



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΘΕΜΑ:

“ΛΑΪΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ, ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΤΟΠΙΚΗΣ ΣΥΝΕΙΔΗΣΗΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΤΟΥ ΔΗΜΟΥ ΓΑΛΑΤΣΙΟΥ”



ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗ ΔΙΑΤΡΙΒΗ

του ΕΥΑΓΓΕΛΟΥ ΒΑΛΑΣΙΑΔΗ

Επιβλέπων καθηγητής:

ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΚΑΤΣΑΔΩΡΟΣ



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΘΕΜΑ:

“ΛΑΪΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ, ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΤΟΠΙΚΗΣ ΣΥΝΕΙΔΗΣΗΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΤΟΥ ΔΗΜΟΥ ΓΑΛΑΤΣΙΟΥ ”

ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗ ΔΙΑΤΡΙΒΗ

του ΕΥΑΓΓΕΛΟΥ ΒΑΛΑΣΙΑΔΗ

ΕΠΤΑΜΕΛΗΣ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

Γεώργιος Κατσαδώρας	Αναπληρωτής Καθηγητής	Πανεπιστήμιο Αιγαίου	Επιβλέπων
Ρέα Κακάμπουρα	Αναπληρώτρια Καθηγήτρια	Ε.Κ.Π.Α.	Μέλος της Τριμελούς Συμβουλευτικής Επιτροπής
Εμμανουήλ Φωκίδης	Επίκουρος Καθηγητής	Πανεπιστήμιο Αιγαίου	Μέλος της Τριμελούς Συμβουλευτικής Επιτροπής
Εμμανουήλ Βαρβούνης	Καθηγητής	Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης	Μέλος της Επταμελούς Εξεταστικής Επιτροπής
Μαριάνθη Καπλάνογλου	Αναπληρώτρια Καθηγήτρια	Ε.Κ.Π.Α.	Μέλος της Επταμελούς Εξεταστικής Επιτροπής
Χρήστος Παπακώστας	Επίκουρος Καθηγητής	Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων	Μέλος της Επταμελούς Εξεταστικής Επιτροπής
Γεώργιος Κούζας	Επίκουρος Καθηγητής	Ε.Κ.Π.Α.	Μέλος της Επταμελούς Εξεταστικής Επιτροπής

ΑΘΗΝΑ, 2022

Δηλώνω υπεύθυνα ότι είμαι ο αποκλειστικός συγγραφέας της παρούσας Διδακτορικής Διατριβής με τίτλο «Λαϊκός πολιτισμός, ψηφιακό παιχνίδι και η συμβολή τους στην ενίσχυση της τοπικής συνείδησης των μαθητών Δημοτικού του Δήμου Γαλατσίου». Η συγκεκριμένη Διδακτορική Διατριβή είναι πρωτότυπη και εκπονήθηκε αποκλειστικά για την απόκτηση του Διδακτορικού διπλώματος του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης. Κάθε βοήθεια, την οποία είχα για την προετοιμασία της, αναγνωρίζεται πλήρως και αναφέρεται επακριβώς στην εργασία. Επίσης, επακριβώς αναφέρω στην εργασία τις πηγές, τις οποίες χρησιμοποίησα, και μνημονεύω επώνυμα τα δεδομένα ή τις ιδέες που αποτελούν προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας άλλων, ακόμη κι εάν η συμπερίληψή τους στην παρούσα εργασία υπήρξε έμμεση ή παραφρασμένη. Γενικότερα, βεβαιώνω ότι κατά την εκπόνηση της Διδακτορικής Διατριβής έχω τηρήσει απαρέγκλιτα όσα ο νόμος ορίζει περί διανοητικής ιδιοκτησίας και έχω συμμορφωθεί πλήρως με τα προβλεπόμενα στο νόμο περί προστασίας προσωπικών δεδομένων και τις αρχές Ακαδημαϊκής Δεοντολογίας.

Ευχαριστίες

Πρώτον απ' όλους νιώθω την ανάγκη να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα της διατριβής μου, Αναπληρωτή Καθηγητή κ. Γεώργιο Κατσαδώρο, για την πολύτιμη βοήθεια και την καθοδήγησή του καθ' όλη τη διάρκεια της ενασχόλησής μου με την παρούσα εργασία. Επίσης, είμαι ιδιαιτέρως ευγνώμων στα επόμενα δύο μέλη της τριμελούς εξεταστικής επιτροπής και συγκεκριμένα την Αναπληρώτρια Καθηγήτρια κ. Ρέα Κακάμπουρα και τον Μόνιμο Επίκουρο Καθηγητή κ. Μάνο Φωκίδη, καθώς η συνδρομή τους ήταν πάντοτε έγκαιρη και οι υποδείξεις τους διαφωτιστικές. Ευχαριστώ επίσης τα μέλη της Επταμελούς εξεταστικής επιτροπής για την προσεκτική ανάγνωση της εργασίας μου.

Ευχαριστίες οφείλω και σε τρεις παλαιούς μου καθηγητές: Αρχικά, στον κ. Γεώργιο Παπαντωνάκη για τη μεσολάβησή του προκειμένου να ξεκινήσω το μακρύ ταξίδι της διατριβής, έπειτα στην κ. Μαριάνθη Καπλάνογλου για το παράθυρο που μου άνοιξε στον όμορφο κόσμο της λαογραφίας και τέλος στην κ. Γεωργία Λιαράκου, που σε μια περίοδο αβεβαιότητας με βοήθησε να προσανατολιστώ, επισημαίνοντάς μου τη σημασία που είχε για το θέμα μου η προσέγγιση της Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης.

Ευχαριστώ επίσης τον κ. Κώστα Βουτσινάκη και τους άλλους υπεύθυνους του ΙΕΠ που ενέκριναν εγκαίρως το εκπαιδευτικό μου υλικό, αλλά και τους διευθυντές των μονάδων που επέτρεψαν να διεξαχθεί η έρευνα στους μαθητές των σχολείων τους. Κυρίως όμως τους συναδέλφους εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης που ανέλαβαν το δύσκολο έργο να υλοποιήσουν την εκπαιδευτική παρέμβαση στις τάξεις τους· χωρίς αυτούς, η ολοκλήρωση της έρευνας θα ήταν αδύνατη.

Σε τοπικό επίπεδο, οφείλω να ευχαριστήσω τον Δήμο Γαλασίου και συγκεκριμένα τον αντιδήμαρχο κ. Μάνο Ελευθερίου, που από την πρώτη συνάντησή μας αγκάλιασε το πρόγραμμα και εργάστηκε ακούραστα ώστε η έρευνα στα σχολεία να χρηματοδοτηθεί με πόρους του Δήμου, αλλά και τον ίδιο τον δήμαρχο κ. Γιώργο Μαρκόπουλο που δέχτηκε να συμμετάσχει σε δίωρη εκδήλωση με τους μαθητές των σχολείων που υλοποίησαν την παρέμβαση και να συζητήσει μαζί τους, αποδεικνύοντάς τους έμπρακτα ότι η τοπική αυτοδιοίκηση δεν είναι κάτι απροσδιόριστο, αλλά μπορεί να βρίσκεται δίπλα στους δημότες.

Πάνω απ' όλα οφείλω να ευχαριστήσω την 'ηρωική' σύζυγό μου Κατερίνα Παλιούρη για την κατανόηση και την αμέριστη συμπαράστασή της, χωρίς την οποία το έργο αυτό δεν θα μπορούσε να έχει ολοκληρωθεί. Ιδιαίτερη μνεία αξίζει να γίνει στον αδελφό μου Χρύσανθο Βαλασιάδη που με βοήθησε σημαντικά μέσα από το παράδειγμά του και τις καθημερινές μας συζητήσεις και φυσικά στον μικρό μου γιο Σταύρο, που αποτέλεσε και αποτελεί πηγή έμπνευσης. Τέλος, είμαι ευγνώμων στους γονείς μου Σταύρο και Μαριάνθη για την ολόψυχη αγάπη τους που με διαμόρφωσε και τη διαχρονική τους υποστήριξη που μου επέτρεψε να κάνω τα όνειρά μου πραγματικότητα.

Το έργο αφιερώνεται στους Μικρασιάτες Έλληνες.

Περίληψη

Η παρούσα διατριβή βασίζεται σε τρεις κύριους θεματικούς πυλώνες: Τον λαϊκό πολιτισμό, το ψηφιακό παιχνίδι και την κοινωνική ταυτότητα που συνδέεται με τον τόπο. Για τον λόγο αυτό, αξιοποιούνται ποικίλοι επιστημονικοί χώροι με προεξάρχοντα αυτόν της λαογραφίας, ενώ αντλείται υλικό και από αυτούς της κοινωνιολογίας, της κοινωνικής ψυχολογίας και της παιδαγωγικής.

Αρχικά, μετά τις απαραίτητες διασαφηνίσεις όρων και μια σύντομη ιστορική αναδρομή που επιτρέπει στον αναγνώστη να γνωρίσει την επιστήμη της λαογραφίας, εξετάζεται μέσα από το δικό της πρίσμα η διαχρονική σχέση μεταξύ πολιτισμού και τόπου και παρουσιάζεται με μια σειρά από παραδείγματα το πόσο αυτή έχει μεταβληθεί με το πέρασμα από το προβιομηχανικό στο νεωτερικό παράδειγμα, ενώ στη συνέχεια παρουσιάζεται ο τρόπος με τον οποίο η σχέση αυτή έχει στην ψηφιακή εποχή εισέλθει σε ένα νέο στάδιο που επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό τον τρόπο συγκρότησης των συλλογικών ταυτοτήτων. Παράλληλα, εξετάζονται οι γόνιμες αλληλεπιδράσεις λαογραφίας και παιδαγωγικής, που στη σύγχρονη εποχή και με την αρωγή της τεχνολογίας επιτρέπουν στους μαθητές να συγκρίνουν με δημιουργικό πνεύμα οικεία και αλλότρια πολιτισμικά πρότυπα, καλλιεργώντας την εκτίμηση προς το διαφορετικό και ταυτόχρονα ενισχύοντας την ταυτότητά τους.

Δεδομένης δε της βαρύνουσας σημασίας που τα ζητήματα ταυτότητας έχουν αποκτήσει στον 21ο αιώνα, όπου οι κυματισμοί των μετανεωτερικών ταλαντώσεων εξακολουθούν να κλονίζουν το δυτικό πολιτισμικό στερέωμα, ο τόπος αναλύεται στη συνέχεια ως ένας μοναδικής αξίας παράγοντας για τη διαμόρφωση μιας σύγχρονης συλλογικής ταυτότητας που μπορεί να συνεισφέρει στην κοινωνική συνοχή και να επαναφέρει τους ανθρώπους κοντά στη γη που κατοικούν, συνδυάζοντας στοιχεία παραδοσιακά, όπως η χωρική σταθερότητα και νεωτερικά, όπως η κοινωνική δυναμικότητα.

Προκειμένου ωστόσο να μπορέσει να διαμορφωθεί μια τέτοια ταυτότητα με τοπικό χαρακτήρα, θεωρείται προηγουμένως απαραίτητη η επούλωση ορισμένων 'τραυμάτων' που εντοπίζονται στη σχέση σύγχρονου ανθρώπου και φυσικού / κοινωνικού περιβάλλοντος, όπως και η αλλαγή της νοοτροπίας στο πλαίσιο της οποίας τα άτομα αντιμετωπίζουν τον τόπο εργαλειακά, αλλαγή προς την οποία φαίνεται πως μπορεί να συμβάλει αποφασιστικά η ενίσχυση της τοπικής τους συνείδησης. Στο σημείο αυτό, η εκπαίδευση μπορεί όπως αποδεικνύεται να παίξει σημαντικό ρόλο, ιδιαίτερα όταν στο πλαίσιο ενός ολοκληρωμένου προγράμματος μαθημάτων, εργασιών και επισκέψεων, αξιοποιεί και το ψηφιακό παιχνίδι - μια εξαιρετικά δημοφιλή έκφανση του σύγχρονου λαϊκού πολιτισμού- ως συμπληρωματικό μαθησιακό εργαλείο. Σημαντική προϋπόθεση, αποτελεί ωστόσο το να εμπλέκονται στη διαδικασία της δημιουργίας του περιεχομένου του, στοιχεία τόσο του παραδοσιακού λαϊκού πολιτισμού και της ιστορίας του τόπου όπου ζουν οι μαθητές, όσο και αναφορές στις σύγχρονες -και επομένως αναγνωρίσιμες από αυτούς- όψεις του. Μέσω μιας τέτοιας ολιστικής προσέγγισης, η ποιοτική σχέση των μαθητών με το περιβάλλον τους φαίνεται ότι μπορεί να βελτιωθεί σε σημαντικό βαθμό, ακόμα και αν ο χώρος που ζουν αφορά σε ένα αστικό οικιστικό σύνολο με πολυπολιτισμικά χαρακτηριστικά, όπως αυτό του πολεοδομικού συγκροτήματος του λεκανοπεδίου.

Summary

The present dissertation is based on three main theoretical pillars: Popular culture, Digital Gaming and place associated Social Identity. Therefore, the following text draws inspiration from various scientific fields like Folklore, Sociology, Social Psychology and Pedagogy.

At first, after clarifying the term “Folklore” and presenting a brief historical background of the folklore studies in Greece, the relationship between culture and place through history is examined, and a series of examples representing its imprint in popular culture are displayed. Thus, the reader can observe how this relationship has changed between the pre-industrial and the modern paradigm, while the coming of the digital age has led it to enter a new stage, also influencing the construction of the postmodern collective identities.

Moreover, the fruitful interactions between folklore and pedagogy are examined, so as to show how modern pupils can utilize technology to cultivate an appreciation for their familiar culture and strengthen their local identity, while at the same time valuing and respecting different cultures.

Given the importance that identity issues have acquired in the modern era, with the spirit of postmodernity still affecting the western culture standards, the place is analyzed as a factor of special importance for the formation of a new collective identity that can contribute to social cohesion, bringing people closer to their environment, combining modern elements like social dynamic with traditional ones such as spatial stability.

Before utilizing space for the formation of a new type of local identity, however, it is considered of importance to first aim at balancing the relationship between the inhabitant and his natural and social environment, so that both ends can benefit. To this point, Education can play a highly important role, by strengthening the pupils’ local consciousness: As the present research proves, this can be achieved through a holistic approach including various projects, walks and visits and digital games, which prove to be extremely popular and effective as a complementary learning tool. Their content should include elements of the traditional folk culture and the history of the place where students live, as well as references to its modern -recognizable - aspects. Through such an approach, the relationship between pupils and their environment proved to significantly improve, even in an urban area like Galatsi, a small suburb of Athens with a multicultural character.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας 1. Η διαχρονική αλλαγή της εικόνας του κατοίκου της υπαίθρου μέσα από τη διασκευή των στίχων του Αγωγιάτη, σ. 29.

Πίνακας 2. Η αλλαγή της εικόνας της Αθήνας όπως παρουσιάζεται μέσα από τη διασκευή των στίχων του τραγουδιού «Αθήνα», σ. 38.

Πίνακας 3. Κατάσταση των σχολείων του δήμου Γαλατσίου όπου υλοποιήθηκε η έρευνα, σ. 218.

Πίνακας 4. Τρόπος με τον οποίο προέκυψε το τελικό δείγμα της έρευνας, σ.219

Πίνακας 5. Οι τίτλοι των εφαρμογών της συλλογής και το είδος παιχνιδιού στο οποίο ανήκει ο καθένας, σ. 263.

Πίνακας 6. Δημογραφικά Χαρακτηριστικά Δείγματος, σ. 268.

Πίνακας 7. Αποτελέσματα ελέγχου κανονικότητας της κατανομής σύμφωνα με το *Shapiro-Wilk test*, σ. 269.

Πίνακας 8. Αποτελέσματα ελέγχου συσχέτισης των δημογραφικών μεταβλητών, σ. 270.

Πίνακας 9. Ερωτήσεις που διαμόρφωσαν τη μεταβλητή «Τοπικές Γνώσεις» και σχετικά αποτελέσματα, σ. 273.

Πίνακας 10. Ερωτήσεις που διαμόρφωσαν τη μεταβλητή «Τοπικοί Δεσμοί» και σχετικά αποτελέσματα, σ. 274.

Πίνακας 11. Οι ερωτήσεις που διαμόρφωσαν τη μεταβλητή «Οργανικότητα» και τα σχετικά αποτελέσματα, σ. 275.

Πίνακας 12. Αποτελέσματα της πολλαπλής γραμμικής παλινδρόμησης για την μεταβλητή «Τοπικές Γνώσεις», σ. 277.

Πίνακας 13. Αποτελέσματα της πολλαπλής γραμμικής παλινδρόμησης για την δεύτερη εξαρτημένη μεταβλητή, σ. 278.

Πίνακας 14. Αποτελέσματα της πολλαπλής γραμμικής παλινδρόμησης για την εξαρτημένη μεταβλητή «Οργανικότητα», σ. 279.

Πίνακας 15. Συνοπτική παρουσίαση επιδόσεων εντός των ομάδων πριν και μετά την παρέμβαση, σ. 283.

Πίνακας 16. Ανάλυση αποτελεσμάτων των υπό έρευνα εξαρτημένων μεταβλητών, σ. 285.

Πίνακας 17. Αποτελέσματα ελέγχου κανονικότητας της κατανομής σύμφωνα με το *Shapiro-Wilk test*, σ. 286.

Πίνακας 18. Αποτελέσματα μη παραμετρικού ελέγχου ομοιογένειας διακύμανσης, σ. 287.

Πίνακας 19. Συγκεντρωτικά αποτελέσματα του *Kruskal-Wallis H test*, σ. 288.

Πίνακας 20. Κατάταξη των ομάδων, σ. 291.

Πίνακας 21. Βαθμός υλοποίησης του προγράμματος από τα Δ.Σ. του Γαλατσίου, σ. 293.

Πίνακας 22. Αριθμός δραστηριοτήτων που υλοποιήθηκαν ανά τμήμα, σ. 306.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ ΚΑΙ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

- Εικόνα 1.** Το κεντρικό μενού της ψηφιακής πλατφόρμας «Τοπογνωσία», σ.225.
- Εικόνα 2.** Υλικό από την 1η Θεματική Ενότητα. Διάγραμμα με τις έξι οικιστικές ενότητες του Δήμου Γαλατσίου, σ.227
- Εικόνα 3.** Αποψη της Ομορφοκκλησιάς από τα ΒΔ με διαφορά ενός περίπου αιώνα, σ.229.
- Εικόνα 4.** Επεξεργασμένη εικόνα υπερήρωα, σ.231.
- Εικόνα 5.** Στιγμιότυπο από το παιχνίδι «Λύκοι στα Τουρκοβούνια». σ.233.
- Εικόνα 6.** Η διαμόρφωση του εικονιδίου του χαρακτήρα της βοσκοπούλας, σ.234.
- Εικόνα 7.** Η οθόνη του τίτλου από την εφαρμογή «Κούλουμα στο Γαλάτσι», σ.236.
- Εικόνα 8.** Η απεικόνιση της κεντρικής πύλης του Άλσους Βεΐκου ως αποτέλεσμα ανάμειξης του κρητικού και του ναξιακού τοπικού πολιτισμού, σ.237.
- Εικόνα 9.** Το πρώτο ζεύγος εικόνων, αφορά στο σήμα του Δήμου Γαλατσίου, σ.239.
- Εικόνα 10.** Τα σχέδια της ιερής οικίας και του βωμού στην κορυφή του Βόρειου Τουρκοβουνίου, σ.242.
- Εικόνα 11.** Το καμίνι του λατομείου «Αττική» με 75 χρόνια διαφορά, σ.244.
- Εικόνα 12.** Η οθόνη του τίτλου της εφαρμογής «Γαλάτσι: γείτονες και γειτονιές», σ.245.
- Εικόνα 13.** Η πρώτη πληροφοριακή οθόνη για τον λόφο Κόκκου, σ.247.
- Εικόνα 14.** Πληροφοριακή οθόνη που εμφανίζεται μετά το τέλος του παιχνιδιού, σ.249.
- Εικόνα 15.** Στιγμιότυπο από το παιχνίδι «Τα νεράντζια της αγάπης», σ.250.
- Εικόνα 16.** Στιγμιότυπο από την εφαρμογή «Γαλάτσι Quiz», σ.254.
- Διάγραμμα 1.** Διάγραμμα των διαφορών επίδοσης στη βαθμολογία της μεταβλητής «Οργανικότητα» για την ΟΕ πριν και μετά την παρέμβαση, που φανερώνει συμμετρικά κατανεμημένες διαφορές, σ.281.
- Διάγραμμα 2.** Μέση βαθμολογία ομάδων στις τρεις υπό μελέτη εξαρτημένες μεταβλητές, σ.285.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1. Εισαγωγή	1
2. Θεωρητικό πλαίσιο	6
2.1 Ο λαϊκός πολιτισμός και η επιστήμη του	7
2.1.1 Πολιτισμός, λαός και λαϊκός πολιτισμός	7
2.1.2 Γέννηση και εξέλιξη της επιστημονικής λαογραφίας	12
2.1.3 Λαϊκός πολιτισμός και αστικοποίηση	24
2.1.3.1 Διαχρονική εξέλιξη των σχέσεων υπαίθρου-πόλης	24
2.1.3.2 Η ελληνική αστικοποίηση	31
2.1.4 Λαϊκός πολιτισμός, παράδοση και τεχνολογία	42
2.1.5 Λαϊκός πολιτισμός και Τ.Π.Ε.	50
2.1.6 Λαϊκός πολιτισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι	60
2.1.6.1 Παιχνίδι και ψηφιακό παιχνίδι - διασαφήνιση όρων	60
2.1.6.2 Είδη ψηφιακού παιχνιδιού	64
2.1.6.3 Το ψηφιακό παιχνίδι ως έκφραση του λαϊκού πολιτισμού	67
2.1.6.3.1 Πολιτισμικές επιρροές του δημιουργού	74
2.1.6.3.2 Ο πολιτισμός του περιεχομένου	77
2.1.6.3.2.1 Βίαιο περιεχόμενο	86
2.1.6.3.2.2 Μεταφορά στερεοτύπων	90
2.1.6.3.3 Ο πολιτισμός της φόρμας	99
2.1.6.3.4 Ο πολιτισμός του μέσου	101
2.1.6.3.5 Ο πολιτισμός των χρηστών	110
2.1.7 Λαϊκός πολιτισμός και τόπος	117
2.1.7.1 Ο προβιομηχανικός τόπος	121
2.1.7.2 Ο νεωτερικός τόπος	128
2.1.7.3 Οι τόποι στην ψηφιακή εποχή	134
2.1.8 Λαϊκός πολιτισμός και Εκπαίδευση	143
2.1.9 Περίληψη	151
2.2 Το Γαλάτσι Αττικής	153
2.2.1 Η ταυτότητα της περιοχής	153
2.2.2 Ιστορία του Γαλατσίου	159
2.2.3 Πολιτισμικό πλαίσιο	166
2.2.3.1 Άνθρωποι, ήθη και έθιμα	166
2.2.3.2 Μνημεία της περιοχής	169
2.2.4 Περίληψη	176
2.3 Τοπική συνείδηση	179
2.3.1 Ορισμοί, χαρακτηριστικά και παρεμφερείς έννοιες	179
2.3.2 Σύνδεση και επανασύνδεση με τον τόπο στη σύγχρονη εποχή	183
2.3.3 Τόπος και τοπική συνείδηση στα παιδιά	188
2.3.4 Εκπαίδευση για την τοπική συνείδηση	192
2.3.5 Ψηφιακό παιχνίδι και ενίσχυση της τοπικής συνείδησης	195
2.3.6 Περίληψη	204
3. Μεθοδολογία	208
3.1 Περιγραφή της ερευνητικής μεθόδου	208
3.2 Ερευνητικά ερωτήματα	209
3.3 Δείγμα	219
3.4 Παραγωγή υλικού	221
3.4.1 Το έντυπο υλικό	222
3.4.2 Ψηφιακό υλικό – Η πλατφόρμα «Τοπογνωσία»	226

3.4.2.1 Ψηφιακά μαθήματα.....	228
3.4.2.2 Ψηφιακά παιχνίδια.....	234
3.4.2.2.1 Λύκοι στα Τουρκοβούνια.....	235
3.4.2.2.2 Κούλουμα στο Γαλάτσι.....	238
3.4.2.2.3 Βρες τις διαφορές.....	241
3.4.2.2.4 Σώσε τον βωμό.....	242
3.4.2.2.5 Βάρδα, φουρνέλο.....	245
3.4.2.2.6 Γαλάτσι, Γείτονες και Γειτονιές.....	247
3.4.2.2.7 Λόφοι στο Γαλάτσι.....	248
3.4.2.2.8 Στο Γαλάτσι ανακυκλώνω, τον πλανήτη μου βοηθώ!	250
3.4.2.2.9 Τα νεράντζια της αγάπης!	252
3.4.2.2.10 Γαλάτσι Quiz.....	254
3.5 Μέθοδος.....	257
3.5.1 Ομάδες.....	257
3.5.2 Διδακτική Μέθοδος.....	257
3.5.2.1 Έντυπο υλικό.....	257
3.5.2.2 Ψηφιακό υλικό.....	264
3.6 Περιγραφή Ερευνητικών Εργαλείων.....	265
3.6.1 Ερωτηματολόγια.....	265
3.6.2 Φόρμα αξιολόγησης του προγράμματος από τους εκπαιδευτικούς.....	268
4. Αποτελέσματα.....	269
4.1 Περιγραφική Στατιστική Ανάλυση Δείγματος.....	269
4.2 Παρουσίαση αποτελεσμάτων στη βάση των ερευνητικών ερωτημάτων.....	274
4.2.1 Διερεύνηση ποιότητας σχέσης των μαθητών με τον τόπο διαμονής τους.....	274
4.2.2 Συνάφεια εξαρτημένων μεταβλητών με δημογραφικά χαρακτηριστικά.....	277
4.2.2.1 Έλεγχος προϋποθέσεων χρήσης.....	278
4.2.2.2 Αποτελέσματα γραμμικής παλινδρόμησης.....	279
4.2.3 Σύγκριση απαντήσεων εντός των ομάδων πριν και μετά την παρέμβαση.....	282
4.2.3.1 Ομάδα Ελέγχου.....	282
4.2.3.2 Πειραματική Ομάδα 1.....	283
4.2.3.3 Πειραματική Ομάδα 2.....	284
4.2.3.4 Συνοπτική παρουσίαση των απαντήσεων εντός των ομάδων πριν και μετά την παρέμβαση.....	285
4.2.4 Σύγκριση απαντήσεων μεταξύ των ομάδων πριν και μετά την παρέμβαση.....	286
4.3 Αξιολόγηση προγράμματος από εκπαιδευτικούς.....	295
5. Συζήτηση - Συμπεράσματα.....	297
5.1 Ανάλυση αποτελεσμάτων.....	297
5.2 Περιορισμοί.....	306
5.3 Προτάσεις για μελλοντική έρευνα.....	310
5.4 Γενικά σχόλια.....	311
6. Βιβλιογραφία.....	313
7. Παράρτημα.....	409
7.1. Σχέδια μαθήματος έντυπου προγράμματος.....	409
7.1.1 Εποπτικό υλικό έντυπου μαθήματος.....	438
7.2. Φωτογραφικό υλικό από εργασίες των μαθητών.....	502
7.3. Ερωτηματολόγια Έρευνας.....	508
7.4. Στατιστικοί Πίνακες και Γραφήματα Αποτελεσμάτων.....	520

1. Εισαγωγή

Το πνεύμα του μετανεωτερικού αναστοχασμού έχει κατά τη σύγχρονη εποχή παρεισφρήσει στους περισσότερους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας (Singh, 2010), ευνοώντας την αμφισβήτηση προϋπαρχόντων όρων, τη διαρκή αναανομηματοδότησή τους αλλά και την εννοιολογική αποδυνάμωση της σημασίας πολλών υφισταμένων παραστάσεων, σε σημείο ώστε να γίνεται λόγος για μια κατάσταση οικουμενικής ρευστότητας (Τσουκαλάς, 2010). Η πραγματικότητα αυτή, σε συνδυασμό με τη ραγδαία κατάργηση ορίων και συνόρων που ευνοείται από την κυριαρχία της Παγκοσμιοποίησης, αλλά και τη μεγάλη ταχύτητα με την οποία, ελέω τεχνολογικής εξέλιξης, οι αλλαγές αυτές πραγματοποιούνται, έχουν οδηγήσει τα μέλη των σύγχρονων κοινωνιών σε τέλμα υπαρξιακής αβεβαιότητας (Arnett, 2002). Καθώς τα σταθερά σημεία αναφοράς του παρελθόντος προοδευτικά αποδιαρθρώνονται και αποουσιαστικοποιούνται και ενώ απορρίπτονται βεβαιότητες στις οποίες η ζωή βασιζόταν κατά τους τελευταίους δύο αιώνες (Sim, 2001), το αδιέξοδο για το άτομο εντείνεται από την παρακμή πολιτικών και κοινωνικών θεσμών, που μέχρι πρόσφατα αναγνωρίζονταν ως θεμέλια του πολιτισμικού οικοδομήματος, ενώ πλέον περιορίζονται σε ρόλο απλώς διεκπεραιωτικό. Αιτία για τον μαρασμό τους φαίνεται πως αποτελούν από τη μια η ανάδειξη της οικονομικής προόδου σε ύψιστο αγαθό και απόλυτο ρυθμιστή σχέσεων στον Δυτικό Κόσμο και από την άλλη η απαξίωσή τους από τους ίδιους τους πολίτες¹ (Bartkowski, 2003). Οι τελευταίοι, υπακούοντας στα κελεύσματα της εποχής, αποζητούν την ατομική τους 'ελευθερία', εγκαταλείπουν τους καθιερωμένους κοινωνικούς σχηματισμούς και ασπάζονται νέα υποσύνολα βασισμένα στην κατανάλωση (Harvey, 1990), συμβάλλοντας έτι περαιτέρω στην εξασθένηση της κοινωνικής συνοχής (Putnam, 2000). Η πρωτόγνωρη αυτή χαλάρωση των δεσμών και ο κατακερματισμός του κοινωνικού σώματος, προλειαίνουν το έδαφος για μια καθολική επικράτηση ενός νέου πλέγματος αξιών όπου κυριαρχούν η παθητικότητα, η ευκολία, η επιφανειακότητα και κυρίως ο ατομικισμός (Roberts & Helson, 1997· Greenfield, 2009), συμβάλλοντας τελικά στη διαμόρφωση ενός καθεστώτος πλήρους αποπροσανατολισμού, που ενέχει τα χαρακτηριστικά μιας βαθιάς κρίσης ταυτότητας. Όπως το θέτει ο Bendle (2002:1) στην εποχή μας «η κατάκτηση και διατήρηση ταυτότητας έχει γίνει κρίσιμη και ταυτόχρονα προβληματική».

Υπό τις συνθήκες αυτές, φαίνεται να ανακτά μέρος της σημασίας της η - μέχρι πρότινος υποβαθμισμένη- έννοια της τοπικότητας, αφού τόπος και ταυτότητα συνδέονται δομικά: Όπως παλαιότερα επεσήμαινε ο Shepard (1977:32) «είναι αδύνατο να γνωρίζεις το ποιος είσαι χωρίς να γνωρίζεις το πού είσαι». Εξαιτίας της διττής του φύσης, από τη μια ως κλειστό πεδίο σε σχέση με τα γεωφυσικά – διοικητικά του σύνορα που ως επί το πλείστον είναι σταθερά (Harvey, 1993) και από την άλλη ως ανοιχτό περιβάλλον, με τις ανθρώπινες σχέσεις να τον συνθέτουν και να τον ανασυνθέτουν αενάως (Massey, 2005), ο τόπος μπορεί να αξιοποιηθεί ως παράγοντας διαμόρφωσης μιας σύγχρονης πολιτισμικής ταυτότητας, συνδυάζοντας στοιχεία παραδοσιακά και νεωτερικά: χωρικά σταθερός και ταυτόχρονα κοινωνικά δυναμικός, διαθέτει τις προϋποθέσεις ώστε υπό την σκέπη του να επιτρέπεται η

¹ Όπου παρακάτω αναφέρονται ο μαθητής, ο παίκτης, ο πολίτης κ.λπ. εννοούνται ταυτόχρονα και η απολύτως ίση μαθήτρια, παίκτρια, κ.ο.κ., όπως και τα άτομα με διαφορετική (μη δυαδική) ταυτότητα φύλου· απλώς μετά τα αρσενικά δεν επαναλαμβάνονται διαρκώς και τα θηλυκά κ.ο.κ. άρθρα και οι καταλήξεις των ουσιαστικών, για την αισθητική του κειμένου αλλά και οικονομία λόγου.

αρμονική συνύπαρξη πληθώρας ετερόκλητων ταυτοτικών χαρακτηριστικών όπως το φύλο, η φυλή, η τάξη, η θρησκεία, η εθνικότητα, το επάγγελμα, κ.τ.λ. (Tomlinson, 2003). Υποστηρίζεται λοιπόν ότι οι σύγχρονοι πολίτες και ειδικά οι νέοι, έχει νόημα να στραφούν ξανά στην τοπικότητα για να αναζητήσουν ερείσματα και νέες συλλογικές ταυτίσεις που να συμβαδίζουν με το πνεύμα της εποχής, να εκφράζουν τα ιδιοτυπικά τους χαρακτηριστικά και παράλληλα να προσδίδουν μια αίσθηση βεβαιότητας (Perkins & Long, 2002) χωρίς τον καταπιεστικό τρόπο που αυτό συνέβαινε στις παραδοσιακές κοινότητες, οδηγώντας άλλους σε υποταγή και άλλους σε περιθωριοποίηση (Λιάπης, 1990· Paasi, 2002). Είναι άλλωστε σαφές ότι στο παρόν ιστορικό συγκείμενο, η ατομικότητα και η ελευθερία επιλογής θεωρούνται καίριες: Η μαζική μετακίνηση πληθυσμών από φτωχές περιφέρειες προς διαρκώς διευρυνόμενες μητροπολιτικές περιοχές (Scott, 2001) απαιτεί διαπολιτισμική ανοχή και μια νέου τύπου τοπική ταυτότητα που απαντά στην ερώτηση «Πού επιλέγω να μένω;» προσανατολισμένη λιγότερο στην καταγωγή -που ωστόσο δεν απορρίπτεται συνολικά όπως πρεσβεύει ο κοσμοπολιτισμός, αλλά αξιοποιείται κατάλληλα- και περισσότερο στην ένταξη του διαφορετικού και την ετερογένεια (Paasi, 2003).

Η προτεινόμενη αυτή στροφή προς μια «νέα» τοπικότητα, προϋποθέτει ωστόσο μια υγιή σχέση ανάμεσα στους μελλοντικούς πολίτες και το φυσικό / κοινωνικό τους περιβάλλον, κάτι που δεν συμβαδίζει με την τείνουσα προς τον ναρκισσισμό (Twenge & Foster 2010) εσωστρέφεια των σύγχρονων γενεών του δυτικού κόσμου. Η τάση αυτή, ευνοημένη από το προαναφερθέν μετανεωτερικό πλαίσιο αξιών, εκδηλώνεται σε τοπικό επίπεδο ως περιορισμένο γνωστικό ενδιαφέρον γύρω από τον τόπο διαμονής και μειωμένη συμμετοχικότητα στα κοινά (Bauman & Bordoni, 2014), ενώ συνδέεται άμεσα με τη χαλαρότητα των κοινωνικών δεσμών και την εν γένει «εργαλειακή» χρήση του χώρου. Ο συγκεκριμένος τύπος σχέσης ατόμου και τόπου έχει εκτός των άλλων αποδοθεί (Illich, 1984· Orr, 1992· Guenther, 2002) με τον όρο *διαμονή* (residency), με τους *διαμένοντες* να περιγράφονται ως άτομα που ζουν με προσωρινή προοπτική σε έναν τόπο, διαθέτοντας λιγιστές γνώσεις γι' αυτόν και όντας ελάχιστα ενδιαφερόμενοι για τις συνέπειες των πράξεών τους. Προκειμένου λοιπόν να καλλιεργηθεί μια ισόρροπη σχέση αμοιβαίας ωφέλειας των νέων με την περιοχή που κατοικούν, θεωρείται πως είναι απαραίτητη η ενίσχυση της τοπικής τους συνείδησης.

Η διαδικασία αυτή μπορεί να αποτελέσει ουσιαστικό τμήμα της σύγχρονης εκπαίδευσης, με πρωτότυπο διαθεματικό υλικό που να αποφεύγει τον καθαρά πραγματολογικό χαρακτήρα που στο παρελθόν συνόδευε διδακτικά αντικείμενα όπως αυτό της Πατριδογνωσίας (Διακογεωργίου, 1999), αλλά και τη γενικότητα της φύσης σύγχρονων μαθημάτων όπως η Μελέτη Περιβάλλοντος και η Γεωγραφία. Από άποψη περιεχομένου, η παρούσα διατριβή υποστηρίζει ότι η αξιοποίηση του λαϊκού πολιτισμού μπορεί να αποτελέσει παράγοντα καθοριστικό, καθώς μέσω αυτού συνδέονται αβίαστα τα τρία στοιχεία που σύμφωνα με τον ορισμό των Keating (1998), Paasi (2001) και Zimmerbauer et al. (2012) για την περιφερειακή ταυτότητα και υπό το φως των πορισμάτων της ποιοτικής έρευνας των Lim και Barton (2010), συνθέτουν την τοπική συνείδηση: το γνωστικό, που αναφέρεται στην συνειδητοποίηση των χαρακτηριστικών της περιοχής· το συναισθηματικό, που αφορά στους δεσμούς που ενώνουν τα άτομα μεταξύ τους και με τον τόπο· και το οργανικό, που συνδέεται με τη χρήση του περιβάλλοντος χώρου ως βάση για την ανάπτυξη ποικίλων δραστηριοτήτων και τη συμμετοχικότητα στα κοινά. Από άποψη διδακτικών μέσων, η ένταξη νέων τεχνολογιών και

συγκεκριμένα του ψηφιακού παιχνιδιού στη δομή της μαθησιακής διαδικασίας, θεωρείται ότι θα συνέβαλε με αποφασιστικό τρόπο στην προσέγγιση των νέων, καθώς ανταποκρίνεται περισσότερο στα ενδιαφέροντά τους σε σύγκριση με τα παραδοσιακά μέσα, δίνει στους μαθητές έναν πιο ελεύθερο και δυναμικό ρόλο και προάγει τις αλληλεπιδράσεις τους με τους άλλους (Prensky, 2001).

Με εφελτήριο τα παραπάνω δεδομένα γεννιούνται μια σειρά προβληματισμοί, που η παρούσα εργασία επιδιώκει να διερευνήσει, εστιάζοντας σε μαθητές δημοτικού του Γαλατσίου, ενός δήμου του λεκανοπεδίου: α) Τι ποιοτικό προσανατολισμό παρουσιάζει η σχέση των μαθητών/τριών της Δ' Δημοτικού του Δήμου Γαλατσίου με τον τόπο που ζουν και κατά πόσο συνδέονται αυτές με δημογραφικά χαρακτηριστικά όπως το φύλο και η καταγωγή; β) Μπορεί η εκπαίδευση μέσα από την αξιοποίηση στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού να συμβάλει στην ενδυνάμωση της τοπικής συνείδησης ακόμα και σε περιοχές με υβριδικό πολιτισμικό υπόβαθρο όπως η σύγχρονη Αθήνα; γ) Πόσο αποτελεσματικό παιδαγωγικό εργαλείο μπορεί να αποδειχθεί το ψηφιακό παιχνίδι για έναν τέτοιο σκοπό και κατά πόσο είναι συμβατή η τεχνολογία του με λαογραφικής φύσης περιεχόμενο που στόχο έχει να αναδείξει την τοπική ιστορία και παράδοση;

Για την διερεύνηση των παραπάνω σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε μια διδακτική παρέμβαση με τίτλο «Τοπογνωσία», που άντλησε έμπνευση από τις αρχές της *Βασισμένης στον Τόπο Εκπαίδευσης* (Place Based Education), της *Παιδαγωγικής του χώρου* (Pedagogies of space), και της *Δημοκρατικής Εκπαίδευσης* (Active citizenship education). Η εφαρμογή της πραγματοποιήθηκε στο Γαλάτσι, έναν δήμο που αποτελεί αδιάσπαστο τμήμα του ιστού της πρωτεύουσας και διαθέτει πολυπολιτισμικό χαρακτήρα, αφού οι κάτοικοί του δεν έχουν ομοιογενή καταγωγή (Χατζούδης, 2016).

Οι λόγοι για τους οποίους επιλέχθηκε μια πυκνοκατοικημένη αστική περιοχή αντί κάποιας επαρχιακής με σαφή -γεωμορφολογικά ορισμένα- σύνορα και ομοιογενές πολιτισμικό υπόβαθρο, ήταν δύο: καταρχάς για να αναδειχθεί η ενοποιητική δυναμική του λαϊκού πολιτισμού (Κακάμπουρα-Τίλη, 2005) και κατά δεύτερον για να εξεταστεί η δυνατότητα των αστικών κοινοτήτων να διαμορφώνουν μια ελκυστική τοπική ταυτότητα στους πολίτες τους, μέσω αντίστοιχων πρωτοβουλιών. Επιπλέον, το Γαλάτσι επελέγη καθώς είναι ο τόπος όπου η οικογένεια του συγγραφέα της διατριβής κατοικεί τα τελευταία περίπου 100 χρόνια². Το γεγονός αυτό του επέτρεψε να αξιοποιήσει τη βιωματική του σχέση με την τοπική κοινωνία για να κατανοήσει συνδέσμους και προεκτάσεις των λειτουργιών της, αλλά και να προσθέσει τις προσωπικές του εμπειρίες στη βάση των δεδομένων που χρησιμοποίησε (βλ. Βαρβούνης, 1994β). Σε κάθε περίπτωση, παρέχοντας στους μαθητές γνώσεις με έμφαση στον λαϊκό πολιτισμό και την τοπική ιστορία, αλλά και εμπλέκοντάς τους σε δράσεις αφορούσες κοινωνικά και περιβαλλοντικά ζητήματα, φιλοδοξία του προγράμματος ήταν να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές του Γαλατσίου προς την κατεύθυνση της *επανακατοίκησης*

² Την αρχή έκανε ο Παναγιώτης Βαφίας (πατέρας της μητέρας του γράφοντος), που φεύγοντας κρυφά από την Πρίγκηπο το 1920 για να μην καταταγεί στον τουρκικό στρατό, έμεινε στο Γαλάτσι προκειμένου να εργαστεί στο εργοστάσιο Ζυθοποιίας των αδελφών Κλωναρίδη. Στο συγκρότημα ενοικιαζόμενων δωματίων Μαγκούζου που επέλεξε για τη διαμονή του, ζούσε την ίδια εποχή και η Άννα Τσολακίδου (μητέρα του πατέρα του γράφοντος), πρόσφυγας από το Παντείχι της Προποντίδας.

(Gruenewald, 2003), της περιοχής τους και να αποτελέσει έναν οδηγό για υπεύθυνους πολίτες του τόπου αλλά και του κόσμου.

Σημειώνεται πως ήταν η πρώτη φορά που επιχειρήθηκε η κατασκευή παιγνιδιών εφαρμογών μαθησιακού σκοπού, οι οποίες απευθύνονταν εξ αρχής στο ελληνικό μαθητικό κοινό και αξιοποιούσαν αυθεντικό ερευνητικό υλικό, προσανατολισμένες στον λαϊκό πολιτισμό και την τοπική ιστορία μιας αστικής κοινότητας όπως ένας δήμος του λεκανοπεδίου Αττικής, ενώ μια επόμενη προσπάθεια πραγματοποιήθηκε λίγα χρόνια αργότερα από τον Δήμο Βόλου (Νταβλαμάνου, 2020).

Η δομή της παρούσας διατριβής έχει ως ακολούθως:

Το δεύτερο κεφάλαιο αφορά στην επισκόπηση των θεωρητικών πεδίων που αξιοποιήθηκαν. Το πρώτο και πιο εκτεταμένο μέρος του αναφέρεται στον λαϊκό πολιτισμό και την επιστήμη που τον μελετά. Στην ενότητα αυτή, αρχικά επεξηγούνται βασικές έννοιες όπως αυτή του πολιτισμού, του λαϊκού πολιτισμού, της λαογραφίας αλλά και της εξέλιξής της από την στιγμή της επιστημονικής της εμφάνισης ως τη σύγχρονη εποχή, με αναφορά τόσο στις θεματικές της, όσο και στη μεθοδολογία που ακολουθεί. Ακολουθεί μια διαχρονική παρουσίαση του ζητήματος της αστικοποίησης, στο οποίο αναλύεται η σχέση αγροτικού και αστικού πολιτισμού σε διεθνές επίπεδο, αλλά και ειδικότερα στο πλαίσιο του ελληνικού χώρου. Γίνεται έτσι φανερός ο τρόπος με τον οποίο μια μακρόχρονη διαδικασία οδήγησε από την Αθήνα-χωριό την εποχή της απελευθέρωσης, στην Αθήνα μεγαλούπολη του 21ου αιώνα. Το επόμενο υποκεφάλαιο ασχολείται με μια ανάλυση της σχέσης του λαϊκού πολιτισμού και της τεχνολογίας, όπου επεξηγείται το κατά πόσο είναι συμβατές οι δύο έννοιες, ενώ κοντά τους διευκρινίζεται και εκείνη της παράδοσης. Με τις τεχνολογίες πληροφορίας και επικοινωνίας, τα οφέλη που παρέχουν στην επιστήμη της λαογραφίας και την συμβατότητα που διατηρεί μαζί τους ο λαϊκός πολιτισμός, ασχολείται η επόμενη ενότητα, ενώ μέσα στο πλαίσιο της πραγματοποιείται μια σύντομη ιστορική αναδρομή στην ιστορία του διαδικτύου και της λειτουργίας του ως πεδίου φιλοξενίας παλαιότερων και σύγχρονων πολιτισμικών εκφάνσεων. Ακολουθεί ένα υποκεφάλαιο αφιερωμένο στο ψηφιακό παιχνίδι, που αποτελεί ταυτόχρονα μέρος των Τ.Π.Ε. αλλά και πολιτισμικό προϊόν ψυχαγωγίας. Αφού διασαφηνίζεται η έννοιά του και παρουσιάζονται τα διάφορα είδη του, αναλύεται η σχέση του με τη λαογραφία, καθώς το πολιτισμικό φορτίο που φέρει είναι ιδιαίτερα σύνθετο. Το επόμενο υποκεφάλαιο αναφέρεται στην πολύ σημαντική αλληλεπίδραση του φυσικού και κοινωνικού τόπου με τον πολιτισμό και τη διαχρονική τους σχέση σε τρεις φάσεις της ανθρώπινης ιστορίας: την προβιομηχανική, τη νεωτερική και την ψηφιακή. Η τελευταία ενότητα επικεντρώνεται στη σχέση λαϊκού πολιτισμού και εκπαίδευσης, όπως αυτή έχει διαμορφωθεί κυρίως από τα χρόνια της γέννησης της επιστημονικής λαογραφίας και μέχρι τη σύγχρονη εποχή.

Το δεύτερο μέρος του θεωρητικού πλαισίου καταπιάνεται με την περιοχή του Γαλασιού Αττικής, όπου υλοποιήθηκε η εν λόγω έρευνα. Παρέχονται πληροφορίες για τη διοικητική και γεωμορφολογική ταυτότητα του δήμου, αναλύεται η ιστορία του από τα προϊστορικά χρόνια μέχρι τη σύγχρονη εποχή, ενώ στην τελευταία παράγραφο γίνεται αναφορά στο πολιτισμικό πλαίσιο που διαμορφώνεται μέσω των ανθρώπων και των εθίμων τους, αλλά και των μνημείων (φυσικών και ανθρωπογενών) της περιοχής.

Το τρίτο μέρος της θεωρίας είναι αφιερωμένο στην τοπική συνείδηση, όρο που βρίσκεται στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος της παρούσας διατριβής. Παρατίθενται ορισμοί και διευκρινίσεις γύρω από την έννοια της ταυτότητας, ατομικής και συλλογικής, ενώ στη συνέχεια εξετάζεται η ποιότητα των σχέσεων ατόμου και περιβάλλοντος όπως εξελίχθηκε από τα προβιομηχανικά χρόνια στη σύγχρονη εποχή, οδηγώντας όπως πολλοί μελετητές υποστηρίζουν σε μια υποβάθμιση της ποιότητας ζωής των κατοίκων, κυρίως στα αστικά κέντρα. Στη συνέχεια εξετάζεται ο διαφορετικός τρόπος με τον οποίο τα παιδιά προσεγγίζουν τον τόπο και διαμορφώνουν δεσμούς μαζί του, ενώ παρουσιάζεται και ο ρόλος που η επίσημη εκπαίδευση μπορεί να έχει στην σχέση αυτή. Στο τελευταίο υποκεφάλαιο αναλύεται το ψηφιακό παιχνίδι ως πιθανό εργαλείο ενίσχυσης της τοπικής συνείδησης.

Στο τρίτο κεφάλαιο αναλύονται το ερευνητικό πλαίσιο της διατριβής και η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε. Γίνεται επίσης αναφορά στη διαδικασία μέσα από την οποία προετοιμάστηκε το έντυπο αλλά και το ψηφιακό υλικό που αξιοποιήθηκε στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής παρέμβασης, ενώ γίνεται αναλυτική περιγραφή των ψηφιακών παιχνιδιών που κατασκευάστηκαν για τις ανάγκες της. Τέλος, γίνεται αναφορά στην διδακτική μέθοδο όπου βασίστηκε το πρόγραμμα και περιγράφονται αναλυτικά τα εργαλεία της έρευνας.

Το τέταρτο κεφάλαιο περιέχει την ανάλυση των αποτελεσμάτων της έρευνας, που πραγματοποιείται στη βάση των ερευνητικών υποθέσεων. Ξεκινά με την περιγραφική στατιστική ανάλυση του δείγματος, προχωρά στην παρουσίαση πινάκων και γραφημάτων προκειμένου τα αποτελέσματα να γίνουν κατανοητά στον αναγνώστη και ολοκληρώνεται με ορισμένα στοιχεία αξιολόγησης του προγράμματος από τους εκπαιδευτικούς των τάξεων όπου αυτό υλοποιήθηκε.

Στο πέμπτο κεφάλαιο λαμβάνει χώρα μια σύντομη συζήτηση γύρω από τα αποτελέσματα, ενώ αυτά συνδέονται με την υπάρχουσα βιβλιογραφία και επιδιώκεται να εξαχθούν χρήσιμα συμπεράσματα. Αναφέρονται οι περιορισμοί που παρουσιάστηκαν αλλά και προτάσεις για μελλοντική έρευνα πάνω στο συγκεκριμένο πεδίο, ενώ ταυτόχρονα αναλύονται πιθανές επιπτώσεις του προγράμματος σε διάφορους τομείς της κοινωνίας.

Η διατριβή ολοκληρώνεται με την παράθεση της σχετικής βιβλιογραφίας στο έκτο κεφάλαιο και τα παραρτήματα στο έβδομο, στα οποία περιλαμβάνονται τα σχέδια μαθήματος του έντυπου υλικού που αποτέλεσε τη βάση της παρέμβασης, φωτογραφικό υλικό από εργασίες των μαθητών στο πλαίσιο του προγράμματος, τα ερωτηματολόγια που μοιράστηκαν στους συμμετέχοντες, αλλά και οι στατιστικοί πίνακες και τα γραφήματα των αποτελεσμάτων που προέκυψαν από την επεξεργασία των δεδομένων.

2. Θεωρητικό πλαίσιο

Στο κεφάλαιο αυτό προσεγγίζονται τρεις βασικές έννοιες που αφορούν στο θέμα της παρούσας διατριβής σε ισάριθμα υποκεφάλαια. Στο πρώτο από αυτά, αναλύεται σε βάθος η ορολογία γύρω από τις έννοιες που σχετίζονται με τον λαϊκό πολιτισμό, ενώ παρακολουθείται η ιστορική πορεία της λαογραφίας, του πεδίου δηλαδή που τον μελετά, από την επιστημονική της γέννηση μέχρι τη σύγχρονη ψηφιακή εποχή. Εξετάζεται επίσης η διαχρονική εξέλιξη των σχέσεων υπαίθρου – πόλης και το πώς αυτές διαμορφώθηκαν στην Ελλάδα από τη διαδικασία της αστικοποίησης. Ιδιαίτερη μνεία γίνεται για τη σχέση του λαϊκού πολιτισμού και των Τ.Π.Ε. με έμφαση στα ψηφιακά παιχνίδια, με τη σύνδεση των εννοιών να διερευνάται υπό το φως πέντε παραμέτρων. Αναλύεται τέλος η σημασία του τόπου για τον πολιτισμό και το πώς αυτή μεταβάλλεται στο πέρασμα του χρόνου, ενώ εξετάζεται και η στενή σχέση του λαϊκού πολιτισμού με την εκπαίδευση.

Στο δεύτερο υποκεφάλαιο, το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στο Γαλάτσι της Αττικής, τον τόπο δηλαδή στον οποίο υλοποιήθηκε η διδακτική παρέμβαση και η έρευνα στο πλαίσιο της παρούσας διατριβής. Αρχικά, εξετάζεται η ταυτότητα της περιοχής όπως αυτή διαμορφώνεται σε επίπεδο διοικητικό, γεωμορφολογικό αλλά και ετυμολογικό. Στη συνέχεια, παρουσιάζονται βασικές πτυχές της ιστορίας του στη βάση τόσο αρχαιολογικών ευρημάτων όσο και της σχετικής βιβλιογραφικής ανασκόπησης. Αναλύεται τέλος το πολιτισμικό πλαίσιο του Γαλασίου, όπως αυτό διαμορφώνεται από τις ομάδες των διαφορετικής καταγωγής ανθρώπων που το κατοικούν, τα ήθη και τα έθιμά τους, αλλά και τα μνημεία που στέκουν στο σύγχρονο πεδίο του, συνιστώντας γέφυρες μεταξύ του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος.

Το τρίτο υποκεφάλαιο αναφέρεται στην έννοια της τοπικής συνείδησης, η ενδυνάμωση της οποίας ήταν το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα του προγράμματος που σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε στο πλαίσιο της παρούσας διατριβής. Αρχικά, διασαφηνίζονται με τη βοήθεια της κοινωνικής ψυχολογίας όροι όπως αυτοί της ατομικής και συλλογικής ταυτότητας, ώστε να καθοριστεί με σαφήνεια το εννοιολογικό πλαίσιο της τοπικής συνείδησης. Γίνεται έπειτα αναφορά στα επίπεδα διασύνδεσης ατόμου και κοινωνικού-φυσικού περιβάλλοντος όπως αυτά παρουσιάζονται στη σύγχρονη εποχή και το παγκοσμιοποιημένο πλαίσιο αξιών, ενώ φωτίζονται και συγγενείς σχετικές έννοιες, όπως αυτή της της αίσθησης του τόπου, της εξάρτησης από τον τόπο και της σύνδεσης με την κοινότητα. Επιχειρείται έπειτα να αποσαφηνιστεί ο ιδιαίτερος τρόπος με τον οποίο τα παιδιά αντιλαμβάνονται τον τόπο, όπως και οι σχέσεις που αναπτύσσουν με το ανθρωπογενές και φυσικό περιβάλλον εντός του σύγχρονου αστικού ιστού. Τέλος, γίνεται αναφορά στα διάφορα εκπαιδευτικά προγράμματα που στο πλαίσιο ευρύτερων κινημάτων όπως η Βασισμένη στον Τόπο Εκπαίδευση, η Δημοκρατική Εκπαίδευση και η Παιδαγωγική του χώρου, επιδιώκουν την ενίσχυση των γνώσεων των μαθητών για την περιοχή όπου ζουν, τη βελτίωση της σχέσης τους με το περιβάλλον τους, όπως και την ενθάρρυνσή τους ώστε να τονωθεί η συμμετοχή τους στα κοινά και να αναβαθμιστεί η ανάληψη δράσεων για την αντιμετώπιση των σύγχρονων προβλημάτων του τόπου και του κόσμου, εξυπηρετώντας έτσι τους σκοπούς μιας Εκπαίδευσης για την Τοπική Συνείδηση.

2.1 Ο λαϊκός πολιτισμός και η επιστήμη του

Στο υποκεφάλαιο αυτό εξετάζεται και διασαφηνίζεται η ορολογία που αφορά στον λαϊκό πολιτισμό, ενώ αναλύονται έννοιες που συχνά αναγνωρίζονται ως παρεμφερείς με αυτόν και άλλες που ιστορικά έχουν θεωρηθεί ασύμβατες, αντιθετικές ή αντικρουόμενες. Μέσα από την παράθεση και τον σχολιασμό της σχετικής βιβλιογραφίας, δίνεται η ευκαιρία στον αναγνώστη να παρακολουθήσει την πορεία της λαογραφίας από την επίσημη θεμελίωσή της στα χρόνια του ρομαντισμού και μέχρι τον 21ο αιώνα, όπου νέες προκλήσεις κάνουν την εμφάνισή τους, καλώντας σε νέα προσαρμογή του περιεχομένου αλλά και της μεθοδολογίας της. Μεταξύ άλλων, ιδιαίτερη βαρύτητα δίνεται στο ζήτημα της αστικοποίησης αλλά και των τεχνολογιών αιχμής, στον τρόπο που επηρεάζουν τον λαϊκό πολιτισμό αλλά και την επιστήμη του, καθώς η σχέση τεχνολογίας και παράδοσης αφορά άμεσα στο θέμα της παρούσας διατριβής. Τέλος, μέσα από αντίστοιχες παραγράφους γίνεται αναφορά στη σχέση που έχει οικοδομηθεί ανάμεσα στον λαϊκό πολιτισμό και την Εκπαίδευση και τις δυνατότητες περαιτέρω εμβάθυνσής της με τη αξιοποίηση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας.

2.1.1 Πολιτισμός, λαός και λαϊκός πολιτισμός

Παρότι ο όρος *πολιτισμός*³ χρησιμοποιείται στην καθημερινότητα αβίαστα, είναι δύσκολο να οριοθετηθεί με επαρκή σαφήνεια, εξαιτίας του αχανούς εύρους των παραμέτρων που καλύπτουν το εννοιολογικό του πλαίσιο (Μπιτσάνη, 2002). Καθώς οι επιστημονικοί κλάδοι -όπως και οι επιμέρους μελετητές- που τον προσεγγίζουν από διαφορετική οπτική είναι πολλοί, οι ορισμοί που έχουν κατά καιρούς εμφανιστεί μετριούνται σε εκατοντάδες και χρήζουν οι ίδιοι ταξινόμησης, γεγονός που από μόνο του αναδεικνύει την πολυπλοκότητα της έννοιάς του (Κακάμπουρα, 2005). Η Παγκόσμια Σύσκεψη Πολιτιστικής Πολιτικής της UNESCO το 1982, προσδιόρισε τον πολιτισμό ως «ένα ολόκληρο σύμπλεγμα πνευματικών, υλικών, διανοητικών και συναισθηματικών γνωρισμάτων που χαρακτηρίζουν μία κοινωνία ή μία κοινωνική ομάδα» συμπληρώνοντας ότι «δεν περιλαμβάνει μόνο τις τέχνες και τα γράμματα, αλλά και τρόπους ζωής, τα θεμελιώδη δικαιώματα του ανθρώπου, συστήματα αξιών, παραδόσεις και πεποιθήσεις» (Κοσμίδου, 2000). Στον χώρο της Λαογραφίας, ένας ιδιαίτερα εύστοχος -αν και σύντομος- ορισμός ανήκει στον Μιχάλη Μερακλή (1982), σύμφωνα με τον οποίο «τον πολιτισμό αποτελεί καθετί που υπάρχει γύρω μας και μέσα μας

³ Η λέξη «πολιτισμός» χρησιμοποιείται με το σύγχρονο νόημά της από την Πρωτομαγιά του 1804. Ήταν τότε που ο Αδαμάντιος Κοραής σε μια απάντησή του προς τον λόγιο Αλέξανδρο Βασιλείου που προσπαθούσε να αποδώσει στα ελληνικά τη γαλλική λέξη *civilization* -που ως το 1732 ήταν νομικός όρος και αφορούσε στην μετατροπή μιας ποινικής δίκης σε αστική (Braudel, 2001)-, την ανέσυρε από την Ελληνιστική Κοινή και την ανασημασιοδότησε (Πλωρίτης, 2008). Κατά την αρχαιότητα, αυτή είχε διαφορετικό νοηματικό περιεχόμενο: Ο Διογένης Λαέρτιος τη χρησιμοποιούσε για να αποδώσει την ενασχόληση με τις δημόσιες υποθέσεις, αφού για να δηλώσει ότι ο Αρκεσίλαος αποσύρθηκε από τα κοινά, γράφει [*Βίοι Φιλοσόφων* 4, 39] «το παν δη διέτριβεν εν τη Ακαδημεία τον πολιτισμόν εκτοπίζων». Λίγα χρόνια μετά, ο Ιωάννης Χρυσόστομος, χρησιμοποιεί τον όρο πιθανόν για να δηλώσει την ανόητη συζήτηση, αφού όταν καταγγέλλει όσους γελούν μέσα στην εκκλησία, σημειώνει με αγανάκτηση (*λόγος ΜΓ'*) «γέλως γέγονε τα ημέτερα και πολιτισμός και αστειότης».

(μέσα μας: τα συναισθήματα, οι γνώσεις, οι ιδέες), δημιουργημένο από την ανθρώπινη παρέμβαση στα δεδομένα του φυσικού κόσμου». Πιο αναλυτική, η Κυριακίδου – Νέστορος σημειώνει ότι «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 εθνικός χαρακτήρας» (Κυριακίδου – Νέστορος, 1993α). Επιχειρώντας μία σύνθεση των παραπάνω για τις ανάγκες της παρούσας διατριβής, ο όρος πολιτισμός μπορεί να ειπωθεί ότι περιλαμβάνει κάθε ανθρώπινη δραστηριότητα, σκέψη και συναίσθημα, τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ τους αλλά και τα προϊόντα αυτών σε επίπεδο υπερατομικό και διαχρονικό.

Αντίστοιχη ασάφεια συναντάται και γύρω από τον όρο «λαϊκός πολιτισμός⁴», ο οποίος είναι τόσο περιεκτικός που ουσιαστικά αφορά σε κάθε εκδήλωση και δραστηριότητα ενός λαού. Εκτός όμως του ότι αποτελεί υποκατηγορία της έννοιας «πολιτισμός» που είναι όπως έγινε σαφές αρκετά ευρεία, περιλαμβάνει και την αντίστοιχη «λαός» που είναι ρευστή και ευεπίφορη σε ιδεολογικές καταχρήσεις, με αποτέλεσμα γύρω της να διαμορφώνεται μια μακρόχρονη ακαδημαϊκή συζήτηση (Κυριακίδου-Νέστορος, 1978· Μερακλής, 1984). Πράγματι, με το ερώτημα του *τι είναι λαός* και ακόμα περισσότερο με το *ποιος είναι ο λαός της λαογραφίας*, έχουν ασχοληθεί σε διαφορετικές ιστορικές συγκυρίες πλείστοι όσοι μελετητές από διάφορες προσεγγίσεις και σχολές, ώστε όπως είναι φυσικό, είναι αδύνατον να συμφωνούν μεταξύ τους (Βαρβούνης, 1993). Στο πλαίσιο της επιστημονικής λαογραφίας, θα μπορούσε να ειπωθεί ότι σε σχέση με την έννοια *λαός* εντοπίζονται δύο διαφορετικές τάσεις: Η πρώτη, με εκπροσώπους όπως οι Σκωτσέζοι εθνολόγοι Sir James Frazer και Andrew Lang, αλλά και ο ιδρυτής της επιστημονικής λαογραφίας στην Ελλάδα Νικόλαος Πολίτης, επηρεάζεται έντονα από την φιλολογία και την ανθρωπολογική θεωρία του εξελικτισμού. Μελετά και συγκρίνει τον ανθρώπινο πολιτισμό σε όλα τα μήκη και πλάτη του κόσμου, με στόχο να ανακαλύψει τους νόμους που διέπουν την εξέλιξή του και να ξεπεράσει την αναγκαιότητα της Ιστορίας⁵. Έτσι, παρ' ότι κατατάσσει τους πολιτισμούς σε βαθμίδες⁶,

⁴ Όπως αναφέρει ο Ben Amos (1971) οι ορισμοί του λαϊκού πολιτισμού είναι τόσο και τόσο διαφορετικοί, όσες και οι παραλλαγές ενός δημοφιλούς παραμυθιού. Σύμφωνα με την Κυριακίδου-Νέστορος (1993γ) ως όρος προέρχεται από τη διάκριση ανάμεσα στον αστικό, 'άνωτερο' τρόπο ζωής των πόλεων και τον λαϊκό, 'κατώτερο' τρόπο ζωής στην ύπαιθρο, όπως γινόταν αντιληπτός στην Ευρώπη του 19ου αιώνα.

⁵ Όπως χαρακτηριστικά γράφει ο Tylor (1865) «Καταρχάς, όταν μπορεί ένας γενικός νόμος να εξαχθεί από ένα σύνολο γεγονότων, η χρεία της αναλυτικής ιστορίας ξεπερνιέται. Όταν βλέπουμε έναν μαγνήτη να έλκει ένα κομμάτι σίδηρο, αν μέσω εμπειρίας έχουμε φτάσει στον γενικό νόμο ότι οι μαγνήτες έλκουν τον σίδηρο, δεν μπαίνουμε στον κόπο να ασχοληθούμε με την ιστορία του συγκεκριμένου μαγνήτη. Ως έναν βαθμό, αυτή η εφαρμογή γενικών νόμων, μπορεί να αφορά και στη σπουδή των πολιτισμών».

⁶ Ο Morgan θεωρεί πως συμπληρωματικά με την αρχαιολογική κατηγοριοποίηση των πολιτισμών - ανάλογα με τα υλικά που χρησιμοποιούν- σε *Εποχή του Λίθου*, *του Χαλκού* και *του Σιδήρου*, χρειάζεται και μια αντίστοιχη που να λαμβάνει υπόψη την εξέλιξη της γνώσης και των ηθών. Προτείνει έτσι την ιεράρχησή τους σε τρεις βασικές εξελικτικές βαθμίδες: *Αγριότητα*, *Βαρβαρότητα* και *Πολιτισμός*, οι δύο πρώτες από τις οποίες χωρίζονται περαιτέρω σε ένα στάδιο κατώτερο, μέσο και ανώτερο, σχηματίζοντας μια κλίμακα επτά συνολικά βαθμίδων, από τις οποίες περνούν όλες οι φυλές: «οι μακρινοί πρόγονοι των αρίων εθνών υποθετικά πέρασαν από μια εμπειρία παρόμοια με αυτή των υπαρχόντων βαρβάρων και πρωτόγονων φυλών» (Morgan, 1877).

αναγνωρίζει στην ουσία μια πανανθρώπινη ψυχή, κοινή για όλο το ανθρώπινο γένος (Κυριακίδου-Νέστορος, 1978). Η δεύτερη τάση εμφανίζεται σε ευρωπαϊκό επίπεδο ταυτόχρονα με την πρώτη και έρχεται να περιορίσει τον λαό από το πανανθρώπινο επίπεδο στο εθνικό (Νιτσιάκος, 2008). Αφορά στη ρομαντική λαογραφία του Herder -ο οποίος συνδύασε ιδέες του Giambattista Vico και του Montesquieu- και στην Ελλάδα εισήχθη χρονικά λίγο αργότερα από την πρώτη, αφού υπηρετήθηκε από τον μαθητή του Πολίτη, Γεώργιο Μέγα. Επηρεασμένη από την φιλοσοφία, κάνει λόγο για πολιτισμική μοναδικότητα κάθε έθνους και αναφέρεται υπερβιατικά σε «έναν θησαυρό⁷ κρυμμένο σε κάθε λαϊκό πολιτισμό, ο οποίος περιμένει να ξεκλειδωθεί για να απελευθερώσει το θεραπευτικό του πνεύμα» (Ergang, 1966).

Πέραν από τον γενικό ορισμό του λαού που διαφέρει στις τάσεις αυτές, αλλάζει με κάθε προσέγγιση και το τμήμα του λαού που η λαογραφία ενδιαφέρεται να μελετήσει. Στον ελληνικό χώρο, θα μπορούσε να ειπωθεί ότι εντοπίζονται τρεις κύριες οπτικές: Σύμφωνα με την πρώτη, ο λαός της λαογραφίας ταυτίζεται με τις κατώτερες τάξεις⁸ των πολιτισμένων λαών και τα φαινόμενα που χρήζουν μελέτης είναι οι *κατά παράδοσιν* εκδηλώσεις του λαϊκού βίου, εκείνα τα στοιχεία που επιβιώνουν από την αρχαία εποχή στον πολιτισμό των κατώτερων τάξεων, τα *ζώντα μνημεία* της ελληνικής αρχαιότητας. Το ενδιαφέρον περιορίζεται έτσι στον αγροτικό πληθυσμό⁹ και ιδίως στα λαογραφικά μορφώματα που έλκουν την καταγωγή τους από την αρχαιότητα. Η δεύτερη οπτική, με εκπρόσωπο τον μαθητή και συνεχιστή του Πολίτη Στίλωνα Κυριακίδη, χωρίς να κινηθεί ριζοσπαστικά¹⁰ αναγνωρίζει ότι «ο λαός εις την λαογραφίαν δεν δύναται να χωρισθή ούτε εις τάξεις ούτε εις στρώματα· είναι ενιαίος· είναι ολόκληρον το ανθρώπινον πλήθος, μορφωμένον και αμόρφωτον, το οποίον συνδέει συναίσθησις της κοινής καταγωγής, ομότροπα ήθη, κοινή παράδοσις και κοινός τρόπος του σκέπτεσθαι συνήθως δε και κοινή γλώσσα»¹¹. Στρέφεται

⁷ Για θησαυρό κάνει λόγο και ο ποιητής Γ. Δροσίνης, όταν αναφέρεται στη συμβολή του Ν. Πολίτη στην παιδεία της χώρας: «Μας οδήγησε στον ανεξερεύνητο ακόμα θησαυρό των παραδόσεων, των παραμυθιών, των προλήψεων, των συνθηγιών του Ελληνικού λαού...» (Αλεξιάδης, 2013).

⁸ Η Κυριακίδου-Νέστορος (1975) επισημαίνει ότι ο όρος «λαϊκός» πολλές φορές δεν συνδέεται με τα κατώτερα κοινωνικά στρώματα, αλλά απλώς παραπέμπει στην εποχή της ακμής του λαϊκού πολιτισμού, δηλαδή στην περίοδο της τουρκοκρατίας. Έτσι, «λαϊκή» θεωρείται και η τέχνη των ντόπιων καλλιτεχνών που ομορφαίνει τα αρχοντικά των πλούσιων εμπόρων π.χ. της Μακεδονίας, όπως και η τέχνη που αφορά στα πολυτελή φορέματα που φορούσαν οι αρχόντισσες, παρότι πολλά από τα στοιχεία τους προέρχονταν από τη σύγχρονή τους ευρωπαϊκή μόδα.

⁹ Το γεγονός ότι στα πρώτα της βήματα η λαογραφία αντιμετώπιζε τον λαό με τοπικό προσδιορισμό, ως δηλαδή τον αγροτικό κόσμο, οδηγεί την Σπαθάρη-Μπεγλίτη (1992) στον χαρακτηρισμό της ως *αγροτολογία*.

¹⁰ Ο Κυριακίδης (1922) σημειώνει, πιθανόν χτίζοντας γέφυρα με την προσέγγιση του Πολίτη: «Εξ όλων δε των στρωμάτων ενός λαού συντηρητικώτατοι και διά τούτο περισσότερον προσκείμενοι εις αρχηγόνους καταστάσεις είναι οι κάτοικοι της υπαίθρου χώρας, γεωργοί και ποιμένες, μ' ένα όνομα οι χωρικοί, διότι και ο βίος, τον οποίον διάγουν, φυσικώτερος είναι και απλούστερος».

¹¹ Οι λέξεις που επιλέγει ο Κυριακίδης (1965) για τον ορισμό αυτό, παραπέμπουν ευθέως στον Ηρόδοτο (*Ιστορίες*) και συγκεκριμένα στην απάντηση των Αθηναίων προς τους Λακεδαιμόνιους, όταν οι πρώτοι τους εξηγούσαν γιατί δεν θα συνθηκολογήσουν με τον Ξέρξη, παραθέτοντας εν συντομία τα συνεκτικά χαρακτηριστικά που σύμφωνα με αυτούς διαμόρφωναν τον ελληνικό λαό: *το Ελληνικόν, εδόν*

έτσι όλο και περισσότερο προς τη μελέτη του λαϊκού παρόντος¹² ενώ σταδιακά διευρύνει τον πληθυσμό που ερευνά, ενσωματώνοντας στον *λαό της λαογραφίας* εκτός από τους κατοίκους του αγρού και εκείνους της πόλης. Η τρίτη οπτική εμφανίζεται μετά τον Β΄ παγκόσμιο πόλεμο και παρουσιάζει μια ακόμη πιο πρακτική θεώρηση, που -σύμφωνη με τα αμερικανικά δεδομένα¹³- δίνει μικρότερο βάρος στην καταγωγή και μεγαλύτερο στην κοινωνική διασύνδεση (Bronner, 2009). Πρόκειται για τον ορισμό του Dundes (1965a) που επαναορίζει τον λαό (Blank & Howard, 2013), υποστηρίζοντας ότι λαϊκή ομάδα (*folk group*) συνιστά οποιαδήποτε ομάδα ανθρώπων που μοιράζονται έναν τουλάχιστον κοινό παράγοντα. Πλέον, ένα φαινόμενο για να ενδιαφέρει τη λαογραφία δεν χρειάζεται να έλκει την καταγωγή του από το παρελθόν, ενώ και ένα σύνολο για να θεωρηθεί λαός δεν απαιτείται να έχει κοινή καταγωγή. Έτσι, από την στρωματοποιημένη αλλά πανανθρώπινη ομάδα της πρώτης προσέγγισης και την «καθετοποιημένη ιστορικά» εθνική ομάδα της δεύτερης, επέρχεται με την τρίτη προσέγγιση ένας απόλυτος κατακερματισμός που επιτρέπει τη διαμόρφωση άπειρων, πρακτικά, λαϊκών ομάδων προς μελέτη. Με την ευέλικτη αυτή θεώρηση, φαίνεται λοιπόν να ολοκληρώνεται μια ιστορική πορεία: Όπως με τρόπο ποιητικό το θέτει η Σπαθάρη-Μπεγλίτη (1992), αφού ο λαός γοήτευσε την ανώτερη τάξη αλλά και περιφρονήθηκε από αυτήν, αφού δοξάστηκε και χλευάστηκε από διαφορετικά καθεστώτα και φιλοσοφίες στη διάρκεια της ανθρώπινης ιστορίας, τελικά απώλεσε το ιδεολογικό του φορτίο και άρχισε να αφορά σε κάθε ανθρώπινη ομάδα, σχηματισμένη ή ρευστή, που «συμμετέχει σ' ένα, έστω στιγμιαίο, συναίσθημα» (Simonsen στο Μερακλής, 2004). Ο Μιχαήλ (2007) επιδιώκοντας να περιορίσει τη γενικότητα του παραπάνω ορισμού, διευκρινίζει ότι ο *λαός της λαογραφίας* δεν μπορεί να είναι ούτε τεχνητά συγκροτημένη ομάδα (*δήμος*), ούτε και άλογα συγκροτημένη (*όχλος*), αφορά επομένως σε κάθε ομάδα αυθορμήτως και ελλόγως σχηματισμένη.

Η σταδιακή αλλαγή στον τρόπο που αντιμετωπιζόταν ο λαός της λαογραφίας, επηρέασε και την έννοια του λαϊκού πολιτισμού. Έτσι, ο αρχικός -και αρκετά μακροσκελής λόγω των αναγκαίων προϋποθέσεων που τίθενται- ορισμός που του έδωσε ο Ν. Πολίτης (1909) ως *λόγια, πράξεις ή ενέργειες που εκφράζουν τον ψυχικό και κοινωνικό βίο του λαού και που η αρχή τους είναι άγνωστη, που δεν οφείλονται στη δράση ενός ατόμου, την ανατροφή ή τη μόρφωση, που αποτελούν συνέχεια ή διαδοχή προηγούμενης κοινωνικής κατάστασης ή μεταβολή ή παραφθορά λογικών εκδηλώσεων του παρελθόντος σε παράλογες, όπως και εκδηλώσεις ζωής που δεν προέρχονται άμεσα από την παράδοση αλλά έχουν αφομοιωθεί σε αυτήν*, εκφράστηκε από τον Στίλωνα Κυριακίδη συνοπτικότερα, με τη μορφή τριών στοιχείων που διαχώριζαν τον λαϊκό πολιτισμό από τον ανώτερο (μοντέρνο): *το κατά παράδοσιν, το ομαδικό και το αυθόρμητο* (Κυριακίδης, 1938). Αρκετά αργότερα, ο Μερακλής σημειώνει ότι πλέον τα στοιχεία αυτά έχουν περιοριστεί στο ένα και μοναδικό της

όμαιμόν τε και ομόγλωσσον, και θεών ιδρύματά τε κοινά και θυσίαι ηθεά τε ομότροπα [8.144.2]. Με τον τρόπο αυτόν, ο Κυριακίδης δημιουργεί την εντύπωση ότι οικοδομεί τον ορισμό του στα θεμέλια της αρχαίας παράδοσης, προσδίδοντας ταυτόχρονα μια αίσθηση συνέχειας στην έννοια του λαού όπως διαχρονικά αντιμετωπίζεται στον ελληνικό χώρο· επιπλέον, με τις αλλαγές που προσθέτει, προσαρμόζει τον αρχαίο ορισμό στην σύγχρονη εποχή (π.χ. *συναίσθηση* κοινής καταγωγής αντί για *όμαιμον, συνήθως* κοινή γλώσσα αντί για *ομόγλωσσον*, κ.λπ.).

¹² Όπως σημειώνει ο Κυριακίδης (1965): «δεν υπάρχει επιβίωση παλαιότερων στοιχείων εις τα νεώτερα στάδια του πολιτισμού, όπως εδίδαξεν ο Tylor, αλλά συμβίωση παλαιότερων και νεωτέρων».

¹³ Ο ίδιος ο Dundes την αποκαλεί *αμερικανικής έμπνευσης και μοντέρνα* (Bronner, 2009).

ομαδικότητας (Μερακλής, 1984), προφανώς αναγνωρίζοντας την επίδραση της ευέλικτης αμερικανικής οπτικής. Σε σχέση με αυτή, η έννοια του λαϊκού πολιτισμού απασχόλησε αρκετούς μελετητές. Ο Ben Amos, παρότι παρατήρησε ότι το πιο ανθεκτικό στοιχείο στους κατά καιρούς ορισμούς του λαϊκού πολιτισμού ήταν η προφορική του μεταφορά μεταξύ των γενεών, απέρριψε ως κριτήρια τόσο την προφορικότητα όσο και την παραδοσιακότητα και τον όρισε ως μια πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνιακή διαδικασία καλλιτεχνικού χαρακτήρα που πραγματοποιείται εντός μικρών ομάδων (Ben Amos, 1971). Με τον τρόπο αυτόν από τη μία 'άνοιξε' τον λαϊκό πολιτισμό προς κάθε μέσο επικοινωνίας, ενώ από την άλλη φρόντισε να τον προφυλάξει από τα ΜΜΕ (Blank & Howard, 2013). Στη συνέχεια, αναζητήθηκαν ακόμα πιο ευέλικτοι τρόποι για να οριστεί το τι συνιστά λαϊκό πολιτισμό, με αποτέλεσμα μερικοί λαογράφοι -όπως η Linda Dégh (1994)- να υποστηρίξουν ότι αυτός είναι παρών και στα ΜΜΕ. Το 1995, οι Georges και Jones βρήκαν μια ισορροπία ανάμεσα στο παρελθόν του λαϊκού πολιτισμού και στο άνοιγμα νέων μορφών του όπως παρουσιάζονται στη σύγχρονη εποχή: Θεώρησαν καταρχάς ότι αφορά όχι πάντα αλλά «συνήθως» σε «πρόσωπο με πρόσωπο» επικοινωνία, επιτρέποντας έτσι στον λαϊκό πολιτισμό να μεταφερθεί πλέον και μέσω τηλεφώνου, τηλεόρασης, ή κινητής συσκευής. Δεύτερον, έδωσαν έμφαση στο ότι ο λαϊκός πολιτισμός αναδύεται από τις μορφές που «εμείς κρίνουμε ως παραδοσιακές», όχι αυτές που οι ακαδημαϊκοί μελετητές κρίνουν ως τέτοιες. Από την άποψη αυτή, οι χρήστες είναι αυτοί που αποφασίζουν αν η έκφρασή τους είναι παραδοσιακή ή όχι και έτσι η λαϊκή έκφραση μπορεί (ή όχι, ανάλογα με την κοινωνική περίσταση) «να χρησιμεύει ως απόδειξη συνέχειας και σταθερότητας» (πβ. Blank & Howard, 2013).

Στην πράξη, ο λαϊκός πολιτισμός περιλαμβάνει ως όρος πλήθος εκφάνσεων που όπως αναφέρθηκε κάνουν δύσκολο τον προσδιορισμό του περιεχομένου του συνοπτικά. Έτσι, στο γνωστικό του πεδίο εντάσσονται: (α) ζητήματα κοινωνικής συγκρότησης και οργάνωσης, όπως μετακινήσεις ατόμων από το κέντρο στην περιφέρεια και αντίστροφα, η διαμόρφωση και οργάνωση συνοικιών, η καθημερινή ζωή, η ψυχαγωγία, τα παιχνίδια, η άθληση, δραστηριότητες σχετικές με την εκπαίδευση, τις κοινωνικές δράσεις, η κοινωνική διαστρωμάτωση, οι επαγγελματικές ομάδες, οι μορφές οικογένειας, οι δημόσιες συναθροίσεις, κ.ά. (β) ήθη, έθιμα και τελετουργίες σχετικές με τον κύκλο της ζωής (γέννηση – γάμος – θάνατος), αλλά και όσες εντάσσονται στον θρησκευτικό βίο γενικότερα, όπως π.χ. οι λιτανείες, η περιφορά του Επιταφίου, συμπεριφορές που εκδηλώνονται στο ίδιο πλαίσιο όπως τα μοιρολόγια, οι γιορτές, τα πανηγύρια, κ.ά. (γ) ο υλικός πολιτισμός και η τέχνη, όπως η δημοτική μουσική, οι χοροί, τα τραγούδια, η ποίηση και η στιχουργική, η ενδυμασία, η κόμμωση, η υφαντική, η αγγειοπλαστική, η λιθογλυπτική, η μεταλλοτεχνία, η αργυροχρυσοχοΐα, η ξυλογλυπτική, η παραδοσιακή αρχιτεκτονική, κ.ά. (δ) ζητήματα έκφρασης, άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και η επικοινωνία κάθε μορφής, όπως μύθοι, παραμύθια, θρύλοι, δεισιδαιμονίες, αινίγματα, διηγήσεις, ανέκδοτα, παροιμίες, πειράγματα, χειρονομίες, ευλογίες, κατάρες, ξόρκια, προπώσεις, κ.ά. αλλά -όπως αναφέρθηκε στον ορισμό του πολιτισμού- και τα συναισθήματα που προκύπτουν από τα στοιχεία αυτά, όπως και οι μεταξύ τους αλληλεπιδράσεις (Μερακλής, 1984· Dundes, 1999· Sims & Stephens, 2011).

Επιπλέον, το περιεχόμενο αυτό δεν είναι στατικό αλλά δυναμικό: επικαιροποιείται και μετασχηματίζεται πέραν των ιστορικών συγκυριών και των τεχνολογικών συνθηκών και από τον τρόπο μετάδοσής του (Φουλίδη, 2015· Hajduk-Nijakowska, 2015). Έτσι, στη σύγχρονη

εποχή που ο λαϊκός πολιτισμός βρίσκει διέξοδο στις εικονικές λεωφόρους του διαδικτύου, το περιεχόμενό του όχι απλώς ανανεώνεται, αλλά διευρύνεται και εξελίσσεται διαρκώς (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012· Kaplan, 2013· Κατσαδώρας, 2013), κατευθυνόμενο σε νέες -και πιο συχνά ψηφιακές- περιοχές, που θα εξεταστούν σε επόμενη παράγραφο. Ερώτημα αποτελεί, το αν η κυριαρχία των νέων μέσων επικοινωνίας σημαίνει ταυτόχρονα λιγότερο χρόνο ή ατονία σε ό,τι αφορά στην παραδοσιακή, πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνία και επομένως συρρίκνωση του τμήματος αυτού του λαϊκού πολιτισμού (Μερακλής, 2010).

2.1.2. Γέννηση και εξέλιξη της επιστημονικής λαογραφίας

Τον λαϊκό πολιτισμό και τις εκδηλώσεις του παρακολουθεί, καταγράφει, ταξινομεί και ερμηνεύει η επιστήμη της Λαογραφίας¹⁴, η οποία ιχνηλατώντας την πορεία του αντικειμένου της, αναπροσαρμόζεται στα εκάστοτε δεδομένα, επαναδιατυπώνοντας δυναμικά τους στόχους, τις μεθόδους και το πεδίο των ενδιαφερόντων της. Καθώς όπως η Κυριακίδου-Νέστορος (1978) επισημαίνει, είναι για τις ανθρωπιστικές σπουδές ζήτημα επιστημονικού καθήκοντος το να γίνεται λόγος για τους προδρόμους των σύγχρονων ερευνητών και τις μακρές προσπάθειες που προηγήθηκαν, αποφασίστηκε στην παρούσα ενότητα να αφιερωθούν ορισμένες παράγραφοι στην εξέλιξη της επιστήμης της λαογραφίας.

Το 1846, ο αρχαιολόγος William Thoms θα συνθέσει τη λέξη *Folklore*, που θα αντικαταστήσει προϋπάρχοντες εγγενείς και πιο περιγραφικούς όρους οι οποίοι χρησιμοποιούνταν για τις κατά τόπους παραδόσεις στην Αγγλία, την Ιρλανδία, την Πολωνία, κ.λπ. Η Γερμανία και η Ολλανδία υιοθετούν άλλη ορολογία, αφού το 1848 ο καθηγητής Wilhelm Heinrich Riehl, θα καθιερώσει τον όρο *Volkskunde*. Αντίστοιχα, ο Sven Grundtvig θα διαμορφώσει τον όρο *Folkeminde* που θα υιοθετήσουν οι Δανοί και -με τροποποιήσεις- άλλες σκανδιναβικές χώρες.

Στην Ελλάδα, ο Νικόλαος Πολίτης που θεωρείται ο θεμελιωτής της Λαογραφίας εισήγαγε τον ομώνυμο όρο το 1884, ενώ αρκετά αργότερα έδωσε τον επίσημο ορισμό της ως επιστήμης που «εξετάζει τας κατά παράδοσιν διά λόγων πράξεων ή ενεργειών εκδηλώσεις του ψυχικού και κοινωνικού βίου του λαού...» (Πολίτης, 1909) όπως έχει ήδη αναφερθεί σε προηγούμενη παράγραφο. Για την επιλογή του συλλεγόμενου υλικού, βασικό -όχι όμως και αποκλειστικό¹⁵-

¹⁴ Ο όρος *λαογραφία* που σύμφωνα με τον Κυριακίδη (1965) επιλέχθηκε κατά τα δημογραφία, εθνογραφία και γεωγραφία, είχε κατά την αρχαιότητα διαφορετική σημασία, όπως επισημαίνει τόσο ο ίδιος ο Πολίτης που τον επέλεξε για να αποδώσει το αγγλικό *folklore*, όσο και ο Αλεξιάδης. Συγκεκριμένα, λαογραφία ήταν ο κεφαλικός φόρος που πλήρωναν οι πολίτες μεταξύ 14-50 ετών στην πτολεμαϊκή Αίγυπτο. Λαογραφούμενοι ήταν επομένως οι φορολογούμενοι με την εισφορά αυτή και λαογράφοι όσοι φρόντιζαν για την είσπραξή της. Λίγο αργότερα, στην εποχή των διωγμών των Ιουδαίων από τον Πτολεμαίο Δ΄ Φιλοπάτορα, ο όρος εμφανίζεται στην Παλαιά Διαθήκη (Γ' Μακκαβαίων) με την έννοια της απογραφής (Αλεξιάδης, 1993).

¹⁵ Ο ίδιος ο Πολίτης, αναγνωρίζει ότι η αρχική τάση της ελληνικής λαογραφίας δεν ήταν προς τη σωστή κατεύθυνση: «Ιδίως δε η επιθυμία καταπολέμησης των γνωμών του Φαλμεράγερ προήγαγε τας λαογραφικὰς ερεύνas, επί εσφαλμένης όμως βάσεως. Διότι όλοι εζήτησαν να εύρουν εις τον σημερινόν λαόν ίχνη του αρχαίου βίου. Η λαογραφία πρέπει να εξετάζεται καθ' εαυτήν, τούτο δε είναι ο σκοπός της Εταιρείας, να καθοδηγή εις την αληθή επιστημονικήν του νεωτέρου βίου» (Κούζας, 2009). Εκφράζοντας μια άποψη πιο γενικευτική, η Κυριακίδου – Νέστορος (1993ε) αναφέρει ότι κατά την

κριτήριο, όπως φαίνεται και από τον παραπάνω ορισμό, ήταν κατά την πρώτη αυτή φάση της Λαογραφίας το *κατά παράδοσιν*, δηλαδή η καταγωγή του (Κυριακίδου – Νέστορος, 1993β). Το βάρος που δινόταν στην αρχαία προέλευση των λαϊκών εθίμων που συλλέγονταν, οφειλόταν στο ότι ένας βασικός σκοπός της νέας επιστήμης ήταν η αναζήτηση του πολιτισμικού υλικού που θα τεκμηριώνει τη γνησιότητα καταγωγής του ελληνικού έθνους και την χωροχρονική του ενότητα, θεμελιώνοντας έτσι την νεοελληνική ταυτότητα πάνω σε ένα κοινό παρελθόν. Η σύνδεση αυτή με το παρελθόν εξυπηρετούσε πολλαπλούς στόχους, πέρα από το ότι έδινε μια ευθεία απάντηση σε όσους αμφισβητούσαν την αρχαία καταγωγή των Νεοελλήνων: Ενδεικτικά, έστειλε ένα έμμεσο μήνυμα προς όσους -για ιδεολογικούς ή πολιτικούς λόγους, κάποιες φορές και συγκρίνοντας το αρχαίο κάλλος¹⁶ με την εικόνα που

πρώτη φάση της λαογραφίας, οι μόνες λαϊκές εκδηλώσεις που την ενδιαφέρουν είναι αυτές που κάτι θυμίζουν από την αρχαιότητα. Ο Μερακλής, που δεν συναινεί με την παραπάνω γενίκευση (1989β), μνημονεύει ωστόσο την απογοήτευση του Spramer που ήδη από το 1928, σημειώνει ότι η τάση φυγής των ρομαντικών «συντέλεσε ώστε να καταφάσκουν αυτοί εκείνες μονάχα τις μορφές ζωής, στις οποίες διασώζονταν, καθώς πίστευαν, ίχνη ακόμα από τα περασμένα μεγαλεία». Ο Γ. Αποστολάκης (1929) τηρεί ασαφή στάση, καθώς από τη μια αναφέρει «Μπροστά στην Αρχαία Ελλάδα ο Πολίτης λησμόνησε σιγά σιγά την καινούρια (...) Γύρω του έβλεπε μονάχα περιλείμματα του ενδόξου παρελθόντος να τον ζώνουν από παντού (...) Έτσι στο βάθος μοιάζει ο Πολίτης να μην αγάπησε ούτε να κατάλαβε τα πνευματικά γεννήματα της καινούργιας Ελλάδας, ή καλύτερα τ' αγάπησε τόσο μόνο όσο τον βοηθούσαν να πλησιάσει τον αρχαίο κόσμο». Λίγο νωρίτερα από το παραπάνω απόσπασμα ωστόσο σημειώνει ότι «και για την εξέταση του σημερινού βίου έχουμε μπροστά μας τις μελέτες του αλάκερου τόμου και ξεχωριστά το αρχείο του, όπου γύρευε ο Πολίτης, αν ήταν τρόπος, να κλείσει ό,τι βγαίνει από την ψυχή του λαού». Έτσι, το πάθος του Πολίτη για την αρχαία Ελλάδα μάλλον θα ήταν λάθος να θεωρηθεί ότι δεν του επέτρεψε να ασχοληθεί με το λαϊκό παρόν της εποχής του. Ο Μερακλής (2009), αντιτιθέμενος στη θέση ότι η λαογραφία της εποχής του Πολίτη ήταν αρχαιολατρικά αγκυλωμένη, παραθέτει μια φράση του Γ. Μέγα (Μερακλής, 1999): «Αλλ' ο Πολίτης δεν αναζητεί μόνο τα όμοια προς τα αρχαία στοιχεία του νεωτέρου βίου, αλλ' (...) ερευνά εν τω συνόλω αυτών τας δοξασίας και τα έθιμα του ελληνικού λαού». Σε πρόσφατο έργο τους, οι Βαρβούνης και Κούζας (2019) υποστηρίζουν ότι ο Πολίτης προσδιόρισε ευδιάκριτα τα όρια της επιστήμης που θεμελίωσε, θέτοντας μια διαχωριστική γραμμή μεταξύ παρελθόντος, με το οποίο ασχολούνταν οι άλλες επιστήμες, και παρόντος, με το οποίο κατεξοχήν ασχολούταν η λαογραφία.

¹⁶ Δεν είναι σπάνιο αρχαιολάτρες της εποχής, αντιπαραβάλλοντας την εικόνα των σύγχρονων Ελλήνων με εκείνη των αρχαίων, να καταλήγουν σε απαξιωτικούς χαρακτηρισμούς για τους υπόδουλους. Ήδη από την Αναγέννηση, ο περιηγητής Pierre Gilles που επισκέπτεται την Κωνσταντινούπολη (1563) και περιγράφει λεπτομερώς τα μνημεία της, ελάχιστη σημασία δίνει στους απογόνους αυτών που τα οικοδόμησαν. Κάνει λόγο για βαθύτατη άγνοια των Ελλήνων της εποχής και αναφέρει ότι σπανίως κάποιος τους γνωρίζει πού βρίσκονται οι αρχαιότητες, ενώ παρατηρεί ότι όποιος ενδιαφέρεται γι' αυτές κατακρίνεται από τον αρνητικά διακείμενο ορθόδοξο κλήρο (Droulia, 1980). Η ίδια η Αικατερίνη της Ρωσίας γράφει στον Βολταίρο πως -σύμφωνα με όσα μαθαίνει- οι Έλληνες, παρότι ευφυείς, έχουν διαφθαρεί και απωλέσει τις αρετές της φυλής τους, προτιμώντας την αρπαγή από την ελευθερία, ενώ και ο Φρειδερίκος Β' της Πρωσίας του απαντά ότι η Ελλάδα και η Αίγυπτος εκβαρβαρώθηκαν και τη θέση τους στον πολιτισμό πήραν η Γαλλία, η Αγγλία και η Γερμανία (Κοντογιάννης, 1903). Ο αββάς Comragnoni σε μια συζήτηση στη Βενετία του 1790, διαφωνεί με τις αισιόδοξες προβλέψεις των συνομιλητών του για το μέλλον των Ελλήνων αναφέροντας μάλλον με ειρωνεία «Οι απόγονοι του Θεμιστοκλή και του Πλάτωνα είπαν αναμεταξύ τους: Θα πάψουμε λοιπόν εντέλει να αποξηραίνουμε σύκα και να στοιβάζουμε σταφίδα στα βαρέλια για τους εχθρούς μας;» (Αρβανιτάκης, 2015). Ο Fallmerayer (1830) στην εισαγωγή του δεύτερου έργου του σημειώνει: «Η φυλή των Ελλήνων στην Ευρώπη έχει εξαλειφθεί. Η ωραιότητα των σωμάτων, η ακτινοβολία του πνεύματος, η ομοιομορφία και απλότητα των συνηθειών, η Τέχνη, ο στίβος, η πόλη, το χωριό, οι υπέροχες στήλες και οι ναοί, ακόμα και το ίδιο τους το όνομα, έχουν εξαφανισθεί από την Ελλάδα».

παρουσίαζαν οι σύγχρονοι Έλληνες- έβρισκαν αφορμή να τους προσβάλλουν¹⁷, πως η εικόνα αυτή ήταν πρόσκαιρη και αναστρέψιμη, αφού οφειλόταν σε αιώνες ανελευθερίας¹⁸,

¹⁷ Αρνητικές κρίσεις για τους Έλληνες από Δυτικοευρωπαίους εντοπίζονται ήδη από την αρχαία εποχή: Ο Ρωμαίος κωμωδιογράφος Πλάυτος, χρησιμοποιούσε στα έργα του το ρήμα *pergraecari* (φέρομαι σαν Έλληνας) με την έννοια του «ζω με χαλαρά και ασελή ήθη», ενώ ο Κάτων ο Πρεσβύτερος θεωρούσε την αισχύρτητα του ελληνικού ήθους ως απειλή για την ακεραιότητα της Ρώμης, καθώς υποστήριζε ότι η επιδεικτική κατανάλωση και η σεξουαλική ακολασία των παρηκμασμένων Ελλήνων υπέσκαπτε την ρωμαϊκή αρετή (Roberts, 2011). Στον Μεσαίωνα, ο Καταλανός Muntaner στο *Crónica* (κεφ. 203) αναφέρει πως το ελληνικό γένος είναι καταραμένο από τον Θεό, ότι οι Έλληνες είναι ο πιο αλαζονικός λαός στον κόσμο, άχρηστοι αλλά και μικρόψυχοι με τους γείτονές τους (Goodepouh, 2017). Κατά την Αναγέννηση, ο στρατιωτικός γιατρός Alessandro Pini περιδιαβώνει την Πελοπόννησο και παρότι δεν έχει αρνητική διάθεση, περιγράφει τους εκεί Έλληνες ως λαίμαργους, υποκριτές (δεδομένου ότι τηρούσαν τις νηστείες, ταυτόχρονα όμως διέπρατταν παρανομίες), δεισιδιαιμονέστατους (*superstitiosissimi*) και με ροπή προς το ψέμα, τη φιλοχρηματία και τη φυγοπονία (Μαλλιάρης, 1997). Πολύ περισσότερες αφορμές για επιθέσεις εναντίον των Ελλήνων, δόθηκαν ωστόσο μετά τα Ορλωφικά (1770-1780), όπου η αποτυχία της επανάστασης χρεώθηκε στους υπόδουλους: «Εντεύθεν όλος ο πεπολιτισμένος κόσμος διέσυρε τότε το όνομα των Ελλήνων (...) Οι Έλληνες εδυσφημήθησαν τότε και ωνειδίσθησαν ως δειλοί και διεφθαρμένοι υπό της δουλείας, ως ανάξιοι απόγονοι ενδόξων προγόνων, ως ανάξιοι οιασδήποτε προστασίας και αρωγής» (Κοντογιάννης, 1903). Ορισμένοι μάλιστα μελετητές δεν δίστασαν να καταφερθούν και εναντίον των κατοίκων της αρχαίας Ελλάδας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί ο (περιβόητος για τις ιταμές του κρίσεις περί των ιθαγενών πολιτισμών της Αμερικής) Ολλανδός Cornelius de Pauw που στο έργο του *Recherches philosophiques sur les Grecs* (1788) χαρακτηρίζει τους αρχαίους Έλληνες ανάξιους λόγου, περιγράφοντας τα φύλα τους με μελανά χρώματα: για τους Αιτωλούς αναφέρει χαρακτηριστικά ότι «παρότι μιλούσαν ελληνικά, ήταν στα ήθη τόσο βάρβαροι και στον χαρακτήρα τόσο φρικαλέοι, ώστε θα μπορούσαν να συγκριθούν με άγρια θηρία μεταμφιεσμένα σε ανθρώπους». Το 1792 ο αββάς Comragnoni εξέδωσε ένα έργο με τίτλο *Saggio sugli Ebrei, e sui Greci* (Δοκίμιο επί των Εβραίων και των Ελλήνων) στο οποίο παρότι δεν παραγνωρίζει τη σημασία του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού (θεωρώντας όμως ανώτερη εκείνη του εβραϊκού) αξιολογεί ότι η εικόνα των Ελλήνων από τη ρωμαϊκή κατάκτηση και μετά ήταν ταπεινωτική, ενώ χαρακτηρίζει το Βυζάντιο ως μια ατελείωτη σειρά εγκλημάτων, αναφέροντας πως «Οι Έλληνες δεν επανάκτησαν την αυτοκρατορία παρά για να την ατιμάσουν με όλες τις μορφές της ταπείνωσης και της βαρβαρότητας» (Αρβανιτάκης, 2015).

¹⁸ Σύμφωνα με την αναφορά του ναυάρχου Samuel Greig (Παλαιολόγος, 1879), οι Έλληνες της εποχής των Ορλωφικών έσκυβαν ταπεινωμένοι το κεφάλι μπροστά στους Τούρκους, ακόμα και στις περιπτώσεις που οι τελευταίοι ήταν αιχμάλωτοι τους: «Ο κόμης Ορλόβ προυτίθετο ωσαύτων διά των μετά των Ρώσων συναφθεισών ήδη σχέσεων να υποδείξη τοις Έλλησι την στρατιωτικήν ανδρείαν και εξαλείψη την τοις δούλοις αρμόζουσαν δειλίαν ην εδεικνυον ενώπιον παντός Τούρκου και δη και αιχμαλώτου. Οι αιχμάλωτοι ούτοι αείποτε φέρονται τοις Έλλησι μετά τινός υπεροπτικής καταφρονήσεως, οι δε Έλληνες υποφέρουσι τούτο και κλίνουσιν ενώπιον αυτών τον αυχένα. Αλλ' οφείλομεν όμως να ομολογήσωμεν ότι μεταξύ των Ελλήνων υπήρχον εξαιρέσεις και διεκρίθησαν άνδρες δείξαντες άκραν και παραδειγματικήν ανδρείαν επαξίαν των διασήμων προγόνων αυτών, οίτινες επόθουν την δόξαν αψηφούντες τους κινδύνους».

αμάθειας¹⁹ και οικονομικής ένδειας²⁰. Είχε δηλαδή ως στόχο την αποκατάσταση του σεβασμού προς τον νεοελληνικό πολιτισμό²¹. Επιπλέον, επέτρεπε τη σύγκριση μεταξύ σύγχρονων και αρχαίων Ελλήνων με αναγωγή στο περίφημο φιλότιμο²², όποτε αυτό κρινόταν σκόπιμο. Τέλος, προσέφερε κύρος στα σύμβολα και τις αποφάσεις του νεοσύστατου κράτους, αλλά και προοπτική για περαιτέρω εδαφικές διεκδικήσεις, μέχρι τα όρια του αρχαίου ελληνικού ή και του βυζαντινού κόσμου²³. Κατά τον Ruchner (2016) τα παραπάνω συνιστούν και τον βασικό λόγο που άργησαν να κάνουν την εμφάνισή τους οι πρώτες

¹⁹ Η παιδεία των υποδούλων Ελλήνων κατά τους πρώτους αιώνες της τουρκοκρατίας θα μπορούσε να χαρακτηριστεί γενικευμένη, αν λάβει κανείς υπόψη τα σχόλια του Κούμα -που μεταφέρει ο Παπαρρηγόπουλος (1952)- για την ανορθογραφία και τη *βαρβαρική σύνταξη* των μητροπολιτών της Λάρισας του 16ου αιώνα. Μια άλλη σχετική αναφορά έρχεται από τις πρώτες δεκαετίες του 17ου αιώνα: προκειμένου να αποσπάσει χειρόγραφα από τη βιβλιοθήκη του Πατριαρχείου που θα βοηθούσαν την προτεσταντική εκκλησία να αντικρούσει τον πάπα, ο Βρετανός πρεσβευτής στην Κωνσταντινούπολη Sir Thomas Roe προσπαθούσε να πείσει τον Κύριλλο Λούκαρι ότι «πολύτιμα χειρόγραφα μουχλιάζουν αφού φροντίζονται από καλόγερους [collogres] που συχνά δεν ξέρουν ούτε να διαβάσουν ούτε και να γράψουν» (Strachan, 1989· Καμπερίδου, 2020). Ακόμα και σε έγγραφα των αρχών του 18ου αιώνα, τονίζεται η αμάθεια που επικρατούσε στον ελληνικό πληθυσμό της Πελοποννήσου λόγω της έλλειψης σχολείων και διδασκάλων, χαρακτηρίζοντας ακόμα και τα επιφανέστερα πρόσωπα του τόπου (Μαλλιάρης, 1997).

²⁰ Γράφει ο Eton (1798) ότι οι κακίες που αποδίδονται στους Έλληνες ως επακόλουθμα της αρχαίας τους διαφθοράς οφείλονται στην πραγματικότητα στη φαυλότητα και τη δουλεία στις οποίες τους υποχρεώνουν οι Τούρκοι. Σύμφωνα με τον ίδιο, η ταπείνωση αυτή διέφθειρε τις ψυχές τους, αλλά εάν το βάρος της δουλείας αρθεί, θα ξανακερδίσουν αμέσως την ευκαμψία τους.

²¹ Ωστόσο υπήρχαν και Έλληνες που στις μεταξύ τους σχέσεις, φαίνεται ότι δεν δίσταζαν αστεϊευόμενοι ή μη να θίγουν το θέμα της καταγωγής. Ο Urquhart (1839) περιγράφει ένα ευτράπελο επεισόδιο που λαμβάνει χώρα το 1830 ανάμεσα στον ίδιο και σε έναν γέρο προεστό της Τσαρίτσανης. Αναφέρει ότι καθώς ο ηλικιωμένος τον οδηγούσε μέσα από ένα μονοπάτι προς τον Όλυμπο, εξαπέλυε βρισιές προς τους συμπατριώτες του στον δρόμο, απευθύνοντάς τους μεταξύ άλλων τα λόγια «μπάσαρδοι των προγόνων σας και ανάξιοι της πατρίδας και του ονόματός σας».

²² Στη Γερμανία του 14ου -15ου αιώνα, αλλά και στη Βρετανία του 18ου, η αναφορά σε αρχαίους Γερμανούς και Κέλτες αντίστοιχα, στόχευε στο να τονώσει το εθνικό αίσθημα. Στη *Νεωτερική Γεωγραφία* του 1788 (Φιλιππίδης & Κωνσταντάς, 2006) γίνεται αναφορά στα φύλα αυτά υπό μια διαφορετική οπτική: «αμή ημείς οι απόγονοι των ημιθέων εκείνων ανδρών των οποίων καυχούμασθε πως εκληρονομήσαμεν το πνεύμα, να είμασθε χειρότεροι από τους Κέλτους και Τεύτονας, δεν είναι εντροπή μας;». Η αναφορά στους ενδόξους προγόνους προκειμένου να κινητοποιηθεί ο αναγνώστης ή συνομιλητής μοιάζει διαχρονικό τέχνασμα, καθώς εντοπίζεται τόσο στους αρχαίους όσο και στους βυζαντινούς χρόνους: ο Ηρόδοτος καταγράφει ότι πριν τη μάχη του Μαραθώνα, ο Μιλτιάδης είπε στον Καλλίμαχο από τις Αφίδνες: «Καλλίμαχε, τώρα στα χέρια σου είναι ή να ρίξεις στη σκλαβιά την Αθήνα ή να την κάνεις ελεύθερη και να μείνει τ' όνομά σου όσο θα υπάρχουν άνθρωποι, πιο δοξασμένο απ' του Αρμοδίου και του Αριστογείτονος [6.109.3]. Στον 12ο αιώνα, ο μητροπολίτης Μιχαήλ Χωνιάτης ζητάει από τον (τουρκικής καταγωγής!) πραιίτωρα Νικηφόρο Προσούχ να συμβάλει στην προσπάθεια, ώστε η νεκρωμένη πόλη των Αθηνών να ανακτήσει την παλιά της δόξα και έτσι ο ίδιος «να γραφτεί στην Ιστορία δίπλα στον Θεμιστοκλή, τον Μιλτιάδη και τον Αριστείδη τον δίκαιο», ανθρώπους δηλαδή που την ανύψωσαν και τη δόξασαν (Λάμπρου, 1880).

²³ Οι διεκδικήσεις αυτές κορυφώθηκαν κατά την Μικρασιατική Εκστρατεία, έναν αιώνα μετά το ξέσπασμα της επανάστασης. Όπως διευκρινίζει ο καθηγητής Δοανίδης τον Ιανουάριο του 1921 (Δοανίδης, 1922): «Λέγοντες δε χώρας Ελληνικάς και Ελληνικήν Γην, εννοούμεν όχι εκείνην την οποίαν περιλαμβάνουν τα στενά όρια του Βασιλείου, αλλ' εκείνην προς την οποίαν, θεία συνάρσει, φερόμεθα, εκείνην εις την οποίαν ήκμασεν ο Ελληνικός Πολιτισμός και έλαμψε το Ελληνικόν Πνεύμα».

συλλογές ελληνικών λαϊκών παραμυθιών: σε σχέση με τα παραδοσιακά τραγούδια, συνδέονταν λιγότερο με την απόδειξη συνέχειας του ελληνικού πολιτισμού, είχαν δηλαδή μικρότερη «πολιτική επικαιρότητα». Έτσι, η πρώτη έκδοση γίνεται από τον Johann Georg von Hahn το 1864 και ακολουθούν άλλες από τους Bernhard Schmidt (1877), Jean Pio (1879), Émile Legrand (1881), Johannes Mitsotakis (1882), Edmund Martin Geldart (1884), κ.ά.

Η Λαογραφία στην πρωτοεπιστημονική αυτή της φάση, θεώρησε, όπως έχει ήδη αναφερθεί, ευθείες αναλογίες ανάμεσα στην πολιτισμική και τη βιολογική εξέλιξη, επηρεασμένη στο φιλοσοφικό της υπόβαθρο από τον εξελικτισμό²⁴. Στο πλαίσιο αυτό, ασχολήθηκε με το να εντοπίσει τα *επιβιώματα*²⁵ που το μακρινό παρελθόν άφησε μέσα στον λαϊκό πολιτισμό, στοιχειοθετώντας μέσω αυτών μια ανοδική πορεία της ανθρωπότητας στη βάση ενός μονογραμμικού εξελικτικού σχήματος, που κινούταν από την αγριότητα προς την επικράτηση του ορθού λόγου. Στη φάση αυτή γίνεται χρήση μιας παραλλαγής της συγκριτικής μεθόδου, στην οποία τα κοινά πολιτισμικά στοιχεία που αναγνωρίζονται ανάμεσα σε διάφορους λαούς, ερμηνεύονται από τη θεωρία της πολυγένεσης ως διαμορφωμένα ανεξάρτητα μεταξύ τους²⁶. Η εφαρμογή της συγκεκριμένης παραλλαγής από τους Tylor, Frazer και άλλους μελετητές της εποχής, βασιζόταν στην απαρέγκλιτη γραμμική εξέλιξη του ανθρώπινου

²⁴ Ο εξελικτισμός αποτελεί προέκταση του δαρβινισμού στον χώρο της ανθρωπολογίας. Οι θιασώτες του όπως ο Lewis H. Morgan και ο J. G. Frazer υπηρέτησαν το δόγμα της προόδου, που υποστηρίζει πως το πολιτισμικό παρελθόν είναι κατώτερο του παρόντος και πως η ανθρώπινη νόηση πέρασε σταδιακά από τη μαγεία και την βαρβαρότητα στην επιστήμη και τον ορθολογισμό, την κορωνίδα της πνευματικής ανάπτυξης. Από την άποψη αυτή, παρότι η λαογραφία αποτελεί καρπό του Ρομαντισμού, στην πρώτη της αυτή φάση φαίνεται να υιοθετεί σε μεγάλο βαθμό το πνεύμα του Διαφωτισμού.

²⁵ Η ερμηνευτική θεωρία των επιβιωμάτων (*survivals*) ανήκει στον Άγγλο εθνολόγο και θεωρητικό του πολιτισμικού εξελικτισμού Sir Edward Burnett Tylor που την εισήγαγε στο έργο του *Primitive Culture* (Tylor, 1871). Σύμφωνα με αυτή, τα παράλογα στοιχεία των πολιτισμών όπως οι δεισιδαιμονίες των χωρικών δεν ήταν πάντα τέτοια, αλλά αποτελούν απομεινάρια παλαιότερων εθίμων που δεν επιβίωσαν διαχρονικά με τρόπο λειτουργικό (*In our time, but not of it*, όπως χαρακτηριστικά γράφει ο Lang το 1884). Φαντάζουν δηλαδή παράλογα επειδή εξετάζονται στο σύγχρονο πλαίσιο αναφοράς, ενώ αν τοποθετηθούν στο πολιτισμικό στάδιο απ' όπου προέρχονται, τότε προβάλλει η πραγματική λογική τους (Κυριακίδου – Νέστορος, 1993β). Σύμφωνα με την Κυριακίδου-Νέστορος (1978) η θεωρία αυτή υπεραμυνόταν του κύρους του ορθολογισμού, ο οποίος δεν μπορούσε να δεχτεί την ύπαρξη φαινομένων του ανθρώπινου πολιτισμού που στερούνταν λογικής. Αντιθέτως, ο Evans-Pritchard (1965) χαρακτήρισε την εξελικτική οπτική των Spencer, Tylor και Frazer ως λογική πλάνη που στερούταν αποδεικτικών στοιχείων, προσθέτοντας πως αν αυτή είχε ορθολογική βάση, απαρχαιωμένες πτυχές της ανιμιστικής θεώρησης του κόσμου όπως οι προγονικές λατρείες και η πίστη σε ένα ανώτερο ον θα είχαν εξαφανιστεί με την πρόοδο του πολιτισμού.

²⁶ Το γεγονός ότι η θεωρία αυτή έχει ξεπεραστεί, δεν σημαίνει φυσικά ότι είναι αδύνατον να εντοπιστούν κοινά πολιτισμικά στοιχεία που έχουν διαμορφωθεί ανεξάρτητα σε διαφορετικές ιστορικές εποχές· η ύπαρξή τους, ωστόσο, αιτιολογείται πλέον με διαφορετικό τρόπο. Για παράδειγμα, οι Έλληνες άποικοι του 7ου αιώνα π.Χ. στην περιοχή του Βορείου Ευξείνου Πόντου χρησιμοποιούσαν ως κατοικίες υπόγειες και ημι-υπόγειες κατασκευές μέχρι να προσαρμοστούν στις τοπικές συνθήκες. Πολύ αργότερα, τον 17^ο αιώνα μ.Χ. οι Ολλανδοί μετανάστες που έφτασαν στο Manhattan βρήκαν και πάλι καταφύγιο στο έδαφος, όπου έσκαψαν τετράγωνους λάκκους και με τη βοήθεια ξύλων και φλοιών διαμόρφωσαν τις πρώτες τους κατοικίες. Το κοινό αυτό σημείο στις αποικιακές πρακτικές των δύο λαών, μπορεί σύμφωνα με ένα παγκοσμιοποιημένο μοντέλο της μεταμοντέρνας προσέγγισης της Ιστορίας να αποδοθεί σε μια κοινή, πανανθρώπινη αντίληψη που αναζητά μια απλή και εύκολη λύση σε παρόμοιες καταστάσεις (Πετρόπουλος, χ.χ).

πνεύματος από τα τρία στάδια σκέψης: αγριότητα, βαρβαρότητα, πολιτισμός. Έτσι, όλες οι «άγριες κοινωνίες» θεωρούταν -λανθασμένα βεβαίως- ότι ήταν το ίδιο, είτε επρόκειτο για τους προγόνους των Βρετανών και των Ελλήνων, είτε για άγριους λαούς του 19ου αιώνα²⁷. Συνεπώς, σύμφωνα με τους *ανθρωπολόγους της πολυθρόνας*²⁸ δύο τύποι που βρίσκονταν στο «ίδιο» στάδιο εξέλιξης, ήταν δυνατό να εμφανίζουν πανομοιότυπα φαινόμενα, χωρίς να έχουν επαφές²⁹ (Dundes, 1986).

Κινούμενη στη βάση των δεδομένων αυτών –και παρότι ο Ν. Πολίτης θεωρητικά είχε μεταξύ άλλων συμπεριλάβει στα θέματα ενδιαφέροντός της τον «στρατιωτικών και ναυτικών βίον» και τα «βιομηχανικά επιτηδεύματα» ήδη από το 1909- η επίσημη λαογραφία στην Ελλάδα του 19ου και των αρχών του 20ού αιώνα στράφηκε αποκλειστικά στην ελληνική ύπαιθρο για τη συγκέντρωση υλικού³⁰, ενώ για εθνικούς λόγους παρέβλεψε σκόπιμα τις πολιτισμικές ετερότητες –όπως βλαχόφωνους, βουλγαρόφωνους, κ.ο.κ. πληθυσμούς- που θα μπορούσαν

²⁷ Σημειώνεται χαρακτηριστικά στο *Custom and Myth* (Lang, 1884) πως οι αρχαίοι Έλληνες χόρευαν χορούς αρκούδων όπως και οι Ινδιάνοι της Αμερικής. Ο συγγραφέας πιθανότατα αναφέρεται στη γυναικεία τελετή των αρκτείων με την οποία τα νεαρά κορίτσια ολοκλήρωναν την μετάβασή τους στην εφηβεία υπό το βλέμμα της Βραυρωνίας Αρτέμιδος (Ξενίδη, 2018). Γίνεται ωστόσο προφανές ότι προκειμένου να δικαιολογηθεί η ένταξη των δύο λαών στην ίδια κατηγορία υπό τον τίτλο «άγριες κοινωνίες», ισοπεδώνεται κάθε άλλο χαρακτηριστικό που τους διαφοροποιεί.

²⁸ Με τον όρο *ανθρωπολόγοι της πολυθρόνας* χαρακτηρίζονται εκείνοι οι επιστήμονες που χρησιμοποιούν ήδη διαθέσιμα στοιχεία χωρίς να αποκτούν φυσική επαφή με τους πληθυσμούς που αναλύουν (Nadel, 1956· σχετικά με την ελληνική μετάφραση του όρου βλ. Κακάμπουρα – Τίλη 2012). Για τον λόγο αυτό εικάζεται ότι το 1928 ο Robert Park της Σχολής του Σικάγο προέτρεψε τους φοιτητές του εκτός από την βιβλιογραφική έρευνα να επιδίδονται και σε έρευνα πεδίου: «In short, gentlemen, go get the seat of your pants dirty in real research» (McKinney, 1966· για τις εύλογες αμφιβολίες σχετικά με το ότι η συγκεκριμένη φράση ειπώθηκε από τον Park, βλ. Kivisto, 2017). Στη σύγχρονη έρευνα που πραγματοποιείται μέσω διαδικτύου (netnography) η έννοια της εργασίας από την πολυθρόνα παρουσιάζεται ωστόσο πλήρως αποενοχοποιημένη: Στην εισαγωγή της ανθρωπολογικής της μελέτης γύρω από το παιχνίδι *World of Warcraft* η Nardi (2010) σημειώνει: «Η είσοδός μου στο πεδίο πραγματοποιήθηκε από τον υπολογιστή της τραπεζαρίας, όπου κάθισα σε μια αναπαυτική καρέκλα και έπαιξα για πολλές ώρες. Η επαφή αυτή μου προσέφερε σχεδόν το επίπεδο εμπύθισης όσο και η έρευνα πεδίου που πραγματοποίησα για την μεταδιδακτορική μου διατριβή στη Δυτική Σαμόα και την Παπούα-Νέα Γουινέα, όπου συνόδευσα τον σύζυγό μου για τη διδακτορική του έρευνα». Με αντίστοιχο τρόπο, οι Παπαηλία & Πετρίδης (2015) υπογραμμίζουν ότι στη σύγχρονη, ψηφιακή εθνογραφία, η σοβαρότητα μιας έρευνας δεν μπορεί να κρίνεται με γεωγραφικούς όρους, καθώς μπορεί να γίνεται «εξίσου μπροστά και πίσω από την οθόνη (...) όσο και έξω στους δρόμους και σε αμέτρητους άλλους χώρους».

²⁹ Ο Andrew Lang (1884) σημειώνει χαρακτηριστικά ότι «στις παροιμίες και τους γρίφους, τα νανουρίσματα και τις δεισιδαιμονίες, εντοπίζουμε τα απολιθώματα ενός σταδίου σκέψης που μπορεί να πεθαίνει στην Ευρώπη, αλλά υπάρχει σε άλλα μέρη του κόσμου».

³⁰ Η Κυριακίδου-Νέστορος (1993α) αναφέρει ότι ο λόγος που κατά τον 19ο αιώνα τα ευρωπαϊκά κράτη τα οποία επεδίωκαν να συνδεθούν με το παρελθόν τους στρέφονταν στον λαϊκό και όχι στον αστικό πολιτισμό προς αναζήτηση «ριζών», πηγάζει από τον συλλογισμό ότι ο αγροτικός πληθυσμός έμεινε απομονωμένος από ξένες επιδράσεις και ως εκ τούτου διατήρησε αναλλοίωτα τα αυθεντικά στοιχεία του εκάστοτε εθνικού πολιτισμού. Έτσι και στην Ελλάδα, ο αγροτικός χώρος θεωρείται ως ο μοναδικός παραγωγός λαϊκού πολιτισμού (Αυδίκος, 2016β).

να προκαλέσουν ερωτηματικά για την συνοχή του εθνικού αφηγήματος³¹ ή και εδαφικές διεκδικήσεις από βαλκάνιους γείτονες, σε κάθε περίπτωση επιδεικνύοντας περιορισμένο ενδιαφέρον για την κοινωνική ένταξη και τη λειτουργία των διαφόρων λαϊκών φαινομένων (Κακάμπουρα, 2006). Με κριτική διάθεση, η Κυριακίδου – Νέστορος (1993β) αναφέρει ότι στα πρώτα χρόνια μελέτης του, ο λαϊκός πολιτισμός αντιμετωπιζόταν ως «συνονθύλευμα επιβιωμάτων», δηλαδή απολιθωμάτων³² που είχαν κοινό παρονομαστή το γεγονός ότι προέρχονταν από το απώτερο ελληνικό παρελθόν. Θα μπορούσε ωστόσο να ειπωθεί, ότι παρά την όποια ιδεολογική της φόρτιση και τις μεθοδολογικές της αγκυλώσεις (Πούχνης, 2011), η στατική και «αϊστορική» (Μερακλής, 1989α) αυτή Λαογραφία πέτυχε τον στόχο της: μέσω του έργου της αποτέλεσε οργανικό μέρος της διαμόρφωσης της σύγχρονης Ελλάδας (Herzfeld, 2002), βοηθώντας να εδραιωθεί η εθνική ταυτότητα στις ρίζες του κοινού εθιμικού παρελθόντος.

Κατά το πρώτο μισό του 20ού αιώνα, η αρτιπαγής επιστήμη της Λαογραφίας θα επηρεαστεί σημαντικά από τις σφοδρές κοινωνικοοικονομικές ανακατατάξεις που πραγματοποιούνται σε παγκόσμια κλίμακα. Ειδικά για τον ελληνικό χώρο, γεγονότα όπως η ενσωμάτωση της Μακεδονίας και της Θράκης στον εθνικό κορμό, η μικρασιατική καταστροφή, οι δύο βαλκανικοί και οι ισάριθμοι παγκόσμιοι πόλεμοι, η εκμηχάνιση της αγροτικής παραγωγής και η έντονη εσωτερική μετανάστευση προς την πρωτεύουσα, οδηγούν σε μεγάλες αλλαγές τη μελέτη του λαϊκού πολιτισμού, τόσο αναφορικά με το μεθοδολογικό της πλαίσιο, όσο και σε σχέση με το εύρος του αντικειμένου και τις προσεγγίσεις της ερμηνείας της.

³¹ Παρότι η επιστημονική λαογραφία ποτέ δεν αγνόησε την ύπαρξη διαφορετικών εθνοπολιτισμικών ομάδων που προϋπήρχαν στον χώρο και συνδιαμόρφωσαν το νεοσύστατο ελληνικό εθνικό κράτος (Οικονόμου, 2013), πρακτικές που απέβλεπαν στην προβολή μιας τεχνητής ομοιομορφίας με σκοπό την προστασία του εθνικού συμφέροντος πάντα εμφανίζονταν, ενώ η παρουσία τους δεν έχει εκλείψει ούτε στη σύγχρονη εποχή. Όπως σημειώνει η Cowan (1988) στο άρθρο της σχετικά με το καρναβάλι του Μέριου, ο λαογράφος που το μελέτησε απέκρυψε στην αναφορά του σκόπιμα τα τουρκικά τραγούδια και τους τουρκικούς στίχους από τα δίγλωσσα τραγούδια που λέγονταν στο καρναβάλι. Η Αμερικανίδα ανθρωπολόγος θεωρεί ότι η πράξη του αυτή επηρεάστηκε από πολιτικές ευαισθησίες σχετικά με τον πολιτισμικό πλουραλισμό της Μακεδονίας. Το φαινόμενο δεν απαντάται βεβαίως μόνο στον ελληνικό χώρο: Ο Halpert (1947) αναφέρει ότι προπολεμικά, η προσπάθεια καλλιέργειας τοπικής συνείδησης στις ΗΠΑ αποτέλεσε μέρος της ενίσχυσης του αμερικανικού εθνικισμού και γι' αυτό απέκλεισε τους πληθυσμούς των νέγρων και γενικώς των μη βρετανικής καταγωγής εποίκων, ασχολούμενη μόνο με τους αγγλόφωνους λευκούς.

³² Μια εντελώς διαφορετική οπτική για τα επιβιώματα προσφέρει ο Άγγλος ποιητής John Clare, που τα ερμηνεύει λουσμένα στο φως του Ρομαντισμού, πολλά χρόνια πριν η θεωρία του Tylor προσπαθήσει να τα εξορθολογήσει και πριν η σύγχρονη κριτική τα υποβιβάσει σε νεκρά απολιθώματα: «υπάρχουν τέτοια πράγματα παλαιά όσο και η Αγγλία, που έχουν επιβιώσει αιώνες (...) και ζουν δημοφιλή στη μνήμη όπως οι εποχές, τόσο οικεία στα παιδιά όπως η βροχή και τα ανοιξιότικα λουλούδια. Μιλώ για τις παλιές δεισιδαιμονίες, αποσπάσματα από θρύλους και στιχάκια, που λέγεται πως είναι Νορμανδικής ή Σαξονικής καταγωγής. Η δεισιδαιμονία ζει πιο πολύ απ' τα βιβλία· χάρακτηκε στο ανθρώπινο μυαλό μέχρι που έγινε ένα με την ύπαρξή του· και περνάει από γενιά σε γενιά στη γραμμή της αιωνιότητας, απρόσβλητη από τον σκόρο της λήθης που κατατρώει τα βιβλία» (Clare, 1825). Ο Λουκάτος (1963) δίνει τη δική του ορθολογική ερμηνεία για τη διαχρονικότητα της δεισιδαιμονίας: «Η δεισιδαιμονία επιζεί σε όλους μας, παρ' όλη την επιστημονική γνώση και τη μηχανική διερεύνησή της ζωής. Ζει, όσο θα ζει και... ο θάνατος. Φοβόμαστε όλοι τον θάνατο και γι' αυτό προσέχουμε τις μικρολεπτομέρειες που μπορούν να οδηγήσουν σ' αυτόν».

Σε σχέση με το μεθοδολογικό πλαίσιο, παρατηρείται στροφή από τη θεωρία της πολυγένεσης προς αυτή της μονογένεσης, που σε γενικές γραμμές υποστηρίζει ότι κάθε λαογραφικό φαινόμενο δημιουργήθηκε σε έναν τόπο μια φορά και από εκεί διαδόθηκε στους άλλους. Αρχίζει συνεπώς να αποκτά διαφορετικό νόημα η ιχνηλάτηση της αρχέγονης προέλευσης των κάθε λογής εκφάνσεων του λαϊκού πολιτισμού. Έτσι, την ιστορική-συγκριτική προσέγγιση της πρωτοεπιστημονικής φάσης της λαογραφίας με τις φιλολογικού ενδιαφέροντος καταγραφές της προφορικής παράδοσης βασισμένες κυρίως σε συλλογές, όπως την εκπροσωπεί ο Ν. Πολίτης, διαδέχονται αρχικά η ιστορική μέθοδος στην οποία στρέφεται ο Κυριακίδης και στη συνέχεια η ιστορικο-γεωγραφική συγκριτική προσέγγιση που πρότεινε η φινλανδική σχολή και που στην Ελλάδα εισήγαγε ο Γ. Μέγας, κάνοντας στο πλαίσιο της χρήση της επιτόπιας έρευνας. Ο Λουκάτος (2001) φαίνεται πως υιοθετεί μια εθνογραφική - ολιστική προσέγγιση, καθώς έστω και περιστασιακά πραγματοποιεί επιτόπια έρευνα διαρκείας με συμμετοχική παρατήρηση, προκειμένου να καταγράψει την προφορική παράδοση μιας ομάδας φαντάρων το 1940. Ο Στ. Ήμελλος εισηγείται τη χαρτογραφική μέθοδο και με τη βοήθεια ειδικών ερωτηματολογίων που ακολουθούν μια λογική συνέντευξης, αποτυπώνει σε λαογραφικούς άτλαντες τη γεωγραφική διάδοση κάθε φαινομένου. Έτσι, η εστίαση της λαογραφικής έρευνας μετακινείται σταδιακά από το *πότε* στο *πού*, ενώ στη συνέχεια φωτίζονται το *πώς*, το *γιατί* και το *ποιος*. Έτσι, η προφορική ιστορία από πληροφορητές - μέλη τοπικών κοινωνιών αρχίζει να συμπεριλαμβάνεται στα αντικείμενα λαογραφικού ενδιαφέροντος, καθώς εισάγεται η ανθρωπολογική μέθοδος από την Κυριακίδου Νέστορος (Κακάμπουρα, 2006), τη στιγμή που και ο Μ.Γ. Μερακλής προτείνει τη μελέτη της λαϊκής αυτοβιογραφίας ως είδους της λαϊκής λογοτεχνίας (Κακάμπουρα, 2012). Από το 1970 και μετά, εισάγονται σταδιακά νέες ποιοτικές μέθοδοι και πρακτικές στη συλλογή της λαογραφικής ύλης, στα πλαίσια αφομοίωσης της ανθρωπολογικής προσέγγισης: συμμετοχική παρατήρηση, επιτόπια έρευνα διαρκείας, ελεύθερες συνεντεύξεις, έμφαση σε θέματα επιτέλεσης, εστίαση στο πεδίο για την εξαγωγή συμπερασμάτων, χρήση αυτοαναφορικού λόγου, κ.ά. (βλ. Βαρβούνης, 1994β· Παπαχριστοφόρου, 2013). Παράλληλα, η εξέλιξη των τεχνικών μέσων (μαγνητόφωνα, φωτογραφικές μηχανές, βιντεοκάμερες, κινητά τηλέφωνα), επιτρέπει στον λαογράφο να καταγράψει έναν τεράστιο όγκο παράπλευρων πληροφοριών με απόλυτη ακρίβεια, αντικαθιστώντας το πρόβλημα του τρόπου πρόσληψης που αντιμετώπιζαν προηγούμενες γενιές επιστημόνων με το πρόβλημα της επιλογής της κατάλληλης πληροφορίας μέσα από μια ολόκληρη βάση δεδομένων που προσφέρει άπειρες δυνατότητες μελέτης (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012). Μέσα από τις παραπάνω διαδικασίες, σταδιακά ενσωματώνεται στη μελέτη του λαϊκού πολιτισμού η αντίληψη της ιστορικής αλλαγής και αναγνωρίζεται εκτός από την αρχική σημασία κάθε έκφρασης και η συγχρονική³³, κοινωνική της χρησιμότητα, που διαφοροποιείται παράλληλα με τις κοινωνικές δομές.

Η τεχνολογία συνεχίζει να εξελίσσεται, καθιστώντας διαρκώς νέα εργαλεία διαθέσιμα στον σύγχρονο λαογράφο (Tangherlini, 2013), που ήδη μπορεί να αξιοποιεί αλγοριθμικές προσεγγίσεις για την ανάλυση μεγάλου όγκου δεδομένων -όπως π.χ. για την ανίχνευση

³³ Σε σχέση με άλλες επιστήμες όπως η γλωσσολογία, που μέσω του Saussure (1979) ενδιαφέρθηκε ήδη από τα τέλη του 19ου αιώνα για τη συγχρονική διάσταση της γλώσσας και την απελευθέρωσε από τη διαχρονική της προσέγγιση, η λαογραφία εμφάνισε αργά αντανάκλαστικά, στρέφοντας με ουσιαστικό τρόπο την προσοχή της στα σύγχρονα φαινόμενα αρκετά αργότερα.

σχέσεων μεταξύ χρηστών των κοινωνικών δικτύων-, ειδικά λογισμικά για την συγκέντρωση, αρχειοθέτηση και ανάκτηση των πληροφοριών, όπως και τρισδιάστατα γραφικά για την οπτικοποίηση των αποτελεσμάτων του, ανοίγοντας προοπτικές για τη διαμόρφωση μιας ψηφιακής μεθοδολογίας στην υπηρεσία μιας υπολογιστικής λαογραφίας (*computational folkloristics*) (Abello et al., 2012· Tangherlini, 2016). Πιο σπάνια, κάνουν την εμφάνισή τους και -λιγότερο ψηφιακές- πειραματικές μέθοδοι όπως η *child-led research*, που εμπλέκει εκπαιδευμένα παιδιά και νέους στον σχεδιασμό και την υλοποίηση ερευνητικών προγραμμάτων (Kellett, 2012· Michail & Kellett, 2015) ή μέθοδοι δημιουργικότητας, που δίνουν στους συμμετέχοντες περισσότερο χρόνο αντλώντας απαντήσεις μέσω αισθητηριακών προσεγγίσεων (Gauntlett, & Holzwarth, 2006· Awan, & Gauntlett, 2011).

Σε σχέση με τη διεύρυνση του αντικειμένου της, αρχίζει να αποκτά ενδιαφέρον μια λαογραφία «αστική», αρχικά στο εξωτερικό³⁴ και έπειτα στην Ελλάδα³⁵, κυρίως από τότε που η πρωτεύουσα δέχτηκε το μεγάλο πλήθος των προσφύγων³⁶ του 1922 κι έγινε μεγαλούπολη, με το λαϊκό χρώμα που έδωσαν οι ετερόκλητοι (αστικοί και αγροτικοί) προσφυγικοί

³⁴ Οι πρώτοι λαογράφοι που στη σύγχρονη εποχή ασχολήθηκαν συστηματικά με θεματικές σχετικές με το παρόν και την πόλη ήταν οι Γερμανοί Peuckert (1931), Koch (1931-2), Spramer (1933), Lehmann (1934), Klapper (1935), Irle (1937) και Hellrach (1939), ενώ μεταπολεμικά ξεχωρίζουν οι Vreprohl (1951) και Bausinger (2009) (βλ. Βαρβούνης & Κούζας, 2019).

³⁵ Να σημειωθεί εδώ, ότι ακόμα και αν θεωρηθεί ότι το ενδιαφέρον του Πολίτη για τον αστικό χώρο είχε εκδηλωθεί από το 1909, όταν και έκανε λόγο για μυστικές εγκληματικές συμμορίες (Βαρβούνης & Κούζας, 2019), η ελληνική δραματουργία φανερώθηκε πολύ πιο ευαίσθητη στα σημεία των καιρών, αφού ασχολείται με το αστικό στοιχείο ήδη από τον 19ο αιώνα μέσα από το κωμειδύλλιο· αυτό, μπορεί να αντλεί τη θεματολογία του κυρίως από την αγροτική ζωή (*Αγαπητικός της Βοσκοπούλας, Γκόλφω*, κ.ά.), εμπειριέχει ωστόσο αναφορές τόσο στην εσωτερική μετανάστευση όσο και στη ζωή των υπηρετών, των εργατών, κλπ. Χαρακτηριστικό το δίστιχο από τον Μπαρμπα-Λινάρδο του 1890 (Κόκκος, 1903) όπου τρεις μοδίστρες τραγουδούν υπό τους ήχους των μηχανών ύφανσης:

*Μοναχά η τρελή μηχανή τακ τακ τακ
βγάζει άψυχη τέτοια φωνή τικ τικ τικ*

Ενδεικτικό δε για τα ήθη της εποχής είναι το πώς γεννήθηκε το είδος του κωμειδυλλίου: Τα πρόσωπα μονόπρακτου (με πρωταγωνίστρια μια κοπέλα που μεταναστεύει στην Αθήνα για να δουλέψει ως υπηρέτρια) που είχε ετοιμάσει ο Δ. Κορομηλάς για να παιχτεί σε ένα σαλόνι στα πλαίσια του καρναβαλιού του 1889, θεωρήθηκαν «χυδαία» από τους ερασιτέχνες ηθοποιούς -μέλη της υψηλής Αθηναϊκής κοινωνίας- που κλήθηκαν να τα ενσαρκώσουν και έτσι αρνήθηκαν να συμμετάσχουν. Ο συγγραφέας προσέλαβε επαγγελματίες, ανέπτυξε τον μύθο της πλοκής, διάνθισε το έργο με μουσική (ένα κράμα από σκοπούς της Κάρμεν, δημοτικά τραγούδια και δικές του συνθέσεις) και στίχους του Δ. Κόκκου, και το παρουσίασε στο κοινό με τον τίτλο *Η τύχη της Μαρούλας*, εγκαινιάζοντας το είδος (Κατσιώτη, 1980). Όταν αυτό ολοκλήρωσε τον κύκλο του, μόλις δηλαδή «το ημέτερον κοινόν ήρχισε, δεν λέγομεν ν' αηδιάζη, αλλά να χορταίνη τας στάνας, τους κολλήγας, τους λεβέντηδες, τας ζηλεμένας κόρας, τα μοιρολόγια, τ' ασημοχρύσαφα και τους κερατισμούς των τράγων», όπως μάλλον αφοριστικά το θέτει ο Ροϊδης (Μεταξάς – Βοσπορίτης, 1899), εμφανίστηκαν η επιθεώρηση και η οπερέτα, που επικεντρώθηκαν στα ήθη της πόλης και ασχολήθηκαν με κάθε κοινωνικό στρώμα: μάλιστα, στους *Απάχηδες των Αθηνών* του Ν. Χατζηαποστόλου, φτωχοί Πατησιώτες αναμειγνύονται (προσωρινά) με πλούσιους αστούς, πριν η τάξη αποκατασταθεί στο τέλος του έργου.

³⁶ Ιδιαίτερα ασχολήθηκε με τους πρόσφυγες η Μέλπω Μερλιέ, που περιηγήθηκε στις προσφυγικές συνοικίες της πόλης, συνέλεξε λαογραφικό υλικό και βεβαίως ίδρυσε το κέντρο Μικρασιατικών Σπουδών.

πληθυσμοί (Λουκάτος, 1963). Πιο ουσιαστικά όμως, θα ανοιχτεί προς τον αστικό χώρο μετά τον Β΄ παγκόσμιο πόλεμο, όταν ξεπερνά την αρχική της αμηχανία³⁷ και στρέφει την προσοχή της προς τα νέα -αστικής φύσης- κοινωνικά και πολιτισμικά φαινόμενα. Όταν αναγνωρίζεται η πολυταξικότητα και πολυστρωματικότητα του λαού³⁸, ως στόχος τίθεται πλέον η εξέταση της πολιτισμικής συμπεριφοράς κοινωνικών ομάδων όχι μόνο από την αγροτική, αλλά και από την εργατική και την αστική τάξη. Χαρακτηριστική για την εν λόγω αλλαγή είναι η διαφοροποίηση στις θέσεις του Στίλπωνος Κυριακίδη, μαθητή και συνεχιστή του Ν. Πολίτη, στα σαράντα χρόνια που μεσολάβησαν μεταξύ των δύο εκδόσεων (1922-1965) του έργου του *Ελληνική Λαογραφία Α΄ - Μνημεία του λόγου*³⁹. Έτσι, η έννοια του λαϊκού πολιτισμού, παύει πια να αναφέρεται μόνο στον λαό της υπαίθρου και αρχίζει να αφορά και σε εκείνον της πόλης (Μερακλής, 1984)· παράλληλα, ο χρόνος της διευρύνεται, αφού γίνεται αντιληπτό ότι η λαογραφία δεν εξετάζει το παρελθόν, αλλά τον λαό, ο οποίος δεν υπήρξε μόνο, αλλά και εξακολουθεί να υπάρχει (Μερακλής, 1972α). Οι λαογράφοι που παρακολουθούν την διαδικασία της αστικοποίησης, στρέφονται σε πρώτη φάση στη μελέτη των αγροτών μεταναστών στην πόλη, στον τρόπο που αυτοί διαχειρίζονται τον χώρο και προβάλλουν τον εαυτό τους σε αυτόν: εξετάζουν τις βασικές μορφές της κοινωνικής τους οργάνωσης όπως οι πολιτιστικοί σύλλογοι, αλλά και τις πολιτισμικές μορφές που αξιοποιούν για την ενίσχυση των δεσμών τους, όπως ο εορτασμός του προστάτη αγίου της ιδιαίτερης πατρίδας (Κακάμπουρα – Τίλη, 1999). Σε δεύτερη φάση, αρχίζουν να εξετάζουν το αστικό κέντρο ως προς την ιστορική του συγκρότηση και εξέλιξη αλλά και ως χώρο αλλαγής της πολιτισμικής συμπεριφοράς, που επηρεάζει ακόμα και τις οικονομικές και κοινωνικές δομές της υπαίθρου.

³⁷ Όπως αναφέρει ο Αυδίκος (2016α), το 1968 διοργανώθηκε από το Wayne State University συνέδριο με θέμα «Αστική λαογραφία και λαϊκή παράδοση», στην εισαγωγή των πρακτικών του οποίου ο Américo Paredes παρατηρεί ότι «το συνέδριο έθεσε ερωτήματα και δεν έδωσε απαντήσεις», καταγράφοντας με τον τρόπο αυτόν την αμηχανία των λαογράφων μπροστά στα νέα φαινόμενα. Σύμφωνα με τους Βαρβούνη και Κούζα (2019), για τον λόγο αυτό το συνέδριο αυτό είχε καθοριστική επίδραση στις κατευθύνσεις των λαογραφικών σπουδών τόσο στην Ευρώπη όσο και την Αμερική.

³⁸ Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, προσπάθειες προς την κατεύθυνση αυτή είχαν ήδη γίνει προπολεμικά στη Γερμανία. Ο Spramer (1924) επιχειρήσε να διευρύνει την έννοια του λαού σε όλες τις τάξεις, ενώ αντίστοιχα, ο Peuckert (1931) στο έργο του *Volkskunde des Proletariats* (Λαογραφία του προλεταριάτου), αναφέρθηκε στη ζωή του βιομηχανικού εργάτη, τη σχέση μεταξύ μόρφωσης και θρησκείας, τη διάδοση της πορνείας, τη διάλυση της οικογένειας λόγω της εξόδου της γυναίκας από το σπίτι, κ.ά. (βλ. Μερακλής, 1976).

³⁹ Συγκεκριμένα, στην πρώτη έκδοση (1922) του έργου του φαίνεται σημαντικό ακόμα το αποτύπωμα της εξελικτικής θεωρίας που συνδέει τον λαό της λαογραφίας με τους αμόρφωτους κατοίκους της υπαίθρου ως αποκομμένους φορείς μιας ξεπερασμένης πολιτισμικής παράδοσης, όπως προκύπτει από φράσεις όπως «Ο λαός δεν εννοεί τους ανεπτυγμένους και οι ανεπτυγμένοι δυσκολεύονται να εννοήσουν τον λαόν» και «Εις αυτούς λοιπόν (σ.σ. τους χωρικούς) και εν γένει εις τα κατώτερα από απόψεως μορφώσεως κοινωνικά στρώματα δεν είναι διόλου παράξενον το ότι ευρίσκει τις σήμερα καταστάσεις, αι οποίαι, ουδεμίας έχουσαι σχέσιν προς τον νεώτερον πολιτισμόν, αποτελούν συνέχειαν παλαιωτέρων χρόνων». Στην δεύτερη ωστόσο έκδοση (1965) είναι φανερό μια σχετική μετατόπιση που αποτυπώνεται μεταξύ άλλων και στη διατύπωση της έννοιας του λαού ο οποίος (πλέον) περιλαμβάνει «ολόκληρον το ανθρωπίνον πλήθος, μορφωμένον και αμόρφωτον (...) τα δε λαογραφικά στοιχεία είναι διάχυτα εις όλους τους αποτελούντας αυτόν, πλουσίους και πτωχούς, χωρικούς και αστούς, μορφωμένους και αμορφώτους. Ο λαϊκός πολιτισμός είναι παράλληλος και σύμβιος προς τον λεγόμενον ανώτερον, διάχυτος δε κατά το μάλλον ή ήττον εις όλα τα κοινωνικά στρώματα από των κατωτάτων μέχρι των ανωτάτων».

Στις τελευταίες δεκαετίες του 20ού αιώνα, αρχίζει να γίνεται συνειδητό ότι η αστική λαογραφία δεν αποτελεί απλώς ένα παρακλάδι, αλλά φυσική συνέχεια της παλαιότερης λαογραφίας⁴⁰ (Kirshenblatt-Gimblett, 1983). Έτσι, όλο και περισσότεροι λαογράφοι στρέφονται προς αυτή, με αποτέλεσμα να διευρύνονται οι όψεις του αστικού πολιτισμού που τίθενται υπό μελέτη, όπως για παράδειγμα το λαϊκό τραγούδι (Οικονόμου, 2005, 2015), οι λαϊκές και υπαίθριες αγορές (Κούζας, 2010-2· Black, 2012), οι δρόμοι (Bendix, 2009) και η ονοματοθεσία τους (Αυδίκος, 2016δ), οι πλατείες (Τσιρώνη, 1989· Leontidou, 2012), οι κοινότητες των αποδήμων (Χρυσανθοπούλου, 2010), ο θάνατος και η ασθένεια (Ραπουργία, 1995), οι αστικοί θρύλοι (Brednich, 1990), αλλά και αντικείμενα έξω από το σύνηθες επίκεντρο της προσοχής, όπως για παράδειγμα ο υπόκοσμος (Πετρόπουλος, 1996), οι θεωρίες συνωμοσίας (Panchenko, 2017), τα βυρσοδεψεία (Ρόκου, 2007), τα γηπεδικά συνθήματα (Δαλκαβούκης & Πλούσιος, 2013), κ.ά. Ο Λουκάτος (1963), που θεωρείται υπεύθυνος για τη στροφή προς έναν αυτόνομο κλάδο αστικής λαογραφίας στην Ελλάδα (Βαρβούνης & Κούζας, 2019) διαχωρίζει τα λαογραφικά φαινόμενα του αστικού πολιτισμού σε εκείνα που έλκουν την καταγωγή τους από την αρχαιότητα και επομένως προέκυψαν⁴¹ από μετεξέλιξη των αντίστοιχων αγροτικών, (όπως για παράδειγμα εκείνα σε σχέση με το παζάρι, τα κάλαντα, τις δεισιδαιμονίες, τα θρησκευτικά έθιμα, τα θαλάσσια μπάνια, τους γυρολόγους) και στα νεόπλαστα που εμφανίζονται για πρώτη φορά στην πόλη (π.χ. σε σχέση με τα λαχειοπωλεία, τα φωτογραφεία, τα περίπτερα, τις αθλητικές εφημερίδες αλλά και τους φωτεινούς σηματοδότες). Στη σύγχρονη εποχή, η λαογραφία διευρύνει τους ορίζοντές της περαιτέρω, αγκαλιάζοντας τον ψηφιακό κόσμο, μέσα στον οποίο ο λαϊκός πολιτισμός διασώζει παραδοσιακές μορφές του αλλά και εκφράζεται με νέα φαινόμενα (π.χ. τρολάρισμα, μιμίδια, fake news, κ.ά. που παρατίθενται στο κεφάλαιο *Λαϊκός πολιτισμός και Τ.Π.Ε.*) σε πολλά επίπεδα, αναλυτική αναφορά στα οποία θα γίνει στην αντίστοιχη παράγραφο.

Μέσα στον 20ό αιώνα και με αυξημένη ένταση μετά τα μέσα του, αναπτύχθηκαν επίσης διαφορετικές προσεγγίσεις στην ερμηνεία της λαογραφίας που λειτούργησαν συμπληρωματικά μεταξύ τους και τελικά εμπλούτισαν το περιεχόμενό της: Ο *δομισμός* ή *στρουκτουραλισμός*, που επιχειρεί να προσδιορίσει, να αναλύσει ως προς τα δομικά τους στοιχεία και στη συνέχεια να συγκρίνει τις εκφάνσεις του λαϊκού πολιτισμού και τις υποκείμενες συσχετίσεις τους (Bronner, 2007)· ο *λειτουργισμός* ή *φονξιοναλισμός*, που επιδιώκει να εξετάσει τη λειτουργία που εξυπηρετεί σε ένα πολιτισμικό πλαίσιο ένα λαογραφικό φαινόμενο και τη σημασία που του αποδίδεται (Bascot, 1965· Walle, 1977· Sims & Stephens, 2011)· η *ψυχαναλυτική ερμηνεία*, που φιλοδοξεί να φωτίσει τις ψυχολογικές πτυχές των λαογραφικών φαινομένων, όπως τα υποσυνείδητα μηνύματα στο περιεχόμενό τους (Dundes, 1976)· αλλά και η *μαρξιστική προσέγγιση*, που αναζητά κοινωνικά και οικονομικά μοτίβα που συνδέονται με την λαϊκή πολιτισμική παραγωγή και επιδιώκει να

⁴⁰ Ακόμα και στην Ελλάδα, ο Σπυριδάκης (1975) αναφέρει ότι επί του παραδεδομένου λαϊκού πολιτισμού διαμορφώνεται μια νέα, κοσμοπολίτικη χαρακτήρα μορφή, που συνδέεται με την τεχνική πρόοδο και εκκινεί από τα αστικά κέντρα. Αυτή, υποστηρίζει, αφού αφορά στη φύση του σύγχρονου ανθρώπου, δεν πρέπει να προκαλεί φόβο στους λαογράφους, αλλά να συζευχθεί με τα γόνιμα και λειτουργικά στοιχεία του παραδοσιακού βίου.

⁴¹ Χαρακτηριστικά αναφέρει πως «ανέβηκαν» μαζί με τους φορείς τους και έγιναν έθιμα αστικά.

εξετάσει πώς ο πολιτισμός επηρεάζει την ατομική και ομαδική συνείδηση, ευνοώντας ή παρεμποδίζοντας την ιδεολογική χειραφέτηση (Limón, 1983- Zipes, 1984).

2.1.3 Λαϊκός πολιτισμός και αστικοποίηση

Στην παράγραφο αυτή, παρακολουθείται σε ιστορικό επίπεδο η εξέλιξη της ισορροπίας μεταξύ υπαίθρου-πόλης και οι σχέσεις που καλλιεργήθηκαν μεταξύ των κατοίκων τους, επηρεάζοντας τον λαϊκό πολιτισμό και διαμορφώνοντας το φαινόμενο της αστικοποίησης που μεταξύ άλλων επιστημών μελετά και η αστική λαογραφία. Στη συνέχεια γίνεται συγκεκριμένα αναφορά στην εξέλιξη της πόλης της Αθήνας, όπως την παρακολούθησαν και την κατέγραψαν σημαντικοί λαογράφοι.

2.1.3.1 Διαχρονική εξέλιξη των σχέσεων υπαίθρου-πόλης

Προκειμένου να αναφερθεί στον τρόπο με τον οποίο ο αγροτικός χώρος βλέπει την πόλη, ο Αυδίκος (2016α) παραθέτει έναν λαϊκό μύθο από τη Ζάκυνθο (Πολίτης, 1909) στο τέλος του οποίου ο ποντικός της εξοχής γελά με εκείνον της χώρας που πιάστηκε στη φάκα την ώρα που προσπαθούσε να φτάσει στα προϊόντα ενός μπακάλικου. Ο μύθος αυτός παραπέμπει στον αισώπειο *Μυς αρουραίος και μυς αστικός* (Κωνσταντάκος, χ.χ.α), όπου και πάλι το ποντίκι της πόλης περηφανεύεται για τα αγαθά που απολαμβάνει, ενώ τελικά ο χωριάτης αρουραίος επιλέγει να μείνει μακριά από κινδύνους. Αν ο μύθος αυτός εξεταστεί παράλληλα με άλλους παρόμοιους όπως οι *Όνος άγριος και όνος ήμερος* (Κωνσταντάκος, χ.χ.β) και *Λύκος και κύων* (Κωνσταντάκος, χ.χ.γ), παρουσιάζεται μια κεντρική ακολουθία στο πλαίσιο της οποίας άγρια ή αγροτικά πλάσματα παρατηρώντας την αφθονία που απολαμβάνουν τα αντίστοιχα -συμβιβασμένα- οικόσιτα ή αστικά, σκέφτονται -πρόσκαιρα έστω- να τα μιμηθούν αν και τελικώς παραμένουν πιστά στον προηγούμενο τρόπο ζωής τους. Αφήνοντας κατά μέρος την βασική πλοκή και το δίδαγμα, το μοτίβο αυτό προσφέρει δύο χρήσιμες πληροφορίες υπό τη μορφή λαϊκού στερεοτύπου. Το πρώτο αφορά στο άδολο πνεύμα και την μεγαλύτερη ανάγκη των αγροτικών πλασμάτων για ελευθερία, που έμμεσα σχετίζεται τόσο με την εξιδανίκευση του παρελθόντος και της φυσικής ζωής, όσο και με τις ρομαντικές πεποιθήσεις που οδήγησαν στη γέννηση της επιστημονικής Λαογραφίας⁴². Το δεύτερο -που ενδιαφέρει και στην παρούσα παράγραφο- αφορά στο ότι ήδη από τα αρχαία χρόνια οι κάτοικοι της υπαίθρου θεωρούσαν ότι στερούνταν υλικών (τουλάχιστον) προνομίων σε σχέση με τους αντίστοιχους του άστεως. Αυτό φαντάζει λογικό, από τη στιγμή που ο ίδιος ο ορισμός της πόλης συνδέεται⁴³ πρωτίστως με την ύπαρξη και τη λειτουργία αγοράς, οπότε οι διαμένοντες «εντός των τειχών» απολάμβαναν πρόσβαση σε περισσότερα (και πλουσιότερα)

⁴² Ο Μερakλής (1987), κάνει σχετική αναφορά στις θέσεις του Riehl αλλά και εκείνες του Ξενοφώντα, που μιλούσε με περιφρόνηση για τα επαγγέλματα που ασκούσαν οι τεχνίτες της πόλης, καθώς τους επέβαλαν μια καθιστική ζωή μακριά από το φως, η οποία 'αρρώσταινε' τις ψυχές τους, σε αντιπαράθεση με την τέχνη της γεωργίας, την οποία συνέδεε με την πολεμική.

⁴³ Ήδη ο Αριστοτέλης -σε αντίθεση προς τον Πλάτωνα, που έτεινε προς την ιδέα της απομονωμένης πόλης, αποβλέποντας κυρίως στην ασφάλεια των κατοίκων της- θεωρούσε ότι ο σκοπός που εξυπηρετούσε η οργάνωση σε πόλεις ήταν η επιδίωξη όχι μόνο της ασφάλειας αλλά και της ευκαιρίας, όπως αυτή εκφράζεται μέσω της εμπορικής επικοινωνίας (Gottman, 1973). Αντίστοιχα στη σύγχρονη εποχή, τόσο ο Martindale (1984) όσο και ο Weber (2003) συνδέουν την αστική ζωή με το εμπόριο, αφού υποστηρίζουν πως η πόλη αφορά ουσιαστικά στην κατοίκηση μιας γεωγραφικής περιοχής από άτομα που δεν ζουν καταρχήν από γεωργικές ασχολίες.

αγαθά από τους αγρότες. Έτσι, ενώ οι πρώτες πόλεις αποτέλεσαν απλώς καταφύγια για προστασία από τον εχθρό, διαμορφώνοντας τις ακροπόλεις των Ελλήνων, τα *oppida* των Ετρούσκων, τα *Burgen* των Γερμανών, τα *gorods* των Σλάβων και τα *krals* των Νοτιοαφρικανών (Πιρέν, 2003), οι λειτουργίες του εμπορίου και της αγοράς συνέβαλαν στην οικονομική ευρωστία τους και σταδιακά στον μετασχηματισμό τους σε πυρήνες λήψης αποφάσεων, δικαστικής εξουσίας, πνευματικής ανάπτυξης και στρατιωτικής ισχύος. Πάνω στον ρόλο αυτόν της πόλης ως κέντρου εξελίξεων και πολιτισμικής ώσμωσης⁴⁴ οικοδομήθηκε και η διακριτή της ταυτότητα σε σχέση με την υπαίθρο χώρα, όπως και η σχέση αλληλεξάρτησης μαζί της, που εκφράστηκε μέσα από την έννοια του λαϊκού-αστικού συνεχούς (folk-urban continuum) (Sorokin & Zimmerman, 1929· Redfield, 1947· Miner, 1952).

Μέσα από το συνεχές αυτό, εξετάζονται οι διαφορές στην ποιότητα ζωής των χωρικών και των αστών (Σέρρης, 2016), αλλά και οι αλλαγές στις ισορροπίες δύναμης μεταξύ πόλης και υπαίθρου διαχρονικά. Όπως υποστήριξε ο Swedner (1960) -διαμορφώνοντας και ένα σχετικό διάγραμμα- και όπως επιχειρείται να φανεί στις ακόλουθες παραγράφους, οι διαφορές μεταξύ των δύο άκρων του διπόλου ήταν κατά την εποχή του σχηματισμού των πόλεων περιορισμένες, ενώ στη συνέχεια ενισχύθηκαν⁴⁵, φτάνοντας στο αποκορύφωμά τους στη βιομηχανική εποχή, για να ελαχιστοποιηθούν και πάλι στην σύγχρονη εποχή της παγκοσμιοποίησης.

Ήδη από τα αρχαία χρόνια, έχουν επισημανθεί διαφορές στην αστική και την αγροτική ζωή (βλ. McGee, 1964), αφού η πόλη έχει ανάγκη από τα γεωργοκτηνοτροφικά προϊόντα και τους φόρους των χωρικών, ενώ τους προσφέρει δημόσιες υπηρεσίες και ασφάλεια πίσω από τα τείχη της σε περιόδους κρίσης. Κυρίως όμως, σε αντίθεση με τον κυκλικό χρόνο και την ανακυκλούμενη κοινωνική πραγματικότητα της υπαίθρου, τους παρέχει ευκαιρίες για εργασία, εκπαίδευση, γνωριμία με το διαφορετικό, ψυχαγωγία, πλουτισμό, εξέλιξη, κ.ο.κ., δηλαδή προοπτικές για διεύρυνση των οριζόντων τους, έξοδο από τον κύκλο ή -με τη σύγχρονη έννοια της λέξης- πρόοδο. Η τοποθέτηση της πόλης στο επίκεντρο, τα πλούσια αγαθά και οι υποσχέσεις της, δεν θα ήταν λοιπόν παράλογο να υποτεθεί ότι ανέκαθεν ασκούσαν έλξη στους κατοίκους της υπαίθρου, αποτελώντας ένα επιπλέον ψυχολογικό κίνητρο για μετανάστευση αλλά και πιθανόν διαμορφώνοντας σε αυτούς ένα αίσθημα κατωτερότητας όταν συγκρίνονταν με τους αστούς. Κάτι τέτοιο δείχνει άλλωστε και το περιστατικό που παραδίδουν ο Πλάτωνας [329e-330a] και ο Πλούταρχος [18.5] μεταξύ του Θεμιστοκλή και ενός κατοίκου της Σερίφου, ο οποίος θέλοντας να μειώσει τον Αθηναίο στρατηγό, τον πείραζε λέγοντας ότι τη δόξα του τη χρωστούσε στην πόλη που τον γέννησε και όχι στην αξία του. Ο Θεμιστοκλής δεν αρνήθηκε τη σημασία που έπαιξε το αστικό

⁴⁴ Οι Redfield και Singer (1954) επισημαίνουν ότι ο κύριος πολιτισμικός ρόλος της πόλης περιλαμβάνει τον μετασχηματισμό των τοπικών πολιτισμών σε πιο οικουμενικούς αλλά και την μορφοποίησή τους σε ηθικές ή τεχνικές επιταγές, η υιοθέτηση των οποίων επιτρέπει τη συνύπαρξη ανθρώπων ετερογενών, προερχόμενων από διαφορετικές κοινότητες, κοινωνίες και πολιτισμούς.

⁴⁵ Η τοποθέτηση αυτή κρίνεται ως μάλλον απλουστευτική, δεδομένης της περιπλοκότητας των παραγόντων που διαμορφώνουν τις εν λόγω σχέσεις. Για παράδειγμα, όπως βεβαιώνει ο Πιρέν (2003), ο πολιτικός ρόλος των πόλεων της Δυτικής Ευρώπης υπήρξε σημαντικότερος κατά την αρχαιότητα σε σχέση με τον Μεσαίωνα, ενώ στα χρόνια του τελευταίου η οικονομική τους επιρροή ξεπέρασε κατά πολύ την αντίστοιχη της ρωμαϊκής αρχαιότητας.

περιβάλλον στην εξέλιξή του, αλλά την αποκλειστικότητά της, απαντώντας αφοπλιστικά: «και βέβαια, ούτε εγώ θα γινόμουν ονομαστός αν ήμουν Σερίφιος, μα ούτε συ αν ήσουν Αθηναίος». Τάσεις υποτίμησης προς τους κατοίκους της υπαίθρου εντοπίζονται και στα ελληνιστικά χρόνια, όπως φαίνεται από το ποίημα *Βουκολίσκος* του Θεόκριτου (Ειδύλλια, 20, 3-4). Σε αυτό, η Ευνίκη αρνείται να φιλήσει έναν αγροίκο με άρρωστα χείλη, κακή μυρωδιά και μαύρα χέρια, ενώ έχει συνηθίσει να προσφέρει τα χείλη της μόνο σε χωριανούς⁴⁶.

Κατά τον μεσαίωνα, η οικονομική φυσιολογία παραμένει βασισμένη στη γεωργία, κάτι όμως που δεν αναιρεί τον ζωτικό ρόλο της εμπορευματικής κυκλοφορίας στον εφοδιασμό και στη συντήρηση της κοινωνίας. Η λειτουργία αυτή δίνει στους κατοίκους των πόλεων ένα καταρχάς οικονομικό προβάδισμα σε σχέση με τους αγρότες. Στον χώρο της ανατολικής Μεσογείου, ιδιαίτερο παράδειγμα αποτελεί η Κωνσταντινούπολη, καθώς συγκεντρώνει τεράστιο πλούτο και δύναμη σε σχέση με την υπαίθρο χώρα και τις εκεί πόλεις και χωριά, προκαλώντας την αγανάκτηση των κατοίκων της περιφέρειας που και πάλι φαίνεται να βιώνουν αίσθημα κατωτερότητας μπροστά στην πόλωση που προκαλείται μεταξύ επαρχίας και κέντρου (Κολοβού, 1999). Χαρακτηριστικό είναι ένα γράμμα του μητροπολίτη της Αθήνας Μιχαήλ Χωνιάτη προς τον Δριμύ, αρχιγραμματέα (πρωτασηκρήτη) του αυτοκράτορα Ισαάκιου Β΄ Αγγέλου, όπου παραπονιέται για τη στάση των Κωνσταντινουπολιτών (των «τρυφερών της Κωνσταντίνου πολιτών») ως προς τους *κατωτικούς* (τους κατοίκους της νότιας Ελλάδας). Σε αυτό, γράφει ότι οι πρωτευουσιάνοι δεν αφήνουν ποτέ την ηρεμία που προσφέρουν τα ασφαλή τους τείχη, παρά μόνο για να στείλουν στην περιφέρεια εφοριακούς, ενώ καταλήγει: «Γιατί τι σας λείπει εσάς; Για εσάς δεν καλλιεργούνται οι σιτοφόρες πεδιάδες της Μακεδονίας και της Θράκης και της Θεσσαλίας; Για εσάς δεν πατιέται το κρασί στα πατητήρια της Εύβοιας, της Κω, της Χίου και της Ρόδου; Τα δικά σας αμπέχονα δεν υφαίνουν τα δάκτυλα των Θηβαίων και των Κορινθίων; Και μήπως δεν συρρέουν στη Βασιλεύουσα όλοι οι ποταμοί του χρήματος;» (Λάμπρου, 1880). Ο πλούτος που συγκεντρώνει η μεσαιωνική Κωνσταντινούπολη, την ανυψώνει στα μάτια τόσο των μελετητών που κάνουν λόγο για το μεγαλείο της (Botero, 1956) όσο και του λαού, που δημιουργεί σχετικές παροιμίες: «Όλος ο κόσμος δώδεκα, κι η Πόλη δεκαπέντε» (Γόνιος, 1879: [139])· «Σην Πόλην τα πανία, κι αδά τα πιθαμιά» (Άκογλους, 1939: [257])· «Πολλά καλά στην Πόλη» (Ιωαννίδης, 1876: [1357 Α])· «Όσ' άστρα έχει ο ουρανός κι η Πόλη παραθύρια» (Ανδριώτης, 1940: 119)· «Τα καλά 'ναι στην Πόλη» (Ιωαννίδης, 1876: [1357 Α])⁴⁷. Η κατάσταση στα ανατολικά του ελληνικού χώρου δεν διαφέρει, με αντίστοιχες οικονομικές ανισότητες να εντοπίζονται στην αραβική κοινωνία από τον πρωτοπόρο Ibn Khaldoun, που ταξινόμησε τις κοινότητες των ανθρώπων σε αγροτικές (*Badawa*) και αστικές (*Hadara*), αναγνωρίζοντας στις δεύτερες αυξημένο βαθμό άνεσης και πλούτου (Soyer & Gilbert, 2012). Αντίστοιχα, στη Δυτική Ευρώπη οι αστοί θεωρούνταν εξίσου

⁴⁶ Όπως αναφέρεται συγκεκριμένα: «βουκόλος ων εθέλεις με κύσαι, τάλαν; ου μεμάθηκα αγροίκως φιλέειν, αλλ' αστικά χείλεα θλίβειν» (στ. 3-4).

⁴⁷ Άλλες παροιμίες ωστόσο προειδοποιούν ότι η απόδραση από τον οικείο χώρο και τον κυκλικό χρόνο της υπαίθρου ενέχει κινδύνους για τους αμύητους, καθώς μπορεί να μην οδηγήσει στα προσδοκώμενα: «Πάν στην πόλη μ' άλογα, γυρίζουν με γαϊδούρια» (αγνώστου)· «Τρανά σκατά έφασεν εκείνος ο σημ Πόλ', δέβα φάτα κι εσύ» (Μελίδης, 1895: [213])· «Πού πας γίδα; Πάω στην Πόλη. Αν σε αφήσουν και παρέκει» (Ζηκίδης, χ.χ.: [237])· «Ανάθεμά σε Πόλη, που σου 'στειλα τι άνθρωπο και μου τον έστειλες βόιδι» (Νεστορίδης, 1889: [330]).

προνομιοῦχοι ως τον 7ο αιώνα⁴⁸, όμως η αραβική εξάπλωση που νέκρωσε το μεσογειακό εμπόριο δεν επέτρεψε τη συνέχεια της ρωμαϊκής παράδοσης και περιόρισε τον οικονομικό ρόλο των πόλεων για αρκετό καιρό, μέχρι οι σταυροφορίες να ανοίξουν και πάλι τους εμπορικούς δρόμους και τα παλαιά ρωμαϊκά άσπετα να αναβιώσουν και να επανεποικιστούν (Πιρέν, 2003).

Μετά την Αναγέννηση, οι μικρές βιοτεχνίες που είχαν αναπτυχθεί σε ορισμένες πόλεις ήδη από τη αρχαιότητα -όπως για παράδειγμα η παραγωγή παχιών μάλλινων χλαμύδων (*saga*) και μαντό (*birri*) στη Φλάνδρα-, εξαπλώνονται και αυξάνουν την παραγωγική τους δυναμική με τη βοήθεια των τεχνολογικών εξελίξεων. Με την ισχυροποίηση του τραπεζικού συστήματος και τη διαβρωτική δύναμη του καπιταλισμού, η δευτερογενής παραγωγή κάνει σταδιακά όλο και πιο αισθητή την παρουσία της, αμφισβητώντας ολοένα και περισσότερο την πρωτοκαθεδρία της γεωργίας, ενώ επενεργεί σε αυτή, με τα προϊόντα της να εντάσσονται στην εμπορευματική κυκλοφορία ως αντικείμενα ανταλλαγής ή πρώτες ύλες. Η αστική τάξη ενδυναμώνεται, βρίσκει θέση ανάμεσα στον κλήρο και τους ευγενείς, και το πλαίσιο του γαιοκτητικού συστήματος βαθμιαία ανατρέπεται: Έχοντας εξελιχθεί από την αγορά των αρχαίων χρόνων, η πόλη ανοίγει πλέον τον δρόμο σε μια διαφορετικών ηθών οικονομία της αγοράς και υπόσχεται μια *νέα ελευθερία* (Mumford, 1961). Κατά τον 16ο αιώνα σε πόλεις της Φλάνδρας όπως η Brugge και η Antwerp και από τον 17ο στο Άμστερνταμ και το Λονδίνο, η αστική κοινωνία αποκτά χαρακτήρα πιο ποικίλο, ευέλικτο αλλά και πιο απρόσωπο, διαφοροποιούμενη πλέον καθολικά από την αγροτική.

Είναι η εποχή της Βιομηχανικής Επανάστασης, που μετατρέπει την πόλη-δημιούργημά της σε 'σήμα κατατεθέν' της και κύριο εκφραστή της νεωτερικότητας, μεταβάλλοντας δραματικά το ποιόν της εργασίας, των κοινωνιών, του χώρου, με έναν τρόπο καθολικά αλλότριο προς εκείνον που αναπτύχθηκαν οι πόλεις των προηγούμενων ιστορικών περιόδων. Μέσα από την εξαθλίωση που επέρχεται στις εργατικές συνοικίες των βιομηχανικών πόλεων⁴⁹ και τον φόβο που προκαλείται στα εξουσιαστικά κοινωνικά στρώματα από την ανάδυση των μαζών και την διάχυση των σοσιαλιστικών ιδεών, η διχοτομία αγροτικού-αστικού επιτείνεται και αποκτά μεγαλύτερη μυθοποιητική ισχύ (Σέργης, 2016). Είναι χαρακτηριστικό, ότι η γαλλική λέξη *civilization* ξεκινά από το 1752 να χρησιμοποιείται με την έννοια του *εκπολιτισμού*, του αντίθετου δηλαδή της *βαρβαρότητας*. Λαμβάνοντας υπόψη ότι ο όρος *civilization* προέρχεται από το επίθετο *civil* που αναφέρεται στον αστικό, στον κάτοικο της πόλης, μπορεί να ειπωθεί ότι στη βιομηχανική εποχή το δίπολο πολιτισμός / βαρβαρότητα έμμεσα παραπέμπει στο αντίστοιχο αστός / χωρικός (βλ. Braudel, 2001). Την εποχή αυτή το συναίσθημα μειονεξίας

⁴⁸ Ο Γρηγόριος της Τουρ στην *Historia Francorum* αναφέρεται μέσα από διάφορα ανέκδοτα στον πλούτο που συγκέντρωνε η πόλη της Μασσαλίας χάρη στο εμπόριο: «Υπήρχε στη Μασσαλία σε μια αποθήκη ένα χρηματοκιβώτιο, το οποίο γέμιζε ασφαλώς από τα διόδια εισόδου και ήταν ακόμη αρκετά γεμάτο στα τέλη του 7ου αιώνα, ώστε ο βασιλιάς μπορούσε από αυτό να αντλεί εισόδημα που ανερχόταν στο ποσό των 100 χρυσών σόλιδων», μεταφέρει ο Πιρέν (2003).

⁴⁹ Ο Engels μελέτησε τη ζωή των εργατών στις βιομηχανικές πόλεις της Αγγλίας, αφήνοντας ενδεικτικές περιγραφές για την ποιότητα της καθημερινότητάς τους: «Σ' αυτό το μέρος της πόλης δεν υπάρχουν ούτε υπόνομοι ούτε άλλες αποχετεύσεις, ούτε ακόμα αποχωρητήρια που να ανήκουν στα σπίτια. Σαν συνέπεια, όλα τα απόβλητα, τα σκουπίδια και τα κόπρανα 50.000 τουλάχιστον ανθρώπων, ρίχνονται στα ρείθρα κάθε νύχτα» (Τριάντης, 2003).

των κατοίκων της υπαίθρου εξακολουθεί να αποτελεί μια πραγματικότητα, αν φωτιστεί υπό την κατάλληλη γωνία η δήλωση του Βολταίρου ότι εκείνοι που ζουν στους αγρούς δεν έχουν λόγο να ζηλεύουν αυτούς που ζουν στις πόλεις, γιατί είναι απαλλαγμένοι από την ανία, την πονηρία και τη φτώχεια (βλ. Μερακλής, 2021α). Και αργότερα όμως, μέσα στον 19ο αιώνα, οι διαφορές μεταξύ των δύο τρόπων ζωής, δίνουν έμπνευση για παροιμίες που επινοούν οι αστοί προκειμένου να ειρωνευτούν τους αγρότες που συρρέουν στην πόλη: «αδύνατό 'ναι να γενεί χοίρου μαλλί μετάξι και του χωριάτη το παιδί να 'χει ανθρωπιά και τάξη» (Κυριακίδου-Νέστορος, 1975)· «Ο βλάχος άρχων κι αν γενεί βλαχίλα θα μυρίζει» (ΚΕΓ, 2015)· «Ο βλάχος άγιος κι αν γενή, σκατένια δόξα θα 'χη» (Φιλιππίδης, 1913: [340]). Μέσα από αυτές, συντηρείται η στερεοτυπική εικόνα του ακαλλιέργητου χωριάτη και τροφοδοτείται ακόμα και στη σύγχρονη εποχή το αίσθημα κατωτερότητας των αγροτών⁵⁰. Προς την ίδια κατεύθυνση συμβάλουν και ποικίλες εκφάνσεις της αστικής ψυχαγωγίας (επιθεώρηση, θέατρο σκιών, σάτιρα, κινηματογράφος) που από τα τέλη του 19ου αιώνα και καθ' όλη τη διάρκεια του 20ού (στις τελευταίες δεκαετίες του οποίου μάλιστα, φτάνουν μέσω ραδιοφώνου και τηλεόρασης σε κάθε γωνιά της χώρας) προωθούν αρχικά την εικόνα του αγνού και αφελούς και στη συνέχεια του κουτοπόνηρου χωριάτη⁵¹. Κατά τη διάρκεια της

⁵⁰ Αυτό γίνεται φανερό από δηλώσεις υπευθύνων της αγροτοφιλικής προπαγάνδας, που κατά τον μεσοπόλεμο επεδίωκαν να συγκρατήσουν τους αγρότες στην ύπαιθρο: «Ο γεωργός πρέπει να καυχάται ότι το παιδί του θα γίνη επίσης γεωργός και το παιδί να είναι υπερήφανον, διότι ακολουθεί το παράδειγμα του πατρός. Οι οφθαλμοί των πρέπει να αποστραφούν από τας πόλεις, όπου κακώς πιστεύεται ότι κατοικεί η ευδαιμονία» αναφέρεται σε δημογραφική μελέτη της εποχής (Μαυρογορδάτος & Χαμουδόπουλος, 1931), ενώ ο γεωπόνος Σωκράτης Καλογεράς (1936) σημειώνει «Τα τέκνα των γεωργών μας να λένουν με υπερηφάνειαν ότι οι γονείς των είναι γεωργοί, αντί να εντρέπωνται, όπως συμβαίνει σήμερα, να αποκαλύψουν την καταγωγή των».

⁵¹ Στην αστική επιθεώρηση, ο ρόλος του χωριάτη πρωτοεμφανίζεται το 1894 στο έργο *Λίγο απ' όλα*, με τον φουστανελοφόρο *Αγροικογιάννη* να προσπαθεί μάταια να κατανοήσει την ερασμακή προφορά με την οποία του μιλούν οι Γερμανοί δανειστές (Ριτσάτου, 2015). Σειρά έχει η εισαγωγή του Ρουμελιώτη τσολιά *Μπαρμπα-Γιώργου* στο θέατρο Σκιών από τον επίσης Ρουμελιώτη και τσολιά της ανακτορικής φρουράς Γιάννη Ρούλια το 1897 (Πενίδης, 2010). Λίγα χρόνια αργότερα, ένας ακόμα χωρικός που προκαλεί το γέλιο καθώς αντιπαραβάλλεται με το αστικό περιβάλλον, εμφανίζεται στο πρόσωπο του *Τραχανά*, που παρουσιάζεται στην επιθεώρηση *Παναθήναια 1911*. Μεταπολεμικά, τον ίδιο δρόμο ακολουθούν αρκετές περσόνας του ελληνικού κινηματογράφου, όπως ο Θύμιος που υποδυόταν ο Κώστας Χατζηχρήστος και η Βαγγελίτσα που συνδέθηκε με την ηθοποιό Άννα Βαγενά. Στα τέλη της δεκαετίας του 1970, ο Χάρρυ Κλυνν δημιουργεί τον χαρακτήρα του *Χαράλαμπου Τραμπάκουλα* για να σχολιάσει την επικαιρότητα μέσα από τη ματιά ενός πονηρού και ταυτόχρονα ανόητου γιδοβοσκού (Κρικελίκου-Κόμνου, 2014). Στη δεκαετία του 1980, η κακή διαχείριση των κονδυλίων των γεωργικών επιδοτήσεων μετά την ένταξη της χώρας στην Ε.Ο.Κ., σε συνδυασμό με την υιοθέτηση αστικών προτύπων διασκέδασης από τον πληθυσμό της υπαίθρου, επιτρέπουν να διαμορφωθεί μια εικόνα «παρακμής» των αγροτών, για την οποία οι αστοί τους μέμφονται. Στο πλαίσιο αυτό, ο Γιάννης Μηλιώκας αρχικά κυκλοφορεί το τραγούδι *ποιμενικόν ροκ* (Μηλιώκας & Οι Σούζες, 1985), που σατιρίζει έναν κουτοπόνηρο, ταλαιπωρημένο κτηνοτρόφο, ο οποίος πουλώντας επτά γελάδια και ένα στρέμμα γης, απέκτησε σύγχρονες ανέσεις (αυτοκίνητο, καταθέσεις, κολόνια Givenchy, ευρωπαϊκά ρούχα). Τον επόμενο χρόνο ο ίδιος δημιουργός συνεχίζει με το κομμάτι *Κακοσάλεσι* (Μηλιώκας, 1986), στο οποίο ένας χωρικός αποφασίζει να εγκαταλείψει την επαρχία και να μετακομίσει στην Αθήνα, όπου στη συνέχεια εξαφανίζει τα ίχνη του: «*Πέταξα και το ταγάρι μη μας πάρουνε χαμπάρι / κι όλα του χωριού τα βίτσια, την τραγιάσκα και την γκλίτσα*». Καταφέρνει δε με διάφορους τρόπους να ζει πλουσιοπάροχα «*Με κομπίνες και τερτίπια κονομάω ποσοστά / και θα πάρω πέντε σπίτια στην Ακρόπολη μπροστά*» απολαμβάνοντας ταυτόχρονα την ελευθερία του «*Εδώ ό,τι θέλεις κάνεις και κανέναν δε ρωτάς / στο χωριό για να φιλήσεις νιώθεις σαν κλεφτοκοτάς (...)*»

περιόδου αυτής ωστόσο, επισυμβαίνει μια σημαντική αλλαγή στη στάση του κοινού απέναντι στους χαρακτήρες που παρουσιάζονται: Στο πρόσωπο του φουστανελά *Αγροικογιάννη* που στα 1894 αντιπαραβάλλεται προς τους ξένους δανειστές, το ακροατήριο αναγνωρίζει τον εαυτό του, ενώ σε εκείνο του συγγενή από την επαρχία που μεταπολεμικά εμφανίζεται στον ελληνικό κινηματογράφο, δεν βλέπει πλέον παρά έναν συμπαθητικό 'άλλο'. Η οπτική δηλαδή της κοινής γνώμης σταδιακά μετατοπίζεται και ταυτίζεται με εκείνη των κατοίκων της πόλης (βλ. Creed & Ching, 1997 για την διαπίστωση της αντίστοιχης μετατόπισης της κοινής γνώμης στις ΗΠΑ). Στη σύγχρονη εποχή, οι κάτοικοι των μικρότερων οικισμών και των πόλεων, εξακολουθούν να αντιπαρατίθενται προς υπεράσπιση των τοπικών τους ταυτοτήτων⁵² και του τρόπου ζωής που έχουν επιλέξει. Πράγματι, όπως έδειξε σχετική έρευνα (Hummon, 1990) οι πληθυσμοί της υπαίθρου θεωρούν τη συμπεριφορά τους φιλική⁵³ και αυθεντική, σε αντίθεση με εκείνη των πρωτευουσίων που τη χαρακτηρίζουν γενικά αγενή, εγωιστική και υπερβολικά υλιστική. Με αντίστοιχο τρόπο, οι κάτοικοι της πόλης υποστηρίζουν ότι είναι πιο φιλελεύθεροι, ανοιχτόμυαλοι, δημιουργικοί και δραστήριοι, σε αντίθεση με εκείνους της επαρχίας που χαρακτηρίζονται στενόμυαλοι και

Ξένοιασα απ' τους μελεάδες, του χωριού τα προξενιά / τώρα μ' όποιαν θέλω μένω κι αν δε θέλω λέω γεια».

Την ίδια εποχή, οι στίχοι από το τραγούδι του Ν. Χατζηπαυστόλου *ο Αγωγιάτης* που στη δεκαετία του 1920 έκανε λόγο για τις δυσκολίες του ομώνυμου υπαίθριου επαγγέλματος, διασκευάζονται αρχικά για μια διαφήμιση της *Steyr hellas* που υπόσχεται να ικανοποιήσει κάθε ανάγκη του γεωργού (Paradopoulos, 2013) και στη συνέχεια στα πλαίσια του δίσκου του Χάρρυ Κλυνν *Έθνος Ανάδελφον* (Κλυνν, 1985) διασκευάζονται εκ νέου, προκειμένου να σατιρίσουν την 'κραϊπάλη' του αλλοτριωμένου κατοίκου της υπαίθρου, όπως φαίνεται στον ακόλουθο Πίνακα 1.

Πίνακας 1

Η διαχρονική αλλαγή της εικόνας του επαγγελματία της υπαίθρου μέσα από τη διασκευή των στίχων του Αγωγιάτη

<i>Ο Αγωγιάτης (1920)</i>	<i>Διαφήμιση τρακτέρ (1985)</i>	<i>Έθνος Ανάδελφον (1985)</i>
<i>Με το χάραμα ξυπνώ το τραγούδι αρχινώ ζεύω το αλογάκι μου και με τον ιδρώτα μου βγάζω το ψωμάκι μου. (...)</i>	<i>Σαν λαλήσει ο πετεινός το τρακτέρ μου βάζω μπρος σκάβω κάμπους και θουνά δεν κολλάω πουθενά κι αυγατίζω τη σοδειά. (...)</i>	<i>Κάθε απόγευμα ξυπνώ το τρακτέρ μου βάζω μπρος παίρνω σβάρνα τα μπουζούκια τις ταβέρνες τα κουτούκια και το χάραμα γυρνώ.</i>
<i>Άιντε αλογάκι μου άιντε αραπάκι μου τη δουλειά μου σαν τελειώσω κριθάρáκι θα σου δώσω.</i>	<i>Άιντε τρακτεράκι μου άιντε σταγιεράκι μου τη φαμίλια να σπιτώσω τα παιδιά μου να μορφώσω.</i>	

⁵² Το τρίτο χαρακτηριστικό της τοπικής ταυτότητας όπως αναφέρεται στο σχετικό κεφάλαιο είναι η προκατειλημμένη σύγκριση με άλλες αντίστοιχες ομάδες ώστε στην τεχνητή εξύψωση του συνόλου όπου ανήκει κανείς να αντανakλάται μια θετική εικόνα και για τον εαυτό του.

⁵³ Πράγματι, μια από τις σημαντικές διαφορές που υπογράμμισε ο Simmel (1950) σχετικά με τις διαφορές της αστικής εμπειρίας με αυτή της υπαίθρου, είναι το γεγονός ότι στην δεύτερη ο κάτοικος είναι πολύ πιθανότερο να συναντήσει στον δρόμο γνώριμα πρόσωπα, ενώ και οι χαμηλοί ρυθμοί, η μικρότερη ένταση των ερεθισμάτων, κ.λπ. του επιτρέπουν να επικοινωνήσει χωρίς πίεση.

παλιομοδίτες. Οι παραπάνω στερεοτυπικοί χαρακτηρισμοί φαίνεται ότι παραμένουν ενεργοί στον δυτικό κόσμο ακόμη και στον 21ο αιώνα, όπως φανερώνεται από την παρουσία και τη διακωμώδησή τους στο πλαίσιο σύγχρονων πολιτισμικών προϊόντων⁵⁴.

Από τα παραπάνω γίνεται σαφές ότι σε πολλές ιστορικές περιόδους και με ποικίλες αφορμές, οι αγροτικοί πληθυσμοί μιμούμενοι (αλλά και αντίστροφα δημιουργώντας) τους αισώπειους ήρωες και εκείνους των λαϊκών παραμυθιών που αναγκάστηκαν να φύγουν από το σπίτι τους, εγκαταλείπουν μαζικά τις εστίες τους και αναζητούν στην πόλη ευκαιρίες για ένα καλύτερο μέλλον. Η τάση αυτή των ανθρώπων για συγκέντρωση στις πόλεις δηλώθηκε με τον όρο *αστικοποίηση*. Πρόκειται για φαινόμενο διαχρονικό και διεθνές, η κορύφωση του οποίου (ποσοτικά και ποιοτικά) συνδέεται όπως ήδη αναφέρθηκε με την εποχή της βιομηχανικής επανάστασης.

Το γεγονός ότι η ζωή στην γεωργοκτηνοτροφική κοινότητα και εκείνη εντός του αστικού ιστού αφορούν σε δύο αρκετά διαφορετικά συστήματα σχέσεων και δικτύων, επισημάνθηκε από τους κοινωνιολόγους αρκετά νωρίς (Tönnies, 1887). Από τις πρώτες δεκαετίες του 20ού αιώνα μάλιστα, τονίστηκε ότι ο πολιτισμός της πόλης δεν συνιστά απλώς μια πληθυσμιακή μεγέθυνση του αντίστοιχου αγροτικού, αλλά έναν χώρο δυναμικής αλληλεπίδρασης που μετασχηματίζει τις ανθρώπινες σχέσεις (Wirth, 1938). Ωστόσο, μετά τη δεκαετία του 1950 ορισμένοι κοινωνιολόγοι ισχυρίστηκαν ότι το λαϊκό-αστικό συνεχές είχε χάσει πλέον τη σημασία του, λόγω της υψηλής κινητικότητας του πληθυσμού και άλλων παραγόντων που άμβλυαν τις πολιτισμικές διαφορές (Stewart, 1958· Dewey, 1960). Πιο σύγχρονες έρευνες, ωστόσο, δείχνουν ότι οι διαφορές πόλης-χωριού, ακόμη κι αν δεν ανταποκρίνονται πια πλήρως στο 'παραδοσιακό' πλαίσιο που έθεσε ο Wirth⁵⁵, είναι ακόμα υπαρκτές -έστω και αν αυτό συνιστά απλώς ένα στερεότυπο της κοινής γνώμης- και χρήσιμες, καθώς π.χ. βοηθούν τους αγρότες να σχηματίσουν μια διακριτή, ασφαλή ταυτότητα⁵⁶ (Bell, 1992). Κρίνεται

⁵⁴ Η στερεοτυπική ταυτότητα των κατοίκων της υπαίθρου σε σχέση με εκείνη αυτών της πόλης, αποτελεί το κεντρικό θέμα και σε μια σύγχρονη χιουμοριστική σειρά κινουμένων σχεδίων με τίτλο *Big City Greens* (The Houghton Brothers, 2019-2021). Σε αυτή πρωταγωνιστεί η οικογένεια Green (αποτελείται από τον χωρισμένο πατέρα Bill, τον 10χρονο Cricket και τη μεγάλη αδελφή του Tilly, μαζί με τη γιαγιά τους), που μετακομίζει από το χωριό στην πόλη και προσπαθεί να προσαρμοστεί στον αστικό τρόπο ζωής. Χωριάτες και αστοί παρουσιάζονται με συγκεκριμένο στερεοτυπικό τρόπο, αφού για παράδειγμα ο Cricket εμφανίζεται διαρκώς ξυπόλυτος και εγκάρδιος, ενώ πολλοί από τους γείτονές του ως αντικοινωνικές καρικατούρες, κλεισμένοι στα διαμερίσματά τους και έτοιμοι να καλέσουν την αστυνομία με την παραμικρή αφορμή.

⁵⁵ Ο Wirth (1938) υποστήριξε ότι οι διαφορές στο μέγεθος και την πυκνότητα του πληθυσμού, διαμορφώνουν στο αστικό κέντρο και την ύπαιθρο διαφορετικά χαρακτηριστικά σε σχέση με την ανωνυμία, τον διαχωρισμό της εργασίας, τη διαφορετικότητα, τις κοινωνικές σχέσεις και τα σύμβολα εξουσίας, που δεν συνδέονται με προσωπικές επιλογές. Τις διαφορές αυτές παραδέχθηκαν ακόμα και κοινωνιολόγοι που δεν αναγνώριζαν ότι υπάρχει διαφορετικός πολιτισμός στην πόλη και το χωριό, όπως ο Dewey, που χαρακτηριστικά αναφέρει ότι ο όποιος αστικός πολιτισμός δεν μεταφέρεται στα χωριά μέσω των αντιβιοτικών, όπως και ο πολιτισμός του αγρού δεν μεταφέρεται στην πόλη με τις ντομάτες (Dewey, 1960).

⁵⁶ Τα στερεότυπα σχετικά με το ότι οι δεσμοί στο χωριό είναι ισχυρότεροι ενώ οι κάτοικοι της πόλης είναι λιγότερο φιλικοί, ακόμα κι αν ισχύουν μόνο στο μυαλό των ανθρώπων, έχουν κοινωνικές συνέπειες, καθώς εξυπηρετούν τον αγροτικό πληθυσμό στον σχηματισμό της διακριτής του ταυτότητας. Ο Bell κατέγραψε ορισμένους κανόνες αποδοχής στην αγροτική κοινωνία: *ρίζωμα* (μακροχρόνια διαμονή στην περιοχή και σύνδεσή της με την οικογενειακή ιστορία), *χωριατοσύνη*

ωστόσο απαραίτητος ένας περαιτέρω διαχωρισμός των δύο τάξεων στη βάση κοινωνικών, οικονομικών, δημογραφικών κλπ. κριτηρίων, καθώς εντοπίζονται μεγάλες ποιοτικές αποκλίσεις στο πώς κάθε άτομο αντιλαμβάνεται τη θέση του εντός κάθε συνόλου (Harrington & Donoghue, 1998· Paquette & Domon, 2003).

2.1.3.2 Η ελληνική αστικοποίηση

Στην σύγχρονη Ελλάδα, η αστικοποίηση θα μπορούσε χονδρικά να χωριστεί σε δύο φάσεις, μια προβιομηχανική και μια σύγχρονη, ενώ υπάρχουν μελετητές που αναγνωρίζουν πολύ περισσότερα σχετικά στάδια⁵⁷, από την απελευθέρωση της Αθήνας μέχρι τον σύγχρονο μετασχηματισμό της σε μια αχανή χοάνη συγκέντρωσης πληθυσμού και την αδιαμφισβήτητη καθιέρωσή της ως διοικητικό και πολιτισμικό κέντρο της χώρας. Πριν την επανάσταση του 1821, η ζωή στις πόλεις δεν εμφανίζει ριζικές διαφορές με εκείνη της υπαίθρου. Χρησιμοποιώντας την ορολογία του Redfield, η Κυριακίδου-Νέστορος (1993γ) αναφέρει ότι κατά την Τουρκοκρατία η σχέση πόλης-χωριού είναι *ορθογενετική*. Έτσι, στην τουρκοκρατούμενη Αθήνα ο παραδοσιακός πολιτισμός αντικατοπτρίζεται σε κάθε πτυχή της καθημερινής ζωής, ενώ υπάρχουν αναφορές για εκδηλώσεις του παραδοσιακού βίου στις οποίες εκτός από τους ντόπιους συμμετέχουν και επισκέπτες από τα γύρω χωριά⁵⁸, συνεχίζοντας μια τουλάχιστον μεσαιωνική παράδοση⁵⁹.

(χρόνος που το άτομο έχει διαβιώσει σε μη αστικό περιβάλλον), *τοπικότητα* (συμμετοχή και γνώση της αγροτικής καθημερινότητας και της τοπικής ιστορίας) και *συμμετοχικότητα* (συμμετοχή σε δραστηριότητες όπως οι ενοριακές επιτροπές, τοπικές ομάδες ψυχαγωγικών δραστηριοτήτων, χρήση των τοπικών καταστημάτων, συμμετοχή σε ετήσια φεστιβάλ, κ.ά.) (Bell, 1992).

⁵⁷ Για παράδειγμα, ο Burgel (1976) οριοθετεί την εξελικτική πορεία του χώρου και του πληθυσμού της Αθήνας σε τέσσερις φάσεις: 1834-1870, όπου μια μικρή πρωτεύουσα γεννιέται χωρίς επιρροή στην περιφέρεια· 1870-1920, όπου η Αθήνα επεκτείνεται και καθιερώνεται ως κέντρο· 1920-1949, όπου η αθηναϊκή ανάπτυξη προετοιμάζεται και τέλος 1949-, που αφορά στη μεταπολεμική φάση. Λίγο αργότερα, ο Μερακλής (1989β) προχωρά κι εκείνος σε έναν διαχωρισμό πέντε φάσεων σχετικά με την ιστορία των ανθρώπων της Αθήνας: 1834-1862, 1862-1880, 1880-1910, 1910-1950 και τέλος 1950 ως το παρόν.

⁵⁸ Ο Hobhouse (1813) σημειώνει: «Γύρω στις 20 Απριλίου, οι χωρικοί συρρέουν από κάθε γειτονικό χωριό της Αθήνας και χορεύουν όλη τη μέρα περιχαρείς γύρω από τον ναό του Θησέως. Η περιοχή της πόλης είναι τις μέρες αυτές γεμάτη όχι μόνο από Αλβανούς αλλά και άλλους χορευτές, καθώς τον Μάρτιο, οι Τουρκάλες μαζεύονται στα άλση του Αγγελο-Κήπου και ξεκινούν ένα άγριο χορευτικό, θυμίζοντας τα όργια των Μαινάδων, στα οποία αν εισβάλει κάποιος άντρας σίγουρα θα κοπεί σε κομμάτια. Οι Ελληνίδες ωστόσο επιτρέπεται να παρακολουθούν, ενώ κι εκείνες έχουν το δικό τους ξεχωριστό δρώμενο κοντά στην πηγή της Καλλιρρόης. Θα χρειάζομαι την πένα του Γιουβενάλη για να περιγράψω τα μυστήρια αυτά, καθώς οι τελετές της Αγαθής θεάς δεν ήταν λιγότερο αθώες» (αναφορά του συγγραφέα στον Πόπλιο Κλαύδιο Πούλχερ και το σκάνδαλο της Bona Dea). Αναφορές σε άλλα έθιμα γυναικοκρατίας, αρχαία και σύγχρονα, ελληνικά και ευρωπαϊκά, κάνει ο Μέγας (1953β).

⁵⁹ Ο Πιρέν (2003), αναφερόμενος στις ευρωπαϊκές πόλεις του 9ου και 10ου αιώνα, σημειώνει ότι κατά τις μεγάλες γιορτές του έτους, οι πιστοί της επισκοπής συνέρρεαν στο άστυ και για μερικές μέρες το ζωντάνευαν με ασυνήθιστο θόρυβο και κίνηση.

Μετά την απελευθέρωση από τον οθωμανικό ζυγό και ιδιαίτερα αφότου τα ηνία της διακυβέρνησης αναλαμβάνουν Ευρωπαίοι ηγέτες, στοιχεία *ετερογενετικής* αρχίζουν να κάνουν πιο έντονα την εμφάνισή τους στην πόλη, όταν για παράδειγμα εισάγονται και επιβάλλονται από τους Βαυαρούς νέα θεσμικά πρότυπα⁶⁰, ένας ξένος τρόπος σκέψης⁶¹ αλλά και μια διαφορετική αισθητική⁶², που συχνά έρχεται σε σύγκρουση με τον παλαιό πολιτισμό⁶³. Το ίδιο συμβαίνει και με τις νεωτερικές μορφές που υπό την επιρροή δυτικών προτύπων εμφανίζονται ήδη πριν το τέλος του 19ου αιώνα και ολοένα πληθαίνουν σε πεδία όπως οι ταυτότητες, η κοινωνικότητα, η ενδυμασία, οι μορφές κοινωνικής παθογένειας, τα πολιτισμικά ήθη, κ.λπ., διαμορφώνοντας μια ξεχωριστή φυσιογνωμία για την Αθήνα και τους Αθηναίους (Σέρρης, 2016). Οι προεπαναστατικές πολιτισμικές ισορροπίες πόλης-χωριού εισάγονται έτσι σε μια μεταιχμιακή εποχή χωρίς όμως να ανατρέπονται, καθώς ο οικονομικός χαρακτήρας της πρωτεύουσας παραμένει ακόμα γεωργικός⁶⁴, η πολιτισμική της συνοχή ασυμπαγής και οι κάτοικοί της δέσμοι της εδραίας δεισιδαιμονίας της αγροτικής παράδοσης, ανεξαρτήτως κοινωνικής τάξης (Μερακλής, 1989β). Στο γεγονός αυτό συμβάλουν και οι ροές από την επαρχία: Ήδη από την ανακήρυξη της Αθήνας σε πρωτεύουσα του νεαρού βασιλείου (1834), και παρότι κατά τις πρώτες δεκαετίες μετά την απελευθέρωση η επιρροή της ήταν μηδαμινή⁶⁵, έχουν αρχίσει να καταφθάνουν στο ιοστεφές άστυ αρχικά κοτζαμπάσηδες και μεγάλοι γαιοκτήμονες (Φιλάρετος, 1897) και έπειτα χωρικοί από την ηπειρωτική ενδοχώρα και τα νησιά, που προτιμούν να είναι πένητες στην πόλη, ελπίζοντας σε μια θέση στον κρατικό μηχανισμό, παρά να τα 'κουτσοβλεύουν' στο χωριό (Καρπούζης, 2014). Αυτοί εγκαθίστανται ομοιογενώς σε γειτονίες, τις οποίες διαμορφώνουν παρόμοια με το περιβάλλον καταγωγής τους (π.χ. Αναφιώτικα, Μανιάτικα, Ναξιώτικα, Κρητικά, Μενιδιάτικα), προσδίδοντας μια πολιτισμική υβριδικότητα χαρακτηριστική για τη

⁶⁰ Το προνόμιο της αυτονομίας των κοινοτήτων, πάνω στο οποίο θεμελιωνόταν επί τουρκοκρατίας η λειτουργία του αντιπροσωπευτικού συστήματος, καταργείται από τους Βαυαρούς με τον νόμο *περί συστάσεως των δήμων* του 1834, όχι για να συγκροτηθεί το ενιαίο εθνικό κράτος, αλλά για να εξουδετερωθούν οι κομματικές ενέργειες (Πανταζόπουλος, 1968 στο Κυριακίδου-Νέστορος, 1978).

⁶¹ Όπως χαρακτηριστικά παρατηρούσε ο Κολοκοτρώνης σχετικά με τη δικαστική πολιτική των Βαυαρών, ήθελαν «να βάλουν τα παπούτσια του Χατζη-Πέτρου στα πόδια του Λόντου», γνωρίζοντας ότι ο πρώτος ήταν γίγαντας ενώ ο δεύτερος νάνος (Κυριακίδου-Νέστορος, 1978).

⁶² Σε σχέση για παράδειγμα με τη μουσική, το παλάτι υποστηρίζει παραστάσεις ιταλικής όπερας ενώ ήδη από το 1833 υπάρχει στην Αθήνα βαυαρική μπάντα. Την καλλιέργεια της ευρωπαϊκής μουσικής αναλαμβάνει αργότερα (από το 1871) το Ωδείο Αθηνών (Σιώψη, 2005).

⁶³ Ο Μερακλής (1989β) αναφέρει χαρακτηριστικά (από τον Πολίτη που με τη σειρά του μνημονεύει τον Καμπούρογλου) ότι όταν το 1835 οι Βαυαροί προκειμένου να κατασκευάσουν την οδό Πειραιώς αφαίρεσαν μια κολόνα που είχαν τοποθετήσει εκεί οι ντόπιοι για προστασία από το κακό, θεωρήθηκε ότι ξεχύθηκαν στην πόλη όλες οι ασθένειες που ήταν κλεισμένες εκεί. Το περιστατικό αναφέρεται αναλυτικά σε επόμενη παράγραφο.

⁶⁴ Ο Καρπούζης (2014) σημειώνει χαρακτηριστικά ότι στη μετεπαναστατική Ελλάδα η πόλη βρίσκεται σε σχέση κυριολεκτικής εξάρτησης από τον πρωτογενή τομέα της οικονομίας, με τον μεγάλο γαιοκτήμονα να παραμένει ο κυρίαρχος παραγωγός.

⁶⁵ Ο συγγραφέας και περιηγητής Εδμόνδος Αμπού γράφει για την περίοδο αυτή, ότι το 1854 τα χωριά που περιέβαλαν την Αθήνα δεν νοιάζονταν διόλου για την ύπαρξή της (About, 1975).

μεσογειακή πόλη (Λεοντίδου, 2006). Ωστόσο, παρότι στο κέντρο της πόλης παρατηρείται συσσώρευση ποικιλότητας ομάδων από κάθε τόπο ή τάξη και οι μετανάστες αξιοποιούν και υιοθετούν νέες μορφές συμπεριφοράς και επικοινωνίας, στις γειτονιές που προστίθενται κάθε τόσο στην πρωτεύουσα, αναπαράγονται κατά βάση οι πολιτισμικές μορφές της υπαίθρου και οι σχέσεις της εκάστοτε μικρής αγροτικής κοινότητας που με τον τρόπο αυτό διατηρεί τους δεσμούς της (Kennan, 1977· Αλεξιάδης, 2013). Χαρακτηριστικό για την προβιομηχανική αυτή φάση είναι το απόσπασμα που παραθέτει ο Μερακλής από ένα άρθρο του Δ. Οικονομίδη (Οικονομίδης, 1972), στο οποίο αναφέρεται ότι στην Αθήνα μέχρι τον μεσοπόλεμο μπορούσε κανείς να συναντήσει σπίτια σχεδόν ίδια με τα αγροτικά, επαγγελματίες που συνέχιζαν τα χειροτεχνικά έργα των χωριών τους (αγγειοπλαστική, καλαθοπλεκτική, κηπευτική, κ.ά.), συνοικίες με αμιγείς σχεδόν πληθυσμούς από διάφορους τόπους που γιόρταζαν με τα πατροπαράδοτα έθιμά τους, τα άσματα, τα όργανα και τους χορούς της ιδιαίτερης πατρίδας τους, αλλά και Σαρακατσάνους που έβοσκαν τα πρόβατά τους στην Άνω Γλυφάδα ανεπηρέαστοι από αστικές επιδράσεις.

Η κατάσταση αλλάζει σημαντικά με τον *Μεγάλο Πόλεμο* και ιδιαίτερα μετά τη μικρασιατική καταστροφή, όταν εκατοντάδες χιλιάδες πρόσφυγες και ανταλλάξιμοι συγκεντρώνονται στην πρωτεύουσα και κλονίζουν την προβιομηχανική ισορροπία χωριού-πόλης που επικρατούσε. Οι Μικρασιάτες διαμορφώνουν -και αυτοί- σχετικά ομοιογενείς συνοικισμούς που αποτελούν προέκταση των χαμένων πατρίδων τους, την μνήμη των οποίων επιχειρούν να διατηρήσουν μέσα από κειμήλια, έθιμα και πολιτιστικούς συλλόγους. Ωστόσο, ο τεράστιος – συγκριτικά– αριθμός τους⁶⁶ σε συνδυασμό με το πλήθος των εσωτερικών μεταναστών που εξακολουθούν να συρρέουν στην μεγαλούπολη παρασυρμένοι⁶⁷ από την έλξη της ως πρωτεύουσας (βλ. Μερακλής, 1989β) αλλά κυρίως ωθούμενοι από την απουσία άνεσης, υγείας και ασφάλειας στους τόπους προέλευσής τους⁶⁸, υποβαθμίζει τη σχέση της πόλης με

⁶⁶ Ο αριθμός των προσφύγων που συρρέουν στο πολεοδομικό συγκρότημα της πρωτεύουσας (1922-25) είναι δυσανάλογα μεγάλος προς τον παλιό πληθυσμό και φτάνει σε ποσοστό 28% στην Αθήνα και 40% στον Πειραιά (Μπρατσιάκου, 2016). Καθώς το προσφυγικό ρεύμα εκδηλώνεται κατά κύματα, οι κάτοικοι στο πολεοδομικό συγκρότημα Αθηνών-Πειραιώς μέσα σε 8 χρόνια σχεδόν διπλασιάζονται και φτάνουν από τους 430.000 το 1920 (Υπουργείο Εθνικής Οικονομίας, 1921) στους 800.000 το 1928 (Υπουργείο Εθνικής Οικονομίας, 1935).

⁶⁷ Στο ποίημά του *Οι νεράιδες* (1915) ο Παλαμάς θεωρεί ότι οι εσωτερικοί μετανάστες επιλέγουν να εγκατασταθούν στην πόλη χωρίς υγιή κίνητρα και καθαρή σκέψη (από Μερακλής, 1974):

*στραβά και κουτοπόνηρα και νιτερεσολόγα
σα νυχτοβάτες ξεκινάν και σέρνονται και πάνε
για να 'βρουν τύχη πιο καλή κι ανάσασμα πιο πλέριο.*

⁶⁸ Οι αγρότες φεύγουν μαζικά από τα χωριά καθώς η ζωή εκεί καθίσταται πλέον αβάσταχτη. Χαρακτηριστικά είναι το 1930 τα λόγια του αρχιτέκτονα της εκπαιδευτικής μεταρρύθμισης των Φιλελευθέρων Κωνσταντίνου Γόντικα (από Πλουμίδης, 2010): «Πρέπει να καταστήσωμεν τον βίον εις το χωριό ανεκτόν και ευχάριστον, πρέπει να εξωραϊσωμεν ούτως ειπείν τα χωριά, διότι ο χωρικός στερούμενος των πάντων, ασφαλείας, υγείας, ανέτου διαμονής κ.λπ., ρέπει προς τας πόλεις, αν όχι ο ίδιος, αλλά τα τέκνα του, τα οποία παρασύρονται από την πρόοδον και θέλουν να ζήσουν καλλίτερα από τους γονείς των». Οι εσωτερικοί μετανάστες της υπαίθρου στήνουν αυθαίρετους οικισμούς στις παρυφές του κέντρου, δομώντας οικιστικές ενότητες μέσα στις οποίες ζουν μια *αγροτοποιημένη αστική ζωή* (Μερακλής, 1979). Ωστόσο, σε αντίθεση με τους Μικρασιάτες πρόσφυγες που έχασαν τις εστίες τους για πάντα, η ζωή στην πόλη είναι γι' αυτούς η απουσία, το διάλειμμα από τη συνέχεια της

το φυσικό περιβάλλον⁶⁹ και οδηγεί σε αλλαγές το οικιστικό πλαίσιο της αττικής γης⁷⁰, ενώ σε οικονομικό επίπεδο ενισχύει τον δευτερογενή τομέα παραγωγής⁷¹ και τονώνει ιδιαίτερα τον κλάδο του εμπορίου⁷², αποσυνδέοντας σε μεγάλο βαθμό τους κατοίκους της από την καλλιέργεια της γης. Παράλληλα, η επιτάχυνση της αγροτικής μεταρρύθμισης και ο μαρασμός των συντεχνιών (μετά και τον νόμο 281/1914), προλειαίνουν το έδαφος για την εμφάνιση του ελληνικού καπιταλισμού (Μερακλής, 1984)· από τη στιγμή δε που επικρατούν καπιταλιστικές σχέσεις παραγωγής και προσδίδεται στην πόλη παραγωγικός χαρακτήρας, μπορεί πλέον να γίνει ουσιαστικός λόγος για αστικότητα και αστικό χώρο (Bergeron & Roncayolo, 2003). Άλλοι παράγοντες που επενεργούν κατά την περίοδο αυτή διευρύνουν το πολιτισμικό χάσμα μεταξύ πρωτεύουσας και υπαίθρου, καθώς διευκολύνουν τη διαμόρφωση νέων σχέσεων που έρχονται σε αντίθεση με την κατεστημένη κοινωνικο-οικονομική οργάνωση: η τεχνολογική εξέλιξη των δομών της πόλης (ασφαλτόστρωση δρόμων, διεύρυνση δικτύου ηλεκτροδότησης, εκσυγχρονισμός συγκοινωνιών κ.ά.) οδηγεί σε σταδιακή συρρίκνωση ορισμένων παραδοσιακών επαγγελματικών κλάδων εντός των τειχών όπως οι αμαξάδες, οι καραγωγοί, κ.ά. και τη γέννηση νέων επαγγελματικών συλλογικοτήτων, άγνωστων ακόμα στην επαρχία· η συγκρότηση του ελληνικού φεμινιστικού κινήματος -

ιστορικής τους πορείας που τοποθετείται στο χωριό (Αυδίκος, 2016γ). Χαρακτηριστικό είναι το τέλος μιας επιστολής του ποιητή Άλκη Αλκαίου (Βαγγέλη Λιάρου) στον σύλλογο Παργινών: «Την Πάργα άλλωστε περιέχουν όλα μου τα τραγούδια κι ας είναι μόνο ένα απ' αυτά που την αναφέρει ρητά (...) Γιατί επί 45 χρόνια απ' αυτήν φεύγω και σ' αυτήν επιστρέφω κάθε καλοκαίρι. Γιατί η Πάργα μας είναι η νιότη μου, ο έρωτάς μου, το ταξίδι μου και η Ιθάκη μου» (Υφαντή-Θέμελη, 2013).

⁶⁹ Οι προϋπάρχουσες δομές δεν επαρκούν για να εξυπηρετήσουν τους πρόσφυγες σε οικιστικό επίπεδο. Έτσι εφαρμόζεται ένα σχέδιο έντονης πολεοδομίας που κατά περιπτώσεις δημιουργεί πυκνό ιστό χωρίς ελεύθερους χώρους (Δούλη et al. 2017), υποβαθμίζει τους ορεινούς όγκους του λεκανοπεδίου αντλώντας από αυτούς πρώτες ύλες και καταδικάζει σε ανάσχεση τα σχέδια για αστικές αναδιασώσεις που είχαν προετοιμαστεί για περιοχές όπως οι παρυφές του Υμηττού και η Νέα Ιωνία, καθώς αυτές αξιοποιούνται για στέγαση.

⁷⁰ Η Επιτροπή Αποκαταστάσεως Προσφύγων προχωρά σε αναγκαστικές απαλλοτριώσεις περιουσιών που βρίσκονται σε 'ασφαλή' απόσταση ενός έως τεσσάρων χιλιομέτρων από τον υπάρχοντα οικιστικό ιστό της Αθήνας και του Πειραιά, ώστε να μην δημιουργούνται προστριβές μεταξύ ντόπιων και προσφύγων. Εκεί, διαμορφώνονται προσφυγικές συνοικίες όπως η Ν. Ιωνία, η Καισαριανή και ο Βύρωνας που ο Γκράμσι έχει αποκαλέσει *Πόλεις της Σιωπής* (Λεοντίδου, 2011). Μέσω των νέων αυτών συνοικισμών που προστίθενται στο αστικό ψηφιδωτό, η πρωτεύουσα απλώνεται σε ολόκληρο το λεκανοπέδιο, ενώ για πρώτη φορά στην ιστορία συνενώνονται οικιστικά η Αθήνα με τον Πειραιά, διαμορφώνοντας σε μεγάλο βαθμό το παρόν ενιαίο πολεοδομικό συγκρότημα.

⁷¹ Η πρωτοκαθεδρία της αγροτικής παραγωγής κλονίζεται, καθώς η μεγάλη προσφορά εργατικών χεριών σε συνδυασμό με την πρόσφατη (κατά τους Βαλκανικούς πολέμους) ενσωμάτωση των βιομηχανικών πυρήνων της Θεσσαλονίκης και της Ημαθίας, δίνει μεγάλη ώθηση στον δευτερογενή τομέα παραγωγής (ιδίως στην ταπητουργία και την υφαντουργία). Στην Αττική πολλοί προσφυγικοί συνοικισμοί μετατρέπονται σε βιομηχανικές κοινότητες, αφού γύρω τους διαμορφώνονται εργατικά προάστια όπως της Νέας Ιωνίας και της Δραπετσώνας. Οι βιομηχανικές μονάδες στην Ελλάδα κατά τη δεκαετία 1922-32 διπλασιάζονται σε αριθμό και ο σχεδόν αποκλειστικά γεωργοκτηνοτροφικός χαρακτήρας της χώρας αλλοιώνεται.

⁷² Οι δραστήριοι Ανατολίτες υπερείχαν σε εκπαίδευση, εμπειρίες και επιχειρηματικό πνεύμα από τους παλιούς κατοίκους της πόλης, με αποτέλεσμα να κυριαρχήσουν στο αθηναϊκό εμπόριο και ακολούθως να το αναβαθμίσουν.

δραστηριοποιούμενου ουσιαστικά μόνο στην Αθήνα- διαμορφώνει ένα πρότυπο χειραφετημένης γυναίκας από την ύπαιθρο (Αθανασιάδης, 2007)- η αλλαγή στα πρότυπα της δημόσιας και οικιακής ψυχαγωγίας⁷³ και η μετατόπιση του πλαισίου αξιών, διαμορφώνουν νέες ταυτότητες και νέα δεδομένα στις πολιτισμικές συμπεριφορές των κατοίκων της Αθήνας και προσδίδουν στην ζωή της πρωτεύουσας μια αίσθηση πολύ διαφορετική σε σχέση με αυτή της υπαίθρου⁷⁴. Έτσι, πλάι στο συνονθύλευμα εθίμων, δοξασιών, τάσεων και πεποιθήσεων απ' όλη την Ελλάδα, που διαμόρφωνε έναν 'ανάμικτα παραδοσιακό' πολιτισμό στην Αθήνα ως τον μεσοπόλεμο, ισχυροποιείται σταδιακά και ο 'νεοαστικός' τρόπος, που είχε εμφανιστεί από τα τέλη του 19ου αιώνα και συνέχισε να σφυρηλατείται μέσα από την κοινή βιοπάλη και ψυχαγωγία των Αθηναίων, την χρήση των ΜΜΕ, την κοινή πολιτική διοίκηση, τα ευρωπαϊκά και διεθνή πρότυπα, κ.τ.λ. (Λουκάτος, 1963).

Πολλές από τις αλλαγές αυτές -που κάθε άλλο παρά περνούν απαρατήρητες- είναι ανεπιθύμητες από την κρατική μηχανή για λόγους πολιτικούς, οικονομικούς και ιδεολογικούς, καθώς η συγκέντρωση πληθυσμού στα αστικά κέντρα θεωρείται από τη μία ότι ερμηνώνει την ύπαιθρο⁷⁵ και από την άλλη ότι τρέφει τον παρασιτισμό και την κοινωνική αναταραχή, δημιουργώντας «μόνον αέργους, καφφενοβίους και κομμουνιστάς και караδοκούντας μόνον να προσκολληθούν στο δημόσιο προϋπολογισμό, εχθρούς δε προς την εργασίαν» (Ζωγράφος, 1929). Έτσι, κατά τα χρόνια του μεσοπολέμου και συγκεκριμένα

⁷³ Χαρακτηριστικά ο Κυριακίδης (1922) αναφέρει «ούτε δεν είναι διόλου παράξενον ότι εις χωρία αντί των ασμάτων των επιθεωρήσεων και των οπερετών, τα οποία ακούει τις νύκτα και ημέραν περιελάττονται εις τας οδούς των πόλεων, ευρίσκει τα κλέφτικα ή τα ακριτικά ή άλλα παλαιότερων εποχών λαϊκά άσματα (...) Επίσης δεν είναι διόλου παράδοξον ότι αντί των μυθιστορημάτων και των διηγημάτων ευρίσκει τις τα παραμύθια, τα οποία διασκεδάζουν τους χωρικούς κατά τας μακράς νύκτας του χειμῶνος».

⁷⁴ Ένα χρονογράφημα από εφημερίδα του μεσοπολέμου (Ο Ελληνικός, 1925) μεταφέρει το κλίμα που επικρατεί στην Αθήνα από τις πρόσφατες αλλαγές όπως η μείωση του πρασίνου, η γυναικεία χειραφέτηση και ο περιορισμός των διαθέσιμων πόρων: «Δεν υπάρχουν πλέον γλάστρες με άνθη στα αθηναϊκά σπίτια. Οι πόλεμοι, οι κοινωνικά αναστατώσεις, η έξοδος της γυναίκας από το σπίτι διά την βιοπάλην, οι σκληραί φροντίδες διά την ζωήν, αλλά και οι κοσμικάί τέρψεις συνειργάσθησαν προς μείωσιν της οικιακής ανθοκομίας. Μη λησμονώμεν ότι μόνος ο κινηματογράφος αναγκάζει να λείπη η γυναίκα τόσον πολύ καθ' εκάστην από το σπίτι, ώστε δεν ευκαιρεί να ράψη τα κουμπιά των ανδρικών φορεμάτων, όχι να καταγίνεται και εις την καλλιέργειαν λουλουδιών. Έπειτα η λειψυδρία επετάχυνε τον θάνατον ταύτης. Πολλάκις εις τα σπίτια λείπει το νερόν διά τας στοιχειωδεστέρας ανάγκας. Ποιος να πιή τα ολίγα ποτήρια ύδατος, οι ένοικοι ή τα άνθη; Μαζί λοιπόν με την μπουγάδα κατηργήθη εις τον οίκον και η επιμέλεια των λουλουδιών. Περισσότερον λείπει τώρα η ανθοκαλλιέργεια εις αυλάς και κηπάκους, διότι έλειψαν και αυτοί. Η πρόχειρος και συμπληρωματική οικοδομική εξηφάνισε και τον ελάχιστον ελεύθερον χώρον περί τας αθηναϊκάς κατοικίας».

⁷⁵ «Καθημερινώς, προς μεγάλη μας λύπη και ακόμη με μεγαλύτερή μας κατάπληξι διαπιστώνομε την εγκατάλειψι της γης από τους αγρότας», σημειώνεται τον Μάιο του 1929 στο περιοδικό *Αγροτική Ζωή*, ενώ πέντε χρόνια αργότερα (1934) στο περιοδικό *Αγροτικός Ταχυδρόμος* αναφέρεται ότι «Το παιδωμάζωμα της αστυφιλίας κλέπτει τα ζωντανότερα και τα γερότερα στελέχη από το ελληνικό χωριό». Παρόμοια ρητορική ακολουθεί και το περιοδικό *Αγροτική Εγκυκλοπαίδεια* στο οποίο την ίδια εποχή (1934) σημειώνεται «αι πόλεις γεμίζουν από ανέργους, από κηφήνας και θεσιθήρας, παράσιτα επικίνδυνα. Έτσι αδειάζουν τα χωριά από την άλκιμον νεολαίαν και η γεωργία σιγά-σιγά σβύνει» (από Πλουμίδης, 2010).

μεταξύ 1927-1939, εφαρμόζονται με κεντρικό σύνθημα «Στραφώμεν προς την γην»⁷⁶ διάφορες πολιτικές (όπως τα προγράμματα «ανόρθωσις της Γεωργίας» που εφαρμόζει ο Ε. Βενιζέλος μεταξύ 1928-1932 και το «Νέα γεωργική Ελλάδα» που εφαρμόζει ο Ι. Μεταξάς μέχρι το ξέσπασμα του πολέμου), που επιδιώκουν μέσω του κρατικού οικονομικού παρεμβατισμού, του μηχανισμού της Εκπαίδευσης⁷⁷ αλλά και εκείνου μιας ισχυρής προπαγάνδας⁷⁸ (χωρίς ωστόσο να ληφθούν μέτρα διοικητικού καταναγκασμού όπως στα καθεστώτα του Μουσολίνι και του Χίτλερ) να καταπολεμήσουν τον *φθροροποιόν ουρμπανισμόν*, να οδηγήσουν δηλαδή σε περιστολή της αστυφιλίας και να καλλιεργήσουν την αγροφιλία, συγκρατώντας τους γεωργούς στους αγρούς ή τουλάχιστον αποτρέποντάς τους από το να κατευθύνουν τα παιδιά τους προς αστικά επαγγέλματα. Το μήνυμα προς τους δημοδιδασκάλους της εποχής όπως καταγράφεται στο περιοδικό *Αγροτική Ζωή* (1929) είναι σαφές: «Εμπνεύσατε διά παντός μέσου την προς την Γην και το Πράσινον αγάπην προς τους μαθητάς σας. Επιδιώκετε Γεωργικήν μόρφωσιν. Διά της προσηλώσεως προς την Γην -το πάτριον έδαφος- θ' αναπτυχθή εντός των η προς την Γενέθλιον, συνεπώς δε και την Μεγάλην Πατρίδα, αγάπη και αφοσίωσις. Η αφοσίωσις πάλιν αύτη θ' απομακρύνη τους νεαρούς τροφίμους των σχολείων -όταν καταστώσι νέοι- του μολύσματος των νοσηρών μπολσεβικικών ιδεών» (βλ. Πλουμίδης 2010). Οι προσπάθειες αυτές ωστόσο ανακόπτονται πριν προλάβουν να αποδώσουν καρπούς, από την είσοδο της Ελλάδας στη δίνη του πολέμου.

Η ήδη κλονισμένη προβιομηχανική ισορροπία πόλης – χωριού ανατρέπεται πλήρως μετά τον Β' παγκόσμιο πόλεμο, όταν ο λαϊκός πολιτισμός της υπαίθρου υποχωρεί κατά κράτος στις πόλεις (Κυριακίδου-Νέστορος, 1993γ) και αρχίζει ο ραγδαίος εξαστισμός της ελληνικής κοινωνίας με κύριο θέατρο των διαδικασιών αυτών την πρωτεύουσα (Μερακλής, 1989β). Ως το 1960, παρότι οι κάτοικοι της υπαίθρου παραμένουν αριθμητικά περισσότεροι από αυτούς

⁷⁶ Η φράση ανήκει στον γερουσιαστή Αλέξανδρο Μυλωνά από λόγο του την 1η Δεκεμβρίου 1929 όπως καταγράφηκε στο περιοδικό *Πειθαρχία* (βλ. Πλουμίδης, 2010).

⁷⁷ Ήδη από το 1927 θεσπίζεται η γεωργική μόρφωση δημοδιδασκάλων σε Γεωργικά Φροντιστήρια, ενώ η εκπαιδευτική μεταρρύθμιση της κυβέρνησης των Φιλελευθέρων 1929-30 εισάγει το «μάθημα της γεωργίας» στα δημοτικά και τα γυμνάσια. Αυτό δεν είχε ως στόχο να εκπαιδεύσει τα παιδιά ως αγρότες, αλλά να επηρεάσει την ιδεολογική τους συγκρότηση με νεορομαντικές ιδέες και να τους εμφυσήσει την αγάπη προς τη φύση και τη ζωή της υπαίθρου, οδηγώντας τα στην πεποίθηση ότι ως αγρότες μπορούν να βρουν ευκολότερα την προσωπική ευτυχία αλλά και να συντελέσουν ταυτόχρονα στην ευτυχία της κοινωνίας και της πατρίδας (Χασιώτης & Μουλούλης, 1929). Παράλληλα, ιδρύονται γεωργικές επαγγελματικές και πρακτικές σχολές σε όλη την ύπαιθρο και ειδικά στις *Νέες Χώρες*, δηλαδή την Ήπειρο, τη Μακεδονία, τη Θράκη και τα νησιά (Πετρίδης, 2000). Ο Μεταξάς συνεχίζει τις πολιτικές Ζαΐμη και Βενιζέλου και έτσι το 1939, ο αναγκαστικός νόμος 1800 *περί αστικών σχολείων αμφοτέρων των φύλων* μεταβάλλει τα αστικά σχολεία ορισμένων περιοχών από γενικής μόρφωσης σε γεωργικής, ώστε να υπηρετήσει το καθήκον της επιστροφής «εις τους αγρούς και εις τας γεωργικάς περιοχάς που ερημώθησαν».

⁷⁸ Κύρια όργανά της ήταν το *Γεωργικόν Δελτίον του Υπουργείου Γεωργίας*, το περιοδικό *Αγροτική Ζωή*, ο *Αγροτικός Ταχυδρόμος*, η *Αγροτική Εγκυκλοπαίδεια*, το *Δελτίον της Ελληνικής Γεωργικής Εταιρείας* και τα λαϊκά της βιβλιάρια, από τα οποία διατέθηκαν εκατοντάδες χιλιάδες αντίτυπα. Τα έντυπα αυτά προωθούνταν με διάφορους τρόπους, όπως μέσα από εγκυκλίους του Υπουργείου Παιδείας, που καλούσαν τους δημοδιδασκάλους να εγγραφούν συνδρομητές.

των πόλεων⁷⁹, η εσωτερική μετανάστευση που προκαλείται εξαιτίας του εμφυλιοπολεμικού κλίματος⁸⁰, της εκμηχάνισης της γεωργίας⁸¹, της οικονομικής ανάπτυξης των αστικών κέντρων⁸² αλλά και της αλλαγής του πλαισίου αξιών⁸³ εντείνεται σε τέτοιο βαθμό, ώστε από τη μια να διαμορφωθεί μια πολυπληθής⁸⁴ Αθήνα και από την άλλη (σε συνδυασμό και με την εξωτερική μετανάστευση) να πληγούν πολλές κοινότητες χωριών σαν να τις χτύπησε 'θανατικό' (Μερακλής, 1984). Ο Burgel (1976) με μια εξπρεσιονιστική παρομοίωση περιγράφει την Αθήνα ως ένα «βαρύ κεφάλι σ' ένα αδύναμο σώμα». Είναι στις δεκαετίες του 1960 και του 1970 που ο βουλιμακός⁸⁵, συσσωρευτικός εποικισμός της πρωτεύουσας

⁷⁹ Το 1951, στην πρώτη μετά τον Β' Παγκόσμιο πόλεμο απογραφή, ο αστικός πληθυσμός αποτελούσε μόνο το 38,60% του συνολικού πληθυσμού.

⁸⁰ Μεταξύ των ετών 1945-1950, στο μεταναστευτικό ρεύμα προς την Αθήνα προστίθενται και αγροτικοί πληθυσμοί που υφίστανται πολιτικές διώξεις, καθώς η πρωτεύουσα προσφέρει προστασία από το θανάσιμα επικίνδυνο πολιτικά περιβάλλον της *απαγριωμένης επαρχίας* (Μερακλής, 1984, 1989β). Ωστόσο, ούτε και κατά τις προηγούμενες δεκαετίες ήταν οι γεωργοί απαλλαγμένοι από τις αυθαιρέσεις ενόπλων ομάδων. Στην εφημερίδα *Αγροτική Ελλάς* (Παραδειγματική Τιμωρία, 1926) σημειώνεται «Δεν είδομεν ακόμη καμμίαν επίσημον ανακοίνωσιν διά τα υπό του τύπου καταγγεληθέντα επί της δράσεως μερικών αποσπασματάρχων εις βάρος αθών χωρικών της Ηπείρου. Και μέρος των τρομερών κατηγοριών αν αληθεύη, το Κράτος έχει την υποχρέωσιν να τιμωρήσῃ παραδειγματικώς τους ανάνδρους τυράννους της ελληνικής υπαίθρου».

⁸¹ Οι σκληρές χειρωνακτικές εργασίες περιορίστηκαν μετά την βαθμιαία διάδοση του διαξονικού γεωργικού ελκυστήρα (τρακτέρ) που εισήχθη στην Ελλάδα το 1924, αυξάνοντας την απόδοση και ποιότητα (ομοιόμορφη κατεργασία του εδάφους, ισοβαθής τοποθέτηση του σπόρου) της γεωργικής εργασίας, αλλά και ταυτόχρονα μειώνοντας την ανάγκη για εργατικά χέρια. Μόνο κατά την δεκαετία 1955-1963, ο αριθμός των τρακτέρ στην ελληνική ύπαιθρο εκτινάχθηκε από τα 13.000 στα 38.000, παρουσιάζοντας αύξηση 274%. Παράλληλα, οι θεριζοαλωνιστικές μηχανές αυξήθηκαν κατά 187%, τα αντλητικά συγκροτήματα κατά 100% και τα συγκροτήματα τεχνητής βροχής κατά 1500% (ΙΚΚ, χ.χ.).

⁸² Βασικό αίτιο της μετανάστευσης αποτελεί η υπανάπτυξη της υπαίθρου από τη γέννηση του νεοελληνικού κράτους. Ειδικά η μεταπολεμική Αθήνα, προβάλλει σαν μαγνήτης για τους αυξανόμενους πληθυσμούς ανέργων της επαρχίας, καθώς αναδεικνύεται σε δυναμική αγορά εργασίας αλλά και καταναλωτικό παράδεισο: Η υποτίμηση της δραχμής τον Απρίλιο του 1953 και το πενταετές πρόγραμμα οικονομικής ανάπτυξης (1960 - 1964), οδήγησαν τον κλάδο της οικοδομής σε άνθηση και την οικονομία σε ανάπτυξη, δημιουργώντας νέες θέσεις εργασίας.

⁸³ Ο Λουκάτος (1963) γράφει ότι οι νέοι του χωριού φεύγουν ολοένα προς τις μεγάλες πόλεις, «όχι μονάχα για να κάμουν την τύχη τους και για λεφτά, αλλά και γιατί βαρέθηκαν την πλήξη και το σκοτάδι του χωριού». Καθώς τα χωριά πιθανότατα δεν έγιναν ούτε πιο πληκτικά ούτε και πιο σκοτεινά απ' όση ήταν πάντοτε, μπορεί να υποτεθεί ότι αυτό που μεταβλήθηκε ήταν η διαφορά δυναμικού χωριού-πόλης και κυρίως τα πρότυπα της νεολαίας, η οποία πλέον γνώριζε από τα Μ.Μ.Ε. τι συνέβαινε στις πόλεις και επιθυμούσε να ακολουθήσει έναν διαφορετικό τρόπο ζωής από τον πατροπαράδοτο.

⁸⁴ Από τους 10.000 κατοίκους πριν την απελευθέρωση (Rouqueville, 1826) και τους μόλις 4.000 που απομένουν στην κατεστραμμένη πόλη αμέσως μετά (Tung, 2001), η απογραφή του 1981 ύστερα από δεκαετίες ανεξέλεγκτης αύξησης του πληθυσμού της, καταμετρά στην πρωτεύουσα 2.551.024 κατοίκους (ΕΣΥΕ, 1994).

⁸⁵ Αναφερόμενος στην Αθήνα, ο Κωστής Παλαμάς ήδη από το 1915 (στο ποίημα *Οι νεράιδες*, όπως μεταφέρεται στο Μερακλής, 1974) την παρουσιάζει ως τέρας που διαρκώς απλώνεται:

*στη χώρα την κυκλώπισσα με τα εκατό της χέρια,
που όλο προς όλα απλώνεται, για να ρουφήξῃ τα όλα*

κορυφώνεται: στο λεκανοπέδιο, ο θεσμός της αντιπαροχής και ο υψηλός συντελεστής δόμησης παράλληλα με την ύπαρξη πελατειακών σχέσεων ανάμεσα σε πολιτικούς και εργολάβους, επιτρέπουν σε μια ομοιόμορφη θάλασσα τιμωμένων πολυκατοικιών⁸⁶ να κυριαρχήσει στο τοπίο, υποβαθμίζοντας την αισθητική⁸⁷ και το μικροκλίμα του. Για τους πιο ηλικιωμένους, πρόσφυγες και μετανάστες πρώτης γενιάς, ο εγκλεισμός στα διαμερίσματα των πολυώροφων κατοικιών μπορεί να έχει ψυχολογικό αντίκτυπο (βλ. Μερακλής, 1979)

⁸⁶ Παρότι η πολυκατοικία θεσμοθετείται ήδη από το 1929 (με τον Ν. 3741 *περί της ιδιοκτησίας κατ' ορόφους*), μέχρι το 1950 στην Αθήνα υπάρχουν μόλις 1000 κτήρια άνω των 5 ορόφων. Κατά την περίοδο 1950-1980 ωστόσο, οικοδομούνται στην πρωτεύουσα 35.000 πολυκατοικίες (!) προκειμένου να καλύψουν τις στεγαστικές ανάγκες της πληθυσμιακής μεγέθυνσης όπως την υπαγορεύει η αστικοποίηση (Αξαιοπούλου & Περτιγκιόζογλου, 2015).

⁸⁷ Ο Μερακλής (1984) κάνει λόγο για αθεράπευτες αλλοιώσεις και παραμορφώσεις του χώρου από καταστροφικές αρχιτεκτονικές αυθαιρεσίες που απέβλεπαν στον εύκολο πλουτισμό από τον μαζικό τουρισμό, τόσο στην επαρχία όσο και στην Αθήνα. Παρά το γεγονός ότι για τις νέες γενιές το εκφυλισμένο τοπίο της μεγαλούπολης συνιστά κυρίαρχο κανόνα και αισθητική αφετηρία, μια διάθεση κριτικής προς αυτό εκφράζεται από τους παλαιότερους μέσω της καλλιτεχνικής δημιουργίας.

Για παράδειγμα, το ποίημα του Χ. Σακελλαρίου «τα παιδιά στην πόλη» που περιλαμβάνεται στο γ' τεύχος του βιβλίου μαθητή της Γλώσσας Β' Δημοτικού (Γαβριηλίδου et al., 2010) -και μάλιστα ακριβώς πριν από ένα απόσπασμα από «Τα Ψηλά Βουνά» του Ζ. Παπαντωνίου που επαινεί τη ζωή στη φύση-, ξεκινά με τους στίχους:

*Τι ζωή παιδιά είν' αυτή μες στις πολιτείες, τις ψηλές τις άχαρες πολυκατοικίες;
Σαν σαρδέλες στο κουτί όλοι στριμωγμένοι, ζούμε, μπαινοβγαίνουμε άγνωστοι και ξένοι.*

Αντίστοιχα, από τον χώρο της μουσικής δημιουργίας, θα μπορούσε να αναφερθεί το κομμάτι «Τα μικρά μπαλκόνια» (Παπαδόπουλος, 2015) σε στίχους της Σ. Μπαλτζή που ξεκινά ως εξής:

*Έχω μεγαλώσει σε ένα μπαλκόνι
που για μόνη θέα είχε άλλο μπαλκόνι.*

Στο ίδιο πλαίσιο, οι στίχοι του Νίκου Γκάτσου που το 1960 εξυμνούν την «Αθήνα», επανεμφανίζονται το 1989 σε μια ομώνυμη δημιουργία του Κώστα Μπίγαλη, που αναφέρεται νοσταλγικά στην απώλεια της αθωότητας και της ομορφιάς της πρωτεύουσας, κάνοντας μάλιστα λόγο για «έγκλημα», όπως φαίνεται στον ακόλουθο Πίνακα 2:

Πίνακας 2

Η αλλαγή της εικόνας της Αθήνας όπως παρουσιάζεται μέσα από τη διασκευή των στίχων του Ν. Γκάτσου στο τραγούδι «Αθήνα».

<i>Αθήνα (Χατζηδάκης, 1961)</i>	<i>Αθήνα (Μπίγαλης, 1989)</i>
<i>Αθήνα, Αθήνα, χαρά της γης και της αυγής, μικρό γαλάζιο κρίνο.</i>	<i>Γλυκιά μου Αθήνα, κόρη της γης και της αυγής αργοπεθαίνεις και δε σε νοιάζεται κανείς. Στην Πατησίων, τα παιδιά παίζαν μπάλα μια φορά κι έναν καιρό και στη Λιοσίων, το παράθυρο άνοιγες γι' αέρα καθαρό. Αθήνα, νέφος και γκρίνια σ' έχουνε κάνει να μοιάζεις με τζάμι θολό. Αθήνα, λάθη και φτήνια, συνένοχους μας έχουν κάνει στο έγκλημα αυτό.</i>

καθώς προκαλεί αισθήματα ανελευθερίας, αλλοτρίωσης και μοναξιάς⁸⁸, στα οποία πιθανότατα συμβάλουν και μεταβολές όπως το πέρασμά τους από την δημιουργική στάση του παραγωγού στην παθητική του καταναλωτή, η επικράτηση της πυρηνικής μορφής οικογένειας αλλά και η απώλεια της γειτονιάς ως συστήματος αναφοράς, αναγνώρισης και κοινωνικής επικοινωνίας. Φαίνεται πως, παρότι η αλλαγή των βιοτικών συνθηκών του λαού θα πρέπει να θεωρείται ευτύχημα (Αυδίκος, 2016α), η ευμάρεια οδηγεί σε ανατροπή της «ισότητας της φτώχειας» και χάνεται έτσι ένας βασικός λόγος ύπαρξης της *εγκάρδιας συναδελφότητας της αγροτικής κοινότητας* (Μερακλής, 1984). Στα χρόνια που ακολουθούν, παρότι η μεγάλη πλειοψηφία των εσωτερικών μεταναστών διατηρεί τρόπους σκέψης και συμπεριφορές που φανερώνουν την ύπαρξη ζωντανών δεσμών με την επαρχία (Burgel, 1976), ο αγροτικός πολιτισμός γίνεται συνώνυμο της συντήρησης, με τον κάτοικο του αστικού κέντρου να τον απαρνείται ως δομικό στοιχείο του (Φραγκουδάκη, 1979). Η δεύτερη γενιά μεταναστών απομακρύνεται πολιτισμικά από την πρώτη μέσω της αφομοιωτικής λειτουργίας της κρατικής εκπαίδευσης, της χρήσης μέσων μαζικής ενημέρωσης όπως το ραδιόφωνο (Λουκάτος, 1963), των επαγγελματικών και κοινωνικών της επαφών με τον υπόλοιπο πληθυσμό και τη σταδιακή υιοθέτηση των τρόπων της πόλης (Αυδίκος, 2016γ). Έτσι το αόρατο τείχος της αρχικής ομοιογενούς κοινότητας υφίσταται ρωγμές και με το πέρασμα του χρόνου καταρρέει, οι εσωτερικοί δεσμοί μεταξύ των μελών της χαλαρώνουν και τα άλλοτε *αστικά χωριά* μετατρέπονται το ένα μετά το άλλο σε *γειτονιές* της Αθήνας. Αν οι επόμενες γενιές προσφύγων και μεταναστών, αντιδρώντας στην ισοπεδωτική ομοιομορφία ή νιώθοντας την ανάγκη για διαφοροποίηση, επιδιώξουν να επαναπροσεταιριστούν μέρος της ταυτότητας του τόπου καταγωγής τους, θα κληθούν να προσφύγουν σε αναπαραστάσεις του μέσω μνημείων, διαθέσιμων κειμηλίων και φολκλορικών εκδηλώσεων, αλλά και διηγήσεων παλαιότερων μελών της οικογένειας ή της κοινότητας.

Δεδομένων των παραπάνω στοιχείων και παρά την αντίθεση που προσδιορίζει το ζεύγος «ύπαιθρος-πόλη», ο Νεοέλληνας σύμφωνα με τον Μερακλή (1984) μπορεί να χαρακτηριστεί

⁸⁸ Τέτοια συναισθήματα διαπνέουν την εισαγωγή στο έργο της Μ. Ιορδανίδου *η Αυλή μας* (1981), ενώ μια σύγκριση με μια άλλη αυλή, αυτή στο σκηνικό για το *Φιντανάκι* του Π. Χορν (1921), μπορεί να δείξει πώς ανάμεσα στις δεκαετίες 1920-1980 χάθηκε η στενή αλληλεξάρτηση των ανθρώπων, η αλληλοβοήθεια και αλληλεγγύη των γειτόνων (Μερακλής, 1989β). Γράφει η Ιορδανίδου: «Ζούμε στην εποχή του τσιμέντου και της πολυκατοικίας. (...) Στις περισσότερες απ' αυτές τις πολυκατοικίες που χτίζονται η μια ύστερα απ' την άλλη, σπάνια θα δεις παράθυρο. (...) Πώς επιπλώνεται, πώς κατοικείται αυτός ο χώρος, δεν έχεις ανάγκη να το σκεφτείς εσύ. Το αποφάσισε προκαταβολικά ο αρχιτέκτονας. (...) Δεν υπάρχει κατάλληλη γωνιά για να εγκαταστήσει η νοικοκυρά την «κόχη» της. Εκεί που θα κουρνιάσει να πιεί το καφεδάκι της, να πάρει τη γάτα στην αγκαλιά της και να αφουγκραστεί την ανάσα του σπιτιού της. Ίσως γι' αυτό η σημερινή γυναίκα δεν αγαπά το σπίτι της. Ξένο πράμα. Όλα τυποποιημένα, όλα προμελετημένα. (...) Αλλάζουν οι καιροί, αλλάζουν και οι άνθρωποι. Μέσα στις πολυκατοικίες οι άνθρωποι γίνανε αγγλοπρεπείς. Βλέπεις κάποιον στην σκάλα ή στο ασανσέρ και δε σε χαιρετά. (...) Δεν ξέρεις καλά-καλά συγγάτοικος είναι ή ξένος. Έχασαν οι Ρωμιοί τη ρωμιούση τους».

ως αγρότης και αστός ταυτόχρονα⁸⁹ και η αστικοποίηση στην Ελλάδα ως ιδιότυπη ή νόθα⁹⁰, αφού μεγάλο μέρος του πληθυσμού στο αστικό κέντρο διατηρεί λειτουργικά στοιχεία του αγροτικού πολιτισμού, ενώ αντίστοιχα στις μικρές κοινότητες της υπαίθρου έχουν διεισδύσει τυπικά στοιχεία του αστικού πολιτισμού. Έτσι, από τη μια ο Λουκάτος (1963) αναφέρει πως «ό,τι κάνουμε στην πρωτεύουσα έχει πάντα την καταγωγή του εκεί στα χώματα και στα βουνά της λαϊκής προϋπαρξής», ενώ ο Βαρβούνης (2017) προσθέτει ότι οι κάτοικοι του αστικού κέντρου εν πολλοίς διατήρησαν μια άμεση, ψυχολογική και εθιμική επαφή με τον τόπο καταγωγής τους. Μια λαϊκή παροιμία επισημαίνει σχετικά «Ο χωριάτης κι αν πλουτίσει, το τσαρούχι δεν τ' αφήνει» (Αντίοχος, 2014). Ο Μερακλής μάλιστα, αποτιμά το γεγονός της αναστολής της πλήρους αστικοποίησης του Έλληνα ως κάτι θετικό, χαρακτηρίζοντάς το ως μια υπόγεια, ασυνείδητη αντίδραση στην επαπειλούμενη παγκόσμια ισοπεδωτική εξομοίωση. Από την άλλη, η διαρκής επιρροή των αστικών κέντρων προκάλεσε μετασχηματισμούς και στις αντιλήψεις, τις νοοτροπίες και συμπεριφορές των κατοίκων του χωριού (Βαρβούνης & Κούζας, 2019). Συγκεκριμένα, γίνεται λόγος για μια ευρύτερη τάση ομοιογένειας της ελληνικής υπαίθρου (Μπάδα, 1985), για σταδιακές μεταβολές στην οικονομία, τις σχέσεις των δύο φύλων και το εμπόριο (Αυδίκος, 1998), αλλαγές στους τρόπους δόμησης στα πρότυπα της πόλης, με κτίσιμο πολυκατοικιών και γκρέμισμα παλαιών κατοικιών, διαφοροποιήσεις στις οικογενειακές σχέσεις και τους τρεις σταθμούς ζωής του ανθρώπου (γάμος – γέννηση – θάνατος), στη χρήση των αγαθών και τους τρόπους ψυχαγωγίας (Ράπτης 1991), ενώ έκδηλη θεωρείται και η διαβρωτική επίδραση του τουρισμού, που οδηγεί σε φαινόμενα φολκλοριστικής αναβίωσης εθίμων. Παρόλα αυτά, ο Μερακλής ισχυρίζεται σε πρόσφατο άρθρο του ότι το χωριό «αντιστέκεται» σε ικανοποιητικό βαθμό στην πόλη και κρατάει τη δική του ταυτότητα (Μερακλής, 2021β).

Αν η παραπάνω ιδιότυπη κατάσταση επιχειρηθεί να ερμηνευθεί βάσει της ιστορικής ανασκόπησης που προηγήθηκε, θα μπορούσε να ειπωθεί ότι τουλάχιστον σε ό,τι αφορά στο αττικό πεδίο, η παραδοσιακή ομοιογένεια ανάμεσα στον πολιτισμό πόλης και χωριού εξακολουθεί υπό μία έννοια να διατηρείται: όπως στην προεπαναστατική περίοδο οι

⁸⁹ Ο Μερακλής (2001β) μεταφράζοντας τον Poirier, εντοπίζει στις σύγχρονες αστικές κοινωνίες μια μεταμοντέρνα πολιτισμική δυσλειτουργία, αναγνωρίζοντας πέντε σημεία στα οποία οι παραδοσιακές κοινωνίες υπερέχον: στην ένταξη του ατόμου στην ομάδα, της τέχνης στην καθημερινότητα, του θανάτου στη ζωή, του σώματος στο είναι και τέλος της φύσης στον πολιτισμό, από την οποία μάλιστα κρίνεται και η παγκόσμια οικολογική ισορροπία. Ειδικά σε σχέση με το φυσικό περιβάλλον, κάνει σε ένα παλαιότερο του έργο (1974) λόγο για μια *νεύρωση του πρασίνου* που χαρακτηρίζει τον κάτοικο της σύγχρονης πόλης και εκδηλώνεται μέσω τάσεων όπως η μαζική φυγή προς την ύπαιθρο κάθε Σαββατοκύριακο ή γιορτή, ο υπερβολικός στολισμός διαμερισμάτων και μπαλκονιών με άνθη και φυτά, η φοβία για την καταστροφή της φύσης και η καταδίκη του αστικού τρόπου ζωής. Το φαινόμενο της νοσταλγίας του αστού προς έναν φυσικότερο τρόπο ζωής, συνδέεται με τη λογοτεχνική τάση του αρκαδισμού (βλ. Μερακλής, 2001δ) και σχολιάζεται με πικρόχολο ύφος από τον Ιτάλο Καλβίνο (1989) στο έργο του *Μαρκοβάλντο ή οι εποχές στην πόλη*: Σε αυτό ο ήρωας, ένας οικογενειάρχης που ζει και εργάζεται στην πόλη ως αχθοφόρος, προσπαθεί ανεπιτυχώς να επανασυνδεθεί με τη φύση και τελικώς διαπιστώνει με οδυνηρό τρόπο τη ρομαντική αφέλεια που τον διακατέχει και την απόσταση που τον χωρίζει από το πραγματικό φυσικό περιβάλλον.

⁹⁰ Ο λόγος που τονίζεται το «νόθο» της αστικής ζωής στην Ελλάδα από τον Μερακλή (1979), είναι ως υπενθύμιση, ώστε η αστική λαογραφία να στρέφει το ενδιαφέρον της προς τις πιο 'καθαρές' μορφές αστικού πολιτισμού και όχι τις αγροτοποιημένες εκδηλώσεις του.

διαφορές ανάμεσα στον πολιτισμό της πόλης και της υπαίθρου ήταν σχετικά περιορισμένες, το ίδιο συμβαίνει και στη σύγχρονη μεταβιομηχανική εποχή. Εκείνο που ουσιαστικά διαφοροποιήθηκε κατά τη διάρκεια των δύο περίπου αιώνων μετασχηματισμών, ήταν το περιεχόμενο του επικρατούντος πολιτισμού, αφού ο αγροτικός τρόπος ζωής αντικαταστάθηκε τόσο στην πόλη όσο και στην ύπαιθρο από τον αστικό, με εκείνον πλέον να απλώνει την επιρροή του σε αστικό και αγροτικό πεδίο.

Αν ωστόσο μέχρι τη δεκαετία του 1990 γινόταν λόγος μόνο για ώσμωση διαφορετικών τοπικών πολιτισμών από κάθε μέρος της Ελλάδας και για παρουσία ενός ξεχωριστού νεοαστικού πλαισίου συμπεριφοράς, από το χρονικό εκείνο σημείο και ιδιαίτερα μετά την είσοδο στη νέα χιλιετία, το άνοιγμα των συνόρων σε συνδυασμό με τις ολοένα αυξανόμενες ροές μεταναστών και προσφύγων από εμπόλεμες ζώνες στην Ευρώπη, την Ασία και την Αφρική, έχουν εντείνει και περιπλέξει το ζήτημα της αστικοποίησης στην Ελλάδα. Η συνύπαρξη ιδιαίτερα ανομοιογενών και πολυδιασπασμένων πληθυσμών που εγκλωβίζονται στο κέντρο της πόλης διεκδικώντας αναγνώριση της ταυτότητάς τους και χώρο για να εκδηλώσουν τη θρησκευτικότητά τους (Hatzigeorgiou & Evergeti, 2014), ενώ ταυτόχρονα διατηρούν ισχυρές επαφές με τους τόπους προέλευσής τους μέσω της τεχνολογίας, περιορίζοντας τις δυνατότητες των αφομοιωτικών μηχανισμών, έχει διαμορφώσει υβριδικά πολιτισμικά συστήματα που αλληλεπιδρούν σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό, οικοδομώντας δυναμικές που γεννούν νέα αστικού τύπου φαινόμενα, τα οποία η λαογραφία του 21ου αιώνα καλείται να ερμηνεύσει, δίνοντας βάρος στη συγχρονική της διάσταση και λαμβάνοντας παραδείγματα από την παράδοση χωρών με πλούσια και μακρόχρονη πολυπολιτισμική εμπειρία όπως οι Ηνωμένες Πολιτείες.

2.1.4 Λαϊκός πολιτισμός, παράδοση και τεχνολογία

Οι έννοιες του λαϊκού πολιτισμού και της τεχνολογίας θεωρούνταν συχνά ασυμβίβαστες ή και αντιθετικές από πολλούς λαογράφους και επιστήμονες άλλων εθνολογικών κλάδων του παρελθόντος, που για τον λόγο αυτό αναζητούσαν σχεδόν με αγωνία ολοένα και πιο απόμακρα μέρη⁹¹, προκειμένου να καταγράψουν «ατόφιες»⁹² πτυχές του παραδοσιακού πολιτισμού που είχαν παραμείνει απρόσβλητες από την υποτιθέμενη αλλοιωτική της επίδραση⁹³ (Bausinger, 2009). Ο ίδιος ωστόσο ο ορισμός της τεχνολογίας ως της διαδικασίας επιστημονικής έκθεσης των απαραίτητων μέσων και εργασιών προς αύξηση της χρησιμότητας των πρώτων υλών που παρέχει η φύση (Τεχνολογία, 1957), δείχνει ότι αυτή συνδέεται με τον άνθρωπο από τις απαρχές της ύπαρξής του⁹⁴. Ο Nye (2007) παρατηρεί ότι είναι δύσκολο να φανταστεί κανείς τον άνθρωπο πριν την τεχνολογία, αφού αυτή αποτελεί μέρος τόσο του σύγχρονου όσο και του παραδοσιακού πολιτισμού. Ήδη πριν από τα μέσα του προηγούμενου αιώνα, ο Leroi-Gourhan στο δίτομο έργο του *Évolution et Technique* (1943, 1945) μελέτησε και ταξινόμησε τα ανθρώπινα επιτεύγματα από τη νεολιθική ως τη σύγχρονη εποχή, δείχνοντας ότι η τεχνολογία βρίσκεται παντού και ουσιαστικά συνιστά το σημείο επαφής του ανθρώπου με τη φύση. Πράγματι, αντλώντας έμπνευση από το κλασικό παράδειγμα του Merleau-Ponty (1978) για τον τυφλό διαβάτη που αισθάνεται τον κόσμο

⁹¹ Ένα τυπικό παράδειγμα 'σωστικής' ανθρωπολογικής έρευνας αποτελεί η εξάμηνη αποστολή του πανεπιστημίου του Cambridge στα νησιά των Στενών Τόρες (μεταξύ Αυστραλίας και Νέας Γουινέας) το 1898, προκειμένου να συλλεχθούν στοιχεία για τις εκφάνσεις του πολιτισμού των αυτοχθόνων, που θεωρούνταν είδος υπό εξαφάνιση (βλ. Αλιβιζάτου et al., 2015).

⁹² Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει η Κυριακίδου-Νέστορος (1978), ο νεοελληνικός λαϊκός πολιτισμός αντιμετωπίστηκε σαν μια απέραντη χρυσοφόρα έκταση, όπου οι Έλληνες λόγιοι, σαν άλλοι χρυσοθήρες, αναζητούσαν με ζήλο τα ψήγματα του ενδόξου παρελθόντος.

⁹³ Ο Στίλπων Κυριακίδης (1922) σημειώνει: «οι χωρικοί (...) είναι περισσότερο απομακρυσμένοι από της αμέσου επιδράσεως του συγχρόνου πολιτισμού, όστις κυρίως διαμορφούται εις τα μεγάλα κέντρα». Αλλά και ο Μερακλής (1974) ανησυχεί για την αλλοιωτική επίδραση της τεχνολογίας στον αγροτικό πολιτισμό: «οπωσδήποτε η μηχανή, εισβάλλοντας στα χωριά, μεταφέρει το πνεύμα της αλλαγής, ώστε να έχουμε και μια διάβρωση του κόσμου του χωριού από μέσα». Η δε Κυριακίδου-Νέστορος (1975) αγωνιά: «αν το κάνουμε, πρέπει να το κάνουμε γρήγορα, γιατί η καταστροφή προχωρεί ραγδαία (...) το μήνυμα της γνήσιας νεοελληνικής παράδοσης αλλοιώνεται συνεχώς». Αντίστοιχα συνέβαιναν και στις Η.Π.Α., όπου η βιομηχανία και τεχνολογικές εφαρμογές όπως το ραδιόφωνο, θεωρείτο ότι μόλυναν τον αυθεντικό λαϊκό πολιτισμό των Απαλαχίων (Hufford, 2002). Αυτό που λιγότερο συχνά φαίνεται να συνειδητοποιούν οι λαογράφοι, είναι η δική τους αλλοιωτική επίδραση στα παραδοσιακά έθιμα, κάτι που επισημαίνει η Cowan (1988) στο άρθρο της για το καρναβάλι του Μέριου: Μετά την καταγραφή και δημοσιοποίηση των όσων συνέβαιναν εκεί από τον απεσταλμένο του Κέντρου Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών στα τέλη της δεκαετίας του 1970, όλο και περισσότερος κόσμος άρχισε να συρρέει από τις γύρω περιοχές για να το παρακολουθήσει. Έτσι, οι ντόπιοι αποφάσισαν να εισάγουν σε αυτό νέα στοιχεία (όπως ξένους μουσικούς, κέρασμα κρασιού στους επισκέπτες, στρατιωτικού τύπου παρέλαση των συμμετεχόντων, παρουσίαση παραδοσιακών αντικειμένων όπως ενός φούρνου εν είδει άρματος, κ.λπ.) προκειμένου «να το βελτιώσουν» και να το κάνουν πιο διαδραστικό για τους επισκέπτες.

⁹⁴ Είναι χαρακτηριστικός ο τίτλος ενός βιβλίου του Andy Clark (2003) που περιγράφει τους ανθρώπους ως «φυσικά γεννημένα cyborgs», καθώς αποτελεί μέρος της φύσης τους να δημιουργούν εργαλεία όπως οι άβακες και τα βιβλία, ώστε να υποστηρίζουν και να ενισχύουν τη νοημοσύνη τους (βλ. Wheeler, 2015).

μέσω του μπαστουνιού του, μπορεί να γίνει λόγος για τον άνθρωπο που έρχεται σε επαφή με το περιβάλλον του μέσω της τεχνολογίας. Ο Μερακλής (1984) μάλιστα, παρατηρεί ότι η μηχανή αποτελεί όχι απλώς προέκταση του ανθρώπου αλλά και βήμα του προς την ελευθερία, σημειώνοντας τα τρία πιο σημαντικά (και διαχρονικά) εργαλεία της αγροτιάς: το «ησιόδειο» άροτρο, τον μύλο και τον αρχαϊκό αργαλειό. Η Κυριακίδου-Νέστορος (1993στ) αναγνωρίζει ότι η τεχνολογία είχε πάντοτε πρωτεύοντα ρόλο στις κοινωνικές διαδικασίες, μόνο που αυτό δεν έγινε φανερό πριν τη σύγχρονη εποχή. Ως παράδειγμα αναφέρει ότι το κέντρο της ζωής και της τεχνολογίας μέσα στο παραδοσιακό σπίτι δεν ήταν άλλο από την εστία ή το τζάκι: εκεί όπου βρισκόταν περιορισμένη η φωτιά, η πρώτη δηλαδή φυσική δύναμη που δάμασε ο άνθρωπος. Προτείνει μάλιστα για τον ελληνικό χώρο τον όρο «παραδοσιακή» τεχνολογία, εντάσσοντας σε αυτόν κάθε εφαρμοσμένη επιστημονική επινόηση από τη νεολιθική εποχή ως περίπου τις αρχές του 20ού αιώνα. Στη βάση των αναφορών αυτών, γίνεται σαφές ότι δεν υφίσταται πραγματική αντίθεση ανάμεσα στο ζεύγος εννοιών *λαϊκός πολιτισμός και τεχνολογία*. Αν πάλι ο λόγος γίνει για παραδοσιακή (δηλαδή προβιομηχανική) και βιομηχανική τεχνολογία, η αντίθεση προκύπτει τόσο επειδή αυτές αφορούν σε δύο διαφορετικά ιστορικά στάδια εξέλιξης του ανθρώπινου πολιτισμού, όσο κυρίως επειδή αφορούν σε δύο αμοιβαίως αποκλειόμενα αξιακά συστήματα, το ένα του κοινοτισμού και το άλλο του ατομικισμού.

Αν λοιπόν εγκαταλειφθεί το σκεπτικό της διαμάχης μεταξύ λαϊκού πολιτισμού και εκσυγχρονισμού, μπορεί να γίνει λόγος για μια διαρκή επικάλυψη ανάμεσα σε τεχνολογίες, τρόπους παραγωγής, κοινωνικούς θεσμούς και αξιακά πλαίσια που εμφανίζονται δυναμικά, επικρατούν σε μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό των παλαιότερων και σταδιακά αντικαθίστανται από νέα, ακολουθώντας τις ανθρώπινες ανάγκες. Ακόμα και το «ησιόδειο» άροτρο -που όπως σημειώθηκε πιο πάνω αποτελεί κλασικό παράδειγμα λαϊκής τεχνολογίας- δεν μπορεί να θεωρηθεί πως παρέμεινε αμετάλλακτο στην αρχική «παραδοσιακή» του μορφή, καθώς στο πέρασμα του χρόνου εξελισσόταν διαρκώς, άλλοτε με μερική αντικατάσταση των ξύλινων μερών του από μεταλλικά, άλλοτε με προσθήκες φτερών κ.ο.κ. (βλ. Ήμελλος & Πολυμέρου-Καμηλάκη, 1983), μέχρις ότου αντικαταστάθηκε από το τρακτέρ, το οποίο επίσης αναπροσαρμόζεται και μελλοντικά θα δώσει τη θέση του σε κάποιο αντίστοιχο μηχάνημα. Ο Leroi-Gourhan (1964) επιλέγει το παράδειγμα των κοπτικών εργαλείων από πυριτόλιθο που σταδιακά αναβαθμίστηκαν σε χάλκινα μαχαίρια και αργότερα σε ασάλινα σπαθιά, επισημαίνοντας ότι στην βάση της τεχνολογικής εξέλιξης θεμελιώνεται κατά ένα μεγάλο μέρος η ίδια η έννοια της προόδου.

Ίσως λοιπόν ένα δίπολο να βρίσκεται όντως ανάμεσα στις έννοιες *παράδοση και πρόοδος*⁹⁵, όχι όμως με την έννοια του ανταγωνισμού, αφού στον πυρήνα του νέου που έρχεται υπάρχει

⁹⁵ Η Κυριακίδου-Νέστορος (1993ζ) αναφέρει ότι η ιδέα της προόδου στην Ελλάδα έχει ταυτιστεί με τη δυτικοποίηση, θεωρείται δηλαδή ξενόφερτη, με αποτέλεσμα η στάση των Ελλήνων απέναντί της να είναι ασαφής: αντιμετωπίζεται θετικά όταν θεωρείται αντίθετη της οικονομικής καθυστέρησης και αρνητικά όταν τοποθετείται σε αντίθεση με το φυσικό περιβάλλον. Χαρακτηριστικός για τη δεύτερη περίπτωση είναι ο Ζερβός (1959) όταν γράφει: «Η λεγομένη πρόοδος δεν αφήνει να γυρίσω πίσω στον φυσικό ή πρωτόγονο τρόπο εκμετάλλευσης της κουροτρόφου γης και των θαλασσών». Αλλά και ο Μέγας (1957) αναφέρει στα σχετικά με την Πρωτομαγιά: «όταν ακόμη ο άνθρωπος εζούσε μια φυσική ζωή μέσα στην αγκαλιά της φύσεως και εναπέθετε εις την μητέρα γην τους πόθους και τας

πάντα κι ένα στοιχείο από το αρχέγονο παλιό (Μερακλής, 2010), ενώ *αργά ή γρήγορα*, μόλις η εκάστοτε πρόοδος επικρατεί, ενσωματώνεται και η ίδια στην παράδοση. Πιθανόν το κλειδί της αντίθεσης να εντοπίζεται στην φράση: *αργά ή γρήγορα*, να αφορά δηλαδή στον ρυθμό με τον οποίο επισυμβαίνουν οι μετασχηματισμοί. Αντλώντας υλικό από την ψυχολογία και τον μετασχηματισμό της ψυχοκοινωνικής ταυτότητας, με τον ίδιο τρόπο που το «Εγώ» καταφέρνει να γίνεται αντιληπτό ως αναλλοίωτο μέσα στον χρόνο, επειδή οι αλλαγές που συμβαίνουν στο σώμα, το πνεύμα και τις σχέσεις του ατόμου πραγματοποιούνται σταδιακά, έτσι και η παράδοση, αν επιτρέπεται να παραλληλιστεί με την ταυτότητα ενός λαού, μπορεί μέσω μιας ελεγχόμενης προόδου να διατηρήσει μια φαινομενική σταθερότητα, όπως κατά κανόνα συνέβαινε στην προβιομηχανική εποχή. Αντιθέτως, όσο ταχύτερα αντικαθίστανται οι παλαιές δομές από τις νέες, τόσο πιο εμφανείς γίνονται οι εν λόγω αλλαγές⁹⁶ και τόσο λιγότερος χρόνος προσφέρεται για προσαρμογή σε αυτές. Έτσι, μια απότομη ή αποσπασματική διαδικασία μετάβασης μπορεί να δημιουργήσει ανισορροπία (εν είδει ταυτοτικής κρίσης) και να καταστεί ακόμη πιο τραυματική, ενεργοποιώντας την αντιδραστική τάση που έχει το οικείο να ανθίσταται στο ξένο και πολλοί άνθρωποι να αγκιστρώνονται στη γνώριμη σταθερότητα, αντιπαλεύοντας την αλλαγή⁹⁷. Ίσως λοιπόν θα ήταν πιο ουσιαστικό αντί οι λαογράφοι να αναλώνονται με το να επιλέξουν στρατόπεδο ανάμεσα στο παλιό και το νέο⁹⁸, να ασχολούνται με το να φωτίσουν τη *συνάρθρωση* του εκάστοτε παραδοσιακού με το σύγχρονο⁹⁹ (Κυριακίδου-Νέστορος, 1993η) καθώς παρελθόν και παρόν αλληλοεισδύουν στην εξελικτική διαδικασία (Μερακλής, 2018β)· να μελετήσουν δηλαδή τη *συμβίωση*

ελπίδας του διά την ευτυχίαν του και την προκοπήν του. Η μηχανή και τα υψηλά ημερομίσθια δεν είχαν ακόμη προσελκύση τους εργάτας εις τα εργοστάσια και τας πόλεις».

⁹⁶ Όταν οι αλλαγές συμβαίνουν με αργό ρυθμό, το ουσιαστικά νέο είναι ενίοτε δύσκολο να εντοπιστεί, αφού όπως αναφέρει ο Bausinger (2009), συχνά εμφανίζεται μόνο μέσω μιας μικρής παραλλαγής.

⁹⁷ «Το πολύ πλήθος, ο κύριος εκάστου λαού όγκος, με το πολυάριθμον αυτού και την προσήλωσιν εις την παράδοσιν, αποτελεί στοιχείον δυσκίνητον και συντηρητικόν, αποκρουστικώς διακειμένον προς πάντα νεωτερισμόν», αναφέρει ο Κυριακίδης (1922). «Τεχνολογικοί νεοτερισμοί γίνονται συχνά δεκτοί ως απειλή κατά του παλιού τρόπου ζωής και γι' αυτό απορρίπτονται ως έργα του διαβόλου» μεταφέρει ο Μερακλής (1972β) από τον Petzoldt (1970). Την αντίθεση πολλών ανθρώπων στις καινοτομίες εξηγήσε μέσω της λειτουργίας του *εγκεφάλου των ερπετών* και η δημοφιλής θεωρία του *τριπλού εγκεφάλου* του McLean (1990), μέχρι που ξεπεράστηκε από επιστημονικά δεδομένα. Στον 21ο αιώνα, οι υπεύθυνοι προώθησης τεχνολογικών προϊόντων θεωρούν πως η πλειοψηφία των καταναλωτών πείθεται δύσκολα να τα αγοράσει, είτε επειδή θεωρεί πως δεν θα έχει σημαντικά επιπρόσθετα οφέλη από τη χρήση τους, είτε επειδή αντιστέκεται στην αλλαγή (Bruner & Kumar, 2007). Η αντίσταση στην αλλαγή έχει αποτελέσει αντικείμενο μελέτης με επίκεντρο τους βιομηχανικούς εργάτες ήδη από τα μεταπολεμικά χρόνια (Coch & French, 1948), ενώ πιο πρόσφατα μελετήθηκε από την επιστήμη της εφαρμοσμένης ψυχολογίας ως τάση σε διεθνές επίπεδο και διαμορφώθηκαν κλίμακες μέτρησής της (Oreg *et al.*, 2008). Ο δε Σέργης (2016) κάνει λόγο για μια γενικότερη αμφιθυμία στην πρόσληψη της νεωτερικότητας, που αντιμετωπίζεται συνήθως με φόβο και με μια διάθεση *πολιτισμικού πεσιμισμού*.

⁹⁸ «Γιατί ο Κίτσος Μακρής διάλεξε την πλευρά της παράδοσης;», αναρωτιέται η Κυριακίδου-Νέστορος (1993ζ).

⁹⁹ Η συγκεκριμένη έκφραση προέρχεται από τους παράγοντες εκσυγχρονισμού που παραθέτουν οι Polk και Chambers (1968) στην εισαγωγή του έργου *Beginnings of Modernization in the Middle East. The nineteenth century*, όπως τους μεταφέρει η Κυριακίδου-Νέστορος (1993η).

(Κυριακίδης, 1965) ή *σύζευξη* (Σπυριδάκης, 1975) παλαιότερων και νεωτέρων, ή αλλιώς τη *σύμμιξη* των παλαιών δομών και των τάσεων της νεωτερικότητας, όπως το θέτει ο Bausinger (2009).

Αντικείμενο ενδιαφέροντος έχει επίσης αποτελέσει η αμφίγνωμη στάση του ανθρώπου απέναντι στην τεχνολογία. Όπως ο Bernard Russel (1928) το έχει εύστοχα θέσει: «θαυμάζουμε τις μηχανές επειδή είναι όμορφες και τις εκτιμούμε γιατί μας παρέχουν δύναμη· τις μισούμε επειδή είναι αποκρουστικές και τις σιχαινόμαστε επειδή μας επιβάλλουν σκλαβιά». Με παρόμοιο τρόπο προσεγγίζει το θέμα και ο Μερακλής (1972β), αναφέροντας ότι ο άνθρωπος από τη μία κατηγορεί την τεχνολογία για δεινά στον ψυχισμό του και το περιβάλλον, ενώ από την άλλη δεν θέλει να απαλλαγεί από αυτή, λόγω της χρησιμότητάς της. Στο κλασικό του κείμενο *Η μηχανή και ο λαϊκός άνθρωπος*, αφού παραθέσει αναφορές για θαυμάσιες μηχανές που εντοπίζονται στην αρχαία και τη μεσαιωνική εποχή, στη λογοτεχνία και το λαϊκό παραμύθι, καταλήγει σε ευτράπελα περιστατικά της νεότερης ιστορίας: όταν οι χωριάτες της Βυρτεμβέργης το 1847 νόμιζαν ότι τον σιδηρόδρομο κινούσε ο διάβολος· όταν οι Ακαρνάνες βοσκοί διαμαρτύρονταν επειδή «του διαβόλου το σιδηρικό» οδήγησε τους λύκους στις στάνες τους· και τέλος σε ένα περιστατικό στον Πόντο, όταν βουνίσιοι Παβρενοί είδαν για πρώτη φορά γραμμόφωνο να λειτουργεί και ήθελαν «να σκοτώσουν το διαβολεμένο πράγμα». Η Carver (2016) σημειώνει ότι μέρος της ελκυστικότητας των πρώτων αυτόματων μηχανημάτων ψυχαγωγίας ήταν το μυστήριο που τα συνόδευε, καθώς υπήρχε η αίσθηση ότι η ενεργοποίηση της μηχανής μέσω του κερματοδέκτη θα μπορούσε να απελευθερώσει ακόμα και κάτι μαγικό. Ο Costa (1988) αναφέρει σχετικά ότι τα αυτόματα μηχανήματα τυχερών παιχνιδιών που εισάγονταν από το Σικάγο των Η.Π.Α. στη Γαλλία, αποκλήθηκαν *Chicago Gangsters* και αντιμετωπίστηκαν από τις Αρχές της σαν πραγματικά να έκρυβαν μέσα τους το πνεύμα του Αλ Καπόνε, μέχρι που το 1937 τελικώς απαγορεύτηκαν¹⁰⁰. Ο Μερακλής κάνει λόγο για δύο στάδια αντίδρασης του ανθρώπου απέναντι στη μηχανή: ένα πρωτογενές θάμπωμα ‘του πρωτόγονου’ που συνδέεται με τη χαρά του μπροστά σε κάτι εξωτικό, και δευτερογενώς μια αντιπάθεια, που κατά τον συγγραφέα οφείλεται είτε σε εκκλησιαστική παρώθηση, επειδή τάχα η μηχανή ξεμακραίνει τον άνθρωπο από τον Θεό, είτε σε κοινωνικο-οικονομικά αίτια. Πράγματι, κατά τη βιομηχανική εποχή, τα συμφέροντα των βιομηχανικών εργατών¹⁰¹ φάνηκε να θίγονται

¹⁰⁰ Άρθρο των *New York Times* της εποχής, υποστηρίζει ότι η σχετική απαγόρευση δεν σχετίζεται με τον περιβόητο κακοποιό και την επιχειρηματική του δράση, καθώς τα περισσότερα από τα εν λόγω μηχανήματα κατασκευάζονταν στη Γαλλία και έτσι δημιουργούσαν θέσεις εργασίας. Συνδέει την συγκεκριμένη κίνηση των Αρχών με το γεγονός ότι η δημοφιλία των αυτόματων τυχερών παιχνιδιών είχε περιορίσει σημαντικά τα κρατικά έσοδα από την Εθνική Λοταρία (Slot Machines, 1937).

¹⁰¹ Ορισμένες φορές, προβλήματα προέκυψαν κατά τη μηχανοποίηση και στα συμφέροντα των ίδιων των βιομηχάνων, που δεν είδαν τις επενδύσεις τους να οδηγούν στην αναμενόμενη αύξηση παραγωγικότητας, αλλά αντίθετα σε αύξηση του χρόνου και του προσωπικού που απαιτούνταν για την παραγωγή (Rice, 1958). Σχετικές έρευνες που διεξήχθησαν, απέδωσαν το ζήτημα σε κοινωνικοτεχνικούς λόγους, στην προβληματική δηλαδή συνεργασία του ανθρώπινου παράγοντα με τις μηχανές. Συγκεκριμένα, όπως παρατηρήθηκε σε δύο βρετανικά ανθρακωρυχεία (Trist et al., 1963), παρόλο που οι νέες τεχνολογίες διευκόλυναν την εξόρυξη, αλλοίωσαν ταυτόχρονα την κοινωνική δομή των εργασιακών ρόλων των εργαζομένων, που χωρισμένοι σε διαφορετικές ομάδες και διαφορετικές βάρδιες, αδυνατούσαν πλέον να εργαστούν ομαδικά με αποτέλεσμα η παραγωγικότητά τους να μειωθεί (Eason & Abdelnour-Nocera, 2009).

από την είσοδο της μηχανής στην παραγωγή: οι Άγγλοι εργάτες εξεγέρθηκαν σχηματίζοντας το κίνημα των λουδιτών¹⁰², υπό τον ρεαλιστικό φόβο απώλειας θέσεων εργασίας, ενώ και στον ελληνικό χώρο (συγκεκριμένα στα Αμπελάκια του 1817) εκδηλώθηκαν αντιδράσεις για την εμφάνιση νηθομηχανής που υπήρχε φόβος πως θα μειώσει τα ημερομίσθια. Βία κατά των μηχανών δεν σταμάτησε να εκδηλώνεται ούτε στη σύγχρονη εποχή, για διαφορετικούς ωστόσο λόγους. Το 1934 ο δήμαρχος τη Νέας Υόρκης Fiorello LaGuardia φωτογραφήθηκε να χτυπά με μια βαριά έναν σωρό κατεστραμμένων αυτόματων κερματοδεκτών στα πλαίσια της εκστρατείας απαγόρευσής τους, καθώς θεωρήθηκαν βλαπτικά για τα ήθη, το 1941 χιλιάδες φλιπεράκια (pinball machines) καταστράφηκαν και πετάχτηκαν στη θάλασσα της Νέας Υόρκης για τον ίδιο λόγο (Morris, 2003 όπως το παραθέτει ο Van Looy, 2010), ενώ το 1981 ο πρόεδρος των Φιλιππίνων Marcos προέβη σε αντίστοιχη φωτογράφιση 'καταστροφέα μηχανών' (Huhtamo, 2005).

Η υποδοχή και αποδοχή της νέας κάθε φορά τεχνολογίας από τον λαϊκό άνθρωπο, δεν έχει λοιπόν μόνο θρησκευτική και κοινωνικο-οικονομική διάσταση, αλλά επηρεάζεται τόσο από συγκεκριμένες ψυχολογικές τάσεις του ατόμου¹⁰³ όσο και από ποικίλους άλλους παράγοντες: Περιβαλλοντικούς ή υγειονομικούς, όπως φαίνεται από την περίπτωση των σφουγγαράδων της Καλύμνου, όπου η αντίδραση ενάντια στη 'βιομηχανική' τεχνολογία του σκαφάνδρου οφειλόταν όχι μόνο στην ανισότητα που προκαλούσε, αλλά και στο ότι η υιοθέτησή της οδηγούσε σε εξάντληση των σπογγοφόρων πεδίων και σε εκατόμβες νεκρών ή αναπήρων ψαράδων¹⁰⁴ (Χαλκίτη, 2013). Ιδεολογικούς, που οδηγούν ολόκληρους πληθυσμούς να χαρακτηριστούν ως τεchnοφοβικοί ή τεchnοφιλικί, όπως για παράδειγμα στην περίπτωση των Amish και άλλων ομάδων που ανθίστανται ενάντια σε κάθε τεχνολογική καινοτομία (Kidder & Hostetler, 1990· Kozinets, 2008· Johnson-Weiner, 2014). αξιακούς, όπως στην περίπτωση του τόξου στην αρχαία Ελλάδα, όπου στους χειριστές εκηβόλων όπλων συχνά δεν αναγνωριζόταν αρετή, καθώς σε αντιδιαστολή με τους 'παραδοσιακούς' σπλίτες της φάλαγγας μάχονταν από απόσταση¹⁰⁵ (Miller, 1995· Fields, 2007). ηθικούς, όπως στην

¹⁰² Ο λουδιτισμός αναφέρεται σε ένα κίνημα υφαντουργών που μεταξύ 1811 και 1816 εξεγέρθηκαν κατά της μηχανοποίησης που μείωνε το εργατικό προσωπικό και ανέτρεπε τις κοινωνικές ισορροπίες. Αντλώντας έμπνευση (όπως και το όνομά τους) από τον μυθικό χαρακτήρα Ned Ludd, που λέγεται ότι το 1779 είχε σπάσει δύο μηχανές γνεσίματος, οι λουδίτες δρούσαν μεταμφιεσμένοι, καταστρέφοντας εργοστασιακά μηχανήματα, βάζοντας φωτιά σε μύλους και συγκρουόμενοι με τον βρετανικό στρατό (Simms, 1978).

¹⁰³ Συγκεκριμένα, η έρευνα του Parasuraman (2000) αναγνωρίζει τέσσερις τάσεις των ατόμων που επενεργούν θετικά ή αρνητικά στην υιοθέτηση νέας τεχνολογίας: τάση για αισιοδοξία· τάση για καινοτομία· δυσφορία από την έλλειψη ελέγχου απέναντι στην τεχνολογία· τάση για ανασφάλεια, έλλειψη εμπιστοσύνης και σκεπτικισμό.

¹⁰⁴ Από το 1866 και μετά, η τεχνολογία του σκαφάνδρου άρχισε να επικρατεί στην Κάλυμνο επί της παραδοσιακής γυμνής σπογγαλιείας, για λόγους οικονομικούς. Οι κάτοικοι αντέδρασαν με κάθε τρόπο: τόσο διά της βίας (καταστρέφοντας αποθηκευμένες καταδυτικές μηχανές) όσο και διπλωματικά (με διαρκή υπομνήματα και διαβήματα προς το Οικουμενικό Πατριαρχείο και την Υψηλή Πύλη), ζητώντας την κατάργηση των «μηχανών», αλλά και δημοσιοποιώντας το ζήτημα σε διεθνή έντυπα και εκθέσεις, χωρίς όμως ουσιαστικό αποτέλεσμα (Χαλκίτη, 2013).

¹⁰⁵ Ήδη από την ομηρική εποχή, οι τοξότες συνδέονται με δόλιες ενέργειες όπως η καταπάτηση όρκων (όταν π.χ. ο Πάνδαρος βάλλει κατά του Μενελάου στο Δ 86-157), ενώ το τόξο επιτρέπει στον αμφίβολος ηθικής Πάρη να σκοτώσει τον αναμφίβολα γενναιότερο όλων Αχιλλέα. Στα αρχαϊκά χρόνια,

περίπτωση της εφαρμογής της τεχνολογίας κλωνοποίησης στον άνθρωπο (Ehlers, 1998· De Melo-Martín, 2002)· δημογραφικούς, αφού πολλές έρευνες δείχνουν πως τα αρσενικά, νεότερα και υψηλότερης μόρφωσης άτομα, τείνουν να έχουν θετικότερες στάσεις γύρω από την υιοθέτηση νέων τεχνολογιών¹⁰⁶ και να είναι πιο έτοιμα να υποδεχτούν σχετικές καινοτομίες (Parasuraman, 2000· Lin & Hsieh, 2007· Rojas-Méndez et al., 2017)· φιλοσοφικούς, σε σχέση για παράδειγμα με την εικονική πραγματικότητα και την κυβερνοτεχνολογία, που εκφράζεται ανησυχία ότι μεταλλάσσουν τον άνθρωπο σε μηχανή¹⁰⁷

οι συνασπισμοί της Χαλκίδας και της Ερέτριας, συμφώνησαν όπως παραδίδεται από τον Στράβωνα να μην χρησιμοποιήσουν καθόλου εκηβόλα όπλα κατά τον Ληλάντιο πόλεμο, λόγω των καλών σχέσεών τους, ώστε το αποτέλεσμα να κριθεί από τους παραδοσιακούς σχηματισμούς των οπλιτών. Οι Αθηναίοι, παρότι μετά τη μάχη του Μαραθώνα αντιλήφθηκαν την στρατηγική σημασία του τόξου και το υιοθέτησαν συγκροτώντας αντίστοιχα σώματα, θεωρούσαν τους τοξότες δειλούς: η λαϊκή αυτή προκατάληψη αναπαράγεται σε έργα του Ευριπίδη και του Αριστοφάνη -όχι όμως και του Σοφοκλή που ήταν τοξότης και ο ίδιος-, ενώ στον Αισχύλο η αντίθεση οπλίτη και τοξότη φτάνει να συμβολίζει την αντίθεση Ελλήνων και Περσών (Miller, 1995). Τέλος, οι Σπαρτιάτες ποτέ δεν έκρυψαν την απέχθειά τους προς τα τόξα και τα βέλη, που τα θεωρούσαν όπλα των θηλυπρεπών και των αδυνάμων (Fields, 2007). Ο Πλούταρχος αφηγείται (*Αποφθέγματα Λακωνικά*), πως όταν ο βασιλιάς της Σπάρτης Αρχίδαμος είδε το πρώτο βέλος καταπέλτη που του έφεραν από τη Σικελία, αναφώνησε: «*Ηράκλεις! απώλωλεν ανδρός αρετά!*» [219a]. Προεκτείνοντας το θέμα χρονικά και γεωγραφικά, χαρακτηριστική είναι η απαγόρευση -επί απειλή αφορισμού από τον Πάπα Ιννοκέντιο Β΄- χρήσης της «φονικής τέχνης των βαλλιστροφόρων και τοξοτών, που ο Θεός μισεί, εναντίον χριστιανών και καθολικών» κατά τη Β΄ Λατερανή Σύνοδο του 1139 (βλ. Tanner, 1990). Αξίζει μάλιστα να επισημανθεί, ότι παρότι πολλές εμβληματικές νίκες επί αντιπάλων που ακολουθούσαν κώδικες τιμής και παλιές πολεμικές παραδόσεις οφείλονται στην υιοθέτηση τηλεβόλων όπλων (π.χ. Σφακτηρία, Crécy, Marj Dabik, κ.ά.) τα οποία χαρακτηριστικά αναφέρεται ότι κατά τον μεσαίωνα έδωσαν «το χαριστικό πλήγμα στον ιπποτικό τρόπο ζωής» (Davis, 1999), νύξεις για την απουσία τιμής στη χρήση του τόξου ή του τυφεκίου συναντώνται και σε λογοτεχνικά έργα της νεότερης εποχής: ο Θερβάντες καταγγέλλει μέσω του ήρωά του Δον Κιχώτη τα πυροβόλα όπλα, χαρακτηρίζοντάς τα «διαβολική εφεύρεση που επιτρέπει ακόμα και σ' έναν άσημο δειλό να παίρνει τη ζωή ενός γενναίου άρχοντα», ενώ τον 19ο αιώνα στο έργο του *Parsifal*, ο Wagner αφήνει να υπονοηθεί ότι το τόξο και το βέλος δεν είναι όπλα που αρμόζουν σε έναν άνδρα. Στον σύγχρονο κινηματογράφο, η χρήση 'παραδοσιακών' αγχέμαχων όπλων σε πείσμα των καιρών, γίνεται άλλοτε αντικείμενο χλευασμού -όπως στην κλασική σκηνή όπου ο Indiana Jones πυροβολεί τον σπαθοφόρο Άραβα (Spielberg, 1981)- και άλλοτε αιτία θαυμασμού των πατροπαράδοτων αξιών -όπως στη σκηνή της τελευταίας επέλασης των σαμουράι ενάντια σε πολυβόλα *Gatling* (Zwick, 2003).

¹⁰⁶ Τα δεδομένα αυτά δεν έχουν συναντήσει καθολική αποδοχή, καθώς στις σχετικές έρευνες υπάρχουν αντικρουόμενα αποτελέσματα. Έτσι, σε σχέση με το φύλο, τα περισσότερα δεδομένα υποστηρίζουν ότι οι άνδρες είναι πιο θετικά διακείμενοι από τις γυναίκες στην αποδοχή της νέας τεχνολογίας (Tsiriktsis, 2004· Elliot & Hall, 2005), ενώ υπήρξαν και μελέτες που δεν εντόπισαν αντίστοιχη συσχέτιση (Rainer et al., 2003). Επίσης, ενώ σε γενικές γραμμές φαίνεται ότι τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας δυσκολεύονται να υιοθετήσουν τις νέες τεχνολογίες (Hertzog & Hultsch, 2000), σε μια μετα-ανάλυση του Rogers (1995) μόνο οι μισές από τις 228 σχετικές μελέτες έδειξαν σημαντική σχέση ανάμεσα στην ηλικία και την υιοθέτηση καινοτόμων τεχνολογιών. Τέλος, ερευνητικά στοιχεία έδειξαν ότι το υψηλότερο εκπαιδευτικό επίπεδο συνεισφέρει στην ευκολότερη αποδοχή και χρήση της τεχνολογίας (Porter & Donthu, 2006), όχι όμως ανεξαρτήτως άλλων παραγόντων -π.χ. η έρευνα των Duragne & Salwen (2005) έδειξε ότι αυτό δεν ισχύει σε πληθυσμούς μαύρων και ισπανόφωνων.

¹⁰⁷ Οι ανησυχίες αυτές δεν είναι καινούριες, καθώς εκφράζονται ήδη κατά την παρατήρηση του τρόπου που εργαζόνταν οι άνθρωποι στα πρώτα εργοστάσια. Μετά από επίσκεψή του σε μια μονάδα παραγωγής παπουτσιών, ο Sir Richard Phillips (1817) έκανε λόγο για ένα υβρίδιο ανθρώπου και μηχανής: Από τη στιγμή που κάθε ένας από τους 25 εργάτες έκανε μόλις μια κίνηση, αγνοώντας τις προηγούμενες και επόμενες από αυτόν διεργασίες και αφήνοντας τις υπόλοιπες σε μηχανικά συστήματα, γινόταν φανερό ότι ο ρόλος του δεν ήταν αυτός του υποδηματοποιού αλλά ενός

(Pondsmith, 1988· Ρωμανός, 2002)· αλλά και αισθητικούς, όπως στην περίπτωση εγκατάστασης ανεμογεννητριών που το κοινό απορρίπτει επειδή τις θεωρεί ενοχλητικές στην όψη ή εξαιτίας του θορύβου που παράγουν¹⁰⁸ (Johansson & Laike, 2007· Betakova et al., 2015). Ο Μερακλής αναφέρει ότι όταν το στάδιο της άρνησης ξεπερνιέται, η μηχανή από «όργανο του διαβόλου» καθίσταται «όργανο του θεού» για λόγους πρακτικούς, δηλαδή παραγωγικούς. Και πράγματι, είναι αδιαμφισβήτητο γεγονός ότι τα οικονομικά κίνητρα αποδεικνύονται τελικώς πανίσχυρα και ικανά σε βάθος χρόνου να κάμψουν κάθε μορφή αντίστασης που εναντιώνεται στην ανάπτυξη.

