διδασκαλία και μέσα από την παιδαγωγική αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορικής και της Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.), είναι εφικτό να επιτευχθούν οι αρχικοί στόχοι. Η μάθηση ορίζεται από την εμπειρία κάθε ομάδας. Μια δασκαλοκεντρική μορφή διδασκαλίας αποφεύγεται, ο μαθητής βρίσκεται στο επίκεντρο της διαδικασίας απόκτησης γνώσης και με την πλήρη συμμετοχή του, ο μαθητής δεν είναι πλέον παθητικός αποδέκτης της γνώσης που παρέχει ο δάσκαλος, αλλά μπορεί να προσεγγίσει τη γνώση σε έναν τρόπο που αναζητά και χρησιμοποιώντας το κατάλληλο λογισμικό, μπορεί να δημιουργηθεί στην τάξη ένα περιβάλλον που προάγει τη μάθηση με δημιουργικό και ευχάριστο τρόπο, οδηγώντας στην απόκτηση έμπειρης πραγματικής γνώσης.

Έρευνες έχουν καταδείξει πως η ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε. στην σχολική εκπαίδευση και συγκεκριμένα στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, έχει θετικά αποτελέσματα και κατέχουν καίριο ρόλο στην κατάκτηση στόχων του Αναλυτικού Προγράμματος (Καλογιαννάκης, Ζαράνης & Παπαδάκης, 2013). Αποτελεί δηλαδή, ένα κατάλληλο εργαλείο για την κατάκτηση της μάθησης, αναπτύσσοντας παράλληλα και δεξιότητες, όπως η επικοινωνία, η συνεργασία και η δημιουργικότητα (Νικολοπούλου, 2010).

---

<sup>1</sup> Η τάξη είναι ένα κοινωνικό σύνολο με ειδική δομή, όχι μια συγκέντρωση ατόμων. Αυτή η δομή έχει ορισμένα σταθερά και τυπικά χαρακτηριστικά, τα οποία μοιράζονται παρόμοιες κοινωνικές συλλογές, αλλά ταυτόχρονα έχει πολλά ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Η τάξη είναι μια ομάδα με κλασική δομή, επειδή η ομαδοποίηση των μαθητών βασίζεται σε εξωτερικούς παράγοντες, αλλά από την άποψη ότι όλα τα συστατικά της αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, εξακολουθεί να είναι "λειτουργική" επειδή οι μαθητές που της ανήκουν έχουν ορισμένες κοινές λειτουργίες. Αυτό οδηγεί σε μια ιδιαίτερη αίσθηση ταυτότητας. Η λειτουργία της ομάδας καθορίζεται από τους κανόνες συμπεριφοράς, οι οποίοι καθορίζουν την αλληλεπίδραση με τα άλλα μέλη της ομάδας-συμμαθητές και καθηγητές.

## Αξιοποίηση του λαϊκού πολιτισμού με τη χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση

Στα τέλη του 20ού αιώνα, η τεχνολογική πρόοδος ανέτρεψε και πάλι τις προϋπάρχουσες δομές, μεταφέροντας το βάρος της οικονομίας από τη δευτερογενή παραγωγή στη διαχείριση πληροφοριών. Αιχμή του δόρατος της νέας εποχής αποτέλεσαν εφευρέσεις όπως ο προσωπικός υπολογιστής, η κινητή τηλεφωνία και το Διαδίκτυο, όπως προηγουμένως με τον «homo urbanus» (Μερακλής, 1974, στο Βαλασιάδης, Κατσαδώρας, Κακάμπουρα & Φωκίδης, 2017). Προσαρμοζόμενο στις εξελίξεις, το αντικείμενο της λαογραφίας εξακολουθεί να διευρύνεται, αναγνωρίζοντας πλέον τη συμβολή του πολιτισμού του Διαδικτύου στη δημιουργία νέων μορφών λαϊκού πολιτισμού, αλλά και την αποτελεσματικότητά του πολιτισμού στη διάσωση και διάδοση πολλών από τις παραδοσιακές (Κατσαδώρας, 2011, στο Βαλασιάδης, Κατσαδώρας, Κακάμπουρα & Φωκίδης, 2017).

Ο λαϊκός πολιτισμός, σε διάφορες μορφές και εκφάνσεις, κυκλοφορεί πλέον και μέσα από τις νέες τεχνολογίες. Η επιστήμη της λαογραφίας δεν έχει παραλείψει εδώ και αρκετό καιρό να στραφεί προς τον κόσμο της -πολλές φορές- «εικονικής» πραγματικότητας για να μελετήσει όχι μόνο τους νέους τρόπους διάδοσης, μετάδοσης και εξέλιξης του λαϊκού πολιτισμού αλλά και τη δημιουργία νέων μορφών του (Κατσαδώρας, 2017). Όλα τα χαρακτηριστικά στοιχεία της λαϊκής παράδοσης είναι προσβάσιμα και διαθέσιμα μέσω του Διαδικτύου σε μεγαλύτερο αριθμό ατόμων σε όλο τον κόσμο. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα όχι μόνο την ενίσχυση της λαϊκής παράδοσης, αλλά και την εμφάνιση νέων μορφών της, οι οποίες δημιουργήθηκαν αποκλειστικά μέσα στον ηλεκτρονικό κόσμο (Κατσαδώρας, 2013).

Το Διαδίκτυο προσφέρει νέες ευκαιρίες για τη μετάδοση των στοιχείων της λαϊκής παράδοσης και της ανοίγει νέους δρόμους. Έχει σημειωθεί η διαμόρφωση νέων λαϊκών φαινομένων, τα οποία ενισχύουν και συμπληρώνουν τα παλαιότερα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί ο τομέας της λαϊκής λογοτεχνίας (π.χ. παραμύθια). Όσο η διάδοση της λαϊκής λογοτεχνίας στηριζόταν αποκλειστικά και μόνο στον λόγο η ενασχόληση αφορούσε κυρίως δημιουργήματα όπως οι παροιμίες, τα αινίγματα και οι μαντινάδες. Σήμερα όμως, μελετώνται και άλλα δείγματα λαϊκής δημιουργίας όπως είναι τα διάφορα διαδικτυακά ευφυολογήματα, τα οποία σατιρίζουν την επικαιρότητα και τα internet memes. Αυτός ο νέος τρόπος μετάδοσης των πληροφοριών και η ελεύθερη πρόσβαση σε αυτόν, τόσο σε τοπικό όσο και σε παγκόσμιο επίπεδο, βοηθούν στο να έρθουν όλοι πιο κοντά με τη λαϊκή παράδοση, να την εκτιμήσουν και τελικά να την προστατεύσουν (Κατσαδώρας, 2013).

Όλοι οι χρήστες της τεχνολογίας έχουν τη δυνατότητα να γνωρίσουν εκφράσεις της λαϊκής παράδοσης. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω των ιστοσελίδων των Μουσείων, των πολιτιστικών συλλόγων, των ιστοσελίδων κοινωνικής δικτύωσης αλλά και του διαδεδομένου «YouTube», του οποίου το πλέον χαρακτηριστικό στοιχείο είναι το ανέβασμα πολλών βίντεο από διάφορες λαϊκές εκδηλώσεις της καθημερινής ζωής. Εύκολα λοιπόν μπορεί να γίνει η τεχνολογία ένα χρήσιμο εκπαιδευτικό εργαλείο στα χέρια των δασκάλων και των μαθητών, ώστε να προσεγγίσουν υλικό, να το συζητήσουν, να το συσχετίσουν, να το μελετήσουν εις βάθος και εν τέλει να διατηρηθεί και να διασωθεί η λαϊκή παράδοση.

## Ειδική αγωγή και συμβολή ΤΠΕ στη διδασκαλία μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες

Η ειδική αγωγή αποτελεί πρόκληση για τους σύγχρονους εκπαιδευτικούς κύκλους, ενώ είναι επίσης ένας ιδιαίτερα σημαντικός διεπιστημονικός κλάδος της παιδαγωγικής. Η ειδική αγωγή είναι σημαντικός κλάδος της σύγχρονης παιδαγωγικής, έχει πολυδιάστατα πεδία θεωρητικής και ερευνητικής αξιολόγησης και με πρακτικές εφαρμογές. Παράλληλα, αποτελεί ένα πεδίο δυναμικής ανάπτυξης, με στόχο την ολόπλευρη ανάπτυξη των μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες.

Κατόπιν πολλών έντονων συζητήσεων στην επιστημονική κοινότητα σχετικά με την οριοθέτηση και το περιεχόμενο των θεμάτων και των ερευνητικών πεδίων της ειδικής αγωγής εξακολουθούν έως και σήμερα να αποτελούν επίκεντρο συζήτησης και αποκλίσεων. Οι όροι που προτάθηκαν για τον καθορισμό του αντικειμένου του τελικά δεν επιβλήθηκαν. Ως σύγχρονη προσέγγιση θεωρείται ο καθορισμός κάθε φορά της παιδαγωγικής κατάστασης μέσα σε συγκεκριμένο πλαίσιο (Δράκος, 2002).

Στη σύγχρονη εποχή, η οργανωμένη ανάπτυξη του τομέα της ειδικής αγωγής είναι ζωτικής σημασίας, διότι πρέπει να λάβουμε υπόψη ότι υπάρχουν περίπου 180.000 παιδιά με εκπαιδευτικές ανάγκες στην Ελλάδα και μόνο ένα μικρό ποσοστό (περίπου το 16%) αυτών των παιδιών δέχονται οργανωμένη, επιστημονική κατάλληλη βοήθεια και υποστήριξη (Τσιμπιδάκη, 2007).

Πιο συγκεκριμένα, η νομοθεσία της ειδικής αγωγής πρωτοθεσπίστηκε στην Ελλάδα το 1929 με το Νόμο 4397/1929 «Περί στοιχειώδους εκπαίδευσεως» και συνεχίστηκε με μία πληθώρα νόμων, σχετικών με τα άτομα με σωματικές αναπηρίες, με νοητική καθυστέρηση και με διοικητική οργάνωση της ειδικής εκπαίδευσης (Στασινός, 1991· Ξενογιάννη & Υφαντή, 2003). Ωστόσο, ο πολύπτυχος τομέας της ειδικής αγωγής αναπτύσσεται συστηματικά στη δεκαετία του 1970, όπου συγκροτείται στο Υπουργείο Παιδείας (με Υπουργό τον Π. Ζέπο) «Επιτροπή Μελέτης Θεμάτων Ειδικής Αγωγής».

Ο ρόλος του δασκάλου στην ειδική αγωγή είναι πολύ σημαντικός γιατί διαδραματίζει τον διπλό ρόλο του δασκάλου και του συμβούλου θεραπευτή στο μαθητικό και οικογενειακό περιβάλλον. Πρώτον, βοηθά στην έγκαιρη διάγνωση παρατηρώντας και ενημερώνοντας τους γονείς (αρχική αξιολόγηση<sup>2</sup>). Στη συνέχεια ενημερώνει τους γονείς παρακινώντας τους να αναζητήσουν βοήθεια και υποστήριξη για να αναπτύξουν ένα σχέδιο κατάλληλο για κάθε περίπτωση. Αυτό βοηθά στην ανάπτυξη ενός σχεδίου διάρκειας και κατάλληλης έντασης, ώστε η παρέμβαση να είναι πιο δυναμική και επιτυχημένη με βάση τους στόχους και τις δεξιότητες που οφείλει να πετύχει ο εκπαιδευτικός. Σχεδιασμός και εφαρμογή εκπαιδευτικών προγραμμάτων που σχετίζονται με τη βελτίωση των ακαδημαϊκών και κοινωνικών δεξιοτήτων και των δεξιοτήτων αυτοφροντίδας συγκεκριμένων μαθητών. Ταυτόχρονα, κάθε ερέθισμα που θα αναγκάσει τους μαθητές να μάθουν θα πρέπει να αξιοποιηθεί για την αντιμετώπιση των προκλήσεων εντός και εκτός σχολείου και τη βελτίωση της κατάστασης των μαθητών.

Οι σύγχρονες κοινωνικές και πολιτισμικές αλλαγές, οι απαιτήσεις για ίσες ευκαιρίες για όλους, καθώς και η αναποτελεσματικότητα του εκπαιδευτικού συστήματος οδήγησαν σε μια αναθεώρηση της ειδικής αγωγής σε διεθνές επίπεδο. Σήμερα αποτελεί κοινή πεποίθηση ότι τα προβλήματα των παιδιών είναι αποτέλεσμα αλληλεπίδρασης ποικίλων παραγόντων. Αυτή η προοπτική ενισχύει την ολιστική αντιμετώπιση των παιδιών και οδηγεί στην κοινωνική ένταξη όλων των μαθητών. Μέσα σ' αυτό το πλαίσιο, η ειδική αγωγή δεν αποτελεί πλέον έναν εξειδικευμένο κλάδο του εκπαιδευτικού συστήματος, αλλά μια πολυδιάστατη κίνηση με διεπιστημονικό χαρακτήρα (Τζουριάδου, 1995).

Η ένταξη των μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες πραγματοποιείται στη γενική εκπαίδευση σε θέματα που επικεντρώνονται στον τομέα της ειδικής αγωγής. Είναι φανερός ο προβληματισμός σχετικά με την ένταξη, γιατί στην εποχή μας, ακόμη και σήμερα, τα τείχη που υψώνουν οι κοινωνικές δομές, οι κοινωνικές έννοιες και τα κοινωνικά ταμπού κατεβαίνουν ένα-ένα. Όσο υπάρχει άγνοια σχετικά με την ένταξη αυτών των ατόμων δημιουργείται ένα οξυμένο κλίμα ανησυχίας για το μέλλον αυτών των παιδιών.. Δεν υπάρχει σοβαρή εμπειρία και έρευνα για το θέμα της ένταξης στην Ελλάδα. Ωστόσο, αυτά που υπάρχουν δεν χρησιμοποιούνται σωστά. Η πραγματικότητα που βιώνουμε στο σχολείο σήμερα έρχεται σε πλήρη αντίθεση με τη λεγόμενη ολοκληρωμένη ιδεολογία (ή αλλιώς ένταξη).

Ο εκπαιδευτικός, βρίσκεται αντιμέτωπος με μια μεγάλη ποικιλομορφία μέσα στην τάξη και είναι υποχρεωμένος να προσαρμόσει ή να σχεδιάσει το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών (Α.Π.Σ.) με τέτοιο τρόπο ώστε να ικανοποιούνται επαρκώς οι ανάγκες όλων των μαθητών. Ο εκπαιδευτικός κόσμος

---

<sup>2</sup> Η αρχική ή διαγνωστική αξιολόγηση, επικεντρώνεται στις αξιολογικές διαδικασίες, με τελικό σκοπό τη διαμόρφωση των ενεργειών, ώστε να προκύψουν οι αρχικοί/επιδιωκόμενοι στόχοι (Κωνσταντίνου, 2000). Ασχολείται δηλαδή, με τη διδασκαλία, αξιολογούμε λυπόν όλες τις απαραίτητες προϋποθέσεις και όλα εκείνα τα στοιχεία που απαιτούνται, ώστε να επιτευχθεί η μαθησιακή διαδικασία (Ρέλλος, 2003).

αποδέχεται την ιδέα της συνεκπαίδευσης αλλά αναζητά τρόπους εφαρμογής μιας καλής συνεκπαίδευσης.

Τα τελευταία χρόνια όλο και περισσότεροι επιστήμονες εστιάζουν στις δυσκολίες ή και τα ειδικά χαρίσματα που τυγχάνουν να έχουν οι μαθητές<sup>3</sup>. Το πιο σημαντικό όμως, είναι πως η εστίαση, ο χειρισμός και η αντιμετώπιση των δυσκολιών ή των χαρισμάτων, δεν αφορούν μόνο στην μελέτη των ίδιων των μαθητών, αλλά υπάρχει μια στροφή στη μελέτη στον ίδιο τον σχολικό θεσμό. Πώς δηλαδή οι ειδικοί<sup>4</sup> θα διαμορφώσουν και θα εφαρμόσουν κατάλληλα εκπαιδευτικά προγράμματα για την υποστήριξη των μαθητών, με συμβατικά αλλά και τεχνολογικά μέσα.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στην περίπτωση της ειδικής αγωγής είναι σημαντικός καθώς επιτελεί ένα δισυπόστατο ρόλο αυτόν του εκπαιδευτικού και αυτόν του θεραπευτή-συμβούλου σε σχέση με τους μαθητές αλλά και το οικογενειακό περιβάλλον.

Η τεχνολογία πληροφοριών και επικοινωνιών (ΤΠΕ) επιτρέπει στους μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες να αναπτύξουν δεξιότητες και να μετατραπούν από παθητικούς αποδέκτες σε δημιουργούς. Αυξάνουν την αυτοπεποίθησή τους επιτρέποντάς τους να λάβουν πληροφορίες. Ταυτόχρονα, συμμετέχουν επίσης ενεργά στη σχολική κοινότητα ως μέλη της ομάδας και συμμετέχουν ενεργά στην αλληλεπίδραση με άλλα μέλη. Επικοινωνούν με τις τάξεις και γενικά οι ΤΠΕ λειτουργούν βοηθητικά στη διαδικασία κοινωνικοποίησής τους (Ένωση Πληροφορικών Ελλάδος, 2006).

Ο όρος «Μαθησιακή Δυσκολία» χρησιμοποιείται ως όρος-ομπρέλα που περιλαμβάνει κατηγορίες με σωματική και εγκεφαλική λειτουργία. Τα παιδιά με αναπηρίες έχουν επομένως δευτερεύοντα προβλήματα στη μαθησιακή διαδικασία (Δράκος, 2002). Πιο συγκεκριμένα, οι μαθησιακές δυσκολίες αναφέρονται σε μια ετερογενή ομάδα αναπηριών που εκδηλώνονται ως μαθησιακές δυσκολίες στην ανάγνωση, τη γραφή και τα μαθηματικά. Οι διαταραχές αυτές είναι εγγενείς στο άτομο και οφείλονται σε δυσλειτουργία του κεντρικού νευρικού συστήματος και δεν απαλείφονται σε όλη τη ζωή του. Βασικό αίτιο του προβλήματος είναι η δυσλειτουργία του κεντρικού νευρικού συστήματος και αφορά το 20-25% του μαθητικού πληθυσμού (Παντελιάδου, 2000-Πόρποδας, 2003).

Οι εκπαιδευτικοί είναι κυρίως λειτουργοί με ήθος. Πέρα από το εκπαιδευτικό έργο που παρέχουν, πρέπει επίσης να βασίζονται στις σκέψεις, τις εμπειρίες και τα προβλήματα των μαθητών για να τα προωθήσουν, να οργανώσουν δραστηριότητες με νόημα για τα παιδιά και να χρησιμοποιήσουν πειράματα και εξερευνησεις για να τονώσουν τη σκέψη, τη φαντασία και τις ικανότητές τους. Η δημιουργικότητα βοηθά τα παιδιά να «ανθίσουν» (Νέο Σχολείο, 2011). Ωστόσο, για να επιτύχει τον στόχο του, ο δάσκαλος πρέπει να ακολουθήσει μια μέθοδο που ταιριάζει στις ιδιαίτερες ανάγκες του μαθητή. Ο υπολογιστής μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για ειδική εκπαίδευση επειδή προωθεί την εξατομικευμένη και διαφοροποιημένη διδασκαλία και χρησιμοποιείται ως εργαλείο έρευνας και επικοινωνίας (ΔΕΠΠΣ, 2002). Η ολοκληρωμένη εκπαιδευτική διαδικασία είναι συνοπτική και συγκεκριμένη. Είναι ένα μάθημα που ακολουθεί συγκεκριμένες αρχές, ανάλογα με την κατάσταση του κάθε μαθητή.

Η χρήση των ΤΠΕ σε άτομα με αναπηρία ή ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες μπορεί, γενικά, να κατηγοριοποιηθεί, ως αντισταθμιστική, με την κάλυψη πολλών φυσικών, επικοινωνιακών και

<sup>3</sup> Οι χαρισματικοί μαθητές ανήκουν και αυτοί στο πλαίσιο της ειδικής αγωγής.

<sup>4</sup> Η διεπιστημονική ομάδα ή αλλιώς η ή θεραπευτική ομάδα στην οποία συμμετέχουν ειδικοί, όπως ψυχίατρος, ψυχολόγος, κοινωνικός λειτουργός, νοσηλεύτης και εργοθεραπευτής και κατά περίπτωση, ενδέχεται να συμμετέχουν ειδικοί παιδαγωγοί, λογοθεραπευτές. Η κατανομή των ρόλων για την διάγνωση και τη θεραπεία εξαρτάται από τις ειδικότητες που συμμετέχουν κατά περίπτωση. Συγκεκριμένα, ο κοινωνικός λειτουργός, αφού πρώτα λάβει το κοινωνικό και οικογενειακό ιστορικό του εξυπηρετούμενου, δίνει πληροφορίες για την κατάσταση του ατόμου και του κοινωνικού περιβάλλοντος και μπορεί να συνδέσει το περιβάλλον του ενδιαφερόμενου με το θεματικό πλαίσιο. Τα μέλη της διεπιστημονικής ομάδας έχουν τακτικές συναντήσεις, στις οποίες ανταλλάσσουν πληροφορίες για την πορεία του εξυπηρετούμενου και σχεδιάζουν τη θεραπεία του σε βάθος χρόνου, με συγκεκριμένη στοχοθεσία. Η διεπιστημονική ομάδα σε ένα παρεμβαίνει περιορισμένα στο κοινωνικό περιβάλλον και επικεντρώνεται κυρίως στην προσωπική αλλαγή των ατόμων στα οποία απευθύνεται, εκτός εξαιρετικών περιπτώσεων, όπου εκεί υπάρχει διαφορετική προσέγγιση (Κομπότη, 2014).



μαθησιακών ελλείψεων, ως διδακτική, με προγράμματα καθοδήγησης και εξατομικευμένης διδασκαλίας, ως διερευνητική, με την αξιοποίηση διερευνητικών περιβαλλόντων μάθησης, ως εργαλειακή, με την ανάπτυξη δεξιοτήτων, μέσω της χρήσης τεχνολογικών εργαλείων, ως επικοινωνιακή, με την χρήση υποστηρικτικών συσκευών, οι οποίες βοηθούν τους μαθητές, ώστε να επικοινωνούν (π.χ. φωνή από συνθεσάιζερ), ως αξιολογική, με μια βασισμένη σε υπολογιστή αξιολόγηση και τέλος, ως διαχειριστική, με την ανάπτυξη, εκ μέρους των δασκάλων, εξατομικευμένων σχεδίων για την αντιμετώπιση μαθησιακών δυσκολιών (Μαστρογιάννης, 2014). Σε αυτό το πλαίσιο, η χρήση νέων τεχνολογιών παρέχει την ευκαιρία να διαφοροποιηθεί η διδασκαλία, λαμβάνοντας παράλληλα υπόψη τις ειδικές συνθήκες των μαθητών και παρέχοντας ανατροφοδότηση σε μαθητές και δασκάλους. Η διαφοροποιημένη διδασκαλία είναι ένας οργανωμένος και ταυτόχρονα ευέλικτος τρόπος προληπτικής προσαρμογής της διδασκαλίας και της μάθησης, ώστε η διδασκαλία να είναι στο επίπεδο των μαθητών, ώστε να μπορούν να αναπτυχθούν όσο το δυνατόν περισσότερο και να είναι σε θέση οι εκπαιδευτικοί να καλύψουν τις διαφορετικές ανάγκες των μαθητών όσον αφορά τα μαθησιακά προφίλ, τα ενδιαφέροντα και προετοιμασία μελέτης (Βαθρακόγιαννη, Πιτσαδιώτη & Χαλιώτη, 2018).

Όσον αφορά τη φυσική πρόσβαση, οι υπολογιστές παρέχουν φυσική πρόσβαση σε μαθητές με σωματικές αναπηρίες (π.χ. διακόπτες μπορούν να χρησιμοποιηθούν ακόμη και με κίνηση των βλεφάρων, χρήση φορητών επικοινωνιακών μηχανημάτων τα οποία αντικαθιστούν την ομιλία προσφέροντας δακτυλογραφημένα μηνύματα κτλ.). Στη γνωστική πρόσβαση, οι υπολογιστές παρέχουν γνωστική πρόσβαση σε μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες, π.χ. η χρήση εικόνων (makaton) μέσα σε γραπτά κείμενα βοηθά στην εκμάθηση ανάγνωσης. Τέλος, στην υποστηρικτική βοήθεια, μεγάλο μέρος των μαθητών που αντιμετωπίζει δυσκολίες στη μάθηση δέχεται υποστήριξη, ανατροφοδότηση (Τσικολάτας, 2011).

## **Εφαρμογές του λαϊκού πολιτισμού μέσω των ΤΠΕ σε μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες**

Σύμφωνα με μελέτη που διεξήγαγε η Μπόνια (2018) με στόχο να μελετήσουν οι μαθητές την Ιστορία με έναν εναλλακτικό, μη-παραδοσιακό και ενδιαφέροντα τρόπο μέσω της αισθητικής/ιστορικής προσέγγισης των δημοτικών τραγουδιών (κομμάτι της λαϊκής παράδοσης), της ανάλυσης και της επεξεργασίας τους ώστε οι μαθητές, όχι μόνο να γνωρίσουν τον πολιτιστικό τους πλούτο αλλά κυρίως τα ιστορικά γεγονότα ή τις ιστορικές προσωπικότητες που υπήρξαν η αφορμή ή η πηγή έμπνευσης για να δημιουργηθούν αυτά τα άσματα. Σύμφωνα λοιπόν με τα συμπεράσματα της έρευνας, καταλήγει στο συμπέρασμα ότι η μουσική και ειδικότερα το δημοτικό τραγούδι, αποτελούν πράγματι κίνητρο για τους μαθητές. Επιπλέον, τους βοήθησε να συνειδητοποιήσουν ότι το δημοτικό τραγούδι αποτελεί μια ιστορική πηγή, την οποία μπορούμε να αναλύσουμε, να συγκρίνουμε με άλλες πηγές και έτσι να διεισδύσουμε στα συναισθήματα και στη νοοτροπία των ανθρώπων του παρελθόντος. Επιπλέον, η χρήση των υπολογιστών για την ακρόαση των μουσικών κομματιών, την αναζήτηση πληροφοριών και φωτογραφιών και την περιήγηση ηλεκτρονικών χαρτών ενεργοποιεί σε μεγάλο βαθμό το ενδιαφέρον και τη συμμετοχή τους στο μάθημα της ιστορίας, ευαισθητοποιώντας το προσωπικό στυλ μάθησης και τις ανάγκες του κάθε μαθητή χωριστά. Επίσης, συμβάλλει στην εμπλοκή των μαθητών σε δραστηριότητες που αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα, και τις ικανότητες υψηλότερου επιπέδου σκέψης, όπως η ικανότητα ανάλυσης και σύνθεσης πληροφοριών, σχεδιασμού και οργάνωσης δράσεων σ' ένα πλαίσιο σχέσεων ομαδικότητας και συνεργασίας, ενώ δίνει την ευκαιρία σε όλους/ες να πετύχουν καλύτερα αποτελέσματα στην εργασία τους, αυξάνοντας έτσι την αυτοεκτίμησή τους. Τέλος, μειώνει μαθησιακά τις διαφορές ανάμεσα στους μαθητές με ή χωρίς μαθησιακά προβλήματα.

Σύμφωνα με έρευνα πεδίου των Βαγή, Αρβανίτη, Δασκάλου και Νομικού (2010) η ευαισθητοποίηση και πληροφόρηση των παιδιών σε θέματα της λαϊκής μας παράδοσης όπως π.χ. η ενασχόλησή τους με την λαϊκή παραμυθολογία, τα ήθη και τα έθιμα ή και πρακτικές της

καθημερινότητας, τους επιτρέπει να προβληματισθούν σχετικά και να προχωρήσουν σε συγκρίσεις με την σύγχρονη κοινωνική πραγματικότητα. Μέσα στα πλαίσια της διδασκαλίας του πολιτισμού μας πραγματοποιήθηκαν σχετικά προγράμματα σε νηπιαγωγεία της 3ης και της 52ης Περιφ. Προσχολικής Αγωγής της Νομαρχίας Αττικής, με στόχο την αφύπνιση του ενδιαφέροντος των παιδιών για θέματα που συνδέονται με την πολιτιστική κληρονομιά και με την ιστορική εξέλιξη των ανθρωπίνων δραστηριοτήτων και τελικά τη μελέτη από τα ίδια τα παιδιά των παραδόσεων του λαού μας. Οι μαθησιακοί στόχοι ετέθησαν από τα ίδια τα παιδιά και ήταν συναφείς με τα ενδιαφέροντα τους. Τα παιδιά έγιναν ενθουσιώδεις μικροί ερευνητές και προκάλεσαν το οικογενειακό τους περιβάλλον σε συζητήσεις, με αποτέλεσμα να μπορούν να μιλούν για τα αντικείμενα που έφερναν στο σχολείο, για τη χρήση και την ιστορία τους. Η «παραδοσιακή γωνιά» μεταμορφώνεται στην αγαπημένη τους γωνιά, προκύπτει πως είναι ένας δημιουργικός χώρος παιχνιδιού με καθορισμένο ρόλο και ένας πόλος έλξης και αλληλεπίδρασης για μαθητές και άλλα γειτονικά σχολεία -μέσα από κοινές δράσεις (π.χ. τα ευρωπαϊκά προγράμματα e-Twinning). Καλλιεργείται κλίμα αποδοχής, συνεργασίας και αλληλοσεβασμού μεταξύ των παιδιών και μεταξύ των παιδιών και της νηπιαγωγού. Η ανακάλυψη όλων αυτών των νέων στοιχείων έκανε τη διαδικασία ακόμα πιο συναρπαστική και ενέπνευσε νέα ερωτήματα. Οι στοχαστικές ερωτήσεις που τίθενται στα παιδιά έχουν σχεδιαστεί για να εξερευνήσουν το μυαλό τους, δημιουργώντας έναν διάλογο μεταξύ των παιδιών και της νηπιαγωγού. Κατέληξαν στο συμπέρασμα πως τα παιδιά είναι πρόθυμα να μοιραστούν γνώσεις και συναισθήματα προκειμένου να διαδώσουν την πολιτιστική τους κληρονομιά. Αυτή η μεταφορά των εμπειριών των παιδιών στο περιβάλλον του σπιτιού έχει κάνει πιο ευαίσθητους τους γονείς, οι οποίοι στρέφονται στο νηπιαγωγείο προκειμένου να βρουν νέους τρόπους προσέγγισης της παράδοσης από την πλευρά της οικογένειας. Η νηπιαγωγός ανέλαβε ρόλο συνεργάτη και βοηθού στην προσπάθεια των παιδιών για την κατάκτηση της γνώσης.

Σύμφωνα με έρευνα των Kakamprouga, Katsadoros, Nounanaki και Kolokythas (2017), με αποτελέσματα ερευνών που υλοποιήθηκαν σε όλη την Ελλάδα και αφορούν εκπαιδευτικά προγράμματα και δραστηριότητες για τον λαϊκό πολιτισμό όπως αυτά εμφανίζονται στις ιστοσελίδες ελληνικών δημόσιων και ιδιωτικών Δημοτικών Σχολείων και Νηπιαγωγείων, αξιοποιώντας τη διαδικτυακή συλλογή δεδομένων. Παρατηρήθηκε μεγάλη αύξηση στις δημοσιεύσεις περί του λαϊκού πολιτισμού (σύνολο 1187) μεταξύ 2011-13. Πρέπει να συνδεθεί με νέα μαθήματα (αναφερόμενοι σε ένα νέο εμπλουτισμένο Α.Π.) στο νέο -πιο σύγχρονο- σχολείο. Η λαϊκή κουλτούρα διδάσκεται κυρίως μέσω των τεχνών (δράμα, μουσική, χορός, ζωγραφική κ.λπ.) σε ποικίλα βιωματικά έργα βασισμένα στη μάθηση, με τους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία. Κατέληξαν στο συμπέρασμα πως όσον αφορά τον λαϊκό πολιτισμό, η άυλη κληρονομιά (τελετουργίες, προφορικές παραδόσεις, μουσική, χορός) φαίνεται να υπερτερεί του υλικού πολιτισμού (φαγητό, παραδοσιακές τέχνες και επαγγέλματα). Σε πολλά έργα παρουσιάζονται οι δυναμικές διαστάσεις του λαϊκού πολιτισμού, οι συμβολικές του πτυχές που συνδέουν τον πολιτισμό, παρελθόν και παρόν με τους μαθητές, ο μετασχηματισμός και η κοινωνική του προσαρμογή. Μπορεί επίσης να παρατηρήσει κανείς την «εκμετάλλευση» του λαϊκού πολιτισμού στο πλαίσιο της πολυπολιτισμικής εκπαίδευσης. Ωστόσο, τα αποτελέσματα αυτά δεν είναι ποσοτικά. Από την άλλη, δείχνουν μια τάση προς τον δάσκαλο για την παρουσίαση πτυχών από άλλους πολιτισμούς, μέσα από πολλές αξιολογικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες, με στόχο την πολιτιστική συνείδηση καθώς και τον σεβασμό προς την ετερότητα.

Ο Αλέξανδρος Καπανιάρης (2017) διεξήγαγε μια ολοκληρωμένη μελέτη στα πλαίσια της διδακτορικής του διατριβής για το αν δηλαδή ο συνδυασμός των διαδραστικών τεχνολογιών ψηφιακού εμπλουτισμού, με προσθήκη άλλων μέσων και διδακτικών στρατηγικών (επισκέψεις και έρευνα σε πραγματικές πηγές), μπορεί να αποδειχθεί πιο αποτελεσματικός από μια αναλογική εμπλουτισμένη διδασκαλία και στο πεδίο του λαϊκού πολιτισμού. Πρέπει να τονισθεί πως στο δείγμα του ήταν μαθητές της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης [Δημοτικά Σχολεία (συγκεκριμένα της Ε' τάξης) -όχι Νηπιαγωγεία] του Νομού Μαγνησίας Γενικής Εκπαίδευσης, ενδεχομένως στα πλαίσια του συμπεριληπτικού σχολείου να φοιτούσαν και μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Τα αποτελέσματα της έρευνάς του κατέδειξαν πως οι μαθητές προτιμούν αυθεντικά πλαίσια μάθησης,

έρευνας και εμπειριών, αναζητώντας ένα συνδυασμό εργαλείων διδασκαλίας και διαφορετικότητας σε όλες τις μορφές, είτε στην περίπτωση της ψηφιακά εμπλουτισμένης διδασκαλίας είτε στην περίπτωση της αναλογικά εμπλουτισμένης διδασκαλίας, απολαμβάνοντας την τεχνολογία αλλά μαθαίνοντας συνδυασμένα εργαλεία, ειδικά πραγματικές καταστάσεις, θέλοντας να διδάξουν θέματα που είναι διεπιστημονικά και σχετίζονται με δραστηριότητες, είναι πιο εξοικειωμένοι με τις εικόνες παρά με το κείμενο, επομένως η χρήση περιβαλλόντων πολυμέσων είναι χρήσιμη για αυτούς, όπως το λογισμικό συγγραφής εμπλουτισμένων βιβλίων. Τα μέλη μετά την ολοκλήρωση των διδακτικών παρεμβάσεων, συμφώνησαν ότι ο λαϊκός πολιτισμός υπάρχει και σήμερα ως σημαντική έκφραση της κοινωνίας. Οι μαθητές ενώ δηλώνουν ότι τους αρέσει πρώτιστα και σε μεγάλο βαθμό η χρήση των Τ.Π.Ε. στη διδασκαλία, δε δηλώνουν το ίδιο και σε ό,τι αφορά τη μάθηση, δηλαδή το τι τελικά μαθαίνουν και τέλος, δεν είχαν προβλήματα στην εκμάθηση εργαλείων Τ.Π.Ε., και αυτό δείχνει τη μεγάλη εξοικείωσή τους με τις τεχνολογίες, αλλά και γενικότερα την ευκολία τους να ενσωματώσουν εργαλεία Τ.Π.Ε. σε ευρύτερο πεδίο αντικειμένων.

Οι Ζώη και Λούρδη (2016) προτείνουν την αξιοποίηση των ψηφιακών συλλογών<sup>5</sup> κατά τη διδακτική πράξη. Ανάμεσα σε άλλες αναφέρουν την Ψηφιακή Βιβλιοθήκη «Πέργαμος» και την Ψηφιακή Συλλογή Λαογραφικού Αρχείου και Μουσειακής Συλλογής του Σπουδαστηρίου Λαογραφίας του Πανεπιστημίου Αθηνών. Αναφέρουν πως όταν η εκπαιδευτική κοινότητα της υποχρεωτικής βαθμίδας συνεργάζεται με φορείς ακαδημαϊκού επιπέδου, το επιθυμητό αποτέλεσμα (μάθηση) θα αποβεί σε μία αξιόλογη διερευνητική διαδικασία, με ενδιαφέροντα και αξιοσημείωτα αποτελέσματα, πέρα από την κατάκτηση στείων γνώσεων. Θα προκύψει η ενίσχυση της αυτο-εκτίμησης, αλλά και η ανάπτυξη της συλλογικής ταυτότητας σε ένα ευρύτερο επίπεδο - τοπικό, εθνικό και παγκόσμιο.

### Συμπεράσματα

Η εφαρμογή και αξιοποίηση της ψηφιακής τεχνολογίας αποτελεί μια καινοτομία στην εκπαίδευση και όταν ο εκπαιδευτικός είναι σωστά ενημερωμένος για τις νέες τάσεις και εφαρμογές της στην παιδαγωγική και εκπαιδευτική πράξη (θεωρίες μάθησης), τότε η προστιθέμενη παιδαγωγική αξία της επιφέρει μόνο αξιοσημείωτα αποτελέσματα όχι μόνο στην γνώση (εκπαιδευτική πράξη), αλλά και στην προσωπικότητα των μαθητών (παιδαγωγική πράξη). Η τεχνολογία αποτελεί κίνητρο μάθησης, συμβάλλει στην έννοια της διαφορετικότητας, αλλά κυρίως στην αποδοχή της και τέλος, θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε πως συμβάλλει στην ομαλότερη ένταξη και αφομοίωση των παιδιών με ειδικές ανάγκες στα τμήματα ένταξης τάξεων της σχολικής ηλικίας. Συμπερασματικά, αναφέρουμε ότι η επίδραση της παιδικής λογοτεχνίας, θεωρείται αναμφισβήτητη, για την ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού. Σε συνδυασμό με την εφαρμογή της τεχνολογίας, μπορούμε να επιτύχουμε πολλά περισσότερα και με συγκεκριμένες δραστηριότητες πιο εξειδικευμένες που στοχεύουν στην επίτευξη της διαφορετικότητας και της ένταξης σε οργανωμένα σχολικά περιβάλλοντα.

### Βιβλιογραφία

- Αρβανίτη, Ε. (2013). Εκπαιδευτικές κοινότητες πρακτικής και επαγγελματική μάθηση στο νέο σχολείο. *Εκπαιδευτικός κύκλος 1(1)*, 8-29.
- Βαγή-Σπύρου, Ε., Αρβανίτη-Παπαδοπούλου, Π., Δασκάλου, Χ., & Νομικού, Μ. (2010). *Η διδασκαλία στοιχείων λαογραφίας και πολιτισμού στο νηπιαγωγείο: δύο παραδείγματα μέσα σε τάξεις νηπιαγωγείων*. Πρακτικά του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και

<sup>5</sup> Ως ψηφιακή συλλογή ορίζεται «το οργανωμένο σύνολο ψηφιακών αντικειμένων πληροφόρησης, τα μεταδεδομένα που περιγράφουν κάθε αντικείμενο χωριστά και αυτά που περιγράφουν συνολικά τη συλλογή» (Cole, 2001, στο Ζώη & Λούρδη, 2016, σ. 1187).

- Εκπαίδευσης (ΕΛΛ.Ι.Ε.Π.ΕΚ.), 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Μαθαίνω πώς να μαθαίνω», 7-9 Μαΐου 2010
- Βαθρακογιάννη, Μ., Πιτσαδιώτη, Π., & Χαλιώτη, Β. (2018). *Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση της Ειδικής Αγωγής*. Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης, 8, 47-57.
- Βαλασιάδης, Ε., Κατσαδώρας, Γ., Κακάμπουρα, Ρ., & Φωκίδης, Ε. (2017). *Λαϊκός Πολιτισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*. Πρακτικά του 4ου Συνεδρίου «Νέος Παιδαγωγός», Αθήνα (Ίδρυμα Ευγενίδου) 1 & 2 Απριλίου 2017 [e-Book/pdf], 1026-1033.
- Βούλτσιου, Ε. (2007). *Ενσωμάτωση των Νέων Τεχνολογιών στη Μέση Εκπαίδευση. Διαδικασίες-Προβλήματα-Επιπτώσεις σε διδάσκοντες και διδασκόμενους*. Θεσσαλονίκη: Πανεπιστήμιο Μακεδονίας.
- Δράκος, Γ., (2002). *Σύγχρονα Θέματα της Ειδικής Παιδαγωγικής, προβληματισμοί, αναζητήσεις και προοπτικές*. Αθήνα: Ατραπός.
- Ένωση Πληροφορικών Ελλάδος. Ανάκτηση στις 28/09/2021 από: <https://www.epe.org.gr/meleth/final/MEP2006-3.pdf>
- Ζουγιάννου, Α. (2020). *Η αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης λαϊκών παραμυθιών στη διδασκαλία της γλώσσας στο δημοτικό (μεταπτυχιακή εργασία)*. Ρόδος: Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Ζώη, Σ., & Λουρδή, Ε. (2016). *Ο λαϊκός πολιτισμός στην εποχή των ΤΠΕ*. Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης, 1184-1199.
- Κακάμπουρα, Ρ. (2010). *Διδακτική του λαϊκού πολιτισμού στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση*. Πρακτικά 1ου Πανελληνίου Συνεδρίου Επιστημών Εκπαίδευσης, (Αθήνα, 28-31 Μαΐου 2009), τόμος Β', 215-223, Αθήνα, Σμυρنيωτάκης.
- Καλογιαννάκης, Μ., Ζαράνης, Ν., & Παπαδάκης Σ. (2013). *Χρήση Έξυπνων Κινητών Συσκευών στην Προσχολική Εκπαίδευση για τη Διδασκαλία Ρεαλιστικών Μαθηματικών και Φυσικών Επιστημών: μια επισκόπηση του πεδίου*. Πρακτικά Η εκπαίδευση στην εποχή των ΤΠΕ. Αθήνα: 19-20 Οκτωβρίου 2013.
- Καπυγιάννης, Α. (2017). *Λαϊκός Πολιτισμός και Εκπαίδευση: Ο ρόλος της Πληροφορικής και των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην παραγωγή ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού*. Διδακτορική διατριβή. Ρόδος: Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Καπλάνογλου, Μ. (2014). *Η λαογραφική έρευνα για το Παραμύθι και ο Κατάλογος των Ελληνικών Μαγικών Παραμυθιών*. Αθήνα: Ε.Κ.Π.Α
- Κασσωτάκης, Μ., & Φλουρής, Γ. (2006). *Μάθηση και διδασκαλία*. Αθήνα.
- Κατσαδώρας, Γ. (2011). *Ο λαϊκός πολιτισμός την εποχή της παγκοσμιοποίησης*. Στο Π. Φώκιαλη, Ν. Ανδρεαδάκης, & Γ. Ξανθάκου (Επιμ.), *Διεργασίες σκέψης στο σχολείο και την κοινωνία*, τόμος Α' (90-99). Αθήνα: Πεδίο.
- Κατσαδώρας, Γ. (2013). *Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα*. Στο Γ. Κόκκινος & Μ. Μοσκοφόγλου-Χιονίδου (επιμ.) *Επιστήμες της Αγωγής: Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σσ. 99-122). Ταξιδευτής.
- Κατσαδώρας, Γ. (2017). *Σύγχρονες μεταπλάσεις των παραμυθιών των αδελφών Grimm. Παιχνίδια ρόλων και υπολογιστών*. Στο Μ. Γ. Μερακλής, Γ. Παπαντωνάκης, Χρ. Ζαφειρόπουλος, Μ. Καπλάνογλου & Γ. Κατσαδώρας (Επιμ.). *Το παραμύθι από τους αδερφούς Grimm στην εποχή μας. Διάδοση και μελέτη (763-771)*. Αθήνα: Gutenberg.
- Κομπότη, Δ. (2014). *Κοινωνική Εργασία με Εξαρτημένα Άτομα. Η συμβολή των κοινωνικών λειτουργών στον τομέα των εξαρτήσεων*. Ανάκτηση από ocr.teiath.gr.
- Κυνηγός, Χ. (1995). *Η ευκαιρία που δεν πρέπει να χαθεί. Η υπολογιστική τεχνολογία ως εργαλείο έκφρασης και διερεύνησης στη γενική παιδεία*. Στο Α. Καζαμίας & Μ. Κασσωτάκης (Επιμ.), *Ελληνική εκπαίδευση. Προοπτικές Ανασυγκρότησης και Εκσυγχρονισμού* (396-416). Αθήνα: Σείριος.
- Μαλαφάντης, Κ. (2001). *Το Παραμύθι Στην Εκπαίδευση. Ψυχοπαιδαγωγική διάσταση και αξιοποίηση*. Αθήνα: Διάδραση.

- Μαστρογιάννης, Α. (2014). *Ο υπολογιστής ειδικό, γνωστικό και υποστηρικτικό εργαλείο στην Ειδική Αγωγή: Μερικές παραδειγματικές, συνηγορικές περιπτώσεις*. Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης, 309-327
- Μερακλής, Μ. Γ. (1974). Ο άνθρωπος της πόλης, *Λαογραφία*, 29, 71-84.
- Μπόνια, Β. (2018). *Μαθαίνω την ιστορία του τόπου μου με το δημοτικό τραγούδι*. Πρακτικά Συνεδρίου: «Αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στη Διδακτική Πράξη»-«Τεχνολογίες, Τέχνες & Πολιτισμός στην Εκπαίδευση», Θεσσαλονίκη, 27-29 Απριλίου 2018.
- Μπράτιτσης, Θ., (2011). *Οι ΤΠΕ στα Προγράμματα Σπουδών των Παιδαγωγικών Τμημάτων Νηπιαγωγών*. 2ο Πανελλήνιο Συνέδριο. Πάτρα.
- Νέο Σχολείο (Σχολείο 21ου αιώνα)-Νέο Πρόγραμμα Σπουδών, *Οριζόντια Πράξη*. (2011). Πρόγραμμα σπουδών για το Νηπιαγωγείο. Αθήνα.
- Νικολοπούλου, Κ. (2010). *Αξιοποίηση του υπολογιστή σε τάξεις νηπιαγωγείων: λόγοι χρήσης και τρόποι ένταξης*. 7ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», τόμος II, σ. 505-512, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Κόρινθος, 23-26 Σεπτεμβρίου 2010.
- Παντελιάδου, Σ. (2000). *Μαθησιακές δυσκολίες και εκπαιδευτική πράξη. Τι και Γιατί*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Πόρποδας, Κ. Δ. (2003). *Διαγνωστική Αξιολόγηση και Αντιμετώπιση των μαθησιακών δυσκολιών στο Δημοτικό Σχολείο (Ανάγνωση, Ορθογραφία, Δυσλεξία, Μαθηματικά)*. Πάτρα.
- Ρέλλος, Ν. (2003). *Έλεγχος μάθησης-Αξιολόγηση μαθητικής επίδοσης*. Αθήνα: Gutenberg.
- Σάλμοντ, Ε. (2006). *Η παιδαγωγική σημασία και αξιοποίηση του λαϊκού παραμυθιού για το παιδί με ειδικές εκπαιδευτικές και κοινωνικές ανάγκες και δυνατότητες*. Πρακτικά του 1ου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Λαϊκός Πολιτισμός και Εκπαίδευση. Βόλος.
- Στασινός, Δ. Π. (1991). *Η Ειδική Εκπαίδευση στην Ελλάδα. Αντιλήψεις Θεσμοί και Πρακτικές-Κράτος και Ιδιωτική Πρωτοβουλία (1906-1989)*. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg.
- Τζουριάδου, Μ. (1995). *Ο λόγος του παιδιού προσχολικής ηλικίας*. Αθήνα: Προμηθεύς.
- Τσικολάτας, Α. (2011). *Οι ΤΠΕ ως Εκπαιδευτικό Εργαλείο στην Ειδική Αγωγή*. Αθήνα.
- Τσιμπιδάκη, Α. (2007). *Παιδί με Ειδικές Ανάγκες, Οικογένεια και Σχολείο*. Αθήνα: Ατραπός.
- Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων-Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. (2002). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης*. Αθήνα.
- Χατζηγεωργίου, Γ. (2012). *Γνώθι το curriculum. Γενικά και ειδικά θέματα αναλυτικών προγραμμάτων και διδακτικής*. Αθήνα: Διάδραση.
- Kakampoura, R., Katsadoros, G., Nounanaki, A., & Kolokythas, D. (2017). Educational Activities Concerning Folk/Popular Culture in Greek Primary School Websites. *European Scientific Journal*, Vol.13, No.10, 246-262.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

## Πηγές

ΔΕΠΠΣ (2002). Ανάκτηση στις 17/10/2021 από: <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>

Ξενογιαννη, Δ., & Υφαντή, Α. (2003). Η πολιτική της Ειδικής Αγωγής στην Ελλάδα. Μια ιστορική ανασκόπηση και μια ιστορική προσέγγιση. Διαθέσιμο στον ιστότοπο: [http://www.pee.gr/wpcontent/uploads/praktika\\_synedrion\\_files/e21\\_11\\_03/sin\\_ath\\_mer\\_c/the\\_m\\_enot\\_vi/xsenogianni\\_ifanti.html](http://www.pee.gr/wpcontent/uploads/praktika_synedrion_files/e21_11_03/sin_ath_mer_c/the_m_enot_vi/xsenogianni_ifanti.html)

## Μοντελοποίηση προγράμματος διαχείρισης εκκλησιαστικού κειμηλίου ως συμβολή των προηγμένων τεχνολογιών στην Ψηφιακή Λαογραφία

*Αικατερίνη Κορωναίου, Δημήτριος Κοτσιφάκος, Χρήστος Δουληγέρης*

Πανεπιστήμιο Πειραιώς

[kkate1996@windowslive.com](mailto:kkate1996@windowslive.com), [kotsifakos@unipi.gr](mailto:kotsifakos@unipi.gr), [cdoulig@unipi.gr](mailto:cdoulig@unipi.gr)

### Περίληψη

Τα εκκλησιαστικά κειμήλια εντάσσονται στο γενικότερο πλαίσιο της πολιτιστικής κληρονομιάς. Αποτελούν έργα τέχνης από τη Βυζαντινή, τη μεσαιωνική και τη νεότερη εποχή και, ειδικότερα, της κεραμικής, της ζωγραφικής, της γλυπτικής, και της χαρακτικής. Τα κειμήλια αυτά αποτελούν εκδηλώσεις του πνεύματος ανθρώπων με θρησκευτική πίστη και καλλιτεχνικές ευαισθησίες καθώς και ιστορικές μαρτυρίες περιόδων -λιγότερο ή περισσότερο- προγενέστερων από τη σημερινή. Στην παρούσα δημοσίευση, αναδεικνύουμε έναν απλό αλλά αξιοποιήσιμο τρόπο για να επιτευχθεί ένα έργο ψηφιοποίησης στον χώρο των εκκλησιαστικών κειμηλίων, δίνοντας έμφαση στις απαραίτητες προϋποθέσεις που θα πρέπει να ισχύσουν για μια τέτοια εργασία. Ως προς το ψηφιακό σκέλος της ανάπτυξης (τεχνολογική καινοτομία), στο άρθρο αυτό παρουσιάζονται οι διαδικασίες ψηφιοποίησης ενός οικογενειακού εκκλησιαστικού κειμηλίου. Η συγκεκριμένη εργασία μπορεί, υπό προϋποθέσεις και σε κάποιες περιπτώσεις, να αποτελέσει ένα μοντέλο-πρότυπο για την ψηφιοποίηση μέρους των διαθέσιμων εκκλησιαστικών κειμηλίων. Η κύρια θέση μας σχετικά με την ανάπτυξη της έρευνας είναι ότι η ψηφιοποίηση των εκκλησιαστικών κειμηλίων αποτελεί μια καινοτόμο μέθοδο για τη διασφάλισή τους και την επιβίωσή τους. Παράλληλα, μια τέτοια προσέγγιση θα καταστήσει εφικτή την πρόσβαση και τη μελέτη των εκκλησιαστικών κειμηλίων από οποιοδήποτε σημείο της γης. Αυτό το στοιχείο θεωρούμε ότι αποτελεί και τη σημαντικότητα της δημοσίευσης αυτής.

**Λέξεις-κλειδιά:** εκκλησιαστικό κειμήλιο, εργασίες ψηφιοποίησης, μοντελοποίηση εργασιών, προηγμένες τεχνολογίες, ψηφιακή λαογραφία.

### Abstract

Ecclesiastical relics are part of the general context of cultural heritage. They are works of art from Byzantine, medieval and modern times, particularly ceramics, painting, sculpture, and engraving. These relics are manifestations of the spirit of people with religious faith and artistic sensibilities as well as historical testimonies of periods -more or less- earlier than today. In this post, we highlight a simple but useful way to achieve a digitization project in the field of ecclesiastical relics, emphasizing the necessary conditions that should apply to such work. Regarding the digital part of development (technological innovation), this article presents the processes of digitization of a specific family church heirloom. The specific work can, under conditions and in some cases, constitute a model-standard for the digitization of part of the available ecclesiastical relics. Our main position regarding the development of research is that the digitization of ecclesiastical relics is an innovative method for their safeguarding and survival. At the same time, such an approach will make it possible to access and study ecclesiastical relics from anywhere on earth. We consider this element to be the importance of this publication.

**Keywords:** advanced technologies, digital folklore, digitization works, ecclesiastical relics, modeling works.

«...Και ζωὴν τοῦ μέλλοντος αἰῶνος...»

## Εισαγωγικά

Η πορεία της Ορθόδοξης εκκλησίας μέσα στον χρόνο είναι μια σημαντική πλευρά της ελληνικής ιστορίας. Είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τη ελληνική λαογραφία γιατί μαζί οριοθετούν χρονικά κοντινές περιόδους (Μερακλής, 2011). Η έλλειψη γνώσεων των ανθρώπων που δραστηριοποιούνται στον χώρο της εκκλησίας έχουν οδηγήσει σε ανεπανόρθωτες καταστροφές και γι' αυτό κρίνεται αναγκαία, πέρα από την κατάλληλη εκπαίδευσή τους, η χρήση νέων μεθόδων αποτύπωσης, διάσωσης και διαχείρισης των εκκλησιαστικών κειμηλίων. Ένας συντηρητής κειμηλίων έχοντας κατακτήσει τις τεχνικές συντήρησης γνωρίζει ότι οι θρησκευτικές εικόνες, εκτός από λατρευτικούς σκοπούς, αποτελούν σημαντικά κειμήλια για τις Ελληνικές οικογένειες και αναπτύσσουν έντονο συναισθηματικό δεσμό με τις «ρίζες» και την ιστορία της Ελλάδας.

Κύριος σκοπός του συγκεκριμένου άρθρου είναι η ανάδειξη της χρήσης νέων μεθόδων για τη βελτίωση της διαχείρισης και της συντήρησης των εκκλησιαστικών κειμηλίων, ενώ το ενδιαφέρον και η σημασία της προκύπτει αρχικά από το γεγονός της ελλιπούς βιβλιογραφίας σχετικά με το συγκεκριμένο θέμα στην ελληνική γλώσσα. Σε δεύτερο επίπεδο, μέσα από την παρούσα εργασία επιχειρείται να αναδειχθεί ο καθοριστικός ρόλος που δύνανται να επιτελέσουν οι νέες τεχνολογίες Διαδικτύου στην ανάδειξη και τη διάσωση της εκκλησιαστικής κληρονομιάς της Ελλάδας. Υπό αυτό το πρίσμα, προκύπτει το ενδιαφέρον αλλά και, παράλληλα, η χρησιμότητα της παρούσας έρευνας. Αυτή συνάγεται από την αντίστοιχη χρησιμότητα των νέων τεχνολογιών και του Διαδικτύου, που εν προκειμένω, λειτουργούν σε μεγάλο βαθμό όχι μόνον ως «διασώστες», αλλά και ως μέσα ανάδειξης της εκκλησιαστικής και, γενικότερα, της πολιτιστικής κληρονομιάς της χώρας. Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα της Ιεράς Μονής του Αγίου Ιωάννη του Θεολόγου, που βρίσκεται στο νησί της Πάτμου και αποτελεί πόλο έλξης πολυάριθμων Ελλήνων και ξένων τουριστών και προσκυνητών σε καθημερινή βάση, οι οποίοι έχουν τη δυνατότητα να αντικρύσουν εκκλησιαστικά κειμήλια αιώνων, που, όμως, χάρη στις νέες ψηφιακές τεχνολογίες έχουν καταστεί διατηρητέα και μοιάζουν σαν καινούρια (Gonizzi Barsanti et al., 2015). Επιπρόσθετα, μέσω αυτής της μελέτης θα γίνει μια προσπάθεια να αναδείξουμε το στοιχείο της πνευματικότητας που διαθέτουν τα εκκλησιαστικά κειμήλια ακόμη και μετά την ψηφιοποίησή τους. Η παρούσα έρευνα καθίσταται σημαντική και η διενέργειά της καθίσταται σκόπιμη. Συγκεκριμένα, αναφερόμαστε σε ένα θέμα μείζονος σημασίας, αυτό της προστασίας και της ανάδειξης της πολιτιστικής κληρονομιάς στο οποίο εντάσσονται τα εκκλησιαστικά κειμήλια. Σήμερα, ως διαχειριστές των εκκλησιαστικών κειμηλίων αλλά και ως συνεχιστές της παράδοσης, τρέφουμε έντονο το αίσθημα ευθύνης για την διάσωσή τους με κάθε τρόπο, ώστε αυτή η πνευματική κληρονομιά να περάσει στις επόμενες γενιές.

Η παρούσα δημοσίευση περιέχει επτά μέρη. Στο μέρος «Περί Κειμηλίων» παρουσιάζουμε τη γενική θεωρία περί κειμηλίων εστιάζοντας στους βασικούς ορισμούς και στα σημεία που μας αφορά η γενική θεωρία. Στο επόμενο μέρος, με τον τίτλο «Η ετερονομία των Βυζαντινών Εικόνων Τέχνης», ασχολούμαστε διεπιστημονικά με το ειδικό βάρος της Βυζαντινής τέχνης και τη σπουδαιότητα που έχει για τους μελετητές της Ιστορίας και της Λαογραφίας. Στην επόμενη ενότητα, με τον τίτλο «Τα Σύγχρονα Πρότυπα Γνώσης της Ψηφιακότητας: μια Νέα Γλώσσα Επικοινωνίας και μια Νέα Υφή», ιχνηλατούμε τη σημασία που έχουν για την εποχή μας οι νέες διαστάσεις της ψηφιακής τεχνολογίας και πώς αυτές καθορίζουν τα νέα πρότυπα γνώσης και αντίληψης. Στην ενότητα με τον τίτλο «Τεχνική Αποδελτίωση της Εργασίας Ψηφιοποίησης» επιχειρούμε μια αδρή περιγραφή του τεχνικού μέρους και αναδεικνύουμε τη σημασία των μέσων και των τεχνικών επιλογών σε ένα έγκυρο πρόγραμμα ψηφιοποίησης εικόνας. Το άρθρο κλείνει με το επιλογικό μέρος με τον τίτλο «Απολογισμός Δράσης και Μελλοντικά Έργα» όπου αξιολογείται και το παρόν εγχείρημα υπό το πρίσμα των μελλοντικών έργων.



## Περί κειμηλίων

Τα εκκλησιαστικά κειμήλια εντάσσονται στο γενικότερο πλαίσιο της πολιτιστικής κληρονομιάς. Αποτελούν έργα τέχνης από τη Βυζαντινή, τη μεσαιωνική και τη νεότερη εποχή και, ειδικότερα, έργα κεραμικής, ζωγραφικής, γλυπτικής, και χαρακτηριστικής. Ειδικότερα, ένα εκκλησιαστικό χειρόγραφο του 11ου μ.Χ. αιώνα μπορεί να παράσχει πληροφορίες για το συγγραφικό και το γραφικό στυλ της εποχής, για την επινόηση της μικρογράμματος γραφής, και για την αυτοκρατορική αυλή του Βυζαντίου και το Πατριαρχείο της Κωνσταντινούπολης. Επίσης, μια εικόνα ενός αγίου ή ακόμα και μια σε μεγάλο βαθμό κατεστραμμένη τοιχογραφία από την ίδια χρονική περίοδο μπορεί να δώσουν πληροφορίες, μεταξύ άλλων, για την επικρατούσα ζωγραφική τεχνοτροπία και για τα δημοφιλή ζωγραφικά θέματα της περιόδου.

Τα κειμήλια μπορεί να ιδωθούν επίσης ως υλικές εκδηλώσεις της πράξης της μνήμης. Υποβαθμίζουν, αποκρυσταλλώνουν και διαιωνίζουν τη μνήμη με τη μορφή φυσικών υπολειμμάτων, συνδέοντας το παρελθόν με το παρόν με συγκεκριμένο και απτό τρόπο. Σύμφωνα με τα λόγια της Annabel Wharton (2014), τα κειμήλια είναι "απομεινάρια μιας ιστορίας που απειλείται από τη λήθη": "αναβάλλουν τη λήθη" και προκαλούν "ένα απών σύνολο". Τα κειμήλια είναι ένα είδος ομφάλιου λώρου που συνδέει τους ζωντανούς και τους εορταζόμενους νεκρούς, μεταφέρουν μηνύματα από το υπερπέραν του τάφου και παρέχουν μια μνημονική σύνδεση με έναν κόσμο που έχει χαθεί. Ως απομεινάρια ή ως απολιθώματα παραδόσεων και πολιτισμών που κινδυνεύουν με διάλυση και εξαφάνιση, τα κειμήλια δεν είναι δυνατόν πάντα να διακρίνονται καθαρά από τα σουβενίρ, τα αναμνηστικά και τις αρχαιότητες. Όπως και αυτά, χρησιμεύουν ως υπενθυμίσεις και μνημεία και δημιουργούν αισθήματα «ανήκειν» και ταυτότητας.

Η διαρκής μεταβαλλόμενη εικόνα σχετικά με το τι είναι «κειμήλιο» και ποιο αντικείμενο μπορεί να ενταχθεί μεταξύ των κειμηλίων περιπλέκει περαιτέρω το έργο του εντοπισμού της σημασίας τους και της συγγραφής της ιστορίας τους. Εύκολα γίνεται κατανοητό ότι η σημασία των εκκλησιαστικών κειμηλίων είναι μεγάλη και, συνάμα, πολυδιάστατη, καθώς αποτελούν ταυτόχρονα καλλιτεχνικές εκφράσεις και «μάρτυρες» της ιστορίας. Εξάλλου, αυτό αποδεικνύεται και από τις κατά καιρούς περιπτώσεις υφαρπαγής / κλοπής εκκλησιαστικών κειμηλίων με σκοπό την παράνομη πώλησή τους και, γενικότερα, τον παράνομο πλουτισμό ή την οικειοποίησή τους από φορείς άλλων χωρών.

Επιπλέον, σύμφωνα με τα καθιερωμένα ήθη και έθιμα τα οποία υφίσταται στην Ελλάδα το πολιτιστικό προϊόν γίνεται αντιληπτό «ως εργαλείο ανάπτυξης, τουρισμού και απασχόλησης» (Vozikas, 2009). Έτσι, π.χ. θέσεις εργασίας δημιουργούνται για τις ανάγκες των εργαστηρίων συντήρησης εικόνων και χειρόγραφων της Μονής Αγίου Ιωάννου του Θεολόγου και Ευαγγελιστού ενώ, παράλληλα, πολυάριθμοι τουρίστες συρρέουν για να δουν μια εικόνα από κοντά. Περαιτέρω, το μέγεθος της σημασίας των εκκλησιαστικών κειμηλίων εκφράζεται στην πράξη μέσα από την ένταξή τους σε ένα πλαίσιο συντήρησης και διαχείρισης.

Αρωγός σε αυτή την προσπάθεια της συντήρησης και διαχείρισης των εκκλησιαστικών κειμηλίων και, παράλληλα, της ανάδειξης του καλλιτεχνικού έργου, της ιστορικής μνήμης και των θρησκευτικών συμβολισμών είναι, κατά τη σύγχρονη εποχή, η τεχνολογία. Σε αυτό το πλαίσιο, τα εκκλησιαστικά κειμήλια στις μέρες μας συντηρούνται και αναδεικνύονται υπό τη σκέπη των αρμόδιων πολιτιστικών φορέων, ιδιωτικών και δημόσιων και εν γένει με τη συνδρομή των σύγχρονων τεχνολογιών. Οι διαδικασίες που εντάσσονται στο γενικότερο πλαίσιο διαχείρισης και συντήρησης εκκλησιαστικών κειμηλίων «συμμορφώνονται» προς τις γενικότερες οδηγίες συντήρησης των εν λόγω μνημείων, με σεβασμό πάντα στο θρησκευτικό και ιστορικό τους πλαίσιο. Επιπλέον, το ίδιο πλαίσιο ισχύει και στο νομικό πλαίσιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, το οποίο εν πολλοίς «υπαγορεύει» και την εθνική νομοθεσία της κάθε χώρας-μέλους, όπως είναι η Ελλάδα. Ακόμα, επισημαίνεται ότι καθ' ύλην αρμόδιο για την εφαρμογή του εν λόγω πλαισίου και, γενικότερα, για τη διαχείριση των εκκλησιαστικών κειμηλίων στην Ελλάδα, είναι το Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. Η αρμοδιότητα αυτή δεν περιορίζεται στα εκκλησιαστικά κειμήλια αλλά αφορά γενικότερα στην προστασία και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς (Νόμος 4858/2021-ΦΕΚ 220/Α/19-11-2021).

Σε ό,τι αφορά στην προβληματική της παρούσας εργασίας, αυτή αφορά στη διερεύνηση των όρων, των συνθηκών, των μέσων και των διαδικασιών υπό τις οποίες συντελείται στην Ελλάδα η διαχείριση των εκκλησιαστικών κειμηλίων. Επίσης, δίνεται έμφαση στις τεχνολογίες μέσω των οποίων λαμβάνουν χώρα οι σχετικές διαδικασίες και αναδεικνύεται, σε αυτό το πλαίσιο, η συμβολή τους. Στο πλαίσιο της προβληματικής της έρευνας προκύπτουν τα αντίστοιχα ερευνητικά ερωτήματα τα οποία είναι:

- 1] Με ποιους τρόπους τα Ελληνικά εκκλησιαστικά κειμήλια συνδέονται με την Ελληνική ιστορία και πώς ακριβώς η ετερονομία των Βυζαντινών Εικόνων τέχνης έχει επηρεάσει τον δικό μας πολιτισμό;
- 2] Πριν επιλέξουμε μια τεχνική, έναν αλγόριθμο ή έναν υπολογιστικό μοντέλο για την ψηφιοποίηση ενός εκκλησιαστικού κειμηλίου ή μιας Βυζαντινής εικόνας, ποιες ακριβώς είναι οι διαδικασίες επεξεργασίας και σε ποιες αποφάσεις πρέπει να στηρίξουμε τις επιλογές μας για την ίδια την διαδικασία της ψηφιοποίησης του λατρευτικού αντικειμένου που επιλέξαμε;
- 3] Μετά τις αρχικές επιλογές, ποια ακριβώς στάδια ακολουθούμε και ποια είναι τα σημεία εκκίνησης της νέας ψηφιοποιημένης πράξης αντίληψης που προκύπτει από την ενασχόληση με τη συλλογή δεδομένων;
- 4] Τι προκύπτει από την τεχνική αποδελτίωση της εργασίας ψηφιοποίησης;
- 5] Ποια τα μεταγνωστικά δεδομένα και ποια τα συμπεράσματα προέκυψαν από την συγκεκριμένη μοντελοποίηση;

Στη βάση αυτών των απαντήσεων καταγράφεται η ιστορική διαδρομή της διαχείρισης εκκλησιαστικών κειμηλίων και, επίσης, το κατά πόσο είναι ρεαλιστική μια τέτοια μορφή διαχείρισης, με αναφορά σε μία συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης. Επιπλέον, διερευνάται ο βαθμός συμβολής των τεχνολογιών Διαδικτύου στην προσπάθεια διάσωσης των κειμηλίων ενώ καταγράφεται και η στάση της Εκκλησίας απέναντι σε αυτές τις μεθόδους, αναφορικά με τον παράγοντα του θρησκευτικού συναισθήματος.

## Η ετερονομία των βυζαντινών εικόνων τέχνης

Για την ανάπτυξη και την τεκμηρίωση της έρευνας είναι σημαντικό να καταγραφούν κάποιες βασικές θέσεις σχετικές με την ετερονομία των Βυζαντινών εικόνων. Η ενότητα αυτή αναδεικνύει τους τρόπους με τους οποίους τα Ελληνικά εκκλησιαστικά κειμήλια συνδέονται με την Ελληνική ιστορία και περιγράφει πώς ακριβώς η ετερονομία των Βυζαντινών εικόνων τέχνης έχει επηρεάσει τον δικό μας πολιτισμό. Η έκταση και η ένταση της συγκεκριμένης ενότητας αναδεικνύει και μια δεύτερη εστίαση: για όσους εργάζονται αξιοποιώντας τις τεχνολογίες του ψηφιακού πολιτισμού, δεν είναι δυνατόν να προκύπτουν τεχνοκρατικά άρθρα ελεγχόμενες επεξεργασίες χωρίς να αποτυπώνεται το πολιτισμικό πλαίσιο αυτών των εργασιών. Σύμφωνα με τα παραπάνω, μέχρι στιγμής έχουμε θεωρήσει σιωπηλά ότι οι εκκλησιαστικές εικόνες και τα θρησκευτικά κειμήλια είναι τέχνη (Αμπατζοπούλου, 2001). Στο σημείο, όμως, αυτό θα πρέπει να θέσουμε το ερώτημα: "Τι είδους τέχνη είναι αυτή"; Ή θα θεωρήσουμε ότι τα κειμήλια και οι εκκλησιαστικές εικόνες έχουν τη δική τους μικρή ιδιότυπη ιστορία και θα εστιάσουμε σε αυτό, εξετάζοντας την εκάστοτε ιδιότυπη ιστορία του κάθε αντικειμένου, όπως κάνουν αρκετοί ερευνητές με σχετική αναγνώριση και επιτυχία, ή θα εντάξουμε τα κειμήλια και γενικότερα τις εκκλησιαστικές εικόνες στο μεγάλο σύνολο της γενικότερης Ιστορίας της Τέχνης. Η απάντηση σε αυτό το δίλημμα είναι καθοριστικής σημασίας για την εξέλιξη των κατευθύνσεων της έρευνας. Συνεχίζουμε την προσέγγισή μας αποδεχόμενοι τη δεύτερη επιλογή. Θεωρούμε δηλαδή ότι τα κειμήλια και οι εκκλησιαστικές εικόνες εντάσσονται στο μεγάλο σύνολο της Ιστορίας της Τέχνης. Στο σημείο αυτό όμως και με βάση αυτή την επιλογή, προκύπτει το επόμενο κρίσιμο ερώτημα: "ποια είναι τα βασικά χαρακτηριστικά της Ιστορίας της Τέχνης τα οποία γειτνιάζουν με τη θέση μας, όπως αυτά αναδεικνύονται μέσω της ταυτότητας και της ιστορίας των μορφών";

Ως πρώτη προσέγγιση και όχι εξαντλητική, θα ξεκινήσουμε από την αρχαία Ελλάδα, εκεί όπου η τέχνη ήταν ο «μικρόκοσμος του μακρόκοσμου» (Hölscher, 2018). Ξεκινώντας από τον "Κρατύλο" του Πλάτωνα μαθαίνουμε ότι η τέχνη έχει νου, άρα τα αντικείμενα της "σκέπτονται" και εμπεριέχουν τον

"λόγο" ως γλώσσα. Ήταν η περίοδος όπου η «Τέχνη» ως λόγος επιλέγει να φτιάξει «γλώσσα». Η ίδια στάση αποκαλύπτεται και στον Απολλόδωρο, όταν μας μιλά για τον μύθο του Πυγμαλίωνα και πώς το έργο τέχνης «παίρνει» τη δική του ζωή. Για τον Απολλόδωρο, η τέχνη είναι «γλώσσα» και «Λόγος». Ο μύθος του Πυγμαλίωνα σημαίνει την έναρξη της αυτονομίας του έργου τέχνης και εντέλει το καλλιτεχνικό παράγωγο και ό,τι θα αναζητηθεί στο εξής ως «Τέχνη».

