

**Μια φορά κι έναν καιρό... μια ψηφιακή περιήγηση στην Ελευσίνα, μέσα από ένα
λαϊκότροπο παραμύθι**

Once upon a time... a digital tour in Eleusis, through a folk-like tale

Νατάσα Μιχαηλίδου, *Ερευνητικό Κέντρο «Αθηνά»/ΙΕΑ Ξάνθης, Αρχαιολόγος-Μουσειολόγος, Συνεργαζόμενη
Ερευνήτρια, amixaili@athenarc.gr*

Δέσποινα Τσιαφάκη, *Ε.Κ. «Αθηνά»/ΙΕΑ Ξάνθης, Ιστορικός-Αρχαιολόγος, Διευθύντρια Ερευνών,
tsiafaki@athenarc.gr*

Ακριβή Κατηφόρη, *Ε.Κ. «Αθηνά», Personalisation Researcher, vivi@athenarc.gr*

Δήμητρα Πετούση, *Ε.Κ. «Αθηνά», Μουσειολόγος, dpetousi@athenarc.gr*

Έκτωρ Βρεττάκης, *Ε.Κ. «Αθηνά», Μηχανικός Λογισμικού, ektor.vrettakis@athenarc.gr*

Πάνος Γκιόκας, *Εταιρεία πολιτιστικής διαχείρισης MENTOR, Πολιτιστικός διαχειριστής,
pgkiokas@mentorinculture.com*

Γιάννης Παππάς, *Εταιρεία πολιτιστικής διαχείρισης MENTOR, Digital marketer,
ypappas@mentorinculture.com*

Natasa Michailidou, *‘Athena’ Research Center/ILSP Xanthi Branch, Archaeologist-Museologist, Research
Associate, amixaili@athenarc.gr*

Despoina Tsiafaki, *‘Athena’ R.C./ILSP Xanthi Branch, Historian-Archaeologist, Research Director,
tsiafaki@athenarc.gr*

Akrivi Katifori, *‘Athena’ R.C., Personalisation Researcher, vivi@athenarc.gr*

Dimitra Petousi, *‘Athena’ R.C., Museologist, dpetousi@athenarc.gr*

Ektor Vrettakis, *‘Athena’ R.C., Software engineer, ektor.vrettakis@athenarc.gr*

Panos Gkiokas, *MENTOR Cultural management company, Cultural manager, pgkiokas@mentorinculture.com*

Yannis Pappas, *MENTOR Cultural management company, Digital marketer, ypappas@mentorinculture.com*

Abstract: The folk tales, a popular literary genre with a long history and strong symbolism, began as a collective oral creation and spread by word of mouth. Today it continues its course, through their written versions, their use in various contexts (and in education, too) and through their influence in the arts. The present article outlines the exploitation of an original folk-like tale in the digital tour application of the ProsEleusis project, aiming at introducing the city of Eleusis, to adults and children alike. Reference to digital storytelling in cultural places sets the framework of the applied approach for the creation and incorporation of the folk-like tale within the project. The presentation of the evaluation of the tour by adults and

children along with its results form an integral part of the article. The digital tour through a folk-like tale aims to establish an alternative and attractive modern tool within museum pedagogy and education.

Keywords: digital storytelling, folktale, digital tour, evaluation, Eleusis

Περίληψη: Το παραμύθι, ένα λαϊκό λογοτεχνικό είδος με μεγάλη ιστορία και συμβολισμούς, ξεκίνησε ως συλλογική προφορική δημιουργία και διαδόθηκε από στόμα σε στόμα. Σήμερα εξακολουθεί την πορεία του, μέσω των γραπτών εκδοχών του, της χρήσης του σε διάφορα πλαίσια (και στην εκπαίδευση) και μέσω της επιρροής του στις τέχνες. Η παρούσα εργασία παρουσιάζει την αξιοποίηση ενός πρωτότυπου λαϊκότροπου παραμυθιού στην εφαρμογή ψηφιακής περιήγησης του έργου Pros-Eleusis, με στόχο να γνωρίσουν μικροί και μεγάλοι την πόλη της Ελευσίνας. Καταρχάς, γίνεται αναφορά στην ψηφιακή αφήγηση σε χώρους πολιτισμού και στην προσέγγιση που εφαρμόστηκε για τη δημιουργία και ενσωμάτωση του παραμυθιού στο έργο. Παρουσιάζονται, ακόμα, η αξιολόγηση της περιήγησης από ενήλικες και ανηλίκους και τα αποτελέσματά της. Η ψηφιακή περιήγηση μέσω ενός παραμυθιού καταγράφηκε ως ένα εναλλακτικό κι ελκυστικό σύγχρονο εργαλείο στη μουσειοπαιδαγωγική και την εκπαίδευση.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακή αφήγηση, παραμύθι, ψηφιακή περιήγηση, αξιολόγηση, Ελευσίνα