Χρήσιμο κρίνεται στο σημείο αυτό, να αποσαφηνιστεί ο όρος *παράδοση*, αφού τόσο μέσα στον κόσμο των λαογράφων, όσο και εκτός του, έχει θεωρηθεί ως έννοια σύνθετη και αντιφατική: από τη μια υπάρχει η αντίληψη ότι αποτελεί συνώνυμο της συντήρησης και αντιμάχεται την αλλαγή, ενώ από την άλλη ότι παρέχει στα άτομα τα υλικά για να δράσουν αντίρροπα στις δυνάμεις των απρόσωπων ιδρυμάτων, προσφέροντάς τους εναλλακτικές οδούς (Blank, & Howard, 2013). Οι Γκασούκα και Φουλίδη (2012) κάνουν λόγο για την εκμετάλλευση της ιδέας της παράδοσης από συστήματα εξουσίας, που την αξιοποιούν ως μια σειρά κατασκευών στην υπηρεσία κυριαρχικών επιδιώξεων. Παραθέτουν μάλιστα τον όρο 'κατασκευασμένη παράδοση', που περιλαμβάνει προϊόντα πρόσφατης πολιτισμικής δημιουργίας τα οποία παρουσιάζονται ως παλαιά και σύνολα συνηθειών που δημιουργούνται για να εξυπηρετήσουν πολιτικούς στόχους. Ταυτόχρονα, ωστόσο, αναφέρουν και περιπτώσεις όπως αυτή των Βαλτικών χωρών, όπου η τοπική παράδοση αποτέλεσε εργαλείο αντίστασης στην κυριαρχία του σοβιετικού ιδεολογικού μηχανισμού, που διά της βίας επεδίωκε να επιβάλει ισοπεδωτικά τον ρωσικό πολιτισμό σε όλη την σφαίρα επιρροής του. Και πάλι, λοιπόν, γίνεται ορατή η δυνατότητα να αξιοποιηθεί η παράδοση τόσο με τρόπο συντηρητικό όσο και ανατρεπτικά, κάτι που υποδηλώνει ότι η παράδοση δεν είναι ασύμβατη με την πρόοδο και την εξέλιξη (Bowers, 2003· Κακάμπουρα, 2018) ούτε και διαθέτει εξ ορισμού συγκεκριμένο ιδεολογικό πρόσημο. Ωστόσο, σύμφωνα με τους Hobsbawm και Ranger (1983), όλο και πιο έντονα μετά τη βιομηχανική επανάσταση αντιμετωπίζεται ως μια κατασκευή αμετάβλητη και αναλλοίωτη, με τρόπο ώστε να ανάγεται σε αντίπαλον δέος της διαρκούς αλλαγής, της καινοτομίας, επομένως και της νεωτερικότητας. Στην πραγματικότητα όμως, κατασκευή δεν αποτελεί μόνο η έννοια της παράδοσης, αλλά και εκείνη της νεωτερικότητας, καθώς καμία από τις δύο δεν παραμένει σταθερή και αμετάβλητη. Έτσι κι αλλιώς, όπως η Smith (1982) επισημαίνει, αμφότεροι οι όροι 'παραδοσιακό' και 'νέο' αποτελούν συμβάσεις, καθώς οι πολιτισμοί αλλάζουν διαρκώς και επομένως αυτό που βιώνουν είναι αποκλειστικά το νέο, το οποίο ωστόσο μπορεί να

‘εξελιγμένου γριναζιού’. Αλλά και αντίστροφα, οι μηχανές αναπλήρωναν τις κινήσεις που οι συγκεκριμένοι εργάτες αδυνατούσαν να κάνουν -καθώς ήταν ανάπηροι πολέμου-, λειτουργώντας ως προσθετικά μέλη. Ο Pondsmith (1988) υποστηρίζει ότι κάθε φορά που δεχόμαστε μια κυβερνητική πρόσθεση υπάρχει ανάλογη απώλεια ανθρωπιάς. Στο ίδιο πλαίσιο, ο Ρωμανός (2002) σημειώνει ότι πλέον, «οι μηχανές μας είναι ανησυχητικά ζωντανές και εμείς οι ίδιοι ανησυχητικά αδρανείς», ενώ προσθέτει ότι «η εικονική πραγματικότητα σταδιακά καταργεί την αντίθεση μεταξύ φύσης και τεχνολογικού πολιτισμού (...) η φύση θα γίνει τελικά τεχνητή, όπως η τεχνολογία θα γίνει φυσική».

¹⁰⁸ Σύμφωνα με στοιχεία του υπουργείου Περιβάλλοντος της Τσεχίας (Betakova et al., 2015) το 85% του συνόλου των προγραμμάτων εγκατάστασης αιολικών πάρκων στη χώρα, ακυρώθηκε εξαιτίας της προσλαμβανόμενης οπτικής τους επίδρασης στην αισθητική του τοπίου.

αντλήσει συμβολικό κύρος από το παρελθόν. Η παράδοση επομένως, σύμφωνα με τη συμβατική της ερμηνεία -και μόνο τέτοια μπορεί να έχει από επιστημονική άποψη (Handler και Linnekin, 1984)-, αποτελεί την πολυδιάστατη διαδικασία μετάβασης ενός σώματος γνώσεων, πρακτικών, εθίμων, αξιών και ηθών που έχουν τη δυνατότητα να επιζήσουν και τελικά περνούν περισσότερο ή λιγότερο αλλοιωμένα από τις εμπειρίες κάθε γενιάς στην επόμενη, συντηρούμενα από μνήμη, πρακτικά ή μέσω καταγραφής (Stith Thompson στο Leach & Fried, 1984· Κακάμπουρα, 2018).

Με βάση τα παραπάνω, όταν η Κυριακίδου-Νέστορος παρομοιάζει την νεωτερική κατάσταση με διεγκυστίνδα ανάμεσα στην παράδοση και τον εκσυγχρονισμό, προβαίνει σε μια μάλλον ρομαντική θεώρηση, ιδίως από τη στιγμή που καταλήγει στο ότι το παιχνίδι μετά τα μέσα του 20ού αιώνα μοιάζει χαμένο: ο εκσυγχρονισμός κερδίζει, «κόβοντας το σκοινί με το μαχαίρι»¹⁰⁹ (Κυριακίδου-Νέστορος, 1993ζ). Ο Μερακλής (1984) παρουσιάζεται πιο συμβιβαστικός, αναφέροντας ότι μαίνεται μια μάχη ανάμεσα στο παλιό και το καινούριο, που την κερδίζουν και τα δύο: Στην επιφάνεια εκδηλώνεται ο εκμοντερνισμός, ενώ βαθύτερα παραμένουν πυρήνες παράδοσης που επηρεάζουν άλλους τομείς συμπεριφοράς. Η διαμάχη μπορεί να θεωρηθεί λήξασα με το απλούστατα διατυπωμένο συμπέρασμα στο οποίο καταλήγουν οι Blank και Howard (2013): «όσο είμαστε μοντέρνοι, άλλο τόσο είμαστε και φορείς της παράδοσης». Η όλη 'πολεμική' οπτική ανάμεσα σε παράδοση και εκσυγχρονισμό σίγουρα δεν μπορεί να χαρακτηριστεί παραγωγική και μάλλον συνιστά ψευδοδίλημμα¹¹⁰. Άλλωστε, παρά τις διαρκείς ήττες που της καταλογίζουν, η παράδοση αναφέρεται πως βρίσκεται στο 'κάτωφλι του θανάτου' για πάνω από τρεις αιώνες (Bauman *et al.*, 2003), κι όμως εξακολουθεί να παραμένει ζωντανή και απαραίτητη για τους κατοίκους των σύγχρονων κοινωνιών, διατηρώντας ενεργούς τους αρμούς τους με τον λαϊκό πολιτισμό παλαιότερων εποχών. Αν μάλιστα γίνει δεκτό ότι η παράδοση αντιπροσωπεύει συμβολικά το παρελθόν και η εξέλιξη το μέλλον, οι δυο έννοιες συνυπάρχουν στο παρόν και το συνδιαμορφώνουν, με τις νέες κάθε φορά τεχνολογίες αρχικά να παρουσιάζονται ρηξικέλευθες, αλλά σταδιακά να ενσωματώνονται στην παράδοση. Η ίδια διαδικασία μπορεί να παρουσιαστεί και με αντίστροφη φορά, αφού όπως σημειώνει η Καπλάνογλου (2013) η παράδοση αποτελεί «μια συνεχή διαδικασία μετάβασης και προσαρμογής, η οποία επανεντάσσει διαρκώς παλαιά φαινόμενα σε νέους συσχετισμούς, νέους αποδέκτες, νέους χώρους κυκλοφορίας». Ο τρόπος τέλος που η λαογραφία την αξιοποιεί, θεωρείται ότι μπορεί να προσφέρει πολλά στον αβέβαιο, παγκοσμιοποιημένο, σύγχρονο κόσμο, καθώς επιτρέπει την αντιμετώπισή της ως μιας πτυχής του μοντέρνου: ακόμη κι αν η παράδοση γνέφει προς το παρελθόν, οδηγεί τον άνθρωπο με ασφάλεια προς το κοινό μέλλον της ανθρωπότητας.

¹⁰⁹ Σε αντίστοιχο πλαίσιο, ο Noble (1995) υποστηρίζει ότι «διεξάγεται πόλεμος, αλλά μόνο η μία πλευρά είναι οπλισμένη».

¹¹⁰ Σε κάθε περίπτωση, είναι προφανές ότι δεν προσφέρεται καν δυνατότητα επιλογής, καθώς ο εκσυγχρονισμός αποτελεί μέρος της ανθρώπινης εξέλιξης, η δε στροφή προς παλαιότερα συστήματα χαρακτηρίζεται ανεδαφική. Όπως συγκεκριμένα αναφέρει ο Μερακλής (1974) σε μια σημείωσή του: Το να αγνοήσουμε την τεχνική επιστρέφοντας απλοϊκά 'στη φύση' θα δημιουργούσε ένα χάος που θα ήταν μάλλον πιο μεγάλο, παρά αν έτρεχε η ανθρωπότητα κατευθείαν προς την καταστροφή.

2.1.5 Λαϊκός πολιτισμός και Τ.Π.Ε.

Οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας (στο εξής Τ.Π.Ε.) αφορούν στις μεθόδους, τις εφαρμογές και τα προϊόντα που εξυπηρετούν τη συγκέντρωση και ψηφιακή κωδικοποίηση, την επεξεργασία, την ταξινόμηση, την ανάλυση, τη διακίνηση και τη διάχυση οποιασδήποτε κειμενικής, ηχητικής, εικονικής, ή άλλου τύπου πληροφορίας (Παπασταματίου, 2018). Υποσύνολα των τεχνολογιών αυτών αποτελούν τόσο η κινητή τηλεφωνία όσο και το διαδίκτυο, ένα παγκόσμιο σύστημα διασυνδεδεμένων υπολογιστών που επικοινωνούν μεταξύ τους χρησιμοποιώντας κοινά πρωτόκολλα επικοινωνίας¹¹¹. Βάσει των όσων αναφέρονται στην προηγούμενη παράγραφο, θεωρείται δεδομένο ότι οι καινοτόμες Τ.Π.Ε. - που εξ ορισμού αποτελούν μέρος της Τεχνολογίας- δεν έρχονται σε αντιπαράθεση με τα φαινόμενα που μελετά η λαογραφία ούτε και με την έννοια της παράδοσης. Ορισμένοι μελετητές υποστηρίζουν ότι οι τεχνολογίες των «νέων» μέσων όπως τα κοινωνικά δίκτυα πρέπει να διαχωρίζονται από εκείνες των «παλαιών» όπως π.χ. οι φρυκτωρίες, αναγνωρίζοντας μεταξύ τους πολλές διαφορές¹¹². Η διάκριση αυτή θα πρέπει ωστόσο να θεωρηθεί συμβατικής φύσεως (Bolter et al., 2000), καθώς παραβλέπει το γεγονός ότι οι ψηφιακές Τ.Π.Ε. προέκυψαν ως εξέλιξη των παλαιότερων και αναλογικών. Σε κάθε περίπτωση, οι ψηφιακές τεχνολογίες επικοινωνίας φαίνεται να επηρεάζουν τον πολιτισμό δομικά, συνδέοντας την ιδιωτική με τη δημόσια σφαίρα (Horst, 2012). Αποκτούν έτσι πρωτόγνωρη σημασία για τις κοινωνικές σχέσεις, κάτι που τις αναδεικνύει σε σημαντικό φορέα παραδοσιακών όπως και καινοφανών εκφάνσεων του λαϊκού πολιτισμού. Όσο για το ερώτημα του κατά πόσο τα νέα φαινόμενα που γεννιούνται και κυκλοφορούν μέσω των Τ.Π.Ε. ανήκουν ή όχι στη λαογραφία, έχει και αυτό απαντηθεί ικανοποιητικά τόσο σε θεωρητικό επίπεδο -ενδεικτικά αναφέρονται οι Bronner (2009), Παπαχριστοφόρου (2013) και Domokos (2014) που τοποθετούν την ηλεκτρονική επικοινωνία ανάμεσα στην γραπτή και την προφορική και μάλιστα πλησιέστερα στη δεύτερη- όσο και σε πρακτικό, αφού τουλάχιστον για τις εξοικειωμένες με την ψηφιακή τεχνολογία ομάδες –δεν γίνεται λόγος για ολόκληρες *ψηφιακά ιθαγενείς* γενιές, καθώς η ιδέα του Prensky (2001) θεωρείται πλέον γενικευτική (Corrin et al., 2010· Watson, 2013)–, τα φαινόμενα αυτά συνιστούν μέρος της καθημερινής ζωής (McNeill, 2009). Ο Walter Ong (2005) μάλιστα, έχει ήδη από το 1982 κάνει

¹¹¹ Ο λόγος γίνεται για δύο σημαντικότερα επικοινωνιακά πρωτόκολλα που γεννήθηκαν το 1974 και υιοθετήθηκαν επίσημα το 1983: το TCP (*Transmission Control Protocol – Πρωτόκολλο Ελέγχου Μετάδοσης*) που διασπά τις πληροφορίες του αποστολέα σε πακέτα και στη συνέχεια τα συναρμολογεί στον παραλήπτη και το IP (*Internet Protocol – Πρωτόκολλο Διαδικτύου*), που διασφαλίζει την αποστολή των πακέτων πληροφοριών στον σωστό προορισμό αποδίδοντας μια σταθερή διεύθυνση σε κάθε υπολογιστή συνδεδεμένο στο φυσικό δίκτυο. Η συνδυασμένη λειτουργία των δύο πρωτοκόλλων, επιτρέπει την απaráλλακτη μεταφορά πληροφοριών οποιασδήποτε μορφής από έναν υπολογιστή σε έναν άλλο (Cohen-Almagor, 2011).

¹¹² Η συζήτηση γύρω από τα «νέα» και τα «παλαιά» μέσα και τις διαφορές τους είναι μακρά και περιλαμβάνει ποικίλες οπτικές (βλ. Poster, 1995· Manovich, 2001· Lister et al., 2009). Μια ιδιαίτερα χρηστική προσέγγιση είναι αυτή του Miller (2020) που κατηγοριοποιεί τα χαρακτηριστικά των ψηφιακών μέσων σε τρεις ομάδες: τεχνικά (όπως ψηφιακότητα, δικτυακότητα, αλληλεπιδραστικότητα, υπερκειμενικότητα, κ.λπ.), κοινωνικά (ύπαρξη ή απουσία συγκεκριμένου, μεταδοτικότητας, ριζώμα, κ.λπ.) και σε σχέση με την εμπειρία βύθισης (τηλεπαρουσία, εικονικότητα, προσομοίωση).

λόγο για εποχή μιας δευτερογενούς προφορικότητας, που σηματοδοτεί μια νέα επιστροφή στο παραδοσιακό (Κατσαδώρας, 2013).

Καταρχάς, προκειμένου να γίνει αντιληπτή η σχέση των δύο εννοιών, θεωρείται σημαντικό να πραγματοποιηθεί μια σύντομη αναφορά στην εξέλιξη του ίντερνετ και των κοινωνικών δικτύων. Σύμφωνα με τον Cohen-Almagor (2011), η τεχνολογία του διαδικτύου έχει τις ρίζες της στον τεχνολογικό ανταγωνισμό μεταξύ των δύο υπερδυνάμεων που κορυφώθηκε κατά την ψυχροπολεμική περίοδο. Ξεκίνησε ως ιδέα στη δεκαετία του 1950, με στόχο να αποτελέσει έναν τρόπο επικοινωνίας και ανταλλαγής πόρων μεταξύ απομακρυσμένων χώρων έρευνας¹¹³. Η πρώτη σχετική εργασία παρουσιάστηκε το 1962 με τίτλο *On-Line Man Computer Communication* και αντιμετώπιζε την ιδέα του δικτύου επικοινωνίας ως εργαλείου για επιστημονική συνεργασία. Ως το 1969 είχαν ήδη διαμορφωθεί δύο ανεξάρτητα τοπικά δίκτυα (το αμερικανικό ARPA και το βρετανικό NPL) που αξιοποιούσαν την τεχνική του τεμαχισμού των πληροφοριών σε πακέτα για την ευκολότερη ανταλλαγή τους. Τότε γεννήθηκε το ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) βασισμένο σε ένα νέο πρωτόκολλο (NCP) που επέτρεπε ανοιχτή επικοινωνία, μεταφορά αρχείων και απομακρυσμένη εκτύπωση μεταξύ τεσσάρων τερματικών εγκατεστημένων σε ισάριθμα ιδρύματα (UCLA, SRI, UCSB, University of Utah). Ως τότε, την ύπαρξή του γνώριζαν μόνο λίγοι εξειδικευμένοι επιστήμονες υπολογιστών (Spinello, 2000), σύντομα όμως επεκτάθηκε και σε άλλα πανεπιστήμια (Harvard, MIT, Carnegie Mellon, κ.ά.) και ελήφθη η απόφαση το δίκτυο να δομηθεί με τρόπο ώστε να είναι δυνατή η διαρκής επέκτασή του. Το 1972 δημιουργήθηκε η εμπορική εκδοχή του ARPANET με το όνομα TELNET που επέτρεπε βασική επικοινωνία μεταξύ δύο υπολογιστών και χειρισμό απομακρυσμένου τερματικού με εφαρμογές όπως την αναζήτηση σε καταλόγους βιβλιοθηκών. Το 1973 ικανοποιήθηκαν τρεις συνθήκες που έκαναν δυνατή την εμφάνιση του λαϊκού πολιτισμού στο δίκτυο: πρώτον, παρουσιάστηκε το πρωτόκολλο FTP (*File Transfer Protocol – Πρωτόκολλο Μεταφοράς Αρχείων*) που επέτρεπε την συνεργασία και την ανταλλαγή αρχείων μεταξύ υπολογιστών σε ισότιμη βάση. Δεύτερον, ενεργοποιήθηκε το λογισμικό TALK, το πρώτο που έκανε εφικτή τη συζήτηση μέσω δικτύου σε πραγματικό χρόνο. Τρίτον, συντάχθηκε το πρώτο πρόγραμμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και στάλθηκε το πρώτο προσωπικό μήνυμα. Το σύστημα του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ήταν αρχικά διαθέσιμο μόνο στην ελίτ των επιστημόνων του ARPANET και ο χαρακτήρας των μηνυμάτων που ανταλλάσσονταν ήταν άτυπος και λιτός. Πολύ σύντομα όμως, οι χρήστες του δικτύου άρχισαν να το αξιοποιούν όχι μονάχα ως εργαλείο για επαγγελματική χρήση αλλά και για την προσωπική τους επικοινωνία (Hafner & Lyon, 1998). Το 1979 γεννήθηκε το USENET, ένα δίκτυο επικοινωνίας μεταξύ πανεπιστημίων που επέτρεπε την ανάρτηση θεμάτων προς συζήτηση, ενώ το 1980 το JANET, που συνέδεε βρετανικά πανεπιστήμια. Στις αρχές της δεκαετίας του 1980, άρχισαν να διαμορφώνονται τα πρώτα δίκτυα ειδήσεων μεταξύ χρηστών και τα πρώτα διαδικτυακά παιχνίδια περιπέτειας (Schneider & Evans, 2007).

¹¹³ Είναι δημοφιλής ένας μύθος που θέλει τις ΗΠΑ να δημιουργήσαν το διαδίκτυο χωρίς κεντρικό σημείο ελέγχου, με στόχο να μπορεί αυτό να λειτουργεί μετά από τυχόν δορυφορική επίθεση των Σοβιετικών, δίνοντας στην αμερικανική κυβέρνηση τη δυνατότητα να απαντήσει εκτοξεύοντας τους πυρηνικούς της πυραύλους (Conn, 2002). Ωστόσο, αυτός δεν ήταν στόχος του ARPANET αλλά της μελέτης RAND που ανατέθηκε από την Πολεμική Αεροπορία των ΗΠΑ αρκετά χρόνια αργότερα (1964) και που οι προτάσεις της δεν επηρέασαν την ιστορία του Internet σε σημαντικό βαθμό (Cohen-Almagor, 2011).

Αξιοποιώντας την φιλοσοφία της ανοιχτής αρχιτεκτονικής του ARPANET, συνέχισαν να προστίθενται στον κορμό του δίκτυα χωρίς να χρειάζεται να αλλάζουν τα πρωτόκολλά τους (NSFnet, CSNet, BITNET). Το 1984 ο κλάδος των στρατιωτικών υπηρεσιών διαχωρίστηκε στο ασφαλέστερο MILNET, ενώ στο άλλο του σκέλος (το πολιτικό) ενεπλάκησαν ιδιωτικές εταιρείες τηλεπικοινωνίας, μετατρέποντάς το σε εμπορικό προϊόν, από το οποίο σύντομα η κυβέρνηση των ΗΠΑ αποχώρησε (Cerf, 2008). Οι γραμμές τηλεπικοινωνίας αναβαθμίστηκαν και διατλαντικά καλώδια ποντίστηκαν επιτρέποντας τον πολλαπλασιασμό των διεθνών δικτύων που εντάσσονταν στον κύριο κορμό, ενώ νέα προγράμματα όπως το φινλανδικής έμπνευσης IRC (Internet Relay Chat – Διαδικτυακή Αναμετάδοση Συνομιλίας) άνοιξαν τον δρόμο για συζητήσεις ένας προς έναν ή εντός θεματικών καναλιών προσβάσιμων σε διεθνές επίπεδο. Το 1989 γεννήθηκε ο Παγκόσμιος Ιστός (World Wide Web) με τα πρωτόκολλα επικοινωνίας HTTP (HyperText Transfer Protocol – Πρωτόκολλο Μεταφοράς Υπερκειμένου) και HTML (HyperText Markup Language – Γλώσσα Σήμανσης Υπερκειμένου) που για πρώτη φορά έδιναν την ευκαιρία στους χρήστες να γίνουν δημιουργοί περιεχομένου ιστοσελίδων που περιλάμβαναν κείμενο, ήχο και γραφικά (Berners-Lee et al., 1994). Οι υπερσύνδεσμοι επέτρεπαν πλέον την περιήγηση, δηλαδή την προσπέλαση σελίδων και τη μεταφορά σε αυτές ακαριαία μέσα από συνδέσμους που βρίσκονταν σε άλλες σελίδες (Slevin, 2000). Το 1990 και ενώ το δίκτυο εξαπλώνεται με ραγδαίο ρυθμό, το ARPANET ολοκληρώνει τον κύκλο του και παραδίδει τον έλεγχο στο NSF (National Science Foundation). Τον επόμενο χρόνο γεννιέται η Internet Society (Διαδικτυακή Κοινότητα), μια ΜΚΟ με έδρες στη Βιρτζίνια των ΗΠΑ και τη Γενεύη, με στόχο την περαιτέρω προώθηση της εξέλιξης του διαδικτύου και σύνθημα «το διαδίκτυο είναι για όλους». Τη χρονιά αυτή ένα νέο πρόγραμμα κρυπτογράφησης (PGP) κυκλοφορεί, επιτρέποντας στους απλούς χρήστες περισσότερη ανωνυμία, αλλά και στους παράνομους απόκρυψη της πραγματικής τους ταυτότητας, ανοίγοντας στον κόσμο του εγκλήματος νέους ορίζοντες χρήσης της εν λόγω τεχνολογίας. Το 1994 εμφανίζονται τα πρώτα ηλεκτρονικά καταστήματα και η πρώτη ψηφιακή τράπεζα (*First Virtual*), καθώς το διαδίκτυο γίνεται γνωστό σε ολοένα και ευρύτερο κοινό. Η αύξηση του αριθμού των σελίδων, οδήγησε στην εξέλιξη των περιηγητών (π.χ. NCSA Mosaic, Netscape Navigator, Web Explorer, κ.ά.), που πλέον συνδύαζαν το κείμενο με γραφικά, επέτρεπαν στους επισκέπτες να χρησιμοποιήσουν το διαδίκτυο εύκολα και έκαναν απλή και αποτελεσματική την ανάκτηση δεδομένων. Το 1995 έρχεται η σειρά του NSFnet να κλείσει κι έτσι ο αμερικανικός πυρήνας του Internet ιδιωτικοποιείται (Curran & Seaton, 2009), με το δίκτυο σιγά σιγά να μετατρέπεται σε επίκεντρο επικοινωνίας, πληροφοριών και επιχειρηματικότητας. Οι χρήστες αρχίζουν να το αξιοποιούν όλο και περισσότερο στην καθημερινή τους ζωή: αναζητούν πληροφορίες, κάνουν έρευνα, ψυχαγωγούνται και δραστηριοποιούνται επιχειρηματικά. Το 1996 γεννιέται η μηχανή αναζήτησης Google και το 1997 ποντίζεται το μακρύτερο καλώδιο οπτικών ινών στον κόσμο, που ξεκινά από την Αγγλία και μέσω Γιβραλτάρ φτάνει στην Αίγυπτο, απ' όπου συνεχίζει μέσω Ινδικού Ωκεανού ως το Χονγκ Κονγκ και την Ιαπωνία, κάνοντας το Internet διαθέσιμο σε παγκόσμια σχεδόν κλίμακα. Το πλήθος των χρηστών του κατά την πενταετία 1995-2000 σχεδόν διπλασιάζεται σε ετήσια βάση: από 16 εκατομμύρια το 1995 σε 36 εκατομμύρια το 1996, 70 εκατομμύρια το 1997, 150 εκατομμύρια το 1998, 248 εκατομμύρια το 1999 και 361 εκατομμύρια το 2000, ώπου άγγιξε το 1 δισεκατομμύριο το 2005, τα 2 δισεκατομμύρια το 2010 και ξεπέρασε τα 4 δισεκατομμύρια το 2020 (Clement, 2020). Παρά την εντυπωσιακή συμμετοχή των ανθρώπων στο δίκτυο, δεν έχουν όλοι οι πολιτισμοί ισάξια εκπροσώπηση στο υλικό του: οι ΗΠΑ, η

Δυτική Ευρώπη και τμήματα της Ασίας παράγουν το μεγαλύτερο μέρος του περιεχομένου του (Cohen-Almagor, 2011). Τα κοινωνικά δίκτυα κάνουν την εμφάνισή τους με το πέρασμα στον 21ο αιώνα, καθώς αρχικά το 2003 γεννιέται το Myspace, που πρώτο επιτρέπει στους χρήστες του να διαμορφώσουν προσωπικούς λογαριασμούς για να επικοινωνήσουν με παλιούς φίλους και να βρουν νέους. Οι εξελίξεις στον τομέα είναι ραγδαίες, καθώς το 2004 ιδρύεται το Facebook, το 2005 το YouTube και το 2006 το Twitter, καθένα συνδυάζοντας διαφορετικούς τρόπους επικοινωνίας (κείμενο και φωτογραφία, βίντεο, άμεσο μήνυμα) και κυριαρχώντας σε διαφορετικό κοινό.

Η εμφάνιση του λαϊκού πολιτισμού στις Τ.Π.Ε. εντοπίζεται αρκετά νωρίς, όπως αναφέρθηκε εισαγωγικά. Οι πρώτες προσπάθειες που παρουσιάστηκαν (Bronson, 1949· Colby et al., 1963) ενέπλεκαν απλώς τους υπολογιστές ως εργαλεία στην ποσοτική ανάλυση λαϊκών τραγουδιών και παραμυθιών, ακόμη κι αν δεν χαρακτηρίστηκαν ιδιαίτερα επιτυχημένες (Dundes, 1965b). Ήδη το 1958 ωστόσο, ο διορατικός Alan Dundes κάνει λόγο για μια λαογραφία των προγραμματιστών, αλλά και για άνοδο της δημοφιλίας των ανεκδότην σχετικά με τους υπολογιστές και τους χειριστές τους, ανεκδότην που θεωρήθηκε ότι λειτουργούσαν ως εξωτερίκευση του άγχους των απλών ανθρώπων για τις αλλαγές που προκαλούσε η τεχνολογία (Bronner, 2009). Ο Bronner έρχεται προσωπικά σε επαφή με τη λαογραφία του διαδικτύου κατά τη 'νεολιθική' για τις Τ.Π.Ε. δεκαετία του 1960: ως φοιτητής μαθηματικών συμμετείχε σε ομάδες με λάτρεις των υπολογιστών (geeks) που ένιωθαν δέος για τα ογκώδη μηχανήματα, παρότι οι δυνατότητες αυτών περιορίζονταν ακόμα σε μερικούς μαθηματικούς υπολογισμούς. Παραθέτει αρκετά ανέκδοτα που τότε ήταν δημοφιλή σε αντίστοιχες παρέες και που εμφάνιζαν χαρακτηριστικά διαφορετικά από τα προφορικά¹¹⁴. Ο Fox (2007) το 1983 κάνει λόγο για τη σημασία που έχουν για τον λαϊκό πολιτισμό τα ηλεκτρονικά δίκτυα, τόσο ως πεδίο επικοινωνίας, όσο και ως μέσο ανταλλαγής αρχείων που περιέχουν λαογραφικό υλικό. Ως τη δεκαετία του 1990 ωστόσο, δεν θα ήταν άδικο να θεωρηθεί ότι το διαδίκτυο αφορούσε ουσιαστικά σε ειδικές κατηγορίες επαγγελματιών που ασχολούνταν με τους υπολογιστές και σε επιχειρήσεις που το αξιοποιούσαν ως εργαλείο. Από το χρονικό αυτό σημείο και έπειτα όμως, ο εμπλουτισμός των διεπαφών με γραφικά, ο πολλαπλασιασμός των διαθέσιμων εφαρμογών και η ελευθερία έκφρασης που πρόσφερε ο εικονικός πολιτισμός, επέτρεψαν σε όλο και μεγαλύτερο μέρος του απλού πληθυσμού να τον προσεγγίσει. Η διαρκής ανάπτυξη εφαρμογών για πολλαπλούς χρήστες στο πλαίσιο του Web 2.0, διανοίγει ολοένα και νέες λαογραφικές προοπτικές, μετατρέποντας το διαδίκτυο σε μια σημαντικότερη δίοδο για τον λαϊκό πολιτισμό (Bronner, 2009). Στο άμεσο μέλλον, η ολοκλήρωση διαδικασιών όπως το *mobile internet*, το *Internet of Things* και η ανάπτυξη του Web 3.0 (Semantic Web) θα επιτρέψει στην ψηφιακή τεχνολογία να αναμιχθεί σε ακόμα μεγαλύτερο βαθμό με την καθημερινότητα, δικαιώνοντας την άποψη του Μιχαήλ (2007) ότι ο κόσμος του διαδικτύου είναι ένας κατ' εξοχήν λαογραφικός κόσμος. Αξιοποιώντας το κλασικό παράδειγμα του Heidegger με το σφυρί (Heidegger et al., 1962), μπορεί να ειπωθεί ότι παρά τις ριζικές αλλαγές που προκάλεσε, το διαδίκτυο έχει πλέον καταστεί 'αόρατο', καθώς

¹¹⁴ Για παράδειγμα, ανέκδοτα όπως το «Υπάρχουν 10 τύποι ανθρώπων στον κόσμο – αυτοί που γνωρίζουν το δυαδικό σύστημα και αυτοί που το αγνοούν» που παραθέτει μεταξύ άλλων, μπορούν να γίνουν κατανοητά μόνο σε γραπτή μορφή, γι' αυτό και κυκλοφορούν συνήθως σε τετράδια, ενώ διαδίδονται κυρίως μεταξύ προγραμματιστών.

τουλάχιστον στον δυτικό κόσμο, η καθημερινή του χρήση θεωρείται αυτονόητη και έχει αυτοματοποιηθεί από πολλούς ανθρώπους κάθε γενιάς.

Παρότι ο λαϊκός πολιτισμός δήλωσε «παρών» στις Τ.Π.Ε. ήδη από τη δεκαετία του 1950, αλλά και πολύ πιο emphaticά κατά τη δεκαετία του 1990, οι λαογράφοι, σε αντίθεση με τους επιστήμονες συγγενών κλάδων όπως η ανθρωπολογία, η κοινωνιολογία και η επικοινωνιολογία, καθυστέρησαν πολύ να τον ακολουθήσουν στους νέους αυτούς χώρους (Blank, 2009). Τα αίτια για τον σκεπτικισμό τους ίσως να πρέπει να αναζητηθούν στην γενικότερη προτίμησή τους προς το παλαιότερο υλικό σε σχέση με το νέο ή στις θεωρητικές τους βάσεις, που ήθελαν ως παραδοσιακή επικοινωνία να λογαριάζεται μόνο εκείνη που λάμβανε χώρα άμεσα, πρόσωπο με πρόσωπο (Ben Amos, 1971). Υπήρξαν βεβαίως φωνές που επισήμαιναν ότι η τεχνολογία δεν έρχεται να εξαφανίσει τη λαογραφία, αλλά να αποτελέσει γι' αυτήν κανάλι μετάδοσης και πηγή έμπνευσης (Dundes, 1980). Παρ' όλα αυτά αποτελεί γεγονός ότι οι περισσότεροι λαογράφοι μάλλον αγνόησαν το διαδίκτυο μέχρι τον 21ο αιώνα, έτσι ως τότε οι σχετικές μελέτες ήταν λίγες και διάσπαρτες. Αν ωστόσο παλαιότερα υπήρχαν αμφιβολίες και εκφράζονταν από ειδικούς διάφορες αρνητικές θέσεις¹¹⁵ που συνέτειναν στη διατήρηση αποστάσεων από το διαδίκτυο, πλέον είναι ηλίθιο φαινότερο ότι οι Τ.Π.Ε. αναδεικνύονται στο κύριο μέσο διά του οποίου οι σύγχρονοι άνθρωποι επιλέγουν να συνδέονται, να ανταλλάσσουν μηνύματα αν όχι και να συνομιλούν (Bronner, 2009), καθιστώντας τες βασικό πεδίο αναπαραγωγής του λαϊκού πολιτισμού (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012) και υποχρεώνοντας τους λαογράφους να ασχοληθούν μαζί τους. Ιδιαίτερα δε το διαδίκτυο, ίσως αποτελεί έναν από τους βασικούς λόγους που η λαογραφία παραμένει ζωντανή και εύρωστη στον σύγχρονο κόσμο (Dundes, 2005), καθώς από τη μια αλληλεπιδρά ποικιλοτρόπως με το ήδη υπάρχον υλικό και από την άλλη διαμορφώνει νέο, εξελίσσοντας παλαιότερες μορφές του λαϊκού πολιτισμού και εισάγοντας καινούριες.

Σχετικά με την πρώτη διάσταση, το Internet συμβάλει στην διάσωση της υλικής και άυλης κληρονομιάς μέσω της ψηφιοποίησης και του 'ανεβάσματος' της σε ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες και βάσεις δεδομένων που συγκεντρώνουν πληροφορίες ποικίλης θεματικής. Από αυτή την άποψη, το διαδίκτυο συνιστά μια τεράστια 'αποθήκη' (Bronner, 2002) ή έναν θησαυρό πληροφοριών¹¹⁶, ακόμη και αν ορισμένες φωνές θέλουν το χαρακτηριστικό αυτό

¹¹⁵ Συγκεκριμένα, ακόμα και στον 21ο αιώνα υποστηρίζεται από ορισμένους η άποψη ότι το Internet αποξενώνει τους ανθρώπους και εκμηδενίζει ό, τι απέμεινε από την τέχνη και την κοινωνία (Ronnell, 2001· Ross 2001), εκφράζεται αγωνία για το ότι οι υπολογιστές συλλέγουν τόσο πολλά προσωπικά δεδομένα που σύντομα θα γνωρίζουν περισσότερα για τον καθένα απ' ό, τι ο ίδιος για τον εαυτό του (Dundes, 1980) αλλά και φόβοι ότι οι μηχανές θα αντικαταστήσουν τους ανθρώπους στον έλεγχο της καθημερινότητας (Bronner, 2009).

¹¹⁶ Όπως σημειώνει ο Καπανιάρης (2017), στο διαδίκτυο αποθηκεύονται και προβάλλονται αποτελεσματικά κατάλογοι παραμυθιών, συλλογές τραγουδιών, παροιμίες, αινίγματα, φωτογραφίες, έθιμα, κ.ά. λαογραφικού ενδιαφέροντος πληροφορίες ανεξαρτήτως όγκου και είδους (ήχος, εικόνα, βίντεο, κείμενο). Ακόμα όμως και εντός παραδοσιακών δομών παρουσίασης εκθεμάτων όπως σε ένα μουσείο, οι ΤΠΕ μπορεί να καταστήσουν την εμπειρία του επισκέπτη πολύ γονιμότερη: εκτός από το κάθε αντικείμενο, μπορεί να επιδεικνύεται με τη βοήθεια της τεχνολογίας τόσο ο τρόπος που αυτό κατασκευάζεται, όσο και η χρήση του, ώστε η παρουσίασή του να είναι ολοκληρωμένη (Liao et al. 2010).

να θέτει σε κίνδυνο εξαφάνισης 'παραδοσιακές' δομές όπως τα Αρχεία και το επιστημονικό τους προσωπικό (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012). Ωστόσο, οι Τ.Π.Ε. δεν λειτουργούν για το λαογραφικό υλικό ούτε ως περικλειστές μοναστηριακές βιβλιοθήκες, ούτε αποκλειστικά ως ηλεκτρονικά λαογραφικά μουσεία, εξαντλώντας δηλαδή την προσφορά τους σε μια περισσότερο ή λιγότερο στατική παρουσίαση ψηφιοποιημένων εκθεμάτων προς ανάκτηση ή μελέτη (βλ. Wang et al., 2009). Το Ίντερνετ δεν περιορίζει τη δραστηριότητα του λαϊκού πολιτισμού, αλλά αντιθέτως ενεργεί ως «λαογραφικός αγωγός» (Blank, 2009) πολιτισμικής έκφρασης, προσφέροντας στα λαογραφικά δεδομένα πολυεπίπεδες υπηρεσίες¹¹⁷: προστασία μέσω της ψηφιοποίησης· διέξοδο στο ευρύ κοινό μέσω της παρουσιάσής τους σε αντίστοιχες σελίδες· εμπλουτισμό τους με τη βοήθεια πολυμέσων· ανάδειξή τους μέσω της τεχνολογίας των υπερσυνδέσμων που δείχνει την αλληλεπίδρασή τους με άλλα πολιτισμικά στοιχεία και άλλους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας· κυρίως όμως διατήρηση της ζωτικότητας και εξέλιξή τους, μέσω της ώθησης που δίνει στην πολυτροπική (προφορική, γραπτή, εικονική, κ.τ.λ.) επικοινωνία των ανθρώπων, ώστε οι λαϊκές πεποιθήσεις, τα ανέκδοτα, τα στιχουργήματα, οι αφηγήσεις, οι συνήθειες, κ.λπ., να βρίσκουν χώρο και βήμα και να παραμένουν ζωντανά και εξελισσόμενα μέσω των συζητήσεων, σχολίων, παρατηρήσεων, κ.λπ. που αναρτώνται στον ιστό καθημερινά. Μέσω λοιπόν του παγκόσμιου ιστού ως χώρου ελεύθερης κυκλοφορίας, ο λαϊκός πολιτισμός διασώζεται, διαδίδεται, διασυνδέεται, διατηρεί τη ζωτικότητά του, αναδεικνύεται και εξελίσσεται¹¹⁸. Δεν μπορεί μάλιστα να αμφισβητηθεί, ότι οι Τ.Π.Ε. έχουν συμβάλει στην επιτάχυνση και το εύρος μετάδοσης του λαϊκού πολιτισμού, τάση που ο Bausinger έχει επισημάνει δεκαετίες πριν. Ωστόσο, όπως η Καπλάνογλου (2013) παρατηρεί, μπορεί πλέον «η παραγωγή, η προσφορά και η κατανάλωση των λαϊκών πολιτισμικών αγαθών να είναι μεγαλύτερη από ποτέ», όπως και οι αποστάσεις στις οποίες αυτά ταξιδεύουν, όμως η έμφαση, η βαρύτητα, η επίδραση και η διάρκεια μετάδοσης του κάθε αγαθού έχει ελαττωθεί. Ο Κουκόπουλος αναλύει τρεις 'έξυπνες' εφαρμογές που αποτυπώνουν ισάριθμες όψεις της σύγχρονης σχέσης των Τ.Π.Ε. με τον λαϊκό πολιτισμό. Την PARADS, που απευθύνεται στους διοργανωτές μεγάλων καρναβαλικών παρελάσεων και τους παρέχει ψηφιακά εργαλεία διαχείρισης σε πραγματικό χρόνο· το σύστημα Active Visitor που προσφέρει σε χρήστες βιβλιοθηκών καινοτόμες υπηρεσίες επαυξημένης πραγματικότητας και ψηφιακής κοινωνικοποίησης, μετατρέποντας

¹¹⁷ Αυτές συνδέονται άμεσα με τις οκτώ δυνατότητες που ο Lodhia (2018) αναφέρει ότι μπορεί να παρέχουν τα νέα επικοινωνιακά συστήματα, στη βάση του *πλαίσιου εμπλουτισμού των μέσων (media richness framework)* που αντλεί από τη σχετική θεωρία των Daft και Lengel (1986): *Αμεσότητα* στη χρονική επικοινωνία, *Γλωσσική ποικιλία* από τα διαφορετικά συστήματα οργάνωσης των πληροφοριών, *Πολυμορφία* διά των αισθητηριακών μέσων που μπορούν να αξιοποιηθούν, *Εξατομίκευση* της επικοινωνιακής διαδικασίας, *Πολλαπλή διευθυνσιμότητα* καθώς ο χρήστης-πομπός μπορεί να απευθύνει το μήνυμά του ταυτόχρονα σε πολλούς, *Υπολογιστικά επεξεργαζόμενη μνήμη*, που επιτρέπει αναζήτηση και ανάλυση στο σύνολο των διαθέσιμων πληροφοριών, *Εξωτερική καταγραφή* καθώς ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αποτυπώσει και να αρχειοθετήσει οποιαδήποτε πληροφορία ή επικοινωνία και τέλος *Συγχρονισμός*, που αναφέρεται στην αλληλεπίδραση μεταξύ πομπού και τελικού χρήστη της πληροφορίας, αφού παρέχεται η δυνατότητα διαρκούς συνεργασίας, ανταλλαγής αρχείων, ανατροφοδότησης κ.ο.κ.

¹¹⁸ Όπως αναφέρει ο Κατσαδώρας (2013), ακόμα και η μετάδοση και διάχυση των στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού στον χώρο και τον χρόνο, αρκεί ώστε αυτά να εξελισσονται και να επαναδιαμορφώνονται.

τα αναγνωστήρια σε χώρους εικονικών συναντήσεων και προωθώντας έτσι τη βιωσιμότητά τους· τέλος, το ψηφιακό περιβάλλον Culture Gate, που με τη βοήθεια των χρηστών του, συγκεντρώνει, οργανώνει και διαδίδει μέσω κινητών εφαρμογών πολιτισμικές πληροφορίες στο παγκόσμιο κοινό (Κουκόπουλος, 2019).

Δεν θα πρέπει ωστόσο να αγνοηθεί το γεγονός ότι όπως το κάθε μέσο επηρεάζει το μήνυμα που μεταφέρει, έτσι συμβαίνει και με τις πληροφορίες που καταχωρούνται ή διακινούνται στο διαδίκτυο. Η Hajduk-Nijakowska (2015) ισχυρίζεται πως κατά την εισαγωγή του στο διαδίκτυο, το λαογραφικό υλικό μετασχηματίζεται ποιοτικά και συνδιαμορφώνεται στην κοινωνική του διάσταση από τα νέα μέσα, χωρίς απαραίτητα οι χρήστες που το ανακτούν να αντιλαμβάνονται τη μετάλλαξη που έχει υποστεί, κάτι που σύμφωνα με την ίδια συνιστά πρόκληση για τη σύγχρονη έρευνα. Δεν είναι βέβαια η πρώτη φορά που η εφαρμοσμένη επιστήμη συμβάλει στη διάσωση και διάδοση του λαογραφικού υλικού. Κάτι αντίστοιχο είχε συμβεί κατά το παρελθόν και με την τεχνολογία της εκτύπωσης, όταν μελέτες και συλλογές πέρασαν στο χαρτί ενισχύοντας την προφορική παράδοση. Θα μπορούσε λοιπόν να ειπωθεί ότι το Internet συνιστά 'μία νέα τεχνολογία εκτύπωσης', που αντιγράφει το υλικό από το φυσικό πεδίο και το μεταφέρει στο ηλεκτρονικό (Blank, 2009). Όπως μάλιστα επισημαίνει ο Bronner (2009), η εικονική ανάρτηση ξεπερνά σε λαογραφικό ενδιαφέρον τη χρήση της φωτοτυπίας, καθώς είναι βαθύτερα προσωπική και καθίσταται ευρύτερα διαθέσιμη. Επίσης, σε σχέση με άλλες τεχνολογίες επικοινωνίας όπως η τηλεόραση και το ραδιόφωνο, το διαδίκτυο προβάλλει πολύ πιο δημιουργικό, καθώς δεν διαχωρίζει τους ανθρώπους σε παραγωγούς και ακροατές¹¹⁹, ενώ οι χρήστες του σαγηνεύονται από τις παράλληλες δυνατότητες που τους δίνονται: διαβάζουν αλλά και γράφουν ταυτόχρονα, λαμβάνουν και αποστέλλουν, καταναλώνουν και παράγουν¹²⁰ (Tabbi, 1997). Τέλος, δεν μπορεί να αγνοηθεί η ποσοτική και ποιοτική ενίσχυση που σε ακαδημαϊκό επίπεδο παρέχουν οι Τ.Π.Ε στη λαογραφική έρευνα, αφού επιτρέπουν την ελεύθερη κυκλοφορία μαθημάτων, συγγραμμάτων και ηλεκτρονικών περιοδικών, ενώ παράλληλα προάγουν την ταχεία και δημιουργική ανταλλαγή απόψεων.

Σχετικά με τη δεύτερη διάσταση, αυτή της παραγωγής και ανάπτυξης λαϊκού πολιτισμού, οι Τ.Π.Ε. επίσης παρουσιάζονται ιδιαίτερα σημαντικές. Το νέο υλικό που συναντάται στο διαδίκτυο μπορεί καταρχάς να αποτελεί εξέλιξη κάποιας προϋπάρχουσας έκφανσης του λαϊκού πολιτισμού. Χαρακτηριστικό είναι για την περίπτωση τούτη το παράδειγμα των αλυσίδων μηνυμάτων (chain mails), φαινόμενο με μεσαιωνικές ρίζες (Lyons, 2013) που εκδηλώθηκε με ιδιαίτερη ένταση μετά το 1900, όταν γράμματα αυτού του τύπου διαδίδονταν μαζικά μέσω ταχυδρομείου σε πολλές χώρες και με διάφορα ονόματα (VanArsdale, 1998). Στην ηλεκτρονική τους μορφή, τέτοια μηνύματα συναντώνται ήδη πριν την εμφάνιση του

¹¹⁹ Θα μπορούσε ωστόσο να ισχυριστεί κανείς, ότι τόσο στην τηλεόραση, όσο και στο ραδιόφωνο, υπάρχει η δυνατότητα για τους ακροατές να αλληλεπιδρούν κατά τη διάρκεια ζωντανών εκπομπών, συνδιαμορφώνοντας το περιεχόμενό τους με ομιλία, τραγούδια, μουσικές επιλογές, κ.λπ.

¹²⁰ Η δυνατότητα που η τεχνολογία του Web 2.0 δίνει στον χρήστη να είναι ταυτόχρονα καταναλωτής και παραγωγός, έχει διαμορφώσει στην επικοινωνιακή θεωρία την λέξη *prosumer* από τις λέξεις *producer* (παραγωγός) και *consumer* (καταναλωτής) (Toffler 2001 από Domokos, 2014). Τα όρια ανάμεσα στις δύο ιδιότητες, γίνονται μάλιστα δυσδιάκριτα σε ψηφιακούς τόπους όπως το *YouTube* (Miller, 2012).

παγκόσμιου ιστού και βασίζονται στη μαζική προώθησή τους από κάθε χρήστη που τα λαμβάνει προς έναν αριθμό γνωριμιών του, οι οποίες επαναλαμβάνουν τη διαδικασία, διευρύνοντας διαρκώς τον κύκλο των αποδεκτών. Προκειμένου ο χρήστης να προχωρήσει στην προώθηση του ληφθέντος μηνύματος, σε αυτό μπορεί να περιλαμβάνεται κάποια υπόσχεση για εύνοια της τύχης σε όποιον υπακούσει στις οδηγίες ή να επισείεται μια απειλή για όποιον χρήστη 'σπάσει την αλυσίδα'. Θεματικά, οι αλυσίδες μηνυμάτων μπορεί να αφορούν σε ψευδείς ειδήσεις, ηθικές προτροπές, προειδοποιήσεις για υπαρκτούς ή ανύπαρκτους ιούς, εκκλήσεις για βοήθεια, συλλογές υπογραφών για διάφορα ζητήματα κ.ά., ενώ η κυκλοφορία τους μπορεί να έχει βάση απλώς ψυχαγωγική ή και οικονομική (π.χ. συγκέντρωση χρημάτων ή συλλογή διευθύνσεων προκειμένου να χρησιμοποιηθούν για την αποστολή ανεπιθύμητων προωθητικών μηνυμάτων - spam) (Stollznow, 2014). Στην εποχή των κοινωνικών δικτύων, τέτοια μηνύματα εμφανίζονται στο προφίλ χρηστών, καλώντας τους αναγνώστες τους να τα αντιγράψουν στο δικό τους, με αφορμές που ποικίλουν και απευθύνονται άλλοτε στη λογική και άλλοτε στο συναίσθημα: προκειμένου ο χρήστης να ελέγξει πόσοι είναι οι πραγματικοί του φίλοι (που όντως διαβάζουν όσα αναρτά και επομένως ακολουθούν την παράκλησή του να τα αντιγράψει), να προστατεύσει τις φωτογραφίες που έχει αναρτήσει από εμπορική εκμετάλλευση, να προειδοποιήσει τους γνωστούς του για κάποιον ιό, να μοιραστεί ένα ηθικό δίδαγμα, κ.λπ. Παρεμφερείς είναι και οι αλυσιδωτές αναρτήσεις στα κοινωνικά δίκτυα με τη μορφή πρόκλησης (challenge), όπου ο χρήστης καλείται να «ανεβάσει» τη φωτογραφία ενός βιβλίου που διαβάζει, κάποια παλιά του φωτογραφία, κ.λπ. Άλλα παραδείγματα από προϋπάρχουσες εκφάνσεις του λαϊκού πολιτισμού που διαδίδονται σε εξελιγμένη μορφή μέσω των Τ.Π.Ε. είναι οι φήμες, οι θεωρίες συνωμοσίας, οι παρωδίες (ειδήσεων, διαφημίσεων, τραγουδιών, κ.λπ.), ακόμη και η σκόπιμη διασπορά ψευδών ειδήσεων (*fake news*) στις περιπτώσεις που αποτελεί έκφραση λαϊκού πνεύματος (Frank, 2015· Burkhardt, 2017· Posetti & Matthews, 2018), τα ανέκδοτα (κειμενικά, εικονικά και πολυμεσικά), οι αστικοί μύθοι, η λαϊκή σοφία και γνώση, ανώνυμα καλλιτεχνικά δημιουργήματα, αφηγήσεις, θρύλοι και ιστορίες φαντασμάτων, φάρσες, κ.ά. (Blank, 2009· Γκασούκα & Φουλίδη, 2012· Kitta, 2019). Παρουσιάζονται όμως και φαινόμενα που δίνουν την εντύπωση πως γεννήθηκαν στο διαδίκτυο, όπως για παράδειγμα το *τρολάρισμα* – *trolling*, που αφορά στα αγενή, παραπλανητικά ή εκτός θέματος σχόλια με στόχο την αναστάτωση του κοινού (Cheng et al., 2017), οι δημόσιες προκλήσεις (*public challenges*) που συχνά αφορούν σε στόχους άθλησης ή υγιεινής διατροφής (Chung et al., 2017), η λαογραφία κλειστών εικονικών κόσμων που αναπτύσσονται συνήθως γύρω από ψηφιακά παιχνίδια (Second Life, WoW, Eve Online, κ.ά.), το *photoshopping*¹²¹ (Frank, 2004· Foster, 2012· Peck, 2014), που αφορά στη διαδικασία χιουμοριστικής διασκευής φωτογραφιών (μοντάζ) από έργα τέχνης, ιστορικές απεικονίσεις, στιγμιότυπα κινηματογραφικών ταινιών σε συνδυασμό με πρωτότυπο κείμενο, με σκοπό την πολιτισμική έκφραση, την ψυχαγωγία, την κοινωνική κριτική, κτλ. που οδηγεί σε δημιουργίες όπως τα *memes*, κ.ά.

Όπως έχει επισημανθεί, οι Τ.Π.Ε. δεν προκαλούν απλώς συμπλήρωση του πραγματικού περιβάλλοντος, αλλά σταδιακό μετασχηματισμό του (Hajduk-Nijakowska, 2015). Όσο

¹²¹ Ο όρος *photoshopping* προκύπτει από τη χρήση του λογισμικού *Adobe Photoshop* για την κατασκευή των εν λόγω δημιουργιών.

μάλιστα εξελίσσεται η τεχνολογία και εισάγονται νέα εργαλεία «γέφυρες», όπως για παράδειγμα αυτά που αφορούν στην εικονική πραγματικότητα (*Virtual reality*) ή στην διαδικασία της επαυξημένης πραγματικότητας (*Augmented reality*) (βλ. Μουστάκας et al., 2015), τόσο περισσότερο η φυσική και η ψηφιακή πραγματικότητα διαπερνούν η μία την άλλη, ανταλλάσσοντας στοιχεία. Αντίστοιχο ρόλο μεταξύ των δύο κόσμων διαδραματίζουν τα κοινωνικά δίκτυα, καθώς δεν λειτουργούν απλώς ως κανάλια προώθησης πληροφοριών, αλλά ως ψηφιακές δομές που παραπέμπουν σε φυσικούς χώρους (Briggle, 2010). Σταδιακά, το σύνορο ανάμεσα στους δύο κόσμους γίνεται έτσι όλο και πιο δυσδιάκριτο (McClelland, 2000).

Σε σχέση με τη διάδοση του λαογραφικού υλικού, θα πρέπει να επισημανθεί ότι οι Τ.Π.Ε. προσφέρονται ως χώροι συνάντησης και διαθέτουν πολυάριθμα κανάλια επικοινωνίας μέσω των οποίων οι πληροφορίες διαχέονται με ποικίλους τρόπους: ενδεικτικά αξίζει να αναφερθούν υπηρεσίες όπως το SMS (Short Message Service – Υπηρεσία Σύντομου Μηνύματος που αποστέλλεται κυρίως μέσω κινητού τηλεφώνου), το e-mail (μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου), το chat (συνομιλία σε προσωπικά ή δημόσια κανάλια που διατίθενται σε εικονικούς χώρους όπως τα *fora*, λογισμικά επικοινωνίας όπως το *Messenger*, *Whatsapp*, πλατφόρμες παιχνιδιομηχανών όπως το *Playstation*, κ.λπ.), το tweet (μήνυμα λίγων χαρακτήρων που αναρτάται σε λογισμικά όπως τα *Twitter*, *Plurk*, κ.λπ.), το post (ανάρτηση που μπορεί να συνδυάζει κείμενο, φωτογραφίες ή και βίντεο και πραγματοποιείται σε κοινωνικά δίκτυα όπως τα *Facebook*, *Vk*, *Diaspora*, *Ello*, κ.λπ.) το video post (βίντεο ανάρτηση που πραγματοποιείται σε υπηρεσίες όπως τα *YouTube*, *Vimeo*, *Wistia*, κ.λπ.) (Παπακώστας, 2012· Parakostas, 2016), το video chat ή teleconferencing (βιντεοσυνομιλία ή τηλεδιάσκεψη στα πλαίσια λογισμικών όπως τα *Skype*, *FaceTime*, *Google Hangouts*, *Webex*, κ.λπ.) το blog και το vlog (ιστολόγιο και βιντεο-ιστολόγιο που ανεβαίνει σε σελίδες όπως *Blogger*, *Tumblr*, *Wordpress*), κ.ά., που κάθε μια μπορεί να διαδώσει το ίδιο μήνυμα με διαφορετικό τρόπο, καλύπτοντας έτσι διαφορετικές ανάγκες και προφανώς απευθυνόμενη σε διαφορετικό κοινό. Καθένα από τα κοινά αυτά, μπορεί να θεωρηθεί ότι διαμορφώνει μια ξεχωριστή ψηφιακή λαϊκή ομάδα (*digital folk group*) με άτομα που ικανοποιούν ιδιαίτερες ανάγκες, διαθέτουν δικό τους μοναδικό λόγο και κώδικες επικοινωνίας, έναν κοινό σκοπό γύρω από τον οποίο θεμελιώνεται η επιμέρους κοινότητα, όπως και πεποιθήσεις, συνήθειες και κανόνες που ορίζουν τη διαδικτυακή συμπεριφορά τους (Preece, 2000), αντίθετα με τις αντίστοιχες ομάδες του φυσικού κόσμου, που δομούνται με άλλα κριτήρια και συνήθως στη βάση σχέσεων συγγένειας, ιστορίας και γειτνίασης (Διαμαντάκη, 2003). Το σύνολο των ομάδων αυτών, η μορφή των οποίων ποικίλει σημαντικά και μεταβάλλεται δυναμικά, συνιστά τον λαό του διαδικτύου και αποτελεί κύριο αντικείμενο του κλάδου της λεγόμενης *ψηφιακής λαογραφίας* (Φουλίδη, 2015). Άλλοι όροι που έχουν κατά καιρούς χρησιμοποιηθεί για τον προσδιορισμό του νέου αυτού είδους είναι «εθνογραφία στο διαδίκτυο» (Αθανασίου, 2004), «ψηφιακή εθνογραφία» (Παπαηλία & Πετρίδης, 2015), κ.ά. Στα αγγλικά συναντάται μεγαλύτερη ποικιλία: ενδεικτικά αναφέρονται τα *computer-mediated folklore*, *computer folklore*, *computational folkloristics*, *online ethnography*, *Internet and computer lore*, *e-lore*, *digital folklore*, *netlore*, *netfolklore*, *virtual folklore*, *electronic ethnography*, *cyberethnography*, *network ethnography*, *online folklore*, κ.ο.κ. Αν και η διεθνής επιστημονική κοινότητα δεν φαίνεται να έχει καταλήξει σε μια κοινώς αποδεκτή ορολογία, η Mariann Domokos (2014) προτείνει ως γενικό όρο τον *e-folklore*, με

υποκατηγορία τον Internet folklore, που θα αφορά στα νέα φαινόμενα λαϊκού πολιτισμού που παράγονται μέσω υπολογιστών. Σε σχέση με την έρευνα, ευρέως χρησιμοποιούμενοι όροι όπως *netnography* (Elliott et al., 2005· Jayanti, 2010) και *virtual ethnography* (Hine, 2000) έχει προταθεί να υιοθετούνται τόσο για τις περιπτώσεις λαογραφικών μελετών διαδικτυακών κοινοτήτων, όσο και για μελέτες γύρω από το διαδίκτυο και το πώς οι διάφορες λαϊκές ομάδες το προσεγγίζουν, αρκεί το κύριο μέρος της έρευνας να γίνεται διαδικτυακά.

Στην σύγχρονη ψηφιακή εποχή, δεν υπήρχε μέχρι πρόσφατα ένα καθολικά αποδεκτό μεθοδολογικό πλαίσιο για την έρευνα (Bengry-Howell et al., 2011). Σε γενικές γραμμές, η *netnography* θεωρείται σκόπιμο να προσαρμόζει τις παραδοσιακές τεχνικές στον ψηφιακό κόσμο προκειμένου να μελετήσει τα χαρακτηριστικά των κοινοτήτων του, καθώς οι κοινωνικές σχέσεις που διαμορφώνονται εντός τους είναι τόσο πραγματικές όσο και εκείνες των παραδοσιακών κοινοτήτων (Boellstorff et al., 2012). Έτσι για παράδειγμα, χωρίς βέβαια η φυσική παρουσία του λαογράφου σε κάποιον συγκεκριμένο τόπο να θεωρείται απαιτούμενη (Hine, 2000), ορισμένοι συγγραφείς προτείνουν τη μετακίνησή του εκεί όπου το λογισμικό, η τεχνολογία κ.λπ. που θα μελετηθεί βρίσκονται στο πλέον ανεπτυγμένο στάδιο (Kozinets, 2010), ειδικά δε σε περιπτώσεις όπου κάποιο υπό έρευνα διαδικτυακό γεγονός διαμορφώνεται παράλληλα με τις σχέσεις στο ψηφιακό πεδίο και αντίστοιχες στο φυσικό, ώστε να εξεταστούν οι αντιστοιχίες τους (Postill & Pink, 2012). Αρχικά, ο λαογράφος πραγματοποιεί διαδικτυακές και φυσικές συνεντεύξεις με άτομα από την υπό μελέτη κοινότητα· προχωρά έπειτα στη συστηματική παρατήρηση των αναρτήσεων σε ιστοτόπους, fora, blogs, wikis, ειδησεογραφικά πρακτορεία, κ.ο.κ. συγκεντρώνοντας πληροφορίες· ακολούθως, σειρά έχει η συμμετοχική παρατήρηση για τις ανάγκες της οποίας μπορεί (ή και όχι) να δηλώσει την ιδιότητά του στην κοινότητα, αναλόγως με τη φύση του εικονικού κόσμου στον οποίο εμπλέκεται και τις δραστηριότητες που επιθυμεί να ερευνήσει (Nardi, 2010)· τέλος, αξιοποιεί τη συλλογή δεδομένων εντός και εκτός διαδικτύου και αναλύει το υλικό από ιστοσελίδες, ιστολόγια, κοινωνικά δίκτυα, YouTube και άλλες ηλεκτρονικές πηγές. (Paccagnella, 1997· Kozinets, 2002· Hine, 2005· Elliott et al., 2005· Nardi, 2010· Jayanti, 2010).

2.1.6 Λαϊκός πολιτισμός και Ψηφιακό Παιχνίδι

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την παρούσα διατριβή παρουσιάζει το ψηφιακό παιχνίδι, που συνδέεται άμεσα με τις ΤΠΕ, αποτελεί υποκατηγορία του αποκαλούμενου εικονικού πολιτισμού (Miller, 2020) και ενεργεί ευρύτερα ως περιβάλλον ψυχαγωγίας, επικοινωνίας και διαμόρφωσης σχέσεων, αλλά και ως φορέας του λαϊκού πολιτισμού, για τη διατήρηση του οποίου μπορεί να παίξει σημαντικό ρόλο (Barwick et al., 2011). Οι ιδιότητες αυτές του παιχνιδιού λειτουργούν παράλληλα, αφού κάθε εφαρμογή οικοδομείται με υλικά από το πλαίσιο του πολιτισμού στο οποίο αναπτύσσεται και ταυτόχρονα το ανατροφοδοτεί, επιφέροντας σε αυτό μεγαλύτερες ή μικρότερες αλλαγές. Η όλη διαδικασία καθίσταται περισσότερο σύνθετη εξαιτίας του φαινομένου της παγκοσμιοποίησης αλλά και του γεγονότος ότι -όπως αναφέρθηκε στην προηγούμενη παράγραφο και αναλύεται περαιτέρω στην ενότητα που αφορά στον ψηφιακό τόπο- τα όρια μεταξύ του εικονικού και του φυσικού κόσμου γίνονται ολοένα και πιο δυσδιάκριτα, σε μια διαδικασία όπου τα ηλεκτρονικά παιχνίδια φαίνεται να κατέχουν ιδιαίτερη θέση: Καθώς η τεχνολογία εξελίσσεται, η αλληλεπίδραση ανάμεσα στον μαγικό κύκλο του παιχνιδιού και την εξωτερική πραγματικότητα γίνεται εντονότερη (βλ. Salen et al., 2004) όπως και η εμπειρία παρουσίας και εμπύθισης του χρήστη στο περιβάλλον των εφαρμογών ρεαλιστικότερη, αφού εξελίσσονται καινοτόμες διαδικασίες όπως η ενισχυμένη και η εικονική πραγματικότητα, εφαρμογές που τις αξιοποιούν κατάλληλα, ενώ παράλληλα βελτιώνεται διαρκώς η ποιότητα των πολυαισθητηριακών ερεθισμάτων (ήχοι, μουσική, εικόνες, βίντεο, κ.ο.κ) που κατακλύζουν τον παίκτη την ώρα του παιχνιδιού¹²².

2.1.6.1 Παιχνίδι και ψηφιακό παιχνίδι - διασαφήνιση όρων

Καθώς η δημοφιλία των κάθε λογής παιχνιδιών μοιάζει τις τελευταίες δεκαετίες να αυξάνεται ραγδαία μεταξύ πληθυσμών τόσο του δυτικού κόσμου όσο και της Ανατολής (Qaffas, 2020), φαίνεται ότι ενισχύεται και το ενδιαφέρον του επιστημονικού κόσμου για τη μελέτη του αντικειμένου¹²³, ενώ παράλληλα κερδίζει έδαφος και μια παιγνιώδης προσέγγιση σε πολλές πτυχές της καθημερινής ζωής, οδηγώντας ορισμένους θεωρητικούς όπως ο Boellstorff (2006) να κάνουν λόγο για εποχή του *gaming* και άλλους να το χαρακτηρίζουν ως το νέο «όπιο» του λαού (Fortunati, 2015). Η Minnema (1998) θεωρεί ότι η σύγχρονη αγάπη για τα παιχνίδια συνδέεται με τον υψηλό βαθμό περιπλοκότητας των κοινωνικών δομών όπως αυτός προέκυψε από τις διεργασίες του μοντερνισμού, ενώ οι Neitzel και Nohr (2006) υποστηρίζουν ότι η διάθεση χρήσης μηχανισμών, στοιχείων και τεχνικών παιχνιδιού –που έχει αποκληθεί *gamification* ή *ludification* και στα ελληνικά αποδίδεται ως *παιχνιδοποίηση*– δεν έχει αφήσει ανεπηρέαστο κανέναν τομέα του ανθρώπινου πολιτισμού. Το ενδιαφέρον ωστόσο για την έννοια του παιχνιδιού και την επίδρασή τους στον ανθρώπινο ψυχισμό δεν είναι πρόσφατο, αλλά έχει βάσεις ήδη στην εποχή του Ρομαντισμού. Ένας από τους κύριους

¹²² Πρόκειται για τα χαρακτηριστικά που στη *Θεωρία εμπλουτισμού των μέσων* (Daft & Lengel, 1986) αναφέρονται ως *Γλωσσική ποικιλία* (*Language variety*) και *Πολυμορφία* (*Multiple cues*) και που έχουν αναλυθεί στο κεφάλαιο σχετικά με τις ΤΠΕ.

¹²³ Ο Juul κάνει λόγο για ένα «τρίτο κύμα σπουδών» γύρω από το παιχνίδι (Juul, 2001).

εκπροσώπους του, ο *Friedrich Schiller*, υποστήριξε ότι η εθελοντική υποταγή σε κανόνες με σκοπό την ψυχαγωγία οδηγούσε στη συμφιλίωση της ανάγκης με την ελευθερία, τοποθετώντας έτσι το παιχνίδι στον πυρήνα της ανθρώπινης ύπαρξης. Ο Γερμανός ποιητής σημείωνε χαρακτηριστικά, ότι «ο άνθρωπος παίζει μόνον όταν είναι άνθρωπος και είναι ολοκληρωμένος άνθρωπος μόνο όταν παίζει» (Schiller, 2016).

Κατά τον περασμένο αιώνα, θεωρητικοί ιδιαίτερα επιδραστικοί στον τομέα, όπως ο Johan Huizinga και ο Roger Caillois, κατάφεραν να διαμορφώσουν ένα ευρύτερα αποδεκτό πλαίσιο στοιχείων που χαρακτηρίζουν τον ιδιαίτερο αυτό τομέα συμπεριφοράς. Αρχικά, το 1938 ο Huizinga με το έργο του *Homo Ludens*, υποστήριξε πως ολόκληρος ο πολιτισμός αναφύεται από το αρχέγονο έδαφος του παιχνιδιού το οποίο προϋπάρχει αυτού¹²⁴ και συνιστά μια ελεύθερη, μη σοβαρή δραστηριότητα που δεν συνδέεται με υλικά συμφέροντα, πραγματοποιείται με σκοπό την απόλαυση και παραμένει έξω από τον συνήθη βίο. Παράλληλα, ότι αποτελεί μια συνειδητή προσποίηση, μια ψευδαίσθηση που κινείται σε δικό της χωρόχρονο -έναν προσωρινό «μαγικό κύκλο»-, αυτόνομη και αυτορρυθμιζόμενη από κανόνες που βάζουν τάξη στον μικρόκοσμό της, στον οποίο καλεί τους παίκτες να εμπυθιστούν. Τέλος, υποστήριξε ότι το παιχνίδι προωθεί τον σχηματισμό ιδιαίτερων κοινωνικών ομάδων που συχνά χαρακτηρίζονται από μυστικοπάθεια και αποκτούν μια ξεχωριστή ταυτότητα χάρη σε αυτό (Huizinga, 1955). Δύο δεκαετίες αργότερα, ο Caillois που θεωρούσε ότι «η μοίρα κάθε πολιτισμού μπορεί να διαβαστεί στα παιχνίδια του», πρότεινε μια δική του τυπολογία τεσσάρων ξεχωριστών κατηγοριών, που όριζε το παιχνίδι ως μια ρυθμιζόμενη από κανόνες ελεύθερη δραστηριότητα, αβέβαιη ως προς την έκβασή της και μη παραγωγική, που διαχωρίζεται από την πραγματική ζωή και διαμορφώνει μια δική της μυθοπλασία. (Caillois, 1961).

Οι προσεγγίσεις αυτές παρά τις αντιφάσεις και τις αμφισημίες που περιέχουν¹²⁵, εξακολουθούν σε μεγάλο βαθμό να χαίρουν σεβασμού και στη νέα χιλιετία¹²⁶. Ωστόσο το παιχνίδι δεν θεωρείται πλέον ότι βρίσκεται έξω από τον συνήθη βίο (Consalvo, 2009), καθώς τα αντικείμενα και το πεδίο που αξιοποιεί, οι συμπαίκτες, κ.λπ. βρίσκονται εντός του (Frissen *et al.* 2015). Αντίστοιχα, εντός πραγματικότητας παραμένει και ο παίκτης, παρότι -όπως συμβαίνει με τους θεατές μιας ταινίας ή τους ηθοποιούς ενός έργου- επιλέγει συνειδητά να παρασυρθεί από κάποιον ρόλο, βιώνοντας προσωρινά ένα *σαγηνευτικό ιντερλούδιο* που

¹²⁴ Σύμφωνα με το σκεπτικό του Ολλανδού φιλοσόφου, καθώς τα ζώα έπαιζαν ανέκαθεν και αυτά υπήρχαν στον πλανήτη πριν την εμφάνιση του ανθρώπου, το παιχνίδι είναι αρχαιότερο του ανθρώπινου πολιτισμού.

¹²⁵ Οι Frissen *et al.* 2015 επισημαίνουν τέσσερις από τις σημαντικότερες: α) ο Huizinga θεωρεί το παιχνίδι ως βασικό κομμάτι της ανθρώπινης ζωής, στοιχείο αναντικατάστατο για την ευημερία της κοινότητας αλλά και ταυτόχρονα κάτι που τοποθετείται εκτός της καθημερινότητας καθώς είναι ολότελα προσποιητό· β) Το παιχνίδι συνιστά παράγοντα ελευθερίας αλλά την ίδια στιγμή μαγεύει τον παίκτη και τον απορροφά ολοκληρωτικά· γ) Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι απόλυτοι, όμως μαζί με τον *Homo Ludens* μετασχηματίζονται διαρκώς για να προσαρμόζονται στο εκάστοτε πολιτισμικό πλαίσιο· δ) Το παιχνίδι είναι μια διαδικασία ταυτόχρονα ατομική και ομαδική, καθώς ο παίκτης βυθίζεται σε αυτό αλλά μπορεί να παίζει μαζί με άλλους, ή να επινοεί ένα φανταστικό κοινό.

¹²⁶ Ορισμένοι μάλιστα μελετητές κάνουν λόγο για αναγέννηση του Huizinga λόγω της ανάδυσης νέων πεδίων μελέτης όπως οι σπουδές αναψυχής (leisure studies) (βλ. Frissen *et al.* 2015).

εξωραΐζει τη ζωή (Καλογήρου, 1999) και τον εισάγει σε μια παράλληλη πραγματικότητα (Fink et al., 1968). Τέλος, υποστηρίζεται ότι κεντρικό ρόλο στον ορισμό του παιχνιδιού πρέπει πλέον να διαδραματίζει όχι τόσο η δραστηριότητα καθαυτή, όσο η διάθεση με την οποία κανείς την προσεγγίζει, καθώς «οτιδήποτε μπορεί να μετατραπεί σε παιχνίδι» (Aarseth, 2017).

Στη βάση των παραπάνω συλλογισμών, ένας επικαιροποιημένος ορισμός του παιχνιδιού θεωρείται αυτός του Malone (1981), ο οποίος το χαρακτηρίζει ως έναν διαγωνισμό φυσικών ή πνευματικών δεξιοτήτων και δυνάμεων, που απαιτεί από τους συμμετέχοντες να ακολουθήσουν ένα συγκεκριμένο πλαίσιο κανονισμών προκειμένου να επιτύχουν έναν στόχο. Αντίστοιχα, ο Prensky (2001) αναγνώρισε στο παιχνίδι ως δραστηριότητα έξι δομικά στοιχεία: κανόνες, στόχους, ανατροφοδότηση, ανταγωνισμό, διάδραση και αφήγημα. Ο ορισμός που δίνει ο Δανός θεωρητικός Jesper Juul (2002) κάνει λόγο για το παιχνίδι ως τυπικό σύστημα βασισμένο σε κανόνες, με ένα ποσοτικά εκφρασμένο αποτέλεσμα, για το οποίο ο παίκτης νιώθει υπεύθυνος και το οποίο προσπαθεί να επηρεάσει, ενώ οι συνέπειες από την όλη δραστηριότητα είναι μη δεσμευτικές. Επίσης, οι Lieberman et al. (2009) αναφερόμενοι στα ψηφιακά παιχνίδια, τα θεωρούν ως διαδραστικά συστήματα βασισμένα σε κανόνες, που αφενός εμπεριέχουν προκλήσεις προκειμένου να επιτευχθεί κάποιος στόχος και αφετέρου παρέχουν στον παίκτη ανατροφοδότηση για την πρόοδό του. Τέλος, οι Huotari και Hamari (2012), κάνοντας μια προσπάθεια να εντοπίσουν κοινά χαρακτηριστικά στους διάφορους κατά καιρούς ορισμούς, οδηγούνται στη διατύπωση ότι τα παιχνίδια είναι συστήματα που διέπονται από κανόνες, περιλαμβάνουν στόχους, η συμμετοχή σε αυτά είναι εθελοντική και καθώς τα αποτελέσματά τους δεν είναι προβλέψιμα, προκαλούν στους χρήστες τους συναισθήματα όπως η απόλαυση και η αγωνία, καθιστώντας τα αξιομνημόνευτες εμπειρίες.

Συμπερασματικά, κάθε παιγνιώδης δραστηριότητα φαίνεται να συνιστά μια μορφή συμμετοχικής ψυχαγωγίας (Rollings & Adams, 2003), μια εθελοντική δοκιμασία βασισμένη σε κανόνες (Aarseth et al., 2003) που αποτελείται από τρία κύρια συστατικά (Aarseth, 2004): κανόνες, τη διαδικασία παιξίματος (gameplay) και ένα σημειωτικό σύστημα (gameworld). Το τελευταίο ενέχει συμβολικό χαρακτήρα και θα μπορούσε να θεωρηθεί δευτερεύουσας σημασίας για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού: όπως έχει επισημάνει ο Juul (Juul, 2001), μπορεί κανείς να παίξει σκάκι με πέτρες τοποθετημένες στη λάσπη ή με κομμάτια που απεικονίζουν αντί για βασιλιάδες και βασίλισσες την οικογένεια Simpson, χωρίς το παιχνίδι να αλλάξει. Με μια παρόμοια λογική, ο Aarseth (2004) υποστηρίζει ότι το *Rogue* (A.I. Design, 1980) και το *Diablo* (Blizzard North, 1997) είναι ουσιαστικά το ίδιο παιχνίδι, αφήνοντας να εννοηθεί ότι η έμφαση στο αφηγηματικό πλαίσιο αποτελεί προωθητική πρακτική των παραγωγών, διευκολύνοντας τον «ακαδημαϊκό αποικισμό» του πεδίου μελέτης των ψηφιακών παιχνιδιών από τον χώρο της λογοτεχνικής θεωρίας (Παπαηλία & Πετρίδης, 2015). Παρόλα αυτά και σύμφωνα με την οπτική του Clare (2021), ακόμα και αν η θεματική του παιχνιδιού δεν επηρεάζει τον τρόπο που αυτό παίζεται, ο ρόλος της είναι κρίσιμος για την οικειότητα που θα αισθανθεί ο παίκτης και επομένως μπορεί να διευκολύνει την διαδικασία του παιχνιδιού ή αντιθέτως ακόμα και να την ακυρώσει, καθώς στη βάση της αλληλεπιδραστικότητας, τα παιχνίδια εξαρτώνται πάντοτε από τις προθέσεις και την τροφοδότηση των παικτών. Έτσι για παράδειγμα, όταν σε μια ψηφιακή εφαρμογή πάλης ένας χρήστης καλείται να ελέγξει τον χαρακτήρα της μυθικής Μέδουσας, της ινδικής θεότητας Kali ή του Ιησού Χριστού για να κατατροπώσει τους αντιπάλους του -όπως στα *Mythic Blades* (Vermillion Entertainment,

2005), *Smite: Battleground of the Gods* (Titan Forge Games, 2014) και *Fight of Gods* (Digital Crafter Interactive Media, 2017) αντίστοιχα-, η ουσία του παιχνιδιού και οι τεχνικές που αξιοποιούνται μπορεί να μην αλλάζουν, επηρεάζεται όμως η διάθεση του χρήστη να παίξει (αν λ.χ. νιώθει ότι θίγεται το θρησκευτικό του συναίσθημα), η ταύτιση που αισθάνεται με τους εικονικούς χαρακτήρες, η εμπειρία εμπύθισης που βιώνει, κ.ο.κ. Συνεπώς και προκειμένου να προσελκύσει το ενδιαφέρον, μια εφαρμογή δεν αρκεί απλώς να είναι πολύπλοκη, απαιτητική και μακροσκελής, όπως αναφέρει ο Gee (2004), αλλά οφείλει να διαθέτει και αφήγημα συμβατό με τις πεποιθήσεις και τις προϋπάρχουσες γνώσεις του παίκτη.

Σύμφωνα με την κοινωνικοπολιτισμική προσέγγιση που παραθέτει η Marilyn Flear (2014), το παιχνίδι συνιστά το αποτέλεσμα της σύνδεσης μεταξύ των ψυχολογικών λειτουργιών του παιδιού και των συνθηκών που παρέχονται από το περιβάλλον του. Για τον λόγο αυτό, μπορεί να υποστηριχθεί ότι κάθε παιχνίδι «εκφράζει τις ιδιαιτερότητες της συγκεκριμένης κοινωνίας που το δημιούργησε» (Γκουγκουλή, 1999) και φανερώνει τις αξίες, τις αντιλήψεις και τα στερεότυπα του πλαισίου μέσα στο οποίο λειτουργεί. Το γεγονός ότι το παιχνίδι αποτελεί μια κοινωνική πρακτική σύνθετη και διαρκώς εξελισσόμενη, αφενός το συνδέει άμεσα με τα διαθέσιμα πολιτισμικά τεχνουργήματα κάθε συγκεκριμένου χωροχρόνου (Elkonin, 2005) και αφετέρου δικαιολογεί την κατηγοριοποίησή του σε *παραδοσιακό* και *βιομηχανικό*¹²⁷.

Την πλέον σύγχρονη φάση εξέλιξης του παιχνιδιού συνιστά το ψηφιακό, που αναγνωρίζεται ως ιδιαίτερη υποκατηγορία του τόσο στη θεωρία όσο και στην πράξη (Aarseth, 2003). Ακαδημαϊκό ενδιαφέρον για το συγκεκριμένο είδος εμφανίστηκε ήδη από τις αρχές της δεκαετίας του 1980 (Rutter & Bryce, 2006), χρειάστηκε ωστόσο να περάσουν αρκετά χρόνια πριν αναγνωριστεί ως ένα μεγάλης κλίμακας κοινωνικό και αισθητικό φαινόμενο που έπρεπε να μελετηθεί με σοβαρότητα (Aarseth, 2004). Στους κόλπους του συμπεριλαμβάνονται

¹²⁷ Όπως παρατηρεί ο Μερακλής (2001β), τα παραδοσιακά παιχνίδια αντανάκλασαν έναν κόσμο όπου η Φύση-Μητέρα ήταν παρούσα αφού παίζονταν κυρίως σε εξωτερικούς χώρους, ενώ στα βιομηχανικά επικρατεί ολοένα και μεγαλύτερη εγκυφαλικότητα που αφορά όχι τόσο στις σωματικές και κινητικές δεξιότητες των παιδιών, όσο στην εξυπνάδα τους. Ο ίδιος συμπληρώνει ότι τα μηχανικά παιχνίδια είναι επίσης πιο ατομικά σε σχέση με τα παλαιότερα, τα οποία παίζονταν σε ομάδες. Προς την άποψη αυτή συνηγορεί και ο Διαμαντόπουλος που σημειώνει ότι τα παραδοσιακά παιχνίδια μεταφέρονταν ανάμεσα στις γενιές με προφορική περιγραφή ή επίδειξη από τους μεγαλύτερους στους μικρότερους (Διαμαντόπουλος, 2009). Εκτός από την ατομικότητα και την παθητικότητα, μια ακόμη σημαντική διαφορά παραδοσιακών και βιομηχανικών παιχνιδιών, συνιστά το γεγονός ότι τα πρώτα ήταν πολύ συχνά αυτοσχέδια, κατασκευασμένα από τα ίδια τα παιδιά (κάτι που ενίσχυε την πρωτοτυπία τους, τη δημιουργικότητα και τη φαντασία των παιδιών) ή είχαν προκύψει από αντικείμενα ενηλίκων που είχαν φθαρεί ή απωλέσει την 'κανονική' τους λειτουργία, οπότε είχαν παραχωρηθεί στα παιδιά για να παίζουν (βλ. Γερμανός, 2005). Αντιθέτως, τα βιομηχανικά παιχνίδια που παράγονται μαζικά, έχουν κατασκευαστεί εξ αρχής με την πρόθεση να αξιοποιηθούν ως τέτοια (Kudrowitz & Wallace, 2010), επιδιώκουν τον νατουραλισμό (Μερακλής 2001β), όπου κάθε τι είναι ακριβώς αυτό που φαίνεται και καλλιεργούν την καταναλωτική διάθεση. Καθώς μάλιστα η παραγωγή παιχνιδιών ακολουθεί κατά πόδας την εξέλιξη της τεχνολογίας, τα παιχνίδια-αντικείμενα αλλάζουν (κυκλοφορούν και αποσύρονται) με πολύ πιο ταχείς ρυθμούς από ότι συνέβαινε στο παρελθόν (Jackson, 2001).

εφαρμογές που παίζονται τόσο σε προσωπικούς υπολογιστές, κονσόλες, φορητές συσκευές όσο και σε κάθε άλλη πλατφόρμα, συνδεδεμένη ή μη στο διαδίκτυο, ενώ αυτό μοιράζεται τα ίδια στοιχεία με τα παραδοσιακά παιχνίδια, όπως έχουν επισημανθεί από τους παλαιότερους και αναθεωρηθεί από τους σύγχρονους μελετητές. Σε σχέση με τα χαρακτηριστικά του, ο Αναγνώστου (2009) τα διακρίνει σε δομικά και δραματικά. Στα πρώτα τοποθετεί τους κανόνες και τα όρια μέσα στα οποία εκτυλίσσεται το παιχνίδι, αλλά και τον επιδιωκόμενο στόχο όπως και τις ενέργειες, τις δραστηριότητες και τους πόρους που αξιοποιούν οι παίκτες προκειμένου να τον επιτύχουν. Στα δεύτερα εντάσσει τον κεντρικό χαρακτήρα, το σενάριο και τα χαρακτηριστικά εκείνα που διαμορφώνουν το βασικό θέμα του παιχνιδιού όπως και την αίσθηση παιχνιδιού.

2.1.6.2 Είδη ψηφιακού παιχνιδιού

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι παρουσιάζεται ως ένα ιδιαίτερα επιτυχημένο είδος διαδραστικής προσομοίωσης, καθώς αξιοποιώντας τη βοήθεια της τεχνολογίας και την εξέλιξη των πολυμέσων (ψηφιακές εικόνες, ήχους και κειμενική επικοινωνία), ξεφεύγει από τα όρια ενός μηχανικά οργανωμένου κειμένου και επιτυγχάνει μια πρωτόγνωρα πλούσια εμπύθιση του παίκτη στον «μαγικό του κύκλο», παρέχοντας ικανοποίηση, πληροφορίες και διαρκώς κλιμακούμενες προκλήσεις. Όπως επισημαίνει ο Clare (2021), πριν ξεκινήσει η αλληλεπίδραση με τον χρήστη, το παιχνίδι είναι άμορφο και ανολοκλήρωτο, κάτι που δείχνει ότι αποτελεί ένα ψυχαγωγικό προϊόν που διαμορφώνεται από τους δημιουργούς του σε συνεργασία με τους παίκτες. Κάθε ένας από τους τελευταίους συνδιαλέγεται με την εφαρμογή που «τρέχει», προσλαμβάνοντας όσα συμβαίνουν στην οθόνη αλλά και ταυτόχρονα διευθύνοντάς τα δυναμικά.

Όπως τα παραδοσιακά¹²⁸, έτσι και τα ψηφιακά παιχνίδια ανήκουν σε πολλές και διαφορετικές κατηγορίες, για το πλήθος και τα κριτήρια ταξινόμησης των οποίων δεν φαίνεται να υπάρχει μια γενική συμφωνία στην επιστημονική κοινότητα (Apperley, 2006). Η ταξινόμησή τους καθίσταται έτσι μια υποκειμενική σύμβαση, μια πρακτική με γνώμονα τον εντοπισμό των κοινών σημείων που κάθε ομάδα παιχνιδιών έχει στον τρόπο που ο χρήστης αλληλεπιδρά με το λογισμικό. Οι Pinelle et al. (2008) υποστηρίζουν ότι καθώς με το πέρασμα του χρόνου αναπτύσσονται όλο και πιο πολύπλοκα παιχνίδια, οι υποκατηγορίες τους αυξάνονται και ο τρόπος που αυτές περιγράφονται γίνεται πιο λεπτομερής.

Έτσι, ενώ ο Myers (1990) χωρίζει τα παιχνίδια σε 6 βασικές κατηγορίες, ο Poole (2004) εντοπίζει 9, ο Gros (2007) στη μελέτη του παραθέτει έναν κατάλογο 7 ειδών βασισμένος στο περιεχόμενό τους, ο Qaffas (2020) σημειώνει 16 είδη αφιερώνοντας μια από τις κατηγορίες στα ανεξάρτητης παραγωγής παιχνίδια (indie games) και ο Wolf (2001) αγγίζει τα 42 είδη, κατηγοριοποιώντας τα παιχνίδια σύμφωνα με τη διαδραστικότητα, τα γραφικά και τη θεματική τους, τους στόχους του παίκτη και τους τρόπους χειρισμού, συμπεριλαμβάνοντας

¹²⁸ Ο Μερακλής (2001β) μεταφέρει έναν διαχωρισμό του Νίκου Δημητρίου, που κάνει λόγο για παιχνίδια μίμησης που προτιμούν τα μικρότερα παιδιά, αναπαριστώντας φαινόμενα της κοινωνικής ζωής, και για παιχνίδια διεκδίκησης που έχουν σκοπό την επικράτηση του ενός πάνω στους άλλους και προτιμώνται από τα μεγαλύτερα παιδιά.

στη λίστα και κατηγορίες «μη-παιχνιδιών» όπως τα διαγνωστικά, τα demo, τα εκπαιδευτικά, τα παζλ, τους προσομοιωτές και τις εφαρμογές, οι οποίες ορισμένες φορές περιέχουν στοιχεία με παιγνιώδη χαρακτήρα. Ο Aarseth αντιθέτως, έχει επινοήσει μια διαφορετικής λογικής -και δεκαπέντε διαστάσεων- τυπολογία, στην οποία μπορούν να περιληφθούν όχι μόνο τα ψηφιακά, αλλά όλα τα παιχνίδια, με βάση τη δομή, τον έλεγχο, τους κανόνες, τη σχέση τους με τον χώρο, κ.ο.κ. (Aarseth et al., 2003· Elverdam & Aarseth, 2007).

Στην παρούσα παράγραφο υιοθετείται μια ταξινόμια δώδεκα βασικών κατηγοριών επηρεασμένη αρκετά από αυτή του Rollinger (2020). Κάθε ψηφιακό παιχνίδι μπορεί να τοποθετηθεί σε μία ή και περισσότερες από αυτές, καθώς είναι πολύ σύνηθες μια εφαρμογή να συνδυάζει στοιχεία από δύο ή και τρία είδη παιχνιδιών. Ακολουθούν οι τίτλοι και βασικές πληροφορίες για κάθε κατηγορία:

α. Οι πρωτοπρόσωπης και τριτοπρόσωπης βολής εφαρμογές (First person shooters, Third person shooters, shoot 'em up) αποτελούν παιχνίδια κατά βάση μονοδιάστατα ως προς την πλοκή τους και σε κάθε περίπτωση τοποθετημένα σε πολεμικό πλαίσιο. Ο παίκτης αντικρίζει το περιβάλλον μέσα από τα μάτια ενός μαχητή ή τον παρακολουθεί από συγκεκριμένη γωνία, καθώς προσπαθεί να επιβιώσει ή να φέρει σε πέρας κάποια αποστολή, καταβάλλοντας τους αντιπάλους του με διάφορα μέσα, ανάλογα της εποχής στην οποία το σενάριο της εφαρμογής τοποθετείται.

β. Τα παιχνίδια δράσης και περιπέτειας (Action / Adventure) συνιστούν την πλέον πολυσυλλεκτική κατηγορία βιντεοπαιχνιδιού, περικλείοντας πολυάριθμα υποείδη. Σε ορισμένα από αυτά όπως τα platformers, ο χαρακτήρας που ελέγχει ο χρήστης καλείται να τρέξει, να σκαρφαλώσει και να πηδήξει μεταξύ πλατφορμών, συλλέγοντας αντικείμενα, αντιμετωπίζοντας αντιπάλους και αναζητώντας την έξοδο από κάποιο επίπεδο. Σε άλλα, ο πρωταγωνιστής εμπλέκεται σε περισσότερο ή λιγότερο γραμμικής πλοκής αναζητήσεις και καλείται να ταξιδέψει, να συναντήσει πρόσωπα, να συλλέξει πληροφορίες και να τις αξιοποιήσει για να λύσει γρίφους προκειμένου να οδηγηθεί στη νίκη.

γ. Τα παιχνίδια ρόλων (RPG) έχουν αρκετά κοινά σημεία με την προηγούμενη κατηγορία. Αυτό που τα ξεχωρίζει είναι ότι συνήθως εντάσσονται σε πιο πλούσια αφηγηματικά περιβάλλοντα, ενώ ο χρήστης μπορεί να διαμορφώσει τον χαρακτήρα που ελέγχει κατ' επιλογή και να τον εξελίξει μέσα από λειτουργίες εκπαίδευσης, αγοράς εξοπλισμού, μαγικών ανταμοιβών, κ.ο.κ. Επίσης, επενδύουν περισσότερο στην εμπύθιση του παίκτη, ενώ καθώς οι επιλογές του μπορεί να αλλάξουν σε σημαντικό βαθμό την τροπή των γεγονότων, αυτό το είδος παιχνιδιού παρουσιάζει μεγαλύτερη διάρκεια στον χρόνο, καθώς μπορεί να παιχτεί ξανά και ξανά. Υποκατηγορία των RPG συνιστούν τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games MMORPGs) στα οποία πολλοί χαρακτήρες που ο παίκτης συναντά δεν είναι ελεγχόμενοι από τον υπολογιστή (Non player characters – NPCs) αλλά από άλλους χρήστες, που συχνά αριθμούν σε εκατομμύρια.

δ. Τα παιχνίδια ανοιχτής αρχιτεκτονικής που θεωρούνται ιδιαίτερα δημιουργικά και ενισχυτικά της μαθησιακής διαδικασίας (Κίργινας, 2013), αφού παρουσιάζουν έναν εικονικό κόσμο, εντός του οποίου ο χρήστης μπορεί να περιηγηθεί ελεύθερα ή να τον διαμορφώσει όπως επιθυμεί. Όπως είναι φυσικό, ένα παιχνίδι ανοιχτής αρχιτεκτονικής, μπορεί να συνδυάζει τόσο στοιχεία περιπέτειας, όσο και RPG χαρακτηριστικά.

ε. Τα παιχνίδια στρατηγικής δίνουν στον παίκτη τον έλεγχο στρατιωτικών μονάδων, κρατών ή και ολόκληρων αυτοκρατοριών, των οποίων συχνά αναλαμβάνει εκτός της τακτικής και την οικονομική, πολιτική, κλπ. διαχείριση, με στόχο την επικράτηση έναντι των αντιπάλων σχηματισμών. Μπορεί να παίζονται σε γύρους (Turn Based Strategy – TBS) ή σε πραγματικό χρόνο (Real Time Strategy – RTS), ενώ τα σημαντικότερα στοιχεία του περιβάλλοντος διάδρασης στις εφαρμογές αυτές είναι ο στρατηγικός χάρτης στον οποίο κινούνται οι μονάδες, οικοδομούνται κτήρια και οχυρωματικά έργα, κ.λπ.

στ. Οι προσομοιωτές (simulators) επιτρέπουν στον παίκτη να οδηγήσει με ρεαλιστικό τρόπο μια ποικιλία οχημάτων (αεροπλάνα, τρένα, πλοία, υποβρύχια, τρακτέρ, κ.ο.κ.) ή να αναλάβει τη θεμελίωση και διαχείριση μιας εμπορικής ή κοινωνικοοικονομικής δομής, που μπορεί να ποικίλει ανάμεσα σε ένα θεματικό πάρκο, μια πόλη, μια φάρμα, ένα νοσοκομείο, ένα δίκτυο σιδηροδρόμων, κ.ο.κ. λαμβάνοντας διοικητικές αποφάσεις που καθορίζουν το μέλλον της.

ζ. Τα παιχνίδια αθλημάτων είναι συνήθως τριτοπρόσωπης προοπτικής και στερούνται ιδιαίτερης πλοκής, με τον παίκτη να αναλαμβάνει τον έλεγχο ενός αθλητή ατομικού (στίβος, γκολφ, τένις, κ.ο.κ.) ή ομαδικού (ποδοσφαίρου, μπάσκετ, ράγκμπι, κ.ο.κ.) αγώνα, προσπαθώντας να κερδίσει έναν αντίπαλο ή να πρωταγωνιστήσει σε κάποια διοργάνωση.

η. Τα παιχνίδια πάλης (fighting) είναι συνήθως επίσης τριτοπρόσωπης προοπτικής, με τον παίκτη να αναλαμβάνει τον έλεγχο ενός μαχητή που επιδιώκει να κερδίσει σε έναν αγώνα (έναν εναντίον ενός ή μεταξύ ομάδων) ή κάποιο τουρνουά έναντι αντιπάλων που ελέγχονται από άλλους χρήστες ή τον υπολογιστή. Στην κατηγορία αυτή περιλαμβάνονται και τα Multiplayer online battle arena (MOBA), στα οποία ο παίκτης συνδέεται στο διαδίκτυο για να διαμορφώσει ομάδες μαχητών που αλληλοεξοντώνονται στον χώρο μιας εικονικής αρένας.

θ. Τα παιχνίδια αγώνων οχημάτων απεικονίζουν ποικίλους τύπους μεταφορικών μέσων, από αυτοκίνητα δρόμου ή αγώνων ταχύτητας, μέχρι φουτουριστικά διαστημόπλοια. Σε αυτά ο παίκτης καλείται να ξεπεράσει τους αντιπάλους του, τα εμπόδια που παρουσιάζονται στη διαδρομή ή απλώς να την ολοκληρώσει σε ταχύτερο χρόνο, προκειμένου να βγει νικητής. Συχνά, στο τέλος κάθε πίστας δίνεται η δυνατότητα στον παίκτη να «ξεκλειδώσει» κάποιο επόμενο όχημα ή να βελτιώσει τα χαρακτηριστικά αυτού που ήδη κατέχει, δίνοντας στα παιχνίδια αυτά ορισμένα RPG χαρακτηριστικά.

ι. Τα παιχνίδια με στόχο το κέρδος, στα οποία ο παίκτης ταυτόχρονα με την ψυχαγωγία του, μπορεί να κερδίσει χρηματικά έπαθλα. Στην κατηγορία αυτή εντάσσονται καταρχάς τα ψηφιακά παιχνίδια τύπου 'κουλοχέρης' (slots) που αποτελούν γέφυρα ανάμεσα στο μηχανικό και το ψηφιακό παιχνίδι, όπως και άλλα παιχνίδια ηλεκτρονικού τζόγου (ρουλέτα, blackjack, κ.ο.κ.) που επίσης παίζονται μέσω περιηγητή ή φορητών συσκευών. Έπειτα οι μηχανές VGM (Video Game Gambling Machines) που μπορεί κανείς να συναντήσει εντός του χώρου των καζίνο. Σε αυτές λειτουργούν παιχνίδια που από άποψη περιεχομένου ανήκουν σε ποικίλες κατηγορίες (βολών, αγώνων ταχύτητας, πάλης, κ.ο.κ.), με τη διαφορά ότι ο χρήστης μπορεί να ποντάρει εναντίον του καζίνο και να κερδίσει χρήματα. Τέλος, μια σχετικά νέα ομάδα παιχνιδιών μέσω των οποίων ο παίκτης μπορεί να επιδοθεί σε εξόρυξη κρυπτονομισμάτων (mining) ή και να αμειφθεί σε τέτοια για τυχόν υψηλές επιδόσεις (π.χ. αν τερματίσει σε μια από τις πρώτες πέντε θέσεις σε έναν αγώνα αλληλοεξόντωσης). Πρέπει ωστόσο να διευκρινιστεί ότι στην κατηγορία αυτή δεν ανήκουν όλα τα παιχνίδια που

περιλαμβάνουν αγορές π.χ. για την προμήθεια καρτών, μαγικών φίλτρων, αξεσουάρ για τον εξοπλισμό του χαρακτήρα που ελέγχει ο χρήστης, κ.ο.κ., αφού στα περισσότερα από αυτά ο παίκτης δεν μπορεί να κερδίσει χρήματα¹²⁹.

ια. Τα παιχνίδια *ruzzle* και *party*, που είναι από τα απλούστερα σε σενάριο, περιλαμβάνουν είδη όπως τα *match 3*, *find the object*, *chess*, *quiz*, κ.λπ., συχνά σχεδιάζονται ειδικά για φορητές συσκευές και ανήκουν σε διάφορες θεματικές κατηγορίες. Μια σχετικά νέα υποκατηγορία τους είναι τα *hypercasual* παιχνίδια, με κύρια χαρακτηριστικά το μικρό κόστος παραγωγής, την άμεση κατανόηση του τρόπου που λειτουργούν, τη μικρή τους διάρκεια, αλλά και την απουσία ποιοτικών γραφικών, ώστε να μπορούν να 'τρέχουν' παράλληλα με άλλες εφαρμογές στο κινητό του παίκτη.

ιβ. Τέλος, τα παιχνίδια μεικτής πραγματικότητας (*mixed reality games*) που ενδιαφέρουν ιδιαίτερα το θέμα της παρούσας εργασίας και περιλαμβάνουν τα *βασισμένα στην τοποθεσία παιχνίδια* (*location based mobile games*), τα *διαβρωτικά* (*pervasive games*), *υβριδικά* (*hybrid games*) και τα ενισχυμένα παιχνίδια (*augmented games*). Χαρακτηριστικό όλων των παραπάνω υποειδών, είναι ότι επεκτείνουν την εμπειρία παιχνιδιού εκτός του ψηφιακού κόσμου, ενώ σε αυτά ο χώρος του παιχνιδιού τοποθετείται πάνω από τον πραγματικό, αξιοποιώντας τον ως υπόβαθρο (βλ. Benford et al., 2005· Hinske et al., 2007· Alavesa et al., 2018).

2.1.6.3 Το ψηφιακό παιχνίδι ως έκφραση του λαϊκού πολιτισμού

Η Kiri Miller (2008) αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο τα ψηφιακά παιχνίδια λειτουργούν στο πλαίσιο του λαϊκού πολιτισμού, όπως αυτός νοείται στη σύγχρονη εποχή. Συγκεκριμένα, υποστηρίζει ότι αυτά συνδέονται με τελεστικές πρακτικές που παράγουν νέες αισθητικές και ερμηνευτικές παραδόσεις, ενώ ταυτόχρονα μεταδίδουν προϋπάρχοντα πολιτισμικά αφηγήματα και μορφές έκφρασης που αντλούν από πιο παραδοσιακούς χώρους. Έτσι, παράλληλα με άλλα προϊόντα της σύγχρονης πολιτισμικής βιομηχανίας¹³⁰ όπως τα

¹²⁹ Αυτό μπορεί να συμβεί μόνο εάν αργότερα μεταπωλήσει τον αναβαθμισμένο χαρακτήρα του μέσω κάποιας πλατφόρμας αγορών (π.χ. ebay) -όπως συχνά συμβαίνει σε περιπτώσεις ξεπλύματος 'μαύρου' χρήματος-, κάτι που ωστόσο δεν αποτελεί μέρος του ίδιου του παιχνιδιού, αλλά μιας ανεξάρτητης διαδικασίας.

¹³⁰ Η θέση ότι η βιομηχανία του ψηφιακού παιχνιδιού αποτελεί μέρος της ευρύτερης πολιτισμικής βιομηχανίας εξηγείται εκτενώς στο έργο της Agha Kerr (2006), που τοποθετεί το βιντεοπαιχνίδι στο πλαίσιο του οικονομικού και μιντιακού περιβάλλοντος βάσει τριών κριτηρίων: (α) το επενδυτικό ρίσκο που συνδέεται με την παραγωγή του -μόνο 3% των νέων παιχνιδιών αποδίδουν κέρδος-, αφού η ζήτησή του εξαρτάται περισσότερο από παράγοντες όπως η μόδα και λιγότερο από την κάλυψη συγκεκριμένων αναγκών. Καθώς αναγνωρίζεται μια τάση των καταναλωτών να επιθυμούν δοκιμή προτού προχωρήσουν σε αγορές, αλλά και δεδομένου του ότι η οικειότητα του χρήστη (με το περιεχόμενο, τη δομή, κ.ά.) αποτελεί σημαντικό παράγοντα διευκόλυνσης της παικτικής διαδικασίας (βλ. Clare, 2021), η βιομηχανία παραγωγής παιχνιδιών ακολουθεί στρατηγικές όπως η ταξινόμησή τους σε κατηγορίες ώστε ο χρήστης να έχει μια γενική ιδέα του τι πρέπει να περιμένει (π.χ. *flight simulator*, *first person shooter*, κ.λπ.), η εκμετάλλευση των δημοφιλών τίτλων μέσα από επόμενες εκδόσεις και δημιουργίες τριλογιών, η μεταφορά επιτυχημένων σεναριακών συνταγών, θεματικών, ηρώων, κ.ο.κ. από μέσα όπως ο κινηματογράφος, η λογοτεχνία και τα κόμικς -στην έννοια της διαμεσικότητας (*transmediality*) όπως την καθιέρωσε ο Jenkins (2009) γίνεται αναφορά σε επόμενο

λογοτεχνικά βιβλία, η pop μουσική και οι κινηματογραφικές παραγωγές, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν την ισχύ να ενσταλάζουν αξίες, να προβάλλουν νόρμες και να μεταφέρουν κανόνες (Ryan & Wentworth, 1999), δημιουργώντας παγκόσμια φανταστικά και διαιωνίζοντας συγκεκριμένα κοινωνικά σχήματα. Υιοθετώντας μια μάλλον συναισθηματική οπτική, ο Ohmae ανέφερε στο τέλος του προηγούμενου αιώνα ότι τα παιχνίδια είχαν υποκαταστήσει τα παραμύθια που τα παιδιά άλλων γενεών άκουγαν στα πόδια του παππού (Ohmae, 1995), ενώ και ο Walsh (1997) σημείωνε ότι οι ιστορίες που εντός των κοινοτήτων παλαιότερα λέγονταν πρόσωπο με πρόσωπο, μεταφέρονταν πλέον από τα ηλεκτρονικά μέσα. Τα σύγχρονα δεδομένα φαίνεται να τους δικαιώνουν, καθώς τα ψηφιακά παιχνίδια συνεχίζουν να αφηγούνται ιστορίες από το παρελθόν και μάλιστα με μεγάλη επιτυχία: στην Κίνα για παράδειγμα, τα 4 από τα 10 δημοφιλέστερα παιχνίδια για κινητά τηλέφωνα, είναι βασισμένα στους θρύλους από τα *Τρία Βασίλεια* (περίοδο της κινεζικής ιστορίας όπου τρεις φατρίες μάχονταν για τον έλεγχο της χώρας) (Bhushan, 2020), ενώ υπάρχουν φωνές που τα τοποθετούν στη θέση του σημαντικότερου μέσου αφήγησης της εποχής (Alderman, 2015).

Η προαναφερθείσα ιδιότητα των ψηφιακών παιχνιδιών να επηρεάζουν μεγάλο μέρος της κοινωνίας, υποδηλώνει ότι καταφέρνουν να διεισδύουν με ποικίλους τρόπους και σε πολλές διαστάσεις της ανθρώπινης ζωής. Ενδεικτικά, η επιρροή που τα βιντεοπαιχνίδια και οι χαρακτήρες τους ασκούν στον πληθυσμό, αντικατοπτρίζεται από την παρουσία τους σε πτυχές της λαϊκής καθημερινότητας όπως το ελεύθερο παιχνίδι των παιδιών¹³¹, τα

σημείο του κεφαλαίου- και η διαφήμιση παιχνιδιών μέσω δοκιμαστικών (demos) και στιγμιούπων πριν την επίσημη κυκλοφορία τους (β) το υψηλό κόστος της αρχικής παραγωγής (δημιουργίας, έκδοσης και προώθησης) σε συνδυασμό με το μηδαμινό κόστος παραγωγής αντιγράφων. Χαρακτηριστικά, μπορεί να αναφερθεί το παράδειγμα του τσεχικού παιχνιδιού *Numen: Contest of Heroes* (Cinemax, 2010), που στη χώρα παραγωγής του υπολογίζεται ότι πούλησε 500 αντίτυπα, ενώ εντοπίστηκαν τουλάχιστον 17.000 παράνομα (Čejka, 2011). Προκειμένου να αντιμετωπίσει την απειλή αυτή του παραεμπορίου, η βιομηχανία των παιχνιδιών επιδιώκει την καθετοποίηση της παραγωγής (αλλά και την κίνησή της οριζοντίως και διαγωνίως, με τις εταιρίες παραγωγής να ενσωματώνουν δημιουργούς και διανομείς, να αγοράζουν ανταγωνιστικές εταιρίες και να επεκτείνονται σε συγγενείς κλάδους όπως π.χ. η Sony που έχει κινηθεί προς τις κονσόλες και την κινητή τηλεφωνία), τη διεύρυνση της αγοράς σε παγκόσμιο επίπεδο (κάτι που επηρεάζει άμεσα το πολιτισμικό περιεχόμενο των παιχνιδιών προκειμένου αυτά να απευθύνονται σε ένα όσο το δυνατόν ευρύτερο κοινό) και τον έλεγχο των καναλιών διανομής, και (γ) τον χαρακτηρισμό των προϊόντων της ως δημοσίων αγαθών, υπό την έννοια ότι αυτά δεν καταστρέφονται κατά τη χρήση και υπάρχει έτσι η δυνατότητα να επαναχρησιμοποιηθούν από άλλους, οι οποίοι δεν είναι υποχρεωμένοι να τα αγοράσουν εκ νέου (όπως στην περίπτωση των βιβλίων). Προκειμένου οι εταιρίες παραγωγής πολιτισμικών προϊόντων να μπορούν να αποζημιωθούν για τις επενδύσεις τους στις περιπτώσεις αυτές, έχουν θωρακίσει τεχνολογικά την ιδέα της πνευματικής ιδιοκτησίας. Η έννοια αυτή, που σε πιο παραδοσιακές μορφές πολιτισμικών εκδηλώσεων δίνει στον διοργανωτή το προνόμιο να εκδίδει εισιτήρια, στην περίπτωση της βιομηχανίας παιχνιδιού προσφέρει στον παραγωγό μονοπωλιακά δικαιώματα διάθεσης μέσω π.χ. έκδοσης κωδικών μιας χρήσης που επιτρέπουν στον «νόμιμο» παίκτη πρόσβαση σε ενημερώσεις, αποφυγή διαφημιστικών μηνυμάτων, πακέτα με επιπλέον υλικό, κ.ά., μετασχηματίζοντας ουσιαστικά τα προϊόντα της βιομηχανίας ψηφιακών παιχνιδιών από αγαθά δημόσια σε ιδιωτικά (Garnham, 2000).

¹³¹ Για παράδειγμα, ο Dorst (1999) (όπως αναφέρεται στο McMahon et al., 2005) σημειώνει ότι το 1990 παρατήρησε σε μια παιδική χαρά του Wyoming παιδιά της Β΄ τάξης Δημοτικού να αφιερώνουν πολύ από τον χρόνο τους μιμούμενα κινήσεις και γεγονότα από το πλέον δημοφιλές εκείνη την εποχή παιχνίδι Super Mario.

τραγούδια¹³² και οι αστικοί μύθοι¹³³, στην εμπορευματοποιημένη πλευρά της ψυχαγωγίας όπως τα εμπορικά επιτραπέζια παιχνίδια¹³⁴, τα λογοτεχνικά βιβλία και οι κινηματογραφικές παραγωγές¹³⁵, στην εκπαίδευση¹³⁶, στον εργασιακό¹³⁷ αλλά και στον χώρο της κατανάλωσης, όπου ασκούν επιρροή στην κυκλοφορία νέων προϊόντων¹³⁸, στις ενδυματικές επιλογές¹³⁹ και

¹³² Ήδη το 1982, δυο συνθέτες και φανατικοί παίκτες του *Pac-Man* (Namco, 1980) έγραψαν ένα τραγούδι με τίτλο *Pac-Man Fever*, που πραγματοποίησε εκατομμύρια πωλήσεις και οδήγησε στην κυκλοφορία ενός ομώνυμου άλμπουμ (Buckner & Garcia, 1982) το οποίο περιείχε κομμάτια εμπνευσμένα από διάφορα arcade παιχνίδια της εποχής, όπως το *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), το *Frogger* (Konami, 1981), κ.ά. (*Pac-Man Fever* by Buckner & Garcia, n.d.). Από τότε, πολλοί δημιουργοί έχουν γράψει τραγούδια εμπνευσμένα (π.χ. James, 1992· Beck, 2019) ή για λογαριασμό παιχνιδιών (π.χ. McCartney, 2018), ενώ οι παιγνιώδεις εφαρμογές έχουν επηρεάσει τόσο τη μουσική όσο και τους στίχους επιτυχιών. Ως παραδείγματα για το τελευταίο, θα μπορούσαν να αναφερθούν τόσο το τραγούδι *Body Movin* των Beastie Boys (1998) που περιέχει τον στίχο «και αν παίζεις Defender, θα μπορούσα να είμαι το hyperspace σου», όσο και ένα του Tupac Shakur που κάνει λόγο για τον κεντρικό χαρακτήρα του *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) με τους στίχους: «Θα σας κάνουμε να μας πληρώσετε, χαμένοι, θα σας την πέσουμε όπως ο CJ από το San Andreas» (arobsz, n.d.). Στην ελληνική αγορά, ένα σχετικό παράδειγμα προσφέρει ο στίχος των *Locomondo* «Απ' το σπίτι δε θα βγω, πίνω μπάφους και παίζω pro» (Locomondo, 2009) που μάλιστα υπογραμμίζει την ενδοστρεφή φύση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

¹³³ Ένας από αυτούς, αναφερόταν σε ένα εθιστικό arcade παιχνίδι με το όνομα *Polybius* που είχε δήθεν εμφανιστεί το 1981 στο Portland των Η.Π.Α., κατασκευασμένο από έναν μυστικό κυβερνητικό οργανισμό που στόχο είχε να πειραματιστεί με το μυαλό των παικτών, ενώ η υπερβολική ενασχόληση με αυτό οδηγούσε σε αλλόκοτα μοτίβα ύπνου, τρομακτικά οράματα και αμνησία (Silverman, 2008).

¹³⁴ Ενδεικτικά αναφέρονται τα εμπνευσμένα από ψηφιακά παιχνίδια επιτραπέζια *Sid Meier's Civilization: The Board Game* (Fantasy Flight Games, 2010) και *Ravensburger Minecraft: Builders & Biomes* (Ravensburger, 2019).

¹³⁵ Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η σειρά *Hitman* που ξεκίνησε ως ηλεκτρονικό παιχνίδι *Hitman: Codename 47* (IO Interactive, 2000) για να περάσει σε είδη όπως κόμικς (*Agent 47: Birth Of A Hitman*), βιβλία (*Hitman: Enemy Within*, κ.ά.) και κινηματογραφικές ταινίες (*Hitman*, κ.ά.).

¹³⁶ Πέρα από τα πολυάριθμα στοχευμένα στη μάθηση εκπαιδευτικά λογισμικά, η αποτελεσματικότητα των οποίων εξετάζεται στο επόμενο κεφάλαιο, υπάρχουν και εφαρμογές που αποβλέπουν στο να συμβάλουν στη ρύθμιση της συμπεριφοράς των μικρών μαθητών εντός της σχολικής αίθουσας, όπως η *ClassDojo* (Chaykowski, 2017).

¹³⁷ Στο σημείο αυτό θα μπορούσαν να αναφερθούν οι προσομοιωτές που αξιοποιούνται από πολλές επιχειρήσεις για την εκπαίδευση των εργαζομένων τους, αλλά και πρωτότυπες προσπάθειες αξιολόγησης του εργατικού δυναμικού μέσω παιχνιδιών όπως αυτή της ελληνικής startup *Owiwi* (Μαυραγάνης, 2015).

¹³⁸ Ενδεικτικά μπορεί να γίνει λόγος για το *Power Up Energy Drink* της Nintendo και την *Fallout Beer* της Carlsberg που υιοθετώντας ονόματα και χαρακτήρες από συγκεκριμένα παιχνίδια, στοχεύουν πιθανότατα στο κοινό των φανατικών τους παικτών (Fulton, 2015).

¹³⁹ Ακραία έκφανση ενδυματολογικής επιρροής των μέσων στους καταναλωτές αποτελεί η περίπτωση της πρακτικής του *cosplay*, κατά την οποία θαυμαστές εικονικών πρωταγωνιστών μεταμφιέζονται ώστε να τους μοιάζουν, οικειοποιούμενοι μέρος της ταυτότητάς τους (βλ. Rahman et al. 2012· Rusňáková, 2017· Antonellos et al. 2020)

τις εν γένει αγοραστικές προτιμήσεις των παικτών¹⁴⁰, αφήνοντας τελικώς το ίχνος τους στα ήθη και τον ανθρώπινο ψυχισμό, αφού έχει αποδειχθεί ο αντίκτυπός τους σε τομείς όπως η αυτοεκτίμηση των χρηστών¹⁴¹, η υιοθέτηση συνθηθειών¹⁴², η στάση τους απέναντι σε παραβατικές συμπεριφορές¹⁴³, κ.λπ. Η ευρεία αυτή τους επενέργεια και η εύπλαστη φύση των μηχανισμών τους τα καθιστούν χρήσιμα εργαλεία για ένα ευρύ φάσμα φορέων (δημόσιων και ιδιωτικών, εμπορικών, εκπαιδευτικών, κ.ο.κ.) που κατά καιρούς τα έχουν αξιοποιήσει τόσο για επιστημονικούς λόγους¹⁴⁴, όσο και στην υπηρεσία του ρατσισμού, της προπαγάνδας ή και της στρατολόγησης: Οι Kutner και Olson (2008) αναφέρουν πληθώρα χαρακτηριστικών τίτλων όπως οι *Ethnic Cleansing*, *Shoot the Blacks*, *The Suicide Bombing Game*, *Border Patrol*, *NES KKK* και *Concentration Camp Rat Hunt* που στοχοποιούν μαύρους, ισπανόφωνους, Άραβες και Εβραίους, ενώ η τρομοκρατική οργάνωση *Hezbollah* είχε σχεδιάσει τον τίτλο *Special Force* για να προσελκύσει νέα μέλη· τέλος, για αντίστοιχους λόγους διανεμήθηκε δωρεάν από τον στρατό των Η.Π.Α. η παραγωγή *America's Army* (Li, 2004· Delwiche, 2007).

Όπως έχει σημειωθεί για τις ΤΠΕ γενικά, έτσι και ειδικότερα για το ψηφιακό παιχνίδι, το ενδιαφέρον της λαογραφίας παρουσιάστηκε με σχετική καθυστέρηση, αλλά από τις αρχές του 21ου αιώνα εμφανίζεται έντονο και διαρκές (Miller & Slater, 2000· Wilson & Peterson, 2002· Boellstorff, 2006· Williams, 2007· Miller, 2008· Malaby, 2009· Golub, 2010· Boellstorff et al., 2012· Κατσαδώρας, 2017· Torrance, 2018· Ostimchuk, 2019· Κουτσονικολή, 2020). Η

¹⁴⁰ Έρευνα των Hang και Auty (2011) έδειξε ότι τα παιδιά ανταποκρίνονται ιδιαίτερα θετικά στην απεικόνιση εμπορικών προϊόντων εντός ψηφιακών παιχνιδιών, και πως είναι πιθανότερο να τα επιλέξουν για αγορά σε σχέση με όσα δεν απεικονίζονται, ακόμη και αν δεν μπορούν να ανακαλέσουν την επωνυμία τους.

¹⁴¹ Για παράδειγμα, γυναίκες έχουν αναφέρει σημαντική μείωση της αυτοεκτίμησής τους μετά την ενασχόλησή τους με παιχνίδια μπιτς βόλεϊ, όταν επέλεξαν να ελέγχουν εικονικές αθλήτριες λεπτές και τυμμένες με μπικίνι (Barlett & Harris, 2008).

¹⁴² Είναι αποδεδειγμένο ότι έφηβοι που εκτίθενται σε εικόνες χρήσης προϊόντων καπνού, είναι πιθανότερο να εξελιχθούν σε καπνιστές (Lovato et al., 2011) ενώ η προβολή του καπνίσματος και των προϊόντων του μέσω βιντεοπαιχνιδιών φαίνεται ότι οδηγεί σε αντίστοιχες συμπεριφορές (Forsyth & Malone, 2016).

¹⁴³ Όπως υποδεικνύουν σχετικές έρευνες, τα ψηφιακά παιχνίδια και οι διαφημίσεις τους (όπως άλλωστε και έντυπες διαφημίσεις άλλων προϊόντων, τηλεοπτικά προγράμματα, ταινίες, κ.ο.κ.), όταν συντηρούν και αναπαράγουν τη σεξουαλική αντικειμενοποίηση της γυναίκας, μπορεί να επηρεάσουν τους χρήστες τους ως προς την ανοχή της διαπροσωπικής βίας προς τις γυναίκες γενικά αλλά και ειδικότερα σε σχέση με το φαινόμενο του βιασμού (Lanis & Covell, 1995· Dill et al., 2005· Ward & Friedman, 2006· Lee et al., 2011· Beck et al., 2012· Fox et al., 2013· Vance et al., 2015· Gestos et al. 2018). Υπάρχουν ωστόσο και πρόσφατα ερευνητικά δεδομένα που αμφισβητούν τη συσχέτιση ψηφιακής και πραγματικής σεξουαλικής βίας (Ferguson & Colwell, 2020).

¹⁴⁴ Ως παράδειγμα μπορεί να αναφερθεί το διαδικτυακό κάλεσμα του εθνικού μουσείου της Σκωτίας προς τους απανταχού φίλους των παιχνιδιών, προκειμένου να βοηθήσουν με τις δεξιότητες που έχουν αποκτήσει μέσω παιχνιδιών παζλ στην επανασύνδεση 3000 θραυσμάτων από μια πλάκα της εποχής των Πίκτων που βρέθηκε στην περιοχή Hilton of Cadboll (Ross, 2013). Η εθελοντική ενασχόληση του κοινού με επιστημονικά έργα κατά τον ελεύθερο χρόνο του, έχει αποκληθεί στο παρελθόν *σοβαρή αναψυχή* (serious leisure) (βλ. Stebbins, 1982).

αδιάκοπη ωστόσο παραγωγή νέων τίτλων και οι συνεχείς τεχνολογικές εξελίξεις που προσφέρουν ολοένα και πιο αναβαθμισμένες δυνατότητες αλληλεπίδρασης, δίνουν στο εν λόγω πεδίο μια ιδιαίτερη δυναμική που δεν επιτρέπει ακαδημαϊκό εφησυχασμό αλλά απαιτεί συχνές αναπροσαρμογές σε τομείς όπως το περιεχόμενο και η μεθοδολογία, προκειμένου οι λαογράφοι να μπορούν να παρακολουθήσουν και να αποτυπώσουν τις σχετικές τάσεις (για τη μεθοδολογία λαογραφικής μελέτης των ψηφιακών παιχνιδιών ισχύουν όσα αναφέρονται σχετικά στην προηγούμενη ενότητα των ΤΠΕ).

Παράλληλα ωστόσο με την τάση προσέγγισης της λαογραφίας προς το ηλεκτρονικό παιχνίδι, επισημαίνεται (Dewar, 2015) και μια αντίστροφη: Συγκεκριμένα, από τις αρχές του 21ου αιώνα, πλήθος παραγωγών έχουν αρχίσει να αναφέρονται στον παραδοσιακό λαϊκό πολιτισμό και ειδικά στα παραμύθια, είτε ακολουθώντας την κλασική αφήγηση, είτε οδηγώντας τη σε σκοτεινότερες ατραπούς. Το έναυσμα δόθηκε από μεγάλες επιτυχίες απευθυνόμενες σε ενήλικους, εφήβους αλλά και παιδιά όπως οι παραγωγές *Harry Potter* (2001-2011) και *Twilight* (2008-2012) ενώ δεκάδες άλλες ακολούθησαν τόσο σε επίπεδο κινηματογραφικών ταινιών (*Mirror Mirror*, *Tangled*, *Snow White and the Huntsman*, *The Huntsman: Winter's war*, *Into the Woods*, *Jack the Giant Killer*, *Maleficent*, κ.ά.) όσο και τηλεοπτικών σειρών (*Grimm*, *Once Upon a Time*, *Buffy the Vampire Slayer*, *Teen Wolf*, *Fate: The Winx Saga*, κ.ά.) συμπαρασύροντας έτσι και την παραγωγή ψηφιακών παιχνιδιών αντίστοιχης θεματικής (*Age of Mythology*, *The Wolf Among Us*, *American McGee's Grimm*, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Fatal Frame*, κ.ά.). Σύμφωνα με την Torraville (2018) η τάση αυτή οφείλεται σε παράγοντες τεχνολογικούς, οικονομικούς και πολιτισμικούς: η εξέλιξη των ειδικών εφέ και των επεξεργαστών γραφικών επιτρέπει την απόδοση φανταστικών ιστοριών με πρωτόγνωρο ρεαλισμό, το γεγονός ότι τα έργα του λαϊκού πολιτισμού δεν διαθέτουν πνευματικά δικαιώματα τα καθιστά οικονομικότερη επιλογή για τις εταιρίες παραγωγής (Kroll, 2011), ενώ ταυτόχρονα η αναγνωριστικότητα των λαϊκών ηρώων, η οικειότητα με την οποία τους αντιμετωπίζει το κοινό και η θερμή ανταπόκριση που επιφυλάσσει σε τέτοιες προσπάθειες αναβίωσης (Wood, 2006), είναι ίσως οι κυριότεροι από αυτούς.

Σε κάθε περίπτωση, η θέση του Κατσαδώρου (2017) ότι η λαογραφία οφείλει να συμπεριλάβει στην μελέτη της το ψηφιακό παιχνίδι ως αυτόνομο λαογραφικό φαινόμενο με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και όχι απλώς ως εξελιγμένη μετάπλαση του παραδοσιακού παιχνιδιού, προβάλλει απολύτως δικαιολογημένη. Η Miller (2008) αναφέρει σχετικά ότι η λαογραφική έρευνα μπορεί να προσφέρει διαφορετικές οπτικές στη μελέτη ενός βιντεοπαιχνιδιού, εξετάζοντάς το για παράδειγμα ως συλλογή ιστοριών¹⁴⁵ -ήδη από το 1997,

¹⁴⁵ Συγκεκριμένα για το *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004), προσεγγίζει την πλοκή του παιχνιδιού σαν να επρόκειτο για ένα βιβλίο ιστοριών, υποδεικνύοντας μάλιστα έξι κοινά σημεία με τα παραμύθια των αδελφών Grimm: Πέρα από τη σύμπτωση ότι οι δύο βασικοί του προγραμματιστές ήταν αδέρφια (οι Σκώτοι San και Dan Houser), οι αποστολές που έχουν επιλεγεί τόσο στο παιχνίδι όσο και στα παραμύθια έχουν στόχο να δημιουργήσουν σαφή παραδείγματα ηθικής συμπεριφοράς (θετικά και αρνητικά), με τον κεντρικό χαρακτήρα του παιχνιδιού CJ να συνιστά κλασικό παραμυθιακό ήρωα που ανήκει ταυτόχρονα στην κατηγορία του θύματος και του αναζητητή - ο ήρωας αυτός ξεκινά μια σειρά αποστολών-ταξιδιών στα οποία προσφέρει τη βοήθειά του σε αδυνάτους, κερδίζει δώρα από βοηθούς, συμμαχεί με αλλόκοτους χαρακτήρες, κ.λπ. πριν επιστρέψει θριαμβευτής στον τόπο απ' όπου ξεκίνησε, παραπέμποντας σε χαρακτηριστικά πλοκής τύπου «Grimm»-ομοιότητες με τα παραμύθια των Γκριμ εντοπίζονται και από την ανάλυση της δομής των

η Janet Murray αποκάλεσε τα βιντεοπαιχνίδια «αφηγητικά οχήματα»-, ως βιωματικό εικονικό μουσείο¹⁴⁶, αλλά και ως προϊόν του σύγχρονου πολιτισμού μέσω του οποίου αναζωογονούνται παραδοσιακές εκφάνσεις του λαϊκού πολιτισμού και γεννώνται νέες. Οι Παπαηλία και Πετρίδης (2015) κάνουν λόγο για αφήγηση στα MMORPGs που αναφέρεται εκτός από την πλοκή του παιχνιδιού και στις ιστορίες που παράγονται από τη διάδραση του παίκτη με τους άλλους χαρακτήρες (είτε αυτοί ελέγχονται από χρήστες είτε από τεχνητή νοημοσύνη), με τις διεπαφές, τα πρόσθετα λογισμικά και τις εμβόλιμες σκηνές βίντεο (cinematics), ενώ θα μπορούσαν να προστεθούν και άλλα στοιχεία των εφαρμογών όπως η μουσική και τα ηχητικά εφέ που μπορεί να λειτουργήσουν και ως αυτόνομο αφηγηματικό πλαίσιο¹⁴⁷. Ο Testa (2014) εξετάζει την παρουσία της θρησκευτικότητας και των θρησκειών στα ψηφιακά παιχνίδια, ενώ στο πλαίσιο της εντοπίζει στοιχεία διχοτομίας από τη πρώιμη λαογραφία της *λαϊκής ψυχής*, στον τρόπο με τον οποίο αποδίδονται π.χ. τα δύο αντίπαλα στρατόπεδα στην εφαρμογή *World of Warcraft*: Αυτό της *Συμμαχίας* περιλαμβάνει ανθρώπους, ξωτικά και νάνους που παρουσιάζονται ως πολιτισμένοι *δυτικοί*, ενώ αυτό της *Ορδής* περιλαμβάνει ένα μείγμα φυλών που ντύνονται και οπλίζονται εξωτικά, μένουν σε

αποστολών στο παιχνίδι, καθώς σε κάθε μία από αυτές, ο χρήστης πρέπει να λάβει οδηγίες από έναν άλλο χαρακτήρα, να ταξιδέψει σε συγκεκριμένη τοποθεσία και να υλοποιήσει ένα πολυεπίπεδο σύνολο εργασιών -συντά δεχόμενος βοήθεια από μαγικά αντικείμενα- πριν καταφέρει να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις· παράλληλα οι αναβαθμίσεις στο στιλιστικό κομμάτι μεταξύ των παιχνιδιών της σειράς θυμίζουν στη συγγραφέα αυτές που παρατηρούνται σε διαδοχικές εκδόσεις των γερμανικών παραμυθιών· επίσης, τόσο στη συλλογή των Grimm όσο και στα GTA, οι πρακτικές των δημιουργών αποβλέπουν στην κατασκευή ενός συμπαγούς συνόλου με ενδοκειμενικές αναφορές, που μέρος της επιτυχίας τους οφείλεται στο ότι συγκεντρώνουν ένα ετερογενές κοινό γύρω από την κοινή τους εμπειρία (ανάγνωσης ή παικτικότητας). Το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό, αξίζει να αναφερθεί ότι αφορά στα περισσότερα παιχνίδια που ανήκουν σε σειρές (π.χ. *Baldur's Gate*, *Leisure Suit Larry*, *Orion*, κ.ο.κ), καθώς αυτά φροντίζουν να ελκύουν το ενδιαφέρον των παικτών μέσω αναφορών βασισμένων στην προηγούμενη παικτική τους εμπειρία· τέλος, τόσο η σειρά *GTA* όσο και τα παραμύθια των Grimm, χαρακτηρίζονται από ήρωες σηματοδοτούμενους από τη φτώχεια, την ορφάνια και τη βία, ενώ είναι παρούσα μια δραματική ένταση στην πλοκή. Μια βασικότερη διαφορά μεταξύ λογοτεχνικού κειμένου και παιχνιδιού, είναι βεβαίως ότι στο πρώτο ο ήρωας συναντά το πεπρωμένο του χωρίς ο αναγνώστης να μπορεί να παρέμβει, ενώ στο δεύτερο απαιτούνται οι ενέργειες του χρήστη προκειμένου να οδηγηθεί η ιστορία σε κάποιο τέλος. Μετά το άρθρο της Miller, εμφανίστηκαν ψηφιακά παιχνίδια όπως το *Pirate 101* (KingsIsle Entertainment, 2012), στα οποία δόθηκε σκόπιμα η δομή βιβλίου, με τον χρήστη να καλείται να ανακαλύψει σταδιακά όλα τα «κεφάλαια» και τις «υποενότητες».

¹⁴⁶ Είναι αρκετοί οι παραλληλισμοί που μπορεί να γίνουν ανάμεσα σε ένα ψηφιακό μουσείο και ένα ψηφιακό παιχνίδι, καθώς και τα δύο μπορεί να θεωρηθεί ότι προβάλλουν στον χρήστη-επισκέπτη μια παγωμένη εικόνα της ζωής από έναν παρελθόντα (συνήθως) χωρόχρονο όπως τον έχει οραματιστεί ο δημιουργός του φορέα. Σε ένα παιχνίδι μάλιστα, ο χρήστης υπάρχει η δυνατότητα να εμβυθιστεί στα νερά ενός άγνωστου πολιτισμού με τρόπο δημιουργικό, αφού μπορεί να λάβει μέρος σε σχετικά έθιμα, να συναντήσει προσωπικότητες και να αναμιχθεί σε συζητήσεις που αναδεικνύουν το πολιτισμικό πλαίσιο, αλλά και να χειριστεί αντικείμενα αντιλαμβανόμενος τον τρόπο λειτουργίας τους πολύ καλύτερα από το αν τα αντιμετώπιζε ως απλά εκθέματα.

¹⁴⁷ Ένα παράδειγμα αναφέρεται στην παράγραφο «Ο πολιτισμός του περιεχομένου», όπου σε μια βιντεο-ανασκόπηση του παιχνιδιού *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Quebec, 2018), ο παρουσιαστής αρχίζει να κλαίει στο άκουσμα ενός γνώριμου θέματος από παλαιότερα παιχνίδια της σειράς (βλ. TechItSerious, n.d.).

καλύβες και πραγματοποιούν τελετές που παραπέμπουν σε μη δυτικούς και απολίτιστους¹⁴⁸. Ο Wills (2008) μελετά τη συμβολή των ψηφιακών παιχνιδιών στους μύθους που αξιοποιούν¹⁴⁹ και αναλύει τον τρόπο με τον οποίο η χρήση θεματικών από τον τοπικό λαϊκό πολιτισμό συνέβαλε στην ευκολότερη γνωριμία συγκεκριμένων πληθυσμών με τα βιντεοπαιχνίδια και την τεχνολογία τους¹⁵⁰. Η Skirrow (1986) δείχνει πως υπάρχουν περιθώρια γόνιμης συνεργασίας της λαογραφίας και με άλλες επιστήμες (όπως η ψυχολογία) πάνω στο πεδίο του ψηφιακού παιχνιδιού, υποστηρίζοντας για παράδειγμα πως οι αρχαίοι μύθοι δεν εντοπίζονται μόνο επιφανειακά, στο περιεχόμενο δηλαδή των παιχνιδιών, αλλά και βαθύτερα, στην αφηγηματική τους δομή: συγκεκριμένα, συγκρίνει τα περιβάλλοντα των περικλειστων εικονικών χώρων όπου η πλοκή λαμβάνει χώρα (π.χ. μπουντρομιών), με αυτό της γυναικείας μήτρας, ενώ καταλήγει στο συμπέρασμα ότι αυτός είναι ο λόγος που ιδιαίτερα τα αγόρια ελκύονται από την εξερευνητική διάσταση τέτοιων εφαρμογών. Στη συνέχεια της παρούσας παραγράφου και αντλώντας θεωρητικό υλικό από τις επιστήμες των μέσων επικοινωνίας και της κοινωνικής ψυχολογίας, το ψηφιακό παιχνίδι επιχειρείται να εξεταστεί ως ένα σύνθετο πεδίο όπου συναντώνται οι πολιτισμικές επιρροές που φέρουν οι δημιουργοί του, ο χωρόχρονος που αναπαρίσταται στην πλοκή του, η φόρμα του, τα μέσα που αξιοποιούνται και τέλος οι ίδιοι του οι χρήστες, με τις περιοχές αυτές να μην μπορούν να αντιμετωπιστούν ως στεγανά, αφού αλληλεπιδρούν διαρκώς και δυναμικά¹⁵¹.

¹⁴⁸ Μια παρόμοια λογική, που την ονομάζει «αποικιακή», εντοπίζει ο Clare σε παιχνίδια όπως το *Nethergate: Resurrection* (Spiderweb Software, 2007) που τοποθετείται σε μια μυθική Ρωμαϊκή Βρετανία στην οποία οι Ρωμαίοι παρουσιάζονται ως οργανωμένοι, βαριά οπλισμένοι και τεχνολογικά εξελιγμένοι και οι Κέλτες ως υπανάπτυκτοι προληπτικοί και φυσιολάτρεις, αλλά και το *Titan Quest* (Iron Lore Entertainment, 2006), στο οποίο ο Έλληνας ήρωας αντιμετωπίζει στρατιές απρόσωπων τεράτων στους ξένους τόπους που περιηγείται (Αίγυπτο και Ανατολή), υποδηλώνοντας κατωτερότητα αλλά και αντικειμενοποίηση των μη-ελληνικών πληθυσμών (Clare, 2021).

¹⁴⁹ Συγκεκριμένα, αναφέρει ότι η κυκλοφορία ενός ψηφιακού παιχνιδιού μπορεί να οδηγήσει στην ανανέωση του ενδιαφέροντος του κοινού για έναν παλιό θρύλο και άρα στην επιβίωσή του, εξηγεί πώς το εικαστικό (σε αντίθεση με το γλωσσικό) μέρος μιας μυθολογίας ενισχύεται από τις γραφικές αναπαραστάσεις της που αναπτύσσονται στο πλαίσιο μιας ψηφιακής παραγωγής, ενώ σημειώνει πως η ένταξη μιας παραδοσιακής ιστορίας στην πλοκή ενός παιχνιδιού μπορεί να οδηγήσει σε αλλοιώσεις αλλά και επεκτάσεις της αρχικής της μορφής.

¹⁵⁰ Ο λόγος γίνεται για την αγαπημένη στους Αμερικανούς θεματική της Άγριας Δύσης, που στην ανατολή της εποχής των βιντεοπαιχνιδιών αξιοποιήθηκε προκειμένου να τους εισάγει στο νέο αυτό είδος ψυχαγωγίας και την τεχνολογία των μικροεπεξεργαστών (Wills, 2008). Δύο δεκαετίες αργότερα, όταν η τεχνολογία των ολογραμμάτων υιοθετήθηκε από τη βιομηχανία των παιχνιδιών, εφαρμογές με την Άγρια Δύση -όπως το *arcade Hologram Time Traveler* (Virtual Image Productions, 1991) με πρωταγωνιστή έναν καουμπόη που ξεκινώντας από το 1873 ταξιδεύει στον χρόνο πυροβολώντας ό,τι κινείται για να σώσει την πριγκίπισσα Kyi-La-, επιστρατεύτηκαν για να προωθήσουν τη δημοφιλή της.

¹⁵¹ Για την ολιστική προσέγγιση του ψηφιακού παιχνιδιού που ενέπνευσε την παρούσα πολύπλευρη παρουσίασή του, βλ. Ivory (2013).

2.1.6.3.1 Πολιτισμικές επιρροές του δημιουργού

Ο προγραμματιστής ενός ψηφιακού παιχνιδιού είναι προφανώς κρίσιμος παράγοντας για το πολιτισμικό φορτίο που αυτό φέρει, καθώς κατά τη διαδικασία της δημιουργίας έχει το δικαίωμα (ποιητική αδεία) και την υποχρέωση (λόγω τεχνολογικών και άλλων περιορισμών) να επιλέξει με ποιον τρόπο θα απλοποιήσει την πραγματικότητα και ποια στοιχεία της θα αποδώσει ψηφιακά, ώστε να καθοδηγήσει τον παίκτη στα σημεία που ο ίδιος θεωρεί σημαντικά και ψυχαγωγικά (Van Looy, 2010), ενώ ταυτόχρονα ορίζει το περιεχόμενο και ακολουθεί τη φόρμα και τα μέσα που εξυπηρετούν τον στόχο του. Το δικό του πολιτισμικό φορτίο πάλι, επηρεάζεται από τις καταβολές του όπως αυτές διαμορφώνονται από τον λαϊκό πολιτισμό στο τοπικό του επίπεδο και από τα παγκόσμια πολιτισμικά προϊόντα στα οποία εκτίθεται, όπως επίσης από στοιχεία της προσωπικότητάς του και δημογραφικά χαρακτηριστικά που επηρεάζουν τον τρόπο που αυτά προσλαμβάνονται και λειτουργούν στη σκέψη και το υποσυνείδητό του. Αναλυτικότερα, οι παραγωγοί βιώνουν την καθημερινότητα της εποχής τους, καθιστάμενοι φορείς του σύγχρονου παγκόσμιου πολιτισμού, ο οποίος διαπερνά συνειδητά ή ασυνείδητα τη δομή και το περιεχόμενο των παιχνιδιών, διαμορφώνοντας κοινούς επικοινωνιακούς κώδικες με τους χρήστες, που χάρη στη σημασιολογική αυτή ταύτιση που συντελείται στο πλαίσιο της χωροχρονικής συνύπαρξης με τους κατασκευαστές, μπορούν να προσεγγίσουν ευκολότερα τις εφαρμογές, να κατανοήσουν το περιεχόμενό τους και να ψυχαγωγηθούν πιο αποτελεσματικά. Σε ένα δεύτερο επίπεδο ανάλυσης ωστόσο, κάθε δημιουργός επηρεάζεται με μοναδικό τρόπο από το μείγμα των πολιτισμικών επιρροών που προσλαμβάνει, βάσει χαρακτηριστικών όπως το φύλο¹⁵², η ηλικία¹⁵³, το μορφωτικό επίπεδο και οι δραστηριότητές του¹⁵⁴, οι καταναλωτικές του προτιμήσεις¹⁵⁵, κ.λπ., διαμορφώνοντας ουσιαστικά τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα. Έτσι για παράδειγμα, το γεγονός ότι οι βασικοί

¹⁵² Ο Clare (2021) για παράδειγμα, συνδέει το γεγονός ότι σε πολλά βιντεοπαιχνίδια προβάλλεται η στερεοτυπική εικόνα της γυναίκας ως ανταμοιβής ή ως σεξουαλικού αντικειμένου, με το γεγονός ότι λίγες γυναίκες εργάζονται στην παραγωγή βιντεοπαιχνιδιών (έρευνες του 2014 και του 2018 τις τοποθετούν μεταξύ 21-22% του συνόλου των εργαζομένων), ενώ και αυτές που βρίσκονται στον χώρο συνήθως δεν ασχολούνται με το δημιουργικό κομμάτι.

¹⁵³ Ο Nicola Piro, δημιουργός του προκλητικά βλάσφημου *Grezzo 2* (Giochi Penosi, 2012), έγραψε το πρώτο παιχνίδι της σειράς ως μαθητής γυμνασίου και προφανώς από αντίδραση που η ηλικία του τροφοδότησε (Hernandez, 2013), χρησιμοποιώντας μάλιστα τον υπολογιστή στην αίθουσα διδασκαλίας των θρησκευτικών του σχολείου του.

¹⁵⁴ Ο προγραμματιστής του *Oedipus Dating Sim* (Wholetone Games, 2018) δήλωσε ότι τρεις ήταν οι παράγοντες που τον ενέπνευσαν να δημιουργήσει ένα ψηφιακό παιχνίδι για τον Οιδίποδα: μια βραζιλιάνικη σαπουνόπερα που βασιζόταν σε μια σύγχρονη εκδοχή του σχετικού μύθου (Gomes & Moraes, 1987-1988), μια ακαδημαϊκή του εργασία που τον έφερε σε επαφή με μια θεατρική παράσταση της Αντιγόνης του Σοφοκλή και τέλος η ανάγνωση μιας σύγχρονης θεατρικής μεταφοράς του *Le Misanthrope* του Μολιέρου (Bolt, 2008) (Phil, προσωπική επικοινωνία, 21 Φεβ 2021).

¹⁵⁵ Ο δημιουργός του παιχνιδιού *Kid Icarus* (Nintendo R&D1, 1986) λέγεται ότι εμπνεύστηκε τους χαρακτήρες των μάγων που πετούσαν μελιτζάνες, από την αγάπη του για το συγκεκριμένο ζαρζαβατικό, αλλά και από τον χαρακτήρα *eggplant-man* του παιχνιδιού *Wrecking Crew* (Nintendo R&D1, 1985). Αντίστοιχα, ένα τέρας με γυαλιά στο ίδιο παιχνίδι, είχε τη βάση του στο παρουσιαστικό του μουσικού - συνθέτη του παιχνιδιού, που όπως αναφέρεται διέθετε μεγάλη μύτη (Monnens, 2012).

προγραμματιστές του παιχνιδιού *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) που αναφέρεται στην Καλιφόρνια των αρχών της δεκαετίας του 1990, κατάγονταν από το Dundee της Σκωτίας και δεν είχαν επισκεφτεί ποτέ την ανατολική ακτή των Η.Π.Α. πριν το στάδιο της παραγωγής του παιχνιδιού, συνετέλεσε σύμφωνα με τους DeVane και Squire (2008) στο να διαμορφώσουν μια πλασθή -λανθασμένα συγκρουσιακή και γεμάτη βίαια στερεότυπα- εικόνα της περιοχής που τελικώς εξήχθη σε όλο τον κόσμο, όχι από αυθεντικές τοπικές τους εμπειρίες, αλλά από προσλαμβάνουσες που αποκόμισαν κυρίως μέσω ταινιών του Spike Lee και τραγουδιών hip hop συγκροτημάτων όπως οι Niggaz Wit Attitudes. Σύμφωνα μάλιστα με προσωπική μαρτυρία των δύο μελετητών, οι Σκωτσέζοι προγραμματιστές ένωσαν έκπληξη όταν διαπίστωσαν ότι το Λος Άντζελες που αντίκρισαν με τα μάτια τους δεν ανταποκρινόταν στην εικόνα που είχαν σχηματίσει από τα διεθνή μέσα. Γίνεται μέσα από το παράδειγμα αυτό φανερό, το πώς κάθε παιχνίδι (όπως και κάθε πολιτισμικό προϊόν) αποτελεί ουσιαστικά ένα είδος αντιδανείου: τροφοδοτείται από τον πολιτισμό, για να επιστρέψει αργότερα σε αυτόν και να τον εμπλουτίσει. Είναι ο λόγος που ο Van Looy (2010) θεωρεί ότι από τη μελέτη των ψηφιακών παιχνιδιών μπορούν να εξαχθούν συμπεράσματα για τον πολιτισμό της εποχής στην οποία κατασκευάζονται ή γίνονται δημοφιλή. Παράλληλα με την ξεχωριστή οπτική που δίνουν στον δημιουργό, οι πολιτισμικές του καταβολές τον εμπνέουν και συχνά εντάσσονται στο έργο του με δημιουργικό τρόπο. Στο *GTA* για παράδειγμα, οι προγραμματιστές φρόντισαν να αφήσουν το στίγμα της ιδιαίτερης πατρίδας τους, «δίνοντας ζωή» σε μια εικονική μπάντα από τη Σκωτία με το όνομα *Love Fist*, η οποία με περισσότερο ή λιγότερο ενεργό ρόλο, εμφανίζεται σε όλους τους τίτλους της σειράς (gta wiki, n.d.). Φαίνεται λοιπόν ότι το ψηφιακό παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει ταυτόχρονα φορέα του παγκόσμιου αλλά και του τοπικού πολιτισμού. Υπάρχουν δε περιπτώσεις όπου η προβολή της «τοπικής» πολιτισμικής οπτικής του παραγωγού συνιστά αυτοσκοπό. Για παράδειγμα, όπως αποκάλυψε ο Radwan Kasmiya, εκτελεστικός διευθυντής της συριακής εταιρείας παραγωγής Afkar media, τα παιχνίδια του έδιναν σκόπιμα τον ρόλο του «καλού» στους Άραβες, προκειμένου να ενισχύσουν την αυτοεκτίμηση των νεαρών μουσουλμάνων και να τους ωθήσουν να νιώσουν περήφανοι για την κληρονομιά τους, κάτι που τα περισσότερα δυτικά παιχνίδια δεν τους επέτρεπαν¹⁵⁶ (Roumani, 2006). Στη σχετική εξίσωση θα πρέπει να συνυπολογιστούν και παράγοντες όπως η προσωπική φιλοσοφία και αισθητική του δημιουργού, το χιούμορ του, οι πολιτικές του πεποιθήσεις, κ.ο.κ., που επίσης μπορεί να αποτυπώνονται, ηθελημένα ή μη, στο τελικό αποτέλεσμα. Έτσι για παράδειγμα, οι προγραμματιστές του *San Andreas* κατέστησαν μέσω συνεντεύξεων σαφή την πρόθεσή τους το παιχνίδι τους να αποτελέσει ένα πικρόχολο, σαρκαστικό σχόλιο πάνω στον σύγχρονο αμερικανικό πολιτισμό όπως αυτός διαμορφώνεται μέσω του καταναλωτισμού και των ταινιών δράσης (Miller, 2008), ενώ έχει αναφερθεί ότι διάφορα παιχνίδια που κατασκεύασε ο Sid Meier στη δεκαετία του 1990 όπως το *Civilization* (MicroProse, 1991), διακρίνονται από παικτική δομή που αντανάκλα ιμπεριαλιστικές, αποικιοκρατικές, ρατσιστικές, κ.ά. απόψεις του δημιουργού τους (βλ. Schut 2007· Dillon 2008· Fogu, 2009· Testa, 2014). Τέλος, πρωτεύοντα ρόλο στη διαμόρφωση του πολιτισμικού μείγματος κάθε ψηφιακού παιχνιδιού, έχει ο σκοπός για τον οποίο αυτό κατασκευάζεται, που στην περίπτωση των εμπορικών

¹⁵⁶ Όπως σημείωνε χαρακτηριστικά: «Η νεολαία που παίζει τα ξένα παιχνίδια νιώθει ενοχές. Εξωτερικά μοιάζει να μην ενδιαφέρεται, αλλά μέσα της τη νοιάζει. Ωστόσο δεν θέλαμε να κατασκευάσουμε κάτι γύρω από Άραβες που σκοτώνουν Δυτικούς» (Roumani, 2006).

παιχνιδιών δεν είναι άλλος από το κέρδος για την εταιρεία παραγωγής. Έτσι, πρέπει να θεωρείται μάλλον δεδομένο το γεγονός ότι οι δημιουργοί παιχνιδιών ενδιαφέρονται περισσότερο να ανταποκριθούν στις προσδοκίες του κοινού παρά π.χ. να επιτύχουν την αυθεντική παρουσίαση μιας εποχής, ενώ προκειμένου ο κύριος στόχος τους να επιτευχθεί, στο περιεχόμενο μιας εφαρμογής μπορεί να ενταχθούν και στοιχεία παράταιρα προς τις πεποιθήσεις ή την προσωπική ηθική τους, όπως άλλωστε συμβαίνει και σε άλλα πολιτισμικά προϊόντα με εμπορική διάσταση. Έτσι για παράδειγμα, ανεξαρτήτως της προσωπικότητας του προγραμματιστή και δεδομένου του ότι η βία και η σεξουαλικότητα ελκύουν το ενδιαφέρον των καταναλωτών (Hennessy, 2000· Wells et al. 2008), πολλά ηλεκτρονικά παιχνίδια αξιοποιούν τα στοιχεία αυτά ακόμα και σε υπερβολικό βαθμό, προκειμένου να επιτύχουν υψηλότερες πωλήσεις στην ομάδα στόχο, που ουσιαστικά κυριαρχείται από αγόρια και άνδρες (βλ. Pinckard, 2003).

Ευθύνες καταλογίζονται στους δημιουργούς και για την κατασκευή εφαρμογών με περιεχόμενο ηθελημένα προσβλητικό, που στόχο έχει να προκαλέσει σοκ στο κοινό, προκειμένου η κυκλοφορία τους να γνωστοποιηθεί με μικρότερο κόστος¹⁵⁷ (βλ. Crosier et al., 1999). Χαρακτηριστική περίπτωση αποτελεί το παιχνίδι *Custer's Revenge* (Mystique, 1983), στο οποίο ο κεντρικός χαρακτήρας George Armstrong Custer -Αμερικανός στρατηγός που σκοτώθηκε από τους Ινδιάνους στη μάχη του Little Big Horn- παρουσιάζεται γυμνός και σε στύση, έχοντας μοναδικό στόχο να βιάσει μια ινδιάνα δεμένη σε έναν στύλο στο άλλο άκρο της οθόνης. Η κυκλοφορία του παιχνιδιού προκάλεσε την έντονη διαμαρτυρία συνδέσμων για τα δικαιώματα της γυναίκας, οργανισμών ιθαγενών της Αμερικής όπως και του συλλόγου *Women Against Pornography*, με αποτέλεσμα ο τίτλος σταδιακά να αποσυρθεί από την κυκλοφορία, σημειώνοντας ωστόσο υπερδιπλάσιες πωλήσεις¹⁵⁸ (Kohler, 2007) από άλλους

¹⁵⁷ Η λογική πίσω από τέτοιες στρατηγικές συνδέεται με την έννοια του *succès de scandale* (επιτυχία διά σκανδάλου) που ήδη ο Oscar Wilde (1891) υποδήλωνε με το επιτυχημένο «υπάρχει μόνο ένα πράγμα στον κόσμο χειρότερο από το να μιλούν για σένα και αυτό είναι το να μην μιλούν για σένα» και που στη σύγχρονη εποχή βρίσκει έκφραση στο δημοφιλές ρητό της showbiz «κάθε δημοσιότητα είναι καλή». Σημειώνεται ότι οι σχετικές ενστάσεις δεν προκαλούνται συνήθως από τους χρήστες στους οποίους απευθύνεται το παιχνίδι. Αξιοποιώντας την ορολογία από το μοντέλο διφασικής ροής επικοινωνίας των Katz και Lazarsfeld (1955), το νεανικό μικρο-κοινό στο οποίο συνήθως στοχεύουν οι δημιουργοί δείχνει υψηλότερη αποδοχή προς μηνύματα σεξουαλικότητας ή βίας που προσλαμβάνει από τα μέσα (βλ. Barnes & Dotson, 1990· Grazer & Keesling, 1995· Waller et al. 2013), γεγονός που οι παραγωγοί συχνά εκμεταλλεύονται για να το προσελκύσουν (Reichert, 2003). Το μακρο-κοινό και το μετα-κοινό, αντίθετα, που πολλές φορές έρχονται σε επαφή με τα μηνύματα αυτά τυχαία, αντιδρά με διαφορετικό τρόπο. Έτσι για παράδειγμα, ο Rajan Zed, πρόεδρος της *Universal Society of Hinduism*, υποστηριζόμενος από την Καθολική εκκλησία, εκπροσώπους των Βουδιστών αλλά και την εβραϊκή κοινότητα, ζήτησε από την εταιρεία παραγωγής του παιχνιδιού *Smite – Battleground of the Gods* (Titan Forge Games, 2014) να αποσύρει τον χαρακτήρα της θεάς Κάλι καθώς θεώρησε ότι απεικονίζεται με πορνογραφικό τρόπο (Usher, 2012).

¹⁵⁸ Η τάση του καταναλωτικού κοινού να ελκύεται από προϊόντα υπό απαγόρευση, δημιουργούς υπό δίωξη, κ.τ.λ., συνδέεται με το φαινόμενο *Streisand* (Merriam Webster, n.d.) κατά το οποίο το δημόσιο ενδιαφέρον για ένα θέμα πολλαπλασιάζεται, όταν αυτό επιχειρείται να συγκαλυφθεί, να απομακρυνθεί από τη δημόσια θέα, κ.λπ. Αυτός είναι και ο λόγος που κλικθηρικές (click-baiting) ιστοσελίδες αποβλέπουν στο να αλιεύσουν διαδικτυακούς επισκέπτες μέσω της προσθήκης φράσεων όπως «δείτε το πριν το κατεβάσουν» στους υπερσυνδέσμους των άρθρων τους. Σε σχέση με τη συγκεκριμένη προτροπή, η έντονη κατά το παρελθόν χρήση της οδήγησε σταδιακά στο να

αντίστοιχους που εξέδωσε η συγκεκριμένη εταιρία¹⁵⁹. Η Miller στην αναφορά της για το *GTA* σημειώνει ότι η αρνητική κριτική των μέσων μπορεί να οδηγήσει τους φίλους ενός παιχνιδιού σε στάση συλλογικής άμυνας, ενισχύοντας έτσι τους δεσμούς που αναπτύσσονται μεταξύ τους (Miller, 2008).

Ολοκληρώνοντας την αναφορά στο πολιτισμικό φορτίο που κάθε παιχνίδι φέρει ως έργο ενός δημιουργού, αξίζει να αναφερθεί ότι ενώ κατά τον 20ό αιώνα ήταν πιθανό ένας και μόνο άνθρωπος να εμπλέκεται σε όλες τις διαδικασίες κατασκευής ενός παιχνιδιού, αφήνοντας σε αυτό την προσωπική του σφραγίδα, με την εξέλιξη της τεχνολογίας άρχισε να απαιτείται η εργασία μιας εξειδικευμένης ομάδας (σχεδιαστών, προγραμματιστών, μουσικών, κ.λπ.) προκειμένου να παραχθεί κάθε τίτλος (Salinas & Lowood, 2004). Αυτό σε συνδυασμό με όσα αναφέρθηκαν προηγουμένως και σε συνάρτηση με το ισχύον παγκοσμιοποιημένο πλαίσιο εργασίας και επικοινωνίας, οδηγεί συχνά ένα ολόκληρο επιτελείο επαγγελματιών με διαφορετικές πολιτισμικές καταβολές και ιδιαίτερα ευρείες προσλαμβάνουσες να συνεργάζεται για την παραγωγή κάθε τίτλου, καθιστώντας το ψηφιακό παιχνίδι προϊόν και φορέα ενός πολυσύνθετου υβριδικού πολιτισμικού μείγματος, οι αφετηρίες του οποίου γίνεται όλο και πιο περίπλοκο να ανιχνευθούν και να μελετηθούν λαογραφικά.

2.1.6.3.2 Ο πολιτισμός του περιεχομένου

Εκτός από το πολιτισμικό φορτίο που προέρχεται από την προσωπικότητα, τα κίνητρα και το περιβάλλον των συντελεστών του, κάθε ψηφιακό παιχνίδι επηρεάζεται και φέρει ένα τμήμα του λαϊκού πολιτισμού από τον τόπο και την εποχή που επιδιώκεται να αναπαραστήσει, όπως επίσης και από την πλοκή και τους χαρακτήρες που συμμετέχουν σε αυτή. Αποτελεί έτσι φορέα στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού τόσο της σύγχρονης του όσο και άλλων εποχών, είτε η αφήγησή του εντοπίζεται σε έναν πραγματικό και συγκεκριμένο ιστορικό χωρόχρονο που αναβιώνει εικονικά, είτε σε κάποιον φανταστικό, που κατασκευάζεται εξ ολοκλήρου από τους προγραμματιστές. Ένα παράδειγμα για την πρώτη περίπτωση προσφέρει -για μια ακόμη φορά- η εφαρμογή *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004), που όπως ήδη αναφέρθηκε, επιχείρησε να αποδώσει τη μορφή και τον ρυθμό της ζωής ορισμένων περιθωριακών ομάδων στη Δυτική Ακτή των ΗΠΑ κατά τις αρχές της δεκαετίας του 1990.

αντιμετωπίζεται χιουμοριστικά, γεγονός που πλέον αξιοποιείται και για εμπορικούς λόγους, όπως για παράδειγμα διαφημιστικές εκστρατείες προϊόντων με στόχο το νεανικό κοινό (KriKriLive, n.d.).

¹⁵⁹ Σε μια αντίστοιχη περίπτωση η εταιρεία Exidy πούλησε 10 φορές περισσότερες συσκευές arcade απ' όσες είχε προγραμματίσει, όταν το παιχνίδι *Death Race* (1975) στο οποίο ο χρήστης περνούσε με το αυτοκίνητό του πάνω από πεζούς, προκάλεσε έντονη συζήτηση στα μέσα (Gonzalez & Oguro, 2004). Η τακτική της πρόκλησης δεν συνδέεται ωστόσο πάντοτε με εμπορική επιτυχία. Έτσι για παράδειγμα, όταν η ίδια εταιρεία κυκλοφόρησε μετά από μια δεκαετία το παιχνίδι *Chiller* (Exidy, 1986) που έβαζε τον χρήστη στον ρόλο του δήμιου, αναθέτοντάς του την εκτέλεση ημιθανών μη ομιλούντων χαρακτήρων (NPCs) που βρίσκονταν δεμένοι σε συσκευές βασανισμού, αυτό δεν βρήκε ανταπόκριση στις Η.Π.Α. καθώς οι ιδιοκτήτες των μηχανημάτων arcades αρνήθηκαν να το αγοράσουν -κάτι που ωστόσο δεν συνέβη στις αγορές του Τρίτου Κόσμου (Kent, 2010).

Παρά τις απόψεις γονέων που παρομοίασαν το παιχνίδι με ψηφιακό *minstrel show*¹⁶⁰ (Marriott, 2004) και την αμφισβήτηση αρθρογράφων όπως οι DeVane και Squire (2008), που το χαρακτήρισαν ως ένα «κάπως παράξενο τεχνούργημα που αντικατοπτρίζει τα σύγχρονα παγκόσμια ψηφιακά μέσα» και την περιοχή που απεικονίζεται «όχι πραγματική, ούτε φανταστική, αλλά υπερρεαλιστική, προερχόμενη από ένα μείγμα αυθεντικών και πλασματικών τοποθεσιών και γειτονιών», η εμπειριστατωμένη μελέτη της Miller (2008), φωτίζει την εν λόγω εμπορική εφαρμογή διαφορετικά. Σύμφωνα με τα όσα καταγράφει, οι παραγωγοί του παιχνιδιού προχώρησαν σε εκτεταμένη έρευνα προκειμένου να επιτύχουν το επιθυμητό αποτέλεσμα: Ταξίδεψαν και φωτογράφησαν κάθε τοποθεσία που επρόκειτο να απεικονίσουν ψηφιακά, ενώ προσέλαβαν ειδικούς στον πολιτισμό της περιοχής και άντλησαν από τη γνώση και την εμπειρία καλλιτεχνών που έζησαν την συγκεκριμένη εποχή στο εν λόγω περιβάλλον. Τα πλούσια δεδομένα που συγκεντρώθηκαν, τους επέτρεψαν να εντάξουν στο παιχνίδι ποικίλα στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού από τον συγκεκριμένο χωρόχρονο όπως γκράφιτι, ρούχα και αξεσουάρ, τατουάζ, χτενίσματα, μουσική, χορευτικές κινήσεις, κοινωνικές σχέσεις και διατροφή, ενώ αναπαρήγαγαν συγκεκριμένους επικοινωνιακούς κώδικες και ήθη των κοινωνικών ομάδων που τοποθέτησαν στο κέντρο της πλοκής. Το τελικό αποτέλεσμα ήταν σε ορισμένες περιπτώσεις τόσο επιμελημένο¹⁶¹ και αυθεντικό, ώστε έφηβοι παίχτες μεξικανικής καταγωγής που είχαν βιώσει την πραγματικότητα της συγκεκριμένης εποχής στη Δυτική Ακτή και στη συνέχεια έπαιξαν το *GTA*, το χαρακτήρισαν «κάτι περισσότερο από ένα απλό παιχνίδι», ως ένα κομμάτι της πραγματικής τους ζωής, που κάτοικοι άλλων περιοχών «δεν μπορούν να κατανοήσουν πλήρως» (Vargas, 2005 όπως παρατίθεται από Miller, 2008). Αντικρουόμενες απόψεις σαν τις παραπάνω για την αυθεντικότητα του απεικονιζόμενου περιβάλλοντος, αφορούν κυρίως σε τίτλους που αναφέρονται σε πραγματικούς τόπους και ιστορικά δεδομένες συγκυρίες, και λιγότερο στις περιπτώσεις που η πλοκή τοποθετείται εκτός του υπαρκτού χωροχρονικού πλαισίου¹⁶². Ακόμα ωστόσο και όταν ένα παιχνίδι διαδραματίζεται σε κόσμους φανταστικούς, παραμένει φορέας ενός υβριδίου πολυάριθμων λαϊκών πολιτισμών που συνήθως προκύπτει ως σύνθεση διαφορετικών περιόδων της ανθρώπινης ιστορίας. Για παράδειγμα, η πλατφόρμα *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), διαμορφώνει τον κόσμο της μέσα από ποικίλες επιρροές που προέρχονται κυρίως από τον σκανδιναβικό

¹⁶⁰ Πρόκειται για είδος λαϊκής ψυχαγωγικής παράστασης που ήκμασε στις Η.Π.Α. του 19ου αιώνα. Συχνά βασισμένη στις ερμηνείες λευκών με βαμμένα πρόσωπα, διακωμωδούσε τον χαρακτήρα και τις ζωές των Αφροαμερικάνων, αναπαράγοντας προσβλητικά στερεότυπα (Britannica, n.d.).

¹⁶¹ Η σημασία που έχει δοθεί σε ορισμένες λεπτομέρειες είναι αξιοπρόσεκτη: Όπως παρατήρησε ένας κριτικός της *Chicago Tribune*, όταν ο κεντρικός χαρακτήρας CJ ανοίγει την ντουλάπα του για πρώτη φορά, ακούγεται hip-hop συγκροτημάτων της Ανατολικής Ακτής (π.χ. Public Enemy), καθώς σύμφωνα με το σενάριο ο πρωταγωνιστής βρισκόταν εκεί τα 5 τελευταία χρόνια. Όταν όμως αργότερα στο παιχνίδι ταξιδεύει με το αυτοκίνητό του σε τοποθεσίες της Καλιφόρνια, από το ραδιόφωνό του ακούγεται hip-hop της Δυτικής Ακτής (Gwinn, 2004).

¹⁶² Εξαίρεση αποτελούν οι περιπτώσεις στις οποίες μια παιγνιώδης εφαρμογή έχει πλοκή που εκτυλίσσεται στο πλαίσιο ενός συγκεκριμένου φανταστικού χώρου που έχει ήδη οριοθετηθεί από προηγούμενα παιχνίδια, λογοτεχνικά βιβλία ή ταινίες. Έτσι για παράδειγμα, η σειρά παιχνιδιών *Star Wars: Battlefront* μπορεί να κριθεί από το κοινό της ομώνυμης σειράς ταινιών για την πιστότητα της αναπαράστασης του κοινού εικονικού σύμπαντος στο οποίο τα δύο προϊόντα αναφέρονται.

λαϊκό πολιτισμό και τα λογοτεχνικά έργα του J.R.R. Tolkien (Testa, 2014), προγενέστερα παιχνίδια της σειράς όπως το *Warcraft: Orcs & Humans* (Blizzard Entertainment, 1994), ενώ το περιβάλλον της αντλεί ταυτόχρονα έμπνευση από τον μεσαίωνα και τη βικτωριανή εποχή: οι εικονικοί ήρωες δραστηριοποιούνται σε τοποθεσίες με κάστρα, σπήλαια και μπουντρούμια (dungeons), πολεμώντας δράκοντες και άλλα τέρατα, συγκεντρώνουν θησαυρούς και εξασκούν τέχνες όπως η αλχημεία και η σιδηρουργία (Fawcett, 2006), ενώ παράλληλα οι παίκτες επιδιώκουν τη διαρκή βελτίωση των χαρακτήρων που ελέγχουν, όπως συμβαίνει και σε άλλα αντίστοιχα παιχνίδια – για παράδειγμα τα *EverQuest*, *Ultima Online*, *Dark Age of Camelot*, κ.ά. (Lastowka & Hunter, 2004).

Το σύνθετο πολιτισμικό υλικό ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού αντλείται συνήθως από χώρους όπως η ζωγραφική, η λογοτεχνία και ο κινηματογράφος, ενώ αμέσως μετά την κυκλοφορία του ξεκινά το αντίστροφο μέρος μιας αλληλεπιδραστικής διαδικασίας που όπως αναφέρθηκε θυμίζει αντιδάνειο: το παιχνίδι από δέκτης μετατρέπεται σε πομπός, προσφέροντας έμπνευση σε ποικίλους τομείς δημιουργίας, ενώ επενεργεί τόσο στο σύγχρονο πλαίσιο, όσο και στις ιδέες του κοινού για το σύμπαν στο οποίο αναφέρεται και το οποίο αναπαριστά. Ένα παράδειγμα που αντικατοπτρίζει τον τρόπο με τον οποίο κάθε παιχνίδι αναδύεται μέσα από το πολιτισμικό πλαίσιο και στη συνέχεια ενσωματώνεται σε αυτό, διαιωνίζοντας τις διαμορφωμένες λαϊκές πεποιθήσεις, μπορεί να δώσει ο τίτλος *Sid Meier's Pirates!* (Meier, 1987· Firaxis, 2004) που φιλοδοξεί να μεταφέρει εικονικά τον χρήστη στην Καραϊβική του 17ου αιώνα, κατά τη «χρυσή εποχή των πειρατών». Αξιοποιεί προς την κατεύθυνση αυτή ρεαλιστικούς χάρτες της περιοχής με αληθινά ονόματα πόλεων και χωριών, ανάλογους με την εποχή τίτλους ευγενείας, μουσική και χορούς, ηχητικά εφέ, ρουχισμό, κομμώσεις, οπλισμό και αξεσουάρ που πλαισιώνουν τους χαρακτήρες, ιστορικές σημαίες, τύπους πλοίων και δρομολόγια του ισπανικού στόλου των Ινδιών, όπως και κατάλληλα κτήρια και ανάλογα διακοσμημένες αίθουσες, εμπορικά προϊόντα και ονόματα διάσημων πειρατών. Παράλληλα, αναπαρίστανται προσωπικές μονομαχίες κινηματογραφικού τύπου και πολεμικές συγκρούσεις, αλλά και οι αρμόζουσες διαφυλικές σχέσεις¹⁶³. Το υλικό του παιχνιδιού όταν κυκλοφόρησε δεν ήταν βέβαια πρωτότυπο, αλλά βασιζόταν στα θεμέλια μιας ήδη υπάρχουσας πειρατικής μυθολογίας¹⁶⁴ που είχε διαμορφωθεί από λογοτεχνικά έργα όπως *To Νησί των Θησαυρών* (Stevenson, 1883), *Captain Blood* (Sabatini, 1922), *Adam Penfeather, Buccaneer* (Farnol, 1940) ομώνυμα κόμικς και πολυάριθμες κινηματογραφικές παραγωγές, όπως τα *Captain Blood* (Smith, 1924· Curtiz, 1935) *Treasure Island* (Haskin, 1950), *Fortunes of Captain Blood* (Douglas, 1950), *Captain Pirate* (Murphy, 1952), *Blackbeard the Pirate* (Walsh, 1952), *Long John Silver* (Haskin, 1954), *The Son of Captain Blood* (Demicheli, 1962), τηλεοπτικές σειρές, κ.ά. από τις οποίες δανείστηκε ιδέες και υλικά. Ταυτόχρονα δε, ως

¹⁶³ Πρωταγωνιστεί ένας ανδρικός χαρακτήρας που στην πορεία του παιχνιδιού έχει τη δυνατότητα να αναπτύξει συναισθηματικές σχέσεις με κόρες κυβερνητών, αλληλεπιδρώντας μαζί τους μέσα από ποικίλα περιστατικά που δεν ξεφεύγουν από το στοχευμένο ιστορικό πλαίσιο και κινούνται γραμμικά: γνωριμία παρουσία του πατέρα, πρόσκληση σε χορό, ανταλλαγή δώρων και πληροφοριών, μονομαχία με έναν μνηστήρα-διεκδικητή, αρραβώνας, σωτηρία από απαγωγείς και στο τέλος της πορείας ένας παραμυθένιος γάμος.

¹⁶⁴ Όπως αναφέρει η σχεδιάστρια της διαδικτυακής εφαρμογής *Sea of Thieves* «αν φορέσεις στους ανθρώπους μια στολή πειρατή ξέρουν αμέσως τι να κάνουν» (DeAlessandri, 2019), πραγματικότητα για την οποία προφανώς δεν ευθύνονται αποκλειστικά τα σχετικά ψηφιακά παιχνίδια.

ψηφιακό προϊόν που βρήκε τη θέση του στο πειρατικό πολιτισμικό σύμπαν, συνέβαλε κατά τη μακρά κυκλοφορία του¹⁶⁵ στην περαιτέρω εξέλιξή του. Έτσι, ο κόσμος των πειρατών όπως τον αντιλαμβάνεται και επιθυμεί να τον βλέπει να αναπαρίσταται το κοινό, συνέχισε -και πιθανόν θα συνεχίσει- να παραμένει μακριά από την ιστορική πραγματικότητα, έχοντας υιοθετήσει στην εξελικτική του πορεία χολιγουντιανής έμπνευσης (βλ. Bonanos, 2007) επικοινωνιακούς κώδικες (π.χ. φιλικό χαιρετισμό όπως «*Ahoj, maties!*»), τυποποιημένα αξεσουάρ (π.χ. καλύπτρα ματιού, ξύλινο πόδι, παπαγάλος με το όνομα *Polly* στον ώμο, κ.λπ.), ακόμα και μια παγκόσμια μέρα που γιορτάζεται στις 19 Σεπτεμβρίου και αποκαλείται *International Talk Like a Pirate day*¹⁶⁶. Η διαδρομή της πειρατικής μυθολογίας συνεχίζεται δυναμική και στον 21ο αιώνα μέσα από μεγάλες κινηματογραφικές παραγωγές και φιλόδοξα παιχνίδια που εξακολουθούν να εισάγουν νέα στοιχεία¹⁶⁷ στο σύμπαν της.

Όπως γίνεται φανερό από τα παραπάνω, οι παράγοντες που μπορεί να επηρεάσουν το πολιτισμικό περιεχόμενο ενός παιχνιδιού και τον τρόπο που αυτό παρουσιάζει μια εποχή, είναι αρκετοί. Πρώτος απ' όλους, η διαθέσιμη τεχνολογία στον χρόνο κατασκευής μιας ψηφιακής εφαρμογής, αφού στις σύγχρονες παραγωγές όπου οι δυνατότητες των υπολογιστών έχουν πολλαπλασιαστεί, το περιεχόμενο καθίσταται όλο και πιο ρεαλιστικό από άποψη βάθους των εικονικών χαρακτήρων, σύνθεσης και λεπτομέρειας της πλοκής αλλά και εύρους παικτικού πεδίου, με διαθέσιμους προς εξερεύνηση ανοιχτούς ψηφιακούς κόσμους από διάφορες εποχές¹⁶⁸. Μέσω αυτών, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που τοποθετούνται σε ιστορικούς χρόνους, προσφέρουν στον παίκτη μια ξεχωριστή νοηματοδότηση του παρελθόντος, επιτρέποντάς του να το ανακαλύψει τόσο μέσω των ηχητικών, γραφικών και παικτικών τους δομών, όσο και μέσω της αλληλεπιδραστικής τους φόρμας, η οποία στις περιπτώσεις ανοικτών κόσμων λαμβάνει μια προοδευτική

¹⁶⁵ Η πρώτη έκδοση του τίτλου πραγματοποιήθηκε το 1987 για υπολογιστές Commodore 64, ενώ η τελική και πλέον βελτιωμένη κυκλοφόρησε το 2004, κάτι που δείχνει ότι το εν λόγω παιχνίδι διένυσε μια πορεία εξέλιξης σχεδόν δύο δεκαετιών, παραμένοντας σε υψηλά επίπεδα δημοφιλίας και αφήνοντας το στίγμα του στο είδος της ανοιχτού μέλλοντος βιογραφικής κινηματογραφικής περιπέτειας.

¹⁶⁶ Μάλιστα, οι χρήστες του *Sid Meier's Pirates!* ανακαλύπτουν ότι αν παίξουν κατά τη μέρα αυτή, ο τρόπος έκφρασης των χαρακτήρων αλλάζει σε στερεοτυπικό πειρατικό. Τέτοιες κρυφές λειτουργίες των παιχνιδιών που «ξεκλειδώνονται» υπό ειδικές συνθήκες αποδίδονται με τον όρο *Easter Egg*.

¹⁶⁷ Για παράδειγμα, η σειρά ταινιών *οι Πειρατές της Καραϊβικής*, παρά τις αναφορές της στο κλασικό πειρατικό σύμπαν του Stevenson, εισάγει αρκετά νέα στοιχεία: ο ηθοποιός Jack Davenport δήλωσε ότι η δομή είναι χαλαρά βασισμένη στην αρχική τριλογία του *Star Wars*, ενώ ο Johnny Depp αναφέρεται ότι για την ερμηνεία του πειρατή Jack Sparrow επέλεξε να αποφύγει τα κλασικά πρότυπα -ο ρόλος του είχε γραφτεί για να αποδοθεί από έναν νεαρό Burt Lancaster- προτιμώντας να ενσαρκώσει τον ρόλο του ως κάτι ανάμεσα σε καρτούν και ροκ σταρ, εμπνεόμενος από τον κιθαρίστα των *Rolling Stones*, Keith Richards (Nathan, 2006). Αντίστοιχα, σύγχρονα παιχνίδια όπως το *Pirate 101* (KingsIsle Entertainment, 2012), *Pillars of Eternity II: Deadfire* (Obsidian Entertainment, 2018) και *Sea of Thieves* (Rare, 2018), εισάγουν αρκετά στοιχεία από φανταστικούς κόσμους.

¹⁶⁸ Ο χρήστης μπορεί για παράδειγμα να περιηγηθεί στην παλαιολιθική εποχή μέσω του *Far Cry Primal* (Ubisoft Montreal, 2016), στην αρχαία Ελλάδα μέσω του *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Quebec, 2018), στην εποχή των πειρατών μέσω του *Skull & Bones* (Ubisoft Singapore, 2021), στην Άγρια Δύση μέσω του *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Studios, 2018), κ.ο.κ.

αφηγηματική μορφή που επαφιόμενη στις επιλογές του χρήστη, τον καλεί να εκτυλίξει πολλαπλά νήματα από εναλλακτικές πλοκές και σταδιακά να έρθει σε επαφή με το σύνολο της αισθητικής του εικονικά ανακατασκευασμένου παρελθοντικού περιβάλλοντος. Η τεχνολογία δεν μπορεί βέβαια να προκαλέσει ολική άρση των περιορισμών του μέσου¹⁶⁹, επιτρέπει ωστόσο την βελτίωση των στοιχείων που ήδη προσφέρονται και την προσθήκη νέων. Έτσι, το γεγονός ότι το διαδίκτυο επιτρέπει πλέον την ταυτόχρονη συμμετοχή πολλών πραγματικών παικτών που ανταγωνίζονται ή συνεργάζονται μεταξύ τους, καθιστά πιο ρεαλιστική την αναπαράσταση συνθηκών και σχέσεων. Για παράδειγμα, στο παιχνίδι *Sea of Thieves* (Rage, 2018) μπορεί να εμπλακούν περισσότεροι του ενός παίκτες με διαφορετικούς ρόλους, προκειμένου να επιτευχθεί η διακυβέρνηση ενός πλοίου συνεργατικά, κάτι που φέρνει το παιχνίδι ένα βήμα πιο κοντά στις πραγματικές συνθήκες του κόσμου που απεικονίζει. Ο τομέας που επηρεάζεται περισσότερο από τη διαθέσιμη τεχνολογία, είναι φυσικά αυτός των γραφικών. Ο Rollinger (2020) σημειώνει ότι καθώς οι αρχικοί υπολογιστές είχαν ελάχιστες δυνατότητες προβολής γραφικών, τα πρώτα ιστορικά παιχνίδια ήταν υποχρεωτικά βασισμένα σε κείμενο, κάτι που περιόριζε τις επιλογές των δημιουργών. Σε παρόμοιο πλαίσιο, ο Wills (2008) αναφέρει ότι οι πρώτοι τίτλοι της δεκαετίας του 1970 που αφορούσαν στην Άγρια Δύση δεν ήταν δυνατόν να την αναπαραστήσουν με πειστικό τρόπο, με αποτέλεσμα οι χρήστες να αρκούνται σε μονόχρωμα σκηνικά που περιλάμβαναν έναν ή περισσότερους κάκτους από χοντρές ψηφίδες. Ειδικά δε στο επίπεδο απεικόνισης της ανθρώπινης μορφής, αν εξεταστούν συγκριτικά τα ψηφιακά παιχνίδια από την αρχή της εμφάνισής τους μέχρι τη σύγχρονη εποχή, είναι χαρακτηριστική η εξέλιξη προς τα τρισδιάστατα φωτορεαλιστικά μοντέλα (Kirkland, 2009): από ένα άψυχο μπαστούνι στο Pong, σε ένα στρογγυλό κεφάλι στο Pac-Man, ένα καρτούν στο Mario και έπειτα στη Lara Croft, ο σχεδιασμός της οποίας έγινε μάλιστα αντικείμενο σχολιασμού από μερίδα του τύπου (βλ. Pinckard, 2003). Οι εικονικοί χαρακτήρες (avatars) αποδίδουν όπως φαίνεται όλο και πιστότερα την όψη του είδους στο οποίο ανήκουν οι δημιουργοί και οι χειριστές τους, σύμφωνα ωστόσο με τη δημοφιλή θεωρία της ανοίκειας κοιλάδας (uncanny valley) του Masahiro Mori, η πορεία αυτή θα πρέπει να σταματήσει πριν την ολοκλήρωσή της: όταν η ανθρώπινη μορφή αρχίζει να αποδίδεται με μεγάλο ρεαλισμό και σε ένα στάδιο πριν αγγίξει την απόλυτη πειστικότητα, η εντύπωση του αληθινού δημιουργεί στους χρήστες μια αίσθηση αλλόκοτου που προκαλεί την απέχθειά τους¹⁷⁰ (Mori et al., 2012). Συγγενής προς την οπτική αυτή είναι και η άποψη του Vihagen (2004), ότι προκειμένου να αντλείται ευχαρίστηση από

¹⁶⁹ Βασικές διαφορές ανάμεσα π.χ. στην ζωντανή αναπαράσταση ιστορικών γεγονότων και στην εικονική αναβίωση που υλοποιείται μέσω των ψηφιακών παιχνιδιών θα υπάρχουν πάντα. Διερευνώντας το θέμα, ο Rejack (2007) καταλήγει ότι μια εφαρμογή μπορεί να προσφέρει ένα ικανοποιητικό ερέθισμα από οπτική άποψη, υστερεί όμως σημαντικά στους τομείς της συλλογικής αίσθησης και της φυσικής / σωματικής εμπειρίας που αποκτά ένας συμμετέχων σε τέτοια γεγονότα.

¹⁷⁰ Αναγνωρίζοντας τα προβλήματα που ο υψηλός ρεαλισμός των ψηφιακών χαρακτήρων μπορεί να προκαλέσει στις εταιρίες παραγωγής -γίνεται αναφορά σε κινηματογραφικές ταινίες όπως το *Mars Needs Moms* (Wells, 2011) και παιχνίδια όπως τα *L.A. Noire* (Team Bondi, 2011) και *Mass Effect: Andromeda* (BioWare, 2017)- οι Schwind et al. (2018) προτείνουν αντί για τον αυτοπεριορισμό (λύση που υποστηρίζει ο Mori), μια σειρά από τεχνικές που μπορούν να ακολουθήσουν οι παραγωγοί -όπως αποφυγή απόδοσης ανθρώπινων χαρακτηριστικών σε μη ανθρώπινα όντα, ιδιαίτερη προσοχή στον σχεδιασμό των ματιών, κ.ά.- προκειμένου να αμβλύνουν τον κίνδυνο αντιληπτικής διαφωνίας που προκαλούν στο κοινό τα σύγχρονα φωτορεαλιστικά γραφικά.

το παιχνίδι, ο χρήστης απαιτείται να έχει επίγνωση ότι την ώρα που παίζει πραγματοποιείται ένα είδος μίμησης και να αναγνωρίζει τα προς μίμηση αντικείμενα, καθώς αν το επίπεδο ρεαλισμού δεν επιτρέψει στην αίσθηση αυτή να δημιουργηθεί, η δραστηριότητα χάνει τον παιγνιώδη χαρακτήρα της. Κοντολογίς, όπως το θέτει ο Poole (2013): «όταν παίζουμε, δεν θέλουμε τα πράγματα να είναι καταπιεστικά αληθινά».

Παράλληλα με τα γραφικά λειτουργούν και τα ηχητικά στοιχεία μιας εφαρμογής, που την εμπλουτίζουν με πρόσθετα εκφραστικά δεδομένα και επηρεάζουν τόσο την ερμηνεία των όσων συμβαίνουν, όσο και την ψευδαίσθηση παρουσίας ή το επίπεδο εμπύθισης του παίκτη στον κόσμο του παιχνιδιού (Lombard & Ditton, 1997· McMahan, 2003). Οι ήχοι που ακούγονται σε ένα παιχνίδι μπορεί να είναι *διηγητικοί*, να συνδέονται δηλαδή με αντικείμενα της ιστορίας όπως οι φωνές των χαρακτήρων, τα βήματά τους επάνω σε διαφόρους τύπους εδάφους, η κλαγγή των όπλων, κ.ο.κ. ή *μη-διηγητικοί*, που ακούγονται ανεξάρτητα από τις ενέργειες του εικονικού χαρακτήρα, όπως η μουσική υπόκρουση, η φωνή του αφηγητή και συγκεκριμένα εφέ (Zehnder & Lipscomb, 2006). Στα παιχνίδια δράσης που απαιτείται ταχύτητα αντανακλαστικών, το θέμα είναι συνήθως γρήγορου ρυθμού για να συμπαρασύρει τον χρήστη, ενώ σε εκείνα που ο χρόνος δεν αποτελεί ζήτημα και απαιτείται σκέψη (όπως π.χ. στα match 3 games) ο ρυθμός είναι πιο αργός και η μουσική πιο ατμοσφαιρική, συντείνοντας σε ένα αίσθημα χαλάρωσης (Nacke et al., 2010). Ο δραματουργικός ρόλος του ήχου, ιδιαίτερα όταν αυτός συνδέεται με μνήμες του παίκτη από προσωπικές του εμπειρίες (στις οποίες περιλαμβάνεται και η εμπλοκή του με προηγούμενα παιχνίδια) μπορεί να είναι σημαντικός. Όταν για παράδειγμα κατά τη διαδικτυακή ανασκόπηση του παιχνιδιού *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Quebec, 2018) ακούγεται το γνώριμο από παλαιότερα παιχνίδια της σειράς κομμάτι *Ezio's family*, ο νεαρός παρουσιαστής διακόπτει την περιγραφή του, χτυπάει το μέτωπό του και αναφωνώντας «τι παίζει, Θεέ μου; άκου!», βγάζει τα ακουστικά και το κράνος που φοράει και αρχίζει να κλαίει μπροστά στην κάμερα (βλ. TechItSerious, n.d.). Σε κάθε περίπτωση και οι ήχοι όπως και τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά ενός παιχνιδιού, έχουν ως απώτερο στόχο να συμβάλουν στη δημιουργία ενός αισθητικά ευχάριστου περιβάλλοντος που θα προκαλέσει ικανοποίηση στον χρήστη.

Ένας άλλος παράγοντας που επηρεάζει το περιεχόμενο του ψηφιακού παιχνιδιού είναι το αξιακό πλαίσιο της εποχής στην οποία αυτό δημιουργείται. Ο Kücklich (2006) σημειώνει σχετικά ότι τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν προϊόντα με βαθιές ρίζες στον πολιτισμό που τα γεννά, ενώ ο Massonet τα χαρακτηρίζει ως «ζωντανό καθρέπτη της κοινωνίας» (στο Lauwaert et al., 2007). Όντως, με τον ίδιο τρόπο που ένας προγραμματιστής επιδιώκει να απεικονίσει την ανθρώπινη μορφή ρεαλιστικά αλλά ως έναν μόνο βαθμό, αποδίδονται και τα ήθη μιας διαφορετικής ιστορικής περιόδου: επιδιωκόμενο είναι να θυμίζει την εποχή που απεικονίζεται, χωρίς ωστόσο να έρχεται σε σύγκρουση με την *καθεστηκυία τάξη* του παρόντος στο οποίο απευθύνεται. Πρόσφατα, το παιχνίδι *Raven's Cry* (Reality Pump Studios, 2015) που φιλοδοξούσε να μεταφέρει τους χρήστες στην εποχή των πειρατών, κατακεραυνώθηκε από τους κριτικούς που έκαναν λόγο για υπερβολικό ρατσισμό, σεξισμό και ομοφοβία, με τον παραγωγό του να διαμαρτύρεται ότι απλώς απέδωσε το ιστορικό πλαίσιο ρεαλιστικά¹⁷¹ (Awan, 2015). Αντιθέτως, οι συντελεστές του *Assassin's Creed Odyssey*

¹⁷¹ Συγκεκριμένα, απάντησε με μια φορτισμένη ανάρτησή του σε μέσο κοινωνικής δικτύωσης ότι το παιχνίδι του ήταν «ένα παραμύθι για πειρατές, πολύ κακούς τύπους, κλέφτες, δολοφόνους και

(Ubisoft Quebec, 2018) δεν υπέπεσαν σε αντίστοιχο σφάλμα, καθώς παρά την μεγάλη προσπάθεια που πραγματοποίησαν για να αναδημιουργήσουν ρεαλιστικά διάφορες τοποθεσίες στην αρχαία Ελλάδα, παρουσιάζουν τους αθλητές στην αρχαία Ολυμπία να φορούν ρούχα, ακολουθώντας τα σύγχρονα πρότυπα αισθητικής και επιδιώκοντας να καταστήσουν το προϊόν τους διαθέσιμο σε όσο το δυνατόν ευρύτερο κοινό.

Το περιεχόμενο των ψηφιακών παιχνιδιών επηρεάζεται επίσης σημαντικά από τις προϋπάρχουσες λαϊκές πεποιθήσεις γύρω από το θέμα του. Όπως ο θρυλικός παραγωγός Sid Meier παραδέχτηκε δημοσίως για το *Sid Meier's pirates!* (Firaxis, 2004), το παιχνίδι σχεδιάστηκε με βάση όχι την αληθινή ζωή των πειρατών, αλλά τα όσα γνώριζε το κοινό για αυτούς. Με τον τρόπο αυτό, οι χρήστες μπορούσαν «να αναβιώσουν όλα όσα είχαν δει στις ταινίες, είχαν διαβάσει σε βιβλία, είχαν φανταστεί» (Dredge, 2015). Αξίζει να υπογραμμιστεί στο σημείο αυτό, ότι σε ένα ψηφιακό παιχνίδι η παρουσίαση της εκάστοτε πραγματικότητας όπως οι χρήστες την αντιλαμβάνονται, δεν συμβαίνει απλώς επειδή έτσι την προσλαμβάνει και ο δημιουργός (ως μέρος του κοινού) ή προκειμένου να γίνει αυτό αρεστό και ευπώλητο. Όπως ο Clare (2021) τονίζει, η αλληλεπιδραστικότητα¹⁷² μεταξύ παίκτη και λογισμικού αποτελεί στοιχείο χωρίς το οποίο το παιχνίδι δεν υφίσταται ως τέτοιο και ως εκ τούτου, αποτελεί πρωτεύον καθήκον του δημιουργού να διαμορφώσει ένα εικονικό περιβάλλον το οποίο ο μέσος χρήστης μπορεί να κατανοήσει και να ερμηνεύσει μέσα στο πλαίσιο της εποχής του, ώστε να ασχοληθεί μαζί του. Η διαμόρφωση λοιπόν μιας κατανοητής εμπειρίας κρίνεται απαραίτητη για την ίδια την ύπαρξη του παιχνιδιού και επομένως επηρεάζει σε κρίσιμο βαθμό τον τρόπο που μια ιστορική (ή και φανταστική) εποχή παρουσιάζεται.

Τέλος, το παιχνίδι θα πρέπει να είναι ευχάριστο, «να αφορά τη σκέψη, αλλά να μην την απασχολεί», όπως γράφει σε έναν στίχο του ο Ελύτης (1996). Και τούτο, επειδή όπως αναφέρθηκε και στην ενότητα για τους δημιουργούς, ο τελικός του προορισμός είναι να ψυχαγωγήσει, ώστε αν είναι εμπορικό να αγοραστεί από το κοινό και να οδηγήσει σε κέρδη την εταιρία παραγωγής και αν είναι εκπαιδευτικό να παρακινήσει τους σπουδαστές να

βιαστές. Αλλά στις μέρες μας, ως παραγωγός παιχνιδιού, ΠΡΕΠΕΙ να προσαρμόζεσαι στην πολιτική ορθότητα, αλλιώς ο 'προοδευτικός' Τύπος σε ραπίζει στο πρόσωπο».

¹⁷² Ο λόγος στο σημείο αυτό γίνεται για την αλληλεπιδραστικότητα ως συνθήκη, που καθώς ο προγραμματιστής επιδιώκει να διασφαλίσει, διαμορφώνει το περιεχόμενο ενός παιχνιδιού με απλουστευμένους και σύγχρονους όρους, ώστε αυτό να γίνει πιο κατανοητό στο ευρύ κοινό. Η αυθεντικότητα των απεικονίσεων στα παιχνίδια, επηρεάζεται ωστόσο και από μια άλλη πτυχή της αλληλεπιδραστικότητας: Όπως ο Robison (2013) σημειώνει, αν σε ένα ιστορικού περιεχομένου παιχνίδι μια μάχη εξελιχθεί διαφορετικά απ' ό,τι συνέβη στην πραγματικότητα, «οι φοιτητές δεν μαθαίνουν ιστορία» ενώ είναι εύκολο τόσο οι ίδιοι όσο και οι εκπαιδευτικοί να «μπερδέψουν το παιχνίδι με τα ιστορικά γεγονότα», κάτι που σημαίνει ότι η αλληλεπιδραστική φύση του παιχνιδιού περιορίζει την αξιοπιστία του ως εκπαιδευτικού εργαλείου, τουλάχιστον για αντικείμενα όπως η Ιστορία. Το ίδιο θα μπορούσε όμως να ειπωθεί και για την επαφή που προσφέρει ένα παιχνίδι με τον λαϊκό πολιτισμό, ιδιαίτερα όταν παρουσιάζονται ιστορικές του εκφάνσεις στις οποίες ο χρήστης μπορεί να επέμβει με τρόπο αδόκιμο και να τις αλλοιώσει. Μια άλλη εκδοχή προσφέρει η περίπτωση της διαμαρτυρίας του Rajan Zed, προέδρου της *Universal Society of Hinduism* προς την εταιρεία παραγωγής του παιχνιδιού *Smite – Battleground of the Gods* (Titan Forge Games, 2014) για τον αλληλεπιδραστικό τρόπο που θεότητες του Ινδουισμού όπως οι *Kali*, *Agna* και *Vamana* παρουσιάζονται στο παιχνίδι: «Από τη στιγμή που χρήστες ελέγχουν τους θεούς, αυτό αποτελεί προσβολή για τους πιστούς», όπως σημειώνεται (Gonzalez, 2012).

ασχοληθούν μαζί του χωρίς καταναγκασμούς. Αυτό φυσικά αφορά και στα ιστορικού περιεχομένου παιχνίδια, που όπως προηγουμένως ειπώθηκε για την γραφική απεικόνιση των ανθρώπινων χαρακτηριστικών και την απόδοση των ηθών μιας εποχής, επιδιώκεται να αναπαραστήσουν τον ρεαλισμό των ιστορικών γεγονότων αλλά με μέτρο: αρκετά αληθοφανώς, ώστε να επιτρέπουν την εμπύθιση σε συγκεκριμένες καταστάσεις, αλλά όχι εις βάρος της αλληλεπιδραστικότητας (βλ. προηγούμενη υποσημείωση) ούτε σε βαθμό ώστε να προκύψει κίνδυνος ο χρήστης να βιώσει τραυματικές εμπειρίες που πιθανόν τις συνόδευαν στο πραγματικό χωροχρονικό τους πλαίσιο. Η θέση αυτή έρχεται σε σύγκρουση με τη μετανεωτερική άποψη πως τα ψηφιακά παιχνίδια ιστορικού περιεχομένου αποτελούν ένα νέο είδος ιστοριογραφίας (βλ. Charman, 2012· Kapell & Elliott, 2013) και διαφέρουν από τα σχετικά βιβλία απλώς ως προς τη δομή του μέσου που αξιοποιούν¹⁷³. Το ηλεκτρονικό παιχνίδι ιστορικού περιεχομένου ακολουθεί πορεία αντίθετη από αυτή του ιστορικού βιβλίου: Αντί να επιζητά να διαχωρίσει την αλήθεια από τον μύθο, την προσαρμόζει στο παικτικό εκμαγείο, την αναμειγνύει έπειτα με ενδιαφέροντες μύθους και τέλος εισάγει σε αυτήν τις απαραίτητες «αναλήθειες» ώστε να ταιριάζει με τα άλλα στοιχεία του παιχνιδιού (Clare, 2021). Άλλωστε, όσο και αν ένα παιχνίδι ιστορικού περιεχομένου προωθεί τον διάλογο ανάμεσα στο παρόν και το παρελθόν, επηρεάζοντας τον τρόπο που ο σύγχρονος λαϊκός άνθρωπος προσλαμβάνει τα περασμένα, το παιχνίδι είναι πρώτα και κύρια μια ψυχαγωγική δραστηριότητα¹⁷⁴ (Testa, 2014), με το ιστορικό του περιεχόμενο συχνά να διακρίνεται από υπερβολικές υπερ-απλουστεύσεις (Morley, 2020) ή και να λειτουργεί ως ένα απλό ‘περιτύλιγμα’¹⁷⁵. Η σημασία της ψυχαγωγικής διάστασης των εμπορικών ηλεκτρονικών παιχνιδιών έναντι κάθε άλλης

¹⁷³ Ο Charman (2012), επιδιώκοντας να υπογραμμίσει τη σημασία της παικτικής διάδρασης, υποστηρίζει ότι η ανακαλυπτική διαλεκτική που αναπτύσσεται την ώρα του παιχνιδιού ανάμεσα στη φόρμα και τον παίκτη, του επιτρέπει μια μοναδικού τύπου προσέγγιση της ιστορίας, με τρόπο που άλλα, λιγότερο αλληλεπιδραστικά είδη όπως το βιβλίο και οι κινηματογραφικές ταινίες, αδυνατούν να προσφέρουν. Υποστηρίζοντας τη θέση αυτή περί αντιστοιχίας των ιστορικού περιεχομένου βιβλίων και των ομοειδών βιντεοπαιχνιδιών, ο καθηγητής παραθέτει το επιχειρήμα ότι όπως το βιβλίο ενός ιστορικού συγγραφέα γράφεται με τρόπο δημιουργικό, επιλέγοντας πτυχές που θα παρουσιαστούν και άλλες που θα αποσιωπηθούν, έτσι και ο προγραμματιστής ενός παιχνιδιού «πλάθει» την ιστορία που αφηγείται, με τα όποια λάθη εμφανίζονται στο τελικό αποτέλεσμα, να αφαιρούν λίγα σε σχέση με τα όσα κερδίζει ο χρήστης. Με τον ίδιο τρόπο οι Kapell και Elliott (2013) σημειώνουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια μοιάζουν με την ιστοριογραφία καθώς αποτελούν θεωρητικές κατασκευές, το περιεχόμενο των οποίων εξαρτάται από τον δημιουργό τους.

¹⁷⁴ Από την άποψη αυτή, τα ψηφιακά παιχνίδια συνεχίζουν τη μακρά παράδοση των *αυτομάτων* και αργότερα των μηχανικών παιχνιδιών με κερματοδέκτη, που πάντοτε συνδέονταν με μια αίσθηση ευχαρίστησης, όπως παρατηρεί ο Trucco (1992).

¹⁷⁵ Τη συγκεκριμένη άποψη στηρίζουν οι δηλώσεις μιας από τις δημιουργούς του παιχνιδιού *Sea of Thieves* (Dealessandri, 2019): «Η ιδέα ήταν να φτιάξουμε ένα παιχνίδι όπου οι χρήστες θα μπορούσαν να δημιουργούν ιστορίες μαζί και να τις μοιράζονται στα κοινωνικά δίκτυα, οπότε οι πειρατές δεν βρίσκονταν στο μυαλό μας εξαρχής. Υπήρχε απλώς το σκεπτικό και μετά συζητήσαμε για πολλές διαφορετικές ιδέες με τις οποίες θα μπορούσαμε να το ντύσουμε. Και οι πειρατές ήταν μια από αυτές...» Προς την ίδια κατεύθυνση οδηγεί και η άποψη του Greg Street, ενός από τους δημιουργούς του *Age of Mythology* (Ensemble Studios, 2002) που δήλωσε «τελικώς, η ιστορία είναι απλώς μια θεματική και αν υφίσταται κάποια διαμάχη μεταξύ διασκέδασης και ρεαλισμού, η διασκέδαση πρέπει πάντοτε να κερδίζει» (Age of Noob, n.d.).

γίνεται κατανοητή ιδιαίτερα σε περιπτώσεις όπου ένας μεγάλος βαθμός ιστορικής ακρίβειας έχει επιδιωχθεί από τους δημιουργούς, όμως η ανάγκη για μια ικανοποιητική αίσθηση παιξίματος (gameplay) φαίνεται να υπερισχύει.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα για την περίπτωση αυτή αποτελεί το παιχνίδι *Brothers in Arms: Road to Hill 30* (Gearbox Software, 2005). Σε αυτό, ο χρήστης αναλαμβάνει το ρόλο ενός μη ιστορικού προσώπου (sergeant Matt Baker), που ωστόσο αποτελεί μέρος της υπαρκτής -και φημισμένης- 101ης αερομεταφερόμενης μεραρχίας. Το σενάριο ακολουθεί τη μονάδα του για 7 ημέρες μετά την απόβαση στην Νορμανδία και κινείται πάνω σε πραγματικά γεγονότα και περιοχές, βασισμένο σε έναν μεγάλο κατάλογο πηγών που μεταξύ άλλων περιλαμβάνει στρατιωτικά ημερολόγια, αναγνωριστικές αεροφωτογραφίες και αφηγήσεις βετεράνων. Η ρεαλιστική αίσθηση που προσφέρουν τα υψηλής ποιότητας γραφικά, η δυνατότητα τακτικών κινήσεων στο πεδίο της μάχης ταυτόχρονα με την πρωτοπρόσωπη δράση αλλά και οι κινηματογραφικές σκηνές στην έναρξη κάθε κεφαλαίου, με τους συστρατιώτες να συζητούν για τα συναισθήματά τους απέναντι στους Γερμανούς, αυξάνουν τις πιθανότητες ο χρήστης να εμπυθιστεί στον εικονικό κόσμο της εφαρμογής. Η συναισθηματική του εμπλοκή εν πολλοίς «εκβιάζεται», όταν σε ένα σημείο του σεναρίου το όχημα όπου επιβαίνει ένας παιδικός φίλος καταστρέφεται: τότε ο τόνος της φωνής του αφηγητή σκοτεινιάζει, οι στρατιώτες της ομάδας του δίνουν φορτισμένοι συλλυπητήρια, ενώ μια αληθινή ασπρόμαυρη φωτογραφία αποκαλύπτει ότι στον συγκεκριμένο τόπο και χρόνο (*Dead Man's Corner*, μία ημέρα μετά την απόβαση) ένα τανκ Stuart όντως καταστράφηκε από τους Γερμανούς. Τέλος, το γεγονός ότι οι παραγωγοί του παιχνιδιού ταξίδεψαν στη Νορμανδία για να περπατήσουν και να μελετήσουν το έδαφος και επεδίωξαν μια όσο το δυνατόν πιο ακριβή ψηφιακή αναπαράσταση της εποχής, με λεπτομερή απεικόνιση των πεδίων μάχης και του εξοπλισμού, συνεργασία με ιστορικούς συμβούλους, κ.ο.κ. δείχνει την πρόθεσή τους να επιτύχουν ένα αληθοφανές αποτέλεσμα. Παρ' όλα ωστόσο τα παραπάνω αλλά και την «άνευ προηγούμενου αυθεντικότητα» που διαφημίζεται στη συσκευασία, το παιχνίδι πρέπει να παραμείνει ευχάριστο. Προκύπτει έτσι ασυμβατότητα ανάμεσα στο τραγικό βίωμα μιας πολεμικής εμπειρίας σε πρώτο πρόσωπο, και την ανάλαφρη αίσθηση ψυχαγωγίας που απαιτείται, προκειμένου κάποιος να παρακινηθεί να αγοράσει την εφαρμογή και να περάσει χρόνο μαζί της. Αποκορύφωμα της θυσίας του ρεαλισμού στον βωμό της παικτικότητας, αποτελεί το γεγονός ότι όταν ο χαρακτήρας που ελέγχει ο χρήστης χάσει τη ζωή του τρεις φορές χωρίς να έχει φτάσει στο επόμενο σημείο ελέγχου (*checkpoint*), μια οθόνη εμφανίζεται ανακοινώνοντας το εξής: «Ο πόλεμος δεν είναι δίκαιος, αλλά τα βιντεοπαιχνίδια θα έπρεπε να είναι. Θέλεις να θεραπεύσεις την ομάδα σου;» Αν ο παίκτης δεχτεί, τα μέλη της ομάδας του επανεμφανίζονται με μαγικό τρόπο και απολύτως υγιείς, δίνοντάς του την ευκαιρία να συνεχίσει την ανακάλυψη του ιστορικού περιβάλλοντος ξεφεύγοντας από ρεαλιστικές καταστάσεις όπως ο θάνατος.

Στο κλείσιμο της παραγράφου αυτής, θα πρέπει να γίνει λόγος για τα μη εμπορικά παιχνίδια που φέρουν στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού, επιχειρώντας να αναπαραστήσουν ιστορικές εποχές για λόγους π.χ. εκπαιδευτικούς. Οι παραγωγές αυτές μπορεί να μην δεσμεύονται από τον παράγοντα της εμπορικότητας, προσκρούουν ωστόσο σε άλλους περιορισμούς: η ηλικία των χρηστών στους οποίους απευθύνονται απαιτεί συχνά ευκολότερο χειρισμό και απλούστερη πλοκή που μειώνει τον ρεαλισμό, ενώ η χρήση τους σε χώρους γνώσης όπως η σχολική αίθουσα δεν επιτρέπει να αποκλίνουν ιδιαίτερα από το αξιακό πλαίσιο της εποχής

των εκπαιδευομένων. Παράλληλα, ο οικονομικός τους προϋπολογισμός (στην περίπτωση που κατασκευάζονται από επαγγελματίες) ή οι ικανότητες προγραμματισμού των εκπαιδευτικών (στην περίπτωση που κατασκευάζονται από τους ίδιους) δεν αρκούν πάντα για ένα αποτέλεσμα που μπορεί να συγκινήσει. Οφείλουν τέλος να είναι ευχάριστα (κάτι που όπως σημειώθηκε δεν συμβαδίζει με την ρεαλιστική απεικόνιση, αλλά με την προσαρμογή της στις λαϊκές πεποιθήσεις), ώστε οι σπουδαστές να μην τα αντιμετωπίζουν ως υποχρέωση ή εργασία. Υπάρχουν ωστόσο πολλά παραδείγματα επιτυχημένων τέτοιων εφαρμογών που αφορούν σε αντικείμενα πρακτικά¹⁷⁶ αλλά και θεωρητικά, όπως τα μαθηματικά¹⁷⁷, η γεωγραφία¹⁷⁸, η ιστορία¹⁷⁹, κ.ο.κ.

2.1.6.3.2.1 Βίαιο περιεχόμενο

Η παράγραφος αυτή στόχο έχει να αναφερθεί στο βίαιο περιεχόμενο των ψηφιακών παιχνιδιών, την προέλευσή του και την πιθανή επίδρασή του στη συμπεριφορά παιδιών και νέων. Πρέπει ωστόσο να επισημανθεί εξ αρχής, ότι η παρούσα προσέγγιση δεν υιοθετεί τη ρομαντική διχοτομία που θεωρεί το παραδοσιακό παιδικό παιχνίδι εξιδανικευμένα 'αγνό' και απαλλαγμένο από κάθε μορφή βίας, τοποθετώντας το σύγχρονο στον αντίποδα ως 'πηγή διαφθοράς' ή φορέα κοινωνικών παθογενειών. Διάφοροι άλλωστε μελετητές (Oprie & Oprie, 1959· Knapp & Knapp, 1976· Sluckin, 1981), ανάμεσά τους και ο Brian Sutton-Smith με παραδείγματα από τη Νέα Ζηλανδία του 19ου αιώνα, έχουν επισημάνει με σαφήνεια ότι όταν τα παιδιά και οι νέοι παίζουν χωρίς επίβλεψη μεγαλύτερων, φαινόμενα βίας, άσεμνων πράξεων, εκβιασμών και γενικώς εξουσιαστικής επιβολής μπορεί να εμφανίζονται έντονα, ακόμα και σε καθημερινή βάση¹⁸⁰ (Sutton-Smith, 1983).

¹⁷⁶ Η γνωστή εφαρμογή *Πασιέντζα* (Solitaire) στο περιβάλλον των Windows, σχεδιάστηκε για να εκπαιδεύσει τους παίκτες στη χρήση του ποντικιού και συγκεκριμένα της λειτουργίας drag-and-drop.

¹⁷⁷ Το *Mathletics* (3P Learning, 2005) είναι ένα -αρχικά προσαρμοσμένο στο Αυστραλιανό αναλυτικό πρόγραμμα- διαδικτυακό εκπαιδευτικό παιχνίδι που περιλαμβάνει μαθηματικά κουίζ και προκλήσεις, όπως και διαγωνισμούς σε πραγματικό χρόνο όπου μπορούν να συμμετάσχουν πολλοί μαθητές ταυτόχρονα.

¹⁷⁸ Το *Where in the World Is Carmen Sandiego?* (The Learning Company, 1985) τοποθετούσε τον χρήστη στη θέση ενός ντετέκτιβ που προσπαθούσε να εντοπίσει εγκληματίες μιας μυστικής οργάνωσης που είχαν κλέψει διάσημα έργα τέχνης από διάφορα μέρη του κόσμου. Αρχικά, η διανομή του γινόταν μαζί με ένα αλμανάκ που μπορούσε να βοηθήσει τους παίκτες να ανακαλύψουν απαντήσεις που τους δυσκόλευαν.

¹⁷⁹ Ένα παράδειγμα από το μακρινό παρελθόν των βιντεοπαιχνιδιών αποτελεί το *The Oregon Trail*, που κατασκευάστηκε από έναν φοιτητή του Carleton College το 1971 για να διδάξει σε μαθητές γυμνασίου τις ρεαλιστικές συνθήκες ζωής στο Oregon του 1847. Πιο πρόσφατα, το *Wyatt Earp's Old West* (Grolier Electronic Publishing, 1994), επιχειρεί μέσα από ερωτήσεις στη διάρκεια του παιχνιδιού να εξετάσει τις γνώσεις που αποκόμισε ο χρήστης.

¹⁸⁰ Συγκεκριμένα, ο συγγραφέας κάνει καταρχάς λόγο για σκανταλιές των παιδιών εντός της σχολικής αίθουσας που ξεκινούσαν από κλοπές και επιθέσεις με καρφίτσα, ενώ μπορεί να έφταναν μέχρι την ανάφλεξη ποσοτήτων πυρίτιδας που οδηγούσε σε εκρήξεις και ακρωτηριασμούς μαθητών. Αναφέρεται έπειτα σε αυτοσχέδιες αρένες που υπήρχαν σε κάθε σχολείο και στις οποίες δύο φορές την εβδομάδα τα παιδιά πάλευαν άγρια για να διατηρήσουν το κύρος τους. Στη συνέχεια σημειώνει

Και στα σύγχρονα παιγνιώδη ψηφιακά περιβάλλοντα ωστόσο, η προβολή βίας συνιστά θέμα πολιτισμού, αφού αγγίζει άμεσα την καθημερινότητα και μπορεί να παράγει συμπεριφορές. Στη βάση των θεωριών της κοινωνικής σύγκρισης του Festinger (1954), της κοινωνικής μάθησης του Bandura (1986), αλλά και ψηφιακών τους αναλόγων όπως το αποκαλούμενο *παράδοξο του Πρωτέα (Proteus paradox / Proteus effect)* -που εξηγεί το πώς εικονικά αντικείμενα και «προσωπικότητες», παρότι δεν είναι πραγματικά με την παραδοσιακή έννοια¹⁸¹, μπορεί να μεταβάλουν την αυτοεικόνα και να επηρεάσουν την εικονική¹⁸² και την πραγματική διαγωγή (Fox et al., 2013· Yee, 2014)-, η εικονική βία όπως αποκαλύπτει η σχετική ανακοίνωση της Αμερικανικής Ψυχολογικής Εταιρείας (American Psychological Association, 2015) και υποστηρίζουν αρκετές έρευνες, μπορεί να συνδεθεί με την απευαισθητοποίηση του ατόμου, την απουσία ενσυναίσθησης και προκοινωνικής συμπεριφοράς και τελικά με την επιθετική συμπεριφορά σε πραγματικό επίπεδο (Anderson & Bushman, 2001· Gentile et al., 2009· Anderson et al., 2010· Rothmund et al., 2011· Gabbadini et al., 2012· Saleem et al., 2012· Willoughby et al., 2012· Greitemeyer & Mügge, 2014). Παρά το πλήθος των εμπειρικών δεδομένων που συνδέουν τα παιχνίδια βίας με βίαιες σκέψεις των χρηστών, όπως αυτό αποκαλύπτεται από σχετικές μετα-αναλύσεις -τρεις από αυτές παραθέτουν οι Nabi και Oliver (2009)-, ο αντίλογος δεν απουσιάζει. Πράγματι, υπάρχουν έρευνες που απενοχοποιούν τα ψηφιακά παιχνίδια με βίαιο περιεχόμενο, παρουσιάζοντας αποτελέσματα που είτε τα θέλουν να μην μειώνουν την προκοινωνική συμπεριφορά (Teag & Nielsen, 2013), είτε τα θεωρούν εξίσου ικανά να την προάγουν όσο και τα «ειρηνικά» παιχνίδια (Granic et al., 2014). Για παράδειγμα, οι Ferguson & Garza (2011) βρήκαν ότι η συμπεριφορά που επεδείκνυαν οι παίκτες παιχνιδιών βίας στα οποία απαιτούταν συνεργασία, ήταν καλύτερη εκείνης των παικτών άλλων παιχνιδιών, ενώ έναν χρόνο αργότερα, δύο έρευνες υπέδειξαν ότι το συνεργατικό παίξιμο βίαιων παιχνιδιών οδηγούσε σε αυξημένα δείγματα προκοινωνικής συμπεριφοράς σε σύγκριση με το ανταγωνιστικό παίξιμο (Ewoldsen et al., 2012· Velez et al., 2012).

Παρότι η ασάφεια των δεδομένων για την επικινδυνότητα ή μη των παιχνιδιών που την απεικονίζουν δεν έχει επιτρέψει να δοθεί μια ξεκάθαρη εικόνα (βλ. Wiederhold, 2021), η αβίαστη αξιοποίηση της βίας εκ μέρους των προγραμματιστών, προκειμένου οι εφαρμογές

τελετές υποδοχής με ταπεινωτικό χαρακτήρα, αφού περιλάμβαναν ούρηση από άλογο, κατέβασμα παντελονιών και φτύσιμο των ευαίσθητων περιοχών, κ.ο.κ. Τέλος, καταγράφει μαζικές (προγραμματισμένες ή μη) συρράξεις παιδιών χωρισμένων σε ομάδες, όπου κάθε αντίπαλο στρατόπεδο είχε δικαίωμα να κρατά ομήρους υπό την απειλή βίας.

¹⁸¹ Αντίστοιχα 'μη πραγματικοί' είναι φυσικά και οι θεατρικοί ρόλοι, οι οποίοι ωστόσο έχει αποδειχθεί (Brown, 2019) ότι μπορεί να επηρεάσουν τον ψυχισμό ενός επαγγελματία ηθοποιού ακόμα και όταν αυτός τους υποδύεται απολύτως συνειδητά και για περιορισμένο χρονικό διάστημα. Στο φαινόμενο έχει αναφερθεί με λογοτεχνικό τρόπο και ο Καζαντζάκης στο βιβλίο του *ο Χριστός ξανασταυρώνεται* (1948), ενώ και στο *Αναφορά στον Γκρέκο* (1961) παρουσιάζε ένα περιστατικό όπου η προειδοποίηση «Ό,τι κι αν δείτε, μη σεκλεντιστείτε» στο πανί μιας θεατρικής σκηνής δεν προστάτευσε τους θεατές από το να επηρεαστούν απ' όσα διαδραματιζόνταν στην εν λόγω παράσταση (βλ. Καλογήρου, 1999).

¹⁸² Για παράδειγμα, έχει παρατηρηθεί ότι παίκτες με ευπαρουσίαστους χαρακτήρες συμπεριφέρονταν με μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και κοινωνικότητα στο εικονικό περιβάλλον απ' ότι παίκτες με χαρακτήρες μικρού ύψους και άσχημης ή μέτριας εμφάνισης (Banakou et al., 2009· Pena et al., 2009· Yee et al., 2009).

να καταστούν δημοφιλείς και οικονομικά επιτυχημένες¹⁸³, πρέπει να εξακολουθήσει να αποτελεί αντικείμενο ευρύτερου προβληματισμού, καθώς η αποενοχοποιημένη ψηφιακή της προβολή κατά τη διάρκεια των δεκαετιών που μεσολάβησαν από την πρώτη εμφάνισή της στις οθόνες, όταν τα πρωτόγονης αρχιτεκτονικής *Western shooters* της δεκαετίας του 1970 καθιστούσαν τους εικονικούς φόνους μια αποδεκτή ψυχαγωγική δραστηριότητα (Wills, 2008), μέχρι τον 21ο αιώνα όπου -με δυνατότητες πολύ ρεαλιστικότερης γραφικής απεικόνισης αλλά και εμπύθισης των χρηστών- της επέτρεψε να αποτελεί κύριο θέμα στο 60% του συνόλου των τίτλων (Dill et. al, 2005) και να δηλώνει παρούσα στο 90% αυτών (Barclay, 2018), φαίνεται ότι υπό προϋποθέσεις είναι πιθανό να ασκεί αρνητική επιρροή στις νέες γενιές. Ειδικά σε περιπτώσεις παιδιών με περιορισμένες μαθησιακές ικανότητες (βλ. Konijn et al., 2007) ή ψυχοπαθολογικά προβλήματα, ο πολιτισμός της βίας έχει μεγάλο αντίκτυπο και σε συνδυασμό με άλλους παράγοντες (λ.χ. απουσία γονικής στοργής, έλλειψη αποδοχής από το σχολικό περιβάλλον, νομοθεσία που επιτρέπει εύκολη πρόσβαση σε οπλισμό, κ.ά.) έχει συνδεθεί ακόμα και με εγκληματικές ενέργειες.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το περιστατικό της 20ής Απριλίου του 1999 στο γυμνάσιο Columbine του Colorado, όπου δύο φανατικοί παίκτες των τρισδιάστατων παιχνιδιών πρωτοπρόσωπης βολής (first person shooters) *Doom* (id Software, 1993), *Quake* (id Software, 1996) και *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996), μεταλλάχθηκαν ποιοτικά από εικονικοί σε πραγματικοί δολοφόνοι¹⁸⁴, σκοτώνοντας 13 ανθρώπους και τραυματίζοντας άλλους 21 πριν αυτοκτονήσουν¹⁸⁵. Παρά βέβαια τις σχετικές δηλώσεις επισήμων¹⁸⁶, θα ήταν

¹⁸³ Όπως σημειώνεται, προκειμένου οι εταιρείες παραγωγής να παρακάμψουν τους όποιους νομοθετικούς περιορισμούς στην παρουσία γραφικής βίας, επιτρέπουν στους χρήστες μέσα από συγκεκριμένες ρυθμίσεις να αλλάζουν το χρώμα του αίματος ή να το εξαφανίσουν, επιλογές που όμως σπανίως αξιοποιούνται στην πράξη (Φωκίδης & Τσολακίδης, 2011).

¹⁸⁴ Ως *killing simulator* έχει χαρακτηρίσει το παιχνίδι *Counter Strike* (Valve, 2000) ο πολέμιος των βιντεοπαιχνιδιών Jack Thompson, ενώ αποκαλεί τη γενικότερη ενασχόληση μαζί τους ως «πνευματικό αυνανισμό» (Benedetti, 2007).

¹⁸⁵ Ο ένας εκ των δύο δραστών ονόματι Eric Harris, είχε μάλιστα κατασκευάσει επίπεδα (WADs) για το *Doom* και το *Quake* και τα είχε 'ανεβάσει' στην ιστοσελίδα του τρία χρόνια πριν το συμβάν, όταν δηλαδή ήταν ακόμα 15 χρονών (Wills, 2008). Αργότερα αποκλήθηκαν Harris-levels, καθώς διαπιστώθηκε ότι παρουσίαζαν συνθήκες παρόμοιες με αυτές της πραγματικής επίθεσης (δύο εκτελεστές, πολλές καραμπίνες, όπλα αντίπαλοι, κλπ.) (Van Looy, 2010). Για αντίστοιχους λόγους έχουν κατηγορηθεί και άλλα βιντεοπαιχνίδια όπως π.χ. το *GTA* (ό.π.) και το *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003), που συνδέθηκαν με το μακελειό στο γυμνάσιο Sandy Hook, όπου ο εικοσάχρονος χρήστης τους Adam Lanza, σκότωσε 26 ανθρώπους και στη συνέχεια έβαλε τέλος στη ζωή του (Barclay, 2018).

¹⁸⁶ Στον απόηχο των γεγονότων, ο Αμερικανός γεροϋσιαστής J. Liberman δήλωσε ότι ψηφιακά παιχνίδια σαν αυτά που προτιμούσαν οι δύο συμμαθητές, κατέστησαν γι' αυτούς τη δολοφονία γοητευτική (Wills, 2008). Ο γενικός εισαγγελέας J. Ashcroft στην αναφορά του για το πόσο επηρεάζουν τους δράστες τέτοιες ψυχαγωγικές δραστηριότητες, σημείωσε ότι και ένας άλλος μαθητής που προέβη σε αντίστοιχες πράξεις -ο λόγος για τον 14χρονο Michael Carneal που την 1η Δεκεμβρίου 1997 άνοιξε πυρ σκοτώνοντας συμμαθητές του στο γυμνάσιο Heath του Κεντάκι- έμαθε να στοχεύει από βιντεοπαιχνίδια και μάλιστα ήταν καλύτερος στο σημάδι από πολλούς αστυνομικούς (Associated Press, 2001). Πιο πρόσφατα και με παρόμοια λογική, ο πρώην πρόεδρος των Η.Π.Α. Ντ. Τραμπ συνέδεσε τη βία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με την επίθεση στο γυμνάσιο Marjory Stoneman Douglas της Φλόριντα, όπου ένας ο 19χρονος σκότωσε 17 ανθρώπους (Campbell, 2018).

υπερβολικό να υποστηριχθεί ότι τέτοιες εγκληματικές πράξεις μπορεί να προκύψουν ως άμεσο ή γραμμικό αποτέλεσμα ενασχόλησης με βίαια εικονικά παιχνίδια, καθώς οι συνολικοί χρήστες τους αριθμούν σε εκατομμύρια¹⁸⁷ με τη συντριπτική πλειοψηφία τους να μην παρουσιάζει δολοφονικές τάσεις. Η πιθανότητα ωστόσο οι συγκεκριμένοι μαθητές να αντιμετωπίζουν ψυχολογικά προβλήματα, πιθανόν τους κατέστησε πιο ευεπηρεάστους σε τέτοια ερεθίσματα, ενώ έχει γίνει λόγος και για την προτίμησή τους στη μουσική συγκροτημάτων (όπως τα *KMFDM* και *Rammstein*) ορισμένα τραγούδια των οποίων θα μπορούσε να θεωρηθεί ότι προωθούν τη βία (Bartels & Crowder, 1999). Ο Van Looy (2010) θεωρεί ότι το να κατηγορούνται τα παιχνίδια για τέτοια περιστατικά αποτελεί υποκρισία, καθώς η ευθύνη βαραινεί το πλαίσιο αξιών της εποχής που οδηγεί αρχικά στη δημιουργία τους και έπειτα στη διάδοσή τους στο κοινό. Υποστηρίζει μάλιστα ότι η επίθεση που πραγματοποιήθηκε προς τις συγκεκριμένες εφαρμογές, αποτέλεσε μέρος ενός δεύτερου¹⁸⁸ κύματος *παιχνιδοφοβίας* (*ludophobia*) που ξεκίνησε το 1992 μετά την κυκλοφορία των *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992) και *Wolfenstein 3D* (id software, 1992), τα οποία είχαν προκαλέσει αρνητικά σχόλια λόγω του ρεαλισμού και της πρωτοπρόσωπης οπτικής που έδιναν στον χρήστη, αντίστοιχα. Όπως ωστόσο έχει ήδη αναφερθεί, ψηφιακό παιχνίδι και πολιτισμός αλληλεπιδρούν διαρκώς, οπότε δεν έχει νόημα να στοχοποιείται ένα από τα δύο σκέλη της εξίσωσης: Τα παιχνίδια βίας -όπως προηγουμένως αναλύθηκε για τις εμπνευσμένες από την πειρατική μυθολογία εφαρμογές- αποτελούν μέρος του πολιτισμού της βίας, γεννιούνται από αυτόν και στη συνέχεια τον ανατροφοδοτούν. Κλείνοντας την αναφορά στο συγκεκριμένο γεγονός, αξίζει να σημειωθεί ο αντίκτυπος που αυτό είχε στην πολιτισμική παραγωγή, καθώς ενέπνευσε τη δημιουργία τόσο σε επαγγελματίες όσο και σε ερασιτέχνες-επιζώντες της επίθεσης, οδηγώντας σε τραγούδια (*Teen Witch*, *Friend Of Mine*), λογοτεχνικούς τίτλους (*No Easy Answers: The Truth Behind Death at Columbine* και *Columbine: A True Crime Story*), θεατρικά έργα (*The Library*), κινηματογραφικές ταινίες όπως τα *Elephant* (Van Sant, 2003), *Reunion* (Hruska, 2009), *Ricochet in Reverse* (DeWolf, 2010), *I'm Not Ashamed* (Baugh, 2016), ντοκιμαντέρ όπως τα *Journey to a Hate Free Millennium* (Bedogne & Scarpo, 1999), *Bowling for Columbine* (Moore, 2002), *We Are Columbine* (Farber, 2018) αλλά και ψηφιακά παιχνίδια: τον ερασιτεχνικής παραγωγής τίτλο *Super Columbine Massacre RPG!* (Ledonne, 2005) που με τη σειρά του οδήγησε στο ντοκιμαντέρ *Playing Columbine* (Ledonne, 2008), και μια παραλλαγή (modification) του *Half-Life 2* (Valve, 2004) με τίτλο *School Shooter: North American Tour 2012* (Checkerboarded Studios & METOKUR,

¹⁸⁷ Ακολουθώντας το σκεπτικό αυτό, το αμερικανικό Εφετείο απέρριψε την αγωγή συγγενών του δασκάλου που σκοτώθηκε στο Columbine και των γονέων τριών θυμάτων στην επίθεση στο γυμνάσιο Heath, που απαιτούσαν αποζημίωση από εταιρείες παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών και κινηματογραφικών ταινιών όπως το *Natural Born Killers* (Stone, 1994), καθώς αποφάσισε ότι «είναι μεγάλο το άλμα από το να πυροβολείς χαρακτήρες σε μια οθόνη ως το να πυροβολείς ανθρώπους σε μια σχολική αίθουσα». Ετυμηγορίες σαν αυτή δεν εμπόδισαν ωστόσο τον διάσημο συγγραφέα Stephen King να αποσύρει από την κυκλοφορία το βιβλίο με τίτλο *Rage* (Bachman, 1977) που είχε γράψει ως μαθητής γυμνασίου και συνδέθηκε με τέσσερα περιστατικά ένοπλης βίας σε σχολεία (McCarthy, 2018).

¹⁸⁸ Το πρώτο κύμα το τοποθετεί στη δεκαετία του 1980, όταν αρχικά τα μέσα ενημέρωσης και στη συνέχεια η ακαδημαϊκή κοινότητα, στράφηκαν κατά των ψηφιακών παιχνιδιών, προσλαμβάνοντας την αφοσίωση των παιδιών σε αυτά ως προστάδιο εθισμού. Σχετικές δηλώσεις δημοσίων προσώπων από την εν λόγω περίοδο περιλαμβάνονται και στο άρθρο των Gonzalez & Oguro (2004).

2011)¹⁸⁹ που μάλιστα προκάλεσε την αντίδραση των συγγενών των θυμάτων (Richards, 2011).

2.1.6.3.2 Μεταφορά στερεοτύπων

Το γεγονός ότι -ειδικά το εμπορικό- ψηφιακό παιχνίδι ενσωματώνει παλαιότερα πολιτισμικά πρότυπα και κλασικές αναπαραστάσεις, μανιχαϊστικά δίπολα, κ.ο.κ., προκειμένου οι κόσμοι που αποδίδει να έχουν τη μορφή με την οποία το κοινό τους αναγνωρίζει και τους αποδέχεται, παρέχοντας έτσι στους χρήστες μια αίσθηση επανάληψης και συνάμα ασφάλειας, εκτιμάται ως σημαντικό, τόσο επειδή αποτελεί στοιχείο που το συνδέει με προϊόντα του λαϊκού πολιτισμού όπως τα παραμύθια, όσο και επειδή κρίνεται ότι επιτρέπει τη διαιώνιση προϋπαρχόντων στερεοτύπων μέσα στο εικονικό σύμπαν που διαμορφώνει. Παρότι όπως ήδη αναφέρθηκε, επιδιωκόμενο από τη σύγχρονη λαογραφία είναι να εξετάζει το ηλεκτρονικό παιχνίδι ως αυτόνομο λαογραφικό φαινόμενο και όχι ως εξέλιξη του παραδοσιακού παιχνιδιού, η διαδικασία συντήρησης στερεοτυπικών εικόνων και στάσεων μπορεί να γίνει ευκολότερα κατανοητή αν αναλυθεί το πώς αυτές σταδιακά διαπερνούν άλλες μορφές πολιτισμικής ψυχαγωγίας για να φτάσουν τελικώς στον ψηφιακό κόσμο. Το σχετικό παράδειγμα που ακολουθεί, αναφέρεται στην αξιοποίηση της θεματικής της Άγριας Δύσης.

Η αποσπασματική επαφή του κοινού με την αμερικανική εποποιΐα, όπως αυτή διαμορφώθηκε ήδη από τον 19ο αιώνα μέσω πολιτισμικών προϊόντων ευρείας κατανάλωσης, οδήγησε στην επινόηση και διάδοση απλοϊκών αφηγημάτων, ρομαντικών αναπαραστάσεων των ανθρώπων και του τόπου, κ.λπ. που αργότερα πέρασαν στα παιχνίδια, αρχικά τα δημόσιας χρήσης μηχανικά και έπειτα τα ψηφιακά. Την αρχή έκανε η παραλογοτεχνία¹⁹⁰ που μέσα από μελοδραματικές υπερβολές που υιοθέτησε για να παρασύρει συγκινησιακά¹⁹¹ τους αναγνώστες και φαντασιακά που αναπαρήγαγε για να τους

¹⁸⁹ Σε αυτό -και χρησιμοποιώντας τους τύπους όπλων των δραστήτων του Columbine-, ο παίκτης καλείται να δολοφονήσει συμμαθητές, δασκάλους και προσωπικό ενός σχολείου και στο τέλος να αυτοκτονήσει πριν τον συλλάβει η αστυνομία.

¹⁹⁰ Αναφέρεται με πλήθος χαρακτηρισμούς όπως *λογοτεχνία της πεντάρας, εμπορική, φθηνή, εύκολη, βιομηχανική, νόθα, φυγής, αναψυχής, ικανοποίησης, περιθωριακή, κ.ά.* (βλ. Ζαμπανιώτη, 2018). Μια από τις πρώτες συγγραφείς τέτοιων μυθιστορημάτων που υιοθέτησαν τη θεματική της Άγριας Δύσης ήταν η Ann Stephens, το έργο της οποίας *Malaeska, the Indian Wife of the White Hunter* (Stephens, 1860) διαφημίστηκε από την New York Tribune με τρόπο που δεν άφηνε αμφιβολίες για το ότι απευθυνόταν στις μάζες: «Βιβλία για τα εκατομμύρια! Ένα βιβλίο του δολαρίου μόνο για μια δεκάρα. 128 ολόκληρες σελίδες, μόλις δέκα λεπτά!!!» (Johannsen, 1950).

¹⁹¹ Στη σχέση των πωλήσεων ενός βιβλίου με το κατά πόσο επιτυγχάνει η ιστορία του να επηρεάσει το συναίσθημα του αναγνώστη, έχει αναφερθεί ο Harvey (1953), ενώ πιο σύγχρονοι μελετητές επικεντρώνουν σε παράγοντες όπως η κριτική, ο αντίκτυπος στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ο κύκλος θαυμαστών του συγγραφέα, οι λίστες προτεινόμενων βιβλίων, οι στόμα με στόμα προτάσεις οικείων προσώπων, οι προωθητικές ενέργειες του εκδότη και ο σωστός χρονισμός (timing) στην κυκλοφορία του (βλ. Ζαμπανιώτη, 2018). Βασικά χαρακτηριστικά της τυποποιημένης λογοτεχνίας όπως η κοινοτοπία στο θέμα, η τετριμμένη φρασεολογία, η συμβατική αναπαραγωγή στερεοτύπων, η έντονη δράση, η δημιουργία αισθήματος προσμονής, η γραμμική αφήγηση αλλά και το προβλέψιμο τέλος, παρατηρούνται και στην σύγχρονη παραγωγή, που αναλόγως των τάσεων στρέφεται εκτός του

κολακεύσει και να δικαιολογήσει ενέργειες όπως π.χ. την βίαιη υφαρπαγή της ινδιάνικης γης, αποδίδοντάς τους για παράδειγμα την μονολιθική ταυτότητα του λευκού πολιτισμένου που αντιστέκεται στις επιθέσεις των ερυθρόδερμων αγρίων, βρήκε ανταπόκριση στο κοινό και ενσωματώθηκε στις αντιλήψεις του. Αρχικά, είναι σαφές ότι τόσο οι δημιουργοί¹⁹² των ιστοριών αυτών όσο και εκείνοι που τις διάβαζαν¹⁹³ γνώριζαν πόσο αυτές διαστρέβλωναν την πραγματικότητα, όμως όπως ο Μερακλής (1988) σημειώνει, «οι χίμαιρες, που το λαϊκό μυθιστόρημα προσφέρει στους αναγνώστες του, τους συμφιλιώνουν με το παρόν τους». Έτσι οι Αμερικανοί συγγραφείς, επικεντρώνοντας πρώτα το ενδιαφέρον τους στον χαρακτήρα του ορεσίβιου, στη συνέχεια του ιχνηλάτη και τέλος του καουμπόη, ανακάλυψαν στο πρόσωπό του τελευταίου τον ιδανικό ήρωα και προσάρμοσαν πάνω του το πανάρχαιο θέμα του αυτόνομου άνδρα που σώζει την αδύναμη δεσποινίδα, αντιμετωπίζει τους παρανόμους και φυσικά στην περίπτωση των Αμερικανών αποίκων, κατατροπώνει τους ιθαγενείς (βλ. Wright, 2001). Η εποχή μετά τον αμερικανικό εμφύλιο (1861-1865) αποτέλεσε γόνιμο έδαφος για τέτοιες ιστορίες, καθώς χαρακτηρίστηκε από οικονομική ανάκαμψη και ένα αγχωτικό κυνήγι κέρδους για τους κατοίκους των πόλεων, που είχαν ήδη συνδέσει την εικόνα της Άγριας Δύσης με την ψυχαγωγία, τη φυγή και έναν ανανεωμένο ανδρισμό (Kasson, 2015). Έτσι, όταν ο Ned Buntline (ψευδώνυμο του συγγραφέα Edward Zane Carroll Judson) κυκλοφόρησε το 1869 μια νουβέλα με τις φανταστικές περιπέτειες του *Buffalo Bill* (χαρακτήρα βασισμένου στον ιχνηλάτη Bill Cody), το έργο του συνάντησε μεγάλη επιτυχία και δημιούργησε τεράστια ζήτηση για ανάλογα φθηνά αναγνώσματα (Gallor, 2009), βοηθώντας τον Cody να γίνει περιζήτητος συνοδός κυνηγιού¹⁹⁴, εμπνέοντας το ανέβασμα σχετικών θεατρικών

νουέστερν σε θεματολογίες όπως η αστυνομική περιπέτεια, το πεδίο του τρόμου και φυσικά οι ερωτικές σχέσεις (βλ. Στάμου, 2014).

¹⁹² Σε ένα γράμμα του προς τον εκδότη του, ο θρυλικός Bill Cody, σημειώνει: «λυπάμαι που αναγκάζομαι να γράφω τόσα ψέματα σ' αυτή την αφήγηση. Ο ήρωάς μου σκότωσε σε μία μόλις σειρά συγκρούσεων περισσότερους Ινδιάνους απ' όσους εγώ σε όλη μου τη ζωή. Καταλαβαίνω όμως ότι αυτό είναι που περιμένει το κοινό από τέτοιες ιστορίες» (Kasson, 2015).

¹⁹³ Τα ευρείας καταναλώσεως ψυχαγωγικά μυθιστορήματα μπορεί για παράδειγμα να υιοθετούσαν την παραδοσιακή εικόνα του 'άγριου' Ινδιάνου που γδέρνει το κρανίο του 'πολιτισμένου' λευκού (Axtell & Sturtevant, 1980) -η πατρότητα της συγκεκριμένης τεχνικής αμφισβητείται, με έρευνες όπως του Friederici (1906) να την αποδίδουν στους προκολομβιανούς ιθαγενείς και άλλες (Farb, 1968) να υποστηρίζουν ότι οι Ευρωπαίοι ήταν αυτοί που τη δίδαξαν στην άλλη άκρη του Ατλαντικού- ωστόσο οι αναγνώστες τους δεν μπορεί παρά να είχαν πρόσβαση στις εφημερίδες της εποχής: στα άρθρα τους μπορούσαν να διαβάσουν για το οργανωμένο κυνήγι Ινδιάνων και τις αμοιβές που προσφέρονταν στο εμπόριο για το τριχωτό της κεφαλής τους -ακόμα και ανεξαρτήτως φύλου ή ηλικίας (The Indian Troubles, 1867)-, πρακτική που εξίσωνε τους ιθαγενείς με άγρια θηράματα και είχε διαδεδομένη εφαρμογή από τα μέσα του 17ου μέχρι τον 20ό αιώνα (Ball, 2013).

¹⁹⁴ Αξίζει να αναφερθεί ότι κατά την επίσημη επίσκεψη του Μεγάλου Δούκα Αλεξί Αλεξάντροβιτς στις ΗΠΑ το 1871, επιλέχθηκε για την εκπαίδευσή του στο κυνήγι του αμερικανικού βούβαλου και το σαφάρι που ακολούθησε να τον συνοδεύσει ο Bill Cody (μαζί με τον στρατηγό Caster, εκατοντάδες στρατιώτες, μια μπάντα, ένα τρένο γεμάτο προμήθειες σε χαβιάρι και σαμπάνια, κ.λπ.). Ακολουθώντας την προτροπή του στρατηγού Sheridan -που είχε προτείνει και τον Cody- οι διοργανωτές προσέλαβαν για πρώτη φορά στην ιστορία 100 Ινδιάνους ως κομπάρσους, προκειμένου να γίνει το σκηνικό του κυνηγιού πιο αληθοφανές (Kasson, 2015). Το όλο επεισόδιο προκάλεσε μεγάλη αίσθηση και αποτυπώθηκε σε δημοσιογραφικά άρθρα, φωτογραφίες και ζωγραφικούς πίνακες, ενώ

παραστάσεων και στη συνέχεια πολύωρων θεαμάτων τύπου *vaudeville*, που με θέμα την Άγρια Δύση παρουσιάζονταν καθημερινά μπροστά σε χιλιάδες θεατές. Το σημαντικότερο ίσως εξ αυτών, ο περιοδεύων θιάσος *Buffalo Bill's Wild West*, ταξίδεψε σε όλη την Αμερική και την Ευρώπη, παραμένοντας δημοφιλής για δεκαετίες, ενώ εμφανίστηκε μπροστά σε κορυφαίες προσωπικότητες της εποχής όπως η βασίλισσα Βικτώρια, ο κάιζερ Γουλιέλμος Β΄ και ο πάπας Λέοντας ΙΓ΄¹⁹⁵. Τέτοια πολιτισμικά προϊόντα, σταδιακά παγίωσαν στο συλλογικό φαντασιακό συγκεκριμένες σχέσεις κυριαρχίας και στερεότυπα, ακόμα κι όταν οι παραγωγοί τους δεν είχαν τέτοια πρόθεση¹⁹⁶. Στο γύρισμα του 20ού αιώνα, και παράλληλα με τα ζωντανά θεάματα και τη λογοτεχνία που αλληλοτροφοδοτούνταν εκμεταλλευόμενα τη δημοφιλία των ηρώων που δημιούργησαν (Bold, 1987), εμφανίστηκαν και οι πρώτες ταινίες *γουέστερν*¹⁹⁷, που αποτέλεσαν αγαπημένη θεματική και οικονομικό στυλοβάτη της βιομηχανίας του Χόλυγουντ¹⁹⁸ (Buscombe, 1988). Βαδίζοντας στον δρόμο μιας επιτυχημένης, τυποποιημένης σεναριακής φόρμας και συνεχίζοντας να επιβεβαιώνουν τις προσδοκίες του κοινού, οι κινηματογραφικές παραγωγές καθιέρωσαν στο σύνολο της αμερικανικής κοινωνίας -και ακόμα παραπέρα- την εικόνα του ανδροπρεπή γελαδάρη που επιβάλλεται στους απολίτιστους (Wright, 2001). Από τη δεκαετία του 1950, η Άγρια Δύση έκανε αισθητή την παρουσία της τόσο στο ραδιόφωνο όσο και σε τηλεοπτικές σειρές, ενώ παράλληλα λειτούργησαν και τα πρώτα σχετικά θεματικά πάρκα όπως το *Frontierland* (1955) της Disney στην Καλιφόρνια (Wills, 2008).

Ήταν πλέον η σειρά των μηχανικών παιχνιδιών, μιας βιομηχανίας που είχε αρχίσει να εξελίσσεται ήδη από το τελευταίο τέταρτο του 19ου αιώνα¹⁹⁹, να αναμασήσει τα φαντασιακά

επίσης αποτέλεσε θέμα στη λογοτεχνία, τηλεοπτικές σειρές και κόμικς, που το αξιοποίησαν διακωμωδώντας τον ξεπεσμό των ιθαγενών.

¹⁹⁵ Πέρα από τη στερεοτυπική εικόνα της Άγριας Δύσης που μετέφεραν στις διάφορες περιοχές που επισκέπτονταν, οι παραστάσεις προκαλούσαν και εθνογραφικού ενδιαφέροντος αλληλεπιδράσεις. Στην πρώτη για παράδειγμα επίσκεψη (1890) του θιάσου του στην Ιταλία, ο «Buffalo» Bill Cody προκάλεσε σε διαγωνισμό σελώματος πουλαριών τους ντόπιους γελαδάρηδες *butteri*. Οι Ιταλοί νίκησαν εύκολα και ο αρχηγός τους Augusto Imperiali μετατράπηκε σε τοπικό ήρωα με το όνομα *Augustarello*: ένας δρόμος πήρε το όνομά του, υψώθηκε μνημείο για να τον τιμήσει, ενώ αποτέλεσε και χαρακτήρα σε κόμικς των δεκαετιών 1920 και 1930 (Nasi, 2006· Schiaroli, 2019).

¹⁹⁶ Για παράδειγμα, παρότι ο Bill Cody προσωπικά σεβόταν τους Ινδιάνους, προσφέροντάς τους μισθούς ανάλογους με αυτούς των λευκών συμμετεχόντων στις παραστάσεις και επιτρέποντάς τους να κατασκηνώνουν με τις οικογένειές τους κοντά στις εγκαταστάσεις, οι ιθαγενείς στα μάτια του κοινού παρέμεναν εν πολλοίς ανώνυμοι και ανυπόληπτοι, ένα σύνολο κομπάρσων που εκπροσωπούσαν μια περιθωριοποιημένη κοινωνία και οικονομία: Ο ρόλος που καλούνταν να παίξουν, ξανά και ξανά, ήταν αυτός του ηττημένου που έχασε τα εδάφη του από μια δυνατότερη φυλή (βλ. Moses, 1999) και που αποτελούσε πεπρωμένο του να εξαφανιστεί από προσώπου γης καθιστάμενος ένα μουσειακό είδος (Kakel, 2011).

¹⁹⁷ Το φιλμ με τίτλο *Η μεγάλη ληστεία του τρένου* εμφανίστηκε στη μεγάλη οθόνη μόλις το 1903.

¹⁹⁸ Σύμφωνα με τον Edward Buscombe (1988), για την περίοδο μεταξύ 1926 και 1967 -με εξαίρεση τις αρχές της δεκαετίας του 1930- το ένα τέταρτο των κινηματογραφικών παραγωγών είχαν ως θέμα την Άγρια Δύση.

¹⁹⁹ Το τυχερό παιχνίδι *Guessing Bank* ήταν το πρώτο που λειτούργησε με νόμισμα και κατασκευάστηκε το 1876. Ο χρήστης διάλεγε στην τύχη ένα νόμισμα από το καντράν, τοποθετούσε ένα κέρμα στη

που προγενέστερα είχαν διαμορφώσει άλλα πολιτισμικά προϊόντα ψυχαγωγίας. Η κατεύθυνση προς την οποία θα λειτουργούσαν τα αυτόματα ήταν προδιαγεγραμμένη, καθώς ήδη στα συμβατικά παιχνίδια σκοποβολής των αρχών του 20ού αιώνα και τη συνάντησή τους με την τεχνολογία του κινηματογράφου, είχε διαφανεί ο τρόπος που η μυθολογία της Άγριας Δύσης θα λάμβανε παιγνιώδη μορφή: Στη θέση των στόχων της δραστηριότητας *Life Targets*²⁰⁰ μπορούσαν να επιλεγούν εικόνες τόσο από άγρια θηράματα όσο και από «Ινδιάνους σε ενέδρα»²⁰¹ (Dodge, 1913). Με έναν αντίστοιχο λοιπόν 'ρεαλισμό της καραμπίνας', που επιβεβαίωνε τα στερεότυπα και επικέντρωνε στη δράση, προσέγγισαν το θέμα και οι αυτόματες μηχανές, περιλαμβάνοντας στους στόχους τους εκτός από τις κλασικές εικόνες θηραμάτων, επίκαιρα πρόσωπα ή ομάδες πληθυσμού²⁰², μια από τις οποίες ήταν και οι αυτόχθονες της Αμερικής. Ως αποτέλεσμα, δεκάδες διαφορετικά είδη ηλεκτρομηχανικών κερματοδεκτών, καλούσαν τον χρήστη να υιοθετήσει τον ρόλο του καουμπόη-εκτελεστή, πυροβολώντας με τη χρήση ενός χειριστηρίου-απομίμησης καραμπίνας κατά ομοιωμάτων Ινδιάνων που κινούνταν πίσω από ένα τζάμι (βλ. francyz80, n.d). Τα κείμενα από τις έντυπες διαφημίσεις τέτοιων παιχνιδιών ήταν χαρακτηριστικά, αν μη τι άλλο για την αντιμετώπιση των ιθαγενών ακόμα και μεταπολεμικά: «Εκκρεμές με Ινδιάνους, κογιότ που τρέχουν, βούβαλοι, όρνεα...» (*Wild West*, 1958)· «Νέοι στόχοι από την Άγρια Δύση! Ινδιάνοι... Βούβαλοι...» (*Pony Express*, 1960)· «Ρεαλιστικά κινούμενος στόχος 'Injun Chief' – Σταματάει – Γυρίζει – Κινείται στην αντίθετη κατεύθυνση» (*Wild West*, 1961)· «Τρισδιάστατοι στόχοι Ινδιάνων και παρανόμων που κινούνται διαρκώς, εμπρός και πίσω. Μια πρόκληση για σκοποβολή!» (*Texas Ranger*, 1963) «Κάνει τις νέες περιοχές ασφαλείς για κέρδη! - Περιλαμβάνει αληθοφανείς Ινδιάνους που τρέχουν» (*Wild West Rifle*, 1967).

θυρίδα του μηχανήματος και κέρδιζε αν ο δείκτης του σταματούσε στον αριθμό που είχε προβλέψει. Στις δεκαετίες που ακολούθησαν, εμφανίστηκαν πλήθος τέτοιων αυτόματων μηχανών με πολλές διαφορετικές λειτουργίες: πωλούσαν τρόφιμα, ποτά και τσιγάρα· μετρούσαν τη δύναμη στα χέρια ή τα πόδια, ενώ ορισμένες απαιτούσαν από τον χρήστη να φυσήσει δυνατά μέσα τους για να λειτουργήσουν· άλλες προσέφεραν προβλέψεις, θεραπείες, υπηρεσίες ζύγισης του χρήστη, παρουσίαση θεαμάτων και ακροαμάτων, κ.ο.κ. (Huhtamo, 2005· Carver, 2016).

²⁰⁰ Στο πλαίσιο της, οι συμμετέχοντες πυροβολούσαν με αληθινά πυρά κατά κινούμενων εικόνων που προβάλλονταν σε τοίχους, αρχικά από φανάρια και έπειτα από κινηματογραφικές μηχανές (Cowan, 2018).

²⁰¹ Οι ιθαγενείς της Αμερικής δεν είχαν βεβαίως το αποκλειστικό προνόμιο του ανθρώπινου στόχου στη συγκεκριμένη ψυχαγωγική δραστηριότητα, καθώς στην ίδια θέση μπορούσαν να βρεθούν τόσο διάφοροι χαρακτήρες παρανόμων όσο και μακρινοί λαοί όπως οι Ζουλού, οι Κοζάκοι, κ.ο.κ. Περισσότερα για το θέμα αναφέρονται στο υποκεφάλαιο με τίτλο «ο πολιτισμός του μέσου».

²⁰² Στο *Chicken Sam* όπως αρχικά είχε σχεδιαστεί από τις *Seeburg* και *Rayolite* στο τέλος της δεκαετίας του 1930, σκοπός του παιχνιδιού ήταν ο χρήστης να πυροβολήσει έναν νέγρο κλεφτοκοτά. Καθώς το θέμα θεωρήθηκε ρατσιστικό, στη θέση του στόχου τοποθετήθηκε έπειτα ένας λευκός άστεγος και τον επόμενο χρόνο ένας φυγάς. Καθώς κατά τον Β'Π.Π. δεν υπήρχε η δυνατότητα κατασκευής νέων μηχανημάτων -το εργοστάσιο της *Seeburg* είχε ζητεί στις ανάγκες του αγώνα-, ο ιδιοκτήτης του άρχισε να προσφέρει στην αγορά μετασηματισμούς του αρχικού παιχνιδιού, αλλάζοντας μόνο το ομοίωμα-στόχο και το υπόλοιπο σκηνικό. Κυκλοφόρησαν έτσι εκδοχές με χαρακτηριστικούς τίτλους όπως *Kill the Jap*, *Trap the Jap*, *Hitler and the Jap*, *Hit the Siamese Rats* αλλά και *Shoot the Bartender*, *The Black Boiler* (όπου ο χρήστης πυροβολούσε έναν νέγρο που μαγείρευε ένα ζευγάρι λευκών σε μια μεγάλη κατσαρόλα), *African Splash*, *Shoot the Mother-In-Law*, κ.ά. (#501, 2015).

Στο σημείο αυτό, επισημαίνεται ότι πέρα από την προσέγγιση που επικεντρώνει στη αναπαραγωγή των στερεοτύπων μέσω των μηχανικών παιχνιδιών, υπάρχει και μια άλλη που αφορά στις συγκεκριμένες συσκευές και λαογραφικά παρουσιάζει ενδιαφέρον:

Σύμφωνα με τα όσα αναφέρει η Bosak-Schroeder (2016), ήδη από την αρχαία εποχή, τα *αυτόματα* προκαλούσαν τη λαϊκή φαντασία, διαμορφώνοντας απόσταση ανάμεσα στη δόξα των πολλών -που έβλεπαν στη λειτουργία των μηχανών θεϊκή παρέμβαση²⁰³, συνδέοντάς τις λ.χ. με τις μαγικές κατασκευές των ομηρικών επών, όπως οι αυτοκινούμενοι τρίποδες του Ηφαιστού- και τη γνώση των ολίγων, όπως οι μηχανικοί που βρίσκονταν πίσω από την κατασκευή τους. Έτσι και οι αυτόματες μηχανές, εκτός του ότι ως καρποί της νέας τεχνολογίας αντιμετώπιζονταν από τον λαό εξ αρχής με την καχυποψία και τον ενθουσιασμό που έχει σημειώσει ο Μερακλής (1972β), συχνά βοηθούσαν να συντηρείται γύρω τους ένας αέρας μυστηρίου, τόσο μέσω του τρόπου που λειτουργούσαν²⁰⁴, όσο και διά των αλλόκοτων προϊόντων και υπηρεσιών που προσέφεραν: αυγά μυρμηγκιών, πεπιεσμένο αέρα, θεραπείες με ακτίνες χ, μέτρηση ερωτικής ενέργειας, προβλέψεις, κ.ο.κ. (βλ. Carver, 2016). Ταυτόχρονα, το γεγονός ότι τα μηχανήματα αυτά με την παράξενη λειτουργία και τα ανοίκια προϊόντα τους, τοποθετούνταν σε πολυσύχναστα μέρη, απευθύνονταν στα χαμηλά κοινωνικοοικονομικά στρώματα και αποσκοπούσαν στη δημόσια ψυχαγωγία²⁰⁵, μπορεί να

²⁰³ Σύμφωνα με τον τρίτο νόμο του συγγραφέα και οραματιστή Sir Arthur Clarke, «οποιαδήποτε επαρκώς ανεπτυγμένη τεχνολογία δε διακρίνεται από τη μαγεία» (Clarke, 1982).

²⁰⁴ Ήδη από την εποχή του Ήρωνα από την Αλεξάνδρεια, φαίνεται πως οι δημιουργοί σκοπίμως επεδίωκαν να κρατούν κρυφό τον τρόπο που λειτουργούσαν οι μηχανές τους, προκειμένου στο κοινό που τα παρατηρούσε να προκαλείται συναίσθημα δέους. Σύμφωνα με την Tybjerg (2003), ο αρχαίος μηχανικός στο σύγγραμμά του καλούσε επανειλημμένως τον αναγνώστη να κρατά αφανή σημαντικά μέρη του μηχανισμού, κρύβοντας για παράδειγμα το σωληνάκι από το οποίο το ομοίωμα κάποιου ζώου παρουσιάζοταν να πίνει νερό, πίσω από κάποιο μέρος του σώματός του.

²⁰⁵ Δημόσια ψυχαγωγία και αυτόματες μηχανές μοιράζονται αιώνες συμπόρευσης, καθώς ήδη κατά τις αρχαίες πομπές, όταν τα αυτόματα συνιστούσαν ακόμη μέρος της νέας τεχνολογίας, φαίνεται ότι αξιοποιούνταν στο πλαίσιο των σχέσεων εξουσίας, προκειμένου βασιλείς και ιερατεία να αποδείξουν τη δύναμή τους και τη σχέση τους με τα θεία. Έτσι, στα *Μεγάλα Διονύσια* που διοργάνωσε ο Δημήτριος Φαληρέας το 309/8 π.Χ., την πομπή άνοιξε ένα μηχανικό σαλιγκάρι «κοχλίας αυτομάτως βαδίζων», αφήνοντας μάλιστα και σάλια στο διάβα του, όπως σημειώνει ο Πολύβιος. Λίγο αργότερα, στη *Μεγάλη Πομπή* που διοργάνωσε ο Πτολεμαίος Β΄ Φιλάδελφος στην Αλεξάνδρεια του 275 π.Χ. και περιγράφει ο Αθήναιος, παρήλασαν (μεταξύ άλλων) ένα άρμα συρόμενο από 60 άνδρες, που έφερε μηχανικό ομοίωμα της Νύσσας, τροφού του Διονύσου, το οποίο είχε ύψος 4 μέτρα και χωρίς ανθρώπινη παρέμβαση σηκωνόταν από τη θέση του, έχυε σπονδές γάλακτος από ένα χρυσό δοχείο και ξανακαθόταν, όπως και ένα άρμα συρόμενο από 500 άνδρες που έφερε άγαλμα του Ερμή δίπλα σε ένα σπήλαιο από το οποίο έβγαιναν διαρκώς πουλιά, ενώ από δύο πηγές μπροστά του (προφανώς μέσω κάποιου μηχανισμού) έρρεαν σταματάτη γάλα και κρασί. Αρκετά αργότερα, ο Ήρων ο Αλεξανδρεύς περιγράφει ένα αυτόματο μηχανήμα του που προχωρούσε μόνο του, ενώ όταν σταματούσε το άγαλμα του Διονύσου που έφερε πάνω του άρχιζε να βγάζει νερό ή γάλα από τον θύρσο του και κρασί από τον σκύφο του, ενώ γύρω από τον θεό χόρευαν ομοιώματα των Βακχών. Ο Φιλόστρατος παραδίδει ότι επί Ηρώδου του Αττικού, το πλοίο που έφερε τον πέπλο της θεάς Αθηνάς στο κατάρτι του, γλιστρούσε από την περιοχή του Κεραμεικού προς την Ακρόπολη κατά την πομπή των *Μεγάλων Παναθηναίων*, μέσω κάποιου υπόγειου μηχανισμού, ενώ περισσότερες περιπτώσεις αυτόματων μηχανισμών περιγράφονται στα ρωμαϊκά και βυζαντινά χρόνια. Στη σύγχρονη εποχή, αυτόματα μηχανήματα εξακολουθούν να εντάσσονται στις πομπές, είτε αυτές έχουν τη μορφή στρατιωτικών παρελάσεων, (οπότε και πάλι η νέα τεχνολογία αποτελεί συνώνυμο ισχύος), είτε καρναβαλικών εκδηλώσεων τύπου Πατρών, όπου έστω και μέσω αντιδανείου, επιβιώνουν τα

θεωρηθεί ότι τα καθιστούσε συνεχιστές της κληρονομιάς του πανηγυριού, του κατεχοχόν δηλαδή χώρου όπου ο απλός λαός μπορούσε να έρθει σε επαφή με το 'διαφορετικό'. Έτσι, με τον ίδιο τρόπο που οι επισκέπτες στους πανηγυρότοπους (fairs) των αμερικανικών αστικών περιοχών περιεργάζονταν αρχικά τα γουρούνια και έπειτα τα 'τέρατα', τους μαύρους και τους Ινδιάνους (Botterill, 1997), ο χρήστης της αυτόματης μηχανής μπορούσε έπειτα από ένα σύντομο τελετουργικό²⁰⁶ να ψυχαγωγηθεί αλληλεπιδρώντας εικονικά -και μάλιστα από θέση ισχύος²⁰⁷-, με αντιπροσώπους του 'διαφορετικού' (όπως άγριες αρκούδες, Ινδιάνους και αργότερα ζόμπι), το συναπάντημα με τους οποίους υπό κανονικές συνθήκες θα του προκαλούσε τρόμο²⁰⁸. Οι αυτόματες μηχανές διασκέδασης διατήρησαν τον χαρακτήρα του αξιοπερίεργου αντικειμένου και στη σύγχρονη εποχή. Αναφερόμενος στο πρώτο ηλεκτρομηχανικό παιχνίδι που κυκλοφόρησε η *Namco* (η εταιρία *Sega* επίσης το παρουσιάζει ως δικό της δημιούργημα) το 1965, ο Horowitz (2018) σημειώνει «Μεγάλο, ογκώδες και φασαριόζικο, αποτελούσε ένα απίστευτο θέαμα για όσους το έβλεπαν για πρώτη φορά. Το *Periscope* είλκυε την προσοχή των πελατών...».

Ο τρόπος που οι διαδικασίες της παγκοσμιοποίησης διευκόλυναν την μεταφορά των στερεοτύπων που σχετίζονταν με την Άγρια Δύση γεωγραφικά, από την περιοχή που αυτά γεννήθηκαν στον υπόλοιπο πλανήτη, αλλά και ειδολογικά, από εμπορικά προϊόντα όπως οι κινηματογραφικές ταινίες σε εκφάνσεις του λαϊκού πολιτισμού όπως το παιδικό παιχνίδι, φαίνεται από μια αναφορά του σκηνοθέτη Haile Gerima στον αντίκτυπο των γουέστερν στην Αιθιοπία της δεκαετίας του 1960: «ως παιδιά, προσπαθούσαμε να μιμηθούμε στο παιχνίδι μας αυτά που είχαμε δει στις ταινίες. Παίζαμε καουμπόηδες και Ινδιάνους στα βουνά γύρω από το Gondar (...) παίζαμε τους ρόλους αυτών των ηρώων, ταυτιζόμενοι με τους

κατάλοιπα της σχέσης αυτομάτων και διονυσιακής λατρείας (βλ. Καραγεωργάκη, 2011· Fron & Korn, 2019· Bur, 2021).

²⁰⁶ Ο Bueschel (1995) σημειώνει ότι η διαδικασία αλλαγής χαρτονομισμάτων σε ψιλά κατέστη μέρος του τελετουργικού χρήσης των μηχανών, καθώς η πλειοψηφία τους είχε κατασκευαστεί να λειτουργεί με κέρματα.

²⁰⁷ Θα μπορούσε στο σημείο αυτό να γίνει λόγος για μια εξέλιξη της παράδοσης των θριάμβων και των φεστιβαλικών μονομαχιών της αρχαίας Ρώμης, όπου ο απλός λαός ερχόταν σε επαφή με μακρινούς πολιτισμούς, οι εκπρόσωποι των οποίων παρήλαυναν ή αλληλοξεζωντώνονταν μπροστά του ταπεινωμένοι και ακίνδυνοι, ενισχύοντας την αυτοεκτίμησή του αλλά και την προσήλωσή του στον ηγέτη του, ο οποίος ευθυνόταν για αυτή την ικανοποίηση (βλ. Kyle, 2001). Στον ρόλο του 'ετέρου', ο εξευτελισμός του οποίου αναγόταν σε λαϊκό θέαμα για λόγους ψυχαγωγίας και παραδειγματισμού, θέση είχε όχι μόνο ο γεωγραφικά, αλλά και ο θρησκευτικά, κοινωνικά, ιδεολογικά, κ.ο.κ. 'άλλος' -στη μεσαιωνική μάλιστα Ευρώπη, μέχρι και ζώα υποβάλλονταν σε δίκες (Cohen, 1986)-, με δημόσιες εκτελέσεις να πραγματοποιούνται ως τη σύγχρονη εποχή (βλ. Wilf, 1993· Enders, 1999· Royer, 2003). Στη λαϊκή παράδοση, τα θέαματα αυτά συνεχίζονται συμβολικά μέσα από την εικονική διαπόμπευση του 'διαφορετικού' στο πρόσωπο του καρνάβαλου, του Οβριού, του *Pero Palo* (βλ. Guy, 1983), κ.ά. Με ένα αντίστοιχο σκεπτικό που στοχοποιούσε τον αδύναμο 'άλλο', επιδεικνύοντας την εξουσία που είχε πάνω του, η αμερικανική νεολαία διασκέδαζε σε πανηγύρια ως τα μέσα του 20ού αιώνα, πετώντας αβγά, μπάλες του baseball και άλλα αντικείμενα σε κεφάλια άτυχων Αφροαμερικανών που προσπαθούσαν να τα αποφύγουν, στο πλαίσιο ενός ψυχαγωγικού παιχνιδιού που διαφημιζόταν με ονόματα όπως «Hit the Nigger Baby», «The Black Dodger» ή «Hit the Coon» (MacGuill, 2018).

²⁰⁸ Στην εμπορευματοποίηση του ψυχαγωγικού ersatz κινδύνου έχει αναφερθεί ο Mohun (2001), επικεντρώνοντας κυρίως στους επισκέπτες των θεματικών πάρκων.

καουμπόηδες που νικούσαν τους Ινδιάνους. Δεν ταυτιζόμασταν καθόλου με τους Ινδιάνους και ποτέ δεν θέλαμε να νικούν²⁰⁹ (Armes, 1987). Ορατή έγινε η σχετική επιρροή και στον ελληνικό χώρο, όπου πέρα από το παιδικό παιχνίδι 'καουμπόηδες και Ινδιάνοι', την παρουσία ομώνυμων μεταμφιέσεων κατά την περίοδο της αποκριάς, την γέννηση εκφράσεων όπως *γούστο μου, καπέλο μου και καουμποϊλίκι μου* (που όχι τυχαία χρησιμοποιείται στις περιπτώσεις που κανείς αρνείται να λογοδοτήσει για τις πράξεις του), την κυκλοφορία βιβλίων φθηνής λογοτεχνίας και κόμικς με θεματική γουέστερν (όπως το ιταλικό *Μπλεκ* και το βελγικό *Λούκυ Λουκ*), καταναλωτικών προϊόντων με ετικέτα που παρέπεμπε στην Άγρια Δύση (όπως το σοκολατούχο γάλα *Carnation*²¹⁰) και αντίστοιχων διαφημίσεων (π.χ. τσιγάρα *Marlboro*), θα μπορούσαν να αναφερθούν και τα κινούμενα *αυτόματα* μηχανήματα -οι πιο κοντινοί πρόγονοι των πρωτοπρόσωπης βολής (FPS) σύγχρονων ψηφιακών εφαρμογών- όπως αλογάκια και τρένα που επιβίωσαν μέχρι τη δεκαετία του 1980, πάνω στα οποία τα μικρά παιδιά διασκεδάζαν μετά μουσικής 'πυροβολώντας' Ινδιάνους. Μέσα στο πλαίσιο αυτό, οι νέες γενιές τόπων άσχετων με τους Αμερικάνους ιθαγενείς, λάμβαναν θέση στο στρατόπεδο των 'λευκών', σε μια διαμάχη που στην πραγματικότητα είχε λήξει έναν σχεδόν αιώνα πριν.

Στο τέλος της μακράς αυτής πορείας, η σκυτάλη έφτασε στα οικιακά ψηφιακά παιχνίδια, που εξ αρχής αγκάλιασαν το western, είτε βασιζόμενα στη δοκιμασμένη του θεματική για να επιταχύνουν την αποδοχή τους, είτε για να κερδίσουν από την υπάρχουσα αγορά και το κοινό της (βλ. Van Looy, 2010). Όπως πιο ποιητικά το θέτει ο Wills (2008), «τα βιντεοπαιχνίδια αξιοποίησαν μια φρέσκια τεχνολογία για να συντηρήσουν μια παλιά χίμαιρα». Ήδη η πρώτη κονσόλα ιδιωτικής ψυχαγωγίας Magnavox Odyssey υιοθέτησε το θέμα μέσω του παιχνιδιού πρωτοπρόσωπης βολής *Shootout* (Magnavox, 1972), που καλούσε τους χρήστες να βάλλουν κατά ακίνητων εικόνων παρανόμων μέσα σε σαλόνι και άλλα κτήρια (Wolf, 2012). Λίγο αργότερα, το *Gun Fight* (Taito, 1975) έγινε το πρώτο ψηφιακό παιχνίδι που απεικόνιζε μονομαχία μεταξύ ανθρώπων· παρουσιάστηκε αρχικά σε μορφή arcade (μηχάνημα δημόσιας

²⁰⁹ Ενδιαφέρον στοιχείο συνιστά το ότι ούτε και οι ίδιοι οι Ινδιάνοι που έπαιζαν στα πρώτα westerns ήθελαν να χάνουν. Αρνούταν να συμμετάσχουν σε σκηνές όπου έπρεπε να παραστήσουν τους ηττημένους και συνήθως απαιτούνταν καλοπιάσματα από τους συντελεστές προκειμένου να ενδώσουν. Ιδιαίτερα δε στις μάχες εναντίον των λευκών παθιάζονταν και για να τηρηθεί η τάξη χρειαζόταν να φυλάσσονται από ενόπλους (Dench, 1915).

²¹⁰ Στις διαφημίσεις μάλιστα του εν λόγω προϊόντος (οι περισσότερες ήταν παραγωγές animation της εταιρείας «Το Κουνούπι»), αναπαράγονταν ευρέως ορισμένοι στερεοτυπικοί ρόλοι: η (συνήθως ξανθιά και γαλανομάτα) αδύναμη ηρωίδα ζητούσε βοήθεια για να ελευθερώσει την αγελάδα της από τις γραμμές του τρένου, κινδύνευε από τις φλόγες ή έπεφτε θύμα απαγωγής από κακοποιούς (αδελφοί Γκλόυτον), ο γενναίος καουμπόης με το λευκό άλογο την έσωζε, επιβεβαιώνοντας το σλόγκαν «ο Carnation, πάντα πιο δυνατός», ο χαρακτήρας του Αφροαμερικανού περιοριζόταν στον δευτερεύοντα ρόλο του πιανίστα-ψυχαγωγού, ο Μεξικάνος ξεκουραζόταν έξω από το σαλόνι, κ.ο.κ. Ενδιαφέρον από λαογραφική άποψη παρουσιάζει και το γεγονός ότι στην τελευταία διαφήμιση που κυκλοφόρησε, γίνεται προσπάθεια να 'παντρευτεί' η αμερικανική λαϊκή παράδοση του γουέστερν (που αποτελεί στοιχείο αναγνωρισιμότητας του προϊόντος) με την ελληνική: παρότι ο ήρωας παραμένει καουμπόης, το σκηνικό μεταφέρεται στο λιμάνι ενός κυκλαδίτικου νησιού, το τραγούδι έχει ρυθμό που παραπέμπει σε σουστά και συνοδεύεται από κρητική λύρα, ενώ η Λόλα έχει τον ρόλο τουρίστριας (Art Park News, n.d.).

χρήσης με κερματοδέκτη) για να περάσει σύντομα σε δεύτερης γενιάς κονσόλες όπως το Bally Astrocade και το Atari-2600. Επιδιώκοντας να προσφέρουν στους χρήστες τους μια αίσθηση βεβαιότητας, οικειότητας αλλά και συνέχειας -στρατηγικές που η Kerr (2006) ονομάζει μείωση επενδυτικού ρίσκου-, τα νέου τύπου ηλεκτρονικά παιχνίδια άλλοτε χρησιμοποιούσαν χειριστήρια που παρέπεμπαν σε παλιότερες κονσόλες (όπως το αξεσουάρ καραμπίνας για το Magnavox Odyssey, που συνέχιζε την παράδοση των αυτόματων ηλεκτρικών παιχνιδιών η οποία αναλύεται σε επόμενη παράγραφο), άλλοτε αντέγραφαν μηχανισμούς προγενέστερων επιτυχιών, προσαρμόζοντας σε αυτούς τα γραφικά τους -όπως π.χ. συνέβη με το *Sheriff* (Nintendo R&D1, 1979) που ακολούθησε το μοντέλο του *Space Invaders* (Taito, 1978)-, ή απλώς υιοθετούσαν τίτλους που παρέπεμπαν σε κλασικές ταινίες γουέστερν, όπως για παράδειγμα το *High Noon* (Ocean Software, 1984), το *Cowboy Kid* (Visco Corporation, 1991) και αντίστοιχες τηλεοπτικές σειρές όπως τα *Gun.Smoke* (Carcom, 1985), *Wild West C.O.W.-Boys of Moo Mesa* (Konami, 1992), κ.ά. Φαίνεται λοιπόν ότι καθώς το θέμα της μυθικής Άγριας Δύσης που χαρακτηριζόταν από το σύνθημα «αναγέννηση μέσω της βίας» (Slotkin, 1998), ήταν απολύτως συμβατό με τη γραμμική, ανταγωνιστική δομή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τα τελευταία αρκέστηκαν για καιρό στην αναπαραγωγή του χωρίς να αναζητούν ιστορική αιτιολόγηση για το περιεχόμενό τους.

Στις τελευταίες δεκαετίες του 20ού αιώνα, το μετανεωτερικό πλαίσιο αμφισβήτησης άνοιξε τον δρόμο σε θεάσεις που αποστασιοποιούνταν από την κλασική μυθολογία της Δύσης και εντάσσονταν σε ένα κίνημα που αποκλήθηκε μετα-γουέστερν, πλησιάζοντας περισσότερο μια ηθική της ωμής βίας που ήταν φυλετικά ουδέτερη, αποδομώντας το απλοϊκό στερεότυπο του αγρίου ιθαγενούς και αντικατοπτρίζοντας έτσι σε μεγαλύτερο βαθμό την ιστορική πραγματικότητα. Βιβλία όπως τα *Little Big Man* (Berger, 1964) και *Blood Meridian or The Evening Redness in the West* (McCarthy, 1985) ακολουθήθηκαν από πλήθος κινηματογραφικών παραγωγών όπως *Little Big Man* (Penn, 1970), *Captain Apache*²¹¹ (Singer, 1971), *The Outlaw Josey Wales* (Eastwood, 1976), *Dances with Wolves* (Costner, 1990), κ.ο.κ. Υιοθετώντας την τάση αυτή και υπακούοντας στις επιταγές της πολιτικής ορθότητας, τα περισσότερα ψηφιακά παιχνίδια άρχισαν σταδιακά να αποδίδουν ίση αξία στην οπτική των ιθαγενών -όπως π.χ. το *America* (Related Designs, 2000)- και να παρουσιάζουν περισσότερους ρόλους γυναικών και μειονοτικών πληθυσμών -όπως π.χ. τα *Oregon Trail II* (MECC, 1995), *Desperados: Wanted Dead or Alive* (Spellbound Entertainment, 2001), *Lead and Gold: Gangs of the Wild West* (Fatshark, 2010)-, ενώ και τα αυτόματα παιχνίδια δημόσιας χρήσης σταμάτησαν να στηρίζουν την πλοκή τους στην εξολόθρευση Ινδιάνων και επικεντρώθηκαν στη σκοποβολή πάνω σε άψυχα αντικείμενα -π.χ. *Cool Gunman* (Namco, 1998)- και την εξουδετέρωση παρανόμων -όπως στην περίπτωση του πρόσφατου *Wild West Shootout* (Coastal Amusements, 2019). Ακόμα και στον 21ο αιώνα ωστόσο, εμφανίζονται τίτλοι που αναπαράγουν την τυποποιημένη εικόνα του γενναίου λευκού καουμπόη που σώζει την δεσποινίδα από τα χέρια των κακών Μεξικάνων όπως το *Six Guns* (Gameloft Iberica,

²¹¹ Το συγκεκριμένο έργο ανήκει στην κατηγορία *acid-Western* και χαρακτηριστικό για την ουδέτερη φυλετικά, αντιπολεμική τοποθέτησή του, είναι το γεγονός ότι στην εισαγωγή του παρουσιάζει σε αλληλουχία τις ακόλουθες τρεις φράσεις: «Καλός Ινδιάνος είναι ο νεκρός Ινδιάνος – ρητό των χλωμών προσώπων· Καλό χλωμό πρόσωπο είναι το νεκρό χλωμό πρόσωπο - ρητό των Ινδιάνων· Αγαπάτε αλλήλους - άγνωστης προέλευσης» (βλ. Film Gorillas, n.d.).

2011), ή άλλοι που εσκεμμένα ή μη, αναβιώνουν βίαια στερεότυπα εις βάρος των ιθαγενών της Αμερικής όπως το *Gun* (Neversoft, 2005), παιχνίδι το οποίο η οργάνωση *Association for American Indian Development* απαίτησε να απομακρυνθεί από την κυκλοφορία, καθώς σύμφωνα με τη δήλωσή της, πέρα από τις ανακριβείς, επιζήμιες και υποτιμητικές πληροφορίες που περιείχε για τους Ινδιάνους Απάτσι, ενθάρρυνε τους χρήστες να τους σφάζουν (στο παιχνίδι όντως χρησιμοποιείται ο όρος *slaughter*) και να τους γδέρνουν το κεφάλι μέσω ενός απλού συνδυασμού πλήκτρων²¹² (βλ. Sinclair, 2008). Σύγχρονες παραγωγές όπως το *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Studios, 2018) που προάγουν τη ρεαλιστική απεικόνιση²¹³, παρέχουν ευκαιρίες εκπροσώπησης σε διαφορετικά φύλα και φυλές²¹⁴, προβάλλουν τον σεβασμό στην κληρονομιά των ιθαγενών της Αμερικής²¹⁵ και μέσω ενός ανοιχτού κόσμου, επιτρέπουν στον χρήστη να επιλέξει την πορεία που θα ακολουθήσει (μετακυλιώντας στον ίδιο την ηθική ευθύνη για τις πράξεις του), δείχνουν ότι το μέλλον των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με θέμα την Άγρια Δύση ίσως πλησιάζει στην ιστορική της πραγματικότητα περισσότερο απ' ό,τι το παρελθόν τους.

²¹² Η συγκεκριμένη ένωση θεώρησε δευτερεύουσας σημασίας το γεγονός ότι στο παιχνίδι η επιλογή του scalping διατίθεται απέναντι σε κάθε αντίπαλο, ότι βασικός βοηθός του πρωταγωνιστή είναι ένας Ινδιάνος με τον οποίο τελικά ενώνουν τις δυνάμεις τους, όπως και το ότι μια από τις αποστολές τοποθετεί τον παίκτη στο στρατόπεδο των ιθαγενών περιλαμβάνοντας επίθεση σε οχυρό λευκών.

²¹³ Χαρακτηριστικές λεπτομέρειες που προσθέτουν στον γραφικό ρεαλισμό είναι για παράδειγμα η δυσκολία των χαρακτήρων να βαδίσουν στο χιόνι και τα αποτυπώματα που αφήνουν σε αυτό, η συνέχιση της ταλάντωσης των βελών αφού καρφωθούν σε κάποιο αντικείμενο, το ότι τα άλογα παρουσιάζονται να αφοδεύουν, τα κουφάρια των νεκρών ζώων ελκύουν όρνεα και σταδιακά αποσυντίθενται, το ότι ανάλογα με το σημείο του σώματος στο οποίο ο χρήστης επιλέγει να πυροβολήσει τους αντιπάλους του, προκαλείται αντίστοιχος ακρωτηριασμός, κ.ά.

²¹⁴ Στην παραγωγή του παιχνιδιού ενεπλάκησαν 1.200 επαγγελματίες ηθοποιοί, 700 από τους οποίους μιλούν (Goldberg, 2018), κάτι που έδωσε την ευκαιρία σε ποικίλες ομάδες ανθρώπων να αντιπροσωπευτούν. Ο ανδρικός χαρακτήρας που ελέγχει ο χρήστης (*van der Linde gang*) πλαισιώνεται έτσι τόσο από γυναίκες όσο και από μέλη μειονοτικών πληθυσμών. Ενδεικτικά, ο *Charles Smith* είναι μισός Αφροαμερικάνος και μισός Ινδιάνος, ενώ παρουσιάζεται ως δίκαιος άνθρωπος με αρχές. Ο *Lenny Summers* κατάγεται επίσης από την Αφρική και καθώς είναι 15χρονος, αντιμετωπίζεται ως μικρός αδελφός του. Ο *Javier Escuella* είναι Μεξικάνος πρόσφυγας που περιμένει να αλλάξει η κυβέρνηση στην πατρίδα του. Η *Mary-Beth Gaskill* ακολουθεί την ομάδα με το όνειρο μια μέρα να γίνει συγγραφέας, ενώ η *Tilly Jackson* είναι Αφροαμερικάνα που στη συμμορία βλέπει μια νέα οικογένεια.

²¹⁵ Στο παιχνίδι παρουσιάζεται ένας καταυλισμός των Ινδιάνων Wariti, εντός του οποίου οι χαρακτήρες απαγορεύεται να χρησιμοποιήσουν όπλα. Όταν, αργότερα στο παιχνίδι, ο παίκτης επισκέπτεται ξανά την περιοχή, (καθώς η πλοκή εκτυλίσσεται μεταξύ 1899 και 1907), βρίσκει εκεί αντί για Ινδιάνους μόνο μια εγκαταλελειμμένη αντλία πετρελαίου. Αυτό αποτελεί ένα έμμεσο σχόλιο στον διωγμό που υπέστησαν οι συγκεκριμένοι ιθαγενείς, αφού η γη τους κατασχέθηκε από το κράτος όταν πετρελαϊκές εταιρείες λανθασμένα υπέθεσαν ότι στο υπέδαφος κρύβονταν μεγάλες ποσότητες πετρελαίου (Red Dead Wiki, n.d.).

2.1.6.3.3 Ο πολιτισμός της φόρμας

Η έννοια της φόρμας του ψηφιακού παιχνιδιού αφορά στο είδος που αυτό ανήκει και την παικτική του δομή, παράγοντες που συχνά φέρουν το ίχνος των πολιτισμών που τα δημιούργησαν, ενώ ταυτόχρονα αλληλεπιδρούν με τις σύγχρονες τοπικές πραγματικότητες και τις πεποιθήσεις που τις περιβάλλουν. Ο Clare (2021) μάλιστα θεωρεί ότι το είδος ενός βιντεοπαιχνιδιού αποτελεί τη ραχοκοκαλιά του, στην οποία το εκάστοτε περιεχόμενο προσαρμόζεται²¹⁶, επιτρέποντας στον χρήστη να το προσεγγίσει ευκολότερα μέσω της οικειότητας που αισθάνεται για τη φόρμα.

Ο Γάλλος διανοούμενος Caillois (1961) είχε στο παρελθόν ταξινομήσει τα συμβατικά παιχνίδια σε τέσσερις βασικές κατηγορίες -ανταγωνισμού, τύχης, προσποίησης και κίνησης- κάθε μια από τις οποίες αντιπροσώπευε ένα διαφορετικό αξιακό πλαίσιο μέσω του οποίου συνδεόταν με διαφορετικούς πολιτισμούς²¹⁷. Στη συνέχεια, επιχείρησε να συγκρίνει τις αρχαίες κοινωνίες ανάλογα με τα παιχνίδια που προτιμούσαν: οι πιο πρωτόγονες κοινότητες των ιθαγενών της Αυστραλίας, της Αμερικής και της Αφρικής βρέθηκαν εγγύτερα στα παιχνίδια προσποίησης και κίνησης, ενώ αντίστοιχα θεώρησε τους πιο μεθοδικούς και λογικά οργανωμένους πολιτισμούς, όπως των Ίνκας, των Ασσυρίων, των Κινέζων και των Ρωμαίων πιο συμβατούς με τα παιχνίδια ανταγωνισμού και τύχης. Τα ψηφιακά παιχνίδια με κάποιον τρόπο ενσωματώνουν και τους τέσσερις αυτούς τύπους παιχνιδιών (Van Looy, 2010): τα αθλητικά και οι περιπέτειες δράσης μπορεί να θεωρηθούν ανταγωνισμού· εκείνα που περιέχουν χαρτιά, ποντάρισμα ή παζλ, τύχης· εκείνα όπου ο χρήστης ελέγχει έναν χαρακτήρα που ακολουθεί τις οδηγίες του, τα καθιστούν παιχνίδια προσποίησης· τέλος, στα περισσότερα μπορεί το σώμα του παίκτη να μην κινείται, όμως στην αντίληψή του δημιουργείται η εντύπωση της διαρκούς κίνησης, καθώς ακολουθεί την οπτική της κάμερας.

Συνεπώς, η συγκεκριμένη κατηγοριοποίηση του Caillois δεν έχει ιδιαίτερο νόημα όταν ο λόγος γίνεται για ηλεκτρονικά παιχνίδια, ίσως όμως έχει το σκεπτικό του για το πώς κάθε είδος παιγνιώδους δραστηριότητας αντανακλά συγκεκριμένα αξιακά πρότυπα. Πράγματι, τα βιντεοπαιχνίδια μπορεί να χωρίζονται με διαφορετικό τρόπο από τα συμβατά, τα είδη τους ωστόσο δεν παύουν να μαρτυρούν την πολιτισμική τους καταγωγή, καθώς μέσω αυτών συνειδητά ή ασυνείδητα προβάλλονται στοιχεία του πολιτισμού που τα γέννησε. Έτσι, υπάρχουν κατηγορίες παιχνιδιών που έχουν εμπνευστεί από τον παραδοσιακό τρόπο με τον οποίο οι πληθυσμοί ορισμένων περιοχών έλυναν τις διαφορές τους, όπως για παράδειγμα τα *action shooters* που γεννήθηκαν στις Ηνωμένες Πολιτείες και τα *fighting games* που

²¹⁶ Για παράδειγμα, ένα ψηφιακό παιχνίδι καρτών μπορεί όταν αφορά στην αρχαία ελληνική μυθολογία, σε μια ιστορική περίοδο ή σε έναν διαστημικό κόσμο να αλλάζει αντίστοιχα την αισθητική του, τα ονόματα και τις ιδιότητες των καρτών-ηρώων, παραμένει όμως γνώριμο ως προς τον τρόπο που λειτουργεί για έναν έμπειρο χρήστη, ο οποίος δεν θα έχει δυσκολία να παίξει, να νικήσει και να ψυχαγωγηθεί, ακόμη και αν δεν έχει ιδιαίτερη επαφή με τη συγκεκριμένη θεματική.

²¹⁷ Ο ίδιος αναγνώριζε ότι αφενός θα ήταν αφελές να χαρακτηριστεί μια κοινωνία ως άμεσο αποτέλεσμα των παιχνιδιών που παίζει, από τη στιγμή που όλες οι κοινωνίες παίζουν διάφορα είδη παιχνιδιών. Αφετέρου, ήταν πεπεισμένος ότι καθώς υπάρχει αλληλεπίδραση ανάμεσα σε παιχνίδια, έθιμα και θεσμούς, δεν θα ήταν παράλογο να επιχειρηθεί μια σύνδεση ανάμεσα στις βασικές κατηγορίες παιχνιδιών που μια κοινωνία προτιμά, με τις αξίες που προάγει.

παραπέμπουν στις πολεμικές τέχνες της Άπω Ανατολής και επινοήθηκαν από τους Ιάπωνες· άλλα είδη προέκυψαν μέσα από συγκεκριμένες ιστορικές περιστάσεις, όπως μπορεί να ειπωθεί για τα *space flight simulators* που αποτελούν εξέλιξη του *Space War* (Russell, 1962), ενός παιχνιδιού που συμβολικά αντανάκλασε τον ανταγωνισμό Πρώτου και Δεύτερου κόσμου για την κυριαρχία στον χώρο του διαστήματος (για τη σχετική αλληγορία βλ. Van Looy, 2010). Στις περισσότερες ωστόσο περιπτώσεις, τα είδη των ψηφιακών παιχνιδιών φέρουν σύνθετες επιρροές από πολλές περιοχές και εποχές. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ρόλων ή *CRPGs*, στη διαμόρφωση των οποίων συνέβαλαν πολυάριθμοι παράγοντες (Barton & Stacks, 2019): Πρώτον, αμερικανικά αθλητικά παιχνίδια καρτών όπως τα *All Star Baseball* (1941), *APBA* (1951) και *Strat-O-Matic* (1961) που απευθύνονταν σε άνδρες και επεδίωκαν με ζάρια (ή περιστρεφόμενα βέλη) και στατιστικές να αναπαραστήσουν τις πραγματικές συνθήκες ενός αγώνα baseball. Δεύτερον, επιτραπέζια παιχνίδια πολέμου όπως το *Kriegspiel* που έπαιζαν οι Πρώσοι αξιωματικοί ως τακτική εξάσκηση στις αρχές του 19ου αιώνα και απαιτούσε χρήση ζαριού αλλά και την παρουσία ενός έμπειρου διαιτητή (που αργότερα μετασχηματίστηκε στον ρόλο του *Dungeon Master*, τον οποίο στα *CRPGs* έχει πλέον αναλάβει ο υπολογιστής). Καθώς αυτό υιοθετήθηκε από τους Αμερικάνους, σταδιακά εμφανίστηκαν βιβλία με κανονισμούς και ιδρύθηκαν λέσχες παικτών ενώ από τη δεκαετία του 1970 άρχισαν να κυκλοφορούν εκδοχές του με μινιατούρες που αντιπροσώπευαν όχι στρατεύματα αλλά μεμονωμένους χαρακτήρες. Τρίτον, το λογοτεχνικό σύμπαν του J.R.R. Tolkien, που προλείανε το έδαφος για έναν νέο τύπο παιχνιδιού, στο οποίο οι παίκτες θα μπορούσαν να εισέλθουν σε έναν κόσμο φαντασίας και να παίξουν ενεργό ρόλο στις περιπέτειες που ονειρεύονταν· εκλαμβάνονταν έτσι λιγότερο ως διασκέδαση και περισσότερο ως ένα κομμάτι της ζωής των παικτών. Το 1974, κυκλοφόρησε το μνημειώδες *Dungeons & Dragons* από τους Gary Gygax και Dave Arneson, οι οποίοι βελτίωσαν στοιχεία από προηγούμενες λιγότερο επιτυχημένες προσπάθειες και τα ενσωμάτωσαν. Τέταρτον, το ηλεκτρονικό παιχνίδι κειμένου *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1976), που διαμόρφωσε ένα νέο παράδειγμα εμπειρίας παιχνιδιού, μετατοπίζοντας το ενδιαφέρον από τους χαρακτήρες σε γρίφους που απαιτούσαν από τον χρήστη να τους λύσει, προκειμένου να προχωρήσει στην πλοκή. Οι επιρροές δεν σταμάτησαν ούτε μετά την κυκλοφορία των πρώτων *CRPGs*, αφού όταν για παράδειγμα το είδος έφτασε στην Ιαπωνία²¹⁸, γεννήθηκε μια υποκατηγορία με το όνομα *JRPG* (*Japanese Role Playing Games*), στην οποία η φόρμα προσαρμόστηκε για να γίνει πιο συμβατή με τα τοπικά πολιτισμικά δεδομένα: η πλοκή της έγινε πιο γραμμική, τα στοιχεία από την αισθητική anime ενισχύθηκαν, ενώ δόθηκε μεγαλύτερο βάρος στην εξέλιξη του χαρακτήρα των ρόλων (Wada, 2017).