Στην κλασική περίοδο αναδεικνύεται η τέχνη του μικρόκοσμου, όπου ο άνθρωπος-καλλιτέχνης ενσαρκώνει τη σχέση μίμησης με τη φύση. Η «μίμηση» ως καλλιτεχνική πράξη, δεν είναι αντιγραφή αλλά είσοδος στα «σκοτάδια» της φύσης και μια προσπάθεια κατάδυσης στην εμπειρική γνώση. Από το «κρύπτεσθαι φυλείν» περνάμε στην «ανάδυση»: φανερώνεται η μορφή και η υλική δομή της. Ο Αριστοτέλης, ακολουθώντας τη διδασκαλία του Πλάτωνα, αναφέρει ότι «ωραίων, καλών και αληθές, συνυπάρχουν στη διαδρομή κατάδυση-ανάδυση στη φύση και στον κόσμο». Ο στόχος είχε από τότε φανεί: η αυτονομία των έργων τέχνης (D'Angour, 2013). Ως προς τη θρησκευτική τέχνη και τις θρησκευτικές εικόνες, οι λέξεις «κόσμος και φύση» έχουν αντικατασταθεί από τη λέξη -όρος «Θεός». Τα «έργα» δεν είναι αυτόνομα αλλά ετερόνομα (Wieners & Weber, 2020). Τόσο η χρήση των υλικών όσο και η θεματογραφία αναδεικνύουν αυτή τη διάκριση (αυγοτέμπερα-Βίοι Αγίων-Χριστός). Σε κάθε έργο υπάρχει έντονο το στοιχείο της ετερονομίας. Στη περίοδο του ανθρωπισμού-ορθολογισμού γίνεται μια προσπάθεια αναβίωσης της πορείας της αυτονομίας των έργων τέχνης. Αυτό είναι έκδηλο καθώς σε κάθε έργο υπάρχει και η υπογραφή του δημιουργού. Στη συνέχεια και ειδικότερα στην Αναγέννηση, στο Μπαρόκ και στη Ρομαντική εποχή, η πορεία είναι τέτοια που αναδεικνύεται η «τέχνη για την τέχνη». Η τέχνη «λατρεύεται», το δημιούργημα «μυθοποιείται». Τα έργα του Όσκαρ Ουάιλντ αποτελούν την πιο χαρακτηριστική αναφορά σε αυτά τα πλαίσια. Από τα μέσα του 19ου και ειδικά κατά την περίοδο του 20ού αιώνα, επέρχεται στην τέχνη η «φάση» της αποδόμησης. Δεκάδες ρεύματα με εναρκτήρια τα ρεύματα του ιμπρεσιονισμού (Βαν Γκονγκ) και του σουρεαλισμού (Πικάσο) αρνούνται κάθε στοιχείο «λατρευτικότητας». Κατά τον Walter Benjamin, στην τέχνη, κάθε πνευματικότητα που θα μπορούσε να υποκρύπτει «λατρευτικότητα» περνά στην «αναπαραγωγικότητα». Τέλος, οι κατευθύνσεις του έργου της τέχνης σύμφωνα με τον Martin Heidegger «αναδεικνύουν» αυτήν την «απώλεια» (Preziosi, 2009).

Στις ημέρες μας, σε κάθε βήμα της καλλιτεχνικής δημιουργίας κυριαρχεί το «τεχνικό» πνεύμα και η τεχνική. Η κυριαρχία της «απολατρευτικότητας» συγγενεύει «επικίνδυνα» με την τέχνη της διακόσμησης για να αναφερθούμε στη διδασκαλία της σχολής της Φρανκφούρτης και τα πορίσματα της θεωρίας του Λούκατς (Λούκατς, 1957). Η διακόσμηση, καθώς και η νοητική-λεκτική-μορφολογική-εννοιολογική της αποτύπωση, θα οδηγήσουν μέσα από περίτεχνες μορφολογικές επεξεργασίες (installation-performance art) σε διεργασίες αποδόμησης του έργου τέχνης. Από το σημείο αυτό και μετά, η πορεία προς την αυτονομία της τέχνης οδηγεί στην αυτοανάλυση του έργου και στη διαδικασία αναζήτησης ενός άλλου «εαυτού» της. Οι εικόνες όμως, και ειδικότερα οι θρησκευτικές εικόνες, διατρέχουν αυτόν τον κίνδυνο, λόγω της ετερονομίας τους. Κάθε νεωτερισμός «ξεπερνά» αυτό που η θρησκευτική εικόνα σημαίνει και η «λατρευτικότητα» διαπερνά κάθε δραστηριότητα που σχετίζεται με την εικόνα. Οι αιτίες για αυτό το φαινόμενο «κρύβονται» στην ιστορία του Βυζαντινού πολιτισμού, στις εκκλησίες, στα λατρευτικά αντικείμενα και στα καταγωγικά περί λειτουργίας των θρησκευτικών εικόνων στη Βυζαντινή τέχνη (Constantinou & Meyer, 2019). Σύμφωνα με τον Flusin (2012), στον τομέα της τέχνης, ο εκχριστιανισμός συνοδεύεται από νεωτερισμούς εκ των οποίων ο πιο θεαματικός αφορά την μνημειώδη αρχιτεκτονική που μεταμορφώνει το τοπίο της Βυζαντινής αυτοκρατορίας. Η ανάδειξη των θρησκευτικών εικόνων μετά το τέλος μακρών διαμαχών της εικονοκλαστικής εποχής επιβάλλει στο κέντρο του καλλιτεχνικού και πνευματικού κόσμου στοιχεία λατρευτικότητας. Τόσο στα ζητήματα της αρχιτεκτονικής όσο και στα ζητήματα των θρησκευτικών εικόνων αναδεικνύεται η θρησκευτική τέχνη και σε αυτό πρέπει να αναζητήσουμε την πιο αυθεντική συμβολή του Βυζαντίου.

Στη θρησκευτική τέχνη επιδόθηκε μία ολόκληρη κοινωνία για πολλές περιόδους. Ο καλλιτεχνικός κόσμος των βυζαντινών κυριαρχείται από τη θρησκευτική εικόνα, η οποία, μετά από έναν αιώνα διαπραγματεύσεων, επιβάλλεται στο κέντρο του πνευματικού κόσμου. Η λατρευτικότητα στα καλλιτεχνικά αντικείμενα του Βυζαντίου υπεισέρχεται μέσω της μορφής της εικόνας, δηλαδή

μέσω της ζωγραφικής επάνω σε ξύλο χωρίς να εξαντλείται σε αυτό το μέσο. Για τους σύγχρονους μελετητές των εικαστικών και της τέχνης, οι νωπογραφίες, τα μωσαϊκά, οι εικόνες στα βιβλία, τα υφάσματα, τα κοσμήματα και οι φορητές εικόνες σε μωσαϊκά, σε ασήμι, σε ελεφαντοστό και σε σμάλτα ανήκουν στην ίδια κατηγορία. Εικόνες και αντικείμενα μπορεί να μελετηθούν μαζί. Για την καλλιτεχνική αξία δεν διαχωρίζεται το θρησκευτικό από το κοσμικό μνημείο (Σκορδάρα, 2021). Σύμφωνα με τον Vasilev (1964), για τις εικόνες και τα αντικείμενα καλλιτεχνικής αξίας μπορούμε να διακρίνουμε τις εξής περιόδους:

- την πρώτη Βυζαντινή τέχνη, με δεσμούς από την ύστερη αρχαιότητα και την ρωμαϊκή παράδοση,
- την εικονοκλαστική εποχή του 7ου και του 8ου αιώνα, η οποία χαρακτηρίζεται από παρακμή που γίνεται ακόμα πιο αισθητή για τη θρησκευτική τέχνη εξαιτίας της εικονομαχίας,
- τη μεσαιωνική Αναγέννηση (9ος-12ος αιώνας), η οποία σηματοδοτείται ως "μακεδονική Αναγέννηση", όπου η καλλιτεχνική παραγωγή εντείνεται και κερδίζει σε ποιότητα, αναφερόμενη σε έργα που αναβιώνουν την αρχαία παράδοση,
- τη λατινική παρεμβολή, με τη χαριστική βολή να δίνεται το 1204 με την άλωση της Κωνσταντινουπόλεως και τη λεηλασία από τους σταυροφόρους, και
- την εποχή των Παλαιολόγων (1261-1453), με τις δυσχερείς πολιτικές συνθήκες. Παρά την εξασθένηση, η εποχή των Παλαιολόγων φέρνει στα γράμματα και τις τέχνες μία έσχατη Αναγέννηση, όπου η πιο λαμπρή περίοδος φτάνει ως τα μέσα του 14ου αιώνα. Η τέχνη των Παλαιολόγων επηρεάζεται στη μορφή, στην εικονογραφία και στη διακοσμητική θεματολογία από παραδοσιακά χαρακτηριστικά. Η ζωγραφική, που καταφεύγει συχνότερα το συγκινησιακό στοιχείο, μαρτυρά μια ανανέωση της ευαισθησίας, ενώ βλέπουμε να αναπτύσσεται ένα φαινόμενο που εμφανίστηκε στο τέλος του 12ου αιώνα: η παρουσία καλλιτεχνών οι οποίοι περισσότερο από ότι στο παρελθόν, υπογράφουν τα έργα τους, τα οποία πολλές φορές πραγματοποιούν μακριά από τον τόπο τους για λογαριασμό πλουσίων χρηματοδοτών.

Στα μέσα του 14ου αιώνα, το ανανεωτικό καλλιτεχνικό κίνημα διακόπτεται. Η τέχνη της Πρωτεύουσας, λιγότερο δημιουργική, γίνεται λιτή, ενώ σε πολλές πόλεις αναπτύσσονται τοπικές σχολές (Κρήτη, Κύπρος, Ελλάδα, Βαλκάνια), αναγγέλλοντας τη μεταβυζαντινή τέχνη. Η Βυζαντινή ταυτότητα διαπιστώνεται με ιδιαίτερη καθαρότητα μέσα σε μία τέχνη της οποίας η άνθηση εκδηλώνει την εκπληκτική ζωτικότητα και, δίχως να συνοδεύει την αυτοκρατορία στην κάμψη της, παραμένει παρούσα και ακμαία τόσο στις Βυζαντινές επαρχίες όσο και στην προ-αναγεννησιακή Ιταλία. Σε όλες τις περιπτώσεις, ως προς την κατασκευή και τη δημιουργία των έργων η υιοθέτηση τεχνικών και χαρακτηριστικών προγραμμάτων της Βυζαντινής τέχνης δεν προκύπτει από μία απλή αισθητική επιλογή, αλλά από μία αποφασιστική επιθυμία ιδιοποίησης ενός τουλάχιστον μέρους του γοήτρου της αυτοκρατορίας που προκαλεί θαυμασμό ή και σε κάποιες περιπτώσεις ακόμη και ζηλοφθονία.

Η Βυζαντινή τέχνη είναι ο καθαρότερος καθρέφτης όπου φαίνεται η σύνθεση του βυζαντινού πολιτισμού. Σύμφωνα με τον Runciman (1933), στη Βυζαντινή τέχνη μπορεί να δει κανείς όλα τα στοιχεία, ελληνορωμαϊκά, αραμαϊκά και περσικά, σε ποικίλες αναλογίες, αλλά πάντα ενωμένα σε ένα τέλειο μείγμα, σε κάτι μοναδικό και πρωτότυπο, παρά τις διαφορετικές προελεύσεις. Το επίθετο "Βυζαντινή", όταν χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά τρόμαξε τους ιστορικούς της τέχνης. Η Βυζαντινή τέχνη ήταν κυρίως τέχνη της αυτοκρατορικής Κωνσταντινούπολης και διατήρησε τα θεμελιώδη της χαρακτηριστικά όσο καιρό βασίλευαν οι αυτοκράτορες στον Βόσπορο. Η Βυζαντινή τέχνη ήταν κυρίως τέχνη θρησκευτική, αλλά όχι γι' αυτό τον λόγο και χριστιανική. Ήταν μάλλον προϊόν εκείνης της εποχής στην οποία θριαμβεύει ο χριστιανισμός. Τα χαρακτηριστικά της μπορεί να τα δει κανείς στην τέχνη των εκκλησιών πριν από τον Κωνσταντίνο, είναι όμως το ίδιο φανερά και στην τέχνη με την οποία ο Διοκλητιανός προσπάθησε να υποβοηθήσει τη θεοποίηση του αυτοκράτορα. Ο Κωνσταντίνος, κάνοντας τον εαυτό του εκπρόσωπο του Θεού, ανάμειξε αυτές τις δύο θρησκείες, και από την εποχή εκείνη η τέχνη που δόξαζε την πολιτεία δόξαζε συγχρόνως και τον Θεό των χριστιανών. Την Βυζαντινή τέχνη την ενέπνεε περισσότερο μια βαθιά, υπερβατική, σχεδόν

μυστικιστική, αίσθηση της λατρείας, παρά ο ειδικός συμβολισμός του χριστιανισμού, που περιόρισε την επίδρασή του στην εκκλησιαστική τέχνη (Αδαμαντίου, 1926).

Είναι δύσκολο να αποκατασταθούν συνολικά τα στοιχεία της Βυζαντινής τέχνης, ιδιαίτερα σε μία εργασία η οποία εστιάζει στην ψηφιακότητα. Ο ζήλος της νεότερης έρευνας διευρύνει συνεχώς το ήδη ευρύ γνωστό πεδίο και αυτό δυσκολεύει ακόμη περισσότερο την συνολική κατανόησή της. Πέραν των εικόνων, και μέσω των νέων τεχνολογιών και των διεργασιών ψηφιακού ελέγχου, τοιχογραφίες άγνωστες ή ψηφιδωτά πολύ καιρό κρυμμένα κάτω από ασβέστη, συγκεντρώνουν την προσοχή ιστορικών και αισθητικών, όσο ποτέ άλλοτε. Για την εργασία μας, η διαδικασία ψηφιοποίησης της Βυζαντινής τέχνης θα μας φέρει σε θέση να εκτιμήσουμε καλύτερα πόσο μεγάλη είναι η οφειλή του κόσμου της τέχνης στους καλλιτέχνες του Βυζαντίου. Αλλά στο σημείο αυτό τίθεται ακριβώς το ζήτημα της ψηφιακότητας ως προς την αισθητικοποίηση των νέων ψηφιακών μέσων.

## **Τα σύγχρονα πρότυπα γνώσης της ψηφιακότητας: μια νέα γλώσσα επικοινωνίας και μια νέα υφή**

Το τεχνικό μέρος των εργασιών μας, αφορά κατά κύριο λόγο, πέρα από τις δισδιάστατες (2 Dimension, 2D) ψηφιακές αναπαραστάσεις του κειμήλιου (εικόνα), τις αναπαραστάσεις των τριών διαστάσεων (3 Dimensions, 3D) που προέκυψαν μετά από την επεξεργασία με το πρόγραμμα «3D Zephyr». Η διαφορά των δύο αυτών μορφών ψηφιοποίησης (2D-3D), έγκειται στο κομμάτι της αλληλεπίδρασης του χρήστη, μιας και τα αντικείμενα σε 3D μορφή, σε αντίθεση με τις δισδιάστατες ψηφιακές εικόνες, επιτρέπουν την αλληλεπίδραση και την επεξεργασία από κάθε οπτική γωνία, σαν να βρισκόμαστε μπροστά τους σε πραγματικό χρόνο (Fraleay, Imeri, Fidan, & Chandramouli, 2018). Αυτού του τύπου οι μετακατασκευαστικές αλληλεπιδράσεις των χρηστών με το ψηφιοποιημένο κειμήλιων επιτρέπει μια πια λεπτομερή προσέγγιση στις λεπτομέρειές, την υφή και τις διαστάσεις του αντικειμένου, γεγονός που τα κάνει πιο ελκυστικά στα μάτια όσων αντικρύζουν ένα ψηφιοποιημένο αντικείμενο και τους ωθεί να ασχοληθούν μαζί τους περισσότερο (Pieraccini, Guidi, & Atzeni, 2001).

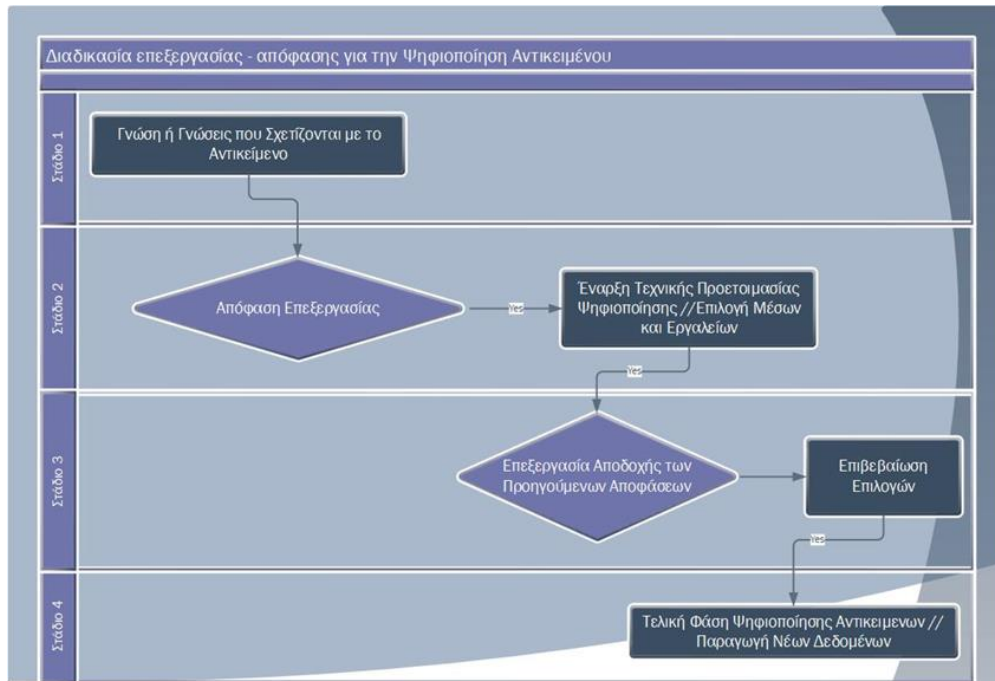
Τα τρισδιάστατα μοντέλα της εικόνας δημιουργήθηκαν με τη βοήθεια της φωτογραμμετρίας (photogrammetry), μιας μεθόδου που επιτρέπει την απόκτηση αξιόπιστων πληροφοριών σχετικά με τα φυσικά αντικείμενα και το περιβάλλον μέσω της διαδικασίας καταγραφής, μέτρησης και ερμηνείας φωτογραφικών εικόνων. Οι φωτογραφίες που χρησιμοποιήθηκαν δεν υπέστησαν επεξεργασία πριν την φόρτωσή τους, ενώ όσες δεν πληρούσαν τις προϋποθέσεις εξαιρέθηκαν κατά τον έλεγχο τους από το λογισμικό. Για την ολοκλήρωση των εργασιών μας επιλέξαμε το πρόγραμμα 3d Zephyr Η επιλογή του προγράμματος 3d Zephyr έγινε αφενός λόγω της μεγάλης ευκολίας στην πρόσβαση την οποία προσφέρει από μόνο του το ίδιο το πρόγραμμα και αφετέρου, το γεγονός ότι για το συγκεκριμένο λογισμικό επιτρέπεται σε κάθε χρήστη να εξετάσει και να χρησιμοποιήσει τη γνώση και τις δυνατότητες που προσφέρει ο παρεχόμενος πηγαίος κώδικας. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα ανήκει στην ομάδα των ανοιχτών λογισμικών.

Από την άλλη μεριά διαπιστώσαμε ότι θα πρέπει να δοθεί μεγάλη προσοχή στην προετοιμασία των δεδομένων που θα χρησιμοποιηθούν για την ψηφιοποίηση του αντικειμένου. Στην πρώτη σελίδα του Project Wizard (μενού δημιουργίας νέων μοντέλων) επελέγησαν όλες οι διαθέσιμες εντολές, μεταξύ άλλων και η επιλογή “mask images” που πραγματοποιήθηκε στο εξωτερικό εργαλείο 3DF Masquerade, μετά τη φόρτωση των εικόνων, και στο οποίο δημιουργήσαμε μια μάσκα για κάθε εικόνα, ορίζοντας με διαφορετικό χρώμα ποια στοιχεία μας είναι χρήσιμα και ποια όχι για την τρισδιάστατη αναπαράσταση. Σε όλα τα βήματα διατηρήθηκαν οι προεπιλεγμένες ρυθμίσεις ενώ η επεξεργασία του μοντέλου για να φτάσει στην τελική του μορφή έγινε με πρόσθετα εργαλεία του 3DF Zephyr για αφαίρεση σημείων ή κάλυψη κενών (3DF Zephyr Documentation, n.d.).

Για να κατακτήσουμε τα νέα πρότυπα γνώσης που απορρέουν από τις διαδικασίες ψηφιοποίησης, θα πρέπει να σκιαγραφηθούν νέα μοντέλα ή μετα-μοντέλα γνώσης, τα οποία θα καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα εφαρμογών. Πριν όμως μελετήσουμε τα περιεχόμενα του μοντέλου

ψηφιοποίησης, θα πρέπει να εξετάσουμε τις διαδικασίες επεξεργασίας και λήψης αποφάσεων για την ψηφιοποίηση ενός φυσικού αντικειμένου.

Η βασική διαδικασία ξεκινά από τη γνώση ή τις γνώσεις που σχετίζονται με το αντικείμενο. Τα κύρια στοιχεία αυτής της διαδικασίας απεικονίζονται στην Εικόνα 1. Πρώτα από όλα, κάθε επιλογή εντοπίζεται και εξετάζεται από τον χρήστη σε ένα γενικό πλαίσιο, το οποίο έχει ως στόχο να ελαχιστοποιηθεί η πιθανότητα μη αποδεκτής επιλογής αλλά και να διατηρηθεί η αρχική επιλογή σύμφωνα με το περιβάλλον δράσης. Η τελική επιλογή του αντικειμένου που θα ψηφιοποιηθεί ενεργοποιεί νόρμες προσωπικής εμπλοκής, που με τη σειρά τους διαμορφώνουν νέες εκδοχές ισορροπίας. Στις ισορροπίες αυτές υπονοείται η θετική αντίληψη για το αντικείμενο αλλά και η αξιόπιστη επένδρεια του μηχανικού της ψηφιοποίησης.



Εικόνα 1. Διαδικασίες επεξεργασίας για την ψηφιοποίηση ενός φυσικού αντικειμένου

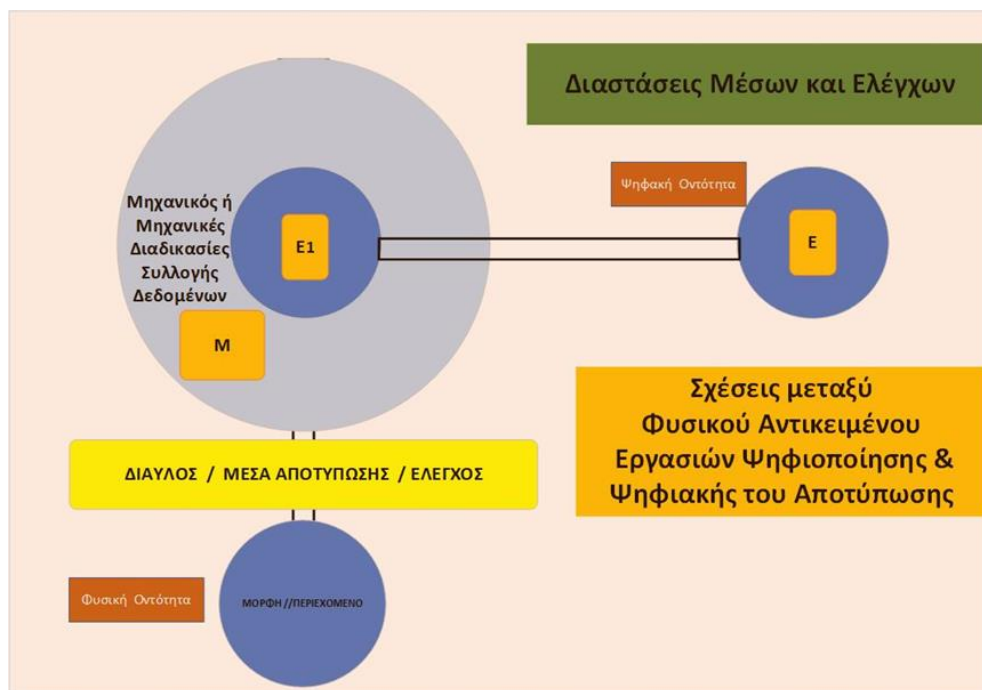
Σύμφωνα λοιπόν με τα παραπάνω, θα πρέπει να είναι όσο το δυνατόν θετική η γνώση ή οι γνώσεις που σχετίζονται με το αντικείμενο, καθώς αυτό θα οδηγήσει στη λήψη απόφασης για την ψηφιακή επεξεργασία του. Ο όρος «λήψη απόφασης» αφορά στη στάθμιση των επιλογών, τόσο για την αξία του επιλεγόμενου κειμηλίου, όσο και για την επιλογή των τεχνικών μέσων τα οποία θα υποστηρίξουν την ψηφιοποίησή του. Το αμέσως επόμενο στάδιο αφορά στην τεχνική προετοιμασία και την επιλογή των κατάλληλων μέσων και εργαλείων για τη διαδικασία της ψηφιοποίησης. Η τεχνική προετοιμασία είναι μία σύνθετη πολυπαραγοντική διαδικασία, η οποία πιθανόν να δημιουργήσει νέου τύπου προβλήματα ή δυσκολίες ανάλογα με τις επιλογές ψηφιοποίησης του συγκεκριμένου αντικειμένου. Στο τρίτο στάδιο η επεξεργασία αποδοχής των προηγούμενων αποφάσεων έχει συντελεστεί και οι ενδιάμεσες επεξεργασίες επιβεβαιώνουν ή όχι τις αρχικές επιλογές. Τέλος, στο τέταρτο στάδιο, διαμορφώνεται η τελική φάση ψηφιοποίησης του αντικειμένου και παράγονται νέα δεδομένα με βάση τις αρχικές επιλογές. Παρόλα αυτά, η ψηφιακότητα και τα ψηφιακά δεδομένα, πριν ακόμη επενεργήσουν στους χρήστες ως επεξεργασίες ή ως οντότητες, έχουν προσδιορίσει νέα μοντέλα ή νέες χρήσεις ήδη γνωστών μοντέλων διαμεσολάβησης και έχουν επικαιροποιήσει τα ήδη γνωστά πρωτόκολλα επικοινωνίας. Έτσι, ένα ψηφιακό πρότυπο επενεργεί στους χρήστες με τα ήδη γνωστά σχήματα και φόρμες επικοινωνίας, μετατοπίζοντας όμως τα χαρακτηριστικά δόμησης.

Ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του ειδικού μοντέλου επικοινωνίας το οποίο επικαλούμαστε για τις διαδικασίες της ψηφιοποίησης φυσικών αντικειμένων είναι ότι μπορεί να αποδοθεί με

εναλλακτικά σχήματα, ανάλογα με το είδος της κατάστασης που περιγράφει. Αξιοποιήσαμε τα μέρη του μοντέλου για να περιγράψουμε τα κατασκευαστικά τμήματα, πράγμα που καθιστά δυνατή την περιγραφή όχι μόνο απλών αλλά και περίπλοκων διαδικασιών όπως, της παραγωγής νέων νοημάτων αλλά και αυτής της αντίληψης. Σε μία διαδικασία ψηφιοποίησης, ειδικά για τα λατρευτικά αντικείμενα, επιτελείται μια επανανοηματοδότηση τόσο στις μορφές όσο και στο περιεχόμενο. Το μοντέλο που προτείνουμε επιτρέπει να θέσουμε ερωτήματα που αφορούν στη φύση και στην αλληλεπίδραση ανάμεσα στην αντίληψη και στην παραγωγή των νέων νοημάτων.

Θα επικεντρωθούμε στη διαγραμματική εκδοχή, θέτοντας καίρια σημεία πάνω σε αυτό. Ο ερευνητής-συντηρητής-μηχανικός της ψηφιακής τεχνολογίας, αρχικά αντιλαμβάνεται την αξία χρήσης ενός αντικειμένου, αναγνωρίζει αυτήν την αξία και αντιδρά παίρνοντας αποφάσεις. Στη συνέχεια, επιλέγει να διαμορφώσει μια νέα κατάσταση πραγμάτων, διαμέσου κάποιων μέσων-εργαλείων, ώστε να έχει στη διάθεσή του τη νέα ψηφιακή οντότητα σε μια νέα μορφή, σε ένα νέο πλαίσιο αναπαράστασης, αποδίδοντας ένα νέο νόημα στο επιλεγμένο αντικείμενο και σταθμίζοντας τις σχετικές επιπτώσεις.

Όλα τα στάδια-σημεία και τα στοιχεία που σημειώσαμε δεν αποτυπώνονται επακριβώς στο βασικό σχεδιάγραμμα του μοντέλου που προτείνουμε (Εικόνα 2), το οποίο ωστόσο εκκινεί μια πράξη αντίληψης. Πιο συγκεκριμένα, το συμβάν (E1) αφορά διαδικασίες Συλλογής Δεδομένων από τη φυσική κατάσταση του αντικειμένου σημειώνονται με το γράμμα M, και το συμβάν/οντότητα που προκύπτει αναπαρίσταται με την ένδειξη E.



**Εικόνα 2.** Γενίκευση μοντέλου ψηφιοποίησης φυσικού αντικειμένου

Μία άλλη εκδοχή θα μπορούσε να αποκαλύψει τις ψυχοσωματικές διαστάσεις της ψηφιοποίησης ενός αντικειμένου: σε αυτόν τον πόλο, το E αποτελεί τον σημαντικότερο παράγοντα, πράγμα που ωθεί σε μια αντίληψη πιστότητας και επάρκειας με βάση τις συνθήκες λήψης δεδομένων. Αυτό που θα γίνει αντιληπτό από τον μηχανικό των ψηφιακών τεχνολογιών καθορίζεται από την μέθοδο που επιλέγει να αξιοποιήσει, τρόπο που επιλέγει να εργαστεί, από το περιβάλλον στο οποίο βρίσκεται το αντικείμενο (E) που τον απασχολεί και από τον βαθμό διαθεσιμότητας της φυσικής οντότητας που επιλέγει. Σε ένα επόμενο στάδιο του μοντέλου, ο μηχανικός των ψηφιακών τεχνολογιών αναζητά κάποιο άλλο φυσικό αντικείμενο, για να παράξει μια νέα πραγματικότητα και ένα νέο συμβάν. Σε κάθε περίπτωση, η προσπάθεια του μηχανικού των ψηφιακών τεχνολογιών εξαρτάται από τα μέσα επεξεργασίας και τον βαθμό ελέγχου του πάνω σε αυτά.



Έχουμε λοιπόν ένα μοντέλο το οποίο μας δίνει τη δυνατότητα να διατυπώσουμε ερωτήματα όπως:

- "πόσο ικανοποιητική είναι η αντιστοιχία ανάμεσα στην πραγματικότητα και τις ψηφιακές απεικονίσεις;"
- "Πόσο συντέλεσαν τα εργαλεία και οι δεξιότητες του μηχανικού στη νέα ψηφιακή οντότητα;"
- "Πώς διαμορφώνονται τα νέα δεδομένα του νέου ψηφιακού αντικειμένου;"
- "Πόσο εύκολα κατακτάτε το περιεχόμενο της νέας ψηφιακής πραγματικότητας από το σύνολο του κοινωνικού ιστού αλλά και από άλλο ειδικό ακροατήριο, όπως αυτό της νεότερης γενιάς;"

Οι απαντήσεις στα προηγούμενα ερωτήματα προϋποθέτουν τον αναστοχασμό των διεργασιών ψηφιοποίησης και μια πιο ευκρινή ματιά πάνω σε αυτές. Το σημαντικότερο όμως μέρος αφορά στις εργασίες ψηφιοποίησης που επιλέξαμε για την δική μας εργασία.

## Τεχνική αποδελτίωση της εργασίας ψηφιοποίησης

Στα προηγούμενα μέρη έγινε η ανάδειξη της σημασίας των ίδιων των εκκλησιαστικών κειμηλίων στη ζωή των Χριστιανών, καθώς και η ανάγκη διάσωσής τους. Σε αυτό το κεφάλαιο, θα προσεγγίσουμε μια πρώτη παρουσίαση διαδικασιών ψηφιοποίησης με το πρόγραμμα 3d Zephyr. Στη συνέχεια θα αναλύσουμε με ποιον τρόπο μπορεί να σχετιστούν τα παραπάνω μεταξύ τους μέσα από μια πρακτική εφαρμογή.

Η αρχική ανάπτυξη της εφαρμογής δίνει απάντηση στο βασικό ερώτημα: ποια είναι η προετοιμασία που πρέπει να γίνει ώστε να έχουμε στη διάθεσή μας τα απαραίτητα δεδομένα τα οποία θα εισαγάγουμε σε ένα πρόγραμμα ψηφιοποίησης. Στο δεύτερο μέρος γίνεται μια λεπτομερής καταγραφή των βημάτων που ακολουθούνται ώστε να γίνει η εισαγωγή αυτών των δεδομένων. Στο τρίτο μέρος δίνεται η ευκαιρία στον μέσο χρήστη ή στον ερασιτέχνη συντηρητή να κατανοήσει τα αποτελέσματα από τη χρήση ενός τέτοιου προγράμματος, έχοντας πάντα στη διάθεσή του τους βασικούς πόρους. Μέσα από τις παραπάνω αναφορές, πέρα από την κατανόηση των δυνατοτήτων του προγράμματος από μη ειδικευμένους στην ψηφιοποίηση χρήστες, αναδεικνύεται και η προοπτική συντήρησης μέσω της ψηφιοποίησης σε όσους/ες δεν διαθέτουν τον απαραίτητο υλικοτεχνικό εξοπλισμό ή βρίσκονται σε ένα αρχικό επίπεδο ενασχόλησης.

Το συγκεκριμένο αντικείμενο το οποίο ψηφιοποιήσαμε είναι μια φορητή εικόνα, η οποία αποτελεί οικογενειακό κειμήλιο (Εικόνα 3). Καθώς η διαδικασία ψηφιοποίησης ενός εκκλησιαστικού κειμηλίου θεωρείται και ως εργασία διαρκούς αναζήτησης ισορροπίας ανάμεσα στο μέσο και το περιεχόμενο, στη φάση αυτή θα μας απασχολήσουν έντονα τόσο τα στοιχεία για την εικόνα, όσο και τα δεδομένα τα οποία θα προκύψουν από την ψηφιακή αναπαράσταση. Στη όψη της φυσικής εικόνας αναπαρίστανται ο Άγιος Κωνσταντίνος και η Αγία Ελένη όρθιοι και ολόσωμοι. Δεξιά η Αγία Ελένη φοράει κορόνα και λευκό μαντίλι στο κεφάλι, ροζ μανδύα και μπλε με χρυσό φόρεμα. Με το αριστερό της χέρι κρατά τον μανδύα ενώ με το άλλο τον Τίμιο Σταυρό που βρίσκεται υψωμένος ανάμεσα στους δύο Αγίους. Αριστερά ο Άγιος Κωνσταντίνος φοράει στέμμα, κόκκινο μανδύα και πράσινο ένδυμα με χρυσό με το δεξί του χέρι κρατάει σκήπτρο ενώ με το αριστερό τον Τίμιο Σταυρό. Στο πάνω μέρος, η εικόνα φέρει επιγραφές με τα ονόματα των Αγίων «Ο Άγιος Κωνσταντίνος», «Η Αγία Ελένη». Στο κάτω μέρος, αποκαλύπτεται ο δημιουργός της εικόνας που υπογράφει ως «δια χειρός Ν. Ψαλθόνι». Τέλος, με μολύβι κάτω από τον σταυρό αναφάνεται η ημερομηνία «1877». Στην πίσω πλευρά της εικόνας δεν εικονίζεται τίποτα -έχει μόνο δύο τρέσα (στηρίγματα) που συγκρατούν ενωμένα τα δύο κομμάτια ξύλου που αποτελούν την επιφάνεια της εικόνας. Η ιστορία της εικόνας έχει διασωθεί μέσω της προφορικής παράδοσης και γι' αυτό δεν μπορούμε να είμαστε απόλυτα βέβαιοι για την ορθότητα των στοιχείων που θα αναφέρουμε παρακάτω.



**Εικόνα 3.** Ο Άγιος Κωνσταντίνος και η Αγία Ελένη

Γνωρίζουμε ότι η εικόνα αγιογραφήθηκε το 1877 στη Σινώπη του Πόντου και από τότε ήταν στην κατοχή της μητρικής οικογένειας του Δημητρίου Γεναράκη, συζύγου της κυρίας Σοφίας Γεναράκη-Καπάκη. Το 1910 η οικογένεια μετακινήθηκε για οικονομικούς λόγους από τη Σινώπη του Πόντου στη Σεβαστούπολη της Ρωσίας, ενώ το 1918 ξεριζώθηκε λόγω της επανάστασης των Μπολσεβίκων από τη Σεβαστούπολη και εγκαταστάθηκε στον Πειραιά. Έπειτα, το 1921 κατέφυγε στο Τσεσμέ της Μ. Ασίας με στόχο την επανασύνδεση της οικογένειας, ωστόσο το 1922 με τη μικρασιατική καταστροφή τα μέλη της οικογένειας υποχρεώθηκαν να επανέλθουν στην Ελλάδα. Κατά τη διάρκεια όλων αυτών των μετακινήσεων, η εικόνα ακολουθούσε, ενώ παράλληλα οι Άγιοι στάθηκαν αρωγοί και προστάτες της οικογένειας. Σήμερα η εικόνα βρίσκεται στην κατοικία της κας Σοφίας Καπάκη-Γεναράκη, η οποία παραχώρησε την εικόνα για τη συγγραφή της παρούσας διατριβής στην εγγονή της, την κα Κατερίνα Κορωναίου.

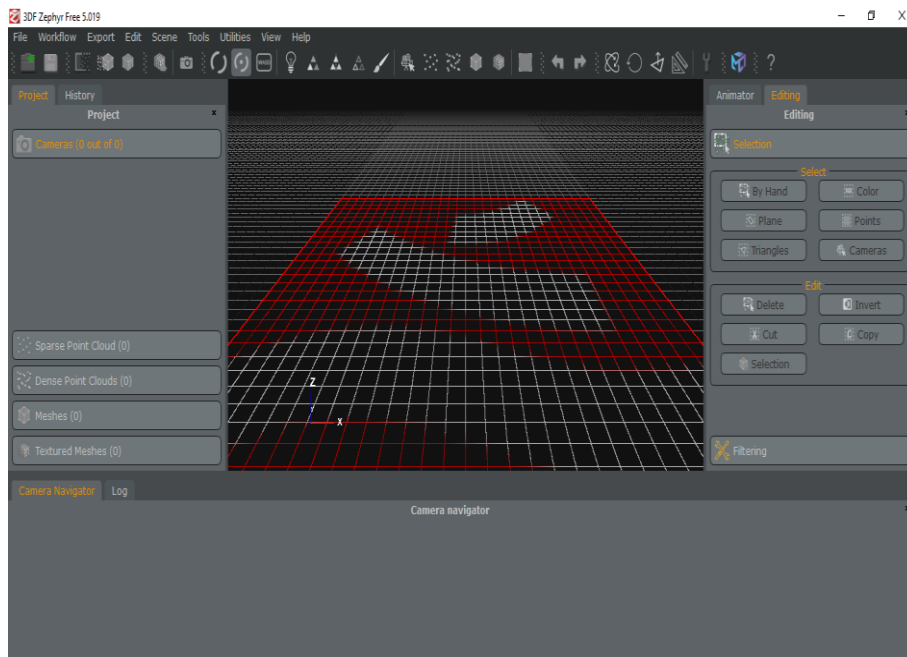
Κατά τη διάρκεια της ψηφιοποίησης επιδιώξαμε να αποτυπώσουμε βέλτιστες μεθόδους λήψης των δεδομένων, ώστε να γίνει η εισαγωγή τους στο πρόγραμμα “3d Zephyr”. Τα δεδομένα στα οποία αναφερόμαστε είναι απλές φωτογραφίες του αντικείμενου. Για να έχουμε ένα καλό αποτέλεσμα πρέπει να ακολουθήσουμε κάποιους βασικούς κανόνες φωτογραφμετρίας. Μετά την ψηφιοποίηση, η εικόνα θα έχει πλέον διπλή μορφή, θα μπορεί να είναι απτή αλλά και να αποτυπώνεται σε ένα ψηφιακό περιβάλλον με τη μορφή ενός τρισδιάστατου μοντέλου. Κατά τη διάρκεια της φωτογράφισης δεν πρέπει να γίνεται η χρήση φίλτρων ή περιγραμμάτων και είναι σημαντικό να αποφεύγεται η χρήση του ψηφιακού ζουμ. Αν κατά την φωτογράφιση χρησιμοποιηθεί μία ή περισσότερες από τις τεχνικές αυτές, τότε η φωτογραφία θα είναι πολύ χαμηλότερης ανάλυσης και, εν τέλει, θα μειωθεί η ποιότητά της.

Ένας αρχάριος χρήστης μπορεί να αξιοποιήσει την αυτόματη εστίαση αγγίζοντας απλά το σημείο που βρίσκεται το αντικείμενο στην οθόνη. Καλό είναι να μην γίνεται χρήση του φλας γιατί δημιουργείται ανομοιόμορφος φωτισμός. Αντιθέτως, συστήνεται η αξιοποίηση του φυσικού φωτός ειδικά τις ώρες με έντονη ηλιοφάνεια, όμως και πάλι πρέπει να δίνεται προσοχή για την αποφυγή

έντονων σκιάσεων. Μια ακόμη συμβουλή που μπορεί να αξιοποιηθεί είναι η χρήση ουδέτερου ή λευκού φόντου. Το λευκό φόντο θα αντανakλά το λευκό φως στο αντικείμενο και θα αποτρέψει τυχόν διαρροές χρώματος. Με την τεχνική αυτή, αναδεικνύονται τα χρώματά του και δεν μπερδεύονται με το σκούρο υπόβαθρο (background).

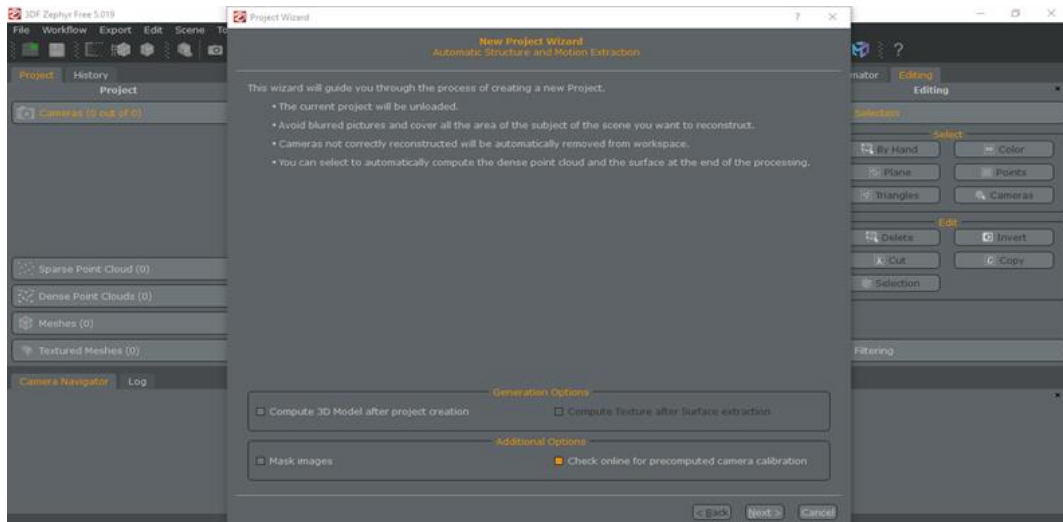
Επιλέξαμε να κάνουμε χρήση ψηφιακών φωτογραφιών, τις οποίες «συλλέξαμε» με ψηφιακή φωτογραφική μηχανή ενός έξυπνου κινητού (smartphone Xiaomi Redmi Note 8). Τοποθετήσαμε την εικόνα κάθετα στην επιφάνεια του εδάφους και με την εμπρόσθια όψη να είναι απέναντι από ένα ανοικτό παράθυρο, έτσι ώστε να έχουμε επαρκή φωτισμό. Ακολουθήσαμε τη μέθοδο «Σύγκλισης Οπτικών Αξόνων», δηλαδή το αντικείμενο παρέμεινε σταθερό καθ' όλη τη διάρκεια της φωτογράφισης, ενώ η κάμερα κινούταν περιμετρικά του αντικειμένου σε διάφορες θέσεις, σε σταθερή απόσταση όμως από το αντικείμενο. Η συγκεκριμένη μέθοδος συστήνεται από τους δημιουργούς του προγράμματος που χρησιμοποιήσαμε.

Αφού έχουμε συλλέξει τα δεδομένα μας και τα έχουμε «περάσει» από την κινητή συσκευή στον υπολογιστή μας, μπορούμε να ξεκινήσουμε τη διαδικασία εισαγωγής των δεδομένων στο πρόγραμμα ψηφιοποίησης, το 3d Zephyr. Ανοίγοντας την εφαρμογή μπορούμε να δούμε στο κέντρο της οθόνης ένα κενό ψηφιακό χώρο τμηματοποιημένο με το καρτεσιανό σύστημα συντεταγμένων. Σε αυτό το σημείο επιλέγουμε ρυθμίσεις σχετικές με την αποτύπωση του περιβάλλοντος χώρου στον οποίο εργαζόμαστε, π.χ. τη θέση της κάμερας ή να μπορούμε να αποτυπώσουμε ένα γενικότερο «στιγμιότυπο οθόνης» (Εικόνα 4). Οι λεπτομέρειες αυτές ενδιαφέρουν όσους θεωρούν σημαντικό το τεχνικό στάδιο επεξεργασίας μια διαδικασίας ψηφιοποίησης και αντιλαμβάνονται συνολικά τις τεχνικές προδιαγραφές μέρος του τεχνικού πολιτισμού των ημερών μας.



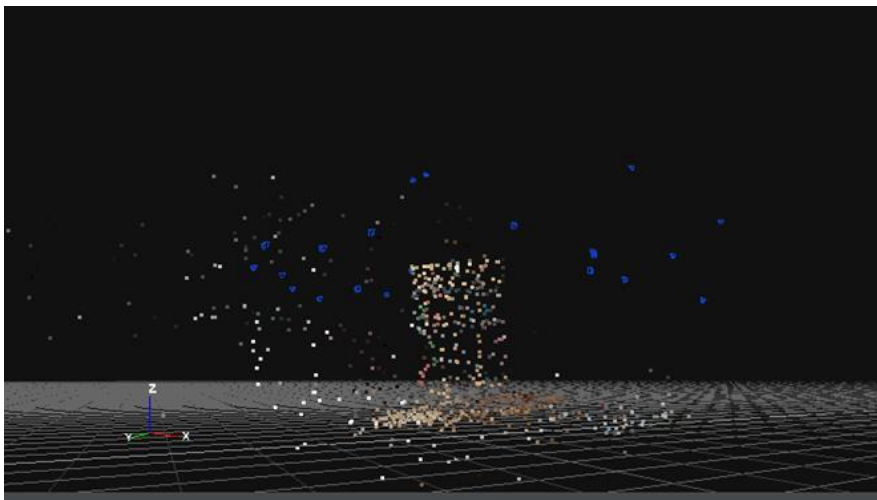
**Εικόνα 4.** Αρχική οθόνη στο πρόγραμμα ψηφιοποίησης 3d Zephyr.

Τα τεχνικά βήματα της εργασίας μας γίνονται με κατάλληλες επιλογές στο περιβάλλον εργασίας. Στο περιβάλλον εργασίας πραγματοποιείται η διαδικασία τρισδιάστατης μοντελοποίησης και προσαρμογής. Στην Εικόνα 5 αναπαρίστανται όλες οι δυνατότητες επιλογής ή μετακίνησης ενός αντικειμένου και κάποιες βασικές λειτουργίες επεξεργασίας, όπως η αντιγραφή και η διαγραφή, ενώ στα αριστερά μπορούμε να δούμε όλα τα δεδομένα που έχουμε ανεβάσει καθώς και τι ενέργειες έχουν πραγματοποιηθεί. Τέλος, στο κάτω μέρος της οθόνης μπορεί κανείς να βρει τις φωτογραφίες που έχουν αναρτηθεί και επιλέγοντας κατάλληλο χειρισμό μπορεί να δει επακριβώς σε ποια φάση της επεξεργασίας βρίσκεται. Η δημιουργία ενός τρισδιάστατου μοντέλου πραγματοποιείται σε τέσσερα στάδια.



**Εικόνα 5.** Το παράθυρο Automatic Structure and motion Extraction

Στην τελική φάση της επεξεργασίας, το πρόγραμμα «τρέχει» τον αλγόριθμο ώστε να δημιουργηθεί ένα σημείο νεφών. Στην Εικόνα 6, μπορούμε να δούμε ότι στο κέντρο υπάρχουν συσσωρευμένα πολλά σημεία, όπου στην πραγματικότητα είναι η εικόνα, ωστόσο διακρίνουμε και κάποια ακόμα σημεία στην αριστερή μεριά της οθόνης τα οποία αποτελούν τον περιβάλλοντα χώρο από το σημείο που έγινε η λήψη των φωτογραφιών. Το τελικό βήμα που πρέπει να κάνουμε για να δημιουργήσουμε το ψηφιακό αντικείμενο είναι να επιλέξουμε κατάλληλες διαδρομές (workflow και έπειτα 3d model generation) ώστε να συνενωθούν τα σημεία νέφους. Τελικά στην οθόνη θα ανοίξει ένα νέο παράθυρο, παρόμοιο με τα προηγούμενα της εισαγωγής φωτογραφιών στο 3d Zephyr. Η παρουσία των τεχνικών λεπτομερειών της επεξεργασίας και η αποδελτίωση τους συμβάλουν στον τεχνικό εγγραμματισμό και προωθούν τις τεχνικές επεξεργασίες ψηφιοποίησης των κειμηλίων στο ευρύ κοινό.



**Εικόνα 6.** Η εικόνα των Αγίων Κωνσταντίνου και Ελένη σε μορφή Sparse point cloud  
Απολογισμός Δράσης και Μελλοντικά Έργα

Η επιλογή να εστιάσουμε στο εκκλησιαστικό κειμήλιο ως αντικείμενο μελέτης καθορίστηκε κυρίως από το ότι μέσα στα εκκλησιαστικά κειμήλια συμπεριλαμβάνονται όλα τα υλικά στοιχεία μιας εκκλησίας καθώς και λατρευτικά αντικείμενα. Ένας ναός, ένα πετραχήλι, μια αγιογραφία, αλλά και μια εικόνα ή ένα μικρό θυμιατό που μπορεί να έχει κάποιος στο σπίτι του αποτελούν στοιχεία της Ελληνικής θρησκευτικής και λατρευτικής παράδοσης. Το μειονέκτημα αυτού του προσανατολισμού

έγκειται στο ότι ένας συντηρητής κειμηλίων δεν εργάζεται πάντα σε ένα κλειστό εργαστήριο, καθώς η σωστική επέμβαση μπορεί να πραγματοποιηθεί κατευθείαν στο πεδίο της ανασκαφής ή σε έναν γεμάτο υγρασία ναό με ακραίες μορφές διάβρωσης. Από την άλλη μεριά, σε πολλούς ναούς της Ελλάδας υπάρχουν κειμήλια τα οποία εμφανίζουν εκτεταμένες φθορές λόγω της έντονης χρήσης και της λανθασμένης αποθήκευσής τους, καθιστώντας το μέλλον τους αβέβαιο. Δευτερεύων στόχος, ο οποίος επιτεύχθηκε από την παρούσα εργασία είναι η αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνικών σε προγράμματα διαχείρισης εκκλησιαστικών κειμηλίων στην Ελλάδα. Οι αναπαραστάσεις αυτές, τόσο οι ψηφιακές δισδιάστατες εικόνες (2D), όσο και οι τρισδιάστατες (3D), αποτελούν μορφές ψηφιοποίησης πολιτισμικών αντικειμένων γενικότερα και μπορούν να αξιοποιηθούν αμφότερες σε κατάλληλα περιβάλλοντα. Θα μπορούσαν π.χ. να αξιοποιηθούν σε έναν νέο εικονικό χώρο που πιθανόν να διαμορφωθεί μετά από τέτοιου είδους επεξεργασίες στον οποίο θα μπορούν να προστεθούν και άλλες ψηφιακές εικόνες, καθώς και άλλα κειμήλια τα οποία σχετίζονται με τα αρχικά. Επιπλέον, όσο αφορά την προστιθέμενη αξία της εργασίας μας, μέσα από την παρουσίαση των μοντέλων και των τεχνικών ψηφιακής επεξεργασίας αναδείχθηκαν επακριβώς οι προτεινόμενοι τρόποι και τα μέσα τα οποία είναι ενεργά στις μέρες μας και μπορεί να αξιοποιηθούν για τη διάσωση της λαογραφικής μας κληρονομιάς. Η επιχειρούμενη παρουσίαση πρότασης για την ψηφιακή αποτύπωση ενός εκκλησιαστικού κειμηλίου αποτελεί μια σαφώς προσδιορισμένη μελέτη περίπτωσης. Σύμφωνα με αυτό η παρούσα έρευνα δύναται να χρησιμεύσει και ως κίνητρο για μελλοντικούς ερευνητές, προκειμένου να αναδειχθεί με μεγαλύτερη έμφαση η χρησιμότητα των ψηφιακών τεχνολογιών στον συγκεκριμένο τομέα ή να «φωτιστούν» εξίσου σημαντικές πτυχές της. Μάλιστα, ο βαθμός χρησιμότητας της έρευνας αυξάνεται αν ληφθεί υπόψη ότι η προστασία, η ορθή διαχείριση και, εν τέλει, η ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς δύναται να αποφέρει πολλαπλά οφέλη για τη χώρα. Αυτά σχετίζονται, μεταξύ άλλων, με την ανάδειξη των καλλιτεχνικών επιτευγμάτων του παρελθόντος και την προσέλκυση του θρησκευτικού τουρισμού, που συμβάλλει στην «τόνωση» της οικονομίας της χώρας. Σε ένα δεύτερο επίπεδο, και ως μελλοντικό έργο, θα πρέπει να υπογραμμιστεί η οικονομική-τουριστική συνεισφορά που θα μπορούσαν να έχουν ανάλογες εργασίες, δρομολογημένες από αντίστοιχους φορείς (Δήμοι, Υπουργείο Πολιτισμού, Ευρωπαϊκά Προγράμματα Διάσωσης Πολιτιστικής ή Τοπικής Κληρονομιάς).

Ως προς το ψηφιακό σκέλος της ανάπτυξης (τεχνολογική καινοτομία), στο άρθρο αυτό παρουσιάσαμε τις διαδικασίες ψηφιοποίησης ενός εκκλησιαστικού κειμηλίου. Η συγκεκριμένη εργασία θα μπορούσε να αποτελέσει ένα μοντέλο-πρότυπο για την ψηφιοποίηση εκκλησιαστικών κειμηλίων. Πιθανόν κάποιες απόψεις να δίστανται απέναντι σε μια τέτοια μορφή προβολής των αντικειμένων που έχουν συναισθηματική και λατρευτική αξία. Η ενασχόληση με τα εκκλησιαστικά κειμήλια αποτελεί εκδήλωση του πνεύματος ανθρώπων με θρησκευτική πίστη και καλλιτεχνικές ευαισθησίες, πέρα από μαρτυρία ιστορικών περιόδων. Οι εργασίες ψηφιοποίησης που προτείνουμε έχουν καθοριστικό ρόλο και στην θρησκευτική ζωή δεδομένου ότι βοηθούν στην επικοινωνία με το Θείο διατηρώντας ζωντανό το αίσθημα ελπίδας και πληρώνοντας το άρθρο «...Καί ζώην τοῦ μέλλοντος αἰῶνος...». Βέβαια, η παραπάνω φράση, χωρίς να θεωρηθούμε αρνητές ή βλάσφημοι, θα μπορούσε να θεωρηθεί και ως μια νέα οπτική αποτύπωσης του λατρευτικού αισθήματος, καθώς αφορά την «προ-οικονομία» για την αιώνια ζωή των ίδιων των κειμηλίων, η οποία επιτυγχάνεται και μέσα από τις προηγμένες τεχνολογίες ψηφιοποίησης.

## Βιβλιογραφία

- Αδαμαντίου, Α. (1926). Η Βυζαντινή τέχνη ως πρόδρομος της ευρωπαϊκής. *Δελτίον της Χριστιανικής Αρχαιολογικής Εταιρείας*, 3(1-2), 79-82.
- Αμπατζοπούλου Φρ. (2001). Η Πολιτισμική Εικονολογία και οι στόχοι της. *Διαβάζω*, 417, 92-95.
- Μερακλής, Μ. Γ. (2011). *Ελληνική Λαογραφία*. Καρδαμίτσα.

- Σκορδάρα, Μ. (2021). Αναστάσιος Χ. Αντωνάρας, Η τέχνη του γυαλιού. Έργα από τη συλλογή του Μουσείου Βυζαντινού Πολιτισμού. *Δελτίον της Χριστιανικής Αρχαιολογικής Εταιρείας*, 41, 474-479. <https://doi.org/10.12681/dchae.26433> Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
- Λούκατς, Γ. (1957). *Μελέτες για τον Ευρωπαϊκό Ρεαλισμό*. Τ. Πατρίκιου, Αθήνα, Εκδοτικό Ινστιτούτο Αθηνών.
- Constantinou, S., & Meyer, M. (Eds.). (2019). *Emotions and Gender in Byzantine Culture*. Palgrave Macmillan.
- D' Angour, A. (2013). Plato and play: Taking education seriously in ancient Greece. *American Journal of Play*, 5(3), 293-307.
- Fraleay, J., Imeri, A., Fidan, I., & Chandramouli, M. (2018). A Comparative Study on Affordable Photogrammetry Tools. *2018 ASEE Annual Conference & Exposition Proceedings*, 29663. <https://doi.org/10.18260/1-2--29663>
- Gonizzi Barsanti, S., Caruso, G., Micoli, L. L., Covarrubias Rodriguez, M., & Guidi, G. (2015). 3D visualization of cultural heritage artefacts with virtual reality devices. In *25th International CIPA Symposium 2015* (Vol. 40, No. 5W7, pp. 165-172). Copernicus Gesellschaft mbH.
- Hölscher, T. (2018). *Visual power in ancient Greece and Rome: between art and social reality* (Vol. 73). Univ of California Press.
- Pieraccini, M., Guidi, G., & Atzeni, C. (2001). 3D digitizing of cultural heritage. *Journal of Cultural Heritage-J CULT HERIT*, 2, 63-70. [https://doi.org/10.1016/S1296-2074\(01\)01108-6](https://doi.org/10.1016/S1296-2074(01)01108-6)
- Preziosi, D. (2009). *The art of art history: a critical anthology*. OUP Oxford.
- Runciman, S. (1933). *Byzantine civilization*. Edward Arnold, Reprint edition. (Ελληνική έκδοση, *Βυζαντινός Πολιτισμός*, Αθήνα, Εκδ. Γαλαξίας, μετ. Δέσποινα Καμπάνη-Δετζώρτζη, 1969).
- Shepard, J. (2012). John Skylitzes, A synopsis of Byzantine history, 811-1057. Trans. John Wortley, with Jean-Claude Cheynet and Bernard Flusin. Pp. xxxiii+ 491. Cambridge-New York: Cambridge University Press. *The Journal of Ecclesiastical History*, 63(2), 371-372.
- Vasilev, A. A. (1964). *History of the Byzantine Empire, 324-1453 (Vol. 1)*. Univ of Wisconsin Press.
- Vozikas, G. (2009). Rural Immigrants and Official Religion in an Urban Religious Festival in Greece. *When God Comes to Town. Religious Traditions in Urban Contexts*. Oxford, 65-78. Springer.
- Wharton, A. J. (2014). Relics, protestants, things. Material Religion, *The Journal of Objects, Art and Belief*, 10(4), 412-430.
- Wieners, S., & Weber, S. M. (2020). Athena's claim in an academic regime of performativity: Discursive organizing of excellence and gender at the intersection of heterotopia and heteronomia. *Management Learning*, 51(4), 511-530.

## Πηγές

Νόμος 4858/2021-ΦΕΚ 220/Α/19-11-2021. Ανάκτηση από <https://tinyurl.com/mw7emddu>

3DF Zephyr Documentation. (n.d.). 3Dflow. Retrieved April 21, 2022, from <https://www.3dflow.net/technology/documents/3df-zephyr-documentation/>



## Η συμβολή του παραδοσιακού χορού στη διαμόρφωση της συλλογικής ταυτότητας. Σχεδιασμός ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για την εξ αποστάσεως διδασκαλία

Χριστίνα Παληά, Γεώργιος Κατσαδώρος, Απόστολος Κώστας  
Πανεπιστήμιο Αιγαίου

[kristinapalia83@gmail.com](mailto:kristinapalia83@gmail.com), [katsadoros@aegean.gr](mailto:katsadoros@aegean.gr), [apkostas@aegean.gr](mailto:apkostas@aegean.gr)

### Περίληψη

Η παρούσα εισήγηση επιχειρεί να διερευνήσει τη σχέση του παραδοσιακού χορού με τη συλλογική ταυτότητα. Αντικείμενο της μελέτης αποτελούν δύο παραδοσιακοί χοροί της Χίου, οι οποίοι προσεγγίζονται από λαογραφική και ανθρωπολογική άποψη, με έμφαση δηλαδή όχι στη χορευτική πράξη αυτή καθαυτή, αλλά στη χορευτική πρακτική ως φορέα σημασιών για την τοπική κοινωνία. Για τη συλλογή των δεδομένων επιλέχθηκε συνδυαστική έρευνα, με συμμετοχική παρατήρηση, αρχειακή μελέτη, βιβλιογραφική ανασκόπηση, συνέντευξη και δικτυογραφική έρευνα. Σκοπός της έρευνας είναι να δοθούν απαντήσεις σε ερωτήματα όπως: Ποιοι λόγοι ωθούν τον σύγχρονο άνθρωπο στην εκμάθηση παραδοσιακών χορών και στη συμμετοχή σε δημόσιες παραστάσεις τους; Πώς η τοπική κοινωνία χρησιμοποιεί το χορευτικό φαινόμενο ώστε να αυτοπροσδιοριστεί; Τι νόημα αποδίδεται από τους ντόπιους στους τοπικούς χορούς; Επιπλέον, τόσο οι αλματώδεις εξελίξεις στον τομέα της Τεχνολογίας των Επικοινωνιών και της Πληροφορικής, όσο και οι έκτακτες συνθήκες διδασκαλίας και μάθησης που διαμορφώθηκαν από την πανδημία του κορονοϊού, μας υποχρεώνουν να εξετάσουμε περαιτέρω τον τρόπο με τον οποίο οι νέες τεχνολογίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν ώστε να προάγουν τη μάθηση. Γεννώνται, λοιπόν, και άλλα ερωτήματα όπως, αν ένα είδος του λαϊκού πολιτισμού, όπως ο χορός, και συγκεκριμένα οι τοπικοί χοροί, μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και ποιες καλές πρακτικές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για το σχεδιασμό σχετικού πολυμεσικού υλικού.

**Λέξεις-κλειδιά:** εξ αποστάσεως εκπαίδευση συλλογική ταυτότητα, χορός

### Abstract

The present paper tries to explore the relationship between dance and collective identity. Two traditional dances of Chios consist the subject matter of our study. These dances are examined from a folkloric and anthropologic perspective not only of the dance practice but of the meanings attributed to it by the local community. A combination of methods was applied for the data collection: participatory observation, historical research, and online ethnographic research. The aim of the study is to address questions such as: What drives people in modern societies to learn traditional dances and participate in public performances? How does local community utilize the dance phenomenon to identify itself? What meanings are attributed to local dances by local people? Moreover, the rapid progress in the field of ICT, along with the extraordinary circumstances caused by the Corona virus pandemic force us to further consider the way New Technologies can be applied to learning. More questions are consequently posed, such as: Can a folk genre, like dance and especially local dance, be taught in distance education? What practices can be applied to the design of multimedia material concerning dances in distance learning?

**Keywords:** collective identity, dance, distance learning



## Ο χορός στη λαογραφία

Η σημασία της τέχνης για τη μελέτη του λαϊκού πολιτισμού επισημάνθηκε από πολύ νωρίς. Ήδη από τον 19ο αιώνα, ο φιλόσοφος και κριτικός τέχνης Johann Herder είχε υποστηρίξει ότι η τέχνη ενός λαού μπορούσε να αντικατοπτρίσει την αληθινή ταυτότητά του. Κι αν αρχικά η τέχνη αντιμετωπιζόταν ως η «περιουσία» που τα μέλη μιας φυσικής ομάδας κληρονομούσαν από τους προγόνους τους και που μαζί με τη γλώσσα και τα έθιμα αποτελούσαν τον συνδυαστικό κρίκο με τις προηγούμενες γενιές, πλέον θεωρείται ότι η τέχνη ενσαρκώνει τις πιο ζωντανές εκφράσεις της κουλτούρας και είναι το κλειδί για το αξιακό σύστημα, για την αντίληψη του εαυτού και για τους φόβους της ομάδας (Abrahams, όπως αναφέρεται στο Oring, 1994, σ. 214).

Ο παραδοσιακός χορός, λοιπόν, ως μια μορφή λαϊκής τέχνης, δεν είναι απλώς η κίνηση του ανθρώπινου σώματος σύμφωνα με κάποιο εξωτερικό ή εσωτερικό ρυθμό, κίνηση που αποσκοπεί στην έκφραση του εσωτερικού κόσμου του χορευτή (Δήμας, 1979, σ. 20· Hanna, στο Finketal, 2021, σ. 351). Δεν είναι μόνο η αυθόρμητη αντίδραση του χορευτή σε ένα συγκινησιακής φύσης ερέθισμα ή το δημιουργήμα που προκύπτει από την ανάγκη ενός ανθρώπου για καλλιτεχνική έκφραση (Μερακλής, 2011, σ. 135). Η Kaerpler (2000, σ. 2), εντάσσει τον χορό στα δομημένα συστήματα κίνησης του ανθρώπινου σώματος, που είναι κοινωνικά κατασκευάσματα. Τα συστήματα αυτά είναι δημιουργημένα από μια ομάδα ανθρώπων, γνωστά και συμφωνημένα από τα μέλη της και αρχικά διατηρημένα στη μνήμη. Παρ' όλο που είναι εφήμερα, μπορούν να είναι οπτικές δηλώσεις κοινωνικών σχέσεων και μπορούν να βοηθήσουν στην κατανόηση των πολιτιστικών αξιών και της βαθιάς δομής της κοινωνίας.

Σε συλλογικό επίπεδο ο χορός επιτελεί μια σειρά από λειτουργίες μέσω των οποίων υπηρετείται η ομάδα. Η κυριότερη από αυτές είναι η λατρευτική-τελετουργική, με την οποία επιχειρείται η επικοινωνία και η επαφή της ομάδας με μυθοποιημένες δυνάμεις (Μερακλής, 2011, σ. 371). Παράλληλα, ο χορός χρησιμοποιείται από την εκάστοτε κοινωνία ως μέσο διαπαιδαγώγησης των μελών της, ενώ με τον ομαδικό του χαρακτήρα συμβάλλει «στην ένταξη και ενσωμάτωση των νέων ατόμων στις λειτουργίες της κοινότητας, δηλαδή στην κοινωνικοποίησή τους» (Πραντσιδής, 1995, σ. 9).

## Χορός και συλλογική ταυτότητα

Η κοινωνία είναι, λοιπόν, αυτή που δημιουργεί το χορό, αλλά και αντίστροφα, ο χορός συμβάλλει στη διαμόρφωση της συλλογικής ταυτότητας της εκάστοτε κοινωνίας. Ο χορός αποτελεί ένα κοινωνικό γεγονός που αφορά όλα τα μέλη της κοινότητας και η συμμετοχή σε αυτό τα συνδέει μέσω της κοινής συναισθηματικής εμπειρίας. Οι Radcliffe-Brown μάλιστα, στη μελέτη τους “The Andaman islanders”, υποστήριξαν ότι ο ρυθμός γεννούσε μια δύναμη πάνω στο χορευτή, τον ήλεγχε, τον εξανάγκαζε να συμμορφωθεί στην κοινή δραστηριότητα χάνοντας τον εαυτό του, ενώ παράλληλα του προκαλούσε έντονα αισθήματα ενότητας και ομόνοιας. Ο έλεγχος πάνω στο σώμα του χορευτή οδηγούσε σε έλεγχο των σκέψεων και των συναισθημάτων του (Radcliffe-Brown, στο Spencer, 1985, σ. 13). Η Langer (στο Spencer, 1985, σ. 15), αναφερόμενη στον πρωτόγονο χορό, υποστηρίζει ότι ο έλεγχος της κίνησης των χορευτών πραγματοποιείται μέσω μιας συνειδητής βούλησης έξω από τους χορευτές και παρατηρεί ότι υπάρχει μια ψευδαίσθηση κάποιας ζωτικής δύναμης που δίνει ζωή στους χορευτές, που κείται πέρα από τα άτομά τους και που τους μεταφέρει σε μια ιερή κατάσταση, φτιάχνοντας μια σφαίρα εικονικής δύναμης στην οποία εισέρχονται μέσω της έκστασης.

Είναι φανερό λοιπόν, ότι ο χορός διαθέτει μια τελετουργική διάσταση η οποία επιστρατεύεται από την κοινωνία προκειμένου να σφυρηλατηθεί η συλλογική ταυτότητα. Μέσω της τελετουργίας επιβεβαιώνεται και επαληθεύεται η κοινωνική και πολιτισμική συνοχή της ομάδας, βασικό στοιχείο της οποίας συνιστά η αλληλοαναγνώριση των υποκειμένων της ως προϋπόθεση και της αναγνώρισης της πολιτισμικής τους παράδοσης και ταυτότητας (Ντάση, 2003, σ. 80). Η σημασία που αποδίδεται από την κοινωνία στην τελετουργία του χορού σχετίζεται μάλιστα με τις εκάστοτε ιστορικές

συνθήκες. Όσο μεγαλύτερο άγχος βιώνουν τα μέλη μιας συλλογικότητας εξ αιτίας μιας κοινής απειλής, τόσο περισσότερο νιώθουν την ανάγκη να περιφρουρήσουν τα όρια της συλλογικότητας δίνοντας έμφαση στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της ομάδας και αντιδιαστέλλοντάς τα με τα χαρακτηριστικά άλλων ομάδων. Έτσι οι χοροί και η αναπαράσταση εθίμων με «θεατρικό» χαρακτήρα<sup>1</sup> γίνονται «το κατεξοχήν πεδίο που σφυρηλατείται η συνοχή της ομάδας και η αυτογνωσία των ατόμων επειδή ακριβώς το συγκεκριμένο πεδίο θεωρείται ως το κατεξοχήν δηλωτικό της ιδιαίτερης ταυτότητας όσων συμμετέχουν» (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2013, σ. 376).

Ταυτόχρονα η τελετουργία αποτελεί ένα μηχανισμό διαμεσολάβησης με τον οποίο οι προφορικές κοινωνίες εξασφάλιζαν την πολιτισμική συνέχεια, δηλαδή την άμεση μεταβίβαση της πολιτισμικής παράδοσης από τη μια γενιά στην άλλη. «Στην πραγματικότητα πρόκειται για ένα σύστημα παιδείας, βασικός στόχος του οποίου ήταν η μύηση της νέας γενιάς στον κόσμο των κοινωνικών συμβάσεων και επιταγών, στον κόσμο της καλλιτεχνικής παράδοσης και βιοθεωρίας, και περαιτέρω στους όρους συγκρότησης της κοινωνικής και ιστορικής μνήμης» (Ντάση, 2003, σ. 79). Με αυτή την έννοια, η συμμετοχή στον παραδοσιακό χορό αποτελεί μια συνειδητή ή ασυνείδητη πράξη σύνδεσης με τα στοιχεία εκείνα του παρελθόντος που η κοινωνία θεωρεί εμβληματικά για τη συλλογική ταυτότητα. Σε κάθε περίπτωση πρόκειται για μια επιλεκτική χρήση του παρελθόντος, μια «εφεύρεση της παράδοσης» (Cohen, 1989, σ. 99) σύμφωνα με τις ανάγκες του παρόντος. Ο τρόπος με τον οποίο ανακαλείται το παρελθόν μέσω του παραδοσιακού χορού είναι ενδεικτικός του τρόπου με τον οποίο τα μέλη μιας κοινωνίας αντιλαμβάνονται τους εαυτούς τους στο παρόν.

## Ο λαϊκός πολιτισμός στην εκπαίδευση

Στη χώρα μας, ο λαϊκός πολιτισμός συνδέθηκε με το εκπαιδευτικό σύστημα από τις απαρχές σχεδόν της σύστασης του ελληνικού κράτους. Για πολλές δεκαετίες δάσκαλοι και μαθητές κλήθηκαν να συλλέξουν λαογραφικό υλικό που θα αποδείκνυε την ιστορική και πολιτισμική συνέχεια της ελληνικής φυλής. Μεταπολεμικά, η ελληνική λαογραφία εγκατέλειψε σιγά σιγά τον εθνοκεντρικό της χαρακτήρα και παρακολουθώντας τόσο τις αλλαγές στην ελληνική κοινωνία που συντελέστηκαν με την εσωτερική μετανάστευση του αγροτικού πληθυσμού στα μεγάλα αστικά κέντρα, όσο και τις νέες τάσεις στη λαογραφική επιστήμη, στράφηκε και στη μελέτη σύγχρονων λαογραφικών φαινομένων (Ανδίκος, 2010, σσ. 165-166). Αντίστοιχα επανεξετάστηκε και το πρίσμα υπό το οποίο προσεγγίζεται η σχέση του λαϊκού πολιτισμού με την εκπαίδευση και ανανεώθηκε η επιχειρηματολογία για την παιδαγωγική αξιοποίησή του.

Σήμερα θεωρείται ότι η ενασχόληση με το λαϊκό πολιτισμό μπορεί να συμβάλει στην ολόπλευρη ανάπτυξη της προσωπικότητας του μαθητή και στην καλλιέργεια τόσο πνευματικών δεξιοτήτων, όπως της φαντασίας, της δημιουργικότητας, της συγκέντρωσης, της γλωσσικής έκφρασης και της ικανότητας για επικοινωνία (Αυδίκος, 2012, σ. 7· Κακάμπουρα & Καπρούτη, 2018, σσ. 193-194), όσο και ηθικών ποιοτήτων<sup>2</sup>. Παράλληλα, μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές και τις μαθήτριες να διαμορφώσουν το αισθητικό τους κριτήριο, φέρνοντάς τους σε επαφή με δημιουργήματα μεγάλης ομορφιάς, ενώ ταυτόχρονα τους ευαισθητοποιεί σε σχέση με την παράδοση του τόπου τους και τους προσφέρει βαθύτερη γνώση της τοπικής αλλά και της εθνικής ιστορίας (Κακάμπουρα, 2000).

Η μελέτη του λαϊκού πολιτισμού θεωρείται σημαντική και για τον επιπλέον λόγο ότι μπορεί να συντελέσει στην κατανόηση των διαδικασιών σχηματισμού της ατομικής και συλλογικής ταυτότητας, καθώς και στην κατανόηση ζητημάτων αυτοπροσδιορισμού και ετεροπροσδιορισμού (Ζώη & Λουρδή, 2016, σ. 1187). Μπορεί έτσι να αποτρέψει την απώλεια της ταυτότητας σε μια εποχή αναγκαστικής παγκοσμιοποίησης και να λειτουργήσει κοινωνικοποιητικά σε μια εποχή αποδόμησης

<sup>1</sup>Στις θρησκευτικές τελετουργίες των πρώτων κοινωνιών βρίσκονται οι ρίζες του θεάτρου: στα τραγούδια και τους χορούς προς τιμήν ενός Θεού και στην απεικόνιση της γέννησης του Θεού, του θανάτου του και της ανάστασής του (Χάρτνολ, 1980, σ. 7).