Εισαγωγή

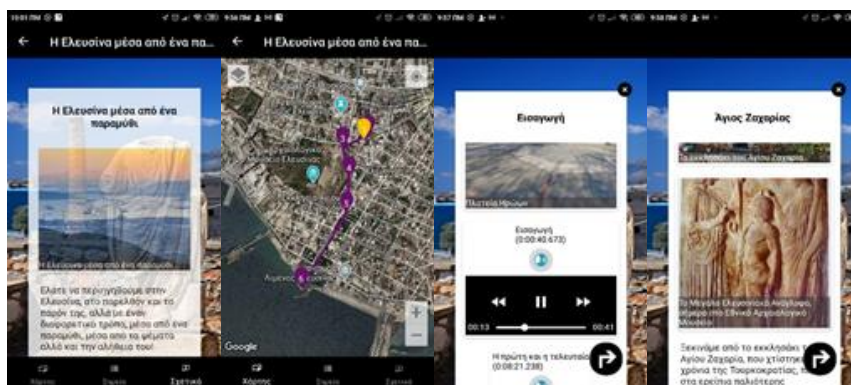
Ο άνθρωπος αξιοποιεί την αφήγηση ιστοριών στην καθημερινότητά του για διάφορους σκοπούς (Gottschall, 2012). Προφορικές ιστορίες μικρής ή μεγάλης διάρκειας, πραγματικές ή μυθοπλασίας, συμβάλλουν στην ανθρώπινη επικοινωνία μέσω του εικονοπλαστικού λόγου. Η αφήγηση που απευθύνεται ιδιαίτερα σε παιδιά μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη και εκπαίδευσή τους, αλλά και στο να προσεγγίσουν δημιουργικά ποικίλα και συχνά πολύπλοκα θέματα (Wright, 1995; Δέδογλου, 2017; Καραβά, 2018). Στο πλαίσιο της πολιτιστικής επικοινωνίας και εκπαίδευσης επαγγελματίες του χώρου αξιοποιούν όλο και περισσότερο την αφήγηση ιστοριών (Νικονάνου, 2015: 55–57). Αυτό το εργαλείο αξιοποιείται σε δράσεις «παραδοσιακού» χαρακτήρα (εκπαιδευτικά προγράμματα, επιδείξεις ειδικών κ.ά.) (Praetzellis, 2014; Μπουλώτης, 2012; Στρουμπούλη, 2009), αλλά και σε δράσεις που αξιοποιούν εφαρμογές των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών σε αρχαιολογικούς χώρους, μνημεία, ιστορικά τοπία, στον φυσικό ή εικονικό κόσμο (Ioannidisetal., 2013; Lombardo&Damiano, 2012; Underberg-Goode, 2017; Μουλά, 2019; Ρούσσου, 2002).

Ανάμεσα στις ιστορίες που μπορεί να αφηγηθεί κάποιος με σκοπό την επικοινωνία του πολιτισμού και τη μάθηση, συγκαταλέγονται και τα παραμύθια. Τα παραμύθια ανήκουν στη λαϊκή προφορική λογοτεχνία, αποτελούν τμήμα της παράδοσης του κάθε τόπου, με τις καταβολές τους να χάνονται στον χρόνο και να συμπυκνώνουν την ανθρώπινη εμπειρία (Αυδίκος, 1997; Μερακλής, 1999; Χατζητάκη-Καψωμένου, 2003). Η έρευνα και καταγραφή

των λογοτεχνικών χαρακτηριστικών τους (Αυδίκος, 1997: 35–39; Χατζητάκη-Καψωμένου, 2003: 107–162) επιτρέπουν τη δημιουργία σύγχρονων κειμένων που μιμούνται το είδος, φέρνοντάς το σε επαφή με το παρόν (Zipes, 2009; Αυδίκος, 1996; Γεργατσούλης, 2013; Δουδουμοπούλου, 2011). Παρά τις όποιες υπάρχουσες διαφορές, η παραμυθία, η παρηγοριά του παραμυθιακού λόγου, συνεχίζει να γοητεύει, να εξάπτει τη φαντασία και να αποτελεί μια ποιητική σύνθεση (Μαλαφάντης, 1990).

1. Ψηφιακή περιήγηση στην Ελευσίνα μέσα από ένα παραμύθι

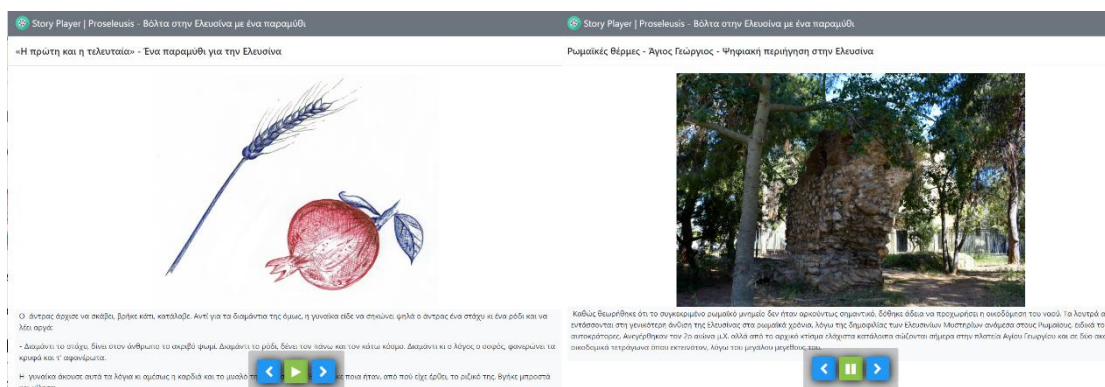
Στο πλαίσιο του έργου Pros-Eleusis αξιοποιήθηκε αυτή η δύναμη του παραμυθιού, με τη συγγραφή ενός σύγχρονου λαϊκότροπου κειμένου για μια από τις περιηγήσεις για φορητές συσκευές στο ψηφιακό οικομουσείο της Ελευσίνας. Η περιήγηση αυτή στοχεύει σε παιδιά, ηλικίας τουλάχιστον 8-9 ετών, σε οικογένειες και σε ενήλικες που θέλουν να βιώσουν μια εναλλακτική περιήγηση στην πόλη με τον συμβολικό και γοητευτικό λόγο ενός παραμυθιού. Η εμπειρία ξεκινά με το παραμύθι στην πρώτη στάση (για περ.10΄) και ακολουθεί η περιήγηση σε 5 τοπόσημα της Ελευσίνας, από την αρχαιότητα ως τη σύγχρονη εποχή, που συνδέονται μεταξύ άλλων με τα ψέματα και την αλήθεια του παραμυθιού. Η όλη εμπειρία διαρκεί περίπου 30-45 λεπτά (Εικόνα 1).