Ενδιαφέρον παρουσιάζει επίσης το γεγονός ότι διαφορετικοί λαοί φαίνεται να προτιμούν διαφορετικές κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών: όπως για παράδειγμα έδειξαν πρόσφατες έρευνες, οι Κινέζοι δείχνουν ελαφρά κλίση προς τα παιχνίδια στρατηγικής, οι

²¹⁸ Ένας από τους πρώτους που ασχολήθηκαν με το είδος στην ασιατική αυτή χώρα ήταν ο Ολλανδός Henk Rogers, ένας φανατικός παίκτης του επιτραπέζιου *Dungeons & Dragons* που συνειδητοποίησε το κενό στην ιαπωνική αγορά. Έτσι δημιούργησε το *The Black Onyx* (Bullet-Proof Software, 1984), το οποίο ωστόσο τους πρώτους δύο μήνες κυκλοφορίας του δεν κατάφερε να πουλήσει πάνω από 5 αντίτυπα, καθώς το είδος που πρέσβευε δεν ήταν ακόμα δημοφιλές στους Ιάπωνες και χρειάστηκε να εξηγήσει ο ίδιος το πώς λειτουργούσε στους συντάκτες σχετικών περιοδικών (The Magazine, 2014).

Ινδοί σαφή προτίμηση προς τα παιχνίδια δράσης, ενώ οι Κορεάτες, οι Ιάπωνες και οι κάτοικοι της νοτιοανατολικής Ασίας επιλέγουν με μεγάλη διαφορά τα CRPGs (Bhushan, 2020). Μια λαογραφική ερμηνεία του φαινομένου αυτού, ίσως να μπορούσε να αποδώσει χρήσιμα συμπεράσματα, αναβαθμίζοντας σε ψηφιακό επίπεδο την ιδέα του Caillois.

Η δομή των βιντεοπαιχνιδιών μπορεί επίσης να καταστεί φορέας ιδεολογίας και αξιών, καλό είναι όμως η βαρύτητά της να μην υπερεκτιμάται. Όπως ήδη αναφέρθηκε στην παράγραφο γύρω από το πολιτισμικό φορτίο του δημιουργού, διάφορα παιχνίδια του Sid Meier όπως το *Colonization* (MicroProse, 1994) κατηγορήθηκαν ότι διέθεταν δομή που αντανάκλασε την ιμπεριαλιστική οπτική (Testa, 2014). Με αντίστοιχο σκεπτικό, οι Dyer-Witthford και Greig de Reuter (2013) γενικεύοντας το κατηγορητήριό τους, στράφηκαν ενάντια στο σύνολο των παιχνιδιών που παίζονται διαδικτυακά, καθώς θεώρησαν ότι μέσω του παραδείγματος που προβάλλουν, προετοιμάζουν τους παίκτες τους για ευέλικτα ωράρια εργασίας, πανταχού παρούσα χρηματοδότηση και έναν αέναο πόλεμο, «παράγοντας υποκείμενα έτοιμα για τον παγκόσμιο υπερκαπιταλισμό του 21ου αιώνα». Ωστόσο, η αυξανόμενη δημοφιλία των ψηφιακών παιχνιδιών, δείχνει ότι οι καταναλωτές τους τα εκλαμβάνουν κυρίως ως ψυχαγωγικές δραστηριότητες χωρίς να επηρεάζονται ιδιαίτερα από τη δομή τους: Άλλωστε, αν η σημασία της ήταν βαρύνουσα, στη βάση του γεγονότος ότι τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούνται κατ' ουσίαν από αλγόριθμους, θα μπορούσε να οικοδομηθεί μια ερμηνεία τους ως περιβαλλόντων ανελευθερίας μέσα στα οποία οι χρήστες έχουν περιορισμένες και συγκεκριμένες δυνατότητες διάδρασης, οι οποίες ορίζονται απαρέγκλιτα και ανελαστικά από τους κανόνες που έχει θέσει ο προγραμματιστής τους. Πράγματι, από τη στιγμή που κάθε εικονικό αντικείμενο ελέγχεται σε απόλυτο βαθμό από μεταβλητές που ρυθμίζουν τι μπορεί και τι δεν μπορεί να κάνει (βλ. Van Looy, 2010), δεν θα ήταν παράλογο να δημιουργηθεί στους παίκτες η εντύπωση ότι εντός κάθε εφαρμογής διαμορφώνεται ένα πλήρως απολυταρχικό πλαίσιο μέσα στο οποίο οι ίδιοι ως άλλοι εργάτες, αναλαμβάνουν να οδηγήσουν τα εικονικά τους εξαρτήματα με τους συγκεκριμένους τρόπους που τους επιτρέπεται προς έναν ετεροκαθορισμένο στόχο, προκειμένου ως αντάλλαγμα να λάβουν μια εικονική ανατροφοδότηση αυτοπεποίθησης. Τέτοιες εντυπώσεις βρίσκονται ωστόσο μακριά από την πραγματικότητα, στο πλαίσιο της οποίας χρήστες και παραγωγοί είναι απόλυτα δοσμένοι στα παιχνίδια. Οι πρώτοι αφιερώνουν όλο και περισσότερα χρήματα και χρόνο για να βρεθούν μέσα στο αγαπημένο τους παικτικό σύμπαν, ενώ οι δεύτεροι εργάζονται για να δημιουργήσουν ένα περιβάλλον που θα προσφέρει κάτι περισσότερο από απλή ψυχαγωγία: όπως η Shelley Preston, σχεδιάστρια στην εταιρεία *Rare*, αναφέρει για το διαδικτυακό παιχνίδι *Sea of Thieves*: «δεν είναι απλώς ένα παιχνίδι για να παίζεις, είναι ένα μέρος που πας για να ξεχάσεις τα προβλήματα της πραγματικής ζωής» (Dealessandri, 2019).

2.1.6.3.4 Ο πολιτισμός του μέσου

Η σημασία του μέσου έχει υπογραμμιστεί στο παρελθόν με τον αφορισμό του McLuhan (1964) «το μέσο είναι το μήνυμα», που υποστηρίζεται ότι διατήρησε την αξία του και στην ψηφιακή εποχή (Levinson, 1999). Η έννοια του μέσου που αξιοποιείται για ανάγκες της

παρούσας παραγράφου είναι αυτή της συσκευής²¹⁹, της οιονεί αλυσίδας²²⁰ που δένει τον άνθρωπο στον ψηφιακό κόσμο και ρυθμίζει την αλληλεπίδρασή τους επηρεάζοντας τον τρόπο με τον οποίο οι πληροφορίες που παράγονται κατά το παιχνίδι, φτάνουν στα αισθητήρια όργανα του χρήστη. Ένα ψηφιακό παιχνίδι δεν παραμένει το ίδιο όταν παίζεται σε διαφορετικές πλατφόρμες: παρότι οι κατασκευαστές κάνουν τις απαραίτητες προσαρμογές, το παικτικό συγκείμενο διαφοροποιείται (Huhtamo, 2005), επηρεάζοντας την οικειότητα που αισθάνεται ο χρήστης, την προσλαμβανόμενη δυσκολία (Mustaquim & Nyström, 2014) και τελικώς τη φύση της όλης εμπειρίας (Dunleavy et al., 2009). Όπως και στην περίπτωση της φόρμας που αναλύθηκε στην προηγούμενη παράγραφο, το γεγονός ότι συγκεκριμένοι τύποι κονσόλας έχουν διαφορετική απήχηση σε διαφορετικές περιοχές του πλανήτη, δείχνει ότι υπάρχει συσχέτιση μεταξύ τοπικού πολιτισμού και τρόπου διάδρασης σε ένα επίπεδο που η ψηφιακή λαογραφία δεν έχει διερευνήσει επαρκώς: Ενδεικτικά, μέχρι να εμφανιστεί η τεχνολογία 4G, οι αγορές της Ιαπωνίας και των Ηνωμένων Πολιτειών έδειχναν σαφή προτίμηση στις παιχνιδομηχανές, ενώ οι Ευρωπαίοι προτιμούσαν να παίζουν ψηφιακά παιχνίδια από τους προσωπικούς υπολογιστές τους (Kerr, 2006). Στη σύγχρονη εποχή όπου πλέον λειτουργούν δίκτυα 5G, το παιχνίδι μέσα από κινητά τηλέφωνα έχει κερδίσει μεγάλο μερίδιο της αγοράς, τόσο στις ΗΠΑ όπου σε φορητές συσκευές παίζουν περίπου οι μισοί χρήστες (Nelva, 2017· Rollinger, 2020) όσο και στην Ασία (Ashraf, 2020), ενώ στο μέλλον υπάρχουν προβλέψεις ότι ο χρήστης δεν θα απαιτείται καν να διαθέτει συσκευή με υψηλές επιδόσεις γραφικών, καθώς οι παιγνιώδεις εφαρμογές θα «τρέχουν» σε υπολογιστικό νέφος (Orland, 2018).

Το πλέον σημαντικό -για την παρούσα παράγραφο- μέρος του μέσου εντοπίζεται στα περιφερειακά (μνήμη, φορτιστής, καλώδια, βαλίτσες μεταφοράς, κ.ο.κ.) και συγκεκριμένα αφορά στο χειριστήριο, καθώς είναι αυτό που ο χρήστης αγγίζει²²¹ ώστε να αλληλεπιδράσει με την εφαρμογή και περνά μαζί του τον περισσότερο χρόνο κατά τη διεπαφή του με τον ψηφιακό κόσμο (Lu, 2003). Στους προσωπικούς υπολογιστές το βασικό χειριστήριο είναι το πληκτρολόγιο, που πέρα από σπάνιες φουτουριστικές παραλλαγές (jellyfish, flying saucer, κ.ά.), ορισμένες προσαρμογές και προσθήκες (π.χ. πλήκτρο *Windows*) έχει διατηρήσει την κλασική φόρμα της γραφομηχανής από την οποία κατάγεται (Bellis, 2020). Το γεγονός αυτό του προσδίδει οικειότητα²²² αλλά ταυτόχρονα το καταδικάζει στο να παραπέμπει

²¹⁹ Ο Van Looy (2010) κάνει λόγο για το μέσο ως εμπορικό οργανισμό (π.χ. BBC, Sony, Hollywood, κ.ο.κ.), ως εργαλείο δημιουργικής έκφρασης (π.χ. μουσική, κείμενο, τηλεοπτικό σόου, ιστοσελίδα, κ.ο.κ.) και ως ηλεκτρονική συσκευή επικοινωνίας (π.χ. ραδιόφωνο, υπολογιστής, κ.ο.κ.).

²²⁰ Ο χαρακτηρισμός εμπνέεται από την έρευνα των Benford et al. (2005), που υποστηρίζουν ότι τα διαβρωτικά παιχνίδια (pervasive games) απελευθερώνουν τον χρήστη από τις 'αλυσίδες' που τον δένουν με την κονσόλα.

²²¹ Σημειώνεται ότι παλαιότερα είχαν γίνει προσπάθειες τα χειριστήρια να αντικατασταθούν με κάποιο γάντι ή περιβραχιόνιο, χωρίς όμως εντυπωσιακά αποτελέσματα (Wheeler & Jorgensen, 2003). Στο ίδιο πλαίσιο μπορεί να αναφερθεί η τεχνολογία EyeToy, που μέσω μιας μικρής κάμερας επέτρεπε στους χρήστες βιντεοπαιχνιδιών να ελέγχουν τη δράση των χαρακτήρων κουνώντας τα χέρια τους και χοροπηδώντας δεξιά και αριστερά (Pham, 2004).

²²² Η γραφομηχανή χρησιμοποιείται από τον άνθρωπο για εκατοντάδες χρόνια, με αποτέλεσμα να έχει διεισδύσει ακόμα και σε τομείς με τους οποίους αρχικά δεν είχε λειτουργική σχέση, όπως για παράδειγμα αυτόν της καλλιτεχνικής δημιουργίας: πέρα από την παρουσία της σε βιβλία, θεατρικά

περισσότερο σε περιβάλλον εργασίας παρά παιχνιδιού. Αρκετά πιο πρόσφατο είναι το «ποντίκι» (mouse), που κυκλοφόρησε για πρώτη φορά το 1968 και οφείλει το όνομά του στο καλώδιό του, το οποίο αρχικά θύμιζε την ουρά του γνωστού τρωκτικού (Bardini, 2000). Στα ψηφιακά παιχνίδια, το ποντίκι συχνά αξιοποιείται για την κίνηση του χαρακτήρα στον χώρο ή για τον έλεγχο του οπτικού του πεδίου (όταν η κίνηση επαφίεται στο πληκτρολόγιο), ενώ μέσω του αριστερού του κουμπιού επιτελούνται βασικές ενέργειες. Χάρη στο ποντίκι και την αδιαμφισβήτητη απλή του χρήση (βλ. Rollinger, 2020), ο σύγχρονος άνθρωπος αποκτά πρόσβαση σε κάθε γωνιά του ψηφιακού σύμπαντος: «με ένα κλικ»²²³ αισθάνεται ότι μπορεί να δει, να ακούσει ή να αποκτήσει ό,τι ποθεί, κάτι που υποσυνείδητα ανάγει τη συγκεκριμένη συσκευή σε ένα είδος πανίσχυρου, μαγικού αντικειμένου (βλ. Na, 2017). Σε ό,τι αφορά στις παιχνιδιομηχανές, από τη δεκαετία του 1980 και μετά, αναπτύχθηκε ένα χειριστήριο που στην αρχική του μορφή περιλάμβανε ένα D-pad (directional pad) κατεύθυνσης του χαρακτήρα και μια σειρά από κουμπιά που εξυπηρετούσαν διάφορες λειτουργίες, άλλοτε μεμονωμένα και άλλοτε σε συνδυασμό (όπως όταν π.χ. απαιτούνταν μια εξεζητημένη κίνηση σε παιχνίδια πάλης ή ποδοσφαίρου), ενώ τα επόμενα χρόνια προστέθηκαν και μοχλοί ελέγχου της κίνησης που σταδιακά κατέστησαν τα εν λόγω χειριστήρια αρκετά σύνθετα: Το *DualShock 2* του *PlayStation* για παράδειγμα έφτασε το 2000 να συνδυάζει ένα D-pad, δύο joysticks και 13 κουμπιά (Lu, 2003). Το 2006 η εταιρία Nintendo πρωτοτύπησε, δίνοντας στην κυκλοφορία το χειριστήριο *Wii Remote*, οι πολλαπλοί αισθητήρες του οποίου (κίνησης, κλίσης, διεύθυνσης) προσέφεραν απλότητα και επέτρεπαν τον χειρισμό με ένα μόνο χέρι, αφού μέσω αυτού ελεγχόταν το εικονικό αντικείμενο που έβλεπε στην οθόνη του ο χρήστης, επιτρέποντάς του έτσι να συμμετάσχει με αμεσότητα σε αθλητικά παιχνίδια όπως bowling, τένις, κ.ο.κ. Σε περιπτώσεις που η χρήση δεύτερου χεριού κρινόταν απαραίτητη (π.χ. κίνηση σε περιβάλλοντα τριών διαστάσεων, αθλήματα όπως το μποξ, η τοξοβολία, κ.ο.κ.) ήταν δυνατή η χρήση μιας συμπληρωματικής συσκευής χειρισμού με το όνομα *Nunchuck wii*. Καθώς το πείραμα στέφθηκε από επιτυχία, ανταγωνίστριες εταιρείες ακολούθησαν την τάση (για παράδειγμα η Sony κυκλοφόρησε το 2010 την αντίστοιχη συσκευή *PlayStation Move*), ενώ δέκα χρόνια αργότερα, παρουσιάστηκε το χειριστήριο Joy-Con για τη συσκευή *Nintendo Switch*, που αποτέλεσε ένα υβρίδιο μεταξύ φορητών και επιτραπέζιων συσκευών: επέτρεπε έτσι το παιχνίδι εντός και εκτός σπιτιού με μια μόνο κονσόλα και ταυτόχρονα τον χειρισμό από δύο άτομα μαζί (όπως και η κονσόλα *Famicom* στο παρελθόν), ώστε το παιχνίδι να αποκτά πιο κοινωνική διάσταση. Άλλα χειριστήρια, όπως αυτό της παιχνιδιομηχανής *Xbox*, εισήγαγαν την απομακρυσμένη επικοινωνία με άλλους χρήστες με το πάτημα ενός κουμπιού, καθώς αυτό οδηγούσε σε ένα μενού αποστολής ηλεκτρονικών μηνυμάτων ή σε φωνητική συνομιλία. Τέλος, ειδικές εκδόσεις χειριστηρίων που απευθύνονταν σε επαγγελματίες παίκτες (Pro Gamers) τους παρείχαν τη δυνατότητα να ρυθμίσουν αυτόνομα τις λειτουργίες των κουμπιών. Το 2020, η εταιρεία Sony κυκλοφόρησε για τη μηχανή *PlayStation 5* το ένατης γενιάς χειριστήριο *DualSense*, που περιέχει συνολικά έξι αισθητήρες κίνησης, δύο μοχλούς,

έργα, τηλεοπτικές σειρές και κινηματογραφικές ταινίες, έχει αξιοποιηθεί ακόμα και ως μουσικό όργανο ορχήστρας από τον συνθέτη Leroy Anderson, -ο οποίος κατά καιρούς έχει ενσωματώσει στα έργα του και άλλα μη συμβατικά όργανα όπως το γυαλόχαρτο και το ρολόι- (Dowell, 2008).

²²³ Στην Ελλάδα, η ευρεία και καθημερινή χρήση του από ποικίλες πληθυσμιακές ομάδες, έχει οδηγήσει σε νεολογισμούς όπως «κλικάρισμα», «ρολάρισμα», «διπλό ή δεξι κλικ», «ντραγκ εν ντροπ», κ.ά., που δεν φαίνεται να έχουν ενταχθεί πλήρως στην ελληνική γλώσσα.

15 κουμπιά, ένα D-pad, ενσωματωμένο μικρόφωνο και δύο επιφάνειες αφής, αποτελώντας μια συσκευή περιπλοκότερη και βαρύτερη των προκατόχων της, η οποία όμως προσφέρει στον χρήστη πλήρη έλεγχο των αυξημένων δυνατοτήτων της κονσόλας. Όπως γίνεται φανερό, η σταδιακή εξέλιξη των χειριστηρίων ανταποκρίθηκε στις ανάγκες του κοινού, ενώ ταυτόχρονα ακολούθησε τις επιταγές της τεχνολογίας και του σύγχρονου πλαισίου αξιών: επέτρεψε στον χρήστη να καθοδηγεί τους εικονικούς του χαρακτήρες με μεγαλύτερη απλότητα, άνεση και ακρίβεια σε κάθε μορφής περιβάλλοντα, διευκόλυνε το παιχνίδι και την επικοινωνία με άλλους χρήστες -σημειώνεται ότι στις χώρες της νοτιοανατολικής Ασίας το 60% των χρηστών προτιμά να παίζει μαζί με φίλους (Bhushan, 2020)- αλλά και τη λήψη ανατροφοδότησης από τη μηχανή, όπως για παράδειγμα μέσω της δόνησης που ενσωμάτωσε στα χειριστήριά της η Sony ήδη από το 1997.

Τα χειριστήρια που παρουσιάζουν το μεγαλύτερο ενδιαφέρον για την παρούσα παράγραφο είναι τα συμπληρωματικά, τα οποία συνοδεύουν οικιακούς υπολογιστές και παιχνιδιομηχανές ήδη από την εμφάνισή τους, υποσχόμενα πιο έντονες συγκινήσεις²²⁴, εμπλουτίζοντας την παικτική εμπειρία²²⁵ και αναβαθμίζοντας τον ρεαλισμό της²²⁶. Πράγματι, ένας από τους ρόλους των συμπληρωματικών χειριστηρίων είναι να λειτουργούν ως 'καλύμματα', αποκρύπτοντας από τον απλό χρήστη το εσωτερικό των μηχανών και αντικαθιστώντας το με ομοιώματα συσκευών που γνωρίζει και χαίρεται να χρησιμοποιεί. Με τον τρόπο αυτό αποφεύγεται ο κίνδυνος ο χρήστης να νιώσει άβολα, όπως ίσως θα συνέβαινε αν συνειδητοποιούσε ότι δεν έχει τον έλεγχο των διαδικασιών που 'τρέχουν' την ώρα που ψυχαγωγείται· παράλληλα, η απόκρυψη του μηχανισμού και της λειτουργίας του, επιτρέπει -όπως και στην περίπτωση των εφευρέσεων του Ήρωνα- στη 'μαγεία' του παιχνιδιού να γίνει πιο πιστευτή, ώστε ο παίκτης να μπορεί να 'βυθιστεί' ανέμελα στον εικονικό του κόσμο. Το γεγονός ότι η εμπορική λογική δεν επιτρέπει την υλική αναπαράσταση όλων των εικονικών αντικειμένων με τα οποία αλληλεπιδρά ο χρήστης σε κάθε εφαρμογή, σημαίνει ότι για τον «τιμητικό» ρόλο των συμπληρωματικών χειριστηρίων έχουν επιλεγεί τα πλέον πρακτικά με βάση τόσο το θεματολόγιο των βιντεοπαιχνιδιών, όσο και την ανταπόκριση που έχουν στο κοινό: από την άποψη αυτή, τα εν λόγω χειριστήρια αντιγράφουν τα αγαπημένα²²⁷ αντικείμενα του σύγχρονου ανθρώπου (αυτά που σύμφωνα

²²⁴ Όπως χαρακτηριστικά ανέφερε μια κριτική για το *Sinclair Magnum lightgun* που κυκλοφόρησε ως χειριστήριο των οικιακών υπολογιστών *Spectrum*: «It's black, looks mean, is made of plastic and plugs into your Spectrum. It promises a new kind of fun...». Η μέτρια ωστόσο βαθμολογία που συγκέντρωναν τα περισσότερα παιχνίδια στα οποία η συσκευή μπορούσε να αξιοποιηθεί, οδηγούσε τον συντάκτη να αμβλύνει τις εντυπώσεις στο κλείσιμο του άρθρου: «...the Sinclair Magnum isn't all that magnum» (Magnum Force, n.d.).

²²⁵ Έρευνα των Schmierbach et al. (2012) αποκάλυψε ότι στα παιχνίδια οδήγησης, η χρήση τιμονιέρας αύξησε την ευχαρίστηση των παικτών, σε σχέση με τα συμβατικά χειριστήρια.

²²⁶ Μελέτη των Barlett et al. (2007) έδειξε ότι όταν ένα παιχνίδι βολών παιζόταν με τη χρήση χειριστηρίου «light gun», παρατηρούνταν στους παίκτες υψηλότερα επίπεδα καρδιακών παλμών, επιθετικότητας και εχθρικότητας, σε σύγκριση με όσα συνέβαιναν κατά τη χρήση παραδοσιακού χειριστηρίου. Άλλες ωστόσο έρευνες (π.χ. Markey & Scherer, 2009) δεν επιβεβαίωσαν τα αποτελέσματα αυτά.

²²⁷ Από μια άλλη (και οπωσδήποτε ντετερμινιστική) οπτική γωνία, ακόμα και αν τα συγκεκριμένα αντικείμενα που έχουν επιλεγεί ως συμπληρωματικά χειριστήρια δεν ήταν εξ αρχής τα αγαπημένα των

με την αρχαία αιγυπτιακή πρακτική θα επέλεγε να πάρει μαζί του στον άλλο κόσμο – τον ψηφιακό), κάτι που τους προσδίδει ειδικό πολιτισμικό βάρος.

Αν η υπόθεση αυτή ευσταθεί, αποτελεί δυστυχή σύμπτωση το γεγονός ότι το πρώτο σχετικό αξεσουάρ ήταν ένα πλαστικό ομοίωμα επαναληπτικής καραμπίνας. Κατασκευάστηκε για την κονσόλα Magnavox Odyssey (1972) και αξιοποιούταν σε τέσσερις εφαρμογές (*Prehistoric Safari, Shooting Gallery, Shootout, Dogfight*), συνεχίζοντας την μακρά παράδοση των παιχνιδιών σκοποβολής. Σε μια μικρή ιστορική παρένθεση, σημειώνεται ότι εικονικοί στόχοι χρησιμοποιούνται από πολύ παλιά, καθώς οι επισκέπτες υπαίθριων πανηγυριών μπορούσαν να πυροβολήσουν κατά διαφόρων κινητών ή ακίνητων ομοιωμάτων προκειμένου να επιδείξουν τις ικανότητές τους και να κερδίσουν βραβεία. Κατά το τελευταίο τέταρτο του 19ου αιώνα οι κυνηγοί αντικατέστησαν για πρώτη φορά τα ζωντανά περιστέρια με ομοιώματα από πηλό ώστε να προπονούνται ευκολότερα (Stone, 1912), ενώ λίγο αργότερα, η τεχνολογία του κινηματογράφου²²⁸ έκανε δυνατή τη στόχευση κατά κινούμενων εικόνων ζώων και ανθρώπων που μπορούσαν να προβάλλονται σε οποιαδήποτε επιφάνεια, επιτρέποντας ακόμα και στους πολύασχολους κατοίκους των μεγαλουπόλεων να πάρουν μέρος στα πρώτα εικονικά σαφάρι²²⁹. Οι συμμετέχοντες στις δραστηριότητες αυτές είχαν ήδη συνειδητοποιήσει τα πλεονεκτήματα της εικονικής τεχνολογίας: μπορούσαν να διασκεδάσουν χωρίς γεωγραφικούς και χρονικούς περιορισμούς -*in the four corners of the earth and between seasons* όπως χαρακτηριστικά αναφέρει κυνηγετικό περιοδικό της εποχής (Hunting Big Game, 1917)-, πιο οικονομικά αλλά και με μεγαλύτερη ασφάλεια, η οποία ωστόσο δεν ήταν εγγυημένη: η χρήση αληθινών όπλων και πυρομαχικών κατά τα πρώτα αυτά παιχνίδια σκοποβολής μπορούσε να οδηγήσει σε δυστυχήματα (Der Unfall, 1915). Από μια άποψη ωστόσο, τα θλιβερά αυτά συμβάντα παρά τις μακάβριες επιπτώσεις τους, επέτρεπαν στους σκοπευτές να συνειδητοποιούν τις συνέπειες που η δραστηριότητά τους είχε στον πραγματικό κόσμο, κάτι που δεν μπορεί να υποστηριχθεί για τις σύγχρονες ψηφιακές

χρηστών, η καθημερινή επαφή μαζί τους και η εντατική χρήση τους σε πλήθος εφαρμογών σταδιακά τα κατέστησε τέτοια. Στην πράξη, ωστόσο, οι προτιμήσεις του κοινού είναι που καθοδηγούν την αγορά και όχι το αντίστροφο, αλλιώς το χειριστήριο-καλάμι ψαρέματος (*Fishing rod που συνόδευε το παιχνίδι Sega Marine Fishing*) θα ήταν το ίδιο δημοφιλές και θα παρουσιαζόταν σε αντίστοιχη ποικιλία με τα πιστόλια λείζερ, τα τερατώδη joysticks και τις τιμονιέρες που αναφέρονται στη συνέχεια της παραγράφου.

²²⁸ Πρόκειται για τη δραστηριότητα που αποκλήθηκε *Life Targets* και *Lebende Zielscheibe*, καταγράφεται ήδη από το 1901 και στο πλαίσιο της οι ψυχαγωγούμενοι πυροβολούσαν κατά κινούμενων εικόνων χάρη στη βοήθεια μιας μηχανής προβολής. Μια καταχώρηση σε εφημερίδα της εποχής (Man-Shooting, 1913) ξεκινά με τη φράση «κυνήγι μεγάλων θηραμάτων, ακόμα και ανθρώπων μπορείτε τώρα να απολαύσετε μέσω των ζωντανών στόχων που παρέχει ο κινηματογράφος». Είναι χαρακτηριστικό ότι η ίδια τεχνολογία αξιοποιήθηκε και για την εκπαίδευση στρατιωτών του Α΄ Π.Π. στο σημάδι. Οι Γερμανοί πυροβολούσαν κατά κινούμενων εικόνων Σέρβων, οι Αυστριακοί κατά Σκωτσέζων, ενώ μια συσκευή προβολής είχε χρησιμοποιηθεί και για την εξάσκηση Βρετανών (*Rifle Practice by the Film*) πάνω στο θωρηκτό *Queen Mary* (βλ. Cowan, 2018).

²²⁹ Όπως ενθουσιωδώς αναφέρει ένας αρθρογράφος: «Χθες πυροβόλησα αρκούδα, ελάφι, άγριο πρόβατο, ζέβρα, γκνου, πιγκουίνους, άλκη, αντιλόπη, αλκέλαφο, στρουθοκάμηλο και κύκνο. Τα πυροβόλησα μέσα σε μόλις μια ώρα και μόλις πέντε λεπτά μακριά από αυτό το γραφείο». Ενώ λίγο αργότερα προσθέτει «στην ίδια περίπτωση σακούλιασα και μια δεκατριάδα Κοζάκους» [*bagged a baker's dozen of Cossacks*] (Hunting Big Game, 1917).

εφαρμογές. Μετά το τέλος του πρώτου παγκοσμίου πολέμου, και καθώς τα αληθινά όπλα άρχισαν να δίνουν τη θέση τους σε ομοιώματα αυτόματων μηχανών που αξιοποιούσαν διάφορες τεχνολογίες²³⁰, ο ρεαλισμός και η αυθεντική συγκίνηση των παιχνιδιών σκοποβολής υποχώρησαν, ενισχύθηκε όμως η παρεχόμενη ασφάλεια και αυξήθηκε ο πληθυσμός που ασχολούταν με αυτά. Στη σύγχρονη εποχή, έχουν πλέον κυκλοφορήσει δεκάδες τέτοια συμπληρώματα χειριστηρίων παιχνιδιομηχανών, που άλλοτε παραπέμπουν σε πραγματικά όπλα (π.χ. το *Beretta FS92* που ομοιώμά του κυκλοφορεί για την κονσόλα *Xbox*), άλλοτε σε φανταστικά σύμπαντα (π.χ. το *Light Phaser* της SEGA αποτελεί ευθεία αναφορά στον κόσμο του *Star Trek*) ή έχουν εντελώς φουτουριστικό σχεδιασμό (όπως για παράδειγμα το *tri-blaster* της DreamGear, που συνδυάζει στην ίδια συσκευή ένα όπλο ακτίνων λέιζερ, ένα κλασικό χειριστήριο και ένα καλάμι ψαρέματος). Τα ομοιώματα αυτά όπλων συχνά μπορούν αντικαταστήσουν πλήρως το βασικό χειριστήριο, καθώς ενσωματώνουν όλες του τις λειτουργίες (όπως π.χ. το *PlayStation Move Sharp Shooter*).

Ένα άλλο συμπληρωματικό χειριστήριο ψηφιακών παιχνιδιών που έλκει την καταγωγή του από την πολεμική βιομηχανία είναι ο γνωστός μοχλός *joystick*, που ιστορικά χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά στον χειρισμό αεροπλάνων (Zeller, 2005). Στην ηλεκτρονική του μορφή, αξιοποιήθηκε ήδη από τους πρώτους προσωπικούς υπολογιστές συνοδευόμενος από ένα ή περισσότερα κουμπιά ενεργειών, ενώ οι παιχνιδιομηχανές τον ενσωμάτωσαν γρήγορα στην κύρια συσκευή ελέγχου (Lu, 2003). Όπως είναι φυσικό, τα joysticks θεωρούνται ιδανικά συμπληρώματα για το υποείδος των προσομοιωτών πτήσης και χρησιμοποιούνται για τον σκοπό αυτό ακόμα και από υπό εκπαίδευση πιλότους. Παρότι γενικότερα η όψη τους παραπέμπει περισσότερο σε φαλλικά σύμβολα παρά σε όπλα (βλ. Pinckard, 2003· Winet, 2007· Na, 2017) και η λειτουργία τους δεν μεταφέρει άμεσα απειλητικά μηνύματα όπως αυτή των χειριστηρίων-πιστολιών, τα ονόματα που δίνονται σε αρκετά μοντέλα -όπως π.χ. *Powerplay Cruiser*, *Logitech Attack 3*, *Thrustmaster Warthog*, κ.ά.- είναι ενδεικτικά των συνδηλώσεων με τις οποίες οι εταιρίες κατασκευής επιχειρούν να τα συνδέσουν, πιθανόν για να αυξήσουν την εμπορικότητά τους. Με την ίδια λογική, αλλά και προκειμένου η αίσθηση ρεαλισμού που βιώνει ο χρήστης να ενισχύεται, κυκλοφορούν στην αγορά joysticks που εκτός του ότι δονούνται προσφέροντας μια βασική μορφή αλληλεπίδρασης, συνιστούν και πιστά αντίγραφα χειριστηρίων πολεμικών αεροσκαφών. Σχετικά παραδείγματα αποτελούν το *Thrustmaster Hotas Cougar* που κυκλοφόρησε το 2002 και σε συνεργασία με την αμερικανική πολεμική αεροπορία απέδιδε το σύστημα πτήσης του καταδιωκτικού F-16, αλλά και το πιο πρόσφατο *Thrustmaster Hotas Warthog* που είναι πανομοιότυπο σε μορφή²³¹ με το χειριστήριο του αμερικανικού αεροσκάφους A-10C Thunderbolt II. Τα χειριστήρια τύπου *Hotas* (Hands on throttle and stick) συνοδεύονται

²³⁰ Ο πρώτος που χρησιμοποίησε ηλεκτρικό όπλο φωτός ήταν ο William Gent στο παιχνίδι του *Electric Rifle* τη δεκαετία του 1920. Τη δεκαετία του 1930, η *Seeburg* αξιοποίησε την τεχνολογία Ray-O-Lite σε μια σειρά από μηχανικά παιχνίδια σκοποβολής. Οι εξελίξεις συνεχίστηκαν στις επόμενες δεκαετίες, οδηγώντας τελικά σε χειριστήρια που ενσωμάτωναν την τεχνολογία του laser και αργότερα αισθητήρες υπέρυθρης ακτινοβολίας (Voorhees et al., 2012).

²³¹ Σε fora φίλων της προσομοίωσης πτήσεων, κάτοχοι των συγκεκριμένων προϊόντων έχουν αναρτήσει ερωτήσεις για το κατά πόσο η συμπεριφορά της συσκευής τους είναι αντίστοιχη αυτής του χειριστηρίου του πραγματικού αεροσκάφους σε συνθήκες πτήσης, και πιλότοι απαντούν δίνοντας τις εκτιμήσεις τους (philmurfin, 2019).

μάλιστα και από μια συσκευή επιταχυντή που προορίζεται να λειτουργεί με το άλλο χέρι του χρήστη, συμβάλλοντας περαιτέρω στην αυθεντικότητα και επομένως την εμπύθιση στην εμπειρία πιλοταρίσματος.

Ένα συμπληρωματικό χειριστήριο που δεν αφορά σε πολεμικές δραστηριότητες αλλά σε προσομοιωτές οδήγησης, είναι η λεγόμενη τιμονιέρα. Παρότι στα ηλεκτρικά μηχανήματα δημόσιας ψυχαγωγίας υπήρχαν εγκατεστημένα τιμόνια ήδη από το 1974, στις οικιακές συσκευές δεν εμφανίστηκαν πριν την πέμπτη γενιά κονσολών (Kohler, 2016). Τα πρώτα μοντέλα ξεκίνησαν ως απλά πλαστικά τιμόνια τοποθετημένα επάνω σε ένα περιστροφικό ποτενσιόμετρο, ενώ σύντομα εμφανίστηκαν στην αγορά πληρέστερα συστήματα που περιλάμβαναν πετάλια, αρχικά για το γκάζι και το φρένο και έπειτα και για τον συμπλέκτη (βλ. Barnett, 2009), ενώ ορισμένες εταιρείες κυκλοφόρησαν και λεβιέ ταχυτήτων, όπως και κάθισμα²³² που παραπέμπει σε αγωνιστικό αυτοκίνητο (π.χ. *OpenWheeler GEN3 Racing Wheel Stand Cockpit*). Τα συστήματα τιμονιών λειτουργούσαν αλληλεπιδραστικά με τους χρήστες προσομοιώνοντας την αντίσταση των τροχών ήδη από το 1997 (π.χ. *Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel*). Πλέον, και όσο οι σχετικές τεχνολογίες εξελίσσονται, τόσο πιο γρήγορη και ακριβής είναι η ανταπόκριση του χειριστηρίου στις εντολές του χρήστη, με την ευαισθησία των πεταλιών να συμβάλει επίσης στην πειστικότητα της προσομοίωσης και την όλη εμπειρία σταδιακά να πλησιάζει τις πραγματικές συνθήκες οδήγησης. Καθώς στο συγκεκριμένο είδος η ανατροφοδότηση φαίνεται να αποτελεί σημαντικό παράγοντα, αυτή συχνά δηλώνεται και στα ονόματα των προϊόντων (π.χ. *SideWinder Force Feedback Wheel*, *Force Feedback TX Racing Wheel*, *Logitech Dual-Motor Feedback Driving Force*, κ.λπ.). Όπως και στην περίπτωση των όπλων και των μοχλών, αντίγραφα τιμονιών σε συνεργασία με δημοφιλείς κατασκευαστές προσέδωσαν σε ορισμένα χειριστήρια κύρος και αυθεντικότητα²³³. Κυκλοφόρησαν επίσης πιο ευέλικτα συστήματα που ήταν συμβατά με περισσότερες από μία κονσόλες, ενώ ενσωμάτωσαν τεχνολογίες που επέτρεπαν την επικοινωνία με την κεντρική συσκευή χωρίς καλώδια. Ολοκληρώνοντας, αξίζει να επισημανθεί ότι ορισμένες φορές η τιμή των εξελιγμένων συστημάτων οδήγησης ξεπερνά όχι μόνο αυτή του βασικού χειριστηρίου αλλά και εκείνη της κύριας κονσόλας²³⁴.

Πιο περιορισμένης ζήτησης είναι τα συμπληρωματικά χειριστήρια που δεν προσομοιώνουν οδήγηση αεροπλάνου ή αυτοκινήτου, αλλά ενός άλλου αγαπημένου μέσου κυκλοφορίας των παιδιών, του τρένου. Οι σχετικές συσκευές θυμίζουν στο μέγεθος παλιές ηλεκτρικές γραφομηχανές και διαθέτουν διαφόρων τύπων μοχλούς για την κίνηση εμπρός και πίσω, το φρένο, κ.λπ., αλλά και μια σειρά από διακόπτες και κουμπιά για άλλες ρυθμίσεις (φώτα, σφυρίχτρα, κίνηση κάμερας, κ.ά.). Αναπαριστούν έτσι με σχετική πιστότητα τα όργανα

²³² Μια άλλη πρόταση καθίσματος που φιλοδοξούσε να λειτουργήσει ως συμπληρωματικό χειριστήριο ήταν το ChairIO, το οποίο ωστόσο δεν ευδοκίμησε (βλ. Beckhaus et al., 2007).

²³³ Χαρακτηριστικά μπορούν να αναφερθούν δύο μοντέλα της εταιρείας Thrustmaster: το ένα κυκλοφόρησε ήδη από το 1999 ως αντίγραφο του τιμονιού της *Ferrari 360 Modena*, ενώ στην πορεία παρουσιάστηκαν και άλλα όπως αυτό της *Ferrari 458* το 2013.

²³⁴ Για παράδειγμα, το σύστημα οδήγησης *Fanatec Forza Motorsport* τιμάται στα 1.500 ευρώ, τη στιγμή που μια κονσόλα *Playstation 5* δεν ξεπερνά τα 500.

ελέγχου των τρένων και γεφυρώνουν ως έναν βαθμό το χάσμα ανάμεσα στο κλασικό παιδικό παιχνίδι και την εικονική του εκδοχή (βλ. Raildriver, n.d.).

Τα χειριστήρια που προσομοιώνουν μουσικά όργανα και αποτελούν συμπλήρωμα σε παιχνίδια ρυθμού, συνιστούν μια άλλη μεγάλη κατηγορία. Κύριος εκπρόσωπός της μπορούν να θεωρηθούν οι κιθάρες: κυκλοφόρησαν αρχικά για να εκμεταλλευτούν την επιτυχία που το παιχνίδι *Guitar Freaks* (Bemani, 1999) είχε σε αυτόματα μηχανήματα δημόσιας χρήσης (arcade machines) στην Ιαπωνία. Το πρώτο κιθαρόσχημο χειριστήριο για οικιακή κονσόλα ήταν πλαστικό και διέθετε μόλις τρία κουμπιά, έναν μικρό μοχλό και ένα κουμπί ραδιοφώνου, ενώ ο χρήστης καλούταν να πατήσει τα σωστά πλήκτρα καθώς μια μελωδία «έτρεχε» στην οθόνη μπροστά του. Καθώς το είδος φάνηκε να έχει θετική ανταπόκριση στο κοινό, συνέχισε να εξελίσσεται: το σκεπτικό παρέμεινε εν πολλοίς το ίδιο, τα κουμπιά όμως αυξήθηκαν σε πλήθος (έγιναν πέντε) και ο χειρισμός πιο σύνθετος, ενώ στην περίπτωση της *Rock Band 3 Wireless Fender Mustang PRO-Guitar Controller*, το χειριστήριο ελάχιστα ξεχωρίζει από ένα αληθινό όργανο. Ιδιαίτερη μνεία αξίζει να γίνει στο παιγνιώδες λογισμικό *Rocksmith* (Ubisoft San Francisco, 2011) που επιτρέπει στους παίκτες να χρησιμοποιήσουν την προσωπική τους ηλεκτρική κιθάρα για να ανταποκριθούν στις ψηφιακές δοκιμασίες των διαφόρων επιπέδων: Με τον τρόπο αυτό, ένα αληθινό αντικείμενο από το οικείο περιβάλλον του χρήστη μετατρέπεται σε χειριστήριο και καθίσταται γέφυρα μεταξύ πραγματικού και εικονικού κόσμου. Όπως προηγουμένως αναφέρθηκε και σχετικά με τα joysticks, τα όπλα και τις τιμονιέρες, οι κατασκευαστές στις περισσότερες περιπτώσεις συνεργάζονται με διάσημες εταιρείες ώστε να παράγουν αντίγραφα οργάνων που φέρουν τα αντίστοιχα ονόματα, όπως για παράδειγμα οι *Rock Band 4 Wireless Fender Stratocaster Guitar Controller* και *Rock Band Fender Jaguar Guitar Controller* που κυκλοφόρησαν για την κονσόλα PS4. Στο ίδιο πλαίσιο, σε παιχνίδια όπως το *Guitar Hero 5*, διάσημοι μουσικοί των οποίων ακούγονται τα κομμάτια (όπως για παράδειγμα οι Johnny Cash, Carlos Santana, Shirley Manson, Kurt Cobain, κ.ά.), μοντελοποιήθηκαν (όποτε απαιτήθηκε λόγω τεχνικών δυσχερειών με την βοήθεια άλλων προσώπων) μέσω ειδικών στολών (motion capture suits) ώστε να εμφανιστούν με ψηφιακή μορφή στο παιχνίδι και να μπορεί ο παίκτης να τους «ξεκλειδώσει» ως χαρακτήρες αφού ανταποκριθεί σε συγκεκριμένες προκλήσεις, «ερμηνεύοντας» για παράδειγμα ικανοποιητικά τις επιτυχίες τους²³⁵. Ένα άλλο ενδιαφέρον στοιχείο, αποτελεί το γεγονός ότι καθώς οι πωλήσεις των κομματιών που ακούγονται σε παιχνίδια όπως το *Guitar Hero 2* εκτοξεύτηκαν μετά την κυκλοφορία τους, πολλά συγκροτήματα έδειξαν ενδιαφέρον να συμμετάσχουν στις παραγωγές (Rock groups cash in, 2018). Επίσης, καθώς στα παιχνίδια δεν αναπαράγονται μόνο καθιερωμένα κομμάτια, υπήρξαν άγνωστα συγκροτήματα (όπως οι *Dragonforce*) που επωφελήθηκαν αποκτώντας ξαφνικά φήμη χάρη σε αυτά. Η επιλογή της ηλεκτρικής κιθάρας για τον ρόλο του χειριστηρίου, η (υποτυπώδης) πλοκή που τοποθετούνταν σε σκηνές ροκ συναυλιών, τα μουσικά κομμάτια που περιλαμβάνονταν όπως και η όλη αισθητική των εφαρμογών που προαναφέρθηκαν, παρέπεμπαν εξ αρχής σε ένα συγκεκριμένο μουσικό είδος (ροκ) και επομένως υπήρχε συγκεκριμένο κοινό που ταυτιζόταν με τους χαρακτήρες. Παρότι οι εταιρείες έκαναν προσπάθειες να διευρύνουν τον πληθυσμό των καταναλωτών

²³⁵ Η σχέση των βιντεοπαιχνιδιών με τη μουσική σκηνή είναι παλαιά και ξεκινά ήδη με την εφαρμογή *Journey* (Bally Midway, 1983) που πήρε το όνομά της από μια ομώνυμη ροκ μπάντα. Στο σενάριο της τα μέλη της μπάντας προσπαθούσαν να επανενωθούν με τα μουσικά τους όργανα.

στον οποίο απευθύνονταν -για παράδειγμα το 2009 κυκλοφόρησε το *The Beatles: Rock Band* (Harmonix, 2009), που μάλιστα προωθήθηκε διαφημιστικά από τα δύο εν ζωή μέλη του συγκροτήματος- δεν πέτυχαν εντυπωσιακά αποτελέσματα, καθώς το είδος βρισκόταν στη δύση του. Ήδη από τα πρώτα στάδια εξέλιξής τους, τα παιχνίδια ρυθμού επέτρεψαν τη συνεργασία περισσότερων του ενός χρηστών, ώστε να μπορεί να δημιουργηθεί η αίσθηση σχηματισμού μπάντας και η ψυχαγωγική εμπειρία να αποκτήσει πιο κοινωνικό και αληθοφανή χαρακτήρα. Προέκυψε έτσι η ανάγκη προσομοίωσης και άλλων οργάνων εκτός της κιθάρας, όπως τα ντραμς, τα πλήκτρα και η ανθρώπινη φωνή, ενώ την ίδια εποχή με τις πρώτες εφαρμογές για κιθάρα εμφανίστηκαν και αντίστοιχες για κρουστά που λειτουργούσαν μεμονωμένα ή σε συνεργασία με αυτές. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν το *DrumMania* (Bemani, 1999), στο οποίο ο παίκτης πρέπει καθώς η μουσική «τρέχει», να χτυπά την κατάλληλη στιγμή σε πέντε επιφάνειες, κάθε μια από τις οποίες προσομοιώνει ένα διαφορετικό εξάρτημα τυμπάνου (hi-hat, snare drum, high tom, low tom, cymbal και bass drum -τρία ακόμη εξαρτήματα εκ των οποίων το ένα πετάλι, προστέθηκαν σε επόμενη έκδοση), το *Donkey Konga* (Namco, 2003) που αποτελεί προσομοίωση congas, με το όνομα και τους χαρακτήρες του να παραπέμπουν στο σύμπαν του κλασικού παιχνιδιού της δεκαετίας του 1980 και το *Samba de Amigo* (Sonic Team, 2000) που προσομοιώνει μαράκες, απαιτώντας από τον χρήστη όχι απλώς να ακολουθήσει τον ρυθμό, αλλά και να κατευθύνει τα καλωδιωμένα πλαστικά ομοιώματα σε συγκεκριμένα σημεία ώστε να αυξάνεται η δυσκολία. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι το μουσικό ρεπερτόριο των παιχνιδιών ρυθμού, συχνά προσαρμόζεται στις προτιμήσεις των αγορών στις οποίες απευθύνεται: έτσι για παράδειγμα, όταν το *Guitar Freaks* (Bemani, 1999) κυκλοφόρησε για πρώτη φορά στην Ιαπωνία, είχε τραγούδια από την τοπική σκηνή, ενώ αντίστοιχα η ευρωπαϊκή έκδοση των εφαρμογών *Donkey Konga* (Namco, 2003) περιλαμβάνει διαφορετικά τραγούδια από αυτά της έκδοσης που κυκλοφόρησε στη Βόρεια Αμερική.

Συγγενικά με τα παιχνίδια ρυθμού είναι και τα παιχνίδια χορού, στα οποία όμως χρησιμοποιούνται άλλα συμπληρωματικά χειριστήρια, καθώς ο χρήστης δεν επιδιώκει να αναπαραγάγει την μουσική αλλά κινείται στον ρυθμό της. Πρόκειται για τα χαλάκια χορού ή *dance pads* (αναφέρονται και ως *dance mats* ή *dance platforms*), που αποτελούνται από μια ευαίσθητη στην πίεση μεμβράνη τοποθετημένη πάνω σε μια επίπεδη επιφάνεια. Συνήθως είναι χωρισμένα σε πλέγματα των 9 τετραγώνων (3x3), ώστε να μπορούν να ενημερώνουν το λογισμικό για το αν η θέση που βρίσκονται τα πόδια του χρήστη είναι αυτή που του έχει υποδειχθεί ή όχι. Λιγότερο συχνά περιλαμβάνουν και επιπρόσθετα κουμπιά όπως «Start» ή «Select», ενώ παρέχεται η δυνατότητα να συνενωθούν περισσότερα από ένα, επεκτείνοντας το διαθέσιμο αλληλεπιδραστικό δάπεδο. Η πρώτη οικιακή πλατφόρμα που εισήγαγε μια τέτοια συσκευή ήταν η *Famicom* το 1986, ως τμήμα του προγράμματος «*Family Fun Fitness*». Το γεγονός ότι τέτοια χαλάκια χορού προτρέπουν τους χρήστες σε κίνηση χωρίς αυτοί να το εκλαμβάνουν ως καταναγκασμό, οδήγησε το 2007 στο να αξιοποιηθούν από τα βρετανικά σχολεία μέσω του προγράμματος *Cyber coach* με στόχο την καταπολέμηση της παχυσαρκίας και την κινητοποίηση των μαθητών προς την σωματική άσκηση.

Με την ίδια λογική, έχουν κυκλοφορήσει και περιφερειακά που για να λειτουργήσουν απαιτούν από τον χρήστη πραγματική κοπιώδη προσπάθεια και υπάγονται σε μια ειδική κατηγορία παιχνιδιών με τίτλο *Exergames* (προκύπτει από τον συνδυασμό των λέξεων *exercise* και *game*). Τέτοιες συσκευές χειρισμού αποτελούν τα προαναφερθέντα χαλάκια

χορού, που στην περίπτωση των *Power Pad*, *Positive Gaming iDANCE*, κ.λπ. αξιοποιούνται για αεροβική γυμναστική, στατικά ποδήλατα όπως τα *HighCycle*, *Atari Puffer*, *Cyber ExerCycle*, *Smart Cycle* κ.λπ. που ο χρήστης κινεί με τον παραδοσιακό τρόπο αλλά για να κατευθύνει το εικονικό του δίκυκλο σε διάφορες ψηφιακές τοποθεσίες, όπως και η συσκευή *balance board* που -όπως και ο πρόγονός της *joyboard* της Atari- μπορεί να «διαβάσει» την κλίση του σώματος που στέκεται πάνω της και κυκλοφόρησε ως συμπληρωματικό χειριστήριο του *Wii Fit*. αξιοποιώντας την σε συνεργασία με τα άλλα χειριστήρια, ο χρήστης μπορούσε να απασχοληθεί σε περισσότερες από 50 ψηφιακές δραστηριότητες αθλητικού χαρακτήρα όπως σκι, surfing, καταδύσεις, κωπηλασία, κ.ά. (βλ. Bogost, 2007).

2.1.6.3.5 Ο πολιτισμός των χρηστών

Το ψηφιακό παιχνίδι εξετάζεται τέλος ως φορέας του πολιτισμού των χρηστών του, ενός κρίσιμου -αν όχι του σημαντικότερου²³⁶- συστατικού της παικτικής διαδικασίας, καθώς όπως σημειώνει ο Clare (2021), κατά την διάρκειά της ο παίκτης ως τελικός δέκτης και επεξεργαστής των επιρροών που προαναφέρθηκαν, συνδιαμορφώνει νέα μηνύματα που προκύπτουν από την όλη εμπειρία. Αρχικά, σε μια εποχή που τα κοινωνικά δίκτυα και ο παγκόσμιος ιστός δεν είχαν ακόμη γεννηθεί, τα πολιτισμικά μηνύματα που μετέφερε κάθε εφαρμογή επηρεάζονταν τόσο από τον βαθμό εικονικής αλληλεπίδρασης που η τεχνολογία επέτρεπε, όσο και από τις φυσικές αλληλεπιδράσεις μεταξύ των παικτών²³⁷. Ένα παράδειγμα αποτελούσαν τα καταστήματα με μηχανήματα παιχνιδιών δημόσιας χρήσης (arcade games), ευρέως γνωστά ως «ηλεκτρονικά», «μπιμπλίκια» ή «ουφάδικα» (Παπαηλία & Πετρίδης, 2015), στα οποία οι νέοι κυρίως των τελευταίων δεκαετιών του 20ού αιώνα συναθροίζονταν προκειμένου να ψυχαγωγηθούν, να συναγωνιστούν και να επιδείξουν τεχνικές και δεξιότητες²³⁸. Σχετική έρευνα της Fisher (1995) έδειξε ότι η κοινωνικοποίηση αποτελούσε ένα από τα βασικά κίνητρα των παικτών για να επισκεφθούν τέτοια μέρη. Οι καλύτεροι παίκτες, πέραν της πρόσκαιρης αίγλης που απολάμβαναν από τον άμεσο κοινωνικό τους περίγυρο, είχαν το προνόμιο μετά το τέλος του παιχνιδιού να καταγράψουν στον πίνακα του σκορ το όνομά τους, κάποιο διακριτικό της ταυτότητάς τους ή ένα σύντομο μήνυμα (π.χ. το όνομα της αγαπημένης τους ομάδας), που οι επόμενοι χρήστες ήταν «υποχρεωμένοι» να αντικρίζουν στον εν λόγω πίνακα μέχρι να καταφέρουν να συγκεντρώσουν αρκετά υψηλή βαθμολογία ώστε να το αντικαταστήσουν, ή η μνήμη του μηχανήματος να σβηστεί (βλ. σχετικά Clemens, 2015· Lendino, 2020). Ένα άλλο πρώιμο παράδειγμα κοινωνικής αλληλεπίδρασης μέσω βιντεοπαιχνιδιών αποτέλεσαν οι παρέες χρηστών που συστήνονταν

²³⁶ Όπως χαρακτηριστικά σημειώνει ο Poole (2004): «Τα βιντεοπαιχνίδια είναι πανίσχυρα, αλλά όχι χωρίς ανθρώπους να παίζουν μαζί τους».

²³⁷ Όπως σημειώνεται στον Ivory (2013), ακόμα και τα πρώτα πρωτότυπα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, είχαν σχεδιαστεί για ομαδικό και όχι αποκλειστικά ατομικό παιχνίδι.

²³⁸ Σύμφωνα με τον Van Looy (2010), το σύστημα των levels (επιπέδων) που μαζί με το σκορ αξιοποιήθηκε κατά κόρον από τους παίκτες προκειμένου να μετρούν την επιδεξιότητά τους, αρχικά ξεκίνησε ως τεχνολογική αναγκαιότητα, καθώς οι περιορισμένες δυνατότητες των μηχανημάτων επέβαλαν να κόβονται τα παιχνίδια σε μικρότερα κομμάτια.

ήδη από το 1978 στο πλαίσιο εφαρμογών τύπου M.U.D. (Multi User Dungeons), τα οποία γίνονταν διαθέσιμα σε πλατφόρμες ηλεκτρονικής επικοινωνίας όπως οι BBS (Bulletin Board System). Οι θιασώτες τέτοιων παιχνιδιών δημιουργούσαν ομάδες χαρακτήρων, επικοινωνούσαν μέσω ηλεκτρονικών μηνυμάτων, ενώ κατά περίπτωση πραγματοποιούσαν και φυσικές συναντήσεις προκειμένου να γνωριστούν, να ανταλλάξουν εμπειρίες και να συντονίσουν την εικονική τους δράση (Bartle, 2010). Τον Μάρτιο του 1988 λειτούργησε το πρώτο *Internet Café*²³⁹, είδος επιχείρησης που μαζί με το *LAN Gaming Center* που ακολούθησε αργότερα, αποτέλεσαν εξειδικευμένους χώρους φυσικής συνάντησης των χρηστών ψηφιακών παιχνιδιών, προσφέροντας στέγη για νέες κοινωνικές αλληλεπιδράσεις μεταξύ τους και επιτρέποντας τη διοργάνωση εκδηλώσεων όπως τουρνουά παιχνιδιών. Άλλος τύπος εκδήλωσης που εμφανίστηκε τη δεκαετία του 1980 και αφορούσε στα ψηφιακά παιχνίδια ήταν το *copyparty* ή *demoparty*, στο οποίο συμμετείχαν μεμονωμένοι χρήστες ή μικρές ομάδες (που συνήθως αποτελούνταν από έναν προγραμματιστή, έναν συνθέτη μουσικής και έναν σχεδιαστή γραφικών) που έχοντας «σπάσει» τον κώδικα ενός παιχνιδιού, παρουσίαζαν τις εισαγωγές που είχαν δημιουργήσει και εμφυτεύσει στο λογισμικό, επιδεικνύοντας τη δημιουργικότητά τους. Στα τέλη της δεκαετίας του 1990 εμφανίστηκε και το *hackathon*, μια συνάντηση όπου συμμετείχαν σεναριογράφοι, προγραμματιστές, απλοί παίκτες, κ.λπ., με σκοπό μέσα από τυχαίες συνεργασίες μεταξύ τους να καταλήξουν στη δημιουργία ολοκληρωμένων παιχνιδιών. Τέλος, στο πλαίσιο ενός *LAN party*, δεκάδες χιλιάδες χρήστες μπορούσαν να συναντηθούν σε έναν δημόσιο ή ιδιωτικό χώρο φέρνοντας μαζί τους τον προσωπικό τους υπολογιστή ή κάποια κονσόλα, ώστε να συνδεθούν σε ένα κοινό δίκτυο και να παίξουν μαζί κάποιο ψηφιακό παιχνίδι για ώρες ή και μέρες (Guinness World Records, n.d.). Πολύ δημοφιλείς ήταν κατά τη δεκαετία του 1980 και οι διαγωνισμοί που διοργανώνονταν από τις ίδιες τις εταιρείες παραγωγής, προκειμένου να προωθήσουν τα παιχνίδια τους στο ευρύ κοινό και οι οποίοι συχνά είχαν ως ανταμοιβή χρήματα ή και ταξίδια²⁴⁰.

Πέρα από την αλληλεπίδραση μεταξύ παικτών στη βάση της ψυχαγωγίας, σε ορισμένες περιπτώσεις τα παιχνίδια ήδη από τη δεκαετία του 1980, έδιναν στους χρήστες την ευκαιρία για μια κάποιοι είδους προσωποποίηση του περιβάλλοντος που παρουσίαζαν: Έτσι για παράδειγμα, στο *UMS The Universal Military Simulator* (Intergalactic Development, 1987) ο χρήστης μέσα από τις επιλογές *Create Scenario*, *Design Map* και *Design Army*, είχε την ευκαιρία να «τρέξει» οποιαδήποτε προσομοίωση μάχης επιθυμούσε να αναπαραστήσει. Αντίστοιχα, μέσω του *terrain editor* του *SimCity* (Maxis, 1989)- και αργότερα με ακόμα

²³⁹ Ήταν μια καφετέρια με το όνομα *Electronic Café* που άνοιξε σε πανεπιστήμιο της Νότιας Κορέας, εξοπλισμένη με δύο υπολογιστές των 16bit που ήταν συνδεδεμένοι με δίκτυα τηλεφωνικών γραμμών (World Heritage Encyclopedia, n.d.)

²⁴⁰ Ένα παράδειγμα αποτελεί ο διαγωνισμός *Defend Atlantis* που διοργάνωσε η εταιρεία Imagic για να προωθήσει το *Atlantis* (Imagic, 1981). Στο πλαίσió του, τέσσερις χρήστες που θα κατάφερναν να ξεπεράσουν το 1 εκατομμύριο πόντους, θα κέρδιζαν δωρεάν εισιτήρια για τις Βερμούδες, ώστε να συμμετάσχουν από κοντά σε έναν τελικό, ο νικητής του οποίου θα έπαιρνε ένα σεντούκι με χρυσάφι αξίας 10.000 δολαρίων. Η εταιρεία ωστόσο βρέθηκε προ εκπλήξεως όταν πολύ περισσότεροι χρήστες ξεπέρασαν το σκορ που απαιτούνταν, με αποτέλεσμα να αναθεωρήσει τα σχέδια που είχε ανακοινώσει και να αποστείλει στους διαγωνιζόμενους το *Atlantis 2* (Imagic, 1982) στο οποίο οι πόντοι συλλέγονταν πολύ δυσκολότερα, θέτοντας νέους κανονισμούς (*Atlantis II*, 2018).

περισσότερες επιλογές σε σχέση με την γκάμα των χρωμάτων στα γραφικά, τους χάρτες, τις αποστολές και τις μονάδες -όπως π.χ. συνέβαινε μέσω του *scenario editor* στο παιχνίδι στρατηγικής *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), ή και στη διαμόρφωση ολότελα νέων συνθηκών που καθιστούσαν την παικτική εμπειρία πιο προσωπική, όπως π.χ. συνέβαινε με τον *scenario generator* στο παιχνίδι *Tiny Token Empires* (BiP Media, 2011). Στην ίδια κατηγορία θα μπορούσε να τοποθετηθεί και η εκ μέρους του χρήστη επιλογή των εξωτερικών γνωρισμάτων (και των δεξιοτήτων, της ηθικής, κ.ο.κ.) του χαρακτήρα που ελέγχει στα RPG παιχνίδια. Μια άλλη περίπτωση όπου το ψηφιακό παιχνίδι μπορούσε ήδη από τις πρώτες του δεκαετίες να καταστεί φορέας του πολιτισμού του κοινού του, ήταν όταν οι λεγόμενοι «πειρατές» κατάφεραν να επέμβουν στον κώδικα ενός παιχνιδιού και να εγκαταστήσουν σε αυτό μια δική τους εισαγωγή που έφερε την ηλεκτρονική τους ταυτότητα. Παρεμφερείς αλλά νόμιμοι ήταν οι μετασχηματισμοί παιχνιδιών, τα αποκαλούμενα *mods* (*modifications*) που ένας χρήστης με δεξιότητες προγραμματισμού και πρόσβαση στον πηγαίο κώδικα μπορούσε να κατασκευάσει. Οι παραλλαγές των *mods* σε σχέση με την επίσημη εκδοχή του παιχνιδιού ξεκινούσαν από μικρές αλλοιώσεις π.χ. στην εξωτερική εμφάνιση των χαρακτήρων (για παράδειγμα το πρόσωπο των αντιπάλων μπορούσε να πάρει τη μορφή ενός οικείου στον προγραμματιστή ή διάσημου προσώπου) ή του περιβάλλοντος διαντίδρασης και μπορούσαν να φτάσουν σε ολικούς μετασχηματισμούς που αντικαθιστούσαν το μεγαλύτερο μέρος των γραφικών και ηχητικών δεδομένων της αρχικής εφαρμογής, καταλήγοντας ουσιαστικά σε ένα νέο παιχνίδι²⁴¹. Για να γίνει αντιληπτό το μέγεθος της δημοφιλίας αυτού του τρόπου ψηφιακής έκφρασης, σημειώνεται ότι μόνο για το *Duke Nukem 3D* (3D Realms, 1996), ένα κλασικό παιχνίδι πρωτοπρόσωπων βολών (First Person Shooter) της δεκαετίας του 1990, καταγράφηκαν 273 διαφορετικά *mods*, ορισμένα από τα οποία είχαν μάλιστα τοπικό χαρακτήρα²⁴². Διαμορφώνονταν έτσι προσωπικές εκδοχές δημοφιλών παιχνιδιών που διέδιδαν το πολιτισμικό ίχνος εκατοντάδων ανωνύμων χρηστών-προγραμματιστών σε ένα

²⁴¹ Ευνόητο είναι, ότι ενώ αρκετά τέτοια *mods* «υιοθετούνταν» από τους παραγωγούς και εντάσσονταν σε πακέτα ενημέρωσης καθώς εξυπηρετούσαν τον εμπλουτισμό του αρχικού παιχνιδιού, άλλα αποτελούσαν καθαρούς πειραματισμούς και δημιουργίες προσωπικής έκφρασης. Ορισμένες μάλιστα φορές σκοπό είχαν αποκλειστικά να προκαλέσουν, όπως συνέβη στην περίπτωση του Nicola Piro, ενός Ιταλού μαθητή που βασιζόμενος στην μηχανή του παιχνιδιού *Doom* (id Software, 1993) και σε παλαιότερα *mods*, κατασκεύασε αρχικά το *Grezzo* (που κυκλοφόρησε μόνο εντός του σχολείου του) και στη συνέχεια το *Grezzo 2* (Giochi Penosi, 2012), στο οποίο ο ήρωας -ένας παγανιστής αγρότης από την Περούτζια με το όνομα Piro- αφού ανοίγει πυρ εναντίον ηλικιωμένων και παιδιών μέσα σε μια εκκλησία, βάζει στόχο να εξολοθρεύσει τον Ιησού Χριστό όσο ακόμα είναι έμβρυο, ώστε να αποτρέψει τη γέννηση του χριστιανισμού. Στην πορεία της πλοκής υπάρχουν πολλές αναφορές στο σύγχρονο πολιτισμικό γίνεσθαι, αφού ανάμεσα στους αντιπάλους-θύματα βρίσκονται φυσιογνωμίες από τον κόσμο της τηλεόρασης (Μπάρνι ο δεινόσαυρος), των βιντεοπαιχνιδιών (*Super Mario*), της πολιτικής (Silvio Berlusconi) και βεβαίως της ιεροσύνης, όπως ο πάπας Ιωάννης Παύλος ο Β΄ που συνιστά κύριο στόχο ή ο πάπας Βενέδικτος ο ΙΣΤ΄ (κατά κόσμον Joseph Ratzinger), η μορφή του οποίου αποτυπώνεται στα βλήματα ενός εκτοξευτή με το όνομα *Lanciaratzinger*. Το παιχνίδι παρότι χαρακτηρίστηκε υπέρμετρα βίαιο και βλάσφημο όπως και ακατάλληλο για ευαίσθητους χρήστες, είχε θετική ανταπόκριση από το κοινό (Mari, 2013).

²⁴² Για παράδειγμα, το *mod* με όνομα *Canadian Carnage* αποτελούσε ολικό μετασχηματισμό του παιχνιδιού, κυκλοφόρησε το 1999 και εκτός από νέα όπλα, μουσική, ηχητικά εφέ και γραφικά, περιείχε 9 νέα επίπεδα με ονόματα όπως «Canadian Airlines», «Downtown Toronto», κ.ά. (Duke Nukem Wiki, n.d.).

ευρύτερο κοινό. Οι παρεμβάσεις αυτές συνεχίστηκαν και στον 21ο αιώνα, με δημοφιλείς σειρές παιχνιδιών όπως για παράδειγμα η *Total War* να αποκτούν δεκάδες ανεπίσημες εκδοχές που επεδίωκαν λ.χ. να διορθώσουν ιστορικά λάθη των παραγωγών, να τονίσουν στοιχεία του τοπικού τους πολιτισμού, κ.ο.κ., ορισμένες από τις οποίες –όπως τα *Rome: Total Realism* (Rome: Total Realism Team, 2007) και *Europa Barbarorum* (Europa Barbarorum Development Team, 2005)- κατάφεραν να κερδίσουν την εκτίμηση από περιοδικά του χώρου αλλά και αναγνώριση από τους ίδιους τους παραγωγούς του αρχικού παιχνιδιού (βλ. Ghita & Andrikopoulos, 2009· Hatlen, 2012· Senior, 2012). Οι τελευταίοι, προφανώς αντιλαμβανόμενοι τη σύνδεση ανάμεσα στη δυνατότητα μετασχηματισμών και την εμπορικότητα, αποφάσισαν το 2015 να προσφέρουν δωρεάν στην κοινότητα των χρηστών ένα πακέτο ισχυρών εργαλείων²⁴³ που διευκόλυναν τις αλλαγές στο παιχνίδι *Total War: Attila* (Creative Assembly, 2015). Ορισμένες μάλιστα προσπάθειες μετασχηματισμών κατέληξαν σε επίσημα πακέτα επεκτάσεων, όπως το *Age of Empires II: The Forgotten Empires* (SkyBox Labs, 2013) που ξεκίνησε ως mod από μια ομάδα φίλων του παιχνιδιού *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999). Σε μια άλλη περίπτωση, αυτή του παιχνιδιού *Warcraft III: Reign of Chaos* (Blizzard Entertainment, 2002), η αγάπη της παικτικής κοινότητας οδήγησε μια ομάδα χρηστών να κατασκευάσει ένα mod διαδικτυακής αρένας μάχης (MOBA - multiplayer online battle arena) που ονομάστηκε *Defense of the Ancients* και απέκτησε τόση δημοφιλία που αργότερα τα πνευματικά του δικαιώματα αγοράστηκαν από την εταιρία Valve, ώστε αναβαθμισμένο να κυκλοφορήσει ως ανεξάρτητο παιχνίδι με τίτλο *Defense of the Ancients 2* (Valve, 2013).

Η έλευση του world wide web και των κοινωνικών δικτύων, αλλά και η διαρκής εξέλιξη των τεχνολογιών επικοινωνίας τόνωσε το επίπεδο αλληλεπίδρασης μεταξύ των χρηστών μέσω των βιντεοπαιχνιδιών τόσο ποσοτικά όσο και ποιοτικά. Η ενίσχυση του κοινωνικού παράγοντα στις εφαρμογές που τρέχουν στο διαδίκτυο διέυρνε τις επιλογές των παικτών με νέα είδη, έκανε πιο ενδιαφέρουσα την παικτική διαδικασία (καθώς πολλοί αντίπαλοι έχουν ανθρώπινη και όχι τεχνητή νοημοσύνη²⁴⁴) και επέκτεινε τη διάρκεια ζωής των παιχνιδιών (αφού οι σκηνές στις οποίες συμμετέχουν άλλοι χρήστες είναι πρακτικά αδύνατο να επαναληφθούν ακριβώς και έτσι ξαναπαίζονται χωρίς να κουράζουν, σε σχέση με τα ατομικά παιχνίδια), ενώ αύξησε τη δυναμική των εφαρμογών να γεννούν αυτοτελή πολιτισμικά γεγονότα: Όπως ο Rollinger (2020) αναφέρει σχετικά με το λογισμικό *Eve Online* (CCP Games, 2003), η διήμερη μάχη («λουτρό αίματος B-R5RB», όπως αποκλήθηκε) που πραγματοποιήθηκε τον Γενάρη του 2014 και ενέπλεξε πάνω από 7.500 χρήστες, λειτούργησε ως ιστορικό γεγονός και δημιούργησε μια παράδοση ιστοριογραφίας εντός του πλαισίου του παιχνιδιού. Μέσα από τις εξελίξεις αυτές, το εικονικό παιχνίδι αναβαθμίστηκε κοινωνικά δίνοντας φωνή σε κάθε χρήστη και επιτρέποντας στον πολιτισμό του να αναδεικνύεται μέσα

²⁴³ Στο πακέτο περιλαμβάνονταν τόσο τα 60 GB δεδομένων που είχαν δημιουργήσει οι προγραμματιστές, όσο και τα εργαλεία DaVE για πρόσβαση στην τράπεζα πληροφοριών (ονόματα πόλεων, χαρακτήρων, μονάδων, αριθμητικά τους χαρακτηριστικά, κ.λπ.), BOB για μετασχηματισμό υφών, μοντέλων και animations, TeD για δημιουργία νέων πεδίων μάχης, Terry για διαμόρφωση της αισθητικής του χάρτη εκστρατείας, κ.ο.κ.

²⁴⁴ Η Nardi (2010) σημειώνει χαρακτηριστικά ότι σε σχέση με τους τεχνητής νοημοσύνης χαρακτήρες, οι ανθρώπινοι παίκτες συχνά φέρονται πονηρά, ύπουλα και ανήθικα προκειμένου να κερδίσουν.

από τους ποικίλους ρόλους που αναλαμβάνει, αλλά και περιστάσεις που θυμίζουν το φυσικό ομαδικό παιχνίδι: Αξιοποιώντας και πάλι την εφαρμογή *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) ως παράδειγμα, μπορεί να αναφερθεί ότι η διαδικασία μιας επιδρομής απαιτεί συνεργασία δεκάδων χρηστών, προκειμένου να νικηθεί ένας δύσκολος αντίπαλος. Αυτό σημαίνει ότι χρειάζεται προσεκτική προετοιμασία τόσο σε ατομικό επίπεδο (π.χ. ενημέρωση κάθε χρήστη για τον στόχο από fora, ιστότοπους, βίντεο και wikis που έχουν γραφτεί από έμπειρους παίκτες) όσο και συντονισμός μεταξύ τους, κάτι που επιτυγχάνεται με τις γραπτές και φωνητικές συνομιλίες που διευκολύνει η εφαρμογή, μέσα από τις οποίες οι 'αρχηγοί' δίνουν οδηγίες και αναλύουν τακτικές και πιθανά λάθη. Όπως η Nardi (2010) σημειώνει, καθώς αναμένουν τους «συντρόφους» τους να συγκεντρωθούν, οι χρήστες χαριτολογούν και διασκεδάζουν στο κανάλι επικοινωνίας της συντεχνίας τους, δίνοντας στους εικονικούς χαρακτήρες τους εντολές να χορέψουν, να φλερτάρουν, να φιλήσουν, να αγκαλιάσουν και να εκτελέσουν αστείες κινήσεις. Αν η επιδρομή επιτύχει, ένα στιγμιότυπο οθόνης (screenshot) των χαρακτήρων γύρω από τον νικημένο εχθρό, λειτουργεί ως ομαδική φωτογραφία, που αργότερα αναρτάται στην ιστοσελίδα της ομάδας, προκαλώντας νέες συζητήσεις και σχόλια, ορισμένες φορές και ιδιωτικά (whispers). Γίνεται λοιπόν φανερό ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια -ατομικά ή όσα παίζονται με τη συμμετοχή μεγάλου πλήθους χρηστών στο διαδίκτυο- συνιστούν εκτός από ψυχαγωγικές δραστηριότητες και μικρές κοινότητες, στις οποίες εντοπίζονται διαφορετικές κατηγορίες χρηστών -βάσει εμπειρίας²⁴⁵, έντασης ενασχόλησης, χρηματικής επένδυσης (χαρακτηρίζονται και ως 'χρυσάκηδες', συμπεριφοράς, κ.ά.-, ξεχωριστές ομάδες -συντεχνίες βάσει ιδιοτήτων των εικονικών χαρακτήρων, γκρουπ με βάση την εθνικότητα των παικτών, κ.λπ.-, ιδιαίτεροι επικοινωνιακοί κώδικες, όπως και κανόνες που οι ίδιοι οι χρήστες -συνήθως έμπειροι διαχειριστές- θέτουν με τη μορφή υποχρεώσεων, προκειμένου να επιτραπεί η συμμετοχή και παραμονή ενός παίκτη στην ομάδα που αυτοί διαχειρίζονται. Κάθε τέτοια ομάδα παικτών θα μπορούσε να ειπωθεί ότι φέρει την πολιτισμική σφραγίδα και αντανακλά τις ηθικές επιταγές του χρήστη-διαχειριστή της και των μελών της, καθώς χαρακτηρίζεται από ήπιες ή επιθετικές πολιτικές στη «στρατολόγηση» νέων παικτών, τη συμπεριφορά προς τις άλλες ομάδες, τις επιλογές στα πλαίσια της πλοκής του παιχνιδιού, κλπ. Ακόμα πιο εμφανής καθίσταται η κοινωνική πτυχή σε παιγνιώδεις εφαρμογές επικοινωνιακής φύσης που στόχο έχουν να προσομοιώνουν την καθημερινότητα, όπως τα *Sims*, *Second Life*, κ.ά., καθώς σε αυτά οι συμμετέχοντες δημιουργούν χαρακτήρες με ξεχωριστή προσωπικότητα και ποικίλες ενασχολήσεις που λαμβάνουν χώρα σε τρισδιάστατους εικονικούς κόσμους, ουσιαστικά αντιγράφοντας τη ζωή (βλ. Heliö, 2005· Boellstorff, 2015). Καθώς τα διαδικτυακά παιχνίδια συνιστούν πλέον μια σαφή επέκταση της κοινωνικής ζωής, πολλοί χρήστες επιλέγουν να παίξουν μαζί με φίλους ή μέλη της οικογένειάς τους (Peterson, 2007), πρακτική που εκτός των άλλων τους προσφέρει ένα κοινό αντικείμενο συζήτησης, επιτρέποντας στους μεγαλύτερους να επικοινωνήσουν με τους νεότερους και φέρνοντας έτσι κοντά δύο ή και τρεις γενιές παικτών (Nardi, 2010). Γίνεται έτσι προφανές, ότι η παρουσία των χρηστών επηρεάζει σε κρίσιμο βαθμό το πολιτισμικό μήνυμα που μεταφέρει ένα ψηφιακό παιχνίδι, ακόμα και ανεξαρτήτως του περιεχομένου του, των μέσων που αξιοποιεί ή των προθέσεων του δημιουργού του.

²⁴⁵ Πολύ χαρακτηριστική είναι η κατηγορία του νέου χρήστη μιας εφαρμογής, που συχνά αποκαλείται *newbie* ή πιο υποτιμητικά *noob*, *n00b*, *nub* και στα ελληνικά αποδίδεται ως *νιούφης* και *νουμπάς*, που όχι σπάνια στοχοποιείται λόγω της απειρίας του, καθιστάμενος εύκολο θήραμα.

Σε ένα άλλο επίπεδο και καθώς όπως ήδη αναφέρθηκε κύριος σκοπός του εμπορικού παιχνιδιού είναι να αποφέρει πωλήσεις στην εταιρεία παραγωγής του, το αγοραστικό κοινό βρίσκεται στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος των κατασκευαστών, με τις απόψεις, τα πιστεύω και τις τάσεις του να αποτελούν οδηγό τους. Συνέπεια αυτού, ένας ακόμη τρόπος με τον οποίο ο πολιτισμός των χρηστών επηρεάζει μια εφαρμογή και το φορτίο της, είναι όταν η ομάδα των προγραμματιστών επιτρέπει στους μελλοντικούς χρήστες να πάρουν μέρος στην ανάπτυξη της μέσω ενός *Insider's Program*, καλώντας τους δηλαδή να παίξουν πρώιμες εκδόσεις της εν είδει δοκιμής και στη συνέχεια να ανατροφοδοτήσουν την διαδικασία παραγωγής με τα σχόλιά τους. Σε ορισμένες μάλιστα περιπτώσεις, οι δημιουργοί κατασκευάζουν ένα ιδιωτικό forum στο οποίο συζητούν με τους συμμετέχοντες, ώστε τα λάθη που επισημαίνονται και οι ιδέες που προτείνει κάθε χρήστης να κοινοποιούνται και να γίνονται αντικείμενο σχολιασμού από άλλους. Ακολουθώντας τη μέθοδο αυτή, η βρετανική εταιρεία κατασκευής *Rare* ενέπλεξε 30.000 παίκτες στην παραγωγή του τίτλου *Sea of Thieves* πριν τον δώσει στην κυκλοφορία, κάτι που βοήθησε τους δημιουργούς να πάρουν αποφάσεις για το περιεχόμενο και την δομή του –ένας προγραμματιστής ανέφερε ότι οι ιδέες που προτάθηκαν από τους συμμετέχοντες ήταν εκατοντάδες (Takahashi, 2017), ενώ επειδή αποτέλεσε απαίτηση πολλών χρηστών, προστέθηκε η δυνατότητα το παιχνίδι να παίζεται και ατομικά-, αλλά και να μάθουν περισσότερα για το πώς οι χρήστες αλληλεπιδρούν μεταξύ τους (βλ. Matulef, 2016· Yarwood, 2018).

Το γεγονός ότι ειδικά τα διαδικτυακά ψηφιακά παιχνίδια μετατρέπονται σε φορείς του πολιτισμού των χρηστών, μέσω του οποίου επηρεάζουν άλλους χρήστες, από τους οποίους το φορτίο τους μπορεί να εμπλουτιστεί για να ξεκινήσει ένας νέος παρόμοιος κύκλος, δείχνει ότι τα παιχνιδώδη αυτά προϊόντα αποτελούν τον καταλύτη σε μια αέναη πολιτισμική διαδικασία μεταφοράς πεποιθήσεων, στάσεων, κ.ο.κ. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το φαινόμενο των ιδιότυπων κινήσεων που οι μαθητές δημοτικών και γυμνασίων του δυτικού κόσμου αναπαράγουν τα τελευταία χρόνια στα προαύλια των σχολείων, μιμούμενοι τις *αντιδράσεις εικονικών χαρακτήρων* (avatar emotes) από δημοφιλή διαδικτυακά παιχνίδια τύπου *MMORPG* (Sansar, WoW, EverQuest, Asheron's Call, Second Life, κ.λπ.), προσφάτως δε τους χορευτικούς πανηγυρισμούς από την παραγωγή *Fortnite*²⁴⁶ της εταιρείας Epic Games (2017). Οι κινήσεις που παρουσιάζονται στο λογισμικό αυτό θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως αντιδάνεια, προερχόμενες κυρίως από την αμερικανική πραγματικότητα απ' όπου καταγράφονται σε βίντεο, «ανεβαίνουν» στο διαδίκτυο που βοηθά στη διάδοσή τους, επιλέγονται έπειτα από τους δημιουργούς του παιχνιδιού και μεταλλάσσονται σε εικονική μορφή για να επιστρέψουν τελικά στο φυσικό πεδίο, διαχεόμενες εκ νέου στην εκάστοτε τοπική πολιτισμική πραγματικότητα. Το φαινόμενο ενέχει λαογραφικό ενδιαφέρον από πολλές απόψεις, μεταξύ άλλων και από αυτήν της διαμεσικής καταγωγής των χορευτικών κινήσεων: αυτές προέρχονται από παλαιότερους επίσημα αναγνωρισμένους χορούς -η φιγούρα *Flapper* έλκει την καταγωγή της από το

²⁴⁶ Πρόκειται για παιχνίδι τύπου first-person shooter massively multiplayer online, στο οποίο 100 παίκτες ανταγωνίζονται εντός μιας σταδιακά συρρικνούμενης περιοχής παιχνιδιού, αξιοποιώντας όπλα και στρατηγικές προκειμένου να επιβιώσουν έναντι των αντιπάλων τους. Παίζεται ατομικά, σε ζεύγη και ομάδες των τεσσάρων, ενώ υπάρχουν και εκδοχές εκτός σύνδεσης και playground, όπου ο παίκτης κατασκευάζει το πεδίο κατ' επιλογήν (Carter et al., 2020).

Charleston-, τηλεοπτικές εκπομπές -η φιγούρα *Floss* έγινε δημοφιλής από ένα επεισόδιο του *Saturday Night Live* (Michaels, 1975-2021)-, μουσικά βίντεο -η *Ride the Pony* προήλθε από το video clip της κορεάτικης επιτυχίας *Gangnam style* (Jae-sang & Gun-hyung, 2012)-, κινηματογραφικές ταινίες -η κίνηση *Hootenanny* προέρχεται από το φιλμ *Dumb and Dumber* (Farrelly, 1994)-, τηλεοπτικές σειρές -η φιγούρα *Scrubs* προήλθε από ένα επεισόδιο της ομώνυμης σειράς (Lawrence, 2001-2010)-, αλλά και διαγωνισμούς που διοργανώνουν οι δημιουργοί του παιχνιδιού προκειμένου να εμπλέξουν τους χρήστες και να αντλήσουν ιδέες για νέες κινήσεις. Στο πλαίσιο ενός τέτοιου, έλαβε χώρα μια ενδιαφέρουσα ιστορία που αναδεικνύει τον σύνθετο τρόπο με τον οποίο ο ψηφιακός πολιτισμός των μέσων κοινωνικής δικτύωσης αλληλεπιδρά με εκείνον της πραγματικής ζωής: ένα μικρό αγόρι με πορτοκαλί φανέλα που συμμετείχε (@Kid_Fortnite12), παρουσίασε μια κίνηση που δεν συγκέντρωσε ιδιαίτερα υψηλή βαθμολογία και τερμάτισε στην 23η θέση του διαγωνισμού (Boogiedown Contest Announced, 2018). Παρόλα αυτά, η προσπάθειά του κέρδισε με την αυθεντικότητά της την εκτίμηση του κοινού και η ένταξη της κίνησης στο παιχνίδι μετατράπηκε σε λαϊκή απαίτηση, που γιγαντώθηκε μέσω της διαδικτυακής κοινότητας του Reddit, έγινε trend (τάση) με το όνομα #JusticeForOrangeShirtKid και τελικά δικαιώθηκε πανηγυρικά, δίνοντας ζωή σε μια νέα φιγούρα με όνομα *Orange justice*. Έχοντας συναίσθηση του αντίκτυπου που το παιχνίδι έχει αποκτήσει στην κοινότητα των παιδιών, οι διοργανωτές στον διαγωνισμό του 2020 προσκάλεσαν τους διαγωνιζομένους να αποστείλουν τις υποψηφιότητές τους αυτή τη φορά μέσω της πλατφόρμας TikTok, σημειώνοντας ότι η νικητήρια κίνηση θα μείνει *αθάνατη στο παιχνίδι για πάντα* (Patterson, 2020).

Τέλος, το γεγονός ότι εκατομμύρια χρήστες του διαδικτύου σε παγκόσμιο επίπεδο ξοδεύουν πάνω από τρεις ώρες εβδομαδιαίως για να παρακολουθούν άλλους να παίζουν (Heitner, 2018), αποκαλύπτει ότι στη σύγχρονη εποχή υπάρχουν πολλοί περισσότεροι τρόποι ένας παίκτης ψηφιακών παιχνιδιών να αλληλεπιδράσει με το κοινό και μάλιστα να καταστεί πρωταγωνιστής, μεταφέροντας τα δικά του μηνύματα με προτεραιότητα σε σχέση με αυτά της εφαρμογής. Συγκεκριμένα, κυκλοφορούν σχετικά με τα ψηφιακά παιχνίδια βίντεο διαφόρων κατηγοριών, όπως: (α) οδηγίων (όταν διατρέχονται όλα τα επίπεδα μιας εφαρμογής αναφέρεται ως *walkthrough*), που απευθύνονται σε παίκτες οι οποίοι αναζητούν συμβουλές για να ολοκληρώσουν ένα παιχνίδι· (β) χιουμοριστικά, με ιστορίες που διαμορφώνει ο χρήστης συνήθως μοντάροντας πλάνα από παιχνίδια ανοιχτού κόσμου, στα οποία ο χαρακτήρας έχει μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων· (γ) τύπου «let's play» όπου ο παίκτης εμφανίζεται σε μικρό παράθυρο την ώρα που παίζει ένα δημοφιλές παιχνίδι, απευθυνόμενος σε χρήστες που αναζητούν έναν συνδυασμό χιούμορ και αίσθησης του ανήκειν· (δ) αναφορών (reviews), όπου παρουσιάζονται συνήθως νέες κυκλοφορίες, ώστε οι επίδοξοι αγοραστές να μάθουν περισσότερα για τα γραφικά, την πλοκή και την παικτική αίσθηση που δημιουργεί ένα παιχνίδι· (ε) ζωντανής μετάδοσης, όπου ένα κανάλι προβάλλει απευθείας τη δράση του χρήστη την ώρα που παίζει διαδικτυακά παιχνίδια όπως το Fortnite. Τέλος, οι χρήστες που ασχολούνται επαγγελματικά με το ψηφιακό παιχνίδι, μπορούν να λάβουν μέρος σε *Esports*, διοργανώσεις μεταξύ κορυφαίων παικτών, οι οποίοι διαγωνίζονται μπροστά σε ζωντανό αλλά και διαδικτυακό κοινό, το οποίο σε ορισμένες περιπτώσεις έχει φτάσει τα 100 εκατομμύρια θεατές (Pei, 2019).

2.1.7 Λαϊκός πολιτισμός και τόπος

Η έννοια του τόπου είναι ιδιαίτερα πολύσημη, σε βαθμό που σύμφωνα με τη Hayden (1996) θυμίζει μια παραγεμισμένη βαλίτσα που δεν κλείνει ποτέ. Κυριολεκτικά, ο τόπος αφορά στην γεωγραφική και κοινωνική προέλευση ενός ατόμου, εκεί όπου τον γνωρίζουν και γνωρίζει τους άλλους, στον νοητό χώρο όπου νιώθει οικεία. Ωστόσο, η επίκληση του τόπου στην καθημερινότητα έχει έντονη μεταφορική χρήση, δηλώνοντας σαφώς κάτι περισσότερο από την επισήμανση ενός χωρικού σημείου αναφοράς: εκφράσεις όπως «παπούτσι από τον τόπο σου», «βούιξε ο τόπος», «κοινός τόπος», «εκτός τόπου και χρόνου», «να πάει το φαΐ στον τόπο του», «τόπο στα νιάτα», «έμεινε στον τόπο», «δεν με χωράει ο τόπος», είναι ενδεικτικές για την ποικιλία των εννοιών στις οποίες ο συγκεκριμένος όρος μπορεί να παραπέμπει, όπως και για το ότι δεν συνδέεται απαραίτητα με τον χώρο, αλλά όπως φαίνεται χρησιμοποιείται με την έννοια του επίκεντρου (βλ. Relph, 2000). Σε κάθε περίπτωση, ωστόσο, η έννοια του τόπου φαίνεται πως εμπεριέχει μια κοινωνικά προσδιορισμένη σχέση σύνδεσης των υποκειμένων με συγκεκριμένους χώρους ή θέσεις, διατηρώντας τα ταυτόχρονα σε απόσταση από άλλους. Στην παρούσα εργασία υιοθετείται ο ορισμός του Νιτσιάκου (2003), σύμφωνα με τον οποίο ως *τόπος* νοείται ένας χώρος που φέρει την πολιτισμική σφραγίδα μιας κοινωνικής ομάδας, με την οποία συνδέεται ιστορικά και καθίσταται σύμβολο της συλλογικής της ταυτότητας²⁴⁷. Με το σκεπτικό αυτό, ο τόπος αποτελεί έναν κρίσιμο παράγοντα στη διαμόρφωση της ταυτότητας των ατόμων και των αντικειμένων: κάποιος ή κάτι ανήκει σε συγκεκριμένο χρόνο σε έναν τόπο και όχι σε κάποιον άλλο. Έτσι, το χωρικό συνάπτεται με το χρονικό και το κοινωνικό (βλ. Καυταντζόγλου, 2001). Για τις ανάγκες της παρούσας παραγράφου, αναγνωρίζεται ότι ο τόπος έχει δύο τουλάχιστον κύριες διαστάσεις: μια γεωγραφική, ως έκταση μετρήσιμη ή χώρος με συγκεκριμένα όρια που ως επί το πλείστον παραμένουν σταθερά (Harvey, 1993) και μια κοινωνική, που αφορά στους ανθρώπους που τον κατοικούν, στην οποία τα όρια αναπροσαρμόζονται διαρκώς (Massey, 2005).

Μια παλιά διαμάχη στις κοινωνικές επιστήμες (είχε ξεκινήσει ήδη από τους Durkheim και Ratzel) αφορούσε στο δίλημμα αν το περιβαλλοντικό πλαίσιο καθορίζει τον ανθρώπινο πολιτισμό ή αν ο πολιτισμός είναι εκείνος που επιβάλλει τη λογική του στη φύση, ερώτημα που απασχολεί ακόμα και στη σύγχρονη εποχή (βλ. Νιτσιάκος, 2003). Έτσι, η άποψη του οικολογικού ντετερμινισμού θεωρούσε ότι το φυσικό περιβάλλον καθορίζει τον πολιτισμό ενώ στον αντίποδα ερευνητές υποστήριζαν ότι ο πολιτισμός είναι εκείνος που μετατρέπει το φυσικό περιβάλλον σε πολιτισμικό τοπίο (Sauer, 1963). Ανεξαρτήτως ωστόσο ιδεολογικής προσέγγισης, το βέβαιο είναι πως τόπος και πολιτισμός είναι έννοιες στενά αλληλένδετες ή όπως το θέτει ο Μερακλής (1984) αλληλεξαρτώνται και αλληλοκαθορίζονται: Από τη μια, η ανθρώπινη παρουσία, εμπειρία και δραστηριότητα είναι αυτή που δίνει νόημα στον

²⁴⁷ Η έννοια του τόπου διαχωρίζεται από αυτή του χώρου, καθώς η δεύτερη αφορά σε ένα μέγεθος μετρήσιμο και χωρίς διαφοροποίηση. Ο τόπος αντιθέτως αποτελεί ποιοτική οντότητα που εξαρτάται από τις εμπειρίες του ατόμου και αναφέρεται στο αίσθημα του ανήκειν: «οι τόποι είναι κατασκευασμένοι στις μνήμες μας και τα συναισθήματά μας, μέσω επαναλαμβανόμενων συναντήσεων και πολύπλοκων συσχετισμών» (Relph, 1976). Αντίστοιχα, το *τοπίο* ως έννοια έχει τις καταβολές του στην τέχνη, αφού χρησιμοποιήθηκε αρχικά από τους ζωγράφους, ενώ ως αντικείμενο μελέτης της κοινωνικής ανθρωπολογίας, αφορά σε έναν τόπο αξεδιάλυτα συνυφασμένο με τη συλλογική υπόσταση ενός πληθυσμού, ένα πλαίσιο δομημένο από την ιστορία και το συλλογικό του μύθο (Νιτσιάκος, 2003).

απρόσωπο χώρο, μετατρέποντάς τον σε τόπο (Ryden, 1993). Στη σύγχρονη μάλιστα εποχή, όπου η επέμβαση του ανθρώπου στη φύση είναι τόσο ευρεία, ελάχιστες εκτάσεις έχουν απομείνει χωρίς να φέρουν σημάδια της ανθρώπινης δραστηριότητας. Από την άλλη, όπως αναφέρει ο Braudel (2001), ο γεωγραφικός χώρος αποτελεί τη βάση για να αναπτυχθεί ο πολιτισμός. Σύμφωνα με τον ίδιο, η πραγματικότητα κάθε πολιτισμού εξαρτάται σε σημαντικό βαθμό από τις γεωμορφολογικές συνθήκες, τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα που συνεπάγεται ο τόπος στον οποίο βρίσκεται. Αυτό εξηγεί για παράδειγμα, τον λόγο που ιστορικά οι παραποτάμιοι πολιτισμοί εξελίχθηκαν κατά κανόνα διαφορετικά από εκείνους της στέπας, ή οι παραθαλάσσιοι από τους ορεινούς. Ο Gregory (1983) επισημαίνει επιγραμματικά: «Η Σεβίλλη είναι μια πόλη, που πρωταρχικά δημιουργήθηκε από το ποτάμι της, τον Guadalquivir». Αλλά και πέρα από τυχόν οικονομικά, πολιτικά κ.λπ. οφέλη που συνεπάγεται το γεωφυσικό πλαίσιο, ήδη από την εποχή του Ιπποκράτη (*Περί αέρων, υδάτων και τόπων*) είχε επισημανθεί η σημασία του περιβάλλοντος στη διαμόρφωση του ανθρώπινου χαρακτήρα²⁴⁸, αφού το τοπίο ουσιαστικά αποτελεί προέκταση του ψυχισμού των ανθρώπων που το κατοικούν (Βολανάκης, 2000). Αυτός είναι και ο λόγος που η ταυτότητα αντικατοπτρίζει τον πολιτισμό μιας περιοχής, ενώ διαφορετικές κοινωνίες έχουν πολιτισμούς που μορφοποιούν με μοναδικό τρόπο την ταυτότητα των λαών τους (Hoare, 1991). Η έννοια του τόπου έχει διαχρονικά απασχολήσει πολλούς κλάδους των ανθρωπιστικών επιστημών που τον μελετούν συστηματικά, καθώς όπως σημειώνει ο Ποτηρόπουλος (2013) η διάσταση του χώρου αποτελεί δομικό άξονα στη συγκρότηση και τη λειτουργία των τοπικών κοινωνιών, αλλά και βασικό παράγοντα διαμόρφωσης των πολιτισμικών ταυτοτήτων. Επόμενο είναι λοιπόν να έχει επηρεάσει τόσο τη μεθοδολογική προσέγγιση της λαογραφίας, όσο και το περιεχόμενό της, συνδεδεμένος με θεματικές όπως το βίωμα, η μνήμη και η αναπαράσταση.

Σε σχέση με τη μεθοδολογία, ο κεντρικός ρόλος της έννοιας του τόπου γίνεται περισσότερο φανερός κατά το πέρασμα από την θεωρία της πολυγένεσης²⁴⁹ σε αυτή της μονογένεσης, που υποστήριζε ότι κάθε λαογραφικό φαινόμενο δημιουργήθηκε σε έναν τόπο μια φορά και από εκεί διαδόθηκε στους άλλους, δίνοντας νέο προσανατολισμό στην ιχνηλάτηση της αρχέγονης προέλευσης των εκφάνσεων του λαϊκού πολιτισμού. Με τον τρόπο αυτό, η ιστορική-συγκριτική προσέγγιση αντικαταστάθηκε από την ιστορική μέθοδο και στη συνέχεια από την ιστορικο-γεωγραφική συγκριτική προσέγγιση που πρότεινε η φινλανδική σχολή με εγχώριο εκπρόσωπο τον Γ. Μέγα. Αντλώντας έμπνευση από την *Kalevala*, ο Julius Krohn και στη συνέχεια ο γιος του Kaarle, ανέπτυξαν μια μεθοδολογία που τους επέτρεπε να παρακολουθήσουν την πορεία κάθε λαϊκού τραγουδιού ή παραμυθιού στον χώρο και τον χρόνο, βρίσκοντας το πού γεννήθηκε, πού ταξίδεψε και πώς μεταβλήθηκε στην πορεία. Η γενική ιδέα (σύμφωνη με τη θεωρία του εισηγητή του κοινωνικού δαρβινισμού Herbert Spencer ότι όλα τα πράγματα κινούνται από απλούστερες σε πιο περίπλοκες μορφές) ήταν

²⁴⁸ Σχετικές αναφορές δεν λείπουν και από τη σύγχρονη εποχή: Ακόμα και εντός αστικού περιβάλλοντος, όπως για παράδειγμα αναφέρει ο Hiss, οι τόποι που επιλέγει κανείς για να συχνάζει επηρεάζουν τόσο την προσωπικότητα όσο και την ποιότητα ζωής του (Hiss, 1990).

²⁴⁹ Όπως έχει ήδη σημειωθεί, η θεωρία της πολυγένεσης υποστήριζε πως τα κοινά πολιτισμικά στοιχεία που αναγνωρίζονταν ανάμεσα σε διάφορους λαούς, ήταν διαμορφωμένα ανεξάρτητα μεταξύ τους.

ότι όσο οι παραλλαγές απομακρύνονται γεωγραφικά από τον αρχικό χώρο γέννησης του υλικού, τόσο διαφοροποιούνται από το αρχέτυπο. Επίσης, όσο μεγαλύτερη διασπορά εμφανίζει ένα χαρακτηριστικό, τόσο παλιότερο πρέπει να θεωρείται (Krohn, 1999). Η λεγόμενη *φινλανδική μέθοδος* παρουσιάστηκε το 1889 από τον Kaarle Krohn και σταδιακά τελειοποιήθηκε ως το 1926, όταν ο δημιουργός της την ονόμασε *λαογραφική μέθοδος εργασίας*²⁵⁰ (βλ. Dundes, 1986).

Σε σχέση με το περιεχόμενο και επιχειρώντας μια σύντομη αναδρομή, ως τα μέσα του 20ού αιώνα -και επηρεασμένοι από τη ρομαντική θεώρηση που αναγνώριζε ένα μεταφυσικό πλαίσιο σύνδεσης του χώρου με τους ανθρώπους του-, πολλοί λαογράφοι φαίνεται πως επικεντρώθηκαν σε τοπικές μελέτες που είχαν ως στόχο να αναζητήσουν τα γεωγραφικά όρια μέσα στα οποία εκδηλώνονταν ομοιογενή πολιτισμικά φαινόμενα, να καταγράψουν εκφάνσεις του λαϊκού πολιτισμού εντός συγκεκριμένων περιοχών και να διερευνήσουν τη σχέση μεταξύ πολιτισμού και τοποθεσίας (Gabbert & Jordan-Smith, 2007). Η τάση αυτή γίνεται ορατή σε εγχώριο επίπεδο ήδη στο προεπιστημονικό στάδιο της λαογραφίας, όπως φανερώνει το παράδειγμα της *Νεωτερικής Γεωγραφίας* των Φιλίππιδη και Κωσταντά. Χωρίς ο ξεχωριστός ρόλος της τοπικότητας να τονίζεται ιδιαίτερα, η αξία της στα φαινόμενα του λαϊκού πολιτισμού αναγνωρίζεται εμμέσως και από τον θεμελιωτή της λαογραφίας Ν. Πολίτη, ο οποίος θεώρησε τον χώρο ως το υπόβαθρο εκδήλωσης των κατά παράδοση πράξεων του λαού και τον τόπο ως το πλαίσιο όπου εκτυλίσσεται ο βίος και όσα σχετίζονται με την κοινωνική οργάνωση. Ενέταξε έτσι τον οίκο στο αρχικό διάγραμμα των θεμάτων που μελετά η λαογραφία, ενώ σε ένα άλλο επίπεδο επεδίωξε να προστατέψει και να αναδείξει τις τοπικές παραλλαγές, συνιστώντας στους συλλογείς να καταγράφουν τα τοπικά ιδιώματα όπως ακριβώς μεταφέρονταν «εις το στόμα του λαού» και απαραίτητως να αναφέρουν τον τόπο προέλευσης κάθε λήμματος. Παρούσες είναι οι αναφορές στον χώρο και όταν η λαογραφική μελέτη αποκτά χαρακτηριστικά εθνογραφικής έρευνας, όπως φανερώνει το παράδειγμα του έργου του Δ. Λουκόπουλου, που σε δύο από τις σημαντικότερες μελέτες του κατά τον μεσοπόλεμο εστιάζει στον τόπο, τον υλικό βίο και την τοπική κοινωνική ζωή. Με αντίστοιχο τρόπο, και το έργο του Γ. Μέγα θα μπορούσε ως έναν βαθμό να θεωρηθεί προσανατολισμένο στον -εθνικό- τόπο: ως συνεχιστής του έργου του Ν. Πολίτη συνέβαλε στην ένταξη του υλικού βίου στο λαογραφικό διάγραμμα, αναγνωρίζοντας ως μέρη του τον συνοικισμό, την οικία και την αυλή, ενώ στις έρευνές του για τη λαϊκή οικία θεώρησε τη γεωγραφία, το επάγγελμα και την ιστορία ως κύριους παράγοντες που επηρέασαν τη μορφή και εξέλιξή της. Ωστόσο, όπως φαίνεται από το σημείωμά του στον πρόλογο της *Παγκόσμιας Λαογραφικής και Γεωγραφικής Εγκυκλοπαιδείας* (Μέγας, 1965), ο Μέγας δεν αναγνώριζε στον τόπο πρωταρχική σημασία στη διαμόρφωση κάθε πολιτισμού. Υποστήριζε συγκεκριμένα πως οι γεωγραφικές συνθήκες επιδρούν στον πολιτισμό κάθε λαού ως εξωτερικός παράγοντας, ενώ η πνευματική του ιδιοσυστασία που ερευνάται από τη Λαογραφία είναι προϊόν της ψυχής του. Θεωρούσε έτσι πως η επιστήμη της μελέτης του λαϊκού πολιτισμού εξυπηρετεί την αυτεπίγνωση της εθνότητας πάνω στην οποία

²⁵⁰ Η αρτιότητα της συγκεκριμένης μεθόδου δεν σημαίνει ότι η ιδέα του λαογραφικού συγκριτισμού γεννήθηκε στη Φινλανδία στα τέλη του 19ου αιώνα, αφού σχετικές έννοιες εντοπίζονται στην ταξινομία του Grundtvig (1853), στην εργασία των αδελφών Grimm (1812) αλλά και ακόμα νωρίτερα (Ackerknecht, 1954· Dundes, 1986).

οικοδομείται η συνείδηση της εθνικής ενότητας (βλ. Παπαχριστοφόρου, 2016). Ξεχωριστή σημασία στον παράγοντα του χώρου φαίνεται πως δίνεται για πρώτη φορά στη λαογραφική έρευνα του Κέντρου Μικρασιατικών Σπουδών, όταν μετά την ανταλλαγή πληθυσμών το 1922 επιχειρείται καταγραφή των τόπων καταγωγής των προσφύγων. Οι επιμέρους θεματικές (γειτονικά χωριά, εσωτερική μορφή χωριού, δρόμοι, βουνά, λόφοι, ρέματα, πλατείες, ξωκλήσια, κ.ο.κ.) του ερωτηματολογίου που χρησιμοποιήθηκε, δείχνουν ότι ο χώρος αποκτά σε αυτό ξεχωριστή θέση ως υπόβαθρο των ανθρώπινων πρακτικών, ενώ μονάδα μελέτης αποτελεί η κοινότητα (βλ. Ποτηρόπουλος, 2013).

Μια νέα αντίληψη για τη σημασία της διάστασης του χώρου στη μελέτη του τοπικού, εισάγεται στην Ελλάδα μέσω γαλλικών ανθρωπογεωγραφικών ερευνών (όπως αυτή του M. Siviignon για τους Βλάχους της Βορείας Πίνδου) κατά τη δεκαετία του 1960. Είναι μια εποχή, όπου το λαογραφικό ενδιαφέρον μετατοπίζεται σημαντικά προς στη διερεύνηση της τοπικής συνείδησης ως συλλογικής ταυτότητας²⁵¹ και σε βιωματικά κατασκευασμένες νοηματοδοτήσεις του τόπου. Αρκετοί μελετητές (π.χ. Glassie, 1982· Ryden, 1993· Feld & Basso, 1996· Low & Altman, 1992) φαίνεται πως επηρεάστηκαν προς την κατεύθυνση αυτή από το πρώιμο έργο του Yi-Fu Tuan (1974, 1977), προσεγγίζοντας τον τοπικό πολιτισμό πέρα από την αντικειμενική οπτική που προσδίδουν τα ιστορικά γεγονότα και ενδιαφερόμενοι περισσότερο για την αίσθηση που του αποδίδει η συσσωρευμένη ανθρώπινη εμπειρία μέσω ενός κοινού πλαισίου αξιών. Η Barbara Allen (1990) για παράδειγμα, αναφέρεται στην *αίσθηση του τόπου* ως μια θεμελιώδη ανθρώπινη εμπειρία που βιώνεται με ιδιαίτερη ένταση όταν οι άνθρωποι εντός διαφόρων σχηματισμών (γειτονιές, κοινότητες, πόλεις, περιοχές) κατέχουν μια συλλογική συνείδηση του τόπου και την εκφράζουν μέσω του πολιτισμού τους.

Εξετάζονται έτσι νέοι όροι όπως *σύνδεση με τον τόπο (place-attachment)*, *τοποφιλία (topophilia)*, *αίσθηση του τόπου (sense of place)*, κ.ά. που αναλύονται στο σχετικό με την τοπική συνείδηση κεφάλαιο και οι οποίοι αναφέρονται στα στοιχεία που διαμορφώνουν την υποκειμενική μοναδικότητα κάθε τόπου και τη διαφοροποίησή του από τους «άλλους». Ιδιαίτερη θέση στην προσέγγιση αυτή, έχουν όπως είναι φυσικό οι προσωπικές αφηγήσεις για τον τόπο, μέσα από τις οποίες κάθε άτομο εκφράζει τη σύνδεσή του με τον τόπο και κατασκευάζει την ταυτότητά του (Lovel, 1998· Wilson, 2000). Κοντά στην ανατολή του 21ου αιώνα, η κυριαρχία της παγκοσμιοποίησης προκάλεσε ενίσχυση του ενδιαφέροντος γύρω από τον τόπο, με τον Soja (1989) να κάνει λόγο για «χωρική στροφή» των κοινωνικών επιστημών: έτσι, στο πεδίο της Γεωγραφίας ο Cresswell (2004) απέδωσε μια περίληψη της «γενεαλογίας του χώρου», ενώ από τις Low & Lawrence-Zúñiga (2003) προτάθηκε μια Ανθρωπολογία του χώρου. Παράλληλα, επηρεασμένοι από το μετανεωτερικό πνεύμα των προσεγγίσεων του Lefebvre (1976, 1991) και του Foucault (1986) που αμφισβήτησαν τις

²⁵¹ Για παράδειγμα, ο Dorson σε ένα κεφάλαιο έργου του με τίτλο *Regional Folk Cultures* (1959), αναφέρεται στους τοπικούς πολιτισμούς που διαμορφώθηκαν σε διάφορες περιοχές των Ηνωμένων Πολιτειών, αντλώντας την ταυτότητά τους από τη σχέση τους με τη γη και τις μνήμες που αυτή συντηρεί. Σε επόμενο πόνημά του (1964) εξετάζει την κατηγορία αυτή πιο αναλυτικά, παραθέτοντας ποικίλες εκφάνσεις του λαϊκού πολιτισμού (ναυτικές παραδόσεις, ιστορίες με φαντάσματα και μάγισσες, γρίφους, παραμύθια, λαϊκά θεατρικά έργα, παρατσούκλια, παιχνίδια, κ.ά.) από επτά τοπικούς πληθυσμούς των ΗΠΑ (Maine Down-Easters, Pennsylvania Dutchmen, Southern Mountaineers, Louisiana Cajuns, Illinois Egyptians, Southwest Mexicans, Utah Mormons).

καθιερωμένες θεωρήσεις για τον τόπο αντιμετωπίζοντάς τον ως προϊόν ιδεολογικής κατασκευής, ορισμένοι μελετητές άρχισαν να τον προσεγγίζουν διερευνητικά, ως μια εννοιολογική περιοχή που λανθασμένα θεωρήθηκε δεδομένη. Η Kirshenblatt-Gimblett για παράδειγμα, ασχολήθηκε με τον μετασχηματισμό των τόπων σε προϊόντα για τις ανάγκες της τουριστικής βιομηχανίας (1998) όπως και με τους διεκδικούμενους χώρους ως πεδίο αγώνων για εξουσία (2003). Στο πλαίσιο αυτό, ο χώρος θεωρήθηκε ελεύθερος περιεχομένου και ιδεολογικά ουδέτερος, αντιμετωπίστηκε δηλαδή ως ένα σκηνικό μπροστά στο οποίο δραστηριοποιείται η ανθρώπινη ιστορία. Υπό την οπτική αυτή αποσυνδέθηκαν πολιτισμός και τοποθεσία, ενώ πολλοί κοινωνικοί επιστήμονες αναγνώρισαν τη σχετικότητα της έννοιας του τόπου και επικεντρώθηκαν στη διερεύνηση της διαφοράς που παράγεται μεταξύ των τόπων μέσω των θεσμών, των εθίμων και της γλώσσας. Παράλληλα, δόθηκε έμφαση στους ενδιάμεσους χώρους, τα σύνορα, την απεδαφικοποίηση, τα πολιτισμικά υβρίδια, τις πληθυσμιακές ροές και άλλες σύγχρονες θεματικές. Αξίζει να σημειωθεί ότι η εν λόγω τάση δεν μειώνει τη σημασία του τόπου στην προσπάθεια κατανόησης των πολιτισμών, αλλά αναζητά αίτια κοινωνικά στις μεταξύ τους διαφορές, επικεντρώνοντας το ενδιαφέρον της στις πολιτισμικές διαδικασίες που προκαλούν οι παγκόσμιες διασυνδέσεις και οι διαφορετικές γεωμετρίες ισχύος που γεννιούνται σε διαφορετικούς γεωγραφικούς χώρους (Gabbert & Jordan-Smith, 2007).

Εξάλλου, η σημασία του τόπου για τον λαϊκό πολιτισμό φαίνεται πως διαφοροποιείται ποιοτικά μέσα στον χρόνο, καθώς επηρεάζεται από παράγοντες όπως η εξέλιξη της τεχνολογίας και ο μετασχηματισμός της οικονομίας και της κοινωνίας. Έτσι, θα μπορούσε συμβατικά να γίνει λόγος για τρεις εποχές ανάμεσα στις οποίες παρατηρούνται σημαντικές διαφορές στη σχέση τόπου και λαϊκού πολιτισμού: την προβιομηχανική, τη νεωτερική και την ψηφιακή.

2.1.7.1 Ο προβιομηχανικός τόπος

Στην προβιομηχανική εποχή, οι δύο κύριες διαστάσεις του τόπου -γεωγραφική και κοινωνική- παρουσιάζονται σε μεγάλο βαθμό αλληλένδετες και συχνά φαίνεται να συμπίπτουν, αφού διαμορφώνονται και λειτουργούν εντός του πλαισίου κάθε συγκεκριμένης τοπικής κοινότητας. Άνθρωποι και περιβάλλον βρίσκονταν σε μια άμεσα ορατή σχέση αλληλεξάρτησης (Παπαθανασίου, 2003), καθώς ο γεωγραφικός τόπος υπαγόρευε τα όρια της ανθρώπινης δραστηριότητας και κατά συνέπεια πολλές από τις εκφάνσεις του λαϊκού πολιτισμού κάθε περιοχής: Η ένδυση, η διατροφή, τα κτίσματα, οι τέχνες, τα έθιμα, οι βιοποριστικές ενασχολήσεις, όλα βρίσκονταν σε άμεση ή έμμεση εξάρτηση προς το περιβάλλον όπου γεννιούνταν, διαβίωναν και πέθαιναν τα άτομα. Και αντίστροφα, σχεδόν σε κάθε πολιτισμικό στοιχείο που τα συνόδευε, ο τόπος δηλωνόταν ίσως υποσυνείδητα αλλά σίγουρα εμφατικά: στην εμφάνισή τους²⁵², στον τρόπο που

²⁵² Εδώ θα μπορούσε να γίνει λόγος για τα δερματοστίγματα (tattoos) που στην περίπτωση π.χ. των Θρακών δήλωναν την ξεχωριστή τους ταυτότητα (Tsiafakis, 2015)· για την κόμμωση, που σε ορισμένες περιπτώσεις ήταν χαρακτηριστική για τον τόπο καταγωγής όπως στην περίπτωση των Αργείων που ξύριζαν το κεφάλι τους (Ηρόδοτος, 1.82.7) ή των Λακεδαιμονίων που άφηναν τα μαλλιά τους μακριά, ή ακόμα των Θρακών, που τόσο στον Όμηρο (Δ' 533) όσο και στον Αρχίλοχο 113[Ed.97A],

εκφράζονταν²⁵³, όπως και στις συνήθειές τους (θρησκευτικές μέσω λατρείας τοπικών Αγίων, διατροφικές λόγω προτιμήσεων, ενδημικών προϊόντων, του τρόπου μαγειρέματος, κ.τ.λ)²⁵⁴. Αντίστοιχα, ο κοινωνικός τόπος όριζε τις αποδεκτές συμπεριφορές και τα ήθη, ασκώντας συχνά αδυσώπητο έλεγχο στα άτομα που εναντιώνονταν σε αυτά²⁵⁵. Όπως χαρακτηριστικά

χαρακτηρίζονται ως *ακρόκομοι*, δηλαδή με μαλλιά μαζεμένα σε φούντες στην κορυφή του κεφαλιού τους· επίσης για τον ρουχισμό, που πέρα από την πρακτική του χρήση για προστασία και ζεστασιά, αποτελούσε πάντοτε πηγή πληροφοριών τόσο για την γεωγραφική προέλευση όσο και για το κοινωνικο-οικονομικό επίπεδο του φορέα του. Για παράδειγμα, οι Έλληνες στα αρχαία χρόνια περιφρονούσαν την αναξυρίδα των Περσών, στη μεσαιωνική εποχή προσκυνούσαν τα πορφυρά τσαγγιά του αυτοκράτορα, ενώ κατά την τουρκοκρατία χρησιμοποιούσαν τοπικές φορεσιές και κεφαλόδεσμους που φανέρωναν τη γεωγραφική και κοινωνική τους προέλευση (βλ. Branstetter, 1975· Cool, 2016· Richardson, 2017).

²⁵³ Ο απέριτος τρόπος με τον οποίο εκφράζονταν οι Λακεδαιμόνιοι, για παράδειγμα, έδωσε το όνομα του τόπου τους στη βραχυλογία, που ήδη από την αρχαιότητα αποκλήθηκε *λακωνισμός*. Η δε σχέση της προφοράς με την ξεχωριστή καταγωγή κάθε ατόμου, αποδίδεται με καλλιτεχνικό τρόπο από το θέατρο σκιών της προβιομηχανικής εποχής: σε αυτό, ο καραγκιοζοπαίχτης βασίζεται στον τρόπο ομιλίας των χαρακτήρων (π.χ. Μπαρμπα-Γιώργος, Σιορ-Διονύσιος, Βεληγκέας), προκειμένου να αποδώσει την ξεχωριστή τους ταυτότητα στο κοινό. Αντίστοιχη αναφορά θα μπορούσε να γίνει και στο θέατρο, όπου π.χ. στο έργο *Βαθυλωνία ή η κατά τόπους διαφθορά της Ελληνικής γλώσσας* του Δ. Βυζάντιου (1836), οι ιδιαίτερες ντοπιολαλιές, οι διατροφικές συνήθειες κ.λπ. των διαφορετικής προέλευσης Ελλήνων που απαρτίζουν τους ρόλους, οδηγούν σε διασκεδαστικές παρεξηγήσεις και ευτράπελα.

²⁵⁴ Ως παράδειγμα μπορεί να αναφερθεί η ανεξαρτησία που χαρακτήριζε τις γυναίκες του αρχαίου λαού των Αμαζόνων, το όνομα των οποίων αποτελεί ακόμα συνώνυμο της γυναικείας δυναμικότητας και επιβιώνει σε σχετικές εκφράσεις. Στη λήθη αντίθετα, έχει παραδοθεί ένα άλλο σκυθικό φύλο που στην Ιλιάδα (N 5) χαρακτηρίζεται από τις συνήθειές του στη διατροφή: πρόκειται για τους Αβίους που αναφέρονται ως ιππημολγοί και γαλατοφάγοι, αρμεχτές δηλαδή αλόγων, των οποίων έπιναν το γάλα. Από τις διατροφικές τους συνήθειες λάμβαναν το όνομά τους και λαοί όπως οι ιχθυοφάγοι της Ανατολικής Αφρικής και οι ελεφαντοφάγοι, που περιγράφονται από τον Αγαθαρχίδα τον Κνίδιο στο *Περί της Ερυθράς Θάλασσας*. Σε ένα πιο πρόσφατο παράδειγμα των αρχών του 18ου αιώνα, οι Ιταλοί της Πελοποννήσου σατίριζαν τους Έλληνες με την περιπαικτική παροιμιακή έκφραση *Greci salati*, επειδή οι τελευταίοι αλάτιζαν πολύ τα φαγητά τους (Μαλλιάρης, 1997), ενώ επιβιώνει μέχρι σήμερα το επίθετο *μακαρονάδες* που αναφέρεται στους Ιταλούς.

²⁵⁵ Οι επιταγές της προβιομηχανικής κοινότητας εκφράζονται με σαφήνεια ήδη από την αρχαιότητα, με το αίσθημα της ντροπής (προς την οικογένεια, το κοινωνικό σύνολο ή τα θεία) να διαμορφώνεται σε ψυχολογικό μοχλό πίεσης με σκοπό την υιοθέτηση της επιβεβλημένης συμπεριφοράς, όπως φαίνεται τόσο στην ομηρική προτροπή *αιέν αριστεύειν και υπείροχον έμμεναι άλλων, μηδέ γένος πατέρων αισχυνέμεν* (Z 208) και στον όρκο των Αθηναίων εφήβων *ου καταισχυνώ τα όπλα τα ιερά*, όσο και στην πασίγνωστη ρήση της Σπαρτιάτισσας μάνας *ή ταν ή επί τας*, όπως καταγράφεται στα *Ηθικά* του Πλουτάρχου. Έτσι, κάθε μέλος της κοινότητας αναλαμβάνει την υποχρέωση να υπακούει και να υπερασπίζεται όσα οι παλαιότεροι πρεσβεύουν «ευηκοήσω των αεί κραιόντων εμφρόνως και τοις θεσμοίς τοις ιδρυμένοις πείσομαι» κάτι που βρίσκει το αντίστοιχό του και στη νεότερη εποχή. Συγκεκριμένα, όπως αναφέρεται λ.χ. για τις κοινότητες των Αρβανιτών «το πνεύμα του χωριού ήταν μια παντοδύναμη εξουσία που είχε άρχουσα γνώμη επί πάντων και διά πάντα. Ήταν αδύνατο να εναντιωθεί κανείς ή να αμφισβητήσει τα από αιώνων ισχύοντα. Το χωριό ήταν σκληρό, αμείλικτο στους αντιλέγοντες. Η ποινή ήταν μόνο μία: η διά βίου εξορία και η άρνηση ενταφιασμού του καταδικασθέντος στο νεκροταφείο του χωριού. Η σκληράδα της απόφασης εκφραζόταν μόνο με μια μικρούλα λέξη με δύο γράμματα: «ικ» (φύγε). Τίποτα δεν ήταν δυνατό να την ανακαλέσει ή να την τροποποιήσει» (Λιάπης, 1990). Η εργαλειοποίηση του αισθήματος της ντροπής από τις παραδοσιακές κοινότητες, παρουσιάζεται με ιδιαίτερη ένταση σε σχέση με τις διαφυλικές σχέσεις (Μαλινόφσκι, 1993· Παπαθανασίου, 2003).

σημειώνει η Power (1922), η γειτονιά στον μεσαίωνα είχε συχνά μεγαλύτερο νόημα και από την συγγένεια ή ακόμα και από την βασιλική εξουσία. Σε αρκετές μάλιστα περιπτώσεις, ο τόπος ήταν συνώνυμος με διακριτά κοινωνικά χαρακτηριστικά: Η Νικολουδάκη-Σουρή (2000) αναφέρει για παράδειγμα ότι η καταγωγή από συγκεκριμένα χωριά της κωμοπόλεως Αρχανών συνδεόταν με συγκεκριμένη οικονομική επιφάνεια²⁵⁶, ενώ με χωρικούς όρους²⁵⁷ εκφραζόταν και το γόητρο που απολάμβανε κάθε οικογένεια στην κοινότητα: υψηλό κύρος συνεπαγόταν προνομιακή θέση μέσα στην εκκλησία (Μέγας, 1939), στο πανηγύρι, στον χώρο ταφής, κ.ο.κ. Με βάση τον τόπο ερμηνεύονταν ακόμα και προσωπικά χαρακτηριστικά ή παθήσεις: Η ιδιομορφία του τρόπου σκέψης όσων χαρακτηρίζονταν *νεραΐδοπαρμένοι* ή *ελαφροΐσκιωτοι*, για παράδειγμα, αποδιδόταν στο ότι είχαν βρεθεί σε απαγορευμένο τόπο, ή στο ότι δεν φέρθηκαν όπως έπρεπε κατά την επίσκεψή τους σε χώρο που φυλασσόταν από νεραΐδες²⁵⁸ (Πολίτης, 1871· Λυδάκη, 2012). Μετά το τέλος της ζωής, ο τόπος και πάλι δήλωνε «παρών», όχι απλώς επειδή άνθρωπος και έδαφος γίνονταν κυριολεκτικά ένα, αλλά επειδή οι τεθνεώτες τοποθετούνταν σε κοινό μέρος με τα υπόλοιπα μέλη της οικογένειας και της κοινότητάς τους²⁵⁹. Ακόμα δε και στις ακραίες περιπτώσεις που σύμφωνα με τον θρύλο αποφάσιζαν να ξεθαφτούν και βρικόλακιαζαν, βγαίνοντας από τον τάφο γύριζαν «στα μέρη που σύχναζαν, όταν ήσαν ζωντανοί» (Πολίτης, 1994 όπως αναφέρεται στο Ψυχάρη & Κατσαδώρας, 2020).

²⁵⁶ Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει: «Στην Κατσοπρινιά, για παράδειγμα, κατοικούσαν οι φτωχοί αγρότες με τις πολυμελείς οικογένειες (...) Στα Σχολειά βρίσκονται τα νεοκλασικά αρχοντόσπιτα, που είναι ιδιοκτησίες μεγάλων γαιοκτημόνων των αρχών του αιώνα (...) από κείνα τα σπίτια βγαίνανε τα παιδιά πιο φροντισμένα...».

²⁵⁷ Στις γεωργικές κοινωνίες, η οικονομική ισχύς ήταν συχνά αλληλένδετη με τον χώρο που καταλάμβανε η παραγωγική περιουσία, κάτι που δικαιολογούσε την παροικιακή προτροπή «σπίτι όσο χωρείς, χωράφι όσο θωρείς». Ωστόσο, έρευνες από το επιστημονικό πεδίο της ψυχολογίας, δείχνουν ότι η έννοια του χώρου συνδέεται με την κοινωνική ιεράρχηση πολυεπίπεδα. Έτσι, οι πιο μεγαλόσωμοι άνθρωποι θεωρούνται ικανότεροι, πιο επιτυχημένοι και ηγετικοί (Blaker et al., 2013· Lukaszewski et al., 2016), ενώ ακόμα και όσοι δεν διαθέτουν μεγάλο όγκο εκ φύσεως, τον αυξάνουν τεχνητά όταν αναλαμβάνουν θέσεις κύρους: Είναι ένας από τους λόγους που οι βασιλείς κάθονταν σε θρόνους, οι δικαστές υψηλότερα από το ακροατήριο, αξιωματικοί και γιατροί φορούσαν ψηλό καπέλο, οι αρχηγοί των Τσεγιέν μεγάλο κεφαλόδεσμο, όπως και ο πάπας μεγαλύτερη μήτρα (Fiske, 1992). Τέλος, οι άνθρωποι -και άλλα είδη- μαθαίνουν να δείχνουν την υποταγή τους υποκλινόμενοι (και άρα μειώνοντας τον χώρο που καταλαμβάνουν) μπροστά σε άτομα που αναγνωρίζουν ως ανώτερα, ήδη από την παιδική ηλικία (Brey & Shutts, 2015).

²⁵⁸ Συγκεκριμένα, ο Ν. Πολίτης (1871) σημειώνει περιπτώσεις όπου η αφωνία ή νοητική υστέρηση ενός ατόμου αποδιδόταν στο ότι αυτό μίλησε ή στράφηκε πίσω του κατά την επίσκεψη σε κάποια ιαματική πηγή: «...το ύδωρ τούτο θεραπεύει πάσαν νόσον. Διά να λάβη δε τις εξ αυτού πρέπει να υπάγη εις το άντρον κρατών πρασίνην λαμπάδα, να πληρώση αγγείον τι εκ του ύδατος, και αφ' ου αφήση τεμάχιον του ενδύματός του, να αναχωρήση, χωρίς να φοβηθή τας φωνάς και την ταραχήν, ην θα ακούση, και χωρίς να στρέψη οπίσω, διότι άλλως και αυτός καταντά ηλίθιος, και το ύδωρ ουδεμίαν ωφέλειαν παρέχει». Αντίστοιχα, αναφέρονται περιπτώσεις ανθρώπων που δεν μιλούσαν όταν περνούσαν νύχτα κοντά από στοιχειωμένα δέντρα, από τον φόβο μην χάσουν τη φωνή τους (Ημελλος, 1999).

²⁵⁹ Σε εξαιρετικές περιπτώσεις, επιλέγονταν για την ταφή τοποθεσίες που έφεραν κάποιον ιδιαίτερο συμβολισμό. Έτσι για παράδειγμα, ο Ανδρέας Μιαούλης ενταφιάστηκε το 1835 σε μια ακτή του Πειραιά όπου σύμφωνα με την παράδοση βρισκόταν και ο τάφος του Θεμιστοκλή (Βουγιούκα & Μεγαρίδης, 1996).

Σε συλλογικό επίπεδο, ο λαϊκός πολιτισμός ανέκαθεν αποτέλεσε το σημαντικότερο όχημα των συμβόλων, μέσω των οποίων η ταυτότητα του τόπου συναρθρωνόταν αλλά και διαιωριζόταν (Dundes, 1989). Όπως σημειώνει ο Marc Augé (στο Νιτσιάκος, 2008), στην παραδοσιακή κοινωνία ο φυσικός χώρος αναγνωριζόταν ως καθαγιασμένος, καθώς αποτελούσε έναν τόπο όπου γεννιόταν, μεγάλωνε και πέθαινε κάθε μέλος του συνόλου, έναν τόπο που συμβόλιζε την ιδιαίτερη συλλογική ταυτότητα της κοινότητας. Ορισμένες φορές, ιεροί χώροι όπως και ιδιαίτερα δέντρα ή θάμνοι κοντά τους, βρίσκονταν υπό την προστασία ξορκικών ή αγίων (Ημελλος, 1999). Άλλες φορές τα ίδια τα παιδιά της κοινότητας ένιωθαν την ανάγκη να υπερασπιστούν τον χώρο τους και την ισορροπία του απέναντι σε ξένα στοιχεία, γεγονός που μπορούσε να οδηγήσει σε ξεσπάσματα βίας, όπως φανερώνουν οι αναφορές για τις επιθέσεις με πέτρες εναντίον γύφτων ή βλάχων, που καταγράφει ο Θωμάς (1999) στο άρθρο του για τον παραδοσιακό πετροπόλεμο. Η ιδιαιτερότητα κάθε περιοχής προβαλλόταν με ποικίλους τρόπους (επιφανή μνημεία, ξεχωριστά έθιμα, ξακουστά προϊόντα τέχνης, κ.ά.) μεταφέροντας προς τον έξω κόσμο, «στους άλλους», το στίγμα της μοναδικότητας με την οποία αντιμετώπιζαν οι ίδιοι οι κάτοικοι την páτριά τους, τον ασυναγώνιστα οικείο τόπο του «εμείς» με τον οποίο ουσιαστικά ταυτίζονταν, ορισμένες φορές βιώνοντας τη σχέση τους μαζί του ως παθιασμένη αγάπη (βλ. Μηλίγκου-Μαρκαντώνη, 2005). Ένα παράδειγμα επίσημης δήλωσης της συλλογικής ταυτότητας που διαμορφώνεται από την αλληλεπίδραση τόπου και λαϊκού πολιτισμού, συναντάται στα νομίσματα της κλασικής εποχής. Αυτά, πέρα από την πρακτική χρησιμότητα που έφεραν στο υλικό κατασκευής και το βάρος τους, απεικονίζαν στις δυο τους όψεις αντιπροσωπευτικά στοιχεία της ταυτότητας του τόπου απ' όπου προερχόταν, κάτι που τα καθιστούσε ένα είδος σιωπηλού πρεσβευτή προς τον υπόλοιπο κόσμο. Έτσι, η μια πλευρά του νομίσματος ήταν συνήθως αφιερωμένη στην θεότητα που προστάτευε την πόλη, ενώ την άλλη πλευρά κοσμούσαν χαρακτηριστικά ζώα ή φυτά που αφορούσαν στη μυθολογία ή την οικονομία της περιοχής, σκηνές από σχετικούς μύθους με ιδιαίτερη τοπική σημασία ή απεικονίσεις λαϊκών εθίμων²⁶⁰. Από τα παραπάνω γίνεται αντιληπτό, ότι ο τόπος κατά την προβιομηχανική εποχή αποτελούσε αναπόσπαστο μέρος της ταυτότητας, κάτι που άλλωστε δηλωνόταν και από τη θέση που το όνομά του

²⁶⁰ Ως παράδειγμα, θα μπορούσε εδώ να αναφερθεί το νόμισμα της Θεσσαλικής πόλης της Κραννώνας, στον εμπροσθότυπο του οποίου εικονίζεται κατά τον 4ο αι. π.Χ. ιππέας να κινείται προς τα δεξιά, ενώ στον οπισθότυπο, πέραν της επιγραφής ΚΡΑΝΝΟΝΙΟ, αποδίδεται τοπικό έθιμο που περιγράφει ο Αντίγονος ο Καρύστιος στο έργο *Ιστοριών παραδόξων συναγωγή* και σχετίζεται με τη βροχομαγεία. Όπως συγκεκριμένα αναφέρεται, σε περιόδους μεγάλης ανομβρίας οι Κραννώνιοι γέμιζαν μία ή περισσότερες υδρίες με νερό και τις περιέφεραν στους δρόμους της πόλης επάνω σε μια χάλκινη άμαξα. Ο εκκωφαντικός θόρυβος που προκαλούσαν οι υδρίες καθώς χτυπούσαν στην άμαξα, οδηγούσε μέσω αναλογίας -όπως πρεσβεύει και ο νόμος της Ομοιότητας (βλ. Frazer, 1890)- στην εντύπωση ότι θα ερχόταν και η αληθινή καταιγίδα. Επιπλέον, την ώρα της περιφοράς, οι κάτοικοι παρακαλούσαν να τους φέρει βροχή ο Δίας, ο οποίος φανέρωνε την εύνοιά του στέλνοντας κοράκια, τα οποία επίσης απεικονίζονται στη σκηνή. Είναι γνωστός ο οϊωνός ότι όταν τα πουλιά πετούν χαμηλά, υπάρχει πιθανότητα να βρέξει. Με τη λογική ωστόσο της μαγείας το σημάδι εκλαμβάνονταν ως αίτιο: τα πουλιά όχι απλώς προειδοποιούσαν για τη βροχή αλλά αναμενόταν και να την προκαλέσουν (Βλαχογιάννη, 2012). Σε κάτι αντίστοιχο απέβλεπαν και οι χωρικοί στον Πόντο, όταν τοποθετούσαν σκοτωμένα φίδια σε κλαδιά δέντρων, για να προσελκύσουν πουλιά που πετώντας χαμηλά θα σηματοδοτούσαν την έλευση της βροχής (Κανδηλάπτης-Κάνις, 1956).

λάμβανε πλάι στο όνομα των ανθρώπων²⁶¹. Όπως συγκεκριμένα αναφέρεται, ήδη από την ομηρική εποχή συστατικά στοιχεία της ταυτότητας ενός ήρωα-βασιλιά αποτελούσαν «το όνομά του, η καταγωγή του, ο τόπος εξουσίας και κατοχής της περιουσίας του²⁶², αλλά και οι συγγενικοί δεσμοί του», ενώ χαρακτηριστικά όπως η εντοπιότητα και η αυτοχθονία, έθεταν τα εχέγγυα για την καταξίωσή του εντός του κοινωνικού συνόλου (Αλεξανδράκη, 2015). Θα μπορούσε λοιπόν με βάση τα παραπάνω να ειπωθεί, ότι στην προβιομηχανική εποχή ο τόπος ήταν το άτομο και το άτομο ήταν ο τόπος.

Κατά την περίοδο αυτή, ιδιαίτερη θέση στη σχέση τόπου και λαϊκού πολιτισμού, φαίνεται να είχε ο παράγοντας της ιερότητας. Αυτή εκδηλωνόταν σε συνάρτηση με τον γεωγραφικό χώρο, αφού κάθε θεός είχε *διαλέξει τον τόπο του* (Καρούζος, 1972), γεγονός που δεν ανετράπη από την έλευση του χριστιανισμού²⁶³: φαίνεται πως οι πιστοί, ακολουθώντας προαιώνιες παραδόσεις, λάτρευαν τους κάθε φορά νέους προφήτες και αγίους και έστηναν τα πανηγύρια τους στα ίδια μέρη και συχνά με παρόμοιο τρόπο όπως κατά την αρχαιότητα (Nilsson, 1953). Έτσι, οι ιεροί τόποι παρέμεναν ιεροί στη διάρκεια των αιώνων²⁶⁴, έστω κι αν άλλαξε το περιεχόμενο της αγιοσύνης τους²⁶⁵, όπως σημειώνει η Κυριακίδου-Νέστορος (1975). Η ίδια, αναζητώντας τα χαρακτηριστικά βάσει των οποίων επιλέχθηκαν οι ιεροί αυτοί

²⁶¹ Αυτός είναι και ο λόγος που τα επίσημα ονόματα είχαν στην κλασική εποχή μια συγκεκριμένη δομή, όπως π.χ. φαίνεται από την περίπτωση του Αθηναίου στρατηγού του 'χρυσού' αιώνα: *Περικλής Ξανθίπου Χολαργεύς*.

²⁶² Στην Οδύσσεια, κατά την φυγή του από το νησί των Κυκλώπων, ο πολυμήχανος βασιλιάς αποφασίζει να αποκαλύψει στον τυφλωμένο Πολύφημο την πραγματική του ταυτότητα, που συναπαρτίζεται από τρία βασικά στοιχεία: το όνομά του, αυτό του πατέρα του και εκείνο του τόπου όπου βρίσκεται η κατοικία του (1502-505): «φάσθαι Οδυσσήα πτολιπόρθιον εξαλαώσαι, υιόν Λαέρτεω, Ιθάκη ένιοικί' έχοντα».

²⁶³ Για παράδειγμα, όπως «ο Απόλλων στην αρχαία Ελλάδα δεν λατρεύτηκε ποτέ ως κυρίαρχος θεός σε τόπους ολότελα καμπίσιους» (Καρούζος, 1972) έτσι και ο Προφήτης Ηλίας δείχνει μια σαφή προτίμηση προς τις βουνοκορυφές (Κυριακίδου-Νέστορος, 1975). Αντίστοιχα, όπως η Άρτεμις προστάτευε στην αρχαία εποχή τα ιερά δάση της από κυνήγι ή εκμετάλλευση, έτσι και στην Κύπρο αναφέρονται ιεροί κήποι και δέντρα που προστατεύονται π.χ. από την Αγία Αικατερίνη ή την Παναγία (Ημελλος, 1999).

²⁶⁴ Πολύ χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί ο Παρθενώνας στην Ακρόπολη των Αθηνών, που διατήρησε την ιερότητά του ως χώρος ανά τους αιώνες, λειτουργώντας αρχικά ως ναός αφιερωμένος στην Αθηνά, έπειτα ως χριστιανική εκκλησία με όνομα Παναγία Αθηνιώτισσα, λατινικός ναός με το όνομα «Santa Maria di Atene» και τέλος μουσουλμανικό τέμενος. Ο Ν. Πολίτης παραθέτει την άποψη του Pashley ότι η αρχαία λατρεία των Νυμφών στα σπήλαια αντικαταστάθηκε στα κατοπινά χρόνια από αυτήν της Παναγίας Σπηλιώτισσας, καθώς η χριστιανική θρησκεία προσπάθησε να ξεριζώσει κάθε απομεινάρι της πολυθεΐας, αντικαθιστώντας τα αναπολούντα την αρχαία θρησκεία αντικείμενα με χριστιανικά (1871).

²⁶⁵ Ένας ιερός τόπος μπορεί μάλιστα να επηρεάσει και πιστούς άλλων θρησκειών, άλλοτε προσελκύνοντάς τους, όπως για παράδειγμα συμβαίνει στην περίπτωση του Αγίου Γεωργίου Κουδουνά της Πριγκήπου, όπου κάθε χρόνο συρρέουν χιλιάδες μουσουλμάνοι για να προσευχηθούν (Καλαβριώτη, 2018) και άλλοτε λειτουργώντας αποτρεπτικά, όπως στην περίπτωση της μονής του Ταξιάρχη στον Μανταμάδο της Λέσβου, η οποία σύμφωνα με τον μητροπολίτη Μηθύμνης Γαβριήλ δεν ενοχλήθηκε κατά την Τουρκοκρατία «μη τολμώντων των αγαρηνών άψασθαι το καθόλου διά το θαυματουργείν οσημέραι» (Φουντούλης, 1960).

τόποι, κατέληξε σε δύο, που παραδοσιακά φανέρωναν την παρουσία του θείου: την όμορφη θέα και το υγρό στοιχείο, που μπορεί να εντοπιζόταν στον χώρο με τη μορφή πηγής, πηγαδιού ή και νερού που στάλαζε από βράχο ή μέσα σε σπηλιά. Η παραπάνω σχέση ήταν ωστόσο αμφίδρομη, καθώς το χωρικά καθορισμένο και αισθητικά συνταιριασμένο με το περιβάλλον ιερό στοιχείο, σημάδευε με τη σειρά του τον τόπο, τον οργάνωνε και του έδινε προσανατολισμό. Πράγματι, καθώς η κοσμοθεωρία της εποχής απαιτούσε κάθε περιοχή να καθαγιάζεται προκειμένου να αποκτήσει κοινωνική υπόσταση, το προβιομηχανικό τοπίο ήταν διάσπαρτο με σύμβολα που το σημάδευαν, παραπέμποντας στο θείο αλλά και σε δεισιδαίμονες δοξασίες που πλαισιώναν τη λατρευτική συμπεριφορά, αναφερόμενες στο ανιερο²⁶⁶. Έτσι, μεταξύ των χωριών, τα εξωκλήσια πολύ συχνά «βάπτιζαν» τον τόπο με το όνομα του αγίου τους, ενώ η παρουσία ερημοκλησιών σε μια περιοχή μαρτυρούσε ότι κάποτε αυτή ήταν κατοικημένη από χριστιανικούς πληθυσμούς που μετακινήθηκαν. Στην περίπτωση της Απειράνθου Νάξου, το ξωκλήσι του Άι-Γιάννη σημάδευε το όριο του χωριού: από τη θέση εκείνη ατένιζαν οι μετανάστες για τελευταία φορά το χωριό όταν έφευγαν ή για πρώτη όταν επέστρεφαν, κάτι που το καθιστούσε τον συμβολικό τόπο του θρήνου για τους πρώτους όπως και τόπο χαράς για τους δεύτερους, ενώ αναφέρεται συχνά στις επιστολές και τα τραγούδια των ξενιτεμένων Απεραθιτών (Γιαννούλης, 2006).

Στις κατοικημένες περιοχές ήταν τα εικονοστάσια στην άκρη του δρόμου που συχνά σημάδευαν τα όρια του χωριού, καθώς ήταν χτισμένα στις εισόδους του, στα τέσσερα σημεία του ορίζοντα (*σταυράτα*) ή δημιουργούσαν μια περίμετρο γύρω από τον οικισμό, προστατεύοντάς τον από επιδημίες όπως η πανούκλα, η χολέρα και ο τύφος²⁶⁷. Αντίστοιχη προστατευτική περίμετρος διαμορφωνόταν και με άλλους τρόπους, πιο στενά δεμένους με τη δεισιδαιμονία: Στην Αθήνα του 1792, μετά το «μεγάλο θανατικό» (πανώλη) που είχε πέσει ανήμερα του Αγίου Χαραλάμπου, σαράντα μονοστέφανες πλήρωσαν για ένα αλέτρι και ένα ασημένιο καζάνι, ενώ παράλληλα ύφαναν ένα πουκάμισο που «το κρέμασαν του Αγίου» και την επομένη το έκοψαν σε κομμάτια, μοιράζοντάς το σε όλους ώστε να φτιάξουν φυλαχτά. Επίσης έξευξαν δύο δίδυμα μοσχαράκια και έκαναν τρεις γύρους την πόλη. Μετά έγραψαν

²⁶⁶ Δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις τοποθεσιών που για διάφορους λόγους (σύνδεση με σχετικούς θρύλους, δεισιδαιμονίες ή μυθικά τέρατα, δυσκολία πρόσβασης ή διαβίωσης, ιστορικό δυστυχημάτων ή φονικών, αισθητική αναγλύφου, παραφθορά λέξεων, κ.ά.), δανείζονται το όνομά τους από τη σκοτεινή πλευρά της πίστης: το *Διαβολολίμανο* στη Σάμο και το *Σειτάν-λιμάνι* στα Χανιά, η *Teufelssee* στο Potsdam και άλλες γερμανικές περιοχές, το *Дяволски мост* (*Γεφύρι του διαβόλου*) στον ποταμό Άρδα, το *Seytan Deresi* (*Φαράγγι του σατανά*) στην Αδριανούπολη και άλλες τουρκικές περιοχές, το *Дяволската пътека* (*Μονοπάτι του διαβόλου*) και το σπήλαιο *Дяволското Γърло* (*Διαβόλου λαιμός*) στη βουλγαρική Ροδόπη, το *Devil's Island* στη Νέα Σκωτία και το *Île du Diable* στη Γουιάνα και αλλού, η *Duiwelspiek* (*Διαβολοκορυφή*) στη Ν. Αφρική. Συνειρμικά, με αντίστοιχα ονόματα συνδέονται και μικροτοπωνύμια, όταν για παράδειγμα η ένταση μεταξύ κοινωνικών ομάδων (όπως στις σχέσεις Ελλήνων και Τούρκων στο *Σαϊτάν Παζάρ* της Πρέβεζας που αναφέρει ο Αυδίκος) ή η παρουσία στοιχείων αλλόκοτων ή παράταιρων με το γύρω περιβάλλον (όπως η *πέτρα του διαβόλου* στο Devon, το *σειτάν τασί* στην Καππαδοκία, οι *κακόπετρες* στο Βέρμιο, κ.λπ.) αποδίδονται στις δυνάμεις του κακού.

²⁶⁷ Σε ορισμένες περιπτώσεις, τα εικονοστάσια χρησιμοποιούνταν ως εμπόδιο όχι σε ασθένειες, αλλά σε πνεύματα του κακού. Για παράδειγμα, στην Κρήτη τα έχτιζαν στα μέρη απ' όπου περνούσαν *Σαρακηνοί*. Το όνομα αυτό αποδιδόταν σε μυστηριώδη πνεύματα που φόβιζαν τους ντόπιους, περιπλανώμενα με τη μορφή σιδηρόφρακτου ιππότη, που έσερνε πίσω του βαριές αλυσίδες (Ημελλος, 1969).

τα ονόματα από όλες τις αρρώστιες και τα τοποθέτησαν στο καζάνι, έσκαψαν έναν λάκκο και εναπέθεσαν τα μοσχάρια (ζωντανά ή σφαγμένα), το αλέτρι, το καζάνι με τις αρρώστιες και διάφορα άλλα υλικά (μαντολόγια) και τα σκέπασαν, βάζοντας από επάνω μια κολώνα (Καμπούρογλου, 1890). Στην κοντινή Σαλαμίνα, ακολουθούσαν το έθιμο του περισχοινισμού: Εφτά Μαρίες σαββατογεννημένες, γύριζαν στο χωριό και μάζευαν μπαμπάκι, λάδι, κερι, αλεύρι και χρήματα ως τη δύση του ηλίου, διαλαλώντας πως την άλλη μέρα θα γινόταν «το πουκάμισο του άγιου». Την επομένη μαζεύονταν έξω από τις δύο εκκλησίες, ξεκόκκιζαν το βαμβάκι, το στοίβαζαν, το έκαναν λαμιά, το έβαζαν στα αδράχτια και το έστριβαν. Το νήμα χρησιμοποιούταν με δύο τρόπους: Το πιο πολύ στον αργαλειό, όπου υφαινόταν σε πουκάμισο που μετά τη λειτουργία κοβόταν σε μικρά κομμάτια και μοιραζόταν σε όλους ως φυλαχτό. Όσο περίσσευε, έζωνε όλο το χωριό στερεωμένο με πέτρες, την ώρα που γινόταν η λιτανεία των εικόνων του Αγίου Χαραλάμπου (Φιλίππου-Αγγέλου, 2017· Μίχα, 2019). Τέλος, το χωριό Αμυγδαλιά (σημ. Çanusköy) στην Ανατολική Θράκη προστατευόταν με πιο απλό τρόπο: «ήταν σταυρωμέν' από δυο μοσχάρια που γεννήθ'κανε τόσο μεγάλα που τα έζεψαν στο ζυγό κ' έκαμαν τον γύρο του χωριού, μόνε ένα λίγο μέρος δε μπόρεσαν να κάμνε και γι' αυτό η αρρώστια έμπαινε μονάχα 'πο κει» (Σταμούλη-Σαράντη, 1938)²⁶⁸.

Μια σύντομη αναφορά αξίζει να γίνει και στα τοπωνύμια της προβιομηχανικής εποχής, καθώς από τη στιγμή που σχετίζονται με τις αντιλήψεις των λαών που κατοίκησαν τους συγκεκριμένους τόπους, αλλά και με τον τρόπο που αυτοί έβλεπαν τον κόσμο (Γεωργακάκη & Κιμιώνης, 2000), αποτελούν πηγή σημαντικών πληροφοριών λαογραφικού ενδιαφέροντος²⁶⁹. Ο λειτουργικός σκοπός που εξυπηρετούσαν, προσδιορίζοντας κάθε τόπο με ακρίβεια, γίνεται περισσότερο φανερός στο μεγάλο πλήθος τοπωνυμίων που συναντάται σε συμβόλαια (διαθήκες, προικοσύμφωνα, κ.λπ.), ειδικά την εποχή της τουρκοκρατίας. Τα τοπωνύμια βεβαίως δεν όριζαν απλώς τον γεωγραφικό τόπο αλλά μετέφεραν επιπλέον πληροφορίες γι' αυτόν και τα χαρακτηριστικά του (Σακελλαράκης, 1995), όπως και συνδηλώσεις για διαφορές καταγωγής, κοινωνικής τάξης ή ευμάρειας των όσων κατοικούσαν σε αυτόν (Νικολουδάκη-Σουρή, 2000). Ενδιαφέροντα στοιχεία συγκεντρώνει και η διαδικασία ονοματοδοσίας των τοπωνυμίων. Τα στοιχεία του περιβάλλοντος χώρου που ο ονοματοθέτης θεωρούσε τα πιο χαρακτηριστικά για την περιοχή που καλούταν να ονομάσει, προκειμένου από τη μια να την προσδιορίσει και από την άλλη να τη διαφοροποιήσει από τις γειτονικές περιοχές, απαιτούσαν γνώση της γεωφυσικής εικόνας του ευρύτερου τόπου, της ιστορίας του, όπως και μια βιωματικού τύπου σχέση μαζί του. Έτσι, τα

²⁶⁸ Η αδυναμία των χωρικών να ολοκληρώσουν τον γύρο της περιοχής με τα μοσχάρια μπορεί να ήταν πραγματική, αλλά και να ερμηνευθεί λογικά ως μια εξυπηρετική δικαιολογία, που -σε περίπτωση που το χωριό προσβαλλόταν από επιδημία- θα επέτρεπε να σωθούν τα προσχήματα. Μπορεί ωστόσο να έχει και λαογραφική βάση, καθώς θυμίζει έναν αρχαίο θρύλο που παραθέτει ο Ηρόδοτος [1.84.3] για τις Σάρδεις: Όταν η παλλακίδα του παλιού βασιλιά Μήλη γέννησε ένα λιοντάρι, οι μάντιες από την Τελμησσό έκριναν πως αν το θηρίο περιτριγυρίσει τα τείχη, η πόλη δεν θα κυριευτεί ποτέ. Έτσι ο βασιλιάς το περιέφερε σε όλο το τείχος εκτός από ένα μέρος που επειδή ήταν απότομο, το θεώρησε απόρρητο. Από εκείνο ακριβώς το σημείο σκαρφάλωσαν μετά από πολλά χρόνια οι Πέρσες και κατέλαβαν την πρωτεύουσα των Ληδών.

²⁶⁹ Όπως χαρακτηριστικά μεταφέρει ο Μερακλής (1989γ), ακόμα και όταν οι θρύλοι εξαφανίζονται, τα ονόματα, τα γεγονότα και τα σημάδια τους συχνά γράφονται στη γη, γίνονται τοπωνύμια. Γι' αυτό και «πολλές φορές μία και μόνη λέξη, ένα και μόνο τοπωνύμιο αποτελεί μian ολόκληρη μονογραφία».

τοπωνύμια στην προβιομηχανική εποχή αντλούσαν τα ονόματά τους από ποικιλία πηγών, πολλές από τις οποίες παραπέμπουν άμεσα ή έμμεσα στον λαϊκό πολιτισμό: συναντώνται έτσι ανθρωπωνύμια, όπως ονόματα οικιστών και κτητόρων (*Σπάτα, Γαλάτσι, Αλεξάνδρεια*), εθνικά ονόματα (*Αρβανιτιά, Σαρακήνικο, Φραγκολίμανο*) και ονόματα αγίων (*Πρ. Ηλίας, Άγιος Ευστράτιος, Ταξιάρχες*). ζωνώνυμια (*Αρκουδόρεμα, Αετοφωλιά, Αλεπότρυπα*). φυτωνύμια (*Μωριάς, Πλατανιάς, Καστανιές*). υδρωνύμια, που σχετίζονται με ποταμούς (*Ποταμιά, Παραπόταμος*), λίμνες (*Λίμνη, Παραλίμνι*), πηγές (*Καβούσι, Κρυσπηγή*), πηγάδια (*Πηγαδίτσα, Βρωμοπήγαδο*), βρύσες (*Κρύα Βρύση, Βρυσάκια*), την ποσότητα ή ποιότητα του νερού (*Κρουνέρι, Αβδελλερό*), τους τόπους αποθήκευσής του (*Στέρνες, Πάνω Στέρνα*). ονόματα από μεταφορές, όταν η μορφολογία του αναγλύφου μιας περιοχής παραπέμπει στο ανθρώπινο σώμα (*Λαιμός, Μασκάλι*), σε καθημερινά αντικείμενα (*Σελλάδα, Λουρί*) ή σε ζώα (*Κυνοσούρα, Γάιδαρος*). επίσης τοπωνύμια που συνδέονται με θρύλους (*Μπαλουκλί, της Γριάς το πήδημα, Ριαλοχάρακο, Σπηλιά του Αράπη, Του Μυρισμένου το στενό*) και δεισιδαιμονίες (*Νεραϊδότρυπα, Βρυκολακονήσια, Ξωτικόσπηλιο*), με την αρχαία μυθολογία (*Απόλλωνα, Αθήνα, Ασκληπιό*), ιστορικά γεγονότα (*Θεσσαλονίκη, Σύνταγμα*), μνημεία και οχυρώσεις (*Καστράκι, Παντείχι*), σπήλαια (*Δισπηλιό, Ανεμόσπηλια*), παραγωγικά οικοδομήματα (*Καμίνια, Μύλος*), επαγγέλματα των κατοίκων (*Βαλμάδα, Βοσκοχώρι*), συγκεκριμένη απόσταση από σημαντικούς τόπους (*Εξαμίλια, Έβδομον*), καλλιέργειες (*Αμπελάκια, Περιβόλια*) παραγόμενα πετρώματα (*Μαρμάρι, Ασβεστόπετρα*) κλιματικές και καιρικές συνθήκες (*Ψυχρό, Πάντα βρέχει*), εδαφολογικά δεδομένα (*Κόκκινος γκρεμός, Χωματάδα*), υψομετρική θέση (*Ψηλορείτης, Κορωνίδα*), την ομορφιά ή την αισθητική του τοπίου (*Καλλιθέα, Αχαρότοπος*) από παραφθορά αρχαιοελληνικών ή ξενικών ονομάτων (*Χλεμούτσι, Μπούρτζι*), από τη λειτουργική χρήση του τόπου (*Σκάλα, Εμπορείο*), την κλίση του εδάφους (*Ανήφορος, Τσουλήθρες*), το μήκος και την κατασκευή του δρόμου (*Μακρύς Γαλός, Αμαξωτό*), τα σημεία του ορίζοντα (*Γαρμπιά, Ξέβορο*) κ.ά. (βλ. Νικολουδάκη-Σουρή, 2000· Αποστολάκης, 2000· Γιακουμάκη, 2000).

2.1.7.2 Ο νεωτερικός τόπος

Η έννοια του τόπου μετά τη βιομηχανική επανάσταση αλλάζει περιεχόμενο, αφού αποδεσμεύεται μερικώς από τα όρια της τοπικής κοινότητας τόσο στη γεωγραφική όσο και στην κοινωνική της διάσταση. Χωρικά, σε συμβολικό επίπεδο επεκτείνεται ώστε να περιλάβει όλη την έκταση που καταλαμβάνει το εθνικό κράτος²⁷⁰. ο νεωτερικός άνθρωπος καλείται έτσι να πολεμήσει για τα σύνορα της πατρίδας του, που πλέον δεν σταματούν στα όρια της τοπικής περιφέρειας, αλλά μπορεί να εκτείνονται ως τα χωρικά ύδατα μιας μακρινής, ακατοίκητης βραχονησίδας. Ο οικείος ωστόσο χώρος του ατόμου, ουσιαστικά περιορίζεται στα όρια των οικιστικών ενοτήτων όπου εργάζεται και διαμένει. Αντίστοιχα, η κοινωνική διάσταση του τόπου θεωρητικά διευρύνεται ώστε να περιλάβει κάθε άτομο ίδιας εθνικής

²⁷⁰ Από την άποψη αυτή, η χωρική ταυτότητα με την οποία το άτομο ορίζει τη θέση του, διευρύνεται, προχωρώντας ένα βήμα προς τη συμπαντική της διάσταση. Σχετικά, ο Dundes (1989) είχε παραθέσει τον παραδοσιακό τρόπο με τον οποίο ο ήρωας ενός βιβλίου του James Joyce δήλωνε την ταυτότητά του στο εσώφυλλο της Γεωγραφίας του: *Stephen Dedalus, Class of Elements, Clongowes Wood College, Sallins, County Kildare, Ireland, Europe, The World, The Universe.*

καταγωγής αλλά κατ' ουσία αντί για το σύνολο της κοινότητας αναφέρεται πλέον σε ένα σύνολο συγκεκριμένων πολυσυλλεκτικών μικρο-ομάδων τις οποίες το άτομο επιλέγει βάσει ενός υποκειμενικά σημαντικού χαρακτηριστικού (καταναλωτικό προϊόν, επαγγελμα, ψυχαγωγική ενασχόληση, κ.λπ.) που μοιράζεται με τα μέλη τους, μέσω του οποίου αναπτύσσει μαζί τους δεσμούς και μια αίσθηση του ανήκειν. Ως αποτέλεσμα, ο γεωγραφικός χώρος καταγωγής σταματά να καθορίζει τα άτομα και ο κοινωνικός να ασκεί ασφυκτικό έλεγχο στη συμπεριφορά τους, στον βαθμό που το έκαναν κατά την προβιομηχανική εποχή²⁷¹. Οι διάφορες ομάδες σταματούν έτσι να είναι αυστηρά προσδεσμένες σε έναν τόπο, γεωγραφικά περιορισμένες και πολιτισμικά ομοιογενείς (Νιτσιάκος, 2003). Το ειδικό βάρος του τόπου περιορίζεται και λόγω της αυξημένης κινητικότητας των ατόμων, αφού η διάρκεια διαμονής σε κάθε μέρος μειώνεται και ο προορισμός σε πολλές περιπτώσεις μετατρέπεται σε προϊόν.

Έτσι για παράδειγμα, το να επιλέξει ένας τουρίστας τη Μύκονο για τις διακοπές του, μπορεί -ή και όχι- να σημαίνει κάτι για την οικονομική του επιφάνεια ή την έμφυλη ταυτότητά του, αναλόγως με το πώς ο ίδιος και το περιβάλλον του προσλαμβάνουν αυτή την επιλογή. Σε τοπικό πάλι επίπεδο, οι επισκέπτες της Μυκόνου μπορεί να επιλέγουν συγκεκριμένες παραλίες και τόπους διασκέδασης, που λειτουργώντας ως θύλακες -χώροι εγκλεισμού της ετερότητάς τους²⁷²- απευθύνονται σε άτομα με συγκεκριμένο οικονομικό επίπεδο ή σεξουαλικό προσανατολισμό και έτσι μέσω της ανθρώπινης δραστηριότητας ανάγονται σε εκφραστές της προτίμησής τους και αποκτούν συμβολική αξία.

Όπως γίνεται φανερό, η σημασία του τόπου για τον λαϊκό πολιτισμό μοιάζει στη νεωτερική εποχή να διαφοροποιείται σημαντικά σε σχέση με τα προνεωτερικά δεδομένα. Ειδικά για την Ελλάδα, με τον σχηματισμό του εθνικού κράτους, η διοίκηση αποκτά συγκεντρωτικό χαρακτήρα που δεν συμβαδίζει με το πνεύμα αυτονομίας των κατά τόπους κοινοτήτων, το οποίο αποκαθλώνεται ως παρωχημένο²⁷³. Έτσι, οι παραδοσιακές κοινότητες καταργούνται με κρατική παρέμβαση²⁷⁴: η Βαυαρική αντιβασιλεία μέσα από μια σειρά διαταγμάτων ακυρώνει την προηγούμενη διαίρεση της Επικράτειας και αντικαθιστά τους παλαιούς

²⁷¹ Ακόμη και στις περιπτώσεις που τα άτομα αισθάνονται πίεση από τις επιταγές του κοινωνικού τους περιγύρου, έχουν στη σύγχρονη εποχή των απρόσωπων αστικών χώρων τη δυνατότητα να καταφύγουν στις λύσεις που τους προσφέρει το εμπόριο. Στην Ιαπωνία λόγω χάρη, παρέχονται υπηρεσίες ενοικίασης ατόμων που υποδύονται φίλους ή συγγενείς, προκειμένου οι πελάτες να 'ξεγελάσουν' το περιβάλλον τους. Έτσι, για παράδειγμα, καθώς στη διάρκεια της δεξίωσης ενός γάμου, ένας μικρός αριθμός συγγενών μπορεί να μεταφέρει αρνητικά μηνύματα για τον γαμπρό στους εργοδότες του, τέτοιες πρακτικές ενοικίασης υλοποιούνται κατά κόρον (Batuman, 2018).

²⁷² Για το κυρίαρχο μοντέλο των σύγχρονων «πόλεων των θυλάκων» κάνει εκτενώς λόγο ο Σταυρίδης (2010).

²⁷³ Ο (εκ των αντιβασιλέων) Μάουρερ αναφέρει ότι υπό τις νέες συνθήκες το παλιό σύστημα δεν μπορεί να ικανοποιεί τους Έλληνες, καθώς δίνει λαβή για κάθε είδους αυθαιρεσίες (Μάουρερ, 1976).

²⁷⁴ Όπως σχετικά σημειώνει ο Giddens (1991), το νεωτερικό κράτος επεδίωξε την «απαγκίστρωση» του ατόμου από τις εξουσίες κάθε κοινότητας και παράδοσης. Τις συνέπειες της μετάβασης από τις παραδοσιακές και συνεκτικές κοινότητες στα απρόσωπα αστικά μορφώματα μελέτησαν τόσο η γαλλική κοινωνιολογική παράδοση των Comte και Durkheim όσο και η γερμανική των Weber και Simmel.

σχηματισμούς με ένα νέο σύστημα που αποτελείται από 10 νομούς, 47 επαρχίες και δήμους με διοικητικά όρια που παραμένουν ασαφή για μεγάλο διάστημα (Μακρυδημήτρης, 2003). Άλλωστε, σύμφωνα με τις αρχές της Γαλλικής Επανάστασης -που στην περίοδο αυτή σταδιακά εξαπλώνονται σε όλο τον δυτικό κόσμο- η ολοκλήρωση του πολίτη έγκειται πλέον όχι στην απόλυτη ταύτισή του με την περιοχή που ζει και δραστηριοποιείται, αλλά στην πλήρη ένωσή του με το εθνικό του κράτος (Κοην, 1965). Καθώς μάλιστα το νέο κρατικό μόρφωμα επιζητά πολιτισμική ομοιομορφία στο εσωτερικό του, οι κατά τόπους διαφορές επιδιώκεται να αμβλυνθούν μέσω ποικίλων μέτρων και μηχανισμών. Ανάμεσά τους, πρωταγωνιστικό ρόλο αποκτά η δημόσια εκπαίδευση που λειτουργεί αφομοιωτικά²⁷⁵: Η φοίτηση των μαθητών πάνω σε κοινά μαθησιακά αντικείμενα γενικού χαρακτήρα με χρήση πανομοιότυπου διδακτικού²⁷⁶ και εποπτικού υλικού από εκπαιδευτικούς με κοινές ακαδημαϊκές καταβολές και εμπλουτισμένη με κοινές εθνικές γιορτές, εκδηλώσεις, άσματα, ακόμα και κοινή ενδυμασία (στην Ελλάδα οι σχολικές στολές καταργήθηκαν το 1982), διαμορφώνει κατά τα φαινόμενα στρατιές νέων γενεών με παραπλήσιες γνώσεις, επαγγελματικό προσανατολισμό και εκπαιδευτικές προσλαμβάνουσες. Παράλληλα, η σταδιακή διάδοση χρήσης των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης από τις εφημερίδες αρχικά, μέχρι το ραδιόφωνο και την τηλεόραση αργότερα, οδήγησε στην επικράτηση μιας κοινής προφορικής γλώσσας (λεξιλογίου, μορφολογίας, προφοράς) που είχε διαμορφωθεί στην πρωτεύουσα, περιορίζοντας τις ποικίλες διαλέκτους των επιμέρους περιοχών του ελληνόφωνου χώρου, ενώ παράλληλα ώθησε στην υιοθέτηση κοινών αισθητικών και αξιακών προτύπων, όπως και τρόπων ένδυσης, διατροφής, ψυχαγωγίας, κ.λπ. που -προερχόμενα κατά κύριο λόγο από τον αστικό πολιτισμό του δυτικού κόσμου- διαχύθηκαν στην ύπαιθρο αντικαθιστώντας σταδιακά τα αντίστοιχα τοπικά (Λουκάτος, 1963· Αυδίκος, 2016γ). Από τα έθιμα κάθε περιοχής αρκετά εγκαταλείφθηκαν, άλλα στοχοποιήθηκαν από φορείς όπως η επίσημη Εκκλησία ή καταργήθηκαν με κρατική παρέμβαση, θεωρούμενα ως ειδωλολατρικά -όπως τα Αναστενάρια- ή επικίνδυνα για τη δημόσια υγεία, όπως το πανηγύρι των Μυροφόρων στον Μανταμάδο, αφού οι υπαίθριες θυσίες ζώων χωρίς αναισθησία

²⁷⁵ Μετά την ίδρυση του ελληνικού κράτους, επιχειρήθηκε η θέσπιση ενός εκπαιδευτικού συστήματος ενιαίου και ομοιόμορφου υπό τον έλεγχο της κεντρικής εξουσίας. Τα πρώτα πενήντα χρόνια, διέπονται ωστόσο από ρευστότητα, ανακολουθίες και αντιφάσεις λόγω του ανεφάρμοστου νομικού πλαισίου και της κοινωνικής αδράνειας, αφού για παράδειγμα ως το 1894 δεν υπήρχε καν αναλυτικό πρόγραμμα για τα δημοτικά σχολεία (Κουλούρη, 1999).

²⁷⁶ Η παρέμβαση του κράτους στα διδακτικά σχολικά βιβλία ξεκινά από το 1882, όταν εισάγεται ένα σύστημα έγκρισης των βιβλίων, όπου μετά από διαγωνισμό η κεντρική εξουσία επιλέγει ένα μόνο βιβλίο που χρησιμοποιείται σε όλα τα σχολεία για μια τετραετία. Η τάση αυτή κορυφώνεται το 1907 με τον νόμο ΓΣΑ', σύμφωνα με τον οποίο το κράτος αποκτά το μονοπώλιο της παραγωγής και της διάδοσης των σχολικών βιβλίων, ενώ όλα τα βιβλία εκτός από το αναγνωστικό, καταργούνται (Κουλούρη, 1999). Δέκα χρόνια αργότερα, με τον νόμο 1332/1918 δίνεται και πάλι ελευθερία στη συγγραφή των αναγνωστικών, όπως και η δυνατότητα έγκρισης από το Εκπαιδευτικό Συμβούλιο περισσότερων του ενός βιβλίων. Όμως το 1928 ο νόμος 3438 επαναφέρει το σύστημα της συγγραφής με όρους που έθετε το υπουργείο Παιδείας, ενώ το 1937 ιδρύεται ο Οργανισμός Εκδόσεως Σχολικών Βιβλίων με σκοπό την έκδοση και διάθεση στους μαθητές των διδακτικών βιβλίων όλων των βαθμίδων της εκπαίδευσης (Κεφαλληνάου, 1999).

χαρακτηρίζονται στη σύγχρονη εποχή παράνομες²⁷⁷ (Βασιλόπουλος, 1990· Danforth, 1995· Πασπαλά, 2015).

Εξίσου σημαντικό ρόλο στον μετασχηματισμό της σχέσης του ατόμου και του λαϊκού πολιτισμού με τον τόπο, παίζει κατά την περίοδο αυτή και η μαζική μετακίνηση πληθυσμών από την ύπαιθρο προς την πόλη, που όπως έχει αναλυθεί σε προηγούμενη παράγραφο, λειτουργεί ως «θανατικό», τόσο για τις παλιές κοινότητες που εγκαταλείπονται, όσο και για τον πολιτισμό τους. Θα μπορούσε να ειπωθεί ότι καθώς ο ιστορικός κύκλος της περιφέρειας κλείνει, ένας νέος ανοίγει στις πόλεις· ωστόσο, το πλαίσιο αξιών είναι εντελώς διαφορετικό από το παραδοσιακό. Το γεγονός ότι οι εσωτερικοί μετανάστες εγκαθίστανται σε ομοιογενείς γειτονιές και ιδρύουν συλλόγους με την επιδίωξη να διατηρήσουν ισχυρή τη σημασία της τοπικής ταυτότητας και των πολιτισμικών προτύπων του τόπου προέλευσης στον τόπο εγκατάστασης, χαρακτηρίζει απλώς μια μεταβατική κατάσταση που εξυπηρετεί την προσαρμογή τους στην πόλη. Με το πέρασμα του χρόνου, γίνεται αντιληπτό ότι οι δεσμοί που αναπτύσσονται με τον απρόσωπα δομημένο αστικό ιστό μακριά από τον φυσικό χώρο στον οποίο οικοδομήθηκε το κοινό τους παρελθόν, δεν μπορεί να είναι αντίστοιχης ποιότητας με εκείνους της ιδιαίτερης πατρίδας. Έτσι, όπως αρκετοί μελετητές διαπιστώνουν, οι σχέσεις στο κλεινόν άστυ σταδιακά εξασθενούν (Gustafson, 2001· Jorgensen & Stedman, 2001) και το απόθεμα του κοινωνικού κεφαλαίου μειώνεται (Putnam, 2000). Όπως ο Gehl (2010) σημειώνει «σε μία κοινωνία που σταθερά ιδιωτικοποιείται, με ιδιωτικά σπίτια, αυτοκίνητα, υπολογιστές, γραφεία και πολυκαταστήματα, η κοινωνική πλευρά των ζωνών μας εξαφανίζεται».

Ιδιαίτερα έντονο εμφανίζεται το πρόβλημα στις νεαρές ηλικίες, καθώς οι δεσμοί που αναπτύσσονται με τον οικείο αστικό χώρο, τη γειτονιά, θεωρούνται αδύναμοι (Chawla, 2002). Ένας από τους βασικότερους λόγους που αυτό συμβαίνει είναι η περιορισμένη τους επαφή με το εξωτερικό φυσικό και κοινωνικό περιβάλλον, τόσο ποσοτικά, καθώς οι έξοδοι από το σπίτι έχουν μειωθεί αισθητά, με μόλις το ¼ των παιδιών να παίζει έξω καθημερινά, σε σύγκριση με τα ¾ των παιδιών που έπαιζαν έξω μια γενιά πριν -όπως η έρευνα του Clements (2004) δείχνει για τις ΗΠΑ-, όσο και ποιοτικά, αφού οι παιδότοποι -νησίδες ψυχαγωγίας μέσα σε μια θάλασσα τσιμέντου- λογίζονται από τους γονείς ως χώροι στάθμευσης (Worth, 2003), οδηγώντας τους μελετητές να κάνουν λόγο για διαταραχή ελλειμματικής επαφής των παιδιών με τη φύση (Loun, 2008). Σε ένα τέτοιο περιβάλλον και υπό τις ιδιαίτερες συνθήκες όπου διαβιούν (πυρηνική οικογένεια, γονείς που εργάζονται, φόβος εξόδου από το σπίτι), οι νεαροί κάτοικοι της πόλης αποκτούν μια αποσπασματική της μόνο εικόνα που καθιστά πολύ πιο δύσκολο να γνωρίσουν και να κατανοήσουν τον χώρο που ζουν, σε σχέση με τους αντίστοιχους νέους της υπαίθρου (Hillman, et al., 1990· O'Brien et al., 2000· Sibley, 2002) ή των προαστίων (Ward, 1978). Τα βιώματά τους από το γύρω περιβάλλον γίνονται όλο και πιο έμμεσα, αφού αντί να το ανακαλύπτουν αυτόνομα με παρέες συνομηλίκων, απλώς το παρατηρούν μέσα από το οικογενειακό αυτοκίνητο που λειτουργεί ως «προστατευτική κάψουλα» (Sibley, 1995), με τρόπο ώστε ορισμένοι μελετητές να τα χαρακτηρίζουν παιδιά της γενιάς *του πίσω καθίσματος* (Karsten, 2005).

²⁷⁷ Για τα πάμπολλα αιματηρά θυσιαστικά έθιμα που ο λαός ακολουθούσε στον ελληνικό χώρο μέχρι πρόσφατα, βλ. Αικατερινίδης, 1979.

Η ευρεία χρήση των αυτοκινήτων δεν επηρέασε απλώς τις σχέσεις των νέων με το περιβάλλον, αλλά επέφερε και άλλες, ακόμα σημαντικότερες αλλαγές: συγκεκριμένα, μπορεί να γίνει λόγος για μια χωροχρονική σύγκλιση που επέκτεινε το αστικό πεδίο μετακινήσεων πέραν του αστικού ιστού, αλλοιώνοντας τα κοινωνικοοικονομικά χαρακτηριστικά εντός (Janelle, 1969) αλλά και έξω από αυτό. Ιδιαίτερα από τη δεκαετία του 1970 και μετά, τα όρια πόλεων και χωριών αρχίζουν να γίνονται δυσδιάκριτα, καθώς η δυνατότητα των ατόμων να εγκατασταθούν οπουδήποτε, μετατρέπει τις άλλοτε επαρχιακές οδικές αρτηρίες σε κατοικημένες περιοχές. Τα ξεκλήσια και τα προσκυνητάρια που άλλοτε σημάδευαν τα όρια των οικισμών, αλλάζουν ρόλο και υποβαθμίζονται σε απλά αξιοθέατα. Τα χωριά της υπαίθρου που βρίσκονται κοντά στην πόλη μετασχηματίζονται σε απομακρυσμένα προάστια της, κάτι που συμβάλλει τόσο στην περεταίρω αλλοίωση του τοπικού τους χαρακτήρα όσο και στην μεγέθυνση των πόλεων και της επιρροής τους. Η σημασία των τοπωνυμίων βαθμιαία ατονεί και ελαττώνεται η συχνότητα χρήσης τους στον καθημερινό λόγο, αφού η λειτουργικότητά τους μειώνεται και παράλληλα η γνώση της τοπικής ιστορίας περιορίζεται.

Οι σχέσεις που οι άνθρωποι αναπτύσσουν με το οικιστικό τους περιβάλλον στη νεωτερική εποχή, εντάσσονται σύμφωνα με τον Relph (1976) σε ένα συμβατικό δίπολο εσωτερικευση-αποστασιοποίηση (insideness-outsideness), με την πρώτη έννοια να αντιπροσωπεύει μια πιο ανιδιοτελή σχέση με τον τόπο και μια εις βάθος ταύτιση μαζί του. Αντίστοιχα, ο Orr (1992) προχώρησε σε έναν διαχωρισμό των ατόμων σε κατοίκους-διαμένοντες (inhabitants-residents), τοποθετώντας στην δεύτερη κατηγορία όσους δεν ενδιαφέρονται να αποκτήσουν ιδιαίτερες γνώσεις για τον τόπο που ζουν, διαβιούν σε αυτόν με προσωρινή προοπτική και η αλληλεπίδρασή τους μαζί του είναι περιορισμένη και μονοδιάστατη, ενέχοντας εργαλειακό χαρακτήρα. Στον αντίποδα, οι κάτοικοι καλλιεργούν μια αμοιβαία ωφέλιμη σχέση με το φυσικό και κοινωνικό τους περιβάλλον, το παρατηρούν με ενδιαφέρον, το γνωρίζουν και το νοιάζονται, επιδιώκοντας να «ριζώσουν» σε αυτό, θυμίζοντας τους ανθρώπους της προνεωτερικής εποχής. Οι διχοτομίες αυτές δεν θεωρούνται βεβαίως απόλυτες, καθώς το ίδιο πρόσωπο μπορεί να διαθέτει ορισμένες πτυχές που το κατατάσσουν στη μία κατηγορία και άλλες που το τοποθετούν στην αντίθετή της (Lim & Barton, 2010). Παρόλη ωστόσο τη σχετικότητά τους, η χρησιμότητα των διαχωρισμών αυτών είναι αδιαμφισβήτητη, καθώς αναδεικνύουν τον παραμελημένο σύνδεσμο μεταξύ ατόμου και τόπου (Porteous, 1978), ενώ ταυτόχρονα αντιπροσωπεύουν δύο τάσεις προσανατολισμού του ατόμου σε σχέση με το περιβάλλον που ζει: αυτή της «ανακάλυψης του τόπου» και εκείνη της «απελευθέρωσης από τον τόπο» (Lewicka, 2005). Είναι δε προφανές ότι από τη στιγμή που μια ποιοτική σχέση με το τοπικό περιβάλλον κρίνεται απαραίτητη για το ευ ζην (Perkins & Long, 2002· Taylor et al., 2006· Moore, 2014), οι σύγχρονες κοινωνίες είναι σκόπιμο να κινηθούν προς την κατεύθυνση της επανακατοίκησης (Berg & Dasmann, 1977/2015) ή επανασύνδεσης (re-embed) όπως την σημειώνει ο Relph (2016), οικοδομώντας πάνω στον όρο *disembedded* που εισήγαγε ο Giddens (1991).

Αξίζει στο σημείο αυτό να επισημανθεί, ότι μέσα από την τάση υποβάθμισης στις σχέσεις με το οικιστικό του περιβάλλον, την υιοθέτηση του αστικού τρόπου ζωής και την αποσύνδεση της ατομικής από την τοπική ταυτότητα που κάποτε όριζε το πλαίσιο διαβίωσης, παρουσιάστηκε στην καθημερινότητα του σύγχρονου ανθρώπου ένα κενό που καλείται ουσιαστικά να το γεμίσει μόνος: ο τρόπος που θα επιλέξει να ντυθεί, να τραφεί, να επικοινωνήσει, να σχετιστεί με τους άλλους, να εκφραστεί καλλιτεχνικά, να ψυχαγωγηθεί,

να δραστηριοποιηθεί επαγγελματικά, κ.λπ. δεν είναι πλέον γεωγραφικά καθορισμένος ούτε κοινωνικά-πολιτισμικά δεδομένος, δεν συνδέεται με αρχέγονες συλλογικές εμπειρίες ούτε φορτίζεται με νοήματα θρησκευτικά, αλλά καθορίζεται από τον ίδιο. Ως αυτόκλητος βοηθός στη λήψη των εν λόγω αποφάσεων και τη διαχείριση της νεωτερικής «ελευθερίας» επιλογών, παρουσιάζεται η βιομηχανία της κατανάλωσης, που με αρωγούς τη μόδα και τη διαφήμιση, προβάλλει και διαμορφώνει νέα πρότυπα που επιχειρούν να θέλξουν το άτομο, ώστε να τα ακολουθήσει ταυτιζόμενο μαζί τους.

Από τα παραπάνω γίνεται φανερό ότι κατά τη νεωτερική εποχή η σημασία του τόπου για τον λαϊκό πολιτισμό μοιάζει πολύ διαφορετική συγκριτικά με το παρελθόν, καθώς οι σχέσεις του ατόμου με το περιβάλλον έχουν υποβαθμιστεί. Θα ήταν ωστόσο λάθος να θεωρηθεί ότι ο τόπος απουσιάζει εντελώς από το σύγχρονο άστυ και τον πολιτισμό του, καθώς εξακολουθεί να ορίζει τον τρόπο με τον οποίο τα άτομα αντιλαμβάνονται την πραγματικότητα και επομένως να αποτελεί συνιστώσα του παραγόμενου πολιτισμού. Έτσι για παράδειγμα, τα ονόματα από τις γειτονιές, τα τοπωνύμια και οι ξεχωριστές γωνιές μιας πόλης, εξακολουθούν να μεταφέρουν πληροφορίες και κρυφά μηνύματα στους μνημένους κατοίκους της, γι' αυτό και παρουσιάζουν λαογραφικό ενδιαφέρον: Ένας καφές στο Κολωνάκι διαμορφώνει για αυτόν που τον απολαμβάνει διαφορετική εικόνα από έναν καφέ π.χ. στου Ψυρρή. Αντίστοιχα συμβαίνουν και με τα ονόματα των δρόμων, που εκτός των άλλων περιέχουν ιδεολογικές συνδηλώσεις, κάτι που μετατρέπει την ονοματοθεσία σε πεδίο έντονων αντιπαραθέσεων εντός των δημοτικών συμβουλίων (Αυδίκος, 2016α). Έτσι εξηγείται ο λόγος που πολλοί δρόμοι στη Φιλοθέη έχουν ονόματα τραπεζιτών, ενώ εκείνοι στη Ν. Φιλαδέλφεια ονόματα αλύτρωτων πατριδών. Παρομοίως, οι καταλήξεις των οικογενειακών επιθέτων, συχνά αποτελούν δηλωτικά της καταγωγής των ατόμων και σε ορισμένες περιπτώσεις φέρουν συναισθηματικό πρόσημο. Ο Μερακλής (1984, 1989β) κάνει λόγο για ένα λογοπαίγνιο του συγγραφέα Αντώνη Τραυλαντώνη που μιλάει για 'ογκοκρατία' στην Ελλάδα μετά το 1922, αναφερόμενος στην επικράτηση των επιθέτων σε -ογλου στους εμπορικούς κύκλους της Αθήνας.

Τέλος, άλλη διάσταση αποκτά η τοπικότητα στην πόλη, όταν συνδυάζεται με τη λειτουργία της αγοράς και το καταναλωτικό πνεύμα. Τότε, κατάλοιπα της προβιομηχανικής σχέσης του ατόμου με τον χώρο και τον λαϊκό πολιτισμό, μπορούν να βγουν από την αφάνεια και να αναβιώσουν προσωρινά, χρωματίζοντας το τοπίο της. Για παράδειγμα, ο κάτοικος της πόλης μπορεί να απολαύσει γνήσια κρητική κουζίνα, να αγοράσει φρέσκα ναξιακά προϊόντα και να μάθει να χορεύει θρακικούς χορούς, χωρίς να κατάγεται από καμία από αυτές τις περιοχές, χωρίς να χρειαστεί να ταξιδέψει και κυρίως χωρίς να δεσμευτεί στο να βιώσει το σύνολο της εμπειρίας ενός συγκεκριμένου τόπου. Επιχειρήσεις με χαρακτήρα τοπικό και καταστήματα παροχής υπηρεσιών (π.χ. μεταφορικές εταιρίες) που συνήθως διαχειρίζονται εσωτερικοί μετανάστες, άλλοτε για να εξυπηρετήσουν συμπατριώτες τους και άλλοτε για να εκμεταλλευτούν (ή και να δημιουργήσουν) ένα καλό όνομα της περιοχής τους, όπως και οι πολυάριθμοι πολιτιστικοί σύλλογοι με τη φολκλωρική δραστηριότητα που αναπτύσσουν, εκτός του ότι αποτελούν ένα μέσο αναμόχλευσης βιωμάτων ή διατήρησης της συλλογικής μνήμης για όσους κατάγονται από τα εν λόγω μέρη, ταυτόχρονα εμπλουτίζουν την αστική ζωή και επιτρέπουν στον -εντός του αστικού τοπίου- τόπο να διαμορφώνει νέες παραδόσεις. Η ιδιαίτερη δυναμική που ο τόπος καταγωγής φαίνεται να απολαμβάνει εντός των τειχών τα τελευταία χρόνια, φανερώνεται και από το εξής: Δεδομένου του γεγονότος ότι τα

περισσότερα προϊόντα που κατακλύζουν την αγορά έχουν ως μόνη σχέση με τον τόπο την ετικέτα του κατασκευαστή (που συνήθως αναγράφει *Made In China*), τα προϊόντα με γεωγραφική ένδειξη, προστατευόμενη ονομασία προελεύσεως ή αναγραφή του ονόματος του παραγωγού, φαίνεται πως διαφοροποιούνται και μέσω της φέρουσας ταυτότητάς τους αποκτούν συμβολική αξία και προνομιακή θέση στα ράφια των πολυκαταστημάτων (Aprile et al., 2016). Η προτίμηση των καταναλωτών προς αυτά μπορεί να εκδηλώνεται τόσο επειδή τα θεωρούν πιο ασφαλή, πιο ποιοτικά, πιο ωφέλιμα ή πιο γευστικά, λόγω εθιμικών διατροφικών πρακτικών ή ακόμα και για λόγους εθνικής ή τοπικής συνείδησης (Παπαϊωάννου, 2018· Σωτήρη-Γέροντα, 2019). Αξίζει ωστόσο να επισημανθεί η ιδιομορφία πίσω από την (οικοδομημένη αγοραλογικά πάνω στον νοσταλγικό ψυχισμό του αστού) προτίμηση κατ' όνομα «τοπικών» προϊόντων τα οποία δεν έχουν σχέση με το πραγματικό περιβάλλον όπου ζει ο καταναλωτής: μια στροφή προς κυριολεκτικά «τοπικά» προϊόντα, θα σήμαινε π.χ. κατανάλωση τεχνο-τοπικών τροφών (BROAD, 2020), αγαθών που παράγονται μέσω αυτοκαλλιέργειας εντός των τειχών ή έστω στην πλησιέστερη ύπαιθρο.

2.1.7.3 Οι τόποι στην ψηφιακή εποχή

Από τις τελευταίες δεκαετίες του 20ού αιώνα, το διαδίκτυο άρχισε να διεισδύει ολοένα και περισσότερο στην καθημερινότητα των ανθρώπων και σε συνδυασμό με την εξάπλωση της κινητής τηλεφωνίας και την ανάπτυξη ευρυζωνικών δικτύων σε παγκόσμιο σχεδόν επίπεδο, διαμόρφωσε νέα δεδομένα σε σχέση με το αντικείμενο της λαογραφίας, όπως ήδη αναλύθηκε στη σχετική παράγραφο. Μεταξύ άλλων, οι παραπάνω αλλαγές μετασημάτισαν την έννοια του τόπου αλλά και τον τρόπο που αυτός επηρεάζει τον λαϊκό πολιτισμό.

Στη σύγχρονη εποχή, οι δύο διαστάσεις του τόπου εξακολουθούν να παραμένουν διαχωρισμένες, όμως με τη συνδρομή των ΤΠΕ η απόστασή τους μπορεί να αυξηθεί ακόμα περισσότερο, ώστε σε ορισμένες περιπτώσεις ο γεωγραφικός και ο κοινωνικός τόπος να καθίστανται σε μεγάλο βαθμό ανεξάρτητοι. Ένα σχετικό παράδειγμα δίνει ο Varnelis (2012) περιγράφοντας μια σκηνή εντός μιας αστικής καφετέριας, όπου κάθε θαμώνας είναι επικεντρωμένος στη συσκευή του, αδιαφορώντας για τους γύρω του²⁷⁸. Πρόκειται για μια μορφή ανθρώπινων συγκεντρώσεων στο δημόσιο χώρο, όπου η ανάγκη για φυσική επαφή φαίνεται να ικανοποιείται αποκλειστικά από τη γεωγραφική συνύπαρξη, χωρίς να υπάρχει διάθεση για διαντίδραση με τους συνυπάρχοντες στο κοινό χωρικό περιβάλλον. Αντίθετα, η επικοινωνία κάθε ατόμου πραγματοποιείται στοχευμένα, με ψηφιακά μέσα²⁷⁹ που το

²⁷⁸ Όπως αναφέρεται (Γκότσης & Πλιάκος, 2013), όταν ένα άτομο συνομιλεί μέσω κάμερας, δημιουργείται αυτομάτως μια προσήλωση στο συγκεκριμένο συμβάν, που υποσκιάζει οποιαδήποτε άλλη δραστηριότητα η οποία μπορεί να λαμβάνει χώρα στο μέρος όπου βρίσκεται.

²⁷⁹ Παρότι στη σύγχρονη εποχή η ηλεκτρονική επικοινωνία φαίνεται συχνά να προτιμάται από τη φυσική, είναι γεγονός ότι (τουλάχιστον προς το παρόν) δεν μπορεί να την υποκαταστήσει πλήρως. Σύμφωνα με την *Θεωρία της κοινωνικής παρουσίας* (Short et al., 1976), κατά την οποία τα μέσα διαφέρουν μεταξύ τους στον βαθμό που επιτρέπουν την οπτική, ακουστική και ψυχολογική επαφή που μπορεί να αναπτυχθεί κατά τη διάρκεια μιας επικοινωνιακής διάδρασης, η ηλεκτρονική επικοινωνία παρά τα πλεονεκτήματά που προσφέρει (π.χ. άρση χωροχρονικών περιορισμών) υπολείπεται της φυσικής σε τομείς που επί του παρόντος είναι δύσκολο να αναπληρωθούν. Ο Bronner (2009) θεωρεί ότι ένας κρίσιμος παράγοντας που κάνει το διαδίκτυο να ξεχωρίζει από την πρόσωπο

φέρνουν σε επαφή με πρόσωπα απομακρυσμένα γεωγραφικά, τα οποία στην ένωσή τους συναποτελούν μέρος του κοινωνικού του τόπου. Ήδη από το 1995, ο Augé κάνει λόγο για αντίστοιχους χώρους που τους χαρακτηρίζει «μη τόπους»²⁸⁰, μέρη δηλαδή που σταδιακά υποβαθμίζονται σε απρόσωπους, ανώνυμους τόπους με α-τοπικά χαρακτηριστικά και χωρίς ιδιαίτερη ταυτότητα, αφού δεν αφορούν πλέον στις ανθρώπινες σχέσεις και την ιστορία (Νιτσιάκος, 2003· Merriman, 2004), αλλά λειτουργούν περισσότερο ως δευτερεύουσας σημασίας 'σκηνικό' με περιορισμένη και μάλλον συμβολική αξία για το σύγχρονο άτομο. Ακόμα νωρίτερα, ο Meyrowitz (1986) θεώρησε αναλογίες της κατάστασης αυτής με τον 'νομαδικό' τρόπο ζωής, αφού παρομοίασε τους ανθρώπους της εποχής της πληροφόρησης με κυνηγούς και συλλέκτες «που δεν έχουν πιστή σχέση με την περιοχή τους». Στο αντίθετο ωστόσο άκρο, μπορούν να αναγνωριστούν περιπτώσεις όπου ο χρήστης μέσω των ΤΠΕ όχι μόνο δεν αποκόπτεται από τον φυσικό χώρο, αλλά αντιθέτως διευκολύνεται στο να ισχυροποιήσει τους δεσμούς του με το περιβάλλον όπου κατοικεί: ψηφιακές εφαρμογές του δίνουν τη δυνατότητα για επικοινωνία όχι μόνο εξ αποστάσεως, αλλά και για φυσική διαντίδραση με άτομα που διαμένουν στην περιοχή του, ακόμα και αν βρίσκονται εκτός του οπτικού του πεδίου. Για παράδειγμα, ομάδες με τοπικό χαρακτήρα σε χώρους κοινωνικής δικτύωσης, επιτρέπουν σε άτομα από την ίδια περιοχή να έρθουν σε επαφή και να κοινωνικοποιηθούν μέσω παιχνιδιών, συνομιλιών, εθελοντικών δράσεων και άλλων δραστηριοτήτων. Τέλος, επισημαίνεται ότι η φυσική γεωγραφική θέση του ατόμου έχει στον 21ο αιώνα αναχθεί σε πολύτιμο προϊόν, μια πληροφορία με ιδιαίτερη εμπορική αξία, καθώς επιτρέπει σε επιχειρήσεις να δελεάζουν τον καταναλωτή με προσφορές μέσω του κινητού του τηλεφώνου ή να του προωθούν διαφημίσεις που ταιριάζουν με το προφίλ των χώρων που επισκέπτεται (βλ. de Souza e Silva & Frith, 2015).

Σε ένα άλλο επίπεδο, πέρα από τις δύο 'παραδοσιακές' διαστάσεις του τόπου, τη γεωγραφική και την κοινωνική, στη σύγχρονη εποχή διαμορφώνεται και αποκτά ιδιαίτερη σημασία και μια τρίτη, ψηφιακή. Πρόκειται για μια νέα, διακριτή ταυτότητα, μέσω της οποίας ο τόπος αναγνωρίζεται και προσεγγίζεται όχι μόνο από τους κατοίκους του που έτσι κι αλλιώς διατηρούν μαζί του και μια σχέση φυσική, όσο κυρίως από τους χρήστες του διαδικτύου που έρχονται μαζί του σε εικονική επαφή, στο πλαίσιο αναζήτησης πληροφοριών μέσα από υπερσυνδέσμους, εφαρμογές χαρτών, παιχνίδια, κ.λπ. Το ψηφιακό ίχνος κάθε τόπου διαμορφώνεται τόσο από ανεξάρτητους φορείς όσο και από μεμονωμένα άτομα: σχετικές ειδήσεις, εγκυκλοπαιδικά στοιχεία, βίντεο που αφορούν στην ιστορία και τον πολιτισμό του, προσωπικές εντυπώσεις, παρατηρήσεις, σχόλια και φωτογραφίες που κάθε χρήστης έχει τη δυνατότητα να αναρτήσει στο διαδίκτυο, συνδέοντάς τα με τοποθεσίες που επιθυμεί (ανεξαρτήτως του αν τις έχει επισκεφθεί στην πραγματικότητα). Πολύ περισσότερο ωστόσο,

με πρόσωπο επικοινωνία, είναι το μέγεθος της εικονικότητάς του. Στην περίπτωση αυτή, θα μπορούσε να θεωρηθεί ότι από τη χρονική στιγμή που έγινε δυνατή η διεύρυνση της χρήσης των τηλεσυνμιλιών στα κινητά τηλέφωνα (κάτι που επέτρεψε η τεχνολογία 4G μετά το 2009), η ψηφιακή επικοινωνία προσέγγισε κατά ένα ακόμη βήμα την φυσική, κάτι που επαληθεύεται από ερευνητικά δεδομένα σε πληθυσμούς νηπίων (Myers et al., 2017), εφήβων (Buhler et al., 2013) και νέων (Neustaedter & Greenberg, 2012).

²⁸⁰ Ως παραδείγματα τέτοιων χώρων θεωρούσε τους χώρους μετάβασης, κίνησης και προσωρινής στάσης: αεροδρόμια, σταθμούς λεωφορείων, μεγάλα εμπορικά κέντρα, αλυσίδες ξενοδοχείων, κ.λπ.

οι αυτοδιοικητικές δομές εξουσίας επιχειρούν στοχευμένα να διαμορφώσουν ένα ελκυστικό ψηφιακό αποτύπωμα του τόπου που εκπροσωπούν μέσω των επίσημων ιστοσελίδων, αλλά και να αναπλάσουν ψηφιακά τους τοπικούς δημόσιους χώρους, δίνοντας βάρος σε χαρακτηριστικά όπως η παροχή πληροφοριών, το παιγνιώδες διαδραστικό περιβάλλον και η προσαρμοστικότητα στις ανάγκες και τις προσδοκίες των κατοίκων, διασυνδέοντας την φυσική με την εικονική πραγματικότητα και απευθυνόμενες σε ολόένα και μεγαλύτερο κοινό (Stadler, 2016). Μέσα από τέτοιες ψηφιακές εφαρμογές, οι φυσικοί επισκέπτες ενός τόπου αποκτούν τη δυνατότητα για περισσότερες αναγνώσεις του χώρου του: το λογισμικό *Pacmanhattan*²⁸¹, για παράδειγμα -μια εφαρμογή του κλασικού παιχνιδιού *Pac-Man* (Namco, 1980) στο Μανχάταν της Νέας Υόρκης- μεταμόρφωσε το 2004 την πόλη σε περιβάλλον ηλεκτρονικού παιχνιδιού όπου οι παίκτες μπορούσαν να επιλέξουν έναν ρόλο και να χειρίζονται αντικείμενα της πόλης ως στοιχεία του παιχνιδιού, επιτρέποντας στο εν λόγω αστικό περιβάλλον να αποκτήσει μια απροσδόκητη μορφή όχι μόνο στο χωρικό -οπτικά αντιληπτό- κομμάτι του, αλλά και σε επίπεδο κατανόησης και λειτουργικής βίωσης του χώρου από την πλευρά των χρηστών. Η πόλη από γνώριμος καθημερινός χώρος μετασχηματίζεται έτσι σε έναν νέο, που οι κάτοικοί της καλούνται να ανακαλύψουν από την αρχή και να επανακατοικήσουν (e Silva & Frith, 2014). Κατά την περίοδο λοιπόν αυτή ο τόπος εξακολουθεί να σημαδεύεται από τον άνθρωπο όπως και στις προηγούμενες, τα νέα σημάδια είναι ωστόσο εικονικά, οπότε για την αποκωδικοποίησή τους απαιτούνται σχετικές συσκευές και λογισμικά. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα στο οποίο ο φυσικός τόπος αξιοποιείται ως ψηφιακός καμβάς, είναι αυτό κατά το οποίο άνθρωποι ή οχήματα σχηματίζουν με την πορεία τους σύμβολα (όπως στην περίπτωση των 200 χρόνων από την επανάσταση του 1821), ορατά μόνο μέσω ηλεκτρονικών εφαρμογών (Η Aegean έγραψε, 2021· Παλάντζας, 2021).

Ακόμα σημαντικότερο από την ψηφιακή ανανοηματοδότηση του φυσικού τόπου, είναι ωστόσο το γεγονός ότι στην σύγχρονη εποχή έχει δημιουργηθεί ένα νέο είδος χώρου, μια εικονική χωρική που ουσιαστικά στερείται υλικής υπόστασης, το παράλληλο ηλεκτρονικό σύμπαν που αποκαλείται *κυβερνοχώρος*²⁸². Όλα όσα περιέχονται σε αυτόν είναι θεωρητικώς προσβάσιμα σε κάθε χρονική στιγμή από οποιονδήποτε χρήστη ανεξαρτήτως

²⁸¹ Επινόηθηκε και κατασκευάστηκε από φοιτητές του Interactive Telecommunications Program του NYU Tisch School of the Arts και εφάρμοζε λογισμικό ανοικτού κώδικα, τεχνολογίες ασύρματου δικτύου Wi-Fi, όπως και κινητής τηλεφωνίας για την επικοινωνία μεταξύ των παικτών. Η πολεοδομική οργάνωση της πόλης αποτέλεσε ιδανικό περιβάλλον καθώς τα οικοδομικά τετράγωνα βρίσκονταν σε απόλυτη στοίχιση με την κάτοψή τους να παραπέμπει στο περιβάλλον του ομώνυμου παιχνιδιού.

²⁸² Ο κυβερνοχώρος αποτελεί έναν χώρο συμβολικό, σημασιοδοτούμενο από τη δράση των υποκειμένων (Dodge & Kitchin, 2003). Έχει σημαντικές διαφορές από τον φυσικό χώρο, αφού για παράδειγμα είναι τεχνητός (κατασκευασμένος από τον άνθρωπο) και έχει πεπερασμένα όρια και χωρητικότητα, σε αντίθεση με το άπειρο σύμπαν. Υπάρχουν όμως και κοινά σημεία μεταξύ τους, αφού και οι δύο γίνονται αντιληπτοί μέσα από θεωρητικές έννοιες όπως ο τόπος, η απόσταση, το μέγεθος και η διαδρομή (Bryant, 2001). Τους δύο χώρους συνδέουν επίσης οι χρήστες, που κινούνται από τον έναν στον άλλον με τις φυσικές ή τις ψηφιακές τους ταυτότητες (Wan et al. 2002), ενώ χώρος και κυβερνοχώρος συνυπάρχουν σε πολλές εφαρμογές της καθημερινότητας, όπως π.χ. τα κλειστά δίκτυα παρακολούθησης, όπου μέσω διαδικτύου μεταφέρεται πραγματική εικόνα ενός τόπου, τα τηλεοπτικά προγράμματα όπου μέσω δορυφορικής σύνδεσης μπορεί κανείς να παρακολουθήσει ένα αθλητικό γεγονός εμπλουτισμένο με πληροφορίες, οι κινηματογραφικές παραγωγές όπου οι δύο κόσμοι επίσης συμπληρώνονται για να προκύψει το τελικό αποτέλεσμα, κ.ά.

προέλευσης, καθώς εντός του διαδικτύου δεν ισχύουν οι περιορισμοί της απόστασης. Πριν την έλευση του διαδικτύου, ο πολιτισμός δύσκολα μπορούσε να νοηθεί χωρίς τόπο. Στον νέο εικονικό χώρο, ωστόσο, είναι δυνατόν όπως αναλύθηκε στη σχετική παράγραφο όχι μόνο να διασωθεί και να διαδοθεί ψηφιοποιημένος ο παλαιότερος λαϊκός πολιτισμός, αλλά και να διαμορφωθεί νέος. Παράλληλα, το γεγονός ότι οι σύγχρονες τεχνολογίες επιτρέπουν συλλογική δραστηριοποίηση από απόσταση, αλλάζει την έννοια του δημόσιου χώρου και ευνοεί τον σχηματισμό κοινωνικών μορφωμάτων²⁸³ σε παγκόσμιο επίπεδο, χωρίς τις δεσμεύσεις της παραδοσιακής τοπικότητας (Castells & Himanen, 2002). Μια διαφορετικού τύπου τοπικότητα αναδύεται ωστόσο στο πλαίσιο του διαδικτυακού χώρου²⁸⁴. Πρόκειται για ψηφιακούς χώρους που ο χρήστης αισθάνεται ως οικείους και προσαρμοσμένους στα προσωπικά δεδομένα και τις ανάγκες του. Σε αυτούς συνδέεται καθημερινά και εκτελεί ένα πλήθος δραστηριοτήτων που αφορούν στην επικοινωνία με άλλους ανθρώπους, την εργασία του, την ψυχαγωγία του, εμπορικές συναλλαγές, κ.ά. Ο Howard (2008) τους αποκαλεί αναδυόμενους επικοινωνιακούς χώρους που ζωντανεύουν μέσω των πλοηγούμενων χρηστών, ενώ η Carter (2005) θεωρεί τις κοινότητες αυτές ως έναν ακόμα τόπο όπου συναντιούνται φίλοι, κάνοντας αναφορά σε πολλές φιλίες που έχουν γεννηθεί στον ψηφιακό κόσμο, για να μεταφερθούν στη συνέχεια στον πραγματικό. Η Anna Haverinen (2014) μελέτησε συμμετοχικούς ψηφιακούς χώρους πένθους (π.χ. σχετικές ομάδες στο Facebook) στους οποίους οι άνθρωποι νιώθουν αρκετή οικειότητα ώστε να εκφράζουν τη θλίψη τους, να επιχειρούν να τιμήσουν τη μνήμη τεθνεώτων προσώπων και να αναζητούν ψυχολογική στήριξη στα πλαίσια διαχείρισης της οδύνης τους. Σε ένα αντίστοιχο πλαίσιο, ο Matsuda (2010) συγκρίνει την προσωπική ιστοσελίδα ενός ανθρώπου (homepage) με την ίδια του την κατοικία.

Στη βάση των παραπάνω δεδομένων και όπως ήδη αναλύθηκε στην αντίστοιχη ενότητα, γίνεται προφανές ότι ο σύγχρονος λαϊκός πολιτισμός επηρεάζεται παράλληλα από τον φυσικό και από τον ψηφιακό κόσμο, τη στιγμή που η αλληλεπίδραση μεταξύ τους καθίσταται

²⁸³ Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν οι ακτιβιστές και τα κοινωνικά κινήματα όπως αυτό των *Indignados* (αγανακτισμένων) στην Ισπανία και την Ελλάδα, το *Occupy* (κατάληψη) στις Η.Π.Α., αλλά και της Αραβικής Άνοιξης, που γεννήθηκαν και οργανώθηκαν μέσω ψηφιακών κοινωνικών δικτύων, βρίσκοντας εν συνεχεία διέξοδο στον φυσικό χώρο μέσω αστικών συγκεντρώσεων διαμαρτυρίας (βλ. Postill & Pink, 2012).

²⁸⁴ Ορισμένοι μελετητές τον χαρακτηρίζουν και ως Τρίτο χώρο, καθώς τον τοποθετούν ανάμεσα στη σφαίρα της ιδιωτικότητας (που αποκαλούν Πρώτο Χώρο) και τον δημόσιο χώρο (που αναφέρουν ως Δεύτερο Χώρο) (Steinkuehler & Williams, 2006· Ροϊνιώτη 2018).

όλο και σημαντικότερη για την ανθρώπινη επικοινωνία²⁸⁵ και καθημερινότητα²⁸⁶ (Chen et al., 2011). Ηλεκτρονικές συσκευές και εφαρμογές που δρουν ως μεσολαβητές αναλαμβάνοντας τον γεωγραφικό εντοπισμό των φορέων τους, επιτρέπουν σε μητέρες να ελέγχουν πού βρίσκονται τα παιδιά τους, σε αστυνομικούς επιτηρητές να επιβλέπουν την κίνηση των υποδίκων και σε αθλητές να μετρούν τις επιδόσεις τους (βλ. de Souza e Silva & Frith, 2015). Τα όρια γίνονται ολοένα και πιο δυσδιάκριτα, ενώ υπάρχουν μελετητές που θεωρούν τη διχοτομία πραγματικού και εικονικού κόσμου ως παραπλανητική, αφού οι δυο τους συναλλάσσονται διαρκώς, με τη δράση και την επενέργεια στον κοινωνικό κόσμο να διαμεσολαβείται σχεδόν ολοκληρωτικά από τις νέες τεχνολογίες, ώστε δύσκολα να μπορεί να απομονωθεί το ψηφιακό από το φυσικό περιβάλλον (Lehdonvirta, 2010· Παπαγεωργίου, 2019). Στο ίδιο πλαίσιο, τις τελευταίες δύο δεκαετίες γίνεται λόγος για μια ενιαία, *μεικτή πραγματικότητα*, όρο που σταδιακά φαίνεται να κερδίζει σε αποδοχή (π.χ. Stapleton et al., 2002· Speicher et al., 2019). Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν οι εικονικοί δρομικοί αγώνες (*virtual runs*): ενώ στο ξεκίνημά τους αφορούσαν μαθητές γυμνασίου που αφού αγωνίζονταν στον στίβο του σχολείου τους, έστελναν ταχυδρομικώς τους χρόνους τους σε μια επιτροπή που αναδείκνυε τον νικητή, στην ψηφιακή εποχή, η μέθοδος υιοθετήθηκε από υπαρκτές διοργανώσεις όπως ο μαραθώνιος της Πράγας, που συμπληρωματικά με τις εκδηλώσεις που λάβαιναν χώρα *in situ*, επέτρεπαν σε δρομείς απ' όλο τον κόσμο να τρέξουν στον τόπο τους, να καταγράψουν μέσω κινητών εφαρμογών τη δραστηριότητά τους και τελικώς να λάβουν μετάλλιο συμμετέχοντα. Πλέον, διοργανώνονται δρομικά γεγονότα πλήρως εικονικά, που δεν υλοποιούνται σε κανέναν πραγματικό χώρο και στα οποία μπορεί να συμμετάσχει ο καθένας τρέχοντας οπουδήποτε, ακόμα και στον κυλιόμενο διάδρομο του σπιτιού του. Τα ονόματα των γεγονότων αυτών είναι εμπνευσμένα από πραγματικές τοποθεσίες, αξιοθέατα και εκδηλώσεις (π.χ. *Oktoberfest Run, Moscow Running Czar Marathon, Bridges of London Run, Hadrian's Wall Virtual Fitness Challenge*), που προσφέρουν μια ταυτότητα στο εικονικό γεγονός και αποδίδονται γραφικά στα μετάλλια και τις αναμνηστικές μπλούζες των συμμετεχόντων. Κύρια πλεονεκτήματα των υπηρεσιών αυτών θεωρούνται η ευκολία και η ασφάλεια, αφού κάθε χρήστης μπορεί να προετοιμαστεί στον χρόνο που του επιτρέπει το πρόγραμμά του, να αποφύγει ανεπιθύμητες καταστάσεις (π.χ. δύσκολες καιρικές συνθήκες, εύρεση θέσης στάθμευσης κοντά στον τερματισμό), αλλά

²⁸⁵ Στο σημείο αυτό θα μπορούσε να αναφερθεί ως παράδειγμα η παραίτηση των διοργανωτών του Basketball Champions League 2020 προς τους οπαδούς των ομάδων να «κατεβάσουν» μια εφαρμογή κινητής τηλεφωνίας, ώστε -δεδομένης της απαγόρευσης φυσικής παρουσίας τους στο γήπεδο λόγω κορονοϊού- να έχουν τη δυνατότητα να ενισχύουν την ομάδα τους και να επευφημούν τους παίκτες της σε πραγματικό χρόνο, μέσω βιντεοσκοπημένων αντιδράσεων. Έτσι οι φίλαθλοι δραστηριοποιούμενοι στον δικό τους φυσικό χώρο, επηρεάζουν ένα αθλητικό γεγονός που πραγματοποιείται σε έναν άλλον φυσικό χώρο, μέσω μηνυμάτων που κατασκευάζονται και διαδίδονται σε χώρο ψηφιακό (Basketball Champions League, 2020). Αντίστοιχο παράδειγμα αποτελεί η σύγχρονη (με την έννοια της υλοποιούμενης σε κοινό χρόνο) τηλεκπαίδευση, που φέρνει σε εικονική επαφή διδασκόμενους και διδάσκοντες, επιτρέποντάς τους μέσω ενός τύπου που δεν υφίσταται ως πραγματικό περιβάλλον, να παράγουν πραγματικό πολιτισμό.

²⁸⁶ Ενδεικτικά, αρκεί να γίνει αναφορά στα αυτόνομα συστήματα οδήγησης, την τηλεϊατρική και τη τηλεργασία, τη συμμετοχή μη επανδρωμένων ιπτάμενων οχημάτων σε πολεμικές συγκρούσεις, αλλά και τον πρώτο φόνο που αποδίδεται σε κυβερνοεπίθεση και καταγράφηκε στη Γερμανία τον Σεπτέμβριο του 2020 (Cimpranu, 2020).

κυρίως την ταλαιπωρία, το κόστος και τους κινδύνους (ειδικά σε εποχές πανδημίας) ενός ταξιδιού. Στα μειονεκτήματα αναφέρονται η απουσία των συναισθημάτων που γεννώνται από ένα ταξίδι και από την περιρρέουσα ατμόσφαιρα σε πραγματικά αθλητικά γεγονότα, όπως και η έλλειψη επικοινωνίας με τους άλλους συμμετέχοντες (Casanova, n.d.). Σε τέτοιες εκδηλώσεις, είναι προφανές ότι ο αληθινός τόπος περιορίζεται σε καθαρά συμβολικό επίπεδο. Το ίδιο συμβαίνει και στις περιπτώσεις εφαρμογών κινητής τηλεφωνίας για χρήστες διαδρόμων γυμναστικής, οι οποίες άλλοτε δημιουργούν εικονικές διαδρομές προσομοιώνοντας πραγματικές τοποθεσίες -π.χ. μπορεί κανείς να «ακολουθήσει» ένα μονοπάτι 30 λεπτών στο όρος Κιλμαντζάρο μέσω της εφαρμογής *Treadmill Trails* (Better Cheaper Slower, 2014)-, άλλοτε διαμορφώνουν φανταστικά περιβάλλοντα εμπνευσμένα από πραγματικούς τόπους -π.χ. τρέξιμο σε μια φουτουριστική Νέα Υόρκη μέσω της εφαρμογής *Zwift* (Zwift, 2016)- και άλλοτε απλώς προβάλλουν την εικόνα από μια action camera που κινείται σε μια πραγματική διαδρομή -π.χ. τον μαραθώνιο της Βοστώνης μέσω της εφαρμογής *iFit* (Icon Health & Fitness, 1989) δημιουργώντας στον χρήστη την ψευδαίσθηση ότι συμμετέχει σε αυτή.

Όπως γίνεται φανερό, ιδιαίτερο ρόλο στη συναλλαγή ανάμεσα στους δύο τόπους ενέχουν τεχνολογίες – «γέφυρες», όπως η *εικονική (Virtual)* και η *επαυξημένη (Augmented)* πραγματικότητα: η μεν πρώτη μπορεί να προσομοιώσει το φυσικό περιβάλλον, βυθίζοντας τον χρήστη σε ένα αντίστοιχο συνθετικό²⁸⁷ που το αντικαθιστά πλήρως και μέσα από το οποίο διακόπτεται η επαφή του με τον πραγματικό κόσμο· η επαυξημένη πραγματικότητα αντίθετα, επιτρέπει στον χρήστη να έχει αντίληψη του γύρω του περιβάλλοντος, μεταφέροντας παράλληλα σε αυτό εικόνες και πληροφορίες που ανήκουν στον ψηφιακό τόπο, μέσω ποικίλων οθονών προβολής (AR glasses, tablets, smartphones, κ.ά.). Έτσι, ο μεν εικονικός χώρος μεταναστεύει από το περιοριστικό πλαίσιο του υπολογιστή στο ευρύτερο χωρικό περιβάλλον της καθημερινής ανθρώπινης διαβίωσης, ο δε φυσικός χώρος συμπληρώνεται με ηλεκτρονικά δεδομένα και εικονικά αντικείμενα, επάλληλα ή σύμμεκτα με τα πραγματικά.

Με τους τρόπους αυτούς, το άτομο μπορεί πλέον να αλληλεπιδρά ταυτόχρονα με τον φυσικό και τον ψηφιακό χώρο, κάτι που ανοίγει νέους δρόμους στην έκφραση και τη δημιουργία. Οι δυνατότητες που προσφέρουν τέτοιες τεχνολογίες, βρίσκουν εφαρμογή σε ψυχαγωγικές, στρατιωτικές, εκπαιδευτικές και άλλες δραστηριότητες²⁸⁸. Σύμφωνα με μια μάλλον φιλοσοφική προσέγγιση που εκφράζει ο Manovich (2006), η διαφορά μεταξύ βύθισης και επαύξεσης είναι ουσιαστικά θέμα κλίμακας: όσο δηλαδή αυξάνεται το μέγεθος της οθόνης, τόσο επικαλύπτεται η φαινομενολογική αντίληψη του πραγματικού χώρου από τον χρήστη.

²⁸⁷ Σύμφωνα με την Bryant (2001) ο κόσμος της εικονικής πραγματικότητας αποτελεί μέρος του κυβερνοχώρου, όπως και το διαδίκτυο.

²⁸⁸ Ένα παράδειγμα αποτελεί η εφαρμογή *street view* της Google maps, όπου ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να πλοηγηθεί εικονικά στους δρόμους μιας πόλης. Παρότι η εμπειρία αυτή απέχει κατά πολύ από έναν αληθινό περίπατο στους αντίστοιχους πραγματικούς δρόμους, παρέχεται πρόσβαση σε ένα πλήθος χρήσιμων δεδομένων όπως τις θέσεις καταστημάτων στην περιοχή και τα ωράριά τους, προτεινόμενες γραφικές διαδρομές, μέτρηση αποστάσεων, κ.ά. Υπερβαίνοντας τους αναπαραστατικούς περιορισμούς του φυσικού χώρου, οι συγκεκριμένες πληροφορίες θα ήταν αδύνατο να διαβαστούν από έναν περιπατητή που δεν διαθέτει πρόσβαση στην εν λόγω εφαρμογή.

Στο άμεσο μέλλον, η προβολή του ψηφιακού κόσμου στον πραγματικό αναμένεται να είναι πανταχού παρούσα αλλά ταυτόχρονα αδιόρατη, καθώς οι νέες συσκευές που θα υποστηρίζουν την επαυξημένη πραγματικότητα θα είναι μικρού μεγέθους και πιθανόν ενσωματωμένες στον ρουχισμό²⁸⁹ ή το σώμα του κάθε χρήστη, εξυπηρετώντας με διακριτικό τρόπο την αποκωδικοποίηση των ψηφιακών πληροφοριών που θα συνοδεύουν κάθε τοποθεσία (βλ. Nanjappan et al, 2019). Οι εξελίξεις αυτές δημιουργούν σταδιακά μια νέα υβριδική πραγματικότητα που προκύπτει από την αλληλεπίδραση του ψηφιακού με το φυσικό πεδίο, επαναπροσδιορίζοντας την παραδοσιακή χωρική αντίληψη και επιτρέποντας την υιοθέτηση καινοτόμων μορφών κοινωνικής δραστηριότητας και συλλογικότητας²⁹⁰. Στα χρόνια που έπονται, με τη διεύρυνση της χρήσης εφαρμογών VR και AR και των συσκευών που τις υποστηρίζουν, την ανάπτυξη Υβριδικής Νοημοσύνης (βλ. Kamar, 2016), όπως και με την εισαγωγή στον ιστοχώρο μετα-δεδομένων που θα καθίστανται κατανοητά τόσο από τους ανθρώπους όσο και από τις μηχανές, αναμένεται να προκύψει μια συνθήκη όπου η συνύπαρξη εικονικού και πραγματικού περιβάλλοντος θα μπορεί να γίνεται αντιληπτή ως μια ενιαία χωρική οντότητα. Προς την κατεύθυνση αυτή κινείται η ανάπτυξη μιας σειράς τεχνολογιών γύρω από τον Σημασιολογικό Ιστό (Semantic Web) (βλ. Patel & Jain, 2019) και αποβλέπουν πρωτοβουλίες όπως αυτή των Αυτόνομων Συμβιωτικών Συστημάτων (Symbiotic Autonomous Systems Initiative), που πρεσβεύουν ότι η εξέλιξη εφαρμογών όπως τα *ψηφιακά δίδυμα* (*digital twins*) θα οδηγήσει μέσω της συσσωμάτωσης των φυσικών αντικειμένων και οργανισμών με τα ψηφιακά τους αντίστοιχα, στη δημιουργία υπερ-οντοτήτων (*super entities*) με μοναδικά χαρακτηριστικά και νέες δυνατότητες²⁹¹. Από την άλλη, το γεγονός ότι στη σύγχρονη εποχή τα άτομα έχουν τη δυνατότητα να συνυπάρχουν στον διαδικτυακό και τον φυσικό τόπο ταυτόχρονα, δημιουργεί σε ορισμένους μελετητές προβληματισμό για πιθανή ρήξη της ταυτότητάς τους, αφού ο κόσμος τους μοιάζει να συμπεριλαμβάνει δύο διαφορετικές αισθήσεις χώρου (Γκότσης & Πλιάκος, 2013). Ωστόσο, οι πραγματικές και οι ψηφιακές εμπειρίες από τόπους που υφίστανται στις δύο διαστάσεις, φαίνεται ότι μπορούν

²⁸⁹ Το γεγονός ότι στο άμεσο μέλλον ο ρουχισμός θα μεταδίδει βιομετρικές και άλλες πληροφορίες σχετικά με τον φορέα του, από μια άποψη επαναφέρει την μοναδικότητα της ενδυμασίας σε προνεωτερικά επίπεδα (όταν το ρούχο κατασκευαζόταν από την οικογένεια του κατόχου και επομένως ήταν απολύτως προσωπικό) συνδέοντας όμως ενδυμασία και ταυτότητα με έναν εντελώς διαφορετικό τρόπο, αφού αυτή δεν αφορά πλέον στον τόπο καταγωγής (βλ. Choi et al., 2017· Fernández-Caramés & Fraga-Lamas, 2018).

²⁹⁰ Ο Wood (2012) για παράδειγμα, αναφερόμενος στο εφήμερο των σύγχρονων τοποθεσιών, κάνει λόγο για εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας που μπορεί να κάνουν μια τράπεζα δημοφιλή στα μάτια των καταναλωτών, ή αντιθέτως να εμπνεύσουν διαδηλώσεις εναντίον της, συγκεντρώνοντας ανώνυμους και αγνώστους μεταξύ τους πολίτες που θα αναλάβουν κοινή δράση.

²⁹¹ Για παράδειγμα, το ψηφιακό δίδυμο ενός φυσικού προσώπου θα μπορεί περιπλανώμενο στον κυβερνοχώρο να συγκεντρώνει πληροφορίες που κρίνει ότι τον ενδιαφέρουν αναλόγως του προφίλ του (επιστημονικά άρθρα, προσφορές από εμπορικά καταστήματα, ειδήσεις, κ.λπ.), να του παρέχει προσωποποιημένη εκπαίδευση ανάλογη των αναγκών και των δυνατοτήτων του, να παρακολουθεί την υγεία του και να προσομοιώνει πιθανές θεραπείες για μελλοντικά προβλήματα που μπορεί να προκύψουν βάσει των δεδομένων που συλλέγει από συσκευές στο σώμα του, να συνομιλεί με πελάτες του εκπροσωπώντας τον ως εικονικός χαρακτήρας (*avatar*) σε ενημερώσεις και συσκέψεις - πολλαπλασιαζόμενο όσες φορές χρειάζεται-, και γενικά να αυξάνει δραματικά το διαδικτυακό του αποτύπωμα (βλ. Saracco, 2019).

να αλληλοσυμπληρώνονται στην αντίληψη του σύγχρονου ατόμου, χωρίς να του προκαλούν ιδιαίτερη σύγχυση. Κατά την παρουσίαση ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού στο διαδικτυακό του κανάλι, ένας παραγωγός σημειώνει «θέλω να πάω μόνο και μόνο στην Ιταλία για να επισκεφθώ τα μέρη που είχα πάει στο παιχνίδι», ενώ αντίστροφα, επιδιώκοντας να εξετάσει την ψηφιακή προβολή του τόπου που βιώνει στην πραγματικότητα, αναφέρει «Βόλος. Θα πάμε μια μέρα εδώ στον Βόλο, να δούμε αν έχει τη Νέα Ιωνία» (TechItSerious, n.d.).

Απόλυτα σχετική με την επίδραση του τόπου στον λαϊκό πολιτισμό της ψηφιακής εποχής και την ανάπτυξη του διαδικτύου στο αστικό περιβάλλον, είναι και η δυνατότητα εξάρτησης των διαδικτυακών διεπαφών από τις σχετικές θέσεις των χρηστών στον φυσικό χώρο. Με τη χρήση τεχνολογιών γεωγραφικού εντοπισμού (*location awareness*) όπως το GPS, πολλά λογισμικά κοινωνικής δικτύωσης αξιοποιούν την τοποθεσία ενός χρήστη για λόγους εμπορικούς (π.χ. προβολή σχετικών διαφημίσεων), ενημερωτικούς (π.χ. safety check για την ειδοποίηση φίλων και συγγενών ότι ο χρήστης είναι καλά σε περίπτωση φυσικής καταστροφής στην περιοχή), ψυχαγωγικούς (π.χ. πληροφορίες για αξιοθέατα σε κοντινή απόσταση), κ.λπ. Αντίστοιχα αξιοποιούν την τοποθεσία του χρήστη και πλήθος άλλων εφαρμογών όπως παιχνίδια -π.χ. *Zombies, Run!* (Six to Start, 2012), *Ingress* (Niantic, 2013), *Pokémon Go* (Niantic, 2016), *Harry Potter: Wizards Unite* (Niantic, 2019), εφαρμογές σχετικές με την άθληση – π.χ. *Endomondo* (Endomondo, 2007), *Runkeeper* (ASICS, 2008), *Adidas Runtastic* (Runtastic, 2009), εφαρμογές γνωριμιών -π.χ. *OkCupid* (Coyné et al., 2004), *Tinder* (Tinder, 2012), *Happn* (FTW & Co., 2014), κ.ά. μεταφέροντας εικονικές κοινότητες στο πραγματικό περιβάλλον. Η διαδικτυακή εμπειρία αποκτά με τον τρόπο αυτό πτυχές που βρίσκονται άμεσα εξαρτημένες από τις γεωγραφικές συντεταγμένες, εισάγοντας στο διαδικτυακό περιβάλλον την έννοια της πλοήγησης στον φυσικό χώρο.

Παρά τις επαναστατικές αλλαγές που ο ψηφιακός χώρος έφερε στον τρόπο που διαμορφώνεται, εκδηλώνεται και διαδίδεται η πολιτισμική έκφραση και παρά το γεγονός ότι παράλληλα με τον φυσικό έχουν γεννηθεί πολυάριθμοι εικονικοί τόποι²⁹², όπου χρήστες ανεξαρτήτως καταγωγής συναντιούνται και δημιουργούν πολιτισμό, ο φυσικός τόπος εξακολουθεί στη σύγχρονη εποχή να συνδιαμορφώνει την επικαιρότητα, αποτελώντας βασικό συγκείμενο χωρίς το οποίο πολλά ηλεκτρονικά διαδιδόμενα μηνύματα χάνουν το ίδιο το νόημά τους. Για παράδειγμα, ένα μιμίδιο που αφορά στην νορβηγική καθημερινότητα, δύσκολα θα ξεπεράσει τους πολιτισμικούς φραγμούς ώστε να γίνει αντιληπτό ή ακόμα περισσότερο να συγκινήσει τους Έλληνες χρήστες του διαδικτύου. Ακόμα δε και στην περίπτωση όπου ένα τοπικό γεγονός άπτεται της παγκόσμιας επικαιρότητας -όπως π.χ. μια διαμαρτυρία κατά των μασκών στην πλατεία Συντάγματος- αυτό συχνά διατηρεί έντονη την τοπική χροιά και έτσι γίνεται ελκυστικό και δημοφιλές κυρίως εντός των ορίων των εθνικών κοινοτήτων, όπου υπάρχει συμβατότητα στους κώδικες επικοινωνίας και την αίσθηση του

²⁹² Όπως έχει ήδη αναφερθεί διαφορετικοί ψηφιακοί τόποι που διαδίδουν το ίδιο μήνυμα με διαφορετικό τρόπο, καλύπτουν διαφορετικές ανάγκες και απευθύνονται σε διαφορετικό κοινό. Καθένα από αυτά, διαμορφώνει μια ξεχωριστή ψηφιακή λαϊκή ομάδα (*digital folk group*) με ιδιαίτερες ανάγκες, μοναδικό λόγο και κώδικες επικοινωνίας, έναν κοινό σκοπό γύρω από τον οποίο θεμελιώνεται η κοινότητα, αλλά και πεποιθήσεις, συνήθειες και κανόνες που ορίζουν τη διαδικτυακή συμπεριφορά της (Preece, 2000), αντίθετα με τις αντίστοιχες ομάδες του φυσικού χώρου, που δομούνται συνήθως στη βάση σχέσεων συγγένειας, ιστορίας και γειτνίασης (Διαμαντάκη, 2003).

αστείου. Όπως συγκεκριμένα σημειώνουν οι Boxman-Shabtai και Shifman (2016), η τοπικότητα διατηρεί ακόμα μεγάλη σημασία για την αποκωδικοποίηση του ψηφιακού χιούμορ, καθώς διευκολύνει παρέχοντας κώδικες χωροχρονικής επικοινωνίας, στερεότυπα, οικειότητα κ.ο.κ. που διαμορφώνουν τις απαραίτητες προϋπάρχουσες γνώσεις για να γίνει κατανοητό ένα μήνυμα²⁹³. Ο φυσικός χώρος εξακολουθεί λοιπόν και στην ψηφιακή εποχή να διατηρεί τη σημασία του ως δομημένο πεδίο κοινωνικών σχέσεων, ενώ η ανάγνωσή του συνιστά ερμηνευτικό κώδικα στάσεων και συμπεριφορών που επιτρέπει να γίνουν κατανοητές οι πράξεις των ανθρώπων που ζουν σε αυτόν (βλ. Ποτηρόπουλος, 2013).

²⁹³ Αυτό φυσικά δεν αποκλείει την πιθανότητα μια αστεία εικόνα να έχει παγκόσμια διασπορά, ούτε και τη δυνατότητα να συνεισφέρει σε ένα μμίδιο ο οποιοσδήποτε, που αφού το προσαρμόσει (προσθέτοντας ή αφαιρώντας στοιχεία, αντικαθιστώντας ξένα σημάδια με τοπικά, κ.λπ.) στα χωροχρονικά του δεδομένα έπειτα να συνεχίσει τη διάδοσή του.

2.1.8 Λαϊκός πολιτισμός και Εκπαίδευση

Η έννοια της εκπαίδευσης αφορά στην χρονικά οριοθετημένη ανάπτυξη δεξιοτήτων και ικανοτήτων, την απόκτηση γνώσεων και την διαμόρφωση αξιών, που υλοποιείται βάσει συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων και μεθόδων διδασκαλίας και στα πλαίσια ειδικά σχεδιασμένων προγραμμάτων. Ως όρος, η εκπαίδευση προκύπτει από το ρήμα *εκπαιδεύω* που με την ευρεία του έννοια περιλαμβάνει ποικίλες δραστηριότητες που επιδρούν στη σκέψη, τον χαρακτήρα και τη σωματική αγωγή του ατόμου. Αντίστοιχες, αλλά πιο ευρείες είναι οι έννοιες της παιδείας και της αγωγής: Η πρώτη, -που ετυμολογικά προέρχεται από το ουσιαστικό *παις*-, αφορά στην καλλιέργεια κάθε τομέα της προσωπικότητας ενός ανθρώπου, ενώ η δεύτερη -που προκύπτει από το ρήμα *άγω*- αναφέρεται στις επιδράσεις που δέχεται ο νέος άνθρωπος από τις συστηματικές ενέργειες ενηλίκων και συνομηλίκων, αλλά και από την αλληλεπίδρασή του με το άψυχο περιβάλλον (Πυργιωτάκης, 2009· Χαραλαμπίκης, 2014).

Η σχέση των εννοιών αυτών με τον λαϊκό πολιτισμό θεωρείται στενή και διαχρονική, καθώς ο τελευταίος συνιστά κύριο φορέα αξιών, ο ενστερνισμός των οποίων ανέκαθεν αποτελούσε για την εκάστοτε κοινωνία βασικό στόχο της ανατροφής των παιδιών. Πράγματι, ήδη από τα βάθη της ιστορίας, οι μητέρες και οι τροφοί αφηγούνταν στα βρέφη και τα νήπια διδακτικούς μύθους και παραμύθια, προκειμένου σταδιακά να διαμορφώσουν τον χαρακτήρα τους (Legras, 2005). Κατά τα κλασικά και ελληνιστικά χρόνια, τα έπη του Ομήρου και οι αισώπειοι μύθοι αποτελούσαν βασικά αντικείμενα διδασκαλίας²⁹⁴ στην εκπαιδευτική διαδικασία, όπως και η λυρική ποίηση, που συνήθως ήταν εμπνευσμένη από τη λατρευτική ζωή και τα έθιμα (Bowra, 1997). Οι εκπαιδευόμενοι διδάσκονταν επίσης απαγγελία αποσπασμάτων από έργα ποιητών όπως ο Ησίοδος και ο Θεόγνης, που περιείχαν ρητά και πρακτικές συμβουλές (Κρουαζέ, 2007). Κατά τη βυζαντινή εποχή -και παρά τις σχετικές αντιρρήσεις που κατά καιρούς εκφράζονταν²⁹⁵- το πρόγραμμα μαθημάτων παρέμεινε προσηλωμένο στην ελληνορωμαϊκή πνευματική παράδοση (Μαρκόπουλος, 2008), με συνέχιση της εκπαιδευτικής χρήσης των ομηρικών επών, αρχαίων τραγωδιών και κωμωδιών, αποσπασμάτων από ποικίλους συγγραφείς (Ησίοδο, Θεόκριτο, Λουκιανό), αλλά και διδασκαλία της μυθολογίας (Mango, 1988). Στα χρόνια της τουρκοκρατίας, τις παραδοσιακές παιδαγωγικές ανάγκες κάλυπταν εκφάνσεις του λαϊκού πολιτισμού όπως αινίγματα, διηγήσεις, παραδόσεις, παραμύθια, τραγούδια και παροιμίες (Βαρβούνης, 1997). Μετά την απελευθέρωση αξιοποιούνται σε αναγνωστικά του δημοτικού κείμενα από την Οδύσσεια, τις ιστορίες του Ηροδότου και τους μύθους του Αισώπου (Παπαμάρκος, 1897), ενώ από τις αρχές του 20ού αιώνα, υλικό από τον λαϊκό πολιτισμό εντάσσεται στη διδασκόμενη ύλη τόσο με στόχο τη διδασκαλία της δημοτικής²⁹⁶, όσο και από εκπαιδευτικούς που αποβλέπουν στην

²⁹⁴ Ο Πλάτωνας στην *Πολιτεία* (606e) υποστηρίζει πως οι θαυμαστές του Ομήρου τον θεωρούσαν παιδαγωγό όλων των Ελλήνων, ενώ σημειώνεται η φράση του Αριστοφάνη «*ουδ' Αίσωπον πεπάτηκας*», που υποδηλώνει την ευρεία χρήση των αισώπειων μύθων ως διδακτικής ύλης στην εκπαίδευση των παιδιών της κλασικής εποχής (βλ. Zafirooulos, 2001).

²⁹⁵ Ο Κοντογιαννίδης (2013) σημειώνει ότι πολλοί εκπρόσωποι της Εκκλησίας όπως ο Μεγάλος Αντώνιος και ο Ρωμανός ο Μελωδός, ήταν επιφυλακτικοί έως εχθρικοί σχετικά με τη χρήση της αρχαίας ελληνικής γραμματείας στην εκπαίδευση.

²⁹⁶ Κατά τη σύντομη περίοδο που διευθύνει το Ανώτερο Δημοτικό Παρθενγωγείο του Βόλου (1908-1911) ο Α. Δελμούζος αντλεί μεταξύ άλλων για τις συλλογές των νεοελληνικών αναγνωσμάτων του και

καλλιέργεια ισχυρής πατριωτικής συνείδησης²⁹⁷. Στη σύγχρονη ελληνική πραγματικότητα, παρότι ακόμα δεν υπάρχει ξεχωριστό μάθημα που να τον διδάσκει (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012), ο λαϊκός πολιτισμός ενυπάρχει μέσω ποικίλων όψεων είτε της παραδοσιακής είτε της συγχρονικής του διάστασης, στα διδακτικά εγχειρίδια όλων των μαθημάτων της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης (Κακάμπουρα, 2010).

Πιο συγκεκριμένα και σύμφωνα με σχετικές έρευνες, μέσα στο σύνολο των τετρακοσίων είκοσι έξι διδακτικών ενοτήτων της Γλώσσας για όλες τις τάξεις του Δημοτικού, υπάρχουν εξήντα πέντε ενότητες στις οποίες εντοπίζονται αναφορές στον παραδοσιακό λαϊκό πολιτισμό, που ως ποσοστό αποδίδεται κοντά στο 15 τοις εκατό της ύλης (Μπενέκος, 2013). Στις αναφορές αυτές μάλιστα, παρατηρείται ότι δίνεται αρκετή έμφαση τόσο στον πολιτισμό της υπαίθρου, όσο και σε αυτόν των πόλεων (Ζυγούρη, 2018). Αξίζει ωστόσο να επισημανθεί ότι η παρουσία του σύγχρονου λαϊκού πολιτισμού φαίνεται να υποεκπροσωπείται: Δεν αξιοποιούνται θέματα όπως οι σύγχρονοι αστικοί θρύλοι και το μοντέρνο παραμύθι, ζητήματα σχετικά με την ηλεκτρονική επικοινωνία όπως τα μηνύματα SMS, οι ψηφιακοί χώροι συνάντησης και οι ηλεκτρονικές ευχετήριες κάρτες, τα γκράφιτι αλλά και στοιχεία από τον πολιτισμό αλλοδαπών συμμαθητών, θέματα δηλαδή που αποτελούν μέρος της καθημερινότητας των σημερινών παιδιών όπως και μέρος του νεανικού πολιτισμού (Gay, 2000· Μπενέκος, 2013). Τέλος, σημειώνεται ότι η ύπαρξη σχετικού υλικού στα διδακτικά βιβλία δεν αρκεί από μόνη της για να έρθουν οι μαθητές σε μια ολοκληρωμένη επαφή με τον λαϊκό πολιτισμό, αν οι εκπαιδευτικοί δεν έχουν αποκτήσει επάρκεια λαογραφικού σχολιασμού και διδασκαλίας των λαογραφικών κειμένων (Μερακλής, 2001α), κάτι που αφορά στην παρουσία της λαογραφίας στην τριτοβάθμια εκπαίδευση και θίγεται στην παράγραφο που ακολουθεί.

Λαογραφία και παιδαγωγική συνδέονται με γόνιμες αλληλεπιδράσεις ήδη από τα μέσα του 19ου αιώνα. Η επίσημη σχέση τους ξεκινά στις 22 Μαρτίου 1857 με την εγκύκλιο (αρ. 1837) που αποστέλλει το υπουργείο των Εκκλησιαστικών προς τους δημοδιδασκάλους του κράτους, καλώντας τους να συλλέξουν λέξεις, παροιμίες, δημοτικά τραγούδια και παραμύθια του ελληνικού λαού (βλ. Κακάμπουρα – Τίλη, 2012). Την ίδια περίπου εποχή αναφέρεται και η πρώτη σχετική δραστηριοποίηση από πλευράς εκπαιδευομένων, αφού το 1864 οι μαθητές του γυμνασίου των Ιωαννίνων βοηθούν τον τότε πρόξενο J.G. von Hahn να συλλέξει παραδοσιακά παραμύθια για την πρώτη του συλλογή (Σαϊτάκης, 1999). Ακολουθεί εγκύκλιος του Ν. Πολίτη προς τους λειτουργούς της δημοτικής εκπαίδευσης (11 Δεκεμβρίου 1887) με

υλικό από τον λαϊκό πολιτισμό, όπως τα δημοτικά τραγούδια και οι παραδόσεις (Μαλαφάντης, 1999). Το ίδιο κάνει και αργότερα (1923-1936) ως διευθυντής στο Μαράσλειο Διδασκαλείο (Κογκούλη, 2007).

²⁹⁷ Η διευθύντρια του Αρσακείου Αικατερίνη Βαρουζάκη σημειώνει το 1915 (Βαρουζάκη, 1916): «Ο διδάσκαλος δύναται δι' απλών μέσων να διεγείρη το διαφέρον και την αγάπην των μαθητών του προς παν ό,τι αναφέρεται ή συνδέεται προς την ζωήν των προγόνων μας, εις τα ήθη, έθιμα, εις τον τρόπον του ζην, σκέπτεσθαι, κλπ. Η διάσωσης και η διδασκαλία των δημωδών μας ασμάτων και ποιημάτων είναι στερεά βάσις, επί της αναπτύξεως δ' αυτών δύναται ο διδάσκαλος να δημιουργήση ολόκληρον την διδασκαλίαν του (...) Τα εθνικά δημώδη ημών άσματα καθώς και τα ιστορικά ποιήματα θα βοηθήσωσι τον διδάσκαλον όχι μόνον εις εμπέδωσιν των διδαχθέντων, αλλά και εις το παιδαγωγικόν αυτού έργον προς μόρφωσιν γενναίων Ελληνικών ψυχών. Θα συγκινήση, θα ενθουσιάση, εξυμνών τα μεγάλα γεγονότα, τας ηρωϊκάς πράξεις, θα εξάρη την φιλοπατρίαν, θα εμβάλη φρίκην διά την προδοσίαν και την παρακοήν εις τους νόμους της Πατρίδος».

περισσότερες οδηγίες, προτρέποντάς τους στη συλλογή λαογραφικού υλικού χωρισμένου σε δημώδη άσματα, παραδόσεις, παροιμίες και αινίγματα, παραμύθια, έθιμα, προλήψεις, κ.λπ. Οι εγκύκλιοι από τους πανεπιστημιακούς λαογράφους προς τους εκπαιδευτικούς συνεχίστηκαν και μετά τον Νικόλαο Γ. Πολίτη, ενώ την αποστολή τους ακολούθησαν οι προκηρύξεις διαγωνισμών επικεντρωμένων σε γεωγραφικά διαμερίσματα. Το 1919, ο Στίλπων Κυριακίδης ως διευθυντής του Λαογραφικού Αρχείου της Ακαδημίας Αθηνών, στέλνει νέα εγκύκλιο προς τους λειτουργούς της μέσης και δημοτικής εκπαίδευσης. Σε αυτήν ζητάει από «πάντας τους εραστάς της ακραιφνούς ελληνικής ψυχής (...) κατά τας ώρας τηςσχόλης αυτών, οιονεί παίζοντες, να μελετήσωσι τον βίον αυτού υφ' όλας τα επόψεις του και να καταρτίσωσι μελέτας και συλλογάς» (Κυριακίδης, 1921). Δεν είναι ωστόσο πριν το 1966 που το μάθημα της Λαογραφίας εντάσσεται τελικώς στο Αναλυτικό Πρόγραμμα των Παιδαγωγικών Ακαδημιών και αργότερα ως διδακτικό αντικείμενο στα Παιδαγωγικά Πανεπιστημιακά Τμήματα, ώστε οι μελλοντικοί δάσκαλοι να μπορέσουν να επιμορφωθούν στο θέμα της διδακτικής προσέγγισης του λαϊκού πολιτισμού. Στο γύρισμα του αιώνα, ωστόσο, ο Αυδίκος ανησυχεί ότι τα περισσότερα Παιδαγωγικά Τμήματα αντιμετωπίζουν τη λαογραφία ως μια περιθωριακή επιστήμη που δεν είναι αναγκαία και μπορεί να υπάρξει μόνο συμπληρωματικά (Αυδίκος, 1999).

Σε κάθε περίπτωση, η επιρροή του κρατικού μηχανισμού στη σχέση παιδαγωγικής και λαογραφίας φαίνεται τόσο παλαιά όσο και ισχυρή. Άλλωστε, με το πέρασμα στη βιομηχανική εποχή, η μεταβίβαση της πολιτισμικής εμπειρίας δεν αποτελεί πλέον αποκλειστικά ενδοοικογενειακή και ενδοκοινοτική υπόθεση, αλλά κυρίως κρατική (Αυδίκος, 2014), με το σχολείο να μετατρέπεται στον κύριο φορέα διοχέτευσης της πολιτισμικής ύλης: «Διά του Σχολείου θα διατηρηθώσιν αι εθνικά παραδόσεις», υποστηρίζει η διευθύντρια του Αρσακείου Αικατερίνη Βαρουζάκη (1916). Στο πλαίσιο αυτό, γέφυρα από τον παραδοσιακό στον νεωτερικό κόσμο αποτέλεσαν τόσο η ίδρυση παιδαγωγικών τμημάτων, όσο και η επιλογή του λαϊκού πολιτισμού ως πεδίου για την άντληση πολιτισμικού υλικού (Πασχαλίδου, 2004). Επισήμως, η πολιτεία είναι σαφές ότι αναγνωρίζει την αξία της διδασκαλίας του λαϊκού πολιτισμού, αφού όπως καταγράφεται στις Γενικές Διατάξεις του νόμου 1566/1985 (άρθρο 1), ένας από τους κύριους σκοπούς της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης είναι οι μαθητές «να ενημερώνονται και να ασκούνται πάνω στη σωστή και ωφέλιμη για το ανθρώπινο γένος χρήση και αξιοποίηση των αγαθών του σύγχρονου πολιτισμού, καθώς και των αξιών της λαϊκής μας παράδοσης». Επίσης, στα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (ΑΠΣ) και στο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) γίνεται αναφορά στην ανάγκη διασύνδεσης του λαϊκού πολιτισμού με την γνώση που παρέχεται στα σχολεία της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης (Μπενέκος, 2013).

Η παιδαγωγική διάσταση του λαϊκού πολιτισμού αποτυπώνεται με όρους όπως *παιδαγωγική λαογραφία* (Μαρκαντώνης 1990) και *εφαρμοσμένη λαογραφία* (Αυδίκος, 1999β) και συνδέεται με οφέλη που έχουν επισημανθεί από πολλούς συγγραφείς (ενδεικτικά αναφέρονται οι Williams, 1994· Μωραΐτη, 1997· Αυδίκος, 1999β· Μερακλής, 2001α· Σέργη, 2007). Οι δε ποικίλες του εκφάνσεις και οι πολλαπλές διασυνδέσεις με την καθημερινότητα, επιτρέπουν στον επιμορφωμένο σχετικά εκπαιδευτικό να χειριστεί το υλικό του με αυξημένη ευελιξία. Για παράδειγμα, μέσα από μια προσέγγιση θεματική μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να συνδέσουν αξίες και ιδέες του παρελθόντος με το παρόν: ο πολιτισμός του φαγητού, της υγείας ή του χορού, διάφορα επαγγέλματα του χτες και η εξέλιξή τους,

παλαιότερες και σύγχρονες όψεις της πόλης, κ.ά. μπορεί να συμβάλλουν στην κατανόηση της παραδοσιακής αισθητικής και τη σύγκριση με τα ισχύοντα πρότυπα. Σε ένα άλλο επίπεδο, η διδασκαλία μεμονωμένων ειδών όπως π.χ. του παραμυθιού (βλ. Ράπτης, 1980· Ντοροπούλου, 2010) μπορεί να χρησιμεύσει παρέχοντας υλικό ή ως αφόρμηση για την ενασχόληση με αντικείμενα όπως η γραφή, η γραμματική, η έκθεση, η ορθογραφία, η ιχνογραφία, η χειροτεχνία, η μουσική, η γυμναστική, η αριθμητική και η γεωμετρία, η φυσική ιστορία, η αγωγή του πολίτη, αλλά ακόμα και ως εφαρμογή για λεκτικές ασκήσεις, με παράλληλη ωφέλεια από τα κοινωνικοποιητικά και εκπολιτιστικά χαρακτηριστικά του. Πέρα ωστόσο από την (μάλλον αποσπασματική αυτή) αξιοποίηση του λαογραφικού υλικού για τη διδασκαλία άλλων αντικειμένων, η βαθύτερη γνώση των διαφόρων εκφάνσεων του λαϊκού πολιτισμού και η διαπαιδαγώγηση σύμφωνα με τις αξίες και τις πρακτικές του, μπορεί να συμβάλει στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και της προσωπικότητας των μαθητών, στην κατανόηση του τρόπου που λειτουργούν οι μηχανισμοί συγκρότησης της συλλογικής ταυτότητας, όπως και ζητημάτων αυτοπροσδιορισμού και ετεροπροσδιορισμού (Ζώη & Λουρδή, 2016). Ταυτόχρονα, η επαφή με τον λαϊκό πολιτισμό ψυχαγωγεί, εξάπτει τη φαντασία και διευρύνει τον νοητό κόσμο του παιδιού, αναδεικνύοντας τα διαθέσιμα πολιτισμικά μέσα έκφρασης και ενεργοποιώντας τη δημιουργικότητα. Διαμορφώνεται έτσι με τη συνδρομή του ένα κατάλληλο πλαίσιο για την ανάπτυξη πνευματικών δεξιοτήτων (π.χ. παροιμίες, αινίγματα), την εξοικείωση με τη δημιουργία (π.χ. θέατρο σκιών, κουκλοθέατρο), την καλλιέργεια της επικοινωνίας (δίστιχα, παραμύθι) την ενίσχυση της συλλογικότητας των μαθητών (πανηγύρι, χορός), όπως και την αύξηση του ενδιαφέροντός τους για την οικογενειακή ιστορία και την τοπική κοινότητα (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012· Αυδίκος, 2014· Αρβανίτη & Χρυσανθοπούλου, 2014).

Όπως λοιπόν γίνεται φανερό, η διδακτική συνάντηση των μαθητών με τον λαϊκό πολιτισμό, μπορεί να πραγματοποιηθεί όχι μόνο σε πολλά επίπεδα και μέσω ποικίλων αντικειμένων, αλλά και με διαφορετικές προσεγγίσεις. Η πλέον συνηθισμένη είναι εκείνη που θα μπορούσε να αποκληθεί *ενδοσκοπική*, κατά την οποία οι μαθητές ασχολούμενοι με τον οικείο τους πολιτισμό, πλησιάζουν στη λαϊκή δημιουργία γνωρίζοντας ήθη, έθιμα και πρακτικές των παραδοσιακών κοινοτήτων και πραγματοποιούν σταδιακά βήματα προς την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο διαμορφώνονται οι ανθρώπινες σχέσεις, ενώ παράλληλα συνδέουν το παρελθόν με το παρόν και το μέλλον, ανακαλύπτοντας τους κρίκους στην αλυσίδα της ιστορικής συνέχειας (Μωραϊτή, 1997) και ερχόμενοι σε ουσιαστικότερη επαφή με το περιβάλλον στο οποίο ζουν (Ράπτης, 2008). Η διαδικασία αυτή κρίνεται απαραίτητη για την οικειοποίηση της τοπικής τους ιδιομορφίας, αφού όπως σημειώνει ο Dundes (1989) η σύνδεση ανάμεσα στον λαϊκό πολιτισμό και την ταυτότητα είναι πολύ σημαντική²⁹⁸ ενώ όπως

²⁹⁸ Ένα παράδειγμα που δεν αξιοποιείται συχνά, αφορά στον τρόπο που ο λαϊκός πολιτισμός επηρεάζει την αυτοεικόνα του ατόμου και συγκεκριμένα το πώς αυτό προσλαμβάνει την ίδια του τη σωματοδομή. Το γεγονός λ.χ. ότι στον δυτικό πολιτισμό, το πρότυπο του υπερφυσικά μυώδους άνδρα έχει προβληθεί ήδη από τα αρχαία χρόνια μέσω βιβλικών και μυθολογικών χαρακτήρων όπως ο Σαμψών, ο Ηρακλής, ο Άτλας, ο Θορ κ.ά., που αποτυπώθηκαν στην ελληνική και τη ρωμαϊκή πλαστική (βλ. Ηρακλής του Λυσίππου) και αργότερα ενέπνευσαν την εικόνα ηρώων όπως ο Conan ή ο Rambo και αντίστοιχων παιδικών παιχνιδιών, διαφημίσεων, κ.ο.κ., ενώ αντίστοιχα παραδείγματα στους πολιτισμούς της Άπω Ανατολής δεν υπάρχουν (οι τοπικοί ήρωες απεικονίζονται πλήρως ενδεδυμένοι και το σθένος τους προέρχεται από τον χαρακτήρα), έχει μεταξύ άλλων οδηγήσει στην παρουσία

υποστηρίζει και ο Μερακλής (2001γ), «η ανάπτυξη συναισθηματικού δεσμού με την πατρίδα καθορίζει σε μεγάλο βαθμό τη συνείδηση της ταυτότητας ενός λαού». Αυτό που επιβάλλεται ωστόσο, είναι η επαφή με τον λαϊκό πολιτισμό να μην περιορίζεται στη στείρα αναπαραγωγή μιας ωραιοποιημένης στερεοτυπικής εικόνας των περασμένων με στόχο την υιοθέτηση ενός ομοιόμορφου εθνικού ιδεώδους. Προκειμένου η διδασκαλία του παραδοσιακού πολιτισμού να αξιοποιηθεί σωστά, καλό είναι να αποβλέπει στη σύνδεση της ανάπτυξης του νεότερου πολιτισμού με το ιστορικό προηγούμενο της τοπικής κοινωνίας και να συνδυάζεται με την καλλιέργεια κριτικής σκέψης, να διαθέτει στοιχεία βιωματικά και να είναι πολύπλευρη, να συνδέεται δηλαδή με άλλα παρεμφερή αντικείμενα όπως η τοπική ιστορία, η μουσική, οι ΤΠΕ, και την εξέλιξή τους στο παρόν. Με τον τρόπο αυτό, καθώς τα παιδιά θα ενημερώνονται για τα παλαιότερα πρότυπα, θα μπορούν να τα συγκρίνουν με τα σύγχρονα, αποκτώντας μια ολοκληρωμένη πολιτισμική εικόνα της κοινωνίας που ανήκουν και αναγνωρίζοντας την δυναμική ικανότητα του λαϊκού πολιτισμού να εκφράσει συμβολικά θεμελιώδεις αξίες και πεποιθήσεις²⁹⁹. Επιπλέον, η επιλογή των υλικών ιχνών που προσφέρει για μελέτη η κάθε περιοχή³⁰⁰, αλλά και άυλων, όπως αυτά που εντοπίζονται π.χ. στα έθιμα των προγόνων και τη λειτουργική επιβίωσή τους στο παρόν (βλ. Κακάμπουρα, 2001), μπορεί να συμβάλει έτι περαιτέρω στη σύνδεση του παρελθόντος με το παρόν, προσφέροντας στους εκπαιδευόμενους μια πληρέστερη άποψη για το περιβάλλον τους και σφυρηλατώντας την πολιτισμική τους αυτοσυνειδησία. Ιδιαίτερα στη σύγχρονη εποχή όπου η παγκοσμιοποίηση καθιστά πιθανό το ενδεχόμενο αφομοίωσης και συνεπώς απώλειας της διαφορετικότητας στα πολιτισμικά στοιχεία κάθε περιοχής (Loomis, 1983), μια τέτοια αξιοποίηση στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού στην εκπαίδευση αποκτά αυξημένη σημασία, καθώς βοηθά τους μαθητές να νιώσουν περήφανοι για την καταγωγή τους και ανορθώνει το κύρος της τοπικότητας (Δαμιανού, 2010), συνεισφέρει στη διαμόρφωση και κατανόηση της ατομικής και της πολιτισμικής ταυτότητας (Κακάμπουρα, 2010), αλλά και τη διάκριση του «εγώ» έναντι του «άλλου» (Δημάση, 2008).

διαταραχών σωματικής δυσμορφίας σχεδόν αποκλειστικά στο δυτικό ημισφαίριο (βλ. Kanayama & Pore, 2011).

²⁹⁹ Για παράδειγμα, προς την κατεύθυνση αυτή λειτούργησε μια εφαρμογή σε μαθητές τρίτης δημοτικού στις Ηνωμένες Πολιτείες, που αξιοποιώντας αξίες και πρακτικές των ιθαγενών Αμερικάνων της περιοχής, κατάφερε τελικά όχι μόνο να βελτιώσει το κλίμα εντός της τάξης, μεταξύ των εκπαιδευτικών και των γονέων, αλλά και να πετύχει μια γόνιμη διασύνδεση του σχολείου με την τοπική κοινότητα (Walkingstick & Bloom, 2013).

³⁰⁰ Μια αξιόλογη πρόταση για τη διασύνδεση του παραδοσιακού με τον σύγχρονο πολιτισμό είναι η ανάδειξη μνημείων στην περιοχή που εδρεύει το εκάστοτε σχολείο και η παραγωγή σχετικού πληροφοριακού υλικού που μπορεί να προκύψει μέσω ενός μακροχρόνιου σχολικού προγράμματος (project), όπου θα χρησιμοποιούνται μεθοδολογικά εργαλεία όπως η έρευνα πεδίου, η συνέντευξη, κλπ. Μια τέτοια προσέγγιση δρα ενισχυτικά τόσο για την τοπική συνείδηση των μαθητών, όσο και για το ενδιαφέρον τους γύρω από τον λαϊκό πολιτισμό, αφού αφενός τους επιτρέπει να αποκτήσουν μια πιο εμπειριστατωμένη άποψη για μνημεία παρόντα στην καθημερινότητά τους, αφετέρου δε αυξάνει την συμμετοχικότητά τους και τη δημιουργική τους εμπλοκή στη διαμόρφωση της ψηφιακής ταυτότητας του τόπου τους, συνδυάζοντας λαογραφία, τοπική ιστορία και προφορική μαρτυρία.

Τη διάκριση αυτή εξυπηρετεί ακόμα περισσότερο η προσέγγιση της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης³⁰¹, η οποία μπορεί να αναφέρεται τόσο σε πληθυσμούς που προέρχονται από πρόσφατες μεταναστευτικές ροές, όσο και στις εθνοτικές ομάδες που διαβιούν παραδοσιακά εντός των ορίων του έθνους-κράτους (Αυδίκος, 1999). Η προσέγγιση αυτή θέτει τη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού στη βάση κοινών πολιτισμικών στοιχείων όπως οι παροιμίες, τα μυθολογικά μοτίβα³⁰², οι λαϊκές αφηγήσεις³⁰³ και η λαϊκή τέχνη³⁰⁴

³⁰¹ Η έννοια της διαπολιτισμικότητας αναφέρεται στην αμοιβαία συνεργασία και την αλληλεπίδραση που επιδιώκεται ανάμεσα σε λαούς με διαφορετικό πολιτισμό (Παλαιολόγου & Ευαγγέλου, 2003).

³⁰² Ένα σχετικό παράδειγμα που μπορεί να αξιοποιηθεί σε μικρές τάξεις αφορά στην εκδήλωση του έρωτα *διά μηλοβολίας* (όπως την αναφέρει ο Πολίτης), που θέλει ένα μήλο να παραδίδεται στην ομορφότερη γυναίκα. Πρόκειται για αφήγημα γνώριμο στους μαθητές από τη Ιστορία της Γ' Δημοτικού (Ενότητα Τρωϊκός πόλεμος, το Μήλο της Εριδας), ενώ όπως σημειώνει ο Πολίτης (1921) εντοπίζεται και σε άλλους πολιτισμούς, όπως στη μεσαιωνική παράδοση της Ιρλανδίας και στους ιθαγενείς της Πολυνησίας. Για τις μεγαλύτερες τάξεις, η δυνατότητα που έχουν ο Δίας και ο *αιολόμορφος* Διόνυσος να μεταμορφώνονται προκειμένου να πετύχουν τους στόχους τους, υπάρχει και σε θεότητες άλλων πολιτισμών, όπως ο *Kulioscar* των Ινδιάνων του Καναδά ή ο *Vishnu* των Ινδών. Μέσα από την κοινή αυτή ιδιότητα, οι μαθητές μπορούν να συνδέσουν την εικόνα του Δία ως ταύρου από το γνώριμό τους νόμισμα των 2 ευρώ με τον παραδοσιακό πολιτισμό άλλων λαών, αλλά και με σύγχρονες αναπαραστάσεις δημοφιλών θρυλικών χαρακτήρων που επίσης μεταμορφώνονται κατά το δοκούν, όπως οι μάγισσες, οι βρικόλακες και οι λυκάνθρωποι (βλ. Στεργιοπούλου, 2019).

³⁰³ Για τους μαθητές της Ε' Δημοτικού, ένα παράδειγμα αφήγησης που συνδέεται με την Άλωση της Πόλης αλλά συναντάται και σε άλλους πολιτισμούς, αποτελεί αυτή για το ζωντάνεμα του Μαρμαρωμένου βασιλιά, που όπως ο Πολίτης (1904) επισημαίνει, εντοπίζεται σε πολλούς λαούς τόσο στην Ευρώπη, την Ασία, όσο και την Αφρική.

Ένα άλλο, αποτελεί η παράδοση των τηγανισμένων ψαριών που ζωντάνεψαν και πήδησαν στο νερό, προκειμένου να πειστεί ένας καλόγερος ή κατ' άλλη εκδοχή ο ίδιος ο βασιλιάς Κωνσταντίνος ότι αλώθηκε η Κωνσταντινούπολη. Η σχετική αφήγηση συναντάται παντού στον ελληνικό χώρο, παραδίδεται από ξένους περιηγητές όπως ο Gerlach που βρέθηκε το 1576 στην Κωνσταντινούπολη (Gerlach, 1674), ενώ υπήρχε και σε παλαιότερα βιβλία του Δημοτικού σχολείου (π.χ. Κασίμης, 1937). Παρόμοια ωστόσο αφηγήματα συναντώνται και στον ισλαμικό κόσμο, όπως παραδίδει ο περιηγητής *Chevalier d' Arnieux* που ταξίδεψε στην Τρίπολη της Συρίας το 1660 και άκουσε μια τέτοια ιστορία από έναν δερβίση, ενώ και στον σχολιασμό του Κορανίου ένα μαγειρεμένο ψάρι του Μωυσή ξαναζωντανεύει μετά από επαφή του με το νερό ιερής πηγής. Επίσης, σε ένα απόκρυφο κείμενο του Ευαγγελίου του Νικοδήμου το ξαναζωντάνεμα των ψαριών συνδέεται με το γεγονός της ανάστασης του Χριστού, ενώ σε ένα απόκρυφο Ευαγγέλιο του Θωμά, ο τρίχρονος Ιησούς έκανε ένα παστό ψάρι να κολυμπήσει, βάζοντάς το σε μια λεκάνη με νερό. Τέλος, σε διάφορες διασκευές (4ος αι. μ.Χ.) μιας διήγησης του Ψευδο-Καλλισθένη για τον Μέγα Αλέξανδρο, αναφέρεται ότι σε ένα ταξίδι του Μακεδόνα βασιλιά, ο μάγειράς του έβαλε στο νερό μιας πηγής ένα παστό ψάρι για να το πλύνει και αυτό ζωντάνεψε και ξέφυγε. Στη λατινική γραμματεία, ο Οβίδιος και άλλοι παραδίδουν ότι ο Γλαύκος παρατήρησε πως τα ψάρια που αλίευε πηδούσαν πίσω στη θάλασσα, όταν έρχονταν σε επαφή με ένα βοτάνι στην παραλία. Η αρχαιότερη σχετική πηγή ωστόσο, που πιθανόν έχει λειτουργήσει ως πρότυπο δημιουργίας της εν λόγω παράδοσης, συναντάται στον Ηρόδοτο [9.120.1]: Εκεί, τα ψάρια που ψήνει ένας δεσμοφύλακας στη Σηστό αρχίζουν να χοροπηδούν και να σπαρταράνε σαν ζωντανά, όταν συλλαμβάνεται από τους Αθηναίους ο Πέρσης Αρταύκτης που με πονηριά είχε συλήσει τον τάφο του ήρωα Πρωτεσίλαου (Ημελλος, 1991· Χατζόπουλος, 2015).

³⁰⁴ Όπως προτείνει ο Αγραφιώτης (2007), η οικεία φιγούρα του Καραγκιόζη θα μπορούσε να αντιπαρατεθεί προς την αντίστοιχη δημοφιλή εικόνα του Αστεριζ σε διάφορα επίπεδα, αφού και οι δύο (αντι)ήρωες διακρίνονται από επαναστατική φιλοσοφία. Ο πρώτος μάχεται κατά του Σουλτάνου, όπως και ο δεύτερος εναντίον του Καίσαρα, επομένως και οι δυο αντιτίθενται στην τυραννική εξουσία,

(Κακάμπουρα, 2005· Σκουφογιάννη, 2011), προκειμένου να επιτρέψει στους μαθητές να συγκρίνουν οικεία και αλλότρια πολιτισμικά πρότυπα, αναπτύσσοντας τελικώς μια κατανόηση προς τον συνάνθρωπο (Δαμιανού, 2010). Βάσει της αρχής της προοδευτικότητας θεωρείται ωφελιμότερο οι μαθητές πρώτα να γνωρίσουν τον τοπικό τους πολιτισμό³⁰⁵, στη συνέχεια εκείνον της ευρύτερης πατρίδας τους και έπειτα εκείνους των άλλων ανθρώπων, προκειμένου να είναι ανεκτικότεροι σε διαφορετικές θεάσεις απόψεων, πίστης και ταυτοτήτων (Μέγας, 1951· Nakanishi & Rittner, 1992). Σε κάθε περίπτωση, είναι σαφές ότι όταν προβληθούν και μελετηθούν τόσο η ποικιλία του παραδοσιακού ελληνικού λαϊκού πολιτισμού, όσο και οι αξίες και συμπεριφορές των πολιτισμικών ομάδων που συναποτελούν τον λαό στο σύγχρονο πλαίσιο της ελληνικής κοινωνίας, θα προαχθεί μια πολυπρισματική θέαση της διαφορετικότητας που θα συμβάλει στον μετασχηματισμό των πρότερων λανθασμένων παραδοχών και τελικώς στην καλύτερη γνώση του εαυτού και του «άλλου», διευκολύνοντας έτσι την επικοινωνία και τη συνεργασία καταρχάς στο σχολικό, αλλά και ευρύτερα στο κοινωνικό πλαίσιο (Κανακίδου & Παπαγιάννη, 1998· Παπαταξιάρχης 2006). Οι αναφορές σε ποικίλους πολιτισμούς μπορεί με αυτόν τον τρόπο να λειτουργήσουν γόνιμα³⁰⁶, προωθώντας την κατανόηση της πολιτισμικής πολυμορφίας και οπτικών που η υιοθέτηση του κυρίαρχου πολιτισμικού προτύπου τείνει να καταστήσει σταδιακά αόρατες (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012). Τέλος, η ευαισθητοποίηση των μαθητών σε θέματα διαπολιτισμικής κατανόησης μέσω της ενίσχυσης των αντίστοιχων επαφών, μπορεί να βοηθήσει στην υπέρβαση προκαταλήψεων και στερεοτύπων, στην καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, αλλά και στην συνειδητοποίηση της εθνικής και τοπικής ταυτότητας των αυριανών πολιτών της Ε.Ε., ενισχύοντας έτσι την αίσθηση της συλλογικότητας στο σύγχρονο ευρωπαϊκό πλαίσιο, κάτι απαραίτητο για όλους αλλά πολύ περισσότερο για τους μαθητές που ζουν και δραστηριοποιούνται σε αστικά περιβάλλοντα, όπου οι εκφάνσεις της διαφορετικότητας είναι πανταχού παρούσες. Αυτές ακριβώς τις εκφάνσεις οφείλει να αξιοποιεί η παιδαγωγική ως μέρος της βιωματικής μάθησης, ώστε να επιτυγχάνει καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα (βλ. Kalantzis & Cope 2012). Σχετικά θα μπορούσε να αναφερθεί το πιλοτικό πρόγραμμα των Μερακλή-Κακάμπουρα που εφαρμόστηκε από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο το 1997-8 και

όπως αυτή εκπροσωπείται από τον κατακτητή μέσα στη διαχρονικότητα της πάλης των ισχυρών με τους αδύναμους.

³⁰⁵ Όπως χαρακτηριστικά επισημαίνει ο Μέγας (1951): «Όταν δε εννοήσωμεν την ιδιαιτέραν μας πατρίδα, την οποίαν βλέπομεν, θα δυνάμεθα να εννοώμεν και τας χώρας, τας οποίας δεν βλέπομεν. Έτσι θα γνωρίσωμεν και την μεγαλυτέραν μας πατρίδα, την Ελλάδα, και θα μάθωμεν καλύτερα να την εκτιμώμεν και να την αγαπάωμεν».

³⁰⁶ Αξίζει να σημειωθεί εδώ, ότι οι αναφορές σε ξένους πολιτισμούς δεν αποτελούσαν άγνωστη πρακτική ούτε κατά την εκπαίδευση των αρχών του περασμένου αιώνα. Αξιοποιούνταν όμως κυρίως προκειμένου να ενισχύσουν τη φιλοπατρία των εκπαιδευομένων. Όπως χαρακτηριστικά σημειώνει η Βαρουξάκη (1916): «Διδασκομένη ούτως η Ιστορία και η ειλικρινής προς την Πατρίδα αγάπη, θα γίνη αιτία να μάθη ο παις και το προς την ανθρωπότητα διαφέρον. Ο διδάσκαλος θα διδάξη ότι η φιλοπατρία δεν είναι μόνον να γίνη τις στρατιώτης και εν καιρώ πολέμου να θυσιασθή υπέρ της Πατρίδος, αλλ' ότι αι αρεταί των ατόμων αποτελούσι τα ενάρετα έθνη και ότι οφείλομεν όχι μόνον να γνωρίζομεν και την εθνικήν ημών ιστορίαν και θαυμάζωμεν τους προγόνους ημών, αλλά και την Ιστορίαν και την πρόοδον των άλλων εθνών, επωφελούμενοι δε εξ αυτής να προετοιμαζώμεθα πάντοτε διά το μέλλον καθ' όλους τους κλάδους των επιστημών και εργασιών, ίνα ισχυράν παρασκευάσωμεν Πατρίδα».

εισηγούταν μια ολιστική και διαπολιτισμική προσέγγιση του λαϊκού πολιτισμού στην πρωτοβάθμια και στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση (Κακάμπουρα, 2006).

Τα τελευταία χρόνια έχει καταγραφεί στη διδασκαλία του λαϊκού πολιτισμού μια τάση των ερευνητών να αξιοποιούν νέες τεχνολογίες όπως για παράδειγμα ψηφιοποιημένα βιβλία (Gasouka et al., 2013), δημοτικά τραγούδια (Ιγγλέζου, 2014), παραμύθια (Μεμένιου, 2017· Ζουγιανού, 2020), κ.ά. για την παραγωγή παιδαγωγικού υλικού, τη διδασκαλία ποικίλων αντικειμένων ή την προσέγγιση μαθητών με διαφορετικό πολιτισμικό υπόβαθρο (Λουτριώτη, 2020). Το γεγονός ότι η χρήση των ΤΠΕ για τη διδασκαλία του εν λόγω αντικειμένου ενισχύει το ενδιαφέρον των μαθητών, συμβάλλει στην καλλιέργεια του οπτικού εγγραμματισμού τους, συνδέει τη σχολική γνώση με την καθημερινότητα και εξυπηρετεί την κατανόηση των πολυδιάστατων πτυχών του πολιτισμού (βλ. Κακάμπουρα et al., 2018), τις καθιστά ένα πολύτιμο εργαλείο, με την εμπλοκή τους στη διδακτική διαδικασία να προβάλλει όχι απλώς αποτελεσματική αλλά ταυτόχρονα και απαραίτητη. Το ζητούμενο είναι βεβαίως η ένταξη των νέων μέσων να πραγματοποιείται με γόνιμο τρόπο, ώστε να προωθείται η μάθηση και να εμπλουτίζεται η εκπαιδευτική πρακτική (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012). Για παράδειγμα η χρήση λογισμικών μέσω των οποίων μπορεί να δημιουργηθούν εικονικές αφηγήσεις όπως τα *Scratch*, *Story Jumper*, *GoAnimate*, κ.ο.κ., μέσω των οποίων οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να ψηφιοποιήσουν τα παραμύθια που επιθυμούν ή να δημιουργήσουν δικά τους από την αρχή, συνδυάζουν την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών με τη ενεργητική μάθηση και τη συμμετοχική εκπαίδευση στο πεδίο της διδασκαλίας του λαϊκού πολιτισμού (βλ. Morris, 2017). Παρόμοια αποτελέσματα μπορούν να επιτευχθούν και με την αξιοποίηση άλλων εκφάνσεων του λαϊκού πολιτισμού, όπως τα ανέκδοτα και τα στιχουργήματα που σε παλαιότερες εποχές συνόδευαν διάφορες εκδηλώσεις του κοινωνικού βίου, ενώ σήμερα διαμορφώνονται και διαμοιράζονται σε ταχύτατους χρόνους με τη βοήθεια των ΤΠΕ. Η προβολή και η μελέτη τους στην τάξη θα αναδείξει την ψυχαγωγική πλευρά της παράδοσης, ενώ αν με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού οι μαθητές διαμορφώσουν αντίστοιχα μηνύματα προσαρμοσμένα στη σχολική καθημερινότητα (π.χ. αλλάζοντας τα λόγια σε παραδοσιακά δίστιχα ή στις λεζάντες αγαπητών memes), θα καταστούν συμμετοχοί σε μια ιδιότυπη αλλά αυθεντική όψη της λαϊκής δημιουργίας, καλλιεργώντας τη δημιουργικότητά τους και ανακαλύπτοντας την επικοινωνιακή δύναμη του λαϊκού πολιτισμού.

2.1.9 Περίληψη

Οι όροι «πολιτισμός» αλλά και «λαϊκός πολιτισμός» χαρακτηρίζονται ιδιαίτερα σύνθετοι και περιεκτικοί, διαθέτουν ένα αχανές εύρος παραμέτρων και για τον λόγο αυτό παρουσιάζουν ασάφεια, ενώ κατά καιρούς έχει επιχειρηθεί να οριστούν από εκατοντάδες μελετητές. Για τις ανάγκες της παρούσας διατριβής ο όρος πολιτισμός θεωρείται ότι περιλαμβάνει κάθε ανθρώπινη δραστηριότητα, σκέψη και συναίσθημα, τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ τους αλλά και τα προϊόντα αυτών σε επίπεδο υπερατομικό και διαχρονικό, ενώ εκείνος του λαϊκού πολιτισμού αφορά στα παραπάνω στο επίπεδο κάθε λαϊκής ομάδας, οποιασδήποτε δηλαδή κοινωνικής ένωσης ανθρώπων στο όνομα κάποιου κοινού τους χαρακτηριστικού. Παρότι οι απαρχές της λαογραφίας, της επιστήμης δηλαδή που μελετά τον λαϊκό πολιτισμό, δεν μπορεί να τοποθετηθούν χρονικά με σαφήνεια, αποτελεί γεγονός ότι ήδη από τα αρχαία χρόνια πολλοί συγγραφείς στράφηκαν προς τη μελέτη του οικείου αλλά και ενδιαφέρθηκαν για τη σύγκρισή του με το διαφορετικό, όπως αυτό εκφραζόταν από τα όσα πρέσβευαν οι ξένοι λαοί. Με το πέρασμα του χρόνου, η μελέτη αυτή απέκτησε σαφή χαρακτηριστικά και μεθοδολογία, διαμορφώνοντας στα τέλη του 19ου αιώνα τον επιστημονικό κλάδο της λαογραφίας. Στη σύγχρονη μορφή της, η λαογραφία ενδιαφέρεται εξίσου για τον λαό της υπαίθρου και για εκείνον της πόλης, ενώ επηρεάζεται από τον τρόπο που ο ένας χώρος αντικρίζει τον άλλον και από τις σχέσεις που διαμορφώνονται μεταξύ τους. Σημείο καμπής για αυτές, φαίνεται πως στάθηκε η περίοδος του Β' παγκοσμίου πολέμου, καθώς μετά από αυτή η -ήδη διαταραγμένη από τη βιομηχανική επανάσταση- ισορροπία ανάμεσα τους, ανετράπη πλήρως. Σε αντίστοιχο πλαίσιο κινήθηκαν οι εξελίξεις και στην Ελλάδα, που μετά την απελευθέρωσή της από τους Οθωμανούς είδε την πρωτεύουσά της να διογκώνεται σε μέγεθος και μέσω των ροών που προκάλεσαν η μικρασιατική καταστροφή και οι άλλοι μεγάλοι πόλεμοι του 20ού αιώνα, να μετασηματίζεται σε μια υδροκέφαλη χοάνη συγκέντρωσης ετερογενών πληθυσμών που διαμόρφωσαν ένα υβριδικό πολιτισμικό πλαίσιο. Για την προσαρμοστικότητα και τη δυναμικότητα του πλαισίου αυτού στη σύγχρονη εποχή, κρίσιμος θεωρείται ο ρόλος της τεχνολογίας, καθώς συνιστά τη βάση ενός νέου, εικονικού πολιτισμικού μορφώματος για το οποίο η λαογραφία δείχνει ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Ένα από τα πλέον δημοφιλή πεδία του, αποτελεί αυτό του ψηφιακού παιχνιδιού, που συνιστά μια σχετικά νέα μορφή παιχνιδιού, ένα ηλεκτρονικό σύστημα βασισμένο σε προκαθορισμένους κανόνες, όπου οι παίκτες συμμετέχουν ελεύθερα μέσω κάποιας συσκευής, παίζοντας ατομικά ή συλλογικά και επιδιώκοντας να ανταποκριθούν σε ποσοτικά εκφρασμένες δοκιμασίες ώστε να φτάσουν σε έναν τελικό στόχο, λαμβάνοντας στην πορεία ανατροφοδότηση για την πρόοδό τους. Κάθε βιντεοπαιχνίδι αποτελείται από κανόνες, μια διαδικασία παιχνιδιού και ένα σημειωτικό σύστημα, που μέσω του αφηγήματός του προσφέρει στην εφαρμογή μια ιδιαίτερη ταυτότητα που την ξεχωρίζει από άλλες παρόμοια παιζόμενες, ενώ ανάλογα με τη θεματική της μπορεί να θεωρηθεί περισσότερο ή λιγότερο οικεία από τον παίκτη, διευκολύνοντας έτσι περισσότερο ή λιγότερο την διαδικασία παιχνιδιού. Καθώς δεν υφίσταται κάποια γενική συμφωνία για τα κριτήρια ταξινόμησης των ψηφιακών παιχνιδιών, οι κατηγοριοποιήσεις που εμφανίζονται στη βιβλιογραφία είναι πολυάριθμες και πολυδιάστατες, λαμβάνοντας υπόψη τότε το περιεχόμενο της εφαρμογής, τότε τον τρόπο που ο χρήστης αλληλεπιδρά μαζί της, άλλοτε το λογισμικό ή τη συσκευή που απαιτείται για να παιχτεί, κ.ο.κ. Το αδιαμφισβήτητο ωστόσο γεγονός ότι με το πέρασμα του χρόνου το πλήθος και η πολυπλοκότητα των βιντεοπαιχνιδιών αυξάνεται, οδηγεί σταδιακά

σε όλο και περισσότερες υποκατηγορίες, ενώ συχνά μια παιγνιώδης εφαρμογή μπορεί να αξιοποιεί στοιχεία από περισσότερα του ενός είδη, κάνοντας το έργο της ταξινόμησής του δυσκολότερο. Για τις ανάγκες της παρούσας παραγράφου, υιοθετείται μια ταξινομία δώδεκα βασικών κατηγοριών: παιχνίδια βολής (FPS και TPS), δράσης και περιπέτειας (action/adventure), ρόλων (RPGs, MUDs, MMORPGs, κ.ά.), ανοικτής αρχιτεκτονικής (Sandbox), στρατηγικής (TBS και RTS), προσομοίωσης (Simulators), πάλης, αθλημάτων, αγώνων οχημάτων, platformers, παιχνίδια puzzle και party που αφορούν κυρίως φορητές συσκευές και τέλος τα *μεικτής πραγματικότητας* (mixed reality games) που επεκτείνουν την εμπειρία παιχνιδιού εκτός του ψηφιακού κόσμου.

Κάθε ψηφιακό παιχνίδι ενεργεί ευρύτερα ως περιβάλλον ψυχαγωγίας, επικοινωνίας και διαμόρφωσης σχέσεων, αλλά και ως φορέας εξέλιξης του λαϊκού πολιτισμού. Για τον λόγο αυτόν εξετάζεται στο κεφάλαιο αυτό ως ένα σύνθετο προϊόν όπου συναντώνται τα πολιτισμικά φορτία που φέρουν οι δημιουργοί του, ο χωρόχρονος που αναπαρίσταται στην πλοκή του, η φόρμα του, τα μέσα που αξιοποιούνται και τέλος οι ίδιοι του οι χρήστες, με τις περιοχές αυτές να αλληλεπιδρούν διαρκώς, ακόμη και μετά την κυκλοφορία του. Πέρα από την τεχνολογία, ένας παράγοντας που επίσης θεωρείται σημαντικός για το σύγχρονο -αλλά και το εκάστοτε- πολιτισμικό πλαίσιο, αφορά στη σύνδεση χώρου και ανθρώπων, τομέας που η λαογραφία μελετά διαχρονικά. Υποστηρίζεται μάλιστα ότι η σχέση μεταξύ πολιτισμού και τοποθεσίας έχει αλλάξει σημαντικά με το πέρασμα από το προβιομηχανικό στο νεωτερικό παράδειγμα, ενώ στην ψηφιακή εποχή διέρχεται ένα νέο στάδιο που επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό τον τρόπο συγκρότησης των συλλογικών ταυτοτήτων. Τέλος, και καθώς ο λαϊκός πολιτισμός συνιστά φορέα αξιών, ο ενστερνισμός των οποίων ανέκαθεν αποτελέσε βασικό στόχο της ανατροφής των παιδιών κάθε κοινωνικού συνόλου, φαίνεται πως είναι σημαντικό να εξετάζονται οι γόνιμες αλληλεπιδράσεις λαογραφίας και παιδαγωγικής, που στη σύγχρονη εποχή και με την αρωγή της τεχνολογίας επιτρέπουν στους μαθητές να συγκρίνουν με δημιουργικό πνεύμα οικεία και αλλότρια πολιτισμικά πρότυπα, ενισχύοντας την ταυτότητά τους και ταυτόχρονα καλλιεργώντας την εκτίμηση προς το διαφορετικό.

2.2. Το Γαλάτσι Αττικής

Στην παράγραφο αυτή παρουσιάζεται η οικιστική περιφέρεια στην οποία υλοποιήθηκε το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Τοπογνωσία», στο πλαίσιο της παρούσας διατριβής. Πρόκειται για το Γαλάτσι, έναν δήμο της Αττικής που αποτελεί αδιάσπαστο μέρος του αστικού ιστού της πρωτεύουσας. Η ταυτότητα του Γαλασίου προσεγγίζεται μέσα από το τρίπτυχο Γεωγραφία – Ιστορία – Πολιτισμός. Έτσι, καταρχάς αναλύεται η ετυμολογία του ονόματός του, η γεωγραφική του θέση σε σχέση με τους γειτονικούς δήμους, αλλά και η μορφολογική του κατάσταση. Κατά δεύτερον, παρουσιάζεται η ιστορία του μέσω όλων των γνωστών πηγών και σχετικών θεωριών, από τους προϊστορικούς χρόνους μέχρι τη σύγχρονη εποχή. Τέλος, γίνεται αναφορά στο πολιτισμικό του πλαίσιο, που περιλαμβάνει τους κατοίκους του και την καταγωγή τους, τα διάφορα έθιμα που επιβιώνουν ή γεννιούνται μέσα στην αστική του καθημερινότητα, όπως και τα μνημεία του (αρχιτεκτονικά, βιομηχανικά, καλλιτεχνικά) που σηματοδοτούν την ενδιαφέρουσα πορεία της περιοχής στον χρόνο.

2.2.1 Η ταυτότητα της περιοχής

Η περιοχή του Γαλασίου βρίσκεται περίπου στο κέντρο του λεκανοπεδίου της Αθήνας και στους δυτικούς πρόποδες της υψηλότερης λοφοσειράς του, αυτής των Τουρκοβουνίων. Καταλαμβάνει έκταση τεσσάρων τετραγωνικών χιλιομέτρων, ενώ απέχει σχεδόν τέσσερα χιλιόμετρα από το κέντρο της Αθήνας. Αποτελεί έδρα του ομώνυμου δήμου εντός του πολεοδομικού συγκροτήματος Αθηνών και διοικητικά υπάγεται στην Περιφερειακή Ενότητα Κεντρικού Τομέα Αθηνών. Συνορεύει στα βόρεια με τον Δήμο Νέας Ιωνίας (Περισσός και Νεάπολη), ανατολικά με τον δήμο Ψυχικού-Φιλοθέης, ενώ στα νότια με τον Δήμο Αθηναίων (Κυψέλη) όπως και στα δυτικά, όπου εφάπτεται με τις περιοχές Πατήσια, Κυπριάδου και Ριζούπολη. Η περιοχή οργανώνεται γύρω από ένα δίκτυο κεντρικών δρόμων, με σημαντικότερους οδικούς άξονες τη λεωφόρο Γαλασίου και τη λεωφόρο Βεΐκου, που αναλαμβάνουν τον κύριο κυκλοφοριακό όγκο.

Ο πληθυσμός του Γαλασίου σύμφωνα με την απογραφή του 2011 φτάνει τους περίπου 60.000 κατοίκους και διαμοιράζεται στις ακόλουθες πολεοδομικές ενότητες: Περιβόλια (πρώην Ναξιώτικα), Κρητικά, Καραγιαννέικα, Μενιδιάτικα, Ακτήμονες, Λαμπρινή 1 και Λαμπρινή 2. Στις γειτονιές αυτές, ο συντελεστής δόμησης είναι αρκετά υψηλός (βρίσκεται μεταξύ 1,8 και 2,6), όπως και η πυκνότητα κατοικίας, που κυμαίνεται μεταξύ 173 και 308 κατοίκους ανά εκτάριο, κάτι που σημαίνει ότι -σε επίπεδα τουλάχιστον του 1990 όπου αναφέρονται τα διαθέσιμα στοιχεία-, η περιοχή των Κρητικών είχε πυκνότητα κατοικίας³⁰⁷ υψηλότερη της Σαγκάης και διπλάσια του Πεκίνου (Εφημερίδα της Κυβερνήσεως, 1991· Bertaud, 2003).

Μορφολογικά, στο Γαλάτσι δεσπόζει ο ορεινός όγκος των Τουρκοβουνίων που στις υπώρειές του παρουσιάζει κλίση που υπερβαίνει το 30% (ειδικά στην περιοχή των λατομείων, έχουν

³⁰⁷ Η πυκνότητα κατοικίας αναφέρεται στον αριθμό κατοίκων ανά δομημένο εκτάριο (Ραχμανίδης, 2010).

διαμορφωθεί απότομα και επικίνδυνα πρηνή), αλλά κατεβαίνει ομαλά και σβήνει προς την πεδινή έκταση της Ομορφοκκλησιάς. Η περιοχή έχει μέσο υψόμετρο 200 μ. με υψηλότερες κορυφές εκείνες των εν λόγω λόφων: συγκεκριμένα, το κεντρικό Τουρκοβούνι έχει ύψος περίπου 340 μέτρα, το βόρειο Τουρκοβούνι (λόφος Φιλοθέης) έχει ύψος 300 μέτρα, το νότιο Τουρκοβούνι (Προφήτης Ηλίας) 320 μέτρα, ενώ με μεγάλη απόσταση ακολουθούν ο λόφος Κατακουζηνού (Λεβεντάκη) με 200 μέτρα ύψος, ο λόφος του Παιδιού με 150 μέτρα και ο λόφος Ελικώνος (Αλεπότρυπα) με 185 μέτρα, πάντοτε κατά προσέγγιση (Νέζης, 2002). Τη μορφολογική εικόνα της περιοχής συμπληρώνουν μια σειρά μικρότεροι λόφοι όπως ο λόφος Κόκκου (ανάμεσα στο βόρειο και το κεντρικό Τουρκοβούνι) και εκείνος του Αγίου Σπυρίδωνα, όπως και δύο σπήλαια στα Τουρκοβούνια. Το μεγαλύτερο από αυτά ονομάζεται του Σωτήρος και διαθέτει μέγιστο βάθος τα 28 μ., μήκος διαμορφωμένων διαδρομών 300 μ., πλούσιο σταλακτιτικό - σταλαγματικό διάκοσμο, ενώ αποκαλύφθηκε τυχαία κατά τη διάρκεια εργασιών σε λατομείο. Χάρη στο έντονο αυτό ανάγλυφό του, το Γαλάτσι αποτελεί μια από τις περιοχές με τις λιγότερες πλημμύρες στο Λεκανοπέδιο (βλ. Diakakis, 2014), ενώ η θέση του μακριά από τις βιομηχανίες των δυτικών περιοχών και ο αντίθετος προς αυτές (αλλά και προς το επιβαρυμένο κέντρο της πρωτεύουσας) προσανατολισμός του βάσει των ΒΑ ανέμων που επικρατούν στο Λεκανοπέδιο, το καθιστούν μια από τις λιγότερο ρυπαινόμενες περιοχές της Αθήνας (Μελέτη Ανάπλασης Τουρκοβουνίων 1979 στο Χατζούδης, 2016).

Γεωλογικά, το Γαλάτσι εντοπίζεται στο βορειοδυτικό περιθώριο του Αττικοκυκλαδικού μεταμορφικού συμπλέγματος και περιλαμβάνει δύο επιμέρους λιθολογικά σύνολα, αμφότερα Ανωκρητιδικής ηλικίας: αφενός λευκούς, συμπαγείς, άστρωτους – παχυστρωματώδεις (πάχους 0,5 έως 1,5 μέτρου) νηρητικούς ασβεστόλιθους και αφετέρου πελαγικά ιζήματα με μεγάλα σώματα βασικών και υπερβασικών πετρωμάτων και τοφφίτων Πέρα από την ύπαρξη πλουσιότατης μικροπανίδας που έχει αναφερθεί στην περιοχή, στα Τουρκοβούνια η λιθολογική ποικιλία είναι σχετικά περιορισμένη. Στο νότιο τμήμα των λόφων παρατηρούνται εναλλαγές καστανόφαιων πηλιτών, μαργαϊκών ασβεστόλιθων και ψαμμούχων μαργών ενώ επίσης εντοπίζονται τοφφίτες και υπερβασικά σώματα. Οι φάσεις αυτές περιβάλλουν τους νηρητικούς ασβεστόλιθους και αποτελούν τον ανώτερο ορίζοντα (Παπανικολάου et al., 2004). Από την τεκτονική δραστηριότητα έχουν προκληθεί ορισμένα ρήγματα (με κυριότερο εκείνο στους λόφους των Τουρκοβουνίων), που συμβάλλουν στη συσσώρευση των υδάτων σε ταμειυτήρες του υπεδάφους της περιοχής, συμβάλλοντας στην υψηλή της υδροφορία (Χατζούδης, 2016).

Ετυμολογικά, το όνομα *Γαλάτσι* προέρχεται από το επίθετο της οικογένειας Γαλάκη, που διέθετε κτήματα στην περιοχή³⁰⁸ (Σουρμελής, 1854· Γέροντας, 1995). Το επίθετο Γαλάκης, εξαιτίας του αθηναϊκού ιδιώματος, προφερόταν αλλά και γραφόταν³⁰⁹ *Γαλάτζης* και

³⁰⁸ Γράφει χαρακτηριστικά ο Σουρμελής (1854): «Ο Γαλάκης ην ο ιδιοκτήτης του χωρίου, αφ' ού νονομάσθη το χωρίον Γαλάκη».