<sup>2</sup> Για τη συμβολή των λαϊκών παραμυθιών στην ηθικοποίηση του ατόμου, βλ. ενδεικτικά Κακάμπουρα, Ρ. (2000) Δραματοποίηση λαϊκών δρωμένων στο ελληνικό σχολείο», *Παρνασσός ΜΒ*, Αθήνα.

της σχέσης του ατόμου με την κοινωνία (Κατσαδώρας, 2011, σ. 98). Μπορεί επίσης «να αποτελέσει (...) ένα από τα προσφορότερα πεδία συνάντησης και αλληλεπίδρασης των πολιτισμών και των εκφραστών τους στην τάξη» (Ζώη & Λουρδή, 2016, σ. 1186), τονίζοντας τα κοινά χαρακτηριστικά που υπάρχουν σε πολλούς λαούς και καλλιεργώντας την ανοχή και τον σεβασμό στη διαφορετικότητα.

Για όλους τους παραπάνω λόγους ο λαϊκός πολιτισμός, αν και δεν υπήρξε ποτέ αυτόνομο μάθημα, έχει ενσωματωθεί, όμως, στο ισχύον Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) και στα ισχύοντα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (ΑΠΣ) πολλών μαθημάτων σε όλες τις βαθμίδες της υποχρεωτικής εκπαίδευσης. Για το Γυμνάσιο συγκεκριμένα, στο ΔΕΠΠΣ της Ελληνικής Γλώσσας η γλώσσα θεωρείται βασικός φορέας της έκφρασης και του πολιτισμού κάθε λαού, επομένως εκτιμάται ότι μέσω της διδασκαλίας της οι μαθητές/μαθήτριες θα οδηγηθούν στον σεβασμό τόσο της δικής τους πολιτιστικής παράδοσης όσο και των πολιτιστικών αξιών άλλων λαών [ΦΕΚ 303, τεύχος Β' (13.03.2003), αρ. 21072α/Γ2: 3778]. Αναφορά στον λαϊκό πολιτισμό γίνεται και στο ΔΕΠΠΣ της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας, αφού τα λογοτεχνικά κείμενα είναι φορείς εθνικών, οικουμενικών και διαπολιτισμικών αξιών (ό.π.: 3795), με έμφαση στο δημοτικό τραγούδι ως βασικού φορέα παραδοσιακών αξιών και μορφών ζωής που σχετίζονται με την κοινωνία της υπαίθρου. Για την παράδοση και την πολιτιστική κληρονομιά γίνεται λόγος και στα Αναλυτικά Προγράμματα της Ιστορίας της Α' και Β' Γυμνασίου (ΔΕΠΠΣ Ιστορίας, σελ. 3, 4). Επίσης, σύμφωνα με το νέο πρόγραμμα σπουδών που παρήχθη από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, η διδασκαλία θεμάτων τοπικής ιστορίας και τοπικής πολιτιστικής κληρονομιάς αποτελεί τμήμα της διδασκαλίας της ιστορίας της Γ' Γυμνασίου (Ψηφιακό Σχολείο, Ιστορία Γ' Γυμνασίου, Πρόγραμμα Σπουδών, σελ. 7). Τέλος, στο μάθημα της Φυσικής Αγωγής ο λαϊκός πολιτισμός προσεγγίζεται μέσα από τη διδασκαλία παραδοσιακών χορών με σκοπό οι μαθητές να γνωρίσουν και να εκτιμήσουν στοιχεία ρυθμού, κίνησης, μουσικής, τραγουδιού και εθίμων της ελληνικής λαϊκής παράδοσης (Ψηφιακό Σχολείο, Φυσική Αγωγή, Πρόγραμμα Σπουδών, σελ. 4).

Παράλληλα, τις τελευταίες δεκαετίες έχουν γίνει αρκετές αξιολογικές προσπάθειες ένταξης του λαϊκού πολιτισμού στο εκπαιδευτικό σύστημα μέσω καινοτόμων προγραμμάτων, με μακροβιότερο το πρόγραμμα «Μελίνα-Εκπαίδευση και Πολιτισμός» (1995-2004)<sup>3</sup>. Άλλα προγράμματα σχετικά με τον λαϊκό πολιτισμό πραγματοποιήθηκαν στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης σύμφωνα με τον σχεδιασμό του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου. Το σχολικό έτος 2020-2021 λειτούργησαν πιλοτικά τα «εργαστήρια δεξιοτήτων», τα οποία ανάμεσα στις προτεινόμενες θεματικές περιλαμβάνουν και τη θεματική «παγκόσμια και τοπική πολιτιστική κληρονομιά» [ΦΕΚ 2539, τεύχος Β' (24/06/2020), αρ. Φ.7/79511/ΓΔ4: 25377-25378].

Ταυτόχρονα, η αλματώδης εξέλιξη στις τεχνολογίες της πληροφορίας και των επικοινωνιών άνοιξε νέους δρόμους για την προσέγγιση του λαϊκού πολιτισμού στο σχολείο. Έτσι στην Οπτική Εθνογραφία προτείνεται η προβολή οπτικοακουστικών εθνογραφικών τεκμηρίων σε συνδυασμό με ειδικά διαμορφωμένα σχέδια διδασκαλίας ώστε να κατανοήσουν οι μαθητές τις πολυδιάστατες πτυχές του πολιτισμού και να καλλιεργήσουν τον κριτικό οπτικό γραμματισμό (Κακάμπουρα κ.ά., 2018, σσ. 74-95). Στη μάθηση μέσω σχεδιασμού δίνεται έμφαση στην πολυτροπικότητα των μέσων δημιουργίας νοήματος που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές (γραπτή και προφορική γλώσσα, οπτικές, ηχητικές και απτικές αναπαραστάσεις, σωματική αναπαράσταση, χωροαντιληπτική αναπαράσταση). Τέλος στις πλατφόρμες «Αίσωπος», «Μήτιδα» και «Πρωτέας» υπάρχουν διαθέσιμα διδακτικά σενάρια με την αξιοποίηση ψηφιακών μέσων, ενώ δίνεται στους εκπαιδευτικούς και η δυνατότητα να δημιουργήσουν και να υποβάλουν οι ίδιοι ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό.

Οι έκτακτες συνθήκες λόγω της πανδημίας του κορονοϊού (COVID 19) εδραίωσαν την αναγκαιότητα χρήσης νέων τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία, με την επιβεβλημένη εφαρμογή της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Όμως, οι ιδιαιτερότητες της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης που αφορούν στη μειωμένη συμβολή ή και την έλλειψη της δια ζώσης παρουσίας του εκπαιδευτή, καθώς και το πλήθος των παραμέτρων που πρέπει να ληφθούν υπόψη για την παραγωγή ενός εξ αποστάσεως εκπαιδευτικού προγράμματος, οδήγησαν στη συνειδητοποίηση της

<sup>3</sup>Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το πρόγραμμα «Μελίνα- Εκπαίδευση και Πολιτισμός», βλ. και Καπανιάρης, 2017, σσ. 74-76.

σημασίας του εκπαιδευτικού σχεδιασμού για τη δημιουργία μαθησιακών περιβαλλόντων που θα συμβάλλουν στην αποτελεσματική μάθηση (Σοφός, Κώστας & Παράσχου, 2015, σ. 69).

Σχετικά με τη διδασκαλία του ελληνικού παραδοσιακού χορού στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση αξίζει να αναφέρουμε τη δημιουργία ολοκληρωμένου μαθήματος για αντιπροσωπευτικούς χορούς της Κρήτης με βάση τις αρχές της πολυμορφικής εκπαίδευσης (Συντιχάκη κ.ά., 2019, σσ. 214-226). Αξιοποιείται η μορφολογική μέθοδος διδασκαλίας των χορών, αλλά παράλληλα παρέχονται πληροφορίες για την ιστορία και την προέλευση των χορών, καθώς και σχετικοί θρύλοι, παραδόσεις και μαρτυρίες. Το μάθημα απευθύνεται σε ενήλικες, όμως θεωρούμε ότι με μερικές τροποποιήσεις θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί και στην τυπική εκπαίδευση.

## Έρευνα και εφαρμογή

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω αποφασίσαμε να διερευνήσουμε τον ρόλο δύο παραδοσιακών τοπικών χορών της Χίου στη διαμόρφωση της συλλογικής ταυτότητας και έπειτα να σχεδιάσουμε ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό σχετικό με τους χορούς αυτούς για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση, αξιοποιώντας τις αρχές της γνωστικής θεωρίας για την πολυμεσική μάθηση των Mayer και Moreno (2005).

Οι χοροί είναι το *ταλίμι* και ο *τρίπατος* και το πεδίο έρευνας εντοπίζεται στα χωριά της Χίου Θυμιανά και Νένητα, τα οποία είναι οι τόποι γέννησης, τέλεσης και τα τελευταία χρόνια επιτέλεσης<sup>4</sup> των τοπικών χορών αντίστοιχα. Και για τα δύο χωριά φαίνεται ότι οι χοροί έχουν ιδιαίτερη σημασία καθώς συνδέουν τις σύγχρονες κοινότητες με ένα 'φανταστικό' παρελθόν εξασφαλίζοντας την επιβίωσή τους στο χρόνο. Για την παρούσα εργασία έγινε προσπάθεια οι συγκεκριμένοι χοροί να προσεγγιστούν από λαογραφική ή ανθρωπολογική άποψη, η έμφαση δηλαδή να δοθεί όχι στη χορευτική πράξη αυτή καθαυτή, αλλά στη χορευτική πρακτική ως φορέα σημασιών για την τοπική κοινωνία<sup>5</sup>.

Η μέθοδος που επιλέχθηκε είναι η εθνογραφική, λόγω δύο βασικών, κατά τη γνώμη μας, πλεονεκτημάτων που διαθέτει σε σχέση με τις άλλες έρευνες. Πρώτον, χαρακτηρίζεται από «ανοιχτότητα», δηλαδή δεν υπάρχουν εκ των προτέρων διατυπωμένες υποθέσεις και δεύτερον, ο ερευνητής απελευθερώνεται από την υποχρέωση να αποστασιοποιηθεί από το αντικείμενο της μελέτης του. Αντιθέτως, η ματιά του ερευνητή (*etic perspective*) θεωρείται εξ ίσου σημαντική με τη ματιά των πληροφορητών (*emic perspective*) για την κατανόηση της ανθρώπινης συμπεριφοράς.

Οι πληροφορίες σχετικά με τους χορούς προέρχονται α) από προσωπικά μας βιώματα, β) από επιτόπια έρευνα με συμμετοχική παρατήρηση του εθίμου της Μόστρας, παραστάσεων των χορευτικών τμημάτων των τοπικών συλλόγων καθώς και διαφόρων κοινωνικών εκδηλώσεων με κεντρικό στοιχείο τον χορό, γ) από τη μελέτη σχετικού λαογραφικού υλικού δ) από συζητήσεις με χοροδιδασκάλους και μέλη των συλλόγων και ε) από μελέτη των ιστότοπων και των κοινωνικών δικτύων των τοπικών συλλόγων.

### Οι χοροί

Το *ταλίμι* είναι ένας ιδιότυπος πολεμικός χορός που χορεύεται κατά το έθιμο της Μόστρας στο χωριό Θυμιανά. Η λέξη «ταλίμι» είναι εξελληνισμένη μορφή της τουρκικής λέξης «ταλίμ»|, που σημαίνει εκπαίδευση με στρατιωτικές ασκήσεις. Το έθιμο της Μόστρας έχει τις ρίζες του στα μεσαιωνικά χρόνια, όταν η Χίος ήταν στα χέρια των Ενετών και συνδέεται με το φαινόμενο της πειρατείας. Σύμφωνα με την παράδοση, κάποια Τυρινή Παρασκευή κι ενώ οι Θυμιανούσοι γλεντούσαν, ειδοποιήθηκαν από τους βιγλάτορες ότι πλησιάζουν πειρατικά καράβια. Οι άντρες, οπλισμένοι με

<sup>4</sup> Η έννοια της *επιτέλεσης* υποδηλώνει μια ειδική πράξη η οποία πραγματοποιείται μπροστά σε κοινό, ενσώματο ή ιδεατό, το οποίο συνδιαμορφώνει την πραγμάτωση μέσα από τη δική του αντίδραση στα τεκταινόμενα. Επιτέλεση σημαίνει πραγμάτωση με ταυτόχρονη αξιολόγηση (Κάβουρας, 2002).

<sup>5</sup> Σύμφωνα με την Keappler, ο στόχος των ανθρωπολογικών ερευνών δεν είναι απλά η κατανόηση του χορού στο πολιτισμικό του πλαίσιο, αλλά μάλλον η κατανόηση της κοινωνίας μέσω της ανάλυσης των συστημάτων κίνησης (2000, σ. 6).

σπαθιά και μαχαίρια κατέβηκαν προς τα παράλια κι έστησαν ενέδρα στους πειρατές, τους οποίους και κατατρόπωσαν. Οι νικητές κρέμασαν τους αιχμαλώτους στα δέντρα της πλατείας του χωριού και τους άφησαν εκεί τρεις μέρες να «μοστράρουν»<sup>6</sup>, ως δείγμα της νίκης τους. Η Μόστρα είναι η αναπαράσταση αυτής της μάχης, που επαναλαμβάνεται κάθε χρόνο την Τυρινή Παρασκευή το βράδυ και την Τυρινή Κυριακή το πρωί.

Ο *τρίπατος* ή *νενητούσικος* είναι ένας ακόμα αμιγώς τοπικός χορός που χορεύεται στα Νένητα της Χίου, από όπου πήρε και το όνομά του. Οι ρίζες του χορού βρίσκονται στους βυζαντινούς χρόνους και σχετίζονται με το φαινόμενο της πειρατείας στο Αιγαίο. Σύμφωνα με τον θρύλο ένας πειρατής έκλεψε μια αρχοντοπούλα από τα Νένητα. Οι χωριανοί της προσπάθησαν να την πάρουν πίσω, οργάνωσαν επίθεση εναντίον των πειρατών και τους νίκησαν. Η κοπέλα όμως αρνήθηκε να τους ακολουθήσει γιατί στο μεταξύ είχε ερωτευτεί τον πειρατή. Λίγο αργότερα ο πειρατής σκοτώθηκε σε ένα ρεσάλτο και οι σύντροφοί του γύρισαν στη Χίο και άφησαν την κοπέλα στην παραλία των Νενήτων. Η κοπέλα ντρεπόταν να γυρίσει στο χωριό της αφού νωρίτερα δεν είχε ακολουθήσει τους χωριανούς της. Έτσι έκανε τρία βήματα (πατήματα) προς τα εμπρός κι ύστερα μετάνιωνε και πιασγυρνούσε, κάνοντας τρία βήματα προς τα πίσω. Έτσι γεννήθηκε ο *τρίπατος*.

### *Ταλίμι, τρίπατος και συλλογική ταυτότητα*

Μελετώντας τους διάφορους παράγοντες που αποτελούν συνάρτηση των συγκεκριμένων χορών, προέκυψαν τα εξής συμπεράσματα ως προς τη σχέση με τη συμβολική διάσταση των χορών και τον τρόπο με τον οποίο οι συμμετέχοντες και οι θεατές, μέσω των χορών, κατασκευάζουν τη συλλογική τους ταυτότητα:

Στην περίπτωση του *ταλιμιού* παρατηρούμε μια έντονη συμβολοποίηση του χώρου όπου τελείται το έθιμο. Η πομπή των χορευτών και των θεατών ξεκινά από τα εξωκλήσια όπου τελείται θεία λειτουργία και αποτιέται φόρος τιμής στους νεκρούς προγόνους, για να καταλήξει στην κεντρική εκκλησία του χωριού, οριοθετώντας έτσι τον χώρο της κοινότητας και αποδίδοντας σε αυτόν μια ιερή διάσταση. Ο ιερός χώρος της κοινότητας συνδυάζεται με τον τελεστικό χρόνο «για να συμπυκνώσει χωροχρονικά την κεντρική ιδέα του εθίμου στην οποία αναβαπτίζονται τα μέλη της κοινότητας μέσω απ' την επανάληψη, την ιδέα της κοινής καταγωγής και, γιατί όχι, της κοινής μοίρας» (Νιτσιάκος, 1995). Εδώ έχει ιδιαίτερη σημασία να αναφέρουμε ότι αρχικά το *ταλίμι* ξεκινούσε από την παραλία του Μέγα Λιμνιώνα, όπου έγινε και η μάχη. Αργότερα όμως, τα ισχυρότατα συνάφια του χωριού που οργάνωναν το έθιμο μετατόπισαν την έναρξή του στα ξωκλήσια που είχαν χτίσει, επιχειρώντας να χειραγωγήσουν τη συλλογική μνήμη και να προβάλουν τα δικά τους σύμβολα εξουσίας, αφού οι συλλογικές ταυτότητες δημιουργούνται και λειτουργούν μέσα σε ένα πλαίσιο σημαδεμένο από σχέσεις εξουσίας (Castells, 2010). Τον ίδιο σκοπό εξυπηρετούσε και η περιφορά των λαβάρων των συναφιών.

Εκτός από το θρησκευτικό τελετουργικό της έναρξης του εθίμου, ο ίδιος ο χορός διαθέτει σχεδόν όλα τα χαρακτηριστικά ενός «ιερού» χορού, σύμφωνα με τη διάκριση ιερού-κοσμικού των Δημόπουλου, Τυροβολά και Κουτσούμπα<sup>7</sup>: α) είναι μοναδικός και χορεύεται μόνο στη συγκεκριμένη κοινότητα β) δεν χορεύεται οπουδήποτε, αλλά, όπως αναφέρθηκε, ο χώρος είναι προεπιλεγμένος και έχει έντονους συμβολισμούς που εξασφαλίζουν τη συνέχεια της συλλογικής μνήμης γ) τελείται σε συγκεκριμένες ημερομηνίες στη διάρκεια του έτους και δ) αν και συνοδεύεται από μουσική, τα τοπικά μουσικά όργανα που χρησιμοποιούνται δεν συνηθίζονται σε κοσμικά γλέντια, ενώ είναι διακοσμημένα με κλαδιά ελιάς, όπως αυτά που κρατούν και οι χορευτές.

Τα ξεχωριστά κοστούμια των χορευτών (βρακάδες-πειρατές) αποτελούν μια δηλωμένη διαφορά, κεντρική στη δημιουργία αισθήματος κοινής εθνότητας και μιας αντίληψης συγγένειας

<sup>6</sup> Μοστράρω = εκθέτω, επιδεικνύω < ιταλ. mostra = παρουσίαση, επίδειξη, βιτρίνα.

<sup>7</sup>Dimopoulos, K., Tyrovolas, V., & Koutsouba, M. 35th World Dance Research Congress. <http://cid-portal.org/cdr/athens2013/index.php/component/content/category/14-sample-data-articles>

μεταξύ των μελών της ομάδας (Dundes, 1984, σ. 150). Οι σημαίες, όπως και οι παραδοσιακές φορεσιές των βρακάδων, λειτουργούν ως σύμβολα στα οποία η κοινότητα αναγνωρίζει τον εαυτό της. Στα σύμβολα που ενώνουν τις αντιφάσεις και μειώνουν τις αντιθέσεις μπορεί να μεταλαμπαδευτεί το αίσθημα του ιερού, της αγάπης, του σεβασμού, της θυσίας, του φόβου, τα συναισθήματα δηλαδή που αποτέλεσαν το συνθετικό υλικό των θρησκευτικών κοινοτήτων (Μπαλιμπάρ, όπως αναφέρεται στο Θεοδωρίδης, 2001). Θα πρέπει εδώ να διευκρινίσουμε ότι κατά τα μεσαιωνικά χρόνια, οπότε και εικάζεται ότι γεννήθηκε το *ταλίμι*, η βυζαντινή κυριαρχία στη Χίο εναλλασσόταν με κατακτήσεις από τους Σαρακηνούς του Χάνδακα, τους Τούρκους, τους Ενετούς και τους Γενουάτες, λαούς αλλόθρησκους ή ετερόδοξους. Έτσι οι χιώτικες κοινότητες, μεταξύ αυτών και η κοινότητα των Θυμιανούσων που αποτελεί μέρος του πεδίου της έρευνάς μας, για να επιβιώσουν χρησιμοποιούσαν ως μέσο διαφοροποίησής τους από τους «άλλους», πέρα από άλλα πολιτισμικά στοιχεία και τις θρησκευτικές τους πεποιθήσεις. Επομένως, στη δεδομένη περίπτωση η τοπική κοινότητα ταυτίζεται με τη θρησκευτική.

Η ταυτότητα όμως, υπόκειται σε συνεχείς επαναδιαπραγματεύσεις από τα δρώντα υποκείμενα. Μετά την απελευθέρωση της Χίου από τους Τούρκους και για μερικές δεκαετίες, οι Θυμιανούσοι φορούσαν το *ταλίμι* εκτός από τις παραδοσιακές φορεσιές του χωριού και τις φουστάνελες, θέλοντας να προτάξουν την εθνική τους ταυτότητα. Παράλληλα, έκλειναν το έθιμο με το πολεμικό τραγούδι «Ω λυγερό σπαθί μου», διαδεδομένο στα χρόνια της τουρκοκρατίας, που αναφέρεται στον αγώνα των Ελλήνων εναντίον των Τούρκων. Το περιεχόμενο, δηλαδή, της ταυτότητας των Θυμιανούσων διαφοροποιήθηκε κατά τη μεταβατική περίοδο από την τουρκοκρατία στην πολυπόθητη ένωση με τον εθνικό κορμό. Αργότερα, τα στοιχεία αυτά αφαιρέθηκαν από το έθιμο γιατί το ιστορικό πλαίσιο δεν ήταν απειλητικό για την εθνική ταυτότητα των Θυμιανούσων.

Το *ταλίμι*, ως σύνθετη τελεστική πράξη συνοδευόμενη από τελετουργικό λόγο, αποτελεί «εσωγενή μηχανισμό διαμεσολάβησης» (Ντάση, 2003, σ. 79): Με τον χορό μεταγγίζεται η πολιτισμική παρακαταθήκη από τη μια γενιά στην άλλη εξασφαλίζοντας τη βιολογική και πολιτισμική αναπαραγωγή της κοινωνίας των Θυμιανούσων. Ταυτόχρονα, μέσα από τη συμμετοχή στο παραδοσιακό έθιμο τα μέλη της τοπικής κοινωνίας εκφράζουν τη συλλογική τους ταυτότητα. Άλλωστε, με τον όρο «παράδοση» αναφερόμαστε σε μια αέναη σημασιοδότηση του εκάστοτε παρόντος μέσω της αναφοράς στο παρελθόν (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2013, σ. 369).

Στον αντίποδα του πολεμικού χαρακτήρα του *ταλιμιού*, ο *τρίπατος* αναδεικνύει τη δύναμη της αγάπης. Το τραγούδι «Δώδεκα χρονώ κορίτσι», που συνοδεύει τον χορό, ανήκει στα τραγούδια «της αγάπης», που έχουν τις αρχές τους στα Δωδεκάνησα και τα νησιά του Αιγαίου γενικότερα, με κεντρικό πρόσωπο τη νέα κόρη και κυρίαρχο συναίσθημα τον έρωτα.<sup>8</sup> Το θέμα του τραγουδιού είναι κάπως ιδιαίτερο. Γνωρίζουμε, δηλαδή, ότι στις παράλιες περιοχές και κυρίως στα νησιά είναι ευρέως διαδεδομένα δημοτικά τραγούδια που αφηγούνται πειρατικές επιδρομές και αρπαγές νέων από πειρατές. Το υπό εξέταση τραγούδι, όμως, αφηγείται την ιστορία μιας κόρης που αγάπησε τον απαγωγέα της, ενάντια σε κάθε κοινωνική επιταγή που απαιτούσε να είναι ο σύζυγος μέλος της ίδιας κοινότητας και απέκλειε κάθε σχέση με αλλόφυλο και αλλόθρησκο. Πρόκειται λοιπόν για έναν ανόσιο έρωτα, που κανονικά θα καταδικαζόταν από την τοπική κοινότητα. Το τραγούδι όμως, δεν υπαινίσσεται πουθενά μια τέτοια καταδίκη. Αντίθετα, φαίνεται πως ο λαϊκός ποιητής βλέπει με συμπάθεια και κατανόηση τη νεαρή χήρα. Όσο για τον σημερινό γλεντιστή, ακούγοντας την κόρη να πενθεί για τον αγαπημένο της, βιώνει έντονα συναισθήματα ευφορίας, ίσως γιατί μέσω του συγκεκριμένου τραγουδιού και του χορού μπορεί να ταυτιστεί με τη βαθιά ανθρώπινη πλευρά του αταίριαστου έρωτα.

Τόσο το *ταλίμι* όσο και ο *τρίπατος* αποτελούν για τα μέλη της κοινότητας κεντρικά σύμβολα ταυτότητας. Στην ξεχωριστή μουσική και στα βήματα που ταιριάζουν μόνο σε αυτούς τους σκοπούς, η κοινότητα αναγνωρίζει κάποια εμβληματικά χαρακτηριστικά της ταυτότητάς της, που την ξεχωρίζουν από όλες τις άλλες ομάδες. Οι άνθρωποι κατασκευάζουν την κοινότητα συμβολικά,

<sup>8</sup> Βλ. σχετικά Πολίτης, Λ. (2003). *Ιστορία της νεοελληνικής λογοτεχνίας* (12<sup>η</sup> έκδ.). Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.

κάνοντάς τη πηγή και αποθετήριο νοήματος και σημείο αναφοράς της ταυτότητάς τους (Cohen, 1989, σ. 118).

Με τη μαζική συμμετοχή στους παραπάνω χορούς η κοινότητα δηλώνει την ενότητά της και ενισχύει την κοινωνική συνοχή. Στη Μόστρα των Θυμιανών όπου χορεύεται το *ταλίμι*, στα πανηγύρια αλλά και στις θρησκευτικές και εθνικές γιορτές, στις πολιτιστικές εκδηλώσεις όπου χορεύεται ο *τρίπατος*, τα μέλη της κοινότητας αισθάνονται ότι υπερβαίνουν την ατομικότητά τους, καθώς «η μεταφορική χρήση του χορού μπορεί να παραπέμψει στις εξ ολοκλήρου θετικές πλευρές του να ανήκεις σε μια κοινότητα» (Cowan, 1998).

### *Σχεδιασμός ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση*

Μετά την ανάλυση και την προσπάθεια ερμηνείας των χορευτικών περιστάσεων ακολούθησε ο σχεδιασμός ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού με θέμα τους συγκεκριμένους χορούς, ώστε να διαπιστώσουμε πώς ένα είδος του λαϊκού πολιτισμού όπως ο παραδοσιακός χορός μπορεί να διδαχτεί εξ αποστάσεως και ποιες καλές πρακτικές για online διδασκαλία των παραδοσιακών χορών μπορούν να αποδειχτούν αποτελεσματικές, δεδομένης της ιδιαιτερότητας του αντικειμένου. Θα πρέπει να διευκρινίσουμε εδώ ότι όταν μιλάμε για διδασκαλία των παραδοσιακών χορών δεν εννοούμε την εκμάθηση της κινητικής φόρμας και των κινητικών μοτίβων, κάτι που εμπίπτει, άλλωστε, στο αντικείμενο του μαθήματος της Φυσικής Αγωγής. Οι χοροί προσεγγίζονται από λαογραφική άποψη, με έμφαση στην κατανόηση του πολιτισμικού πλαισίου δημιουργίας τους και στην ανάδειξη της ιδιαίτερης σχέσης του χορού με τον τόπο και την ταυτότητα.

Ο σχεδιασμός ακολούθησε τις πέντε φάσεις παραγωγής ηλεκτρονικού μαθήματος του μοντέλου ADDIE<sup>9</sup>. Η αναγκαιότητα του συγκεκριμένου μαθήματος αποδεικνύεται αφενός από το γεγονός ότι ο παραδοσιακός χορός δεν έχει κάποια ιδιαίτερη θέση στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση<sup>10</sup>, αφετέρου από την αναγκαστική εφαρμογή της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης το προηγούμενο σχολικό έτος λόγω της πανδημίας του κορονοϊού. Το μάθημα απευθύνεται σε μαθητές Γυμνασίου και μπορεί να διδαχτεί στο πλαίσιο των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων, στη θεματική «Περιβάλλον», επιμέρους θεματική «Παγκόσμια και τοπική Πολιτιστική Κληρονομιά». Περιλαμβάνει τρεις ενότητες, μία εισαγωγική για τους παράγοντες που διαμόρφωσαν τους παραδοσιακούς χορούς (γεωγραφία, ιστορία, πειρατεία) και από μία ενότητα για κάθε χορό.

Στόχοι του μαθήματος είναι:

- Να κατανοήσουν οι μαθητές τη σχέση ανάμεσα στην ιστορία, τη γεωγραφία και τους τοπικούς χορούς.
- Να γνωρίσουν τις περιστάσεις επιτέλεσης των χορών που παρουσιάζονται στο μάθημα.
- Να κατανοήσουν την αξία του λαϊκού πολιτισμού.
- Να ενθαρρυνθούν να συμμετέχουν σε λαϊκά δρώμενα.

Για την ανάπτυξη του ηλεκτρονικού μαθήματος χρησιμοποιήθηκε το εργαλείο συγγραφής πολυμεσικού υλικού (authoring tool) Ανοικτής Πηγής (open source) H5P, που ανήκει στην κατηγορία εργαλείων συγγραφής με προσανατολισμό τη σελίδα (page oriented). Στην παρούσα εργασία χρησιμοποιήθηκε ο τύπος branching scenario, δηλαδή η οργάνωση του περιεχομένου βάσει

<sup>9</sup> Το μοντέλο ADDIE δημιουργήθηκε το 1975 από το Κέντρο Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας (CentreforEducationalTechnology) του Πανεπιστημίου της πολιτείας της Φλόριντα. Στην ανάπτυξη του μοντέλου αυτού συνέβαλαν οι Dick και Cary το 1978 και αργότερα ο RussellWatson (Muruganatham, 2015, σ. 52). Το ADDIE αποτελεί ακρωνύμιο των λέξεων: Analysis, Design, Development, Implementation και Evaluation, που αποτελούν τις πέντε φάσεις της διαδικασίας παραγωγής του μαθησιακού υλικού.

<sup>10</sup> Οι μελέτες για την ένταξη του λαϊκού πολιτισμού στο σχολείο αφορούν κυρίως την πρωτοβάθμια εκπαίδευση (Kakampoura, Katsadoros, Nounanaki & Kolokythas, 2017· Καραγιώργου, 2018).



διακλαδώσεων. Στον τύπο αυτό ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει το υλικό με το οποίο θα εργαστεί και τη σειρά με την οποία θα το προσεγγίσει, ανάλογα με τα ενδιαφέροντα, τις ανάγκες του και το μαθησιακό του στυλ. Με αυτό τον τρόπο διευκολύνεται η αυτόνομη μάθηση και καθίσταται πιο αποτελεσματική στα πλαίσια της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Ακολούθησε η παραγωγή ηλεκτρονικού μαθήματος με τίτλο «Χορεύοντας στη Χίο *ταλίμι και τρίπατο*», καθώς και η εφαρμογή/δοκιμή του μαθήματος εξ αποστάσεως σε χώρο και χρόνο που ορίστηκε από τους χρήστες. Η αξιολόγηση του μαθησιακού αντικειμένου έγινε από ειδικούς, καθηγήτριες της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης που διδάσκουν παραδοσιακό χορό σε μαθητές Γυμνασίου και έχουν βιωματική σχέση με τους τοπικούς χορούς που παρουσιάζονται στο μαθησιακό αντικείμενο, καθώς διαμένουν μόνιμα στη Χίο. Η αξιολόγηση έγινε μέσω ερωτηματολογίου τύπου google forms που βασίστηκε στο μοντέλο αξιολόγησης μαθησιακών αντικειμένων LORI<sup>11</sup>.

### Εφαρμογή των αρχών της πολυμεσικής θεωρίας

Στον σχεδιασμό του ψηφιακού αντικειμένου έγινε προσπάθεια να εφαρμοστούν οι αρχές της πολυμεσικής θεωρίας του Mayer που αφορούν τον τρόπο διάθεσης του περιεχομένου για μια πιο αποτελεσματική μάθηση. Σύμφωνα με την αρχή της πολυμεσικότητας, στις περισσότερες διαφάνειες υπάρχει συνδυασμός γραπτού κειμένου και εικόνας ή βίντεο. Συχνά οι κύριες έννοιες που αναφέρονται στα κείμενα τονίζονται με διαφορετικό χρώμα και η εικόνα που τις συνοδεύει θεωρούμε ότι βοηθά τον μαθητή να κάνει τη σύνδεση μεταξύ λεκτικής και οπτικής αναπαράστασης. (βλ. Εικόνα 1)

Τους επόμενους αιώνες οι Χίοι ασχολούνται με το εμπόριο και διοχετεύουν στην αγορά τα τοπικά προϊόντα, κυρίως τον περίφημο **αριούσιο οίνο**, που μεταφέρουν σε χιώτικους αμφορείς. Χιώτικοι αμφορείς βρέθηκαν σε όλη τη Μεσόγειο, την Αίγυπτο ακόμα και τον Εύξεινο Πόντο.

Ο πλούτος από αυτές τις δραστηριότητες επιτρέπει στους Χιώτες να ζουν με παροιμιώδη πολυτέλεια: "χία ζωή, χία τράπεζα, χίος γέλωτ"!

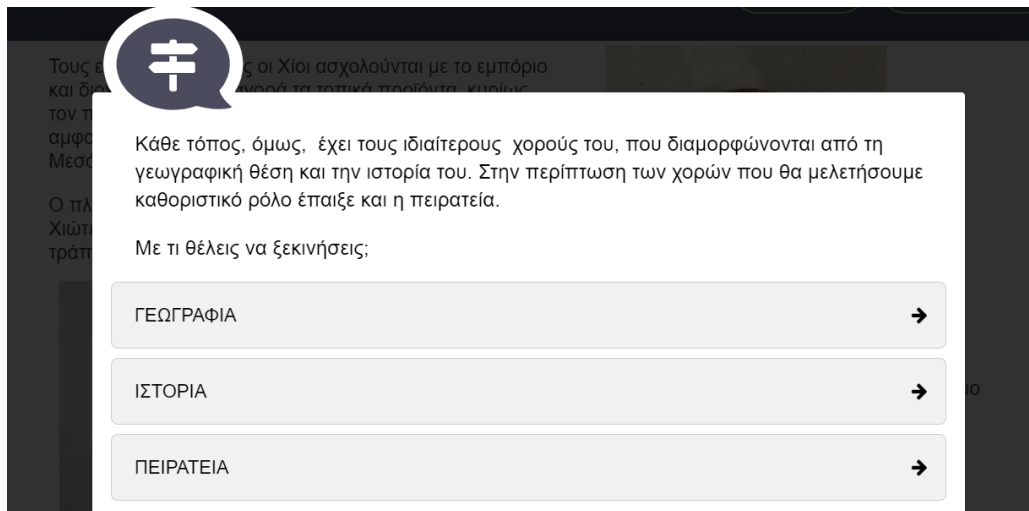


Η αμπελουργία και η παραγωγή κρασιού διδάχτηκε στους Χίους από τον Οινοπύωνα, τον γιο του Διονύσου, που ήταν ο πρώτος βασιλιάς και οικιστής της Χίου. Η **Σφίγγα**, φύλακας του τάφου του Οινοπύωνα και προστάτιδα της πόλης, ήταν το διαχρονικό σύμβολο του νησιού.

**Εικόνα 1.** Αρχή της πολυτροπικότητας

Οι εικόνες είναι τοποθετημένες δίπλα στα κείμενα που τις περιγράφουν (αρχή της συνάφειας). Ακόμα, δίνεται η δυνατότητα στον μαθητή/τρια, όταν περάσει τον κέρσορα πάνω από ορισμένες εικόνες, να εμφανίζεται κάποια διευκρινιστική πληροφορία (τεχνική mouse-over ή rollover). Παράλληλα, τηρήθηκε η αρχή του πλεονασμού με την αποφυγή πολλαπλών μέσων για το ίδιο περιεχόμενο. Επιπλέον, εφαρμόστηκε η αρχή της συνοχής, ενώ παραλείφθηκαν από τα slide περιττά στοιχεία που ίσως θα παρεμπόδιζαν τη μάθηση. Προκειμένου να υπηρετηθεί η αρχή της εξατομίκευσης, υιοθετήθηκε φιλικό γλωσσικό ύφος, με χρήση του δεύτερου ρηματικού προσώπου με το οποίο απευθυνόμαστε άμεσα στον μαθητή/στη μαθήτρια. (βλ. εικόνα 2)

<sup>11</sup> Learning Object Review Instrument (Leacock & Nesbit, 2007).



**Εικόνα 2.** Αρχή της εξατομίκευσης

Τέλος, σύμφωνα με την αρχή της τμηματοποίησης, επιλέχθηκε να παρουσιαστούν σε διαφορετικές διαφάνειες τα περιεχόμενα των ενοτήτων «γεωγραφία» και «ιστορία», λόγω του αυξημένου αριθμού πληροφοριών που περιέχουν, αφού είναι δυσκολότερο για τους μαθητές/τις μαθήτριες να επεξεργαστούν μακροσκελή εκπαιδευτικά υλικά.

## Αξιολόγηση

Για την αξιολόγηση του ηλεκτρονικού μαθήματος επιλέχθηκε το ερωτηματολόγιο LORI (Learning Object Review Instrument), γιατί συνδυάζει την εις βάθος αξιολόγηση των μαθησιακών αντικειμένων με την εξοικονόμηση χρόνου, σε σχέση με πιο λεπτομερή εργαλεία αξιολόγησης. Ταυτόχρονα το LORI μπορεί να χρησιμοποιηθεί ατομικά, αλλά, όπως στην παρούσα εργασία, οι κριτικές των αξιολογητών του ίδιου μαθησιακού αντικειμένου μπορεί να συναθροιστούν ώστε να εξαχθούν πιο ασφαλή συμπεράσματα (Leacock & Nesbit, 2007). Σύμφωνα με το LORI ελέγχονται οι εξής εννέα διαστάσεις του μαθησιακού αντικειμένου, οι οποίες βαθμολογούνται σε μια κλίμακα 1-5, όπου το 1 αντιστοιχεί στη χαμηλότερη βαθμολογία και το 5 στην υψηλότερη:

- Ποιότητα περιεχομένου: ελέγχεται η ακρίβεια, η ισορροπημένη παρουσίαση των ιδεών, το κατάλληλο επίπεδο λεπτομερειών και η δυνατότητα επαναχρησιμοποίησης του αντικειμένου σε διάφορα πλαίσια.
- Ευθυγράμμιση μαθησιακών στόχων: ελέγχεται η συνάφεια μεταξύ μαθησιακών στόχων, δραστηριοτήτων, αξιολογήσεων και χαρακτηριστικών των χρηστών.
- Ανατροφοδότηση και προσαρμογή: ελέγχεται η προσαρμοστικότητα του αντικειμένου σε σχέση με διαφορετικές παραμέτρους που μεταβάλλει ο χρήστης. Επίσης ελέγχεται αν η χρήση του αντικειμένου μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικούς μαθητές.
- Κίνητρα: ελέγχεται αν το μαθησιακό αντικείμενο παρέχει ισχυρό κίνητρο για χρήση, αν είναι σχετικό με τα ενδιαφέροντα των χρηστών και αν προσφέρει ποικιλία επιλογών και ρεαλιστικές προσδοκίες για επιτυχία.
- Σχεδιασμός παρουσίασης: ελέγχεται αν το οπτικοακουστικό υλικό χρησιμοποιήθηκε με τρόπο ώστε να προάγει τη μάθηση.
- Ευχρηστία, αλληλεπίδραση: ελέγχεται αν η πλοήγηση είναι εύκολη και η διεπαφή σταθερή και προβλέψιμη σε όλα τα σημεία του μαθησιακού αντικειμένου.
- Προσβασιμότητα: ελέγχεται αν το μαθησιακό αντικείμενο είναι φιλικό για άτομα με αναπηρίες και αν είναι προσβάσιμο από κινητές συσκευές.

- Επαναχρησιμοποίηση: ελέγχεται αν το μαθησιακό αντικείμενο μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διαφορετικά μαθήματα και μαθησιακά σχέδια χωρίς τροποποίηση. Επίσης ελέγχεται αν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ευρύ φάσμα μαθητών με κάποια προσαρμογή.
- Συμμόρφωση με πρότυπα: ελέγχεται αν τα μεταδεδομένα του μαθησιακού αντικειμένου είναι επαρκή, προσβάσιμα στους μαθητές εντός του αντικειμένου και σύμφωνα με τις διεθνείς προδιαγραφές.

Το ηλεκτρονικό μάθημα αξιολογήθηκε θετικά από την ομάδα εστίασης ειδικών. Ομόφωνα υψηλή ήταν η βαθμολογία για την ευθυγράμμιση στόχων και την ευχρηστία της παρουσίασης. Το ίδιο ισχύει και για τον σχεδιασμό της παρουσίασης που έγινε με εφαρμογή των αρχών της πολυμεσικής θεωρίας. Υψηλή βαθμολογία έλαβε η παρουσίαση όσον αφορά την ποιότητα περιεχομένου, την ανατροφοδότηση και την επαναχρησιμοποίηση. Ως προς τη συμμόρφωση με τα πρότυπα, το σύνολο των αξιολογητών έκρινε ότι η παρουσίαση πληρούσε σε ικανοποιητικό βαθμό και αυτό το κριτήριο. Τη χαμηλότερη βαθμολογία έλαβε η παρουσίαση στην έβδομη ερώτηση, που είχε σχέση με την προσβασιμότητα. Θεωρούμε ότι εδώ η χαμηλή βαθμολογία αφορά την πρόσβαση στο μαθησιακό αντικείμενο από άτομα με αναπηρία, καθώς δεν έγινε κάποια ειδική πρόβλεψη κατά τον σχεδιασμό της παρουσίασης, ενώ αντίθετα, ελέγχθηκε ότι η παρουσίαση λειτουργεί χωρίς πρόβλημα και σε κινητές συσκευές.

## Πορίσματα

Η παρούσα έρευνα ανέδειξε τη σημασία των τοπικών παραδοσιακών χορών, τόσο ως προϊόντων όσο και ως διαδικασιών, στη διαμόρφωση της συλλογικής ταυτότητας. Από την ανάλυση των χορών και των χορευτικών περιστάσεων διαπιστώθηκε ότι οι υπό εξέταση χοροί αποτελούν στοιχεία δηλωτικά της ταυτότητας του ντόπιου πληθυσμού. Η εκμάθηση των χορών και η συμμετοχή σε χορευτικές παραστάσεις και τοπικά έθιμα που περιλαμβάνουν τους χορούς προσφέρει στους χορευτές την αίσθηση ότι ανήκουν σε μια ομάδα με κοινά χαρακτηριστικά. Η τοπική κοινωνία χρησιμοποιεί τις δημόσιες παραστάσεις των χορών και την αναβίωση των εθίμων ως σύμβολα της τοπικής πολιτιστικής ταυτότητας και ως μέσο σύνδεσης της κοινότητας με το παρελθόν. Παράλληλα διαπιστώνεται ότι οι τοπικοί πολιτιστικοί σύλλογοι αναδεικνύονται στους επίσημους διαχειριστές των χορών, αφού οργανώνουν τμήματα εκμάθησής τους και συντονίζουν κάθε σχετική δράση με σκοπό τη διάδοση της τοπικής παράδοσης.

Το εκπαιδευτικό σκέλος της εργασίας είχε σκοπό τον σχεδιασμό ενός μαθησιακού αντικειμένου για την παρουσίαση των παραδοσιακών τοπικών χορών σε μαθητές/μαθήτριες Γυμνασίου στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Το αντικείμενο αυτό αξιολογήθηκε θετικά από μια ομάδα ειδικών, σύμφωνα με τα κριτήρια αξιολόγησης μαθησιακού αντικειμένου LORI. Φαίνεται ότι η εφαρμογή των αρχών της πολυμεσικής θεωρίας κάνει το μαθησιακό αντικείμενο ευχάριστο και αποτελεσματικό. Μάλιστα, με το εργαλείο συγγραφής περιεχομένου H5P το κόστος σχεδιασμού είναι μηδενικό, αφού υπάρχει διαθέσιμη μια δωρεάν εκδοχή του. Ταυτόχρονα δεν απαιτούνται εξειδικευμένες γνώσεις των ΤΠΕ, οπότε, ακόμα και ο νέος χρήστης εύκολα μπορεί να παράξει το υλικό που επιθυμεί με βάση τις ανάγκες των μαθητών/μαθητριών του. Το υλικό αυτό εύκολα αποθηκεύεται, διαμοιράζεται και επαναχρησιμοποιείται, ενώ υπάρχει πάντα η δυνατότητα προσθήκης ή αφαίρεσης υλικού και γενικά βελτίωσης ή αναπροσαρμογής του.

## Περιορισμοί έρευνας

Οφείλουμε να παραδεχτούμε ότι η πανδημία υπήρξε ανασταλτικός παράγοντας για τη συλλογή στοιχείων για τους χορούς, αφού ανέστειλε κάθε εορταστική εκδήλωση, γλέντι και αναπαράσταση εθίμου, καθιστώντας αδύνατη την επιτόπια έρευνα και δυσχεραίνοντας την επικοινωνία με πιθανούς πληροφορητές. Όσον αφορά το εκπαιδευτικό σκέλος της έρευνας, οι περιορισμοί σχετίζονται τόσο

με τον σχεδιασμό όσο και με την εφαρμογή του μαθησιακού αντικείμενου που παράχθηκε. Στις αδυναμίες του σχεδιασμού θα πρέπει να αναφέρουμε την απουσία διαδραστικού βίντεο που θα βοηθούσε στην κατανόηση του περιεχομένου, ενώ παράλληλα θα κρατούσε αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών. Τέλος, λόγω αντικειμενικών δυσκολιών δεν ήταν δυνατό να πραγματοποιηθεί η φάση της εφαρμογής στους μαθητές/στις μαθήτριες για τους οποίους/τις οποίες σχεδιάστηκε το μαθησιακό αντικείμενο. Η αξιολόγηση της παρουσίασης έγινε από μια ομάδα καθηγητριών που διδάσκουν χορό. Η βιωματική σχέση τους με τους χορούς και η πολυετής εμπειρία τους στη διδασκαλία μαθητών/μαθητριών Γυμνασίου καθιστά την κρίση τους για την παρουσίαση, βαρύνουσας σημασίας. Τα παραπάνω όμως, δεν αναιρούν την αναγκαιότητα να δοκιμαστεί το συγκεκριμένο μαθησιακό αντικείμενο στην εκπαιδευτική πράξη.

## Επιλογικά

Αποτελεί πεποίθησή μας ότι ο παραδοσιακός χορός και ιδιαίτερα ο τοπικός χορός με τους ποικίλους συμβολισμούς του για την τοπική κοινωνία προσφέρει ένα πολλά υποσχόμενο πεδίο έρευνας για τον μελετητή/τη μελετήτρια της λαογραφίας. Απαλλαγμένος από τη νοσταλγική διάθεση των Ρομαντικών και τον εθνοκεντρικό χαρακτήρα που υπαγορευόταν από πολιτικές σκοπιμότητες του παρελθόντος, ο παραδοσιακός χορός μπορεί να αποκαλύψει με εναργέστατο τρόπο πλευρές της συλλογικής ταυτότητας. Η ανάδειξη αυτής της διάστασης του παραδοσιακού χορού από το σχολείο είναι όχι μόνο επιθυμητή αλλά και αναγκαία σήμερα που η παγκοσμιοποίηση και ο ατομικισμός στερούν από τον άνθρωπο το αίσθημα του να ανήκει σε μια ομάδα. Υπό το πρίσμα αυτό η χρήση Νέων Τεχνολογιών φαίνεται ότι μπορεί να συμβάλει προς αυτή την κατεύθυνση, ακόμα και στις ιδιάζουσες συνθήκες της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

## Βιβλιογραφία

- Αυδίκος, Ε. (2012). Εισαγωγή Στο Ε. Αυδίκος & Σ. Κοζιού (επιμ.), *4ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Λαϊκός πολιτισμός και εκπαίδευση» Καρδίτσα, 19, 29 και 21 Οκτωβρίου 2012* (σελ. 7-8) Καρδίτσα, Κέντρο ιστορικής και λαογραφικής έρευνας «Ο Απόλλων», Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας-τμήμα ιστορίας αρχαιολογίας και κοινωνικής ανθρωπολογίας.
- Cowan, J. (1998). *Η πολιτική του σώματος, χορός και κοινωνικότητα στη βόρεια Ελλάδα*, μετάφρ. Κ. Κουρεμένος. Αλεξάνδρεια.
- Δήμας, Η. (1979). *Ελληνικοί παραδοσιακοί χοροί*. Σάλτο.
- Ζώη, Σ. & Λουρδή, Ε. (2016) Ο λαϊκός πολιτισμός στην εποχή των ΤΠΕ. *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης, 2016*. DOI: <http://dx.doi.org/10.12681/edusc.1004>.
- Θεοδωρίδης, Π. (2001). Προσωπική ταυτότητα, εθνική ταυτότητα. *Επιστήμη και κοινωνία*, 5, 55-82.
- Κάβουρας, Π. (2002) Το παρελθόν του παρόντος. Από την εθνογραφία και την επιτέλεση της μουσικής στην επιτέλεση της μουσικής εθνογραφίας. *Το Παρόν του παρελθόντος. Ιστορία, λαογραφία, κοινωνική ανθρωπολογία, Πρακτικά επιστημονικού συμποσίου, 19-21 Απριλίου*. Εταιρεία Σπουδών Νεοελληνικού Πολιτισμού και Γενικής Παιδείας. 79-92.
- Κακάμπουρα, Ρ. (2000). Δραματοποίηση λαϊκών δρωμένων στο ελληνικό σχολείο, *Παρνασσός ΜΒ'*, 215-228.
- Κακάμπουρα, Ρ., Κασσαβέτη, Ο. Ε., Σαμαρτζή, Έ., & Μπαμπάλης, Θ. (2018). Οπτική εθνογραφία και εκπαίδευση: Μια διδακτική πρόταση. *Επιστήμες Αγωγής, 2018(1)*, 74-95.
- Κακάμπουρα, Ρ., & Καπρούτη, Π. (2018) Αντιλήψεις και στάσεις των μαθητών της Δ τάξης του Δημοτικού Σχολείου για το λαϊκό παραμύθι. Μια μελέτη περίπτωσης. Στο Τ. Τσιλιμένη, Ε. Κονταξή & Ε. Σηφάκη (επιμ.), *Θεωρήσεις της παιδικής/εφηβικής λογοτεχνίας* (σσ. 193-207). Τζιόλας.

- Καπανιάρης Α. (2017). *Λαϊκός Πολιτισμός και Εκπαίδευση: Ο ρόλος της Πληροφορικής και των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην παραγωγή ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού* (διδακτορική διατριβή) Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος. Διαθέσιμο από: Εθνικό αρχείο διδακτορικών διατριβών.
- Καραγιώργου, Α. (2018). Τα προγράμματα σχολικών δραστηριοτήτων-πολιτιστικών θεμάτων σε θέματα Λαϊκού Πολιτισμού στο σύγχρονο πολυπολιτισμικό σχολείο. Στα πρακτικά του «8ου Πανελληνίου Συνεδρίου Επιστημών Εκπαίδευσης», 397-410.
- Κατσαδώρας, Γ. (2011). Ο λαϊκός πολιτισμός την εποχή της παγκοσμιοποίησης. Στο Π. Φώκιαλη, Ν. Ανδρεαδάκης & Γ. Ξανθάκου (επιμ.) *Διεργασίες σκέψης στο σχολείο και την κοινωνία (Τόμος Α)*(σσ 90-99). Πεδίο.
- Μερακλής, Μ. (2011<sup>3</sup>). *Ελληνική λαογραφία: κοινωνική συγκρότηση, ήθη, έθιμα, λαϊκή τέχνη*. Ινστιτούτο του βιβλίου-Α. Καρδαμίτσα.
- Μιχαήλ, Γ. (2009). Homo Interneticus ή λαογραφία και Διαδίκτυο. *Λαογραφία*, 41. 291-305.
- Νιτσιάκος, Β. (1995). *Οι ορεινές κοινότητες της βόρειας Πίνδου: Στον απόηχο της μακράς διάρκειας*. Πλέθρον.
- Ντάση, Ε. (2003) Λαϊκός πολιτισμός ή πολιτισμός των μαζών; Στα Πρακτικά του επιστημονικού συνεδρίου «*Το παρόν του παρελθόντος ιστορία, λαογραφία, κοινωνική ανθρωπολογία*» 79-92. Εταιρεία Σπουδών Νεοελληνικού Πολιτισμού και Γενικής Παιδείας.
- Πολίτης, Λ. (2003<sup>12</sup>). *Ιστορία της νεοελληνικής λογοτεχνίας*. Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.
- Πραντσιδής, Ι. (1995) *Ο παραδοσιακός χορός στις κοινότητες των Ακμπουναριωτών στο Γκενεράλ Ίντζοβο Βουλγαρίας και στο Αιγίνιο Πιερίας, Συγκριτική λαογραφική προσέγγιση*. (αδημοσίευτη διδακτορική διατριβή). Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.
- Σοφός, Α., Κώστας, Α., & Παράσχου, Β. (2015). *Online εξ αποστάσεως εκπαίδευση Από τη θεωρία στην πράξη*. Ελληνικά ακαδημαϊκά συγγράμματα και βοηθήματα. Ανακτήθηκε στις 9 Ιουνίου 2021 από <http://hdl.handle.net/11419/182>.
- Συντιχάκη, Α., Φούντζουλας, Γ., Μανούσου, Ε., & Κουτσούμπα, Μ. (2019). *Δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού ασύγχρονης εξ αποστάσεως πολυμορφικής εκπαίδευσης για τη διδασκαλία ελληνικού παραδοσιακού χορού σε αρχάριους ενήλικες*. Στα Πρακτικά του 10<sup>ου</sup> Διεθνούς Συνεδρίου για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, 214-226.
- Χάρτνολ, Φ. (1980). *Ιστορία του θεάτρου*, μετάφρ. Ρ. Πατεράκη. Υποδομή.
- Χατζητάκη-Καψωμένου, Χ. (2013). Οι πολιτιστικοί σύλλογοι και η παράδοση, το πρόβλημα της αυθεντικότητας. Στα πρακτικά του επιστημονικού συνεδρίου «*Το παρόν του παρελθόντος ιστορία, λαογραφία, κοινωνική ανθρωπολογία*», 369-379. Εταιρεία Σπουδών Νεοελληνικού Πολιτισμού και Γενικής Παιδείας.
- Andikos, E. (2010). Continuity, Identity and Folk Studies in Greece. *Folklore: Electronic Journal of Folklore*, (44), 157-170. Castells, M. (2010) *The power of identity*. Wiley-Blackwell.
- Cohen, A. (1989). *The symbolic construction of community*. Ellis Horwood.
- Dimopoulos, K., Tyrovolas, V., & Koutsouba, M. (2013). *Το «ιερό» και το «κοσμικό». Η διάκρισή τους στις επιτελεστικές διαδικασίες και χορευτικές πρακτικές στην κοινότητα της Κρανιάς Καρδίτσας*. 35<sup>th</sup> World Dance Research Congress. Ανακτήθηκε από <http://cid-portal.org/cdr/athens2013/index.php/component/content/category/14-sample-data-articles>
- Dundes, A. (1984). Defining Identity through Folklore (Abstract). *Journal of Folklore Research*, 21(2/3), 149-152.
- Fink, B., Bläsing, B., Ravnigani, A., & Shackelford, T. K. (2021). Evolution and functions of human dance. *Evolution and Human Behavior*, 42, 351-360.
- Kaeppler, L. A. (2000). Dance Ethnology and the Anthropology of Dance. *Dance Research Journal*, 32 (1). 116-125.
- Kakampoura, R., Katsadoros, G., Nounanaki, A., & Kolokythas, D. (2017). Educational activities concerning folk/popular culture in Greek Primary School Websites, *European scientific journal*, 13, 246-262. doi: 10.19044/esj.2017.v13n10p246.

- Mayer, R., & Moreno, R. (2005). *A Cognitive Theory of Multimedia Learning: Implications for Design Principles*. Ανακτήθηκε από [https://www.researchgate.net/publication/248528255\\_A\\_Cognitive\\_Theory\\_of\\_Multimedia\\_Learning\\_Implications\\_for\\_Design\\_Principles](https://www.researchgate.net/publication/248528255_A_Cognitive_Theory_of_Multimedia_Learning_Implications_for_Design_Principles).
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A framework for evaluating the quality of multimedia learning resources. *Journal of Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59.
- Muruganatham, G. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE model. *International journal of applied research*, 1(3), 52-54.
- Oring, E. (1994). The Arts, artifacts and Artifacts of identity. *The Journal of American Folklore*, 107 (424).
- Spencer, P. (Ed.). (1985). *Society and the dance: The social anthropology of process and performance*. Cambridge University Press.



## Τα λαϊκά παραμύθια μέσα στη ψηφιακή πραγματικότητα

Αναστάσιος Παππάς

Εκπαιδευτικός

[tazpap@gmail.com](mailto:tazpap@gmail.com)

### Περίληψη

Η ιδέα για τη δημιουργία ενός κοινού τόπου ανάμεσα στην συνεχιζόμενη τεχνολογική εξέλιξη και του λαϊκού πολιτισμού, είναι η κινητήριος δύναμη δημιουργίας της παρούσας εργασίας. Η σχέση ανάμεσα στην τεχνολογία και τη λαογραφία είναι άρρηκτη και σε καμιά περίπτωση δεν υπονομεύει την εξέλιξή τους. Περισσότερο θα λέγαμε ότι βοηθά στη διεύρυνση και την μετεξέλιξή της με νέα δεδομένα, βάσει της κάθε εποχής, παρά το αντίθετο. Γρήγορα διαπιστώθηκε η επίδραση του νέου ψηφιακού περιβάλλοντος, τόσο στην επεξεργασία και τη διάχυση του λαϊκού πολιτισμού, όσο και στη δημιουργία νέων μορφών διάδοσης των πολιτισμικών στοιχείων. Το χάσμα, που παλαιότερα πίστευαν ότι υπάρχει ανάμεσα στη λαογραφία και στη τεχνολογία, όχι μόνο δεν υφίσταται, αλλά απεναντίας δημιουργεί γόνιμο έδαφος μετεξέλιξης. Η παρούσα εργασία, δημιουργήθηκε στα πλαίσια ανάπτυξης της διπλωματικής μου διατριβής και είχε ως εφελκτήριο την ψηφιοποίηση λαϊκών παραμυθιών της Θεσσαλίας. Η οικοδόμηση του εγχειρήματος είναι η δημιουργία ενός προγράμματος για κινητά τηλέφωνα (application), στο οποίο η/ο καθημέρα/ένας, μπορεί να έχει πρόσβαση και να εισέλθει σε έναν ψηφιακό κόσμο με πλούσιο λαογραφικό υλικό. Συγκεκριμένα, παρουσιάζονται με ψηφιακό τρόπο, λαϊκά παραμύθια της Θεσσαλίας, καθώς επίσης, δύναται η πρόσβαση στην ψηφιακή αφήγηση των παραμυθιών. Επιπρόσθετα, η εφαρμογή παρέχει τη δυνατότητα, στους/στις χρήστες/τριες, να γνωρίσουν και να εξοικειωθούν με το εποπτικό υλικό, μέσω του οποίου, θα μπορούν να μάθουν πληροφορίες για πολιτιστικά στοιχεία από διάφορους τόπους της Ελλάδος, όπως τραγούδια, ενδυμασίες κ.α. Το πρόγραμμα αυτό, φιλοδοξούμε να αποτελέσει παράγοντα στήριξης της διδασκαλίας του λαϊκού πολιτισμού από τις/τους εκπαιδευτικούς, καθώς και να διαχυθεί εύκολα σε κάθε επίπεδο. Ωστόσο, η ουσία της εργασίας προσανατολίζεται σε ένα πρωταρχικό στάδιο υλοποίησης του προγράμματος σε σχολική μονάδα και τα αποτελέσματα από τη χρησιμοποίησή του. Τα παιδιά, είχαν τη δυνατότητα να το χρησιμοποιήσουν και να το εξελίξουν με τις ιδέες τους και γι αυτό το λόγο η σύνδεση του φαινομενικά παλιού με το νέο, είναι η πεμπτούσια του αποτελέσματος.

**Λέξεις-κλειδιά:** εκπαίδευση, λαϊκός πολιτισμός, λαογραφία, ψηφιακή λαογραφία

### Abstract

The idea of creating a common ground between ongoing technological development and popular culture, where it exists and is constantly evolving, is the driving force behind the creation of this work. The relationship between technology and folklore is inseparable and in no way undermines their evolution. We would rather say that it helps in its expansion and evolution, with new data, based on each era, despite the opposite. We quickly realized the influence of the new digital environment, both in the elaboration and diffusion of popular culture, as well as in the creation of new forms of dissemination of the cultural element. The gap, which many have imagined, between folklore as a science and technology, is not only being bridged, but on the contrary is creating fertile ground for evolution. The present study was created in the context of the development of my master thesis and had as its starting point the digitization of folk tales of Thessaly. The building of the project is, and due to the season, the creation of a program for mobile phones (application), to which everyone can access



and enter in a digital world with rich folklore material. Specifically, folk tales of Thessaly are exhibited in a digital way, as well as access to the audio interaction of the tales with the users is possible. In addition, the application provides the opportunity to get acquainted with the supervisory material, through which they will be able to learn information about cultural elements from various places in Greece, such as songs, costumes, etc. The rationale is to be a factor of support for the teaching of popular culture by teachers, as well as to be easily disseminated at every level. The essence of the work, however, is oriented to a primary stage of implementation of the program in a primary-school and the results from its use. The children had the opportunity to use it and develop it, with their ideas and temperament and for this reason the connection of the seemingly old with the new, is the quintessence of the result.

**Keywords:** digital folklore, education, folklore, popular culture

## Η ψηφιακή αφήγηση και ο ρόλος της τεχνολογίας στην ανάδειξη του λαϊκού πολιτισμού

Η αφήγηση μπορούμε να πούμε ότι αποτελεί γενικά μια τέχνη της χρησιμοποίησης των λέξεων με σκοπό να αναπαραστήσει στοιχεία και εικόνες μιας ιστορίας, αλλά και για να την κάνει γνωστή στους ακροατές διδάσκοντας μέσα από την πλοκή της τους/τις ακροατές/τριες. Η αφήγηση αποτελεί το πρώτο γνωστικό και ερμηνευτικό όργανο του ανθρώπου μέσω της οποίας δίνει νόημα στις εμπειρίες του. Η αφήγηση είναι η τέχνη της διήγησης ιστοριών σε ένα ακροατήριο με στόχο τη μεταβίβαση μηνυμάτων. Σύμφωνα με τους Σεραφεΐμ & Φεσάκη (2010), η πρώτη μορφή αφήγησης είναι αυτή των μύθων μέσω των οποίων μεταβιβάζονταν γεγονότα και αξίες στις μεταγενέστερες γενιές σε προφορική μορφή. Σύμφωνα με τον Propp (1988, σ. 45), η αφήγηση αποτελεί το είδος του λόγου που πραγματεύεται τη μεταφορά από μια αρχική κατάσταση πραγμάτων στη ρήξη και στη συνέχεια στην αποκατάσταση της αρχικής ισορροπίας με τροποποιημένη μορφή. Ενώ κατά τον Greimas αποτελεί ένα σημαίνον όλο, επειδή δύναται να τη συλλάβουμε βάσει των σχέσεων που συνάπτουν τα δρώντα πρόσωπα (Shelden, 1995, σ. 86). Στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή, η αφήγηση αποκτά διαφορετική έννοια και μορφή. Η ραγδαία τεχνολογική πρόοδος και η είσοδος των ψηφιακών εργαλείων στην καθημερινότητά μας έκαναν την ψηφιακή αφήγηση (μετάφραση του αγγλικού όρου digital storytelling) να αποτελεί ένα ριζοσπαστικό μέσο γνωστοποίησης παραμυθιών.

Από την Lambert και την Atchley, που εμφανίστηκε ο όρος “digital storytelling”, ως και σήμερα, η ψηφιακή αφήγηση συντελείται με ποικίλους τρόπους (Μελιάδου, Νάκου, Γκούσκος & Μειμάρης). Η συνεχώς αυξανόμενη χρήση της ψηφιακής αφήγησης, οδήγησε πολλούς/πολλές ερευνητές/τριες, να ασχοληθούν με τη μελέτη της, ως ψηφιακό εργαλείο. Σύμφωνα, λοιπόν, με την Lathem (2005), η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί το συνδυασμό της παραδοσιακής προφορικής αφήγησης με τις τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνίας του 21ου αιώνα. Αντίστοιχα, οι Μελιάδου, Νάκου, Γκούσκος και Μειμάρης (2011, σ. 615) ορίζουν την ψηφιακή αφήγηση ως «διαδραστική αφήγηση...και δημιουργία οπτικοακουστικού υλικού με την χρήση ψηφιακών εργαλείων ως μέσο προσωπικής έκφρασης και επικοινωνίας».

Η τεχνολογία δίνει τη δυνατότητα στους/στις χρήστες/τριες να συλλέξουν πληροφορίες άμεσα, μέσα από μια πληθώρα πληροφοριών, εικόνων και βίντεο, για περιοχές, φυλές και γενικότερα για διάφορους πολιτισμούς. Επίσης να αλληλεπιδράσουν και να επικοινωνήσουν με την ιστορία του κάθε τόπου καλλιεργώντας και ενισχύοντας την ταυτότητα του/της καθενός/καθεμίας. Εξάλλου, ας μην ξεχνάμε ότι αποτελεί μορφή τέχνης η σύνθεση μιας ιστορίας μέσα από την αξιοποίηση πολυμεσικών υλικών όπως εικόνα, κείμενο, βίντεο, ηχογραφημένη αφήγηση και μουσική (Robin & McNeil, 2012).

Η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας και του Διαδικτύου είχε ως αποτέλεσμα τη δημιουργία νέων μορφών λαϊκού πολιτισμού, παράλληλα με τη συμβολή της για τη διάσωση και διάδοση των υπάρχουσών (Βαλασιάδης, Κατσαδώρας, Κακάμπουρα & Φωκίδης, 2017). Ο νέος λαϊκός πολιτισμός

σήμερα δέχεται επίδραση από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, που η πρόσμειξη με τον "παλιό λαϊκό πολιτισμό" δημιουργεί μια νέα πολιτιστική δομή, η οποία δέχεται στοιχεία από την επικρατούσα κουλτούρα, από ψήγματα που παράγονται από τα μέσα μαζικής ψυχαγωγίας, τα videogames, τις διαφημίσεις και την ψηφιακή επικοινωνία (Stockinger, 2016).

Επιπρόσθετα, το Διαδίκτυο αποτελεί και μέσο αποθήκευσης αλλά και προβολής σημαντικού υλικού, σχετιζόμενου με τον λαϊκό πολιτισμό. Συγκεκριμένα, αρχεία λαϊκού πολιτισμού, όπως παραμύθια, αινίγματα, φωτογραφίες, τραγούδια, ήθη και έθιμα μπορούν να υποστούν επεξεργασία και να ταξινομηθούν κατάλληλα συνδυασμένα με ήχο, εικόνα ή κείμενο. Το υλικό αυτό αποτελεί σπουδαίο εργαλείο, κυρίως για μαθητές/τριες και φοιτητές/τριες, αφενός γιατί έχουν άμεση πρόσβαση και δυνατότητα ανάκτησης των πληροφοριών και αφετέρου γιατί δύνανται να το χρησιμοποιήσουν στην εκπαιδευτική διαδικασία και έρευνα.

Οι ψηφιακές συλλογές στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού λειτουργούν ως φυσική προέκταση των εμπράγματων συλλογών (Καπανιάρης, 2017), ωστόσο, για τις/τους νέες/ους μαθήτριες/τες που χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες, η γνώση του λαϊκού πολιτισμού φαντάζει ξεπερασμένη. Τα αίτια αυτής της αποστροφής είναι αρκετά, όπως η απαξίωση από την ίδια την προσέγγιση της διαπαιδαγώγησης, την "ποινικοποίηση" του κάθε τι που συνδέεται με το παλιό (ξεπερασμένο, άνευ ουσίας), των κοινωνικοοικονομικών αλλαγών, αλλά κυρίως λόγω των μεταβολών που συνοδεύουν την παγκοσμιοποίηση (Βαλασιάδης κ.ά., 2017). Σκοπός της παρούσας εργασίας, αλλά σύμφωνα με τη γενικότερη φιλοσοφία του συνεδρίου είναι να ανατραπεί αυτή η προσέγγιση, με αρωγό πάντα την εκπαίδευση και να καταστεί σαφές, ότι υπάρχουν τρόποι σύνδεσης της τεχνολογίας με τον λαϊκό πολιτισμό.

### **Τα μαθησιακά οφέλη από την αξιοποίηση της ψηφιακής λαογραφίας στο σύγχρονο εκπαιδευτικό σύστημα.**

Ποια μπορεί όμως να είναι η θέση της ψηφιακής λαογραφίας στην εκπαίδευση; Σύμφωνα με την βιβλιογραφική ανασκόπηση, αλλά και την εφαρμογή του προγράμματος, αρχικά μπορούμε να πούμε ότι φανερώθηκε ένα τεράστιο εύρος εφαρμογής τόσο στη τυπική όσο και στη μη τυπική εκπαίδευση. Γεγονός είναι πως η διδακτική αξιοποίησή της προϋποθέτει την εξοικείωση των χρηστών με αντίστοιχα λογισμικά εργαλεία, εμπόδιο που εύκολα κάμπτεται στις μικρότερες ηλικίες των χρηστών/τριών.

Στα αποθετήρια του υλικού της ψηφιακής λαογραφίας, οι χρήστες/τριες μπορούν να ανακαλύψουν σπουδαία εκπαιδευτικά εργαλεία, μέσω των οποίων προωθείται η ανακαλυπτική μάθηση, όπως είναι η ψηφιακή αφήγηση (Bruner, 1990). Οι χρήστες/τριες έχουν την δυνατότητα να γνωρίσουν άμεσα τον λαϊκό πολιτισμό της ευρύτερης περιοχής τους και έμμεσα να εξελίξουν τη γλωσσική τους έκφραση και την ικανότητα κατανόησης της γλώσσας. Από την άλλη, εάν το δούμε και πρακτικά στην εκπαίδευση, όταν ένα παιδί έρθει σε επαφή με ένα τέτοιο εργαλείο όπως το συγκεκριμένο (app), ενσωματώνει όλους τους τύπους μάθησης, σύμφωνα και με τον Gardner (1983), όπως το γλωσσικό (Πώς θα γράψω ένα σενάριο για να το "ανεβάσω");, το λογικό-μαθηματικό (Πώς θα διαχειριστώ το χρόνο μου; Πώς θα τοποθετήσω εικόνες στο κείμενό μου;), τον μουσικό/ρυθμικό (Πώς θα φτιάξω ή θα επιλέξω μουσική;), τον οπτικό (Με ποια κριτήρια θα επιλέξω εικόνες;), τον διαπροσωπικό (Πώς θα παρουσιάσω την ιστορία μου στους άλλους;) και τον ενδοπροσωπικό (Είμαι ικανοποιημένος από την ιστορία που δημιούργησα; Θα μπορούσα να αλλάξω κάτι;) (Γκουτσιουκώστα, 2015). Οι μαθητές, είτε κατασκευάζουν την ιστορία ατομικά είτε ομαδικά, αναπτύσσουν εσωτερικά κίνητρα για τη μάθηση μέσω των ΤΠΕ, ενώ συγχρόνως εξελίσσουν τις δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας καθώς και το δημιουργικό τρόπο σκέψης (Σεραφείμ & Φεσάκης, 2010).

Αναμφίβολα τα παιδιά μέσα από την εξοικείωση και την τριβή με την ψηφιακή λαογραφία, μπορούν να αναπτύξουν δεξιότητες όπως:

- Δεξιότητες έρευνας, που αναπτύσσονται με την αναζήτηση πληροφοριών.

- Δεξιότητες οργάνωσης, που καλλιεργούνται κατά τη διαχείριση του χρόνου και του πολυμεσικού υλικού.
- Δεξιότητες παρουσίασης, που καλλιεργούνται με την παρουσίαση της ιστορίας στο κοινό με τρόπο ελκυστικό.
- Διαπροσωπικές ικανότητες, που αποκτώνται μέσα από την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία σε ομάδες.
- Δεξιότητες αξιολόγησης, που αναπτύσσονται μέσα από την αξιολόγηση του έργου από τους δημιουργούς αλλά και την αξιολόγηση του έργου άλλων δημιουργών.