Εικόνα 1: Στιγμιότυπα από την περιήγηση (από αριστερά προς τα δεξιά): α) η αρχική σελίδα, β) ο χάρτης με τις στάσεις, γ) το παραμύθι και δ) η πρώτη στάση της περιήγησης

Το πρώτο κομμάτι της εμπειρίας, το παραμύθι με τίτλο «Η πρώτη και η τελευταία», δημιουργήθηκε με πηγή έμπνευσης την πλούσια ιστορία της Ελευσίνας (Παπαγγελή & Χλέπα, 2011) και σύμφωνα με τα χαρακτηριστικά των παραμυθιών. Η πλοκή του αφορά σε μια αρχόντισσα που δε θυμάται ποια είναι, ενώ μέσα από αναζητήσεις τελικά καταφέρνει να βρει αυτό που θέλει. Εκτός από έναν κορμό μυθοπλασίας και στοιχεία από την αρχαιότητα (ρόδι, στάχυ, μυστήρια), αξιοποιήθηκαν και άλλα κομμάτια από την κατοπινή ιστορία της (π.χ. οι πρόσφυγες του '22). Οι 6 συνολικά στάσεις αφορούν σε σημεία από την κεντρική πλατεία της Ελευσίνας ως το παραλιακό μέτωπο (Εικόνα 1β). Χρησιμοποιούνται φωτογραφίες, σχέδια, ηχητικά αρχεία και λόγος κατά δυνατόν απλός, κατανοητός, ώστε ο περιηγητής να επικεντρώνεται σε αυτό που βλέπει μπροστά του και να το συνδέει με το παραμύθι, αλλά και με ιστορικά και αρχαιολογικά στοιχεία.

Η πανδημία του κορονοϊού εμπόδισε την υλοποίηση δοκιμαστικής περιήγησης, όπως είχε σχεδιαστεί, με πραγματικούς επισκέπτες και παιδιά σχολικής ηλικίας στην Ελευσίνα. Για να μπορέσουμε έστω απομακρυσμένα να αξιολογήσουμε την περιήγηση, μεταφέρθηκε το περιεχόμενο σε διαδικτυακή εφαρμογή ψηφιακής αφήγησης (Εικόνα 2). Για να ενισχυθεί η εμπειρία, έγινε εικονογράφηση του παραμυθιού με οδηγό το ύφος που καθιέρωσαν ζωγράφοι, όπως ο Ρ. Κοψίδης, ο Φ. Κόντογλου κ.ά., σε κλασικές εκδόσεις παραμυθιών, όπως του Γ. Μέγα, του Γ. Ιωάννου κ.ά. (Αδικημενάκη, 2004). Χρησιμοποιήθηκαν λιτές γραμμές και δύο μόνο βασικά χρώματα, ώστε να η εικονογράφηση να συνοδεύει το παραμύθι, χωρίς να αποσπά την προσοχή του χρήστη, ώστε να δημιουργήσει ο ίδιος τις δικές του εικόνες για την πλοκή και τους ήρωες.



Εικόνα 2: Στιγμιότυπα από το παραμύθι (αριστερά) και την περιήγηση (δεξιά).

2. Αξιολόγηση της ψηφιακής περιήγησης στην Ελευσίνα μέσα από ένα παραμύθι

Η αξιολόγηση που έλαβε χώρα είχε στόχο να γίνει κατανοητό το κατά πόσο τα ψέματα, αλλά και η αλήθεια ενός λαϊκότροπου παραμυθιού κατάφεραν να παράσχουν έναν εναλλακτικό κι ελκυστικό τρόπο ψηφιακής περιήγησης στην πόλη της Ελευσίνας για μαθητές αλλά κι ενήλικες, προσφέροντας ένα σύγχρονο συνδυαστικό εργαλείο στη μουσειοπαιδαγωγική και την εκπαίδευση. Για τον σκοπό αυτό δημιουργήθηκε ένα διαδικτυακό ερωτηματολόγιο, στο οποίο απάντησαν 57 ενήλικες από τις 17/12/20 ως τις 13/02/21. Επίσης, συμπληρώθηκε ένας αριθμός ερωτηματολογίων στο πλαίσιο στοχευμένων συνεντεύξεων με μαθητές (5 συνολικά, που παρουσιάζονται ξεχωριστά) και με ενήλικες (6 από τους 57), ώστε να προσθέσουν ποιοτικά στοιχεία.