³⁰⁹ Στο παλιό αθηναϊκό ιδίωμα επικρατούσε *τσιτακισμός*, οι κάτοικοι της περιοχής πρόφεραν δηλαδή το «κ» ως «τσ» όταν στη λέξη ακολουθούσε «ε» ή «ι». Έτσι η γραφή "Γαλάκης", "Γαλάτσης" και "Γαλάτζης" διαβαζόταν με τον ίδιο τρόπο. Αυτός είναι και ο λόγος που η εκκλησία της οικογένειας Καρύκη έμεινε γνωστή ως «Καρύτση». Υπάρχουν επίσης παράδειγμα συμβολαιογραφικά έγγραφα της εποχής, στα οποία μέλος της οικογένειας Γαλάκη υπογράφει άλλοτε ως Γαλάκης και άλλοτε ως Γαλάτζης (βλ. συμβόλαια 707 και 708 του νοταρίου Παναγή Πούλου στο Πετρόπουλος, 1957).

Γαλάτσης, ενώ ήδη πριν την απελευθέρωση³¹⁰ της Αθήνας άρχισε να αποτελεί όνομα δηλωτικό όλης της περιοχής. Είναι χαρακτηριστικό το γεγονός ότι σε επίσημα συμβόλαια (κυρίως προικοσύμφωνα) της επαναστατικής εποχής σημειώνεται για την τοποθεσία οικοπέδων η φράση «ελαιόδεντρα εις το Γαλάτσι» (φύλλο 6, 30 Ιανουαρίου 1824, συμβόλαιο 14) εναλλακτικά με την «ελαιόδεντρα εις Γαλάκη» (φύλλο 31, 1 Οκτωβρίου 1824, συμβόλαιο 58) και την «ελαιόδεντρα εις Γαλάτζιν» (φύλλο 85, 12 Μαΐου 1826, συμβόλαιο 172) (Πετρόπουλος, 1957).

Οι θεωρίες που έχουν γεννηθεί γύρω από την ετυμολογία του ονόματος Γαλάτσι, είναι ωστόσο αρκετές και παρουσιάζουν ενδιαφέρον, ακόμη κι αν τις περισσότερες φορές δεν μοιάζουν αρκετά πειστικές. Μια πρώτη που προέρχεται από τον Κορομηλά (Κορομηλάς, 1977), αναφέρει ότι η περιοχή πήρε το όνομά της από τον Κωνσταντίνο Γαλάτη, δήμαρχο Αθηναίων μεταξύ 1854-1857 και μέλος της οικογένειας Γαλάκη. Ωστόσο, η οικογένεια Γαλάτη δεν ταυτίζεται με την οικογένεια Γαλάκη, αφού η πρώτη ήταν επτανησιακής καταγωγής - μέλος της και ο διάσημος Φιλικός Νικόλαος Γαλάτης, ενώ οι Γαλάκηδες αναφέρονται ως παλιά αρχοντική οικογένεια της Αθήνας, με τον Συμεών Γαλάκη να συμμετέχει σε ψήφισμα του 1819 για τη δημογεροντία των Αθηναίων (βλ. Καμπούρογλου 1889). Επιπλέον, το Γαλάτσι αναφέρεται ως χωριό πριν τη θητεία του Γαλάτη που ξεκίνησε το 1854 (π.χ. Σουρμελής, 1842). Τέλος, το όνομα *Γαλάτη* όντως χρησιμοποιείται για την περιοχή από ορισμένους συγγραφείς, αλλά και πάλι εντοπίζονται αναφορές πριν τη θητεία του ως δημάρχου. Για παράδειγμα, το 1838 ο αρχαιολόγος Πιττάκης γράφει ότι ίχνη από άμαξες και μεγάλες πέτρες που εντόπισε στην περιοχή *Γαλλάτη*, τον έκαναν (λανθασμένα) να πιστέψει ότι από εκεί περνούσε η πεντελική οδός (Πιττάκης, 1838). Μια δεύτερη -και μάλλον αφελής- θεωρία που αναπαράγουν αρκετές ιστοσελίδες, αποδίδοντάς την στον φιλόλογο Θεόδωρο Γκούντερα, υποστηρίζει ότι το όνομα *Γαλάτσι* προέκυψε από το διαλλάγμα των βοσκών που τριγύριζαν στην περιοχή για να πουλήσουν τα προϊόντα τους, φωνάζοντας «γάλα-γάλα-γαλατάκι». Η πιθανότητα κάτι τέτοιο να ισχύει είναι μηδαμινή, καθώς στην περίπτωση αυτή οι τοποθεσίες με το όνομα Γαλάτσι στην Ελλάδα θα έπρεπε να αριθμούν σε δεκάδες, ενώ με την ίδια λογική θα έπρεπε άλλες τόσες να έχουν πάρει το όνομά τους από άλλα δημοφιλή διαλαλούμενα προϊόντα όπως το νερό, ο πάγος, οι πατάτες, τα ψάρια, κ.ο.κ. Μια τρίτη θεωρία υποστηρίζει ότι το Γαλάτσι πήρε το όνομά του από τη ρουμανική πόλη Γκαλάτσι (*Galați*). Καθώς ωστόσο δεν έχει καταγραφεί κάποιου είδους μαζική μετακίνηση ανθρώπων από το παραδουνάβιο λιμάνι προς την Αθήνα, ούτε και κάποια αναφορά σχετικά με τιμητική απόδοση του ονόματος του σε τοποθεσία των Αθηνών, δεν υπάρχουν στοιχεία ώστε να τη στηρίξουν. Ακόμα και αν γινόταν δεκτό το σκεπτικό ότι λόγω της ομώνυμης μάχης της 1ης Μαΐου 1821 στη Μολδαβία, αποδόθηκε από κάποιον κρατικό φορέα το όνομα Γαλάτσι στο τότε χωριό της Αττικής,

³¹⁰ Μια από τις θεωρίες για το πώς το Γαλάτσι πήρε το όνομά του, υποστηρίζει ότι αυτό συνέβη μετά το 1851, όταν ο Συμεών Γαλάκης αγόρασε μεγάλα κτήματα κοντά στην Αγία Γλυκερία. Πέρα από το γεγονός ότι όπως φάνηκε το Γαλάτσι αναφέρεται ως τέτοιο ήδη από τη δεκαετία του 1820, υπάρχουν συμβόλαια στα οποία η περιουσία του Συμεών Γαλάκη δεν ταυτίζεται απαραίτητως με την περιοχή Γαλάτσι. Για παράδειγμα σε συμβόλαιο της 22ας Απριλίου 1825 (αρ. 707 στο Πετρόπουλος, 1957) αναφέρεται: «ο Σωτήρης παίρνει εις Γυψέλι χωράφι 9 στρεμμάτων κοντά στου Σπύρου Κοτζά, του Εθνικού και το Βουνόν· στο Περιβόλι απ' έξω 1,5 στρέμμα με το παράπηγα (sic) κοντά στη χήρα του Σωτήρη Λέκκα, τον Συμεών Γαλάκη, τον Μήτηρο Δίμαρη και τον Π. Σκορδάρα· εις του Γαλάκη όσα είναι κοντά στου Χλωρού, Κωσταντή Τζίγκρη και Δαμιανού Κανέλου».

υπάρχουν δύο προβλήματα: πρώτον, η Αθήνα δεν ήταν ακόμα ελεύθερη αλλά υπό οθωμανική κατοχή, κάτι που δεν μπορεί να εξηγήσει γιατί το Γαλάτσι αναφέρεται ως τέτοιο ήδη από το 1824· δεύτερον, η ονομασία της ρουμανικής πόλης σε επίσημα ελληνικά ήταν *Γαλάζιον* (βλ. Αιών, 1857· Κρέμος, 1879· Ξόδιλος, 1964). Μια τέταρτη -και επίσης αβάσιμη- θεωρία που πρόσφατα μάλιστα άρχισε να φιλοξενείται στην ιστοσελίδα του Δήμου (Η πόλη μας, χ.χ.), υποστηρίζει ότι «Γαλά ατσι» στα τουρκικά σημαίνει «χρυσάφενια αμμουδιά», όρος που δήθεν οι Τούρκοι απέδωσαν στην περιοχή όταν αυτή ακόμη βρεχόταν «από μεγάλη κοιτή ποταμού» (sic). Πέρα από το γεγονός ότι καμία ιστορική μαρτυρία δεν αναφέρει χρυσές αμμουδιές σε κάποιο από τα βαθιά ρέματα που διέσχιζαν την περιοχή των Τουρκοβουνίων για να ενωθούν με τους παραποτάμους του Κηφισού, η ορολογία με την οποία οι Τούρκοι θα αναφέρονταν σε μια τοποθεσία με αντίστοιχα χαρακτηριστικά θα ήταν *altin kum* (χρυσή αμμουδιά) όπως συμβαίνει με τη διάσημη παραλία *Altinkum* στα Δίδυμα της ιωνικής ακτής. Τέλος, μια πέμπτη εξίσου ανυπόστατη θεωρία που επίσης δημοσιεύεται στον επίσημο ιστότοπο του Δήμου, σημειώνει ότι το Γαλάτσι ονομάστηκε έτσι «εξαιτίας της Μαρίνας-Αθηνάς Γαλάτση, μιας εύπορης Ελληνίδας της διασποράς που όταν επέστρεψε στην Αθήνα αποφάσισε να χτίσει την έπαυλή της στα Τουρκοβούνια, δίνοντας ανάσα στην ανεργία των χτιστών της περιοχής». Υπονοείται δηλαδή ότι το Γαλάτσι απέκτησε το όνομά του αφού στην περιοχή είχαν συγκεντρωθεί αρκετοί χτίστες, τους οποίους μάλιστα μάστιζε ανεργία. Δεδομένου ωστόσο του γεωργοκτηνοτροφικού χαρακτήρα της περιοχής κατά τον 19ο αιώνα, ένα τέτοιο ενδεχόμενο θα μπορούσε να λάβει χώρα μόνο στις αρχές του 20ού, όταν δηλαδή η ονομασία «Γαλάτσι» μετρούσε ήδη έναν αιώνα ζωής.

Ενδιαφέρον ετυμολογικά παρουσιάζουν και τα ονόματα των πολεοδομικών ενοτήτων του Γαλατσίου, καθώς σε αρκετές περιπτώσεις προδίδουν την καταγωγή των πρώτων οικιστών τους. Τα *Κρητικά* ονομάστηκαν έτσι λόγω της κρητικής καταγωγής των εργατών που εγκαταστάθηκαν γύρω από το καμίνι της οδού Καραϊσκάκη και στην πλαγιά του λόφου Κατακουζηνού. Τα *Περιβόλια*, ονομάστηκαν έτσι από τους μυρωδάτους ανθόκηπους που καλλιεργούνταν στην περιοχή, ενώ το παλιό όνομα της περιοχής *Ναξιώτικα*, προερχόταν από τον μεγάλο αριθμό Αξιωτών που ήταν συγκεντρωμένοι εκεί. Για το όνομα *Λαμπρινή* εμφανίζονται δύο εκδοχές: είτε ότι πήρε το όνομά της από την Λαμπρινή, ψυχοκόρη του Λάμπρου Βέικου, είτε από τον ίδιο τον μεγαλοκτηματία της περιοχής. Τα *Καραγιαννέικα* ονομάστηκαν έτσι λόγω της οικογένειας Καραγιάννη, η οποία για πολλά χρόνια κατείχε μεγάλα οικόπεδα στην περιοχή. Τα *Μενιδιάτικα* κοντά στο Πανόραμα ονομάστηκαν έτσι εξαιτίας των καλλιεργητών από το Μενίδι που ζούσαν εκεί και πουλούσαν τα προϊόντα τους στην περιοχή. Η συνοικία *Ακτημόνων* έλαβε το όνομά της από τον *Συνεταιρισμό Ακτημόνων Αθηνών*, που το 1932 πήρε άδεια να χτίσει στην περιοχή (Εφημερίδα της Κυβερνήσεως, 1932).

Τέλος, για την ετυμολογία του ονόματος Τουρκοβούνια, δύο είναι οι επικρατέστερες θεωρίες. Η πρώτη υποστηρίζει ότι το χαρακτηριστικό τους όνομα οφείλεται στην οθωμανική νομοθεσία, σύμφωνα με την οποία οι κορυφές βουνών, τα βραχώδη εδάφη και γενικά όλες οι μη καλλιεργήσιμες εκτάσεις, ανήκαν στο κράτος και απαγορευόταν να πωληθούν σε ιδιώτες (Μπίρης, 1971). Εξαιτίας του γεγονότος αυτού, στα συμβόλαια που πραγματοποιούνταν επί Τουρκοκρατίας και τις αξιοποιούσαν με τη μορφή ορίων, οι περιοχές

αυτές χαρακτηρίζονταν ως «τούρκικα»³¹¹. Ο λαός διατήρησε το όνομα αυτό και μετά την απελευθέρωση για αρκετές τέτοιες περιοχές, κάτι που φαίνεται για παράδειγμα από το όνομα *Τουρκοβούνια* σε μια συνοικία στο Κερατσίνι. Η δεύτερη θεωρία υποστηρίζει ότι τα Τουρκοβούνια απέκτησαν το όνομά τους κατά την πολιορκία της Αθήνας το 1456, όταν δηλαδή στην περιοχή κατασκήνωσαν επί ενάμιση χρόνο τα οθωμανικά στρατεύματα υπό τον Ομέρ Μπέη Τουραχάνογλου, ο οποίος περίμενε τον νεαρό ηγεμόνα των Λατίνων Φράνκο Ατσαγιόλι, να παραδοθεί χωρίς μάχη. Σύμφωνα μάλιστα με μια άποψη, ο Τούρκος στρατηγός απέφυγε να καταλάβει την Ακρόπολη με έφοδο κατά μέτωπο και προτίμησε να την πολιορκήσει, ώστε να μην κινδυνέψουν τα αρχαία της μνημεία για τα οποία γνώριζε τον θαυμασμό του Μωάμεθ Β' (Αρχοντίδου-Αργύρη & Αργυρός, n.d.). Μια τρίτη τέλος προσέγγιση που αναπαράγεται σε μικρότερο βαθμό και χωρίς να βασίζεται σε συγκεκριμένα ευρήματα, υποστηρίζει ότι τα Τουρκοβούνια ονομάστηκαν έτσι επειδή φιλοξενούσαν κάποιο τουρκικό νεκροταφείο (Παπάζογλου, 2014). Την εποχή μετά την απελευθέρωση, οι λόφοι αποκλήθηκαν και Λυκοβούνια ή Λυκοβούνι (βλ. Σουρμελής, 1854), προφανώς εξαιτίας της πανίδας που φιλοξενούσαν. Την ονομασία αυτή στη σύγχρονη εποχή υιοθετούν ομάδες που αναζητούν *παραφυσική* δραστηριότητα, καθώς εμμέσως παραπέμπει σε μυστηριώδη πλάσματα όπως οι λυκάνθρωποι και εμπεριέχει έτσι σκοτεινότερες και σίγουρα πιο ενδιαφέρουσες της επίσημης ονομασίας συνδηλώσεις (The AfterDark Project, 2017). Τέλος, κατά την περίοδο της δικτατορίας των Συνταγματαρχών, η λοφοσειρά έγινε προσπάθεια να αποκληθεί Λόφοι Σωτήρος (Φ.Ε.Κ. 82Α/1970) καθώς επελέγη για να φιλοξενήσει το «τάμα» του ναού του Σωτήρος.

Το στοιχείο στο οποίο όλες οι παραπάνω προσεγγίσεις συγκλίνουν, είναι πως η λοφοσειρά απέκτησε το σημερινό της όνομα κατά την Τουρκοκρατία. Η πρότερη ονομασία της είναι άγνωστη, έχουν όμως κατά καιρούς εμφανιστεί διάφορες θεωρίες, στο σύνολό τους αστήρικτες από πραγματικά δεδομένα. Η πιο δημοφιλής από αυτές, υποστηρίζει ότι τα Τουρκοβούνια ταυτίζονται με τον αρχαίο Αγχεσμό, ένα όνομα που αναφέρεται άπαξ για κάποιον από τους λόφους του Λεκανοπεδίου από τον περιηγητή των ρωμαϊκών χρόνων Πausανία [1.32.2], ο οποίος μάλιστα σημειώνει ότι στην κορυφή του υπήρχε και άγαλμα του Αγχεσμίου Διός. Ορισμένοι ξένοι περιηγητές που ταξίδεψαν στην Αθήνα τον καιρό της Τουρκοκρατίας, επέλεξαν στα κείμενα, τα σχέδια και τους χάρτες τους να αποδώσουν το όνομα «Αγχεσμός» στον σημερινό Λυκαβηττό (π.χ. Barthélemy, 1788· Hobhouse, 1813· Dodwel, 1819· Leake, 1821). Αφού όμως μετά το 1833, και χάρη στους Forchhammer και Mueller (1833) αυτός ταυτίστηκε οριστικά με τον όγκο που ως τότε ονομαζόταν «λόφος Αγίου Γεωργίου», το όνομα *Αγχεσμός* έμεινε 'ορφανό', με αποτέλεσμα αρκετοί μελετητές να το προτείνουν για τα Τουρκοβούνια (π.χ. Bursian, 1862· Curtius & Kaupert, 1881· Lolling, 1889· Hitzig & Blümner, 1896· Γεωργιάδης, 1920· Σαρρής, 1928). Εκεί, η ανασκαφή στην κορυφή του βορείου λόφου που το 1978 διέσωσε και ανέδειξε έναν αρχαίο βωμό και μια πιθανή βάση αγάλματος (Lauter et al., 1985), ενίσχυσε τη θεωρία αυτή και επέτρεψε και σε σύγχρονους συγγραφείς να την υιοθετήσουν (π.χ. Πολύδωρας, 2002· Greco, 2010). Ωστόσο, μια μάλλον αξιόπιστη άλλα έμμεση μαρτυρία του 19ου αιώνα, σημειώνει ότι επιγραφή ΔΙΟΣ ΑΓΧΕΣΜΙΟΥ υπήρχε χαραγμένη -πριν καταστραφεί από τις λατομικές δραστηριότητες- όχι

³¹¹ Ενδεικτικά, σε ένα προικοσύμφωνο της 1ης Οκτωβρίου 1824 (αρ. 14 στο Πετρόπουλος, 1957) αναφέρεται μεταξύ άλλων στην προγαμιαία δωρεά του γαμπρού «χωράφι πατρικό στον Άγιο Λουκά 16 στρέμματα κοντά στα Τούρκικα, το Βουνόν και τους δρόμους (στράτας)».

στα Τουρκοβούνια, αλλά στον λόφο του Στρέφη (Κοντόπουλος, 1887). Η σύγχυση γύρω από τον ορεινό όγκο του Γαλασίου επιτείνεται από ποικίλες άλλες προτάσεις που κατά καιρούς έχουν παρουσιαστεί: Ο Κυριάκος Πιττάκης (1838) προσπαθούσε να αποδώσει στα Τουρκοβούνια το όνομα «Λυκαβηττός» ή «Λυκοββηττός». Την ίδια περίοδο μια άλλη τάση (π.χ. Βυζάντιος, 1835· Ραγκαβής, 1853· Κορδέλλας, 1879) ήταν να ταυτίζονται τα Τουρκοβούνια με τον αρχαίο Βριλησσό, ονομασία που ωστόσο στη σύγχρονη εποχή αποδίδεται στην Πεντέλη. Τέλος, ορισμένοι αρχαιολόγοι μεταξύ των οποίων και ο Ιταλός Arrigoni (1969), υποστήριξαν την άποψη ότι με το όνομα *Αγχεσμός* οι αρχαίοι μπορεί να ονόμαζαν ολόκληρη τη λοφοσειρά που περιλάμβανε Τουρκοβούνια, Λυκαβηττό και λόφο του Στρέφη.

Η ασάφεια που προκύπτει από τα ελλιπή δεδομένα και τις αλληλοσυγκρουόμενες αυτές αρχαιολογικές υποθέσεις στις οποίες τούτα οδηγούν, μετατρέπεται σε πραγματική σύγχυση όταν στην εξίσωση της ανασύστασης του παρελθόντος της περιοχής αρχίζουν να εμπλέκονται παράγοντες όπως ο ερασιτεχνισμός, η απειρία και μια ανάγκη βεβαιωμένης προβολής μιας έστω και πλαστής ανωτερότητας της τοπικής ταυτότητας³¹². Έτσι, στη βάση ερευνών που κατά καιρούς έχουν αναλάβει ντόπιοι καθηγητές και μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης υπό την αιγίδα της τοπικής αυτοδιοίκησης, του υπουργείου παιδείας ή και της επίσημης εκκλησίας -καταλήγοντας μάλιστα σε εκδόσεις ογκωδών τόμων που διαμοιράστηκαν σε πολλαπλά φυσικά αντίτυπα, με το περιεχόμενό τους να διαχέεται μέσω διαδικτύου σε πολυάριθμους ιστοτόπους-, έχει αρχίσει να διαμορφώνεται στο τοπικό φαντασιακό μια στρεβλή εικόνα³¹³ για την αρχαία ιστορία του Γαλασίου και ειδικότερα των Τουρκοβουνίων. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα προσφέρει η περίπτωση της αναφοράς του ιστορικού 'της πολυθρόνας' Guillet³¹⁴ (Guillet, 1675) στην παρουσία πυκνού δάσους με αρκούδες και

³¹² Για την εσκεμμένα μεροληπτική σύγκριση της συλλογικής τους ταυτότητας από τα μέλη μιας ομάδας, γίνεται λόγος στο επόμενο κεφάλαιο που αναφέρεται στην τοπική συνείδηση.

³¹³ Οι ενθουσιώδεις μαθητές του Γαλασίου, πιθανόν εκμεταλλεόμενοι τον πλούτο δεδομένων που προσφέρει το διαδίκτυο, «σάρωσαν» οποιαδήποτε ονομασία έχει ποτέ συνδεθεί με τα Τουρκοβούνια (π.χ. *Αγχεσμός*, *Βριλησσός*, κ.ο.κ) και αντέγραψαν άκριτα έναν ορυμαγδό αμφίβολης αξιοπιστίας πληροφοριών όπως η παραπάνω, ενώ στη συνέχεια ο επιμελητής των κειμένων χρησιμοποίησε τη φαντασία του για να τις συνδέσει και να συνθέσει μια ενιαία ψευδο-μυθολογία και ιστορία των Τουρκοβουνίων, που τα αναδεικνύει σε λόφο μοναδικής σημασίας για την ιστορία της Αθήνας, θυμίζοντας έτσι τις προσπάθειες των Γερμανών ουμανιστών (όπως αυτές έχουν αναλυτικά αναφερθεί στο προηγούμενο κεφάλαιο) να συνδέσουν την ιστορία του τόπου τους με το ένδοξο παρελθόν. Έτσι, ο αναγνώστης των λευκωμάτων αυτών της ιστορίας του Γαλασίου μαθαίνει ότι «ο Βορέας όταν άρπαξε την Ωρυθειά την οδήγησε στον Βριλλησό (Τουρκοβούνια)», ότι «εκεί οδήγησε η Ισμήνη τον τυφλό Οιδίποδα για κάθαρση και οι Ευμενίδες που ζούσαν στην κορυφή τον γκρέμισαν στον Άδη» ότι «τα Τουρκοβούνια υπάγονται στον αρχαίο δήμο Βατή όπου κατοικούσε η Αιγηίδα Φυλή που είχε προστάτη τον Ηρακλή», και ότι «αυτό το μέρος επέλεξε ο Αθηναίος αστρονόμος Μέτωνας, για να έχει το αστεροσκοπείο του και από εκεί να κάνει τις ουράνιες παρατηρήσεις του»· επίσης, ότι «ο Πλίνιος καθώς και ο Βιτρούβιος εις τα περί Αρχιτεκτονικής έργα τους αναφέρουν τα Τουρκοβούνια ως Βριλησσόν. Στη συνέχεια ο *Αγχεσμός* ονομάζεται *Λυκοβούνια*. Ο μύθος λέει ότι ονομάστηκε έτσι από τους πολλούς λύκους που υπήρχαν εκεί. Σύμφωνα με άλλη παράδοση ονομάστηκε έτσι από τον Λύκο, έναν από τους τρεις γιους του Ερεχθέα και μια τρίτη εκδοχή λέει ότι ονομάστηκε έτσι από το πολύ φως που έλουζε το βουνό»· ότι «ο Πausanias στα Αττικά του δίνει το όνομα *Αγχεσμός* για τα Τουρκοβούνια», ότι ο Κυριάκος της Αγκώνας στάθηκε και θαύμασε τον όγκο τους, κ.ο.κ.

³¹⁴ Ο Γάλλος περιηγητής είναι πολύ πιθανόν να μην βρέθηκε ποτέ στην Αθήνα, κάτι που φαίνεται τόσο από τις παλινωδίες του σχετικά με τις πηγές του (άλλοτε ισχυρίστηκε ότι ταξίδεψε ο ίδιος και άλλοτε

αγριογούρουνα στον Αγχεσμό, όνομα που στην εποχή του αποδιδόταν στον Λυκαβηττό, με πληροφορίες ωστόσο που πιθανότατα αφορούσαν στην Πεντέλη (Spon, 1678, 1679· Laborde, 1854· Stoneman, 1987). Τα όσα λοιπόν λανθασμένα γράφτηκαν για τον Λυκαβηττό, υιοθετούνται από τις σχολικές αυτές έρευνες και προβάλλονται στην τοπική λοφοσειρά με μια απλουστευτικά παραπλανητική φυσικότητα: «Ο Γάλλος περιηγητής Γκιγιετέ που επισκέφθηκε τον 17ο αιώνα τα Τουρκοβούνια, εντυπωσιασμένος από την ομορφιά τους γράφει...» (Βλαχάκη et al., 2007).

Στο ίδιο πλαίσιο, ακόμα και ντόπιοι συγγραφείς που ασχολήθηκαν πιο σοβαρά με την απεικόνιση του παρελθόντος της περιοχής, φαίνεται πως δεν δίστασαν να παραποιήσουν πηγές ή να αποκρύψουν πληροφορίες, προκειμένου να μην ανατραπεί το αφήγημα που αποδίδει το όνομα «Αγχεσμός» στα Τουρκοβούνια. Συγκεκριμένα, ο Χατζούδης (2016) παραθέτει από ένα υπόμνημα του αρχαιολόγου και επόπτη ανασκαφών της Αρχαιολογικής Εταιρείας Κ. Κοντόπουλου προς τον πρωθυπουργό Χ. Τρικούπη για την καταστροφή «των υψωμάτων των Αθηνών» (Κοντόπουλος, 1887) τη φράση: «Επί του Αγχεσμού ην άγαλμα του Διός και μέχρι χθες εσώζετο κλίμαξ και επιγραφή ΔΙΟΣ ΑΓΧΕΣΜΙΟΥ λελαξυμέναι επί του βράχου», αποφεύγοντας ωστόσο να σημειώσει ότι ο Κοντόπουλος αναφέρεται όχι στα Τουρκοβούνια, αλλά στον λόφο του Στρέφη. Την λανθασμένη αυτή πληροφορία αξιοποίησαν στη συνέχεια οι δημοτικές αρχές αρχικά για να ονοματίσουν ποικίλες δράσεις (π.χ. διαγωνισμούς φωτογραφίας, αναδασώσεις, κ.λπ.) και έπειτα για να προχωρήσουν στην ονοματοθεσία μιας πλατείας (πλατεία Αγχεσμού) και μιας οδού (Αγχεσμίου Διός), κατά ειρωνεία παραθέτοντας μάλιστα στην αιτιολόγηση του σκεπτικού, το συγκεκριμένο (και 'ψαλιδισμένο') απόσπασμα από το υπόμνημα του Κοντόπουλου (Ομόφωνα ψηφίστηκε, 2020).

2.2.2 Ιστορία του Γαλατίου

Ανθρώπινη παρουσία καταγράφεται στο Γαλάτσι ήδη προϊστορικά, κάτι αναμενόμενο βάσει του γεγονότος πως η περιοχή συνορεύει με τοποθεσίες όπου εντοπίστηκαν έντονα ίχνη του νεολιθικού πολιτισμού: προς τα ανατολικά με το Ψυχικό, όπου στον χώρο του Κολλεγίου εντοπίστηκε μικρός νεολιθικός οικισμός· προς τα δυτικά με τα Πατήσια, όπου εντοπίστηκαν ευρήματα της Μέσης Νεολιθικής περιόδου, μεταξύ των οποίων και γυναικεία ειδώλια· και πάλι προς τα δυτικά αλλά λίγο βορειότερα με τον Προφήτη Ηλία της Ριζούπολης, στο σπήλαιο του οποίου ο καθηγητής αρχαιολογίας Ν. Πλάτων αναγνώρισε στοιχεία κατοικίας ή λατρείας ανθρώπων από τις αρχές της 5ης χιλιετίας π.Χ. (βλ. Παντελίδου-Γκόφα, 1997· Λελούδας, 2005). Έτσι και στο Γαλάτσι και συγκεκριμένα στο βόρειο Τουρκοβούνι, παρότι δεν φαίνεται να ζούσε πληθυσμός μόνιμα, βρέθηκαν κατά την ανασκαφή του 1978 αντικείμενα που χρονολογούνται στο 3.000 π.Χ.

Στο τέλος της Γεωμετρικής εποχής (700 π.Χ.), κατασκευάζεται στην κορυφή του λόφου μια ιερή οικία με διαστάσεις 11,60 x 7,50 μέτρα, από την οποία σώζονται μόνο τα θεμέλια. Το κτήριο είχε λατρευτική σημασία, αφού η θέση του ήταν εντελώς ακατάλληλη για κατοίκηση,

ο αδελφός του, για την ύπαρξη του οποίου επίσης υπάρχουν αμφιβολίες), όσο και από τα 122 λάθη που εντόπισε στις περιγραφές του ο Άγγλος Spon, ο οποίος μάλιστα τον χαρακτήρισε απατεώνα (βλ.).

ενώ αντίστοιχα κτήρια κοσμικής μορφής με λατρευτική κεραμική έχουν βρεθεί και αλλού στην Αττική. Το κτίσμα διέθετε λίθινο πεζούλι κατά μήκος του τοίχου για να επιτρέπει στους επισκέπτες του να κάθονται, ενώ υπό τη στέγη του φαίνεται πως προετοιμάζονταν θυσίες σε κάποιον θεό-ήρωα ή χθόνιες θεότητες. Η υπόθεση αυτή στηρίζεται στο γεγονός ότι τα κεραμικά που βρέθηκαν είναι χρηστικά, κυρίως για θέρμανση υγρών (π.χ. χύτρες) και για παρασκευή μάζας, ενώ ανάμεσα στα ευρήματα συγκαταλέγεται και πλήθος διάτρητων πήλινων αγγείων που συνήθως σχετίζονται με αναίμακτες θυσίες προς χθόνιες θεότητες για τις οποίες κατασκευαζόταν πανσπερμία, ένας πολτός δηλαδή από τα είδη που παρήγε η τοπική γη (όπως όσπρια, καρπούς και σιτηρά). Η αναλογία χρηστικής προς εκλεπτυσμένη κεραμική είναι 7 προς 1. Σύμφωνα με υπόθεση του ανασκαφέα, οι φορείς της λατρείας ήταν μάλλον οι κάτοικοι που έμεναν στα δυτικά του λόφου, -δηλαδή στο Γαλάτσι- αφού η πρόσβαση από εκεί ήταν τότε πιο εύκολη. Βρέθηκαν επίσης θραύσματα από τουλάχιστον 2 ειδώλια υπέων ή κενταύρων που ανήκουν στο β' τρίτο του 7ου αιώνα (670-630 π.Χ.). Η λατρεία πρέπει να διακόπηκε γύρω στο 600 π.Χ. όταν γκρεμίζεται το κτήριο, όμως κατά τον 5ο π.Χ. φαίνεται να ξεκινά ξανά, αφού στον χώρο βρέθηκαν μικρά αγγεία (μικρά αγγεία λατρευτικής χρήσης). Στα νοτιοδυτικά του κτηρίου υπήρχε τοίχος και στη νότια κορυφή μνημείο -ίσως σχήματος κόλουρου κόνου- που πιθανόν καταστράφηκε από τη λειτουργία λατομείου. Το κτήριο αυτό ήταν ή συμβόλιζε τάφο, πιθανότατα άβατο κενοτάφιο, αφού δεν υπάρχει εκεί κεραμική ή ίχνη θυσιών. Σημειώνεται ότι πολλά ηρώα της εποχής ήταν άβατα για να μην ενοχλείται ο τιμώμενος ήρωας (Lauter et al., 1985· Laughy, 2010).

Τα ευρήματα από την αρχαϊκή, την κλασική, τη ρωμαϊκή και τη βυζαντινή εποχή, αν και κατά βάση ταφικά, δεν περιορίζονται μόνο στο Τουρκοβούνι, αλλά είναι διάσπαρτα στο Γαλάτσι, δείχνοντας ότι η περιοχή κατοικήθηκε ήδη από τα αρχαία χρόνια. Ενδεικτικά, αναφέρονται τρία από τα πιο σημαντικά ευρήματα που ανακαλύφθηκαν: ένα τοιχίο αρχαϊκής ή κλασικής εποχής (πιθανόν από στέρνα) στην αυλή της Ομορφοκκλησιάς, μαζί με μια μαρμάρινη επιτύμβια λήκυθο, ένα ανθέμιο, έναν ανεπίγραφο επιτύμβιο κιονίσκο και ένα ρωμαϊκό κάλυμμα σαρκοφάγου, που βρέθηκαν κοντά στο σημείο (Ορλάνδος, 1921) και οδηγούν στην υπόθεση ότι στην περιοχή υπήρχε κατά τα ρωμαϊκά χρόνια νεκροταφείο. Ένας καλυβίτης τάφος του 450-425 π.Χ. που βρέθηκε επί των οδών Δρυοπίδος και Φαρρών. Περιείχε τρεις ληκύθους με λευκό επίχρισμα και μια άλλη αρυβαλλοειδή. Η πρώτη εικονίζει δύο εφήβους που κρατούν μια ταινία εκατέρωθεν μιας στήλης, η δεύτερη προέρχεται από το εργαστήριο του «ζωγράφου της Μεγαίρας» και είναι μελανόμορφη όπως και η τρίτη, ενώ η αρυβαλλοειδής διαθέτει ερυθρόμορφη παράσταση μιας στεφανωμένης γυναίκας σε όρθια στάση που κρατάει καθρέφτη και ενός επίσης στεφανωμένου Έρωτα (Καλλιπολίτης, 1964). Τέλος, στις 16 Μαρτίου 1990 η αρχαιολογική υπηρεσία παρέλαβε ένα αναθηματικό ανάγλυφο που βρέθηκε στη διασταύρωση των οδών Αγίας Γλυκερίας και Γαλακηδών. Στο ανάγλυφο (που μετά τη συντήρησή του άρχισε να εκτίθεται στο Αρχαιολογικό Μουσείο Πειραιά με αριθμό 5785) εικονίζεται η Απολλώνια τριάδα (Λητώ, Άρτεμις, Απόλλων), ενώ το γεγονός ότι ήταν αφιερωμένο στους θεούς, οδηγεί στη βάσιμη υποψία ότι ο ναός της Αγίας Γλυκερίας χτίστηκε σε θέση όπου παλαιότερα υπήρχε αρχαίος ναός. Δεν υπάρχουν ευρήματα ή πηγές που να ταυτίζουν το Γαλάτσι με κάποιον από τους αρχαίους δήμους της Αττικής, υπάρχουν όμως συγγραφείς που έχουν κάνει σχετικές υποθέσεις. Έτσι, ο Σουρμελής (1854), έχοντας σε χαμένα χειρόγραφα εντοπίσει το τοπωνύμιο *Περγαλή* προς την Όμορφη Εκκλησιά, αναρωτιέται αν το Γαλάτσι ήταν η αρχαία Περγασή. Σύμφωνα ωστόσο με τον Traill

(1975) που εμβάθυνε όσο κανείς στο θέμα των αρχαίων Δήμων, αυτή η υπόθεση δεν ευσταθεί, καθώς η Άνω και Κάτω Περγασή, τοποθετούνται βορειοδυτικά της Κηφισιάς, στη σημερινή Χελιδονού. Το Γαλάτσι αντιθέτως βρίσκεται δυτικά της Φλύας (σύγχρονο Χαλάνδρι), νότια των Ηφαιστειάδων (σύγχρονο Ηράκλειο) και βορείως του αρχαίου δήμου Βατής (σύγχρονα Πατήσια). Κατά τους ρωμαϊκούς χρόνους και συγκεκριμένα μεταξύ 125-140 μ.Χ. κατασκευάζεται και το υδραγωγείο του Αδριανού, που ξεκινούσε από τις πηγές της Πάρνηθας με κατεύθυνση προς το Χαλάνδρι και από εκεί κατέληγε στη σημερινή Δεξαμενή του Κολωνακίου. Λείψανά του (καμάρες) βρίσκονται στη βόρεια απόληξη του βόρειου λόφου του Τουρκοβουνίου στα σύνορα με τη Νέα Ιωνία και έχουν χαρακτηριστεί ως αρχαιολογικός χώρος (Φ.Ε.Κ. 35B/1962). Τέλος, η βυζαντινή εποχή άφησε στο Γαλάτσι το πιο σημαντικό ίσως μνημείο του, που δεν είναι άλλο από τον μοναδικό κάλλους ναό του Αγίου Γεωργίου, την Όμορφη Εκκλησιά, για την οποία γίνεται αναλυτικά λόγος στη συνέχεια.

Η Τουρκοκρατία όπως έχει ήδη αναφερθεί, είναι η εποχή κατά την οποία η λοφοσειρά των Τουρκοβουνίων απέκτησε το σύγχρονο όνομά της, όπως και το ίδιο το Γαλάτσι. Από την ίδια περίοδο διατηρούν το όνομά τους και γειτονικές περιοχές όπως η Φιλοθέη, η Καλογρέζα και το Ψυχικό, που σύμφωνα με δημοφιλείς θεωρίες συνδέονται με τον βίο της Αγίας Φιλοθέης³¹⁵. Κατά τη διάρκεια του επαναστατικού αγώνα, πραγματοποιούνται στα Τουρκοβούνια φονικές μάχες για τις οποίες δεν σώζονται δεδομένα. Υπάρχει ωστόσο ένα μαρμάρινο ενεπίγραφο μνημείο του 1843 δίπλα στον ναό της Αγίας Ζώνης στην Κυψέλη, όπου ο πρέσβης της Ρωσίας Αλέξανδρος Οζερώνφ «συλλέξας απέθετο οστά Ελλήνων ηρώων μαχητών 1821-1829 πεσόντων εις μάχας εν Γαλασιώ Αττικής υπέρ πίστεως και πατρίδος». Την ίδια εποχή και λίγο πριν την απελευθέρωση της Αθήνας, επίσημα έγγραφα αποκαλύπτουν ενδιαφέρουσες πληροφορίες, όπως τοπόσημα άγνωστα στο παρόν, αλλά και ήθη και πτυχές της τότε καθημερινότητας. Σε συμβόλαια της εποχής σημειώνονται ονόματα ιδιοκτητών γης στην περιοχή³¹⁶ με ορισμένα ονόματα οικογενειών όπως Σιδέρη, Κτενά,

³¹⁵ Πρόκειται για την κατά κόσμον Ρηγουλά Μπενιζέλου, κόρη του δημογέροντα Άγγελου Μπενιζέλου και της Συρίγης Παλαιολογίνας που διατηρούσαν κτήματα σε περιοχές γύρω από Γαλάτσι. Αφού έγινε μοναχή με το όνομα Φιλοθέη, γύρω στο 1570 ίδρυσε στην Πλάκα ένα μοναστήρι με εκπαιδευτήριο, ξενώνα και νοσοκομείο, ενώ στα Πατήσια (Αγ. Ανδρέας) και στα βόρεια των Τουρκοβουνίων (Πυρός) έχτισε δύο μετόχια, προσφέροντας ασφάλεια, φαγητό και μόρφωση σε 150 φτωχά κορίτσια. Καθώς ωστόσο στο μοναστήρι της επέτρεπε να κρύβονται σκλάβοι που είχαν αποδράσει από τους αφέντες τους και φοβισμένες γυναίκες μεταξύ των οποίων και Τουρκάλες που γινότουσαν χριστιανές καλόγριες, οι Τούρκοι ζήτησαν δωροδοκία για να μην το καταστρέψουν. Παρότι πήραν χρήματα, λίγο αργότερα επανήλθαν λεηλατώντας όλα τα ιδρύματα, ενώ φυλάκισαν και βασάνισαν τις καλόγριες. Λαμβάνοντας και πάλι λύτρα (που είχαν προέλθει από την ελληνική κοινότητα της Βενετίας) άφησαν τη Φιλοθέη να φύγει, σύντομα ωστόσο οργάνωσαν επίθεση κατά την οποία τη δολοφόνησαν με άγριο τρόπο. Η «Κυρά των Αθηνών» άφησε την τελευταία της πνοή στο μετόχι του Πυρού, που σύμφωνα με την παράδοση από τότε μετονομάστηκε σε *Καλογρέζα*. Μια άλλη παράδοση αναφέρει ότι το *Ψυχικό* ονομάστηκε έτσι όταν η Φιλοθέη κάνοντας ένα «ψυχικό», άνοιξε εκεί ένα πηγάδι για να ξεδιψούν οι βοσκοί και οι περαστικοί (βλ. Μέρτζιος, 1954).

³¹⁶ Ενδεικτικά αναφέρονται ονόματα μεγαλοϊδιοκτητών και βοσκών όπως Σκουπέρης, Κοτζιάς, άλλα που παραπέμπουν σε αρχοντικές οικογένειες της Αθήνας και αγωνιστές της επανάστασης, όπως Λέκκας, Ζαχαρίτζας, Γαλάκης και Χλωρός, ονόματα ιερωμένων, όπως παπα-Δημήτρης Νέζηρ, παπάς Χελιδώνης, Νικολής παπα Γιάννης, ένα τούρκικο του Αχμέτ Τζιαούση Παπιομύτη, όπως και πολλά άλλα όπως Σταμάτης Ζαμανίκος, Γιάννης Μπελεγρης, Σπύρος Στίρης, Μήτρος Κυριακού Μπαλαμπανιώτης, Αναστάσης Μάγερρας, Χατζηφιλιπής, κ.ο.κ.

Καραγιάννη κ.ά. να εξακολουθούν να εντοπίζονται στο σύγχρονο Γαλάτσι. Σε προικοσύμφωνο του Ιουλίου 1825 (αρ. 116 στο Πετρόπουλος, 1957), η κόρη του Λεονή και της Εργίνας Κουπιτζουμάδη που παντρεύεται τον Ιωάννη Πρεβεζιάνο προικίζεται με «15 ελαιόδεντρα εις του Γαλάκη, κοντά στου Αργύρη Σιδέρη και την Μονή Αγίας Ειρήνης», αποκαλύπτοντας ότι την εποχή εκείνη λειτουργούσε στο Γαλάτσι ομώνυμο μοναστήρι που πλέον δεν έχει αφήσει κανένα ίχνος ζωής³¹⁷. Το συμβόλαιο αυτό, σε συνδυασμό με ένα που παρουσιάζεται δύο μήνες αργότερα (αρ.471, στο Πετρόπουλος, 1957), όπου η παντρεμένη πλέον κόρη Κουποτζιμάδη (sic) πουλάει «με την γνώμην του ανδρός της» την προίκα των 15 ελαιοδέντρων της στο Γαλάτσι έναντι 111 γροσιών, φανερώνει την αξία που είχε η γη στην περιοχή κατά την εποχή εκείνη. Η εν λόγω πληροφορία επιβεβαιώνεται από άλλο συμβόλαιο του ίδιου μήνα (αρ. 475, στο Πετρόπουλος, 1957), όπου «15 ελαιόδεντρα εις Γαλάκη» πωλούνται για 130 γρόσια. Αξίζει να σημειωθεί ότι την ίδια εποχή ο μηνιαίος μισθός του Συμεών Γαλάκη ως δραγάτμπαση ήταν 40 γρόσια τον μήνα (Καμπούρογλου, 1889). Τέλος, σε συμβόλαια όπου αναγράφεται πως μαζί με τα κτήματα αγοραζόταν και τη χρήση του νερού για τις αρδευτικές τους ανάγκες, φαίνεται η πρακτική που εφαρμοζόταν από τους κατοίκους, ώστε να διαχωρίζονται οι μέρες χρήσης της δημόσιας στέρνας και να αποφεύγονται προστριβές³¹⁸.

Μετά την απελευθέρωση, τα βασιλικά διατάγματα, οι απογραφές, αλλά και οι πρώτες αναφορές των εφημερίδων στο Γαλάτσι, βοηθούν να σχηματιστεί μια πληρέστερη και πιο αντιπροσωπευτική εικόνα του προαστίου και της καθημερινότητάς του. Το βέβαιο είναι ότι στην περιοχή δραστηριοποιούνται αρκετοί βοσκοί, όπως και το ότι τα Τουρκοβούνια φιλοξενούν αλεπούδες και λύκους, που συχνά κατεβαίνουν στις στάνες και επιτίθενται στα πρόβατα. Μια από τις επιθέσεις αυτές καταγράφεται τον χειμώνα του 1877 από την εφημερίδα της εποχής *Αλήθεια*, στην οποία συγκεκριμένα σημειώνεται: «Λύκος εισελάσας εις το κατά την θέσιν Γαλάτσι έξωθεν των Πατησίων κείμενον ποιμνιον του εκ Λοιδωρικού Κωνσταντέλλου εξ 140 προβάτων αποτελούμενον, έπνιξεν 120 εξ αυτών και είτα ανεχώρησεν απουσιάζοντος του ποιμένου» (Λύκος εισελάσας, 1877). Το γεγονός ότι ο αρθρογράφος νιώθει την ανάγκη να προσδιορίσει τη θέση του Γαλατσίου, δείχνει το πόσο απομακρυσμένη και εκτός της αθηναϊκής καθημερινότητας ήταν η περιοχή. Την ίδια εποχή, διάφορα συμβόλαια αποκαλύπτουν ονόματα μεγάλων γαιοκτημόνων της περιοχής, αλλά και τον τρόπο που μεταβιβάστηκε η μεγάλη ιδιοκτησία στο άλσος Βεΐκου³¹⁹. Είναι μια περίοδος,

³¹⁷ Η τοποθεσία *Αγία Ειρήνη* παρουσιάζεται και σε άλλο συμβόλαιο του Νοεμβρίου 1825 (αρ. 128 στο Πετρόπουλος, 1957), κοντά σε ιδιοκτησία των Γιάννη Σκουπέρη, Σπύρου Καραγιάννη, Αγγελάκι Καντζελέρη και Σιδέρη Στουραΐτη.

³¹⁸ Πράγματι, σε έγγραφο του 1824 αναφέρεται «ελαιόδενδρα εις το Γαλάτσι ρίζαις 22 με μίαν ημέραν νερό εις κάθε εικοσιδύο ημέρας να παίρνει ημέρα σάββατο» (αρ. 14, στο Πετρόπουλος, 1957)· σε άλλο του 1825 αναφέρεται «με νερό από τη στέρνα κάθε οκτώ μίαν νύκτα νερό Παρασκευή βράδυ» (αρ. 115, στο Πετρόπουλος, 1957)· την ίδια χρονιά «εις Γαλάκη προίκα της ρίζαις Δεκαπέντε με Νερόν κάθε μήνα μίαν Νύκτα Παρασκευή βράδυ, τα οποία Ελαιόδενδρα και Νερόν σήμερον Δημοσίως επούλησεν» (αρ.237, στο Πετρόπουλος, 1957)· τέλος σε συμβόλαιο του 1826 σημειώνεται «ελαιόδεντρα εις τοποθεσία Γαλάτzi ρίζες εξήντα με το Νερόν τους κάθε δεκαπέντε ένα ημερόνυκτον» (αρ. 168, στο Πετρόπουλος, 1957).

³¹⁹ Για παράδειγμα, στο πωλητήριο της 13ης Φεβρουαρίου 1833 (αρ. 691, στο Πετρόπουλος, 1957) αναγράφεται ότι ο Ν. Ζαχαρίτσας πωλεί στον Ανδρέα Κομπατή περίπου 765 στρέμματα «εις Εύμορφη Εκκλησιά που αγόρασε από τον Ν. Μπόταση, που τα αγόρασε από τον Καπετάν Γιάννη Κοροβίλλα

όπου το *Γαλάτσι* και η *Εύμορφη Εκκλησιά* άλλες φορές θεωρούνται ξεχωριστές τοποθεσίες και άλλες φορές ταυτίζονται. Έτσι, στα βασιλικά διατάγματα του 1840 και του 1850 για την συγχώνευση χωριών στον νέο δήμο της Αθήνας, δεν γίνεται καν λόγος για Γαλάτσι, αλλά μόνο για Πατήσια, Γυψέλι (Κυψέλη) και *Εύμορφη Εκκλησιά* (ΕτΚ, 1840· ΕτΚ, 1850). Η τελευταία ωστόσο δεν μπορεί να θεωρηθεί οικισμός, αφού στην απογραφή του 1896 φαίνεται πως αποτελεί ουσιαστικά αγρόκτημα, κατοικημένο από μόλις ένα άτομο, τη στιγμή που στην ίδια απογραφή, το Γαλάτσι παρουσιάζει πληθυσμό 233 (126 άνδρες και 107 γυναίκες) ατόμων (Υπουργείον Εσωτερικών, 1897). Τα δεδομένα αυτά, οδηγούν στην υπόθεση ότι πιθανόν για μέρος του 19ου αιώνα, οι αρχές προτιμούσαν να χρησιμοποιούν το πιο εύηχο και ιστορικό τοπωνύμιο *Εύμορφη Εκκλησιά* περιλαμβάνοντας σε αυτό και την περιοχή του Γαλατσίου, ενώ τελικώς στο μέλλον συνέβη το αντίθετο: το «λαϊκό» Γαλάτσι ενσωμάτωσε την «αριστοκρατική» Ομορφοκκλησιά³²⁰. Ο διαχωρισμός των δύο περιοχών φαίνεται από αρκετές πηγές, όπως για παράδειγμα στα κείμενα που αφορούν στο *εν Φαλήρω επεισόδιον*: στο άρθρο της εφημερίδας *Το Άστυ* όπως και σε εκείνο της Επιθεώρησης (Η σημερινή μονομαχία, 1892· Η χθεσινή μονομαχία, 1892) αναφέρεται ότι «η μονομαχία θα ελάμβανε χώραν σήμερον την πρωίαν παρά την θέσιν Ώμορφη-Εκκλησιά, μεταξύ της θέσεως Γαλάτσι και της Κηφισιάς»· σε εκείνο της εφημερίδας *Ακρόπολις* (Το φαληρικόν επεισόδιον, 1892) σημειώνεται «Το τοπίον της Αγίας Γλυκερίας, γνωστής εις τους κυνηγούς υπό την επωνυμίαν Ώμορφη Εκκλησιά (...) πολλάκις εξελέγη ως τόπος μονομαχίας». Αντιθέτως, ο Λαμπάκης (1893) σημειώνει «τη 18 Απριλίου επισκέφθημεν την πλησίον των Πατησίων και Γαλάτσι κειμένην «Ώμορφ' Εκκλησιά», αλλά και αργότερα ο Καμπούρογλου (1920), γράφει «εις την Ώμορφη Εκκλησιά της πεδιάδος των Αθηνών, μετά το Γαλάτσι».

Στις αρχές του 20ού αιώνα, ο αρχικός πληθυσμός των Ρουμελιωτών κτηνοτρόφων και Μενιδιατών γεωργών του Γαλατσίου, αρχίζει να εμπλουτίζεται³²¹ με εσωτερικούς μετανάστες κυρίως από τη Νάξο και την Κρήτη, που επιλέγουν να δημιουργήσουν νέες, ομοιογενείς πολιτισμικά γειτονιές στις δύο όχθες της Γαλατσίου απασχολούμενοι ως εργάτες, καθώς στην περιοχή ανοίγουν διαρκώς νέες επιχειρήσεις όπως λατομεία και ασβεστοποιείες³²², το ξενοδοχείο Δροσιά του Απόστολου Λιασκοβίτη κοντά στην Αγία Γλυκερία, τα εργοστάσια εριουργίας των αδελφών Κιρκίνη και το σύγχρονο εργοστάσιο μπύρας των αδελφών Κλωναρίδη που το 1903 εγκαινιάζεται στη διασταύρωση Πατησίων και Γαλατσίου. Το Γαλάτσι την εποχή αυτή παρουσιάζεται με δύο διαφορετικές όψεις. Σύμφωνα με ενημερωτικά άρθρα εφημερίδων, είναι βρώμικο, αφώτιστο, γεμάτο βραχώδεις δρόμους

Σπετσιώτη για 15.500 γρόσια». Έτσι, και αφού περνάει από πολλούς ιδιοκτήτες, η γη του κτήματος αγοράζεται τελικά από τον Ανδρέα Κομπατή που τη συνενώνει και την κληροδοτεί (1864) στην Αικατερίνη Βεΐκου. Με το όνομα της οικογένειάς της έμελλε να μείνει η περιοχή γνωστή.

³²⁰ Πρόκειται για χαρακτηρισμούς που αποδίδει στις τοποθεσίες ο Καμπούρογλου, αναφέροντας συγκεκριμένα «από το λαϊκόν Γαλάτσι σε οδηγεί εις την αριστοκρατικήν Ώμορφη Εκκλησιά ένας δρόμος...» (Καμπούρογλου, 1920).

³²¹ Συγκεκριμένα, οι 233 κάτοικοι του 1897 έχουν γίνει 319 το 1920 (Υπουργείο Εθνικής Οικονομίας, 1921), παρουσιάζοντας αύξηση περίπου 18% ανά δεκαετία.

³²² Ο τηλεφωνικός οδηγός του Ιγγλέση (1909) μετράει ήδη 19 επιχειρήσεις παραγωγής ασβέστου (καμίνια), ενώ οι οικίες την ίδια εποχή είναι μόλις 100 και τα παντοπωλεία τρία.

με λακκούβες και βαθιά ρέματα που καθιστούν την πρόσβαση σε αυτό επικίνδυνη³²³. Αντιθέτως, οι λογοτέχνες που το επισκέπτονται, το περιγράφουν με ειδυλλιακές εικόνες: Ο Ζαχαρίας Παπαντωνίου (1911) γράφει ότι τα δέντρα του Γαλασίου είναι λίγα όπως και στην υπόλοιπη Αττική -«εγεννήθημεν εις τον τόπον της φαλάκρας» σχολιάζει χαρακτηριστικά-, όμως εκθειάζει τον δροσερό του αέρα και το χωνευτικό νερό της πηγής του, την οποία ο δήμαρχος Αθηναίων Σπ. Μερκούρης αναβάθμισε σε μαρμάρινη. Σημειώνει επίσης ότι οι Αθηναίοι προτιμούν το προάστιο για τις συνεστιάσεις των συλλόγων τους: «Πουθενά δεν γίνονται τόσαι προπόσεις, όσαι εις το Γαλάτσι». Μια δεκαετία αργότερα, ο Καμπούρογλου (1920) και πάλι χωρίς να συναντήσει δέντρα, περιγράφει «δεξιά και αριστερά μυρώνουν την ατμοσφαίρα όλα της Αττικής ξηρασίας τα μύρα. (...) Δεν υπάρχουν εδώ σκιεροί δρυμοί, ούτε σπηλιές ούτε χαράδρες· εδώ το έδαφος είναι ανοικτόν και ελεύθερον, εδώ κυριαρχεί το φως, το Αττικόν φως, που διώχνει την δυσσιώνον σκέψιν και δημιουργεί τας ελπίδας. Φθάνεις εις την Ώμορφη Εκκλησιά και τότε ξανοίγεται εμπρός σου μια από τα θελκτικώτερας σκηνογραφίας του Αθηναϊκού οπτασιασμού, τας οποίας Θεός εσχεδιάσε και Θεός πάλιν εξετέλεσε».

Μετά τη Μικρασιατική Καταστροφή τα μεγάλα δημόσια έργα όπως το Διυλιστήριο νερού που διαχειρίζεται η αμερικάνικη εταιρία ULEN, η βελτίωση του οδικού δικτύου³²⁴ και η σταδιακή αύξηση του πληθυσμού, οδηγούν το Γαλάτσι να απωλέσει σταδιακά τον χαρακτήρα του απομονωμένου προαστίου και να πάψει να συνιστά αστικό δορυφόρο. Όπως αποκαλύπτει το κείμενο ενός ξένου επισκέπτη κατά την εποχή του μεσοπολέμου (Notton, 1938), το προάστιο «κοσμούν όμορφα σπίτια που περιβάλλονται από κήπους», αλλά «οι δρόμοι του δεν είναι ακόμα έτοιμοι και δεν έχουν φυτευτεί με δέντρα». Ο ίδιος κάνει ωστόσο λόγο για ένα υπέροχο πευκοδάσος κοντά στην Ομορφοκκλησιά. Δυστυχώς, ο δεύτερος παγκόσμιος πόλεμος θα το εξαφανίσει, καθώς οι ανάγκες του πληθυσμού για καύσιμη ύλη πολλαπλασιάζονται στους δύσκολους χειμώνες της γερμανικής κατοχής. Οι Γερμανοί κατακτητές επιλέγουν για το στρατόπεδό τους την περιοχή της Γκράβας, οι Ιταλοί εγκαθίστανται στο καμίνι της Καραϊσκάκη, ενώ στο διυλιστήριο νερού πραγματοποιούνται εκτελέσεις. Τα Τουρκοβούνια χρησιμοποιούνται από τους αντάρτες ως ορμητήριο αλλά και ως καμβάς για μια συμβολική ενέργεια: μια βραδιά του 1943 γράφουν σε πλαγιά του κεντρικού λόφου «ΕΑΜ» με στουπιά βουτηγμένα στο πετρέλαιο και στη συνέχεια βάζουν φωτιά, ώστε το επαναστατικό μήνυμα να φτάσει μέχρι την πρωτεύουσα. Την ίδια εποχή, Ιταλοί λιποτάκτες βρίσκουν κρησφύγετο στη μονή του Αγίου Σπυρίδωνα που τους φιλοξενεί μέχρι να βρουν τρόπο διαφυγής. Γεγονότα σαν τα παραπάνω οδηγούν σε αντίποινα κι έτσι

³²³ Η εφημερίδα Σκριπ (Εδώ κ' εκεί, 1904) σχολιάζει με καυστικό τρόπο: «Ο μόνος σκουπιδιάρης της μεγάλης και λησμονημένης αυτής γειτονιάς είναι το ρέμα του Γαλασίου. Το οποίον εκτελεί και καθήκοντα αποχωρητηρίου (...) Και οι δρόμοι αυτής της γειτονιάς αξιοθρήνητοι. Κάθε Κυριακήν το Γαλάτσι γεμίζει από νοικοκυραίους που πηγαίνουν να περάσουν μια ημέραν τον μήνα στην εξοχήν. Αλλά για να πάνε ως το Γαλάτσι πρέπει να γείνουν τρία δυστυχήματα σε καθέναν. Η άμαξες αδύνατον να πάνε χωρίς να σπάση καμμιά ρόδα, ούτε οι πεζοί χωρίς να σπάσουν κανένα πόδι από την κατοτοπιά».

³²⁴ Όπως η διαδοχική εξέταση χαρτών της περιοχής αρχικά του 1881 (Curtius & Kaupert, 1881), στη συνέχεια του 1908 (Γεωργιάδης, 1908) και τέλος του 1923 (Οδηγός της Αττικής, 1923) ο αστικός ιστός που επί δεκαετίες εξαπλωνόταν από την οδό Πατησίων φτάνει τελικώς στο Γαλάτσι. Σύνδεση με την Αθήνα μέσω λεωφορείου, υπήρχε ωστόσο ήδη το 1909, όπως αναφέρει ο Ιγγλέσης.

στις 30 Νοεμβρίου πραγματοποιείται στο Γαλάτσι γερμανικό μπλόκο, όπου συλλαμβάνονται πολλοί (Χατζούδης, 2016). Μετά την αποχώρηση των Γερμανών, το Γαλάτσι συνεχίζει να ταλανίζεται από τον εμφύλιο. Οι αντάρτες χρησιμοποιούν το καμίνι της Καραϊσκάκη ως στάβλο, ενώ στο διυλιστήριο νερού πραγματοποιούν εκτελέσεις συνεργατών των Γερμανών αλλά και αθώων πολιτών, όπως η ηθοποιός Ελένη Παπαδάκη. Στα Τουρκοβούνια δίνονται κατά τον εμφύλιο της Αθήνας σκληρές μάχες, κυρίως από την πλευρά του Γηροκομείου, στις οποίες επικρατούν τελικώς οι βρετανικές δυνάμεις.

Στη δεκαετία του 1950, ο μαζικός εποικισμός του Γαλασίου οδηγεί σε σημαντική αύξηση του πληθυσμού του, κι έτσι η περιοχή αναγνωρίζεται το 1954 ως επίσημη κοινότητα. Οι περισσότερες γειτονιές παραμένουν εκτός σχεδίου και η πρόσβαση σε αυτές είναι ιδιαίτερα δύσκολη, οι πρώτοι τοπικοί άρχοντες προσπαθούν ωστόσο να βελτιώσουν την καθημερινότητα των κατοίκων: Ανοίγονται δρόμοι, τοποθετούνται κρουνοί υδροληψίας, η οδός Γαλασίου που ως τότε έμοιαζε με βραχώδες ρέμα ασφαλτοστρώνεται και ηλεκτροφωτίζεται, ενώ οι μεγάλοι χείμαρροι γεφυρώνονται. Νέοι κάτοικοι καταφτάνουν και το Γαλάτσι μέσα σε μια δεκαετία αναβαθμίζεται σε δήμο (Απρίλιος 1963). Πρώτο του δήμαρχος εκλέγεται ο δικηγόρος Βασίλης Παπαδιονυσίου, που παρέμεινε στη θέση αυτή για πάνω από 30 χρόνια, κερδίζοντας τον άτυπο τίτλο του μακροβιότερου τοπικού άρχοντα σε όλη την Ελλάδα (Μπράτσος, 2017). Στα χρόνια της δικτατορίας (1967-1973), οι ελλείψεις στο Γαλάτσι παραμένουν βασικές, καθώς δεν υπάρχουν αρκετά σχολεία ούτε και εκκλησίες, ενώ οι περισσότεροι δρόμοι είναι ακόμα χωμάτινοι και ακατάλληλοι για να κυκλοφορήσουν αυτοκίνητα. Πολλές γειτονιές ταλαιπωρούνται, αφού το ρεύμα κόβεται συχνά, το νερό δεν φτάνει σε όλα τα σπίτια, οι θόρυβοι από τα καμίνια αναστατώνουν τον ύπνο των κατοίκων, ενώ οι εκρήξεις από φουρνέλα εκτοξεύουν επικίνδυνους βράχους. Τελικώς και μετά από πολύχρονους αγώνες των δημοτών τα νταμάρια κλείνουν στις αρχές της δεκαετίας του 1970 και σταματά η λειτουργία των ασβεστοκάμινων. Την ίδια περίπου εποχή (14 Δεκεμβρίου 1968), το καθεστώς των συνταγματαρχών εξαγγέλλει ότι θα ανεγείρει στα Τουρκοβούνια έναν ναό του «Σωτήρος Χριστού» ως εκπλήρωση -υποτίθεται- της υπόσχεσης της Δ΄ Εθνοσυνέλευσης προς τον Θεό σε περίπτωση που η Ελλάδα απελευθερωθεί. Συγκεντρώνει για τον σκοπό αυτό -που αποκλήθηκε «τάμα»- ένα τεράστιο ποσό, όμως το έργο δεν φτάνει καν στο στάδιο της θεμελίωσης.

Μετά την επιστροφή της δημοκρατίας, μια νέα φάση ανοικοδόμησης ξεκινά. Καθώς το Γαλάτσι εκσυγχρονίζεται, τα παλιά προβλήματα που ταλαιπωρούσαν τους δημότες σταδιακά εκλείπουν, εμφανίζονται όμως νέα, όπως η έλλειψη ελεύθερων χώρων, η αποξένωση των δημοτών από τα κοινά και ο κίνδυνος απώλειας του ιδιαίτερου χαρακτήρα της περιοχής. Στο γύρισμα του 21ου αιώνα ξεκινούν εργασίες ανάμεσα στην Ομορφοκκλησιά και το διυλιστήριο νερού για τη δημιουργία ενός Ολυμπιακού ακινήτου που το 2004 φιλοξενεί τα αγωνίσματα της ρυθμικής γυμναστικής και της επιτραπέζιας αντισφαίρισης. Μετά το τέλος των αγώνων, ο χώρος αρχικά αξιοποιείται ως έδρα μπάσκετ της Α.Ε.Κ. και στη συνέχεια παρά τις σκέψεις να μετατραπεί σε εμπορικό κέντρο, παραχωρείται στον Δήμο. Στις δομές του φιλοξενούνται για δύο μήνες του 2015 πάνω από 20.000 πρόσφυγες και μετανάστες, ενώ μετά από κινητοποιήσεις των κατοίκων ο χώρος παραδίδεται σε δημόσια χρήση από την τοπική κοινωνία. Τη συντήρησή του αναλαμβάνει ο ίδιος ο δήμος με αυτοχρηματοδότηση από τις πολιτιστικές και αθλητικές εκδηλώσεις που φιλοξενεί, διαμορφώνοντας ένα αξιόλογο πρότυπο σύμπραξης Κράτους και Τοπικής Αυτοδιοίκησης με ιδιαίτερα θετικά αποτελέσματα.

Το «Παλαί» προστίθεται έτσι ουσιαστικά στις ήδη πλούσιες αθλητικές υποδομές που διαθέτει το σύγχρονο Γαλάτσι, μεταξύ των οποίων και οι ανακαινισμένες εγκαταστάσεις του στίβου στο Άλσος Βεΐκου. Η πόλη των 60.000 κατοίκων συνεχίζει με τον τρόπο αυτό να συνιστά πόλο έλξης για τους Αθηναίους, ενώ η σύνδεση της με την εθνική οδό (επέκταση λεωφόρου Κύμης) και η νέα γραμμή μετρό 4 που θα ξεκινά από το Γαλάτσι, αναμένεται να αναβαθμίσουν σημαντικά τις συγκοινωνίες της περιοχής και την ποιότητα ζωής των κατοίκων της ως το 2030.

2.2.3 Πολιτισμικό πλαίσιο

Στην παράγραφο αυτή, επιχειρείται να παρουσιαστεί το πολιτισμικό πλαίσιο που διαμορφώνουν αφενός μεν οι διαφορετικής καταγωγής κάτοικοι του Γαλατσίου με τις συμπεριφορές και τα διαχρονικά τους έθιμα, αφετέρου δε τα μνημεία που στέκονται στην περιοχή για δεκαετίες, αιώνες ή και χιλιετίες, συνδέοντας το παρελθόν της με το παρόν και το μέλλον και επιτρέποντας στους Γαλατσιώτες να συνειδητοποιήσουν ότι αποτελούν μέρος μιας μακράς αφήγησης που συνεχίζεται μέσα στον χρόνο.

2.2.3.1 Άνθρωποι, ήθη και έθιμα

Όπως αναλύθηκε στη σχετική με την ελληνική αστικοποίηση παράγραφο και σύμφωνα με τα όσα συμβαίνουν στο υπόλοιπο λεκανοπέδιο, οι άνθρωποι που ζουν στον Δήμο Γαλατσίου προέρχονται από διάφορες περιοχές της Ελλάδας, της Ευρώπης, αλλά και του κόσμου, φέρουν ποικίλες πολιτισμικές επιρροές και συλλογικά διαμορφώνουν μια υβριδικότητα³²⁵ χαρακτηριστική για τη μεσογειακή πόλη. Αρκετές ωστόσο από τις πολεοδομικές ενότητες του Γαλατσίου που δημιουργήθηκαν στις αρχές του 20ού αιώνα, χαρακτηρίζονταν μέχρι τη δεκαετία του 1970 από πολιτισμική ομοιογένεια στη βάση μιας κοινής γεωγραφικής καταγωγής, κάτι που εκφραζόταν και στο όνομά τους: Ναξιώτικα (σήμερα Περιβόλια), Κρητικά, Μενιδιάτικα. Στη σύγχρονη εποχή, θα ήταν δύσκολο να υποστηριχθεί ότι οι κάτοικοι στις συγκεκριμένες γειτονιές διατηρούν ιδιαίτερη ομοιογένεια σε σχέση με τους τόπους στους οποίους αυτές αναφέρονται. Η ύπαρξη ωστόσο ποικίλων τοπικών πολιτιστικών συλλόγων (Ένωση Αγριτών Λέσβου, Ένωση Ρουμελιωτών, Σύλλογος Ηπειρωτών, Σύλλογος Θεσσαλών, Σύλλογος Ομάδα Επτανησίων, Σύλλογος Πελοποννησίων, Σύλλογος Κρητών), οι δραστηριότητές τους (π.χ. μαθήματα χορού, κοπές πίτας, εκδρομές), οι εκδόσεις εντύπων με θέματα της κοινότητας³²⁶ και η διοργάνωση ετήσιων εκδηλώσεων με τις οποίες κοινοποιούν

³²⁵ Καθώς οι μαθητές της πολυπολιτισμικής κοινότητας του λεκανοπεδίου ανακαλύπτουν και οικοδομούν μια *παλίμψηση* ταυτότητα (βλ. Bauman, 2002) που διαμορφώνεται στο σύνορο ανάμεσα στην ταυτότητα καταγωγής (π.χ. του Νάξιου, του Αλβανού, κ.ο.κ.) και διαμονής (π.χ. του Γαλατσιώτη), εξυπηρετώντας την κοινωνικοποίησή τους, την αναβάθμιση των οικογενειακών σχέσεων αλλά και τη συνοχή του συνόλου, λαμβάνουν μέρος σε αυτό που έχει αποκληθεί *παιδαγωγική των ορίων* (βλ. Giroux, 1994· Røgilds, 2004· Κακάμπουρα, 2005).

³²⁶ Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το τριμηνιαίο περιοδικό «Η Άγρα» που εκδίδει ο Σύλλογος Αγριτών Λέσβου και περιέχει τόσο θέματα σχετικά με δραστηριότητες του συλλόγου όσο και παλιές

την παρουσία τους στο κοινωνικό σύνολο όπως η Γιορτή Σαρδέλας Λέσβου ή το Ηπειρώτικο Αντάμωμα, αποτελούν ένδειξη ότι οι δεύτερης και τρίτης γενιάς εσωτερικοί μετανάστες που κατοικούν στο Γαλάτσι, επιδιώκουν να διατηρούν επαφή με τις πατρογονικές τους εστίες. Μια άλλη ωστόσο ομάδα κατοίκων με κοινή γεωγραφική καταγωγή, δεν φαίνεται να αρκείται σε φολκλορικού τύπου επαφές. Πρόκειται για τους Γαλασιώτες ναξιακής καταγωγής, που συνιστούν μια πολυάριθμη κοινότητα, η οποία καταφέρνει όχι μόνο να διατηρεί ισχυρούς δεσμούς με τη «μικρή πατρίδα», αλλά και να κάνει την παρουσία της αισθητή στην καθημερινότητα της περιοχής με διάφορους τρόπους. Καταρχάς, διαθέτει περισσότερους τοπικούς συλλόγους απ' όσους όλες οι υπόλοιπες ομάδες μαζί, κάτι που ενδεχομένως φανερώνει τη δύναμή της αλλά και έναν χαρακτήρα τοπικισμού: Συγκεκριμένα, λειτουργούν οι Εξωρραϊστικός Σύλλογος Κορωνίδας, Σύλλογος Απεραθιτών, Σύλλογος Απολλωνιατών, Σύλλογος Δανακιωτών, Σύλλογος Εγκαριτών, Σύλλογος Κεραμιωτών, Σύλλογος Κυνιδαριωτών και για τον συντονισμό τους μια Ομοσπονδία Ναξιακών Συλλόγων. Έπειτα, η παρουσία αθλητικών συλλόγων που έχουν προκύψει από τη λειτουργία των παραπάνω πολιτιστικών όπως ο ΑΟ Κορωνίδας Γαλασίου που δραστηριοποιείται ήδη από το 1975, φέρνουν σε επαφή εκατοντάδες παιδιά και γονείς κοινής (και όχι μόνο) καταγωγής, ενώ μέσω διαφόρων μηχανισμών προωθούν την κοινωνική συνοχή της ναξιακής κοινότητας. Προς την ίδια κατεύθυνση συμβάλουν για τους μεγαλύτερης ηλικίας Ναξιώτες τόποι συνάντησης όπως συγκεκριμένα καφενεία -π.χ. «η ωραία Νάξος»-, Κέντρα Ανοιχτής Προστασίας Ηλικιωμένων (Κ.Α.Π.Η.) ή άλλοι δημόσιοι χώροι συνάθροισης όπως οι πλατείες. Ένας άλλος παράγοντας που συνεισφέρει στη διαρκή και αλληλεπιδραστική επαφή των Ναξιωτών με το νησί τους, είναι τα δεκάδες καταστήματα με τοπικά προϊόντα (κρεοπωλεία, τυροκομεία, ιχθυοπωλεία κ.ά.) και οι εταιρείες μεταφορών που εξυπηρετούν αποκλειστικά τους εποίκους από τη Νάξο με πολλά δρομολόγια ανά εβδομάδα. Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι ο χαρακτήρας του ναξιακού πολιτισμού διαχέεται σε δράσεις που δεν αφορούν μόνο στους Γαλασιώτες αντίστοιχης καταγωγής. Έτσι για παράδειγμα, μπορεί κανείς να παρατηρήσει κατά τη διάρκεια των εορταστικών εκδηλώσεων των Χριστουγέννων, ομάδες μουσικών με αιγαιοπελαγίτικα παραδοσιακά όργανα να παίζουν ναξιώτικους σκοπούς στις κεντρικές αρτηρίες του Δήμου, να παρουσιάζονται αντίστοιχα έθιμα όπως αυτό των χοιροσφαγίων, να ακούγονται τοπικά κάλαντα, κ.ο.κ. Σε συμβολικό δε επίπεδο ονόματα διάσημων Ναξίων έχουν δοθεί σε σημαντικές οδικές αρτηρίες - όπως η συνέχεια της λεωφόρου Γαλασίου που φέρει το όνομα του εκτελεσθέντος στο Γουδί πρωθυπουργού Πέτρου Πρωτοπαπαδάκη-, κεντρικές πλατείες -όπως η πλατεία Ελευθερίας / Μανόλη Γλέζου-, ενώ και η εικόνα του πολιούχου της Νάξου Αγίου Νικοδήμου, φαίνεται πως απολαμβάνει προνομιακής θέσης στην κεντρική είσοδο του ναού της Αγίας Γλυκερίας. Το πιο σημαντικό ωστόσο στοιχείο που διατηρεί ζωντανή της σχέση των Ναξίων του Γαλασίου με την ιδιαίτερη πατρίδα τους είναι η δυναμικότητά τους, μέσω της οποίας εμφανίζονται σε διάφορες θέσεις ευθύνης, αφήνοντας το στίγμα τους στην τοπική κοινωνία: ως εκλεγμένοι άρχοντες της τοπικής

ιστορίες του χωριού. Όπως έχει σημειωθεί, τέτοια έντυπα τροφοδοτούν «τη μνήμη και τη δράση» εσωτερικών μεταναστών αλλά και αποδήμων (Κακάμπουρα, 2018).

αυτοδιοίκησης³²⁷, επιχειρηματίες, διευθυντές σχολείων και άλλων δημοσίων υπηρεσιών, δηλώνουν με περηφάνια την καταγωγή τους³²⁸ και καθημερινά συζητούν με τους πολυάριθμους συντοπίτες τους για τις σχέσεις τους με τα χωριά τους ή το πότε θα τα επισκεφθούν ξανά.

Οι σχέσεις μεταξύ των Γαλατσιωτών διαφορετικής καταγωγής δεν είναι βεβαίως πάντοτε ανέφελές³²⁹. Όταν έθιμα του τόπου προέλευσης που εντάσσονται σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο αξιών μεταφέρονται στην πόλη, είναι εύκολο να παρερμηνευτούν από πληθυσμούς στους οποίους δεν είναι οικεία και να αποτελέσουν πεδίο εντάσεων. Για παράδειγμα, η σχέση των Απερανθιτών με την «κλεψιά» (βλ. Γιαννούλης, 2006), οι ταπεινές εργασίες που αναλάμβαναν (π.χ. διάνοιξη βόθρων), η ισχυρή αριθμητική τους παρουσία, αλλά και οι όχι πάντοτε εκλεπτυσμένοι τρόποι με τους οποίους εκδηλωνόταν η συμπεριφορά τους, οδήγησαν στις προηγούμενες κυρίως δεκαετίες στο να θεωρηθεί ο χαρακτηρισμός «Αξιώτης» μεταξύ μη Ναξίων ως υποτιμητικός, ενώ την ίδια εποχή κυκλοφορούσαν και σχετικές ευτράπελες ιστορίες ανάμεσα στις οποίες μια που ανέφερε ότι «όταν ο Αξιώτης δεν έχει τι να κλέψει, βάζει το κασκέτο του κάτω απ' τη μασχάλη».

Στην περιοχή του Γαλασίου φαίνεται ωστόσο πως η παράδοση της συνάντησης διαφορετικών πολιτισμών είναι παλιά και συμβολικά εκφράζεται με έναν ιδιαίτερα προβεβλημένο θρύλο που παραθέτει ο Δημήτριος Καμπούρογλου (1964). Έχει τίτλο «Γραικός, Γενίτσαρος και Βενετσιάνος» και σύμφωνα με αυτόν, το νερό στην πηγή της Αγίας Γλυκερίας ξεπήδησε για πρώτη φορά κατά την εποχή της Τουρκοκρατίας, όταν το 1687 τρία αδέρφια με διαφορετική πίστη συναντήθηκαν στον τάφο του πατέρα τους και έμπηξαν τα μαχαίρια τους στο χώμα. Άλλοι τοπικοί θρύλοι αφορούν στην ύπαρξη δικτύου υπόγειων στοών που συνδέουν την Ομορφοκκλησιά με τη Μονή Πεντέλης, τον Άγιο Ισίδωρο στον Λυκαβηττό και την Αγία Δύναμη (Γιαννόπουλος, 1999), στον στοιχειωμένο πύργο του Κατσινόπουλου -ένα παλιό εγκαταλελειμμένο διώροφο σπίτι στην οδό Αγίας Γλυκερίας που πλέον έχει γίνει πολυκατοικία-, αλλά και σε ένα σπηλαιοβάραθρο στο νότιο Τουρκοβούνι που λέγεται πως είχε το κρησφύγετό του ο φημισμένος ληστής και συνεργάτης του Χρήστου Νταβέλη Λουκάς Μπελούλιας ή Κακαράπης, παρωνύμιο από το οποίο η τοποθεσία πήρε το όνομά της (Λελούδας, 2005· Πρίμπας, 2020).

³²⁷ Είναι χαρακτηριστικό ότι ήδη από το 1955, οι Νάξιοι του Γαλασίου ευτύχησαν να δουν έναν συμπατριώτη τους και συγκεκριμένα τον Αντώνιο Χωριανόπουλο, να εκλέγεται πρόεδρος της κοινότητας (Μανωλάς, 2019).

³²⁸ Καθόλου σπάνια, συναντώνται στο πίσω μέρος των αυτοκινήτων -που συχνά έχουν πινακίδες κυκλοφορίας με τα αρχικά ΕΜ, ΕΖ, ΕΝ, ΕΟ, δηλώνοντας την προέλευσή τους από τις Κυκλάδες- αυτοκόλλητα με το σχήμα της Νάξου, που μαζί με την Πορτάρα κυριαρχεί και στα γραφήματα που φέρουν τα μεταφορικά φορτηγά στα καλύμματά τους. Υπάρχουν επίσης σπίτια που στα μπαλκόνια τους φέρουν στοιχεία της ναξιακής ταυτότητας, όπως πλακάκια με το σχήμα του νησιού ή σχετικές επιγραφές.

³²⁹ Η σχετική διαπίστωση ισχύει σε μεγαλύτερο ακόμα βαθμό όταν γίνεται λόγος για άτομα με καταγωγή από κάποια μακρινή χώρα με άγνωστο πολιτισμό. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν οι Αφρικάνοι που τα πρωινά συγκεντρώνονται στον λόφο Ελικώνος (Αλεπότρυπα) για ανιμιστικές τελετές που προκαλούν τον τρόμο στους γύρω ενοίκους (βλ. Λινάρδου, 2015).

Με την περιοχή του Γαλασίου συνδέονται επίσης ήθη και έθιμα, ορισμένα από τα οποία προέρχονται από την εκκλησιαστική παράδοση -όπως η περιφορά της εικόνας της Αγίας Γλυκερίας- και άλλα που έχουν διαμορφωθεί κατά τους νεότερους χρόνους, όπως ο εορτασμός της Καθαρής Δευτέρας στο Άλσος Βεΐκου -συνήθεια που μαρτυρείται ήδη από τις αρχές του 20ού αιώνα- ή το θερινό φεστιβάλ. Άλλες πρακτικές που εντοπίζονται σε έγγραφα της παλαιότερης εποχής, φαίνεται πως στο σύγχρονο Γαλάτσι έχουν απορριφθεί ως ξεπερασμένες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η προικοδοσία, όπως και η μεταβίβαση ακίνητης περιουσίας ως ανταμοιβή για την παροχή υπηρεσιών³³⁰. Το ίδιο έχει συμβεί και με δραστηριότητες που ιστορικά έλαβαν χώρα στην περιοχή, δεν αφορούσαν όμως στους κατοίκους της. Ο λόγος γίνεται για τις προσωπικές μονομαχίες, όπως εκείνη μεταξύ του υπίλαρχου Αθανασίου Πιερράκου και του γραμματέα της τουρκικής πρεσβείας Αλφρέντ μπέη, που το 1892³³¹ βρέθηκε στα πρωτοσέλιδα των εφημερίδων αναφερόμενη ως «το εν Φαλήρω επεισόδιον» και πραγματοποιήθηκε στον χώρο της Ομορφοκκλησιάς σύμφωνα με τις εφημερίδες *Το Άστυ*, *Επιθεώρησις*, *Εφημερίς* (Η σημερινή μονομαχία, 1892· Η χθεσινή μονομαχία, 1892· Η χθεσινή μονομαχία (β), 1892) ή στον χώρο της Αγίας Γλυκερίας, σύμφωνα με την εφημερίδα *Ακρόπολις* (Το εν Φαλήρω επεισόδιον, 1892). Μια αντίστοιχη δραστηριότητα που είχε προγραμματιστεί να λάβει χώρα στα Τουρκοβούνια αλλά ματαιώθηκε λόγω καιρού, ήταν το κυνήγι αλεπούς, που διοργάνωσε ο διάδοχος του θρόνου. Από τη βασιλική οικογένεια είχαν σταλεί προσκλήσεις στις σημαντικότερες αθηναϊκές οικογένειες, ωστόσο ο καιρός χάλασε και έτσι το παιχνίδι αναβλήθηκε, κάτι που έδωσε στον Γεώργιο Σουρή την ευκαιρία να σατιρίσει το γεγονός γράφοντας μερικούς στίχους στην εφημερίδα *Σκριπ* (Το κυνήγι της αλεπούς, 1894).

2.2.3.2 Μνημεία της περιοχής

Στην τελευταία αυτή παράγραφο, παρουσιάζονται τέσσερα από τα σημαντικότερα μνημεία του Γαλασίου. Άλλα συνδέονται με το αρχαίο του παρελθόν και άλλα παραπέμπουν στον μόχθο των εργατών του 20ού αιώνα, που διαμόρφωσαν τη σύγχρονη εικόνα της περιοχής. Ανάμεσα σε αυτά ξεχωρίζει ο διάσημος ναός της Ομορφοκκλησιάς, που όπως επιχειρείται να φανεί, συνιστά κατά έναν τρόπο πολιτισμική γέφυρα ανάμεσα στο αρχαίο, το μεσαιωνικό και το νεότερο Γαλάτσι, καθιστάμενος έτσι το πλέον πολύτιμο κειμήλιο για τους ανθρώπους της ευρύτερης περιοχής και ένα μοναδικής αξίας «*διδασκάλιο*» για τις γενιές που θα ακολουθήσουν.

³³⁰ Σε συμβόλαιο της 13ης Ιουλίου του 1825 (αρ. 648 στο Πετρόπουλος, 1957) αναφέρεται ότι «ο Κωνσταντής Τζίγκρης για να κυβερνήσει την ανεψιά του Σιδερή, κόρη του Σπύρου Τζίγκρη, αλλά και για την εργασία της μέσα στο σπίτι του, της χαρίζει τα μισά από τα 24 ελαιόδεντρα όπου έχει εις Γαλάκη να τα μοιράσουν με τη δική του κόρη, Σιδερή», φανερώνοντας μια πρακτική πληρωμής υπηρεσιών με ακίνητη περιουσία μεταξύ συγγενών.

³³¹ «Η μονομαχία θα λάμβανε χώρα σήμερα το πρωί στη θέση Όμορφη Εκκλησιά, μεταξύ της θέσης Γαλάτσι και της Κηφισιάς, σε απόσταση μιάμιση ώρα από την Αθήνα... Η Όμορφη Εκκλησιά βρίσκεται πίσω από τον λόφο της θέσης Γαλάτσι, όπου υπάρχει μικρός ναός στο όνομα της αγίας Γλυκερίας... Δίπλα στην εκκλησία αυτή υπάρχει αχυρώνας και πίσω του ακριβώς έγινε η συνάντηση».

α. Βωμός κλασικής εποχής

Την κορυφή του βόρειου Τουρκοβουνίου (λόφος Φιλοθέης) στεφανώνει ένας βωμός της κλασικής εποχής που διαδέχτηκε στον ιερό χώρο τη γεωμετρική οικία, η οποία περιγράφηκε νωρίτερα στην παράγραφο σχετικά με την ιστορία του Γαλασίου. Τον βωμό αυτόν μελέτησε πρώτος ο Γερμανός αρχαιολόγος Wrede (1934), ενώ οι φωτογραφίες που δημοσίευσε την εποχή εκείνη τον απεικόνιζαν σε πολύ καλή κατάσταση. Σύμφωνα με την υπόθεσή του «εκεί ίσως λατρευόταν ο Δίας, στον οποίο θυσίαζαν οι χωρικοί όπως τον έβλεπαν από την πεδιάδα του Χαλανδρίου». Δύο δεκαετίες αργότερα, τα βήματά του ακολούθησαν οι Αμερικανίδες Esther Smith και Harriet Lowry, που παρότι βρήκαν το ιερό ταλαιπωρημένο από τον β' παγκόσμιο πόλεμο, εντοπίζοντας μάλιστα στο σημείο και έναν τιμεντένιο δείκτη, το αναγνώρισαν ως ένα σημαντικό αρχιτεκτονικό δείγμα ιερού κορυφής στην Αττική, μέτρησαν τις διαστάσεις του (1,8 x 2,7 μέτρα), το φωτογράφησαν ξανά και κάλεσαν τη διεθνή αρχαιολογική κοινότητα να το μελετήσει περισσότερο. Θεώρησαν μάλιστα ότι θα ήταν πολύ πιθανό το βόρειο άκρο του Τουρκοβουνίου να φιλοξενούσε το ιερό του Αγχεσμίου Διός, αφού προσέφερε έξοχη θέα προς το αττικό πεδίο (Smith, & Lowry, 1954). Στα χρόνια που ακολουθούν, οι ενέργειες τυμβωρύχων αλλά και η άγνοια απλών πολιτών που νομίζουν ότι το κτίσμα αποτελεί απομεινάρι γερμανικού πολυβολείου, επιδεινώνουν σημαντικά την κατάσταση του μνημείου. Το μέλλον του προμηνύεται δυσσιώνο, καθώς οι κάτοικοι της Φιλοθέης έχουν σκοπό να το ισοπεδώσουν για να το μετατρέψουν σε χώρο στάθμευσης αυτοκινήτων. Τα σχέδιά τους ανατρέπει ο έφορος Βασίλειος Πετράκος, που το 1978 δίνει εντολή για την αποκάλυψη και συντήρηση του μνημείου, με την ομάδα του Γερμανού αρχαιολόγου Hans Lauter να πραγματοποιεί τις σχετικές εργασίες τον Σεπτέμβριο της ίδιας χρονιάς. Βάσει κεραμικής, το κτίσμα με τον περίβολο χρονολογείται στο τρίτο τέταρτο του 4^{ου} αιώνα (350-330 π.Χ.). Όπως αποκαλύπτει η έρευνα, ο τοιχοβάτης του περιβόλου ήταν 70 πόντους ψηλός, αποτελούταν από πλίνθους επιστεμμένους με κεραμίδια και είχε είσοδο πιθανότατα από τα βόρεια. Καθώς το παλαιότερο (γεωμετρικής εποχής) κτήριο είχε καταρρεύσει πολύ πριν χτιστεί ο βωμός, αυτός οικοδομήθηκε 2 μέτρα πιο ανατολικά και 23 εκατοστά πιο ψηλά, ενώ στη σύγχρονη εποχή βρίσκεται 13 πόντους κάτω από το έδαφος. Ήταν στρωμένος σε χώμα, η πλατφόρμα είχε λίθινη επίστρωση, ενώ τα κενά καλύπτονταν με κόκκινο πηλό (λιθόστρωτο). Η πλατφόρμα ήταν πιο ψηλά (36 πόντους) από το λιθόστρωτο, κάτι που οδηγεί στην πιθανότητα να υπήρχε σε αυτήν τουλάχιστον ένα σκαλοπάτι. Πάνω στην ευθυντηρία του βωμού που ίσως ήταν εξωτερικά στοκαρισμένος υπήρχαν 9 ορθοστάτες οι οποίοι διαθέτουν πιο επιμελημένη λάξευση σε σχέση με το υπόλοιπο μνημείο. Απέναντι από τον βωμό βρισκόταν μια πέτρα 33 πόντους πιο ψηλή. Δεν ήταν εξέδρα όπου οι παριστάμενοι κάθονταν και κοιτούσαν τη θυσία, ούτε μέρος που εναπέθεταν τη στάχτη, επομένως θα μπορούσε να υποτεθεί ότι ήταν βάση αγάλματος. Οι Έλληνες της κλασικής εποχής αξιοποίησαν σε δεύτερη χρήση τα ερείπια του γεωμετρικού κτηρίου, παραγαμίζοντας με αυτά τον περίβολο, που εξωτερικά εμφανίζει αδρή πολυγωνική τοιχοποιία με λιθαράκια ανάμεσα στις μεγάλες -λαξευμένες επί τόπου- πέτρες. Σύμφωνα με τα παραπάνω δεδομένα, στη θέση πιθανόν να λατρευόταν ένας «καιρικός» θεός. Εκεί δηλαδή ανέβαιναν οι κάτοικοι της γύρω περιοχής για να παρακαλέσουν κάποιον θεό (ίσως τον Όμβριο Δία) να φέρει στα χωράφια τους βροχή. Σε αυτόν θυσίαζαν ζώα σε έναν βωμό, που αντικατέστησε το παλιό κτήριο στην κορυφή του λόφου. Μπροστά στον βωμό βρέθηκε το στήριγμα από μια βάση, πάνω στην οποία πιθανόν να στεκόταν το άγαλμα του εν λόγω θεού.

β. Ομορφοκκλησιά

Στο μεταίχμιο μεταξύ βυζαντινής εποχής και φραγκοκρατίας και συγκεκριμένα -σύμφωνα τουλάχιστον με τις περισσότερες εκτιμήσεις- το 1175 μ.Χ., χτίζεται στην περιοχή η Όμορφη Εκκλησιά, ένας δίστυλος σταυροειδής ναός με οκτάπλευρο τρούλο που όπως φανερώνει το όνομά του διαθέτει ιδιαίτερο κάλλος³³² και μοναδικά χαρακτηριστικά³³³, ενώ με ποικίλους τρόπους ενώνει το αρχαίο και το βυζαντινό παρελθόν με το νεοελληνικό παρόν του Γαλαταίου. Σε σχέση με το παρελθόν, οικοδομείται όπως ήδη αναφέρθηκε σε έδαφος που παλαιότερα πιθανόν φιλοξενούταν ρωμαϊκό νεκροταφείο. Επιπλέον, υπάρχουν βάσιμες υποψίες ότι θεμελιώθηκε πάνω σε ερείπια παλαιότερου χριστιανικού ναού, καθώς εντοιχισμένα στον ναό βρίσκονται πολυάριθμα γλυπτά του 10ου και του 11ου αιώνα (π.χ. περίθυρο με φυλλοβόλο βλαστό στον βόρειο τοίχο), ενώ προς βορρά διακρίνονται λίγα λείψανα μονής (Ορλάνδος, 1921). Τέλος, σύμφωνα με μια πρόσφατη θεωρία που ωστόσο δεν θεμελιώνεται σε ιδιαίτερα αξιόπιστα επιχειρήματα³³⁴, η ιδιαίτερη λατρεία της Αγίας Γλυκερίας στην περιοχή, ίσως δρούσε καθαρτικά / καθαγιαστικά στην επιρροή του βωμού που υπήρχε στο Τουρκοβούνι, ειδικά αν αυτός ήταν αφιερωμένος στον Αγγέσμιο Δία (Κοντογεωργοπούλου, 2016). Σε σχέση με τη βυζαντινή εποχή, ο ναός πιθανότατα αποτελούσε καθολικό μονής αφιερωμένης στον Άγιο Γεώργιο, καθώς στον νάρθηκά του απεικονίζεται το μαρτύριό του. Η ομορφιά των τοιχογραφιών του, οι περισσότερες από τις οποίες³³⁵ ανήκουν στον 14ο αιώνα και τη συμβατικά αποκαλούμενη Μακεδονική σχολή (βλ. Ξυγγόπουλος, 1965), μαρτυρείται τόσο από ιστορικούς, αρχαιολόγους και αρχιτέκτονες, όσο

³³² Ο Καμπούρογλου (1920) την ονομάζει «Μουσείον Αγιογραφίας, αλλά και διδακτήριον». Πράγματι, ο μεγάλος Φώτης Κόντογλου που εργάστηκε για την αποκατάσταση των τοιχογραφιών της, έχει αναφέρει σχετικά: «Από τον Παντοκράτορα της Ομορφοεκκλησίας, θ' αρχίσεις να μαθαίνεις. Πρέπει να πας να τον αντιγράψεις. Δεν θα τα καταφέρεις γιατί δεν αντιγράφεται, τόσο άπιαστο έργο είναι. Και γω δοκίμασα πολλές φορές. Μα έχει ένα μυστήριο, λες και δεν το 'κανε χέρι ανθρώπου. ...Μα τούτο το έργο δεν πλησιάζεται. Από 30 χρόνια πηγαίνω εκεί πέρα και Τον βλέπω. Εκείνη η χερούκλα Του είναι σαν όλα μαζί τα χέρια όλου του κόσμου. Σαν να ετοιμάζεται να σου πετάξει το ευαγγέλιο στο κεφάλι! Πολλοί δοκίμασαν να Τον αντιγράψουν μα δεν είναι εύκολο σου λέω! Ας έρθει όποιος θέλει απ' το Πολυτεχνείο να κάνει ένα τέτοιο έργο, αν του βαστάει... Είναι ο πιο σπουδαίος Παντοκράτορας σ' όλη την Ανατολή, μα ποιος το ξέρει αυτό το πράμα...» (Καρακατσάνη & Κοψίδης, 2006).

³³³ Ενδεικτικά, αναφέρεται ότι η τοποθέτηση του κεφαλιού του Παντοκράτορα προς ανατολάς είναι μοναδική.

³³⁴ Συγκεκριμένα, η Κοντογεωργοπούλου στηρίζει τη θεωρία της στα εξής δεδομένα: α) η τοιχογραφία της Αγίας Γλυκερίας βρίσκεται σε περίοπτο σημείο της εκκλησίας και επιπλέον είναι η μοναδική γυναικεία απεικόνιση αγίας σε ολόκληρο τον ναό της Ομορφοκκλησίας. Ωστόσο, έντονη είναι η παρουσία της μορφής της Παναγίας, όπως και άλλων γυναικείων μορφών (π.χ. αδελφή του Λαζάρου). β. υπάρχει ομώνυμος μεταβυζαντινός ναός σε πολύ μικρή απόσταση. Όπως ωστόσο αναφέρθηκε ήδη, ο ναός της Αγίας Γλυκερίας υπάρχει σοβαρή πιθανότητα να θεμελιώθηκε στη θέση αρχαίου ναού, κάτι που σημαίνει ότι η τοποθεσία οικοδόμησής του δεν συνδέεται με τον βωμό στο Τουρκοβούνι. γ. στον βίο της Αγίας Γλυκερίας αναφέρεται ότι την ώρα που η Αγία -έχοντας ζωγραφίσει σταυρό στο μέτωπό της- αναγκάζεται από τον αυτοκράτορα να προσφέρει τιμές στο ξόανο του Διός, κεραυνός σπάει το άγαλμά του, που πέφτει στη γη. Ο χριστιανικός λοιπόν θεός ταπεινώνει (σε συμβολικό πάντοτε επίπεδο) μέσω της Αγίας Γλυκερίας τον παλιό «πατέρα των θεών».

³³⁵ Σύμφωνα με τον Ορλάνδο (1921) οι ζωγραφισμένες στο τέμπλο εικόνες φαίνεται να ανήκουν σε κρητικό εργαστήριο, χρονολογούνται στο 1743 (όταν δηλαδή προστέθηκε και το ίδιο το τέμπλο) και είναι πολύ κατώτερες της αξίας των υπολοίπων.

και από καλλιτέχνες που την έχουν μελετήσει, ενώ έχει εμπνεύσει και μια θεωρία που εμπλέκει τον Δομήνικο Θεοτοκόπουλο στη δημιουργία του Παντοκράτορά της (βλ. Κακαδιάρης, 2005). Με την εποχή της φραγκοκρατίας συνδέουν τον ναό ορισμένα αρχιτεκτονικά στοιχεία γοθτικής εμπνεύσεως. Συγκεκριμένα, αναφέρονται οι φραγκικής επιρροής νευρώσεις των δύο βεργωτών σταυροθολίων (στην κλείδα του ενός υπάρχει μάλιστα και 12φυλλος ρόδακας) εντός του παρεκκλησίου και μια έντονα κοίλη ροζέτα που διακοσμεί το επίθημα του παραθύρου της βόρειας πλευράς του ναού. Τα στοιχεία αυτά ακολουθούσαν όπως φαίνεται τα σύγχρονα ιταλικά πρότυπα, αλλά και τα προσάρμοζαν στον παραδοσιακό βυζαντινό τρόπο: όπως σημειώνει ο Ορλάνδος (1921), επάνω στα νεύρα είναι χαραγμένο το όνομα του Ιησού (ICXC) και επίσης τα τόξα δεν είναι οξύκορφα (γοθικά) αλλά ημικυκλικά (βυζαντινά). Αξίζει να επισημανθεί ότι δεδομένης της ενιαίας δομής του συνόλου του ναού -που με ατράνταχτα επιχειρήματα αποδείχθηκε από τους Megaw (1931) και Μπούρα (1965)-, τα λατινικά αυτά στοιχεία δεν προέκυψαν από μετασκευές στο παρεκκλήσι -όπως αρχικά υπέθεσε ο Ορλάνδος (1921) και λανθασμένα στη συνέχεια επόμενοι συγγραφείς (π.χ. Χατζηδάκης et al., 1956· Σωτηρίου, 1966)- εξαιτίας της εισβολής των Λατίνων, αλλά δημιουργήθηκαν ταυτόχρονα με τον υπόλοιπο ναό, πριν την κατάκτηση της Αθήνας. Με τη νεότερη ιστορία του Γαλασίου, συνδέεται ο ναός μέσω των πολυάριθμων αλλοιώσεών του, σημαντική θέση στις οποίες έχουν τα χαράγματα που χρονολογούνται από το 1605 και περιέχουν ονόματα και ευχές ανθρώπων που επισκέφθηκαν τον ναό. Πρώτος ο Καμπούρογλου (1889), σημειώνει το γράφημα του πατέρα Ιωσήφ που το 1664 περνά από εκεί και γράφει το όνομά του, την ιδιότητά του και τη χρονολογία, ένα άλλο που χαράσσεται εν είδει προσευχής υπέρ των Κωνσταντίνου Ξερακούρου, Στεφάνου του Λύκου -που ο Καμπούρογλου (1920) θεωρεί μέλος παλιάς βυζαντινής οικογένειας, στην οποία ανήκει και η Σωτήρα του Λυκοδήμου- και Νέρη Γερνή -που και πάλι σύμφωνα με τον Καμπούρογλου (1890) επίσης αποτελούσε μέλος μεγάλης αθηναϊκής οικογένειας-, αλλά και μια δέηση του 1743 που ανήκει στους βοσκούς και τότε ιδιοκτήτες της περιοχής, Κοτζιάδες. Ακολουθεί ο Λαμπάκης (1893) που εντοπίζει περίπου έξι νέες επιγραφές, άλλες με απλά ονόματα και άλλες με προσευχές, ενώ από ένα ακιδογράφημα που υπογράφει κάποιος παπα-Νεόφυτος, εξάγει το συμπέρασμα ότι το όνομα *Ομορφοκκλησιά* χρησιμοποιείται για τον ναό τουλάχιστον από το 1769 και από ένα άλλο ότι το τέμπλο του αποτελεί μεταγενέστερη προσθήκη του 1743. Ο Ορλάνδος (1921) που εκδίδει την πρώτη ολοκληρωμένη μελέτη για τον ναό, σημειώνει ότι οι τοιχογραφίες στον νάρθηκα είναι καπνισμένες από τις φωτιές που άναβαν οι βοσκοί όταν κατέφευγαν στον ναό τους χειμώνες, ενώ αναφέρει ότι το 1863 ο ναός πήρε φωτιά από ληστές. Κάνει επίσης λόγο για βανδαλισμούς, αφού υποστηρίζει ότι τα μάτια των αγίων στην κάτω σειρά των τοιχογραφιών λείπουν όχι μόνο εξαιτίας των Τούρκων, αλλά και λόγω των βοσκών, οι οποίοι για κάθε πρόβατο που πέθαινε έβγαζαν τα μάτια από έναν άγιο. Σε αντίστοιχες παγανιστικές πρακτικές προέβαιναν και ντόπιες παρθένες, οι οποίες σύμφωνα με τον αρχαιολόγο χρησιμοποιούσαν τα μάτια των αγίων ως προσελκυστικό για τους νέους που ποθούσαν.

Στη νεότερη ιστορία ανήκουν και οι καταστροφές από φωτιά (1863, 2004) όπως και οι αρχιτεκτονικές παρεμβάσεις. Όπως ο Ορλάνδος (1921) αναφέρει και οι σχετικές φωτογραφίες μαρτυρούν, στην Ομορφοκκλησιά προστέθηκε στις αρχές του 20ού αιώνα ένα κωδωνοστάσιο, το οποίο αφαιρέθηκε στις εργασίες συντήρησης και αποκατάστασης που έλαβαν χώρα το 1955. Τέλος, στις πρώτες δεκαετίες του περασμένου αιώνα παρουσιάζονται

και ορισμένες αλλαγές στα ιερά πρόσωπα που λατρεύονται εντός του ναού. Συγκεκριμένα, φαίνεται ότι αν και ο ναός ήταν εξ αρχής αφιερωμένος στον Άγιο Γεώργιο, υπάρχουν πριν τον Β΄ παγκόσμιο πόλεμο μαρτυρίες σύμφωνα με τις οποίες τιμάτο στο διακονικό του η Ζωοδόχος Πηγή και στο παρεκκλήσι ο Άγιος Δημήτριος (Ορλάνδος, 1921· Notton, 1938).

γ) Αγία Γλυκερία

Ο σύγχρονος ναός της πολιούχου του Γαλασίου ανήκει στον αρχιτεκτονικό τύπο της τρίκλιτης βασιλικής σταυροειδούς με τρούλλο και έχει διαστάσεις 36 x 14 μέτρα. Άρχισε να χτίζεται το 1927 και αποπερατώθηκε το 1946, ενώ οι εργασίες συνεχίστηκαν και τα επόμενα χρόνια, με το αυτόνομο καμπαναριό στα αριστερά του ναού να ορθώνεται το 1955, τον γυναικωνίτη να προστίθεται στην περίοδο μεταξύ 1967-70, ενώ ο νάρθηκας οικοδομήθηκε το 1975. Άλλες εργασίες βελτίωσης όπως η αντικατάσταση των ξύλινων παραθύρων από σιδερένια το 1979, η ολοκλήρωση της αγιογράφησης το 1990 και η ορθομαρμάρωση και δαπεδόστρωση του ναού το 2004, έδωσαν στην κεντρική εκκλησία της περιοχής τη σύγχρονη εικόνα της. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, αναθηματικό ανάγλυφο της κλασικής εποχής που βρέθηκε το 1990 μπροστά στην εκκλησία, φανερώνει ότι ο χώρος ήταν ιερός ήδη από τα αρχαία χρόνια. Αργότερα, και πιθανόν στα μέσα του 17ου αιώνα³³⁶ οικοδομήθηκε στην ίδια θέση μια μικρή -η επιφάνειά της δεν ξεπερνούσε τα 24 τετραγωνικά μέτρα- μονόκλιτη θολωτή βασιλική με τυφλά τόξα επί των κατά μήκος τοίχων που αποτελούσε το καθολικό μονής και ήταν επίσης αφιερωμένη στην Αγία Γλυκερία (Ορλάνδος, 1923). Σχέδια από το κτιστό της τέμπλο ίσως έχει αποτυπώσει ο Paul Durand που το 1847 πέρασε από την περιοχή (Πάλλης, 2009). Την ηρεμία του τοπίου της και τη σκιά των δέντρων της, λέγεται ότι εκτιμούσαν για περισυλλογή προσωπικότητες όπως ο Άγιος Νεκτάριος και ο Νικόλαος Πλαστήρας. Το 1927 και υπό το φως των συγκρούσεων μεταξύ παλαιοημερολογιτών και νεοημερολογιτών, ο μικρός αυτός ναός κατεδαφίστηκε και στη θέση του άρχισε να χτίζεται ο νέος.

Η περιοχή συνδέεται με πλήθος παραδόσεων. Σύμφωνα με ορισμένες από αυτές, το νερό της πηγής του ναού είναι αγιασμένο και βοηθούσε τις εγκυμονούσες να έχουν καλή γέννα. Άλλες ήθελαν το νερό να προστατεύει τα μικρά παιδιά, κάτι που οδηγούσε πολλούς γονείς να επιλέγουν για τη βάφτισή τους τον ναό. Πιστευόταν επίσης ότι η Αγία βοηθούσε τα παιδιά που παρουσίαζαν πόνο στις αμυγδαλές, γι' αυτό οι γονείς τα άλειφαν στον λαιμό με λάδι από το καντήλι της. Τέλος, όπως αναφέρθηκε νωρίτερα, το αφήγημα για τη δημιουργία της πηγής του ναού συνδέεται με τον θρύλο *Γραικός, Γενίτσαρος και Βενετσιάνος* που μεταφέρει ο Καμπούρογλου, ενώ στη σύγχρονη εποχή η πρώτη στερέωσή της με μάρμαρο οφείλεται στον δήμαρχο Αθηναίων Σπυρίδωνα Μερκούρη, που το 1910 επίσης διαμόρφωσε τον γύρω χώρο με πεζούλια, ώστε να ξεκουράζονται περαστικοί και επισκέπτες του μοναστηριού.

³³⁶ Ένας θρύλος αναφέρει ότι θεμελιώθηκε από την Αγία Φιλοθέη τον 16ο αιώνα, δεν υπάρχουν ωστόσο στοιχεία που να στηρίζουν την εκδοχή αυτή. Το ίδιο θα μπορούσε να ειπωθεί και για την θεωρία που προκύπτει από το αφήγημα *Γραικός, Γενίτσαρος και Βενετσιάνος* που μεταφέρει ο Καμπούρογλου και που θέλει τα τρία αδέρφια να συναντιούνται στο προαύλιο του ναού το 1687.

δ) Το καμίνι της οδού Καραϊσκάκη

Μικρά καμίνια εντοπίζονται στην περιοχή του Γαλατσίου ήδη από τον 19ο αιώνα, η έντονη ωστόσο εξάπλωσή τους ξεκινά από τις αρχές του 20ού, όταν δηλαδή το κράτος -μετά από πολλές ανεπιτυχείς προσπάθειες- κατάφερε να εφαρμόσει νόμο για την απαγόρευση της λειτουργίας τους στο κέντρο της Αθήνας, προκειμένου ιστορικοί λόφοι όπως του Φιλοπάππου και της Ακρόπολης να αποφύγουν τη μοίρα του Λυκαβηττού και του Στρέφη, που ακρωτηριάστηκαν ως αποτέλεσμα της εκμετάλλευσής τους από την αδηφάγα ανοικοδόμηση. Παρόλα αυτά, την εποχή αυτή οι ανάγκες σε οικοδομικά υλικά εξακολουθούσαν να πολλαπλασιάζονται, με ανθρώπους απ' όλη την Ελλάδα να συρρέουν στην πρωτεύουσα αναζητώντας εργασία και στέγη. Καθώς η Αθήνα ξανοιγόταν με ταχείς ρυθμούς προς κάθε κατεύθυνση του λεκανοπεδίου και ενώ η Μικρασιατική Καταστροφή έφερε στη χώρα πάνω από ένα εκατομμύριο ξεριζωμένους πρόσφυγες, η ζήτηση για πέτρες και ασβέστη εκτινάχθηκε στα ύψη. Ως αποτέλεσμα, τα σχέδια για δημιουργία μεγάλων αλσών κοντά στον Υμηττό ανατράπηκαν, ενώ γύρω από το Γαλάτσι χτίστηκαν προσφυγικοί συνοικισμοί (Νέα Ιωνία, Νέα Φιλαδέλφεια). Οι λόφοι της περιοχής αποτέλεσαν ιδανικό σκηνικό για την λειτουργία νταμαριών, καθώς η απόστασή τους από τους νέους συνοικισμούς αλλά και το κέντρο της πόλης ήταν μικρή, ενώ παράλληλα η σύσταση των τοπικών πετρωμάτων ήταν πλούσια σε ασβεστόλιθο. Έτσι, άρχισαν να κατασκευάζονται στην περιοχή δεκάδες ασβεστοκάμινια, ενώ κοντά στους βοσκούς από τον Παρνασσό και τους λιγοστούς ιδιοκτήτες γης, που ως τις αρχές του αιώνα ζούσαν σε μετρημένα ζευγόσπιτα κοντά στην περιοχή *Παλαιό Τέρμα*, προστίθεντο διαρκώς φτωχοί εργάτες (νταμαρτζήδες, καμινέρηδες, κ.ά.) κυρίως από τη Νάξο και την Κρήτη, που διαμόρφωσαν οικιστικούς πυρήνες με κέντρο την περιοχή του *Λιναρά*³³⁷. Οι νέοι έποικοι έχτισαν τα χαμόσπιτά τους περίξ των καμινιών στα οποία εργάζονταν και δημιούργησαν μικρές επιχειρήσεις, δίνοντας ζωή στο Γαλάτσι και γεννώντας τις συνοικίες *Κρητικά* και *Ναξιώτικα*. Έτσι, πλάι στα ονόματα των μεγαλοκτηματιών Γαλάκη, Καραγιάννη, Μερκουράκη, κ.ά. που είχαν παρουσία στο Γαλάτσι από τον 19ο αιώνα, άρχισαν να εμφανίζονται και αυτά οικογενειών όπως Κονδύλη, Μανωλά, Χωριανόπουλου, Κουμαριανού, κ.ά., που εξακολουθούν να κατοικούν στην περιοχή και μέχρι και τη σύγχρονη εποχή.

Το καμίνι της οδού Καραϊσκάκη χτίστηκε το 1933 και λειτούργησε ως ασβεστοποιΐα για 40 περίπου χρόνια, ενώ στην περίοδο του β' παγκοσμίου πολέμου αξιοποιήθηκε από τους Ιταλούς κατακτητές ως στρατόπεδο και αργότερα από τους αντάρτες ως στάβλος. Το κτήριο έχει ελλειψοειδές σχήμα, διαστάσεις 15,60 x 41,85 μέτρα και το ύψος της καπνοδόχου του είναι 90 μέτρα. Η οικοδόμησή της έγινε από μέσα προς τα έξω από ειδικευμένους εργάτες υπό την επίβλεψη Γερμανών μηχανικών. Κατά το χτίσιμο αναφέρεται ότι συνέβησαν πολλά εργατικά ατυχήματα, ενώ καθώς το εργοτάξιο δεν φυλασσόταν, λέγεται ότι ένα παιδί από τα πολλά που συγκεντρώνονταν στον χώρο για να παίξουν, έπεσε από την καμινάδα και έχασε τη ζωή του. Το καμίνι ήταν συνεχούς λειτουργίας, τύπου Hofmann και έψηνε τους ασβεστόλιθους σε θερμοκρασίες κοντά στους 1000° C. Αρχικά η καύση γινόταν με τη βοήθεια κοκ και ξύλων από τα κοντινά άλση, ενώ από το 1950 χρησιμοποιήθηκε μαζούτ (ακάθαρτο

³³⁷ Πρόκειται για το όνομα του ιδιοκτήτη της πρώτης ταβέρνας στο Γαλάτσι, στην οποία συγκεντρώνονταν οι εργάτες μετά τη δουλειά (Χατζούδης, 2016).

πετρέλαιο) που αποθηκεύονταν σε μια δεξαμενή 20 τόνων στον περίβολο και μέσω αγωγών ψεκαζόταν επάνω στους ασβεστόλιθους. Αυτοί έφταναν από τα κοντινά νταμάρια στο εργοστάσιο, αρχικά με κάρα και αργότερα με ανατρεπόμενα φορτηγά. Οι εργάτες τους τοποθετούσαν στους ειδικούς θαλάμους του καμινιού, ενώ στα πλάγια υπήρχαν δίαυλοι για την τροφοδοσία σε καύσιμη ύλη. Η καύση γινόταν ομοιόμορφα και χωρίς απώλειες, παράγοντας 40 τόνους ασβέστη υψηλής ποιότητας (με περιεκτικότητα 90-95%) την ημέρα (Βλαχάκη et al., 2013).

Μετά την αναβάθμιση του Γαλασίου σε δήμο το 1963, η λειτουργία των νταμαριών και των καμινιών, που στο ξεκίνημά τους συνέβαλαν στην οικιστική ανάπτυξη της περιοχής αλλά και στην περιβαλλοντική της καταστροφή, κατέστη ιδιαίτερα ενοχλητική και επικίνδυνη. Τα φορτηγά των λατομείων ανεβοκατέβαιναν κατά εκατοντάδες τη λεωφόρο Γαλασίου, σηκώνοντας σκόνη το καλοκαίρι και πετώντας λάσπες τον χειμώνα, με αποτέλεσμα σπίτια και άνθρωποι να ταλαιπωρούνται. Οι εκρήξεις από τα φουρνέλα έστελναν βράχους σε μεγάλη απόσταση, τραυματίζοντας περαστικούς και χτυπώντας αυτοκίνητα, ενώ και τα βράδια, οι φούρνοι στα ασβεστοκάμινα έβγαζαν τρομακτικούς θορύβους που αναστάτωναν τον ύπνο των κατοίκων. Αναφέρεται ότι μόνο μέσα στη δεκαετία του 1960, το καμίνι της Καραϊσκάκη πήρε δύο φορές φωτιά, βάζοντας σε κίνδυνο ολόκληρη την περιοχή. Οι δημότες διαμαρτύρονταν έντονα και για τις εκπομπές των αερίων του, προβαίνοντας σε διαβήματα προς τη Νομαρχία και το Υπουργείο Βιομηχανίας. Όταν το καλοκαίρι του 1969 οι νότιοι άνεμοι έφεραν στην περιοχή σκόνη από την έρημο Σαχάρα, οι κάτοικοι θεώρησαν υπαίτιο για τη ρύπανση το καμίνι και μετά από μια σειρά έντονων αντιδράσεων, κατάφεραν να σταματήσει η λειτουργία του το 1970 (Χατζούδης, 2016).

Από τότε και για αρκετά χρόνια το καμίνι έμεινε έρημο, σύμβολο της δύσκολης ζωής των πρώτων εργατών που κατοίκησαν την περιοχή. Η εγκαταλελειμμένη μάλιστα βιομηχανική εγκατάσταση αποτυπώνεται σε ταινίες της εποχής, όπως η δραματική κωμωδία *Θανάση, πάρε τ' όπλο σου* (Κατσουρίδης, 1972). Οι πρώτες σκέψεις των τοπικών αρχόντων ήδη από το 1981 ήταν να αξιοποιήσουν τον χώρο για τη δημιουργία κρατικού παιδικού σταθμού, λόγος για τον οποίο τον απαλλοτρίωσαν το 1986. Ωστόσο, και καθώς η ασβεστοκάμιнос χαρακτηρίστηκε το 1995 ως Ιστορικό Διατηρητέο Μνημείο σημαντικό για τη μελέτη της ιστορίας της αρχιτεκτονικής και αξιόλογο δείγμα βιομηχανικού κτιρίου παραγωγής ασβέστη που μαρτυρά την παραγωγική αυτή δραστηριότητα στη συγκεκριμένη περιοχή, η διαδικασία μετατροπής του σε παιδικό σταθμό τελεματώθηκε. Αποφασίστηκε έτσι το 2003 -και προκειμένου να διευκολυνθεί η χρηματοδότηση του έργου- ο χώρος να αξιοποιηθεί για τη δημιουργία πολιτιστικού κέντρου του Δήμου Γαλασίου. Την ίδια εποχή ξεκίνησαν οι προσπάθειες αναπαλαίωσής του και τελικώς το 2012 άρχισε να λειτουργεί ως χώρος του πνεύματος. Πλέον, στεγάσει τη δημοτική βιβλιοθήκη και το πολιτιστικό κέντρο του Δήμου Γαλασίου, ενώ παράλληλα λειτουργεί ως εκθεσιακός χώρος και επί του παρόντος διαθέτει δύο μικρά αμφιθέατρα που φιλοξενούν συνέδρια, θεατρικές παραστάσεις, κινηματογραφικές προβολές, κ.ά., συνιστώντας ένα ζωντανό μνημείο αλλά και σημείο αναφοράς για ολόκληρη την περιοχή (Χωριανοπούλου, 2018).

2.2.4 Περίληψη

Το Γαλάτσι αποτελεί δήμο του πολεοδομικού συγκροτήματος Αθηνών, βρίσκεται στο κέντρο του λεκανοπεδίου της Αττικής και καταλαμβάνει έκταση τεσσάρων τετραγωνικών χιλιομέτρων. Διοικητικά υπάγεται στην Περιφερειακή Ενότητα Κεντρικού Τομέα Αθηνών, ενώ συνορεύει στα ανατολικά με τον δήμο Ψυχικού-Φιλοθέης, στα βόρεια με τον δήμο Νέας Ιωνίας (Περισσός και Νεάπολη) και στα δυτικά (Πατήσια, Κυπριάδου και Ριζούπολη) αλλά και στα νότια (Κυψέλη) με τον δήμο Αθηναίων. Η θέση του Γαλασίου στους δυτικούς πρόποδες της λοφοσειράς των Τουρκοβουνίων, το προστατεύει από πλημμύρες και ρύπανση, ενώ ο ορεινός τους όγκος (υψηλότερο σημείο τα 340 μέτρα) με τις εγκαταστάσεις του συνιστά σημαντικό χώρο πρασίνου, ψυχαγωγίας και άθλησης για τους κατοίκους όλων των γειτονικών περιοχών. Οι σημαντικότεροι οδικοί άξονες είναι η λεωφόρος Γαλασίου και η λεωφόρος Βεΐκου, στη συνάντηση των οποίων βρίσκεται το κέντρο του Γαλασίου που αποκαλείται *Παλαιό Τέρμα*. Ο πληθυσμός της περιοχής σύμφωνα με την απογραφή του 2011 ανέρχεται στους 60.000 κατοίκους και είναι μοιρασμένος στις πολεοδομικές ενότητες: Περιβολίων, Κρητικών, Καραγιαννέικων, Μενιδιάτικων, Ακτημόνων και Λαμπρινής, γειτονιές με αρκετά υψηλό συντελεστή δόμησης αλλά και πυκνότητας κατοικιών. Ετυμολογικά, το όνομα της περιοχής αντλεί την καταγωγή του από το επίθετο της αρχοντικής αθηναϊκής οικογένειας Γαλάκη, που διέθετε κτήματα στην περιοχή, ενώ αυτό των Τουρκοβουνίων οφείλεται στο γεγονός ότι κατά την περίοδο της Τουρκοκρατίας οι μη καλλιεργήσιμες εκτάσεις ανήκαν στο κράτος και έτσι ορισμένες από αυτές διατήρησαν το όνομα «τούρκικα». Η πρότερη ονομασία της λοφοσειράς είναι άγνωστη, ενώ οι κατά καιρούς διάφορες θεωρίες που έχουν εμφανιστεί, παραμένουν στο σύνολό τους αστήρικτες από πραγματικά δεδομένα. Η πλέον δημοφιλής από αυτές, υποστηρίζει ότι τα Τουρκοβούνια ταυτίζονται με τον αρχαίο Αγχεσμό· η μοναδική υπάρχουσα μαρτυρία ωστόσο, αποδίδει το όνομα αυτό στον λόφο του Στρέφη, στοιχείο που επιμελώς αποφεύγουν να σημειώσουν οι μελετητές της τοπικής ιστορίας, πιθανόν επειδή θεωρούν ότι η υιοθέτηση ενός πιο αρχαιοπρεπούς ονόματος και των σχετικών συνδηλώσεων, μπορεί να προσδώσει επιπλέον κύρος στην τοπική ταυτότητα.

Ανθρώπινη παρουσία καταγράφεται στο Γαλάτσι ήδη προϊστορικά, χωρίς ωστόσο την παρουσία κάποιου οικισμού, όπως συμβαίνει στις γειτονικές περιοχές του Ψυχικού και της Ριζούπολης. Στο τέλος της Γεωμετρικής εποχής κατασκευάζεται στην κορυφή του βόρειου Τουρκοβουνίου μια ιερή οικία εντός της οποίας προετοιμάζονταν αναίμακτες θυσίες σε χθόνιες θεότητες ή κάποιον θεό-ήρωα στον οποίο ήταν πιθανόν αφιερωμένο κοντινό μνημείο που καταστράφηκε από τη λειτουργία νταμαριού. Τα ευρήματα από την αρχαϊκή, την κλασική, τη ρωμαϊκή και τη βυζαντινή εποχή, είναι κατά βάση ταφικά και βρίσκονται διάσπαρτα στο Γαλάτσι, δείχνοντας ότι η περιοχή κατοικούταν τόσο στα αρχαία όσο και στα μεσαιωνικά χρόνια. Η βυζαντινή άλλωστε εποχή σημάδεψε το Γαλάτσι με το πιο σημαντικό μνημείο του, τον μοναδικό κάλλους ναό της Όμορφης Εκκλησιάς. Κατά τη διάρκεια της Τουρκοκρατίας συνδέονται με την περιοχή πολλοί θρύλοι, που αφορούν κυρίως την τοποθεσία της Αγίας Γλυκερίας και την εκεί πηγή. Στο πλαίσιο του απελευθερωτικού αγώνα, πραγματοποιούνται στα Τουρκοβούνια φονικές μάχες για τις οποίες πέραν ενός μνημείου δεν σώζονται δεδομένα. Μετά την απελευθέρωση, το Γαλάτσι -που την εποχή εκείνη συχνά αποκαλείται *Εύμορφη Εκκλησιά*- αποτελεί ένα αραιοκατοικημένο χωριό της Αττικής, όπου διατηρούν περιουσία λίγοι γαιοκτήμονες, ενώ σε αυτό κατοικούν βοσκοί από την Παρνασσίδα και γεωργοί από το Μενίδι, καλλιεργώντας τα προϊόντα τους. Τα βασιλικά

διατάγματα, οι απογραφές, αλλά και οι πρώτες αναφορές των εφημερίδων στο Γαλάτσι, βοηθούν να σχηματιστεί μια εικόνα της καθημερινότητάς του, που δεν το κολακεύει καθώς η τοποθεσία σε μεγάλο βαθμό είναι δύσβατη και επικίνδυνη, φιλοξενεί λύκους, γύπες και αγρίμια, ενώ αξιοποιείται από τους Αθηναίους για κυνήγι και ως τόπος μονομαχιών.

Στο γύρισμα του 20ού αιώνα η κατάσταση αρχίζει να αλλάζει, καθώς ο πληθυσμός των καλλιεργητών γης και των κτηνοτρόφων αρχίζει να ενισχύεται με εσωτερικούς μετανάστες από την Κρήτη και τα νησιά του Αιγαίου (ιδίως τη Νάξο) που δημιουργούν ομοιογενείς γειτονιές στις αντικρινές όχθες της οδού Γαλασίου και απασχολούνται ως εργάτες στα δεκάδες νταμάρια και τις ασβεστοποιίες της περιοχής, όπως και τα εργοστάσια ή τις άλλες επιχειρήσεις που ανοίγουν γύρω της. Η σταδιακή βελτίωση του κύριου οδικού άξονα, η διαμόρφωση ενός δικτύου υπηρεσιών (ξενοδοχεία, ταβέρνες, κ.ο.κ.) και τα πρώτα δρομολόγια δημοσίων συγκοινωνιών, σπάνε την απομόνωση της περιοχής και επιτρέπουν στις οικογένειες των Αθηναίων και σε προσωπικότητες της εποχής (όπως ο Άγιος Νεκτάριος) τακτικές επισκέψεις στο Γαλάτσι, προκειμένου να απολαύσουν τον καθαρό αέρα, την πλούσια φυσική του ομορφιά και την καθαρή πηγή του. Η περιοχή μετατρέπεται έτσι σε έναν εξοχικό πόλο έλξης, αφού φιλοξενεί πολυάριθμες συγκεντρώσεις συλλόγων. Ταυτόχρονα, ωστόσο, εντείνεται και η λατομική δραστηριότητα στην περιοχή, που σταδιακά ξεγυμνώνει τους λόφους και αφανίζει τα πευκοδάση της. Το αποφασιστικό χτύπημα στη χλωρίδα της περιοχής δίνει η κατοχή, περίοδος κατά την οποία οι κάτοικοι αναζητούν απεγνωσμένα καύσιμη ύλη για να ζεσταθούν και να μαγειρέψουν. Την ίδια εποχή, τα Τουρκοβούνια μετατρέπονται σε πεδίο βίαιων συγκρούσεων ανάμεσα σε αντάρτες και Γερμανούς, ενώ μετά την αποχώρηση των τελευταίων η περιοχή εξακολουθεί να ταλανίζεται από τον εμφύλιο πόλεμο. Στη δεκαετία του 1950, ο μαζικός εποίκισμός του Γαλασίου οδηγεί σε σημαντική αύξηση του πληθυσμού και η περιοχή αναγνωρίζεται το 1954 ως επίσημη κοινότητα, ενώ το 1963 αναβαθμίζεται σε δήμο. Η πρόσβαση σε πολλές γειτονιές παραμένει δύσκολη, η καθημερινότητα των κατοίκων ωστόσο βελτιώνεται καθώς ανοίγονται δρόμοι, τοποθετούνται κρουνοί υδροληψίας και η οδός Γαλασίου ασφαλτοστρώνεται και ηλεκτροφωτίζεται, με γέφυρες να τοποθετούνται στους μεγάλους χειμάρρους. Στα χρόνια της δικτατορίας παρατηρούνται ακόμα βασικές ελλείψεις, αφού οι περισσότεροι δρόμοι παραμένουν χωμάτινοι, το ρεύμα κόβεται συχνά, το νερό δεν φτάνει σε όλα τα σπίτια και δεν υπάρχουν επαρκή σχολεία ή εκκλησίες. Ωστόσο, μετά από πολυετή αγώνα των κατοίκων, σταματάει η επικίνδυνη δραστηριότητα των νταμαριών και των ασβεστοκαμίνων. Μετά την επιστροφή στη δημοκρατία, το Γαλάτσι εκσυγχρονίζεται και τα παλιά προβλήματα σταδιακά εκλείπουν. Ένα από τα σημαντικότερα σημεία στη σύγχρονη ιστορία του, αποτελεί η φιλοξενία αγωνισμάτων των Ολυμπιακών αγώνων του 2004 στο σχετικό ακίνητο κοντά στην Ομορφοκκλησιά, το οποίο στη συνέχεια παραχωρείται στον Δήμο, αρχικά για τη φιλοξενία προσφύγων και στη συνέχεια ως χώρος άθλησης και ψυχαγωγίας των δημοτών. Νέα έργα όπως η σύνδεση της λεωφόρου Βεΐκου με την εθνική οδό και η νέα γραμμή μετρό 4 που θα ξεκινά από το Γαλάτσι, αναμένεται να αναβαθμίσουν σημαντικά τις συγκοινωνίες της περιοχής και την ποιότητα ζωής των κατοίκων της ως το 2030.

Οι κάτοικοι του Γαλασίου προέρχονται από διάφορες περιοχές της Ελλάδας και του κόσμου, φέρουν ποικίλες πολιτισμικές επιρροές και συλλογικά διαμορφώνουν μια υβριδικότητα χαρακτηριστική για τη μεσογειακή πόλη. Η ύπαρξη ποικίλων τοπικών πολιτιστικών συλλόγων και η έντονη δραστηριότητα με την οποία κοινοποιούν την παρουσία τους στο κοινωνικό

σύνολο, αποτελεί ένδειξη ότι οι δεύτερης και τρίτης γενιάς εσωτερικοί μετανάστες επιδιώκουν να διατηρούν επαφή με τις πατρογονικές τους εστίες. Πολύ περισσότερο όταν γίνεται λόγος για τους ναξιακής καταγωγής Γαλατσιώτες, που συνιστούν την πλέον πολυάριθμη τοπική κοινότητα, διαθέτουν μια πληθώρα πολιτιστικών και αθλητικών συλλόγων και εξυπηρετούνται από καταστήματα με τοπικά προϊόντα και εταιρείες μεταφορών που τους βοηθούν να διατηρούν ζωντανή τη σχέση τους με την ιδιαίτερή τους πατρίδα.

Με την περιοχή συνδέονται αρκετά ήθη και έθιμα, ορισμένα από τα οποία προέρχονται από την εκκλησιαστική παράδοση και άλλα που έχουν διαμορφωθεί κατά τους νεότερους χρόνους. Το Γαλάτσι είναι επίσης πλούσιο σε μνημεία, άλλα από τα οποία αφορούν στο αρχαίο του παρελθόν και άλλα παραπέμπουν στη βιομηχανική εποχή που διαμόρφωσε τη σύγχρονη εικόνα του. Ανάμεσα σε αυτά ξεχωρίζει ο ναός της Ομορφοκκλησιάς, που συνιστά κατά πολιτισμική γέφυρα ανάμεσα στο αρχαίο, το μεσαιωνικό και το νεότερο Γαλάτσι, καθιστάμενος το πλέον πολύτιμο κειμήλιο για τους ανθρώπους της ευρύτερης περιοχής και ένα μοναδικής αξίας 'διδακτήριο' για τις γενιές που θα ακολουθήσουν.

2.3 Τοπική συνείδηση

Το κεφάλαιο αυτό αναφέρεται στην έννοια της τοπικής συνείδησης, στην ενίσχυση της οποίας απέβλεπε το εκπαιδευτικό πρόγραμμα που σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε στο πλαίσιο της παρούσας διατριβής. Αρχικά, με τη βοήθεια του θεωρητικού πεδίου της κοινωνικής ψυχολογίας, διασαφηνίζονται όροι όπως της ατομικής και συλλογικής ταυτότητας, προκειμένου να καθοριστεί με σαφήνεια το εννοιολογικό πλαίσιο της τοπικής συνείδησης. Στη συνέχεια γίνεται αναφορά στα επίπεδα διασύνδεσης ατόμου και κοινωνικού-φυσικού περιβάλλοντος όπως ανιχνεύονται στη σύγχρονη εποχή και το παγκοσμιοποιημένο πλαίσιο αξιών, ενώ παράλληλα φωτίζονται παρεμφερείς έννοιες που το περιγράφουν, όπως αυτή της σύνδεσης με την κοινότητα, της εξάρτησης από τον τόπο, της αίσθησης τόπου, κ.ο.κ. Παράλληλα και υπό την οπτική στοχαστών που προέρχονται από χώρους όπως η κοινωνιολογία, η γεωγραφία και η περιβαλλοντική αγωγή, παρατίθενται μια σειρά από προσεγγίσεις που αναφέρονται στο ζήτημα των κοινωνικών δεσμών, κυρίως υπό τη μορφή διχοτομιών. Ακολούθως, επιχειρείται να αποσαφηνιστεί ο ιδιαίτερος τρόπος με τον οποίο τα παιδιά αντιλαμβάνονται τον τόπο και το τοπικό, όπως και οι σχέσεις που αναπτύσσουν στον σύγχρονο αστικό ιστό με το ανθρωπογενές και φυσικό περιβάλλον. Τέλος, γίνεται αναφορά στα ποικίλα εκπαιδευτικά προγράμματα που ανήκοντας σε κινήματα όπως η Παιδαγωγική του χώρου, η Δημοκρατική Εκπαίδευση και η Βασισμένη στον Τόπο Εκπαίδευση, αποσκοπούν στην ενίσχυση των γνώσεων για την περιοχή που ζουν οι μαθητές, στη βελτίωση της σχέσης τους με το τοπικό περιβάλλον, όπως και στην ενθάρρυνσή τους ώστε να συμμετέχουν στα κοινά και να αναλαμβάνουν δράση για την αντιμετώπιση σύγχρονων προβλημάτων, εξυπηρετώντας τους σκοπούς μιας Εκπαίδευσης για την Τοπική Συνείδηση.

2.3.1 Ορισμοί, χαρακτηριστικά και παρεμφερείς έννοιες

Ένας ολοκληρωμένος ορισμός της τοπικής συνείδησης οφείλει να ξεκινά από τη διασαφήνιση της έννοιας της ταυτότητας. Η τελευταία παρουσιάζει διττή και παράδοξη φύση, καθώς τοποθετείται ανάμεσα στην ετερότητα και την ομοιότητα, το ψυχικό και το κοινωνικό, το άτομο και την ομάδα (Ναυρίδης & Χρηστάκης, 1997). Όντως, η ψυχοκοινωνική ταυτότητα, ένα σύνολο ιδιοτήτων και ιδεών οικοδομημένο πάνω σε μια κεντρική εσωτερικευμένη ιδέα, αναφέρεται στην ποιότητα ενός δρώντος υποκειμένου, τον τρόπο με τον οποίο αναγνωρίζει τον εαυτό του και παρουσιάζεται στους άλλους, συγκλίνοντας ή αποκλίνοντας από τις ομάδες με τις οποίες έρχεται σε επαφή (Βακαλιός, 2004). Έτσι, όπως αναφέρουν ο Erikson (1980) αλλά και ο Marcia (1993), η δημιουργία της τοποθετείται στο επίκεντρο μιας δυναμικής, διαρκώς εξελισσόμενης διεργασίας³³⁸ που πραγματοποιείται ταυτόχρονα στην

³³⁸ Παρότι ήδη από τη μυθολογική εποχή εγείρονταν θέματα ταυτότητας (είναι χαρακτηριστικός ο μύθος για την αλλαγή φύλου του Τειρεσία που παραδίδει ο Ησίοδος) και ενώ φιλόσοφοι όπως ο Πλάτωνας και ο Ηράκλειτος είχαν αναφερθεί στην παράδοση και δυναμική της φύσης, η έννοια της κατασκευής της ταυτότητας είναι σύγχρονη: Αρχικά ο Freud με τη θεωρία του περί ταυτίσεων ασχολήθηκε με τη σημασία του συναισθήματος για τον σχηματισμό της και έπειτα οι θεωρητικοί Νίτσε και Ένγκελς ξεκίνησαν να συζητούν για την μεταμόρφωση των ταυτοτήτων και την ανάδυση νέων σχετικών κατηγοριών. Ενδεικτικό ωστόσο είναι ότι εμβληματικές πολιτικές προσωπικότητες του 20ού αιώνα όπως ο Wilson, ο Χίτλερ ή ο Στάλιν, εξακολουθούσαν να θεωρούν ότι οι ταυτότητες ήταν αποτέλεσμα γενετικής κληρονομιάς (Laitin & Watkins, 1998). Παρόλα αυτά είναι σαφές ότι όπως ο

καρδιά του ατόμου και σε εκείνη του πολιτισμού της κοινότητας όπου ανήκει. Σύμφωνα με μια παρόμοια άποψη (Kim, 2012), η ανάπτυξη της ταυτότητας είναι η διαδικασία εκείνη μέσω της οποίας τα άτομα συνειδητοποιούν το πολιτισμικό τους περιβάλλον προκειμένου να ενδυναμώσουν την αυτοπεποίθησή τους και να επιτύχουν τον αυτοπροσδιορισμό. Το γεγονός ότι η ταυτότητα κινείται ανάμεσα στην ετερότητα και την ομοιότητα, της επιτρέπει να καθίσταται ρυθμιστής τους: αφενός, δίνει το δικαίωμα στο άτομο να διεκδικεί την ξεχωριστή μοναδικότητά του, πλαίσιο στο οποίο ο Erikson (1968) την περιέγραψε ως μια διαρκή εμπειρία υπαρξιακής ενοποίησης του ατόμου, μέσω της οποίας νιώθει ότι είναι ο εαυτός του και προστατεύεται από την αγωνία της σύγχυσης με τον κόσμο που τον περιβάλλει· αφετέρου, του επιτρέπει να αναζητά την ομοιότητα και την ταύτιση με τις ομάδες στις οποίες υπάγεται, προκειμένου -σύμφωνα με το ωφελμιστικό μοντέλο της θεωρίας της κοινωνικής ανταλλαγής των Levine και Moreland (1994)- να καλύπτει τις ψυχολογικές και υλικές ανάγκες του, αναπτύσσοντας σχέσεις αποδοχής, οικειότητας και αλληλεξάρτησης (Kerpelman & Pittman, 2018). Αυτός είναι και ο λόγος που ο Turner (1984) κάνει συμβατικά λόγο για δύο ταυτότητες: μια προσωπική, που είναι διαχρονικά συνεχής και εστιάζει στις διαφορές καθώς αντανακλά τα προσωπικά γνωρίσματα του ατόμου, τα σωματικά του χαρακτηριστικά, τις πνευματικές του ανησυχίες, τα συναισθήματα, τις προτιμήσεις και τα ενδιαφέροντά του, κ.ο.κ. και μια κοινωνική, που είναι πιο ευέλικτη, παρουσιάζει μεγαλύτερη ποικιλία³³⁹ και εστιάζει στις ομοιότητες, καθώς αναφέρεται στη γνώση του ατόμου ότι ανήκει σε συγκεκριμένες κατηγορίες. Το άτομο μάλιστα αναφέρεται ότι κινείται ανάμεσα στις δύο διαρκώς, άλλοτε δίνοντας έμφαση στην ατομική (ιδιοκεντρισμός-ανεξαρτησία) και άλλοτε στην κοινωνική πλευρά (αλλοκεντρισμός-αλληλεξάρτηση) της αυτοαντίληψής του, προκειμένου η τελευταία να διατηρεί συνεχώς ένα θετικό πρόσημο (Tajfel & Turner, 1979). Όπως τέλος επισημάνθηκε από αρκετούς ψυχολόγους (π.χ. Mead, 1934· Rosenberg, 1979), το άτομο μαθαίνει να κρίνει τον εαυτό του με τον ίδιο τρόπο που κρίνεται από τους άλλους, κάτι που υπογραμμίζει τη σημασία του κοινωνικού περιβάλλοντος στο οποίο μεγαλώνει (και επομένως και των διαδικασιών της αφομοίωσης και της αποδοχής), στον σχηματισμό της ταυτότητας.

Ο τόπος, τόσο υπό την οπτική της λαογραφίας -όπως αναλύθηκε εκτενώς στο προηγούμενο κεφάλαιο- όσο και άλλων επιστημών (όπως η γεωγραφία, η ψυχολογία, η ανθρωπολογία κ.ο.κ.), αποτέλεσε διαχρονικά κρίσιμο παράγοντα στη διαμόρφωση της ταυτότητας του ατόμου. Χαρακτηριστικά, ο Relph (1976) θεωρούσε ότι η σχέση με τον οικείο τόπο συνιστά ζωτική πηγή για την πολιτισμική ταυτότητα και την ασφάλεια· ο Shepard (1977) ανέφερε ότι «είναι αδύνατο να γνωρίζεις το ποιος είσαι χωρίς να γνωρίζεις το πού είσαι»· Ο Rowles (1983) απέδειξε μέσα από συνεντεύξεις τη σημασία του τόπου για την ταυτότητα, ενώ και ο Korpela (1989) υποστήριξε με ερευνητικά δεδομένα ότι το περιβάλλον αποτελεί μέσο διατήρησης της

Calhoun (1994) σημειώνει: «Η αυτογνωσία αποτελεί πάντοτε μια κατασκευή, ακόμα και αν γίνεται αισθητή ως ανακάλυψη».

³³⁹ Όπως εξηγεί ο Castells (1997) είναι δυνατόν σε ένα άτομο να υπάρχει ποικιλία ταυτοτήτων, μια κατάσταση ωστόσο στην οποία καμία ταυτότητα δεν υπερέχει των άλλων με σαφήνεια, μπορεί να αποτελέσει πηγή άγχους και αντίφασης. Έτσι, και σε αντίθεση με την πολλαπλότητα των κοινωνικών ρόλων που καθορίζονται από νόρμες και επηρεάζουν τη συμπεριφορά των ατόμων, η ταυτότητά τους πρέπει να διακρίνεται από σταθερότητα, καθώς συνιστά αντικείμενο αυτοπροσδιορισμού.

ψυχικής ισορροπίας και συνοχής του εαυτού· ο Shotter (1993) υπογράμμισε ότι ο τόπος επενεργεί «ως προέκταση του εαυτού»· με πιο λογοτεχνικό ύφος, ο Stegner (2000) έγραψε «Μπορεί να μην ξέρω ποιος είμαι, αλλά ξέρω από πού είμαι»· τέλος, οι McInerney, Smyth, & Down (2011), σημείωναν ότι «ο τόπος είναι ο φακός διαμέσου του οποίου ο νέος άνθρωπος αρχίζει να συνειδητοποιεί τον εαυτό του και τον περίγυρό του». Όπως προκύπτει από τις παραπάνω τοποθετήσεις και πολλές ακόμη αντίστοιχες, μια από τις σημαντικότερες μορφές κοινωνικής ταυτότητας είναι η τοπική. Αυτή, σύμφωνα με τους Proshansky et al. (1983) συνίσταται από γνώσεις που αντιπροσωπεύουν μνήμες, ιδέες, συναισθήματα, στάσεις, αξίες, προτιμήσεις, νοήματα και προσλήψεις συμπεριφοράς ή εμπειρίας που σχετίζονται με το φυσικό σκηνικό που καθορίζει την ύπαρξη κάθε ατόμου. Στον πυρήνα των γνώσεων αυτών βρίσκεται το 'περιβαλλοντικό παρελθόν' του ατόμου που αποτελείται από τόπους και χώρους που συνδέονται με ικανοποίηση των βιολογικών, ψυχολογικών, κοινωνικών και πολιτισμικών αναγκών του. Οι Twigger-Ross και Uzzell (1996) αναφέρθηκαν σε τέσσερις διαστάσεις για την ανάπτυξη της ταυτότητας, στις οποίες εμπλέκεται ο τόπος: στη συμβολή του στο να νιώθει το άτομο ξεχωριστό, στην αίσθηση συνέχειας που προσφέρει στον εαυτό, στην αυτό-εκτίμηση που ένα οικείο περιβάλλον προσδίδει και στην αυτό-αποτελεσματικότητα (πεποίθηση στην ικανότητα του εαυτού να επιτύχει συγκεκριμένες δραστηριότητες) που επιτρέπει στο άτομο ένα διαχειρίσιμο περιβάλλον. Μια σαφέστερη ωστόσο οπτική μπορεί να αναδυθεί υπό το φως της *θεωρίας των συλλογικών ταυτοτήτων* (Tajfel & Turner, 1979), στη βάση της οποίας μπορεί να ειπωθεί ότι η τοπική ταυτότητα συγκροτείται από τα ακόλουθα τρία κύρια στοιχεία:

α. Την οριοθέτησή της στη βάση της κοινής γεωγραφικής συνύπαρξης ή προέλευσης. Το γεγονός ότι η τοπική ταυτότητα βασίζεται όχι μόνο σε κοινωνικά αλλά και σε γεωγραφικά – χωρικά κριτήρια, προσφέρει στον καθορισμό της σχετική σαφήνεια και σταθερότητα σε σύγκριση με άλλα είδη συλλογικών ταυτοτήτων. Σύμφωνα με τα όσα έχουν αναφερθεί στο κεφάλαιο για τον λαϊκό πολιτισμό και τον τόπο, ενώ στα προνεωτερικά χρόνια η τοπική ταυτότητα ήταν περισσότερο εμφανής μέσω πολιτισμικών χαρακτηριστικών όπως λ.χ. η ενδυμασία, η συμπεριφορά, κ.ο.κ., στη σύγχρονη εποχή των διαρκών μετακινήσεων και ειδικά εντός αστικού περιβάλλοντος όπου οι οικιστικοί σχηματισμοί χαρακτηρίζονται από ένα ενιαίο σχεδόν πολιτισμικό μείγμα, είναι πολύ δυσκολότερο να ανιχνευθεί, κάτι που επηρεάζει και την αντίστοιχη κατηγοριοποίηση.

β. Τη συναναστροφή μεταξύ των συντοπιτών, αλλά και τις σχέσεις τους με το γύρω τους περιβάλλον. Όπως και με κάθε άλλη συλλογική ταυτότητα, το άτομο εντός της τοπικής ομάδας μπορεί να αποδίδει στον εαυτό του γνωρίσματα που πιστεύει ότι χαρακτηρίζουν τα υπόλοιπα μέλη της, ενώ ταυτόχρονα να αποδίδει σε εκείνα πολλά προσωπικά του γνωρίσματα (Turner & Reynolds, 2010). Το τελευταίο θα μπορούσε να θεωρηθεί ότι ισχύει και σε ό,τι αφορά στις σχέσεις των ατόμων με το φυσικό περιβάλλον: όταν για παράδειγμα αποδίδεται ανθρώπινη μορφή στο φυσικό τοπίο βεβιασμένα (όπως στην περίπτωση του όρους *Rushmore* όπου έχουν χαραχθεί οι μορφές τεσσάρων προέδρων των Η.Π.Α.) ή μη (όπως στην περίπτωση του όρους *Γιούχτας*, η κορυφογραμμή του οποίου θεωρείται ότι σχηματίζει πρόσωπο ηλικιωμένου ανθρώπου), όταν συνδέονται με τα ονόματα ανθρώπων ή τοπικών οικογενειών διάφορα μικροτοπωνύμια (λ.χ. *η πέτρα του Παλιούρη* στα Στύρα) ή και ολόκληρες περιοχές (*Γαλάτσι*, *Κουκάκι*, κ.λπ.), όταν χτίζονται ξωκκλήσια αφιερωμένα σε Αγίους των οποίων ντόπιοι ιδιοκτήτες φέρουν το όνομα, αλλά και όταν με ακιδογραφήματα,

σπρέι και άλλα μέσα, νέοι αφήνουν την υπογραφή τους επάνω σε τοίχους, στύλους, δέντρα, παγκάκια, μνημεία, κ.λπ. τότε μπορεί να ειπωθεί ότι οι άνθρωποι αποδίδουν και αναγνωρίζουν προσωπικά τους χαρακτηριστικά στο περιβάλλον. Για τον τρόπο που το περιβάλλον με τη σειρά του επηρεάζει τους κατοίκους του και τον πολιτισμό τους, πολυάριθμα παραδείγματα έχουν αναφερθεί στο κεφάλαιο «λαϊκός πολιτισμός και τόπος».

γ. Τη σύγκριση με άλλες αντίστοιχες ομάδες. Όπως συγκεκριμένα αναφέρεται (Tajfel & Turner, 1979), όσο περισσότερο δεμένα νιώθουν τα άτομα με την ομάδα στην οποία ανήκουν, με τόσο πιο απροκάλυπτα μεροληπτικό τρόπο τείνουν να τη συγκρίνουν με τις άλλες, ώστε στην βεβιασμένη υπεροχή του συνόλου όπου ανήκουν έναντι των άλλων να αντανακλάται και η θετική εικόνα για τον εαυτό τους. Για την πάντοτε μονόπλευρη και προκατελημμένη σύγκριση της εσω-ομάδας («εμείς») με τις εξω-ομάδες («αυτοί»)³⁴⁰, χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα των ποδοσφαιρικών αγώνων, όπου ακόμη και όταν το σύνολο που υποστηρίζεται από ένα άτομο παρουσιάζεται εμφανώς πιο αδύναμο αγωνιστικά από εκείνο των αντιπάλων, επιδιώκεται να αναδειχθεί η ανωτερότητά του σε άλλους τομείς, όπως π.χ. το αγωνιστικό ήθος του, κ.ο.κ. Σε παρόμοιο πλαίσιο, η Κυριακίδου-Νέστορος (1978) αναφέρει ότι κατά την αξιολόγηση που λαμβάνει χώρα σε κάθε άτομο, το «Εγώ» κρίνεται αυθόρμητα ανώτερο σε σχέση με «τον άλλο» και απαιτείται επίπονος λογικός έλεγχος για να τοποθετηθεί η εν λόγω σχέση σε πιο αντικειμενικό επίπεδο. Στην περίπτωση μάλιστα του οικείου τόπου και τη σύγκρισή του με άλλους ξένους, οι αντίστοιχες «αξιολογικές» διαδικασίες επηρεάζονται επιπλέον από παράγοντες όπως η γεωγραφική νοηματοδότηση των παιδικών χρόνων, η αισθητηριακή αντίληψη του όμορφου και του άσχημου που έχει θεμελιωθεί επάνω στις προσλαμβανόμενες παραστάσεις της μικρής πατρίδας, οι δεσμοί αίματος που προκύπτουν βάσει της οικογενειακής και συλλογικής ιστορίας, κ.ο.κ. Τέλος, την ευθυκρισία επηρεάζει και ο παράγοντας της κοινωνικότητας, που καλεί σε σύμπλευση με την άποψη του συνόλου ακόμα και όταν η ατομική λογική αντιτίθεται, όπως π.χ. δείχνει το πείραμα συμμόρφωσης του Asch (Bond, 2005). Στη βάση του τελευταίου αυτού χαρακτηριστικού, μπορεί να γίνει πιο κατανοητός ο στίχος στον τέταρτο παιάνα του Πινδάρου σχετικά με μια πόλη της αρχαίας Κύθνου: «Αυτόν τον στενό βραχώδη κόρφο γης, την Καρθαία, δε θα την άλλαζα ούτε με την ίδια τη Βαβυλώνα».

Παρεμφερής με την έννοια της τοπικής ταυτότητας είναι και αυτή της περιφερειακής, που αφορά συνήθως μεγαλύτερους εδαφικούς σχηματισμούς και τα τελευταία χρόνια, είτε ευνοημένη από τις διαδικασίες της παγκοσμιοποίησης, είτε ενισχυμένη για λόγους αντίδρασης προς αυτή, είτε εξαιτίας εμπορικών τακτικών προώθησης συγκεκριμένων περιοχών από τοπικούς παράγοντες, φαίνεται να έχει επιστρέψει στο προσκήνιο (Newhouse, 1997· Hettne & Söderbaum, 2000· Bialasiewicz, 2002· Paasi, 2003· Paasi, 2009). Ήδη ωστόσο από τις αρχές του 20ού αιώνα ο Herbertson (1915) έκανε λόγο για *περιφερειακή ψυχολογία* ενώ αργότερα, αναφερόμενος στις προσπάθειες αυτοδιοίκησης και προστασίας του

³⁴⁰ Ορισμένοι μελετητές ασχολούνται με την ηθικότητα της μεροληπτικότητας αυτής, αναγνωρίζοντας ελαφρυντικά στην περίπτωση που αφορά ομάδες στενής συγγένειας όπως π.χ. η οικογένεια, αλλά όχι στην περίπτωση που αφορά ομάδες π.χ. με φυλετικές διαφορές (βλ. Hurka, 1997). Σχετική είναι και η θεωρία της κοινωνικής κυριαρχίας (Sidanius & Pratto, 1999· Sidanius et al., 2004) σύμφωνα με τη οποία συγκεκριμένα άτομα υποστηρίζουν τη συντήρηση των κοινωνικών ανισοτήτων και της αντιπαλότητας, επειδή ταυτίζονται με τα μέλη κυρίαρχων ιεραρχικά ομάδων.

ξεχωριστού πολιτισμού περιοχών όπως η Βοημία, η Ιρλανδία, η Καταλονία, η Γαλικία, η Κροατία, η Σλοβενία, η Ουαλία, κ.ά. που υλοποιήθηκαν στα μέσα του 19ου αιώνα³⁴¹, ο Morgan (1939) αναφερόταν σε καλλιέργεια *περιφερειακής συνείδησης*. Αξίζει επίσης να αναφερθεί ο συγγενικός όρος *εντοπιότητα*, που ο Νιτσιάκος (2003) ορίζει ως την αίσθηση και τη συνείδηση μιας ιδιαίτερης καταγωγής και ταυτότητας που αντιστοιχεί σε έναν τόπο.

Στο πλαίσιο της παρούσας διατριβής επιλέχθηκε να χρησιμοποιηθεί ο όρος *τοπική συνείδηση*, στον οποίο αποδίδονται χαρακτηριστικά εμπνευσμένα από τον ορισμό που αρχικά ο Keating (1998) και έπειτα ο Raasi (2001) και οι Zimmerbauer et al., (2012) απέδωσαν στην περιφερειακή ταυτότητα. Ο λόγος που συνέβη αυτό, είναι ότι η συγκεκριμένη πρόταση δεν αρκείται στο γνωστικό και συναισθηματικό στοιχείο που άλλες προσεγγίσεις της τοπικής ή περιφερειακής ταυτότητας περιλαμβάνουν, αλλά εμπεριέχει και το χαρακτηριστικό της φυσικής παρουσίας και δράσης, παραπέμποντας έτσι στο αδιαίρετο θεωρίας και πράξης όπως υποστηρίχθηκε από τα διδάγματα του John Dewey (Χατζηγεωργίου, 2000). Σύμφωνα λοιπόν με την προσέγγιση αυτή, η τοπική συνείδηση διαμορφώνεται στη βάση των εξής τριών παραγόντων:

- α. γνώσεις σχετικά με τον τόπο και τα όριά του,
- β. τοπικοί δεσμοί με τα άτομα και το περιβάλλον,
- γ. αξιοποίηση του τόπου για την ανάληψη συλλογικής δράσης και συμμετοχή στα κοινά.

2.3.2 Σύνδεση και επανασύνδεση με τον τόπο στη σύγχρονη εποχή

Η παραγωγή ακαδημαϊκού έργου σχετικά με τους τοπικούς δεσμούς³⁴² παρουσιάζεται ιδιαίτερα αυξημένη στον 21ο αιώνα (Lewicka, 2010· Korrela, 2012), ενώ βασικό ζητούμενο των ερευνών αποτελεί η ανάλυση των θεωρητικών διαστάσεων που επηρεάζουν την ισχύ τους. Στο πλαίσιο αυτό, διαπιστώνεται από ορισμένους μελετητές ότι οι κοινωνικοί δεσμοί εξασθενούν (Gustafson, 2001· Jorgensen & Stedman, 2001) και πως η ζωή στις πόλεις βρίσκεται υπό απειλή, με τον Putnam (2000) να προειδοποιεί ότι το απόθεμα του κοινωνικού κεφαλαίου μειώνεται κατακόρυφα, κάνοντας τις ζωές φτωχότερες. Ο Bauman (2003) παρατηρεί ότι οι κάτοικοι των σύγχρονων πόλεων φοβούνται την πρόσωπο με πρόσωπο

³⁴¹ Πράγματι, σε μια εποχή κατά την οποία στην Ελλάδα πραγματοποιούνταν πολιτικά βήματα προς την κατεύθυνση του συγκεντρωτισμού και ενώ συλλογείς - πρόδρομοι της ελληνικής λαογραφίας όπως ο Μανούσος (1850) και ο Ζαμπέλιος (1852) επιχειρούσαν με 'ανορθόδοξο' τρόπο να προβάλλουν την ομοιομορφία της ελληνικής γλώσσας, σε περιοχές της δυτικής Ευρώπης γίνονταν προσπάθειες να τονιστεί η ξεχωριστή ταυτότητα της περιφέρειας. Στη Γαλλία για παράδειγμα, το 1854 διαμορφώθηκε το κίνημα *Félibrige* προκειμένου να διασωθούν και να αναδειχθούν η ιδιαίτερη γλώσσα, η λογοτεχνία και οι παραδόσεις της Προβηγκίας, ενώ το 1900 ιδρύθηκε η *Fédération régionaliste française* με κύριο στόχο να οδηγήσει τη Γαλλία προς την περιφερειοποίηση σε ομοιογενείς περιοχές, στις οποίες θα αποδίδονταν περισσότερες ελευθερίες και προνόμια, με έμφαση στην πολιτισμική τους ποικιλομορφία.

³⁴² Αυτοί όπως επισημαίνεται, αφορούν τόσο στις σχέσεις μεταξύ ατόμων και χώρου όσο και των ατόμων μεταξύ τους (Riger & Lavrakas, 1981· Taylor et al., 1985· Stedman, 2002).

αλληλεπίδραση, ενώ ο Gehl (2010) συμπληρώνει ότι «σε μία κοινωνία που σταθερά ιδιωτικοποιείται, με ιδιωτικά σπίτια, αυτοκίνητα, υπολογιστές, γραφεία και πολυκαταστήματα, η κοινωνική πλευρά των ζώων μας εξαφανίζεται». Τα λιγοστά διαθέσιμα ερευνητικά δεδομένα υποδεικνύουν ότι ποσοστό μεταξύ 40-65% των ατόμων νιώθει δέσιμο με τη γειτονιά (Gerson et al., 1977· Cuba & Hummon, 1993), ενώ σε ό,τι αφορά στους δεσμούς με το σπίτι (ιδιαίτερα σε επίπεδο κοινωνικών επαφών) ή την πόλη (ιδιαίτερα σε επίπεδο επαφής με το περιβάλλον) το ποσοστό είναι πιο ενισχυμένο και μπορεί να πλησιάσει το 78% (Hidalgo & Hernandez, 2001).

Το ζήτημα δεν είναι νέο, καθώς έχει απασχολήσει τους κοινωνικούς επιστήμονες ήδη από το δεύτερο μισό του 20ού αιώνα. Πράγματι, η σημαντική κατά τα φαινόμενα διαφοροποίηση των κοινωνικών σχέσεων έχει τις ρίζες της στην περίοδο μετά τον Β΄ παγκόσμιο πόλεμο και οδήγησε αρκετούς στοχαστές να εστιάσουν στο απρόσωπα διαμορφωμένο περιβάλλον των πόλεων, με π.χ. τον Fried (1963) να *πενθεί για το χαμένο σπίτι* και τους Nairn (1955), Cullen (1961) και Relph (2000) να κάνουν λόγο για απώλεια ταυτότητας πολλών τοποθεσιών στον μοντέρνο κόσμο. Μια σειρά ωστόσο από έρευνες, έδειξαν ότι η σύνδεση με την κοινότητα - σε αντίθεση με την ικανοποίηση από αυτή- δεν εξαρτάται τόσο από το μέγεθος, την πυκνότητα ή τον τύπο της κοινωνίας (Goudy, 1982· Brown, 1989). Αντιστοίχως, η ποιότητα της κατοικίας όπως και η ιδιοκτησία της φάνηκε πως αυξάνουν το συναισθηματικό δέσιμο με έναν τόπο (Perkins & Long, 2002), αποτελώντας ωστόσο όχι πρωτεύοντα αίτια αλλά παράγοντες που απλώς διευκολύνουν την ενασχόληση με τα κοινά, όπως για παράδειγμα και το στοιχείο της εγγύτητας της κατοικίας σε τοπόσημα (Gerson et al., 1977· Guest & Lee, 1983). Τέλος, η αυξημένη εγκληματικότητα (ως παράγοντας που οδηγεί σε ενίσχυση του υποκειμενικού φόβου για εγκλήματα) φάνηκε επίσης να μειώνει την τοπική σύνδεση, όπως και η έλλειψη ικανοποίησης από την ποιότητα του περιβάλλοντος στη γειτονιά (St. John et al., 1986). Όπως από τα αποτελέσματα των ερευνών αυτών έγινε φανερό, τα βαθύτερα αίτια για την υποβάθμιση της τοπικής ταυτότητας πρέπει να αναζητηθούν όχι στο μέγεθος των πόλεων και την ποιότητα των αστικών διαμερισμάτων, αλλά στις επιπτώσεις που επέφεραν στον κοινωνικό ιστό φαινόμενα που εντάθηκαν μεταπολεμικά, όπως αυτό της κρίσης ταυτότητας που συνδέεται με το μετανεωτερικό πλαίσιο αξιών³⁴³ και την παγκοσμιοποίηση³⁴⁴. Έτσι, τόσο η επιστήμη της κοινωνιολογίας όσο και πεδία όπως η ανθρωπολογική γεωγραφία, η κοινωνική ανθρωπολογία κ.ο.κ, ασχολήθηκαν με συγκεκριμένες πτυχές της ταυτότητας και ειδικότερα τους δεσμούς και τα αισθήματα μεταξύ ατόμων και φυσικού – κοινωνικού περιβάλλοντος όπως αναδιαμορφώνονται στον σύγχρονο κόσμο (Eliade, 1959· Bachelard, 1964· Buttimer & Seamon, 1980· Kohak, 1984). Οι αναλύσεις

³⁴³ Στη μετανεωτερική εποχή, ο χαρακτήρας της συνέχειας που επικρατούσε στον νεωτερικό κόσμο έχει ανατραπεί και το άτομο ανακαλύπτει ότι δεν γνωρίζει τίποτα με βεβαιότητα, αφού τα προϋπάρχοντα θεμέλια της επιστημολογίας προβάλλουν αναξιόπιστα, οδηγώντας σε μια κατάσταση οικουμενικής ρευστότητας, αβεβαιότητας και σύγχυσης και ένα πλαίσιο ασάφειας που καθιστά όλο και πιο πολύπλοκη τη διαδικασία συγκρότησης ταυτότητας (Γερακοπούλου, 2007· Τσουκαλάς, 2010· Bauman, 2013).

³⁴⁴ Υποστηρίζεται ότι μέσω των τεράστιων ανθρώπινων ροών που προκαλεί (Moghaddam, 2010), η παγκοσμιοποίηση συνιστά δοκιμασία για την αίσθηση ενότητας των περιοχών όπου οι πολιτισμικά ανομοιογενείς μετανάστες εγκαθίστανται. Απειλεί έτσι τόσο τις ταυτότητες των κατοίκων των περιοχών προορισμού, όσο και αυτές των μετακινουμένων και των παιδιών τους (Gonzalez et al., 2013).

τους είναι πλούσιες και συχνά επικεντρώνονται στις οικίες και τους ιερούς τόπους, ενώ δίνουν έμφαση στη μοναδικότητα της συναισθηματικής εμπειρίας που μια τοποθεσία μπορεί να προσφέρει στο άτομο (Low & Altman, 1992). Ορισμένοι αξιοποίησαν το γραμμικό μοντέλο, που είχε τη βάση του στο έργο του Ferdinand Tönnies (1887) και του Louis Wirth (1938) και ήθελε τον χαρακτήρα της αστικής κοινωνίας να έχει διαφοροποιηθεί στον πυρήνα του από εκείνον της προβιομηχανικής κοινωνίας λόγω της αύξησης, της πυκνότητας και της ετερότητας του πληθυσμού. Άλλοι στράφηκαν στο συστημικό μοντέλο των κοινοτικών δεσμών, εμπνευσμένο από τους W.I. Thomas, Robert Park και Ernest Burgess, που αναφέρονταν στη διάρκεια κατοίκησης ως τον κύριο παράγοντα που επηρέαζε την συμπεριφορά και τις στάσεις στην κοινότητα, όπου δεσμοί φιλίας, συγγένειας κ.λπ. διαμόρφωναν επίσημα και ανεπίσημα κοινωνικά δίκτυα και νέες μορφές οργάνωσης που βοηθούσαν στην αφομοίωση των νεοεισερχομένων στο σύστημα. Μερικοί τέλος στοχαστές, συνδύασαν τα δύο μοντέλα και με τη βοήθεια ανθρωπολογικών και ιστορικών δεδομένων διαμόρφωσαν δικές τους προσεγγίσεις (π.χ. Stokols & Shumaker, 1981).

Πολλοί μελετητές αναζήτησαν νέες προσεγγίσεις για να φωτίσουν την υποβαθμισμένη αλληλεπίδραση του ανθρώπου με το περιβάλλον και την εξέφρασαν μέσα από ποικίλους - αλλά πολύ συχνά παρεμφερείς- όρους. Ένας από τους πλέον επιδραστικούς συγγραφείς γύρω από το θέμα ήταν ο γεωγράφος και πρόδρομος του περιβαλλοντικού κινήματος Tuan (1974), που χρησιμοποίησε τη λέξη *Topophilia* προκειμένου να κάνει λόγο για το περιβάλλον ως πηγή ευτυχίας, δεσμών και αγάπης. Ανανοηματοδότησε τον όρο ως τον συναισθηματικό δεσμό μεταξύ ατόμου και τόπου και θεωρώντας ότι ως χαρακτηριστικό ποικίλει σε εύρος και ένταση, υποστήριξε ότι περιλαμβάνει την οπτική ευχαρίστηση, την αισθητική απόλαυση από την επαφή και την αγάπη για συγκεκριμένους οικείους χώρους όπως το σπίτι, με τους οποίους τα άτομα μοιράζονται κοινά πολιτισμικά βιώματα και μακρόχρονες ιστορίες. Την ίδια χρονιά, οι John Kasarda και Morris Janowitz χρησιμοποίησαν τον όρο *σύνδεση με την κοινότητα* (*community attachment*) και στην έρευνά τους επιχείρησαν να μετρήσουν στάσεις, συναισθήματα και συμμετοχικότητα των κατοίκων μέσα από ερωτήσεις όπως «Αν υποθέταμε ότι θα φεύγατε από εδώ, πόσο θα λυπόσασταν;», «Πόσους φίλους έχετε σε 10 λεπτά απόσταση από το σπίτι;» ή «πόσο συχνά επισκέπτεστε πάρκα στην περιοχή;» (Kasarda & Janowitz, 1974). Οι Stokols & Shumaker (1981) προτίμησαν την έννοια *εξάρτηση από τον τόπο* (*place dependence*) που υποστήριξαν ότι αναφερόταν στην υποκειμενικότητα της σχέσης των κατοίκων με τους ανθρώπους και το φυσικό περιβάλλον μιας περιοχής. Όταν ένα άτομο προσλαμβάνει ότι έχει ισχυρούς δεσμούς με κάποιον τόπο που σχετίζεται (σπίτι, γειτονιά, χώρο εργασίας, παραλία που προτιμά, ευρύτερη πόλη που ζει, κ.λπ.), τότε μπορεί να γίνει λόγος για τοπική εξάρτηση, ενώ όπου η σύνδεση είναι αδύναμη, το άτομο χαρακτηρίζεται ανεξάρτητο από τον τόπο. Ομάδες ατόμων μπορεί να μοιράζονται μια κοινή πεποίθηση για τη σχέση τους με κάποιον συγκεκριμένο χώρο (π.χ. οι οπαδοί ενός ποδοσφαιρικού συλλόγου για το γήπεδο που αυτός χρησιμοποιεί ως έδρα) με αποτέλεσμα να εμφανίζουν κτητική συμπεριφορά και να διαμορφώνουν κανόνες για το ποιος μπορεί να πλησιάζει στην περιοχή. Η *σύνδεση με τον τόπο* (*place attachment*) που προτιμάται ως όρος από πολλούς περιβαλλοντικούς ψυχολόγους, αποτελεί ένα περίπλοκο φαινόμενο που ενσωματώνει πολυάριθμες πλευρές του δεσμού ατόμου-περιβάλλοντος και αναλύθηκε ιδιαίτερα από τους Low και Altman (1992). Από τα ποικίλα και αλληλένδετα μεταξύ τους χαρακτηριστικά, κεντρικό ρόλο φαίνεται να παίζει αυτό των συναισθημάτων γύρω από τον

τόπο. Οι Moore και Graefe (1994) υποστήριξαν ότι η σύνδεση αυτή έχει τουλάχιστον δύο διαστάσεις: την *εξάρτηση από τον τόπο* (place dependence) που αναφέρεται στη σημαντικότητα μιας περιοχής για τις δραστηριότητες του ατόμου και την *τοπική ταυτότητα* (place identity), που αντικατοπτρίζει την αξία που αυτό αποδίδει στον τόπο λόγω συμβολικών ή συναισθηματικών παραγόντων. Με την έννοια του *ανήκειν* (belonging) σε έναν τόπο έχουν ασχοληθεί περισσότερο οι κοινωνιολόγοι (π.χ. Bell, 1999· Yuval-Davis, 2006· Christensen, 2009· Valentine et al., 2009). Η Αυστραλή ανθρωπολόγος Linn Miller (2002) υποστηρίζει πως το *ανήκειν* θεμελιώνεται σε τρεις διαστάσεις: την ιστορία, τους ανθρώπους και τον τόπο. Σύμφωνα δε με την Bennett (2014) απαιτείται μια μακρόχρονη σχέση με τον φυσικό και κοινωνικό τόπο προκειμένου το άτομο να συνειδητοποιήσει τις υποχρεώσεις του προς αυτόν και να διαμορφώσει έναν «σωστό» προσανατολισμό.

Τέλος, από τις πιο συχνά χρησιμοποιούμενες σχετικά έννοιες είναι αυτή της *αίσθησης του τόπου* (sense of place) που προτιμάται από την ανθρωπογεωγραφία και επίσης υιοθέτησαν δεκάδες μελετητές. Ο Hummon (1992), αρχικά διαίρεσε τις έρευνες γύρω από τα αισθήματα για την κοινωνία που είχαν πραγματοποιηθεί ως την εποχή του, σε τρεις κύριες κατηγορίες: α) εκείνες που ασχολούνται με την ικανοποίηση του ατόμου από το περιβάλλον του και μελετούν το πώς οι πολίτες αξιολογούν τον τόπο που ζουν· β) εκείνες που διερευνούν την σύνδεση μεταξύ ατόμου και περιβάλλοντος μετρώντας την οικειότητα των κατοίκων με μια περιοχή και τη συναισθηματική τους επένδυση σε αυτή· γ) εκείνες που σχετίζονται με την τοπική ταυτότητα και διερευνούν τον τρόπο που αυτή επηρεάζεται από τις τοποθεσίες, καθώς το πώς οι ίδιες διαποτίζονται με προσωπικά και κοινωνικά νοήματα. Έπειτα, αναφέρθηκε στην *αίσθηση του τόπου* (sense of place) ως μια έννοια που περιλαμβάνει τόσο τις υποκειμενικές απόψεις του ατόμου για το περιβάλλον του, όσο και μια συναισθηματική αντίδραση προς αυτό, διαμορφώνοντας έναν γενικό προσανατολισμό (π.χ. ρίζωμα, αποξένωση, σχετικότητα, αποπία, κ.λπ.) που αφορά ταυτόχρονα στην ικανοποίησή του, στους δεσμούς αλλά και στην ίδια του την ταυτότητα. Ο Hay (1998) επανήλθε αργότερα στην έννοια της *αίσθησης του τόπου*, διαχωρίζοντάς την από αυτή της *σύνδεσης με τον τόπο*, καθώς υποστήριξε ότι η πρώτη επηρεάζεται περισσότερο από την μόνιμη κατοίκηση και τις σχέσεις σε μια περιοχή. Θεώρησε έτσι εύλογα ότι οι περαστικοί και οι τουρίστες που διαμορφώνουν πιο επιφανειακές διασυνδέσεις με τον τόπο και δεν αναπτύσσουν την ισχυρή σύνδεση που συχνά παρατηρείται στους κατοίκους. Αυτή, σύμφωνα με την έρευνά του που επιβεβαίωσε προηγούμενα αποτελέσματα (π.χ. των Low & Altman, 1992), αποκτά όλο και μεγαλύτερη σημασία όσο το άτομο μεγαλώνει. Τέλος, οι Jorgensen & Stedman (2001) προσέγγισαν την *αίσθηση του τόπου* ως μια πολυδιάστατη (γνωστική, συναισθηματική και ταυτόχρονα συγγενική) σχέση των κατοίκων με το ανθρωπογενές περιβάλλον που σχετίζεται με την ταυτότητα, τη σύνδεση και την εξάρτηση της συμπεριφοράς από έναν συγκεκριμένο τόπο.

Όπως έχει υποστηριχθεί (Shumaker & Hankin, 1984), λίγα είναι τα πεδία με τόσο καθαρά διεπιστημονική φύση, όσο η μελέτη των ανθρώπινων αισθημάτων για τον τόπο. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο η διαπίστωση της υποβάθμισης των σχέσεων του ατόμου με το κοινωνικό και φυσικό του περιβάλλον στη σύγχρονη εποχή, έχει οδηγήσει έναν αριθμό μελετητών από ποικίλους επιστημονικούς χώρους όπως η γεωγραφία, η κοινωνιολογία, η περιβαλλοντική αγωγή και βεβαίως η λαογραφία, να ενδιαφερθούν για το θέμα, να περιγράψουν την κατάσταση και να προτείνουν λύσεις με τρόπο που δεν διαφέρει τόσο στην

ουσία, όσο στην ορολογία και τις προσεγγίσεις που αξιοποιούνται. Ήδη από τη δεκαετία του 1970, ο Abramson (1976) κατασκεύασε ένα μοντέλο 'ριζώματος-εκρίζωσης' (rootedness-rootlessness) χωρίζοντας τους ανθρώπους σε τέσσερις τύπους, μεταξύ των οποίων και έναν που αποκάλεσε *κοινωνικο-πολιτισμικά ευνούχο*, καθώς «στερείται δεσμών με τον τόπο, την οικογένεια και την εθνική του ομάδα». Την ίδια εποχή, αρχικά ο Relph (1976) και αργότερα ο Rowles (1980), έκαναν λόγο για το δίπολο 'εσωτερίκευση- αποστασιοποίηση' (*insideness-outsideness*), σημειώνοντας ότι η πρώτη έννοια αντιπροσωπεύει την ανιδιοτελή σχέση με τον τόπο και το πολιτισμικό του φορτίο, όπως και μια εις βάθος ταύτιση μαζί του. Στη συνέχεια ο Orr (1992), ακολουθώντας το σκεπτικό του Ivan Illich (1984) που μίλησε για υπεύθυνη κατοίκηση -βλ. σχετικά και Guenther (2002)-, έκανε έναν αντίστοιχο διαχωρισμό με τους όρους 'κάτοικος-διαμένων' (*inhabitant-resident*), τοποθετώντας στην δεύτερη κατηγορία τα άτομα που δεν έχουν ιδιαίτερες γνώσεις για τον τόπο που ζουν, διαβιούν σε αυτόν με προσωρινή προοπτική και η αλληλεπίδρασή τους μαζί του είναι περιορισμένη και μονοδιάστατη, ενέχοντας σαφή εργαλειακό χαρακτήρα. Ο *κάτοικος*, στον αντίποδα, καλλιεργεί μια αμοιβαία ωφέλιμη σχέση με το φυσικό και κοινωνικό του περιβάλλον, το παρατηρεί με ενδιαφέρον, το γνωρίζει και το νοιάζεται, επιδιώκοντας να «ριζώσει» σε αυτό. Οι διχοτομίες αυτές δεν θεωρούνται βεβαίως απόλυτες, καθώς το ίδιο πρόσωπο μπορεί να διαθέτει ορισμένες πτυχές που το κατατάσσουν στη μία κατηγορία και άλλες που το τοποθετούν στην αντίθετή της (Lim & Barton, 2010). Παρόλη όμως τη σχετικότητα τους, η χρησιμότητα των διαχωρισμών αυτών είναι αδιαμφισβήτητη, καθώς εκτός του ότι ανέδειξαν τον παραμελημένο σύνδεσμο μεταξύ ατόμου και τόπου (Porteous, 1978), παραμένουν αντιπροσωπευτικές δύο τάσεων προσανατολισμού του ατόμου σε σχέση με το περιβάλλον που ζει: της «ανακάλυψης του τόπου» και της «απελευθέρωσης από τον τόπο» (Lewicka, 2005). Άλλοι κοινωνιολόγοι (π.χ. Beck, 1992· Bauman, 2002) προσέγγισαν την υποβάθμιση της τοπικής ταυτότητας υπό το φως της αποδιοργάνωσης των θεσμών και της διόγκωσης του ατομικισμού, ενώ ο Giddens (2001) έκανε λόγο για *αποσύνδεση* (disembeddedness) των κοινωνικών σχέσεων από τα τοπικά πλαίσια αλληλεπίδρασης και την ανάπλασή τους σε απροσδιόριστα χωροχρονικά διαστήματα (Γερακοπούλου, 2007). Ο Relph (2016) συμπλήρωσε στο άλλο άκρο της διχοτομίας την *επανασύνδεση* (re-embed) του σύγχρονου ατόμου με τον τόπο, με τον τρόπο που παλαιότερα οι Berg και Dasmann (1977/2015) είχαν κάνει λόγο για *επανακατοίκηση* (re-inhabitation).

Για την ευρωστία των δεσμών ατόμου και κοινωνικού ή φυσικού τόπου ενδιαφέρεται όμως και η επιστήμη της λαογραφίας, που στο σημείο αυτό συναντάται με την περιβαλλοντική αγωγή. Συγκεκριμένα, το γεγονός ότι η άυλη κληρονομιά αποτελείται μεταξύ άλλων από γνώσεις, εκφράσεις, χώρους και αντικείμενα που οι κοινότητες και τα άτομα αναγνωρίζουν ως σημαντικά για την πολιτισμική τους ταυτότητα, σημαίνει ότι στην ουσία της μπορεί να διαφυλαχθεί μόνο με τη συνεργασία και την αρωγή της τοπικής κοινωνίας. Όπως σημειώνεται, η διαδικασία αυτή διευκολύνεται όταν επιτυγχάνεται βιώσιμη ανάπτυξη, οπότε το εκάστοτε σύνολο διατηρεί την υγεία, τη συνοχή και τη δυναμικότητά του, ενώ παράλληλα βρίσκεται σε ισορροπία με το φυσικό περιβάλλον, ώστε να προστατεύει, να προωθεί και να μεταδίδει στις επόμενες γενιές τα στοιχεία που το καθορίζουν και το καθιστούν μοναδικό (βλ. Αλιβιζάτου et al., 2015).

2.3.3 Τόπος και τοπική συνείδηση στα παιδιά

Ο τρόπος με τον οποίο κάθε κοινωνία διαμορφώνει τους δημόσιους χώρους για τα παιδιά (από τους κατασκευασμένους στα σχολεία, τους φυσικούς στα πάρκα έως και τους εικονικούς χώρους εντός των ηλεκτρονικών παιχνιδιών), καθορίζει το πώς οι επόμενες γενιές θα αντικρίσουν την πραγματικότητα, αναφέρει η Goodenough (2002). Η σχέση του παιδιού με τον τόπο ξεκινά ωστόσο από έναν χώρο ιδιωτικό και συγκεκριμένα από το πρώτο του σπίτι, που αποτελεί τη βάση για τις πρώτες του εμπειρίες, αφού παράλληλα με αυτό ανακαλύπτει και τον εαυτό του. Στη σχετική της μελέτη, η Cooper Marcus (2006) σημειώνει ότι οι εξερευνησεις στις οποίες προβαίνει ένα νήπιο μέσα και γύρω από την πρώτη κατοικία του, του επιτρέπουν να αναπτύξει μια αίσθηση ως αυτόνομου ατόμου. Λίγο αργότερα, η ιδέα της τοπικότητας αρχίζει να ωριμάζει, καθώς το παιδί διαμορφώνει έναν πυρήνα γνωστών διαδρομών μέσω καθημερινών δρομολογίων που κάνει ανάμεσα στο σπίτι και το σχολείο, το ταχυδρομείο, τον φούρνο κ.λπ., αλλά και από τις συχνές επισκέψεις σε κοντινές τοποθεσίες μαζί με τους γονείς του (Bowles, 1997).

Στην ηλικία μεταξύ 6 και 12, η ελεύθερη δημιουργική ενασχόληση με υλικά όπως χώμα και κλαδιά, επιτρέπει στο παιδί να αναπλάσει το φυσικό περιβάλλον γύρω του, ώστε αφενός να το διεκδικήσει και αφετέρου να γνωρίσει καλύτερα τον εαυτό του. Οι δε προσωπικοί χώροι όπως το δωμάτιό του ή οι μουσικές κρυψώνες που μπορεί να ανακαλύψει ή και να κατασκευάσει μαζί με συνομηλίκους του με τη μορφή π.χ. μιας λέσχης εξερευνητών, συνιστούν μικρόκοσμοι έξω από αυτόν της οικογένειας, στους οποίους προβάλλεται η αυτονομία του και υποσυνείδητα προετοιμάζεται η μελλοντική του ανεξαρτησία (Green, 2013). Αυτό γίνεται ιδιαίτερα φανερό στην ηλικία της εφηβείας, όπου η προσωποποίηση του χώρου καθίσταται έννοια – κλειδί: Οι διάφορες φωτογραφίες και τα διακοσμητικά, οι αφίσες στον τοίχο του υπνοδωματίου, ακόμα και τα παρατημένα ατακτοποίητα ρούχα, όλα διαμορφώνουν μια δήλωση προς τους γονείς για την ξεχωριστή ταυτότητα του νέου, ακόμη κι αν αυτός βρίσκεται σε μια κρίσιμη φάση αναζήτησής της.

Στις παιδικές μνήμες των τόπων συμπεριλαμβάνονται εκτός από εκείνες της πρώτης κατοικίας και άλλες που συνδέονται με περιβάλλοντα τρομακτικά, στα οποία παρόλα αυτά τα παιδιά επιστρέφουν εν είδει πρόκλησης προς τον εαυτό τους, προκειμένου να ξεπεράσουν τους σχετικούς τους φόβους. Το «στοιχειωμένο» σπίτι της γειτονιάς, ένας τρομακτικός χώρος στο υπόγειο, ένα σκοτεινό δρομάκι, ένας λαβύρινθος στο πάρκο ή ένα σημείο της σχολικής αυλής όπου κανείς βίωσε μια τραυματική εμπειρία, μπορεί να καταστούν τόποι – ταμπού αλλά και ταυτόχρονα περιοχές δυνητικής απελευθέρωσης. Στην αυτοβιογραφική του εισαγωγή, ο Sobel (2002) περιγράφει πως όταν ήταν ακόμα μαθητής της Β΄ Δημοτικού, έδινε καθημερινώς χρήματα από το χαρτζιλίκι του προκειμένου να εξασφαλίσει «προστασία» από έναν δεκάχρονο που του ενέπνεε φόβο και ήταν αρχηγός μιας ομάδας μεγαλύτερων παιδιών με δικό τους «φρούριο» στην περιοχή. Σημειώνει ότι παρότι μια μέρα κατάφερε να σπάσει το «ξόρκι του φόβου» τρέχοντας προς το σπίτι του χωρίς να πληρώσει, σύντομα τιμωρήθηκε για τη μικρή του επανάσταση, καθώς αφού δελεάστηκε να μπει στο φρούριο μαζί με έναν δέχονο, στη συνέχεια υποχρεώθηκαν να αφήσουν εκεί τα ρούχα τους.

Η επιστροφή σε έναν χώρο που κανείς έζησε σε μικρή ηλικία, μπορεί να αποτελέσει μια ιδιαίτερα φορτισμένη εμπειρία, καθώς το άτομο αξιοποιεί συγκεκριμένους τόπους ως ψυχικές άγκυρες για να ταξιδέψει σε παιδικές μνήμες που του υπενθυμίζουν τι ήταν κάποτε. Όσο μεγαλώνει η απόσταση που χωρίζει τα δύο χρονικά σημεία, τόσο περισσότερες αλλαγές μπορεί κανείς μεμιάς να διαπιστώσει στην ταυτότητά του και τόσο πιο περίεργα συναισθήματα μπορεί να βιωθούν από το ταξίδι. Το γεγονός ότι οι παιδικές μνήμες σηματοδοτούν την αφετηρία της πορείας κάθε «εαυτού» σε μια εποχή αθωότητας, είναι πιθανόν ένας από τους λόγους για τους οποίους θεωρούνται ιερές (Cooper Marcus, 2006). Σημειώνεται επίσης, ότι τα άτομα που έχουν περάσει σε έναν τόπο την παιδική και εφηβική τους ηλικία, φαίνεται να διαθέτουν ισχυρότερη τοπική ταυτότητα (Treinen, 1965).

Η τοπική συνείδηση διαφέρει ανάμεσα στα παιδιά και τους ενήλικες (Martin, 1999). Καταρχάς, τα πρώτα αντιλαμβάνονται το περιβάλλον γύρω τους με έναν τρόπο διαφορετικό (Matthews, 1992), ενώ σαφώς υστερούν σε σχέση με τους δεύτερους τόσο ποσοτικά όσο και ποιοτικά σε γνώσεις γύρω από τον τόπο: έχουν περάσει λιγότερο χρόνο σε αυτόν, έχουν περιορισμένη τριβή με το φυσικό και ανθρωπογενές του περιβάλλον, αλλά συχνά στερούνται και ευκαιριών να εξερευνήσουν αυτόνομα τις όψεις της κοινωνικής του καθημερινότητας. Ιδιαίτερα τα παιδιά που κατοικούν εντός του αστικού ιστού, είναι σε σχέση με εκείνα που διαβιούν στα προάστια ή την ύπαιθρο πιο δύσκολο να γνωρίσουν στην πράξη και να κατανοήσουν το περιβάλλον τους (Ward, 1978· Hillman et al., 1990· Sibley, 1995· o'Brien et al., 2000), αφού κάτι τέτοιο απαιτεί πιο άμεση και φυσική επαφή μαζί του (Rasmussen & Schmidt, 2003). Αποτέλεσμα είναι η εικόνα τους για τον τόπο που ζουν να διαμορφώνεται αποσπασματικά και μετ' εμποδίων, μέσα από τους κοινωνικούς περιορισμούς (Spilsbury, 2005) και τις απαγορεύσεις των γονέων (Gleeson & Sipe, 2006). Ακόμη ωστόσο και κατά την εκπαίδευσή τους στο σχολείο, δεν φαίνεται οι γνώσεις σχετικά με τον τόπο που ζουν να αποτελούν προτεραιότητα, όπως διαπιστώνεται από μια τάση των αναλυτικών προγραμμάτων του δυτικού κόσμου (Karseth & Sivesind, 2010· Sivesind, van den Akker, & Rosenmund, 2012· Donovan, 2013) και ιδίως της Ευρωπαϊκής Ένωσης, προς ένα μοντέλο πιο ομοιογενές δομικά (Rosenmund, 2016) και -από άποψη περιεχομένου- απογυμνωμένο από γνώσεις τοπικού ενδιαφέροντος, σε σχέση τουλάχιστον με τα δεδομένα του παρελθόντος (Meyer 2007).

Όπως μια σειρά από μελέτες έχουν δείξει, όσο αυξάνεται η σταθερή παραμονή σε μια περιοχή, τόσο ενισχύονται οι δεσμοί με το ανθρώπινο και φυσικό περιβάλλον της (Becker & Keim, 1973· Thum, 1981· Lalli, 1988· Perkins & Long, 2002). Από την άποψη αυτή, όπως και στην περίπτωση των γνώσεων, τα παιδιά υστερούν σε σχέση με τους ενηλίκους στο επίπεδο των συναισθηματικών σχέσεων που διαμορφώνουν με τον τόπο που ζουν, καθώς έχουν περάσει λιγότερο χρόνο σε αυτόν. Είναι λοιπόν αναμενόμενο το συμπέρασμα ερευνών που καταδεικνύουν ότι η αίσθηση του ανήκειν είναι ισχυρότερη μεταξύ των γηραιότερων και ασθενέστερη στους νέους (Hidalgo & Hernandez, 2001· Lewicka, 2005· Gustafson 2009). Δεν θα πρέπει να θεωρηθεί ωστόσο, ότι η παραμονή αρκεί από μόνη της για τη διαμόρφωση ισχυρών συναισθηματικών δεσμών, εκτός αν συνδυάζεται με την οικοδόμηση ενός αντίστοιχου πλέγματος κοινωνικών σχέσεων (Gerson et al., 1977). Πράγματι, όπως υποστηρίζουν παλαιότερα δεδομένα, όσο περισσότερο ασχολείται ένα άτομο με την περιοχή που ζει και τους ανθρώπους της, τόσο ισχυρότερους δεσμούς διαμορφώνει (Goudy, 1982· Sampson, 1988). Με τον τρόπο αυτόν μπορούν να ερμηνευθούν τα δεδομένα που

υποστηρίζουν ότι ακόμα και κάτοικοι που έχουν ζήσει για μικρό διάστημα σε έναν τόπο, μπορεί να αναπτύξουν ισχυρά συναισθήματα ανήκειν (Feldman, 1990· Brown et al., 2004). Γίνεται έτσι σαφές, ότι η εμπειρία των ατόμων από το περιβάλλον τους επηρεάζεται έντονα και από παράγοντες όπως ο φιλικός κύκλος, οι οικογενειακές σχέσεις και οι κοινωνικές δραστηριότητες (Christensen & O'Brien, 2003· Edwards, 2002), κάτι που σημαίνει ότι και τα παιδιά ή οι νέοι, μπορούν υπό προϋποθέσεις να διαμορφώσουν ικανούς τοπικούς δεσμούς.

Ωστόσο, όπως τα ερευνητικά δεδομένα αποκαλύπτουν για τον δυτικό τουλάχιστον κόσμο, οι έξοδοι των παιδιών από το σπίτι έχουν περιοριστεί τόσο σε ποσότητα - ο Clements (2004) αναφέρει ότι στις ΗΠΑ μόνο το ¼ των παιδιών παίζει καθημερινά έξω, σε σύγκριση με τα ¾ των παιδιών που έπαιζαν έξω μια γενιά πριν- όσο και σε ποιότητα -η Worth (2003) παρομοιάζει τους παιδότοπους με χώρους στάθμευσης αυτοκινήτων - ώστε ο Loun (2008) να κάνει λόγο για *διαταραχή ελλειμματικής επαφής με τη φύση* και η Karsten (2005) για παιδιά της γενιάς *'του πίσω καθίσματος'*. Παρότι λοιπόν όπως είναι γνωστό η ελεύθερη κίνηση των παιδιών πέραν της τοπικής τους συνείδησης επηρεάζει και την σωματική, γνωστική, συναισθηματική και κοινωνική τους ανάπτυξη (Kyttä, 2004), τα βιώματά τους από το περιβάλλον υποστηρίζεται ότι γίνονται όλο και πιο έμμεσα, αφού πολύ συχνά αντί τα παιδιά να το ανακαλύπτουν αυτόνομα με παρέες συνομηλίκων, απλώς το παρατηρούν μέσα από το οικογενειακό αυτοκίνητο που λειτουργεί ως *προστατευτική κάψουλα* (Sibley, 1995). Η γενικότερη απουσία τους από το κοινωνικό και φυσικό πεδίο (Evans, 1995) και η συνακόλουθη εξασθένηση της τοπικής τους συνείδησης, συνδέονται πέρα από τους γονικούς και κοινωνικούς περιορισμούς που υπονομεύουν τις συναναστροφές τους και με παράγοντες όπως το δημογραφικό πρόβλημα, η ρύπανση, ο περιορισμός του πρασίνου αλλά και του παιχνιδιού σε περικλειστούς χώρους (Hart, 2002· Özkan & Yilmaz, 2019), η προτίμηση προς την τηλεόραση και τα ατομικά ηλεκτρονικά παιχνίδια (Clements, 2004), ενώ παράλληλα υποστηρίζεται ότι οι ανεπτυγμένες δυτικές κοινωνίες ανέχονται τα παιδιά και την παιδικότητα όλο και λιγότερο (Valentine, 1996· Mackay, 2008· Bishop, 2016). Ως εκ τούτου, οι δεσμοί της νεολαίας με τη γειτονιά καθίστανται όλο και πιο αδύναμοι με το πέρασμα του χρόνου (Chawla, 2002), πολύ δε περισσότερο σε ιδιαίτερες καταστάσεις, όπως η παρούσα υγειονομική κρίση που απαγορεύει τη φυσική τους επαφή τόσο με τους συμμαθητές τους, όσο και με τον ευρύτερο κοινωνικό τους περίγυρο.

Ολοκληρώνοντας την ανάλυση στο επίπεδο των τριών παραγόντων που διαμορφώνουν την τοπική συνείδηση, και σε σχέση με την αλληλεπίδραση των παιδιών με τον τόπο και τη συμμετοχικότητά τους σε τοπικές δραστηριότητες, θα μπορούσε να ειπωθεί ότι οι δύο έννοιες συνδέονται άμεσα μέσω αυτού που οι Perkins και Long (2002) ονομάζουν *collective efficacy*, την προσλαμβανόμενη δηλαδή αποτελεσματικότητα από την ανάληψη κοινής δράσης. Κοινώς, όσο περισσότερο νιώθουν τα παιδιά ότι η δραστηριοποίησή τους έχει αντίκρυσμα στο περιβάλλον τους, τόσο περισσότερο εμπλέκονται με αυτό (Chawla, 2008). Αυτός πιθανόν είναι και ο λόγος που όπως έχει ήδη επισημανθεί όσοι πολίτες έχουν την τάση να ασχολούνται περισσότερο με τον τόπο διαθέτουν ισχυρότερους δεσμούς με αυτόν (Goudy, 1982· Sampson, 1988). Στα παιδιά και τους νέους ωστόσο που ζουν στις πόλεις, -και παρότι η πρόσβασή τους στη δημόσια σφαίρα θεωρείται κρίσιμη για την κοινωνικοποίησή

τους³⁴⁵ (Lennard & Lennard, 1992)-, το κοινωνικό κύρος και η συμμετοχή τους στις τοπικές αποφάσεις κρίνονται πολύ περιορισμένα (De Visscher, & Bouverne-De Bie, 2008). Το θέμα έχει απασχολήσει τη διεθνή επιστημονική κοινότητα, ιδιαίτερα στο κομμάτι που αφορά στην πολιτική δραστηριοποίηση των νέων (Ekman & Amnå, 2012· Van Deth, 2014). Τα ερευνητικά στοιχεία δείχνουν ότι η παρουσία τους στα κοινά ολοένα περιορίζεται (Putnam, 2000· Banaji & Buckingham, 2013· Zani & Cicognani, 2019). Συγκεκριμένα, τόσο στις ΗΠΑ (Dionne, 1999· Bennett, 2000), τη Ρωσία (Stetsenko, 2002), την Αυστραλία (Bessant 2004· Jeffery 2005) όσο και στην Ευρωπαϊκή Ένωση (Henn, et al., 2005· Spannring et al., 2008· Mierina, 2014· Dahl et al., 2018), παρατηρείται αύξηση στον αριθμό των νέων που χαρακτηρίζονται από πολιτική απάθεια και έλλειψη εμπιστοσύνης προς τους επίσημους θεσμούς. Υποστηρίζεται ωστόσο και η άποψη, ότι για την στάση αυτή δεν ευθύνεται το σύγχρονο πλαίσιο αξιών, αλλά η αδιαφορία του συστήματος για τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά τους (Cammaerts et al., 2014). Τα αποτελέσματα βρετανικής έρευνας έδειξαν ότι η προσλαμβανόμενη συμμετοχικότητα των εφήβων 12-15 ετών σε τοπικό επίπεδο λήψης αποφάσεων ήταν ουσιαστικά ανύπαρκτη (Morrow, 2000), αφού τα παιδιά ένιωθαν πως αποκλείονται από οποιονδήποτε έλεγχο προς το περιβάλλον τους. Ίσως λοιπόν τα κριτήρια με τα οποία επιχειρείται να διερευνηθεί η εν λόγω αδιαφορία να είναι ακατάλληλα, αφού οι νέες γενιές απορρίπτουν συνειδητά την 'παραδοσιακή' πολιτική (Youniss et al., 2002· Farthing, 2010) επιλέγοντας σύγχρονες μορφές δημόσιου λόγου μέσω των κοινωνικών δικτύων (Bang, 2005· Norris, 2011). Προς ενίσχυση της άποψης αυτής, καταγράφονται περιπτώσεις όπου οι νέοι έχουν επιχειρήσει να αναδιαμορφώσουν την κοινότητά τους ώστε να γίνει φιλικότερη σε άτομα της ηλικίας τους (Sherman, 2002) και έχουν αναλάβει εθελοντικές δράσεις σε τοπικό επίπεδο (Yates & Youniss, 1996). Τα υπάρχοντα στοιχεία για την Ελλάδα αφορούν αποκλειστικά στο κατά πόσο οι νέοι συμμετέχουν στις εκλογές. Έρευνα πριν τις εκλογές του 2014 (Flash Eurobarometer 375, 2013) έδειξε ότι το 30% των Ελλήνων μεταξύ 15-19 ετών δεν ενδιαφερόταν να ψηφίσει σε αυτές, ενώ αντίστοιχα, στις ευρωεκλογές του 2019 (Spring Eurobarometer, 2019), η ηλικιακή ομάδα 15-24 ετών δεν ενδιαφερόταν να ψηφίσει σε ποσοστό 43%. Καθώς η συμμετοχικότητα του ατόμου σε νεαρή ηλικία επηρεάζει την συμμετοχικότητά του και στην ενήλικη ζωή (Youniss et al., 1997· Obradović, & Masten, 2007), το επίπεδο της αλληλεπίδρασης των νέων δεν αφορά μόνο στην τοπική τους συνείδηση αλλά και στο μέλλον της δημοκρατίας. Η ψήφος στις εκλογές αποτελεί ωστόσο μία μόνο έκφραση της συμμετοχής του ατόμου στη δημοκρατική ζωή και δεν μπορεί να θεωρηθεί απόλυτα αντιπροσωπευτική.

Τέλος, αξιοποιώντας την ποιοτική έρευνα των Lim και Barton (2010) που κατέγραψε τα χαρακτηριστικά της *εσωτερίκευσης / κατοίκησης* όπως τα αντιλαμβάνονταν νέοι 11-13 ετών από γειτονιές χαμηλού εισοδήματος στη Νέα Υόρκη, φαίνεται ότι απόδειξη για μια ισχυρή *αίσθηση του τόπου* στα παιδιά των πόλεων συνιστούν τα εξής τρία στοιχεία, που ανταποκρίνονται ευθέως προς τους τρεις παράγοντες της τοπικής συνείδησης όπως έχουν αναλυθεί στην προηγούμενη παράγραφο:

³⁴⁵ Σύμφωνα με τις θεωρίες της δράσης που αναπτύχθηκαν ήδη από τη δεκαετία του 1970, η διαδικασία της κοινωνικοποίησης δεν είναι μονόδρομη αλλά αμφίδρομη, κάτι που σημαίνει ότι το παιδί διαδραματίζει ενεργό ρόλο ως ένα αναδυόμενο δρων κοινωνικό υποκείμενο (Δασκαλάκης, 2018).

α. βιωματική γνώση του τοπικού περιβάλλοντος και δυνατότητα πολλαπλής ερμηνείας των ερεθισμάτων του οικιστικού περιβάλλοντος. Για παράδειγμα, δυνατότητα να ερμηνευθεί η προέλευση της πηγής κάθε ήχου που ακούγεται από τον δρόμο.

β. συναισθηματικοί δεσμοί που σχηματίζονται μέσω συμβόλων και αλληλεπιδράσεων. Τα παιδιά που ζουν σε μια γειτονιά, μπορεί να βρίσκουν νόημα και να δένονται ακόμα και με χαρακτηριστικά που ένας εξωτερικός παρατηρητής μπορεί να βρίσκει αδιάφορα, όπως για παράδειγμα ένα γκράφιτι, ένα εγκαταλελειμμένο κτήριο ή ένα κατεστραμμένο παγκάκι.

γ. δεξιότητες στρατηγικής κίνησης στον γεωγραφικό και κοινωνικό χώρο. Για παράδειγμα, ένα παιδί που γνωρίζει την γειτονιά στην οποία ζει, μπορεί να κατευθυνθεί προς ένα επιθυμητό σημείο από τη συντομότερη διαδρομή ή αποφεύγοντας να συναντήσει συγκεκριμένους ανθρώπους ή προβληματικές καταστάσεις.

2.3.4 Εκπαίδευση για την τοπική συνείδηση

Σε μια εποχή παγκοσμιοποίησης, φαινομενικά αποτελεί παραδοξότητα να δίνεται αυξημένη σημασία στην τοπική εκπαίδευση (Stevenson, 2008). Όπως ωστόσο έχει ήδη καταστεί σαφές, ο τόπος μπορεί να γίνει το μέσο στο οποίο ενσωματώνονται και αποθηκεύονται μια ποικιλία από εμπειρίες ζωής με τρόπο ώστε να αποτελεί γι' αυτές κεντρικό και αναπόσπαστο στοιχείο, ενώ η σύνδεση με αυτόν μπορεί να αποτελέσει γέφυρα προς τη θρησκεία, το έθνος ή τον πολιτισμό με την έννοια των αόριστων συμβόλων που συνδέονται με τόπους, αξίες και πεποιθήσεις (Low & Altman, 1992). Ως εκ τούτου, διατηρεί μεγάλη σημασία για την ταυτότητα ενός ατόμου, την αυτοεκτίμησή του και την περηφάνειά του, ενώ επόμενο είναι μια ποιοτική και ισορροπημένη σχέση μαζί του να κρίνεται ως απαραίτητη για το ευ ζην (Theobald, 1997· Perkins & Long, 2002· Taylor et al., 2006).

Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο αποτελεί ζητούμενο από διάφορα εκπαιδευτικά προγράμματα που κατά καιρούς έχουν υλοποιηθεί και είτε επικεντρώνοντας σε ένα διδακτικό αντικείμενο, όπως η τοπική Ιστορία, η Αγωγή του Πολίτη, η Μελέτη Περιβάλλοντος ή εκείνη του Λαϊκού πολιτισμού³⁴⁶ (συνήθως μέσω τοπικών εθίμων, χορών, τραγουδιών, κ.ο.κ.), είτε συνδυάζοντάς τα, επιδιώκουν να συμβάλουν στην ενίσχυση των γνώσεων για την περιοχή που ζουν οι μαθητές, στη βελτίωση της σχέσης τους με το τοπικό (φυσικό και κοινωνικό) περιβάλλον, όπως και στην ενθάρρυνσή τους ώστε να συμμετέχουν στα κοινά και να αναλαμβάνουν δράση για την αντιμετώπιση σύγχρονων προβλημάτων. Τέτοια προγράμματα, μπορεί μέσω του τίτλου τους να φανερώνουν εγγύτητα προς συγκεκριμένα διδακτικά αντικείμενα ή μαθησιακές πρακτικές που αξιοποιούν περισσότερο (π.χ. *Computer Based Learning, Out of School Learning, Mobile Learning*, κ.ά.), να απευθύνονται σε συγκεκριμένους χώρους (π.χ. *Urban pedagogy*) ή και να εντάσσονται ως προς το θεωρητικό

³⁴⁶ Όπως έχει επισημανθεί στο σχετικό κεφάλαιο, η μελέτη του λαϊκού πολιτισμού μπορεί να συμβάλει τόσο στην ενδυνάμωση των σχέσεων με τον τόπο κατοικίας και τους ανθρώπους του, όσο και στην αναγνώριση της διαφορετικότητας ως στοιχείου προστιθέμενης αξίας και αμοιβαίου εμπλουτισμού (βλ. Süßmuth, 2006). Με τον τρόπο αυτό, η λαογραφία μπορεί να αποτελέσει εργαλείο ενίσχυσης της κοινωνικής συνοχής, σύμφωνα και με τις στρατηγικές που έχει υιοθετήσει το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο το 2004 (European Committee for Social Cohesion, 2004).

τους πλαίσιο σε διεθνή εκπαιδευτικά κινήματα όπως π.χ. αυτό της *Παιδαγωγικής του χώρου* (*Pedagogies of space*) που αποβλέπει σε γνώσεις και δημιουργία ταυτοτήτων σχετικών με τον τόπο (Paasi, 1999), της *Δημοκρατικής Εκπαίδευσης* (*Active citizenship education*) που επιδιώκει να προετοιμάσει τους μαθητές για την ιδιότητα του ενεργητικού και υπεύθυνου πολίτη (Engle & Ochoa, 1988· Gutmann, 1999· Kymlicka, 2007) ή της *Βασισμένης στον Τόπο Εκπαίδευσης* (*Place Based Education*), που εμπνευσμένη από τις αρχές του Dewey στοχεύει να οδηγήσει σε μια ισορροπημένη σχέση ανθρώπινων κοινοτήτων και περιβάλλοντος (Smith, 2002). Ανεξαρτήτως ωστόσο των εργαλείων ή της παιδαγωγικής προσέγγισης που αξιοποιεί, και σε οποιονδήποτε βαθμό το καταφέρνει, κάθε εκπαιδευτικό πρόγραμμα που συμβάλλει στην ενίσχυση των τοπικών ταυτοτήτων μέσω εμπλουτισμού γνώσεων, αλλαγής στάσεων ή ενθάρρυνσης προς την ανάληψη τοπικής δράσης, μπορεί να θεωρηθεί ότι σιωπηλά ενεργεί στο πλαίσιο μιας *Εκπαίδευσης για την Τοπική Συνείδηση*.

Έτσι για παράδειγμα, οι Miller και Twum (2017) σημειώνουν πως η αξιολόγηση εκατό και πλέον αμερικανικών σχολείων που εφαρμόζαν προγράμματα *Βασισμένης στον Τόπο Εκπαίδευσης* κατέληξε στο συμπέρασμα ότι αυτή ενισχύει τους τοπικούς δεσμούς των μαθητών με την κοινότητα και καλλιεργεί τη συνεργασία της με το σχολείο (Skoutajan, 2012· Smith & Sobel, 2014). Οι Spencer και Blades (1993) ανέφεραν ότι οι μετακινήσεις των μαθητών στο περιβάλλον γύρω από το σχολείο με στόχο την επίλυση προβλημάτων, συνδέθηκαν με την ανάπτυξη προσωπικών γεωγραφιών και τον εμπλουτισμό τοπικών γνώσεων³⁴⁷. Αντίστοιχα, η εφαρμογή μιας σειράς προγραμμάτων Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης έχει αναφερθεί ότι συνεισέφερε στην ενδυνάμωση των δεσμών με το γύρω περιβάλλον (Clark, 2012) και την καλλιέργεια της τοπικής συνείδησης (Gruenewald, 2003). Σε σχέση με την προσλαμβανόμενη αλληλεπίδραση και τη συμμετοχικότητα των μαθητών σε τοπικό επίπεδο, η αξιολόγηση της Powers (2004) για τέσσερα προγράμματα *Βασισμένης στον Τόπο Εκπαίδευσης*, οδηγήθηκε στο συμπέρασμα ότι όταν η διδακτική εμπειρία εδραιώνεται σε τοπικό συγκείμενο, οδηγεί σε ενίσχυση της συμμετοχικότητας στα ζητήματα της κοινότητας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το πρόγραμμα *Growing Up in Cities* που η UNESCO χρηματοδοτεί ήδη από τη δεκαετία του 1970. Στόχο έχει την ενίσχυση της συμμετοχικής δράσης νέων 10-15 ετών, μέσω υλοποίησης προτάσεών τους για τη βελτίωση της γειτονιάς τους (Chawla & Malone, 2003). Αντίστοιχα, το πρόγραμμα *The Town of Children*, εμπνευσμένο από τον ψυχολόγο Francesco Tonucci (1997), υλοποιήθηκε σε δεκάδες ιταλικές πόλεις με κύριο στόχο την ενίσχυση της αλληλεπίδρασης των μαθητών με τον αστικό σχεδιασμό και την αύξηση της συμμετοχικότητάς τους στο κοινωνικό γίνεσθαι. Χωρίς να παραθέτει ποσοτικά δεδομένα, ο Baraldi (2003) αναφέρει ότι η δραστηριότητα *Participated*

³⁴⁷ Το ανέμελο περπάτημα ως εκπαιδευτικό εργαλείο, μπορεί φυσικά εκτός από τις γνώσεις των μαθητών σχετικά με τον τόπο όπως προκύπτουν από την χαρτογράφηση του και την αποκωδικοποίηση σημάτων (π.χ. ονομάτων δρόμων, γκράφιτι, την ερμηνεία συμπεριφοράς και ενδυμασίας περαστικών, την παρατήρηση αυτοκινήτων, διαφημίσεων, ενημερωτικών αφισών, κ.ο.κ.), να απευθυνθεί σε διάφορες αισθήσεις (π.χ. συλλογή ήχων, οσμών) αλλά και να ενισχύσει τους δεσμούς μαζί του: Ο Benjamin (1979) σημειώνει πως τα παιδιά μπορούν όταν δεν βιάζονται να ανακαλύψουν διάφορες εμπειρίες μέσα από το γύρω περιβάλλον, ο Debord (1977) αναφέρεται στα διαφορετικά συναισθήματα που κάθε μέρος προκαλεί στον επισκέπτη, ενώ ο Pile (2005) εισάγοντας τον όρο *phantasmogia*, κάνει λόγο για διαδοχή εικόνων μπροστά στον αστικό περιπατητή σαν ένα όνειρο που του προκαλεί επιθυμίες ή φόβους (βλ. Dobson, 2006).

Planning που υλοποιήθηκε στα πλαίσιά του είχε ως αποτέλεσμα τα παιδιά να δείξουν αυξημένο ενδιαφέρον και εμπλοκή στα κοινωνικά πράγματα, ταυτόχρονα όμως και να απογοητευθούν σε σχέση με τις προσδοκίες τους, καθώς οι σχεδιαστικές τους προτάσεις οδήγησαν σε πολύ μικρό αριθμό πραγματικών παρεμβάσεων στον τόπο.

Πολυάριθμα είναι και τα σχετικά προγράμματα που έχουν εφαρμοστεί στην ελληνική εκπαίδευση και αφορούν σε θέματα όπως η γνωριμία με τον τόπο, η ενίσχυση της κοινωνικής αλληλεγγύης, η ένταξη των νέων στη διαδικασία λήψης αποφάσεων, η διαμόρφωση περιβαλλοντικά υπεύθυνων πολιτών, κ.ο.κ. Ενδεικτικά, θα μπορούσε να αναφερθεί το *Ο τόπος μου και η θάλασσα, ένα πρόγραμμα Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης βασισμένης στον τόπο*, που υλοποιήθηκε στο δημοτικό σχολείο Ευρωπαϊκής Παιδείας στο Ηράκλειο της Κρήτης. Βασικοί στόχοι του προγράμματος ήταν να διερευνηθεί η αντίληψη των μαθητών για τον τόπο που ζούσαν, να μελετήσουν ένα θέμα από όσα απασχολούσαν την γειτονιά του σχολείου και να ενεργοποιηθούν για την επίλυσή του, συνεργαζόμενοι με τους φορείς της κοινότητας. Επίσης, το *Περίπατοι στη Θεσσαλονίκη του Χθες, του Σήμερα και του Αύριο*, ένα project που υλοποιήθηκε σε μαθητές της Α' και Β' Λυκείου τη συμπρωτεύουσας που υιοθέτησαν διάφορους ρόλους (ξεναγός, φωτογράφος, ερευνητής, διαχειριστής ιστολογίου), κάνοντας χρήση εργαλείων Τ.Π.Ε. Οι κύριοι στόχοι του προγράμματος αφορούσαν τη γνωριμία με την ιστορία της πόλης σε διάφορες περιόδους, με τους αρχιτεκτονικούς ρυθμούς και τα μνημεία, αλλά περιλάμβαναν και μια διάσταση ανακαλυπτικής προσέγγισης του σύγχρονου καθημερινού της χώρου μέσω των πέντε αισθήσεων (Μιχαηλίδου et al., 2017).

Η υλοποίηση προγραμμάτων όπως τα ανωτέρω, διευκολύνεται σημαντικά όταν το εκπαιδευτικό υλικό είναι έτοιμο και δεν χρειάζεται οι διδάσκοντες να το δημιουργήσουν με προσωπική έρευνα. Με το σκεπτικό αυτό έχουν εκδοθεί μια σειρά από συγγράμματα τόσο με ιδιωτική πρωτοβουλία, όσο και υπό την αιγίδα τοπικών ή κρατικών φορέων. Για παράδειγμα, το βιβλίο *Το Βελβεντό, ο τόπος μου. Μαθήματα τοπικής Ιστορίας* (Βαμβακίδου & Γκόλια, 2010) δημιουργήθηκε χάρη στην επιστημονική φροντίδα του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας, τη χρηματοδότηση από το πρόγραμμα ΘΗΣΕΑΣ και την συμβολή του Συλλόγου Βελβεντινών Φιλαδέλφειας και Γουάιλγουντ των Η.Π.Α., με στόχο να διδάσκεται στα σχολεία της περιοχής. Περιλαμβάνει μια πλήρη περιγραφή της κοινότητας, η οποία προσεγγίζεται γεωγραφικά, ιστορικά, γλωσσολογικά, μυθολογικά, αρχαιολογικά, αρχιτεκτονικά, λαογραφικά, χωροταξικά, εκπαιδευτικά, οικονομικά, δημογραφικά, κ.λπ., μεταφέροντας στον αναγνώστη μια ολοκληρωμένη εικόνα της στον χώρο και τον χρόνο. Αντίστοιχα, το βιβλίο *Σάμος, πατρίδα μου* (Δημητριάδης et al., 1999) δημιουργήθηκε πάνω στους άξονες της γεωγραφίας, της ιστορίας και του πολιτισμού για να συμβάλει στην υλοποίηση ενός ομώνυμου προγράμματος μελέτης του τοπικού περιβάλλοντος που έλαβε χώρα τη σχολική χρονιά 1998/1999 σε 6 δημοτικά της Σάμου. Στα σχολεία αυτά, παράλληλα με φωτοτυπίες του βιβλίου, παραδόθηκαν 5 βιντεοκασέτες με τίτλο *Τα παιδιά παρουσιάζουν τη Σάμο*, σλαιντς με εικόνες και τοπία της Σάμου, όπως επίσης CD-ROM και κασέτες ήχου με σαμιώτικα τραγούδια. Στη σύγχρονη εποχή, τέτοιες προσπάθειες διευκολύνονται από την ύπαρξη του διαδικτύου και της κινητής τηλεφωνίας, καθώς πληροφορίες με τοπικό χαρακτήρα καθίσταται διαθέσιμες σε κάθε μαθητή, ενώ και οι ίδιοι οι εκπαιδευόμενοι μπορούν με τη βοήθεια των φορητών τους συσκευών να 'ανεβάσουν' αφηγήσεις, βίντεο και φωτογραφίες στον παγκόσμιο ιστό, εμπλουτίζοντας διαρκώς το διαθέσιμο υλικό και δίνοντας σε τέτοιες προσπάθειες δυναμικό και αλληλεπιδραστικό χαρακτήρα.

2.3.5 Ψηφιακό παιχνίδι και ενίσχυση της τοπικής συνείδησης

Η αποτελεσματικότητα του ψηφιακού παιχνιδιού ως μαθησιακού εργαλείου έχει κατά τις τελευταίες δύο δεκαετίες αποτελέσει αντικείμενο πληθώρας ερευνών. Αξιοποιώντας τα συμπεράσματά τους αλλά και μια σειρά από παραδείγματα, στην παράγραφο αυτή επιχειρείται να παρουσιαστεί η επιρροή που οι εικονικές εφαρμογές παιγνιώδους χαρακτήρα μπορεί να ασκούν σε επίπεδο γνωστικό, συναισθηματικό και κοινωνικό και αναδεικνύεται έτσι ο τρόπος με τον οποίο θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν για την ενδυνάμωση της τοπικής συνείδησης. Πράγματι, αν τα εικονικά παιχνίδια έχουν τη δυνατότητα να συμβάλουν στη συνειδητοποίηση των χαρακτηριστικών του τόπου, την τόνωση των δεσμών μεταξύ των χρηστών-συμπολιτών και την ενίσχυση της συμμετοχικότητάς τους στα κοινά³⁴⁸, τότε μπορεί πράγματι να καταστούν αξιόλογα εργαλεία βελτίωσης της ποιότητας ζωής των κατοίκων μιας περιοχής, συνεισφέροντας αφενός στην προστασία και την αναζωογόνηση της άυλης πολιτιστικής τους κληρονομιάς και αφετέρου στην εξισορρόπηση των σχέσεών τους με το φυσικό και ανθρωπογενές περιβάλλον του τόπου τους.

Η χρήση του ψηφιακού παιχνιδιού ως γνωστικού εργαλείου στην εκπαίδευση υποστηρίζεται άμεσα ή έμμεσα από πλήθος θεωριών μάθησης (Braghirolli et al., 2016). Ήδη από τα μέσα του περασμένου αιώνα, ο Piaget (1951) σημείωνε ότι το παιχνίδι και η μίμηση αποτελούν κρίσιμες λειτουργίες για τη γνωστική ανάπτυξη του παιδιού, ως στρατηγικές αφομοίωσης (assimilation) και συμμόρφωσης (accommodation) αντίστοιχα. Στο πλαίσιο αυτό, οι ψηφιακές δραστηριότητες θα μπορούσαν να θεωρηθούν αναπόσπαστο κομμάτι της μάθησης και της κοινωνικής ζωής παιδιών αλλά και ενηλίκων. Ο Bruner (1972) επίσης θεωρούσε ότι τα παιχνίδια συμβάλλουν στη γνωστική εξέλιξη, αφού εξασκούν στην επίλυση προβλημάτων και καλλιεργούν τη δημιουργική σκέψη. Αντίστοιχα, η απόκτηση γνώσεων μέσω παιχνιδιού φαίνεται ότι είναι συμβατή και με τη θεωρία επεξεργασίας των πληροφοριών (Miller, 1956) που υποστήριζε ότι οι νέες πληροφορίες πρέπει να υφίστανται επεξεργασία στη μνήμη εργασίας προκειμένου να μετατρέπονται σε νοητικά σχήματα που αποθηκεύονται στη μακρόχρονη μνήμη. Πράγματι, η πολυαισθητηριακή παρουσίαση πληροφοριών σε ένα ψηφιακό παιχνίδι βοηθά την κατασκευή τέτοιων σχημάτων, προσφέροντας στους μαθητευόμενους έτοιμες αναπαραστάσεις σύνθετων εννοιών και επιτρέποντάς τους να τις ταξινομήσουν με πολλαπλές φόρμες, καθιστώντας τα σχήματα διαθέσιμα με πολυάριθμους τρόπους (Borpp, 2006· Ke, 2009).

Τις παραπάνω θεωρητικές προσεγγίσεις επιβεβαίωσαν σε σχέση με το ψηφιακό παιχνίδι εκατοντάδες επιστημονικές έρευνες και σχετικές μετα-αναλύσεις που αναφέρονταν σε ηλικιακές ομάδες από το νηπιαγωγείο ως την τριτοβάθμια εκπαίδευση (π.χ. Vogel et al., 2006· Connolly et al., 2012· Wouters et al., 2013· Boyle et al., 2016· Clark et al., 2016). Αρκετές

³⁴⁸ Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, σύμφωνα με τον ορισμό που έδωσαν στην περιφερειακή ταυτότητα αρχικά ο Keating (1998), έπειτα ο Paasi (2001) και τέλος οι Zimmerbauer et al., (2012) και έπειτα από τις απαραίτητες προσαρμογές στο επίπεδο της παιδικής ηλικίας που μπορούν να πραγματοποιηθούν υπό το φως των πορισμάτων της ποιοτικής έρευνας των Lim και Barton (2010) οι τρεις αυτοί παράγοντες συνδιαμορφώνουν αυτό που ονομάζεται τοπική συνείδηση..

από αυτές πραγματοποιήθηκαν και σε ελληνικό έδαφος, αφορούσαν σε ποικίλα διδακτικά αντικείμενα και έκαναν χρήση μιας ευρείας γκάμας συσκευών και εφαρμογών (π.χ. Virnu et al., 2005· Νικολάου & Μπαρμπαρούσης, 2012· Mastrokoukou, & Fokides, 2015· Φωκίδης & Παχίδης, 2017· Drosos et al., 2017· Αργυρού & Φωκίδης, 2019· Fokides & Zachristou, 2020) δείχνοντας ότι παρά τα εγχώρια εμπόδια όπως η απουσία επαγγελματικά κατασκευασμένων εκπαιδευτικών παιχνιδιών (Fokides, 2020) γίνονται σταδιακά βήματα προς την χρήση ηλεκτρονικών εφαρμογών παιγνιώδους χαρακτήρα και στην ελληνική εκπαίδευση. Καθίσταται λοιπόν σαφές, ότι η προσθήκη του παράγοντα του παιχνιδιού στη μαθησιακή διαδικασία μπορεί να οδηγήσει σε βελτιωμένα γνωστικά αποτελέσματα σε σχέση με τις διδακτικές προσεγγίσεις που αξιοποιούν αποκλειστικά παραδοσιακά μέσα. Πιο αναλυτικά, τα κατάλληλα σχεδιασμένα ψηφιακά παιχνίδια παρουσιάζονται ικανά να εμπλέξουν τους μαθητές στο περιβάλλον τους εξάπτοντας τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους (Nie et al., 2014· Hsiao et al., 2014), αιχμαλωτίζοντας το ενδιαφέρον τους και δημιουργώντας κίνητρα (Dickey, 2006· Keller, 2010· Woo, 2014· Lee & Hao, 2015· Kaimara, 2018), ώστε να συνδράμουν αποτελεσματικά στη σύλληψη εννοιών (Barab et al., 2007· Klopfer, et al., 2009) την κατάκτηση ή βελτίωση ποικίλων νοητικών δεξιοτήτων (Dempsey et al., 1996· Steinkuehler & Duncan, 2008· Kafai et al., 2010· Eichenbaum et al., 2014· Bediou et al., 2018· Bavelier & Green, 2019) και την επιστημολογική κατανόηση (Squire & Jan, 2007· Squire & Klopfer, 2007). Όπως χαρακτηριστικά σημειώνει ο Squire (2006), μπορεί να λειτουργήσουν ως προσχεδιασμένες εμπειρίες ή ιδεολογικοί κόσμοι που προσφέρουν ένα πλούσιο αφηγηματικό συγκείμενο, ουσιαστικά ανανοηματοδοτώντας τη διαδικασία της μάθησης. Πράγματι, ένα σωστά κατασκευασμένο ψηφιακό παιχνίδι επιτρέπει στους μαθητές να απεκδυθούν προσωρινά την πραγματική τους ταυτότητα για εκείνη του παίκτη, ανταλλάσσοντας τον ρόλο του προσώπου που εκπαιδεύεται με εκείνον ενός προσώπου που συμμετέχει σε μια περιπέτεια, αντιμετωπίζοντας ενδιαφέρουσες προκλήσεις και επιμορφωτικές δοκιμασίες (McFarlane et al., 2002). Η διαδικασία αυτή καθιστά τη μάθηση ενεργητική και ουσιώδη (Whitebread, 1997· Griffiths, 2002· Gee, 2008) και την τοποθετεί εντός ενός ασφαλούς περιβάλλοντος όπου το άγχος της πραγματικότητας απουσιάζει, ενώ σε συνδυασμό με θεμελιώδη χαρακτηριστικά των παιχνιδιών όπως η οπτικοποίηση, η επίλυση προβλήματος, η επίτευξη και η ανακάλυψη (Juul, 2002), η ανατροφοδότηση (Sung et al., 2008) -ώστε οι χρήστες να εκπαιδεύονται από τα λάθη τους- και η επανάληψη (Coyne, 2003), διαμορφώνουν ένα κατάλληλο πλαίσιο για δημιουργικούς πειραματισμούς του τύπου δοκιμή-λάθος που ενεργοποιούν την προϋπάρχουσα γνώση (Oblinger, 2004) και επιτρέπουν τόσο την καλύτερη εμπέδωση των πληροφοριών που προσλαμβάνονται, όσο και την ευκολότερη διατήρησή τους (Gee, 2003· Steinkuehler, 2006· Dondi & Moretti, 2007· De Freitas, 2018).

Όπως γίνεται αντιληπτό από τα παραπάνω, ο σχεδιασμός του περιβάλλοντος παιχνιδιού συνιστά παράγοντα ουσιώδους σημασίας για την αποτελεσματικότητα μιας ηλεκτρονικής εφαρμογής στη γνωστική ανάπτυξη των χρηστών. Ο Van Eck (2006), υποστηρίζει καταρχάς ότι διαφορετικοί τύποι παιχνιδιών ευνοούν διαφορετικές περιοχές μάθησης, ενώ η Dickey (2007) περιέγραψε ξεχωριστά είδη αποστολών που συνέδεσε με αντίστοιχα γνωστικά πεδία που δυνητικά μπορούν να υποστηρίξουν. Επισημαίνεται ότι ένα παιχνίδι δεν απαιτείται να είναι κατασκευασμένο αποκλειστικά με εκπαιδευτική στόχευση, ώστε να θεωρηθεί ως εκπαιδευτικό εργαλείο (Φωκίδης, 2017). Ωστόσο, το αφηγηματικό περιβάλλον

χαρακτηρίζεται ως ένα από τα σημαντικότερα δεδομένα που σχετίζονται με τη δόμηση ενός αποτελεσματικού εκπαιδευτικού πλαισίου εντός του παιχνιδιού, καθώς συνδέει τις επιμέρους πτυχές του παιχνιδιού με τον ευρύτερο στόχο του, παρέχοντας νόημα στη δραστηριότητα του παίκτη, ενώ ο σχεδιασμός των προκλήσεων, των γρίφων, κ.λπ. που συναντώνται στο πλαίσιο του σεναρίου επηρεάζουν τη μαθησιακή διάσταση του παιχνιδιού συμβάλλοντας στην ενίσχυση του κινήτρου του χρήστη (Shaffer et al., 2005· Gee, 2006). Επίσης, η απεικόνιση του περιβάλλοντος του παιχνιδιού φαίνεται πως έχει επίδραση στην αποτελεσματικότητά του ως μαθησιακού εργαλείου, καθώς οι Dalgarno και Lee (2010) υποστηρίζουν ότι τα 3D περιβάλλοντα επιτρέπουν ενισχυμένη αντίληψη του χώρου, μεγαλύτερες δυνατότητες εμπειρικής μάθησης, αυξημένη εμπλοκή και κίνητρο και βελτιωμένη αίσθηση διασύνδεσης των αφηγηματικών στοιχείων του παιχνιδιού σε σχέση με εκείνα δύο διαστάσεων. Στο ίδιο πλαίσιο, η τριτοπρόσωπη οπτική γωνία θέασης έχει αναφερθεί ότι επιτρέπει στους χρήστες αυξημένη αίσθηση ελέγχου του περιβάλλοντος γύρω από τον κεντρικό χαρακτήρα (Schuurink & Toet, 2010). Τέλος, η παρουσία των πολυαισθητηριακών ερεθισμάτων που αξιοποιούν οι εφαρμογές, η ποιότητα των γραφικών και ηχητικών τους, η αυθεντικότητα της απεικόνισης του χωροχρόνου που αναπαρίσταται όπως και η διαδικασία δόμησης της ταυτότητας του κεντρικού χαρακτήρα, η εμφάνιση, η ενδυμασία και η πειστικότητα των αλληλεπιδράσεών του, επηρεάζουν τον συντονισμό του παίκτη, τον βαθμό εμπύθισης και την αίσθηση παρουσίας του και επομένως το βιωματικό σκέλος και τα μαθησιακά αποτελέσματα της εφαρμογής (Kiili, 2005· Mikropoulos, 2006· Tselios et al., 2007· Moore et al., 2007· Yee, 2009· Messinis, et al., 2010).

Το ψηφιακό παιχνίδι ως εργαλείο μάθησης δεν απευθύνεται ωστόσο μόνο στο γνωστικό του ατόμου, αλλά ταυτόχρονα επηρεάζει και τη συγκινησιακή του κατάσταση, καθώς μπορεί να προκαλέσει ποικίλα συναισθήματα (Dickey, 2006) και μέσω αυτών να επηρεάσει τις στάσεις³⁴⁹ και την ταυτότητά του (Barab et al., 2009· Dieterle, 2009· Alhabash & Wise, 2012· Frissen et al., 2015). Είναι ενδεικτικό, ότι για τον λόγο αυτό έχουν αξιοποιηθεί ηλεκτρονικές εφαρμογές με παιγνιώδη χαρακτήρα για τη διδασκαλία συναισθηματικών και κοινωνικών δεξιοτήτων σε μαθητές με διαταραχή ελλειμματικής προσοχής ή στο φάσμα του αυτισμού (Craig et al., 2016· Didehbani et al., 2016· Chronopoulou & Fokides, 2020). Σημαντικό ρόλο στη διάστασή τους αυτή, παίζει τόσο η εμφάνιση όσο και ο σχεδιασμός τους, αφού λόγω χάρη μέσω του τρόπου λειτουργίας μιας εφαρμογής και συγκεκριμένα των μηχανισμών βαθμολόγησης και προόδου σε ανώτερα επίπεδα, μπορεί η αυτό-εκτίμηση που νιώθουν οι παίκτες να βελτιωθεί (Sykes, 2006). Αντίστοιχα, το συνταίριασμα εικόνων, μουσικής, ήχων, κ.λπ. σε συνδυασμό με τις έντονες εμπειρίες που ένα παιχνίδι προσφέρει στους χρήστες, είναι δυνατόν να επηρεάσει τον ψυχισμό τους και να τους οδηγήσει σε ποικίλες συναισθηματικές εκδηλώσεις. Ιδιαίτερη σημασία για το συναίσθημα των παικτών φαίνεται πως έχουν και οι μεταξύ τους αλληλεπιδράσεις: Συνθήκες όπως ο ανταγωνισμός, η συνεργασία, ο συντονισμός για την αντιμετώπιση κοινών αντιπάλων, η αλληλοβοήθεια για την επίλυση προβλημάτων, κ.ο.κ., εκτός του ότι ενισχύουν τα κίνητρα και την ταύτιση των χρηστών με τους εικονικούς τους χαρακτήρες, υποστηρίζεται ότι αυξάνουν τις δυνατότητες

³⁴⁹ Για τη σύνδεση στάσεων και συναισθήματος βλ. αναλυτική βιβλιογραφία στο Breckler & Wiggins (1989).

που έχει ένα παιχνίδι να επιτυγχάνει αποτελέσματα σε συναισθηματικό και κοινωνικό επίπεδο (Gee, 2008).

Η κοινωνική διάσταση των παιχνιδιών είναι η τρίτη που εξετάζεται στην παρούσα ενότητα, καθώς αφενός συνδέεται με την ευρωστία των κοινωνικών δεσμών, αφετέρου δε με την ενίσχυση της συμμετοχικότητας στα κοινά. Σε θεωρητικό επίπεδο, ο κοινωνικός ρόλος των παιχνιδιών έχει αναγνωριστεί ευρέως, τόσο από την κοινωνιολογική προσέγγιση του Durkheim³⁵⁰ (2008), ο οποίος είδε στους κανόνες τους ένα στοιχείο τελετουργίας που δίνει συναισθηματικά τους συμμετέχοντες επιβάλλοντάς τους την ταυτότητα και τη συνοχή της ομάδας, όσο και από την παιδαγωγική οπτική του Vygotsky, σύμφωνα με τις θέσεις του οποίου, το παιχνίδι αποτελεί πάντοτε μια συμβολική κοινωνική δραστηριότητα που προωθεί την κατανόηση των πολιτισμικών δομών από το παιδί, ακόμη και όταν αυτό παίζει μόνο του (βλ. Nicolopoulou, 1993). Για την κοινωνική δραστηριοποίηση των ανθρώπων μέσα και γύρω από τα ψηφιακά παιχνίδια, έχει εκτενώς γίνει λόγος στην παράγραφο «ο πολιτισμός των χρηστών» του σχετικού με τον λαϊκό πολιτισμό και το ψηφιακό παιχνίδι κεφαλαίου. Εκεί, σημειώνονται περιπτώσεις αλληλεπιδράσεων σε φυσικό επίπεδο, όταν χρήστες βάσεων επικοινωνίας και εφαρμογών συναντιούνται για να γνωριστούν ή να σχεδιάσουν τη δράση τους, όταν παίκτες arcade παιχνιδιών συναθροίζονται γύρω από τα δημόσιας χρήσης μηχανήματα για να συναγωνιστούν και να επιδείξουν τις δεξιότητές τους, όταν θαμώνες από *Internet Café* ή *LAN Gaming Center* συνδέονται ταυτόχρονα σε κάποιο τοπικό δίκτυο προκειμένου οι χαρακτήρες που ελέγχουν να συνεργαστούν ή να αλληλοεξοντωθούν, ή τέλος όταν προγραμματιστές ή επαγγελματίες παίκτες συγκεντρώνονται σε κοινό χώρο στο πλαίσιο ανοιχτών εκδηλώσεων τύπου *demoparty*, *hackathon*, *LAN party*, ή διαγωνισμών *e-sports*, κ.ο.κ.

Το κύριο σώμα αλληλεπιδράσεων μεταξύ χρηστών λαμβάνει ωστόσο χώρα σε ψηφιακό επίπεδο και κυρίως στις περιπτώσεις διαδικτυακών παιχνιδιών, όπως π.χ. τα είδη MUD, MMORPG, κ.ο.κ. που για τον λόγο αυτό έχουν χαρακτηριστεί ως περιβάλλοντα κοινωνικότητας (Steinkuehler, 2005· Ducheneaut et al., 2007· Dalgarno & Lee, 2010). Μέσα σε αυτά, οι χρήστες εκπαιδεύονται να αποφασίζουν ποιους πρέπει να εμπιστεύονται και ποιους να απορρίπτουν, όπως και τον τρόπο να καθοδηγούν μια ομάδα αποτελεσματικά (Granic et al., 2014). Οι Nardi και Harris (2006) εξέτασαν πώς η κοινωνική οργάνωση στο παιχνίδι *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) επηρέαζε την ευχαρίστηση των παικτών και τη μάθηση και διαπίστωσαν ότι όλοι σχεδόν οι συνεντευξιζόμενοι έδωσαν έμφαση στην κοινωνική πλευρά του παιχνιδιού. Οι παίκτες σε περιβάλλοντα σαν αυτό, φαίνεται να απολαμβάνουν τις εικονικές τους συναντήσεις και να τις επιδιώκουν ακόμα και σε περιοχές και χρόνους εκτός μάχης ή άλλων δραστηριοτήτων, ενώ διαδεδομένο είναι το φαινόμενο πολλοί να παίζουν με την οικογένειά τους ή με φίλους που γνωρίζουν από την πραγματική τους ζωή (Peterson, 2007). Στα σύγχρονα παιχνίδια μεγάλου πλήθους παικτών, οι χαρακτήρες που ελέγχουν οι χρήστες συχνά έχουν τη δυνατότητα να παρουσιάζουν μια

³⁵⁰ Υπό μια άλλη οπτική, ωστόσο, ο Durkheim θεωρούσε το παιχνίδι βασικό εχθρό της κοινωνικοποίησης, αφού η τελευταία έχει κύριο στόχο να μάθουν τα άτομα να φέρονται με σοβαρότητα. Το παιχνίδι αντίθετα, μια φυσική κατάσταση και φορέας ελευθερίας, διαθέτει κανόνες που δεν χρειάζεται να τηρούνται με αυστηρότητα και υπάρχουν απλώς για να διευκολύνουν τη συμμετοχή περισσότερων του ενός παικτών (βλ. Kemper, 2011).

ευρεία γκάμα αντιδράσεων, εκδηλώνοντας το συναίσθημά τους με χειρονομίες, μορφασμούς, χορευτικές κινήσεις, κ.ά. ενώ οι παίκτες παρουσιάζουν διάφορες τάσεις: άλλοτε μπορεί να συμπεριφέρονται με αλληλεγγύη, μέσω π.χ. προσφοράς βοήθειας σε γνωστούς και αγνώστους και άλλοτε εχθρικά ή ύπουλα, εκμεταλλευόμενοι π.χ. την αδυναμία άλλων χαρακτήρων, σκοτώνοντας ή κλέβοντάς τους, κ.ο.κ. (Nardi & Harris, 2006). Επίσης παρουσιάζεται το φαινόμενο να οργανώνονται και να δρουν συλλογικά όχι μόνο για να καταικήσουν ισχυρούς εχθρούς ή αντιπάλους συνασπισμούς παικτών, αλλά και για να αποκαταστήσουν την ηθική τάξη: για παράδειγμα, όταν κάποιοι παίκτες ακολουθούν τακτικές *ganking*³⁵¹, παρόλο που αυτές δεν απαγορεύονται από τους κανόνες του παιχνιδιού, άλλοι σχηματίζουν αποσπάσματα «χωροφυλακής» για να τους τιμωρήσουν (Nardi, 2010).

Ακόμη ωστόσο και περιπτώσεις παιχνιδιών που παίζονται ατομικά μπορεί να υποβοηθούν την κοινωνικότητα και την αίσθηση του *ανήκειν*: Όπως σημειώνει η Miller (2008), κάθε παίκτης που ολοκληρώνει το *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004), γνωρίζοντας ότι εκατομμύρια άλλοι έχουν κάνει το ίδιο, νιώθει σαν να αποφοιτά και να μπαίνει σε μια ομάδα αφοσιωμένων χρηστών που έχουν περάσει έναν σεβαστό αριθμό ωρών στο συγκεκριμένο σύμπαν. Από την άποψη μάλιστα της βίωσης ενός καθορισμένου ψηφιακού τόπου, θα μπορούσε να θεωρηθεί ότι μέσω του παιχνιδιού, οι παίκτες του καθίστανται «ψηφιακοί συντοπίτες», μια λαϊκή ομάδα που αποκτά την αίσθηση κοινότητας αφού διαθέτει κοινό παρελθόν και παρόμοιες εμπειρίες. Εξάλλου, για κάθε σύγχρονο παιχνίδι διαμορφώνονται διαδικτυακές κοινότητες και *foya* μέσα στα οποία οι χρήστες ανταλλάσσουν απόψεις, γνώσεις, οδηγίες και εικονικές εμπειρίες, καλλιεργώντας έτσι κοινωνικές πρακτικές συνεργασίας, αναλαμβάνοντας πρωτοβουλίες και ουσιαστικά συμμετέχοντας σε (εικονικά) κοινά (Shaffer et al., 2005· Oliver & Carr, 2009). Η έρευνα του Zhong (2011) έδειξε ότι ορισμένες από τις σχέσεις αυτές που αναπτύσσονται εντός ψηφιακών παιχνιδιών, μπορεί να μεταφερθούν και σε εικονικές κοινότητες άλλων εφαρμογών ή ιστοτόπων ή και να εξελιχθούν σε διαδικτυακές φιλίες, που μάλιστα είναι ισχυρότερες από εκείνες που αναπτύσσονται αποκλειστικά μέσω επικοινωνίας, καθώς βασίζονται σε κοινές εμπειρίες. Με παρόμοιο τρόπο, το συλλογικό παιχνίδι βρέθηκε πως ευνοεί την συμμετοχή στα διαδικτυακά κοινά, καθώς οι διάφορες ομάδες εντός παιχνιδιού λειτουργούν ως εικονικές κοινότητες, με τα μέλη τους να αλληλεξαρτώνται και να ενθαρρύνονται να συνεισφέρουν σε κοινούς στόχους. Οι Trepte et al. (2012) αφού διαπίστωσαν ότι οι κοινωνικές σχέσεις που διαμορφώνονται στα παιχνίδια αφορούν κατά κύριο λόγο κοινωνικό κεφάλαιο *ζεύξης*³⁵² και δεν οδηγούν σε ενίσχυση των πραγματικών

³⁵¹ Ο όρος αναφέρεται στην τακτική του να επιλέγει κανείς να επιτεθεί σε χαρακτήρες από χαμηλότερα επίπεδα ή αποδυναμωμένους από μάχες ώστε να επικρατήσει εύκολα, ή να περιμένει δίπλα σε «πτώματα» περιμένοντας την επιστροφή των χρηστών που τα ελέγχουν για να τα ξαναικήσει.

³⁵² Το κοινωνικό κεφάλαιο ορίζεται από τον Nan Lin ως το σύνολο των πόρων που βρίσκονται ενσωματωμένοι στους κοινωνικούς δεσμούς (Lin, 2008). Σύμφωνα με τον Putnam (1993), μια βασική κατηγοριοποίησή του γίνεται ανάμεσα σε α. *κοινωνικό κεφάλαιο δεσμού* (bonding) που αφορά σε ομοιογενείς ομάδες με ισχυρούς δεσμούς (οικογένεια, φίλοι, γείτονες), οι οποίες παρέχουν στα μέλη τους κατανόηση και συναισθηματική στήριξη και σε β. *κοινωνικό κεφάλαιο ζεύξης* (bridging) που αφορά σε απομακρυσμένες ετερογενείς ομάδες ασθενών δεσμών (μακρινοί φίλοι, συγγενείς) οι οποίες παρέχουν στα μέλη τους ενημέρωση, έμπνευση, κ.ο.κ.

κοινωνικών δεσμών, πρότειναν αντλώντας έμπνευση από την κοινωνική ψυχολογία³⁵³ την υιοθέτηση συγκεκριμένων μηχανισμών -όπως οι δραστηριότητες που εκτείνονται εκτός του ψηφιακού πεδίου και στο φυσικό-, προκειμένου να αναπτύσσονται πραγματικές φιλικές σχέσεις μεταξύ των παικτών και να ενισχύεται το κοινωνικό τους κεφάλαιο.

Αντιθέτως, άλλα αποτελέσματα έδειξαν ότι οι κοινωνικές δεξιότητες που καλλιεργούνται εντός παιχνιδιών, μπορεί να συνδέονται με μορφές πραγματικής δραστηριοποίησης: Στην έρευνα των Lenhart et al. (2008), έφηβοι που έπαιζαν εφαρμογές με κοινωνικές εμπειρίες ήταν πιθανότερο να εμπλακούν σε πολιτικά και κοινωνικά κινήματα (εθελοντισμός, συγκέντρωση χρημάτων, συμμετοχή στα κοινά, κ.ο.κ.) στην καθημερινή τους ζωή, ενώ η διεθνής μελέτη των Gentile et al. (2009), έδειξε ότι μαθητές που έπαιζαν περισσότερα τέτοια παιχνίδια στην αρχή του σχολικού έτους, ήταν πιθανότερο από άλλους να εμφανίσουν μέσα στη χρονιά προκοινωνική³⁵⁴ συμπεριφορά. Στο ίδιο συμπέρασμα κατέληξε έναν χρόνο αργότερα και η έρευνα των Greitemeyer & Osswald (2010) όπως και μια αντίστοιχη μετα-ανάλυση (Greitemeyer & Mügge, 2014). Τα ψηφιακά παιχνίδια ως περιβάλλοντα ενεργούς μάθησης αποδεικνύονται έτσι ιδιαίτερα χρήσιμα για την ευαισθητοποίηση σε θέματα δημόσιου ενδιαφέροντος και για διάφορα κοινωνικά ζητήματα, καθώς φαίνεται πως αυξάνουν τη δυνατότητα για πιθανή δραστηριοποίηση των μαθητών και μελλοντική συμμετοχή τους στη δημόσια ζωή (Fogg, 2003· Stokes et al. 2006). Πράγματι, το γεγονός ότι η συνεργασία που υλοποιείται εντός των παιχνιδιών μπορεί να καλλιεργήσει την εμπιστοσύνη, να εμπνεύσει κοινωνική υπευθυνότητα, να προωθήσει την αμοιβαιότητα και να θρέψει το ενδιαφέρον για το κοινό καλό, υπάρχει υψηλή πιθανότητα να έχει αντίκτυπο και στον πραγματικό κόσμο (Gentile & Gentile, 2008· Granic et al., 2014) αφού όπως πολλοί ερευνητές επισημαίνουν, ένα ισχυρό *γνωσιακό κοινωνικό κεφάλαιο*³⁵⁵ παρέχει στήριξη στους δημοκρατικούς θεσμούς (Hetherington, 1998· Newton, 2001· Jamal & Nooruddin, 2010) και υπό τις κατάλληλες συνθήκες προάγει την πραγματική συμμετοχή στα κοινά (Coleman, 1990· Putnam, 2000· Chen & Lu, 2007). Γι' αυτό άλλωστε οι σχέσεις που αναπτύσσει μια κοινότητα μέσω ψηφιακών δικτύων συνιστούν δείκτη τόσο για την δικτυακή πολιτική συμμετοχικότητα (Gil de Zúñiga et al., 2012) όσο και για αυτήν εκτός δικτύου (Gil de Zúñiga et al., 2017).

Το παραπάνω ωστόσο δεν σημαίνει ότι οι κοινωνικές σχέσεις και η συμμετοχικότητα στο εικονικό πεδίο μεταφράζονται σε αντίστοιχους δεσμούς ή συμμετοχικότητα στον πραγματικό κόσμο αυτομάτως. Όπως ο Zhong (2011) σημειώνει, η φαινομενική αυτή ανακολουθία

³⁵³ Κοινωνικοί ψυχολόγοι (Sprecher et al., 2008) υποστηρίζουν ότι ο σχηματισμός φιλικών σχέσεων απαιτεί τόσο φυσική όσο και κοινωνική εγγύτητα, που σταδιακά οδηγούν σε καλλιέργεια της οικειότητας.

³⁵⁴ Η προκοινωνική συμπεριφορά συνίσταται σε εθελοντικές ενέργειες που έχουν στόχο να ωφελήσουν άλλα άτομα ή ομάδες (Eisenberg & Mussen, 1989) και μπορεί να διακριθεί σε αλτρουιστική, όταν ο εθελοντής δεν περιμένει όφελος (πέρα από την ικανοποίηση που αισθάνεται) από τη δράση του και σε εγωιστική, μέσω της οποίας αντλεί και ο ίδιος πρακτικά οφέλη (Sproull et al., 2005).

³⁵⁵ Το *γνωσιακό* (cognitive) κοινωνικό κεφάλαιο αναφέρεται σε ένα κοινά αποδεκτό πλαίσιο κανόνων συμπεριφοράς, νορμών αμοιβαιότητας, συνεισφοράς και ανεπίσημων κοινωνικών δικτύων μεταξύ απλών πολιτών, σε αντίθεση με το *δομικό* (structural) κοινωνικό κεφάλαιο που αφορά σε επίσημες οργανώσεις και τους κανονισμούς τους (Grootaert, & Van Bastelaer, 2002).

μπορεί να οφείλεται στο ότι ορισμένοι παίκτες μπορεί να κωλύονται λόγω αποστάσεων ή να μην έχουν τον χρόνο για πρόσωπο με πρόσωπο συναντήσεις, να προτιμούν την ποικιλότητα των καναλιών επικοινωνίας του διαδικτύου έναντι της φυσικής επαφής, όπως και να δραστηριοποιούνται προκοινωνικά σε ψηφιακό επίπεδο προσφέροντας εθελοντικές υπηρεσίες στο διαδίκτυο (π.χ. απαντώντας σε ερωτήσεις άλλων χρηστών, συμβάλλοντας σε άρθρα τύπου wiki, κ.ο.κ.), κάτι που σημαίνει ότι αν αναλάβουν αντίστοιχη δράση και εκτός δικτύου θα χρειαστούν περισσότερο χρόνο και προσπάθεια. Η παραπάνω θέση δείχνει πόσο περιπλεγμένες είναι ήδη οι σχέσεις μεταξύ φυσικού και εικονικού περιβάλλοντος και πώς οι χρήστες - πολίτες που ζουν ταυτόχρονα και στα δύο πρέπει να επιλέγουν με ποιον τρόπο θα μοιράζουν τους πεπερασμένους πόρους τους (όπως τον χρόνο και την ενέργειά τους) ανάμεσα στα δύο. Καθίσταται δε σαφές ότι ένας παίκτης που αφιερώνει χρόνο σε συλλογικά εικονικά παιχνίδια ενισχύει το (ψηφιακό) κοινωνικό του κεφάλαιο και υπό προϋποθέσεις και το πραγματικό, ενώ κάποιος που προτιμά τα ατομικά, είναι πιο πιθανό να το αποδυναμώνει. Τα παραπάνω δεν ισχύουν φυσικά σε περιόδους απαγόρευσης φυσικών επαφών όπως αυτή της πανδημίας, όπου η ενασχόληση με ένα παιχνίδι ή απλώς η συζήτηση γύρω από αυτό ως κοινή εμπειρία, μπορεί να επιτρέψει στον χρήστη να νιώσει μέρος μιας κοινότητας, να ενδυναμώσει τους δεσμούς του με γνωστούς και αγνώστους και να απαλύνει την αίσθηση απομόνωσης που αναμφίβολα είναι κατά την συγκεκριμένη εποχή διαδεδομένη (Wiederhold, 2021).

Ο τελευταίος παράγοντας που συνδιαμορφώνει την τοπική συνείδηση δεν αφορά αποκλειστικά στη συμμετοχικότητα στα κοινά, αλλά σχετίζεται επιπροσθέτως με την οργανική χρήση του δημόσιου χώρου για την ανάληψη κοινωνικών δραστηριοτήτων. Η σχέση του παραδοσιακού παιχνιδιού με την κίνηση σε φυσικούς χώρους είναι προφανής, όμως για το ψηφιακό παιχνίδι δεν μπορούσε μέχρι πρότινος να θεωρείται δεδομένη. Τη συνθήκη αυτή άλλαξε η κυκλοφορία των φορητών συσκευών, τις πρόσθετες μαθησιακές προοπτικές των οποίων υποστηρίζουν θεωρίες όπως αυτή των δραστηριοτήτων του Leontiev (1974), αλλά και η προσέγγιση του John Dewey (Χατζηγεωργίου, 2000· Méndez & Lacasa, 2015). Πράγματι, μέσω των φορητών συσκευών, μπορεί πλέον να αξιοποιηθεί η τεχνολογία της ενισχυμένης πραγματικότητας (augmented reality) σε συνδυασμό με εκείνη του γεωγραφικού εντοπισμού (Global Positioning System - GPS) για τη σύζευξη φυσικού και εικονικού πεδίου. Έτσι, ψηφιακά παιχνίδια που τις ενσωματώνουν, όπως για παράδειγμα το *Majestic* (Anim-X, 2001), το *BotFighters* (It's Alive Mobile Games AB!, 2001), το *Mogi Item Hunt* (Newt Games, 2003), το *PacManhattan* που αναφέρθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο, το *Ingress* (Niantic, 2013) ή το δημοφιλές *Pokémon Go* (Niantic, 2016), καταφέρνουν σύμφωνα με τη βιβλιογραφία να συνδυάσουν αποτελεσματικά ψυχαγωγία και φυσική δραστηριότητα (Althoff et al., 2016), μετατρέποντας τους δρόμους σε πεδίο παιχνιδιού (McCartney, 2016), επιτρέποντας στους χρήστες να γνωρίσουν καλύτερα τους ανθρώπους³⁵⁶, τις γειτονιές και τα μνημεία³⁵⁷ της

³⁵⁶ Το *Pokémon Go* (Niantic, 2016) περιλαμβάνει μια πτυχή που ενισχύει την κοινωνική εμπειρία των χρηστών, καθώς τους δίνει τη δυνατότητα να παίξουν εναντίον παικτών που βρίσκονται σε κοντινή γεωγραφικά απόσταση, προωθώντας έτσι τη συζήτηση με γείτονες και άλλους που μοιράζονται το κοινό ενδιαφέρον για το παιχνίδι (Serino et al., 2016).

³⁵⁷ Στο *Pokémon Go* (Niantic, 2016) για παράδειγμα, οι χρήστες ενθαρρύνονται να σταματήσουν σε τοπόσημα (εκκλησίες, αγάλματα, δημόσια κτήρια, κ.λπ.) της περιοχής όπου περιδιαβαίνουν παίζοντας και να διαβάσουν πληροφορίες γι' αυτά, καθώς τα σημεία αυτά συχνά μαρκάρονται ως *Poke Stops* και

περιοχής τους (Serino et al., 2016), και να ανακτήσουν έτσι τον έλεγχο του δημόσιου χώρου. Οι ηλεκτρονικές αυτές εφαρμογές που κατηγοριοποιούνται ως *παιχνίδια μεικτής πραγματικότητας* (mixed reality games), περιλαμβάνουν τα *βασισμένα στην τοποθεσία* (location based mobile games), τα *διαβρωτικά* (pervasive games), τα *υβριδικά* (hybrid games) και τα *ενισχυμένα παιχνίδια* (augmented games), επεκτείνουν την εμπειρία παιχνιδιού εκτός του ψηφιακού κόσμου, αξιοποιούν τον πραγματικό χώρο ως σκηνικό υπόβαθρο, ενώ ενθαρρύνουν τη συλλογική αναζήτηση και την πραγματικά ενεργή μάθηση καθώς είναι προς το παρόν τα μόνα που μπορούν να ψυχαγωγήσουν τον χρήστη εν κινήσει (Hinske et al., 2007· Dunleavy et al., 2009).

Εκτός της συγκεκριμένης κατηγορίας παιχνιδιών, θα μπορούσαν να αναφερθούν και πολλές άλλες σχετικές εφαρμογές, όπως για παράδειγμα το πολύ δημοφιλές μεταξύ των εκπαιδευτικών *Geocaching*, που στην ουσία του αποτελούσε ένα φυσικό παιχνίδι κυνηγιού θησαυρού, υποβοηθούμενο από την τεχνολογία GPS. Στο πλαίσιό του, εκατομμύρια εθελοντές ανά τον κόσμο έκλειναν σε προστατευμένες θήκες φθηνά παιχνίδια και σύντομα μηνύματα, ανακοινώνοντας στη συνέχεια την ακριβή τοποθεσία που τα είχαν κρύψει μέσω ενός διαδικτυακού τόπου, ώστε άλλοι χρήστες να τα εντοπίσουν και να τα διαβάσουν, συχνά ανταλλάσσοντας το παιχνίδι που βρίσκουν με ένα νέο (Schlatter & Hurd, 2005· Matherson et al., 2008· Szolosi, 2012· Neustaedter et al., 2013· Hall & Bush, 2013· Donadelli, 2017). Επίσης, το παιχνίδι *Human Pacman* (Cheok, 2004), όπου οι παίκτες αναλάμβαναν τον ρόλο του Pacman και των φαντασμάτων και έπαιζαν κυνηγητό στους δρόμους μιας πόλης, επικουρούμενοι από φορητές συσκευές που δήλωναν τις θέσεις τους, παρουσίαζαν γραφικά και προσέθεταν εικονικά cookies που βοηθούσαν στην εξέλιξη της δραστηριότητας. Αντίστοιχα, η εφαρμογή *Anywhere* (Bedwell et al., 2009) λειτουργούσε ως ηλεκτρονικός οδηγός πόλης με τη βοήθεια εθελοντών που αναλάμβαναν τον ρόλο ξεναγού και κατήχυναν τον χρήστη σε ξεχωριστά, προσωποποιημένα μονοπάτια. Πιο εμπορικό χαρακτήρα είχαν εφαρμογές όπως το *Gowalla* (Williams, 2007) και το *Foursquare City Guide* (βλ. Frith, 2013) που επέτρεπαν στους χρήστες να μοιραστούν την τοποθεσία τους δημοσίως και διέθεταν παιγνιώδη στοιχεία όπως ανταμοιβές προς τους παίκτες. Τέλος, το *GEMS* (Procyk & Neustaedter, 2014) επέτρεπε σε χρήστες να μοιραστούν με το συγγενικό και φιλικό περιβάλλον τους εικόνες με γεωγραφικό αποτύπωμα και πληροφορίες, λειτουργώντας ως κοινόχρηστο άλμπουμ φωτογραφιών και βίντεο που μπορούσε να διηγηθεί την οικογενειακή ιστορία. Παρά τα σημαντικά οφέλη που φαίνεται ότι είναι σε θέση να προσφέρουν, οι φορητές συσκευές και οι εφαρμογές τους φαίνεται πως δεν έχουν ακόμη αξιοποιηθεί επαρκώς από την επίσημη Εκπαίδευση (Φωκίδης, 2019), ενώ από την επιστημονική κοινότητα διερευνάται η δυνατότητα και άλλων τεχνολογικά ανεπτυγμένων συσκευών όπως τα τηλεχειριζόμενα drones, να συνεισφέρουν με παιγνιώδη τρόπο στη μαθησιακή διαδικασία ανακάλυψης του χώρου (βλ. Παπαδάκης & Φωκίδης, 2019).

Συμπερασματικά, το ψηφιακό παιχνίδι ως εργαλείο μάθησης φαίνεται να έχει πολλές δυνατότητες να συμβάλει στην ενίσχυση της τοπικής συνείδησης, αρκεί να ικανοποιούνται μια σειρά από προϋποθέσεις. Σε γνωστικό επίπεδο, ο σχεδιασμός του θα πρέπει να του επιτρέπει να λειτουργήσει ως μια προσχεδιασμένη εμπειρία με αφηγηματικό συγκεκριμένο

τους προσφέρουν ευκαιρίες να αντιμετωπίσουν αντιπάλους και να προπονήσουν τους χαρακτήρες που ελέγχουν (Serino et al., 2016).

εμπνευσμένο από το παρόν του τόπου ή την ιστορία του. Αν τα γραφικά και οι υφές παραπέμπουν σε αυθεντικές αναγνωρίσιμες τοποθεσίες, οι χαρακτήρες σε πρόσωπα της τοπικής ιστορίας ή καθημερινότητας και τα ηχητικά εφέ αποδίδουν γνώριμα ηχοτόπια της περιοχής, η εμπύθιση του χρήστη ουσιαστικά πραγματοποιείται σε ένα εικονικό αντίγραφο του περιβάλλοντος που ζει, επιτρέποντάς του να το προσεγγίσει από μια διαφορετική -και πιθανόν πιο ενδιαφέρουσα- οπτική που μέσω των προκλήσεων που εμπεριέχει μπορεί να τον εμπνεύσει να το γνωρίσει καλύτερα. Σε επίπεδο συναισθηματικών δεσμών με το φυσικό και ανθρωπογενές περιβάλλον, μια παιγνιώδους φύσης εφαρμογή με στόχο την ενίσχυση της τοπικής συνείδησης θα μπορούσε εμπλέκει σε συνθήκες συνεργασίας ή ανταγωνισμού χρήστες από την ίδια περιοχή, προκειμένου να αξιοποιηθεί ως βάση επικοινωνίας και σταδιακά να διαμορφώσει ή να ενδυναμώσει τις μεταξύ τους πραγματικές σχέσεις. Προς την κατεύθυνση αυτή θα εξυπηρετούσε για παράδειγμα η διοργάνωση γεγονότων μαζικής συμμετοχής (π.χ. *LAN parties, e-sports, hackathlons*) από φορείς της τοπικής αυτοδιοίκησης, ώστε συντοπίτες να διαμορφώνουν ομάδες που θα συνεργάζονται εντός του παιχνιδιού ενώ ταυτόχρονα θα έρχονται σε φυσική επαφή. Τις κοινές εμπειρίες τέτοιων ομάδων θα ενίσχυε η δημιουργία υποστηρικτικών ψηφιακών δομών τύπου forum, ιστότοπου, βίντεο ή wiki, μέσω των οποίων οι χρήστες θα μπορούσαν να ζητούν και να προσφέρουν βοήθεια και συμβουλές σχετικά με το παιχνίδι. Μέσα από την ανάπτυξη τέτοιων κοινωνικών πρακτικών συνεργασίας και ανάληψης πρωτοβουλιών, θα μπορούσε να προωθηθεί και η συμμετοχικότητα των χρηστών στα εικονικά -καταρχάς- κοινά. Σε επόμενο στάδιο, όπως και στην περίπτωση των δεσμών, φυσικές συναντήσεις ομάδων που θα δραστηριοποιούνταν προκοινωνικά εντός του ψηφιακού χώρου ή θα εκδήλωναν αντίστοιχο ενδιαφέρον, θα ήταν δυνατό να θέσουν τις βάσεις για αύξηση της εμπλοκής των συμμετεχόντων και σε πραγματικό επίπεδο. Με τον τρόπο αυτό, η συνάντηση λ.χ. των μελών μιας εικονικής ομάδας εθελοντών πυροσβεστών από την εφαρμογή σε κάποιο άλσος της περιοχής τους, θα τους οδηγούσε σε γνωριμία με τους ανθρώπους και το φυσικό περιβάλλον της, θα υποβοηθούσε τη σύσφιξη των μεταξύ τους σχέσεων στη βάση των κοινών εμπειριών παιχνιδιού, θα συνέδεε στη συνείδηση των συμμετεχόντων τον ψηφιακό και τον φυσικό τόπο επιτρέποντας ανταλλαγές στοιχείων ανάμεσά τους -λ.χ. κατά την παρουσία τους στο φυσικό πεδίο οι παίκτες μοιραία θα φαντάζονταν αναπαραστάσεις σκηνών από την πλοκή του παιχνιδιού, ενώ χαρακτηριστικά όπως η πραγματική αίσθηση του τόπου ή η μυρωδιά του θα μπορούσαν να εμπλουτίζουν την ψηφιακή τους εμπειρία την επόμενη φορά που θα έπαιζαν το παιχνίδι- και παράλληλα θα οδηγούσε σε χρήση του δημόσιου χώρου για μια κοινωνικού τύπου δράση, καλύπτοντας και τον τρίτο από τους παράγοντες που σύμφωνα με τον ορισμό των Zimmerbauer et al. (2012) για την περιφερειακή ταυτότητα, συνδιαμορφώνουν την τοπική συνείδηση. Η τελευταία αυτή πτυχή της αξιοποίησης του δημόσιου χώρου για υλοποίηση δραστηριοτήτων, μπορεί βεβαίως να εξυπηρετηθεί και από τον ίδιο τον σχεδιασμό του παιχνιδιού, αν σε αυτόν ενταχθούν στοιχεία γεωγραφικού εντοπισμού όπως συμβαίνει στην περίπτωση του λογισμικού *Foursquare* (βλ. Frith, 2013) ή και επαυξημένης πραγματικότητας (*augmented reality*) όπως συμβαίνει σε εφαρμογές του τύπου *Pokémon Go* (Niantic, 2016).

2.3.6 Περίληψη

Καθώς ένας ολοκληρωμένος ορισμός της τοπικής συνείδησης οφείλει να ξεκινά από τη διασαφήνιση της έννοιας της ταυτότητας, αυτή αναλύεται μέσα από την οπτική της εξελικτικής ψυχολογίας στα κύρια χαρακτηριστικά της γνωρίσματα, ένα εκ των οποίων είναι το ότι τοποθετείται ανάμεσα στην ετερότητα και την ομοιότητα. Στο πλαίσιο αυτό, ο συμβατικός της διαχωρισμός σε προσωπική και κοινωνική ταυτότητα, εξηγεί πώς το άτομο μέσω της αέναης κίνησης ανάμεσα στον ιδιοκεντρισμό και τον αλλοκεντρισμό, καταφέρνει να επιτυγχάνει μια διαρκώς θετική εικόνα εαυτού στην αυτοαντίληψή του. Για τον σχηματισμό της ταυτότητας, ο τόπος ως παράγοντας διατηρεί μεγάλη σημασία, καθώς μπορεί να γίνει το μέσο στο οποίο ενσωματώνονται και αποθηκεύονται μια ποικιλία από εμπειρίες ζωής με τρόπο ώστε να αποτελεί γι' αυτές κεντρικό και αναπόσπαστο στοιχείο. Συγκεκριμένα, η σύνδεση μαζί του μπορεί να αποτελέσει γέφυρα προς τη θρησκεία, το έθνος ή τον πολιτισμό και είναι επόμενο μια ποιοτική και ισορροπημένη σχέση με αυτόν να κρίνεται ως απαραίτητη για το ευ ζην. Αυτό εξηγεί τον λόγο για τον οποίο μια από τις σημαντικότερες μορφές κοινωνικής ταυτότητας θεωρείται και η τοπική. Αυτή αποτελείται από γνώσεις που αντιπροσωπεύουν μνήμες, ιδέες, συναισθήματα, στάσεις, αξίες, προτιμήσεις, νοήματα και προσλήψεις συμπεριφοράς ή εμπειρίας που σχετίζονται με το περιβάλλον κάθε ατόμου. Με τη βοήθεια της *θεωρίας των συλλογικών ταυτοτήτων*, τα κύρια συστατικά της τοπικής ταυτότητας περιλαμβάνουν: α) Μια σχετικά σαφή οριοθέτηση στη βάση της κοινής γεωγραφικής προέλευσης ή συνύπαρξης· β) Σχέσεις μεταξύ ατόμων που μοιράζονται τον ίδιο τόπο αλλά και δεσμοί με αυτόν· γ) Σύγκριση της οικείας με άλλες αντίστοιχες ομάδες, που ειδικά στα άτομα με υψηλή ταύτιση, συμβαίνει με απροκάλυπτα μεροληπτικό τρόπο ώστε στην υπεροχή του συνόλου όπου ανήκουν να αντανακλάται μια θετική εικόνα για τον εαυτό τους. Παρεμφερής με την έννοια της τοπικής ταυτότητας είναι και αυτή της περιφερειακής, που αφορά συνήθως σε μεγαλύτερους εδαφικούς σχηματισμούς και τα τελευταία χρόνια φαίνεται να έχει επιστρέψει στο προσκήνιο. Καθώς στο πλαίσιο της παρούσας διατριβής επιλέχθηκε να χρησιμοποιηθεί ο όρος *τοπική συνείδηση*, παρατίθενται οι τρεις παράγοντες από τους οποίους διαμορφώνεται: α) γνώσεις σχετικά με τον τόπο και τα όριά του· β) τοπικοί δεσμοί με τα άτομα και το περιβάλλον· γ) αξιοποίηση του τόπου για την ανάληψη συλλογικής δράσης και συμμετοχή στα κοινά.

Η κατά τα φαινόμενα εξασθένιση των κοινωνικών δεσμών που παρατηρείται στη σύγχρονη εποχή, έχει απασχολήσει τους κοινωνικούς επιστήμονες ήδη από το δεύτερο μισό του 20ού αιώνα. Αναζητώντας τα αίτια της, ορισμένοι μελετητές έκαναν λόγο για απώλεια ταυτότητας του τόπου στον σύγχρονο κόσμο, μια σειρά από έρευνες έδειξαν ωστόσο ότι η σύνδεση με την κοινότητα δεν εξαρτάται τόσο από το μέγεθος, την πυκνότητα ή τον τύπο της κοινωνίας, όσο από τον χρόνο που ζει κανείς σε αυτή, τις σχέσεις που αναπτύσσει με τα άλλα άτομα, τον βαθμό στον οποίο εμπλέκεται σε ζητήματα της τοπικής κοινότητας και την ανατροφοδότηση που παίρνει από τις δράσεις του αυτές. Τα βαθύτερα αίτια για την υποβάθμιση της τοπικής ταυτότητας θα πρέπει λοιπόν να αναζητηθούν στις επιπτώσεις που επέφεραν στον κοινωνικό ιστό φαινόμενα που συνδέονται με το μετανεωτερικό πλαίσιο αξιών και την παγκοσμιοποίηση. Πολλοί στοχαστές που ενδιαφέρθηκαν για το θέμα των σύγχρονων σχέσεων ανθρώπου-περιβάλλοντος, περιέγραψαν την κατάσταση μέσα από διάφορες συμβατικές διχοτομίες του τύπου κατοίκηση/ διαμονή. Σε αυτές, στο ένα άκρο τα άτομα χαρακτηρίζονται από αδιαφορία και εργαλειακή χρήση του χώρου, ενώ στο άλλο

καλλιεργούν μαζί του μια αμοιβαία ωφέλιμη σχέση. Οι λύσεις που προτείνονται παίρνουν κάθε φορά το όνομά τους από το δίπολο που χρησιμοποιείται, χαρακτηριζόμενες ως *επανακατοίκηση, επανασύνδεση, κ.ο.κ.*, ουσιαστικά αναφερόμενες στη διαμόρφωση μιας ισορροπημένης σχέσης με τον φυσικό και κοινωνικό τόπο. Στο σημείο αυτό η επιστήμη της κοινωνιολογίας φαίνεται πως συναντά αυτή της μελέτης του λαϊκού πολιτισμού, αλλά και την περιβαλλοντική αγωγή, καθώς η ευρωστία της τοπικής πολιτισμικής ταυτότητας, η υγεία, η συνοχή και η δυναμικότητα του κοινωνικού συνόλου, φαίνεται πως συνδέονται άμεσα με την αξιοποίηση της άυλης τοπικής κληρονομιάς, αλλά και τη βιώσιμη ανάπτυξη.

Ένας άλλος παράγοντας που θεωρείται κρίσιμης σημασίας για το μέλλον μιας κοινωνίας, είναι ο τρόπος με τον οποίο τα παιδιά αντιλαμβάνονται το περιβάλλον στον οποίο μεγαλώνουν. Σημαντική διάσταση ως προς το ζήτημα αυτό, συνιστά το γεγονός ότι ο τόπος όπως τον προσεγγίζουν οι ενήλικοι δεν είναι ίδιος με αυτόν των παιδιών, οπότε και η τοπική συνείδηση δεν έχει τα ίδια χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα, η έρευνα των Lim και Barton (2010) οδήγησε στο συμπέρασμα ότι για τους νέους κατοίκους μιας πόλης μια ισχυρή αίσθηση του τόπου συνδέεται με α) βιωματική γνώση του τοπικού περιβάλλοντος και δυνατότητα πολλαπλής ερμηνείας των ερεθισμάτων του οικιστικού περιβάλλοντος· β) συναισθηματικούς δεσμούς που σχηματίζονται μέσω συμβόλων και αλληλεπιδράσεων· γ) δεξιότητες στρατηγικής κίνησης στον γεωγραφικό και κοινωνικό χώρο.

Σε κάθε περίπτωση, η τοπική συνείδηση στα παιδιά παρουσιάζεται πιο περιορισμένη σε σχέση με τους ενήλικους, αφού ειδικά στις πόλεις η τριβή τους με το φυσικό και ανθρωπογενές περιβάλλον είναι ελάχιστη και η εικόνα τους για τον τόπο που ζουν διαμορφώνεται αποσπασματικά και μετ' εμποδίων, μέσα από τους κοινωνικούς περιορισμούς και τις απαγορεύσεις των γονέων. Υποστηρίζεται μάλιστα ότι τα βιώματά τους από το περιβάλλον γίνονται όλο και πιο έμμεσα, αφού συχνά αντί τα παιδιά να το ανακαλύπτουν αυτόνομα με παρέες συνομηλίκων, απλώς το παρατηρούν μέσα από το οικογενειακό αυτοκίνητο που λειτουργεί ως «προστατευτική κάψουλα». Η γενικότερη απουσία τους από το κοινωνικό και φυσικό πεδίο συνδέεται πέρα από τους κοινωνικούς περιορισμούς που υπονομεύουν τις συναναστροφές τους και με παράγοντες όπως το δημογραφικό πρόβλημα, η ρύπανση, ο περιορισμός του πρασίνου αλλά και του παιχνιδιού σε περίκλειστους χώρους, η προτίμηση προς την τηλεόραση και τα ατομικά ηλεκτρονικά παιχνίδια, ενώ παράλληλα υποστηρίζεται ότι οι ανεπτυγμένες δυτικές κοινωνίες ανέχονται τα παιδιά και την παιδικότητα όλο και λιγότερο. Ακόμη ωστόσο και κατά την εκπαίδευσή τους στο σχολείο, δεν φαίνεται οι σχετικές γνώσεις να αποτελούν προτεραιότητα, όπως αποδεικνύεται από την ισχυρή παρουσία του τοπικού πολιτισμού στα αναλυτικά προγράμματα του δυτικού κόσμου. Επιπλέον, η αλληλεπίδραση των παιδιών με τον τόπο που ζουν, επηρεάζεται αρνητικά από το αμελητέο κύρος που απολαμβάνουν, την ελάχιστη συμμετοχή τους στη λήψη τοπικών αποφάσεων και το ως εκ τούτου αποθαρρυντικά μικρό αντίκρισμα που οι δράσεις τους έχουν στο περιβάλλον όπου ζουν, οδηγώντας τους σε πολιτική απάθεια και έλλειψη εμπιστοσύνης προς τους θεσμούς. Οι δεσμοί της νεολαίας με τη γειτονιά καθίστανται έτσι όλο και πιο αδύναμοι με το πέρασμα του χρόνου, πολύ δε περισσότερο σε ιδιαίτερες καταστάσεις, όπως η παρούσα υγειονομική κρίση που απαγορεύει τη φυσική τους επαφή τόσο με τους συμμαθητές τους, όσο και με τον ευρύτερο κοινωνικό τους περίγυρο.

Παιδιά και νέοι, μπορούν ωστόσο υπό προϋποθέσεις να διαμορφώσουν μια ισχυρή τοπική συνείδηση. Προς την κατεύθυνση αυτή είναι δυνατόν να οδηγήσουν εκπαιδευτικά προγράμματα που είτε επικεντρώνοντας σε ένα διδακτικό αντικείμενο, όπως η τοπική Ιστορία, η Αγωγή του Πολίτη, η Μελέτη Περιβάλλοντος ή εκείνη του Λαϊκού πολιτισμού, είτε συνδυάζοντας διάφορα στοιχεία από αυτά, συμβάλλουν στην ενίσχυση των γνώσεων για την περιοχή που ζουν οι μαθητές, στη βελτίωση της σχέσης τους με το τοπικό (φυσικό και κοινωνικό) περιβάλλον, όπως και στην ενθάρρυνσή τους ώστε να συμμετέχουν στα κοινά και να αναλαμβάνουν δράση για την αντιμετώπιση σύγχρονων προβλημάτων. Τέτοια προγράμματα, ανεξαρτήτως των διδακτικών αντικειμένων και των μαθησιακών πρακτικών στις οποίες δίνουν προτεραιότητα, αλλά και του θεωρητικού πλαισίου που τα εντάσσει σε κινήματα όπως π.χ. αυτό της Παιδαγωγικής του χώρου, της Δημοκρατικής Εκπαίδευσης ή της Βασισμένης στον Τόπο Εκπαίδευσης, μπορεί να θεωρηθεί ότι σιωπηλά ενεργούν υπέρ μιας Εκπαίδευσης για την Τοπική Συνείδηση, ενισχύοντας τις τοπικές ταυτότητες μέσω εμπλουτισμού γνώσεων, αλλαγής στάσεων ή ενθάρρυνσης προς την ανάληψη τοπικής δράσης.

Όπως υποστηρίζει η θεωρία αλλά και πλήθος ερευνών που έχουν πραγματοποιηθεί τις τελευταίες δεκαετίες τόσο στο εξωτερικό όσο και στην Ελλάδα, τα ψηφιακά παιχνίδια υπάρχει η δυνατότητα να λειτουργήσουν ως μαθησιακά εργαλεία που συμβάλλουν στην ενδυνάμωση της τοπικής συνείδησης, καθώς μπορεί να προσφέρουν στους χρήστες τους γνώσεις γύρω από τον τόπο που ζουν, να τονώσουν τους συναισθηματικούς τους δεσμούς με τους ανθρώπους και το φυσικό περιβάλλον, αλλά και να ενισχύσουν τη συμμετοχικότητά τους στα κοινά όπως και τη χρήση του δημόσιου χώρου για διάφορες δράσεις. Με τον τρόπο αυτό, το ηλεκτρονικό παιχνίδι καθίσταται αξιόλογος παράγοντας *επανακατοίκησης* και βελτίωσης της ποιότητας ζωής των κατοίκων μιας περιοχής, συνεισφέροντας αφενός στην εξισορρόπηση των σχέσεών τους με το περιβάλλον και αφετέρου στην ενεργή διατήρηση της άυλης πολιτιστικής τους κληρονομιάς. Προϋπόθεση για τα παραπάνω δεν είναι το παιχνίδι να έχει αποκλειστικά εκπαιδευτική στόχευση, θεωρείται ωστόσο απαραίτητο να έχει σχεδιαστεί με κατάλληλο τρόπο ώστε πέρα από το εμπνευσμένο από την τοπική ιστορία ή καθημερινότητα περιεχόμενο και τα αντίστοιχα γραφικά και ηχητικά του δεδομένα, να προάγει σε εικονικό επίπεδο την προκοινωνική συμπεριφορά. Αυτή μπορεί επίσης να προωθηθεί μέσω της δημιουργίας υποστηρικτικών ψηφιακών δομών τύπου forum ή wiki σχετικά με το παιχνίδι, καθώς η αναζήτηση και εθελοντική προσφορά πληροφοριών καλλιεργεί την επικοινωνία, τη συνεργασία και την αλληλοβοήθεια. Τέλος, αν τέτοιες παιγνιώδεις εφαρμογές προκύψουν από συναντήσεις τύπου *hackathon*, ή πλαισιωθούν από παράλληλες δραστηριότητες όπως λ.χ. τη διοργάνωση φεστιβάλ παιχνιδιών, *LAN parties* κ.ο.κ. θα εκτείνουν τη γνωριμία των παικτών εκτός του ψηφιακού και στο φυσικό πεδίο, παρέχοντας τη δυνατότητα στις εικονικές σχέσεις να αναβαθμιστούν σε πραγματικές και να ενισχύσουν έτσι το κοινωνικό κεφάλαιο των παικτών. Κοινωνικές δράσεις όπως οι ανωτέρω μπορεί εκτός των όσων αναφέρθηκαν να φέρουν τους χρήστες σε επαφή και με το φυσικό περιβάλλον του τόπου που ζουν, κάτι που ωστόσο μπορεί να επιτευχθεί και μέσω της ίδιας της διαδικασίας παιχνιδιού, αν υπάρχει ο κατάλληλος σχεδιασμός. Ο λόγος γίνεται για τα βασισμένα στην τοποθεσία ψηφιακά παιχνίδια (Location Based Mobile Games) και άλλες αντίστοιχες εφαρμογές που αποτελούν μέρος των παιχνιδιών μεικτής πραγματικότητας και ενσωματώνουν την τεχνολογία της επαυξημένης πραγματικότητας (Augmented Reality) σε

συνδυασμό με εκείνη του γεωγραφικού εντοπισμού (Global Positioning System - GPS), οπότε μπορεί να αξιοποιηθούν για τη σύζευξη φυσικού και εικονικού πεδίου, επιτρέποντας στους χρήστες να γνωρίσουν καλύτερα τους ανθρώπους, τις γειτονιές και τα μνημεία της περιοχής τους, ώστε σταδιακά να ανακτήσουν τον έλεγχο του δημόσιου χώρου του τόπου τους.

3. Μεθοδολογία

Η παρούσα έρευνα πραγματοποιήθηκε αποκλειστικά σε σχολεία του δήμου Γαλασίου Αττικής, αφού το πρόγραμμα «Τοπογνωσία» αντλούσε το περιεχόμενό του από την τοπική ιστορία, τη γεωγραφία και τον λαϊκό πολιτισμό της συγκεκριμένης περιοχής. Σκοπός άλλωστε ήταν να διερευνηθεί η ποιότητα σχέσης των μαθητών με τον τόπο που ζούσαν και το πώς αυτή επηρεάστηκε από την υλοποίηση του εν λόγω προγράμματος. Έτσι, διαμορφώθηκαν αυτοσχέδια ερωτηματολόγια κατάλληλα για το επίπεδο των μαθητών της Δ' Δημοτικού, ενώ επιδιώχθηκε συγκριτική διερεύνηση των ευρημάτων μεταξύ της ομάδας ελέγχου και πειραματικών ομάδων. Παράλληλα, καταβλήθηκε προσπάθεια ώστε να εξασφαλίζεται από τον σχεδιασμό η κατά το δυνατόν μεγαλύτερη εγκυρότητα της έρευνας. Στις επόμενες παραγράφους γίνεται περιγραφή της ερευνητικής μεθόδου και ανάλυση του σχεδιασμού, επεξηγείται ο τρόπος με τον οποίο μορφοποιήθηκε το δείγμα, παρουσιάζεται λεπτομερώς το εκπαιδευτικό υλικό που κατασκευάστηκε (έντυπο και ψηφιακό) αλλά και αναλυτικά οι διδακτικές μέθοδοι που αξιοποιήθηκαν σε κάθε ενότητα και δραστηριότητα. Τέλος, περιγράφεται ο τρόπος κατασκευής των ερευνητικών εργαλείων που χρησιμοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια της έρευνας.

3.1 Περιγραφή της ερευνητικής μεθόδου

Βάσει του χαρακτήρα των ερευνητικών υποθέσεων, των ερωτημάτων που τέθηκαν για την προσέγγισή τους, αλλά και του ρόλου της διαθέσιμης σχετικής βιβλιογραφίας, επιλέχθηκε για την παρούσα διατριβή η οδός της ποσοτικής έρευνας. Με κύριο εργαλείο τα ερωτηματολόγια που συμπληρώθηκαν πριν και μετά τη διδακτική παρέμβαση, επιδιώχθηκε να διερευνηθεί ο ποιοτικός προσανατολισμός που παρουσιάζει η σχέση των μαθητών/τριών της Δ' Δημοτικού του Δήμου Γαλασίου με τον τόπο που ζουν, αλλά και να ερμηνευτεί η σχέση ανάμεσα στην υλοποίηση του προγράμματος «Τοπογνωσία» και το επίπεδο της τοπικής συνείδησης των ερωτημένων, μεταβλητή στην οποία δόθηκε χαρακτήρας μετρήσιμος. Η μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε αφορούσε σε οιονεί πειραματικό σχεδιασμό -αφού η τυχαία επιλογή μαθητών ήταν αδύνατη και τα ερωτηματολόγια κατασκευάστηκαν από τον ερευνητή- με δύο μετρήσεις (προ και μετά διδακτικής παρέμβασης) και με χρήση μη ισοδύναμης ομάδας ελέγχου (Cohen et al., 2008).

Τα βήματα που ακολουθήθηκαν ήταν τα εξής: Ο ερευνητικός σχεδιασμός ξεκίνησε με βιβλιογραφική ανασκόπηση μέσα από την οποία διαμορφώθηκαν τα ερευνητικά ερωτήματα, σχεδιάστηκε η μελέτη, ορίστηκαν οι άξονες της διδακτικής παρέμβασης και κατασκευάστηκε το υλικό των μαθημάτων. Η σχετική βιβλιογραφία περιλάμβανε έργα από τους χώρους της παιδαγωγικής, της λαογραφίας, της κοινωνιολογίας, της πληροφορικής αλλά και της ιστορίας – αρχαιολογίας. Ακολούθησε κατασκευή ενός προσχεδίου του ερωτηματολογίου, τυπικός του έλεγχος και έπειτα μια σειρά από αναθεωρήσεις και αναπροσαρμογές που σταδιακά οδήγησαν στην τελική του μορφή. Έπειτα το αρχικό ερωτηματολόγιο διαμοιράστηκε στο δείγμα και συμπληρώθηκε. Σειρά είχε η διδακτική παρέμβαση για την υλοποίηση της οποίας το δείγμα χωρίστηκε σε ομάδες που αναλύονται στην επόμενη παράγραφο. Στη συνέχεια συμπληρώθηκαν τα μετά τη διδακτική παρέμβαση ερωτηματολόγια. Η έρευνα

ολοκληρώθηκε με την κωδικοποίηση των δεδομένων, την ανάλυσή τους, την εξαγωγή συμπερασμάτων και τη συγγραφή της αναφοράς.

3.2 Ερευνητικά ερωτήματα

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, σκοπός της έρευνας που πραγματοποιήθηκε ήταν να μελετηθεί η σχέση των μαθητών του Γαλασίου Αττικής με τον τόπο που ζούσαν και το πώς αυτή επηρεάστηκε από την υλοποίηση του εκπαιδευτικού προγράμματος «Τοπογνωσία». Αναφερόμενος στις σχέσεις που οι άνθρωποι αναπτύσσουν με το οικιστικό τους περιβάλλον, ο Relph (1976), εισήγαγε το δίπολο εσωτερικευση/αποστασιοποίηση (*insideness/outsideness*), σημειώνοντας ότι η πρώτη έννοια αντιπροσωπεύει την ανιδιοτελή σχέση με τον τόπο και το πολιτισμικό του φορτίο, όπως και μια εις βάθος ταύτιση μαζί του. Ο Orr (1992) έκανε έναν αντίστοιχο διαχωρισμό με τους όρους *κάτοικος/διαμένων* (*inhabitant/resident*), τοποθετώντας στην δεύτερη κατηγορία τα άτομα που δεν έχουν ιδιαίτερες γνώσεις για τον τόπο που ζουν, διαβιούν σε αυτόν με προσωρινή προοπτική και η αλληλεπίδρασή τους μαζί του είναι περιορισμένη και μονοδιάστατη, ενέχοντας σαφή εργαλειακό χαρακτήρα. Ο *κάτοικος*, στον αντίποδα, καλλιεργεί μια αμοιβαία ωφέλιμη σχέση με το φυσικό και κοινωνικό του περιβάλλον, το παρατηρεί με ενδιαφέρον, το γνωρίζει και το νοιάζεται, επιδιώκοντας να «ριζώσει» σε αυτό. Οι διχοτομίες αυτές δεν θεωρούνται βεβαίως απόλυτες, καθώς το ίδιο πρόσωπο -και ειδικά ένα παιδί- μπορεί να διαθέτει ορισμένες πτυχές που το κατατάσσουν στη μία κατηγορία και άλλες που το τοποθετούν στην αντίθετή της (Lim & Barton, 2010). Παρόλη όμως τη σχετικότητα τους, η χρησιμότητα των διαχωρισμών αυτών είναι αδιαμφισβήτητη, καθώς εκτός του ότι ανέδειξαν τον παραμελημένο σύνδεσμο μεταξύ ατόμου και τόπου (Porteous, 1978), παραμένουν αντιπροσωπευτικές δύο τάσεων προσανατολισμού του ατόμου σε σχέση με το περιβάλλον που ζει: της «ανακάλυψης του τόπου» και της «απελευθέρωσης από τον τόπο» (Lewicka, 2005). Η παρούσα εργασία θεωρεί πως ζητούμενο θα πρέπει να είναι μια ποιοτική σχέση με το τοπικό περιβάλλον, ειδικά από τη στιγμή που κάτι τέτοιο κρίνεται απαραίτητο για το ευ ζην (Bowers, 2001· Perkins & Long, 2002· Taylor et al., 2006). Οι σύγχρονες λοιπόν κοινωνίες κρίνεται σκόπιμο να κινηθούν προς την *επανακατοίκηση* (Berg & Dasmann, 1977/2015) ή *επανασύνδεση* (*re-embed*) όπως την σημειώνει ο Relph (2016) -οικοδομώντας πάνω στον όρο *disembedded* που εισήγαγε ο Giddens (1991)-. Τι συμβαίνει όμως στον ελληνικό χώρο, ποια είναι η κυρίαρχη τάση και σε ποιο από τα δύο πρότυπα πλησιάζουν οι νέοι; Η εξέταση της βιβλιογραφίας δεν στάθηκε δυνατόν να εντοπίσει μελέτες που να απαντούν στο ζήτημα υπό το παραπάνω πρίσμα. Η παρούσα διατριβή επιδιώκει να συνεισφέρει στην κάλυψη αυτού του κενού, στρέφοντας το ενδιαφέρον της σε μια συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα ενός δήμου του λεκανοπεδίου και θέτοντας το ακόλουθο ερευνητικό ερώτημα:

EE1. Τι ποιοτικό προσανατολισμό παρουσιάζει η σχέση των μαθητών/τριών της Δ' Δημοτικού του Δήμου Γαλασίου με τον τόπο που ζουν;

Η μελέτη των σχέσεων που αναπτύσσονται μεταξύ ατόμου και φυσικού / κοινωνικού περιβάλλοντος έχει οδηγήσει κατά καιρούς στη χρήση πολυάριθμων όρων με παρεμφερή χαρακτηριστικά, όπως *τοποφιλία* (Tuan, 1974), *κοινοτικοί δεσμοί* (Kasarda & Janowitz, 1974),

ρίζωμα (Relph, 1976), *εξάρτηση από τον τόπο* (Stokols & Shumaker, 1981· Moore & Graefe, 1994), *περιφερειακοί δεσμοί* (Peachey, 1981), *τοπική ταυτότητα* (Proshansky et al, 1983· Korpela, 1995), *αίσθηση τόπου* (Hummon, 1992· Hay, 1998· Jorgensen & Stedman, 2001), *τοπικοί δεσμοί* (Low and Altman, 1992· Giuliani & Feldman, 1993· Ponzetti 2003), *αίσθημα του ανήκειν* (Lefever 2012). Η πολυφωνία αυτή οδήγησε μάλιστα σε εννοιολογική σύγχυση που εμπόδισε την πρόοδο στον συγκεκριμένο τομέα (Lalli, 1992· Giuliani & Feldman, 1993). Η παρούσα εργασία αξιοποιώντας την ποιοτική έρευνα των Lim και Barton (2010) που κατέγραψε τα χαρακτηριστικά της *εσωτερίκευσης / κατοίκησης* όπως τα αντιλαμβάνονταν νέοι 11-13 ετών στη Νέα Υόρκη³⁵⁸, θεωρεί ότι πιο αντιπροσωπευτική για την ποιότητα της σχέσης των ατόμων με τον τόπο είναι η έννοια της *τοπικής συνείδησης*, η οποία διαμορφώνεται στη βάση τριών παραγόντων εμπνευσμένων από τον ορισμό που αρχικά ο Keating (1998) και έπειτα ο Paasi (2001) και οι Zimmerbauer et al., (2012) απέδωσαν στην *περιφερειακή ταυτότητα*:

- α. γνώσεις σχετικά με τον τόπο και τα όριά του,
- β. τοπικοί δεσμοί με τα άτομα και το περιβάλλον,
- γ. αξιοποίηση του τόπου για την ανάληψη συλλογικής δράσης και συμμετοχή στα κοινά.