Έτσι, παρατηρούμε ότι τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά στην εξερεύνηση του υλικού και την ανακάλυψη της λαογραφίας μέσα από σύγχρονη ματιά αξιοποιώντας τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους. Με τον τρόπο αυτό, δίνεται η δυνατότητα στους/στις μαθητές/τριες να εμπλακούν ενεργά στη διαδικασία, να αλληλεπιδράσουν και να επικοινωνήσουν με το υλικό και μεταξύ τους, με αποτέλεσμα την καλύτερη κατανόηση και αφομοίωση των πληροφοριών, κάτι που μέσα από μια απλή εκπαιδευτική προσέγγιση θα φάνταζε θεωρητικό, βαρετό ακόμα και δυσνόητο για τα ίδια τα παιδιά (Burmark, 2004, όπως αναφέρεται στο Robin, 2008- Coventry, 2008). Κατά αυτόν τον τρόπο, η μαθησιακή εμπειρία καθίσταται πολυδιάστατη, ενεργητική και ευχάριστη, απαλλαγμένη από τη συμβατικότητα και την παθητικότητα που συνήθως τη χαρακτηρίζουν. Γίνεται πια λόγος για ένα ελκυστικό και αυθεντικό περιβάλλον μάθησης (Coventry, 2008). Εκτός όμως από όλα τα παραπάνω, αξίζει να σημειωθεί ότι σύμφωνα με τον Robin (2008), οι μαθητές καλλιεργούν ένα σύνολο δεξιοτήτων γραμματισμού, ειδικά στις περιπτώσεις που ενσωματώνουν στην ψηφιακή τους ιστορία και τα επτά βασικά στοιχεία για το σχεδιασμό, τη δημιουργία και την παρουσίασή της, όπως αυτά ορίζονται από το Κέντρο Ψηφιακής Αφήγησης

Επίσης, η εισαγωγή του λαϊκού πολιτισμού στην εκπαίδευση και ειδικότερα η αναγκαιότητα της διδακτικής του λαϊκού πολιτισμού είναι έκδηλη, διότι πολλά είδη του λαϊκού πολιτισμού: α) συμβάλλουν στην πρόσληψη εμπειριών πολιτισμού από το παιδί, β) ισχυροποιούν ή διευρύνουν τη φαντασία και το νου του παιδιού, γ) λειτουργούν σαν όχημα που επιτρέπει να κατανοήσει, στο μέτρο του δυνατού, την πολιτισμική, εθνοτική και κοινωνική πολυμορφία, να την αποδεχθεί και να την αντιμετωπίσει κριτικά, δ) αναπτύσσουν γνωστικά, γλωσσικά, κοινωνικά, συναισθηματικά, κινητικά, νοητικά και αισθητικά το παιδί και ε) ενισχύουν την αυτοπεποίθηση των παιδιών που συμμετέχουν σε δραστηριότητας αφήγησης ή δραματοποίησης (Γκασούκα & Φουλίδη 2012, σσ. 133-134).

## Δομή προγράμματος

Σκοπός της συγκεκριμένης εργασίας ήταν να αποκτήσουν οι μαθήτριες/μαθητές της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, επαφή με το λαϊκό παραμύθι και στη συνέχεια να εξοικειωθούν με τις λειτουργίες της εφαρμογής στο tablet. Πριν ξεκινήσουμε το πρόγραμμα «Τα λαϊκά παραμύθια μέσα στη ψηφιακή πραγματικότητα», είχαμε αναλύσει το περιεχόμενο, τη δομή και τις λειτουργίες της εφαρμογής, ώστε τα παιδιά να γνωρίζουν γενικά τη χρήση και τις δυνατότητες του προγράμματος. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι σε όλη τη διαδικασία είχα διακριτή εμπλοκή στα τεκταινόμενα, χωρίς να κατευθύνω τα παιδιά.

Η ιδέα συνδιαμορφώθηκε με τους μαθητές μου, οι οποίοι ενώ ενδόμυχα θεωρούσαν την τριβή με το λαϊκό πολιτισμό σημαντική, ωστόσο δεν έβρισκαν πρόσφορο έδαφος εξαιτίας της δομής της εκπαιδευτικής διαδικασίας και της ρουτίνας του σχολείου. Συνεπώς, σκεφτήκαμε πως μπορούμε να έχουμε εύκολη πρόσβαση με στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού και στο σχολείο και εκτός σχολείου; Έτσι προέκυψε η ιδέα να δημιουργηθεί ένα application στο οποίο, οποιαδήποτε στιγμή μπορούμε να μπούμε και να ανακαλύψουμε ή ακόμα και να διευρύνουμε το υλικό που μας παρέχεται.

Επιπρόσθετα, κινητήριος δύναμη αποτέλεσε και η διπλωματική μου εργασία με τίτλο: «Οι αναπαραστάσεις του θηλυκού μεταφυσικού στα λαϊκά παραμύθια της Θεσσαλίας», ώστε μέσα από την εμπλοκή μου με τη μελέτη του λαϊκού παραμυθιού και τη βοήθεια της συγγραφέως Μαρούλας

Κλιάφα, η οποία έχει καταγράψει και δημοσιεύσει πληθώρα λαϊκών παραμυθιών της Θεσσαλίας, προχώρησα ένα βήμα παραπάνω και δημιούργησα αυτό το application.

Περιγράφοντας συνοπτικά τη δομή της εφαρμογής, μπορούμε να πούμε ότι ένας/ μια χρήστης/τρια μπορεί, αφού το εγκαταστήσει σε μια έξυπνη συσκευή, να μελετήσει μια πληθώρα ψηφιοποιημένων λαϊκών παραμυθιών της Θεσσαλίας, να απολαύσει και ακουστικά μέρος αυτών (βλ. Φωτογραφικό υλικό, Εικόνα 4) καθώς και να ανταλλάξει πληροφορίες και εμπειρίες μέσα από μια ομάδα που έχει δημιουργηθεί στο Facebook (βλ. Φωτογραφικό υλικό, Εικόνα 5). Συγκεκριμένα, εισερχόμενος/η κάποιος/α στην εφαρμογή (βλ. Φωτογραφικό υλικό, Εικόνα 1) μπορεί να ακούσει τα ψηφιοποιημένα παραμύθια πατώντας το κουμπί του YouTube. Επίσης, μπορεί να μελετήσει μια πληθώρα λαϊκών παραμυθιών της Θεσσαλίας σε μορφή pdf, με μουσική επένδυση και να παρακολουθήσει video με παραδοσιακούς χορούς (βλ. Φωτογραφικό υλικό, Εικόνα 6), καθώς και οδοιπορικά σε μέρη της Ελλάδας, όπου προβάλλονται τα ήθη και τα έθιμα του κάθε τόπου. Επιπρόσθετα, πατώντας την επιλογή «Πληροφορίες και φωτογραφικό υλικό», μπορεί να μελετήσει και να δει φωτογραφίες από διάφορες ελληνικές φυλές (Βλάχοι, Σαρακατσάνοι, Πόντιοι, Καραγκούνηδες) (βλ. Φωτογραφικό υλικό, Εικόνα 2)

Γενικότερα, μέσα από αυτή τη διαδικασία δόθηκε η δυνατότητα στα παιδιά να έρθουν σε άμεση και αβίαστη επαφή και αλληλεπίδραση με την πολιτισμική κληρονομιά μας και να μπορέσουν να αντιληφθούν τη σπουδαιότητα της διάχυσης στις μικρότερες ηλικίες, η οποία σε μεγάλο βαθμό θεωρείται ξένη και άνευ σημασίας για την καθημερινότητά τους. Παράλληλα, η πολιτισμική κληρονομιά δύναται να εξελισσεται και να μεταμορφώνεται μέσα από την τεχνολογία για να αναδεικνύεται προοδευτικά.

Τα παιδιά μέσα από ένα δομημένο πρόγραμμα, είχαν τη δυνατότητα είτε διαθεματικά, με κείμενα του ανθολογίου και της γλώσσας, είτε στο πλαίσιο της ελεύθερης ώρας (φιλιανγνωσία), να μπου από τα tablet του σχολείου και να μελετήσουν παραμύθια με διαφορετικά σημεία αναφοράς (μάγισσες, λάμιες, νεράιδες, βασιλοπούλες, κόρες, πεθερές), στη συνέχεια, να αναπτύξουν συζήτηση γύρω από θέματα που τους προβληματίζουν ή χρήζουν διερεύνησης. Υπήρξε συνεπώς μια εμπλουτισμένη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού, μέσα από την ψηφιακή πραγματικότητα, γεγονός που ανέδειξε τη σχέση και την αλληλεπίδραση που έχει ο χώρος του λαϊκού πολιτισμού με τις νέες διαδικτυακές τεχνολογίες (εικόνα, ήχος). Εξάλλου, τα παιδιά εξέλαβαν με πιο διασκεδαστικό αλλά και αποτελεσματικό τρόπο το συγκεκριμένο μαθησιακό εργαλείο, που μέσα από την τεχνολογία και την ελεύθερη επιλογή εμπλουτίζουν τη μαθησιακή εμπειρία τους (Becker, 2005, στο Βαλασιάδης et al., 2017, σ. 1027).

Συγχρόνως, οι μαθητές/τριες μπορούσαν να μέσω της εφαρμογής να δουν παραδοσιακές φορεσιές από διάφορες ελληνικές φυλές (νομαδικές και μη), όπως οι Βλάχοι, οι Σαρακατσάνοι, οι Καραγκούνηδες, οι Πόντιοι, καθώς και να μελετήσουν κάποια βασικά στοιχεία τους, π.χ. τον τρόπο οργάνωσης, τα ήθη και τα έθιμά τους κ.ά. (Παράρτημα Ι).

## Αποτελέσματα

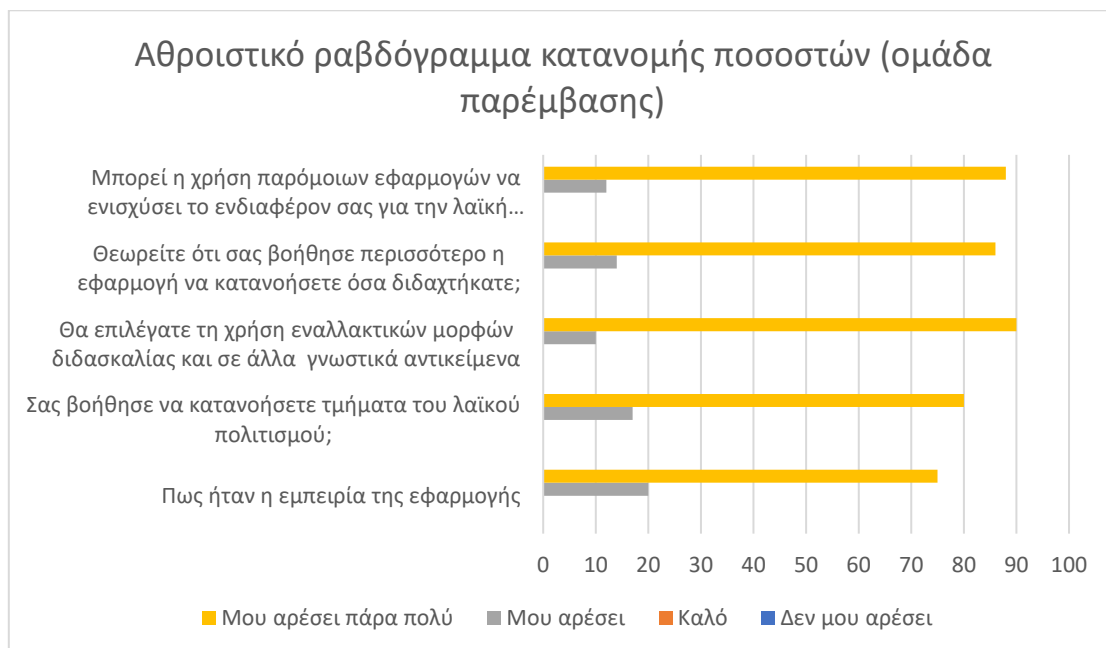
Το κύριο ερευνητικό ερώτημα ήταν αν κατά τη διδασκαλία ενοτήτων λαϊκού πολιτισμού μέσω της εφαρμογής μπορεί να αποδειχθεί αποτελεσματικότερος τρόπος εκμάθησης των λαϊκών στοιχείων από ότι μια αναλογική εμπλουτισμένη διδασκαλία, ειδικά μέσα σε μια περίοδο με απαγορεύσεις (επισκέψεις σε Μουσεία).

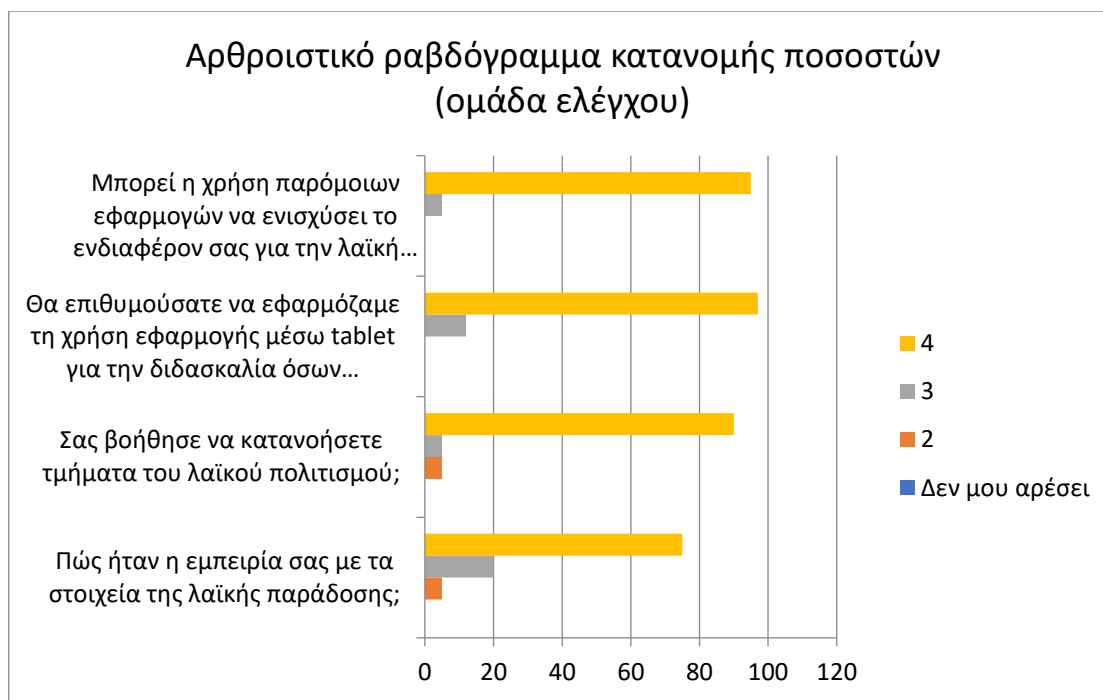
Στόχος της έρευνας ήταν να εφαρμοστεί σε δύο τμήματα διαφορετικών σχολικών μονάδων της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, αλλά ίδιας τάξης (τμήματα Στ') και να αξιολογηθεί η αποτελεσματικότητα ενός συνόλου διδακτικών παρεμβάσεων (project) που αφορούσαν τη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού με τη χρήση Τ.Π.Ε. (application, tablet, mobile). Επιπλέον, να διαπιστωθεί σε ποιο βαθμό οι μαθητές/τριες κατανόησαν την έννοια του λαϊκού πολιτισμού στις διδακτικές παρεμβάσεις στις οποίες χρησιμοποιήθηκαν ψηφιακά εργαλεία εμπλουτισμού (μέσω της εφαρμογής), σε αντίθεση με την τυπική προσέγγιση μέσω του σχολικού εγχειριδίου.

## Τα εργαλεία της έρευνας

Η μέθοδος που ακολουθήθηκε κατά την υλοποίηση της έρευνας ήταν η ποσοτική έρευνα, στην οποία χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω εργαλεία συλλογής δεδομένων: Εργαλείο PRE-POST (Παράρτημα IV-ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ PRE/POST TEST): Ως εργαλείο συλλογής δεδομένων χρησιμοποιήθηκε ερωτηματολόγιο. Το ερωτηματολόγιο ήταν κοινό και στις 2 ομάδες, την ομάδα παρέμβασης (ΟΠ) (Παράρτημα II-ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΣΥΝΟΛΙΚΑ ΤΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ (Για την ομάδα παρέμβασης (ΟΠ)/Με τη χρήση της εφαρμογής) και την ομάδα ελέγχου (ΟΕ) (Παράρτημα III-ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΣΥΝΟΛΙΚΑ ΤΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ (Για την ομάδα ελέγχου (ΟΕ) / χωρίς την εφαρμογή). Το ερωτηματολόγιο εφαρμόστηκε σε 2 χρονικές στιγμές, πριν τις διδακτικές παρεμβάσεις (χρονική στιγμή PRE) και μετά τις παρεμβάσεις (χρονική στιγμή POST). Με το εργαλείο αυτό διερευνήθηκε κυρίως το γνωστικό αντικείμενο, κατά πόσο κατανοήθηκε το περιεχόμενο της εφαρμογής (app) και η ανάδειξη της διαφοροποιημένης μεθόδου διδασκαλίας (Robson, 2010, σ. 150).

Όπως διαφαίνεται και στο Γράφημα 1, εστίασαμε στην ανάδειξη της διαφοροποιημένης προσέγγισης της διδασκαλίας του λαϊκού πολιτισμού. Τα ερωτήματα ήταν λίγα και περιεκτικά, με επίκεντρο τον σκοπό της δημιουργία της εφαρμογής. Συγκεκριμένα, υπήρξε στόχευση στο να εφαρμοστεί μια διαφορετική προσέγγιση του λαϊκού πολιτισμού, ενώνοντας το φαινομενικά παλιό με το σύγχρονο, ιδιαίτερα μέσω ενός συστήματος πάρα πολύ γνωστού στα παιδιά (application). Τα αποτελέσματα μπορεί να ήταν αναμενόμενα ωστόσο, ο σκοπός δεν ήταν αυτός και μόνο, αλλά η όλη πορεία που ακολουθήσαμε. Κυρίως ότι δόθηκε χρόνος και χώρος στα παιδιά να ασχοληθούν με ένα γνωστικό αντικείμενο που στα αναλυτικά προγράμματα του Δημοτικού δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλος και στην εκπαιδευτική διαδικασία των εκπαιδευτικών ακόμα μικρότερος, ειδικά στις μεγαλύτερες τάξεις.





**Γράφημα 1.** Αποτελέσματα των παρεμβάσεων

Οι μαθήτριες/ές και στις 2 ομάδες, κατανόησαν καλύτερα την έννοια της παράδοσης και παρουσίασαν θετική μεταβολή από ότι στην αρχική αξιολόγηση, ιδιαίτερα λόγω της εφαρμογής, η οποία παρουσίαζε συνοπτικά κάποια χαρακτηριστικά ελληνικών φυλών, ενώ υπήρχε η δυνατότητα και περαιτέρω έρευνας και παρακολούθησης, ανάλογα με τις ιδιαιτερότητες του/της κάθε μαθητή/τριας.

Τα παιδιά, όπως παρατηρούμε και στο γράφημα, επιθυμούν να εφαρμοστεί και στα υπόλοιπα μαθήματα μια διαφοροποιημένη εκπαιδευτική προσέγγιση και ένα διαφορετικό στυλ μάθησης, διότι όπως ανέφεραν στις συζητήσεις μας: «είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος μάθησης, που μας κρατάει σε εγρήγορση και δεν βαριόμαστε εύκολα», «είναι μαγικό να μαθαίνουμε μέσα από κάτι, που για τους γονείς είναι κακό να χρησιμοποιούμε». Πρέπει να εκπαιδύσουμε, προφανώς, τα παιδιά για μια πιο ορθολογική χρήση των πολυμέσων και όχι να κατακεραυνώνουμε αργiori ή να δαιμονοποιούμε την τεχνολογία.

Τέλος, σημαντική διαφορά παρατηρείται και στο ερώτημα κατά πόσο μπορεί η χρήση παρόμοιων εφαρμογών να ενισχύσει το ενδιαφέρον των μαθητών για τη λαϊκή παράδοση. Συγκεκριμένα το 88% των παιδιών πιστεύει ότι αποτελεί σημαντικό κίνητρο για τα παιδιά να ασχοληθούν και να κατανοήσουν καλύτερα τον λαϊκό μας πολιτισμό.

## Συμπεράσματα

Θα μπορούσε να πει κανείς, ότι η επαφή των παιδιών με τον λαϊκό πολιτισμό έχει από μόνη της πάρα πολλές θετικές προεκτάσεις, ωστόσο, με την παρούσα μελέτη παρατηρήσαμε ότι τα παιδιά θεώρησαν σπουδαία την ενασχόλησή τους με τα λαϊκά παραμύθια, καθώς και ότι στοιχεία των λαϊκών παραμυθιών υπάρχουν στα έντεχνα παραμύθια που διαβάζουν.

Επιπρόσθετα, παρατηρήσαμε ότι τα παιδιά άρχισαν να αναζητούν ψηφιακό υλικό και από άλλες περιοχές, αλλά και να εξερευνούν και άλλες κατηγορίες του λαϊκού πολιτισμού (αινίγματα, ήθη και έθιμα, τραγούδια κ.ά). Ανέτρεξαν στο Διαδίκτυο για να εντοπίσουν περαιτέρω υλικό με λαογραφικά στοιχεία και ιδιαίτερα για ψηφιοποιημένα αρχεία.

Οι ψηφιακές συλλογές που ήδη υπάρχουν στο Διαδίκτυο, η στενή συνεργασία της σχολικής κοινότητας με την ακαδημαϊκή, αλλά και με τα μουσεία, μπορούν να αναδιαμορφώσουν τις σχέσεις

και τη θέση του λαϊκού πολιτισμού στην εκπαιδευτική διαδικασία. Αυτή με τη σειρά της και με τη βοήθεια διεπιστημονικών ομάδων, θα καταρτίσει ένα νέο Αναλυτικό πρόγραμμα στα σχολεία, στο οποίο το λαϊκό στοιχείο δεν θα εκτίθεται μονόπλευρα σε κάποια τεύχη ανθολογίων, αλλά θα διανέμεται πλούσιο λαογραφικό υλικό σε ισότοπους και αποθετήρια, με άμεση και ελεύθερη πρόσβαση σε όλους και όλες.

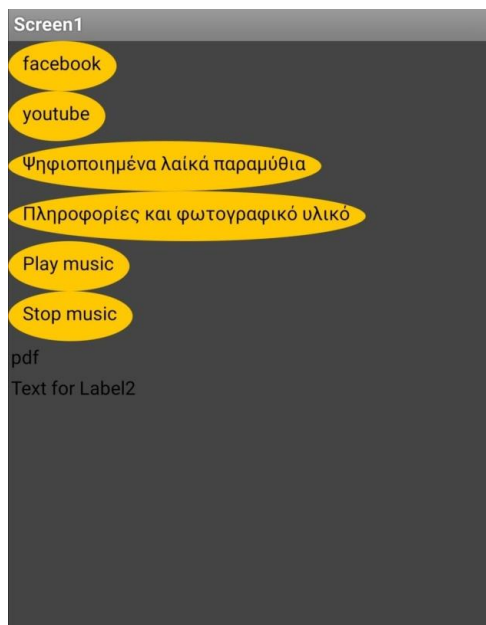
## Βιβλιογραφία

- Βαλασιάδης, Ε. Κατσαδώρας, Γ., Κακάμπουρα, Ρ., & Φωκίδης, Ε. (2017). *Λαϊκός Πολιτισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*. Ανακτήθηκε 28 Μαΐου 2021 από [https://www.researchgate.net/publication/313314703\\_Laikos\\_Politismos\\_kai\\_Psephiako\\_Paichnidi\\_sten\\_Protobathmia\\_Ekraideuse](https://www.researchgate.net/publication/313314703_Laikos_Politismos_kai_Psephiako_Paichnidi_sten_Protobathmia_Ekraideuse)
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Νέοι ορίζοντες των λαογραφικών σπουδών-Εννοιολογικό πλαίσιο, έρευνα, φύλο, Διαδίκτυο, σχολείο*. Αθήνα: Σιδέρης.
- Γκουτσιουκώστα, Ζ. (2015). Ψηφιακή αφήγηση: Ένα πολλά υποσχόμενο διδακτικό εργαλείο για τη γόνιμη ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε. στη διδακτική της Λογοτεχνίας. Στο Β. Δαγδιλέλης, Α. Λαδιάς, Κ. Μπίκος, Ε. Ντρενογιάννη & Μ. Τσιτουρίδου (επιμ.), *Πρακτικά Εργασιών 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»* της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ) Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης & Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη, 30 Οκτωβρίου – 1 Νοεμβρίου 2015.
- Καπανιάρης, Α. (2017). *Ψηφιακή λαογραφία και εκπαίδευση: εμπλουτισμένα μέσα και καινοτόμες προσεγγίσεις στη διδακτική του λαϊκού πολιτισμού*. Βόλος: ΗΡΑ Εκδοτική.
- Μελιάδου Ε., Νάκου Α., Γκούσκος Δ. & Μειμάρης, Μ. (2011). *Ψηφιακή Αφήγηση, Μάθηση και Εκπαίδευση*. (Επιμ.) Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & Εξ αποστάσεως Εκπαίδευση, 6 Νοεμβρίου 2011 (σσ. 615-627). Ανακτήθηκε 28 Μαΐου 2021 από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/openedu/article/view/%20681>
- Οικονόμου, Β. (χ.χ.). *Η τεχνολογία στην εκπαίδευση*. Ανακτήθηκε 16 Μαΐου 2021 από <https://economu.wordpress.com/%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C-%CF%85%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CF%8C/%CE%B1%CF%86%CE%AE%CE%B3%CE%B7%CF%83%CE%B7-storytelling/>
- Σεραφείμ, Κ., & Φεσάκης, Γ. (2010). Εκπαιδευτικές εφαρμογές ψηφιακής αφήγησης: Διδακτική προσέγγιση για το Νηπιαγωγείο. Στο Α. Τζιμογιάννης (επιμ.), *Πρακτικά 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου: Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση, Τόμος ΙΙ*, 15-18 Μαρτίου 2007 (σσ. 521-528). Κόρινθος
- Burmark, L. (2004). Visual presentations that prompt, flash & transform. *Media and Methods*, 40(6), 4-5.
- Propp, V. (1988). *Morphology of the Folktale* (μτφρ. Tr. L. Scott). Austin: Texas University Press.
- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228.
- Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2012). What educators should know about teaching digital storytelling. *DigitalEducationReview*, (22), 37-51.
- Robson, C. (2010). *Η έρευνα του πραγματικού κόσμου-Ένα μέσον για κοινωνικούς επιστήμονες και επαγγελματίες ερευνητές*. Αθήνα: Gutenberg.
- Shelden, R. (1986). *Στοιχεία της ποίησης*, Μτφ. : Αριστέα Παρίση. Θεσσαλονίκη Εκδόσεις Κωνσταντινίδη.
- Stockinger, P. (2016). *Cultural visions and narratives of (im)migrants and (im)migration in the digital social media sphere: New forms of popular cultural diversity and intercultural tensions*. Master Representations of the social other. Study of Supernatural Assault Traditions. University of Pennsylvania. Philadelphia.

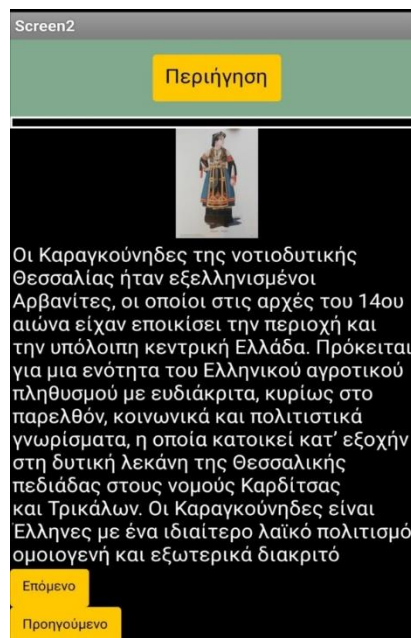


Vygotsky, L. (1986). *Thought and language*. Cambridge, MA: The MIT Press.

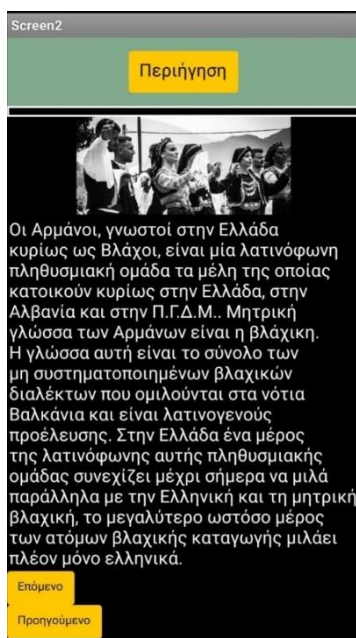
## Φωτογραφικό υλικό



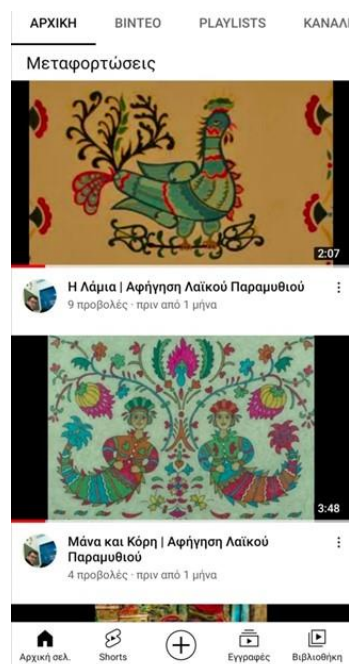
**Εικόνα 1.** Είναι η πρώτη σελίδα της εφαρμογής, που πατώντας κάποιο από τα κίτρινα πλαίσια ο/η μαθητής/τρια εισέρχονταν στην ανάλογη σελίδα



**Εικόνα 2.** Υπάρχουν πληροφορίες για την ελληνική φυλή των Καραγκούνηδων



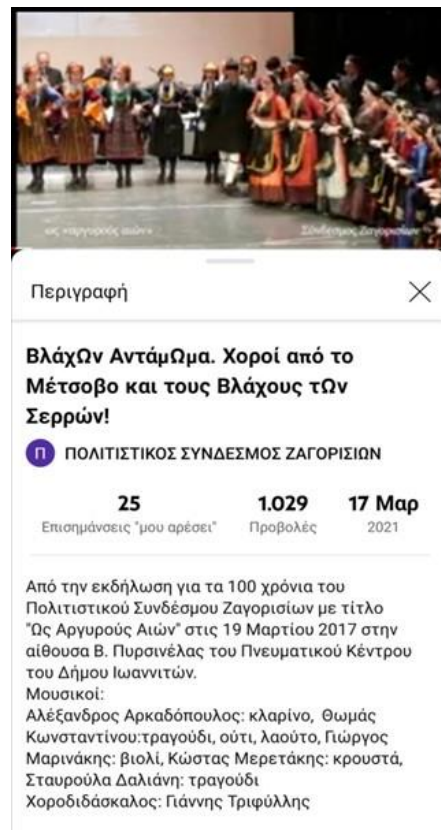
**Εικόνα 3.** Υπάρχουν πληροφορίες για την ελληνική φυλή των Βλάχων



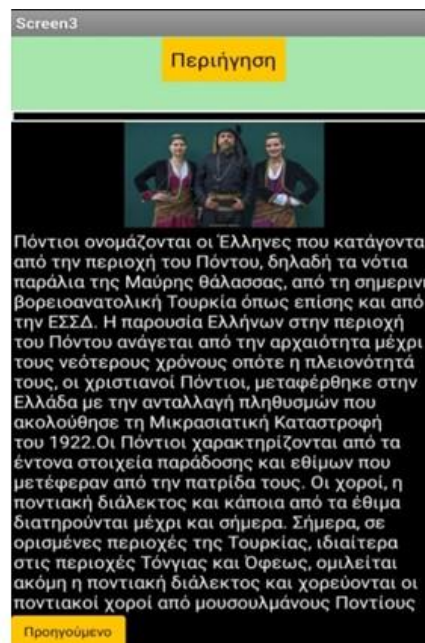
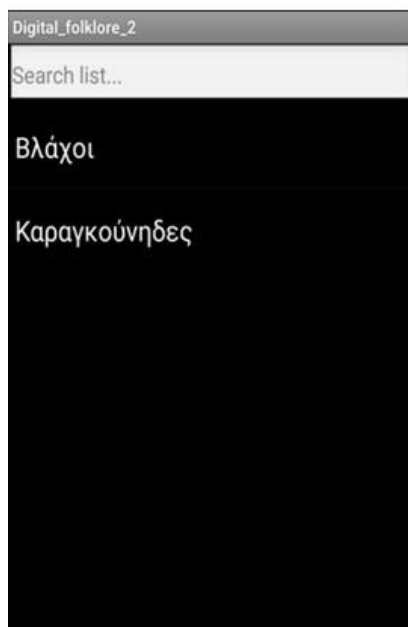
**Εικόνα 4.** Πατώντας το πλήκτρο YouTube οι μαθητές/τριες εισέρχονταν στην εφαρμογή του YouTube και μπορούσαν να ακούσουν αφηγήσεις Λαϊκών Παραμυθιών



**Εικόνα 5.** Πατώντας το πλήκτρο Facebook οι μαθητές/τριες εισέρχονταν στην εφαρμογή του Facebook και μπορούσαν να μελετήσουν άρθρα που είχαν αναρτηθεί



**Εικόνα 6.** Μπορούσαν να παρακολουθήσουν χορούς και τραγούδια από το αντάμωμα των πολιτιστικών συλλόγων των Βλάχων



**Εικόνα 7.** Πατώντας σε κάποιο από τα 2 πλαίσια (Βλάχοι, Καραγκούνηδες) εισέρχονταν στη διπλανή φωτογραφία (Screen3) και μπορούσαν να μελετήσουν κάποια στοιχεία της συγκεκριμένης ελληνικής φυλής

## Παράρτημα Ι

### 1<sup>η</sup> 2ωρη διδακτική παρέμβαση

Όνοματεπώνυμο ερευνητή	Παππάς Αναστάσιος
Σχολείο	Δημοτικό Σχολείο Σαλάκου
Τάξη:	Στ (ομάδα ελέγχου)[χωρίς λογισμικό]
Διάρκεια	2 ώρες
Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης	
Τα παιδιά κάθονταν ήδη σε ομάδες και τους δόθηκε ένα λαϊκό παραμύθι της Θεσσαλίας (Ο φιδόδεντρος), το οποίο μελέτησαν και αφού τελείωσαν τους ζητήθηκε να συζητήσουν αρχικά, για την ιστορία(τι συνέβη στο παραμύθι, ποια χαρακτηριστικά του παραμυθιού υπάρχουν και σήμερα, ποια όχι, εάν υπάρχουν μεταφυσικά στοιχεία και ποια είναι)	
Σχόλια σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών:	
Τα παιδιά παρόλο που είχαν συμμετάσχει και σε άλλες βιωματικές προσεγγίσεις, ένιωθαν ότι δεν αποτελεί μάθημα το project που υλοποιούμε, γεγονός πολύ ευχάριστο. Τους άρεσε η διαδικασία και ενθουσιάστηκαν γιατί συνήθως ο δάσκαλος τους διάβαζε τα παραμύθια και μετά μόνα τους.	

Όνοματεπώνυμο ερευνητή	Παππάς Αναστάσιος
Σχολείο	Δημοτικό Σχολείο Λάρδου
Τάξη:	Στ (ομάδα παρέμβασης)[με λογισμικό]
Διάρκεια	2 ώρες
Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης	
Τα παιδιά κάθονταν ήδη σε ομάδες και τους δόθηκε η εφαρμογή στην οποία πατώντας το κουμπί που έγραφε YouTube, μπήκαν στο Διαδίκτυο και συνδέθηκαν για να ακούσουν την ψηφιακή αφήγηση του λαϊκού παραμυθιού “Φιδόδεντρος”, το οποίο η ομάδα ελέγχου το διάβαζε. Παρόμοια, τους ζητήθηκε να συζητήσουν αρχικά, για την ιστορία(τι συνέβη στο παραμύθι, ποια χαρακτηριστικά του παραμυθιού υπάρχουν και σήμερα, ποια όχι, εάν υπάρχουν μεταφυσικά στοιχεία και ποια είναι)	
Σχόλια σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών:	
Τα παιδιά έδειξαν να ενθουσιάζονται με την εφαρμογή και κυρίως με το γεγονός ότι άκουσαν μια ψηφιακή αφήγηση, που όπως διαπίστωσαν μόνο ένα παιδί είχε ακούσει ξανά κάτι παρόμοιο.	

2<sup>η</sup> 2ωρη διδακτική παρέμβαση

Όνοματεπώνυμο ερευνητή	Παππάς Αναστάσιος
Σχολείο	Δημοτικό Σχολείο Σαλάκου
Τάξη:	Στ (ομάδα ελέγχου)[χωρίς λογισμικό]
Διάρκεια	2 ώρες
Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης	
Τα παιδιά κάθονταν ήδη σε ομάδες και τους δόθηκε ένα δεύτερο λαϊκό παραμύθι της Θεσσαλίας (Η Λάμια), το οποίο μελέτησαν και αφού τελείωσαν τους ζητήθηκε να συζητήσουν αρχικά, για την ιστορία(τι συνέβη στο παραμύθι, η χρησιμότητα της Λάμιας στα λαϊκά παραμύθια, εάν υπάρχουν μεταφυσικά στοιχεία και ποια είναι)	
Σχόλια σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών:	
Τα παιδιά άρχισαν να προβληματίζονται περισσότερο για την εξέλιξη των παραμυθιών και ότι υπάρχουν μεγάλες διαφορές με τα παραμύθια (έντεχνα) που διαβάζουν κυρίως. Τους άρεσε η διαδικασία και ενθουσιάστηκαν γιατί συνήθως ο δάσκαλος τους διάβαζε τα παραμύθια και μετά μόνα τους.	

Όνοματεπώνυμο ερευνητή	Παππάς Αναστάσιος
Σχολείο	Δημοτικό Σχολείο Λάρδου
Τάξη:	Στ (ομάδα παρέμβασης)[με λογισμικό]
Διάρκεια	2 ώρες
Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης	
Τα παιδιά κάθονταν ήδη σε ομάδες και τους δόθηκε εκ νέου η εφαρμογή την οποία γνώριζαν από την προηγούμενη φορά και μπήκαν μόνοι τους να ακούσουν το 2 <sup>ο</sup> Λαϊκό παραμύθι (Η Λάμια), μέσω του YouTube. Παρόμοια, τους ζητήθηκε να συζητήσουν αρχικά, για την ιστορία(τι συνέβη στο παραμύθι, η χρησιμότητα της Λάμιας στα λαϊκά παραμύθια, εάν υπάρχουν μεταφυσικά στοιχεία και ποια είναι)	
Σχόλια σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών:	
Τα παιδιά είχαν περισσότερες απορίες για το παραμύθι, πχ πως μοιάζει η λάμια, γιατί έκανε όλα αυτά η λάμια και συζητήσαμε για τα λαϊκά στοιχεία του παραμυθιού	

3<sup>η</sup> 2ωρη διδακτική παρέμβαση

Όνοματεπώνυμο ερευνητή	Παππάς Αναστάσιος
Σχολείο	Δημοτικό Σχολείο Σαλάκου
Τάξη:	Στ (ομάδα ελέγχου)[χωρίς λογισμικό]
Διάρκεια	2 ώρες
Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης	
Τα παιδιά κάθονταν ήδη σε ομάδες και τους δόθηκε σε έντυπη μορφή ενδυμασίες κάποιων ελληνικών φυλών (Βλάχοι, Πόντιοι και Κρητικοί) και πληροφορίες από δίπλα για κάποια βασικά χαρακτηριστικά (Που διαμένουν, με τι ασχολούνται, τις ιδιομορφίες της διαλέκτου, ήθη και έθιμα)	
Σχόλια σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών:	
Τα παιδιά αγνοούσαν την ύπαρξη των Βλάχων, θεωρούσαν ότι πρόκειται για απλή ονομασία όποιων συμπεριφέρονται, "χωρίς τρόπους", όπως μου ανέφεραν, ενώ γνώρισαν περισσότερα πράγματα για του πόντιους και τους κρητικούς.	

Όνοματεπώνυμο ερευνητή	Παππάς Αναστάσιος
Σχολείο	Δημοτικό Σχολείο Λάρδου
Τάξη:	Στ (ομάδα παρέμβασης)[με λογισμικό]
Διάρκεια	2 ώρες
Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης	
Τα παιδιά κάθονταν ήδη σε ομάδες και τους δόθηκε προφορική εντολή να μπουν στην εφαρμογή και στη συνέχεια να μπουν και να περιηγηθούν στην επιλογή «Πληροφορίες και φωτογραφικό υλικό». Μόλις μπήκαν άρχισαν να μελετούν τις φωτογραφίες από τις ελληνικές φυλές (Βλάχοι, Πόντιοι, Κρητικοί) και τις πληροφορίες που υπήρχαν από κάτω (Που διαμένουν, με τι ασχολούνται, τις ιδιομορφίες της διαλέκτου, ήθη και έθιμα)	
Σχόλια σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών:	
Παρόμοια και τα παιδιά της ομάδας παρέμβασης δεν γνώριζαν την καταγωγή των Βλάχων και την ύπαρξή τους, πέρα από ένα παιδάκι μου ο πατέρας του κατάγεται από τα Γιάννενα και είχε ακούσει για την ύπαρξη των βλάχων.	

4<sup>η</sup> 2ωρη διδακτική παρέμβαση

Όνοματεπώνυμο ερευνητή	Παππάς Αναστάσιος
Σχολείο	Δημοτικό Σχολείο Σαλάκου
Τάξη:	Στ (ομάδα ελέγχου)[χωρίς λογισμικό]
Διάρκεια	2 ώρες
Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης	
Τα παιδιά κάθονταν ήδη σε ομάδες και τους δόθηκε σε έντυπη μορφή φωτογραφίες από την ομάδα στο Facebook και κάποια άρθρα που «ανέβηκαν» στην ομάδα (ήθη και έθιμα, των Χριστουγέννων από διάφορες περιοχές, άρθρο από το Λαογραφικό και Εθνολογικό Μουσείο με αντικείμενα του 19 <sup>ου</sup> αιώνα όπως κουτάλια και κουταλοθήκη με εγχάρακτα μονογράμματα και σφραγίδα οθωμανικής τουράς)	
Σχόλια σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών:	
Τα παιδιά έδειξαν να απολαμβάνουν την διαδικασία και να έχουν πολλές ερωτήσεις για τα ήθη και τα έθιμα των υπόλοιπων περιοχών και συζητήσαμε για τα έθιμα και του τόπου τους (φαγητά, ροφήματα, χοροί)	

Όνοματεπώνυμο ερευνητή	Παππάς Αναστάσιος
Σχολείο	Δημοτικό Σχολείο Λάρδου
Τάξη:	Στ (ομάδα παρέμβασης)[με λογισμικό]
Διάρκεια	2 ώρες
Περιγραφή διδακτικής παρέμβασης	
Τα παιδιά κάθονταν ήδη σε ομάδες και τους δόθηκε προφορική εντολή να μπουν στην εφαρμογή και στη συνέχεια να μπουν και να περιηγηθούν στην επιλογή «Facebook». Μόλις μπήκαν άρχισαν να ανοίγουν τα άρθρα που είχα βάλει στην αρχική σελίδα της ομάδας του Facebook, «Ψηφιακή Λαογραφία» και να μελετούν τις πληροφορίες. Στη συνέχεια για να μάθουν περισσότερες πληροφορίες μπήκαν στο Διαδίκτυο και αλίευαν περισσότερες πληροφορίες, καθώς και έβαλαν τραγούδια παραδοσιακά του νησιού	
Σχόλια σχετικά με τη συμμετοχή των μαθητών/τριών:	
Τα παιδιά χάρηκαν πάρα πολύ με την εφαρμογή και πραγματικά δεν έμεινα μόνο σε αυτή, αλλά αναζήτησαν περισσότερες πληροφορίες και για αντικείμενα του λαογραφικού και Εθνολογικού Μουσείου και άλλων μουσείων λαογραφικού περιεχομένου και περιηγήθηκαν κυρίως μέσω φωτογραφιών.	

**Παράρτημα ΙΙ-ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΣΥΝΟΛΙΚΑ ΤΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ (Για την ομάδα παρέμβασης (ΟΠ)/Με τη χρήση της εφαρμογής)**

	Δεν μου αρέσει 1	2	3	Μου αρέσει πάρα πολύ 4
Πως ήταν η εμπειρία της εφαρμογής				
Σας βοήθησε να κατανοήσετε τμήματα του λαϊκού πολιτισμού;				
Θα επιλέγατε τη χρήση εναλλακτικών μορφών διδασκαλίας και σε άλλα γνωστικά αντικείμενα				
Θεωρείτε ότι σας βοήθησε περισσότερο η εφαρμογή να κατανοήσετε όσα διδαχτήκατε;				
Μπορεί η χρήση παρόμοιων εφαρμογών να ενισχύσει το ενδιαφέρον σας για την λαϊκή παράδοση				



**Παράρτημα ΙΙΙ-ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΣΥΝΟΛΙΚΑ ΤΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ (Για την ομάδα ελέγχου (ΟΕ) / χωρίς την εφαρμογή)**

	Δεν μου αρέσει 1	2	3	Μου αρέσει πάρα πολύ 4
Πώς ήταν η εμπειρία σας με τα στοιχεία της λαϊκής παράδοσης;				
Σας βοήθησε να κατανοήσετε τμήματα του λαϊκού πολιτισμού;				
Θα επιθυμούσατε να εφαρμόζαμε τη χρήση εφαρμογής μέσω tablet για την διδασκαλία όσων υλοποιήσαμε;				
Μπορεί η χρήση παρόμοιων εφαρμογών να ενισχύσει το ενδιαφέρον σας για την λαϊκή παράδοση				

**Παράρτημα ΙV-ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ PRE/POST TEST**

	Ποτέ 1	Μερικές φορές 2	Συχνά 3	Πολλές φορές 4
Έχετε διδαχθεί κάποιο μάθημα μέσω εφαρμογής (application);				
Έχετε δουλέψει ομαδικά και να χρησιμοποιείται διάφορα μέσα; (H/Y, tablet, κινητό τηλέφωνο)				

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού

Η εφαρμογή έξυπνων συσκευών πιστεύετε ότι σας βοηθούν για να ανακαλύψετε νέα πράγματα που δεν τα γνωρίζατε;				
Έχετε ακούσει κάποιο λαϊκό παραμύθι μέσω ψηφιακής αφήγησης;				
Πόσο συχνά διαβάζετε κάποιο λαϊκό παραμύθι;				
Πόσο συχνά έρχεστε σε επαφή στο σχολείο με στοιχεία της λαϊκής παράδοσης (ήθη και έθιμα, τραγούδια, ενδυμασίες, λαϊκά παραμύθια)				
Θα επιθυμούσατε να ασχολείστε περισσότερες διδακτικές ώρες με τα στοιχεία της λαϊκής παράδοσης;				

## Λαϊκός πολιτισμός στην εποχή της τηλεκπαίδευσης: Στάσεις και αντιλήψεις των εκπαιδευτικών της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης για το αντικείμενο της Λαογραφίας και της Ψηφιακής Λαογραφίας στη διδακτική πράξη

Γεώργιος Πασιόπουλος, Ευστάθιος Ξαφάκος  
Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας  
[pasio-gio@hotmail.com](mailto:pasio-gio@hotmail.com), [stathisxafakos@yahoo.com](mailto:stathisxafakos@yahoo.com)

### Περίληψη

Η παρούσα ποσοτική έρευνα μελετά τις στάσεις και αντιλήψεις 156 εκπαιδευτικών της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης σχετικά με τη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού την περίοδο της τηλεκπαίδευσης και την αξιοποίηση ψηφιακών μέσων. Επιπρόσθετα, διερευνάται γενικά η αξιοποίηση του αντικειμένου της Λαογραφίας, του τρόπου και του βαθμού που αυτό συμβαίνει στη διδακτική πράξη. Από την ανάλυση των ευρημάτων διαπιστώθηκε ότι η πλειοψηφία των εκπαιδευτικών αξιοποίησε, κατά τη διάρκεια της επείγουσας εξ αποστάσεως διδασκαλίας, ψηφιακά μέσα στη διδασκαλία της Λαογραφίας και περισσότερο σε συνδυασμό με το μάθημα της Γλώσσας, εκφράζεται θετικά ως προς τη χρησιμότητα της λαϊκής παράδοσης και της αξιοποίησης ψηφιακών εφαρμογών και παιχνιδιών, όπως ακόμα οι ίδιοι δηλώνουν σε μεγάλο ποσοστό ότι έχουν εσωτερικά κίνητρα, δηλαδή απολαμβάνουν τη διδασκαλία της. Επίσης, ένα μικρότερο ποσοστό εκπαιδευτικών παρουσιάζεται αποτελεσματικό και ικανό στη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης, ωστόσο, βρέθηκε συσχέτιση μεταξύ των εσωτερικών κινήτρων τους και της αντιλαμβανόμενης αποτελεσματικότητάς τους. Τέλος, οι εκπαιδευτικοί, οι οποίοι έχουν παρακολουθήσει σεμινάρια λαϊκής παράδοσης, συμμετέχουν σε πολιτιστικούς συλλόγους, αλλά και έχουν εφαρμόσει εκπαιδευτικά προγράμματα σχετικά με τη λαϊκή παράδοση, δηλώνουν ότι έχουν περισσότερα εσωτερικά κίνητρα και αισθάνονται πιο αποτελεσματικοί. Η παρούσα έρευνα φιλοδοξεί να συμβάλει στην αναβάθμιση της διδασκαλίας του συγκεκριμένου αντικειμένου.

**Λέξεις-κλειδιά:** λαϊκός πολιτισμός, πρωτοβάθμια εκπαίδευση, στάσεις και αντιλήψεις, τηλεκπαίδευση, ψηφιακή λαογραφία

### Abstract

The present quantitative research investigates the attitudes and perceptions of 156 Primary school teachers regarding the teaching of folklore and the use of digital media during the period of remote learning. In addition, the utilization of the subject of Folklore, the way and the degree that this happens in the didactic practice is generally investigated. The data analysis revealed that the majority used, during distance learning, digital tools in the teaching of Folklore and more in combination with the Greek Language lesson, they answered positively towards of the usefulness of folk tradition and the use of digital applications and games, as they also stated to a large extent that they are intrinsically motivated, that is, they enjoyed teaching folk tradition. Also, a smaller percentage of teachers indicate that they are affective in teaching folklore, however, a positive correlation was found between their intrinsic motivations and their perceived self-efficacy. That is, the more teachers enjoy teaching folklore, the more they declare themselves more capable of managing it. Finally, primary school teachers who have attended folklore seminars, they participate in cultural associations, and they have implemented folklore education programs say they have more intrinsic motivations and feel more effective. The present research aims to contribute to the upgrading of the teaching of the specific subject.

**Key words:** digital folklore, folk culture, perceptions and attitudes, primary education, remote learning

## Εισαγωγή

Με την εξάπλωση της πανδημίας του COVID-19, επικράτησαν σε όλον τον κόσμο πρωτόγνωρες συνθήκες που δεν άφησαν ανεπηρέαστη και την εκπαιδευτική κοινότητα σε όλο τον κόσμο. Πολίτες και μαθητές αναγκάστηκαν να κλειστούν στα σπίτια τους και η μάθηση απέκτησε έναν διαφορετικό χαρακτήρα από αυτό που ξέραμε έως σήμερα (Ταλού, 2021). Ειδικότερα, τα σχολεία στην Ελλάδα ανέστειλαν τη δια ζώσης λειτουργία τους στις 11 Μαρτίου 2020 και προκρίθηκε ως αναγκαία η λύση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, ώστε να διευκολυνθεί η επικοινωνία ανάμεσα στην εκπαιδευτική και τη μαθητική κοινότητα και να συνεχιστεί με αυτόν τον τρόπο η μαθησιακή διαδικασία (Κανελλόπουλος & Κουτσούμπα, 2019). Η νέα αυτή πραγματικότητα δημιούργησε νέες ανάγκες επικοινωνίας μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών αλλά και νέες προσεγγίσεις διδασκαλίας των γνωστικών αντικειμένων. Η εκπαιδευτική κοινότητα ωθήθηκε σε μια νέα ψηφιακή πραγματικότητα, σε πολλούς άγνωστη μέχρι εκείνη τη στιγμή, χωρίς εφόδια και κατάλληλη προετοιμασία (Ταλού, 2021).

Το αντικείμενο της Λαογραφίας και η διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού στα πλαίσια της διδακτικής πράξης αποτελεί ένα αντικείμενο με πολλές ιδιαιτερότητες, καθώς ενώ δεν αποτελεί αυτόνομο διδακτικό αντικείμενο σύμφωνα με τα Προγράμματα Σπουδών, διατρέχει κάθετα την ύλη των περισσότερων μαθημάτων του ωρολόγιου προγράμματος με τη μορφή κειμένων ή εικόνων, με πιο χαρακτηριστικά τα εγχειρίδια της γλώσσας και της λογοτεχνίας.

Στη νέα αυτή πραγματικότητα για την εκπαίδευση, η παρούσα εργασία θέλησε να ερευνησει τη χρησιμότητα της λαϊκής παράδοσης στην καθημερινότητα της διδακτικής πράξης αλλά και κατά πόσο οι εκπαιδευτικοί δίδαξαν ή όχι στην περίοδο εφαρμογής της τηλεεκπαίδευσης, θεματικές που συνδέονται άμεσα με τον λαϊκό πολιτισμό, με αφορμή ποια μαθήματα και αξιοποιώντας ποια εργαλεία. Επιπρόσθετα, διερευνά τα εσωτερικά κίνητρα των εκπαιδευτικών αλλά και την αντιλαμβανόμενη αυτοαποτελεσματικότητά τους ως προς τη διδασκαλία θεματικών που άπτονται του λαϊκού πολιτισμού.

Στην πρώτη ενότητα γίνεται μια σύνοψη του ρόλου και της θέσης της επιστήμης της Λαογραφίας με έμφαση στη νέα διαμορφούμενη ψηφιακή πραγματικότητα που γεννά ο ρόλος του Διαδικτύου και παρουσιάζεται η θέση που διακατέχει στις μέρες ο λαϊκός πολιτισμός στη διδασκαλία των αντικειμένων της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και του ρόλου που καλείται να διαδραματίσει ο σύγχρονος εκπαιδευτικός. Στη δεύτερη ενότητα παρουσιάζεται η μεθοδολογία της παρούσας έρευνας, ενώ στην τρίτη ενότητα καταγράφονται τα αποτελέσματά της όπως αυτά αποτυπώθηκαν μετά την επεξεργασία τους με τη χρήση του στατιστικού πακέτου spss. Τέλος, η εργασία ολοκληρώνεται με τα συμπεράσματα και τη συζήτηση.

## Η Λαογραφία και λαϊκός πολιτισμός στον 21ο αιώνα

Από καιρό η επιστήμη της Λαογραφίας έπαψε να περιορίζει το επιστημονικό της ενδιαφέρον στην μελέτη των πληθυσμών της υπαίθρου και διευρύνει τους ορίζοντές της στη μελέτη κάθε λαϊκής ομάδας (Αυδίκος, 2009, σ. 344). Κατά αυτόν τον τρόπο, εγκαταλείπει βαθμιαία τον εθνικό της προσανατολισμό και εστιάζει σε έναν πιο κοινωνικό-ιστορικό, εκεί όπου το αντικείμενο χάνει τον μνημειακό του χαρακτήρα και αποκτά χαρακτηριστικά κοινωνικού-πολιτισμικού φαινομένου (Νιτσιάκος, 2008, σ. 224). Η έννοια της συλλογικότητας τοποθετείται στο επίκεντρο και γίνεται βασικό γνώρισμα των επιλογών της αποδεχόμενη τη ζωτική σημασία που έχει ο λαϊκός πολιτισμός και οι σύγχρονες εκφάνσεις του για ολόκληρη την ανθρωπότητα (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012, σ. 139· Αυδίκος, 2009, σ. 344). Ο λαϊκός πολιτισμός δεν εμφανίζεται πλέον ως κάτι στατικό και αμετακίνητο

στο χρόνο. Αντιθέτως, είναι κατάληξη μιας δημιουργικής ώσμωσης μεταξύ παραδοσιακών και νεωτερικών στοιχείων, ως αποτέλεσμα σύγκρουσης ή και ανταλλαγής στοιχείων κάτω από το πρίσμα των απαιτήσεων που θέτει ο σύγχρονος τρόπος ζωής (Κατσαδώρας, 2011). Ίσως για αυτό ο λαϊκός πολιτισμός συνεχίζει να εκπέμπει ακόμα τη γοητεία του και στις αρχές του 21ου αιώνα και πολλές επιστήμες όπως η ιατρική, η αρχιτεκτονική και η μουσική στρέφουν το ενδιαφέρον τους στις εμπειρίες του λαϊκού ανθρώπου για να δώσουν απαντήσεις στα ερωτήματά τους (Αυδίκος, 2014, σ. 7). Το ίδιο ενδιαφέρον δείχνει και το σχολείο. Ο λαϊκός πολιτισμός αποτελεί ένα προνομιακό πεδίο για την θεωρητική και μεθοδολογική εξέταση των εκπαιδευτικών πρακτικών αλλά και των παιδαγωγικών μεθόδων και πολιτισμικών αφητηριών τους (Κοζιού-Κολοφωτιά, 2014, σ. 5), καθώς η τεχνολογία επηρεάζει τον τρόπο μελέτης των λαογραφικών φαινομένων και μαζί επηρεάζεται ταυτόχρονα και ο τρόπος που πραγματοποιείται η διδασκαλία των λαογραφικών φαινομένων στην εκπαίδευση στα πλαίσια της διδακτικής πράξης.

## Λαογραφία και λαϊκός πολιτισμός στην εποχή του Διαδικτύου

Ο λαϊκός πολιτισμός περιλαμβάνει μια σειρά από φαινόμενα. Μπορούμε να αναφέρουμε το μύθο, το παραμύθι, το θρύλο, το τραγούδι, την παροιμία, το αίνιγμα, το χορό, τις δοξασίες, τα παιχνίδια, τις χειρονομίες, τη διατροφή, την ενδυμασία κ.ά. (Κατσαδώρας, 2013, σσ. 100-101). Ο λαϊκός πολιτισμός, όπως σε κάθε εποχή, ακολουθεί τις εξελίξεις της εποχής του και προσαρμόζεται σε αυτές. Οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε), προεξέχοντας των πολυμεσικών και διαδικτυακών εφαρμογών έχουν δημιουργήσει ένα νέο διαδραστικό πλαίσιο στον τρόπο επικοινωνίας (Καπανιάρης, 2017, σ. 27). Κατά συνέπεια, ο λαϊκός πολιτισμός στις μέρες μας διαχέεται μέσα από τα σύγχρονα επικοινωνιακά μέσα όπως είναι το Διαδίκτυο (Γκουντούμα, 2018, σ. 24), σε μια σχέση που μόνο ως ανταγωνιστική δεν πρέπει να χαρακτηριστεί (Καπανιάρης, 2017, σ. 29). Σύμφωνα με τον Κατσαδώρα (2013), το Διαδίκτυο, ως προς το τρόπο που μεταδίδεται η πληροφορία, εμφανίζει στοιχεία προφορικότητας παρά με την εγγραματοσύνη, («Τυπικά μόνο η γραπτή μορφή του περιεχομένου είναι ανοιχτή σε μετατροπές και επιδιορθώσεις σε ένα όλο και διευρυμένο φάσμα χρηστών» (Κατσαδώρας, 2013, σ. 106), γεγονός που κάνει την επιστήμη της Λαογραφίας να καταφέρνει να εμπλουτίζει το υλικό της και να ανανεώνεται συνεχώς σε μια απ' ευθείας σύνδεση και αλληλεπίδραση γλώσσας και πρακτικής (Γκασούκα κ.ά., σ. 104) αλλά και αναγνωρίζοντας παράλληλα τη συμβολή του Διαδικτύου στη δημιουργία νέων μορφών λαϊκού πολιτισμού (Κατσαδώρας, 2011). Όπως και με τον «*homo urbanus*» (Μερακλής, 2014 όπως αναφ. στους Βαλασιάδη, Κατσαδώρα, Κακάμπουρα & Φωκίδη, 2017) κατά το παρελθόν, έτσι και τώρα γίνεται λόγος για την ανάδυση ενός νέου τύπου ανθρώπου, του «*homo interneticus*» με διαφορετικά όμως χαρακτηριστικά, διαφορετικό πλαίσιο αξιών, που κατασκευάζει σταδιακά έναν δικό του πολιτισμό (Μιχαήλ, 2009).

## Τηλεκπαίδευση στην περίοδο της πανδημίας

Οι πρωτόγνωρες συνθήκες που επικράτησαν σε όλο τον κόσμο, εξαιτίας της πανδημίας COVID-19, υποχρέωσε 1,5 δις περίπου του εκπαιδευτικού και μαθητικού πληθυσμού να βρεθεί εκτός της διαζώσης λειτουργίας των σχολείων (Τσινάκος, 2020· Ξαφάκος, Τζήλου & Πασιόπουλος, 2021). Μάλιστα, τα Πανεπιστήμια της Αμερικής εισήγαγαν για πρώτη φορά τον όρο «Επείγουσα εξ αποστάσεως διδασκαλία» για να καταδείξουν το μέγεθος της πρόκλησης αλλά και την απρόσμενη εξέλιξη της εμφάνισης της πανδημίας (Hodges, Moore, Locke, Trust & Bond, 2020· Motiejūnaitė-Schulmeister & Crosier, 2020).

Στην Ελλάδα οι νέες αυτές συνθήκες διαμόρφωσαν μία κατάσταση γεμάτη προκλήσεις όχι μόνο για μαθητές και εκπαιδευτικούς αλλά και για τους ίδιους τους γονείς (Σοφός, 2020). Σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον που δεν είχε την ανάλογη κουλτούρα χρήσης των νέων μέσων έπρεπε να βρεθούν λύσεις με σε σύντομο χρονικό ορίζοντα. Καθώς μια νέα κουλτούρα ψηφιακής μάθησης

φάνταζε ιδιαίτερα δύσκολη, το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων (ΥΠΑΙΘ), ανταποκρινόμενο στις έκτακτες περιστάσεις, εφάρμοσε μια σειρά από μέτρα περισσότερο ρεαλιστικά και συμβατά με τις εξελίξεις, ενεργοποιώντας ψηφιακά εργαλεία και πλατφόρμες μέσω του πανελληνίου σχολικού δικτύου (e-Me, e-Class και Webex) και θέτοντας την εκπαιδευτική τηλεόραση στην υπηρεσία των μαθητών (Παπαδημητρίου, 2020).

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού μέσα αυτό το πλαίσιο γίνεται πιο σύνθετος και πολυδιάστατος αποκτώντας μια νέα δυναμική. Ο τελευταίος αναλαμβάνει το ρόλο του συντονιστή, του συμβούλου, του καθοδηγητή και του εμπνευστή σε όλη τη φάση της εφαρμογής της εξ αποστάσεως διδασκαλίας. Η επιλογή και η εφαρμογή των κατάλληλων μέσων θα κρίνει την επιτυχία και το παραγόμενο αποτέλεσμα της διδασκαλίας. Η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στις νέες συνθήκες και η εξοικείωσή τους με τα νέα μέσα κρίνεται πλέον ως απαραίτητη προϋπόθεση και συνθήκη (Παπαδημητρίου & Λιοναράκης, 2016 · Κλαδά, 2021).

Στο πλαίσιο αυτό οι εκπαιδευτικοί κλήθηκαν να διαχειριστούν τα γνωστικά αντικείμενα με τα ψηφιακά μέσα που προτάθηκαν από το υπουργείο. Ως εκ τούτου, και το αντικείμενο της Λαογραφίας, όπως αυτό συμπεριλαμβάνεται στα γνωστικά αντικείμενα έπρεπε να διδαχτεί με τη χρήση των ψηφιακών μέσων που προτάθηκαν. Τα ψηφιακά μέσα εξυπηρετούν τους διδακτικούς στόχους του εκπαιδευτικού στη διδασκαλία ενοτήτων που άπτονται περιεχομένου που σχετίζεται με το λαϊκό πολιτισμό (Καπανιάρης, 2020).

## Η διδακτική του λαϊκού πολιτισμού στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση

Η διδακτική αξία του λαϊκού πολιτισμού έχει αναγνωριστεί από πολλούς σημαντικούς λαογράφους καθώς και η χρησιμότητά του στην διαπαιδαγώγηση των μαθητών σύμφωνα με τις αξίες και τις πρακτικές του. Μάλιστα, είναι τόσο δυνατή η σχέση μεταξύ παιδαγωγικής επιστήμης και λαϊκού πολιτισμού που της έχει αποδοθεί ο όρος «παιδαγωγική λαογραφία» (Καπανιάρης, 2017, σ. 51· Αρβανίτη & Χρυσανθοπούλου, 2014, σ. 37). Η αξία του λαϊκού πολιτισμού φαντάζει αμετάβλητη και σταθερή σε αντιδιαστολή με το ευμετάβλητο των σύγχρονων πολυπολιτισμικών κοινωνιών που έχει στρέψει τα παιδιά σε πιο σύγχρονα μονοπάτια που ξεφεύγουν από την λαϊκή κουλτούρα (Καπανιάρης, 2017, σ. 51· Παπά, 2018, σ. 26).

Στη χώρα μας η διδακτική του λαϊκού πολιτισμού στερείται ενός οργανωμένου πλαισίου διδασκαλίας που να συνοδεύεται από επίσημο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών. Ως συνέπεια, δεν υπάρχει αυτόνομο μάθημα στο ωρολόγιο πρόγραμμα. Όποιες αναφορές εντοπίζονται, διατρέχουν οριζόντια τα σχολικά αντικείμενα του δημοτικού με τη μορφή κυρίως κειμένων και εικόνων. Κατά κανόνα διακρίνουμε αρκετές ειδικές θεματικές για τον λαϊκό πολιτισμό στα εγχειρίδια της λογοτεχνίας και της γλώσσας, ενώ μικρότερες αναφορές υπάρχουν στη μελέτη περιβάλλοντος, τη μουσική, τα θρησκευτικά, τα εικαστικά κ.ά. (Γκασούκα κ.ά., 2012, σ. 117· Καπανιάρης, 2017, σ. 58· Σταυριανού, 2019, σ. 102). Ωστόσο, οι αναφορές φαίνεται ότι φθίνουν, καθώς μετακινούμαστε από τις μικρότερες στις μεγαλύτερες τάξεις του δημοτικού (Μπενέκος, 2013, σσ. 668-669).

Παρόλα αυτά, έχει αποδειχτεί ότι η διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού προσδίδει στους μαθητές των μικρότερων αλλά και των μεγαλύτερων τάξεων πολλαπλά οφέλη (Γκασούκα κ.ά., 2012). Χαρακτηριστικά μπορούμε να αναφέρουμε ότι πέρα από τη γνωριμία των μαθητών με τα ήθη, τα έθιμα και τις παραδόσεις του τόπου και της πατρίδας τους, γνωρίζουν ακόμα τις απόψεις, τα πιστεύω, τις πρακτικές, τις συμπεριφορές κατοίκων, παραδοσιακών κοινοτήτων και λοιπών λαϊκών ομάδων. Επιπρόσθετα, μεταξύ των άλλων, διευρύνουν τη φαντασία τους και το νόημα του κόσμου, διαμορφώνουν θετικά/αρνητικά συναισθήματα για ήρωες/ίδες, αναπτύσσονται τα ίδια ολόπλευρα γνωστικά και γλωσσικά, εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους, αναπτύσσουν την αισθητική τους, αποκτούν πρότυπα και νέες γνώσεις που τους γεμίζουν με ικανοποίηση και αυτοπεποίθηση (Γκασούκα κ.ά., 2012, σσ. 135-136), πάντα με τη καθοδήγηση και την επίβλεψη του εκάστοτε εκπαιδευτικού, ο ρόλος του οποίου θεωρείται κομβικός.

## Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού

Αδιαμφισβήτητα ο εκπαιδευτικός κατέχει εξέχουσα θέση στο τρόπο με το οποίο θα διεξαχθεί η διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού. Ο τελευταίος, πρέπει να λαμβάνει σοβαρά υπόψη του ότι ο λαϊκός πολιτισμός στηριζόταν διαχρονικά στη βιωματική σχέση των παιδιών με τη λαϊκή παράδοση, η οποία σε μεγάλο βαθμό έχει περιοριστεί εξαιτίας της αστικοποίησης και έχει περιοριστεί στις φολκλορικές αναπαραστάσεις των πόλεων. Αυτό που θα πρέπει σε κάθε περίπτωση να αποφευχθεί είναι η παγίδα του «καλού παρελθόντος» και του «κακού παρόντος», που οδηγεί σε λάθος προσλήψεις του νεοελληνικού πολιτισμού συνολικά. Η σύνδεση παρόντος και παρόντος θεωρείται κομβική στη βάση της δημιουργίας ικανοποιητικών εκπαιδευτικών προγραμμάτων (Καπανιάρης, 2017, σσ. 52-53).

Ταυτόχρονα, η διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού αποτελεί πολύτιμο παιδαγωγικό εργαλείο αλλά και μέσο για την πολιτισμική ευαισθητοποίηση των παιδιών, ενώ ταυτόχρονα δίνει την ευκαιρία της ένταξης σε ένα ευρύτερο πλαίσιο μιας σύγχρονης διαπολιτισμικής εκπαίδευσης στη βάση της κατανόησης της ατομικής και πολιτισμικής μας ταυτότητας (Καπανιάρης, 2017, σ. 53· Γκασούκα κ.ά., 2012, σ. 131) ιδιαίτερα σε μια εποχή που η παιδαγωγική επιστήμη εστιάζει όλο και περισσότερο στη διαφορετικότητα που προέρχεται από τις πολιτισμικές και κοινωνικές συνθήκες (Αρβανίτη κ.ά., 2014, σ. 39) Με τον κατάλληλο σχεδιασμό, την κατάλληλη διδασκαλία και μελέτη του λαϊκού πολιτισμού μπορεί να αναδειχτούν οι πτυχές που δεν είναι ορατές στο πλαίσιο της κυρίαρχης κουλτούρας, δηλαδή της καλύτερης κατανόησης της πολιτισμικής ποικιλομορφίας και των διαφορετικών απόψεων για τον κόσμο, κάτι που αποτελεί έκφανση κυρίως των αστικών περιοχών. Στη σημαντική αυτή επιδίωξη η Λαογραφία μπορεί να παρέχει στο σημερινό εκπαιδευτικό τα εργαλεία για τη διαμόρφωση των κατάλληλων δράσεων και προγραμμάτων πολιτισμικής ανταλλαγής και επικοινωνίας μέσω θρύλων, παραδόσεων, τραγουδιών, παραμυθιών κ.ά. προσφέροντας την επιδιωκόμενη βιωματική προσέγγιση του υλικού με ταυτόχρονη υπέρβαση των προκαταλήψεων και των στερεοτυπικών αντιλήψεων. Κατά αυτόν τον τρόπο, τα παιδιά έστω και ασυνείδητα μπορούν να προσλάβουν τον πολιτισμό ως γέφυρα μεταξύ των ανθρώπων και του περιβάλλοντός τους (Γκασούκα κ.ά., 2012, σσ. 131-132). Απαραίτητη προϋπόθεση για την επίτευξη των παραπάνω σκοπών είναι η κατάλληλη επιμόρφωση των εκπαιδευτικών για να είναι σε θέση να αξιοποιήσουν στο έπακρο όλες τις πτυχές και τις δυνατότητες του υλικού στις διδακτικές τους παρεμβάσεις, έχοντας πάντα ως γνώμονα τις επιδράσεις που επιφέρει η εποχή της παγκοσμιοποίησης με τον κίνδυνο της πολιτισμικής αφομοίωσης και της απώλειας των ιδιαίτερων και ξεχωριστών χαρακτηριστικών της κάθε περιοχής (Γκασούκα κ.ά., 2012, σ. 120). Η επιμόρφωση δύναται επίσης να παρέχει τα κατάλληλα κίνητρα και εφόδια στους εκπαιδευτικούς, ώστε να καθίστανται οι τελευταίοι πιο αποτελεσματικοί στη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας (Αθανασούλα-Ρέππα, Ανθοπούλου, Κατσουλάκης & Μαυρογιώργος, 1999).

## Τα κίνητρα και η αυτοαποτελεσματικότητα των εκπαιδευτικών

Τα τελευταία δύο χρόνια, η πανδημία του COVID-19, προκάλεσε μια σειρά αλλαγών στο πλαίσιο λειτουργίας της εκπαίδευσης και επηρέασαν ειδικότερα την ίδια τη διδακτική και μαθησιακή διαδικασία, μετατρέποντάς την από δια ζώσης σε εξ αποστάσεως μέσα σε μόνο λίγες μέρες. Η επιτυχία της εφαρμογής της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τη σχηματοποιημένη αντίληψη που έχουν οι ίδιοι οι εκπαιδευτικοί για την αυτοαποτελεσματικότητά τους ως προς τη διαχείριση των πολλαπλών προεκτάσεων που προκύπτουν από την εφαρμογή της απομακρυσμένης μάθησης. (Cardullo, Wang, Burton & Dong, 2021, σ. 32).

Η θεωρία της αυτοαποτελεσματικότητας στηρίζεται στην κοινωνιογνωστική μελέτη όπως αυτή θεμελιώθηκε από τον Bandura (1977, 2006 όπως αναφ. στις Κουλλαπή & Λύρα, 2020, σ. 34 ) και βασίζεται στην αντίληψη ότι ο άνθρωπος έχει την ικανότητα να ασκήσει επιρροή στο παραγόμενο αποτέλεσμα ενεργειών που φαντάζουν ικανές να επηρεάσουν σε μεγάλο βαθμό τη ζωή του.



Επιπρόσθετα, η σημαντικότητα της άποψης που έχει το κάθε άτομο για την αυτοαποτελεσματικότητά του αναδεικνύεται από το γεγονός ότι αυτή καθορίζει τον τρόπο σκέψης και τα συναισθήματά του. Σύμφωνα με τον Bandura (1994, σ. 71), υπάρχουν τέσσερις πηγές που μπορούν να επηρεάσουν την αυτοαποτελεσματικότητα ενός ατόμου: οι εμπειρίες μέσα από τα διάφορα βιωμένα περιστατικά, τα πρότυπα, καθώς ο άνθρωπος παρατηρεί και αντιγράφει διαφορετικές συμπεριφορές, οι κοινωνικές επιρροές και τα σχόλια, και τέλος, η σωματική και συναισθηματική κατάσταση φαίνεται να επηρεάζει την κρίση του ατόμου για τις δυνατότητές του.