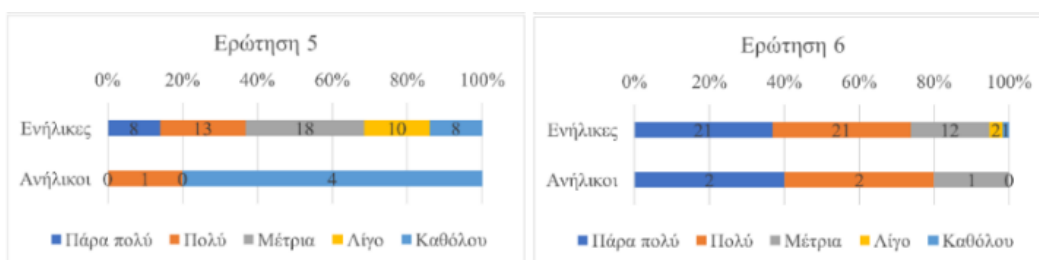
2.1. Απαντήσεις – Προφίλ συμμετεχόντων

Η μεγαλύτερη ηλικιακή ομάδα στους συμμετέχοντες είναι οι ενήλικες 40-49 ετών (21 στους 57) (ερώτηση 1), ακολουθούν οι μεσήλικες ετών 50-59 (13/57), οι ενήλικες ετών 30-39 (11/57), οι άνω των 60 (10/57), ενώ η μικρότερη ομάδα είναι ετών 18-29 (2/57). Μεταξύ των συμμετεχόντων 38 είναι γυναίκες (66,7%) και 18 άνδρες (31,6%, ερώτηση 2). Το 1,8% (1/57) προτίμησε να μη δηλώσει φύλο. Στους ανήλικες οι τρεις ήταν κορίτσια, η μία 8 και οι

άλλες δύο 9 ετών, ενώ οι άλλοι δύο αγόρια, 15 και 17 ετών. Οι **ερωτήσεις 3 και 4** (Γράφημα 1-2) κατέγραψαν τη συχνότητα με την οποία οι ερωτώμενοι επισκέπτονται χώρους πολιτισμού και κατά πόσο τους αρέσει, αντίστοιχα. Συνολικά, οι περισσότεροι δήλωσαν ότι επισκέπτονται τέτοιους χώρους *συχνά* ή *πολύ συχνά* και ότι τους αρέσει *πολύ* ως *πάρα πολύ*. Οι **ερωτήσεις 5 και 6** (Γράφημα 3-4) ανέδειξαν αντίστοιχα το κατά πόσο οι ερωτώμενοι είναι εξοικειωμένοι με την Ελευσίνα (με ποικίλες απαντήσεις) και με τον μύθο της Δήμητρας και της Περσεφόνης (με μεγαλύτερη εξοικείωση, ιδιαίτερα για τους ανηλικούς 8-9 ετών, καθώς ο μύθος διδάσκεται στις τάξεις που τους αφορούν).



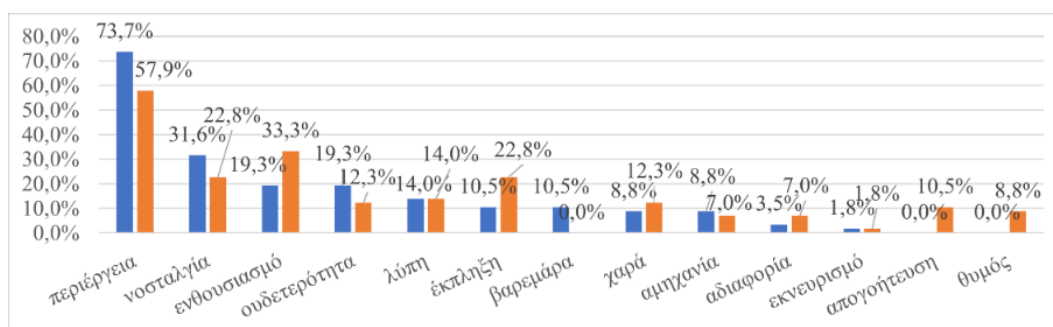
Γράφημα 1-2: Τα ποσοτικά στοιχεία από τις απαντήσεις 3-4.



Γράφημα 3-4: Τα ποσοτικά στοιχεία από τις απαντήσεις 5-6.

2.2. Απαντήσεις – Αξιολόγηση παραμυθιού

Η δεύτερη ενότητα ερωτήσεων έδωσε στοιχεία για το παραμύθι, τα συναισθήματα και τις εντυπώσεις που γέννησε. Με την **ερώτηση 7** «Κατά τη διάρκεια της αφήγησης του παραμυθιού αισθάνθηκα...», από τις απαντήσεις ενηλίκων και ανηλίκων εξάγεται ότι η *περιέργεια*, η *νοσταλγία* και ο *ενθουσιασμός* κυριάρχησαν κατά την εμπειρία, με την *ουδετερότητα* και τη *λύπη* να δηλώνονται στη συνέχεια (Γράφημα 5).