Στις ακόλουθες παραγράφους, οι τρεις αυτοί παράγοντες εξετάζονται ξεχωριστά, οδηγώντας σε ισάριθμα υποερωτήματα.

Καταρχάς, σε σχέση με τις γνώσεις των μαθητών γύρω από τον τόπο που ζουν, αυτές αφορούν τόσο σε γεωγραφικά, ιστορικά και πολιτισμικά στοιχεία, όσο και σε όψεις της κοινωνικής καθημερινότητας από την τριβή τους με το φυσικό και ανθρωπογενές περιβάλλον. Δεδομένα από τον ελληνικό χώρο δεν στάθηκε δυνατό να εντοπιστούν, ενώ και διεθνώς, σε περιπτώσεις όπου διενεργούνται τακτικά έρευνες στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση καταγράφοντας τις γνώσεις των μαθητών, το ενδιαφέρον φαίνεται πως μονοπωλούν αντικείμενα όπως η Γλώσσα, τα Μαθηματικά, οι Τέχνες και η Αγωγή του Πολίτη (NHES, 1999· Hart & Atkins, 2002· NCCA, 2005). Ειδικά για το μάθημα της Γεωγραφίας,

³⁵⁸ Η εν λόγω έρευνα κατέγραψε τα ακόλουθα τρία χαρακτηριστικά που οι νέοι μεταξύ 11-13 ετών σε γειτονιές χαμηλού εισοδήματος θεωρούσαν ότι συνιστούν απόδειξη αίσθησης του τόπου, δηλαδή *εσωτερίκευσης* στο συγκεκριμένο αστικό περιβάλλον:

α. βιωματική γνώση του τοπικού περιβάλλοντος και δυνατότητα πολλαπλής ερμηνείας των ερεθισμάτων του οικιστικού περιβάλλοντος -για παράδειγμα, δυνατότητα να ερμηνευθεί η προέλευση της πηγής κάθε ήχου που ακούγεται από τον δρόμο.

β. συναισθηματικοί δεσμοί που σχηματίζονται μέσω συμβόλων και αλληλεπιδράσεων -τα παιδιά που ζουν σε μια γειτονιά, μπορεί να βρίσκουν νόημα και να δένονται ακόμα και με χαρακτηριστικά που ένας εξωτερικός παρατηρητής μπορεί να βρίσκει αδιάφορα, όπως για παράδειγμα ένα γκράφιτι, ένα εγκαταλελειμμένο κτήριο ή ένα κατεστραμμένο παγκάκι.

γ. δεξιότητες στρατηγικής κίνησης στον γεωγραφικό και κοινωνικό χώρο – για παράδειγμα ένα παιδί που γνωρίζει την γειτονιά στην οποία ζει, μπορεί να κατευθυνθεί προς ένα επιθυμητό σημείο από τη συντομότερη διαδρομή ή αποφεύγοντας να συναντήσει συγκεκριμένους ανθρώπους ή προβληματικές καταστάσεις.

χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η Μ. Βρετανία, αφού σύμφωνα με την αναφορά των Lord και Jones (2006), από τις 314 έρευνες που δημοσιοποιήθηκαν για το αναλυτικό πρόγραμμα μεταξύ 2000-2005, ούτε το 1% δεν αφορούσε σε γεωγραφικές γνώσεις επιπέδου πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης (Catling, 2005). Αντίστοιχα στις ΗΠΑ, τα ερωτηματολόγια Γεωγραφίας που κατά τα έτη 2010, 2017 και 2018 έτυχε να περιληφθούν σε έρευνες εθνικής κλίμακας δεν περιείχαν καμία ερώτηση τοπικού χαρακτήρα (NAEP, 2018). Η απουσία στοιχείων για τις γνώσεις των μαθητών σε τοπικό επίπεδο, θα μπορούσε να συνδέεται και με την τάση που εντοπίζεται στην προσαρμογή των αναλυτικών προγραμμάτων του δυτικού κόσμου (Karseth & Sivesind, 2010· Sivesind et al., 2012· Donovan, 2013) και ιδίως της Ευρωπαϊκής Ένωσης, προς ένα μοντέλο πιο ομοιογενές δομικά (Rosenmund, 2016) και -από άποψη περιεχομένου- απογυμνωμένο από γνώσεις τοπικού ενδιαφέροντος, σε σχέση τουλάχιστον με τα δεδομένα του παρελθόντος (Meyer 2007).

Ανεξαρτήτως ωστόσο του βάρους που δίνεται στον τοπικό παράγοντα από τα σύγχρονα αναλυτικά προγράμματα, θα πρέπει να αναφερθεί ότι τα παιδιά που διαβιώνουν εντός του αστικού ιστού, είναι έτσι κι αλλιώς πιο δύσκολο να γνωρίσουν και να κατανοήσουν το περιβάλλον τους σε σύγκριση με τους νεαρούς κατοίκους της υπαίθρου (Sibley, 1995· O'Brien et al., 2000) αφού κάτι τέτοιο θα απαιτούσε πιο άμεση και φυσική επαφή με αυτό (Rasmussen & Schmidt, 2003). Αποτέλεσμα είναι η εικόνα τους για τον τόπο που ζουν να μην επηρεάζεται μόνο από αναμενόμενους παράγοντες όπως το φύλο, η κοινωνική τάξη και το περιβάλλον (Matthews, 1992) αλλά να διαμορφώνεται αποσπασματικά και μετ' εμποδίων, μέσα από κοινωνικούς περιορισμούς (Spillsbury, 2005) και απαγορεύσεις των γονέων (Gleeson & Sipe, 2006). Με βάση τα δεδομένα αυτά, το επίπεδο τοπικών γνώσεων των μαθητών για το Γαλάτσι δεν αναμενόταν να βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα. Για να διερευνηθεί το ζήτημα, διαμορφώθηκε το εξής υποερώτημα:

EE1.1 Ποιο είναι το επίπεδο γενικών γνώσεων των 9χρονων μαθητών του Γαλασιού για την περιοχή όπου ζουν;

Σε ό,τι αφορά στους τοπικούς δεσμούς, αυτοί περιλαμβάνουν τόσο τις σχέσεις μεταξύ ατόμων και χώρου όσο και των ατόμων μεταξύ τους (Riger & Lavrakas, 1981· Taylor et al., 1985· Stedman, 2002) και έχουν απασχολήσει επιστήμονες από κλάδους όπως η ανθρωπογεωγραφία -που υιοθετεί τον όρο *sense of place*- και η περιβαλλοντική ψυχολογία -που προτιμά το *place attachment*-, με την παραγωγή ακαδημαϊκού έργου να παρουσιάζεται αυξημένη στον 21ο αιώνα (Lewicka, 2010· Korpela, 2012). Βασικό ζητούμενο των ερευνών φαίνεται πως είναι η ανάλυση των θεωρητικών διαστάσεων που διαμορφώνουν και επηρεάζουν την ισχύ των δεσμών αυτών. Ένα πρόβλημα που διαπιστώνεται από μερίδα μελετητών είναι ότι οι δεσμοί εξασθενούν (Gustafson, 2001· Jorgensen & Stedman, 2001) και πως η κοινωνική ζωή στις πόλεις βρίσκεται υπό απειλή, με τον Putnam (2000) να προειδοποιεί ότι το απόθεμα του κοινωνικού κεφαλαίου μειώνεται κατακόρυφα, κάνοντας τις ζωές όλων φτωχότερες. Ο Gehl (2010) συμπληρώνει ότι «σε μία κοινωνία που σταθερά ιδιωτικοποιείται, με ιδιωτικά σπίτια, αυτοκίνητα, υπολογιστές, γραφεία και πολυκαταστήματα, η κοινωνική πλευρά των ζώων μας εξαφανίζεται». Ειδικότερα σε σχέση με τη νεολαία που ζει στις πόλεις, παρότι η πρόσβαση και η συμμετοχή της στη δημόσια

σφαίρα θεωρούνται κρίσιμες για την κοινωνικοποίησή τους (Lennard & Lennard, 1992), υποστηρίζεται ότι οι δεσμοί της με τη γειτονιά καθίστανται αδύναμοι (Chawla, 2002). Οι έξοδοι των παιδιών από το σπίτι έχουν περιοριστεί τόσο σε ποσότητα - ο Clements (2004) αναφέρει ότι στις ΗΠΑ μόνο το ¼ των παιδιών παίζει καθημερινά έξω, σε σύγκριση με τα ¾ των παιδιών που έπαιζαν έξω μια γενιά πριν- όσο και σε ποιότητα -η Worth (2003) παρομοιάζει τους παιδότοπους με χώρους στάθμευσης αυτοκινήτων - ώστε ο Loun (2008) να κάνει λόγο για *διαταραχή ελλειμματικής επαφής με τη φύση* και η Karsten (2005) για *παιδιά της γενιάς του πίσω καθίσματος*. Παρότι είναι γνωστό πως η ελεύθερη κίνηση των παιδιών επηρεάζει την σωματική, γνωστική, συναισθηματική και κοινωνική τους ανάπτυξη (Kytta, 2004), τα βιώματά τους από το περιβάλλον υποστηρίζεται ότι γίνονται όλο και πιο έμμεσα, αφού πολύ συχνά αντί τα παιδιά να το ανακαλύπτουν αυτόνομα με παρέες συνομηλίκων, απλώς το παρατηρούν μέσα από το οικογενειακό αυτοκίνητο που λειτουργεί ως «προστατευτική κάψουλα» (Sibley, 1995). Έτσι κι αλλιώς, το κοινωνικό τους κύρος και η συμμετοχή τους στις τοπικές αποφάσεις κρίνονται πολύ περιορισμένα (De Visscher, & Bouverne-De Bie, 2008). Η γενικότερη απουσία τους από το κοινωνικό και φυσικό πεδίο και η συνακόλουθη εξασθένιση της τοπικής τους συνείδησης, συνδέονται με παράγοντες όπως το δημογραφικό πρόβλημα, η ρύπανση, ο περιορισμός του πρασίνου αλλά και του παιχνιδιού σε περικλειστούς χώρους (Hart, 2002· Özkan & Yilmaz 2019), η προτίμηση προς την τηλεόραση και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (Clements, 2004) και οι προαναφερθέντες γονικοί και κοινωνικοί περιορισμοί που υπονομεύουν τις συναναστροφές τους, ενώ παράλληλα υποστηρίζεται ότι οι ανεπτυγμένες δυτικές κοινωνίες ανέχονται τα παιδιά και την παιδικότητα όλο και λιγότερο (Mackay, 2008· Bishop, 2016). Παρόλα αυτά, τα διαθέσιμα ερευνητικά δεδομένα υποδεικνύουν ότι ποσοστό μεταξύ 40-65% των ατόμων νιώθουν δέσιμο με τη γειτονιά τους (Gerson et al., 1977· Cuba & Hummon, 1993), ενώ σε ό,τι αφορά στους δεσμούς με το σπίτι (ιδιαίτερα σε επίπεδο κοινωνικών επαφών) ή την πόλη (ιδιαίτερα σε επίπεδο επαφής με το περιβάλλον) το ποσοστό αυτό είναι πιο ενισχυμένο και μπορεί να πλησιάσει το 78% (Hidalgo & Hernandez, 2001). Σχετικές έρευνες για τους δεσμούς των νέων με το αστικό περιβάλλον στον ελληνικό χώρο δεν στάθηκε δυνατό να εντοπιστούν. Το ακόλουθο υποερώτημα διαμορφώθηκε για να διερευνηθεί σε έναν πρώτο βαθμό το ζήτημα.

EE1.2 Πόσο ισχυρούς δεσμούς έχουν αναπτύξει οι 9χρονοι μαθητές του Γαλασίου με την περιοχή όπου ζουν;

Τέλος, σε σχέση με τη αλληλεπίδραση των παιδιών με τον τόπο και της συμμετοχικότητάς τους σε τοπικές δραστηριότητες, οι δύο έννοιες συνδέονται άμεσα μέσω αυτού που οι Perkins και Long (2002) ονομάζουν *collective efficacy*, την προσλαμβανόμενη δηλαδή αποτελεσματικότητα από την ανάληψη κοινής δράσης. Κοινώς, όσο περισσότερο νιώθει κανείς ότι η δραστηριοποίησή του έχει αντίκρυσμα στο περιβάλλον του, τόσο περισσότερο εμπλέκεται με αυτό (Chawla, 2008). Το θέμα έχει απασχολήσει τη διεθνή επιστημονική κοινότητα, ιδιαίτερα στο κομμάτι που αφορά στην πολιτική δραστηριοποίηση των νέων (Ekman & Amnå, 2012· Van Deth, 2014). Τα ερευνητικά στοιχεία δείχνουν ότι η παρουσία τους στα κοινά περιορίζεται (Putnam, 2000· Banaji & Buckingham, 2013· Zani & Cicognani, 2019). Συγκεκριμένα, τόσο στις ΗΠΑ (Dionne, 1999· Bennett, 2000), τη Ρωσία (Stetsenko, 2002), την Αυστραλία (Bessant 2004· Jeffery 2005) όσο και στην Ευρωπαϊκή Ένωση (Henn, et

al., 2005· Spannring et al., 2008· Mierina, 2014· Dahl et al., 2018), παρατηρείται αύξηση στον αριθμό των νέων που χαρακτηρίζονται από πολιτική απάθεια και έλλειψη εμπιστοσύνης προς τους επίσημους θεσμούς. Υποστηρίζεται ωστόσο και η άποψη, ότι για την στάση αυτή δεν ευθύνεται το σύγχρονο πλαίσιο αξιών, αλλά η αδιαφορία του συστήματος για τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των νέων (Cammaerts et al., 2014). Τα αποτελέσματα βρετανικής έρευνας έδειξαν ότι η προσλαμβανόμενη συμμετοχικότητα των εφήβων 12-15 ετών σε τοπικό επίπεδο λήψης αποφάσεων ήταν ουσιαστικά ανύπαρκτη (Morrow, 2000) αφού τα παιδιά ένιωθαν πως αποκλείονται από οποιονδήποτε έλεγχο προς το περιβάλλον τους. Ίσως λοιπόν τα κριτήρια με τα οποία επιχειρείται να διερευνηθεί η εν λόγω αδιαφορία να είναι ακατάλληλα, αφού οι νέες γενιές απορρίπτουν συνειδητά την «παραδοσιακή» πολιτική (Youniss et al., 2002· Farthing, 2010) επιλέγοντας σύγχρονες μορφές δημόσιου λόγου μέσω των κοινωνικών δικτύων (Bang, 2005· Norris, 2011). Προς ενίσχυση της άποψης αυτής, καταγράφονται περιπτώσεις όπου οι νέοι έχουν επιχειρήσει να αναδιαμορφώσουν την κοινότητά τους ώστε να γίνει φιλικότερη σε άτομα της ηλικίας τους (Sherman, 2002) και έχουν αναλάβει εθελοντικές δράσεις σε τοπικό επίπεδο (Yates & Youniss, 1996). Υπάρχει λοιπόν όντως θέμα με τη συμμετοχικότητα των νέων ή μήπως πρόκειται για μια υποθετική «καταστροφή» (Cohen, 1993) όπως την αντιλαμβάνονται όσοι βλέπουν μια γνωστή μορφή της κοινωνίας να αλλάζει (Puddinfoot 1996); Τα υπάρχοντα στοιχεία για την Ελλάδα αφορούν αποκλειστικά στο κατά πόσο οι νέοι συμμετέχουν στις εκλογές. Έρευνα πριν τις εκλογές του 2014 (Flash Eurobarometer 375, 2013) έδειξε ότι το 30% των Ελλήνων μεταξύ 15-19 ετών δεν ενδιαφερόταν να ψηφίσει σε αυτές. Αντίστοιχα, στις πρόσφατες ευρωεκλογές (Spring Eurobarometer, 2019), η ηλικιακή ομάδα 15-24 ετών δεν ενδιαφερόταν να ψηφίσει σε ποσοστό 43%. Η ψήφος στις εκλογές αποτελεί ωστόσο μία μόνο έκφανση της συμμετοχής του ατόμου στη δημοκρατική ζωή και δεν μπορεί να θεωρηθεί απόλυτα αντιπροσωπευτική. Καθώς όμως η συμμετοχικότητα του ατόμου σε νεαρή ηλικία επηρεάζει την συμμετοχικότητά του και στην ενήλικη ζωή (Youniss et al., 1997· Obradović, & Masten, 2007), το επίπεδο της αλληλεπίδρασης των νέων δεν αφορά μόνο στην τοπική τους συνείδηση αλλά και στο μέλλον της δημοκρατίας. Το ακόλουθο υποερώτημα επιδιώκει να εξετάσει το μέτρο της συμμετοχικότητας και της αλληλεπίδρασης των μαθητών σε τοπικό επίπεδο.

EE1.3 Σε τι βαθμό συμμετέχουν σε τοπικές δραστηριότητες και νιώθουν να αλληλεπιδρούν με την τοπική κοινότητα οι 9χρονοι μαθητές του Γαλασίου;

Ένα ζήτημα άμεσα συνδεδεμένο με τα παραπάνω αποτελεί το σε τι βαθμό τα δημογραφικά χαρακτηριστικά επηρεάζουν τις σχέσεις των ατόμων με τον τόπο τους. Καταρχάς, σημαντικό παράγοντα αποτελεί η ηλικία. Η οπτική του τόπου διαφέρει σαφώς ανάμεσα στα παιδιά και τους ενήλικες (Martin, 1999), με την αίσθηση του ανήκειν να είναι ισχυρότερη μεταξύ των γηραιότερων και ασθενέστερη όλων των ηλικιακών κατηγοριών στους νέους (Hidalgo & Hernandez, 2001· Lewicka, 2005· Gustafson 2008). Επιπλέον, ρόλο παίζει η αστικότητα του τοπίου, αφού οι κάτοικοι πόλης και υπαίθρου αξιοποιούν το περιβάλλον τους με διαφορετικό τρόπο (Giddings & Yarwood, 2005). Επίσης, όπως αναφέρθηκε νωρίτερα, τα παιδιά που ζουν σε πόλεις αντιμετωπίζουν περισσότερα εμπόδια στο να γνωρίσουν τον τόπο τους (Sibley, 1995). Έπειτα, μελέτες έχουν δείξει ότι οι σχέσεις των ατόμων με τον τόπο επηρεάζονται από την κοινωνική τάξη στην οποία ανήκουν. Ο Fahmy (2003) αναφέρει ότι

άτομα που είναι μέλη εθνικών μειονοτήτων, διαθέτουν λιγότερη μόρφωση και απασχολούνται σε χειρωνακτικές εργασίες, είναι πιο αποστασιοποιημένα. Αντίθετα, ο Marc Fried (2000) ισχυρίζεται ότι η εργατική τάξη έχει ισχυρότερους τοπικούς δεσμούς από την αστική: ενώ τα ευπορότερα μέλη της κοινωνίας αξιοποιούν τις δυνατότητες μετακίνησης που προσφέρει η παγκοσμιοποίηση, οι φτωχότεροι εγκαταλείπουν δυσκολότερα τον τόπο τους (Bauman, 1998). Στην παρούσα έρευνα ωστόσο, η διαφορετική ηλικία, η αστικότητα του περιβάλλοντος και η κοινωνική τάξη δεν επιδιώκεται να εξεταστούν ως προς την σημασία τους, καθώς το δείγμα αποτελείται αποκλειστικά από 9χρονους μαθητές που ζουν στο Γαλάτσι.

Άλλος δημογραφικός παράγοντας που εμπλέκεται στον τρόπο που προσεγγίζεται ο τόπος φαίνεται να είναι το φύλο, αφού έρευνες έδειξαν πως οι γυναίκες έχουν ισχυρότερη αίσθηση του ανήκειν σε σύγκριση με τους άνδρες (Hidalgo & Hernandez, 2001· Brown et al., 2004). Επιπροσθέτως, από την έρευνα των Perkins και Long (2002), προκύπτει ότι η συμμετοχικότητα, η γειτονία και η αίσθηση κοινότητας επηρεάζονται θετικά όταν υπάρχει ιδιοκτησία περιουσίας και σταθερότητα της διαμονής. Είναι άλλωστε σαφές και από παλαιότερες έρευνες ότι όσο αυξάνεται η παραμονή σε έναν τόπο, τόσο ενισχύονται η τοπική ταυτότητα, οι δεσμοί με το φυσικό και κοινωνικό περιβάλλον (Becker & Keim, 1973) αλλά και η ταύτιση μαζί του (Thum, 1981· Lalli, 1988), ιδιαίτερα δε αν τα άτομα έχουν περάσει σε αυτόν την παιδική και εφηβική τους ηλικία (Treinen, 1965). Ωστόσο, ακόμα και κάτοικοι που έχουν ζήσει για μικρό διάστημα σε έναν τόπο, μπορεί υπό συνθήκες να αναπτύξουν ισχυρά συναισθήματα ανήκειν (Feldman, 1990· Brown et al., 2004). Σημειώνεται εξ άλλου ότι η παραμονή σε έναν τόπο από μόνη της δεν αρκεί για έναν ισχυρό συναισθηματικό δεσμό, εκτός αν συνδυάζεται με τη διαμόρφωση ενός αντίστοιχου πλέγματος κοινωνικών σχέσεων (Gerson et al., 1977). Τελικά, γίνεται σαφές πως η εμπειρία των ατόμων από το περιβάλλον τους είναι σε μεγάλο βαθμό κοινωνικά κατασκευασμένη, αφού επηρεάζεται έντονα από τον φιλικό κύκλο, τις οικογενειακές σχέσεις και τις κοινωνικές δραστηριότητες (Edwards, 2002· Christensen & O'Brien, 2003). Το κατά πόσο τα δημογραφικά χαρακτηριστικά επηρέασαν τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας, επιδιώκεται να διερευνηθεί μέσω του ακόλουθου ερωτήματος:

EE2. Επηρεάζουν τα δημογραφικά χαρακτηριστικά των 9χρονων μαθητών του Γαλασιού την ποιότητα σχέσης τους με τον τόπο που ζουν;

Στη βάση των παραπάνω προβληματισμών, διαμορφώνεται εύλογα η απορία για το κατά πόσο ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα μπορεί να συμβάλει αποτελεσματικά στη βελτίωση της σχέσης των μαθητών με το τοπικό τους περιβάλλον, φυσικό και κοινωνικό. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, κάτι τέτοιο προϋποθέτει ενδυνάμωση της τοπικής συνείδησης και επομένως ενίσχυση των γνώσεων για τον τόπο, των τοπικών δεσμών αλλά και της συμμετοχικότητας στα τοπικά δρώμενα.

Στα πλαίσια της τυπικής σχολικής εκπαίδευσης, διδακτικά αντικείμενα όπως η Γεωγραφία, η Ιστορία και η Μελέτη Περιβάλλοντος, είναι προφανές ότι μπορούν να ενισχύσουν τις γνώσεις των μαθητών σχετικά με το φυσικό και κοινωνικό περιβάλλον στο οποίο ζουν, στον βαθμό που τα αντίστοιχα εγχειρίδια περιλαμβάνουν ενότητες ή δραστηριότητες με τοπικό

χαρακτήρα. Προς την ίδια κατεύθυνση συνεισφέρουν και σχετικά προγράμματα που μπορεί να υλοποιηθούν με δική τους πρωτοβουλία οι εκπαιδευτικοί αλλά και διάφορες επισκέψεις που πραγματοποιούνται σε κοντινούς στο σχολείο χώρους. Οι Spencer και Blades (1993) αναφέρουν ότι οι μετακινήσεις των μαθητών στο περιβάλλον γύρω από το σχολείο με στόχο την επίλυση προβλημάτων, συνδέθηκαν με την ανάπτυξη προσωπικών γεωγραφιών και τον εμπλουτισμό τοπικών γνώσεων.

Η εφαρμογή προγραμμάτων Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης έχει αναφερθεί ότι συμβάλει στην ενδυνάμωση των δεσμών με το γύρω περιβάλλον (Clark, 2012) και την καλλιέργεια της τοπικής συνείδησης (Gruenewald, 2003) έστω και αν απώτερο στόχο αποτελεί συχνά η αξιοποίηση των τοπικών δεσμών προς την κατεύθυνση της περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης των μαθητών (Vaske & Kobrin, 2001). Σε σχέση με την ενίσχυση των τοπικών δεσμών, οι Miller και Twum (2017) σημειώνουν ότι η αξιολόγηση εκατό και πλέον αμερικανικών σχολείων που εφάρμοζαν προγράμματα Βασισμένης στον Τόπο Εκπαίδευσης κατέληξε στο συμπέρασμα ότι αυτή ενισχύει τους τοπικούς δεσμούς των μαθητών με την κοινότητα και καλλιεργεί τη συνεργασία της με το σχολείο (Skoutajan, 2012· Smith & Sobel, 2014).

Τέλος, σε σχέση με την προσλαμβανόμενη αλληλεπίδραση και τη συμμετοχικότητα των μαθητών σε τοπικό επίπεδο, η αξιολόγηση του Powers (2004) για τέσσερα προγράμματα Βασισμένης στον Τόπο Εκπαίδευσης, οδηγήθηκε στο συμπέρασμα ότι όταν η διδακτική εμπειρία εδραιώνεται σε τοπικό συγκεκριμένο, οδηγεί σε ενίσχυση της συμμετοχικότητας στα ζητήματα της κοινότητας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το πρόγραμμα *Growing Up in Cities* που η UNESCO χρηματοδοτεί ήδη από τη δεκαετία του 1970. Στόχο έχει την ενίσχυση της συμμετοχικής δράσης νέων 10-15 ετών, μέσω υλοποίησης προτάσεών τους για τη βελτίωση της γειτονιάς τους (Chawla & Malone, 2003). Αντίστοιχα, το πρόγραμμα *The Town of Children*, εμπνευσμένο από τον ψυχολόγο Francesco Tonucci (1997), υλοποιήθηκε σε δεκάδες ιταλικές πόλεις με κύριο στόχο την ενίσχυση της αλληλεπίδρασης των μαθητών με τον αστικό σχεδιασμό και την αύξηση της συμμετοχικότητάς τους στο κοινωνικό γίγνεσθαι. Χωρίς να υπάρχουν διαθέσιμα ποσοτικά δεδομένα, ο Baraldi (2003) αναφέρει ότι η δραστηριότητα *Participated Planning* που υλοποιήθηκε στα πλαίσιά του είχε ως αποτέλεσμα τα παιδιά να δείξουν αυξημένο ενδιαφέρον και εμπλοκή στα κοινωνικά πράγματα, ταυτόχρονα όμως και να απογοητευθούν σε σχέση με τις προσδοκίες τους, καθώς οι σχεδιαστικές τους προτάσεις οδήγησαν σε πολύ μικρό αριθμό πραγματικών παρεμβάσεων στον τόπο.

Παρά ωστόσο τα πολύ ενδιαφέροντα παραδείγματα εκπαιδευτικών προγραμμάτων που αφορούν σε μεμονωμένες πτυχές της τοπικής συνείδησης, δε στάθηκε δυνατό να εντοπιστεί στη βιβλιογραφία κάποια προσπάθεια που να προσεγγίζει ταυτόχρονα τις τρεις διαστάσεις της, που να στοχεύει δηλαδή παράλληλα και ισόρροπα στην ενίσχυση των τοπικών γνώσεων, των δεσμών με τον τόπο αλλά και της συμμετοχικότητας και αλληλεπίδρασης μαζί του. Πολύ περισσότερο κάποιο πρόγραμμα που να απευθύνεται σε μαθητές δημοτικού που διαβιούν σε αστικό -και άρα απαιτητικότερο για την καλλιέργεια τοπικής συνείδησης περιβάλλον- και μάλιστα πολυπολιτισμικό, όπως αυτό του λεκανοπεδίου της Αττικής.

Στην παρούσα εργασία, υποστηρίζεται ότι για την επιτυχία ενός τέτοιου σχεδίου, η αξιοποίηση της λαογραφίας και ειδικότερα η χρήση στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού, αποτελεί κρίσιμο παράγοντα.

Κατά πρώτον, ο λαϊκός πολιτισμός κρίνεται ως ιδιαίτερα πρόσφορο πεδίο για τη διδασκαλία μαθητών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης (Αυδίκος, 1999· Κακάμπουρα, 2010) και μέσω αυτού η ενίσχυση της τοπικής συνείδησης θεωρείται πως μπορεί να επιτευχθεί με τρόπο πολύπλευρο και ολοκληρωμένο. Συγκεκριμένα, οι γνώσεις για τον τόπο μπορεί πέραν της παραδοσιακής μεθόδου να προσεγγιστούν διαμέσου τοπικών θρύλων και παραμυθιών (Bage, 2012), καλλιεργώντας τη φαντασία και σπάζοντας τον μονόπλευρα ορθολογιστικό προσανατολισμό της μαθησιακής διαδικασίας (Αυδίκος, 2016ε). Σε ό,τι αφορά στους συναισθηματικούς δεσμούς με τον τόπο, η εκπαιδευτική αξιοποίηση της λαογραφίας -που εξ ορισμού τους μελετά- είναι και πάλι ιδιαίτερα ενδεδειγμένη, αφού όπως αναγνωρίζεται οι δεσμοί αυτοί είναι που καθορίζουν την ίδια την πολιτισμική ταυτότητα ενός λαού (Μερακλής, 2001γ). Πιο συγκεκριμένα, οι δεσμοί των μαθητών με το ανθρώπινο και φυσικό περιβάλλον μπορεί να ενισχυθούν τόσο μέσα από την τριβή τους με αυτό στο πλαίσιο πολιτισμικών επαφών, επισκέψεων και εκδηλώσεων, όσο και μέσα από την καταγραφή των προσωπικών τους ιστοριών και τη συλλογή αφηγήσεων ζωής από το οικογενειακό περιβάλλον (Κακάμπουρα, 2005, 2011, 2016). Τέλος, για την ενδυνάμωση της συμμετοχής και της αλληλεπιδραστικότητας, η αξιοποίηση του λαϊκού πολιτισμού προσφέρει και πάλι ποικιλία επιλογών: η παρακολούθηση τοπικών καλλιτεχνικών δράσεων που απευθύνονται στην ηλικία τους -όπως ένα μουσικό φεστιβάλ για παιδιά, η διοργάνωση πολιτιστικών εκδηλώσεων που αφήνουν το αποτύπωμά τους στην τοπική κοινότητα -όπως η θεατρική αναπαράσταση λαϊκών δρώμενων στα πλαίσια σχολικών εκδηλώσεων (Κακάμπουρα – Τίλη, 2000)-, η δραστηριοποίηση σε εθελοντικές ομάδες, η εμπλοκή σε παιχνίδια πεδίου (Δημητρίου, 2009), η παρουσία σε θρησκευτικού χαρακτήρα τοπικούς εορτασμούς, η συμμετοχή σε αθλητικούς διαγωνισμούς ή ανοικτές συζητήσεις για τοπικά θέματα, μπορεί να επηρεάσουν την συμμετοχικότητα των μαθητών στα κοινά τόσο στο παρόν όσο και στο μέλλον (McFarland & Thomas, 2006).

Κατά δεύτερον και σε ό,τι αφορά στην υλοποίηση του προγράμματος σε υβριδικό πολιτισμικό περιβάλλον, όπως μια πόλη όπου οι κάτοικοι δεν έχουν ομοιογενή καταγωγή, η αξιοποίηση του λαϊκού πολιτισμού και πάλι αποτελεί ενδεδειγμένη επιλογή. Όπως υποστηρίζεται, η λαογραφία μπορεί να κινηθεί ελεύθερα ανάμεσα στην ταυτότητα και την ετερότητα (Μερακλής, 2004) από τη μια καταδεικνύοντας στους μαθητές πόσο διαφορετικοί αλλά και πόσο όμοιοι ταυτόχρονα είναι (Κατσαδώρας, 2011) και από την άλλη αναδεικνύοντας τη δυνατότητα σταδιακής σύνθεσης στάσεων και στόχων των διαφόρων πολιτισμικών ομάδων (Treuheit, 1990). Αυτό ισχύει και στην περίπτωση που στην περιοχή κατοικούν αλλοδαποί μετανάστες, καθώς ο λαϊκός πολιτισμός αποτελεί πρόσφορο πεδίο για την πραγματοποίηση «πολιτισμικών συναντήσεων» και την επισήμανση κοινών πολιτισμικών στοιχείων, χωρίς να παραγνωρίζονται οι τοπικές ιδιαιτερότητες (Κακάμπουρα - Τίλη, 2005).

Στη βάση του ευνοϊκού αυτού θεωρητικού υποβάθρου, η παρούσα έρευνα επιδιώκει να καλύψει το κενό που αφήνει η μη υλοποίηση κάποιου σχετικού εκπαιδευτικού προγράμματος και να απαντήσει στο ακόλουθο ερευνητικό ερώτημα:

ΕΕ3. Μπορεί ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που υλοποιείται σε αστικό υβριδικό περιβάλλον όπως ένας δήμος του λεκανοπεδίου της Αττικής να ενδυναμώσει την τοπική συνείδηση των μαθητών μέσω της αξιοποίησης στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού, της γεωγραφίας και της τοπικής ιστορίας;

Πιο συγκεκριμένα, μπορεί να ενισχύσει:

- α. τις γνώσεις για την περιοχή
- β. τους δεσμούς με τον τόπο
- γ. την προσλαμβανόμενη αλληλεπίδραση και τη συμμετοχή σε τοπικές δράσεις

Το ψηφιακό παιχνίδι θεωρείται ήδη σημαντική πτυχή του σύγχρονου πολιτισμού (Kirriemuir & McFarlane, 2004), καθώς κατακτά όλο και μεγαλύτερο μέρος του ελεύθερου χρόνου των εφήβων με τη νέα γενιά -γνωστή ως iGen (Twenge, 2019)- να περνά διπλάσιο χρόνο παίζοντας και επικοινωνώντας στο διαδίκτυο από την προηγούμενη (Twenge et al., 2019). Η αποτελεσματικότητα του ηλεκτρονικού παιχνιδιού ως εκπαιδευτικού μέσου υποστηρίζεται από αρκετές έρευνες (Robertson, 2009· Heins, 2017), δεν στάθηκε ωστόσο δυνατό να εντοπιστούν εργασίες που αφορούν στη χρήση του ως εργαλείο ενδυνάμωσης της τοπικής συνείδησης μαθητών δημοτικού, ειδικά σε αστικά περιβάλλοντα. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, κάτι τέτοιο θα απαιτούσε το ψηφιακό παιχνίδι να συμβάλει ταυτόχρονα στην ενίσχυση των γνώσεων για τον τόπο, των συναισθηματικών δεσμών με τους ανθρώπους και το περιβάλλον της περιοχής αλλά και της συμμετοχικότητας στα τοπικά ζητήματα. Επίσης, βάσει όσων αναφέρονται στην προηγούμενη παράγραφο, να είναι συμβατό με υλικό εμπνευσμένο από την παράδοση και τον λαϊκό πολιτισμό. Στη συνέχεια εξετάζεται μια τέτοια δυνατότητα σε θεωρητικό επίπεδο.

Καταρχάς, δεδομένου του κρίσιμου ρόλου που ενέχει για την παρούσα έρευνα η αξιοποίηση της λαογραφίας, πρέπει να σημειωθεί ότι οι έννοιες της παράδοσης και της τεχνολογίας δεν θεωρούνται πλέον αντικρουόμενες μεταξύ τους, αφού έχει ξεκαθαριστεί ότι ο λαϊκός πολιτισμός συμπορεύεται με τις σύγχρονες τεχνολογικές εξελίξεις (Κατσαδώρας, 2013). Αυτό σημαίνει ότι δεν υπάρχει κάποια εγγενής ασυμβατότητα στην αξιοποίηση στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού σε ψηφιακά παιχνίδια, ενώ έχουν υλοποιηθεί και σχετικές προσπάθειες, όπως στην περίπτωση μιας παιγνιώδους εφαρμογής που αφορούσε στον καθεδρικό ναό του Μονπελιέ (Envrika, 2017).

Σε ό,τι αφορά στην ενίσχυση των γνώσεων, μελέτες καθιστούν σαφές ότι ένα καλά σχεδιασμένο παιχνίδι μπορεί να προάγει τη μάθηση (Gee, 2005· Dickey, 2006· Thai et al., 2009) με βιωματικό τρόπο (Kiili, 2005), ενεργοποιώντας την προϋπάρχουσα γνώση (Oblinger, 2004) και βοηθώντας στην ευκολότερη διατήρηση των πληροφοριών (Dondi & Moretti, 2007). Ο Prensky (2001) μάλιστα έχει καταγράψει 14 τρόπους με τους οποίους το ψηφιακό

παιχνίδι ενεργεί ως μαθησιακό περιβάλλον για τον χρήστη. Δεν θα πρέπει ωστόσο να αγνοηθούν και οι σύγχρονες έρευνες που υποστηρίζουν ότι η ολοένα και πιο εντατική χρήση οθονών από παιδιά και εφήβους επηρεάζει τη δομή του εγκεφάλου και τις γνωστικές λειτουργίες τους με περίπλοκο τρόπο (Paulus et al., 2018), που στην περίπτωση της εξάρτησης από τα διαδικτυακά παιχνίδια μεταφράζεται σε μείωση της φαιάς ουσίας (Wang et al., 2015).

Σε σχέση με τους δεσμούς μεταξύ των ατόμων, έρευνες στο παρελθόν είχαν συνδέσει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια με την κοινωνική απομόνωση των νέων (Selnow, 1984· Miller, 1993), αλλά όπως υποστηρίχθηκε πρόσφατα (Twenge et al., 2019) τα παιχνίδια αυτά δεν συνδέονται άμεσα, αιτιακά ή σε ατομικό επίπεδο με την έλλειψη επικοινωνίας. Αποτελούν ωστόσο έναν από τους κύριους παράγοντες που σε συλλογικό επίπεδο αυξάνουν τη χρήση των νέων μέσων, περιορίζοντας τον χρόνο και την ενέργεια που αφιερώνεται σε φυσικού τύπου διαπροσωπικές επαφές, οδηγώντας έτσι έμμεσα στην ενίσχυση του αισθήματος της μοναξιάς και τις επιπτώσεις της (Holt-Lunstad, et al., 2015· Wesselmann & Williams, 2017). Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι όπως σημειώνεται σε αυστραλιανή έρευνα, οι νέοι προκειμένου να βρουν λύση σε κάποιο πρόβλημα, προτιμούν πλέον να απευθύνονται σε μια οθόνη παρά σε ένα πρόσωπο (Rikkers et al., 2016). Στον αντίποδα, αρκετοί μελετητές θεωρούν ότι η χρήση ψηφιακών μέσων ενδυναμώνει την κοινωνική συνοχή (Valkenburg & Peter, 2007· Ahn & Shin, 2013· Deters & Mehl, 2013). Αναφέρεται μάλιστα ότι υπό προϋποθέσεις το ψηφιακό παιχνίδι μπορεί να οδηγήσει σε διαμόρφωση νέων δικτύων γνωριμιών (Bryce, & Rutter, 2003· Steinkuehler & Williams, 2006· Granic et al., 2014) και τελικά σε ισχυρότερες κοινωνικές σχέσεις, ειδικά αν συνδυαστεί με επαφές στον πραγματικό κόσμο (Williams et. al, 2006· Huvila et al., 2010· Trepte et al., 2012).

Σε σχέση με τους δεσμούς του ατόμου με τον φυσικό και πολιτισμικό περίγυρο, τα ερευνητικά στοιχεία δείχνουν ότι με τη βοήθεια ψηφιακών εφαρμογών που αξιοποιούν τεχνολογίες αιχμής όπως αυτή της ραδιοσυχνικής αναγνώρισης³⁵⁹ (Liu et al., 2009) και της επαυξημένης πραγματικότητας, η αίσθηση του τόπου μπορεί να ενισχυθεί όχι μόνο σε κατοίκους, αλλά ακόμα και σε επισκέπτες μιας περιοχής (Chang et al., 2015). Επίσης, πολλά βασισμένα στην τοποθεσία παιχνίδια (location based games) όπως οι τίτλοι *BotFighters* (It's Alive Mobile Games AB!, 2001), *Pokémon Go* (Niantic, 2016), *Feeding Yoshi* (Bell et al., 2006) και κυρίως το *Geocaching*, μια ηλεκτρονική εκδοχή του παιχνιδιού του κρυμμένου θησαυρού (Schlatter, & Hurd, 2005) συνδυάζουν την ψηφιακή ενασχόληση με τη φυσική κίνηση του χρήστη στον περιβάλλοντα χώρο και επιτρέπουν στους παίκτες να γνωρίσουν την περιοχή τους καλύτερα (Serino et al., 2016), να την συστήσουν σε άλλους (Bedwell et al., 2009), αλλά και να μάθουν πώς την βλέπουν οι επισκέπτες, με αποτέλεσμα σε ορισμένες περιπτώσεις οι πρώτοι να ανακτούν την χαμένη τους εκτίμηση προς αυτή (O'Hara, 2008).

³⁵⁹ «Ραδιοσυχνική αναγνώριση» (RFID -radio frequency identification): Εφαρμογή που χρησιμοποιείται για τον εντοπισμό και την ταυτοποίηση αντικειμένων με χρήση ραδιοκυμάτων, αποτελούμενη από παθητικές συσκευές (ετικέτες, tags) που είναι τοποθετημένες στα εν λόγω αντικείμενα και πομποδέκτες (αναγνώστες, readers) που ενεργοποιούν τις ετικέτες και λαμβάνουν τα δεδομένα που αυτές περιέχουν (Εφημερίδα της Κυβερνήσεως, 2006).

Τέλος, σε σχέση με τη συμμετοχικότητα στα κοινά και την αίσθηση αλληλεπίδρασης με την τοπική κοινότητα, έρευνα στις ΗΠΑ (Lenhart et al., 2008) έδειξε ότι οι έφηβοι που έπαιζαν ηλεκτρονικά παιχνίδια που εμπειρείχαν κοινωνική δράση -π.χ. Guild Wars 2 (ArenaNet, 2006)- ήταν πιο πιθανό να εμπλακούν σε αντίστοιχες ενέργειες στην καθημερινή τους ζωή (π.χ. συγκέντρωση χρημάτων για αγαθοεργίες ή εθελοντισμό). Επίσης, τα *βασισμένα στην τοποθεσία παιχνίδια* φαίνεται πως έχουν τη δυνατότητα να ενισχύσουν την αλληλεπίδραση με την κοινότητα, αφού επεκτείνουν την παικτική εμπειρία από τον ψηφιακό στον φυσικό κόσμο, καλώντας τους χρήστες να βγουν από το σπίτι και να ενεργήσουν αμφίδρομα με το εξωτερικό περιβάλλον και άλλους παίκτες. Στη χώρα μας, οι Lambrinos και Asiklari (2014) αναφέρουν ότι αξιοποίησαν τεχνολογίες GIS (Geographic Information System - Γεωγραφικό Σύστημα Πληροφοριών) και GPS (Global Positioning System - Παγκόσμιο Σύστημα Στιγματοθέτησης) για την κατασκευή ενός διαδικτυακού χάρτη μιας επαρχιακής περιοχής στη Μακεδονία ώστε οι μαθητές των Δ', Ε' και Στ' τάξεων δημοτικού του τοπικού σχολείου να ενισχύσουν τις γνώσεις τους γύρω από την ιστορία και τον λαϊκό πολιτισμό της περιοχής και κυρίως να αλληλεπιδράσουν με την κοινότητά τους.

Παρότι λοιπόν δεν στάθηκε δυνατό να εντοπιστεί κάποια σχετική μελέτη, τα ψηφιακά παιχνίδια φαίνεται πως θεωρητικά έχουν τη δυνατότητα να συμβάλουν στην ενίσχυση της τοπικής συνείδησης: να βοηθήσουν δηλαδή στην ταυτόχρονη ενδυνάμωση των γνώσεων για τον τόπο, των συναισθηματικών δεσμών με αυτόν αλλά και στην αύξηση της συμμετοχικότητας και της αλληλεπίδρασης με την τοπική κοινότητα. Προκειμένου η θεωρητική αυτή υπόθεση να εξεταστεί σε πρακτικό επίπεδο, διαμορφώθηκε το παρακάτω -τελευταίο- ερευνητικό ερώτημα.

EE4. Μπορεί η αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών που περιλαμβάνουν στοιχεία λαϊκού πολιτισμού να συμβάλει στην περαιτέρω ενίσχυση της τοπικής συνείδησης των μαθητών στα πλαίσια ενός ολοκληρωμένου εκπαιδευτικού προγράμματος;

Πιο συγκεκριμένα, μπορεί η επιπρόσθετη αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών να ενισχύσει περαιτέρω:

- α. τις γνώσεις για την περιοχή
- β. τους δεσμούς με τον τόπο
- γ. την προσλαμβανόμενη αλληλεπίδραση και τη συμμετοχή σε τοπικές δράσεις

3.3 Δείγμα

Η δειγματοληπτική τεχνική που επελέγη θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως σκόπιμη δειγματοληψία χωρίς πιθανότητα, ομαδοποιημένη σε δύο στάδια (Κατσιλλής, 2006). Συγκεκριμένα, επελέγησαν σκόπιμα δημοτικά σχολεία μόνο από τον Δήμο Γαλασίου, αφού το πρόγραμμα αντλούσε το περιεχόμενό του από την ιστορία και τον πολιτισμό της συγκεκριμένης περιοχής και συνεπώς μόνο εντός αυτής υπήρχε ενδιαφέρον να γίνουν

μετρήσεις. Σε δεύτερο επίπεδο, από όλα τα τμήματα Δημοτικού επιλέχθηκαν εκείνα της Δ' τάξης, για λόγους θεωρητικούς αλλά και πρακτικούς. Σχετικά με τους πρώτους, η μέση παιδική ηλικία θεωρείται από σημαντικούς θεωρητικούς της Ψυχολογίας³⁶⁰ (Piaget, 1932· Sullivan, 1953· Erikson, 1963) ως η πλέον κρίσιμη για τη διαμόρφωση των σχέσεων που το παιδί θα αναπτύξει με τους συνομηλίκους του και με άτομα έξω από τον χώρο της οικογένειας (Παπαδιώτη-Αθανασίου, 2000 στο Κακάμπουρα, 2005), επομένως και με τον τόπο που ζει. Σε ό,τι αφορά στους πρακτικούς λόγους, η Δ' δημοτικού είναι σύμφωνα με το ωρολόγιο πρόγραμμα που εφαρμόζεται από το σχολικό έτος 2016/7 (απόφαση Φ12/657/70691/Δ1), η ωριμότερη ηλικιακά τάξη στην οποία το εβδομαδιαίο πρόγραμμα περιλαμβάνει ώρα Ευέλικτης Ζώνης, στα πλαίσια της οποίας μπορούσε να υλοποιηθεί η εν λόγω διδακτική παρέμβαση.

Αρχικός στόχος ήταν να ακολουθηθεί η απογραφική μέθοδος συλλογής δεδομένων και η έρευνα να συμπεριλάβει το σύνολο των 397 μαθητών που κατά τη σχολική περίοδο 2016/2017 διέμεναν στο Γαλάτσι και φοιτούσαν στην Δ' τάξη Δημοτικού, ώστε τα αποτελέσματα να είναι πλήρη και αδιαμφισβήτητα για τη συγκεκριμένη βαθμίδα. Ωστόσο, παρά την επίσημη έγκριση του Υπουργείου Παιδείας (αρ. πράξης Ι.Ε.Π. 46/24-11-2016), το σχεδιασθέν δείγμα περιορίστηκε τελικά στα 8 από τα συνολικά 10 Δημοτικά Σχολεία του Δήμου Γαλασίου [Πίνακας Χ]. Αυτό συνέβη καθώς παρά τη παραίνεση των αρμοδίων εκπαιδευτικών συμβούλων προς τους υπεύθυνους αλλά και τη γραπτή συναίνεση γονέων ώστε να συμμετάσχουν τα παιδιά τους στην έρευνα, οι αρμόδιοι δύο σχολείων (2ο Δ.Σ. Γαλασίου και 7ο Δ.Σ. Γαλασίου) δεν επέτρεψαν να διαμοιραστούν ερωτηματολόγια στα αντίστοιχα σχολικά τμήματα.

Πίνακας 3

Κατάσταση των σχολείων του δήμου Γαλασίου όπου υλοποιήθηκε η έρευνα

α/α	Όνομα Σχολείου	Διεύθυνση	Κωδικός
1	1ο Δ.Σ. Γαλασίου	Λ. Γαλασίου 86	9050535
2	3ο Δ.Σ. Γαλασίου	Πρωτ/κη 8 & Ελ.Βενιζέλου	9050539
3	4ο Δ.Σ. Γαλασίου	Πρωτ/κη 8 & Ελ.Βενιζέλου	9050540
4	5ο Δ.Σ. Γαλασίου	Ορφανίδου 101 & Ωρωπού	9050541
5	9ο Δ.Σ. Γαλασίου	Ηροδότου 3	9051263

³⁶⁰ Σύμφωνα με την ψυχαναλυτική προσέγγιση, η μέση παιδική ηλικία (6-12) χαρακτηρίζεται από τη μείωση του εγωκεντρισμού του παιδιού, την αυξανόμενη ικανότητά του να αντιλαμβάνεται την οπτική των άλλων και την ακόλουθη καλλιέργεια στενών σχέσεων με συνομηλίκους του. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Sullivan (1953), οι πρώτες αυτές φιλίες αποτελούν τη βάση όλων των μετέπειτα στενών σχέσεων του ατόμου. Αντίστοιχα, ο Erikson (1963) θεωρεί πως κατά την αναπτυξιακή βαθμίδα μεταξύ περίπου 6 και 11 ετών, τα παιδιά εισέρχονται στο ψυχοκοινωνικό στάδιο «Εργατικότητα έναντι Αισθήματος Κατωτερότητας», όπου αναπτύσσονται οι κοινωνικές τους δεξιότητες και καλλιεργείται η ικανότητά τους να συνάπτουν σχέσεις με τους άλλους. Ο Piaget (1932) έχει επίσης τονίσει τη σημασία των γνωστικών αλλαγών που συμβαίνουν κατά την ηλικία αυτή για την ικανότητα του παιδιού να αλληλεπιδρά με το κοινωνικό του περιβάλλον και να αναπτύσσει επαφές με συνομηλίκους. Σε πιο πρόσφατες εργασίες αναφέρεται ότι κατά την εν λόγω ηλικία βιολογικοί και κοινωνικοί παράγοντες διαφοροποιούν την ποιότητα των σχέσεων (Grusec et al., 2012), καθώς τα παιδιά αρχίζουν να κρίνουν τον εαυτό τους (Harter, 2006) και τους άλλους (Alvarez et al., 2001) πιο αντικειμενικά, καθώς και να αναζητούν την αποδοχή από ομάδες συνομηλίκων (Rubin et al., 2006).

6	11ο Δ.Σ. Γαλασίου	Κυμοθόης 16	9051477
7	12ο Δ.Σ. Γαλασίου	Λ. Γαλασίου 86	9051547
8	16ο Δ.Σ. Γαλασίου	Φιγαλείας 67	9051726

Στη συνέχεια, αφού από το δείγμα εξαιρέθηκαν επιπλέον όσοι εκπαιδευόμενοι δεν προσκόμισαν γραπτή γονική συναίνεση και όσοι λόγω απουσίας δεν συμμετείχαν στη συμπλήρωση αμφότερων των ερωτηματολογίων, το τελικό δείγμα περιορίστηκε σε 267 μαθητές Δ' τάξης Δημοτικού των σχολείων του Γαλασίου, δηλαδή ποσοστό 67% του αρχικού δείγματος - στόχου. Στον πίνακα Χ που ακολουθεί, παρουσιάζεται ο τρόπος με τον οποίο προέκυψε το τελικό δείγμα της έρευνας [Πίνακας Χ].

Πίνακας 4

Τρόπος με τον οποίο προέκυψε το τελικό δείγμα της έρευνας

Σύνολο μαθητών Δ' τάξης στο Γαλάτσι κατά το σχ. έτος 2016/17	397
Μαθητές που το σχολείο τους δεν δέχτηκε να συμμετάσχει στην έρευνα	77
Μαθητές των οποίων οι γονείς δεν παρείχαν γραπτή συναίνεση	36
Μαθητές που απουσίαζαν κατά τη συμπλήρωση των ερωτηματολογίων	17
Τελικό δείγμα	267

3.4 Παραγωγή υλικού

Το υλικό που κατασκευάστηκε στα πλαίσια της εφαρμογής είχε ως στόχο να συμβάλει στην καλλιέργεια μιας ουσιαστικότερης σχέσης των μαθητών με τον τόπο που ζούσαν και να ενισχύσει την τοπική τους συνείδηση. Έρευνες έχουν δείξει ότι η σύνδεση των μαθητών αστικών περιοχών με τον τόπο που ζούσαν δεν επηρεάστηκε από προγράμματα με μονοδιάστατα χαρακτηριστικά, για παράδειγμα αποκλειστικά περιβαλλοντικού χαρακτήρα (Kudryantsev et al., 2012). Έτσι επιδιώχθηκε το παρόν πρόγραμμα να αντλεί περιεχόμενο από ποικίλους χώρους, όπως της λαογραφίας, της τοπικής ιστορίας, της γεωγραφίας, της περιβαλλοντικής και της δημοκρατικής εκπαίδευσης. Υπήρξε μάλιστα μέριμνα ώστε οι άξονες στους οποίους δομήθηκε να βρίσκονται σε πλήρη αντιστοιχία με τα τρία συστατικά στοιχεία της κατά Zimmerbauer et al. (2012) τοπικής συνείδησης. Συγκεκριμένα με το γνωστικό, που αναφέρεται στην συνειδητοποίηση των χαρακτηριστικών της περιοχής· το συναισθηματικό, που αφορά στους δεσμούς που ενώνουν τα άτομα με τους συμπολίτες τους και τον τόπο· και το οργανικό, που συνδέεται με τη χρήση του περιβάλλοντος χώρου ως βάσης για ανάπτυξη δραστηριοτήτων, κοινώς την αλληλεπίδραση με τον τόπο μέσω συμμετοχής σε δραστηριότητες. Θεματικά, η προσέγγιση του τόπου πραγματοποιείται σε τέσσερα επίπεδα: ξεκινά από τα γεωγραφικά και διοικητικά όρια που τον προσδιορίζουν· επεκτείνεται στο ιστορικό παρελθόν, στο χρονικό ταξίδι διαμόρφωσης του περιβάλλοντος που εκτός των άλλων αναδεικνύει την αξία των μνημείων της περιοχής ως σημείων αναφοράς· προχωρά έπειτα σε γνωριμία με το ανθρωπογενές περιβάλλον, την καταγωγή, τα επαγγέλματα και τις συνήθειες των κατοίκων, τις εκδηλώσεις και τα άλλα στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού που διαμορφώνουν τον σύγχρονο υβριδικό χαρακτήρα της πόλης· καταλήγει τέλος σε εξοικείωση

με τις διοικητικές δομές που ρυθμίζουν το παρόν και τις δημοκρατικές διαδικασίες που καλούνται να καθορίσουν το μέλλον του Γαλασίου. Το υλικό προετοιμάστηκε σε τρία διαφορετικά πλαίσια που περιγράφονται αναλυτικά στις ακόλουθες παραγράφους: έντυπο, διαδικτυακά μαθήματα και ψηφιακά παιχνίδια.

3.4.1 Το έντυπο υλικό

Το εκπαιδευτικό υλικό σε έντυπη μορφή έχει τίτλο «Τοπογνωσία: Μαθαίνω για τον τόπο που ζω» και απευθύνεται σε όλες τις πειραματικές ομάδες που συμμετείχαν στην έρευνα. Για τον λόγο αυτό επιδιώχθηκε να είναι όσο το δυνατόν πληρέστερο, αποτελούμενο από δραστηριότητες που αφορούν τόσο στον γνωστικό, όσο και στον συναισθηματικό αλλά και τον οργανικό τομέα. Είναι δομημένο σε έξι θεματικές ενότητες, κάθε μια από τις οποίες πλαισιώνεται από έναν αριθμό δραστηριοτήτων με τη μορφή ωριαίου σχεδίου μαθήματος που περιέχει οδηγίες προς τον εκπαιδευτικό και συνοδεύεται από αντίστοιχο εποπτικό υλικό που παραδόθηκε σε όλα τα τμήματα. Τα κείμενα των δραστηριοτήτων, τόσο αυτά που απευθύνονται στους εκπαιδευτικούς όσο και εκείνα που αφορούν στους μαθητές, έγινε προσπάθεια να γραφούν με σαφήνεια σε γλώσσα απλή και κατανοητή. Αξιοποιείται ποικιλία διδακτικών τεχνικών ώστε να προσεγγίζεται κάθε μαθησιακή ενότητα με τον καταλληλότερο τρόπο αλλά και να ικανοποιείται μεγάλο εύρος μαθησιακών αναγκών με στόχο τελικά να καλύπτονται οι διαφορετικοί τρόποι μάθησης των εκπαιδευομένων. Ακολουθεί περιγραφή των στόχων και περιεχομένων των έξι θεματικών εννοιών, ενώ στην παράγραφο 4.4.2 που σχετίζεται με τη διδακτική μέθοδο, παρουσιάζεται κάθε μια από τις είκοσι δραστηριότητες ξεχωριστά, τόσο από άποψη περιεχομένου, όσο και διδακτικά.

Η 1η Θεματική Ενότητα με τίτλο «Η θέση του Γαλασίου – φυσικά και διοικητικά όρια», αναφέρεται στα σύνορα του Δήμου και στη γεωφυσική του μορφολογία. Περιλαμβάνει δύο ωριαίες δραστηριότητες που τιτλοφορούνται «Φυσικά και διοικητικά όρια» και «Οι λόφοι του Γαλασίου σε μακέτα» αντίστοιχα. Στο πλαίσιο της, στοχεύεται οι εκπαιδευόμενοι:

- α. να γνωρίσουν τα όρια του δήμου και να έρθουν σε επαφή με τα ονόματα και τη γενική θέση των συνοικιών του.
- β. να μπορούν να υποδείξουν τη θέση του Γαλασίου σε χάρτη.
- γ. να είναι σε θέση να αναγνωρίσουν οπτικά και να ονομάσουν ορισμένους από τους ορεινούς όγκους που περιβάλλουν τον δήμο.
- δ. να χειριστούν πλαστικά υλικά με δημιουργικό τρόπο ώστε να αποδώσουν τρισδιάστατα αντίγραφα των λόφων.
- ε. να συνεργαστούν αρμονικά σε ομάδες για την κατασκευή του κάθε αντιγράφου, αλλά και με την υπόλοιπη τάξη για την ολοκλήρωση της μακέτας.
- στ. να διαμορφώσουν τη γενική αίσθηση ότι ανήκουν όλοι στην ίδια ομάδα (της τάξης) αλλά και ταυτόχρονα σε έναν κοινό γεωγραφικό χώρο με συγκεκριμένα γεωφυσικά όρια και διοικητική ταυτότητα.

Τα εποπτικά μέσα που διατέθηκαν για την εκπλήρωση των παραπάνω στόχων ήταν:

- Γεωφυσικός Χάρτης Αττικής,
- Τοπογραφικός Χάρτης Γαλασίου,

- Έγχρωμες φωτογραφίες από τους σημαντικότερους λόφους της περιοχής,
- Πηλός ή Πλαστελίνη
- Κόντρα πλακέ διαστάσεων Α3
- Διοικητικός Χάρτης Αττικής
- Πίνακας με τις έξι γειτονιές του Γαλασίου

Η 2^η Θεματική Ενότητα έχει τίτλο: «Το Γαλάτσι από τα αρχαία χρόνια μέχρι σήμερα», και αποσκοπεί οι μαθητές να ενημερωθούν για την ιστορία της περιοχής του Γαλασίου και χωρισμένοι σε ομάδες την προσεγγίσουν σε τέσσερις, συνολικά, φάσεις. Μέσα από τις δραστηριότητες της ενθαρρύνονται να συγκρίνουν το παρελθόν με το παρόν και να εκφραστούν δημιουργικά μέσω παρουσιάσεων και σχεδίων εμπνευσμένων από κάθε εποχή. Αποτελείται από πέντε ωριαίες διδασκαλίες, στο πλαίσιο των οποίων, στοχεύεται οι εκπαιδευόμενοι:

- να αποκτήσουν εικόνα για τις ιστορικές φάσεις εξέλιξης της περιοχής του Γαλασίου μέσα από την αξιοποίηση ποικίλων πηγών.
 - να εκφραστούν δημιουργικά αποδίδοντας σχεδιαστικά και θεατρικά εικόνες και γεγονότα που τους έκαναν εντύπωση από την κάθε εποχή.
 - να ενθαρρυνθούν στο να συγκρίνουν στοιχεία από τις διάφορες εποχές και να ανακαλύψουν πώς αντικατοπτρίζεται κάθε μια από αυτές στο σύγχρονο Γαλάτσι.
 - να γνωρίσουν την προέλευση του ονόματος των Τουρκοβουνίων και του Γαλασίου.
 - να συνειδητοποιήσουν την αλλαγή που επέφερε η ανοικοδόμηση στο τοπίο, μέσα από αντιπαραβολή παλιών και νέων φωτογραφιών.
- στ. Να ενισχύσουν τις δεξιότητες παραγωγής γραπτού λόγου και τη φαντασία τους.

Τα εποπτικά μέσα που διατέθηκαν για την εκπλήρωση των παραπάνω στόχων ήταν:

- 8 Φύλλα Α4 με πληροφορίες και εικόνες για τις τέσσερις φάσεις εξέλιξης της περιοχής [αρχαία εποχή, Μεσαίωνα ως το 1821, ως τον 20ό, 20ός]
- 4 χρωματιστά φύλλα κανσόν (50x70) – ένα για κάθε εποχή: μπλε, βιολετί, πράσινο, κόκκινο
- 100 λευκά χαρτιά μεγέθους Α5
- Μολύβια – Μαρκαδόροι – Κόλλα
- Ημιτελές κείμενο προς συμπλήρωση

Η 3^η Θεματική Ενότητα έχει τίτλο: «Σημεία αναφοράς, μνημεία και θρύλοι» και στα πλαίσιά της οι μαθητές έρχονται σε επαφή με σημαντικά σημεία αναφοράς του Γαλασίου (μνημεία, εκκλησίες, τόποι συγκέντρωσης), γνωρίζουν βασικά στοιχεία της ιστορίας των δύο αρχαιότερων ναών της περιοχής, προσεγγίζουν δημιουργικά τοπικούς θρύλους, ενώ παράλληλα εξασκούνται στο να εκφράζονται με επιχειρήματα. Συνοπτικά, μέσω των τεσσάρων ωριαίων δραστηριοτήτων της ενότητας, επιδιώκεται οι μαθητές:

- να μπορούν να εντοπίσουν στον χάρτη τους κεντρικούς οδικούς άξονες του δήμου.

- β. να γνωρίσουν τη γεωγραφική θέση σημαντικών σημείων αναφοράς της περιοχής και βασικά στοιχεία για την ταυτότητα της Ομορφοκκλησιάς και της Αγ. Γλυκερίας.
- γ. να έρθουν σε επαφή με παραδοσιακές αφηγήσεις που συνδέονται με την περιοχή του Γαλασίου.
- δ. να συνειδητοποιήσουν ότι κάθε μνημείο είναι ξεχωριστό και αξίζει σεβασμού.
- ε. να εξασκηθούν στο να εκφράζουν τις απόψεις τους με επιχειρήματα.
- στ. να καλλιεργήσουν μια «σκηνοθετική» οπτική στην προσέγγιση των κειμένων και να εκφραστούν δημιουργικά παράγοντας ήχους, που μετατρέπουν την ανάγνωση σε διαδικασία πιο συμμετοχική, βιωματική και ψυχαγωγική.

Τα εποπτικά μέσα που διατέθηκαν για την εκπλήρωση των παραπάνω στόχων ήταν:

- Ιστορικός και πολεοδομικός χάρτης του Γαλασίου μεγέθους Α3 με σημειωμένο πάνω τους ένα κόκκινο σταυροδρόμι
- Οδικός χάρτης Γαλασίου μεγέθους Α3 με σημειωμένες τις δύο κύριες οδικές αρτηρίες
- Χρωματιστές κιμωλίες
- πινέζες και μικρές φωτογραφίες 4 καμινιών και 6 εκκλησιών του δήμου
- φωτοτυπίες με πληροφορίες για την Ομορφοκκλησιά και την Αγία Γλυκερία
- φωτοτυπίες του κειμένου «Γραικός, Γενίτσαρος, Βενετσιάνος»

Η 4η Θεματική Ενότητα έχει τίτλο: «Άνθρωποι, ιστορίες και παραδόσεις από το παλιό Γαλάτσι». Στα πλαίσιά της οι μαθητές γνωρίζουν λαϊκές παραδόσεις και ιστορίες καθημερινών ανθρώπων από το Γαλάτσι του παρελθόντος, καλούμενοι να τις αποδώσουν με παντομίμα. Έρχονται έτσι σε επαφή με το διαφορετικό πλαίσιο αξιών και τους ρυθμούς ζωής του παρελθόντος, συνειδητοποιούν τα προβλήματα και τις αγωνίες των παλαιότερων κατοίκων της περιοχής και παράλληλα καλλιεργούν την ενσυναίσθησή τους. Μέσω των δύο δραστηριοτήτων της ενότητας, επιδιώκεται οι μαθητές:

- α. να γνωρίσουν ιστορίες, χαρακτήρες και παραδόσεις από το παλιό Γαλάτσι.
- β. να μπουν στη θέση άλλων ανθρώπων ενισχύοντας την ενσυναίσθησή τους.
- γ. να συγκρίνουν τις συνθήκες και τον ρυθμό ζωής του παρελθόντος με του παρόντος.
- δ. να νιώσουν πιο υπεύθυνοι, συνειδητοποιώντας ότι και οι ίδιοι με τις καθημερινές τους επιλογές «γράφουν ιστορία» για τον τόπο στον οποίο ζουν.
- ε. μέσα από τις αναφορές σε κοινούς χώρους, να ανακαλύψουν επιπλέον δεσμούς με τον τόπο και τους κατοίκους του.
- στ. να καλλιεργήσουν την ομαδικότητα και τη συνεργατικότητα τους.
- ζ. να εκφραστούν δημιουργικά και να ψυχαγωγηθούν.
- η. να εξασκηθούν στο να παρατηρούν και να κάνουν υποθέσεις.
- θ. να γνωρίσουν καλύτερα και να εκτιμήσουν την οικογενειακή τους ιστορία.
- ι. να διερευνήσουν τη σχέση της οικογένειάς τους με τον τόπο όπου ζουν.
- ια. να συνειδητοποιήσουν τον πλούτο των εμπειριών που διαθέτουν τα γηραιότερα μέλη της οικογένειάς τους και το κατά πόσο μπορούν να επωφεληθούν από αυτόν.

Τα εποπτικά μέσα που διατέθηκαν για την εκπλήρωση των παραπάνω στόχων ήταν:

- χρωματιστές κιμωλίες
- χαρτόνια με ιστορίες και τον αριθμό συμμετεχόντων
- φύλλα συνέντευξης από γηραιότερα μέλη της οικογένειας

Η 5^η Θεματική Ενότητα έχει τίτλο «Γαλάτσι, ένα μωσαϊκό πολιτισμών» και στα πλαίσιά της οι μαθητές ενημερώνονται για την έννοια του πολιτισμού και τη σημασία που έχει για τον αυτοπροσδιορισμό του ατόμου, προσεγγίζουν τον όρο του υβριδικού πολιτισμού και επιχειρείται να συνειδητοποιήσουν την αξία της πολιτισμικής ποικιλότητας, γνωρίζουν τις κύριες γεωγραφικές περιοχές προέλευσης των Γαλατσιωτών και τραγουδούν παραδοσιακά κάλαντα που προέρχονται από αυτές. Πιο αναλυτικά, μέσω των δύο δραστηριοτήτων της ενότητας, επιδιώκεται οι μαθητές:

- α. να ενημερωθούν για τους διαφορετικούς τρόπους καταγωγής των Γαλατσιωτών.
 - β. να αντιληφθούν ότι ο πολιτισμός είναι βασικό στοιχείο της ταυτότητας ενός τόπου.
 - γ. να κατανοήσουν την έννοια του πολιτισμού και πιο συγκεκριμένα του υβριδικού.
 - δ. να έρθουν σε επαφή με παραδοσιακά κάλαντα από διάφορες περιοχές.
 - ε. να ασκήσουν την παρατηρητικότητά τους, να καλλιεργήσουν την κριτική τους σκέψη και να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους στη λήψη αποφάσεων.
- στ. να ενθαρρυνθούν στη ενεργητική συμμετοχή στα δρώμενα της τάξης.
- ζ. να συνειδητοποιήσουν ότι το μωσαϊκό των πολιτισμών δεν βλάπτεται όταν κάθε πολίτης ενισχύει τους δεσμούς του με τον τόπο καταγωγής του.
 - η. να εκτιμήσουν την αξία των πολιτιστικών δράσεων του δήμου και να αντιληφθούν ότι η συμμετοχή σε αυτές ενισχύει την αίσθηση του ανήκειν στους δημότες.

Τα εποπτικά μέσα που διατέθηκαν για την εκπλήρωση των παραπάνω στόχων ήταν:

- γεωγραφικός χάρτης της Ελλάδας
- χρωματιστές ζελατίνες
- blue tack
- φακός
- κιμωλίες
- έγχρωμες εικόνες με χορευτικά συγκροτήματα
- φύλλα με παραδοσιακά κάλαντα
- εικόνα με ανοικτή πόρτα
- μικρές εικόνες στο κάδρο που προδίδουν καταγωγή
- cd με παραδοσιακά κάλαντα από διάφορες περιοχές της Ελλάδας
- η ιστορία «Οι επτά χρωματιστοί Ιππότες»

Η 6^η και τελευταία Θεματική Ενότητα έχει τίτλο «Το Γαλάτσι που ονειρευόμαστε» και αντλεί έμπνευση τόσο από τις αξίες της Βασισμένης στον Τόπο Εκπαίδευσης, όσο και της Εκπαίδευσης για την Ιδιότητα του Πολίτη. Σε αυτήν οι μαθητές καταγράφουν τα βασικά προβλήματα που αντιμετωπίζουν ως δημότες και καλούνται να συνειδητοποιήσουν τον βαθμό στον οποίο μπορούν οι ίδιοι μέσω αλληλεγγύης και δράσεων να τα αντιμετωπίσουν.

Παράλληλα, ενημερώνονται για τη διοικητική δομή του δήμου και τις υπηρεσίες που παρέχει στους δημότες, ενώ ενθαρρύνονται να επικοινωνήσουν και να συνεργαστούν με τους συνομηλικούς τους μαθητές των υπόλοιπων σχολείων της περιοχής, ώστε να συζητήσουν για το μέλλον της όπως το φαντάζονται. Πιο αναλυτικά, μέσω των πέντε δραστηριοτήτων που περιέχει, η ενότητα στοχεύει στο οι μαθητές:

- α. να ενεργοποιήσουν τη φαντασία τους για να επινοήσουν ένα όνομα υπερήρωα.
- β. να αναρωτηθούν για τα κύρια προβλήματα που αντιμετωπίζει ο Δήμος και αξιοποιώντας την κριτική τους σκέψη να επιλέξουν τα τρία σημαντικότερα.
- γ. να κατανοήσουν ότι ως δημότες έχουν αρκετή δύναμη για να διορθώσουν τα προβλήματα, χωρίς τη συνδρομή κάποιου υπερήρωα.
- δ. να συνειδητοποιήσουν το μερίδιο της ευθύνης τους για την ύπαρξη ή επιδείνωση κάποιων από τα προβλήματα αυτά.
- ε. να διαμορφώσουν θετική στάση για τον φορέα της τοπικής αυτοδιοίκησης.
- στ. να ενημερωθούν για τις διοικητικές δομές του δήμου και για τις υπηρεσίες που προσφέρει στους δημότες.
- ζ. να ενθαρρυνθούν να έρθουν σε επαφή με τους υπόλοιπους μαθητές του δήμου, για να συζητήσουν τα προβλήματα που τους απασχολούν και να οργανώσουν σχετικές δράσεις.

Τα εποπτικά μέσα που διατέθηκαν για την εκπλήρωση των παραπάνω στόχων ήταν:

- χρωματιστές κιμωλίες
- ημιτελές γράμμα σε υπερήρωα
- «Οι αστερίες», ιστορία του Bruno Ferrero
- χαρτί κανσόν για δημιουργία αφίσας συνάντησης
- έτοιμη ανακοίνωση
- φύλλα μεγέθους A4
- βεβαίωση συμμετοχής μαθητών στον καθαρισμό πάρκου
- λίστα συλλογής απορριμμάτων
- σάκοι σκουπιδιών
- γάντια μιας χρήσης

3.4.2 Ψηφιακό υλικό – Η πλατφόρμα «Τοπογνωσία»

Το έντυπο υλικό πλαισιώνεται από μια ψηφιακή πλατφόρμα που περιλαμβάνει διαδικτυακά μαθήματα τοπικής ιστορίας, γεωγραφίας και πολιτισμού, αλλά και μια συλλογή από ψηφιακά παιχνίδια, κατασκευασμένα ειδικά για το πρόγραμμα της διδακτικής παρέμβασης. Η ιστοσελίδα επιλέχθηκε να κατασκευαστεί μέσω της υπηρεσίας Google sites για πρακτικούς λόγους (δωρεάν πρόσβαση, διάθεση επαρκών εργαλείων), ενώ η δομή της επιχειρήθηκε σκόπιμα να διατηρηθεί απλή, με λίγες επιλογές στα μενού, περιορισμένη έκταση στα κείμενα, κύρια μέρη σημειωμένα με έντονη γραμματοσειρά και διαφορετικό χρώμα και σχετική φειδώ στο οπτικό υλικό, ώστε η πλοήγηση να είναι εύκολη για τους νεαρούς επισκέπτες και να μην τους κουράζει. Η διεύθυνση

<https://sites.google.com/site/galatsigames/> οδηγεί στην κεντρική σελίδα που αισθητικά παραπέμπει σε μαθητικό τετράδιο, από όπου ο χρήστης μπορεί να επιλέξει μια από τις μόλις τέσσερις υποκατηγορίες «Παιχνίδια», «Μαθήματα», «Γαλάτσι Quiz» και «Ταυτότητα - Επικοινωνία», όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα [Εικόνα 1].

Εικόνα 1

Το κεντρικό μενού της ψηφιακής πλατφόρμας «Τοπογνωσία»



Σημείωση: Το στιγμιότυπο αντλήθηκε από την ηλεκτρονική διεύθυνση <https://sites.google.com/site/galatsigames/>

Ο σύνδεσμος «Παιχνίδια» ανοίγει μια σελίδα στην κορυφή της οποίας παρέχονται στον χρήστη οδηγίες για να φορτώσει τα παιχνίδια, ενώ αυτά παρουσιάζονται ταξινομημένα σε τρεις κατηγορίες: Ιστορία, Περιβάλλον, Λαϊκός Πολιτισμός, κάθε μία από τις οποίες περιλαμβάνει τρεις εφαρμογές. Όταν ο χρήστης επιλέγει κάποια από αυτές, μεταφέρεται από μια ενδιάμεση οθόνη στον ιστότοπο <https://itch.io/> που παρέχει χώρο για τη φιλοξενία παιχνιδιών. Η επιλογή του τίτλου «Μαθήματα», κατευθύνει τον επισκέπτη σε μια οθόνη με συνδέσμους προς τις έξι θεματικές ενότητες που με τη σειρά τους οδηγούν στο υλικό των μαθημάτων. Ο σύνδεσμος «Γαλάτσι Quiz» συνοδεύεται από τον παροτρυντικό υπότιτλο «Νιώθεις έτοιμος για την τελική πρόκληση;» και έχει τοποθετηθεί στο κάτω επίπεδο, καθώς απευθύνεται σε χρήστες που έχουν ήδη επισκεφθεί τους συνδέσμους των παιχνιδιών και των μαθημάτων (που βρίσκονται στο επάνω επίπεδο). Κατευθύνει στην οθόνη μιας ομώνυμης εφαρμογής που έχει τον χαρακτήρα αξιολόγησης. Στις οδηγίες αναφέρεται ότι το τελικό Quiz έχει σκοπό να διαπιστώσει κατά πόσο ο χρήστης έχει κατακτήσει τις γνώσεις που του προσφέρονται μέσα από τις υπόλοιπες εφαρμογές του εκπαιδευτικού ιστοτόπου και για τον λόγο αυτό προειδοποιεί τον επισκέπτη να την 'τρέξει' μόνο αφού έχει παίξει με τα υπόλοιπα παιχνίδια και έχει συγκεντρώσει αρκετές πληροφορίες για το Γαλάτσι, ώστε να μπορεί να απαντήσει στις ερωτήσεις. Ο τελευταίος σύνδεσμος με τίτλο «Ταυτότητα – Επικοινωνία» οδηγεί σε μια οθόνη που περιέχει πληροφορίες για τον δημιουργό της σελίδας και μια φόρμα επικοινωνίας, ώστε ο χρήστης να μπορεί να αποστείλει τυχόν σχόλια ή παρατηρήσεις.

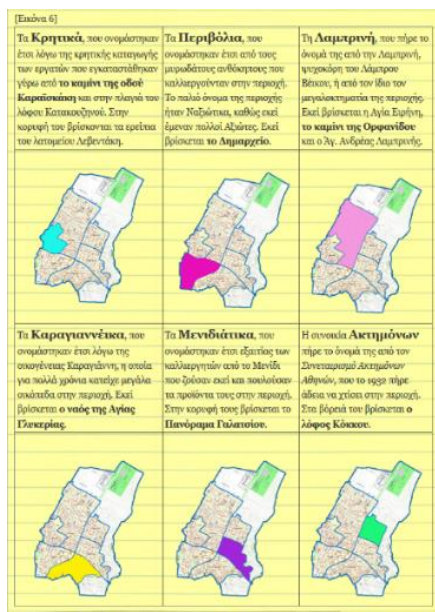
3.4.2.1 Ψηφιακά μαθήματα

Τα ψηφιακά μαθήματα έχουν παρόμοια δομή με το έντυπο υλικό που παρουσιάστηκε στις προηγούμενες παραγράφους, είναι δηλαδή κατανεμημένα σε έξι θεματικές ενότητες με αντίστοιχους τίτλους. Με τον τρόπο αυτό, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να αναζητήσουν εύκολα τις πληροφορίες που επιθυμούν σε σχέση με κάποια θεματική, αλλά και να επαναλάβουν κάποιο από τα μαθήματα που διδάχτηκαν στο σχολείο. Το περιεχόμενο ωστόσο των ηλεκτρονικών μαθημάτων είναι σε σχέση με το έντυπο εμπλουτισμένο με οπτικό υλικό όπως χάρτες, εικόνες, σχεδιαγράμματα και φωτογραφίες, ώστε να γίνεται πιο ελκυστικό και να διευκολύνει τους αναγνώστες που το προσεγγίζουν χωρίς τη βοήθεια του εκπαιδευτικού. Επίσης, δεδομένου του ότι σε μια ηλεκτρονική σελίδα απουσιάζουν οι περιορισμοί χώρου που παρουσιάζονται σε ένα έντυπο, αξιοποιείται η δυνατότητα να περιλαμβάνονται επιπλέον λεπτομέρειες τόσο σε σχέση με λαογραφικά, όσο και με ιστορικά αλλά και κοινωνικά ζητήματα που αφορούν στην περιοχή. Τέλος, στο κάτω μέρος των ιστοσελίδων είναι διαθέσιμες οι πηγές των πληροφοριών και παρέχεται η σχετική βιβλιογραφία, ώστε τόσο οι διδάσκοντες το αντικείμενο, όσο και γενικά οι ενήλικες επισκέπτες να μπορούν να διασταυρώσουν τις πληροφορίες που επιθυμούν ή να εμβαθύνουν σε κάποιο ζήτημα που τους ενδιαφέρει. Αναλυτικά, το περιεχόμενο των ψηφιακών μαθημάτων παρουσιάζεται στις ακόλουθες παραγράφους.

Η 1η Θεματική Ενότητα «Η θέση του Γαλασίου - Φυσικά και Διοικητικά όρια», ξεκινά με την διαδοχική παράθεση γεωφυσικών χαρτών της Αττικής εμπλουτισμένων με πληροφορίες και εικόνες, ώστε να προβάλλεται με σαφήνεια στον χρήστη η θέση των Τουρκοβουνίων στο κέντρο του Λεκανοπεδίου, όπως και του Δήμου Γαλασίου στη δυτική τους πλευρά. Στη συνέχεια γίνεται αναφορά στα εξωτερικά σύνορα της περιοχής και τους τρεις Δήμους με τους οποίους συνορεύει με την βοήθεια ενός διοικητικού χάρτη της Αθήνας. Έπειτα παρουσιάζονται οι έξι οικιστικές ενότητες (γειτονιές) εντός του Δήμου Γαλασίου με ισάριθμους μίνι-χάρτες, δίπλα στους οποίους διατίθενται επιγραμματικά πληροφορίες με απλά λόγια, σχετικά με το πώς απέκτησε το όνομά της η κάθε περιοχή αλλά και για ένα χαρακτηριστικό τοπόσημο με το οποίο συνδέεται [Εικόνα 2]. Ακολουθεί μια σύντομη παράγραφος που αναφέρεται με πολύ απλά λόγια στα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα που συνδέονται με την ύπαρξη λόφων σε μια περιοχή και παρατίθεται ένα ιστορικό διάγραμμα πλημμυρών (Diakakis, 2014) προς επίρρωση του ισχυρισμού ότι οι λόφοι του Γαλασίου το προστατεύουν διαχρονικά από πλημμύρες. Η ενότητα κλείνει με εικόνες και πληροφορίες για τους έξι βασικότερους λόφους της περιοχής του Γαλασίου, η θέση των οποίων φανερώνεται με τη βοήθεια ενός τοπογραφικού χάρτη του Δήμου.

Εικόνα 2

Υλικό από την 1η Θεματική Ενότητα. Διάγραμμα με τις έξι οικιστικές ενότητες του Δήμου Γαλατσίου.



Σημείωση: Το στιγμιότυπο αντλήθηκε από την ηλεκτρονική σελίδα

<https://sites.google.com/site/galatsigames/%CE%BC%CE%B1%CE%B8%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B1/%CE%B5%CE%BD%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1-1?authuser=0>

Η 2η Θεματική Ενότητα «Το Γαλάτσι από τα αρχαία χρόνια μέχρι σήμερα» περιλαμβάνει τέσσερις υποενότητες. Στην πρώτη με τίτλο «αρχαία χρόνια», γίνεται αναφορά στον γεωμετρικής εποχής ιερό χώρο που έχει ανασκαφεί στο Β. Τουρκοβούνι και μέσα από φωτογραφικό υλικό τονίζεται η υποβάθμισή του κατά τον 20ό αιώνα. Στη συνέχεια καταγράφονται πληροφορίες για τις ονομασίες «Αγχεσμός» και «Βριλησός» που κατά καιρούς έχουν αποδοθεί στα Τουρκοβούνια και παρατίθενται σχετικοί χάρτες του 17ου, 18ου, 19ου και 20ού αιώνα. Τέλος, γίνεται λόγος για την παράδοση των πολλαπλών επιθέτων που αποδίδονται στους θεούς διαχρονικά: κατά τα αρχαία χρόνια το όνομα του Δία (και άλλων θεών) συνοδευόταν από δεκάδες επίθετα, όπως αντίστοιχα συμβαίνει σήμερα με την Παναγία και αρκετούς αγίους. Η δεύτερη υποενότητα με τίτλο «Μεσαίωνας, Φραγκοκρατία και Τουρκοκρατία» ξεκινά με μια αναφορά στον ναό της Ομορφοκκλησιάς, που σύμφωνα με μια -μάλλον αδύναμη- θεωρία στηριγμένη στην εικονογράφηση της Αγίας Γλυκερίας (Κοντογεωργοπούλου, 2016) αποτελεί χρονική γέφυρα ανάμεσα στην αρχαία και την βυζαντινή εποχή στην περιοχή. Ακολούθως γίνεται λόγος για την εποχή της Φραγκοκρατίας και το πέρασμα στην Τουρκοκρατία, κατά το οποίο σύμφωνα με μια θεωρία τα Τουρκοβούνια απέκτησαν το όνομά τους. Έπειτα από μια σύντομη αναφορά στους ξένους περιηγητές που

πέρασαν από την περιοχή δίνοντας περιγραφές της, το κείμενο καταλήγει στην ιστορία της Αγίας Φιλοθέης που δραστηριοποιήθηκε σε περιοχές γύρω από το Γαλάτσι (όπως η Φιλοθέη, η Καλογρέζα και τα Πατήσια) και μαρτύρησε στα τέλη του 16ου αιώνα. Η τρίτη υποενότητα με τίτλο «Το χωριό Γαλάτσι γεννιέται» αφορά στην περίοδο από το τέλος της επανάστασης μέχρι τις αρχές του 20ού αιώνα, περίοδο κατά την οποία το Γαλάτσι διαμορφώνεται ως αγροτικός οικισμός και αποκτά το όνομά του. Παρατίθενται άρθρα εφημερίδων που κάνουν αναφορά στο Γαλάτσι, σχέδια από τοπικές φορεσιές κι ένα αντίγραφο από προικοσύμφωνο του 1824, που παραχωρεί οικοσκευή και γη στον «Ποδονύμφτη» (Ποδονύφτη), τους «Ποδέρους» (Ποδαράδες, δηλαδή τη Νέα Ιωνία) και «εις Γαλάκην», ώστε ο αναγνώστης να αποκτήσει μια γενική ιδέα για τα δεδομένα της εποχής. Μια σειρά από χάρτες δείχνουν τη σταδιακή εξάπλωση του αστικού ιστού από τα γειτονικά Πατήσια προς το Γαλάτσι. Παράλληλα, γίνονται αναφορές στην καταστροφή των δασών και των λόφων της Αθήνας στον βωμό της οικιστικής ανάπτυξης, ενώ ιδιαίτερη μνεία γίνεται στην καταπάτηση γαιών από επιτήδειους κατά τα πρώτα χρόνια της Ανεξαρτησίας, ώστε να γίνει κατανοητό το πώς πέρασε στα χέρια ιδιωτών το άλσος Βεΐκου. Η τέταρτη υποενότητα με τίτλο «Το Γαλάτσι στον 20ό αιώνα» καταπιάνεται με την περαιτέρω εξέλιξη της περιοχής και τον μετασχηματισμό της από χωριό σε κοινότητα και έπειτα σε ανεξάρτητο Δήμο. Παρατίθεται οπτικό υλικό μέσα από το οποίο ο επισκέπτης μπορεί να συγκρίνει παλιότερες φωτογραφίες της πόλης με σύγχρονες λήψεις από παρόμοια θέση. Με τον τρόπο αυτό επιδιώκεται να γίνει σύνδεση ανάμεσα στις διαφορετικές περιόδους της ιστορίας ώστε να δίνεται στον αναγνώστη η αίσθηση της χρονικής συνέχειας του τόπου. Προς την ίδια κατεύθυνση λειτουργεί σε αρκετές περιπτώσεις και το κείμενο: έτσι, ενώ στην παράγραφο της αρχαίας ιστορίας γίνεται αναφορά στον Όμβριο Δία (στον οποίο πιθανόν ήταν αφιερωμένος ο βωμός στο Τουρκοβούνι) και στην προσευχή που οι Αθηναίοι του απήθυσαν για να φέρει βροχή (όπως μας την παραδίδει ο Μάρκος Αυρήλιος), στην παράγραφο της νεότερης ιστορίας περιλαμβάνεται ένα σατιρικό ποίημα του Γεωργίου Σουρή που αναθεματίζει την βροχή, καθώς ματαίωσε τα σχέδια της βασιλικής οικογένειας για κυνήγι αλεπούς στο Γαλάτσι (Σκριπ, 1894).

Η 3η Θεματική Ενότητα με τίτλο «Σημεία αναφοράς, μνημεία και θρύλοι» είναι χωρισμένη σε τρία τμήματα. Το πρώτο εμπεριέχει μια σειρά από χάρτες: οι αρχικοί είναι αφιερωμένοι στις κύριες οδικές αρτηρίες του Γαλατσίου, οι οποίες προβάλλονται με παιγνιώδη τρόπο (παραπέμποντας σε χάρτη θησαυρού), αλλά σχέδια και έντονα χρώματα, με στόχο να διατηρηθεί ζωντανό το ενδιαφέρον του επισκέπτη. Στη συνέχεια γίνεται αναφορά στις τέσσερις παλιές ασβεστοκάμινους της ευρύτερης περιοχής του Γαλατσίου (δύο από αυτές βρίσκονται λίγα μέτρα έξω από τα όρια του δήμου), ενώ στον ίδιο χάρτη προστίθενται σε επόμενη παράγραφο και οι εννέα κυριότεροι ιεροί ναοί της ευρύτερης περιοχής (καθώς δύο ναοί που εξυπηρετούν τους Γαλατσιώτες βρίσκονται και πάλι λίγα μέτρα εκτός των διοικητικών ορίων του δήμου). Σε υπόμνημα δίπλα στον χάρτη, μαζί με το όνομα και τη φωτογραφία του κάθε ναού παρέχονται πληροφορίες για τη χρονολογία που έγιναν τα εγκαίνιά του. Στο δεύτερο τμήμα της ενότητας ο χρήστης μπορεί να διαβάσει το κείμενο του Δημητρίου Καμπούρογλου (1964) Γραϊκός, Γενίτσαρος και Βενετσιάνος που αναφέρεται σε έναν θρύλο της περιοχής, σχετικά με το πώς άρχισε να αναβλύζει η πηγή της Αγίας Γλυκερίας. Το τελευταίο τμήμα της ενότητας αφορά στους δύο κυριότερους ναούς του Γαλατσίου, αυτόν της Ομορφοκκλησιάς και εκείνον της Αγίας Γλυκερίας. Παρατίθεται μια λίστα με αρκετές

πληροφορίες για κάθε ναό, ενώ ειδικά για τον Άγιο Γεώργιο παρουσιάζονται σχέδια του αρχαιολόγου Ορλάνδου (1923), ένα χαρακτηριστικό του γλύπτη Τάσσου (Χατζηδάκης et al., 1956) όπως και φωτογραφίες που επιτρέπουν στον επισκέπτη της σελίδας να παρατηρήσει τις αλλαγές που επέφεραν στη δυτική πλευρά του ναού οι συντηρητές αρχαιολόγοι το 1956, καταργώντας τις αρχιτεκτονικές παρεμβάσεις στις οποίες είχαν προχωρήσει οι βοσκοί - ιδιοκτήτες της περιοχής κατά τον 19ο αιώνα [Εικόνα 3].

Εικόνα 3

Άποψη της Ομορφοκκλησιάς από τα ΒΔ με διαφορά ενός περίπου αιώνα.



Σημείωση: Μέσα από τη σύγκριση των φωτογραφιών, οι μαθητές μπορούν να αντιληφθούν την εξέλιξη του τοπίου. Η αριστερή φωτογραφία προέρχεται από το *Η όμορφη εκκλησιά* (Ορλάνδος, 1921:15) ενώ η δεξιά είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα «Αρχαιολογία της πόλης των Αθηνών» http://www.eie.gr/archaeologia/gr/06_DELTIA/file21.aspx#top.

Η 4η Θεματική Ενότητα τιτλοφορείται «Άνθρωποι, ιστορίες και παραδόσεις από το παλιό Γαλάτσι» και αναφέρεται στους δεσμούς που αναπτύσσονται ανάμεσα στους κατοίκους της κοινότητας, διαμορφώνοντας με δυναμικό τρόπο τον πολιτισμό της. Ξεκινά με μια αναφορά στα οφέλη που συνεπάγεται η επαφή με το παρελθόν των ανθρώπων που ζούσαν στον τόπο παλιότερα, καθώς δίνει στους σύγχρονους νέους την ευκαιρία να συγκρίνουν τις δικές τους ζωές με εκείνες όσων έζησαν άλλοτε στον ίδιο χώρο, προσφέροντάς τους έτσι την ευκαιρία να ενισχύσουν σε έναν βαθμό την αυτογνωσία τους. Η συνειδητοποίηση του γεγονότος ότι οι επιλογές του παρόντος, ίσως στο μέλλον αποκτήσουν χαρακτήρα σημαντικού γεγονότος (όπως οι επιλογές των «παλιών» αποτελούν σήμερα μέρος της ιστορίας) θεωρείται ότι μπορεί να ενισχύσει τόσο την ενσυναίσθηση όσο και την υπευθυνότητα. Στη συνέχεια, προτείνεται στον αναγνώστη η συλλογή στοιχείων για το οικογενειακό του παρελθόν στην περιοχή και παρέχεται για τον σκοπό αυτό μια φόρμα με ερωτήσεις προς πρεσβύτερα μέλη της οικογένειας. Τέλος, παρουσιάζονται τα κύρια στοιχεία του θεατρικού παιχνιδιού που περιέχεται στο έντυπο υλικό, εμπλουτισμένα με φωτογραφικό υλικό. Οι καταστάσεις που προτείνεται να αποδοθούν με παντομίμα, περιλαμβάνουν απόδοση ποικίλων συνθηκών της καθημερινής ζωής, ώστε οι μαθητές να διαμορφώσουν μια γενική εικόνα για το Γαλάτσι του περασμένου αιώνα. Τα προτεινόμενα σενάρια έχουν ως εξής:

α. «Εργάτες στο νταμάρι», όπου παρουσιάζεται η επικίνδυνη εργασία του νταμαρτζή.

- β. «Χτίζοντας ένα ασβεστοκάμινο», όπου αναπαρίσταται η δουλειά του καμινάρη.
- γ. «Καραμπέτ ο οδηγός», που αναφέρεται στις συνθήκες μαζικής συγκοινωνίας την εποχή που το πρώτο λεωφορείο συνέδεσε το Γαλάτσι με την Αθήνα.
- δ. «Μια βροχερή μέρα, το φαγητό γυρίζει από τον φούρνο», που κάνει λόγο για τις δυσκολίες που αντιμετώπιζαν οι πεζοί στο Γαλάτσι στις περιπτώσεις που έβρεχε.
- ε. «Ο κύριος Χτενάς και τα περιστέρια του», όπου γίνεται αναφορά σε έναν ιδιόρρυθμο γείτονα της περιοχής.
- στ. «Ο στοιχειωμένος πύργος του Κατσινόπουλου», που αφορά σε ένα παλιό κτήριο της περιοχής (πλέον έχει αντικατασταθεί από μια πολυκατοικία) που οι κάτοικοι θεωρούσαν καταραμένο.
- ζ. «Το έθιμο του Άι Γιάννη του Κλήδονα», όπου γίνεται αναφορά στον εορτασμό της ομώνυμης γιορτής από τους ντόπιους.
- η. «Αργυρώ η Νερουλού», που αναφέρεται σε μια κυρία, που με το γαϊδουράκι της εφοδίαζε τους κατοίκους της περιοχής με νερό για δεκαετίες.
- θ. «Στην ταβέρνα του Λιναρά», όπου γίνεται λόγος για τον πρώτο ιδιοκτήτη ταβέρνας στην περιοχή, γύρω από την επιχείρηση του οποίου εξακολούθησαν να χτίζονται σπίτια που σταδιακά αποτέλεσαν την πρώτη συνοικία του Γαλασίου.
- ι. «Ένας βοσκός στο Γαλάτσι», όπου γίνεται αναφορά σε μια από τις κύριες ασχολίες των κατοίκων της περιοχής.
- ια. «Κέντρο διασκέδασης: το Χρυσό Πέταλο», όπου αναπαρίσταται η προσπάθεια δύο φτωχών εργατών να παρακολουθήσουν το πρόγραμμα ενός φημισμένου κέντρου διασκέδασης που έδρευε στο Γαλάτσι.
- ιβ. «Το λιμάνι του χάρου», όπου γίνεται αναφορά σε δοξασίες των παλαιότερων κατοίκων, σύμφωνα με τις οποίες ο καλικάντζαρος Κολοβελώνης χρησιμοποιούσε ως ορμητήριο ένα σπήλαιο στο Νότιο Τουρκοβούνι.
- Η 5η Θεματική Ενότητα έχει τίτλο «Γαλάτσι, ένα μωσαϊκό πολιτισμών» και ξεκινάει δίνοντας στον επισκέπτη μια σειρά από στοιχεία γύρω από την έννοια της κοινωνικής ταυτότητας. Στη συνέχεια, γίνεται αναφορά στις διαφορετικές περιοχές καταγωγής των κατοίκων του Γαλασίου και στο πώς, ενώ αρχικά κάθε ομάδα επαρχιωτών δημιούργησε μια διαφορετική γειτονιά (οι Νάξιοι τα Ναξιώτικα, οι Κρητικοί τα Κρητικά, οι Μενιδιάτες τα Μενιδιάτικα, κτλ.), η καθημερινή τριβή ανάμεσά τους και η αλληλεπίδραση των πολιτισμικών τους χαρακτηριστικών, διαμόρφωσε τον υβριδικό χαρακτήρα που διαθέτει σήμερα η περιοχή. Ακολουθεί η παράθεση της ιστορίας «Οι επτά πολύχρωμοι ιπότες» (Ποχόλ & Γκονθάλεθ, 2003) που αναφέρεται στον σεβασμό της διαφορετικότητας και τα οφέλη από τη συνεργασία ανάμεσα στα μέλη μιας ομάδας, αφού στο τέλος της ιστορίας η ένωση των χρωμάτων - συνέργεια- διαμορφώνει ένα ουράνιο τόξο. Οι εικόνες που έχουν επιλεγεί να πλαισιώσουν το κείμενο διατηρούν τοπικό χαρακτήρα και επιχειρούν να μεταφέρουν τα δικά τους μηνύματα στον επισκέπτη. Συγκεκριμένα, περιλαμβάνουν:

- ✓ ένα διπλό ουράνιο τόξο που σχηματίζεται πάνω από το σχολικό συγκρότημα της Γκράβας, συνδέοντας την ιστορία των ιπποτών των χρωμάτων με την καθημερινότητα των μαθητών και υπονοώντας ότι η συνεργασία μπορεί να αποδώσει καρπούς σε τοπικό αλλά ειδικότερα σε σχολικό επίπεδο.
- ✓ έναν σκύλο που φωτογραφίζεται μπροστά στα πολύχρωμα σκαλιά της οδού Σκρα. Τα σκαλιά βάφτηκαν στα χρώματα του ουράνιου τόξου σε δράση που πραγματοποιήθηκε τον Οκτώβριο του 2013, με την εθελοντική συνεισφορά της ομάδας «Γείτονες» και την υποστήριξη της τεχνικής υπηρεσίας του δήμου Γαλατσίου.

Η ενότητα συνεχίζεται με δύο παραγράφους που διατυπώνουν τη σημασία του οι κάτοικοι μιας τέτοιας περιοχής να διατηρούν τη σχέση τους με τους τόπους καταγωγής τους, συνεχίζοντας να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και να συνεισφέρουν στοιχεία στον πολιτισμό της περιοχής που ζουν. Για να συμβαίνει αυτό, τονίζεται ότι χρειάζεται να υπάρχει συμμετοχικότητα στις πολιτιστικές δράσεις, τόσο του δήμου όπου ζουν, όσο και του τόπου καταγωγής. Οι προτάσεις που μεταφέρουν το παραπάνω μήνυμα, έχουν έντονα γράμματα και χρώματα, προκειμένου να προσελκύσουν το ενδιαφέρον του επισκέπτη. Η ενότητα κλείνει με παιγνιώδη τρόπο, καθώς παρουσιάζονται ορισμένα στοιχεία από την 15η δραστηριότητα του έντυπου υλικού: Αφού παρατίθενται φωτογραφίες χορευτικών συγκροτημάτων από μέρη της Ελλάδας όπου αντλούν την ιδιαίτερη καταγωγή τους οι Γαλασιώτες, αναφέρεται ότι αυτή γίνεται φανερή σε διάφορες περιστάσεις, όπως για παράδειγμα στην διακόσμηση του σπιτιού τους ή στα χριστουγεννιάτικα κάλαντα που προτιμούν. Ο χρήστης καλείται ακολούθως να αποφασίσει ποια κάλαντα θα επέλεγε -τα Κερκυραϊκά ή τα Πελοποννησιακά- να πει σε έναν κάτοικο της περιοχής, αφού παρατηρήσει την είσοδο του διαμερίσματός του, στον τοίχο του οποίου υπάρχουν δύο χαρακτηριστικές εικόνες: μία με τον τραγουδιστή Σάκη Ρουβά, και μία με το χάρτη της Κέρκυρας.

Η 6η Θεματική Ενότητα τιτλοφορείται «Το Γαλάτσι που ονειρευόμαστε» και παραθέτει την εικόνα ενός απρόσωπου ήρωα, με ερωτήσεις που απευθύνονται ρητορικά προς τον επισκέπτη: «Αν υπήρχε ένας υπερήρωας στο Γαλάτσι, πώς θα τον έλεγαν; Τι θα του ζητούσαμε να κάνει, για να το μεταμορφώσει σε μια ονειρεμένη πόλη;» [Εικόνα 4].

Εικόνα 4

Επεξεργασμένη εικόνα υπερήρωα



Σημείωση: Η αρχική εικόνα ανακτήθηκε από τη σελίδα «Superhero Template For Designing Your Very Own Superflex Free» στην διεύθυνση <http://wildlifetrackingsouthwest.com>

Στη συνέχεια, το κείμενο υποστηρίζει ότι ένας τέτοιος ήρωας θα έδινε λύση σε πολλά προβλήματα, καθώς θα φρόντιζε για την καθαριότητα, το πράσινο, την ασφάλεια και την ψυχαγωγία των κατοίκων. Συνεχίζει αναφέροντας ότι ένας τέτοιος χαρακτήρας δεν έχει εμφανιστεί ακόμα, τουλάχιστον όχι με την μορφή του υπερήρωα που συναντά κανείς σε ταινίες. Επιδιώκει με τον τρόπο αυτό να εξάψει την περιέργεια του επισκέπτη και τον καλεί να διαβάσει την ιστορία που παρατίθεται στη συνέχεια, για να βρει νόημα στα παραπάνω. Στη συνέχεια ακολουθεί το παραμύθι «Οι αστερίες» (Ferrero, 2007) όπου ένα νεαρό παιδί καταφέρνει με το παράδειγμά του να παρακινήσει τους αδρανείς κατοίκους μιας ολόκληρης πόλης, ώστε να σωθούν χιλιάδες αστερίες που είχαν ξεβραστεί στις ακτές της. Εξάγεται έτσι το συμπέρασμα ότι μέσα στον κάθε πολίτη υπάρχει ένας μικρός ήρωας, αρκεί ο πολίτης αυτός να είναι ενεργός και να συνεργάζεται με τους συνδημότες του και τις τοπικές αρχές. Με το σύνθημα «Ο Δήμος είναι οι ίδιοι οι δημότες του, ο Δήμος είμαστε εμείς!», ανακοινώνεται στον χρήστη ότι στο τέλος της σχολικής χρονιάς θα διοργανωθεί ένα συνέδριο όπου θα συμμετέχουν οι μαθητές Δ' Δημοτικού όλων των σχολείων του Γαλασίου, με στόχο να συζητήσουν για το μέλλον του τόπου, να προτείνουν αλλαγές και σχέδια δράσης για να τις υλοποιήσουν και να τις προστατεύσουν. Η ενότητα κλείνει με την παρότρυνση «Καλή αρχή στην πορεία σας ως υπεύθυνοι πολίτες!».

3.4.2.2 Ψηφιακά παιχνίδια

Τα δέκα ψηφιακά παιχνίδια της συλλογής έχουν σενάρια εμπνευσμένα από την τοπική ιστορία και τον λαϊκό πολιτισμό, ενώ τα γραφικά τους εμπεριέχουν τοπία της περιοχής σε συγχρονικές και διαχρονικές αποτυπώσεις τους, επιδιώκοντας να διασυνδέσουν την ιστορία του τόπου με σημεία της καθημερινής αλληλεπίδρασης των μαθητών. Τα παιχνίδια κατασκευάστηκαν μέσω του λογισμικού *Fusion Developer v. 2.5* (Clickteam, 2004) και η συμβατότητά τους με το πρότυπο html5 εξασφαλίστηκε μέσω ενός export module add-on, ώστε να γίνει δυνατό να τρέχουν στα λογισμικά περιήγησης ιστού. Όλες οι εφαρμογές είναι δύο διαστάσεων, με ανάλυση οθόνης 640x480 εικονοψηφίδες (pixels), ενώ σε κάποιες περιπτώσεις αξιοποιείται η τεχνική της οριζόντιας κύλισης (scrolling). Η επεξεργασία των γραφικών έγινε με χρήση του *Adobe Photoshop CC 2015* (Adobe, 2015), ενώ των ήχων μέσω του ελεύθερου λογισμικού *Audacity v. 2.1.2*. (The Audacity Team, 2000). Η δομή είναι παρόμοια για όλα τα παιχνίδια: Η πρώτη οθόνη εμπεριέχει τον τίτλο και μια εικόνα αντιπροσωπευτική του παιχνιδιού. Ακολουθούν δύο ή τρεις πληροφοριακές οθόνες, στις οποίες το σενάριο του παιχνιδιού συνδέεται με κάποιο πραγματικό γεγονός από το παρελθόν ή το παρόν του Γαλασίου. Σειρά έχει έπειτα μια οθόνη οδηγιών, στην οποία ο χρήστης ενημερώνεται για τον χαρακτήρα που ελέγχει και το τι πρέπει να κάνει για να νικήσει, όπως και για τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να αλληλεπιδρά με την εικονική του φιγούρα. Ακολουθεί η κυρίως οθόνη του παιχνιδιού με τα επιπλέον επίπεδα δυσκολίας που μπορεί να έχει. Σε περίπτωση που ο χρήστης δεν καταφέρει να νικήσει εμφανίζεται μια οθόνη που τον καλεί να ξαναπροσπαθήσει. Αντιθέτως, σε περίπτωση που ολοκληρώσει την αποστολή του, εμφανίζεται μια οθόνη συγχαρητηρίων και μια οθόνη με επιπλέον πληροφορίες που αν συγκεντρωθούν, βοηθούν τον επισκέπτη να ανταποκριθεί με επιτυχία στο τελικό παιχνίδι με τίτλο «Γαλάτσι Quiz» που έχει τον χαρακτήρα αξιολόγησης των γνώσεων που συγκεντρώθηκαν. Στις επόμενες παραγράφους τα εκπαιδευτικά παιχνίδια περιγράφονται

αναλυτικά ως προς το είδος, την πλοκή, τα γεγονότα που ενέπνευσαν το σενάριό τους, όπως και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των γραφικών και της ηχητικής τους επεξεργασίας, αλλά και τις γνωστικού τύπου πληροφορίες που εμπεριέχουν.

3.4.2.2.1. Λύκοι στα Τουρκοβούνια

Ο πρώτος τίτλος ανήκει στο είδος platform, κάτι που σημαίνει ότι ο χρήστης ελέγχει έναν εικονικό χαρακτήρα (avatar) και τον οδηγεί σε άλματα ανάμεσα σε επίπεδα (κινητές και ακίνητες πλατφόρμες). Αν καταφέρει να συλλέξει τα επιθυμητά αντικείμενα και να αποφύγει την επαφή με εχθρικές εικονικές φιγούρες, προχωρά σε επόμενα επίπεδα. Ο έλεγχος της κίνησης πραγματοποιείται μέσω του πληκτρολογίου [Εικόνα 5].

Εικόνα 5

Στιγμιότυπο από το παιχνίδι «Λύκοι στα Τουρκοβούνια».



Η πλοκή τοποθετείται στα Τουρκοβούνια του 1877, όταν μετά την επίθεση λύκου στο μαντρί ενός βοσκού, ο πληθυσμός στο Γαλάτσι έχει αναστατωθεί. Μια νεαρή βοσκοπούλα καλείται να περισυλλέξει τα εναπομείναντα πρόβατα πριν ο λύκος επιτεθεί ξανά. Το παιχνίδι αποτελείται από τρία επίπεδα παρόμοιας δυσκολίας, σε κάθε ένα από τα οποία ο παίκτης βρίσκει δέκα πρόβατα να βόσκουν και επιχειρεί να τα αγγίξει πριν τα φτάσει ο λύκος. Μόλις καταφέρει να τα περιμαζέψει, εμφανίζεται μια αιωρούμενη περιστρεφόμενη σφαίρα που ο ελεγχόμενος εικονικός χαρακτήρας (avatar) πρέπει να αγγίξει για να οδηγηθεί στο επόμενο επίπεδο. Στο επάνω αριστερά μέρος της οθόνης εμφανίζονται πληροφορίες για το πόσες 'ζωές' απομένουν στον χαρακτήρα και επίσης για το πόσα πρόβατα έχουν σωθεί και πόσα έχουν φαγωθεί από τον λύκο (μπλε και κόκκινη οριζόντια μπάρα αντίστοιχα). Επισημαίνεται ότι οι 'ζωές' της βοσκοπούλας δεν ανανεώνονται σε κάθε επίπεδο, ώστε να δίνεται η αίσθηση μιας συνέχειας στην προσπάθεια του χρήστη να σώσει το κοπάδι.

Το σενάριο αντλεί έμπνευση από ένα πραγματικό περιστατικό, που έλαβε χώρα στο Γαλάτσι και δημοσιεύθηκε στην εφημερίδα *Αλήθεια* στις 13 Ιανουαρίου του 1877 (Λύκος εισελάσας,

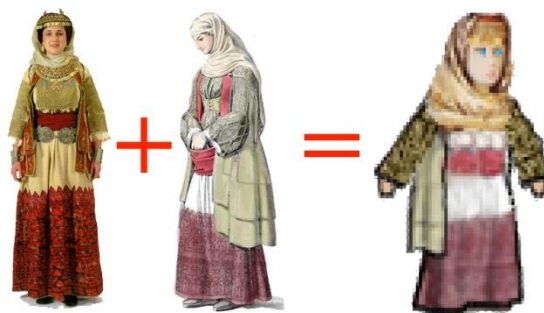
1877). Συγκεκριμένα, λύκος επιτέθηκε στο μαντρί του βοσκού Κωνσταντέλλου από το Λιδωρίκι και σκότωσε 120 από τα 140 πρόβατά του, την ώρα που ο βοσκός απουσίαζε.

Έχει επιλεγεί για μια σειρά από λόγους: Πρώτον, σχετίζεται με μια από τις πρώτες αναφορές του ονόματος της περιοχής σε έντυπο μέσο ενημέρωσης και γι' αυτό μπορεί να θεωρηθεί ιδιαίτερης αξίας σε επίπεδο τοπικής ιστορίας. Δεύτερον, αφορά σε μια από τις πρώτες κατηγορίες εποίκων στο Γαλάτσι, τους βοσκούς από την Παρνασσίδα που ξεχειμώνιαζαν σε περιοχές της Αττικής για να αποφύγουν το δριμύ κρύο του τόπου τους. Παρέχεται έτσι η αφορμή ώστε να γίνει λόγος για την καταγωγή των πρώτων κατοίκων και τον τρόπο ζωής τους. Επιπροσθέτως, η χρονολογία του συμβάντος επιτρέπει στον χρήστη να αποκτήσει μια αίσθηση της περιοχής από τα πρώτα της χρόνια -όταν ακόμα ήταν χωριό- και πριν η επέκταση του αστικού ιστού και η λειτουργία των λατομείων αλλοιώσουν τη μορφολογία του φυσικού της αναγλύφου. Τέλος, η επιλογή του περιστατικού έγινε επειδή εμπλέκει τους λόφους των Τουρκοβουνίων, που θεωρούνται ορόσημο ιδιαίτερης σημασίας, καθώς αποτελούν φυσικό σύνορο της περιοχής και συνδέουν το παρελθόν με το παρόν και το μέλλον του τόπου.

Σε ό,τι αφορά στα γραφικά, έχει γίνει προσπάθεια να αποδοθεί με σχετική πιστότητα η εποχή στην οποία αναφέρονται τα γεγονότα, δηλαδή τα τέλη του 19ου αιώνα. Συγκεκριμένα, η εικόνα της Ομορφοκκλησιάς που χρησιμοποιήθηκε (Ορλάνδος, 1921) δεν είναι αυτή που οι κάτοικοι της περιοχής αντικρίζουν σήμερα, αλλά εκείνη που της είχαν δώσει οι ιδιοκτήτες της περιοχής με παρεμβάσεις τους πριν η αποκατάσταση της στέγης του από συντήρηση -που πραγματοποιήθηκε το 1956 με επιβλέποντα τον Ευστάθιο Στίκα- δώσει στον ναό τη σημερινή του μορφή (ΕΕΒΣ, 1956). Αντίστοιχα, το φόντο στα τρία επίπεδα του παιχνιδιού αποδίδει τμηματικά το Βόρειο Τουρκοβούνι με τη μορφή που είχε στις αρχές της δεκαετίας του 1930 (Lauter et al., 1985), πριν δηλαδή το σχήμα στην κορυφή του λόφου αλλά και το κοντινό σε αυτόν πευκοδάσος αλλοιωθούν από τη λειτουργία των λατομείων που δραστηριοποιήθηκαν στον χώρο κατά τη διάρκεια του 20ού αιώνα. Τέλος, η εμφάνιση του κεντρικού χαρακτήρα (βοσκοπούλα) έχει διαμορφωθεί στη βάση συνδυασμού στοιχείων από παραδοσιακές ενδυμασίες της Αττικής του 19ου αιώνα, όπως φαίνεται από το σχεδιάγραμμα που ακολουθεί [Εικόνα 6].

Εικόνα 6

Η διαμόρφωση του εικονιδίου του χαρακτήρα της βοσκοπούλας.



Σημείωση: Δύο παραδοσιακές φορεσιές συνδυάστηκαν για τη δημιουργία του φορέματος της βοσκοπούλας. Η πρώτη ανακτήθηκε από την έκθεση «Γυναικείες ελληνικές τοπικές

φορεσιές» του Μουσείου Ιστορίας της Ελληνικής Ενδυμασίας (1998) στην διεύθυνση <http://www.e-istoria.com/147.html>. Η δεύτερη ανήκει σε επιχρωματισμένο σχέδιο Αθηναίας αγρότισσας από τη συλλογή *Trachten und Gebräuche der Neugriechen* (Stackelberg, 1831:45).

Σε σχέση με τη μουσική επένδυση της εφαρμογής, η εισαγωγική και οι πληροφοριακές οθόνες συνοδεύονται από την βουκολική μελωδία «Σκάρος», με τον δεξιότηχνη Δημήτρη Καλαμπόκα στο κλαρίνο, (<https://www.youtube.com/watch?v=MMNvJn0QqQE>). Πρόκειται για οργανικό σκοπό ελεύθερου ρυθμού με έντονα συναισθηματικά στοιχεία, που έχει χαρακτηριστεί ως «εθνικός ύμνος» των ποιμένων (Και με φλογέρα, 2014). Στη σύνθεσή του συμμετέχουν μουσικά όργανα όπως η φλογέρα, το ακορντεόν και το κλαρίνο, ήχοι κουδουνισμάτων από κυπριά, τα μαυλίσματα των βοσκών αλλά και φωνές ζώων, όπως τα αλυχτίσματα των τσοπανόσκυλων και τα βελάσματα των αιγοπροβάτων. Τα ακούσματα αυτά δένουν αρμονικά και βρίσκονται σε απόλυτη ισορροπία με τη θεματική του παιχνιδιού, αφού αναπαριστούν την έναρξη της βοσκής, με το ξύπνημα του κοπαδιού και την καθοδήγησή του στις βοσκές από τους τσομπάνηδες. Εκτός αυτού, είναι αντιπροσωπευτικά για τις ορεινές περιοχές καταγωγής των βοσκών – εποίκων που έφτασαν στο Γαλάτσι από τη Δωρίδα, ένας εκ των οποίων ήταν και ο πρωταγωνιστής του γεγονότος που ενέπνευσε το σενάριο της εφαρμογής. Πέρα από τη μουσική, αντίστοιχου βουκολικού ύφους είναι και τα ηχητικά εφέ που ακούγονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα βελάσματα έχει γίνει προγραμματισμός ώστε να ακούγονται ανάλογα με τον αριθμό των προβάτων που απομένει να συλλεγούν, ώστε ο χρήστης να γνωρίζει αν πρέπει να αναζητήσει ένα ή περισσότερα, ενώ το αλύχτισμα του λύκου ηχεί μόνο λίγα δευτερόλεπτα πριν την εμφάνιση του άγριου ζώου, ώστε ο παίκτης να προετοιμαστεί προφυλάσσοντας τον εικονικό χαρακτήρα της βοσκοπούλας που ελέγχει.

Οι οθόνες πληροφοριών που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι εμπεριέχουν δεδομένα για την πρώιμη περίοδο της νεότερης ιστορίας του τόπου. Συγκεκριμένα, παρουσιάζονται με τη μορφή εικόνων δύο αποκόμματα εγγράφων από τις πρώτες φορές που το όνομα «Γαλάτσι» εντοπίζεται σε γραπτές πηγές. Στην πρώτη περίπτωση πρόκειται για το προικοσύμφωνο αρ. 14 του συμβολαιογράφου Παναγή Πούλου που χρονολογείται 30 Ιανουαρίου 1824 και αναφέρει μεταξύ άλλων «Ο παπα-Δημήτρης Νέζηρ και η γυναίκα του Κούζια προικίζουν την κόρη τους με 22 ελαιόδεντρα εις το Γαλάτσι» (Πετρόπουλος, 1957). Στο δεύτερο απόκομμα, η περιοχή έχει ήδη εξελιχθεί σε χωριό, αφού σε υποσημείωση ενός βιβλίου του Διονυσίου Σουρμελή (1842) αναφέρεται «προς το Κυψέλι και επέκεινα μέχρι του χωριού Γαλάκη, και του Ποδονίφτου». Στην ίδια οθόνη περιλαμβάνονται στοιχεία σχετικά με βασιλικό διάταγμα του 1840 που αναφέρει το κατοικημένο μέρος της περιοχής με το όνομα «Εύμορφη Εκκλησιά» και γίνεται λόγος για το πόσο αραιοκατοικημένη ήταν τότε, αφού περιλάμβανε λιγοστά μόλις σπίτια συγκεντρωμένα γύρω από την περιοχή «Παλιό Τέρμα». Στην επόμενη οθόνη γίνεται αναφορά στον θρύλο σύμφωνα με τον οποίο η πηγή της Αγίας Γλυκερίας άρχισε να πηγάζει μετά τη συνάντηση τριών αδελφών ένα ξημέρωμα του 1678 (Καμπούρογλου, 1964). Στην τρίτη οθόνη παρατίθεται μια σύνθεση από το εξώφυλλο της εφημερίδας Αλήθεια (1877) μαζί με το άρθρο της που περιγράφει το περιστατικό επίθεσης του λύκου, από το οποίο έχει αντλήσει έμπνευση το σενάριο της εφαρμογής· παράλληλα, εμφανίζονται μια φωτογραφία βοσκού να στέκεται ψηλά στον Παρνασσό το έτος 1903 (Baud-Bovy & Boissonnas, 1910) και μια κινούμενη εικόνα τύπου gif (Graphics Interchange Format), που παρουσιάζει την πορεία των βοσκών της Δωρίδας από τον Παρνασσό προς την Αττική.

Σε περίπτωση που ολοκληρώσει με επιτυχία την αποστολή του και σώσει τα πρόβατα χωρίς να βάλει σε κίνδυνο τη ζωή της βοσκοπούλας, ο χρήστης «ανταμείβεται» με μια επιπλέον οθόνη από την οποία ενημερώνεται ότι το Γαλάτσι πήρε το όνομά του από την οικογένεια Γαλάκη που διέθετε κτήματα στην περιοχή. Επίσης, πληροφορείται ότι μετά την απελευθέρωση της Αθήνας από τους Τούρκους, ιδιοκτήτης του κτήματος της Ομορφοκκλησιάς έγινε ο Ανδρέας Κομπατής, που αγοράζοντας πολλά οικόπεδα από τους βοσκούς Κοτζιάδες και συνενώνοντάς τα έγινε κύριος της περιοχής· το 1864 κληροδότησε την περιουσία του στην Αικατερίνη Βεΐκου, από την οικογένεια της οποίας διατηρεί μέχρι σήμερα το όνομά της η περιοχή (Χατζούδης, 2016).

3.4.2.2 Κούλουμα στο Γαλάτσι

Το επόμενο παιχνίδι έχει τίτλο «Κούλουμα στο Γαλάτσι» και ανήκει στον τύπο Breakout, έναν κλάδο της οικογένειας παιχνιδιών ball-and-paddle, που εμφανίστηκε για πρώτη φορά το 1967, όταν ο Ralph Baer σχεδίασε την κονσόλα Magnavox Odyssey. Σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιών, ο χρήστης ελέγχει μία ράβδο στο κάτω μέρος της οθόνης και προσπαθεί να χτυπήσει μια μπάλα, οδηγώντας την εναντίον διαφόρων αντικειμένων-στόχων. Στη συγκεκριμένη εκδοχή που σχεδιάστηκε για το πρόγραμμα, η ράβδος έχει αντικατασταθεί από ένα εικονικό πρόσωπο (δύο χαρακτήρες παιδιών), η μπάλα από έναν παραδοσιακό χαρταετό και τα αντικείμενα από τούβλα διαφορετικού χρώματος και αντοχής. Ο έλεγχος της κίνησης πραγματοποιείται με το ποντίκι.

Η πλοκή αφορά σε ένα αγόρι και ένα κορίτσι με καταγωγή από τη Νάξο και την Κρήτη αντίστοιχα, που βρίσκονται μια Καθαρά Δευτέρα στο Άλσος Βεΐκου για το παραδοσιακό πέταγμα του χαρταετού. Ο αέρας όμως τους παίρνει τον αετό από τα χέρια και ο χρήστης καλείται να τους βοηθήσει να τον ελέγξουν, κατευθύνοντάς τον εναντίον των τούβλων που γεμίζουν τον ουρανό του Γαλατσίου [Εικόνα 7]. Το παιχνίδι αποτελείται από δύο επίπεδα κλιμακούμενης δυσκολίας, με το δεύτερο να περιέχει περισσότερα και πιο ανθεκτικά τούβλα που απαιτούν δύο (αντί για ένα) χτυπήματα για να εξαφανιστούν.

Εικόνα 7

Η οθόνη του τίτλου από την εφαρμογή «Κούλουμα στο Γαλάτσι»



Το σενάριο του συγκεκριμένου παιχνιδιού είναι εμπνευσμένο από τα Κούλουμα, τη γιορτή που σηματοδοτεί το τέλος της Αποκριάς και την έναρξη της περιόδου της Σαρακοστής, που

μέσα από μια περίοδο κάθαρσης επτά εβδομάδων προετοιμάζει τους χριστιανούς για τον εορτασμό του Πάσχα. Η ημέρα της Καθαρής Δευτέρας θεωρείται επίσημη αργία και συνδέεται με εξορμήσεις των κατοίκων σε εξοχικές περιοχές, όπου καταναλώνουν νησισίμα φαγητά υπό τους ήχους παραδοσιακής μουσικής και πετάνε χαρταετούς. Η συγκεκριμένη γιορτή επελέγη καταρχάς επειδή λαμβάνει σε αυτή μέρος ολόκληρη η οικογένεια, αλλά και επειδή θεωρείται ιδιαίτερα αγαπητή στα παιδιά. Επίσης, λόγω του ότι το Άλσος Βεΐκου στο Γαλάτσι βρίσκεται ανάμεσα στους πλέον δημοφιλείς προορισμούς στην Αττική για τον εορτασμό της («Τα Καλύτερα πάρκα», 2017), προσφέροντας έναν λόγο στους κατοίκους για να νιώθουν περήφανοι, αλλά και να εκτιμούν το φυσικό τους περιβάλλον. Επιπλέον, η τάση αθηναϊκών οικογενειών να επιλέγουν το Γαλάτσι ως εξοχικό προορισμό, εντοπίζεται ήδη από τις αρχές του 20ού αιώνα (Σκριπ, 1904), γεγονός που μπορεί να αξιοποιηθεί για τη σύνδεση του παρόντος με το παρελθόν της περιοχής. Η Νάξος και η Κρήτη έχουν επιλεγεί ως τόποι καταγωγής των δύο κεντρικών χαρακτήρων, καθώς από τα δύο αυτά νησιά κατάγεται η πλειονοψηφία των σημερινών κατοίκων του Γαλασιού (Χατζούδης, 2016).

Σε σχέση με τα γραφικά του παιχνιδιού, οι φιγούρες των δύο ηρώων επιλέχθηκε να φορούν καθημερινά ρούχα, ώστε να διευκολυνθεί η ταύτιση των χρηστών μαζί τους. Οι εικόνες από την είσοδο του Άλσος Βεΐκου διασκευάστηκαν κατάλληλα ώστε να είναι διαρκώς ορατές, δίνοντας μια αίσθηση οικειότητας στον χρήστη, αλλά ταυτόχρονα να μην επηρεάζουν την εξέλιξη της δράσης. Οι εικόνες που επελέγησαν ως αντιπροσωπευτικές του πολιτισμού των δύο ιδιαίτερων τόπων καταγωγής των Γαλατσιωτών που αναφέρονται στην συγκεκριμένη εφαρμογή, ανήκουν σε χαρακτηριστικά ιστορικά μνημεία: Για την Νάξο, η πύλη του ναού του Απόλλωνα στο λιμάνι της Χώρας ή «Πορτάρα», όπως είναι ευρέως γνωστή, που αποτελεί «σήμα κατατεθέν» του νησιού (Κάβουρα, 2012)· για την Κρήτη, ένας από τους πορφυρούς κίονες της βασιλικής έπαυλης στο ανάκτορο της Κνωσού (Μιχαηλίδου, 2005). Μέσα από μια γραφική αλληλουχία που διαδέχεται την ολοκλήρωση του δεύτερου επιπέδου του παιχνιδιού, αποδίδεται συμβολικά ο τρόπος με τον οποίο η αλληλεπίδραση των δύο αυτών νησιωτικών πολιτισμών στον αστικό χώρο, οδήγησε τελικά στο «πάντρεμά» τους και τη γέννηση ενός νέου, υβριδικού πολιτισμού: οι εικόνες από τα δύο μνημεία συνδυάζονται για να διαμορφώσουν τη σύγχρονη πύλη του πάρκου [Εικόνα 8]. Το φόντο και στα δύο επίπεδα απεικονίζει το Άλσος Βεΐκου στην κατάσταση που βρίσκεται σήμερα, ώστε οι μαθητές να μπορούν να το αναγνωρίσουν στη βάση των καθημερινών τους εμπειριών και να ταυτιστούν ευκολότερα με τους χαρακτήρες σε σχέση με την τοποθεσία.

Εικόνα 8

Η απεικόνιση της κεντρικής πύλης του Άλσος Βεΐκου ως αποτέλεσμα ανάμειξης του κρητικού και του ναξιακού τοπικού πολιτισμού.



Η μουσική επένδυση του παιχνιδιού συνδέεται τόσο με την παράδοση της Καθαρής Δευτέρας όσο και με τα δύο νησιά που εμπλέκονται στο σενάριο. Έτσι, στην αρχική οθόνη υποδέχεται

τον χρήστη η εισαγωγή από το παραδοσιακό τραγούδι «Χορέψετε – Χορέψετε» (ενορχήστρωση Β. Κονιτόπουλος 1992 για τον δίσκο *Τα νησιώτικα*) εισάγοντάς τον στο πολιτισμικό πνεύμα του ευρύτερου αιγαιακού χώρου, τη στιγμή που ο ταχύς ρυθμός και η χαρούμενη μελωδία έχουν στόχο να διαμορφώσουν ευχάριστο κλίμα και πανηγυρική διάθεση. Στο πρώτο επίπεδο που είναι εμπνευσμένο από το νησί της Νάξου, ακούγεται την ώρα του παιχνιδιού ο «Βοσκίσιτικός» σκοπός, που συνδέεται με την περίοδο της Αποκριάς και αναφέρεται με σατιρικό τρόπο στα βόσκανα της ζωής του βοσκού. Μέσα στους στίχους, ωστόσο, περιλαμβάνεται και μια αναφορά στη σταθερότητα των γεωφυσικών συνόρων:

*όντε θα σμίξουν τα βουνά, ο Ζας και το Φανάρι,
τότε και την αγάπη μου άλλος θα την επάρει*

Στο δεύτερο επίπεδο όπου αντιπροσωπεύεται ο πολιτισμός της Κρήτης, ακούγεται απόσπασμα από τον αποκριάτικο παιγνιώδη χορό «σκούπα». Και στις δύο περιπτώσεις, ο ρόλος της μουσικής δεν μπορεί να θεωρηθεί δευτερεύων, καθώς ο χρόνος που διαθέτει ο χρήστης για να πετύχει όλα τα αντικείμενα-στόχους, τελειώνει όταν ολοκληρώνεται η συνοδευτική μουσική.

Μετά την αρχική οθόνη του τίτλου, ακολουθούν βασικές πληροφορίες για τον εορτασμό της Καθαράς Δευτέρας, τις παραδοσιακές δραστηριότητες και τα νησιώτικα φαγητά της ημέρας. Μια μικρή εικόνα της Κυρα-Σαρακοστής, μιας κούκλας χωρίς στόμα -αφού νηστεύει- και με επτά πόδια -ένα για κάθε εβδομάδα της Μεγάλης Σαρακοστής- βρίσκεται στο επάνω μέρος του κειμένου. Η επόμενη οθόνη ενημερώνει τον χρήστη για το πόσο δημοφιλής ήταν από παλιά η περιοχή του Γαλασίου μεταξύ των αθηναϊκών οικογενειών που αναζητούσαν χώρους πρασίνου (Σκριπ, 1904), ενώ στη συνέχεια παρέχονται οδηγίες για το πώς παίζεται το παιχνίδι. Αφού ολοκληρωθεί επιτυχώς το πρώτο επίπεδο, ακολουθεί οθόνη με πληροφορίες για τους Νάξιους εποίκους του Γαλασίου, τη χρονολογία που δημιούργησαν τον πρώτο τους τοπικό σύλλογο, τους κύριους τομείς ενασχόλησής τους, αλλά και την ουσιαστική προσφορά τους στην τοπική κοινωνία. Αντίστοιχα, μετά την ολοκλήρωση του δεύτερου -εμπνευσμένου από τον λαϊκό πολιτισμό της Κρήτης- επιπέδου, παρέχονται πληροφορίες για τους Κρήτες του Γαλασίου, τις κύριες ασχολίες τους, ενώ γίνεται αναφορά σε ορισμένα χαρακτηριστικά τους, έναν διάσημο εκπρόσωπό τους από τον καλλιτεχνικό χώρο που έμενε στο Γαλάτσι, αλλά και στην οικιστική ενότητα που μέχρι και σήμερα φέρει το όνομα «Κρητικά».

Η ενασχόληση με το παιχνίδι αυτό, ενεργώντας συνδυαστικά με αντίστοιχες δραστηριότητες του έντυπου υλικού (π.χ. «Πολλά χρώματα, ένας πίνακας»), επιδιώκεται να συμβάλει στη συνειδητοποίηση εκ μέρους των μαθητών του τρόπου με τον οποίο η αλληλεπίδραση των διαφορετικών πολιτισμών καταγωγής διαμόρφωσε σταδιακά τον σύγχρονο υβριδικό χαρακτήρα του Γαλασίου. Επίσης, θεωρείται ότι μέσα από τις πληροφορίες που προβάλλει, συνεισφέρει στο να αναγνωρίσουν οι νεαροί χρήστες τη σημασία του να συνυπάρχουν και να συνεργάζονται με τους συμπολίτες τους για την αντιμετώπιση κοινών προβλημάτων της καθημερινότητας, προσεγγίζοντάς τα υπό την ιδιαίτερη οπτική που υπαγορεύει στον καθένα η οικογενειακή του καταγωγή και αξιοποιώντας τα όποια πλεονεκτήματα αυτή προσφέρει, όταν διατηρούνται ζωντανοί οι δεσμοί με την ιδιαίτερη πατρίδα. Τέλος, εξυπηρετούνται δευτερεύοντες στόχοι όπως το να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με πτυχές του λαϊκού

πολιτισμού δύο κύριων τόπων καταγωγής των Γαλατσιωτών (Νάξος και Κρήτη), να συνδέσουν το παρόν του Γαλασίου με το παρελθόν του και να εκτιμήσουν περισσότερο το φυσικό περιβάλλον της περιοχής όπου ζουν.

3.4.2.2.3 Βρες τις διαφορές

Το επόμενο παιχνίδι έχει τίτλο «Βρες τις διαφορές» και ανήκει στο ομώνυμο είδος γρίφων, στο οποίο παρουσιάζονται στον χρήστη ζεύγη εικόνων προς σύγκριση. Υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας, σε κάθε ένα από τα οποία, οι σχεδόν πανομοιότυπες εικόνες έχουν μεταξύ τους 6 προσχεδιασμένες διαφορές. Στόχος του παίκτη είναι να εντοπίσει τις διαφορές αυτές «αγγίζοντας» με τον κέρσορα το σωστό σημείο, εντός του προκαθορισμένου χρόνου. Ο χρόνος που δίνεται αυξάνεται κατά δέκα δευτερόλεπτα σε κάθε επίπεδο (40 δευτερόλεπτα στο πρώτο, 50 δευτερόλεπτα στο δεύτερο και 60 δευτερόλεπτα στο τρίτο), αφού γίνεται αντίστοιχα πιο απαιτητική και η αναζήτηση των διαφορών. Ο έλεγχος της κίνησης πραγματοποιείται με το ποντίκι.

Καθώς ο τύπος αυτός παιχνιδιού δεν εμπεριέχει κάποιο είδος πλοκής, το βάρος δίνεται στις εικόνες που παρατίθενται προς σύγκριση και τις πληροφοριακές οθόνες. Η οθόνη του τίτλου παραθέτει διαφορετικές εκδοχές του εμβλήματος του Γαλασίου, επιδιώκοντας να δηλώσει εξ αρχής τον τοπικό χαρακτήρα του παιχνιδιού, αλλά και να προϊδεάσει τον χρήστη για το είδος των δοκιμασιών που ακολουθούν. Το πρώτο ζεύγος εικόνων, αφορά το σήμα του Δήμου Γαλασίου που δημιουργήθηκε επί δημαρχίας Θεόδωρου Τούντα (2002-2006) [Εικόνα 9]. Το δεύτερο ζεύγος εικόνων προς σύγκριση αποτελείται από έναν πίνακα του Θεόφραστου Τριανταφυλλίδη με τίτλο «Νέοι διασκεδάζουν στο Γαλάτσι», που χρονολογείται στο 1935 και ένα αντίγραφο του στο οποίο έχουν διαμορφωθεί έξι παρεμβάσεις. Στο τελευταίο επίπεδο αντιπαρατίθενται δύο εκδοχές της φωτογραφίας ενός ζευγαριού που χορεύει μπάλο στο καλοκαιρινό φεστιβάλ του Δήμου Γαλασίου, φορώντας παραδοσιακές στολές.

Εικόνα 9

Το πρώτο ζεύγος εικόνων, αφορά στο σήμα του Δήμου Γαλασίου.



Σε σχέση με την μουσική επένδυση της εφαρμογής, ακούγεται το ελεύθερο πνευματικών δικαιωμάτων κομμάτι *Plucky Daisy* του δημιουργού Kevin MacLeod. Έχει επιλεγεί για την παιγνιώδη του διάθεση, αλλά και επειδή το ύφος του παραπέμπει έντονα σε μουσική συνοδεία βωβού κινηματογράφου. Η εποχή που αποδίδεται μουσικά, από τις αρχές του 20ού

αιώνα και μετά, είναι η ίδια που αφορούν και οι πληροφορίες στο συγκεκριμένο παιχνίδι, αφού αντικείμενο είναι η νεότερη ιστορία της περιοχής του Γαλασίου. Όσο ο χρήστης αναζητά τις διαφορές ανάμεσα στις εικόνες δεν ακούγεται μουσική που μπορεί να προκαλέσει περισπασμούς, αλλά ο ήχος από ένα ρολόι. Καθώς όμως ο χρόνος τελειώνει και απομένουν λίγα δευτερόλεπτα, ο ήχος αυτός αντικαθίσταται από ένα ηχητικό σήμα που ακούγεται ολοένα και πιο έντονα, επιδιώκοντας να εντείνει την αγωνία του χρήστη. Αν ο χρόνος τελειώσει χωρίς ο παίκτης να έχει καταφέρει να βρει όλες τις διαφορές ανάμεσα στις εικόνες, ακούγεται ο ήχος μιας έκρηξης, υποδηλώνοντας το τέλος της διαδικασίας.

Η πρώτη πληροφοριακή οθόνη κάνει αναφορά στα πρώτα χρόνια του Γαλασίου, ο πληθυσμός του οποίου -σύμφωνα με την απογραφή του 1896, απόσπασμα της οποίας προβάλλεται στην οθόνη- δεν ξεπερνούσε τους 233 κατοίκους. Η επόμενη οθόνη αναφέρεται στη σταδιακή αύξηση του αριθμού των κατοίκων, που διόγκωσε τις δημόσιες ανάγκες (σε φωτισμό, ύδρευση, ασφάλεια, οδοποιία κτλ.) και ώθησε το Γαλάτσι να εξελιχθεί από χωριό σε κοινότητα και τελικά σε ανεξάρτητο δήμο του λεκανοπεδίου της Αττικής. Η τελευταία πληροφοριακή οθόνη κάνει λόγο για τον αριθμό των κατοίκων του σύγχρονου Γαλασίου, αλλά και για την ανάγκη οι δημότες να συμμετέχουν στα κοινά, να σέβονται το έργο του δήμου αλλά και να αναλαμβάνουν εθελοντική δράση όπου υπάρχει ανάγκη. Προβάλλεται εμβόλιμα μια εικόνα από εναέρια λήψη του κλειστού γυμναστηρίου των ολυμπιακών εγκαταστάσεων και η παράγραφος κλείνει με το σύνθημα «Το Γαλάτσι είμαστε εμείς!», επιδιώκοντας να ενδυναμώσει την αίσθηση του ανήκειν στον χρήστη. Σε περίπτωση που ο χρήστης καταφέρει να ολοκληρώσει επιτυχώς το τρίτο επίπεδο, παρουσιάζεται μια οθόνη με επιπλέον πληροφορίες που αφορούν στο κτήριο του δημαρχείου και την ιδιαίτερη ιστορία του: πριν τη δημοτική αρχή, είχε φιλοξενήσει ένα εργοστάσιο ραδιοφώνων, υπηρεσίες του Κέντρου Ερευνών Εθνικής Άμυνας και ένα εργοστάσιο με παντόφλες (Χατζούδης, 2016).

3.4.2.2.4 Σώσε τον βωμό

Η τέταρτη εφαρμογή της συλλογής αποτελεί υβρίδιο μεταξύ παιχνιδιού στρατηγικής και παιχνιδιού δράσης. Ειδικότερα, συνδυάζει το υποείδος Castle defence της κατηγορίας Real Time Strategy (Geryk) με στοιχεία Shooter (Bielby, 1990), αφού σκοπός του χρήστη είναι να υπερασπιστεί έναν οριοθετημένο χώρο – οχυρό, ρίπτοντας αντικείμενα σε εχθρικούς χαρακτήρες που επιχειρούν να τον προσεγγίσουν. Ο έλεγχος της κίνησης πραγματοποιείται μέσω του πληκτρολογίου.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι εμπνευσμένο από ένα πραγματικό περιστατικό που σχετίζεται με την ανασκαφή στο Βόρειο Τουρκοβούνι από τον δόκτορα Hans Lauter μεταξύ 28/8 και 27/9 του 1978 (Lauter et al., 1985). Συγκεκριμένα, ο Γερμανός αρχαιολόγος παρατήρησε ότι το μνημείο είχε υποστεί μεγάλες φθορές, συγκρίνοντας την κατάστασή του με αυτή φωτογραφιών από προηγούμενες αυτοψίες αρχαιολόγων (Wrede, 1934· Smith & Lowry, 1954). Στη συνέχεια διαπίστωσε ότι για τις καταστροφές αυτές ευθύνονταν οι λατόμοι που δραστηριοποιούνταν στην περιοχή -έχοντας πιθανότατα ανατινάξει με φουρνέλα έναν γεωμετρικό τύμβο που υψωνόταν στα νότια του μνημείου-, διάφοροι αρχαιοκάπηλοι που δρούσαν ανενόχλητοι, αλλά και ανενημέρωτοι κάτοικοι της Φιλοθέης. Οι τελευταίοι,

θεωρώντας πως τα ερείπια ήταν απομεινάρια γερμανικού πολυβολείου του Β' Π.Π. είχαν σκοπό να τα ισοπεδώσουν ώστε να μετατρέψουν το σημείο σε χώρο στάθμευσης αυτοκινήτων. Ο δρ. Lauter ενημέρωσε τον έφορο Βασίλειο Πετράκο που έδρασε αστραπιαία, δίνοντας εντολή για την αποκάλυψη και συντήρηση του μνημείου. Στο παιχνίδι, ο χρήστης αναλαμβάνει τον ρόλο του αρχαιοφύλακα, επιχειρώντας να κρατήσει τους κατοίκους που πλησιάζουν (ορισμένοι κρατώντας αξίνες), μακριά από τον βωμό. Τους πετά βιβλία για να διαβάσουν ώστε να ενημερωθούν και να σταματήσουν, αφήνοντας τον χώρο ανέγγιχτο, όπως διασωζόταν το 1932. Ο παίκτης κερδίζει το παιχνίδι, αν καταφέρει να διατηρήσει τον βωμό απροσπέλαστο για λίγα λεπτά, ώσπου δηλαδή ο δείκτης της χρονολογίας που βρίσκεται επάνω και αριστερά στην οθόνη, να δείξει το έτος 1978. Όσο ο χρόνος κυλάει, το επίπεδο δυσκολίας για τον χρήστη αυξάνεται, καθώς οι απειλητικοί κάτοικοι πλησιάζουν τον χώρο από περισσότερες κατευθύνσεις, ενώ και ο αριθμός τους πυκνώνει.

Τα σκηνικά της εφαρμογής αντλούν υλικό από τη βιβλιογραφία, ενώ οι χαρακτήρες είναι πρωτότυποι και διαμορφώθηκαν ειδικά για το παιχνίδι. Ειδικότερα, οι εικόνες που παρουσιάζονται στις πληροφοριακές οθόνες αφορούν σε σχέδια και απεικονίσεις των κτισμάτων που βρίσκονταν στο Βόρειο Τουρκοβούνι κατά τα γεωμετρικά και αρχαία χρόνια, αλλά και των ερειπίων με τη μορφή που είχαν προπολεμικά αλλά και μετά την ανασκαφή τους. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, συνδυάζονται πιο πρόσφατες με παλαιότερες εικόνες. Συγκεκριμένα, ο λόφος της Φιλοθέης παρουσιάζεται στην κατάσταση που βρισκόταν τις δεκαετίες 1970-80, με πολλά σημεία του κατεστραμμένα από τη δραστηριότητα των λατομείων και πριν η δενδροφύτευση του δώσει τη σημερινή του εικόνα. Ο βωμός που υπερασπίζεται ο παίκτης, έχει ωστόσο τη μορφή που παρουσίαζε το 1932, όταν τον επισκέφθηκε και τον φωτογράφησε ο Γερμανός αρχαιολόγος Walther Wrede. Με τον τρόπο αυτό, ο χρήστης μπορεί να αποκτήσει μια γενική εντύπωση του πώς θα έμοιαζε το Βόρειο Τουρκοβούνι στις αρχές της δεκαετίας του 1980, αν το εμβληματικό μνημείο του βωμού δεν είχε καταστραφεί στο πέρασμα του χρόνου από την άγνοια των κατοίκων της περιοχής.

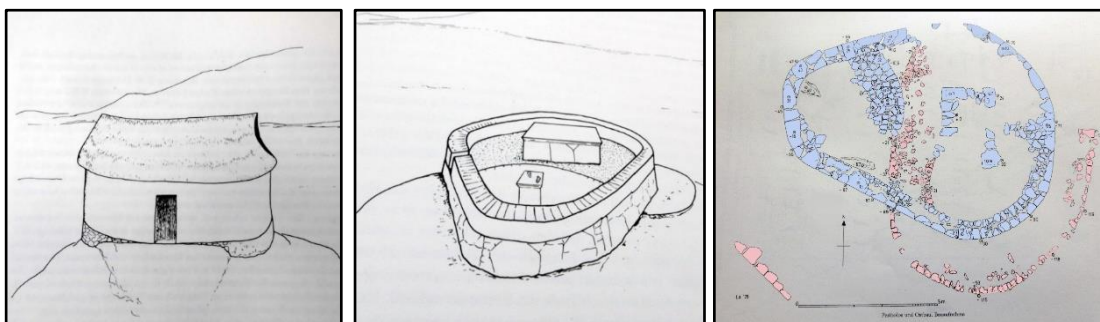
Σχετικά με το ηχητικό μέρος της εφαρμογής, επιλέχθηκε για την εισαγωγή και τις πληροφοριακές οθόνες το ορχηστρικό κομμάτι *In a Week*, από την επένδυση της ταινίας *The Time Machine* (Wells, 2002). Το σενάριο του φιλμ αφορά σε ένα ταξίδι στον χρόνο, έτσι μπορεί να ειπωθεί ότι η μουσική του είναι κατά κάποιον τρόπο προσανατολισμένη προς μια κατεύθυνση που εξυπηρετεί τη συγκεκριμένη εφαρμογή. Πράγματι, το νοσταλγικό ύφος, ο συνδυασμός έγχορδων και πνευστών στην εννοχρήστρωση του δημιουργού Klaus Badelt και η εκλεπτυσμένη μελωδία του θέματος που επαναλαμβάνεται σε διάφορες εκδοχές, προδιαθέτουν τον χρήστη συγκινησιακά, ώστε να πραγματοποιήσει ένα νοητό ταξίδι στο παρελθόν του αρχαίου μνημείου. Αντίθετα, κατά την ώρα της δράσης, όπου ο χρήστης αλληλεπιδρά πιο έντονα επιχειρώντας να σώσει τον βωμό από τους καταστροφείς του, επιλέχθηκε ως μουσική επένδυση μια ορχηστρική εκδοχή του «Ύμνου στη Νέμεση», γραμμένου από τον διάσημο Μεσομήδη από την Κρήτη (2ος αι. μ.Χ.), όπως τον έχει ηχογραφήσει η ομάδα Atrium Musicae de Madrid, υπό τη διεύθυνση του Gregorio Paniagua (*Musique de la Grèce Antique*, 1978). Ο ζωηρός ρυθμός του κομματιού επιδιώκεται να προσθέσει ένταση στα συναισθήματα του παίκτη και να τον αφυπνίσει. Παράλληλα, το γεγονός ότι το κομμάτι αποτελεί τμήμα της αρχαίας μουσικής παράδοσης της Ελλάδας, συνδέεται άμεσα με τη θεματική του παιχνιδιού, τις πληροφορίες που περιέχει και την

ιδιότητα του κεντρικού χαρακτήρα ως αρχαιοφύλακα. Τέλος, η αναφορά του ύμνου στη Νέμεση, τη θεότητα που άγρυπνα ελέγχει την ανθρώπινη αλαζονεία και τιμωρεί την ύβρη, θα μπορούσε να θεωρηθεί ως ένα έμμεσο μήνυμα προς όσους εκμεταλλευόμενοι τη φύση - όπως οι λατόμοι των Τουρκοβουνίων, ή οι απληροφόρητοι κάτοικοι της περιοχής-, δεν διστάζουν να καταστρέψουν τόπους και μνημεία στον βωμό του χρήματος ή της ανάπτυξης.

Η πρώτη πληροφοριακή οθόνη, ενημερώνει τον χρήστη για την ιστορία των ερειπίων στο βόρειο Τουρκοβούνι, επισημαίνοντας ότι πρόκειται για το σημαντικότερο αρχαίο μνημείο που σώζεται σήμερα στην περιοχή. Γίνεται αναφορά τόσο στην ιερή οικία που υπήρχε στην κορυφή του λόφου το 700 π.Χ., όσο και στον βωμό που την αντικατέστησε -αφότου εκείνη καταστράφηκε και εγκαταλείφθηκε- στα κλασικά χρόνια, ενώ παράλληλα τα επιχρωματισμένα σχέδια των κτηρίων εναλλάσσονται σε μια κινούμενη εικόνα τύπου gif (Graphics Interchange Format) [Εικόνα 10].

Εικόνα 10

Τα σχέδια της ιερής οικίας και του βωμού στην κορυφή του Βόρειου Τουρκοβουνίου



Σημείωση: Τα δύο πρώτα σχέδια είναι ζωγραφισμένα από το χέρι του αρχαιολόγου και ανασκαφέα της περιοχής Dr. Hans Lauter. Πιο δεξιά η κάτοψη των δύο κτηρίων επιχρωματισμένη: με ροζ αποδίδονται τα ίχνη του γεωμετρικού κτίσματος και με γαλάζιο αυτά του κλασικού κτίσματος. Τα δικαιώματα για τη χρήση των εικόνων παραχώρησε ευγενικά η Dr. Heide Lauter.

Οι επόμενες πληροφοριακές οθόνες κάνουν λόγο για την καταγραφή του βωμού από τον Γερμανό αρχαιολόγο Walther Wrede, προβάλλοντας μια φωτογραφία που τράβηξε στα ερείπια το 1932. Στη συνέχεια γίνεται αναφορά στους παράγοντες που οδήγησαν στην φθορά και καταστροφή του μνημείου με ιδιαίτερο βάρος να δίνεται στην άγνοια των κατοίκων της περιοχής που ήθελαν να το ισοπεδώσουν. Το κείμενο καταλήγει αναδεικνύοντας της σημασία της γνώσης, αφού επισημαίνει ότι αυτή ήταν που τελικά έσωσε τον βωμό από την πλήρη καταστροφή. Υπογραμμίζεται ωστόσο το γεγονός ότι αν ο βωμός είχε παραμείνει στην εξαιρετική κατάσταση που βρισκόταν προπολεμικά, θα αποτελούσε στη σύγχρονη εποχή ένα μνημείο αξιοζήλευτο. Τέλος, στην οθόνη με τις επιπρόσθετες πληροφορίες που παρουσιάζεται αν ο χρήστης καταφέρει να ολοκληρώσει επιτυχώς το παιχνίδι, παρουσιάζεται μια θεωρία που συνδέει ένα γεγονός από τον βίο της Αγίας Γλυκερίας με την καταστροφή του βωμού στο Τουρκοβούνι και την ύπαρξη εικόνων και ναών της περιμετρικά του λόφου (Κοντογεωργοπούλου, 2016).

3.4.2.2.5 Βάρδα, φουρνέλο

Το πέμπτο παιχνίδι της συλλογής ανήκει στον τύπο platform, ο χρήστης δηλαδή ελέγχει έναν εικονικό χαρακτήρα (avatar) και τον οδηγεί σε άλματα ανάμεσα σε επίπεδα, προκειμένου να αποφύγει την επαφή με εχθρικές εικονικές φιγούρες και να καταφέρει να συλλέξει τα επιθυμητά αντικείμενα. Ο έλεγχος της κίνησης πραγματοποιείται μέσω του πληκτρολογίου.

Στην εφαρμογή, ο παίκτης καλείται να χειριστεί τον χαρακτήρα ενός νταμαρτζή, που προσπαθεί να σπάσει και να συλλέξει όσο το δυνατόν περισσότερα κομμάτια ασβεστόλιθου για να τα μεταφέρει στο καμίνι, χωρίς να χτυπηθεί από κάποιον βράχο περισσότερες από τρεις φορές. Κάθε κομμάτι που συλλέγεται δίνει στον παίκτη 40 πόντους επιτρέποντας ένα ανώτατο σκορ 1000 πόντων, ενώ οι εχθρικοί χαρακτήρες - βράχοι εμφανίζονται ανά λίγα δευτερόλεπτα σε τυχαία σημεία στον ουρανό και πέφτουν κυλώντας στις σκαλωσιές του λατομείου. Το σενάριο είναι εμπνευσμένο από τα λατομικά επαγγέλματα, καθώς η νεότερη ιστορία του Γαλασίου είναι στενά συνδεδεμένη τόσο με τα καμίνια και την ασβεστοποιΐα, όσο και με τους εργάτες των λατομείων. Οι νταμαρτζήδες αποτέλεσαν μια από τις πολυπληθέστερες ομάδες επαγγελματιών της περιοχής, έχτισαν έναν από τους πρώτους οικισμούς γύρω από το καμίνι ώστε να μένουν κοντά στον τόπο εργασίας τους και διαμόρφωσαν σε μεγάλο βαθμό τον κοινωνικο-οικονομικό χαρακτήρα του τόπου. Οι επαγγελματίες αυτοί αλλά και οι απλοί κάτοικοι της περιοχής κινδύνευαν για χρόνια από τις εκρήξεις που πραγματοποιούνταν στα νταμάρια, αφού μεγάλες πέτρες εκτοξεύονταν σε απόσταση μέχρι τη δεκαετία του 1970 (Χατζούδης, 2016).

Οι χαρακτήρες της εφαρμογής είναι πρωτότυποι και διαμορφώθηκαν ειδικά για το παιχνίδι, ενώ τα σκηνικά αφορούν σε παλαιότερες και σύγχρονες αποτυπώσεις λατομικών εγκαταστάσεων στην περιοχή του Γαλασίου. Συγκεκριμένα, η εικόνα του τίτλου προέρχεται από το λεύκωμα «Ασβεστοκάμινια & Νταμάρια... σύμβολα πολιτισμού στο Γαλάτσι και όχι μόνο» του Δήμου Γαλασίου (Βλαχάκη-Δημητρίου et al., 2013) και απεικονίζει το νταμάρι της λεωφόρου Πρωτοπαπαδάκη. Αντίστοιχα, το φόντο του παιχνιδιού αποτελείται από φωτογραφία του καμινιού της επιχείρησης ΑΣΤΗΡ-ΛΑΤΟ που λειτούργησε μεταξύ 1949 – 1976. Έχει ανακτηθεί από τη σελίδα Hellenic Nature, όπου (λανθασμένα) αναφέρεται ως «ασβεστοκάμιнос λατομείο Λεβεντάκη» (http://hellenicnature.blogspot.gr/2015/02/blog-post_80.html).

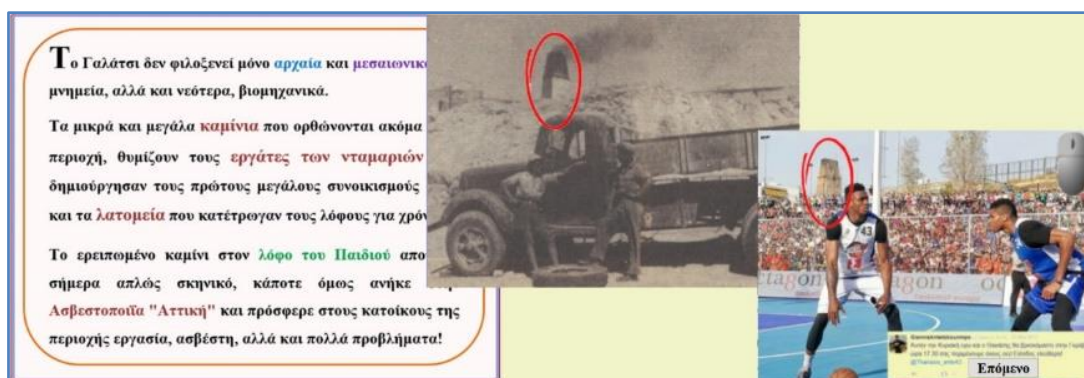
Η μουσική υπόκρουση της εφαρμογής προέρχεται από διασκευασμένα αποσπάσματα ελληνικής λαϊκής μουσικής αλλά και κλασικών κομματιών που σχετίζονται άμεσα ή έμμεσα με το κεντρικό θέμα. Συγκεκριμένα, αρχικά ακούγεται το *Τραγούδι στα Νταμάρια* (1972) σε ποίηση Γιάννη Ρίτσου και μουσική Νίκου Μαμαγκάκη ερμηνευμένο από τον Γιάννη Πουλόπουλο. Στη συνέχεια το τραγούδι του Δημήτρη Μητροπάνου *Στα νταμάρια* (1987) σε στίχους Σπύρου Γιατρά και μουσική Αλέκου Χρυσοβέργη. Οι στίχοι και το λαϊκό ύφος της ενορχήστρωσης και των ερμηνευτών, βρίσκονται σε αρμονία με τον χαρακτήρα των πληροφοριών που προβάλλονται και επιδιώκεται να συμβάλουν στη συγκινησιακή φόρτιση του χρήστη, καθώς ενημερώνεται για τη σκληρή φύση των εργασιών στο νταμάρι και τους κινδύνους που συνεπαγόταν. Στη συνέχεια, το παιγνιώδες μέρος της εφαρμογής συνοδεύεται από ένα κλασικό άκουσμα αντίστοιχου χαρακτήρα και σταδιακά κλιμακούμενης

έντασης, καθώς η δυσκολία στο παιχνίδι αυξάνεται με το πέρασμα του χρόνου. Πρόκειται για το κομμάτι με τίτλο *Στην αίθουσα του βασιλιά των ορέων (I Dovregubbens hall)* σουίτα No.1, έργο 46, μέρος τέταρτο από το έργο *Peer Gynt* (1876). Αποτελεί σύνθεση του Edvard Grieg πάνω σε δραματικό ποίημα του Ερρίκου Ίψεν, βασισμένο στον ομώνυμο ήρωα των λαϊκών παραμυθιών της Νορβηγίας. Τέλος, μόλις ο χρήστης ολοκληρώσει την προσπάθειά του, ακούγεται ως υπόκρουση *Η ωδή του άκμονος (Vedi! Le Fosche Notturme Spoglie)* Πράξη 2η, σκηνή 1η από το έργο *Il Trovatore* (1853). Πρόκειται για σύνθεση του Giuseppe Verdi σε λιμπρέτο του Σαλβατόρε Καμαράνο και στοχεύει στο να ελαφρύνει ακόμα περισσότερο το κλίμα και να δώσει θριαμβευτικό τόνο εν όψει της ολοκλήρωσης του παιχνιδιού. Παραμένει ωστόσο κοντά στη θεματική της εφαρμογής, αφού το τραγούδι αναφέρεται στους κόπους της εργασίας των μεταλλουργών, ενώ τα σφυριά των τσιγγάνων του χορωδιακού παραπέμπουν άμεσα στον ήχο του λατομικού σφυριού που ακούγεται κάθε φορά που ο χαρακτήρας συλλέγει ένα κομμάτι ασβεστόλιθου.

Σε σχέση με τις πληροφορίες που παρέχονται στο παιχνίδι, δίνεται βάρος στα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα που συνδέονται με την ύπαρξη λατομικών επιχειρήσεων στην περιοχή. Η εισαγωγική οθόνη επισημαίνει στον χρήστη την ιστορική αξία των βιομηχανικών μνημείων του Γαλασίου, κάνοντας αρχικά αναφορά στο ερειπωμένο καμίνι της ασβεστοποιίας «Αττική» στον λόφο του Παιδιού. Αντιπαραβάλλονται δύο φωτογραφίες του φουγάρου της από την ίδια απόσταση και γωνία αλλά με περίπου 75 χρόνια διαφορά: Η πρώτη είναι από τη δεκαετία του 1940 ενώ η δεύτερη πρόσφατη, με το καμίνι να φαίνεται στο βάθος και σε πρώτο πλάνο να διεξάγεται μια αθλητική επίδειξη των αδελφών Αντετοκούνμπο [Εικόνα 11]. Δίνεται έτσι το κίνητρο και η ευκαιρία στον νεαρό χρήστη να διαπιστώσει τις αλλαγές που έγιναν στον περιβάλλοντα χώρο αλλά και τη χρήση του με το πέρασμα του χρόνου.

Εικόνα 11.

Το καμίνι του λατομείου «Αττική» με 75 χρόνια διαφορά



Σημείωση: Η επιλογή μιας εικόνας με τους δύο αδελφούς Αντετοκούνμπο μπροστά στο καμίνι μπορεί να προσελκύσει το ενδιαφέρον των νεαρών χρηστών.

Η δεύτερη πληροφοριακή οθόνη αναφέρεται στις αντιξοότητες της εργασίας του νταμαρτζή περιγράφοντας τη διαδικασία με την οποία οι πέτρες συλλέγονταν και έφταναν στους χώρους επεξεργασίας τους. Παρουσιάζεται μια φωτογραφία Ναξιωτών εργατών καμινιού από την παρατήρηση της οποίας ο χρήστης μπορεί να αντλήσει συμπεράσματα για την

κοινωνικο-οικονομική τους κατάσταση. Μόλις ολοκληρωθεί το παιχνίδι, εμφανίζεται μια τελευταία πληροφοριακή οθόνη που αναφέρεται στους κινδύνους που συνεπαγόταν για δεκαετίες η λειτουργία λατομικών επιχειρήσεων εντός κατοικημένων περιοχών ο χρήστης ενημερώνεται για το πότε σταμάτησαν τη λειτουργία τους οι συγκεκριμένες επιχειρήσεις στο Γαλάτσι.

3.4.2.2.6 Γαλάτσι, Γείτονες και Γειτονιές

Η έκτη εφαρμογή ανήκει στην κατηγορία παζλ, κάτι που σημαίνει ότι ο χρήστης έχει στόχο να ενώσει μια σειρά από κομμάτια μιας εικόνας σε ένα ενιαίο σύνολο, αφού πρώτα τα τοποθετήσει στον σωστό τους προσανατολισμό. Δεν δίνεται συγκεκριμένος χρόνος για να ολοκληρωθεί η διαδικασία, ενώ ο έλεγχος της κίνησης πραγματοποιείται με τη βοήθεια της συσκευής του ποντικιού.

Καθώς η συγκεκριμένη εφαρμογή δεν εμπεριέχει κάποια πλοκή, το βάρος δίνεται στις πληροφορίες που παρατίθενται. Η οθόνη του τίτλου περιλαμβάνει δύο απεικονίσεις λόφων της Αθήνας (Λυκαβηττός και Ακρόπολη) που έχουν υποστεί αλλοίωση με γραφιστικό φίλτρο κρυσταλλοποίησης, ώστε να παραπέμπουν στο είδος της δραστηριότητας που ακολουθεί. Αυτό δηλώνεται με πιο σαφή τρόπο και από τέσσερα κομμάτια παζλ που έχουν τοποθετηθεί κάτω από τον τίτλο [Εικόνα 12]. Το παιχνίδι καθαυτό είναι αρκετά απλό, καθώς ο χρήστης καλείται απλώς να συλλέξει ένα-ένα τα κομμάτια του παζλ που βρίσκονται τυχαία διασπαρμένα στο επάνω αριστερά μέρος της οθόνης, να τα περιστρέψει με τη βοήθεια του δεξιού κουμπιού στο ποντίκι και να τα τοποθετήσει στην σωστή τους θέση στον τοπογραφικό χάρτη που βρίσκεται στα δεξιά της οθόνης.

Εικόνα 12

Η οθόνη του τίτλου της εφαρμογής «Γαλάτσι: γείτονες και γειτονιές».



Η συνοδευτική μουσική που ακούγεται κατά τις αρχικές οθόνες περιλαμβάνει την ορχηστρική εισαγωγή από το τραγούδι *η γοργόνα* των Μ. Λοΐζου και Λ. Παπαδόπουλου (1970). Το κομμάτι είναι γνωστό και ως *στην απάνω γειτονίτσα* και ορισμένοι στίχοι του συνδέονται με το θέμα της εφαρμογής. Οι υπόλοιποι ήχοι αφορούν σε ειδικά εφέ που βοηθούν τον χρήστη

να καταλάβει αν έχει συλλέξει κάποιο κομμάτι και αν το έχει τοποθετήσει σωστά στο παζλ. Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία, ακούγονται επευφημίες και ο χρήστης οδηγείται σε μια οθόνη επιβράβευσης με επιπλέον πληροφορίες που θα του χρειαστούν για το τελικό quiz.

Σε σχέση με τις πληροφορίες που παρέχονται σε κάθε οθόνη, στην πρώτη ο χρήστης ξεναγείται με τη βοήθεια ενός διοικητικού χάρτη του λεκανοπεδίου στην ακριβή θέση του Δήμου Γαλασίου και ενημερώνεται για τους δήμους με τους οποίους αυτός συνορεύει προς κάθε κατεύθυνση. Η επόμενη οθόνη περιλαμβάνει έναν αλληλεπιδραστικό χάρτη του Γαλασίου, χωρισμένο σε έξι οικιστικές ενότητες· ο χρήστης καλείται χρησιμοποιώντας το ποντίκι του υπολογιστή του να πατήσει στο όνομα κάθε συνοικίας, ώστε να αντλήσει πληροφορίες για αυτή. Αυτές περιλαμβάνουν την ετυμολογία του ονόματός της, αλλά και κτήρια που βρίσκονται σε αυτή τα οποία ένας νεαρός χρήστης μπορεί να γνωρίζει από την καθημερινή του εμπειρία (δημαρχείο, δημοτική βιβλιοθήκη, ιερός ναός, ΙΚΑ) Κάθε φορά που επιλέγεται μια από τις γειτονίες, το χρώμα της στον χάρτη αλλάζει, ώστε ο χρήστης να μπορεί να παρατηρήσει πού βρίσκεται αλλά και τι σχήμα έχει, καθώς τα στοιχεία αυτά θα του χρειαστούν για να συμπληρώσει το παζλ που ακολουθεί. Η τελική οθόνη που εμφανίζεται αφού ολοκληρωθεί η αποστολή του χρήστη, περιλαμβάνει πληροφορίες που μπορεί να αξιοποιηθούν στο παιχνίδι «Γαλάτσι quiz». Τέτοιες είναι οι χρονολογίες κατά τις οποίες το Γαλάτσι ανακηρύχθηκε σε κοινότητα (1954) και δήμο (1963), αλλά και ο αριθμός των κατοίκων του όπως αποκαλύπτεται από την απογραφή του 2011.

3.4.2.2.7 Λόφοι στο Γαλάτσι

Η έβδομη εφαρμογή περιλαμβάνει ένα κουίζ αναγνώρισης λόφων. Ο χρήστης καλείται, αφού ενημερωθεί σχετικά, να επιλέξει τη σωστή από έναν αριθμό τριών ή τεσσάρων εικόνων, συγκεντρώνοντας μέσα από δύο επίπεδα κλιμακούμενης δυσκολίας, πόντους για κάθε σωστή επιλογή του. Ο έλεγχος της κίνησης πραγματοποιείται με τη βοήθεια της συσκευής του ποντικιού.

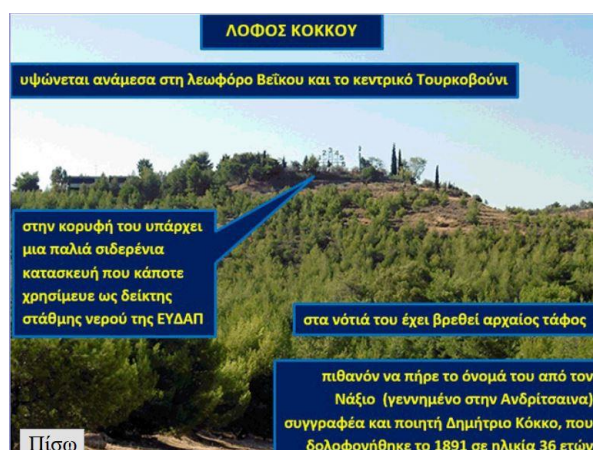
Ο συγκεκριμένος τύπος εφαρμογής δεν εμπεριέχει πλοκή, οπότε το βάρος δίνεται στις φωτογραφίες και τις πληροφορίες που παρατίθενται. Η οθόνη του τίτλου περιλαμβάνει μια λεπτομέρεια (τρία από τα δέκα συνολικά φύλλα) από το Πανόραμα των Αθηνών (Stademann, 1841) διασκευασμένη ώστε να προστεθούν τα ονόματα του λόφου της Ακρόπολης, του Λυκαβηττού και των Τουρκοβουνίων, αλλά και να μην φαίνονται διαχωριστικές γραμμές. Στο καθαυτό παιχνίδι, ο χρήστης καλείται έπειτα από τρεις ενημερωτικές οθόνες που μέσω αλληλεπίδρασης παρέχουν στοιχεία και εικόνες από λόφους του Γαλασίου, να παίξει ένα κουίζ δύο επιπέδων. Στο πρώτο επίπεδο, καλείται να εντοπίσει ποια από τις τρεις φωτογραφίες που προβάλλονται απεικονίζει τον λόφο που κατονομάζεται. Κάθε σωστή απάντηση προσθέτει στο σκορ του 5 πόντους και κάθε λανθασμένη αφαιρεί 2. Το πρώτο επίπεδο ολοκληρώνεται, όταν ο χρήστης καταφέρει να απαντήσει σωστά σε 10 ερωτήσεις. Στο δεύτερο επίπεδο, ο παίκτης καλείται να εντοπίσει ποια από τις τέσσερις φωτογραφίες που βλέπει απεικονίζει έναν λόφο που περιγράφεται -αλλά δεν κατονομάζεται-, συνεπώς η μελέτη των πληροφοριών που δίνονται στις προηγούμενες οθόνες, κρίνεται απαραίτητη. Το

μέγιστο σκορ που μπορεί ο χρήστης να συγκεντρώσει είναι 100 πόντοι, μετά την σωστή απάντηση των 20 ερωτήσεων α' και β' επιπέδου.

Τα γραφικά στοιχεία της εφαρμογής περιλαμβάνουν διαδραστικούς χάρτες του λεκανοπεδίου (γεωγραφικός) και του Γαλασίου (τοπογραφικός) από τους οποίους με τη βοήθεια του ποντικιού ο χρήστης μπορεί να δει εικόνες και να αντλήσει χρήσιμες πληροφορίες. Συγκεκριμένα, παρουσιάζονται απεικονίσεις της Ακρόπολης και του Λυκαβηττού, ενώ σε σχέση με τους λόφους του Γαλασίου παρατίθενται εικόνες από το Νότιο, το Κεντρικό και το Βόρειο Τουρκοβούνι, όπως και από τους λόφους Κατακουζηνού, Παιδιού, Ελικώνος και Κόκκου. Είναι εικόνες πρωτότυπες και εμπλουτισμένες με πληροφορίες σε μορφή σταθερών σημειώσεων, ενώ για κάθε λόφο εμφανίζονται επιπλέον φωτογραφίες με αναδύμενες πληροφορίες δοσμένες με απλό τρόπο [Εικόνα 13].

Εικόνα 13

Η πρώτη πληροφοριακή οθόνη για τον λόφο Κόκκου



Σημείωση: Η οθόνη περιλαμβάνει μια χαρακτηριστική φωτογραφία του λόφου Κόκκου από τα δυτικά (δηλαδή από το Γαλάτσι) και πληροφορίες με τη μορφή σημειώσεων.

Η συνοδευτική μουσική που ακούγεται από την εισαγωγική οθόνη και μέχρι να ξεκινήσει το παιχνίδι, προέρχεται από το έργο *Floating Cities* του δημιουργού Kevin MacLeod. Έχει επιλεγεί με στόχο να διαμορφώσει μια χαλαρή ατμόσφαιρα μυστηρίου, προσελκύοντας έτσι το ενδιαφέρον των νεαρών χρηστών ώστε να μην βιαστούν να προσπεράσουν τις πληροφοριακές οθόνες.

Σε σχέση με τις πληροφορίες που παρέχονται, αρχικά ο χρήστης ενημερώνεται με τη βοήθεια ενός γεωγραφικού χάρτη της Αττικής για τους ορεινούς όγκους που σχηματίζουν το λεκανοπέδιο και για το ύψος τους. Στη συνέχεια, για τους σημαντικότερους λόφους εντός του λεκανοπεδίου, δηλαδή την Ακρόπολη, τον Λυκαβηττό και τα Τουρκοβούνια, των οποίων φωτογραφίες μπορεί να δει, πιέζοντας ένα σύμβολο φωτογραφικής μηχανής. Παράλληλα, αναβοσβήνει στον γεωφυσικό αυτόν χάρτη το σχήμα του Δήμου Γαλασίου, ώστε να δηλώνεται η ακριβής θέση του. Στην επόμενη οθόνη, παρουσιάζεται ένα μικρό κείμενο που αναφέρεται στα θετικά και τα αρνητικά του να έχει μια περιοχή μορφολογικό ανάγλυφο όπως του Γαλασίου, ενώ δεξιά παρατίθεται ένας διαδραστικός τοπογραφικός χάρτης του

Δήμου, με σημειωμένες τις θέσεις των 7 κυριότερων λόφων του. Μέσα από αυτόν, ο χρήστης μπορεί πατώντας στα κατάλληλα σημεία με το γράμμα i να αντλήσει χρήσιμες πληροφορίες με τη μορφή σημειώσεων και να δει πρωτότυπες εικόνες από κάθε λόφο. Ακολουθεί η οθόνη των οδηγιών που εξηγεί στον χρήστη τον τρόπο με τον οποίο παίζεται το quiz. Όταν ο παίκτης καταφέρει να ολοκληρώσει το παιχνίδι, οδηγείται σε μια οθόνη που αναφέρει τη βαθμολογία που συγκέντρωσε, αλλά και παρέχει πληροφορίες σχετικά με το πώς απέκτησαν τα Τουρκοβούνια το όνομά τους. Αυτό συνέβη από την εποχή της Τουρκοκρατίας, κατά την οποία όλες οι ορεινές εκτάσεις που ανήκαν στο οθωμανικό κράτος και απαγορευόταν να πωληθούν, αποκαλούνταν από τον λαό «Τούρκικα» (Μπίρης, 1971). Προς επιβεβαίωση του παραπάνω ισχυρισμού παρατίθεται μάλιστα και μια πρόταση από συμβόλαιο του 1824 από την περιοχή Γαλασίου / Πατησίων στην οποία αναφέρεται «χωράφι εις Άγιον Λουκάν πλησίον Τούρκικα, το Βουνόν» (Πετρόπουλος, 1957).

3.4.2.2.8 Στο Γαλάτσι ανακυκλώνω... τον πλανήτη μου βοηθώ!

Η όγδοη εφαρμογή ανήκει στον τύπο παιχνιδιού match 3, κάτι που σημαίνει ότι ο χρήστης καλείται να μετακινήσει τα αντικείμενα μέσα σε ένα πλέγμα, ώστε να διαμορφωθεί μια σειρά τριών ή περισσότερων ίδιων αντικειμένων που ακουμπούν το ένα το άλλο. Τότε αυτά εξαφανίζονται, δίνοντάς του πόντους (Juul, 2007). Η συγκεκριμένη εφαρμογή δεν έχει κατασκευαστεί από την αρχή όπως οι υπόλοιπες της συλλογής, αλλά αποτελεί διασκευή του τίτλου *Fusion Shapes* που δημιούργησε ο Krystian Rabe. Στόχο έχει να ενημερώσει και να ευαισθητοποιήσει τους νεαρούς χρήστες γύρω από το ζήτημα της ανακύκλωσης, αλλά και σε πρακτικό επίπεδο να γεφυρώσει τις έννοιες του τοπικού και του παγκόσμιου, υποδεικνύοντας ότι η ανάληψη δράσης για τα οικουμενικά προβλήματα ξεκινάει από τοπικό επίπεδο. Ο έλεγχος της κίνησης πραγματοποιείται με τη βοήθεια της συσκευής του ποντικιού.

Στην εισαγωγική οθόνη, μια δερματοχελώνα (*Dermochelys coriacea*) φαίνεται να πλησιάζει με αργές κινήσεις μια πεταμένη στη θάλασσα σακούλα και τελικά να την δαγκώνει. Την ίδια στιγμή, στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα γράμματα του τίτλου, ενώ στα αριστερά παρουσιάζεται ένα στιγμιότυπο του παιχνιδιού. Το επόμενο γραφικό περιλαμβάνει μια εικόνα ενός οχήματος καθαρισμού δρόμων του Δήμου Γαλασίου, που περνάει μπροστά από την πρώτη πληροφοριακή οθόνη. Σε εκείνη που ακολουθεί, ένα σήμα ανακύκλωσης με τις λέξεις «μειώνω – ξαναχρησιμοποιώ – ανακυκλώνω» γραμμένες σε κάθε πλευρά του, περιστρέφεται με στόχο να συμπληρώσει τις πληροφορίες που περιέχονται στην οθόνη σχετικά με τη διαδικασία της μείωσης του όγκου των απορριμμάτων. Στην επόμενη οθόνη, εμφανίζεται μια φωτογραφία από το εσωτερικό τοπικού καταστήματος όπου παρουσιάζεται μια γωνιά ανακύκλωσης. Συγκεκριμένα φαίνονται ένας κάδος ανακύκλωσης μπαταριών, ένα κουτί ανακύκλωσης λαμπτήρων αλλά και μια ενημερωτική πινακίδα συλλογής χρησιμοποιημένου μαγειρικού λαδιού. Τέλος, στην οθόνη που ακολουθεί το τέλος του παιχνιδιού, παρουσιάζεται μια κινούμενη εικόνα (animated gif) ενός απορριμματοφόρου του Δήμου Γαλασίου που αδειάζει στην καρότσα του έναν κάδο.

Η μουσική υπόκρουση στην εισαγωγική και τις πληροφοριακές οθόνες περιλαμβάνει το έργο *Prelude No. 16* του Chris Zabriskie. Πρόκειται για μια συγκινητική μελωδία σε πιάνο, που

επιλέχθηκε ώστε σε συνδυασμό με τις εικόνες που προβάλλονται να συμβάλει στην ευαισθητοποίηση των χρηστών γύρω από το πρόβλημα της ρύπανσης. Το δεύτερο κομμάτι, που ακούγεται αφού ολοκληρωθεί το παιχνιδάκι σκέλος της εφαρμογής είναι το γνωστό *Μάσα σιδηρομάσα* των Λένας Πλάτωνος και Μαριανίνας Κριεζή, από το άλμπουμ *Εδώ Λιλιπούπολη* (1980) σε διεύθυνση Μάνου Χατζηδάκι που συνδυάζεται με την εικόνα του απορριμματοφόρου που «καταπίνει» έναν κάδο.

Η πρώτη πληροφοριακή οθόνη, ενημερώνει τον επισκέπτη για το δεδομένο ότι η ρύπανση αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα σύγχρονα προβλήματα παγκοσμίως. Παράλληλα αναφέρει ότι όταν τα σκουπίδια δεν τοποθετούνται στους κάδους αλλά εγκαταλείπονται στη φύση, υποβαθμίζουν την εικόνα του τόπου και ταυτόχρονα επιβαρύνουν το περιβάλλον του πλανήτη ως σύνολο. Ωστόσο, το να γίνεται απλώς χρήση των κάδων δεν προσδίδει λύση στο πρόβλημα του όγκου των απορριμμάτων. Όπως επισημαίνεται στη δεύτερη πληροφοριακή οθόνη, επιβάλλεται να εφαρμοστεί μια τακτική τριών επιπέδων: να μειωθεί το πλήθος των προϊόντων που αγοράζονται, να επαναχρησιμοποιείται κάθε υλικό πριν πεταχτεί και στη συνέχεια να ανακυκλώνεται μέσω της ομώνυμης διαδικασίας. Προτείνεται επίσης να αναλαμβάνονται δράσεις για την ενημέρωση του κοινού και τον καθαρισμό κοινόχρηστων χώρων σε τοπικό επίπεδο. Η τρίτη πληροφοριακή οθόνη μεταξύ άλλων ενημερώνει τον χρήστη για την επικείμενη τοποθέτηση κάδων ανακύκλωσης σε κάθε σχολείο του Γαλασίου, αλλά και για τη δυνατότητα ανακύκλωσης άλλων χρησιμοποιημένων προϊόντων σε καταστήματα της περιοχής (ηλεκτρικών συσκευών, λαμπτήρων, λαδιού τηγανίσματος, μπαταριών). Ακολουθεί η οθόνη των οδηγιών του παιχνιδιού, στην οποία αναφέρεται ο σκοπός του παιχνιδιού και η διαδικασία με την οποία ο παίκτης μπορεί να οδηγηθεί στη νίκη. Σε περίπτωση που ολοκληρωθεί επιτυχώς το παιχνίδι και ο χρήστης φτάσει στο επίπεδο 5, παρουσιάζεται μια τελευταία ενημερωτική οθόνη. Στο επάνω μέρος της συγχαίρει τον παίκτη, ενώ στη συνέχεια παρέχει πληροφορίες για τους ειδικούς κάδους συλλογής γυάλινων συσκευασιών που βρίσκονται στον Δήμο Γαλασίου. Τέλος, επισημαίνει με τη μορφή συνθήματος ότι η λύση ενός παγκόσμιου προβλήματος ξεκινά από τοπικές δράσεις και επαναλαμβάνει την προτροπή «Μειώνω – Ξαναχρησιμοποιώ – Ανακυκλώνω» που έχει εμφανιστεί σε προηγούμενη οθόνη [Εικόνα 14].

Εικόνα 14

Πληροφοριακή οθόνη που εμφανίζεται μετά το τέλος του παιχνιδιού



Σημείωση: Η οθόνη περιλαμβάνει πληροφορίες για τα σημεία ανακύκλωσης γυαλιού στον Δήμο. Κλείνοντας, επισημαίνει ότι η λύση κάθε παγκόσμιου προβλήματος ξεκινά από τοπικές δράσεις και επαναλαμβάνει το σύνθημα «Μειώνω – Ξαναχρησιμοποιώ – Ανακυκλώνω».

3.4.2.2.9 Τα νεράντζια της αγάπης!

Το ένατο παιχνίδι της συλλογής είναι ένα Arcade platform και ειδικότερα ανήκει στην κατηγορία «Catching», κάτι που σημαίνει ότι ο χρήστης έχει ως πρωταρχικό σκοπό να πιάσει / συλλέξει αντικείμενα ή χαρακτήρες που δεν κάνουν προσπάθεια να τον αποφύγουν. Στη συγκεκριμένη εφαρμογή, τα αντικείμενα πέφτουν από το πάνω μέρος της οθόνης προς τα κάτω, ακολουθώντας τυχαία σειρά και σημείο εκκίνησης, ενώ ο παίκτης οφείλει να συγκεντρώσει μια ορισμένη κατηγορία από αυτά. Ο έλεγχος της κίνησης πραγματοποιείται με τη βοήθεια της συσκευής του ποντικιού.

Η πλοκή αφορά σε έναν μικρό Γαλασιώτη, τον Ορφέα, που επιδιώκει να συλλέξει νεράντζια, προκειμένου να τα κάνει γλυκό του κουταλιού και να τα προσφέρει στους συμπολίτες του που έχουν ανάγκη [Εικόνα Χ]. Το υπόβαθρο του σεναρίου αφορά σε μια εθελοντική δράση που υλοποίησε μια ομάδα πολιτών σε συνεργασία με τον δήμο και με χορηγό μια αλυσίδα σούπερ-μάρκετ. Συγκεκριμένα, οι δημότες αυτοί συγκέντρωσαν τα νεράντζια από τα κοινόχρηστα δέντρα των πεζοδρομίων, τα έβρασαν και στη συνέχεια τα έκαναν γλυκό του κουταλιού, που μπήκε σε εκατοντάδες βάζα και μοιράστηκε σε κοινωνικο-οικονομικά ευπαθείς κατηγορίες δημοτών μέσω της αρμόδιας υπηρεσίας. Στόχος του παιχνιδιού είναι να προβάλει τη δράση αυτή και να την αναγάγει σε πρότυπο συνεργασίας και διάθεσης για προσφορά, που αναβαθμίζει το επίπεδο των σχέσεων μεταξύ των πολιτών σε τοπικά πλαίσια.

Εικόνα 15

Στιγμιότυπο από το παιχνίδι «Τα νεράντζια της αγάπης»



Σημείωση: Με φόντο τη λεωφόρο Γαλασίου και το Κεντρικό Τουρκοβούνι, ο πρωταγωνιστής Ορφέας συλλέγει τα νεράντζια για να τα μετατρέψει σε γλυκό του κουταλιού.

Τα γραφικά της εφαρμογής περιλαμβάνουν μια σειρά από πρωτότυπες φωτογραφίες, αλλά και υλικό της παραπάνω δράσης που παραχώρησε ο δήμος. Πιο αναλυτικά, η εικόνα στην οθόνη του τίτλου στην οποία φαίνεται μια ανθισμένη νεραντζιά και το καμίνι του πολιτιστικού κέντρου, είναι πρωτότυπη και τραβήχτηκε ειδικά για το παιχνίδι. Συνδέει τον τίτλο της εφαρμογής με μια τυπική εικόνα της περιοχής, καθώς οι νεραντζιές αποτελούν τη

μεγάλη πλειοψηφία στα δέντρα που βρίσκονται στα δημόσια πεζοδρόμια. Κατά την ανάγνωση της πρώτης πληροφοριακής οθόνης, παρουσιάζεται εμβόλιμα μια εικόνα ανθισμένης κερασιάς με την Ομορφοκκλησιά σε δεύτερο πλάνο, που επίσης τραβήχτηκε από τον συγγραφέα της διατριβής για να τοποθετηθεί στην εφαρμογή. Η επιλογή της έχει ως στόχο να συμπληρώσει το κείμενο αισθητικά, αλλά και να υποστηρίξει τα γραφόμενα, αφού εκτός από τις νεραντζιές που κυριαρχούν στα πεζοδρόμια, φιλοξενούνται στα πάρκα της περιοχής και πολλά άλλα είδη δέντρων και φυτών. Οι τρεις εικόνες που παρουσιάζονται στην δεύτερη πληροφοριακή οθόνη και αφορούν στα συγκεντρωμένα νεράντζια, το βράσιμό τους και το σερβίρισμα του τελικού προϊόντος, παραχωρήθηκαν ευγενικά από τον αντιδήμαρχο Γαλατσίου κ. Μάνο Ελευθερίου, που στήριξε τη δράση προσωπικά. Στην οθόνη των οδηγιών, παρατίθεται μια αφίσα της δράσης, που παρουσιάζει τα βάζα που μοιράστηκαν, όπως και την συνοδευτική επιγραφή «ντόπιο γαλατσιώτικο γλυκό νεραντζάκι». Στην οθόνη του παιχνιδιού, σε πρώτο πλάνο φαίνεται ο χαρακτήρας του μικρού Ορφέα, που σχεδιάστηκε ειδικά για το παιχνίδι. Πίσω του παρουσιάζεται μια σειρά από νεραντζιές, που στην πραγματικότητα είναι ένα μόνο δέντρο που έχει αναπαραχθεί αφού υπέστη επεξεργασία ώστε κάθε αντίτυπό του να φαίνεται διαφορετικό. Στο φόντο βρίσκεται μια ακόμη πρωτότυπη φωτογραφία που τραβήχτηκε από τον δημιουργό της εφαρμογής και παρουσιάζει το κεντρικό Τουρκοβούνι όπως αυτό είναι ορατό από τη λεωφόρο Γαλατσίου, με τις πολυκατοικίες της λεωφόρου στο κάτω μέρος των λόφων και το μοναστήρι του Αγίου Σάββα στα δεξιά. Κοιτάζοντας πάνω αριστερά στην οθόνη, ο χρήστης μπορεί να ενημερωθεί για τον χρόνο που του απομένει μέσω ενός μαύρου δείκτη, ενώ αντίστοιχα ένας κίτρινος δείκτης στην πάνω δεξιά γωνία τον ενημερώνει για τη βαθμολογία που έχει συγκεντρώσει μέχρι τη συγκεκριμένη στιγμή.

Η συνοδευτική μουσική των πρώτων οθονών προέρχεται από το παραδοσιακό τραγούδι *Κάτω στο Γιαλό* (2010) με ερμηνεύτρια την Δόμνα Σαμίου και έχει επιλεγεί καθώς από τη μία διαμορφώνει μια ευχάριστη και ζωνρή ατμόσφαιρα, ενώ από την άλλη συνδέεται με το θέμα του νεραντζιού, που διατρέχει ολόκληρο το παιχνίδι. Κατά την ώρα του καθαυτό παιχνιδιού, ακούγεται το ηπειρώτικο τραγούδι *Νεραντζιά* σε ερμηνεία του Σάββα Σιάτρα (2015), που επίσης δίνει ρυθμό αλλά έχει και ως κεντρικό θέμα τη νεραντζιά, έστω και αν ο δημιουργός χρησιμοποιεί το όνομα του δέντρου για να αναφερθεί στην αγαπημένη του. Όπως και στην εφαρμογή «Κούλουμα στο Γαλάτσι» η υπόκρουση δεν έχει απλώς συνοδευτικό αλλά δομικό ρόλο, καθώς το παιχνίδι -και η διαδικασία συγκέντρωσης πόντων- σταματά με το τέλος του τραγουδιού. Κάθε φορά που το avatar του παίκτη καταφέρει χάρη στους χειρισμούς του να πιάσει ένα νεράντζι, ακούγεται ένα ηχητικό εφέ που προέρχεται από το ηλεκτρονικό παιχνίδι *Pac-Man* (Namco 1980), επιδιώκοντας να συμβάλει στη διαμόρφωση παιγνιώδους ατμόσφαιρας αλλά και να συνδέσει τη συγκεκριμένη εφαρμογή με την μεγάλη παράδοση των πρώτων video games. Τέλος, όταν ο χρήστης καταφέρει να ολοκληρώσει το παιχνίδι, οδηγείται σε μια οθόνη επιβράβευσης υπό τους ήχους μιας πολυφωνικής εκδοχής του ίδιου τίτλου (*Νεραντζιά*) από το συγκρότημα *Λαλητάδες* (2013) εμπλουτισμένης με ζητωκραυγές ώστε να διαμορφώνεται πανηγυρικό κλίμα.

Η πρώτη πληροφοριακή οθόνη ενημερώνει τον χρήστη ότι το Γαλάτσι αποτελεί έναν από τους πιο 'πράσινους' δήμους του λεκανοπεδίου, καθώς όχι μόνο φιλοξενεί πολλά είδη δέντρων και χώρους πρασίνου, αλλά και τους διαχειρίζεται με άριστο τρόπο (Το 1ο Βραβείο, 2018). Αναφέρονται μια σειρά από είδη δέντρων που μπορεί κανείς να συναντήσει, με τις νεραντζιές

να τονίζονται χρωματικά, καθώς αποτελούν βασικό θέμα της εφαρμογής. Στη δεύτερη οθόνη, τα νεράντζια συνδέονται με την εθελοντική δράση που υλοποιήθηκε το 2016 και για την οποία έγινε λόγος σε προηγούμενη παράγραφο. Το κείμενο καταλήγει στη συνθηματικού τύπου πρόταση «Τελικά, είναι στα χέρια μας να κάνουμε τον τόπο που ζούμε καλύτερο: Το Γαλάτσι είμαστε εμείς!», επιχειρώντας να τονίσει τη σημασία της συμμετοχικότητας και της αλληλεπίδρασης δημοτών και δήμου. Η τρίτη οθόνη παρέχει στον χρήστη οδηγίες για το πώς παίζεται το παιχνίδι, ενώ τον ενημερώνει και για τον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνεται η βαθμολογία: 10 πόντοι δίνονται για κάθε νεράντζι που καταφέρνει να συλλέξει, αν όμως μαζευτούν λάθος φρούτα όπως μήλα, σταφύλια και μπανάνες, αφαιρούνται 6, 5 και 4 πόντοι αντίστοιχα. Για κάθε φρούτο που αναφέρεται, παρουσιάζεται η εικόνα με την οποία αυτό αποδίδεται στο παιχνίδι, ώστε να γίνεται σαφές στους νεαρούς χρήστες ποια αντικείμενα πρέπει να συγκεντρώσουν και ποια να αποφύγουν. Η οθόνη επιβράβευσης που παρουσιάζεται μετά το τέλος του παιχνιδιού, περιλαμβάνει πληροφορίες για την κοινότητα των Ηπειρωτών που ζουν στην περιοχή του Γαλασίου, όπως τον πληθυσμό της, την κεντρική εκδήλωση στην οποία τιμούν την πολιτιστική τους κληρονομιά, αλλά και τις φιλοδοξίες τους για το μέλλον: όπως ανέφερε ο πρόεδρος του πολιτιστικού συλλόγου κ. Ηλίας Χρηστάκης σε τηλεφωνική συνέντευξη με τον ερευνητή, επιδιώκουν να συγκεντρώσουν χρήματα ώστε να στήσουν στο Γαλάτσι έναν ανδριάντα του Μάρκου Μπότσαρη.

3.4.2.2.10 Γαλάτσι Quiz

Η δέκατη και τελευταία εφαρμογή της συλλογής ανήκει στον τύπο quiz, κάτι που σημαίνει ότι ο χρήστης καλείται να απαντήσει σε έναν αριθμό ερωτήσεων επιλέγοντας τη σωστή εναλλακτική από μια σειρά προτάσεων.

Ο συγκεκριμένος τύπος εφαρμογής δεν βασίζεται σε σενάριο με πλοκή, αλλά έχει τον χαρακτήρα ανακεφαλαίωσης, στην οποία οι χρήστες μπορούν να αυτοαξιολογηθούν, ελέγχοντας αν αφομοίωσαν τις πληροφορίες που παρουσιάστηκαν στις οθόνες των υπόλοιπων παιχνιδιών και στα μαθήματα που είναι αναρτημένα στον ιστότοπο. Οι ερωτήσεις που καλούνται να απαντήσουν είναι 10 στον αριθμό, προέρχονται ωστόσο από μια τράπεζα 50 ερωτήσεων, ώστε ο χρήστης να μπορεί να επαναλάβει τη δραστηριότητα με νέες κάθε φορά ερωτήσεις αλλά και εμφανιζόμενες σε διαφορετικούς συνδυασμούς.

Τα γραφικά στοιχεία της εφαρμογής περιλαμβάνουν μόλις δύο οθόνες με ισάριθμες εικόνες. Η πρώτη είναι μια φωτογραφία του καμινιού της *ΑΣΤΗΡ-ΛΑΤΟ* κατά τη δύση του ηλίου, από μια γωνία που επιτρέπει να φανεί στο φόντο το βορειοδυτικό λεκανοπέδιο και το όρος Πάρνηθα. Τα χρώματα και οι σκιές κάνουν το τοπίο να φαίνεται απόκοσμο ενώ σε συνδυασμό με την κίνηση των στοιχείων του τίτλου που θυμίζει συνθήκες έλλειψης βαρύτητας και τη μουσική που παραπέμπει σε διαστημική ταινία, επιχειρείται να διαμορφωθεί στον επισκέπτη η εντύπωση ότι το θέμα της εφαρμογής έχει σχέση με κάτι το εξωγήινο. Με τον τρόπο αυτό επιδιώκεται από τη μία να προσελκυστεί το ενδιαφέρον των νεαρών χρηστών και από την άλλη, να διαμορφωθεί η εντύπωση ότι η εφαρμογή αυτή περιέχει μια δοκιμασία υψηλών απαιτήσεων για την οποία χρειάζεται ειδική προετοιμασία. Η δεύτερη φωτογραφία είναι αυτή του ασβεστοκάμινου του πνευματικού κέντρου του δήμου, που αποτελεί ένα από τα πλέον αναγνωρίσιμα τοπόσημα της περιοχής.

Χρησιμοποιείται ως δείκτης που αποκαλύπτει στον χρήστη πόσες ερωτήσεις έχει απαντήσει σωστά και πόσες λάθος.

Η συνοδευτική μουσική των εισαγωγικών οθονών είναι ορχηστρική, προέρχεται από το soundtrack της ταινίας *Star Trek VI* και συγκεκριμένα από τη σουίτα των τίτλων τέλους (End Credits Suite). Επιλέχθηκε όπως έχει ήδη αναφερθεί για να συμβάλει στην απόκοσμη ατμόσφαιρα μυστηρίου που επιχειρείται να διαμορφωθεί στην εισαγωγή του παιχνιδιού. Η μουσική αυτή αντικαθίσταται στην οθόνη των ερωτήσεων από τον τίτλο *Struggle* του δημιουργού Axero. Το ρυθμικό αυτό κομμάτι έχει στόχο να διαμορφώσει ένα ευχάριστο κλίμα που δεν κουράζει τον χρήστη και να τον παρακινήσει συναισθηματικά ώστε να συνεχίσει να προσπαθεί.

Στην αρχική οθόνη εμφανίζεται ο τίτλος «Γαλάτσι Quiz» με τυπογραφικά στοιχεία που δίνουν την εντύπωση ότι αιωρούνται στο κενό, αλλά και δύο επιλογές μέσα σε συννεφάκια. Η πρώτη έχει τον τίτλο «έναρξη» και οδηγεί στο παιχνίδι, ενώ η δεύτερη τιτλοφορείται «οδηγίες» και εμφανίζει έναν πίνακα που καλεί τον χρήστη να παίξει το κουίζ μονάχα αφού έχει ολοκληρώσει τα υπόλοιπα παιχνίδια, ώστε οι γνώσεις του για το Γαλάτσι να είναι επαρκείς. Στη συνέχεια τον προϋδεάζει για τον αριθμό των ερωτήσεων που ακολουθούν και τον προτρέπει να απαντήσει σωστά σε όσο περισσότερες από αυτές μπορεί. Η οθόνη των ερωτήσεων συντίθεται από ένα κεντρικό πίνακα που παραπέμπει σε τίτλους ταινίας του βωβού κινηματογράφου, μέσα στον οποίο εμφανίζονται οι ερωτήσεις. Ο πίνακας πλαισιώνεται από δύο αντίγραφα του καμινιού της οδού Καραϊσκάκη, που λειτουργούν ως δείκτες. Το αριστερό καλύπτεται από μια κόκκινη στήλη που μεγαθύνεται σε κάθε λανθασμένη απάντηση, ενώ αντίστοιχα το δεξιό από μια πράσινη στήλη που μακραίνει όταν η απάντηση που δίνεται είναι η σωστή [Εικόνα 16].

Εικόνα 16

Στιγμιότυπο από την εφαρμογή «Γαλάτσι Quiz»



Σημείωση: Ο αριστερός δείκτης – καμίνι μετρά τις λανθασμένες απαντήσεις με κόκκινο χρώμα, ενώ ο δεξιός τις σωστές με πράσινο.

Όταν μια από τις δύο στήλες φτάσει στην κορυφή του καμινιού, όταν δηλαδή συμπληρωθούν δέκα σωστές ή δέκα λανθασμένες απαντήσεις, το παιχνίδι τελειώνει και ανακοινώνεται στον χρήστη το ποσοστό επιτυχίας του. Οι φράσεις που συνοδεύουν κάθε ποσοστό έχουν

χαρακτήρα συναισθηματικής ενίσχυσης και παραίνεσης για περαιτέρω προσπάθεια, ώστε να μην προκαλείται συναίσθημα ματαίωσης όταν ένας παίκτης δεν καταφέρει να απαντήσει σωστά σε αρκετές ερωτήσεις.

3.5 Μέθοδος

Το παρόν κεφάλαιο αναφέρεται αρχικά στον τρόπο με τον οποίο διαχωρίστηκαν οι τρεις ομάδες των μαθητών του δείγματος. Στη συνέχεια, αναλύεται η διδακτική μέθοδος που ακολουθήθηκε, δηλαδή ο τρόπος με τον οποίον παρουσιάστηκαν τα περιεχόμενα των μαθημάτων, αξιοποιήθηκαν τα διδακτικά μέσα και οργανώθηκαν οι δραστηριότητες. Τέλος, παρουσιάζεται με συνοπτικό τρόπο το φάσμα των διδακτικών μεθόδων και τεχνικών που αξιοποιήθηκαν τόσο το έντυπο όσο και το ψηφιακό υλικό.

3.5.1 Ομάδες

Στα δύο στάδια της έρευνας έλαβαν μέρος 267 μαθητές Δ' δημοτικού. Το δείγμα χωρίστηκε σε 3 ομάδες: Την ομάδα ελέγχου (ΟΕ) αποτέλεσαν 40 μαθητές στα τμήματα των οποίων δεν υλοποιήθηκε καμία σχετική με το πρόγραμμα διδακτική παρέμβαση. Την πειραματική ομάδα 1 (Π1) αποτέλεσαν 195 μαθητές οι οποίοι εκπαιδεύτηκαν με τη βοήθεια του έντυπου προγράμματος. Την πειραματική ομάδα 2 (Π2) αποτέλεσαν 32 μαθητές που ανήκαν στην Π1, αλλά επιπλέον του έντυπου προγράμματος αξιοποίησαν τη σχετική ιστοσελίδα και τη συλλογή των ψηφιακών παιχνιδιών στον ελεύθερο χρόνο τους, χωρίς να επωφεληθούν από επιπρόσθετες ώρες διδασκαλίας στο σχολείο.

3.5.2 Διδακτική Μέθοδος

Οι μορφές διδασκαλίας αναφέρονται στον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζονται τα περιεχόμενα των μαθημάτων, αξιοποιούνται τα διδακτικά μέσα και οργανώνονται οι εκάστοτε δραστηριότητες, καθορίζοντας έτσι το είδος επικοινωνίας μεταξύ εκπαιδευτικού, εκπαιδευομένων και διδακτικού αντικείμενου (Χριστιάς, 1992). Διακρίνονται σε άμεσες και έμμεσες, με τις πρώτες να περιλαμβάνουν την μετωπική, την ερωτηματική, τη διαλογική και την πειραματική. Οι έμμεσες από την άλλη, εμπεριέχουν την ατομική σχολική εργασία, την εργασία σε ομάδες, την εταιρική, την ομαδική διδασκαλία και τη μέθοδο Project (Χατζηδήμου, 2012).

3.5.2.1 Έντυπο υλικό

Σε ό,τι αφορά στο έντυπο υλικό του προγράμματος «Τοπογνωσία», οι είκοσι δραστηριότητες ως σύνολο αξιοποιούν ένα ευρύ φάσμα διδακτικών μεθόδων και τεχνικών, ώστε αφενός να φωτίζεται κάθε διδακτικό αντικείμενο με τρόπο κατάλληλο για την κατανόησή του από τους μαθητές και αφετέρου η προσέγγιση των στόχων του προγράμματος να αποκτά χαρακτήρα ολιστικό. Με τον τρόπο αυτό επιδιώκεται να ενεργοποιηθούν πτυχές που κατά κανόνα παραμελούνται στην τυπική εκπαιδευτική δομή (Jarvis, 2012) ώστε οι μαθητές να εμπλακούν όσο το δυνατόν πιο ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι μορφές διδασκαλίας κάθε δραστηριότητας σε συνδυασμό με το περιεχόμενό τους περιγράφονται αναλυτικά ως εξής:

Στην πρώτη δραστηριότητα με τίτλο «Φυσικά και διοικητικά όρια», αξιοποιούνται τρεις μορφές διδασκαλίας: Αρχικά η Ερωτηματική και η Διαλογική, καθώς με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού και μέσα από συγκεκριμένες ερωτήσεις και ανοιχτή συζήτηση, οι μαθητές επιδιώκεται να συνειδητοποιήσουν ότι ο τόπος στον οποίο ζουν τους ενώνει σε ένα σύνολο με τον ίδιο τρόπο που θα συνέβαινε αν έμεναν μαζί υπό μια κοινή στέγη. Στη συνέχεια ενεργοποιείται η τεχνική της Επίδειξης (τμήμα της πειραματικής μορφής διδασκαλίας) αφού με τη βοήθεια του εποπτικού υλικού οι μαθητές καλούνται να παρατηρήσουν και στη συνέχεια να εντοπίσουν με εκτιμήσεις και νοερούς υπολογισμούς τη θέση του Γαλασίου σε διάφορους τύπους χαρτών. Τέλος, εφαρμόζεται μια μορφή του καταγισμού ιδεών, αφού ζητείται από τους μαθητές να αναφέρουν ονόματα από γειτονιές του Γαλασίου που ίσως γνωρίζουν από την εμπειρία τους εκτός σχολείου.

Στη δεύτερη δραστηριότητα με τίτλο «Οι λόφοι του Γαλασίου σε μακέτα», αξιοποιείται μια εναλλακτική τεχνική διδασκαλίας, η εκπαίδευση μέσα από την τέχνη, που θεωρείται βιωματική (Χατζηδήμου, 2011). Ταυτόχρονα, προάγεται η εργασία σε ομάδες, αφού κάθε τετράδα μαθητών καλείται παρατηρώντας αντίστοιχες φωτογραφίες να εργαστεί αυτόνομα για να κατασκευάσει την τρισδιάστατη απεικόνιση ενός λόφου του Γαλασίου, χρησιμοποιώντας ως κύριο υλικό την πλαστελίνη και επιπλέον βοηθητικά υλικά όπως πετραδάκια, πλαστικό γρασίδι, κ.ά.. Ο εκπαιδευτικός, εξασφαλίζοντας μια αισθητηριακού τύπου παρόρμηση μέσω των φωτογραφιών που μοιράζει στις ομάδες προσφέρει στη συνέχεια στους μαθητές τη δυνατότητα της αναπαράστασης (Hentschel, 2010). Μόλις κάθε ομάδα ολοκληρώσει την εργασία της, τα επιμέρους πονήματα συγκεντρώνονται σε μια κοινή επιφάνεια όπου έχει επικολληθεί τοπογραφικός χάρτης της περιοχής, ώστε η σύνθεση των εργασιών των μαθητών να αποδώσει μια μορφολογική μακέτα της περιοχής που παραμένει στην τάξη για το υπόλοιπο της σχολικής χρονιάς. Αν το επιτρέψουν οι συνθήκες, μετά το τέλος της χειροτεχνίας, οι μαθητές συνοδευόμενοι από τον εκπαιδευτικό βγαίνουν στην αυλή ή την ταράτσα του σχολικού συγκροτήματος και αναγνωρίζουν όσους λόφους της περιοχής είναι ορατοί από τη θέση τους, κατονομάζοντάς τους και επιδεικνύοντάς τους επάνω στη μακέτα που κατασκεύασαν. Με τον τρόπο αυτό συνδέονται άμεσα η θεωρία με την πράξη, ενώ αξιοποιείται το γεωγραφικό / μορφολογικό συγκείμενο.

Η τρίτη, η τέταρτη, η πέμπτη και η έκτη δραστηριότητα με τίτλους «Αρχαία Ιστορία», «Από τον Μεσαίωνα ως το 1821», «Το Γαλάτσι ως τον 20ό αιώνα» και «Το σύγχρονο Γαλάτσι» αντίστοιχα, είναι από άποψη διδακτικής μεθόδου πανομοιότυπες. Ξεκινούν με ερωτήσεις από την πλευρά του εκπαιδευτικού, ο οποίος στη συνέχεια αξιοποιώντας τις τεχνικές της μετωπικής διάλεξης και της επίδειξης εικόνων, ενημερώνει επιγραμματικά τους μαθητές για βασικά σημεία της ιστορίας της περιοχής, συνδέοντας κάθε περίοδο με συγκεκριμένα μνημεία. Στη συνέχεια ζητείται από τους μαθητές να εργαστούν ομαδικά, για να παραγάγουν μια ζωγραφιά και να ετοιμάσουν ένα μικρό θεατρικό δρώμενο αξιοποιώντας την τεχνική της δραματοποίησης για μια παράγραφο του εκάστοτε μαθήματος. Ο εκπαιδευτικός, αναλαμβάνοντας ρόλο εμπνευστή, προσφέρει διευκρινίσεις, βοήθεια και έμπνευση στους εκπαιδευόμενους. Στη συνέχεια, κάθε ομάδα παρουσιάζει τις ζωγραφιές και το μικρό θεατρικό που ετοίμασε, ενώ ο εκπαιδευτικός ξαναδιαβάζει την παράγραφο του κειμένου στην οποία αναφέρεται η εργασία της κάθε ομάδας.

Η έβδομη δραστηριότητα τιτλοφορείται «Βόλτα στο βουνό μέσα στον χρόνο» και αφορά σε ατομική παραγωγή γραπτού λόγου. Οι μαθητές καλούνται να αξιοποιήσουν τις εντυπώσεις που αποκόμισαν στα τέσσερα προηγούμενα μαθήματα και με τη βοήθεια της φαντασίας τους να περιγράψουν αυτό που θα έβλεπαν σε μια βόλτα στο βόρειο Τουρκοβούνι, αν αυτή πραγματοποιούνταν σε μια από τις τέσσερις εποχές της ιστορίας του Γαλασίου. Καθώς η περιγραφή θεωρείται η τέχνη του χώρου, το συγκεκριμένο είδος παραγωγής κρίνεται ως το πλέον κατάλληλο για την περίπτωση. Αν ο εκπαιδευτικός κρίνει ότι οι μαθητές δεν μπορούν να ανταπεξέλθουν χωρίς βοήθεια, μπορεί να διευκολύνει τη διαδικασία μοιράζοντάς τους το ημιτελές -ήδη δομημένο- κείμενο με κενά που βρίσκεται στο παράρτημα ώστε οι εκπαιδευόμενοι απλώς να τα συμπληρώσουν με τις ιδέες τους.

Η όγδοη δραστηριότητα τιτλοφορείται «Ο θησαυρός του Γαλασίου» και αξιοποιεί την παιδαγωγική αρχή της προσδευτικότητας και την διδακτική ενέργεια της επίδειξης ώστε μέσα από διαδοχικούς χάρτες (Curtius & Kaupert, 1881) της περιοχής του Γαλασίου που προβάλλονται με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, να επιτραπεί στους μαθητές να οπτικοποιήσουν το χαρακτηριστικό σχήμα και να γνωρίσουν τη θέση των δύο κεντρικών οδικών αρτηριών της περιοχής που ζουν. Στη συνέχεια ένας μεγάλου μεγέθους χάρτης χρησιμοποιείται για να επισημανθεί με παιγνιώδη τρόπο η θέση έξι εκκλησιών εντός των ορίων του δήμου αλλά και των τεσσάρων πιο γνωστών ασβεστοκαμίνων της περιοχής.

Η ένατη δραστηριότητα με τίτλο «Ο θρύλος της πηγής» αναφέρεται στο κείμενο του Δημητρίου Καμπούρογλου (1964) «Γραικός, Γενίτσαρος, Βενετσιάνος» και συνδυάζει μετωπική / ερωτηματική διδασκαλία και πολυαισθητηριακή διδασκαλία με εργασία σε ομάδες. Οι μαθητές, αφού διαβάσουν το εν λόγω κείμενο -που σχετίζεται με την πηγή της Αγίας Γλυκερίας Γαλασίου-, και απαντήσουν στις ερωτήσεις κατανόησης περιεχομένου που τους απευθύνει ο εκπαιδευτικός, χωρίζονται σε ομάδες. Κάθε μία από αυτές προετοιμάζει μια από τις σκηνές του έργου, επινοώντας ήχους που ταιριάζουν σε αυτή, ώστε να τους αναπαραγάγει οργανωμένα την ώρα της μεγαλόφωνης ανάγνωσης. Η διαδικασία αυτή, εκτός του ότι προσθέτει ατμοσφαιρικότητα και θεατρικότητα στο κείμενο, κάνει τη διδασκαλία πιο ελκυστική και δίνει στους μαθητές τη δυνατότητα αναπαράστασης / έκφρασης (Hentschel, 2010).

Η δέκατη δραστηριότητα έχει τίτλο «Η μάχη των μνημείων» και αξιοποιεί την διδακτική πρακτική της δημόσιας αντιπαράθεσης (debate). Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο ομάδες και με τη βοήθεια εποπτικού υλικού που τους παραδίδει ο εκπαιδευτικός, προετοιμάζουν επιχειρήματα για το ποια από τις δύο παλαιότερες εκκλησίες του Γαλασίου (η Ομορφοκκλησιά ή η Αγία Γλυκερία) είναι σήμερα σημαντικότερη. Η δραστηριότητα αυτή εκτός των ωφελειών για τους μαθητές σε τοπικές γνώσεις, τους βοηθά επίσης να καλλιεργήσουν τον επιχειρηματολογικό τους λόγο και να μάθουν να υποστηρίξουν τις θέσεις τους.

Η ενδέκατη δραστηριότητα που κλείνει την 3η Θεματική Ενότητα αφορά μια εκπαιδευτική επίσκεψη και ξενάγηση στο πολιτιστικό κέντρο «καμίνι», όπως και στη συστεγαζόμενη δημοτική βιβλιοθήκη. Η συγκεκριμένη ασβεστοκάμιнос αποτελεί τοπόσημο της περιοχής αφού αφενός συνδέεται με τους πρώτους κατοίκους της και αφετέρου υψώνεται στα 90 μέτρα, όντας ορατή από πολλές γειτονίες του Γαλασίου. Οι επισκέψεις αποτελούν

σημαντικό παράγοντα βιωματικής μάθησης, καθώς επιτρέπουν την αλληλεπίδραση των μαθητών με το περιβάλλον και εμπλέκουν νοητικές λειτουργίες όπως η παρατήρηση και η ανακάλυψη. Στην περίπτωση δε της Τοπογνωσίας, όταν η πρόσβαση στον χώρο γίνεται πεζή, επιτρέπει στο τμήμα να εποπτεύσει το μορφολογικό ανάγλυφο της περιοχής για το οποίο έχει ήδη διδαχθεί, να χρησιμοποιήσει οδικές αρτηρίες των οποίων τη θέση και σημασία σταδιακά συνειδητοποιεί και να διαβεί από γειτονιές για τις οποίες αποκτά όλο και περισσότερες πληροφορίες, κάτι που λειτουργεί ενισχυτικά για την οικειοποίηση του περιβάλλοντος χώρου και τη διαμόρφωση μια ολοκληρωμένης εικόνας του.

Η δωδέκατη δραστηριότητα έχει τίτλο «Παντομίμα από το παρελθόν» και αξιοποιεί την τεχνική του θεατρικού παιχνιδιού – παντομίμας αλλά και του αυτοσχεδιασμού. Οι καταστάσεις που αφορούν στον τόπο και τους ανθρώπους του και προτείνεται να αποδοθούν με παντομίμα, υπήρξε μέριμνα να περιλαμβάνουν επαγγέλματα του παρελθόντος που διαμόρφωσαν τον χαρακτήρα της περιοχής, απόδοση συνθηκών της καθημερινής ζωής, ιδιότυπους χαρακτήρες που άφησαν το όνομά τους στον χώρο, αλλά και ορισμένα λαϊκά έθιμα και δοξασίες. Με τον τρόπο αυτό οι μαθητές διευκολύνονται στο να διαμορφώσουν μια γενική εικόνα για τις συνθήκες ζωής στο Γαλάτσι του περασμένου αιώνα, να κάνουν συγκρίσεις με τη δική τους καθημερινότητα, να ενισχύσουν την κριτική τους σκέψη, τη συναισθηματική τους εμπλοκή αλλά και δεξιότητες που σχετίζονται με την ενσυναίσθηση, αφού -έστω και στα πλαίσια ενός ρόλου- μπαίνουν στη θέση άλλων προσώπων. Κατά τη υλοποίηση τέτοιων δραστηριοτήτων, ο εκπαιδευτικός διατηρεί ρόλο βοηθού - συντονιστή, στο επίκεντρο ωστόσο βρίσκονται οι μαθητές, που αναλαμβάνουν ιδιαίτερα ενεργό ρόλο στη διαδικασία.

Η δέκατη τρίτη δραστηριότητα τιτλοφορείται «Η ιστορία μου, ιστορία μας» και αξιοποιεί στοιχεία από το σχέδιο εργασίας (μέθοδος project) και τη διαλογική διδασκαλία, ενώ αντλεί τη θεματική του από την μικροϊστορία (Κόκκινος, 1998). Οι μαθητές καλούνται να συγκεντρώσουν φωτογραφίες που απεικονίζουν την οικογένειά τους στο Γαλάτσι, πληροφορίες για το πώς εγκαταστάθηκαν στην περιοχή, αλλά και να πάρουν συνέντευξη από γηραιότερα μέλη της οικογένειας (όπως τον παππού και τη γιαγιά) μέσω προετοιμασμένων φύλλων που τους διανέμονται από τον εκπαιδευτικό λίγες μέρες πριν τη διεξαγωγή της δραστηριότητας στην τάξη. Με τον τρόπο αυτό, εκτός του ότι εμπλουτίζονται οι γνώσεις των μαθητών για την περιοχή αλλά και την προσωπική τους ιστορία, επιπροσθέτως ενισχύεται και η αίσθηση του ανήκειν στον τόπο τους (Λεοντσίνης & Ρεπούση, 2001).

Η δέκατη τέταρτη δραστηριότητα έχει τίτλο «Πολλά χρώματα, ένας πίνακας» και αξιοποιεί μορφές διδασκαλίας όπως η ερωτηματική, η διαλογική και η πειραματική. Συγκεκριμένα, ο εκπαιδευτικός μέσα από ερωτήσεις συζητά με τους μαθητές για τους τρόπους καταγωγής τους, για το πόσο συχνά τους επισκέπτονται και για το τι κάνει διαφορετικούς τους ανθρώπους στην περιοχή εκείνη από την περιοχή όπου ζουν. Στη συνέχεια ακολουθεί συζήτηση για τα πολιτισμικά στοιχεία όπως την αρχιτεκτονική, τη μουσική, την διάλεκτο, το φαγητό και τα έθιμα που κάνουν κάθε τόπο ξεχωριστό και που δίνουν στους ανθρώπους του μια μοναδική τοπική ταυτότητα. Ακολουθεί παρουσίαση ενός χάρτη στον οποίο έχουν τοποθετηθεί χρωματιστές ζελατίνες σε διαφορετικές περιοχές της χώρας. Μέσω επίδειξης, ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές ότι όταν δύο πολιτισμοί / χρώματα συναντιούνται, παράγεται ένας νέος πολιτισμός / συνδυασμός χρωμάτων που ονομάζεται υβριδικός. Με τη

μέθοδο της απαγωγής, επιχειρείται έτσι οι εκπαιδευόμενοι να αντιληφθούν ότι το ίδιο συμβαίνει και στην αστική κοινότητα του Γαλασίου όπου ζουν. Καλούνται τέλος να αναζητήσουν μέσω καταγισμού ιδεών, την αξία – κλειδί που είναι απαραίτητη, ώστε να μπορούν να ζήσουν μαζί άνθρωποι με διαφορετική καταγωγή σε έναν κοινό τόπο. Στον χρόνο που απομένει, ο εκπαιδευτικός διαβάζει με θεατρικό τρόπο την ιστορία «Οι επτά πολύχρωμοι ιππότες» (Ποχόλ & Γκονθάλεθ, 2003) που σχετίζεται απόλυτα με τις έννοιες του σεβασμού στη διαφορετικότητα και της συνεργασίας.

Στη δέκατη πέμπτη δραστηριότητα που τιτλοφορείται «Χριστούγεννα στην πόλη», αξιοποιείται το παιχνίδι ως εναλλακτική μορφή διδασκαλίας. Αρχικά, μέσω επίδειξης, ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους εκπαιδευόμενους μια σειρά από έγχρωμες εικόνες παραδοσιακών χορευτικών συγκροτημάτων και τους ζητά να κάνουν υποθέσεις για την τοπική τους προέλευση. Στη συνέχεια επιχειρεί μέσα από μια μεταφορά να εξηγήσει στους μαθητές ότι το «μωσαϊκό» των πολιτισμών μιας αστικής περιοχής γίνεται πιο λαμπερό όταν οι πολίτες με διαφορετική καταγωγή διατηρούν δεσμούς με τις ιδιαίτερες πατρίδες τους και συμμετέχουν σε πολιτιστικές εκδηλώσεις για να προβάλουν αυτό που τους κάνει ξεχωριστούς. Το ομώνυμο με την δραστηριότητα παιχνίδι είναι ομαδικό και καλεί τους μαθητές να μπου σε ρόλο καλαντιστών, ανακαλύπτοντας από διακοσμητικές εικόνες του νοικοκύρη που τους ανοίγει την πόρτα την καταγωγή του, ώστε να του τραγουδήσουν τα σωστά κάλαντα. Ο παιγνιώδης χαρακτήρας της συγκεκριμένης δραστηριότητας και το γεγονός ότι εμπλέκεται στη διαδικασία η τέχνη της μουσικής, κινητοποιούν τα αντιληπτικά κανάλια των μαθητών, ενεργοποιούν τα κίνητρά τους και ενισχύουν τη δημιουργικότητά τους, ενώ αξιοποιείται ο πλούτος των εμπειριών στην αισθητική εμπειρία (Cranton, 2006). Σε σχέση με τα τοπικά κάλαντα που περιλαμβάνονται στη δραστηριότητα και δεδομένου ότι ο αστικός ιστός της πρωτεύουσας φιλοξενεί κατοίκους που προέρχονται από πολλές διαφορετικές περιοχές, επελέγη να δοθεί βάρος στους κύριους τόπους καταγωγής των πρώτων εποίκων του Γαλασίου (Χατζούδης, 2016) και να προβληθεί ο παράγοντας της αλληλεπίδρασης, της επικοινωνίας και της συνεργασίας ανάμεσά τους, μέσω των οποίων σμιλεύτηκε ο υβριδικός πολιτισμικός χαρακτήρας της περιοχής.

Η δέκατη έκτη δραστηριότητα τιτλοφορείται «ο υπερήρωας του Γαλασίου» και εμπεριέχει στοιχεία ερωτηματικής διδασκαλίας αξιοποιώντας εναλλακτικές τεχνικές όπως ο καταγισμός ιδεών και ο εννοιολογικός χάρτης. Ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να σκεφτούν ένα όνομα για τον υπερήρωα του Γαλασίου και στη συνέχεια να επιχειρήσουν να τον αποδώσουν αισθητικά μέσα από ένα ζωγραφικό σχέδιο. Έπειτα δίνει το έναυσμα για μια συζήτηση σχετικά με το τι θα άλλαζε ο υπερήρωας αυτός στην περιοχή, επιδιώκοντας να εκμαιεύσει από τα παιδιά τυχόν προβλήματα που αντιμετωπίζουν ή ιδέες τους για βελτιώσεις στο φυσικό και κοινωνικό περιβάλλον του τόπου. Οι σκέψεις που ακούγονται καταγράφονται στον πίνακα σε κατηγορίες ώστε να διαμορφωθεί ένας ιδεολογικός χάρτης. Τέλος, στους μαθητές μοιράζονται ημιτελείς φόρμες – γράμματα προς τον υπερήρωα, ώστε να συμπληρωθούν με τα αιτήματά τους που σκοπό έχουν να αναβαθμίσουν την περιοχή σε ονειρικό τόπο.

Η δέκατη έβδομη δραστηριότητα έχει τίτλο «Οι υπερήρωες είμαστε εμείς!» και βρίσκεται σε άμεση συνέχεια με την προηγούμενη. Η διδασκαλία εδώ είναι μετωπική εμπεριέχοντας

διδασκαλίες ενέργειες όπως η διάλεξη, η ερώτηση και η συζήτηση ενώ αξιοποιείται και πάλι η τεχνική του εννοιολογικού χάρτη. Ο εκπαιδευτικός επιστρέφει στους μαθητές τις φόρμες που είχαν συμπληρώσει στην προηγούμενη ώρα και επαναφέρει το θέμα ρωτώντας τους αν πιστεύουν στ' αλήθεια ότι υπάρχει κάποιος υπερήρωας που θα κάνει το Γαλάτσι καλύτερο. Πριν απαντήσουν, τους καλεί να ακούσουν μια ιστορία και τους διαβάσει με θεατρικό τρόπο το κείμενο «Οι αστερίες» του Bruno Ferrero (2007). Στη συζήτηση που ακολουθεί, ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους μαθητές να συνειδητοποιήσουν ότι ως ενεργοί δημότες μπορούν οι ίδιοι να αλλάξουν το μέλλον του τόπου που ζουν, προς το καλύτερο. Τους καλεί να συμπληρώσουν στη φόρμα που έχουν μπροστά τους και δίπλα σε κάθε αίτημά τους, τι θα μπορούσαν να κάνουν οι ίδιοι για να ικανοποιηθεί. Στη συνέχεια μέσα από συζήτηση, προσπαθεί να συμπληρώσει τα χαρακτηριστικά του ενεργού δημότη στον πίνακα γύρω από την εν λόγω έννοια. Λέξεις κλειδιά στις οποίες δίνεται ιδιαίτερο βάρος θεωρούνται η εθελοντική δράση και η συνεργασία. Το μάθημα κλείνει με αναφορές στον μεγάλο σύμμαχο των ενεργών πολιτών, που δεν είναι άλλος από την τοπική αυτοδιοίκηση, την δημοτική αρχή.

Η δέκατη όγδοη δραστηριότητα έχει τίτλο «Γνωριμία με το δημαρχείο» και αφορά σε επίσκεψη του τμήματος στο δημαρχείο Γαλατσίου. Εκεί οι μαθητές ξαναγούνται στους χώρους του, μαθαίνουν για την ιστορία του κτηρίου, ενημερώνονται για τις υπηρεσίες που παρέχει ο δήμος στους πολίτες και για τις δράσεις που αφορούν παιδιά. Σε συζήτηση με τον υπεύθυνο του Γραφείου Παιδείας του δήμου, μπορούν να λύσουν τις απορίες τους και να γνωρίσουν τρόπους με τους οποίους μπορεί ένας μαθητής να δραστηριοποιηθεί εθελοντικά ώστε να εργαστεί για την πραγματοποίηση των αλλαγών που οραματίστηκε στα προηγούμενα δύο μαθήματα. Η δραστηριότητα κλείνει με συζήτηση κριτικού στοχασμού ανάμεσα στον εκπαιδευτικό και τους μαθητές μετά την επιστροφή στο σχολείο. Με την επίσκεψη αυτή γίνονται πράξη οι αρχές της συνέχειας και της αλληλεπίδρασης, που ο Dewey (1931) θεωρεί κρίσιμες για τη διαμόρφωση των εμπειριών. Εκτός αυτού, όπως ήδη αναφέρθηκε, οι εκπαιδευτικές επισκέψεις αναγνωρίζονται ως κατεξοχήν παράγοντας βιωματικής μάθησης αφού εμπλέκουν την παρατήρηση, την ανακάλυψη, την αλληλεπίδραση και γενικά την οικειοποίηση γνώσεων μέσω άμεσων εμπειριών, γι' αυτό και ενδείκνυνται ιδιαίτερα για προγράμματα κοινωνικής ανάπτυξης.

Εξ ίσου βιωματική θεωρείται και η μάθηση στην επόμενη, δέκατη ένατη δραστηριότητα με τίτλο «Βόηθα με να σε βοηθώ, να καθαρίσει το βουνό» που αφορά επίσης σε εκπαιδευτική επίσκεψη και συνδυάζεται με τον ομαδικό καθαρισμό ενός λόφου κοντά στο σχολείο. Η μορφή εργασίας είναι στην περίπτωση αυτή ομαδική-συνεργατική-κυκλική, αφού οι μαθητές χωρίζουν αρμοδιότητες: άλλοι συλλέγουν τα απορρίμματα, άλλοι τα μεταφέρουν και άλλοι τα καταγράφουν σε ειδική λίστα και τα φωτογραφίζουν. Μετά τη δραστηριότητα ακολουθεί συζήτηση ώστε οι μαθητές να εκφράσουν νέες τυχόν σκέψεις που αποκόμισαν από την εμπειρία τους για τον εθελοντισμό και να αναστοχαστούν πάνω στα συναισθήματα που ένιωσαν καθώς πρόσφεραν τις υπηρεσίες τους στην τοπική κοινότητα αλλά και τον πλανήτη ως σύνολο, συμβάλλοντας στον περιορισμό της ρύπανσης του περιβάλλοντος.

Η εικοστή και τελευταία δραστηριότητα αντλεί έμπνευση από τις αρχές της Εκπαίδευσης για την Ιδιότητα του Πολίτη. Ξεκινά με μια ανακεφαλαίωση των γνώσεων που οι μαθητές κατέκτησαν στη διάρκεια του προγράμματος και τη δημιουργία μιας αφίσας που να εκφράζει

τα νέα τους συναισθήματά για την περιοχή που ζουν. Στη συνέχεια ασχολείται με την προετοιμασία μιας συνάντησης ανάμεσα στους μαθητές όλων των σχολείων του Γαλασίου. Μέσα από διαλογική διδασκαλία, οι μαθητές εκλέγουν με δημοκρατικό τρόπο 2-3 αντιπροσώπους που θα εκπροσωπήσουν το τμήμα τους στη συνάντηση αυτή, παρουσιάζοντας κάποια από τα έργα τους και μεταφέροντας τα αιτήματά τους προς τον δήμαρχο. Η ίδια η συνάντηση επηρεάζει την οργανικότητα της περιοχής όπως την αντιλαμβάνονται οι μαθητές, καθώς ένας κοινόχρηστος χώρος από την καθημερινή τους εμπειρία (στο συγκεκριμένο πρόγραμμα επρόκειτο για μια αίθουσα εκδηλώσεων του πολιτιστικού κέντρου Γαλασίου), αλλάζει χαρακτήρα και αποκτά ξεχωριστή σημασία, μετασχηματιζόμενος σε χώρο συνάντησης και έκφρασης απόψεων που επηρεάζουν το μέλλον του τόπου.

Όπως γίνεται κατανοητό τόσο από το κεφάλαιο που αναφέρεται στο θεωρητικό πλαίσιο όσο και από την αναλυτική περιγραφή των σχεδίων μαθήματος που προηγήθηκε, οι μέθοδοι που ακολουθήθηκαν για τη διδασκαλία του αντικειμένου της Τοπογνωσίας στηρίζονται σε συντριπτικό βαθμό στη θεωρία του εποικοδομητισμού. Συγκεκριμένα, εμπλέκουν στη διαδικασία της μάθησης τις προηγούμενες εμπειρίες των μαθητών (βλ. πρώτη δραστηριότητα όπου οι μαθητές καλούνται να ονομάσουν γειτονίες του Γαλασίου), δίνουν περισσότερο ενεργό ρόλο στους εκπαιδευόμενους (βλ. δεύτερη δραστηριότητα όπου οι μαθητές καλούνται να κατασκευάσουν μορφολογική μακέτα της περιοχής του Γαλασίου), αναδεικνύουν την αξία των γόνιμων κοινωνικών αλληλεπιδράσεων μεταξύ εκπαιδευτικού-μαθητών-τοπικής κοινότητας (βλ. δέκατη όγδοη δραστηριότητα όπου πραγματοποιείται επίσκεψη και ξενάγηση στο δημαρχείο) και υλοποιούν την πραξιακή μάθηση (βλ. δέκατο τρίτο μάθημα όπου οι μαθητές παίρνουν συνεντεύξεις από μέλη της οικογένειάς τους), αντλώντας έμπνευση από τη διδασκαλία του John Dewey (1959) και το κίνημα της Βασισμένης στον Τόπο Εκπαίδευσης, όπως και από την Εκπαίδευση για την Ιδιότητα του Πολίτη. Οι διδακτικές μέθοδοι του προγράμματος αξιοποιούν το τοπικό στοιχείο ως συγκείμενο, προκειμένου να εμπλουτίσουν βιωματικά τις εκπαιδευτικές εμπειρίες των μαθητών (Smith, 2002). Τέλος, καθίσταται σαφές μέσω των δραστηριοτήτων που συμπεριλαμβάνονται, ότι η κατασκευή του υλικού της Τοπογνωσίας διαπνέεται από τις αρχές της δημοκρατικότητας (βλ. εικοστή δραστηριότητα όπου οι μαθητές απ' όλα τα τμήματα πραγματοποιούν συνάντηση και συζητούν για το μέλλον του τόπου), της δραστηριοποίησης και αυτονομίας (βλ. δέκατο έβδομο μάθημα όπου γίνεται αναφορά στην αυτενέργεια, τον εθελοντισμό και τη συνεργασία με τη δημοτική αρχή), της διαπολιτισμικής επικοινωνίας (βλ. δραστηριότητες δεκατέσσερα και δεκαπέντε όπου γίνεται αναφορά στη σημασία της διαφορετικής καταγωγής των κατοίκων και την ανάδειξή της) αλλά και περιβαλλοντικής προσέγγισης των προβλημάτων (βλ. δέκατο ένατο μάθημα όπου γίνεται καθαρισμός ενός λόφου κοντά στο σχολείο). Θα πρέπει ωστόσο να αναφερθεί ότι δεν αποφεύγεται στα σημεία που κρίνεται σκόπιμη και η χρήση «παραδοσιακών» μεθόδων όπως η διάλεξη (βλ. δέκατο τέταρτο μάθημα όπου ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί μέσω ερωτήσεων μια συζήτηση, προχωρά σε επίδειξη και διαβάζει μεγαλόφωνα ένα κείμενο), καθώς ο δασκαλοκεντρισμός, παρότι ενοχοποιήθηκε έντονα από την Προοδευτική Παιδαγωγική, έχει στις μέρες μας μερικώς ανακάμψει, με τη σύγχρονη παιδαγωγική σκέψη να δέχεται ορισμένα από τα οφέλη του (Ματσαγγούρας, 2003).

3.5.2.2 Ψηφιακό υλικό

Σε αντίθεση με το έντυπο υλικό, οι δραστηριότητες του οποίου απασχόλησαν τα σχολικά τμήματα για αρκετούς μήνες, το ψηφιακό υλικό δεν διδάχθηκε με κάποιον τρόπο στους μαθητές και συνεπώς δεν μπορεί να γίνει λόγος για τη μέθοδο διδασκαλίας του. Απεναντίας, η ηλεκτρονική διεύθυνση που οδηγούσε στην ψηφιακή πλατφόρμα, δεν κοινοποιήθηκε σε όλους τους συμμετέχοντες στην έρευνα αλλά αποκαλύφθηκε αποκλειστικά σε συγκεκριμένα τμήματα μαθητών, που είχαν την ελευθερία να συνδεθούν από το σπίτι εφόσον το επιθυμούσαν και διέθεταν τον κατάλληλο εξοπλισμό.

Με τον τρόπο αυτό, σύμφωνα και με τις θέσεις της Becker (2005), τα ψηφιακά παιχνίδια επιδιώχθηκε να εμπλουτίσουν τη μαθησιακή εμπειρία μέσα από ένα πλαίσιο καθοδήγησης που παρέπεμπε όχι σε οδηγία αλλά σε ελεύθερη επιλογή. Το αν τελικώς η αξιοποίηση του ψηφιακού υλικού οδήγησε τους μαθητές της συγκεκριμένης πειραματικής ομάδας σε στατιστικά σημαντική βελτίωση των γνώσεών τους για το Γαλάτσι, αποτελεί ένα από τα ερωτήματα προς διερεύνηση.

Ο τρόπος, ωστόσο, με τον οποίο παρουσιάζονται οι πληροφορίες, τόσο στα διαδικτυακά μαθήματα, όσο και στις πληροφοριακές οθόνες των παιχνιδιών, δεν είναι τυχαίος. Σε ό,τι αφορά στο οπτικό υλικό, τα τυπογραφικά στοιχεία στα κείμενα των μαθημάτων και τις πληροφοριακές οθόνες των παιχνιδιών είναι ενισχυμένα, πιο έντονα από το υπόλοιπο κείμενο και συχνά χρησιμοποιούνται για τις βασικές πληροφορίες ζωηρά χρώματα, ώστε να ελκύεται η προσοχή και το ενδιαφέρον των νεαρών χρηστών. Επίσης, γίνεται χρήση φωτογραφιών, χαρτών και σχεδιαγραμμάτων, που πολλές φορές συνοψίζουν το νόημα ολόκληρων παραγράφων διευκολύνοντας στην κατανόησή τους.

Τέλος, λαμβάνοντας υπόψιν τη θέση του Van Eck (2006) ότι διαφορετικοί τύποι παιχνιδιών εξυπηρετούν καλύτερα διαφορετικές περιοχές μάθησης, έγινε προσπάθεια η πλατφόρμα να περιλαμβάνει μια ποικιλία εφαρμογών από διάφορα είδη που απευθύνονταν σε διαφορετικές κατηγορίες δεξιοτήτων: κουίζ και παζλ που απαιτούν παρατηρητικότητα συνδέθηκαν για παράδειγμα με την ανάκληση της εικόνας των λόφων του Γαλασίου, ή την αναγνώριση της τοποθεσίας κάποιας από τις γειτονιές του στον χάρτη.

Αντίστοιχα, παιχνίδια δράσης που θεωρούνται καταλληλότερα για πιο περίπλοκα σενάρια, αναφέρονται σε ιστορικά επεισόδια που συνέβησαν στην περιοχή ή στις διαφορετικές καταγωγές των κατοίκων και την μεταξύ τους αλληλεπίδραση. Στον πίνακα που ακολουθεί παρουσιάζονται συνοπτικά οι τίτλοι των δέκα εφαρμογών της συλλογής και το είδος παιχνιδιού στο οποίο ανήκει ο κάθε ένας [Πίνακας 5].

Πίνακας 5

Οι τίτλοι των εφαρμογών της συλλογής και το είδος παιχνιδιού στο οποίο ανήκει ο καθένας

Τίτλος παιχνιδιού	Κατηγορία
Λύκοι στα Τουρκοβούνια	Arcade τύπου Platform
Κούλουμα στο Γαλάτσι	Arcade τύπου BreakOut
Βρες τις διαφορές	Παιχνίδι παρατηρητικότητας
Σώσε τον Βωμό	Arcade τύπου Castle Defense Shooter
Βάρδα, φουρνέλο!	Arcade τύπου Donkey Kong
Γαλάτσι, Γείτονες και Γειτονιές	Puzzle
Λόφοι στο Γαλάτσι	Quiz αναγνώρισης φωτογραφιών
Στο Γαλάτσι ανακυκλώνω... τον πλανήτη μου βοηθώ!	Arcade τύπου Match 3
Τα νεράντζια της αγάπης!	Arcade τύπου Catching
Γαλάτσι Quiz	Quiz γνώσεων

3.6 Περιγραφή Ερευνητικών Εργαλείων

Τα εργαλεία που διαμορφώθηκαν για τις ανάγκες της διατριβής ήταν δύο αυτοσχέδια ερωτηματολόγια που απευθύνονταν στους μαθητές με σκοπό να εξυπηρετήσουν στη διερεύνηση των ερευνητικών υποθέσεων της διατριβής καθώς και μία μίνι φόρμα αξιολόγησης του προγράμματος που απευθυνόταν στους εκπαιδευτικούς των τμημάτων. Στις επόμενες παραγράφους ακολουθεί περιγραφή των εργαλείων αυτών.

3.6.1 Ερωτηματολόγια

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε σε δύο στάδια, ένα προκαταρκτικό (pre test) και ένα μετά την παρέμβαση (post test). Η προκαταρκτική έρευνα πραγματοποιήθηκε μέσω ενός αυτοσχέδιου, ανώνυμου ερωτηματολογίου 35 ερωτήσεων, οι 33 εκ των οποίων ήταν κλειστές. Το προκαταρκτικό ερωτηματολόγιο περιελάμβανε τέσσερις ενότητες: Η πρώτη αφορούσε σε δημογραφικά χαρακτηριστικά των ερωτώμενων όπως το φύλο, η καταγωγή των γονέων και ο βαθμός επαφής με τον τόπο καταγωγής τους. Η δεύτερη ήλεγχε τις γενικές τους γνώσεις για το Γαλάτσι· η τρίτη εξέταζε τους δεσμούς των μαθητών με τον τόπο που ζούσαν· η τέταρτη επεδίωκε να σκιαγραφήσει την αλληλεπίδρασή τους με το Γαλάτσι και τον βαθμό συμμετοχικότητάς τους στα τοπικά κοινά.

Το μετά την παρέμβαση ερωτηματολόγιο ήταν επίσης αυτοσχέδιο και ανώνυμο και περιείχε 38 ερωτήσεις εκ των οποίων οι 35 κλειστές. Αποτελούταν από πέντε ενότητες, εκ των οποίων οι πρώτες τέσσερις είχαν πανομοιότυπη θεματική με αυτή του προκαταρκτικού ερωτηματολογίου, ενώ η πέμπτη ενότητα αφορούσε στην αξιολόγηση των δραστηριοτήτων του προγράμματος, των μαθημάτων και των ψηφιακών παιχνιδιών της πλατφόρμας.

Οι ερωτήσεις συγκροτήθηκαν αφού αξιοποιήθηκε σώμα παλαιότερων σχετικών ερευνών, η διεθνής βιβλιογραφία, αλλά και η προσωπική εμπειρία του ερευνητή από την πολύχρονη παρουσία της οικογένειάς του στην περιοχή του Γαλατίου. Πιο συγκεκριμένα:

α. Για τη μέτρηση των τοπικών γνώσεων για το Γαλάτσι διαμορφώθηκαν οι ακόλουθες πέντε ερωτήσεις με απαντήσεις πολλαπλής επιλογής:

- Το όνομα «Γαλάτσι» προέρχεται από...
- Οι περισσότεροι Γαλασιώτες κατάγονται από...
- Σήμερα, οι κάτοικοι του Γαλατίου είναι περίπου...
- Η πιο παλιά εκκλησία στο Γαλάτσι είναι η...
- Στον λόφο πάνω από το Άλσος Βεΐκου υπάρχει...

Όπως γίνεται φανερό, οι ερωτήσεις αφορούσαν κατά βάση στην τοπική ιστορία και τον πολιτισμό του Γαλατίου, άλλοτε σε σχέση με την ετυμολογία του ονόματός του, άλλοτε σε σχέση με την πληθυσμιακή του σύσταση, και άλλοτε σε σχέση με μνημεία της περιοχής. Ξεκινώντας από τα τελευταία, μια παλαιά γερμανική έρευνα (Becker & Keim, 1973) είχε δείξει ότι τα μνημεία που παραμένουν για καιρό σε μια περιοχή και αναγνωρίζονται ως στοιχεία συλλογικής μνήμης για τον τοπικό πληθυσμό, συνδέονται με την ενίσχυση της τοπικής ταυτότητας. Αργότερα, οι Low και Altman (1992) απέδωσαν στον τόπο διαμονής τον χαρακτηρισμό 'αγκυροβόλιο' της οικογενειακής ιστορίας, αναφέροντας ότι το ενδιαφέρον ενός ατόμου για τις ρίζες του σχετίζεται θετικά με το πολιτισμικό κεφάλαιο και τους τοπικούς του δεσμούς, ενώ ενισχύει την τάση του να εμπλακεί σε τοπικές δράσεις κοινής ωφέλειας. Η έρευνα της Lewicka (2005) επιβεβαίωσε τα παραπάνω, υποστηρίζοντας ότι το ενδιαφέρον για το παρελθόν του τόπου που ζει ένα άτομο αποτελεί μέρος της διαδικασίας οικοδόμησης ταυτότητας και συνδέεται με αυξημένο αίσθημα του ανήκειν. Η δε αναζήτηση για τις οικογενειακές ρίζες εκ μέρους ενός πολίτη, σύμφωνα με την ίδια έρευνα τον διαφοροποιεί σε επίπεδο ανάληψης εθελοντικής δράσης. Συνεπώς, η επιδίωξη 'ανακάλυψης' του τόπου, συνδέεται τόσο με την ενίσχυση της τοπικής ταυτότητας όσο και με την κοινωνική υπευθυνότητα. Έτσι, οι ερωτήσεις που επιλέχθηκαν θα μπορούσαν να θεωρηθούν ενδεικτικές για το κατά πόσο οι μαθητές γνώριζαν βασικές πληροφορίες για την τοπική ιστορία και τα μνημεία της περιοχής.

β. Οι δεσμοί των μαθητών με την περιοχή επιχειρήθηκε να μετρηθούν μέσα από πέντε προτάσεις που αφορούσαν σε στοιχεία όπως την αίσθηση του ανήκειν, την οικειοποίηση της τοπικής ταυτότητας και την επιθυμία μελλοντικής παραμονής στον τόπο. Οι ερωτώμενοι καλούνταν να συμφωνήσουν ή να διαφωνήσουν δηλώνοντας την προτίμησή τους σε πεντάβαθμη κλίμακα Likert (0 «Διαφωνώ απόλυτα», 1 «Μάλλον όχι», 2 «Ούτε ναι ούτε όχι», 3 «Μάλλον ναι», 4 «Συμφωνώ απόλυτα»). Οι προτάσεις ήταν οι ακόλουθες:

- Νιώθω Γαλασιώτης / Γαλασιώτισσα
- Το Γαλάτσι είμαστε εμείς
- Ο δήμος Γαλατίου είναι σαν μια μεγάλη οικογένεια στην οποία ανήκουμε όλοι
- Όταν μεγαλώσω, θέλω να συνεχίσω να μένω στο Γαλάτσι
- Ο δήμος Γαλατίου ενδιαφέρεται για τα προβλήματα των κατοίκων

Αντίστοιχα ερωτήματα εντοπίζονται σε ερωτηματολόγια ερευνών όπως της Félonneau (2004) που επιδιώκει να καταμετρήσει τους γενικούς δεσμούς των κατοίκων του Μπορντώ με την πόλη τους μέσα από δηλώσεις όπως *Νιώθω ντόπιος, Με θεωρώ κάτοικο, Νιώθω σαν στο σπίτι μου, Αυτή η πόλη είναι σαν κομμάτι του εαυτού μου, Δεν θα μπορούσα να με φανταστώ να ζω σε άλλο μέρος*, κ.ά. Η οικειότητα με τον τόπο διαμονής και η επιθυμία παραμονής σε αυτόν περιλαμβάνονται και στην έρευνα των Perkins και Long (2002), ενώ η Lewicka (2005) για να καταμετρήσει τους δεσμούς και την ταύτιση με τον τόπο περιλαμβάνει ερωτήματα όπως «μου λείπει όταν δεν είμαι εδώ», «νιώθω ασφαλής», «είμαι περήφανος γι' αυτόν», «νιώθω ριζωμένος εδώ», «νιώθω ξένος», κ.ά. Σε παλαιότερη έρευνα, ο Lalli (1992) είχε επιχειρήσει να καταμετρήσει πέντε παράγοντες που θεωρούσε ότι ρυθμίζουν τους δεσμούς με τον τόπο: *το ανήκειν, την αφοσίωση, την οικειότητα μέσω καθημερινών επαφών, την αξία που του αποδίδεται και τη σχέση του με την προσωπική ιστορία*. Οι δύο πρώτοι καλύπτονται από τις ερωτήσεις που επιλέχθηκαν στην παρούσα έρευνα, ενώ ο τρίτος θεωρείται δεδομένος λόγω της καθημερινής παρουσίας των μαθητών στο σχολείο. Οι δύο τελευταίοι θεωρήθηκε ότι θα ήταν δύσκολο να ζητηθεί να αποδοθούν από τους ερωτώμενους, καθώς λόγω ηλικίας δεν διαθέτουν μέτρο σύγκρισης για να αναφερθούν στην αξία του τόπου που ζουν, ούτε βρίσκονται σε θέση να γνωρίζουν την συνέχεια της οικογενειακής διαμονής στον τόπο και έτσι παραλήφθηκαν.

Άλλες ερωτήσεις που θα μπορούσαν να συμπεριληφθούν για την μέτρηση των τοπικών δεσμών θα ήταν «πόσο καιρό ζει η οικογένειά σου στο Γαλάτσι;» και «ζει η οικογένειά σου σε σπίτι ιδιόκτητο ή ενοικιαζόμενο;». Σχετικά με την πρώτη, παλαιότερες αλλά και πρόσφατες έρευνες (Kasarda & Janowitz, 1974· Hummon, 1992· Zheng et al., 2020) έχουν υποστηρίξει ότι η διάρκεια της παραμονής σε μια περιοχή συνδέεται θετικά τόσο με το δέσιμο με τους γείτονες και όσο και με τον τόπο γενικότερα. Επίσης οι Perkins και Long (2002) αναφέρουν ότι τόσο η διάρκεια παραμονής όσο και η ιδιοκτησία, παρουσιάζουν ισχυρές συσχετίσεις με το κοινωνικό κεφάλαιο και συνδέονται με ενισχυμένη συμμετοχικότητα, γειτονία και αίσθηση κοινότητας. Τέλος, η Lewicka (2005) περιλαμβάνει στην έρευνά της ερωτήσεις που αφορούν τις σχέσεις με τους γείτονες. Παρ' όλα αυτά, οι ερωτήσεις αυτές αποφασίστηκε να μην περιληφθούν στο ερωτηματολόγιο, καθώς θεωρήθηκε πως οι 9χρονοι μαθητές δεν θα ήταν σε θέση να γνωρίζουν με βεβαιότητα τις σχετικές απαντήσεις.

γ. Τέλος, η συμμετοχικότητα και η αίσθηση αλληλεπίδρασης με το Γαλάτσι επιδιώχθηκε να μετρηθούν μέσω τριών προτάσεων που εξέταζαν την επιθυμία για ενημέρωση σχετικά με εθελοντικές δράσεις, το επίπεδο παρουσίας σε τοπικά δρώμενα, αλλά και την προσλαμβανόμενη αλληλεπίδραση των συμμετεχόντων στην έρευνα με τον τόπο που ζούσαν. Στις προτάσεις που θεωρήθηκε ότι οι 9χρονοι μαθητές θα δυσκολευόντουσαν να κατανοήσουν, δόθηκαν παραδείγματα εντός παρενθέσεων ώστε να διευκολυνθούν στις απαντήσεις τους. Οι απαντήσεις ήταν και πάλι διαβαθμισμένες σε πεντάβαθμη κλίμακα Likert (0 «Διαφωνώ απόλυτα», 1 «Μάλλον όχι», 2 «Ούτε ναι ούτε όχι», 3 «Μάλλον ναι», 4 «Συμφωνώ απόλυτα»). Οι προτάσεις ήταν οι ακόλουθες:

- Με ενδιαφέρει να ενημερώνομαι για τις εθελοντικές δράσεις στο Γαλάτσι (π.χ. αναδάσωση, πυροπροστασία, καθαρισμός πάρκων)

- Θέλω να συμμετέχω στις δραστηριότητες που διοργανώνει ο δήμος Γαλατσίου (π.χ. τουρνουά μπάσκετ, αθλητικό camp, καλοκαιρινό φεστιβάλ, κτλ.)
- Εμείς τα παιδιά, μπορούμε να δημιουργήσουμε το Γαλάτσι που ονειρευόμαστε

Σε ερωτηματολόγια άλλων ερευνών όπου επιχειρείται να μετρηθεί η συμμετοχικότητα στα κοινά, οι ερωτήσεις συνήθως απευθύνονται σε άτομα μεγαλύτερης ηλικίας, γι' αυτό και περιλαμβάνουν ευρύτερη γκάμα ερωτήσεων. Για παράδειγμα, πολλοί ερευνητές που επιδιώκουν να καταγράψουν τη σχετική δραστηριοποίηση (Perkins & Long, 2002· Grootaert et al., 2004· Lewicka, 2005) θέτουν ερωτήματα σχετικά με την συμμετοχή σε οργανώσεις και συνοικιακά συμβούλια, στη λήψη αποφάσεων της τοπικής κυβέρνησης και εμπλοκή σε εθελοντικές οργανώσεις. Όπως και στην προηγούμενη παράγραφο, αντίστοιχες ερωτήσεις θεωρήθηκε πως δεν θα μπορούσαν να απαντηθούν με αξιοπιστία από 9χρονους μαθητές και για τον λόγο αυτό αποφασίστηκε να μην περιληφθούν στο ερωτηματολόγιο.

Τα δύο ερωτηματολόγια επιδιώχθηκε να γραφτούν σε γλώσσα απλή ώστε τα ερωτήματα να γίνονται εύκολα κατανοητά από 9χρονους μαθητές, ενώ για τον ίδιο λόγο τα έντυπα εμπλουτίστηκαν με σχέδια και μικρές βοηθητικές εικόνες (βλ. παράρτημα). Πριν τον διαμοιρασμό τους στα σχολεία, ελέγχθηκαν από μαθητές αντίστοιχης με των ερωτωμένων ηλικίας ώστε να εκτιμηθεί ο απαιτούμενος χρόνος για την ολοκλήρωσή τους και να εντοπιστούν τυχόν δυσκολίες στην κατανόηση των ερωτήσεων. Έπειτα διορθώθηκαν σύμφωνα με τις παρατηρήσεις που έγιναν και στη συνέχεια εκτυπώθηκαν με επιχορήγηση του Δήμου Γαλατσίου και διαμοιράστηκαν σε κάθε ένα από τα σχολικά τμήματα που συμμετείχαν στην έρευνα.

Η διαδικασία συμπλήρωσης πραγματοποιήθηκε στις σχολικές αίθουσες παρουσία του ερευνητή και του εκάστοτε υπεύθυνου εκπαιδευτικού. Ξεκίνησε με ενημέρωση των μαθητών για τον σκοπό της έρευνας και διαβεβαίωσή τους ότι η ανωνυμία τους ήταν εξασφαλισμένη, ενώ επισημάνθηκε ότι καθένας όφειλε να επιλέξει απαντήσεις ανάλογα με την προσωπική του άποψη, καθώς ειδικά στο μέρος της ποιότητας σχέσης με τον τόπο, δεν υπήρχαν σωστές και λάθος απαντήσεις.

3.6.2 Φόρμα αξιολόγησης του προγράμματος από τους εκπαιδευτικούς

Η μικρή φόρμα αξιολόγησης του προγράμματος αποτελούταν από δύο σελίδες που συμπληρώθηκαν από τον ερευνητή με τη μορφή μίνι συνέντευξης προς τον εκπαιδευτικό κάθε τμήματος που συμμετείχε στην έρευνα. Η πρώτη σελίδα περιλάμβανε αναλυτικό κατάλογο με όλες τις ενότητες και τις δραστηριότητες του προγράμματος, ώστε να γίνει σαφές πόσες από αυτές υλοποίησε κάθε τμήμα. Η δεύτερη σελίδα περιείχε πέντε ανοικτού τύπου ερωτήσεις που αφορούσαν στην ανταπόκριση των μαθητών στο πρόγραμμα, στις δυσκολίες που συνάντησε η εφαρμογή του, σε αναφορά τυχόν παραλείψεων και προτάσεων που προτείνουν οι εκπαιδευτικοί, αλλά και σύντομα σχόλια για το υπάρχον περιεχόμενο. Η τελευταία ερώτηση αφορούσε στο κατά πόσο κάθε εκπαιδευτικός αξιοποίησε την ηλεκτρονική σελίδα του προγράμματος ή τα διαδικτυακά παιχνίδια για να ενημερωθεί περαιτέρω και να αντλήσει υλικό για την τάξη.

4. Αποτελέσματα

Για την παρουσίαση των ευρημάτων της έρευνας αξιοποιούνται στο κεφάλαιο αυτό εργαλεία όπως πίνακες διασταύρωσης, δείκτες κεντρικής τάσεως και διασποράς, όπως και ποικίλα στατιστικά κριτήρια (γραμμική παλινδρόμηση, Kruskal-Wallis test, Wilcoxon's, κ.ά.). Η παρουσίαση χωρίζεται σε τρία μέρη: ξεκινά με την περιγραφική ανάλυση του δείγματος, στη συνέχεια γίνεται παρουσίαση των αποτελεσμάτων στη βάση των αντίστοιχων ερευνητικών ερωτημάτων, ενώ ακολουθεί σύγκριση των απαντήσεων τόσο εντός όσο και μεταξύ των πειραματικών ομάδων πριν και μετά την διδακτική παρέμβαση. Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με μια σύντομη αναφορά στην αξιολόγηση του προγράμματος, εμπλουτίζοντας το ποσοτικό μέρος της έρευνας με ποιοτικά στοιχεία από τις συνεντεύξεις με τους εκπαιδευτικούς που συμμετείχαν στην υλοποίηση της παρέμβασης. Το επίπεδο σημαντικότητας που χρησιμοποιήθηκε είναι $p = 0,05$. Η στατιστική επεξεργασία των δεδομένων της έρευνας έγινε με το λογισμικό «Στατιστικό Πακέτο για τις Κοινωνικές Επιστήμες» SPSS for Windows (v. 24).

4.1 Περιγραφική Στατιστική Ανάλυση Δείγματος

Αρχικά, παρατίθεται η περιγραφική παρουσίαση του δείγματος. Πριν προχωρήσει η επεξεργασία και ανάλυση των δεδομένων, επισημαίνεται ότι ελέγχθηκε η ακρίβειά τους και διορθώθηκαν τυπογραφικά λάθη που είχαν γίνει κατά την εισαγωγή των στοιχείων στο σύστημα.

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της ανάλυσης, μεταξύ των 267 μαθητών και μαθητριών της Δ' δημοτικού του Γαλατσίου που έλαβαν μέρος στην έρευνα, η επεξεργασία των δεδομένων έδειξε ότι τα δύο φύλα ήταν σχεδόν ισόποσα μοιρασμένα. Από άποψη καταγωγής, η συντριπτική πλειοψηφία των γονέων των μαθητών γεννήθηκε και μεγάλωσε στην Ελλάδα, με ένα ποσοστό κοντά στο 9% να κατάγεται από την περιοχή των Βαλκανίων - κατά κύριο λόγο από την Αλβανία. Από τους γονείς που γεννήθηκαν στην Ελλάδα, η πλειοψηφία προερχόταν από περιοχές εκτός Αττικής.

Από πληθυσμιακή άποψη, οι περισσότεροι γονείς κατάγονταν από αστικές περιοχές, δηλαδή πόλεις με πληθυσμό άνω των 10.000 κατοίκων, ενώ ακολουθούσαν σε αριθμό οι γονείς με καταγωγή από αγροτικές περιοχές (έως 2.000 κάτοικοι), με τους γονείς καταγωγής από ημιαστικές περιοχές να είναι οι λιγότεροι.

Από άποψη επαφής με τον τόπο καταγωγής των γονέων, σε αυτόν (Αττική) ζούσε περίπου το ένα τρίτο των μαθητών και αντίστοιχος αριθμός ανέφερε ότι τον επισκεπτόταν συχνά, ενώ μια φορά τον χρόνο ή σπανιότερα δήλωσαν ότι τον επισκέπτονται περίπου ένας στους τέσσερις μαθητές. Ποσοστό ερωτωμένων κοντά στο 15% υποστήριξαν ότι δεν γνώριζαν ποιος ήταν ο τόπος καταγωγής των γονέων τους και συνεπώς δεν γνώριζαν αν τον είχαν ποτέ επισκεφθεί.

Στο τμήμα των δραστηριοτήτων, η πλειοψηφία των μαθητών απάντησε ότι δεν ασχολείτο με παραδοσιακούς χορούς εκτός σχολείου (79%) και ότι δεν ανήκε σε κάποιον αθλητικό σύλλογο (64%). Σε σχέση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, η μεγάλη πλειοψηφία των μαθητών (81%) δήλωσε ότι ασχολείτο από 0 έως 1 ώρα ημερησίως, ενώ περίπου ένας στους δέκα

έπαιξε έως 3 ώρες και αντίστοιχο ποσοστό ακόμα περισσότερες. Τα δεδομένα παρουσιάζονται στον ακόλουθο πίνακα (Πίνακας 6).

Πίνακας 6

Δημογραφικά Χαρακτηριστικά Δείγματος

Δημογραφικά χαρακτηριστικά		Συνολικά (N=267) f (%)
Φύλο	Αγόρια	135 (51%)
	Κορίτσια	132 (49%)
Καταγωγή γονέα (γεωγραφικά)	Πατέρα	Αττική 75 (28%)
		Λοιπή Ελλάδα 143 (54%) Βαλκάνια 25 (9%) Λοιπός Κόσμος 6 (2%) ΔΞ 18 (7%)
	Μητέρας	Αττική 94 (35%)
		Λοιπή Ελλάδα 109 (41%) Βαλκάνια 25 (9%) Λοιπός Κόσμος 21 (8%) ΔΞ 18 (7%)
Καταγωγή γονέα (πληθυσμιακά)	Πατέρα	Αστική περιοχή 136 (51%)
		Ημιαστική περιοχή 35 (13%) Αγροτική περιοχή 41 (15%) ΔΞ 55 (21%)
	Μητέρας	Αστική περιοχή 150 (56%)
		Ημιαστική περιοχή 29 (11%) Αγροτική περιοχή 39 (15%) ΔΞ 49 (18%)
Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής γονέων	Πατέρα	Ζούμε εκεί 72 (27%)
		Τον επισκεπτόμαστε συχνά 75 (28%) Μια φορά τον χρόνο 46 (17%) Τον επισκεπτόμαστε σπάνια 36 (14%) Ποτέ / ΔΞ 38 (14%)
	Μητέρας	Ζούμε εκεί 88 (33%)
		Τον επισκεπτόμαστε συχνά 76 (29%) Μια φορά τον χρόνο 34 (13%) Τον επισκεπτόμαστε σπάνια 29 (11%) Ποτέ / ΔΞ 40 (15%)
Ενασχόληση με παραδοσιακούς χορούς (εξωσχολικά)	Ναι	55 (21%)
	Όχι	212 (79%)
Συμμετοχή σε αθλητικό σύλλογο (εξωσχολικά)	Ναι	96 (36%)
	Όχι	171 (64%)
Ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια εβδομαδιαίως	0 ώρες	68 (26%)
	έως 7 ώρες	146 (55%)
	έως 21 ώρες	28 (11%)
	έως 40 ώρες	11 (4%)
	πάνω από 40 ώρες	14 (5%)

Ακολουθώντας, για να ολοκληρωθεί η περιγραφική ανάλυση του δείγματος, κρίθηκε σκόπιμο να ελεγχθούν για τυχόν συσχετίσεις οι παραπάνω δημογραφικές μεταβλητές. Για τον λόγο αυτό τηρήθηκαν οι διαδικασίες ώστε να επισημανθεί η μορφή της κατανομής και το αν τα δεδομένα ικανοποιούσαν τις προϋποθέσεις που απαιτούνται για την επιλογή ενός παραμετρικού στατιστικού εργαλείου. Όταν το δείγμα είναι μεγέθους άνω των 50 ατόμων ($n > 50$) προτείνεται (Δαφέρμος, 2005) η χρήση του κριτηρίου των Kolmogorov – Smirnov (διορθωμένο από τον H. Lilliefors), ωστόσο αρκετοί μελετητές το θεωρούν ανίσχυρο (Thode, 2002) και επιρρεπές σε ακραίες τιμές, προτείνοντας να μη λαμβάνεται σοβαρά υπόψη για τον έλεγχο της κανονικότητας των δεδομένων (Steinskog, 2007). Επιπλέον, έχει υποστηριχθεί ότι σε δείγματα μεγέθους όπως αυτό της παρούσας έρευνας, η παραβίαση της κανονικότητας δεν αποτελεί μεγάλο πρόβλημα (Pallant, 2007) και ως εκ τούτου η παραμετρική ανάλυση μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για μη κανονικές κατανομές (Elliot & Woodward, 2007). Λαμβάνοντας υπόψη τους συλλογισμούς αυτούς, αποφασίστηκε η κανονικότητα της κατανομής των δεδομένων τόσο στην περίπτωση αυτή όσο και στις επόμενες, να ελεγχθεί μέσω του στατιστικού κριτηρίου Shapiro-Wilk (Shapiro & Wilk, 1965), αλλά και διά οπτικής εξέτασης των διαγραμμάτων. Τα αποτελέσματα του ελέγχου κανονικότητας καταγράφονται στον ακόλουθο πίνακα 7.

Πίνακας 7

Αποτελέσματα ελέγχου κανονικότητας της κατανομής σύμφωνα με το Shapiro-Wilk test

Δημογραφικά χαρακτηριστικά δείγματος	Shapiro-Wilk test		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών	0,636	267	0,000*
Καταγωγή πατέρα γεωγραφικά	0,686	267	0,000*
Καταγωγή μητέρας γεωγραφικά	0,751	267	0,000*
Καταγωγή πατέρα πληθυσμιακά	0,754	267	0,000*
Καταγωγή μητέρας πληθυσμιακά	0,725	267	0,000*
Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής πατέρα	0,923	267	0,000*
Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής μητέρας	0,895	267	0,000*
Ενασχόληση με Παραδοσιακούς Χορούς	0,496	267	0,000*
Συμμετοχή σε Αθλητικό Σύλλογο	0,607	267	0,000*
Ενασχόληση με ηλ. παιχνίδια (ώρες ανά εβδομάδα)	0,773	267	0,000*

Σημείωση: Με * σημειώνονται οι περιπτώσεις όπου παραβιάστηκε η κανονικότητα της κατανομής ($p < 0,05$).

Όπως γίνεται φανερό, τα δημογραφικά δεδομένα δεν χαρακτηρίζονταν από κανονική κατανομή, αφού αυτή παραβιάστηκε στο σύνολο των μεταβλητών, όπως αξιολογήθηκε από τον έλεγχο Shapiro-Wilk ($p < 0,05$). Επιπλέον, δεδομένου του ότι οι δημογραφικές μεταβλητές δεν ήταν κλίμακας αλλά είτε διχοτομικές (Ulrich & Wirtz, 2004) είτε διατεταγμένες, αποφασίστηκε για τον έλεγχο των συσχετίσεων μεταξύ τους να επιλεγεί ο μη παραμετρικός συντελεστής συσχέτισης του Spearman (1904) και πιο συγκεκριμένα για κάθε ζευγάρι

μεταβλητών να αξιοποιηθεί το κριτήριο της διαβαθμισμένης δισεπιακής συσχέτισης (rank biserial correlation) (Cureton, 1956) που αποτελεί υποκατηγορία του και θεωρείται το πλέον ενδεδειγμένο εργαλείο για συγκρίσεις αυτού του τύπου (Laerd Statistics, 2015). Τα αποτελέσματα φαίνονται στον παρακάτω πίνακα 8.

Πίνακας 8

Αποτελέσματα ελέγχου συσχέτισης των δημογραφικών μεταβλητών

Spearman's rho	Φύλο	Γεωγρ. καταγ. Πατέρ.	Γεωγρ. καταγ. Μητέρ.	Πληθ. καταγ. Πατέρ.	Πληθ. καταγ. Μητέρ.	Επαφή με τόπο Πατ.	Επαφή με τόπο Μητ.	Χοροί	Αθλ.	Game
Φύλο	1	-0,039	0,013	0,040	0,055	-0,050	-0,104	0,256**	-	-
									0,195*	0,282*
Γ. καταγωγή πατ.	-0,039	1	0,449**	0,609**	0,294**	-	-0,141*	0,047	-0,010	-0,027
Γ. καταγωγή μητ.	0,013	0,449**	1	0,218**	0,616**	-	-0,472**	0,003	-0,079	-0,032
Π. καταγωγή πατ.	0,040	0,609**	0,218**	1	0,367**	-	0,053	0,054	-0,083	-
										0,150*
Π. καταγωγή μητ.	0,055	0,294**	0,616**	0,367**	1	-0,042	-0,201**	0,056	-0,045	-0,084
Επαφή τόπο πατ.	-0,050	-0,441**	-0,173**	-0,188**	-0,042	1	0,330**	-0,069	0,017	-0,044
Επαφή τόπο μητ.	-0,104	-0,141*	-0,472**	0,053	-0,201**	0,330*	1	-0,112	0,015	0,038
Χοροί	0,256*	0,047	0,003	0,054	0,056	-0,069	-0,112	1	0,043	-0,096
Αθλητισμός	-	-0,010	-0,079	-0,083	-0,045	0,017	0,015	0,043	1	0,093
	0,195*									
Gaming	-	-0,027	-0,032	-0,150*	-0,084	-0,044	0,038	-0,096	0,093	1
	0,282*									

Σημείωση: Με * σημειώνεται ότι η συσχέτιση είναι σημαντική σε επίπεδο 0,05. Με το σύμβολο ** ότι η συσχέτιση είναι σημαντική σε επίπεδο 0,01.

Όπως μπορεί να παρατηρηθεί, παρουσιάζονται αρκετές συσχετίσεις ανάμεσα στις δημογραφικές μεταβλητές, τόσο σε επίπεδο σημαντικότητας $\alpha = 0,05$ όσο και σε επίπεδο

σημαντικότητας $\alpha = 0,01$. Για παράδειγμα, φάνηκε καταρχάς να υπάρχει ισχυρή (θετική ή αρνητική) συσχέτιση μεταξύ των μεταβλητών «Φύλο», και των «Ενασχόληση με παραδοσιακούς χορούς», «Συμμετοχή σε αθλητικούς συλλόγους» και «Ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια». Για να αντληθούν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις συσχετίσεις αυτές, κρίθηκε σκόπιμο να κατασκευαστούν οι αντίστοιχοι πίνακες συνάφειας διπλής εισόδου (crosstabulation tables) και να εξεταστούν τα προσαρμοσμένα υπόλοιπα (adjusted standardized residuals), ώστε να εντοπιστούν οι εν λόγω σημαντικές αποκλίσεις.

Οι ενέργειες αυτές πράγματι βοήθησαν στο να διαφωτιστούν οι παραπάνω συσχετίσεις. Έτσι, σε σχέση με το Φύλο, φάνηκε ότι τα κορίτσια παρουσίαζαν σημαντικά εντονότερη ενασχόληση με τους παραδοσιακούς χορούς συγκριτικά με τα αγόρια, ενώ αντίθετα τα αγόρια συμμετείχαν περισσότερο σε αθλητικούς συλλόγους. Σε σχέση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, τα κορίτσια ήταν σημαντικά περισσότερα στην κατηγορία που έπαιζε 0 ώρες ανά εβδομάδα, ενώ αντίθετα τα αγόρια σημαντικά περισσότερα στην κατηγορία που έπαιζε πάνω από 40 ώρες την εβδομάδα.

Αντίστοιχοι έλεγχοι έγιναν για να διασαφηνιστούν οι συσχετίσεις ανάμεσα στη γεωγραφική καταγωγή του πατέρα και τα άλλα δημογραφικά χαρακτηριστικά. Έτσι, ο τόπος καταγωγής του πατέρα φαίνεται ότι σχετίζεται άμεσα με εκείνον της μητέρας. Δηλαδή, όταν ο πατέρας του ερωτώμενου καταγόταν από την Αττική, την υπόλοιπη Ελλάδα ή τα Βαλκάνια, το αντίστοιχο συνέβαινε σε στατιστικά σημαντικό βαθμό και με την καταγωγή της μητέρας. Επίσης, όπως ήταν αναμενόμενο, η γεωγραφική καταγωγή του πατέρα από την Αττική σχετιζόταν θετικά με την αστικότητα της καταγωγής του (όπως και με την αστικότητα καταγωγής της μητέρας του ερωτώμενου), ενώ αντίθετα η καταγωγή του από την υπόλοιπη Ελλάδα ή τα Βαλκάνια σχετιζόταν αρνητικά με την αστικότητα της καταγωγής του (όπως και με την αστικότητα καταγωγής της μητέρας του ερωτώμενου). Τέλος, όπως είναι φυσικό, η γεωγραφική καταγωγή του πατέρα φαίνεται πως σχετιζόταν και με την συχνότητα επίσκεψης της περιοχής απ' όπου καταγόταν: Συγκεκριμένα, όσο πλησιέστερα βρισκόταν ο τόπος καταγωγής του πατέρα στην Αττική, τόσο συχνότερα αναφέρονταν επισκέψεις της οικογένειας σε αυτόν. Παρόμοιες συσχετίσεις με την γεωγραφική καταγωγή του πατέρα, παρουσιάζονται και σε σχέση με την γεωγραφική καταγωγή της μητέρας, συνεπώς κρίνεται περιττό να παρατεθούν σε ξεχωριστή παράγραφο.

Η ανάλυση της συσχέτισης ανάμεσα στην πληθυσμιακή καταγωγή του πατέρα και τα άλλα δημογραφικά χαρακτηριστικά, έδειξε (εκτός των ήδη αναφερθέντων) αρχικά ότι σχετιζόταν με τη συχνότητα επίσκεψης στον τόπο καταγωγής του πατέρα. Πιο συγκεκριμένα, όταν ο πατέρας καταγόταν από αστική περιοχή ήταν πολύ πιθανό η οικογένεια να μένει στον τόπο καταγωγής του (αφού κατά κύριο λόγο η αστική καταγωγή του πατέρα αφορά στο λεκανοπέδιο της Αττικής), ενώ αν καταγόταν από ημιαστική ή αγροτική περιοχή ήταν σημαντικά πιο πιθανό η οικογένεια να επισκέπτεται τον τόπο καταγωγής του συχνά. Αντίστοιχη συσχέτιση παρουσιάζεται και ανάμεσα στην πληθυσμιακή καταγωγή της μητέρας και την συχνότητα επίσκεψης στον τόπο καταγωγής της.

Τέλος, παρουσιάστηκε μια ελαφρά συσχέτιση ανάμεσα στην πληθυσμιακή καταγωγή του πατέρα και στην ένταση ενασχόλησης των ερωτώμενων με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Πιο

συγκεκριμένα, όταν ο πατέρας του ερωτώμενου καταγόταν από αγροτική περιοχή, φαίνεται πως ο μαθητής ήταν σημαντικά πιο πιθανό να ασχολείται λιγότερο με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και να ανήκει στην κατηγορία των παιδιών που απέχουν από αυτά (παίζουν 0 ώρες την εβδομάδα). Όλοι οι στατιστικοί πίνακες και τα σχετικά γραφήματα της παραπάνω ανάλυσης, παρατίθενται για λόγους οικονομίας χώρου στο παράρτημα.

4.2 Παρουσίαση αποτελεσμάτων στη βάση των ερευνητικών ερωτημάτων

Μετά την ολοκλήρωση της περιγραφικής ανάλυσης του δείγματος, ακολουθεί η κυρίως ανάλυση των δεδομένων σύμφωνα με τα στατιστικά εργαλεία που επιτρέπει η κατανομή και η ομοιογένεια της διακύμανσής τους. Αρχικά, διερευνάται το επίπεδο τοπικής συνείδησης (τοπικές γνώσεις, τοπικοί δεσμοί και οργανικότητα) που είχαν οι μαθητές με τον τόπο που ζούσαν (δηλαδή το Γαλάτσι) πριν την διδακτική παρέμβαση. Στη συνέχεια, εξετάζεται το αν και κατά πόσο τα δημογραφικά χαρακτηριστικά επηρέασαν τις απαντήσεις των μαθητών του δείγματος σε κάθε σχετική κατηγορία. Ακολουθεί τέλος σύγκριση των απαντήσεων των διαφόρων ομάδων μαθητών πριν και μετά την εφαρμογή του προγράμματος «Τοπογνωσία», ώστε να μετρηθεί το αποτέλεσμα κάθε τύπου παρέμβασης και να απαντηθούν τα υπόλοιπα ερευνητικά ερωτήματα.

4.2.1 Διερεύνηση ποιότητας σχέσης των μαθητών με τον τόπο διαμονής τους

Στο αρχικό ερωτηματολόγιο (pre test), επιδιώχθηκε να διερευνηθεί η ποιότητα σχέσης των μαθητών της Δ' Δημοτικού με τον τόπο που ζούσαν, ώστε να ελεγχθεί το Ερευνητικό Ερώτημα *EE1* «Τι ποιοτικό προσανατολισμό παρουσιάζει η σχέση των μαθητών/τριών της Δ' Δημοτικού του Δήμου Γαλασίου με τον τόπο που ζουν;». Για λόγους που αναλυτικά παρατίθενται στο κεφάλαιο της Μεθοδολογίας, απαιτείται για να απαντηθεί το ερώτημα αυτό συνεξέταση τριών παραγόντων: των γνώσεων σχετικά με τον τόπο, των τοπικών δεσμών με τα άτομα και το περιβάλλον αλλά και της οργανικότητας, δηλαδή της αλληλεπίδρασης των ατόμων με τον τόπο και της συμμετοχής τους σε κοινές δραστηριότητες. Έτσι, προκειμένου να απαντηθεί το πρώτο ερώτημα, κρίθηκε απαραίτητο να διαμορφωθούν τα παρακάτω τρία υποερωτήματα:

- *EE1.1* Ποιο είναι το επίπεδο γενικών γνώσεων των 9χρονων μαθητών του Γαλασίου για την περιοχή όπου ζουν;
- *EE1.2* Πόσο ισχυρούς δεσμούς έχουν αναπτύξει οι 9χρονοι μαθητές του Γαλασίου με την περιοχή όπου ζουν;
- *EE1.3* Σε τι βαθμό συμμετέχουν σε τοπικές δραστηριότητες και νιώθουν να αλληλεπιδρούν με την τοπική κοινότητα οι 9χρονοι μαθητές του Γαλασίου;

Δεν αξιοποιήθηκε κάποιο στατιστικό κριτήριο, αλλά έγινε απλή καταμέτρηση συχνότητας απαντήσεων για την περίπτωση κάθε μεταβλητής. Συγκεκριμένα:

α. Το γνωστικό επίπεδο των μαθητών σχετικά με τον τόπο που ζούσαν επιδιώχθηκε να καταγραφεί μέσα από πέντε ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών, για κάθε μια από τις οποίες η λανθασμένη απάντηση βαθμολογήθηκε με 0 βαθμούς και η σωστή με 2. Το άθροισμα του συνόλου των απαντήσεων διαμόρφωσε μια νέα μεταβλητή (σκορ) με τίτλο «Τοπικές Γνώσεις» με ελάχιστη βαθμολογία το 0 και μέγιστη βαθμολογία το 10 η οποία αξιοποιήθηκε ως συνεχής, προκειμένου να υπολογισθεί ο μέσος όρος και η τυπική της απόκλιση. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα, οι γνώσεις για τον τόπο διαμονής παρουσιάστηκαν κατά τον αρχικό έλεγχο πολύ περιορισμένες ($min = 0$, $max = 10$, $M = 2,72$, $SD = 2,279$), όπως φαίνεται στον ακόλουθο πίνακα 9.

Πίνακας 9

Ερωτήσεις που διαμόρφωσαν τη μεταβλητή «Τοπικές Γνώσεις» και σχετικά αποτελέσματα

Ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών	Συνολικές απαντήσεις (N=267) f (%)			
	Σωστές		Λανθασμένες	
	Πλήθος	%	Πλήθος	%
Το όνομα «Γαλάτσι» προέρχεται από...	57	21	210	79
Η πιο παλιά εκκλησία στο Γαλάτσι είναι η...	42	16	225	84
Οι περισσότεροι Γαλασιώτες κατάγονται από...	126	47	141	53
Στον λόφο πάνω από το Άλσος Βεΐκου υπάρχει...	102	38	165	62
Σήμερα, οι κάτοικοι του Γαλασιού είναι περίπου...	36	14	231	87
Συνολικά		27%		73%

Με βάση τα στοιχεία αυτά, η απάντηση στο πρώτο ερευνητικό υποερώτημα *EE1.1* «Ποιο είναι το επίπεδο γενικών γνώσεων των 9χρονων μαθητών του Γαλασιού για την περιοχή όπου ζουν;» είναι ότι οι τοπικές γνώσεις των μαθητών του Γαλασιού παρουσιάζονται ιδιαίτερα περιορισμένες.

β. Οι δεσμοί των μαθητών με την περιοχή επιχειρήθηκε να μετρηθούν μέσα από πέντε ερωτήσεις που αφορούσαν σε στοιχεία όπως την αίσθηση του ανήκειν, την οικειοποίηση της τοπικής ταυτότητας και την επιθυμία μελλοντικής παραμονής στον τόπο, για λόγους που έχουν αναλυθεί στο κεφάλαιο της Μεθοδολογίας. Οι σχετικές απαντήσεις ήταν διαβαθμισμένες σε πεντάβαθμη κλίμακα Likert (0 «Διαφωνώ απόλυτα», 1 «Μάλλον όχι», 2 «Ούτε ναι ούτε όχι», 3 «Μάλλον ναι», 4 «Συμφωνώ απόλυτα»). Οι βαθμοί κάθε απάντησης (0, 1, 2, 3, 4) πολλαπλασιάστηκαν με το 2,5 ώστε να διαμορφωθούν νέες μεταβλητές με μέγιστη βαθμολογία 10 που αξιοποιήθηκαν ως συνεχείς, προκειμένου να υπολογισθεί ο μέσος όρος και η τυπική τους απόκλιση. Από τον μέσο όρο του συνόλου των απαντήσεών τους διαμορφώθηκε μια νέα μεταβλητή με τον τίτλο «Τοπικοί Δεσμοί». Σύμφωνα με τα

αποτελέσματα, οι δεσμοί των μαθητών με το Γαλάτσι παρουσιάστηκαν θετικοί ($min = 0$, $max = 10$, $M = 6,7$, $SD = 1,895$) αλλά με σημαντικά περιθώρια ενίσχυσης. Οι σχετικές ερωτήσεις αλλά και τα εν λόγω αποτελέσματα παρουσιάζονται στον ακόλουθο πίνακα 10.

Πίνακας 10

Ερωτήσεις που διαμόρφωσαν τη μεταβλητή «Τοπικοί Δεσμοί» και σχετικά αποτελέσματα

Ερωτήσεις	Συνολικές Απαντήσεις (N=267) $max = 10$	
	<i>M</i>	<i>SD</i>
Νιώθω Γαλασιώτης / Γαλασιώτισσα	7,27	3,174
Ο δήμος Γαλασίου είναι σαν μια μεγάλη οικογένεια στην οποία ανήκουμε όλοι	7,23	3,171
Όταν μεγαλώσω, θέλω να συνεχίσω να μένω στο Γαλάτσι	6,11	3,379
Ο δήμος Γαλασίου ενδιαφέρεται για τα προβλήματα των κατοίκων	6,50	3,482
Το Γαλάτσι είμαστε εμείς	6,60	3,453

Με βάση τα παραπάνω στοιχεία, η απάντηση στο δεύτερο ερευνητικό υποερώτημα *EE1.2* «Πόσο ισχυρούς δεσμούς έχουν αναπτύξει οι 9χρονοι μαθητές του Γαλασίου με την περιοχή όπου ζουν;» είναι ότι παρά τα μάλλον ικανοποιητικά επίπεδα που παρουσιάζονται στην αίσθηση του ανήκειν και την οικειοποίηση της τοπικής ταυτότητας, υπάρχουν σημαντικά περιθώρια βελτίωσης σε κατηγορίες όπως την επιθυμία των μαθητών να παραμείνουν στην περιοχή μελλοντικά.

γ. Σχετικά με το τρίτο υποερώτημα, η συμμετοχικότητα των μαθητών στα τοπικά κοινά και η αλληλεπίδραση που αισθάνονταν ότι έχουν με τον τόπο που ζούσαν (δηλαδή το Γαλάτσι), επιδιώχθηκε να μετρηθούν μέσα από τρεις ερωτήσεις που συγκεκριμένα εξέταζαν το ενδιαφέρον τους για ενημέρωση σχετικά με εθελοντικές δράσεις, την επιθυμία τους να είναι παρόντες σε τοπικά δρώμενα και δραστηριότητες, αλλά και την προσλαμβανόμενη αλληλεπίδραση που οι συμμετέχοντες θεωρούσαν ότι έχουν με τον τόπο ζωής τους. Και αυτή τη φορά, οι απαντήσεις ήταν διαβαθμισμένες σε πεντάβαθμη κλίμακα Likert (0 «Διαφωνώ απόλυτα», 1 «Μάλλον όχι», 2 «Ούτε ναι ούτε όχι», 3 «Μάλλον ναι», 4 «Συμφωνώ απόλυτα»). Οι βαθμοί κάθε απάντησης (0, 1, 2, 3, και 4 αντίστοιχα) πολλαπλασιάστηκαν με το 2,5 ώστε να διαμορφωθούν νέες μεταβλητές με ελάχιστη βαθμολογία 0 και μέγιστη βαθμολογία 10, που αξιοποιήθηκαν ως συνεχείς προκειμένου να υπολογισθεί ο μέσος όρος και η τυπική τους απόκλιση. Από τον μέσο όρο του συνόλου των απαντήσεων αυτών διαμορφώθηκε μια νέα μεταβλητή με τον τίτλο «Οργανικότητα», που παρουσιάστηκε σε επίπεδο άνω του μετρίου ($min = 0$, $max = 10$, $M = 6,9$, $SD = 2,344$), διαθέτοντας όμως (όπως και στην περίπτωση των Τοπικών Δεσμών προηγουμένως) σημαντικά περιθώρια βελτίωσης. Οι τρεις σχετικές ερωτήσεις όπως και οι μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των απαντήσεων για τη μεταβλητή «Οργανικότητα» παρουσιάζονται στον ακόλουθο πίνακα 11.

Πίνακας 11

Οι ερωτήσεις που διαμόρφωσαν τη μεταβλητή «Οργανικότητα» και τα σχετικά αποτελέσματα

Ερωτήσεις	Συνολικές Απαντήσεις (N=267) max = 10	
	M	SD
Με ενδιαφέρει να ενημερώνομαι για τις εθελοντικές δράσεις στο Γαλάτσι (π.χ. αναδάσωση, πυροπροστασία, καθαρισμός πάρκων)	7,07	3,295
Θέλω να συμμετέχω στις δραστηριότητες που διοργανώνει ο δήμος Γαλατσίου (π.χ. τουρνουά μπάσκετ, αθλητικό camp, καλοκαιρινό φεστιβάλ, κτλ.)	7,25	3,274
Εμείς τα παιδιά, μπορούμε να δημιουργήσουμε το Γαλάτσι που ονειρευόμαστε	6,4	3,192

Βάσει των στοιχείων αυτών η απάντηση στο τρίτο ερευνητικό υποερώτημα *EE1.3* «Σε τι βαθμό συμμετέχουν σε τοπικές δραστηριότητες και νιώθουν να αλληλεπιδρούν με την τοπική κοινότητα οι 9χρονοι μαθητές του Γαλατσίου;» είναι ότι παρουσιάζονται σημαντικά περιθώρια ενίσχυσης στην αίσθηση αλληλεπίδρασης που οι μαθητές έχουν διαμορφώσει με την κοινότητα που ζουν, ενώ η επιθυμία τους για συμμετοχικότητα στα κοινά θα μπορούσε να χαρακτηριστεί σχετικά ικανοποιητική.

Τα παραπάνω δεδομένα δείχνουν ότι το πρώτο Ερευνητικό Ερώτημα *EE1* «Τι ποιοτικό προσανατολισμό παρουσιάζει η σχέση των μαθητών/τριών της Δ' Δημοτικού του Δήμου Γαλατσίου με τον τόπο που ζουν;» απαντάται ως εξής:

Η σημαντική έλλειψη γνώσεων των μαθητών του Γαλατσίου για την περιοχή όπου ζουν και δευτερευόντως τα περιθώρια ενίσχυσης των δεσμών τους αλλά και της προσλαμβανόμενης αλληλεπίδρασής τους με τα κοινά του Γαλατσίου, παραπέμπουν σε μια όχι επαρκώς καλλιεργημένη τοπική συνείδηση και θα μπορούσαν ενδεχομένως να συσχετιστούν με τάσεις *διαμονής* (πρβλ. Orr, 1992). Απαιτείται ωστόσο περαιτέρω έρευνα πάνω στο ζήτημα, ώστε να αντληθούν περισσότερες πληροφορίες.

4.2.2 Συνάφεια εξαρτημένων μεταβλητών με δημογραφικά χαρακτηριστικά.

Ακολούθησε έλεγχος συνάφειας των εξαρτημένων μεταβλητών με τα δημογραφικά χαρακτηριστικά του δείγματος της έρευνας προκειμένου να απαντηθεί το δεύτερο Ερευνητικό Ερώτημα *EE2* «Επηρεάζουν τα δημογραφικά χαρακτηριστικά των 9χρονων μαθητών του Γαλατσίου την ποιότητα σχέσης τους με τον τόπο που ζουν;»

Για τον έλεγχο αυτόν επιλέχθηκε το κριτήριο της πολλαπλής γραμμικής παλινδρόμησης (multiple linear regression model) καθώς δίνει τη δυνατότητα να συμπεριληφθούν ταυτόχρονα πολλές ανεξάρτητες μεταβλητές και να εκτιμηθεί η επίδραση κάθε μιας τους στις τιμές μιας εξαρτημένης, αφού πρώτα απομακρυνθούν οι συγχυτικές επιδράσεις των υπολοίπων μεταβλητών (Γναρδέλλης, 2013).