Πιο συγκεκριμένα, στους εκπαιδευτικούς, η αυτοαποτελεσματικότητα συνδέεται στενά με την πεποίθησή τους σχετικά με τις ικανότητές τους να ασκήσουν το μαθησιακό τους έργο κάτω από συγκεκριμένες συνθήκες επιφέροντας απτά αποτελέσματα και ασκώντας θετική επίδραση σε κάθε τύπο μαθητή με τον οποίο θα αλληλοεπιδράσουν εντός διδακτικού πλαισίου. Οι πιο αφοσιωμένοι εκπαιδευτικοί στο έργο τους είναι αυτοί που εμφανίζουν και τα μεγαλύτερα ποσοστά αυτοαποτελεσματικότητας, ενώ παράλληλα βιώνουν και μικρότερα αισθήματα άγχους (Κουλλαπή κ.ά., 2020, σ. 35). Επιπρόσθετα, σε έρευνες που διεξήχθησαν σε δασκάλους, δείχνει ότι η υψηλή αυτοαποτελεσματικότητα μειώνει τους κινδύνους της καρδιακής υγείας και παράλληλα μειώνει και τα επίπεδα κόπωσης και σωματικού πόνου (Burnout) (Wang, Hall & Ramini, 2015, σσ. 121-122).

Μια σειρά από παράγοντες φαίνεται να επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό την αυτοαποτελεσματικότητα των εκπαιδευτικών. Ένας από αυτούς σχετίζεται άμεσα με την ικανοποίηση από την εργασία (Skaalvik & Skaalvik, 2010, σ. 1064). Αντίθετα, η ηλικία σε συνδυασμό με τα χρόνια προϋπηρεσίας αλλά και η προσωπική προετοιμασία δε φαίνεται να επιδρούν με τον ίδιο σταθερό τρόπο. Από την άλλη μεριά, η αυτοαποτελεσματικότητα των εκπαιδευτικών σχετίζεται άμεσα με την ικανότητα χρήσης των Τ.Π.Ε. (Dolighan & Owen, 2021, σσ. 96-98), όσο υψηλότερα είναι τα επίπεδα αυτοαποτελεσματικότητας, τόσο αυξάνονται και οι πιθανότητες οι εκπαιδευτικοί να είναι θετικοί όταν και θα εφαρμόσουν νέες μεθόδους στη διδακτική πράξη (Κουλλαπή κ.ά., 2020, σ. 35) γεγονός που πρέπει να ληφθεί ιδιαίτερως υπόψη, καθώς με την εκδήλωση της πανδημίας, οι εκπαιδευτικοί κλήθηκαν να κάνουν εκτεταμένη χρήση των νέων τεχνολογιών, παρόλο που μεγάλος αριθμός από αυτούς δεν είχαν στο παρελθόν μπει σε αντίστοιχες διαδικασίες.

## Σκοπός της έρευνας

Από την επισκόπηση της υφιστάμενης ελληνικής βιβλιογραφίας εντοπίζονται κυρίως διδακτικές παρεμβάσεις και μελέτες περίπτωσης σε σχέση με τη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού στη σχολική τάξη (Λυκεσάς & Τυροβολά, 2007· Ζιώγα, 2010· Χρήστου, Λάμπρου, Ρούκα, Μπιχάκη, Παλιουδάκης, Καρεκλίδη, Τασάνη, & Αποστολίδου, 2020), ενώ σε επίπεδο διδακτορικής διατριβής υπάρχουν δύο πολύ ενδιαφέρουσες και ενδελεχείς μελέτες των Καπανιάρη και Φουλίδη που σχετίζονται με την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού και στην παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού (Καπανιάρης, 2017· Φουλίδη, 2015).

Φαίνεται ότι δεν υπάρχουν σχετικές έρευνες που μελετούν τις απόψεις των εκπαιδευτικών και το αντικείμενο της Λαογραφίας στο πλαίσιο της διδακτικής πράξης. Για αυτό το λόγο επιλέχθηκε η παρούσα έρευνα να διερευνήσει τις απόψεις και τις αντιλήψεις των εκπαιδευτικών ως προς τη χρησιμότητα της λαϊκής παράδοσης στη διδακτική πράξη, τα εσωτερικά κίνητρά τους και την αντιλαμβανόμενη αποτελεσματικότητά τους ως προς τη διαχείριση θεματικών ενοτήτων που αντλούν το υλικό τους από το ευρύτερο χώρο της Λαογραφίας.

Επιμέρους στόχος:

Η διερεύνηση των απόψεων των εκπαιδευτικών, ως προς τον τρόπο διαχείρισης της λαϊκής παράδοσης στην εποχή της τηλεκπαίδευσης αλλά και την αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων για τη διδασκαλία της.

## Ερευνητικά ερωτήματα

- Ποια είναι η άποψη των εκπαιδευτικών ως προς τη χρησιμότητα της λαϊκής παράδοσης στη διδακτική πράξη;
- Σε ποιον βαθμό οι εκπαιδευτικοί έχουν εσωτερικά κίνητρα για τη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης και ποια είναι η άποψή τους ως προς την αντιλαμβανόμενη αποτελεσματικότητά τους;
- Υπάρχει σχέση ανάμεσα στην αντιλαμβανόμενη αυτοαποτελεσματικότητα και τα εσωτερικά κίνητρα των εκπαιδευτικών;
- Υπάρχουν διαφοροποιήσεις ανάμεσα στα ατομικά και επαγγελματικά χαρακτηριστικά των εκπαιδευτικών και τις υπό διερεύνηση μεταβλητές;
- Ποια ψηφιακά μέσα και ποιες διαδικτυακές εφαρμογές θεωρούν οι εκπαιδευτικοί πιο κατάλληλες για τη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης και ποιο υλικό που σχετίζεται με τη λαϊκή παράδοση χρησιμοποιούν από το Διαδίκτυο;
- Με αφορμή ποιο μάθημα διδάσκουν αντικείμενα που σχετίζονται με τη λαϊκή παράδοση;
- Ποια είναι η άποψη των εκπαιδευτικών ως προς την αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών στη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης;

## Μεθοδολογία της έρευνας

Η παρούσα εργασία αποτελεί μια ποσοτική έρευνα που έγινε με την εφαρμογή ερωτηματολογίου κλειστού τύπου με χρήση της πεντάβαθμης κλίμακας Likert (Διαφωνώ, Μάλλον διαφωνώ, Ούτε διαφωνώ/ούτε συμφωνώ, Μάλλον συμφωνώ, Συμφωνώ) και επιδιώκεται η διερεύνηση των απόψεων των εκπαιδευτικών σχετικά με απόψεις και αντιλήψεις που έχουν για το πόσο χρήσιμη είναι η διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης στη διδασκαλία αλλά και ποια είναι τα εσωτερικά κίνητρα καθώς και η αντιλαμβανόμενη αποτελεσματικότητά τους ως προς τη διδασκαλία ενοτήτων που άπτονται της θεματολογίας της Λαογραφίας (Creswell, 2011, σ. 204· Robson, 2007).

## Δείγμα

Το δείγμα της έρευνας αποτέλεσαν 156 εκπαιδευτικοί της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, Δάσκαλοι (ποσοστό 85,1%) και Νηπιαγωγοί (ποσοστό 14,9%) εκ των οποίων οι 125 ήταν γυναίκες (ποσοστό 80,1%) και οι 31 άντρες (ποσοστό 19,9%). Οι περισσότεροι από τους συμμετέχοντες είχαν 11-20 έτη προϋπηρεσίας (ποσοστό 42,3%) και έχουν μόνιμη σύμβαση εργασίας (ποσοστό 73,1%). Επιπρόσθετα, το μεγαλύτερο μέρος των εκπαιδευτικών που απάντησε στο ερωτηματολόγιο υπηρετεί σε σχολείο που ανήκει σε αστική περιοχή (ποσοστό 73,7%), ενώ ένα μικρότερο μέρος υπηρετεί σε νησιωτικές (13,5%) και αγροτικές περιοχές (12,8%).

## Εργαλεία συλλογής δεδομένων

Το ερωτηματολόγιο αυτοαναφοράς, το οποίο χρησιμοποιήθηκε για τη συλλογή των πρωτογενών δεδομένων των εκπαιδευτικών, περιελάμβανε μία σειρά από ερωτήσεις που αφορούσαν τα δημογραφικά χαρακτηριστικά τους, καθώς και κλίμακες μέτρησης των εννοιολογικών κατασκευών που μελετήθηκαν. Δημιουργήθηκαν συγκεκριμένες ερωτήσεις, με σκοπό να διερευνηθούν οι απόψεις και οι στάσεις των εκπαιδευτικών ως προς τη χρησιμότητα της Λαϊκής παράδοσης στη διδακτική πράξη, τα εσωτερικά κίνητρά τους και την αντιλαμβανόμενη αυτοαποτελεσματικότητά τους ως προς τη διδασκαλία αντίστοιχων θεματικών.

### *Δομή του ερωτηματολογίου*

Για την κατασκευή του ερωτηματολογίου δημιουργήθηκαν ερωτήσεις σχετικά με τα δημογραφικά στοιχεία των συμμετεχόντων. Επίσης, 3 ερωτήσεις δημιουργήθηκαν για τα εσωτερικά κίνητρα με σκοπό να διερευνηθεί πόσο αρέσει στους εκπαιδευτικούς να διδάσκουν θέματα της λαϊκής παράδοσης, οι οποίες ερωτήσεις στη συνέχεια ομαδοποιήθηκαν σε μία μεταβλητή, καθώς επίσης και ερωτήσεις που μετρούσαν την αντιλαμβανόμενη αυτοαποτελεσματικότητά τους. Ειδικότερα, υιοθετήθηκαν τέσσερις (4) προτάσεις, που αφορούν την αντιλαμβανόμενη αυτοαποτελεσματικότητα των εκπαιδευτικών ως προς τη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης από την κλίμακα των Barros et al (2010), οι οποίες προσαρμόστηκαν στα ελληνικά και τρεις (3) δηλώσεις για τα εσωτερικά κίνητρά τους (Fernet et al., 2008), οι οποίες και αυτές προσαρμόστηκαν για τη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης. Ο δείκτης εσωτερικής συνοχής για την αντιλαμβανόμενη αυτοαποτελεσματικότητα ήταν Cronbach's  $\alpha = 0,7$  και για τα κίνητρα Cronbach's  $\alpha = 0,903$ . Επιπρόσθετα, 1 ερώτηση διερεύνησε τη χρησιμότητα της λαϊκής παράδοσης, κατά πόσο δηλαδή η τελευταία αναδεικνύεται μέσα από τη διδασκαλία των εκπαιδευτικών και 2 ερωτήσεις διερεύνησαν τα γνωστικά αντικείμενα με τα οποία συνδέεται περισσότερο η λαϊκή παράδοση. Τέλος, 4 ερωτήσεις δημιουργήθηκαν για να διερευνηθούν τον βαθμό αξιοποίησης των ψηφιακών εργαλείων για τη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης στο πλαίσιο της εφαρμογής της ψηφιακής λαογραφίας.

### *Στατιστικές μέθοδοι ανάλυσης δεδομένων*

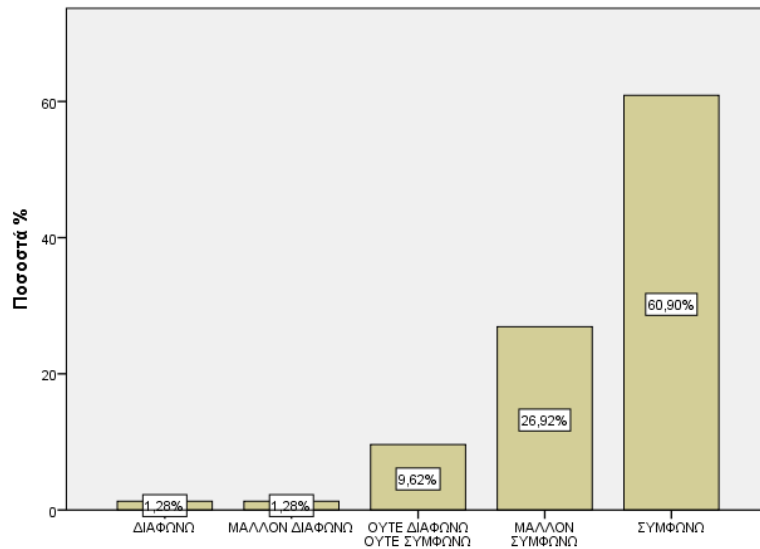
Για την ανάλυση των πρωτογενών ποσοτικών δεδομένων χρησιμοποιήθηκε το Στατιστικό Πακέτο Ανάλυσης για τις Κοινωνικές Επιστήμες (SPSS), η έκδοση 23. Έγιναν αναλύσεις περιγραφικής στατιστικής, προκειμένου να διερευνηθούν οι συχνότητες των απαντήσεων των εκπαιδευτικών, καθώς και τα ποσοστά συμφωνίας. Επίσης, πραγματοποιήθηκαν στατιστικοί έλεγχοι, προκειμένου να εξεταστούν πιθανές διαφοροποιήσεις (T-test), όπως ακόμη έγιναν έλεγχοι για να διαπιστωθούν πιθανές συσχετίσεις (Pearson's correlations) ανάμεσα στις υπό διερεύνηση μεταβλητές.

### *Διαδικασία συλλογής δεδομένων*

Το ερωτηματολόγιο (βλ. Παράρτημα), κοινοποιήθηκε μεταξύ του διαστήματος Ιουνίου-Σεπτεμβρίου 2021 σε εκπαιδευτικές ομάδες στο κοινωνικό δίκτυο Facebook (Creswell, 2011) και απευθυνόταν σε δασκάλους και Νηπιαγωγούς. Επομένως, η δειγματοληψία χαρακτηρίζεται ως βολική. Ακόμη, στάλθηκε και μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σε προσωπικές ηλεκτρονικές διευθύνσεις των εκπαιδευτικών. Στους ίδιους γνωστοποιήθηκε ότι τα αποτελέσματα που θα προκύψουν θα χρησιμοποιηθούν για καθαρά ερευνητικούς σκοπούς και διαβεβαιώθηκε η διασφάλιση της ανωνυμίας τους. Ο χρόνος συμπλήρωσής του δεν υπερέβαινε τα 15 λεπτά της ώρας. Το ερωτηματολόγιο δόθηκε σε ηλεκτρονική μορφή (Google form).

### **Αποτελέσματα**

Ερευνητικό ερώτημα 1: Ποια είναι η άποψη των εκπαιδευτικών ως προς τη χρησιμότητα της λαϊκής παράδοσης στη διδακτική πράξη; Μεγάλο ποσοστό 60,9% και 26,92% συμφωνεί και μάλλον συμφωνεί αντίστοιχα ως προς τη χρησιμότητα της λαϊκής παράδοσης στη διδακτική πράξη. Τα ποσοστά διαφωνίας είναι πολύ μικρά (Γράφημα 1).

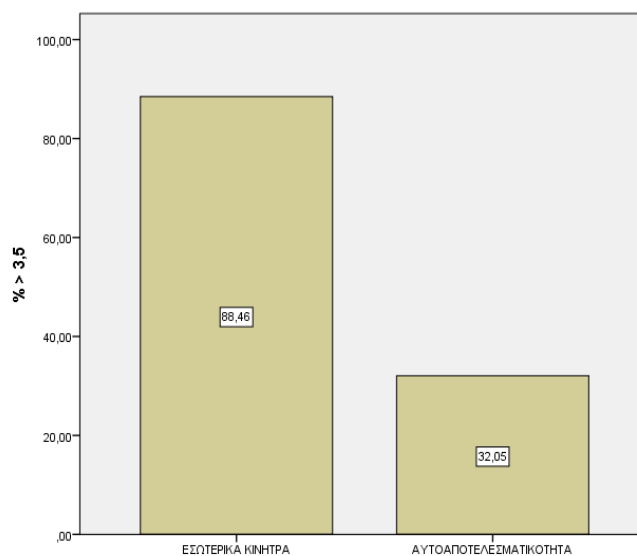


**Γράφημα 1.** Απόψεις των εκπαιδευτικών ως προς τη χρησιμότητα της λαϊκής παράδοσης στη διδακτική πράξη

Ερευνητικό ερώτημα 2: Σε ποιον βαθμό οι εκπαιδευτικοί έχουν εσωτερικά κίνητρα για τη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης και ποια είναι η άποψή τους ως προς την αντιλαμβανόμενη αποτελεσματικότητά τους; Οι εκπαιδευτικοί εκφράζονται σαφώς θετικά ως προς τα εσωτερικά κίνητρά τους για τη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης ( $M.T.=4,46$ ), ενώ αναφορικά με την αντιλαμβανόμενη αυτοαποτελεσματικότητά τους εκφράζονται ασθενώς θετικά (Πίνακας 1). Ένα πολύ μεγάλο ποσοστό (88,5%) εκφράζεται θετικά ως προς την ύπαρξη εσωτερικών κινήτρων (συμφωνεί και μάλλον συμφωνεί). Μικρό ποσοστό των εκπαιδευτικών (32,5%) συμφωνεί και μάλλον συμφωνεί ότι είναι αποτελεσματικό ως προς τη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης (Γράφημα 2).

**Πίνακας 1.** Μέσες τιμές

	N	M.T.	T.A.
ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ ΚΙΝΗΤΡΑ	156	4,46	,74
ΑΥΤΟΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ	156	3,31	,73



**Γράφημα 2.** Ποσοστά συμφωνίας για τα εσωτερικά κίνητρα και την αντιλαμβανόμενη αυτοαποτελεσματικότητα των εκπαιδευτικών (τιμή>3,5)

Από τον έλεγχο πιθανών συσχετίσεων φάνηκε ότι τα εσωτερικά κίνητρα συσχετίζονται σε μέτριο βαθμό με την αντιλαμβανόμενη αυτοαποτελεσματικότητα των εκπαιδευτικών [ $r=0,416$ ,  $N=156$ ,  $P<0,001$ ] (Πίνακας 2).

**Πίνακας 2.** Συσχέτιση μεταξύ εσωτερικών κινήτρων και αντιλαμβανόμενη αυτοαποτελεσματικότητας των εκπαιδευτικών

ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ	ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ ΚΙΝΗΤΡΑ	ΑΥΤΟΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ ΚΙΝΗΤΡΑ	-	
ΑΥΤΟΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ	.416**	-

### Διαφοροποιήσεις

Βρέθηκε στατιστικά σημαντικά διαφορά ως προς τη συμμετοχή των εκπαιδευτικών σε πολιτιστικό σύλλογο και τα εσωτερικά κίνητρα [ $t(154) = 2,718$ ,  $p = 0,008$ ]. Οι εκπαιδευτικοί, οι οποίοι είναι μέλη πολιτιστικών συλλόγων δηλώνουν σε μεγαλύτερο βαθμό ότι έχουν εσωτερικά κίνητρα ( $M.T.=4,7$  έναντι  $M.T.=4,37$ ) (Πίνακας 3). Ακόμη, βρέθηκε στατιστικά σημαντικά διαφορά ως προς τη συμμετοχή των εκπαιδευτικών σε πολιτιστικό σύλλογο και την αντιλαμβανόμενη αυτοαποτελεσματικότητά τους [ $t(154) = 3,270$ ,  $p = 0,001$ ]. Οι εκπαιδευτικοί, οι οποίοι είναι μέλη πολιτιστικών συλλόγων δηλώνουν σε μεγαλύτερο βαθμό ότι είναι αποτελεσματικοί στη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης ( $M.T.=3,62$  έναντι  $M.T.=3,2$ )

**Πίνακας 3.** Έλεγχος διαφοροποίησης με τη χρήση t-test μεταξύ της συμμετοχής των εκπαιδευτικών σε πολιτιστικό σύλλογο και στις υπό διερεύνηση μεταβλητές

ΜΕΛΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΥ ΣΥΛΛΟΓΟΥ		N	M.T.	T.A.
ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ ΚΙΝΗΤΡΑ	ΝΑΙ	42	4,70	0,62
	ΟΧΙ	114	4,37	0,77
ΑΥΤΟΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ	ΝΑΙ	42	3,62	0,67
	ΟΧΙ	114	3,20	0,72

Βρέθηκε στατιστικά σημαντικά διαφορά ως προς τη συμμετοχή των εκπαιδευτικών σε σεμινάρια λαϊκής παράδοσης και τα εσωτερικά κίνητρα [ $t(154)=3,57$ ,  $p=0,001$ ]. Οι εκπαιδευτικοί, οι οποίοι έχουν παρακολουθήσει σεμινάρια σχετικά με τη λαϊκή παράδοση δηλώνουν σε μεγαλύτερο βαθμό ότι έχουν εσωτερικά κίνητρα ( $M.T.=4,76$  έναντι  $M.T.=4,39$ ). Ακόμη, βρέθηκε στατιστικά σημαντικά διαφορά ως προς τη συμμετοχή των εκπαιδευτικών σε σεμινάρια και την αντιλαμβανόμενη αυτοαποτελεσματικότητά τους [ $t(154) = 2,745$ ,  $p = 0,001$ ]. Οι εκπαιδευτικοί, οι οποίοι έχουν παρακολουθήσει σεμινάρια λαϊκής παράδοσης δηλώνουν σε μεγαλύτερο βαθμό ότι είναι αποτελεσματικοί στη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης ( $M.T.=3,64$  έναντι  $M.T.=3,24$ ) (Πίνακας 4).

**Πίνακας 4.** Έλεγχος διαφοροποίησης με τη χρήση t-test μεταξύ της συμμετοχής των εκπαιδευτικών σε σεμινάρια λαϊκής παράδοσης και στις υπό διερεύνηση μεταβλητές

ΣΕΜΙΝΑΡΙΑ ΛΑΪΚΗΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ		N	M.T.	T.A.
ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ ΚΙΝΗΤΡΑ	ΝΑΙ	30	4,76	0,42
	ΟΧΙ	126	4,39	0,79
ΑΥΤΟΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ	ΝΑΙ	30	3,64	0,50

ΟΧΙ

126

3,24

0,76

Βρέθηκε στατιστικά σημαντικά διαφορά ως προς την εφαρμογή εκπαιδευτικών προγραμμάτων λαϊκής παράδοσης και τα εσωτερικά κίνητρα [ $t(154)=5,1, p=0,001$ ]. Οι εκπαιδευτικοί, οι οποίοι έχουν εφαρμόσει εκπαιδευτικά προγράμματα σχετικά με τη λαϊκή παράδοση δηλώνουν σε μεγαλύτερο βαθμό ότι έχουν εσωτερικά κίνητρα (Μ.Τ.=4,77 έναντι Μ.Τ.=4,25). Ακόμη, βρέθηκε στατιστικά σημαντικά διαφορά ως προς τη συμμετοχή των εκπαιδευτικών σε σεμινάρια και την αντιλαμβανόμενη αυτοαποτελεσματικότητά τους [ $t(154) = 3,85, p = 0,001$ ]. Οι εκπαιδευτικοί, οι οποίοι έχουν εφαρμόσει εκπαιδευτικά προγράμματα σχετικά με τη λαϊκή παράδοση δηλώνουν σε μεγαλύτερο βαθμό ότι είναι αποτελεσματικοί στη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης (Μ.Τ.=3,57 έναντι Μ.Τ.=3,13) (Πίνακας 5).

**Πίνακας 5.** Έλεγχος διαφοροποίησης με τη χρήση t-test μεταξύ της εφαρμογής εκπαιδευτικών προγραμμάτων και στις υπό διερεύνηση μεταβλητές

ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΛΑΪΚΗΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ		N	M.T.	T.A.
ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ ΚΙΝΗΤΡΑ	ΝΑΙ	64	4,77	0,43
	ΟΧΙ	92	4,25	0,84
ΑΥΤΟΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ	ΝΑΙ	64	3,57	0,61
	ΟΧΙ	92	3,13	0,76

Οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί θεωρούν ότι μπορεί να αξιοποιηθούν το YouTube, τα video, η μουσική και τα τραγούδια και η εικονική περιήγηση. Λιγότερο αναφέρουν τη μηχανή αναζήτησης της Google. Πρέπει να σημειωθεί ότι οι εκπαιδευτικοί στη συγκεκριμένη ερώτηση είχαν τη δυνατότητα παραπάνω της μίας επιλογής ως απάντηση (Πίνακας 6).

**Πίνακας 6.** Ποιο μέσο, υλικό ή εφαρμογή θεωρούν πιο κατάλληλο(η) για τη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης στα πλαίσια της διδακτικής πράξης;

ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	ΑΝΑΦΟΡΕΣ	%
Youtube	97	62,17
Video (αρχαικό-προσωπικό υλικό)	98	62,8
Powerpoint	72	46,2
Μουσική-τραγούδια	98	62,8
Αναζήτηση Google	51	32,7
Εικονική περιήγηση	72	46,2

Το μεγαλύτερο ποσοστό των συμμετεχόντων, 40,6%, δήλωσε ότι ενσωματώνουν στη διδασκαλία τους τη λαϊκή παράδοση σε συνδυασμό με το μάθημα της Γλώσσας. Ένα ποσοστό της τάξης του 28,7% δήλωσε ότι αξιοποιούν στοιχεία της λαϊκής παράδοσης σε όλα τα μαθήματα (Πίνακας 7). Στα υπόλοιπα μαθήματα όπως στα Θρησκευτικά και την Ιστορία, τα ποσοστά είναι μικρότερα.

**Πίνακας 7.** Με αφορμή ποιο μάθημα διδάσκουν αντικείμενα που σχετίζονται με τη λαϊκή παράδοση

ΜΑΘΗΜΑ	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	%
Γλώσσα	63	40,6
Μελέτη Περιβάλλοντος	18	11,9
Θρησκευτικά	13	7,9
Ιστορία	17	10,9
Όλα τα μαθήματα	45	28,7

Οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί προτιμούν να χρησιμοποιούν ως υλικό που σχετίζεται με τη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης τις φωτογραφίες και τα τραγούδια και λιγότερο τα παραμύθια και διάφορους ιστότοπους με αντίστοιχο περιεχόμενο. Βέβαια, οι επιλογές εδώ δεν παρουσιάζουν μεγάλες διαφορές ως προς τη συχνότητα (Πίνακας 8).

**Πίνακας 8.** Τι υλικό που σχετίζεται με τη λαϊκή παράδοση χρησιμοποιήσατε από το Διαδίκτυο;

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ	ΑΝΑΦΟΡΕΣ	%
Φωτογραφίες	90	57,7
Παραμύθια	80	51,3
Ιστότοποι	75	48,1
Τραγούδια	88	56,4
Άλλο	11	7

Η συντριπτική πλειοψηφία των εκπαιδευτικών συμφωνεί και μάλλον συμφωνεί ότι τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης σε ποσοστό 81,4%, ενώ μόλις το 2,6% διαφωνεί ή μάλλον διαφωνεί. Κατά αυτόν τον τρόπο, διαπιστώνουμε ότι ο ψηφιακός κόσμος μπορεί να συμβάλει και να εμπλουτίσει τη διδασκαλία των λαογραφικών φαινομένων (Πίνακας 9).

**Πίνακας 9.** Ποια είναι η άποψη των εκπαιδευτικών ως προς την αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών στη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης

	ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ	%
<b>ΚΛΙΜΑΚΑ</b>		
Διαφωνώ	2	1,3
Μάλλον Διαφωνώ	2	1,3
Ούτε Διαφωνώ/συμφωνώ	25	16
Μάλλον συμφωνώ	53	34
Συμφωνώ	74	47,4

## Συμπεράσματα

Το πρώτο εύρημα της παρούσας έρευνας είναι ότι η συντριπτική πλειοψηφία των εκπαιδευτικών του δείγματός μας εκφράζεται θετικά ως προς τη χρησιμότητα της λαϊκής παράδοσης στη διδακτική πράξη, εύρημα το οποίο ευθυγραμμίζεται εμμέσως με αντίστοιχο των Γκασούκα κ.ά., (2012). Φαίνεται λοιπόν ότι για τους εκπαιδευτικούς το αντικείμενο της λαϊκής παράδοσης εκτιμάται και υπολογίζεται από τους ίδιους σε σημαντικό βαθμό, οπότε μπορεί να θεωρηθεί αναπόσπαστο κομμάτι της μαθησιακής διαδικασίας. Οι εκπαιδευτικοί σχετίζουν το αντικείμενο της λαογραφίας κυρίως με το διδακτικό αντικείμενο της Γλώσσας. Επιπρόσθετα, οι ίδιοι θεωρούν χρήσιμα τα ψηφιακά μέσα, καθώς φάνηκε ότι την περίοδο της τηλεκπαίδευσης χρησιμοποίησαν διάφορα



ψηφιακά μέσα και υλικά για να υποστηρίξουν θεματικές που σχετίζονται με τη λαϊκή παράδοση. Αυτό δείχνει, από τη μία μεριά, ότι ασχολήθηκαν με τη λαϊκή παράδοση σε ένα βαθμό και από την άλλη, φαίνεται ότι τα ψηφιακά μέσα εμπλουτίζουν και δρουν επικουρικά στην αποτελεσματική διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης.

Δεύτερο εύρημά μας είναι ότι η πλειοψηφία των εκπαιδευτικών εκφράζεται θετικά ως προς τα εσωτερικά κίνητρα, δηλαδή δηλώνουν ότι τους αρέσει, απολαμβάνουν (τη) διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης. Από την άλλη, τα αποτελέσματα δείχνουν ότι μικρότερο ποσοστό των εκπαιδευτικών δηλώνει αποτελεσματικό και ικανό στη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης. Το εύρημα αυτό δείχνει ότι αν και η λαϊκή παράδοση είναι ένα ευχάριστο αντικείμενο για τους εκπαιδευτικούς, φαίνεται πως δεν αισθάνονται πλήρως επαρκείς και καταρτισμένοι ως προς τη διαχείρισή του. Αυτό έχει ίσως να κάνει με την ελλιπή επιμόρφωση και πιθανόν με το γεγονός ότι δεν υπάρχει συστηματική ενασχόληση με το αντικείμενο της λαογραφίας. Εδώ πρέπει να σημειωθεί πως για την έλλειψη συστηματικής ενασχόλησης δεν ευθύνονται οι εκπαιδευτικοί αλλά υπάρχει απουσία, καθώς η λαϊκή παράδοση δεν παρουσιάζεται ως αυτόνομο διδακτικό αντικείμενο.

Ένα ακόμη εύρημα είναι ότι εντοπίστηκε μέτρια συσχέτιση ανάμεσα στα εσωτερικά κίνητρα και την αντιλαμβανόμενη αυτοαποτελεσματικότητα των εκπαιδευτικών, κάτι το οποίο δείχνει πως όσο οι εκπαιδευτικοί απολαμβάνουν τη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης, τόσο περισσότερο δηλώνουν πιο ικανοί στη διαχείρισή της. Βέβαια, μπορεί να ισχύει και το αντίθετο, δηλαδή όσο πιο αποτελεσματικοί αισθάνονται στη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης, τόσο περισσότερο μπορεί να απολαμβάνουν τη διδασκαλία της. Τα εσωτερικά κίνητρα έχουν διερευνηθεί ευρέως στη διεθνή βιβλιογραφία και η έρευνα δείχνει ότι τα κίνητρα των εκπαιδευτικών επηρεάζουν την αποτελεσματικότητά τους.

Τέλος, εντοπίστηκαν διαφοροποιήσεις σε σχέση με τα ενδιαφέροντα των εκπαιδευτικών. Συγκεκριμένα, οι εκπαιδευτικοί, οι οποίοι έχουν παρακολουθήσει σεμινάρια λαϊκής παράδοσης, συμμετέχουν σε πολιτιστικούς συλλόγους, αλλά και έχουν εφαρμόσει εκπαιδευτικά προγράμματα σχετικά με τη λαϊκή παράδοση, δηλώνουν ότι έχουν περισσότερα εσωτερικά κίνητρα και αισθάνονται πιο αποτελεσματικοί. Επομένως, το προσωπικό ενδιαφέρον των εκπαιδευτικών για τη λαϊκή παράδοση, καθώς και η τριβή τους με το συγκεκριμένο αντικείμενο τους καθιστά, σύμφωνα με τους ίδιους, πιο αποτελεσματικούς και φαίνεται να απολαμβάνουν περισσότερο τη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης.

Τα παραπάνω ευρήματα καταδεικνύουν την αναγκαιότητα της στοχευμένης και συστηματικής επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών στο συγκεκριμένο αντικείμενο, καθώς και την παροχή κινήτρων στους εκπαιδευτικούς για την ενασχόλησή τους μέσα από εκπαιδευτικά προγράμματα. Μία πρόταση θα ήταν η ένταξη της διδασκαλίας της λαϊκής παράδοσης ως ανεξάρτητη διδακτική ενότητα στο πλαίσιο των εργαστηρίων δεξιοτήτων, όπως αυτά εντάχθηκαν στο ωρολόγιο πρόγραμμα το φετινό σχολικό έτος.

Η παρούσα έρευνα, παρουσιάζοντας τα παραπάνω ευρήματα, τα οποία θεωρεί αρκετά σημαντικά, φιλοδοξεί να συμβάλει στην αναβάθμιση της διδασκαλίας του συγκεκριμένου αντικειμένου.

## Βιβλιογραφία

- Αθανασούλα-Ρέππα Α., Ανθοπούλου Σ. Σ., Κατσουλάκης Σ., & Μαυρογιώργος Γ. (1999). *Διοίκηση Εκπαιδευτικών Μονάδων : Διοίκηση ανθρώπινου δυναμικού* (Τόμος Β'). Πάτρα: ΕΑΠ.
- Αρβανίτη, Ε., & Χρυσανθοπούλου, Β. (2014). Παιδαγωγική Λαογραφία και Μάθηση μέσω Σχεδιασμού: ένα μοντέλο επαγγελματικής μάθησης στο πανεπιστήμιο. Στο Ε. Αυδίκος & Σ. Κοζιού (επιμ.), *Λαϊκός Πολιτισμός και Εκπαίδευση. Πρακτικά 4<sup>ου</sup> Πανελληνίου Συνεδρίου Κέντρο Ιστορικής και Λαογραφικής Έρευνας «Ο Απόλλων»- Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας* (σσ. 37-44). Καρδίτσα: Graphicart.
- Αυδίκος, Ε. (2009). *Εισαγωγή στις σπουδές του λαϊκού πολιτισμού*. Αθήνα: Κριτική.

- Αυδίκος, Ε. (2014). Εισαγωγή. Στο Ε. Αυδίκος & Σ. Κοζιού (επιμ.), *Λαϊκός Πολιτισμός και Εκπαίδευση. Πρακτικά 4<sup>ου</sup> Πανελληνίου Συνεδρίου Κέντρο Ιστορικής και Λαογραφικής Έρευνας «Ο Απόλλων»- Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας* (σς 7-8). Καρδίτσα: Graphicart.
- Βαλασιάδης, Ε., Κατσαδώρας, Γ., Κακάμπουρα, Ρ., & Φωκίδης Ε. Λαϊκός Πολιτισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Στο Φ. Γούσιος (επιμ.), *Πρακτικά 4ου Συνεδρίου Νέου Παιδαγωγού* (σς. 1026-1033). Αθήνα: Νέος Παιδαγωγός.
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Σύγχρονοι ορίζοντες των λαογραφικών σπουδών*. Αθήνα: Ι. Σιδέρης.
- Γκουντούμα, Μ. (2018). *Η πρόσληψη του χιούμορ από τους Έλληνες εκπαιδευτικούς στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης: Η εκπαίδευση μέσα από τα σκίτσα του Αρκά*. Αδημοσίευτη Διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος. Διαθέσιμο στο παράρτημα βιβλιοθήκης Ρόδου. Ανακτήθηκε από <https://hellenicus.lib.aegean.gr/handle/11610/18003>
- Creswell, D. (2011). *Η Έρευνα στην Εκπαίδευση. Σχεδιασμός, Διεξαγωγή και Αξιολόγηση της Ποσοτικής και Ποιοτικής Έρευνας*. Αθήνα: Έλλην.
- Ζιώγα, Α. (2010). *Η προφορική αφήγηση ως γλωσσική έκφραση στη διδακτική πράξη*. Αδημοσίευτη Διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, Ιωάννινα. Ανακτήθηκε 10 Σεπτεμβρίου 2021, από τη διεύθυνση [M.E. ΖΙΩΓΑ.pdf](http://www.zioga.gr/M.E.ZIΩΓA.pdf)
- Κανελλόπουλος, Α., & Κουτσούμπα, Μ. (2019). Η Έρευνα για την Τηλεδιάσκεψη στην εξΑΕ. Μία Βιβλιογραφική Ανασκόπηση. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 15(2), σσ. 54-77. doi: <http://dx.doi.org/10.12681/jode.21619>
- Καπτανιάρης Α. (2017). *Λαϊκός Πολιτισμός και Εκπαίδευση: Ο ρόλος της Πληροφορικής και των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην παραγωγή ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού*. Αδημοσίευτη Διδακτορική διατριβή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος. Διαθέσιμο από τη βάση δεδομένων του Εθνικού Αρχείου Διδακτορικών Διατριβών (ΕΑΔΔ). Ανακτήθηκε από <http://hdl.handle.net/10442/hedi/40778>
- Καπτανιάρης, Α. (2020). *Ψηφιακή Λαογραφία και εκπαίδευση. Εμπλουτισμένα μέσα και καινοτόμες προσεγγίσεις στη διδακτική του λαϊκού πολιτισμού*. Αθήνα: Πεδίο.
- Κατσαδώρας, Γ. (2011). Ο λαϊκός πολιτισμός την εποχή της παγκοσμιοποίησης. Στο Π. Φώκιαλη, Γ. Ξανθάκου & Ν. Ανδρεαδάκης (επιμ.), *Διεργασίες σκέψης στο σχολείο και την κοινωνία*, (σς. 90-99). Αθήνα: Πεδίο.
- Κατσαδώρας, Γ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο Γ. Κόκκινος & Μ. Μασκοφόγλου-Χιονίδου (επιμ.), *Επιστήμες της εκπαίδευσης: από την ασθενή ταξινόμηση της παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σς. 99-122). Αθήνα: Ταξιδευτής.
- Κλαδά, Ν. (2021). Το πλαίσιο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και της τηλεεκπαίδευσης μέσα από τις απόψεις μαθητών Δ. Εκπαίδευσης και φοιτητών Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης, όπως βιώθηκε σε καιρό πανδημίας. *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 11(8B), σσ. 46-54.
- Κοζιού-Κολοφωτιά, Β. (2014). Εισαγωγή. Στο Ε. Αυδίκος & Σ. Κοζιού (επιμ.), *Λαϊκός Πολιτισμός και Εκπαίδευση. Πρακτικά 4<sup>ου</sup> Πανελληνίου Συνεδρίου Κέντρο Ιστορικής και Λαογραφικής Έρευνας «Ο Απόλλων»- Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας* (σς. 5-6). Καρδίτσα: Graphicart.
- Κουλλαπή, Κ., & Λύρα, Ολ. (2020). Η αυτοαποτελεσματικότητα και η συλλογική αυτοαποτελεσματικότητα των δασκάλων της Κύπρου σε τάξεις συνεκπαίδευσης με μαθητές στο φάσμα του αυτισμού. *Προσχολική και Σχολική Εκπαίδευση*, 8(1), σσ. 31-58. doi:<https://doi.org/10.12681/rpej.21163>.
- Λυκεσάς, Γ., & Τυροβολά, Β. (2007). Η θέση του παραδοσιακού χορού στα αναλυτικά προγράμματα της δημοτικής εκπαίδευσης και η εφαρμογή του στην πράξη, *Μουσικοπαιδαγωγικά*, 5, 102-116.
- Μιχαήλ, Γ. (2009). *Homo Interneticus ή Λαογραφία και Διαδίκτυο*. Ανακτήθηκε από <http://www.laographiki.gr/HOMO-INTERNETICUS.pdf>.

- Μπενέκος, Δ. (2013). Λαογραφία και εκπαίδευση: Τα σύγχρονα σχολικά εγχειρίδια του Δημοτικού και ο λαϊκός πολιτισμός. Στο Μ. Α. Αλεξιάδης & Γ. Χ. Κούζας (επιμ.), *100 Χρόνια Ελληνικής Λαογραφίας 1909-2009*: Πρακτικά Πανελληνίου Συνεδρίου (σσ. 657-672). Αθήνα: Δελτίον της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας.
- Νιτσιάκος, Β. (2008). *Προσανατολισμοί. Μια κριτική εισαγωγή στη Λαογραφία*. Αθήνα: Κριτική.
- Ξαφάκος, Ε., Τζήλου, Γ., & Πασιόπουλος, Γ. (2022). Απόψεις και στάσεις των δασκάλων σχετικά με τη χρησιμότητα της τηλεκπαίδευσης, τα εσωτερικά κίνητρα και την αντιλαμβανόμενη αυτοαποτελεσματικότητά τους την περίοδο της πανδημίας. *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 11(4A), σσ. 110-125.
- Παπά, Χ. (2018). *Λαϊκός πολιτισμός και κατανόηση του παρελθόντος για παιδιά πρώτης σχολικής ηλικίας: διδακτικές εφαρμογές στη λαογραφική συλλογή του ΦΣΦ «Ο Αριστοτέλης»*. Δημοσίευτη Διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Φλώρινα. Ανακτήθηκε από <https://dspace.uowm.gr/xmlui/handle/123456789/952>
- Παπαδημητρίου, Σ., & Λιοναράκης, Α. (2016). Ο Ρόλος του Καθηγητή -Συμβούλου και η ανάπτυξη μηχανισμού υποστήριξης του στην εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση. *8ο Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 5(2A), σσ. 38-55.
- Παπαδημητρίου, Σ. (2021). Ο ρόλος της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης στην επείγουσα εξ αποστάσεως σχολική εκπαίδευση στο πλαίσιο της πανδημίας COVID-19. *1ο Διεθνές Διαδικτυακό Εκπαιδευτικό Συνέδριο από τον 20ο στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες*, (1), σσ. 191-202.
- Robson, C. (2007). *Η Έρευνα του Πραγματικού Κόσμου*. Αθήνα: Gutenberg.
- Σοφός, Α. (2021). Εναρκτήρια ομιλία συνεδρίου. *1ο Διεθνές Διαδικτυακό Εκπαιδευτικό Συνέδριο από τον 20ο στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες*, (1), σσ. 15-19.
- Σταυριανού, Ε. (2019). *Η Παράδοση δε μυρίζει ναφθαλίνη, πλάθεται σαν πλαστελίνη: Παιδαγωγικό Υλικό για τον Λαϊκό Πολιτισμό και τη Λαϊκή Τέχνη*. Δημοσίευτη Διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος. Διαθέσιμο στο παράρτημα βιβλιοθήκης ρόδου. Ανακτήθηκε από <https://hellanicus.lib.aegean.gr/handle/11610/19703>
- Τάλλου, Κ. (2021). Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση στο Νηπιαγωγείο εν μέσω COVID-19: μια έρευνα δράσης σε Νηπιαγωγείο της πόλης των Ιωαννίνων μέσω αξιοποίησης της συνεργασίας σχολείου-οικογένειας. *Μάθηση και τεχνολογίες*, 5, σσ. 1-11. Ανακτήθηκε από [https://mag.e-diktyo.eu/wp-content/uploads/2021/03/5t\\_14\\_talou.pdf](https://mag.e-diktyo.eu/wp-content/uploads/2021/03/5t_14_talou.pdf)
- Φουλίδη, Ξ. (2015). *Νέοι ορίζοντες στις ελληνικές λαογραφικές σπουδές: το Διαδίκτυο ως πεδίο παραγωγής, διάδοσης και εκπαιδευτικής αξιοποίησης του λαογραφικού πολιτισμού*. Διδακτορική Διατριβή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος. Διαθέσιμο από τη βάση δεδομένων του Εθνικού Αρχείου Διδακτορικών Διατριβών (ΕΑΔΔ). Ανακτήθηκε από <https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/35927>
- Χρήστου, Η., Λάμπρου, Μ., Ρούκα, Α., Μπιχάκη, Π., Παλιουδάκης, Π., Καρεκλίδη, Α., Ταστάνη, Ε., & Αποστολίδου, Α. (2020). «Από το Μύθο στο Λόγο!» Αξιοποίηση μύθων και θρύλων της λαϊκής παράδοσης στην εκπαιδευτική διαδικασία Χρήστου. *Open Schools Journal for Open Science*, 3(8).
- Bandura, A. (1994). Self-efficacy. In V. S. Ramachaudran (Ed.), *Encyclopedia of Human Behavior* 4 (pp. 71-81). New York: Academic Press.
- Baros, M. A., Laburú, C. E., & Da Silva, F. R. (2010). An instrument for measuring self-efficacy beliefs of secondary school physics teachers. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2(2), σσ. 3129-3133.
- Cardullo, V., Wang, C., Burton, M., & Dong, J. (2021). K-12 teachers' remote teaching self-efficacy during the pandemic. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 14(1), σσ. 32-45. <https://doi.org/10.1108/JRIT-10-2020-0055>
- Dolighan, T. & Owen, M. (2021). Teacher efficacy for online teaching during the COVID-19 pandemic. *Brock Education*, 30(1), σσ. 95-116.
- Fernet, C., Senécal, C., Guay, F., Marsh, H., & Dowson, M. (2008). The Work Tasks Motivation Scale for Teachers (WTMST). *Journal of Career Assessment*, 16(2), σσ. 256-279.

- Hodges, C. Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). *The Difference between Emergency Remote Teaching and Online Learning*. Retrieved from <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>.
- Motiejūnaitė-Schulmeister, A., & Crosier, D. (2020). *How is COVID-19 affecting schools in Europe?* Available at <https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/how-COVID-19-affecting-schools-europe>
- Skaalvik, E. M., & Skaalvik, S. (2010). Teacher self-efficacy and teacher burnout: A study of relations. *Teaching and Teacher Education*, 26, σσ. 1059-1069.
- Wang, H., Hall, N., & Rahimi, S. (2015). Self-efficacy and casual attributions in teachers: Effects on burnout, job satisfaction, illness, and quitting intentions. *Teaching and Teacher Education*, (47), σσ. 120-130. doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.tate.2014.12.005>

## Παράρτημα

### Ερωτηματολόγιο

#### Γενικές ερωτήσεις

1. Ανήκω/ είμαι μέλος κάποιου πολιτιστικού συλλόγου.
2. Έχω παρακολουθήσει σεμινάρια ή οποιοδήποτε άλλη επιμόρφωση σχετικά με τη διδακτική της λαϊκής παράδοσης.
3. Βρίσκω χρήσιμη τη διδασκαλία της Λαϊκής παράδοσης στη διδακτική μου πράξη.
4. Έχω υλοποιήσει εκπαιδευτικό πρόγραμμα με θεματολογία από τη Λαϊκή παράδοση.
5. Με αφορμή ποιο μάθημα διδάσκετε αντικείμενα που σχετίζονται με τη λαϊκή παράδοση;

#### Κίνητρα εκπαιδευτικών

1. Μου αρέσει να διδάσκω θέματα που σχετίζονται με τη Λαϊκή παράδοση.
2. Η διδασκαλία της Λαϊκής παράδοσης αποτελεί για εμένα μια ευχάριστη διαδικασία.
3. Θεωρώ σημαντική για τους μαθητές να γνωρίσουν στοιχεία της Λαϊκής Παράδοσης.

#### Εξ αποστάσεως- πρακτικές εφαρμογές

1. Κατά τη διάρκεια της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης δίδαξα θέματα που σχετίζονται με τη Λαϊκή παράδοση.
2. Ποιο μέσο, υλικό ή εφαρμογή θεωρείτε πιο κατάλληλη για τη διδασκαλία της Λαϊκής παράδοσης στα πλαίσια της διδακτικής πράξης; (YouTube, ppt, video, άλλο)

#### Αυτοαποτελεσματικότητα εκπαιδευτικών

1. Αισθάνομαι ικανός/ή, καταρτισμένος/η να διδάξω θεματικές της Λαογραφίας σε οποιαδήποτε τάξη του δημοτικού.
2. Θεωρώ πως πετυχαίνω τους διδακτικούς μου στόχους στη διδασκαλία της λαϊκής παράδοσης.
3. Είμαι πάντα σε θέση να απαντώ σε ερωτήσεις των μαθητών που άπτονται του αντικειμένου της Λαογραφίας.
4. Συναντώ δυσκολίες για να εξηγήσω στους μαθητές κάποιες έννοιες και όρους της λαϊκής παράδοσης.

## Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά στο ψηφιακό περιβάλλον: Μια χαρτογράφηση των διαδικτυακών συλλογών και μουσείων για την ελληνική μουσική

Νίκος Πουλάκης

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

[nick.poulakis@music.uoa.gr](mailto:nick.poulakis@music.uoa.gr)

### Περίληψη

Στο κείμενο εξετάζονται με κριτικό τρόπο οι παράγοντες οργάνωσης ψηφιακών έργων σχετικών με την ελληνική μουσική κληρονομιά, μέσα από τη χαρτογράφηση και την αναλυτική παρουσίαση ορισμένων διαδικτυακών συλλογών και μουσείων με αντικείμενο την ελληνική μουσική, θίγοντας παράλληλα ζητήματα εμπειρικής, δεοντολογικής και επιστημολογικής φύσης. Καθώς η μουσική ως ένα πολιτισμικό μόρφωμα είναι ένα φαινόμενο ρευστό σε επίπεδο δομής και δραστηριότητας, υποκειμένων και αποτελεσμάτων, συμβολικής, λειτουργικής, αισθητικής και αξιακής σημασίας σε προσωπικό αλλά και συλλογικό πλαίσιο, το ερώτημα παραμένει καίριο: πώς είναι δυνατόν η μουσική να «αιχμαλωτίζεται», να αναπαριστάνεται, να κατηγοριοποιείται και να διαδίδεται μέσω ενός συγκεκριμένου συστήματος οργάνωσης και διαχείρισης δεδομένων στα ψηφιακά περιβάλλοντα; Μέσα από την παρουσίαση παραδειγματικών περιπτώσεων, συζητούνται ενδεχόμενοι προβληματισμοί και διερευνώνται πιθανές προοπτικές ανάπτυξης και ανάδειξης του θέματος, δίνοντας έμφαση στη σύγχρονη ελληνική πραγματικότητα.

**Λέξεις-κλειδιά:** άυλη πολιτιστική κληρονομιά, διαδικτυακές συλλογές, ελληνική μουσική, ψηφιακά μουσεία

### Abstract

This paper critically explores the organizational features of digital projects related to the musical heritage of Greece, through the mapping and detailed presentation of certain online collections and museums of Greek music, while addressing issues of empirical, ethical and epistemological nature. Music as a cultural entity is a fluid phenomenon, in terms of its structure and agency, its subjectivities and products, its symbolic, functional, aesthetic and value significance both in personal and collective contexts; thus, the question remains: how can music be “captured”, represented, categorized and disseminated through a specific system of data organization and management in digital environments? By focusing on case studies that emphasize present-day Greek reality, this analysis discusses possible concerns and investigates potential perspectives regarding the development and the promotion of the topic under consideration.

**Keywords:** digital museums, Greek music, intangible cultural heritage, online collections

### Εισαγωγή: Άυλη πολιτιστική κληρονομιά και ψηφιακή τεχνολογία

Ο όρος «πολιτιστική κληρονομιά» (cultural heritage) δεν περιορίζεται -όπως παλαιότερα- σε αναφορές στο παρελθόν, σε στατικές και μονολιθικές παραδόσεις, σε καθιερωμένα υλικά

μορφώματα και ηγεμονικές αναπαραστάσεις τους<sup>1</sup>. Αντιθέτως, το εννοιολογικό του πλαίσιο έχει διευρυνθεί σημαντικά στις μέρες μας και καλύπτει πλέον όλες τις όψεις της κουλτούρας (συμπεριλαμβανομένων και των σύγχρονων) ως ιδιαίτερου τρόπου ζωής μιας συγκεκριμένης πληθυσμιακής ομάδας ή ενός δικτύου προσώπων με διαγενεαλογική κοινωνική συσπείρωση και ιστορική βάση. Πρόκειται, λοιπόν, περισσότερο για μια ζωντανή επαφή και μια ενεργή διαδικασία διασύνδεσης του παρόντος με το παρελθόν. Όπως αναφέρει χαρακτηριστικά και η Susan M. Pearce (2000, σελ. 59), «η πολιτιστική κληρονομιά είναι νοητικά κατασκευασμένη, ως μια εξωτερική έκφραση της ταυτότητας, η οποία λειτουργεί σε ένα ευρύ φάσμα τρόπων και επιπέδων». Αποτελεί έναν δίαυλο δια-τοπικής επικοινωνίας και δια-χρονικής μεταφοράς ιδεών, προτύπων, πρακτικών και γνώσεων που εμπεριέχουν τόσο τις υλικές όσο και τις άυλες διαστάσεις της κουλτούρας. Ως ζωντανή επαφή και ενεργή διαδικασία, βρίσκεται υπό συνεχή διαπραγμάτευση, εκφράζοντας μια προκύπτουσα λειτουργία που οδηγεί σε μετασχηματισμό και ανανέωση της βιωμένης εμπειρίας. Στην οπτική αυτή, ωστόσο, χρειάζεται να προσθέσει κανείς «τα ισχυρά δομικά, κοινωνικά και πολιτικά, στοιχεία, τα οποία πρέπει να αποτελέσουν κεντρικά σημεία μιας εθνολογικής ανάλυσης» του όρου «πολιτιστική κληρονομιά» (Knecht & Niedermüller, 2002, σ. 89).

Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά (intangible cultural heritage) -ως ιδιαίτερο κομμάτι της ευρύτερης κληρονομιάς- εκτείνεται σε ποικίλες διαστάσεις της ανθρώπινης δραστηριότητας που έχουν ως βασικό χαρακτηριστικό το ότι, κατά κύριο λόγο, δεν είναι απτές ή/και ορατές<sup>2</sup>. Η μουσική ως τελεστική τέχνη (performing art) και πολιτισμική πρακτική (cultural practice) αποτελεί ενδεχομένως μια από τις σπουδαιότερες εκφράσεις του άυλου πολιτισμού τόσο στις παραδοσιακές όσο και στις πλέον μοντέρνες εκφάνσεις του. Η μουσική ως άυλο πολιτισμικό μόρφωμα, σε προσωπική και συλλογική βάση, είναι ένα φαινόμενο ρευστό τόσο σε επίπεδο δομής και δραστηριότητας όσο και από την άποψη συμβολικής, λειτουργικής, αισθητικής και αξιακής σημασίας. Καθώς οι τελεστικές τέχνες έχουν την ιδιαιτερότητα της αμεσολάβητης σχέσης του υποκειμένου με το κοινό, αποτελούν ουσιαστικά μια τελετουργική διαδικασία, η οποία συνδυάζει το δρώμενο με το δράμα, το τεχνούργημα με το θέαμα, πάντοτε σε άμεση συνάρτηση με τον τόπο και τον χρόνο της επιτέλεσης. Ως εκ τούτου, υφίσταται μια προφανής δυσκολία στην αναπαράσταση, την κατηγοριοποίηση και τη διάδοσή τους μέσω συμβατικών επικοινωνιακών μοντέλων. Η μουσική -κυρίαρχη πλευρά της καλλιτεχνικής και πολιτισμικής δραστηριότητας στο σύγχρονο κόσμο- οδηγεί σε εμπειρίες, το βίωμα των οποίων εξαρτάται από την πρόσληψη ολόκληρης της τεχνουργικής διαδικασίας, σε αντίθεση π.χ. με την υλική διάσταση των πλαστικών τεχνών, οι οποίες χρειάζεται να καταλήξουν σε συγκεκριμένα, απτά τεχνουργήματα (αποτελέσματα/προϊόντα) για να γίνουν πλήρως αντιληπτές (Roulakis, 2020).

Ως κλάδος των ερμηνευτικών -ανθρωπιστικών και κοινωνικών- επιστημών, οι μουσικές σπουδές (στη σύγχρονη εκδοχή τους, πέρα από τις παλαιότερες συντηρητικές προσεγγίσεις) ενδιαφέρονται κυρίως για τη μουσική ως πολιτισμική διαδικασία, ως ενσώματη επιτέλεση, ως βιωμένη εμπειρία και ως διαπροσωπική επικοινωνία (Clayton, Herbert & Middleton, 2012· Cook & Pettengill, 2013). Καθώς, ωστόσο, στη σημερινή εποχή η ψηφιακή τεχνολογία και η πολυμεσική διάδραση έχουν εξαπλωθεί σε όλους τους τομείς, σε βαθμό που επηρεάζουν όχι μόνο τα ερευνητικά αντικείμενα αλλά και την ίδια την επιστημονική συγκρότηση, ο εν λόγω χώρος καλείται να επαναπροσδιορίσει τα πεδία της έρευνας αλλά και των εφαρμογών του. Τα αρχεία, οι συλλογές, τα αποθετήρια, οι βάσεις δεδομένων, τα μουσεία και οι βιβλιοθήκες που περιλαμβάνουν υλικό μουσικού ενδιαφέροντος αποτελούν πλέον κομβικά σημεία, τα οποία μπορούν να συμβάλουν σε μια δημιουργική ανανέωση της γνώσης περί τελεστικών τεχνών, στην αναπαράσταση, τη διαφύλαξη και την προώθηση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, στη σύζευξή της με τις τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας, καθώς επίσης και στην άμεση ή έμμεση διασύνδεσή της με τον ευρύτερο κοινωνικό ιστό είτε σε τοπικό είτε και σε παγκόσμιο επίπεδο (Roulakis, 2020). Το παρόν κείμενο αναδεικνύει με κριτικό τρόπο τους παράγοντες οργάνωσης σχετικών ψηφιακών έργων αναφορικά με την ελληνική μουσική κληρονομιά

<sup>1</sup> Για μια ευρύτερη προσέγγιση του όρου, βλέπε ενδεικτικά Gillman, 2010· Winter, 2013· Campelo, Reynolds, Lindgreen & Beverland, 2019.

<sup>2</sup> Για την ειδικότερη έννοια «άυλη πολιτιστική κληρονομιά», βλέπε Bortolotto, 2007· Smith & Akagawa, 2009.

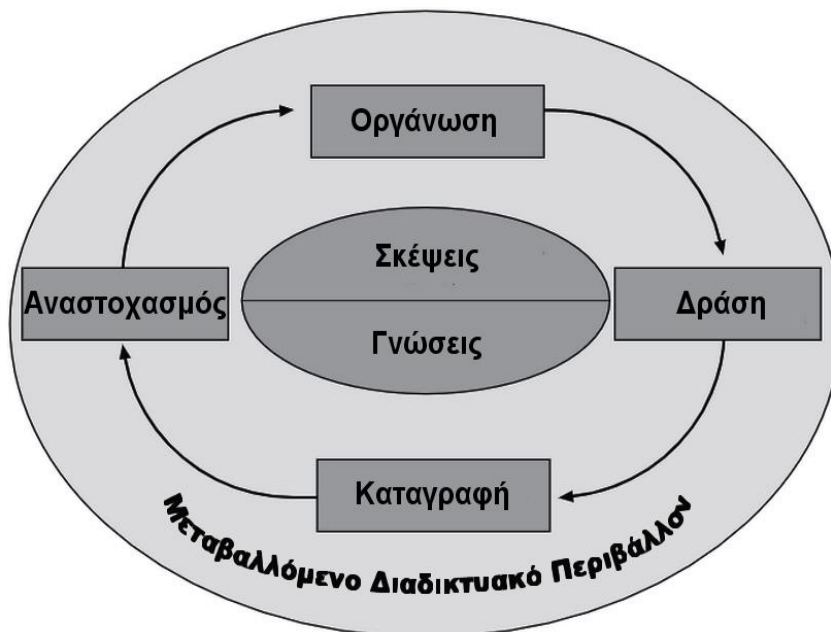


μέσω της χαρτογράφησης και αναλυτικής παρουσίασης επιλεγμένων συλλογών, αρχείων και μουσείων από το Διαδίκτυο με αντικείμενο την ελληνική μουσική στις διάφορες εκφράσεις της, θέτοντας παράλληλα ορισμένα καίρια ζητήματα εμπειρικής, δεοντολογικής και επιστημολογικής φύσης, όπως, για παράδειγμα, το ερώτημα: είναι δυνατόν η μουσική να «αιχμαλωτίζεται», να (ανα)παριστάνεται, να κατηγοριοποιείται και να διαδίδεται στο πλαίσιο ενός συγκεκριμένου συστήματος οργάνωσης και διαχείρισης δεδομένων;

## Ερευνώντας τις διαδικτυακές πηγές: Προβληματικές και μεθοδολογία της έρευνας

Η έρευνα στο Διαδίκτυο αποτελεί ένα σύγχρονο και σχετικά καινοτόμο εργαλείο στα χέρια των σημερινών επιστημόνων που ανιχνεύουν και αναλύουν αντίστοιχα ζητήματα τόσο στους τομείς των κοινωνικών όσο και σε αυτούς των ανθρωπιστικών σπουδών. Τα τελευταία χρόνια στην Ελλάδα η μελέτη των διαδικτυακών πηγών έχει διευρυνθεί και καλύπτει πλέον ποικίλα πεδία δραστηριοτήτων έρευνας, τα οποία σε παλαιότερες εποχές παρέμεναν -στην καλύτερη περίπτωση- αθέατα. Πώς ερευνά κανείς τις συγκεκριμένες πηγές και με ποιον τρόπο γίνεται η αναζήτηση μέσα στην αφθονία πληροφοριακού υλικού που μας προσφέρει το Διαδίκτυο; Η μεθοδολογία διερεύνησης του πεδίου παίζει καθοριστικό ρόλο στην ανίχνευση των πιθανών δεδομένων που μπορούν να συμβάλουν στη συνολική επισκόπηση του διαδικτυακού χώρου.

Η παρούσα έρευνα ακολούθησε το μεθοδολογικό μοντέλο αναζήτησης, όπως περιγράφουν οι Edwards & Bruce (2002), μέσα σε ένα μεταβαλλόμενο διαδικτυακό περιβάλλον (Εικόνα 1). Αρχικά, οργανώθηκαν λέξεις-κλειδιά «που προσδιόριζαν με μοναδικό τρόπο το εξεταζόμενο θέμα» (Fielden, 2001, σ. 108). Ακολούθησε διαδικτυακή αναζήτηση με βάση τις συγκεκριμένες θεματικές λέξεις και πραγματοποιήθηκε λεπτομερής καταγραφή των αποτελεσμάτων. Τέλος, η έρευνα περιλάμβανε και το στάδιο της ανατροφοδότησης στο υπό παρατήρηση ζήτημα, με στόχο την επικύρωση των ευρημάτων και τη σύνταξη της τελικής λίστας για ανάλυση.

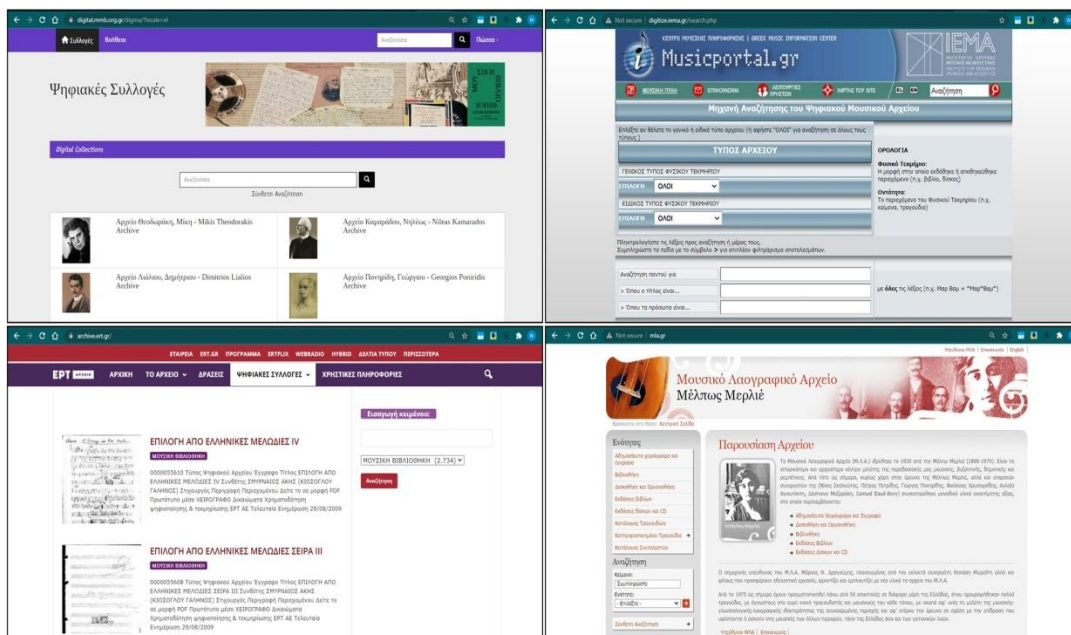


Εικόνα 1. Μεθοδολογικό μοντέλο αναζήτησης κατά τη διαδικτυακή έρευνα (Edwards & Bruce, 2002, σ. 183)



## Ελληνικά μουσικά αρχεία, συλλογές και μουσεία: Μια περιήγηση στο Διαδίκτυο

Ξεκινώντας την αναζήτηση ψηφιακών πηγών για την ελληνική μουσική (Εικόνα 2), πρώτη επαφή των επισκεπτών με τον εν λόγω θεματικό χώρο μέσω Διαδικτύου αποτελεί η Μεγάλη Μουσική Βιβλιοθήκη της Ελλάδος «Λίλιαν Βουδούρη»<sup>3</sup>, η οποία δημιουργήθηκε από τον Σύλλογο «Οι Φίλοι της Μουσικής», προκειμένου να λειτουργήσει ως κέντρο πληροφοριών για τη μουσική και για τις τέχνες, εν γένει, στηρίζοντας εκ παραλλήλου ποικίλα ερευνητικά και εκπαιδευτικά προγράμματα. Αποτελεί τη μοναδική στο είδος της για τα ελληνικά δεδομένα βιβλιοθήκη με σχεδόν αποκλειστικό αντικείμενο τη μουσική, ενώ είναι και ελεύθερα προσβάσιμη σε όλους. Απευθύνεται τόσο στο ειδικό κοινό της μουσικής και των άλλων τελεστικών τεχνών όσο και σε ένα ευρύτερο φάσμα χρηστών, έχοντας οργανωθεί σε δύο επίπεδα για να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των διαφορετικών αυτών ομάδων. Η λειτουργία της στηρίζεται στις σύγχρονες μεθόδους οργάνωσης των μουσικών βιβλιοθηκών διεθνώς, χρησιμοποιώντας νέες τεχνολογίες πληροφορικής για τη διαχείριση του υλικού της εντός των εγκαταστάσεών της αλλά και εξ αποστάσεως. Το υλικό της βιβλιοθήκης επικεντρώνεται στη δυτική μουσική, χωρίς ωστόσο να απουσιάζει η ελληνική σε όλες τις ιστορικές εκφάνσεις της (αρχαία, βυζαντινή, δημοτική, λαϊκή, λόγια κ.λπ.). Η συλλογή της βιβλιοθήκης αριθμεί περισσότερους από 150.000 τίτλους βιβλίων, παρτιτούρων, μικροφίλμ, περιοδικών, ηχογραφήσεων και οπτικοακουστικού υλικού. Επίσης, διαθέτει πληθώρα ηλεκτρονικών δημοσιεύσεων και πολυμέσων, σπάνιες εκδόσεις, φωτογραφίες, προγράμματα συναυλιών, χειρόγραφα και πρόσβαση σε διαδικτυακές βάσεις δεδομένων. Στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων της, οι οποίες απευθύνονται σε κοινό διαφόρων ηλικιών, η βιβλιοθήκη οργανώνει συστηματικά πολιτιστικές εκδηλώσεις, όπως εκπαιδευτικά προγράμματα, μουσικοθεατρικές παραστάσεις, συναυλίες, ημερίδες, συνέδρια και διαλέξεις.



**Εικόνα 2.** (από πάνω αριστερά προς τα κάτω δεξιά): Ψηφιακές Συλλογές της Μεγάλης Μουσικής Βιβλιοθήκης της Ελλάδος «Λίλιαν Βουδούρη» (α), Ψηφιακό Αρχείο Ελληνικής Μουσικής του Ινστιτούτου Έρευνας Μουσικής και Ακουστικής-Κέντρου Μουσικής Τεκμηρίωσης και Πληροφόρησης (β), Μουσική Βιβλιοθήκη του Αρχείου της Ελληνικής Ραδιοφωνίας και Τηλεόρασης (γ) και Μουσικό Λαογραφικό Αρχείο της Μέλπως Μερλιέ (δ).

Μια ειδικότερη εφαρμογή, υπό τον τίτλο «Ψηφιακές Συλλογές» (Εικόνα 2α), φιλοξενείται στον ιστότοπο της εν λόγω βιβλιοθήκης και αποτελείται από επιμέρους αρχεία και συλλογές που

<sup>3</sup> Βλέπε την ιστοσελίδα της βιβλιοθήκης στη διεύθυνση <https://www.mmb.org.gr>.

προέρχονται από ποικίλες πηγές<sup>4</sup>. Απώτερος στόχος αυτής της εφαρμογής είναι δυνητικά να αποτελέσει ένα πλήρες Αρχείο Ελληνικής Μουσικής -ένα κεντρικό σημείο συγκέντρωσης υλικού, μελέτης και πληροφόρησης με αντικείμενο την ελληνική μουσική. Το συγκεκριμένο αρχειακό τμήμα -μέσω μιας τριπλής υπόστασης (αρχειακής, ερευνητικής και εκπαιδευτικής)- συλλέγει, επεξεργάζεται και τεκμηριώνει κάθε είδους υλικό, το οποίο έχει ιδιαίτερο μουσικό ενδιαφέρον (σύγχρονο ή ιστορικό) και είναι εστιασμένο στην ελληνική πραγματικότητα. Μια από τις βασικότερες επιδιώξεις του είναι η πρόσκτηση νέων εκδόσεων που περιλαμβάνουν καινούρια βιβλία, παρτιτούρες, περιοδικά και οπτικοακουστικό υλικό. Από την άλλη μεριά, η συγκέντρωση παλαιότερων και σπανιότερων τεκμηρίων (όπως π.χ. προγράμματα συναυλιών, αλληλογραφία, χειρόγραφα, φωτογραφίες) πραγματοποιείται μέσω αγορών και δωρεών από παλαιοβιβλιοπωλεία και συλλέκτες.

Το Αρχείο έχει επίσης ως στόχο τη συλλογή και διαχείριση αρχείων ιδιωτών (συνθετών, καλλιτεχνών και δασκάλων μουσικής), τα οποία αποτελούν κύρια πηγή έρευνας αναφορικά με την ελληνική μουσική και, σε πολλές περιπτώσεις, αποκλειστικό επιβοηθητικό στοιχείο των ερευνητών, καθώς με τα μοναδικά τους τεκμήρια καλύπτουν την αρκετά περιορισμένη ελληνική εκδοτική παραγωγή και δημιουργία. Η Μεγάλη Μουσική Βιβλιοθήκη της Ελλάδος «Λίλιαν Βουδούρη» διαθέτει σημαντικό αριθμό τέτοιων αρχείων που χαρακτηρίζονται πλέον ιστορικά, καθότι δεν έχουν πια υπηρεσιακό χαρακτήρα αλλά χρησιμοποιούνται αποκλειστικά για ερευνητικούς σκοπούς (Μπάγιας, 1999). Στην πλειοψηφία τους αποτελούνται τόσο από πρωτότυπα κείμενα και χειρόγραφα παρτιτούρες όσο και από άλλα έντυπα, ηχογραφήσεις, προγράμματα, αποκόμματα εφημερίδων, φωτογραφίες και αλληλογραφία. Επιπροσθέτως, οι Ψηφιακές Συλλογές της βιβλιοθήκης εμπεριέχουν έντυπα βιβλία και παρτιτούρες ελληνικών έργων, μουσικά περιοδικά και προγράμματα μεγάλων φορέων, οπτικοακουστικό υλικό (CD, DVD, VHS, κασέτες ήχου, δίσκους και μπομπίνες από πρόσφατες ή παλαιότερες εκδόσεις, ερασιτεχνικές ή/και επαγγελματικές μουσικές ηχογραφήσεις και βιντεοσκοπήσεις), καθώς και προσωπικά είδη σημαντικών καλλιτεχνών από την ελληνική μουσική πραγματικότητα. Τέλος, όσον αφορά στις συλλογές και τις παρεχόμενες από τη βιβλιοθήκη υπηρεσίες, υπάρχει η δυνατότητα πρόσβασης από απόσταση μέσω του Διαδικτύου, επιλογή η οποία διευρύνθηκε τα τελευταία χρόνια, δίνοντας την ευκαιρία στους χρήστες να γνωρίσουν τη μουσική μέσα από ένα ανοικτό περιβάλλον μάθησης και παραγωγής περιεχομένου (Κριεζή & Βράκα, 2016).

Αντίστοιχη εμβέλεια διαθέτει το Ψηφιακό Αρχείο Ελληνικής Μουσικής του Ινστιτούτου Έρευνας Μουσικής και Ακουστικής-Κέντρου Μουσικής Τεκμηρίωσης και Πληροφόρησης (Εικόνα 2β)<sup>5</sup>. Το Ινστιτούτο αποτελεί έναν μη κερδοσκοπικό οργανισμό που ασχολείται με τη μουσική έρευνα, δημιουργία, τεκμηρίωση και πληροφόρηση, με χαρακτηριστικό στοιχείο των προγραμμάτων και του τρόπου λειτουργίας του τη χρήση νέων μεθόδων και τεχνολογιών ως εργαλείων για τη μελέτη της μουσικής πράξης και την ανάπτυξη της μουσικής επιστήμης. Το Ψηφιακό Αρχείο Ελληνικής Μουσικής του Ινστιτούτου περιλαμβάνει σήμερα περισσότερα από 100.000 τεκμήρια διαφόρων μορφών του νεότερου και σύγχρονου ελληνικού πολιτισμού, το μεγαλύτερο μέρος των οποίων ψηφιοποιήθηκαν στο πλαίσιο εθνικών ή ευρωπαϊκών έργων ψηφιοποίησης και προβολής και προέρχονται από μια σειρά συνεργαζόμενων συλλογών από ιδιώτες και άλλους φορείς. Στη διαδικτυακή βάση δεδομένων του αρχείου, η οποία παρέχει ελεύθερη πρόσβαση επισκεπτών, υπάρχουν περί τις 45.000 ψηφιακές καταχωρήσεις υλικού, δομημένου είτε ως φυσικά τεκμήρια είτε ως οντότητες. Φυσικά τεκμήρια είναι τα πραγματικά τεκμήρια αυτά καθαυτά, ενώ οι οντότητες είναι τα επιμέρους αυτόνομα μέρη κάθε τεκμηρίου. Οι κατηγορίες των τεκμηρίων αυτών καλύπτουν ηχογραφήσεις, παρτιτούρες, εικόνες, βίντεο, κείμενα και άλλα έντυπα διαφόρων μορφών από όλα τα είδη της ελληνικής μουσικής.

Μια ακόμη ενδιαφέρουσα πηγή δεδομένων, η οποία σχετίζεται με την ελληνική μουσική, αποτελεί η Μουσική Βιβλιοθήκη του Αρχείου της Ελληνικής Ραδιοφωνίας και Τηλεόρασης (Εικόνα 2γ)<sup>6</sup>. Πρόκειται ουσιαστικά για ένα αξιοσημείωτο κομμάτι του συνολικού ψηφιακού αρχείου της ΕΡΤ, το οποίο αποτελείται ωστόσο κυρίως από παρτιτούρες, σπαρτίτα και πάρτες έντυπου ή χειρόγραφου υλικού της έντεχνης/λόγιας μουσικής. Επιπλέον, εντός του Αρχείου Τηλεοπτικού Προγράμματος,

<sup>4</sup> Βλέπε συγκεκριμένα την ιστοσελίδα <https://digital.mmb.org.gr/digma>.

<sup>5</sup> Το αρχείο είναι διαδικτυακά προσβάσιμο στην ιστοσελίδα [https://www.iema.gr/greek\\_music\\_archive](https://www.iema.gr/greek_music_archive).

<sup>6</sup> Η εν λόγω μουσική βιβλιοθήκη βρίσκεται στον ιστότοπο <https://archive.ert.gr/category/mousiki-vivliothiki>.

μπορεί κανείς να αναζητήσει παλαιότερες μουσικές εκπομπές, ντοκιμαντέρ, συναυλίες και άλλα προγράμματα διαθέσιμα για ελεύθερη παρακολούθηση.

Το Μουσικό Λαογραφικό Αρχείο της Μέλπως Μερλιέ είναι το παλαιότερο κέντρο μελέτης της ελληνικής παραδοσιακής, βυζαντινής, δημοτικής και ρεμπέτικης μουσικής (Εικόνα 2δ)<sup>7</sup>. Χάρη στην έρευνα της ίδιας της Μερλιέ και επιφανών συνεργατών της, συγκεντρώθηκε υλικό ανεκτίμητης αξίας από διάφορες περιοχές της Ελλάδας, το οποίο περιλαμβάνει αδημοσίευτα χειρόγραφα και έντυπα έγγραφα, μουσικά όργανα, βιβλία, δίσκους, CD, καθώς και τεκμήρια που αφορούν στον ελληνικό χορό. Το μεγαλύτερο μέρος του υλικού αποτελούν πρωτότυπες καταγραφές, ηχογραφήσεις και εκδόσεις που βασίζονται σε επιτόπια έρευνα με αποστολές σε όλη τη χώρα από το 1975 έως και τις μέρες μας.

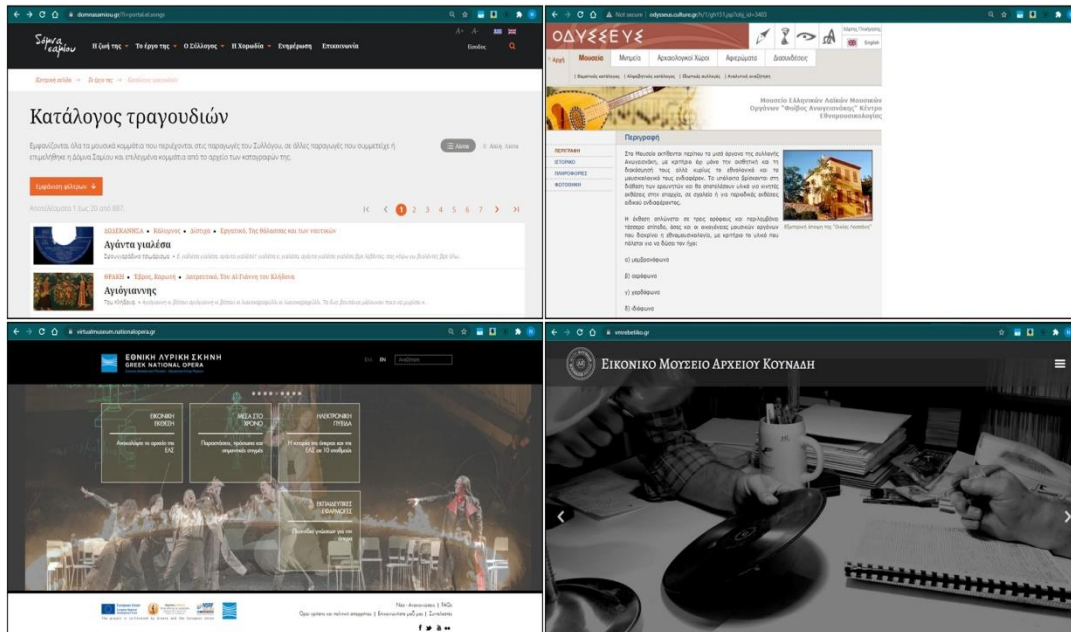
Στην ίδια περίπτωση λογική παρουσίασης έχει οργανωθεί τα τελευταία χρόνια το Αρχείο της Δόμνας Σαμίου (Εικόνα 3α)<sup>8</sup> από τον ομώνυμο Καλλιτεχνικό Σύλλογο Δημοτικής Μουσικής, το οποίο περιλαμβάνει πρωτότυπες ταινίες ήχου, κασέτες και μπομπίνες ηχογραφήσεων με συνολική διάρκεια άνω των 800 ωρών, αλλά και ιδιόχειρες σημειώσεις, φωτογραφίες, βιβλία, δίσκους, CD, βίντεο συναυλιών και πρόσθετο υλικό τεκμηρίωσης. Τα περιεχόμενά του είναι εν μέρει δανειστικά και διατίθενται σε φορείς και σε ιδιώτες για μελέτη και σχολιασμό, όπως επίσης στο ευρύτερο κοινό μέσω της αντίστοιχης ιστοσελίδας. Τμήμα του μουσικού υλικού έχει ψηφιοποιηθεί παλαιότερα από κοινού με τη Μεγάλη Μουσική Βιβλιοθήκη της Ελλάδος «Λίλιαν Βουδούρη». Από το 2014 έως και το 2016 υλοποιήθηκε η πλήρης ψηφιοποίηση και οργάνωση του συνόλου της μουσικής και του συνοδευτικού υλικού του αρχείου της Δόμνας Σαμίου. Συγκεκριμένα, όπως φαίνεται και στην ιστοσελίδα, το περιεχόμενο του αρχείου έχει οργανωθεί, κωδικοποιηθεί, τμηματοποιηθεί και καταλογογραφηθεί προκειμένου να καταστεί εύκολα προσπελάσιμο από τους διαδικτυακούς επισκέπτες. Βασικές τεκμηριωτικές μονάδες αποτελούν τα τραγούδια της παραδοσιακής ερμηνεύτριας, γύρω από τα οποία διανθίζεται και το υπόλοιπο υλικό του αρχείου.

Μια ειδική κατηγορία μουσικών αρχείων/αποθετηρίων αποτελούν τα μουσεία μουσικής (Εικόνα 3), τα οποία, ωστόσο, δίνουν μεγαλύτερη έμφαση στην εκπαιδευτική διάσταση και στην έξωθεν προβολή του υλικού τους και όχι τόσο στην ψηφιακή οργάνωση του ίδιου του περιεχομένου τους. Ίσως το πιο αναγνωρίσιμο σχετικό μουσείο στην Ελλάδα είναι το Μουσείο Ελληνικών Λαϊκών Μουσικών Οργάνων «Φοίβος Ανωγειανάκης»-Κέντρο Εθνομουσικολογίας (Εικόνα 3β)<sup>9</sup>, το οποίο στηρίζεται στη συλλογή 1.200 ελληνικών λαϊκών μουσικών οργάνων, καρπό της πολύχρονης μελέτης του εθνομουσικολόγου Φοίβου Ανωγειανάκη. Στο εν λόγω μουσείο εκτίθενται περίπου τα μισά από τα όργανα της συλλογής σε μια έκθεση τεσσάρων επιπέδων, όσες και οι οικογένειες των μουσικών οργάνων (μεμβρανόφωνα, αερόφωνα, χορδόφωνα και ιδιόφωνα). Η παρουσίασή τους γίνεται κατά οργανολογικούς τύπους, ενώ σε κάθε βιτρίνα, μέσω ενός ειδικού συστήματος ακουστικών με μουσικά παραδείγματα, ο επισκέπτης μπορεί να ακούσει τον ήχο, τη μουσική έκταση, τις τεχνικές παιξίματος και τους συνδυασμούς των μουσικών οργάνων. Εντούτοις, το συγκεκριμένο μουσείο - όπως αρκετοί αντίστοιχοι φορείς- δεν διαθέτει διαδικτυακή παρουσία σε ξεχωριστό ιστοχώρο, στον οποίο να προβάλλονται και να εξηγούνται τα εκθέματά του, γεγονός που αναδεικνύει ένα αξιοσημείωτο μειονέκτημα στον τομέα των μουσείων μουσικής στη χώρα μας.

<sup>7</sup> Βλέπε τη διαδικτυακή αποτύπωση του αρχείου στην ιστοσελίδα <http://www.mla.gr>.

<sup>8</sup> Το αρχείο είναι προσπελάσιμο διαδικτυακά στη διεύθυνση <https://www.domnasamiou.gr/?i=portal.el.archive>.

<sup>9</sup> Βλέπε την παρουσίαση του μουσείου όπως εμφανίζεται στον Κόμβο «Οδυσσέας» του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού [http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj\\_id=3403](http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj_id=3403).



**Εικόνα 3.** (από πάνω αριστερά προς τα κάτω δεξιά): Αρχείο Δόμνας Σαμίου (α), Μουσείο Ελληνικών Λαϊκών Μουσικών Οργάνων «Φοίβος Ανωγειανάκης»-Κέντρο Εθνομουσικολογίας (β), Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της Εθνικής Λυρικής Σκηνής (γ) και Εικονικό Μουσείο Αρχείου Κουνάδη (δ).

Το Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της Εθνικής Λυρικής Σκηνής (Εικόνα 3γ) είναι το πιο ολοκληρωμένο ελληνικό ψηφιακό μουσείο στον χώρο της ελληνικής μουσικής<sup>10</sup>. Πρόκειται για μια ψηφιακή απεικόνιση του ελληνικού λυρικού θεάτρου από το 1939 έως και σήμερα με έντονο εκπαιδευτικό-διαδραστικό χαρακτήρα, ανοιχτό και προσβάσιμο σε όλους. Το μουσείο περιλαμβάνει περισσότερα από 11.000 εκθέματα (ιστορικές φωτογραφίες, μακέτες σκηνικών, κοστούμια, προγράμματα, αφίσες, κριτικές, παρτιτούρες, μουσικά αποσπάσματα, βιογραφικά σημειώματα, παραστασιολόγιο κ.λπ.) και βρίσκεται σε διαρκή εμπλουτισμό. Αναλυτικότερα, αποτελείται από μια εικονική έκθεση, τα χρονολόγια, μια εφαρμογή ηλεκτρονικής πυξίδας και αρκετά παιχνίδια εκπαιδευτικής φύσης σχετικά με τον κόσμο της λυρικής τέχνης.

Αξιόλογη διαδικτυακή παρουσία, που συνδυάζει αρχαιακό υλικό και μουσειακή προβολή, διαθέτει, επίσης, το Εικονικό Μουσείο Αρχείου Κουνάδη (Εικόνα 3δ)<sup>11</sup>. Το ιδιαίτερο αυτό αρχείο περιλαμβάνει ένα πλούσιο σύνολο τεκμηρίων από δίσκους 78 στροφών, παρτιτούρες, συνεντεύξεις, φωτογραφίες, μηχανήματα αναπαραγωγής ήχου και μουσικά όργανα. Με κύρια στόχευση την έρευνα, την εκπαίδευση και τη διάδραση, παρέχει αναζήτηση σε συλλογές του, εικονική περιήγηση, ψηφιακές ιστορίες και εκπαιδευτικές εφαρμογές για όλους τους χρήστες.

Αναζητώντας και άλλα μουσεία για την ελληνική μουσική στο Διαδίκτυο (Εικόνα 4), αναπόφευκτα περιοριζόμαστε στο Μουσείο Μουσικών Οργάνων Θύραθεν (Εικόνα 4α)<sup>12</sup> -το οποίο, παρότι διαθέτει ιστοσελίδα, δεν παρουσιάζει αναλυτικά σε αυτή τα εκθέματά του- και στο Εικονικό Μουσείο Ελληνικών Παραδοσιακών Οργάνων (Εικόνα 4β)<sup>13</sup>. Εντούτοις, το συγκεκριμένο μουσείο δεν είναι διαδικτυακά προσβάσιμο, καθώς για την περιήγηση απαιτείται από τους επισκέπτες να χρησιμοποιήσουν παλιό λογισμικό που έχει ήδη τεθεί εκτός λειτουργίας. Το έργο αυτού του τρισδιάστατου εικονικού μουσείου υλοποιήθηκε στο Ινστιτούτο Πολιτιστικής και Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας του Ερευνητικού Κέντρου Αθηνά. Επίσης, εντοπίζει κανείς μουσεία που διατηρούν στους χώρους τους ανακατασκευές οργάνων της αρχαίας ελληνικής μουσικής, π.χ. το Μουσείο Αρχαίων Ελληνικών Μουσικών Οργάνων και Παιχνιδιών (Εικόνα 4γ) και το Μουσείο Μουσικών Οργάνων

<sup>10</sup> Βρίσκεται στη διαδικτυακή διεύθυνση <https://virtualmuseum.nationalopera.gr>.

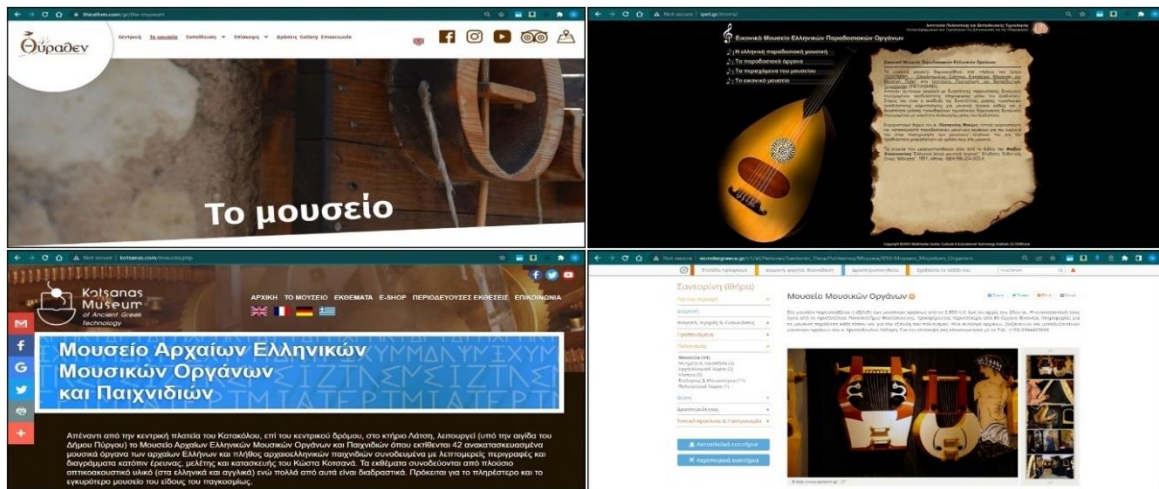
<sup>11</sup> Το αρχείο είναι διαδικτυακά προσβάσιμο στην ιστοσελίδα <https://www.vmrebetiko.gr>.

<sup>12</sup> Ο ιστοχώρος του μουσείου βρίσκεται στη διεύθυνση <https://www.thirathen.com/gr>.

<sup>13</sup> Προσβάσιμο διαδικτυακά στην ιστοσελίδα <http://www.ipet.gr/momi>.



Θήρας (Εικόνα 4δ)<sup>14</sup>. Ωστόσο, και στις δύο αυτές περιπτώσεις, είναι ιδιαίτερα περιοριστικές οι δυνατότητες που δίνονται για απομακρυσμένη πρόσβαση των χρηστών στις συλλογές των διαδικτυακών μουσείων.



**Εικόνα 4.** (από πάνω αριστερά προς τα κάτω δεξιά): Μουσείο Μουσικών Οργάνων Θύραθεν (α), Εικονικό Μουσείο Ελληνικών Παραδοσιακών Οργάνων (β), Μουσείο Αρχαίων Ελληνικών Μουσικών Οργάνων και Παιχνιδιών (γ) και Μουσείο Μουσικών Οργάνων Θήρας (δ).

Δύο επιπλέον διαδικτυακά μουσικά αρχεία, τα οποία αξίζει κανείς να μνημονεύσει, είναι το Μουσικό Αρχείο Γιώργου Αγγειοπλάστη<sup>15</sup> που -ως φυσικό αρχείο- βρίσκεται στη Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη Σερρών και περιλαμβάνει μεγάλο αριθμό φωτογραφιών, έντυπων ντοκουμέντων και αντικειμένων με σημαντικό μουσικοπολιτισμικό ενδιαφέρον για την πόλη των Σερρών και, επίσης, η Ψηφιακή Βιβλιοθήκη του Αρχείου Ελληνικής Μουσικής του Τμήματος Μουσικών Σπουδών του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων<sup>16</sup> -πρόκειται για το πρώην Τμήμα Λαϊκής και Παραδοσιακής Μουσικής του Τεχνολογικού Εκπαιδευτικού Ιδρύματος Ηπείρου- που παρουσιάζει τον μουσικό κατάλογο της ακαδημαϊκής βιβλιοθήκης (Εικόνα 5).

Παρατίθενται ακολούθως ορισμένα ακόμα διαδικτυακά αρχεία/συλλογές για τον ελληνικό μουσικό πολιτισμό που περιλαμβάνουν υλικό από σημαντικούς φορείς, πρόσωπα και είδη:

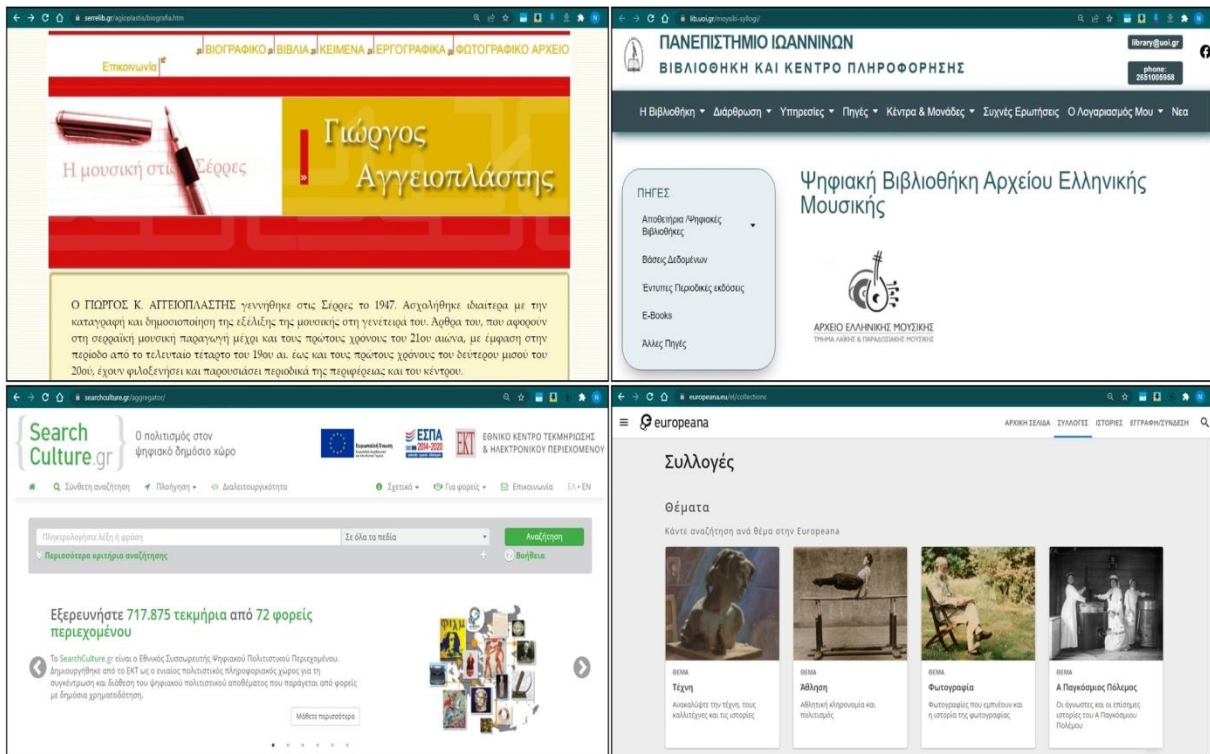
- Ψηφιακό Αρχείο Κρατικής Ορχήστρας Θεσσαλονίκης [<https://www.tso.gr/default.aspx?lang=el-GR&page=41>]
- Αρχείο Δημήτρη Μητρόπουλου της Αμερικανικής Σχολής Κλασικών Σπουδών στην Αθήνα [<http://www.ascsa.edu.gr/index.php/archives/mitropoulos-finding-aid>]
- Αρχείο Δημήτρη Λεβίδη της Αμερικανικής Σχολής Κλασικών Σπουδών στην Αθήνα [<http://www.ascsa.edu.gr/index.php/archives/dimitry-levidis-papers>]
- Αρχείο Θεόδωρου Βαβαγιάννη της Αμερικανικής Σχολής Κλασικών Σπουδών στην Αθήνα [<http://www.ascsa.edu.gr/index.php/archives/theodore-vavayannis-finding-aid>]
- Αρχείο Κωνσταντίνου Πρίγγου της Αποστολικής Διακονίας της Εκκλησίας της Ελλάδος [[http://www.apostoliki-diakonia.gr/byzantine\\_music/index\\_gr.asp](http://www.apostoliki-diakonia.gr/byzantine_music/index_gr.asp)]
- Αρχείο Νικολάου Μαυρόπουλου της Βιβλιοθήκης του Τμήματος Μουσικών Σπουδών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης [<https://sophia.mus.auth.gr/xmlui/handle/123456789/862>]
- Αρχείο Ελληνικής Παραδοσιακής Μουσικής «Δημήτρης Θέμελης» της Βιβλιοθήκης του Τμήματος Μουσικών Σπουδών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης [<https://sophia.mus.auth.gr/xmlui/handle/123456789/1537>]

<sup>14</sup> Βλέπε αντίστοιχα τις ιστοσελίδες <https://tinyurl.com/MoyseioOrganwn> και <http://kotsanas.com/mousika.php>.

<sup>15</sup> Για την ψηφιακή μορφή του αρχείου, βλέπε <https://serrelib.gr/el/bibliothiki/moysiko-arheio-gaggeioplasti>.

<sup>16</sup> Το συγκεκριμένο αρχείο/συλλογή βρίσκεται στη διαδικτυακή διεύθυνση <https://lib.uoi.gr/moysiki-syllogi>.

- Συλλογή Μουσικής Βιβλιοθήκης Κωνσταντίνου Α. Ψάχου του Τμήματος Μουσικών Σπουδών του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών [https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/frontend/el/browse/col\_psachos]
- Συλλογή Έντυπων Παρτιτουρών του Τμήματος Τεκμηρίων Παραστατικών Τεχνών και Μουσικής του Ελληνικού Λογοτεχνικού και Ιστορικού Αρχείου [http://www.elia.org.gr/digitized-collections/performing-arts]



**Εικόνα 5** (από πάνω αριστερά προς τα κάτω δεξιά): Μουσικό Αρχείο Γιώργου Αγγειοπλάστη (α), Ψηφιακή Βιβλιοθήκη Αρχείου Ελληνικής Μουσικής (β), Εθνικός Συσσωρευτής Ψηφιακού Πολιτιστικού Περιεχομένου (γ) και Θεματικές Συλλογές της Ευρωπαϊκής Ψηφιακής Βιβλιοθήκης Eurorpeana (δ).

### Σκέψεις για τον «ψηφιακό χάρτη» της ελληνικής μουσικής: Μια πρώτη τοποθέτηση

Ολοκληρώνοντας τη σύντομη χαρτογράφηση του ψηφιακού χάρτη της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς στην Ελλάδα σήμερα και, ειδικότερα, την περιήγηση σε επιλεγμένες ψηφιακές διαδικτυακές συλλογές, αρχεία και μουσεία για την ελληνική μουσική, μπορούμε περαιτέρω να αναφερθούμε σε ορισμένα πρωταρχικά συμπεράσματα αλλά και σε σημαντικά ερωτήματα, τα οποία γεννούνται μέσα από αυτή την περιγραφική παρουσίαση μουσικών αποτυπώσεων στο ελληνικό Διαδίκτυο. Στις μέρες μας, λοιπόν, καθώς το πολυμεσικό υλικό αποτελεί κύριο συστατικό για την τεκμηρίωση και την αναπαράσταση δεδομένων και γνώσεων, αλλά ακόμη περισσότερο για την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία, οδηγούμαστε σε μια εικονική διαχείριση διαφόρων ειδών πολιτισμικού περιεχομένου, με δεδομένο ότι το Διαδίκτυο έχει προκαλέσει τεράστια μεταβολή στον τρόπο με τον οποίο καταγράφονται και προβάλλονται συστηματικά οι επιστημονικές, καλλιτεχνικές και λοιπές πληροφορίες (Kallay, 2008). Φαίνεται, επομένως, ότι αναφορικά με τα αρχεία, τις συλλογές και τα μουσεία που συνδέονται με τις τελεστικές μορφές τέχνης, όπως εν προκειμένω με τη μουσική, οι ψηφιακές εκδοχές αυτών διατηρούν συγκεκριμένες εκφάνσεις των καλλιτεχνημάτων

ως στιγμές-ψηφίδες ενός ευρέος μωσαϊκού πολιτιστικής και ιστορικής κληρονομιάς μέσα από ποικίλα υλικά και άυλα τεκμήρια<sup>17</sup>.

Τα ψηφιακά αρχεία, οι συλλογές και τα μουσεία είναι χρήσιμο να παρέχουν πρόσβαση σε πολυμεσικά τεκμήρια που σχετίζονται με τις μεταβαλλόμενες πρακτικές των εν λόγω τεχνών, να επιτρέπουν την αποδέσμευση της μνήμης, ενισχύοντας τους ειδικούς μελετητές και τους καλλιτέχνες να εργαστούν με βάση νέο υλικό και δίνοντας την ευκαιρία στους επισκέπτες να επανέλθουν σε προγενέστερο υλικό με στόχο την έμπνευση, τη μάθηση και την ψυχαγωγία. Είναι σημαντικό να γνωρίζουμε ότι τα εν λόγω αρχεία δεν αποτελούν ολοκληρωμένες και απόλυτες παρουσιάσεις, αλλά όψεις από την ιστορία και τον πολιτισμό (τη μουσική ιστορία και τον μουσικό πολιτισμό, εν προκειμένω) μέσω τεκμηρίων, τα οποία χρειάζεται ασφαλώς να τοποθετηθούν σε συγκεκριμένες χωροχρονικές συνθήκες για τη βαθύτερη κατανόηση και αξιοποίησή τους. Ενώ, στη συνέχεια, τα ίδια τα αρχεία, τα μουσεία ή οι συλλογές ενισχύουν τη συλλογική μνήμη της κοινωνίας στην οποία εντάσσονται, μολονότι στη σημερινή εποχή οι διαδικασίες «κατασκευής» (αναπαράστασης) ή «μεταφοράς» (ερμηνείας) του παρελθόντος επηρεάζονται πολύ από τους εμπορικούς και τους ψυχαγωγικούς στόχους των μέσων (Haskins, 2007).

## **Ελληνικό Διαδίκτυο και ελληνική μουσική: Ερευνητικά συμπεράσματα και προτάσεις**

Η περιδιάβαση στη σύγχρονη πραγματικότητα του ελληνικού Διαδικτύου, αναζητώντας σχετικούς φορείς που αξιοποιούν σε σημαντικό βαθμό το εύρος και την πολλαπλότητα της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς της χώρας, οδήγησε σε περιορισμένα αποτελέσματα, όπως αναδείχθηκε στο πλαίσιο της παρουσίασης. Οι περισσότεροι φορείς που δραστηριοποιούνται στη συλλογή αρχειακού ή μουσειακού περιεχομένου από το πεδίο της μουσικής πολιτιστικής κληρονομιάς δεν έχουν αξιοποιήσει πλήρως και δεν προβάλλουν κατάλληλα το αντικείμενό τους. Σημαντικά προβλήματα φαίνεται, επίσης, να παρουσιάζονται όσον αφορά στη λεγόμενη «διαλειτουργικότητα» (interoperability) των αρχείων, συλλογών και μουσείων, με άλλα λόγια στη μεταξύ τους διασύνδεση προκειμένου να προωθείται το ψηφιοποιημένο υλικό συνολικά, καθώς και στην επαύξησή του με μεταδεδομένα (metadata), τα οποία χρησιμοποιούνται στον εμπλουτισμό, την κωδικοποίηση και την επιτάχυνση σε αναζητήσεις.

Τελευταία προσπάθεια προς αυτή τη γενική κατεύθυνση αποτελεί ο Εθνικός Συσσωρευτής Ψηφιακού Πολιτιστικού Περιεχομένου<sup>18</sup>, ένας ενιαίος πληροφοριακός χώρος που αναπτύχθηκε από το Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης και Ηλεκτρονικού Περιεχομένου για τη συγκέντρωση και ενοποίηση του συνόλου του ελληνικού ψηφιακού πολιτιστικού αποθέματος που παράγεται από φορείς με δημόσια χρηματοδότηση. Το εν λόγω αποθετήριο δεν αφορά αποκλειστικά στοιχεία του άυλου ελληνικού πολιτισμού -ή ειδικότερα των τελεστικών τεχνών και της μουσικής- ούτε παρουσιάζει τεκμήρια, τα οποία διαθέτει ως φορέας παραγωγής τους, Αυτό που ουσιαστικά πετυχαίνει είναι να συλλέγει μεταδεδομένα και εικόνες προεπισκόπησης επιμέρους ψηφιακών πολιτιστικών πόρων από τους ιστότοπους και τις πληροφοριακές υποδομές των φορέων, τα οποία μετασχηματίζει και κανονικοποιεί, προσφέροντάς τα στη συνέχεια στους χρήστες μέσω κεντρικής πρόσβασης, εμπλουτισμένης αναζήτησης και ενιαίας πλοήγησης στις ψηφιακές του συλλογές. Στόχος του εγχειρήματος είναι η ελεύθερη κεντρική πρόσβαση και ενιαία διάθεση ψηφιακών πολιτιστικών πόρων, η ανάδειξη, διασύνδεση και διαφύλαξή τους με σκοπό την ενσωμάτωσή τους στην Ευρωπαϊκή Ψηφιακή Βιβλιοθήκη Europeana<sup>19</sup> για την επιστήμη και τον πολιτισμό, η οποία θεσμοθετήθηκε και χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή, καθώς το 2005 αποφασίστηκε η

<sup>17</sup> Βλέπε ενδεικτικά την περίπτωση ενοποίησης των μουσικών συλλογών του Κέντρου Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών σε μια ολοκληρωμένη Βάση Δεδομένων της Εθνικής Μουσικής Συλλογής, η οποία όμως δεν υλοποιήθηκε διαδικτυακά (Τερζοπούλου & Ψυχογιού, 2004).

<sup>18</sup> Ο συσσωρευτής είναι διαθέσιμος στην ιστοσελίδα <https://www.searchculture.gr>.

<sup>19</sup> Η διαδικτυακή πλατφόρμα της Europeana βρίσκεται στη διεύθυνση <https://www.europeana.eu/el>.



υιοθέτηση της ψηφιακής προσέγγισης του πολιτισμού ως μια κυρίαρχη στρατηγική βιώσιμης ανάπτυξης και διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η πλατφόρμα παρέχει διαδικτυακή πρόσβαση σε ένα τεράστιο αποθετήριο υλικού από όλη την Ευρώπη και, ειδικότερα, σε περισσότερα από 58 εκατομμύρια βιβλία, χάρτες, ηχογραφήσεις, φωτογραφίες, έγγραφα, πίνακες, ταινίες, τηλεοπτικές εκπομπές, τρισδιάστατα αντικείμενα και άλλα έργα της ευρωπαϊκής πολιτιστικής κληρονομιάς. Πρόκειται για υλικά προερχόμενα από εθνικές βιβλιοθήκες και πολιτιστικά ιδρύματα των κρατών-μελών της Ευρωπαϊκής Ένωσης και οργανωμένα θεματικά σε επιμέρους συλλογές και εκθέσεις, τα οποία, εντούτοις, ακολουθούν σε συνολικό επίπεδο τη λογική μιας κοινής και ελεύθερα προσβάσιμης -απαλλαγμένης από πνευματικά δικαιώματα- δημόσιας παρακαταθήκης (Μέγγου, 2021).

Μολονότι η προοπτική της αδιάλειπτης ανανέωσης και της συνεχούς επαύξεσης προσδίδει ξεχωριστή ζωντάνια και δυναμικότητα στα εικονικά αρχεία και μουσεία, δεν είναι πάντοτε εφικτή η δυνατότητα αυτή. Από την τρέχουσα διερεύνηση του πεδίου στον ελληνικό χώρο, συνάγεται, εν τέλει, ότι πολλά από τα διαδικτυακά αρχεία και μουσεία, τα οποία σχετίζονται με τελεστικές τέχνες, συγκροτούν απλές συλλογές και περιγραφές -σε διάφορα επίπεδα- ενός μικρού (κατά βάση) μέρους αναπαριστώμενων αντικειμένων (με ελάχιστες εξαιρέσεις στην ελληνική πραγματικότητα). Ορισμένα εξ αυτών στηρίζονται, επιπροσθέτως, στην προσφορά ενός διευρυμένου σώματος υλικού με αυξημένες δυνατότητες καθοδήγησης και αναζήτησης από το ευρύτερο κοινό. Ωστόσο, τα εν λόγω αρχεία, συχνά ακριβών προδιαγραφών για την υλοποίηση και ακόμα πιο δαπανηρά στην εφαρμογή και συντήρησή τους, αποκαλύπτουν μια αμφισημία του διαδικτυακού ψηφιακού κόσμου: μολονότι βασίζονται στη διαβεβαίωση για πρόσβαση σε ανοικτά δεδομένα, απεριόριστο περιεχόμενο και καινοτόμες ενέργειες, συνήθως καταλήγουν σε μια απλή επαναληπτικότητα στις επιλογές οργάνωσης και διαχείρισης των παραδοσιακών αρχειακών συστημάτων, καθώς κατά κανόνα -και κυρίως κατά την τελευταία περίοδο της κρίσης- οι πολιτιστικοί φορείς που τα διαχειρίζονται δεν διαθέτουν σημαντικούς πόρους και προσβάσεις σε πρόσθετα οικονομικά κονδύλια και επιχορηγήσεις.

Καταλήγοντας, πρέπει να επισημάνουμε ότι η ένταξη αρχείων, συλλογών και μουσείων στο σύγχρονο διαδικτυακό περιβάλλον προωθεί νέες ευκαιρίες οργάνωσης, διαχείρισης και διάδοσης των δεδομένων που υπερβαίνουν τη μηχανιστική οδό παραγωγής και ανάκλησης των αποτελεσμάτων αλλά και την εργαλειακή χρήση νέων τεχνολογιών και μεθοδολογιών προς όφελος του ευρύτερου κοινωνικού συνόλου. Όπως αναφέρει η Mollooy (2015, σελ. 191), «οι εμβληματικοί οργανισμοί, όπως οι σημαντικοί φορείς χρηματοδότησης των τεχνών, θα ήταν κατάλληλοι για να παρέχουν ευαισθητοποίηση και εκπαίδευση, καθώς ήδη λειτουργούν εντός του ψηφιακού οικοσυστήματος και βασίζονται στη διαρκή πρόσβαση σε αυθεντικά ψηφιακά αντικείμενα». Με τον τρόπο αυτό, θεσμοί και ιδιώτες (ως μετέπειτα χρήστες και δυνητικοί πάροχοι περιεχομένου) θα έχουν τη δυνατότητα να συνεισφέρουν -και εκείνοι με τη σειρά τους- στην περαιτέρω διεύρυνση και δημιουργική αναμόρφωση του σύγχρονου ελληνικού ψηφιακού περιβάλλοντος και, κατά κύριο λόγο, του μουσικού (πολιτισμικού, καλλιτεχνικού και εκπαιδευτικού) αποθέματος της χώρας σε τοπικό αλλά και σε διεθνές επίπεδο.

## Βιβλιογραφία

- Κριεζή, Β., & Βράκα, Β. (2016). Ο ρόλος των βιβλιοθηκών στην εκπαίδευση και στην εκπαιδευτική κοινότητα μέσα από τις νέες τεχνολογίες: Από τις απλές βάσεις δεδομένων στα αποθετήρια ανοικτής πρόσβασης και παραγωγής περιεχομένου από χρήστες (user-generated content), η περίπτωση της Μουσικής Βιβλιοθήκης «Λίλιαν Βουδούρη». Στο Μ. Κοκκίδου & Ζ. Διονυσίου (επιμ.), *Μουσικός γραμματισμός: Τυπικές και άτυπες μορφές μουσικής διδασκαλίας-μάθησης-Πρακτικά 7ου συνεδρίου της Ε.Ε.Μ.Ε.*, 262-269. Ελληνική Ένωση για τη Μουσική Εκπαίδευση.
- Μέγγου, Β. Ι. (2021). Ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά και πνευματική ιδιοκτησία. *Επιθεώρηση Δικαίου Πληροφορικής*, 2(2), 1-37.

- Μπάγιας, Α. (1999). *Εγχειρίδιο αρχειονομίας: Η επεξεργασία ενός ιστορικού αρχείου*. Κριτική.
- Τερζοπούλου, Μ., & Ψυχογιού, Ε. (2004). Ψηφιακή Βάση Δεδομένων για την Εθνική Μουσική Συλλογή του Κέντρου Λαογραφίας. *Επετηρίς του Κέντρου Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας*, 29-30, 61-74.
- Bortolotto, C. (2007). From Objects to Processes: UNESCO'S "Intangible Cultural Heritage". *Journal of Museum Ethnography*, 19, 21-33.
- Campelo, A., Reynolds, L., Lindgreen, A., & Beverland, M. (επιμ.). (2019). *Cultural Heritage*. Routledge.
- Clayton, M., Herbert, T., & Middleton, R. (επιμ.). (2012). *The Cultural Study of Music: A Critical Introduction*. Routledge.
- Cook, N., & Pettengill, R. (επιμ.). (2013). *Taking It to the Bridge: Music as Performance*. University of Michigan Press.
- Edwards, S. L., & Bruce, C. (2002). Reflective Internet Searching: An Action Research Model. *The Learning Organization*, 9(4), 180-188.
- Fielden, N. L. (2001). *Internet Research: Theory and Practice*. McFarland and Company Publishers.
- Gillman, D. (2010). *The Idea of Cultural Heritage*. Cambridge University Press.
- Haskins, E. (2007). Between Archive and Participation: Public Memory in a Digital Age. *Rhetoric Society Quarterly*, 37(4), 401-422.
- Kalay, Y. E. (2008). Introduction: Preserving Cultural Heritage through Digital Media. Στο Y. E. Kalay, T. Kvan & J. Affleck (επιμ.), *New Heritage: New Media and Cultural Heritage*, 1-31. Routledge.
- Knecht, M., & Niedermüller, P. (2002). The Politics of Cultural Heritage: An Urban Approach. *Ethnologia Europaea*, 32(2), 89-104.
- Molloy, L. (2015). Performances, Preservation, and Policy Implications: Digital Curation and Preservation Awareness and Strategy in the Performing Arts. *New Review of Information Networking*, 20(1-2), 179-193.
- Pearce, S. M. (2000). The Making of Cultural Heritage. Στο E. Avrami, R. Mason & M. de la Torre (επιμ.), *Values and Heritage Conservation Research Report*, 59-64. The Getty Conservation Institute.
- Poulakis, N. (2020). Digital Archives and Audiovisual Culture: Exploring Music, Dance, Theater, and Cinema at the Age of Internet. Στο Ö. Doğuş Varlı (επιμ.), *Past, Present and Future of Ethnomusicology in the World and Turkey: Book of Symposium Proceedings*, 47-57. Association of Ethnomusicology Publications.
- Smith, L., & Akagawa, N. (επιμ.). (2009). *Intangible Heritage*. Routledge.
- Winter, T. (2013). Clarifying the Critical in Critical Heritage Studies. *International Journal of Heritage Studies*, 19(6), 532-545.

## «Όψεις λαϊκής θεραπευτικής στην Ήπειρο, άλλοτε και τώρα»: Εκπαιδευτικές δράσεις Ψηφιακής Λαογραφίας για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

*Χαράλαμπος Σταμπόλης, Ρέα Κακάμπουρα*

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών  
[stampolischar@gmail.com](mailto:stampolischar@gmail.com), [rkakamp@primedu.uoa.gr](mailto:rkakamp@primedu.uoa.gr)

### Περίληψη

Η παρούσα μελέτη επικεντρώνεται σε εκπαιδευτικές προτάσεις που συνδέουν το λαϊκό πολιτισμό με τον ψηφιακό κόσμο και εστιάζουν στη διερεύνηση των πτυχών της λαϊκής θεραπευτικής κυρίως στην περιοχή του Βίκου. Ειδικότερα, σχετίζεται με τη λαογραφική έρευνα της πολιτιστικής κληρονομιάς ενός τόπου και τον τρόπο που αυτή μπορεί να αναδειχθεί μέσα από εκπαιδευτικές δράσεις, βασισμένες στη χρήση των ΤΠΕ. Επιλέχθηκαν δραστηριότητες μέσα από τις οποίες οι μαθητές/ριες θα αλληλεπιδράσουν με το φυσικό και ψηφιακό περιβάλλον, καλλιεργώντας μια οικολογική συνείδηση και πολιτισμική ενσυναίσθηση. Οι νέες τεχνολογίες διέπουν τον σχεδιασμό των προτεινόμενων δραστηριοτήτων, καθώς είναι ιδιαίτερα σημαντικός ο ρόλος που διαδραματίζουν τα εκπαιδευτικά προγράμματα που συνδυάζουν τη λαογραφία με την αξιοποίηση ψηφιακών περιβαλλόντων. Απώτερος στόχος της σύνδεσης της Ψηφιακής Λαογραφίας με την εκπαίδευση είναι η ενδυνάμωση της πολιτιστικής ταυτότητας των νέων σε συνάρτηση με την αλληλεπίδραση με υπολογιστικά περιβάλλοντα που ενισχύουν τον οπτικό και ψηφιακό εγγραμματισμό. Οι δραστηριότητες προτείνονται για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Στην εισήγηση παρουσιάζονται δύο δραστηριότητες, προσανατολισμένες στην ψηφιακή επαφή με πολιτιστικό υλικό και στην επακόλουθη διαχείριση αυτού, όπου η έμφαση δίνεται στο δίπολο άνθρωπος-βότανα. Η λαϊκή ιατρική έθεσε τα θεμέλιά της, κυρίως, βασιζόμενη στην εμπειρική παρατήρηση των βοτάνων. Οι πρακτικοί γιατροί που έδρασαν στην ευρύτερη περιοχή του Ζαγορίου, γνωστοί και ως Βικογιατροί, έχουν συνδέσει το όνομά τους με μία πλούσια πολιτιστική κληρονομιά, ψήγματα της οποίας εντοπίζονται ακόμη και σήμερα στους μόνιμους, κυρίως, κατοίκους της περιοχής. Η πρώτη δραστηριότητα αφορά σε έναν ψηφιακό πολιτιστικό περίπατο μέσω της εφαρμογής PocketSights. Οι μαθητές/ριες καλούνται να δημιουργήσουν έναν τουριστικό-περιηγητικό οδηγό με στόχο την ανάδειξη της πολιτιστικής ταυτότητας της περιοχής σε στενή συσχέτιση με βοτανικές θεραπευτικές πρακτικές της περιοχής του Βίκου. Έχουν τη δυνατότητα να εκφράσουν τη δημιουργικότητά τους μέσα από ποικίλες επιλογές και δυνατότητες. Η δεύτερη δραστηριότητα λαμβάνει χώρα στο μεγαλύτερο μέρος του σχολείου με στόχο μία προσομοίωση του Βίκου καθώς και ενός χωριού του Ζαγορίου, με τη χρήση QR codes.

**Λέξεις-κλειδιά:** λαϊκή θεραπευτική, πολιτιστική διαδρομή, πολιτιστική κληρονομιά, ΤΠΕ, Ψηφιακή Λαογραφία

### Abstract

The present paper centers on educational suggestions that connect folk culture with the digital world and focuses on the exploration of aspects of folk therapeutics mainly in the region of Vikos. Specifically, it relates to the folklore research in the cultural heritage of a region and ways through which it can be shown by means of educational activities based on the usage of I.C.T. Activities are suggested, through which students will interact with the natural and digital environment, thus cultivating an ecological consciousness and cultural awareness. New technology covers the planning of the proposed activities, because the role played by educational programmes that combine folklore with the use of digital environments is particularly important. The ultimate goal of connecting Digital

Folklore with education is the enhancement of the cultural identity of young people along with the interaction of a computerized environment enhances the optical and digital learning. These activities are proposed for secondary education. This proposal presents two activities, focused on digital information oriented towards digital contact with cultural material and its subsequent utilization with emphasis placed on the connection between humans and herbs. Folk medicine was mainly founded based on empirical observation of herbs. Practical doctors that were active in the wider region of Zagori, also known as “Vikoyatri”, have associated their name with a rich cultural inheritance, parts of which can be found even today among the permanent local residents of the region. The first activity involves a digital cultural route through the application PocketSights. Students are invited to create a touring guide in order to point out the cultural identity of the region which is closely related to botanical therapeutic practices in the Vikos area. Students have the ability to express their creativity through various choices and possibilities. The second activity takes place in the greater area of the school, the purpose being creating a simulation of Vikos as well as of a Zagori’s village, with the use of QR codes.

**Keywords:** cultural heritage, cultural route, Digital Folklore, folk therapeutics, I.C.T.

## Λαϊκός πολιτισμός και ψηφιακή εποχή

Ο λαϊκός πολιτισμός αποτελεί μία πολυδιάστατη έννοια που το περιεχόμενό της εκτείνεται από τις παραδοσιακές προβιομηχανικές κοινωνίες έως τη σύγχρονη λαϊκή κουλτούρα, όπως αυτή συνεχίζει να διαμορφώνεται στο πλαίσιο της παγκοσμιοποίησης, και περιλαμβάνει υλικές και άυλες εκφάνσεις του καθημερινού βίου των ανθρώπων (Αλεξιάδης, 2011, σ. 32· Kakamroua et al., 2017, σ. 247· Κακάμπουρα-Τίλη, 2005, σσ. 267-268· Μερακλής, 2011, σ. 15· Stavrou, 2015, σ. 527). Η Λαογραφία, η επιστήμη που μελετά τον λαϊκό πολιτισμό (Μερακλή, 2011, σ. 15), συνδέεται άρρηκτα με τον ευρύτερο τομέα της εκπαίδευσης αλλά και της τεχνολογίας.

Ο Blank (2009, σσ. 1-17) κάνει μία πρώτη προσπάθεια οριοθέτησης και εξέτασης της σχέσης της πρώτης με την τελευταία. Ξεκινάει από τον ίδιο τον όρο «λαογραφία», τονίζοντας αρχικά ότι βασική παράμετρος της είναι η αισθητική, εκφράζοντας όμως, πρώτον, τον προβληματισμό του σχετικά με την υποκειμενικότητα αυτής της έννοιας και μην παραγκωνίζοντας, δεύτερον, τις έννοιες της μετάδοσης και της επικοινωνίας, καταλήγει στο συλλογισμό ότι λαογραφία σημαίνει δημιουργικότητα, όπως αυτή εκφράζεται από άτομα, ομάδες ή ακόμα και κοινότητες. Συνεχίζει θεωρώντας ότι αυτές οι κοινότητες και οι ομάδες μπορούν να εντοπιστούν στον διαδικτυακό χώρο. Μέσα σε αυτόν προσφέρονται ποικίλα εργαλεία επικοινωνίας, κατάθεσης απόψεων και συλλογής πληροφοριών. Ο Blank (2009, σ. 9) αναφέρει ορισμένα, όπως είναι οι χώροι συζήτησης (chat forums), τα ιστολόγια (blogs) και οι ιστοσελίδες υποστηρικτών (fan web pages), μέσα στα οποία αναπτύσσονται οι λαϊκές ομάδες (folk groups). Στα πλαίσια αυτών των λαϊκών ομάδων δημιουργούνται νέες συνήθειες και παραδόσεις καθώς και μία ιδιαίτερη γλώσσα και φρασεολογία, η οποία τις χαρακτηρίζει. Βέβαια αυτές οι ομάδες δεν μοιάζουν απόλυτα με τις ομάδες και τις κοινότητες που δημιουργούνται στον φυσικό κόσμο διότι το Διαδίκτυο είναι εικονικό. Όμως αυτό που έχει αξία, σύμφωνα πάντα με τον ερευνητή, είναι ότι παρουσιάζουν κοινά γνωρίσματα καταλήγοντας στο συμπέρασμα ότι, παρότι το Διαδίκτυο αποτελεί μία εικονική κοινωνία, έχει τις βάσεις του στον άνθρωπο, ο οποίος ζει και δρα στην πραγματική κοινωνία. Σύμφωνα με την McNeill (2009, σ. 81), αυτή η εικονική κοινωνία είναι ένας πολιτισμός. Παρατηρώντας αυτόν τον ψηφιακό πολιτισμό ο Bronner (2009, σ. 24) έρχεται να διερωτηθεί αν τελικά «το Διαδίκτυο διευκολύνει, μεσολαβεί ή παράγει παράδοση στην οθόνη ενός υπολογιστή». Βασικός άξονας της απάντησης του συγκεκριμένου μελετητή σε αυτό το ερώτημα είναι η εμφάνιση και ανάπτυξη των Web 2.0 εργαλείων. Αυτά λειτουργούν μέσα στα πλαίσια του Διαδικτύου. Αποτελούν το κοινωνικό κομμάτι του Διαδικτύου μέσα από το οποίο προσφέρονται δυνατότητες επικοινωνίας, συγγραφής υλικού και γενικότερα συνεργασίας μεταξύ των χρηστών σε όλο το εύρος του πλανήτη (Grosseck, 2009, σ. 478).

Ο Bronner (2009, σ. 22) δίνει ιδιαίτερη προσοχή στην εξέλιξη που χαρακτήρισε το Διαδίκτυο κατά την εμφάνιση των συγκεκριμένων εργαλείων. Το ψηφιακό αυτό περιβάλλον προσέφερε μεγάλες δυνατότητες στους χρήστες και έγινε κομμάτι της καθημερινής τους ζωής. Ξέφυγε δηλαδή από τα στενά όρια της επαγγελματικής και ιδιαίτερης χρήσης και έγινε πιο προσιτό σε κάθε ενδιαφερόμενο. Σημαντικά χαρακτηριστικά του, σύμφωνα με τον Bronner (2009, σ. 29), είναι πλέον η μεγάλη μεταφορά υλικού, η συνεργασία για τη δημιουργία αυτού καθώς και η συχνή καθημερινή δραστηριότητα σε διάφορα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Το άτομο λοιπόν μέσα σε ένα τέτοιο περιβάλλον μπορεί να οικειοποιηθεί τον ψηφιακό του χώρο, έχοντας ελευθερία στον τρόπο έκφρασης και πρωτοβουλία κινήσεων, οι οποίες δεν ρυθμίζονται μέσω κάποιων κανόνων αλλά, όπως τονίζει ο Bronner (2009, σ. 31), μέσω της συνήθειας και της παράδοσης (tradition).

Σε αυτό το πλαίσιο η Φουλίδη (2015, σ. 126) παρατηρεί ότι το Διαδίκτυο είναι περισσότερο αποδεκτό από τους λαογράφους ως πεδίο αναπαραγωγής και διάδοσης του λαϊκού πολιτισμού παρά ως πεδίο δημιουργίας αυτού, εάν και υπάρχουν είδη που εξετάζονται όπως π.χ. τα μιμίδια, που δημιουργούνται αποκλειστικά στο περιβάλλον του Διαδικτύου (Κατσαδώρας & Νουνανάκη, 2021, σ. 389-432). Συμπληρωματικά, ο Καπανιάρης (2020, σ. 45) αναδεικνύει την αδυναμία του Διαδικτύου να αντικαταστήσει τη συναισθηματική έκφραση και αλληλεπίδραση του ατόμου με κάποιο ζωντανό λαογραφικό χώρο, όπως είναι η αφήγηση ή ένα δρώμενο. Ωστόσο, ο ίδιος επισημαίνει ότι «σε περιπτώσεις όπου η διάσωση, η ανάδειξη και η τεκμηρίωση λαογραφικού υλικού μπορούν να ενισχύσουν νέες μορφές έκφρασης», όταν συνδυαστούν με δράσεις καταγραφής ή αποθήκευσης, το Διαδίκτυο αποτελεί πρόσφορο έδαφος δημιουργικής επαφής με τον λαϊκό πολιτισμό.

## Ψηφιακή Λαογραφία και Εκπαίδευση

Σε έρευνα που διεξήγαγε ο Καπανιάρης (2020), επικεντρώνοντας το ερευνητικό ενδιαφέρον στη σχέση ψηφιακής λαογραφίας και εκπαίδευσης, καταλήγει στο συμπέρασμα ότι η αξιοποίηση των Τ.Π.Ε, μέσω ποικίλων εργαλείων, στη μαθησιακή διαδικασία μπορεί να αποτελέσει ενισχυτικό παράγοντα στην ενασχόληση των μαθητών/ριών με θέματα λαϊκού πολιτισμού. Σημαντική θεωρήθηκε η ψηφιακή ανάγνωση και τα ψηφιακά βιβλία, μέσω των οποίων οι μαθητές/ριες εμπλέκονται σε ένα διαδραστικό, εύχρηστο και διασκεδαστικό περιβάλλον. Ειδικότερα η δημιουργία ενός εμπλουτισμένου βιβλίου από τους/τις μαθητές/ριες μπορεί να έχει πολλαπλά παιδαγωγικά οφέλη, αφού θα συνδυάζει «διαχείριση ψηφιακού υλικού, επιτόπια έρευνα, διαδικτυακή διερεύνηση και επεξεργασία υλικού με κριτική διάσταση» (Καπανιάρης, 2020, σ. 148). Επιπλέον, θετική κρίνεται και η ενασχόληση με το Διαδίκτυο, η εκπαιδευτική επίσκεψη και η χρήση του λογισμικού wiki, που ανήκει στα Web 2.0 εργαλεία. Με τέτοιου είδους εργαλεία, που εντάσσονται όχι μόνο στον χώρο της συνεργατικής συγγραφής αλλά και της εννοιολογικής χαρτογράφησης, της δημιουργίας ψηφιακών ερωτηματολογίων, των λογισμικών παρουσιάσεων κ.α., οι μαθητές/ριες επεξεργάζονται και μελετούν ποικίλα θέματα λαϊκού πολιτισμού. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η δημιουργία ενός ψηφιακού σταυρόλεξου, το οποίο σχετίζεται με τη ναυτική παράδοση, με δυνατότητα χρήσης ως δραστηριότητας εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου (Καπανιάρης, 2020, σ. 166). Ωστόσο, είναι σημαντική η διαπίστωση ότι το ενδιαφέρον των μαθητών/ριών σχετικά με τη μαθησιακή διαδικασία αναζωπυρώνεται μέσα από το γόνιμο συνδυασμό ψηφιακών και αναλογικών μέσων που προωθούν τη δημιουργικότητά τους (Καπανιάρης, 2020, σ. 354).

Οι Κακάμπουρα και Κασσαβέτη (2018) τονίζουν τα παιδαγωγικά οφέλη της καλλιέργειας ενός κριτικού οπτικού εγγραμματισμού στη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού στην εκπαίδευση μέσω της εισαγωγής της Οπτικής Εθνογραφίας με την αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών, με απώτερο στόχο την ενδυνάμωση της πολιτιστικής ταυτότητας των νέων. Η Οπτική Εθνογραφία στη σχολική πράξη αποτελεί εξέλιξη του «Προγράμματος διδασκαλίας του Λαϊκού Πολιτισμού στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση» (Κακάμπουρα-Τίλη, 2001, σσ. 57-76) και εστιάζει σε μια ιδιαίτερη μέθοδο ανάλυσης του λαϊκού πολιτισμού που βασίζεται στην αναζήτηση, κριτική ερμηνεία, αλλά και στην παραγωγή από τους μαθητές και τις μαθήτριες φωτογραφικών και οπτικοακουστικών

εθνογραφικών τεκμηρίων ως αποτελέσματα της δικής τους επιτόπιας έρευνας συμβάλλοντας έτσι στη δημιουργία αρχείων Ψηφιακής Λαογραφίας. Παράλληλα αναλύονται και τεκμήρια από προσωπικά ή οικογενειακά αρχεία στο πλαίσιο σύνδεσης της οικογενειακής ιστορίας των μαθητών/ριών με την πολιτισμική κληρονομιά (Κακάμπουρα, 2005, σσ. 29-42· Κακάμπουρα, 2016, σσ. 284-293). Στο Διαδίκτυο σώζονται πάρα πολλά δημόσια και ιδιωτικά οπτικοακουστικά αρχεία, τα οποία αποτελούν στιγμιαίες εικόνες των πολιτισμικών χαρακτηριστικών και τάσεων του παρελθόντος, αλλά και του παρόντος στην τοπική, εθνική και διεθνή δυναμική τους. Τα αρχεία της Ψηφιακής Λαογραφίας μπορούν να αναλυθούν στη σχολική πράξη πάνω σε δύο βασικούς άξονες: τον χρονικό άξονα του παρελθόντος-παρόντος και τον χωρικό άξονα που συνδέει το τοπικό, το εθνικό και το διεθνές επίπεδο εκδήλωσης των πολιτισμικών φαινομένων. Ειδικότερα, τα σχέδια διδασκαλίας που αναλύονται από τις Κακάμπουρα και Κασσαβέτη (2018) εστιάζουν σε έθιμα και τις τελετουργίες που λάμβαναν ή λαμβάνουν χώρα καθ' όλη τη διάρκεια του ημερολογιακού έτους στην Ελλάδα και στον διεθνή χώρο. Οι επιβιώσεις και οι αναβιώσεις συγκεκριμένων εθίμων ή/και τελετουργιών, ειδικότερα στην εποχή της παγκοσμιοποίησης, οι πολιτισμικές διαδράσεις και οι αναπαραστάσεις τους αποτελούν σημαντικές παραμέτρους για την κατανόηση του κοινωνικού πλαισίου και της λειτουργίας τους (Κακάμπουρα & Κασσαβέτη, 2018, σσ. 46-47). Οι ερωτήσεις του/της εκπαιδευτικού και ο διάλογος στην ολομέλεια της τάξης επιδιώκει να καλλιεργήσει ένα κριτικό αναστοχασμό σχετικά με τον πολιτισμό των κοινοτήτων ή ατόμων που συμμετέχουν στα έθιμα που παρουσιάζονται στα τεκμήρια της οπτικής εθνογραφίας, με εστίαση στην ηλικία και το φύλο των συμμετεχόντων, στον τόπο και στο χρόνο της εκδήλωσης, στην ανάλυση της εθιμικής περίπτωσης και στη σύνδεσή της με το ιστορικό πλαίσιο της εποχής, καθώς και στο νόημα που αυτή έχει για τους ανθρώπους κάθε εποχής. Στο πλαίσιο μιας διαπολιτισμικής εκπαίδευσης που προωθεί τις αξίες του σεβασμού στη διαφορετικότητα και της ελεύθερης έκφρασης της πολιτιστικής ταυτότητας των μαθητών/ριών μπορούν να αξιοποιηθούν τα πορίσματα ερευνών της συγκριτικής λαογραφίας (Κακάμπουρα, 2021, σσ. 63-77) για να αναδειχθούν κοινά πολιτιστικά στοιχεία ανάμεσα στους λαούς, χωρίς να παραγνωρίζονται οι ιδιαίτερες ιστορικές συνθήκες (Κακάμπουρα, 2005β, σ. 267-274).

Ένας οικείος βιωματικά, αλλά ωστόσο άγνωστος εν πολλοίς πολιτισμικά και ιστορικά, χώρος για τους μαθητές και τις μαθήτριες είναι ο τόπος που κατοικούν. Ένα αξιόλογο εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Τοπογνωσίας» σχεδιάστηκε από το Βαλασιάδη και υλοποιήθηκε σε δημοτικά σχολεία του Γαλατσίου με αξιοποίηση βιωματικών μεθόδων αλλά και του ψηφιακού παιχνιδιού (Valasiadis, et al., 2017, σσ. 260-270· Βαλασιάδης, 2022). Δημιουργήθηκαν δέκα ψηφιακά παιχνίδια με περιεχόμενο που συνδυάζει την τοπική ιστορία του Γαλατσίου, τη γεωγραφία και το λαϊκό πολιτισμό. Στην έρευνα διαπιστώνεται ότι τα ψηφιακά παιχνίδια και το γενικότερο εκπαιδευτικό υλικό της Ψηφιακής Λαογραφίας αποτέλεσαν καίριο παράγοντα ενίσχυσης της επιθυμίας της συμμετοχής των μαθητών/ριών σε κοινές δράσεις αλλά και της δημιουργικής αλληλεπίδρασης μεταξύ μαθητών και τύπου (Βαλασιάδης, 2022, σ. 304).

### **Βότανα και λαϊκή θεραπευτική**

Στην παρούσα μελέτη αναδεικνύονται δύο βασικές δραστηριότητες, προσανατολισμένες στην επαφή και στην επακόλουθη ψηφιακή διαχείριση πολιτιστικού υλικού, το οποίο σχετίζεται με το δίπολο άνθρωπος-βότανα, στο πλαίσιο εκπαιδευτικού προγράμματος που μπορεί να υλοποιηθεί ως πολιτιστικός όμιλος σε σχολεία Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης των Ιωαννίνων και της ευρύτερης περιοχής της Ηπείρου.

Ο Νικόλαος Πολίτης, στο έργο του «Παραδόσεις» (1904) αφιερώνει ξεχωριστή ενότητα για τα φυτά. Σε αυτήν ο Πολίτης (2013, σσ. 215-221) τονίζει ότι ο λαός προσέδιδε στα βότανα ιδιαίτερες δυνάμεις και ιδιότητες που πίστευε ότι τον βοηθούσαν σε περιστάσεις της καθημερινής ζωής. Για παράδειγμα, το σιδερόχορτο, σύμφωνα με τη λαϊκή κοσμοθεωρία της αναλογικής μαγείας (*similia similibus*), έχει τη δύναμη να ανοίγει τις κλειδαριές και να σπάει τα σίδερα. Παράλληλα σε αυτές τις παραδόσεις συναντούμε και προλήψεις που είχαν διαμορφώσει οι άνθρωποι αναφορικά με δέντρα

και φυτά, ορισμένες από τις οποίες λειτουργούσαν προστατευτικά απέναντι στο φυσικό περιβάλλον. Στην περιοχή του Ζαγορίου, ιδιαίτερα, αλλά και της Κόνιτσας εντοπίζονται τα ιερά δάση, τα οποία διακρίνονται για τις λατρευτικές και αισθητικές λειτουργίες τους, εξαιτίας, κυρίως, της προστασίας που θεωρείται ότι παρέχουν στον οικισμό από κατολισθήσεις και χιονοστιβάδες (Στάρα, 2017, σ. 485). Ακόμη πολλά δέντρα θεωρούνταν στοιχειωμένα και γι' αυτό, όποιος προσπαθούσε να κόψει ένα τέτοιο δέντρο θα αντιμετώπιζε δυσάρεστες συνέπειες από το στοιχειό. Σε αυτές τις προλήψεις, που δημιουργούσαν στην παραδοσιακή κοινωνία και ένα δίκτυο προστασίας των φυσικών πόρων, αναφέρονται και άλλοι μελετητές, όπως ο Λαζαρίδης (1986, σ. 61), ο οποίος παραθέτει σχετικά με τον θάμνο «φροξυλιά» την πρόληψη ότι εάν κάποιος τον έκαιγε για θέρμανση στο σπίτι του, αυτό θα είχε ως επακόλουθο να πεθάνουν οι κότες του.

Ειδικότερα, όσον αφορά τον κόσμο των θεραπευτικών βοτάνων, η σχέση του ανθρώπου με αυτά εντοπίζεται στο βαθύτερο παρελθόν όπου υπήρχαν ήδη οι κατάλληλες γνώσεις και, με την αρμόζουσα εφαρμογή, επιτυγχανόταν η ίαση. Η λαϊκή ιατρική έθεσε τα θεμέλιά της, σε πολύ μεγάλο βαθμό, βασιζόμενη στην εμπειρική παρατήρηση των ιδιοτήτων και στη χρήση φαρμάκων που προέρχονται από τα διάφορα βότανα ανάλογα με το γεωμορφολογικό περιβάλλον κάθε τόπου (Καραμανές, 2018, σσ. 443-462). Η επαρχία Ζαγορίου χαρακτηρίζεται από πλούσιο παρελθόν αναφορικά με τον συγκεκριμένο τομέα. Ο Λαζαρίδης (1986, σ. 3), παραπέμποντας στην «Εγκυκλοπαίδεια της Ιστορίας», επισημαίνει ότι στην περιοχή αυτή λειτούργησε μια μορφή πρακτικής εκμάθησης της ιατρικής, η οποία, χωρίς την ανάγκη απονομής πτυχίων και επίσημων τίτλων, προσέφερε στον τόπο τις υπηρεσίες των «Κομπογιαννιτών», των πρακτικών ιατρών ή αλλιώς «Βικογιατρών».

Οι δύο εκπαιδευτικές δραστηριότητες που θα παρουσιαστούν στη συνέχεια έχουν ως επίκεντρο το φαράγγι του Βίκου και, συνακόλουθα, τη δράση των συγκεκριμένων εμπειρικών ιατρών.

## Εκπαιδευτικές δράσεις

Η πρώτη δραστηριότητα επικεντρώνεται στη δημιουργία ενός ψηφιακού πολιτιστικού περιπάτου μέσω της εφαρμογής Rocketsights. Πρόκειται για μία πολυμεσική εφαρμογή, η οποία είναι ελεύθερα προσβάσιμη στην android πλατφόρμα Play Store. Αρχικά, απαραίτητη προϋπόθεση δημιουργίας του συγκεκριμένου περιπάτου είναι η εκδρομή στο πεδίο, η οποία αποτελεί και το έναυσμα ενασχόλησης των μαθητών/τριών με την περιοχή και τα χωριά του Βίκου. Μετά από αυτή τη συλλογή στοιχείων στο πλαίσιο της επιτόπιας εθνογραφικής έρευνας (φωτογραφιών, βίντεο, συνεντεύξεων ηχητικών με πληροφορητές) οι μαθητές/τριες, χωρισμένοι/ες σε ομάδες με διακριτούς ρόλους (κινηματογραφιστής, λαογράφος, βικογιατρός, ανιχνευτής), οι οποίοι θα διαφανούν περισσότερο στην επόμενη δραστηριότητα, αναλαμβάνουν να τεκμηριώσουν με στοιχεία διάφορα τμήματα του περιπάτου, ώστε στο τέλος να διαμορφωθεί ένα ολοκληρωμένο πολιτιστικό μονοπάτι που ακολουθεί τα χνάρια των εμπειρικών γιατρών του παρελθόντος. Ο επιθυμητός στόχος είναι οι μαθητές/ριες να παρουσιάσουν τη λαογραφική έρευνά τους ως μικροί/ές ερευνητές/ριες και παράλληλα να προβάλουν την συγκεκριμένη περιοχή και την πλούσια πολιτιστική κληρονομιά της, δημιουργώντας μία πρόταση που μπορεί να αξιοποιηθεί από τις τοπικές κοινωνίες στο πλαίσιο μιας οικολογικής τουριστικής ανάπτυξης της περιοχής συμβάλλοντας στην αειφόρο ανάπτυξή της.

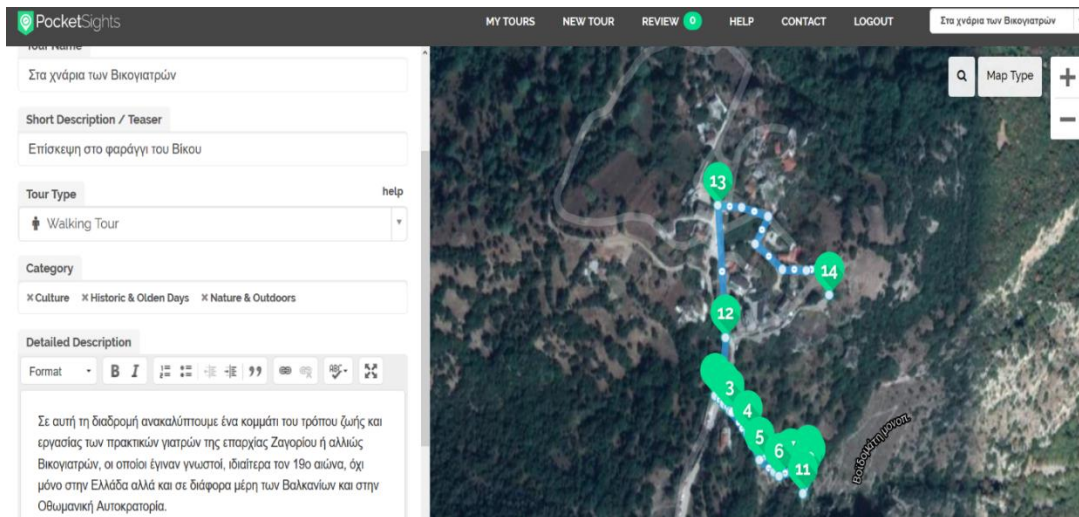
Αρχικά οι μαθητές/ριες εισέρχονται στην ιστοσελίδα του Rocketsights και δημιουργούν έναν ελεύθερο λογαριασμό. Κάθε ομάδα φτιάχνει τον δικό της. Η εφαρμογή διακρίνεται από πολυμεσικότητα και ποικιλία στη μορφή της πληροφορίας, γνωρίσματα τα οποία βοηθούν τους χρήστες να κατασκευάσουν μία πλήρη και λεπτομερή εικόνα του παρελθόντος και του ρόλου που κατείχαν τα βότανα στην ιστορία και τον πολιτισμό του χώρου.

Στην Εικόνα 1 παρουσιάζεται ένα δείγμα πολιτιστικού περιπάτου που φτιάχτηκε για τις ανάγκες της δραστηριότητας με τίτλο «Στα χνάρια των Βικογιατρών». Στην καρτέλα αυτή, καλούνται οι χρήστες να συμπληρώσουν ορισμένες βασικές πληροφορίες, όπως είναι ο τίτλος, μία περιεκτική και μία λεπτομερή περιγραφή του περιπάτου, το είδος αυτού, καθώς και κατηγορίες στις οποίες ανήκει.



## Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού

Στο δείγμα που έχουμε ενδεικτικά αναφέρει έχει επιλεγεί ως είδος η διαδρομή περιπάτου (walking tour), διότι στόχος είναι να επικεντρωθούμε στην επαφή με τη φύση αλλά και στο ταξίδι σε μια άλλη εποχή, ενώ στο πεδίο των κατηγοριών προτιμήθηκαν ο «πολιτισμός» (culture), οι «ιστορικές και παλαιότερες ημέρες» (historic & olden days) και η «φύση και το εξωτερικό περιβάλλον» (nature & outdoors). Η επιλογή των συγκεκριμένων κατηγοριών έγινε, επίσης, με βάση τη στοχοθεσία των δραστηριοτήτων, δηλαδή την ανάδειξη της τοπικής πολιτιστικής ταυτότητας και κληρονομιάς καθώς και της επαφής με το φυσικό περιβάλλον και την καλλιέργεια της οικολογικής συνείδησης των μαθητών/ριών.



Εικόνα 1. Καρτέλα γενικών πληροφοριών

Η ενδεικτική διαδρομή περιλαμβάνει 15 σημεία. Φυσικά, οι μαθητές/ριες μπορούν να επιλέξουν όποιο σημείο επιθυμούν στον χάρτη, με βάση την επίσκεψή τους στο πεδίο, την προτεινόμενη από τον/την εκπαιδευτικό βιβλιογραφία κ.α.

Η αρχή βρίσκεται στην είσοδο του φαραγγιού του Βίκου και συγκεκριμένα στο χωριό Βίκος, ενώ στη συνέχεια εισέρχονται στο φαράγγι. Η Εικόνα 2 αποτελεί το δεύτερο ενδεικτικό σημείο ενδιαφέροντος που θα μπορούσαν να τεκμηριώσουν με πολυμεσικό τρόπο οι μαθητές/ριες. Δίνουν τίτλο στο σημείο, καθώς και μία βασική περιγραφή που αναδεικνύει τη λαογραφική και ιστορική διάσταση της δεδομένης στάσης του συγκεκριμένου πολιτιστικού περιπάτου. Επιπλέον, μέσω υπερσυνδέσεων, είναι δυνατή η ενσωμάτωση ηχητικών και οπτικοακουστικών αρχείων. Τέλος, προκρίνεται η προσθήκη προσωπικών φωτογραφιών του σημείου από τους/τις δημιουργούς, ώστε να αποτυπώνεται ευδιάκριτα το περιβάλλον και να διευκολύνεται η χρήση του τελικού αποτελέσματος από τους/τις επισκέπτες/ριες της περιοχής. Ακόμη, επιθυμητό αποτέλεσμα είναι να νιώσουν τη δημιουργία του οδηγού ως ένα προσωπικό τους επίτευγμα αλλά και κομμάτι των εμπειριών τους. Ο ενδεικτικός περίπατος που έχει κατασκευαστεί περιλαμβάνει 15 σημεία ποικίλου περιεχομένου, όπως είναι διάφορες γενικές πληροφορίες για το φαράγγι, η παρουσίαση σημείων όπου εντοπίζονται βασικά θεραπευτικά βότανα που χρησιμοποιούνται ακόμα και σήμερα από κατοίκους των χωριών του Ζαγορίου, καθώς και στάσεις μέσα στο ιστορικό χωριό Βίκος.

**Εικόνα 2.** Καρτέλα σημείου ενδιαφέροντος

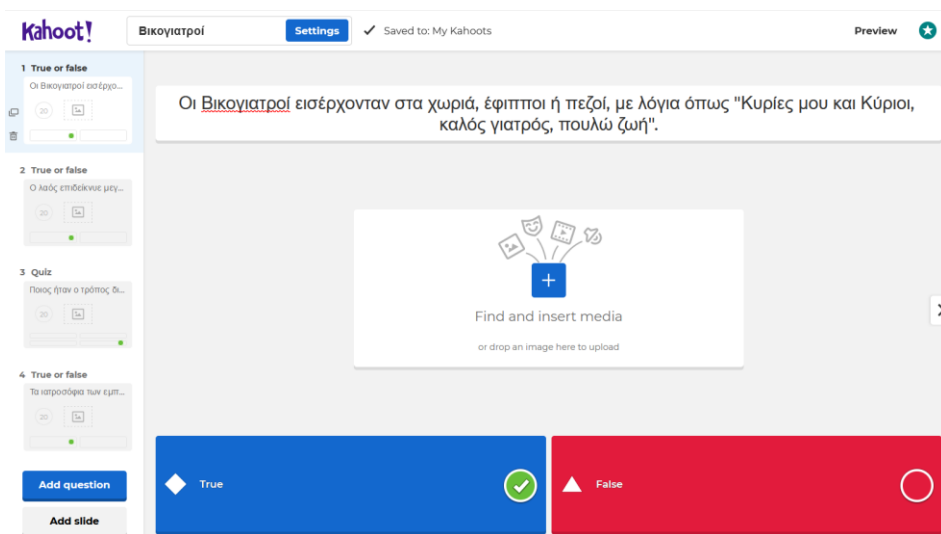
Η ελεύθερη πρόσβαση και η δωρεάν χρήση της εφαρμογής καθιστούν τη δραστηριότητα κατάλληλη ώστε να αποτελέσει έναυσμα για δημιουργία τέτοιου είδους τουριστικών οδηγιών και σε άλλες περιοχές της Ελλάδας με πλούσιο πολιτιστικό υπόβαθρο από τα αντίστοιχα σχολεία της περιοχής.

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα, με την οποία επιδιώκεται η ενίσχυση της πολιτιστικής ταυτότητας των συμμετεχόντων και η ουσιαστική επαφή με το φυσικό περιβάλλον, προτείνεται να συνδυαστεί με την επόμενη, η οποία δομείται με βάση το είδος παιχνιδιού, που ονομάζεται «κυνήγι κρυμμένου θησαυρού». Για τις ανάγκες της δραστηριότητας έχει κατασκευαστεί ένα τέτοιο παιχνίδι με τίτλο «Το χωριό σας χρειάζεται!». Έχει δομηθεί με τέτοιο τρόπο ώστε να λαμβάνει χώρα στο μεγαλύτερο μέρος του σχολείου, με απώτερο σκοπό την προσομοίωση της χαράδρας του Βίκου και ενός χωριού της επαρχίας Ζαγορίου. Κινούμενος προς αυτήν την κατεύθυνση ο/η εκπαιδευτικός εξηγεί στις ομάδες, οι οποίες παραμένουν με την ίδια σύνθεση όπως και προηγουμένως, ότι τα όρια του παιχνιδιού είναι ο προαύλιος χώρος του σχολείου, η αίθουσα εκδηλώσεων και η σχολική τάξη, δηλαδή το φαράγγι, το χωριό και το σπίτι του ασθενούς αντίστοιχα. Εξαιτίας της φύσης και της χωρικής ευρύτητας του παιχνιδιού απαιτείται η χρήση του σχολείου κάποια μέρα που δεν λειτουργεί, όπως για παράδειγμα το Σάββατο. Τα μέσα υλοποίησης είναι το tablet με δυνατότητα σύνδεσης στο Διαδίκτυο και οι ιστοσελίδες [www.qrstuff.com](http://www.qrstuff.com) και kahoot.

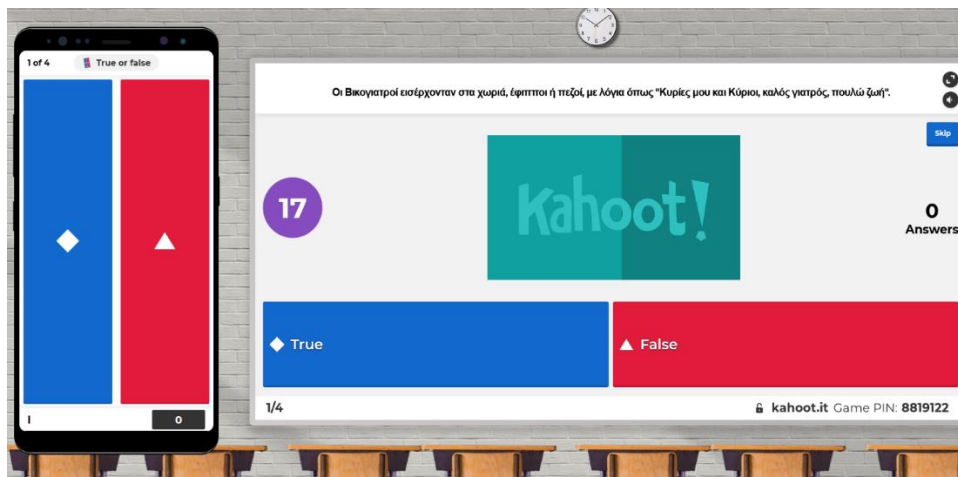
Σε αυτά τα ψηφιακά παιχνίδια ο παίκτης εντοπίζει στον οριοθετημένο χώρο κάποιο στοιχείο που κάθε φορά τον οδηγεί στο επόμενο έως ότου καταλήξει στην εύρεση του χαμένου θησαυρού. Στο παρόν παιχνίδι γίνεται επιπλέον χρήση τεχνολογικών μέσων με σκοπό την ενίσχυση της εμπειρίας των συμμετεχόντων/ουσών. Κάθε ομάδα, εκτός του καθιερωμένου σημειωματάρου, εξοπλίζεται και με μία φορητή ηλεκτρονική συσκευή (tablet). Σε αυτό το σημείο κάθε μαθητής/τρια αναλαμβάνει καθήκοντα ανάλογα με τον ρόλο του. Ο/η Κινηματογραφιστής/ρια χειρίζεται το tablet και αντιμετωπίζει τυχόν προβλήματα που θα προκύψουν. Ο/η Βικογιατρός θα ασχοληθεί περισσότερο με την αναγνώριση των βοτάνων και την εύρεση της συνταγής, καθώς και με τις ερωτήσεις που σχετίζονται με τους Βικογιατρούς. Ο/η Λαογράφος θα επικεντρωθεί στις ερωτήσεις σχετικά με τον μαγικό λόγο και τη συγχρονία και διαχρονία των πρακτικών που σχετίζονται με τα θεραπευτικά βότανα. Τέλος, ο/η Ανιχνευτής/ρια θα προσπαθεί να εντοπίσει τα στοιχεία μέσα στον χώρο. Σημειωτέον ότι ο κάθε ρόλος δεν απομονώνει τον/την κάθε παίκτη/ρια από τις υπόλοιπες ομάδες του παιχνιδιού. Στις απαντήσεις των ερωτήσεων όλοι/ες οι παίκτες/ριες μπορούν να συμμετέχουν.

## Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού

Τα σημεία που προσφέρουν πληροφορίες στους παίκτες περιέχουν ένα QR code, το οποίο μεταφράζεται ως κωδικός άμεσης απόκρισης (quick response code). Για τη δημιουργία αυτών των κωδικών επιλέχθηκε η ιστοσελίδα [www.qrstuff.com](http://www.qrstuff.com), λόγω της εύκολης πρόσβασης, της απουσίας κόστους και των εύκολων και ευδιάκριτων βημάτων κατασκευής των κωδικών. Κάθε κωδικός συνδέεται με την ιστοσελίδα του kahoot. Αυτό είναι ένα παιχνίδι ερωτήσεων, αρκετά εύκολο στην κατασκευή του από τον/την εκπαιδευτικό, χωρίς την απαίτηση ιδιαίτερων τεχνολογικών δεξιοτήτων. Σε αυτήν την ιστοσελίδα έχει δημιουργηθεί ένα θεματικό κουίζ για κάθε κωδικό, που αποτελείται από 3-4 ερωτήσεις. Στην Εικόνα 3 φαίνεται η πρώτη ερώτηση ενός από τα κουίζ, το οποίο σχετίζεται με τους Βικογιατρούς, σε περιβάλλον διαμόρφωσης, ενώ στην Εικόνα 4 παρατηρούμε την ίδια ερώτηση, που εμφανίζεται μόλις η ομάδα σαρώσει τον κωδικό. Ο τύπος ερώτησης είναι Σωστό-Λάθος, ενώ προσφέρεται ακόμη και ο τύπος της πολλαπλής επιλογής.



Εικόνα 3. Περιβάλλον επεξεργασίας



Εικόνα 4. Πρώτη ερώτηση κουίζ

Σε διάφορα σημεία του προαύλιου χώρου, στην αίθουσα εκδηλώσεων καθώς και σε μία τάξη θα υπάρχουν αναρτημένοι οι QR codes ώστε οι ομάδες να τους σαρώσουν, να απαντήσουν στις ερωτήσεις και να λάβουν βαθμολογία. Πάνω από κάθε τέτοιο κωδικό θα εντοπίζεται και ένα κείμενο, το οποίο θα περιλαμβάνει τη συνέχεια της ιστορίας καθώς και ένα στοιχείο που βοηθάει την εκάστοτε ομάδα να εντοπίσει τον επόμενο κωδικό στον χώρο.

Περνώντας στην ίδια την ιστορία, το κείμενο που διαβάσει η κάθε ομάδα, πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, είναι το παρακάτω:

«Ένα μήνυμα έφτασε για σας από ένα χωριό του Ζαγορίου. Μία οικογένεια χρειάζεται την άμεση φροντίδα σας καθώς ο πατέρας είναι βαριά άρρωστος στο κρεβάτι. Σκοπός είναι να βρείτε σε ποιο σπίτι μένει, τι έχει και πως θα μπορέσετε να τον γιατρέψετε. Βιαστείτε όμως γιατί η νύχτα πέφτει και ο ουρανός φαίνεται βαρύς.

Προσοχή! Θα πάτε κατευθείαν στο χωριό ή μήπως θα κάνετε μια στάση κάπου αλλού πρώτα; Ποια ήταν η πρώτη και κύρια μέριμνα των Βικογιατρών;»

Το κείμενο εμφανίζει τον σκοπό της περιπέτειας που πρόκειται να ξεκινήσει. Η ομάδα πρέπει να συλλέξει τα βότανα, να δοκιμάσει τις γνώσεις της και στο τέλος να εντοπίσει τον ασθενή και να τον θεραπεύσει. Σε αυτό το σημείο ο εκπαιδευτικός θα τονίσει ότι, προκειμένου να θεωρηθεί επιτυχής η επίσκεψη στο κάθε σημείο, πρέπει το όνομα της κάθε ομάδας να βρίσκεται στην κατάταξη του κουίζ, δηλαδή να έχουν απαντηθεί όλες οι ερωτήσεις.

Το κείμενο, λοιπόν, υποδεικνύει την ανάγκη εύρεσης της «χαράδρας», δηλαδή του προαυλίου, ώστε να συλλέξουν τα κατάλληλα βότανα. Ο πρώτος QR code βρίσκεται σε ένα βότανο και συνοδεύεται από το παρακάτω μήνυμα: «Το χωριό χρειάζεται τη βοήθειά σας και εσείς βρίσκεστε ήδη στο φαράγγι του Βίκου για να προμηθευτείτε με τα κατάλληλα βότανα. Σε αυτό το σημείο συλλέξατε βάλσαμο. Συνεχίστε τη συλλογή.» Το κείμενο αυτό μπορεί να χωριστεί νοητά σε δύο μέρη. Στο πρώτο παρουσιάζεται η συνέχεια της ιστορίας ενώ στο δεύτερο προσφέρεται το στοιχείο που θα βοηθήσει στη συνέχεια της διαδρομής. Εδώ, συγκεκριμένα, οι ομάδες παροτρύνονται να παραμείνουν στο φαράγγι και να μαζέψουν και άλλα βότανα. Σε κάθε σημείο το κουίζ έχει διαμορφωθεί θεματικά, όπως θα αναφερθεί παρακάτω.

Εκτός από την συγκεκριμένη ερώτηση, για την παρούσα ενδεικτική δραστηριότητα έχουν συνταχθεί άλλα τέσσερα σημεία, ώστε να χρησιμοποιηθούν ως κορμός από τον/την εκπαιδευτικό, ο/η οποίος/α θα εμπλουτίσει με όποιο τρόπο θέλει την ιστορία. Αυτά είναι:

- «Συνεχίζετε τη συλλογή. Με ποιο τρόπο οι εμπειρικοί γιατροί συνέλεξαν τα βότανα; Σε αυτό το σημείο συλλέξατε μελισσόχορτο. Έχετε όσα χρειάζεστε. Πρέπει να είστε το συντομότερο δυνατό στην πλατεία του χωριού όπου γίνονται οι εκδηλώσεις και τα πανηγύρια.»
- «Φτάσατε στην πλατεία και η βροχή είναι έντονη. Πρέπει να εντοπίσετε το σπίτι. Αρχίζετε να έχετε κάποιες αμφιβολίες για τις θεραπευτικές σας συνταγές. Πώς μπορείτε να ενισχύσετε τη θεραπευτική τους δύναμη; Μόλις απαντήσετε ψάξτε για κάποιον ντόπιο.»
- «Ο ντόπιος ρωτάει ποιοι είστε και τι θέλετε. Είναι δυνατόν να μην σας γνωρίζει; Με ποιον τρόπο έκαναν οι Βικογιατροί την είσοδό τους στα χωριά;»
- «Η πόρτα άνοιξε και η γυναίκα ζητάει απελπισμένη τη βοήθειά σας. Θεραπεύετε τον ασθενή και ηρεμείτε τη σύζυγό του. Κοιτώντας μέσα στο δωμάτιο βλέπετε ένα βαζάκι με ρίγανη.»

Η πρώτη σχετίζεται με το προαύλιο, οι επόμενες δύο με την αίθουσα εκδηλώσεων, ενώ η τελευταία με την αίθουσα διδασκαλίας. Ο/η εκπαιδευτικός έχει την ευχέρεια να προσθέσει κωδικούς σε σημεία του χώρου ώστε να δημιουργήσει μία ολοκληρωμένη ιστορία. Μόλις η ομάδα απαντήσει στο τελευταίο κουίζ και σώσει τον ασθενή, ο χρόνος σταματάει και προετοιμάζεται η επόμενη ομάδα. Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να συμμετέχει ενεργά έχοντας το ρόλο του χωρικού μέσα στο παιχνίδι ώστε να προσφέρει βοήθεια στις ομάδες και να προσδώσει περισσότερη διάδραση.

Σχετικά με τη σύνταξη των ερωτήσεων και την τοποθέτησή τους στον χώρο, προτείνουμε τον παρακάτω διαμοιρασμό θεματικών:

- Στο φαράγγι του Βίκου (προαύλιος χώρος) οι ερωτήσεις μπορούν να σχετίζονται με τα βότανα και τα διάφορα χαρακτηριστικά τους. Σε αυτό το σημείο τα κουίζ, που κατασκευάσαμε ως προτεινόμενα, ονομάζονται «Βότανα» και «Συλλογή» και περιλαμβάνουν τρεις ερωτήσεις το καθένα.
- Στο χωριό (αίθουσα εκδηλώσεων) μπορεί να κυριαρχεί ο μαγικός λόγος και ορισμένες γενικότερες πληροφορίες για τους Βικογιατρούς (π.χ. με ποιον τρόπο εισέρχονταν στα χωριά,

πώς μετέδιδαν τις γνώσεις τους κ.ά.). Τα προτεινόμενα κουίζ ονομάζονται «Γητειές» (τρεις ερωτήσεις) και «Βικογιατροί» (τέσσερις ερωτήσεις).

- Στο σπίτι του ασθενούς (αίθουσα διδασκαλίας) μπορεί να υπάρχουν ερωτήσεις σχετικά με τα γιατροσόφια, τη σύγχρονη χρήση των βοτάνων (π.χ. αν αποτελούν τη βάση για τα σύγχρονα συμβατικά φάρμακα), τη διαπολιτισμικότητα (π.χ. αν για τους ιθαγενείς της Αμερικής η συλλογή βοτάνων συνδέεται με την κοινωνική δραστηριότητα) και ειδικότερες πληροφορίες για τους Βικογιατρούς (π.χ. με ποιον τρόπο αμείβονταν κ.ά.). Το προτεινόμενο κουίζ ονομάζεται «Σύγχρονα και διαπολιτισμικότητα» (τρεις ερωτήσεις).

Συμπερασματικά, η κατασκευή ενός εκπαιδευτικού πολιτιστικού περιπάτου μπορεί να αποτελέσει ερέθισμα κινητοποίησης των μαθητών/τριών σχετικά με τον τόπο διαμονής-ή και καταγωγής τους, συμβάλλοντας στην τοπογνωσία και στην καλλιέργεια της τοπικής πολιτιστικής ταυτότητας (Βαλασιάδης, 2022). Με τη χρήση Νέων Τεχνολογιών, επιδιώκεται, κατά συνέπεια, η διαφύλαξη και δημιουργική ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς από τους/τις ίδιους/ες τους μαθητές/τριες. Παράλληλα, μέσω του παιχνιδιού προσομοίωσης καταστάσεων (Βαλασιάδης, κ.ά. 2017, σ. 1026-1033), καλούνται να εμπλακούν σε συνθήκες που προωθούν τη βαθύτερη κατανόηση γνώσεων, στάσεων και συμπεριφορών προς τη φύση και τον άνθρωπο και με παιγνιώδη τρόπο να βιώσουν τη σύμπλευση παρελθόντος και παρόντος.

## Βιβλιογραφία

- Αλεξιάδης, Μ. (2011). Σκέψεις και προτάσεις για τη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού στη μέση εκπαίδευση. *Φιλολογική*, 116, 32-39.
- Βαλασιάδης, Ε., Κατσαδώρας, Γ., Κακάμπουρα, Ρ., & Φωκίδης, Ε., (2017). Λαϊκός Πολιτισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Στο Φ. Γούσιας (επιμ.), *Πρακτικά 4ου Συνεδρίου «Νέος Παιδαγωγός»*, (Αθήνα, 1-2 Απριλίου 2017), 1026-1033.
- Βαλασιάδης, Ε. (2022). *Λαϊκός πολιτισμός, ψηφιακό παιχνίδι και η συμβολή τους στην ενίσχυση της τοπικής συνείδησης των μαθητών Δημοτικού του Δήμου Γαλατσίου*, διδακτορική διατριβή, ΠΤΔΕ/ Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Κακάμπουρα, Ρ. (2005α). Πολιτισμική ταυτότητα και Οικογένεια: Διαγενεακές προσεγγίσεις στη σχολική πράξη, *Κριτική Επιστήμη και Εκπαίδευση*, 2 σ. 29-42.
- Κακάμπουρα, Ρ. (2016), Βιογραφική/Βιοματική μέθοδος διδασκαλίας: ερευνώντας την οικογενειακή ιστορία στη σχολική πράξη. Στο Φ. Πολίτης, Ι. Φουρίδης & Σ. Χανδόλιας (επιμ.) *Πρακτικά 1ου Πανελληνίου Συνεδρίου, Ζητήματα Θεωρίας και πράξης στην εκπαίδευση: σύγχρονες τάσεις και κατευθύνσεις*, 284-293, Σύλλογος Εκπαιδευτικών Π.Ε. Λακωνικής.
- Κακάμπουρα, Ρ. (2021). Συγκριτική λαογραφία και διαπολιτισμική εκπαίδευση: η συμβολή του έργου του Βάλτερ Πούχνερ. Στο Ι. Βιβιλάκης (επιμ.) *Κατάσταση και προοπτικές της Λαογραφίας σήμερα*, (σ.63-77), Εκδόσεις Αρμός.
- Κακάμπουρα-Τίλη, Ρ. (2001). Σχέδια Διδασκαλίας, στο: *Διαθεματικό Εκπαιδευτικό Υλικό για την Ευέλικτη Ζώνη. Α΄-Β΄ τάξεις του Δημοτικού Σχολείου, Αισθητική Αγωγή-Διδασκαλία της Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας-Ενδυμασία-Λαϊκός Πολιτισμός*, (σσ. 57-76). Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων / Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, και στο *Διαθεματικό Εκπαιδευτικό Υλικό για την Ευέλικτη Ζώνη. Γ΄-Δ΄ τάξεις του Δημοτικού Σχολείου, Λαϊκός Πολιτισμός-Αφύπνιση στη διαφορετικότητα των Γλωσσών και των Πολιτισμών*, τεύχος Α΄, (σσ. 5-38.). Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων / Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Κακάμπουρα-Τίλη, Ρ. (2005β). Ο λαϊκός πολιτισμός ως πεδίο διαπολιτισμικής εκπαίδευσης-Μια διδακτική πρόταση. Στο Α. Τριλιανός & Ι. Καραμηνάς (επιμ.), *Πρακτικά Ε΄ Πανελληνίου Συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή «Μάθηση και Διδασκαλία στην Κοινωνία της Γνώσης»*, τόμος Β΄, 267-274. Π.Τ.Δ.Ε., Παν. Αθηνών/Κ.Ε.ΕΠ.ΕΚ.
- Κακάμπουρα, Ρ., & Κασσαβέτη, Ο. Ε. (2018). *Οπτική Εθνογραφία και Εκπαίδευση: Θεωρητικές προσεγγίσεις και διδακτικές προτάσεις*. Πεδίο.

- Καπανιάρης, Α. (2020). *Ψηφιακή Λαογραφία & Εκπαίδευση, Εμπλουτισμένα Μέσα και Καινοτόμες Προσεγγίσεις στη Διδακτική του Λαϊκού Πολιτισμού*. Πεδίο.
- Καραμανές, Ε. (2018). Βότανα στην λαϊκή θεραπευτική: λαογραφική έρευνα και τεκμηρίωση της πολιτισμικής διάστασης των φαρμακευτικών και αρωματικών φυτών. Στο Κ. Χρυσού-Καρατζά (επιμ.), *Πρακτικά Πανελληνίου Επιστημονικού Συνεδρίου «Λαϊκή Ιατρική και Ιατρική Επιστήμη Σχέσεις Αμφίδρομες»*, 443-462. Κέντρον Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών, Ιστορικό Παλαιογραφικό Αρχείο της Εθνικής Τραπέζης .
- Κατσαδώρας, Γ., & Νουνανάκη Α. (2021). Η εικόνα των Ποντίων στην ψηφιακή λαογραφία: Η περίπτωση των μιμίδων (memes). Στο Μ. Γ. Βαρβούνης, Ρ. Κακάμπουρα & Μ. Ευσταθιάδου (επιμ.) *Λαϊκή Παράδοση του Πόντου: από το Παρελθόν στο Παρόν. Πρακτικά Διεθνούς Επιστημονικού Συνεδρίου Λαογραφίας*, 389-432. Αρχαίον Πόντου, Τόμος 61.
- Λαζαρίδης, Κ. Π. (1986). *Βοτανικά Λαογραφικά Στοιχεία: Απ' τη χλωρίδα του χωριού μου Κουκουλίου Ζαγορίου και της Χαράδρας του Βίκου (Α')*. Γιάννινα.
- Μερακλής, Μ. Γ. (2011). *Ελληνική Λαογραφία: κοινωνική συγκρότηση, ήθη και έθιμα, λαϊκή τέχνη*. Καρδαμίτσα.
- Πολίτης Ν. Γ. (1904). *Παραδόσεις*, τ. Α' και Β'. Βιβλιοθήκη Μαρασλή.
- Πολίτης, Ν. Γ. (2013). *Οι παραδόσεις του ελληνικού λαού (τόμος Α')* (Ειδική έκδοση για την εφημερίδα Τα Νέα). Τα Νέα.
- Στάρα, Κ. (2017). Τα ιερά δάση του Ζαγορίου και της Κόνιτσας στο εθνικό ευρετήριο της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της UNESCO. Στα *Πρακτικά 18<sup>ου</sup> Πανελληνίου Δασολογικού Συνεδρίου & International Workshop «100 χρόνια δασολογίας (1917-2017): Η ελληνική δασοπονία μπροστά σε σημαντικές προκλήσεις»*, 484-491. Ελληνική Δασολογική Εταιρεία.
- Φουλίδη, Ξ. (2015). *Νέοι ορίζοντες στις ελληνικές λαογραφικές σπουδές: Το Διαδίκτυο ως πεδίο παραγωγής, διάδοσης και εκπαιδευτικής αξιοποίησης του Λαϊκού Πολιτισμού*. Διδακτορική Διατριβή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού.
- Blank, T. J. (2009). Toward a Conceptual Framework for the Study of Folklore and the Internet. In T. J. Blank (Ed.), *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*, 1-20. Utah State University Press.
- Bronner, S. J. (2009). Digitizing and Virtualizing Folklore. In T. J. Blank (Ed.), *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*, 21-66. Utah State University Press.
- Grosbeck, G. (2009). To Use or Not to Use Web 2.0 in Higher Education? *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 1(1):478-482.
- Kakampoura, R., Katsadoros, G., Nounanaki, A., & Kolokythas, D. (2017). Educational Activities Concerning Folk/Popular Culture in Greek Primary School Websites. *European Scientific Journal, ESJ*, 13(10), 246-262.
- McNeill, L. S. (2009). The End of the Internet: A Folk Response to the Provision of Infinite Choice. In T.J. Blank (Ed.), *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*, 80-97. Utah State University Press.
- Stavrou, P. E. (2015). Determining the Cultural Identity of a Child through Folk Literature. *American Journal of Educational Research*, 3(4), 527-534.
- Valasiadis, E., Katsadoros, G., Kakampoura, R., & Fokides, M., (2017). Project 'Topognosia': Strengthening Local Identity through Digital Games in Education. In L. Morris & C. Tsolakidis (eds), *Proceedings of International Conference on Information Communication Technologies in Education 2017*, Rhodes, Greece, 260-270.



## **Διδάσκοντας τοπική ιστορία, πολιτισμό, παραδόσεις και έθιμα με τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών. Προκαταρκτικά αποτελέσματα από μία μελέτη περίπτωσης στο νησί της Νισύρου**

*Άννα Χαρτοφύλη, Εμμανουήλ Φωκίδης*

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

[annacharto@yahoo.gr](mailto:annacharto@yahoo.gr), [fokides@aegean.gr](mailto:fokides@aegean.gr)

### **Περίληψη**

Στις μεταμοντέρνες και πολυπολιτισμικές κοινωνίες, η αίσθηση της ταυτότητας των ατόμων αμφισβητείται, ειδικά σε έθνη που προσπαθούν να επιτύχουν μια ισορροπία μεταξύ παρελθόντος και μοντερνισμού. Ο σύγχρονος τρόπος ζωής φαίνεται να έχει απομακρύνει τα άτομα από τον λαϊκό πολιτισμό, προκαλώντας αποσταθεροποιητικά αποτελέσματα στην κοινωνία και επηρεάζοντας την κοινωνικο-συναισθηματική ανάπτυξη των εφήβων. Παράλληλα, η τεχνολογική πρόοδος, με εφευρέσεις όπως ο υπολογιστής και το Διαδίκτυο, ανέτρεψε τις προϋπάρχουσες κοινωνικές δομές. Σε αυτό το πλαίσιο, σκοπός της παρούσας εργασίας, η οποία αποτελεί μέρος ενός ευρύτερου ερευνητικού έργου, είναι να διερευνήσει τη συμβολή των ψηφιακών παιχνιδιών στη δημιουργία της πολιτισμικής ταυτότητας των εφήβων. Για τη διεξαγωγή της έρευνας, σχεδιάστηκαν και υλοποιήθηκαν εκπαιδευτικές παρεμβάσεις με τη χρήση εντύπου, επιτραπέζιου και ψηφιακού παιχνιδιού. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε στο Γυμνάσιο-Λύκειο Νισύρου στα τέλη του 2018 και συνολικά συμμετείχαν 30 μαθητές. Από τα αποτελέσματα της έρευνας, προκύπτει ότι οι μαθητές πέτυχαν καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα και η διατηρησιμότητα των γνώσεων ήταν καλύτερη όταν χρησιμοποίησαν το ψηφιακό παιχνίδι, σε σχέση με τα άλλα εργαλεία. Ακόμη, οι μαθητές ήταν περισσότερο παρακινημένοι να μάθουν και διασκέδασαν περισσότερο με τη χρήση του ψηφιακού παιχνιδιού.

**Λέξεις-κλειδιά:** μαθητές Γυμνασίου, παράδοση, πολιτισμός, τοπική ιστορία, ψηφιακά παιχνίδια

### **Abstract**

In postmodern and multicultural societies, the sense of identity of individuals is questioned, especially in nations that are trying to strike a balance between the past and modernism. The modern way of life seems to have distanced individuals from popular culture, causing destabilizing effects on society and affecting the socio-emotional development of adolescents. At the same time, technological progress, with inventions such as the computer and the Internet, has overturned pre-existing social structures. In this context, the purpose of this paper, which is part of a wider research project, is to explore the contribution of digital games to the development of the cultural identity of adolescents. For that matter, educational interventions were designed and implemented using printed material, as well as board and digital games. The study was conducted at the Nisyros High School at the end of 2018 and a total of 30 students participated. The results indicated that students achieved better learning outcomes and the sustainability of knowledge was better when using digital games, compared to the other tools. Moreover, the participating students were more motivated to learn and had more fun when using the digital games.

**Keywords:** culture, digital educational games, local history, secondary school students, tradition



## Εισαγωγή

Ο όρος «ταυτότητα» είναι μια πολυδιάστατη έννοια που περιγράφει τις αντιλήψεις των ανθρώπων για το ποιοι είναι, τι είδους άνθρωποι είναι και πώς αλληλεπιδρούν με τους άλλους (Abrams & Hogg, 2006). Η ταυτότητα περιλαμβάνει την προσωπικότητα, τις πεποιθήσεις και τις ιδιότητες ενός ατόμου ή μιας ομάδας (Leary & Tangney, 2011), επιτρέποντας συναισθήματα όπως η μοναδικότητα, η συνέπεια και αυτό του «ανήκειν» (Waterman, 1984). Υπάρχουν πολλές μορφές ταυτότητας, με κάποιες από αυτές να συνδέονται με τον τόπο όπου ζει κάποιος (εθνική, περιφερειακή, αστική και τοπική). Η αστική και τοπική ταυτότητα απαντούν στην ερώτηση «πού ζω;» αντί για το «πού ανήκω;» (Paasi, 2003). Από την άλλη, η πολιτισμική ταυτότητα περιλαμβάνει την ιστορία, τον πολιτισμό, τις παραδόσεις και τις πρακτικές που ακολουθεί μια ομάδα ανθρώπων σε μια συγκεκριμένη περιοχή. Και οι δύο μορφές είναι ισχυρότερες (ή ήταν ισχυρότερες) στα άτομα που ζουν σε αγροτικές και απόκεντρες περιοχές.

Στις μεταμοντέρνες, πολυπολιτισμικές και με γρήγορους ρυθμούς ζωής κοινωνίες, η αίσθηση της ταυτότητας των ατόμων τίθεται υπό αμφισβήτηση. Στην πραγματικότητα, μεγάλες ομάδες πολιτών επηρεάζονται, ειδικά σε έθνη που προσπαθούν να επιτύχουν ισορροπία μεταξύ του παρελθόντος και του μεταμοντερνισμού (Valasiadis et al., 2017). Από παιδαγωγική και ψυχολογική άποψη, αυτό το συνεχώς μεταβαλλόμενο και μάλλον ασταθές μεταμοντέρνο περιβάλλον έχει αρνητικό αντίκτυπο στη διαμόρφωση της ταυτότητας των εφήβων. Αναγκάζονται να επαναπροσδιορίζουν συνεχώς τις ακόμα μη ανεπτυγμένες ταυτότητές τους, βρίσκονται σε σύγχυση και βιώνουν εσωτερικές συγκρούσεις (Bendle, 2002). Από την άλλη, ο πολιτισμός θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως βάση για τη δημιουργία σταθερών ταυτοτήτων, καθώς δημιουργεί την αίσθηση ότι κάποιος ανήκει κάπου και που μπορεί να συγχωνευθεί με μια σειρά αλληλεπικαλυπτόμενων στοιχείων όπως το φύλο, η σεξουαλικότητα, η θρησκεία, η φυλή και η εθνικότητα (Tomlinson, 2003).

Έχοντας κατά νου τα παραπάνω, υλοποιήθηκε ένα πιλοτικό πρόγραμμα με στόχο να εξετάσει κατά πόσον η τεχνολογία, που είναι κυρίαρχο στοιχείο της εποχής, και, συγκεκριμένα, τα ψηφιακά παιχνίδια, μπορούν να βοηθήσουν τους εφήβους που ζουν σε αγροτικές ή απομακρυσμένες περιοχές να σχηματίσουν ισχυρές τοπικές ταυτότητες. Για το λόγο αυτό επιλέχθηκε το νησί της Νισύρου, το οποίο είναι μια μικρή κοινότητα, σχετικά απομονωμένη, επηρεασμένη τόσο από τον τουρισμό όσο και από την αστυφιλία. Λεπτομέρειες για το πρόγραμμα αναλύονται στις ενότητες που ακολουθούν.

## Λαϊκός πολιτισμός και τοπική ιστορία

Ο λαϊκός πολιτισμός έχει κατηγοριοποιηθεί σε δύο είδη, αυτού της πόλης και αυτού της υπαίθρου (Μερακλής, 1986). Συνήθως, ο όρος, αναφέρεται κάτω από τον ευρύτερο όρο «παράδοση» που είναι παράγωγο του ρήματος «παραδίδωμι», που σημαίνει παραδίνω/εμπιστεύομαι στα χέρια κάποιου. Δηλαδή, η παράδοση είναι μια διαδικασία μεταβίβασης, μετάδοσης εθίμων, γνώσεων ή ηθών από τη μια γενιά στην άλλη κι έτσι διαιωνίζονται. Ο λαϊκός πολιτισμός περιλαμβάνει όλα τα στοιχεία που συγκροτούν την παράδοση του λαού, δηλαδή όσα καταξιώθηκαν στη συνείδησή του με το πέρασμα των χρόνων. Περικλείει τον τρόπο καθημερινής ζωής, την τέχνη, τους ηθικούς κανόνες, τη γαστρονομία, τα έθιμα και γενικότερα τον τρόπο και τη στάση ζωής, την ψυχαγωγία, τις αξίες, τις ασχολίες και τις συνήθειες των ανθρώπων. Όλα αυτά συνιστούν την πολιτιστική κληρονομιά, συμβάλλοντας στην έκφραση της πολιτισμικής ταυτότητας ενός λαού (Μερακλής, 2001). Ένας αντιπροσωπευτικός, σύντομος και περιεκτικός ορισμός του λαϊκού πολιτισμού είναι ότι κληρονομούμε από τις προηγούμενες σε βάθος χρόνου γενιές αλλά και προσαρμοσμένο σύμφωνα με τις συνθήκες και ανάγκες του σύγχρονου κόσμου (Κατσαδώρας, 2013). Μία ερώτηση που προκύπτει από τους παραπάνω ορισμούς, είναι πώς θα βοηθήσουμε τα άτομα, ειδικά τους νεότερους, να αναπτύξουν μια πολιτισμική ταυτότητα, για την οποία θα είναι υπερήφανοι και η οποία θα συμβαδίζει πλήρως με τις σύγχρονες ανάγκες.

Γνώση του λαϊκού πολιτισμού, σημαίνει και γνώση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών του τόπου. Μόνο αν κάποιος γνωρίζει την τοπική του ιστορία, θα μπορέσει να διατηρήσει την ταυτότητά του (Κονταξή, 2016). Επομένως, μία λύση είναι να διδαχθούν οι νέοι για την τοπική πολιτισμική κληρονομιά και ιστορία τους. Τόσο η κληρονομιά, όσο και η ιστορία, επηρεάζουν έντονα τον σχηματισμό της πολιτισμικής ταυτότητας, καθώς συμβολίζουν τη χωροχρονική συνέχεια μιας περιοχής, με την οποία οι κάτοικοι μπορούν να συνδέονται συναισθηματικά (Riukulehto, 2015), να αισθάνονται ότι ανήκουν σε αυτή και να αυξάνουν το αίσθημα της κοινωνικής εμπιστοσύνης (Stefaniak et al., 2017).

Όσον αφορά την τοπική ιστορία, μέχρι το δεύτερο μισό του προηγούμενου αιώνα, αντιμετωπιζόταν ως ένα ασήμαντο υποσύνολο της ακαδημαϊκής ιστορίας, με αποτέλεσμα να μη λαμβάνει την προσοχή που της άξιζε από την επιστημονική κοινότητα. Μία άποψη, που κερδίζει σταθερά έδαφος και την υιοθετούν όλο και περισσότεροι ερευνητές σήμερα, είναι ότι αντικείμενο της τοπικής ιστορίας, αποτελούν οι ζωές, οι ενέργειες των καθημερινών ανθρώπων και η συνεισφορά τους σε μια περιοχή (Tosh, 2010). Επίσης, η μελέτη των αξιών, των εθίμων και των παραδόσεων μπορεί να θεωρηθεί πτυχή της τοπικής ιστορίας, ευαισθητοποιώντας το άτομο για την πολιτισμική του ταυτότητα (Dichter, 2015) και την τοπική του ενσυναίσθηση (Perrotta & Bohan, 2017). Τέλος, οι κοινωνικές συνεισφορές των ντόπιων είναι αξιοσημείωτες στο πλαίσιο της τοπικής ιστορίας, καθώς έχουν τοπικό και όχι εθνικό χαρακτήρα (de Kraker, 2017). Έτσι, είναι προφανές ότι η τοπική ιστορία αφενός, δεν είναι μόνο η επίσημη ιστορία, καθώς περιλαμβάνει στοιχεία που ενδεχομένως δεν παρουσιάζουν ενδιαφέρον σε ευρύτερη κλίμακα (π.χ. έθιμα, παραδόσεις, πολιτισμός), αλλά είναι οπωσδήποτε σημαντικά σε τοπική κλίμακα και αφετέρου είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τον λαϊκό πολιτισμό και την πολιτισμική ταυτότητα του ατόμου.

### Πολιτισμική ταυτότητα στη σύγχρονη εποχή

Σε γενικές γραμμές, η πολιτισμική ταυτότητα ενός ατόμου βρίσκεται σε κίνδυνο, λόγω του σύγχρονου τρόπου ζωής, του καταναλωτισμού και της παγκοσμιοποίησης. Ενώ τα όρια μεταξύ των πολιτισμών ήταν μεγάλα στο παρελθόν, έχουν μειωθεί, ειδικά στις αστικές περιοχές λόγω της ποικιλομορφίας του πληθυσμού και της πολυπολιτισμικότητας. Αυτό, είχε ως αποτέλεσμα τη μετατόπιση της βάσης της κοινωνικής ενότητας στην τοπική συνοχή και την τοπική ταυτότητα. Στην πραγματικότητα, ορισμένοι ισχυρίστηκαν ότι η διατήρηση της πολιτισμικής ταυτότητας πρέπει να αποφευχθεί, καθώς διαιρεί τις κοινωνίες και ότι πρέπει να αντικατασταθεί από τον κοσμοπολιτισμό, ο οποίος παρέχει μεγαλύτερη αίσθηση κοινής ιθαγένειας (Gans, 2003). Τα κράτη, ενδέχεται επίσης να ενδιαφέρονται για τη διαμόρφωση ή την τροποποίηση των πολιτισμικών ταυτοτήτων (Brown, 2001). Κάτι τέτοιο, μπορούν να το κάνουν παρέχοντας ή επιβάλλοντας ένα πλαίσιο για την πολιτισμική ταυτότητα, εισάγοντας μια εξωτερική πολιτισμική πραγματικότητα ή επηρεάζοντας την εσωτερική πολιτισμική πραγματικότητα των ατόμων.

Σχετικά με τους σύγχρονους μαθητές, φαίνεται να υποδέχονται τα μηνύματα του περιβάλλοντός τους με απαξίωση επειδή βρίσκουν βαρετό ή ξεπερασμένο τον τρόπο που τους παρέχονται οι πληροφορίες και η γενικότερη στάση τους παραπέμπει σε κρίση ταυτότητας. Η κρίση αυτή, στη δίνη της οποίας οι νέοι αποστασιοποιούνται από το υφιστάμενο πολιτισμικό πλαίσιο, θα ήταν απλοϊκό να θεωρηθεί ότι οφείλεται αποκλειστικά στην καλή τους σχέση με την τεχνολογία. Πρόκειται για ένα πολυδιάστατο φαινόμενο, που επηρεάζεται από παράγοντες όπως η διαπαιδαγώγηση στο σχολείο και την οικογένεια, η επαναστατική διάθεση που συνοδεύει την εφηβεία, αλλά και από μετανεωτερικά δεδομένα, όπως η αβεβαιότητα που γεννά ο μετασχηματισμός του κοινωνικοοικονομικού συστήματος. Κυρίως όμως, συνδέεται με τη δέσμη αξιών που εμπεριέχει η κουλτούρα της παγκοσμιοποίησης, η οποία, κυριαρχώντας πάνω στις νέες μορφές επικοινωνίας και ψυχαγωγίας, εκπέμπει προς τους χρήστες μια συγκεκριμένη αισθητική και ένα σύνολο πεποιθήσεων, στο οποίο δεσπόζουσα θέση κατέχουν ο ατομικισμός, η παθητικότητα και η συναισθηματική αδράνεια απέναντι στις εκκλήσεις του συνόλου (Βαλασιάδης κ.ά., 2017).

Σε ένα τεχνο-κοινωνικό πλαίσιο, πολλοί προτιμούν να ακολουθούν, να μιμούνται τα κοινωνικά πρότυπα που παρουσιάζονται από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης, αντί να αντλούν γνώσεις από παραδοσιακά δίκτυα (π.χ. πολιτιστικές ομάδες). Οι νέοι σχηματίζουν επίσης μια εικονική κουλτούρα, η οποία αποτελείται από κανόνες και συμπεριφορές που σχετίζονται με τον διαδικτυακό κόσμο, ο οποίος ξεπερνά τα όρια των εθνών και των τοπικών πολιτισμών. Από αυτή την άποψη, το Διαδίκτυο και τα ψηφιακά μέσα λειτουργούν ως τεράστια «εργαστήρια ταυτότητας» που θα μπορούσαν να οδηγήσουν στην ανάπτυξη πιο σταθερών και μακροχρόνιων ταυτοτήτων (López et al., 2017).

## Ψηφιακά παιχνίδια

Με το πέρασμα στην εποχή της πληροφορίας, οι δυνατότητες που προσφέρονται για μάθηση μέσα από ψυχαγωγικές εφαρμογές, πολλαπλασιάζονται. Πολλοί συγγραφείς έχουν κατά καιρούς αναφερθεί στη σημασία του παιχνιδιού για την ψυχολογική, κοινωνική και διανοητική ανάπτυξη των παιδιών (Piaget, 2013), αλλά και για τον ίδιο τον ανθρώπινο πολιτισμό (Huizinga, 1989). Αυτό ισχύει και για τα ψηφιακά παιχνίδια, τα οποία θεωρείται ότι εμπλουτίζουν τη μαθησιακή εμπειρία καθώς προσφέρουν ένα πλαίσιο μάθησης που παραπέμπει όχι σε στενή καθοδήγηση, αλλά σε ελεύθερη επιλογή (Becker, 2005), κάτι που δικαιολογεί και το αυξημένο ενδιαφέρον για εισαγωγή ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία (Kirriemuir, 2002). Πράγματι, μεγάλο μέρος των σχετικών ερευνών αναφέρει θετικά αποτελέσματα όσον αφορά τη μάθηση, την απόλαυση των μαθητών, τα κίνητρα και τη συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία (π.χ., Fokides, 2018). Τα ψηφιακά παιχνίδια, αποτελούν ισχυρά εργαλεία (Gee, 2003· Heins, 2017), καθώς προσφέρουν πλούσιες διαδραστικές εμπειρίες, καθιστώντας τη μάθηση πιο διασκεδαστική (Thai et al., 2009) και εγγύτερη στα ενδιαφέροντα των μαθητών (Prensky, 2003). Επιπλέον, χάρη στα σύνθετα και διαδραστικά περιβάλλοντά τους, η γνώση δε μεταδίδεται απλά, αλλά προκύπτει από τον προβληματισμό και την αλληλεπίδραση με το περιβάλλον (Braghirolli et al., 2016). Επίσης, προωθείται η ανακάλυψη, καθώς οι χρήστες εμπλέκονται στην επίλυση ρεαλιστικών προβλημάτων (Gee, 2003).

Αξιοσημείωτο πλεονέκτημα των εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών είναι τα κίνητρα για μάθηση που παρέχουν καθώς και ότι ενθαρρύνουν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών στην κατάκτηση γνώσης (Gee, 2003). Οι μαθητές φαίνονται περισσότερο συγκεντρωμένοι σε μια δραστηριότητα όταν παρουσιάζεται μέσω ενός παιχνιδιού (Garris et al., 2002) και προσπαθούν περισσότερο, επηρεάζοντας θετικά τα μαθησιακά αποτελέσματα (Sandberg et al., 2011). Εξίσου ενδιαφέρον πλεονέκτημα είναι ότι τα ψηφιακά παιχνίδια παρέχουν άμεση ανατροφοδότηση, καθώς οι μαθητές βλέπουν αμέσως τα αποτελέσματα των ενεργειών τους ή αν απάντησαν σωστά σε μια ερώτηση (Prensky, 2003). Οι μαθητές ενθαρρύνονται επίσης να διερευνήσουν και να πειραματιστούν, οδηγούμενοι έτσι στην ανακάλυψη νέων εννοιών και στρατηγικών (Kirriemuir, 2002). Τέλος, οι παίκτες κάνουν λάθη, που περιορίζονται όμως στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού και δεν έχουν αρνητικές επιπτώσεις στον πραγματικό κόσμο. Έτσι, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως πηγή μάθησης (Fokides, 2018).

Ωστόσο, δεν υπάρχουν ψηφιακά παιχνίδια που στοχεύουν να διδάξουν ρητά τοπική ιστορία σε οποιαδήποτε βαθμίδα εκπαίδευσης. Από την άλλη πλευρά, υπάρχουν πολλά ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια που σχετίζονται με την πολιτισμική κληρονομιά και τη δημιουργία πολιτισμικής συνείδησης. Για παράδειγμα, το «Icuga» ενημερώνει τους παίκτες για τον ιαπωνικό πολιτισμό, το «Discover Babylon» εξετάζει τη συμβολή της αρχαίας Μεσοποταμίας στον σύγχρονο πολιτισμό και το «Parakwaga» σχετίζεται με τις φυλετικές πεποιθήσεις, τα έθιμα και τις τελετές της μειονότητας Ataya στην Ταϊβάν (Mortara et al., 2014). Σχετικά με τη διδασκαλία της επίσημης ιστορίας, τα εκπαιδευτικά παιχνίδια έχουν χρησιμοποιηθεί εκτενέστατα και οι μελέτες που εξετάζουν την επίδρασή τους στη μάθηση, αυξάνονται (McCall, 2016). Για παράδειγμα, οι Squire et al. (2008) χρησιμοποίησαν το «Civilization» σε μαθητές που ήταν αδύναμοι στο μάθημα της ιστορίας, παρατηρώντας ότι το ενδιαφέρον τους αυξήθηκε και ότι επικεντρώθηκαν στα ιστορικά ακριβή σύνολα κανόνων που περιέχονται στο παιχνίδι. Σε άλλη έρευνα, το «Making History»

χρησιμοποιήθηκε για τη διδασκαλία του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και διαπιστώθηκε ότι οι μαθητές ήταν πολύ δραστήριοι και αφοσιωμένοι στη μελέτη του θέματος (Watson et al., 2011). Υπάρχουν επίσης 3D ιστορικά παιχνίδια, όπως το «Battle of Thermopylae», στο οποίο οι παίκτες εξετάζουν το ιστορικό πλαίσιο, τη σημασία της μάχης, τους αντιπάλους, τις πολιτισμικές διαφορές και στρατηγικές τους (Christopoulos et al., 2013). Οι περισσότερες μελέτες ανέφεραν θετικά μαθησιακά αποτελέσματα, καταλήγοντας στο συμπέρασμα ότι η ιστορική συνείδηση των μαθητών μπορεί να προωθηθεί μέσω ιστορικών ψηφιακών παιχνιδιών, υποδεικνύοντας ότι υπάρχουν προοπτικές και ότι τα ψηφιακά παιχνίδια πρέπει να αξιοποιηθούν περαιτέρω (McCall, 2016· Mortara et al., 2014).

## Μέθοδος

Με βάση τα επιχειρήματα που παρουσιάστηκαν στις προηγούμενες ενότητες και την έλλειψη μελετών που εξετάζουν την επίδραση των ψηφιακών παιχνιδιών στη διδασκαλία της τοπικής ιστορίας, του πολιτισμού, των παραδόσεων και των εθίμων, η παρούσα μελέτη διερεύνησε τις ακόλουθες ερευνητικές υποθέσεις:

- ΕΥ1α και ΕΥ1β. Η χρήση ψηφιακών παιχνιδιών στη διδασκαλία της τοπικής ιστορίας, του πολιτισμού, των παραδόσεων και των εθίμων, αποφέρει καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα συγκριτικά με το έντυπο υλικό και τα επιτραπέζια παιχνίδια. Η διατήρηση της γνώσης είναι επίσης καλύτερη.
- ΕΥ2 έως ΕΥ4. Οι μαθητές θεωρούν τα ψηφιακά παιχνίδια διασκεδαστική εμπειρία (ΕΥ2), αποτελεσματικό εργαλείο για την κατάκτηση γνώσης (ΕΥ3), και ότι παρέχουν περισσότερα κίνητρα για μάθηση (ΕΥ4) συγκριτικά με το έντυπο υλικό και τα επιτραπέζια παιχνίδια.

Η Νίσυρος επιλέχθηκε ως τυπικό παράδειγμα μιας μικρής κοινότητας με πλούσια τοπική ιστορία και πολιτισμό. Ομάδα-στόχος ήταν το σύνολο των μαθητών Γυμνασίου-Λυκείου (30 άτομα). Ο ερευνητικός σχεδιασμός που επιλέχθηκε, ήταν η προσέγγιση με εξαρτημένα δείγματα με τρεις συνθήκες. Στο συγκεκριμένο είδος έρευνας, το δείγμα συμμετέχει σε όλες τις συνθήκες. Θεωρήθηκε ο πλέον κατάλληλος σχεδιασμός, καθώς οδηγεί σε αξιόπιστα αποτελέσματα, ακόμη και σε μικρά δείγματα. Τα διδακτικά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν, ήταν το έντυπο υλικό, τα επιτραπέζια και τα ψηφιακά παιχνίδια.

Καθώς δεν υπάρχει διαθέσιμο διδακτικό υλικό για την ιστορία και τον πολιτισμό της Νισύρου, χρησιμοποιήθηκαν οι επίσημες ιστοσελίδες της Εταιρείας Νισυριακών Μελετών (<http://www.nisyriakesmeletes.gr/>) και του Δήμου Νισύρου (<https://nisyros.gr/>). Λόγω των εξαρτημένων δειγμάτων, έπρεπε να επιτευχθεί η ισοδυναμία των τριών συνθηκών/εργαλείων. Αυτό γιατί τα ίδια θέματα δεν μπορούσαν να διδαχθούν στους ίδιους μαθητές χρησιμοποιώντας τρία εργαλεία. Έτσι, καταβλήθηκε προσπάθεια ώστε το διδακτικό υλικό κάθε εργαλείου να είναι ισοδύναμο ως προς το γνωστικό φορτίο και θέμα που παρουσίαζε (π.χ. ίδιο αριθμό ημερομηνιών, ονομάτων και ποσότητας). Για παράδειγμα, οι μαθητές έμαθαν για τις θερμές πηγές στους Πάλους χρησιμοποιώντας έντυπο υλικό, για τις πηγές στο Μανδράκι χρησιμοποιώντας επιτραπέζιο παιχνίδι και για τις πηγές στο Αυλάκι χρησιμοποιώντας ψηφιακό παιχνίδι. Αναλόγως, σχηματίστηκαν εννέα διδακτικές ενότητες (τρεις ανά εργαλείο). Ο Πίνακας 1 παρουσιάζει την κατανομή του υλικού σε κάθε εργαλείο.

**Πίνακας 1.** Τα μαθήματα ανά ενότητα και εργαλείο

Ενότητα	Θέμα	Εργαλείο1	Εργαλείο2	Εργαλείο3
1/4/7	Κοινότητες-περιοχές	Κοινότητα Εμπορειού	Κοινότητα Μανδρακίου	Κοινότητα Νικειών
		Παραλία Παχιά Άμμος	Παραλία Χοχλάκοι	Παραλία Αυλάκι
		Κάστρο Παντονίκης	Παλαιόκαστρο	Κάστρο Παρλέντια
	Φύση	Εκκλησία Ταξιαρχών	Εκκλησία Παναγίας	Εκκλησία Εισοδίων της Θεοτόκου
Χλωρίδα-πανίδα		Χλωρίδα-πανίδα	Χλωρίδα-πανίδα	

2/5/8	Ιστορία	Πρωτοβυζαντινή περίοδος Τουρκική κατοχή Α' φάση εκρήξεων	Μεσοβυζαντινή περίοδος Ιταλική κατοχή Β' φάση εκρήξεων	Υστεροβυζαντινή περίοδος Γερμανική κατοχή Γ' φάση εκρήξεων
	Ηφαιστειο	Θερμές πηγές Πάλων Νησίδα Γυαλί Περλίτης Ηφαιστειολογικό παρατηρητήριο	Θερμές πηγές Μανδρακίου Νησίδα Στρογγυλή Οψιδιανός Αρχαιολογικό μουσείο	Θερμές πηγές Αυλακίου Νησίδα Πυργούσα Ελαφρόπετρα Ηφαιστειολογικό μουσείο
3/6/9	Πολιτισμός-παράδοση	Σύλλογος Γνωμαγόρας	Σύλλογος Πορφυρίς	Εταιρεία Νισυριακών Μελετών
		Μύθος δημιουργίας της Νισύρου Έθιμο καλαντήρας Συνταγές/φαγητά/ποτά Ιδίωμα	Παράδοση για την Παναγία Σπηλιανή Έθιμο κούπας Συνταγές/φαγητά/ποτά Ιδίωμα	Παράδοση για τον Άγιο Θεολόγο Έθιμο φανού Συνταγές/φαγητά/ποτά Ιδίωμα

Αρχικά, δημιουργήθηκε το έντυπο υλικό και στο τέλος κάθε ενότητας συμπεριλήφθηκαν ασκήσεις/σύντομες ερωτήσεις. Στη συνέχεια, κατασκευάστηκαν τρία επιτραπέζια παιχνίδια που παίζονταν με ζάρια και κάρτες (Εικόνα 1). Κάθε παιχνίδι αποτελούνταν από ένα ταμπλό 60Χ80 εκ. (έχοντας ως φόντο το χάρτη της Νισύρου), ζάρια, πιόνια (που αντιπροσώπευαν τους παίκτες), σαράντα φύλλα με την εικόνα ενός αμυγδάλου στη μία πλευρά (τα αμύγδαλα είναι ένα τυπικό προϊόν της Νισύρου) και είκοσι φύλλα με την εικόνα ενός μπουκαλιού σουμάδας στη μία πλευρά (η σουμάδα είναι ένα αναψυκτικό φτιαγμένο από εκχύλισμα αμυγδάλου). Το εκπαιδευτικό υλικό (βλέπε Πίνακα 1, στήλη Εργαλείο 2) χωρίστηκε σε μικρά τμήματα και αυτά τυπώθηκαν στην άλλη πλευρά των καρτών αμυγδάλου. Στην άλλη πλευρά των καρτών με τη σουμάδα τυπώθηκαν οι ερωτήσεις/ασκήσεις μιας ενότητας (μία σε κάθε κάρτα, παρόμοια με αυτή του έντυπου υλικού). Το ταμπλό χωρίστηκε σε δύο μισά. Το ένα μισό είχε τετράγωνα αμυγδάλου, το άλλο είχε τετράγωνα σουμάδας, ενώ και τα δύο είχαν μια σειρά από τετράγωνα «παγίδες» (αναγκάζοντας τον παίκτη να επιστρέψει στην αρχή ή να επιστρέψει μια κάρτα). Οι παίκτες ξεκινούσαν από το μέρος του ταμπλό με τα αμύγδαλα, έριχναν τα ζάρια και μετακινούσαν τα πιόνια τους ανάλογα. Αν ένα πιόνι κατέληγε σε ένα τετράγωνο αμυγδάλου, ο παίκτης διάλεγε την πάνω κάρτα από τη στοίβα των φύλλων των αμυγδάλων, τη διάβαζε, επέτρεπε στους άλλους παίκτες να τη διαβάσουν επίσης και έπαιρναν στην κατοχή την κάρτα. Όταν δεν υπήρχαν άλλες κάρτες αμυγδάλου, οι παίκτες μπορούσαν να κινηθούν στο δεύτερο μισό του ταμπλό (τα τετράγωνα με τη σουμάδα). Όταν ένα πιόνι κατέληγε σε ένα τετράγωνο σουμάδας, ο παίκτης έπαιρνε την πάνω κάρτα από τη στοίβα των καρτών σουμάδας και προσπαθούσε να απαντήσει στην ερώτηση. Αν η απάντησή του ήταν σωστή, ο παίκτης έπαιρνε στην κατοχή την κάρτα. Αν όχι, οι άλλοι παίκτες προσπαθούσαν να απαντήσουν στην ερώτηση. Το παιχνίδι τελείωνε όταν δεν έμεναν άλλες κάρτες σουμάδας, ενώ νικητής ήταν ο παίκτης που είχε τις περισσότερες κάρτες σουμάδας.



Εικόνα 1. Τα επιτραπέζιο παιχνίδια



Τέλος, αναπτύχθηκαν τρία ψηφιακά παιχνίδια, χρησιμοποιώντας το Clickteam Fusion 2.5 (<https://www.clickteam.com/>), το οποίο είναι ένα σχετικά εύκολο λογισμικό για ανάπτυξη εφαρμογών πολυμέσων. Τα ψηφιακά παιχνίδια ήταν παρόμοια με τα επιτραπέζια και ακολουθούσαν την ίδια λογική και κανόνες. Μια εικόνα του ηφαιστείου χρησιμοποιήθηκε ως φόντο και αντί να διαιρεθεί το ταμπλό σε δύο μισά, τα παιχνίδια είχαν δύο επίπεδα, ένα για τα τετράγωνα αμυγδάλου και τις (ψηφιακές) κάρτες αμυγδάλου (χρησιμοποιώντας το εκπαιδευτικό υλικό από τον Πίνακα 1, στήλη Εργαλείο3) και ένα για τα τετράγωνα σουμάδας και τις (ψηφιακές) κάρτες σουμάδας (Εικόνα 2). Οι παίκτες εκπροσωπήθηκαν ως πολεμιστές που εξερευνούσαν το ηφαίστειο ενώ προσπαθούσαν να αποφύγουν τέρατα (τα τετράγωνα «παγίδες» των επιτραπέζιων παιχνιδιών).



Εικόνα 2. Τα ψηφιακά παιχνίδια

Στις τρεις πρώτες παρεμβάσεις, οι μαθητές χρησιμοποίησαν το έντυπο υλικό, στις επόμενες τρεις τα επιτραπέζια παιχνίδια και στις τελευταίες τρεις έπαιξαν τα ψηφιακά παιχνίδια. Για κάθε παρέμβαση, διατέθηκαν δύο διδακτικές ώρες, ώστε να υπάρχει σχετική άνεση χρόνου για την πραγματοποίηση των δραστηριοτήτων. Επίσης, αποφασίστηκε οι μαθητές να εργαστούν σε μικρές ομάδες (τρεις ανά ομάδα).

Για τη συλλογή ερευνητικών δεδομένων σχεδιάστηκαν: (α) pre-tests για κάθε παρέμβαση, ώστε να ελεγχθούν οι υπάρχουσες γνώσεις των μαθητών, (β) ένα post test, που διεξήχθη τρεις εβδομάδες μετά το πέρας των παρεμβάσεων, για να ελεγχθεί η διατηρησιμότητα των γνώσεων και (γ) φύλλα αξιολόγησης, τα οποία συμπληρώνονταν μετά το τέλος κάθε παρέμβασης, ώστε να αποτυπωθούν τα άμεσα μαθησιακά αποτελέσματα. Σε όλα τα φύλλα αξιολόγησης (α) υπήρχαν ασκήσεις συμπλήρωσης κενών, πολλαπλής επιλογής και σωστού-λάθους, (β) ζητήθηκε από τους μαθητές να αιτιολογήσουν τις απαντήσεις τους, (γ) εξετάστηκε διεξοδικά το υλικό κάθε διδασκαλίας και (δ) η αναλογία των δύσκολων και ευκολότερων ερωτήσεων ήταν δύο προς ένα. Για την εξέταση των ΕΥ3 έως ΕΥ6, χρησιμοποιήθηκε μια επικυρωμένη κλίμακα που σχεδιάστηκε για την εξέταση των απόψεων των συμμετεχόντων για εκπαιδευτικές ψηφιακές εφαρμογές (Fokides et al., 2019) και περιλάμβανε τους εξής παράγοντες: διασκέδαση/απόλαυση (6 στοιχεία), αποτελεσματικότητα μάθησης (6 στοιχεία) και κίνητρα (3 στοιχεία). Όλες οι ερωτήσεις παρουσιάστηκαν σε πενταβάθμια κλίμακα τύπου Likert (διατυπωμένη από «διαφωνώ έντονα» έως «συμφωνώ έντονα»).

## Ανάλυση αποτελεσμάτων

Αφού βαθμολογήθηκαν όλα τα φύλλα αξιολόγησης, εισήχθησαν τα δεδομένα που προέκυψαν στο SPSS 25, για περαιτέρω ανάλυση. Επίσης, υπολογίστηκε η μέση βαθμολογία των τριών φύλλων αξιολόγησης ανά συμμετέχοντα και ανά εργαλείο, η οποία χρησιμοποιήθηκε ως εξαρτημένη μεταβλητή. Ο Πίνακας 2, παρουσιάζει περιγραφικά στατιστικά στοιχεία για τις βαθμολογίες των μαθητών σε κάθε εργαλείο. Εξετάζοντας τα αποτελέσματα από τα Pre-tests, είναι ξεκάθαρο ότι οι μαθητές δεν γνώριζαν πολλά για τη Νίσυρο.

**Πίνακας 2.** Αποτελέσματα φύλλων αξιολόγησης

	Εργαλείο1		Εργαλείο2		Εργαλείο3	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
Pre-test	35,17	8,20	34,40	7,70	35,07	5,90
Φύλλο αξιολόγησης1	50,63	19,22	54,27	17,00	62,53	20,07
Φύλλο αξιολόγησης2	52,87	19,56	59,83	18,76	61,80	20,70
Φύλλο αξιολόγησης3	53,77	20,54	61,17	19,93	62,00	21,60
Μ.Ο.φύλλων αξιολόγησης	52,42	19,47	58,42	18,22	62,11	20,67
Delayed post-test	56,37	12,36	67,33	13,86	77,35	9,38

Διεξήχθη ανάλυση διασποράς μίας κατεύθυνσης εξαρτημένων δειγμάτων (ANOVA) χρησιμοποιώντας τους μέσους όρους των φύλλων αξιολόγησης για να εξεταστούν οι διαφορές μεταξύ των τριών εργαλείων. Πριν την ανάλυση, ελέγχθηκε αν πληρούνταν οι προϋποθέσεις για αυτό το είδος ανάλυσης. Διαπιστώθηκε ότι τα δεδομένα δεν ήταν κανονικά κατανομημένα. Έτσι, αποφασίστηκε η χρήση μη-παραμετρικής στατιστικής ανάλυσης διπλής κατεύθυνσης, το Friedman's Two-way Analysis of Variance Test by Ranks, που έδειξε ότι υπήρχαν στατιστικά σημαντικές διαφορές μεταξύ των τριών εργαλείων (Πίνακας 3). Το επόμενο βήμα για να εντοπιστούν οι μεταξύ τους διαφορές, ήταν οι Post-hoc συγκρίσεις μεταξύ όλων των πιθανών ζευγών των εργαλείων, χρησιμοποιώντας το Wilcoxon Signed Ranks Test (Πίνακες 4 και 5).

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα, σε όλες τις περιπτώσεις τα ψηφιακά παιχνίδια είχαν καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα συγκριτικά με τα άλλα εργαλεία. Τα επιτραπέζια, είχαν καλύτερα αποτελέσματα μόνο συγκριτικά με το έντυπο. Έτσι, οι ΕΥ1α και ΕΥ1β επιβεβαιώνονται: η χρήση ψηφιακών παιχνιδιών στη διδασκαλία της τοπικής ιστορίας, του πολιτισμού, των παραδόσεων και των εθίμων, έχει καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα συγκριτικά με άλλα εργαλεία και η διατήρηση της γνώσης είναι, επίσης, καλύτερη.

**Πίνακας 3.** Friedman's test

<i>N</i> = 30, <i>df</i> = 2	Εργαλείο 1	Εργαλείο2	Εργαλείο3	Delayed post-test Εργαλείο1	Delayed post-test Εργαλείο2	Delayed post-test Εργαλείο3
Mean Rank	1,17	2,28	2,55	1,10	2,08	2,82
$\chi^2$	33,145			44,891		
<i>p</i>	< 0,001			< 0,001		

**Πίνακας 4.** Αναλύσεις κατά ζεύγη των φύλλων αξιολόγησης

	Εργαλείο1	Εργαλείο2	Εργαλείο1	Εργαλείο3	Εργαλείο2	Εργαλείο3
<i>M</i>	52,42	58,42	52,42	62,11	58,42	62,11
<i>SD</i>	19,47	18,22	19,47	20,67	18,22	20,67
<i>z</i>	4,207		4,361		3,288	
<i>p</i>	< 0,001		< 0,001		0,001	
<i>r</i> (effect size)	0,54 (μεσαίο)		0,56 (μεσαίο)		0,42 (μικρό ως μεσαίο)	

**Πίνακας 5.** Αναλύσεις κατά ζεύγη των delayed post-tests

	Delayed post-test Εργαλείο1	Delayed post-test Εργαλείο2	Delayed post-test Εργαλείο1	Delayed post-test Εργαλείο3	Delayed post-test Εργαλείο2	Delayed post-test Εργαλείο3
<i>M</i>	56,37	67,33	56,37	77,35	67,33	77,35
<i>SD</i>	12,36	13,86	12,36	9,38	13,86	9,38
<i>z</i>	4,662		4,784		3,937	
<i>p</i>	< 0,001		< 0,001		< 0,001	



<i>r</i> (effect size)	0,60 (μεσαίο)	0,62 (μεσαίο)	0,51 (μεσαίο)
---------------------------	---------------	---------------	---------------

Τα αποτελέσματα των παραγόντων που περιλαμβάνονται στο ερωτηματολόγιο παρουσιάζονται στον Πίνακα 6. Πριν την ανάλυση των δεδομένων, πραγματοποιήθηκε εσωτερικός έλεγχος της συνοχής τους, χρησιμοποιώντας το Cronbach's  $\alpha$  και βρέθηκε ότι ήταν πολύ καλή ( $\alpha = .814$ ). Το ίδιο ίσχυε για την αξιοπιστία των τεσσάρων παραγόντων ( $\alpha = .788$  έως  $\alpha = .861$ ). Και εδώ πραγματοποιήθηκαν δοκιμές ANOVA και post-hoc συγκρίσεις, προκειμένου να εξεταστούν οι διαφορές στις απαντήσεις των συμμετεχόντων. Βρέθηκε ότι υπήρχαν διαφορές στη διασκέδαση/απόλαυση [ $F(2, 27) = 806,89, p < 0,001$ ]. Οι συγκρίσεις ανά ζεύγη έδειξαν ότι η διασκέδαση στο Εργαλείο1 (έντυπο υλικό) έλαβε τις χαμηλότερες βαθμολογίες, ενώ το Εργαλείο2 (επιτραπέζιο παιχνίδι) έλαβε υψηλότερες βαθμολογίες από το Εργαλείο1 (έντυπο υλικό) αλλά χαμηλότερες από το Εργαλείο3 (ψηφιακά παιχνίδια) [Εργαλείο1-Εργαλείο2,  $p < 0,001, d = 6,33$  (εξαιρετικά μεγάλη); Εργαλείο1-Εργαλείο3,  $p < 0,001, d = 17,93$  (εξαιρετικά μεγάλη) και Εργαλείο2-Εργαλείο3,  $p < 0,001, d = 2,11$  (εξαιρετικά μεγάλη)]. Το ίδιο προέκυψε και για την αποτελεσματικότητα μάθησης [ $F(2, 27) = 1567,57, p < 0,001$ ; Εργαλείο1-Εργαλείο2,  $p < 0,001, d = 5,46$  (εξαιρετικά μεγάλη), Εργαλείο1-Εργαλείο3,  $p < 0,001, d = 8,84$  (εξαιρετικά μεγάλη) και Εργαλείο2-Εργαλείο3,  $p < 0,001, d = 1,71$  (πολύ μεγάλη)] και για τα κίνητρα [ $F(2, 27) = 713,94, p < 0,001$ ; Εργαλείο1-Εργαλείο2,  $p < 0,001, d = 6,35$  (εξαιρετικά μεγάλη), Εργαλείο1-Εργαλείο3,  $p < 0,001, d = 7,93$  (εξαιρετικά μεγάλη) και Εργαλείο2-Εργαλείο3,  $p < 0,001, d = 2,08$  (εξαιρετικά μεγάλη)], επιβεβαιώνοντας τις ΕΥ2 έως ΕΥ4: Οι συμμετέχοντες διασκέδασαν περισσότερο με τα ψηφιακά παιχνίδια, τα θεωρούσαν πιο αποτελεσματικά για την απόκτηση γνώσεων και ήταν περισσότερο παρακινημένοι να μάθουν.

**Πίνακας 6.** Αποτελέσματα ερωτηματολογίων

Παράγοντας	Εργαλείο1		Εργαλείο2		Εργαλείο3	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
Απόλαυση/διασκέδαση	2,13	0,22	4,33	0,44	4,99	0,05
Αποτελεσματικότητα μάθησης	2,52	0,30	4,27	0,34	4,74	0,19
Κίνητρα για μάθηση	2,06	0,52	4,63	0,24	4,99	0,05

## Συζήτηση

Ένα εύρημα που προέκυψε από την ανάλυση των αποτελεσμάτων που αξίζει να σημειωθεί, είναι οι χαμηλές βαθμολογίες των συμμετεχόντων στα pre-tests. Πράγματι, μόνο το ένα τρίτο των ερωτήσεων απαντήθηκαν σωστά (βλέπε Πίνακα 2, πρώτη σειρά). Κατά συνέπεια, ένα συμπέρασμα που εξάγεται σχεδόν αβίαστα, είναι ότι οι έφηβοι δεν γνωρίζουν πολλά για τον τόπο που ζουν. Αυτό το εύρημα είναι ανησυχητικό και εγείρει ακόμη περισσότερες ανησυχίες αν ληφθεί υπόψη ότι το δείγμα της μελέτης ήταν σχεδόν το σύνολο των μαθητών Γυμνασίου-Λυκείου της Νισύρου. Αυτό γιατί οι γνώσεις των ατόμων σχετικά με την τοπική πολιτιστική κληρονομιά και ιστορία είναι σημαντικές για τη διαμόρφωση της πολιτιστικής τους ταυτότητας (Riukulehto, 2015), ειδικά όταν είναι έφηβοι στο στάδιο της αναζήτησης πολιτιστικής ταυτότητας, όπως ήταν το δείγμα της μελέτης.

Από τα αποτελέσματα των φύλλων αξιολόγησης και των post-tests, αναδεικνύεται μια σημαντική θετική αλλαγή στην απόκτηση γνώσεων (από 60% έως 120%, ανάλογα το εργαλείο). Συγκεκριμένα, το έντυπο είχε τα χειρότερα αποτελέσματα, τα επιτραπέζια κατατάχθηκαν στη δεύτερη θέση, ενώ τα ψηφιακά παιχνίδια έφεραν τα καλύτερα αποτελέσματα μεταξύ όλων των εργαλείων. Έτσι, μπορεί να υποστηριχθεί ότι τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν ισχυρό εργαλείο στη διδασκαλία της τοπικής ιστορίας, κάτι που βρίσκεται σε συμφωνία με προηγούμενες έρευνες (π.χ., Mortara et al., 2014· Watson et al., 2011).

Μια σειρά παραγόντων μπορεί να επηρέασαν τα παραπάνω αποτελέσματα. Δεδομένου ότι οι μαθητές εργάστηκαν κυρίως μόνοι τους, επιβεβαιώνονται οι μελέτες που υποστηρίζουν ότι τα ψηφιακά παιχνίδια ενισχύουν την αυτονομία των μαθητών και τον έλεγχο της μαθησιακής διαδικασίας (Nunes et al., 2009) και ενθαρρύνουν την κοινωνική μάθηση μέσω της ανταλλαγής ιδεών (Tolmie et al., 2010). Εξίσου ενδιαφέρον, είναι ότι τα ψηφιακά παιχνίδια θεωρήθηκαν ως πιο αποτελεσματικά εργαλεία διδασκαλίας. Συγκεκριμένα, εκτός από τη στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των εργαλείων στον συγκεκριμένο παράγοντα του ερωτηματολογίου, υπήρχε και εντυπωσιακό μέγεθος επίδρασης. Τα αποτελέσματα στο ερωτηματολόγιο έδειξαν επίσης σημαντικές διαφορές, υπέρ των ψηφιακών παιχνιδιών, στα κίνητρα και την απόλαυση, επιβεβαιώνοντας άλλες έρευνες (π.χ., Qian & Clark, 2016). Επιπλέον, η διασκέδαση των μαθητών πιθανότατα ενισχύθηκε λόγω του αυτοματοποιημένου συστήματος βαθμολόγησης, το οποίο ενθάρρυνε περισσότερο τη συμμετοχή τους, μέσω της άμεσης ανατροφοδότησης σχετικά με τα αποτελέσματα των ενεργειών τους. Κάτι τέτοιο, έχει επισημανθεί και από άλλους (Larsen, 2012). Συνοπτικά, φαίνεται ότι τα ψηφιακά παιχνίδια υποστηρίζουν μια αλυσίδα γεγονότων, τουλάχιστον καλύτερα από άλλα εργαλεία: η αυξημένη διασκέδαση/απόλαυση, επηρεάζει θετικά τα κίνητρα, τα οποία με τη σειρά τους έχουν θετικό αντίκτυπο στα μαθησιακά αποτελέσματα (Fokides, 2018).

Τα αποτελέσματα της μελέτης ενδέχεται να έχουν αρκετές επιπτώσεις τόσο για τους υπεύθυνους για το σχεδιασμό της εκπαιδευτικής πολιτικής όσο και για τους προγραμματιστές λογισμικού. Ένα σημαντικό ζήτημα, το οποίο έπρεπε να επιλυθεί, πριν από την έναρξη του προγράμματος, ήταν αυτό της ανάπτυξης των ψηφιακών παιχνιδιών. Αν και το Multimedia Fusion δεν είναι τόσο δύσκολο στην εκμάθησή του, ο σχεδιασμός ψηφιακών παιχνιδιών, από μη ειδικούς, αποδείχθηκε μια χρονοβόρα και επίπονη διαδικασία. Στην πραγματικότητα, καθώς τα παιχνίδια αναπτύχθηκαν από «ερασιτέχνες», υστερούσαν σημαντικά στην ποιότητα συγκριτικά με αυτά που θα ανέπτυσαν επαγγελματίες. Από την άποψη αυτή, είναι πολύ πιθανό να υπήρχαν διάφορα ελαττώματα και προβλήματα που είχαν, με τη σειρά τους, αρνητικό αντίκτυπο στην εμπειρία παιχνιδιού και τα μαθησιακά αποτελέσματα των συμμετεχόντων. Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω, θα μπορούσε κανείς να ισχυριστεί ότι ο κόπος που καταβλήθηκε ήταν δυσανάλογα μεγάλος σε σχέση με τα αποτελέσματα που επιτεύχθηκαν (Kluge & Riley, 2008). Από την άλλη, δεν είναι εφικτό να αναπτυχθεί από επαγγελματίες ο τεράστιος αριθμός παιχνιδιών που απαιτούνται για τη διδασκαλία της τοπικής ιστορίας κάθε τόπου/περιοχής. Ως εκ τούτου, χρειάζονται επειγόντως εργαλεία λογισμικού που καθιστούν την όλη διαδικασία πολύ πιο αποτελεσματική και ελκυστική για τους μη ειδικούς (Scacchi, 2012).

Τα αποτελέσματα της μελέτης μπορούν επίσης να οδηγήσουν σε μια σειρά προτάσεων προς τους υπεύθυνους για το σχεδιασμό της εκπαιδευτικής πολιτικής. Η θετική στάση των μαθητών απέναντι στη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών στη διδασκαλία, σε συνδυασμό με τα ικανοποιητικά μαθησιακά αποτελέσματα, καθιστά την εκπαιδευτική τους εκμετάλλευση ενδιαφέρουσα ιδέα. Επίσης, ο χρόνος είναι ένας κρίσιμος παράγοντας. Οι μαθητές πρέπει να έχουν αρκετό χρόνο στη διάθεσή τους, ώστε να παίξουν τα παιχνίδια και να σπουδάσουν με το δικό τους ρυθμό. Κατά συνέπεια, το πρόγραμμα σπουδών του σχολείου και οι ώρες που διατίθενται για τα μαθήματα στα οποία πρόκειται να χρησιμοποιηθούν ψηφιακά παιχνίδια πρέπει να επανεξεταστούν.

Πέρα από τα ενδιαφέροντα αποτελέσματα, υπάρχουν και περιορισμοί στην έρευνα. Αρχικά, παρόλο που το δείγμα επαρκούσε για στατιστική ανάλυση, η γενίκευση των αποτελεσμάτων, είναι δύσκολη καθώς το δείγμα περιλάμβανε άτομα από έναν μόνο τόπο. Επίσης, οι μαθητές μπορεί να μην ήταν εντελώς ειλικρινείς όταν απαντούσαν το ερωτηματολόγιο. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, τα παιχνίδια δεν αναπτύχθηκαν από επαγγελματίες. Το γεγονός ότι αυτά ήταν αρκετά «ερασιτεχνικά», μπορεί να είχε δυσμενή επίδραση στα αποτελέσματα, αλλά και στην εμπειρία των συμμετεχόντων. Τέλος, στην παρούσα έρευνα οι συμμετέχοντες ήταν απλοί χρήστες των ψηφιακών παιχνιδιών. Ως εκ τούτου, τα αποτελέσματα μπορεί να ήταν διαφορετικά στην περίπτωση που υπήρχε ενεργή εμπλοκή των μαθητών-τουλάχιστον ως ένα σημείο-στη δημιουργία των ψηφιακών παιχνιδιών.

## Συμπεράσματα

Συμπερασματικά και λαμβάνοντας υπόψη τους περιορισμούς, φαίνεται ότι, τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν ένα ελκυστικό εργαλείο για τη διδασκαλία της τοπικής ιστορίας, του πολιτισμού, των παραδόσεων και των εθίμων, που παρακινεί τους μαθητές να μάθουν περισσότερα για τον τόπο τους. Επιπλέον, συγκριτικά με άλλα εργαλεία, τα μαθησιακά αποτελέσματα αναμένονται καλύτερα.

## Βιβλιογραφία

- Βαλασιάδης, Ε., Κατσαδώρας, Γ., Κακάμπουρα, Ρ., & Φωκίδης, Ε. (2017). Λαϊκός πολιτισμός και ψηφιακό παιχνίδι στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. *Πρακτικά Συνεδρίου Νέος Παιδαγωγός, Πανελλήνιο Συνέδριο για τον Παιδαγωγό του Σήμερα*, 1026-1033. Νέος Παιδαγωγός.
- Κατσαδώρας, Γ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο *Επιστήμες της εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό*, 99-122. Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Αιγαίου και Ταξιδευτής.
- Κονταξή, Λ. (2016). *Εθνικές εκδηλώσεις στο χώρο της Βαλκανικής: το λαϊκό δρώμενο του Λαζάρου* [Διαδακτορική διατριβή, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας. Τμήμα Βαλκανικών, Σλαβικών και Ανατολικών Σπουδών].
- Μερακλής, Μ. Γ. (1986). *Ελληνική Λαογραφία: Ήθη και έθιμα*. Εκδόσεις Οδυσσέας.
- Μερακλής, Μ. Γ. (2001). *Παιδαγωγικά της Λαογραφίας*. Ιωλκός.
- Abrams, D., & Hogg, M. A. (2006). *Social identifications: A social psychology of intergroup relations and group processes*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203135457>
- Becker, K. (2005). How are games educational? Learning theories embodied in games. *Proceedings of DiGRA 2005 2nd International Conference, Changing Views: Worlds in Play*. DiGRA.
- Bendle, M. F. (2002). The crisis of "identity" in high modernity. *The British Journal of Sociology*, 53(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00071310120109302>
- Braghirolli, L. F., Ribeiro, J. L., Weise, A.D., & Pizzolato, M. (2016). Benefits of educational games as an introductory activity in industrial engineering education. *Computers in Human Behavior*, 58, 315-324. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.063>
- Brown, C. (2001). *Understanding international relations*. Macmillan International Higher Education.
- Christopoulos, D., Mavridis, P., Andreadis, A., & Karigiannis, J. N. (2013). Digital storytelling within virtual environments: "The battle of Thermopylae". *Transactions on Edutainment IX*, 29-48. Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-37042-7\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-642-37042-7_2)
- De Kraker, J. (2017). Social learning for resilience in social-ecological systems. *Current Opinion in Environmental Sustainability*, 28, 100-107. <https://doi.org/10.1016/j.cosust.2017.09.002>
- Dichter, B. C. (2015). Fostering social values in curricula in Israel and around the world. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 209, 116-121. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.266>
- Fokides, E. (2018). Digital educational games and Mathematics. Results of a case study in primary school settings. *Education and Information Technologies*, 23(2), 851-867. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9639-5>
- Fokides, E., Atsikpasi, P., Kaimara, P., & Deliyannis, I. (2019). Let players evaluate serious games. Design and validation of the Serious Games Evaluation Scale. *International Computer Games Association Journal*, 41(3), 116-137. <https://doi.org/10.3233/ICG-190111>
- Gans, C. (2003). *The limits of nationalism*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511490231>
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33, 441-467. <https://doi.org/10.1177/1046878102238607>

- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 20-20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Heins, M. C. (2017). *Video games in education*. Education and Human Development, The College at Brockport, State University of New York, Paper 625. Retrieved from [http://digitalcommons.brockport.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1653&context=ehd\\_theses](http://digitalcommons.brockport.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1653&context=ehd_theses)
- Huizinga, J. (1989). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*. Π. Κονδύλης (Επιμ.). Γνώση.
- Kirriemuir, J. (2002). *The relevance of video games and gaming consoles to the higher and further education learning experience*. Techwatch Report.
- Kluge, S., & Riley, L. (2008). Teaching in virtual worlds: Opportunities and challenges. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 5, 2008. <https://doi.org/10.28945/1000>
- Larsen, L. J. (2012). A new design approach to game-based learning. *Journal of Interactive Learning Research*, 23(4), 313-323.
- Leary, M. R., & Tangney, J. P. (Eds.). (2011). *Handbook of self and identity*. Guilford Press.
- López, N., Opertti, R., & Vargas Tamez, C. (2017). *Youth and changing realities: Rethinking secondary education in Latin America*. UNESCO Publishing.
- McCall, J. (2016). Teaching history with digital historical games: An introduction to the field and best practices. *Simulation & Gaming*, 47(4), 517-542. <https://doi.org/10.1177/1046878116646693>
- Mortara, M., Catalano, C. E., Bellotti, F., Fiucci, G., Houry-Panchetti, M., & Petridis, P. (2014). Learning cultural heritage by serious games. *Journal of Cultural Heritage*, 15(3), 318-325. <https://doi.org/10.1016/j.culher.2013.04.004>
- Nunes, T., Bryant, P., & Watson, A. (2009). *Key understandings in mathematics learning*. Nuffield Foundation.
- Paasi, A. (2003). Region and place: regional identity in question. *Progress in Human Geography*, 27(4), 475-485. <https://doi.org/10.1191/0309132503ph439pr>
- Perrotta, K. A., & Bohan, C. H. (2018). More than a feeling: Tracing the progressive era origins of historical empathy in the social studies curriculum, 1890-1940s. *The Journal of Social Studies Research*, 42(1), 27-37. <https://doi.org/10.1016/j.jssr.2017.01.002>
- Piaget, J. (2013). *Play, dreams and imitation in childhood* (Vol. 25). Routledge.
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1(1), 21-21. <https://doi.org/10.1145/950566.950596>
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50-58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Riukulehto, S. (2015). Regional history between time and space. In S. Riukulehto (Ed.), *Between time and space* (pp. 1-22). Cambridge Scholars Publishing.
- Sandberg, J., Maris, M., & De Geus, K. (2011). Mobile English learning: An evidence-based study with fifth graders. *Computers & Education*, 47, 1334-1347. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.01.015>
- Scacchi, W. (2012). *The future of research in computer games and virtual world environments*. University of California.
- Squire, K. D., DeVane, B., & Durga, S. (2008). Designing centers of expertise for academic learning through video games. *Theory into Practice*, 47(3), 240-251. <https://doi.org/10.1080/00405840802153973>
- Stefaniak, A., Bilewicz, M., & Lewicka, M. (2017). The merits of teaching local history: Increased place attachment enhances civic engagement and social trust. *Journal of Environmental Psychology*, 51, 217-225. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2017.03.014>
- Thai, A. M., Lowenstein, D., Ching, D., & Rejeski, D. (2009). *Game changer: Investing in digital play to advance children's learning and health*. Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. Retrieved from [http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2010/03/game\\_changer\\_final\\_1.pdf](http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2010/03/game_changer_final_1.pdf)

- Tolmie, A. K., Topping, K. J., Christie, D., Donaldson, C., Howe, C., Jessiman, E., ... & Thurston, A. (2010). Social effects of collaborative learning in primary schools. *Learning and Instruction, 20*(3), 177-191. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2009.01.005>
- Tomlinson, J. (2003). Globalization and Cultural Identity. In D. Held (Ed.), *The global transformations reader: An Introduction to the globalization debate* (pp. 269-277). Polity.
- Tosh, J. (2010). *The pursuit of history: Aims, methods and new directions in the study of modern history*. Harlow.
- Valasiadis, E., Katsadoros, G., Kakampoura, R., & Fokides, E. (2017). Project "Topognosia": Strengthening local identity through digital games in education. *Proceedings of the International Conference on Information, Communication Technologies in Education, ICICTE 2017*, 260-270. ICICTE.
- Waterman, A. S. (1984). Identity formation: Discovery or creation? *The Journal of Early Adolescence, 4*(4), 329-341. <https://doi.org/10.1177/0272431684044004>
- Watson, W. R., Mong, C. J., & Harris, C. A. (2011). A case study of the in-class use of a video game for teaching high school history. *Computers & Education, 56*(2), 466-474. <https://10.1016/j.compedu.2010.09.007>

## **Κατάλογος συγγραφέων**

### **Βασιλεία Αντωνάκη**

Η Βασιλεία Αντωνάκη είναι πτυχιούχος της Σχολής Ανθρωπιστικών Επιστημών Αγωγής, του Τμήματος Επιστημών της Προσχολικής Αγωγής και του Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού, του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Είναι Μεταπτυχιακή φοιτήτρια του ΠΜΣ "Επιστήμες της Αγωγής-Εκπαίδευση με Χρήση Νέων Τεχνολογιών " του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Υπηρετεί ως Αναπληρώτρια Νηπιαγωγός σε διάφορα νηπιαγωγεία της χώρας από το 2008 έως και σήμερα.

### **Μαρία Αντωνοπούλου**

Η Μαρία Αντωνοπούλου σπούδασε "Διοίκηση Επιχειρήσεων ", του Τμήματος Διοίκησης Επιχειρήσεων του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Μέσω του Διαδικτύου, ασχολήθηκε με τη συλλογή λαογραφικού υλικού της Πελοποννήσου και της Τήλου, ενώ είναι χοροδιδάσκαλος παραδοσιακών χορών. Έχει παρακολουθήσει το μάθημα "Ψηφιακή Λαογραφία " του τριετούς Προγράμματος Σπουδών "Εισαγωγή στην Επιστήμη της Λαογραφίας" όπου συνδιοργανώθηκε από την "Ακαδημία Λαϊκού Πολιτισμού & Τοπικής Ιστορίας Μαγνήτων Κιβωτός" της Ι. Μ. Δημητριάδος & Αλμυρού, με Πανεπιστημιακά ιδρύματα της χώρας καθώς και το μάθημα "Λαϊκός Πολιτισμός και Τοπική Πολιτιστική /Τουριστική Ανάπτυξη ". Επιπλέον συμμετείχε στη σειρά διαδικτυακών σεμιναρίων που διοργάνωσε το Διεθνές Συμβούλιο Χορού (CID)-Παράρτημα Αθηνών, παρουσιάζοντας ως εισηγήτρια τη λαογραφία της Τήλου.

### **Βαγγέλης Βαλασιάδης**

Ο Βαγγέλης Βαλασιάδης έλαβε αρχικά πτυχίο από το τμήμα Οργάνωσης και Διοίκησης Επιχειρήσεων του Πανεπιστημίου Πειραιά και έπειτα παρακολούθησε μαθήματα ως επισκέπτης ακροατής στο Universität des Saarlandes. Αφού εκπλήρωσε διετή στρατιωτική θητεία ως έφεδρος ανθυπολοχαγός και απασχολήθηκε στον ιδιωτικό τομέα, άρχισε το 2004 να σπουδάζει στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου, εργαζόμενος παράλληλα στην εφημερίδα Ροδιακή. Από το ίδιο τμήμα απέκτησε με υποτροφία τον μεταπτυχιακό τίτλο "Επιστήμες της Αγωγής-Εκπαίδευση με Χρήση Νέων Τεχνολογιών ", ενώ από τον Μάιο του 2015 είναι υποψήφιος διδάκτορας λαογραφίας στο ίδιο πανεπιστημιακό ίδρυμα. Την τελευταία δεκαετία εργάζεται ως εκπαιδευτικός στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.

### **Εμμανουήλ Γ. Βαρβούνης**

Ο Εμμανουήλ Γερ. Βαρβούνης (Σάμος, 1966) είναι Καθηγητής Λαογραφίας και Πρόεδρος του Τμήματος Ιστορίας και Εθνολογίας του Δημοκριτείου Πανεπιστημίου Θράκης. Έχει τιμηθεί με τα Οφφίκια του "Άρχοντας Προστάτου των Γραμμάτων" του Οικουμενικού Πατριαρχείου και του "Μεγάλου Άρχοντος Χαρτοφύλακος" του Πατριαρχείου Αλεξανδρείας και Πάσης Αφρικής. Είναι κάτοχος τεσσάρων επίτιμων διδακτορικών τίτλων (ΗΠΑ, Ρουμανία, Ελλάδα) και τακτικό, αντεπιστέλλον ή επίτιμο μέλος οκτώ Ακαδημιών της αλλοδαπής (ΗΠΑ, Ιταλία, Ισπανία, Πορτογαλία, Αυστρία, Γερμανία), καθώς και Επίτιμος Καθηγητής του Τμήματος Κλασικής και Νέας Ελληνικής Φιλολογίας του Πανεπιστημίου του Βουκουρεστίου. Βιβλία και μελέτες του έχουν μεταφραστεί και δημοσιευθεί επίσης στην αγγλική, στη γαλλική, στην ισπανική, στην ιταλική, στη γερμανική, στη σερβική, στην τουρκική, στη ρωσική, στη γεωργιανή, στην αρμενική, στην αραβική, στη ρουμανική και στη βουλγαρική γλώσσα. Με πρόσκληση ξένων πανεπιστημίων και επιστημονικών εταιρειών έχει πραγματοποιήσει ομιλίες και διαλέξεις πλην της Ελλάδας και της Κύπρου, στο Βέλγιο, στη Γερμανία, στο Λουξεμβούργο, στη Δανία, στη Σουηδία, στην Αίγυπτο, στη Ρωσία, στη Σερβία, στη Λετονία, στη Φιλανδία, στην Τουρκία, στη Γεωργία, στην Ισπανία, στην Πολωνία, στη Ρουμανία, στην Αυστραλία, στις Η.Π.Α. και στη Βουλγαρία.

### **Βικτώρια Γαβάνα**

Η Βικτώρια Γαβάνα είναι πτυχιούχος του τμήματος Φυσικής του Πανεπιστημίου Κρήτης και εφαρμοσμένης πληροφορικής και πολυμέσων ΑΤΕΙ Κρήτης. Διαθέτει μεταπτυχιακές σπουδές στη



"Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία", του Πανεπιστημίου Αιγαίου με ειδίκευση στη Μουσειολογία. Εργάζεται, ως αναπληρώτρια εκπαιδευτικός στη δημόσια εκπαίδευση.

### **Βασίλης Γιαλαντζής**

Ο Βασίλης Γιαλαντζής είναι απόφοιτος του τμήματος Αγγλικής Γλώσσας και Λογοτεχνίας του Αμερικάνικου Κολλεγίου Θεσσαλονίκης όπου και τελείωσε τις σπουδές του ως υπότροφος το 2020 και έχοντας λάβει το Βραβείο Αριστείας στις Ανθρωπιστικές σπουδές, Άλκη Κυριακίδου-Νέστορος. Έκτοτε εργάζεται ως καθηγητής Αγγλικών και παράλληλα φοιτά στο τμήμα Ψυχολογίας του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων εν αναμονή της εισαγωγής του σε μεταπτυχιακές σπουδές. Τα ακαδημαϊκά ενδιαφέροντα του βρίσκονται στους χώρους της συγκριτικής λογοτεχνίας, της ψυχολογίας και της κοινωνιολογίας με έμφαση στην ανάπτυξη του ατόμου, τη σεξουαλικότητα του καθώς και τη διαμόρφωση της ταυτότητάς του.

### **Μαρία Γκασούκα**

Η Μαρία Γκασούκα είναι Ομότιμη Καθηγήτρια του Πανεπιστημίου Αιγαίου και πρώην Αντιπρόεδρος του Εθνικού Κέντρου Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης-Διευθύντρια του Ινστιτούτου Επιμόρφωσης. Είναι συγγραφέας δεκαέξι βιβλίων στο πεδίο του Φύλου και του Πολιτισμού, της Εκπαίδευσης και της Απασχόλησης. Έχει δημοσιεύσει πλήθος σχετικών επιστημονικών άρθρων στην ελληνική και αγγλική γλώσσα, ενώ κείμενα της έχουν μεταφραστεί στα Τουρκικά και στα Ισπανικά. Είναι η συντάκτρια του «Εθνικού Σχεδίου Δράσης για την Ισότητα των Φύλων 2007-2013» της Κυπριακής Δημοκρατίας. Είναι η συγγραφέας των «Οδηγών Χρήσης μη Σεξιστικής Γλώσσας στα Δημόσια Έγγραφα» της Ελλάδας και της Κύπρου, οι οποίοι προέκυψαν από έρευνες και στις δύο χώρες. Υπήρξε Πρόεδρος της Ομάδας Εργασίας του Υπουργείου Εσωτερικών για τη διαμόρφωση του Σ.Ν. για την Ουσιαστική Ισότητα. Είναι επίτιμο μέλος της Επιτροπής Ισότητας του Πανεπιστημίου Αιγαίου και Πρόεδρος της Επιστημονικής Επιτροπής του Παρατηρητήριου Ισότητας Κύπρου (ΠΙΚ).

### **Τζότζο Εκάτη Διακουμάκου**

Η Τζότζο Εκάτη Διακουμάκου είναι διδακτόρισα Πολιτικής Επιστήμης και επισφαλώς εργαζόμενη ερευνήτρια. Έχει διδάξει στα τμήματα Πολιτικής Επιστήμης & Δημόσιας Διοίκησης και Επικοινωνίας & ΜΜΕ του ΕΚΠΑ, πέρασε ενάμιση χρόνο συναρμολογώντας και τεστάροντας αναλογικά συνθεσάιζερ, και έχει εργαστεί ως κοινωνική ερευνήτρια σε πανεπιστήμια και ερευνητικά κέντρα (ΕΚΠΑ, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Εθνικό Κέντρο Κοινωνικών Ερευνών, Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, Ινστιτούτο Εργασίας της ΓΣΕΕ). Δραστηριοποιείται επίσης σε ακτιβιστικές δραστηριότητες και είναι ενεργή στην αυτοργανωμένη μουσική σκηνή, όπου παίζει ηλεκτρονική μουσική και synth punk.

### **Χρήστος Δουληγέρης**

Ο Δρ. Χρήστος Δουληγέρης έλαβε το Δίπλωμα Ηλεκτρολόγου Μηχανικού από το ΕΜΠ το 1984 και τα MS, MPhil και PhD από το Πανεπιστήμιο Columbia της Νέας Υόρκης, ΗΠΑ κατά τα έτη 1985, 1987 και 1990 αντίστοιχα. Κατείχε τη θέση του Αναπληρωτή Καθηγητή στο University of Miami, ΗΠΑ. Είναι τώρα Καθηγητής στο Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πειραιώς. Διετέλεσε Πρόεδρος και Διευθύνων Σύμβουλος της Ηλεκτρονικής Διακυβέρνησης Α.Ε. (Η.ΔΙ.Κ.Α. Α.Ε.), μέλος της Εκτελεστικής Γραμματείας του Εθνικού Συμβουλίου του Ηλεκτρονικών Επιχειρήσεων και του Διοικητικού Συμβουλίου της Ελληνικής Εταιρείας Επιστημόνων και Επαγγελματιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών. Ο Δρ. Δουληγέρης έχει εκτεταμένο δημοσιευμένο έργο σε διεθνή περιοδικά και πρακτικά συνεδρίων του χώρου των τηλεπικοινωνιών και έχει συμμετάσχει σε πληθώρα ερευνητικών και αναπτυξιακών προγραμμάτων.

### **Μαρία Ζαρέντη**

Η Μαρία Ζαρέντη είναι μόνιμη εκπαιδευτικός ΠΕ 86-Πληροφορικής Β΄/Θμιας Εκπαίδευσης, στο Νομό Δωδεκανήσου από 31/08/2006 έως σήμερα. Είναι Υποψήφια Διδάκτορας του Παιδαγωγικού

Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης της Σχολής Ανθρωπιστικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Έχει Μεταπτυχιακές σπουδές το έτος 2004-2005, στο Leicester University of England και στο τμήμα "Information and communications engineering". Είναι Πτυχιούχος του τμήματος "Τηλεπληροφορική και Διοίκηση οικονομίας" της σχολής ΣΤΕΦ, Α.Τ.Ε.Ι Ηπείρου. Είναι Απόφοιτος του ετήσιου προγράμματος Παιδαγωγικής Κατάρτισης (ΕΠΠΑΙΚ) της Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε. και Πιστοποιημένη "Εκπαιδύτρια Ενηλίκων της Μη Τυπικής Εκπαίδευσης", Ε.Ο.Π.Π.Ε.Π.

### **Μαρία Ζούρου**

Η Ζούρου Μαρία είναι απόφοιτη του Τμήματος Ελληνικής Φιλολογίας της Φιλοσοφικής Σχολής του Πανεπιστημίου Αθηνών. Τα ερευνητικά της ενδιαφέροντα στρέφονται γύρω από την επιστήμη της Λαογραφίας και τον οπτικό πολιτισμό, εστιάζοντας πιο συγκεκριμένα στο χώρο του διαδικτύου, καθώς και στους δημιουργικούς κλάδους των κόμικς και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Στα πλαίσια των φιλολογικών σπουδών της, έχει συντάξει εργασίες και μελέτες σχετικά με παραδοσιακά παραμυθιακά μοτίβα και πρότυπα παραμυθιακών ηρώων και πως αυτά προσεγγίζονται, αναπαράγονται και εξελίσσονται από νέους δημιουργούς. Το 2021 ξεκίνησε να φοιτά στο ΠΜΣ «Πολιτιστική Διαχείριση, Επικοινωνία και Μέσα» του Παντείου Πανεπιστημίου, όπου εκπονεί τη Διπλωματική της εργασία με θέμα την εικονοποιία του σωματικού τρόμου σε ιαπωνικά κόμικς.

### **Χρήστος Θεολόγος**

Ο Χρήστος Θεολόγος υπηρετεί ως εκπαιδευτικός σε σχολεία της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης από το 1988 έως σήμερα. Είναι υποψήφιος διδάκτορας λαογραφίας του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης της Σχολής Ανθρωπιστικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Τα επιστημονικά του ενδιαφέροντα επικεντρώνονται στο πεδίο της ελληνικής παραδοσιακής μουσικής και του χορού και της αξιοποίησής τους στην εκπαίδευση. Δραστηριοποιείται επίσης στο χώρο των πολιτιστικών συλλόγων στην Ελλάδα και στο εξωτερικό, με ιδιαίτερη έμφαση στη Μικρά Ασία. Έχει συμμετάσχει ως εισηγητής σε επιστημονικά συνέδρια και χορολογικές συναντήσεις, ενώ έχει συντάξει επίμετρα και εισαγωγικά κείμενα σε ένθετα ψηφιακών εκδόσεων.

### **Ευαγγελία Καβακλή**

Η Καθ. Ευ. Καβακλή είναι διευθύντρια του Εργαστηρίου Πολιτισμικών Πληροφορικών Συστημάτων, στο Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Τα ερευνητικά της ενδιαφέροντα περιλαμβάνουν την εννοιολογική μοντελοποίηση, την ανάλυση απαιτήσεων Πληροφοριακών Συστημάτων, καθώς και θέματα που αφορούν στην τεκμηρίωση και διαχείριση πολιτισμικών δεδομένων. Η ερευνητικές της δραστηριότητες έχουν χρηματοδοτηθεί από τη Γενική Γραμματεία Έρευνας και Τεχνολογίας, το Υπουργείο Παιδείας, το Βρετανικό Ερευνητικό Συμβούλιο Φυσικών Επιστημών και Τεχνολογίας και την Ευρωπαϊκή Ένωση. Η πρόσφατη έρευνά της αφορά στη σχεδίαση κυβερνο-φυσικών συστημάτων. Είναι μέλος της συντακτικής επιτροπής του διεθνούς επιστημονικού περιοδικού Requirements Engineering και μέλος της οργανωτικής επιτροπής σημαντικού αριθμού διεθνών συνεδρίων στον τομέα των πληροφοριακών συστημάτων.

### **Ρέα Κακάμπουρα**

Η Ρέα Κακάμπουρα είναι Αναπληρώτρια Καθηγήτρια Λαογραφίας στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών. Είναι Διευθύντρια του Εργαστηρίου Κοινωνικών Επιστημών και Διευθύντρια του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Κοινωνικές Επιστήμες και Ανθρωπιστικές Σπουδές στην Εκπαίδευση στο ίδιο Τμήμα. Τα ερευνητικά της ενδιαφέροντα εστιάζονται στην έρευνα των πολιτιστικών συλλόγων και στη διαχείριση της λαϊκής παράδοσης στη σύγχρονη εποχή, στις αφηγήσεις ζωής και τη βιογραφική μέθοδο, σε θεωρητικά ζητήματα των λαογραφικών σπουδών, στη διαπολιτισμική και διαθεματική διδακτική του λαϊκού πολιτισμού στην εκπαίδευση. Έχει δημοσιεύσει άρθρα και μελέτες σε επιστημονικά περιοδικά, πρακτικά συνεδρίων, συλλογικούς τόμους και βιβλία. Είναι μέλος πολλών

επιστημονικών εταιρειών και της Εθνικής Επιστημονικής Επιτροπής της UNESCO για την προστασία της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς.

#### **Κωνσταντίνα Καλαούζη**

Η Κωνσταντίνα Καλαούζη, Συντονίστρια εκπαιδευτικού έργου Φιλολόγων Δωδεκανήσου, είναι πτυχιούχος του τμήματος Φιλολογίας του Α.Π.Θ, κάτοχος μεταπτυχιακού και Διδακτορικού διπλώματος Νεοελληνικής Λογοτεχνίας του τομέα Μεσαιωνικών και Νεοελληνικών Σπουδών της Φιλοσοφικής Σχολής του Α.Π.Θ και Μεταδιδακτορική Ερευνήτρια του Τ.Μ.Σ Πανεπιστημίου Αιγαίου. Έχει εξειδικευθεί στη διδακτική φιλολογικών μαθημάτων, σε θέματα Ειδικής αγωγής και εκπαίδευσης, στη Διοίκηση της εκπαίδευσης και στην Εκπαίδευση Ενηλίκων. Έχει συμμετάσχει σε πολλά πανελλήνια και διεθνή επιστημονικά συνέδρια με εισήγηση και έχει επιλεγεί ως επιμορφώτρια σε προγράμματα του ΥΠΑΙΘ και του ΙΕΠ. Άρθρα της έχουν δημοσιευτεί μετά από κρίση σε τόμους πρακτικών και περιοδικά. Είναι μέλος της Π.Ε.Φ και οργανωτική γραμματέας του Συνδέσμου Φιλολόγων Δωδεκανήσου.

#### **Παρασκευή Κανελλάτου**

Η Παρασκευή (Βιβή) Γ. Κανελλάτου κατέχει τη θέση της Διευθύντριας Ερευνών στο Ερευνητικό Κέντρο Ελληνικού Τραγουδήματος, της Καλλιτεχνικής Διευθύντριας στο FolCalFest και από το ακαδημαϊκό έτος 2018-2019 είναι υποψήφια διδάκτωρ Λαογραφίας του Τμήματος Φιλολογίας του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών. Είναι επιστημονικός συνεργάτης του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου στο Υπουργείο Παιδείας Κύπρου από το 2012, στο πλαίσιο συγγραφής διδακτικών εγχειριδίων σχετικά με το Ελληνόφωνο Πολυφωνικό Τραγούδιμα επαρχιών της Ηπείρου στην Ελλάδα και της Βορείας Ηπείρου στην Αλβανία (Πωγωνί, Δερόπολη, Χιμάρα). Είναι ιδρύτρια και κριτική επιμελήτρια του Επιστημονικού Ακουστικού Διαδικτυακού Περιοδικού "έν Λόγοις". Είναι ιδρυτικό μέλος του Ερευνητικού Κέντρου Ελληνικού Τραγουδήματος και μέλος των επιστημονικών εταιρειών: Ελληνική Λαογραφική Εταιρεία, Ελληνική Εταιρεία Εθνομολογίας, Ελληνική Εταιρεία Ενδυμασιολογίας. Από το 2018 είναι μέλος της συντακτικής ομάδας για το "Καρπάθικο Γλέντι" ως στοιχείο Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς (ένταξη στο Εθνικό Ευρετήριο στις 2019.03.19).

#### **Αλέξανδρος Καπανιάρης**

Ο Αλέξανδρος Γ. Καπανιάρης, είναι Διδάκτορας Ψηφιακής Λαογραφίας του Τ.Ε.Π.Α.Ε.Σ. του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Έχει μεταπτυχιακές σπουδές στις γραφικές τέχνες-πολυμέσα και στα σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης και παραγωγής διδακτικού υλικού. Έχει σπουδάσει Ελληνικό Πολιτισμό, Πληροφορική, και Παιδαγωγικά. Επίσης έχει ολοκληρώσει δύο μεταδιδακτορικές έρευνες στο Τμήμα Ιστορίας & Εθνομολογίας του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης. Είναι Μέλος Σ.Ε.Π. του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στο ΜΠΣ "Δημιουργική Γραφή". Επίσης έχει διδάξει στο Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, στο Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης και στο ΕΚΠΑ. Τα επιστημονικά του ενδιαφέροντα σχετίζονται με την ψηφιακή λαογραφία, τις ανθρωπιστικές επιστήμες και τα ψηφιακά μέσα, την αρχειακή εθνογραφία, την ψηφιακή αφήγηση στην εκπαίδευση και την τοπική ιστορία.

#### **Μαριάνθη Καπλάνογλου**

Γεννήθηκε στην Αθήνα και είναι μικρασιάτισσα τρίτης γενιάς. Σπούδασε Ιστορία και Αρχαιολογία στο ΕΚΠΑ. Συνέχισε τις σπουδές της στην Ανώτατη Σχολή Κοινωνικών Επιστημών του Παρισιού όπου πήρε το μεταπτυχιακό της στην Ιστορία και τον Πολιτισμό. Εκπόνησε το διδακτορικό της με την επίβλεψη του Μιχάλη Μερακλή στο ΕΚΠΑ. Υπηρέτησε ως μέλος ΔΕΠ στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου και στη συνέχεια στο Τμήμα Φιλολογίας του ΕΚΠΑ. Εκτός από τη διδασκαλία της σε προπτυχιακό και μεταπτυχιακό επίπεδο, διευθύνει τις επιτόπιες έρευνες των προπτυχιακών φοιτητών και εποπτεύει διπλώματα μαστερ και διδακτορικές διατριβές. Τα ερευνητικά της ενδιαφέροντα αναφέρονται στον λαϊκό πολιτισμό, τη λαϊκή αφήγηση, τη συγκριτική λαογραφία στα Βαλκάνια και τη Μεσόγειο, τον πολιτισμό των παιδιών, την παιδαγωγική λαογραφία

και το παραμύθι. Έχει δημοσιεύσει 10 μονογραφίες και πάνω από 80 άρθρα σε ελληνικά και ξένα επιστημονικά περιοδικά και συλλογικούς τόμους. Διευθύνει, από κοινού με τον Μιχάλη Μερακλή, την επιστημονική σειρά "Λαογραφία: Κλασικές διεθνείς μελέτες" των εκδόσεων Πατάκη. Είναι επίσης μέλος της επιστημονικής επιτροπής που εκδίδει τον Εθνικό Κατάλογο των Ελληνικών Παραμυθιών. Έχει επίσης εκδώσει 12 μυθιστορήματα για παιδιά. Η νουβέλα της "Mama Bear Little Bear" από τον ελβετικό εκδοτικό οίκο MINEDITION σε εικονογράφηση του Ιταλικού ζωγράφου Guiliano Ferri έχει μεταφραστεί στα αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά και κορεατικά.

### **Άννα Μαρία Καρακωνσταντίνου**

Υπηρετώ ως εκπαιδευτικός στην Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Πτυχιούχος Κλασικής Φιλολογίας του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων και Δημοσιογραφίας του Ant1MediaLab. Κάτοχος του μεταπτυχιακού διπλώματος των Επιστημών Αγωγής-Ειδική Αγωγή του Πανεπιστημίου Λευκωσίας. Πιστοποιημένη εκπαιδύτρια γραφής και ανάγνωσης τυφλών Braille. Φοιτήτρια του ΠΤΔΕ του Πανεπιστημίου Αιγαίου και υποψήφια Δρ. του ίδιου Πανεπιστημίου με υποτροφία του Ιδρύματος Δωδεκανησιακών υποτροφιών.

### **Ιωάννης Καραχρήστος**

Σπούδασε ιστορία στο Πανεπιστήμιο Αθηνών (Βασικό πτυχίο και Δίπλωμα Μεταπτυχιακής Ειδίκευσης στην Ιστορία της Νεότερης Ελλάδας) και στο Πανεπιστήμιο της Βιέννης (Διδακτορικό στην Ιστορία της Νεότερης Ελλάδας). Εργάστηκε ως ιστορικός σε ερευνητικά προγράμματα διαφόρων φορέων τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό και δίδαξε στο Ινστιτούτο Νοτιοανατολικής Ευρώπης του Πανεπιστημίου του Γκρατς, στο Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης στην Προσχολική Ηλικία του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου της Θράκης και στο Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο (από το 2003 μέχρι σήμερα). Από το 2009 εργάζεται στο Κέντρο Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών όπου κατέχει θέση Κύριου Ερευνητή.

### **Ευηλένα Καρδαμήλα**

Η Ευηλένα Καρδαμήλα γεννήθηκε στην Αθήνα το 1991. Είναι απόφοιτη του τμήματος Φιλοσοφίας, Παιδαγωγικής και Ψυχολογίας της Φιλοσοφικής Σχολής του Ε.Κ.Π.Α. (2013). Απέκτησε Μεταπτυχιακό Δίπλωμα Ειδίκευσης της κατεύθυνσης "Λαογραφία και Εκπαίδευση" στον τομέα Επιστημών της Αγωγής από το Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Ε.Κ.Π.Α. (2019). Διαθέτει άριστη γνώση αγγλικών και καλή γνώση γαλλικών. Αυτή τη στιγμή, διατελεί μεταπτυχιακή φοιτήτρια στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών "Επιστήμες της Αγωγής-Εκπαίδευση με Χρήση Νέων Τεχνολογιών" του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Παράλληλα, εργάζεται ως καθηγήτρια φιλολογικών μαθημάτων και ως χοροδιδάσκαλος παραδοσιακών χορών σε πολιτιστικούς συλλόγους.

### **Γιώργος Κατσαδώρας**

Ο Γιώργος Κατσαδώρας είναι αναπληρωτής καθηγητής λαογραφίας στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Τα ιδιαίτερα ερευνητικά του ενδιαφέροντα, εκτός από γενικότερα λαογραφικά ζητήματα, στρέφονται κυρίως γύρω από τη διάχυση του λαϊκού πολιτισμού, ιδίως της λαϊκής λογοτεχνίας, στα σύγχρονα μέσα επικοινωνίας και την αξιοποίηση της διδασκαλίας του στην εκπαίδευση. Έχει συμμετάσχει με ανακοινώσεις ή ως κριτής σε επιστημονικά συνέδρια στην Ελλάδα και στο εξωτερικό και συνεργάζεται με ελληνικά και διεθνή περιοδικά.

### **Χρυσάνθη Κόζα**

Η Χρυσάνθη Κόζα γεννήθηκε και μεγάλωσε στη Ρόδο. Αποφοίτησε με άριστα από το ΠΤΔΕ του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Είναι κάτοχος Μεταπτυχιακού "Επιστήμες Αγωγής με τη χρήση Νέων Τεχνολογιών", Πτυχίου Ειδικής Αγωγής, 'Διδασκαλείου Αλέξανδρος Δελμούζος' και Διδακτορικού "Διδασκαλία λαϊκού παραμυθιού: Η εγγράμματη προφορικότητα του παιδιού ως αφηγητή". Τα ερευνητικά της ενδιαφέροντα στρέφονται γύρω από την παιδαγωγική αξιοποίηση λαϊκών

παραμυθιών σε συνδυασμό με τη χρήση των ΤΠΕ και τη προφορική αφήγηση. Έχει συμμετάσχει σε συνέδρια με ανακοινώσεις παιδαγωγικού περιεχομένου και έχει δημοσιεύσει άρθρα σε περιοδικά και συλλογικά έργα. Εργάζεται ως δασκάλα, ως εξωτερικός συνεργάτης στην ΑΣΠΑΙΤΕ και ως εκπαιδευτρια στα ΙΕΚ και ΚΕΚ.

### **Δημήτρης Κόκκινος**

Ο Δημήτρης Κόκκινος σπούδασε Παιδαγωγικά στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου στη Ρόδο. Είναι κάτοχος του μεταπτυχιακού (1997) και του διδακτορικού (2002) τίτλου σπουδών του πανεπιστημίου Marc Bloch του Στρασβούργου. Εργάστηκε για χρόνια ως δάσκαλος σε δημόσια σχολεία της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Δωδεκανήσου, ενώ παράλληλα, δίδαξε στα προγράμματα επιμόρφωσης εκπαιδευτικών του Πανεπιστημίου Αιγαίου (Διδασκαλείο) το αντικείμενο της Παιδικής Λογοτεχνίας. Από το 2017 υπηρετεί ως Ε.Δι.Π στο Π.Τ.Δ.Ε του Πανεπιστημίου Αιγαίου με γνωστικό αντικείμενο την Παιδική Λογοτεχνία. Έχει συμμετάσχει σε συνέδρια και ημερίδες με σχετικές επιστημονικές ανακοινώσεις και έχει συγγράψει άρθρα σε επιστημονικά περιοδικά που επικεντρώνονται σε θέματα θεωρίας, κριτικής και διδακτικής της λογοτεχνίας.

### **Ανθούλα Κολιάδη-Τηλιακού**

Διδάκτορας Μουσικής Παιδαγωγικής του Τ.Μ.Σ. του Ε.Κ.Π.Α., κάτοχος Μεταπτυχιακού Τίτλου MA in Music Education (Πανεπιστήμιο Reading Μεγάλης Βρετανίας), Πτυχιούχος Τμήματος Φ.Π.Ψ. και Π.Τ.Δ.Ε. του Ε.Κ.Π.Α., Πτυχιούχος Πιάνου Εθνικό Ωδείου και Διπλωματούχος Φούγκας Ελληνικού Ωδείου. Από το 2000 εργάζεται ως καθηγήτρια Πιάνου (Μουσικό Σχολείο Ρόδου), έχει διατελέσει καθηγήτρια Μουσικοκινητικής Αγωγής, μουσικοπαιδαγωγός σε παιδικούς σταθμούς, εμψυχωτρια στο Πρόγραμμα "ΜΕΛΙΝΑ", καθηγήτρια Μουσικής σε Δημοτικά Σχολεία και Φιλόλογος στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Υπήρξε εισηγήτρια σε σεμινάρια και Συνέδρια της Ε.Ε.Μ.Ε. και Ε.Ε.Μ.Α.Π.Ε., εκπρονήτρια στο ΙΕΠ για τα Νέα Προγράμματα Σπουδών του Πιάνου στα Μουσικά Σχολεία, συγγραφέας επιστημονικών άρθρων και οργανώτρια εκπαιδευτικών σεμιναρίων. Τέλος, έχει πραγματοποιήσει ποικίλα Πολιτιστικά Προγράμματα και εκδηλώσεις στο χώρο του σχολείου της.

### **Μαρία-Κομιανή Κολινιώτη**

Ονομάζομαι Κολινιώτη Μαρία-Κομιανή. Τα τελευταία χρόνια ζω και εργάζομαι ως δασκάλα ειδικής αγωγής στην Αθήνα και κατάγομαι από το Λεωνίδιο. Σπούδασα Φιλολογία στη Φιλοσοφική Αθηνών. Αργότερα, αποφοίτησα από δύο μεταπτυχιακά προγράμματα "Τεχνολογία" και "Διδασκαλία των νέων ελληνικών ως ξένη γλώσσα". Στη συνέχεια, σπούδασα στη Ρόδο, στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης. Τώρα αποφοιτώ από ένα μεταπτυχιακό στις "Νέες Τεχνολογίες και Ειδική Αγωγή". Έχω παρακολουθήσει αρκετά σεμινάρια και έχω συμμετάσχει με δημοσίευση στο τσακόνικο συνέδριο το 2013 με τίτλο "Κατασκευή και ανάλυση πολυτροπικού σώματος προφορικών κειμένων τσακόνικης διαλέκτου", καθώς έχω ασχοληθεί με τη συλλογή λαογραφικών στοιχείων της περιοχής.

### **Αικατερίνη Κορωναίου**

Η Αικατερίνη Κορωναίου είναι απόφοιτη του Προγράμματος Διαχείρισης εκκλησιαστικών κειμήλιων της Ανωτάτης Εκκλησιαστικής Ακαδημίας Αθηνών. Από το 2019 είναι φοιτήτρια στο Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες πόλεις, IoT και προηγμένες Τεχνολογίες. Έχει συμμετάσχει στο πρόγραμμα Erasmus+ στα πλαίσια πρακτικής άσκησης στο Μουσείο Λαϊκής Τέχνης της Λευκωσίας. Εργάζεται σε εταιρία παροχής αθλητικών υπηρεσιών στον τομέα διαχείρισης ανθρωπίνου δυναμικού και σχολικών αθλητικών δραστηριοτήτων (back office). Από το 2014 δραστηριοποιείται εθελοντικά στις δράσεις της Μητρόπολης Πειραιά στην ενορία του Αγίου Νικολάου.

### **Υβόν Κοσμά**

Η Υβόν Κοσμά είναι Επίκουρη Καθηγήτρια στο Τμήμα Φιλοσοφίας και Κοινωνικών Σπουδών του Πανεπιστημίου Κρήτης. Έχει εργαστεί ως επίκουρη καθηγήτρια στο Αμερικάνικο Κολλέγιο

Θεσσαλονίκης και έχει διδάξει ως συμβασιούχος στο Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, στο Αριστοτελείο Πανεπιστήμιο, στο ΕΚΠΑ και στο Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο. Είναι συγγραφέας του βιβλίου Άγ(ρ)ια Παιδιά, από τις εκδόσεις Επίκεντρο, καθώς και συνεπιμελήτρια και συγγραφέας του συλλογικού τόμου Θεωρία του Λόγου: Δημιουργικές Εφαρμογές από τις εκδόσεις Δαρδανός-Gutenberg. Τα επιστημονικά της ενδιαφέροντα εστιάζονται στον κινηματογράφο και τις λαϊκές (pop) κουλτούρες, τα ζητήματα φύλου και σεξουαλικότητας, καθώς και την επικοινωνία, την τεχνολογία και τα νέα μέσα.

### **Δημήτριος Κοτσιφάκος**

Ο Δρ. Κοτσιφάκος Δημήτριος γεννήθηκε στον Πειραιά. Τον Ιανουάριο του 2020 πήρε το Διδακτορικό του Δίπλωμα από το τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πειραιώς, με επιβλέποντα Καθηγητή τον κύριο Δουληγέρη Χρήστο, και τον Ιούνιο του 2020 έγινε δεκτός ως Μεταδιδακτορικός ερευνητής στο ίδιο τμήμα. Οργανώνει επιστημονικά σεμινάρια, προγράμματα επιμόρφωσης ενώ συμμετέχει ενεργά σε οργανωτικές και επιστημονικές επιτροπές Διεθνών και Ελληνικών συνεδρίων. Παράλληλα, συμμετέχει ως κριτής σε διεθνή και εθνικά επιστημονικά περιοδικά. Δραστηριοποιείται σε καινοτόμες δράσεις γύρω από την εκπαιδευτική διαδικασία. Για τα πολιτιστικά του προγράμματα και τις εκπαιδευτικές του δράσεις, του έχουν απονεμηθεί τιμητικές διακρίσεις. Είναι πατέρας τεσσάρων παιδιών.

### **Γιώργος Κούζας**

Ο Γιώργος Κούζας (Αθήνα, 1981) σπούδασε φιλολογία και λαογραφία στη Φιλοσοφική Σχολή του Πανεπιστημίου Αθηνών. Είναι διδάσκων στο Τμήμα Φιλολογίας του Πανεπιστημίου Αθηνών και μέλος του Συνεργαζόμενου Επιστημονικού Προσωπικού (ΣΕΠ) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου. Έχει διδάξει λαογραφία, σε προπτυχιακό και μεταπτυχιακό επίπεδο, στο Πανεπιστήμιο Αθηνών, στο Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης και το Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, ενώ έχει συμμετάσχει ως ερευνητής σε ερευνητικά προγράμματα στο Πανεπιστήμιο Αθηνών, στο Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης, στο Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας και το Πάντειο Πανεπιστήμιο. Τον Ιούλιο του 2020 εξελέγη επίκουρος καθηγητής αστικής λαογραφίας στο Τμήμα Φιλολογίας του Πανεπιστημίου Αθηνών.

### **Κωνσταντίνα Κουτσονικολή**

Η Κωνσταντίνα Κουτσονικολή είναι απόφοιτος του τμήματος Φιλολογίας του ΕΚΠΑ και κάτοχος μεταπτυχιακού διπλώματος "Θεωρία και εφαρμογές του Λαϊκού Πολιτισμού" του Προγράμματος Κοραής. Η διπλωματική της εργασία ασχολείται με την μελέτη του Ομαδικού Ψηφιακού Παιχνιδιού ρόλων (MMOG). Τα ερευνητικά της ενδιαφέροντα άπτονται του τομέα της ψηφιακής λαογραφίας, της κυβερνοεθνογραφίας και της μελέτης των παιχνιδιών γενικότερα. Επαγγελματικά απασχολείται στο χώρο της εκπαίδευσης, ενώ έχει παρακολουθήσει σεμινάρια ειδικής αγωγής και εκπαίδευσης ενηλίκων σε μια προσπάθεια διεύρυνσης των γνώσεών της στο χώρο της εκπαίδευσης. Στόχο της αποτελεί η απόκτηση διδακτορικού διπλώματος στον τομέα της ψηφιακής λαογραφίας ως μια επέκταση της υπάρχουσας έρευνάς της.

### **Εμμανουήλ Κυριαζάκος**

Γεννήθηκε στη Ρόδο και έχει σπουδάσει Τοπογράφος Μηχανικός στο ΤΕΙ Αθηνών. Εργάζεται ως υπάλληλος στο Δήμο Ρόδου από το 2005. Είναι απόφοιτος ΑΣΠΑΙΤΕ και κάτοχος μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών του προγράμματος "Περιβαλλοντική Εκπαίδευση" του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Έχει δημοσιεύσει επιστημονικά κείμενα σε συλλογικούς τόμους, με γενικό γνωστικό αντικείμενο την περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση του κόσμου μέσω του πολιτισμού στο πλαίσιο της Εκπαίδευσης για την Αειφόρο Ανάπτυξη. Από τον Ιούνιο του 2020 είναι υποψήφιος διδάκτορας στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Στα ιδιαίτερα ερευνητικά του ενδιαφέροντα είναι η επικοινωνία στη σύγχρονη κοινωνική δικτύωση και γενικότερα, ο λαϊκός πολιτισμός στο Διαδίκτυο.

### **Στέφανος Κυριαζάκος**

Ο Στέφανος Κυριαζάκος γεννήθηκε στη Ρόδο το 1983. Σπούδασε Ηλεκτρονικός Μηχανικός στα Χανιά της Κρήτης και αργότερα εκπλήρωσε μεταπτυχιακές σπουδές, στο ΜΠΣ "Τεχνολογίες και Διοίκηση Πληροφοριακών και Επικοινωνιακών Συστημάτων" του Τμήματος Μηχανικών Πληροφοριακών και Επικοινωνιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Από το 2014 εργάζεται στο τεχνικό τμήμα του ΟΤΕ Ρόδου και επίσης, διδάσκει ηλεκτρονικά συστήματα ασφαλείας στο δημόσιο ΙΕΚ Ρόδου. Λόγω της αγάπης του για τον Λαϊκό Πολιτισμό, τα τελευταία 6 χρόνια διδάσκει παραδοσιακού χορού στο Λύκειο των Ελληνίδων Ρόδου "Εργάνη Αθηνά", ενώ ταυτόχρονα μελετάει την τοπική εξέλιξη του παραδοσιακού χορού, μέσα από τη βιβλιογραφία και τις επιτόπιες έρευνες.

### **Απόστολος Κώστας**

Ο Δρ. Απόστολος Κώστας είναι μέλος του Εργαστηριακού Διδακτικού Προσωπικού (Ε.Δι.Π.) στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου, όπου διδάσκει προπτυχιακά και μεταπτυχιακά μαθήματα. Είναι Μέλος του Συνεργαζόμενου Εκπαιδευτικού Προσωπικού (Σ.Ε.Π.) του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στην Θεματική Ενότητα ΕΚΠ65 "Ανοικτή και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση", ενώ από το 2018, έχει αναλάβει καθήκοντα Διευθυντή του Κέντρου Επιμόρφωσης και Δια Βίου Μάθησης (Κ.Ε.Δι.Βι.Μ.) του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Στα ερευνητικά του ενδιαφέροντα περιλαμβάνονται οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση των Εκπαιδευτικών, ο Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός και οι Τεχνολογίες για την Online εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, οι Διαδικτυακές Εκπαιδευτικές Κοινότητες και οι τεχνολογίες Web 2.0 στην εκπαίδευση.

### **Μαγδαληνή Μάρη**

Η Μαγδαληνή Μάρη είναι πτυχιούχος ΕΑΠ "Σπουδές στον Ελληνικό Πολιτισμό" της Σχολής Ανθρωπιστικών Επιστημών. Διαθέτει μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών στη "Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία", του Πανεπιστημίου Αιγαίου με ειδίκευση στη Μουσειολογία. Εργάζεται στην Περιφέρεια Νοτίου Αιγαίου και από το 2019, ως προϊσταμένη τμήματος Αθλητισμού Πολιτισμού Κυκλάδων.

### **Άννα Λυδάκη**

Η Άννα Λυδάκη είναι ομ. καθηγήτρια στο Τμήμα Κοινωνιολογίας του Παντείου Πανεπιστημίου Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών. Τα ενδιαφέροντά της επικεντρώνονται στην επιτόπια έρευνα, την ανάλυση λόγου, τον λαϊκό πολιτισμό και τα περιβαλλοντικά ζητήματα. Έχει διενεργήσει πολλές επιτόπιες έρευνες και έχει μελετήσει θέματα σχετικά με τον χορό, τη λογοτεχνία, τον κινηματογράφο κ.ά. και έχει συγγράψει σχετικά βιβλία. Έχει λάβει μέρος σε πολλά συνέδρια και έχει δημοσιεύσει άρθρα σε συλλογικούς τόμους, επιστημονικά περιοδικά και στον Τύπο. Τελευταία της έργα είναι το βιβλίο Αναζητώντας το χαμένο Παράδειγμα. Επιτόπια έρευνα, κατανόηση, ερμηνεία, Παπαζήση (2016) και η επιμέλεια του συλλογικού τόμου Ο άνθρωπος και τα άλλα ζώα, Παπαζήση (2019).

### **Αφροδίτη-Λήδία Νουνανάκη**

Η Αφροδίτη-Λήδία Νουνανάκη είναι πτυχιούχος του Τμήματος Κοινωνιολογίας του Παντείου Πανεπιστημίου. Είναι κάτοχος Μεταπτυχιακού διπλώματος από το Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Ε.Κ.Π.Α., Κατεύθυνση: Ιστορία και Διδακτική της Ιστορίας, Λαογραφία και Πολιτισμός, Υποκατεύθυνση: Λαογραφία και Πολιτισμός, για το οποίο έλαβε υποτροφία από το Ι.Κ.Υ. Αυτή την περίοδο είναι υποψήφια διδάκτορας Λαογραφίας στο Π.Τ.Δ.Ε. Ε.Κ.Π.Α. με θέμα «Ελληνικοί Αστικοί Θρύλοι στο Διαδίκτυο». Τα ερευνητικά της ενδιαφέροντα στρέφονται γύρω από την ψηφιακή λαογραφία και την διάχυση μορφών του σύγχρονου λαϊκού πολιτισμού μέσω του Διαδικτύου, θέματα τα οποία έχει παρουσιάσει σε ποικίλα επιστημονικά συνέδρια και εκδόσεις.

### **Ευστάθιος Ξαφάκος**

Ο Ευστάθιος Ξαφάκος είναι απόφοιτος της Ανώτατης Εκκλησιαστικής Ακαδημίας και του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης Θεσσαλονίκης. Είναι κάτοχος μεταπτυχιακού



διπλώματος και υποψήφιος διδάκτορας στην Οργάνωση και Διοίκηση της Εκπαίδευσης στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Έχει συμμετάσχει ως εισηγητής σε ελληνικά και διεθνή συνέδρια, όπως ακόμη έχει δημοσιεύσει επιστημονικά άρθρα σε διεθνή και ελληνικά περιοδικά σχετικά με τη σχολική ηγεσία, το σχολείο ως οργανισμός που μαθαίνει, τα συνεργατικά δίκτυα των εκπαιδευτικών και το καινοτομικό σχολικό κλίμα.

#### **Χριστίνα Παληά**

Η Χριστίνα Παληά είναι φιλόλογος, απόφοιτος του τμήματος Φιλοσοφίας, Παιδαγωγικής και Ψυχολογίας (κατεύθυνση Παιδαγωγική) της Φιλοσοφικής Σχολής του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών. Αυτή τη στιγμή ολοκληρώνει το πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών "Επιστήμες της αγωγής, Εκπαίδευση με χρήση Νέων Τεχνολογιών " του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Από το 2007 έως το 2020 εργάστηκε στη ως φιλόλογος σε σχολεία της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης στα προγράμματα Πρόσθετης Διδακτικής Στήριξης και Ενισχυτικής Διδασκαλίας. Φέτος παραδίδει φιλολογικά μαθήματα σε μαθητές Γυμνασίου και Λυκείου.

#### **Αναστάσιος Παππάς**

Το εκπαιδευτικό ταξίδι μου χρονολογείται από το 2008, όπου και τελείωσα το Λύκειο στη Λάρισα και συνεχίστηκε στο Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, στο Βόλο, όπου φοίτησα στο τμήμα Ειδικής Αγωγής. Στη συνέχεια, εργάζομαι από το 2013 μέχρι και σήμερα ως ειδικός παιδαγωγός στην Δημόσια Εκπαίδευση, σε δομές ειδικής και γενικής αγωγής της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Ολοκλήρωσα το 2019 το Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα "Παιδικό Βιβλίο και Εκπαιδευτικό Υλικό" στο ΤΕΠΑΕΣ του Πανεπιστημίου Αιγαίου και το 2021 το Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα της Δημόσιας Διοίκησης με κατεύθυνση την Εκπαιδευτική Διοίκηση του Πανεπιστημίου Νεάπολης της Πάφου.

#### **Γεώργιος Πασιόπουλος**

Ο Γεώργιος Πασιόπουλος είναι απόφοιτος του Παιδαγωγικού Τμήματος του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Έχει ολοκληρώσει δύο μεταπτυχιακούς κύκλους σπουδών στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου (Ρόδος) (Εκπαίδευση με Χρήση Νέων Τεχνολογιών) και στο Ανοιχτό Πανεπιστήμιο της Κύπρου (Εκπαιδευτική Πολιτική, Ηγεσία και Στρατηγική). Είναι υποψήφιος διδάκτορας Λαογραφίας στο Παιδαγωγικό Τμήμα του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Ταυτόχρονα, είναι κάτοχος τριών υποτροφιών, μεταξύ των οποίων, της υποτροφίας "Παναγιώτης Σεβαστέλης " του Πανεπιστημίου Αιγαίου και του Ι.Κ.Υ "Αιέν Αριστεύειν ". Έχει συμμετάσχει σε αρκετά συνέδρια ως εισηγητής, κριτής και μέλος οργανωτικών επιτροπών. Γνωρίζει πολύ καλά Αγγλικά. Από το 2007 είναι μόνιμος δάσκαλος στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση μετά από γραπτό διαγωνισμό του Α.Σ.Ε.Π.

#### **Νίκος Πουλάκης**

Ο δρ. Νίκος Πουλάκης είναι μέλος ΕΔΙΠ στο Εργαστήριο Εθνομουσικολογίας και Πολιτισμικής Ανθρωπολογίας του Τμήματος Μουσικών Σπουδών του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, όπου διδάσκει κινηματογραφική μουσική, εθνογραφικό φιλμ και εφαρμοσμένη εθνομουσικολογία. Επίσης, είναι μέλος ΣΕΠ του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου στο πρόγραμμα "Σπουδές στον Ελληνικό Πολιτισμό ", ενώ έχει διδάξει και στο Τμήμα Λαϊκής και Παραδοσιακής Μουσικής του ΤΕΙ Ηπείρου. Έχει συμμετάσχει σε περισσότερα από 25 ερευνητικά προγράμματα και έχει δημοσιεύσει ποικίλα κείμενα σε αντικείμενα σχετικά με την ανθρωπολογία της μουσικής, την εθνομουσικολογία, τον κινηματογράφο και τα μουσικά αρχεία. Το βιβλίο του κυκλοφορούν από τις εκδόσεις Orpheus.

#### **Δημήτρης Β. Προύσαλης**

Σπούδασε παιδαγωγικά, βιβλιοθηκονομία, Κατέχει Μεταπτυχιακό Τίτλο Σπουδών στην Κατεύθυνση "Λαογραφία και Πολιτισμός " και είναι Υπ. Δρ ΠΤΔΕ ΕΚΠΑ. Ασχολείται με την έρευνα, καταγραφή, μελέτη του λαϊκού παραμυθιού από το 1999. Αφηγείται ιστορίες της λαϊκής προφορικής λογοτεχνίας

από το 2003. Έχει συμμετάσχει σε διεθνή και πανελλήνια συνέδρια, ημερίδες, για τη δυναμική του λαϊκού παραμυθίου και τη σημαντικότητα της αφήγησης στην εκπαίδευση, τη θεραπεία, τον πολιτισμό. Οι εισηγήσεις του συμπεριλαμβάνονται στα αντίστοιχα πρακτικά που εκδόθηκαν. Είναι καλλιτεχνικός διευθυντής των Φεστιβάλ Αφήγησης Πηλίου "Παραμύθια & Μύθοι στου Κένταυρου τη ράχη " με τη συνεργασία τοπικών φορέων, και Φεστιβάλ Αφήγησης "Αθήνα... μια πόλη παραμύθια " με τη συνεργασία του ΟΠΑΝΔΑ. Έχει εκδώσει 18 βιβλία με παραμυθολογικό περιεχόμενο. Τακτικό μέλος της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας.

### **Χαράλαμπος Σταμπόλης**

Ο Χαράλαμπος Σταμπόλης είναι φιλόλογος και εργάζεται στην ιδιωτική εκπαίδευση. Αποφοίτησε το 2011 από την κλασική κατεύθυνση του Τμήματος Φιλολογίας της Φιλοσοφικής Σχολής του ΕΚΠΑ. Είναι κάτοχος δύο μεταπτυχιακών διπλωμάτων. Το πρώτο έχει τίτλο "Ψηφιακές Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση ", το έλαβε το 2015, με βαθμό Άριστα, από το Φ.Π.Ψ της Φιλοσοφικής Σχολής του ΕΚΠΑ. Το 2020 αποφοίτησε, με βαθμό Άριστα, από το δεύτερο μεταπτυχιακό πρόγραμμα, με τίτλο "Λαογραφία και Εκπαίδευση " του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του ΕΚΠΑ. Τα ερευνητικά του ενδιαφέροντα επικεντρώνονται στον σχεδιασμό εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που προωθούν την αλληλεπίδραση των μαθητών με τη λαογραφία και τον πολιτισμό μέσω ΤΠΕ.

### **Αικατερίνη Σχοινιά**

Κατέχει Μεταπτυχιακό Δίπλωμα με τίτλο ειδίκευσης "Λαογραφικές Σπουδές: Θεωρία και Εφαρμογές του Λαϊκού Πολιτισμού " από το Τμήμα Φιλολογίας, της Φιλοσοφικής Σχολής, του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών. Το 2017 αποφοίτησε από το Τμήμα Φιλολογίας, της Φιλοσοφικής Σχολής του ΕΚΠΑ, με ειδίκευση στη Μεσαιωνική και Νεοελληνική Φιλολογία. Παράλληλα, έχει τελειώσει την ειδικότητα "Δημοσιογραφίας, Συντακτών και Ρεπόρτερς " στο ΙΕΚ Ακμή της Αθήνας και το 2018 ολοκλήρωσε και την ειδικότητα "Journalism and Media Production ", επιπέδου Bachelor, στο Μητροπολιτικό Κολλέγιο. Τώρα εργάζεται ως Ερευνήτρια Προφορικών Ιστοριών στο "Istorima ", δωρεά του Ιδρύματος Πολιτισμού Σταύρος Νιάρχος, αλλά και ως καθηγήτρια σε θέματα πολιτισμού και δημοσιογραφίας στα Επιμορφωτικά Σεμινάρια "Culture Webinars ".

### **Γιώργος Τσερπές**

Γεννήθηκε στην Αθήνα το 1982. Είναι απόφοιτος του Τμήματος Φιλοσοφίας-Παιδαγωγικής-Ψυχολογίας της Φιλοσοφικής Σχολής Ε.Κ.Π.Α. και κάτοχος δύο μεταπτυχιακών διπλωμάτων ειδίκευσης στη «Λαογραφία» και τη «Διδασκαλία της Νέας Ελληνικής ως Ξένης Γλώσσας» (Φιλοσοφική Σχολή Ε.Κ.Π.Α.). Από το 2014 έως το 2019 εκπόνησε τη διδακτορική του διατριβή με θέμα: «Ο παροιμιακός λόγος των Βαλκανικών λαών. Θεματικές-Χρήσεις-Ερμηνείες-Επικοινωνία. Συμβολή στο πεδίο της Συγκριτικής Λαογραφίας» (Τμήμα Φιλολογίας Ε.Κ.Π.Α.), με επιβλέπουσα τη Μαριάνθη Καπλάνογλου. Έχει δημοσιεύσει άρθρα λαογραφικού, εκπαιδευτικού και γλωσσολογικού ενδιαφέροντος σε τόμους πρακτικών συνεδρίων και περιοδικά (Proverbium κ.ά.). Από το 2006 έως το 2022 υπηρέτησε στη Μέση Εκπαίδευση, ενώ από τον Απρίλιο του 2022 εργάζεται ως Ερευνήτης Γ' βαθμίδας στο Κ.Ε.Ε.Λ. (Ακαδημία Αθηνών).

### **Νικόλαος Τσιρέβελος**

Ο Νικόλαος Τσιρέβελος είναι Διδάκτορας Θεολογίας και υπηρετεί ως μόνιμος θεολόγος καθηγητής στο 1ο Πρότυπο Λύκειο Θεσσαλονίκης "Μ. Ανδρόνικος ". Διδάσκει ως συμβασιούχος στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου και ως επισκέπτης καθηγητής στο Τμήμα Θεολογίας και Πολιτισμού του Πανεπιστημίου "Λόγος " στα Τίρανα. Έχει διδάξει ως ακαδημαϊκός υπότροφος στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Έχει συγγράψει πέντε μονογραφίες θεολογικού περιεχομένου. Μελέτες του έχουν δημοσιευτεί σε επιστημονικά περιοδικά, ενώ έχει λάβει μέρος ως εισηγητής σε ποικίλα

επιστημονικά συνέδρια. Είναι επιστημονικός συνεργάτης της Ακαδημίας Θεολογικών Σπουδών Βόλου και επιμορφωτής στη Θρησκευτική Εκπαίδευση.

### **Βαρβάρα Τσούγγου**

Η Βαρβάρα Τσούγγου είναι νηπιαγωγός με ειδίκευση στην ειδική αγωγή. Το 2012 αποφοίτησε με άριστα από το Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Στη συνέχεια, πραγματοποίησε μεταπτυχιακές σπουδές στην Ειδική Αγωγή και σήμερα φοιτά στο Π.Μ.Σ. "Επιστήμες της Αγωγής-Εκπαίδευση με χρήση Νέων τεχνολογιών" του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Από το 2014 και έπειτα διδάσκει στην ιδιωτική και δημόσια εκπαίδευση. Τα τελευταία τρία χρόνια εργάζεται στη δημόσια εκπαίδευση ως ειδική εκπαιδευτικός σε τμήματα ένταξης ή ως εκπαιδευτικός παράλληλης στήριξης.

### **Ξανθίππη Φουλίδη**

Η Ξανθίππη Φουλίδη Post Doc, PhD, M.ed υπηρετεί ως Υπεύθυνη Πολιτιστικών Θεμάτων στη Διεύθυνση Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Δυτικής Αττικής. Διδάξει μαθήματα προπτυχιακά και μεταπτυχιακά σχετικά με τον πολιτισμό και τη Λαογραφία στο Ελληνικό Μεσογειακό Πανεπιστήμιο, στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου και στο Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Έχει εργαστεί στο ΚΕΔΙΒΙΜ του Πανεπιστημίου Αιγαίου και ως εξωτερική συνεργάτρια στο ΕΙΓΕ. Είναι συγγραφέας τεσσάρων βιβλίων σχετικών με τη Λαογραφία και πενήντα περίπου σχετικών επιστημονικών άρθρων στην ελληνική και αγγλική γλώσσα. Ανάμεσα στα επιστημονικά της ενδιαφέροντα είναι η Ψηφιακή Λαογραφία.

### **Εμμανουήλ Φωκίδης**

Ο Δρ. Εμμανουήλ Φωκίδης είναι Επίκουρος Καθηγητής στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Τα μαθήματά του εστιάζουν στις εκπαιδευτικές χρήσεις των αναδυόμενων τεχνολογιών, της εικονικής πραγματικότητας, της ψηφιακής αφήγησης, της επαυξημένης 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 και επαυξημένης πραγματικότητας. Είναι ιδρυτικό στέλεχος της πρωτοβουλίας Emerging Technologies in Education (ETiE). Το έργο του είναι δημοσιευμένο σε συνέδρια, κεφάλαια σε βιβλία και έγκριτα επιστημονικά περιοδικά. Είναι επίσης συν-συγγραφέας σε τρία βιβλία.

### **Άννα Χαρτοφύλη**

Η Άννα Χαρτοφύλη είναι εκπαιδευτικός και κάτοχος μεταπτυχιακού διπλώματος από το Πρόγραμμα "Επιστήμες της αγωγής εκπαίδευση με χρήση νέων τεχνολογιών", του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Στα ενδιαφέροντά της περιλαμβάνονται τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια, καθώς και η αξιολόγηση ερευνητικών εργαλείων για τη μελέτη των μαθησιακών αποτελεσμάτων από τη χρήση τους. Από το 2019, αποτελεί στέλεχος της ερευνητικής πρωτοβουλίας Emerging Technologies in Education (ETiE).

### **Βασιλική Χρυσανθοπούλου**

Η Βασιλική Χρυσανθοπούλου είναι Επίκουρη Καθηγήτρια Κοινωνικής Λαογραφίας στο Τμήμα Φιλολογίας του Ε.Κ.Π.Α., Διευθύντρια του Λαογραφικού Μουσείου & Αρχείου του Τμήματος Φιλολογίας του Ε.Κ.Π.Α., ενώ διδάσκει και στο Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, στο Πρόγραμμα Σπουδών στον Ελληνικό Πολιτισμό. Υπήρξε επισκέπτρια ερευνήτρια και υπότροφος του National Europe Centre, Australian National University και του Ιδρύματος Fulbright στο University of South Florida-St. Petersburg. Από το 2016 συμμετέχει στην Εθνική Επιστημονική Επιτροπή για την εφαρμογή της Σύμβασης για την Προστασία της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς στην Ελλάδα. Τα δημοσιεύματά της αναφέρονται σε θέματα μετανάστευσης και διασποράς, μνήμης και ταυτότητας, Διαδικτύου, τελετουργίας και συμβολισμού, υλικού πολιτισμού, δημόσιας λαογραφίας και

πολιτιστικής κληρονομιάς, και ιστορίας και θεωρίας της Λαογραφίας. Το βιβλίο της, Τόποι μνήμης στην καστελλοριζιακή μετανάστευση και διασπορά (έχει τιμηθεί με το Δωδεκανησιακό Βραβείο Μοσκόβη του Δήμου Αθηναίων. Ως επικεφαλής της συντακτικής ομάδας του φακέλου για το στοιχείο Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς "Καρπάθικο Γλέντι", συμμετείχε στην εγγραφή του στοιχείου στο Εθνικό Ευρετήριο (Απρίλιος 2019).

#### **Έλενα Ψυχάρη**

Η Έλενα Ψυχάρη είναι απόφοιτος του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αιγαίου και κάτοχος Msc με τίτλο "Λαογραφία και Πολιτισμός " από το Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. Τα επιστημονικά της ενδιαφέροντα εστιάζονται σε θέματα ανθρωπιστικών και πολιτισμικών σπουδών, κυρίως θέματα που αφορούν στον ψηφιακό πολιτισμό και την ψηφιακή λαογραφία, αλλά και θέματα επιβίωσης και διάχυσης θρύλων και παραδόσεων στη σύγχρονη εποχή. Τα τελευταία χρόνια ζει και εργάζεται στην Αθήνα ως ιδιωτικός εκπαιδευτικός στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, σε σχολεία που εντάσσονται στο πρόγραμμα IB (International Baccalaureate).