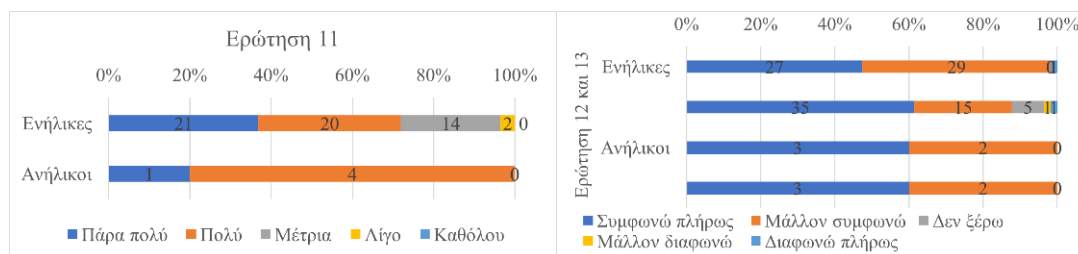


Γράφημα 5: Τα ποσοτικά στοιχεία από τις απαντήσεις 7 (μπλε) και 10 (πορτοκαλί).

Στην **ερώτηση 8** «Μπορείς να βάλεις στη σειρά τα επεισόδια του παραμυθιού;» 18 από τους 57 ενήλικες απάντησαν σωστά (32%), τοποθετώντας στη σωστή σειρά τα 8 επεισόδια του παραμυθιού. Περίπου τα μισά λάθη που σημειώθηκαν (43%) έγιναν σε διαδοχικά επεισόδια. Στην **ερώτηση 9** «Τι σου έκανε πιο πολύ εντύπωση στο παραμύθι;» η πλειοψηφία των ενήλικων ερωτηθέντων εστιάζει στο περιεχόμενο και συγκεκριμένα στην πλοκή και το σενάριο (20 αναφορές) (“η διαφορετική αντιμετώπιση της αρχόντισσας”, “η περιπλάνηση της γυναίκας που δεν θυμόταν”, “τα δώρα της γυναίκας στους ταλαιπωρημένους”) και σε θέματα συμβολισμού (16 αναφορές, “το στάχυ και το ρόδι”, “ο σοφός λόγος”). Ακολουθούν αναφορές για τη σύνδεση του παραμυθιού με την πόλη της Ελευσίνας (12 αναφορές) (“σχετικά μακρινή του σχέση με το θέμα της περιήγησης στην Ελευσίνα”) και την ιστορία (“το πέραςμα στην καλλιέργεια”). Αναφέρουν ακόμα μηνύματα του παραμυθιού (“αφηγηματικό εύρημα της αμνησίας”, “αγάπη για τη γη, αλληλεγγύη για τους πρόσφυγες”) καθώς και χαρακτηρισμούς (“πρωτότυπο”, “η ζεστασιά με την οποία είναι γραμμένο”, “η ατμόσφαιρά του, σαν πραγματικό λαϊκό παραμύθι”). Σε μικρότερη συχνότητα, είναι θετικά σχόλια για θέματα παραγωγής (3 αναφορές), για τις εικόνες και τον ήχο, και μόνο μία παρατήρηση ως προς το ύφος του παραμυθιού (“ουδέτερο”) και τη σύνδεσή του με την ψηφιακή περιήγηση (“δεν υπάρχει κάποιο δραματικό στοιχείο που να το συνδέει πραγματικά και με τους πρόσφυγες που λέει μετά, μέσα στη περιήγηση”). Αναφορικά με τις απαντήσεις των ανηλίκων στην ίδια ερώτηση, 2 από τους 5 εστίασαν σε θέματα πλοκής και σεναρίου (“το στάχυ και το ρόδι, το πώς βρέθηκαν εκεί“, “η επανάληψη στο παραμύθι της φράσης «είσαι η πρώτη και η τελευταία»”), ενώ οι υπόλοιποι 3 ανέφεραν τα μηνύματα του παραμυθιού (“η γυναίκα βρίσκει τελικά τον εαυτό της”), συμβολισμούς (“ήξερα μόνο τη σχέση του ροδιού με την τύχη”) και θέματα παραγωγής (“η ήρεμη φωνή της αφηγήτριας”).

2.3. Απαντήσεις – Αξιολόγηση ψηφιακής περιήγησης

Η τρίτη ενότητα ερωτήσεων (10-16) έδωσε στοιχεία για την περιήγηση στην Ελευσίνα. Στην **ερώτηση 10** «Στο δεύτερο κομμάτι, κατά την περιήγηση στην Ελευσίνα αισθάνθηκα...» υπερτέρησαν τα θετικά συναισθήματα των ενήλικων και των ανηλίκων, με κυρίαρχη την *περιέργεια*. Στην **ερώτηση 11** για το αν τους άρεσε η περιήγηση, η πλειοψηφία δήλωσε *πάρα πολύ* ή *πολύ*, με τους ανηλικούς να συμπυκνώνονται στο 100% για αυτές τις δύο απαντήσεις (Γράφημα 6).



Γράφημα 6-7: Τα ποσοτικά στοιχεία από τις απαντήσεις 11-13.