Ως εξαρτημένες αξιοποιήθηκαν οι μεταβλητές «Τοπικές Γνώσεις» (DV1), «Τοπικοί Δεσμοί» (DV2) και «Οργανικότητα» (DV3), τα τρία δηλαδή χαρακτηριστικά που συναπαρτίζουν την τοπική συνείδηση, η οποία όπως έχει αναλυθεί στο κεφάλαιο της Μεθοδολογίας θεωρείται αντιπροσωπευτική για την ποιότητα σχέσης των ατόμων με τον τόπο που ζουν. Επιλέχθηκαν οι τιμές που έλαβαν οι μεταβλητές αυτές πριν την υλοποίηση του προγράμματος (pre test), ώστε το αποτέλεσμα του ελέγχου να μην επηρεαστεί από τη διδακτική παρέμβαση. Στη θέση των ανεξάρτητων μεταβλητών τοποθετήθηκαν οι έξι διχοτομικές μεταβλητές «Φύλο», «Καταγωγή γονέων από την Ελλάδα», «Καταγωγή πατέρα από την Αττική», «Καταγωγή μητέρας από την Αττική», «Καταγωγή πατέρα από αστική περιοχή», και «Καταγωγή μητέρας από αστική περιοχή».

4.2.2.1 Έλεγχος προϋποθέσεων χρήσης

Καταρχάς, είναι σαφές ότι ο κανόνας των τουλάχιστον 20 συμμετεχόντων για κάθε ανεξάρτητη μεταβλητή (Hair et al., 1998) ικανοποιήθηκε, καθώς οι 267 συμμετέχοντες στην έρευνα υπερκάλυπταν τις 6 ανεξάρτητες μεταβλητές που εισήχθησαν στο σύστημα.

Κατά την εξέταση των τριών εξαρτημένων μεταβλητών δεν βρέθηκαν ελλείπουσες τιμές, ενώ σε σχέση με την προϋπόθεση της κανονικής κατανομής των υπολοίπων, ανάλυση των τυποποιημένων υπολοίπων έδειξε ότι δεν περιείχαν έκτροπες τιμές (outliers), καθώς αυτά δεν ξέφευγαν από το όριο του απολύτου 3 (Field, 2009). Συγκεκριμένα, το ελάχιστο και το μέγιστο υπόλοιπο παλινδρόμησης (Std. Residual Minimum και Maximum) υπολογίστηκαν για την DV1 στο -1,491 και 2,456, για την DV2 σε -2,640 και 1,883 και για την DV3 σε -2,949 και 1,517 αντίστοιχα.

Σχετικά με την ανεξαρτησία των υπολοίπων της παλινδρόμησης ο έλεγχος Durbin-Watson αποδείχθηκε ικανοποιητικός, καθώς βρισκόταν εντός του ορίου μεταξύ 1,5 - 2,5 (Tillman, 1975). Συγκεκριμένα, για την DV1 ισοδυναμούσε με 1,615, για την DV2 με 1,989 ενώ για την DV3 με 1,986.

Τα ιστογράμματα των τυποποιημένων υπολοίπων έδειξαν και στις τρεις περιπτώσεις ότι τα δεδομένα περιείχαν κατά προσέγγιση κανονικά κατανομημένα λάθη, όπως και τα διαγράμματα κανονικότητας των τυποποιημένων υπολοίπων (P-P plots) που έδειξαν ότι τα σημεία δεν βρίσκονταν επάνω στη γραμμή σε όλο της το μήκος, αλλά αρκετά κοντά της.

Η προϋπόθεση της πολυσυγγραμμικότητας ελέγχθηκε μέσω του συντελεστή διόγκωσης της διακύμανσης (variance inflation factor), που αφορά στην ταχύτητα με την οποία αυξάνει η διακύμανση του συντελεστή παλινδρόμησης της μεταβλητής όταν υπάρχει συγγραμμικότητα. Οι τιμές του για τις ανεξάρτητες μεταβλητές δεν υπερέβησαν το -με αυστηρά κριτήρια- προτεινόμενο ανώτατο όριο του 4 (Pan & Jackson, 2008) ούτε και υπολείπονταν του προτεινόμενου χαμηλού ορίου του 0,25 (Huber et al., 1993). Πιο συγκεκριμένα, κυμαίνονταν και για τις τρεις μεταβλητές μεταξύ 1,020 και 1,877. Επίσης, οι τιμές ανοχής (tolerance) υπολογίστηκαν πολύ πάνω από το προτεινόμενο όριο του 0,10 και συγκεκριμένα με ελάχιστη τιμή το 0,533 (O'Brien, 2007).

Επίσης, ικανοποιούταν από τα δεδομένα η προϋπόθεση της μη μηδενικής διακύμανσης των ανεξάρτητων μεταβλητών. Τέλος, σε ό,τι αφορούσε στην προϋπόθεση της ομοσκεδαστικότητας, οι έλεγχοι *Breusch-Pagan* (Breusch & Pagan, 1979) έδειξαν ότι τα δεδομένα για τις εξαρτημένες μεταβλητές δεν χρειαζόταν να ελεγχθούν. Πιο συγκεκριμένα, για την DV1 ο δείκτης υπολογίστηκε σε $BP = 1,765$, $df = 6$, $p = 0,940$, για την DV2 σε $BP = 11,149$, $df = 6$, $p = 0,084$ και για την DV3 σε $BP = 8,420$, $df = 6$, $p = 0,209$.

4.2.2.2 Αποτελέσματα γραμμικής παλινδρόμησης

Για την πρώτη μεταβλητή «Τοπικές Γνώσεις», τα αποτελέσματα της ανάλυσης έδειξαν ότι το ποσοστό της μεταβλητότητας που ερμηνεύεται από το σύνολο των συγκεκριμένων δημογραφικών χαρακτηριστικών ήταν χαμηλό. Συγκεκριμένα, η ανάλυση διασποράς παλινδρόμησης παρουσίασε για το κριτήριο F τιμή 0,923 με ισχυρή πιθανότητα να ισχύει η μηδενική υπόθεση ($Sig. = 0,479$), γεγονός που επιτρέπει τον ισχυρισμό ότι το φύλο και η γεωγραφική / πληθυσμιακή καταγωγή των γονέων συνδυασμένα γραμμικά, δεν συμβάλλουν σημαντικά στην ερμηνεία του επιπέδου των τοπικών γνώσεων. Επιπλέον, ο συντελεστής πολλαπλού προσδιορισμού μετρήθηκε κοντά στο 2% ($R^2 = 0,021$), με τη διορθωμένη του ως προς την αμεροληψία τιμή να βρίσκεται στο 0,2% ($adj. R^2 = 0,002$), δείχνοντας ότι η συνολική γραμμική σχέση που υπήρχε μεταξύ της εξαρτημένης και των ανεξάρτητων μεταβλητών που εισήχθησαν στη λίστα ήταν όντως μικρή. Παράλληλα, καμία από τις δημογραφικές μεταβλητές δεν φαίνεται να είχε στατιστικά σημαντική επίδραση στην εξαρτημένη μεταβλητή, όπως φαίνεται και από τον έλεγχο σημαντικότητας των συντελεστών με τη βοήθεια των αντίστοιχων t tests στον ακόλουθο πίνακα 12, όπου για όλους τους ελέγχους εμφανίζεται $Sig. > 0,0005$.

Πίνακας 12

Αποτελέσματα της πολλαπλής γραμμικής παλινδρόμησης για την μεταβλητή «Τοπικές Γνώσεις»

Coefficients «Τοπικές Γνώσεις»					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
	B	Std. Error	Beta	t	
(Constant)	2,105	0,330		6,384	0,000
Φύλο	0,292	0,282	0,064	1,035	0,302
Αστική καταγωγή πατέρα	0,416	0,361	0,091	1,151	0,251
Αστική καταγωγή μητέρας	0,351	0,371	0,077	0,948	0,344
Πατέρας από την Αττική	-0,431	0,406	-0,085	-1,059	0,290
Μητέρα από την Αττική	-0,254	0,401	-0,053	-0,635	0,526
Γονείς από την Ελλάδα	0,377	0,338	0,075	1,118	0,265

Για την δεύτερη μεταβλητή «Τοπικοί Δεσμοί», τα αποτελέσματα της ανάλυσης έδειξαν ότι το ποσοστό της μεταβλητότητας που ερμηνεύεται από το σύνολο των συγκεκριμένων δημογραφικών χαρακτηριστικών ήταν επίσης χαμηλό. Συγκεκριμένα, η ανάλυση διασποράς παλινδρόμησης παρουσίασε για το κριτήριο F τιμή 0,651 με ισχυρή πιθανότητα να ισχύει η μηδενική υπόθεση ($Sig. = 0,690$), γεγονός που επιτρέπει να γίνει ισχυρισμός ότι το φύλο και η γεωγραφική / πληθυσμιακή καταγωγή των γονέων συνδυασμένα γραμμικά, δεν συμβάλλουν σημαντικά στην ερμηνεία του επιπέδου των τοπικών δεσμών. Επιπλέον, ο συντελεστής πολλαπλού προσδιορισμού μετρήθηκε κοντά στο 2% ($R^2 = 0,015$), με τη διορθωμένη του ως προς την αμεροληψία τιμή να βρίσκεται στο 0,1% ($adj. R^2 = 0,008$), δείχνοντας ότι η συνολική γραμμική σχέση που υπήρχε μεταξύ της εξαρτημένης και των ανεξάρτητων μεταβλητών που εισήχθησαν στη λίστα ήταν οπωσδήποτε μικρή. Παράλληλα, καμία από τις δημογραφικές μεταβλητές δεν φαίνεται να είχε στατιστικά σημαντική επίδραση στην εξαρτημένη μεταβλητή, όπως φαίνεται και από τον έλεγχο σημαντικότητας των συντελεστών με τη βοήθεια των αντίστοιχων t tests στον ακόλουθο πίνακα 13, όπου για όλες τις περιπτώσεις εμφανίζεται $Sig. > 0,0005$.

Πίνακας 13

Αποτελέσματα της πολλαπλής γραμμικής παλινδρόμησης για την δεύτερη εξαρτημένη μεταβλητή

Coefficients «Τοπικοί Δεσμοί»					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	6,469	0,275		23,521	0,000
Φύλο	0,175	0,235	0,046	0,745	0,457
Αστική καταγωγή πατέρα	0,034	0,301	0,009	0,112	0,911
Αστική καταγωγή μητέρας	-0,115	0,309	-0,030	-0,373	0,709
Πατέρας από την Αττική	0,194	0,339	0,046	0,573	0,567
Μητέρα από την Αττική	0,379	0,334	0,096	1,134	0,258
Γονείς από την Ελλάδα	0,063	0,282	0,015	0,225	0,822

Τέλος, σε σχέση με την τρίτη εξαρτημένη μεταβλητή «Οργανικότητα», τα αποτελέσματα της ανάλυσης και πάλι έδειξαν ότι το ποσοστό της μεταβλητότητας που ερμηνεύεται από το σύνολο των συγκεκριμένων δημογραφικών χαρακτηριστικών ήταν χαμηλό. Συγκεκριμένα, η ανάλυση διασποράς παλινδρόμησης παρουσίασε για το κριτήριο F τιμή 0,562 με μεγάλη πιθανότητα να ισχύει η μηδενική υπόθεση ($Sig. = 0,761$), γεγονός που επιτρέπει να ισχυριστούμε ότι το φύλο και η γεωγραφική / πληθυσμιακή καταγωγή των γονέων συνδυασμένα γραμμικά, δεν συμβάλλουν σημαντικά στην ερμηνεία του επιπέδου της οργανικότητας. Επιπλέον, ο συντελεστής πολλαπλού προσδιορισμού μετρήθηκε κοντά στο 1% ($R^2 = 0,013$), με τη διορθωμένη του ως προς την αμεροληψία τιμή να βρίσκεται στο 1%

(*adj. R*² = 0,01), δείχνοντας ότι η συνολική γραμμική σχέση που υπήρχε μεταξύ της εξαρτημένης και των ανεξάρτητων μεταβλητών που εισήχθησαν στη λίστα ήταν όντως μικρή. Παράλληλα, καμία από τις δημογραφικές μεταβλητές δεν φαίνεται να είχε στατιστικά σημαντική επίδραση στην εξαρτημένη μεταβλητή, όπως φαίνεται και από τον έλεγχο σημαντικότητας των συντελεστών με τη βοήθεια των αντίστοιχων *t tests* στον ακόλουθο πίνακα 14, όπου για όλους τους ελέγχους εμφανίζεται *Sig.* > 0,0005.

Πίνακας 14

Αποτελέσματα της πολλαπλής γραμμικής παλινδρόμησης για την εξαρτημένη μεταβλητή «Οργανικότητα»

Coefficients «Οργανικότητα»					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficient	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	6,793	0,340		19,950	0,000
Φύλο	0,385	0,291	0,082	1,323	0,187
Αστική καταγωγή πατέρα	-0,008	0,373	-0,002	-0,022	0,983
Αστική καταγωγή μητέρας	0,088	0,383	0,019	0,230	0,818
Πατέρας από την Αττική	0,182	0,420	0,035	0,434	0,665
Μητέρα από την Αττική	-0,421	0,414	-0,086	-1,017	0,310
Γονείς από την Ελλάδα	-0,034	0,349	-0,007	-0,098	0,922

Συμπερασματικά, στο Ερευνητικό Ερώτημα *EE2* «Επηρεάζουν τα δημογραφικά χαρακτηριστικά των 9χρονων μαθητών του Γαλασίου την ποιότητα σχέσης τους με τον τόπο που ζουν;» η απάντηση είναι αρνητική, καθώς φαίνεται ότι τα συγκεκριμένα δημογραφικά χαρακτηριστικά των μαθητών του Γαλασίου δεν επηρεάζουν σε σημαντικό βαθμό την ποιότητα σχέσης τους με τον τόπο που ζουν.

4.2.3 Σύγκριση απαντήσεων εντός των ομάδων πριν και μετά την παρέμβαση

Ακολούθησε σύγκριση των απαντήσεων εντός των τριών ομάδων μαθητών πριν και μετά την παρέμβαση, προκειμένου να απαντηθεί το τρίτο Ερευνητικό Ερώτημα *EE3* «Μπορεί ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που υλοποιείται σε αστικό υβριδικό περιβάλλον όπως ένας δήμος του λεκανοπεδίου της Αττικής να ενδυναμώσει την τοπική συνείδηση των μαθητών μέσω της αξιοποίησης στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού, της γεωγραφίας και της τοπικής ιστορίας;

Πιο συγκεκριμένα, μπορεί να ενισχύσει:

- α. τις γνώσεις για την περιοχή
- β. τους δεσμούς με τον τόπο
- γ. την προσλαμβανόμενη αλληλεπίδραση και τη συμμετοχή σε τοπικές δράσεις;»

Για τη σύγκριση αυτή, μέσω της οποίας ουσιαστικά διερευνήθηκε και η αποτελεσματικότητα του προγράμματος «Τοπογνωσία» εντός κάθε ομάδας, έγινε σε κάθε μία από αυτές χρήση είτε του ελέγχου των προσημασμένων θέσεων του Wilcoxon (Wilcoxon, 1945), είτε του Sign test, ανάλογα με τα δεδομένα κάθε περίπτωσης. Όταν δηλαδή οι διαφορές στη βαθμολογία εντός της ομάδας ήταν συμμετρικά κατανομημένες, αξιοποιήθηκε το κριτήριο Wilcoxon, ενώ στις περιπτώσεις που οι διαφορές στη βαθμολογία εντός της ομάδας δεν ήταν συμμετρικά κατανομημένες, έγινε χρήση του Sign test. Μετρήθηκαν για κάθε μία από τις τρεις ομάδες μαθητών οι βαθμολογίες στις τρεις εξαρτημένες μεταβλητές «Τοπικές Γνώσεις», «Τοπικοί Δεσμοί», «Οργανικότητα» πριν και μετά τον χρόνο παρέμβασης.

4.2.3.1 Ομάδα Ελέγχου

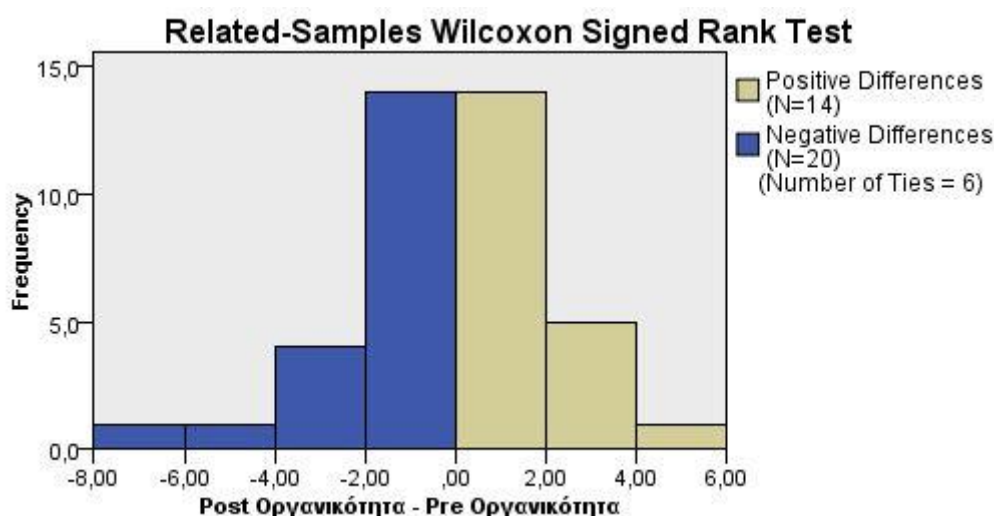
Ξεκινώντας με την Ομάδα Ελέγχου (ΟΕ) -οι μαθητές τις οποίες δεν εκπαιδεύτηκαν μέσω της παρέμβασης- και την μεταβλητή «Τοπικές Γνώσεις», παρατηρήθηκαν τα εξής: από τους 40 μαθητές που αποτελούσαν την ομάδα, οι 17 βελτίωσαν τις επιδόσεις τους, 10 είχαν την ίδια βαθμολογία, ενώ οι επιδόσεις 13 μαθητών στο σκορ γνώσεων παρουσίασαν επιδείνωση. Οι διαφορές στη βαθμολογία ήταν συμμετρικά κατανομημένες, όπως φανέρωσε σχετικό ιστόγραμμα. Το Wilcoxon signed-rank test δεν επέδειξε στατιστικά σημαντική διαφορά ($Mdn = 0,000$) ανάμεσα στον διάμεσο του σκορ πριν ($Mdn = 3,000$) και μετά ($Mdn = 4,000$) την παρέλευση του χρόνου υλοποίησης του προγράμματος, $z = 0,342$, $p = 0,733$.

Σε ό,τι αφορά στη βαθμολογία της μεταβλητής «Τοπικοί Δεσμοί», από τους 40 μαθητές που αποτελούσαν την ομάδα, οι 18 βελτίωσαν τις επιδόσεις τους, 2 είχαν την ίδια βαθμολογία, ενώ 20 μαθητές παρουσίασαν χαμηλότερο σκορ. Η μελέτη του σχετικού διαγράμματος φανέρωσε απουσία συμμετρικά κατανομημένων διαφορών. Για τον λόγο αυτό πραγματοποιήθηκε Sign test για τη σύγκριση των επιδόσεων των μαθητών πριν και μετά την υλοποίηση του χρόνου της διδακτικής παρέμβασης. Σύμφωνα με τα αποτελέσματά του, δεν παρουσιάστηκε στατιστικά σημαντική διαφορά ($Mdn = -0,250$) ανάμεσα στον διάμεσο του σκορ πριν ($Mdn = 7,500$) και μετά ($Mdn = 7,500$) την παρέλευση του χρόνου υλοποίησης του προγράμματος $z = -0,162$, $p = 0,871$.

Τέλος, σε σχέση με την βαθμολογία της μεταβλητής «Οργανικότητα», από τους 40 μαθητές της ομάδας, οι 14 βελτίωσαν τις επιδόσεις τους, οι 6 έμειναν στάσιμοι, ενώ 20 παρουσίασαν επιδείνωση στο σκορ. Οι διαφορές στη βαθμολογία ήταν σχετικά συμμετρικά κατανομημένες, όπως φανερώνει και το παρακάτω σχετικό ιστόγραμμα (Διάγραμμα 1). Το Wilcoxon signed-rank test δεν επέδειξε στατιστικά σημαντική διαφορά ($Mdn = -0,4167$) ανάμεσα στους διαμέσους του σκορ πριν ($Mdn = 7,50$) και μετά ($Mdn = 7,50$) την παρέλευση του χρόνου υλοποίησης του προγράμματος, $z = -0,501$, $p = 0,617$.

Διάγραμμα 1

Διάγραμμα των διαφορών επίδοσης στη βαθμολογία της μεταβλητής «Οργανικότητα» για την ΟΕ πριν και μετά την παρέμβαση, που φανερώνει συμμετρικά κατανομημένες διαφορές.



Με βάση τα παραπάνω, το γεγονός ότι οι επιδόσεις της Ομάδας Ελέγχου δεν μεταβλήθηκαν σημαντικά κατά το χρονικό διάστημα που πραγματοποιήθηκε η διδακτική παρέμβαση στα υπόλοιπα σχολεία του Γαλασίου, φανερώνει ότι τυχόν αλλαγές στις επιδόσεις των άλλων δύο (πειραματικών) ομάδων δεν οφείλονται σε εξωγενείς περιβαλλοντικούς παράγοντες που επηρέασαν όλα τα σχολεία της περιοχής, αλλά στην στοχευμένη εκπαιδευτική παρέμβαση. Όλοι οι εν λόγω στατιστικοί πίνακες και τα σχετικά γραφήματα, παρατίθενται στο παράρτημα.

4.2.3.2 Πειραματική Ομάδα 1

Στην Πειραματική Ομάδα 1 (Π1), η οποία περιελάμβανε μαθητές που εκπαιδεύτηκαν με τη βοήθεια του έντυπου προγράμματος «Τοπογνωσία», η σύγκριση των επιδόσεων πριν και μετά την παρέμβαση σε σχέση με την μεταβλητή «Τοπικές Γνώσεις», έδειξε τα ακόλουθα: από τους 195 μαθητές που αποτελούσαν την ομάδα, οι 150 βελτίωσαν τις επιδόσεις τους, 31 είχαν την ίδια βαθμολογία, ενώ οι επιδόσεις 14 μαθητών παρουσίασαν επιδείνωση. Οι διαφορές στη βαθμολογία ήταν συμμετρικά κατανομημένες, όπως φανέρωσε σχετικό ιστόγραμμα. Το Wilcoxon signed-rank test επέδειξε στατιστικά σημαντική διαφορά ($Mdn = 4,000$) ανάμεσα στον διάμεσο του σκορ πριν ($Mdn = 2,000$) και μετά ($Mdn = 6,000$) την παρέλευση του συγκεκριμένου χρόνου φοίτησης, $z = 10,000$, $p < 0,001$.

Σε ό,τι αφορούσε στην βαθμολογία της μεταβλητής «Τοπικοί Δεσμοί», από τους 195 μαθητές οι 134 βελτίωσαν τις επιδόσεις τους, οι 22 παρέμειναν στα ίδια επίπεδα ενώ η βαθμολογία 39 μαθητών επιδεινώθηκε. Οι διαφορές στη βαθμολογία ήταν σχετικά συμμετρικά κατανομημένες, όπως φανέρωσε μελέτη σχετικού ιστογράμματος. Το Wilcoxon signed-rank test επέδειξε στατιστικά σημαντική διαφορά ($Mdn = 1,000$) ανάμεσα στους διάμεσους του σκορ πριν ($Mdn = 7,000$) και μετά ($Mdn = 8,000$) την διδακτική παρέμβαση, $z = 7,227$, $p < 0,001$.

Τέλος, σε σχέση με την βαθμολογία της μεταβλητής «Οργανικότητα», από τους 195 μαθητές της ομάδας, οι 90 βελτίωσαν τις επιδόσεις τους, οι 37 έμειναν στάσιμοι, ενώ 68 παρουσίασαν επιδείνωση στο σκορ. Οι διαφορές στη βαθμολογία ήταν συμμετρικά κατανομημένες, όπως αποκάλυψε η παρατήρηση του σχετικού ιστογράμματος. Το Wilcoxon signed-rank test επέδειξε στατιστικά σημαντική διαφορά ($Mdn = -0,0000$) ανάμεσα στους διαμέσους του σκορ πριν ($Mdn = 6,6667$) και μετά ($Mdn = 7,500$) την παρέλευση του συγκεκριμένου 6μήνου φοίτησης, $z = 3,042$, $p = 0,002$.

Τα παραπάνω δεδομένα δείχνουν ότι η εφαρμογή του προγράμματος στην Πειραματική Ομάδα 1 ήταν επιτυχημένη, καθώς βελτίωσε σε στατιστικά σημαντικό βαθμό τη βαθμολογία των μαθητών και στις τρεις υπό έρευνα εξαρτημένες μεταβλητές. Όλοι οι εν λόγω στατιστικοί πίνακες και τα σχετικά γραφήματα, παρατίθενται στο παράρτημα.

4.2.3.3 Πειραματική Ομάδα 2

Η σύγκριση των αποτελεσμάτων πριν και μετά την παρέμβαση, ολοκληρώνεται με την Πειραματική Ομάδα 2 (Π2), οι μαθητές τις οποίες όχι μόνο υλοποίησαν τις δραστηριότητες του έντυπου προγράμματος «Τοπογνωσία», αλλά και επιπλέον αξιοποίησαν στον ελεύθερο χρόνο τους τη σχετική ιστοσελίδα με τα διαδικτυακά μαθήματα και τη συλλογή των ψηφιακών παιχνιδιών.

Σε σχέση με τη βαθμολογία στην μεταβλητή «Τοπικές Γνώσεις» και απουσία συμμετρικά κατανομημένων διαφορών στη βαθμολογία, πραγματοποιήθηκε sign test για τη σύγκριση των επιδόσεων των μαθητών πριν και μετά την υλοποίηση της διδακτικής παρέμβασης. Σύμφωνα με τα αποτελέσματά του, από τους 32 μαθητές που αποτελούσαν την ομάδα, οι 22 βελτίωσαν τις επιδόσεις τους στο τεστ γνώσεων, η βαθμολογία σε 5 παρέμεινε ίδια, ενώ σε 5 μαθητές επιδεινώθηκε. Σε γενικές γραμμές, η διάμεσος της επίδοσής τους πριν ($Mdn = 2,000$) και μετά ($Mdn = 6,000$) τη διδακτική παρέμβαση, εμφάνισε σημαντική βελτίωση ($z = 3,079$, $p = 0,002$).

Σε ό,τι αφορούσε στην βαθμολογία της μεταβλητής «Τοπικοί Δεσμοί», από τους 55 μαθητές οι 24 βελτίωσαν τις επιδόσεις τους στο σχετικό σκορ, οι 3 παρέμειναν στα ίδια επίπεδα ενώ η βαθμολογία 5 μαθητών επιδεινώθηκε. Οι διαφορές στη βαθμολογία ήταν συμμετρικά κατανομημένες, όπως φανέρωσε σχετικό ιστόγραμμα. Το Wilcoxon signed-rank test επέδειξε στατιστικά σημαντική διαφορά ($Mdn = 1,000$) ανάμεσα στους διαμέσους του σκορ πριν ($Mdn = 6,500$) και μετά ($Mdn = 8,250$) την διδακτική παρέμβαση, $z = 3,678$, $p < 0,001$.

Τέλος, σε σχέση με την βαθμολογία της μεταβλητής «Οργανικότητα», η μελέτη του διαγράμματος των κατανεμημένων διαφορών στη βαθμολογία έδειξε ασυμμετρία. Έτσι πραγματοποιήθηκε sign test για τη σύγκριση των επιδόσεων των μαθητών πριν και μετά την υλοποίηση της διδακτικής παρέμβασης. Σύμφωνα με τα αποτελέσματά του, από τους 32 μαθητές που αποτελούσαν την ομάδα, οι 23 βελτίωσαν τις επιδόσεις τους στο τεστ γνώσεων, η βαθμολογία σε 6 παρέμεινε ίδια, ενώ σε 3 μαθητές επιδεινώθηκε. Η διαφορά στον διάμεσο της επίδοσής τους πριν ($Mdn = 7,0833$) και μετά ($Mdn = 9,1667$) τη διδακτική παρέμβαση υποδεικνύει σημαντική βελτίωση ($z = 3,726, p < 0,001$).

Τα παραπάνω δεδομένα δείχνουν ότι η εφαρμογή του προγράμματος στην Πειραματική Ομάδα 2 ήταν επιτυχημένη, καθώς βελτίωσε σε στατιστικά σημαντικό βαθμό τη βαθμολογία των μαθητών και στις τρεις υπό έρευνα εξαρτημένες μεταβλητές. Όλοι οι εν λόγω στατιστικοί πίνακες και τα σχετικά γραφήματα, παρατίθενται στο παράρτημα.

4.2.3.4. Συνοπτική παρουσίαση των απαντήσεων εντός των ομάδων πριν και μετά την παρέμβαση

Συνοπτικά, οι επιδόσεις κάθε ομάδας ξεχωριστά μετά την υλοποίηση του προγράμματος και τα αποτελέσματα των αντίστοιχων ελέγχων παρουσιάζονται στον ακόλουθο πίνακα 15.

Πίνακας 15

Συνοπτική παρουσίαση επιδόσεων εντός των ομάδων πριν και μετά την παρέμβαση

Ομάδα	N	αριθμός μαθητών			Wilcoxon / sign test	Sig.
		με βελτιωμένη επίδοση	χωρίς αλλαγή στην επίδοση	με χαμηλότερη επίδοση		
Τοπικές Γνώσεις						
ΟΕ	40	17	10	13	0,058	0,953
Π1	195	150	31	14	10,000	0,000*
Π2	32	22	5	5	3,079	0,002*
Τοπικοί Δεσμοί						
ΟΕ	40	18	2	20	0,000	1,000
Π1	195	134	22	39	7,227	0,000*
Π2	32	24	3	5	3,678	0,000*
Οργανικότητα						
ΟΕ	40	14	6	20	- 0,950	0,342
Π1	195	90	37	68	3,042	0,002*
Π2	32	23	6	3	4,210	0,000*

Σημείωση: με (*) υποδεικνύονται οι περιπτώσεις με στατιστικά σημαντική διαφορά

Με βάση τα παραπάνω, η απάντηση στο τρίτο Ερευνητικό Ερώτημα *EE3* «Μπορεί ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που υλοποιείται σε αστικό υβριδικό περιβάλλον όπως ένας δήμος του λεκανοπεδίου της Αττικής να ενδυναμώσει την τοπική συνείδηση των μαθητών μέσω της αξιοποίησης στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού, της γεωγραφίας και της τοπικής ιστορίας;

Πιο συγκεκριμένα, μπορεί να ενισχύσει:

- α. τις γνώσεις για την περιοχή
- β. τους δεσμούς με τον τόπο
- γ. την προσλαμβανόμενη αλληλεπίδραση και τη συμμετοχή σε τοπικές δράσεις;»

είναι σαφώς καταφατική, καθώς αποδεικνύεται ότι στα πλαίσια του εκπαιδευτικού προγράμματος «Τοπογνωσία», η αξιοποίηση στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού, της τοπικής γεωγραφίας και ιστορίας συνέβαλε στον εμπλουτισμό των τοπικών γνώσεων των μαθητών των πειραματικών ομάδων, στην ενδυνάμωση των δεσμών τους με το Γαλάτσι, αλλά και στην ενίσχυση της συμμετοχικότητάς τους στα τοπικά κοινά, επομένως βελτίωσε την ποιότητα σχέσης τους με τον τόπο που ζούσαν.

4.2.4 Σύγκριση απαντήσεων μεταξύ των ομάδων πριν και μετά την παρέμβαση

Τέλος, έγινε σύγκριση των απαντήσεων που έδωσε κάθε ομάδα υποκειμένων σε σχέση με τις άλλες, γύρω από τις τρεις υπό μελέτη εξαρτημένες μεταβλητές που συνδιαμορφώνουν την τοπική συνείδηση - «Τοπικές Γνώσεις» (DV1), «Τοπικοί Δεσμοί» (DV2) και «Οργανικότητα» (DV3)-, πριν και μετά την διδακτική παρέμβαση που πραγματοποιήθηκε, προκειμένου να δοθεί απάντηση στο τέταρτο -και τελευταίο- Ερευνητικό Ερώτημα EE4 «Μπορεί η αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών που περιλαμβάνουν στοιχεία λαϊκού πολιτισμού να συμβάλει στην περαιτέρω ενίσχυση της τοπικής συνείδησης των μαθητών στα πλαίσια ενός ολοκληρωμένου εκπαιδευτικού προγράμματος;

Πιο συγκεκριμένα, μπορεί η επιπρόσθετη αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών να ενισχύσει περαιτέρω:

- α. τις γνώσεις για την περιοχή
- β. τους δεσμούς με τον τόπο
- γ. την προσλαμβανόμενη αλληλεπίδραση και τη συμμετοχή σε τοπικές δράσεις;»

Για τη σύγκριση αυτή, μέσω της οποίας ουσιαστικά διερευνάται η αποτελεσματικότητα κάθε μιας από τις προσεγγίσεις σε σχέση με τις άλλες, παρουσιάζονται αρχικά οι μέσοι όροι και η τυπική απόκλιση από τις απαντήσεις κάθε ομάδας πριν και μετά την διδακτική παρέμβαση, ώστε να δοθεί στον αναγνώστη μια γενική συγκριτική εικόνα του αποτελέσματος της παρέμβασης. Όπως ήδη έχει αναφερθεί, οι 267 μαθητές που συμμετείχαν στη μελέτη, κατανεμήθηκαν στις ακόλουθες τρεις ομάδες: Ομάδα Ελέγχου (OE) με $N = 40$, που περιλάμβανε μαθητές που δεν εκπαιδεύτηκαν μέσω του εν λόγω προγράμματος· Πειραματική Ομάδα 1 (Π1) με $N = 195$ που αποτελούταν από μαθητές, οι οποίοι εκπαιδεύτηκαν με τη βοήθεια του έντυπου προγράμματος· Πειραματική Ομάδα 2 (Π2) με $N = 32$, που αποτελούταν από μαθητές που εκπαιδεύτηκαν μέσω των δραστηριοτήτων του έντυπου προγράμματος και επιπλέον αξιοποίησαν στον ελεύθερο χρόνο τους εκτός σχολείου τη σχετική ιστοσελίδα και τη συλλογή των ψηφιακών παιχνιδιών.

Τα στοιχεία για τη μέση βαθμολογία και την τυπική απόκλιση ανά ομάδα ερωτώμενων και δεσμίδα ερωτήσεων, παρουσιάζονται συνοπτικά στον ακόλουθο Πίνακα 16.

Πίνακας 16

Ανάλυση αποτελεσμάτων των υπό έρευνα εξαρτημένων μεταβλητών

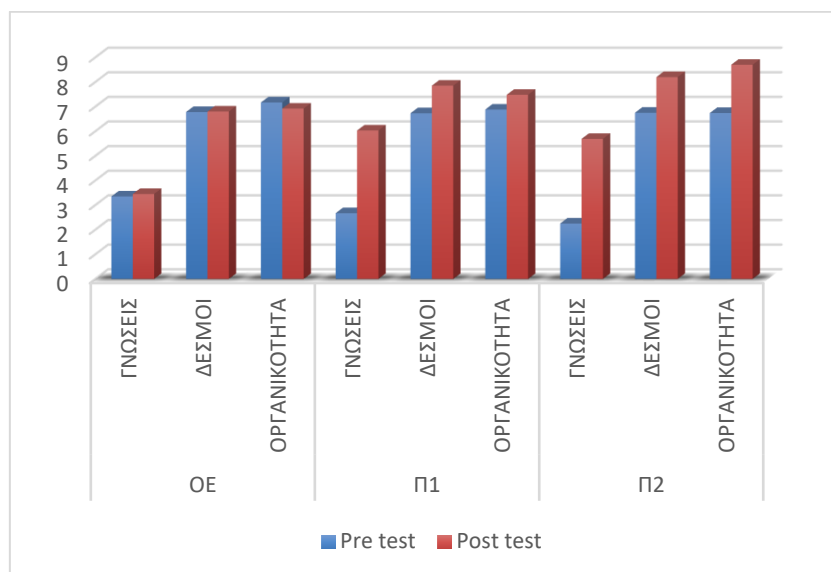
Έλεγχος	Ομάδα Μαθητών							
	Ομάδα ΟΕ (N = 40)		Ομάδα Π1 (N = 195)		Ομάδα Π2 (N = 32)		Σύνολο Δείγματος	
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD
Pre-test Τοπικές Γνώσεις	3,35	0,368	2,67	0,160	2,25	0,419	2,72	2,279
Post-test Τοπικές Γνώσεις	3,45	0,286	6,03	0,193	5,69	0,468	5,60	2,727
Pre-test Τοπικοί Δεσμοί	6,78	2,112	6,73	1,892	6,75	1,675	6,74	1,895
Post-test Τοπικοί Δεσμοί	6,80	2,309	7,85	1,442	8,27	1,238	7,74	1,628
Pre-test Οργανικότητα	7,17	2,27	6,88	2,394	6,74	2,162	6,91	2,344
Post-test Οργανικότητα	6,92	2,366	7,48	1,946	8,70	1,119	7,54	1,988

Σημείωση: Η βαθμολογία σε κάθε κατηγορία ερωτήσεων κυμαίνεται μεταξύ 0-10.

Όπως φαίνεται από τα στοιχεία του παραπάνω πίνακα, που αποδίδονται και στο ακόλουθο Διάγραμμα 2, η μέση βαθμολογία της Ομάδας Ελέγχου κυμάνθηκε σε παρόμοια επίπεδα πριν και μετά την διδακτική παρέμβαση, ενώ οι βαθμολογίες των δύο πειραματικών ομάδων παρουσιάστηκαν ενισχυμένες.

Διάγραμμα 2

Μέση βαθμολογία ομάδων στις τρεις υπό μελέτη εξαρτημένες μεταβλητές



Ακολούθως, επιδιώχθηκε να αξιολογηθεί η στατιστική σημαντικότητα των διαφορών που εντοπίστηκαν. Προκειμένου να επιλεγεί το κατάλληλο στατιστικό κριτήριο, κρίθηκε σκόπιμο να γίνει έλεγχος της κανονικότητας και της ομοσκεδαστικότητας των εξαρτημένων μεταβλητών «Τοπικές Γνώσεις», «Τοπικοί Δεσμοί» και «Οργανικότητα». Ο έλεγχος Shapiro-Wilk ($p < 0,05$) έδειξε ότι τα συγκεκριμένα δεδομένα δεν χαρακτηρίζονταν από κανονική κατανομή, αφού αυτή παραβιάστηκε στο σύνολο σχεδόν των περιπτώσεων, όπως γίνεται φανερό και στον ακόλουθο Πίνακα 17.

Πίνακας 17

Αποτελέσματα ελέγχου κανονικότητας της κατανομής σύμφωνα με το Shapiro-Wilk test

Έλεγχοι	Πεδία	Shapiro-Wilk test			
			Ομάδες	Statistic	df	Sig.
Pre test	Τοπικές Γνώσεις	ΟΕ	0,906	40	0,003*	
		Π1	0,879	195	0,000*	
		Π2	0,835	32	0,000*	
	Τοπικοί δεσμοί	ΟΕ	0,917	40	0,006*	
		Π1	0,962	195	0,000*	
		Π2	0,967	32	0,410	
	Οργανικότητα	ΟΕ	0,920	40	0,008*	
		Π1	0,939	195	0,000*	
		Π2	0,946	32	0,110	
	Post test	Τοπικές Γνώσεις	ΟΕ	0,843	40	0,000*
			Π1	0,925	195	0,000*
			Π2	0,929	32	0,038*
Τοπικοί δεσμοί		ΟΕ	0,930	40	0,016*	
		Π1	0,960	195	0,000*	
		Π2	0,929	32	0,038*	
Οργανικότητα		ΟΕ	0,919	40	0,007*	
		Π1	0,932	195	0,000*	
		Π2	0,820	32	0,000*	

Σημείωση: Με * σημειώνονται οι περιπτώσεις όπου παραβιάστηκε η κανονικότητα της κατανομής ($p < 0,05$).

Στη συνέχεια και για τον έλεγχο της ομοσκεδαστικότητας, δεδομένου του ότι ελάχιστες από τις παρατηρήσεις ανήκαν στην κανονική κατανομή, πραγματοποιήθηκε αντί του Levene's test, ένας μη παραμετρικός έλεγχος ομοιογένειας της διακύμανσης των παρατηρήσεων βάσει των διαμέσων (Nordstokke & Zumbo, 2010).

Σύμφωνα με τα αποτελέσματά του, οι παρατηρήσεις στο αρχικό ερωτηματολόγιο είχαν παρόμοια διακύμανση και στις τρεις εξαρτημένες μεταβλητές και ως εκ τούτου ικανοποιούνταν οι προϋποθέσεις για να γίνει χρήση ενός στατιστικού εργαλείου που απαιτεί ομοσκεδαστικότητα για τα δεδομένα του. Κάτι αντίστοιχο ωστόσο δεν συνέβαινε για όλα τα δεδομένα του τελικού ερωτηματολογίου, καθώς οι βαθμολογίες στα post tests «Τοπικές Γνώσεις» και «Οργανικότητα» παρουσίαζαν ετεροσκεδαστικότητα, όπως φαίνεται στον ακόλουθο πίνακα 18.

Πίνακας 18

Αποτελέσματα μη παραμετρικού ελέγχου ομοιογένειας διακύμανσης

Έλεγχοι	Πεδία	F	Sig.
Pre test	Τοπικές Γνώσεις	0,147	0,863
	Τοπικοί δεσμοί	0,299	0,742
	Οργανικότητα	0,333	0,717
Post test	Τοπικές Γνώσεις	4,407	0,013*
	Τοπικοί δεσμοί	4,839	0,009
	Οργανικότητα	3,860	0,022*

Σημείωση: Με * σημειώνονται οι περιπτώσεις όπου παραβιάστηκε η ομοιογένεια της διακύμανσης ($p < 0,05$).

Δεδομένων των συνθηκών αυτών και προκειμένου να αξιολογηθεί η στατιστική σημαντικότητα των διαφορών που εντοπίστηκαν μεταξύ των ομάδων, πραγματοποιήθηκε σύγκριση των επιδόσεων κάθε ομάδας με τη χρήση της μη παραμετρικής ανάλυσης διασποράς με έναν παράγοντα Kruskal-Wallis H test (1952), καθώς αυτή δεν επηρεάζεται από την παραβίαση της κανονικότητας που όπως φάνηκε προηγουμένως χαρακτήριζε μεγάλο μέρος των δεδομένων της έρευνας. Επισημαίνεται ότι οι προϋποθέσεις της εν λόγω ανάλυσης περιλαμβάνουν: α) ύπαρξη μιας εξαρτημένης μεταβλητής σε αριθμητική ή τακτική κλίμακα β) ύπαρξη μιας ανεξάρτητης μεταβλητής που συγκροτείται από τουλάχιστον δύο ανεξάρτητες ομάδες γ) ανεξαρτησία των παρατηρήσεων δ) διευκρίνηση του αν οι κατανομές των απαντήσεων των ομάδων της ανεξάρτητης μεταβλητής έχουν παρόμοιο σχήμα και διασπορά ή όχι.

Η τελευταία αυτή προϋπόθεση είναι καθοριστική για την ερμηνεία των αποτελεσμάτων του κριτηρίου, καθώς στην περίπτωση μη παρόμοιου σχήματος κατανομών απαντήσεων, η σύγκριση δεν γίνεται βάσει μέσων όρων (medians), αλλά βάσει μέσων κατάταξης (mean ranks) των απαντήσεων (Laerd Statistics, 2015). Όπως διαπιστώθηκε κατά τον σχετικό προέλεγχο στα δεδομένα της έρευνας, οι τρεις πρώτες προϋποθέσεις του κριτηρίου ικανοποιούνταν πλήρως. Ωστόσο, σε σχέση με την τέταρτη προϋπόθεση, παρατήρηση των σχετικών θηκογραμμάτων -τα σχετικά διαγράμματα παρατίθενται αναλυτικά στο παράρτημα- αποκάλυψε ότι σχεδόν στο σύνολο των περιπτώσεων οι κατανομές των απαντήσεων των ομάδων δεν είχαν παρόμοιο σχήμα και διασπορά. Μόνη εξαίρεση ήταν η βαθμολογία του αρχικού ερωτηματολογίου (pre test) σε σχέση με τους τοπικούς δεσμούς,

όπου η μηδενική υπόθεση παρέμεινε όπως τυπικά διαμορφώνεται για το Kruskal-Wallis H test, δηλαδή:

H_0 : οι κατανομές των βαθμολογιών των τριών ομάδων είναι ίσες.

Για όλα τα υπόλοιπα αποτελέσματα ωστόσο, η εναλλακτική υπόθεση λόγω των ανόμοιας μορφής κατανομών και προκειμένου να αποδοθεί διά των μέσων κατάταξης μια *στοχαστική ομοιογένεια* (Vargha & Delaney, 1998), χρειάστηκε να διαμορφωθεί ως εξής:

H_1 : οι μέσοι κατάταξης των τριών ομάδων δεν είναι ίσοι.

Με βάση τις παραπάνω επισημάνσεις, ο έλεγχος που πραγματοποιήθηκε έδειξε ότι δεν υπήρχαν στατιστικά σημαντικές διαφορές στους διαμέσους / μέσους κατάταξης των ομάδων κατά τις αξιολογήσεις πριν την διδακτική παρέμβαση (pre tests). Αντιθέτως, κατά τις αξιολογήσεις που έλαβαν χώρα μετά τη διδακτική παρέμβαση (post tests) παρουσιάστηκαν στατιστικά σημαντικές διαφορές στους μέσους κατάταξης στις δύο από τις τρεις υπό μελέτη εξαρτημένες μεταβλητές. Τα αποτελέσματα παρουσιάζονται συγκεντρωτικά στον ακόλουθο Πίνακα 19.

Πίνακας 19

Συγκεντρωτικά αποτελέσματα του Kruskal-Wallis H test

	Αποτέλεσμα	Ερμηνεία
Τοπικές Γνώσεις (pre test)	$\chi^2(2) = 4,828, p = 0,089$	ΜΣ
Τοπικές Γνώσεις (post test)	$\chi^2(2) = 30,748, p < 0,001$	Οι μέσοι κατάταξης (mean ranks) των ομάδων ήταν στατιστικά σημαντικά διαφορετικοί
Τοπικοί Δεσμοί (pre test)	$H(2) = 0,299, p = 0,861$	ΜΣ
Τοπικοί Δεσμοί (post test)	$\chi^2(2) = 8,835, p = 0,012$	Οι μέσοι κατάταξης (mean ranks) των ομάδων ήταν στατιστικά σημαντικά διαφορετικοί
Οργανικότητα (pre test)	$\chi^2(2) = 0,811, p = 0,667$	ΜΣ
Οργανικότητα (post test)	$\chi^2(2) = 14,489, p = 0,001$	Οι μέσοι κατάταξης (mean ranks) των ομάδων ήταν στατιστικά σημαντικά διαφορετικοί

Σημείωση: ΜΣ = μη στατιστικά σημαντική διαφορά

Πιο αναλυτικά, ο έλεγχος Kruskal-Wallis H test που πραγματοποιήθηκε στα μετά τη διδακτική παρέμβαση δεδομένα για τον εντοπισμό διαφορών στο σκορ «Τοπικές Γνώσεις» ανάμεσα στις τρεις ομάδες μαθητών ΟΕ ($n = 40$), Π1 ($n = 195$), Π2 ($n = 32$), έδειξε ότι οι μέσοι κατάταξης (mean ranks) του σκορ «Τοπικές Γνώσεις» παρουσίασαν στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στις ομάδες, $\chi^2(2) = 30,748, p < 0,001$.

Αντίστοιχος έλεγχος Kruskal-Wallis H test που πραγματοποιήθηκε στα μετά τη διδακτική παρέμβαση δεδομένα για τον εντοπισμό διαφορών στο σκορ «Τοπικοί Δεσμοί» ανάμεσα στις τρεις ομάδες μαθητών ΟΕ ($n = 40$), Π1 ($n = 195$), Π2 ($n = 32$), έδειξε ότι οι μέσοι κατάταξης (mean ranks) του σκορ «Τοπικοί Δεσμοί» παρουσίασαν στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στις ομάδες, $\chi^2(2) = 10,981$, $p = 0,004$.

Τέλος, ο έλεγχος Kruskal-Wallis H test που πραγματοποιήθηκε στα μετά τη διδακτική παρέμβαση δεδομένα για τον εντοπισμό διαφορών στο σκορ «Οργανικότητα» ανάμεσα στις τρεις ομάδες μαθητών ΟΕ ($n = 40$), Π1 ($n = 195$), Π2 ($n = 32$), έδειξε ότι οι μέσοι κατάταξης (mean ranks) του σκορ «Οργανικότητα» παρουσίασαν στατιστικά σημαντική διαφορά ανάμεσα στις ομάδες, $\chi^2(2) = 14,489$, $p < 0,001$.

Μετά τον έλεγχο Kruskal-Wallis και στις τρεις περιπτώσεις που αυτός φανέρωσε στατιστικά σημαντικές διαφορές ανάμεσα στις ομάδες των μαθητών, υλοποιήθηκαν post hoc tests με χρήση της διαδικασίας πολλαπλών συγκρίσεων του Dunn (1964) διορθωμένης ως προς τον αριθμό των δυνατών συγκρίσεων από τη σχέση του Bonferroni (έλεγχος λαθών Τύπου Ι), ώστε να διαπιστωθεί σε ποια συγκεκριμένα ζεύγη ομάδων εντοπίστηκαν οι διαφορές. Παρουσιάζονται οι προσαρμοσμένες τιμές του p . Η post-hoc ανάλυση αποκάλυψε τα εξής:

- Post test Τοπικές Γνώσεις
 - ΟΕ και Π1. Οι μέσοι κατάταξης ΟΕ (73,30) και Π1 (146,02) βρέθηκε ότι είχαν στατιστικά σημαντική διαφορά, με $p = 0,001$.
 - ΟΕ και Π2. Οι μέσοι κατάταξης ΟΕ (73,30) και Π2 (136,66) βρέθηκε ότι είχαν στατιστικά σημαντική διαφορά, με $p < 0,001$.
 - Π1 και Π2. Οι μέσοι κατάταξης Π1 (146,02) και Π2 (136,66) δεν βρέθηκε να έχουν στατιστικά σημαντική διαφορά, με $p = 1$.
- Post test Τοπικοί Δεσμοί
 - ΟΕ και Π1. Οι μέσοι κατάταξης ΟΕ (104,58) και Π1 (136,31) δεν βρέθηκε να έχουν στατιστικά σημαντική διαφορά, με $p = 0,052$.
 - ΟΕ και Π2. Οι μέσοι κατάταξης ΟΕ (104,58) και Π2 (156,72) βρέθηκε ότι είχαν στατιστικά σημαντική διαφορά, με $p = 0,013$.
 - Π1 και Π2. Οι μέσοι κατάταξης Π1 (136,31) και Π2 (156,72) δεν βρέθηκε να έχουν στατιστικά σημαντική διαφορά, με $p = 0,491$.
- Post test Οργανικότητα
 - ΟΕ και Π1. Οι μέσοι κατάταξης ΟΕ (114,35) και Π1 (130,53) δεν βρέθηκε να έχουν στατιστικά σημαντική διαφορά, με $p = 0,668$.
 - ΟΕ και Π2. Οι μέσοι κατάταξης ΟΕ (114,35) και Π2 (179,72) βρέθηκε ότι είχαν στατιστικά σημαντική διαφορά, με $p = 0,001$.
 - Π1 και Π2. Οι μέσοι κατάταξης Π1 (130,53) και Π2 (179,72) βρέθηκε ότι είχαν στατιστικά σημαντική διαφορά, με $p = 0,002$.

Τέλος, για να μετρηθεί η ένταση (effect size) των παραπάνω διαφορών, υλοποιήθηκε έλεγχος Mann Whitney U test για τα παραπάνω ζεύγη στα οποία εντοπίστηκε στατιστικά σημαντική διαφορά και κατόπιν υπολογίστηκε ο δείκτης r (Fritz et al., 2012). Η παρακάτω αναφορά γίνεται με βάση τις αξίες του δείκτη Cohen's d ($0-2 =$ χαμηλή, $2-5 =$ μέτρια, $>5 =$ υψηλή).

Οπτική εξέταση έδειξε ότι σε καμία από τις περιπτώσεις οι κατανομές των βαθμολογιών δεν ήταν ίσες. Τα αποτελέσματα των ελέγχων ήταν τα εξής:

- Στα σκορ του Pre-test δεν πραγματοποιήθηκαν συγκρίσεις εφόσον δεν υπήρχε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των ομάδων.
- Στο σκορ Τοπικές Γνώσεις του Post test υπήρχε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των ομάδων ΟΕ και Π1 με $U = 6.014$, $z = 5,514$, $p < 0,001$ και χαρακτηρίζεται μετρίου επιπέδου $r = 0,36$.
- Στο σκορ Τοπικές Γνώσεις του Post test υπήρχε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των ομάδων ΟΕ και Π2 με $U = 953,5$, $z = 3,663$, $p < 0,001$ και χαρακτηρίζεται μετρίου επιπέδου $r = 0,43$.
- Στο σκορ Τοπικές Γνώσεις του Post test για τις ομάδες Π1 και Π2 δεν πραγματοποιήθηκε σύγκριση, αφού δεν υπήρχε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ τους.
- Στο σκορ Τοπικοί Δεσμοί του Post test υπήρχε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των ομάδων ΟΕ και Π2 με $U = 866$, $z = 2,573$, $p = 0,010$ και χαρακτηρίζεται μετρίου επιπέδου $r = 0,30$.
- Στο σκορ Τοπικοί Δεσμοί του Post test δεν πραγματοποιήθηκε σύγκριση για τις ομάδες ΟΕ και Π1 ή Π1 και Π2, αφού δεν υπήρχε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ τους.
- Στο σκορ Οργανικότητα του Post test δεν πραγματοποιήθηκε σύγκριση για τις ομάδες ΟΕ και Π1, καθώς δεν υπήρχε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ τους.
- Στο σκορ Οργανικότητα του Post test υπήρχε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των ομάδων ΟΕ και Π2 με $U = 943,5$, $z = 3,501$, $p < 0,001$ και χαρακτηρίζεται μετρίου επιπέδου $r = 0,41$.
- Στο σκορ Οργανικότητα του Post test υπήρχε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των ομάδων Π1 και Π2 με $U = 4.279,5$, $z = 3,404$, $p = 0,001$ και χαρακτηρίζεται μετρίου επιπέδου $r = 0,23$.

Με βάση τα παραπάνω δεδομένα, μπορούμε να συνοψίσουμε τα αποτελέσματα στον ακόλουθο Πίνακα 20, που φανερώνει ότι μετά την παρέμβαση η Πειραματική Ομάδα 1 υπερίσχυσε της Ομάδας Ελέγχου μόνο στις Τοπικές Γνώσεις, ενώ αντίθετα η Πειραματική Ομάδα 2 υπερίσχυσε της Ομάδας Ελέγχου σε όλες τις κατηγορίες. Επίσης, η σύγκριση αποτελεσμάτων μεταξύ Πειραματικής Ομάδας 1 και 2, έδειξε ότι η βαθμολογία των μαθητών της Πειραματικής Ομάδας 2 ήταν σημαντικά υψηλότερη της Ομάδας 1 μόνο σε ό,τι αφορούσε το σκορ της κατηγορίας «Οργανικότητα».

Πίνακας 20

Κατάταξη των ομάδων

	Διαφορές ομάδων		
	ΟΕ – Π1	ΟΕ – Π2	Π1 – Π2
Pre-test Τοπικές Γνώσεις	-	-	-
Pre test Τοπικοί Δεσμοί	-	-	-
Pre test Οργανικότητα	-	-	-
Post test Τοπικές Γνώσεις	Π1	Π2	-
Post test Τοπικοί Δεσμοί	-	Π2	-
Post test Οργανικότητα	-	Π2	Π2

Σημείωση: Στα κελιά αναφέρεται ποια ομάδα υπερετεύσε

Από την παρατήρησή του, προκύπτουν τα ακόλουθα σχόλια:

- καθώς οι τρεις ομάδες είχαν κατά το Pre test μη στατιστικά σημαντικές διαφορές βαθμολογίας στις τρεις υπό μελέτη εξαρτημένες μεταβλητές, οι διαφορές που παρουσιάστηκαν στα Post test οφείλονται στην υλοποίηση του προγράμματος και τις επιμέρους προσεγγίσεις κάθε ομάδας.
- στο Post test «Τοπικές Γνώσεις» παρατηρήθηκαν στατιστικά σημαντικές διαφορές τόσο μεταξύ ΟΕ και Π1, όσο και μεταξύ ΟΕ και Π2, όχι όμως και μεταξύ Π1 και Π2. Αυτό σημαίνει πως σε ό,τι αφορά στην ενίσχυση των γνώσεων για την περιοχή, το «συμβατικό» πρόγραμμα και το ενισχυμένο με ψηφιακό υλικό και παιχνίδια πρόγραμμα αμφότερα βοήθησαν τις επιδόσεις των μαθητών, χωρίς ωστόσο κάποιο να υπερετεύσει του άλλου.
- Στο Post test «Τοπικοί Δεσμοί» παρατηρήθηκε στατιστικά σημαντική διαφορά μεταξύ των ομάδων ΟΕ και Π2 αλλά όχι μεταξύ των υπολοίπων. Αυτό σημαίνει ότι μόνο οι μαθητές που έκαναν χρήση του ψηφιακού υλικού κατάφεραν να βελτιώσουν σε ουσιαστικό βαθμό στοιχεία όπως το αίσθημα του ανήκειν, η επιθυμία για μελλοντική διαμονή στην περιοχή και η οικειοποίηση της τοπικής ταυτότητας.
- Στο Post test «Οργανικότητα» η ομάδα Π2 όχι μόνο υπερείχε και πάλι της ΟΕ, αλλά αυτή τη φορά ξεπέρασε σε σημαντικό βαθμό και την Π1. Αυτό σημαίνει ότι ο εμπλουτισμός του έντυπου προγράμματος με ψηφιακά μαθήματα και παιχνίδια ήταν καθοριστικός για την ενίσχυση της επιθυμίας των μαθητών να συμμετάσχουν σε κοινές δράσεις αλλά και του αισθήματος αλληλεπίδρασης μεταξύ μαθητών και τόπου.

Τα παραπάνω δεδομένα φανερώνουν ότι η απάντηση στο τέταρτο Ερευνητικό Ερώτημα *EE4* «Μπορεί η αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών που περιλαμβάνουν στοιχεία λαϊκού

πολιτισμού να συμβάλει στην περαιτέρω ενίσχυση της τοπικής συνείδησης των μαθητών στα πλαίσια ενός ολοκληρωμένου εκπαιδευτικού προγράμματος;

Πιο συγκεκριμένα, μπορεί η επιπρόσθετη αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών να ενισχύσει περαιτέρω:

- α. τις γνώσεις για την περιοχή
- β. τους δεσμούς με τον τόπο
- γ. την προσλαμβανόμενη αλληλεπίδραση και τη συμμετοχή σε τοπικές δράσεις;»

είναι σαφώς καταφατική. Η προσθήκη διαδικτυακών μαθημάτων και ειδικά σχεδιασμένων ψηφιακών παιχνιδιών που αξιοποιούν και αναδεικνύουν στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού σε ένα συμβατικού τύπου εκπαιδευτικό πρόγραμμα για την ενίσχυση της τοπικής συνείδησης, το καθιστά πιο ολοκληρωμένο και συνιστά κρίσιμο παράγοντα επιτυχίας του, καθώς συμβάλει σημαντικά στην ενδυνάμωση των τοπικών δεσμών, στην ενίσχυση της αίσθησης αλληλεπίδρασης των μαθητών με τον τόπο, όπως και της επιθυμίας τους να ενημερώνονται και να συμμετέχουν σε τοπικές δραστηριότητες.

4.3 Αξιολόγηση προγράμματος από εκπαιδευτικούς

Μέσα από σύντομες συνεντεύξεις του ερευνητή με τους εκπαιδευτικούς που συμμετείχαν στην υλοποίηση της διδακτικής παρέμβασης, συμπληρώθηκαν δισέλιδες φόρμες αξιολόγησης του προγράμματος και αντλήθηκαν τόσο ποσοτικά όσο και ποιοτικά στοιχεία για την ανταπόκριση των μαθητών στην όλη διαδικασία. Από τις πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν, προκύπτει καταρχάς ότι κάθε εκπαιδευτικός υλοποίησε διαφορετικό αριθμό δραστηριοτήτων του προγράμματος με το τμήμα του, ανάλογα με τον χρόνο που είχε στη διάθεσή του αλλά και σύμφωνα με την προσωπική του κρίση. Έτσι, όπως παρουσιάζεται στον πίνακα Χ που ακολουθεί, από τα 14 τμήματα των Πειραματικών Ομάδων, τα 4 υλοποίησαν λιγότερες από τις μισές δραστηριότητες, ισάριθμα ακριβώς τις μισές, ενώ 6 υλοποίησαν περισσότερες, χωρίς ωστόσο κάποιο να ξεπερνά τις 15 από τις συνολικά 20 δραστηριότητες που προτεινόταν.

Πίνακας 21

Βαθμός υλοποίησης του προγράμματος από τα Δ.Σ. του Γαλασίου

Σχολείο	Τμήμα	Βαθμός υλοποίησης
1ο	Δ ₁	10/20
	Δ ₂	11/20
3ο	Δ ₁	4/20
	Δ ₂	14/20
4ο	Δ ₁	15/20
	Δ ₂	10/20
5ο	Δ ₁	10/20
	Δ ₂	10/20
9ο	Δ ₁	7/20
	Δ ₂	11/20
	Δ ₃	8/20
11ο	Δ ₁	*0/20*
	Δ ₂	12/20
12ο	Δ ₁	*0/20*
	Δ ₂	*0/20*
16ο	Δ ₁	13/20
	Δ ₂	9/20

Σημείωση: Στη στήλη Σχολείο, η αρίθμηση αναφέρεται στα Δ.Σ. Γαλασίου. Με αστερίσκο (*) σημειώνονται τα τμήματα που ανήκαν στην Ομάδα Ελέγχου.

Η ανομοιομορφία δεν περιορίστηκε μόνο στο πλήθος των δραστηριοτήτων που υλοποιήθηκαν, αλλά αφορούσε και στο είδος τους: Οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί προσπάθησαν να υλοποιήσουν λίγες δραστηριότητες από κάθε ενότητα, ώστε οι μαθητές τους να αποκτήσουν μια συνολική εικόνα. Δεν ήταν λίγοι ωστόσο εκείνοι, που έδωσαν ιδιαίτερο βάρος σε ενότητες όπως της γεωγραφίας και της τοπικής ιστορίας και άφησαν εντελώς ανέγγιχτες άλλες όπως του τοπικού πολιτισμού και της ανάδρασης με τον τόπο (επισκέψεις, δράσεις), πιθανότατα για λόγους ευκολίας. Υπήρξαν τέλος και πιο ενθουσιώδεις, οι οποίοι επινόησαν πρόσθετες δραστηριότητες και επισκέφθηκαν με το

τμήμα τους μνημεία που γνώρισαν μέσα από το πρόγραμμα για να τα δουν από κοντά. Όπως είναι φυσικό, τα παραπάνω ήταν αναμενόμενο να επηρεάσουν την εικόνα που σχημάτισαν μαθητές και εκπαιδευτές για το πρόγραμμα.

Παρ' όλα αυτά, τα σχόλια των εκπαιδευτικών ήταν σχεδόν αποκλειστικά θετικά. Συγκεκριμένα, αναφέρθηκαν με φράσεις όπως «πολύ ενδιαφέρον», «άψογα οργανωμένο», «απλό και προσαρμοσμένο στις ανάγκες των παιδιών», «δημιουργικό, ενδιαφέρον και χρήσιμο», «εξαιρετο, αρκετά κατατοπιστικό, με πολλά ιστορικά στοιχεία». Σε σχέση με την ανταπόκριση που είχε στους μαθητές συγκριτικά με άλλα μαθήματα, καταγράφονται σχόλια όπως «τους άρεσε περισσότερο» «τους άρεσε γιατί έμαθαν πολλά για τον δήμο», «τους άρεσε πάρα πολύ γιατί ήταν ο τόπος τους», «οι δραστηριότητες του προγράμματος τους άρεσαν πολύ και ανταποκρίθηκαν με χαρά». Από τα σχόλια προκύπτει ότι οι μαθητές εκτίμησαν περισσότερο δραστηριότητες που περιείχαν θεατρικό παιχνίδι και εκείνες που περιλάμβαναν κάποια εκδρομή ή επίσκεψη εκτός σχολείου. Σε ό,τι αφορά τυχόν δυσκολίες στην υλοποίηση του προγράμματος, οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί αναφέρθηκαν στον περιορισμένο χρόνο που μπορούσαν να διαθέσουν: «Δεν μας έφτασε ο χρόνος να ολοκληρώσουμε το πρόγραμμα», αναφέρει εκπαιδευτικός του 16ου Δ.Σ., ενώ άλλοι επισήμαναν ότι συνάντησαν δυσκολίες τόσο χρονικές «λόγω φόρτου μαθημάτων» αλλά και στις μετακινήσεις σε χώρους έξω από το σχολείο. Μια εκπαιδευτικός του 4ου Δ.Σ. ανέφερε ότι δυσκολεύτηκε στο να ολοκληρώνει τα μαθήματα εντός της διδακτικής ώρας, αντίστοιχα σχόλια δεν αναφέρθηκαν ωστόσο από τους υπολοίπους. Χαρακτηριστικό είναι επίσης το ότι κανείς από τους εκπαιδευτικούς που υλοποίησαν το πρόγραμμα δεν είχε να προτείνει κάποια βελτίωση, κάτι που υποδεικνύει ότι το θεώρησαν πλήρες.

5. Συζήτηση - Συμπεράσματα

Ο κύριος σκοπός της παρούσας έρευνας ήταν να διερευνηθεί η συμβολή της αξιοποίησης του λαϊκού πολιτισμού και των ψηφιακών παιχνιδιών στην ενίσχυση της τοπικής συνείδησης των μαθητών Δ' Δημοτικού μιας αστικής περιοχής και συγκεκριμένα του Γαλασίου Αττικής. Για τον λόγο αυτό, αφού καταρχάς εξετάστηκε η σχέση των μαθητών με τον τόπο που ζούσαν, υλοποιήθηκε στη συνέχεια ένα ειδικά σχεδιασμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα και τέλος διερευνήθηκε το αν και κατά πόσο το πρωτότυπο συμβατικό και ψηφιακό υλικό που διδάχθηκε ή κατέστη διαθέσιμο στους μαθητές, πέτυχε να οδηγήσει στα επιδιωκόμενα αποτελέσματα. Στις παραγράφους που ακολουθούν, αναλύονται τα ευρήματα των αποτελεσμάτων της έρευνας και συγκρίνονται όπου είναι δυνατόν με αντίστοιχα από προηγούμενες σχετικές μελέτες, όπως αυτές αναφέρονται στη διεθνή βιβλιογραφία. Αναλύονται επίσης οι περιορισμοί που παρουσιάστηκαν κατά τον σχεδιασμό και την υλοποίηση της έρευνας, ενώ τέλος καταγράφονται μια σειρά από σχετικές προτάσεις για μελλοντική έρευνα.

5.1 Ανάλυση αποτελεσμάτων

Κατά τις τελευταίες δεκαετίες, το ακαδημαϊκό ενδιαφέρον γύρω από τη διερεύνηση των θεωρητικών διαστάσεων που επηρεάζουν την ισχύ των κοινωνικών δεσμών σε τοπικό επίπεδο παρουσιάζεται αυξημένο (Lewicka, 2010· Korpela, 2012), πιθανότατα λόγω των εντεινόμενων ροών που προκαλεί η διαδικασία της παγκοσμιοποίησης και των αυξανόμενων πιέσεων που αυτές συνιστούν στην αίσθηση ενότητας των περιοχών όπου οι πολιτισμικά ανομοιογενείς μεταναστευτικοί πληθυσμοί εγκαθίστανται (Moghaddam, 2010). Παρ' όλα αυτά, το ζήτημα της ποιότητας των δεσμών στις μεγάλες πόλεις, δεν είναι νέο, καθώς έχει απασχολήσει κοινωνικούς επιστήμονες, ανθρωπολόγους και ψυχολόγους ήδη από το τέλος του Β' παγκοσμίου πολέμου (Gerson *et al.*, 1977· Goudy, 1982· Guest & Lee, 1983· St. John *et al.*, 1986· Brown, 1989· Hummon 1992· Moore & Graefe, 1994· Hay, 1998· Perkins & Long, 2002· Yuval-Davis, 2006· Christensen, 2009· Valentine *et al.*, 2009). Στο πλαίσιο της μακράς αυτής θεωρητικής συζήτησης, δεν είναι λίγοι οι μελετητές που έχουν διαπιστώσει απώλεια ταυτοτήτων και μια διαρκή υποβάθμιση, τόσο στις σχέσεις μεταξύ ατόμων και περιβάλλοντος, όσο και των ατόμων μεταξύ τους (Nairn, 1955· Cullen, 1961· Fried, 1963· Relph, 2000· Gustafson, 2001· Jorgensen & Stedman, 2001). Τα ερευνητικά αποτελέσματα που αναφέρονται στην εξασθένιση αυτή με ποσοτικό τρόπο είναι ωστόσο περιορισμένα, πολύ δε περισσότερο εκείνα που επιλέγουν να τη φωτίσουν μέσα από την προσέγγιση που με συμβατικό τρόπο αναγνωρίζει δύο κυρίαρχες τάσεις συμπεριφοράς του ατόμου απέναντι στο περιβάλλον του μέσω της διχοτομίας που ο Abramson (1976) αποκαλεί *ρίζωμα-εκρίζωση*, οι Relph (1976) και Rowles (1980) *εσωτερίκευση-αποστασιοποίηση*, ο Orr (1992) *κατοίκηση-διαμονή* και η Lewicka (2005) προσανατολισμό «ανακάλυψης του τόπου» - «απελευθέρωσης από τον τόπο». Καθώς η εξέταση της σχετικής βιβλιογραφίας δεν στάθηκε δυνατό να εντοπίσει έρευνες που έχουν ασχοληθεί με την αξιολόγηση της τοπικής συνείδησης στον ελληνικό αστικό χώρο, το πρώτο ερευνητικό ερώτημα είχε στόχο να δώσει μια πρώτη εικόνα του τι συμβαίνει στο λεκανοπέδιο της Αττικής και να συνεισφέρει στην κάλυψη του εν λόγω κενού, ενώ διατυπώθηκε ως εξής:

EE1: Τι ποιοτικό προσανατολισμό παρουσιάζει η σχέση των μαθητών/τριών της Δ' Δημοτικού του Δήμου Γαλασίου με τον τόπο που ζουν;

Στο πλαίσιο της παρούσας διατριβής, η έννοια της *τοπικής συνείδησης*, με χαρακτηριστικά εμπνευσμένα από τον ορισμό που αρχικά ο Keating (1998), έπειτα ο Raasi (2001) και τέλος οι Zimmerbauer et al., (2012) απέδωσαν στην *περιφερειακή ταυτότητα*, θεωρήθηκε η πλέον αντιπροσωπευτική για την καταγραφή της ποιότητας αλληλεπίδρασης των ατόμων με τον τόπο που ζουν. Πιο συγκεκριμένα, λαμβάνοντας υπόψη τα δεδομένα της ποιοτικής έρευνας των Lim και Barton (2010) που κατέγραψε τα χαρακτηριστικά της *εσωτερίκευσης / κατοίκησης* όπως τα αντιλαμβάνονταν νέοι 11-13 ετών στη Νέα Υόρκη, αποφασίστηκε η παρούσα πρόταση να μην αρκестεί μόνο στον γνωστικό και συναισθηματικό τομέα που άλλες προσεγγίσεις περιλαμβάνουν, αλλά να συμπεριλάβει και εκείνον της φυσικής παρουσίας και δράσης των ατόμων που ζουν σε έναν τόπο, παραπέμποντας έτσι στο αδιαίρετο θεωρίας και πράξης, όπως υποστηρίχθηκε από τα διδάγματα του John Dewey. Σύμφωνα λοιπόν με τα όσα πρεσβεύει η παρούσα προσέγγιση, η τοπική συνείδηση θεωρείται ότι διαμορφώνεται στη βάση των εξής τριών παραγόντων:

α. γνώσεις σχετικά με τον τόπο και τα όριά του,

β. τοπικοί δεσμοί με τα άτομα και το περιβάλλον,

γ. αξιοποίηση του τόπου για την ανάληψη συλλογικής δράσης και συμμετοχή στα κοινά.

Συνεπώς, προκειμένου να απαντηθεί το παραπάνω πρώτο ερευνητικό ερώτημα, απαιτήθηκε συνεξέταση των τριών αυτών παραγόντων που οδήγησαν στη διαμόρφωση ισάριθμων υποερωτημάτων που είχαν ως εξής:

EE1.1 Ποιο είναι το επίπεδο γενικών γνώσεων των 9χρονων μαθητών του Γαλασίου για την περιοχή όπου ζουν;

Το γνωστικό επίπεδο των μαθητών της Δ' Δημοτικού σχετικά με τον τόπο που ζούσαν επιδιώχθηκε να καταγραφεί μέσα από πέντε ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών. Από αυτές, μία αναφερόταν στην ετυμολογία του ονόματος «Γαλάσι», δύο σε βασικά μνημεία της περιοχής όπως η Ομορφοκκλησιά και ο αρχαίος βωμός στο Τουρκοβούνι, ενώ δύο άλλες στην καταγωγή και τον κατά προσέγγιση όγκο του πληθυσμού της περιοχής. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι οι γνώσεις των 9χρονων μαθητών για τον τόπο διαμονής τους ήταν πολύ περιορισμένες: η μόνη ερώτηση στην οποία σχεδόν οι μισοί (47%) απάντησαν σωστά, αφορούσε στην καταγωγή των περισσότερων Γαλασιωτών από το νησί της Νάξου, γνώση που πιθανόν οι μαθητές με Νάξιους γονείς διέθεταν από το οικογενειακό τους περιβάλλον και άλλοι από την παρατήρηση μεγάλου αριθμού καταστημάτων με ναξιακά προϊόντα, ή από την τριβή με συμμαθητές αντίστοιχης καταγωγής. Αντιθέτως, μια από τις ερωτήσεις που συγκέντρωσαν τις λιγότερες σωστές απαντήσεις (16%), αφορούσε στην παλαιότερη εκκλησία του Γαλασίου: η κεντρική θέση του ναού της Αγίας Γλυκερίας στην περιοχή Παλαιό Τέρμα (την 'καρδιά' ουσιαστικά του Γαλασίου), το γεγονός ότι συνιστά πολιούχο του Δήμου και γι' αυτό στην γιορτή της τα τοπικά σχολεία κλείνουν και πραγματοποιείται πανηγύρι και λιτανεία, είναι στοιχεία που πιθανόν αποπροσανάτλισαν τους μαθητές, που επέλεξαν ως

παλαιότερη εκκλησία αυτήν (το κτήριο που τη στεγάζει άρχισε να οικοδομείται το 1927 και οι προσθήκες ολοκληρώθηκαν το 2004) αντί της μεσαιωνικής Ομορφοκκλησιάς (1175), που ωστόσο είναι απομακρυσμένη από το κέντρο της πόλης, ανοίγει μόλις μία φορά τον χρόνο και ελάχιστα συνδέεται με την μαθητική καθημερινότητα.

Τα παραπάνω αποτελέσματα φαίνεται πως συμφωνούν με τις θεωρητικές θέσεις που κάνουν λόγο για υστέρηση των παιδιών γύρω από τις γνώσεις τους για τον τόπο σε σχέση με τους ενηλίκους, καθώς αφενός αντιλαμβάνονται το περιβάλλον με διαφορετικό τρόπο (Matthews, 1992· Martin, 1999) και αφετέρου έχουν πιο περιορισμένη τριβή με το φυσικό και ανθρωπογενές περιβάλλον, ενώ συχνά στερούνται ευκαιριών να εξερευνήσουν αυτόνομα τις όψεις της κοινωνικής του καθημερινότητας και επιπροσθέτως έχουν περάσει αθροιστικά λιγότερο χρόνο σε αυτόν. Επιπλέον, αναφέρεται για τα παιδιά των αστικών κέντρων ότι είναι πιο δύσκολο να γνωρίσουν στην πράξη και να κατανοήσουν το περιβάλλον τους (Sibley, 1995· ο'Brien et al., 2000), αφού δεν έρχονται σε άμεση και φυσική επαφή μαζί του (Rasmussen & Schmidt, 2003). Αποτέλεσμα είναι η εικόνα τους για τον τόπο που ζουν να διαμορφώνεται αποσπασματικά και μετ' εμποδίων, μέσα από τους κοινωνικούς περιορισμούς (Spilsbury, 2005) και τις απαγορεύσεις των γονέων (Gleeson & Sipe, 2006), ενώ και η επίσημη εκπαίδευση δεν φαίνεται μέσω των αναλυτικών προγραμμάτων που υλοποιούνται στον δυτικό κόσμο να προωθεί τη γνωριμία των παιδιών με τον τοπικό τους περίγυρο, επιλέγοντας ένα μοντέλο δομικά ομοιογενές και απογυμνωμένο από γνώσεις τοπικού ενδιαφέροντος σε σχέση με τα δεδομένα του παρελθόντος (Meyer 2007).

EE1.2 Πόσο ισχυρούς δεσμούς έχουν αναπτύξει οι 9χρονοι μαθητές του Γαλατσίου με την περιοχή όπου ζουν;

Στην παρούσα έρευνα οι συναισθηματικοί δεσμοί των μαθητών με το Γαλάτσι επιχειρήθηκε να μετρηθούν μέσα από πέντε ερωτήσεις που αφορούσαν σε στοιχεία όπως την αίσθηση του ανήκειν, την οικειοποίηση της τοπικής ταυτότητας και την επιθυμία μελλοντικής παραμονής στον τόπο. Σχεδόν επτά στους δέκα ερωτώμενους δήλωσαν ότι νιώθουν Γαλατσιώτες (72,7%) και πως αισθάνονται τον Δήμο ως μια μεγάλη οικογένεια (72,3%), ενώ κάπως χαμηλότερο ήταν το ποσοστό των μαθητών που απάντησαν ότι ο Δήμος ενδιαφέρεται για τα προβλήματα των κατοίκων (65%) και πως όταν μεγαλώσουν θέλουν να εξακολουθήσουν να μένουν στο Γαλάτσι (61,1%). Τα αποτελέσματα αυτά δεν διαφέρουν από τα όσα διεθνείς έρευνες πρεσβεύουν, ενώ υπενθυμίζεται ότι δεν είναι λίγες οι μελέτες που έχουν κάνει λόγο για σημαντική υποβάθμιση των σχέσεων των κατοίκων των πόλεων με το ανθρώπινο και φυσικό τους περιβάλλον. Τα δεδομένα υποδεικνύουν ότι ένα ποσοστό μεταξύ 40-65% των ατόμων νιώθουν δέσιμο με τη γειτονιά τους (Gerson et al., 1977· Cuba & Hummon, 1993), ενώ σε ό,τι αφορά στους δεσμούς με το σπίτι (ιδιαίτερα σε επίπεδο κοινωνικών επαφών) ή την πόλη (ιδιαίτερα σε επίπεδο επαφής με το περιβάλλον) το ποσοστό αυτό είναι πιο ενισχυμένο και μπορεί να πλησιάσει το 78% (Hidalgo & Hernandez, 2001).

Το ζήτημα των δεσμών είναι φυσικά αλληλένδετο με εκείνο των γνώσεων και άμεσα συνυφασμένο με τον ολοένα και πιο περιορισμένο χρόνο που τα παιδιά έρχονται σε επαφή με το ανθρώπινο και φυσικό περιβάλλον στον περίγυρό τους. Η γενικότερη απουσία τους από το κοινωνικό και φυσικό πεδίο και η συνακόλουθη εξασθένιση της τοπικής τους

συνείδησης, συνδέονται με παράγοντες όπως το δημογραφικό πρόβλημα, η ρύπανση, ο περιορισμός του πρασίνου αλλά και του παιχνιδιού σε περικλειστούς χώρους (Hart, 2002· Özkay & Yılmaz 2019), η προτίμηση προς την τηλεόραση και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (Clements, 2004) και οι γονικοί και κοινωνικοί περιορισμοί που υπονομεύουν τις συναναστροφές τους. Πιο συγκεκριμένα και όπως σημειώνουν σχετικές μελέτες, οι έξοδοι των παιδιών από το σπίτι έχουν περιοριστεί τόσο σε ποσότητα (Clements, 2004) όσο και σε ποιότητα, σε βαθμό που οι παιδότοποι να παρομοιάζονται με χώρους στάθμευσης αυτοκινήτων (Worth, 2003), τα σύγχρονα παιδιά να αποκαλούνται *γενιά του πίσω καθίσματος* Karsten (2005) και να γίνεται λόγος για *διαταραχή ελλειμματικής επαφής με τη φύση* (Loun, 2008). Έτσι, παρότι είναι γνωστό πως η ελεύθερη κίνηση των παιδιών επηρεάζει την σωματική, γνωστική, συναισθηματική και κοινωνική τους ανάπτυξη (Kyttä, 2004), υποστηρίζεται ότι τα βιώματά τους από το περιβάλλον γίνονται όλο και πιο έμμεσα, αφού αντί να το ανακαλύπτουν αυτόνομα με παρέες συνομηλίκων, απλώς το παρατηρούν μέσα από το οικογενειακό αυτοκίνητο που λειτουργεί ως 'προστατευτική κάψουλα' (Sibley, 1995). Είναι λοιπόν επόμενο και αναμενόμενο οι δεσμοί των παιδιών με τη γειτονιά να καθίστανται ολοένα και πιο αδύναμοι (Chawla, 2002).

EE1.3 Σε τι βαθμό συμμετέχουν σε τοπικές δραστηριότητες και νιώθουν να αλληλεπιδρούν με την τοπική κοινότητα οι 9χρονοι μαθητές του Γαλασίου;

Ο βαθμός συμμετοχής των μαθητών στις τοπικές εκδηλώσεις και το επίπεδο αλληλεπίδρασης που αισθάνονταν ότι διατηρούν με το Γαλάτσι (παράγοντας που ονομάστηκε «οργανικότητα»), επιδιώχθηκε να μετρηθεί μέσα από ερωτήσεις που εξέταζαν το ενδιαφέρον τους για ενημέρωση σχετικά με εθελοντικές δράσεις, την επιθυμία τους να είναι παρόντες σε τοπικά δρώμενα και δραστηριότητες, αλλά και την προσλαμβανόμενη αλληλεπίδραση που οι συμμετέχοντες θεωρούσαν ότι έχουν με τον τόπο όπου ζούσαν. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα, περίπου επτά στους δέκα μαθητές δήλωσαν ότι θα τους ενδιέφερε να ενημερώνονται για τις εθελοντικές δράσεις που διοργανώνονται από την τοπική αυτοδιοίκηση (π.χ. αναδασώσεις, ομάδες πυροπροστασίας, καθαρισμός πάρκων) και ότι επιθυμούν να συμμετέχουν σε δραστηριότητες του δήμου Γαλασίου όπως π.χ. το τουρνουά μπάσκετ, το αθλητικό camp ή το καλοκαιρινό φεστιβάλ. Λίγο μικρότερο (64%) ήταν ωστόσο το ποσοστό των ερωτώμενων που πίστευε ότι η δράση τους ως παιδιά θα μπορούσε να επηρεάσει το μέλλον του τόπου. Τα αποτελέσματα αυτά φαίνονται ανάλογα με το επίπεδο των δεσμών που εξετάστηκε στο προηγούμενο υποερώτημα, κάτι λογικό αν ληφθεί υπόψη το γεγονός ότι η τριβή των κατοίκων με το περιβάλλον τους επηρεάζει και το κατά πόσο ασχολούνται μαζί του. Πιο συγκεκριμένα, η αλληλεπίδραση των παιδιών με τον τόπο και η συμμετοχικότητά τους σε τοπικές δραστηριότητες, είναι έννοιες που συνδέονται άμεσα μέσω αυτού που οι Perkins και Long (2002) ονομάζουν *collective efficacy*, την προσλαμβανόμενη δηλαδή αποτελεσματικότητα από την ανάληψη κοινής δράσης. Όσο περισσότερο νιώθει λοιπόν ένας κάτοικος ότι η δραστηριοποίησή του έχει αντίκρυσμα στο περιβάλλον του, τόσο περισσότερο εμπλέκεται με αυτό (Chawla, 2008).

Το θέμα έχει απασχολήσει τόσο την ελληνική όσο και τη διεθνή επιστημονική κοινότητα, ιδιαίτερα στο κομμάτι που αφορά στην πολιτική δραστηριοποίηση των νέων (Ekman & Amnå,

2012· Van Deth, 2014), με τα ερευνητικά στοιχεία να δείχνουν ότι η παρουσία τους στα κοινά διαρκώς περιορίζεται (Putnam, 2000· Banaji & Buckingham, 2013· Zani & Cicognani, 2019).

Τα υπάρχοντα στοιχεία για την Ελλάδα αφορούν αποκλειστικά στο κατά πόσο οι νέοι συμμετέχουν στις εκλογές, οπότε δεν αναμενόταν να παρουσιάσουν αναλογία με τα αποτελέσματα του συγκεκριμένου υποερωτήματος που απευθύνθηκε σε μικρότερες ηλικίες και σε μια άλλη πτυχή του ζητήματος της συμμετοχικότητας. Σε κάθε περίπτωση, έρευνα πριν τις εκλογές του 2014 (Flash Eurobarometer 375, 2013) έδειξε ότι το 30% των Ελλήνων μεταξύ 15-19 ετών δεν ενδιαφερόταν να ψηφίσει σε αυτές, ενώ αντίστοιχα, στις τελευταίες ευρωεκλογές (Spring Eurobarometer, 2019), η ηλικιακή ομάδα 15-24 ετών δεν ενδιαφερόταν να ψηφίσει σε ποσοστό 43%. Τα αποτελέσματα σχετικής βρετανικής έρευνας έδειξαν ότι η προσλαμβανόμενη συμμετοχικότητα των εφήβων 12-15 ετών σε τοπικό επίπεδο λήψης αποφάσεων ήταν ουσιαστικά ανύπαρκτη (Morrow, 2000), αφού τα παιδιά ένιωθαν πως αποκλείονται από οποιονδήποτε έλεγχο προς το περιβάλλον τους. Η ψήφος στις εκλογές αποτελεί βεβαίως μία μόνο έκφραση της συμμετοχής του ατόμου στη δημοκρατική ζωή και δεν μπορεί να θεωρηθεί απόλυτα αντιπροσωπευτική, ωστόσο η συμμετοχικότητα του ατόμου σε νεαρή ηλικία επηρεάζει την συμμετοχικότητά του και στην ενήλικη ζωή (Youniss et al., 1997· Obradović, & Masten, 2007). Από μια άλλη οπτική, η παρατηρούμενη πολιτική απάθεια των νέων και η έλλειψη εμπιστοσύνης προς τους επίσημους θεσμούς, είναι πιθανόν να μην οφείλεται στο αξιακό πλαίσιο των ίδιων των νέων, αλλά στην αδιαφορία του συστήματος προς τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά τους (Cammaerts et al., 2014). Ειδικότερα σε σχέση με τη νεολαία που ζει στις πόλεις, παρότι η πρόσβαση και η συμμετοχή της στη δημόσια σφαίρα θεωρούνται κρίσιμες για την κοινωνικοποίησή της (Lennard & Lennard, 1992), το κοινωνικό της κύρος και η συμμετοχή της στις τοπικές αποφάσεις κρίνονται πολύ περιορισμένα (De Visscher, & Bouverne-De Bie, 2008).

Το συμπέρασμα που εξάγεται από τα αποτελέσματα της έρευνας σχετικά με το πρώτο ερώτημα (ουσιαστικά τα παραπάνω τρία υποερωτήματα), είναι ότι δεν μπορεί με βεβαιότητα να γίνει λόγος για 'εργαλειακή' σχέση των 9χρονων μαθητών με τον τόπο διαμονής τους, παρουσιάζονται ωστόσο σχετικές ενδείξεις. Είναι δηλαδή σαφές, ότι η νεολαία της περιοχής του Γαλασίου εμφανίζει πολύ περιορισμένες γνώσεις για το περιβάλλον που ζει και πως υπάρχουν σημαντικά περιθώρια βελτίωσης, τόσο σε ό,τι αφορά στην επιθυμία των παιδιών να παραμείνουν στον τόπο τους όταν μεγαλώσουν, όσο και στο να αυξήσουν το επίπεδο αλληλεπίδρασης και συμμετοχικότητάς τους σε τοπικές δραστηριότητες. Μπορεί λοιπόν να γίνει λόγος για εντοπισμό ορισμένων στοιχείων ανισορροπίας στη σχέση των μαθητών του Γαλασίου με τον τόπο που ζουν.

Προκειμένου να ελεγχθεί η συνάφεια των απαντήσεων στα παραπάνω ερωτήματα με τα δημογραφικά χαρακτηριστικά του δείγματος της έρευνας, διατυπώθηκε ένα δεύτερο Ερευνητικό Ερώτημα ως εξής:

EE2 «Επηρεάζουν τα δημογραφικά χαρακτηριστικά των 9χρονων μαθητών του Γαλασίου την ποιότητα σχέσης τους με τον τόπο που ζουν;»

Ο εν λόγω έλεγχος συνάφειας αποφασίστηκε να υλοποιηθεί μέσω του κριτηρίου της πολλαπλής γραμμικής παλινδρόμησης (multiple linear regression model) προκειμένου να συνεκτιμηθεί ταυτόχρονα η επίδραση των παραγόντων «Φύλο», «Καταγωγή γονέων από την Ελλάδα», «Καταγωγή πατέρα από την Αττική», «Καταγωγή μητέρας από την Αττική», «Καταγωγή πατέρα από αστική περιοχή» και «Καταγωγή μητέρας από αστική περιοχή» στις απαντήσεις που έδωσαν οι μαθητές στα πρώτα τρία ερευνητικά υποερωτήματα.

Το αποτέλεσμα του ελέγχου έδειξε ότι το φύλο των μαθητών και η γεωγραφική ή πληθυσμιακή καταγωγή των γονέων τους συνδυασμένα γραμμικά, δεν συνέβαλαν σημαντικά στην ερμηνεία του επιπέδου ούτε των τοπικών γνώσεων των ερωτωμένων, ούτε των δεσμών τους με τον τόπο, ούτε και της οργανικότητας (αλληλεπίδρασης και συμμετοχικότητας στα κοινά), δίνοντας μια σαφή αρνητική απάντηση στο δεύτερο ερευνητικό ερώτημα: τα συγκεκριμένα δημογραφικά χαρακτηριστικά των μαθητών του Γαλασίου δεν φάνηκε επηρεάζουν σε σημαντικό βαθμό την ποιότητα σχέσης τους με τον τόπο που ζουν.

Τα δεδομένα αυτά μοιάζει να έρχονται σε αντίθεση με πορίσματα άλλων ερευνών, οι οποίες έχουν δείξει ότι ορισμένα από τα δημογραφικά χαρακτηριστικά των ατόμων επηρεάζουν τις σχέσεις τους με τον τόπο που ζουν. Συγκεκριμένα, πέρα από την ηλικία, την αστικότητα του τοπίου και την κοινωνική τάξη των ατόμων -που στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν είχε νόημα να εξεταστούν ως παράγοντες, αφού όλοι οι ερωτώμενοι ήταν μαθητές της Δ' Δημοτικού και κάτοικοι Γαλασίου-, αλλά και τη σταθερότητα διαμονής και την ιδιοκτησία -ερωτήματα που θα ήταν δύσκολο να απαντηθούν με αξιοπιστία από 9χρονα παιδιά-, έχει αναφερθεί ότι το φύλο επηρεάζει τον βαθμό που το άτομο νιώθει μέλος μιας κοινότητας. Πιο αναλυτικά, όπως έδειξαν τα αποτελέσματα από δύο μελέτες, οι γυναίκες είχαν ισχυρότερη την αίσθηση του ανήκειν από τους άνδρες (Hidalgo & Hernandez, 2001· Brown et al., 2004).

Σε μια προσπάθεια να ερμηνευθεί αυτή η διαφανόμενη αντίφαση ανάμεσα στα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας και σε εκείνα των παλαιότερων που αναφέρθηκαν, θα μπορούσε να ειπωθεί ότι αυτές πραγματοποιήθηκαν σε ενηλίκους ενώ η παρούσα σε 9χρονα παιδιά. Είναι λοιπόν δυνατόν το φύλο ως δημογραφικό χαρακτηριστικό που επηρεάζει την ποιότητα των τοπικών δεσμών να μην έχει την ίδια βαρύτητα στην προεφηβική ηλικία, υπόθεση που προφανώς θα πρέπει να διερευνηθεί περαιτέρω, προκειμένου να εξαχθούν κάποια γόνιμα σχετικά συμπεράσματα.

Το τρίτο Ερευνητικό Ερώτημα θα μπορούσε να χαρακτηριστεί κύριο, καθώς είχε σκοπό να εξετάσει την αποτελεσματικότητα του προγράμματος «Τοπογνωσία» και καλούσε σε σύγκριση των απαντήσεων που δόθηκαν από τις τρεις ομάδες μαθητών³⁶¹ πριν και μετά την εκπαιδευτική παρέμβαση που υλοποιήθηκε στο πλαίσιο του, ενώ διατυπώθηκε ως εξής:

³⁶¹ Όπως ήδη έχει σημειωθεί, οι 267 μαθητές που συμμετείχαν στη μελέτη, κατανεμήθηκαν στις ακόλουθες τρεις ομάδες: Ομάδα Ελέγχου (ΟΕ) με $N = 40$, που περιλάμβανε μαθητές που δεν εκπαιδεύτηκαν μέσω του εν λόγω προγράμματος· Πειραματική Ομάδα 1 (Π1) με $N = 195$ που αποτελούταν από μαθητές, οι οποίοι εκπαιδεύτηκαν με τη βοήθεια του έντυπου προγράμματος· Πειραματική Ομάδα 2 (Π2) με $N = 32$, που αποτελούταν από μαθητές που εκπαιδεύτηκαν μέσω των

ΕΕ3 «Μπορεί ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που υλοποιείται σε αστικό υβριδικό περιβάλλον όπως ένας δήμος του λεκανοπεδίου της Αττικής να ενδυναμώσει την τοπική συνείδηση των μαθητών μέσω της αξιοποίησης στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού, της γεωγραφίας και της τοπικής ιστορίας; Πιο συγκεκριμένα, μπορεί να ενισχύσει:

α. τις γνώσεις για την περιοχή

β. τους δεσμούς με τον τόπο

γ. την προσλαμβανόμενη αλληλεπίδραση και τη συμμετοχή σε τοπικές δράσεις;»

Προκειμένου το ερώτημα αυτό να απαντηθεί, απαιτήθηκε μέτρηση των επιδόσεων κάθε μιας ομάδας σε σχέση με τις γνώσεις, τους δεσμούς και την οργανικότητα (αλληλεπίδραση και συμμετοχή) πριν και μετά τον χρόνο παρέμβασης. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα, καμία από τις τρεις κατηγορίες δεν βελτιώθηκε με στατιστικά σημαντικό τρόπο για τους μαθητές της Ομάδας Ελέγχου στο διάστημα που το πρόγραμμα εφαρμόστηκε. Αντιθέτως, οι απαντήσεις που έδωσαν οι μαθητές των δύο Πειραματικών Ομάδων έδειξαν σημαντικά βελτιωμένες επιδόσεις και στα τρία πεδία, μεταφέροντας το μήνυμα ότι η στοχευμένη εκπαιδευτική παρέμβαση ήταν επιτυχής. Το γεγονός ότι στο πλαίσιο του προγράμματος «Τοπογνωσία», η αξιοποίηση στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού, της τοπικής γεωγραφίας και ιστορίας συνέβαλε στον εμπλουτισμό των τοπικών γνώσεων των μαθητών των πειραματικών ομάδων, στην ενδυνάμωση των δεσμών τους με το Γαλάτσι, αλλά και στην ενίσχυση της αλληλεπίδρασης και συμμετοχικότητάς τους στα τοπικά κοινά, σημαίνει ότι πέτυχε να βελτιώσει την ποιότητα σχέσης των μαθητών με τον τόπο που ζούσαν, κάτι που απαντά σαφώς καταφατικά στο τρίτο Ερευνητικό Ερώτημα.

Το αποτέλεσμα αυτό ήταν εν πολλοίς αναμενόμενο καθώς ήρθε να προστεθεί σε άλλα αντίστοιχων προγραμμάτων που στο παρελθόν είχαν στοχεύσει σε μεμονωμένες πτυχές της τοπικής συνείδησης μαθητών. Πιο συγκεκριμένα, η έρευνα των Spencer και Blades (1993) έδειξε ότι οι μετακινήσεις των μαθητών στο περιβάλλον γύρω από το σχολείο με στόχο την επίλυση προβλημάτων, συνδέθηκαν με την ανάπτυξη προσωπικών γεωγραφιών και τον εμπλουτισμό τοπικών γνώσεων. Αντίστοιχα, η εφαρμογή προγραμμάτων Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης έχει αναφερθεί ότι μπορεί να συμβάλει στην ενδυνάμωση των δεσμών με το γύρω περιβάλλον (Clark, 2012) και την καλλιέργεια της τοπικής συνείδησης (Gruenewald, 2003). Οι Miller και Twum (2017) σημειώνουν ότι η αξιολόγηση εκατό και πλέον αμερικανικών σχολείων που εφάρμοζαν προγράμματα Βασισμένης στον Τόπο Εκπαίδευσης κατέληξε στο συμπέρασμα ότι αυτή ενισχύει τους τοπικούς δεσμούς των μαθητών με την κοινότητα και καλλιεργεί τη συνεργασία της με το σχολείο (Skoutajan, 2012· Smith & Sobel, 2014). Τέλος, σε σχέση με την προσλαμβανόμενη αλληλεπίδραση και τη συμμετοχικότητα των μαθητών σε τοπικό επίπεδο, η αξιολόγηση του Powers (2004) για τέσσερα προγράμματα Βασισμένης στον Τόπο Εκπαίδευσης, οδηγήθηκε στο συμπέρασμα ότι όταν η διδακτική εμπειρία εδραιώνεται σε τοπικό συγκεκριμένο, οδηγεί σε ενίσχυση της συμμετοχικότητας στα

δραστηριοτήτων του έντυπου προγράμματος και επιπλέον αξιοποίησαν στον ελεύθερο χρόνο τους εκτός σχολείου τη σχετική ιστοσελίδα και τη συλλογή των ψηφιακών παιχνιδιών.

ζητήματα της κοινότητας. Σχετικά παραδείγματα προσφέρουν το πρόγραμμα *Growing Up in Cities* που η UNESCO χρηματοδοτεί ήδη από τη δεκαετία του 1970 με στόχο την ενίσχυση της συμμετοχικής δράσης νέων 10-15 ετών, μέσω υλοποίησης προτάσεών τους για τη βελτίωση της γειτονιάς τους (Chawla & Malone, 2003) και το πρόγραμμα *The Town of Children*, εμπνευσμένο από τον ψυχολόγο Francesco Tonucci (1997), που υλοποιήθηκε σε δεκάδες ιταλικές πόλεις με κύριο στόχο την ενίσχυση της αλληλεπίδρασης των μαθητών με τον αστικό σχεδιασμό και την αύξηση της συμμετοχικότητάς τους στο κοινωνικό γίνεσθαι. Αντίστοιχα παραδείγματα μπορεί να αναφερθούν και για τον ελληνικό χώρο, καθώς πολυάριθμα προγράμματα -όπως π.χ. το *Ο τόπος μου και η θάλασσα*, που υλοποιήθηκε στο δημοτικό σχολείο Ευρωπαϊκής Παιδείας στο Ηράκλειο της Κρήτης ή το *Περίπατοι στη Θεσσαλονίκη του Χθες, του Σήμερα και του Αύριο* (Μιχαηλίδου et al., 2017)- έχουν επιδώσει με επιτυχία να συμβάλλουν στη γνωριμία των μαθητών με τον τόπο που ζουν, στην ενίσχυση της κοινωνικής αλληλεγγύης, την ένταξη των νέων στη διαδικασία λήψης αποφάσεων, τη διαμόρφωση περιβαλλοντικά υπεύθυνων πολιτών, κ.λπ.

Συμπερασματικά, ανεξαρτήτως του αν ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα αξιοποιεί συγκεκριμένα διδακτικά αντικείμενα ή μαθησιακές πρακτικές (π.χ. Computer Based Learning, Out of School Learning, Mobile Learning, κ.ά.), απευθύνεται σε συγκεκριμένους χώρους (π.χ. Urban pedagogy) ή εντάσσεται ως προς το θεωρητικό του πλαίσιο σε διεθνή κινήματα όπως αυτό της *Παιδαγωγικής του χώρου (Pedagogies of space)* που αποβλέπει σε γνώσεις και δημιουργία ταυτοτήτων σχετικών με τον τόπο (Paasi, 1999), της *Δημοκρατικής Εκπαίδευσης (Active citizenship education)* που επιδιώκει να προετοιμάσει τους μαθητές για την ιδιότητα του ενεργητικού και υπεύθυνου πολίτη (Engle & Ochoa, 1988· Gutmann, 1999· Kymlicka, 2007) ή της *Βασισμένης στον Τόπο Εκπαίδευσης (Place Based Education)*, που στοχεύει να οδηγήσει σε μια ισορροπημένη σχέση ανθρώπινων κοινοτήτων και περιβάλλοντος (Smith, 2002), όταν επιδιώκει να συμβάλει στην ενίσχυση των τοπικών ταυτοτήτων μέσω εμπλουτισμού γνώσεων, αλλαγής στάσεων ή ενθάρρυνσης προς την ανάληψη τοπικής δράσης και συμμετοχής, μπορεί να θεωρηθεί ότι σιωπηλά ενεργεί στο πλαίσιο μιας *Εκπαίδευσης για την Τοπική Συνείδηση*. Η ιδιαιτερότητα του προγράμματος «Τοπογνωσία» που υλοποιήθηκε στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας, ήταν ότι αξιοποίησε για τον σκοπό αυτό στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού μιας περιοχής σε αστικό υβριδικό περιβάλλον, στοχεύοντας ταυτόχρονα και στις τρεις πτυχές της τοπικής συνείδησης, προκειμένου να καταστεί αποτελεσματικότερη.

Το τέταρτο και τελευταίο ερώτημα, διαμορφώθηκε προκειμένου να ελεγχθεί συγκριτικά η αποτελεσματικότητα κάθε μιας από τις προσεγγίσεις που αξιοποιήθηκαν στις δύο διαφορετικές πειραματικές ομάδες μαθητών και διατυπώθηκε ως εξής:

EE4 «Μπορεί η αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών που περιλαμβάνουν στοιχεία λαϊκού πολιτισμού να συμβάλει στην περαιτέρω ενίσχυση της τοπικής συνείδησης των μαθητών στα πλαίσια ενός ολοκληρωμένου εκπαιδευτικού προγράμματος; Πιο συγκεκριμένα, μπορεί η επιπρόσθετη αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών να ενισχύσει περαιτέρω:

α. τις γνώσεις για την περιοχή

β. τους δεσμούς με τον τόπο

γ. την προσλαμβανόμενη αλληλεπίδραση και τη συμμετοχή σε τοπικές δράσεις;»

Προκειμένου να απαντηθεί το ερώτημα αυτό, επιχειρήθηκε σύγκριση των απαντήσεων που έδωσε κάθε ομάδα υποκειμένων σε σχέση με τις άλλες πριν και μετά την διδακτική παρέμβαση, γύρω από τους τρεις διαφορετικούς παράγοντες που συνδιαμορφώνουν την τοπική συνείδηση και συγκεκριμένα τις γνώσεις, τους δεσμούς με τον τόπο και την οργανικότητα (αλληλεπίδραση και συμμετοχή σε κοινές δράσεις).

Τα αποτελέσματα έδειξαν καταρχάς ότι οι τρεις ομάδες δεν είχαν διαφορές ως προς κάποια από τις πτυχές της τοπικής συνείδησης πριν την υλοποίηση του προγράμματος, κάτι που σημαίνει ότι οι σχετικές διαφορές που προέκυψαν μετά την διδακτική παρέμβαση οφείλονται στις επιμέρους προσεγγίσεις κάθε ομάδας.

Πιο συγκεκριμένα, οι δύο πειραματικές ομάδες φάνηκε να έχουν σημαντικά βελτιωμένες επιδόσεις σε σχέση με την ομάδα ελέγχου σε ό,τι αφορούσε τις τοπικές τους γνώσεις μετά την εφαρμογή του προγράμματος. Αντιθέτως, δεν παρατηρήθηκε αντίστοιχη διαφορά μεταξύ των δύο πειραματικών ομάδων, κάτι που σημαίνει ότι το ενισχυμένο με ψηφιακό υλικό και ηλεκτρονικά παιχνίδια πρόγραμμα δεν συνέβαλε στην ενίσχυση των γνώσεων των μαθητών για την περιοχή περισσότερο από ότι το έντυπο πρόγραμμα. Αντιθέτως, αυτό συνέβη σε σχέση με την ενδυνάμωση των τοπικών δεσμών, όπου φαίνεται πως οι μαθητές που έκαναν χρήση τόσο του έντυπου όσο και του ψηφιακού υλικού, κατάφεραν να ενισχύσουν σε στατιστικά σημαντικό βαθμό στοιχεία όπως το αίσθημα του ανήκειν, η επιθυμία για μελλοντική διαμονή στην περιοχή και η οικειοποίηση της τοπικής ταυτότητας, σε σχέση με τους μαθητές της ομάδας ελέγχου, κάτι που δεν κατάφεραν οι μαθητές που διδάχθηκαν μόνο το έντυπο υλικό στην τάξη. Σε ό,τι αφορούσε στον παράγοντα «οργανικότητα», οι μαθητές της ομάδας Π2 στην οποία εκτός της διδασκαλίας δόθηκε πρόσβαση στο ψηφιακό υλικό και τα παιχνίδια, φαίνεται πως είχαν ακόμα μεγαλύτερα οφέλη, καθώς οι επιδόσεις τους ξεπέρασαν σε στατιστικά σημαντικό βαθμό τόσο αυτές της ομάδας ελέγχου, όσο και εκείνες της πρώτης πειραματικής ομάδας. Αυτό σημαίνει ότι ο εμπλουτισμός του έντυπου προγράμματος με ψηφιακά μαθήματα και παιχνίδια ίσως ήταν καθοριστικός για την ενίσχυση της επιθυμίας των μαθητών να συμμετάσχουν σε κοινές δράσεις αλλά και του αισθήματος αλληλεπίδρασης μεταξύ μαθητών και τόπου.

Όπως γίνεται φανερό, η απάντηση και στο τελευταίο ερευνητικό ερώτημα είναι καταφατική, καθώς ο εμπλουτισμός ενός εκπαιδευτικού προγράμματος για την ενίσχυση της τοπικής συνείδησης με την προσθήκη διαδικτυακών μαθημάτων και ειδικά σχεδιασμένων ψηφιακών παιχνιδιών που αξιοποιούν και αναδεικνύουν στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού, φαίνεται να το καθιστά πιο ολοκληρωμένο και συνιστά κρίσιμο παράγοντα επιτυχίας του, καθώς συμβάλει σημαντικά στην ενδυνάμωση των τοπικών δεσμών, στην ενίσχυση της αίσθησης αλληλεπίδρασης των μαθητών με τον τόπο, όπως και της επιθυμίας τους να ενημερώνονται και να συμμετέχουν σε τοπικές δραστηριότητες.

Τα δεδομένα αυτά συμφωνούν με πολυάριθμες μελέτες που δείχνουν την αποτελεσματικότητα αλλά και την ελκυστικότητα του ψηφιακού παιχνιδιού ως εκπαιδευτικού εργαλείου, ακόμη και αν αυτό δεν είχε ως τώρα αξιοποιηθεί για την ενίσχυση

της τοπικής συνείδησης μαθητών Δημοτικού αστικών περιοχών. Πιο συγκεκριμένα, εκατοντάδες επιστημονικές έρευνες και μετα-αναλύσεις που αφορούν ηλικιακές ομάδες από το νηπιαγωγείο ως την τριτοβάθμια εκπαίδευση (π.χ. Vogel et al., 2006· Connolly et al., 2012· Wouters et al., 2013· Boyle et al., 2016· Clark et al., 2016) μεταξύ των οποίων και αρκετές που πραγματοποιήθηκαν σε ελληνικό έδαφος (Virvou et al., 2005· Νικολάου & Μπαρμπαρούσης, 2012· Mastrokourou, & Fokides, 2015· Φωκίδης & Παχίδης, 2017· Drosos et al., 2017· Αργυρού & Φωκίδης, 2019· Fokides & Zachristou, 2020), έχουν καταστήσει σαφές ότι η προσθήκη του παράγοντα του ψηφιακού παιχνιδιού στη μαθησιακή διαδικασία μπορεί να οδηγήσει σε βελτιωμένα γνωστικά αποτελέσματα σε σχέση με τις διδακτικές προσεγγίσεις που αξιοποιούν αποκλειστικά παραδοσιακά μέσα. Το ψηφιακό παιχνίδι ως εργαλείο μάθησης δεν απευθύνεται ωστόσο μόνο στο γνωστικό του ατόμου, αλλά ταυτόχρονα επηρεάζει και τη συγκινησιακή του κατάσταση, καθώς μπορεί να προκαλέσει ποικίλα συναισθήματα (Dickey, 2006) και μέσω αυτών να επηρεάσει τις στάσεις και την ταυτότητά του (Barab et al., 2009· Dieterle, 2009· Alhabash & Wise, 2012· Frissen et al., 2015). Όπως επισημαίνεται, η κοινωνικότητα και η αίσθηση του ανήκειν μπορεί να ενισχυθούν ακόμη και στις περιπτώσεις παιχνιδιών που παίζονται ατομικά (Miller, 2008). Τέλος, η συμμετοχικότητα στα κοινά φαίνεται πως μπορεί να επηρεαστεί θετικά ειδικά από τα διαδικτυακά παιχνίδια, που για τον λόγο αυτό έχουν χαρακτηριστεί ως περιβάλλοντα κοινωνικότητας (Steinkuehler, 2005· Ducheneaut et al., 2007· Dalgarno & Lee, 2010). Εξάλλου, για κάθε σύγχρονο παιχνίδι διαμορφώνονται διαδικτυακές κοινότητες και fora μέσα στα οποία οι χρήστες ανταλλάσσουν απόψεις, γνώσεις, οδηγίες και εικονικές εμπειρίες, καλλιεργώντας έτσι κοινωνικές πρακτικές συνεργασίας, αναλαμβάνοντας πρωτοβουλίες και ουσιαστικά συμμετέχοντας σε (εικονικά) κοινά (Shaffer et al., 2005· Oliver & Carr, 2009· Zhong, 2011).

5.2 Περιορισμοί

Κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού και της εφαρμογής του εν λόγω προγράμματος, παρουσιάστηκαν ωστόσο μια σειρά από περιορισμούς που αφορούσαν τόσο στο δείγμα των μαθητών, τη μέθοδο συγκέντρωσης του υλικού, τα μέσα διδασκαλίας αλλά και το ίδιο το εκπαιδευτικό υλικό, οι οποίοι αναλύονται στις ακόλουθες παραγράφους.

Καταρχάς, σε ό,τι αφορά στο δείγμα, αρχικός στόχος ήταν να ακολουθηθεί η απογραφική μέθοδος συλλογής δεδομένων και επομένως η έρευνα να συμπεριλάβει το σύνολο των 397 μαθητών που κατά τη σχολική περίοδο 2016/2017 διέμεναν στο Γαλάτσι και φοιτούσαν στην Δ' τάξη Δημοτικού. Έπειτα ωστόσο από την επίσημη έγκριση του Υπουργείου Παιδείας (αρ. πράξης Ι.Ε.Π. 46/24-11-2016), από επαφές με τους αρμόδιους σχολικούς συμβούλους, τους διευθυντές των σχολικών μονάδων και τους υπεύθυνους εκπαιδευτικούς, το σχεδιασθέν δείγμα περιορίστηκε στα 8 από τα συνολικά 10 Δημοτικά Σχολεία του Δήμου Γαλασίου και σε 320 μόλις μαθητές. Αυτό συνέβη καθώς παρά τη παραίτηση των αρμοδίων εκπαιδευτικών συμβούλων και τη γραπτή συναίνεση των γονέων των μαθητών για να συμμετάσχουν στην έρευνα, οι αρμόδιοι εκπαιδευτικοί από το 2^ο και το 7^ο Δ.Σ. Γαλασίου δεν επέτρεψαν να διαμοιραστούν ερωτηματολόγια στις σχολικές τους μονάδες. Στη συνέχεια, αφού από το δείγμα εξαιρέθηκαν επιπλέον όσοι εκπαιδευόμενοι δεν προσκόμισαν γραπτή γονική συναίνεση και όσοι λόγω απουσίας δεν συμμετείχαν στη συμπλήρωση και των δύο

ερωτηματολογίων, το τελικό δείγμα αποτέλεσαν 267 μαθητές της Δ' τάξης Δημοτικού των σχολείων του Γαλασίου, δηλαδή ποσοστό 67% του ερευνώμενου πληθυσμού.

Σχετικά με τη μέθοδο συγκέντρωσης του υλικού, μπορεί να παρατηρηθεί ότι οι μαθητές κλήθηκαν να απαντήσουν σε ερωτήσεις 'δύσκολες' ως προς το περιεχόμενο, ενώ το μέγεθος των ερωτηματολογίων όπως και η διατύπωση των ερωτήσεων μπορεί να επηρέασε τις απαντήσεις τους. Επιπλέον, δεδομένου του ότι ο κάθε μαθητής εκλαμβάνει με διαφορετικό τρόπο τις πληροφορίες του εξωτερικού περιβάλλοντος, είναι πιθανό η κατανόηση των οδηγιών που δόθηκαν για τη συμπλήρωση των ερωτηματολογίων, να επηρεάστηκε από το πολιτισμικό υπόβαθρο και την συναισθηματική κατάσταση του κάθε ερωτώμενου. Ειδικά για τους μαθητές ξενικής καταγωγής, έχει υποστηριχτεί (Labon, 1973) ότι δεν είναι εύκολο να εκφραστούν με ακρίβεια προς έναν ερευνητή διαφορετικής πολιτισμικής προέλευσης. Ωστόσο, το γεγονός ότι η συντριπτική πλειοψηφία των ερωτήσεων ήταν κλειστού τύπου, περιόριζε την πιθανότητα παρερμηνείας στην κατανόηση των ερωτήσεων εκ μέρους των μαθητών και όχι στις απαντήσεις που καταγράφηκαν. Τέλος, το ότι απαιτείτο γραπτή συναίνεση των γονέων προκειμένου να συμμετάσχει στην έρευνα ο κάθε μαθητής, είναι αρκετά πιθανό να οδήγησε στη συμπλήρωση ερωτηματολογίων κυρίως από οικογένειες που ενδιαφέρονταν για το Γαλάτσι, την ιστορία και τον πολιτισμό του, αφήνοντας έξω από το δείγμα 36 μαθητές (ποσοστό 9% του πληθυσμού) που ίσως να επηρέαζαν την τελική εικόνα για το μέγεθος της αδιαφορίας των νέων προς τον τόπο διαμονής τους όπως καταγράφεται από την έρευνα. Αξίζει να αναφερθεί στο σημείο αυτό, ότι σε κάποιες ερωτήσεις όπως σε εκείνη για το επίπεδο σπουδών των γονέων, ο ερευνητής δεν έχει λάβει υπόψη του τις σχετικές απαντήσεις, καθώς φάνηκε οι 9χρονοι μαθητές να έχουν ελλιπή πληροφόρηση για τις σπουδές των γονέων τους.

Η στατιστική ανάλυση πραγματοποιήθηκε με βασικές υποθέσεις της παλινδρόμησης να παραβιάζονται. Συγκεκριμένα, η κανονικότητα της κατανομής παραβιαζόταν στις περισσότερες κατηγορίες ερωτημάτων, απαγορεύοντας τη χρήση παραμετρικών τεστ στην ανάλυση των αποτελεσμάτων. Επιπλέον, παραβιαζόταν η ομοσκεδαστικότητα των δεδομένων, με τις διακυμάνσεις στις διάφορες ομάδες να είναι άνισες, ενώ και το μέγεθος των ομάδων διέφερε αρκετά, με το N να παίρνει τις τιμές 32, 40 και 195 αντίστοιχα, κάτι που περιόριζε ακόμα περαιτέρω τα στατιστικά κριτήρια που επιτρεπόταν να χρησιμοποιηθούν. Έτσι, αποφασίστηκε να αξιοποιηθούν κριτήρια όπως τα *Mann-Whitney* και *Wilcoxon* που προϋποθέτουν παρόμοιου σχήματος κατανομές στις διάφορες ομάδες δείγματος, παρότι αυτό δεν συνέβαινε σε όλες τις περιπτώσεις στα εν λόγω ερευνητικά δεδομένα.

Σύμφωνα με ένα μοντέλο κοινωνικής ψυχολογίας (*Impressionable years model*) που έχει υποστηριχθεί στο παρελθόν (Krosnick & Alwin, 1989· Alwin et al. 1991), τα άτομα νεαρής ηλικίας σε σχέση με τα ενήλικα δοκιμάζουν συχνότερα διάφορες στάσεις και συμπεριφορές, χωρίς αυτό να σημαίνει απαραίτητα ότι τις υιοθετούν σε βάθος και ότι θα συνεχίσουν στο μέλλον να τις ακολουθούν. Από την άποψη αυτή, η αλλαγή των στάσεων των μαθητών ως προς τον τόπο και η καλλιέργεια μιας υγιούς σχέσης με αυτόν, δεν θα μπορούσε ούτε να πραγματοποιηθεί ούτε και να βεβαιωθεί στα αποσπασματικά πλαίσια μιας ολιγόμηνης διδακτικής παρέμβασης, έστω κι αν αυτή είχε το εύρος της παρούσας. Συνεπώς, προκειμένου οι ισορροπημένες σχέσεις των μαθητών με το κοινωνικό και φυσικό τους περιβάλλον να

αποκτήσουν μονιμότερο χαρακτήρα, πιθανόν απαιτείται διαρκής προσπάθεια ή και κεντρικός σχεδιασμός.

Σε σχέση με την ίδια την παρέμβαση, τόσο η διάρκειά της (ο αριθμός μαθημάτων που πραγματοποιήθηκαν σε κάθε τμήμα) όσο και η ποιότητά της, επηρεάστηκαν αναμφίβολα από το γεγονός ότι η διδασκαλία της δεν υλοποιήθηκε αποκλειστικά από τον ερευνητή, αλλά λόγω του μεγάλου αριθμού τμημάτων (14) που συμμετείχαν στην έρευνα, ανατέθηκε κατά κύριο λόγο στους υπεύθυνους εκπαιδευτικούς. Οι τελευταίοι λόγω συνθηκών, δεν έδωσαν πάντοτε τον απαραίτητο χρόνο στην υλοποίηση των δραστηριοτήτων του προγράμματος. Ως αποτέλεσμα, από τις 20 δραστηριότητες που προτεινόταν στο πρόγραμμα, στα περισσότερα τμήματα υλοποιήθηκαν περίπου οι μισές, ενώ υπήρξε ένα τμήμα στο οποίο υλοποιήθηκαν μόλις τέσσερις και ένα που υλοποίησε δεκαέξι, όπως φαίνεται παρακάτω [πίνακας 22].

Πίνακας 22

Αριθμός δραστηριοτήτων που υλοποιήθηκαν ανά τμήμα

Πλήθος τμημάτων	Ταυτότητα Τμημάτων	Αριθμός δραστηριοτήτων που υλοποιήθηκαν	Αριθμός Ερωτηματολογίων
3	11° Δ.Σ. Δ ₁ , 12° Δ.Σ. Δ ₁ , 12° Δ.Σ. Δ ₂	0	40
1	3° Δ.Σ. Δ ₁	4	17
1	9° Δ.Σ. Δ ₁	7	8
1	9° Δ.Σ. Δ ₃	8	12
1	16° Δ.Σ. Δ ₂	10	18
5	1° Δ.Σ. Δ ₁ , 4° Δ.Σ. Δ ₂ , 5° Δ.Σ. Δ ₁ , 5° Δ.Σ. Δ ₂ , 9° Δ.Σ. Δ ₂	11	83
1	1° Δ.Σ. Δ ₂	12	19
1	11° Δ.Σ. Δ ₂	13	21
2	3° Δ.Σ. Δ ₂ , 16° Δ.Σ. Δ ₁	14	34
1	4° Δ.Σ. Δ ₁	16	15
17			267

Η ανομοιογένεια αυτή έπληξε κατά κύριο λόγο την πειραματική ομάδα 1, καθώς τα τμήματα που εντάχθηκαν στην πειραματική ομάδα 2 είχαν στο σύνολό τους υλοποιήσει τουλάχιστον τα μισά προτεινόμενα μαθήματα. Έτσι, οι μαθητές της πειραματικής ομάδας 2 ωφελήθηκαν όχι μόνο από τον εμπλουτισμό του προγράμματός τους με ψηφιακό υλικό, αλλά και από την πιο ολοκληρωμένη επαφή τους με το συμβατικό υλικό, κάτι που προφανώς επηρέασε τα αποτελέσματα της έρευνας. Όπως είναι προφανές, μεγαλύτερος βαθμός ολοκλήρωσης της διδακτικής παρέμβασης, οδήγησε σε καλύτερες επιδόσεις σε κάθε πτυχή αξιολόγησης της τοπικής συνείδησης των μαθητών. Μια άλλη ιδιαιτερότητα της παρέμβασης που αξίζει να σημειωθεί, αποτελεί το γεγονός ότι η αξιοποίηση του ψηφιακού υλικού και των παιχνιδιών από τους μαθητές της πειραματικής ομάδας 2 δεν έγινε στον χώρο του σχολείου, αλλά κατ'οίκον και σε καθαρά εθελοντική βάση. Με τον τρόπο αυτό επιδιώχθηκε να αναδειχθεί η δυνατότητα των νέων τεχνολογιών να ξεπερνούν τα χρονικά και χωρικά όρια του τυπικού σχολικού περιβάλλοντος. Πιο συγκεκριμένα, η ηλεκτρονική διεύθυνση της ειδικά κατασκευασμένης σελίδας κοινοποιήθηκε σε 4 τμήματα (Δ₁ και Δ₂ του 1^{ου} Δ.Σ., Δ₁ του 5^{ου} Δ.Σ.

και Δ₁ του 16^{ου} Δ.Σ.), από τα οποία τελικά μόλις 32 μαθητές επιδίωξαν να αξιοποιήσουν το ψηφιακό υλικό από το σπίτι τους. Ο βαθμός στον οποίο ασχολήθηκαν με τα παιχνίδια και το κατά πόσο αυτά επηρέασαν τις γνώσεις τους, μετρήθηκε από σχετικές ερωτήσεις του τελικού ερωτηματολογίου.

Σε σχέση με το εκπαιδευτικό υλικό, αναφέρεται ότι τόσο το έντυπο όσο και το ψηφιακό, όφειλαν να γραφτούν σε απλή γλώσσα και να είναι όσο το δυνατόν πιο συνοπτικά, καθώς απευθυνόταν σε μαθητές μιας από τις 'μεσαίες' τάξεις του Δημοτικού σχολείου. Για τον λόγο αυτό, παρότι η βιβλιογραφική έρευνα που προηγήθηκε της συγγραφής του ήταν εξαντλητική, τα κείμενα που παρήχθησαν επιδιώχθηκε να λειτουργήσουν ως ανθολόγιο γεγονότων για την περιοχή, διαμορφώνοντας έτσι στα μάτια των μαθητών μια γενική εικόνα του πολιτισμού, της ιστορίας και της γεωμορφολογίας του Γαλασίου. Η επιλογή των γεγονότων στηρίχθηκε τόσο σε κριτήρια αντικειμενικά όσο και υποκειμενικά. Σχετικά με τα πρώτα, αποφασίστηκε να περιληφθούν μόνο περιστατικά που ήταν δυνατό να διασταυρωθούν από αυθεντικές πηγές, καθώς πολλές σύγχρονες έντυπες και ηλεκτρονικές δημοσιεύσεις που αφορούν στην περιοχή περιέχουν ανακριβείς πληροφορίες. Τα υποκειμενικά κριτήρια επιλογής κινήθηκαν σε άξονες σύμφωνους με τη σύγχρονη παιδαγωγική και ήταν προσανατολισμένα στο να φωτίσουν γεγονότα ωφέλιμα για τον ψυχισμό των νεαρών κατοίκων του Γαλασίου αλλά και την κοινωνική συνοχή. Έτσι, αποφεύχθηκαν π.χ. αναφορές σε γεγονότα του εμφυλίου πολέμου που σχετίζονταν με την περιοχή και τα οποία θα μπορούσαν να δημιουργήσουν σύγχυση και αντιπαλότητα στους μαθητές. Παρόλα αυτά, το γεγονός ότι στο υλικό της τοπικής ιστορίας περιλαμβάνονται αναφορές στη βυζαντινή και τη νεότερη ιστορία, ενώ οι μαθητές της Δ' τάξης έχουν επαφή αποκλειστικά με την αρχαία, θα μπορούσε σαφώς να χαρακτηριστεί προβληματικό. Ωστόσο, το να απευθυνθεί το πρόγραμμα στις μεγαλύτερες τάξεις του Δημοτικού που θα είχαν πιο ολοκληρωμένη εικόνα του ιστορικού παρελθόντος κατέστη αδύνατο, καθώς με την υπουργική απόφαση Φ12/657/70691/Δ1/26-4-2016 (ΦΕΚ 1324/11-05-2016) καταργήθηκε η Ευέλικτη Ζώνη στις Ε' και Στ' τάξεις και συνεπώς σε αυτές δεν προβλεπόταν διδακτικός χρόνος για την υλοποίηση σχετικών προγραμμάτων.

Οι περιορισμοί στο ψηφιακό υλικό αφορούσαν καταρχάς στην καθυστέρηση εξασφάλισης άδειας δημοσίευσης φωτογραφιών και σχεδιαγραμμάτων στο διαδίκτυο, καθώς τα δικαιώματά τους χρειάστηκε να αναζητηθούν επί μακρόν σε φορείς στην Ελλάδα και το εξωτερικό. Χαρακτηριστικά αναφέρεται το παράδειγμα δύο χειρόγραφων σχεδίων από τις σελίδες του βιβλίου *Der Kultplatz auf dem Turkovuni* (Lauter et al., 1985: 124, 147) η χρήση των οποίων τόσο στο έντυπο εκπαιδευτικό υλικό όσο και στον ψηφιακό τίτλο «*Σώσε τον βωμό*» απαίτησε επικοινωνία αρχικά με τον γερμανικό εκδοτικό οίκο Reimer Verlag, στη συνέχεια με το Γερμανικό Αρχαιολογικό Ινστιτούτο (DAI), και τέλος με την ίδια τη σύζυγο του εκλιπόντος συγγραφέα που ανέσκαψε τον βωμό στο Τουρκοβούνι. Περιορισμοί παρουσιάστηκαν επίσης στην κατασκευή των ψηφιακών παιχνιδιών λόγω απειρίας στη χρήση του συγκεκριμένου λογισμικού (Clickteam Fusion 2.5) αλλά και λόγω έλλειψης γνώσεων προγραμματισμού του ερευνητή, που συχνά υποχρέωναν σε αλλαγές δομής, γραφικών αλλά και περιεχομένου των αρχικών σχεδίων. Τέλος, ρόλο έπαιξε και ο περιορισμένος χρόνος που υπήρχε προκειμένου να προετοιμαστεί το υλικό και να διορθωθεί μετά τις παρατηρήσεις του ΙΕΠ (Νοέμβριος 2016), ώστε να υλοποιηθεί το πρόγραμμα εντός του σχολικού έτους 2016-7 για το οποίο είχε παρασχεθεί η σχετική άδεια.

5.3 Προτάσεις για μελλοντική έρευνα

Τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας είναι δυνατό να αξιοποιηθούν ως αφετηρία για τη διεξαγωγή περαιτέρω μελετών που σχετίζονται με τα ζητήματα που διαπραγματεύεται, προκειμένου να εξαχθούν ποικίλα χρήσιμα συμπεράσματα.

Πιο συγκεκριμένα, καταρχάς υποστηρίζεται ότι θα ήταν σημαντικό να συνεχιστεί η διερεύνηση της ποιότητας σχέσης που διατηρούν οι νέες γενιές που διαβιούν στα αστικά κέντρα με το ανθρώπινο και φυσικό περιβάλλον τους υπό το φως των διχοτομικών προσεγγίσεων τύπου *διαμονή/κατοίκηση*, καθώς μια ισορροπημένη, ανταποδοτική σχέση ατόμου και τόπου αποδεδειγμένα επηρεάζει το ευ ζην των κατοίκων και την κοινωνική συνοχή του συνόλου. Τέτοιες έρευνες δεν θα ήταν μάλιστα παράλογο να τεθούν υπό την αιγίδα της τοπικής αυτοδιοίκησης, καθώς η ίδια θα είχε τη δυνατότητα να γνωρίσει καλύτερα τις ανάγκες των μελλοντικών της πολιτών, τις απόψεις τους για το πώς μπορεί να βελτιώσει τις προσφερόμενες υπηρεσίες της, αλλά και να αντλήσει πολύτιμες πληροφορίες προκειμένου να διαμορφώσει κατάλληλα τις προτεραιότητές της αλλά και την επικοινωνιακή της στρατηγική. Για παράδειγμα, μια αντίστοιχη έρευνα που θα επεκτεινόταν σε χώρους εκτός του σχολείου, θα μπορούσε να οδηγήσει σε έναν χάρτη της αίσθησης του ανήκειν ανά ηλικιακή ομάδα πολιτών.

Επιπλέον, το γεγονός ότι αποδεικνύεται πως η αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών που περιλαμβάνουν στοιχεία λαϊκού πολιτισμού μπορεί να συμβάλει στην ενίσχυση της τοπικής συνείδησης, διαμορφώνει ένα πρότυπο πάνω στο οποίο μπορεί να εργαστούν οι υπηρεσίες της τοπικής αυτοδιοίκησης. Προκειμένου κάθε δήμος να ενισχύσει το αποτύπωμά του στο ψηφιακό σύμπαν, μπορεί να μεριμνήσει για την κατασκευή εφαρμογών για φορητές συσκευές που ενημερώνουν για τοπικές δράσεις, επιτρέπουν την αλληλεπίδραση με τους πολίτες και προωθούν τη συμμετοχικότητά τους στα κοινά. Πιο συγκεκριμένα, αξιοποιώντας την τεχνολογία της ενισχυμένης πραγματικότητας (*augmented reality*) σε συνδυασμό με εκείνη του γεωγραφικού εντοπισμού (*Global Positioning System - GPS*) για τη σύζευξη φυσικού και εικονικού πεδίου, οι αρμόδιες υπηρεσίες έχουν τη δυνατότητα να προβάλλουν την τοπική ιστορία σε κατοίκους και επισκέπτες αναλαμβάνοντας τον ρόλο του ξεναγού, να τους προσκαλέσουν να αναφέρουν προβλήματα ή να καταθέσουν προτάσεις για την εκμετάλλευση συγκεκριμένων ελεύθερων χώρων, αλλά και να δημιουργήσουν παιχνίδια μεικτής πραγματικότητας (*mixed reality games*) που -μετατρέποντας τον πραγματικό χώρο σε σκηνικό παιχνίδι- θα συνδυάζουν ψυχαγωγία, ενημέρωση και φυσική δραστηριότητα, προβάλλοντας μια θετική εικόνα για τον τόπο, προωθώντας τη συνεργασία και ταυτόχρονα επιτρέποντας στους παίκτες-δημότες να γνωρίσουν καλύτερα τους ανθρώπους, τις γειτονιές και τα μνημεία της περιοχής, ανακτώντας ουσιαστικά τον έλεγχο του δημόσιου χώρου.

5.4. Γενικά σχόλια

Όπως ήδη αναφέρθηκε, τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας ήταν εν πολλοίς σύμφωνα με εκείνα προηγούμενων μελετών. Θα μπορούσε ωστόσο να υποστηριχθεί, ότι μέσω αυτής αφενός επιβεβαιώθηκαν ορισμένες υποθέσεις ακαδημαϊκού ενδιαφέροντος και αφετέρου έγιναν πιο φανερά συγκεκριμένα πλεονεκτήματα από τη συνέργεια λαϊκού πολιτισμού και τεχνολογίας σε κοινωνικό επίπεδο. Πιο συγκεκριμένα, κατέστη μέσω θεωρίας αλλά και αριθμητικών δεδομένων σαφές το γεγονός ότι ψηφιακό παιχνίδι και λαϊκός πολιτισμός είναι δυο χώροι όχι μόνο απολύτως συμβατοί, αλλά και αμοιβαίως επωφελοόμενοι: ο μεν δημιουργός ενός παιχνιδιού έχει απόλυτη ανάγκη να αντλεί υλικό από τα οικεία πρότυπα που φέρει η λαϊκή παράδοση, προκειμένου η εφαρμογή του να γίνεται κατανοητή από τους παίκτες, να τους ψυχαγωγεί και γενικώς να διευκολύνει τη διαδικασία του παιχνιδιού, χωρίς την οποία αυτό δεν υφίσταται ως πολιτισμικό προϊόν· ο δε λαϊκός πολιτισμός, από τη στιγμή που το ηλεκτρονικό παιχνίδι αναγνωρίζεται ως μια σύγχρονη μορφή λαϊκής έκφρασης και επικοινωνίας, μέσω αυτού ανανεώνεται και αποκτά ένα δυναμικό κανάλι αλληλεπίδρασης με τις νέες γενιές, απ' όπου αυτές έρχονται σε επαφή με το πολύτιμο περιεχόμενό του και εμμέσως με τις προηγούμενες γενιές, κάτι που συνεισφέρει αφενός στη συντήρηση, τη διάδοση και την εξέλιξή του και αφετέρου στην ενδυνάμωση της κοινωνικής συνοχής.

Έπειτα, αναδείχθηκε η αποτελεσματικότητα του ψηφιακού παιχνιδιού ως εκπαιδευτικού εργαλείου να συμβάλει στην ενδυνάμωση της τοπικής συνείδησης, μέσω προσεκτικού σχεδιασμού που συνδυάζει τη δυνατότητά του να ενισχύει τις γνώσεις, να επηρεάζει τα συναισθήματα και τις στάσεις, αλλά και να προωθεί τη δημοκρατική συμπεριφορά και τη συμμετοχικότητα στα κοινά, συνεπικουρούμενο από πιο 'συμβατικά' προγράμματα. Επισημαίνεται δε ότι η αξιοποίηση στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού στο περιεχόμενο του προγράμματος και των ηλεκτρονικών εφαρμογών ήταν καθοριστικής σημασίας, καθώς μέσω αυτών φάνηκε ότι μπορεί να αναδεικνύεται η ταυτότητα της περιοχής και να προβάλλεται η διαφορετική καταγωγή των κατοίκων μιας σύγχρονης πόλης, ως παράγοντας ποικιλομορφίας, συνεργασίας και εξέλιξης. Επιπροσθέτως, το γεγονός ότι το εν λόγω πρόγραμμα υλοποιήθηκε στο αστικό και υβριδικό πολιτισμικά περιβάλλον του λεκανοπεδίου, συνιστά ένα χρήσιμο παράδειγμα που μπορεί να αξιοποιηθεί ως πρότυπο από σχολεία και δήμους άλλων αστικών περιοχών, προκειμένου να ενισχύσουν το αίσθημα του ανήκειν στις νέες γενιές που κατοικούν εκεί, εμπλουτίζοντας ταυτόχρονα την ψηφιακή εικόνα του τόπου τους και αυξάνοντας την προστιθέμενη αξία του.

Τέλος, επιδιώχθηκε να φανεί ότι σε επίπεδο τοπικής κοινότητας, το πεδίο της διδακτικής του λαϊκού πολιτισμού προβάλλει συγγενές τόσο με αυτό της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης, όσο και με αυτό της δημοκρατικής εκπαίδευσης: στην τομή τους και οι τρεις αυτές προσεγγίσεις μοιάζει να ωφελούνται από την καλλιέργεια μιας ισχυρής τοπικής συνείδησης στους μαθητές και τη διαμόρφωση μιας ισορροπημένης αλληλεπιδραστικής σχέσης με το περιβάλλον τους, κοινωνικό και φυσικό, καθώς το ζήτημα της απώλειας της τοπικής ταυτότητας συνδέεται τόσο με την εξασθένηση των κοινωνικών δεσμών, την εγκατάλειψη της πολιτισμικής κληρονομιάς όσο και την εργαλειώδη χρήση του φυσικού περιβάλλοντος. Έτσι, μια ολοκληρωμένη πορεία προς την επανακατοίκηση δεν μπορεί παρά να περνά από ένα υγιές, ενωμένο και δυναμικό κοινωνικό σύνολο που διαθέτει ισχυρή τοπική πολιτισμική ταυτότητα,

διατηρεί και αξιοποιεί την άυλη κληρονομιά του και υιοθετεί ένα μοντέλο βιώσιμης ανάπτυξης με σεβασμό προς τους πόρους που προσφέρει το περιβάλλον του.

Συμπερασματικά, ανεξαρτήτως του αν ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα αξιοποιεί συγκεκριμένες μαθησιακές πρακτικές (π.χ. Computer Based Learning, Out of School Learning, Mobile Learning, κ.ά.), απευθύνεται σε συγκεκριμένους χώρους (π.χ. Urban pedagogy) ή εντάσσεται θεωρητικά σε κινήματα όπως αυτό της *Παιδαγωγικής του χώρου (Pedagogies of space)*, της *Δημοκρατικής Εκπαίδευσης (Active citizenship education)* ή της *Βασισμένης στον Τόπο Εκπαίδευσης (Place Based Education)*, όταν επιδιώκει να συμβάλλει στην ενίσχυση των τοπικών ταυτοτήτων μέσω εμπλουτισμού γνώσεων, αλλαγής στάσεων ή ενθάρρυνσης προς την ανάληψη τοπικής δράσης και συμμετοχής στα κοινά, θα μπορούσε να θεωρηθεί ότι σιωπηλά ενεργεί στο πλαίσιο μιας *Εκπαίδευσης για την Τοπική Συνείδηση*.

6. Βιβλιογραφία

A. Πηγές

1. Έντυπες

About, E. (1975). *Η Ελλάδα του Όθωνος. Η σύγχρονη Ελλάδα 1854* (Α. Σπήλιος, μτφ.). Αφοί Τολίδη.

Αιών. (1857, Μαρ. 25). *Γαλάζιον* (Ιδ. Αλληλ.).

Άκογλους, Ξ. (1939). *Λαογραφικά Κοτυώρων*. [Αρ. 257].

Ανδριώτης, Ν. (1940). *Byzantinisch – Neugriechische Jahrbucher XVI*, (1939 – 40), 119.

Bachman, R. (1977). *Rage*. Signet.

Baud-Bovy, D., & Boissonnas, F. (1910). *En Grèce par monts et par vaux; avec une préface par Th. Homolle... et des notices archéologiques par Georges Nicole*. The J. Paul Getty Museum.

Barthélemy, J., J. (1788) *Voyage du jeune Anacharsis en Grèce, vers le milieu du quatrième siècle avant l'ère chrétienne*. G. De Bure l'aîné.

Βυζάντιος, Σ. (1835). *Λεξικόν της καθ' ημάς ελληνικής διαλέκτου*. Βασιλικό Τυπογραφείο.

Βυζάντιος, Δ. (1836). *Βαβυλωνία ή η κατά τόπους διαφθορά της Ελληνικής γλώσσης*. Τόμπρας και Ιωαννίδης.

Bursian, C. (1862). *Geographie von Griechenland*. v.1. Teubner.

Γαβριηλίδου, Ζ., Σφυρόερα, Μ., & Μπεζέ, Λ. (2010). *Γλώσσα. Ταξίδι στον κόσμο της γλώσσας. Β' Δημοτικού. Γ' τεύχος*. ΟΕΔΒ.

Clare, J. (1825, Nov.). Popularity in Authorship. *The European Magazine*, 1 (3), 300-303.

Clarke, A. C. (1982). *Profiles of the Future*. Victor Gollancz.

Davis, P. (1999). *100 Decisive Battles*: Oxford University Press.

Dench, E. A. (1915). *Making the movies*. Macmillan.

Der Unfall in der "Lebenden Zielscheibe" (1915, Jan 13) *Neues Wiener Journal*, 9.

Dodwel, E. (1819). *A Classical Topographical Tour through Greece during the years 1801, 1805, 1806*. vol. 2. Rodwell & Martin.

Δοανίδης, Ι. (1922). Η Ελληνική Γη. *Ημερολόγιον της Μεγάλης Ελλάδος Εικονογραφημένον*. 71-80.

Εδώ κ'εκεί. (1904, Μαΐ 8). *Σκριπ*.

ΕΕΒΣ (Επετηρίδες – Εταιρεία Βυζαντινών Σπουδών). (1956). Ειδήσεις - Εργασίες Αναστηλώσεως και Συντηρήσεως Βυζαντινών Μνημείων, 438.

Ελύτης, Ο. (1996). *Ανοιχτά Χαρτιά*. Ίκαρος.

ΕΣΥΕ. (1994). *Αποτελέσματα απογραφής πληθυσμού κατοικιών της 5ης Απριλίου 1981*. Τόμος Ι: Πληθυσμός κατά γεωγραφικές και διοικητικές διαιρέσεις. Αθήνα.

Εφημερίς της Κυβερνήσεως. (1840 Δεκ 18). Διάταγμα περί συγχωνεύσεως των δήμων της επαρχίας Αττικής. ΦΕΚ 22/1840/18-12-1840, 228.

Εφημερίς της Κυβερνήσεως. (1850 Απρ 11). Διάταγμα περί διαιρέσεως του Δήμου Αθηνών. ΦΕΚ 9/1850/11-4-1850, 33-34.

Εφημερίς της Κυβερνήσεως. (1932). *Περί εγκρίσεως σχεδίου συνοικισμού Συνεταιρισμού Ακτημόνων Αθηνών*. ΦΕΚ 81/Α/1932, 534.

Εφημερίδα της Κυβερνήσεως (1991, Νοε 11). *Έγκριση γενικού πολεοδομικού σχεδίου (Γ.Π.Σ.) του Δήμου Γαλασίου (Ν. Αττικής)*. ΦΕΚ 797/Δ/11-11-1991.

Εφημερίδα της Κυβερνήσεως της Ελληνικής Δημοκρατίας. (2006 Οκτ 3). ΦΕΚ 1456/Β/3-10-2006, σ.19262.

Ferrero, B. (2007). *365 piccole storie per l'anima*. Elledici.

Flash Eurobarometer 375. (2013). European Youth: Participation in Democratic Life. European Commission. ec.europa.eu/commfrontoffice/.../flash/fl_375_en.pdf

Geldart, E. M. (1884). *Folk-Lore of Modern Greece: The Tales of the People*. W. Swan Sonnenschein & Co.

Gerlach, S. (1674). *Tagebuch der vonzween Glorwurdigsten Romischen Kaysern Maximiliano und Rudolpho*. Johann David Zunner.

Goodenough, L. (Ed.). (2017). *The Chronicle of Muntaner: Volumes I-II*. Routledge.

Greco, E. (2010). *Topografia di Atene. Sviluppo urbano e monumenti dale origini all III secolo d.C. v.1. Acropoli – Areopago – Tra Acropoli e Pnice*. Pandemos.

Guillet, A., G. (1675). *Athenes ancienne et nouvelle, et l'estat present de l'Empire des Turcs, contenant la vie du Sultan Mahomet IV*. Estienne Michallet.

Η σημερινή μονομαχία. (1892, Ιουν 27-28). *Το Άστυ*.

Η χθεσινή μονομαχία. (1892, Ιουν 28). *Επιθεώρησις*.

Η χθεσινή μονομαχία (β). (1892, Ιουν 28). *Εφημερίς*.

Hobhouse, J. (1813). *A Journey through Albania, and other Provinces of Turkey in Europe and Asia, to Constantinople, during the Years 1809 and 1810*. James Cawthorn.

- Ιγγλέσης Ν. Γ. (1909). *Ο Οδηγός της Ελλάδος. Έτος Β: 1908-1909*. Η Ανατολή.
- Ιορδανίδου, Μ. (1981). *Η Αυλή μας*. Εστία.
- Καλβίνο, Ι. (1989). *Μαρκοβάλντο ή οι εποχές στην πόλη*. Καστανιώτης.
- Καλλιπολίτης, Β. (1964). Γαλάτσι. *Αρχαιολογικόν Δελτίον*, 19 (Β'1), 65-79.
- Καλογερέας, Σ. (1936). Η γεωργική μας εκπαίδευσις. *Εργασία*, 340, 737.
- Καμπούρογλου Δ. (1889). *Μνημεία της ιστορίας των Αθηναίων* τ. Α'. Αλεξάνδρου Παπαγεωργίου.
- Καμπούρογλου, Δ. (1890). *Ιστορία των Αθηναίων. Τουρκοκρατία – Περίοδος Πρώτη 1458-1687*. τ. Β'. Εστία.
- Καμπούρογλου, Δ. (1920). *Ο Αναδρομάρης της Αττικής*. Μιχαήλ Ζηκάκης.
- Καμπούρογλου, Δ. (1964). Γραικός, Γενίτσαρος και Βενετσιάνος. *Αναγνωστικόν Στ' Δημοτικού μέρος Α', από τον Εθνικόν Βίον*. ΟΕΔΒ.
- Κανδηλάπτης-Κάνις, Γ. (1956). Μαγικά συνήθειαι – έθιμα κατά την ανομβρίαν εν Πόντω. *Λαογραφία*, 16, 271.
- Κασίμης, Χ. (1937). *Αναγνωστικόν Ε' τάξεως Δημοτικού*, έκδ. 3η. Βιβλιοπωλείον της «ΕΣΤΙΑΣ».
- Kasson, J. (2015). *Buffalo Bill's Wild West: Celebrity, Memory, and Popular History*. Hill and Wang.
- Κατζιούλης, Π. (1713-15). *Παροιμιαί συλλεγείσαι από διαφόρων βιβλίων υπό Παρθενίου Ιερομονάχου Κατζιούλη τον εξ Ιωαννίνων, εις χρήσιν τε και ωφέλειαν των φιλοπόνων σπουδαίων και εν Χριστώ ημών αδελφών*.
- Κόκκος, Δ. (1903). *Ο Μπαρμπα-Λινάρδος. Κωμειδύλλιον εις πράξεις τρεις*. Φέξη.
- Κοντόπουλος, Κ. (1887). *Υπόμνημα τω πρωθυπουργώ κυρίω Χαριλάω Τρικούπη περί διασώσεως των καταστρεφόμενων ιστορικών, μυθολογικών και καλαισθητικών υψωμάτων των Αθηνών*. Ιγγλέσης.
- Κορδέλλας, Α. (1879). *Αι Αθήναι εξεταζόμεναι υπό υδραυλικήν έποψιν*. Τυπογραφείο της Φιλοκαλίας.
- Κορομηλάς, Λ., Γ. (1977). *Το αθηναϊκό κελάρυσμα*. Αθήνα.
- Κρέμος, Γ. Π. (1879). *Χρονολογία της Ελληνικής Ιστορίας: προς χρήσιν πάντος φιλομαθούς, ιδία δε των εν τοις γυμνασίοις μαθητών - τμήμα Γ' (1453-1830)*. Δ. Ιασεμίδης.
- Κυριακίδης, Σ. (1921). Εγκύκλιος προς τους λειτουργούς της Μέσης και Δημοτικής Εκπαιδεύσεως διά την συλλογήν λαογραφικής ύλης, *Λαογραφία*, 8, 236-239.
- Laborde, Comte de. (1854). *Athènes aux XV, XVI et XVII siècles*, τ.1. Jules Renouard.

Λάμπρου, Σ. (1880). *Μιχαήλ Ακομινάτου του Χωνιάτου τα σωζόμενα. Τα πλείστα εκδιδόμενα νυν το πρώτον κατά τους εν Φλωρεντία, Οξωνίω, Παρισίοις και Βιέννη κώδικας, τ. Β΄*. Παρνασσός.

Leach, M., & Fried, J. (1984). *Standard Dictionary of Folktale, Mythology, and Legend*. Harper & Row.

Leake, W. (1821). *The topography of Athens with some remarks on its antiquities*. Murray.

Legrand, E. (1874). *Recueil de chansons populaires grecques: publiées et traduites pour la première fois*. Κορομηλάς.

Lolling, H. (1889). *Geographie und Geschichte des griechischen Altertums. 1. Hellenische Landeskunde und Topographie*.

Λύκος εισελάσας (1877, Ιαν 13). *Αλήθεια*.

Μανούσος, Α. (1850). *Τραγούδια εθνικά. Συνταγμένα και διασαφηνισμένα υπό Αντωνίου Μανούσου*. Ερμής Χ. Νικολαΐδου Φιλαδελφείως.

Μάουρερ, Γ. (1976). *Ο Ελληνικός Λαός. Δημόσιο, Ιδιωτικό και Εκκλησιαστικό Δίκαιο από την έναρξη του αγώνα για την ανεξαρτησία ως την 31 Ιουλίου 1834* (Ο. Ρομπάκη, μτφ.). Αφοί Τολίδη.

Μαυρογορδάτος, Μ. & Χαμουδόπουλος, Α. (1931). *Η Μακεδονία. Μελέτη δημογραφική και οικονομική*. Παπαδόπουλος-Μαρινέλης.

Μέγας, Γ. (1951). *Γεωγραφία της Ελλάδος διά την Α΄ τάξιν των Γυμνασίων*.

Μέγας, Γ. (1953β). Έθιμα της ημέρας της μαμμής (8 Ιανουαρίου). *Επετηρίς του Λαογραφικού Αρχείου*, 3-27.

Μέγας, Γ. (1957). *Ελληνικά έορταί και έθιμα της λαϊκής λατρείας*. Αθήνα.

Μέρτζιος, Κ., Δ. (1954). Η Οσία Φιλοθέη, *Εταιρεία Μακεδονικών Σπουδών*, 13(1), 122-129.

Μεταξάς – Βοσπορίτης, Κ. (1899). *Σκηναί της ερήμου· ήθη Βεδουίνων*. Ακρόπολις (Βλάση Γαβριηλίδη).

Μιχαηλίδου, Α. (2005). *Κνωσός. Πλήρης οδηγός του ανακτόρου του Μίνωα*. Εκδοτική Αθηνών.

Nasi, M. (2006). *I butteri di Cisterna e dell' Agro pontino. Augusto Imperiali, l'eroe di tutti i butteri*. Palombi Editori.

Νέζης, Ν. (2002). *Τα βουνά της Αττικής: Γεωγραφία – Φύση – Μνημεία – Τοπωνύμια – Βιβλιογραφία*. Ανάβαση.

Notton, A. (1938). *Quelques joyaux chretiens de l'Attique*. Le Burin.

Ξόδιλος Α. (1964). *Η Εταιρεία των Φιλικών και τα πρώτα συμβάντα τού 1821*. Λ. Βρανούση και Ν. Καμαριανού.

Ο Ελληνικός. (1925, 2 Απριλίου). Αι Αθήναι και τα άνθη. *Η Ελληνική, Ημερήσια πρωινή πολιτική και οικονομική εφημερίς*.

Οδηγός της Αττικής. (1923). Ελευθερουδάκης.

Οικονομίδης, Δ. (1972, 15 Σεπτεμβρίου). Αγροτικός και αστικός λαϊκός βίος. *Ελεύθερος Κόσμος*.

Παλαιολόγος, Κ. (επιμ.) (1879). Ημερολόγιον Αυτόγραφο του Ρώσου ναυάρχου Γρεϋγ κατά την εις Πελοπόννησον εκστρατείαν των Ρώσων το 1769. *Παρνασσός* (3), 34-50.

Παλαιολόγου, Ν. & Ευαγγέλου, Ο. (2003). *Διαπολιτισμική Παιδαγωγική*, Ατραπός.

Παπαντωνίου, Ζ. (1911, Απρ 24). Γαλάτσι. *Εμπρός*, 2.

Παπαρρηγόπουλος, Κ. (1952), *Επίτομος Ιστορία του ελληνικού έθνους*. Μάτι.

Παραδειγματική τιμωρία. (1926, Ιουλ. 18). *Αγροτική Ελλάς*.

Πετρόπουλος, Γ., Α. (1957). *Ο κώδιξ του νοταρίου Αθηνών Παναγή Πούλου 1822-1833*. Αθήνα.

Petzoldt, L. (1970). *Deutsche Volkssagen*. Beck.

Phillips, R. (1817). *A morning's walk from London to Kew*. J. Souter.

Rouqueville, F. (1826). *Voyage de la Grèce*. Didot.

Ποχόλ, Π. Ε., & Γκονθάλεθ, Ι.Λ. (2003). Μάθετε στα παιδιά σας 20 αξίες της ζωής (Β. Χωρεάνθη, μτφ.). Άγκυρα.

Ραγκαβής, Ι. (1853). *Τα Ελληνικά, ήτοι περιγραφή γεωγραφική, ιστορική, αρχαιολογική και στατιστική της αρχαίας και νέας Ελλάδος*. Αντωνιάδης.

Σαρρής, Ι. (1928). *Τα τοπωνύμια της Αττικής*. Σακελλάριος.

Schiller, F. (2016). *On the aesthetic education of man*. Penguin UK.

Slot Machines Banned in France (1937, Sep 19) *The New York Times*, 66.

Σουρμελής, Δ. (1842). *Κατάστασις συνοπτική της πόλεως Αθηνών από της πτώσεως αυτής υπό των Ρωμαίων μέχρι τέλους της Τουρκοκρατίας*. (έκδοση β'). Μελαχούρης - Καραμπίνης.

Σουρμελής, Δ. (1854). *Αττικά ή Περί δήμων Αττικής εν οίς και περί τινών μερών του άστεως*. Γκαρπόλας.

Spon, J. (1678). *Voyage d'Italie, de Dalmatie, de Grece et du Levant, fait aux années 1675 et 1676 par Jacob Spon et George Wheler*. Chez Antoine Cellier.

- Spon, J. (1679). *Reponse a la critique publiee par M. Guillet sur (son) voyage de Grece*. Amaulri.
- Spring Eurobarometer. (2019). Closer to Citizens, Closer to the Ballot. Socio-Demographic Annex. *European Parliament*. DOI: 10.2861/49901
- Stackelberg O., M. (1831). *Trachten und Gebräuche der Neugriechen*. Reimer.
- Σταμούλη-Σαράντη, Ε. (1938). Πώς γιάτρευαν στη Θράκη. *Θρακικά* 9, 195-286.
- Stephens, A. S. (1860). *Malaeska, the Indian Wife of the White Hunter*. Beadle and Company.
- Stevenson, R. (1883). *Treasure Island*. Cassell & Co.
- Stone, E. (1912). *The Encyclopædia of Sport & Games, vol.4 Rackets - Zebra*. The Sportsman, 146-148.
- Strachan, M. (1989). *Sir Thomas Roe, 1581-1644: a life*. M. Russell.
- Τεχνολογία. (1957). *Νεώτερον Εγκυκλοπαιδικόν Λεξικόν του Ηλίου*, ΙΖ', σ.655.
- The Indian Troubles (1867, Aug 23). *The New York Times*. 1.
- Το κυνήγι της αλεπούς. (1894, Απρ 3). *Σκριπ*.
- Το φαληρικόν επεισόδιον: Η σημερινή μονομαχία. (1892, Ιουν 28). *Ακρόπολις*.
- Τριάντης, Ν. (2003). *Κ. Μαρξ – Φ. Ένγκελς, κείμενα για τις πόλεις, για τη γη, για την αρχιτεκτονική*. Τυποεκδοτική.
- Trucco, T. (1992, Feb 6). Where to Find it; If You Put a Nickel In and It Wheezes. *The New York Times*, C2.
- Υπουργείο Εθνικής Οικονομίας. (1921). *Πληθυσμός του Βασιλείου της Ελλάδος κατά την απογραφήν της 19ης Δεκεμβρίου 1920*. Αθήνα: Εθνικό Τυπογραφείο.
- Υπουργείο Εθνικής Οικονομίας. (1935). *Πληθυσμός της Ελλάδος κατά την απογραφήν της 15-16 Μαΐου 1928*. Αθήνα: Εθνικό Τυπογραφείο.
- Υπουργείον Εσωτερικών. (1897). *Στατιστικά αποτελέσματα της απογραφής του πληθυσμού κατά την 5-6 Οκτωβρίου 1896*. Εθνικό Τυπογραφείο και Λιθογραφείο.
- Φιλιππίδης, Δ. & Κωνσταντάς, Γ. (1788, επανέκδοση 2006). *Γεωγραφία Νεωτερική*. Α. Κουμαριανού (επιμ.). Εστία.
- Φιλίππου-Αγγέλου Π., (2017). Το ποκάμισο τ' αϊ- Θανάσι/Κëmischa e Sër – Thanasit. Στο *Ο Σαλαμίνιος αρχαιολόγος-ιστορικός-λαογράφος-γλωσσολόγος Πέτρος Αν. Φουρικής (1878-1936). Ανάλεκτα. Η συμβολή του στην μελέτη της ιστορίας και της γλώσσας των Αρβανιτών στην Ελλάδα. Αρβανίτικα παραμύθια και τραγούδια*, (σσ. 566-571). ΑΩ.
- Φουντούλης, Ι. (1960). *Γαβριήλ Μητροπολίτου Μηθύμνης, Περιγραφή της Λέσβου*.

Χαραλαμπάκης, Χ. (2014). *Χρηστικό λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*. Ακαδημία Αθηνών.

Χασιώτης, Σ. – Μουλούλης, Θ. (1929). *Η γεωργική εκπαίδευσις εις τα δημοτικά σχολεία*, ήτοι οι σχολικοί κήποι, γεωργική διδασκαλία. *Παράρτημα Γεωργικού Δελτίου Φεβρουαρίου 1929, Βιβλιοθήκη Γεωργού αρ. 71, Ελληνική Γεωργική Εταιρεία*. Ν. Α. Απατσιδης.

Wilde, O. (1891). *The picture of Dorian Gray*. Ward, Lock and Co.

2. Ηλεκτρονικές και Πολυμεσικές

#501: Chicken Sam and the Birth of the Ray Gun. (2015, Jul 10). *1001 Chicago Afternoons*. <http://1001chicago.com/501/>

Age of Noob. (n.d.). *The Making of Age of Mythology (2002)* [Video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=kTxI6i1i5zQ>

Alderman, N. (2015, Oct 13). *The first great works of digital literature are already being written*. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2015/oct/13/video-games-digital-storytelling-naomi-alderman>

American Psychological Association. (2015). *Resolution on Violent Video Games*. <http://www.apa.org/about/policy/violent-video-games.aspx>

Αντίοχος, Σ. (2014). *Λαϊκός Πολιτισμός: αντιδραστικά στοιχεία στις παροιμίες*. *Ημέρα Ζακύνθου*. <https://www.imerazante.gr/2014/09/10/88156>

arobsz. (n.d.) *Dave Chappelle - Tupac is Still Alive* [Video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=Qy9r6xvGK1M>

Ashraf, A. (2020, Sep 23). *Gamers In Southeast Asia Love Playing Video Games Together, Competitively And On Mobile*. *gamermatters*. . <https://gamermatters.com/gamers-in-southeast-asia-love-playing-video-games-together-competitively-and-on-mobile/>

Associated Press. (2001, May 4). *Ashcroft Attacks Video Violence*. *Wired*. <https://www.wired.com/2001/04/ashcroft-attacks-video-violence/>

Atlantis II Atari Video Game – *Defend Atlantis Winner Myth*. (2018, Mar 26). *Greek Gods Paradise*. <http://greekgodsparadise.com/2018/03/26/atlantis-atari-video-game/>

Awan, A. (2015, Feb 15). *Raven’s Cry Developer to GameSpot Review: “We Won’t Fall to Our Knees”*. *wccftech*. <https://wccftech.com/ravens-cry-developer-to-gamespot-review-we-wont-fall-to-our-knees/>

Barclay, R. (2018, Oct 20). *Do Video Games Make Kids Saints or Psychopaths (and Why Is It So Hard to Find Out)?* *Healthline*. <https://www.healthline.com/health-news/video-games-saints-or-psychopaths-082814>

Bartels, L., & Crowder, C. (1999). Fatal Friendship. *The Rocky Mountain News*. <https://web.archive.org/web/20010221031521/http://denver.rockymountainnews.com/showing/0822fata1.shtml>

Basketball Champions League. (2020). *Cheer for your Team Final 8 - Basketball Champions League 2019-20* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Ph2bIXIPd18&feature=emb_logo

Batuman, E. (2018, Apr 23). Japan's Rent-a-Family Industry. People who are short on relatives can hire a husband, a mother, a grandson. The resulting relationships can be more real than you'd expect. *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/magazine/2018/04/30/japans-rent-a-family-industry>

Baugh, B. (Director) (2016). *I'm not ashamed* [Film]. Visible Pictures.

Beastie Boys. (1998). Body Movin. In *Hello Nasty* [CD]. Capitol.

Beck. (2019). Hyperspace. In *Hyperspace* [CD]. Capitol.

Bedogne, M. & Scarpo, B. (Directors) (1999). *Journey to a Hate Free Millennium* [Film].
Bedogne, M. & Scarpo, B.

Bellis, M. (2020, Jan 13). The History of the Computer Keyboard. *ThoughtCo*. <https://www.thoughtco.com/history-of-the-computer-keyboard-1991402>

Benedetti, W. (2007, Apr 20). Were video games to blame for massacre? *msnbc.com* <https://www.nbcnews.com/id/wbna18220228>

Berger, T. (1964). *Little Big Man*. Dial Press.

Bhushan, R. (2020, Sep). For the win: Breaking down the preferences of Asia's mobile gamers. *ThinkwithGoogle*. <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/en-apac/consumer-insights/for-the-win-breaking-down-the-preferences-of-asias-mobile-gamers/>

Bogost, I. (2007, Jul 15). The Prehistory of Wii Fit. *Water Cooler Games*. <https://web.archive.org/web/20070806233311/http://www.watercoolergames.org/archives/000823.shtml>

Bonanos, C. (2007, Jun). Did Pirates really say "Arrrr"? The origin of Hollywood's high-seas slang. *Slate*. <https://slate.com/news-and-politics/2007/06/did-pirates-really-say-arrrr.html>

Boogiedown Contest Announced (2018, Mar 3) Epic Games: Fortnite. <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/news/boogiedown-contest-announce>

Britannica. (n.d.). Minstrel show. In *Britannica.com dictionary*. <https://www.britannica.com/art/minstrel-show>

Buckner, J., & Garcia, G. (1982). *Pac-Man Fever* [LP]. Columbia / CBS Records.

Γεωργιάδης, Α. Σ. (1908). Ιδιοκτησία Harvard University Library. sepolia.net

Γόνιος, Α. (1879). Αρχείο Παροιμιών και Λαϊκών Παραδόσεων του Κέντρου Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών. [Αρ. 139] <http://repository.kentrolaografias.gr/xmlui/handle/20.500.11853/2>

Casanova, A. (n.d.) What Exactly is a Virtual Race? *Active*. <https://www.active.com/running/articles/what-exactly-is-a-virtual-race>

Čejka, M. (2011 Feb 28). Numen za 79Kč, jeho prodeje a míra pirátství [Το Numen για 79 Κορώνες Τσεχίας, οι πωλήσεις του και τα ποσοστά πειρατείας]. *Czech Gamer*. <https://www.czechgamer.com/13077/numen-za-79kc-jeho-prodeje-a-mira-piratstvi.html>

Chaykowski, K. (2017, May 22). How ClassDojo Built One of the Most Popular Classroom Apps by Listening to Teachers. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/kathleenchaykowski/2017/05/22/how-classdojo-built-one-of-the-most-popular-classroom-apps-by-listening-to-teachers/?sh=edb8fa51e5ef>

Cimpanu, C. (2020, Sept. 17). First death reported following a ransomware attack on a German hospital, *ZDnet*. <https://www.zdnet.com/article/first-death-reported-following-a-ransomware-attack-on-a-german-hospital/>

Clement, J. (2020, Απρίλιος, 24). *Global digital population as of April 2020*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>

Costner, K. (Director). (1990). *Dances with Wolves* [Film]. Tig Productions.

Curtius, E., & Kaupert, J. (1881). *Karten von Attika*. v.1. Reimer. digi.ub.uni-heidelberg.de

Curtiz, M. (Director) (1935). *Captain Blood* [Film]. Cosmopolitan Productions.

de Pauw, C. (1788). *Recherches philosophiques sur les Grecs*. Berlin.

Dealessandri, M. (2019 Jun 20). When We Made... Sea of Thieves. *MCV/Develop*. <https://www.mcvuk.com/development-news/when-we-made-sea-of-thieves/>

Demicheli, T. (Director) (1962). *The Son of Captain Blood* [Film]. Compagnia Cinematografica Mondiale.

DeWolf, J. (Director) (2010). *Ricochet in Reverse* [Film]. Jamie DeWolf.

Douglas, G. (Director) (1950). *The Fortunes of Captain Blood* [Film]. Columbia Pictures.

Dowell, P. (2008, Jun 27). Leroy Anderson: Master of the Miniature. *npr*. <https://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=91935049&t=1607842598969>

Dredge, S. (February 2015). Sid Meier interview: "Learning is part of any good video game". *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2015/feb/27/civilization-sid-meier-interview-starships>

Duke Nukem Wiki. (n.d.) Mods & Total Conversions. *Fandom*. [https://dukenukem.fandom.com/wiki/Mods %26 Total Conversions](https://dukenukem.fandom.com/wiki/Mods_%26_Total_Conversions)

- Eastwood, C. (Director) (1976). *The Outlaw Josey Wales* [Film]. The Malpas Company.
- Evrika - Bureau d'investigation numérique. (2017, Jan 11). La Faille - Bande Annonce [Video]. *YouTube*.
https://www.youtube.com/watch?v=Uk2iLFGse8c&fbclid=IwAR0djTjNkPymU5R_43xCdG-DOBGi_Vy0qmO2z3ddbY-3xK-C2LEEKEYGPQ
- Farber, L. (Director) (2018). *We are Columbine* [Film]. Boshier, J., Charles, C., Deady, C., Farber, L. & Zersen, H.
- Farrelly, P. (Director) (1994). *Dumb and Dumber* [Film]. Katja Motion Picture Corporation, Krevoy/Stabler/Wessler Production.
- Film Gorillas (n.d.). Captain Apache (1971) [Video]. *Dailymotion*.
<https://www.dailymotion.com/video/x1zqbh5>
- francyz80 (n.d.). 1961 CHICAGO COINS WILD WEST [Video]. *YouTube*.
https://www.youtube.com/watch?v=HI1eJNn9oZU&ab_channel=FrancisGauthier
- Fulton, W. (2015, Oct 27). Forget Nuka-Cola: Carlsberg UK's Fallout Beer is the drink of choice for the world's end. *digitaltrends*. <https://www.digitaltrends.com/gaming/fallout-beer/>
- Ζηκίδης, Γ. (χ.χ.). Αρχείο Παροιμιών και Λαϊκών Παραδόσεων του Κέντρου Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών. [Αρ. 237]
<http://repository.kentrolaografias.gr/xmlui/handle/20.500.11853/2>
- Gomes, D., & Moraes, M. (Creators). (1987-1988). *Mandala* [TV series]. Rede Globo de Televisão.
- Gonzalez, C. (2012 Jun 27). Hindu Leaders unhappy with Smite, Hi-Rez Responds. *RTS Guru*.
<http://www.rtsguru.com/game/451/article/3378/Hindu-Leaders-Unhappy-With-Smite-Hi-Rez-Responds.html>
- Gonzalez, L., & Oguro, C. (2004, Mar 7). *When Two Tribes Go to War: A History of Video Game Controversy*. *GameSpot*. <https://www.gamespot.com/articles/when-two-tribes-go-to-war-a-history-of-video-game-controversy/1100-6090892/>
- gta wiki (n.d.). Love Fist. *Fandom*.
https://gta.fandom.com/wiki/Love_Fist#Grand_Theft_Auto:_San_Andreas
- Guinness World Records (n.d.). *Largest LAN party*.
<https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/largest-lan-party#>
- Gwinn, E. (2004, Nov 1). If you play 'San Andreas,' you'll be a black male. Does it matter? *Chicago Tribune*. <https://www.chicagotribune.com/lifestyles/chi-0411010009nov01-story.html>

Η Aegean έγραψε... 200 στον αέρα, προς τιμήν της Επανάστασης. (2021, Μαρ 24). *Η Καθημερινή*. <https://www.kathimerini.gr/society/561305647/i-aegean-egrapse-200-ston-avera-pros-timin-tis-epanastasis/>

Η πόλη μας. (χ.χ.). *Δήμος Γαλατσίου*. <https://www.galatsi.gov.gr/i-poli-mas/>

Haskin, B. (Director) (1950). *Treasure Island* [Film]. Walt Disney Productions.

Haskin, B. (Director) (1954). *Long John Silver* [Film]. Treasure Island Pictures.

Heitner, D. (2018, Apr 2). Watching Video Games Is Now Bigger Than Traditional Spectator Sporting Events. *Inc.* <https://www.inc.com/darren-heitner/watching-video-games-is-now-bigger-traditional-spectator-sporting-events.html>

Hernandez, P. (2013, Jul 1). How Many Offensive Things Can You Count In This *Doom* Mod? *Kotaku*. <https://kotaku.com/how-many-offensive-things-can-you-count-in-this-doom-mod-5973788>

Hruska, A. (Director) (2009). *Reunion* [Film]. Cole, P., Gray, J., & Tauber, M.

Hunting Big Game in the Big City (1917, Jan), *Outing*, 69 (4), 512. <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=msu.31293015834793&view=1up&seq=520>

IKK. (χ.χ.). *Οικονομική ανάπτυξη και κοινωνικός εκσυγχρονισμός*. <https://ikk.gr/oikonomiki-anaptyxi-kai-koinonikos-eksygchronismos/>

Ιωαννίδης, Ε. (1876). Αρχείο Παροιμιών και Λαϊκών Παραδόσεων του Κέντρου Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών. [1357 Α] <http://repository.kentrolaografias.gr/xmlui/handle/20.500.11853/2>

Jae-sang, P. & Gun-hyung, Y. (2012). Gangnam Style. In *Psy 6* [LP]. YG / Universal Republic / School Boy.

James, R. (1992). *Pac-Man* [Extended Play]. PolyGram Records.

Jeffery, M. (2005). Australia Day address 2005. Available from: <http://www.gg.gov.au/governorgeneral/speech.php?id=324>

Jenkins, H., (2009, Dec 12). Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. *henryjenkins.org* http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html

Και με φλογέρα ο ποιμενικός σκοπός Σκάρος στον μητροπολίτη κ.κ. Δαβίδ από τον συμπολίτη μας μαέστρο της φλογέρας Χρήστο Κάλτσιο (βίντεο) (2014, Νοε 1). Grevena Media. <https://grevenamedia.gr/%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%BC%CE%B5-%CF%86%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%AD%CF%81%CE%B1-%CE%BF-%CF%80%CE%BF%CE%B9%CE%BC%CE%B5%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%82-%CF%83%CE%BA%CE%BF%CF%80%CF%8C%CF%82-%CE%84%CE%84%CF%83/>

Κατσουρίδης, Κ. (Director). (1972). *Θανάση, πάρε τ' όπλο σου* [Film]. Κατσουρίδης.

- ΚΕΓ. (2015). Βλάχος. Στο *Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας*. http://georgakas.lit.auth.gr/dictionaries/index.php?option=com_chronoforms5&chronofor m=ShowLima&limaid=2248
- Kitta, A. (2019, October, 24). Childlore, Halloween, Urban Folklore: The Momo Challenge, Popular Culture, and Folklore. *Folklore Thursday*. <https://folklorethursday.com/urban-folklore/the-momo-challenge>
- Κλυνη, Χ. (1985). *Έθνος Ανάδελφον* [LP]. PolyGram.
- Kohler, C. (2007, Oct. 30). How Protests Against Games Cause Them To Sell More Copies. *Wired*. <https://www.wired.com/2007/10/how-protests-ag/?commenter=>
- KriKriLive. (n.d). Παγωτογεμιστές Θεωρίες – Δείτε το πριν το κατεβάσουν! [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=sv9C7zXU5h0>
- Κωνσταντάκος, Ι. (χ.χ.α) Μυς αρουραίος και μυς αστικός. [314.1] *Fabulae Dosithei*. Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα. https://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/library/browse.html?text_id=75&page=65
- Κωνσταντάκος, Ι. (χ.χ.β) Όνος άγριος και όνος ήμερος [194.1] *Collectio Augustana*. Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα. https://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/library/browse.html?text_id=75&page=39
- Κωνσταντάκος, Ι. (χ.χ.γ) Λύκος και κύων [294.1] *Codex Vaticanus 777*. Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα. https://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/library/browse.html?text_id=75&page=61
- Laerd Statistics. (2015). Kruskal-Wallis H test using SPSS Statistics. *Statistical tutorials and software guides*. <https://statistics.laerd.com/>
- Lawrence, B. (2001-2010). *Scrubs* [Tv series]. NBC, ABC.
- Ledonne, D. (Director) (2008). *Playing Columbine* [Film]. Ledonne.
- Λινάρδου, Γ. (2015, Μαρ 3). Ποιοι ουρλιάζουν ξημερώματα στην... Αλεπότρυπα της Κυψέλης; *Newsbomb*. <https://www.newsbomb.gr/bomber/apokalypseis/story/562717/poioi-oyrliazoyn-ximeromata-stin-alepotrypa-tis-kypselis>
- Locomondo (2009). *Locomondo – Live!* [CD]. General Publishing Company.
- MacGuill, D. (2018, Feb 26) Was a Violently Racist Carnival Game Once Popular in America? *Snopes*. <https://www.snopes.com/fact-check/racist-carnival-game/>
- Magnum Force (n.d.). *Crash*, 67. <http://www.crashonline.org.uk/67/magnum.htm>
- Μανωλάς, Γ. (2019, Απρ. 3). Γαλάτσι 1955 , νέος πρόεδρος κοινότητας ο Ναξιώτης Αντώνιος Χωριανόπουλος. *Ορεινός Αξιώτης*. <https://orinosaxotis.blogspot.com/2019/04/1955.html>

- Mari, A. (2013 Jan 8). Mod blasfema per Doom. *Spaziogames.it*. <https://www.spaziogames.it/mod-blasfema-per-doom-278560/>
- Marriott, M. (2004, Aug 12). The Color of Mayhem. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2004/08/12/technology/the-color-of-mayhem.html?searchResultPosition=1>
- Matulef, J. (2016, Nov 22). Sea of Thieves Insider Programme offers chance at testing early builds. *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.net/articles/2016-11-22-sea-of-thieves-insider-programme-offers-chance-at-testing-early-builds>
- Μαυραγάνης, Κ. (2015, Απρ 11). Προσλήψεις μέσω ελληνικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού: Πώς η Owiwi θέλει να φέρει επανάσταση στο HR. *HuffPost Greece*. https://www.huffingtonpost.gr/2015/04/11/owiwi_n_7045860.html
- McCarthy, T. (2018, May 14). Why Stephen King's school shooter book 'Rage' is out of print, and a copy costs \$500. *Fox News*. <https://www.foxnews.com/entertainment/why-stephen-kings-school-shooter-book-rage-is-out-of-print-and-a-copy-costs-500>
- McCartney, M. (2016, Aug 9). Margaret McCartney: game on for Pokémon GO. *BMJ: British Medical Journal (Online)*, 354:i4306. <https://www.bmj.com/content/354/bmj.i4306> doi: <https://doi.org/10.1136/bmj.i4306>
- Μελίδης, Θ. (1895). Αρχείο Παροιμιών και Λαϊκών Παραδόσεων του Κέντρου Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών. [Αρ. 213]. <http://repository.kentrolaografias.gr/xmlui/handle/20.500.11853/2>
- Merriam-Webster. (n.d.). Words We're Watching: 'Streisand Effect'. In *Merriam-Webster.com dictionary*. <https://www.merriam-webster.com/words-at-play/words-were-watching-streisand-effect-barbra>
- Μηλιώκας, Γ. & Οι Σούζες. (1985). *Εδώ Θεσσαλονίκη* [LP]. Minos.
- Μηλιώκας, Γ. (1986). *Για το καλό μου* [LP]. Minos.
- Michaels, L. (1975-2021). *Saturday Night Live* [Tv Series]. NBC.
- Moore, M. (Director) (2002). *Bowling for Columbine* [Film]. United Artists, Alliance Atlantis, Salter Street Films, Dog Eat Dog Films.
- Μπίγαλης, Κ. (1989). *Με τον ήλιο στους Ιχθείς* [LP]. Lyra.
- Μπρατσιάκου, Ι. (2016, Σεπ. 29) Όταν οι Έλληνες υποδέχονταν 1.221.849 Έλληνες πρόσφυγες. *News247*. <https://www.news247.gr/politismos/otan-oi-ellines-ypodechontan-1-221-849-ellines-prosfyges.6456223.html>
- Μπράτσος, Ν. (2017, Ιαν 20). «Έφυγε» ο μακροβιότερος Δήμαρχος στην Ελλάδα – Β. Παπαδιονυσίου». *EPT*. <https://web.archive.org/web/20170120220543/http://www.ert.gr/efyge-o/#>

- Murphy, R. (Director) (1952). *Captain Pirate* [Film]. Columbia Pictures.
- NAEP. (2018). The Nation's Report Card: 2018 U.S. History, Geography, and Civics at Grade 8, Highlights Reports. <https://www.nationsreportcard.gov/highlights/geography/2018/>
- Nathan, I. (2006, Aug). Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest. What Will They Do With The Drunken Sailor? *Empire*. http://movielore.johnnydepp-zone2.com/DMC2006_08Empire.html
- NCCA. (2005). National Council for Curriculum and Assessment. Annual Report. <https://ncca.ie/media/1083/annual-report-2-2005.pdf>
- NHES. (1999). U.S. Department of Education, National Center for Education Statistics, Youth Survey and Parent Survey of the 1999 National Household Education Surveys Program. <https://nces.ed.gov/pubsearch/pubsinfo.asp?pubid=2000079>
- Nelva, G. (2017, May 10). 47% of American Gamers Prefer Consoles, 27% Prefer PC, 26% Favor Mobile. *DualSHOCKERS* <https://www.dualshockers.com/47-american-gamers-prefer-consoles-27-prefers-pc-26-prefers-mobile-nielsen/>
- Νεστορίδης, Κ. (1889). Αρχείο Παροιμιών και Λαϊκών Παραδόσεων του Κέντρου Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών. [Αρ. 330]. <http://repository.kentrolaografias.gr/xmlui/handle/20.500.11853/2>
- Νταβλαμάνου, Ε. (2020, Δεκ 13) Ζωντανό κύτταρο ιστορικής γνώσης. Ταχυδρόμος. <https://www.taxydromos.gr/Politismos/390608-zwntano-kyttaro-istorikhs-gnwshs.html?fbclid=IwAR1r3aAVx1dZSUcuh8b30kMdKTEH7Bi4Fo2kiVUDQjUHQQV7kwKxwb7ZJ90>
- Ομόφωνα ψηφίστηκε στο Δημοτικό Συμβούλιο η ονοματοθεσία πλατειών και οδών Δήμου Γαλατσίου. (2020, Δεκ 21). *Δήμος Γαλατσίου*. <https://www.galatsi.gov.gr/omofona-psifistike-sto-dimotiko-symvovlio-i-onomatothesia-plateion-kai-odon-dimoy-galatsioy/>
- Orland, K. (2018, Aug 6). Ubisoft CEO: Cloud gaming will replace consoles after the next generation. *arsTechnica* <https://arstechnica.com/gaming/2018/06/ubisoft-ceo-cloud-gaming-will-replace-consoles-after-the-next-generation/>
- Pac-Man Fever by Buckner & Garcia. (n.d.) *Songfacts*. <https://www.songfacts.com/facts/buckner-garcia/pac-man-fever>
- Παλάντζας, Κ. (2021, Μαρ 26). 18.21 χιλιόμετρα έτρεξε δρομέας, σχηματίζοντας στο gps τα 200 χρόνια από την Επανάσταση. *Running News*. <http://www.runningnews.gr/item.php?id=47888>
- Παπαδόπουλος, Λ. (2015). Τα μικρά μπαλκόνια. Στο *Παιχνίδια αγάπης* [LP]. Minos EMI / Universal.
- Papadopoulos, A. (2013). *Διαφήμιση "Steyer Hellas" (1985)* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=tHMXXFG_Mcl

- Παπάζογλου, Ν. (2014, Νοε 11). Το μοναδικό... χωριό εντός Αττικής! *Newsbeast*. <https://www.newsbeast.gr/weekend/arthro/755933/to-monadiko-horio-edos-attikis>
- Πασπαλά, Δ. (2015, Απρ 23). Απαγόρευση σφαγής του ταύρου στον Μανταμάδο - Καταστρέφουν τις ρίζες μας. *LesvosNews*. <https://www.lesvosnews.net/articles/news-categories/koinonia/apagoreysi-sfagis-tayroy-ston-mantamado>
- Patterson, C. (2020, Jan 18). Fortnite x TikTok Emote Royale: How to enter new Boogie Down Contest. *Fortnite Intel*. <https://fortniteintel.com/fortnite-x-tiktok-emote-royale-how-to-enter-new-boogie-down-contest/29191/>
- Pei, A. (2019, Apr 14). This esports giant draws in more viewers than the Super Bowl, and it's expected to get even bigger. *CNBC* <https://www.cnbc.com/2019/04/14/league-of-legends-gets-more-viewers-than-super-bowlwhats-coming-next.html>
- Penn, A. (Director) (1970). *Little Big Man* [Film]. Cinema Center Films.
- Pham, A. (2004, Jan 18). EyeToy Springs From One Man's Vision. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2004-jan-18-fi-eyetoy18-story.html>
- philmurfin. (2019, Aug 12). How realistic is a flight sim joystick. *Avsim*. <https://www.avsim.com/forums/topic/558171-how-realistic-is-a-flight-sim-joystick/>
- Πλωρίτης, Μ. (2008, 24 Νοεμβρίου). «Πολιτισμού» γένεση. *Το Βήμα*. <https://www.tovima.gr/2008/11/24/opinions/politismoy-genesi/>
- Pony Express. (1960). Chicago Coin Machine Manufacturing Company. *Pinball, Bat, Gun, Bowling Game Flyers*. http://flyers.cdyn.com/gun/chicago_coin/html/pony_express-1960-f-1.html
- Poole, S. (2013, Mar 7) Why are we so obsessed with the pursuit of authenticity? *NewStatesman*. <https://www.newstatesman.com/culture/culture/2013/03/why-are-we-so-obsessed-pursuit-authenticity>
- Πρίμπας, Γ. (2020, Οκτ 19). Στο Σπήλαιο Κακαράπης, στα Τουρκοβούνια της Αθήνας, 15.10.2020. Στιγμές. <https://pribas.blogspot.com/2020/10/15102020.html>
- Raildriver. (n.d.). *Desktop Train Cab Controller*. <http://raildriver.com/>
- Red Dead Wiki (n.d.). Wapiti Indian Reservation. *Fandom* https://reddead.fandom.com/wiki/Wapiti_Indian_Reservation
- Richards, O. (2011, Apr 13). Parents, school officials terrified by school shooter video game. *Krem*. <https://archive.vn/20130103223756/http://www.krem.com/news/Parents-law-enforcement-and-school-officials-terrified-by-school-shooter-video-game-119812889.html#selection-707.1-707.65>
- Rock groups cash in on popularity of music video games. (2018, Dec 21). *Los Angeles Daily News*. <https://www.dailynews.com/2008/12/21/rock-groups-cash-in-on-popularity-of-music-video-games/>

- Ross, S. (2013, Oct 6). Gamers take aim at ancient Pictish stone puzzle. *The Scotsman*. <https://www.scotsman.com/news/gamers-take-aim-ancient-pictish-stone-puzzle-1558914>
- Roumani, R. (2006, Jun 4). Muslims craft their own video games. *The Christian Science Monitor*. http://usatoday30.usatoday.com/tech/gaming/2006-06-04-syrian-firm-games_x.htm
- Salinas, D., & Lowood, H. (2004). *Sid Meier's Case History. An exploration of the history of narcissistic titles of video games*. STS 145: History of Computer Game Design: Technology, Culture, Business. http://web.stanford.edu/group/htgg/sts145papers/dsalinas_2004_1.pdf
- Schiaroli, I. (2019, Dec 28). When the Latina cowboys defeated Buffalo Bill. *Rome Central*. <https://www.romecentral.com/en/quando-a-latina-sconfissero-buffalo-bill/> Τα καλύτερα πάρκα της Αττικής για να χαρείτε την Καθαρά Δευτέρα. (2017, Φεβ 27). *αυτοδιοίκηση*. <https://www.aftodioikisi.gr/koinonia/ta-kalitera-parka-tis-attikis-gia-tin-kathara-deftera/>
- Senior, T. (2012, Mar 21). Total War studio boss on Steam Workshop mods: "we should be letting people do this". *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/total-war-studio-boss-on-steam-workshop-mods-we-should-be-letting-people-do-this/>
- Silverman, B. (2008 Jan 25). Video Game Myths: Fact or Fiction? *Yahoo! Video Games*. <https://web.archive.org/web/20080129160752/http://videogames.yahoo.com/feature/video-game-myths-fact-or-fiction-/1182040-2>
- Sinclair, B. (2008, Nov 18). American Indian group boycotts Gun. *Gamespot*. <https://www.gamespot.com/articles/american-indian-group-boycotts-gun/1100-6143508/>
- Singer, A. (Director) (1971). *Captain Apache* [Film]. Sperling, M. & Yordan, P.
- Smith, D. (Director) (1924). *Captain Blood* [Film]. Albert Smith.
- Spielberg, S. (Director). (1981). *Raiders of the Lost Ark* [Film]. Paramount Pictures.
- Stone, O. (Director). (1994). *Natural born killers* [Film]. Warner Bros.
- Takahashi, D. (2017, Jun 21). How Microsoft's Rare imagined the pirate world of Sea of Thieves. *VentureBeat*. <https://venturebeat.com/2017/06/21/how-microsofts-rare-imagined-the-pirate-world-of-sea-of-thieves/>
- TechItSerious. (n.d.) Η Μάχη των Θερμοπυλών! - Assassin's Creed Odyssey [Video]. *YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=YLGBeaEg_M
- Texas Ranger (1963). Chicago Coin Machine Manufacturing Company. *Pinball, Bat, Gun, Bowling Game Flyers*. http://flyers.cdyn.com/gun/chicago_coin/html/texas_ranger-1963-f-1.html
- 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. http://www.joanganzcooneycenter.org/pdf/Game_Changer_FINAL.pdf

The AfterDark Project. (2017, Ιαν 21). The AfterDark Project | ΣΤΑ ΛΥΚΟΒΟΥΝΙΑ | AT THE WOLF HILLS [Video File]. *YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=43VBXcoD9Hw&ab_channel=TheAfterDarkProject

The Houghton Brothers (Creators) (2018-2021). *Big City Greens* [Tv Series]. Disney Channel.

The Magazine (2014, Jan 27). The Dragon Invasion: How the role-playing game came to Japan. *Medium*. <https://medium.com/the-magazine/the-dragon-invasion-96a785fb4a7b>

Το 1ο Βραβείο στην κατηγορία «Πράσινο και Αστική Ανάπλαση» των Greek Green Awards 2018 έλαβε ο Δήμος Γαλατσίου. (2018, Μαρ 6). *Γραμμή*. <https://www.e-grammi.gr/to-1o-vraveio-stin-kategoria-prasino-kai-astiki-anaplasti-ton-greek-green-awards-2018-elave-o-dimos-galatsioy/>

Usher, W. (2012 Jul 14). Smite offends Hindus, Catholics, Jews, With Porno-Style Depiction Of Kali. *Cinema Blend*. <https://www.cinemablend.com/games/SMITE-Offends-Hindus-Catholics-Jews-With-Porno-Style-Depiction-Kali-44645.html>

Van Sant, G. (Director) (2003). *Elephant* [Film]. Meno Film Company.

VanArsdale, D. (1998). Chain letter evolution. *Journal of Experimental Psychology: General*. <https://www.silcom.com/barnowl/chain-letter/evolution.html>

Vargas, J. (2005, September 27). Gamers' Intersection. *Washington Post*. <http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2005/09/26/AR2005092601697.html>

Walsh, R. (Director) (1952). *Blackbeard the Pirate* [Film]. RKO Radio Pictures.

Wells, S. (Director). (2002). *The Time Machine* [Film]. Parkes / MacDonald.

Wells, S. (2011). *Mars needs Moms* [Film]. Walt Disney Pictures / ImageMovers Digital.

Wild West. (1958). Genco. *Pinball, Bat, Gun, Bowling Game Flyers*. http://flyers.cdyn.com/gun/genco/html/wild_west-1958-f-1.html

Wild West. (1961). Chicago Coin Machine Manufacturing Company. *Pinball, Bat, Gun, Bowling Game Flyers*. http://flyers.cdyn.com/qun/chicago_coin/html/wild_west-1961-f-1.html

Wild West Rifle. (1967). Chicago Coin Machine Manufacturing Company. *Pinball, Bat, Gun, Bowling Game Flyers*. http://flyers.cdyn.com/gun/chicago_coin/html/wild_west_rifle-1967-f-1.html

Υφαντή-Θεμελή, Ε. (2013, Ιανουαρίου 18). Άλκης Αλκαίος (Βαγγέλης Λιάρος). *Φόρουμ Πρέβεζας*. <https://forumprevezas.wordpress.com/2013/01/18/%CE%AC%CE%BB%CE%BA%CE%B7%CF%82-%CE%B1%CE%BB%CE%BA%CE%B1%CE%AF%CE%BF%CF%82->

[%CE%B2%CE%B1%CE%B3%CE%B3%CE%AD%CE%BB%CE%B7%CF%82-%CE%BB%CE%B9%CE%AC%CF%81%CE%BF%CF%82/](#)

Φιλιππίδης, Φ. (1913). Αρχείο Παροιμιών και Λαϊκών Παραδόσεων του Κέντρου Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών. [Αρ. 340]. <http://repository.kentrolaografias.gr/xmlui/handle/20.500.11853/159115>

Χατζηδάκις, Μ. (1961). *Ελλάς η χώρα των ονείρων* [LP]. Fontana.

World Heritage Encyclopedia. (n.d.). Internet Cafe. *WorldHeritage.org*
http://self.gutenberg.org/articles/eng/Internet_cafe

Yarwood, J. (2018, Mar 20). Sea of Thieves interview: Rare studio head Craig Duncan on a bold new direction for the legendary British developer. *The Telegraph*.
<https://www.telegraph.co.uk/gaming/features/sea-thieves-interview-rare-studio-head-craig-duncan-bold-new/>

Zeller Jr., T. (2005, Jun 5). A Great Idea That's All in the Wrist. *New York Times*.
<https://www.nytimes.com/2005/06/05/weekinreview/a-great-idea-thats-all-in-the-wrist.html>

Zwick, E. (Director). (2003). *The Last Samurai* [Film]. Warner Bros.

B. Βοηθήματα

1. Ελληνόγλωσσα

Αγραφιώτης, Θ. (2007). *Το νεοελληνικό θέατρο σκίων ως μέσο αγωγής των μαθητών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης: χριστιανοπαιδαγωγική θεώρηση* [Διδακτορική Διατριβή]. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.

Αθανασιάδης, Χ. (2007). Οι δύο στιγμές του ελληνικού φεμινιστικού κινήματος. Στο Ε. Μαραγκουδάκη (Επιμ.), *Εισαγωγή θεμάτων σχετικά με τα φύλα στην εκπαιδευτική διαδικασία*, (σ. 13-23). Ιωάννινα.

Αθανασίου, Α. (2004). Εθνογραφία στο διαδίκτυο ή το διαδίκτυο ως εθνογραφία: δυνητική πραγματικότητα και πολιτισμική κριτική, *Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών*, 115, 49-74.

Αικατερινίδης, Γ. (1979). *Νεοελληνικές Αιματηρές Θυσίες. Λειτουργία – Μορφολογία – Τυπολογία* [Διδακτορική Διατριβή]. Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων.

Αλεξανδράκη, Ε. (2015). *Θηβαϊκές επιρροές στην Ιλιάδα και την Οδύσσεια* [Διδακτορική διατριβή]. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.

Αλεξιάδης, Μ. (1993). Συμπληρωματικά για τη λέξη «λαογραφία», *Δωδώνη*, 19 (1), 247-252.

Αλεξιάδης, Μ. (2013). Θεώρηση των λαογραφικών σπουδών στην Ελλάδα. *Λαογραφία ΜΒ΄*, 83-101.

Αλιβιζάτου, Μ., Πούλιος, Ι., & Παπαδάκη, Μ. (2015). Διαχείριση Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς, Τοπική Κοινωνία και Βιώσιμη Ανάπτυξη. Στο Ι. Πούλιος (επιμ.) *Πολιτισμική Διαχείριση, Τοπική Κοινωνία και Βιώσιμη Ανάπτυξη* (σσ. 55-73). Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.

Αναγνώστου, Κ. (2009). *Βιντεοπαιχνίδια. Βιομηχανία και Ανάπτυξη*. Κλειδάριθμος.

Αξαπούλου, Α., & Περτιγκιόζογλου, Ε. (2015, Ιούλιος). *Αποτυπώσεις του αστικού μύθου: έντυπες αναπαραστάσεις της αθηναϊκής πολυκατοικίας*. Διάλεξη στο ΕΜΠ. <http://dx.doi.org/10.26240/heal.ntua.1335>

Αποστολάκης, Γ. (1929). *Τα δημοτικά τραγούδια. Μέρος Α΄: οι συλλογές*. Κοντομάρης.

Αποστολάκης, Σ. (2000). *Συμβολή στο τοπωνυμικό Πελεκάνου και μικροτοπωνυμικό Αρχοντικού – Πελεκάνου – Σελίνου* [Πρακτικά Συνεδρίου]. Τα κρητικά τοπωνύμια: Διήμερο Επιστημονικό Συνέδριο, Ρέθυμνο, 6-7 Νοεμβρίου 1998. τ. Α΄ (61-107). Ιστορική - Λαογραφική Εταιρεία Ρεθύμνης.

Αρβανιτάκης, Δ. (2015). Giuseppe Compagnoni: Σκηνές από τον βίο ενός «κατήγορου του γένους». Στο Σ. Κακλαμάνης, Α. Καλοκαιρινός, & Δ. Πολυχρονάκης (Επιμ.). *Λόγος και Χρόνος στη Νεοελληνική Γραμματεία (18ος-19ος αιώνας)*. Πρακτικά συνεδρίου προς τιμήν του Αλέξη Πολίτη, (373-428). Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.

Αρβανίτη, Ε. & Χρυσανθοπούλου, Β. (2014). Παιδαγωγική Λαογραφία και Μάθηση μέσω Σχεδιασμού: ένα μοντέλο επαγγελματικής μάθησης στο πανεπιστήμιο [Πρακτικά Συνεδρίου] 4ο Πανελλήνιο Συνέδριο: Λαϊκός Πολιτισμός και Εκπαίδευση (Καρδίτσα 19-21 Οκτωβρίου 2012) Ε. Αυδίκος, & Σ. Κοζιού (επιμ.), 37-52.

Αργυρού, Τ., & Φωκίδης, Ε. (2019). Διδάσκοντας τις διεργασίες ανάπτυξης των φυτών σε μαθητές του δημοτικού με τη χρήση tablets. Αποτελέσματα από πιλοτική εφαρμογή. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 15(1), 40-56.

Arrigoni, E. (1969). Το τοπίο της Αττικής κατά την κλασική εποχή. *Αθηνά*, 71, 322-386.

Αρχοντίδου-Αργύρη, Α. & Αργυρός, Λ. (n.d.) *Η οθωμανική Αθήνα μέσα από τις συλλογές του Μουσείου της Πόλεως των Αθηνών*. www.athenscitymuseum.gr

Αυδίκος, Ε. (1998). *Από τη Μαρίτσα στον Έβρο. Πολιτισμικές συγκλίσεις και αποκλίσεις σε μια παρέμβρια περιοχή. Δήμος Τυχερού (οικισμοί Τυχερού – Φυλακτού)*. Πολύκεντρο Δήμου Τυχερού.

Αυδίκος, Ε. (1999). *Μια φορά κι έναν καιρό... αλλά μπορεί να γίνει και τώρα. Η εκπαίδευση ως χώρος διαμόρφωσης παραμυθιάδων*. Ελληνικά Γράμματα.

Αυδίκος, Ε. (1999β). Λαογραφία και παιδική ηλικία: οπτικές και προοπτικές. Στο Β. Δ. Αναγνωστόπουλος (επιμ.) *Λαϊκή Παράδοση και Παιδί* (23-43). Καστανιώτης.

Αυδίκος, Ε. (2014). Εισαγωγή (σ.7-8). Στο Ε. Αυδίκος, & Σ. Κοζιού (επιμ.) *4ο Πανελλήνιο Συνέδριο Λαϊκός Πολιτισμός και Εκπαίδευση*. Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας και Κέντρο Ιστορικής και Λαογραφικής Έρευνας «Ο Απόλλων» (19, 20 και 21 Οκτωβρίου 2012, Καρδίτσα).

Αυδίκος, Ε. (2016α). *Η πόλη: Λαογραφικές και εθνογραφικές οπτικές*. Σιδέρης.

Αυδίκος, Ε. (2016β). Αστική λαογραφία: Ουτοπία ή πραγματικότητα. Στο *Η πόλη: Λαογραφικές και εθνογραφικές οπτικές* (73-82). Σιδέρης.

Αυδίκος, Ε. (2016γ). Η κοινότητα στον αστικό χώρο: Αντιστάσεις και λειτουργίες. Η περίπτωση των Συρρακιωτών της Πρέβεζας. Στο *Η πόλη: Λαογραφικές και εθνογραφικές οπτικές* (83-113). Σιδέρης.

Αυδίκος, Ε. (2016δ). Η αποτύπωση των ιστορικών και κοινωνικών γεγονότων στην ονοματοθεσία των οδών της Πρέβεζας. Στο *Η πόλη: Λαογραφικές και εθνογραφικές οπτικές* (191-225). Σιδέρης.

Αυδίκος, Ε. (2016ε). Παγκοσμιοποίηση και λαϊκός πολιτισμός στον 21ο αιώνα. Στο *Η πόλη: Λαογραφικές και Εθνογραφικές οπτικές* (σσ.299-316). Σιδέρης.

Βακαλιός, Θ. (2004). *Το πρόβλημα της ταυτότητας του ανθρώπου*. Ψηφίδα.

Βαμβακίδου, Ι., & Γκόλια, Π. (2010). *Το Βελβεντό, ο τόπος μου. Μαθήματα Τοπικής Ιστορίας*. Κοινωνία των πολιτών του Βελβεντού.

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice Hall.
- Βαρβούνης, Μ. (1993). *Σύγχρονοι Προσανατολισμοί της Ελληνικής Λαογραφίας*. Πορεία.
- Βαρβούνης Μ. (1994β). *Συμβολή στη μεθοδολογία της επιτόπιας λαογραφικής έρευνας*. Οδυσσέας.
- Βαρβούνης, Μ. (1997). Οι ελληνικές και οι σερβικές παροιμίες ως στοιχεία παραδοσιακής παιδαγωγικής. *Βαλκανικά Σύμμεικτα*, 9, 7-14.
- Βαρβούνης, Μ. (2017). Ο Έλληνας και το αυτοκίνητο: Λαογραφικές Διαπιστώσεις. *Δελτίον της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας* 43 (2013-2016), 31-44.
- Βαρβούνης, Μ. & Κούζας, Γ. (2019). *Εισαγωγή στην αστική λαογραφία. Θεωρητικές προσεγγίσεις – μεθοδολογία – θεματικές*. Παπαζήσης.
- Βαρουξάκη, Α. (1916). *Αι εθνικαί παραδόσεις. Η ελληνική αγωγή και ο πατριωτισμός*. Σακελλαρίου.
- Βασιλόπουλος, Χ. (1990). *Τα αναστενάρια (πώς εξηγούνται)*. Ορθόδοξος Τύπος.
- Bauman, Z. (2002). *Η Μετανεωτερικότητα και τα δεινά της* (Γ. Μπαμπασάκης, μτφ.). Ψυχογιός.
- Bausinger, H. (2009). *Ο λαϊκός πολιτισμός στον κόσμο της τεχνολογίας* (Μ. Καπλάνογλου, μτφ.). Πατάκης.
- Bergeron, L., & Roncayolo, M. (2003). *Από την προβιομηχανική στην βιομηχανική πόλη. Δοκίμιο για τη γαλλική ιστοριογραφία* (Π. Πολέμη & Ρ. Μπενβενίστε, μτφ.). Εταιρεία Μελέτης Νέου Ελληνισμού - Μνήμων.
- Bielby, M. (1990, Jul). The Complete YS Guide to Shoot 'Em Ups. *Your Sinclair*, 55.
- Βλαχάκη, Α., Δράκου Μ., & Ρηγόπουλος Χ. (2007). *Αγχεσμός & Αγία Γλυκερία, δυο σημεία αναφοράς στο Γαλάτσι*. Δήμος Γαλατσίου.
- Βλαχάκη-Δημητρίου, Α., Δράκου Μ., & Ρηγόπουλος Χ. (2013). *Ασβεστοκάμινα & Νταμάρια... σύμβολα πολιτισμού στο Γαλάτσι και όχι μόνο*. Δήμος Γαλατσίου.
- Βλαχογιάννη, Ε. (2012, Μάρτιος 12-15). Τα νομίσματα του νεκροταφείου της Ακραιφίας (Σωστική ανασκαφική έρευνα: 1994-1998) [Πρακτικά Συνεδρίου]. *3ο Αρχαιολογικό Έργο Θεσσαλίας και Στερεάς Ελλάδας (ΑΕΘΣΕ)*, Βόλος, 1007-1027.
- Βουγιούκα, Μ., & Μεγαρίδης, Β. (1996). *Οδωνυμικά του Πειραιά*. Φιλιππότης.
- Bowra, C. (1997). *Αρχαία Ελληνική Λυρική Ποίηση* (Ν. Καζάζης, μτφ.). Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.
- Braudel, F. (2001). *Γραμματική των Πολιτισμών*. (Α. Αλεξάκης, μτφ.). Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.

Burgel, G. (1976). *Αθήνα: Η ανάπτυξη μιας μεσογειακής πρωτεύουσας* (Π. Ρυλμόν, μτφ.). Εξάντας.

Γερακοπούλου, Χ. Κ. (2007). *Ανάγνωση υπέρ-ηρωϊκών κόμικς και συγκρότηση της ψυχοκοινωνικής ταυτότητας στην ύστερη νεωτερικότητα* [Doctoral dissertation]. Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών.

Γερμανός, Δ. (2005). *Χώρος και διαδικασίες αγωγής: Η παιδαγωγική ποιότητα του χώρου*. Gutenberg.

Γέροντας, Δ. (1995). *Ιστορία των Αθηναίων. Τουρκοκρατία: Περίοδος δεύτερη 1687-1821*. Παλμός.

Γεωργακάκη, Ε., & Κιμιώνης, Γ. (2000). *Συγκριτική μελέτη των τοπωνυμίων 19 χωριών της επαρχίας Αγίου Βασιλείου Ρεθύμνου*. [Πρακτικά Συνεδρίου]. Τα κρητικά τοπωνύμια: Διήμερο Επιστημονικό Συνέδριο, Ρέθυμνο, 6-7 Νοεμβρίου 1998. τ. Α' (203-234). Ιστορική - Λαογραφική Εταιρεία Ρεθύμνης.

Γεωργιάδης, Α. Σ. (1920). Αγχεσμός και Σχιστός. *Αρχαιολογική εφημερίς: περιοδικόν της Αρχαιολογικής Εταιρείας*, 57-59.

Γιακουμάκη, Ε. (2000). *Κυριολεξία και μεταφορά στα τοπωνύμια*. [Πρακτικά Συνεδρίου]. Τα κρητικά τοπωνύμια: Διήμερο Επιστημονικό Συνέδριο, Ρέθυμνο, 6-7 Νοεμβρίου 1998. τ. Α' (235-250). Ιστορική - Λαογραφική Εταιρεία Ρεθύμνης.

Γιαννόπουλος, Ι. (1999). *Μυστική Αθήνα και Αττική*. Έσοπτρον.

Γιαννούλης, Γ. Γ. (2006). *Ο πολιτισμός της Νάξου: το παράδειγμα της Απειράνθου* [Διδακτορική Διατριβή]. Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων.

Γκασούκα, Μ. & Φουλίδη, Ξ. (2012). Σύγχρονοι ορίζοντες των λαογραφικών σπουδών: Ενωσιολογικό πλαίσιο, έρευνα, φύλο, διαδίκτυο, σχολείο. Σιδέρης.

Γκότσης, Δ. & Πλιάκος, Α. (2013). *Διαδίκτυο και επαυξημένος χώρος* [Διπλωματική Εργασία]. Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο.

Γκουγκουλή, Κ. (1999). Παιδί και βιομηχανικό παιχνίδι: χρήσεις και χρήστες. Στο Κ. Γκουγκουλή & Α. Κούρια (Επιμ.), *Παιδί και παιχνίδι στη νεοελληνική κοινωνία (19ος και 20ος αιώνας)*. Καστανιώτης.

Γναρδέλλης, Χ. (2013). *Ανάλυση δεδομένων με το IBM SPSS Statistics 21*. Εκδόσεις Παπαζήση.

Cool, H. (2016). Clothing and identity. *The Oxford Handbook of Roman Britain*. Oxford University Press.

Δαλκαβούκης, Β., & Πλούσιος, Μ. (2013) Στα γήπεδα η Ελλάδα Αναστενάζει. Τα συνθήματα των γηπέδων ως έντεχνη λαϊκή δημιουργία [Πρακτικά Συνεδρίου]. Λαϊκός πολιτισμός και έντεχνος λόγος (ποίηση - πεζογραφία - θέατρο), (297-314), Αθήνα, 8-12 Δεκεμβρίου 2010.

Δαμιανού, Δ. (2010). Οι παιδαγωγικές διαστάσεις της ελληνικής Λαογραφίας και η διδασκαλία της Λαογραφίας στην ελληνική εκπαίδευση. *Λαογραφία ΜΒ*, 217-230.

Danforth, L. (1995). *The Anastenaria of Saint Helen: Firewalking and Religious Healing* [Τα Αναστενάρια της Αγίας Ελένης Πυροβασία και Θρησκευτική Θεραπεία] (Μ. Polentas, μτφ.). Πλέθρον.

Δασκαλάκης, Δ. (2018). Κρίση, παιδική ηλικία και τα δικαιώματα του παιδιού. Στο Μ.Γ. Βαρβούνης, & Μ. Γ. Σέργης (Επιμ.) *Πλάτανος Ευσκιόφυλλος: τιμητικός τόμος για τον καθηγητή Μηνά Αλ. Αλεξιάδη* (σσ. 231-246). Κ. & Μ. Αντ. Σταμούλη.

Δαφέρμος, Β. (2005). *Κοινωνική στατιστική με το SPSS*. Ζήτη.

Δημάση, Μ. (2008). Η θέση του λαϊκού πολιτισμού στα προγράμματα σπουδών και τα σχολικά εγχειρίδια του δημοτικού σχολείου για τη διδασκαλία της λογοτεχνίας. Στο Μ. Βαρβούνης, Μ. Σέργης (επιμ.) *Δρύς Υψικάρηνος, τιμητικός τόμος για τον Δημήτριο Οικονομίδα, 187 – 204*.

Δημητριάδης, Β., Βουγιούκας, Α., Θρασυβούλου, Δ., Λάνδρος, Χ, & Ψαραύτη, Λ. (1999). *Σάμος, πατρίδα μου*. Υπουργείο Αιγαίου και Πνευματικό Ίδρυμα Σάμου «Νικόλαος Δημητρίου».

Δημητρίου, Α. (2009). *Περιβαλλοντική Εκπαίδευση: Περιβάλλον, Αειφορία. Θεωρητικές και παιδαγωγικές προσεγγίσεις*. Επίκεντρο.

Διακογεωργίου, Α. (1999). *Από την πατριδογνωσία στη μελέτη του περιβάλλοντος: ανάλυση του περιεχομένου των βιβλίων "Εμείς και ο κόσμος" των τάξεων Α'-Β'-Γ'-Δ' του Δημοτικού σχολείου* [Διδακτορική Διατριβή]. Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών.

Διαμαντάκη, Κ. (2003), Κοινότητες του διαδικτύου. Μια ηλεκτρονική δημόσια σφαίρα; Στο Ρ. Παναγιωτοπούλου (επιμ.) *Η ψηφιακή πρόκληση: ΜΜΕ και δημοκρατία* 407-424. Τυπωθήτω / Δαρδάνος.

Διαμαντόπουλος, Δ. (2009). *Το Παιχνίδι*. Πουρνάρας Παναγιώτης.

Dodge, W. (1913). Shooting Up the Movies, *Popular Mechanics*, 623-625.

Δούλη, Ε., Μουσά, Μ., & Χαρίτου, Ε. (Οκτώβριος 2017). Καισαριανή: Η «Κρίση» ως διαδικασία της χωρικής παραγωγής. Ανακοίνωση στο Συνέδριο: *Αττική σε κρίση, Μητροπολιτική Περιοχή της Αττικής: Όψεις της Κρίσης στην Πόλη και την Κατοικία και οι Αρχιτέκτονες. Μεταλλαγές στις Διαδικασίες Χωρικής Παραγωγής και Σχεδιασμού*. ΕΜΠ.

Durkheim, É. (2008). *The Elementary Forms of Religious Life* (J. W. Swain, μτφ.) Dover Publications, Inc.

Fallmerayer, J. (1830). *Geschichte der Halbinsel Morea während des Mittelalters. Teil 1: Untergang der peloponnesischen Hellenen und Wiederbevölkerung des leeren Bodens durch slavische Volksstämme*. Stuttgart und Tübingen.

- Fields, N. (2007). *Thermopylae 480 BC, Last stand of the 300*. Osprey Publishing.
- Forchhammer, P., & Mueller, D. (1833). *Zur Topographie Athens: Ein Brief aus Athen und ein Brief nach Athen*. Goettingen.
- Ζαμπανιώτη, Α. (2018). *Εσείς τι πιστεύετε για τα ευπώλητα; Μυθιστόρημα, αναγνωστικό κοινό και πολιτισμικοί μεσάζοντες* [Διπλωματική Εργασία]. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.
- Ζαμπέλιος, Σ. (1852). *Άσματα δημοτικά της Ελλάδος. Εκδοθέντα μετά μελέτης ιστορικής περί μεσαιωνικού Ελληνισμού. Υπό Σπυρίδωνος Ζαμπελίου Λευκαδίου*. Ερμής.
- Ζερβός, Γ. (1959). *Τ' ανάθεμα της μηχανής*. Αθήνα.
- Ζουγιανού, Α. (2020). *Η αξιοποίηση της ψηφιακής αφήγησης λαϊκών παραμυθιών στη διδασκαλία της Γλώσσας στο Δημοτικό* [Μεταπτυχιακή Εργασία]. Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Ζυγούρη, Ε. (2018). *Εκφάνσεις του Λαϊκού Πολιτισμού στα Παλαιά και Νέα Διδακτικά Εγχειρίδια της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης* [Διπλωματική Εργασία]. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.
- Ζωγράφος, Θ. (1929). Η γεωργική εκπαίδευσις, *Αγροτική Ζωή*, 26, 29-30.
- Ζώη, Σ., & Λουρδή Ε. (2016). Ο λαϊκός πολιτισμός στην εποχή των ΤΠΕ. Στο Ι. Παπαδάτος, Σ. Πολυχρονοπούλου, & Α. Μπαστέα (επιμ.) *6ο Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης και Ειδικής Αγωγής* (1184-1199). <http://dx.doi.org/10.12681/edusc.1004>
- Giddens, A. (2001). *Οι συνέπειες της νεωτερικότητας* (Γ. Μερτίκας, μτφ.). Κριτική.
- Herzfeld, M. (2002). *Πάλι δικά μας. Λαογραφία, ιδεολογία και η διαμόρφωση της σύγχρονης Ελλάδας*. Αλεξάνδρεια.
- Ήμελλος, Σ. (1969). Η δαιμονοποίηση των Σαρακηνών εν Κρήτη. *Επετηρίς του Κέντρου Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας*, Τόμος 20/21, 113-125.
- Ήμελλος, Σ. (1991). *Θρυλούμενα για την άλωση και την εθνική αποκατάσταση*. Σύλλογος προς διάδοσιν ωφέλιμων βιβλίων.
- Ήμελλος, Σ. (1999). Δένδρα ιερά-στοιχειωμένα στις λαϊκές παραδόσεις: Η σχέση των παραδόσεων με βυζαντινές θρησκευτικές διηγήσεις και με αρχαίους μύθους. *Επετηρίς του Λαογραφικού Αρχείου*, 11-12, 69-108.
- Ήμελλος, Σ., & Πολυμέρου-Καμηλάκη, Α. (1983). Παραδοσιακός υλικός βίος του ελληνικού λαού (ερωτηματολόγιο). Στο *Δημοσιεύματα του Κέντρου Ερεύνης Ελληνικής Λαογραφίας*, 17, Ακαδημία Αθηνών.
- Θωμάς, Γ. (1999). *Γύρω απ' το παραδοσιακό παιχνίδι του πετροπόλεμου*. Στο Αναγνωστόπουλος, Β. Δ. (Ed.) *Λαϊκή παράδοση και παιδί* (σσ.103-111). Εκδόσεις Καστανιώτη.

Ιγγλέζου, Ν. (2014). *Λαογραφία και τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας (ΤΠΕ): διδακτικές προσεγγίσεις δημοτικών τραγουδιών με τη χρήση ΤΠΕ* [Διπλωματική Εργασία]. Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Κάβουρα, Μ. (2012). *Στρατηγικά τουριστικά σχέδια μάρκετινγκ και μελέτη περίπτωσης της νήσου Νάξου* [Πτυχιακή Εργασία]. ΤΕΙ Κρήτης – Σχολή Διοίκησης & Οικονομίας – Τμήμα τουριστικών επιχειρήσεων.

Κακαδιάρης, Ν. (2005, Μάιος). Ο ιππότης με το ξίφος κι ο Παντοκράτωρ της Ομορφοκκλησιάς [Εισήγηση σε Συνέδριο] *Εικοστό πέμπτο συμπόσιο βυζαντινής και μεταβυζαντινής αρχαιολογίας και τέχνης*. Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο.

Κακάμπουρα, Ρ. (2001) 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', Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων/ Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Αθήνα: 2001, 5-38.

Κακάμπουρα, Ρ. (2005). Πολιτισμική ταυτότητα και Οικογένεια: Διαγενεακές προσεγγίσεις στη σχολική πράξη. *Κριτική Επιστήμη και Εκπαίδευση*, 2, 29-42.

Κακάμπουρα, Ρ. (2006). Λαογραφικά αρχεία και εθνική ταυτότητα: μια σχέση αλληλεπίδρασης. Στο Σ. Δημητρίου (επιμ.) *Κριτική Διεπιστημονικότητα, τ.2, Έθνος και Ταυτότητα, Πολιτισμικές Αντιστάσεις* (σσ.108-135). Σαββάλας.

Κακάμπουρα, Ρ. (2010). Διδακτική του Λαϊκού Πολιτισμού στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση [Πρακτικά Συνεδρίου]. 1ο Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης, ΕΚΠΑ, Αθήνα 28-31 Μαΐου 2009, τ. Β', 215-223.

Κακάμπουρα, Ρ. (2011). *Αφηγήσεις Ζωής. Η βιογραφική προσέγγιση στη σύγχρονη λαογραφική έρευνα*. Διάδραση.

Κακάμπουρα, Ρ. (2012). Ανιχνεύοντας το νόημα της παράδοσης μέσα από προσωπικές αφηγήσεις. Στο Μ. Βαρβούνης, & Μ. Σέργης (Επιμ.) *Ελληνική λαογραφία. Ιστορικά, θεωρητικά, μεθοδολογικά, θεματικές τ. Α'*(527-545). Ηρόδοτος.

Κακάμπουρα, Ρ. (2016). Βιογραφική / βιοματική μέθοδος διδασκαλίας: Ερευνώντας την οικογενειακή ιστορία στη σχολική πράξη. Στο Φ. Πολίτης, Ι. Φουρίδης, & Σ. Χανδόλιας (επιμ.) *Ζητήματα Θεωρίας και Πράξης στην Εκπαίδευση: Σύγχρονες τάσεις και κατευθύνσεις* (σσ. 284 – 293). Σύλλογος Εκπαιδευτικών Π.Ε. Λακωνικής.

Κακάμπουρα, Ρ. (2018), Από τον χώρο στα πρόσωπα: Μετατοπίσεις της συλλογικής μνήμης μέσα από την εφημερίδα «τα Άγναντα». Στο Μ. Βαρβούνης, & Μ. Σέργης (Επιμ.) *Πλάτανος Ευσκόφυλλος. Τιμητικός τόμος για τον καθηγητή Μηνά Αλ. Αλεξιάδη* (309-332). Σταμούλη.

Κακάμπουρα – Τίλη, Ρ. (1999). *Ανάμεσα στο αστικό κέντρο και τις τοπικές κοινωνίες. Οι σύλλογοι της επαρχίας Κόνιτσας στην Αθήνα*. Πνευματικό Κέντρο Δήμου Κόνιτσας.

Κακάμπουρα – Τίλη, Ρ. (2000). Δραματοποίηση λαϊκών δρωμένων στο ελληνικό σχολείο, *Παρνασσός ΜΒ΄*, 215-228.

Κακάμπουρα-Τίλη, Ρ. (2005). Ο λαϊκός πολιτισμός ως πεδίο διαπολιτισμικής εκπαίδευσης – Μια διδακτική πρόταση. Στο *Μάθηση και Διδασκαλία στην Κοινωνία της Γνώσης* (σσ. 267-274). Ε.Κ.Π.Α./Κ.Ε.ΕΠ.ΕΚ.

Κακάμπουρα – Τίλη, Ρ. (2012). Ο Ν. Γ. Πολίτης και οι εκπαιδευτικοί ως συλλογείς λαογραφικού υλικού [Πρακτικά Συνεδρίου]. *Ο Νικόλαος Γ. Πολίτης και το Κέντρον Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας*, 4-7 Δεκεμβρίου 2003, Μέγαρον Ακαδημίας Αθηνών. τόμος Α΄, 325-342.

Κακάμπουρα, Ρ., Κασσαβέτη, Ο. Ε., Σαμαρτζή, Έ., & Μπαμπάλης, Θ. (2018). Οπτική εθνογραφία και εκπαίδευση: Μια διδακτική πρόταση. *Επιστήμες Αγωγής*, 2018 (1), 74-95.

Καλαβριώτη, Α. (2018). *Ο προσκυνηματικός τουρισμός ενώνει χριστιανούς και μουσουλμάνους: μελέτη περίπτωσης, η Ιερά Μονή του Αγίου Γεωργίου του Κουδουνά, στην Πρίγκηπο* [Διπλωματική Εργασία]. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.

Καλογήρου, Τ. (1999). *Τέρψεις και ημέρες ανάγνωσης. Β΄ τόμος*. ΙΜΠ.

Kaimara, P., Deliyannis, I., Papadopoulou, A., Oikonomou, A., & Fokides, E. (2018). Smart Education: Τα ψηφιακά παιχνίδια ως κίνητρο για μάθηση. In *Proceedings of the 2nd International Experiential Conference on Applied Teaching* (pp. 385-391).

Καμπερίδου, Ε. (2020). Η συλλεκτική mania των Ευρωπαίων: Η αρπαγή και η σύληση αρχαιοτήτων. *Φιλοσοφία και Παιδεία. Έκδοση της Ένωσης Καθηγητών για την Προαγωγή της Φιλοσοφίας στην Εκπαίδευση*.
http://scholar.uoa.gr/sites/default/files/ikamper/files/parthenon_marbles_the_case_for_re_turn.pdf

Κανακίδου, Ε. & Παπαγιάννη, Β. (1998). *Διαπολιτισμική Αγωγή*. Ελληνικά Γράμματα.

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.
<http://thesis.ekt.gr/thesisBookReader/id/40778#page/1/mode/2up>

Καπλάνογλου, Μ. (2013). Τα λουκέτα της αγάπης: Χαρακτηριστικά ενός σύγχρονου εθίμου. Στο *Λαογραφία ΜΒ΄*, 391-406.

Καραγεωργάκη, Σ. (2011). *Θρησκεία και πολιτική: Η προπαγάνδα των Πτολεμαίων από τις αρχές του 3^{ου} έως τα μέσα του 2^{ου} π.Χ. αιώνα* [Διδακτορική Διατριβή]. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.

Καρακατσάνη, Α., & Κοψίδης, Ρ. (2006). *Φώτης Κόντογλου*. Τα Νέα, Πινακοθήκη του Νέου Ελληνισμού, Οι Μεγάλοι Έλληνες Ζωγράφοι. Ελληνικά Γράμματα.

Καρούζος, Χ. (1972). *Αρχαία Τέχνη: Ομιλίες – Μελέτες*. Ερμής.

Καρπούζης, Ν. (2014). Πρώιμη Αστική Λαογραφία. Αναπαραστάσεις της ιστορίας και της κοινωνίας της νέας πρωτεύουσας (Αθήνα 1835) μέσα από το έργο του Πολύβιου Δημητρακόπουλου "Η Δούκισσα της Πλακεντίας", *Κυμοθόη* 24, 331-365. <https://drive.google.com/file/d/0B9jJkxDlvr3DMmd6YTBWTHVMLTQ/view?usp=sharing>

Κατσαδώρας, Γ. (2011). Ο λαϊκός πολιτισμός την εποχή της Παγκοσμιοποίησης. Στο *Διεργασίες σκέψης στο σχολείο και την κοινωνία*. (τ. α', σσ. 90-100). 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.

Κατσαδώρας, Γ. (2017). Σύγχρονες μεταπλάσεις των παραμυθιών των αδελφών Grimm. Παιχνίδια ρόλων και υπολογιστών, στο Μ. Μερακλής, Γ. Παπαντωνάκης, Μ. Καπλάνογλου, Γ. Κατσαδώρας, (επιμ.) *Το παραμύθι από τους αδερφούς Grimm στην εποχή μας, Διάδοση και μελέτη*, Gutenberg, 763-771.

Κατσιλλής, Ι. (2006). *Επαγωγική στατιστική Εφαρμοσμένη στις κοινωνικές επιστήμες και την εκπαίδευση με έμφαση στην ανάλυση με υπολογιστές*. Gutenberg.

Κατσιώτη, Η. (1980). Μια ...ιδέα μουσικής. Στο *Ο Μπαρμπα-Λινάρδος*. [Πρόγραμμα παράστασης] Εθνικό Θέατρο: Νέα Σκηνή. <http://www.nt-archive.gr/playMaterial.aspx?playID=337#programs>

Καυταντζόγλου, Ρ. (2001). *Στη σκιά του Ιερού Βράχου. Τόπος και μνήμη στα Αναφιώτικα*. Ελληνικά Γράμματα.

Κεφαλληνάου, Ε. (1999, Φεβ 7). Οι πρώτες μας λέξεις. Μέθοδοι διδασκαλίας και ανάγνωσης των αλφαβηταρίων από το 1771 έως τις μέρες μας. *Η Καθημερινή - Επτά Ημέρες*, 3-7.

Κογκούλη, Π. (2007). *Ο Αλέξανδρος Δελμούζος και η σχολική πράξη* [Διπλωματική Εργασία] Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.

Κόκκινος, Γ. (1998). *Από την Ιστορία στις Ιστορίες. Προσεγγίσεις στην ιστορία της ιστοριογραφίας, την επιστημολογία και τη διδακτική της ιστορίας*. Ελληνικά Γράμματα.

Κολοβού, Φ. (1999). *Μιχαήλ Χωνιάτης, Συμβολή στη μελέτη του βίου και του έργου του. Το Κορυς των επιστολών*. Ακαδημία Αθηνών.

Κοντογεωργοπούλου, Χ. (2016). *Η Βυζαντινή Αττική*. Σιάτρα.

Κοντογιάννης, Π. (1903). *Οι Έλληνες κατά τον πρώτον επί Αικατερίνης Β' Ρωσσοτουρκικόν πόλεμον (1768-1774)*. Σακελλαρίου.

Κοντογιαννίδης, Κ. (2013). *Ώψεις της εκπαίδευσης κατά τη βυζαντινή περίοδο. Συσχέτιση των δεδομένων της εκπαίδευσης στο Βυζάντιο με αυτά της τουρκοκρατίας και των νεότερων χρόνων* [Μεταπτυχιακή Διατριβή]. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.

Κοσμίδου, Ζ. (2000). *Ο Πολιτισμός ως επικοινωνιακό μέσο για τη βελτίωση των Διεθνών Σχέσεων και η Ελληνική Πολιτιστική Διπλωματία* [Διδακτορική Διατριβή]. Σχολή Πολιτικών και Κοινωνικών Επιστημών, Πάντειο Πανεπιστήμιο.

Κούζας, Γ. (2009). *Ελληνική Λαογραφική Εταιρεία: Η ιστορική διαδρομή της (1908 - 2008)*. Αθήνα: Ελληνική Λαογραφική Εταιρεία.

Κούζας, Γ. (2010-2). Ο κόσμος της λαϊκής αγοράς; προς μια κοινωνική ανάγνωση των λειτουργιών και των προεκτάσεων των σύγχρονων υπαίθριων αγορών. *Λαογραφία* 42, 505-558.

Κουκόπουλος, Ζ. (2019). *Μεθοδολογίες σχεδιασμού και αξιολόγησης έξυπνων ψηφιακών περιβαλλόντων για τον πολιτισμό και την κοινωνία* [Διδακτορική διατριβή]. Πανεπιστήμιο Πατρών.

Κουλούρη, Χ. (1999, Φεβ. 7). «Καλά παιδιά και φρόνιμα». Ιστορική γνώση και ηθικός φρονιματισμός στα αναγνωστικά βιβλία του 19ου αιώνα. *Η Καθημερινή - Επτά Ημέρες*, 8-10.

Κουτσοδικολή, Κ. (2020). Το παιχνίδι στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ομαδικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού μεταξύ ενηλίκων [Διπλωματική Εργασία]. ΕΚΠΑ.

Κρικελίκου-Κόμνου, Ε. (2014). *Ο Χάρρυ Κλυνν και η Επιθεώρηση (1985-2005)* [Διπλωματική Εργασία]. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.

Κρουαζέ, Μ. (1989). *Ο πολιτισμός της Αρχαίας Ελλάδος* (Δ. Μπιτζιλέκης, μτφ.). Γκοβόστης.

Κίργινας, Σ. (2013). Μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι ελεύθερης διάδρασης. *Νέος Παιδαγωγός*, 1, 108-114.

Κυριακίδης, Σ. (1922). *Ελληνική Λαογραφία Α΄. Μνημεία του λόγου*. Π. Δ. Σακελλαρίου.

Κυριακίδης, Σ. (1938). Τι είναι λαογραφία και εις τι δύναται να ωφελήσει η σπουδή της. *Λαογραφία* (130-157), 12.

Κυριακίδης, Σ. (1965). *Ελληνική Λαογραφία Α΄. Μνημεία του λόγου*. β΄ έκδοση. Κ. Σ. Παπαδογιάννη.

Κυριακίδου-Νέστορος, Α. (1975). *Λαογραφικά Μελετήματα*. Νέα Σύνορα.

Κυριακίδου-Νέστορος, Α. (1978). *Η Θεωρία της Ελληνικής Λαογραφίας, Κριτική Ανάλυση*. Αθήνα: Εταιρεία Σπουδών Νεοελληνικού Πολιτισμού και Γενικής Παιδείας.

Κυριακίδου – Νέστορος, Α. (1993α). Παράδοση και παραδοσιακός πολιτισμός: μια απαραίτητη ιστορική διάκριση. Στο *Λαογραφικά Μελετήματα II*, (39-52). Πορεία.

Κυριακίδου – Νέστορος, Α. (1993β). Η λαϊκή παράδοση: σύμβολο και πραγματικότητα. Στο *Λαογραφικά Μελετήματα II*, (59-66). Πορεία.

Κυριακίδου – Νέστορος, Α. (1993γ). Πηγές για το λαϊκό πολιτισμό της Τουρκοκρατίας. Στο *Λαογραφικά Μελετήματα II*, (125-142). Πορεία.

Κυριακίδου – Νέστορος, Α. (1993ε). Στίλπων Κυριακίδης: Από τη ρομαντική στη μορφολογική προσέγγιση των δημοτικών τραγουδιών (1978). Στο *Λαογραφικά Μελετήματα II*, (273-296). Πορεία.

Κυριακίδου – Νέστορος, Α. (1993στ). Η παραδοσιακή τεχνολογία της Κύπρου. Δοκιμή ανθρωπολογικής ταξινόμησης (1985). Στο *Λαογραφικά Μελετήματα II*, (150-158). Πορεία.

Κυριακίδου – Νέστορος, Α. (1993ζ). Κίτσος Μακρής (1987). Στο *Λαογραφικά Μελετήματα II*, (306-315). Πορεία.

Κυριακίδου – Νέστορος, Α. (1993η). Προσχέδιο (Blue Plan) για τη μελέτη της Μεσογείου. Μελέτη αρ. 10: Πολιτισμική κληρονομιά και διαπολιτισμικές σχέσεις. Στο *Λαογραφικά Μελετήματα II*, (185-225). Πορεία.

Kymlicka, W. (2007). *Η πολιτική φιλοσοφία της εποχής μας* (Γ. Μολυβάς, μτφ.). Πόλις.

Λαμπάκης, Γ. (1893). Όμορφ' Εκκλησιά. Μουσείον Χριστιανικής Αρχαιολογίας και τέχνης. Μελέται, εργασίαι και περιηγήσεις 1893. *Δελτίον της Χριστιανικής Αρχαιολογικής Εταιρείας* (2) (1892-1894) Περίοδος Α', 38-42.

Legras, B. (2005). *Πολιτισμός και εκπαίδευση στον ελληνικό κόσμο (8ος αιώνας π.Χ. – 4ος αιώνας π.Χ.)* (Α. Καραστάθη, μτφ.). Κριτική.

Λελούδας, Ν. (2005). *Εξερευνώντας την υπόγεια Ελλάδα. Τα σπήλαια – μύθοι και πραγματικότητα*. Ελεύθερη Σκέψις.

Λεοντίδου, Λ. (2006). Διαπολιτισμικότητα και ετερότητα στο μεσογειακό αστικό τοπίο: από την αυθόρμητη αστικοποίηση στην επιχειρηματική πόλη. Στο Α. Γοσποδίνη & Η. Μπεριάτος (επιμ.) *Τα νέα αστικά τοπία και η ελληνική πόλη*, (σσ. 71-84). Κριτική.

Λεοντίδου, Λ. (2011). Πόλεις της σιωπής. Εργατικός εποικισμός της Αθήνας και του Πειραιά, 1909-1940. ΕΤΒΑ Πολιτιστικό Τεχνολογικό Ίδρυμα.

Λεοντσίνης, Γ. Ν., & Ρεπούση, Μ. (2001). *Η τοπική ιστορία ως πεδίο σπουδής στο πλαίσιο της σχολικής παιδείας*. Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων.

Λιάπης, Β. (1990). *Σεξουαλική λαογραφία. Έρευνα στους Αρβανίτες*. Τρόπος Ζωής.

Λουκάτος, Δ. (1963). *Σύγχρονα Λαογραφικά (Folklorica Contemporanea)*. Αθήνα.

Λουκάτος, Δ. (2001). *Οπλίτης στο Αλβανικό Μέτωπο. Ημερολογιακές Σημειώσεις 1940-'41*. Ποταμός.

Λουτριώτη, Γ. (2020). Ο λαϊκός πολιτισμός σε συνδυασμό με τη χρήση νέων μέσων ως μέσο επικοινωνίας και προσέγγισης μαθητών με διαφορετική εθνικότητα και πολιτιστικό υπόβαθρο στη σύγχρονη τάξη του δημοτικού σχολείου.

Λυδάκη, Α. (2012). *Ίσκιοι κι αλαφροϊσκιωτοί. Λαϊκός λόγος και πολιτισμικές σημασίες*. Παπαζήσης.

Μακρυδημήτρης, Α. (2003). Κοινότητες, ήτοι Δήμοι. *Ελληνική Επιθεώρηση Πολιτικής Επιστήμης*, 21, 156-170.

Μαλαφάντης, Κ. (1999). Η διδασκαλία της «Ζωντανής Παράδοσης» από τον Αλ. Δελμούζο στο «Ανώτερο Δημοτικό Παρθεναγωγείο» Βόλου (1908-1911) (σ.95-114). Στο Β.Δ. Αναγνωστόπουλος (επιμ.) *Λαϊκή Παράδοση και Σχολείο*. Καστανιώτης.

Μαλινόφσκι, Μ. (1993). *Σεξουαλικότητα και καταπίεση στην πρωτόγονη κοινωνία* (Α. Σταματοπούλου, μτφ.). Καστανιώτης.

Μαλλιάρης, Α. (1997). *Alessandro Pini: Ανέκδοτη περιγραφή της Πελοποννήσου (1703)*. Ελληνικό Ινστιτούτο Βυζαντινών και Μεταβυζαντινών Σπουδών της Βενετίας & Βικελαία Δημοτική Βιβλιοθήκη Ηρακλείου.

Μαηγο, C. (1988). *Βυζάντιο, η αυτοκρατορία της Νέας Ρώμης*, (Δ. Τσουγκαράκης, μτφ). ΜΙΕΤ.

Μαρκαντώνης, Ι. (1990). *Λαογραφία παιδαγωγική. Στο Παιδαγωγική Ψυχολογική Εγκυκλοπαιδεία*, Λεξικό, τόμος 5ος. 2853-2857. Ελληνικά Γράμματα.

Μαρκόπουλος, Α. (2008). Από τη δομή του βυζαντινού σχολείου. Ο δάσκαλος, τα βιβλία και η εκπαιδευτική διαδικασία. *Βιβλιοαμφιάστης*, 3, 1-13.

Ματσαγγούρας, Η. (2003). *Η σχολική τάξη: Χώρος, ομάδα, πειθαρχία, μέθοδος*. Γρηγόρης.

Μέγας, Γ. (1939). Ζητήματα Ελληνικής Λαογραφίας. Στο Γ. Μέγας (επιμ.) *Επετηρίς του Λαογραφικού Αρχείου, πρώτον έτος*, 99-150.

Μέγας, Γ. (επιμ.) (1965). *Παγκόσμιος Λαογραφική και Γεωγραφική Εγκυκλοπαιδεία*. Γιοβάνης.

Μεμένιου, Α. (2017). Το ψηφιακό παραμύθι ως μέσο για τη διδασκαλία της θερμότητας στην Α'δημοτικού [Μεταπτυχιακή Εργασία]. Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Μερακλής, Μ. Γ. (1972α) Τι είναι ο folklorismus. *Λαογραφία*, 28, 27-38.

Μερακλής, Μ. Γ. (1972β). Η Μηχανή και ο λαϊκός άνθρωπος, *Λαογραφία* 28, 115–124.

Μερακλής, Μ. Γ. (1974). Ο άνθρωπος της πόλης. *Λαογραφία*, 29, 71-84.

Μερακλής, Μ. Γ. (1976). Λαός και λαϊκός πολιτισμός. *Νέα Δομή*, 1, 69-70.

Μερακλής, Μ. Γ. (1979). Αστική Λαογραφία. *Δελτίο της Εταιρείας Σπουδών Νεοελληνικού Πολιτισμού και Γενικής Παιδείας*, 3, 11-13.

Μερακλής, Μ. Γ. (1982). Πολιτιστικά. *Επιστημονική Σκέψη*, 8, 18-24.

Μερακλής, Μ. Γ. (1984). *Ελληνική Λαογραφία. Κοινωνική Συγκρότηση*. Αθήνα: Οδυσσεάς.

Μερακλής, Μ. Γ. (1987). Αγροτική ζωή. *Δωδώνη*, 16 (1), 121-133.

Μερακλής, Μ. Γ. (1988). *Τι είναι Λαϊκή Λογοτεχνία*. Σύγχρονη εποχή.

Μερακλής, Μ. Γ. (1989α). Η ιστορικότητα των λαογραφικών φαινομένων. Στο *Λαογραφικά Ζητήματα* (σσ. 15-25). Μπούρας.

Μερακλής, Μ. Γ. (1989β). Λαογραφικά της Αθήνας 1834-1984. Στο *Λαογραφικά Ζητήματα* (137-185). Μπούρας.

Μερακλής, Μ. Γ. (1989γ). Όψεις παραδοσιακότητας του χώρου. Στο *Λαογραφικά Ζητήματα* (186-198). Μπούρας.

Μερακλής, Μ. Γ. (1999). *Θέματα Λαογραφίας*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Μερακλής, Μ. Γ. (2001α). Αναλυτικά προγράμματα-διδασκτικά βιβλία και ο λαϊκός πολιτισμός. Στο *Παιδαγωγικά της Λαογραφίας* (σσ. 203-211). Ιωλκός.

Μερακλής Μ. Γ. (2001β). Pueri Ludentes. Η μεταφορική λειτουργία του παραδοσιακού παιδικού παιχνιδιού. Στο *Παιδαγωγικά της Λαογραφίας* (σσ.78-92). Ιωλκός.

Μερακλής, Μ. Γ. (2001γ). Λαϊκή πολιτισμική παράδοση. Μια πρόταση για τον προσδιορισμό της. Στο *Παιδαγωγικά της Λαογραφίας* (σσ. 11-17). Ιωλκός.

Μερακλής, Μ. Γ. (2001δ). Η λειτουργικότητα της λαϊκής παράδοσης σήμερα. Στο *Παιδαγωγικά της Λαογραφίας* (σσ. 18-30). Ιωλκός.

Μερακλής, Μ. Γ. (2004). *Η Συνηγορία της Λαογραφίας*. Ίδρυμα Αγγελικής Χατζημιχάλη.

Μερακλής, Μ. Γ. (2010, Ιουνίου 17). *Το δύσκολο αγώνισμα μιας συνύπαρξης* [Εισήγηση σε Ημερίδα]. Παιχνίδι, αφήγηση, τεχνολογία. Αναζητώντας το ψηφιακό ανάλογο της ανθρώπινης παραμυθίας, Αθήνα, Ελλάδα. <https://www.laographiki.gr/dyskolo-agwnisma-synyparxis.pdf>

Μερακλής, Μ. Γ. (2018β). Πρόλογος για την ελληνική έκδοση. Στο Ρ. Anttonen (συγγρ.) *Η παράδοση μέσα από τη νεωτερικότητα* (σσ. 11-17). Πατάκης.

Μερακλής, Μ. Γ. (2021α, Ιαν. 9). Το χωριό πάλι. *Diastixo*. <https://diastixo.gr/epikaira/psigmata/15573-chorio-pali>

Μερακλής, Μ. Γ. (2021β, Ιαν. 23). Έλληνες αεί παιδιά. *Diastixo*. <https://diastixo.gr/epikaira/psigmata/15651-ellines>

Μηλίγκου-Μαρκαντώνη, Μ. (2005). Λαογραφικά της Γουριάς: εθνοστερεοτυπικά χαρακτηριστικά. *Παρουσία. Επιστημονικό περιοδικό του Συλλόγου Διδακτικού Προσωπικού Φιλοσοφικής Σχολής Πανεπιστημίου Αθηνών*, 823-838.

Miller, D. (2012). Κατανάλωση. Στο Ε. Γιαλούρη (επιμ.), *Η Ανθρωπολογία στη χώρα των πραγμάτων*, (σσ. 319-354). Αλεξάνδρεια.

Μίχα, Κ. (2019). Σαλαμίνα: Παρελθόν και Μέλλον: Προτάσεις μιας ολιστικής προσέγγισης των πολιτιστικών πόρων του νησιού [Διπλωματική Εργασία]. Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου.

Μιχαήλ, Γ. (2007). Homo Interneticus ή Λαογραφία και Διαδίκτυο. *Λαογραφία*, 41, 291-305.

Μιχαηλίδου Χ., Σαλονικίδης, Δ., & Αντικουλάνη, Κ. (2017). «Διαβάζοντας» την πόλη με τη χρήση Τ.Π.Ε. Στο Α. Γεωργόπουλος, Α. Δημητρίου, & Γ. Μαλανδράκης (Επιμ.) Πρακτικά 2ης Επιστημονικής Συνάντησης Υποψηφίων Διδακτόρων και Μεταπτυχιακών Φοιτητών (σσ. 908-914). ΕΛ.Ε.ΕΤ.Π.Ε.Α.

Μουστάκας, Κ., Παλιόκας, Ι., Τζοβάρας, Δ., & Τσακίρης, Α. (2015). *Γραφικά και εικονική πραγματικότητα*. Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.

Μπάδα, Κ. (1985, Σεπτέμβριος). Βαθμοί αστικοποίησης του αγροτικού χώρου (Ηπειρος 1950 κ.ε.). [Παρουσίαση σε Συνέδριο]. *Ήπειρος: Κοινωνία – Οικονομία, 15ος-16ος αιώνας*, Ιωάννινα, Ελλάδα.

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwik7qDJhO7qAhVIWxUIHbGPCegQFjAAegQIAxAB&url=http%3A%2F%2Fts.uop.gr%2Fimages%2Ffiles%2Fcv_full.pdf&usq=AOvVaw1dtatDC-gWRQdJAxvUIFMp

Μπενέκος, Δ. (2013). Λαογραφία και Εκπαίδευση: Τα σύγχρονα σχολικά εγχειρίδια του Δημοτικού και ο Λαϊκός Πολιτισμός. *Λαογραφία*, ΜΒ', 657-672.

Μπίρης, Κ. (1971). *Αι τοπωνυμίες της πόλεως και των περιχώρων των Αθηνών. Η μετονομασία των οικισμών*. Αθήνα.

Μπιτσάνη, Ε. (2002). *Πολιτισμός και Τοπική Κοινωνία: η τοπική πολιτιστική ανάπτυξη και ο ρόλος της Τοπικής Αυτοδιοίκησης, 1980-2000* [Διδακτορική διατριβή]. Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών, Τμήμα Κοινωνιολογίας, Τομέας Νεοελληνικής Κοινωνίας. Αθήνα.

Μπούρας, Χ. (1965). *Βυζαντινά σταυροθόλια με νευρώσεις*. Αθήνα.

Μωραΐτη, Τ. (1997). *Λαϊκή παράδοση και σχολείο. Εκπαιδευτικό πρόγραμμα προσέγγισης των παιδιών του νηπιαγωγείου και του δημοτικού σχολείου στον παραδοσιακό πολιτισμό*. Ελληνικά Γράμματα.

Ναυρίδης, Κ. & Χρηστάκης, Ν. (1997). *Ταυτότητες: Ψυχοκοινωνική συγκρότηση*. Καστανιώτης.

Νικολάου, Σ., & Μπαρμπαρούσης Χ. (2012). Η αξιοποίηση του ηλεκτρονικού εκπαιδευτικού παιχνιδιού στη διδασκαλία του μαθήματος της κοινωνιολογίας, *i-Teacher*, 4, 12-21.

Νικολουδάκη-Σουρή, Ε. (2000). *Μνήμες τοπωνυμίων της κωμοπόλεως Αρχανών* [Πρακτικά Συνεδρίου]. Τα κρητικά τοπωνύμια: Διήμερο Επιστημονικό Συνέδριο, Ρέθυμνο, 6-7 Νοεμβρίου 1998. τ. Β' (9-17). Ιστορική - Λαογραφική Εταιρεία Ρεθύμνης.

Nilsson, M. (1953). *Ελληνική λαϊκή θρησκεία* (Ι. Κακριδής, μτφ.). Εστία.

Νιτσιάκος, Β. (2003). *Χτίζοντας το χώρο και το χρόνο*. Οδυσσεάς.

Νιτσιάκος, Β. (2008). *Προσανατολισμοί. Μια κριτική εισαγωγή στην Λαογραφία*. Κριτική.

Ντοροπούλου, Μ. (2010). *Η συμβολή του παραμυθιού στη διδασκαλία του γλωσσικού μαθήματος στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση: εφαρμογή στην ΣΤ' τάξη* [Διδακτορική Διατριβή]. Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.

Ξενίδη, Μ. (2018). *Η Τελετή των Αρκτείων: Η Αλληλεπίδραση του Πολιτισμού και της Βιολογίας*. Μεταπτυχιακή Εργασία. Θεολογική Σχολή, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. <http://ikee.lib.auth.gr/record/302271/?ln=el>

Ξυγγόπουλος, Α. (1965). Βιβλιοκρισία R. Hamann-Mac Lean, H. Hallensleben, Die Monumentalmalerei in Serbien und Makedonien vom 11. bis zum frühen 14. Jahrhundert, Giessen 1963. (Osteuropastudien der Hochschulen des Landes Hessen. Reihe II, Band 3. Marburger Abhandlungen zur Geschichte und Kultur Osteuropas, herausg. von der Arbeitsgemeinschaft für Osteuropaforschung der Philipps - Universität Marburg, Band 3-5), *Μακεδονικά*, τόμος ΣΤ', 292-299.

Οικονόμου, Α. (2013). Ζητήματα ταυτότητας και ετερότητας των εθνοπολιτισμικών ομάδων στην Λαογραφία και στην Κοινωνική Ανθρωπολογία: Η περίπτωση των Αρβανιτών. *Λαογραφία*, τόμος ΜΒ' (2010-2012), 673-692.

Οικονόμου, Λ. (2005). Ρεμπέτικα, λαϊκά και σκυλάδικα: όρια και μετατοπίσεις στην πρόσληψη της λαϊκής μουσικής του 20ού αιώνα. *Δοκιμές* 13-14, 361-398.

Οικονόμου, Λ. (2015) *Στέλιος Καζαντζίδης, Τραύμα και συμβολική θεραπεία στο λαϊκό τραγούδι*. Πατάκης.

Οng, W. (2005). *Προφορικότητα και εγγραμματοσύνη. Η εκτεχνολόγηση του λόγου*, Κ. Χατζηκυριάκου (μτφ.). Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.

Ορλάνδος, Α. (1921). *Η Όμορφη Εκκλησιά*. Αθήναι.

Ορλάνδος, Α. (1923). *Μεσαιωνικά μνημεία της πεδιάδος των Αθηνών και των κλιτύων Υμηττού – Πεντελικού, Πάρνηθος και Αιγάλεω*, τεύχος Γ', Αθήνα.

Πάλλης, Γ. (2009). *Τοπογραφία του αθηναϊκού πεδίου κατά τη μεταβυζαντινή περίοδο. Οικισμοί, οδικό δίκτυο και μνημεία*. Κυριακίδης.

Πανταζόπουλος, Ν. (1968). Georg Ludwig von Maurer. Η προς τα ευρωπαϊκά πρότυπα ολοκληρωτική στροφή της νεοελληνικής νομοθεσίας. Στο *Επιστημονική Επετηρίς της Σχολής Νομικών και Οικονομικών Επιστημών Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης*, τόμος 13, 1343-1506.

Παντελίδου-Γκόφα, Μ. (1997). *Η νεολιθική Αττική*. Βιβλιοθήκη της εν Αθήναις Αρχαιολογικής Εταιρείας.

Παπαγεωργίου, Β. (2019). Κατασκευάζοντας τόπο στον κυβερνοχώρο: Κόσμοι των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, όψεις της ψηφιακής ανθρωπολογίας και της εθνογραφικής έρευνας. *Εθνολογία On Line*, 9 (1). <https://www.societyforethnology.gr/el/ethnologyonline/ethnology-on-line-volume-9-1>

Παπαδάκης, Δ., & Φωκίδης, Ε. (2019). Διδασκαλία με drones, χαράζοντας μονοπάτια στην εκπαιδευτική αξιοποίηση των τεχνολογιών αιχμής. Στο Α. Σοφός, Π. Καραμούζης, Β. Καζούλλη, Μ. Σκουμιός, & Α. Κώστας (Επιμ.), *Εκπαίδευση με Χρήση Νέων Τεχνολογιών: Διδασκαλία και μάθηση μέσω φορητών συσκευών. Συνέπειες και προκλήσεις για την εκπαίδευση* (σσ. 119-131). Εκδόσεις Γρηγόρη.

Παπαηλία, Π., & Πετρίδης, Π. (2015). *Ψηφιακή Εθνογραφία*. Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.

Παπαθανασίου, Μ. (2003). *Μεγαλώνοντας στον ορεινό χώρο. Παιδιά και παιδική ηλικία στο Κροκύλειο Δωρίδας τις πρώτες δεκαετίες του 20ού αιώνα*. Ιστορικό Αρχείο Ελληνικής Νεολαίας Γενικής Γραμματείας Νέας Γενιάς αρ. 38, Κέντρο Νεοελληνικών Ερευνών ΕΙΕ.

Παπαϊωάννου, Ν. Ε. (2018). *Η αναπτυξιακή διάσταση της πώλησης των τοπικών προϊόντων στα σούπερ μάρκετ* [Διπλωματική Εργασία] Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.

Παπακώστας, Χ. (2012). Α λα τούρκα Μουσικοχορευτικές αναπαραστάσεις του εθνοτικού και του εθνικού Για μια Λαογραφία του Youtube Στο Ε. Αυδίκος (επιμ.) *Οι Λαογραφικές Σπουδές σε Ελλάδα και Τουρκία Μια άλλη ματιά* (σ. 245-286). Πεδίο.

Παπαμάρκος, Χ. (1897). *Τα Αναγνωστικά Βιβλία των Μικρών Ελληνοπαίδων*, τ. α΄. Αφοί Πέρρη.

Παπανικολάου, Δ. Ι., Λόζιος, Σ. Γ., Σούκης, Κ., & Σκούρτσος, Ε. (2004). Η γεωλογική δομή του αλλοθόνου συστήματος των "Σχιστολίθων Αθηνών". *Δελτίον της Ελληνικής Γεωλογικής Εταιρείας*, 36(4), 1550-1559.

Παπασταματίου Ν. (2018). Τεχνολογίες πληροφορίας και επικοινωνίας στην εκπαίδευση. Επιμόρφωση εκπαιδευτικών στη χρήση και αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διδακτική διαδικασία. Ο ρόλος των Τ.Π.Ε. στη δόμηση της κοινωνίας της γνώση. <http://www.slideshare.net/npapastam/ict-on-the-knowledge-sociaty-27/01/2018>

Παπαταξιάρχης, Ε. (2006). Εισαγωγή. Τα άχθη της ετερότητας. Διαστάσεις της πολιτισμικής διαφοροποίησης στην Ελλάδα του πρώιμου 21ου αιώνα. Στο Ε. Παπαταξιάρχης (επιμ.), *Περιπέτειες της ετερότητας. Η παραγωγή της πολιτισμικής διαφοράς στη σημερινή Ελλάδα*. 1-85. Αλεξάνδρεια.

Παπαχριστοφόρου, Μ. (2013). Μνημεία του λόγου, επιτόπια έρευνα και προφορικότητα: από την συγκριτική-ιστορική μέθοδο του Ν. Πολίτη σε μία ολιστική προσέγγιση της (προφορικής) παράδοσης. *Λαογραφία*, τόμος ΜΒ' (2010-2012), 761-777.

Πασχαλίδου, Ε. (2004). *Η διδασκαλία του μαθήματος της λαογραφίας στα προγράμματα των παιδαγωγικών ακαδημιών: η συμβολή των δασκάλων στην ανάπτυξη των λαογραφικών σπουδών* [Διδακτορική Διατριβή]. Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.

Πενίδης, Φ. (2010). *Ψηφιακός Καραγκιόζης. Η διατήρηση της παράδοσης του θεάτρου σκιών με την βοήθεια της τρισδιάστατης ψηφιακής απεικόνισης* [Διπλωματική Εργασία]. Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Πετρίδης, Π. (επιμ.) (2000). *Το έργο της κυβερνήσεως Βενιζέλου κατά την τετραετία 1928-1932. Τι υπεσχέθη προεκλογικώς και τι επραγματοποίησε*. University Studio Press.

Πετρόπουλος, Η. (1996). *Υπόκοσμος και Καραγκιόζης*. Νεφέλη.

Πετρόπουλος, Η. (χ.χ.) *Ζητήματα αποικισμού Ι. Ο αρχαίος ελληνικός αποικισμός με έμφαση στον περσευξείνιο χώρο: σύγχρονοι προβληματισμοί και θεωρητικές τάσεις*. Ψηφίδες για την ελληνική γλώσσα. http://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/macedonia/cities/page_010.html

Πιρέν, Α. (2003). *Οι πόλεις του Μεσαίωνα. Δοκίμιο Οικονομικής και Κοινωνικής Ιστορίας* (Π. Μούτουλας, μτφ.). Βιβλιόραμα.

Πιττάκης, Κ. (1838). *Περί Λυκαβηττού (ή Λυκοβηττού)*. *Αρχαιολογική Εφημερίς: περιοδικόν της Αρχαιολογικής Εταιρείας*, Φεβ-Μαρ, 76-79.

Πλουμίδης, Σ. (2010). *Έδαφος και μνήμη στα Βαλκάνια: Ο «γεωργικός εθνικισμός» στην Ελλάδα και στη Βουλγαρία (1927-1946)*. Πατάκης.

Πολίτης, Ν. (1871). *Νεοελληνική Μυθολογία μέρος Α΄*.

Πολίτης, Ν. (1904). *Μελέται περί του βίου και της γλώσσης του ελληνικού λαού: Παραδόσεις*. τ.Α΄. Σακελλαρίου.

Πολίτης, Ν. (1909). *Λαογραφία, Λαογραφία Α΄*, 3-18.

Πολίτης, Ν. (1921). *Λαογραφικά Σύμμεικτα Τόμος Β΄*. Εθνικό Τυπογραφείο.

Πολύδωρας, Β. (2002). *Η μείζων Αθήνα*. Καστανιώτης.

Ποτηρόπουλος, Π. (2013). *Χώρος, τόπος, τοπία: Οι πολλαπλές διαστάσεις των τοπικών κοινοτήτων και η σύγχρονη ερευνητική τους προσέγγιση*. Το Περιβόλι Γρεβενών [πρακτικά του Πανελληνίου Συνεδρίου 100 Χρόνια Ελληνικής Λαογραφίας (1909-2009), Αθήνα 11-13 Μαρτίου 2009], *Λαογραφία*, 42, 793 – 817.

Πούχνερ, Β. (2011). *Αρχετυπική δομή και χρονική συνέχεια. Εκδοχές της μακράς διάρκειας*. *Δοκίμια λαογραφικής θεωρίας*. Αθήνα, 83-108.

Πυργιωτάκης, Ι. (2009). *Εισαγωγή στην παιδαγωγική επιστήμη*. Ελληνικά Γράμματα.

Ράπτης, Δ. (1980). *Η παιδαγωγική και διδακτική σημασία των λαϊκών αφηγήσεων στη σύγχρονη μαθησιακή διαδικασία*. *Παιδαγωγική – Θεωρία και Πράξη*, 2, 133-153.

Ράπτης, Δ. (1991). *Το Καναλάκι της Πρέβεζας. Μεταβολές στην πολιτισμική συμπεριφορά των κατοίκων μιας Ηπειρωτικής Κοινότητας στην εικοσαετία 1965-1985* [Διδακτορική διατριβή] Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων.

Ράπτης, Δ. (2008). *Η παιδαγωγική και διδακτική σημασία των λαϊκών αφηγήσεων στη σύγχρονη μαθησιακή διαδικασία*. *Παιδαγωγική – Θεωρία και Πράξη*, 2, 133-152.

Ραχμανίδης, Π. (2010). *Αστική πυκνότητα και βιωσιμότητα* [Διδακτορική διατριβή]. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.

Ριτσάτου, Κ. (2015). Παραστάσεις αρχαίας ελληνικής τραγωδίας «εις την ανερασιάν προφοράν του Εράσμου»: κινήσεις για την κατάργηση της ερασιμι(α)κής προφοράς στον ύστερο 19ο αιώνα. Στο Κ. Κυριακός (επιμ.) *Το αρχαίο ελληνικό θέατρο και η πρόσληψή του* (181-193).

Ροϊνιώτη, Ε. (2018), *Ο χώρος στα Μαζικά Πολυχρηστικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων (MMORPG). Παιχνίδι, Κοινωνικότητα, Διαμεσολάβηση* [Διδακτορική διατριβή]. Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών.

Ρόκου, Β. (2007). Τα βυρσοδεψεία των Ιωαννίνων: μια προσέγγιση στην τοπική μεταποιοτική ιστορία. Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.). *Κρήτη. Λαϊκός πολιτισμός. Τοπικότητες: αντιστάσεις, μεταβολές, συνθέσεις* (133-152). Ταξιδευτής.

Ρωμανός, Κ. (2002). *Απολιθωμένη Ζωή. Η κυριαρχία της ποσότητας στη μηχανιστική κοσμοθεώρηση*. Gutenberg / Δαρδανός.

Σαϊτάκης, Γ. (1999). Παραμύθι: Το πέρασμα από τους παραμυθάδες στο σχολείο και στα σύγχρονα μέσα μαζικής επικοινωνίας (σ. 77-95). Στο Β.Δ. Αναγνωστόπουλος (επιμ.) *Λαϊκή Παράδοση και Σχολείο*. Καστανιώτης.

Σακελλαράκης, Γ. (1995). *Ανασκάπτοντας το παρελθόν*. Άμμος.

Saussure, F. (1979). *Μαθήματα Γενικής Γλωσσολογίας* (Φ. Αποστολόπουλος, μτφ.). Παπαζήσης.

Σέργη, Γ. (2007). Η ψυχοπαιδαγωγική λειτουργία του παραμυθιού. Στο: Μ. Βαρβούνης & Μ. Σέργης (επιμ.). *Δρυς Υψικάρηνος - Τιμητικός τόμος για τον καθηγητή Δημήτριο Β. Οικονομίδη*. Graphopress.

Σέργης, Μ. (2016). *Αστική λαογραφία. Αναπαραστάσεις της Αθήνας (1880-1896) στο συγγραφικό έργο του Μιχαήλ Μητσάκη: Χώρος, κοινωνία, πολιτισμοί, ταυτότητες*. Ηρόδοτος.

Σιώψη, Α. (2005). *Η μουσική στην Ευρώπη του δέκατου ένατου αιώνα*. Τυπωθήτω / Δαρδάνος.

Σπαθάρη-Μπεγλίτη, Ε. (1992). Οι αγγειοπλάστες της Σίφνου. Κοινωνική Συγκρότηση-Παραγωγή-Μετακινήσεις. [Διδακτορική Διατριβή]. Φιλοσοφική Σχολή, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων.

Σπυριδάκης, Γ. (1975). *Ελληνική Λαογραφία. Λαϊκός Πολιτισμός των Νεωτέρων Ελλήνων. Εισαγωγή-Φυσικός Βίος*, τ. Α'.

Στάμου, Ε. (2014). *Η Επέλαση της Ροζ Λογοτεχνίας. Δοκίμιο για την Ευδοκίμηση μιας μορφής Αφηγηματικού Λόγου*. Gutenberg.

Σταυρίδης, Σ. (2010). *Μετέωροι χώροι της ετερότητας*. Αλεξάνδρεια.

- Στεργιοπούλου, Ε. (2019). *Το μοτίβο της μεταμόρφωσης στο λαϊκό παραμύθι* [Διπλωματική Εργασία]. Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων.
- Σωτήρη-Γέροντα, Α. (2019). *Μελέτη διερεύνησης τοπικών προϊόντων* [Διπλωματική Εργασία]. Ελληνικό Μεσογειακό Πανεπιστήμιο.
- Σωτηρίου, Μ. (1966). Η πρώιμος παλαιολόγειος αναγέννησις εις τας χώρας και τας νήσους της Ελλάδος κατά τον 13^{ον} αιώνα (πίν. 48-64). *Δελτίον Χριστιανικής Αρχαιολογικής Εταιρείας*, 4, 257-276.
- Τσιρώνη, Ν. (1989). Κοινωνικός ρόλος και ζωή των πλατειών της Αθήνας. Στο Γ. Μπουρσέλ, (Επιμ.) *Η νεοελληνική πόλη (151-163)*. Εξάντας.
- Τσουκαλάς, Κ. (2010). *Η επινόηση της ετερότητας. "Ταυτότητες" και "διαφορές" στην εποχή της παγκοσμιοποίησης*. Καστανιώτης.
- Φιλάρετος, Γ. Ν. (1897). *Ξενοκρατία και βασιλεία εν Ελλάδι*. Κουσουλίνου.
- Φουλίδη, Ξ. (2015). *Νέοι ορίζοντες στις ελληνικές λαογραφικές Σπουδές: Το διαδίκτυο ως πεδίο παραγωγής, διάδοσης και εκπαιδευτικής αξιοποίησης του Λαϊκού Πολιτισμού* [Διδακτορική Διατριβή]. Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών, Τμήμα Επιστημών της Προσχολικής Αγωγής και του Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Φραγκουδάκη, Α. (1979). Η αστική ιδεολογία στο δημοτικό σχολείο. *Δελτίο της Εταιρείας Σπουδών Νεοελληνικού Πολιτισμού και Γενικής Παιδείας*, 3, 35-41.
- Φωκίδης, Ε. (2017). *Εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια - Σοβαρά Παιχνίδια*. http://opensimserver.aegean.gr/publications/2017_chapter_GR_Fokides.pdf
- Φωκίδης, Ε. (2019). Κινητές συσκευές και μάθηση. Μία κριτική θεώρηση. Στο Α. Σοφός, Π. Καραμούζης, Β. Καζούλλη, Μ. Σκουμιός, & Α. Κώστας (Επιμ.), *Εκπαίδευση με Χρήση Νέων Τεχνολογιών: Διδασκαλία και μάθηση μέσω φορητών συσκευών. Συνέπειες και προκλήσεις για την εκπαίδευση* (σσ. 41-54). Εκδόσεις Γρηγόρη.
- Φωκίδης, Ε., & Παχίδης, Γ. (2017). Ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια, μαθηματικά και μαθητές του δημοτικού. Αποτελέσματα από πιλοτικό πρόγραμμα. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 13(2), 77-96.
- Φωκίδης, Ε., & Τσολακίδης, Κ. (2011). *Εικονική πραγματικότητα στην εκπαίδευση: Θεωρία και πράξη*. Διάδραση.
- Weber, M. (2003). *Η πόλη*. (Θ. Γκιούρας, μτφ.). Κένταυρος.
- Williams, R. (1994). *Κουλτούρα και Ιστορία* (Β. Αποστολίδου, μτφ.). Γνώση.
- Χαλκίτη, Φ. (2013). *Η Παραγωγική δραστηριότητα των κατοίκων της Καλύμνου στο πλαίσιο της κοινωνικής λαογραφίας*. [Διδακτορική διατριβή]. Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης. Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.
- Χατζηγεωργίου, Γ. (2000). *John Dewey. Κείμενα παιδείας*. Εκδόσεις Ατραπός.

Χατζηδάκης, Μ., Τάσσοι, Α., & Ζαχαρίου, Φ. (1956). *Βυζαντινά Μνημεία Αττικής και Βοιωτίας. Αρχιτεκτονική – Ψηφιδωτά – Τοιχογραφίες*. Εκδόσεις Αθηνών.

Χατζηδήμου, Δ. (2012). *Παιδαγωγική και εκπαίδευση: Αναζητήσεις, θέσεις και προτάσεις*. Αφοί Κυριακίδη.

Χατζόπουλος, Μ. (2015). (Απο)Τηγανίζοντας ψάρια στο Μπαλουκλί. Διάλογος για ένα θρύλο. Στο Σ. Κακλαμάνης, Α. Καλοκαιρινός, & Δ. Πολυχρονάκης (επιμ.) *Λόγος και χρόνος στη νεοελληνική γραμματεία (18ος -19ος αιώνες): πρακτικά συνεδρίου προς τιμήν του Αλέξη Πολίτη*, (σσ. 583-597).

Χατζούδης, Ν. (2016). *Το Γαλάτσι και οι Γαλασιώτες στο διάβα του 20ού αιώνα. Πρώτος τόμος (1900-1974)*. Ταξιδευτής.

Χριστιάς, Ι. (1992). *Θεωρία και Μεθοδολογία της Διδασκαλίας*. Γρηγόρης.

Χρυσανθοπούλου, Β. (2010). Φαγητό και εθνοτική ταυτότητα στις τελετουργίες του κύκλου της ζωής των Ελλήνων της Αυστραλίας. *Εθνολογία*, 14, 53-83.

Χωριανοπούλου, Μ. (2018). Η αναμόρφωση χώρων της προβιομηχανικής κληρονομιάς ως φορέων πολιτισμού. Η περίπτωση του πολυχώρου «Καμίνι», στο Γαλάτσι και το Θεατρικό Μουσείο «Ιάκωβος Καμπανέλλης», στη Νάξο [Διπλωματική Εργασία] Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

Ψυχάρη, Ε. & Κατσαδώρος, Γ. (2020). Η εξέλιξη του θρύλου του βρικόλακα μέσα από τη λαϊκή παράδοση: σύγχρονες διασκευές στη λογοτεχνία και τον κινηματογράφο. Στο Λ. Χριστοδουλίδου & Γ. Κατσαδώρος (επιμ.) *Ερανίσματα φιλίας. Τιμή στον Γεώργιο Δ. Παπαντωνάκη*, (σσ. 329-343). Γρηγόρης.

2. Ξενόγλωσσα

Aarseth, E. (2003). Playing research: methodological approaches to game analysis [Conference Presentation]. 5th International Digital Arts and Culture Conference, 19-23 May 2003, Melbourne.

Aarseth, E. (2004). *Genre trouble: Narrativism and the art of simulation* (pp. 45-55). MIT Press.

Aarseth, E. (2017). Just games. *Game Studies*, 17(1). <http://gamestudies.org/1701/articles/justgames>

Aarseth, E., Smedstad, S. M., & Sunnanå, L. (2003). A multi-dimensional typology of games. In M. Copier & J. Raessens (Eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Universteit Utrecht.

Abello, J., Broadwell, P., & Tangherlini, T. (2012). Computational Folkloristics. *Communications of the ACM* 55 (7), 60–70.

Abramson, H. (1976). On the Sociology of Ethnicity and Social Change: A model of rootedness and rootlessness. *Economic and Social Review*, 1(3), 43-59.

Ackerknecht, E. (1954). On the Comparative Method in Anthropology. In R. Spencer (Ed.) *Method and Perspective in Anthropology: Papers in Honor of Wilson D. Wallis*. (pp. 117-125). University of Minnesota Press.

Ahn, D., & Shin, D. (2013). Is the social use of media for seeking connectedness or for avoiding social isolation? Mechanisms underlying media use and subjective well-being. *Computers in Human Behavior*, 29, 2453–2462.

Alhabash, S. E., & Wise, K. (2012). PeaceMaker: Changing students' attitudes toward Palestinians and Israelis through video game play. *International Journal of Communication*, 6, 356–380.

Allen, B. (1990). Regional Studies in American Folklore Scholarship. In B. Allen & Th. Schlereth (eds.) *Sense of Place: American Regional Cultures* (pp. 1-13). University Press of Kentucky.

Althoff, T., White, R. W., & Horvitz, E. (2016). Influence of Pokémon Go on physical activity: study and implications. *Journal of medical Internet research*, 18(12), e315.

Alvarez, J. M., Ruble, D. N., & Bolger, N. (2001). Trait understanding or evaluative reasoning? An analysis of children's behavioral predictions. *Child Development*, 72 (5), 1409–1425. doi:10.1111/1467- 8624.00356

Alwin, D. F., Cohen, R. L., & Newcomb, T.M. (1991). *Aging, personality, and social change: Attitude persistence and change over the lifespan*. University of Wisconsin Press.

Anderson, C., & Bushman, B. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.

- Anderson, C., Shibuya, A., Ihori, N. et al. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. doi:10.1037/a0018251.
- Antonellos, M., Nansen, B., & Gibbs, M. (2020). “Wearing Research on Your Sleeves”: Participant Observation in a Cosplay Community (No. 2358). EasyChair.
- Aprile, M., Caputo, V., & Nayga Jr., R. (2016). Consumers’ preferences and attitudes toward local food products. *Journal of food products marketing*, 22(1), 19-42.
- Armes, R. (1987). *Third world film making and the west*. University of California Press.
- Arnett, J. J. (2002). The psychology of globalization. *American psychologist*, 57(10), 774.
- Augé, M. (1995). *Non-places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. Verso.
- Awan, F., & Gauntlett, D. (2011). Creative and visual methods in audience research. *The handbook of media audiences*, 360-79.
- Axtell, J., & Sturtevant, W. (1980). The unkindest cut, or who invented scalping. *The William and Mary Quarterly: A Magazine of Early American History*, 451-472.
- Bachelard, G. (1964). *The poetics of space*. Orion.
- Bage, G. (2012). *Narrative matters: Teaching history through story*. Routledge
- Ball, M. (2013). *Grim Commerce: Scalps, Bounties, and the Transformation of Trophy-Taking in the Early American Northeast, 1450-1770* [Doctoral dissertation]. University of Colorado, Boulder.
- Banaji, S., & Buckingham, D. (2013). *The Civic Web: Young People, the Internet, and Civic Participation*. MIT Press.
- Banakou, D., Chorianopoulos, K., & Anagnostou, K. (2009). Avatars’ Appearance and Social Behavior in Online Virtual Worlds. *2009 13th Panhellenic Conference on Informatics* (pp. 207-211). IEEE. doi:10.1109/PCI.2009.9
- Bang, H. (2005). Among everyday makers and expert citizens. In: J. Newman, (ed.) *Remaking governance: peoples, politics and the public sphere* (pp. 159-179). Policy Press.
- Barab, S. A., Zuiker, S., Warren, S., Hickey, D., Ingram-Goble, A., Kwon, E.-J., Kouper, I., Herring, S. C. (2007). Situationally embodied curriculum: Relating formalisms and contexts. *Science Education*, 91, 750–782. doi:10.1002/sce.20217
- Barab, S. A., Scott, B., Siyahhan, S., Goldstone, R., Ingram-Goble, A., Zuiker, S., & Warren, S. (2009). Transformational play as a curricular scaffold: Using videogames to support science education. *Journal of Science Education and Technology*, 18, 305–320. doi:10.1007/s10956-009-9171-5

- Baraldi, C. (2003). Planning childhood: Children's social participation in the town of adults. In P. Christensen, & M. O'Brien, (Eds). *Children in the City: Home, Neighbourhood and Community*, (σ. 184-205). Routledge Falmer.
- Bardini, T. (2000). *Bootstrapping: Douglas Engelbart, Coevolution, and the Origins of Personal Computing*. Stanford University Press.
- Barlett, C. P., & Harris, R. J. (2008). The impact of body emphasizing video games on body image concerns in men and women. *Sex Roles*, 59(7-8), 586-601. <https://doi.org/10.1007/s11199-008-9457-8>
- Barlett, C. P., Harris, R. J., & Baldassaro, R. (2007). Longer you play, the more hostile you feel: Examination of first-person shooter video games and aggression during video game play. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 33(6), 486-497.
- Barnes, J., & Dotson, M. (1990). An exploratory investigation into the nature of offensive television advertising. *Journal of Advertising*, 19(3), 61-69. <https://doi:10.1080/00913367.1990.10673193>
- Barnett, R. (2009). Foot controls: Riding the pedal. *The Ergonomics Open Journal* 2, 13-16.
- Bartkowski, J. (2003). *Tradycja i polityka. Wpływa tradycji kulturowych polskich regionow na współczesne zachowania społeczne i polityczne [Tradition and politics. The influence of regional cultural traditions on contemporary social and political activity]*. Wydawnictwo Akademickie „Zak”.
- Bartle, R. A. (2010). From MUDs to MMORPGs: The history of virtual worlds. In J. Hunsinger, L. Klastrup, & M. Allen (Eds.) *International handbook of Internet research*, (pp. 23-39). Springer.
- Barton, M., & Stacks, S. (2019). *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games 2e*. CRC Press.
- Barwick, J., Dearnley, J., & Muir, A. (2011). Playing games with cultural heritage: A comparative case study analysis of the current status of digital game preservation. *Games and Culture*, 6(4), 373-390.
- Bascom, W. (1965). The forms of folklore: Prose narratives. *Journal of American Folklore*, 78, 3-20. doi:10.2307/538099
- Bauman, R., Briggs, C., & Briggs, C. (2003). *Voices of modernity: Language ideologies and the politics of inequality* (No. 21). Cambridge University Press.
- Bauman, Z. (1998). *Globalization: The Human Consequences*. Polity.
- Bauman, Z. (2013). *Identity: Conversations with Benedetto Vecchi*. John Wiley & Sons.
- Bauman, Z. & Bordoni, C. (2014). *State of Crisis*. Polity Press.

- Bavelier, D., & Green, C. S. (2019). Enhancing attentional control: lessons from action video games. *Neuron*, *104*(1), 147-163.
- Beck, U. (1992). *Risk Society: Towards a New Modernity*. Sage.
- Beck, V., Boys S., Rose C., & Beck E. (2012). Violence against women in video games: a prequel or sequel to rape myth acceptance? *Journal of Interpersonal Violence*, *27* (15), 3016–3031. doi:10.1177/0886260512441078.
- Becker, H. & Keim, K. (1973). *Wahrnehmung in der städtischen Umwelt - möglicher Impuls für kollektives Handeln*. Kiepert.
- Becker, K. (2005). How are games educational? Learning Theories Embodied in Games DiGRA 2005. 2nd International Conference, “Changing Views: Worlds in Play” Vancouver, B.C. June 16-20, 2005.
- Beckhaus, S., Blom, K., & Haringer, M. (2007). *ChairIO-the chair-based Interface. Concepts and Technologies for Pervasive Games: A Reader for Pervasive Gaming Research*, 231-264.
- Bediou, B., Adams, D. M., Mayer, R. E., Tipton, E., Green, C. S., & Bavelier, D. (2018). Meta-analysis of action video game impact on perceptual, attentional, and cognitive skills. *Psychological bulletin*, *144*(1), 77.
- Bedwell, B., Schnädelbach, H., Benford, S., Rodden, T., & Koleva, B. (2009). In support of city exploration. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1171-1180). ACM.
- Bell, M. (1992). The Fruit of Difference: The Rural-Urban Continuum as a System of Identity. *Rural Sociology*, *57*(1), 65-82.
- Bell, M., Chalmers, M., Barkhuus, L., Hall, M., Sherwood, S., Tennent, P., Brown, B., Rowland, D., Capra, M., Hampshire, A., & Benford, S. (2006). *Interweaving mobile games with everyday life. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '06*. doi:10.1145/1124772.1124835
- Bell, V. (1999). Performativity and Belonging: An Introduction. *Theory, Culture and Society* *16*(2) 1 – 10.
- Ben-Amos, D. (1971). Toward a definition of folklore in context. *Journal of American Folklore*, *84* (331), 3-15.
- Bendix, R. (2009). *In search of authenticity: The formation of folklore studies*. University of Wisconsin Press.
- Bendle, M. (2002). The crisis of ‘identity’ in High Modernity. *British Journal of Sociology*, *53* (1), 1–18.
- Benford, S., Magerkurth, C., & Ljungstrand, P. (2005). Bridging the physical and digital in pervasive gaming. *Communications of the ACM*, *48*(3), 54-57.

- Bengry-Howell, A., Wiles, R., Nind, M., & Crow, G. (2011). A review of the academic impact of three methodological innovations: Netnography, child-led research and creative research methods. Economic and Social Research Council National Centre for Research Methods, NCRM Working Paper 01/11. <http://eprints.ncrm.ac.uk/1844/>
- Benjamin, W. (1979). *One-way street*. New Left Books.
- Bennett, J. (2014). Gifted places: The inalienable nature of belonging in place. *Environment and planning D: society and space*, 32(4), 658-671.
- Bennett, S. E. (2000). Political apathy and avoidance of news media among generations X and Y: America's continuing problem. In S. Mann & J. J. Patrick (Eds.), *Education for civic engagement in democracy: Service learning and other promising practices* (pp. 9–28). ERIC Clearinghouse for Social Studies/Social Science Education.
- Berg, P., & Dasmann, R. (2015). Reinhabiting California. *The Biosphere and the Bioregion: Essential Writings of Peter Berg*, 35-40.
- Berners-Lee, T., Cailliau, R., Luotonen, A., Nielsen, H. F., & Secret, A. (1994). The world-wide web. *Communications of the ACM*, 37(8), 76-82.
- Bertaud, A. (2003). *Order without design*. How markets shape cities. MIT Press.
- Bessant, J. (2004). Mixed messages: youth participation and democratic practice. *Australian journal of political science*, 39 (2), 387-404.
- Betakova, V., Vojar, J., & Sklenicka, P. (2015). Wind turbines location: How many and how far? *Applied Energy*, 151, 23-31.
- Bialasiewicz, L. (2002). Upper Silesia: Rebirth of a regional identity in Poland. *Regional & Federal Studies*, 12(2), 111-132.
- Bishop, K. (2016). The Risk of Placelessness for Children and Young People in 21st century Cities. In R. Freestone, & E. Liu (Eds.) *Place and Placelessness Revisited* (pp. 138-150). Routledge.
- Black, R. (2012). *Porta Palazzo*. University of Pennsylvania Press.
- Blaker, N., Rompa, I., Dessing, I., Vriend, A., Herschberg, C., & van Vugt, M. (2013). The height leadership advantage in men and women: Testing evolutionary psychology predictions about the perceptions of tall leaders. *Group Processes and Intergroup Relations*, 16(1), 17–27. <https://doi.org/10.1177/1368430212437211>
- Blank, T. (2009). Toward a conceptual framework for the study of folklore and the internet. In T. Blank (ed.) *Folklore and Internet: Vernacular expression in the digital world*. Utah State University Press.
- Blank, T. & Howard, R. (Eds.) (2013). *Tradition in the Twenty-First Century: Locating the Role of the Past in the Present*. Utah State University Press.

- Boellstorff, T. (2006). A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. *Games and Culture* 1, 29–35.
- Boellstorff, T. (2015). *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton University Press.
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., & Taylor, T. (2012). *Ethnography and virtual worlds: A handbook of method*. Princeton University Press.
- Bold, C. (1987). *Selling the Wild West: Popular Western Fiction, 1860 to 1960*. Indiana University Press.
- Bolt, J. (2008). *The Grouch: a modern version of Le Misanthrope*. Oberon Books.
- Bolter, J., Grusin, R., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.
- Bond, R. (2005). Group size and conformity. *Group processes & intergroup relations*, 8(4), 331-354.
- Bopp, M. (2006). Didactic analysis of Digital Games and Game-Based Learning. In M. Pivec (Ed.), *Affective and emotional aspects of human-computer interaction: Game-based and innovative learning approaches*, (pp.8-37), IOS Press.
- Bosak-Schroeder, C., (2016) The Religious Life of Greek Automata. *Archiv für Religionsgeschichte* 17(1), 123-136.
- Botero, G. (1956). The Greatness of Cities. In R. Peterson (ed.) *The Reason of the State and the Greatness of Cities*.
- Botterill, J. (1997). *The "fairest" of the fairs: a history of fairs, amusement parks, and theme parks* [Doctoral dissertation]. Simon Fraser University.
- Bowers, C. A. (2003). *Mindful conservatism: Rethinking the ideological and educational basis of an ecologically sustainable future*. Rowman & Littlefield.
- Bowles, R. (1997). Teaching about the local community using first-hand experience. In. D. Tilbury, & M. Williams, (Eds.). *Teaching and learning geography* (pp. 218-230). Routledge.
- Boxman-Shabtai, L., & Shifman, L. (2016). Digital humor and the articulation of locality in an age of global flows. *Humor*, 29(1), 1-24.
- Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M., Lim, T., Ninaus, M., Ribeiro, C., & Pereira, J. (2016). *An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games*. *Computers & Education*, 94, 178–192. doi:10.1016/j.compedu.2015.11.003
- 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.

Branstetter, K. (1975). «I See by Your Outfit That You Are a Cowboy»: Attire as a Marker of Ethnic, Social, and Personal Identity [Conference Presentation]. Conference on Culture and Communication, Temple University, Philadelphia.

Brednich, R. (1990). *Die Spinne in der Yucca-Palme. Sagenhafte Geschichten von Heute*. Beck Verlag.

Breckler, S. J., & Wiggins, E. C. (1989). On defining attitude and attitude theory: Once more with feeling. *Attitude structure and function*, 407-427.

Brehpohl, W. (1950-51). Industrielle Volkskunde, *Soziale Welt*, 2, 115-124.

Breusch, T. S., & Pagan, A. R. (1979). A simple test for heteroscedasticity and random coefficient variation. *Econometrica: Journal of the econometric society*, 1287-1294.

Brey, E., & Shutts, K. (2015). Children Use Nonverbal Cues to Make Inferences About Social Power. *Child Development*, 86(1), 276–286. <https://doi.org/10.1111/cdev.12334>

Briggle, A. (2010). Dear Facebook. In: D. Wittkower (ed.) *Facebook and Philosophy: What's on your mind? Popular Culture and Philosophy*, Vol. 50. 161–171. Open Court.

Broad, G. (2020). Know Your Indoor Farmer: Square Roots, Techno-Local Food, and Transparency as Publicity. *American Behavioral Scientist*, <https://doi.org/10.1177/0002764220945349>

Bronner, S. (2002). *Folk Nation: Folklore in the Creation of American Tradition*. Scholarly Resources.

Bronner, S. (2007). Structuralism and Folklore. In S. Bronner (Ed.), *Meaning of Folklore: The Analytical Essays of Alan Dundes* (pp. 123-153). University Press of Colorado. doi:10.2307/j.ctt4cgrzn.11

Bronner, S. (2009). Digitizing and virtualizing folklore. In T. Blank (ed.) *Folklore and the Internet: Vernacular expression in a digital world*, 21-66. Utah State University.

Bronson, B. H. (1949). Mechanical Help in the Study of Folk Song. *Journal of American Folklore* 62, 81-86.

Brown, G. (2019). *Blurred Lines Between Role and Reality: A Phenomenological Study of Acting* [Doctoral dissertation]. Antioch University.

Brown, G., Brown, B. B., & Perkins, D. D. (2004). New housing as neighborhood revitalization: Place attachment and confidence among residents. *Environment and Behavior*, 36, 749-775.

Brown, S. R. (1989). *Community attachment in the United States: A critique of two models*. Paper presented at the 84th Annual Meeting of the American Sociological Association, San Francisco.

Bruner, G., & Kumar, A. (2007). Gadget lovers. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 35(3), 329-339.

- Bruner, J. (1972). Nature and uses of immaturity. *American psychologist*, 27(8), 687.
- Bryant, R. (2001). What kind of space is cyberspace. *Minerva-An Internet Journal of Philosophy*, 5(2001), 138-1.
- Bryce, J. O., & Rutter, J. (2003). Gender dynamics and the social and spatial organization of computer gaming. *Leisure studies*, 22(1), 1-15.
- Bueschel, R. (1995). *Lemons, Cherries and Bell-fruit Gum: Illustrated History of Automatic Payout Slot Machines*. Royal Bell Books.
- Buhler, T., Neustaedter, C., & Hillman, S. (2013, February). How and why teenagers use video chat. In *Proceedings of the 2013 conference on Computer supported cooperative work* (pp. 759-768).
- Bur, T. (2021). *Manufacturing the Marvellous: Technology and Divine Presence in Ancient Greek Religion* [Doctoral dissertation]. University of Cambridge.
- Burkhardt, J. (2017). History of Fake News. *Library Technology Reports*, 53(8), 5-9.
- Buscombe, E. (1988). *The BFI Companion to the Western*. Andre Deutsch Ltd.
- Buttimer, A., & Seamon, D. (Eds.). (1980). *The human experience of space and place*. Croon Helm.
- Caillois, R. (1961). *Man, play, and games* [les jeux et les hommes] (M. Barash, μτφ.). University of Illinois Press.
- Calhoun, C. (ed.) (1994). *Social Theory and the Politics of Identity*. Blackwell.
- Cammaerts, B., Bruter, M., Banaji, S., Harrison, S., & Anstead, N. (2014). The myth of youth apathy: Young europeans' critical attitudes toward democratic life. *American Behavioral Scientist*, 58(5), 645-664. doi:10.1177/0002764213515992
- Campbell, C. (2018, Mar 10). A brief history of blaming video games for mass murder. Only a small number of school shootings have connections to gaming. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2018/3/10/17101232/a-brief-history-of-video-game-violence-blame>
- Carter, M., Moore, K., Mavoa, J., Gaspard, L., & Horst, H. (2020). Children's perspectives and attitudes towards Fortnite 'addiction'. *Media International Australia*, 1-14.
- Carver, B. (2016). Absolutist Slot Machines. In S. Pryor & D. Trotter (eds.) *Writing, Medium, Machine. Modern Technographies* (178-190). Open Humanities Press.
- Castells, M. (1997). *The power of identity*. John Wiley & Sons.
- Castells, M., & Himanen, P. (2002). *The information society and the welfare state: The Finnish model* (No. 250). Oxford University Press on Demand.

- Catling, S. (2005). Children's personal geographies and the English primary school geography curriculum. *Children's Geographies*, 3(3), 325-344.
- Christensen, A. (2009). Belonging and Unbelonging from an Intersectional Perspective. *Gender, Technology and Development*. 13(1) 21 – 41.
- Cerf, V. (2008). The scope of Internet governance. In Doria, A., & Kleinwachter, W. (Eds.), *Internet governance forum (IGF): The first two years* (pp. 51–56). IGF Office.
- Chang, Y. L., Hou, H. T., Pan, C. Y., Sung, Y. T., & Chang, K. E. (2015). Apply an augmented reality in a mobile guidance to increase sense of place for heritage places. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(2), 166-178.
- Chapman, A. (2012). Privileging form over content: Analysing historical videogames. *Journal of Digital Humanities*, 1(2), 42-46.
- Chawla, L. (2002). Insight, creativity and thoughts on the environment: integrating children and youth into human settlement development. *Environment and Urbanization*, 14(2), 11-22.
- Chawla, L. (2008). Participation and the ecology of environmental awareness and action. In *Participation and learning* (pp. 98-110). Springer.
- Chawla, L., & Malone, K. (2003). Neighbourhood quality in children's eyes. In P. Christensen, & M. O'Brien, (Eds) *Children in the City: Home, Neighbourhood and Community* (pp. 118-141). Routledge Falmer.
- Chen, J., & Lu, C. (2007). Social capital in urban China: Attitudinal and behavioral effects on grassroots self-government. *Social Science Quarterly*, 88(2), 422–44.
- Chen, L., Pan, G., & Li, S. (2011, October). Touch-driven interaction between physical space and cyberspace with NFC. In *2011 International Conference on Internet of Things and 4th International Conference on Cyber, Physical and Social Computing* (pp. 258-265). IEEE.
- Cheng, J., Bernstein, M., Danescu-Niculescu-Mizil, C., & Leskovec, J. (2017, February). Anyone can become a troll: Causes of trolling behavior in online discussions. In *Proceedings of the 2017 ACM conference on computer supported cooperative work and social computing* (pp. 1217-1230).
- Cheok, A. D., Goh, K. H., Liu, W., Farbiz, F., Fong, S. W., Teo, S. L., Li, Y., & Yang, X. (2004). Human Pacman: a mobile, wide-area entertainment system based on physical, social, and ubiquitous computing. *Personal and ubiquitous computing*, 8(2), 71-81.
- Choi, S., Kwon, S., Kim, H., Kim, W., Kwon, J., Lim, M., Lee, S. & Choi, K. (2017). Highly flexible and efficient fabric-based organic light-emitting devices for clothing-shaped wearable displays. *Scientific reports*, 7(1), 1-8.
- Christensen, P. & O'Brien, M. (2003). *Children in the City: Home, Neighbourhood and Community*. Routledge Falmer.

Chronopoulou, M. I., & Fokides, E. (2020). Using a 3D simulation for teaching functional skills to students with learning, attentional, behavioral, and emotional disabilities. A case study. In J. Y. Qian (Ed.), *Teaching, learning, and leading with computer simulations* (pp. 209-233). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-0004-0.ch008>

Chung, C., Agapie, E., Schroeder, J., Mishra, S., Fogarty, J., & Munson, S. (2017, May). When personal tracking becomes social: Examining the use of Instagram for healthy eating. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1674-1687).

Clare, R. (2021). *Ancient Greece and Rome in Videogames: Representation, Player Processes, and Transmedial Connections*. Bloomsbury Academic.

Clark, A. (2003). *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford University Press.

Clark, D. (2012). *Learning to make choices for the future. Connecting public lands, schools and communities through place-based learning and civic engagement*. (Manual). The Center for Place-based Learning and Community Engagement and A Forest for Every Classroom. Retrieved from http://www.promiseofplace.org/assets/files/PBE_Manual_2012.pdf

Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis. *Review of educational research, 86*(1), 79-122.

Clemens, J. (2015). Defining Play: Producers, Mediators, and Users in the History of Video Arcade Games, 1971-1985.

Clements, R. (2004). An investigation of the state of outdoor play. *Contemporary Issues in Early Childhood, 5*(1), 68-80.

Coch, L., & French Jr, J. (1948). Overcoming resistance to change. *Human relations, 1*(4), 512-532.

Cohen, A. P. (1993). *The Symbolic Construction of Community*. Routledge.

Cohen, E. (1986). Law, folklore and animal lore. *Past & Present, (110)*, 6-37.

Cohen-Almagor, R. (2011). Internet history. In *Moral, ethical, and social dilemmas in the age of technology: Theories and practice* (pp. 19-39). IGI Global.

Colby, B. N., Collier, G. A., & Postal S., K. (1963). Comparison of Themes in Folktales by the General Inquirer System. *Journal of American Folklore, 76*, 318-323.

Coleman, J. (1990). *Foundations of Social Theory*. Harvard University Press.

Conn, K. (2002). *The Internet and the law: What educators need to know*. Association for Supervision and Curriculum Development.

- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). *A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games*. *Computers & Education*, *59*(2), 661–686. doi:10.1016/j.compedu.2012.03.004
- Consalvo, M. (2009). There is No Magic Circle. *Games and Culture*, *4*(4), 408-417. doi:10.1177/1555412009343575
- Corrin, L., Bennett, S., & Lockyer, L. (2010). Digital natives: Everyday life versus academic study. Proceedings of the 7th International Conference on Networked Learning 2010.
- Costa, N. (1988). *Automatic Pleasures: The History of the Coin Machine*. Kevin Francis.
- Cowan, J. (1988). Folk truth: When the scholar comes to carnival in a "traditional" community. *Journal of Modern Greek Studies*, *6*(2), 245-260.
- Cowan, M. (2018). Interactive Media and Imperial Subjects: Excavating the Cinematic Shooting Gallery. *NECSUS: European Journal of Media Studies*. <https://necsus-ejms.org/interactive-media-and-imperial-subjects-excavating-the-cinematic-shooting-gallery/>
- Coyne, R. (2003). Mindless repetition: learning from computer games. *Design Studies*, *24*, 199–212.
- Craig, A. B., Brown, E. R., Upright, J., & DeRosier, M. E. (2016). Enhancing children’s social emotional functioning through virtual game-based delivery of social skills training. *Journal of Child and Family Studies*, *25*(3), 959–968. doi:10.1007/10826-015-0274-8
- Creed, G., & Ching, B. (1997). Recognizing Rusticity. Identity and the Power of Place. In B. Ching, G. Creed, & G. W. Creed, (Eds.). *Knowing your place: Rural identity and cultural hierarchy*. Psychology Press.
- Cresswell, T. (2004). *Place: A Short Introduction*. Blackwell Publishing Inc.
- Crosier, K., Hernandez, T., Mohabir-Collins, S., & Erdogan, B. (1999). The risk of “collateral damage” in advertising campaigns. *Journal of Marketing Management*, *15*(8), 837–855. doi: 10.1362/026725799784772701
- Cuba, L., & Hummon, D. M. (1993). A place to call home: Identification with dwelling, community, and region. *Sociological quarterly*, *34*(1), 111-131.
- Cullen, G. (1961). *Townscape*. Architectural Press.
- Cureton, E. E. (1956). Rank-biserial Correlation. *Psychometrika*, *21*, 287-290.
- Curran, J., & Seaton, J. (2009). *Power without responsibility*. Routledge.
- Daft, R., & Lengel, R. (1986). Organizational information requirements, media richness, and structural design. *Management Science*, *32*(5), 554—571.
- Dahl, V., Amnå, E., Banaji, S., Landberg, M., Šerek, J., Ribeiro, N., Beilmann, M., Pavlopoulos, V. & Zani, B. (2018). Apathy or alienation? Political passivity among youths across eight

European Union countries, *European Journal of Developmental Psychology*, 15 (3), 284-301, DOI: [10.1080/17405629.2017.1404985](https://doi.org/10.1080/17405629.2017.1404985)

Dalgarno, B., & Lee, M. J. W. (2010). *What are the learning affordances of 3-D virtual environments?* *British Journal of Educational Technology*, 41(1), 10–32. doi:10.1111/j.1467-8535.2009.01038.x

De Freitas, S. (2018). Are games effective learning tools? A review of educational games. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(2), 74-84.

De Melo-Martín, I. (2002). On cloning human beings. *Bioethics*, 16(3), 246-265.

de Souza e Silva, A. & Frith, J. (2015). Location-based mobile games: Interfaces to urban spaces. In V. Frissen, S. Lammes, M. De Lange, J. De Mul, & J. Raessens (eds.) *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures* (169-180). Amsterdam University Press.

De Vane, B., & Squire, K. D. (2008). The meaning of race and violence in Grand Theft Auto: San Andreas. *Games and Culture*, 3(3-4), 264-285.

De Visscher, S., & Bouverne-De Bie, M. (2008). Children's Presence in the Neighbourhood: A Social-Pedagogical Perspective. *Children & society*, 22(6), 470-481.

Debord, G. (1977). *The society of the spectacle*. Black & Red.

Dégh, L. (1994). *American folklore and the mass media*. Indiana University Press.

Delwiche, A. (2007). From The Green Berets to America's Army: Video games as a vehicle for political propaganda. *The Player's Realm: Studies on the culture of video games and gaming*. Jefferson, NC: McFarland and Company, Inc, 91-109.

Dempsey, J.V., Rasmussen, K., & Lucassen, B. (1996). Instructional gaming: Implications for instructional technology. *Proceedings of the Annual Meeting of the Association for Educational Communications and Technology*, Nashville, TN.

Deters, F. G., & Mehl, M. R. (2013). Does posting Facebook status updates increase or decrease loneliness? An online social networking experiment. *Social Psychological and Personality Science*, 4, 579–586.

Dewar, P. (2015). Fairy Tales on the big and small screen. *Ya Hotline*, 100, 9-12.

Dewey, J. (1931). The development of American pragmatism. In H. S. Thayer (Ed.) (1989), *Pragmatism: The classic writings* (pp. 23-40). Hackett.

Dewey, J., & Dworkin, M. (1959). *Dewey on education: Selections*. Columbia University.

Dewey, R. (1960). The rural-urban continuum: Real but relatively unimportant. *American Journal of Sociology*, 66(1), 60-66.

Diakakis, M. (2014). An inventory of flood events in Athens, Greece, during the last 130 years. Seasonality and spatial distribution. *Journal of Flood Risk Management*, 7(4), 332-343.

- Dickey, M.D. (2006). Game design narrative for learning: appropriating adventure game design narrative devices and techniques for the design of interactive learning environments, *Educational Technology Research and Development*, 54(3), pp. 245-263.
- Didehbani, N., Allen, T., Kandalaf, M., Krawczyk, D., & Chapman, S. (2016). Virtual reality social cognition training for children with high functioning autism. *Computers in Human Behavior*, 62, 703-711. doi:10.1016/j.chb.2016.04.033
- Dieterle, E. (2009). Neomillennial learning styles and River City. *Children, Youth & Environments*, 19, 245-278.
- Dill, K., Gentile, D., Richter, W., & Dill, J. (2005). Violence, sex, race and age in popular video games: A content analysis. In E. Cole & J. Henderson Daniel (Eds). *Featuring females: Feminist analyses of the media* (pp. 115-130). Washington, DC: American Psychological Association. doi: 10.1037/11213-008
- Dillon, B. (2008). Signifying the West: Colonialist Design in Age of Empires III: The WarChiefs. *Eludamos* 2(1), 129-144.
- Dionne, E. (1999). *Why Americans hate politics*. Simon & Schuster.
- Dobson, S. (2006). Urban pedagogy: A proposal for the twenty-first century. *London Review of Education*, 4(2), 99-114.
- Dodge, M. & Kitchin, R. (2003). *Mapping Cyberspace*. Routledge.
- Domokos, M. (2014). Towards methodological issues in electronic folklore. *Slovenský národopis*, 62(2), 283-295.
- Donadelli, G. (2017). Outdoor learning and geocaching. *Interaction*, 45(2), 45.
- Dondi, C., & Moretti, M. (2007). A methodological proposal for learning games selection and quality assessment, *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 502-512.
- Donovan, C. (2013). Beyond the 'postmodern university'. *The European Legacy*, 18(1), 24-41.
- Dorson, R. (1959). *American folklore*. University of Chicago Press.
- Dorson, R. (1964). *Buying the Wind: Regional Folklore in the United States*. University of Chicago Press.
- Drosos, V., Alexandri, A., Tsolis, D., & Alexakos, C. (2017). A 3D serious game for cultural education. 2017 8th International Conference on Information, Intelligence, Systems & Applications (IISA). doi:10.1109/iisa.2017.8316442
- Droulia, L. (1980). The view of the modern Greeks through the mid-sixteenth century travellers' accounts, *Balkan Studies* 21, 275-285.
- Ducheneaut, N., Moore, R. J., & Nickell, E. (2007). Virtual "Third Places": A Case Study of Sociability in Massively Multiplayer Games. *Computer Supported Cooperative Work*, 16(1).

- Dundes, A. (1965a). *The study of folklore*. Prentice-Hall.
- Dundes, A. (1965b). On Computers and Folktales. *Western Folklore*, 24, 185-189.
- Dundes, A. (1976). Projection in Folklore: A Plea for Psychoanalytic Semiotics. *MLN*, 91(6), 1500-1533. doi:10.2307/2907148
- Dundes, A. (1980). Who are the Folk? In *Interpreting Folklore*. Indiana University Press.
- Dundes, A. (1986). The Anthropologist and the Comparative Method in Folklore. *Journal of Folklore Research*, 23 (2/3), 125-146.
- Dundes, A. (1989). *Folklore matters*. University of Tennessee Press.
- Dundes, A. (ed.) (1999). *International Folkloristics: Classic Contributions by the Founders of Folklore*. New York: Rowman & Littlefield.
- Dundes, A. (2005). Folkloristics in the Twenty-First Century (AFS Invited Presidential Plenary Address, 2004). *Journal of American Folklore*, 118, 385-408.
- Dunleavy, M., Dede, C., & Mitchell, R. (2009). Affordances and limitations of immersive participatory augmented reality simulations for teaching and learning. *Journal of science Education and Technology*, 18(1), 7-22.
- Dunn, O. J. (1964). Multiple comparisons using rank sums. *Technometrics*, 6, 241-252.
- Dupagne, M. & Salwen, M. (2005). Communication technology adoption and ethnicity. *Howard Journal of Communications*, 16(1), 21-32.
- Dyer-Witheford, N. & de Peuter, G. (2013). Empire@Play: Virtual Games and Global Capitalism. In A. Kroker and M. Kroker (eds.) *Critical digital studies: A Reader* (162-179). University of Toronto Press.
- e Silva, A. D. S., & Frith, J. (2014). Re-narrating the city through the presentation of location. In *The mobile story: Narrative practices with locative technologies* (pp. 34-50). Routledge New York.
- Eason, K., & Abdelnour-Nocera, J. (2009). Socio-Technical Theory and Work Systems in the Information Age. In B. Whitworth, & A. Moor (eds.), *Handbook of Research on Socio-Technical Design and Social Networking Systems* (pp. 65-77). Information Science Reference.
- Edwards, R. (Ed.). (2002). *Children, Home and School: Regulation, Autonomy or Connection?* Routledge Falmer.
- Ehlers, V. (1998). The Case Against Human Cloning. *Hofstra L. Rev.*, 27, 523-532.
- Eichenbaum, A., Bavelier, D., & Green, C. S. (2014). Video games: Play that can do serious good. *American Journal of Play*, 7(1), 50-72.
- Eisenberg, N., & Mussen, P. (1989). *The Roots of Prosocial Behavior in Children*. Cambridge University Press.

- Ekman, J., & Amnå, E. (2012). Political participation and civic engagement: Towards a new typology. *Human Affairs*, 22(3), 283–300.
- Eliade, M. (1959). *The sacred and the profane*. Harcourt, Brace and World.
- Elkonin, D. B. (2005). The psychology of play. *Journal of Russian & East European Psychology*, 43(1), 11-21.
- Elliott, A. C., & Woodward, W. A. (2007). *Statistical analysis quick reference guidebook with SPSS examples*. Sage Publications.
- Elliot, K. & Hall, M. (2005). Assessing consumers' propensity to embrace self-service technologies: are there gender differences? *Marketing Management Journal*, 15(2), 98-107.
- Elliott, R., Shankar, A., Langer, R., & Beckman, S. (2005). Sensitive research topics: netnography revisited. *Qualitative market research: An international journal*.
- Elverdam, C., & Aarseth, E. (2007). Game Classification and Game Design: Construction Through Critical Analysis. *Games and Culture*, 2(1), 3-22. doi:10.1177/1555412006286892
- Enders, J. (1999). *The Medieval Theater of Cruelty: Rhetoric, Memory, Violence*. Cornell University Press.
- Engle, S.A., & Ochoa, A. S. (1988). *Education for democratic Citizenship: Decision Making in the Social Studies*. Teacher's College Press.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (2nd ed.). W. W. Norton.
- Ergang, R. (1966). *Herder and the Foundations of German Nationalism*. Columbia University Press.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. Norton.
- Erikson, E. H. (1980). *Identity and the life cycle*. International Universities Press.
- Eton, W. (1798). *A Survey of the Turkish Empire: In which are Considered, I. Its Government..., II. The State of the Provinces..., III. The Causes of the Decline of Turkey..., IV. The British Commerce with Turkey...* T. Cadell.
- European Committee for Social Cohesion/CDCS (2004). *A new strategy for Social Cohesion*. Council of Europe workshops.
- Evans, J. (1995). Where have all the players gone. *International Play Journal*, 3(1), 3-18.
- Evans-Pritchard, E. (1965). *Theories of primitive religion*. Oxford University Press.
- Ewoldsen, D. R., Eno, C. A., Okdie, B. M., Velez, J. A., Guadagno, R. E., & DeCoster, J. (2012). Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15, 277–280. doi:10.1089/cyber.2011.0308

- Fahmy, E. (2003). Civic capacity, social exclusion and political participation. Britain: Evidence from the 1999 Poverty and Social Exclusion Survey. *Social Capital*, 15, 17.
- Farb, P. (1968). *Man's Rise to Civilization as Shown by the Indians of North America from Primeval Times to the Coming of the Industrial State*. Dutton.
- Farnol, J. (1940). *Adam Penfeather, Buccaneer*. Sampson Low, Marston & Co Ltd.
- Farthing, R. (2010). The politics of youthful antipolitics: representing the 'issue' of youth participation in politics. *Journal of Youth Studies*, 13(2), 181-195. <https://doi.org/10.1080/13676260903233696>
- Fawcett, B. (2006). *The Battle for Azeroth*. Benbella Books.
- Feld, S., & Basso, K. (eds.). (1996). *Senses of Place*. School of American Research Press.
- Feldman, R. M. (1990). Settlement-identity: Psychological bonds with home places in a mobile society. *Environment and Behavior*, 22, 183-229.
- Ferguson, C., & Colwell, J. (2020). Sexualized Video Games, Sexist Attitudes and Empathy Toward Victims of Rape: Correlational Evidence for a Relationship Is Minimal in an Online Study. *Criminal Behaviour and Mental Health*. 30 (1), 16-27. <https://doi.org/10.1002/cbm.2138>
- Ferguson, C. J., & Garza, A. (2011). Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 770-775.
- Fernández-Caramés, T., & Fraga-Lamas, P. (2018). Towards the Internet of smart clothing: A review on IoT wearables and garments for creating intelligent connected e-textiles. *Electronics*, 7(12), 405.
- Festinger, L. (1954). A theory of social comparison processes. *Human Relations*, 7(117), 118-140. <https://doi.org/10.1177/001872675400700202>
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS*. Sage publications.
- Fink, E., Saine, U., & Saine, T. (1968). The Oasis of Happiness: Toward an Ontology of Play. *Yale French Studies*, (41), 19. doi:10.2307/2929663
- Fisher, S. (1995). The amusement arcade as a social space for adolescents: An empirical study. *Journal of Adolescence*, 18, 71-86.
- Fiske, A. (1992). The four elementary forms of sociality: framework for a unified theory of social relations. *Psychological Review*, 99(4), 689-723. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/1454904>
- Fleer, M. (2014). *Theorising play in the early years*. Cambridge University Press.
- Fogg, B. J. (2003). *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*. Morgan Kaufmann.

Fogu, C. (2009). Digitalizing Historical Consciousness. *History and Theory: Studies in the Philosophy of History* 48(2), 103-121.

Fokides, E. (2020). Digital educational games in primary education. Revisiting the results of the research projects of the ETiE initiative. In L. Daniela (Ed.), *Epistemological approaches to digital learning in educational contexts* (pp. 54-68). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429319501-4>

Fokides, E., & Zachristou, D. (2020). Teaching Natural Sciences to Kindergarten Students Using Tablets: Results From a Pilot Project. In *Mobile learning applications in early childhood education* (pp. 40-60). IGI Global.

Forsyth, S., & Malone, R. (2016). Smoking in video games: a systematic review. *Nicotine & Tobacco Research*, 18(6), 1390-1398.

Fortunati, L. (2015). New media, play and social identities. In V. Frissen, S. Lammes, M. De Lange, J. De Mul, & J. Raessens (eds.) *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures* (pp. 293-305). Amsterdam University Press.

Foster, M. (2012). The Fall and Rise of the 'Tourist Guy'. Humor and Pathos in Photoshop Folklore. *New Directions In Folklore*, 10(1), 85-91.

Foucault, M. (1986). Of Other Spaces (J. Miskowiec, μτφ.). *Diacritics: A Review of Contemporary Criticism*, 16 (1), 22-27.

Fox, J., Bailenson, J., & Tricase, L. (2013). The embodiment of sexualized virtual selves: The proteus effect and experiences of self-objectification via avatars. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 930-938. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.12.027>

Fox, W. S. (2007). Computerized Creation and Diffusion of Folkloric Materials. *Folklore Forum* 37 (1).

Frank, R. (2004). When the Going Gets Tough, the Tough Go Photoshopping: September 11 and the Newslore of Vengeance and Victimization. *New Media & Society* 6,633-658.

Frank, R. (2015). Caveat lector: Fake news as folklore. *The Journal of American Folklore*, 128(509), 315-332.

Frazer, J. (1890). *The Golden Bough: A Study in Comparative Religion*, (vol. 1). Macmillan & Co.

Fried, M. (1963). Grieving for a lost home. In L. J. Duhl (ed.), *The Urban Condition*, (pp. 151-71). Simon and Schuster.

Fried, M. (2000). Continuities and discontinuities of place. *Journal of environmental psychology*, 20(3), 193-205.

Friederici, G. (1906). *Skalpiere und ähnliche Kriegsgebräuche in Amerika*. F. Vieweg und sohn.

Frissen, V., Lammes, S., De Lange, M., De Mul, J., & Raessens, J. (2015). Homo ludens 2.0: Play, media, and identity. In V. Frissen, S. Lammes, M. De Lange, J. De Mul, & J. Raessens (eds.)

Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures (pp. 9-52). Amsterdam University Press.

Frith, J. (2013). *Turning life into a game: Foursquare, gamification, and personal mobility*. *Mobile Media & Communication*, 1(2), 248–262. doi:10.1177/2050157912474811

Fritz, C. O., Morris, P. E., & Richler, J. J. (2012). Effect size estimates: current use, calculations, and interpretation. *Journal of experimental psychology: General*, 141(1), 2.

Fron, C., & Korn, O. (2019). A short history of the perception of robots and automata from antiquity to modern times. In *Social Robots: Technological, Societal and Ethical Aspects of Human-Robot Interaction* (1-12). Springer, Cham.

Gabbert, L., & Jordan-Smith, P. (2007). Introduction: Space, Place, Emergence. *Western folklore*, 66 (3/4), 217-232.

Gabbiadini, A., Andrighetto, L., & Volpato, C. (2012). Brief report: Does exposure to violent video games increase moral disengagement among adolescents? *Journal of adolescence*, 35(5), 1403-1406. doi:10.1016/j.adolescence.2012.06.001.

Gallop, A. (2009). *Buffalo Bill's British Wild West*. The History Press.

Garnham, N. (2000). Information Society as Theory or Ideology: A Critical Perspective in Technology, Education and Employment in the Information Age. *Information, communication & society*, 3(2), 139-152.

Gasouka, M., Kapaniaris, A., Arvanitidou, Z., Foulidi, X., & Raptou, E. (2013). Folk Culture and digital enriched books (enhanced e-book): The case of digital enriched tool “e-anagnosis”. In INTED2013 Proceedings (pp. 4176-4184). IATED.

Gauntlett, D., & Holzwarth, P. (2006). Creative and visual methods for exploring identities. *Visual Studies*, 21(1), 82-91.

Gay, G. (2000). *Culturally responsive teaching: Theory, research, & practice*. Teachers College Press.

Gee, J. P. (2003). *Learning about learning from a video game: Rise of Nations*. SimWorkshops. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.543.3194&rep=rep1&type=pdf>

Gee, J.P. (2004). *Situated Language and Learning. A critique of traditional schooling*. Routledge.

Gee, J.P. (2005). Learning by design: Good video games as learning machines. *E-Learning*, 2 (1), 5-16.

Gee, J. P. (2006). Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form. *Games and Culture*, 1(1), 58-61. doi:10.1177/1555412005281788.

- Gee, J. P. (2008). Learning and Games. In K. Salen (Ed.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning* (pp. 21-40). The MIT Press. doi:10.1162/dmal.9780262693646.021
- Gehl, J. (2010). *Cities for People*. Island Press.
- Gentile, D., & Gentile, J. R. (2008). Violent video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 9, 127–141. doi:10.1007/S10964-007-9206-2
- Gentile, D., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Saleem, M., Ming, L. K., Shibuya, A., Liau, A., Khoo, A., Bushman, B., Huesmann, L.R., Sakamoto, A. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: International evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 35, 752–763. doi:10.1177/0146167209333045
- Gerson, K, Stueve, C. A., & Fischer, C. (1977). Attachment to place. In C. Fischer, R. Jackson, C. Stueve, K. Gerson, & L. Jones *Networks and places* (pp. 139-161). The Free Press.
- Geryk, B. (n.d). A History of Real-Time Strategy Games. *GameSpot*. https://gamespot.com/gamespot/features/all/real_time/
- Gestos, M., Smith-Merry, J., & Campbell, A. (2018). *The Representation of Women in Video Games: A Systematic Review of Literature in Consideration of Adult Female Wellbeing. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. doi:10.1089/cyber.2017.0376
- Ghita, C., & Andrikopoulos, G. (2009). Chapter Six: Total War and Total Realism: a Battle for Antiquity in Computer Game History. In D. Lowe, & K. Shahabudin, (eds.). *Classics For All: Reworking Antiquity in Mass Culture*. Cambridge Scholars Publishing.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Polity Press.
- Giddings, R., & Yarwood, R. (2005). Growing up, going out and growing out of the countryside: Childhood experiences of rural England. *Children's Geographies* 3 (1), 101–14.
- Gil de Zúñiga, H., Jung, N., & Valenzuela, S. (2012). Social media use for news and individuals' social capital, civic engagement and political participation. *Journal of Computer- Mediated Communication*, 17(3), 319–336. doi:10.1111/j.1083-6101.2012.01574.x
- Gil de Zúñiga, H. G., Barnidge, M., & Scherman, A. (2017). Social media social capital, offline social capital, and citizenship: Exploring asymmetrical social capital effects. *Political Communication*, 34(1), 44-68.
- Giroux, H. (1994). Insurgent multiculturalism and the promise of pedagogy. In D. Goldberg (Ed.) *Multiculturalism: a critical reader*. Blackwell.
- Giuliani, M., & Feldman, R. (1993). Place attachment in a developmental and cultural context. *Journal of Environmental Psychology*, 13, 267-274.
- Glassie, H. (1982). *Passing the time in Ballymenone* (Vol. 74). University of Pennsylvania Press.

- Gleeson, B., & Sipe, N. (2006). Reinstating kids in the city. In *Creating Child Friendly Cities* (pp. 13-22). Routledge.
- Goldberg, H. (2018, Oct 14). How the West Was Digitized: The making of Rockstar Games' Red Dead Redemption 2. Vulture. New York Media. <https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2.html>
- Golub, A. (2010). Being in the World (of Warcraft): Raiding, realism, and knowledge production in a massively multiplayer online game. *Anthropological Quarterly*, 17-45.
- Gonzales, R. G., Suárez-Orozco, C., & Dedios-Sanguinetti, M. C. (2013). No place to belong: Contextualizing concepts of mental health among undocumented immigrant youth in the United States. *American behavioral scientist*, 57(8), 1174-1199.
- 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.
- Gottman, J. (1973). *The Significance of Territory*. University of Virginia Press.
- Goudy, W. J. (1982). Further considerations of indicators of community attachment. *Social Indicators Research*, 11, 181-192.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.
- Grazer, W., & Keesling, G. (1995). The effect of print advertising's use of sexual themes on brand recall and purchase intention: A product specific investigation of male responses. *Journal of Applied Business Research*, 11(3), 47-57.
- Green, C. (2013). A Sense of Autonomy in Young Children's Special Places. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 1(1), 8-31.
- Greenfield, P.M. (2009). Linking social change and developmental change: Shifting pathways of human development. *Developmental Psychology*, 45, 401-418.
- Gregory, D. (1983). The Meaning of Urban Life: Pluralization of Life Worlds in Seville. Στο M. Kenny & D. Kertzer (eds.) *Urban Life in Mediterranean Europe: Anthropological Perspectives*, Urbana.
- Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 98(2), 211-221. doi:10.1037/a0016997
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and social psychology bulletin*, 40(5), 578-589. doi:10.1177/0146167213520459.
- Griffiths, M. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47-51. Mary Ann Liebert.
- Grootaert, C., & Van Bastelaer, T. (Eds.). (2002). *Understanding and measuring social capital: A multidisciplinary tool for practitioners* (Vol. 1). World Bank Publications.

- Grootaert, C., Narayan, D., Nyhan Jones, V., & Woolcock, M. (2004). *Measuring Social Capital: an integrated questionnaire*. World Bank Working Papers.
- Gros B. (2007) Digital games in education: the design of games based learning environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 40, 23–39.
- Gruenewald, D. (2003). The best of both worlds: A critical pedagogy of place. *Educational Researcher*, 32(4), 3-12.
- Grusec, J. E., Chaparro, M. P., Johnston, M., & Sherman, A. (2012). *Social Development and Social Relationships in Middle Childhood. Handbook of Psychology, Second Edition*. doi:10.1002/9781118133880.hop206010
- Guenther, L. (2002). Towards a phenomenology of dwelling. *Canadian Journal of Environmental Education (CJEE)*, 7(2), 38-46.
- Guest, A. M., & Lee, B. A. (1983). Sentiment and evaluation as ecological variables. *Sociological Perspectives*, 26, 159-184.
- Gustafson, P. (2001). Roots and routes: exploring the relationship between place attachment and mobility, *Environment and Behavior*, 33(5), 667-686.
- Gustafson, P. (2009). Mobility and territorial belonging. *Environment and behavior*, 41(4), 490-508.
- Gutmann, A. (1999). *Democratic Education*. Princeton University Press.
- Guy, J. (1983). *Humiliation: a theme in ecclesiastical folklore* [Doctoral dissertation]. University of St Andrews.
- Hafner, A., & Lyon, M. (1998). *Where wizards stay up late: The origins of the Internet*. Simon & Schuster.
- Hair, J. F., Jr., Anderson, R. E., Tatham, R. L., & Black, W. C. (1998). *Multivariate data analysis*. Prentice-Hall.
- Hajduk-Nijakowska, J. (2015). Towards the new folklore genre theory. *Slovak Ethnology*, 63(2).
- Hall, J., & Bush, L. (2013). Incorporating the game of geocaching in K-12 classrooms and teacher education programs. In *Pedagogical applications and social effects of mobile technology integration* (pp. 79-97). IGI Global.
- Halpert, H. (1947). American Regional Folklore. *Journal of American Folklore* 60, 355-66.
- Handler, R., & Linnekin, J. (1984). Tradition, genuine or spurious. *The Journal of American Folklore*, 97(385), 273-290.
- Hang, H., & Auty, S. (2011). Children playing branded video games: the impact of interactivity on product placement effectiveness. *Journal of Consumer Psychology*, 21 (1), 65–72. doi:10.1016/j.jcps.2010.09.004.

- Harrington, V., & Donoghue, D. (1998). Rurality in England and Wales 1991: a replication and extension of the 1981 rurality index. *Sociologia Ruralis* 38, 178–203.
- Hart, R. (2002). Containing children: some lessons on planning for play from New York City. *Environment and Urbanization*, 14(2), 135-148.
- Hart, D., & Atkins, R. (2002). Civic competence in urban youth. *Applied Developmental Science*, 6(4), 227-236.
- Harter, S. (2006). The development of self-esteem. In M. H. Pernis (Eds.), *Self-esteem issues and answers: A sourcebook of current perspectives* (pp. 144–150). Psychology Press.
- Harvey, J. (1953). The content characteristics of best-selling novels. *Public Opinion Quarterly*, 17(1), 91-114.
- Harvey, D. (1990). *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of the Cultural Change*. Blackwell.
- Harvey, D. (1993). From Space to Place and Back Again: Reflections on the Condition of Postmodernity. In J. Bird, B. Curtis, T. Putnam, G. Robertson and L. Tickner, (Eds.) *Mapping the futures* (pp. 3-29). Routledge.
- Hatlen, J. F. (2012). Students of Rome: Total War. *Greek and Roman Games in the Computer Age*, 175-98.
- Hatziprokopiou, P., & Evergeti, V. (2014). Negotiating Muslim identity and diversity in Greek urban spaces. *Social & Cultural Geography*, 15(6), 603-626.
- Haverinen, A. (2015). Facebook, Ritual and Community – Memorialising in Social Media. *Ethnologia Fennica*, 42, 7-22.
- Hay, R. (1998). Sense of place in developmental context. *Journal of Environmental Psychology*, 18 (1), 5-29.
- Hayden, D. (1996). *The Power of Place: Urban Landscape as Public History*. MIT Press.
- Heidegger, M., Macquarrie, J., & Robinson, E. (1962). *Being and time*. State University of New York Press.
- Heins, M. C. (2017). Video Games in Education. *Education and Human Development Master's Theses*. Paper 625. Retrieved from <http://digitalcommons.brockport.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1653&context=ehd> these [s](#)
- Heliö, S. (2005). *Simulating the Storytelling Qualities of Life: Telling Stories with the Sims* [Conference Proceedings]. DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play.
- Hellpach, H. (1939). *Mensch und Volk der Grossstadt*. F. Enke.

Henn, M., Weinstein, M., & Forrest, S. (2005). Uninterested youth? Young people's attitudes towards party politics in Britain. *Political Studies*, 53(3), 556–578. doi:10.1111/j.1467-9248.2005.00544.x

Hennessy, R. (2000). *Profit and pleasure: Sexual identities in late capitalism*. Routledge.

Herbertson, A. J. (1915). Regional environment, heredity and consciousness. *Geographical teacher*, 8, 147-53.

Hertzog, C. & Hulstsch, D.F. (2000), Metacognition in adulthood and old age. In F. Craik, and T. Salthouse, (Eds.), *The Handbook of Aging and Cognition*, 417-466, Lawrence Erlbaum Associates.

Hetherington, M. J. (1998). The Political Relevance of Political Trust. *American Political Science Review*, 92(4), 791–808.

Hettne, B., & Söderbaum, F. (2000). Theorising the rise of regionness. *New political economy*, 5(3), 457-472.

Hidalgo, M. & Hernandez, B. (2001). Place attachment: conceptual and empirical questions, *Journal of Environmental Psychology*, 21 (3), 273-281.

Hillman, M., Adams, J., & Whitelegg, J. (1990). *One false move*. Policy Studies Institute.

Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. Sage.

Hine, C. (ed.) (2005). *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet*. Berg.

Hinske, S., Lampe, M., Magerkurth, C., & Röcker, C. (2007). Classifying pervasive games: on pervasive computing and mixed reality. *Concepts and technologies for Pervasive Games-A Reader for Pervasive Gaming Research*, 1(20), 1-20.

Hiss, T. (1990). *The Experience of Place*. Alfred Knopf.

Hitzig, H., & Blümner, H. (1896). *Pausaniae Graeciae Descriptio*. v.1. Attica. Leipzig.

Hoare, C. H. (1991). Psychosocial Identity Development and Cultural Others. *Journal of Counseling & Development*, 70(1), 45–53. doi:10.1002/j.1556-6676.1991.tb01560.x

Hobsbawm, E., & Ranger, T. (eds.). (2012). *The invention of tradition*. Cambridge University Press.

Holt-Lunstad, J., Smith, T. B., Baker, M., Harris, T., & Stephenson, D. (2015). Loneliness and social isolation as risk factors for mortality: A meta-analytic review. *Perspectives on Psychological Science*, 10, 227–237.

Horowitz, K. (2018). *The Sega Arcade Revolution: A History in 62 Games*. McFarland & Company.

- Horst, H. (2012). New media technologies in everyday life. In H. Horst, & D. Miller (eds.) *Digital anthropology*, 61-79. Berg.
- Howard, R. (2008). The vernacular web of participatory media. *Critical Studies in Media Communication*, 25 (5), 490-513.
- Hsiao, H. S., Chang, C. S., Lin, C. Y., & Hu, P. M. (2014). Development of children's creativity and manual skills within digital game-based learning environment. *Journal of Computer Assisted Learning*, 30(4), 377-395.
- Huber, E., Rueschemeyer, D., & Stephens, J. D. (1993). The impact of economic development on democracy. *Journal of economic perspectives*, 7(3), 71-86.
- Hufford, M. (2002). Interrupting the Monologue: Folklore, Ethnography and Critical Regionalism. *Journal of Appalachian Studies*, 8 (1), 62-78.
- Huhtamo, E. (2005). Slots of fun, slots of trouble: toward an archaeology of electronic gaming. In J. Raessens & J. Goldstein (eds.) *Handbook of Computer Games Studies*, 1-21. The MIT Press.
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens; a study of the play-element in culture*. Beacon Press.
- Hummon, D. M. (1992). *Community Attachment. Place Attachment*, 253-278. doi:10.1007/978-1-4684-8753-4_12
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012, October). Defining gamification: a service marketing perspective. In *Proceedings of the 16th international academic MindTrek conference*, 17-22.
- Hurka, T. (1997). The justification of national partiality. In R. McKim, & J. McMahan (Eds.) *The morality of nationalism* (139-157). Oxford University Press.
- Huvila, I., Holmberg, K., & Widén-Wulff S. (2010). Social capital in Second Life, *Online Information Review* 34, 295-316.
- Illich, I. (1984). Dwelling. *Co-Evolution Quarterly*, 41(1), 22-27.
- Irlé, L. (1937). *Volkskundliche Fragen der Gegenwart*. Crüwell Deutscher Volksverlag.
- Ivory, J. D. (2013). Video games as a multifaceted medium: A review of quantitative social science research on video games and a typology of video game research approaches. *Review of Communication Research*, 1, 31-68.
- Jackson K. M. (2001). From control to adaptation: America's toy story. *Journal of American & Comparative Cultures*, 1(2), 139-145.
- Jamal, A., & Nooruddin, I. (2010). The Democratic Utility of Trust: A Cross-National Analysis. *The Journal of Politics*, 72(1), 45-59.
- Janelle, D. (1969). Spatial reorganization: a model and concept. *Annals of the Association of the American Geographers* 59, 348-364.

- Jarvis, P. (2012). *Teaching, learning and education in late modernity: The selected works of Peter Jarvis*. Routledge.
- Jayanti, R. (2010). A netnographic exploration: Listening to online consumer conversations. *Journal of Advertising Research, 50*(2), 181-196.
- Johannsen, A. (1950). *The House of Beadle and Adams and its Dime and Nickel Novels: The Story of a Vanished Literature*. University of Oklahoma Press.
- Johansson, M., & Laike, T. (2007). Intention to respond to local wind turbines: the role of attitudes and visual perception. *Wind Energy, 10*, 435–457.
- Johnson-Weiner, K. (2014). Technological diversity and cultural change among contemporary Amish groups. *Mennonite Quarterly Review, 88*(1), 5-23.
- Jorgensen, B. S., & Stedman, R. C. (2001). Sense of place as an attitude: Lakeshore owners attitudes toward their properties. *Journal of environmental psychology, 21*(3), 233-248.
- Juul, J. (2001). *Game Time, Event Time, Themability* [Conference Presentation]. CGDT Conference, 1 March 2001, Copenhagen.
- Juul, J. (2002). The open and the closed: game of emergence and games of progression. In F. Mayra (ed.) *Computer Game and Digital Cultures Conference Proceedings* (pp. 323–329). Tampere University Press.
- Juul, J. (2007). Swap Adjacent Gems to Make Sets of Three: A History of Matching Tile Games. *Artifact, 1* (4), σ. 205–216. doi:10.1080/17493460601173366.
- Kafai, Y., Quintero, M., & Feldon, D. (2010). Investigating the “Why” in Whyfox: Casual and systematic explorations of a virtual epidemic. *Games and Culture, 5*, 116–135. doi:10.1177/1555412009351265
- Kakel, C. (2011). *The American west and the Nazi east: A comparative and interpretive perspective*. Springer.
- Kalantzis, M., & Cope, B. (2012). New learning: a charter for change in education. *Critical Studies in Education, 53*(1), 83-94.
- Kamar, E. (2016). Directions in Hybrid Intelligence: Complementing AI Systems with Human Intelligence. *IJCAI*, 4070-4073.
- Kanayama, G., & Pope, H. (2011). *Gods, Men, and Muscle Dysmorphia*. *Harvard Review of Psychiatry, 19*(2), 95–98. doi:10.3109/10673229.2011.565250
- Kaplan, M. (2013). Curation and Tradition on Web 2.0. In Tr., Blank, & R., Howard (Eds.) *Tradition in the Twenty-First Century: Locating the Role of the Past in the Present*. Utah State University Press.
- Kapell, M. W., & Elliott, A. B. (Eds.). (2013). *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. Bloomsbury Publishing USA.

- Karseth, B., & Sivesind, K. (2010). Conceptualising curriculum knowledge within and beyond the national context. *European Journal of Education, 45*(1), 103-120.
- Karsten, L. (2005). It all used to be better? Different generations on continuity and change in urban children's daily use of space. *Children's Geographies, 3*(3), 275–290.
- Kasarda, J. D., & Janowitz, M. (1974). Community attachment in mass society. *American Sociological Review, 39*, 328-339.
- Kasson, J. (2015). *Buffalo Bill's Wild West: Celebrity, Memory, and Popular History*. Hill and Wang.
- Katz, E., & Lazarsfeld, P. (1955). *Personal Influence*. The FreePress.
- Ke, F. (2009). A qualitative meta-analysis of computer games as learning tools. In R.E. Ferdig (Ed.), *Handbook of research on effective electronic gaming in education*. (p. 1759). Information Science Reference.
- Keating, M. (1998). *The new Regionalism in Western Europe*. Elgar.
- Keller, J. M. (2010). Five fundamental requirements for motivation and volition in technology-assisted distributed learning environments. *Revista Inter Açãõ, 35*(2), 305-322.
- Kellett, M. (2012). Child-led research from inception to reception: Methodological innovation and evolution issues. *CM Komunikacija i mediji, 7*(24), 5-25.
- Kemper, T. D. (2011). *Status, power and ritual interaction: a relational reading of Durkheim, Goffman, and Collins*. Ashgate Publishing.
- Kenna, M. (1977). Greek Urban Migrants and their Rural Patron Saint. *Ethnic Studies, 1*(3),14.
- Kent, S. (2010). *The Ultimate History of Video Games: Volume Two: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our li ves and changed the world*. Three Rivers Press.
- Kerpelman, J. L., & Pittman, J. F. (2018). Erikson and the relational context of identity: Strengthening connections with attachment theory. *Identity, 18*(4), 306-314.
- Kerr, A. (2006). *The business and culture of digital games: Gamework and gameplay*. Sage.
- Kidder, R., & Hostetler, J. (1990). Managing Ideologies: Harmony as Ideology in Amish and Japanese Societies. *Law & Society Review, 24*(4), 895-922. doi:10.2307/3053614
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: towards an experiential gaming model, *Internet and Higher Education, 8*(1), 13-24.
- Kim, E. (2012). An alternative theoretical model: Examining psychosocial identity development of international students in the United States. *College Student Journal, 46*(1), 99-113.
- Kirkland, E. (2009, Sep). Horror Videogames and the Uncanny. In *DiGRA Conference*.

- Kirriemuir, J., & Mcfarlane, A. (2004). Literature Review in Games and Learning. A NESTA Futurelab Research report, Report 8. <https://telearn/archives-ouvertes.fr/hal-00190453>
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (1983). The Future of Folklore Studies in America: The Urban Frontier. *Folklore Forum*, 16 (2), 175-234.
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (1998). *Destination Culture: Tourism, Museums, and Heritage*. University of California Press.
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (2003). Kodak Moments, Flashbulb Memories: Reflections on 9/11. *The Drama Review* 47 (1), 11-48.
- Kivisto, P. (Ed.) (2017). *The Anthem Companion to Robert Park*. Anthem Press.
- Klapper, J. (1935). Volkstum der Grossstadt, *Handbuch der Deutschen Volkskunde*, 103-119.
- Klopfer, E., Scheintaub, H., Huang, W., Wendel, D., & Roque, R. (2009). The simulation cycle: Combining games, simulations, engineering and science using StarLogo TNG. *E-Learning and Digital Media*, 6, 71–96. doi:10.2304/elea.2009.6.1.71
- Knapp, M. & Knapp, H. (1976). Herbert. *One Potato, Two Potato: The Folklore of American Children*. W. W. Norton.
- Koch, G. (1931-1932). Gegenwartsvolkkunde, *Hessische Blätter für Volkskunde*, 30-31, 203-228.
- Kohak, E. (1984). *The embers and the stars*. University of Chicago Press.
- Kohler, C. (2016). *Power-up: how Japanese video games gave the world an extra life*. Courier Dover Publications.
- Kohn, H. (1965). *Nationalism: its meaning and history*. Van Nostrand.
- Konijn, E., Nije Bijvank, M., & Bushman, B. (2007). I wish I were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental psychology*, 43(4), 1038.
- Korpela, K. M. (1989). Place-identity as a product of environmental self-regulation. *Journal of Environmental Psychology*, 9(3), 241–256. doi:10.1016/s0272-4944(89)80038-6
- Korpela, K. M. (1995). Place-identity as a product of environmental self-regulation. In L. Groat (Ed.), *Readings in environmental psychology. Giving places meaning* (pp. 115-130). Academic Press.
- Korpela, K. M. (2012). Place attachment. In S. D. Clayton (Ed.), *The Oxford handbook of environmental and conservation psychology* (pp. 148–163). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199733026.013.0009>
- Kozinets, R., (2002). The Field Behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities. In *Journal of Marketing Research*, 39 (1), 61-72.

- Kozinets, R. (2008). Technology/ideology: How ideological fields influence consumers' technology narratives. *Journal of consumer research*, 34(6), 865-881.
- Kozinets, R. (2010). *Netnography*. Sage.
- Krohn, K. (1999). The Method of Julius Krohn. In A. Dundes (ed.) *International Folkloristics: Classic Contributions by the Founders of Folklore*, (37-47). New York: Rowman & Littlefield.
- Kroll, J. (2011, Jan). Fairy Tales Getting Grimmer. *Variety*, 421, 4-6.
- Krosnick, J. A., & Alwin, D. F. (1989). Aging and susceptibility to attitude change. *Journal of personality and social psychology*, 57(3), 416.
- Kruskal, W. H., & Wallis, W. A. (1952). Use of ranks in one-criterion variance analysis. *Journal of the American Statistical Association*, 47 (260), 583–621.
- Kücklich, J. (2006). Literary theory and digital games. In J. Rutter, & J. Bryce, (Eds.). *Understanding digital games*. Sage.
- Kudrowitz, B. M., & Wallace, D. R. (2010). The play pyramid: a play classification and ideation tool for toy design. *International Journal of Arts and Technology*, 3(1), 36–56.
- Kudryavtsev, A., Krasny, M. E., & Stedman, R. C. (2012). The impact of environmental education on sense of place among urban youth. *Ecosphere*, 3(4), 1-15.
- Kutner, L., & Olson, C. (2008). *Grand Theft Childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do*. Simon & Schuster.
- Kyle, D. (2001). *Spectacles of death in ancient Rome*. Psychology Press.
- Kyttä, M. (2004). The extent of children's independent mobility and the number of actualized affordances as criteria for child-friendly environments. *Journal of Environmental Psychology*, 24(2), 179–198. doi:10.1016/s0272-4944(03)00073-2
- Labov, W. (1973). *Language in the Inner City: Studies in the Black English Vernacular*. University of Pennsylvania Press.
- Laitin, D. D., & Watkins IV, J. T. (1998). *Identity in formation: The Russian-speaking populations in the near abroad*. Cornell University Press.
- Lalli, M. (1988). *Urban identity*. In D. Canter, J. Jesuino, L. Soczka & G.M. Stephenson (Eds.). *Environmental Social Psychology*. Kluwer, 303-311.
- Lambrinos, N., & Asiklari, F. (2014). The introduction of GIS and GPS through local history teaching in primary school. *European Journal of Geography*, 5(1), 32-47.
- Lang, A. (1884). *Custom and myth*. Longmans Green.
- Lanis, K., & Covell, K. (1995). Images of women in advertisements: Effects on attitudes related to sexual aggression. *Sex Roles*, 32, 639–649.

- Lastowka, F., & Hunter, D. (2004). The Laws of Virtual Worlds. *California Law Review* 92, 1–72.
- Laughy, M. H. (2010). *Ritual and authority in early Athens* [Doctoral dissertation]. University of California Berkeley.
- Lauter, H., Lauter-Bufe, H., & Seiler, F. (1985). *Der Kultplatz auf dem Turkovuni*. Mann.
- Lauwaert, M., Wachelder, J., & Van de Walle, J. (2007). Frustrating desire - On repens and repositio, or the attractions and distractions of digital games. *Theory, culture and society*, 24(1), 89-108.
- Lee, M., Hust, S., Zhang, L., & Zhang, Y. (2011). Effects of violence against women in popular crime dramas on viewers' attitudes related to sexual violence. *Mass Communication and Society*, 14, 25–33. doi:10.1080/15205430903531440
- Lee, L., & Hao, K. (2015). Designing and evaluating digital game-based learning with the ARCS motivation model, humor, and animation. *International Journal of Technology and Human Interaction*, 11(2), 80-95.
- Lefebvre, H. (1976). Reflections on the Politics of Space (M. Enders, μτφ.). *Antipode* 8 (2), 30-37.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space* (D. Nicholson-Smith, μτφ.). Blackwell.
- Lefever, R. (2012). Exploring Student Understandings of Belonging on Campus, *Journal of Applied Research in Higher Education* 4, 126–141.
- Lehdonvirta, V. (2010). Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies Abstract: Virtual Worlds Versus the Real World. *Game Studies*, 10(1). <http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvirta>.
- Lehmann, O. (1934). Volkskunde und Grosstadt, *Volkskunde-Arbeit. Zielsetzung und Gehalte*, 23-26.
- Lendino, J. (2020). *Attract Mode: The Rise and Fall of Coin-Op Arcade Games*. Steel Gear Press.
- Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, A. R., Evans, C., & Vitak, J. (2008). Teens, video games, and civics: Teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement. *Pew Internet & American Life Project*. <http://www.pewinternet.org/Reports/2008/Teens-Video-Games-and-Civics.aspx>
- Lennard, H. L., & Lennard, S. H. C. (1992). Children in public places: Some lessons from European cities. *Children's Environments*, 9(2), 37-4.
- Leontidou, L. (2012). Athens in the Mediterranean 'movement of the piazzas'. Spontaneity in material and virtual public spaces. *City*, 16 (3). 299-312.
- Leontiev, A. (1974). The Problem of Activity in Psychology. *Soviet Psychology* 13, 4–33.

- Leroi-Gourhan, A. (1943). *Evolution et techniques*, tome 1 - *L'homme et la matière*. Albin Michel.
- Leroi-Gourhan, A. (1945). *Evolution et Technique*, tome 2 - *Milieu et techniques*. Albin Michel.
- Leroi-Gourhan, A. (1964). *Le geste et la parole: tome 1- Technique et langage*. Albin Michel.
- Levine, J. M., & Moreland, R. L. (1994). Group socialization: Theory and research. *European review of social psychology*, 5(1), 305-336.
- Levinson, P. (1999), *Digital McLuhan: a guide to the information millennium*. Routledge.
- Lewicka, M. (2005). Ways to make people active: The role of place attachment, cultural capital, and neighborhood ties. *Journal of environmental psychology*, 25(4), 381-395.
- Lewicka, M. (2010). What makes neighborhood different from home and city? Effects of place scale on place attachment. *Journal of environmental psychology*, 30(1), 35-51.
- Li, Z. (2004). The potential of America's Army the video game as civilian-military public Sphere [Master's thesis]. Massachusetts Institute of Technology.
- Liao, Y., Wang, K., Chan, P., Lin, Y., Chin, J., & Chen, Y. (2010, June). Digital folklore contents on education of childhood folklore and corporate identification system design [Conference Presentation]. *International Conference on Asian Digital Libraries* (pp. 15-24). Springer.
- Lieberman, D. A., Chesley Fisk, M. & Biely, E. (2009). Digital Games for Young Children Ages Three to Six: From Research to Design. *Computers in the Schools*, 26, 299–313.
- Lim, M., & Barton, A. C. (2010). Exploring insideness in urban children's sense of place. *Journal of environmental psychology*, 30(3), 328-337.
- Limón, J. (1983). Western Marxism and Folklore: A Critical Introduction. *The Journal of American Folklore*, 96(379), 34-52. doi:10.2307/539833
- Lin, J. S. C., & Hsieh, P. L. (2007). The influence of technology readiness on satisfaction and behavioral intentions toward self-service technologies. *computers in Human Behavior*, 23(3), 1597-1615.
- Lin, N. (2008). A network theory of social capital. In D. Castiglione, J. W. Van Deth, & G. Wolleb (Eds.), *The handbook of social capital* (pp. 50–69). Oxford University Press.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Kelly, K., & Grant, I. (2009). *New media: A critical introduction*. Taylor & Francis.
- Liu, T. Y., Tan, T. H., & Chu, Y. L. (2009). Outdoor natural science learning with an RFID-supported immersive ubiquitous learning environment. *Journal of Educational Technology & Society*, 12(4), 161-175.
- Lodhia, S. (2018). *Is the medium the message?* *Meditari Accountancy Research*, 26(1), 2–12. doi:10.1108/medar-08-2017-0197

- Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of computer-mediated communication*, 3(2), <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>
- Loomis, O. (1983). *Cultural Conservation: The Protection of Cultural Heritage in the United States*. Library of Congress.
- Lord, P., & Jones, M. (2006). *Pupils' Experiences and Perspectives of the National Curriculum and Assessment. Final Report for the Research Review*. National Foundation for Educational Research.
- Louv, R. (2008). *Last child in the woods: Saving our children from nature- deficit disorder*. Algonquin Books.
- Lovato, C., Watts, A., & Stead, L. (2011). Impact of tobacco advertising and promotion on increasing adolescent smoking behaviours. *Cochrane database of systematic reviews*, (10).
- Lovel, N. (ed.) (1998). *Locality and Belonging*. Routledge.
- Low, S., & Altman, I. (1992). Place attachment. In I. Altman, & S. Low, (Eds) *Place Attachment. Human Behavior and Environment (Advances in Theory and Research)*, (pp 1-12), 12. Springer.
- Low, S. & Lawrence-Zúñiga, D. (eds.). (2003). *The Anthropology of Space and Place*. Blackwell Publishing.
- Lu, W. (2003). *Evolution of Video Game Controllers: How Simple Switches Lead to the Development of the Joystick and the Directional Pad [Doctoral Dissertation]*. Stanford University.
- Lukaszewski, A., Simmons, Z., Anderson, C., & Roney, J. (2016). The role of physical formidability in human social status allocation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 110(3), 385–406. <https://doi.org/10.1037/pspi0000042>
- Lyons, M. (2013). Celestial letters: morals and magic in nineteenth-century France. *French History*, 27(4), 496-514.
- Mackay, H. (2008). Tomorrow's Society. *Australian Chief Executive: Official Journal of the Committee for Economic Development of Australia*, 49-53.
- Malaby, T. (2009). *Making Virtual Worlds: Linden Lab and Second Life*. Cornell University Press.
- Malone, T.W. (1981). What makes computer games fun? *Byte*, 6, 258-277.
- Man-Shooting on the film: Moving pictures as targets. (1913, Jul 30). *The Sketch*, 99.
- Manovich, L. (2001). What is new media. *The language of new media*, 18-41.
- Manovich, L. (2006). The poetics of augmented space. *Visual communication*, 5(2), 219-240.
- Marcia, J. E. (1993). The relational roots of identity. In J. Kroger (Ed.), *Discussions on ego identity* (pp. 101–120). Erlbaum.

- Marcus, C. C. (2006). *House as a mirror of self: Exploring the deeper meaning of home*. Nicolas-Hays, Inc.
- Markey, P. M., & Scherer, K. (2009). An examination of psychoticism and motion capture controls as moderators of the effects of violent video games. *Computers in Human Behavior*, 25, 407-411.
- Martin, D. G. (1999). *Claiming place and community: place identity and place-based organizing in inner-city neighborhoods*. University of Minnesota.
- Martindale, D. (1984). Theory of the city. *Urbanism and Urbanisation. Views, Aspects and Dimensions*, 9-32.
- Massey, D. (2005). *For Space*. Sage.
- Mastrokourkou, A., & Fokides, E. (2015). Development and evaluation of a 3d virtual environment for teaching solar system's concepts. *International Journal of Education and Information Technology*, 1(5), 148-154.
- Matherson, L., Wright, V., Inman, C., & Wilson, E. (2008). Get up, get out with geocaching: Engaging technology for the social studies classroom. *Social Studies Research and Practice*, 3(3), 80-85.
- Matsuda, K. (2010). *Domesti-city* [Διπλωματική Εργασία]. Bartlett School (UCL).
- Matthews, M. H. (1992). *Making sense of place: Children's understanding of large-scale environments*. Barnes & Noble Books.
- McCarthy, C. (1985). *Blood Meridian or The Evening Redness in the West*. Random House.
- McCartney, P. (2018). Hope for the Future. In *The Music of Destiny Volume 1* [CD]. Bungie.
- McClelland, B. (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*, (pp. 179-191). Ablex.
- McFarland, D. A., & Thomas, R. J. (2006). Bowling young: How youth voluntary associations influence adult political participation. *American sociological review*, 71(3), 401-425.
- McFarlane, A., Sparrowhawk, A., & Heald, Y. (2002). Report on the educational use of games. An exploration by TEEM of the contribution which games can make to the education process. *Teachers Evaluating Educational Multimedia Report*, Cambridge.
- McGee, T. (1964). The RuralUrban Continuum Debate, Preindustrial City and RuralUrban Migration. *Pacific Viewpoint*, 5(2), 159-182.
- McInerney, P., Smyth, J., & Down, B. (2011). 'Coming to a place near you?' The politics and possibilities of a critical pedagogy of place-based education. *Asia-Pacific Journal of Teacher Education*, 39(1), 3-16.
- McKinney, J. (1966). *Constructive Typology and Social Theory*. Appleton-Century-Crofts.

- McLean, P. (1990). *The triune brain in evolution: Role in paleocerebral functions*. Springer Science & Business Media.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The Extensions of Man*. MIT Press.
- McMahan, A. (2003). Immersion, engagement and presence. *The video game theory reader*, 67-86.
- McMahon, F., Lytle, D. E., & Sutton-Smith, B. (Eds.). (2005). *Play: An interdisciplinary synthesis*. University Press of America.
- McNeill, L. (2009). The end of the Internet: A folk response to the provision of infinite choice. *Folklore and the Internet: Vernacular expression in a digital world*, 1, 80.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, Self and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*. University of Chicago Press.
- Megaw, H. (1931). The Chronology of Some Middle-Byzantine Churches. *The Annual of the British School at Athens*, 32, 90-130.
- Méndez, L., & Lacasa, P. (2015). Video games as tools for change: A study based on Activity Theory. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 13(2), 271-300.
- Merriman, P. (2004). Driving places: Marc Augé, non-places, and the geographies of England's M1 motorway. *Theory, Culture & Society*, 21(4-5), 145-167.
- Merleau-Ponty, M. (1978). *Phenomenology of Perception*. Routledge & Kegan Paul.
- Messinis, I., Saltaouras, D., Pintelas, P., & Mikropoulos, T. (2010). Investigation of the Relation Between Interaction and Sense of Presence in Educational Virtual Environments [Conference Paper]. *2010 International Conference on e-Education, e-Business, e-Management and e-Learning* (pp. 428-431). IEEE. doi:10.1109/IC4E.2010.137
- Meyer, J. W. (2007). World models, national curricula, and the centrality of the individual. In *School knowledge in comparative and historical perspective* (pp. 259-271). Springer.
- Meyrowitz, J. (1986). *No sense of place: The impact of electronic media on social behavior*. Oxford University Press.
- Michail, S., & Kellett, M. (2015). Child-led research in the context of Australian social welfare practice. *Child & Family Social Work*, 20(4), 387-395.
- Mierina, I. (2014). Political alienation and government-society relations in post-communist countries. *Polish Sociological Review*, 3-24.
- Mikropoulos, T. A. (2006). Presence: a unique characteristic in educational virtual environments. *Virtual Reality*, 10(3-4), 197-206. doi:10.1007/s10055-006-0039-1
- Miller, D., & Slater, D. (2000). *The Internet: An Ethnographic Approach*. Berg.

- Miller, D., & Twum, S. (2017). The Experiences of Selected Teachers in Implementing Place-Based Education. *in education*, 23(1), 92-108.
- Miller, G. (1956). Human memory and the storage of information. *IRE Transactions on Information Theory*, 2(3), 129-137.
- Miller, K. (2008). Grove Street Grimm: “Grand Theft Auto” and Digital Folklore. *The Journal of American Folklore*, 121 (481), 255-285.
- Miller, L. (2002). Belonging to country—a philosophical anthropology. *Journal of Australian Studies*, 27(76), 215-223.
- Miller, M. (1995). Persians: The oriental other. *Source: Notes in the History of Art*, 15(1), 39–44. doi:10.1086/sou.15.1.23205713
- Miller, N. L. (1993). Are computers dangerous to children’s health? *Education Digest*, 58(5), 24.
- Miller, V. (2020). *Understanding digital culture*. Sage.
- Miner, H. (1952). The folk-urban continuum. *American Sociological Review*, 17(5), 529-537.
- Minnema, L. (1998). Play and (post)modern culture. An essay on changes in the scientific interest in the phenomenon of play. *Cultural Dynamics* 10 (1), 21-47.
- Mitsotakis, J. (1882). *Ausgewählte griechische Volksmärchen, für die deutsche Jugend bearb. von Johannes Mitsotakis*. Drewitz.
- Moghaddam, F. M. (2010). *The new global insecurity: How terrorism, environmental collapse, economic inequalities, and resource shortages are changing our world*. ABC-CLIO.
- Mohun, A. (2001). Designed for thrills and safety: Amusement parks and the commodification of risk, 1880–1929. *Journal of Design History*, 14(4), 291-306.
- Monnens, D. (2012, Mar 19). Making of a Myth: The Grueling Development of the Original Kid Icarus. *Nintendo World Report*. <https://www.nintendoworldreport.com/feature/29565/making-of-a-myth-the-grueling-development-of-the-original-kid-icarus>
- Moore, R. J., Gathman, E. C. H., Ducheneaut, N., & Nickell, E. (2007). Coordinating joint activity in avatar-mediated interaction. In B. Begole, S. Payne, E. Churchill, R. S. Amant, D. Gilmore, & M. B. Rosson (Eds.), *Conference on Human Factors in Computing Systems. Faces & Bodies in Interaction*. ACM.
- Moore, R. L., & Graefe, A. R. (1994). Attachments to recreation settings: The case of rail-trail users. *Leisure sciences*, 16(1), 17-31.
- Moore, T. (2014). Using place-based approaches to strengthen child wellbeing. *Developing Practice: The Child, Youth and Family Work Journal*, 40(1), 40-52.

- Morgan, F. W. (1939). *Three Aspects of Regional Consciousness*. *The Sociological Review*, *a31(1)*, 68–88. doi:10.1111/j.1467-954x.1939.tb02019.x
- Morgan, L. (1877). *Ancient society: Or, researches in the lines of human progress from savagery, through barbarism to civilization*. Charles H. Kerr & Company.
- Mori, M., MacDorman, K., & Kageki, N. (2012). The uncanny valley [from the field]. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, *19(2)*, 98-100.
- Morley, N. (2020). Choose your own Counterfactual: The Melian Dialogue as Text-Based Adventure. In C. Rollinger, (ed.) *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World*. Bloomsbury Publishing.
- Morris, R. (2017). Digital Storytelling. In J. del Negro, M. Kimball (eds.) *Engaging Teens with Story: How to Inspire and Educate Youth with Storytelling*, 43-70.
- Morrow, V. (2000). We get played for fools: young people's accounts of community and institutional participation. In J. Bull and J. Ryan (eds), *Changing Families, Changing Communities: Researching Health and Well-being among Children and Young People*. Health Education Authority.
- Moses, L. (1999). *Wild West shows and the images of American Indians, 1883-1933*. UNM Press.
- Mumford, L. (1961). *The City in history: its origins, its transformations, and its prospects*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.
- Mustaquim, M., & Nyström, T. (2014). Video game control dimensionality analysis. In *Proceedings of the 2014 Conference on Interactive Entertainment*, 1-8.
- Myers, D. (1990). Computer game genres. *Play & Culture*, *3*, 286-301.
- Myers, L., LeWitt, R., Gallo, R., & Maselli, N. (2017). Baby FaceTime: Can toddlers learn from online video chat? *Developmental Science*, *20(4)*, e12430.
- Na, A. (2017). *The fetish of the click: a small history of the computer mouse as vulva*. *Feminist Media Studies*, *18(2)*, 221–234. doi:10.1080/14680777.2017.1298143
- Nabi, R. L., & Oliver, M. B. (Eds.). (2009). *The SAGE handbook of media processes and effects*. Sage.
- Nacke, L. E., Grimshaw, M. N., & Lindley, C. A. (2010). More than a feeling: Measurement of sonic user experience and psychophysiology in a first-person shooter game. *Interacting with Computers*, *22(5)*, 336-343.
- Nadel, S. (1956). Understanding primitive peoples. *Oceania*, *26(3)*, 159–173. doi:10.1002/j.1834-4461.1956.tb00676.x

- Nairn, I. (1955) *Outrage*. *Architectural Review*, 117, 361–460.
- Nakanishi, M., Rittner, B. (1992). The inclusionary culture model. *Journal of Social Work Education* 28, 27–35.
- Nanjappan, V., Shi, R., Liang, H., Xiao, H., Lau, K., & Hasan, K. (2019). Design of Interactions for Handheld Augmented Reality Devices Using Wearable Smart Textiles: Findings from a User Elicitation Study. *Applied Sciences*, 9(15), 3177.
- Nardi, B. (2010). *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. University of Michigan Press.
- Nardi, B., & Harris, J. (2006). Strangers and friends: collaborative play in world of warcraft. In *Proceedings of the 2006 20th anniversary conference on Computer supported cooperative work - CSCW '06* (p. 149). ACM Press. doi:10.1145/1180875.1180898
- Neitzel, B. & Nohr, R. (eds.) (2006). *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation-Immersion-Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel* (Vol. 14). Schüren.
- Neustaedter, C., & Greenberg, S. (2012, May). Intimacy in long-distance relationships over video chat. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* 753-762.
- Neustaedter, C., Tang, A., & Judge, T. K. (2013). Creating scalable location-based games: lessons from Geocaching. *Personal and Ubiquitous Computing*, 17(2), 335-349.
- Newhouse, J. (1997). Europe's rising regionalism. *Foreign Affairs*, 67-84.
- Newton, K. (2001). Trust, Social Capital, Civil Society, and Democracy. *International Political Science Review*, 22(2), 201–214.
- Nicolopoulou, A. (1993). Play, cognitive development, and the social world: Piaget, Vygotsky, and beyond. *Human development*, 36(1), 1-23.
- Nie, H., Xiao, H. M., & Shang, J. J. (2014, August). A critical analysis of the studies on fostering creativity through game-based learning. *Proceedings of the International Conference on Hybrid Learning and Continuing Education*, 278-287.
- Noble, D. F. (1995). *Progress without people: New technology, unemployment, and the message of resistance*. Between the Lines.
- Nordstokke, D. W., & Zumbo, B. D. (2010). A new nonparametric Levene test for equal variances. *Psicológica*, 31(2), 401-430.
- Norris, P. (2011). *Democratic Deficit: Critical Citizens Revisited*. Cambridge University Press.
- Nye, D. (2007). *Technology matters: Questions to live with*. MIT Press.
- O'brien, M., Jones, D., Sloan, D., & Rustin, M. (2000). Children's independent spatial mobility in the urban public realm. *Childhood*, 7(3), 257-277.

- O'Brien, R. M. (2007). A caution regarding rules of thumb for variance inflation factors. *Quality & quantity*, 41(5), 673-690.
- O'Hara, K. (2008, April). Understanding geocaching practices and motivations. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1177-1186). ACM.
- Oblinger, D.G. (2004). The next generation of educational engagement, *Journal of Interactive Media in Education*, 8, 1-18.
- Obradović, J., & Masten, A. S. (2007). Developmental antecedents of young adult civic engagement. *Applied Developmental Science*, 11(1), 2-19. doi:10.1080/10888690709336720
- Ohmae, K. (1995). Letter from Japan. *Harvard Business Review*, 73 (3), 154-163.
- Oliver, M., & Carr, D. (2009). Learning in virtual worlds: Using communities of practice to explain how people learn from play. *British Journal of Educational Technology*, 40(3), 444-457. doi:10.1111/j.1467-8535.2009.00948.x
- Opie, I. A., & Opie, P. (1959). *The lore and language of schoolchildren*. Oxford University Press.
- Oreg, S., Bayazit, M., Vakola, M., Arciniega, L., Armenakis, A., Barkauskiene, R., Bozionelos, N., Fujimoto, Y., Gonzalez, L., Han, J., Hřebíčková, M., Jimmieson, N., Kordačová, J. Mitsuhashi, H., Mlacic, B., Feric, I., Kotrla-Topic, M., Ohly, S., Oystein Saksvik, P., van Dam, K. (2008). Dispositional resistance to change: Measurement equivalence and the link to personal values across 17 nations. *Journal of Applied Psychology*, 93(4), 935.
- Orr, D. W. (1992). Place and Pedagogy. In *Ecological literacy: Education and the transition to a postmodern world* (pp. 125-131). State University of New York Press.
- Ostimchuk, V. (2019). *"Be wary of elven sources": A study of fictional folklore in the Dragon Age video games* [Doctoral dissertation] University of Iceland.
- Özkan, D., & Yilmaz, S. (2019). The effects of physical and social attributes of place on place attachment, *Archnet-IJAR*, 13(1), 133-150. <https://doi-org.proxy.eap.gr/10.1108/ARCH-11-2018-0010>
- Paasi, A. (1999). The changing pedagogies of space: representation of the Other in Finnish school geography textbooks. *Text and image: Social construction of regional knowledges*, 226-237.
- Paasi, A. (2001). Bounded spaces in the mobile world: deconstructing 'regional identity'. *Tijdschrift voor economische en sociale geografie*, 93 (2), 137-148.
- Paasi, A. (2002). Place and region: regional worlds and words. *Progress in Human Geography*, 26 (6), 802-811.
- Paasi, A. (2003). Region and place: regional identity in question. *Progress in human geography*, 27(4), 475-485.

- Paasi, A. (2009). The resurgence of the 'Region' and 'Regional Identity': theoretical perspectives and empirical observations on regional dynamics in Europe. *Review of international studies*, 121-146.
- Paccagnella, L. (1997). Getting the seats of your pants dirty: Strategies for ethnographic research on virtual communities. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(1), JCMC314.
- Pallant, J. (2007). *SPSS survival manual, a step by step guide to data analysis using SPSS for windows*. McGraw Hill.
- Pan, Y., & Jackson, R. T. (2008). Ethnic difference in the relationship between acute inflammation and serum ferritin in US adult males. *Epidemiology and Infection*, 136, 421-431.
- Panchenko, A. (2017). The Beast Computer in Brussels: Religion, Conspiracy Theories, and Contemporary Legends in Post-Soviet Culture. *Folklore: Electronic Journal of Folklore*, (69), 69-90.
- Panourgia, N. (1995). *Fragments of Death, Fables of Identity: An Athenian Anthropography*. University of Wisconsin Press.
- Papakostas, C. (2016). (Re)Searching in the (You)Tube: Digital Archives and Dance Practices. Congress on Research in Dance Conference Proceedings, 2016, (pp. 292–298). doi: 10.1017/cor.2016.65.
- Paquette, S., & Domon, G. (2003). Changing ruralities, changing landscapes: exploring social recomposition using a multi-scale approach. *Journal of Rural Studies* 19, 425–444.
- Parasuraman, A. (2000). Technology Readiness Index (TRI) a multiple-item scale to measure readiness to embrace new technologies. *Journal of service research*, 2(4), 307-320.
- Patel, A., & Jain, S. (2019). Present and future of semantic web technologies: a research statement. *International Journal of Computers and Applications*, 1-10.
- Paulus, M., Squeglia, L., Bagot, K., Jacobus, J., Kuplicki, R., Breslin, F., & Tapert, S. (2018). Screen media activity and brain structure in youth: Evidence for diverse structural correlation networks from the ABCD study. *NeuroImage*. doi:10.1016/j.neuroimage.2018.10.040
- Peachey, P. (1981). The residential area bond. Paper presented at the annual meeting of the American Sociological Association, Los Angeles, CA.
- Peck, A. (2014). A laugh riot: Photoshopping as vernacular discursive practice. *International Journal of Communication*, 8, 25.
- Pena, J., Hancock, J. T., & Merola, N. A. (2009). The Priming Effects of Avatars in Virtual Settings. *Communication Research*, 36(6), 838-856. doi:10.1177/0093650209346802
- Perkins, D., & Long, D. (2002). Neighborhood sense of community and social capital. In A. T. Fisher, C. C. Sonn, & B. J. Bishop (Eds.), *Psychological sense of community. Research, applications and implications* (pp. 291–316). Kluwer Academic Publishers.

- Peterson, H. (2007). *The Game of (Family) Life: Intra-family Play in World of Warcraft* [Doctoral Dissertation]. London School of Economics.
- Peuckert, W. (1931). *Volkskunde des Proletariats*. Neuer Frankfurter Verlag.
- Piaget, J. (1932). *The moral judgment of the child*. Harcourt, Brace, and World.
- Piaget, J. (1951). Principal factors determining intellectual evolution from childhood to adult life. In D. Rapaport, *Organization and pathology of thought: Selected sources* (p. 154–175). Columbia University Press. <https://doi.org/10.1037/10584-006>
- Pile, S. (2005). *Real cities, modernity, space and the phantasmagorias of city life*. Sage.
- Pinckard, J. (2003). Genderplay: Successes and failures in character designs for videogames. *Game girl advance*, 79-82.
- Pinelle, D., Wong, N., & Stach, T. (2008). Using genres to customize usability evaluations of video games. In *Proceedings of the 2008 conference on future play: Research, play, share* (pp. 129-136). Association for Computing Machinery.
- Polk, W., & Chambers, R. (Eds.) (1968). *Beginnings of modernization in the Middle East: the nineteenth century*. University of Chicago Press.
- Pondsmith, M. (1988). *The view from the edge: The cyberpunk Handbook*. R. Talsorian Games.
- Ponzetti, J. (2003). Growing old in rural communities: A visual methodology for studying place attachment. *Journal of Rural Community Psychology*, 6(1), 1-11.
- Poole, S. (2004). *Trigger happy: Videogames and the entertainment revolution*. Arcade Publishing.
- Porteous, J.D. (1978). Book Review: Place and Placelessness. *Canadian Geographer* 22, 74–76.
- Porter, C. & Donthu, N. (2006). Using the technology acceptance model to explain how attitudes determine internet usage: the role of perceived access barriers and demographics. *Journal of Business Research*, 59(9), 999-1007.
- Posetti, J., & Matthews, A. (2018). *A short guide to the history of 'fake news' and disinformation*. International Center for Journalists.
- Poster, M. (1995). Postmodern virtualities. *Body & Society*, 1(3-4), 79-95.
- Postill, J., & Pink, S. (2012). Social media ethnography: The digital researcher in a messy web. *Media International Australia*, 145(1), 123-134.
- Power, E. (1922). *A Plea for the Middle Ages*. *Economica*, 5, 173-180.
- Powers, A. L. (2004). An evaluation of four place-based education programs. *The Journal of Environmental Education*, 35(4), 17-32.

- Preece, J. (2000). *Online communities: Designing Usability, Supporting Sociability*. John Wiley & Sons.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Procyk, J., & Neustaedter, C. (2014). *GEMS. Proceedings of the 17th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing - CSCW '14*. doi:10.1145/2531602.2531701
- Proshansky, H. M., Fabian, A. K., & Kaminoff, R. (1983). Place-identity: Physical world socialization of the self. *Journal of Environmental Psychology*, 3(1), 57–83. doi:10.1016/s0272-4944(83)80021-8
- Puchner, W. (2016). *Die Folklore Südosteuropas: Eine komparative Übersicht*. Böhlau Verlag.
- Puddinfoot, J. E. (1996). Some initial considerations in the measurement of community identity. *Journal of Community Psychology*, 24: 327-336. doi:[10.1002/\(SICI\)1520-6629\(199610\)24:4<327::AID-JCOP3>3.0.CO;2-R](https://doi.org/10.1002/(SICI)1520-6629(199610)24:4<327::AID-JCOP3>3.0.CO;2-R)
- Putnam, R. (1993). *Making Democracy Work—Civic Traditions in Modern Italy*. Princeton University Press.
- Putnam, R. (2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. Simon and Schuster.
- Qaffas, A. (2020). An Operational Study of Video Games' Genres. *International Journal: Interactive Mobile Technologies*, 14 (15), 175-194.
- Rahman, O., Wing-Sun, L., & Cheung, B. H. M. (2012). “Cosplay”: Imaginative self and performing identity. *Fashion Theory*, 16(3), 317-341.
- Rainer, R., Laosethakul, K. & Astone, M. (2003). Are gender perceptions of computing changing over time? *Journal of Computer Information Systems*, 43(4), 108-114.
- Rasmussen, K., & Smidt, S. (2003). Children in the neighbourhood: The neighbourhood in the children. In P. Christensen, & M. O'Brien, (Eds). *Children in the City: Home, Neighbourhood and Community*, (pp. 82-100). Routledge Falmer.
- Redfield, R. (1947). The Folk Society. *The American journal of Sociology*, 52(4), 293-308.
- Redfield, R., & Singer, M. (1954). *The Cultural Role of Cities. Economic Development and Cultural Change*, 3(1), 53–73. doi:10.1086/449678
- Reichert, T. (2003). The prevalence of sexual imagery in ads targeted to young adults. *Journal of Consumer Affairs*, 37(2), 403–412. doi: 10.1111/j.1745-6606.2003.tb00460.x
- Rejack, B. (2007). Toward a Virtual Reenactment of History: Video Games and the Recreation of the Past. *Rethinking History*, 11(3), 411-425.
- Relph, E. (1976). *Place and Placelessness*. Pion.

- Relph, E. (2000). Classics in human geography revisited, place and placelessness. *Progress in Human Geography*, 24(4), 613.
- Relph, E. (2016). *Place and Placelessness Revisited*. Routledge.
- Rice, A. (1958). *Productivity and Social Organization*. Tavistock.
- Riger, S., & Lavrakas, P. J. (1981). *Community ties: Patterns of attachment and social interaction in urban neighborhoods*. *American Journal of Community Psychology*, 9(1), 55–66. doi:10.1007/bf00896360
- Ridders, W., Lawrence, D., Hafekost, J., & Zubrick, S. R. (2016). Internet use and electronic gaming by children and adolescents with emotional and behavioural problems in Australia—results from the second Child and Adolescent Survey of Mental Health and Wellbeing. *BMC public health*, 16(1), 399.
- Roberts, B. W., & Helson, R. (1997). Changes in culture, changes in personality: The influence of individualism in a longitudinal study of women. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72, 641-651.
- Roberts, J. (2011). *Athens on trial: the antidemocratic tradition in Western thought*. Princeton University Press.
- Robertson, D. (2009). *The Games in Schools – Community of Practice*. European Schoolnet.
- Robison, W. (2013). Stimulation, not simulation: an alternate approach to history teaching games. *The History Teacher* 46 (4), 577-88.
- Richardson, C. (Ed.). (2017). *Clothing Culture 1350-1650*. Routledge.
- Rogers, E. (1995). *Diffusion of Innovations*. The Free Press.
- Røgilds, F. (2004). *De utsatte [Οι περιθωριοποιημένοι]*. Forlaget Politisk Revy.
- Rojas-Méndez, J., Parasuraman, A., & Papadopoulos, N. (2017). Demographics, attitudes, and technology readiness. *Marketing Intelligence & Planning*.
- Rollinger, C. (2020). An Archaeology of Ancient Historical Video Games. In C. Rollinger, (ed.) *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World*. Bloomsbury Publishing.
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders.
- Ronnell, A. (2001). A disappearance of community. In D. Trend (ed.) *Reading Digital Culture*, 287-293. Blackwell.
- Rosenberg, M. (1979). *Conceiving the Self*. Basic Books.
- Rosenmund, M. (2016). Propedeutics to an international comparative analysis of state-based curriculum-making. *Journal of Curriculum Studies*, 48(6), 815-832.

- Ross, A. (2001). The New Smartness. In D. Trend (ed.) *Reading Digital Culture*, 354-363. Blackwell.
- Rothmund, T., Gollwitzer, M., & Klimmt, C. (2011). Of virtual victims and victimized virtues: Differential effects of experienced aggression in video games on social cooperation. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 37(1), 107-119. doi:10.1177/0146167210391103.
- Rowles, G. D. (1980). Growing old "inside": Aging and attachment to place in an Appalachian community. *Transitions of aging*, 153-170.
- Rowles, G. D. (1983). Place and personal identity in old age: Observations from Appalachia. *Journal of environmental psychology*, 3(4), 299-313.
- Royer, K. (2003). The body in parts: reading the execution ritual in late medieval England. *Historical Reflections/Réflexions Historiques*, 319-339.
- Rubin, K. H., Bukowski, W. M., & Parker, J. G. (2006). Peer interactions, relationships, and groups. In N. Eisenberg (Ed.), *Social, emotional, and personality development* (pp. 571–645). Vol. 3 in W. Damon & R. M. Lerner (Eds.), *Handbook of child psychology*. Wiley.
- Rusňáková, L. (2017). The cosplay phenomenon and its position in the current digital age. *Marketing Identity*, 5(1/1), 398-407.
- Russell, B. (1928). *Sceptical Essays*. George Allen & Unwin Ltd.
- Rutter, J., & Bryce, J. (Eds.). (2006). *Understanding digital games*. Sage.
- Ryan, J., & Wentworth, W. (1999). *Media and society*. Allyn & Bacon.
- Ryden, K. (1993). *Mapping the Invisible Landscape: Folklore, Writing, and the Sense of Place*. University of Iowa Press.
- Sabatini, R. (1922). *Captain Blood: His Odyssey*. Houghton Mifflin Company.
- Saleem, M., Anderson, C., & Gentile, D. (2012). Effects of prosocial, neutral, and violent video games on college students' affect. *Aggressive behavior*, 38(4), 263-271. doi:10.1002/ab.21427.
- Salen, K., Tekinbaş, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.
- Sampson, R. J. (1988). Local friendship ties and community attachment in mass society: A multilevel systemic model. *American Sociological Review*, 53, 766-779.
- Saracco, R. (2019). Digital Twins: Bridging Physical Space and Cyberspace. *Computer*, 52(12), 58-64.
- Sauer, C. (1963). The morphology of landscape. Στο J. Leighly (ed.) *Land and life: A selection from the writings of Carl Ortwin Sauer* (pp. 315-350). University of California Press.

- Schlatter, B. E., & Hurd, A. R. (2005). *Geocaching: 21st-century Hide-and-Seek*. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 76(7), 28–32. doi:10.1080/07303084.2005.10609309
- Schmidt, B. (1871). *Das Volksleben der Neugriechen und das hellenische Alterthum*. Teubner.
- Schmierbach, M., Limperos, A. M., & Woolley, J. K. (2012). Feeling the need for (personalized) speed: How natural controls and customization contribute to enjoyment of a racing game through enhanced immersion. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15, 364–369.
- Schneider, G., & Evans, J. (2007). *New perspectives on the Internet: Comprehensive*. Thomson.
- Schut, K. (2007). Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History. *Games and Culture* 2(3), 213-235.
- Schuurink, E. L., & Toet, A. (2010). Effects of Third Person Perspective on Affective Appraisal and Engagement: Findings From SECOND LIFE. *Simulation & Gaming*, 41(5), 724-742. doi:10.1177/1046878110365515
- Schwind, V., Wolf, K., & Henze, N. (2018). Avoiding the uncanny valley in virtual character design. *interactions*, 25(5), 45-49.
- Scott, A. (2001). Globalization and the Rise of City-regions. *European Planning Studies*, 9 (7). 813-826.
- Selnow, G. W. (1984). Playing video games: The electronic friend. *Journal of Communication*, 34, 148–156.
- Serino, M., Cordrey, K., McLaughlin, L., & Milanaik, R. L. (2016). Pokémon Go and augmented virtual reality games. *Current Opinion in Pediatrics*, 28(5), 673–677. doi:10.1097/mop.0000000000000409
- Shapiro, S. S., & Wilk, M. B. (1965). Analysis of variance test for normality. *Biometrika*, 52, 591–611.
- Shaffer, D. W., Squire, K. R., Gee, J. P., & Halverson, R. (2005). Video games and the future of learning. *Phi Delta Kappan*, 87(2), 104–111.
- Shepard, P. (1977). Place in American Culture. *North American Review*, 262(3), 22-32.
- Sherman, R. F. (2002). Building young people's public lives: One foundation's strategy. *New Directions for Youth Development*, 65-82. doi:10.1002/yd.27
- Short, J., Williams, E., & Cristie, B. (1976). *The social psychology of telecommunications*. John Wiley & Sons, Ltd.
- Shotter, J. (1993). *Cultural Politics of Everyday Life*. Open University Press.

- Shumaker, S. A., & Hankin, J. (1984). The bonds between people and their residential environments: Theory and research. *Population and Environment*, 7, 59–60.
- Sibley, D. (1995). Families and domestic routines. In S. Pile & N. J. Thrift, (Eds). *Mapping the Subject: Geographies of Cultural Transformation* (pp. 123-137). Routledge.
- Sibley, D. (2002). *Geographies of exclusion: Society and difference in the West*. Routledge.
- Sidanius, J., Pratto, F., Van Laar, C., & Levin, S. (2004). Social dominance theory: Its agenda and method. *Political Psychology*, 25(6), 845-880.
- Sidanius, J. & Pratto, F. (1999). *Social dominance: An intergroup theory of social hierarchy and oppression*. Cambridge University Press.
- Simmel, G. (1950). The metropolis and mental life. In K. Wolff (Ed.) *The sociology of Georg Simmel*. Free Press.
- Simms, N. (1978). Ned Ludd's mummers play. *Folklore*, 89 (2), 166-178.
- Sims, M., & Stephens, M. (2011). *Living folklore, second edition: An introduction to the study of people and their traditions*. Logan: Utah State University Press.
- Singh, M. (2010). Discourse of Postmodernism: Complicity or Resistance. *International Journal of the Humanities*, 8(7).
- Sivesind, K., Van Den Akker, J., & Rosenmund, M. (2012). The European curriculum: Restructuring and renewal. *European Educational Research Journal*, 11(3), 320–327. doi:10.2304/eeerj.2012.11.3.320
- Sim, S. (Ed.). (2001). *The Routledge Companion to Postmodernism*. Routledge.
- Skirrow, G. (1986). Hellivision: an analysis of video games. In C. MacCabe (ed) *High theory/Low Culture: Analysing Popular Television and Film*, 115-142. Manchester University Press.
- Skoutajan, S. (2012). Defending place-based education. *Green Teacher*, (97), 34.
- Slevin, J. (2000). *The Internet and society*. Polity Press.
- Slotkin, R. (1998). *The fatal environment: The myth of the frontier in the age of industrialization, 1800-1890*. University of Oklahoma Press.
- Sluckin, A. (1981). *Growing up in the playground: The social development of children*. Routledge.
- Smith, E. (1982). The Process of Sociocultural Continuity. *Current Anthropology* 23, 127-141.
- Smith, E., & Lowry, H. (1954, Jun 20). A Survey of Mountain-Top Sanctuaries in Attica – With and appendix on the fortifications of Attica. *American School of Classical Studies – Papers*, 11-12.
- Smith, G. A. (2002). Place-based education: Learning to be where we are. *Phi delta kappan*, 83(8), 584-594.

- Smith, G. A., & Sobel, D. (2014). *Place-and community-based education in schools*. Routledge.
- Sobel, D. (2002). *Children's special places: Exploring the role of forts, dens, and bush houses in middle childhood*. Wayne State University Press.
- Soja, E. (1989). *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Social Theory*. Verso Books.
- Sorokin, P., & Zimmerman, C. (1929) *Principles of Rural-Urban Sociology*.
- Soyer, M., & Gilbert, P. (2012). Debating the Origins of Sociology: Ibn Khaldun as a Founding Father of Sociology. *International Journal of Sociological Research*, 5(1/2), 13-30.
- Spamer, A. (1924). Um die Prinzipien der Volkskunde. Anmerkungen zu Hans Naumanns Grundzügen der deutschen Volkskunde. *Hessische Blätter für Volkskunde*, 67–108.
- Spamer, A. (1933). Deutsche Volkskunde als Gegenwartswissenschaft, *Niedersachsen*, 38, 1-8.
- Spannring, R., Ogris, G., & Gaiser, W. (Ed.). (2008). *Youth and political participation in Europa. Results of the comparative study of EUYOUNGPART*. Barbara Budrich Publishers.
- Spearman, C. (1904). The proof and measurement of association between two things. *American Journal of Psychology*, 15, 72–101.
- Speicher, M., Hall, B. D., & Nebeling, M. (2019, May). What is mixed reality? In *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-15).
- Spencer, C., & Blades, M. (1993). Children's understanding of places: the world at hand. *Geography*, 367-373.
- Spilsbury, J. C. (2005). 'we don't really get to go out in the front yard'—children's home range and neighborhood violence. *Children's Geographies*, 3(1), 79-99.
- Spinello, R. (2000). *Cyberethics: Morality and law in cyberspace*. Jones & Bartlett Learning.
- Sprecher, S., Wenzel, S., & Harvey, J. (2008). *Handbook of relationship initiation*. Psychology Press.
- Sproull, L., Conley, C., & Moon, J. (2005). Prosocial Behavior on the Net. In Y. Amichai-Hamburger (Ed.), *The Social Net: The Social Psychology of the Internet* (pp. 139–161). University Press.
- Squire, K. (2006). From Content to Context: Videogames as Designed Experience. *Educational Researcher*, 35(8), 19-29. doi:10.3102/0013189X035008019
- Squire, K. D., & Jan, M. (2007). Mad City Mystery: Developing scientific argumentation skills with a place-based augmented reality game on handheld computers. *Journal of science education and technology*, 16(1), 5-29.

- Squire, K., & Klopfer, E. (2007). Augmented reality simulations on handheld computers. *The journal of the learning sciences*, 16(3), 371-413.
- St. John, C., Austin, D. M., & Baba, T. (1986). The question of community attachment revisited. *Sociological Spectrum*, 6, 411-431.
- Stadler, R. (2016). The Decline of Virtual Reality and the Rise of Augmented Reality-A digital Reshape of Public Spaces. *Journal of Urban and Landscape Planning*, (1), 12-21.
- Stapleton, C., Hughes, C., Moshell, M., Micikevicius, P., & Altman, M. (2002). Applying Mixed Reality to Entertainment, *IEEE Computer*, 35, 122-124.
- Stebbins, R. (1982). Serious leisure a conceptual statement. *Sociological Perspectives*, 25(2), 251e272. <http://dx.doi.org/10.2307/1388726>.
- Stedman, R. (2002). Toward a social psychology of place: predicting behavior from place-based cognitions, attitude, and identity. *Environment and Behavior*, 34 (5), 561-581.
- Stegner, W. E. (2000). *Wolf willow: A history, a story, and a memory of the last plains frontier*. Penguin.
- Steinkuehler, C. A. (2005). The new third place: Massively multiplayer online gaming in American youth culture. *Journal of Research in Teacher Education*, 3(3), 17–32.
- Steinkuehler, C. A. (2006). Why Game (Culture) Studies Now? *Games and Culture*, 1(1), 97-102. doi: 10.1177/1555412005281911.
- Steinkuehler, C. A., & Duncan, S. (2008). Scientific habits of mind in virtual worlds. *Journal of Science Education and Technology*, 17, 530–543. doi:10.1007/s10956-008-9120-8
- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as “third places”. *Journal of computer-mediated communication*, 11(4), 885-909.
- Steinskog, D. J. (2007). *A cautionary note on the use of the Kolmogorov-Smirnov test for normality*. American Meteor Society.
- Stetsenko, A. (2002). Adolescents in Russia: Surviving the turmoil and creating a brighter future. In B. Brown, R. Larson, & T. S. Saraswathi (Eds.), *The world's youth: Adolescence in eight regions of the globe*. Cambridge University Press.
- Stevenson, R. (2008). A critical pedagogy of place and the critical place(s) of pedagogy. *Environmental Education Research*, 14 (3), 353-360.
- Stewart Jr, C. (1958). The urban-rural dichotomy: Concepts and uses. *American Journal of Sociology*, 64(2), 152-158.
- Stokes, B., Seggerman, S. & Rejeski, D. (2006). For a Better World: Digital Games and the Social Change Sector. *Games for Change and the Woodrow Wilson International Center for Scholars*.

- Stokols, D., & Shumaker, S.A. (1981). People in places: a transactional view of settings. In J.H. Harvey (Ed.), *Cognition, Social Behavior, And The Environment*, (441-488). Lawrence Erlbaum Associates.
- Stollznow, K. (2014). Chain Letters. In *Language Myths, Mysteries and Magic* (pp. 61-75). Palgrave Macmillan.
- Stoneman, R. (1987). *Land of Lost Gods: The Search for Classical Greece*. Hutchinson.
- Sullivan, H. S. (1953). *The interpersonal theory of psychiatry*. W. W. Norton.
- Sung, Y.T., Chang, K.E., & Lee, M.D. (2008). Designing multimedia games for young children's taxonomic concept development, *Computers & Education*, 50(3), 1037-1051.
- Süssmuth, R. (2006). Connecting migration and integration policies: how can we construct concerted policies in a multicultural Europe? In G. Farrell, & F. Oliveri (Eds.), *Achieving social cohesion in a multicultural Europe: Concepts, situation and developments*. Trends in Social Cohesion, 18. Council of Europe.
- Sutton-Smith, B. (1983). Play theory and cruel play of the nineteenth century. In F. Manning (Ed.) *The World of Play—Proceedings of the 7th Annual Meeting of the Association of the Anthropological Study of Play* (pp. 103-110). Leisure Press.
- Swedner, H. (1960). *Ecological Differentiation of Habits and Attitudes*. CWK Gleerup.
- Sykes, J. (2006). Affective gaming: advancing the argument for game-based learning. In M. Pivec (Ed.), *Affective and emotional aspects of human-computer interaction: Game-based and innovative learning approaches*, (pp.3-7), IOS Press.
- Szolosi, A. (2012). Going global: utilizing instructional geocaching to enhance students' global competency. *SCHOLE: A Journal of Leisure Studies and Recreation Education*, 27(2), 36-42.
- Tabbi, J. (1997). Reading, writing, hypertext: democratic politics in the virtual classroom. In D. Porter (ed). *Internet Culture*, 233-252. Routledge.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. In W. G. Austin & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of intergroup relations* (pp. 33-47). Brooks/Cole.
- Tangherlini, T. (2013). The Folklore Macroscope: Challenges for a Computational Folkloristics. *Western Folklore*, 7-27.
- Tangherlini, T. (2016). Big folklore: A special issue on computational folkloristics. *Journal of American Folklore*, 129 (511), 5-13.
- Tanner, N. (1990). *The Decrees of the Ecumenical Councils*. Sheed & Ward.
- Taylor, A. F., Kuo, F. E., Spencer, C., & Blades, M. (2006). Is contact with nature important for healthy child development? State of the evidence. In C. Spencer & M. Blades (Eds.) *Children*

and their environments: *Learning, using and designing spaces* (pp 124-140). Cambridge University Press.

Taylor, R., Gottfredson, S., & Brower, S. (1985). Attachment to place: discriminant validity and impacts of disorder and diversity. *American Journal of Community Psychology*, 13(5), 525-542.

Tear, M. J., & Nielsen, M. (2013). Failure to demonstrate that playing violent video games diminishes prosocial behavior. *PLOS ONE*, 8, e68382. doi:10.1371/journal.pone.0068382

Testa, A. (2014). Religion(s) in Videogames – Historical and Anthropological Observations. *Online, Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 249-278.

Theobald, P. (1997). *Teaching the commons: Place, pride, and the renewal of community*. Routledge.

Thode, H. J. (2002). *Testing for normality*. Marcel Dekker.

Thum, K. (1981). Soziale Bindungen an das Wohnviertel. In E. Bodzenta, I. Speiser & K. Thum, (Eds.), *Wo sind die Großstädter daheim? Studien über Bindungen an das Wohnviertel* (pp. 33-108). Böhlau.

Tillman, J. A. (1975). The power of the Durbin-Watson test. *Econometrica: Journal of the Econometric Society*, 959-974.

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.

Tönnies, F. (1887). *Gemeinschaft und Gesellschaft*. Fues's Verlag.

Tonucci, F. (1997). *La città dei bambini [The Town of Children]*. Laterza.

Torraville, K. (2018). Folklore and the Media. *Ya Hotline*, 107, 35-38.

Traill, J. (1975). The Political Organization of Attica. A Study of Demes, Trittyes and Phylai, and their Representation in the Athenian Council. In *Hesperia Supplement XIV* (pp. 134). Princeton.

Treinen, H. (1965). *Symbolische Ortsbezogenheit: eine soziologische Untersuchung zum Heimatproblem*. Westdeutscher Verlag.

Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human behavior*, 28(3), 832-839.

Treuheit, W. (1990). Evaluation von fünf Preistraegerbegegnungen. Στο W. Treuheit, B. Janssen & H. Otten (Eds.), *Bildung fuer Europa. Interkulturelles Lernen in Jugendbegegnungen* (pp. 67-71). Leske und Budrich.

Trist, E., Higgin, G., Murray, H., & Pollock, A. (1963). *Organizational Choice*. Tavistock.

- Tselios, N., Avouris, N., & Komis, V. (2007). The effective combination of hybrid usability methods in evaluating educational applications of ICT: Issues and challenges. *Education and Information Technologies, 13*(1), 55-76. doi:10.1007/s10639-007-9045-5
- Tsiafakis, D. (2015). Thracian Tattoos. In *Bodies in Transition* (pp. 89-117). Wilhelm Fink Verlag.
- Tsikriktsis, N. (2004). A technology readiness-based taxonomy of customers. *Journal of Service Research, 7*(1), 42-52.
- Tuan, Y. (1974). *Topophilia: A Study of Environmental Perceptions, Attitudes, and Values*. Prentice-Hall.
- Tuan, Y. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. University of Minnesota Press.
- Tung, A. (2001). *The City of the Gods Besieged. Preserving the World's Great Cities: The Destruction and Renewal of the Historic Metropolis*. Three Rivers Press.
- Turner, J. C. (1984). Social identification and psychological group formation. In H. Tajfel (Ed.), *The social dimension: European developments in social psychology* (pp. 518–538). Cambridge University Press.
- Turner, J. C., & Reynolds, K. J. (2010). The story of social identity. In *Rediscovering social identity: Key readings*. Psychology Press, Taylor & Francis.
- Twenge, J. (2019). Why increases in adolescent depression may be linked to the technological environment. *Current Opinion in Psychology*. doi:10.1016/j.copsyc.2019.06.036
- Twenge, J. & Foster, J. (2010) Birth Cohort Increases in Narcissistic Personality Traits Among American College Students, 1982–2009. *Social Psychological and Personality Science, 1*(1), 99-106.
- Twenge, J., Spitzburg, B. H., & Campbell, W. K. (2019). *Less in-person social interaction with peers among U.S. adolescents in the 21st century and links to loneliness*. *Journal of Social and Personal Relationships, 36*(6), 1892-1913. doi:10.1177/0265407519836170
- Twigger-Ross, C. L., & Uzzell, D. L. (1996). Place and identity processes. *Journal of environmental psychology, 16*(3), 205-220.
- Tybjerg, K. (2003). Wonder-making and Philosophical Wonder in Hero of Alexandria. *Studies in the history and Philosophy of Science 34*, 443-466.
- Tylor, E. B. (1865). *Researches into the Early History of Mankind and the Development of Civilization*. J. Murray.
- Tylor, E. B. (1871). *Primitive culture: Researches into the development of mythology, philosophy, religion, art and custom*. J. Murray.
- Ulrich, R., & Wirtz, M. (2004). On the correlation of naturally and an artificially dichotomized variable. *British Journal of Mathematical and Statistical Psychology, 57*, 235-251.
- Urquhart, D. (1839), *The spirit of the East. In two Volumes*. London.

- Valentine, G. (1996). Children should be seen and not heard: The production and transgression of adults' public space. *Urban Geography*, 17, 205–220.
- Valentine, G., Sporton, D., & Nielsen, K. (2009). Identities and belonging: a study of Somali refugee and asylum seekers living in the UK and Denmark. *Environment and Planning D: Society and Space*, 27(2), 234 – 250.
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2007). Online communication and adolescent well-being: Testing the stimulation versus the displacement hypothesis. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12, 1169–1182.
- van Deth, J. W. (2014). A conceptual map of political participation. *Acta Politica*, 49(3), 349–367.
- Van Eck, R. (2006). Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless. *EDUCAUSE Review*, 41(2), 16-30.
- Van Looy, J. (2010). *Understanding computer game culture: The cultural shaping of a new medium*. LAP Lambert Academic Publishing.
- Vance, K., Sutter, M., Perrin, P., & Heesacker, M. (2015). The media's sexual objectification of women, rape myth acceptance, and interpersonal violence. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 24(5), 569-587.
- Vargha, A., & Delaney, H. D. (1998). The Kruskal-Wallis Test and Stochastic Homogeneity. *Journal of Educational and Behavioral Statistics*, 23 (2), 170-192.
- Varnelis, K. (2012). *Networked publics*. The MIT Press.
- Vaske, J. J., & Kobrin, K. C. (2001). Place attachment and environmentally responsible behavior. *The Journal of Environmental Education*, 32(4), 16-21.
- Velez, J. A., Mahood, C., Ewoldsen, D. R., & Moyer-Gusé, E. (2012). Ingroup versus outgroup conflict in the context of violent video game play: The effect of cooperation on increased helping and decreased aggression. *Communication Research*. Advance online publication. doi:10.1177/0093650212456202
- Vikhagen, A. K. (2004). Gadamer's concept of play. *Proceedings of Sensuous Knowledge*, 1.
- Virvou, M., Katsionis, G., & Manos, K. (2005). Combining software games with education: Evaluation of its educational effectiveness. *Journal of Educational Technology & Society*, 8(2), 54-65.
- Vogel, J. J., Vogel, D. S., Cannon-Bowers, J., Bowers, C. A., Muse, K., & Wright, M. (2006). Computer gaming and interactive simulations for learning: A meta-analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 34, 229–243.
- von Hahn, J. G. (1864). *Griechische und Albanesische Märchen. Gesammelt und übersetzt von J.G.v. Hahn. 1.-2. Theil*. Engelmann.

- von Hahn, J. G., & Pio, J. (1879). Νεοελληνικά παραμύθια: *Contes populaires grecs. Publiés d'après les manuscrits du Dr. J.-G. De Hahn*. Høst & Fils.
- Voorhees, G., Call, J., & Whitlock, K. (Eds.). (2012). *Guns, grenades, and grunts: First-person shooter games*. Bloomsbury Publishing USA.
- Wada, T. (2017). History of Japanese role-playing games. *Annals of Business Administrative Science*, 16(3), 137-147.
- Walkingstick, J., & Bloom, L. (2013). Creating community and support using Native American values in an inclusive third grade setting: An action research case study. *Journal of Curriculum and Instruction*, 7(1), 55-78.
- Walle, A. (1977). On the Role of Functionalism in Contemporary Folkloristics. *The Journal of American Folklore*, 90(355), 68. doi:10.2307/539021
- Waller, D., Deshpande, S., & Erdogan, B. (2013). Offensiveness of Advertising with Violent Image Appeal: A Cross-Cultural Study. *Journal of Promotion Management*, 19(4), 400–417. doi:10.1080/10496491.2013.817220
- Walsh, D. (1997). Whoever tells the story defines the culture. *Cornerstones*, 1(3), 4-7.
- Wan, P., Liu, Y., & Lee, Y. (2002). The Co-existence between Physical Space and Cyberspace [Conference Proceedings]. In *20th Conference on Education in Computer Aided Architectural Design in Europe*, 597-602.
- Wang, H., Jin, C., Yuan, K., Shakir, T. M., Mao, C., Niu, X., & Zhang, M. (2015). The alteration of gray matter volume and cognitive control in adolescents with internet gaming disorder. *Frontiers in behavioral neuroscience*, 9, 64.
- Wang, Y., Stash, N., Sambeek, R., Schuurmans, Y., Aroyo, L., Schreiber, G., & Gorgels, P. (2009). Cultivating personalized museum tours online and on-site. *Interdisciplinary science reviews*, 34(2-3), 139-153.
- Ward, C. (1978). *The child in the city*. The Architectural Press.
- Ward, M., & Friedman, K. (2006). Using TV as a guide: Associations between television viewing and adolescents' sexual attitudes and behavior. *Journal of Research on Adolescence*, 16, 133–156.
- Watson, I. (2013). Digital Natives or Digital Tribes? *Universal Journal of Educational Research*, 1(2), 104-112.
- Wells, W., Spence-Stone, R., Moriarty, S., & Burnett, J. (2008). *Advertising: Principles and practice*. Pearson Education.
- Wesselmann, E. D., & Williams, K. D. (2017). Social life and social death: Inclusion, ostracism, and rejection in groups. *Group Processes & Intergroup Relations*, 20, 693–706.

Wheeler, K. & Jorgensen, C. (2003). Gestures as input: Neuroelectric joysticks and keyboards. *IEEE pervasive computing*, 2(2), 56-61.

Wheeler, M. (2015). Thinking Beyond the Brain: Educating and Building from the Standpoint of Extended Cognition. In M. Pasquinelli (ed.) *Alleys of Your Mind: Augmented Intelligence and Its Traumas*, (85–104). Meson press.

Whitebread, D. (1997). Developing children problem solving. The educational uses of adventure games. In A. McFarlane (Ed.), *Information Technology and Authentic Learning*. CRC Press.

Wiederhold, B. K. (2021, Jan 11). Violent Video Games: Harmful Trigger or Harmless Diversion? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 24 (1). <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.29203.editorial>

Wilcoxon, F. (1945). Individual comparisons by ranking methods. *Biometrics Bulletin*. 1(6), 80–83.

Wilf, S. (1993). Imagining Justice: Aesthetics and public executions in late eighteenth-century England. *Yale Journal of Law and the Humanities*, 5, 51.

Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft, *Games and Culture* 1, 338-361.

Williams, M. (2007). Avatar Watching: Participant-Observation in Graphical Online Environments. *Qualitative Research* 1, 5–24.

Willoughby, T., Adachi, P., & Good, M. (2012). A longitudinal study of the association between violent video game play and aggression among adolescents. *Developmental psychology*, 48(4), 1044–1057. doi:10.1037/a0026046.

Wills, J. (2008). Pixel cowboys and silicon gold mines: Videogames of the American West. *Pacific Historical Review*, 77(2), 273-303.

Wilson, W. (2000). A Sense of Place or a Sense of Self: Personal Narratives and the Construction of Personal and Regional Identity. *Southern Folklore*, 57 (1), 3-11.

Wilson, S., & Peterson, L. (2002). The Anthropology of Online Communities. *Annual Review of Anthropology* 31, 449–467.

Winet, J. (2007). In Conversation Fall 2003: An Interview with Joseph DeLappe. *Videogames and Art, Bristol: Intellect Books*, 94-106.

Wirth, L. (1938). Urbanism as a Way of Life. *American Journal of Sociology*, 44 (1), 1-24.

Wolf, M. (2001). *The medium of the video game*. University of Texas Press.

Wolf, M. (2012). BattleZone and the Origins of First-Person Shooting Games. *Guns, grenades, and grunts: First-person shooter games*, 25-40.

- Woo, J. (2014). Digital game-based learning supports student motivation, cognitive success, and performance outcomes. *Educational Technology & Society*, 17(3), 291-307.
- Wood, A. (2012). Regionalization and the construction of ephemeral co-location. *Rhetoric Society Quarterly*, 42(3), 289-296.
- Wood, J. (2006). Filming Fairies: Popular Film, Audience Response and Meaning in Contemporary Fairy Lore. *Folklore*, 117, 3. 279-296.
- Worth, J. (2003). Book review of Greening School Grounds: Creating Habitats for Learning, *Children, Youth and Environments*, 13(2).
- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105, 249–265. doi:10.1037/a0031311
- Wrede, W. (1934). *Attika. Vortrag in der Deutschen Arbeitsgemeinschaft zu Athen*. DAI.
- Wright, W. (2001). *The Wild West: the mythical cowboy and social theory*. Sage.
- Yates, M. & Youniss, J. (1996). Community service and political-moral identity in adolescents. *Journal of Research on Adolescence* 6(3), 271-284.
- Yee, N. (2009). Befriending Ogres and Wood-Elves: Relationship Formation and The Social Architecture of Norrath. *Game Studies. The international journal of computer game research*, 9(1). <http://gamestudies.org/0901/articles/yee>
- Yee, N., Bailenson, J. N., & Ducheneaut, N. (2009). The Proteus Effect: Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior. *Communication Research*, 36(2), 285-312. doi:10.1177/0093650208330254
- Yee, N. (2014). *The Proteus paradox: How online games and virtual worlds change us-and how they don't*. Yale University Press.
- Youniss, J., Bales, S., Christmas-Best, V., Diversi, M. McLaughlin, M., & Silbereisen, R. (2002). Youth Civic Engagement in the Twenty-First Century. *Journal of Research on Adolescence*, 12(1), 121–148.
- Youniss, J., McLellan, J. A., & Yates, M. (1997). What we know about engendering civic identity. *American Behavioral Scientist*, 40(5), 620-631.
- Yuval-Davis, N. (2006). Belonging and the politics of belonging. *Patterns of Prejudice*, 40(3), 197 – 214.
- Zafiropoulos, C. (2001). *Ethics in Aesop's fables: the "Augustana" collection*. Brill.
- Zani, B., & Cicognani, E. (2019). Young people as engaged citizens: A difficult challenge between disillusionments and hopes. In *The Future of Digital Democracy* (pp. 1-13). Springer, Cham.

Zehnder, S. M., & Lipscomb, S. D. (2006). The role of music in video games. *Playing video games: Motives, responses and consequences*, 241-258.

Zheng, X., Yuan, Z., & Zhang, X. (2020). Does happiness dwell in an owner-occupied house? homeownership and subjective well-being in urban china. *Cities*, 96 doi:10.1016/j.cities.2019.102404

Zhong, Z. J. (2011). *The effects of collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) play on gamers' online and offline social capital. Computers in Human Behavior*, 27(6), 2352–2363. doi:10.1016/j.chb.2011.07.014

Zimmerbauer K., Suutari T., & Saartenoja A. (2012). Resistance to the deinstitutionalization of a region: Borders, identity and activism in a municipality merger. *Geoforum*, 43, 1065–1075.

Zipes, J. (1984). Folklore Research and Western Marxism: A Critical Replay. *The Journal of American Folklore*, 97(385), 329-337. doi:10.2307/540613

Βιβλιογραφία παιχνιδιών και εφαρμογών

3D Realms. (1996). *Duke Nukem 3D* [Video Game]. FormGen.

3p Learning. (2005). *Mathletics* [Video Game]. 3p Learning Limited.

A.I. Design. (1980). *Rogue* [Video Game]. Epyx.

Adobe. (2015). *Adobe Photoshop CC 2015* [Software]. Adobe.

Anim-X. (2001). *Majestic* [Video Game]. Electronic Arts.

ArenaNet. (2012). *Guild Wars 2* [Video Game]. NCSoft, ArenaNet.

ASICS. (2008). *Runkeeper* [Application].

Bally Midway. (1983). *Journey* [Video Game]. Bally Midway.

Bemani. (1999). *Guitar Freaks* [Video Game]. Konami.

Bemani. (1999). *DrumMania* [Video Game]. Konami.

Better Cheaper Slower. (2014). *Treadmill Trails* [Application]. Better Cheaper Slower.

BioWare. (2017). *Mass Effect: Andromeda* [Video Game]. Electronic Arts.

BiP Media. (2011). *Tiny Token Empires* [Video Game]. Head Up Games.

Blizzard Entertainment. (1994). *Warcraft: Orcs & Humans* [Video Game]. Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment. (2002). *World of Warcraft III: Reign of Chaos* [Video Game]. Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft* [Video Game]. Blizzard Entertainment.

Blizzard North. (1997). *Diablo* [Video Game]. Blizzard Entertainment.

Bullet-Proof Software. (1984). *The Black Onyx* [Video Game]. Bullet-Proof Software.

CCP Games. (2003). *Eve Online* [Video Game]. Simon & Schuster Interactive.

Capcom. (1985). *Gun.Smoke* [Video Game]. Capcom.

Checkerboarded Studios & METOKUR. (2011). *School Shooter: North American Tour 2012* [Video Game]. Mod DB.

Cinemax. (2010). *Numen: Contest of Heroes* [Video Game]. Cinemax.

Clickteam. (2004). *Fusion Developer v. 2.5* [Software]. Clickteam.

Coastal Amusement. (2019). *Wild West Shootout* [Arcade Game]. Coastal Amusement.

Coyne, C., Yagan, S., Rudder, C. & Krohn, M. (2004). *OkCupid* [Application].

Creative Assembly. (2015). *Total War: Attila* [Video Game]. Sega.

Crowther, W. (1976). *Colossal Cave Adventure* [Video Game]. Crowther.

Digital Crafter Interactive Media. (2017). *Fight of Gods* [Video Game]. PQube.

Endomondo. (2007). *Endomondo* [Application].

Ensemble Studios. (1999). *Age of Empires II: The Age of Kings* [Video Game]. Microsoft.

Ensemble Studios. (2002). *Age of Mythology* [Video Game]. Microsoft Game Studios.

Epic Games. (2017). *Fortnite*. [Video Game]. Epic Games.

Europa Barbarorum Development Team. (2005). *Europa Barbarorum* [Video Game]. *Europa Barbarorum* Development Team.

Exidy. (1976). *Death Race* [Video Game]. Exidy.

Exidy. (1986). *Chiller* [Video Game]. Exidy.

Fantasy Flight Games. (2010). *Sid Meier's Civilization: The Board Game* [Board Game]. Fantasy Flight Games.

Fatshark. (2010). *Lead and Gold: Gangs of the Wild West* [Video Game]. Paradox Interactive.

Firaxis. (2004). *Sid Meier's pirates!* [Video Game]. Atari.

FTW & Co. (2014). *Happn* [Application].

Gameloft Iberica. (2019). *Six Guns* [Video Game]. Gameloft.

Gearbox Software. (2005). *Brothers in Arms: Road to Hill 30* [Video Game]. Ubisoft.

Giochi Penosi. (2012). *Grezzo 2* [Video Game]. Giochi Penosi.

Grolier Electronic Publishing. (1994). *Wyatt Earp's Old West* [Video Game]. Grolier.

Gycax, G. & Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons* [Board Game]. TSR.

Harmonix. (2009). *The Beatles: Rock Band* [Video Game]. MTV Games.

Hi-Rez Studios. (2017). *Smite: Battleground of the Gods - Adventure: Trials of King Hercules* [Video Game]. Hi-Rez Studios.

Icon Health & Fitness. (1989). *iFit* [Application]. Icon Health & Fitness.

id Software. (1992). *Wolfenstein 3d* [Video Game]. Apogee software.

id Software. (1993). *Doom* [Video Game]. id Software.

id Software. (1996). *Quake* [Video Game]. GT Interactive.

Imagic. (1981). *Atlantis* [Video Game]. Imagic.

Imagic. (1982). *Atlantis 2* [Video Game]. Imagic.

Infinity Ward. (2003). *Call of Duty* [Video Game]. Activision.

Intergalactic Development. (1987). *UMS The Universal Military Simulator* [War Game]. Rainbird Software.

IO Interactive. (2000). *Hitman: Codename 47* [Video Game]. IO Interactive.

Iron Lore Entertainment. (2006). *Titan Quest* [Video Game]. THQ.

It's Alive Mobile Games AB! (2001). *BotFighters* [Video Game]. It's Alive Mobile Games AB!

KingsIsle Entertainment. (2012). *Pirate 101* [Video Game]. KingsIsle Entertainment.

Konami. (1981). *Frogger* [Video Game]. Sega.

Konami. (1992). *Wild West C.O.W.-Boys of Moo Mesa* [Video Game]. Konami.

Ledonne, D. (2005). *Super Columbine Massacre RPG!* [Video Game].

Magnavox. (1972). *Shootout* [Video Game]. Magnavox.

Maxis. (1989). *SimCity* [Video Game]. Maxis.

MECC. (1995). *The Oregon Trail II* [Video Game]. MECC.

Meier, S. (1987). *Sid Meier's Pirates! Action and Adventure on the Spanish Main* [Video Game]. Microprose.

MicroProse. (1991). *Civilization* [Video Game]. MicroProse.

MicroProse. (1994). *Colonization* [Video Game]. MicroProse.

Midway Games. (1992). *Mortal Kombat* [Video Game]. Midway Games.

Mystique. (1983). *Custer's Revenge* [Video Game]. Mystique.

Namco. (1980). *Pac-Man* [Video Game]. Namco.

Namco. (1998). *Cool Gunman* [Arcade Game]. Namco.

Namco. (2003). *Donkey Konga* [Video Game]. Nintendo.

Neversoft. (2005). *Gun* [Video Game]. Activision.

Newt Games. (2003). *Mogi: Item Hunt* [Video Game].

Niantic. (2013). *Ingress* [Video Game]. Niantic.

Niantic. (2016). *Pokémon Go* [Video Game]. Niantic.

Niantic. (2019). *Harry Potter: Wizards Unite* [Video Game]. Niantic.

Nintendo. (1981). *Donkey Kong* [Video Game]. Nintendo.

Nintendo R&D1. (1979). *Sheriff* [Video Game]. Nintendo.

Nintendo R&D1. (1985). *Wrecking Crew* [Video Game]. Nintendo.

Nintendo R&D1 & Tose. (1986). *Kid Icarus* [Video Game]. Nintendo.

Obsidian Entertainment. (2018). *Pillars of Eternity II: Deadfire* [Video Game]. Versus Evil.

Ocean Software. (1984). *High Noon* [Video Game]. Ocean Software.

Rare. (2018). *Sea of Thieves* [Video Game]. Xbox Game Studios.

Ravensburger. (2019) *Ravensburger Minecraft: Builders & Biomes* [Board Game]. Ravensburger.

Reality Pump Studios. (2015). *Raven's Cry* [Video Game]. TopWare Interactive.

Related Designs. (2000). *America* [Video Game]. Data Becker.

Rockstar North. (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas* [Video Game]. Rockstar Games.

Rockstar Studios. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Video Game]. Rockstar Games.

Rome: Total Realism Team. (2007). *Rome: Total Realism* [Video Game]. Rome Total Realism Team.

Runtastic. (2009). *Adidas Runtastic* [Application].

Russell, S. (1962). *Spacewar!* [Video Game].

Six to Start. (2012). *Zombies, Run!* [Video Game]. Six to Start.

SkyBox Labs. (2013). *Age of Empires II: The Forgotten* [Video Game]. Microsoft Game Studios.

Sonic Team. (2000). *Samba de Amigo* [Video Game]. Sega.

Spellbound Entertainment. (2001). *Desperados: Wanted Dead or Alive* [Video Game]. Infogrames.

Spiderweb Software. (2007). *Nethergate: Resurrection* [Video Game]. Spiderweb Software.

Taito. (1975). *Gun Fight* [Video Game]. Taito.

Taito. (1978). *Space Invaders* [Video Game]. Taito.

Team Bondi. (2011). *L.A. Noire* [Video Game]. Rockstar Games.

The Audacity Team. (2000). *Audacity v. 2.1.2*. [Software]. Audacity. www.audacityteam.org

The Learning Company. (1985). *Where in the World is Carmen Sandiego?* [Video Game]. Enconre, Inc.

Tinder. (2012). *Tinder* [Application].

Ubisoft Montreal. (2016). *Far Cry Primal* [Video Game]. Ubisoft.

Ubisoft Quebec. (2018). *Assassin's Creed Odyssey* [Video Game]. Ubisoft.

Ubisoft San Francisco. (2011). *Rocksmith* [Video Game]. Ubisoft.

Ubisoft Singapore. (2021). *Skull & Bones* [Video Game]. Ubisoft.

Valve. (2000). *Counter Strike* [Video Game]. Valve.

Valve. (2004). *Half-Life 2* [Video Game]. Valve.

Valve. (2013). *Defense of the Ancients 2* [Video Game]. Valve.

Vermillion Entertainment. (2005). *Mythic Blades* [Video Game]. Cartel Games.

Virtual Image Productions. (1991). *Hologram Time Traveler* [Video Game]. Sega.

Visco Corporation. (1991). *Cowboy Kid* [Video Game]. Romstar, Visco Corporation.

Williams, J. (2007). *Gowalla* [Application].

Wholetone Games. (2018). *Oedipus Dating Sim* [Video Game]. Wholetone Games.

Zwift. (2016). *Zwift* [Application]. Zwift.

7. Παράρτημα

7.1. Σχέδια μαθήματος έντυπου προγράμματος



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ**

**ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΤΗΣ ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗΣ ΔΙΑΤΡΙΒΗΣ ΜΕ ΘΕΜΑ
«ΛΑΪΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ»**

**ΣΧΕΔΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΗΣ
ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΣΤΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ**

«Μαθαίνω για τον τόπο που ζω: Γαλάτσι»

(στοιχεία γεωγραφίας, ιστορίας και λαϊκού πολιτισμού)

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ: 6 ΜΗΝΕΣ

ΤΑΞΗ: Δ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΔΟΣ 2016-17

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<u>Ενότητα 1^η: Η θέση του Γαλασίου – φυσικά και διοικητικά όρια</u>	σελ. 3
Μάθημα 1 ^ο Φυσικά και διοικητικά όρια	σελ. 4
Μάθημα 2 ^ο Οι λόφοι του Γαλασίου σε μακέτα.....	σελ. 5
<u>Ενότητα 2^η: Το Γαλάτσι από τα αρχαία χρόνια μέχρι σήμερα</u>	σελ. 6
Μάθημα 3 ^ο Αρχαία χρόνια	σελ. 7
Μάθημα 4 ^ο Από τον μεσαίωνα ως το 1821	σελ. 8
Μάθημα 5 ^ο Το Γαλάτσι ως τον 20 ^ό αιώνα	σελ. 9
Μάθημα 6 ^ο Το σύγχρονο Γαλάτσι	σελ. 10
Μάθημα 7 ^ο Βόλτα στο βουνό μέσα στα χρόνια (παραγωγή κειμένου)	σελ. 11
<u>Ενότητα 3^η: Σημεία αναφοράς, μνημεία και θρύλοι</u>	σελ. 12
Μάθημα 8 ^ο Ο θησαυρός του Γαλασίου	σελ. 13
Μάθημα 9 ^ο Ο θρύλος της πηγής	σελ. 14
Μάθημα 10 ^ο Η «μάχη» των μνημείων	σελ. 15
Μάθημα 11 ^ο Εκπαιδευτική Επίσκεψη Ι - «τάξη εν καμίνω»	σελ. 16
<u>Ενότητα 4^η: Άνθρωποι, ιστορίες και παραδόσεις από το παλιό Γαλάτσι</u>	σελ. 17
Μάθημα 12 ^ο Παντομίμα από το παρελθόν.....	σελ. 18
Μάθημα 13 ^ο Η ιστορία μου, ιστορία μας	σελ. 19
<u>Ενότητα 5^η: Γαλάτσι, ένα μωσαϊκό πολιτισμών</u>	σελ. 20
Μάθημα 14 ^ο Πολλά χρώματα, ένας πίνακας	σελ. 21
Μάθημα 15 ^ο Χριστούγεννα στην πόλη	σελ. 22
<u>Ενότητα 6^η: Το Γαλάτσι που ονειρευόμαστε</u>	σελ. 23

Μάθημα 16° Ο υπερήρωας του Γαλασίου.....	σελ. 24
Μάθημα 17° Οι υπερήρωες είμαστε εμείς!.....	σελ. 25
Μάθημα 18° Εκπαιδευτική Επίσκεψη II - Γνωριμία με τον δήμο.....	σελ. 26
Μάθημα 19° Βόηθα με να σε βοηθώ να καθαρίσει το βουνό.....	σελ. 27
Μάθημα 20° Ένα πρώτο βήμα για ένα καλύτερο αύριο.....	σελ. 28

Παράρτημα – Εποπτικό Υλικό

Ενότητα 1 ^η	σελ. 30
Ενότητα 2 ^η	σελ. 41
Ενότητα 3 ^η	σελ. 53
Ενότητα 4 ^η	σελ. 64
Ενότητα 5 ^η	σελ. 69
Ενότητα 6 ^η	σελ. 81

Βιβλιογραφία Προγράμματος.....	σελ. 86
---------------------------------------	----------------

Ενότητα 1^η: Η θέση του Γαλασίου – φυσικά και διοικητικά όρια

Στόχοι: Οι μαθητές

- να γνωρίσουν τα όρια του δήμου και να έρθουν σε επαφή με τα ονόματα και τη γενική θέση των συνοικιών του.
- να μπορούν να υποδείξουν τη θέση του Γαλασίου σε γεωφυσικό και πολιτικό χάρτη.
- να είναι σε θέση να αναγνωρίσουν οπτικά και να ονομάσουν ορισμένους από τους ορεινούς όγκους που περιβάλλουν τον δήμο.
- να χειριστούν πλαστικά υλικά με δημιουργικό τρόπο ώστε να αποδώσουν τρισδιάστατα αντίγραφα των λόφων.
- να συνεργαστούν αρμονικά με την ομάδα τους για την κατασκευή κάθε αντιγράφου, αλλά και με την υπόλοιπη τάξη για την ολοκλήρωση της μακέτας.
- να διαμορφώσουν τη γενική αίσθηση ότι ανήκουν όλοι στην ίδια ομάδα – σε έναν κοινό χώρο με συγκεκριμένα γεωγραφικά όρια και διοικητική ταυτότητα.

Εποπτικά Μέσα και Υλικά:

1a Γεωφυσικός Χάρτης Αττικής, **1b** Τοπογραφικός Χάρτης Γαλασίου, **1c** Έγχρωμες φωτογραφίες από τους σημαντικότερους λόφους της περιοχής, **1d** Πλαστελίνη που στεγνώνει μόνη της, **1e** κόντρα πλακέ διαστάσεων Α3. **1f** Διοικητικός Χάρτης Αττικής, **1g** Πίνακας με τις έξι γειτονιές του Γαλασίου

Μάθημα 1^ο – Φυσικά και διοικητικά όρια

Πορεία Δραστηριοτήτων:

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να βρουν τι κοινό έχουν αρχικά με τον διπλανό τους, στη συνέχεια με ολόκληρη την τάξη, έπειτα με το υπόλοιπο σχολείο και τελικά με τους μαθητές όλων των σχολείων του δήμου. Η απάντηση είναι ότι βρίσκονται στην ίδια περιοχή, ότι δηλαδή τους ενώνει ο τόπος στον οποίο ζουν και μεγαλώνουν σαν ένα κοινό μεγάλο σπίτι. Στη συνέχεια, ρωτάει τους μαθητές τι κοινό έχει κάθε σπίτι στον κόσμο. Από τις απαντήσεις τους κρατάει τις λέξεις «γείτονες» και «δωμάτια». Τους εξηγεί ότι ο δήμος αποτελεί ένα μεγάλο σπίτι για όλους τους δημότες, και πως όπως ένα πραγματικό σπίτι, έχει όρια εξωτερικά, δηλαδή γείτονες, αλλά και χωρίσματα εσωτερικά, σαν δωμάτια. Τους υπόσχεται ότι στο τέλος της ώρας θα γνωρίζουν περισσότερα για το μεγάλο αυτό σπίτι, τους γείτονες και τα δωμάτιά του. **(10')**

Στη συνέχεια προβάλλει στους μαθητές τον γεωφυσικό χάρτη της Αττικής (1a) και ζητάει να του υποδείξουν τη θέση του Γαλασίου. Τους αναφέρει τα ονόματα των βουνών που σχηματίζουν το λεκανοπέδιο και ορισμένων σημαντικών λόφων στο εσωτερικό του, ενώ υποδεικνύει τη θέση του Γαλασίου στη δυτική κόγχη των Τουρκοβουνίων. **(5')**

Έπειτα, παρουσιάζει στους μαθητές έναν διοικητικό χάρτη της Αττικής (1f) με διπλωμένη την δεξιά άκρη που αποκαλύπτει με πράσινο χρώμα τη θέση του δήμου Γαλασίου. Ζητά από εθελοντές να του υποδείξουν τη θέση που βρίσκεται η περιοχή μας. Στην περίπτωση που οι μαθητές δεν τα καταφέρουν, ο εκπαιδευτικός φανερώνει τη θέση ο ίδιος, ξεδιπλώνοντας το χαρτί. **(5')**

Ζητά από την τάξη να του αναφέρει ονόματα γειτονικών δήμων. «Με ποιες περιοχές συνορεύει το Γαλάτσι; Ποιες είναι οι περιοχές που βλέπετε εδώ σημειωμένες με ροζ χρώμα;» Σε περίπτωση που γίνει αναφορά στον δήμο Αθηναίων, τον δήμο Φιλοθέης – Ψυχικού ή τον δήμο Ν. Ιωνίας, ο εκπαιδευτικός ρωτάει αν οι μαθητές γνωρίζουν κάτι περισσότερο για τις περιοχές αυτές. **(5')**

Τέλος, ενθαρρύνει τους μαθητές να αναφέρουν ονόματα από γειτονίες του Γαλασίου που ίσως γνωρίζουν. Αν τα καταφέρουν, σημειώνει τα ονόματα από τις γειτονίες στον πίνακα και ζητά να του πουν κάτι που γνωρίζουν γι' αυτές. Σε αντίθετη περίπτωση, χρησιμοποιεί απευθείας τον κατάλληλο χάρτη (1g), μέσω του οποίου αποκαλύπτει τα ονόματα, τη θέση των συνοικιών και λίγα λόγια για την καθεμία. Οι μαθητές εντοπίζουν σε ποια από τις γειτονίες βρίσκεται το σχολείο τους. **(5')**

Για την ολοκλήρωση της διδασκαλίας, ο εκπαιδευτικός ελέγχει με τη βοήθεια των χαρτών τις γνώσεις που αποκτήθηκαν. Μπορούν άραγε οι μαθητές να αναγνωρίσουν τη γενική θέση του Γαλασίου στον γεωφυσικό και διοικητικό χάρτη και να αναφέρουν ονόματα γειτονικών δήμων και γειτονιών από το Γαλάτσι; **(10')**

Μάθημα 2^ο – Οι λόφοι του Γαλασίου σε μακέτα

Πορεία Δραστηριοτήτων:

Ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές ότι η ώρα είναι αφιερωμένη στην κατασκευή μιας μακέτας με τους λόφους του Γαλασίου. Τους υπόσχεται ότι στο τέλος της ώρας θα γνωρίζουν περισσότερα για τον τόπο, αλλά κι ένα μυστικό που κάνει το Γαλάτσι μοναδικό (ότι τα Τουρκοβούνια είναι ο ψηλότερος λόφος εντός λεκανοπεδίου). **(5')**

Έπειτα, παρουσιάζει έναν τοπογραφικό χάρτη (1b) και υποδεικνύει σε αυτόν τη θέση των σημαντικότερων λόφων, δείχνοντας παράλληλα φωτογραφίες από κάθε έναν τους (1c). **(5')**

Μοιράζει τους μαθητές σε 6 ομάδες, δίνει σε κάθε μία τη φωτογραφία ενός λόφου (1c) και πλαστελίνη που στεγνώνει μόνη της (1d) και τους καλεί να κατασκευάσουν μια τρισδιάστατη απεικόνισή του. Τα επιμέρους μοντέλα συγκεντρώνονται σε κοινό κόντρα πλακέ (1e) στο οποίο είναι κολλημένος ο τοπογραφικός χάρτης, έτσι ώστε να σχηματιστεί τελικά μια μορφολογική μακέτα της περιοχής. **(25')**

Στο υπόλοιπο της ώρας, αν οι συνθήκες το επιτρέπουν, ο εκπαιδευτικός βγαίνει με το τμήμα στην αυλή ή την ταράτσα του σχολικού κτηρίου. Αφού προσανατολιστούν με βάση τα τέσσερα σημεία του ορίζοντα, οι μαθητές με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, κάνουν αναγνώριση του λόφου ή των λόφων που φαίνονται από το σχολείο, με τη βοήθεια του χάρτη ή της μακέτας που κατασκεύασαν στο προηγούμενο μάθημα. **(20')**

Αν υπάρχει επιπλέον χρόνος, το τμήμα συζητά για τη χρησιμότητα των λόφων. Ο εκπαιδευτικός τους εξηγεί ότι προσφέρονται ως χώροι πρασίνου και αναψυχής, παρέχουν υπέροχη θέα, αλλά και προστατεύουν την περιοχή μας από πλημμύρες. **(5')**

Ενότητα 2η: Το Γαλάτσι από τα αρχαία χρόνια μέχρι σήμερα

Στόχοι: Οι μαθητές

- να αποκτήσουν εικόνα για τις ιστορικές φάσεις εξέλιξης της περιοχής του Γαλασίου μέσα από την αξιοποίηση ποικίλων πηγών.
- να εκφραστούν δημιουργικά αποδίδοντας σχεδιαστικά και θεατρικά εικόνες και γεγονότα που τους έκαναν εντύπωση από την κάθε εποχή.
- να ενθαρρυνθούν στο να συγκρίνουν στοιχεία από τις διάφορες εποχές και να ανακαλύψουν πώς αντικατοπτρίζεται κάθε μια από αυτές στο σύγχρονο Γαλάτσι.
- να γνωρίσουν την προέλευση του ονόματος των Τουρκοβουνίων και του Γαλασίου.
- να συνειδητοποιήσουν την αλλαγή που επέφερε η ανοικοδόμηση στο τοπίο, μέσα από αντιπαραβολή παλιών και νέων φωτογραφιών.
- Να ενισχύσουν τις δεξιότητες παραγωγής γραπτού λόγου και τη φαντασία τους.

Εποπτικά Μέσα - Υλικά:

2b 8 Φύλλα A4 με πληροφορίες και εικόνες για τις τέσσερις φάσεις εξέλιξης της περιοχής [αρχαία εποχή, Μεσαίωνας ως το 1821, ως τον 20ό, 20ός] **2c** 4 χρωματιστά φύλλα κανσόν (50x70) – ένα για κάθε εποχή: μπλε, βιολετί, πράσινο, κόκκινο, **2d** γύρω στα 100 λευκά χαρτιά μεγέθους A5, **2e** Μολύβια – Μαρκαδόροι – Κόλλα, **2f** Ημιτελές κείμενο

Μάθημα 3^ο: Αρχαία ιστορία

Πορεία Δραστηριοτήτων

Ο εκπαιδευτικός προκαλεί τους μαθητές να βρουν ποιο είναι το παλιότερο μνημείο που έχει δημιουργηθεί από ανθρώπινο χέρι στο Γαλάτσι. Αν δεν αναφερθεί ο βωμός στο Τουρκοβούνι, υπόσχεται ότι στο τέλος του μαθήματος θα γνωρίζουν όλοι την απάντηση.

Εξηγεί στους μαθητές ότι κάθε τόπος έχει τη δική του ξεχωριστή ιστορία που τον κάνει μοναδικό· είναι η σύνθεση των ιστοριών των ανθρώπων που ζουν σε αυτόν. Οι πιο παλιές από αυτές φτάνουν μέχρι την εποχή μας μέσα από πηγές: μνημεία, αντικείμενα, εικόνες, διηγήσεις... Το παρελθόν αφήνει αυτά τα σημάδια του στο σήμερα, αλλά για να τα διαβάσει κανείς χρειάζονται γνώσεις και παρατηρητικότητα. Ολοκληρώνοντας την εισαγωγή, τους ενημερώνει ότι στις ακόλουθες 4 ώρες, θα τους βοηθήσει να διαβάσουν τα σημάδια του χτες και να ανασυνθέσουν τις βασικές φάσεις εξέλιξης του Γαλασίου. **(5')**

Ο εκπαιδευτικός διαβάζει μεγαλόφωνα το φύλλο 2b-i με την αρχαία ιστορία του Γαλασίου και των Τουρκοβουνίων. Σε περίπτωση που οι μαθητές έχουν άγνωστες λέξεις και απορίες, φροντίζει να κάνει τις απαραίτητες διευκρινήσεις. Έπειτα, τοποθετεί στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης (ή σε έναν από τους τοίχους) ένα φίλο κανσόν με το χρώμα που έχει επιλεγεί για την εποχή (για την αρχαία είναι το μπλε) και εξηγεί στους μαθητές ότι στο χαρτόνι αυτό θα αναρτηθούν οι ζωγραφιές που θα ετοιμάσουν. **(5')**

Οι μαθητές χωρίζονται σε 3 ομάδες. Σε κάθε μία από αυτές δίνονται:

- τα βοηθητικά φύλλα 2b-i και 2b-ii με πληροφορίες και εικόνες από την αρχαία ιστορία.
- λευκά χαρτιά μεγέθους A5 (2d) στα οποία καλούνται να ζωγραφίσουν αντλώντας έμπνευση από τις εικόνες της συγκεκριμένης εποχής.
- Γραφική ύλη (2e)
- Χρόνος 15 λεπτών, μέσα στον οποίο εκτός από τις ζωγραφιές καλούνται να ετοιμάσουν κι ένα μικρό θεατρικό σκετς για το μέρος του κειμένου τους. **(15')**

Ο εκπαιδευτικός ως εμπυχωτής γυρίζει στις ομάδες και προσφέρει διευκρινήσεις, βοήθεια και αν χρειαστεί, έμπνευση.

Στη συνέχεια, κάθε μια από τις 3 ομάδες παρουσιάζει το μέρος του κειμένου που ανέλαβε. Την ώρα του σκετς, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ξαναδιαβάξει το συγκεκριμένο μέρος του κειμένου. **(15')**

Μετά από κάθε παρουσίαση, ο εκπαιδευτικός κολλάει τα 2 φύλλα πληροφοριών και τις ζωγραφιές των μαθητών στο κανσόν που βρίσκεται στον τοίχο.

Μάθημα 4^ο: Από τον μεσαίωνα ως το 1821

Πορεία Δραστηριοτήτων

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να του πουν αν γνωρίζουν κάποιο μεσαιωνικό μνημείο στο Γαλάτσι. Αν δεν αναφερθεί η Ομορφοκκλησιά, υπόσχεται ότι στο τέλος του μαθήματος θα γνωρίζουν όλοι την απάντηση.

Ο εκπαιδευτικός διαβάζει μεγαλόφωνα το φύλλο 2b-iii με την μεσαιωνική ιστορία του Γαλατσίου / της Αθήνας. Σε περίπτωση που οι μαθητές έχουν άγνωστες λέξεις και απορίες, φροντίζει να κάνει τις απαραίτητες διευκρινήσεις. Έπειτα, τοποθετεί στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης (ή σε έναν από τους τοίχους) ένα φίλο κανσόν με το χρώμα που έχει επιλεγεί για την εποχή (για την μεσαιωνική είναι το βιολετί) και εξηγεί στους μαθητές ότι στο χαρτόνι αυτό θα αναρτηθούν οι ζωγραφιές που θα ετοιμάσουν **(10')**

Οι μαθητές χωρίζονται σε 3 ομάδες. Σε κάθε μία από αυτές δίνονται:

- τα βοηθητικά φύλλα 2b-iii και 2b-iv με πληροφορίες και εικόνες από την μεσαιωνική ιστορία.
- λευκά χαρτιά μεγέθους A5 (2d) στα οποία καλούνται να ζωγραφίσουν αντλώντας έμπνευση από τις εικόνες της συγκεκριμένης εποχής.
- Γραφική ύλη (2e)
- Χρόνος 15 λεπτών, μέσα στον οποίο εκτός από τις ζωγραφιές καλούνται να ετοιμάσουν κι ένα μικρό θεατρικό σκετς για το μέρος του κειμένου τους. **(15')**

Ο εκπαιδευτικός ως εμπυχωτής γυρίζει στις ομάδες και προσφέρει διευκρινήσεις, βοήθεια και αν χρειαστεί, έμπνευση.

Στη συνέχεια, κάθε μια από τις 3 ομάδες παρουσιάζει το μέρος του κειμένου που ανέλαβε. Την ώρα του σκετς, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ξαναδιαβάξει το συγκεκριμένο μέρος του κειμένου. **(15')**

Μετά από κάθε παρουσίαση, ο εκπαιδευτικός κολλάει τα 2 φύλλα πληροφοριών και τις ζωγραφιές των μαθητών στο κανσόν που βρίσκεται στον τοίχο.

Μάθημα 5^ο: Το Γαλάτσι ως τον 20^ό αιώνα

Πορεία Δραστηριοτήτων

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να του πουν αν γνωρίζουν από πού πήρε το όνομά του το Γαλάτσι. Αν δεν αναφερθεί η οικογένεια Γαλάκη, υπόσχεται ότι στο τέλος του μαθήματος θα γνωρίζουν όλοι την απάντηση.

Ο εκπαιδευτικός διαβάζει μεγαλόφωνα το φύλλο 2b-v για τις πρώτες δεκαετίες μετά την επανάσταση. Σε περίπτωση που οι μαθητές έχουν άγνωστες λέξεις και απορίες, φροντίζει να κάνει τις απαραίτητες διευκρινήσεις. Έπειτα, τοποθετεί στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης (ή σε έναν από τους τοίχους) ένα φίλο κανσόν με το χρώμα που έχει επιλεγεί για την εποχή (για την νεώτερη είναι το πράσινο) και εξηγεί στους μαθητές ότι στο χαρτόνι αυτό θα αναρτηθούν οι ζωγραφιές που θα ετοιμάσουν **(10')**

Οι μαθητές χωρίζονται σε 3 ομάδες. Σε κάθε μία από αυτές δίνονται:

- τα βοηθητικά φύλλα 2b-v και 2b-vi με πληροφορίες και εικόνες από τη νεώτερη ιστορία.
- λευκά χαρτιά μεγέθους A5 (2d) στα οποία καλούνται να ζωγραφίσουν αντλώντας έμπνευση από τις εικόνες της συγκεκριμένης εποχής.
- Γραφική ύλη (2e)
- Χρόνος 15 λεπτών, μέσα στον οποίο εκτός από τις ζωγραφιές καλούνται να ετοιμάσουν κι ένα μικρό θεατρικό σκετς για το μέρος του κειμένου τους. **(15')**

Ο εκπαιδευτικός ως εμπυχωτής γυρίζει στις ομάδες και προσφέρει διευκρινήσεις, βοήθεια και αν χρειαστεί, έμπνευση.

Στη συνέχεια, κάθε μια από τις 3 ομάδες παρουσιάζει το μέρος του κειμένου που ανέλαβε. Την ώρα του σκετς, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ξαναδιαβάσει το συγκεκριμένο μέρος του κειμένου. **(15')**

Μετά από κάθε παρουσίαση, ο εκπαιδευτικός κολλάει τα 2 φύλλα πληροφοριών και τις ζωγραφιές των μαθητών στο κανσόν που βρίσκεται στον τοίχο.

Μάθημα 6^ο: Το σύγχρονο Γαλάτσι

Πορεία Δραστηριοτήτων

Ο εκπαιδευτικός ρωτά τους μαθητές αν γνωρίζουν πόσους κατοίκους έχει το Γαλάτσι . Αν δεν γνωρίζει κανείς ότι οι Γαλασιώτες είναι γύρω στους 60.000, υπόσχεται ότι στο τέλος του μαθήματος θα γνωρίζουν όλοι την απάντηση.

Ο εκπαιδευτικός διαβάζει μεγαλόφωνα το φύλλο 2b-vii για την ιστορία του Γαλασίου μέσα στον 20ό αιώνα. Σε περίπτωση που οι μαθητές έχουν άγνωστες λέξεις και απορίες, φροντίζει να κάνει τις απαραίτητες διευκρινήσεις. Έπειτα, τοποθετεί στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης (ή σε έναν από τους τοίχους) ένα φίλο κανσόν με το χρώμα που έχει επιλεγεί για την εποχή (για την νεώτερη είναι το κόκκινο) και εξηγεί στους μαθητές ότι στο χαρτόνι αυτό θα αναρτηθούν οι ζωγραφιές που θα ετοιμάσουν **(10')**

Οι μαθητές χωρίζονται σε 3 ομάδες. Σε κάθε μία από αυτές δίνονται:

- τα βοηθητικά φύλλα 2b-vii έως 2b-xi με πληροφορίες και εικόνες από την σύγχρονη ιστορία, όπως και φωτογραφίες που συγκρίνουν το τότε με το τώρα.
- λευκά χαρτιά μεγέθους A5 (2d) στα οποία καλούνται να ζωγραφίσουν αντλώντας έμπνευση από τις εικόνες της συγκεκριμένης εποχής.
- Γραφική ύλη (2e)
- Χρόνος 15 λεπτών, μέσα στον οποίο εκτός από τις ζωγραφιές καλούνται να ετοιμάσουν κι ένα μικρό θεατρικό σκετς για το μέρος του κειμένου τους. **(15')**

Ο εκπαιδευτικός ως εμπυχωτής γυρίζει στις ομάδες και προσφέρει διευκρινήσεις, βοήθεια και αν χρειαστεί, έμπνευση.

Στη συνέχεια, κάθε μια από τις 3 ομάδες παρουσιάζει το μέρος του κειμένου που ανέλαβε. Την ώρα του σκετς, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ξαναδιαβάξει το συγκεκριμένο μέρος του κειμένου. **(15')**

Μετά από κάθε παρουσίαση, ο εκπαιδευτικός κολλάει τα 2 φύλλα πληροφοριών και τις ζωγραφιές των μαθητών στο κανσόν που βρίσκεται στον τοίχο.

Μάθημα 7^ο: Βόλτα στο βουνό μέσα στον χρόνο (παραγωγή κειμένου)

Πορεία Δραστηριοτήτων

Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να κλείσουν τα μάτια και να φανταστούν ότι ανεβαίνουν με την οικογένειά τους στο βόρειο Τουρκοβούνι (πάνω από το Άλσος Βεΐκου) ένα ανοιξιάτικο πρωινό. Πώς μοιάζει το περιβάλλον στο βουνό και ποια η θέα που αντικρίζουν κοιτάζοντας προς τα κάτω; Ποιο το κυρίαρχο συναίσθημα που νιώθουν; (5')

Έπειτα, τους καλεί να αναρωτηθούν τι θα έβλεπαν σε αυτή τη βόλτα, αν την πραγματοποιούσαν σε κάποια παλιότερη εποχή. Οι μαθητές που επιθυμούν, καλούνται να επιλέξουν όποια ιστορική περίοδο τους αρέσει και να περιγράψουν με δικά τους λόγια, το πώς θα έμοιαζε η οικογενειακή τους βόλτα στο βουνό τότε, τι θα συναντούσαν γύρω τους και πώς θα έμοιαζε η θέα προς τα κάτω. (10')

Στη συνέχεια, καλούνται να αποτυπώσουν τη βόλτα αυτή σε μια παράγραφο. Κάθε μαθητής είναι ελεύθερος να χρησιμοποιήσει στοιχεία όποιας εποχής θέλει. (15')

Αν περισσεύει χρόνος μετά την ολοκλήρωση της άσκησης, οι μαθητές μπορούν να διαβάσουν στην τάξη τα κείμενά τους, ώστε οι υπόλοιποι να προσπαθήσουν να μαντέψουν σε ποια εποχή αναφέρονται. (10')

Αν ο εκπαιδευτικός κρίνει ότι οι μαθητές δεν μπορούν να ανταποκριθούν χωρίς βοήθεια στις ανάγκες της δραστηριότητας, μπορεί να διευκολύνει τη διαδικασία μοιράζοντας στους μαθητές το παρακάτω ημιτελές κείμενο (βρίσκεται στο παράρτημα 2f) ώστε απλώς να το συμπληρώσουν με τα στοιχεία της εποχής που επιθυμούν.

Πριν λίγες ημέρες, ανεβήκαμε με τους γονείς μου στο βουνό. Κοιτάζοντας γύρω μου, έβλεπα.....

.....

Όταν φτάσαμε στην κορυφή, συναντήσαμε

.....

Τότε γύρισα και αντίκρισα τη θέα προς τα κάτω.

.....

Αυτό που ένιωσα εκείνη τη στιγμή ήταν

Μπορώ λοιπόν να πω, πως η βόλτα μας μου άρεσε πολύ.

Ενότητα 3η: Σημεία αναφοράς, μνημεία και θρύλοι

Στόχοι: Οι μαθητές

- να μπορούν να εντοπίσουν στον χάρτη τους κεντρικούς οδικούς άξονες του δήμου.
- να γνωρίσουν τη γεωγραφική θέση σημαντικών σημείων αναφοράς της περιοχής και βασικά στοιχεία για την ταυτότητα της Ομορφοκκλησιάς και της Αγ. Γλυκερίας.
- να έρθουν σε επαφή με θρύλους που συνδέονται με την περιοχή του Γαλασίου.
- να συνειδητοποιήσουν ότι κάθε μνημείο είναι ξεχωριστό και αξίζει σεβασμού.
- να εξασκηθούν στο να εκφράζουν τις απόψεις τους με επιχειρήματα.
- να καλλιεργήσουν μια «σκηνοθετική» οπτική στην προσέγγιση των κειμένων και να εκφραστούν δημιουργικά παράγοντας ήχους, που μετατρέπουν την ανάγνωση σε διαδικασία πιο συμμετοχική, βιωματική και ψυχαγωγική.

Εποπτικά Μέσα - Υλικά:

3a Χάρτες μεγ. Α3 με σημειωμένο πάνω τους ένα κόκκινο σταυροδρόμι, **3b** Οδικός χάρτης Γαλασίου μεγ. Α3 με σημειωμένες τις δύο κύριες οδικές αρτηρίες (Αγ. Γλυκερίας – Βεΐκου & Γαλασίου – Πρωτοπαπαδάκη) και (Καραϊσκάκη – Παπαφλέσσα & Τράλλων – Φωκά), **3c** χρωματιστές κιμωλίες, **3d** πινέζες και μικρές φωτογραφίες 4 καμινιών και 6 εκκλησιών του δήμου, **3e** φωτοτυπίες με πληροφορίες σε μορφή λίστας για την Ομορφοκκλησιά και την Αγ. Γλυκερία, **3f** φωτοτυπίες του κειμένου «*Γραικός, Γενίτσαρος, Βενετσιάνος*».

Μάθημα 8^ο: Ο θησαυρός του Γαλασίου

Πορεία Δραστηριοτήτων

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει έναν χάρτη (3a-i) που έχει σημειωμένο επάνω του έναν κόκκινο «σταυρό». Προκαλεί την περιέργεια των μαθητών κάνοντας την ερώτηση: «αν είχατε βρει έναν πειρατικό χάρτη και έμοιαζε κάπως έτσι, πού θα σκάβατε για να βρείτε τον θησαυρό»; Αν η ακουστεί η απάντηση «στο Γαλάτσι», εκείνος ζητάει να του αναφερθεί μια πιο συγκεκριμένη περιοχή του Γαλασίου. Στη συνέχεια ακολουθεί την ίδια διαδικασία για τον δεύτερο (3a-ii) και τον τρίτο (3a-iii) χάρτη του θησαυρού, που σταδιακά παρουσιάζουν στο φόντο τους περισσότερα στοιχεία. (5')

Ο εκπαιδευτικός αποκαλύπτει ότι ο χάρτης όντως είναι του Γαλασίου, και πως ο κόκκινος σταυρός βρίσκεται στο μεγάλο σταυροδρόμι που όλοι γνωρίζουν με το όνομα «Παλαιό Τέρμα». Εξηγεί στους μαθητές ότι εκεί, στο κέντρο του δήμου, συναντιούνται τα 4 σημεία του ορίζοντα, αλλά και οι δύο μεγάλες οδικές αρτηρίες που περνούν από την περιοχή μας: **Η Λεωφόρος Γαλασίου**, που ανηφορίζει από τα Πατήσια προς το Ψυχικό ως λεωφόρος Πρωτοπαπαδάκη, και **η οδός Αγίας Γλυκερίας** που συνδέει την Κυψέλη με τη Ν.Ιωνία, ως λεωφόρος Βεΐκου (Ομορφοκκλησιάς). Χρησιμοποιώντας χρωματιστές κιμωλίες, γράφει στον πίνακα τα ονόματα των παραπάνω οδών. Παράλληλα, αποκαλύπτει τον επόμενο χάρτη (3b-i) και αφήνει τους μαθητές να επεξεργαστούν τις ομοιότητες με τους προηγούμενους χάρτες του θησαυρού. (10')

«Αφού βρήκαμε σε ποιο σημείο του Γαλασίου αντιστοιχεί ο κόκκινος σταυρός, ίσως ήρθε η ώρα να εντοπίσουμε και πού ακριβώς βρίσκεται η κασέλα με τον θησαυρό», ανακοινώνει, και αφήνει λίγο χρόνο για να ακουστούν προτάσεις από τους μαθητές. Είτε ακουστεί η σωστή απάντηση (στη διασταύρωση Γαλασίου και Καραϊσκάκη) είτε όχι, προχωρά στην αποκάλυψη του τελευταίου χάρτη (3b-ii). Εξηγεί στους μαθητές ότι σε αυτόν σημειώνεται το δεύτερο σε σημασία ζευγάρι οδικών αξόνων της περιοχής: Πρόκειται για **την οδό Καραϊσκάκη** που αλλάζοντας όνομα σε Παπαφλέσσα κινείται βόρεια και ενώνει τη λεωφόρο Γαλασίου με το διυλιστήριο της ΕΥΔΑΠ. Κάπου στα μέσα αυτής της διαδρομής, συναντά **την οδό Τράλλεων** που κατηφορίζει προς τη Ριζούπολη. Γράφει στον πίνακα τα ονόματα και αυτών των δύο δρόμων. (10')

Στη συνέχεια, καρφισώνει στον χάρτη μια μικρή φωτογραφία του καμινιού της Καραϊσκάκη (3d), επισημαίνοντας στους μαθητές ότι εκεί που συναντιούνται οι οδοί Γαλασίου και Καραϊσκάκη, υπάρχει ένας πραγματικός θησαυρός, η βιβλιοθήκη του δήμου (καμίνι) που τους καλεί να την επισκέπτονται. Έπειτα, κρατώντας τις φωτογραφίες από τα υπόλοιπα καμίνια (της Ορφανίδου, το «Αττική» στη Γκράβα και εκείνο της ΛΑΤΟ), ρωτάει τους μαθητές σε ποιο σημείο του χάρτη πρέπει να τα τοποθετήσει. (5')

Το παιχνίδι ολοκληρώνεται με τον εκπαιδευτικό να καρφισώνει (με όση βοήθεια μπορούν να προσφέρουν οι μαθητές) στον ίδιο χάρτη, τις φωτογραφίες τεσσάρων εκκλησιών του δήμου: Αγ. Ειρήνη, Αγ. Σπυρίδωνας, Αγ. Σάββας, Πρ. Ηλίας. Τελευταίες μένουν η Ομορφοκκλησιά και Αγ. Γλυκερία. «Ο μεγαλύτερος δρόμος του Γαλασίου έχει τα ονόματα από τις δύο σημαντικότερες εκκλησίες μας. Γνωρίζετε ποιες είναι;», ρωτάει. Αναμένεται οι μαθητές να αναφέρουν τα ονόματα μια και τα βλέπουν ήδη γραμμένα στον πίνακα (ως ονόματα δρόμων). Καρφισώνει τις φωτογραφίες τους στη σωστή θέση. (5')

Μάθημα 9^ο: Ο θρύλος της πηγής

Πορεία Δραστηριοτήτων

Ο εκπαιδευτικός δίνει σε όλους τους μαθητές το κείμενο του Δημητρίου Καμπούρογλου «Γραικός, Γενίτσαρος, Βενετσιάνος» (3f) και τους αφήνει να το μελετήσουν για λίγα λεπτά. Έπειτα, εξηγεί τις τυχόν άγνωστες λέξεις, λύνει τις όποιες απορίες και κάνει ερωτήσεις κατανόησης περιεχομένου, όπως οι ακόλουθες:

- α. Πού λαμβάνει χώρα η ιστορία που μας περιγράφει ο συγγραφέας;
- β. Ποιοι πρωταγωνιστούν;
- γ. Τι συναισθήματα έχει ο ήρωας στην αρχή και στο τέλος της ιστορίας;
- δ. Πιστεύετε ότι πρόκειται για παραμύθι, για αληθινή ιστορία ή για θρύλο; (20')

Στη συνέχεια, η τάξη μοιράζεται σε τρεις ομάδες, κάθε μια από τις οποίες αναλαμβάνει να ασχοληθεί με μια από τις τρεις σκηνές στις οποίες είναι χωρισμένο το κείμενο:

- σκηνή α': έλευση Γραικού
- σκηνή β': συνάντηση τριών αδελφών
- σκηνή γ': αναγνώριση στο ξημέρωμα

Κάθε ομάδα καλείται να σκεφτεί ήχους που θα μπορούσαν να ακούγονται στη σκηνή. (5')

Ενδεικτικά, ήχοι που θα μπορούσαν να ταιριάζουν σε κάθε σκηνή είναι οι ακόλουθοι:

- α' σκηνή: νύχτα, ακούγεται τριζόνι, πνιγμένη φωνή πετεινού, νερό που κελαρύζει.
- β' σκηνή: βήματα, πνιχτό κλάμα, βήματα, φτερουγίσματα, ήχοι πάλης.
- γ' σκηνή: πρωινά τιτιβίσματα πουλιών, κλάματα χαράς από τα τρία αδέρφια.

Μετά από μια σύντομη πρόβα, ώστε οι ήχοι να παράγονται οργανωμένα και να ακούγονται στην κατάλληλη ένταση, ο εκπαιδευτικός διαβάζει το κείμενο μεγαλόφωνα, ζητώντας από τους μαθητές να το χρωματίσουν με τους ήχους που έχουν προετοιμάσει. (15')

Στο κλείσιμο του μαθήματος, γίνεται σύντομη ανακεφαλαίωση και ελέγχονται με ερωτήσεις οι αποκτηθείσες γνώσεις.

Μάθημα 10^ο: Η «μάχη» των μνημείων

Πορεία Δραστηριοτήτων

Ο εκπαιδευτικός ρωτά τους μαθητές να του πουν «ποια από τις δύο πιο εμβληματικές εκκλησίες του Γαλασίου είναι πιο σημαντική (πιο όμορφη, πιο παλιά, κτλ.), η Αγία Γλυκερία ή η Ομορφοκκλησιά;», προκαλώντας εσκεμμένα μικρή ένταση στην αίθουσα και επιδιώκοντας να ακουστούν υποστηρικτικές απόψεις και για τα δύο μνημεία. Στη συνέχεια, ανακοινώνει στους μαθητές ότι την ώρα αυτή, θα πραγματοποιηθεί στην τάξη ένας διαγωνισμός επιχειρημάτων, που θα έχει το ύφος τηλεοπτικής αναμέτρησης (debate). (5')

Επιλέγονται ένας εθελοντής ως δημοσιογράφος - παρουσιαστής και από 2-3 μαθητές για κάθε αντίπαλο στρατόπεδο. Η μια ομάδα θα υποστηρίξει ότι πιο σημαντικό μνημείο είναι η Ομορφοκκλησιά και η άλλη ότι πιο σημαντικό μνημείο είναι η Αγία Γλυκερία. Η υπόλοιπη τάξη παρακολουθεί ως κοινό, προσπαθώντας αφού ακούσει τα επιχειρήματα των δύο πλευρών να ψηφίσει με δίκαιο τρόπο υπέρ της πιο πειστικής άποψης. Αν υπάρχουν μαθητές που δυσκολεύονται να συγκεντρωθούν ή να περιμένουν σιωπηλοί, ο εκπαιδευτικός μπορεί να τους δώσει βοηθητικούς ρόλους όπως αυτόν του κάμεραμαν. (5')

Σε κάθε ομάδα δίνονται δύο φύλλα με πληροφορίες (3e-i) (3e-ii): ένα που αφορά την Αγία Γλυκερία και ένα που αφορά την Ομορφοκκλησιά, ώστε να μπορεί να προετοιμάσει τα δικά της επιχειρήματα, αλλά και να «μπλοκάρει» αυτά που θα ακουστούν από την «αντίπαλη» ομάδα. Ο χρόνος που δίνεται για προετοιμασία είναι 5-10 λεπτά. (5'-10')

Μετά την προετοιμασία, ξεκινάει η «εκπομπή». Ο παρουσιαστής καλωσορίζει τους εκπροσώπους των δύο απόψεων και εισαγάγει το κοινό στο θέμα. Επιδιώκεται η ανταλλαγή επιχειρημάτων σε γρήγορο ρυθμό. Αφού εξαντληθεί η λίστα των στοιχείων, ο παρουσιαστής ευχαριστεί τους παρευρισκόμενους και καλεί το κοινό να ψηφίσει υπέρ της ομάδας που ήταν πιο πειστική. Ακολουθεί ψηφοφορία και ανάδειξη του νικητή. (15')

Με την ολοκλήρωση της διαδικασίας, ο εκπαιδευτικός εξηγεί στην τάξη ότι όπως κάθε άνθρωπος, έτσι και κάθε μνημείο είναι ξεχωριστό και αξίζει του σεβασμού μας, ανεξάρτητα από το πόσο σπουδαίο ή μη μπορεί να μας φαίνεται σε σύγκριση με κάποιο άλλο. Επίσης, για να αμβλυνθεί τυχόν έξαψη από την αναμέτρηση μπορεί να καλέσει τους μαθητές να αναζητήσουν κοινά σημεία ανάμεσα στους δύο ναούς (όπως π.χ. το ότι είναι και οι δύο πολύ σημαντικοί για την ιστορία του Γαλασίου, ότι βρίσκονται και οι δύο στις πλαγιές των Τουρκοβουνίων και ότι συνδέονται με τη λατρεία της Αγίας Γλυκερίας). (5')

Στον χρόνο που τυχόν περισσεύει, ο εκπαιδευτικός μπορεί με ερωτήσεις να διαπιστώσει αν οι μαθητές συγκράτησαν ορισμένα βασικά στοιχεία για τα δύο μνημεία.

Μάθημα 11^ο: Εκπαιδευτική Επίσκεψη - «τάξη εν καμίνω»

Προετοιμασία

Λίγες ημέρες πριν το μάθημα, ο εκπαιδευτικός καλεί στο τηλέφωνο 210 2132430 για να κλείσει επίσκεψη με την τάξη του στο πολιτιστικό κέντρο «καμίνι» του δήμου Γαλατσίου.

Πριν έρθει η μέρα της επίσκεψης, στα πλαίσια του μαθήματος των εικαστικών, μπορεί να δείξει στους μαθητές σύγχρονες και παλαιότερες φωτογραφίες του καμινιού της Καραϊσκάκη (3g και 2b-viii) και να τους ζητήσει να το αποδώσουν με δικό τους τρόπο, χρησιμοποιώντας διάφορες τεχνικές (νερομπογιές, μαρκαδόρους, ξυλομπογιές, κηρομπογιές, κτλ.)

Πορεία Δραστηριοτήτων

Ο εκπαιδευτικός περπατά με την τάξη στο πολιτιστικό κέντρο «καμίνι» που βρίσκεται στη γωνία Ρεθύμνης 36 & Χρήστου Καψάλη 15.

Εκεί οι μαθητές ξεναγούνται στον υπόγειο χώρο του μνημείου, μαθαίνουν για την ιστορία του και τον τρόπο που λειτουργούσε.

Στη συνέχεια, επισκέπτονται τον χώρο της δημοτικής βιβλιοθήκης και ενημερώνονται για το πώς μπορούν να αποκτήσουν κάρτα μέλους, ώστε να δανείζονται παιδικά βιβλία.

Κατά την επιστροφή στην τάξη, οι μαθητές μπορούν να συζητήσουν με τον εκπαιδευτικό για τις εντυπώσεις τους.

Ενότητα 4η: Άνθρωποι, ιστορίες και παραδόσεις από το παλιό Γαλάτσι

Στόχοι: Οι μαθητές

- να γνωρίσουν ιστορίες, χαρακτήρες και παραδόσεις από το παλιό Γαλάτσι.
- να μπουν στη θέση άλλων ανθρώπων ενισχύοντας την ενσυναίσθησή τους.
- να συγκρίνουν τις συνθήκες και τον ρυθμό ζωής του παρελθόντος με του παρόντος.
- να νιώσουν πιο υπεύθυνοι, συνειδητοποιώντας ότι και οι ίδιοι με τις καθημερινές τους επιλογές «γράφουν ιστορία» για τον τόπο στον οποίο ζουν.
- μέσα από τις αναφορές σε κοινούς χώρους, να ανακαλύψουν επιπλέον δεσμούς με τον τόπο και τους κατοίκους του.
- να καλλιεργήσουν την ομαδικότητα και τη συνεργατικότητα τους.
- να εκφραστούν δημιουργικά και να ψυχαγωγηθούν.
- να εξασκηθούν στο να παρατηρούν και να κάνουν υποθέσεις.
- να γνωρίσουν καλύτερα και να εκτιμήσουν την οικογενειακή τους ιστορία.
- να διερευνήσουν τη σχέση της οικογένειάς τους με τον τόπο όπου ζουν.
- να συνειδητοποιήσουν τον πλούτο των εμπειριών που διαθέτουν τα γηραιότερα μέλη της οικογένειάς τους και το κατά πόσο μπορούν να επωφεληθούν από αυτόν.

Εποπτικά Μέσα - Υλικά:

4a χρωματιστές κιμωλίες, **4b** χαρτονάκια με ιστορίες & αριθμό συμμετεχόντων, **4c** φύλλα συνέντευξης από γηραιότερα μέλη της οικογένειας.

Μάθημα 12^ο: Παντομίμα από το παρελθόν

Πορεία Δραστηριοτήτων

Ο εκπαιδευτικός ανακοινώνει στα παιδιά ότι «το σημερινό μάθημα θα γίνει με παντομίμα, μέσα από την οποία εσείς, οι σύγχρονοι Γαλασιώτες, θα προσπαθήσετε να αποδώσετε πρόσωπα, καταστάσεις και παραδόσεις από το Γαλάτσι που πέρασε».

Με χρήση χρωματιστών κιμωλιών (α) κατασκευάζει στον πίνακα μια λίστα με ιστορίες, το πλαίσιο κάθε μιας από τις οποίες, εξηγεί στους μαθητές με λίγα λόγια (περισσότερα, στις ομώνυμες καρτέλες που βρίσκονται στο παράρτημα 11b). **(10')**

Εργάτες στο νταμάρι	Χτίζοντας ένα καμίνι	Καραμπέτ ο οδηγός
Αργυρώ η Νερουλού	Στην ταβέρνα του Λιναρά	Ο «Χτενάς» και τα περιστέρια
Κέντρο διασκέδασης «το χρυσό πέταλο»	Ο στοιχειωμένος πύργος του Κατσινόπουλου	Ένας βοσκός στο Γαλάτσι
Το έθιμο του Άι Γιάννη του Κλήδονα	Καλικάντζαροι στα Τουρκοβούνια	Μια βροχερή μέρα, το φαγητό γυρίζει απ' τον φούρνο

Έπειτα, κάθε μαθητής καλείται να επιλέξει στην τύχη μια καρτέλα (11b) και να συμπληρώσει με όσους συμμαθητές του χρειάζεται τον αριθμό των συμμετεχόντων, ώστε να σκηνοθετήσει την απόδοση της ιστορίας του με παντομίμα. Δίνονται στους μαθητές 5-10 λεπτά για να προετοιμαστούν, χρόνος κατά τον οποίο ο εκπαιδευτικός επισκέπτεται κάθε ομάδα για να εξηγήσει, να λύσει απορίες και αν χρειάζεται να προτείνει ιδέες. **(10')**

Σειρά έχουν οι παρουσιάσεις. Την ώρα που κάθε ομάδα δραματοποιεί στην ιστορία της, η υπόλοιπη τάξη με τη βοήθεια της λίστας στον πίνακα, προσπαθεί να μαντέψει για ποια πρόκειται.

Ανάμεσα στις παρουσιάσεις, ο εκπαιδευτικός συζητά με τους ηθοποιούς για τα συναισθήματα που ένωσαν καθώς ενσάρκωναν τους διάφορους ρόλους, ενώ καλεί «το κοινό» να συγκρίνει τον σύγχρονο με τον παλιότερο ρυθμό ζωής επιλέγοντας σε ποια εποχή θα προτιμούσε να ζει.

Εξηγεί στους μαθητές ότι και οι ίδιοι με τις καθημερινές τους επιλογές γίνονται κομμάτι του Γαλασιού και πως με τις πράξεις τους θα μπορούσαν να αφήσουν το όνομά τους στην ιστορία της περιοχής! Τους ενθαρρύνει μάλιστα να σκεφτούν με ποιον τρόπο θα ήθελαν οι μελλοντικοί μαθητές να θυμούνται το δικό τους όνομα. Θα μπορούσε η προσωπική τους πορεία να αποτελέσει μέρος ενός σκετς; **(25')**

Αν περισσέψει χρόνος, ο εκπαιδευτικός τον αξιοποιεί για επιπλέον παρουσιάσεις στις οποίες «επεμβαίνει» με διάφορες τεχνικές (πάγωμα εικόνας, σκηνοθετικές οδηγίες κ.ά.).

Μάθημα 13^ο: Η ιστορία μου, ιστορία μας

Προετοιμασία

Λίγες ημέρες πριν το μάθημα, ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να συγκεντρώσουν από το σπίτι φωτογραφίες που απεικονίζουν την οικογένειά τους στο Γαλάτσι και πληροφορίες για το πώς εγκαταστάθηκαν σε αυτό.

Επίσης, τους μοιράζει φύλλα συνέντευξης (4c) ώστε να αντλήσουν πληροφορίες από γηραιότερα μέλη της οικογένειας (όπως τον παππού και τη γιαγιά).

Πορεία Δραστηριοτήτων

Ο εκπαιδευτικός επαναλαμβάνει στους μαθητές, ότι η ιστορία ενός τόπου είναι η σύνθεση των ιστοριών των ανθρώπων που ζουν σε αυτόν. Τους καλεί να παρουσιάσουν με λίγα λόγια όσες φωτογραφίες κατάφεραν να συγκεντρώσουν από το σπίτι τους. Έπειτα, τις εκθέτουν ως το τέλος της ημέρας στον πίνακα ανακοινώσεων. (5-10')

Στη συνέχεια, όσοι κατάφεραν να πάρουν συνέντευξη από τον παππού, τη γιαγιά ή να συγκεντρώσουν πληροφορίες από κάποιον ενήλικο στην οικογένειά τους, καλούνται να παρουσιάσουν τις ιστορίες τους στην τάξη. (10-30')

Αν τυχόν περισσέψει χρόνος, η τάξη μπορεί να συζητήσει για διάφορα θέματα, συγκρίνοντας την παλιά εποχή με τη σύγχρονη (10-20'):

- Πότε ζούσαν οι άνθρωποι πιο χαρούμενοι;
- Πότε ζούσαν πιο πλούσια και με ανέσεις;
- Με μεγαλύτερη ασφάλεια;
- Πότε ήταν τα προβλήματα περισσότερα;
- Υπάρχουν πράγματα που σήμερα θεωρούμε αυτονόητα ενώ άλλες εποχές δεν ήταν;
- Υπάρχουν άραγε άλλες περιοχές στην Ελλάδα ή τον κόσμο, που η ζωή μοιάζει με εκείνη στο Γαλάτσι της παλιάς εποχής;

Ενότητα 5η: Γαλάτσι, ένα μωσαϊκό πολιτισμών

Στόχοι: Οι μαθητές

- να ενημερωθούν για τους διαφορετικούς τόπους καταγωγής των Γαλατσιωτών.
- να αντιληφθούν ότι ο πολιτισμός είναι βασικό στοιχείο της ταυτότητας ενός τόπου.
- να κατανοήσουν την έννοια του πολιτισμού και πιο συγκεκριμένα του υβριδικού.
- να έρθουν σε επαφή με παραδοσιακά κάλαντα από διάφορες περιοχές.
- να ασκήσουν την παρατηρητικότητά τους, να καλλιεργήσουν την κριτική τους σκέψη και να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους στη λήψη αποφάσεων.
- να ενθαρρυνθούν στη ενεργητική συμμετοχή στα δρώμενα της τάξης.
- να συνειδητοποιήσουν ότι το μωσαϊκό των πολιτισμών δεν βλάπτεται όταν κάθε πολίτης ενισχύει τους δεσμούς του με τον τόπο καταγωγής του.
- να εκτιμήσουν την αξία των πολιτιστικών δράσεων του δήμου και να αντιληφθούν ότι η συμμετοχή σε αυτές ενισχύει την αίσθηση του ανήκειν στους δημότες.

Εποπτικά Μέσα - Υλικά:

5a γεωγραφικός χάρτης Ελλάδας, **5b** χρωματιστές ζελατίνες, **5c** blue tack, **5d** φακός, **5e** κιμωλίες **5f** έγχρωμες εικόνες με χορευτικά συγκροτήματα, **5g** φύλλα με παραδοσιακά κάλαντα, **5h** εικόνα με ανοικτή πόρτα, **5i** μικρές εικόνες στο κάδρο που προδίδουν καταγωγή, **5j** συσκευή mp3 ή cd με παραδοσιακά κάλαντα από διάφορες περιοχές της Ελλάδας, **5k** Ιστορία «Οι επτά χρωματιστοί Ιππότες».

Μάθημα 14^ο: Πολλά χρώματα, ένας πίνακας

Πορεία Δραστηριοτήτων

Ο εκπαιδευτικός ρωτάει τους μαθητές αν νιώθουν όλοι μέρος της τάξης, περιμένοντας θετική απάντηση. Στη συνέχεια τους ρωτάει αν κατάγονται όλοι από τον ίδιο τόπο. Καθώς αυτό δεν θα συμβαίνει, τους εξηγεί πως όπως εκείνοι -ανεξάρτητα από την καταγωγή τους- νιώθουν ότι ανήκουν στην ίδια τάξη και συνεργάζονται αρμονικά, έτσι και οι Γαλασιώτες –παρότι προέρχονται από διάφορες περιοχές- αγαπούν τον τόπο που ζουν και συνεργάζονται μεταξύ τους για να τον κάνουν ακόμα καλύτερο. (5')

Στη συνέχεια, ρωτάει αν στην τάξη υπάρχουν μαθητές με καταγωγή από τη Νάξο. Αν δεν βρεθεί κανείς, συνεχίζει με την Κρήτη και άλλες περιοχές. Όποιον σηκώνει το χέρι, τον ρωτά αν έχει επισκεφθεί τον τόπο καταγωγής του. «Πώς είναι οι άνθρωποι εκεί; Υπάρχει κάτι που τους κάνει διαφορετικούς από τους ανθρώπους που βλέπεις στην Αθήνα»; Μέσα από αντίστοιχες ερωτήσεις σε μαθητές διαφορετικής καταγωγής, η συζήτηση οδηγείται στο συμπέρασμα ότι από τόπο κάθε τόπο διαφέρουν στοιχεία όπως η διάλεκτος, το ντύσιμο, το φαγητό, η μουσική, τα έθιμα, η αρχιτεκτονική κ.ά. Ο εκπαιδευτικός γράφει (5e) τις λέξεις αυτές στον πίνακα και στο κέντρο του σημειώνει τη λέξη «λαϊκός πολιτισμός». Εξηγεί ότι όλα όσα δίνουν στους ανθρώπους κάθε τόπου μια διαφορετική ταυτότητα και τους βοηθούν να καταλάβουν ποιοι είναι, αποτελούν μέρος του λαϊκού τους πολιτισμού. (10')

«Τι γίνεται όμως όταν ένας άνθρωπος μεγαλωμένος σε ένα μέρος, φεύγει και πηγαίνει σε ένα άλλο; Παίρνει τον πολιτισμό του μαζί του, ή τον αφήνει πίσω και ασχολείται μόνο με τον νέο του τόπο;» Ο εκπαιδευτικός αφήνει να ακουστούν οι διάφορες απόψεις. (5')

Ακολούθως, στον γεωγραφικό χάρτη της Ελλάδας που υπάρχει στην τάξη (5a) τοποθετεί με blue tack (5c) δύο τετράγωνα χρωματιστές ζελατίνες (5b), μια μπλε στην Νάξο και μια κόκκινη στην Κρήτη. Διευκρινίζει ότι κάθε ζελατίνα συμβολίζει έναν διαφορετικό τοπικό πολιτισμό. Έπειτα ξεκολλά την μπλε ζελατίνα της Νάξου, την φωτίζει με φακό (5d) και την οδηγεί στην Αθήνα. «Όταν μεταναστεύει κανείς σε έναν τόπο που δεν υπάρχουν άλλοι άνθρωποι, μεταφέρει εκεί ακέραιο τον πολιτισμό του. Αυτό συνέβη στον Α' και Β' ελληνικό αποικισμό, όταν οι Έλληνες έχτισαν νέες πόλεις στη Μικρά Ασία. Τι γίνεται όμως όταν στο ίδιο μέρος μεταναστεύουν και άνθρωποι από άλλες περιοχές;» Ξεκολλά από τον χάρτη την κόκκινη ζελατίνα της Κρήτης, τη φωτίζει με τον φακό και την τοποθετεί επάνω και δίπλα στην μπλε. Τις φωτίζει και το χρώμα στην ένωση των δύο ζελατίνων γίνεται μοβ. (5')

«Όπως βλέπουμε, όταν συναντιούνται δύο τοπικοί πολιτισμοί, δημιουργείται από το «πάντρεμά τους» κάτι καινούριο, ένας υβριδικός, όπως λέγεται, πολιτισμός. Αυτό συμβαίνει επειδή οι άνθρωποι που ζουν στον ίδιο τόπο, ανταλλάσσουν μεταξύ τους πολιτισμικά στοιχεία. Καθένας θυμάται από πού ήρθε, αλλά ταυτόχρονα ζει μαζί με άλλους ανθρώπους. Νιώθει περήφανος και για την καταγωγή του, αλλά και για τον τόπο όπου ζει.» Καλεί τους μαθητές να βρουν την αξία - κλειδί που είναι απαραίτητη, ώστε να μπορούν να ζήσουν πολλοί διαφορετικοί άνθρωποι μαζί και περιμένει να ακουστεί η έννοια του σεβασμού στη διαφορετικότητα. (10') Στον χρόνο που απομένει, διαβάζει με θεατρικό τρόπο την ιστορία Οι εφτά πολύχρωμοι ιππότες (Ποχόλ & Γκονθάλεθ 2003) (στο παράρτημα 5d).

Μάθημα 15^ο: Χριστούγεννα στην πόλη

Ο εκπαιδευτικός προϋδεάζει τους μαθητές ότι στο τέλος της ώρας θα παίξουν ένα διασκεδαστικό παιχνίδι στο οποίο θα κερδίσουν μόνο αν είναι προσεκτικοί κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Ρωτάει τους μαθητές αν έχουν παρακολουθήσει εκδηλώσεις παραδοσιακών χορών στο καλοκαιρινό φεστιβάλ του δήμου. Τους παρουσιάζει εικόνες με χορευτές (5f) και τους ζητά να κάνουν υποθέσεις για την προέλευση των χορευτικών συγκροτημάτων. **(10')**

Στη συνέχεια, τους ρωτάει αν θυμούνται την ιστορία με τους επτά πολύχρωμους ιππότες και τους εξηγεί ότι το «μωσαϊκό» των πολιτισμών του Γαλατσίου είναι πιο λαμπερό όταν ο κάθε Γαλατσιώτης γνωρίζει την «ιδιαιτέρη πατρίδα» του και διατηρεί δεσμούς μαζί της. Τους αναφέρει ότι είναι σημαντικό να συμμετέχουν στις πολιτιστικές δράσεις που διοργανώνει ο δήμος, καθώς μέσα από αυτές τα κομμάτια του μωσαϊκού δένουν πιο γερά μεταξύ τους: Οι δημότες γνωρίζονται καλύτερα, αναπτύσσουν φιλίες, μαθαίνουν να ζητούν και να προσφέρουν βοήθεια. **(5')**

Για τις ανάγκες του παιχνιδιού, οι μαθητές χωρίζονται σε 3 ομάδες «καλαντιστών». Κάθε μία λαμβάνει φύλλα με πέντε διαφορετικά παραδοσιακά κάλαντα Χριστουγέννων (5g) από αντίστοιχο αριθμό περιοχών. Με τη βοήθεια ενός cd-player (υπολογιστή κτλ.) (5k), ο εκπαιδευτικός παίζει τον δίσκο που συνοδεύει την εφαρμογή και οι μαθητές ακούνε με τη σειρά τα κάλαντα από τις πέντε αυτές περιοχές καταγωγής των Γαλατσιωτών. **(10')**

Όταν έρχεται η σειρά κάθε ομάδας να παίξει, ο εκπαιδευτικός της παρουσιάζει την εικόνα μιας ανοιχτής πόρτας σπιτιού (5h), στο οποίο οι μαθητές έχουν πάει να πουν τα κάλαντα. Στα κάδρα που προβάλλουν από την ανοιχτή πόρτα, ο εκπαιδευτικός επιλέγει και καρφίτσωνει κάθε φορά ένα ή δύο μικρά αντικείμενα από τη συλλογή που του δίνεται (5i). Κάθε ζευγάρι αντικειμένων υποδηλώνει μια διαφορετική καταγωγή για τον νοικοκύρη.

Η ομάδα πρέπει να μαντέψει σωστά ποια κάλαντα ταιριάζουν και να τα τραγουδήσει με τη συνοδεία του cd. Ο εκπαιδευτικός παρακινεί την ομάδα να τραγουδήσει.

Αν η ομάδα επιλέξει **τα σωστά κάλαντα και τα τραγουδήσει**, παίρνει **3 βαθμούς**.

Αν επιλέξει σωστά αλλά δεν τραγουδήσει, **2 βαθμούς**.

Αν επιλέξει λάθος κάλαντα αλλά παρόλα αυτά τα τραγουδήσει, παίρνει **1 βαθμό**.

Αν επιλέξει λάθος κάλαντα και δεν τραγουδήσει, **0 βαθμούς**.

Ανάλογα με τον χρόνο που απομένει, ορίζεται και ο αριθμός γύρων του παιχνιδιού. **(20')**

Ενότητα 6η: Το Γαλάτσι που ονειρευόμαστε

Στόχοι: Οι μαθητές

- να ενεργοποιήσουν τη φαντασία τους για να επινοήσουν ένα όνομα υπερήρωα.
- να αναρωτηθούν για τα κύρια προβλήματα που αντιμετωπίζει ο δήμος και αξιοποιώντας την κριτική τους σκέψη να επιλέξουν τα τρία σημαντικότερα.
- να κατανοήσουν ότι ως δημότες έχουν αρκετή δύναμη για να διορθώσουν τα προβλήματα, χωρίς τη συνδρομή κάποιου υπερήρωα.
- να συνειδητοποιήσουν το μερίδιο της ευθύνης τους για την ύπαρξη ή επιδείνωση κάποιων από τα προβλήματα αυτά.
- να διαμορφώσουν θετική στάση για τον φορέα της τοπικής αυτοδιοίκησης.
- να ενημερωθούν για τις διοικητικές δομές του δήμου και για τις υπηρεσίες που προσφέρει στους δημότες.
- να ενθαρρυνθούν να έρθουν σε επαφή με τους υπόλοιπους μαθητές του δήμου, για να συζητήσουν τα προβλήματα που τους απασχολούν και να οργανώσουν σχετικές δράσεις.

Εποπτικά Μέσα - Υλικά:

6a χρωματιστές κιμωλίες, **6b** ημιτελές γράμμα σε υπερήρωα, **6c** «Οι αστερίες», ιστορία του Bruno Ferrero, **6d** χαρτί κανσόν για αφίσα συνάντησης, **6e** έτοιμη ανακοίνωση, **6f** φύλλα A4, **6g** Βεβαίωση συμμετοχής μαθητών στον καθαρισμό πάρκου, **6h** λίστα συλλογής απορριμμάτων, **6i** σάκοι σκουπιδιών και κουτί με γάντια μιας χρήσης.

Μάθημα 16^ο: Ο υπερήρωας του Γαλασίου

Πορεία Δραστηριοτήτων

Ο εκπαιδευτικός ξεκινάει το μάθημα απευθύνοντας στην τάξη ένα ερώτημα που σκοπό έχει να κινητοποιήσει τη φαντασία των μαθητών αλλά και έμμεσα να τους εισαγάγει στο θέμα: «Αν ζούσε στο Γαλάτσι ένας υπερήρωας, πώς θα μπορούσε να λέγεται»; Αφού σημειώσει στον πίνακα τα ονόματα που ακούγονται (6a), καλεί την τάξη να αποφασίσει για εκείνο που αρέσει περισσότερο. Αυτό ξαναγράφεται στο κέντρο, ενώ τα υπόλοιπα σβήνονται. (5')

Στη συνέχεια, μοιράζονται στους μαθητές φύλλα A4 για να προσπαθήσουν να απεικονίσουν τον υπερήρωα του Γαλασίου εν δράσει. (15')

Ακολουθεί το δεύτερο ερώτημα: «Και τι θα άλλαζε αυτός ο υπερήρωας στο Γαλάτσι για να το κάνει καλύτερο»; Στο σημείο αυτό επιδιώκεται να ακουστούν πραγματικά προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι μαθητές, λύσεις γι' αυτά και γενικότερα προτάσεις για βελτίωση των συνθηκών ζωής στο Γαλάτσι.

Είναι βέβαια πιθανό να ακουστούν και διάφορες υπερβολές του τύπου «να φέρει θάλασσα, να το κάνει ιπτάμενο, να μοιράζει σε όλους σοκολάτες» κτλ. Ο εκπαιδευτικός δεν πρέπει να πτοηθεί, αλλά να αναζητήσει με περισσότερες ερωτήσεις το πραγματικό πρόβλημα που κρύβεται πίσω από κάθε ιδέα και να προτείνει λύσεις. Για παράδειγμα, το «να έχει το Γαλάτσι θάλασσα» ίσως να υποκρύπτει ανάγκη για ευκολότερη πρόσβαση στις παραλίες, οπότε το πραγματικό πρόβλημα να είναι οι «καλύτερες συγκοινωνίες», «η κατασκευή του μετρό» ή «η δημιουργία μιας τεχνητής λίμνης στο άλσος Βεΐκου». Αντίστοιχα, το «να γίνει το Γαλάτσι ιπτάμενο», ίσως σημαίνει ότι οι μαθητές έχουν μεγαλύτερη ανάγκη από θέα οπότε μια πρόταση που ίσως θα ικανοποιούσε τους μαθητές να ήταν «να γίνει τουριστική αξιοποίηση των Τουρκοβουνίων με κάποιο λούνα παρκ», «να δημιουργηθεί τελεφερίκ προς την κορυφή του βουνού», κτλ. Τέλος, το «να μοιράζει ο ήρωας σοκολάτες», ίσως να σημαίνει «περισσότερη ψυχαγωγία για τα παιδιά» ή «χριστουγεννιάτικες εκδηλώσεις».

Ο εκπαιδευτικός καταγράφει τις διάφορες σκέψεις στον πίνακα, τοποθετώντας τις γύρω από το όνομα του υπερήρωα. Διαμορφώνεται έτσι ένας ιδεολογικός χάρτης. (15')

Στη συνέχεια, μοιράζει στους μαθητές τα ημιτελή γράμματα προς τον υπερήρωα (6b), και τους καλεί να διαλέξουν τις τρεις σημαντικότερες γι' αυτούς ιδέες από αυτές που γράφτηκαν στον πίνακα και με αυτές να συμπληρώσουν την αριθμημένη λίστα κάτω αριστερά. Τους εξηγεί ότι οι αλλαγές αυτές έχουν σκοπό να αναβαθμίσουν το σημερινό Γαλάτσι στο Γαλάτσι που ονειρεύονται. (10')

Μόλις οι μαθητές συμπληρώσουν την αριθμημένη φόρμα, ο εκπαιδευτικός συλλέγει τις φόρμες για να τις χρησιμοποιήσει στο επόμενο μάθημα. Οι ζωγραφιές τους με τον υπερήρωα αναρτούνται στον τοίχο της τάξης.

Μάθημα 17^ο: Οι υπερήρωες είμαστε εμείς!

Πορεία Δραστηριοτήτων

Ο εκπαιδευτικός ξεκινάει το μάθημα επιστρέφοντας στους μαθητές τις φόρμες που είχαν συμπληρώσει την προηγούμενη ώρα. Επαναφέρει τους μαθητές στο θέμα με μια ερώτηση: «Πιστεύετε ότι υπάρχει στ' αλήθεια ένας τέτοιος υπερήρωας που θα κάνει το Γαλάτσι καλύτερο»; Καλεί τους μαθητές πριν απαντήσουν, να ακούσουν μια σύντομη ιστορία. Τους διαβάζει το κείμενο «οι αστερίες» (c) του Bruno Ferrero. **(10')**

Στη συζήτηση που ακολουθεί, ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τους μαθητές να κατανοήσουν ότι οι υπερήρωες που μπορούν να αλλάξουν το μέλλον του τόπου που ζουν, κάνοντας τη ζωή όλων των δημοτών καλύτερη, είναι οι ίδιοι, ως ενεργοί δημότες. Τους ζητά να ξανακοιτάξουν τις φόρμες που έχουν μπροστά τους και στο πλαίσιο δεξιά από τα αιτήματά τους για ένα καλύτερο Γαλάτσι, να σημειώσουν τι θα μπορούσαν να κάνουν οι ίδιοι για κάθε περίπτωση. Για παράδειγμα, αν ο μαθητής έχει ζητήσει το Γαλάτσι να γίνει πιο πράσινο, θα μπορούσε να συμπληρώσει στο πλαίσιο δεξιά ότι μπορεί και ο ίδιος να συμμετάσχει σε μια αναδάσωση. **(10')**

Ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να σκεφτούν **πώς θα γίνουν ενεργοί δημότες**. Σημειώνει τη φράση στον πίνακα και επιχειρεί μέσα από τη συζήτηση που ακολουθεί, να συμπληρώσει τα χαρακτηριστικά του ενεργού δημότη. Αναμένεται να ακουστούν έννοιες όπως η υπευθυνότητα, η συνεργατικότητα, η ανοχή στη διαφορετικότητα κτλ.

Ένα σημαντικό χαρακτηριστικό που πρέπει να αναφερθεί είναι η **εθελοντική δράση**. Αυτή αφορά πρωτοβουλίες που στόχο έχουν το κοινό καλό, χωρίς να αποβλέπουν σε άμεσο προσωπικό όφελος. π.χ. Η συμμετοχή σε μια εθελοντική ομάδα του δήμου (δασοπροστασίας) ή η ανάληψη δράσης για ένα θέμα που μας ενδιαφέρει (π.χ. κατασκευή σπιτιών για πουλιά του άλσους), είναι ενέργειες προς τη σωστή κατεύθυνση.

Επίσης, καθώς η ατομική πρωτοβουλία σπανίως είναι αρκετή για να υλοποιηθεί ένας μεγάλος στόχος, χρειάζεται **συνεργασία** περισσότερων ανθρώπων. Πρέπει λοιπόν να υπάρχει τόσο **επικοινωνία μεταξύ των δημοτών** όσο και **συντονισμός της δράσης τους**, ώστε η δύναμή τους να πολλαπλασιάζεται.

«Στην προσπάθειά σας να κάνετε το Γαλάτσι καλύτερο, έχετε στο πλευρό σας έναν μεγάλο σύμμαχο, έναν βοηθό που μπορεί να συντονίσει τις ενέργειες όλων. Ξέρετε ποιος είναι;» Τα παιδιά απαντώντας στην παραπάνω ερώτηση, είναι πιθανόν να αναφέρουν τον δήμο. «Πράγματι, η τοπική αυτοδιοίκηση είναι ο φορέας που μπορεί να οργανώσει δράσεις για ένα καλύτερο αύριο. Όμως είστε εσείς, οι ίδιοι οι δημότες που θα προτείνετε τις σωστές αλλαγές, θα συμμετάσχετε στις κατάλληλες δράσεις και θα προστατεύσετε τις αλλαγές που θα γίνουν.» **(20')**

Ο εκπαιδευτικός καταλήγει ότι ο δήμος αποτελεί έναν πολύ σημαντικό φορέα που φροντίζει για την καθημερινότητά τους μέσα από μια σειρά υπηρεσίες: καθαριότητα, περιποίηση χώρων πρασίνου, ψυχαγωγία, κτλ. Τους ανακοινώνει ότι για τον λόγο αυτό, στο επόμενο μάθημα θα επισκεφθούν το δημαρχείο.

Μάθημα 18^ο: Εκπαιδευτική Επίσκεψη ΙΙ – Γνωριμία με το δημαρχείο

Προετοιμασία

Λίγες ημέρες πριν το μάθημα, ο εκπαιδευτικός καλεί στο Γραφείο Παιδείας του δήμου (τηλέφωνο 210 2143328) για να κλείσει μια επίσκεψη με την τάξη του στο δημαρχείο Γαλατσίου.

Πορεία Δραστηριοτήτων

Ο εκπαιδευτικός περπατά με την τάξη στο δημαρχείο που βρίσκεται στην περιοχή Περιβόλια (οδός Αρχιμήδους 2 & Ιπποκράτους).

Οι μαθητές ξεναγούνται στους χώρους του και γνωρίζουν την ιστορία του κτηρίου. Ενημερώνονται για τις υπηρεσίες του δήμου, το προφίλ του καλού δημότη, τις δράσεις που αφορούν παιδιά και τους τρόπους που θα μπορούσαν να δραστηριοποιηθούν εθελοντικά.

Κατά την επιστροφή στην τάξη, οι μαθητές μπορούν να συζητήσουν με τον εκπαιδευτικό για τις εντυπώσεις τους.

Μάθημα 19^ο: Βόηθα με να σε βοηθώ, να καθαρίσει το βουνό

Προετοιμασία

Ο εκπαιδευτικός κάνει επιτόπια έρευνα σε έναν λόφο ή πάρκο που βρίσκεται κοντά στο σχολείο, ώστε να διαπιστώσει κατά πόσο υπάρχουν σκουπίδια που μπορούν να μαζευτούν και κατά πόσο οι συνθήκες επιτρέπουν αυτό να γίνει με ασφάλεια για τους μαθητές.

Ενημερώνει το Γραφείο Παιδείας του δήμου (τηλέφωνο 210 2143328) για να λάβει σχετική άδεια και να δώσει τα στοιχεία της τάξης, ώστε να ετοιμαστεί μια σχετική βεβαίωση ή έπαινος εκ μέρους της τοπικής αυτοδιοίκησης.

Στη συνέχεια, συμπληρώνει τα στοιχεία που λείπουν από τις ημιτελείς βεβαιώσεις (**6g**), τις φωτοτυπεί και τις μοιράζει στους μαθητές, λίγες μέρες πριν το μάθημα, ώστε να υπάρχει χρόνος να υπογραφούν από τους γονείς.

Τέλος, παραλαμβάνει από τον δήμο ή προμηθεύεται ο ίδιος μια συσκευασία με μεγάλους σάκους σκουπιδιών και ένα κουτί με γάντια μιας χρήσης. (6 I)

Πορεία Δραστηριοτήτων

Την ημέρα που έχει οριστεί και εφόσον οι συνθήκες το επιτρέπουν, οδηγεί την τάξη στον λόφο που ο ίδιος έχει προεπιλέξει.

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των τεσσάρων. Κάθε μία περιλαμβάνει δύο συλλέκτες απορριμμάτων που φορούν γάντια, έναν μεταφορέα που κρατάει σακούλα και έναν καταγραφέα, που σημειώνει σε μια λίστα (**6h**) τα είδη και τις ποσότητες των σκουπιδιών που συλλέγονται. Οι ρόλοι μπορεί να αλλάζουν κυκλικά ώστε κάθε μαθητής να περάσει από κάθε θέση. Καλό είναι επίσης να έχει μαζί του φωτογραφική μηχανή, ώστε να αποτυπώσει το σημείο πριν και μετά τον καθαρισμό.

Στο τέλος της ώρας, τα σκουπίδια τοποθετούνται στον κοντινότερο κάδο, ενώ οι λίστες συγκεντρώνονται για να αποσταλούν στον δήμο μαζί με τις φωτογραφίες.

Στον δρόμο του γυρισμού, ο εκπαιδευτικός προκαλεί συζήτηση για τα οφέλη της εθελοντικής εργασίας και ρωτά τους μαθητές πώς νιώθουν για το ότι πρόσφεραν μια υπηρεσία στην τοπική κοινότητα.

Μάθημα 20^ο: Ένα πρώτο βήμα για ένα καλύτερο αύριο

Προετοιμασία

Ο εκπαιδευτικός επικοινωνεί με τον συντονιστή του προγράμματος ή τον δήμο, για να ενημερωθεί για το πότε έχει οριστεί η συνάντηση των μαθητών του δήμου Γαλασίου.

Πορεία Δραστηριοτήτων

Ο εκπαιδευτικός, ενημερώνει το τμήμα ότι το πρόγραμμα έφτασε στην ολοκλήρωσή του.

Θυμίζει ότι μέσα από αυτό οι μαθητές γνώρισαν την ιστορία, τη γεωγραφία, τους ανθρώπους και τον πολιτισμό του Γαλασίου, και έμαθαν τον τρόπο για να κάνουν τον τόπο τους καλύτερο.

Τους ενημερώνει ότι αποκορύφωμα του προγράμματος θα αποτελέσει μια συνάντηση ανάμεσα σε όλους τους μαθητές Δ' τάξης των σχολείων του Γαλασίου, μέσα από την οποία οι μελλοντικοί δημότες θα γνωριστούν μεταξύ τους, θα ανταλλάξουν απόψεις για τα προβλήματα που αντιμετωπίζει στο Γαλάτσι η γενιά τους, θα προτείνουν λύσεις και θα συζητήσουν για τα μελλοντικά τους όνειρα για τον τόπο όπου ζουν.

Καλεί τους μαθητές να εκλέξουν 2-3 αντιπροσώπους, οι οποίοι θα αναλάβουν να μεταφέρουν το μήνυμα του τμήματός τους από το βήμα της συνάντησης, ενώ στη συνέχεια συζητούν για το περιεχόμενο αυτού του μηνύματος. **(20')**

Τέλος, με τη βοήθεια χαρτιού κανσόν (6d) ή συμπληρώνοντας την έτοιμη ανακοίνωση (6e) ετοιμάζουν μια ενημερωτική αφίσα για το γεγονός, η οποία τοποθετείται στον χώρο ανακοινώσεων του σχολείου.

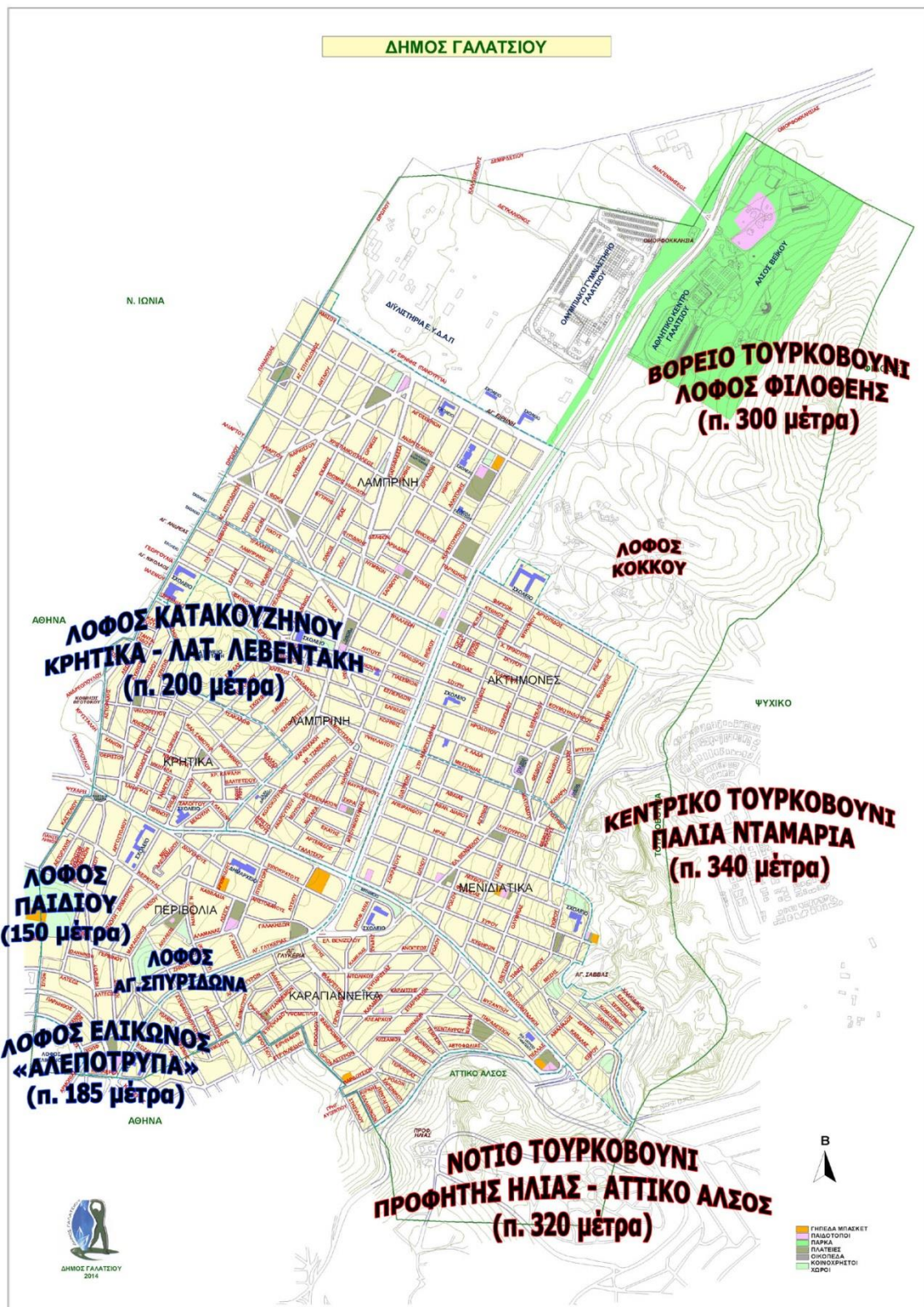
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ-ΕΠΟΠΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

ΕΝΤΥΠΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

1a) Γεωφυσικός Χάρτης Αττικής

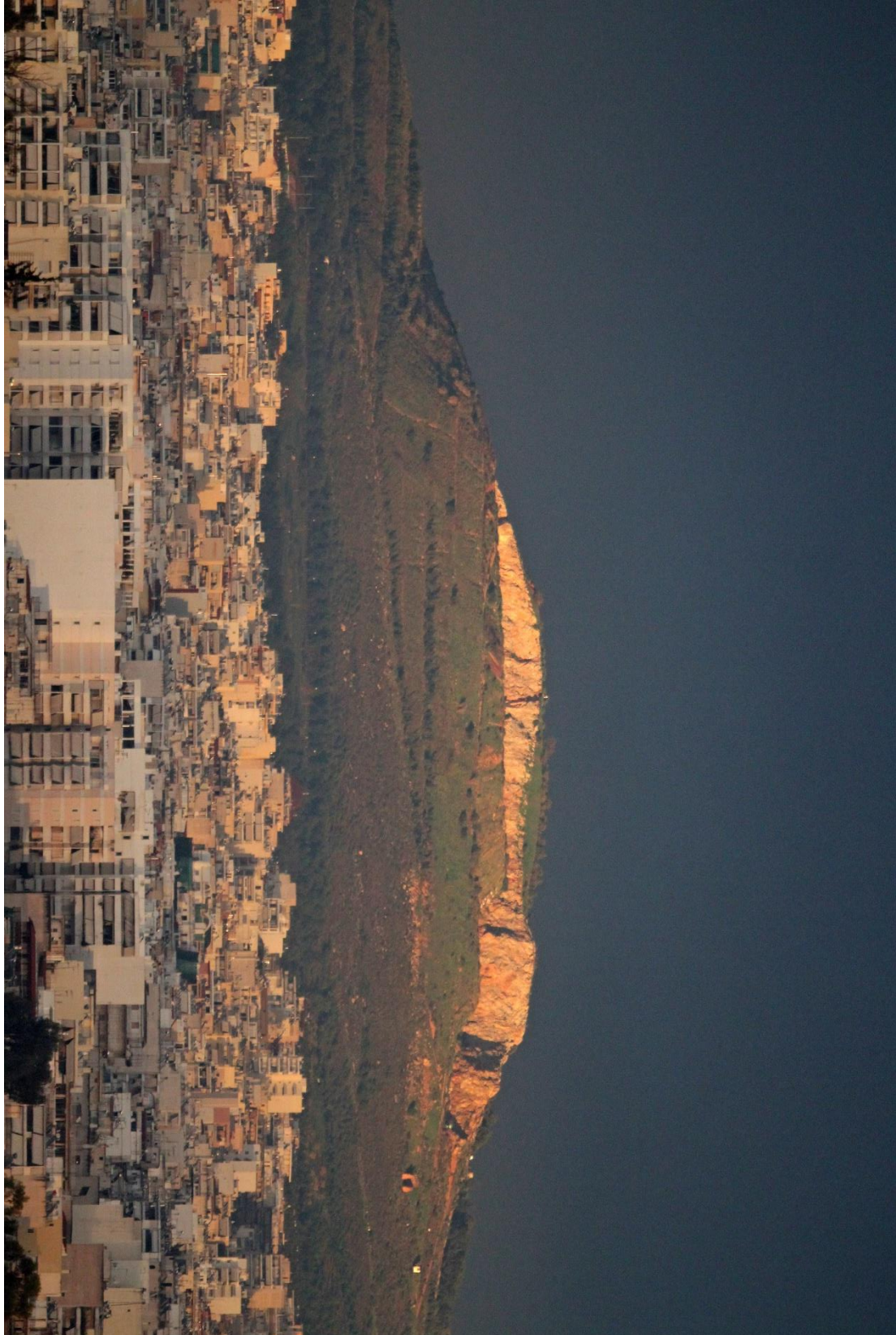


1b) Τοπογραφικός Χάρτης Γαλατσίου με σημειωμένους τους κύριους λόφους του

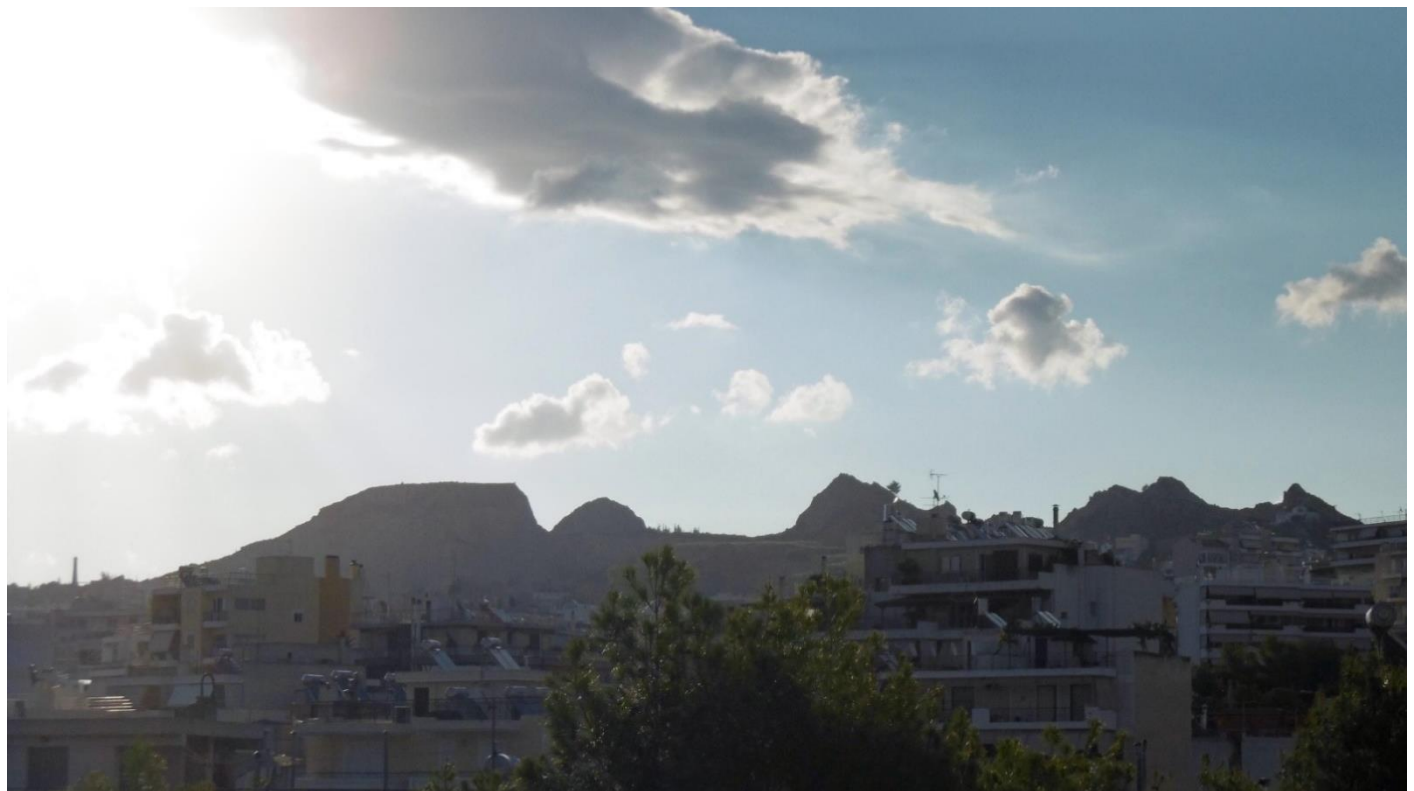


1c) Έγχρωμες φωτογραφίες από τους σημαντικότερους λόφους της περιοχής

1c-i) Βόρειο Τουρκοβούνι (Λόφος Φιλοθέης)



1c-ii) Κεντρικό Τουρκοβούνι (παλιά νταμάρια)



1c-iii) Νότιο Τουρκοβούνι (Αττικό Άλσος – Προφήτης Ηλίας)



1c i-ii-iii) Λοφοσειρά Τουρκοβούνια (Βόρειο – Κεντρικό– Νότιο τμήμα)



1c-iv) Λόφος Κατακουζηνού (Κρητικά και πρώην λατομείο Λεβεντάκη)



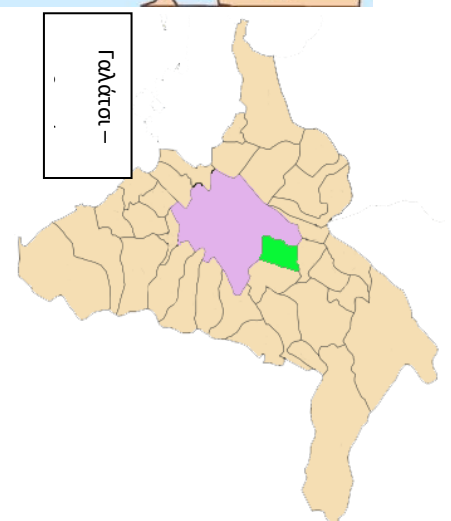
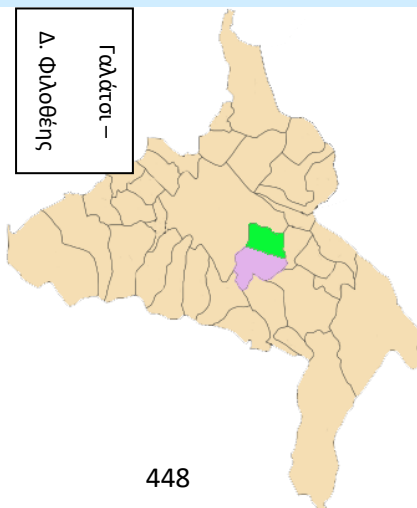
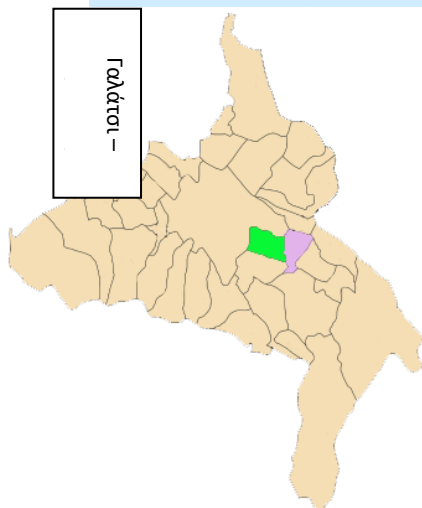
1c-ν) Λόφος του Παιδιού



1c-vi) Λόφος Ελικώνος - Αλεπότρυπα





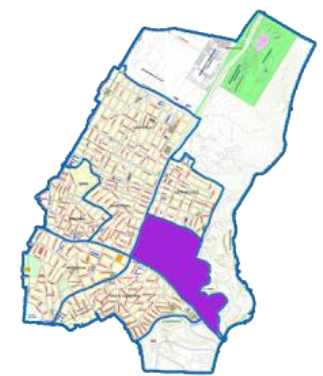



1f) Διοικητικός Χάρτης Αττικής



1g) Διοικητικός Χάρτης Αττικής

Οι Γειτονιές του Γαλασίου

<p>Τα Κρητικά, που ονομάστηκαν έτσι λόγω της καταγωγής των εργατών που εγκαταστάθηκαν γύρω από το καμίνι της οδού Καραϊσκάκη και στην πλαγιά του λόφου Κατακουζηνού.</p>	<p>Τα Περιβόλια, που πήραν το όνομά τους από τους ανθόκηπους που υπήρχαν στην περιοχή. Παλιά η περιοχή λεγόταν Ναξιώτικα, γιατί εκεί έμεναν οι Αξιώτες. Εκεί βρίσκεται το Δημαρχείο.</p>	<p>Τη Λαμπρινή, που πήρε το όνομά της από την Λαμπρινή, ψυχοκόρη του Λάμπρου Βέικου, ή και από τον ίδιο. Εκεί βρίσκεται η Αγία Ειρήνη, το καμίνι της Ορφανίδου και ο Άγ. Ανδρέας Λαμπρινής.</p>
		
<p>Τα Καραγιαννέικα, που ονομάστηκαν έτσι από την οικογένεια Καραγιάννη, που ήταν κτηματίες στην περιοχή. Εκεί βρίσκεται ο ναός της Αγίας Γλυκερίας.</p>	<p>Τα Μενιδιάτικα, που ονομάστηκαν έτσι λόγω καλλιεργητών από το Μενίδι που ζούσαν εκεί. Στην κορυφή τους βρίσκεται το Πανόραμα Γαλασίου.</p>	<p>Η γειτονιά των Ακτημόνων ονομάστηκε έτσι επειδή ο <i>Συνεταιρισμός Ακτημόνων Αθηνών</i>, την έχτισε το 1932. Στα βόρεια του βρίσκεται ο λόφος Κόκκου.</p>
		

Το Γαλάτσι και τα Τουρκοβούνια στα αρχαία χρόνια

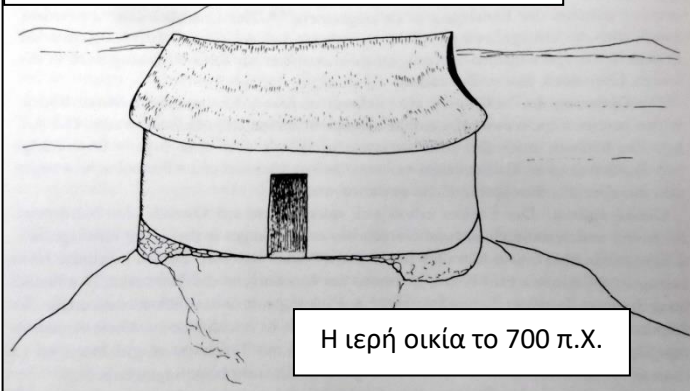
- 1 Η ιστορία των ανθρώπων στα Τουρκοβούνια ξεκινάει από πολύ παλιά κι ας μη γνωρίζουμε πολλά γι' αυτή. Τα αρχαιότερα αντικείμενα που βρέθηκαν στην κορυφή του λόφου της Φιλοθέης (Βόρειο Τουρκοβούνι) φτάνουν πίσω στο 3.000 π.Χ. Εκείνη την εποχή, δεν φαίνεται να κατοικούσε κάποιος στο σημείο αυτό μόνιμα, έχουν ωστόσο εντοπιστεί στη γύρω περιοχή (στο Κολλέγιο Αθηνών που βρίσκεται στο Ψυχικό) προϊστορικοί οικισμοί.
- 2 Πολύ αργότερα, κάπου στο τέλος της Γεωμετρικής εποχής (700 π.Χ.), χτίζεται εκεί μια «ιερή οικία», ένα κτήριο με μήκος περίπου 11 μέτρα, μέσα στο οποίο προετοιμαζόταν η λατρεία κάποιου τοπικού ήρωα ή θεού. Στο εσωτερικό του, οι αρχαιολόγοι ανακάλυψαν μεγάλο αριθμό από κεραμικά (π.χ. κύπελλα) γεμάτα τρύπες. Αυτό σημαίνει ότι δεν τα χρησιμοποιούσαν για να πίνουν, αλλά για να προσφέρουν (αναίμακτες) θυσίες από χυλό καρπών στον ήρωα ή τους θεούς του Κάτω Κόσμου. Πιο νότια στον λόφο, φαίνεται να υπήρχε μια περιοχή όπου απαγορευόταν η είσοδος. Ίσως εκεί να βρισκόταν ο τύμβος του νεκρού ήρωα που λατρευόταν.
- 3 Αιώνες μετά, στην κλασική εποχή (κάπου στο 300 π.Χ.), λατρεύεται στη θέση του ομηρικού ήρωα ένας «καιρικός» θεός. Εκεί δηλαδή ανέβαιναν οι κάτοικοι της γύρω περιοχής για να παρακαλέσουν κάποιον θεό (ίσως τον *Όμβριος Δία*) να φέρει στα χωράφια τους βροχή. Σε αυτόν θυσιάζαν ζώα σε έναν βωμό, που αντικατέστησε το παλιό κτήριο στην κορυφή του λόφου. Μπροστά στον βωμό βρέθηκε το στήριγμα από μια βάση, πάνω στην οποία πιθανόν να στεκόταν το άγαλμα του θεού. Σύμφωνα με τον Ρωμαίο αυτοκράτορα Μάρκο Αυρήλιο, μια προσευχή που έλεγαν οι Αθηναίοι όταν ζητούσαν από τον θεό Δία να στείλει βροχή ήταν: «ὕσον, ὕσον, ὦ φίλε Ζεῦ, κατά τῆς ἀρούρας τῆς Ἀθηναίων καί τῶν πεδίων»

δηλαδή «βρέξε, βρέξε φίλε Δία, στα χωράφια των Αθηναίων και στην Αττική».

Κατά τη ρωμαϊκή εποχή (150 μ.Χ.), ο περιηγητής Παυσανίας γράφει ότι σε ένα χαμηλό βουνό της Αθήνας που λεγόταν **Αγχεσμός**, υπήρχε άγαλμα του *Αγχέσμιου Δία*. Διάφοροι μελετητές του 18^{ου} αιώνα θεώρησαν ότι μιλούσε για τον **Λυκαβηττό**. Μετά το 1833, ο Αγχεσμός ταυτίστηκε με **τα Τουρκοβούνια**. Καθώς η λέξη Αγχεσμός παράγεται από τις λέξεις άγχι- «κοντά» και -εσμός «σμήνος», κάποιιο άλλοι θεώρησαν ότι το όνομα αφορούσε πολλούς λόφους κοντά στην Αθήνα, δηλαδή τον Λυκαβηττό και τα Τουρκοβούνια μαζί. Τέλος, μια μαρτυρία του 1887 υποστηρίζει ότι ο Αγχεσμός ήταν ο **λόφος του Στρέφη**.

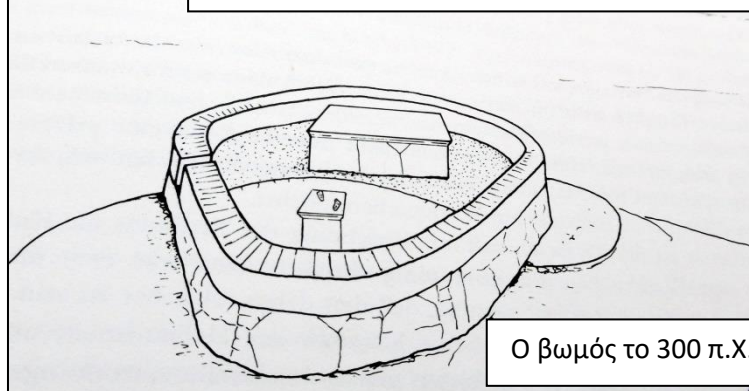
Αγχέσμιος Δίας, Όμβριος Δίας... γιατί ο Δίας είχε τόσα ονόματα; Οι αρχαίοι Έλληνες προσέδιδαν διαφορετικά επίθετα στους θεούς τους, ανάλογα με την τοποθεσία που τους λάτρευαν, τον λόγο για τον οποίο τους επικαλούνταν, κτλ. Έτσι, ο Δίας πάνω στον Αγχεσμό λεγόταν *Αγχέσμιος*, ενώ εκείνος από τον οποίο ζητάγαν να φέρει βροχή λεγόταν *Όμβριος* (ή *Ομβροτόκος*). Έτσι, ο «πατέρας των θεών» συγκέντρωνε εκατοντάδες παρατσούκλια: Αστραπαίος, Κεραύνιος, Απήμιος (για να αποτρέψει το κακό), Σημαλέος (για να δώσει σημάδι) κ.ά. Η παράδοση αυτή επέζησε και στην χριστιανική θρησκεία, αφού ο λαός αποκαλεί με πολλά επίθετα τόσο Αγίους (π.χ. Γεώργιος ο Τροπαιοφόρος, ο Κουδουνάς, ο Μαντηλάς, ο Σεληνάρης, κ.ά.) όσο και την Παναγία: Αθηνιώτισσα, Βρεχούσα, Γοργοεπήκοο, Θαλασσίνη, Οδηγήτρια, Παραμυθία, Ψυχοσώστρα, κ.ά.

Στη γεωμετρική εποχή, υπήρχε στο βόρειο Τουρκοβούνι ιερή οικία όπου ετοιμαζόταν η λατρεία κάποιου τοπικού ήρωα.



Η ιερή οικία το 700 π.Χ.

Στα κλασικά χρόνια, η οικία αντικαταστάθηκε από βωμό, στον οποίο γίνονταν θυσίες για κάποιον «καιρικό» θεό.



Ο βωμός το 300 π.Χ.

2b-ii

Ο βωμός όπως τον βρήκε ο Γερμανός αρχαιολόγος Walter Wrede γύρω στο 1930, ήταν ακόμα σε καλή κατάσταση.



Τα απομεινάριά του βωμού το



Το 1978 ο αρχαιολόγος Hans Lauter βρίσκει τον βωμό ρημαγμένο.

Οι εκρήξεις για να ανοιχτεί ένας κοντινός δρόμος, οι κλοπές και οι βανδαλισμοί από τους αρχαιοκάπηλους, αλλά και η άγνοια των κατοίκων της Φιλοθέης -που νόμιζαν ότι ο βωμός ήταν γερμανικό

Η εικόνα του βωμού σήμερα δεν θυμίζει πολύ αυτή του παρελθόντος. Αξίζει ωστόσο να τον επισκεφθεί κανείς, μια και παραμένει ένα από τα αρχαιότερα μνημεία της περιοχής του Γαλατσίου.



Το Γαλάτσι και τα Τουρκοβούνια από τον Μεσαίωνα ως το 1900

1

Στα ρωμαϊκά χρόνια, ο χριστιανισμός αρχίζει να εξαπλώνεται στον ελληνικό χώρο. Στην Τραϊανούπολη της Θράκης κοντά στο 150 μ.Χ., μια νεαρή χριστιανή καταφέρνει -σύμφωνα με την λατρευτική παράδοση- να γκρεμίσει με την προσευχή της το άγαλμα του Δία και να το κάνει κομμάτια! Πρόκειται για την **Αγία Γλυκερία**, μέσα από την ιστορία της οποίας ο χριστιανικός θεός, κατατροπώνει συμβολικά τον παλιό. Στην Ομορφοκκλησιά, τον ναό που χτίζεται κάτω από τον βωμό του Δία στο Γαλάτσι, η Αγ. Γλυκερία ζωγραφίζεται δίπλα ακριβώς στο ιερό, ίσως για να θυμίζει αυτή την πάλη ανάμεσα στην παλιά και τη νέα θρησκεία. Η **Ομορφοκκλησιά**, το μοναδικό βυζαντινό μνημείο που επιβιώνει σήμερα στο Γαλάτσι, χτίζεται κάπου στο 1200, λίγο πριν το σκοτάδι της σκλαβιάς τυλίξει την Ελλάδα.

2

Είναι η εποχή (1205) που ο αρχηγός των Σταυροφόρων Βονιφάτιος παραχωρεί την Αθήνα στον **Όθωνα ντε λα Ρος**, Βουργουνδό ευγενή. Οι Γάλλοι κρατούν την εξουσία για έναν περίπου αιώνα και μετά (1311) η πόλη πέφτει στα χέρια **Καταλανών** μισθοφόρων, που τη λεηλατούν και τη διαφεντεύουν με αγριότητα. Από αυτούς την απαλλάσσει (1388) ο Νέριο **Ατσαγιόλι** από τη Φλωρεντία και γίνεται νέος της άρχοντας. Στα χρόνια που θα ακολουθήσουν, η δυναστεία του διοικεί την πόλη με σεβασμό προς την κληρονομιά της.

Το 1456, ο Μωάμεθ Β' στέλνει εναντίον της Αθήνας τον Ομέρ Μπέη Τουραχάνογλου. Ο Τούρκος στρατηγός, **στρατοπεδεύει στους λόφους του Γαλασιού για 2 χρόνια**, πριν καταλάβει την Ακρόπολη. Κάποιοι υποστηρίζουν πως από τότε οι λόφοι της περιοχής ονομάστηκαν «Τουρκοβούνια». Μια άλλη εκδοχή, θεωρεί ότι ο λαός αποκαλούσε αυτά τα βουνά έτσι, επειδή στην Τουρκοκρατία οι κορυφές βουνών, τα βράχια και γενικά οι μη καλλιεργήσιμες εκτάσεις, ανήκαν στο κράτος, έτσι οι Έλληνες τα αποκαλούσαν «**Τούρκικα**».

3

Μια από τις πλουσιότερες οικογένειες της Αθήνας, ήταν εκείνη του δημογέροντα Μπενιζέλου και της γυναίκας του Παλαιολογίνας. Είχαν πολλά κτήματα και η κόρη τους η Ρηγούλα, έδειχνε από μικρή την αγάπη της για τους φτωχούς. Όταν μεγάλωσε, έγινε μοναχή με το όνομα Φιλοθέη και γύρω στο 1570 ίδρυσε ένα μοναστήρι στην Πλάκα και δύο μετόχια, ένα στα Πατήσια και ένα στον Πυρσό, κοντά στα Τουρκοβούνια. Σε αυτά βρήκαν ασφάλεια, φαγητό και μόρφωση 150 φτωχές κοπέλες. Οι Τούρκοι όταν κάποιος τους μαρτύρησε ότι στο μοναστήρι της κρύβονταν σκλάβοι που το είχαν σκάσει από τους αφέντες τους και γυναίκες που φοβόντουσαν για τη ζωή τους, εξοργίστηκαν και οργάνωσαν τη δολοφονία της. Η Φιλοθέη άφησε την τελευταία της πνοή στο μετόχι του Πυρσού, που σύμφωνα με την παράδοση από τότε ονομάστηκε Καλογρέζα (εκεί βρίσκεται το Ολυμπιακό Στάδιο). Και το γειτονικό μας Ψυχικό όμως, λένε πως πήρε το όνομά του από το «ψυχικό» που έκανε η «Κυρά των Αθηνών», ανοίγοντας εκεί ένα πηγάδι για να ξεδιψούν οι βοσκοί.

Τα περισσότερα από αυτά που γνωρίζουμε για τον τόπο μας στα χρόνια της Τουρκοκρατίας, είναι από καταγραφές ξένων περιηγητών. Οι πληροφορίες τους δεν είναι πάντα ακριβείς. Ο Γάλλος ιστοριογράφος **Γκιγιέτ**, χωρίς ποτέ να έχει έρθει στην Αθήνα, γράφει το 1675 πως ο **Αγχεσμός είναι βουνό καλυμμένο με δάσος, μέσα στο οποίο ζουν αρκούδες και αγριογούρουνα!** Ο περιηγητής **Σπον**, που ήρθε στην Αθήνα τον επόμενο χρόνο για να ελέγξει την αλήθεια, θεωρεί ότι ο Γκιγιέτ μάλλον μπερδεύτηκε και έγραφε για την Πεντέλη.

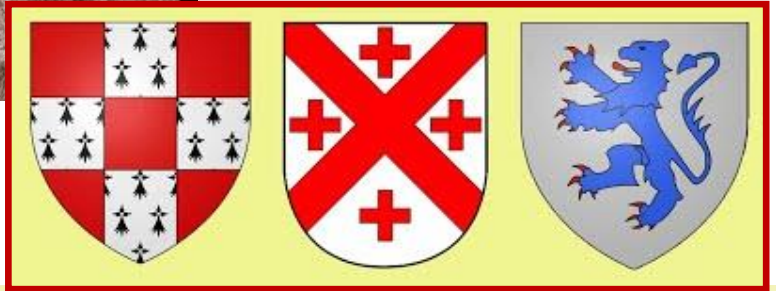
2b-iv



Η Ομορφοκκλησιά (Άγιος Γεώργιος), είναι μια από τις λίγες μεσοβυζαντινές εκκλησίες της Αθήνας και χτίστηκε κοντά στο 1200. Στην εικονογράφηση του ναού, η μοναδική γυναίκα αγία που παρουσιάζεται ολόκληρη

Λίγο καιρό αργότερα, την Αθήνα καταλαμβάνουν Φράγκοι Σταυροφόροι. Γάλλοι, Ισπανοί και Ιταλοί ιππότες θα την διοικήσουν για 250 περίπου χρόνια

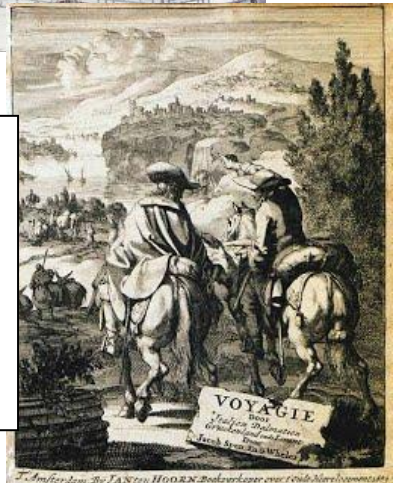
Έπειτα έρχεται η εποχή της Τουρκοκρατίας, κατά την οποία τα Τουρκοβούνια πήραν το σημερινό τους όνομα. Οι Τούρκοι μετατρέπουν τον Παρθενώνα -που ως τότε λειτουργούσε ως εκκλησία- σε τζαμί και αποθηκεύουν μέσα πυρομαχικά. Σε μια επίθεση των Βενετών,



Οι χριστιανοί υποφέρουν από την καταπίεση και τη φορολογία των Τούρκων. Η Ρεγούλα Μπενιζέλου γίνεται καλόγρια με το όνομα Φιλοθέη και με την περιουσία της βοηθάει εκατοντάδες νεαρές κοπέλες να βρουν φαγητό, ασφάλεια και μόρφωση. Οι Τούρκοι της επιτίθενται με αγριότητα στο εκκλησάκι του Αγίου Ανδρέα στην πλ. Αμερικής (δεξιά). Ξεψυχάει λίγους μήνες μετά, στο μετόχι του Πυρσού



Ευρωπαίοι περιηγητές επισκέπτονται την Ελλάδα, προσπαθώντας να εντοπίσουν τα ίχνη του αρχαίου πολιτισμού της. Χάρη σε αυτούς σώζονται πολλές πληροφορίες από την



Το **1842**, λίγα χρόνια μετά την απελευθέρωση της Αθήνας από τους Τούρκους, ο ιστορικός Διονύσιος Σουρμελής αναφέρει ότι το Λυκοβούνι (εννοώντας τα Τουρκοβούνια) φτάνει «**μέχρι του χωρίου Γαλάκη**», κάτι που σημαίνει ότι την εποχή εκείνη το Γαλάτσι έχει ήδη κατοικηθεί. Μέχρι τότε, όπως συμπεραίνουμε από ένα διάταγμα του 1840, για το επίσημο κράτος μάλλον θεωρούνταν μέρος της περιοχής **Εύμορφη Εκκλησιά** (της Ομορφοκκλησιάς). Σε άλλα έγγραφα ωστόσο, η περιοχή αναφέρεται ως «Γαλάτσι» ήδη από το 1824.

Το Γαλάτσι εκείνης της εποχής ήταν οπωσδήποτε μικρότερο από το σημερινό· αποτελούταν από λίγες αγροικίες γύρω από το Παλιό Τέρμα και τη διάσημη πηγή της Αγίας Γλυκερίας. Έμοιαζε αποκομμένο από την Αθήνα, αφού ο μόνος δρόμος που το συνέδεε με τα Πατήσια (η σημερινή λ. Γαλατσίου) ήταν ένα ανηφορικό μονοπάτι γεμάτο βράχους και λακκούβες.

Από την παραπάνω αναφορά του Διονύσιου Σουρμελή, καταλαβαίνουμε ότι η **ονομασία «Γαλάτσι» προήλθε από το όνομα της οικογένειας Γαλάκη**. Αυτό φαίνεται και από διάφορα σύμβολα της εποχής (1824-1826), στα οποία διαβάζουμε ότι π.χ. μια νύφη κληρονόμησε από τη μητέρα της «**ελαιόδεντρα εις Γαλάκη**», ότι οι γονείς μιας άλλης της έδωσαν για προίκα «**ελαιόδεντρα εις το Γαλάτσι**» και πως μια τρίτη προικίσθηκε με «**ελαιόδεντρα εις Γαλάτζί**». Όπως παρατηρούμε, οι εκφράσεις **εις το Γαλάτσι, εις Γαλάκη και εις Γαλάτζί** χρησιμοποιούνται εναλλακτικά για τον ίδιο τόπο. Γιατί άραγε συμβαίνει αυτό; Την εξήγηση μας δίνει η γλωσσολογία: Στο παλιό αθηναϊκό ιδίωμα, στον τρόπο δηλαδή που μιλούσαν οι Αθηναίοι εκείνης της εποχής, επικρατούσε «**τσιτακισμός**»: οι Αθηναίοι πρόφεραν δηλαδή το «κ» ως «τσ» όταν στη λέξη ακολουθούσε «ε» ή «ι». (βλ. Καρύκη – Καρύτση).

1

Σε περιόδους πολέμου, φτώχειας και αναστάτωσης, το δάσος μένει απροστάτευτο. Κάπως έτσι, την εποχή που οι Έλληνες αγωνίζονταν για την ανεξαρτησία τους, εκτός από τις φωτιές και τις καταστροφές που έβλαψαν το πράσινο στην περιοχή μας, πολλοί επιτήδειοι βρήκαν ευκαιρία να αυξήσουν την περιουσία τους καταπατώντας δημόσια γη. Η **Εύμορφη Εκκλησιά**, πριν καν απελευθερωθεί η Αττική από τους Τούρκους, **χωρίζεται σε οικοπέδα και αρχίζει να πωλείται**. Αφού αλλάζει πολλούς ιδιοκτήτες, αγοράζεται τελικά από τον Ανδρέα Κομπατή που το 1864 την κληροδοτεί στην **Αικατερίνη Βεΐκου**. Με το επίθετό της έμεινε γνωστή η περιοχή μέχρι σήμερα. Ο «**άγριος τόπος**» που υπήρχε εκεί, έγινε κτήματα.

2

Τα βουνά της Αττικής δεν είχαν καλύτερη τύχη από τα δάση της. Η Αθήνα λίγο μετά την απελευθέρωση από τους Τούρκους, ανακηρύσσεται πρωτεύουσα του ελληνικού κράτους και μέσα σε 30 μόλις χρόνια (1834-1864) **ο πληθυσμός της εξαπλασιάζεται**. Για να χτιστούν τα νέα της σπίτια, χρησιμοποιούνται υλικά από γύρω βουνά όπως η Πεντέλη και υψώματα του κέντρου (Λυκαβηττός, Στρέφη, κτλ.) που κατασκάπτονται από νταμάρια.

3

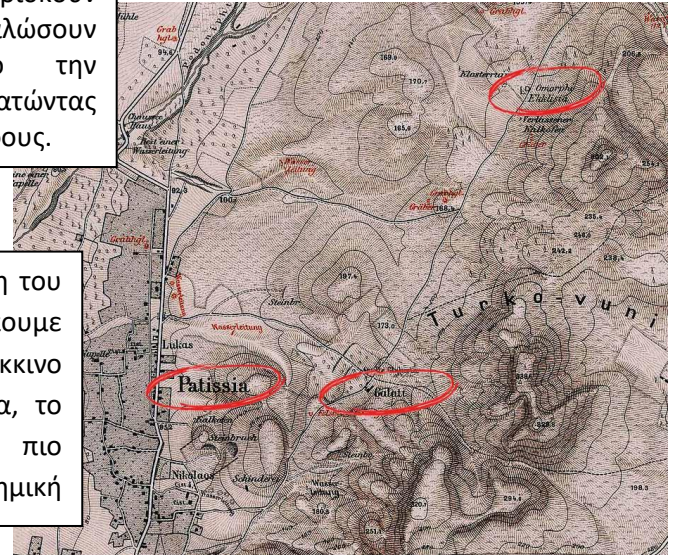
Στο μεταξύ, το Γαλάτσι διανύει τις πρώτες δεκαετίες της ζωής του, αραιοκατοικημένο και ήσυχο. Το **1896** ζουν σε αυτό **μόλις 233 άνθρωποι** (126 άνδρες και 107 γυναίκες), οι περισσότεροι από τους οποίους είναι βοσκοί από τη Ρούμελη. Η ομορφιά και η ησυχία του τοπίου, ελκύουν στην περιοχή μορφές όπως ο **Αγίος Νεκτάριος**, που τότε ήταν διευθυντής στη Ριζάρειο Σχολή. Μόνος του ή συνοδευόμενος από τους μαθητές του, λένε πως επισκεπτόταν τακτικά το μοναστήρι της Αγ. Γλυκερίας (που γκρεμίστηκε για να χτιστεί στη θέση του ο σημερινός ναός).



Όταν ξεσπάει η επανάσταση των Ελλήνων, πολλοί Τούρκοι κτηματίες αποφασίζουν να πουλήσουν τη γη τους σε Έλληνες. Με τίτλους σαν τον διπλανό ή και προφορικά, τεράστιες εκτάσεις γης περνούν στα χέρια επιτήδειων. Πολύ συχνά, αυτοί βρίσκουν την ευκαιρία να μεγαλώσουν ακόμα περισσότερο την περιουσία τους, καταπατώντας γειτονικά δάση και λόφους.

Μετά την απελευθέρωση, τα μεγάλα κτήματα που αγοράστηκαν στο Γαλάτσι και την Ομορφοκκλησιά, αρχίζουν να κόβονται σε μικρότερα οικοπέδα και χτίζονται εκεί τα πρώτα σπίτια. Για πολλές δεκαετίες, το Γαλάτσι παραμένει ένα απομονωμένο χωριό με κέντρο του την Αγία Γλυκερία και την διάσημη πηγή της.

Σε αυτόν τον χάρτη του 1883, βλέπουμε σημειωμένα με κόκκινο χρώμα τα Πατήσια, το Γαλάτσι και λίγο πιο βόρεια την ερημική



2b-vi



Εκτός από τα δάση, σε κίνδυνο μπαίνουν και τα βουνά της Αθήνας. Για να χτιστούν τα νέα σπίτια της πρωτεύουσας απαιτούνται οικοδομικά υλικά. Έτσι, νταμάρια σκάβουν κάθε λόφο και πολλές αρχαιότητες κινδυνεύουν. Στη φωτογραφία του 1869, το λατομείο στον λόφο του Στρέφη φαίνεται να του έχει

Στα νέα της εποχής, το Γαλάτσι αναφέρεται σε ιδιαίτερες περιπτώσεις:

- Όταν το 1877 ένας λύκος πνίγει 120 από τα 140 πρόβατα ενός βοσκού.
- Όταν το 1892 στην Αγία Γλυκερία γίνεται μια μονομαχία για λόγους τιμής.
- Όταν το 1894 διοργανώνεται εκεί το πρώτο «κυνήγι της αλεπούς».



ΑΤΤΙΚΑΙ ΗΜΕΡΑΙ

Χάρης εἰς τὰς δυστροπίας τοῦ καιροῦ καὶ πάλιν ἀνεβλήθη τὸ ὑπὸ τὴν προστασίαν τοῦ Διαδόχου «κυνήγι τῆς ἀλεπούς». Φαίνεται, ὅτι ὁ καιρὸς φροντίζει περισσότερο περὶ τοῦ Στέμματος, παρ' ὅσον ἔπρεπε γὰρ φροντίζου ἄλλοι.

✱

Μια και το κυνήγι της αλεπούς αποτυγχάνει, ο ποιητής Γεώργιος Σουρής βρίσκει ευκαιρία να γράψει ένα σατιρικό στιχάκι, που καθόλου δεν θυμίζει την παλιά προσευχή στον Δία και ξεκινάει έτσι: «**Ανάθεμά σε ουρανέ, που βρέχεις κάθε τόσο, και δεν αφήνεις γελαστή και εγώ να ξεφαντώσω...**»

Το Γαλάτσι στον 20ό αιώνα

Γύρω στο 1900, τα λατομεία στο κέντρο της Αθήνας κλείνουν και ανοίγουν νέα στα προάστια: οι λόφοι του Γαλασίου, των Πατησίων και της Κυψέλης γεμίζουν πληγές, ενώ κοντά τους χτίζονται ασβεστοκάμινα μικρά και μεγάλα. Σε αυτά βρίσκουν δουλειά Νάξιοι και Κρητικοί εργάτες που χτίζουν τα σπίτια τους τριγύρω. Πολύ γρήγορα, ανοίγουν και εμπορικά καταστήματα για να τους εξυπηρετήσουν κι έτσι δημιουργούνται οι πρώτες γειτονιές. Τα σπίτια ξεκινούν από την πλατεία Λιναρά, διαμορφώνοντας τις συνοικίες Ναξιώτικα και Κρητικά. Παράλληλα, αναπτύσσεται η Λαμπρινή. Κοντά στα Τουρκοβούνια, συνεχίζουν να εγκαθίστανται Ρουμελιώτες βοσκοί και γεωργοί από το Μενίδι, που θα δημιουργήσουν τα Καραγιαννέικα και τα Μενιδιάτικα.

Το 1920, οι κάτοικοι στο Γαλάτσι είναι ακόμα μόλις 319. Η Μικρασιατική καταστροφή (1922) φέρνει στην χώρα πάνω από ένα εκατομμύριο πρόσφυγες, που ξεριζωμένοι από τις εστίες τους, αναζητούν δουλειά και στέγη. Η ζήτηση για οικοδομικά υλικά αυξάνεται. Η διόγκωση του πληθυσμού της πρωτεύουσας πολλαπλασιάζει και τις ανάγκες σε πόσιμο νερό. Γι' αυτό, μεταξύ 1926-28 κατασκευάζονται έργα όπως το φράγμα του Μαραθώνα και το Διυλιστήριο νερού στη Λαμπρινή. Στη δεκαετία του 1930, εμφανίζεται και το πρώτο λεωφορείο που συνδέει το Γαλάτσι με την Αθήνα. Την ίδια εποχή χτίζεται ο συνοικισμός των Ακτημόνων και αρχίζει τη λειτουργία του το καμίνι της οδού Καραϊσκάκη.

1

Τον καιρό της κατοχής (1941-44), τα Τουρκοβούνια χρησιμοποιούνται τόσο από τους Γερμανούς κατακτητές, όσο και από Αντάρτες, που τα μετατρέπουν σε κρησφύγετο. Η ανάγκη του πληθυσμού για ξυλεία, δίνει το τελειωτικό χτύπημα στα πεύκα που είχαν απομείνει στην περιοχή της Ομορφοκκλησιάς. Μετά το τέλος του πολέμου, οι κάτοικοι του Γαλασίου αυξάνονται και αποφασίζουν να αυτονομηθούν διοικητικά από την Αθήνα. Έτσι, το Γαλάτσι γίνεται αρχικά κοινότητα (1954) και στη συνέχεια δήμος (1963). Η δημοτική αρχή αναλαμβάνει δράση: ανοίγονται δρόμοι, τοποθετούνται κρουνοί υδροληψίας, ασφαλτοστρώνεται και ηλεκτροφωτίζεται η Γαλασίου, οι χείμαρροι γεφυρώνονται. Ταυτόχρονα όμως, οι πολυκατοικίες αρχίζουν να ψηλώνουν και το πράσινο να περιορίζεται.

2

Στα χρόνια της δικτατορίας (1967-1973), οι ελλείψεις στο Γαλάτσι παραμένουν σημαντικές: δεν υπάρχουν αρκετά σχολεία και εκκλησίες, οι περισσότεροι δρόμοι είναι χωμάτινοι και πολλές γειτονιές ταλαιπωρούνται: Το ρεύμα κόβεται συχνά, το νερό δεν φτάνει σε όλα τα σπίτια, ενώ οι εκρήξεις από φουρνέλα στέλνουν βράχους σε μεγάλη απόσταση, τραυματίζοντας περαστικούς και χτυπώντας αυτοκίνητα! Το 1970, μετά από πολύχρονους αγώνες των δημοτών, τα νταμάρια και τα ασβεστοκάμινα τελικά κλείνουν.

3

Όταν το 1974 η δημοκρατία επιστρέφει στην χώρα, ο τόπος σταδιακά εκσυγχρονίζεται και τα παλιά προβλήματα εκλείπουν. Εμφανίζονται όμως νέα, όπως η έλλειψη ελεύθερων χώρων, η αποξένωση των δημοτών, η αδιαφορία τους για τα κοινά και ο κίνδυνος απώλειας του ιδιαίτερου χαρακτήρα της περιοχής μέσα στην θάλασσα του τσιμέντου.

Το Γαλάτσι είναι σήμερα μια **εξειλιγμένη πόλη 60.000 κατοίκων**· πυκνοκατοικημένη, αλλά και με αρκετούς χώρους πρασίνου, συγκεντρωμένους γύρω από τους λόφους της. Αποτελεί πόλο έλξης για τους Αθηναίους λόγω του άλσους Βεΐκου και των Τουρκοβουνίων, των ποικίλων πολιτιστικών εκδηλώσεων, αλλά και μοναδικών μνημείων όπως η Ομορφοκκλησιά και τα γραφικά ασβεστοκάμινα.

2b-viii



Βοσκοί στον Παρνασσό (1910)

- Νταμαοτζής σε λατομείο



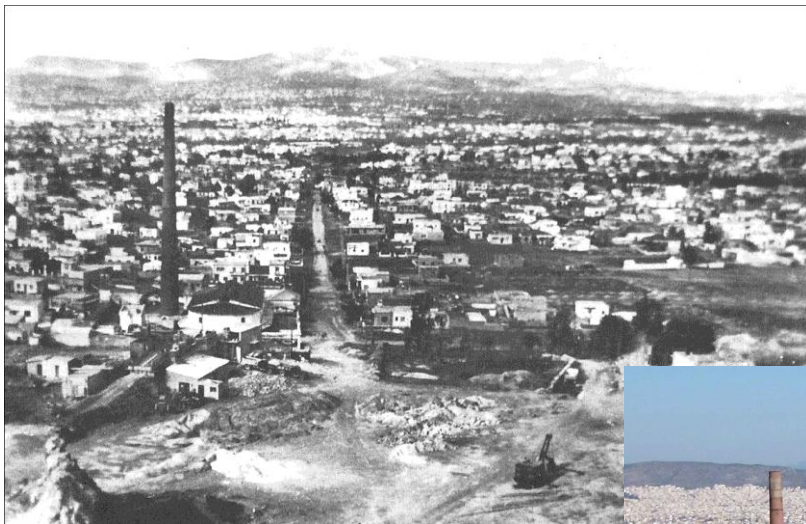
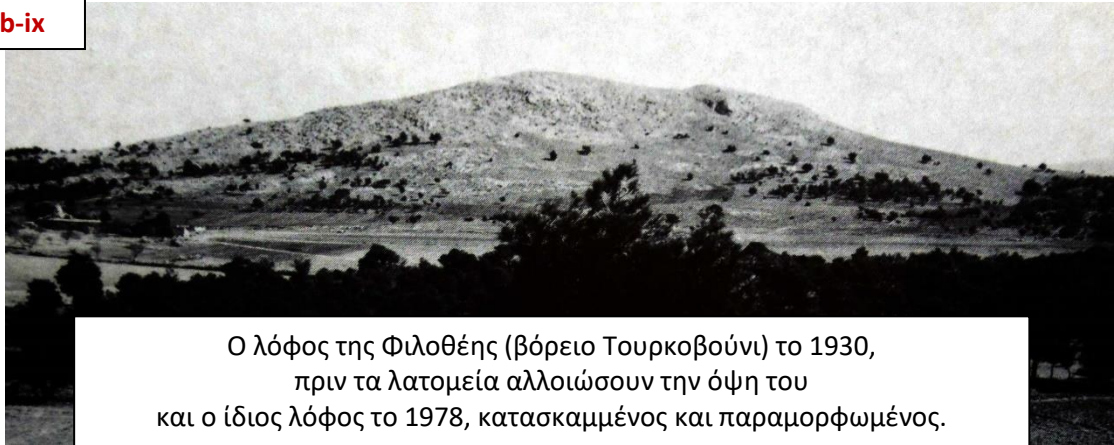
Το εργοστάσιο μύρας Κλωναρίδη στη διασταύρωση Γαλατσίου και Πατησίων και η πλατεία που υπάρχει σήμερα στη θέση του



Το καμίνι της Καραϊσκάκη όπως έμοιαζε προπολεμικά, και όπως φαίνεται σήμερα, περικυκλωμένο από πολυκατοικίες.

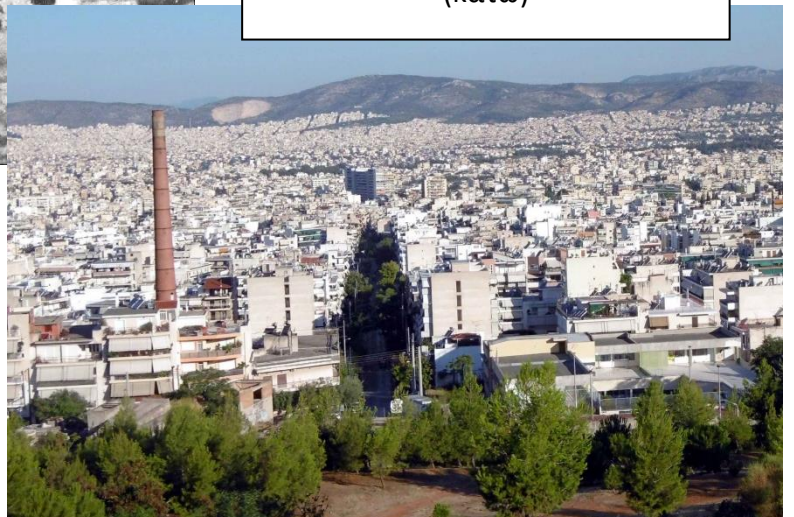


2b-ix



Η θέα από τον λόφο
Κατακουζηνού (Κρητικά) προς το
καμίσι της Ορφανίδου το 1949
(αριστερά)

και όπως τη βλέπουμε σήμερα
(κάτω)



2b x



Το Γαλάτσι γύρω στο 1930:

Το καμίνι της Καραϊσκάκη με τον λόφο Κατακουζηνού πίσω του έρημο. Ανάμεσα στην Γαλατσίου και την Αγίας Γλυκερίας ο τόπος γεμάτος περιβόλια και δέντρα. Απέναντι από την εκκλησία (που ακόμα χτίζεται) το όμορφο ξενοδοχείο Δροσιά. Λίγα σπίτια στο Παλιό Τέρμα και πιο πίσω τα διυλιστήρια και η αρχή του δάσος Βεΐκου.

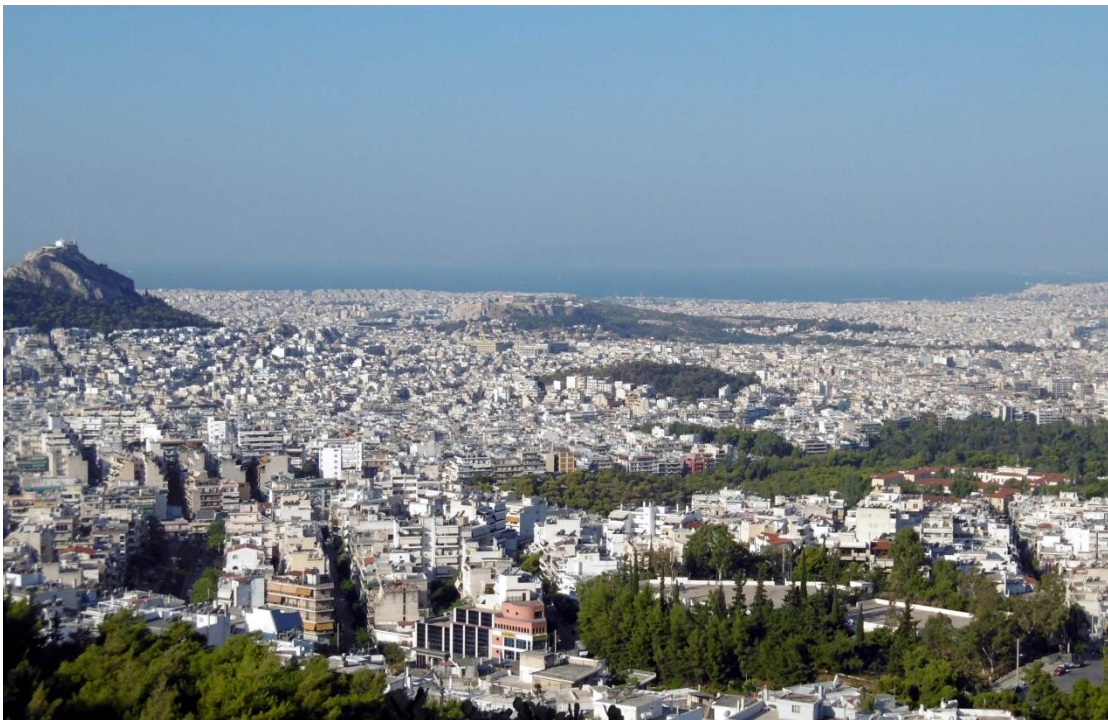
Το Γαλάτσι το 2016:

Το καμίνι της Καραϊσκάκη με τον λόφο Κατακουζηνού πίσω του χτισμένο. Πολυκατοικίες παντού. Στο βάθος τα διυλιστήρια της ΕΥΔΑΠ και το άλσος Βεΐκου.



2b xi

Η Αθήνα (Λυκαβηττός, Ακρόπολη, λόφος Στρέφη, Σχολή Ευελπίδων)
όπως φαινόταν από το Νότιο Τουρκοβούνι το 1920 και όπως φαίνεται σήμερα.



Πριν λίγες ημέρες, ανεβήκαμε με τους γονείς μου στο βουνό. Κοιτάζοντας
 γύρω μου, έβλεπα.....

Όταν φτάσαμε στην κορυφή, συναντήσαμε

Τότε γύρισα και αντίκρισα τη θέα προς τα κάτω.

Αυτό που ένιωσα εκείνη τη στιγμή ήταν

Μπορώ λοιπόν να πω, πως η βόλτα μας μου άρεσε πολύ.

Πριν λίγες ημέρες, ανεβήκαμε με τους γονείς μου στο βουνό. Κοιτάζοντας
 γύρω μου, έβλεπα.....

Όταν φτάσαμε στην κορυφή, συναντήσαμε

Τότε γύρισα και αντίκρισα τη θέα προς τα κάτω.

Αυτό που ένιωσα εκείνη τη στιγμή ήταν

Μπορώ λοιπόν να πω, πως η βόλτα μας μου άρεσε πολύ.

Πριν λίγες ημέρες, ανεβήκαμε με τους γονείς μου στο βουνό. Κοιτάζοντας
 γύρω μου, έβλεπα.....

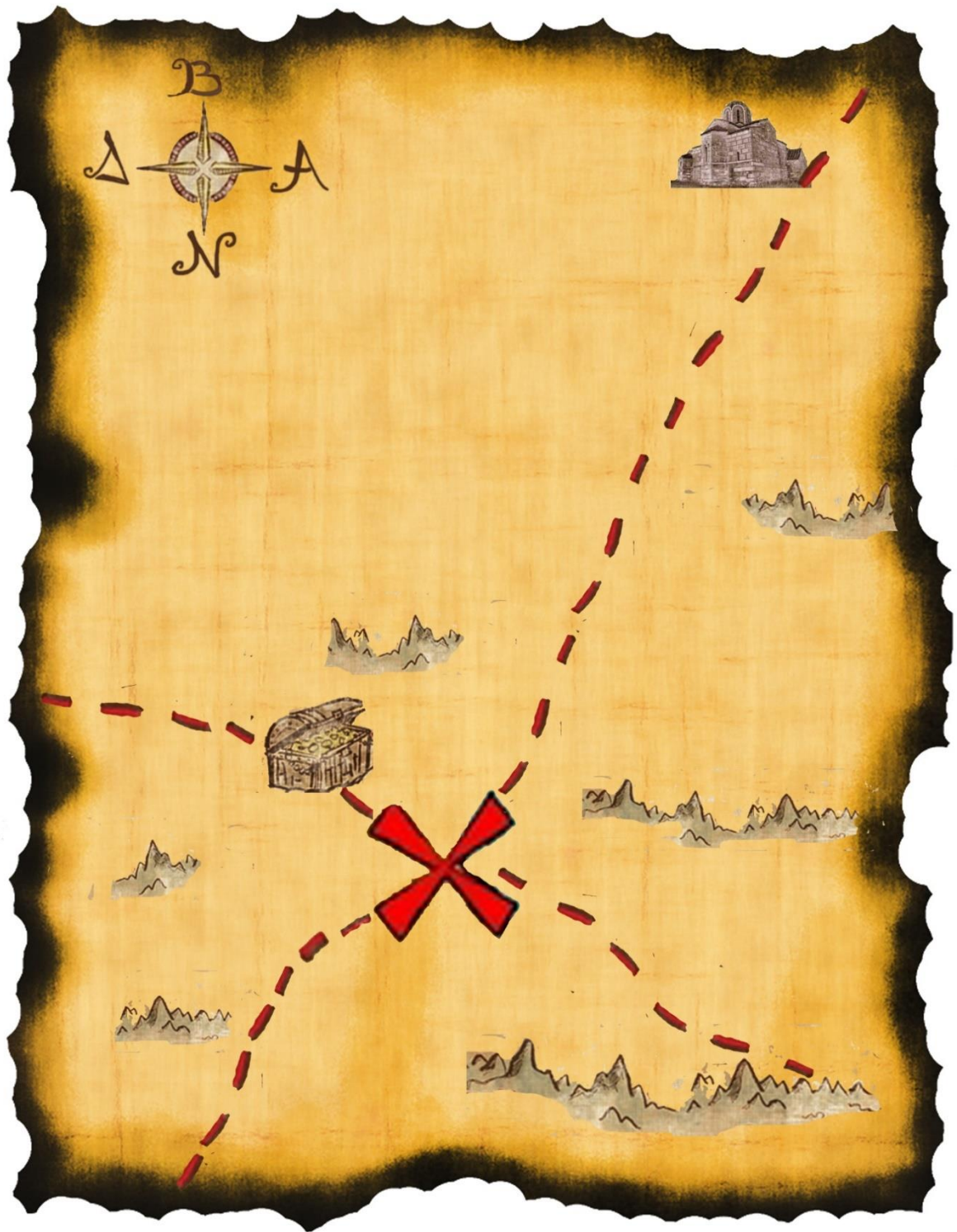
Όταν φτάσαμε στην κορυφή, συναντήσαμε

Τότε γύρισα και αντίκρισα τη θέα προς τα κάτω.

Αυτό που ένιωσα εκείνη τη στιγμή ήταν

Μπορώ λοιπόν να πω, πως η βόλτα μας μου άρεσε πολύ.

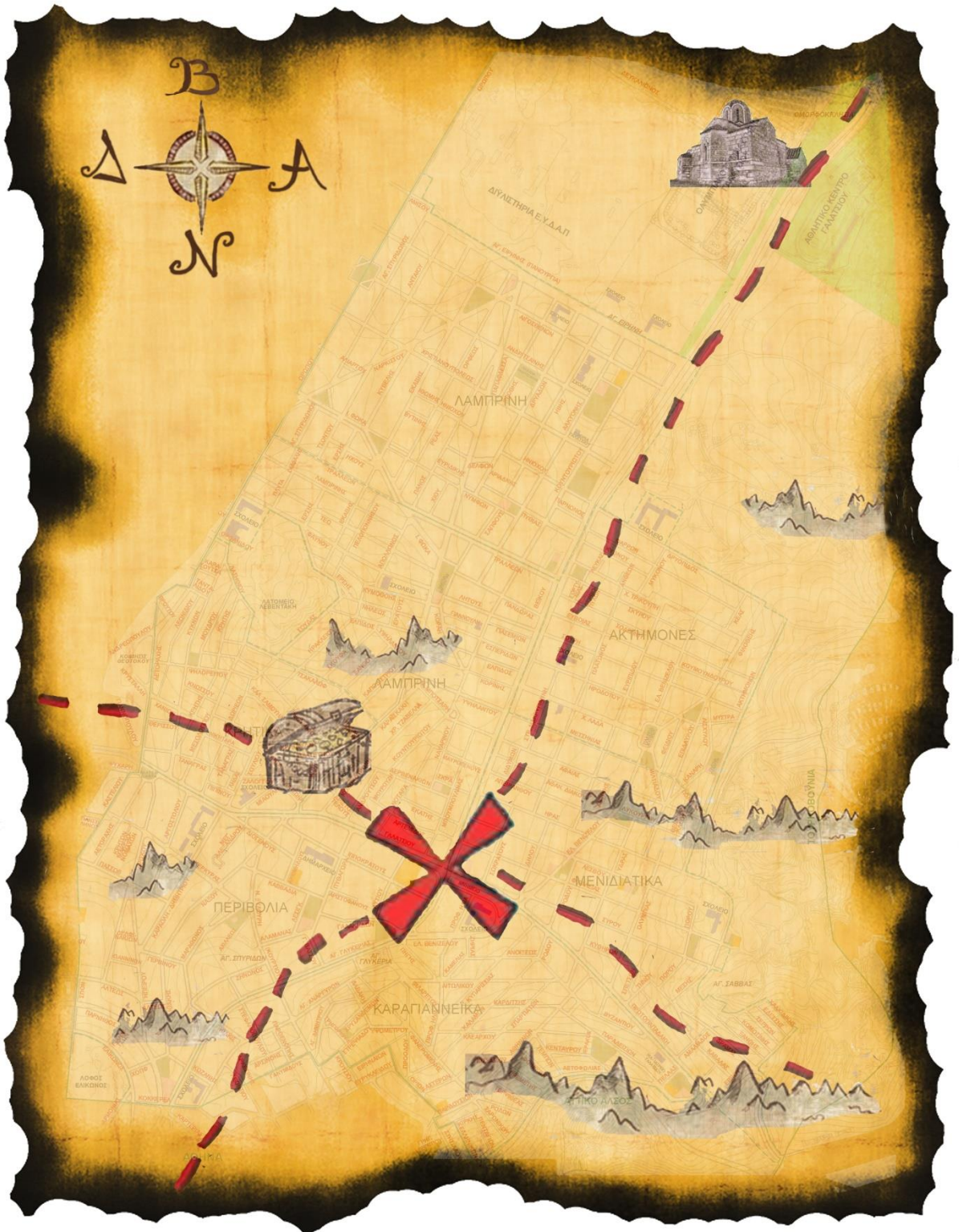
3a-i



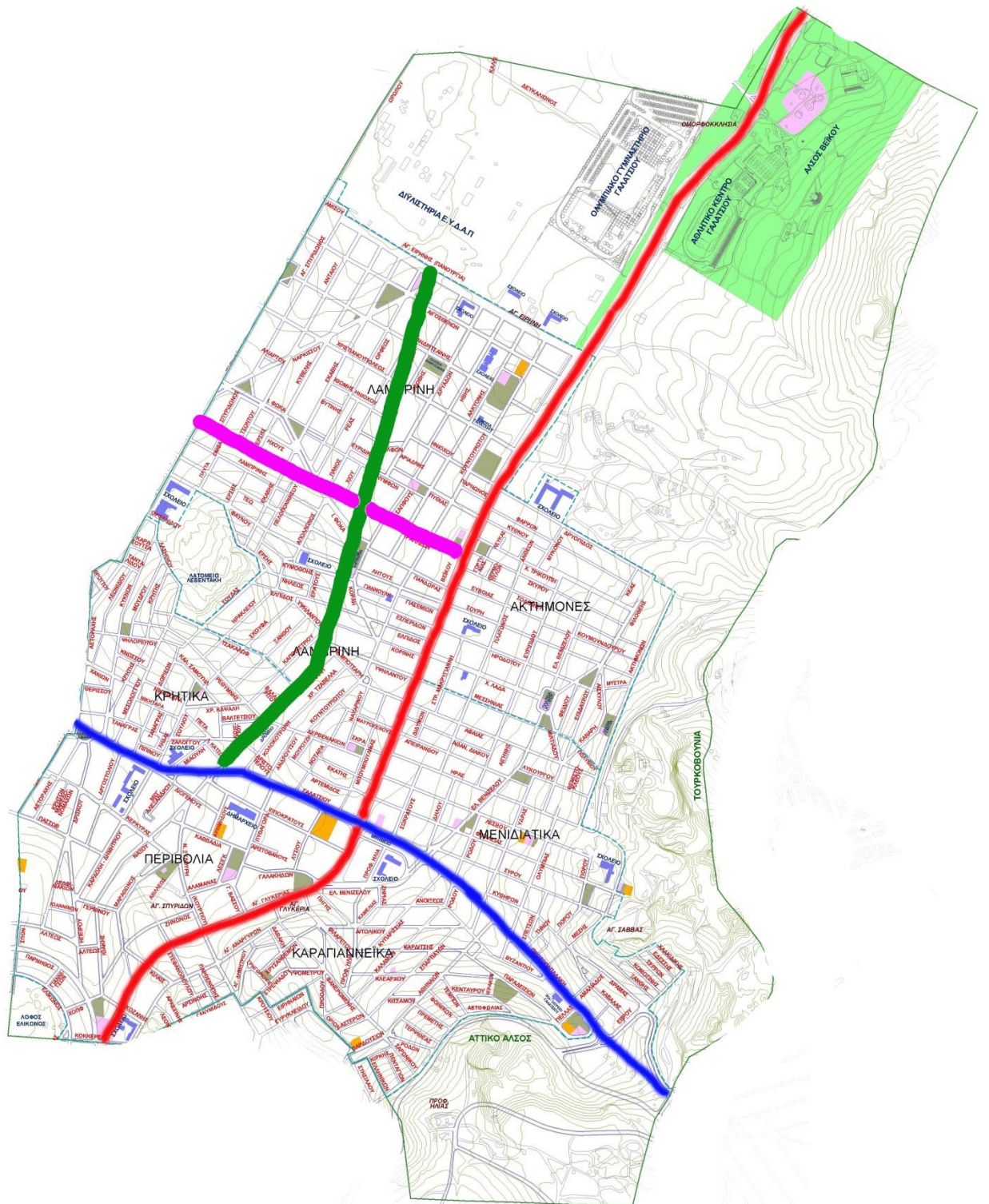
3a-ii



3a-iii










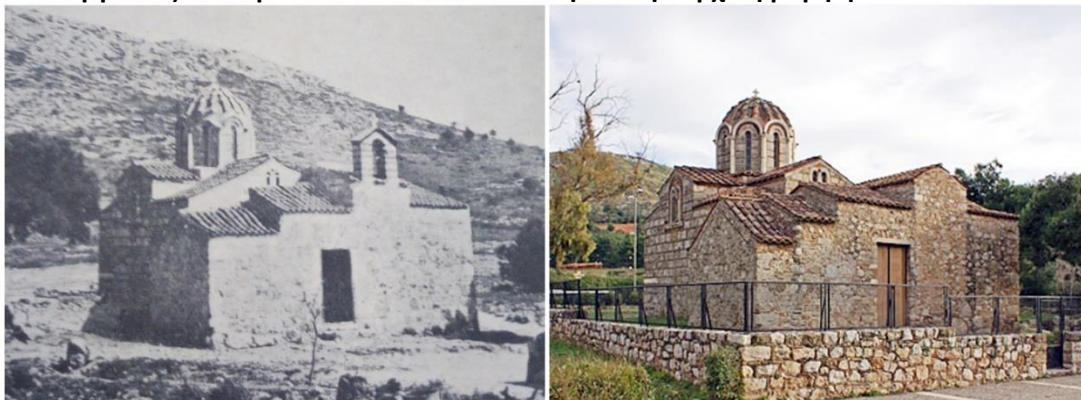
3d

Μικρές εικόνες από 4 ασβεστοκάμινα και 9 ιερούς ναούς του Γαλατσίου

<p>Κ α ρ α ϊ σ κ ά ν</p> 	<p>Ο ρ φ α ν ί δ ο</p> 	<p>Λ Α Τ -</p> 
<p>Α τ τ ι κ ή</p> 	<p>Α γ - σ ά β β α</p> 	<p>Π ρ - Η λ ί α</p> 
<p>Α γ - Ε ι ρ ή ν</p> 	<p>Α γ - σ π υ ρ ί δ ω</p> 	<p>Α γ - Γ λ υ κ ε ρ :</p> 
<p>Α γ - Γ ε ώ ρ γ ι ο</p> 	<p>Π α ν α γ ί τ σ</p> 	 <p>Θέση των ναών στον τελικό χάρτη</p>
<p>Α γ - Γ ε ώ ρ γ ι ο</p> 	<p>Α γ - Γ ε ώ ρ γ ι ο</p> 	
<p>Α γ - Κ υ ρ ι α κ</p> 	<p>Α γ - Κ υ ρ ι α κ</p> 	

Ομορφοκκλησιά (Αγ. Γεώργιος)

- ❖ Ο ναός είναι χτισμένος πάνω σε ερείπια παλαιότερου ναού, ενώ η θέση ήταν κατοικημένη από τα αρχαία χρόνια, όπως μαρτυρούν αρχαιολογικά ευρήματα.
- ❖ Η οικοδόμησή του ξεκίνησε πριν το 1200 και ολοκληρώθηκε λίγο αργότερα.
- ❖ Έχει σχεδόν 11 μέτρα μήκος και άλλα τόσα πλάτος.
- ❖ Αρχιτεκτονικά χαρακτηρίζεται ως δίστυλος σταυροειδής με οκτάπλευρο τρούλο.
- ❖ Οι περισσότερες τοιχογραφίες είναι του 13^{ου} αιώνα και ανήκουν στη Μακεδονική Σχολή. Αναγνωρίζονται σήμερα ως σπουδαία έργα τέχνης.
- ❖ Το τέμπλο και η εικονογράφηση του χρονολογούνται στο 1743 και είναι αφιέρωμα των Κοτζιάδων, οικογένειας βοσκών που κατείχε τότε την περιοχή.
- ❖ Έχει τόση χάρη που τον αποκάλεσαν *Όμορφη Εκκλησία*. Με αυτό το όνομα είναι γνωστός τουλάχιστον από το 1769, όπως φανερώνει χάραγμα στο τέμπλο του.
- ❖ Οι τσοπάνηδες θεωρούσαν τον Άγιο Γεώργιο προστάτη τους και μια φορά τον χρόνο -στο πανηγύρι του-, πρόσφεραν κρέας και άλλα προϊόντα δωρεάν. Από εκεί βγήκε και η έκφραση «δεν είναι κάθε μέρα του Αϊ Γιωργιού».
- ❖ Σύμφωνα με θρύλους, ένα δίκτυο υπόγειων στοών που ξεκινά δίπλα από την πλαϊνή του είσοδο, τον συνδέει με τον Λυκαβηττό (Άγ. Ισίδωρο) και την Πεντέλη.
- ❖ Μέρος των τοιχογραφιών καταστράφηκε από φωτιά που έβαλαν ληστές το 1863. Πολλά όμως πρόσωπα αγίων στις κάτω σειρές είναι πιθανόν να έχουν καταστραφεί από Τούρκους κατακτητές και ντόπιους βοσκούς και βοσκοπούλες.
- ❖ Παλαιότερα τιμώνταν εκεί ο Αγ. Γεώργιος, η Ζωοδόχος Πηγή και ο Άγ. Δημήτριος.
- ❖ Έδινε το όνομά του σε όλη την περιοχή που σήμερα ονομάζεται «Βεΐκου».
- ❖ Σύμφωνα με μια θεωρία, η εικόνα της Αγίας Γλυκερίας στο διακονικό και η θέση του ναού κοντά στον αρχαίο βωμό σχετίζονται, αφού στον βίο της αναφέρεται πως στην Τραϊανούπολη κατέστρεψε με την προσευχή της ένα άγαλμα του Δία.
- ❖ Εργασίες που έγιναν το 1956 αποκατέστησαν την αρχική μορφή του ναού.



Αριστερά, φωτογραφία του ναού στις αρχές του 20ού αι. και δεξιά ο ναός όπως είναι σήμερα.

Αγία Γλυκερία

- ❖ Ένας θρύλος την θέλει να θεμελιώθηκε από την Αγία Φιλοθέη τον 16^ο αιώνα, στην πραγματικότητα όμως μάλλον χτίστηκε τον 17^ο αι. ως καθολικό μονής.
- ❖ Αναθηματικό ανάγλυφο κλασικής εποχής που βρέθηκε το 1990 μπροστά στην εκκλησία, φανερώνει ότι ο χώρος ήταν ιερός ήδη από τα αρχαία χρόνια.
- ❖ Ο παλιός, μικρός ναός γκρεμίστηκε το 1927, οπότε και ξεκίνησε να χτίζεται ο νέος.
- ❖ Έχει μήκος 36 μέτρα και πλάτος 14.
- ❖ Ο αρχιτεκτονικός της ρυθμός είναι τρίκλιτη βασιλική σταυροειδής με τρούλο.
- ❖ Οι αγιογραφίες της δημιουργήθηκαν πάνω σε μουσαμά, από τον ζωγράφο Αναστάσιο Δαμίγο, που εμπνεύστηκε από τη Μακεδονική Σχολή.
- ❖ Σε όλη την Αττική, υπάρχουν μόνο δύο ναοί αφιερωμένοι στην Αγία Γλυκερία.
- ❖ Η εκκλησία επικοινωνούσε μέσω υπόγειας σήραγγας με το ξενοδοχείο Δροσιά, που βρισκόταν ακριβώς απέναντι.
- ❖ Την ησυχία της περιοχής εκτιμούσαν ιστορικές μορφές όπως ο Άγιος Νεκτάριος και ο στρατηγός Νικόλαος Πλαστήρας, που επισκέπτονταν τη μονή τακτικά.
- ❖ Το λάδι από το καντήλι της θεωρούνταν θαυματουργό για τις αμυγδαλές.
- ❖ Οι εγκυμονούσες έπιναν από το «αγιασμένο» της νερό για να έχουν καλή γέννα.
- ❖ Η Αγία Γλυκερία έλεγαν ότι προστάτευε τα μικρά παιδιά, γι' αυτό πολλοί γονείς από όλη την Αττική τα έφερναν να βαφτιστούν στην εκκλησία της.
- ❖ Ένας θρύλος λέει πως το νερό στην πηγή της άρχισε να αναβλύζει όταν έμπηξαν στη γη τα μαχαίρια τους τρία αδέρφια, ο Γραικός, ο Γενίσαρος και ο Βενετσιάνος.
- ❖ Ο θρύλος για το θαυματουργό νερό της πηγής, πιθανότατα συνδέεται με το θαυματουργό μύρο που λέγεται ότι ανάβλυζε από τον τάφο της Αγίας στη Θράκη, όπου μαρτύρησε τον 2ο αιώνα μ.Χ.
- ❖ Στην πηγή ξεδιψούσαν όχι μόνο οι Γαλασιώτες αλλά και οι προσκυνητές. Αποτελούσε τόπο συγκέντρωσης για τους νερούλαδες που γέμιζαν τα βαρέλια τους, αλλά και σημείο συνάντησης για τους νέους και τις νέες της περιοχής.
- ❖ Το 1843 περνάει από την περιοχή ο Paul Durand και αντιγράφει σε σχέδια τον Χριστό και την Παναγία από το τέμπλο του παλαιού ναού.



από το Αναγνωστικό της Έκτης Δημοτικού (1964)

Δημητρίου Γ. Καμπούρογλου

Γραικός, Γενίτσαρος και Βενετσιάνος

Ήταν περασμένα τα μεσάνυχτα. Φωνή καμιά! Κανένα ζωντανό δεν έβγαζε φωνή στα ρημαγμένα μέρη. Και αν κάπου κάπου κανένα τριζόνι έκανε πως θα αρχίσει τον παραπονιαρικό σκοπό του, ως κι αυτό σώπαινε από το φόβο του.

Μακριά ακούστηκε και ένα πετεινάρι να λαλεί πίσω από κάτι χαλάσματα, μα και αυτού η φωνή τρομαγμένη πνίγηκε στο λαρύγγι του.

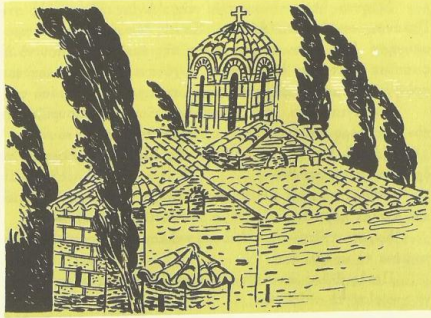
Οι Τούρκοι κλεισμένοι στο Κάστρο. Οι Βενετσιάνοι τριγυρίζουν σαν τ' αγρίμια στη χώρα. Οι Αθηναίοι είναι τρυπωμένοι στα σπίτια τους. Βρισκόμαστε στα 1687.

Σβηστό ήταν το καντήλι της Αγίας Γλυκερίας στο Γαλάτσι, κοντά στην Αθήνα. Κανείς δεν πηγαίνει να προσκυνήσει. Και μόνο το κυπαρίσσι της εκκλησίας, που το φυσούσε ο άνεμος, πήγαινε και ερχόταν και ο ίσκιος του στον τοίχο έμοιαζε σαν καλόγηρος τυλιγμένος στο ράσο του. Το αγιασμένο νερό κατακυλούσε μουρμουρίζοντας τον κατήφορο και πότιζε ό, τι έβρισκε στο δρόμο του.

Να, να, και από κάτω από της όμορφης εκκλησιάς το δρόμο κάποιος προβάλλει! Φτάνει σε κάτι χαλάσματα, βγάζει βαθύ αναστεναγμό και ακούει πέρα από τον βράχο τον αντίλαλο του μόνο. Έρχεται γύρω γύρω από τα χαλάσματα, κουνώντας λυπημένα το κεφάλι του.

Ποιος άλλος από σένα, άμοιρε Αθηναίε, θα μπορούσε να γνωρίσει το σπίτι του; Χαϊδεύει το αγιόκλημα, που είχε φυτεμένο με την δύστυχη την αδελφή του, σκύβει, παραμερίζει τις πέτρες, σαν κάτι να γυρεύει. Ύστερα φεύγει μακριά από κει. Πάει κατά την εκκλησιά, στέκεται, γονατίζει σ' έναν τάφο εμπρός και φιλά το μάρμαρό του.

Χορτάριασε του γονιού σου ο τάφος!



17. ΓΡΑΙΚΟΣ, ΓΕΝΙΤΣΑΡΟΣ ΚΑΙ ΒΕΝΕΤΣΙΑΝΟΣ
(Παράδοσις)

- Μα γιατί κλαις σαν μικρό παιδί; Τάχα θα ζεις και συ αύριο;

Τ' αγριολούλουδα χύνουν γύρω την μυρωδιά τους. Ξαπλώνεται στη γη, ακουμπά το κεφάλι του στον τάφο και κοιτάζοντας τον ουρανό, ρωτά τι έφταιξε και έμεινε έρημος και μοναχός στον κόσμο!

Ξαφνικά από τα Τουρκοβούνια κάποιος άλλος προβάλλει. Οι νυχτερίδες τρελά φτερουγίζουν και τρίζουν γύρω του. Κατεβαίνει μονοπάτι μονοπάτι, πηδά έναν έναν τους βράχους και κοιτάζει παντού, σαν κάτι να ζητεί. Η αγριεμένη όψη του φαίνεται πιο άγρια μέσα στο σκοτάδι. Αλίμονο σ' εκείνον που θα τον βρει στο δρόμο του! Μα όσο πλησιάζει στην εκκλησιά κοντά, τόσο ημερώνει.

- Γιατί κιτρίνισες και τρέμεις σαν κορίτσι, άγριε Γενίτσαρε;
Σε λίγο βλέπει ένα μαύρο πράγμα να έρχεται από το κάτω μέρος. Βαθύ σκοτάδι και δεν διακρίνει τι να είναι. Μα σε μια ξαφνική αστραπή βλέπει πως ήταν άνθρωπος.

Ήταν Βενετσιάνος!

Ο Γενίτσαρος έγινε πάλι Γενίτσαρος, βγάζει το χαντζάρι του και χύνεται καταπάνω του. Μα να, ο Βενετσιάνος δεν χωρατεύει. Πιάνει ο Γενίτσαρος με το αριστερό το χέρι το δεξί του Βενετσιάνου, μα την ίδια στιγμή πιάνει και ο Βενετσιάνος με το αριστερό του χέρι το δεξί του Γενίτσαρου. Σκουντιούνται σαν τ' αγρίμια και με τα πολλά έρχονται κοντά στον τάφο.

Πετιέται ο Αθηναίος με το σπαθί στο χέρι και βρίσκεται μπροστά τους.

- Εμένα βοήθα, πατριώτη, φωνάζει ελληνικά ο Βενετσιάνος, να σκοτώσουμε τον Τούρκο τον άπιστο!

- Κανένα δεν βοηθά! Τους Τούρκους και τους Βενετσιάνους, ας τους αγαπούν οι άμναλοι λαϊκοί. Εγώ και τους δυο τους ξέρω για εχθρούς της πατρίδας μου... Όποιος είναι πιο γερός, ας φάει τον άλλον· και τους δύο ας τους φάνε τα σκυλιά και τα κοράκια. Μα τραβηχτείτε από δω! Δεν θα αφήσω να χυθεί αίμα ανθρώπινο στου πατέρα μου, του γερο-Χωραφά, τον τάφο!

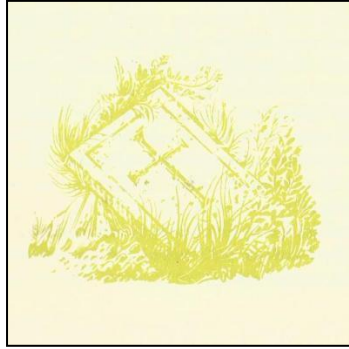
Γιατί μια φωνή από δυο στόματα ακούγεται: Αδελφέ μου;

Γιατί μεμιάς πέφτουν τ' άρματα κάτω; Γιατί ανοίγονται τρεις αγκάλες;

Ποιος το 'λπιζε, ο πρώτος, που μικρό τον πήραν οι Γενίτσαροι, ο δεύτερος, που παιδάκι τον εξαγόρασαν οι Βενετσιάνοι, και ο μικρός, που τάχα στάθηκε πιο τυχερός, για πρώτη φορά να σμιξούν, και σαν εχθροί, στου πατέρα τους τον τάφο;

Κοντεύει να ξημερώσει. Τα πουλάκια μέσα στα χαμόκλαδα τινάζουν τα φτερά τους, βγάζοντας χαρωπή λαλιά. Το νυχτοπούλι κρύφτηκε στα χαλάσματα, να μην το βρει η μέρα. Τ' άστρα τρεμοσβήνουν. Η νυχτερίδα έγινε άφαντη.

Πόσο θα σάστιζε ο διαβάτης, αν περνώντας έβλεπε ένα Γραικό, ένα Γενίτσαρο και ένα Βενετσιάνο γονατισμένους σιμά σιμά, να χύνουν μαύρο δάκρυ σ' ένα τάφου λιθάρι!





1. Εργάτες στο νταμάρι

ηθοποιοί: 2

Η δουλειά των νταμαρτζήδων ήταν πολύ δύσκολη και επικίνδυνη. Πρώτα έβαζαν εκρηκτικά στον βράχο που ήθελαν να ανατινάξουν. Φώναζαν «βάρδα, φουρνέλο!» δυνατά, για να απομακρυνθεί όποιος ήταν κοντά και να μην υπάρξουν τραυματισμοί από την έκρηξη. Μετά, με λοστούς, τρυπάνια και βαριές αποσπούσαν από τον βράχο τις πέτρες που χρειάζονταν και τις έσπαγαν σε μικρότερα κομμάτια. Τέλος, τις φόρτωναν με τα χέρια τους σε γαϊδουράκια ή φορτηγά για να τις στείλουν στο καμίνι ή στην οικοδομή.

2. Χτίζοντας ένα μικρό καμίνι

ηθοποιοί: 3

Η δουλειά του καμινάρη ήταν πολύ κοπιαστική και ήθελε τέχνη. Για να χτίσει το καμίνι του, έπρεπε πρώτα να βρει τον κατάλληλο τόπο (κοντά σε πρώτες ύλες και προστατευμένο από τον αέρα). Έπειτα έσκαβε έναν λάκκο βάθους 1 μέτρου, τον άλειφε με λάσπη και έχτιζε πάνω του μια καμάρα αφήνοντας μόνο μια μικρή πόρτα.

Στη συνέχεια, μάζευε ξύλα και θάμνους και άναβε την φωτιά. Στο ψήσιμο εργάζονταν βάρδιες των τριών ατόμων: ο ένας κουβαλούσε τα ξύλα κοντά στο καμίνι, ο δεύτερος τα τακτοποιούσε μπροστά στο στόμιο, και ο τρίτος τα έριχνε μέσα στο καμίνι, υπομένοντας για 2 ώρες την υψηλή θερμοκρασία που αναπτυσσόταν. Η φωτιά έπρεπε να καίει σταθερά για περίπου 3 μέρες. Μόλις τελείωνε το ψήσιμο, έκλειναν το άνοιγμα του καμινιού με πέτρες και λάσπη για να μη χάνεται η θερμότητα και έφευγαν.

Μετά από 10 ημέρες που είχε κρυσώσει το καμίνι επέστρεφαν, ελευθέρωναν την πόρτα από τις πέτρες, μάζευαν τα κομμάτια του ασβέστη και τα φόρτωναν σε γαϊδουράκια για να τα πουλήσουν.

3. Καραμπέτ ο οδηγός

ηθοποιοί: 2

Το πρώτο λεωφορείο που συνέδεε το Γαλάτσι με την Αθήνα, το οδηγούσε ο Γεώργιος Κατακουζηνός, που τον φώναζαν με το παρατσούκλι «Καραμπέτ». Όταν έφτανε σε μια στάση, σταματούσε και κορνάριζε για να τον ακούσουν όσοι ήθελαν να ταξιδέψουν στην Αθήνα και να βγουν από τα σπίτια τους. Όση ώρα περίμενε να φανούν οι επιβάτες, κατέβαινε από το λεωφορείο και απολάμβανε το καφεδάκι του στο τοπικό καφενείο!

4b-ii

4. Μια βροχερή μέρα, το φαγητό γυρίζει από τον φούρνο ηθοποιοί: 3

Μέχρι περίπου το 1955, τα περισσότερα σπίτια δεν είχαν ούτε φως, ούτε φυσικά και ηλεκτρική κουζίνα. Όταν λοιπόν ερχόταν Κυριακή και μια νοικοκυρά ήθελε να ετοιμάσει ψητό φαγητό, έπρεπε να πάει το ταψί για ψήσιμο στον φούρναρη. Ήρθε λοιπόν η ώρα η μαμά να γυρίσει με το ταψί από τον φούρνο, αλλά η βροχή έχει γεμίσει τους χωματόδρομους με λάσπη. Πρέπει να έχει τα μάτια της δεκατέσσερα για να μη γλιστρήσει, αλλά και επειδή στους δρόμους αντί για πεζοδρόμια, υπάρχουν στα δεξιά και τα αριστερά βαθιά χαντάκια. Από το παράθυρο του σπιτιού, τα παιδιά της δίνουν κουράγιο και οδηγίες!

5. Ο Χτενάς και τα περιστέρια του ηθοποιοί: 2

Στην περιοχή των Κρητικών ζούσε ο Σταύρος Χτενάς, ένας μοναχικός, ιδιόρρυθμος κύριος που ανήκε σε μια πολύ γνωστή οικογένεια του Γαλασίου. Το σπίτι του ήταν διώροφο και ο κήπος τριγύρω όμορφος, γεμάτος με συκιές και αμυγδαλιές. Μια από τις αγαπημένες του ασχολίες ήταν να φροντίζει τα περιστέρια του. Και επειδή καθημερινά τα φώναζε για να τα ταΐσει με ακρίβεια στις 5 το πρωί, στις 12 το μεσημέρι και στις 10 το βράδυ, καθένας στη γειτονιά μπορούσε να καταλάβει τι ώρα είναι!

6. Ο στοιχειωμένος πύργος του Κατσινόπουλου ηθοποιοί: 2

Μετά την Αγία Γλυκερία, στον δρόμο για την Κυψέλη, βρισκόταν ένα παλιό εγκαταλελειμμένο διώροφο σπίτι. Όσοι τα βράδια περνούσαν από κοντά του ένιωθαν τρόμο, γιατί οι φήμες που κυκλοφορούσαν το ήθελαν στοιχειωμένο! Δυο παιδιά επιστρέφουν στο σπίτι τους βράδυ, περπατώντας δίπλα στον πύργο του Κατσινόπουλου, πιστεύοντας ότι είναι γεμάτος φαντάσματα και αερικά!

7. Το έθιμο του Άι Γιάννη του Κλήδονα ηθοποιοί: 4

Τα χρόνια που το Γαλάτσι ήταν ακόμα χωριό, γιόρταζαν με μεγάλο πανηγύρι τον Άι Γιάννη τον Κλήδονα. Λίγες μέρες πριν τη γιορτή, οι νεαροί άντρες της περιοχής έριχναν μέσα στο πηγάδι ένα δικό τους αντικείμενο και ανήμερα, οι κοπέλες πήγαιναν εκεί να πάρουν το αμίλητο νερό. Κάθε κοπέλα έβγαζε από το πηγάδι στην τύχη ένα αντικείμενο, που αντιστοιχούσε σε κάποιον άντρα. Εκείνος όταν το αναγνώριζε, της τραγουδούσε ένα στιχάκι. Την ίδια μέρα κατασκεύαζαν μίνι-αερόστατα χρησιμοποιώντας τενεκέδες ποτισμένους με πετρέλαιο και τα απελευθέρωναν στον αέρα.