Για την **ερώτηση 12** «*Η ψηφιακή περιήγηση με έκανε να θέλω να μάθω περισσότερα για την ιστορία και τα μνημεία της Ελευσίνας*» και την **ερώτηση 13** «*Η ψηφιακή περιήγηση με έκανε να θέλω να επισκεφτώ την Ελευσίνα*» οι απαντήσεις των ενηλίκων και ανηλίκων φαίνονται στα παρακάτω διαγράμματα με τα ποσοστά να συγκεντρώνονται στις απαντήσεις συμφωνώ πλήρως και μάλλον συμφωνώ (Γράφημα 7). Στην **ερώτηση 14** «*Η ψηφιακή περιήγηση μου φάνηκε μεγάλη σε διάρκεια*», το 35,1% των ενηλίκων (20 στους 57) απάντησε μάλλον διαφωνώ, το 24,6% (14/57) διαφωνώ πλήρως, το 17,5% (10/57) μάλλον συμφωνώ, το 12,3% (7 στους 57) δεν ξέρω και το 10,5% (6/57) απάντησε συμφωνώ πλήρως. Οι ανήλικοι απάντησαν ποικιλοτρόπως, με 2 στους 5 να απαντούν μάλλον διαφωνώ (40%), ενώ οι υπόλοιποι 3 επέλεξαν μία φορά ο καθένας τις απαντήσεις διαφωνώ πλήρως, δεν ξέρω, μάλλον συμφωνώ. Αν και η αξιολόγηση δεν έγινε στην πόλη με φυσική περιήγηση, οι απόψεις για τη διάρκεια πρέπει να εξεταστούν. Σχετικά με την **ερώτηση 15** «*Έμαθες κάτι που δεν γνώριζες; Αν ναι τι;*» οι περισσότεροι ενήλικες αναφέρουν είτε γενικά τα μνημεία είτε κάποιο συγκεκριμένο (17 αναφορές στο σύνολο), με κυρίαρχο τα ρωμαϊκά λουτρά. Σε επόμενη συχνότητα αναφέρεται η ιστορία (8 φορές), είτε της Ελευσίνας γενικότερα είτε κάποιο συγκεκριμένο γεγονός, με πιο συχνό την εκβιομηχάνιση και τη μόλυνση (3 αναφορές) και έπειτα τους πρόσφυγες και τα ελευσίνια μυστήρια (2 αναφορές). Από τους ερωτηθέντες, 5 απάντησαν όχι, ενώ 15 επέλεξαν να μην απαντήσουν. Από τους ανηλίκους 3 στους 5 εστίασαν σε μνημεία (“ο Τιτάνας, τα ρωμαϊκά λουτρά”, “το εργοστάσιο της Ελευσίνας, ο Αγ. Γεώργιος”), ενώ 4 στους 5 αναφέρθηκαν στη μόλυνση.

Στην **ερώτηση 16** «*Έμαθες κάτι για την Ελευσίνα που σου έκανε εντύπωση; Αν ναι τι;*» οι περισσότεροι ενήλικες αναφέρουν είτε γενικά την ιστορία της Ελευσίνας, είτε κάποιο γεγονός (16 αναφορές), με συχνότερο την εγκατάσταση προσφύγων, τις καταστροφές, την εκβιομηχάνιση και την εκμετάλλευση εργαζομένων και τη μόλυνση. Έπειτα, αναφέρουν κάποιο μνημείο (15 αναφορές), με συχνότερο τα ρωμαϊκά λουτρά και το εργοστάσιο “Τιτάν”, ακολουθούν το λιμάνι και ο κυματοθραύστης, ο αρχαιολογικός χώρος, ο Αγ. Γεώργιος και ο Αγ. Ζαχαρίας. Σε μικρότερο ποσοστό αναφέρουν τα έθιμα (3 αναφορές), το πανηγύρι και τη γιορτή της Παναγίας Μεσοσπορίτισσας. Τέλος, 24 απάντησαν όχι. Οι ανήλικοι, στην ίδια ερώτηση, 4 από τους 5, εστίασαν σε κάποιο συγκεκριμένο μνημείο ή γενικότερα «τα αρχαία», ενώ έγινε η συσχέτιση με τη σχολική ύλη και το Μεγάλο ανάγλυφο (“για τον Τιτάνα”, “το ότι υπάρχουν ακόμα εκεί αρκετά αρχαία”, “μου φάνηκε περίεργο που στήθηκε εκκλησία πάνω στα αρχαία”, “ότι εκείνη η φωτογραφία με το ανάγλυφο ήταν και στο βιβλίο μας της Γ' Δημοτικού”), ενώ 1 στους 5 αναφέρθηκε γενικότερα στο παραμύθι και τη συσχέτισή του με την περιήγηση στην πόλη.

2.4. Απαντήσεις – Ελεύθερα σχόλια

Στην **ερώτηση 17** «*Θέλεις να μοιραστείς κάποια άλλη εντύπωσή σου από την εμπειρία της ψηφιακής περιήγησης μέσα από ένα παραμύθι;*» το μεγαλύτερο ποσοστό των ερωτηθέντων κάνει αναφορά στο περιεχόμενο της εμπειρίας. Σε επόμενο ποσοστό γίνεται αναφορά σε θέματα παραγωγής και σε θετικά σχόλια για τη συνολική εμπειρία. Ένα ποσοστό παραθέτει

προτάσεις για βελτίωση της εμπειρίας, για τον εμπλουτισμό του περιεχομένου με σημεία ενδιαφέροντος, διορθώσεις στην παραγωγή κ.ά. Σε μικρότερο ποσοστό βρίσκονται αρνητικά σχόλια σε σχέση με το περιεχόμενο ή την παραγωγή, ενώ εκπαιδευτικός που συμμετείχε στις συνεντεύξεις παρατήρησε ότι “η γλώσσα που χρησιμοποιείται απευθύνεται καλύτερα σε παιδιά γυμνασίου”. Ορισμένοι ερωτηθέντες εκφράζουν τα συναισθήματά τους και την επιθυμία να επισκεφτούν την Ελευσίνα, ενώ 30 συμμετέχοντες απάντησαν *όχι* στην ερώτηση. Οι ανήλικοι στην ίδια ερώτηση, 2 από τους 5, απάντησαν ότι δε θέλουν να προσθέσουν κάτι άλλο, οι άλλοι 3 ανέφεραν στοιχεία σχετικά με το περιεχόμενο (1 φορά, “μερικές λέξεις δεν τις κατάλαβα, αν είναι για πιο μεγάλα παιδιά”), τη συνολική εμπειρία (1 φορά, “ήταν πάρα πολύ ωραίο”), τη σύνδεση του παραμυθιού και των πληροφοριών (1 φορά, “μου άρεσε που η ιστορία της Ελευσίνας μπήκε σε ένα παραμύθι”) και την επιθυμία για επίσκεψη (1 φορά, “δε με κούρασε η αφήγηση, αλλά αν ήμασταν εκεί θα τα βρίσκαμε αυτά που ρωτούσε”).

Συμπερασματικά, οι απαντήσεις υπογραμμίζουν τη συναισθηματική σύνδεση που επιτυγχάνεται μέσω του παραμυθιού και της αποτύπωσης των τοποσήμων στη μνήμη. Τα αρνητικά σχόλια, που σίγουρα πρέπει να ληφθούν υπόψη, εν μέρει έχουν σχέση με το ότι μεταφέρθηκε σε διαδικτυακή εφαρμογή το περιεχόμενο που ήταν προορισμένο για φορητές συσκευές. Στην περιήγηση στον φυσικό χώρο ο επισκέπτης θα είχε διαθέσιμο χάρτη, πραγματικές εικόνες από τα μνημεία και θα απαντούσε στις ερωτήσεις που θέτονταν παρατηρώντας γύρω του.

Επίλογος

Η μεγάλη πλειοψηφία των ερωτηθέντων, ενηλίκων και ανηλίκων, θεωρούν την ψηφιακή περιήγηση με το παραμύθι μία πολύ θετική εμπειρία, αν και ορισμένοι εξέφρασαν κάποιους προβληματισμούς σε θέματα παραγωγής και παρέθεσαν προτάσεις για βελτίωση. Αντιλαμβάνονται τη σημασία και τη σύνδεση του παραμυθιού με το πληροφοριακό περιεχόμενο και την πόλη της Ελευσίνας, καθώς και την ιστορική αξία των μνημείων όπως και την εκπαιδευτική αξία των παρεχόμενων πληροφοριών. Επιπλέον, αναγνωρίζουν τη διαχρονικότητα των μηνυμάτων του παραμυθιού, γεγονός που φαίνεται από το ότι ορισμένοι ερωτηθέντες οδηγούνται σε αναστοχασμό μέσα από το παραμύθι και το παρεχόμενο πληροφοριακό υλικό. Συνολικά, ο αρχικός στόχος του Pros-Eleusis, να αποτελέσει η ψηφιακή περιήγηση στην Ελευσίνα μέσω παραμυθιού μια εναλλακτική περιήγηση στοχευμένη σε παιδιά, 8-9 ετών και άνω, σε οικογένειες και σε ενήλικες, φαίνεται να επιτυγχάνεται, αφήνοντας βέβαια περιθώρια για βελτιώσεις. Πάντως, ο συμβολικός και γοητευτικός λόγος ενός σύγχρονου παραμυθιού, σε συνδυασμό με μια ψηφιακή περιήγηση με φορητές συσκευές φαίνεται να μπορεί να εμπλέξει συναισθηματικά τον επισκέπτη σε έναν χώρο πολιτισμού και να προσφέρει έτσι μια έντονη εμπειρία σε ψυχαγωγικό, συναισθηματικό και γνωσιακό επίπεδο.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Gottschall, J. (2012). *The storytelling animal. How stories make us human*. Boston: Mariner Books.
- Ioannidis, Y., El Raheb, K., Toli, E., Katifori, A., Boile, M., & Mazura, M. (2013). One object many stories: Introducing ICT in museums and collections through digital storytelling. *2013 Digital Heritage International Congress, 1*, 421–424.
- Lombardo, V., & Damiano, R. (2012). Storytelling on mobile devices for cultural heritage. *New Review of Hypermedia and Multimedia, 18*(1–2), 11–35. doi:10.1080/13614568.2012.617846
- Praetzellis, A. (2014). Narrative and Storytelling for Archaeological Education. In *Encyclopedia of Global Archaeology* (pp. 5135–5138). New York: Springer. doi:10.1007/978-1-4419-0465-2_2095
- Underberg-Goode, N. (2017). Digital Storytelling for Heritage across Media. *Collections: A Journal for Museum and Archives Professionals, 13*(2), 103–114. doi:10.1177/155019061701300205
- Wright, A. (1995). *Storytelling with children*. Oxford, New York: Oxford University Press.
- Zipes, J. (2009). Μια φορά κι έναν καιρό πέρα από την Disney. Σύγχρονα κινηματογραφικά παραμύθια για παιδιά. *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού, 9*, 63. doi:10.12681/icw.18084
- Αδικημενάκη, Μ. Ε. (2004). *Η εικονογράφηση των ελληνικών παραδοσιακών παραμυθιών*(Διδακτορική διατριβή). Ανακτήθηκε από <http://ikee.lib.auth.gr/record/6360>
- Αυδίκος, Ε. (Επιμ.). (1996). *Από το παραμύθι στα κόμικς: παράδοση και νεότεριότητα*. Αθήνα: Οδυσσέας.
- Αυδίκος, Ε. (1997). *Το λαϊκό παραμύθι. Θεωρητικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Οδυσσέας.
- Γεργατσούλης, Β. (2013). Παραμύθια απ’ τη σύγχρονη προφορική παράδοση: εγγράμματοι αφηγητές, λόγιες επιδράσεις. Στο Γ. Βοζίκας (Επιμ.), *Λαϊκός πολιτισμός και έντεχνος λόγος (ποίηση, πεζογραφία, θέατρο)*. Πρακτικά διεθνούς επιστημονικού συνεδρίου (Αθήνα, 8-12 Δεκεμβρίου 2010). Τόμος Α’ (σσ. 229–240). Αθήνα: Ακαδημία Αθηνών.
- Δέδογλου, Ε. (2017). Η αφήγηση ιστοριών και ο ρόλος της στην ανάπτυξη των επικοινωνιακών δεξιοτήτων των παιδιών. *Κείμενα, 25*, 1–6. Ανακτήθηκε από <http://keimena.ece.uth.gr/main/t25/05-dedoglou.pdf>
- Δουδουμπούλου, Β. (2011). Το παραμύθι στο νοσοκομείο. *Το παραμύθι, 4*, 74–78.