4b-iii

8. Αργυρώ η Νερουλού

ηθοποιοί: 2

Η Αργυρώ η Νερουλού ήταν ένας από τους συμπαθέστερους ανθρώπους στο Γαλάτσι. Γέμιζε τους τέσσερις τενεκέδες της με νερό από την πηγή της Αγίας Γλυκερίας, τους φόρτωνε στο γαϊδουράκι της και στη συνέχεια γύριζε όλες τις γειτονιές για να προμηθεύσει τους κατοίκους τους με νερό. Ακόμα και όταν άνοιξε το διυλιστήριο της Ούλεν, πολλές περιοχές χρειάζονταν ακόμα τη βοήθεια των νερουλάδων, γιατί το νερό του δικτύου δεν είχε αρκετή πίεση για να φτάσει ως τα σπίτια τους.

9. Στην ταβέρνα του Λιναρά

ηθοποιοί: 3

Μια από τις ξακουστές ταβέρνες που άνοιξαν στο Γαλάτσι, ήταν εκείνη του ταχυδρομικού υπαλλήλου Διονύση Λιναρά, που προσπαθούσε να συμπληρώσει το εισόδημά του για να θρέψει τη γυναίκα και τα έξι παιδιά του. Η ταβέρνα αυτή ήταν η αγαπημένη των εργατών από τα νταμάρια, αφού στα διαλείμματα της δουλειάς τους κάθονταν στα τραπεζάκια της κατακουρασμένοι και παράγγελλαν «ένα κρασί και μεζέ με σάλτσα». Μαζί με το κρασί λοιπόν, ο ιδιοκτήτης τους έφερνε ένα μεγάλο κομμάτι ψωμί και ένα πιάτο γεμάτο σάλτσα, ώστε να βουτούν για να χορταίνουν! «Λιναρά, βάλε μια σάλτσα!»

10. Ένας βοσκός στο Γαλάτσι

ηθοποιοί: 3

Αρκετοί από τους πρώτους κατοίκους του Γαλατσίου ήταν βοσκοί από τη Ρούμελη, που κατέβαιναν στην Αττική για να ξεχειμωνιάσουν. Έχτιζαν τις στάνες τους στις πλαγιές των λόφων και μάντρωναν εκεί τα κοπάδια τους. Κάθε πρωί μετά το άρμεγμα, ξεκινούσαν να κατεβαίνουν προς την Αθήνα για να πουλήσουν το γάλα, το τυρί και το γιαούρτι τους. Συχνά έπαιρναν μαζί τους και μια κατσίκα, καθώς υπήρχαν νοικοκυρές που τους κατηγορούσαν ότι ανακάτευαν το γάλα με νερό και για να αγοράσουν ζητούσαν από τον βοσκό να αρμέξει την κατσίκα μπροστά στα μάτια τους!

11. Κέντρο διασκέδασης «το Χρυσό πέταλο»

ηθοποιοί: 3

Στη δεκαετία του 1950, έφταναν στο Γαλάτσι πολλοί Αθηναίοι για να διασκεδάσουν. Ένα από τα πιο φημισμένα κέντρα που λειτουργούσαν τότε, ήταν και «το Χρυσό πέταλο», στο Παλιό Τέρμα. Πολλοί διάσημοι διασκεδαστές της εποχής (Γιάννης Φλερύ, Λίντα Άλμα, Ρένα Βλαχοπούλου, Τρίο Κιτάρα, Ούμα Σουμάκ) πέρασαν από τη σκηνή του και συχνά οι μελωδίες ακούγονταν μέχρι μακριά. Δυο φτωχοί εργάτες που μένουν στην περιοχή δεν έχουν αρκετά χρήματα για να αγοράσουν εισιτήρια και προσπαθούν να σκαρφαλώσουν στη μάντρα του, ώστε να απολαύσουν δωρεάν το θέαμα που παρουσιάζεται.

12. Το λιμάνι του χάρου

ηθοποιοί: 4

Στο νότιο Τουρκοβούνι (Αττικό Άλσος) υπάρχει μια μεγάλη σπηλιά που ονομάζεται «του Σωτήρος» και ανακαλύφθηκε τυχαία από τρία παιδιά το 1970. Υπάρχουν επίσης μικρότερα βάραθρα όπως η «σπηλιά του Κακαράπη» (Κακαράς ή Κακαράπης ήταν το παρατσούκλι του ληστή Λουκά Μπελούλια που έζησε γύρω στο 1850 και δρούσε μαζί με τον φημισμένο ληστή Νταβέλη) αλλά και μικρές χαράδρες, όπως αυτή στην οποία έπεσε ένας μαθητής το 2013 προσπαθώντας να πιάσει την τσάντα του.

Μια από τις σπηλιές αυτές, οι παλιότεροι την αποκαλούσαν «το λιμάνι του χάρου». Πίστευαν ότι από εκεί έβγαινε κάθε Χριστούγεννα ο αρχηγός των καλικάντζαρων Κολοβελώνης. Μάζευε τους υπόλοιπους διαβολάκους και για 12 μέρες πείραζαν τους ανθρώπους και αναστάτωναν τον κόσμο. Όλα αυτά, μέχρι να έρθει η ημέρα των Θεοφανείων, οπότε ο παπάς περνούσε από σπίτι σε σπίτι με τον αγιασμό και έστελνε τα μοχθηρά τερατάκια πίσω στα έγκατα της γης. Φεύγοντας πανικόβλητοι, οι καλικάντζαροι τραγουδούσαν:

*«Φεύγετε να φεύγουμε, κι έφτασε ο τρελόπαπας
με την αγιαστούρα του και με τη βρεχτούρα του.
Μας άγιασε, μας έβρεξε και μας εκατέκαψε!»*

- Από πότε ζεις στο Γαλάτσι και τι ηλικία είχες τότε;

.....

- Υπήρχαν δυσκολίες στην καθημερινότητα εκείνο τον καιρό;

.....

.....

.....

- Είναι καλύτερο το Γαλάτσι σήμερα ή προτιμούσες τη ζωή στο παλιό;

.....

.....

- Υπήρχε κάποιο έθιμο ή παράδοση που τηρούσαν στην περιοχή;

.....

.....

.....

.....

.....

- Θυμάσαι κάποια ιστορία που θα μπορούσα να διηγηθώ στην τάξη;

.....

.....

.....

.....

.....

.....





5f- ii





5f- iii





Καλήν ασπέρα άρχοντες κι αν είναι ορισμός σας
Χριστού τη Θείαν Γέννησιν να πω στ' αρχοντικό σας.
Χριστός γεννάται σήμερα εν Βηθλεέμ τη πόλει,
οι ουρανοί αγάλλονται, χαίρει η φύσις όλη.

Εν τω σπηλαίω τίκτεται εν φάτνη των αλόγων
ο Βασιλεύς των ουρανών και Ποιητής των όλων.
Πλήθος αγγέλων ψάλλουσι το "Δόξα εν Υψίστοις"
και τούτο Άξιον εστί η των ποιμένων πίστις.

Εκ της Περσίας έρχονται τρεις Μάγοι με τα δώρα
άστρο λαμπρό τους οδηγεί. Χωρίς να λείψει ώρα.
Φθάσαντες εις Ιερουσαλήμ, με πόθον ερωτώσι,
πού εγεννήθη ο Χριστός, να παν να Τον ευρώσι.

Γονατιστοί τον προσκυνούν και δώρα του χαρίζουν

Σμύρνα χρυσό και λίβανο, θεό τον εφημίζουν.

Διά Χριστόν ως ήκουσεν ο βασιλεύς Ηρώδης,
αμέσως εταράχθηκε κι έγινε θηριώδης,
ότι πολλά φοβήθηκε διά την βασιλείαν,
μη του την πάρει ο Χριστός και χάσει την αξίαν.

Και σας καληνυχίζουμε, πέσετε, κοιμηθείτε,
ολίγον ύπνον πάρετε κι ευθύς να σηκωθείτε.
Και τον σταυρό σας κάμετε, έμορφα εντυθείτε
Στην Εκκλησίαν τρέξατε με προθυμίαν μπειίτε
κι ακούσατε με προσοχή όλη την υμνωδία
του Ιησού μας του Χριστού γέννηση την αγία.

Κι έπειτα να γυρίσετε εις το αρχοντικό σας,
ευθύς τραπέζι στρώσετε, βάλτε το φαγητό σας
και τον σταυρό σας κάμετε, γευθείτε, ευφρανθείτε,
δώστε και κανενός φτωχού όστις το υστερείται.

Δώστε κι εμάς τον κόπο μας, ό,τι είναι ορισμός σας,
και ο Χριστός μας πάντοτε να είναι βοηθός σας.

Εις έτη πολλά!

Καλήν εσπέραν άρχοντες αν είναι ορισμός σας
Χριστού τη θεία γέννηση να πω στ' αρχοντικό σας.

Χριστός γεννάται σήμερα εν Βηθλεέμ τη πόλει
οι ουρανοί αγάλλονται, χαίρεται η φύσις όλη.

Κερά καμαροτράχηλη και φεγγαρομαγούλα
χαρά που έχεις τον υιόν, τον μοσχοκανακάρη
λούεις τον και χτενίζεις τον και στο σχολειό τον πέμπεις.

Κι ο δάσκαλος τον έδειρε με το χρυσό βεργάλι
και η κερά δασκάλισσα, με το μαργαριτάρι.
Είπαμε δα για την κερά, ας πούμε για τη Βάγια
άψε Βαγίτσα το κερι, άψε και το διπλέρι
και κάτσε και ντουσουντησε ήντα θα μας εφέρεις.

Φέρε πανιέρι κάστανα, πανιέρι λεπτοκάρυα
και φέρε και γλυκό κρασί να πιούν τα παλικάρια
κι αν είναι με το θέλημα, άσπρη μου περιστέρα
ανοίξετε την πόρτα σας, να πούμε καλησπέρα
και ακόμα δεν τον ηύρηκες τον μάνταλο ν' ανοίξεις
να μας εβάλεις μια ρακή κι ύστερα να σφαλίξεις.

Ελάτε εδώ γειτόνισσες,
και εσείς γειτονοπούλες μου,
τα σπάργανα να φτιάξουμε,
κι τον Χριστό ν' αλλάξουμε.

Τα σπάργανα, για το Χριστό,
ελάτε όλες σας εδώ.

Να πάμε, να γυρίσουμε
τα βάγια να σκορπίσουμε,
να βρούμε και την Παναγιά,
όπου μας φέρνει την χαρά.

Τα σπάργανα, για το Χριστό,
ελάτε όλες σας εδώ.

Κοιμάται στα τριαντάφυλλα,
γεννιέται μες τα λούλουδα,
γεννιέται μες τα λούλουδα,
κοιμάται στα τριαντάφυλλα.

Τα σπάργανα, για το Χριστό,
ελάτε όλες σας εδώ.

Τα σπάργανα να φτιάξουμε,
κι τον Χριστό ν' αλλάξουμε.

Χριστούγεννα, Πρωτούγεννα, πρώτη γιορτή του χρόνου
για βγάτε, διέτε, μάθετε πως ο Χριστός γεννιέται.

Γεννιέται κι ανατρέφεται με μέλι και με γάλα,
το μέλι τρών' οι άρχοντες, το γάλα οι αφεντάδες
και το μελισσοβότανο το λούζονται οι κυράδες.

Κυρά ψηλή, κυρά λιγνή, κυρά γαϊτανοφρύδα,
κυρά μ' όταν στολίζεσαι να πας στην εκκλησιά σου
βάνεις τον ήλιο πρόσωπο και το φεγγάρι αγκάλη
και τον καθάριο αυγερινό τον βάνεις δαχτυλίδι.

Εμείς εδώ δεν ήρθαμε να φάμε και να πιούμε,
μόνο σας αγαπούσαμε κι ήρθαμε να σας δούμε.
Δώστε μας και τον κόκορα, δώστε μας και την κότα,
δώστε μας και πέντ' έξι αυγά να πάμε σ' άλλη πόρτα.

Και εις έτη πολλά!

Σήμερα οι μάγοι έρχονται στη χώρα του Ηρώδη.
Σήμερα οι μάγοι έρχονται στη χώρα του Ηρώδη.

Και ο Ηρώδης ταραχθείς έγινε θηριώδης.
Και ο Ηρώδης ταραχθείς έγινε θηριώδης.

Κράζει τους μάγους και ρωτά: Μάγοι πού θε να πάτε;
Κράζει τους μάγους και ρωτά: Μάγοι πού θε να πάτε;

Στης Βηθλεέμ το σπήλαιο την πόλη την Αγία.
Στης Βηθλεέμ το σπήλαιο την πόλη την Αγία.

Που εκεί γεννάει το Χριστό η Δέσποινα Μαρία.
Που εκεί γεννάει το Χριστό η Δέσποινα Μαρία.

5h

Η πόρτα του νοικοκύρη



Διακοσμητικές εικόνες στον τοίχο που προδίδουν την καταγωγή του νοικοκύρη



Κ
Ρ
Η
Τ
Η

Ν
Α
Ξ
Ο
Σ

Ε
Π
Τ
Α
Ν
Η
Σ
Α

Η
Π
Ε
Ι
Ρ
Ο
Σ

Μ
Ο
Ρ
Ι
Α
Σ

Οι επτά πολύχρωμοι ιππότες (Ποχόλ & Γκονθάλεθ 2003)

Μια φορά κι έναν καιρό υπήρχε το Βασίλειο των Χρωμάτων, όπου ζούσαν επτά ιππότες: ο Κόκκινος, ο Πορτοκαλής, ο Κίτρινος, ο Πράσινος, ο Μπλε, ο Μοβ και ο Βιολετής. Όλοι ήταν γενναίοι κι ένιωθαν περήφανοι για το χρώμα τους.

Ο Κόκκινος Ιππότης έλεγε με μεγάλη ικανοποίηση:

- Το χρώμα μου είναι το ομορφότερο. Κοιτάξτε τη φωτιά, τα κεράσια και τις φράουλες, κι εκείνα τα κόκκινα τριαντάφυλλα που μοιάζουν με ζωντανές φλόγες. Η ίδια η ζωή είναι κόκκινη!

Ο Πορτοκαλής ιππότης του απαντούσε:

- Ναι, αλλά το κόκκινο είναι επίσης το χρώμα του αίματος, του πολέμου. Ενώ το δικό μου είναι το χρώμα που έχουν τα πορτοκάλια και τα μανταρίνια, τα σύννεφα όταν δύει ο ήλιος. Είναι ένα γλυκό χρώμα, κι απ' ό, τι φαίνεται, μοσχοβολάει κιόλας.

Τότε πεταγόταν ο Κίτρινος Ιππότης:

- Πόσο λάθος κάνετε! Εγώ είμαι ο πιο όμορφος: ρίξτε μια ματιά στον ήλιο, στα λεμόνια, στο μέλι και στα χιλιάδες λουλούδια του αγρού. Ακόμα και τα φύλλα των δέντρων γίνονται κίτρινα το φθινόπωρο, λες και ζηλεύουν τα λουλούδια.

Ο Πράσινος Ιππότης γελούσε:

- Ναι, σιγά! Τα φύλλα κιτρινίζουν το φθινόπωρο γιατί είναι ετοιμοθάνατα. Όταν τα φυτά και τα δέντρα είναι δυνατά και νέα, έχουν καταπράσινα φύλλα. Για κοιτάξτε τα βουνά, τα λιβάδια και τα δάση. Ο κόσμος είναι πράσινος όταν είναι ζωντανός.

Όμως, τότε μιλούσε ο Μπλε Ιππότης:

- Τι ανοησίες είναι αυτές που ακούω; Αν ο κόσμος έχει ένα χρώμα που ν' αξίζει, αυτό είναι το μπλε. Κοιτάξτε την απέραντη θάλασσα, τις λίμνες και τα ποτάμια. Και ο ουρανός; Ένας τεράστιος μπλε θόλος!

Ο Μοβ Ιππότης, έλεγε τότε με τη σειρά του:

- Όμως, τι χρώμα έχουν τα βουνά όταν τα βλέπουμε από μακριά το δειλινό, όταν ο ήλιος βασιλεύει; Μοβ. Όπως το κρασί και τα ώριμα σταφύλια. Ή σαν τα δαμάσκηνα,

τα μούρα και τα σύκα, που είναι πιο γλυκά κι απ' το μέλι. Το μοβ είναι χρώμα σοβαρό, επιβλητικό, μεγαλοπρεπές.

Και τελευταίος έλεγε ο Βιολετής Ιππότης:

- Για να δούμε, ποιο είναι το πιο μυρωδάτο και πιο λεπτεπίλεπτο λουλούδι του δάσους; Φυσικά η βιολέτα. Και τι χρώμα έχουν οι πιο πολύτιμες πέτρες που κρύβονται στην καρδιά της γης; Το βιολετί είναι ένα χρώμα γεμάτο συναίσθημα. Είναι ο ουρανός την ώρα του δειλινού, ο βελούδινος ήχος που βγάζουν τα βιολιά.

Όλοι τους, λοιπόν, περνούσαν ώρες ολόκληρες μπροστά στον καθρέφτη, καμαρώνοντας τα χρωματιστά είδωλά τους. Γιατί ο καθένας πίστευε ότι είναι ο καλύτερος και μόνο στους άλλους έβλεπε μειονεκτήματα.

Μια μέρα, ο Ασπρόμαυρος Βασιλιάς που, μαζί με την Τριανταφυλλιά Βασίλισσα ήταν οι κύριοι των Εφτά Ιπποτών, τους φώναξε και τους είπε:

- Αγαπημένοι Ιππότες των Χρωμάτων, έχω αρχίσει να κουράζομαι με τους καβγάδες σας. Εγώ, ο Ασπρόμαυρος Βασιλιάς, σας διατάζω να είστε μονιασμένοι από 'δώ και πέρα και να μην ξανασακωθείτε για τις διαφορές σας. Είναι αλήθεια ότι είμαστε διαφορετικοί, αλλά δεν θα ήταν πολύ βαρετό αν ήμασταν όλοι ίδιοι; Προσέξτε καλά: σύντομα θα παντρευτεί η κόρη μου, η Λευκή Πριγκήπισσα, και θέλω να διακοσμήσω το παλάτι μου με το πιο ωραίο στολίδι που υπήρξε ποτέ. Το αφήνω στα χέρια σας, Ιππότες των Χρωμάτων.

Ο καθένας απ' τους ιππότες άρχισε να σκέφτεται πώς θα ευχαριστούσε τον βασιλιά και σχεδίαζε να διακοσμήσει το παλάτι με μια μεγάλη αψίδα του δικού του χρώματος. Την παραμονή του γάμου, μαζεύτηκαν όλοι μαζί και άρχισε ο ίδιος βαρετός καβγάς. Τότε ο Ασπρόμαυρος Βασιλιάς βγήκε απ' το δωμάτιό του και είπε στους υπηρέτες του:

- Πιάστε αυτούς τους ξιπασμένους ιππότες και διώξτε τους μακριά! Δεν θέλω να τους ξαναδώ ποτέ πια στα μάτια μου!

Οι υπηρέτες υπάκουσαν στις διαταγές του βασιλιά, έπιασαν τους εφτά Ιππότες των Χρωμάτων, τους έδεσαν όλους μαζί και τους έστειλαν πέρα από τα σύννεφα.

Και τότε, έγινε το θαύμα! Εκεί, πέρα απ' τα σύννεφα, δημιούργησαν την πιο όμορφη αψίδα που είχε δει ποτέ κανείς: **το Ουράνιο Τόξο**. Οι Ιππότες είχαν κρατήσει ο καθένας το χρώμα του, αλλά ήταν και τα εφτά χρώματα ενωμένα όλα μαζί. Σ' όλη τη χώρα, οι άνθρωποι έστρεψαν γοητευμένοι τα μάτια τους προς τον ουρανό:

- Τι όμορφα! Πόσα διαφορετικά χρώματα, και τι ωραία που είναι όλα μαζί!

6b

Γράμμα σ' έναν υπερήρωα

Αγαπητέ,

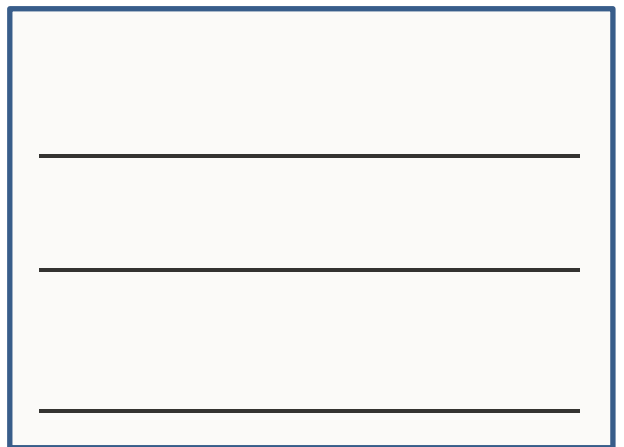
είμαι ένας μαθητής της Δ' Δημοτικού και μένω στο Γαλάτσι. Ακούω ότι είσαι πολύ δυνατός και πως μπορείς να καταφέρεις ό,τι θέλεις, γι' αυτό θα 'θελα να σε παρακαλέσω να αλλάξεις κάποια πράγματα στον δήμο μας, ώστε να γίνει η ζωή μας καλύτερη!

Το Γαλάτσι που ονειρεύομαι έχει:

1. _____

2. _____

3. _____



Ο φίλος σου

Μια φορά και έναν καιρό, μια μεγάλη καταιγίδα ξέσπασε στη θάλασσα και ο αέρας φυσούσε δυνατός και παγωμένος. Καθώς χτυπούσε με λύσσα το νερό, σήκωσε κάτι κύματα πελώρια. Αυτά, έπεσαν πάνω στην παραλία, ξεβράζοντας κάθε λογής μικρά ψαράκια, οστρακόδερμα και μικρά σαλιγκαράκια. Όταν η καταιγίδα κόπασε και χάθηκε, τόσο ξαφνικά όσο είχε εμφανιστεί, το νερό υποχώρησε και άφησε πίσω του μια παραλία καλυμμένη με λάσπη και σπαρμένη με χιλιάδες αστερίες που αργοπέθαιναν. Και ήταν τόσο πολλοί, που η παραλία είχε πάρει χρώμα ροζ! Το παράξενο φαινόμενο τράβηξε την προσοχή του κόσμου και γρήγορα πολλοί άνθρωποι μαζεύτηκαν στον παραλιακό δρόμο για να χαζέψουν το θέαμα. Δημοσιογράφοι της τηλεόρασης έφτασαν και άρχισαν να αναμεταδίδουν το πρωτοφανές γεγονός. Οι αστερίες είχαν γεμίσει την παραλία και στέκονταν σχεδόν ακίνητοι. Αργοπέθαιναν...

Ο Πεπίτο ήταν κι αυτός μέσα στο πλήθος. Έφτασε εκεί μαζί με τον πατέρα του που τον κρατούσε από το χέρι. Ήταν έξυπνο και ευαίσθητο αγόρι, και κοιτάζοντας τους αστερίες, τα μάτια του γέμισαν με στενοχώρια και συμπόνια για τα πλάσματα αυτά. Όλοι τα κοιτούσαν, αλλά κανείς δεν έκανε τίποτα. Ξαφνικά, ο Πεπίτο άφησε το χέρι του πατέρα του, έβγαλε τα παπούτσια και τις κάλτσες του, και έτρεξε κάτω στην παραλία. Δίπλα σε ένα λοφάκι, έσκυψε, μάζεψε λίγους αστερίες με τα μικρά του χέρια και με γρήγορες κινήσεις τους πήγε πίσω στη θάλασσα. Χωρίς να χάνει χρόνο, ξαναγύρισε στο λοφάκι και μάζεψε λίγους ακόμα.

Ένας από τους πολλούς ανθρώπους που παρακολουθούσαν τη σκηνή από το δρόμο, του φώναξε:

- Τι κάνεις εκεί, μικρέ;

- Πετάω τους αστερίες πίσω στη θάλασσα... δε βλέπετε ότι έξω απ' το νερό πεθαίνουν;

απάντησε ο Πεπίτο, χωρίς να σταματήσει τη δουλειά του.

- Μα υπάρχουν τόσο πολλοί έξω στην άμμο, δεν μπορείς να τους σώσεις όλους! Είναι πραγματικά χιλιάδες... όλες οι παραλίες της πόλης είναι γεμάτες! Η μικρή σου προσπάθεια δεν πρόκειται να αλλάξει κάτι...

Ο Πεπίτο τότε χαμογέλασε και, δείχνοντας έναν μικρούλη αστερία που εκείνη την ώρα πέταγε στο νερό, είπε:

- Η μικρή μου προσπάθεια μόλις άλλαξε πάρα πολλά γι' αυτόν εδώ τον αστερία!

Ο άντρας έμεινε για μια στιγμή σιωπηλός. Αμέσως μετά, έσκυψε, έβγαλε γρήγορα τα παπούτσια και τις κάλτσες του και έτρεξε στην παραλία. Άρχισε κι αυτός σβέλτα να πιάνει αστερίες και να τους πετάει πίσω στη θάλασσα. Μετά από λίγο, δύο κορίτσια τον ακολούθησαν. Και πριν περάσει ένα λεπτό, άλλοι τέσσερις μικροί έκαναν το ίδιο. Μέσα σε λίγες στιγμές, 50 άνθρωποι είχαν βρεθεί στο πλάι τους, και σε λίγο ήταν 100, και μετά 200, και ώσπου να το καταλάβει κανείς, χίλιοι ολάκεροι άνθρωποι είχαν κατέβει στην παραλία και βοηθούσαν τους αστερίες!

Όλοι μαζί, τους έσωζαν στέλνοντάς τους πίσω στη θάλασσα. Στο τέλος, γλίτωσαν όλοι οι αστερίες από τον θάνατο. Όλοι, χάρη σε ένα μικρό παιδί, που ήταν αρκετά θαρραλέο για να κάνει αυτό την αρχή.

1η
Συνάντηση Μαθητών Γαλατσίου

Είσαι μαθητής της Δ' Δημοτικού;

έλα

*να συζητήσουμε μαζί
για το Γαλάτσι που ονειρευόμαστε !!!*

την _____ **2016**
στις ____ το απόγευμα
στο πολιτιστικό κέντρο (καμίνι Καραϊσκάκη)



6g

Βεβαίωση

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος
δηλώνω ότι συμφωνώ το παιδί μου
να συμμετάσχει στον εκπαιδευτικό καθαρισμό
που θα πραγματοποιηθεί την συνοδεία του
υπεύθυνου εκπαιδευτικού, στα πλαίσια του προγράμματος «Μαθαίνω τον τόπο
που ζω: Γαλάτσι».

Ο κηδεμόνας

.....

Βεβαίωση

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος
δηλώνω ότι συμφωνώ το παιδί μου
να συμμετάσχει στον εκπαιδευτικό καθαρισμό
που θα πραγματοποιηθεί την συνοδεία του
υπεύθυνου εκπαιδευτικού, στα πλαίσια του προγράμματος «Μαθαίνω τον τόπο
που ζω: Γαλάτσι».

Ο κηδεμόνας

.....

6h

Λίστα απορριμμάτων που συλλέξαμε

Είδος – Περιγραφή σκουπιδιού	Αριθμός

Λίστα απορριμμάτων που συλλέξαμε

Είδος – Περιγραφή σκουπιδιού	Αριθμός

Βιβλιογραφία Προγράμματος

- Αρχοντίδου Αργύρη, Α. & Αργυρός, Λ. (n.d.) *Η οθωμανική Αθήνα μέσα από τις συλλογές του Μουσείου της Πόλεως των Αθηνών*. Ανακτήθηκε από www.athenscitymuseum.gr
- Αυρήλιος, Μ. (2009). *Τα εις εαυτόν* (Γ. Αβραμίδης, μτφ.). Θεσσαλονίκη: Θύραθεν.
- About, E. (1855). *The Greeks of the present day*. Edinburgh: Thomas Constable
- Arrigoni, E. (1969). Το τοπίο της Αττικής κατά την κλασική εποχή. *Περιοδικό Αθηνά*, τ. 71, σ.322-386.
- Βασιλάκη – Καρακατσάνη, Α. (1971). *Οι τοιχογραφίες της όμορφης εκκλησίας στην Αθήνα*. Αθήνα: Χριστιανική Αρχαιολογική Εταιρεία.
- Βλαχάκη, Α., Δράκου, Μ., & Ρηγόπουλος, Χ. (2007). *Αγχεσμός & Αγία Γλυκερία. Δύο σημεία αναφοράς στο Γαλάτσι*. Δήμος Γαλατσίου.
- Βλαχάκη-Δημητρίου, Α., Δράκου Μ., & Ρηγόπουλος Χ. (2013). *Ασβεστοκάμινα & Νταμάρια... σύμβολα πολιτισμού στο Γαλάτσι και όχι μόνο*. Δήμος Γαλατσίου.
- Βυζάντιος, Σ. (1835). *Λεξικόν της καθ' ημάς ελληνικής διαλέκτου*. Αθήνα: Βασιλικό Τυπογραφείο.
- Babin, J., P. (1674). *Relation de l'etat present de la ville d'Athenes : ancienne capitale de la Grece, batle depuis 3400 ans. avec un abrege de son histoire et des antiquites*. Lyon: Pascal.
- Barthélemy, J., J. (1788) *Voyage du jeune Anacharsis en Grèce, vers le milieu du quatrième siècle avant l'ère chrétienne*. Paris: G. De Bure l'aîné.
- Bursian, C. (1862). *Geographie von Griechenland*. v.1, Leipzig: Teubner.
- Γέροντας, Δ. (1972). *Ιστορία του Δήμου Αθηναίων (1835-1971)*. Αθήνα: Δήμος Αθηναίων.
- Γέροντας, Δ., & Νικολούδης, Ν. (1997). *Αθήνα 1456-1686, η προσωπογραφία μιας πόλης*. Αθήνα: Τροχαλία.
- Γεωργιάδης, Α. (1920). Αγχεσμός και Σχιστός. *Αρχαιολογική εφημερίς: περιοδικόν της Αρχαιολογικής Εταιρείας*, Έτος 1920, σ. 57-59.
- Γιαννόπουλος, Ι. (1999). *Μυστική Αθήνα και Αττική*. Αθήνα: Έσοπτρον.
- Γιοχάλας, Θ., Καφετζάκη, Τ. (2012). *Αθήνα: Ιχνηλατώντας την πόλη με οδηγό την ιστορία και τη λογοτεχνία*. Αθήνα, Εστία.
- Γκόβας, Ν., & Κύρδη, Κ. (2015). *Νοιάζομαι και δρω: Εθελοντισμός – Αλληλεγγύη – Ενεργός Πολίτης. Τόμος 1 Οδηγός για τον εκπαιδευτικό*. Αθήνα: Δεσμός Μη Κερδοσκοπικό Σωματείο και Ίδρυμα Λαμπράκη.
- Curtius, E., & Kaupert, J. (1903). *Karten von Attika*, v.1. Berlin: Reimer.

Δημελά, Ε. (2011). Φωνολογικά φαινόμενα της μεγαρικής διαλέκτου, στο *Patras Working Papers in Linguistics: Τόμος αφιερωμένος στη διάλεκτο των Μεγάρων*, Εργαστήριο Νεοελληνικών Διαλέκτων, Τμήμα Φιλολογίας, Πανεπιστήμιο Πατρών, τεύχος 2, σ.1-13.

Δοξιάδης, Κ. (1960). *Η πρωτεύουσά μας και το μέλλον της*. Αθήνα

Δράκου, Μ., & Ρηγόπουλος, Χ. (2006). *Ομορφοκκλησιά: ένα διαχρονικό μνημείο σ' έναν υπέροχο τόπο*. Αθήνα: Δήμος Γαλατσίου.

Dyer, T. (1873). *Ancient Athens: its history, topography and remains*. London: Bell and Daldy.

Εφημερίδα Αθηνά. (1857, Μαρτίου 28, σελ. 3). Για τον θάνατο του δημάρχου Γαλάκη.

Εφημερίδα Η Αλήθεια. (1877, Ιανουαρίου 13, σελ. 4). Για την επίθεση λύκων στο Γαλάτσι.

Εφημερίδα Σκριπ. (1904, Μαΐου 8, σελ. 1). Για την κατάσταση του ρέματος στο Γαλάτσι.

Εφημερίδα της Κυβερνήσεως. (1991). Αριθ. 89132/5464. Έγκριση γενικού πολεοδομικού σχεδίου (Γ.Π.Σ.) του Δήμου Γαλατσίου (Ν. Αττικής), τ. 4 αρ. φύλλου 797, σ. 7785.

Εφημερίδα Το Βήμα. (2009, Ιανουαρίου 30). Πεντέλη - Ακρόπολη ο δρόμος του μαρμάρου. Ανακτήθηκε από τη σελίδα www.tovima.gr

Εφημερίς της Κυβερνήσεως του Βασιλείου της Ελλάδος. (1840). *Διάταγμα περί συγχωνεύσεως των δήμων της επαρχίας Αττικής*. αρ. φύλλου 22, σ. 228.

Εφημερίς της Κυβερνήσεως. (1932). *Περί εγκρίσεως σχεδίου συννοικισμού Συνεταιρισμού Ακτημόνων Αθηνών*. τ.1. αρ. φύλλου 81. σ. 534.

Εφημερίς της Κυβερνήσεως του Βασιλείου της Ελλάδος. (1960). *Βασιλικά Διατάγματα: Περί τροποποιήσεως και επεκτάσεως του ρυμοτομικού σχεδίου Γαλατσίου (Αττικής) παρά τον λόφον Κατακουζηνού*. τ. 4. αρ. φύλλου 54, σ. 409.

Ferrero, B. (2007). *365 piccole storie per l'anima*. Elledici

Forchhammer, P., Mueller, D. (1833). *Zur Topographie Athens: Ein Brief aus Athen und ein Brief nach Athen*. Goettingen.

Galt, J. (1813). *Letters from the Levant. Containing views of the state of society, manners, opinion and commerce, in Greece and several of the principal islands of the Archipelago*. London: Cadell and Davies.

Greco, E. (2010). *Topografia di Atene. Sviluppo urbano e monumenti dale origini all III secolo d.C. v.1. Acropoli – Areopago – Tra Acropoli e Pnice. Pandemos*.

Guillet, A., G. (1675). *Athenes ancienne et nouvelle, et l'estat present de l'Empire des Turcs, contenant la vie du Sultan Mahomet IV*. Παρίσι: Estienne Michallet.

Hitzig, H., Blümner, H. (1896). *Pausaniae Graeciae Descriptio*. v.1. Attica. Leipzig.

Hobhouse, J. (1813). *A Journey through Albania, and other provinces of Turkey in Europe and Asia to Constantinople during the years 1809 and 1810*. v. 1. London: Cawthorn.

Ιωάννου, Ι. (1973). Σπήλαιο «Σωτήρος» Αθηνών : αριθ. σπηλ. μητρώου 4170, στο *Δελτίο Ελληνικής Σπηλαιολογικής Εταιρείας*, (τ.12, τ.3), σελ. 71-83. Ανακτήθηκε από την ιστοσελίδα <http://geolib.geo.auth.gr/index.php/bssg/issue/view/389/showToc>

Καιροφύλας, Γ. (1995). *Τοπωνύμια της Αθήνας, του Πειραιά και των Περιχώρων*. Αθήνα: Φιλιππότης.

Καιροφύλας, Γ. (1987). *Η ρομαντική Αθήνα*. Αθήνα: Φιλιππότης.

Καλαντζοπούλου, Στ. (2000). *Μεσαιωνικοί ναοί της Αθήνας από σωζόμενα σχέδια και σημειώσεις του Paul Durand*, (αδημοσίευτη διδακτορική διατριβή), ΕΚΠΑ: Τμήμα Ιστορίας και Αρχαιολογίας, Αθήνα.

Καλαντζοπούλου, Τ. (2002). *Μεσαιωνικοί ναοί της Αθήνας από σωζόμενα σχέδια και σημειώσεις του Paul Durand*. Αθήνα: Ε.Λ.Ι.Α

Καμπούρογλου, Δ. (1889). *Μνημεία της ιστορίας των Αθηναίων δημοσιευόμενα υπό Δημητρίου Γρ. Καμπούρογλου*. Τόμος 1, Αθήνα: Παπαγεωργίου.

Καμπούρογλου, Δ. (1914) *Ο Αναδρομάρης*. Αθήνα: Φέξη.

Καμπούρογλου, Δ. (1964). *Γραικός, Γεντίσαρος και Βενετσιάνος*. Στο Αναγνωστικό Στ' Δημοτικού. Αθήνα: ΟΕΔΒ.

Καπετάνιος, Α., Β. (2014). *Το επεισόδιο του Λυκαβηττού – Η αναδάσωση που έριξε την κυβέρνηση*. Ανακτήθηκε στις 29/8/2016 από τη διεύθυνση <https://dasarxeio.com/2014/05/17/1212-3/>

Κέκερης, Ι. (2008, Μάιος 21). «*Το χρονικό της αποδιοργάνωσης της Δασικής υπηρεσίας και οι επιπτώσεις στο Φυσικό Περιβάλλον*», περίληψη από ομιλία σε φοιτητές της Δασολογικής Σχολής του Α.Π.Θ. Ανακτήθηκε στις 29/8/2016 από τη διεύθυνση <https://dasarxeio.com/2014/02/09/1140-2/>

Κεφαλληναίου, Ε. (2004). *Η Αθήνα στους περιηγητές 15^{ος} – 19^{ος} αιώνες*. Δήμος Αθηναίων.

Κοντογεωργοπούλου, Χ. (2016). *Η Βυζαντινή Αττική*. Αθήνα: Σιάτρας.

Κοντόπουλος, Κ. (1887). *Υπόμνημα τω πρωθυπουργώ κυρίω Χαριλάω Τρικούπη περί διασώσεως των καταστρεφόμενων ιστορικών, μυθολογικών και καλαισθητικών υψωμάτων των Αθηνών*. Αθήνα: Ιγγλέσης.

Κορομηλάς, Λ., Γ. (1977). *Το αθηναϊκό κελάρυσμα*. Αθήνα.

Κωνσταντινίδης, Γ. (1876). *Ιστορία των Αθηνών, από Χριστού γεννήσεως μέχρι του έτους 1821*. Επανεκδοση με νέα στοιχειοθεσία 2000. Αθήνα: Πολιτισμικός Οργανισμός Δήμου Αθηναίων.

Λελούδης, Ν. (2005). *Εξερευνώντας την υπόγεια Ελλάδα. Τα σπήλαια - Μύθοι και Πραγματικότητα*, τ. Α'. Αθήνα: Ελεύθερη Σκέψις.

Laborde, Comte de. (1854). *Athènes aux XV, XVI et XVII siècles*, τ.1. Paris: Jules Renouard.

Laborde, Comte de. (1854). *Athènes aux XV, XVI et XVII siècles*, τ.2. Paris: Jules Renouard.

Lauter, H., Lauter-Bufe, H., & Seiler, F. (1985). *Der Kultplatz auf dem Turkovuni*. Berlin: Mann.

Leake, W. (1821). *The topography of Athens with some remarks on its antiquities*. London: Murray.

Leake, W. (1841). *The topography of Athens and the Demi. Vol. II The Demi of Attica*. London: Rodwell.

Lolling, H. (1889). *Geographie und Geschichte des griechischen Altertums. 1. Hellenische Landeskunde und Topographie*.

Μέρτζιος, Κ., Δ. (1954). Η Οσία Φιλοθέη, στο *Εταιρεία Μακεδονικών Σπουδών*, τόμος 13, τεύχος 1. Θεσσαλονίκη. (σ.122-129)

Μίτσης, Π. (2005). *Οδωνυμικά του Γαλασίου. Πολιτιστικό πρόγραμμα τοπικής ιστορίας Δ1 & Δ2 Δημοτικού. 5^ο πειραματικό ολοήμερο δημοτικό σχολείο Γαλασίου*. Ανακτήθηκε στις 20/7/16 από τη διεύθυνση <https://panamitsis.files.wordpress.com/2011/05/odonymika-toy-galatsiou.pdf>

Μπίρης, Κ. (1971). *Αι τοπωνυμίες της πόλεως και των περιχώρων των Αθηνών. Η μετονομασία των οικισμών*. Αθήνα.

Μπίρης, Κ. (1996). *Αι Αθήναι από τον 19^ο στον 20^ο αιώνα*. Αθήνα: Μέλισσα.

Μπούρας, Χ. (2010). *Βυζαντινή Αθήνα 10ος - 12ος αι.* Αθήνα: Μουσείο Μπενάκη.

Maurer von, G., L. (1835). *Das griechische Volk in öffentlicher, kirchlicher und privatrechtlicher Beziehung vor und nach dem Freiheitskampfe bis zum 31. Juli 1834*, τ.1. Heidelberg: Mohr.

Mendelssohn – Barthodly, K. (1873). *Ιστορία της Ελλάδος από της εν έτει 1453 Αλώσεως της Κωνσταντινουπόλεως υπό των Τούρκων μέχρι των καθ' ημάς χρόνων*. Αθήνα: Κορομηλάς.

Miller, W. (1909). *Ιστορία της Φραγκοκρατίας εν Ελλάδι (1204 – 1566)*. Αθήνα: Πελεκάνος.

Miller, W. (1921). *Essays on the Latin Orient*. Cambridge University Press.

Νέζης, Ν. (2002). *Τα βουνά της Αττικής: Γεωγραφία – Φύση – Μνημεία – Τοπωνύμια - Βιβλιογραφία*. Αθήνα: Ανάβαση.

Νέζης, Ν. (2013). *Τοπωνυμικά της Αττικής. Οικισμοί – Μνημεία – Τοπωνύμια*. Αθήνα: Ανάβαση.

Νεώτερον Εγκυκλοπαιδικόν Λεξικόν του Ηλίου. (1948). Αθήνα: Ήλιος.

Νικολούδης, Ν., & Γέροντας, Δ. (1997). *Αθήνα 1456-1686: η προσωπογραφία μιας πόλης*. Αθήνα: Τροχαλία.

Ξάνθος, Ε. (1845). *Απομνημονεύματα περί Φιλικής Εταιρείας*. Αθήνα: Γκαρπολάς.

Οδηγός της Αττικής: Αλφαβητικόν ευρετήριο τοπογραφικού χάρτου Αττικής (1923). Αθήνα: Ελευθερουδάκης.

Ορλάνδος, Α. (1923). *Μεσαιωνικά μνημεία της πεδιάδος των Αθηνών και των κλιτύων Υμηττού – Πεντελικού, Πάρνηθος και Αιγάλεω*, τεύχος Γ', Αθήνα.

Παπασταματίου, Δ., & Κοτζαγεώργης, Φ., (2015). *Ιστορία του νέου ελληνισμού κατά τη διάρκεια της οθωμανικής πολιτικής κυριαρχίας*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/4721>

Πετρόπουλος, Γ., Α. (1957). *Ο κώδιξ του νοταρίου Αθηνών Παναγή Πούλου 1822-1833*. Αθήνα.

Πιττάκης, Κ. (1838). Περί Λυκαβηττού (ή Λυκοββηττού). *Αρχαιολογική Εφημερίς: περιοδικόν της Αρχαιολογικής Εταιρείας*. Έτος 1838, Φεβ-Μαρ, σ. 76-79.

Πολύδωρας, Β. (2002). *Η μείζων Αθήνα*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Ποχόλ Π., Ε. & Γκονθάλεθ, Ι., Λ. (2003). *Μάθετε στα παιδιά σας 20 αξίες της ζωής*, (μτφρ. Βερίνα Χωρεάνθη). Αθήνα: Άγκυρα.

Ραγκαβής, Ι. (1853). *Τα Ελληνικά, ήτοι περιγραφή γεωγραφική, ιστορική, αρχαιολογική και στατιστική της αρχαίας και νέας Ελλάδος*. Αθήνα: Αντωνιάδης.

Riley-Smith, J. (1999). *The Oxford History of the Crusades*. Oxford University Press.

Σαμαρά-Γκαϊτίλιχ, Ν. (1993). *Ιχνογραφία Πατησίων (τα Πατήσια κάποτε)*. Αθήνα: Λύχνος.

Σαρρής, Ι. (1928). *Τα τοπωνύμια της Αττικής*. Αθήνα: Σακκελάριος.

Σιμωνοπετρίτης, Μ., ιερ. (2011). Η αγία μάρτυς Γλυκερία και ο άγιος Λαοδίκιος, ο δεσμοφύλακας. Στο *Νέος Συναξαριστής της Ορθοδόξου Εκκλησίας*, (τ. Θ', Μάιος, σελ.153-154). Αθήνα: Ίνδικτος.

Σουρμελής, Δ. (1842). *Κατάστασις συνοπτική της πόλεως Αθηνών από της πτώσεως αυτής υπό των Ρωμαίων μέχρι τέλους της Τουρκοκρατίας*. (β' έκδοση). Μελαχούρης - Καραμπίνης.

Σουρμελής, Δ. (1853). Ιστορία των Αθηνών, κατά τον υπέρ ελευθερίας αγώνα, αρχομένη από της επαναστάσεως, μέχρι της αποκαταστάσεως των πραγμάτων. Αθήνα: Αγγελίδης.

Setton, K. (1991). Venice, Austria and the Turks in the Seventeenth Century. *The American Philosophical Society*. Memoirs series, vol 192. Philadelphia: Independence Square. p.301-331.

Spon, J. (1678), *Voyage d'Italie, de Dalmatie, de Grece et du Levant, fait aux années 1675 et 1676 par Iacob Spon et George Wheler*. Lyon: Chez Antoine Cellier.

Spon, J. (1679), *Reponse a la critique publiee par M. Guillet sur (son) voyage de Grece*. Lyon: Amaulri.

Stackelberg O., M. (1831). *Trachten und Gebräuche der Neugriechen*. Βερολίνο: Reimer.

Stoneman, R. (1987). *Land of Lost Gods : The Search for Classical Greece*. London: Hutchinson.

Stuart, J., Revett, N. (1858). *The Antiquities of Athens and other monuments of Greece*. London: Bohn.

Υπουργείο Εσωτερικών (1897). *Στατιστικά αποτελέσματα της απογραφής του πληθυσμού κατά την 5-6 Οκτωβρίου 1896*. Μέρος δεύτερον – πίνακες. Α' Πληθυσμός κατά νομούς, επαρχίας, δήμους, πόλεις και χωριά. Αθήνα: Εθνικό Τυπογραφείο και Λιθογραφείο.

Wheler, G. (1682). *A journey into Greece, by George Wheler Esq; in company of Dr Spon of Lyons: In six books*. Cademan, Kettlewell and Churchill.

Wordsworth, C. (1837). *Athens and Attica: Journal of a residence there*. London: Murray.

Wrede, W. (1934). *Attika. Vortrag in der Deutschen Arbeitsgemeinschaft zu Athen*. Athen: Deutsches Archaeologisches Institut.

Χατζηδάκης, Μ. (1956). *Βυζαντινά Μνημεία Αττικής και Βοιωτίας. Αρχιτεκτονική - Ψηφιδωτά - Τοιχογραφίες*. Αθήνα: Εκδόσεις Αθηνών.

Χατζούδης, Ν. (2016). *Το Γαλάτσι και οι Γαλατσιώτες στο διάβα του 20ού αιώνα. Πρώτος τόμος 1900-1974*. Αθήνα: Ταξιδευτής.

Χεκίμογλου, Ε. (2014). *Υδάτινη Ιστοριογραφία, Χρονικό της διαχείρισης του νερού στην Αττική*. Αθήνα: Ελληνικές Εκδόσεις.

Χρηστομάνος, Κ. (1887). Γενεαλογικά μελετήματα εξ ανεκδότου πραγματείας: Το Αθηναϊκόν Αρχοντολόγιον και ο Βυζαντινισμός εν Αθήναις. Α' Το γένος Λίμπωνα (μετά γενεαλογικού πίνακος). Αθήνα: Παπαγεωργίου.

7.2. Ενδεικτικό φωτογραφικό υλικό από εργασίες των μαθητών









7.3. Ερωτηματολόγια Έρευνας

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ - ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ – ΠΤΔΕ ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗ
ΔΙΑΤΡΙΒΗ: ΛΑΪΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

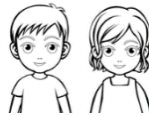


ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

ΑΥΞΩΝ ΑΡΙΘΜΟΣ: ΣΧΟΛΕΙΟ / ΤΜΗΜΑ:/..... ΗΜ/ΝΙΑ :/...../.....

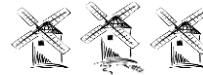
Παρακαλώ βάλτε X στο σωστό κουτάκι ή συμπληρώστε γράφοντας, όπου χρειάζεται.

1. Είμαι Αγόρι Κορίτσι



2. Ο πατέρας μου μεγάλωσε στην / στο

Χώρα Πόλη/Χωριό



δεν ξέρω



3. Στον τόπο που μεγάλωσε ο πατέρας μου

- Ζούμε (μεγάλωσε στην Αθήνα)
- Πηγαίνουμε αρκετές φορές τον χρόνο π.χ. καλοκαίρι, Χριστούγεννα, Πάσχα
- Πηγαίνουμε συνήθως μία φορά τον χρόνο
- Πηγαίνουμε σπάνια
- Δεν έχουμε πάει ποτέ

4. Νιώθω περήφανος / περήφανη όταν με ρωτούν για την καταγωγή του πατέρα μου.

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. Η μητέρα μου μεγάλωσε στην / στο

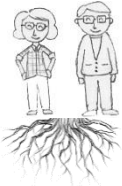
Χώρα Πόλη/Χωριό

δεν ξέρω



6. Στον τόπο που μεγάλωσε η μητέρα μου

- Ζούμε (μεγάλωσε στην Αθήνα)
- Πηγαίνουμε αρκετές φορές τον χρόνο π.χ. καλοκαίρι, Χριστούγεννα, Πάσχα
- Πηγαίνουμε συνήθως μία φορά τον χρόνο
- Πηγαίνουμε σπάνια
- Δεν έχουμε πάει ποτέ



7. Νιώθω περήφανος / περήφανη όταν με ρωτούν για την καταγωγή της μητέρας μου.

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. Ο πατέρας μου έχει

- τελειώσει το δημοτικό
- τελειώσει το γυμνάσιο / λύκειο
- σπουδάσει σε ΑΕΙ / ΤΕΙ
- μεταπτυχιακό / διδακτορικό τίτλο

9. Η μητέρα μου έχει

- τελειώσει το δημοτικό
- τελειώσει το γυμνάσιο / λύκειο
- σπουδάσει σε ΑΕΙ / ΤΕΙ
- μεταπτυχιακό / διδακτορικό τίτλο

10. Το όνομα «Γαλάτσι» προέρχεται από...



την οικογένεια Γαλάκη	τον γαλάζιο ουρανό	το γάλα	κάτι άλλο/ δεν ξέρω
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

11. Η πιο παλιά εκκλησία στο Γαλάτσι είναι η...



Αγία Ειρήνη	Αγία Γλυκερία	Ομορφοκκλησιά	δεν ξέρω
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

12. Οι περισσότεροι Γαλατσιώτες κατάγονται από...



τη Ρόδο	τη Νάξο	τον Πόντο	δεν ξέρω
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. Στον λόφο πάνω από το άλσος Βεΐκου υπάρχει...



ο σκελετός ενός δεινόσαυρου	ένας αρχαίος βωμός	ένα πλοίο	δεν ξέρω
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14. Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια (σε υπολογιστή / κινητό τηλέφωνο / παιχνιδιομηχανή):



0 ώρες την εβδομάδα (καθόλου)	από 1 έως 7 ώρες την εβδομάδα	από 8 έως 20 ώρες την εβδομάδα	από 21 έως 40 ώρες την εβδομάδα	πάνω από 41 ώρες την εβδομάδα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

15. Όταν έχω ελεύθερο χρόνο, προτιμώ να...

[βάλε στη σειρά (1,2,3,4,5) τις δραστηριότητες, με την 1 να είναι η αγαπημένη σου]

βγαίνω έξω	παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια	βλέπω τηλεόραση /dvd	χαζεύω στο internet	διαβάζω βιβλία / κόμικς	άλλο
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



16. Όποιος δεν γνωρίζει την καταγωγή του, δεν ξέρει ποιος πραγματικά είναι.

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

17. Μου αρέσει να ακούω μεγαλύτερους να λένε ιστορίες για τα παλιά χρόνια.

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

18. Η παράδοση είναι για μένα κάτι το βαρετό και ξεπερασμένο.



Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

19. Σήμερα, οι κάτοικοι του Γαλασίου είναι περίπου...

10.000	20.000	40.000	60.000	δεν ξέρω
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

20. Μαθαίνω παραδοσιακούς χορούς.



Ναι και μου αρέσουν πολύ	Ναι, αλλά δεν μου αρέσουν τόσο	Όχι, αλλά θα ήθελα να μάθω	Όχι και ούτε θέλω να μάθω
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

21. Αν ναι, μαθαίνω παραδοσιακούς χορούς στο / στην

22. Γνωρίζω αρκετά για το Γαλάτσι, δεν θέλω να μάθω περισσότερα.



Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

23. Γνωρίζω το Γαλάτσι πολύ καλά!



Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

24. Το Γαλάτσι είναι μικρό και ασήμαντο.

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

25. Είναι διαφορετικό να είναι κανείς Γαλασιώτης.

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

26. Όταν με ρωτούν πού μένω, νιώθω περήφανος να απαντώ ότι μένω στο Γαλάτσι.



Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

27. Νιώθω Γαλασιώτης / Γαλασιώτισσα.



Απόλυτα	Αρκετά	Ούτε ναι ούτε όχι	Όχι πολύ	Καθόλου
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

28. Όσοι ζούμε στο Γαλάτσι είμαστε Γαλασιώτες, ανεξάρτητα από την καταγωγή μας.



Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

29. Ο δήμος Γαλασίου είναι σαν μια μεγάλη οικογένεια στην οποία ανήκουμε όλοι.



Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

30. Όταν μεγαλώσω, θέλω να συνεχίσω να μένω στο Γαλάτσι.

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

31. Το Γαλάτσι είμαστε εμείς!

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



32. Εμείς τα παιδιά, μπορούμε να δημιουργήσουμε το Γαλάτσι που ονειρευόμαστε.

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

33. Ο δήμος Γαλασίου δεν κάνει τίποτα για τα προβλήματα των κατοίκων.



Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

34. Με ενδιαφέρει να ενημερώνομαι για τις εθελοντικές δράσεις στο Γαλάτσι



(π.χ. αναδάσωση, πυροπροστασία, καθαρισμός πάρκων).

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

35. Θέλω να συμμετέχω στις δραστηριότητες που διοργανώνει ο δήμος Γαλασίου

(π.χ. τουρνουά μπάσκετ 3x3, αθλητικό camp, καλοκαιρινό φεστιβάλ, κτλ.)

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ευχαριστούμε πολύ για τον χρόνο που διέθεσες!

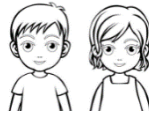


Β' ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

ΑΥΞΩΝ ΑΡΙΘΜΟΣ: ΣΧΟΛΕΙΟ / ΤΜΗΜΑ:/..... ΗΜ/ΝΙΑ :/...../.....

Παρακαλώ βάλτε Χ στο σωστό κουτάκι ή συμπληρώστε γράφοντας, όπου χρειάζεται.

1. Είμαι Αγόρι Κορίτσι



2. Γνωρίζω το Γαλάτσι πολύ καλά!

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Τα μαθήματα για το Γαλάτσι, μου φάνηκαν:

Πολύ ενδιαφέροντα	Ενδιαφέροντα	Έτσι κι έτσι	Κάπως βαρετά	Πολύ βαρετά	Δεν έκανα μαθήματα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Από τα μαθήματα που έκανα στο σχολείο για το Γαλάτσι, έμαθα:

Πάρα πολλά	Πολλά	Αρκετά	Λίγα	Πολύ λίγα	Δεν έκανα μαθήματα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. Ποια δραστηριότητα για το Γαλάτσι σου άρεσε περισσότερο και ποια λιγότερο;

Δεν έκανα μαθήματα ούτε δραστηριότητες σχετικά με το Γαλάτσι

Περισσότερο μου άρεσε.....

Λιγότερο μου άρεσε.....

6. Ασχολήθηκες (έπαιξες) με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια για το Γαλάτσι;

Πάρα πολύ	Πολύ	Αρκετά	Λίγο	Καθόλου
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια για το Γαλάτσι σου φάνηκαν:

Πολύ εύκολα	Μάλλον εύκολα	Μέτρια	Μάλλον δύσκολα	Πολύ δύσκολα	Δεν έπαιξα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. Η ηλεκτρονική σελίδα και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, σε βοήθησαν στο να μάθεις:

Πάρα πολύ	Πολύ	Αρκετά	Λίγο	Πολύ λίγο	Δεν έπαιξα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. Το όνομα «Γαλάτσι» προέρχεται από...

την οικογένεια Γαλάκη	τον γαλάζιο ουρανό	το γάλα	δεν ξέρω
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

10. Η πιο παλιά εκκλησία στο Γαλάτσι είναι η...



Αγία Ειρήνη	Αγία Γλυκερία	Ομορφοκκλησιά	δεν ξέρω
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

11. Οι περισσότεροι Γαλατσιώτες κατάγονται από...



τη Ρόδο	τη Νάξο	τον Πόντο	δεν ξέρω
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



12. Στον λόφο πάνω από το άλσος Βεΐκου υπάρχει...

ο σκελετός ενός δεινόσαυρου	ένας αρχαίος βωμός	ένα πλοίο	δεν ξέρω
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. Σήμερα, οι κάτοικοι του Γαλασιού είναι περίπου...

10.000	20.000	40.000	60.000	δεν ξέρω
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14. Το πολιτιστικό κέντρο του δήμου μας βρίσκεται στο «καμίνι»

της Ορφανίδου	της ΛΑΤΩ	της Καραϊσκάκη	του Λόφου Παιδιού
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

15. Ο θρύλος «Γραικός, Γενίσαρος, Βενετσιάνος» μας εξηγεί πότε δημιουργήθηκε

η εκκλησία της Αγίας Γλυκερίας	η εκκλησία της Ομορφοκκλησιάς	το λατομείο στο Τουρκοβούνι	η πηγή της Αγίας Γλυκερίας
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

16. Ποιο από τα παρακάτω ονόματα ΔΕΝ ανήκει σε γειτονιά του Γαλατισίου;

Καραγιαννέικα	Ηπειρώτικα	Μενιδιάτικα	Περιβόλια
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

17. Οι αρχαίοι Γαλασιώτες θυσίαζαν στο άγαλμα του *Ομβρίου Διός* για να τους φέρει

πλούτο	βροχή	ειρήνη	τη νίκη
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

18. Με ποιον από τους παρακάτω Δήμους ΔΕΝ συνορεύει το Γαλάτσι;

Αθηναίων	Ν. Ιωνίας	Ηρακλείου	Φιλοθέης - Ψυχικού
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

19. Όποιος δεν γνωρίζει την καταγωγή του, δεν ξέρει ποιος πραγματικά είναι.

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

20. Μου αρέσει να ακούω μεγαλύτερους να λένε ιστορίες για τα παλιά χρόνια.

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



21. Η παράδοση είναι για μένα κάτι το βαρετό και ξεπερασμένο.

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

22. Μου αρέσει να παρακολουθώ / χορεύω παραδοσιακούς χορούς

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

23. Θα ήθελα να μάθω περισσότερα για την ιστορία της οικογένειάς μου

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

24. Νιώθω Γαλασιώτης / Γαλασιώτισσα.



Απόλυτα	Αρκετά	Ούτε ναι ούτε όχι	Όχι πολύ	Καθόλου
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



25. Το Γαλάτσι είναι μικρό και ασήμαντο.

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

26. Όταν με ρωτούν πού μένω, νιώθω περήφανος να απαντώ ότι μένω στο Γαλάτσι.



Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

27. Είναι διαφορετικό να είναι κανείς Γαλασιώτης.

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

28. Όσοι μένουν στο Γαλάτσι είναι Γαλασιώτες, ανεξάρτητα από την καταγωγή τους.



Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

29. Ο δήμος Γαλασίου είναι σαν μια μεγάλη οικογένεια στην οποία ανήκουμε όλοι.



Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

30. Όταν μεγαλώσω, θέλω να συνεχίσω να μένω στο Γαλάτσι.

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

31. Το Γαλάτσι είμαστε εμείς!

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

32. Εμείς τα παιδιά, μπορούμε να δημιουργήσουμε το Γαλάτσι που ονειρευόμαστε.

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

33. Οι περισσότεροι φίλοι μου ζουν στο Γαλάτσι



Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

34. Ο δήμος Γαλατσίου ενδιαφέρεται για τα προβλήματα των κατοίκων.

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

35. Με ενδιαφέρει να ενημερώνομαι για τις εθελοντικές δράσεις στο Γαλάτσι



(π.χ. αναδάσωση, πυροπροστασία, καθαρισμός πάρκων).

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

36. Θέλω να συμμετέχω στις δραστηριότητες που διοργανώνει ο δήμος Γαλατσίου

(π.χ. τουρνουά μπάσκετ 3x3, αθλητικό camp, καλοκαιρινό φεστιβάλ)

Συμφωνώ απόλυτα	Μάλλον ναι	Ούτε ναι ούτε όχι	Μάλλον όχι	Διαφωνώ απόλυτα
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

37. Ανήκεις σε κάποιον αθλητικό σύλλογο;

Ναι, ανήκω στον αθλητικό σύλλογο (όνομα συλλόγου)

Όχι, δεν ανήκω σε κάποιον αθλητικό σύλλογο

38. Πιστεύω ότι οι Γαλατσιώτες είναι (συμπλήρωσε με ένα επίθετο)

.....



Ευχαριστούμε πολύ για τον χρόνο που διέθεσες!

7.4. Στατιστικοί Πίνακες και Γραφήματα Αποτελεσμάτων

Frequencies

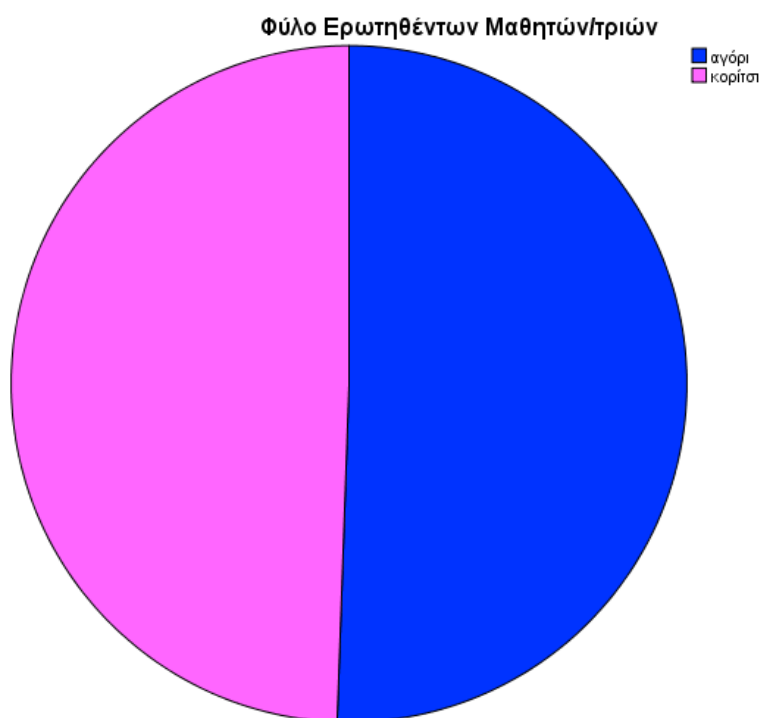
Statistics

Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών

N	Valid	267
	Missing	0

Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών /τριών

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	αγόρι	135	50,6	50,6	50,6
	κορίτσι	132	49,4	49,4	100,0
	Total	267	100,0	100,0	



Frequencies

Statistics

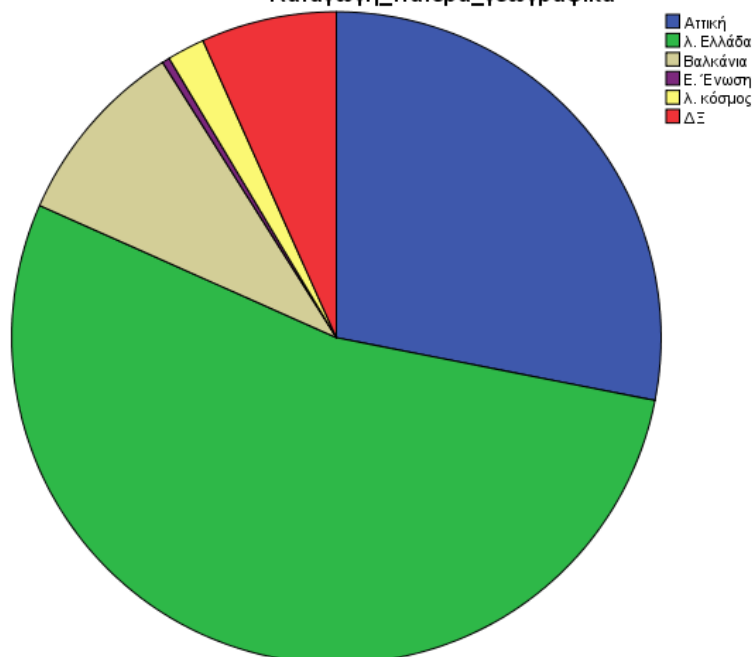
Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά

N	Valid	267
	Missing	0

Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Αττική	75	28,1	28,1	28,1
	λοιπή Ελλάδα	143	53,6	53,6	81,6
	Βαλκάνια	25	9,4	9,4	91,0
	Ε. Ένωση	1	,4	,4	91,4
	λοιπός κόσμος	5	1,9	1,9	93,3
	ΔΞ	18	6,7	6,7	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά



Frequencies

Statistics

Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά

N	Valid	267
	Missing	0

Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Αττική	94	35,2	35,2	35,2
	λοιπή Ελλάδα	109	40,8	40,8	76,0
	Βαλκάνια	25	9,4	9,4	85,4
	Ε. Ένωση	8	3,0	3,0	88,4
	Λοιπός κόσμος	13	4,9	4,9	93,3
	ΔΞ	18	6,7	6,7	100,0
	Total	267	100,0	100,0	



Frequencies

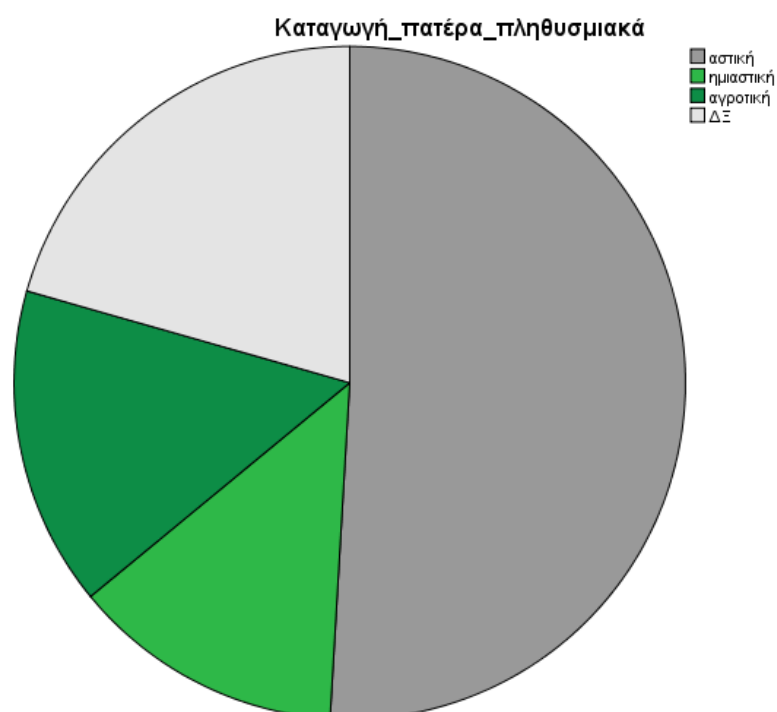
Statistics

Καταγωγή_πατέρα_πληθυσμιακά

N	Valid	267
	Missing	0

Καταγωγή_πατέρα_πληθυσμιακά

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	αστική	136	50,9	50,9	50,9
	ημιαστική	35	13,1	13,1	64,0
	αγροτική	41	15,4	15,4	79,4
	ΔΞ	55	20,6	20,6	100,0
	Total	267	100,0	100,0	



Frequencies

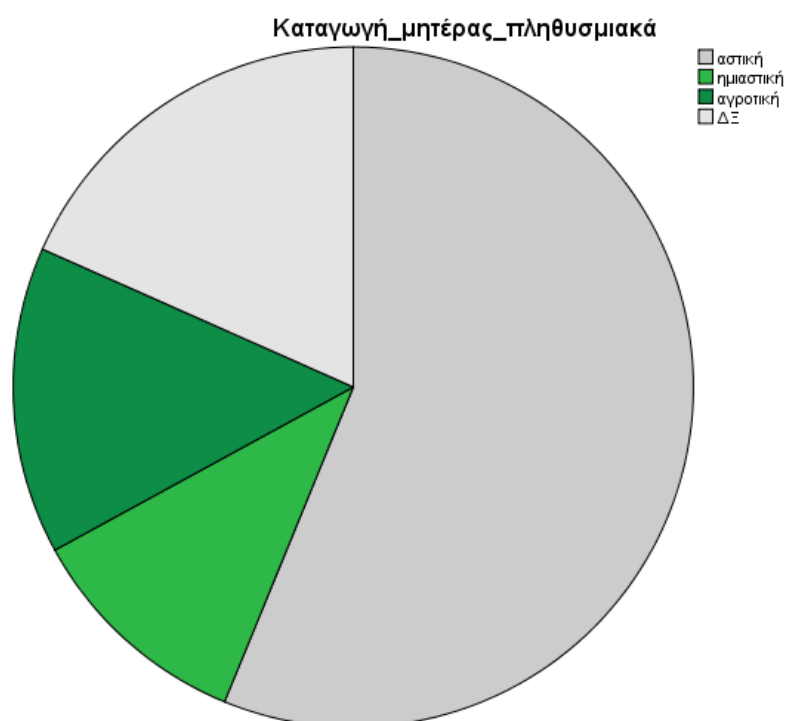
Statistics

Καταγωγή_μητέρας_πληθυσμιακά

N	Valid	267
	Missing	0

Καταγωγή_μητέρας_πληθυσμιακά

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	αστική	150	56,2	56,2	56,2
	ημιαστική	29	10,9	10,9	67,0
	αγροτική	39	14,6	14,6	81,6
	ΔΞ	49	18,4	18,4	100,0
	Total	267	100,0	100,0	



Frequencies

Statistics

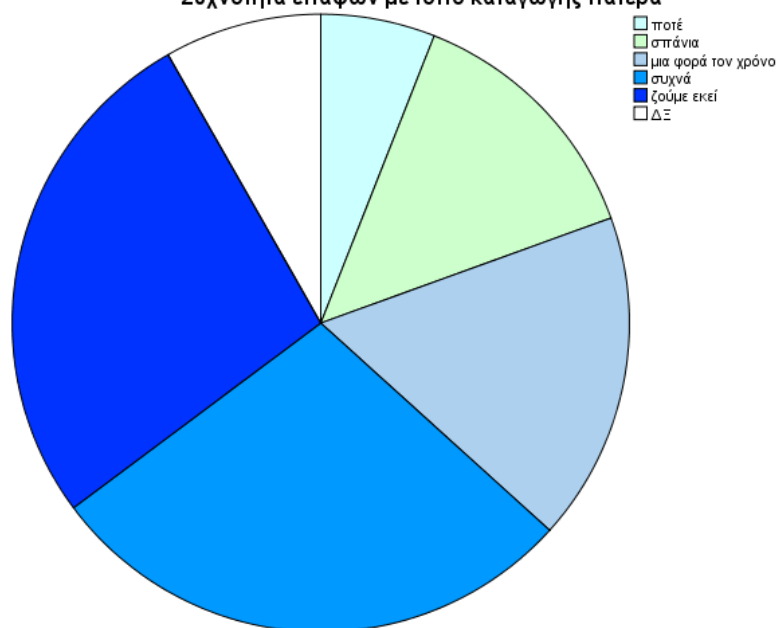
Συχνότητα επαφών με τόπο
καταγωγής πατέρα

N	Valid	267
	Missing	0

Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής πατέρα

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ποτέ	16	6,0	6,0	6,0
	σπάνια	36	13,5	13,5	19,5
	μια φορά τον χρόνο	46	17,2	17,2	36,7
	συχνά	75	28,1	28,1	64,8
	ζούμε εκεί	72	27,0	27,0	91,8
	ΔΞ	22	8,2	8,2	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής πατέρα



Frequencies

Statistics

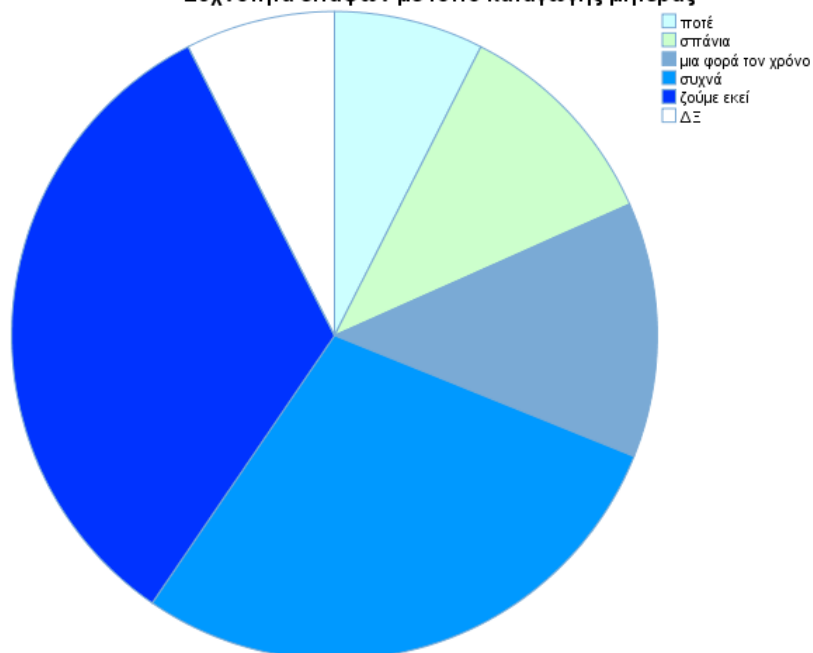
Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής μητέρας

N	Valid	267
	Missing	0

Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής μητέρας

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ποτέ	20	7,5	7,5	7,5
	σπάνια	29	10,9	10,9	18,4
	μια φορά τον χρόνο	34	12,7	12,7	31,1
	συχνά	76	28,5	28,5	59,6
	ζούμε εκεί	88	33,0	33,0	92,5
	ΔΞ	20	7,5	7,5	100,0
	Total	267	100,0	100,0	

Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής μητέρας



Frequencies

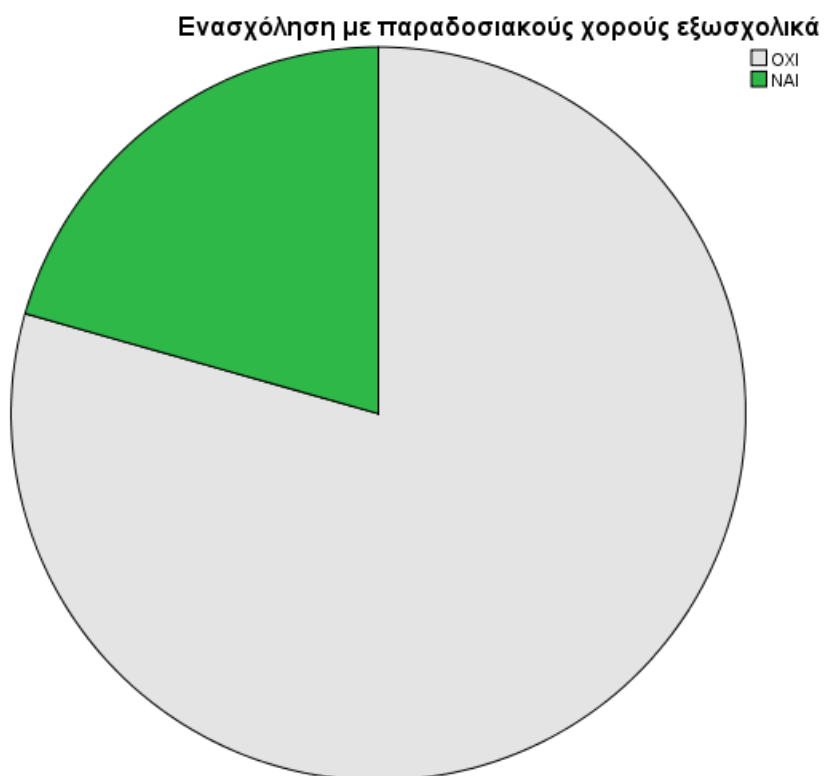
Statistics

Ενασχόληση με
παραδοσιακούς χορούς
εξωσχολικά

N	Valid	267
	Missing	0

Ενασχόληση με παραδοσιακούς χορούς εξωσχολικά

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	OXI	212	79,4	79,4	79,4
	NAI	55	20,6	20,6	100,0
	Total	267	100,0	100,0	



Frequencies

Statistics

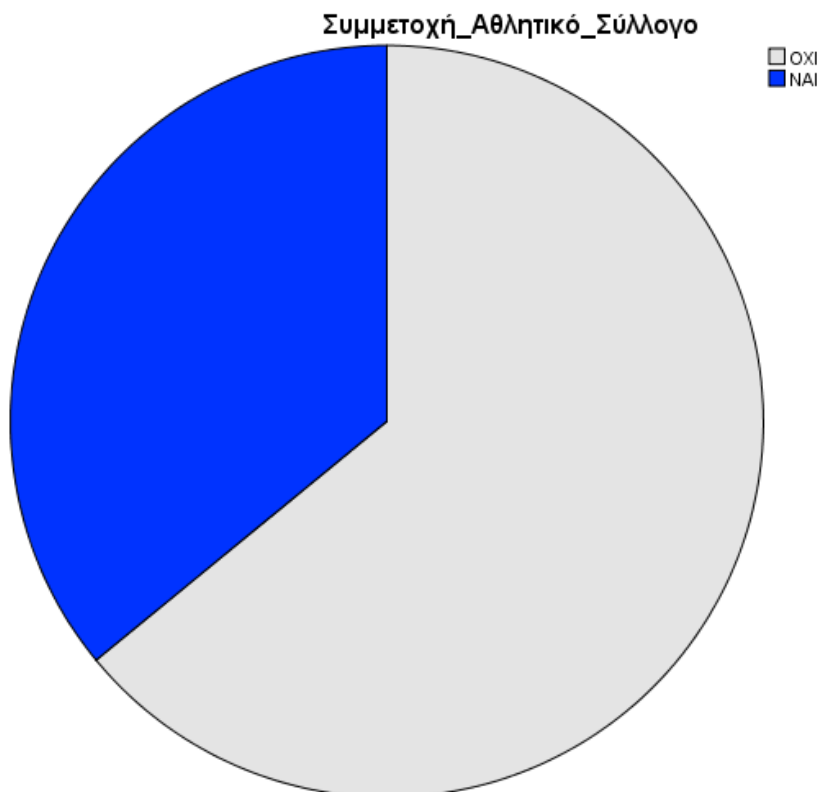
Συμμετοχή_Αθλητικό_Σύλλογ

ο

N	Valid	267
	Missing	0

Συμμετοχή_Αθλητικό_Σύλλογο

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	OXI	171	64,0	64,0	64,0
	NAI	96	36,0	36,0	100,0
	Total	267	100,0	100,0	



Frequencies

Statistics

Ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια (ώρες ανά εβδομάδα)

N	Valid	267
	Missing	0

Ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια (ώρες ανά εβδομάδα)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	68	25,5	25,5	25,5
	1 έως 7	146	54,7	54,7	80,1
	8 έως 20	28	10,5	10,5	90,6
	21 έως 40	11	4,1	4,1	94,8
	> 41	14	5,2	5,2	100,0
	Total	267	100,0	100,0	



Explore

Έλεγχος Κανονικότητας Δημογραφικών Δεδομένων

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών	,344	267	,000	,636	267	,000
Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά	,362	267	,000	,686	267	,000
Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά	,321	267	,000	,751	267	,000
Καταγωγή_πατέρα_πληθυσμικά	,316	267	,000	,754	267	,000
Καταγωγή_μητέρας_πληθυσμικά	,347	267	,000	,725	267	,000
Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής πατέρα	,188	267	,000	,923	267	,000
Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής μητέρας	,215	267	,000	,895	267	,000
Εξωσχολικά_Παραδοσιακοί_Χοροί	,488	267	,000	,496	267	,000
Συμμετοχή_Αθλητικό_Σύλλογο	,413	267	,000	,607	267	,000
Ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια (ώρες ανά εβδομάδα)	,337	267	,000	,773	267	,000

a. Lilliefors Significance Correction

Nonparametric Correlations

Έλεγχος συσχετίσεων μεταξύ Δημογραφικών Δεδομένων

Correlations

			Φύλο	Καταγ. πατέρα_ γεωγρ.
S p e a r m a n 's r h o	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών	Correlation Coefficient	1,000	-,039
		Sig. (2-tailed)	.	,530
	Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά	Correlation Coefficient	-,039	1,000
		Sig. (2-tailed)	,530	.
	Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά	Correlation Coefficient	,013	,449**
		Sig. (2-tailed)	,829	,000
	Καταγωγή_πατέρα_πληθυσμιακά	Correlation Coefficient	,040	,609**
		Sig. (2-tailed)	,514	,000
	Καταγωγή_μητέρας_πληθυσμιακά	Correlation Coefficient	,055	,294**
		Sig. (2-tailed)	,367	,000
	Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής πατέρα	Correlation Coefficient	-,050	-,441**
		Sig. (2-tailed)	,413	,000
	Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής μητέρας	Correlation Coefficient	-,104	-,141*
		Sig. (2-tailed)	,090	,021
	Εξωσχολικά_Παραδοσιακοί_Χοροί	Correlation Coefficient	,256**	,047
		Sig. (2-tailed)	,000	,442
	Συμμετοχή_Αθλητικό_Σύλλογο	Correlation Coefficient	-,195**	-,010
		Sig. (2-tailed)	,001	,872
	Ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια (ώρες ανά εβδομάδα)	Correlation Coefficient	-,282**	-,027
		Sig. (2-tailed)	,000	,659

Correlations

			Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά	Καταγωγή_πατέρα_πληθυσμιακά
Spearman's rho	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών	Correlation Coefficient	,013	,040
		Sig. (2-tailed)	,829	,514
	Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά	Correlation Coefficient	,449**	,609**
		Sig. (2-tailed)	,000	,000
	Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά	Correlation Coefficient	1,000	,218**
		Sig. (2-tailed)	.	,000
	Καταγωγή_πατέρα_πληθυσμιακά	Correlation Coefficient	,218**	1,000
		Sig. (2-tailed)	,000	.
	Καταγωγή_μητέρας_πληθυσμιακά	Correlation Coefficient	,616**	,367**
		Sig. (2-tailed)	,000	,000
	Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής πατέρα	Correlation Coefficient	-,173**	-,188**
		Sig. (2-tailed)	,005	,002
	Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής μητέρας	Correlation Coefficient	-,472**	,053
		Sig. (2-tailed)	,000	,391
	Εξωσχολικά_Παραδοσιακοί_Χοροί	Correlation Coefficient	,003	,054
		Sig. (2-tailed)	,959	,384
	Συμμετοχή_Αθλητικό_Σύλλογο	Correlation Coefficient	-,079	-,083
		Sig. (2-tailed)	,199	,176
	Ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια (ώρες ανά εβδομάδα)	Correlation Coefficient	-,032	-,150*
		Sig. (2-tailed)	,607	,014

Correlations

			Καταγ._ μητέρ._ πληθυσ μακά	Συχνότ. επαφών με τόπο καταγ. πατέρα
S p e a r m a n 's r h o	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών	Corr.Coefficient	,055	-,050
		Sig. (2-tailed)	,367	,413
	Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά	Corr.Coefficient	,294**	-,441**
		Sig. (2-tailed)	,000	,000
	Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά	Corr.Coefficient	,616**	-,173**
		Sig. (2-tailed)	,000	,005
	Καταγωγή_πατέρα_πληθυσμαικά	Corr.Coefficient	,367**	-,188**
		Sig. (2-tailed)	,000	,002
	Καταγωγή_μητέρας_πληθυσμαικά	Corr.Coefficient	1,000	-,042
		Sig. (2-tailed)	.	,491
	Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής πατέρα	Corr.Coefficient	-,042	1,000
		Sig. (2-tailed)	,491	.
	Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής μητέρας	Corr.Coefficient	-,201**	,330**
		Sig. (2-tailed)	,001	,000
	Εξωσχολικά_Παραδοσιακοί_Χοροί	Corr. Coefficient	,056	-,069
		Sig. (2-tailed)	,360	,261
	Συμμετοχή_Αθλητικό_Σύλλογο	Corr. Coefficient	-,045	,017
		Sig. (2-tailed)	,466	,784
	Ενασχόληση με ηλεκτρ. παιχνίδια (ώρες / εβδομάδα)	Corr. Coefficient	-,084	-,044
		Sig. (2-tailed)	,170	,475

Correlations

			Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής μητέρας	Εξωσχολικά_Π αραδοσιακοί_ Χοροί
Spearman's rho	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών	Corr.Coefficient	-,104	,256**
		Sig. (2-tailed)	,090	,000
	Καταγωγή_πατέρα_γεωγ ραφικά	Corr.Coefficient	-,141*	,047
		Sig. (2-tailed)	,021	,442
	Καταγωγή_μητέρας_γεω γραφικά	Corr.Coefficient	-,472**	,003
		Sig. (2-tailed)	,000	,959
	Καταγωγή_πατέρα_πληθ υσμικά	Corr.Coefficient	,053	,054
		Sig. (2-tailed)	,391	,384
	Καταγωγή_μητέρας_πλη θυσμικά	Corr.Coefficient	-,201**	,056
		Sig. (2-tailed)	,001	,360
	Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής πατέρα	Corr.Coefficient	,330**	-,069
		Sig. (2-tailed)	,000	,261
	Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής μητέρας	Corr.Coefficient	1,000	-,112
		Sig. (2-tailed)	.	,069
	Εξωσχολικά_Παραδοσια κοί_Χοροί	Corr.Coefficient	-,112	1,000
		Sig. (2-tailed)	,069	.
	Συμμετοχή_Αθλητικό_Σύ λλογο	Corr. Coefficient	,015	,043
		Sig. (2-tailed)	,810	,485
	Ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια (ώρες ανά εβδομάδα)	Corr.Coefficient	,038	-,096
		Sig. (2-tailed)	,536	,116

Correlations

			Συμμετοχή σε Αθλητικό Σύλλογο	Ενασχόληση με ηλεκτρ. παιχνίδια (ώρες / εβδομάδα)
S p e a r m a n 's r h o	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών	Corr.Coefficient	-,195**	-,282**
		Sig. (2-tailed)	,001	,000
	Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά	Corr.Coefficient	-,010	-,027
		Sig. (2-tailed)	,872	,659
	Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά	Corr.Coefficient	-,079	-,032
		Sig. (2-tailed)	,199	,607
	Καταγωγή_πατέρα_πληθυσμιακά	Corr.Coefficient	-,083	-,150*
		Sig. (2-tailed)	,176	,014
	Καταγωγή_μητέρας_πληθυσμιακά	Corr.Coefficient	-,045	-,084
		Sig. (2-tailed)	,466	,170
	Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής πατέρα	Corr.Coefficient	,017	-,044
		Sig. (2-tailed)	,784	,475
	Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής μητέρας	Corr.Coefficient	,015	,038
		Sig. (2-tailed)	,810	,536
	Εξωσχολικά_Παραδοσιακοί_Χοροί	Corr.Coefficient	,043	-,096
		Sig. (2-tailed)	,485	,116
	Συμμετοχή_Αθλητικό_Σύλλογο	Corr.Coefficient	1,000	,093
		Sig. (2-tailed)	.	,131
	Ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια (ώρες ανά εβδομάδα)	Corr.Coefficient	,093	1,000
		Sig. (2-tailed)	,131	.

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Nonparametric Correlations

Έλεγχος συσχετίσεων μεταξύ Δημογραφικών Δεδομένων

(Συνοπτικός πίνακας)

Spearman's rho	Φύλο	Γεωγραφ. καταγωγή Πατέρας	Γεωγραφ. καταγωγή Μητέρας	Πληθυσμ. καταγωγή Πατέρας	Πληθυσμ. καταγωγή Μητέρας	Επαφή με τόπο Πατέρα	Επαφή με τόπο Μητέρας	Χοροί	Αθλητ.	Gaming
Φύλο	1	-0,039	0,013	0,040	0,055	-0,050	-0,104	0,256**	-0,195**	-0,282**
Γ. καταγωγή πατ.	-0,039	1	0,449**	0,609**	0,294**	-0,441**	-0,141*	0,047	-0,010	-0,027
Γ. καταγωγή μητ.	0,013	0,449**	1	0,218**	0,616**	-0,173**	-0,472**	0,003	-0,079	-0,032
Π. καταγωγή πατ.	0,040	0,609**	0,218**	1	0,367**	-0,188**	0,053	0,054	-0,083	-0,150*
Π. καταγωγή μητ.	0,055	0,294**	0,616**	0,367**	1	-0,042	-0,201**	0,056	-0,045	-0,084
Επαφή τόπο πατ.	-0,050	-0,441**	-0,173**	-0,188**	-0,042	1	0,330**	-0,069	0,017	-0,044
Επαφή τόπο μητ.	-0,104	-0,141*	-0,472**	0,053	-0,201**	0,330**	1	-0,112	0,015	0,038
Χοροί	0,256**	0,047	0,003	0,054	0,056	-0,069	-0,112	1	0,043	-0,096
Αθλητισμός	-0,195**	-0,010	-0,079	-0,083	-0,045	0,017	0,015	0,043	1	0,093
Gaming	-0,282**	-0,027	-0,032	-0,150*	-0,084	-0,044	0,038	-0,096	0,093	1

* Η συσχέτιση είναι σημαντική σε επίπεδο 0,05

** Η συσχέτιση είναι σημαντική σε επίπεδο 0,01.

Crosstabs – Φύλο και Παραδοσιακοί Χοροί

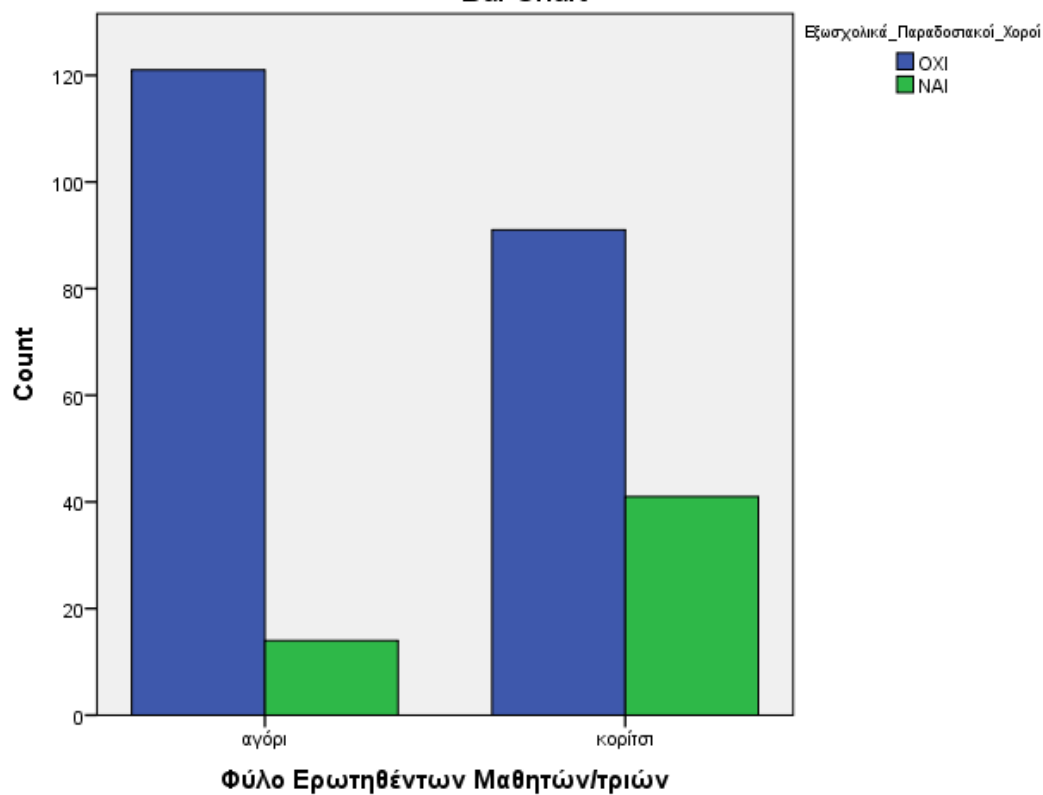
Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών * Εξωσχολικά_Παραδοσιακοί_Χοροί	267	100,0%	0	0,0%	267	100,0%

Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών * Εξωσχολικά_Παραδοσιακοί_Χοροί Crosstabulation

		Εξωσχολικά_Παραδοσιακοί_Χοροί		
		OXI	NAI	
Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών	αγόρι	Count	121	14
		Adjusted Residual	4,2	-4,2
	κορίτσι	Count	91	41
		Adjusted Residual	-4,2	4,2
Total		Count	212	55

Bar Chart



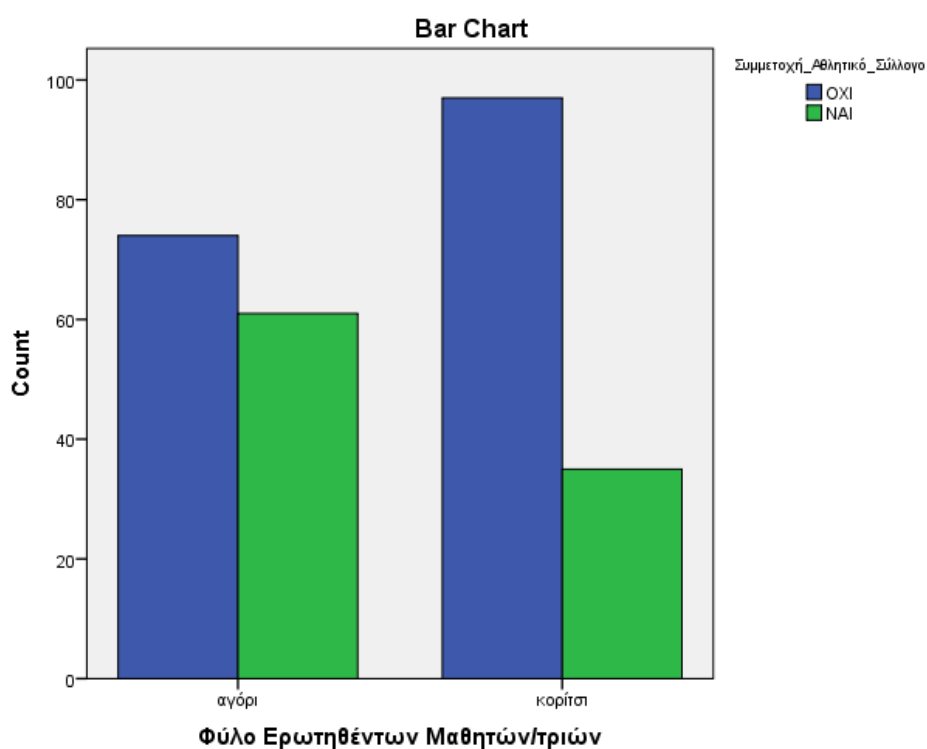
Crosstabs – Φύλο και Συμμετοχή σε Αθλητικό Σύλλογο

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών * Συμμετοχή_Αθλητικό_Σύλλογο	267	100,0%	0	0,0%	267	100,0%

Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών * Συμμετοχή_Αθλητικό_Σύλλογο Crosstabulation

		Συμμετοχή_Αθλητικό_Σύλλογο		Total	
		OXI	NAI		
Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών	αγόρι	Count	74	61	135
		Adjusted Residual	-3,2	3,2	
	κορίτσι	Count	97	35	132
		Adjusted Residual	3,2	-3,2	
Total		Count	171	96	267



Crosstabs – Φύλο και Ενασχόληση με Ηλεκτρονικά Παιχνίδια

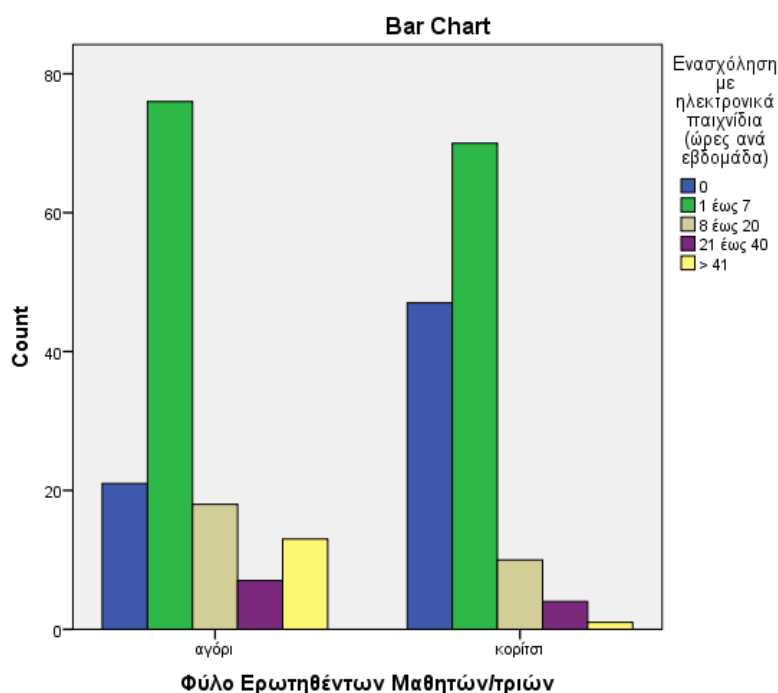
Case Processing Summary

	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών * Ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια (ώρες ανά εβδομάδα)	267	100,0%	0	0,0%	267	100,0%

Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών * Ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια (ώρες ανά εβδομάδα) Crosstabulation

Ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια (ώρες ανά εβδομάδα)

		0	1 έως 7	8 έως 20	21 έως 40	> 41	
Φύλο	αγόρι	Count	21	76	18	7	13
	Ερωτηθέντων Μαθητών/τριών	Adjusted Residual	-3,8	,5	1,5	,9	3,3
	κορίτσι	Count	47	70	10	4	1
		Adjusted Residual	3,8	-,5	-1,5	-,9	-3,3
Total	Count	68	146	28	11	14	

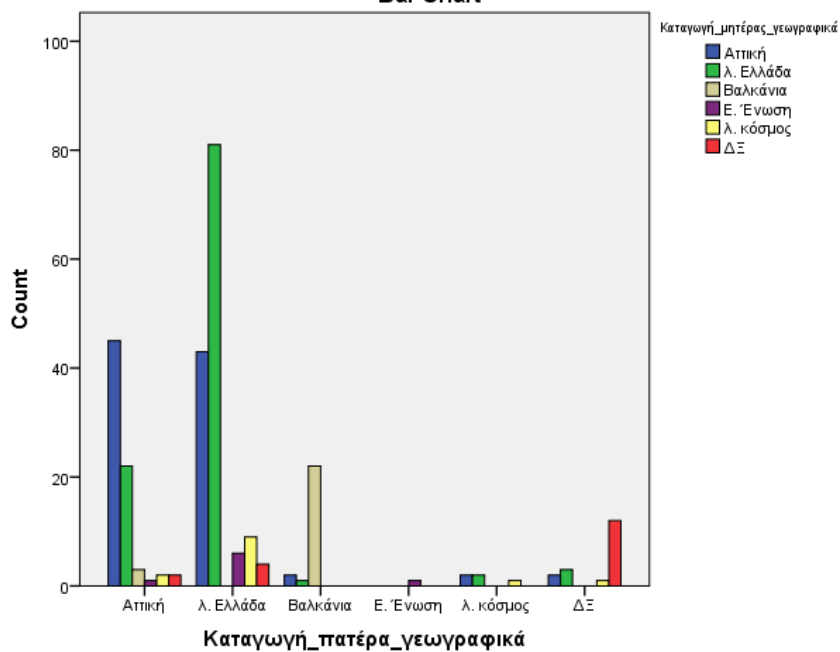


Crosstabs

Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά * Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά Crosstabulation

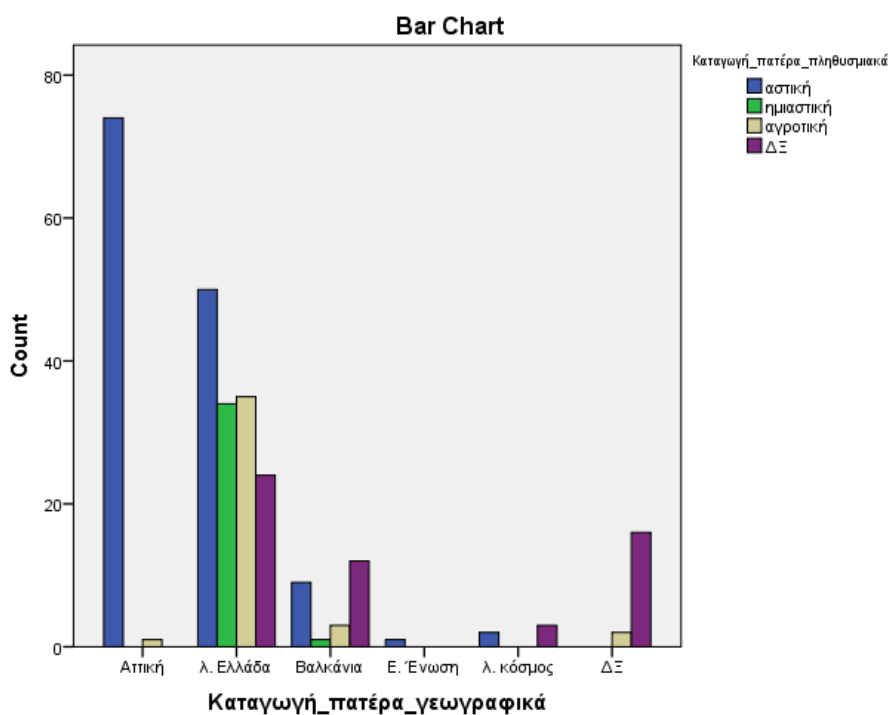
		Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά						
			Αττική	λ. Ελλάδα	Βαλκάνια	Ε. Ένωση	λ. κόσμος	ΔΞ
Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά	Αττική	Count	45	22	3	1	2	2
		Adjusted Residual	5,3	-2,4	-1,9	-1,0	-1,0	-1,7
λ. Ελλάδα		Count	43	81	0	6	9	4
		Adjusted Residual	-1,9	5,6	-5,6	1,2	1,2	-2,8
Βαλκάνια		Count	2	1	22	0	0	0
		Adjusted Residual	-3,0	-3,9	14,2	-,9	-1,2	-1,4
Ε. Ένωση		Count	0	0	0	1	0	0
		Adjusted Residual	-,7	-,8	-,3	5,7	-,2	-,3
λ. κόσμος		Count	2	2	0	0	1	0
		Adjusted Residual	,2	,0	-,7	-,4	1,6	-,6
ΔΞ		Count	2	3	0	0	1	12
		Adjusted Residual	-2,2	-2,2	-1,4	-,8	,1	10,5
Total		Count	94	109	25	8	13	18

Bar Chart



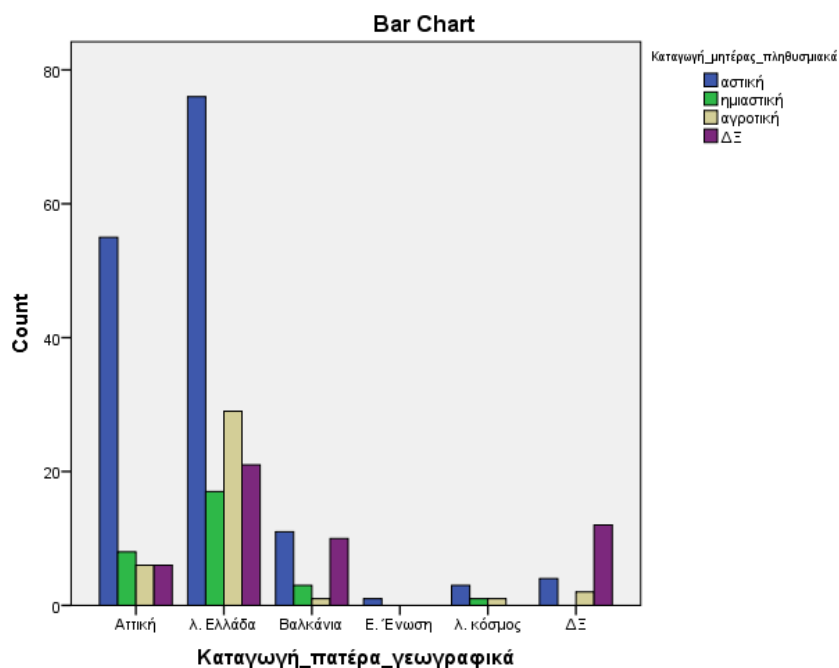
Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά * Καταγωγή_πατέρα_πληθυσμιακά Crosstabulation

		Καταγωγή_πατέρα_πληθυσμιακά				Total	
		αστική	ημιαστική	αγροτική	ΔΞ		
Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά	Αττική	Count	74	0	1	0	75
		Adjusted Residual	9,8	-4,0	-4,0	-5,2	
	λ. Ελλάδα	Count	50	34	35	24	143
		Adjusted Residual	-5,6	5,5	4,4	-1,7	
	Βαλκάνια	Count	9	1	3	12	25
		Adjusted Residual	-1,6	-1,4	-,5	3,6	
	Ε. Ένωση	Count	1	0	0	0	1
		Adjusted Residual	1,0	-,4	-,4	-,5	
	λ. κόσμος	Count	2	0	0	3	5
		Adjusted Residual	-,5	-,9	-1,0	2,2	
	ΔΞ	Count	0	0	2	16	18
		Adjusted Residual	-4,5	-1,7	-,5	7,4	
	Total	Count	136	35	41	55	267



Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά * Καταγωγή_μητέρας_πληθυσμιακά Crosstabulation

		Καταγωγή_μητέρας_πληθυσμιακά				Total	
		αστική	ημιαστική	αγροτική	ΔΞ		
Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά	Αττική	Count	55	8	6	6	75
		Adjusted Residual	3,5	-,1	-1,9	-2,7	
	λ. Ελλάδα	Count	76	17	29	21	143
		Adjusted Residual	-1,1	,6	2,8	-1,7	
	Βαλκάνια	Count	11	3	1	10	25
		Adjusted Residual	-1,3	,2	-1,6	2,9	
	Ε. Ένωση	Count	1	0	0	0	1
		Adjusted Residual	,9	-,3	-,4	-,5	
	λ. κόσμος	Count	3	1	1	0	5
		Adjusted Residual	,2	,7	,3	-1,1	
	ΔΞ	Count	4	0	2	12	18
		Adjusted Residual	-3,0	-1,5	-,4	5,5	
	Total	Count	150	29	39	49	267

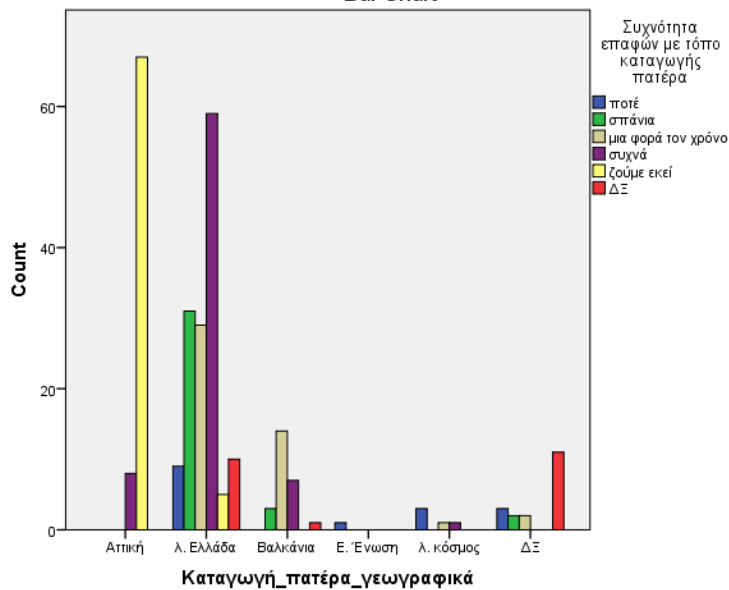


Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά * Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής πατέρα
Crosstabulation

Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής πατέρα

			ποτέ	σπάνια	μια φορά τον χρόνο	συχνά	ζούμε εκεί	ΔΞ
Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά	Αττική	Count	0	0	0	8	67	0
		Adjusted Residual	-2,6	-4,0	-4,7	-4,0	14,4	-3,1
λ. Ελλάδα	λ. Ελλάδα	Count	9	31	29	59	5	10
		Adjusted Residual	,2	4,2	1,4	5,1	-9,3	-,8
Βαλκάνια	Βαλκάνια	Count	0	3	14	7	0	1
		Adjusted Residual	-1,3	-,2	5,4	,0	-3,2	-,8
Ε. Ένωση	Ε. Ένωση	Count	1	0	0	0	0	0
		Adjusted Residual	4,0	-,4	-,5	-,6	-,6	-,3
λ. κόσμος	λ. κόσμος	Count	3	0	1	1	0	0
		Adjusted Residual	5,1	-,9	,2	-,4	-1,4	-,7
ΔΞ	ΔΞ	Count	3	2	2	0	0	11
		Adjusted Residual	2,0	-,3	-,7	-2,7	-2,7	8,4
Total		Count	16	36	46	75	72	22

Bar Chart



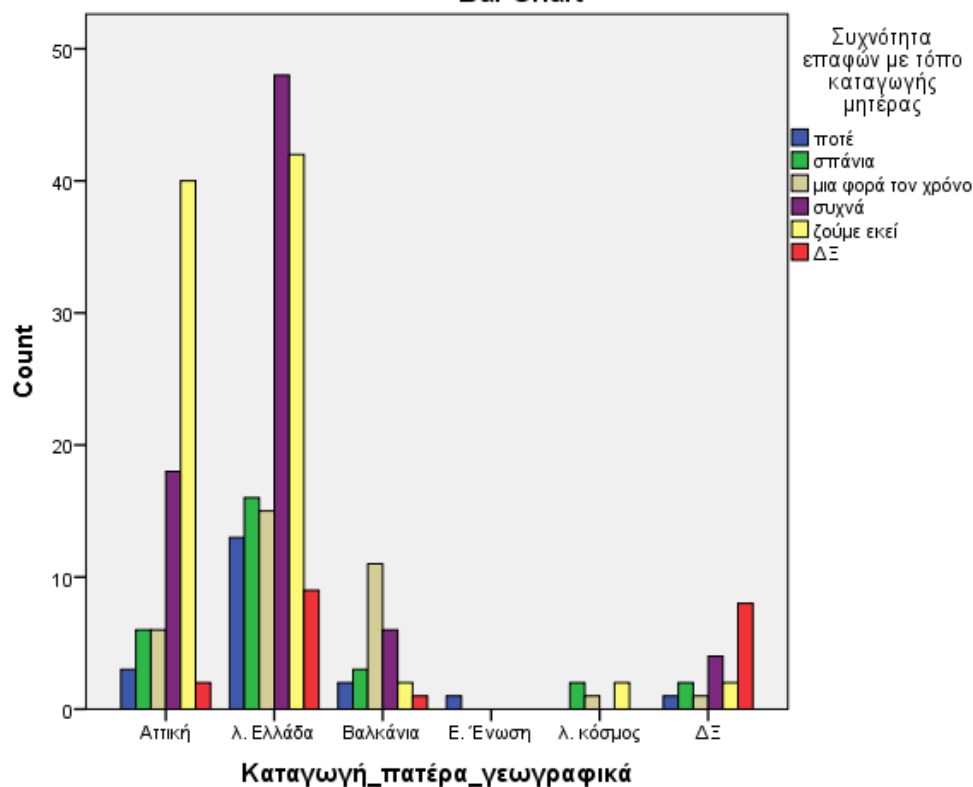
Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά * Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής μητέρας

Crosstabulation

Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής μητέρας

			ποτέ	σπάνια	μια φορά τον χρόνο	συχνά	ζούμε εκεί	ΔΞ
Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά	Αττική	Count	3	6	6	18	40	2
		Adjusted Residual	-1,4	-,9	-1,5	-1,0	4,4	-1,9
λ.	Ελλάδα	Count	13	16	15	48	42	9
		Adjusted Residual	1,1	,2	-1,2	2,0	-1,3	-,8
Βαλκάνια		Count	2	3	11	6	2	1
		Adjusted Residual	,1	,2	4,9	-,5	-2,8	-,7
Ε. Ένωση		Count	1	0	0	0	0	0
		Adjusted Residual	3,5	-,3	-,4	-,6	-,7	-,3
λ. κόσμος		Count	0	2	1	0	2	0
		Adjusted Residual	-,6	2,1	,5	-1,4	,3	-,6
ΔΞ		Count	1	2	1	4	2	8
		Adjusted Residual	-,3	,0	-,9	-,6	-2,0	6,2
Total		Count	20	29	34	76	88	20

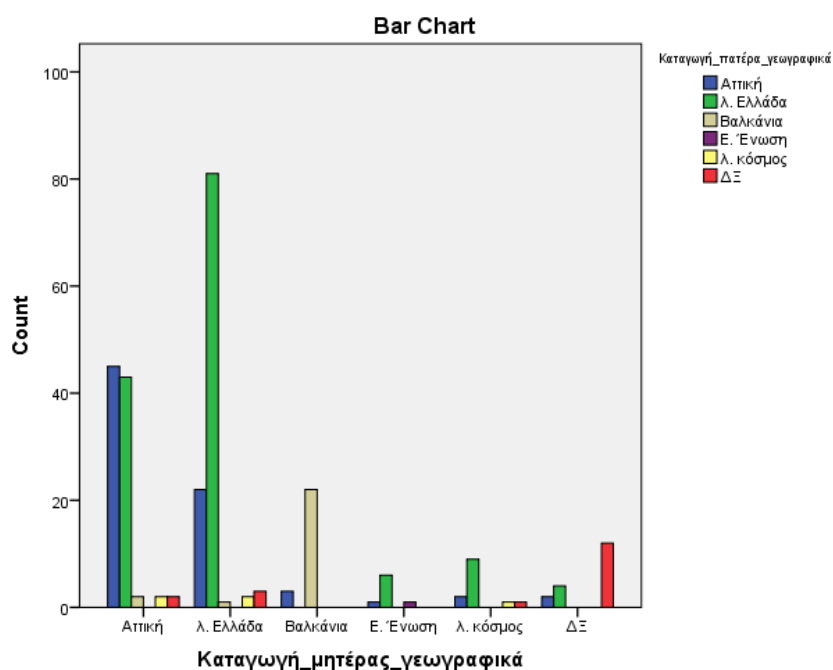
Bar Chart



Crosstabs

Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά * Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά Crosstabulation

		Καταγωγή_πατέρα_γεωγραφικά						
		Αττική	λ. Ελλάδα	Βαλκάνια	Ε. Ένωση	λ. κόσμος	ΔΞ	
Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά	Αττική	Count	45	43	2	0	2	2
		Adjusted Residual	5,3	-1,9	-3,0	-,7	,2	-2,2
λ. Ελλάδα	λ. Ελλάδα	Count	22	81	1	0	2	3
		Adjusted Residual	-2,4	5,6	-3,9	-,8	,0	-2,2
Βαλκάνια	Βαλκάνια	Count	3	0	22	0	0	0
		Adjusted Residual	-1,9	-5,6	14,2	-,3	-,7	-1,4
Ε. Ένωση	Ε. Ένωση	Count	1	6	0	1	0	0
		Adjusted Residual	-1,0	1,2	-,9	5,7	-,4	-,8
λ. κόσμος	λ. κόσμος	Count	2	9	0	0	1	1
		Adjusted Residual	-1,0	1,2	-1,2	-,2	1,6	,1
ΔΞ	ΔΞ	Count	2	4	0	0	0	12
		Adjusted Residual	-1,7	-2,8	-1,4	-,3	-,6	10,5
Total		Count	75	143	25	1	5	18

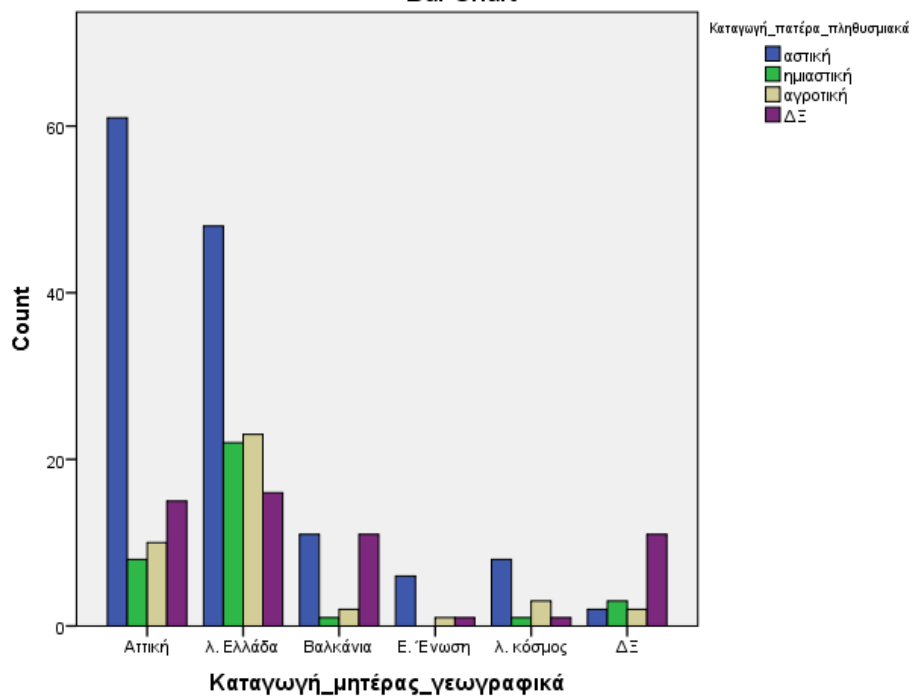


Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά * Καταγωγή_πατέρα_πληθυσμιακά Crosstabulation

Καταγωγή_πατέρα_πληθυσμιακά

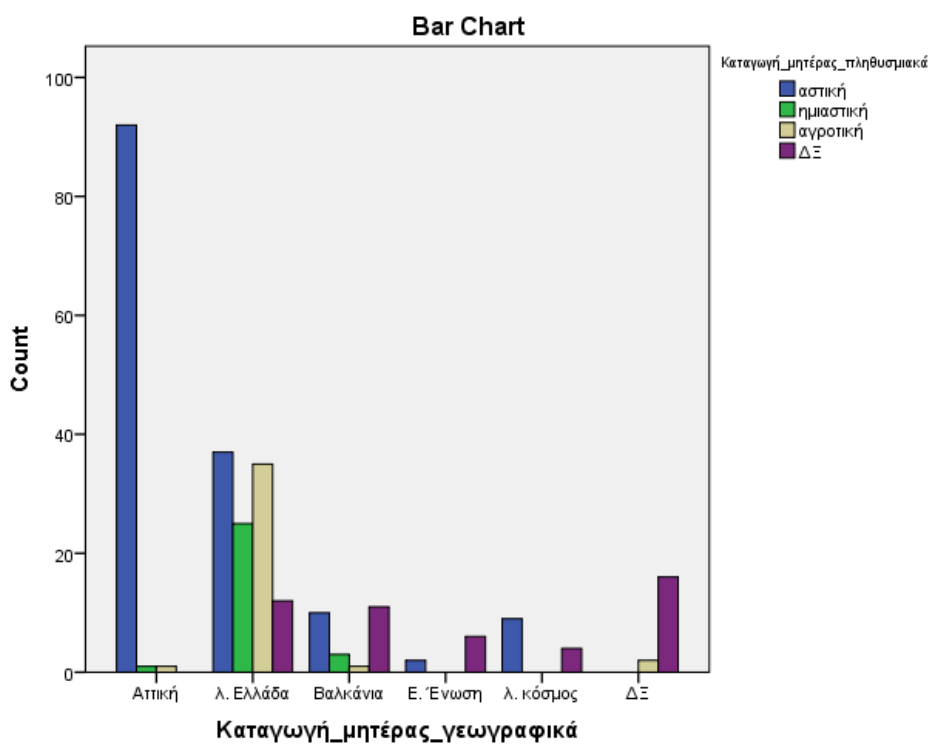
			αστική	ημιαστική	αγροτική	ΔΞ	Total
Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά	Αττική	Count	61	8	10	15	94
		Adjusted Residual	3,4	-1,6	-1,6	-1,4	
λ. Ελλάδα	λ.	Count	48	22	23	16	109
		Adjusted Residual	-1,9	2,8	2,2	-2,0	
Βαλκάνια	Βαλκάνια	Count	11	1	2	11	25
		Adjusted Residual	-,7	-1,4	-1,1	3,0	
Ε. Ένωση	Ε. Ένωση	Count	6	0	1	1	8
		Adjusted Residual	1,4	-1,1	-,2	-,6	
λ. κόσμος	λ. κόσμος	Count	8	1	3	1	13
		Adjusted Residual	,8	-,6	,8	-1,2	
ΔΞ	ΔΞ	Count	2	3	2	11	18
		Adjusted Residual	-3,5	,5	-,5	4,4	
Total		Count	136	35	41	55	267

Bar Chart



Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά * Καταγωγή_μητέρας_πληθυσμιακά Crosstabulation

		Καταγωγή_μητέρας_πληθυσμιακά				Total	
		αστική	ημιαστική	αγροτική	ΔΞ		
Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά	Αττική	Count	92	1	1	0	94
		Adjusted Residual	10,1	-3,8	-4,6	-5,7	
	λ. Ελλάδα	Count	37	25	35	12	109
		Adjusted Residual	-6,1	5,3	6,7	-2,6	
	Βαλκάνια	Count	10	3	1	11	25
		Adjusted Residual	-1,7	,2	-1,6	3,5	
	Ε. Ένωση	Count	2	0	0	6	8
		Adjusted Residual	-1,8	-1,0	-1,2	4,2	
	λ. κόσμος	Count	9	0	0	4	13
		Adjusted Residual	1,0	-1,3	-1,5	1,2	
	ΔΞ	Count	0	0	2	16	18
		Adjusted Residual	-5,0	-1,5	-,4	8,0	
Total		Count	150	29	39	49	267

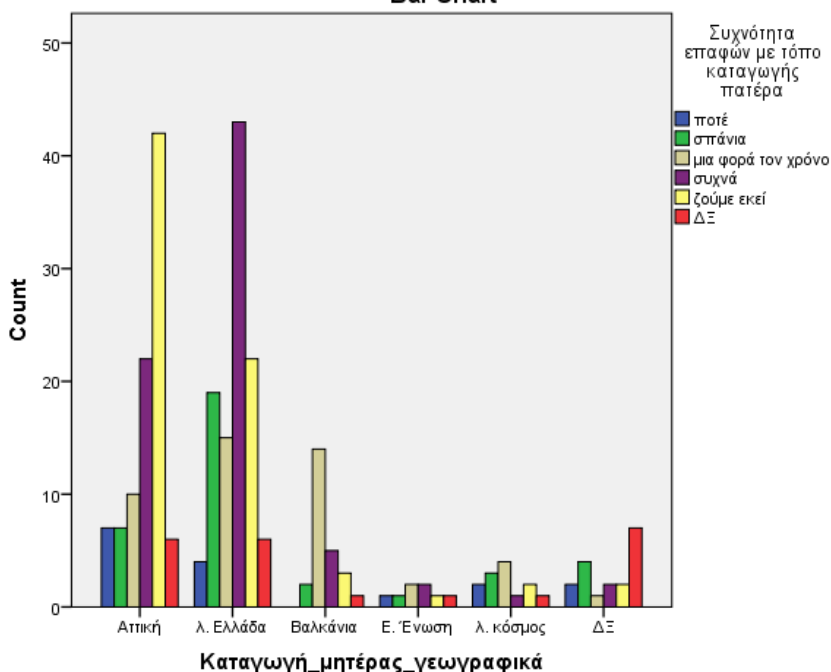


Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά * Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής πατέρα Crosstabulation

Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής πατέρα

			ποτέ	σπάνια	μια φορά τον χρόνο	συχνά	ζούμε εκεί	ΔΞ
Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά	Αττική	Count	7	7	10	22	42	6
		Adjusted Residual	,7	-2,1	-2,1	-1,3	4,8	-,8
λ. Ελλάδα	λ. Ελλάδα	Count	4	19	15	43	22	6
		Adjusted Residual	-1,3	1,6	-1,2	3,4	-2,1	-1,3
Βαλκάνια	Βαλκάνια	Count	0	2	14	5	3	1
		Adjusted Residual	-1,3	-,8	5,4	-,9	-1,8	-,8
Ε. Ένωση	Ε. Ένωση	Count	1	1	2	2	1	1
		Adjusted Residual	,8	-,1	,6	-,2	-,9	,4
λ. κόσμος	λ. κόσμος	Count	2	3	4	1	2	1
		Adjusted Residual	1,5	1,0	1,3	-1,7	-1,0	-,1
ΔΞ	ΔΞ	Count	2	4	1	2	2	7
		Adjusted Residual	,9	1,1	-1,4	-1,7	-1,6	4,9
Total	Count		16	36	46	75	72	22

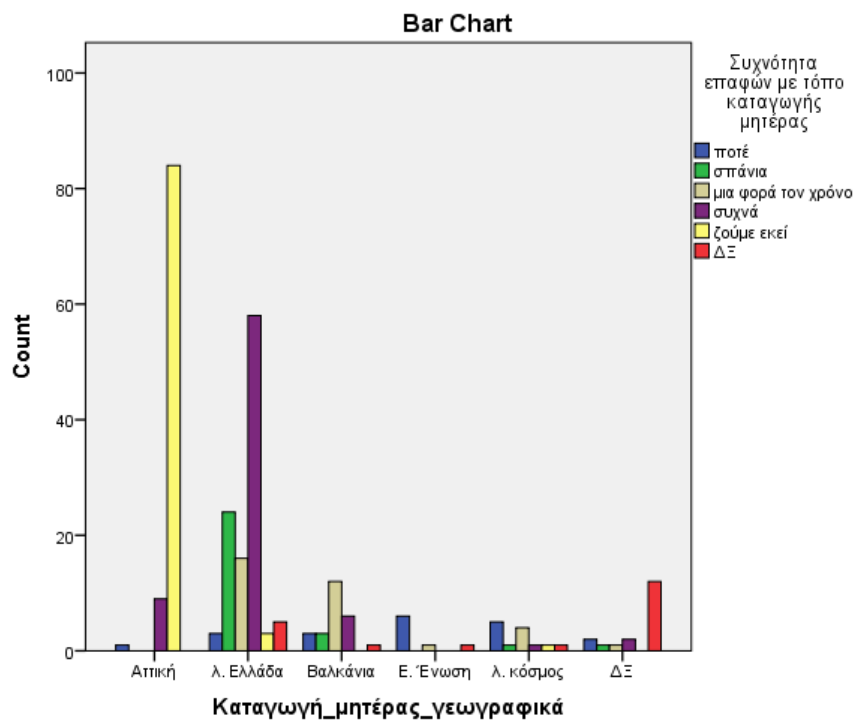
Bar Chart



Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά * Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής μητέρας
Crosstabulation

Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής μητέρας

			ποτέ	σπάνια	μια φορά τον χρόνο	συχνά	ζούμε εκεί	ΔΞ
Καταγωγή_μητέρας_γεωγραφικά	Αττική	Count	1	0	0	9	84	0
		Adjusted Residual	-2,9	-4,2	-4,6	-5,0	14,5	-3,4
	λ. Ελλάδα	Count	3	24	16	58	3	5
		Adjusted Residual	-2,4	4,9	,8	7,4	-8,7	-1,5
	Βαλκάνια	Count	3	3	12	6	0	1
		Adjusted Residual	,9	,2	5,6	-,5	-3,7	-,7
	Ε. Ένωση	Count	6	0	1	0	0	1
		Adjusted Residual	7,4	-1,0	,0	-1,8	-2,0	,5
	λ. κόσμος	Count	5	1	4	1	1	1
		Adjusted Residual	4,3	-,4	2,0	-1,7	-2,0	,0
ΔΞ		Count	2	1	1	2	0	12
		Adjusted Residual	,6	-,7	-,9	-1,7	-3,1	9,9
Total		Count	20	29	34	76	88	20

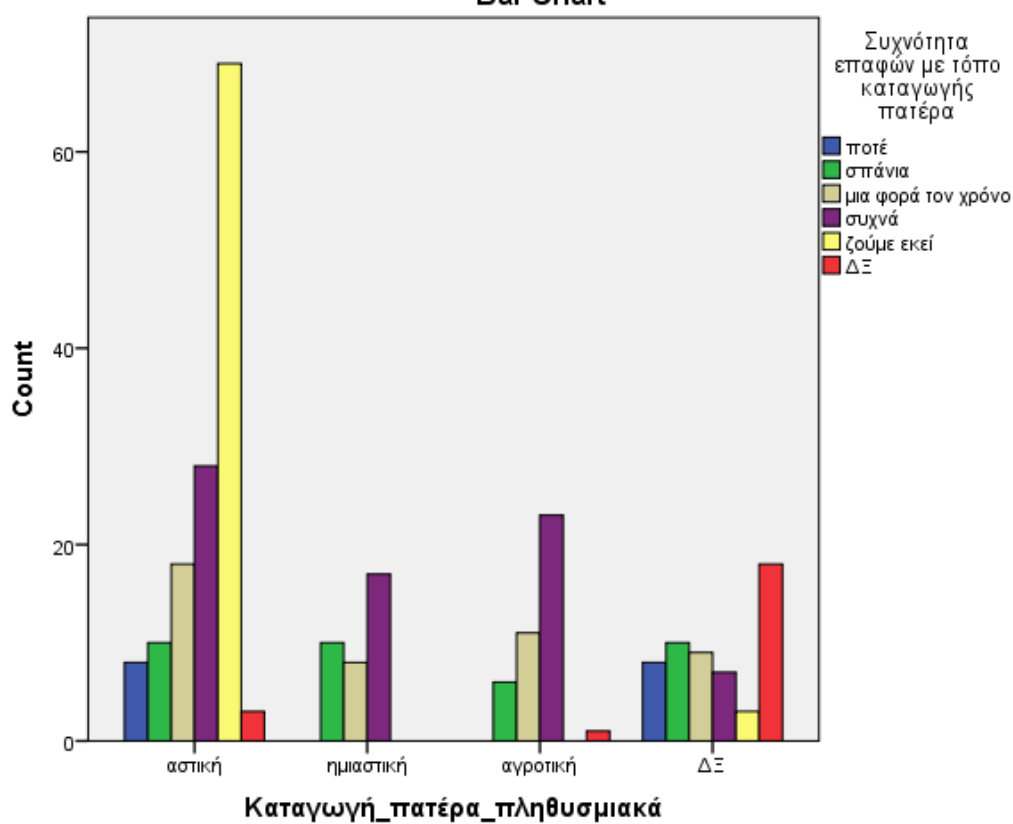


Crosstabs

Καταγωγή_πατέρα_πληθυσμιακά * Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής πατέρα Crosstabulation

		Συχνότητα επαφών με τόπο καταγωγής πατέρα						
			ποτέ	σπάνια	μια φορά τον χρόνο	συχνά	ζούμε εκεί	ΔΞ
Καταγωγή_πατέρα_πληθυσμιακά	αστική	Count	8	10	18	28	69	3
		Adjusted Residual	-,1	-3,0	-1,8	-2,8	8,9	-3,7
	ημιαστική	Count	0	10	8	17	0	0
		Adjusted Residual	-1,6	2,8	,9	2,9	-3,9	-1,9
	αγροτική	Count	0	6	11	23	0	1
		Adjusted Residual	-1,8	,2	1,8	4,3	-4,2	-1,5
ΔΞ		Count	8	10	9	7	3	18
		Adjusted Residual	3,0	1,1	-,2	-2,8	-4,0	7,4
Total		Count	16	36	46	75	72	22

Bar Chart



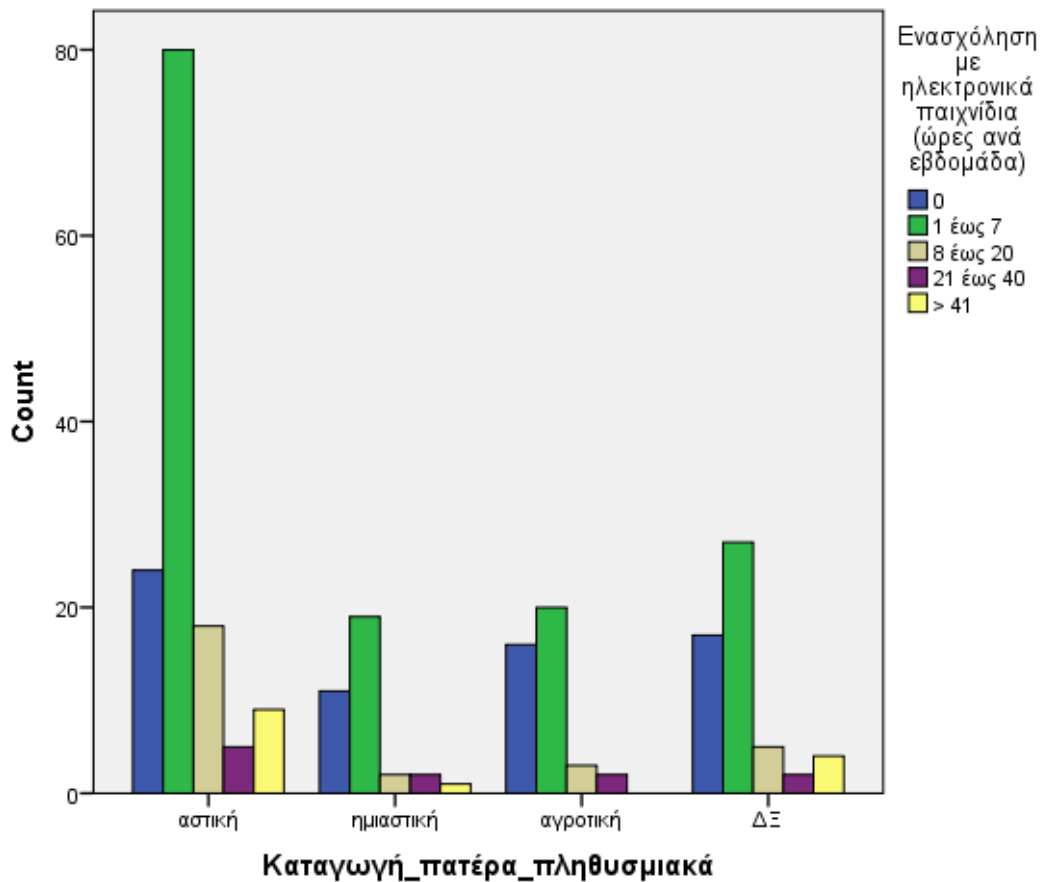
Καταγωγή_πατέρα_πληθυσμιακά * Ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια (ώρες ανά εβδομάδα)

Crosstabulation

Ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια (ώρες ανά εβδομάδα)

			0	1 έως 7	8 έως 20	21 έως 40	> 41
Καταγωγή_πατέρα_πληθυσμιακά	αστική	Count	24	80	18	5	9
		Adjusted Residual	-3,0	1,4	1,5	-,4	1,0
	ημιαστική	Count	11	19	2	2	1
		Adjusted Residual	,9	-,1	-1,0	,5	-,7
	αγροτική	Count	16	20	3	2	0
		Adjusted Residual	2,2	-,8	-,7	,3	-1,6
	ΔΞ	Count	17	27	5	2	4
		Adjusted Residual	1,0	-,9	-,4	-,2	,8
Total		Count	68	146	28	11	14

Bar Chart



Πολλαπλή γραμμική παλινδρόμηση (multiple linear regression)

Τοπικές Γνώσεις (DV1)

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα, Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών, Καταγωγή πατέρα αστική, Καταγωγή μητέρας αστική, Καταγωγή πατέρα Αττική, Καταγωγή μητέρας Αττική ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Τοπικές Γνώσεις

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics	
					R Square Change	F Change
1	,144 ^a	,021	-,002	2,28129	,021	,923

Model Summary^b

Change Statistics

Model	df1	df2	Sig. F Change	
1	6	260	,479	1,615

a. Predictors: (Constant), Καταγωγή Γονέων Ελλάδα, Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών, Καταγωγή πατέρα αστική, Καταγωγή μητέρας αστική, Καταγωγή πατέρα Αττική, Καταγωγή μητέρας Αττική

b. Dependent Variable: Τοπικές Γνώσεις

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	28,813	6	4,802	,923	,479 ^b
	Residual	1353,119	260	5,204		
	Total	1381,933	266			

a. Dependent Variable: Τοπικές Γνώσεις

b. Predictors: (Constant), Καταγωγή Γονέων Ελλάδα, Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών, Καταγωγή πατέρα αστική, Καταγωγή μητέρας αστική, Καταγωγή πατέρα Αττική, Καταγωγή μητέρας Αττική

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	2,105	,330		6,384
	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	,292	,282	,064	1,035
	Καταγωγή πατέρα αστική	,416	,361	,091	1,151
	Καταγωγή μητέρας αστική	,351	,371	,077	,948
	Καταγωγή πατέρα Αττική	-,431	,406	-,085	-1,059
	Καταγωγή μητέρας Αττική	-,254	,401	-,053	-,635
	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	,377	,338	,075	1,118

		Coefficients ^a				Collinearity Statistics
Model		Sig.	Zero-order	Partial	Part	Tolerance
1	(Constant)	,000				
	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	,302	,063	,064	,064	,981
	Καταγωγή πατέρα αστική	,251	,060	,071	,071	,598
	Καταγωγή μητέρας αστική	,344	,067	,059	,058	,576
	Καταγωγή πατέρα Αττική	,290	-,014	-,066	-,065	,584
	Καταγωγή μητέρας Αττική	,526	,008	-,039	-,039	,533
	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	,265	,073	,069	,069	,846

		Coefficients ^a		Collinearity Statistics
Model				VIF
1	(Constant)			
	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών			1,020
	Καταγωγή πατέρα αστική			1,673
	Καταγωγή μητέρας αστική			1,735
	Καταγωγή πατέρα Αττική			1,712
	Καταγωγή μητέρας Αττική			1,877
	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα			1,182

a. Dependent Variable: Τοπικές Γνώσεις

Coefficient Correlations^a

Model			Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	Καταγωγή πατέρα αστική
1	Correlations	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	1,000	-,097	-,033
		Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	-,097	1,000	,085
		Καταγωγή πατέρα αστική	-,033	,085	1,000
		Καταγωγή μητέρας αστική	-,013	-,002	-,252
		Καταγωγή πατέρα Αττική	-,098	-,038	-,577
		Καταγωγή μητέρας Αττική	-,242	,064	,147
	Covariances	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	,114	-,009	-,004
		Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	-,009	,080	,009
		Καταγωγή πατέρα αστική	-,004	,009	,130
		Καταγωγή μητέρας αστική	-,002	,000	-,034
		Καταγωγή πατέρα Αττική	-,013	-,004	-,085
		Καταγωγή μητέρας Αττική	-,033	,007	,021

Coefficient Correlations^a

Model			Καταγωγή μητέρας αστική	Καταγωγή πατέρα Αττική	Καταγωγή μητέρας Αττική
1	Correlations	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	-,013	-,098	-,242
		Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	-,002	-,038	,064
		Καταγωγή πατέρα αστική	-,252	-,577	,147
		Καταγωγή μητέρας αστική	1,000	,132	-,584
		Καταγωγή πατέρα Αττική	,132	1,000	-,250
		Καταγωγή μητέρας Αττική	-,584	-,250	1,000
	Covariances	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	-,002	-,013	-,033
		Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	,000	-,004	,007
		Καταγωγή πατέρα αστική	-,034	-,085	,021
		Καταγωγή μητέρας αστική	,137	,020	-,087
		Καταγωγή πατέρα Αττική	,020	,165	-,041
		Καταγωγή μητέρας Αττική	-,087	-,041	,160

a. Dependent Variable: Τοπικές Γνώσεις

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	Καταγωγή πατέρα αστική
1	1	4,707	1,000	,01	,01	,01
	2	,784	2,451	,02	,29	,03
	3	,625	2,744	,00	,05	,07
	4	,340	3,719	,06	,39	,14
	5	,266	4,208	,01	,14	,17
	6	,158	5,450	,03	,03	,54
	7	,120	6,269	,87	,08	,04

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Variance Proportions			
		Καταγωγή μητέρας ασική	Καταγωγή πατέρα Αττική	Καταγωγή μητέρας Αττική	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα
1	1	,01	,01	,01	,01
	2	,00	,15	,03	,01
	3	,07	,15	,21	,00
	4	,02	,23	,18	,04
	5	,22	,06	,01	,43
	6	,51	,38	,44	,00
	7	,17	,01	,13	,50

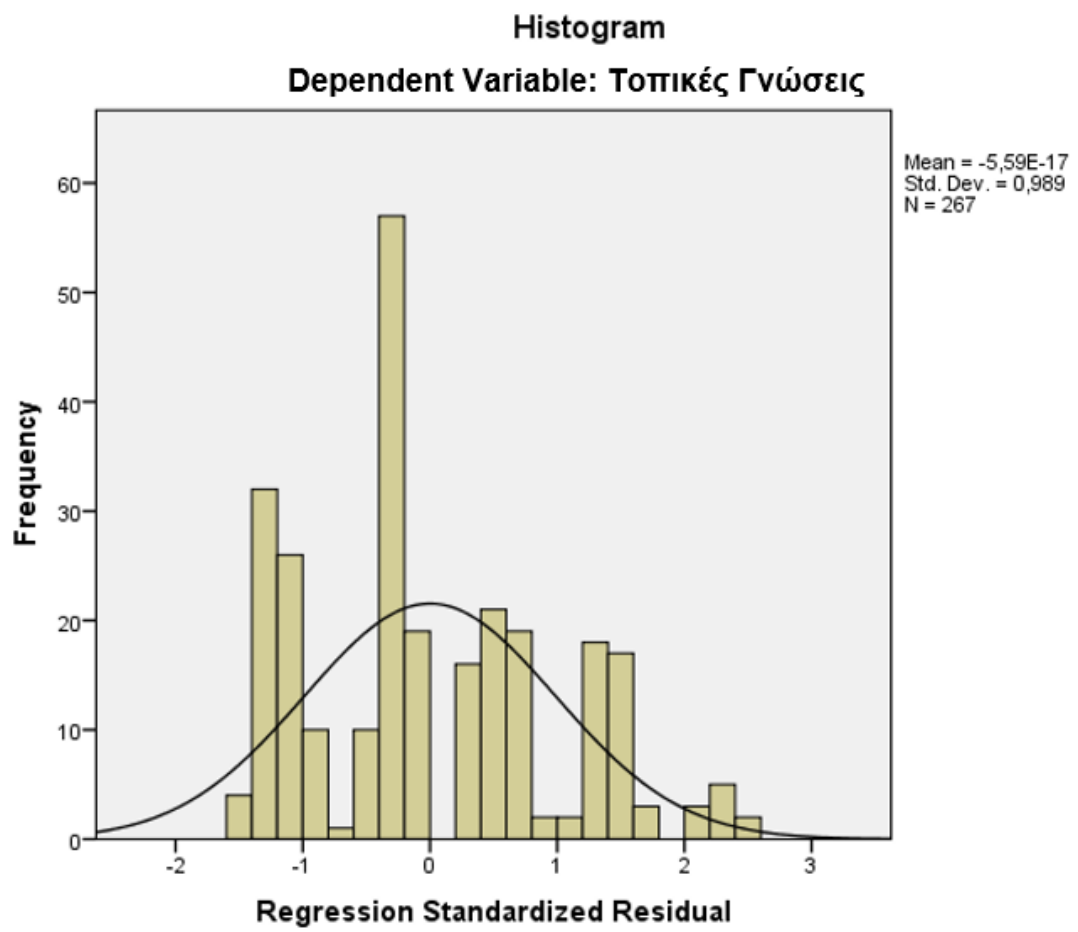
a. Dependent Variable: Τοπικές Γνώσεις

Residuals Statistics^a

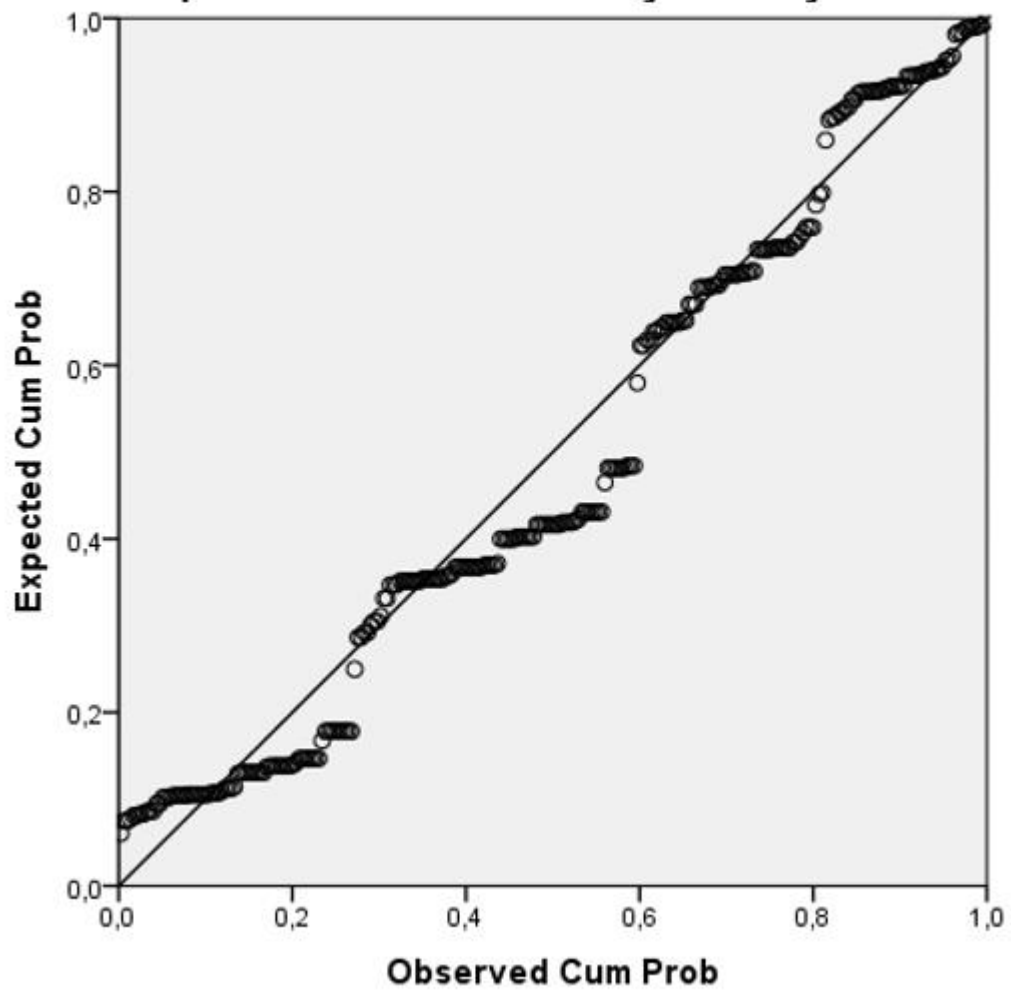
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	2,0901	3,5411	2,7191	,32912	267
Std. Predicted Value	-1,911	2,498	,000	1,000	267
Standard Error of Predicted Value	,298	,485	,366	,049	267
Adjusted Predicted Value	1,9791	3,6549	2,7169	,33824	267
Residual	-3,54113	5,89517	,00000	2,25542	267
Std. Residual	-1,552	2,584	,000	,989	267
Stud. Residual	-1,577	2,612	,000	1,003	267
Deleted Residual	-3,65494	6,02094	,00222	2,31931	267
Stud. Deleted Residual	-1,582	2,641	,001	1,005	267
Mahal. Distance	3,549	11,047	5,978	1,890	267
Cook's Distance	,000	,039	,004	,006	267
Centered Leverage Value	,013	,042	,022	,007	267

a. Dependent Variable: Τοπικές Γνώσεις

Charts

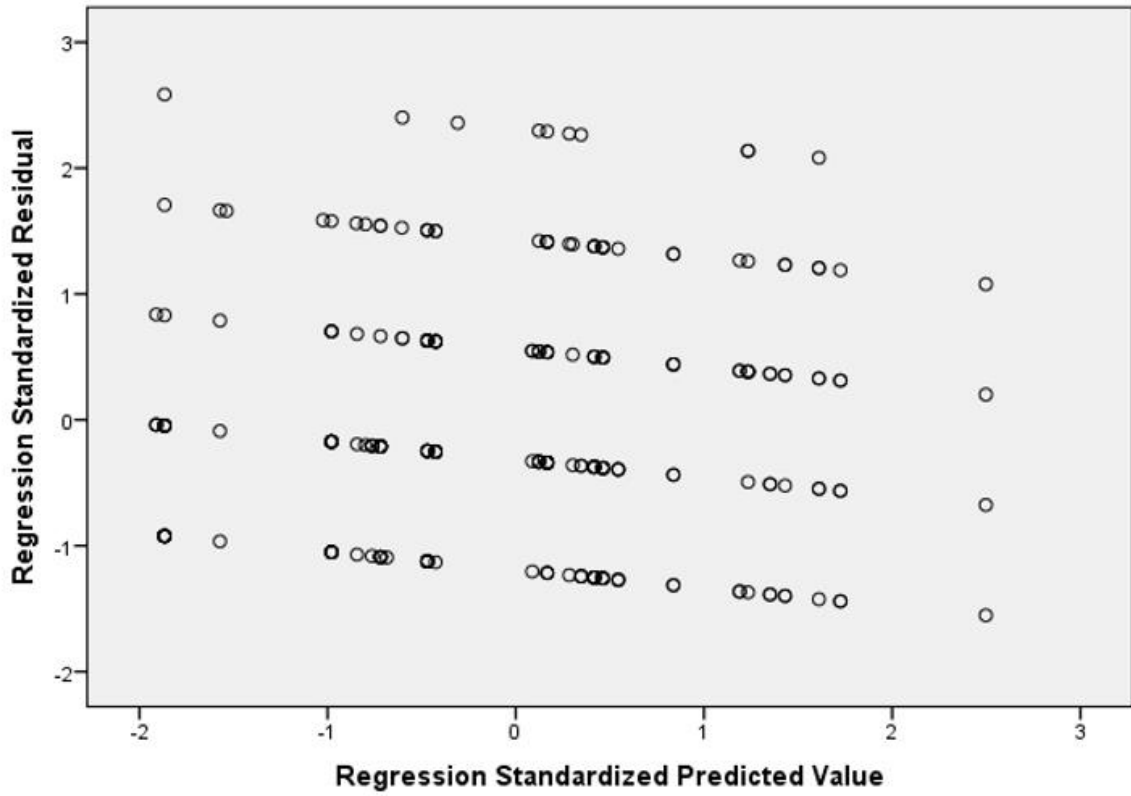


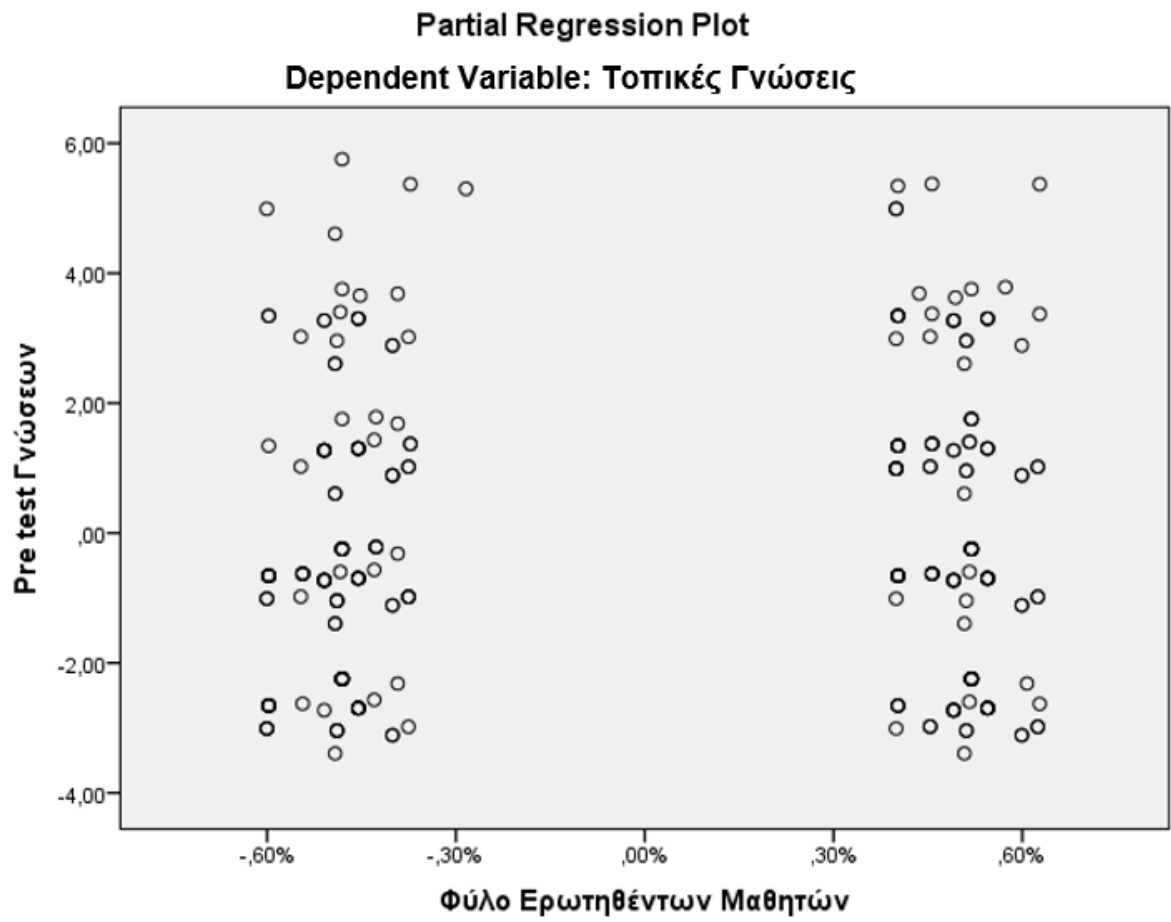
Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual
Dependent Variable: Τοπικές Γνώσεις



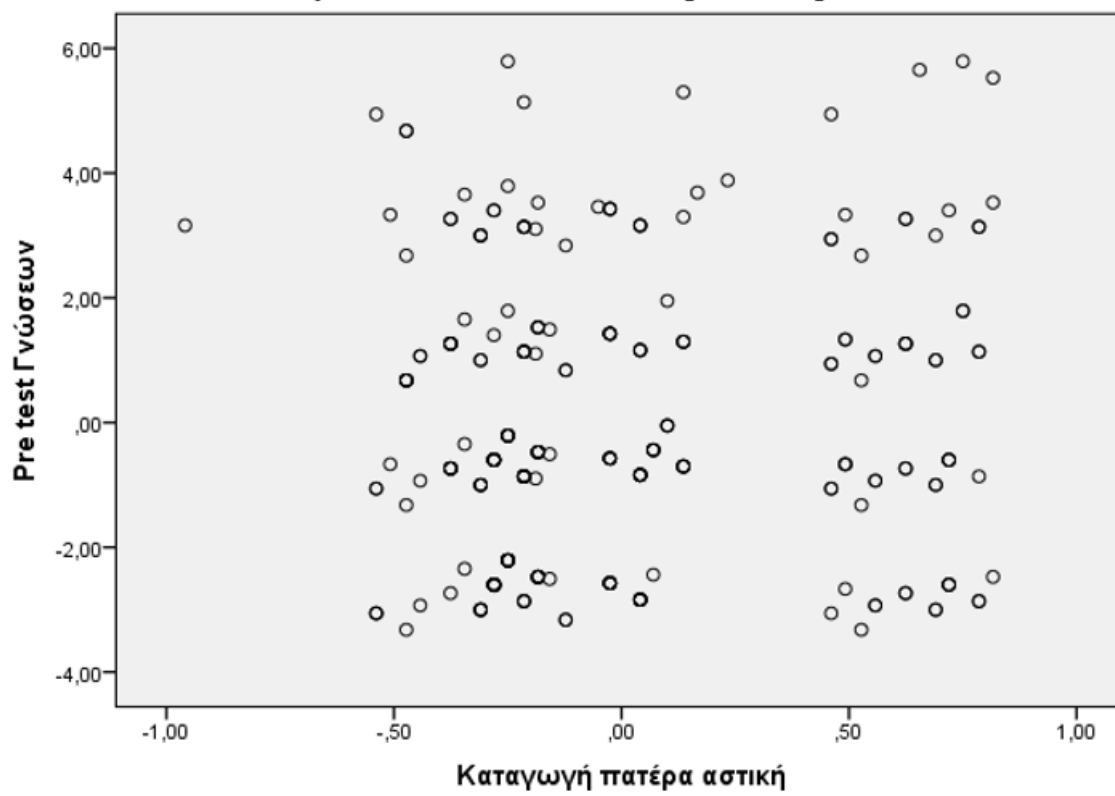
Scatterplot

Dependent Variable: Τοπικές Γνώσεις

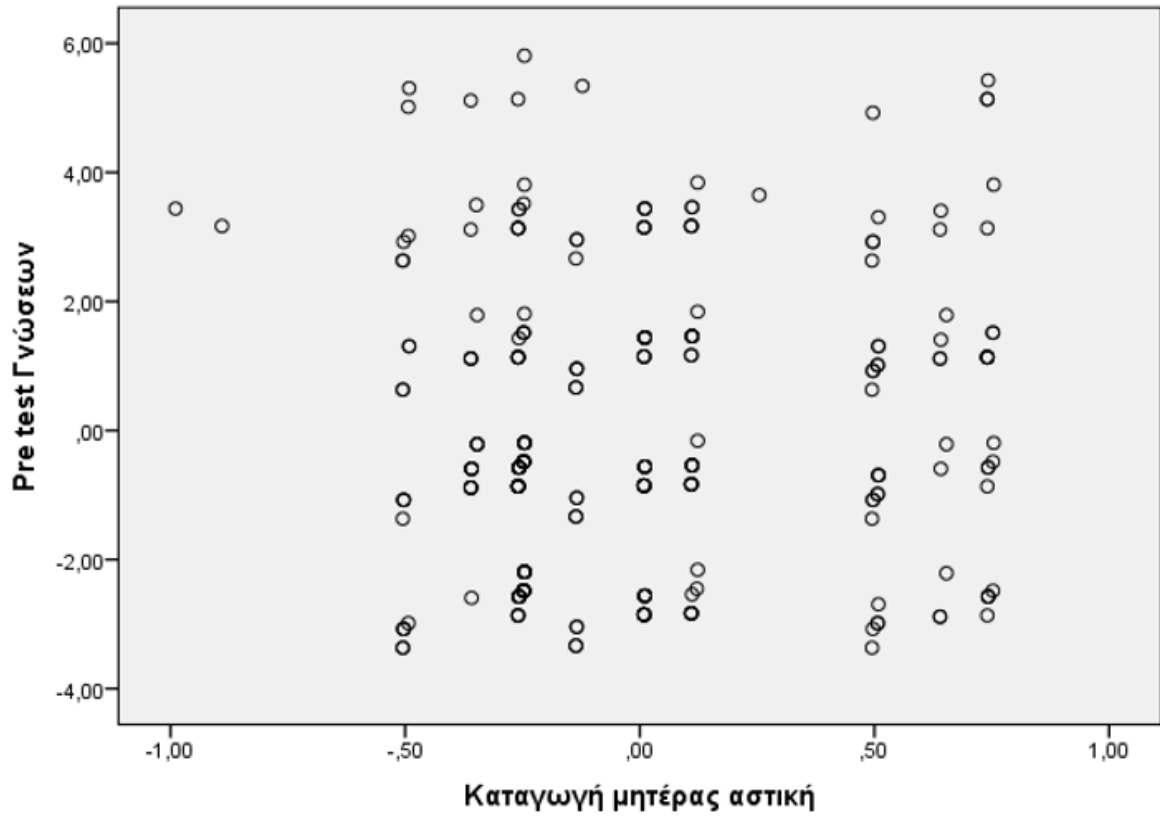




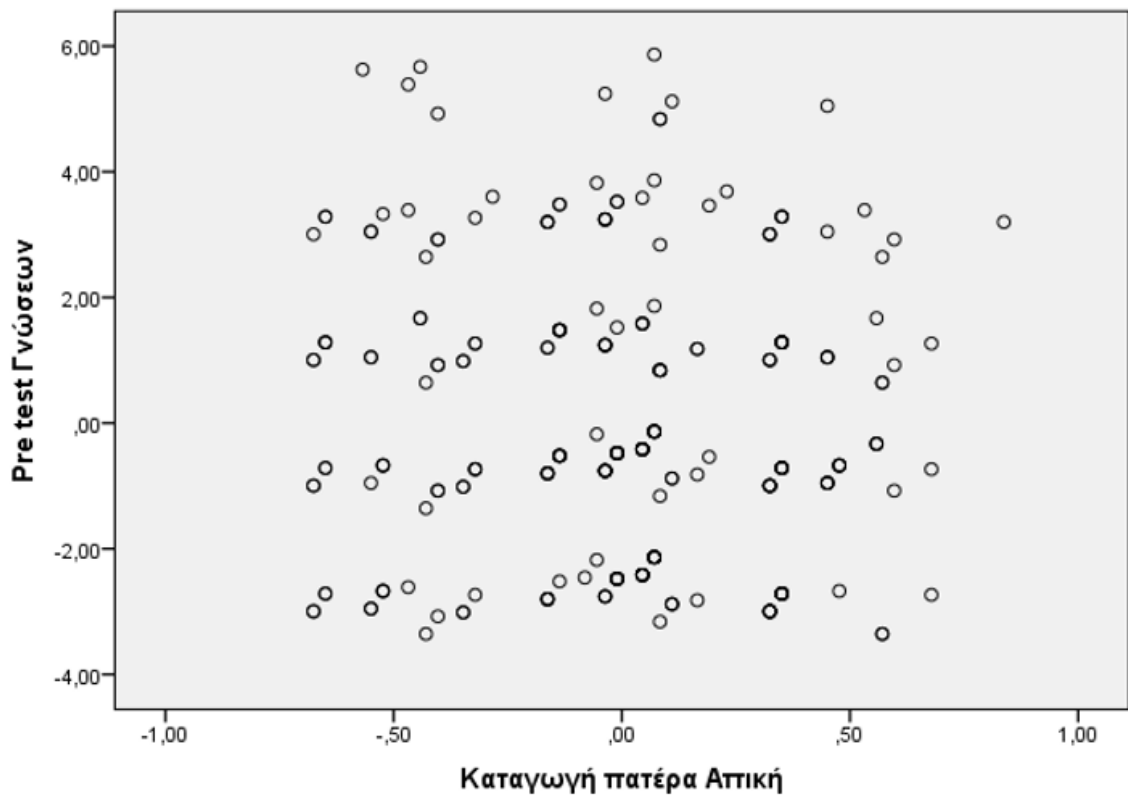
Partial Regression Plot
Dependent Variable: Τοπικές Γνώσεις

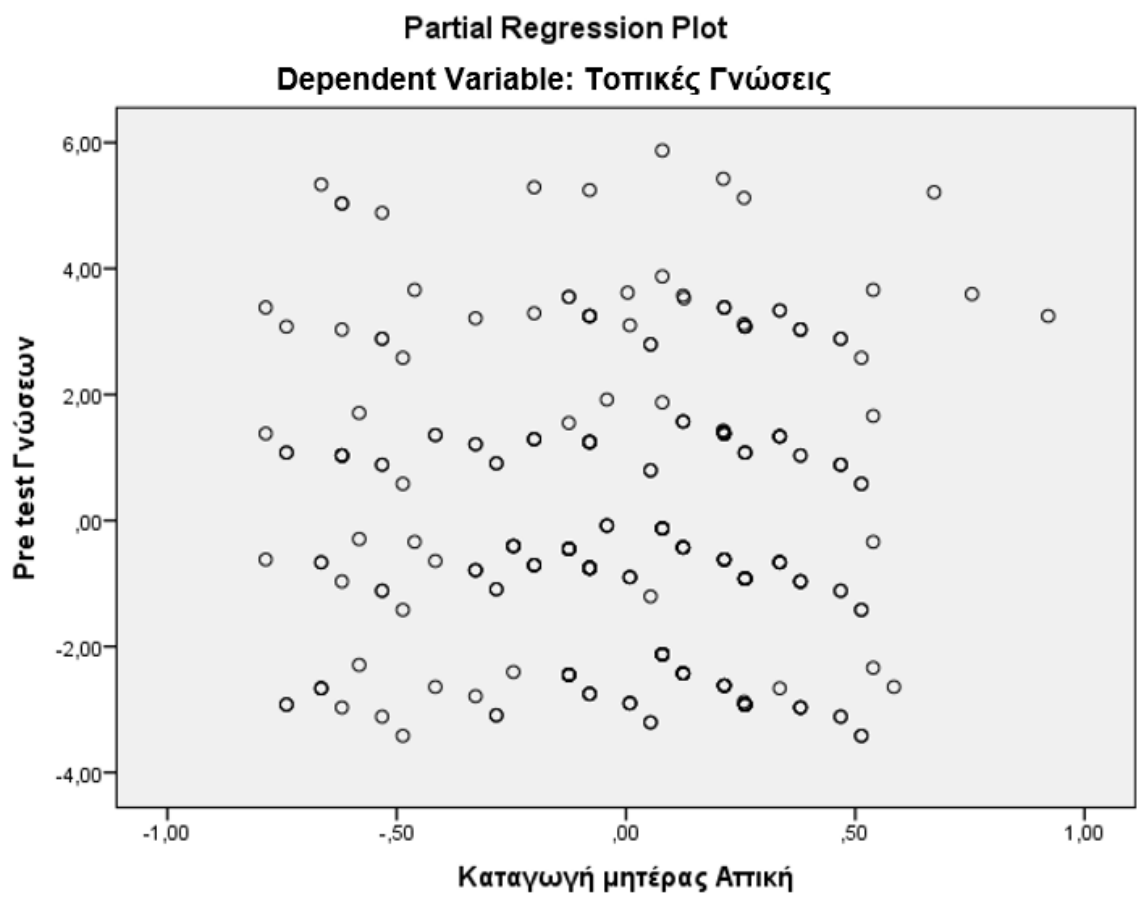


Partial Regression Plot
Dependent Variable: Τοπικές Γνώσεις

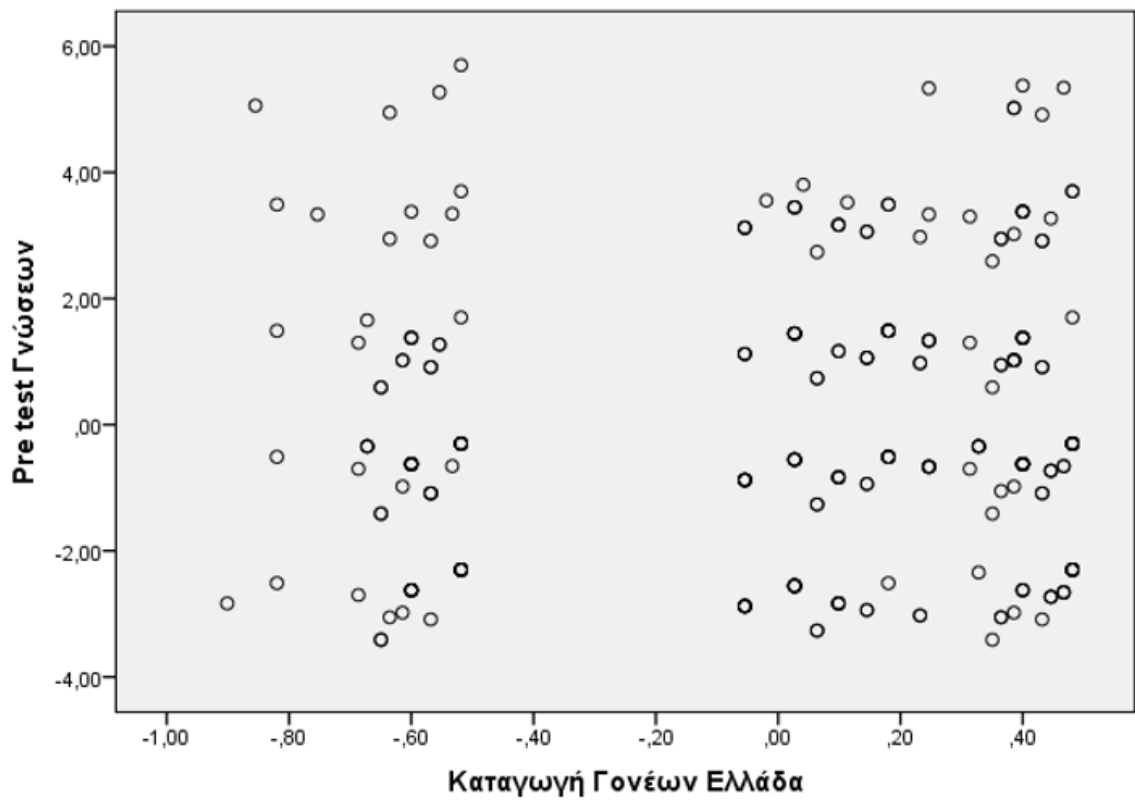


Partial Regression Plot
Dependent Variable: Τοπικές Γνώσεις





Partial Regression Plot
Dependent Variable: Τοπικές Γνώσεις



Matrix

Run MATRIX procedure:

written by Ahmad Daryanto

Original Regression model:

Dependent variable S_ΓN_P

R-square ,021

OLS outputs

	b	se	t	sig	95%LB	95%UB
constant	2,105	,330	6,384	,000	1,459	2,751
Φύλο	,292	,282	1,035	,302	-,261	,845
Κατα	,416	,361	1,151	,251	-,292	1,124
Κατ_1	,351	,371	,948	,344	-,375	1,078
Κατ_2	-,431	,406	-1,059	,290	-1,227	,366
Κατ_3	-,254	,401	-,635	,526	-1,039	,531
Κατ_4	,377	,338	1,118	,265	-,284	1,039

OLS outputs with heterocedasticity-robust standard errors:

	b	se	t	sig	95%LB	95%UB
constant	2,105	,327	6,443	,000	1,459	2,751
Φύλο	,292	,281	1,037	,301	-,261	,845
Κατα	,416	,407	1,022	,308	-,292	1,124
Κατ_1	,351	,408	,861	,390	-,375	1,078
Κατ_2	-,431	,423	-1,018	,309	-1,227	,366
Κατ_3	-,254	,445	-,571	,568	-1,039	,531
Κατ_4	,377	,351	1,076	,283	-,284	1,039

* Note: standard error is HC4 variant

----- ANOVA TABLE -----

SS	df	MS	F	Sig
----	----	----	---	-----

Model 28,813 6,000 4,802 ,923 ,479
 Residual 1353,119 260,000 5,204 -999,000 -999,000

Breusch-Pagan and Koenker test

The tests use the scaled residuals from the original OLS above with no adjustment to standard errors.

OLS outputs

	b	se	t	sig	95%LB	95%UB
constant	,931	,172	5,414	,000	,594	1,267
Φύλο	,090	,147	,612	,541	-,198	,378
Κατα	,221	,188	1,173	,242	-,148	,590
Κατ_1	-,011	,193	-,058	,954	-,390	,367
Κατ_2	-,292	,212	-1,378	,169	-,707	,123
Κατ_3	,074	,209	,356	,722	-,335	,484
Κατ_4	-,035	,176	-,201	,841	-,380	,310

R-square ,010

----- ANOVA TABLE -----

	SS	df	MS	F	Sig
Model	3,531	6,000	,588	,416	,479
Residual	367,754	260,000	1,414	-999,000	-999,000

----- Breusch-Pagan and Koenker test statistics and sig-values -----

	LM	Sig
BP	1,765	,940
Koenker	2,539	,864

Null hypothesis: heteroskedasticity not present (homoskedasticity).

If sig-value less than 0.05, reject the null hypothesis.

Note: Breusch-Pagan test is a large sample test and assumes the residuals to be normally distributed.

----- END MATRIX -----

Πολλαπλή γραμμική παλινδρόμηση (multiple linear regression)

Τοπικοί Δεσμοί (DV2)

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα, Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών, Καταγωγή πατέρα αστική, Καταγωγή μητέρας αστική, Καταγωγή πατέρα Αττική, Καταγωγή μητέρας Αττική ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Τοπικοί Δεσμοί

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics	
					R Square Change	F Change
1	,122 ^a	,015	-,008	1,90296	,015	,651

Model Summary^b

Model	Change Statistics		
	df1	df2	Sig. F Change
1	6	260	,690

a. Predictors: (Constant), Καταγωγή Γονέων Ελλάδα, Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών, Καταγωγή πατέρα αστική, Καταγωγή μητέρας αστική, Καταγωγή πατέρα Αττική, Καταγωγή μητέρας Αττική

b. Dependent Variable: Τοπικοί Δεσμοί

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	14,139	6	2,357	,651	,690 ^b
	Residual	941,529	260	3,621		
	Total	955,669	266			

a. Dependent Variable: Τοπικοί Δεσμοί

b. Predictors: (Constant), Καταγωγή Γονέων Ελλάδα, Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών, Καταγωγή πατέρα αστική, Καταγωγή μητέρας αστική, Καταγωγή πατέρα Αττική, Καταγωγή μητέρας Αττική

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	6,469	,275		23,521
	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	,175	,235	,046	,745
	Καταγωγή πατέρα αστική	,034	,301	,009	,112
	Καταγωγή μητέρας αστική	-,115	,309	-,030	-,373
	Καταγωγή πατέρα Αττική	,194	,339	,046	,573
	Καταγωγή μητέρας Αττική	,379	,334	,096	1,134
	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	,063	,282	,015	,225

		Coefficients ^a				Collinearity Statistics
Model		Sig.	Zero-order	Partial	Part	Tolerance
1	(Constant)	,000				
	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	,457	,042	,046	,046	,981
	Καταγωγή πατέρα αστική	,911	,046	,007	,007	,598
	Καταγωγή μητέρας αστική	,709	,043	-,023	-,023	,576
	Καταγωγή πατέρα Αττική	,567	,079	,035	,035	,584
	Καταγωγή μητέρας Αττική	,258	,097	,070	,070	,533
	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	,822	,058	,014	,014	,846

		Coefficients ^a		Collinearity Statistics
Model				VIF
1	(Constant)			
	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών			1,020
	Καταγωγή πατέρα αστική			1,673
	Καταγωγή μητέρας αστική			1,735
	Καταγωγή πατέρα Αττική			1,712
	Καταγωγή μητέρας Αττική			1,877
	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα			1,182

a. Dependent Variable: Τοπικοί Δεσμοί

Coefficient Correlations^a

Model		Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	Καταγωγή πατέρα αστική	
1	Correlations	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	1,000	-,097	-,033
		Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	-,097	1,000	,085
		Καταγωγή πατέρα αστική	-,033	,085	1,000
		Καταγωγή μητέρας αστική	-,013	-,002	-,252
		Καταγωγή πατέρα Αττική	-,098	-,038	-,577
		Καταγωγή μητέρας Αττική	-,242	,064	,147
	Covariances	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	,079	-,006	-,003
		Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	-,006	,055	,006
		Καταγωγή πατέρα αστική	-,003	,006	,091
		Καταγωγή μητέρας αστική	-,001	,000	-,023
		Καταγωγή πατέρα Αττική	-,009	-,003	-,059
		Καταγωγή μητέρας Αττική	-,023	,005	,015

Coefficient Correlations^a

Model			Καταγωγή μητέρας αστική	Καταγωγή πατέρα Αττική	Καταγωγή μητέρας Αττική
1	Correlations	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	-,013	-,098	-,242
		Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	-,002	-,038	,064
		Καταγωγή πατέρα αστική	-,252	-,577	,147
		Καταγωγή μητέρας αστική	1,000	,132	-,584
		Καταγωγή πατέρα Αττική	,132	1,000	-,250
		Καταγωγή μητέρας Αττική	-,584	-,250	1,000
	Covariances	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	-,001	-,009	-,023
		Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	,000	-,003	,005
		Καταγωγή πατέρα αστική	-,023	-,059	,015
		Καταγωγή μητέρας αστική	,096	,014	-,060
		Καταγωγή πατέρα Αττική	,014	,115	-,028
		Καταγωγή μητέρας Αττική	-,060	-,028	,112

a. Dependent Variable: Τοπικοί Δεσμοί

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	Καταγωγή πατέρα αστική
1	1	4,707	1,000	,01	,01	,01
	2	,784	2,451	,02	,29	,03
	3	,625	2,744	,00	,05	,07
	4	,340	3,719	,06	,39	,14
	5	,266	4,208	,01	,14	,17
	6	,158	5,450	,03	,03	,54
	7	,120	6,269	,87	,08	,04

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Variance Proportions			
		Καταγωγή μητέρας αστική	Καταγωγή πατέρα Αττική	Καταγωγή μητέρας Αττική	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα
1	1	,01	,01	,01	,01
	2	,00	,15	,03	,01
	3	,07	,15	,21	,00
	4	,02	,23	,18	,04
	5	,22	,06	,01	,43
	6	,51	,38	,44	,00
	7	,17	,01	,13	,50

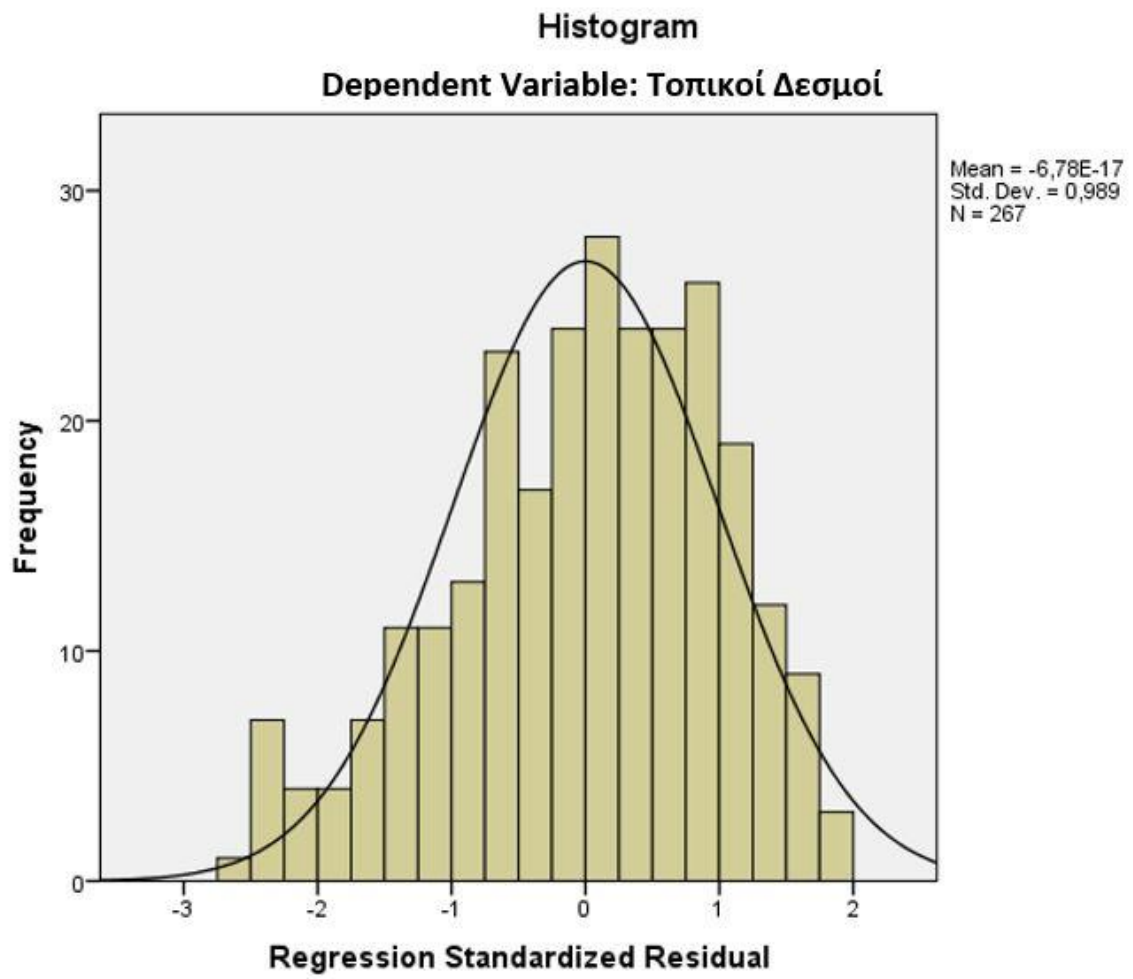
a. Dependent Variable: Τοπικοί Δεσμοί

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	6,3536	7,1991	6,7416	,23055	267
Std. Predicted Value	-1,683	1,984	,000	1,000	267
Standard Error of Predicted Value	,249	,405	,305	,041	267
Adjusted Predicted Value	6,2596	7,2564	6,7411	,23632	267
Residual	-5,02390	3,58296	,00000	1,88138	267
Std. Residual	-2,640	1,883	,000	,989	267
Stud. Residual	-2,666	1,915	,000	1,002	267
Deleted Residual	-5,12352	3,70468	,00043	1,93159	267
Stud. Deleted Residual	-2,698	1,924	-,001	1,005	267
Mahal. Distance	3,549	11,047	5,978	1,890	267
Cook's Distance	,000	,030	,004	,005	267
Centered Leverage Value	,013	,042	,022	,007	267

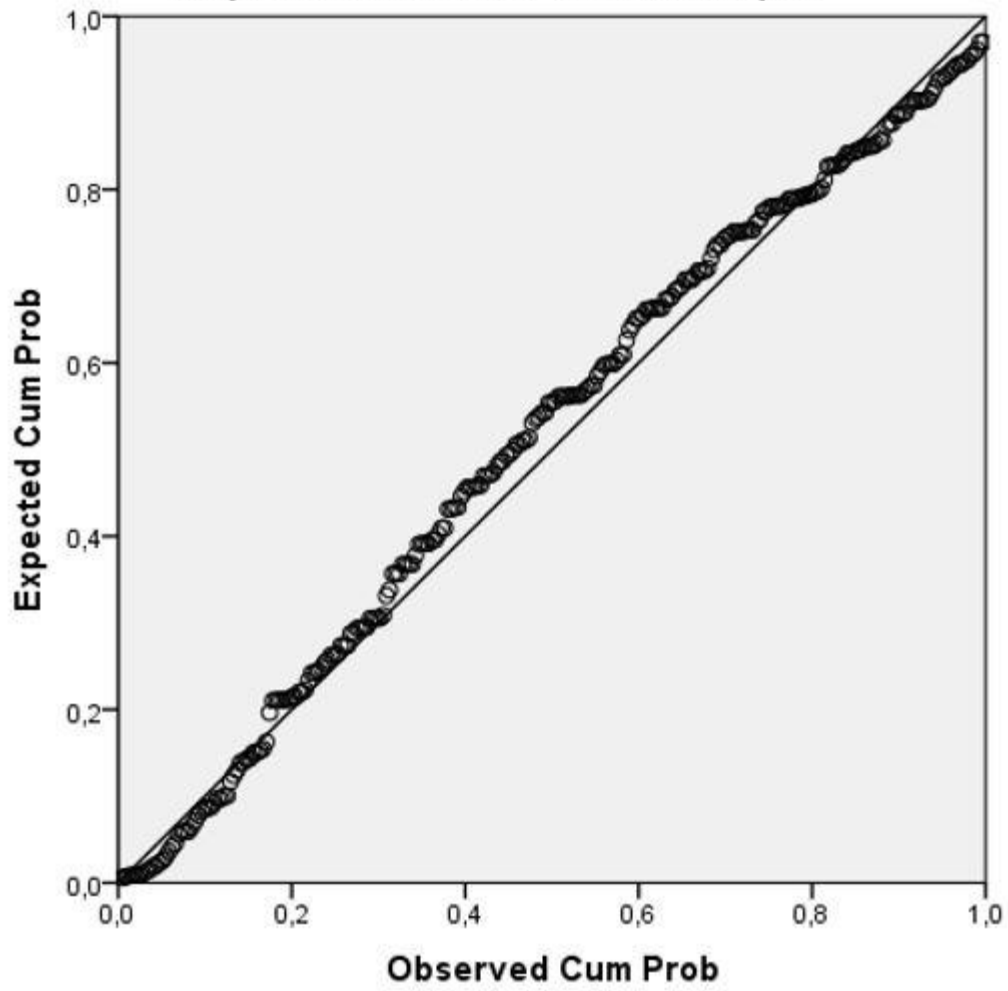
a. Dependent Variable: Τοπικοί Δεσμοί

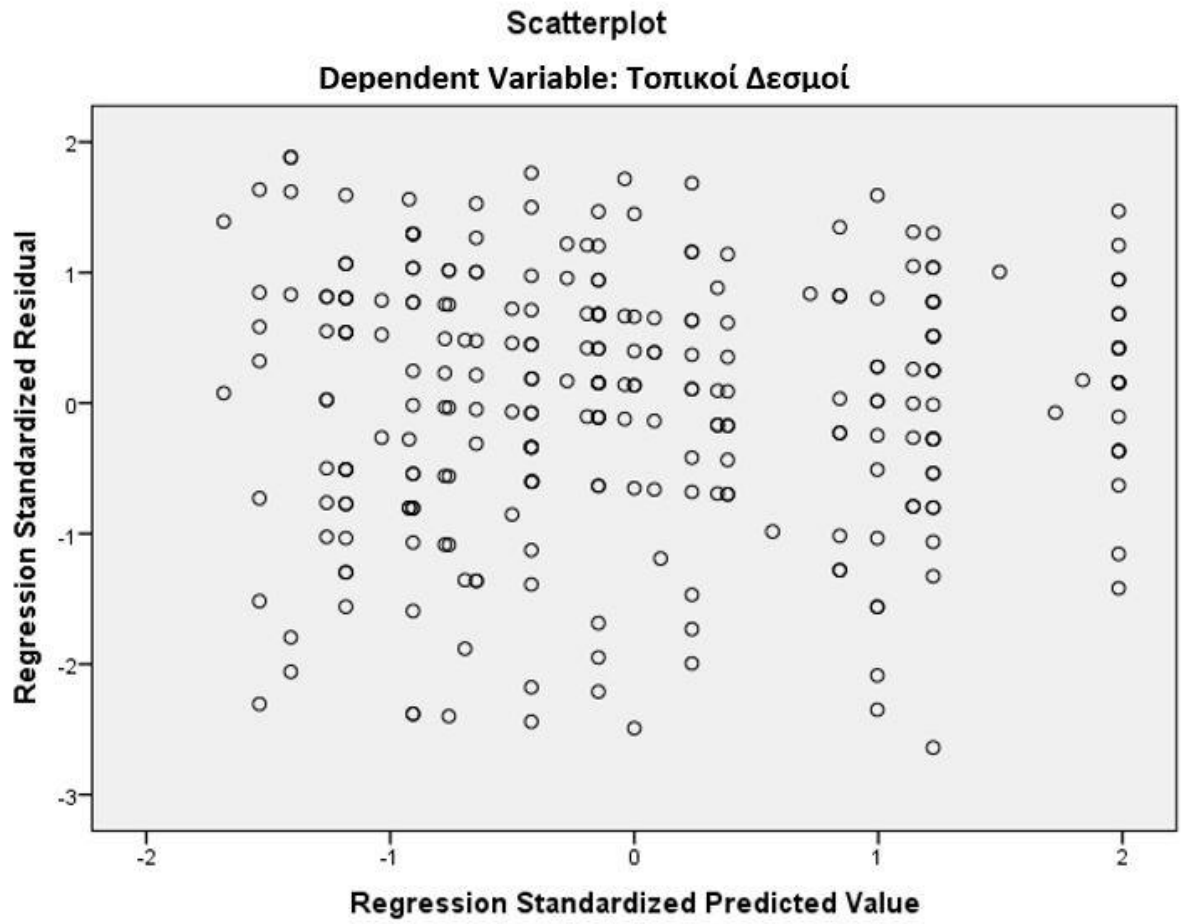
Charts

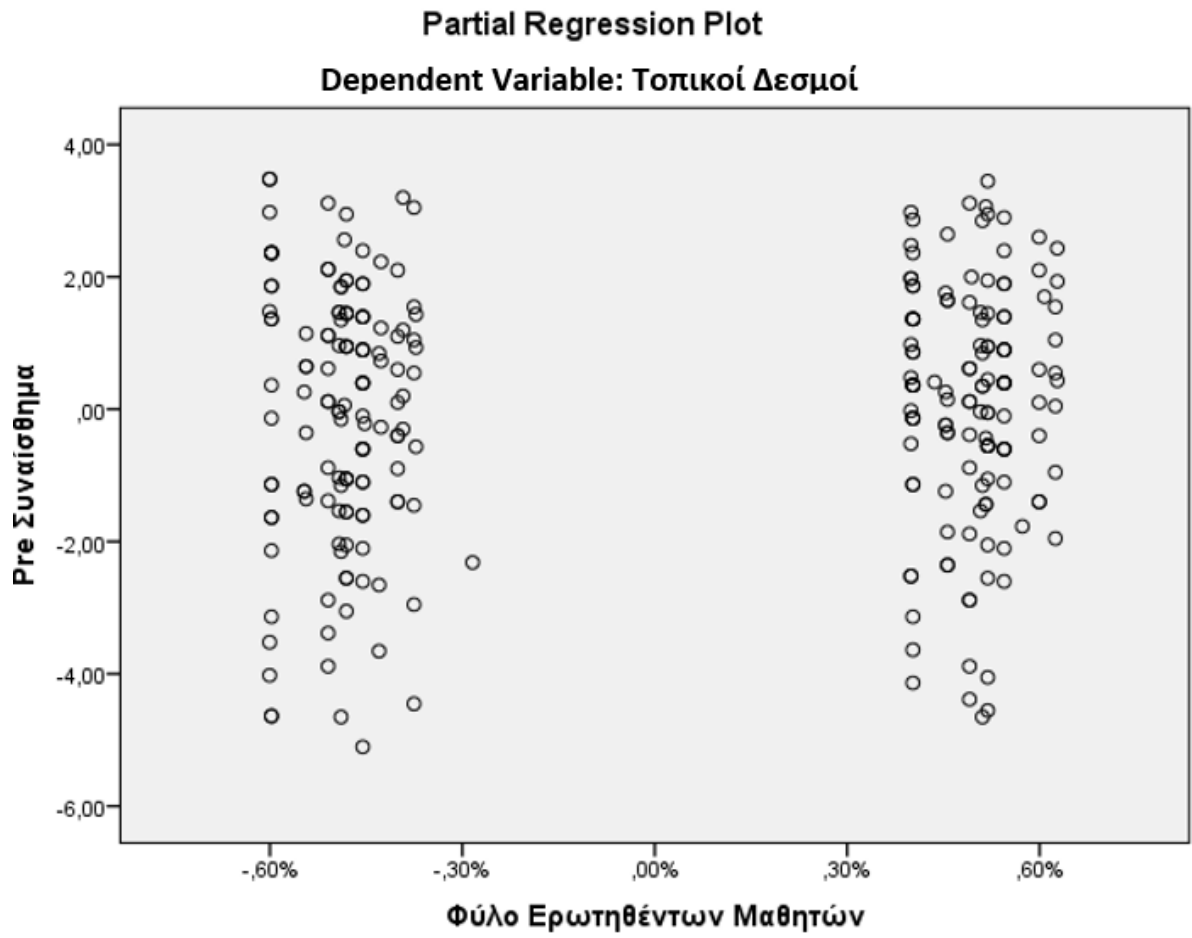


Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual

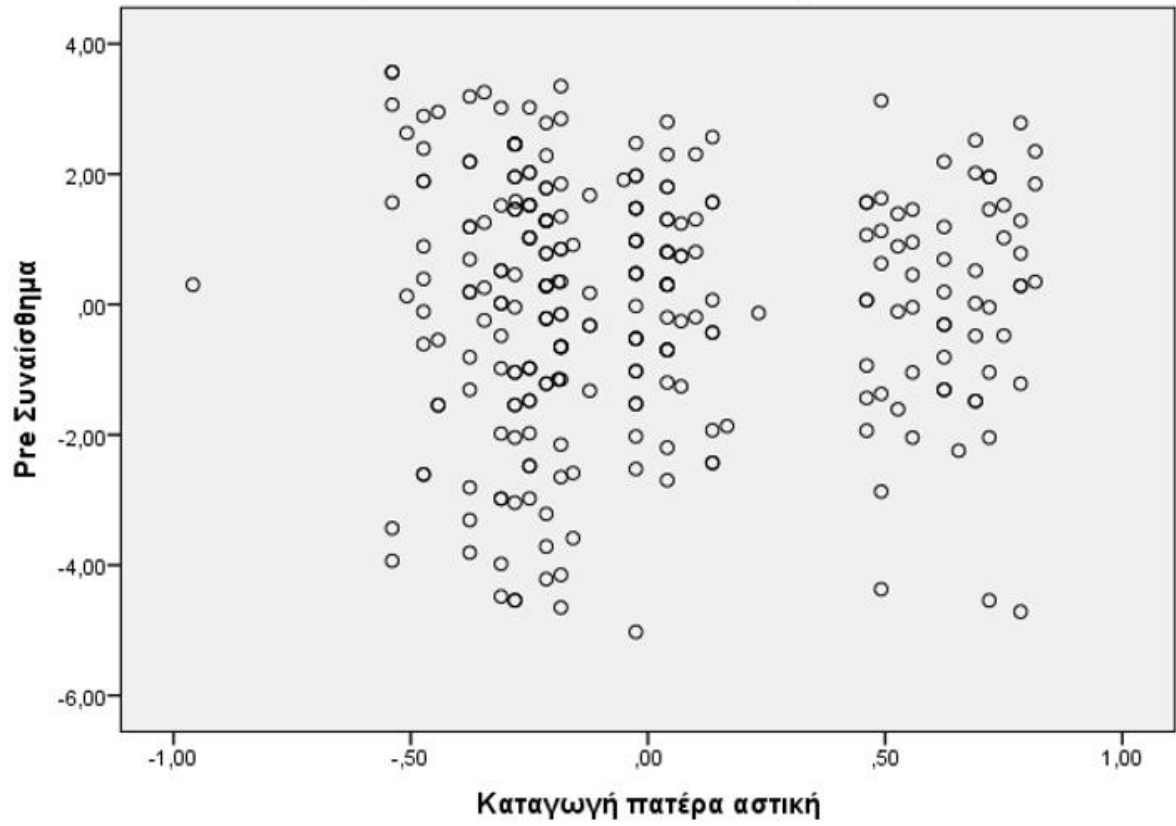
Dependent Variable: Τοπικοί Δεσμοί



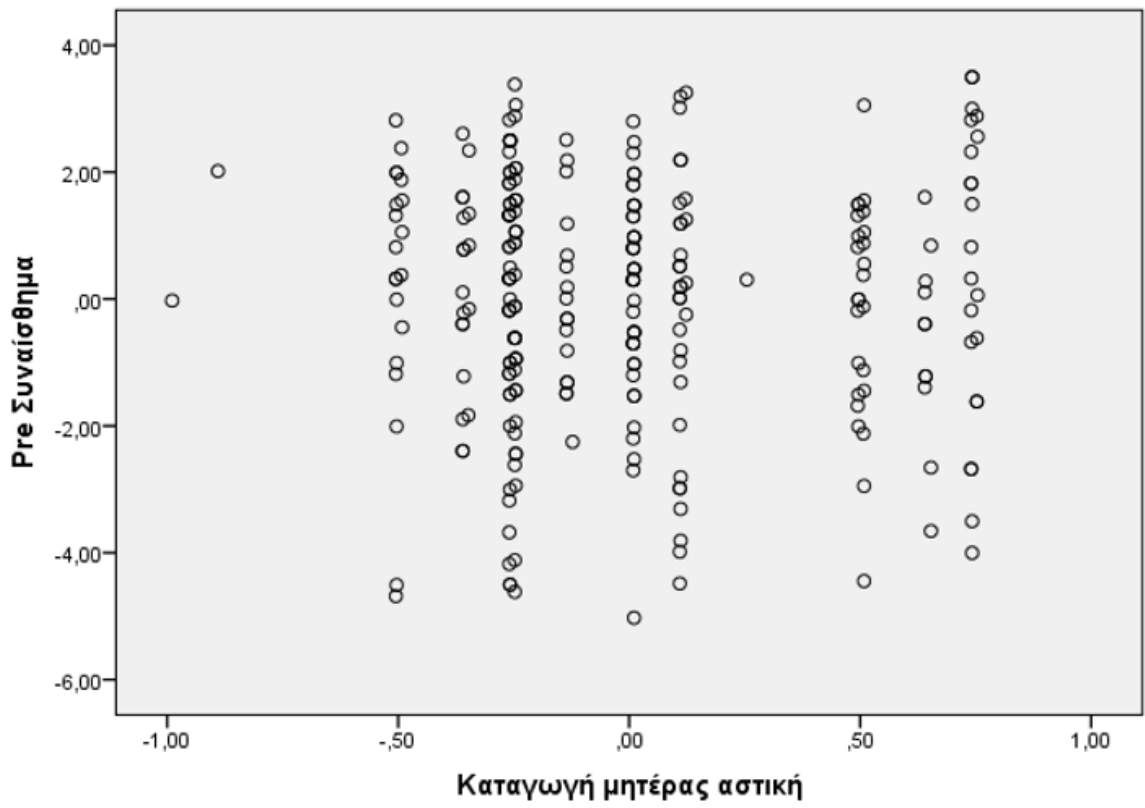




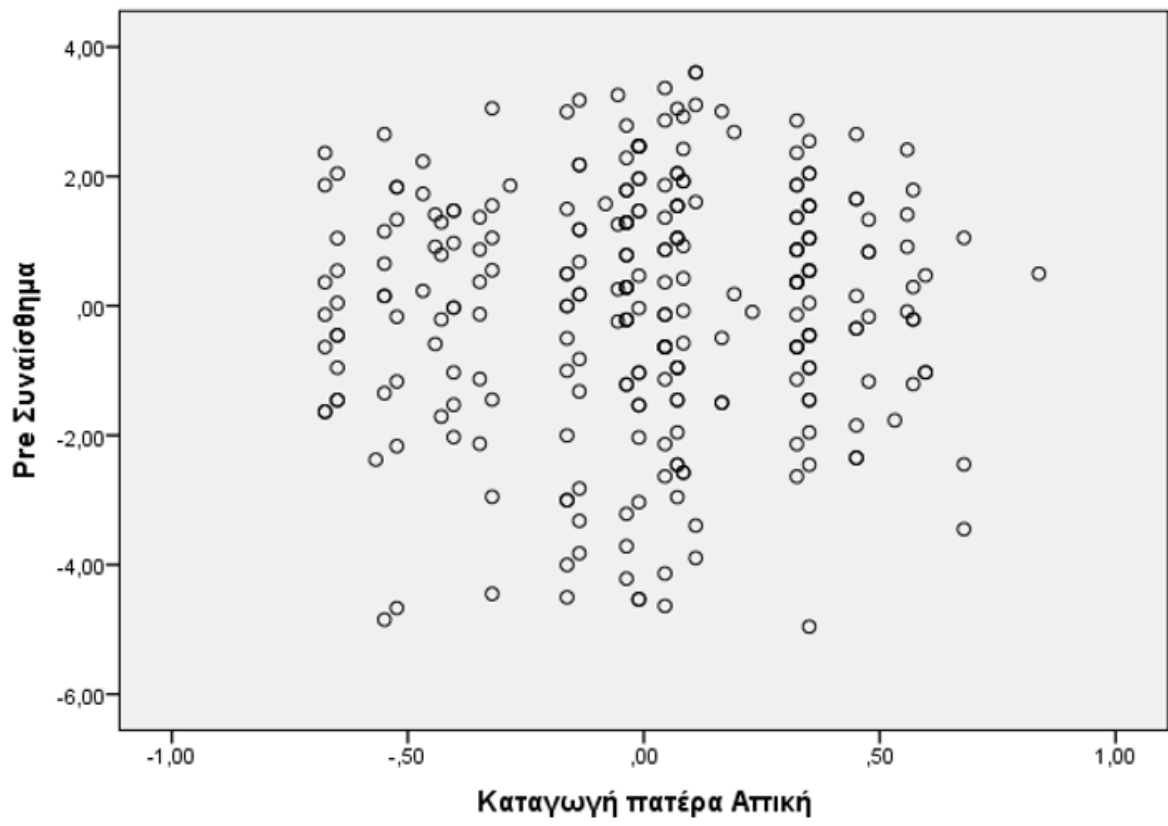
Partial Regression Plot
Dependent Variable: Τοπικοί Δεσμοί



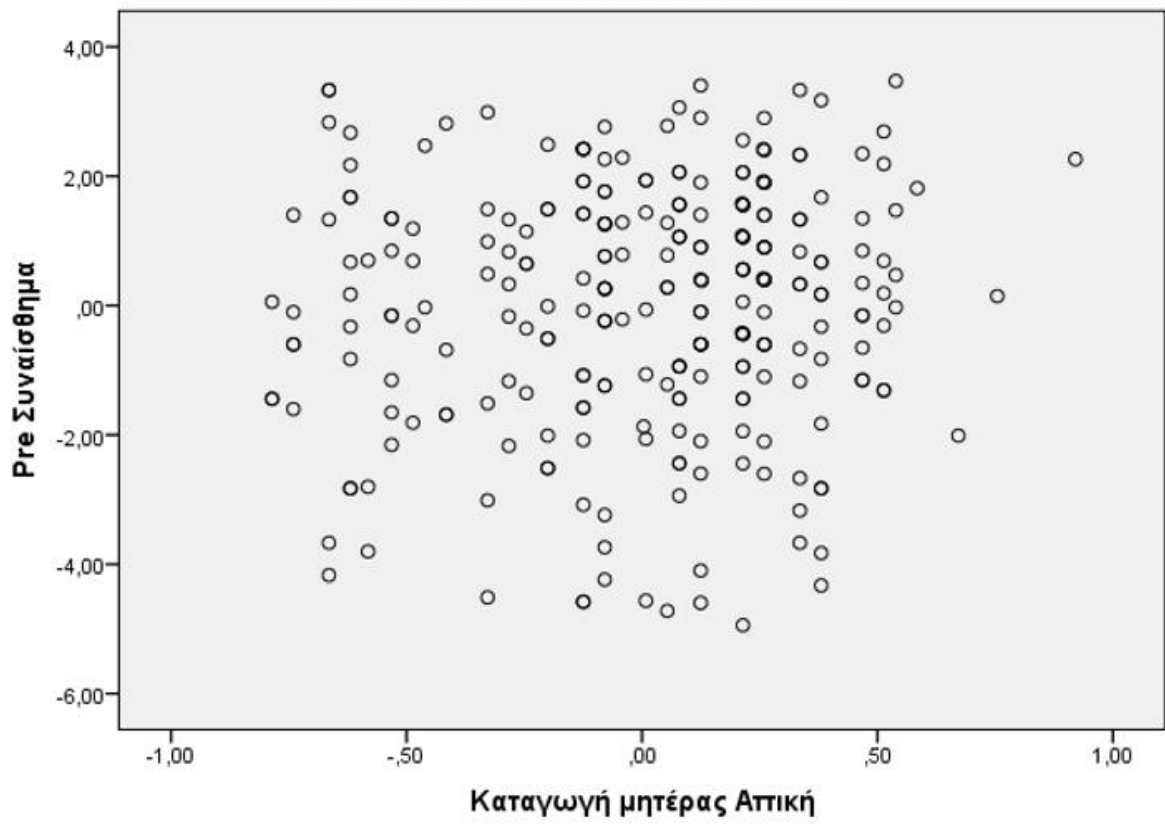
Partial Regression Plot
Dependent Variable: Τοπικοί Δεσμοί

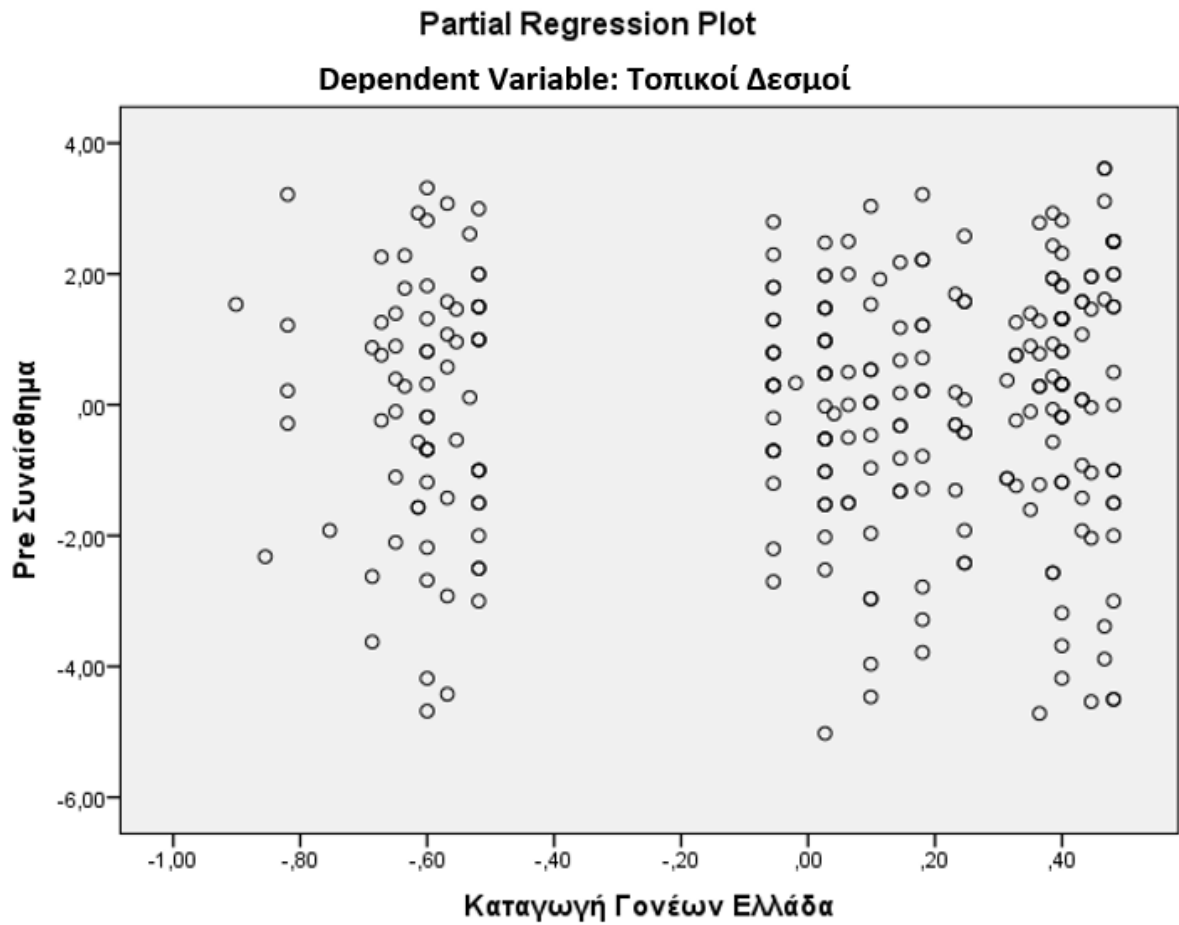


Partial Regression Plot
Dependent Variable: Τοπικοί Δεσμοί



Partial Regression Plot
Dependent Variable: Τοπικοί Δεσμοί





Matrix

Run MATRIX procedure:

written by Ahmad Daryanto

Original Regression model:

Dependent variable

S_EMOT_P

R-square

,015

OLS outputs

	b	se	t	sig	95%LB	95%UB
constant	6,469	,275	23,521	,000	5,930	7,008
Φύλο	,175	,235	,745	,457	-,286	,636

Κατα	,034	,301	,112	,911	-,557	,624
Κατ_1	-,115	,309	-,373	,709	-,721	,490
Κατ_2	,194	,339	,573	,567	-,470	,859
Κατ_3	,379	,334	1,134	,258	-,276	1,034
Κατ_4	,063	,282	,225	,822	-,489	,616

OLS outputs with heterocedasticity-robust standard errors:

	b	se	t	sig	95%LB	95%UB
constant	6,469	,274	23,583	,000	5,930	7,008
Φύλο	,175	,238	,735	,463	-,286	,636
Κατα	,034	,308	,110	,913	-,557	,624
Κατ_1	-,115	,328	-,352	,725	-,721	,490
Κατ_2	,194	,298	,652	,515	-,470	,859
Κατ_3	,379	,334	1,135	,257	-,276	1,034
Κατ_4	,063	,297	,214	,831	-,489	,616

* Note: standard error is HC4 variant

----- ANOVA TABLE -----

	SS	df	MS	F	Sig
Model	14,139	6,000	2,357	,651	,690
Residual	941,529	260,000	3,621	-,999,000	-,999,000

Breusch-Pagan and Koenker test

The tests use the scaled residuals from the original OLS above with no adjustment to standard errors.

OLS outputs

	b	se	t	sig	95%LB	95%UB
constant	1,288	,191	6,749	,000	,914	1,662
Φύλο	-,213	,163	-1,304	,193	-,533	,107
Κατα	-,460	,209	-2,200	,029	-,870	-,050
Κατ_1	,141	,214	,658	,511	-,279	,561
Κατ_2	-,142	,235	-,602	,548	-,603	,320
Κατ_3	-,207	,232	-,891	,374	-,661	,248
Κατ_4	,118	,195	,605	,546	-,265	,501

R-square

,047

----- ANOVA TABLE -----

	SS	df	MS	F	Sig
Model	22,298	6,000	3,716	2,132	,690
Residual	453,147	260,000	1,743	-999,000	-999,000

----- Breusch-Pagan and Koenker test statistics and sig-values -----

	LM	Sig
BP	11,149	,084
Koenker	12,522	,051

Null hypothesis: heteroskedasticity not present (homoskedasticity).

If sig-value less than 0.05, reject the null hypothesis.

Note: Breusch-Pagan test is a large sample test and assumes the residuals to be normally distributed.

----- END MATRIX -----

Πολλαπλή γραμμική παλινδρόμηση (multiple linear regression)

Οργανικότητα (DV3)

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα, Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών, Καταγωγή πατέρα αστική, Καταγωγή μητέρας αστική, Καταγωγή πατέρα Αττική, Καταγωγή μητέρας Αττική ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Οργανικότητα

b. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics	
					R Square Change	F Change
1	,113 ^a	,013	-,010	2,35581	,013	,562

Model Summary^b

Change Statistics

Model	df1	df2	Sig. F Change	
1	6	260	,761	1,986

a. Predictors: (Constant), Καταγωγή Γονέων Ελλάδα, Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών, Καταγωγή πατέρα αστική, Καταγωγή μητέρας αστική, Καταγωγή πατέρα Αττική, Καταγωγή μητέρας Αττική

b. Dependent Variable: Οργανικότητα

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	18,699	6	3,116	,562	,761 ^b
	Residual	1442,964	260	5,550		
	Total	1461,663	266			

a. Dependent Variable: Οργανικότητα

b. Predictors: (Constant), Καταγωγή Γονέων Ελλάδα, Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών, Καταγωγή πατέρα αστική, Καταγωγή μητέρας αστική, Καταγωγή πατέρα Αττική, Καταγωγή μητέρας Αττική

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6,793	,340		19,950	,000
	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	,385	,291	,082	1,323	,187
	Καταγωγή πατέρα αστική	-,008	,373	-,002	-,022	,983
	Καταγωγή μητέρας αστική	,088	,383	,019	,230	,818
	Καταγωγή πατέρα Αττική	,182	,420	,035	,434	,665
	Καταγωγή μητέρας Αττική	-,421	,414	-,086	-1,017	,310
	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	-,034	,349	-,007	-,098	,922

		Coefficients ^a			Collinearity Statistics
Model		Zero-order	Partial	Part	Tolerance
1	(Constant)				
	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	,085	,082	,082	,981
	Καταγωγή πατέρα αστική	-,001	-,001	-,001	,598
	Καταγωγή μητέρας αστική	-,033	,014	,014	,576
	Καταγωγή πατέρα Αττική	,007	,027	,027	,584
	Καταγωγή μητέρας Αττική	-,070	-,063	-,063	,533
	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	-,019	-,006	-,006	,846

Coefficients^a

Model	Collinearity Statistics	
		VIF
1	(Constant)	
	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	1,020
	Καταγωγή πατέρα αστική	1,673
	Καταγωγή μητέρας αστική	1,735
	Καταγωγή πατέρα Αττική	1,712
	Καταγωγή μητέρας Αττική	1,877
	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	1,182

a. Dependent Variable: Οργανικότητα

Coefficient Correlations^a

Model		Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	Καταγωγή πατέρα αστική
1 Correlations	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	1,000	-,097	-,033
	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	-,097	1,000	,085
	Καταγωγή πατέρα αστική	-,033	,085	1,000
	Καταγωγή μητέρας αστική	-,013	-,002	-,252
	Καταγωγή πατέρα Αττική	-,098	-,038	-,577
	Καταγωγή μητέρας Αττική	-,242	,064	,147
Covariances	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	,122	-,010	-,004
	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	-,010	,085	,009
	Καταγωγή πατέρα αστική	-,004	,009	,139
	Καταγωγή μητέρας αστική	-,002	,000	-,036
	Καταγωγή πατέρα Αττική	-,014	-,005	-,090
	Καταγωγή μητέρας Αττική	-,035	,008	,023

Coefficient Correlations^a

Model			Καταγωγή μητέρας αστική	Καταγωγή πατέρα Αττική	Καταγωγή μητέρας Αττική
1	Correlations	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	-,013	-,098	-,242
		Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	-,002	-,038	,064
		Καταγωγή πατέρα αστική	-,252	-,577	,147
		Καταγωγή μητέρας αστική	1,000	,132	-,584
		Καταγωγή πατέρα Αττική	,132	1,000	-,250
		Καταγωγή μητέρας Αττική	-,584	-,250	1,000
	Covariances	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα	-,002	-,014	-,035
		Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	,000	-,005	,008
		Καταγωγή πατέρα αστική	-,036	-,090	,023
		Καταγωγή μητέρας αστική	,146	,021	-,092
		Καταγωγή πατέρα Αττική	,021	,176	-,043
		Καταγωγή μητέρας Αττική	-,092	-,043	,171

a. Dependent Variable: Pre Οργανικότητα

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	Φύλο Ερωτηθέντων Μαθητών	Καταγωγή πατέρα αστική
1	1	4,707	1,000	,01	,01	,01
	2	,784	2,451	,02	,29	,03
	3	,625	2,744	,00	,05	,07
	4	,340	3,719	,06	,39	,14
	5	,266	4,208	,01	,14	,17
	6	,158	5,450	,03	,03	,54
	7	,120	6,269	,87	,08	,04

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Variance Proportions			
		Καταγωγή μητέρας αστική	Καταγωγή πατέρα Αττική	Καταγωγή μητέρας Αττική	Καταγωγή Γονέων Ελλάδα
1	1	,01	,01	,01	,01
	2	,00	,15	,03	,01
	3	,07	,15	,21	,00
	4	,02	,23	,18	,04
	5	,22	,06	,01	,43
	6	,51	,38	,44	,00
	7	,17	,01	,13	,50

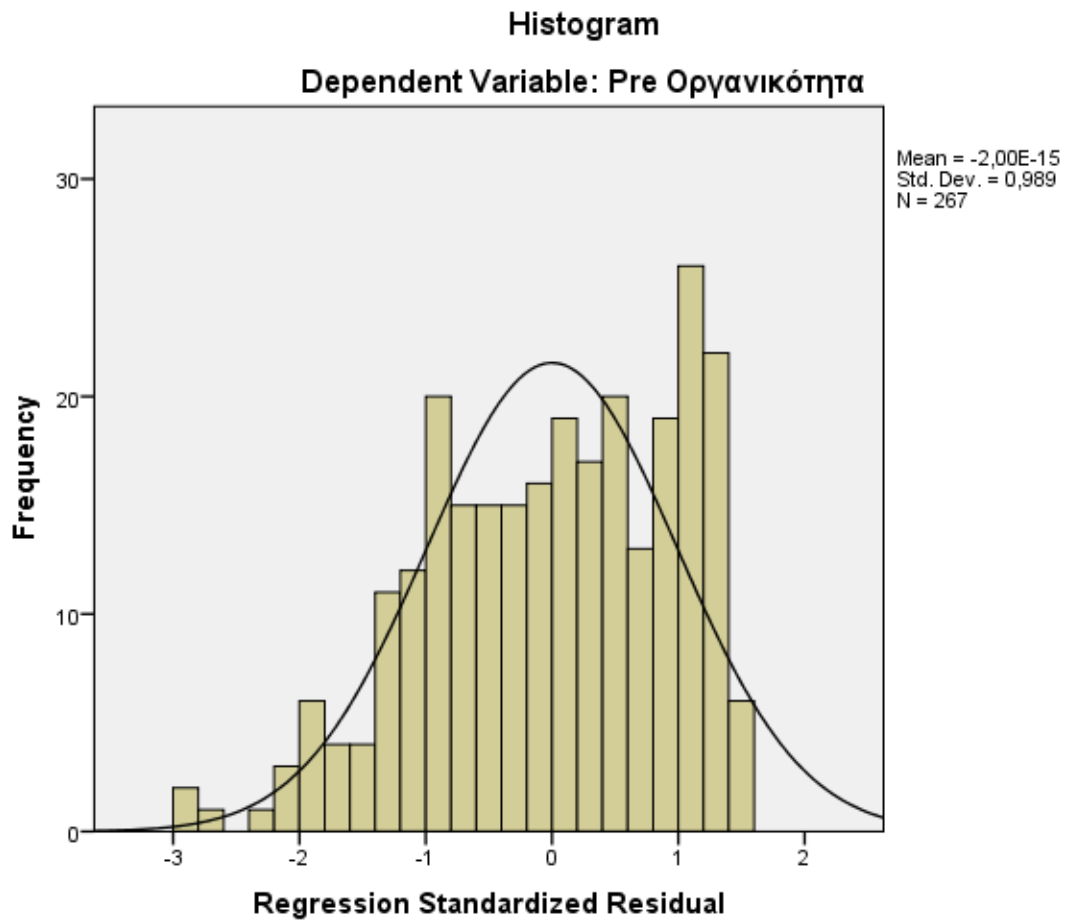
a. Dependent Variable: Οργανικότητα

Residuals Statistics^a

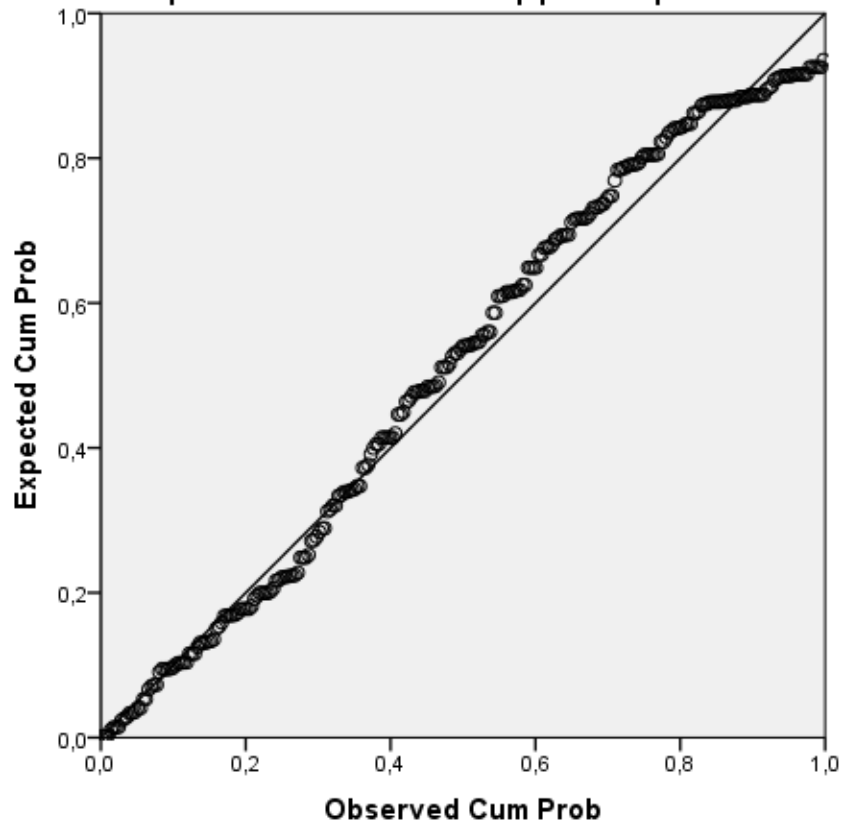
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	6,4178	7,4058	6,9070	,26513	267
Std. Predicted Value	-1,845	1,881	,000	1,000	267
Standard Error of Predicted Value	,308	,501	,378	,051	267
Adjusted Predicted Value	6,3359	7,4947	6,9067	,27301	267
Residual	-6,83844	3,57407	,00000	2,32909	267
Std. Residual	-2,903	1,517	,000	,989	267
Stud. Residual	-2,949	1,535	,000	1,001	267
Deleted Residual	-7,05646	3,65708	,00033	2,38973	267
Stud. Deleted Residual	-2,994	1,539	-,001	1,004	267
Mahal. Distance	3,549	11,047	5,978	1,890	267
Cook's Distance	,000	,040	,004	,005	267
Centered Leverage Value	,013	,042	,022	,007	267

a. Dependent Variable: Οργανικότητα

Charts

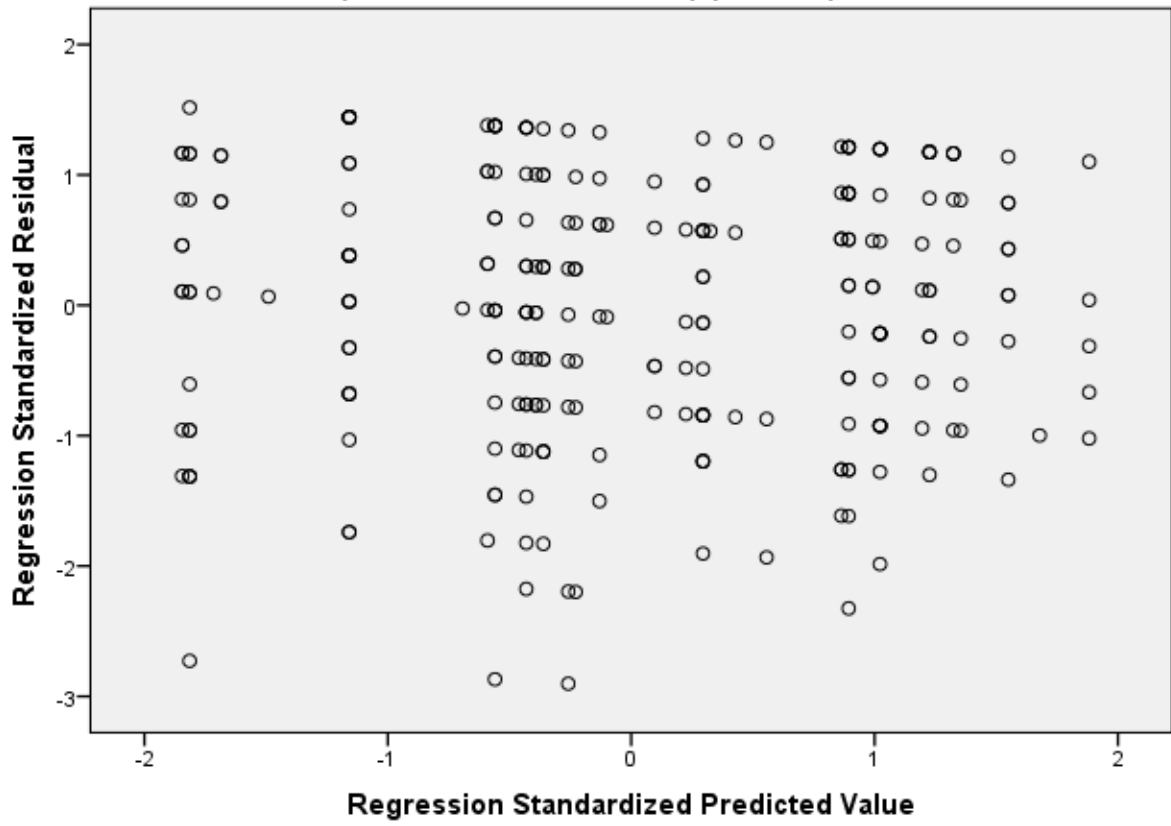


Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual
Dependent Variable: Pre Οργανικότητα



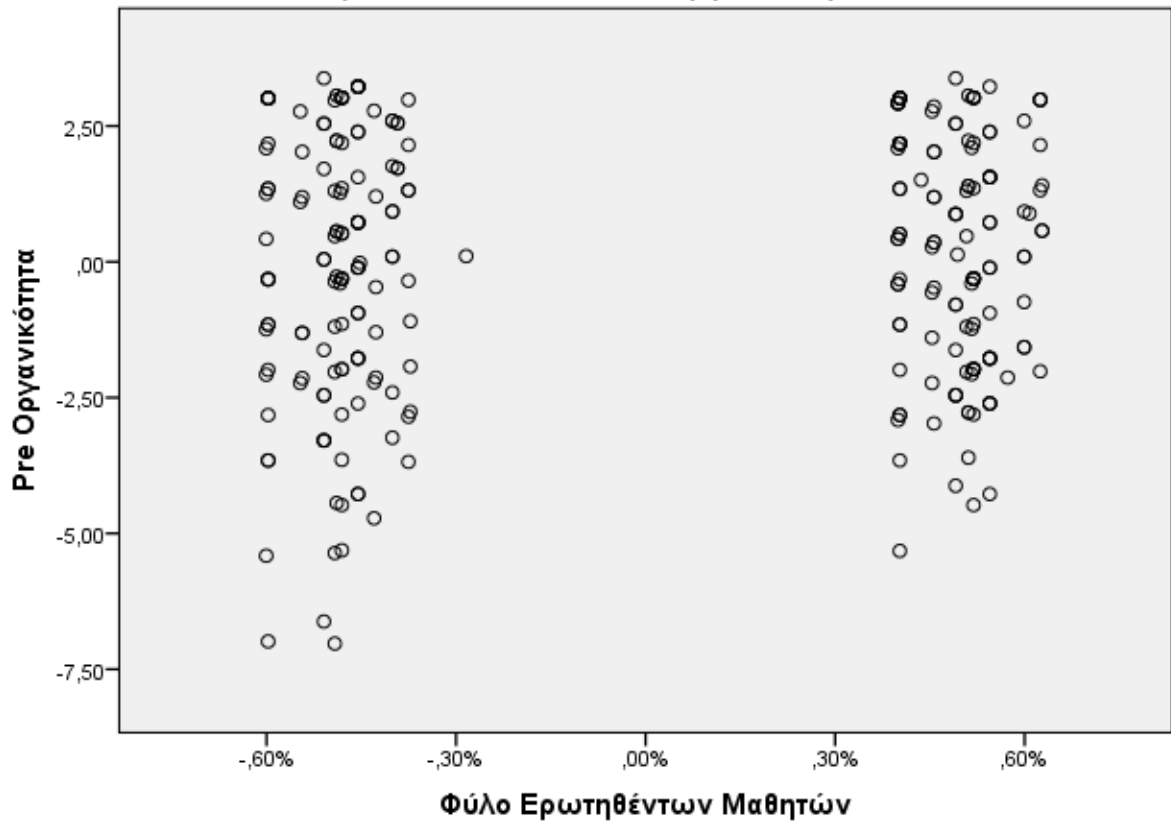
Scatterplot

Dependent Variable: Pre Οργανικότητα



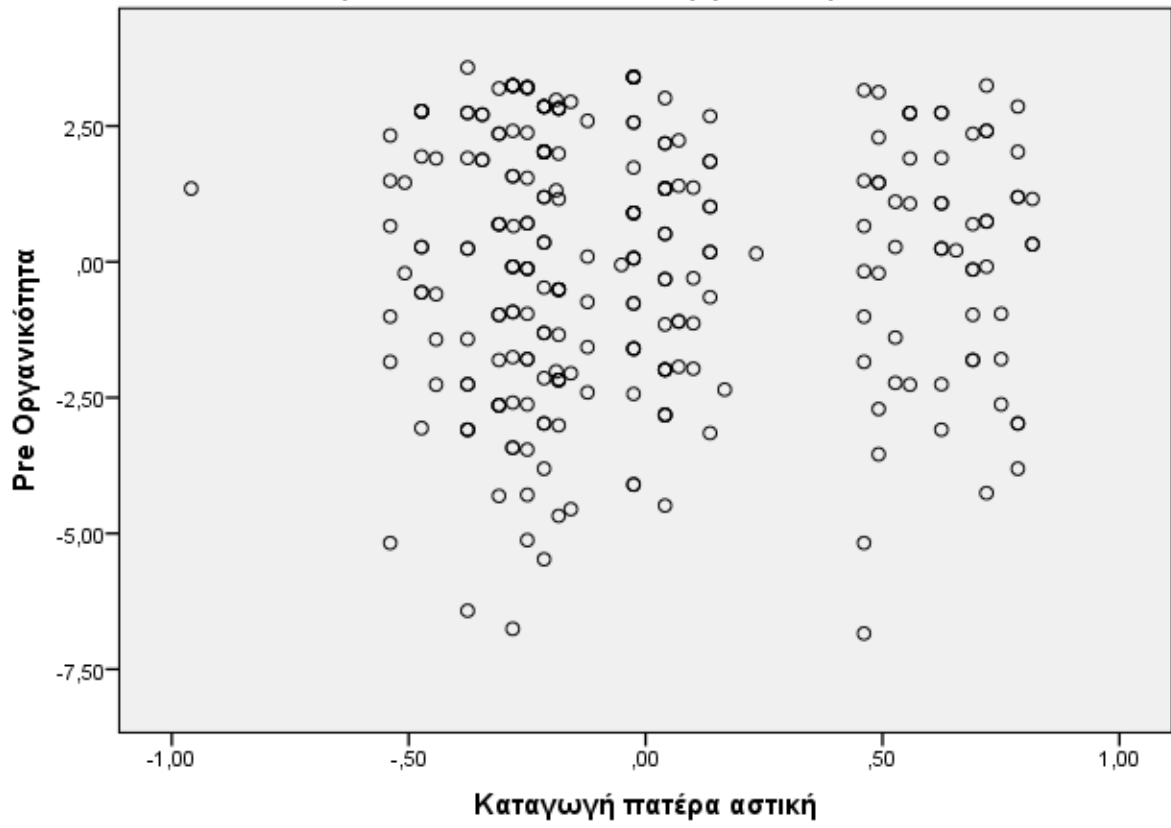
Partial Regression Plot

Dependent Variable: Pre Οργανικότητα



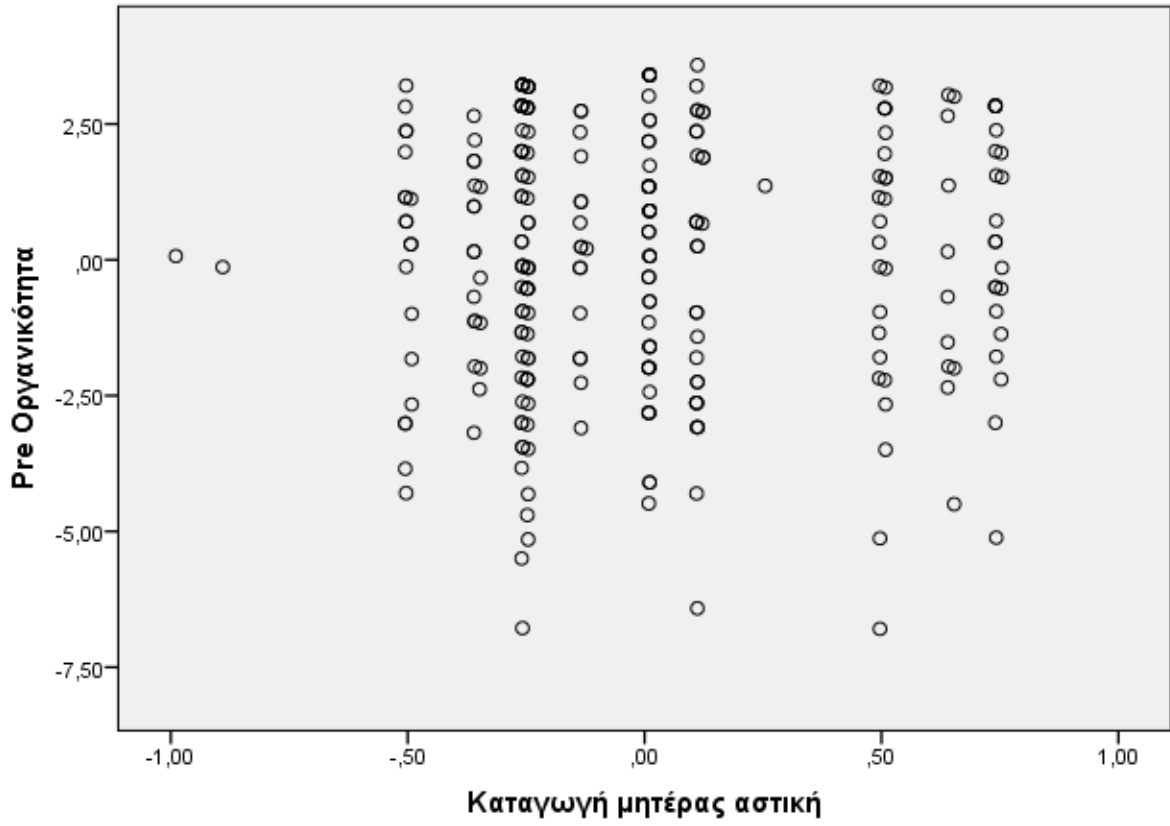
Partial Regression Plot

Dependent Variable: Pre Οργανικότητα



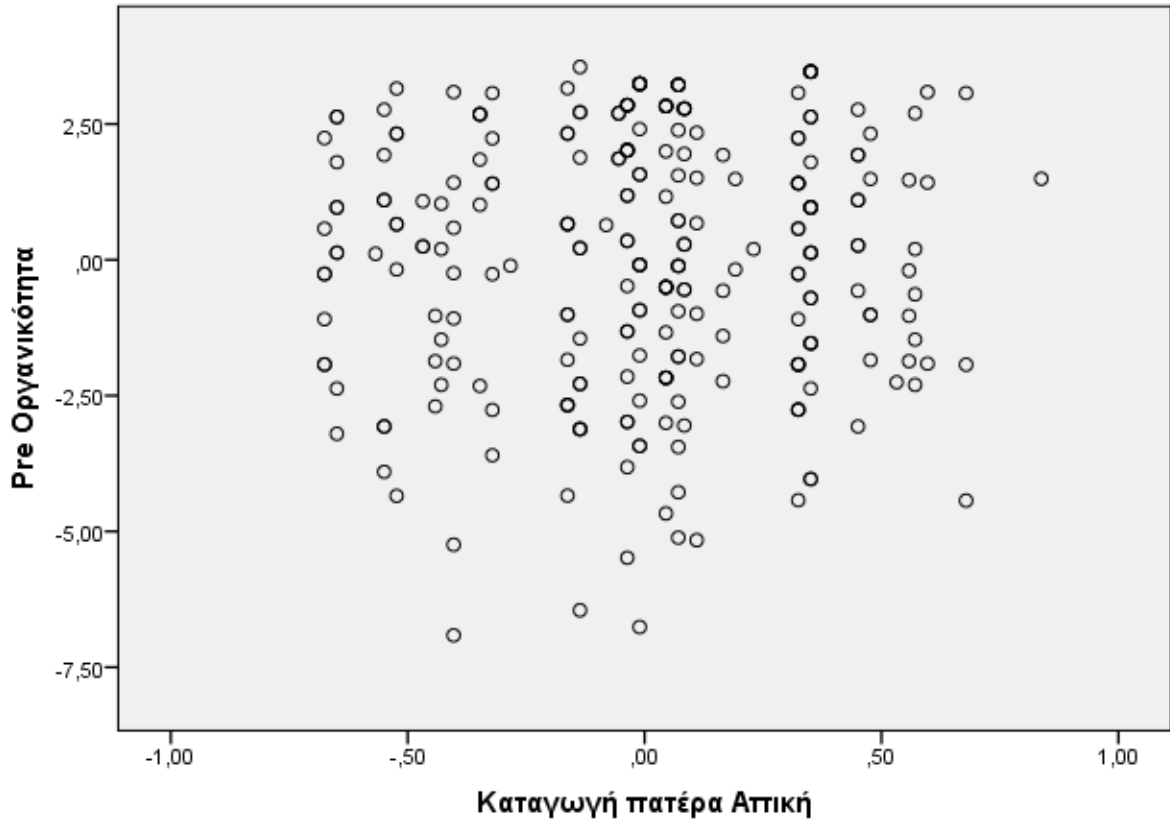
Partial Regression Plot

Dependent Variable: Pre Οργανικότητα



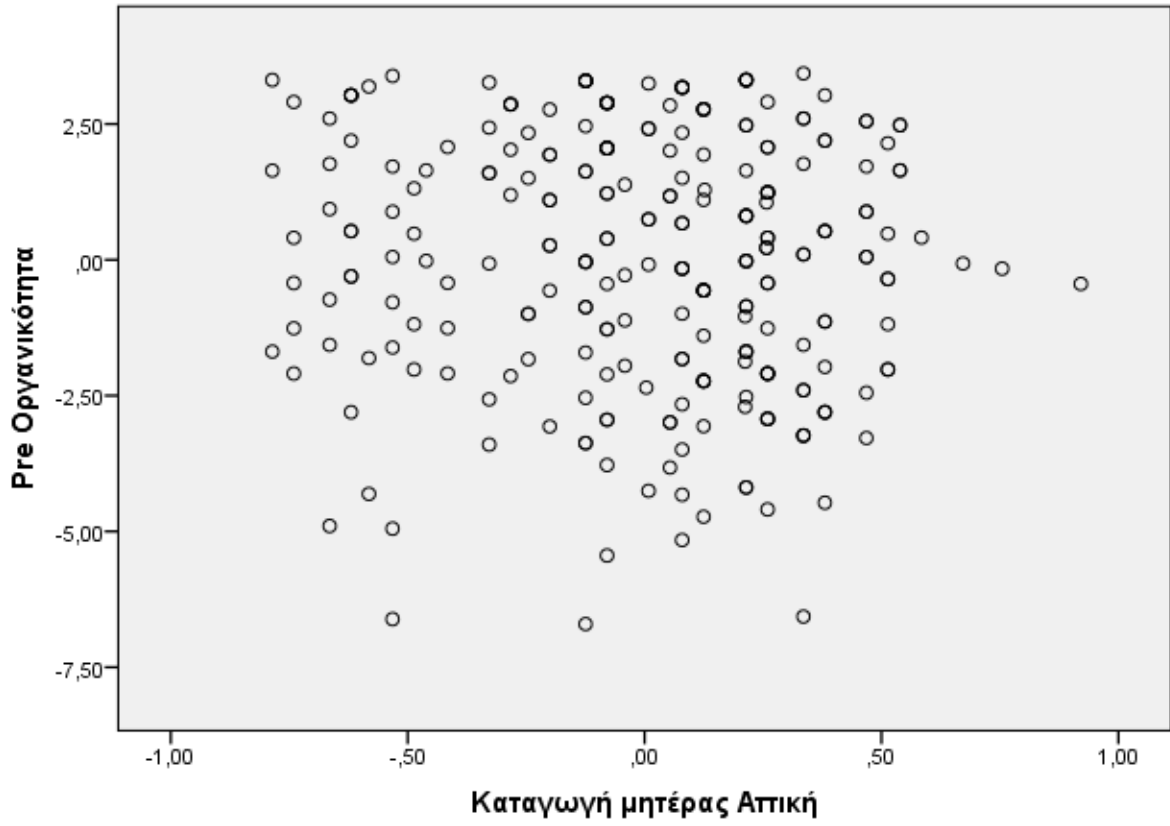
Partial Regression Plot

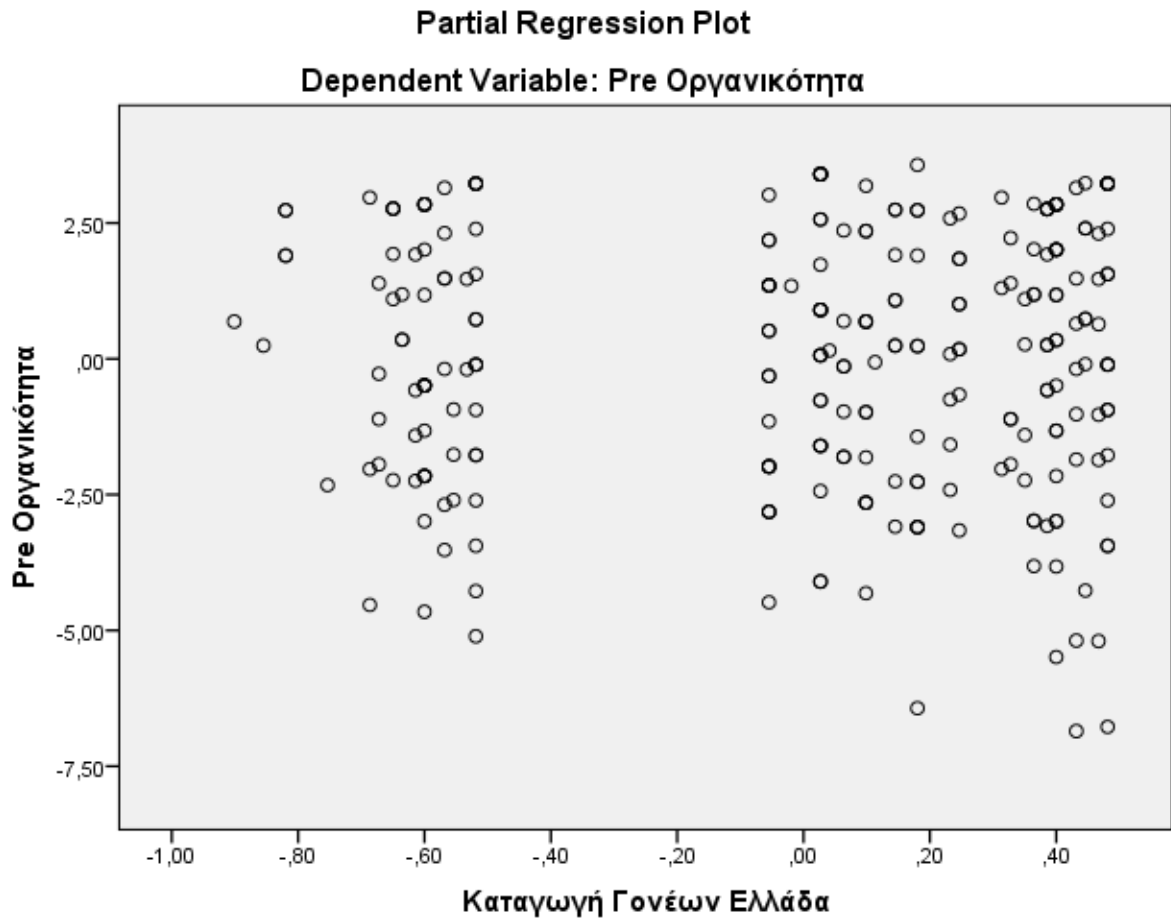
Dependent Variable: Pre Οργανικότητα



Partial Regression Plot

Dependent Variable: Pre Οργανικότητα





Matrix

Run MATRIX procedure:

written by Ahmad Daryanto

Original Regression model:

Dependent variable

S_INVOLV

R-square

,013

OLS outputs

	b	se	t	sig	95%LB	95%UB
constant	6,793	,340	19,950	,000	6,125	7,460
Φύλο	,385	,291	1,323	,187	-,185	,956
Κατα	-,008	,373	-,022	,983	-,739	,723
Κατ_1	,088	,383	,230	,818	-,662	,838
Κατ_2	,182	,420	,434	,665	-,641	1,005
Κατ_3	-,421	,414	-1,017	,310	-1,231	,390
Κατ_4	-,034	,349	-,098	,922	-,718	,649

OLS outputs with heterocedasticity-robust standard errors:

	b	se	t	sig	95%LB	95%UB
constant	6,793	,344	19,768	,000	6,125	7,460
Φύλο	,385	,292	1,320	,188	-,185	,956
Κατα	-,008	,362	-,022	,982	-,739	,723
Κατ_1	,088	,372	,237	,813	-,662	,838
Κατ_2	,182	,388	,469	,639	-,641	1,005
Κατ_3	-,421	,398	-1,058	,291	-1,231	,390
Κατ_4	-,034	,353	-,097	,923	-,718	,649

* Note: standard error is HC4 variant

----- ANOVA TABLE -----

	SS	df	MS	F	Sig
Model	18,699	6,000	3,116	,562	,761
Residual	1442,964	260,000	5,550	-999,000	-999,000

Breusch-Pagan and Koenker test

The tests use the scaled residuals from the original OLS above with no adjustment to standard errors.

OLS outputs

	b	se	t	sig	95%LB	95%UB
constant	1,173	,177	6,610	,000	,825	1,520
Φύλο	-,386	,152	-2,547	,011	-,684	-,089
Κατα	-,228	,194	-1,171	,243	-,608	,153
Κατ_1	,117	,199	,585	,559	-,274	,507
Κατ_2	-,125	,219	-,571	,568	-,554	,304
Κατ_3	-,216	,215	-1,001	,318	-,638	,207
Κατ_4	,250	,182	1,376	,170	-,106	,606

R-square

,041

----- ANOVA TABLE -----

	SS	df	MS	F	Sig
Model	16,840	6,000	2,807	1,863	,761
Residual	391,738	260,000	1,507	-999,000	-999,000

----- Breusch-Pagan and Koenker test statistics and sig-values -----

	LM	Sig
BP	8,420	,209
Koenker	11,005	,088

Null hypothesis: heteroskedasticity not present (homoskedasticity).

If sig-value less than 0.05, reject the null hypothesis.

Note: Breusch-Pagan test is a large sample test and assumes the residuals to be normally distributed.

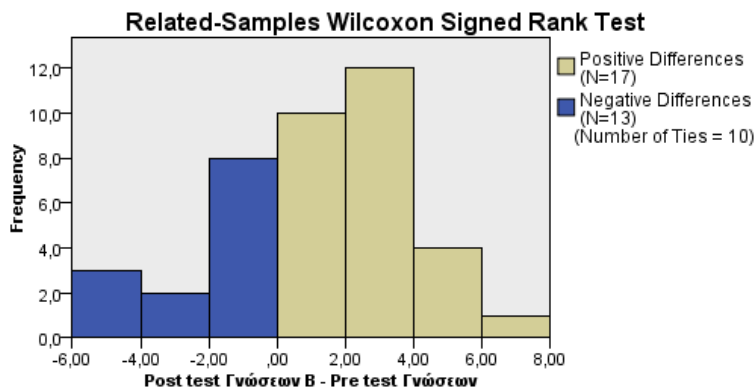
----- END MATRIX -----

Nonparametric Tests - Wilcoxon

ΟΕ – Ομάδα Ελέγχου

1. Pre Τοπικές Γνώσεις – Post Τοπικές Γνώσεις

Hypothesis Test Summary			
	Null Hypothesis	Test	Sig. Decision
1	The median of differences between Pre Τοπικές Γνώσεις and Post Τοπικές Γνώσεις equals 0.	Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test	.733,000 Retain the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.			



Total N	40
Test Statistic	248,500
Standard Error	46,817
Standardized Test Statistic	,342
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,733

Report

Median

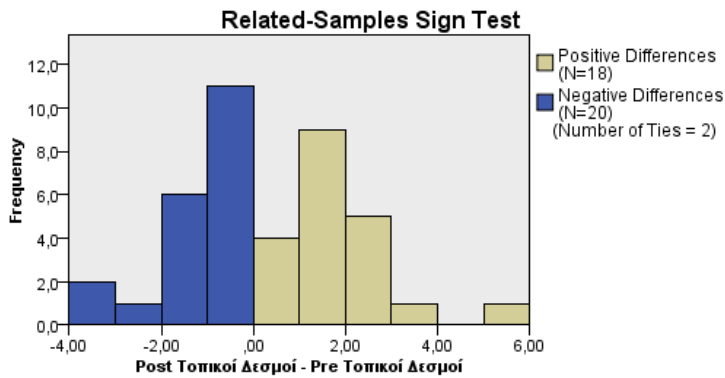
Pre Τοπικές Γνώσεις	Post Τοπικές Γνώσεις	ΓΝ_diff_Wilcoxon
3,0000	4,0000	,0000

Nonparametric Tests - Wilcoxon

ΟΕ – Ομάδα Ελέγχου

2. Pre Τοπικοί Δεσμοί – Post Τοπικοί Δεσμοί

Hypothesis Test Summary			
	Null Hypothesis	Test	Decision
1	The median of differences between Pre Τοπικοί Δεσμοί and Post Τοπικοί Δεσμοί equals 0.	Related-Samples Sign Test	871,000 Retain the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.			



Total N	40
Test Statistic	18,000
Standard Error	3,082
Standardized Test Statistic	-,162
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,871

Report

Median

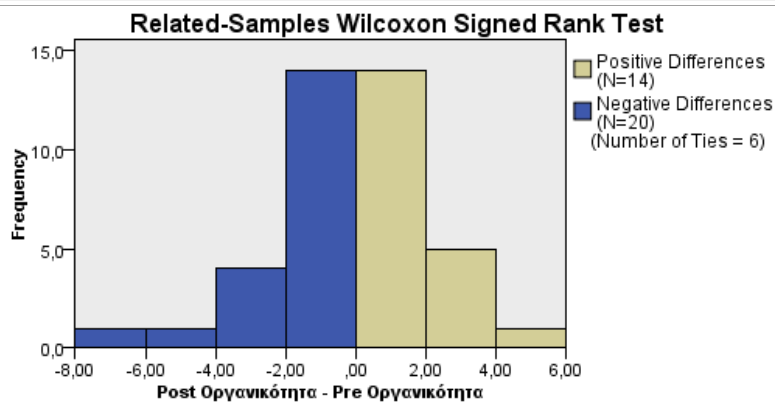
Pre Τοπικοί Δεσμοί	Post Τοπικοί Δεσμοί	EM_diff_Wilcoxon
7,5000	7,5000	-,2500

Nonparametric Tests - Wilcoxon

ΟΕ – Ομάδα Ελέγχου

3. Pre Οργανικότητα – Post Οργανικότητα

Hypothesis Test Summary			
	Null Hypothesis	Test	Decision
1	The median of differences between Pre Οργανικότητα and Post Οργανικότητα equals 0.	Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test	Sig. .617,000 Retain the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.			



Total N	40
Test Statistic	268,500
Standard Error	57,916
Standardized Test Statistic	-,501
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,617

Report

Median

Pre Οργανικότητα	Post Οργανικότητα	OR_diff_Wilcoxon
7,5000	7,5000	-,4167

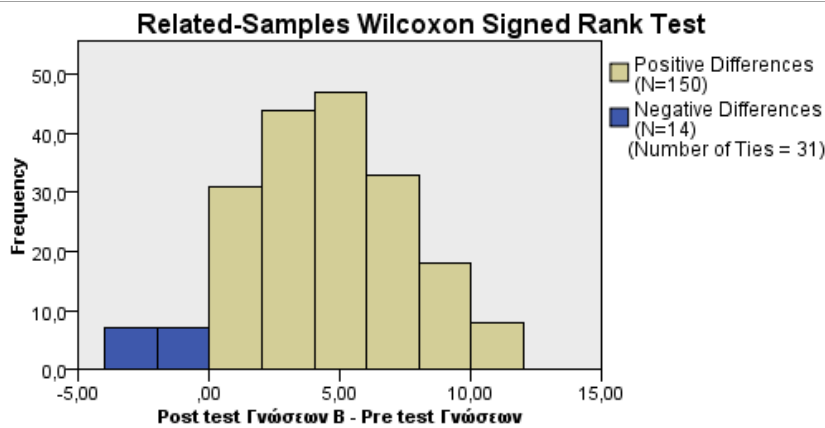
Nonparametric Tests - Wilcoxon

Π1 – Πειραματική Ομάδα 1

1. Pre Τοπικές Γνώσεις – Post Τοπικές Γνώσεις

Hypothesis Test Summary				
	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The median of differences between Pre test Γνώσεων and Post test Γνώσεων B equals 0.	Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test	,000	Reject the null hypothesis.

Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.



Total N	195
Test Statistic	12.798,500
Standard Error	603,346
Standardized Test Statistic	10,000
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,000

Report

Median

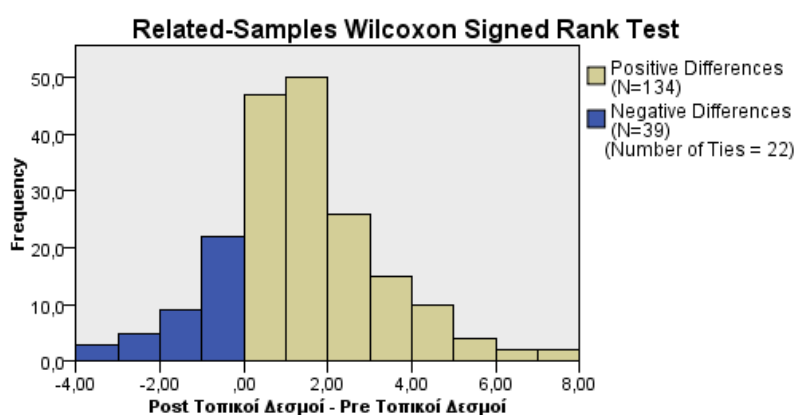
Pre Τοπικές Γνώσεις	Post Τοπικές Γνώσεις	ΓN_diff_Wilcoxon
2,0000	6,0000	4,0000

Nonparametric Tests - Wilcoxon

Π1 – Πειραματική Ομάδα 1

2. Pre Τοπικοί Δεσμοί – Post Τοπικοί Δεσμοί

Hypothesis Test Summary				
	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The median of differences between Pre Τοπικοί Δεσμοί and Post Τοπικοί Δεσμοί equals 0.	Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test	,000	Reject the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.				



Total N	195
Test Statistic	12.277,000
Standard Error	657,486
Standardized Test Statistic	7,227
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,000

Report

Median

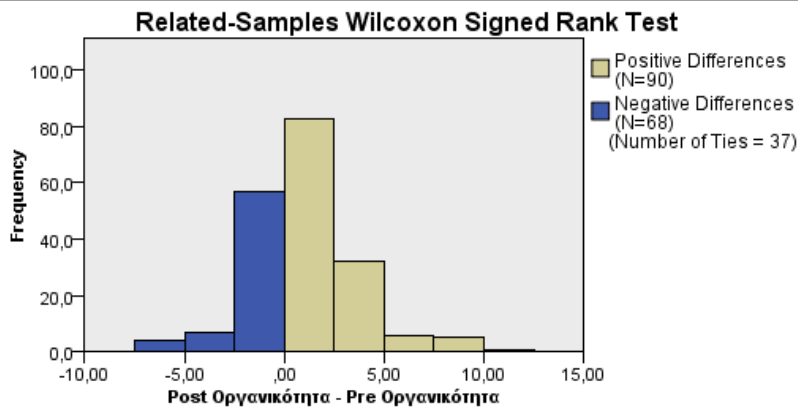
Pre Τοπικοί Δεσμοί	Post Τοπικοί Δεσμοί	EM_diff_Wilcoxon
7,0000	8,0000	1,0000

Nonparametric Tests - Wilcoxon

Π1 – Πειραματική Ομάδα 1

3. Pre Οργανικότητα – Post Οργανικότητα

Hypothesis Test Summary			
Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1 The median of differences between Pre Οργανικότητα and Post Οργανικότητα equals 0.	Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test	2,000	Reject the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.			



Total N	195
Test Statistic	8.020,500
Standard Error	571,995
Standardized Test Statistic	3,042
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,002

Report

Median

Pre Οργανικότητα	Post Οργανικότητα	OR_diff_Wilcoxon
6,6667	7,5000	,0000

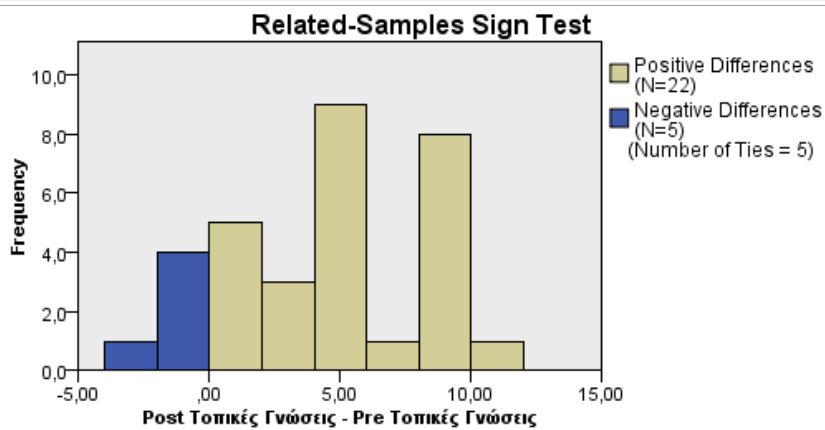
Nonparametric Tests - Wilcoxon

Π2 – Πειραματική Ομάδα 2

1. Pre Τοπικές Γνώσεις – Post Τοπικές Γνώσεις

Hypothesis Test Summary			
	Null Hypothesis	Test	Decision
1	The median of differences between Pre Τοπικές Γνώσεις and Post Τοπικές Γνώσεις equals 0.	Related-Samples Sign Test	Reject the null hypothesis.

Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.



Total N	32
Test Statistic	22,000
Standard Error	2,598
Standardized Test Statistic	3,079
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,002

Report

Median

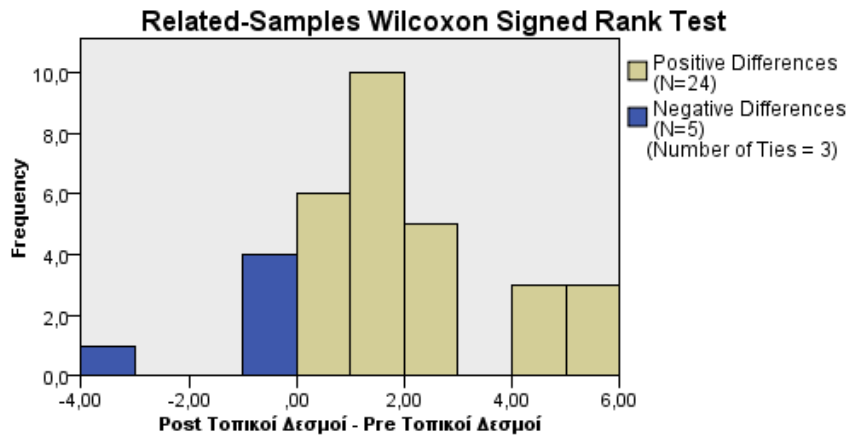
Pre Τοπικές Γνώσεις	Post Τοπικές Γνώσεις	GN_diff_Wilcoxon
2,0000	6,0000	4,0000

Nonparametric Tests - Wilcoxon

Π2 – Πειραματική Ομάδα 2

2. Pre Τοπικοί Δεσμοί – Post Τοπικοί Δεσμοί

Hypothesis Test Summary			
	Null Hypothesis	Test	Sig. Decision
1	The median of differences between Pre Τοπικοί Δεσμοί and Post Τοπικοί Δεσμοί equals 0.	Related-Samples Wilcoxon Signed Rank Test	,000 Reject the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.			



Total N	32
Test Statistic	387,000
Standard Error	46,083
Standardized Test Statistic	3,678
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,000

Report

Median

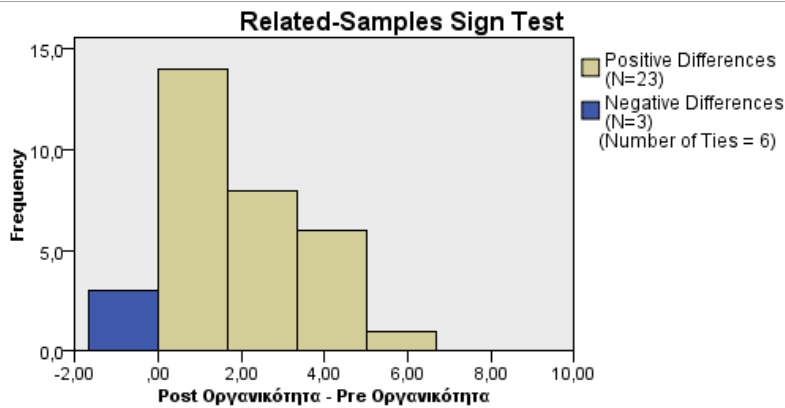
Pre Τοπικοί Δεσμοί	Post Τοπικοί Δεσμοί	EM_diff_Wilcoxon
6,5000	8,2500	1,0000

Nonparametric Tests - Wilcoxon

Π2 – Πειραματική Ομάδα 2

3. Pre Οργανικότητα – Post Οργανικότητα

Hypothesis Test Summary			
	Null Hypothesis	Test	Decision
1	The median of differences between Pre Οργανικότητα and Post Οργανικότητα equals 0.	Related-Samples Sign Test	Reject the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.			



Total N	32
Test Statistic	23,000
Standard Error	2,550
Standardized Test Statistic	3,726
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,000

Report

Median

Pre Οργανικότητα	Post Οργανικότητα	OR_diff_Wilcoxon
7,0833	9,1667	1,6667

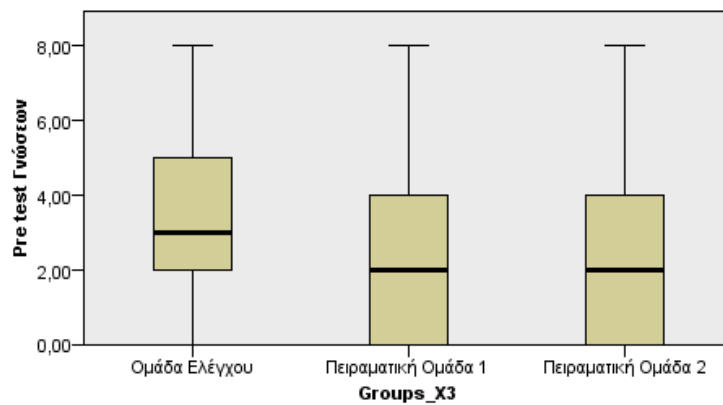
Kruskal-Wallis Test

A1. Τοπικές Γνώσεις (pre test)

Hypothesis Test Summary				
	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The distribution of Pre Τοπικές Γνώσεις is the same across categories of Groups_X3.	Independent-Samples Kruskal-Wallis Test	,89000	Retain the null hypothesis.

Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.

Independent-Samples Kruskal-Wallis Test



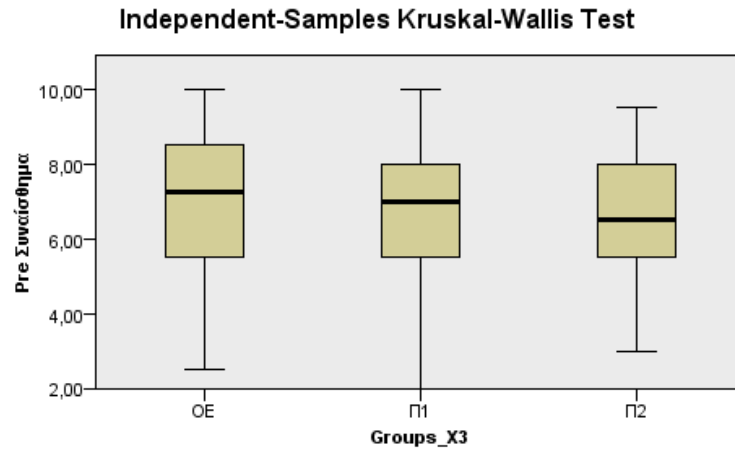
Total N	267
Test Statistic	4,828
Degrees of Freedom	2
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,089

1. The test statistic is adjusted for ties.
2. Multiple comparisons are not performed because the overall test does not show significant differences across samples.

Kruskal-Wallis Test

A2. Τοπικοί Δεσμοί (pre test)

Hypothesis Test Summary				
	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The distribution of Pre Τοπικοί Δεσμοί is the same across categories of Groups_X3.	Independent-Samples Kruskal-Wallis Test	861,000	Retain the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.				



Total N	267
Test Statistic	,299
Degrees of Freedom	2
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,861

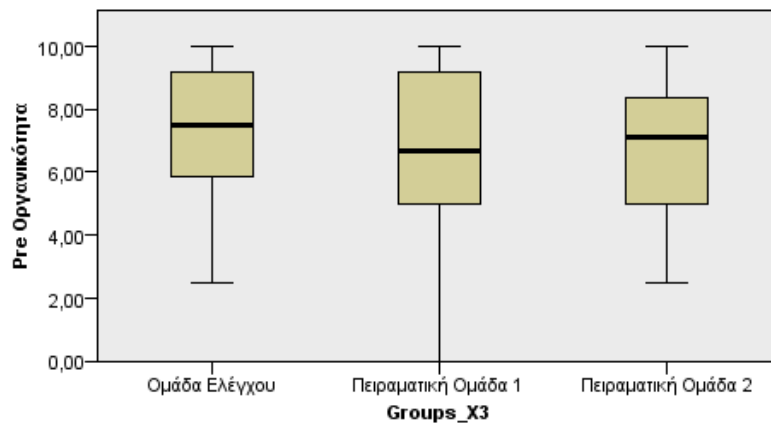
1. The test statistic is adjusted for ties.
2. Multiple comparisons are not performed because the overall test does not show significant differences across samples.

Kruskal-Wallis Test

A3. Οργανικότητα (pre test)

Hypothesis Test Summary				
	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The distribution of Pre Οργανικότητα is the same across categories of Groups_X3.	Independent-Samples Kruskal-Wallis Test	,667	Retain the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.				

Independent-Samples Kruskal-Wallis Test



Total N	267
Test Statistic	,811
Degrees of Freedom	2
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,667

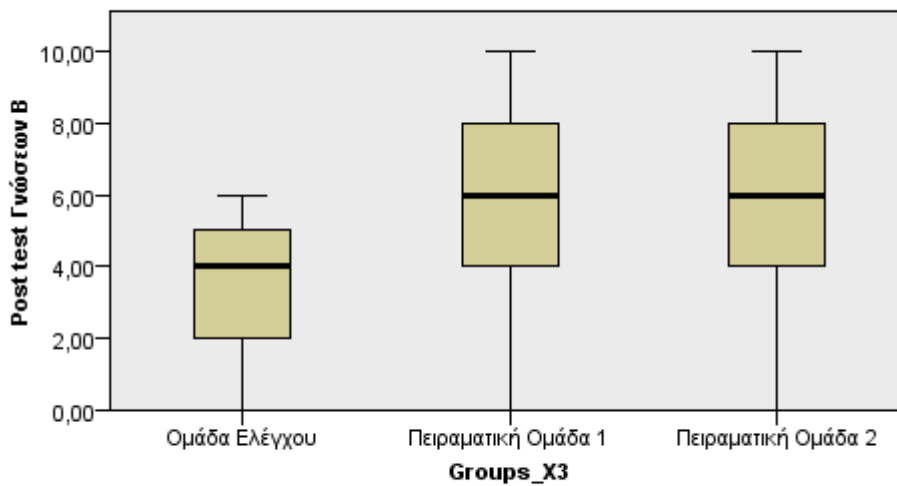
1. The test statistic is adjusted for ties.
2. Multiple comparisons are not performed because the overall test does not show significant differences across samples.

Kruskal-Wallis Test

B1. Τοπικές Γνώσεις (post test)

Hypothesis Test Summary				
	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The distribution of Post test Τοπικές Γνώσεις is the same across categories of Groups_X3.	Independent-Samples Kruskal-Wallis Test	,000	Reject the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.				

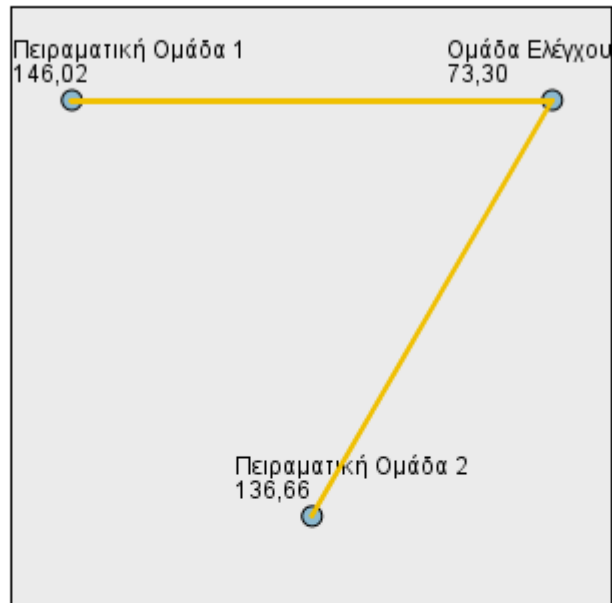
Independent-Samples Kruskal-Wallis Test



Total N	267
Test Statistic	30,748
Degrees of Freedom	2
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,000

1. The test statistic is adjusted for ties.

Pairwise Comparisons of Groups_X3



Each node shows the sample average rank of Groups_X3.

Sample1-Sample2	Test Statistic	Std. Error	Std. Test Statistic	Sig.	Adj.Sig.
Ομάδα Ελέγχου-Πειραματική Ομάδα 2	-63,356	17,931	-3,533	,000	,001
Ομάδα Ελέγχου-Πειραματική Ομάδα 1	-72,715	13,123	-5,541	,000	,000
Πειραματική Ομάδα 2-Πειραματική Ομάδα 1	9,359	14,420	,649	,516	1,000

Each row tests the null hypothesis that the Sample 1 and Sample 2 distributions are the same.

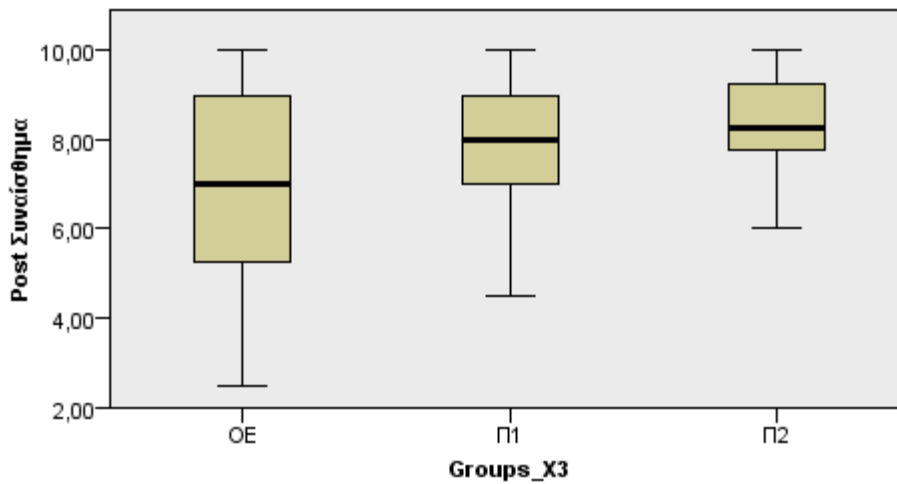
Asymptotic significances (2-sided tests) are displayed. The significance level is ,05. Significance values have been adjusted by the Bonferroni correction for multiple tests.

Kruskal-Wallis Test

B2. Τοπικοί Δεσμοί (post test)

Hypothesis Test Summary				
	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The distribution of Post Τοπικοί Δεσμοί is the same across categories of Groups_X3.	Independent-Samples Kruskal-Wallis Test	12,000	Reject the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.				

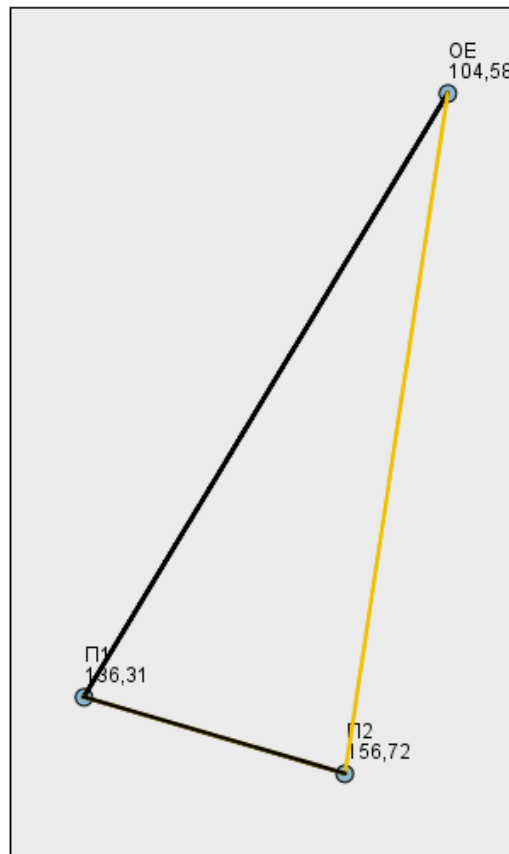
Independent-Samples Kruskal-Wallis Test



Total N	267
Test Statistic	8,835
Degrees of Freedom	2
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,012

1. The test statistic is adjusted for ties.

Pairwise Comparisons of Groups_X3



Each node shows the sample average rank of Groups_X3.

Sample1-Sample2	Test Statistic	Std. Error	Std. Test Statistic	Sig.	Adj.Sig.
OE-Π1	-31,733	13,341	-2,379	,017	,052
OE-Π2	-52,144	18,229	-2,861	,004	,013
Π1-Π2	-20,411	14,659	-1,392	,164	,491

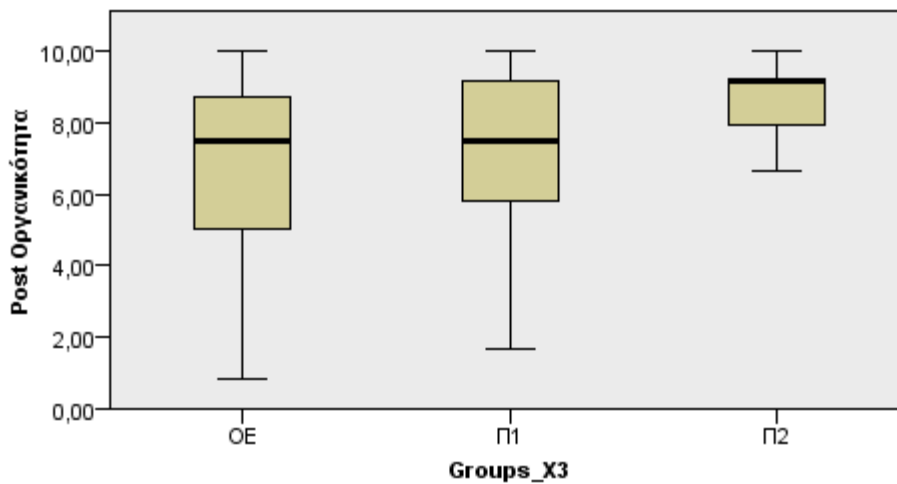
Each row tests the null hypothesis that the Sample 1 and Sample 2 distributions are the same. Asymptotic significances (2-sided tests) are displayed. The significance level is ,05. Significance values have been adjusted by the Bonferroni correction for multiple tests.

Kruskal-Wallis Test

B3. Οργανικότητα (post test)

Hypothesis Test Summary				
	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The distribution of Post Οργανικότητα is the same across categories of Groups_X3.	Independent-Samples Kruskal-Wallis Test	1,000	Reject the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.				

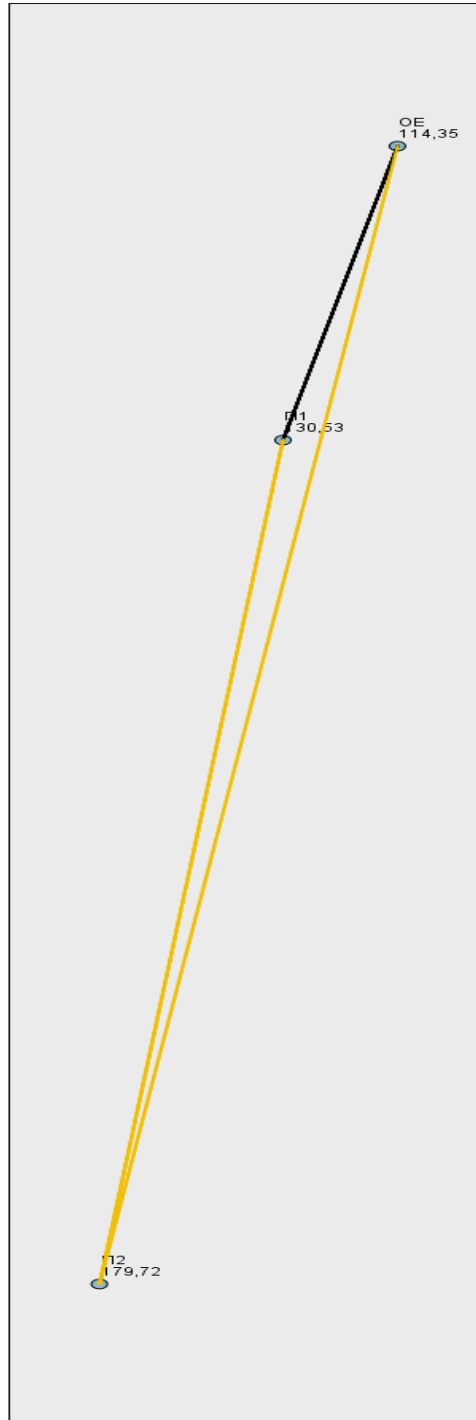
Independent-Samples Kruskal-Wallis Test



Total N	267
Test Statistic	14,489
Degrees of Freedom	2
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,001

1. The test statistic is adjusted for ties.

Pairwise Comparisons of Groups_X3



Each node shows the sample average rank of Groups_X3.

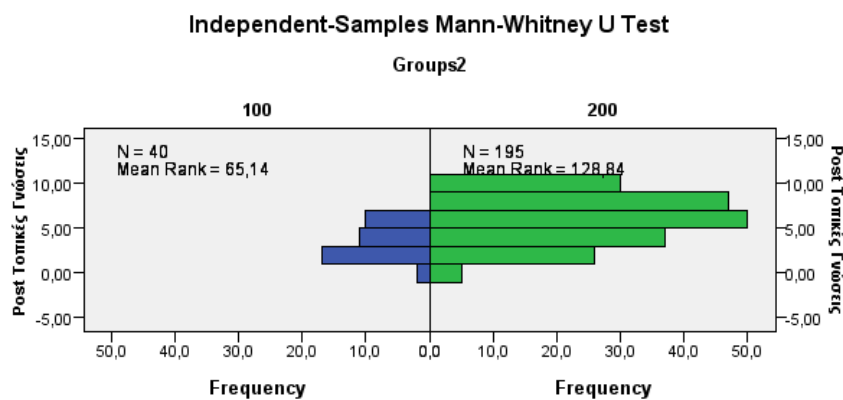
Sample1-Sample2	Test Statistic	Std. Error	Std. Test Statistic	Sig.	Adj. Sig.
OE-Π1	-16,178	13,270	-1,219	,223	,668
OE-Π2	-65,369	18,131	-3,605	,000	,001
Π1-Π2	-49,191	14,581	-3,374	,001	,002

Each row tests the null hypothesis that the Sample 1 and Sample 2 distributions are the same. Asymptotic significances (2-sided tests) are displayed. The significance level is ,05. Significance values have been adjusted by the Bonferroni correction for multiple tests.

Nonparametric Tests – Mann-Whitney U Test

1. ΟΕ & Π1 - Post Τοπικές Γνώσεις

Hypothesis Test Summary			
	Null Hypothesis	Test	Decision
1	The distribution of Post Τοπικές Γνώσεις is the same across categories of Groups2.	Independent-Samples Mann-Whitney U Test	Reject the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.			



Total N	235
Mann-Whitney U	6.014,500
Wilcoxon W	25.124,500
Test Statistic	6.014,500
Standard Error	383,474
Standardized Test Statistic	5,514
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,000

$$r = z / \sqrt{N} \Rightarrow$$

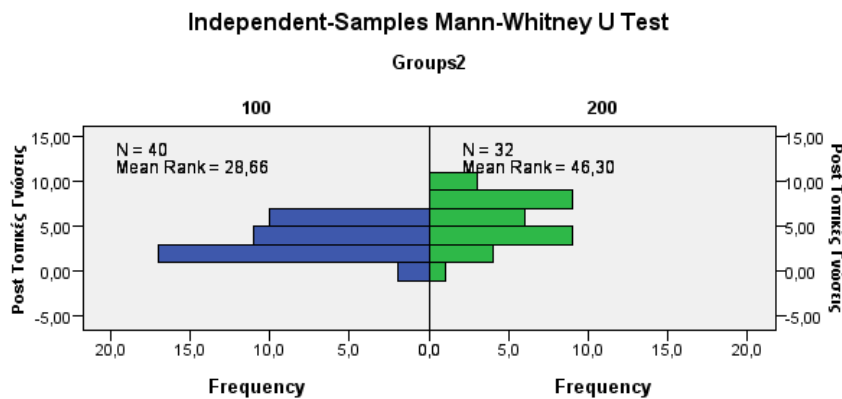
$$r = 5,514 / \sqrt{40 + 195} \Rightarrow$$

$$r = 5,514 / \sqrt{235} \Rightarrow r = 5,514 / 15,33 \Rightarrow \mathbf{r = 0,36}$$

Nonparametric Tests – Mann-Whitney U Test

2. ΟΕ & Π2 - Post Τοπικές Γνώσεις

Hypothesis Test Summary				
	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The distribution of Post Τοπικές Γνώσεις is the same across categories of Groups2.	Independent-Samples Mann-Whitney U Test	,000	Reject the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.				



Total N	72
Mann-Whitney U	953,500
Wilcoxon W	1.481,500
Test Statistic	953,500
Standard Error	85,593
Standardized Test Statistic	3,663
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,000

$$r = z / \sqrt{N} \Rightarrow$$

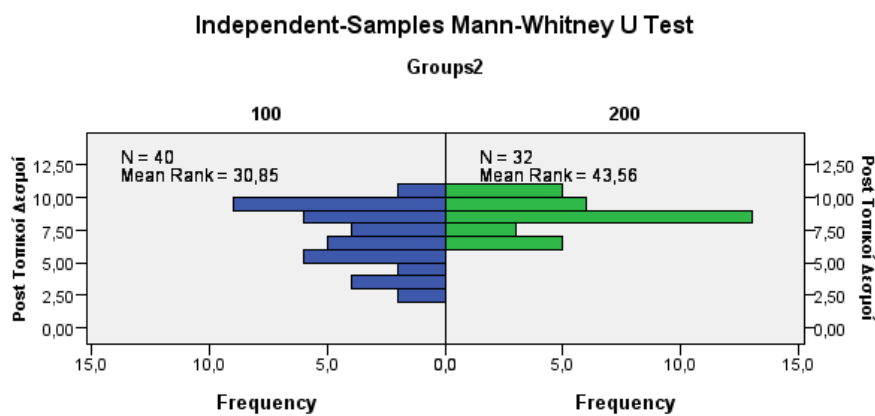
$$r = 3,663 / \sqrt{40 + 32} \Rightarrow$$

$$r = 3,663 / \sqrt{72} \Rightarrow r = 3,663 / 8,49 \Rightarrow \mathbf{r = 0,43}$$

Nonparametric Tests – Mann-Whitney U Test

3. ΟΕ & Π2 - Post Τοπικοί Δεσμοί

Hypothesis Test Summary			
	Null Hypothesis	Test	Sig. Decision
1	The distribution of Post Τοπικοί Δεσμοί is the same across categories of Groups2.	Independent-Samples Mann-Whitney U Test	10,000 Reject the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.			



Total N	72
Mann-Whitney U	866,000
Wilcoxon W	1.394,000
Test Statistic	866,000
Standard Error	87,848
Standardized Test Statistic	2,573
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,010

$$r = z / \sqrt{N} \Rightarrow$$

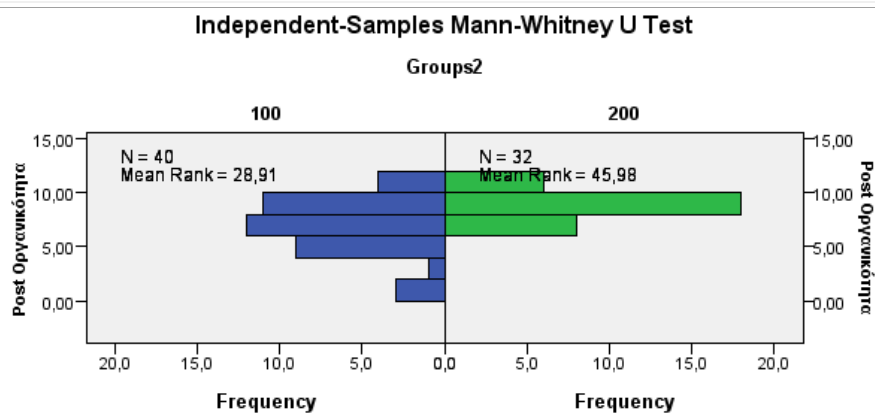
$$r = 2,573 / \sqrt{40 + 32} \Rightarrow$$

$$r = 2,573 / \sqrt{72} \Rightarrow r = 2,573 / 8,49 \Rightarrow \mathbf{r = 0,30}$$

Nonparametric Tests – Mann-Whitney U Test

4. ΟΕ & Π2 - Post Οργανικότητα

Hypothesis Test Summary			
	Null Hypothesis	Test	Decision
1	The distribution of Post Οργανικότητα is the same across categories of Groups2.	Independent-Samples Mann-Whitney U Test	Reject the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.			



Total N	72
Mann-Whitney U	943,500
Wilcoxon W	1.471,500
Test Statistic	943,500
Standard Error	86,692
Standardized Test Statistic	3,501
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,000

$$r = z / \sqrt{N} \Rightarrow$$

$$r = 3,501 / \sqrt{40 + 32} \Rightarrow$$

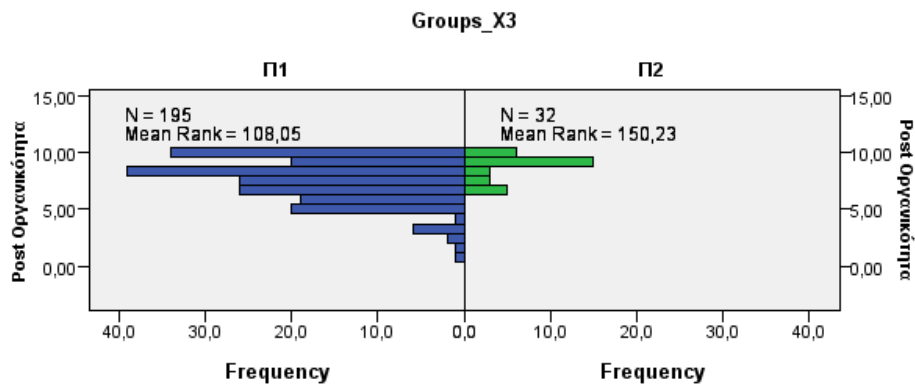
$$r = 3,501 / \sqrt{72} \Rightarrow r = 3,501 / 8,49 \Rightarrow \mathbf{r = 0,41}$$

Nonparametric Tests – Mann-Whitney U Test

5. Π1 & Π2 - Post Οργανικότητα

Hypothesis Test Summary				
	Null Hypothesis	Test	Sig.	Decision
1	The distribution of Post Οργανικότητα is the same across categories of Groups_X3.	Independent-Samples Mann-Whitney U Test	1,000	Reject the null hypothesis.
Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.				

Independent-Samples Mann-Whitney U Test



Total N	227
Mann-Whitney U	4.279,500
Wilcoxon W	4.807,500
Test Statistic	4.279,500
Standard Error	340,626
Standardized Test Statistic	3,404
Asymptotic Sig. (2-sided test)	,001

$$r = z / \sqrt{N} \Rightarrow$$

$$r = 3,404 / \sqrt{195 + 32} \Rightarrow$$

$$r = 3,404 / \sqrt{227} \Rightarrow r = 3,404 / 15,01 \Rightarrow r = 0,23$$