- Καραβά, Ζ. (2018). Η μετάβαση από τη γραμμική στην ψηφιακή αφήγηση παραμυθιών στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. *εκπ@ιδευτικός κύκλος*, 6(3), 66-76. Ανακτήθηκε από https://journal.educircle.gr/images/teuxos/2018/teuxos3/teuxos_6_3_5.pdf
- Μαλαφάντης, Κ. (1990). Το παραμύθι και η τεχνολογική εποχή μας. *Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας*, 5, 269–281.
- Μερακλής, Μ. (1999). *Το λαϊκό παραμύθι. Κείμενα παραμυθολογίας*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Μουλά, Ε. (2019). Οι χίλιες και μία όψεις της ψηφιακής μυθοπλασίας και το μέλλον της λογοτεχνικής ανάγνωσης. *i-Teacher*, 19, 9–29. Ανακτήθηκε από http://i-teacher.net/files/19o_teuxos_i_teacher_11_2019.pdf
- Μπουλώτης, Χ. (2012). Μουσεία και αρχαιολογικοί χώροι ως σκηνικό για θαυμαστές ιστορίες. Στο Ν. Γαλανίδου (Επιμ.), *Μιλώντας στα παιδιά για το παρελθόν. Μια διεπιστημονική προσέγγιση* (σσ. 221–230). Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.
- Νικονάνου, Ν. (2015). Μουσειοπαιδαγωγικές μέθοδοι: Συμμετοχή-εμπειρία-δημιουργία. Στο Ν. Νικονάνου, Α. Μπούνια, Α. Φιλιππουπολίτη, Α. Χουρμουζιάδη, & Ν. Γιαννούτσου (Επιμ.), *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα* (σσ. 51–84). Ανακτήθηκε από <https://repository.kallipos.gr/handle/11419/714>
- Παπαγγελή, Κ., & Χλέπα, Ε.-Α. (2011). *Οι Μεταμορφώσεις του Ελευσινιακού Τοπίου. Αρχαιότητες και Σύγχρονη Πόλη. Έκθεση Πολιτιστικό Κέντρο Δήμου Ελευσίνας «Λεων. Κανελλόπουλος». 5/07-28/8/2011*. Ελευσίνα: Πολιτιστικό Κέντρο Δήμου Ελευσίνας.
- Ρούσσου, Μ. (2002). Η αφήγηση ως Μέσο για τη Δημιουργία Πολιτισμικών και Εκπαιδευτικών εμπειριών εικονικής πραγματικότητας. *IMEros*, 2. Ανακτήθηκε από <http://www.ime.gr/publications/print/imeros/gr/02/article01.html>
- Στρομπούλη, Α. (2009). Παραμύθι στο Μουσείο; *Μουσείο*, 6, 4–13.
- Χατζητάκη-Καψωμένου, Χ. (Επιμ.). (2003). *Το νεοελληνικό λαϊκό παραμύθι*. Θεσσαλονίκη: Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών.