

ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

PANTEION UNIVERSITY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES



ΣΧΟΛΗ ΔΙΕΘΝΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Επικοινωνιακές πρακτικές καινοτόμων εκπαιδευτικών λογισμικών στον τομέα
επιβολής του νόμου της ΕΕ.

ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗ ΔΙΑΤΡΙΒΗ

Ασπρογέρακα Άννα Μαρία

Αθήνα, 2022

ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

PANTEION UNIVERSITY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES



ΣΧΟΛΗ ΔΙΕΘΝΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Επικοινωνιακές πρακτικές καινοτόμων εκπαιδευτικών λογισμικών στον τομέα
επιβολής του νόμου της ΕΕ.

ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗ ΔΙΑΤΡΙΒΗ

Ασπρογέρακα Άννα Μαρία

Αθήνα, 2022

Τριμελής επιτροπή

Σκαρπέλος Ι. (επιβλέπων), του Τμήματος Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού του
Παντείου Πανεπιστημίου

Πασχαλίδης Γρ. (μέλος), του Τμήματος Δημοσιογραφίας και ΜΜΕ του
Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης

Τσακαρέστου Π. (μέλος), του Τμήματος Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού του
Παντείου Πανεπιστημίου.



Copyright © Ασπρογέρακα Άννα Μαρία, 2022

All rights reserved. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας διδακτορικής διατριβής εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της διδακτορικής διατριβής για κερδοσκοπικό σκοπό να απευθύνεται προς τον συγγραφέα.

Η έγκριση της διδακτορικής διατριβής από το Πάντειον Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών δεν δηλώνει αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα.

Ευχαριστίες

Με την ολοκλήρωση της διατριβής θα ήθελα να εκφράσω την ευγνωμοσύνη μου στους ανθρώπους με υποστήριξαν σε ολόκληρη τη διάρκεια της εκπόνησης της διατριβής.

Εκφράζω τις ειλικρινείς μου ευχαριστίες στον επιβλέποντα Καθηγητή κ. Σκαρπέλο για την ηθική υποστήριξη και όλες μας τις επιστημονικές συζητήσεις μας κατά τη διάρκεια της φοίτησης μου στο Πάντειο Πανεπιστήμιο. Παράλληλα, θα ήθελα να ευχαριστήσω τα μέλη της τριμελούς συμβουλευτικής επιτροπής για την αμέριστη υπομονή τους.

Ευχαριστώ όσους συνέδραμαν για να ολοκληρώσω αυτό το έργο, τους πρωταγωνιστές και τα στελέχη των εκπαιδευτικών μονάδων των οργανισμών, αφενός για την υποστήριξη τους στην πρόσβαση υλικού, αφετέρου για το ενδιαφέρον που επέδειξαν καθόλη την πορεία της έρευνας.

Τέλος, ευχαριστώ και αφιερώνω την συγκεκριμένη διατριβή στη Χριστίνα, στον Νίκο, στον Σαράντη, στην Έλενα, στον Μήτσο και στη μητέρα μου για τη στήριξη που μου προσέφεραν όλα αυτά τα χρόνια.

Περιεχόμενα

Περιεχόμενα.....	6
Πίνακες	13
Εικόνες.....	16
Περίληψη	19
Abstract	21
Εισαγωγή.....	23
I. Ερευνητικό Πρόβλημα	23
II. Σκοπός - εστίαση και ερευνητικοί στόχοι.....	29
<i>In- game semiosis</i>	30
<i>Extra-ludic semiosis</i>	34
Όρια και περιορισμοί.....	39
Πρωτοτυπία.....	40
Αποσαφήνιση εννοιών <i>genre</i> , <i>text</i> και <i>discourse</i>	41
Μέθοδοι, ερευνητικές στρατηγικές και τεχνικές	44
1.Μελέτης περίπτωσης με τη χρήση μικτών μεθόδων.....	44
2.Συμμετοχική παρατήρηση	45
2.1. <i>Positionality</i>	48
3 Απαγωγική Διαδικασία	51
4. <i>In-game semiosis</i> : Το παιχνίδι ως αντικείμενο [μηχανισμοί-σημειωτικά στοιχεία-gameplay] και ως διαδικασία [εστίαση στο μέσο]	52
4.1.Πολυτροπικό πλαίσιο έρευνας με τη χρήση μικτής μεθόδου βασισμένης στη διαδοχική διερευνητική σχεδίαση.....	52
4.2 Συλλογή δεδομένων <i>gameplay - close playing</i> πρωτόκολλο παρατήρησης.....	53
4.4 Θεματική ανάλυση <i>in-game</i> δεδομένων	55
4.5 Πολυτροπική διακωδικοποίηση (<i>transcoding</i>).....	58
4.6 Στατιστική επεξεργασία.....	59
5. <i>Extra-ludic semiosis</i> : Εστίαση στο/α <i>context/s</i> [Θεσμοί-κοινό-πρακτικές (<i>genres</i>)]	60
5.1 Θεματική ανάλυση <i>extra-ludic</i> δεδομένων.....	62
5.2 Λογοϊστορική προσέγγιση	63
5.3 Ιχνηλάτηση διαδικασίας (<i>process tracing</i>).....	67
5.Δομή.....	70
ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ Α'	77
Θεωρητικό πλαίσιο για την πολυτροπική ανάλυση των εφαρμογών	77
Κεφάλαιο 1: Multimodality: Το φαινόμενο και η θεωρία της πολυτροπικότητας	77
Εισαγωγή.....	77
1.1 Βασικές αρχές	77
1.1.1 Πολυτροπικό είδος (<i>genre</i>) και πολυτροπικά κείμενα (<i>texts</i>).....	82

1.1.2 Περιστάσεις επικοινωνίας (communicative situations).....	84
1.1.3 Οι προσφερόμενες δυνατότητες (affordances)	85
1.1.4 Σημειωτικοί τρόποι (semiotic modes): η υλική και η σημειωτική	87
τους πτυχή.....	87
1.1.4.1 Semiotic modes & Content 1: form- μορφή	89
1.1.4.2 Semiotic modes & Content 2: discourse - Η σημασιολογία του λόγου ως συμπληρωματικό εργαλείο στη πραγματιστική ανάλυση και στην ανάλυση του λόγου ‘in the large’.	94
1.1.4.3 Semiotic modes: η υλική τους πτυχή - Υλικότητα.	98
1.1.4.4 Semiotic modes: η σημειωτική τους πτυχή - Σημασιολογία	99
1.1.4.5 Semiotic modes – ο τελικός ορισμός.	99
1.1.5 Η σχέση των σημειωτικών τρόπων με το μέσον (medium).....	101
1.2 Ο εικονιστικός καμβάς [visual canvas].....	104
1.3 Images	108
1.3.1 Visuality – Multimodality	108
1.3.1.1 Οπτική Τροπικότητα.	109
1.3.1.2 Η σχέση κειμένου-εικόνας ως λογοθετική κατασκευή.....	111
1.3.2 Ανάλυση της δομικής οργάνωσης του περιεχομένου – [layout mode]	116
1.3.2.1 Το πλέγμα (grid)	117
1.4 Modules & Modularity στα ψηφιακά μέσα	120
1.5 Ο διαγραμματικός τρόπος [The diagrammatic mode]	120
1.6 Visual & meaning	122
1.6.1 Οπτικοί συσχετισμοί.....	122
1.6.2 Οπτικοί δείκτες και ταυτότητα	123
1.7 Τροπική πυκνότητα (modal density) – Διαπροσωπική επικοινωνία και πολυτροπική ανάλυση	124
1.7.1 Πολυτροπική Ανάλυση Αλληλεπίδρασης (Multimodal Interaction Analysis – MIA) .	124
1.7.2 Βασικό σχήμα κωδικοποίησης δράσεων χαμηλού επιπέδου	127
1.8 Τεχνολογικοποίηση του λόγου και τα μη διακριτά όρια μεταξύ πληροφορίας και ψυχαγωγίας	129
Κεφάλαιο 2: Πολυτροπική ανάλυση σε σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης και πολυμεσικές εφαρμογές που ενσωματώνουν μηχανισμούς ψηφιακών παιχνιδιών	131
Εισαγωγή.....	131
2.1 Ζητήματα ορισμού των όρων <i>play</i> , <i>game</i> και <i>videogame</i>	133
2.2 Η συγκρότηση του νοήματος στα λογισμικά ψυχαγωγίας. Σημειωτικά πεδία και <i>ludic</i> <i>soldiers</i>	139
2.2.1 Τρόποι νοηματοδότησης στα βιντεοπαιχνίδια - Videogame modes.....	141
2.3. Videogame modes 1: από τον σχεδιαστή του λογισμικού στον χρήστη	143
2.3.1 Εκφραστικοί τρόποι - Διεπιφάνειες Χρήστη και Καμβάδες.....	143
2.3.2 Κινούμενη εικόνα [animation mode].....	144

2.3.3 Φιλμικές κατασκευές – cinematics/cutscenes.....	146
2.3.3.4 Το πλάνο και κοινωνική απόσταση [The shot mode].....	148
2.3.4 Απτική, ιδιοδεκτική ανάδραση και χειρονομίες [haptic mode].....	153
2.3.5 Δυναμικά και μη δυναμικά μουσικά και ηχητικά εφέ [auditory modes].....	156
2.3.6 Τρόποι που υποστηρίζουν τους μηχανισμούς επιλογής σχεδίασης νέων επιπέδων [level editor modes]	158
2.3.7 Διαδραστικοί τόποι/σημεία [interactive sites/signs mode]	159
2.4 Διαδραστικές οπτικοακουστικές παρουσιάσεις.....	161
2.5 Videogames modes 2: Διαδικαστικοί τρόποι δράσης [procedural mode]	162
2.5.1 Ζητήματα εκπροσώπησης και δυνατότητες αντίδρασης των βιντεοπαιχνιδιών στο κοινωνικό και πολιτισμικό (αξιακό και ιδεολογικό) πλαίσιο. Έχουν σημασία?	165
2.6 Προσομοιώσεις και πολυτροπικός ρεαλισμός.....	166
2.6.1 Η εμπυθιστική πραγματικότητα και η ρητορική του διαδικαστικού ρεαλισμού.....	166
2.7 (Πολυτροπική) Κριτική Ανάλυση Λόγου στα βιντεοπαιχνίδια - Η Κ.Α.Λ ως ένα συμπληρωματικό μεθοδολογικό εργαλείο ανάλυσης λογισμικών ψυχαγωγίας	169
Κεφάλαιο 3: Πολυτροπικότητα και πολυμεσικές εκπαιδευτικές εφαρμογές	174
3.1 Οι τεχνολογικές και οι εκπαιδευτικές δυνατότητες των πολυμεσικών συστημάτων	174
3.2 Η συμβολή της Θεωρίας των Νομιμοποιητικών Κωδίκων (ΘΝΚ) και το παιχνίδι στην οικοδόμηση γνώσης.....	176
3.2.1 Η τροπικότητα της αυτονομίας και οι εκπαιδευτικές πρακτικές	179
3.1.3 Σερφάροντας στα κύματα της μάθησης: Τα σημασιολογικά κύματα [semantic waves]	184
ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ Β'	189
Θεωρητικό υπόβαθρο για την ανάλυση των <i>extra ludic contexts</i> που περιβάλλουν το πολυτροπικό τεχνούργημα.....	189
Κεφάλαιο 4: Η θεωρία της ασφαλειοποίησης [Securitization Theory].....	189
Εισαγωγή.....	189
4.1 Από τη σημασιολογική στη πραγματιστική προσέγγιση της έννοιας της ασφάλειας.....	189
4.1.1 Η αντιστρόφως ανάλογη σχέση ασφάλειας και πολιτικής.....	195
4.1.2 Η λογική της εξαίρεσης και η λογική της ρουτίνας στην ανάλυση	199
της διαδικασίας της ασφαλειοποίησης ενός ζητήματος.....	199
4.1.3 Οι πρακτικές, το πεδίο και οι επαγγελματίες της (αν)ασφάλειας – [in]security.....	202
4.1.4 Το κοινό-στόχος.....	206
4.1.5 contexts[s]	212
4.2. Οι εκφράσεις τροπικοτήτων της ασφαλειοποίησης, της μετανάστευσης και η ασφαλειοποίηση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων	214
4.2.1 Η σχέση των δηλώσεων για τα θεμελιώδη δικαιώματα με την κοινωνική ασφάλεια ..	214
4.2.2 Η έννοια της ασφάλειας ως τεχνική διακυβέρνησης του κινδύνου [the mode of trust].....	217
4.2.3 Ανθρωπιστικός λόγος και ασφάλεια.....	224

4.3 Τροπικότητες για την ασφάλεια του κυβερνοχώρου :υπερ-ασφαλειοποίηση - καθημερινές πρακτικές ασφαλείας - τεχνικοποίηση της γνώσης	230
4.3.1 Για την ερμηνεία των συμβάντων που διαμορφώσαν την (αν)ασφάλεια στον κυβερνοχώρο.....	235
Κεφάλαιο 5: Επικοινωνία ← → ασφάλεια.....	237
Εισαγωγή.....	237
5.1 Γλωσσικές πράξεις ← → ασφάλεια	239
5.2 Η οπτική διάσταση της ασφαλείας [visual securitization].....	242
5.2.1 Τα καθεστώτα οπτικής θέασης της ασφαλείας ως τρόπος κατανόησης της «αλήθειας» [visuality as a mode of TRUTH]	243
5.2.2 Η χρήση του χρώματος ως οπτική τροπικότητα στις πρακτικές που συνδέονται με την ασφάλεια	251
5.2.3 Η οπτική κατασκευή της έννοιας της ασφαλείας μέσω της οπτικής ρητορικής του αλλότριου πόνου	255
Κεφάλαιο 6 : <i>Playable</i> ανθρωπισμός [playable humanitarianism].....	261
6.2 Το παιχνίδι, η απόλαυση και η ρητορική ανάπτυξης καινοτόμων τεχνολογιών επίλυσης κοινωνικών και πολιτικών προβλημάτων – [play, fun & solutionism].....	261
6.2.1 Compassionate play και Κοινωνική Δικαιοσύνη.....	263
6.2.2 Ο Λόγος των ειδικών πολεμικών επιχειρήσεων στον εικονικό κόσμο [the special operations discourse]	268
6.3 <i>Παίζοντας</i> με τις προθέσεις, τη διαδικασία πρόσληψης και τα όρια διαπραγματεύσης παραγωγής νοήματος	272
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ.....	275
Κεφάλαιο 7: Μελέτη περίπτωσης: Ο κύκλος πολιτικής της ΕΕ/EMPACT. Οι Βασικοί Δείκτες Επίδοσης ως σημειωτικοί τρόποι στο ευρωπαϊκό πλαίσιο κατάρτισης των εμπειρογνομόνων [KPIs as modes]	275
ΜΕΡΟΣ Α' – [extra-ludic semiosis].....	275
7.1 Ο ρόλος του κύκλου πολιτικής της ΕΕ/EMPACT.....	275
7.1.1 Η έκθεση αξιολόγησης των απειλών όσον αφορά το σοβαρό και το οργανωμένο έγκλημα στην ΕΕ (SOCTA), ως security genre.....	278
7.1.1.1 Η SOCTA στη δημόσια σφαίρα.....	280
7.1.1.2 Η δεικτική έκφραση της «απειλής»	283
7.1.2 Η κατάρτιση των επαγγελματιών ασφαλείας ως βασικός άξονας δράσης των στρατηγικών στόχων του γενικού πολυετούς στρατηγικού σχεδίου ΓΠΣΣ (G-MASP).	284
7.1.2.1 Προσχεδιασμός (drafting) του G-MASP.	286
7.1.2.2 Ανάλυση του πολυτροπικού τυπικού προτύπου/υποδείγματος G-MASP εγγράφου	287
7.1.3 Σημειωτική διαμεσολάβηση μέσω των Κύριων Δεικτών Επίδοσης (KPIs) των δραστηριοτήτων κατάρτισης των επαγγελματιών, στα Επιχειρησιακά Σχέδια Δράσης (OAP).	290
7.2 Ο θεσμικός λόγος περί προστασίας των θεμελιωδών δικαιωμάτων και του κυβερνοχώρου στο πλαίσιο υλοποίησης των κύκλων πολιτικής της ΕΕ από το 2012 έως το 2022	306
7.3 Συμπεράσματα Α' Μέρους κεφαλαίου	310
ΜΕΡΟΣ Β': [[in]-game semiosis]	314

7.4 Μελέτη περίπτωσης: Τα σήματα-λογότυπα των οργανισμών. Δυο εμπειρικές μελέτες βασισμένες στην παρατήρηση δεδομένων για το χρώμα, το σχήμα και την τυπογραφία	314
Εισαγωγή.....	314
7.4.1 Διαχείριση και επεξεργασία εικόνας στην Python κατά τη διεξαγωγή εγκληματολογικών ψηφιακών ερευνών.....	316
7.5 Α. Χρώμα – Σχήμα – Τυπογραφία.....	317
7.5.1 Ανάλυση του Σχήματος – Shape Analysis.....	322
7.5.2 Χρωματική Ανάλυση – Colour Analysis.....	328
7.5.3 Τυπογραφική ανάλυση.....	329
7. 5. 4 Ανάλυση και ερμηνεία των αλληλοσυσχετίσεων των μεταβλητών	335
7.5.4.1 Ανάλυση Κύριων συνιστωσών.	335
7.5.4.2 Προεπεξεργασία δεδομένων	336
7.5.5 Αποτελέσματα.....	336
7.6 Β. Το κυρίαρχο χρώμα στο κυρίαρχο Πεδίο της ευρωπαϊκής αστυνομικής εκπαίδευσης	342
Εισαγωγή.....	342
7.6.1 Τεχνική Α. Εξόρυξη των πιο αντιπροσωπευτικών-κυρίαρχων χρωμάτων του κάθε λογοτύπου με τη μέθοδο συσταδοποίησης K-means clustering.....	343
7.6.2 Τεχνική Β. Μετατροπή και περιληπτική σύγκριση χρωματικών περιοχών με την χρήση της βιβλιοθήκης OpenCV	354
7.7 Συμπέρασμα – Συζήτηση	359
Κεφάλαιο 8: Μελέτη περίπτωσης: CEPOL	360
ΜΕΡΟΣ Α': [<i>extra-ludic semiosis</i>].....	360
Εισαγωγή.....	360
8.1 CEPOL- Ο Οργανισμός της ΕΕ για την Κατάρτιση στον Τομέα της Επιβολής του Νόμου και η έκθεση της Ευρωπαϊκής Στρατηγικής για την αξιολόγηση των αναγκών επιμόρφωσης (EU-STNA).....	360
8.2 Το Σύστημα Διαχείρισης Μαθησιακού περιεχομένου LEEd	367
ΜΕΡΟΣ Β': [<i>In game[s] semiosis</i>]	370
8.3 Μελέτη περίπτωσης: Τα διαδικτυακά σεμινάρια και οι συνδιασκέψεις, ως ο κορμός των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για τα ζητήματα προστασίας ΘΔ	370
8.3.1 Η πολυτροπική αισθητική και ιδεολογική προσέγγιση της γνώσης μέσω των διαδικτυακών σεμιναρίων	371
8.3.2 Το webinar ως πολυσημειωτικό τεχνούργημα βασισμένο στο παιχνίδι.....	377
8.4 Μελέτη περίπτωσης: 360 degrees Police station: VR/web-based εφαρμογή. Αξιοποιώντας τους μηχανισμούς αναπαριστώμενων αντικειμένων ενός αστυνομικού τμήματος για την ενίσχυση γλωσσικών δεξιοτήτων	380
8.4.1 Gameworld ανάλυση.....	382
8.4.1.1 Διεπαφές και καμβάδες.....	382
8.4.2 Gameplay ανάλυση	386
8.4.2.1 Σημειωτικοί τρόποι – δυνατότητες / σημασιολογικά κύματα.....	386
8.4.2.2 Χρόνος/γνώση.....	394

8.4.2 Συμπέρασμα – Συζήτηση.....	396
Κεφάλαιο 9: Μελέτη περίπτωσης: Αξιοποίηση καινοτόμων τεχνολογιών από τον FRONTEX, ως τόποι εκπαίδευσης έκτακτης ανάγκης.....	399
ΜΕΡΟΣ Α': [<i>extra-ludic semiosis</i>].....	399
Εισαγωγή.....	399
9.1 Η ιστορία του FRONTEX μέσα από το σύνολο των επικοινωνιακών και εκπαιδευτικών του δράσεων από το 2005 έως το 2020 - Διαδικασίες και πρακτικές ενσωμάτωσης των αρχών ΘΔ και των τεχνολογιών αιχμής στο εκπαιδευτικό του πρόγραμμα	400
9.2 Η θέση των διαδραστικών τεχνουργημάτων στον κοινό βασικό κορμό μαθημάτων για την κατάρτιση συνοριοφυλάκων (CCC)	414
9.3 Η στρατηγική εκπαίδευσης του Frontex στα θεμελιώδη δικαιώματα, ως βασικό εργαλείο πολιτικής της “ευρωπαϊκής αλληλεγγύης”	416
9.4 Συνοπτική επισκόπηση συμπερασμάτων ΜΕΡΟΥΣ Α'	426
ΜΕΡΟΣ Β' - [<i>In</i>] <i>game[s]</i> <i>semiosis</i>	428
9.6 Μελέτη περίπτωσης: FReLearning – Διαδραστικές πολυμεσικές εφαρμογές στο εξ' αποστάσεως πρόγραμμα επιμόρφωσης για τα ΘΔ	428
9.6.1 Η μαθησιακή εμπειρία μέσω συγχρονισμένων σημειωτικών πράξεων	430
9.6.2 Το «υποταγμένο» ανδρικό (!) <i>habitus</i> ?.....	433
9.6.3 Play modes	440
9.7 Μελέτη περίπτωσης: Οι πολυμεσικές βασισμένες σε βίντεο και παιχνίδι ενότητες του εκπαιδευτικού διαδικτυακού μαθήματος <i>The return operation process</i>	443
9.7.1 On-Line engagement ενότητες.....	444
9.7.1.1 Παιχνίδια ερωτήσεων ως εκπαιδευτικές δράσεις διαπολιτισμικής ετοιμότητας	444
9.7.1.2 Συμπτωματικά και υπόρρητα νοήματα στα game-like περιβάλλοντα τύπου Drag & Drop (σύρε και άφησε) και matching (ταίριασμα και ταξινόμηση) αντικειμένων.....	448
9.7.2 Μελέτη περίπτωσης: Off-Line engagement ενότητες: Φιλμικά τεχνουργήματα ως πεδία παραγωγής νοήματος	452
9.7.3 Πολυτροπική ανάλυση των κινηματογραφικών “cut-scenes” της εκπαιδευτικής υποενότητας <i>First Contact with the Returnee</i>	455
9.7.3.1 Περιγραφή και κινηματογραφικοί ήρωες.	456
9.7.3.2 Αποδομώντας το υλικό σε αναλυτικές μονάδες – Διακωδικοποίηση (transcoding) και ανάλυση.	458
9.7.3.3 Ανάλυση χωρικής διάταξης (layout) και φιλμικών τεχνικών σε μια ακολουθία 40 εικόνων.....	467
9.7.3.4 Τεχνική κατάτμηση εικόνας.....	468
9.7.3.5 Αλληλένδετες στρατηγικές παραγωγής νοήματος. «Οντότητες» και τεχνικά χαρακτηριστικά.	472
9.7.3.6 Πρώτα Συμπεράσματα.	476
9.7.3.7 Ανάλυση τροπικοτήτων σωματικής έκφρασης: Τεχνικά χαρακτηριστικά, προφορικός λόγος και χρόνος.	480
9.7.4 Αποτελέσματα ανάλυσης - Συμπεράσματα- Συζήτηση.....	496
9.8. Μελέτη περίπτωσης: Το ψηφιακό παιχνίδι <i>Schengen Borders Code eLearning Tool</i> – Εντόπισε τον <i>crimmigrant</i>	500
9.8.1 Διεπαφές και καμβάδες.....	501

9.8.2 Gameplay	506
9.8.3 Gameplay περιστάσεις , ρουτίνες και πολυτροπικός ρεαλισμός.	508
9.8.4. Συμπεράσματα – Συζήτηση	516
9.9 Μελέτη περίπτωσης: Διαδραστική και Εμβυθιστική Εκπαίδευση μέσω 360° εικονικής πραγματικότητας για τις επιχειρησιακές δράσεις έρευνας και διάσωσης: Offshore Patrol Vessel 360-degree Training και Merikarhu 360 Virtual Tour	518
9.10 Τα εγχειρίδια ως μέσο μετάδοσης της γνώσης και η αξιοποίηση τους στα ψηφιακά λογισμικά	521
Κεφάλαιο 10: Μελέτη Περίπτωσης EUROPOL	525
ΜΕΡΟΣ Α' : <i>[extra-ludic semiosis]</i>	525
10.1 Μελέτη περίπτωσης: Η πλατφόρμα EPE – Europol - ένα δίκτυο άκρατης επιστημοσύνης	525
ΜΕΡΟΣ Β' : <i>[In]- game[s] semiosis</i>	527
10.2 Μελέτη περίπτωσης: Η Πλατφόρμα επικοινωνίας EC3-SPACE	527
10.2.1 Η αξιοποίηση σημειωτικών στοιχείων που έχουν αντληθεί από την ψηφιακή εμπειρία ενός βιντεοπαιχνιδιού ως εκπαιδευτική πράξη με στόχο την κοινωνική ευαισθητοποίηση..	529
10.3 Μελέτη περίπτωσης: Εκπαίδευση εμπειρογνομόνων έρευνας κυβερνοεγκλήματος μέσω του ψηφιακού παιχνιδιού CRYPTOPOLO.....	532
10.3.1 Καμβάδες και Gameplay. Μια συγκλίνουσα κατάσταση δραστηριοτήτων κατανάλωσης πολυτροπικών genres εκτός «παιχνιδιού»	535
Συμπεράσματα - Συζήτηση	541
Παραρτήματα.....	614

Πίνακες

Πίνακας 1. Τα επίπεδα στα διαφορετικά σημειωτικά συστήματα	92
Πίνακας 2. Βασική Κωδικοποίηση – Χειρονομίες /Ομιλία / Δράσεις χαμηλού επιπέδου (Lower – level action)	128
Πίνακας 3. Μεταλειτουργίες οπτικής επικοινωνίας – Συστήματα πραγμάτωσης.	148
Πίνακας 4. Επιλογή βασικών τεχνικών χαρακτηριστικών για την ανάλυση των φιλμ	150
Πίνακας 5. Το νέο πρότυπο στρατηγικών στόχων στο G-MASP (EMPACT 2022+)	288
Πίνακας 6. EMPACT MATRIX FIELD	297
Πίνακας 7. Παράδειγμα σχεδιασμού CHSGs σχετικού με την κατάρτιση προσωπικού, μέτρων πρόληψης και ευαισθητοποίησης επαγγελματιών και πολιτών	298
Πίνακας 8. Ενδεικτικοί τύποι επιχειρησιακών δράσεων (ΟΑ) σύμφωνα με τους βασικούς κοινούς στρατηγικούς στόχους (CHSGs) – Δράσεις κατάρτισης-καινοτομίας και ευαισθητοποίησης	301
Πίνακας 9. Πιθανές Δραστηριότητες Επιχειρησιακών Δράσεων του ΟΑΡ – Δραστηριότητες κατάρτισης	302
Πίνακας 10. Ενδεικτικοί Κύριοι Δείκτες Επίδοσης (KPIs) των Επιχειρησιακών Δράσεων και Δραστηριοτήτων συμπεριλαμβανομένων και αυτών για την κατάρτιση των επαγγελματιών	303
Πίνακας 11. Ποσοτικοποίηση χαρακτηριστικών του icotype του σήματος-λογοτύπου του Cepol.	326
Πίνακας 12. Ποσοτικοποίηση χαρακτηριστικών του logotype του σήματος-λογοτύπου Cepol	327
Πίνακας 13. Μεταβλητές σχετικές με το σχήμα – CEPOL logo	327
Πίνακας 14. Χρωματικές μεταβλητές – CEPOL logo	329
Πίνακας 15. Οι μετρήσεις βάρους για κάθε stroke ανα γράμμα	331
Πίνακας 16. Πίνακας τιμών σε κάθε παρατήρηση. 14 μεταβλητές για κάθε σήμα-λογότυπο.	333
Πίνακας 17. Συσχετίσεις μεταξύ των αρχικών μεταβλητών και των κύριων συνιστωσών (φορτία – loadings)	337
Πίνακας 18. Σχήμα κωδικοποίησης στο VR /web-based 360 degrees Police station	386
Πίνακας 19. Ποσοστό εμφάνισης χαρακτηριστικών στο σύνολο των segments	470
Πίνακας 20. Συχνότητα εμφάνισης συνδυασμών – Returnee/Security Professionals/ Technical features	472
Πίνακας 21. Οι διασυνδέσεις των σημειωτικών λειτουργιών σε ένα segment από τις οποίες συντίθεται το πολυτροπικό τεχνούργημα. CutScenes 1-6. Στιγμιότυπο από Maxqda	474
Πίνακας 22. Αποτέλεσμα τεχνικής κατάτμησης	479
Πίνακας 23. Συχνότητα εμφάνισης των επισημειωμένων segments με σωματοποιημένους εκφραστικούς δείκτες / CS1+CS2+CS3	486
Πίνακας 24. Ποσοστά εμφάνισης δράσεων χαμηλού επιπέδου σε σχέση με το χρόνο στα 3 Cutscenes	487
Πίνακας 25. Βασικό σχήμα κωδικοποίησης παιχνιδιού Schengen Borders eLearning Tool. Frontex, 2020	506

Γραφήματα

Γράφημα 1. Τα επίπεδα και τα βασικά συστατικά στοιχεία του προτεινόμενου ερευνητικού σχεδιασμού για την πολυτροπική κριτική ανάλυση των πολυμεσικών εκπαιδευτικών εφαρμογών στην παρούσα διατριβή	69
Γράφημα 2. Αναπαραγωγή και προσαρμογή του θεωρητικού μοντέλου κατανόησης ενός σημειωτικού τρόπου σύμφωνα με τον John Bateman	96
Γράφημα 3. Αναπαραγωγή και προσαρμογή του σχήματος της σχέσης του μέσου (medium) με το σημειωτικό τρόπο σύμφωνα με τον John Bateman	102
Γράφημα 4. Η σχέση των μέσων (mediums) με τους καμβάδες και η πορεία που ακολουθεί ο «καταναλωτής» (consumer) για την ερμηνεία του κειμένου, σύμφωνα με τους Bateman et al., 2017	108
Γράφημα 5. Αναπαραγωγή του σχήματος των τριών σημειωτικών τρόπων: text-flow, image-flow, page-flow (βλ. Hiippala, 2015)	119
Γράφημα 6. Αναπαραγωγή του διαγραμματικού τρόπου σύμφωνα με τους Hiippala & Bateman, 2020	121
Γράφημα 7. Αναδημοσίευση από το επιστημ. άρθρο Network of modes, medial variants, sub-modes (Stöckl 2004 στο Ventola et al., 2004, σ. 13)	145
Γράφημα 8. Αναπαραγωγή και προσαρμογή του σχήματος των κωδίκων ειδίκευσης (ΕΣ+/-, ΚΣ+/-). Το επίπεδο ειδίκευσης ως ένας τοπολογικός χώρος με τέσσερις διακριτούς κώδικες (Maton 2014, 2016:12)	178
Γράφημα 9. Τροπικότητες αυτονομίας	182
Γράφημα 10. Semantic wave - επεξήγηση του σημασιολογικού κύματος στη θεωρία του Karl Maton (2014,2016)	186
Γράφημα 11. Αναπαραγωγή και προσαρμογή σημασιολογικού κύματος στις Πολιτικές επιστήμες	188
Γράφημα 12. Διασημειωτικές μεταφράσεις και επανασημειοποίησης στο Webinar Let's speak asylum - Basic principles for information provision, Cepol, 2022	378
Γράφημα 13. Ποσοστό εμφάνισης υποκαμβάδων και σημειωτικών τρόπων κατά την περιήγηση του χρήστη στους τοπολογικούς χώρους Entrance και Reception	388
Γράφημα 14. Συν-εμφάνισεις καμβάδων/τρόπων/πράξεων (2.5' close playing)	390
Γράφημα 15. Διαγραμματική αναπαράσταση των σχέσεων μεταξύ των καμβάδων, υποκαμβάδων, σημειωτικών τρόπων και δυνατοτήτων που αξιοποιήθηκαν (2:5' close playing)	390
Γράφημα 16. Σημειωτικοί τρόποι διάδρασης και μετατοπίσεις του σημασιολογικού κύματος για την απόδοση του παιδαγωγικού λόγου	393
Γράφημα 17. Η εμφάνιση των 2D, βασισμένων στον παίκτη (observer/player-based) μεταβλητών και εργοδικών υποκαμβάδων που παράγουν γνώση σε κάθε έναν από τους 15 διαφορετικούς πανοραμικούς χωρικούς 360° καμβάδες σε σχέση με τον χρόνο	395
Γράφημα 18. Συχνότητα συν-εμφανίσεων σημειωτικών τρόπων – [Frequencies of co-occurrences]	396
Γράφημα 19. Η θέση των διαδραστικών τεχνουργημάτων εντός του γενικότερου πλαισίου εκπαίδευσης του Οργανισμού Frontex	415
Γράφημα 20. Σχηματική αναπαράσταση του στόχου της Βασικής εκπαίδευσης CCC-Basic για την απόκτηση προσόντων SQF BG από το επίπεδο 4 στο 5	415
Γράφημα 21. Σχηματική αναπαράσταση του στόχου της Εκπαίδευσης μεσαίου επιπέδου CCC-mid level για την απόκτηση προσόντων SQF BG επιπέδου 6. Η θέση του επιπέδου κατάρτισης για ζητήματα ΘΔ και Επικοινωνιακών δεξιοτήτων.	416
Γράφημα 22. Αναπαράσταση των σχέσεων συγχρονικότητας λεκτικών και μη λεκτικών πόρων και μετατοπίσεις σημασιολογικού κύματος	439
Γράφημα 23. Πρωτόκολλο οπτικής ακολουθίας της πολυτροπικής σύνθεσης του Basic e-training tool in the field of fundamental rights, FRONTEX (2019) και playable σημειωτικοί τρόποι	442

Γράφημα 24. Ενορχήστρωση τρόπων στο γραφικό περιβάλλον των διαδραστικών quiz όπου η δομή των επιλογών/ απαντήσεων συνδυάζεται με μια βασική εικόνα	445
Γράφημα 25. Πρωτόκολλο διαδραστικής ακολουθίας drag and drop ενεργειών. Σημειωτικοί τρόποι, υποκαμβάδες, απεικονιστικά μέσα στο The returnee's belongings. Aggressive behaviour of returnees (υποενότητα 5), Frontex, TRU (Virtual Aula Platform)	449
Γράφημα 26. Συσχετίσεις και διασταυρώσεις τεχνικών χαρακτηριστικών και πρωταγωνιστών σε κάθε segment	474
Γράφημα 27. Εγγύτητα σημειωτικών χαρακτηριστικών στο σύνολο και των έξι cutscenes	475
Γράφημα 28. Βλέμμα, χειρονομίες, δράση και ήχος. Ακολουθία και ποσοστό εμφάνισης κωδικοποιημένων segments. CS1, της πολυμεσικής διαδραστικής εκπαιδευτικής εφαρμογής του μαθήματος Fundamentals Rights, Ενότητα: The Return Operation Process, Υποενότητα: "First Contact with Returnee" [Aula platform], Frontex 2020	484
Γράφημα 29. Μη λεκτικές, λεκτικές παράμετροι και τεχνικά χαρακτηριστικά. Βλέμμα, χειρονομίες, εκφράσεις προσώπου, στάση σώματος, ομιλία, ήχος και κίνηση της κάμερας. Ακολουθία εμφάνισης κωδικοποιημένων segments.CutScene2 και 3	484
Γράφημα 30. Ποσοστό εμφάνισης δράσεων χαμηλού επιπέδου και των τριών υποκειμένων. CS2, CS3	485
Γράφημα 31. Συχνότητα εμφάνισης χειρονομιακού, φωνητικού υλικού και τεχνικών χαρακτηριστικών στα CS2,CS3	490
Γράφημα 32. Σωματοποιημένες εκφράσεις του πρόσφυγα σε σχέση με το χρόνο (CS2)	490
Γράφημα 33. Συν-εμφάνισεις [Gaze Directed Up] του [Returnee] CS2/CS3	491
Γράφημα 34. Εγγύτητα (proximity) των συνδέσεων των συνεισφορών του [over the shoulder] με άλλα σημειωτικά χαρακτηριστικά στα CS1,CS2,CS3	492
Γράφημα 35. Συσχετισμοί οπτικών, λεκτικών προφορικών υπομονάδων και τεχνικών χαρακτηριστικών στα CS1,CS2,CS3 ((Μέγιστη απόσταση 5''))	493
Γράφημα 36. Συσχετίσεις εγγύτητας οπτικών, λεκτικών υπομονάδων και τεχνικών χαρακτηριστικών, CS1, CS2, CS3. (Μέγιστη απόσταση 1'')	494
Γράφημα 37. Εμφάνιση συνδυασμών ομιλίας του πρόσφυγα με τεχνικά χαρακτηριστικά cs1,cs2,cs3	495
Γράφημα 38. Η εμφάνιση των καμβάδων gameplay, των υποκαμβάδων, των απεικονιστικών μέσων και των διαδικαστικών ενεργειών κατά τη διάρκεια ολόκληρου του παιχνιδιού	511
Γράφημα 39 . Σχηματική αναπαράσταση διασύνδεσης και συνδυασμών σημειωτικών τρόπων για την εκτέλεση των διαδικαστικών ενεργειών και πρακτικών ελέγχου του διαβατηρίου	514
Γράφημα 40. Εικονικοί καμβάδες και υποκαμβάδες του παιχνιδιού Cryptopol [A] και normal view [B]	536
Γράφημα 41. Δυναμική παρουσίαση πόρων κατά την εκτέλεση επιλογής απάντησης από τον χρήστη. Στιγμιότυπα από το επίσημο βίντεο παρουσίασης του Cryptopol (2019).	537

Εικόνες

Εικόνα 1. Τα τρία βασικά επίπεδα στην διερεύνηση της κατασκευής του ασφαλειοποιητικού ζητήματος σύμφωνα με τον Thierry Balzacq (2011α)	213
Εικόνα 2. Το βασικό σχήμα διερεύνησης των διαδικασιών ασφαλειοποίησης σύμφωνα με τον Thierry Balzacq (2011 ^α)	214
Εικόνα 3. Visual Security. Andersen, Vuori και Mutlu (2014)	245
Εικόνα 4. Η χρήση του χρώματος στην εμφάνιση της αστυνομικής στολής ως οπτική τροπικότητα σύμφωνα με τους Guillaume et al., 2018	255
Εικόνα 5. Αναπαραγωγή εξωφύλλου και εσωτερικών σελίδων της έντυπης έκδοσης SOCTA 2017	281
Εικόνα 6. Η SOCTA 2017 ως ψηφιακό διαδικτυακό και διαδραστικό υλικό	282
Εικόνα 7. Αναπαραγωγή σελίδων φυλλαδίου (leaflet) της SOCTA 2017	282
Εικόνα 8. Πρότυπο συμπλήρωσης στρατηγικών τόσων που αφορούν την λήψη μέτρων πρόληψης, ευαισθητοποίησης και την κατάρτισης [Prevention and Capacity building] σε MASP	288
Εικόνα 9. Παραδείγματα πολυτροπικής επαναπλαισίωσης πολυτροπικού λόγου (multimodal recontextualization). Το σήμα-λογότυπο.	314
Εικόνα 10 Στιγμιότυπο από τη διεπαφή του εργαλείου ανίχνευσης ομοιοτήτων μεταξύ διαφορετικών μεταξύ τους πολυμεσικών αρχείων VINOME	316
Εικόνα 11. Τα σήματα-λογότυπα των βασικότερων οργανισμών που συγκροτούν το Πεδίο επαγγελματιών που μεριμνά για την ασφάλεια και την κατάρτιση τους για τα ζητήματα υπεράσπισης θεμελιωδών δικαιωμάτων και προστασίας των πολιτών από τις κυβερνοαπειλές	319
Εικόνα 12 Τα λογότυπα των εννέα οργανισμών που συγκροτούν το τομέα JHA (ΔΕΥ) [2021]	320
Εικόνα 13 Οι δύο καμβάδες, το λογότυπο και το εικονότυπο του σήματος του οργανισμού CEPOL	322
Εικόνα 14 Διάκριση καμβάδων στο σήμα λογότυπο του CEPOL. Graphic regions.	323
Εικόνα 15. Προβολή των καμπύλων, ευθέων γραμμών και γωνιών του σήματος-λογότυπου του οργανισμού Cepol	324
Εικόνα 16. Shape instances - Curves	325
Εικόνα 17. Στιγμιότυπο χειροκίνητης επισημείωσης των shape instances	325
Εικόνα 18. Επισημείωση κατηγοριών για κάθε τύπο σχήματος	326
Εικόνα 19. Χροιά, κορεσμός και φωτεινότητα ανά περιοχή	329
Εικόνα 20. Στιγμιότυπο από τη διαδικασία υπολογισμού του βάρους των τυπογραφικών στοιχείων Cepol-logo	330
Εικόνα 21. Στιγμιότυπο από τη διαδικασία υπολογισμού της έκτασης των τυπογραφικών στοιχείων	331
Εικόνα 22. Στιγμιότυπο υπολογισμού της κλίσης των τυπογραφικών στοιχείων σε μοίρες	332
Εικόνα 23. Γραφήματα κύριων συνιστωσών με βάση τους συντελεστές συσχέτισης των μεταβλητών (εμφανίζοντας τα σήματα)	339
Εικόνα 24. Επαναπροσδιορισμός σημάτων (Rebranding)	341
Εικόνα 25. Extractions των 2 κυρίαρχων χρωμάτων του κάθε σήματος-λογότυπου ξεχωριστά	349
Εικόνα 26. Στιγμιότυπο από την πολυμεσική παρουσίαση του Webinar 3084/2022: EU Strategic Training Needs Assessment 2022-2025, Cepol	364
Εικόνα 27. Η αναδιαμόρφωση του layout με την πάροδο των ετών των «εξώφυλλων» των εκπαιδευτικών webinars.	372
Εικόνα 28. Τα εισαγωγικά εξώφυλλα των σεμιναρίων ως πολυτροπικά τεχνουργήματα. Ανάλυση layout από το 2013-2022.	374
Εικόνα 29. Στιγμιότυπο της διεπαφής του menti με δυνατότητες παρότρυνσης για playable δράση κατά τη διάρκεια εκπαιδευτικού webinar από την Cepol	377

Εικόνα 30 Επανασημειοποίηση μεταξύ διαφορετικών μέσων (φωτογραφίες, λεκτικές [& προφορικές] περιγραφές, γραφικά, διαγράμματα) στο ίδιο εκπαιδευτικό webinar	379
Εικόνα 31 Στιγμιότυπο από τη διεπαφή εισαγωγής στην εικονική περιήγηση του αστυνομικού σταθμού. Εκπαιδευτική πλατφόρμα LEEd	381
Εικόνα 32. 360° gameplay καμβάδες της VR /web-based εφαρμογής 360 degrees Police station	382
Εικόνα 33. Στιγμιότυπο από την επισημείωση και κωδικοποίηση των καμβάδων στην εισαγωγική διεπαφής της VR /web-based 360 degrees Police station	383
Εικόνα 34. Χωρική κατάτμηση καμβάδων, υποκαμβάδων και βασικοί σημειωτικοί τρόποι στοVR-web-based 360° Police station	385
Εικόνα 35. Στιγμιότυπο από την επισημείωση εγγεγραμμένου βίντεο (playthrough) διάρκειας 2,5 λεπτών. Entrance & Reception τοπολογικοί χώροι. Maxqda 2022.	387
Εικόνα 36. Ο πανοραμικός χώρος του Police Vehicle Garage	395
Εικόνα 37 Η αρχική έκδοση της εκπαιδευτικής πλατφόρμας Virtual Aula (2014-2018) και η σελίδα του προφίλ του χρήστη	412
Εικόνα 38 Στιγμιότυπο της επανασχεδιασμένης από το 2019 διεπαφής της Virtual Aula	412
Εικόνα 39. Αναπαραστάσεις του «αστυνομικού» από εκπαιδευόμενους στο πλαίσιο ασκήσεων διαδικτυακής εκπαίδευσης ενότητων για τις ευρωπαϊκές κοινές αξίες και κουλτούρα. CEPOL, Research and Science Conference 2021	425
Εικόνα 40 Δομή και διάταξη της εκπαιδευτικής ενότητας FReLearning στην Virtual Aula, Frontex	429
Εικόνα 41. Παράδειγμα ενορχήστρωσης, συνδυασμού και αλληλεπίδρασης ποικίλων σημειωτικών τρόπων στη 1 ^η ενότητα της πολυμεσικής εκπαιδευτικής παρουσίασης FUNDAMENTAL RIGHTS, FRONTEX	432
Εικόνα 42 Στιγμιότυπα από τις “μεταβάσεις” (traversals) των βασικών καμβάδων που συμβάλλουν στην συνένωση της μαθησιακής δραστηριότητας στην πολυμεσική εκπαιδευτική παρουσίαση Fundamental Rights, Frontex, Virtual Aula	434
Εικόνα 43. Κινούμενη ψηφιακή αναπαράσταση της γυναίκας και άνδρα αστυνομικού στο Fundamental Rights, Frontex, Virtual Aula	435
Εικόνα 44 Στιγμιότυπο από την εκφραστική διάσταση των τρόπων αναπαράστασης των δύο ψηφιακών εκπαιδευτικών	436
Εικόνα 45 Βασικές κινήσεις του σώματος σε σχέση με τη κίνηση της κάμερας στο Basic e-training tool in the field of fundamental rights, FRONTEX (2019)	438
Εικόνα 46. Σημειωτικά στοιχεία στον διαδραστικό καμβά quiz πολλαπλών απαντήσεων	440
Εικόνα 47. Στιγμιότυπο της διεπαφής της διαδραστικής πολυμεσικής εκπαιδευτικής ενότητας The Return Operation Process, TRU (Virtual Aula) Frontex, 2019	443
Εικόνα 48. Στιγμιότυπο από τον gameplay καμβά του The returnee’s belongings. Aggressive behaviour of returnees (υποενότητα 5), Frontex, TRU (Virtual Aula) Platform	448
Εικόνα 49 Πρωτόκολλο οπτικής ακολουθίας του τρόπου εκτέλεσης drag and drop ενεργειών μεταξύ λεκτικών και μη λεκτικών στοιχείων (χρωματικών πλαισίων με εικονίδια) στο General Introduction (Υποενότητα 1)	451
Εικόνα 50 Πρωτόκολλο οπτικής ακολουθίας του τρόπου εκτέλεσης drag and drop ενεργειών μεταξύ λεκτικών και απεικονιστικού μέσου (φωτογραφία) στο <i>Theoretical Aspects of Communication</i> (Υποενότητα 4)	451
Εικόνα 51 Phases of a forced return operation (υποενότητα 2). Στιγμιότυπο διεπαφής από άσκηση τύπου «matching»	451
Εικόνα 52. Στιγμιότυπα από το πρώτο βίντεο διάρκειας 01:49 της πρώτης εκπαιδευτικής υποενότητας «General introduction», The return operation process, Frontex, , TRU Platform, 2019	452
Εικόνα 53. Στιγμιότυπα βίντεο της πρώτης εκπαιδευτικής υποενότητας «General introduction», The return operation process, Frontex, , TRU Platform, 2019	453
Εικόνα 54. Στιγμιότυπα από το βίντεο του κεφαλαίου «« Who are the people we return?» της υποενότητας «General introduction», The return operation process, Frontex, , TRU Platform, 2019	454

Εικόνα 55. Στιγμιότυπο καμβά που προηγείται του κινηματογραφικού αποσπάσματος. First contact with the returnee, The return operation process, Frontex, TRU (Virtual Aula) Platform, 2019	454
Εικόνα 56. Α' φάση Διακωδικοποίησης - Ενορχήστρωση και ενσωμάτωση διαφορετικών μορφών έκφρασης στον εικονικό καμβά του συνόλου των cutscenes της web based διαδραστικής εκπαιδευτικής ενότητας First contact with the returnee της Frontex.)	459
Εικόνα 57 Στιγμιότυπο από την οθόνη του λογισμικού MAXqda κατά την επισημείωση των λεκτικών πράξεων. Συχνότητα εμφάνισης στα 5 cutscenes CS[CutScene]-2,3,4,5	463
Εικόνα 58. Στιγμιότυπο από την διαδικασία επισημείωσης των τεχνικών χαρακτηριστικών σε κάθε στατικό segment. Adobe Premiere	465
Εικόνα 59. Επιλογή Πλάνων και σχολιασμός (Shot selection Notes).	466
Εικόνα 60. Στιγμιότυπο της διαδικασίας χειρωνακτικής χωρικής κατάτμησης	469
Εικόνα 61. Κατάτμηση και κωδικοποίηση σκηνής πλάνου τριών προσώπων + «πάνω από τον ώμο» του CutScene2	478
Εικόνα 62. Ενορχήστρωση και ενσωμάτωση διαφορετικών σημειωτικών λειτουργιών στο πρώτο cutscene (CS1) της πολυμεσικής διαδραστικής εκπαιδευτικής εφαρμογής του μαθήματος Fundamentals Rights, Ενότητα: The Return Operation Process, Υποενότητα: "First Contact with Returnee" [Aula platform], Frontex 2020	482
Εικόνα 63. Ενορχήστρωση και ενσωμάτωση διαφορετικών σημειωτικών λειτουργιών στο δεύτερο cutscene (CS2)	482
Εικόνα 64 Ενορχήστρωση και ενσωμάτωση διαφορετικών σημειωτικών λειτουργιών στο τρίτο cutscene (CS3)	483
Εικόνα 65. Στιγμιότυπα της σχηματικής αναπαράστασης της εμφάνισης των characters (R, OF1, OF2) + gestures + Speech σε σχέση με τον αριθμό των segments σε κάθε απόσπασμα (CS1/ CS2 /CS3/)	487
Εικόνα 66 Schengen Borders Code eLearning Tool – Τυπική εμφάνιση της διεπαφής του παιχνιδιού	500
Εικόνα 67 Mapping Schengen Borders Code eLearning Tool main canvas & subcanvases	502
Εικόνα 68 Προσδιορισμός βασικών καμβάδων, σημειωτικών τρόπων και δυνατοτήτων του Schengen Borders Code eLearning Tool [v.2017], Frontex	505
Εικόνα 69. Στιγμιότυπο από την οθόνη και διαδικασία διακωδικοποίησης του Schengen Borders Code eLearning Tool [v.2017] στο MAXqda	508
Εικόνα 70 Πρωτόκολλο ακολουθίας ενορχήστρωσης των σημειωτικών τρόπων κατά την εμφάνιση του υποκαμβά που υποστηρίζει την προσομοιωμένη απεικόνιση του εισιτηρίου και διαβατηρίου, αντίστοιχα	510
Εικόνα 71 Στιγμιότυπα των καμβάδων λήψης τελικών αποφάσεων και επίδοσης του παίχτη	515
Εικόνα 72. OPV360-2017 -Γραφική Διεπαφή τύπου VR 360 από το μεσόστεγο του σκάφους (Bridge deck). Εκπαίδευση για τις αρμοδιότητες και τον εξοπλισμό	519
Εικόνα 73. OPV360-2017 - Γραφική Διεπαφή τύπου VR 360° του χώρου για την εκπαίδευση χρήσης φουσκωτής λέμβου με άκαμπτο κύτος για την επιβίβαση ανθρώπων που βρίσκονται σε κίνδυνο	520
Εικόνα 74 Αφίσα ευαισθητοποίησης του κοινού με σημειωτικά στοιχεία που έχουν αντληθεί από την ψηφιακή εμπειρία ενός βιντεοπαιχνιδιού, Europol, EC3	529
Εικόνα 75 Λογότυπο του Συνεδρίου Europol-Interpol για το κυβερνοέγκλημα, 2019	532
Εικόνα 76 Στιγμιότυπο από τις διαδοχικές διαφανείες της παρουσίασης Launch of CryptoPol – The first serious game for law enforcement investigators	534
Εικόνα 77 Στιγμιότυπα του καμβά του βασικού μενού	539

Περίληψη

Το συνεχές μεταβαλλόμενο πλαίσιο που παράγεται από τις θεσμικές πρακτικές και τις διαδικασίες λήψης πολιτικών αποφάσεων όπως εκθέσεις ανάλυσης κινδύνων και κατάταξης προτεραιοτήτων για την αντιμετώπιση του εγκλήματος, αντιπροσωπεύει μια πολυεπίπεδη μορφή εξουσίας που ασκείται και εντός του εκπαιδευτικού στρατηγικού σχεδιασμού των φορέων κατάρτισης για την ασφάλεια.

Ο σχεδιασμός αποτελεσματικών εκπαιδευτικών υπηρεσιών και η αξιοποίηση νέων τεχνολογιών αιχμής, δεν εξαρτάται μόνο από τον τρόπο θεώρησης του τι είναι ασφάλεια από τους θεσμικούς παράγοντες, το ποιος και τι θεωρείται απειλή, ποιος και πόσοι έχουν ανάγκη προστασίας, αλλά και από το ίδιο το έγκλημα και τα μέσα που χρησιμοποιεί. Ως αποτέλεσμα, για να μπορούν οι επαγγελματίες να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις των επιχειρήσεων διαχείρισης κινδύνων, τα μέσα που αξιοποιούνται ως εκπαιδευτικά εργαλεία καθώς και οι πρακτικές ταχείας επιμόρφωσης που τα υιοθετούν, επαναπροσδιορίζονται συνεχώς.

Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια, το meta-discourse της *ευρωπαϊκής κοινής εκπαίδευσης* που μεριμνά για την ασφάλεια, δεν επικεντρώνεται πια μόνο στην ανάπτυξη τεχνολογιών διακυβέρνησης ή στην ενίσχυση των τεχνικών γνώσεων των επαγγελματιών για την διαχείριση των τεχνολογιών αιχμής που χρησιμοποιεί ο «εχθρός», αλλά εστιάζει στη διερεύνηση των κοινωνικοπολιτισμικών και ανθρωπολογικών συνθήκων στις οποίες αυτός εντάσσεται. Υπό την διάσταση της επαγγελματοποίησης της διδακτικής κοινωνικών φαινομένων, αυτό το εκπαιδευτικό μοντέλο θέλει να υπογραμμίσει πιο έντονα από ποτέ την κοινωνικά υπεύθυνη δράση του.

Με αυτή την θεώρηση της πολιτικής που διαμορφώνει την εκπαιδευτική στρατηγική των φορέων κατάρτισης επιβολής του νόμου, η διατριβή εξετάζει το σύνολο των εκπαιδευτικών διαδραστικών εφαρμογών και κυρίως αυτών των βασισμένων σε μηχανισμούς ψηφιακών παιχνιδιών, ως αναπόσπαστο μέρος των πρακτικών που συνδέονται με την ασφάλεια και την παραγωγή γνώσεων και ικανοτήτων χειρισμού της πολιτισμικής ετερότητας αυτού που «απειλεί».

Αυτά τα εστιασμένα στη προστασία των Θεμελιωδών Δικαιωμάτων και Επικοινωνία εργαλεία, μελετήθηκαν ως μέρος ενός *dispositif* που ενσωματώνει με σημαντικούς τρόπους τη νοοτροπία όλων των δρώντων υποκειμένων που προ-δομούν το σύνολο των χαρακτηριστικών που επιχειρούν να διαμορφώσουν το χαρακτήρα των

επιμέρους πλαισίων (contexts) εντός των οποίων υιοθετούνται οι πολιτικές *έκτακτης περίπτωσης* ως πρακτικές διδακτικής φύσεως. Επιχειρήθηκε, δηλαδή, η ανάδειξη του ετερογενούς συνόλου των επικοινωνιακών πράξεων και πρακτικών των δεδομένων πλαισίων που *περιβάλλουν* τόσο το σχεδιασμό, όσο και την αξιοποίηση τους.

Με λίγα λόγια και υπο το πρίσμα της πολυτροπικής θεωρίας της επικοινωνίας (multimodality), η παρούσα διατριβή εξετάζει την πολυτροπική *in game* σημειωτική πτυχή αυτών των τεχνουργημάτων και τις δυνατότητες παραγωγής εκπαιδευτικού λόγου από την άποψη των αποφάσεων που κλήθηκαν να λάβουν τα μέλη των ομάδων του συγκεκριμένου πεδίου κατά το σχεδιασμό τους (*in-game semiosis*), ενώ ταυτόχρονα αναγνωρίζει την σπουδαιότητα της επιρροής των *extra-ludic παραγόντων* στην παραγωγή νοήματος για τη δεδομένη ψηφιακή εμπειρία (*extra-ludic semiosis*).

Η εργασία εστιάζει στην ανάλυση και κριτική των τεχνουργημάτων που αξιοποιούνται στα προγράμματα του Οργανισμού της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την Κατάρτιση στον Τομέα της Επιβολής του Νόμου CEPOL, του Ευρωπαϊκού Οργανισμού Συνοριοφυλακής και Ακτοφυλακής FRONTEX και των προγραμμάτων επιμόρφωσης της EUROPOL που απευθύνονται στους εμπειρογνώμονες που μεριμνούν για την ασφάλεια στο κυβερνοχώρο. Επιπλέον, μελετήθηκε και αναλύθηκε το πλαίσιο συνεργασίας και σχεδιασμού προγραμμάτων επιμόρφωσης μεταξύ των αρχών επιβολής του νόμου που υποστηρίζουν τον κύκλο πολιτικής αντιμετώπισης του εγκλήματος στην Ε.Ε, EMPACT.

Λέξεις - κλειδιά: τεχνολογίες εκπαίδευσης, πολυτροπικότητα, πολυτροπική ανάλυση, πολιτική επικοινωνία, ασφαλειοποίηση, διεθνείς σχέσεις, Θεμελιώδη Δικαιώματα, κυβερνοασφάλεια, Ευρωπαϊκή Ένωση

Abstract

The rapidly evolving context of institutional practices and policy making processes, such as risk and crime threat assessments of serious and organised crime, represents a multi-level form of power exercised on and by securitizing actors within different other contexts where the strategic plan of their professional training is developed, categorized and prioritized.

The design of an effective educational service and the use of cutting-edge technologies depend not only on how 'security' is perceived by institutional actors—such as who and what is considered as a threat, who and how many need protection—but also on the crime itself and the tools and techniques the crime groups use. As a result, in order for professionals to meet the expectations related to the risk assessment process and operational management, the tools used as educational resources, as well as the practices of rapid training adopted, are constantly being redefined.

However, in recent years, the meta-discourse on EU cooperation on security and defense common training is no longer solely focused on the development of governance technologies or enhancing the technical knowledge of professionals in managing cutting-edge technologies used by the 'enemy.' Instead, it also focuses on exploring the sociocultural situations and anthropological landscapes in which this 'enemy' is embedded. Within the dimension of professionalization of teaching and describing complex social phenomena, this educational model tends to emphasize, more than ever, its socially responsible role.

Within this perspective of *la politique*, which shapes the educational strategy of law enforcement training, the thesis examines a range of innovative educational interactive applications. Specifically, it focuses on those that utilize mechanisms found in digital games, considering them as an integral part of practices related to security, knowledge production, and the ability to handle cultural diversity of those (individuals, groups, communities) that are perceived as a 'threat'.

These game-based applications, focused on the protection of Fundamental Rights and Communication, are studied as part of a *dispositif* that significantly encompasses the totality of normative expectations of all policy actors/policy subjects who preconfigure the set of dimensions and characteristics that shape the individual contexts within which emergency situations are adopted as educational practices. The

aim was to highlight the heterogeneous set of communicative acts and practices within the given contexts that surround their design and utilization.

In other words, from a multimodal theory of communication perspective, this dissertation examines the multimodal *in-game semiotic aspect* of these artifacts and the possibilities of generating educational discourse in terms of the decisions that actors in the specific field are called upon to make during their design (in-game semiosis). Simultaneously, it recognizes the importance of the influence of *extra-ludic factors* on the meaning production for the given digital experience (extra-ludic semiosis).

The research focuses on the analysis and critique of artifacts utilized in the programs of the European Union Agency for Law Enforcement Training (CEPOL), the European Border and Coast Guard Agency (FRONTEX), and the training courses of EUROPOL on cybersecurity threats. Furthermore, the context of the cross-border police cooperation mechanism which supports the EU Policy Cycle for organized and serious international crime/EMPACT, has been studied and analyzed.

Keywords: educational technologies, multimodality, multimodal analysis, Political communication, securitization, International Studies, Fundamental Rights, cybersecurity, European Union

Εισαγωγή

Ι. Ερευνητικό Πρόβλημα

Η παρούσα διατριβή αποτελεί εξέλιξη και τμήμα της πολυετούς ερευνητικής μου δραστηριότητας η οποία επικεντρώθηκε στα δύο ακόλουθα αντικείμενα: 1) στα μοντέλα σχεδιασμού των καινοτόμων εκπαιδευτικών λογισμικών που ενσωματώνουν στρατηγικές προώθησης ανθρώπινων, κοινωνικών και πολιτιστικών αξιών και 2), στο βαθμό της επίδρασης ποικίλων ζητημάτων (ηθικών, ιδεολογικής συνέπειας κ.ά.) που προκύπτουν από το εκάστοτε πλαίσιο εντός του οποίου αναπτύσσονται.

Το κίνητρο ώστε να υλοποιήσω τη συγκεκριμένη εργασία αποτέλεσαν ερευνητικές υποθέσεις που προέκυψαν από την επεξεργασία δεδομένων που συλλέχθηκαν κυρίως κατά την εκπόνηση των παρακάτω μελετών: 1) της μεταπτυχιακής μου εργασίας η οποία ήταν αφιερωμένη στο σχεδιασμό των βασισμένων σε παιχνίδια συστημάτων μάθησης και στην αξιοποίηση τους στο πεδίο της τυπικής εκπαίδευσης (2009), 2) της μελέτης μου για το σχεδιασμό των ψηφιακών παιχνιδιών της «πειθούς» (persuasive games) ως ένα ακόμη μέσο μιας συγκεκριμένης επικοινωνιακής στρατηγικής η οποία στοχεύει στο να παρακινήσει τον αποδέκτη σε συγκεκριμένη δράση για κοινωνικά και πολιτισμικά θέματα (games for social change) (2009-2010) και τέλος 3), της μεταγενέστερης μου έρευνας για το πλαίσιο εντός του οποίου παράγονται οι εφαρμογές διακυβέρνησης και πολιτικής προστασίας που ενσωματώνουν στοιχεία «σοβαρών» ψηφιακών παιχνιδιών (serious games) που αποσκοπούν τόσο στην εκπαίδευση του πολίτη, όσο και στην ανάπτυξη ενός συμμετοχικού πεδίου επίλυσης εξαιρετικά περίπλοκων κοινωνικών ζητημάτων προς όφελος του δημοσίου¹(2010-2014).

¹ Σε αυτήν την έρευνα (2009-2014), μελετήθηκαν: α) οι βασικές παράμετροι που παρακινούν τον πολίτη να συμμετάσχει σε αυτές τις εφαρμογές, β) οι προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι σχεδιαστές τους σχετικά με την αξιοποίηση των βασικών μηχανισμών και των δυνατοτήτων που τους παρέχουν για τη βελτίωση των σχέσεων, επικοινωνίας και συνεργασίας του πολίτη με το δημόσιο τομέα, προς «όφελος» της κοινωνίας», καθώς επίσης και γ) για το αν τελικά αυτά τα συστήματα συνιστούν η όχι, μια προσωρινή τάση ή τεχνάσματα πρόσκλησης που αποσκοπούν είτε στην αύξηση της συμμετοχής των πολιτών, είτε στην ιδεολογική χειραγώγηση αυτών προς μία κατεύθυνση. Για την εκπόνηση των παραπάνω μελετών, αξιοποιήθηκαν τόσο ποιοτικές μεθοδολογικές προσεγγίσεις που είχαν ως στόχο να αναδείξουν τις σύνθετες πλούσιες επιρροές του πλαισίου του υπό διερεύνηση φαινομένου – με την κάθε μία να κατέχει τα δικά της χαρακτηριστικά στον σχεδιασμό της ερευνητικής διαδικασίας -, όσο και ποσοτικές, με την ποσοτικοποίηση και τις στατιστικές αναλύσεις πολυτροπικών δεδομένων να επιχειρούν να δώσουν απαντήσεις σε συγκεκριμένα ερευνητικά ερωτήματα.

Σε αυτό το σημείο, πρέπει να αναφερθεί ότι στις παραπάνω μελέτες (όπως και στο πρώτο στάδιο της παρούσας διατριβής), είχε υιοθετηθεί ο όρος «σοβαρά παιχνίδια», ως εκείνη η γενική κατηγορία που περιλαμβάνει τόσο τα πολιτικά και κοινωνικά παιχνίδια (political και social games), όσο και τα εκπαιδευτικά (educational games) και τις παιγνιώδεις εφαρμογές κατάρτισης (training games) (βλ. Breuer & Bente 2002). Ωστόσο, η ίδια αυτή η χρήση του όρου, αντιμετώπισε σημαντικά διλλήματα και προκλήσεις στην επιστημονική έρευνα και έτσι αποφασίστηκε να εγκαταλειφθεί (βλ. Breuer & Bente 2010 στο Wolf & Perron, 2014 σ. 202)

Ο στόχος των παραπάνω μελετών δεν ήταν μόνο η περιγραφή και η κατανόηση των σύνθετων επιρροών του πλαισίου του υπό διερεύνηση φαινομένου, αλλά και η ερμηνεία του ρόλου του, της θέσης του, καθώς και του τρόπου λειτουργίας του. Για παράδειγμα, στη δεύτερη και τρίτη έρευνα επιχειρήθηκε να μελετηθούν, τόσο οι στόχοι των συγκεκριμένων εγχειρημάτων όπως αυτοί εκφράζονταν από τους σχεδιαστές τους (π.χ. διασύνδεση σε τοπικό ή/και εθνικό επίπεδο των υπηρεσιών τους, βελτίωση των σχέσεων της επικοινωνίας και της συνεργασίας αυτών με τον πολίτη κ.τ.λ.), όσο και οι τρόποι με τους οποίους αξιοποιήθηκαν αυτές οι καινοτόμες τεχνολογικές δυνατότητες προς «όφελος» της κοινωνίας.

Τα ευρήματα, λοιπόν, των παραπάνω δύο ερευνών αποτέλεσαν καθοριστικές παράμετροι για τον προσδιορισμό του χαρακτήρα του ερευνητικού ερωτήματος της παρούσας διατριβής. Αυτά ήταν: α) τα ομοιογενή στοιχεία αναφορικά με τη ρητορική των προσδοκιών των σχεδιαστών των καινοτόμων εφαρμογών - ανεξάρτητα των παρατηρούμενων διαφορών του εκάστοτε κοινού όπου αποσκοπούσαν να εκπαιδεύσουν -, β) η αναγνώριση της σημασίας της βαθύτερης κατανόησης του υφιστάμενου πλαισίου παραγωγής τους γ) ο κοινός σχεδιασμός τους όσον αφορά στο τρόπο ενσωμάτωσης τυπικών μορφών πειθούς μέσω συγκεκριμένων μηχανισμών και συστημάτων διαδραστικών επιλογών -έτσι που το τελικό προϊόν να μην ταυτίζεται από τον αποδέκτη ως άλλη μια μέθοδο ιδεολογικής χειραγώγησης, δ) οι κοινές στρατηγικές ανάπτυξης της διεπιστημονικής κουλτούρας συνεργασίας μεταξύ των υπηρεσιών επιβολής του νόμου, του δημόσιου τομέα και των κοινωνικών οργανώσεων για το σχεδιασμό αυτών των λογισμικών, καθώς και ε) η όχι τόσο διαφοροποιημένη ρητορική αντίστοιχων διαδικτυακών εφαρμογών που παρήγαγαν οι ανεξάρτητες κοινότητες σχεδιαστών ως μορφές πολιτικού ακτιβισμού.

Την ίδια χρονική περίοδο, παρατηρήθηκε ότι οι διεθνείς φορείς επιβολής του νόμου, παρήγαγαν ολοένα και περισσότερα συναφή προγράμματα ευαισθητοποίησης

και εκπαίδευσης του ίδιου του προσωπικού τους. Λαμβάνοντας υπόψη τις κριτικές προσεγγίσεις του τρόπου εδραίωσης και αναπαραγωγής των ιδεολογιών του εξουσιαστικού σχήματος που κυριαρχεί εντός ενός πλαισίου που διακρίνεται κυρίως από πρακτικές που διαμορφώνουν τον κυρίαρχο Λόγο περί «ασφάλειας, η διερεύνηση των πολυμεσικών εκπαιδευτικών εφαρμογών που είναι αφιερωμένα σε ζητήματα όπως αυτά που άπτονται των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, της διαπολιτισμικής επικοινωνίας, της εικόνας του πρόσφυγα, του αστυνομικού, των πρακτικών αντιμετώπισης του προσφυγικού και των τεχνολογιών που προωθούν την ενεργό συμμετοχή των πολιτών για την αντιμετώπιση του κυβερνοεγκλήματος, αποτέλεσε και τη βασική ερευνητική μου πρόκληση. Ωστόσο, σκοπός της έρευνας δεν ήταν ο έλεγχος προδιατυπωμένων υποθέσεων και συμπερασμάτων που είχαν προκύψει από τις μελέτες που είχαν προηγηθεί, αλλά η ανακάλυψη νέων πτυχών του εξεταζόμενου αντικειμένου σε ένα ακόμη σχετικό πεδίο με αυτό που περιγράφεται στην έναρξη αυτού του κεφαλαίου.

Το κεντρικό ερευνητικό ερώτημα της παρούσας διατριβής αφορά: α) τη χαρτογράφηση των πιθανών τόπων μετατόπισης των ιδεολογικών διαφοροποιήσεων, β) τις προθέσεις αυτών των μέσων, και γ) το προτιμώμενο νόημα που οι ομάδες των εκπαιδευόμενων/επαγγελματιών που μεριμνούν για την ασφάλεια καλούνται να διαχειριστούν - και στη δεδομένη περίπτωση εντός συγκεκριμένων διαδικασιών πρόσληψης, να απολαύσουν.

Λαμβάνοντας υπόψη ότι το πλαίσιο διαπραγμάτευσης αυτού του 'κοινού' με την εκδοχή της πραγματικότητας που τους προτείνεται εξαρτάται κυρίως από την ισχύ των δομών του πεδίου κυριαρχίας στο οποίο ανήκουν, από τους περιορισμούς που αυτό θέτει, τις προθέσεις των παραγωγών του μέσου, αλλά και των ιδεολογικών πρακτικών που το αξιοποιούν, το ερευνητικό ερώτημα διατυπώνεται ως εξής:

Υπό ποιες συνθήκες και με ποιους τρόπους (modes) τα υποκείμενα (εκπαιδευόμενοι- προσωπικό επιβολής του νόμου) καλούνται να αξιοποιήσουν το περιεχόμενο αυτών των τεχνουργημάτων, εντός αυτού του πεδίου το οποίο διακρίνεται από υπερκαθορισμένες σχέσεις και δομές ?

Το κατά πόσο οι κοινωνικές ομάδες των επαγγελματιών/σπουδαστών που μεριμνούν για την ασφάλεια, διαθέτουν την «εξουσία» κατασκευής νοημάτων, απολαύσεων και κοινωνικών ταυτοτήτων, άλλων από αυτών που προτείνονται από τις δομές κυριαρχίας (Fiske 2000, σ. 245), εξαρτάται από τα ίδια τα μέσα και από πολλές

άλλους παραμέτρους, όπως για παράδειγμα, από την ισχύ που έχουν στην διαδικασία συγκρότησης της κοινωνικής ταυτότητας των υποκειμένων. Ωστόσο, αυτή η ισχύς αδιαμφισβήτητα συνδέεται τόσο με τις συνθήκες παραγωγής του τεχνουργήματος - οι οποίες σχετίζονται ακόμη και με το βαθμό επίδρασης των σχετικών ηθικών ζητημάτων στις μεθόδους λήψης αποφάσεων των σχεδιαστών του, όσο και με τις συνθήκες στις οποίες εκτίθενται τα ίδια τα υποκείμενα/ εκπαιδευόμενοι / χρήστες εντός και εκτός ακαδημίας (χωρικά, πολιτισμικά κ.τ.λ.).

Αρχικά η παρούσα διδακτορική διατριβή στηρίχθηκε θεωρητικά σε πολύ γενικές θέσεις και παραδοχές, ορισμένες εκ των οποίων ήταν οι εξής:

1) εξαιτίας της πολυπλοκότητας που χαρακτηρίζει την περιγραφή των εννοιών που συνδέονται με τα υπό διερεύνηση λογισμικά – π.χ. των σχετικών με το «παιχνίδι» (*game mechanics*, *game semiotics* και *gameplay*) -, καθώς και της σπουδαιότητας να ενταχθεί στο γενικότερο ερευνητικό πλαίσιο η διερεύνηση της κοινωνικής σχέσης μεταξύ των *σχεδιαστών*, των *τεχνουργημάτων* και του (διαφορετικού) *κοινού*, η διατριβή έθεσε εξ' αρχής υπό αμφισβήτηση την κατηγορία των ερευνών που επιμένουν να διερευνούν ζητήματα σηματοδότησης εστιάζοντας μόνο στο πεδίο της πρόσληψης, αγνοώντας τις ευρύτερες δομές, την επίδραση των ίδιων των μέσων καθώς και των πρακτικών που τα ενσωματώνουν,

2) οι αναλύσεις των τροπικοτήτων τέτοιων πολυτροπικών τεχνουργημάτων που αναπαριστούν έννοιες όπως αυτής της *ασφάλειας* ή τις καθιστούν άξιες νοήματος, πρέπει να αναπτυχθεί εντός ενός ευέλικτου πλαισίου και κυρίως ικανού, τόσο στο να υιοθετήσει μεθόδους και εργαλεία ανάλυσης των τρόπων θέασης και σηματοδότησης από ποικίλά επιστημονικά πεδία, όσο και να τα ενσωματώσει στις προσεγγίσεις κατανόησης της θεωρητικής εννοιολόγησης της ίδιας της έννοιας (βλ. Andersen et al., στο Aradau Huysmans, Neal & Voelkner 2018),

3) καθώς το περιεχόμενο αυτών των λογισμικών συνιστά εκπαιδευτικό υλικό, πρέπει στην ανάλυση τους να επιλεγθεί εκείνη η μέθοδος η οποία να λαμβάνει υπόψη, τόσο τις πολυτροπικές πτυχές του τεχνουργήματος και τις διαδραστικές προσφερόμενες δυνατότητες μετάδοσης του εκπαιδευτικού λόγου, όσο και το σύνολο αρχών οργάνωσης που διέπει τις *διαθέσεις*, πρακτικές και πλαίσια που το περιβάλλουν,

4) τα λογισμικά αυτά δεν είναι εγγενώς αντιδραστικά ή προοδευτικά αλλά διαθέτουν την δυνατότητα να είναι και τα δύο,

5) η διαδραστικότητα ενδέχεται να επισκιάζει συγκεκριμένα ζητήματα όπως π.χ. αυτό περί ταυτότητας (βλ. Shaw, 2014). Η αναπαράσταση, εξακολουθεί να

συνιστά μια από τις βασικές στρατηγικές μελέτης σημειωτικών συστημάτων που αναπαράγουν ιδεολογικές παραστάσεις και πρέπει να διερευνηθεί.

Το ζήτημα του ερευνητικού σχεδιασμού, συνιστά για τη παρούσα εργασία, έναν ακόμη επιπλέον βασικό άξονα προβληματισμού. Η βιβλιογραφία συναφών μελετών που είναι αφιερωμένες στις διασημειωτικές σχέσεις σύνθετων εννοιών - όπως αυτών της *ασφάλειας* ή του *ανθρωπισμού* που εμπλέκονται στο σχεδιασμό πολυτροπικών τεχνουργημάτων και διαδραματίζουν κυρίαρχο ρόλο στον προσδιορισμό εκπαιδευτικού περιεχομένου, ήδη διακρίνεται από έναν εξαιρετικά έντονο επιστημονικό διάλογο σχετικά με την προβληματική ανάπτυξης ενός ενιαίου και ολοκληρωμένου θεωρητικού υποβάθρου και μεθοδολογικού πλαισίου. Αν και έχει ήδη αποκτηθεί πλούσια γνώση για τις δύο θεωρίες που αυτή η εργασία επιχειρεί να αναδείξει, το πλήθος των επιστημονικών εργασιών που αποσκοπεί στο να δοθούν απαντήσεις σε ερωτήματα σχετικά με την μεθοδολογία ερευνητικού σχεδιασμού που τις υιοθετούν, εξακολουθεί έως και σήμερα (2022), να είναι μεγάλο. Αποτέλεσμα αυτής της έντονης και ολοένα αυξανόμενης ερευνητικής δραστηριότητας είναι η διατύπωση μια σειράς από μεθοδολογίες, μοντέλα και μεθόδους σχεδιασμού, τα οποία αντιστοιχούν σε διαφορετικές σχολές σκέψης και πεδία.

Η αναζήτηση μεθόδων και εργαλείων αποδέσμευσης του ερευνητή από αυτή τη δυσκολία και η υιοθέτηση τους σε ένα και μοναδικό πλαίσιο, συνιστούσε για μένα, μια επιπλέον ερευνητική πρόκληση. Η ανασκόπηση των θεωριών και των θεωρητικών προτάσεων που αναπτύσσονται στο θεωρητικό μέρος αυτής της εργασίας και που σχετίζονται με τις πραγματικά ποικίλλες πτυχές του υπό διερεύνηση μέσου, αποσκοπεί κυρίως στην κατανόηση των αναγνωστών της επιλογής των συστατικών στοιχείων του ερευνητικού σχεδιασμού της.

Κατά την έναρξη εκπόνησης της διατριβής, λοιπόν, ο σκοπός των παραπάνω παραδοχών και θέσεων ήταν η ενσωμάτωση και η αλληλοσυσχέτιση του βασικού ερευνητικού ερωτήματος με άλλα επιμέρους όπως:

«Πώς χρησιμοποιούν οι σχεδιαστές αυτών των λογισμικών τους σημειωτικούς πόρους για να ενισχύσουν ή να αντιμετωπίσουν κανονιστικές ιδεολογίες μέσω π.χ. των αναπααραστατικών τους πρακτικών? Πως επιχειρούν οι σχεδιαστές να ενισχύσουν ή να αμφισβητήσουν τα φυλετικά στερεότυπα σε σημειωτικό επίπεδο?

Με ποιους τρόπους τα ζητήματα κοινωνικής δικαιοσύνης (ισότητα, διαφορετικότητα κ.ά.) πλαισιώνονται μέσω πολυτροπικών πρακτικών σημασιοδότησης σε αυτά τα λογισμικά?

Που ακριβώς εμφανίζεται σε αυτά και με ποιους τρόπους ο δομημένος -μέσω της χρήσης των διαθέσιμων ποικίλων πόρων – εκπαιδευτικός λόγος?

Πως αναπτύσσεται ο λόγος της μέριμνας για την ασφάλεια των πολιτών στις εκπαιδευτικές παιγνιώδεις δραστηριότητες κυβερνοασφάλειας?

και

Ποιες είναι εκείνες οι μεθοδολογικές και θεωρητικές προσεγγίσεις που επιτρέπουν την ενσωμάτωση και αλληλοσυσχέτιση μεγάλου εύρους ερευνητικών ερωτημάτων όπως των παραπάνω? Ποιες από αυτές μπορούν να αποτελέσουν την θεωρητική αφετηρία για τον ερευνητικό σχεδιασμό συναφών μελετών? Ποιες μπορούν να συμβάλλουν στην επιστημονική αντικειμενικότητα και απροκαταληψία του ερευνητή?

Τα ερευνητικά ερωτήματα λαμβάνουν υπόψη χαρακτηριστικά που αφορούν τα πολυτροπικά τεχνουργήματα σε επίπεδο περιεχομένου, λόγων (discourses) καθώς και πλαισίου/ων που τα περιβάλλουν (τόσο σε επίπεδο διαδικασιών, όσο και πρακτικών λόγου). Συνεπώς, απαιτήθηκε μια αρκετά τολμηρή μεθοδολογική προσέγγιση, σύμφωνα με την οποία και όπως θα δούμε παρακάτω, οι μέθοδοι που υιοθετήθηκαν, για κάθε μελέτη περίπτωσης, συνιστούν και τα διαφορετικά εκείνα εργαλεία που ανέλαβαν να αντιμετωπίσουν τις κάθε φορά διαφορετικές διαστάσεις των ερευνητικών ερωτημάτων.

II. Σκοπός - εστίαση και ερευνητικοί στόχοι

Σκοπός της παρούσας διατριβής είναι η διερεύνηση των εκπαιδευτικών διαδραστικών λογισμικών που αναπτύσσονται στους αρμόδιους οργανισμούς επιβολής του νόμου της ΕΕ (2D,3D,VR ψηφιακά παιχνίδια καθώς και βασισμένων σε μηχανισμούς παιχνιδιών εφαρμογές) ως αναπόσπαστο μέρος των πρακτικών που συνδέονται με την ασφάλεια. Πιο συγκεκριμένα και υπο το πρίσμα της πολυτροπικής θεωρίας της επικοινωνίας (multimodality), η παρούσα εργασία επιχείρησε να εξετάσει τόσο την πολυτροπική *in game* σημειωτική πτυχή αυτών των τεχνουργημάτων και τις δυνατότητες παραγωγής εκπαιδευτικού λόγου από την άποψη των αποφάσεων που κλήθηκαν να λάβουν τα μέλη των ομάδων του συγκεκριμένου πεδίου κατά το σχεδιασμό τους (*in-game semiosis*), όσο και το να αναγνωρίσει γενικότερα τη σπουδαιότητα της επιρροής των *extra-ludic* παραγόντων στην παραγωγή νοήματος για τη δεδομένη *playable* ψηφιακή εμπειρία (*extra-ludic semiosis*)².

Σε αυτό το σημείο πρέπει να τονιστεί ότι στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας, δεν υιοθετείται εκ των προτέρων κάποια πρόταση που υποστηρίζει ότι η παραγωγή νοήματος αυτών των τεχνολογιών προκύπτει από μια μονοκατευθυντική διαδικασία που παράγεται από το σύστημα. Παρά την εξαντλητική αναφορά των προτάσεων που υιοθετούν αυτή την θεωρητική σκοπιά του ζητήματος, αυτό που προσδοκά όπως θα δούμε παρακάτω, είναι κυρίως το να συνεισφέρει πρώτα από όλα στη κριτική του. Για την καλύτερη κατανόηση του σκοπού και των επιμέρους στόχων της διατριβής από τον αναγνώστη και εξαιτίας της πολυπλοκότητας των υπο διερεύνηση αντικειμένων, η παρούσα ενότητα περιλαμβάνει και τις κυριότερες συνδεόμενες με αυτά βασικές παραδοχές και έννοιες.

² Ο κόσμος ενός παιχνιδιού (gameworld), διακρίνεται σύμφωνα με τον Aarseth, E. (2012), στην αρένα του gameplay (ludic) και στον *non-playable* χώρο που την περιβάλλει (extra-ludic). Σε ένα πολεμικό παιχνίδι, το υλικό προώθησης του παιχνιδιού, τα φόρουμ, τα γεωπολιτικά συμβάντα κτλ συνιστούν στοιχεία του extra-ludic χώρου που το περιβάλλει. Ο όρος *semiosis* εδώ βρίσκει την αναφορά του στην εννοιολογική αποσαφήνιση του από τον Fairclough: “*I prefer to use the term “semiosis” (Fairclough, Jessop & Sayer 2004) to avoid the common confusion of this sense of “discourse” with the second, which I retain: discourse” as a count noun, as a category for designating particular ways of representing particular aspects of social life (e.g. it is common to distinguish different political discourses, which represent for example problems of inequality, disadvantage, poverty “social exclusion”, in different ways). The category of “discourse” in this second sense is defined through its relation to and difference from two other categories “genre” and “style” (Fairclough 2005, σ. 454)*

In- game semiosis

Ο πρώτος, λοιπόν, από τους δύο βασικούς επιμέρους στόχους της διατριβής, ήταν η ανάδειξη της πολυτροπικής σημειωτικής προσέγγισης του μέσου, ως ουσιαστική παράμετρος ανάλυσης του σχεδιασμού ψηφιακών τεχνουργημάτων που εστιάζουν στην μετάδοση διαδικαστικής και εξειδικευμένης γνώσης. Πιο συγκεκριμένα, η εργασία αφιερώθηκε στη διερεύνηση των επικοινωνιακών περιστάσεων που αφορούν τις ευριστικές διαδικασίες επικοινωνίας, τους τρόπους (modes), τις σημειωτικές δυνατότητες των διεπαφών, καθώς και αυτές μέσω των οποίων εκτυλίσσονται κοινωνικά νοήματα.

Καθώς τα λογισμικά που εξετάζουμε είναι είτε εκπαιδευτικά λογισμικά βασισμένων στο ψηφιακό παιχνίδι, είτε πολυμεσικές εφαρμογές που - μεταξύ άλλων- ενσωματώνουν μηχανισμούς ψηφιακών παιχνιδιών, το συγκεκριμένο μέρος της εργασίας, εντάσσεται τόσο στο διεπιστημονικό πλαίσιο του πεδίου της μελέτης παιχνιδιών (Game Studies)³ όσο και σε αυτό, της πολυτροπικής ανάλυσης τους. Ενώ το τελευταίο συνιστά ένα νέο πεδίο, -με την συστηματική διερεύνηση των πολυτροπικών φαινομένων και τις εμπειρικές αναλύσεις τους να έχουν καθιερωθεί ως ακαδημαϊκά αναγνωρισμένες επιστημονικές περιοχές μόλις σχετικά πρόσφατα (βλ. Ensslin, 2019· Gee, 2018· Hawreliak, 2018· Masso, 2016· Masso & Abrams, 2014 · Norris, 2020· O'Halloran, 2016· Šisler, 2016 · Toh, 2019), το πεδίο της μελέτης παιχνιδιών έχει ήδη εμφανίσει ουσιαστικές εξελίξεις, κυρίως ως μέρος του ευρύτερου πεδίου της ανάλυσης λόγου και των πολιτισμικών μελετών (βλ., Aarseth, 2014 · Bell et al., 2014 · Clara Fernandez-Vara's, 2014 · Ensslin, 2015 · Ensslin & Balteiro, 2019 · Gee, 2014 · Paul, 2012 · Šisler, 2014 · Toh 2015).

Η υιοθέτηση της πολυτροπικής προσέγγισης στις πολυμεσικές εφαρμογές και κυρίως αυτών που είναι βασισμένες στο παιχνίδι, αποτελεί ήδη από μόνη της μια μεγάλη πρόκληση για τον ερευνητή. Η μεγαλύτερη δυσκολία έγκειται στο γεγονός ότι απαιτείται από τον ίδιο η ανάπτυξη μιας εξαιρετικά σύνθετης μορφής ανάλυσης που θα πρέπει να λαμβάνει πάνω από όλα υπόψη, το στοιχείο της ταυτόχρονης παραγωγής νοήματος από πολλαπλούς σημειωτικούς πόρους. Το να εστιάσουμε μόνο σε έναν ή σε δυο, ή ακόμα και σε τρεις τρόπους, θα μας οδηγήσει στην ανάλυση ορισμένων μόνο

³ Η σύγχρονη αναφορά στο πεδίο μελέτης των παιχνιδιών, απαντά το 2001 με την δημοσίευση του άρθρου «*Computer Game Studies, Year One*» από τον Espen Aarseth. Βλ. Aarseth, E. (2001)

πτυχών της *αλληλεπίδρασης* και θα χάσουμε σημαντικό μέρος των πληροφοριών που το ίδιο το τεχνούργημα φέρει.

Η διερεύνηση, λοιπόν, τόσο πολυσύνθετων πολυτροπικών κείμενων, απαιτεί την κατανόηση τόσο των πρακτικών σημασιοδότησης των πολλαπλών τρόπων, όσο και του πλαισίου των δυνατικών δυνατοτήτων παραγωγής νοήματος. Όταν διερευνούμε ποιοι τρόποι χρησιμοποιούνται και ποιοι όχι, τις διαφορετικές δυνατότητες διασύνδεσης των στοιχείων που άλλοτε περιορίζονται ή καθορίζονται από συγκεκριμένα μονοπάτια ανάγνωσης και άλλοτε όχι, τον τρόπο με τον οποίο ένα συγκεκριμένο λογισμικό επιλέγει να αναπαραστήσει π.χ. ένα σύνολο ατόμων, σύστημα ή εξουσιαστική δομή, πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη όλους τους σχετικούς παράγοντες που καθοδηγούν αυτές τις επιλογές και που ενδεχομένως επηρεάζουν την αντίληψη του χρήστη. Εξαιτίας της πολυπλοκότητας του θέματος και για την πληρέστερη κατανόηση του προσανατολισμού της έρευνας παρακάτω ακολουθεί η συνοπτική περιγραφή της θεωρίας που συνετέλεσε, τόσο στη διαμόρφωση των επιμέρους στόχων της, όσο και στην τακτική της.

Το πλήθος των εμπειρικών αναλύσεων που είναι αφιερωμένο στις συγκεκριμένες παιγνιώδεις εφαρμογές στο πεδίο των «Πολυτροπικών Μελετών (βλ. O'Halloran & Smith 2011), καθώς και γενικότερα των βασισμένων σε σώματα κειμένων μελετών - πόσο μάλλον αυτών με προεκτάσεις στις εκπαιδευτικές τους δυνατότητες-, είναι ακόμη (2022) πολύ περιορισμένο (βλ. Toh & Lim, 2021 · Wildfeuer & Stamenković, 2021 · Hawreliak & Lemieux, 2020 · Gee, 2014 · Rowsell, Pedersen & Trueman, 2014).

Η ανάγκη μιας εμπειρικά προσανατολισμένης ανάλυσης των παιχνιδιών που θα λαμβάνει υπόψη, τόσο τη δομή του παιχνιδιού (game structure)⁴ και τους μηχανισμούς του (game mechanics), όσο και τον κόσμο τους (game world)⁵ και τη σημειωτική τους (game semiotics), είναι επιβεβλημένη (βλ. Stamenković, Jačević & Wildfeuer 2017).

Το παιχνίδι ως πληροφοριακό αντικείμενο (information object), λοιπόν, με αρχές, διαδικασίες, διεργασίες, συμβάντα και έννοιες, το *game object* όπως ο Aarseth ονομάζει, αρθρώνεται/δομείται σε δύο βασικά επίπεδα: 1) τα *game mechanics*, τους μηχανισμούς και 2) τα *game semiotics*, τη σημειωτική του.

⁴ τους κανόνες του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων των κανόνων προσομοίωσης

⁵ το μυθοπλαστικό περιεχόμενο, η τοπολογία του παιχνιδιού και ο σχεδιασμός επιπέδων, οι υφές (textures)

Ο ορισμός του *game mechanics* συνοψίζει τα βασικά χαρακτηριστικά τα οποία καθορίζουν την δράση του παιχνιδιού, αφορούν την εκπλήρωση κάποιας σημαντικής για το παιχνίδι ενέργειας και επηρεάζουν την κατάσταση του (*game state*). Εν ολίγοις, επηρεάζει τις θέσεις των αντικειμένων, το τρόπο που αντιδρά το σύστημα κ.τ.λ. Το σημειωτικό του επίπεδο συνιστά εκείνο το μέρος του παιχνιδιού, το οποίο μέσω της οπτικής, ακουστικής, κειμενικής και μερικές φορές απτικής ανατροφοδότησης, ενημερώνει τον παίκτη για το κόσμο του (*gameworld*) και την κατάσταση του (*game state*) (Aarseth, 2014, σ. 488). Όταν ο παίκτης «ασχολείται» με το *game object*, τότε πραγματώνεται και αυτό που ονομάζουμε *gameplay*. Συμπερασματικά, τα στοιχεία της *in - game semiosis* του *in-game object* τα οποία επιχειρεί η παρούσα εργασία να μελετήσει είναι τα : *mechanics*, *semiotics* και *gameplay*.

Παρόλο που αυτά τα τεχνουργήματα, όπως και κάθε *game object*, συνιστούν ένα έδαφος επαναδιαπραγμάτευσης της πραγματικότητας που προτείνουν κυρίως μέσω των τρόπων με τους οποίους οι χρήστες τα αξιοποιούν (βλ. Aarseth, 2014 · Aarseth & Calleja 2015 · Sutton-Smith, 2001), μία ανάλυση που θα εστίαζε αποκλειστικά στο *game-object* ως το μοναδικό αντικείμενο εμπειρικής μελέτης θα ήταν ατελής.

Η παρούσα διατριβή επιχειρεί επιπλέον να εστιάσει το ενδιαφέρον της στο προσδιορισμό της διαδικαστικής ρητορικής του. Με λίγα λόγια, στη διαδικασία σχεδιασμού που ορίζει την *in-game* δράση εντός ενός προκαθορισμένου συνόλου παραμέτρων (βλ. Bogost, 2007· Hawereliak, 2019· Jäger, 2001· Mateas, 2005· Murray, 1997) αναγνωρίζοντας, ωστόσο, ότι αυτή η διαδικαστική του φύση δεν είναι αμετάβλητη. Κάθε ποιότητα ενός *game-object*, τα στοιχεία και η σύνθεση του, μπορούν να μεταβληθούν από τις διαδραστικές και διαδικαστικές ενέργειες του παίχτη ή της κοινωνικής ομάδας στην οποία ανήκει (βλ. Aarseth & Calleja, 2015 · Malaby, 2007 · Manovich, 2001 · Taylor, 2009). Όποιο και να είναι το σύνολο κανόνων που προτείνει ένας σχεδιαστής, την τελική απόφαση την έχει πάντα ο παίχτης (βλ. Frasca, 2001).

Υπό αυτό το πρίσμα, μεταφερόμαστε από τη θεώρηση του παιχνιδιού ως αντικείμενο, σε αυτήν που το θέτει ως διαδικασία και μιλάμε πλέον για *game process*. Διαφορετικοί παίκτες/εκπαιδευόμενοι, μπορούν να προσεγγίσουν το ίδιο μηχανικό σύστημα, τις ίδιες ποιότητες, κανόνες και υλικό με διαφορετικό τρόπο, έτσι που να παραχθεί μια υποκειμενική ψηφιακή εμπειρία. Ο διαφορετικός αυτός τρόπος εξαρτάται από πολλές παραμέτρους και ερεθίσματα του περιβάλλοντος εντός το οποίο ανήκουν. Για τον Aarseth, ο τρόπος με τον οποίο οι παίκτες μεταχειρίζονται τα *game-objects*,

συνήθως συνάδει με το τρόπο που αντιμετωπίζουν την *extra-ludic* ιδιότητα τους (Aarseth, 2012, σ. 131 και 2014, σ. 491).

Οι προσεγγίσεις από το πεδίο της Μελέτης των Παιχνιδιών όπου τοποθετούν το *game-object* και το *game-process* ως τα ακρότατα ενός συνεχούς εντός του οποίου τοποθετείται ένα παιχνίδι (βλ. Aarseth & Calleja, 2015· Stenros & Waern, 2011· Vught & Glas 2018) συνέβαλαν καθοριστικά στο να μεταφέρω και να προσαρμόσω τα ερευνητικά μου ερωτήματα στο πεδίο των Πολυτροπικών ερευνών. Με λίγα λόγια, σε εκείνο το πεδίο όπου η παραγωγή νοήματος και λόγου αντιμετωπίζεται ισότιμα τόσο στο επίπεδο του σχεδιασμού όσο και σε αυτό της ερμηνείας του.

Η μετάβαση αυτή, έγινε μέσω της μελέτης των *game semiotics* του εικονικού κόσμου (*gameworld*) όπου αρχικά υιοθετήθηκε η έννοια της *διεπαφής*, όπως ακριβώς αυτή διατυπώθηκε στην εργασία της Kristine Jørgensen (2012, 2013). Πολύ γενικά, σύμφωνα με την συγγραφέα, οι διεπαφές συνιστούν φορείς ποικίλων σημειωτικών στοιχείων, ορατών (π.χ. εικονικών) και μη (π.χ. μεταφορικών), που εμπειριάζονται και επιδέχονται ερμηνείας από τους παίκτες σε σχέση με ένα ευρύτερο πλαίσιο λουδικής δραστηριότητας. Η διευρυμένη αυτή θεώρηση και προσέγγιση των διεπαφών των εικονικών κόσμων ως πληροφοριακά συστήματα μιας πολυτροπικής σημασιодότησης, αποτέλεσε και ένα από τα βασικά σημεία αναφοράς της πολυτροπικής ανάλυσης των Bateman, Wildfeuer & Hippala 2017. Αυτή ακριβώς η εργασία, προτείνεται και ως ένας από τους βασικούς ερευνητικούς άξονες στην παρούσα διατριβή.

Στο πλαίσιο συγκερασμού των παραπάνω προσεγγίσεων, λοιπόν, στην ανά χείρας διατριβή, το ψηφιακό παιχνίδι/εφαρμογή προσδιορίζεται ως το πολυτροπικό τεχνούργημα που αξιοποιείται σε διάφορες επικοινωνιακές περιστάσεις. Βασικό στοιχείο προς την κατεύθυνση αυτή αποτελεί η αντιμετώπιση των διαφορετικών αυτών επικοινωνιακών περιστάσεων, - συμπεριλαμβανομένων και των μέσων -, ως *καμβάδες*, που φέρουν οργανωσιακές αρχές ή κανονικότητες ανάδυσης νοήματος (Bateman, Wildfeuer & Hippala, 2017, σ.101).

Καθώς οι πολυτροπικές εφαρμογές που εξετάζουμε χρησιμοποιούν με ένα πρωτότυπο και υβριδικό τρόπο ποικίλους τρόπους παραγωγής νοήματος – μέσα (*mediums*) και είδη λόγου (*discourse*)-, η υιοθέτηση της έννοιας του *καμβά*, μας επιτρέπει να αποφύγουμε τόσο τη δυσκολία διερεύνησης των μη διακριτών ορίων μεταξύ τους (ειδικά αυτών που η ανάλυση δεν είναι απαραίτητη), όσο και το να προσδιορίσουμε πιο εύκολα τη πολυτροπική οικοδόμηση του νοήματος. Λαμβάνοντας

υπόψη ότι οι *καμβάδες* που παρέχονται από ένα μέσον (medium) *αξιοποιούνται* μέσω της ενσωμάτωσης τους σε μια κοινότητα «χρηστών» (βλ. Bateman, Gray & Butler, 2011· Kress, 2014), η διατριβή αξιοποιεί τη πρόταση των Bateman, Wildfeuer και Hippala (2017) να αντιμετωπιστούν τα φυσικά όσο και τα τεχνικά μέσα ως «σύνολα-πακέτα» (bundles) *καμβάδων*, ως *δέσμες* σημειωτικών πηγών που ορίζονται από μοτίβα παραγωγής και κατανάλωσης. Η περιγραφή αυτή των *καμβάδων*, μας επιτρέπει να διερευνήσουμε τις προσδοκίες των σχεδιαστών, το είδος των πιθανών επικοινωνιακών περιστάσεων που το ίδιο το μέσο προτείνει, τον τύπο των δραστηριοτήτων παραγωγής νοήματος και τους σημειωτικούς τρόπους που πιθανώς θα αξιοποιηθούν από τους καταναλωτές σε μια συγκεκριμένη επικοινωνιακή περίσταση.

Extra-ludic semiosis

Ως προϊόντα μιας συγκεκριμένης θεσμικής δραστηριότητας, με τους δικούς της κανόνες σημασιοδότησης και ερμηνείας που πλαισιώνουν συγκεκριμένα ζητήματα ειδικού ενδιαφέροντος, η παρούσα διατριβή επιχειρεί να εξετάσει, εκτός από τη διαδικαστική διάσταση των σημειωτικών συστημάτων, τα ερεθίσματα / νοήματα που παράγουν και που αντλούν τα υποκείμενα που συγκροτούν το συγκεκριμένο περιβάλλον.

Έτσι, λοιπόν, ένας ακόμη βασικός στόχος της διατριβής ήταν η αναζήτηση εκείνων των θεωρητικών και μεθοδολογικών προτάσεων που θα μπορούν να υποστηρίξουν το πλαίσιο μελέτης τόσο της κατά Huysmans “τεχνοκρατικής” πτυχής της «πολιτικής» που διαμορφώνει την εκπαιδευτική στρατηγική των υπό διερεύνηση οργανισμών (βλ. 2004, σ. 9), όσο και των εκπαιδευτικών πρακτικών αξιοποίησης του περιεχομένου των συγκεκριμένων τεχνολογιών παροχής «εμπειρογνωμοσύνης».

Η διερεύνηση των συνθήκων υπό τις οποίες τα υποκείμενα καλούνται να αξιοποιήσουν με συγκεκριμένους τρόπους το περιεχόμενο αυτών των κειμενικών ειδών εντός αυτού του πεδίου - το οποίο διακρίνεται από υπερκαθορισμένες σχέσεις και δομές-, συνιστά μια καλή αρχή για τη διερεύνηση τόσο των ορίων διαπραγμάτευσης παραγωγής νοημάτων και της σημειωτικής εξάρτησης αυτού του *κοινού* με τις προθέσεις των παραγωγών του μέσου, όσο και των ιδεολογικών πρακτικών που το αξιοποιούν.

Επιπλέον, ανεξαρτήτως των ζητημάτων που εγείρει ο προβληματισμός για την πολιτισμική, εκπαιδευτική και καταναλωτική δύναμη των βιντεοπαιχνιδιών,

οφείλουμε πάντα να λαμβάνουμε υπόψη τις διαφορετικές ταξικές /κοινωνικές συνθήκες πρόσβασης σε αυτά. Τα παιχνίδια (εμπορικά ή μη) που στοχεύουν στην μεταφορά κυριάρχων πολιτισμικών εννοιών, τα *dominant games* όπως τα αποκαλεί η Soraya Murray (2017 , σ.15) που αξιοποιούνται από συγκεκριμένα περιβάλλοντα όπως αυτά που εμείς μελετάμε, πιθανώς, να χαρακτηρίζονται από την όχι και τόσο αυθόρμητη ικανότητα του κοινού στο οποίο απευθύνονται να διαπραγματευθεί και να παράγει εναλλακτικά ή αντιτιθέμενα νοήματα.

Το κατά πόσο οι εκπαιδευόμενοι αυτών των κοινωνικών ομάδων (στα συγκεκριμένα περιβάλλοντα) διαθέτουν την εξουσία κατασκευής νοημάτων, απολαύσεων και κοινωνικών ταυτοτήτων, άλλων από αυτών που προτείνονται από τις δομές κυριαρχίας εξαρτάται τόσο από τα ίδια τα μέσα, όσο και από την ισχύ που έχουν στην διαδικασία συγκρότησης της κοινωνικής ταυτότητας αυτών των υποκειμένων. (βλ. και Fiske 2000, σ. 245). Αυτή ωστόσο, αδιαμφισβήτητα, συνδέεται επιπλέον και με τις συνθήκες τόσο της παραγωγής του κειμένου, όσο και με αυτές, στις οποίες τα ίδια τα υποκείμενα/ εκπαιδευόμενοι / παίκτες εκτίθενται - εντός αλλά και εκτός αστυνομικής ακαδημίας (χωρικά, πολιτισμικά κτλ).

Όπως υποστήριξε και ο Matthew Payne (2014), ο δρόμος μεταξύ της πραγματικής ζωής, της γνώσης, εμπειρίας και του παιχνιδιού είναι πάντα αμφίδρομος. Στις συγκεκριμένες εφαρμογές που η παρούσα εργασία εξετάζει, η μελέτη του *ludic* στρατιώτη του Payne είναι ιδιαίτερα περίπλοκη καθώς αυτή η *playful* υποκειμενικότητα που ορίζεται από τον συγγραφέα ως το αποκορύφωμα «των επιλογών σχεδιασμού του παιχνιδιού, των διαφημιστικών καμπανιών, των κοινοτήτων του *gameplay* (Payne 2014, σ. 10), συνιστά ταυτόχρονα και *extra-ludic* υποκειμενικότητα σε πολλαπλά πεδία.

Εξαιτίας αυτής της πολυπλοκότητας, η διατριβή θέτει υπό αμφισβήτηση την αυστηρή εστίαση των ερευνών κοινού στα ζητήματα της σημασιοδότησης στο πεδίο της πρόσληψης. Αυτή η κατηγορία ερευνών επιμένει να αγνοεί τις ευρύτερες δομές και επιρροές, τόσο των ίδιων των μέσων όσο και των πρακτικών που αξιοποιούνται. «Το νόημα είναι πάντα ασταθές και εξαρτάται από την διαδικασία πρόσληψης του». (Κωνσταντινίδου 2003, σ. 231)

Αφουγκραζόμενη την παραδοσιακή βιβλιογραφία που εστιάζει στη μετατόπιση από το κείμενο στο περικείμενο, έως και αυτή των σύγχρονων πολυτροπικών μελετών που εστιάζει στις σχέσεις μεταξύ των μέσων (media) και των genres (ως δέσμες στρατηγικών) και επιδιώκοντας την κάλυψη των προαναφερθέντων κενών που

αφορούν την μελέτη των πλαισίων που περιβάλλουν την συγκεκριμένη ψηφιακή εμπειρία μέσω μιας ολιστικής και διεπιστημονικής προσέγγισης, η θεωρητική βάση αυτού του μέρους της εργασίας είναι εμπνευσμένη από: α) τη θεωρία της ασφαλειοποίησης της Σχολής της Κοπεγχάγης για τη προσλεκτική ισχύ των πολιτικών υποκειμένων, β) το *dispositif de sécurité* της Σχολής του Παρισιού, καθώς και γ) των μεταγενέστερων και νεότερων συναφών μελετών, τόσο αυτών που εστίασαν στις επικοινωνιακές πράξεις διαμεσολάβησης μεταξύ των δρώντων ασφαλειοποίησης, τις πρακτικές και του(των) κοιν(ών) εντός των οποίου επιτελούνται (βλ. π.χ. Hansen, 2006,2011. Williams, 2003), όσο και αυτών που επιχείρησαν μια πιο ουσιαστική και σύγχρονη ανάγνωση της *discursive* εννοιολόγησης της πολιτικής που μεριμνά για την ασφάλεια μέσω του πλαισίου της Φουκωϊκής “κυβερνητικότητας,” και των παγιωμένων πρακτικών των σχετικά «αυτόνομων» “Πεδίων” του Bourdieu. (βλ. π.χ. Bourbeau, 2014. Huysmans, 2006,2011. Maton 2005.)

Η επιλογή μου για αξιοποίηση μελετών από το πεδίο των Διεθνών Σχέσεων, βασίστηκε στο ότι οι μελέτες τους διακρίνονται από μια επιπολαιότητα, όχι με την έννοια της επιφανειακής ανάγνωσης των παραδοσιακών μελετών που υιοθετούν για την ερμηνεία φαινομένων που εμπίπτουν και στο δικό τους πεδίο, αλλά με την έννοια της συμπτυγμένης ανάγνωσης αυτών.

Η θεωρία της ασφαλειοποίησης αρχικά αξιοποιήθηκε έχοντας ως σκοπό το να αναδείξει νέους προβληματισμούς ως προς τον τρόπο της χρήσης της έννοιας *ασφάλεια* στις συγκεκριμένες θεσμικές/εκπαιδευτικές πρακτικές και κατ’ επέκταση στα λογισμικά. Μετά την μελέτη της συναφούς βιβλιογραφίας κυρίως από το πεδίο των Διεθνών Σχέσεων και της Κριτικής Ανάλυσης Λόγου, οι έννοιες του κινδύνου, της ασφάλειας και της ασφαλειοποίησης αντιμετωπίστηκαν συμπληρωματικά.

Ένας ακόμα επιμέρους στόχος της λοιπόν, ήταν η επιβεβαίωση του συγκεκριμένου σχήματος, κατά την διερεύνηση τόσο των τρόπων με τους οποίους πραγματοποιούνται οι δραστηριότητες βιοπολιτικής μέριμνας μέσω της εκπαίδευσης – π.χ., οικοδόμηση της γνώσης περί προστασίας ανθρωπίνων δικαιωμάτων και ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων προστασίας της ελευθερίας του κυβερνοχώρου, όσο και αυτών που συνδέονται με το σχεδιασμό των τεχνολογικών τεχνουργημάτων που τις υποστηρίζουν. Εν ολίγοις, επεδίωξα να διερευνηθεί για το αν και κυρίως το πώς η πολιτική του σχεδιασμού της απειλής συνδέεται με αυτής του πολυτροπικού τεχνουργήματος.

Από την στιγμή που συμπεριέλαβα επιπλέον και αυτήν την πτυχή και για να αποκτήσω έναν αρχικό έλεγχο στον ήδη πολυσύνθετο ερευνητικό σχεδιασμό, το πρώτο βήμα προϋπέθετε την οριοθέτηση του οντολογικού της περιεχομένου.

Αναφορικά με τις συνδεδεμένες με τους επιμέρους στόχους θεωρητικές παραδοχές, οι εργασίες του Thierry Balzacq (2009, 2010, 2014, 2015α, 2018, 2019), θεωρήθηκαν ως οι πιο κατάλληλες για να πλαισιώσουν ως αρχικός και βασικός άξονας το συγκεκριμένο ζήτημα,. Ο Balzacq συνδέει την ασφαλειοποίηση με το σύνολο εκείνων των πρακτικών όπου ο «ασφαλειοποιών δρών» (Bigo 2002), μέσω τεχνικών πειθούς (όπως στερεότυπα, μεταφορές, οπτικά ρεπερτόρια, συναισθήματα κ.ο.κ), αποσκοπεί στον χαρακτηρισμό ενός προβλήματος ως θέμα ύψιστης ασφαλείας - ως μια απειλή - και κατ' επέκταση στην αποδοχή του κοινού για λήψη έκτακτων μέτρων για την αντιμετώπιση του κινδύνου. Με λίγα λόγια, σύμφωνα με την προσέγγιση του, η ασφαλειοποίηση συνδυάζει την πολιτική του σχεδιασμού της απειλής με την διαχείριση της.

Οι προσεγγίσεις του συγγραφέα περιλαμβάνουν όλες εκείνες τις πολυτροπικές πτυχές που απαιτούνται για να πλαισιώσουμε τις αφανείς πλευρές του υπο εξέταση φαινομένου και αποτελούν μια πρότυπη προσπάθεια συγκερασμού του συνόλου των θεωρητικών και μεθοδολογικών προτάσεων που μπορούν να υποστηρίξουν την διερεύνηση των επικοινωνιακών και κοινωνικοπολιτισμικών πλαισίων που περιβάλλουν το πολυτροπικό τεχνούργημα.

Λαμβάνοντας υπόψη ότι, η ασφαλειοποίηση πρέπει να αντιμετωπίζεται ως μια διαδικασία με διάχυτα χαρακτηριστικά (dispersed), ως επαναληπτική (iterative) και ως διαδραστική (Salter στο Balzacq 2011α, σ. 118), αρχικά χρησιμοποίησα τις έννοιες των *distal* και *proximate* πλαισίων (Balzacq, 2009,2011α). Σύμφωνα με τον Balzacq (2009) το γενικότερο σκηνικό συγκροτείται από το *περιφερειακό πλαίσιο*, την μακρο-κοινωνικοπολιτισμική, δηλαδή, των πρακτικών ασφαλειοποίησης και θέτει τις επιστημολογικές βάσεις για το είδος της γνώσης και της γλώσσας που μετράει ως αληθινό (βλ. Salter στο Balzacq, 2011α, σ. 118). Το εγγύς πλαίσιο περιλαμβάνει το κοινό που βελτιώνει περαιτέρω αυτό που μπορεί να ειπωθεί πολιτικά (ό.π), συνδέεται δηλαδή με το *genre*, τις στρατηγικές αλληλεπίδρασης των συμμετεχόντων σε ένα γλωσσικό συμβάν.

Επεκτείνοντας και προσαρμόζοντας το πλαίσιο του Balzacq (2009,2011α) στα ερευνητικά ερωτήματα της διατριβής και με σκοπό να διερευνηθούν οι τρόποι με τους οποίους οι διαδικασίες ασφαλειοποίησης στα *extra-ludic contexts* αξιοποιούνται ως

«επεξήγηση» στις πρακτικές γραμματισμού στην εκπαίδευση των επαγγελματιών, η εργασία εστιάζει και θέτει ως επιμέρους στόχους την μελέτη :

- 1) των πιο σημαντικών παραγόντων των υπό εξέταση διαδικασιών, όπως:
 - α) των δρώντων υποκειμένων (agents) του Πεδίου που εμπλέκονται στη πλαισίωση των σχετικών με την έρευνα εννοιών (όπως ανθρώπινα δικαιώματα, ασφάλεια, εκπαίδευση κτλ). Με λίγα λόγια της *οντότητας* που παρουσιάζει ένα ζήτημα ως ζήτημα ασφάλειας και που πραγματοποιεί την ασφαλειοποιητική κίνηση/δήλωση. Κύριος στόχος αυτής της προσέγγισης, είναι να διερευνηθεί ο βαθμός της εμπλοκής τους σύμφωνα με τον όγκο του ειδικού κεφαλαίου που κατέχουν (βλ. Balzacq, Léonard, & Ruzicka, 2016· Bigo, 2006· C.A.S.E Collective 2006· Bourdieu, 1976/2006).
 - β) της οντότητας που «απειλεί» (το υποκείμενο αναφοράς),
 - γ) της οντότητα που «απειλείται» (το αντικείμενο αναφοράς) δηλαδή το(α) κοινό(α) (the audience) και της σχέσης τους με τους δρώντες-φορείς καθώς και
- 2) το πολυτροπικό περιεχόμενο άλλων τεχνουργημάτων, σημειωτικούς τρόπους, πόρων, αναπαραστάσεων εννοιών/σχημάτων και εικόνων που συμβάλλουν στην δόμηση γνώσης για να γίνει κατανοητό το επιθυμητό νόημα και
- 3) των επιμέρους πλαισίων (contexts) εντός του οποίου υιοθετούνται οι πολιτικές «έκτακτης περίπτωσης- (exceptional) ως πρακτικές «διδασκτικής» φύσεως.

Ως ένας επιμέρους στόχος, λοιπόν, ορίστηκε η διερεύνηση των συνθηκών υπό τις οποίες αναδύονται και διαμορφώνονται οι συγκεκριμένες *οντότητες* και κατ'επέκταση, των κοινωνικών πρακτικών που παρήγαγαν το υπο διερεύνηση προϊόν.

Ακριβώς επειδή τα ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας διατριβής δεν εστιάζουν μόνο στη διερεύνηση του συνόλου των αρχών σχεδιασμού των πολυμεσικών αυτών τεχνουργημάτων, ως συμπληρωματική μελέτη τόσο για τις διαδραστικές προσφερόμενες δυνατότητες μετάδοσης του εκπαιδευτικού λόγου όσο και για τις επιλογές των εκπαιδευτικών στρατηγικών που συνέβαλαν στην ανάπτυξη του τρόπου αξιοποίησης τους στις εκπαιδευτικές πρακτικές, υιοθετήθηκε η Θεωρία των Νομιμοποιητικών - Γλωσσικών κωδίκων του Karl Maton (2005,2014,2015, 2015β). Η ΘΝΚ αξιοποιεί κατά βάση τα θεωρητικά σχήματα των Bourdieu και Bernstein και παρέχει εκείνη την εργαλειοθήκη η οποία δύναται να συμβάλλει σημαντικά στη διερεύνηση τόσο των σύνθετων πολυτροπικών κειμένων – ενισχύοντας π.χ. την

εμπειρική έρευνα σχετικά με την αποτελεσματικότητα της πολυτροπικής επικοινωνίας που τα αξιοποιεί σε συνάρτηση με το μαθησιακό αποτέλεσμα (βλ. Bateman et al., 2021)-, όσο και στην μελέτη των καταστατικών αρχών στις οποίες βασίζονται οι εκπαιδευτικές πρακτικές, οι *διαθέσεις* (dispositions) και το μπουρντιανό Πεδίο εντός του οποίου αναπτύσσονται (βλ. Maton, 2018).

Τέλος, η διατριβή επιχειρεί να αναδείξει ως ένα ξεχωριστό και ιδιαίτερο σημαντικό κεφάλαιο, την σημαντικότητα της διερεύνησης του περιεχομένου των οπτικών αντικείμενων, των αρχών *ρητορικής* οργάνωσης και τη μορφή που καθιστούν αξία νοήματος την έννοια της ασφάλειας στο πολυτροπικό τεχνούργημα καθώς και του διαμεσολαβητικού τους ρόλου στις συναφείς πρακτικές (βλ. Andersen & Vuori, 2018. Andersen, Vuori & Mutlu 2014,). Με λίγα λόγια και εντός του πολυτροπικού πλαισίου που αυτή προτείνει, επιχειρεί να αναδείξει ως κύριες μεθοδολογικές πτυχές διερεύνησης των τεχνουργημάτων, την οπτική διάσταση της ασφάλειας, τις τροπικότητες (modalities) και τις συμβάσεις *θέασης*, υιοθετώντας έως και παραδοσιακές προσεγγίσεις πεδίων όπως αυτό του Οπτικού Πολιτισμού και μελετών για την εικόνα.

Όρια και περιορισμοί

Τα όρια και οι περιορισμοί της έρευνας είναι τα παρακάτω:

- Ένας περιορισμός είναι ότι η έρευνα ασχολείται με στρατηγικές που αφορούν αποκλειστικά την περιοχή της εκπαίδευσης εντός του Ευρωπαϊκού πλαισίου με τις μελέτες περίπτωσης να περιορίζονται σε τρεις μόνο συγκεκριμένους οργανισμούς (Cepol, Frontex και Europol). Ωστόσο, οι τρεις αυτοί οργανισμοί, συνιστούν και τους βασικούς άξονες χάραξης εκπαιδευτικής πολιτικής και επικοινωνιακής στρατηγικής του συνόλου των συνεργαζόμενων φορέων και υπηρεσιών της ΕΕ. Αν και η έρευνα περιορίζεται στην μελέτη τους, δεν καταλήγουμε στην επεξεργασία ενός επεξηγηματικού σχήματος γενικού βεληνεκού του μελετούμενου φαινομένου.

Η έρευνα εστιάζει μόνο σε :

- λογισμικά τα οποία υποστηρίζουν την αυτοκατευθυνόμενη μάθηση και τη δια βίου εκπαίδευση,
- σε ενότητες μάθησης με βάση το ψηφιακό παιχνίδι - όπου το παιχνίδι συνιστά το βασικό μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας (game-based learning) καθώς και
- σε πολυμεσικό εκπαιδευτικό υλικό το οποίο ενσωματώνει-μεταξύ άλλων-,

στοιχεία σχεδιασμού και μηχανισμούς που βασίζονται στο παιχνίδι

- σε υλικό που είναι αφιερωμένο α) στην ενημέρωση και εκπαίδευση επαγγελματιών του τομέα επιβολής του νόμου σε ζητήματα προστασίας ανθρωπίνων δικαιωμάτων και β) στην ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων προστασίας της ελευθερίας του κυβερνοχώρου.

Όσον αφορά στην ανάπτυξη του μεθοδολογικού πλαισίου ανάλυσης, θα επαναλάβουμε ότι, ο στόχος αυτής της έρευνας δεν ήταν να επιδιώξει την αξιολόγηση αυτής, αλλά να διερευνήσει και πιθανώς να επαληθεύσει, την καταλληλότητα και την εφαρμοσιμότητα συγκεκριμένου θεωρητικού υποβάθρου και θεωρητικών προτάσεων στις οποίες αυτή βασίζεται. Η επαλήθευση των βασικών θεωριών, εφαρμόζεται:

- σε κάθε μια από τις τρεις μελέτες περίπτωσης, δηλαδή σε τρεις συγκεκριμένους οργανισμούς και κυρίως στο μέρος που αφορά στην διερεύνηση του πλαισίου ανάπτυξης της εκπαιδευτικής τους στρατηγικής και της πρακτικής εφαρμογής τους - με την μορφή διαφορετικού μεθοδολογικού σχήματος κάθε φορά- και
- στην ανάλυση των λογισμικών που ο κάθε ένας παράγει και αξιοποιεί.

Σε κάθε ένα από τα αντικείμενα της έρευνας δηλαδή, αξιοποιούνται διαφορετικά τμήματα της υπάρχουσας γνώσης.

Πρωτοτυπία

Η πρωτοτυπία της παρούσας διατριβής και η συνεισφορά της στην εξέλιξη των σχετικών επιστημονικών πεδίων (Μελέτης των ψηφιακών παιχνιδιών, Πολυτροπικών Μελετών, Πολιτικής Επιστήμης και Διεθνών Σχέσεων) έγκειται στα εξής σημεία:

- Στην παρουσίαση της γενικότερης εκπαιδευτικής στρατηγικής της ΕΕ στο τομέα επιβολής του νόμου.
- Στην εμπειρική διερεύνηση του τρόπου ενσωμάτωσης καθώς και αξιοποίησης αυτών των εφαρμογών στις επίσημες δράσεις μη τυπικής εκπαίδευσης, άτυπης μάθησης και επαγγελματικής κατάρτισης των ευρωπαϊκών οργανισμών
- Στην εμπειρική διερεύνηση της ψηφιακής εμπειρίας σύνθετων πολυτροπικών σημειωτικών συστημάτων. Στην παρουσίαση μιας ουσιαστικής βάσης των επιμέρους ιδιοτεροτήτων του «παιχνιδιού» εντός ή μεταξύ διαφορετικών επικοινωνιακών περιστάσεων καθώς και του τρόπου συγκριτικής ανάλυσης ποικίλων σημειωτικών στοιχείων σε παρόμοια και άλλα πολυτροπικά μέσα.
- Στον έλεγχο εφαρμογής διαφορετικών εννοιολογικών και μεθοδολογικών σχημάτων

στην έρευνα για τις αλληλοσχετίσεις των ετερογενών παραγόντων, πρακτικών (σύστημα, τεχνολογίες, κοινότητα, θεσμοί, νομικό πλαίσιο, εκπαιδευτικές διαδικασίες κτλ), καθώς και εννοιών (καινοτομία, ασφάλεια, ανθρωπισμός, γνώση, παιχνίδι, εξουσία) που εμπλέκονται σε μια δεδομένη ψηφιακή εμπειρία.

- Στην παρουσίαση των στρατηγικών και των δεικτών της «πολιτικής»- *la politique*- που επηρεάζει το σχεδιασμό των εκπαιδευτικών διαδικασιών εντός αυτού του πεδίου και κατ' επέκταση τον σχεδιασμό αυτών των λογισμικών.

Αποσαφήνιση εννοιών *genre*, *text* και *discourse*

Πριν προχωρήσουμε, σε αυτό το σημείο πρέπει να αναφερθεί μια ακόμη δυσκολία που αντιμετώπισε η διατριβή σχετικά με τον ορισμό του *genre*. Οι συγγραφείς της πολυτροπικής προσέγγισης του μέσου που υιοθετήθηκε ως κορμός, οι Bateman, Wildfeuer και Hiirpala (2017), επέκτειναν τις παραδοσιακές θεωρήσεις για το *genre* και το αντιμετώπισαν ως έναν πολύ γενικό τρόπο χαρακτηρισμού των μοτίβων και των συμβάσεων - ή πιο συγκεκριμένα των διαφορετικών τύπων των επικοινωνιακών τεχνουργημάτων αλλά και περιστάσεων - που αναπτύσσονται εντός ενός κοινωνικοπολιτισμικού πλαισίου με σκοπό την επικοινωνιακή πραγμάτωση των στόχων του (βλ. Bateman, 2008. Bateman et al., 2017, κεφ. 4.3).

Στο ερευνητικό μέρος της ανά χείρας διατριβής, η έννοια *genre*, καλύπτει τα σύνολα των στρατηγικών που αποσκοπούν στην επίτευξη συγκεκριμένων επικοινωνιακών στόχων με συγκεκριμένους τρόπους, συμπεριλαμβανομένων και αυτών που αφορούν την επιλογή των συγκεκριμένων μέσων (*media*). Κατά συνέπεια, τα *genres* αποσκοπούν στην επίτευξη τόσο συγκεκριμένων επικοινωνιακών όσο και κοινωνικών δράσεων, αξιοποιώντας ποικίλους σημειωτικούς τρόπους.⁶

Μεγαλύτερη προβληματική είχε και η υιοθέτηση της έννοιας του *text* καθώς και αυτής του *discourse*. Η αποσαφήνιση αυτών των όρων σε αυτό το σημείο, αποσκοπεί στο να καταστεί σαφής στον αναγνώστη ο ρόλος που καέχουν στη λογική του ερευνητικού σχεδιασμού σε όλες του τις πτυχές. Έτσι λοιπόν και πολύ γενικά ως:

⁶ Όσον αφορά το θεωρητικό μέρος της εργασίας και την επισκόπηση της βιβλιογραφίας, σε κάποιες των περιπτώσεων και κυρίως για την διευκόλυνση του αναγνώστη του θεωρητικού μέρους της εργασίας μου, όταν εμφανίζεται ο όρος *genre* με το τρόπο που, για παράδειγμα, έχει προσεγγιστεί από ορισμένες εργασίες που εστίαζαν στις γλωσσικές επικοινωνιακές πράξεις ή από αυτές του πεδίου των οπτικών μελετών αλλά και των Νέων Μέσων, δεν λαμβάνει άλλη ευρύτερη έννοια πέρα από αυτήν που οι ίδιες υιοθετούν.

α) *text* ορίζεται αυτό που παράγεται ως αποτέλεσμα από την αξιοποίηση των σημειωτικών τρόπων που παρέχονται από ένα μέσο σε κάποια επικοινωνιακή πράξη και

β) ως *discourse*, το λογοθετικό (discursive) πλαίσιο/ περίσταση, που ορίζει τις διάφορες πηγές γνώσης και πληροφοριών, τις κοινωνικές και πολιτισμικές δομές καθώς επίσης και την κοινωνική δραστηριότητα που επηρεάζει την ερμηνεία του κειμένου (*text*). (βλ. Bateman et al., 2017, κεφ. 4)

Η παραπάνω θεώρηση έχει τις βάσεις της στο σύνολο των βασικών αρχών της κοινωνικής σημειωτικής, έτσι όπως αυτή εξελίχθηκε από τις αρχικές διατυπώσεις του Kress για τα *texts* ως φορείς κοινωνικών νοημάτων (βλ. Kress, 1997, σ. 122), του Fairclough για τη γλώσσα η οποία ανεξαρτήτως της οποιαδήποτε πολυτροπικής της μορφής διαμορφώνεται από κοινωνικές σχέσεις, πρακτικές και ιδεολογικές αλληλεπιδράσεις (βλ. Fairclough 1995, σ. 8-9), έως και την ένταξη της ως *ρητορική* προσέγγισή της επικοινωνίας στο πλαίσιο της πολυτροπικότητας, όπου δίνεται πλέον έμφαση στο σχεδιασμό ενός σημειωτικού προϊόντος ή συμβάντος καθώς και στους σημειωτικούς τρόπους μέσω των οποίων διαμορφώνεται το *discourse* (βλ., Kress and van Leeuwen 2001, σ. 20-28).

Για την αποφυγή σύγχυσης μεταξύ των εννοιών και σύμφωνα με όλα τα παραπάνω, τα κείμενα (*texts*), δεν ανήκουν στα *genres*, συμμετέχουν στα σε αυτά.

Η απόφαση μου να αποσαφηνιστούν αυτές η έννοιες εξαρχής και κυρίως αυτή του *discourse*, η οποία ωστόσο εξακολουθεί και παραμένει αμφίσημη για το σύνολο της ακαδημαϊκής κοινότητας,⁷ αποσκοπεί κυρίως στην διευκόλυνση του αναγνώστη κατανόησης του ερευνητικού σχεδιασμού που ακολουθεί.

Ως μέρος του ευρύτερου πεδίου της ανάλυσης λόγου, η ΚΑΛ συνιστά εκείνη την μέθοδο, η οποία έδωσε εξαρχής το δικό της στίγμα εστιαζόμενη στις έννοιες της ιδεολογίας, της εξουσίας και της κριτικής. Τα γνωρίσματα που την διαφοροποίησαν από τις ολιστικές μεθόδους μελέτης του λόγου, ήταν ο διεπιστημονικός της χαρακτήρας και κυρίως η δυνατότητα της, στο να παρέχει στους ερευνητές την σύνθεση δημιουργικών ποικίλων λογοαναλυτικών εργαλείων, μεθόδων και

⁷ «Διαφορετικά είδη λόγου, όπως ο ρατσιστικός λόγος, ο λόγος των ΜΜΕ, ο πολιτικός λόγος ή ο έμφυλος λόγος, αποτελούν το επίκεντρο της μελέτης πολλών επιστημονικών ερευνών...και φανερώνουν την πολυσχιδή εννοιολόγηση αλλά και χρήση αυτών των όρων. Αν θα μπορούσαμε να εντοπίσουμε ένα κοινό χαρακτηριστικό...αυτό αφορά την κατασκευαστική αντίληψη για τον κόσμο μέσω του λόγου που συνδέεται με το γενικότερο ρεύμα του κοινωνικού κονστρογτζιονισμού/ της κοινωνικής κατασκευής (*social constructionism*)” στο Stamou, A., & Boukala, S. (2020). Κριτική Ανάλυση Λόγου: (Απο)δομώντας την Ελληνική Πραγματικότητα. σ.12. Βλ., επίσης Machin & Mayr, 2009, σ. 5

θεωρητικών πλαισίων (βλ. Fairclough, Mulderrig & Wodak, 2011, σ. 357. Wodak & Meyer, 2009, σ. 19-23. Στάμου & Μπουκάλα, 2020.)

Καθώς η εργασία μου καλύπτει ένα ευρύ φάσμα ερευνητικών προσεγγίσεων με διαφορετικό θεωρητικό υπόβαθρο από διαφορετικά πεδία, το ζήτημα του τρόπου με τον οποίο θα ενταχθούν οι προσεγγίσεις της ΚΑΛ ως συμπληρωματικά μεθοδολογικά εργαλεία ανάλυσης και θα προσαρμοστούν στα ερευνητικά ερωτήματα που εστιάζουν ή που αφορούν στο υπό διερεύνησή μέσο σε όλες του τις πτυχές, αποτέλεσε μια μεγάλη πρόκληση. Όπως θα δούμε παρακάτω, κάθε μελέτη περίπτωσης μοιάζει να προϋποθέτει το συγκεκριασμό συγκεκριμένων επεκτάσεων της ΚΑΛ που διερευνούν τις διαλεκτικές σχέσεις του πολυτροπικού *discourse* του μέσου (σε επίπεδο περιεχομένου, αλλά και σε επίπεδο επιχειρηματολογίας) με το (α) συμφραστικό(α) πλαίσιο(α) που το περιβάλλει(ουν). Ωστόσο, επιχειρήθηκε η υιοθέτηση αυτών που ανταποκρίνονται κατάλληλα στην πολυπλοκότητα του υπό διερεύνηση φαινομένου. Για παράδειγμα, κατά την ανάλυση των *extra-ludic* πλαισίων που περιβάλλουν τα τεχνουργήματα και για την ανάδειξη των τρόπων που συνδέονται οι λογοθετικές (discursive) πρακτικές και τα συμφραστικά πλαίσια καθώς και για τη διερεύνηση του τρόπου που οι λόγοι, τα είδη και τα κείμενα, αλλάζουν σε σχέση με την κοινωνικοπολιτική αλλαγή, υιοθετήθηκε ως ενισχυτική και συμπληρωματική η ιστορική προσέγγιση της ΚΑΛ (Discourse Historical Approach) των Reisigl & Wodak (2009/2016).

Επιπλέον ζητήματα εννοιολογικής αποσαφήνισης των όρων *play*, *game* και *videogame*, αναπτύσσονται στο πρώτο θεωρητικό μέρος της εργασίας.

Μέθοδοι, ερευνητικές στρατηγικές και τεχνικές

1.Μελέτης περίπτωσης με τη χρήση μικτών μεθόδων

Για την υλοποίηση της παρούσας έρευνας και προκειμένου να αποκτηθεί ευρύτερη κατόπτευση των πτυχών του θέματος, ως στρατηγική, επιλέχθηκε η «μελέτη περίπτωσης». Δίχως να επεκταθώ στο θεωρητικό υπόβαθρο και στο μεγάλο πλήθος της σχετικής βιβλιογραφίας σχετικά με το τι θεωρείται «μελέτη περίπτωσης», θα επισημάνω απλά, ότι στην παρούσα εργασία υιοθετείται η κατανόηση αυτής ως:

«μία εμπειρική έρευνα που διερευνά ένα φαινόμενο τη στιγμή που αυτό λαμβάνει χώρα (contemporary phenomenon) σε πραγματικές συνθήκες (reallife context)»... «όπου τα όρια μεταξύ του φαινομένου και του πλαισίου [εντός του οποίου λαμβάνει χώρα] δεν είναι ξεκάθαρα»...και «στην οποία χρησιμοποιούνται πολλαπλές πηγές δεδομένων» (Yin, 2014 [1988], σ 16).

Κατά καιρούς, για τη μελέτη περίπτωσης έχουν αναπτυχθεί πολλές τυπολογίες (Cohen, Manion & Morrison, 2008) με την πιο δημοφιλή, αυτή του Stake (1995) ο οποίος έκανε λόγο για «εγγενή», «εργαλειακή» και «συλλογική» μελέτη περίπτωσης (collective case study).

Σύμφωνα με τους Crowe, Cresswell, Robertson et al. (2011), μια μελέτη περίπτωσης μπορεί να ενσωματώνει γνωρίσματα από διαφορετικές κατηγορίες, μπορεί, δηλαδή, να είναι, συλλογική και να αφορά στη μελέτη πολλών περιπτώσεων (π.χ. οργανισμών) (βλ. Gillham, 2001), όσο και εργαλειακή (instrumental case study). Σε αυτές τις περιπτώσεις, ο ερευνητής αποσκοπεί επιπλέον στο να κατανοήσει βαθύτερα μία ή περισσότερες πτυχές που σχετίζονται με την μελέτη περίπτωσης (βλ. Crowe, Cresswell, Robertson et al. 2011). Άλλη μια διάκριση είναι αυτή του Yin (1988/2003/2014), α) σε μελέτες μοναδικής περίπτωσης (single case studies) και β) σε μελέτες πολλαπλής περίπτωσης (multiple case studies) (Cohen, Manion & Morrison, 2008, σ. 297-308).

Στον ερευνητικό σχεδιασμό, ως «περίπτωση» θεωρήθηκε τόσο η μονάδα (unit) στην οποία εστιάζει η έρευνα και η στρατηγική σχεδιασμού, όσο και το προϊόν της μελέτης περίπτωσης. Πιο συγκεκριμένα, μελετήθηκαν διαδοχικά, μία περίπτωση σχετικής με το γενικότερο ευρωπαϊκό πλαίσιο κατάρτισης των επαγγελματιών, τρεις περιπτώσεις οργανισμών και 9 λογισμικά.

Τα τελευταία χρόνια, η θετική στάση της επιστημονικής κοινότητας για την αξιοποίηση μικτών μεθόδων στη μελέτη περίπτωσης εκφράζεται ολοένα και πιο έντονα. Με οδηγό ότι, ένα πλαίσιο ερευνητικού σχεδιασμού μελέτης περίπτωσης μπορεί να αξιοποιεί τόσο ποιοτικά όσο και ποσοτικά δεδομένα (Stake 1995 · Yin, 1988/2003/2014) και την γενική αρχή ότι, οι μεικτές μέθοδοι αποσκοπούν στον συνδυασμό τους (βλ., Brannen, 2005 · Brannen & Moss, 2012 · Creswell, 2015α, 2015β · Tashakkori & Teddlie, 1998/2010), η συμπληρωματική ενσωμάτωση τους σε αυτό, παρέχει στους ερευνητές σαφώς μια πληρέστερη και πιο ευέλικτη ερευνητική προσέγγιση κατά τη συλλογή και ανάλυση των δεδομένων (βλ. case study mixed methods designs – Fetters Curry & Creswell, 2013· Guetterman & Fetters, 2018· Yin 2014). Η παρούσα διδακτορική διατριβή, υιοθετεί πλήρως τον παραπάνω ισχυρισμό.

Για τη συλλογή και ανάλυση των δεδομένων αξιοποιήθηκαν εργαλεία που εντάσσονται στην λογική των μεικτών μεθοδών. Θα μπορούσε να θεωρηθεί ότι ο βασικός άξονας της εργασίας στηρίζεται στην αξιοποίηση μεικτής μεθόδου βασισμένης στη στρατηγική της διαδοχικής διερευνητικής σχεδίασης (sequential exploratory design). Αυτή διεξήχθη όπως προβλέπεται σε δύο φάσεις με το ποιοτικό σκέλος να προηγείται του ποσοτικού και τα ποσοτικά δεδομένα να συμβάλλουν στην ερμηνεία των ποιοτικών (βλ. Creswell, 2009, 2015α, 2015β· Creswell & Clark 2011/2018 · Tashakkori & Teddlie, 1998/2003/2010).

Μέρος του ερευνητικού σχεδιασμού, αποτέλεσε και η υιοθέτηση προσεγγίσεων, που επεκτείνουν ως «μέθοδοι», τον συνδυασμό, ή αλλιώς, τη σύνθεση των δεδομένων της μεικτής μεθόδου εντός ενός πολυτροπικού ερευνητικού πλαισίου μέσω της αξιοποίησης συγκεκριμένων ψηφιακών τεχνικών συλλογής, καταγραφής, ταξινόμησης και οπτικοποίησης πληροφορίας. (βλ. O'Halloran, Tan, Bateman et al. 2018).

2.Συμμετοχική παρατήρηση

Σε μια τέτοιου είδους έρευνα και ειδικά σε αυτό τον τομέα, ακόμη και για τον ίδιο τον επιστήμονα, πόσο μάλλον για τους αναγνώστες της, τα ερωτήματα και προβληματισμοί που εγείρονται σχετικά με τα ζητήματα αντικειμενικότητας και υποκειμενικότητας του φέρουν ιδιαίτερη βαρύτητα. Με απώτερο σκοπό να μεταφερθώ όσο πιο κοντά είναι εφικτό στο να αντιληφθώ όλες τις παραμέτρους που οδήγησαν στο σχεδιασμό των δεδομένων ψηφιακών εμπειριών, οι μέθοδοι συλλογής των ποιοτικών δεδομένων

οικοδομήθηκαν κυρίως στη βάση της συμμετοχικής παρατήρησης αλλά και άλλων τύπων και τεχνικών τα οποία περιγράφονται παρακάτω.

Σε πρώτο στάδιο, τα αρχικά θέματα και ερωτήσεις αντλήθηκαν από τη σχετική βιβλιογραφία. Σε αυτό το σημείο πρέπει να τονιστεί ότι το θεωρητικό υπόβαθρο, συνδύασε ποικίλα μοντέλα και προσεγγίσεις από διαφορετικά πεδία, έχοντας ως μοναδικό σκοπό, την αποτύπωση του ίδιου φαινομένου από διαφορετικές *θεάσεις* που λειτουργούν συμπληρωματικά και όχι στο να (ανα)παράγουν ευρύματα θεωρητικών θέσεων που συγκλίνουν. Αυτό ακριβώς επιχειρεί να αναδείξει το θεωρητικό μέρος της εργασίας.

Στην συνέχεια, διαμορφώθηκε ο τρόπος συλλογής και ανάλυσης των δεδομένων της έρευνας, οι κανόνες ηθικής και δεοντολογίας, τόσο ως προς το περιεχόμενο, όσο και ως προς τον τρόπο διεξαγωγής της και τα χρονικά της όρια. Η συμμετοχική παρατήρηση συνέβαλλε καθοριστικά στο συνεχή και επιβεβλημένο βάσει των ερευνητικών ευρημάτων - που προέκυψαν ήδη από τα πρώτα στάδια της έρευνας-, επαναπροσδιορισμό τόσο του ερευνητικού σχεδιασμού, όσο και του θεωρητικού πλαισίου σε όλες τους τις πτυχές. Κατά την υλοποίηση της μελέτης, οι όποιες τροποποιήσεις παρουσιάστηκαν στα υπό εξέταση θέματα, καταγράφηκαν και λήφθηκαν σοβαρά υπόψη.

Η εμπειρική διερεύνηση του πεδίου της έρευνας, στο πρώτο στάδιο συλλογής δεδομένων, πραγματοποιήθηκε σε δύο διαδοχικά διαφορετικά επίπεδα (και *διαστάσεις*) της εκπαίδευσης του αστυνομικού προσωπικού. Στα δύο αυτά επίπεδα, η ισορροπία συμμετοχής και παρατήρησης, εμπλοκής και αποστασιοποίησης, αποτελούσε μείζον μεθοδολογικό ζήτημα καθ' όλη την διάρκεια της έρευνας.

Το πρώτο επίπεδο, λοιπόν, αφορά την εμπλοκή μου ως ερευνήτρια σε μαθήματα που σχετίζονται με μέρος του αντικειμένου της παρούσας διατριβής, στα διαζώσης εκπαιδευτικά προγράμματα των δυο ελληνικών τμημάτων της σχολής Δοκίμων Αστυφυλάκων, από το 2015-2019. Αυτό το επίπεδο, μου παρείχε ως *γεφυρωτικός δεσμός* – με την πολύ ευρεία έννοια - τον απαραίτητο τύπο «κοινωνικού κεφαλαίου» για την συμμετοχή μου στο δίκτυο των οργανώσεων που αποτελούσαν το βασικό αντικείμενο της έρευνας.⁸ Το 2016, λοιπόν, απέκτησα τη δυνατότητα επίσημης πια

⁸ Για τη πολυδιάστατη φύση του κοινωνικού κεφαλαίου που συνίσταται από διαφορετικές πτυχές των κοινωνικών σχέσεων που θεμελιώνονται στη βάση της αναγνώρισης της εγγύτητας των φορέων-μελών μιας ομάδας. Βλ. Bourdieu (1986) στο Κονιόρδος (2006) καθώς και Putnam (2000) στο Λιναρδής, Κουσουλή και Σταθογιαννάκου (2012).

πρόσβασης ως *συμμετέχουσα /ερευνήτρια* (βλ. Schwartz & Jacobs, 1979), αρχικά στο διαδικτυακό εκπαιδευτικό περιβάλλον του οργανισμού Cerpel (2016-2022) και μέσω αυτού καθώς και συγκεκριμένων πρακτικών, σε αυτά των εμπειρογνώμονων της Frontex (2016-2020) και της Europol (2018-2022). Καθώς η έρευνα εξελισσόταν, η προσωπική μου παρουσία και παραμονή στο πρώτο επίπεδο, ήταν και αυτή που συνέβαλε στο να συλλάβω εκ των ένδον, με άμεση και ζωντανή επαφή, τις ποικίλες επιρροές των ευρύτερων μεταβολών που παρατηρούνταν στο δεύτερο επίπεδο.

Η ανάδειξη των μηχανισμών λειτουργίας και των διεργασιών απαιτούσε, χρόνια παρατήρηση μεγάλο μέρος της οποίας, αποτέλεσε ή κατά Bourdieu “ *αδιάκοπη προσπάθεια ‘κοινωνικότητας’ και συνεχών επαναλαμβανόμενων επαφών*” (βλ. Κονιόρδος 2006, σ. 10-11). Το ζήτημα της «εμπιστοσύνης»⁹ στο συγκεκριμένο πεδίο ως ανεξάρτητη μεταβλητή που επηρεάζεται επιπλέον και από άλλες (όπως προσωπικότητα, εσωτερικές διαδικασίες αξιολογήσεις κ.τ.λ.), δεν αναλύεται εκτενώς στο παρόν πόνημα, ωστόσο, λήφθηκε σοβαρά υπόψη και καταγράφηκαν παρατηρήσεις. Πρέπει όμως γενικότερα να γίνει κατανοητό, ότι σε τέτοια κλειστά περιβάλλοντα, τα οποία ήδη διακρίνονται από συγκεκριμένους τρόπους (modes) «εμπιστοσύνης» και «δυσπιστίας» (βλ. Balzacq, 2015), δεν τίθεται θέμα ανάπτυξης «φιλικού κλίματος» μεταξύ του ερευνητή και των υποκειμένων. Η ισότιμη σχέση των δυο μερών - όπου και τα δύο «επαγγελματίες» - αξιολογείται συνεχώς μέσω ποικίλων πρακτικών, εντός των οποίων, ο ερευνητής πρέπει να προσαρμοστεί και να εκτεθεί. Κατ’ επέκταση, η παρατήρηση σε αυτά, απαιτεί μεγάλη διαθεσιμότητα και ευελιξία από μέρους του ερευνητή και σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, έως και επαγγελματικές δεξιότητες σχετικών με τα αντικείμενα των προγραμμάτων κατάρτισης τα οποία διερευνά¹⁰. Φυσικά, ακόμη και στο στάδιο που ο ερευνητής επιτυγχάνει την πλήρη συμμετοχή του σε αυτές τις κοινότητες «αμοιβαίας αναγνώρισης» (βλ. Κονιόρδος, 2006/2015, σ. 10-11), η διαχείριση απόρρητων και εμπιστευτικών πληροφοριών συνδέεται με πολύ αυστηρά πρωτόκολλα περιορισμένης πρόσβασης και χρήσης τους.

Στο πλαίσιο και των δύο επιπέδων για τη συλλογή δεδομένων αξιοποιήθηκαν διαφορετικές τεχνικές και τύποι παρατήρησης, όπως: καταγραφή σημειώσεων πεδίου,

⁹ Για τις διαφορετικές θεωρήσεις της εμπιστοσύνης στην κοινωνική θεωρία και τη σχέση τους με το κοινωνικό κεφάλαιο, βλ. Δεμερτζής (2006) και Κονιόρδος (2006/2015).

¹⁰ Για παράδειγμα, βασική προϋπόθεση συμμετοχής μου στο διαδικτυακό περιβάλλον της EPE SPACE της Europol, ήταν η συμμετοχή μου το 2018 σε ειδικές εξετάσεις πιστοποίησης επαγγελματικών δεξιοτήτων σχετικών με το τομέα της πληροφορικής, στο πλαίσιο του προγράμματος *Europol EC3 Internet Governance Training and Mentoring Programme for EUCTF Members*, σε τρεις διαδικτυακές εκπαιδευτικές ενότητες της CEPOL ICANN και RIPE.

τήρηση επιστημονικών ημερολογίων - όπου τα γεγονότα καταγράφονταν κατά χρονική ακολουθία (βλ. Cohen, Manion & Morrison, 2000)-, μελέτη εγγράφων, επιστολών, σύγχρονες και ασύγχρονες συνεντεύξεις μέσω διαδικτύου, βιντεοσκοπήσεις μέσω υπολογιστή κ.ά. Η καταγραφή ήταν είτε λεπτομερής, είτε με φράσεις- κλειδιά και στις περισσότερες των περιπτώσεων γινόταν επι τόπου ή κατά την διάρκεια της δράσης (Βλ. Baker, 1988). Επιπρόσθετα, καταγράφονταν παράμετροι που αφορούσαν τόσο τον δικό μου ρόλο μου στη δραστηριότητα, όσο και τη σχέση μου με τα υποκείμενα που συμμετείχαν μαζί μου σε αυτή.

Για την παραγωγή δεδομένων μέσω της συμμετοχικής παρατήρησης υιοθετήθηκαν σημαντικές διαστάσεις του τρόπου συμμετοχής του ερευνητή όπως αυτές ακριβώς διατυπώθηκαν από τον James P. Spradley (1980). Έτσι, συλλέχθηκαν δεδομένα σχετικά με: 1) το περιβάλλον, 2) τους δρώντες, 3) τις [εκπαιδευτικές] δραστηριότητες, 4) τη γλώσσα, 6) τα γεγονότα και τις περιστάσεις 7) το χρόνο, 8) τους στόχους και τις αξίες στο πεδίο και 9) τους τρόπους αλληλεπίδρασης.

2.1. Positionality

Η θέση μου ως ερευνήτρια/παρατηρήτρια δηλώθηκε επίσημα στα υποκείμενα της κάθε κοινότητας, μέσω συγκεκριμένων προβλεπόμενων διαδικασιών των ίδιων των οργανισμών και τηρήθηκαν όλοι οι συναφείς κανονισμοί για την χρησιμοποίηση των μέσων καταγραφής δεδομένων. Με λίγα λόγια, για λόγους δεοντολογίας και με βάση την αρχή της συνειδητής συναίνεσης των υπευθύνων, η παρούσα μελέτη υιοθέτησε τη «φανερή» παρατήρηση, με τη ταυτότητα μου ως ερευνήτρια και το σκοπό της έρευνας να είναι διαθέσιμα σε όλα τα υποκείμενα της μελέτης. Σε κάθε πλατφόρμα ή μέσω αλληλογραφίας περιγράφονταν οι στόχοι της συμμετοχής μου στα προγράμματα, επιδεικνύοντας παράλληλα την σχετική άδεια που προβλεπόταν.

Ο τύπος παρατήρησης και ο βαθμός εμπλοκής μου σε κάθε κοινότητα-οργανισμό δεν διέφερε σημαντικά. Σύμφωνα με την κατηγοριοποίηση του Spradley (1980), ορίζονταν από Ενεργητική και Πλήρης με αντίστοιχα Μέτριο-Υψηλό και Υψηλό βαθμό εμπλοκής (Spradley 1980, σ 58-61).

Οι θέσεις που κατείχα ως παρατηρήτρια κατά την ερευνητική διαδικασία στο πεδίο, περιγράφονται συνοπτικά ως εξής:

1. Ως μέλος της υπό μελέτης ομάδας και με τις ερευνητικές δραστηριότητες μου να είναι γνωστές σε αυτή, με κύριο ρόλο τη συλλογή δεδομένων και της συμμετοχής, ως μέσο για την πληρέστερη κατανόηση των δραστηριοτήτων (στην συγκεκριμένη περίπτωση,

κατάρτισης) της ομάδας και των υπό διερεύνηση αντικειμένων της έρευνας (των εκπαιδευτικών λογισμικών). (βλ., Spradley 1980, Jorgensen 1989)

2. Ως μέλος της υπό μελέτης ομάδας, αλλά με περιφερειακό ρόλο συμμετοχής που επέτρεπε την παρατήρηση και την αλληλεπίδραση με μέλη και αντικείμενα των κοινοτήτων, χωρίς ωστόσο να συμμετέχω η ίδια στις δραστηριότητες που αποτελούσαν τον πυρήνα της συμμετοχής στην ομάδα (βλ. Adler & Adler 1994, Spradley 1980). Η περίπτωση αυτή, συνδέονταν με τους περιορισμούς ορισμένων υπό-ομάδων της κοινότητας και κυρίως αυτών που ήταν σχετικοί με την πρόσβαση σε πληροφορίες διαβαθμισμένης κλίμακας. Ωστόσο η ισορροπία μεταξύ των στόχων της έρευνας και του επιπέδου «εμπιστοσύνης» που παρέχεται από τα μέλη τους ήταν εφικτό να επιτευχθεί, κυρίως μέσω κάποιων συγκεκριμένων πρακτικών, όπως ειδικών εξετάσεων ή αξιολογήσεων σε άλλες εκπαιδευτικές ενότητες κ.τ.λ.

Στις περιπτώσεις όπου υπήρχαν ισχυροί πρακτικοί περιορισμοί σχετικοί με την πρόσβαση και η εκπαιδευτική ενότητα απευθύνονταν σε εξειδικευμένους εμπειρογνώμονες, η παρατήρηση εστίαζε σε «πληροφοριοδότες– κλειδιά», οι οποίοι κατείχαν επίσημες θέσεις ως υπεύθυνοι, είτε διαχείρισης αυτών των ενοτήτων, είτε ανάπτυξης του εκπαιδευτικού υλικού σε αυτές. Συνιστούσαν, δηλαδή, βασικά μέλη της ομάδας σχεδιασμού, είτε των υπό διερεύνηση δραστηριοτήτων κατάρτισης, είτε των λογισμικών που εξετάζουμε. Σε όλες τις περιπτώσεις, αυτοί οι πληροφοριοδότες ήταν θετικά προδιατεθειμένοι να παρέχουν σημαντικές πληροφορίες και δεν αντιμετώπιζα κάποιο εμπόδιο στην συνέχεια της έρευνας. Η θέση και στάση αυτών απέναντι μου, αποτελεί επίσης μέρος της μελέτης και κριτικής ανάλυσης στη διατριβή και αναπτύσσεται στο δεύτερο θεωρητικό μέρος της εργασίας.

Η «αποδοχή» του ερευνητή στις συγκεκριμένες κοινότητες ενθαρρύνει άμεσα την επικοινωνία με τα υποκείμενα που λαμβάνουν μέρος στις διαδικασίες. Στο παρόν πόνημα, αυτή η «συνθήκη/σύμβαση» συνιστά επίσης αντικείμενο κριτικής (βλ. δεύτερο μέρος θεωρητικού πλαισίου). Η συλλογή δεδομένων στα διαδικτυακά περιβάλλοντα εμπλουτίστηκε από μη δομημένες και ανοιχτές σύγχρονες και ασύγχρονες *συνεντεύξεις μέσω* διαδικτύου - κυρίως μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και μέσω των δυνατοτήτων συνομιλίας απευθείας σύνδεσης που προσφέρουν τα ίδια τα συστήματα (βλ. O'connor, Madge, Shaw, & Wellens, 2008). Επιπλέον, αξιοποιήθηκαν τα περιβάλλοντα εποπτευόμενης και συντονισμένης συζήτησης για όλα τα μέλη της πλατφόρμας κυρίως για την ανάπτυξη ανοικτών ερωτήσεων που αποσκοπούσαν στην αποσαφήνιση των πρακτικών καθώς και τη γενικότερη

διερεύνηση εμπειριών, στάσεων, αντιλήψεων, ιδεών και συμπεριφορών (Βλ. Patton, 1990). Όλα τα παραπάνω, πάντα σε σχέση με την χρήση των υπό διερεύνηση λογισμικών.

Για την κατανόηση της σημασίας των δεδομένων που συλλέγονταν κατά το στάδιο της παρατήρησης, λαμβάνονταν υπόψη, τόσο το σύνολο των αλληλεπιδράσεων, όσο και των συνθηκών παρατήρησης συμπεριλαμβανομένων και αυτών που αφορούσαν το δικό μου ρόλο και συμμετοχή. Όπως προαναφέραμε, στην πρακτική της συμμετοχικής παρατήρησης, το ζήτημα εμπλοκής και αποστασιοποίησης αποτελεί μείζονα πρόκληση για τον ερευνητή. Ακριβώς επειδή το στάδιο της ανάλυσης εξελίσσεται ταυτόχρονα με αυτό της παρατήρησης, πρέπει να αναζητηθεί, εκείνη η τεχνική, η οποία θα είναι ικανή να υποστηρίξει ταυτόχρονα τη τακτική αποστασιοποίησης του από αυτό. Το να είσαι ταυτόχρονα «εντός» (insider) και «εκτός» (outsider) της εκπαιδευτικής/κοινωνικής/πολιτικής κατάστασης του πεδίου, συνιστά ένα από τα αναπόφευκτα χαρακτηριστικά του ρόλου του συμμετοχικού παρατηρητή (Atkinson & Hammersley 1994, Spradley 1980). Ωστόσο, δεν είναι κάτι που συμβαίνει καθ' όλη τη διάρκεια της ερευνητικής διαδικασίας (Spradley 1980, σ. 57).

Ένα από τα βασικότερα πλεονεκτήματα των πρακτικών συλλογής δεδομένων της συμμετοχικής παρατήρησης, της ταυτόχρονης εξέλιξης του σταδίου της ανάλυσης με αυτού τη παρατήρησης, καθώς και της υιοθέτησης μεικτής μεθόδου ανάλυσης, είναι η τακτική ανατροφοδότηση και αναθεώρηση του θεωρητικού πλαισίου - όποιο και αν είναι αυτό- και η επαλήθευση της λειτουργίας του στην ερευνητική διαδικασία. Αυτές οι διαδικασίες μπορούν συμβάλλουν σημαντικά στην αντικειμενική κατανόηση του υπό διερεύνηση πεδίου και αν πραγματοποιούνται καθ' όλη τη διάρκεια της διεξαγωγής της έρευνας, ενισχύουν σημαντικά την ευελιξία του ερευνητή στο να τοποθετεί την θέση του «εντός» και «εκτός» αυτού. Ωστόσο, στο στάδιο που η έρευνα επικεντρώθηκε στην ανάλυση των σημειωτικών «προϊόντων» πια (*in-game semiosis*), η επιπλέον ταυτότητα και διττή θέση μου ως ερευνήτρια/παίχτρια (researcher/player) απέναντι σε αυτές τις εφαρμογές (Fernández-Vara, 2009,2019· Lammes, 2007), διαμόρφωσε εκ νέου και καθοριστικά την ερευνητική διαδικασία και τα ευρήματά της σε όλες τις πτυχές.

3 Απαγωγική Διαδικασία

Όσον αφορά τον τρόπο εμπλοκής της θεωρίας στη διαδικασία της ανάλυσης, τόσο της *in-game* όσο και της *extra-ludic*, η πρόταση που υιοθετήθηκε είναι αυτής της *απαγωγικής* (abductive) (βλ. Kelle, 1997). «*Η διαδικασία ανάλυσης ιδωμένη ως μια «απαγωγική» διαδικασία,».. «αναπτύσσει μια διαλογική σχέση με τα δεδομένα. Ο ερευνητής αναπτύσσει μια διαλογική σχέση με τα δεδομένα του, τα οποία οφείλει να μάθει να τα αφουγκράζεται» (Strauss & Corbin, 1998, pp. 58-59).*» (στο Τσιώλης 2015, σ.13). Σύμφωνα με αυτή τη πρόταση, ο ερευνητής προσεγγίζει το ερευνητικό πεδίο υιοθετώντας ένα προκαταρκτικό εννοιολογικό και θεωρητικό πλαίσιο το οποίο κατά την εξέλιξη της ανάλυσης αυτό δύναται να μετασχηματιστεί και να επεκταθεί βάσει της επεξεργασίας των παραγόμενων δεδομένων.

Όπως θα δούμε και παρακάτω, οι διαδικασίες όπως αυτής της κωδικοποίησης, λαμβάνουν χαρακτήρα περισσότερο δημιουργικό, πολύ λιγότερο μηχανικό και αποσκοπούν στο να αποδώσουν νέες παραμέτρους και όχι να διατηρήσουν ένα σταθερό σύστημα κατηγοριοποίησης. Αυτή η συνθήκη είναι εξαιρετικά σημαντική για την διερεύνηση πεδίων όπως αυτών που εξετάζουμε. Ακόμη και αν δεν επιτυγχάνεται θεωρητική απροκαταληψία, οι θεωρητικοί προϋδεασμοί δεν επιβάλλονται στα δεδομένα ούτε περιορίζουν το αναλυτικό πρίσμα του ερευνητή (βλ. Kelle, 1997 · Peirce 1980. Breuer, 2010 · Strauss & Corbin 1998)¹¹

¹¹ Βιβλιογραφία προτεινόμενη από Γ. Τσιώλης: *Ανάλυση ποιοτικών δεδομένων: διλήμματα, δυνατότητες, διαδικασίες*. Στο Γ. Πυργιωτάκης & Χρ. Θεοφιλίδης (επιμ.) *Ερευνητική Μεθοδολογία στις Κοινωνικές Επιστήμες και στην Εκπαίδευση. Σύμβολή στην επιστημολογική θεωρία και την ερευνητική πράξη*. Αθήνα: Πεδίο. 2015. σ. 473-498

4. *In-game semiosis*: Το παιχνίδι ως αντικείμενο [μηχανισμοί-σημειωτικά στοιχεία-gameplay] και ως διαδικασία [εστίαση στο μέσο]

4.1. Πολυτροπικό πλαίσιο έρευνας με τη χρήση μικτής μεθόδου βασισμένης στη διαδοχική διερευνητική σχεδίαση

Η επιλογή του να συμπεριληφθεί στην έρευνα η πολυτροπικότητα, ένα νέο υπό διαμόρφωση σημειωτικό πεδίο που έως και σήμερα είναι αδύνατο να αξιοποιηθεί στο έπακρο η ελευθερία για εφαρμογή εντός του πολύ διαφορετικών μεθόδων συλλογής και ανάλυσης δεδομένων, οφείλεται κυρίως στην εργασία των Bateman, Wildfeuer και Hiirpala (2017). Κατά την προσωπική μου άποψη, η σπουδαία συμβολή της εργασίας τους έγκειται στο γεγονός ότι υποστηρίζει με επιχειρήματα τους λόγους που οι τρόποι διεξαγωγής μιας πολυτροπικής έρευνας θα πρέπει να αντιμετωπίζονται ως τρόποι υποστήριξης των ερευνητικών ερωτημάτων και όχι απλά ως «προσεγγίσεις».

Όπως οι συγγραφείς υπογραμμίζουν, οι μελέτες των πολυτροπικών πρακτικών, η πολυτροπική μετεγγραφή (multimodal transcription), η τυπική μοντελοποίηση πολυτροπικής παραγωγής νοήματος κ.τ.λ., θα πρέπει να αντιμετωπίζονται ως «μέθοδοι» που συμβάλλουν καθοριστικά στην προσέγγιση των ερευνητικών ερωτημάτων και σε καμία περίπτωση δεν θα πρέπει να αλληλοαποκλείονται εκ των προτέρων (Bateman et al., 2017, σ. 234). Για παράδειγμα, στην παρούσα εργασία, υιοθετήθηκε ως «μέθοδος», μια συγκεκριμένη ψηφιακή προσέγγιση που βασίζεται σε ένα πολυεπίπεδο μοντέλο ανάλυσης πολυτροπικών κειμένων, σύμφωνα με την οποία, τα ποιοτικά δεδομένα αρχικά μετατρέπονται σε ποσοτικά, μέσω της αξιοποίησης των δυνατοτήτων ενός ψηφιακού περιβάλλοντος.

Σκοπός αυτού του πολυτροπικού ερευνητικού πλαισίου μικτής μεθόδου είναι ο συνδυασμός ποιοτικών μεθόδων πολυτροπικής ανάλυσης λόγου τόσο με ποσοτικές μεθόδους παραγωγής δεδομένων (όπως στατιστικών διαδικασιών) όσο και με τεχνικές οπτικοποίησης πληροφοριών (βλ. multimodal mixed method research framework - O'Halloran, Tan, Bateman et al., 2016)

Στην παρούσα διατριβή, το στάδιο της *in-game semiosis* των λογισμικών, της μεθόδου ανάλυσης, δηλαδή, που εστίασε στο πολυτροπικό τεχνούργημα, περιλαμβάνει τις παρακάτω φάσεις:

1) την καταγραφή δεδομένων σχετικών με τις επικοινωνιακές περιστάσεις και τους τρόπους έκφρασης του *παιζειν*, τόσο ως ευριστικές διαδικασίες επικοινωνίας, όσο και ως τρόποι παραγωγής νοήματος (Hawreliak & Lemieux, 2020·Ensslin, 2014.

Adami, 2015· Norris, 2004, 2020· Chang, 2010). Αυτή, διεξήχθη μέσω της αξιοποίησης εξειδικευμένων μεθόδων καταγραφής από το πεδίο των ψηφιακών παιχνιδιών (Aarseth, 2003· Vught & Glas, 2018 ·Ensslin, 2014) και συγκεκριμένων πολυτροπικών προσεγγίσεων (Bateman, Wildfeuer & Hiippala, 2017· Hawreliak, 2018^a · Kress, 2009· Kress & van Leeuwen, 2001· O' Halloran, 2004),

2) την ανίχνευση, κωδικοποίηση και οργάνωση των μοτίβων νοήματος εντός των δεδομένων υιοθετώντας τη μέθοδο της θεματικής ανάλυσης υπό το πρίσμα του πολυτροπικού γραμματισμού (Bateman et al., 2017· Braun & Clarke, 2012 · Τσιώλης, 2018) και

3) την ποσοτικοποίηση των δεδομένων μέσω στατιστικών διαδικασιών, τις συσχετίσεις τους και τέλος, την ερμηνευτική αναπαράσταση τους μέσω διαγραμματικών και εννοιολογικών σχημάτων.

Το μεγαλύτερο μέρος των παραπάνω διαδικασιών, αξιοποίησε τις δυνατότητες του λογισμικού ανάλυσης ποιοτικών και ποσοτικών δεδομένων Maxqda. Τέτοιες είναι: η οργάνωση και διαχείριση του υλικού, η κωδικοποίηση και η σημειολογική επισημείωση, η σύνταξη εκθέσεων που παρουσιάζουν με συνεκτικό και εμπειρικά θεμελιωμένο τρόπο τις θεωρητικές κατηγορίες και υποθέσεις που προκύπτουν από την ανάλυση των δεδομένων, η ανάδειξη των σχέσεων και συνδέσεων μέσα στο σώμα των δεδομένων, η εξαγωγή και σύγκριση στατιστικών στοιχείων καθώς και η οπτικοποίηση των ευρημάτων μέσω σχηματικών απεικονίσεων.

4.2 Συλλογή δεδομένων *gameplay* - *close playing* πρωτόκολλο παρατήρησης

Η καταγραφή των δεδομένων εστίασε στο μεγαλύτερο της μέρος στο δικό μου *gameplay* και - όπου ήταν εφικτό-, στην παρατήρηση/βιντεοσκόπηση του *gameplay* «έμπειρων» παικτών - συνήθως μελών της ομάδας σχεδιασμού - κατά την επίσημη διαδικτυακή παρουσίαση του λογισμικού. Στο πρώτο στάδιο της επεξεργασίας τους, η κωδικοποίηση των δεδομένων και για τις δύο παραπάνω περιπτώσεις αξιοποιήθηκε το ίδιο λογισμικό ανάλυσης, καθώς με την επικαιροποιημένη του έκδοση (2021), η εισαγωγή επισημειώσεων και σχολιασμών ήταν εφικτή τόσο σε κειμενικά αρχεία, όσο και σε στιγμιότυπα και αρχεία ψηφιακού ήχου και βίντεο.

Στο πεδίο μελέτης των παιχνιδιών, ο τρόπος της πρακτικής ενασχόλησης του ερευνητή με το ψηφιακό παιχνίδι στην ερευνητική διαδικασία, συνιστά έως και σήμερα

μείζον μεθοδολογικό ζήτημα (βλ. Aarseth, 2003 · Bartle, 2009 · Karppi & Sotamaa, 2012 · Maïyra, 2008 · Muriel & Crawford, 2018 · Vught & Glas, 2018). Η παρούσα εργασία ως σημείο εκκίνησης για αυτό το στάδιο, υιοθέτησε την πρόταση των Jasper van Vught και René Glas (2018) σύμφωνα με την οποία, οι *τρόποι που παίζει* ένας ερευνητής ένα παιχνίδι, διακρίνεται σε δύο κατηγορίες: σε αυτήν που αφορά το που θα εστιάσει την προσοχή του (focus) και σε αυτή που συνδέεται με το στυλ και τις ευριστικές στρατηγικές του παιχνιδιού που θα επιλέξει (style).

Σύμφωνα με τους συγγραφείς, η παρατήρηση και ο στοχασμός του ερευνητή μπορεί να εστιάσει: α) στο παιχνίδι ως *αντικείμενο*, (στο *game-object* δηλαδή) αποσκοπώντας στην κατανόηση της δομής και του περιεχομένου του, και β) στο παιχνίδι ως *διαδικασία* (*game process*), ως «συναρμογή», -λαμβάνοντας υπόψη τον μεταβλητό ρόλο των στοιχείων του και την μεταβλητή διαδικασία σύνθεσης του-, με σκοπό τη μελέτη των αλληλοσχετίσεων ποικίλων ετερογενών παραγόντων που εμπλέκονται στην δεδομένη εμπειρία.

Ο ισχυρισμός των van Vught και Glas (2018) ότι ο χρόνος που θα επενδύσει σε ένα παιχνίδι ένας ερευνητής δεν αρκεί για την κατανόηση του, με βρίσκει απόλυτα σύμφωνη.¹² Το *στυλ* που θα επιλέξει για να παίζει ο ερευνητής - μια ερευνητικά παραμελημένη παράμετρος από το πεδίο των μελετών για το ψηφιακό παιχνίδι-, κατέχει ιδιαίτερη σημασία, καθώς συνδέεται με το ποιες δυνατότητες του συστήματος θα αξιοποιήσει ή θα επιδιώξει να αξιοποιήσει για να το μελετήσει. Έτσι λοιπόν, ως αναλυτικά εργαλεία ανάγνωσης των εφαρμογών, υιοθετήθηκαν και τα δυο προτεινόμενα στυλ παιχνιδιού, τόσο το «ορθολογικό» (instrumental play) με το οποίο ο ερευνητής θα επιδιώξει να μελετήσει όλο το φάσμα των προσφερόμενων δυνατοτήτων του συστήματος εκτελώντας ενέργειες που το ίδιο το σύστημα ενθαρρύνει, όσο και το «ελεύθερο» (free play) με το οποίο θα επιχειρήσει να ανατρέψει την προτεινόμενη από τους σχεδιαστές ανάγνωση του παιχνιδιού (Vught & Glas, 2018, σ. 212-216). Η πρώτη προσέγγιση συνδέεται πιο πολύ με την έννοια του παιχνιδιού ως αντικείμενο (*game object*), ενώ η δεύτερη γίνεται αντιληπτή υπό το πρίσμα των παιχνιδιών ως διαδικασίες (*games as processes*).

Δεδομένου ότι ο στόχος της δική μου έρευνας συμπεριελάμβανε την ανάδειξη των χαρακτηριστικών της θέσης των λογισμικών εντός ενός πλαισίου μιας ευρύτερης

¹² Βλ. για παράδειγμα τη δημοφιλή πρόταση του Espen Aarseth (2003) και την διάκριση των επιπέδων πρακτικής ενασχόλησης των ερευνητών με τα ψηφιακά παιχνίδια σε σχέση με το χρόνο ολοκλήρωσης τους.

δομής, υιοθετήθηκε ως επί το πλείστον η προσανατολισμένη στη διαδικασία προσέγγιση. Ωστόσο η προσέγγιση του ερευνούμενου θέματος δεν θα μπορούσε να απλά περιοριστεί στην αναγνώριση των πλαισίων (contexts) που περιβάλλουν αυτές τις εφαρμογές (θεσμικό, κοινωνικοπολιτισμικό, επικοινωνιακό κτλ). Για την εκπόνηση μιας σε βάθος, λεπτομερούς μελέτης και κατανόησης όλων των επιμέρους πτυχών και διαστάσεων των πολυτροπικών κειμένων, το ζήτημα της αποστασιοποιημένης και αντικειμενικής του προσέγγισης, παρέμενε μείζονος σημασίας και σε αυτό το στάδιο.

Οι συγγραφείς υπογραμμίζουν ότι όταν το ενδιαφέρον μας εστιάζει στο παιχνίδι ως αντικείμενο, τείνουμε περισσότερο στο να περιορίσουμε τις προσωπικές μας πεποιθήσεις και τελικά καταλήγουμε σε μια εμπειρία που συνδέεται αποκλειστικά με την υλικότητα του (materiality). Όταν το αντιμετωπίζουμε ως διαδικασία, ενστερνιζόμαστε την απροσδιοριστία [indeterminacy]¹³ του κειμένου και θεωρούμε την οποιαδήποτε προσωπική μας εμπειρία ως έγκυρη συμβολή στην κατανόηση του. Ωστόσο, η επιλογή μόνο του τρόπου με τον οποίο θα παίζει ο ερευνητής ένα παιχνίδι, δεν μειώνει την απόσταση του από αυτό (Vught & Glas, 2018, σ. 229).

Για τη διαμορφώση λοιπόν μιας δυναμικής, διαλογικής και πλαισιοθετημένης ολιστικής προσέγγισης του φαινομένου, αποφασίστηκε για το στάδιο της συλλογής δεδομένων και κατά την διάρκεια του (instrumental και free) παιχνιδιού, η επιπλέον αξιοποίηση ενός πρωτοκόλλου άμεσης παρατήρησης που είναι γνωστό με την ονομασία «close-playing» (Βλ. Ensslin, 2014. Hawreliak, 2018α. Hawreliak & Lemieux, 2020. Chang, 2010.). Το «close playing» πρωτόκολλο, είναι χρήσιμο για την πολυτροπική σημειωτική ανάλυση, καθώς δίνει έμφαση σε μεμονωμένα μέρη ενός σημειακού συστήματος και θέτει τις βάσεις για την περαιτέρω διερεύνηση τους. Επι της ουσίας, πρόκειται για μια λουδική μεταφορά της «εκ του σύνεγγυς ανάγνωσης» (close-reading), της συστηματικής δηλαδή και λεπτομερούς ανάλυσης του λογοτεχνικού κειμένου, στα στοιχεία του ψηφιακού κείμενου/παιχνιδιού.

4.4 Θεματική ανάλυση *in-game* δεδομένων

Στη παρούσα διατριβή, ο συνδυασμός όλων των παραπάνω, αποτέλεσε τη βάση, για τη κατασκευή ενός υποδείγματος θεματικής ανάλυσης, ικανής να διερευνήσει τόσο τα

¹³ Με όρους του Derrida εδώ πιθανώς νοείται η αστάθεια που διακρίνει τον εννοιολογικό καθορισμό των σημείων {διαφορά} Βλ. Derrida, J. (2003{1967}) Η γραφή και η διαφορά. (Κ. Παπαγιώργης μεταφρ). Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη

δεδομένα που συνδέονται με το *game object*, όσο και αυτών που αφορούν το *game as process*. Τα ερευνητικά ερωτήματα, κατείχαν κατευθυντήριο ρολό σε όλα τα στάδια της διαδικασίας.

Για την εμπειρική ανάλυση του *gameworld*, των εικονικών κόσμων/ ψηφιακού περιεχομένου των εφαρμογών και σημειωτικών τρόπων φέρουν και επιδέχονται ερμηνείας, υιοθετήσαμε όπως προαναφέραμε, τη γενική προσέγγιση των Bateman et al. και την έννοια των *καμβάδων* (2017, κεφ. 7).

Σε πρώτη φάση, αναλύθηκαν οι κύριες ψηφιακές «αποστολές» αυτών, επιχειρώντας την χρήση συγκεκριμένων πολυτροπικών δυνατοτήτων χαρτογράφησης των σημαντικότερων σημειωτικών τρόπων τους οποίους αξιοποιούν. Στην ανάλυση μου, το «τέλος» κάθε αποστολής προσδιορίζεται με την εμφάνιση συγκεκριμένων *καμβάδων* (αλληλεπικαλυπτόμενων ή μη) *αποτυχίας/επιτυχίας ή/και επιστροφής του χρήστη* - στην προηγούμενη διεπαφή μέσω συνδέσμων/στοιχείων.

Η κωδικοποίηση και επισημείωση των αποστολών πραγματοποιήθηκε σε δύο στάδια :

- 1) στην καταγραφή των δεδομένων του δικού μου «παιχνιδιού» και
- 2) στην καταγραφή των δεδομένων που προέκυψαν από την παρακολούθηση των βίντεοσκοπημένων παρουσιάσεων των «έμπειρων χρηστών».

Αρχικά, λοιπόν και κατά την ώρα της αλληλεπίδρασης με την εφαρμογή, καταγράφηκαν παρατηρήσεις σχετικά με τους σημειωτικούς τρόπους αναπαράστασης, δράσης και αλληλεπίδρασης που προσέφερε το ίδιο το σημειωτικό σύστημα, εστιάζοντας τόσο στην υλική τους όσο και στην σημειωτική τους πτυχή. Η άμεση καταγραφή αυτών, δεν έγινε μόνο με τη μορφή κειμενικών σημειώσεων αλλά και μέσω φωτογραφικών στιγμιότυπων και εγγραφών βίντεο μέσω υπολογιστή. Οι κειμενικές σημειώσεις είχαν τη μορφή λέξεων, θεωρητικών εννοιών και σύντομων φράσεων που συμφωνούσαν με τα ερευνητικά ερωτήματα, σχήματα και πορίσματα που είχα ήδη αντλήσει κατά τη διαδικασία της βιβλιογραφικής επισκόπησης. Στο μεγαλύτερο τους μέρος, αφορούσαν γενικές παρατηρήσεις σχετικά με τους μηχανισμούς αλληλεπίδρασης (διεπαφή, χειριστήρια κτλ), τα οπτικοακουστικά στοιχεία, το θέμα, τους χαρακτήρες, την πλοκή του παιχνιδιού, τους διαλόγους, τους κανόνες κ.τ.λ.

Το παραπάνω στάδιο συνιστά το πρώτο βήμα ανοιχτής κωδικοποίησης που αποσκοπούσε στη συνοπτική περιγραφή δεδομένων που προέκυψαν τόσο κατά την άμεση παρατήρηση και παιχνιδιού από μέρους μου όσο και κατά τη διάρκεια της -σε

πραγματικό χρόνο και μέσω διαδικτύου- παρακολούθησης του παιχνιδιού από τους «έμπειρους» παίκτες (playthrough) . Στην συνέχεια, οι κειμενικές αυτές σημειώσεις μεταφέρθηκαν στο ψηφιακό εργαλείο υποστήριξης ανάλυσης και επεξεργασίας του συνόλου των δεδομένων της έρευνας, το λογισμικό MAXqda.

Οι άλλες δύο μορφές καταγραφής (στιγμιότυπα και εγγραφές βίντεο) αντιμετωπίστηκαν ως πολυτροπικά κείμενα στο ίδιο ακριβώς περιβάλλον. Για την κωδικοποίηση του γλωσσικού και οπτικοακουστικού υλικού, προηγήθηκε η μετεγγραφή (transcription) του. Ωστόσο, οι αρχικές εγγραφές και τα πρωτότυπα ακατέργαστα δεδομένα διατηρήθηκαν καθ' όλη τη διάρκεια της ερευνητικής διαδικασίας, έτσι που σε οποιαδήποτε στάδιο της να είναι εφικτός, τόσο ο επανέλεγχος των αρχικών ταξινομήσεων όσο και οι αλλαγές και η επέκταση των πτυχών των υπό διερεύνηση φαινομένων.

Σε αυτό το σημείο να υπενθυμίσουμε ότι σε αυτά τα πολυσύνθετα λογισμικά και σε αντίθεση με άλλα πολυτροπικά τεχνουργήματα, για να ενισχύσουν οι προγραμματιστές σημειολογικά τις έννοιες που εξετάζουμε, αξιοποιούν ποικίλους επικοινωνιακούς τρόπους όπως: κινούμενες και στατικές εικόνες, χρώμα, ακουστικοί τρόποι (μουσική και ηχητικά εφέ), κείμενο, απτικοί τρόποι, διάταξη (διεπαφή και level design), κιναισθητικοί τρόποι/χειρονομίες, οσφρητική αλληλεπίδραση καθώς και διαδικαστικούς τρόπους μέσω των οποίων εκφράζονται τα συστήματα κανόνων και η ρητορική τους (Bogost, 2007·Hawreliak, 2019 και Murray, 1997).

Σε αυτό το πρώτο στάδιο, η κωδικοποίηση του κάθε στοιχείου, περιορίστηκε στην συνοπτική περιγραφή των σημειωτικών τρόπων με τη χρήση, φυσικά, έννοιών των πολυτροπικών θεωρητικών και μεθοδολογικών προτάσεων που η έρευνα είχε υιοθετήσει. Πιο αναλυτικά, αυτό διακρίθηκε στις παρακάτω φάσεις:

- 1) στην αναγνώριση των κύριων καμβάδων που εμφανίζονταν στην οθόνη του χρήστη,
- 2) στον προσδιορισμό των σημειωτικών στοιχείων που λειτουργούν εντός και πάνω σε αυτούς τους καμβάδες,
- 3) στην ομαδοποίηση αυτών, την ταξινόμηση και την δημιουργία του ενός βασικού καταλόγου.

Από την ομαδοποίηση των αρχικών κατηγοριών με παρόμοιο περιεχόμενο προέκυψε εκτός από τη συλλογή πληροφοριών που θεωρούνται δυνητικά χρήσιμες, η ταξινόμηση

τους και η οργάνωσή τους σε θέματα με τρόπο που να απαντά - σε ένα πρώτο επίπεδο - στα ερευνητικά ερωτήματα.

4.5 Πολυτροπική διακωδικοποίηση (transcoding)

Στο επόμενο στάδιο, επιχειρήθηκε η αναζήτηση εντός των κατηγοριών που είχαν προκύψει, συγκεκριμένων φαινομένων, με σκοπό τόσο την περαιτέρω ανάλυσή τους, όσο και τη προσθήκη νέων δεδομένων τα οποία δυνητικά σχετίζονται με το αντικείμενο της μελέτης μας. Το στάδιο αυτό, περιελάμβανε για παράδειγμα την εξέταση σύνθετων πολυτροπικών ενοτήτων των εφαρμογών, όπως αυτών των δυναμικών οπτικοακουστικών καμβάδων, κινηματογραφικά αποσπάσματα (cutsscenes), κ.ά., από όπου και προέκυψαν νέες αναλυτικές μονάδες (π.χ χρόνος) καθώς και άλλες πτυχές εξαιρετικά χρήσιμες για την έρευνα μας. Η ανάλυση αυτών, έγινε μέσω διαδικασιών πολυτροπικής διακωδικοποίησης (transcoding) η αλλιώς «διατροπικής μετάφρασης» (transmodal translation) των δεδομένων και αξιοποιήθηκαν έννοιες από σχήματα κωδικοποίησης που είχαν δημιουργηθεί και περιγράφονται στο πρώτο θεωρητικό μέρος της εργασίας. Για παράδειγμα, προκειμένου να απαντηθούν κεντρικά ζητήματα της πολυτροπικής έρευνας, κάθε cutscene, αντιμετωπίστηκε ως σύνθεση διατροπικών νοημάτων που συνιστούν αποτελέσματα οπτικής και κειμενικής συνέργειας εικόνων (στατικά στιγμιότυπα από το φιλμ), χωρικής διάταξης σε αυτές και κειμένου (περιγραφές πλάνων).

Αυτές οι περιπτώσεις αναδόμησης του διατροπικού νοήματος των αρχικών δεδομένων, αντιπροσωπεύει ένα σημαντικό βήμα αναλυτικής αφαίρεσης και συνέβαλε καθοριστικά στην αναζήτηση των μοτίβων που φέρουν τελικά νόημα. (βλ. Bateman, Wildfeuer & Hippala, 2017, σ. 210). Για την διαδικασία αυτή, αξιοποιήθηκαν οι δυνατότητες χειρωνακτικής επεξεργασίας οπτικοακουστικών πόρων και πολυεπίπεδης επισημείωσης αρχείων ήχου και βίντεο των λογισμικών Adobe Premiere Pro και MAXqda¹⁴. Ενώ αρχικά είχε σχεδιαστεί η χρήση του λογισμικού ELAN, τελικά προτιμήθηκε αυτή του MAXqda εξαιτίας των δυνατοτήτων που επιπλέον προσφέρει, όπως αυτής της κωδικοποίησης τμημάτων εικόνων (coded segments)- μιας εξαιρετικά σημαντικής δυνατότητας για την διερεύνηση του τρόπου οργάνωσης, διάταξης και οπτικοποίησης των ευρύτατων σε εννοιολογικά σχήματα.

¹⁴ Το 2021 κατά την αναβάθμιση του σε νέα έκδοση, το MAXqda εμπλουτίστηκε με σημαντικές βελτιώσεις μια εκ των οποίων πολυεπίπεδης επισημείωσης αρχείων ήχου και βίντεο.

4.6 Στατιστική επεξεργασία

Τέλος, κατά τη μέθοδο πολυτροπικής ανάλυσης και τη διερεύνηση των πιο σημαντικών συσχετίσεων μεταξύ των επιμέρους επικοινωνιακών τρόπων (modes), μέρος των δεδομένων, υποβλήθηκε επιπλέον σε στατιστική επεξεργασία. Ο στόχος μου ήταν να διερευνήσω:

- τις *συχνότητες* (frequencies) και *πρότυπα εμφάνισης* (patterns of occurrence) των διαφορετικών σημειωτικών στοιχείων των επισημειωμένων ψηφιακών «αποστολών», καθώς και
- τις συσχετίσεις τους, την μεταξύ τους νοηματική απόκλιση ή εγγύτητα (proximity) κτλ.

Η ερμηνευτική τους αναπαράσταση έγινε με τη χρήση πινάκων, γραφημάτων και εννοιολογικών χαρτών.

Μέσω της ποσοτικοποίησης των δεδομένων, επιχειρήθηκε η ανάδειξη της στατιστικής σημαντικότητας του κάθε επισημειωμένου στοιχείου καθώς και το σύνολο εκείνων των στοιχείων και συνδυασμών τους, που καθοδηγούν και επηρεάζουν το gameplay, την πρόοδο/ γνώση των χρηστών/παιχτών/μαθητών ή αλλιώς την εμπειρία και την ερμηνεία.

Δεδομένου ότι αυτές οι «αποστολές» -ψηφιακού παιχνιδιού ή ενοτήτων που περιέχουν διαδραστικό υλικό- συνδέονται μεταξύ τους διαδοχικά, η συχνότητα και το πρότυπο εμφάνισης των στοιχείων μελετήθηκε τόσο στην κάθε μία από αυτές, όσο και στο σύνολο τους.

Η παραπάνω η συνθετική και αναλυτική συλλογιστική, σε συνδυασμό επιπλέον με την πολυτροπική ανάλυση των δια-Λογικών σχέσεων (discourse relations) των στοιχείων (βλ. Machin και Mayr 2012), ενίσχυσε σημαντικά την αντικειμενική γνώση για τις δεδομένες εμπειρίες που εξετάσαμε.

5.Extra-ludic semiosis: Εστίαση στο/α context/s [Θεσμοί-κοινό-πρακτικές (genres)]

Η τρέχουσα μελέτη, ανταποκρινόμενη στις πιο πάνω επισημάνσεις, τηρεί τις συγκεκριμένες απαιτήσεις του ερευνητικού προσανατολισμού της και στρέφει το ενδιαφέρον της από το πολυτροπικό τεχνούργημα, στη διερεύνηση των τύπων των κοινωνικών και επικοινωνιακών δράσεων που το περιβάλλουν.

Όπως προαναφέραμε, κάθε σημειωτικό τεχνούργημα (εγχειρίδιο, βιβλία, ιστότοπος, πλατφόρμα, ψηφιακό παιχνίδι κ.τ.λ), συνιστά αποτέλεσμα του γενικότερου δικτύου των επικοινωνιακών και κοινωνικοπολιτισμικών πλαισίων (contexts) που τα περιβάλλει. Η ασφαλειοποίηση, λοιπόν, εντός αυτού του πλαισίου, νοείται ως μια εξαρτώμενη από το πλαίσιο πράξη, ως μια δέσμη μέτρων στρατηγικής και πολυτροπικών πρακτικών, μέσω των οποίων, οι φορείς ασφαλειοποίησης και το κοινό διαπραγματεύεται το νόημα ποικίλων εννοιών, όπως της ασφάλειας, των απειλών κ.ο.κ.

Για τη συλλογή των ερευνητικών δεδομένων, αξιοποιήθηκαν επιμέρους μέθοδοι, όπως αυτές περιγράφονται ακριβώς στην αρχή αυτής της ενότητας. Το υλικό που συγκροτήθηκε λοιπόν, αποτελούνταν τόσο από πρωτογενείς πηγές όσο και δευτερογενείς.

Οι πρωτογενείς πηγές πέραν αυτών που ήδη έχουν αναφερθεί, συμπεριελάμβαναν: επίσημες εκθέσεις των ευρωπαϊκών οργανισμών και θεσμών, πρακτικά συνεδριάσεων, ανακοινώσεις μεταβολών στο θεσμικό πλαίσιο, δημόσιες εισηγήσεις, άρθρα έγκυρων διαδικτυακών πηγών, τεκμήρια εκπαιδευτικού και ηλεκτρονικού περιεχομένου και εγχειρίδια.

Σε αυτό το σημείο να σημειώσουμε ότι κάθε φορά που η πρακτική της συμμετοχικής παρατήρησης, συναντούσε σύνθετα τεχνουργήματα και πολυτροπικές αλληλεπιδράσεις σε «προϊόντα», όπως ιστοτοπους, εγχειρίδια, βιντεοσκοπημένα διαδικτυακά σεμινάρια κ.τ.λ., η πολυτροπική έρευνα ερχόταν στο προσκήνιο της ερευνητικής διαδικασίας. Φυσικά, στην παρούσα διατριβή, όλες αυτές οι περιπτώσεις, δεν ήταν εφικτό να παραχθούν σε αναλυτική μορφή για την εξαγωγή δεδομένων, ωστόσο, συμπεριελήφθησαν στο στάδιο ταξινόμησης και καταχώρισης του συνόλου των τεκμηρίων. Η συνεξέταση και αντιπαραβολή αυτών των κειμένων, έχει εξαιρετικό ενδιαφέρον για την διερεύνηση της σχέσης του εκάστοτε πολυτροπικού κειμένου με το συγκεκριμένο της περίπτωσης, ωστόσο, δεν επιχειρήθηκε στην παρούσα εργασία, αλλά συνιστά μέρος μιας μελλοντικής μελέτης.

Η βιβλιογραφική έρευνα συμπεριλάμβανε κυρίως ξενόγλωσσες αλλά και ελληνικές επιστημονικές δημοσιεύσεις, με το μεγαλύτερο της μέρος να εστιάζει, όχι στις θεωρητικές, αλλά στις μεθοδολογικές προσεγγίσεις του φαινομένου της ασφαλειοποίησης. Η εν λόγω εργασία, ενίσχυσε σημαντικά τον ερευνητικό σχεδιασμό και τη συγκρότηση του πλαισίου που ορίζει για το που είναι σημαντικό να εστιάσει η έρευνα και που όχι.

Η επιλογή των προσεγγίσεων ανάλυσης των ποιοτικών δεδομένων, λοιπόν, βασίστηκε στην πρόταση της *απαγωγικής* διαδικασίας και πραγματοποιήθηκε σύμφωνα τον τύπο των επιμέρους ερευνητικών ερωτημάτων, των θεμάτων που προέκυψαν από το θεωρητικό υπόβαθρο και το υλικό που είχε παραχθεί.

Όπως και στην περίπτωση της *in-game* εστιασμένης στο τεχνούργημα ανάλυσης, έτσι και σε αυτής της αφιερωμένης στους *extra-ludic* παράγοντες που το περιβάλλουν, για καθαρά λόγους επιστημονικής πειθαρχίας και για να μην παραχθούν από την αρχή αναρίθμητες περιγραφικές διαπιστώσεις, αποφασίστηκε αρχικά, η διαδικασία να καθοδηγηθεί από τη θεωρία.

Κατά τη πρώτη φάση και μετά την αρχική μελέτη του συνόλου του υλικού μέσω της χρήσης του λογισμικού MAXqda, το σύνολο των δεδομένων που είχε συλλεχθεί οργανώθηκε αρχικά, στις τέσσερις παρακάτω κατηγορίες.

- στα σχετικά με το σκοπό της έρευνας επίσημα κείμενα (πρακτικά, αποφάσεις, εγκύκλιοι) των θεσμικών οργάνων της Ε.Ε. (Ευρωπαϊκό Συμβούλιο, Ευρωπαϊκή Επιτροπή, Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, Προεδρία του Συμβουλίου της Ε.Ε. κτλ) από το 2001-2021 [84 τεκμήρια]. Η επιλογή αυτή είχε σκοπό να διερευνήσει το τρόπο που αποτυπώθηκαν οι εκάστοτε πολιτικές, οι σχετικές με την βελτίωση των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων των οργανισμών επιβολής του νόμου, οι θέσεις, οι προθέσεις και οι συσχετισμοί τους με τις γενικότερες πολιτικές επιδιώξεις.
- στις ετήσιες εκθέσεις, ανακοινώσεις, φυλλάδια και εγχειρίδια των υπο διερεύνηση οργανισμών Ceuol, Frontex και Europol. Τα τεκμήρια αυτά αντλήθηκαν είτε από τις επίσημες ιστοσελίδες των οργανισμών, είτε από τις σχετικές βάσεις δεδομένων που υπάρχουν στις εκπαιδευτικές τους πλατφόρμες (LEEd, Aula και EPE.Ο κατάλογος των δυο αυτών πρώτων κατηγοριών παρατίθεται στο τέλος της διατριβής.
- Στο υλικό το οποίο είχε συλλεχθεί μέσω των εθνογραφικών πρακτικών όπως κειμενικές σημειώσεις, ημερολόγια, κείμενα σύγχρονων και ασύγχρονων συνεντεύξεων, επιστολών και μηνυμάτων και μεταγραφές συνομιλιών τηλεδιάσκεψης
- Στο πολυτροπικό ενημερωτικό και εκπαιδευτικό υλικό, το οποίο συνοδεύει το υπό διερεύνηση βασικό αντικείμενο της έρευνας, όπως διαφάνειες παρουσιάσεων,

εκπαιδευτικά εγχειρίδια, στιγμιότυπα εκπαιδευτικών microsite και βιντεοσκοπημένα διαδικτυακά εκπαιδευτικά σεμινάρια (webinars).

Σημείωση: Το παραπάνω δείγμα περιορίστηκε περαιτέρω εξαιτίας περιορισμών όσων αφορά στην δημόσια κοινοποίηση τους. (Ποσοτική υποδειγματοληψία (Quantitative downsampling). Επιπλέον, τα δεδομένα περιορίστηκαν περαιτέρω σε: (α) εκείνα τα τεκμήρια που αφορούν γενικά ζητήματα σχετικά με την *κατάρτιση (training)*, *εκπαίδευση (education)*, *καινοτομία (innovation)*, *τεχνολογία (technology)* και β) σε εκείνα τα άρθρα που σχετίζονται με τα παραπάνω ζητήματα και που συνδέονται με συγκεκριμένα γεγονότα γ) αγνοώντας τα τεκμήρια τα οποία δεν σχετίζονται με τις έννοιες *θεμελιώδη δικαιώματα (fundamental rights)*, *ανθρώπινα δικαιώματα (human rights)*, *κυβερνοασφάλεια (cybersecurity)* και αυτά που συνδέονταν με ένα ασήμαντο περιστατικό. (Ποιοτική υποδειγματολήψια (Qualitative downsampling).

Στην δεύτερη φάση ακολούθησε μια επιμέρους ταξινόμηση των κατηγοριών σε χρονολογικές περιόδους και η κωδικοποίηση του υλικού σε αντιστοιχία τόσο με το σκοπό της έρευνας όσο και με τα θέματα και τις κατηγορίες που είχαν προκύψει από το θεωρητικό της υπόβαθρο. Στόχος αυτής της κωδικοποίησης δεν ήταν η εκ νέου ταξινόμηση των δεδομένων αλλά το να αποδοθούν πιθανώς νέοι παράμετροι.

Σε αυτή τη φάση, το σύνολο των τεκμηρίων υποβλήθηκε σε επεξεργασία μέσω της κριτικής ανάλυσης λόγου και πιο συγκεκριμένα της ιστορικής της προσέγγισης (discourse historical method) (βλ. Reisigl & Wodak 2009).

Ως συμπληρωματική, όπως για παράδειγμα, στην περίπτωση της επεξεργασίας του υλικού που παρήχθη μέσω των εθνογραφικών πρακτικών όπως αυτό των συνεντεύξεων, αξιοποιήθηκε η ποιοτική μέθοδος της θεματικής ανάλυσης (βλ. Braun & Clarke 2012)

5.1 Θεματική ανάλυση *extra-ludic* δεδομένων

Ως οδηγός της θεματικής ανάλυσης των *extra ludic* δεδομένων αξιοποιήθηκαν τα συναφή με τα *contexts* ερευνητικά ερωτήματα. Κύριος σκοπός της αξιοποίησης του συγκεκριμένου εργαλείου και σε αυτό το επίπεδο ανάλυσης μας, ήταν η μείωση της πολυπλοκότητας των δεδομένων που είχαν συλλεχθεί.

Καθώς το μεγαλύτερο σύνολο των εμπειρικών δεδομένων ήταν σε γραπτό λόγο (κείμενα σύγχρονων και ασύγχρονων συνεντεύξεων μέσω ηλεκτρονικής

αλληλογραφίας και μηνυμάτων), υπεβλήθησαν σε διαδικασίες μετεγγραφής (transcription) οι σχετικές συνεντεύξεις τηλεδιάσκεψης και το υλικό από τα βιντεοσκοπημένα webinars. Το σύστημα σημειογραφίας των λεχθέντων σε αυτά ήταν απλό και αποτύπωνε τις πολύ βασικές παραγλωσσικές εκδηλώσεις. Μετά από προσεχτική ανάγνωση των κειμένων εντοπίστηκαν και συγκεντρώθηκαν τα αποσπάσματα που αντιστοιχούσαν στα συναφή ερευνητικά ερωτήματα και υποερωτήματα. Αυτά ήταν σχετικά και πολύ γενικά με τις θετικές ή αρνητικές εμπειρίες των εκπαιδευομένων από την αξιοποίηση αντίστοιχων εφαρμογών και των εξ αποστάσεως προγραμμάτων κατάρτισης.

Ακολούθησε κωδικοποίηση του συνόλου των δεδομένων με κωδικούς τόσο περιγραφικού όσο και ερμηνευτικού τύπου (βλ. Braun & Clarke, 2012), σύμφωνα με τα σχήματα που είχαν προκύψει από τη βιβλιογραφική επισκόπηση (βλ. δεύτερο θεωρητικό μέρος). Από την κωδικοποίηση, την επεξεργασία, σύγκριση και συγχώνευση των κωδικών, προέκυψαν και τα τελικά θέματα τα οποία μπόρεσαν να λειτουργήσουν ως βάση για τις απαντήσεις σε κάποιες από τις διαστάσεις των ερευνητικών ερωτημάτων.

Σε θεματική ανάλυση υποβλήθηκε και το περιεχόμενο των σχετικών μαθημάτων κατά την οποία δημιουργήθηκε κατάλογος με ενότητες οι οποίες προσδιόριζαν: α) τον σκοπό της κάθε μιας (π.χ. εκπαίδευση και απόκτηση διαδικαστικής γνώσης ή δεξιοτήτων ή απλή ενημέρωση με σκοπό την ευαισθητοποίηση στα θεμελιώδη δικαιώματα και σε ζητήματα κυβερνοασφάλειας) και β) τα μέσα που αξιοποιούσαν (πολυμεσικές εφαρμογές βασισμένων στο παιχνίδι, ψηφιακά παιχνίδια, πολυμεσικές παρουσιάσεις, κινηματογραφικά αποσπάσματα, εγχειρίδια, επίσημα έντυπα και έγγραφα, διαδραστικά micro sites). Εδώ η θεματική ανάλυση είχε σα σκοπό κυρίως τη σύγκριση των δραστηριοτήτων κατάρτισης.

5.2 Λογοϊστορική προσέγγιση

Για τη μελέτη της σύνδεσης του *discourse* της (εκπαιδευτικής) πολιτικής ατζέντας με αυτού των μέσων και τη διερεύνηση των πρακτικών του κυρίαρχου λόγου, δηλαδή, των διαδικασιών παραγωγής και κατανάλωσης των υπο διερεύνηση τεχνουργημάτων, αξιοποιήθηκε η λογοϊστορική προσέγγισή της ΚΑΛ.

Η λογοϊστορική προσέγγιση (Discourse-Historical Approach) συνδέεται με την κοινωνικογνωστική θεωρία του Teun van Dijk (1998) (Wodak, 2001. Wodak & Meyer

2009) και επιδιώκει να ενσωματώσει όσο το δυνατόν περισσότερα *genres* λόγου αναφέρονται στο συγκεκριμένο ζήτημα λαμβάνοντας υπόψη την ιστορική του διάσταση. Σύμφωνα με τους Martin Reisigl και Ruth Wodak (2017) ως λόγος (discourse) θεωρείται, το σύμπλεγμα των εξαρτημένων από το πλαίσιο σημειωτικών πρακτικών που είναι τοποθετημένες εντός συγκεκριμένων πεδίων κοινωνικής δράσης του μακρο-επίπεδου. Τα στοιχεία που επιπλέον τον συγκροτούν είναι η πολυπρισματικότητα (pluri-perspectivity) και η επιχειρηματολογία. Σύμφωνα με τους συγγραφείς, λοιπόν, η λογοϊστορική προσέγγιση αποσκοπεί κυρίως στο να αποκαλύψει τους συνδέσμους μεταξύ των λογοθετικών (discursive) πρακτικών, των θεσμικών, κοινωνικοπολιτικών και ιστορικών πλαισίων. Αυτή η προσέγγιση διερευνά:

...τις διακειμενικές και διαλογικές (interdiscursive) σχέσεις μεταξύ των εκφωνημάτων, κειμένων (texts), ειδών (genres) και λόγων (discourse), καθώς και τις εξωγλωσσολογικές κοινωνικές/κοινωνιολογικές μεταβλητές, την ιστορία ενός οργανισμού ή θεσμού, και τις συγκεκριμένες πλαισιώσεις (situational frames). Ενώ εστιάζουμε σε αυτές τις σχέσεις, μπορούμε να διερευνήσουμε το πώς οι λόγοι, τα είδη και τα κείμενα, αλλάζουν σε σχέση με την κοινωνικοπολιτική αλλαγή. (Reisigl & Wodak 2017 σ.90)

Ακολουθώντας τις μεθόδολογικές προτάσεις της συγκεκριμένης προσέγγισης, υιοθετήθηκε η αρχή του τριγωνισμού (triangulation). η οποία σύμφωνα με την συγκεκριμένη προσέγγιση των συγγραφέων, βασίζεται στην έννοια του πλαισίου (context) το οποίο λαμβάνει υπόψη τα παρακάτω τέσσερα επίπεδα:

1. Το άμεσο, γλωσσικό ή ενδοκειμενικό (co-text) και (co-discourse) περικείμενο
2. τη διακειμενική και διαλογική (interdiscursive) σχέση μεταξύ εκφωνημάτων, κειμένων, ειδών και λόγων
3. τις εξωγλωσσικές κοινωνικές μεταβλητές και τα θεσμικά πλαίσια ενός συγκεκριμένου «καταστασιακού περικειμένου» (context of situation)
4. το ευρύτερο κοινωνικοπολιτικό και ιστορικό περικείμενο, με το οποίο οι λογοθετικές πρακτικές συσχετίζονται και ενσωματώνονται (βλ. Reisigl & Wodak 2017 σ. 93, και Wodak, 2015, σ. 4-5 και)

Υπό αυτό το πρίσμα, πραγματοποιήθηκε σε πρώτη φάση η συλλογή και η ανάπτυξη των *extra-ludic* κατηγοριών των *contexts* στη παρούσα εργασία.

Αφού προσδιορίστηκαν τα εργαλεία που αξιοποιήθηκαν για την κατασκευή του προσδοκώμενου κάθε φορά νοήματος (τόσο σε επίπεδο περιεχομένου όσο και σε επίπεδο λόγου), για τις ανάγκες της εργασίας μου, αξιοποιήθηκαν τα ερωτήματα στα

οποία βασίζεται η διερεύνηση των λογοθετικών στρατηγικών. Ο όρος «στρατηγική» αναφέρεται στο λίγο ή πολύ σκόπιμο σχέδιο υιοθέτησης πρακτικών (συμπεριλαμβανομένων και των λογοθετικών πρακτικών) που αποσκοπούν στην επίτευξη ενός συγκεκριμένου κοινωνικού πολιτικού, κοινωνικού, ψυχολογικού ή σχετικού με την γλώσσα στόχου (Reisigl & Wodak 2017, σ. 94)

Οι λογοθετικές στρατηγικές και τα ερωτήματα αυτά είναι :

- στρατηγικές αναφοράς (referential strategies): Πώς ονοματίζονται και αναφέρονται γλωσσικά τα πρόσωπα, τα αντικείμενα, τα φαινόμενα/γεγονότα, οι διαδικασίες και οι ενέργειες; π.χ. «λαθρομετανάστευση», «παράτυπους μετανάστες», «κόμβοι εγκληματικής δραστηριότητας», «μιας Ευρωπαϊκής συνοριοφυλακής κοινότητας», «εξαιρετικών περιστάσεων», «εναρμονισμένης κατάρτισης (harmonized training)» «Ο Οργανισμός μεριμνά ώστε η εκπαίδευση πάντα «να ακολουθεί το κοινό βασικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα, ... και να εδραιώνει κοινή αντίληψη και κοινή νοοτροπία».
- στρατηγικές κατηγορήσεως (predicational strategies): Ποια χαρακτηριστικά, ποιότητες και γνωρίσματα αποδίδονται στους κοινωνικούς δρώντες, τα αντικείμενα, τα φαινόμενα/γεγονότα και τις διαδικασίες; «Μια μοντέρνα Ύδρα: Σοβαρό και Οργανωμένο Έγκλημα στην ΕΕ... όπως η Ύδρα στην ελληνική μεθοδολογία, το να κόψεις το ένα κεφάλι δε σκοτώνει το τέρας.¹⁵
- επιχειρηματολογικές στρατηγικές (argumentation strategies): Ποια επιχειρήματα επιστρατεύονται στον υπό διερεύνηση λόγο; Π.χ. «... προκειμένου να βελτιωθεί η συνέπεια και να επιτευχθεί πολυτομεακή, ολοκληρωμένη και ολική προσέγγιση (που να καλύπτει τα προληπτικά και κατασταλτικά μέτρα καθώς και την κατάρτιση).» Για να παραμείνει ανοικτός και ελεύθερος ο κυβερνοχώρος, πρέπει...» «Τα θεμελιώδη δικαιώματα, η δημοκρατία και το κράτος δικαίου πρέπει να προστατευθούν και στον κυβερνοχώρο», «Το βιβλίο ενισχύει την ευαισθητοποίηση για την κατάσταση των παράτυπων μεταναστών» «ο μηχανισμός αυτός έχει ως σκοπό την δημιουργία νέων ευκαιριών στους τομείς της εκπαίδευσης και κατάρτισης» «Προκειμένου να ανταπεξέλθει στην ολοένα και μεγαλύτερη αυξανόμενη ζήτηση για μια hands-on¹⁶ εμπειρία εξ αποστάσεως εκπαίδευση, η Eurropol...»
- στρατηγικές οπτικής γωνίας και συμμετοχής (perspectivation and framing strategies): Υπό ποια οπτική εκφράζονται αυτές οι αναφορές, οι αποδόσεις των χαρακτηριστικών και τα επιχειρήματα; Πχ ο τρόπος που τοποθετούνται οι εμπειρογνώμονες στα ζητήματα ασφάλειας των πολιτών στον κυβερνοχώρο

¹⁵ EU SOCTA 2021, σ. 14

¹⁶ δυνατότητα ατομικής πρόσβασης

- στρατηγικές ενίσχυσης ή μετριασμού (mitigation and intensification strategies): Οι αντίστοιχες εκφορές διατυπώνονται απροκάλυπτα, ενισχύονται ή μετριάζονται; Π.χ. «...να δημιουργηθεί ένας μηχανισμός «αντιμετώπισης εξαιρετικών περιστάσεων που θέτουν σε κίνδυνο ολόκληρη τη λειτουργία της συνεργασίας Σένγκεν χωρίς όμως να απειλείται η αρχή της ελεύθερης κυκλοφορίας των προσώπων». « Η χρήση μεθόδων κρυπτογράφησης έχει πολλά οφέλη υπό το πρίσμα της ασφάλειας στο κυβερνοχώρο, αλλά αποτελεί επίσης μια τεχνολογική πρόοδο που οι εγκληματίες έχουν αξιοποιήσει με μεγάλη ευχαρίστηση (have gratefully used) προς όφελος τους»¹⁷

Οι παραπάνω στρατηγικές αποτέλεσαν για την εργασία μου πολύτιμα εργαλεία ώστε να αναδειξω στα κείμενα: α) τη γλωσσική αναπαράσταση των δρώντων, β) τους όρους ομαδοποίησης με τους οποίους αναφέρονται στους δρώντες (δεικτικά (deictics) και περιληπτικά (collectives)), γ) τους όρους αριθμητικής κατηγοριοποίησης, τη γλωσσική μεταχείριση τους, δηλαδή, ως αριθμούς, γ) τις θετικές ή αρνητικές αναπαραστάσεις τους που αξιοποιούνται μέσω της αξιοποίησης διαφόρων επιχειρηματολογικών μέσων (Wodak & Meyer 2001, σ. 73), δ) τους τόπους (topoi) κινδύνου-απειλής, τους τόπους-επιβάρυνσης, του τόπου – ανθρωπισμού καθώς και τους τόπους κουλτούρας, που δικαιολογούν τη μετάβαση από το επιχείρημα προς το συμπέρασμα, την αναγκαιότητα κατ' επέκταση για ανάπτυξη δράσεων και δραστηριοτήτων συναφών με την εκπαίδευση και κατ' επέκταση τον σχεδιασμό εξειδικευμένων λογισμικών.

Τέλος, για τα πολυτροπικά κείμενα και τη μελέτη της σύνδεσης τους με τα μακρο-επίπεδα της ανάλυσης, αξιοποιούνται τα μοντέλα όπως αυτά περιγράφονται στο πρώτο θεωρητικό μέρος.

¹⁷ IOCTA 2020, σ. 21

5.3 Ιχνηλάτηση διαδικασίας (process tracing)

Ως συμπληρωματικό (και μόνο ως τέτοιο) ερμηνευτικό εργαλείο που απαντά στις αιτιώδεις σχέσεις, στο *γιατί* δηλαδή, οδηγήθηκαν οι δρώντες των υποκειμένων στις δεδομένες διαδικασίες χάραξης εκπαιδευτικής πολιτικής και αυτών της ασφαλειοποίησης αξιοποιήθηκε η μέθοδος ιχνηλάτησης διαδικασιών, η λεγόμενη *process tracing*.

Η ανα χείρας διατριβή υποστηρίζει ότι, η ανάλυση των πλαισίων (contexts) μέσω του συνδυασμού της ιχνηλάτησης διαδικασιών και της λογοϊστορικής προσέγγισης δύναται να συμβάλλει καθοριστικά τόσο στον εντοπισμό της αλυσίδας των γεγονότων που οδήγησαν στο σχεδιασμό των συγκεκριμένων εφαρμογών, όσο και στη καταγραφή του γενικότερων λογοθετικών προσεγγίσεων που αναπτύχθηκε η συζήτηση περί αναγκαιότητας για κατάρτιση των επαγγελματιών σε ζητήματα «ασφάλειας του κυβερνοχώρου» ή «προστασίας θεμελιωδών δικαιωμάτων». Επι της ουσίας, απαντά στο αρχικό μου ερώτημα περί του βαθμού εμπλοκής όλων των παραγόντων που εμπλέκονται.

Επιπλέον, το συγκεκριμένο εργαλείο¹⁸ μπορεί να ανιχνεύσει τις διαδικασίες των παιγνιδιών δραστηριοτήτων εκπαίδευσης ή/και ευαισθητοποίησης, τόσο αυτών που επιδιώκουν την συμμετοχή των πολιτών, όσο και αυτών που αξιοποιούν εντός τους, ως στρατηγική απόκτησης δεξιοτήτων αντιμετώπισης ενός φαινομένου (πχ των κυβερνοεπιθέσεων), τους ίδιους τους μηχανισμούς που το δημιούργησαν (π.χ. μελέτη περίπτωσης Cryptopol/Europol).

Η ιχνηλάτηση των διαδικασιών εστιάζει στη στρατηγική της αναζήτησης των συνθηκών και θέτει το ερώτημα «Υπο ποιες συνθήκες πραγματοποιήθηκε πχ η διαδικασία ασφαλειοποίησης» ενώ η ανάλυση λόγου επικεντρώνεται στο *πως* διαμορφώθηκε η διαδικασία, η process tracing μέθοδος εστιάζει στο αν έγινε ή όχι. (βλ. και Balzacq 2011, σ. 47). Η ιχνηλάτηση των διαδικασιών είναι σημαντική τόσο για την διαμόρφωση της θεωρίας, όσο και για την επαλήθευση της (στο ίδιο).

Διερευνούμε λοιπόν, τους τρόπους που οι κύριοι φορείς χάραξης εκπαιδευτικής πολιτικής, αλληλεπιδρούν με διάφορους τύπου *κοινού* (εκπαιδευομένων αλλά και πολιτών) σε διαφορετικά περιβάλλοντα, στα διαφορετικά *contexts*. Οι παιγνιώδεις εφαρμογές και οι παιγνιώδεις αλληλεπιδράσεις διαδραματίζουν εξέχοντα ρόλο.

¹⁸ Σύμφωνα με τον Balzacq (2011, σ. 50) η process tracing, δεν συνιστά «μέθοδο», αλλά «εργαλείο».

Τα επίπεδα ανάλυσης μέσω των οποίων διερευνήθηκαν οι αιτιώδεις σχέσεις ήταν βασικά τρία:

- Διαχωρισμός των διαδικασιών ανάλογα με το context (βλ. Σχήμα 1)
- Ορισμός της ταυτότητας του φορέα χάραξης πολιτικής ως μεταβλητή
- Χρόνος

Η ιχνηλάτηση διαδικασιών του εκάστοτε πλαισίου, ανέδειξε το πλήθος των διαφορετικών παραγόντων (συμπεριλαμβανομένων των κοινωνικών παραγόντων, άλλων οργανισμών κ.ο.κ) που ενεπλάκησαν από το 2001-2022, τόσο στην ανάπτυξη εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων με την χρήση καινοτόμων μέσων, όσο και στη διαμόρφωση του πολιτικού σκηνικού που απαιτούσε να βρεθούν στο προσκήνιο τα ζητήματα κατάρτισης σε θέματα «προστασίας θεμελιωδών δικαιωμάτων» και «προάσπισης της ελευθερίας στο κυβερνοχώρο».

Τα επίπεδα και τα βασικά συστατικά στοιχεία του προτεινόμενου ερευνητικού σχεδιασμού παρουσιάζονται στο παρακάτω γράφημα (Γράφημα 1).

Γράφημα 1. Τα επίπεδα και τα βασικά συστατικά στοιχεία του προτεινόμενου ερευνητικού σχεδιασμού για την πολυτροπική κριτική ανάλυση των πολυμεσικών εκπαιδευτικών εφαρμογών στην παρούσα διατριβή



Η παρούσα διατριβή, προτείνει την αντιμετώπιση της επιστημονικής έρευνας ως μια ενότητα διαφόρων υποενοτήτων, οι οποίες μπορούν να αποσυνδεθούν και να παρατηρηθούν στο ειδικό τους εκάστοτε *context* που τα περιβάλλει. Αυτού του είδους η τμηματοποίηση της επιστημονικής έρευνας που προσεγγίζει τις εργασίες του σχεδιασμού αυτών των τεχνουργημάτων μέσω της διάκρισης και αναλυτικής μελέτης των διαφόρων μερών του λόγου και των συσχετισμών τους, δεν επιβάλλεται από μία εξωτερική αυθαιρεσία του παρατηρητή, αλλά προκύπτει από το ίδιο το είδος και την ιδιαιτερότητα των συγκεκριμένων εργασιών και του πεδίου εντός του οποίου αναπτύσσονται.

Σε ένα πολύ αφηρημένο επίπεδο, η παρούσα εργασία προτείνει ότι η πολυπλοκότητα που διακρίνει μια τέτοια επιστημονική έρευνα μπορεί να γίνει κατανοητή με την υιοθέτηση ενός σημειωτικού *διαφράγματος* όπου ο ερευνητής αξιοποιώντας συγκεκριμένα πάντα σημεία δια [φυγής] – κατά τον Deleuze - από το «εσωτερικό» του τεχνουργήματος (*in game semiosis*) παρατηρεί προοπτικά τις άπειρες προβολές του επιπέδου της *extra-ludic semiosis* στο οποία παραπέμπει. Η παραπάνω σκέψη, έχει την βάση της στην πολυεστιακή παρατήρηση ενός χώρου, όπως αναπτύχθηκε από τον Brunelleschi. Η *tavoletta*, το τεχνούργημα δηλαδή, υποδεικνύει το ίδιο το λειτουργικό πρόβλημα των συνθηκών σχεδιασμού του. Αντίστοιχα, όπως η προοπτική κατασκευή του Brunelleschi συνιστά μια διαδρομή μέσα στο χρόνο επισημαίνοντας τον χώρο, έτσι και η τροχιά μιας τέτοιας έρευνας προκαλεί παρατηρήσεις προς πολλαπλές κατευθύνσεις.

5.Δομή

Αναφορικά με τον τρόπο δόμησης της εργασίας και το θεωρητικό πλαίσιο εντός του οποίου αναπτύχθηκε, διακρίνονται δύο διαφορετικά μέρη (Α' και Β'). Το πρώτο μέρος, είναι αφιερωμένο στο θεωρητικό υπόβαθρο των κυριότερων διατυπώσεων εννοιών, όρων αλλά και μεθόδων που υποστηρίζουν τους βασικούς άξονες της *in-game semiosis*, ενώ το δεύτερο, στην αναγνώριση της *extra-ludic semiosis* που συμβάλει στην παραγωγή νοήματος της δεδομένης *playable* εμπειρίας.

Παρόλο που η παρούσα εργασία στο ερευνητικό της μέρος που ακολουθεί επιχειρεί, πρώτα από όλα, να αναγνωρίσει την σπουδαιότητα της *extra-ludic semiosis* στην παραγωγή νοήματος της ψηφιακής εμπειρίας, στο θεωρητικό της μέρος, συμβαίνει το αντίστροφο και η πολυτροπική ανάλυση των λογισμικών την

ακολουθεί. Η συγκεκριμένη επιλογή αυτής της δομής του θεωρητικού πλαισίου, στοχεύει απλά και μόνο στην αποσαφήνιση του προσανατολισμού της εργασίας.

Το πρώτο μέρος του (**ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ Α'**) που είναι εστιασμένο στην *in-game semiosis*, διακρίνεται σε τρία κεφάλαια. Οι τρεις βασικές θέσεις που υποστηρίζονται σε αυτά είναι:

- 1) Μια εις βάθος επαναπροσέγγιση της υλικότητας [materiality] με σημειωτικούς όρους, μπορεί να αποτελέσει μια ισχυρή αναλυτική τεχνική αντιμετώπισης σημαντικών ζητημάτων πρόσβασης στα δεδομένα της έρευνας, ανεξάρτητα από το βαθμό της πολυπλοκότητας του πολυτροπικού φαινομένου που μελετάμε.
- 2) Για την πολυτροπική ανάλυση αυτών των λογισμικών, η ιδέα δημιουργίας ενός σημειωτικού καταλόγου (inventory) σημειωτικών τρόπων και εννοιών, συνιστά και την βάση της.
- 3) Με την υιοθέτηση της Θεωρίας των Νομιμοποιητικών - Γλωσσικών κωδίκων, η ανάλυση των πολυτροπικών δεδομένων μπορεί να προχωρήσει στην ανάπτυξη θεωρητικών κατηγοριών χωρίς να προϋποθέτει την εμπειρική υποστήριξη τους (ανάλυση εμπειρικών δεδομένων).

Το **Κεφάλαιο 1**, ξεκινά με την ανασκόπηση και την κριτική του φαινομένου της πολυτροπικότητας μέσω των μελετών που συνέβαλλαν στην ανάπτυξη της θεωρίας, την περιγραφή των βασικών αρχών πολυτροπικής επικοινωνίας και συνεχίζει με την παρουσίαση των κριτηρίων της μεθοδολογίας που προτείνει καθώς επίσης και με την ανάπτυξη των επιμέρους θεωρητικών προτάσεων στις οποίες αυτή βασίζεται.

Εκκινώντας από την κοινωνική σημειωτική θεωρία του Halliday (1985) για τη γλώσσα και μεθοδολογικό εργαλείο των Kress και Van Leeuwen (1996), το κεφάλαιο εστιάζει στην πολυτροπική σημειωτική ανάλυση των Bateman, Wildfeuer, & Hiippala (2017) και επιχειρεί στο να αναδείξει τις δυνατότητες της.

Ο βασικός αυτός κορμός εμπλουτίζεται με την ενσωμάτωση συγκεκριμένων σύγχρονων τεχνικών και ερευνητικών εργαλείων ανάλυσης σημειωτικών συστημάτων, ενώ ταυτόχρονα, επιχειρείται να απαντηθούν ερωτήματα σχετικά με τα οφέλη υιοθέτησής τους. Επιπλέον, παρατίθενται όλα εκείνα τα στοιχεία που συνθέτουν το σχετικό με τις καινοτόμες τεχνολογικές εφαρμογές ερευνητικό πεδίο, τους τύπους, τα μοντέλα καθώς και τις μεθόδους που αξιοποιούνται στο ερευνητικό μέρος της εργασίας, για κάθε μελέτη περίπτωσης.

Πιο συγκεκριμένα, το μεγαλύτερο μέρος του κεφαλαίου εστιάζει στις τεχνικές πολυτροπικής ανάλυσης της διεπαφής, της αλληλεπίδρασης, της τροπικής πυκνότητας καθώς και της μεθόδου κωδικοποίησης διαμεσολαβημένων δράσεων, στις εικόνες, τα κείμενα, στη δομική οργάνωση περιεχομένου, στην αρθρωσιμότητα (modularity) των ψηφιακών στοιχείων των μέσων, στην ανάλυση των εκφραστικών πόρων, στο μοντέλο της οπτικής επικοινωνίας με όρους που αφορούν την πτυχή της παραγωγής και των προσφερόμενων δυνατοτήτων αλληλεπίδρασης των διαφορετικών πόρων, στους οπτικούς συσχετισμούς και στους πολυτροπικούς δείκτες. Στο τέλος του κεφαλαίου, γίνεται μια πολύ συνοπτική και εισαγωγική αναφορά στο φαινόμενο της τεχνολογικοποίησης του λόγου και στην επιρροή που άσκησε στον οπτικό σχεδιασμό των λογισμικών.

Καθώς τα λογισμικά που εξετάζουμε συνιστούν είτε εκπαιδευτικά λογισμικά βασισμένων στο ψηφιακό παιχνίδι, είτε πολυμεσικές εφαρμογές που - μεταξύ άλλων- ενσωματώνουν μηχανισμούς ψηφιακών παιχνιδιών, το **Κεφάλαιο 2** είναι εξ'ολοκλήρου αφιερωμένο στην πολυτροπική ανάλυση τους και στους επικοινωνιακούς τρόπους που αναπτύσσονται ως ένα δίκτυο αλληλένδετων πηγών για την δημιουργία νοήματος. Πιο συγκεκριμένα, επινοείται σχετική μεθοδολογική εργαλειοθήκη η οποία περιλαμβάνει τις βασικές διακριτές οντότητες που ενσωματώνονται και λειτουργούν ταυτόχρονα σε αυτά τα παιγνιώδη σημειωτικά συστήματα. Αυτή η πολυτροπική σημειωτική ανάλυση, επιχειρεί να μελετήσει τα χαρακτηριστικά τους, τους πιθανούς, δηλαδή, σημειωτικούς τρόπους που συναρθρώνονται και αξιοποιούνται σε αυτά, ως *ίχνη* από πλευράς αποφάσεων των σχεδιαστών τους.

Το **Κεφάλαιο 3** είναι αφιερωμένο στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό πολυμορφικού μαθησιακού υλικού. Πιο συγκεκριμένα, για τη διερεύνηση του συνόλου των αρχών σχεδιασμού τους, των διαδραστικών προσφερόμενων δυνατοτήτων μετάδοσης του εκπαιδευτικού λόγου και των επιλογών των εκπαιδευτικών στρατηγικών που συμβάλουν στην ανάπτυξη του τρόπου αξιοποίησης τους στις εκπαιδευτικές πρακτικές, υπογραμμίζεται η σπουδαιότητα της συμβολής της Θεωρίας των Νομιμοποιητικών - Γλωσσικών κωδίκων του Karl Maton (2005,2014,2015, 2015β).

Το **ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ Β'** που ακολουθεί και επικεντρώνεται στο θεωρητικό υπόβαθρο για την μελέτη των *extra-ludic contexts* που περιβάλλουν το πολυτροπικό τεχνούργημα, διακρίνεται επίσης σε τρία κεφάλαια. Στο **Κεφάλαιο 4** επιχειρείται η ανάπτυξη ενός γενικότερου πλαισίου, εντός του οποίου διατυπώνονται συνοπτικά

εκείνοι οι ισχυρισμοί, των οποίων η θεωρητική συνεισφορά ήταν σημαντική στην εξέλιξη της θεωρίας της ασφαλειοποίησης, από την αρχική της διατύπωση από τη Σχολή της Κοπεγχάγης, έως και τις τελευταίες μελέτες, που δίνουν βαρύτητα στο ρόλο του *κοινού* και στη σημασία της διϋποκειμενικής της πτυχής. Στο ίδιο κεφάλαιο, διερευνώνται τόσο οι εκφράσεις τροπικοτήτων (modalities) ασφαλειοποίησης της μετανάστευσης και των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, δυο ζητημάτων που συνιστούν και την βασικές εκπαιδευτικές θεματικές ενότητες που υποστηρίζουν τα τεχνουργήματα που μελετάμε, όσο και οι τρόποι που συνδέουν την ανθρωπιστική ρητορική με αυτήν την ασφάλειας στον Ευρωπαϊκό διά-λογο. Τέλος, επιχειρείται η διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο διαμορφώθηκε η ρητορική (αν)ασφάλειας στον κυβερνοχώρο, ένα ζήτημα, το οποίο επίσης συνδέεται με το σχεδιασμό των καινοτόμων εφαρμογών που αποσκοπούν στην σχετική κατάρτιση των επαγγελματιών.

Το **Κεφάλαιο 5** αποσκοπεί στο να δώσει έμφαση στην οπτική διάσταση των διαδικασιών ασφαλειοποίησης και είναι αφιερωμένο στην συνοπτική παρουσίαση του τρόπου με τον οποίο εξελίχθηκε η σχέση της επικοινωνίας με την έννοια της ασφάλειας.

Το **Κεφάλαιο 6** πραγματεύεται το ζήτημα της καινοτομίας ως στρατηγική ανάπτυξης ειδικά σχεδιασμένων παιγνιωδών τεχνολογιών επίλυσης κοινωνικών και πολιτικών προβλημάτων. Επίσης, παρουσιάζεται συνοπτικά, ο τρόπος που πραγματώνεται ο *λόγος των ειδικών επιχειρήσεων* μέσω της ψυχαγωγίας και πιο συγκεκριμένα, των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Τέλος, το τρίτο υποκεφάλαιο, επιχειρεί να ενθαρρύνει την επιστημονική έρευνα στα ζητήματα σημασιοδότησης στο πεδίο του σχεδιασμού τους και όχι μόνο στην διαδικασία της πρόσληψης στους, όπως συνηθίζεται.

Το **ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ** της διατριβής αρχίζει με το **Α΄ Μέρος** του **Κεφαλαίου 7** στο οποίο εξετάζονται οι υπερκαθορισμένες σχέσεις και δομές του πεδίου που καθορίζει, υλοποιεί και αξιολογεί τις προτεραιότητες για την καταπολέμηση του οργανωμένου εγκλήματος μέσω συγκεκριμένων δραστηριοτήτων κατάρτισης. Σκοπός του κεφαλαίου αυτού είναι η διερεύνηση των ορίων διαπραγμάτευσης παραγωγής νοημάτων και της σημειωτικής εξάρτησης του *κοινού* στο οποίο απευθύνονται αυτές οι εφαρμογές, τόσο με τις προθέσεις των παραγωγών τους, όσο και με τις ιδεολογικές και διαδικαστικές πρακτικές που τις αξιοποιούν. Πιο συγκεκριμένα, εξετάζεται ο ρόλος του σχεδιασμού των προγραμμάτων επιμόρφωσης των επαγγελματιών στο γενικό πολυετές στρατηγικό σχέδιο (G-MASP) του τετραετούς

κύκλου πολιτικής της ΕΕ/EMPACT, η σημειωτική διαμεσολάβηση μέσω των Κύριων Δεικτών Επίδοσης (KPIs) των δραστηριοτήτων κατάρτισης των επαγγελματιών στα Επιχειρησιακά Σχέδια Δράσης (ΟΑΡ), καθώς και ο ρόλος που αυτοί κατέχουν στον προσδιορισμό των μαθησιακών στόχων και στην ενίσχυση των διαδικασιών υλοποίησης τους μέσω των εφαρμογών που συνιστούν και το βασικό αντικείμενο της μελέτης μας. Επιπλέον, μελετάται ο θεσμικός λόγος περί προστασίας των Θεμελιωδών Δικαιωμάτων και κυβερνοασφάλειας.

Η θεωρητική βάση αυτού του κεφαλαίου που προσεγγίζει πολύ γενικά τον ρόλο των διαδικασιών και των τεχνικών εποπτείας της απόδοσης των οργανισμών/φορέων και υπηρεσιών στην υλοποίηση των εκπαιδευτικών τους δραστηριοτήτων, είναι εμπνευσμένη από τη θεωρία της ασφαλειοποίησης της Σχολής της Κοπεγχάγης για τη προσλεκτική ισχύ των πολιτικών υποκειμένων, το *dispositif de sécurité* της Σχολής του Παρισιού, των μεταγενέστερων και νεότερων συναφών μελετών, τόσο αυτών που εστίασαν στις επικοινωνιακές πράξεις διαμεσολάβησης μεταξύ των δρώντων ασφαλειοποίησης, τις πρακτικές και του(ών) κοιν(ών) εντός των οποίου επιτελούνται (βλ. π.χ. Hansen 2006, 2011· Williams 2003), όσο και αυτών που επιχείρησαν μια πιο ουσιαστική και σύγχρονη ανάγνωση της λογοθετικής (*discursive*) σύλληψης της ιδέας περί πολιτικής που μεριμνά για την ασφάλεια μέσω του πλαισίου της Φουκωϊκής *κυβερνητικότητας* και των παγιωμένων πρακτικών των σχετικά *αυτόνομων* Πεδίων του Bourdieu. (βλ. π.χ. Huysmans 2006, 2011. Bourbeau, 2014. Maton 2005.)

Στο **Β' ΜΕΡΟΣ**, ως μελέτη περίπτωσης, παρουσιάζονται και αναλύονται τα σήματα-λογότυπα των οργανισμών που συγκροτούν το ευρωπαϊκό extra-ludic Πεδίο που υποστηρίζει τις διασυνδεδεμένες δραστηριότητες με την κατάρτιση των επαγγελματιών. Η ανάλυση αυτή υποδιαιρείται σε δύο εμπειρικές μελέτες βασισμένες στην παρατήρηση για το χρώμα, το σχήμα και την τυπογραφία. Σκοπός αυτής της ανάλυσης είναι η ανάδειξη της συμβολικής και ιδεολογική επένδυσης σε ένα τεχνούργημα που συνοδεύει κάθε εκπαιδευτική δράση και κυρίως, κάθε ένα από τα εκπαιδευτικά τεχνουργήματα που μελετούμε.

Στο **Κεφάλαιο 8** παρουσιάζεται αρχικά ως μελέτη περίπτωσης ο Οργανισμός της ΕΕ για την Κατάρτιση στον Τομέα της Επιβολής του Νόμου CEPOL καθώς και το σύστημα υποστήριξης της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης των επαγγελματιών LEEEd. Στο Β' ΜΕΡΟΣ και υπο το πρίσμα της πολυτροπικής ανάλυσης, μελετώνται οι σημειωτικές διαστάσεις των εξ αποστάσεως σεμιναρίων κατάρτισης για ζητήματα προστασίας Θεμελιωδών Δικαιωμάτων που ενσωματώνουν μηχανισμούς βασισμένους σε παιχνίδι.

Τέλος, ακολουθεί η πολυτροπική ανάλυση μιας εξειδικευμένης web-based εφαρμογής βασισμένη σε πανοραμικές φωτογραφίες 360° ενός αστυνομικού τμήματος που αποσκοπεί στην ενίσχυση γλωσσικών δεξιοτήτων.

Το **Κεφάλαιο 9**, είναι αφιερωμένο στην αξιοποίηση καινοτόμων τεχνολογιών από τον Οργανισμό Ευρωπαϊκής Συνοριοφυλακής και Ακτοφυλακής FRONTEX. Το Α' Μέρος του κεφαλαίου εστιάζει στις διαδικασίες και πρακτικές που συνέβαλλαν στην ανάπτυξη του βασικού προγράμματος κατάρτισης προσωπικού των ευρωπαϊκών υπηρεσιών συνοριοφυλακής και πιο συγκεκριμένα, σε αυτές που συνέβαλλαν καθοριστικά στο να ενσωματώσει ο οργανισμός στο εκπαιδευτικό του πρόγραμμα ζητήματα αρχών ΘΔ και αξιοποίησης τεχνολογιών αιχμής. Στο Β' Μέρος, αναλύονται οι διαδραστικές πολυμεσικές εφαρμογές που υποστηρίζουν το πρόγραμμα επιμόρφωσης για τα ΘΔ, όπως αυτές που συγκροτούν το εκπαιδευτικό υλικό της εκπαιδευτικής ενότητας “Fundamental Rights Basic Course” (eLearning).

Πιο συγκεκριμένα, μελετώνται και αναλύονται τα πολυτροπικά και βασισμένα σε βίντεο και μηχανισμούς παιχνιδιών τεχνουργήματα που αξιοποιούνται στις υποενότητες της διαδραστικής εκπαιδευτικής ενότητας “FReLearning Tool”. Αυτά είναι: 1) η πρώτη εισαγωγική πολυμεσική διαδραστική εκπαιδευτική παρουσίαση “Fundamental Rights”, 2) το βασισμένο σε μηχανισμούς παιχνιδιών διαδικτυακό μάθημα “The Return operation process”, 3) τα κινηματογραφικά αποσπάσματα που αυτό εμπεριέχει στην υποενότητα “First Contact with the Returnee” και 4) η serious game decision-based προσομοίωση “Scengen Borders Code eLearning Tool”. Επιπλέον, αναφέρονται συνοπτικά δύο εξειδικευμένες εφαρμογές εικονικής πραγματικότητάς βίντεο, το “360° Offshore Patrol Vessel 360-degree Training” και το “Merikarhu 360 Virtual Tour”.

Στο **Κεφάλαιο 10** και στο Α' Μέρος, παρουσιάζεται ως μελέτη περίπτωσης η πλατφόρμα ανταλλαγής πληροφοριών και γνώσης EPE της EUROPOL. Το Β' Μέρος, εστιάζει στις επικοινωνιακές περιστάσεις που εξελίσσονται στον ψηφιακό κοινόχρηστο χώρο και διεπαφές της Πλατφόρμας Επικοινωνίας των Διαπιστευμένων Εμπειρογνομόνων σε θέματα Ηλεκτρονικού Εγκλήματος, EC3-SPACE. Επιπλέον μελετώνται δύο παραδείγματα από τα σημειωτικά συστήματα στα οποία ο Οργανισμός επενδύει την αποδοχή της ταυτότητας και της ρητορική της από το κοινό-στόχο. Το πρώτο, αφορά ένα μη διαδραστικό μέσο το οποίο, ωστόσο, εμπεριέχει σημειωτικά στοιχεία που έχουν αντληθεί από την ψηφιακή εμπειρία ενός βιντεοπαιχνιδιού. Στο δεύτερο παράδειγμα, επιχειρείται η περιγραφή της επικοινωνιακής περίπτωσης που

υποστηρίζει το πρώτο εκπαιδευτικό διαδικτυακό παιχνίδι αποκλειστικά για ερευνητές παράνομων δραστηριοτήτων σχετικών με ροές κρυπτονομισμάτων, “CRYPTOPOL”.

Η τεκμηρίωση της διατριβής κλείνει με την συνοπτική επισκόπηση των συμπερασμάτων.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ Α΄

Θεωρητικό πλαίσιο για την πολυτροπική ανάλυση των εφαρμογών

Κεφάλαιο 1: Multimodality: Το φαινόμενο και η θεωρία της πολυτροπικότητας

Εισαγωγή

Η έρευνα αυτή ξεκίνησε με την αποδοχή ότι κάθε επικοινωνία έχει νόημα με ιδεολογική χροιά και καμία επικοινωνιακή πράξη δεν συντελείται εν κενώ. Τα τελευταία χρόνια, τα βασισμένα σε παιχνίδια συστήματα μάθησης προσέλκυαν ιδιαίτερα το ενδιαφέρον των ευρωπαϊκών οργανισμών επιβολής του νόμου. Ένας από τους στόχους, λοιπόν, αυτής της διατριβής είναι να αναδείξει τη θεωρία της πολυτροπικότητας και της κριτικής ανάλυσης του λόγου ως ουσιαστικές και θεμελιώδεις παραμέτρους ανάλυσης των συγκεκριμένων εκπαιδευτικών εφαρμογών.

Η ανασκόπηση των βασικών προσεγγίσεων για την πολυτροπικότητα (Kress, -2014· Van Leeuwen, -2021· Bateman, -2019· Ledin & Machin, -2018· Forceville, 2020 κ.α.), καθώς και των μελετών από το πεδίο της κριτικής ανάλυσης λόγου (συμπεριλαμβανομένων και αυτών που προσεγγίζουν τη πολυτροπικότητα από το πεδίο των μελετών των ψηφιακών παιχνιδιών) (Fairclough, -2011· Wodak & Meyer, -2015· Van Dijk, -2016· Norris, 2004 2020· O'Halloran, 2004· Gee, -2014· Masso, -2016· Ensslin, -2019· Šisler, -2017 κ.α.), αποτέλεσε και το πρώτο στάδιο της αναχείρας διατριβής.

1.1 Βασικές αρχές

Τα νέα μέσα και δυνατότητες τους επέφεραν σημαντικές αλλαγές στο επικοινωνιακό περιβάλλον. Η πρώτη και η πιο βασική, ήταν αυτή της διπλής μετάβασης από το βιβλίο στην οθόνη και αντίστροφα (Kress, 2003, σ. 1). Με την εξέλιξη και διάδοση των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας, οι σημειωτικοί κώδικες που χρησιμοποιούνταν για την κατασκευή νοήματος εμπλουτίστηκαν, με τον οπτικό, να αρχίζει πλέον να εκλαμβάνεται ως πιο σημαντικός από το γλωσσικό (Kress, 2000, σ.165).

Εντός αυτού του πλαισίου και αυτής της σημαντικής κοινωνικής αλλαγής, το «φαινόμενο» της πολυτροπικότητας προκάλεσε το ενδιαφέρον σε πολλούς κλάδους. Ως αποτέλεσμα αυτού του αυξανόμενου ενδιαφέροντος, ερευνητές από ποικίλα επιστημονικά πεδία, έσπευσαν να διερευνήσουν τις διαφορετικές πτυχές του. Ταυτόχρονα, ο αριθμός των μελετών που επιχειρούσε να αναπτύξει τη θεωρητική πλαισίωση του πολυτροπικού πεδίου ολοένα και αυξανόταν (βλ. Jewitt, 2009).

Σύμφωνα με τους Gunther Kress και Theo van Leeuwen (2001), οι κοινωνικές και οι σημειωτικές αλλαγές συνδέονται άρρηκτα. Όπως οι ίδιοι υπογραμμίζουν: «*οι νέες κοινωνικές/πολιτισμικές/πολιτικές επιταγές οδηγούν σε νέους τρόπους επικοινωνίας και σε νέες τεχνολογίες επικοινωνίας – καθώς επίσης και σε νέες θεωρίες επικοινωνίας*» (Kress & Leeuwen 2001, σ. 113). Η τοποθέτηση των Kress & Leeuwen ότι, τα κλασικά μοντέλα επικοινωνίας που εστιάζουν στην επικοινωνιακή διαδικασία μετάδοσης μηνυμάτων μεταξύ πομπού και δέκτη, δεν επαρκούν στο να περιγράψουν περιπτώσεις που εμπίπτουν εκτός του πεδίου εφαρμογής τους, αποτελεί και την κοινή συνιστώσα όλων των θεωριών και προσεγγίσεων της πολυτροπικότητας που ακολούθησαν. Σύμφωνα με τους συγγραφείς, στο πλαίσιο πια της πολυτροπικότητας, η σημειωτική, μπορεί να κατέχει την δυναμική του να εξελίσσεται συνεχώς (όπως και οποιοδήποτε άλλο πεδίο έρευνας), αλλά δεν είναι πάντα εύκολο να προσαρμοστεί σε νέα δεδομένα και αντικείμενα έρευνας (Kress & van Leeuwen, 2001).

Η αποδοχή λοιπόν ότι η επικοινωνία συντελείται με πολλούς σημειωτικούς τρόπους (modes) δημιούργησε αρχικά την ανάγκη διαμόρφωσης μιας σημειωτικής θεωρίας που θα είναι επαρκής για την περιγραφή του πολυτροπικού κόσμου, θα έχει επίγνωση όλων των σύγχρονων πολυμεσικών πηγών και θα δίνει έμφαση στο «σχεδιασμό»¹⁹ και στους τρόπους μέσω των οποίων διαμορφώνεται ο «λόγος» (Bateman et al., 2017, σ. 89· Kress & van Leeuwen, 2001, σ. 28). Η διαφορά της κοινωνικής σημειωτικής από τις άλλες μορφές σημειωτικής, είναι η εστίαση στη δημιουργία των σημείων, παρά στη χρήση τους. Σύμφωνα με τον Kress (2010), η κοινωνική σημειωτική συνιστά τη *ρητορική*²⁰ προσέγγιση της επικοινωνίας. Στην σημειωτική του Saussure, ο *ρήτορας* εστιάζει στους κοινωνικούς κανόνες της χρήσης

¹⁹ «Ο σχεδιασμός (design) είναι η σύλληψη της μορφής που θα έχει το σημειωτικό προϊόν ή το σημειωτικό συμβάν και το μέσο για την πραγματοποίησή ενός λόγου σε μια ορισμένη επικοινωνιακή συνθήκη. Αυτή η συνθήκη, διαμορφώνεται μέσα από την επιλογή συγκεκριμένου σχεδίου και μεταμορφώνει την κοινωνικά διαμορφωμένη γνώση σε κοινωνική δράση αλληλεπίδραση». (Kress & Van Leeuwen 2001, σ.5).

²⁰ Ο όρος ρητορική αναφέρεται στις τεχνικές, συνήθως τις γλωσσικές, που είναι σχεδιασμένες έτσι ώστε να πείσουν και να εντυπωσιάσουν τον κόσμο. (Gillian Dyer, Η Διαφήμιση ως επικοινωνία, Εκδ. Πατάκη, 2001:178)

των σημειωτικών μέσων που γνωρίζουν και χρησιμοποιούν οι γύρω του. Στην κοινωνικοσημειωτική, σχεδιάζει δυναμικά την επικοινωνία του, αξιολογώντας όλες τις πτυχές της επικοινωνιακής περίστασης όπως το ενδιαφέρον του, τα χαρακτηριστικά του *κοινού*, τις σημειωτικές απαιτήσεις του ζητήματος που διακυβεύεται, καθώς και τους διαθέσιμους πόρους για την δημιουργία της κατάλληλης αναπαράστασης (Kress, 2010). Η *ρητορική*, είναι από την φύση της πολυτροπική και κυρίως *επιλεκτική* όσον αφορά στη σχέση της με τους τρόπους και τα μέσα. Θεωρεί δεδομένο ότι η πράξη της επικοινωνίας συντελείται από ένα πλήθος τρόπων (*modes*), η αλληλεξάρτηση των οποίων είναι σημαντική για την κατανόηση, του *πως* αυτή η επικοινωνία λειτουργεί.

Η αισθητική διάσταση της ρητορικής, συνιστά επίσης μια σημαντική πτυχή της πολυτροπικότητας και πρέπει να την λάβουμε υπόψη. Ο συνδυασμός των τρόπων, είναι μια συνειδητή απόφαση οδηγούμενη από τον σχεδιασμό (Andrews, 2010 στο Hawreliak, 2018, σ 11). Σε όλες τις κοινωνίες, υπάρχουν *σημειωτικά καθεστώτα*²¹ (van Leeuwen, 2005α, σ. 53) και διαφορετικοί κανόνες για την χρήση των σημειωτικών πόρων. Αυτοί οι κανόνες, μπορεί να νομιμοποιηθούν από μια απρόσωπη εξουσία, όπως παράδοση, Γραφές, νόμους ή ιδεολογία, αλλά για την εφαρμογή τους χρειάζονται τους δρώντες (*actors*) και ως εκ τούτου, πάντα θα υπάρχει περιθώριο για την ανάπτυξη μιας υποκειμενικής ερμηνείας (Machin, 2014, σ. 605).

Ο *σχεδιασμός*, τοποθετείται και *ρυθμίζεται* πάντα κοινωνικά, από τους τύπους πόρων που διατίθενται, από το *σε ποιον* διανέμονται, καθώς και από τα *καθεστώτα* που ρυθμίζουν και διαμορφώνουν τον τρόπο με τον οποίο αυτοί οι πόροι αξιοποιούνται για τη δημιουργία διαφόρων κανόνων και προσδοκιών (Jewitt, 2016, σ. 36). Η παραγωγή νοήματος και για τον σχεδιαστή/παραγωγό (*designer, producer*) και για τον καταναλωτή (*consumer*), υλοποιείται μέσω των δυνατοτήτων που παρέχονται από το συγκεκριμένο επικοινωνιακό, πολιτισμικό και κοινωνικό περιβάλλον. Η διαφορά αυτής της θεωρίας από αυτήν της συστημικής λειτουργικής γλωσσολογίας του Halliday (1978) - η οποία συνέδεε τα επίπεδα της γλώσσας, της κοινωνίας και του πολιτισμού-, έγκειται στο ότι οι δρώντες, έχουν τόσο την επιλογή των σημειωτικών μέσων για την παραγωγή του νοήματος, όσο και την δυνατότητα μετασχηματισμού του (Kress, 2014).

Σύμφωνα με τους ισχυρισμούς των Kress & Van Leeuwen (2001), η παραγωγή (*production*) αναφέρεται στην οργάνωση της έκφρασης, στην υλική έκφραση ενός

²¹ -[συγκεκριμένοι τρόποι θέασης ως κοινωνική κατασκευή]

σημειωτικού συμβάντος ή στην υλική παραγωγή ενός σημειωτικού τεχνουργήματος (artefact). Επισημαίνουν ότι οι δεξιότητες που απαιτούνται για την πραγματοποίηση της παραγωγής, δεν σχετίζονται μόνο με τον τρόπο (mode) αλλά και με το μέσον (medium) και το υλικό (material). Όπως ακριβώς, δηλαδή, υιοθετούν και αντιμετωπίζουν οι εικαστικοί τον καμβά, η αξιοποίηση του οποίου, απαιτεί μεταξύ άλλων και τεχνικές δεξιότητες. Επιπλέον, το πως αναπαριστούμε τον κόσμο μέσω των υλικών σχετίζεται τόσο με τις κοινωνικές πρακτικές (Fairclough, 1992, 2005), όσο και με οποιαδήποτε πολυτροπική μορφή της γλώσσας που διαμορφώνεται από τις κοινωνικές σχέσεις και ιδεολογικές αλληλεπιδράσεις (Fairclough, 1995, 2005).

Η εξέλιξη της τεχνολογίας των τελευταίων ετών επέφερε σημαντικές προκλήσεις για την προσαρμογή της κοινωνικής σημειωτικής ανάλυσης στις πολυτροπικές μελέτες. Επιδιώκοντας την αντιμετώπιση των νέων προκλήσεων, προέκυψαν νέοι σημειωτικοί τρόποι (modes) με νέες προσφερόμενες δυνατότητες (affordances) οι οποίες επηρέασαν σημαντικά τους δείκτες τροπικότητας (modality markers) των θεατών/κοινωνικών ομάδων (Holsanova 2014). Με λίγα λόγια, από τις συνέπειες αυτών των αλλαγών, προέκυψαν νέα ζητήματα για την τροπικότητα, με το σημαντικότερο, να αφορά την αξιοπιστία της οπτικοποιημένης πληροφορίας (Kress και van Leeuwen, 2006/2010). Επιπλέον, επανεξετάστηκε η δυνατότητα κάποιων μέσων, να φέρουν ή να εμφανίζουν σημειωτικά τεχνουργήματα και τύπους επιτέλεσης (performance) που προέρχονται από άλλα μέσα (Ravelli & van Leeunen, 2018· Holsanova, 2014· Bateman et al., 2017). Η διασάφηση όλων των παραπάνω εννοιών, θα επιχειρηθεί στις επόμενες ενότητες.

Μία από τις δύο βασικές αρχές λοιπόν της πολυτροπικότητας αποτελεί η θέση ότι σε ένα πολιτισμικό προϊόν περιέχονται και συνδυάζονται πολλοί σημειωτικοί τρόποι. Η δεύτερη, αφορά την υιοθέτηση της πολυτροπικής κοινωνικής σημειωτικής η οποία επικεντρώνεται στον τρόπο που ο δημιουργός των σημείων συνδέει τις επικοινωνιακές περιστάσεις και συμμετέχοντες με τις πρακτικές που διαμορφώνονται από σχέσεις εξουσίας, δίνοντας επιπλέον έμφαση στο είδος των μέσων (των αντικειμένων, των σημειωτικών πόρων (semiotic resources²²)) που εμπλέκονται (βλ.

²² Ο όρος προέρχεται από τον Halliday και τον ισχυρισμό του ότι η γραμματική μιας γλώσσας δεν συνιστά μόνο ένα κώδικα ή ένα σύστημα κανόνων για παραγωγή σωστών προτάσεων αλλά και έναν πόρο για κατασκευή νοημάτων. (Βλ. 1978). Ο Van Leeuwen όρισε τους σημειωτικούς πόρους, ως «τις ενέργειες και τα αντικείμενα που χρησιμοποιούμε για να επικοινωνούμε είτε παράγονται εξαιτίας της φυσιολογίας μας – π.χ., φωνητικός μηχανισμός, μύες που χρησιμοποιούνται στους μορφασμούς και χειρονομίες – είτε με τεχνολογικά μέσα – μελάνι και χαρτί, υφάσματα, ψαλίδια και ραπτικές μηχανές, κ.α.». (van Leeuwen 2005α, σ. 285).

Kress, 2010, σ.8· Kress, 2011, σ. 209). Οι παραπάνω αρχές διατυπώθηκαν από τους θεωρητικούς των πολυγραμματισμών (Ομάδα New London Group, 1996) μεταξύ των οποίων ήταν και οι Gunther Kress, Norman Fairclough, Bill Cope και Mary Kalantzis. Η πολυτροπικότητα, λοιπόν, ορίζεται:

..ως μια διαδικασία σχεδιασμού ενός σημειωτικού προϊόντος ή συμβάντος, με την χρήση ποικίλων σημειωτικών τρόπων (modes) καθώς και περιγραφής της διαδικασίας διασύνδεσης αυτών των τρόπων μεταξύ τους. Από σημασιολογικής άποψης το πολυτροπικό, σημειωτικό προϊόν δεν αποτελεί απλό άθροισμα νοημάτων των συστατικών μερών, αλλά ένα νέο σημασιολογικό συμβάν. (Kress και van Leeuwen 2001, σ.20) ²³

Έως και σήμερα (2022), από τη σχετικά πλούσια διεθνή βιβλιογραφία του Πεδίου Πολυτροπικών Μελετών, οι εργασίες που αφιερώθηκαν στην πολυτροπική ανάλυση είναι, μεταξύ άλλων, αυτές των Bateman (2008) και Bateman, Wildfeuer, & Hiippala (2017), της Carey Jewitt (2016 [2009]), του David Machin (2007, 2016) (βλ. και Ledin & Machin 2020, 2018α, 2016· Machin & van Leeuwen, 2016α, 2005), της Jana Holsanova (2012α, 2012β, 2014) καθώς και οι πρώτες μελέτες που την υιοθέτησαν στο πλαίσιο της Κριτικής Ανάλυσης Λόγου, αυτές του James Paul Gee (2014α, 2014β, 2014γ).

Άλλες εργασίες που συνεισέφεραν σημαντικά στο πεδίο, είναι αυτή της Sigrid Norris (2004) για την διαπροσωπική αλληλεπίδραση, η εργασία “Geosemiotics” των Ron Scollon & Suzie Wong Scollon (2003) όπου επιχειρηματολογήσαν υπέρ της μελέτης της σήμανσης στον περιβάλλοντα χώρο ως πολυτροπικό αντικείμενο, καθώς επίσης και οι μελέτες του Arnulf Depperman (2013) και των Kay O'Halloran & Bradley A. Smith (2011) για την πολυτροπική διάδραση της επικοινωνίας.

Ωστόσο, οι συζητήσεις γύρω από τη ορθή (ή μη) επιλογή εφαρμογής της θεωρίας της πολυτροπικότητας σε διάφορα πεδία, ποικίλλουν. Για τον Depperman (2013), ο όρος «πολυτροπικότητα» έχει ήδη φθαρεί και η υιοθέτηση του σε διάφορα κεφάλαια της σημειωτικής, ανάλυσης λόγου και μελετών για τα νέα μέσα, προκαλεί ασάφεια και σύγχυση.

Για τους Carey Jewitt, Jeff Bezemer & O'Halloran (2016), οι μελέτες για την πολυτροπικότητα που εμπεριέχουν μεθόδους που παροτρύνουν τον ερευνητή - κυρίως κατά την διάρκεια της πρώτης φάσης μελέτης του αντικειμένου έρευνας-, να επιλέξει μια προσέγγιση με βάση μόνο τις προσωπικές του προτιμήσεις και γνώσεις, οδηγούν

²³ Μτφ. από Γραικός 2005, σ.83.

ως επί το πλείστον στο να αποκλείονται σημαντικά εργαλεία που θα μπορούσαν να συμβάλλουν ουσιαστικά στην έρευνα του.

Λαμβάνοντας αυτό υπόψη, οι Bateman et al., (2017) αναζητούν εκείνο το πεδίο πολυτροπικότητας το οποίο θα επιτρέπει στον ερευνητή να τεθούν τα ερωτήματα περί πολυτροπικότητας, πριν καν μπει στην φάση επιλογής προσεγγίσεων και μεθόδων. Αυτού του είδους η προσέγγιση, μας επιτρέπει να την συνδέσουμε με οποιοδήποτε άλλο κλάδο που θα επιλέξουμε. (Bateman et al., 2017, σ. 137)

Για την ανάδειξη και δόμηση του επιστημονικού αντικειμένου της έρευνας σχετικά με το *πως* αναπτύσσεται η πολυτροπική επικοινωνία, χρησιμοποιήθηκε, λοιπόν, ως κορμός, το πλαίσιο των Bateman, Wildfeuer και Hiippala (2017). Οι συγγραφείς προτείνουν στον ερευνητή να αντιμετωπίσει τα ζητήματα πολυτροπικότητας που αφορούν το αντικείμενο της έρευνας του, εντός ενός πλαισίου όπου η *υλικότητα*, και οι σημειωτικές διαδικασίες νοηματοδότησης συνιστούν και τους βασικούς άξονες του. Παρακάτω, παρουσιάζονται οι βασικές έννοιες που συναντάμε τόσο εντός αυτού του πλαισίου, όσο και γενικότερα στις πολυτροπικές προσεγγίσεις που έχουν διαμορφωθεί στο ερευνητικό πεδίο της Μελέτης των παιχνιδιών.

1.1.1 Πολυτροπικό είδος (genre) και πολυτροπικά κείμενα (texts)

Τα είδη (genres), συνιστούν επικοινωνιακά γεγονότα²⁴ (communicative events) τα οποία χαρακτηρίζονται από έναν επικοινωνιακό σκοπό και μια δομή που υποστηρίζει την επίτευξη αυτού του σκοπού. Φέρουν ομοιότητες ως προς την μορφή, το ύφος, το περιεχόμενο και το ακροατήριο στο οποίο απευθύνονται (Swales, 1990, σ. 58). Συνδέουν τον παραγωγό, τον καταναλωτή, το θεματικό περιεχόμενο, τον τρόπο και την περίσταση, επηρεάζουν σε συνδυασμό με τους λόγους και τους τρόπους παραγωγής νοήματος το σύνολο του σχεδιασμού και της οργάνωσης των κειμένων (Kress, 2003, σ. 94).

Ως παράγωγα δομών που αναπτύσσονται εντός κοινωνικοπολιτισμικών πλαισίων, είναι συνεχώς εξελισσόμενα και υπόκεινται σε μείξεις, διαφοροποιήσεις και αλλαγές. Στο σύγχρονο πολυτροπικό επικοινωνιακό περιβάλλον, πραγματώνονται και λαμβάνουν πολυτροπικές μορφές.

Η έννοια των *genres* προσεγγίστηκε τόσο από τις μελέτες που εστίασαν στις γλωσσικές επικοινωνιακές πράξεις (linguistic communicate acts), όσο και από διάφορα

²⁴ Μτφ του events ως «γεγονότα» από Τοκατλίδου (1994:96,109)

πεδία της οπτικής επικοινωνίας. Σε πολύ γενικές γραμμές, το *genre* κατέχει ιδιαίτερη θέση στις μελέτες της πολυτροπικότητας με δύο τρόπους: 1) ως μια γενική έννοια που αναφέρεται και προσδιορίζει τα πολυτροπικά κείμενα (το είδος των ιστοσελίδων, το είδος των εφημερίδων, το είδος των ψηφιακών παιχνιδιών κ.τ.λ.) και 2) ως το εύρος των σημείων, των δυνατοτήτων, των εκφραστικών πόρων, των σημειωτικών τρόπων, που αξιοποιούνται σε μια δεδομένη επικοινωνιακή περίσταση. Η αντιμετώπιση της έννοιας *genre*, ως «τύπος» ενός επικοινωνιακού τεχνουργήματος ή περιστάσης μοιάζει σχετικά απλή, ωστόσο, η υιοθέτηση της στην επιστημονική έρευνα εξακολουθεί να αντιμετωπίζει σοβαρά προβλήματα ορισμού.

Αντίστοιχη προβληματική αντιμετωπίζει και ο ορισμός του *κειμένου* (*text*) (Bateman, 2008, σ. 11· Bateman et al., 2017, σ. 183). Σύμφωνα με τους συγγραφείς, το *πολυτροπικό κείμενο* αποκλίνει σημαντικά από το *κείμενο* των γλωσσολογικών μελετών καθώς περιορίζεται στους γλωσσικούς τρόπους νοήματος και απαιτεί έναν νέον ορισμό. Ως *text*, λοιπόν, ορίζεται αυτό «...που παράγεται ως αποτέλεσμα από την αξιοποίηση-χρήση (*deploying*)... των σημειωτικών τρόπων ενός μέσου για να αποκτήσει σημασία» (Bateman et al., 2017, σ. 186) Αυτός ο γενικός ορισμός, οδηγεί σαφώς στην αναγκαιότητα της διάκρισης του *κειμένου* (*text*) από τον *λόγο* (*discourse*) και ο καθοριστικός παράγοντας που θα συμβάλλει σε αυτή είναι η *υλικότητα* (*materiality*) του *κειμένου*. Ωστόσο, αυτοί οι δύο όροι, ακόμα και στο πλαίσιο της πολυτροπικότητας, εξακολουθούν να χρησιμοποιούνται εναλλακτικά, με το *κείμενο* να αντιμετωπίζεται άλλοτε ως τεχνουργήμα το οποίο δύναται να αναλυθεί σε σχέση με το τρόπο ενσωμάτωσής του σε μια δεδομένη επικοινωνιακή περίσταση ή πλαίσιο - κυρίως αξιοποιώντας μεθόδους από το πεδίο ανάλυσης λόγου-, και άλλοτε ως ένας αυτός καθαυτός τυπικός *Λόγος* κάποιου μέσου (πχ κινηματογραφικός Λόγος).

Αυτό που έχει σημασία για την παρούσα διατριβή είναι να καταστεί σαφές ότι, σε κάθε επικοινωνιακή περίσταση, μπορεί να παράγονται *κείμενα*. Ως *περίσταση*, θεωρείται το λογοθετικό (*discursive*) πλαίσιο στο οποίο κατασκευάζεται και ενσωματώνεται το *κείμενο*. Αυτό το πλαίσιο, ορίζει τις διάφορες πηγές γνώσης και πληροφοριών, τις κοινωνικές και πολιτισμικές δομές καθώς επίσης και την κοινωνική δραστηριότητα που επηρεάζει την ερμηνεία του *κειμένου*. Το *κείμενο* αναφέρεται στην πραγμάτωση του συνόλου των σημειωτικών τρόπων και σημειωτικών σχέσεων, σε κάποια επικοινωνιακή πράξη.

Τα *κείμενα* (*texts*) δεν ανήκουν στα *genres* αλλά συμμετέχουν στα *genres*, (Bateman et al., 2017, σ.183).

1.1.2 Περιστάσεις επικοινωνίας (communicative situations)

Το περιβάλλον μέσα στο οποίο δημιουργείται το *κείμενο*, αρχικά περιεγράφηκε από τον Bronisław Malinowski (1922). Στο πλαίσιο της εθνογραφικής του έρευνας στον Ειρηνικό Ωκεανό, ο Malinowski περιέγραψε το περιβάλλον εντός του οποίου διαμορφώνεται η προφορική γλώσσα των κατοίκων κατά την διάρκεια του ψαρέματος, ως *Culture* και *Context of Situation* (καταστασιακό συγκείμενο - πλαίσιο περίστασης). Την ιδέα του αυτή, την υιοθέτησε ο Firth (1935) στη μελέτη του για το πολιτισμικό υπόβαθρο της γλώσσας, η οποία λίγες δεκαετίες αργότερα, επηρέασε σημαντικά την λειτουργική Θεωρία του Halliday (1985).

Ο Halliday μελέτησε τον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνονται τα επίπεδα λόγου ή *γλωσσικά μητρώα* (registers) σε σχέση με το πλαίσιο (context-συγκείμενο) συγκεκριμένων πτυχών της περίστασης, στο πεδίο (field- *τι συμβαίνει*,) στους συνομιακούς ρόλους (tenor²⁵ –*ποιοι συμμετέχουν και ποιες είναι οι μεταξύ τους κοινωνικές σχέσεις*) και στο τρόπο (mode) του λόγου (*σε ποιο κανάλι επικοινωνίας υιοθετείται*).

Σε γενικές γραμμές, το πλαίσιο επικοινωνιακής περίστασης περιλαμβάνει τους δρώντες, τη μορφή του μηνύματος που παράγεται, την οπτική γωνία προσέγγισης του νοήματος, αυτού που δημιουργήσε το μήνυμα (composer - producer), του ακροατηρίου που το *ερμηνεύει* (interpreter -consumer)²⁶, τη *σκοπιμότητα* καθώς και το περιβάλλον. Πρόκειται λοιπόν για ένα *κάμβά* που έχει κατασκευαστεί με έναν συγκεκριμένο τρόπο και επιδρά, επίσης, με έναν συγκεκριμένο τρόπο (Bateman et al., 2017, σ.136).

Η περίσταση συνιστά το πλαίσιο στο οποίο το *κείμενο* (text) ενσωματώνεται, προσδιορίζει τις ποικίλες πηγές γνώσης και πληροφορίας, τις κοινωνικές και πολιτισμικές δομές και την κοινωνική δραστηριότητα που επηρεάζει την ερμηνεία του *κειμένου*. Το *κείμενο* διακρίνεται από τον *λόγο*, καθώς ο *λόγος* έχει ως αναφορά την *υλικότητα* του κειμένου (ό.π., σ. 186)

Στο πλαίσιο μελέτης των παιχνιδιών, όσο πιο πολύ επιτρέπεται στους διαδρώντες (interactants) να αλληλοεπιδράσουν με το περιεχόμενο του διαδραστικού περιβάλλοντος (πολυμεσικής εφαρμογής/παιχνιδιού) τόσο πιο πολύ αυξάνεται το σύνολο των προκλήσεων της εκάστοτε περίστασης. Παρόλο που αυτή η θεώρηση

²⁵ Tenor – τόνος – δομή των ρόλων

αποτελέσει το επίκεντρο συζητήσεων - κυρίως αυτών που πραγματεύονται την αφήγηση και τις ποικίλες δυνατότητες που προσφέρει (βλ. Murray 1997, σ.153) -, για τους σκοπούς αυτής τη διατριβής, εμείς θα εστιάσουμε στον εντοπισμό των βασικών ιδιοτήτων των επικοινωνιακών περιστάσεων εντός του πλαισίου αυτών των αλληλεπιδράσεων καθώς κατέχουν καθοριστικό ρόλο σχετικά με τις δυνατότητες (affordances) που το ίδιο το μέσο προσφέρει.

Στα παιχνίδια, για παράδειγμα, πρώτου προσώπου, όπως και αυτών που ενσωματώνουν τεχνολογία εικονικής πραγματικότητας, ο *ερμηνευτής* εμβυθίζεται (embedded) πλήρως εντός του ψηφιακού τους κόσμου και των απεικονίσεων τους που προβάλλονται στην οθόνη. Οι περιστάσεις, ωστόσο, μπορούν πάντα να τροποποιηθούν από τις υλικότητες, είτε πρόκειται για δισδιάστατο, είτε για τρισδιάστατο περιβάλλον.

1.1.3 Οι προσφερόμενες δυνατότητες (affordances)

Ο όρος *affordances* εισήχθη για πρώτη φορά από τον Αμερικάνο ψυχολόγο Gibson (1977), με σκοπό να αναφερθεί στις αγωγίμες ιδιότητες μεταξύ του περιβάλλοντος και του οργανισμού που ζει εντός του. Σύμφωνα με την θεωρία του, τα *affordances* συνιστούν τις *προσφερόμενες δυνατότητες* ή *δυνατότητες δράσης* του περιβάλλοντος που μπορούν να υποστηρίξουν την ύπαρξη του δρώντα. Ενώ είναι αντικειμενικά μετρήσιμες και ανεξάρτητες από την ικανότητα του ατόμου να τις αναγνωρίζει, βρίσκονται πάντα σε σχέση με το άτομο και επομένως εξαρτώνται από τις δυνατότητες του. Κάθε επικοινωνιακή περίσταση, βασίζεται σε διαφορετικά *affordances* των *υλικοτήτων* και έτσι κάθε μία από αυτές, φέρει ουσιαστικής σημασίας διαφοροποιήσεις ως προς τη παραγωγή νοήματος,

Μια, λοιπόν, από τις πιο σημαντικές διαδικασίες για τη διερεύνηση και την τεκμηρίωση του φαινομένου ενσωμάτωσης και εξάπλωσης των πρακτικών χρήσης των μέσων εντός ενός συγκεκριμένου κοινωνικο-ιστορικού και πολιτικού πλαισίου, είναι αυτή της περιγραφής των σημειωτικών συστημάτων, των πόρων, των τρόπων και των συνδυασμών των σημειωτικών τους δυνατοτήτων (βλ. Bateman et al., 2017, σ. 58· van Leeuwen, 2005α).

Στο πεδίο των μελετών που εστιάζουν στο σχεδιασμό διαδραστικών συστημάτων, ως *affordances*, ορίζονται οι αντιληπτικές δυνατότητες των εργαλείων που υποστηρίζουν την αλληλεπίδραση ανθρώπου-μηχανής (Norman, 1988, σ. 9). Ενώ το πλαίσιο του Gibson εστιάζει στα χαρακτηριστικά του αντικειμένου σε σχέση με τον

χρήστη και πιο συγκεκριμένα στις δυνατότητες που παρέχει το αντικείμενο ως ικανές να επιτελέσουν ένα συγκεκριμένο έργο (ζήτημα χρηστικότητας), ο Donald Norman δίνει μεγαλύτερη έμφαση στο πως οι χρήστες μπορούν να εκμεταλλευτούν τις δυνατότητες που παρέχει ένα αντικείμενο (ζήτημα ευχρηστίας) (στο Bower 2017).²⁷

Από την υπάρχουσα σχετική βιβλιογραφία που παρήχθη στο χώρο μελετών της εκπαιδευτικής διαδικασίας και της αξιοποίησης τεχνολογιών (βλ. Mishra & Koehler, 2006· Conole & Dyke, 2004· Boyle & Cook, 2004 κ.α.), εξαιρετικό ενδιαφέρον έχουν οι εργασίες *Affordance analysis - Matching learning tasks with learning technologies* του Matt Bower (2008) και η *Designing electronic collaborative learning environments* των Paul Kirschner, Jan-Willem Strijbos, Karel Kreijns & Pieter Jelle Beers (2004).

Πολύ συνοπτικά, σε μια προσπάθεια να παραχθεί μια συνεπής προσέγγιση στην εννοιολόγηση των *προσφερόμενων δυνατοτήτων* στο πεδίο μελετών των εκπαιδευτικών τεχνολογιών, ο Bower παρουσίασε ένα πλαίσιο ταξινόμησης τους που περιλαμβάνει τις *δυνατότητες των μέσων (media affordances)*, τις *χωρικές δυνατότητες (spatial affordances)*, τις *χρονικές (temporal affordances)*, τις *δυνατότητες πλοήγησης (navigational affordances)*, τις *εμφατικές (emphasis affordances)*, της *σύνθεσης (synthesis affordances)*, και τις *σχετικές με τον έλεγχο πρόσβασης (access control affordances)*.

Οι Kirschner et al., (2004), υπογράμμισαν την αναγκαιότητα διάκρισης μεταξύ των σχετικών με την ευχρηστία των εκπαιδευτικών συστημάτων δυνατοτήτων, τόσο από τις μαθησιακές δυνατότητες που ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο μπορεί να αναδείξει (*educational affordances*), όσο και από τις δυνατότητες κοινωνικής αλληλεπίδρασης (*social affordances*) που μπορεί να παρέχει π.χ., ένα διαδικτυακό περιβάλλον μάθησης

Σε αυτό το σημείο, κρίνεται απαραίτητο να υπογραμμισθεί ότι συμφωνών ουσιαστικά με τη διαπίστωση των Sarah K. Howard και Karl Maton (2011, 2020) πως οι μελέτες που είναι αφιερωμένες κυρίως στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό πολυτροπικού μαθησιακού υλικού επικεντρώνονται ως επί το πλείστον στη διερεύνηση των δυνατοτήτων για διάδραση μεταξύ των μαθητών και του αντικειμένου. Έτσι, λοιπόν, για την εκπλήρωση των σκοπών της ανα χείρας διατριβής, η οποία εστιάζει στις τεχνολογίες που επιλέχθηκαν από τους σχεδιαστές ως οι «κατάλληλες» για την διευκόλυνση των επιθυμητών μαθησιακών δραστηριοτήτων - και όχι στην αξιολόγηση

²⁷. Πιο συγκεκριμένα κατά τον Norman, (1988), ο όρος *δυνατότητες* αναφέρεται στις αντιληπτές (*perceived* και πραγματικές (*real*) ιδιότητες του αντικειμένου, κυρίως στις θεμελιώδεις ιδιότητες που καθορίζουν ακριβώς πώς θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί το αντικείμενο (σ. 9).

της ευχρηστίας των τεχνουργημάτων, της διεπαφής κ.τ.λ.-, υιοθετήθηκε η αρχική επιστημονική θεώρηση του Gibson (βλ. και O’Neil, 2008)²⁸

Στην προοπτική αυτή, ο προσφερόμενες δυνατότητες έχουν να κάνουν με την *υλικότητα* (materiality) με την ευρεία έννοια, συμπεριλαμβανομένης της *υλικότητας* των σημειωτικών τρόπων και του τρόπου με τον οποίο αυτά τα υλικά οργανώνονται εντός ενός ένα πολύπλοκου πλαισιοθετημένου αλληλεπιδραστικού δυναμικού συστήματος για ένα συγκεκριμένο σκοπό. Οι προσφερόμενες, δηλαδή, δυνατότητες συνιστούν σχεσιακές ιδιότητες μεταξύ του αντικειμένου, του υποκειμένου και του περιβάλλοντος.

1.1.4 Σημειωτικοί τρόποι (semiotic modes): η υλική και η σημειωτική τους πτυχή

Όλες οι προσεγγίσεις για τους σημειωτικούς τρόπους τείνουν να συμφωνούν σε ένα σημείο: οι τρόποι εμφανίζονται να φέρουν τόσο μια *υλική διάσταση* η οποία συσχετίζεται με τα αισθητηριακά κανάλια πρόσληψής τους, όσο και μια σημειωτική *διάσταση*. Ωστόσο, για το πώς τελικά συσχετίζονται η υλική και η σημειωτική πτυχή του τρόπου, οι απόψεις αρχίζουν να αποκλίνουν. Ορισμένοι, αντιμετωπίζουν τους σημειωτικούς τρόπους πλήρως απελευθερωμένους από την *υλικότητα*, υποστηρίζοντας την ιδέα ότι ο κάθε τρόπος μπορεί να έχει διαφορετικές υλικές εκδηλώσεις. Κάποιοι άλλοι τους αντιμετωπίζουν με όρους τεχνικών αντίληψης (perception). Σε αυτό που συγκλίνουν, είναι η θεώρηση της γλώσσας ως σημειωτικό τρόπο, είτε προφορικής είτε γραπτής (ως οπτική *οντότητα*). Η διάκριση αυτή, όσο και οι συζητήσεις γύρω από αυτήν, απαντούν ως επί το πλείστον στην κλασική θεώρηση των σημειωτικών κωδίκων, κυρίως αυτής του Saussure.

Κάθε ερευνητής κατά την εμπειρική του ανάλυση πρέπει να αφιερωθεί τόσο στην μελέτη του οπτικού περιεχόμενου για να αναδείξει τις διαφοροποιήσεις που αφορούν στην *χρήση* του - διαφοροποιήσεις που είναι σημαντικές για την ανάλυση των σημειωτικών τρόπων -, όσο και στη μελέτη της γραπτής γλώσσας (ως οπτική *οντότητα*) -η οποία είναι τελείως διαφορετική από ότι για τις εικόνες ή για άλλα οπτικά στοιχεία.

²⁸ Σύμφωνα με τον O’Neil, οι θεωρίες του Gibson, συνιστούν σημαντικά εργαλεία ανάλυσης για την κατανόηση των διαδραστικών μέσων και οποιαδήποτε προσέγγιση σε αυτές, πρέπει να είναι ικανή στο να διατηρήσει την αρχική επιστημονική θεώρηση του. Στο O’Neill, 2008, σ 58.

Οι σημειωτικοί τρόποι στο σύνολο τους «...επιβάλλουν διαφορετικές αρχές πολυτροπικής οργάνωσης του περιεχομένου (*organisations*²⁹) στο υλικό τους» και ο ερευνητής καλείται τώρα να αποκτήσει τόσο τον πρακτικό, όσο και τον θεωρητικό έλεγχο τους (Bateman et al. 2017, σ. 162). Ο Kress (2003), περιέγραψε την διάκριση μεταξύ των σημειωτικών τρόπων γλώσσας και εικόνας με βάση τις προσφερόμενες τους δυνατότητες (*affordances*) και υποστήριξε ότι, οι δύο αυτοί τρόποι στην πραγματικότητα υποστηρίζουν δύο διαφορετικά είδη «λογικής» (*logic*). Σύμφωνα με τον Kress, «είτε το θέλω είτε όχι πρέπει να χρησιμοποιήσω τις δυνατότητες που μου παρέχονται από έναν τρόπο αναπαράστασης για να παράγω το δικό μου νόημα» (Kress, 2003, σ.2). Όπως και ο Bateman (2008) υπογραμμίζει:

«με κανένα τρόπο δεν είναι αυτονόητο ότι η ρητορική του ενός τρόπου είναι σε θέση να συγκριθεί με την ρητορική του άλλου και, κατά συνέπεια, δεν είναι προφανές ότι η γλώσσα και οι πολυτροπικές αναπαραστάσεις μπορούν πράγματι να τοποθετηθούν μαζί υπό την ίδια «ρητορική» οργάνωση.» (Bateman, 2008, σ. 157)

Προκειμένου να επιτευχθεί μείωση της πολυπλοκότητας και της χρονικής διάρκειας που απαιτεί η ανάλυση των πολυτροπικών κειμένων, οι Bateman, Wildfeuer & Hiirpala (2017), προσεγγίζουν τον σημειωτικό τρόπο εστιάζοντας στην παρακάτω διάκριση: στην *υλική* και τη *σημειωτική* του πτυχή. Η υλική πτυχή του σημειωτικού τρόπου, καθορίζει τα είδη των χειρισμών (*manipulations*) στα οποία κάθε σημειωτική χρήση αυτού του υλικού μπορεί να βασιστεί. Η σημειωτική τους πτυχή, προσδιορίζει το ποιοι από αυτοί μπορούν να παράγουν ουσιαστικές αντιλήψεις εντός και για αυτόν τον σημειωτικό τρόπο. Για τους συγγραφείς, προκύπτει μια επιπλέον διάκριση εντός της σημειωτικής του πτυχής. Αντί να γίνεται λόγος για «σημαινόμενο» ή «περιεχόμενο», διακρίνουν το περιεχόμενο του σε δυο διαφορετικά επίπεδα αρχών οργάνωσης του (*organisations.*), τη *μορφή* (*form*) και το *λόγο* (*discourse*).

²⁹ Για *organisations* βλέπε Bateman 2008 Bateman J.A. (2008) The Rhetorical Organisation of Multimodal Documents. *Multimodality and Genres* και Jewitt(2009:21)

1.1.4.1 Semiotic modes & Content 1: form- μορφή³⁰.

Το πρώτο επίπεδο, απαιτεί από εμάς να προσδιορίσουμε τις *μορφές* του υλικού - έχοντας υπόψη ότι το ίδιο υλικό, χρησιμοποιείται διαφορετικά από έναν σημειωτικό τρόπο, και διαφορετικά από κάποιον-ους άλλο-ους. Η ομιλία, χρησιμοποιεί τον ήχο διαφορετικά από ότι η μουσική. Κατ' επέκταση όλοι οι οπτικοί *καμβάδες* δεν χρησιμοποιούνται με τον ίδιο τρόπο. Επιπλέον, η υλικότητα φέρει πάντα τους δικούς της χρονικούς και χωρικούς της περιορισμούς. Σε ένα χωρικό πεδίο το αντιληπτικό μας σύστημα θα προσδιορίσει το τι βρίσκεται πιο κοντά και τι πιο μακριά, τι έχει προηγηθεί και τι έχει ακολουθήσει.

Η αλληλεπίδραση των τρόπων και το πώς γίνεται αντιληπτό το υλικό είναι ένα ζήτημα πολύπλοκο. Για να μελετήσουμε το τι κάνει ένας σημειωτικός τρόπος με τις δυνατότητες που του προσφέρει το υλικό, πρέπει να εξετάσουμε μεμονωμένα την κάθε μια προσφερόμενη δυνατότητα ξεχωριστά. Εκτός από τις διαφοροποιήσεις που διακρίνονται μεταξύ των δυνατοτήτων που παρέχονται από κάποια συγκεκριμένα υλικά, από τη πραγμάτωση των επιμέρους σημειωτικών τρόπων, προκύπτουν και άλλες, οι οποίες σχετίζονται με τις διαδικασίες αντιληπτικής-αισθητηριακής πρόσληψης πληροφοριών για αυτά (Bateman et al., 2017, σ. 163).

Τα τρία επίπεδα των σημειωτικών συστημάτων. Τα βασικά ερωτήματα που απασχολούν μέχρι και σήμερα πολλούς θεωρητικούς επικεντρώνονται στην

³⁰ Για την μτφρ. του όρου «form»: «Ο όρος, εκ των πραγμάτων, αναφέρεται σε αρκετές διαφορετικές μεταξύ τους έννοιες: (α) αναφέρεται στον αφηρημένο φωνολογικό ή γραμματικό χαρακτηρισμό της γλώσσας σε αντιδιαστολή προς τη σημασία της, και εδώ θα πρέπει να αποδοθεί ως τύπος. Έτσι τα “πρόταση, μόρφωμα, λέξημα” θεωρούνται γλωσσικοί τύποι ενώ η μελέτη των γλωσσικών μονάδων, βάσει των αρχών των μαθηματικών και της λογικής θα ονομάζεται αντίστοιχα τυπική σύνταξη (formal syntax) ή τυπική σημασιολογία (formal semantics), (β) ο όρος form αναφέρεται και στους διάφορους τρόπους εκφοράς μιας γλωσσικής μονάδας, δηλαδή στις διάφορες γραμματικές λέξεις με τις οποίες εμφανίζεται το λέξημα περπατώ, ως περπατούσα, περπάτησα, περπατούμε, περπατήσουν κ.τ.λ. Και σ' αυτήν την περίπτωση ο όρος θα πρέπει να αποδοθεί ως τύπος (πρβλ. στην παραδοσιακή γραμματική αναφερόμασταν π.χ. στον “τύπο του πληθυντικού”), (γ) ο όρος form απαντάται και στις εκφράσεις logical form και phonetic form όπου αναφέρεται στους δυο τύπους αναπαράστασης μιας πρότασης. Σαφέστατα, εδώ θα πρέπει να αναφερόμαστε στη λογική δομή και τη φωνητική δομή ([Θεοφανοπούλου-Κοντού, Δ., Μετασχηματιστική Σύνταξη: Από την Θεωρία στην Πράξη, Καρδαμίτσας, 1989], [Μπαμπινιώτης, Γ., Θεωρητική Γλωσσολογία: Εισαγωγή στην Σύγχρονη Γλωσσολογία, Γ.Μπαμπινιώτης, 1980.], [Φιλιππάκη-Warburton, E., Εισαγωγή στη Θεωρητική Γλωσσολογία. Νεφέλη, 1992.]). Η απόδοση του όρου form ως μορφή είναι ακριβής μόνον όταν ο όρος αναφέρεται π.χ. στη διαφορά μεταξύ form και substance του Σοσίρ και όχι στις άλλες χρήσεις (βλ. [Μπαμπινιώτης, Γ., Θεωρητική Γλωσσολογία: Εισαγωγή στην Σύγχρονη Γλωσσολογία, Γ.Μπαμπινιώτης, 1980.], [Lyons, J., Linguistic Semantics, Μετ. Γ. Ανδρουλάκης, Πατάκης, 1995]).» στο Ευδόπουλος Γεώργιος Ι, Προβλήματα απόδοσης των γλωσσολογικών όρων από την αγγλική στην ελληνική, ΕΛΕΤΟ, 3^ο Συνέδριο « Ελληνική Γλώσσα και Ορολογία», Αθήνα, 1-3 Νοεμβρίου 2001, σ. 85)

επιχειρηματολογία για το: 1) αν κατά την ανάλυση πολυτροπικού λόγου θα πρέπει να μελετάται η πολυτροπική γραμματική ή όχι (βλ. Bateman & Schmidt, 2012 και Bateman et al., 2017), 2) αν τα σημειωτικά συστήματα ενός πολυτροπικού κειμένου, πέραν αυτού της γλώσσας, έχουν γραμματική (βλ. Machin 2007 και Martin 2011) και 3) τι ακριβώς σε έναν πολυτροπικό λόγο συνιστά η λεξικο-γραμματική και το κείμενο (βλ. Webster & Peng, 2017).

Σύμφωνα με τις αρχές συστημικής λειτουργικής γραμματικής του Halliday (1978), κυριαρχεί η θεώρηση της γλώσσας ως πόρος κατασκευής νοημάτων³¹. Στη συστημική λειτουργική γλωσσολογία η γλώσσα διακρίνεται σε δύο «περιοχές», στην γραμματική (Grammar), *«στην οποία οι σημασίες διερμηνεύονται /εγκωδικοούνται /μετουσιώνονται σε κλειστά συστήματα αντιπαρατιθέμενων, ήτοι αμοιβαίως αποκλειόμενων, γνωρισμάτων»*³² και την λέξις-λεξική (Lexis), *«στην οποία οι σημασίες διερμηνεύονται /εγκωδικοούνται /μετουσιώνονται σε ανοιχτά σύνολα.»* (ό.π).

Η γραμματική και η λεξική ερμηνεύονται ως τα ακρότατα ενός συνεχούς τα οποία διακρίνονται από διαφορετική σύνταξη (organization) (Bateman et al., 2017, σ. 164 και Kress & van Leeuwen 2001, σ. 113). Ενώ η «γραμματική», συνδυάζει τα γλωσσικά σημεία “παραγωγικά”³³ (Bateman et al., 2017, σ.163), ένα λεξικό-λεξικολόγιο (lexicon³⁴), παραθέτει τις πιθανές μορφές (forms) άμεσα. Οι λεξιλογικά-οργανωμένοι (lexically-organised) σημειωτικοί πόροι αποτελούνται από σύνολα σημείων με επιπλέον αρχές εσωτερικής οργάνωσης, συσχετίζοντας μορφές και σημασίες και οι γραμματικώς εσωτερικά οργανωμένοι (grammatically-organised), τοποθετούν τα διακριτά τους σημεία εντός ενός παραγωγικού συστήματος

³¹ Η γραμματική για την οποία μιλά ο Halliday στηρίζεται σε μια κοινωνική θεώρηση της γλώσσας σύμφωνα με την οποία η γλώσσα συνιστά μια σημαντική πηγή κατασκευής και ανταλλαγής νοημάτων (βλ. Λύκου 2000). Η αιτία της μορφής της γλώσσας βρίσκεται στην εξέλιξη του πόρου για την κατασκευή νοημάτων. Ο Kress διασυνδέει τον όρο στρώμα (strata) με την αντίστοιχη έννοια του Halliday, (βλ. Kress-Leeuwen, 2001, σ. 4)

³² Μτφ από Κ. Σουφλερός, 2009 σ. 110

³³ «Η παραγωγικότητα της γλώσσας, αναφέρεται στην ιδιότητά της να συνδυάζει υπάρχοντα μορφήματα (ελάχιστους συνδυασμούς σημασίας και μορφής), ώστε να σχηματίζονται νέες, μη υπάρχουσες λέξεις και νεολογισμοί, για να καλύπτονται καινούργιες επικοινωνιακές ανάγκες, να ονομάζονται νέα αντικείμενα ή καταστάσεις ή να εκφράζονται αποτελεσματικότερα οι σκέψεις των ομιλητών, αλλά και να εμπλουτίζει το περιεχόμενο δεδομένου εκφωνήματος μέσω τροποποιητών (π.χ. επιθέτων, επιρρημάτων), ώστε να καθίσταται αναλυτικότερο, πιο δηλωτικό και πιο περιγραφικό (Fasold & Connor - Linton 2006, Lyons 1995)» Μ. Αθανάσιος, (2022), Τόμ. 3 Αρ. 1 (2008), σ. 27)

³⁴ Για την μτφ. βλ. Ξυδόπουλος, 2008. Ο όρος λεξικό (lexicon lexis) αναφέρεται στο συνολικό απόθεμα λέξεων μιας γλώσσας ενώ ο όρος λεξιλόγιο (vocabulary) αναφέρεται στο υποσύνολο του λεξικού που κατέχει ο κάθε ομιλητής. Βλ. Ξυδόπουλος, Γ. Ι. 2008. Η Γλωσσολογία σήμερα: στόχοι, αντιλήψεις, εφαρμογές και επαγγελματικές προοπτικές. Δωδώνη: Φιλολογία 35 (2006), 105-131.σ. 119

δυνατότητας παραγωγής νοήματος (meaning potential) (ό.π). Οι δύο αυτές *οντότητες*, η γραμματική και η λεξική, συναντώνται, αλληλοκαλύπτονται και συνιστούν στο γλωσσικό σύστημα ένα από τα τρία βασικά επίπεδα-στρώματα (strata), το λεξικογραμματικό επίπεδο.

Τα στρώματα της γλώσσας – Halliday (1978, σ. 128) :

Σημασιολογικό (η σημασία)

Λεξικογραμματικό (διατύπωση (wording), π.χ., σύνταξη, μορφολογία και λέξεις-λεξική (lexis))

Φωνολογικό (ο ήχος)

Το γλωσσικό σύστημα διακρίνεται σε τρία γλωσσικά επίπεδα (strata), το σημασιολογικό, το λεξικογραμματικό και το φωνολογικό. Κάθε γλωσσικό επίπεδο, συνιστά ένα εύρος εναλλακτικών επιλογών και αλληλένδετων σχέσεων μεταξύ τους. Γενικότερα, στη συστημική λειτουργική γραμματική, η διαδικασία κατασκευής νοημάτων αφορά στην ουσία μια διαδικασία επιλογών και για αυτόν ακριβώς το λόγο, χαρακτηρίζεται ως «γραμματική επιλογών». Οι επιλογές, μπορεί να είναι σημασιολογικές, λεξικογραμματικές ή φωνολογικές. Διαφορετικές λεξικογραμματικές επιλογές, διαμορφώνουν διαφορετικά νοήματα. Με αυτό τον τρόπο υπογραμμίζεται η έννοια του δυναμικού της γλώσσας (βλ. Λύκου 2000).

Ο Machin (2007), χρησιμοποιώντας την έννοια της διαστρωμάτωσης (strata) του Halliday διατυπώνει τη διάκριση μεταξύ ενός απλού σημειωτικού συστήματος και ενός πολύπλοκου σημειωτικού συστήματος ως εξής (:3)

Το απλό σημειωτικό σύστημα διακρίνεται σε δύο επίπεδα - στρώματα (strata):

- Λεξιλογική προσέγγιση (lexical approach) : Απλό σημείο → σημασία

Το πολύπλοκο σημειωτικό σύστημα διακρίνεται σε τρία επίπεδα - στρώματα (strata):

- Γραμματική προσέγγιση: Πολύπλοκο σημείο → λεξικογραμματικό → σημασία

Τα σημεία, είναι «λεξικά στοιχεία (lexical items- επίθετα, ρήματα, ουσιαστικά, επιρρήματα), δηλαδή η *μορφή* (form) του σημείου σε ένα απλό σημειωτικό σύστημα. (Zhang στο Webster & Peng 2017, σ. 217). Το κάθε λεξικό στοιχείο που περιλαμβάνεται στο λεξικό, θεωρείται πως φέρει διαφόρων τύπων πληροφορίες, όπως ακολουθία ήχων (και κατ' επέκταση ορθογραφία), σημασία, συντακτικές ιδιότητες (σχετικά με την δυνατότητα συν-εμφάνισής του με άλλα στοιχεία) καθώς και κλιτική

μορφολογία (όπου απαντά) (βλ. Ξυδόπουλος 2008, σ. 119). Στη γλώσσα όμως, το σημείο συνιστά κάτι παραπάνω από λεξικό στοιχείο (lexical item). Η γλώσσα συνιστά ένα πολυεπίπεδο σύστημα που διαρθρώνεται και λειτουργεί με συγκεκριμένους κανόνες.

Σε ένα απλό σύστημα, λοιπόν, η μορφή (form) είναι η lexis, ενώ σε ένα πολύπλοκο η μορφή είναι η λεξικο-γραμματική. Μεταξύ ενός απλού συστήματος και ενός πολύπλοκου, συχνά συγχέουμε την μορφή (words) με την ουσία (substance) ή στην πολυτροπικότητα, τον τρόπο (mode) με το μέσο (medium). Συμπερασματικά, «Πρέπει να θεωρούμε όλα τα σημειωτικά συστήματα ως τριών επιπέδων συστήματα,, τα οποία αποτελούνται από ένα επίπεδο που αφορά το μέσο, από ένα δεύτερο που αφορά τη μορφή και από ένα τρίτο που αφορά τη σημασία» (Zhang στο Webster & Peng 2017, σ.217) (βλ. Πίνακα 1)

Πίνακας 1. Τα επίπεδα στα διαφορετικά σημειωτικά συστήματα

	System	
	Strata	
	simple	Complex
Semantics	meaning	meaning
Form	lexis	lexicogrammar
Medium	medium	medium

Στο πεδίο της πολυτροπικότητας, ένας σημειωτικός τρόπος μπορεί να βρίσκεται μεταξύ των δύο πόλων, είτε να είναι, δηλαδή, περισσότερο ή λιγότερο λεξικός (lexical), είτε περισσότερο ή λιγότερο γραμματικός (grammatical) (Bateman et al., 2017, σ. 163). Ένα πολυτροπικό κείμενο, διακρίνεται από ιδιαίτερα πολύπλοκες σχέσεις, τόσο στο σημασιολογικό επίπεδο όσο και στο λεξικογραμματικό επίπεδο (Zhang στο Webster & Peng 2017, σ. 225).

Για τους Kress και van Leeuwen (1996/2006), μια εικόνα, συνιστά μια υποπρόταση (clause)- ή πρόταση (sentence)³⁵ - η οποία μπορεί να αναλυθεί από μια

³⁵ Για την μτφ. των όρων *clause - sentence* : «Η απόδοση του όρου *sentence* προβληματίζει από τη στιγμή που σχετίζεται και με τον όρο *clause*. Το ζεύγος των όρων έχει αποδοθεί ως πρόταση - υποπρόταση ([Lyons, J., *Linguistic Semantics*, Μετ. Γ. Ανδρουλάκης, Πατάκης, 1995.]), πρόταση – πρόταση ([Δημητρίου, Σ., *Λεξικό Όρων Γλωσσολογίας* (Τόμοι Α' & Β'), Καστανιώτης, 1983.], [Θεοφανοπούλου-Κοντού, Δ., *Μετασηματιστική Σύνταξη: Από την Θεωρία στην Πράξη*, Καρδαμίτσας, 1989], [Φιλίππακη-Warburton, E., *Εισαγωγή στη Θεωρητική Γλωσσολογία*. Νεφέλη, 1992.]) και ως απλή ανεξάρτητη πρόταση – απλή εξαρτημένη πρόταση ([Μπαμπινιώτης, Γ., *Θεωρητική Γλωσσολογία: Εισαγωγή στην Σύγχρονη Γλωσσολογία*, Γ.Μπαμπινιώτης, 1980.]). Είναι πιστεύω σημαντικό να μπορούμε να διακρίνουμε σαφώς τον όρο *sentence* από τον όρο *clause*, όχι στις περιπτώσεις όπου η έννοιά τους ταυτίζεται (π.χ.

οπτική γραμματική. Ωστόσο, μια εικόνα είναι ένα *κείμενο* και ως τέτοιο, μπορεί να συντίθεται από *τεμάχια* κειμένου (segments) (π.χ. διαγράμματα) μεγαλύτερα από μια πρόταση (sentence) και όχι από μια γραμματική μονάδα όπως μια υποπρόταση (Zhang στο Webster & Peng 2017, σ.225).

Επιπλέον, όταν γίνεται λόγος για γραμματική οπτικού σχεδίου, υποθέτουμε ότι διάφοροι σημειωτικοί τρόποι αλληλεπιδρούν και αλληλοσυμπληρώνουν ο ένας τον άλλο στο λεξικογραμματικό επίπεδο. Αν εστιάσουμε προσεχτικά όμως σε ένα πολυτροπικό κείμενο, θα δούμε ότι αυτά που αλληλεπιδρούν και αλληλοσυμπληρώνονται, είναι ως επί το πλείστον μικρά κείμενα ή μέρη-στοιχεία κειμένου που πραγματώνονται από διάφορες τροπικότητες (Webster & Peng 2017, σ. 217). Τα στοιχεία κάποιου τρόπου, μπορεί να περιλαμβάνονται ή να εισέρχονται ως υπο-στοιχεία στη δομή κάποιου άλλου, ως συμπλήρωμα (complement) ή ως υποκατάστατο (supplement).

Η διαδικασία πολυτροπικής ανάλυσης λόγου είναι ίδια για όλα τα πολυτροπικά κείμενα. Πρώτα διερευνούμε το συμφραστικό πλαίσιο (context) για να δούμε ποιες σημασίες είναι πιθανό να ανταλλάσσονται σε αυτό το περιβάλλον, μετά μελετάμε το *πώς* οι σημασίες ή μοτίβα πραγματώνονται από την λεξικογραμματική διαφόρων τροπικοτήτων και τέλος ανακαλύπτουμε το *πώς* διαφορετικοί τρόποι συνεργούν και αλληλεπιδρούν εντός του πλαισίου.

sentence/clause structure), αλλά όταν ο πρώτος αναφέρεται στη μέγιστη δομική μονάδα που παράγει η γραμματική μιας γλώσσας, ενώ ο δεύτερος σε μια ενδιάμεση μονάδα η οποία περιέχεται ή ταυτίζεται με τη *sentence* (π.χ. *this sentence consists of two clauses*). Στην περίπτωση αυτή οι όροι μπορούν να αποδοθούν επαρκώς, ως πρόταση (*sentence*) και υποπρόταση (*clause*), αναδεικνύοντας και το γεγονός ότι, στο επίπεδο της γραμματικής/συντακτικής ανάλυσης, η πρόταση είναι ιεραρχικά ανώτερη της υποπρότασης.» στο Ξυδόπουλος Γεώργιος Ι, Προβλήματα απόδοσης των γλωσσολογικών όρων από την αγγλική στην ελληνική, ΕΛΕΤΟ, 3^ο Συνέδριο «Ελληνική Γλώσσα και Ορολογία», Αθήνα, 1-3 Νοεμβρίου 2001, σ. 86)

1.1.4.2 Semiotic modes & Content 2: discourse - Η σημασιολογία του λόγου ως συμπληρωματικό εργαλείο στη πραγματιστική ανάλυση και στην ανάλυση του λόγου 'in the large'.

Η πολυτροπικότητα αντιμετωπίζει τα κείμενα ως σημασιολογικούς φορείς πολλαπλών αρθρώσεων όπου η σημασία παράγεται μέσω διαφορετικών σημειωτικών τρόπων (Kress & Leeuwen, 2001, σ. 4). Από σημασιολογικής άποψης, η σύζευξη των σημειωτικών τρόπων δε λειτουργεί αθροιστικά, αλλά με τους πολύπλοκους όρους τους οποίους θέτει ο κάθε τρόπος χωριστά (Kress 2001, σ. 21). Το νόημα ενός κειμένου, δηλαδή, δεν προκύπτει αθροιστικά, αλλά είναι απαραίτητη η συνεξέταση των σημειωτικών τρόπων (Kress & van Leeuwen, 1998).

Όπως είδαμε, ο λόγος δεν συνιστά αποκλειστικά προϊόν της γλώσσας αλλά πολυτροπικό σύνολο συνδηλώσεων που δομείται εντός συγκεκριμένων κοινωνικών δεδομένων. Η σημασιολογία του λόγου ενός σημειωτικού τρόπου παρέχει τους απαραίτητους μηχανισμούς ερμηνείας για 1) τη συσχέτιση των συγκεκριμένων μορφών που διακρίνονται σε ένα σημειωτικό τρόπο με το πλαίσιο χρήσης τους και 2) την οριοθέτηση του επιδιωκόμενου εύρους ερμηνειών τους (βλ. Bateman 2016, σ. 43 και Bateman et al., 2017, σ. 165)

Τα παραδοσιακά μοντέλα και προσεγγίσεις στην πολυτροπικότητα προτείνουν μια πιο άμεση σχέση μεταξύ των σημείων (όπως αυτή διαμορφώνεται από κάποιο υλικό) και της σημασίας τους για αυτά. Ωστόσο, μια τέτοια αντιμετώπιση κρίνεται ως επαρκής, είτε για τις περιπτώσεις όπου εξετάζουμε απλούς σημειωτικούς τρόπους, είτε όταν έχουμε τυπικά ασήμαντες απαιτήσεις για ερμηνεία. Η εφαρμογή του βασισμένου σε κώδικες γενικό μοντέλο για τα σημειωτικά συστήματα και ο διαχωρισμός των σημείων με αναφορά στη χρήση τους, οδηγούν στην δημιουργία ενός συνόλου σημαντικών προβλημάτων και παρανοήσεων³⁶ (Bateman, 2016· Bateman & Wildfeuer, 2014α· Tseng & Bateman 2012· Martin 2015). Μια τέτοια, είναι η θεώρηση

³⁶ Πολύ γενικά εδώ θα αναφέρουμε ότι υπάρχουν δύο διαφορετικές ερμηνείες που αφορούν τον «τρόπο» 1. Πολυτροπικά κείμενα και τεχνουργήματα παράγουν νόημα μέσω της χρήσης ποικίλων σημειωτικών τρόπων όπως η γλώσσα, εικόνες, χειρονομίες, τυπογραφία, γραφικά, icons, ή ήχους. Με αυτήν την έννοια ο τρόπος απαντά σε πιο κλασσικές θεωρίες της σημειωτικής του «κώδικα» ή του «σημειολογικού συστήματος» (sign system). Ωστόσο, τα σημειωτικά συστήματα δεν συνιστούν απλά σύνολα έκφρασης – σημασίας. Μια τέτοια κατανόηση οδηγεί παρανόηση της ορολογίας του Saussure. Ένα σύστημα σημείων είναι μάλλον ένα σύνολο πόρων που συχνά ανήκουν σε έναν συγκεκριμένο τύπο σημείου για τον οποίο υφίστανται κανόνες συνδυασμού ή εφαρμογής 2. Οι σημειωτικοί τρόποι μεταδίδονται μέσω διαφορετικών τρόπων αντιληπτική-αισθητηριακής πρόσληψης πληροφοριών (οπτική, ακουστική, απτική, οσφρητική και γευστική αντίληψη).

της έννοιας του κώδικα σε σχέση με τους μηχανισμούς συναγωγής συμπερασμάτων (inference) για την ερμηνεία του νοήματος (Bateman, 2016, σ. 44).

Χωρίς την ύπαρξη του σημασιολογικού επιπέδου στρώματος (stratum), ένας σημειωτικός τρόπος μπορεί να είναι αποτελεσματικός κυρίως σε πολύ συγκεκριμένα πλαίσια χρήσης με μικρή δυνατότητα επέκτασης – τέτοιες περιπτώσεις θα μπορούσαν να χαρακτηρισθούν ως *σημειωτικοί πρώτο-τρόποι* (semiotic proto-modes) οι οποίοι απαντούν κατά κάποιο τρόπο στο «πρωτογλωσσικό» στάδιο του Halliday (1978, σ.21). Η επιπλέον διαστρωμάτωση της σημασιολογίας του λόγου επιτρέπει στους σημειωτικούς σχηματισμούς να επεκταθούν (generalize) σε διάφορα πλαίσια, παρέχοντας μηχανισμούς προσανατολισμού (guidance schemes) για τις βασισμένες στο συγκεκριμένο ερμηνείες (contextual interpretations) (Bateman 2016, σ. 44).

Η συγκεκριμένη θεώρηση της σημασιολογίας που αναπτύσσεται εδώ, δεν πρέπει να συγχέεται με τις αμιγώς πραγματιστικές προσεγγίσεις και γενικεύσεις της (βλ. Bateman 2016, σ.44 και Bateman et al., 2017,σ.165). Ο βασικός ισχυρισμός της σημασιολογίας του λόγου που αναπτύσσει ο Bateman στηρίζεται στο ότι η απομόνωση μιας συγκεκριμένης κατηγορίας τεχνικών συναγωγής συμπερασμών (a particular class of inferences), αυτής που μεσολαβεί μεταξύ των σημασιολογικών προδιαγραφών (compositionally constructed semantic specifications)³⁷ και της πιο αφηρημένης ή ατομικής - αντικειμενικής γνώσης (individual knowledge)³⁸ για το συγκεκριμένο, εν τέλει, καθίσταται εφικτή (Bateman, 2016, σ.44). Ο λόγος, λειτουργεί σε ένα τοπικό, ατομικό προσανατολισμένο στο κείμενο, επίπεδο (Martin, 1992). Η σημασιολογία του λόγου, αντιμετωπίζεται ως συμπληρωματικό εργαλείο στη πραγματιστική συμπερασματολογία και στην ανάλυση του λόγου ‘in the large’ και δεν αντικαθιστά αυτές τις διαδικασίες.

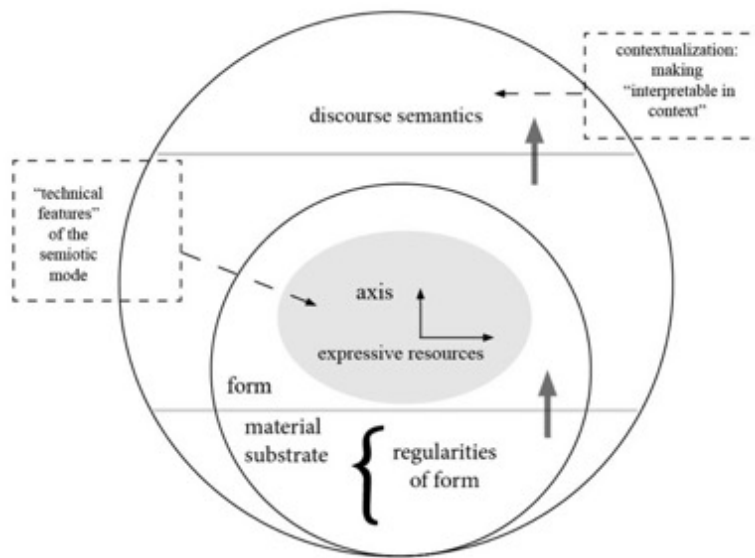
Ο Bateman, λαμβάνοντας υπόψη τις μελέτες για το γλωσσικό σύστημα εντός των συστημικών-λειτουργικών κοινωνικών σημειωτικών θεωριών – ακολουθώντας και ο ίδιος δηλαδή τις βασικές αρχές σημειωτικής διαστρωμάτωσης του

³⁷ Εδώ ο Bateman εννοεί τις προδιαγραφές που έχουν οριστεί μέσω στρατηγικών που σχετίζονται με την συνάρθρωση των συστατικών στοιχείων των κειμένων και των (ενδοκειμενικών) σχέσεων που τα διέπουν για την οικοδόμηση νοημάτων - Metafunction (textual/compositional) (βλ. Kress & Van Leeuwen, 1996, 119– 158)

³⁸ Για την μτφ. του “Individual Knowledge”: ο Roche είχε προτείνει τη διάκριση ανάμεσα στις έννοιες singular knowledge (ή individual knowledge) και plural knowledge (ή common knowledge) και που παραπέμπει στις έννοιες object και concept αντίστοιχα. Βλέπε σχετικά στο “Ορολογία, οντολογία: επισκόπηση των εννοιών και συζήτηση για τη σχέση μεταξύ τους”, Κατερίνα Τοράκη, ΕΛΕΤΟ – 11ο Συνέδριο «Ελληνική Γλώσσα και Ορολογία» Αθήνα, 9–11 Νοεμβρίου 2017, σ. 120 .

Louis Hjelmslev (1971)³⁹, αντιμετωπίζει τον σημειωτικό τρόπο ως ένα στρωματοποιημένο σύστημα όπου : Πρώτον, ένα υλικό υπόστρωμα εκφοράς νοήματος ορίζεται ως το βασικό συστατικό για κάθε σημειωτικό τρόπο. Αυτό το υλικό εκτείνεται σε διαφορετικά αισθητηριακά κανάλια. Δεύτερον, ένα μεσαίο επίπεδο, ένα στρώμα-σημειωτικής διαμεσολάβησης παρέχει περισσότερο (πχ γραμματικές) ή λιγότερο (λεξικές) δομικές δυνατότητες που συνέχονται μεταξύ τους και είναι ικανές να σχεδιάζουν «λειτουργικά»-υποκινούμενες διαφοροποιήσεις στην μορφή. Τρίτον, πάνω και γύρω από αυτά τα επίπεδα σημειωτικής, βρίσκεται το στρώμα της (τοπικής) σημασιολογίας του λόγου, το οποίο λειτουργεί απαγωγικά στις περιγραφές των κατώτερων πεδίων/στρωμάτων. Το γενικό θεωρητικό μοντέλο κατανόησης ενός σημειωτικού τρόπου περιγράφεται στο παρακάτω σχήμα (Γράφημα 2).

Γράφημα 2. Αναπαραγωγή και προσαρμογή του θεωρητικού μοντέλου κατανόησης ενός σημειωτικού τρόπου σύμφωνα με τον John Bateman



Σημείωση: 1 Βλ. Bateman 2008, Bateman et al., 2017 και Hiippala & Bateman, 2020

Όλοι οι σημειωτικοί τρόποι, διακρίνονται από τρία σημειωτικά πεδία-στρώματα (strata) τα οποία ενσωματώνουν αντιληπτικούς μηχανισμούς, λεξικογραμματική

³⁹ Βλ. Bondi, Antonino. (2017). Hjelmslev and the Stratification of Signs and Language. The Morphodynamical Approaches to Semiotic Complexity. 10.1007/978-3-319-29483-4_6.

οργάνωση και μηχανισμούς κατασκευής λόγου. Από το κάτω μέρος του εσωτερικού, διακρίνεται:

- α) η *υλικότητα* την οποία «χειρίζεται» τακτικά μια κοινότητα χρηστών
- β) ακολουθεί η οργανωτική δομή της *μορφής* επί των συνταγματικών και παραδειγματικών αξόνων που συνιστά τα *τεχνικά γνωρίσματα* (technical features)⁴⁰ του σημειωτικού τρόπου και τα *εκφραστικά μέσα* (expressive resources) και
- γ) το επίπεδο της σημασιολογίας του λόγου όπου αναλαμβάνει μέσω της χρήσης αυτών των εκφραστικών μέσων να παρέχει την δυνατότητα ερμηνείας τους εντός του συγκεκριμένου, έτσι που να υπηρετούν την επικοινωνία (βλ. Bateman 2008, σ. 47· Bateman et al., 2017, σ. 165· Hiippala & Bateman, 2020, σ. 3).

Η υιοθέτηση αυτού του σχήματος και η θεώρηση της σημασιολογίας του λόγου ως μέρος αυτής του τρόπου, μας δίνει την δυνατότητα να προσδιορίσουμε με μεγαλύτερη σαφήνεια τον κάθε σημειωτικό τρόπο - και ξεχωριστά αλλά και πολλών μαζί-, να διερευνήσουμε τις ιδιότητες τους, τους συνδυασμούς και τις αλληλεπιδράσεις τους.

Ένα από τα βασικά παραδείγματα εφαρμογής του παραπάνω σχήματος στην ανάλυση μας αφορά την επανεξέταση του όρου του γραμματισμού και της θεωρίας του Kress (2003) σχετικά με το τρόπο που αντιλαμβανόμαστε τα πολυτροπικά κείμενα ως μεικτά κειμενικά είδη. Σύμφωνα με τον Kress, κάθε τρόπος (γραπτός - εικονιστικός) οργανώνεται διαφορετικά ως προς τα κειμενικά χαρακτηριστικά του. Ο γραπτός λόγος (writing) και πιο πολύ η ομιλία (speech) είναι οργανωμένη από την λογική του χρόνου (αφήγηση) και της ακολουθίας, ενώ η εικόνα, από την λογική του χώρου (περιγραφή) και του συγχρονισμού. Αυτή η συνθήκη πρέπει να λαμβάνεται πάντα υπόψη όταν επιχειρούμε να διερευνήσουμε τις προσφερόμενες δυνατότητες των τρόπων.

Σύμφωνα με τους Bateman et al., 2017, σ.168), για να διευκολύνουμε την έρευνα μας, θα πρέπει να περιοριστεί η έννοια της χρήσης της εκάστοτε

⁴⁰ Για την έννοια των “features”: συνιστούν τις διακριτές ιδιότητες του υλικού. Η εσωτερική οργάνωση των τρόπων αφορά τις δομικές διαμορφώσεις τους (sub-modes) και τις αντιληπτικές ποιότητες (perceptual qualities – *qualism* – Peirce) που τους επιτρέπουν να παράγονται και να αναγνωρίζονται (features) (βλ. σχετικά Stöckl, 2004). Οι επιμέρους-τρόποι (sub-modes) αφορούν στα μοτίβα που οι σημειωτικοί τρόποι επιβάλλουν σε αυτό το υλικό. Όταν μιλάμε για «perceptual qualities» αναφερόμαστε κατά κάποιο τρόπο στο *qualisign* της τυπολογίας των σημείων του Peirce (η ποιότητα ως σήμα-όχημα).

«προσφερόμενης δυνατότητάς» στο πλαίσιο που αφορά και σχετίζεται με τους μηχανισμούς αντίληψης.⁴¹

Το *τι* κάνει ένας σημειωτικός τρόπος με αυτές τις προσφερόμενες δυνατότητες π.χ. του καμβά ή του υλικού κάθε τρόπου, εξαρτάται από την σημασιολογία του λόγου. Η σημασιολογία του λόγου, ελέγχει το *πότε* και το *πώς* η γνώση του κόσμου λαμβάνεται υπόψη στην διαδικασία ερμηνείας. (Βλ. Bateman, 2011)

Με βάση την παραπάνω διάκριση του περιεχομένου, ο σημειωτικός τρόπος διακρίνεται αντίστοιχα στην υλική του και τη σημειωτική του πτυχή και πρέπει να λαμβάνουμε πάντα υπόψη, τόσο την υλικότητα του τρόπου και τις προσφερόμενες δυνατότητες που παρέχει, όσο και την διαφορετική σημασιολογική νοηματοδότηση του κάθε τρόπου ξεχωριστά. Βοηθώντας στην κατανόηση των ενοτήτων που προηγήθηκαν και συμπερασματικά, έχουμε:

1.1.4.3 Semiotic modes: η υλική τους πτυχή - Υλικότητα.

Για την γνώση και κατανόηση των σημειωτικών συστημάτων κατασκευής νοήματος που συνδέονται με τις τεχνολογίες πληροφορίας και επικοινωνίας, βασική προϋπόθεση είναι η γνώση της φύσης των σημειωτικών κωδίκων βάσει του υλικού κατασκευής τους, των εφαρμογών και των δυνατοτήτων τους στην παραγωγή νοήματος (Kress, 2001). Σύμφωνα με τον Kress (2000, σ. 185). Με την έννοια *υλικότητα* αναφερόμαστε στο «*υλικό το οποίο ένας πολιτισμός χρησιμοποιεί σαν μέσο για την έκφραση των μηνυμάτων του*». Το υλικό αυτό διακρίνεται σε φυσικό, π.χ. μελάνι πάνω σε χαρτί, χειρονομίες, ήχοι, κ.ά. και μη φυσικό, το οποίο είναι αφηρημένο και είναι αποτέλεσμα της σημειωτικής μιας κοινωνίας. Τα μέσα, συνιστούν τους υλικούς πόρους που χρησιμοποιούνται για την παραγωγή σημειωτικών προϊόντων και συμβάντων (Kress & Van Leeuwen, 2001) Η *υλικότητα* πάντα φέρει τους δικούς της περιορισμούς.

Σύμφωνα με την Jewitt, «*ο τρόπος, οι αρχές οργάνωσης και οι πόροι του, είναι κατανοητά ως το αποτέλεσμα της πολιτισμικής διαμόρφωσης ενός υλικού*» (Jewitt, 2009, σ. 21) Η υλικότητα των πολυτροπικών τεχνουργημάτων, συμπεριλαμβανομένων και των κειμένων, αποτελεί ένα καθοριστικής σημασίας συστατικό για κάθε πολυτροπικό *genre* (Bateman 2008).

⁴¹ Στην πραγματικότητα επανερχόμαστε στις σημειωτικές παραδόσεις του Peirce (βλ. σχετικά Krois, 1981)

Όπως προαναφέρθηκε, «η υλικότητα του τρόπου παρέχει διαφορετικές προσφερόμενες δυνατότητες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν και να γίνουν αντικείμενο επεξεργασίας ποικιλοτρόπως από διάφορους πολιτισμούς» (Kress & Mavers, 2005, σ. 172). Οι διαφορετικοί σημειωτικοί τρόποι, δηλαδή, προσφέρουν διαφορετικές δυνατότητες πρόσληψης της αναπαράστασης, έτσι που κάθε πληροφορία και νόημα απεικονίζεται τελείως διαφορετικά. Κάθε τρόπος, συνεπάγεται διαφορετικές γνωστικές και θεωρητικές συνέπειες (Kress & Van Leeuwen, 2001, σ. 128).

1.1.4.4 Semiotic modes: η σημειωτική τους πτυχή - Σημασιολογία

Η σημειωτική πτυχή, προσδιορίζει τους τύπους διαφοροποιήσεων του υλικού που είναι σημαντικοί για την παραγωγή νοήματος, εντός και για αυτόν τον σημειωτικό τρόπο. Ο λόγος διαδραματίζει σημαντικό ρόλο για την ερμηνεία οποιουδήποτε σημειωτικού τρόπου. Η σημασιολογική ανάλυση λόγου ενός σημειωτικού τρόπου, παρέχει όλους τους απαραίτητους μηχανισμούς ερμηνείας κ καθώς και των συσχετισμών κάθε περιεχομένου-μορφής (form) που αξιοποιούνται από ένα σημειωτικό τρόπο, εντός, πάντα, των συγκεκριμένων πλαίσιων (context) της χρήσης τους.

Συνοψίζοντας, κάθε σημειωτικός τρόπος, έχει την δική του σημασιολογική νοηματοδότηση και η εξέταση του συνιστά το βασικό εργαλείο για να εξηγήσουμε το γιατί κάποιοι πανομοιότυποι τρόποι αναπαράστασης έχουν διαφορετική σημασία.

1.1.4.5 Semiotic modes – ο τελικός ορισμός.

Οι σημειωτικοί τρόποι συνιστούν τα θεμέλια κάθε θεώρησης της πολυτροπικότητας και πρέπει ο ορισμός τους, για να υποστηρίξει αποτελεσματικά μια έρευνα, να είναι αρκετά ισχυρός και «ανοιχτός» στην προσέγγιση θεωρητικών και μεθοδολογικών προσεγγίσεων (Bateman et al., 2017, σ. 158).

Αν και η γενικότερη βιβλιογραφία διακρίνεται από την έλλειψη ενός καθολικά αποδεκτού ορισμού για τον «σημειωτικό τρόπο» (βλ. Forceville 2016), έχουν ήδη αναπτυχθεί εργαλεία που συμβάλλουν ουσιαστικά στην διατύπωση των βασικών αρχών προσέγγισης του όρου. Το πεδίο της πολυτροπικότητας δεν θα είναι ποτέ - και

δε χρειάζεται να είναι - σε θέση να απαριθμήσει όλους τους σημειωτικούς τρόπους (βλ. Bateman, Wildfeuer & Hiippala 2020)⁴².

Λαμβάνοντας υπόψη όλα τα παραπάνω και για την υποστήριξη του στόχου της παρούσας εργασίας, υιοθετήθηκε ο ορισμός που έδωσαν οι Bateman, Wildfeuer & Hiippala (2017). Η επιλογή αυτή έγκειται στο γεγονός ότι, η διατύπωση του δεν περιορίζεται στην σημειωτική διάσταση του σημειωτικού τρόπου, αλλά ενσωματώνει και αυτή που αφορά την *υλικότητα* του μέσου

Ένας σημειωτικός τρόπος συνιστά τον σχηματισμό (constellation) πρακτικής εντός μιας κοινότητας (μελών - χρηστών) ο οποίος επιτρέπει την δόμηση νοήματος - (την πραγματοποίηση/υλοποίηση λόγων) και τύπων διάδρασης - με έναν τρόπο που μπορεί να χαρακτηριστεί από τα τρία ακόλουθα αφηρημένα επίπεδα νοηματοδότησης, κάθε ένα με εξειδικευμένο ρόλο, τα οποία είναι απαραίτητα για τον προσδιορισμό κάθε σημειωτικού τρόπου. Αυτά είναι:

- 1. Μια ικανή να δια(παρα)μορφώσει την εδραιωμένη αντίληψη, υλικότητα η οποία πιθανώς εμπεριέχει πολλαπλά αισθητήρια κανάλια (canvas).*
- 2. Μια ταξινόμηση (παραδειγματική - a priori) των (σημασιολογικά) διακριτών μονάδων και δομών (συνταγματικών), οι οποίες καθορίζουν τις υλικές «παραμορφώσεις» που σχετίζονται με τον σημειωτικό τρόπο.*
- 3. Ένα επίπεδο «σημασιολογίας του λόγου» (discourse semantics) το οποίο να παρέχει δυναμικούς μηχανισμούς απαγωγικής (abduction) κατασκευής δομών του λόγου μέσω της ταξινόμησης των βασισμένων στο συγκεκριμένο ερμηνειών (contextual interpretation)*

Συνοπτικά, και πιο απλά, τρεις είναι οι βασικές συνιστώσες των διαδικασιών που εμπλέκονται οι σημειωτικοί τρόποι.

1) Κάθε σημειωτικός *τρόπος* φέρει συγκεκριμένες προσφερόμενες δυνατότητες για δράση που προκύπτουν από την *υλικότητά* (Kress 2000, σ.185). Οι διαφοροποιήσεις των κανόνων που μεταφέρονται μέσω των σημειωτικών τροπών και που απορρέουν από τις διαφορετικές δυνατότητες του εκάστοτε υλικού επηρεάζουν σημαντικά τις επικοινωνιακές ανάγκες (Kress & Mavers, 2005, σ. 172). Το είδος της σύμβασης για

⁴² Για την απάντηση που δόθηκε από τους Bateman, Wildfeuer & Hiippala στην κριτική του Forceville για την προβληματική που χαρακτηρίζει την ανάπτυξη ενός καθολικού ορισμού του σημειωτικού τρόπου βλ. Bateman, J., Wildfeuer, J., & Hiippala, T. (2020). Book Review: A question of definitions: foundations for multimodality: A response to Charles Forceville's review. Visual Communication, 19(2), 317–320.

««εσαεί πρόσβαση» που λαμβάνουμε για αυτά τα υλικά επίσης διαμεσολαβείται από τους σημειωτικούς τρόπους που εφαρμόζονται (Bateman et al., 2017).

2) Οι διαφορετικοί σημειωτικοί τρόποι, παράγουν διαφορετικές σημασίες με διαφορετικούς τρόπους ανάλογα με τα διαφορετικά μέσα έκφρασης που χρησιμοποιούν (Baldry & Thibault 2006).

3) Σε κάθε κείμενο, κάποιοι σημειωτικοί τρόποι θα κυριαρχούν έναντι άλλων και η προσεχτική μελέτη τους είναι σημαντική για να διερευνήσουμε το ποιος τελικά υπερισχύει. Μια από τις βασικές αρχές της πολυτροπικότητας είναι ότι όταν συνδυάζονται πολλαπλοί τρόποι, δεν διατηρούν πλήρως τον αρχικό τους χαρακτήρα αλλά αρχίζουν να επηρεάζουν ο ένας τον άλλο με δυναμικούς και μερικές φορές φορές απρόβλεπτους τρόπους. Η αλληλεπίδραση μεταξύ των τρόπων συμβάλλει επίσης στην παραγωγή νοήματος (βλ. Jewitt, 2009 και Hawreliak, 2018). Επιπλέον, η δυνατότητα μείξης των διαφόρων σημειωτικών τρόπων θα δημιουργήσει ένα νέο σημειολογικό περιβάλλον το οποίο χρήζει ανάλογης προσέγγισης. Κατά την πολυτροπική ανάλυση, δε αρκεί να καταγράψουμε όλους τους τρόπους που εμφανίζονται σε ένα σημειωτικό συμβάν. Η πολυτροπική ανάλυση βασίζεται στην διερεύνηση του *πως* μεμονωμένοι τρόποι διαμορφώνονται ή του *πως* οι τρόποι δομούνται ο ένας σε σχέση με τον άλλον καθώς αλληλοεπιδρούν (Norris, 2004).

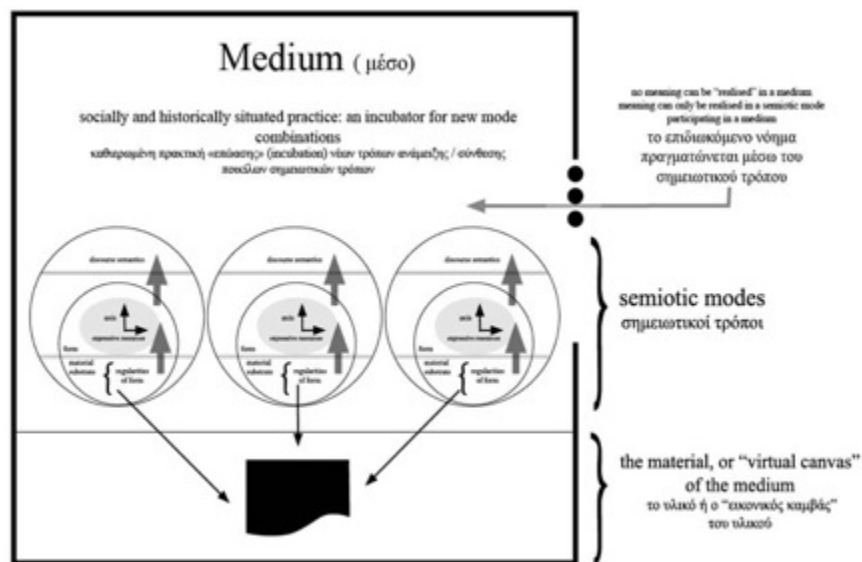
1.1.5 Η σχέση των σημειωτικών τρόπων με το μέσον (medium)

Ως *μέσον* (medium), θεωρείται ο τόπος ανάπτυξης και διάχυσης/διανομής ορισμένων σημειωτικών τρόπων για την επίτευξη ποικίλων επικοινωνιακών σκοπών. Το ότι κάποιες σημειωτικές τροπικότητες συνδυάζονται και κάποιες όχι, είναι μια συνθήκη κοινωνικοιστορικά κατασκευασμένη, που απαντά:

- α) στην ορισμένη από το μέσον χρήση του,
- β) στις προσφερόμενες δυνατότητες της υλικότητας που το διακρίνει και
- γ) στις δυνατότητες των σημειωτικών τρόπων που εμπλέκονται.

Για παράδειγμα, το βιβλίο συνιστά ένα μέσον στο οποίο διακρίνονται οι σημειωτικοί τρόποι του γραπτού κειμένου, της τυπογραφίας, της διάταξης της σελίδας κ.τ.λ. Κάποιους από αυτούς είναι πιθανό να τους εντοπίσουμε και κάποιους άλλους όχι (τουλάχιστον όχι άμεσα). Η σχέση μεταξύ των σημειωτικών τρόπων και του μέσου φαίνεται στο παρακάτω σχήμα (Γράφημα 3).

Γράφημα 3. Αναπαραγωγή και προσαρμογή του σχήματος της σχέσης του μέσου (medium) με το σημειωτικό τρόπο σύμφωνα με τον John Bateman



Σημείωση: 2 (βλ. Bateman 2008, Bateman, Wildfeuer & Hippala 2017)

Το νόημα πραγματώνεται μέσω του υλικού των σημειωτικών τρόπων και της σημειωτικής τους πτυχής (ή του εικονιστικού καμβά) και όχι μέσω του μέσου αυτού κάθε αυτού. Αυτή η θεώρηση, βασίζεται στην κλασική προσέγγιση του James Robert Martin (1985,1992) όπου ο *τρόπος*, το *κανάλι* επικοινωνίας (“channel” of communication – βλ. Martin 1985, σ.17) αναφέρεται στο ρόλο που η γλώσσα παίζει στην εκάστοτε επικοινωνιακή περίσταση που χρησιμοποιείται καθώς επίσης και στον ισχυρισμό της Marie-Laure Ryan (2004) ότι το *μέσο* μπορεί να διακρίνεται σε σημειωτικά συστατικά και συστατικά *μετάδοσης* (transmission) (Bateman et al., 2017, κεφ. 4.2)

Αυτό που ο Bateman ορίζει ως *καμβά* ενός μέσου, αφορά στην επιλογή των διαφοροποιημένων υλικών μέσω των οποίων αξιοποιούνται οι σημειωτικοί τρόποι. Ένα μέσο, δεν αξιοποιεί πλήρως της υλικές δυνατότητες που φέρει ένας σημειωτικός τρόπος. Για παράδειγμα, όταν οι τεχνολογικές εξελίξεις οδηγούν σε ένα νέο μέσο, μπορεί αυτό να παρουσιάζει μειονεκτήματα ως προς στις δυνατότητες που είχε το προγενέστερο. Αυτά όμως τα μειονεκτήματα, αντισταθμίζονται από τις νέες δυνατότητες που πλέον παρέχει (π.χ. η τηλεφωνική επικοινωνία σε σχέση με την διαπροσωπική επικοινωνία, οι πρώτοι ιστότοποι με την κακή τυπογραφία σε σχέση με αυτήν του εντύπου κ.λ.π.)

Επιπλέον, κάποια μέσα μπορούν να αναπαριστούν κάποια άλλα -να έχουν δηλαδή διαφορετικές υλικότητες-, αλλά να διακρίνονται από μια ίδια ή παρόμοια σημειωτική σύνταξη, όπως, για παράδειγμα, στην περίπτωση του γραπτού και του προφορικού λόγου. Για τον Hartmut Stöckl (2014) η ομιλία συνιστά μια παραλλαγή-ενναλακτική μορφή (medial variant) της γλώσσας (όχι της οπτικής που απαντά στο οπτικό αισθητηριακό κανάλι). Αντίστοιχα, ο κύριος τρόπος του οπτικού επιπέδου που είναι η εικόνα (image), διακρίνεται από δύο παραλλαγές, τη *στατική* και τη *δυναμική* κινούμενη εικόνα (Stöckl, 2004. Wildfeuer, 2014, σ. 34). Για μεθοδολογικούς λόγους, ο Bateman προτείνει πάντα οι δυο αυτές πτυχές, να διερευνώνται ξεχωριστά, ακόμη και στις περιπτώσεις όπου ένα μέσο απεικονίζει ένα άλλο - απεικονιστικά μέσα (media depictions)-, όπως για παράδειγμα στη περίπτωση της διαδικτυακής εφημερίδας. Ο εικονικός καμβάς που προκύπτει από την εξέλιξη της τεχνολογίας του προγράμματος περιήγησης στο διαδίκτυο, είναι πολύ διαφορετικός από αυτόν που δημιουργείται από την τεχνολογία της εκτύπωσης και επομένως εξετάζουμε δυο διαφορετικά τελείως μέσα. Ωστόσο, δεν πρέπει να αγνοούμε, ότι η σύνταξη των εικονικών ψηφιακών μορφών εξακολουθεί να εμπεριέχει αναπαραγωγές άλλων μέσων.

Η έννοια του μέσου σε αυτήν την εργασία, πλησιάζει πιο πολύ σε αυτήν της *με σκοπιμότητα επικοινωνιακής μορφής* (communicative form) παρά στο φυσικό υλικό. Το τάμπλετ, όπως θα δούμε παρακάτω, δεν συνιστά ένα μέσο, αλλά τον εικονικό καμβά που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από ποικίλα μέσα.

Mode families και medial variants.

Για τη διερεύνηση των επικοινωνιακών πόρων που διακρίνονται από διαφορετικούς σημειωτικούς τρόπους, οι Bateman, Wildfeuer και Hippala (2017) προτείνουν μια μεθοδολογική προσέγγιση βασισμένη αρχικά στον διαχωρισμό τους – όπως για παράδειγμα στην περίπτωση του πολύπλοκου υλικού που συνοδεύει τον προφορικό λόγο (χειρονομίες, εκφράσεις προσώπου, ήχοι) και του σημειωτικού τρόπου του γραπτού λόγου που χρησιμοποιεί επίσης πολλαπλούς πόρους (τυπογραφία, διάταξη σελίδας, χρώμα κ.τ.λ.). Οι συγγραφείς υποστηρίζουν, ότι αυτή η προσέγγιση είναι και η μοναδική που μπορεί να υποστηρίξει τον εντοπισμό εκείνων των τύπων νοήματος που διατρέχουν κίνδυνο κατά τη διαδικασία ανάγνωσης, μετάφρασης-αποκωδικοποίησης του γραπτού λόγου στον προφορικό. Αντίστοιχα οι σημειωτικοί τρόποι που διακρίνονται από την κοινή χρήση σημειωτικής σύνταξης μέσω κάποιου είδους *συγγενικό δεσμό*, συγκροτούν αυτό που οι συγγραφείς ονομάζουν *οικογένειες*

σημειωτικών τρόπων (semiotic mode families) (Bateman et al., 2017, κεφ. 4.1.3.). Έτσι, ο προφορικός και ο γραπτός λόγος συνιστούν δύο διαφορετικά μέλη της οικογένειας των σημειωτικών τρόπων της λεκτικής επικοινωνίας και κατά την έρευνα μας δεν πρέπει να τους αντιμετωπίζουμε ως έναν ενιαίο σημειωτικό τρόπο που διακρίνεται γενικά και αόριστα από ποικίλες υλικότητες. Με ακριβώς αυτήν την προσέγγιση πρέπει να εξετάσουμε και τους σημειωτικούς τρόπους που αλληλοκαλύπτονται ή αφορούν σημειωτικές αρχές που είναι κοινές στην επικοινωνία (βλ. Kress & van Leeuwen, 2001 και Jewitt, Bezemer, O'Halloran, 2016)

Η χρήση των εννοιών των *mode families* και *medial variants* μας είναι απαραίτητοι για να αναδείξουμε ότι οι τρόποι μπορούν, τόσο να συσχετίζονται μέσω των προσφερόμενων δυνατοτήτων τους, όσο και να διαφοροποιούνται από το υλικό και τις προσφερόμενες δυνατότητες του μέσου (*medial affordances*) (βλ. Wildfeuer, Pflaeging, Bateman et al., 2019, σ. 47).

1.2 Ο εικονιστικός καμβάς [visual canvas]

Όπως προαναφέρθηκε, αντί να χρησιμοποιηθεί η αφηρημένη έννοια των «μέσων» (ή του μέσου) στην πολυτροπική ανάλυση, οι Bateman, Wildfeuer και Hippala (2017) για να περιγράψουν τους πιθανούς φορείς σημειωτικών τρόπων που επιδέχονται ερμηνείας, υιοθέτησαν την έννοια του καμβά. «Μια σημείωση πάνω σε μια χαρτοπετσέτα είναι εξίσου ερμηνεύσιμη όσο και ένα μενού ημέρας, γραμμένο με κιμωλία, σε ένα πίνακα, εξαιτίας της παρουσίας των σημειωτικών τρόπων που υποδεικνύουν ότι ο εν λόγω καμβάς προσφέρεται για ερμηνεία» (Hippala 2020, σ.279).

Για την κατανόηση του τρόπου λειτουργίας των τρόπων ως πρακτικές ερμηνείας που δημιουργήθηκαν από τις κοινότητες των δρώντων είναι απαραίτητη, τόσο η διερεύνηση της υλικότητας, όσο και της εφαρμογής και της δυνατότητας της στην παραγωγή νοήματος. Ο εικονιστικός καμβάς ή το εικονιστικό τεχνούργημα (Bateman 2008), αναφέρεται στο υλικό το οποίο συμβάλλει στην κατασκευή νοήματος, σε οτιδήποτε, δηλαδή, μπορεί να φέρει πάνω του σημεία που έχουν παραχθεί με σκοπιμότητα.

Όπως προαναφέραμε, η πολυτροπική έρευνα, αντιλαμβάνεται τους σημειωτικούς τρόπους ως κοινωνικές συμβάσεις οι οποίες γίνονται κατανοητές από τα μέλη μιας συγκεκριμένης κοινότητας/κουλτούρας. Όπως και οι σημειωτικοί τρόποι, λοιπόν, οι καμβάδες που παρέχονται από ένα μέσον, αξιοποιούνται μέσω της

ενσωμάτωσης τους εντός μιας δεδομένης κοινότητας χρηστών (Bateman 2011, Kress 2014). Οι Bateman, Wildfeuer και Hippala (2017) προτείνουν τα φυσικά και τεχνικά μέσα (mediums) να αντιμετωπιστούν ως *σύνολα-πακέτα* (bundles) καμβάδων που ορίζονται από μοτίβα παραγωγής και κατανάλωσης. Για παράδειγμα, κατά την διάρκεια τηλεοπτικής μετάδοσης ειδήσεων, η οπτικοακουστική μετάδοση συνοδεύεται επιπλέον από παράθυρα και υπότιτλους τα οποία επικαλύπτουν τμήματα της κεντρικής οθόνης. Αυτά τα τμήματα του μέσου διαφέρουν ως προς τα χαρακτηριστικά τους, αλλά υιοθετώντας την έννοια του καμβά, μας επιτρέπεται να τα απομονώσουμε και να τα περιγράψουμε. Η περιγραφή αυτή των καμβάδων, μας επιτρέπει να διερευνήσουμε τις προσδοκίες που προκύπτουν από μέρους του καταναλωτή ενώ δέχεται το μήνυμα, το είδος των πιθανών επικοινωνιακών περιστάσεων που προτείνει, καθώς και τους σημειωτικούς τρόπους που πιθανώς θα αξιοποιηθούν σε μια συγκεκριμένη επικοινωνιακή κατάσταση.

Οι καμβάδες, όπως θα αναλύσουμε και παρακάτω, διαφοροποιούνται κυρίως ως προς την χωρική διαστατικότητα (spatial dimensionality- 2D,3D) και από τον τρόπο που επιτρέπουν στους χρήστες να επικοινωνούν με αυτούς, είτε αν εμβυθίζονται σε αυτούς, είτε αλληλεπιδρούν από απόσταση. Είτε είναι απομακρυσμένος είτε όχι, είτε είναι στατικός είτε όχι, ο καμβάς επεκτείνεται πέρα από την υλικότητα του σώματος. Καθώς διακρίνονται τόσο από δυνατότητες παραγωγής (production) όσο και εξάιρεσης (reception), παρέχουν αλληλεπίδραση και ερμηνεία και δεν συνιστούν απλά φυσικές ιδιότητες μια περίπτωσης ή τεχνουργήματος.

Οι εικονιστικοί καμβάδες (visual canvases) όπως θα δούμε, δεν *αξιοποιούνται* με τον ίδιο τρόπο. (Bateman et al., 2017, κεφ. 4.1.1). Η υιοθέτηση της έννοιας του καμβά, μας βοηθά να προσδιορίσουμε πιο εύκολα την πολυτροπική οικοδόμηση του νοήματος καθώς μας επιτρέπει να αποφύγουμε τη δυσκολία διερεύνησης υβριδικών ή μη διακριτών ορίων μεταξύ των διαφόρων μέσων (- ειδικά αυτών που η ανάλυση δεν είναι απαραίτητη).

Όπως προαναφέραμε σε προηγούμενη ενότητα, κάθε επικοινωνιακή περίπτωση εξαρτάται από τις σημειωτικές δυνατότητες των υλικών (materialities) μέσα από την χρήση των οποίων αναπτύσσεται η διαδικασία οικοδόμησης νοημάτων. Για την διευκόλυνση της έρευνας, οι Bateman, Wildfeuer και Hippala (2017) προτείνουν αντί της χρήσης των τυπικών διακρίσεων στα μέσα (ψηφιακό-αναλογικό, παλαιό-νέο), την ανάπτυξη ενός πολύ συγκεκριμένου πλαισίου ταξινόμησης των επικοινωνιακών περιστάσεων που θέλουμε να αναλύσουμε. Οι διακριτές κατηγορίες που προκύπτουν,

οι συγγραφείς τις ονομάζουν «διαστάσεις» (dimensions). Οι διαστάσεις αυτές, ομαδοποιούνται σύμφωνα με τα διαφορετικά είδη των ιδιοτήτων που φέρει το υλικό των εμπλεκόμενων καμβάδων (Bateman et al., 2017, κεφ. 3.3.1).

Εάν στις (ανα-)-παραστάσεις που υποστηρίζονται από την υλικότητα, **προκύπτει κάποια αλλαγή σε σχέση με το χρόνο ανεξάρτητα** από μια ενέργεια ενός αναγνώστη ή ενός θεατή ή χρήστη, καλούνται *δυναμικές* (dynamic). Εάν αποκλείουν οποιαδήποτε ενέργεια, τότε ονομάζονται *στατικές* (static). Αντίστοιχα, όσον αφορά στη χωρική διαστατικότητα (spatial dimensionality) του υλικού και των (ανα-)-παραστάσεων που παρέχει, κάποιοι καμβάδες είναι δύο διαστάσεων (2D) και άλλοι εκτείνονται σε βάθος, σε 3 διαστάσεις (3D). Αυτοί οι ισχυρισμοί, αναφέρονται πάντα στην υλικότητα και όχι σε αυτό που απεικονίζεται μέσα από αυτή, για αυτό και μια επίπεδη οθόνη η οποία απεικονίζει ένα φυσικό τοπίο, εξακολουθεί να θεωρείται δισδιάστατη.

Οι ιδιότητες της παροδικότητας (transience properties) - σημεία που εξαφανίζονται, όπως ο προφορικός λόγος κ.ά., παρέχονται επίσης από το υλικό ή το μέσο και συνιστούν εκείνες τις ιδιότητες του καμβά που επηρεάζουν τον τύπο των δραστηριοτήτων παραγωγής νοήματος.

Η τελευταία και πιο σημαντική διάκριση του προτεινόμενου πλαισίου, αφορά τους μετέχοντες (participants) - οι οποίοι συνιστούν μέρος του κόσμου που απεικονίζεται- και τους παρατηρητές (observers)- που βρίσκονται έξω από αυτόν. Όλες οι παραπάνω διαστάσεις μπορούν να αλληλεπιδρούν ελεύθερα.

Το δεύτερο σύνολο διαστάσεων που προκύπτει, περιλαμβάνει πολύ πιο σύνθετες κατηγορίες. Ο αναγνώστης, καταναλωτής, παίχτης, συμβάλλει επιπλέον στην δημιουργία του «κειμένου» με το οποίο *εμπλέκεται* (engage with) μέσω ενός τεχνουργήματος ή επιτέλεσης μιας πράξης. Πρέπει δηλαδή, να συμμετάσχει και να συν-κατασκευάσει το «κείμενο» που εμφανίζεται σε μια ορισμένη επικοινωνιακή κατάσταση. Για τις περιπτώσεις όπου εστιάζουν στο *πότε το κείμενο αυτό καθ' αυτό αλλάζει* και λαμβάνοντας υπόψη τις μελέτες και την ορολογία που προέρχονται από το πεδίο των ψηφιακών παιχνιδιών και την *εργοδική* λογοτεχνία του Aarseth (Ergodic Literature, 1997), οι συγγραφείς διατυπώνουν μια νέα διάσταση, αυτής του μεταβαλλόμενου/αμετάβλητου (mutable/immutable). **Τα κινηματογραφικά φιλμ** και τα κόμικς δεν εντάσσονται σε αυτή την κατηγορία -είναι δυναμικά και στατικά αντίστοιχα, αλλά ταυτόχρονα και αμετάβλητα.

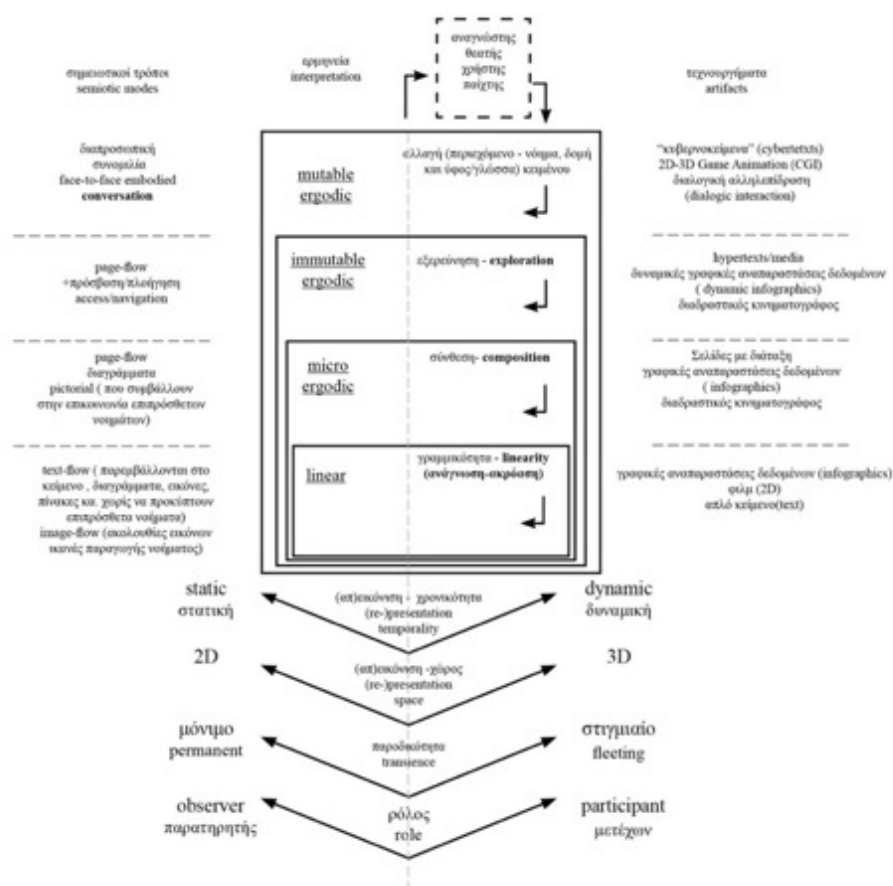
Οι τύποι των καμβάδων που υποστηρίζουν επικοινωνιακές περιστάσεις και που οργανώνονται σύμφωνα με μια διάσταση που διακρίνεται από το βαθμό και την έκταση των *εργοδικών*⁴³ απαιτήσεων είναι:

- 1) οι *γραμμικοί* (linear) καμβάδες που υποστηρίζουν γραμμικά και αμετάβλητα κείμενα που απλώς πρέπει να διαβαστούν. Αυτή η διάσταση της γραμμικότητας (linearity) αγνοεί για το αν αυτό μπορεί να συμβεί μέσω μιας εκτυπωμένης σελίδας ή μέσω μιας οθόνης υπολογιστή την οποία ο αναγνώστης θα «σκρολλάρει»,
- 2) οι *μη γραμμικοί* όπου οι αναγνώστες/θεατές καθορίζουν σημαντικά στο πως θα εμφανιστεί η πληροφορία (page-flow). Αυτή η μη-γραμμικότητα οδηγεί σε σημαντικές σημειωτικές δυνατότητες. Τέτοιοι είναι οι *μικρο-εργοδικοί* (micro-ergodic) καμβάδες, οι οποίοι για την ερμηνεία των σημείων από τον αναγνώστη, υποστηρίζουν πλήθος επιπλέον δυνατοτήτων που του παρέχουν πολλαπλές επιλογές για να διαδράσει με το κείμενο. Πρέπει με λίγα λόγια, ο θεατής/παίχτης/αναγνώστης να αξιολογήσει αυτό που του εμφανίζεται, να προχωρήσει σε κάποιες επιλογές και στη συνέχεια να τις συνδυάσει/συνθέσει. Αυτή η διαδικασία δεν αφορά κάποιον χειρισμό του καμβά στην πράξη, αλλά την εσωτερική διαδικασία της ερμηνείας από τον θεατή (βλ. Bucher 2011 στο Bateman et al., 2017, κεφ. 3.3.1)
- 3) οι *αμετάβλητοι* (immutable) καμβάδες όπου απαιτείται από τον θεατή η *εξερεύνηση* του περιεχομένου τους – το οποίο, μέχρι να παρέμβει ο αναγνώστης, δεν μεταβάλλεται και
- 4) οι *μεταβλητοί εργοδικοί* (mutable ergodic) καμβάδες, όπου ο αναγνώστης/θεατής/χρήστης/παίχτης μπορεί να αλλάξει τόσο την οργάνωση όσο και το περιεχόμενο του κειμένου το οποίο μεταβάλλεται δυναμικά.

Συνοψίζοντας, η παραπάνω διάκριση γίνεται πιο σαφείς στο σχήμα που ακολουθεί (Γράφημα 4)

⁴³ Ο Aarseth (1997) χρησιμοποίησε τον όρο «εργοδικός» για να περιγράψει την ενέργεια που απαιτείται από μέρους του αναγνώστη κατά την ανάγνωση ενός κυβερνοκειμένου. «*Η ανάγνωση ενός λογοτεχνικού κειμένου, όπως αυτή πραγματοποιείται συμβατικά από έναν αναγνώστη είναι μια διαδικασία που συμβαίνει μέσα στο κεφάλι του. Αντίθετα, κατά την ανάγνωση ενός κυβερνοκειμένου, ο αναγνώστης πραγματοποιεί μία σημειωτική αλληλουχία κινήσεων η οποία προϋποθέτει μια μη συμβατική ενέργεια από μέρος του. Αυτήν ακριβώς την αλληλουχία κινήσεων την ονομάζω “εργοδική”, από την ελληνική λέξη “έργο” και “οδός”.*»(σ. 1). Η εργοδική διάσταση καθορίζει το είδος του εργασίας που απαιτείται από τον θεατή/παίχτη κατά την διάρκεια μιας επικοινωνιακής περιστάσης.

Γράφημα 4. Η σχέση των μέσων (mediums) με τους καμβάδες και η πορεία που ακολουθεί ο «καταναλωτής» (consumer) για την ερμηνεία του κειμένου, σύμφωνα με τους Bateman et al., 2017



Σημείωση: 3. Κάθε καμβάς προϋποθέτει επιπλέον έργο από το μέρος του αναγνώστη/θεατή/παίκτη και ένας καμβάς μπορεί να «ενσωματώνει» επιμέρους «λιγότερο» ή περισσότερο απαιτητικούς καμβάδες. Αναπαραγωγή και προσαρμογή από Bateman et al., 2017, κεφ. 3.3.2.

1.3 Images

1.3.1 Visuality – Multimodality

Η οπτική εμπειρία, το τι *θεάται* και το *πώς* *θεάται* παίζει σημαντικό ρόλο στην σύγχρονη κοινωνία. Η οπτική επικοινωνία μπορεί να μελετάται, τόσο με όρους που αφορούν την παραγωγή, όσο και την πρόσληψη του οπτικού περιεχομένου. Η πτυχή της παραγωγής, αφορά την αλληλεπίδραση μεταξύ διαφόρων πόρων (εικόνες, χειρονομίες, γλώσσα σώματος, μίμηση, γλώσσα, ήχοι, μουσική), την συμβολή τους στο περιεχόμενο του μηνύματος και στην *ενορχήστρωση* (orchestration) τους, έτσι που επιτυγχάνουν ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα, αυτό που συχνά αναφέρεται ως *διασημειωτικότητα* (intersemiosis)⁴⁴ Η πτυχή της πρόσληψης, συνδέεται στενά με την

⁴⁴ Βλ. επίσης O'Halloran,, Podlasov,, Chua, & K.L.E, (2012)

δυνατότητα των παραληπτών να επιλέγουν, να εξερευνούν να επεξεργάζονται και να ερμηνεύουν την πληροφορία. Ένας από τους σημαντικούς παράγοντες που επηρεάζουν τους αντιληπτικούς μηχανισμούς, την παραγωγή νοήματος και την κατανόηση του οπτικού περιεχομένου, είναι ο τρόπος που παρουσιάζεται η πληροφορία (Holsanova 2014α).

1.3.1.1 Οπτική Τροπικότητα.

Όπως είδαμε, ο όρος modality (τρόπος) αποτέλεσε θεμελιώδη έννοια στις κοινωνικοσημειωτικές προσεγγίσεις των πολυτροπικών κειμένων (βλ. Hodge & Tripp 1986, Kress & Van Leeuwen, 2001). Οι τεχνολογικές εξελίξεις και πρακτικές οδήγησαν αναπόφευκτα, τόσο στην ανάγκη επανεξέτασης του όρου, όσο και στην διερεύνηση των νέων ζητημάτων που προέκυψαν. Ο «τρόπος», αναφέρεται στην *«προσλαμβάνουσα πραγματικότητα του περιεχομένου [ενός κειμένου]»* (Hodge & Tripp 1986, σ.2 στο Ravelli & van Leeuwen 2018, σ. 277), στην κατάσταση, την αυθεντικότητα και την αξιοπιστία ενός μηνύματος, *«στην οντολογική του κατάσταση ή στην αξία του ως αλήθεια ή γεγονός»* (Hodge & Kress, 1988, σ. 124). Με άλλα λόγια, ο τρόπος δεν αφορά την «απόλυτη αλήθεια ή μη αλήθεια των αναπαραστάσεων» αλλά το εάν μια δεδομένη πρόταση (οπτική, λεκτική ή άλλη) αναπαρίσταται ως αληθής ή όχι (Kress & Van Leeuwen, 2006, σ. 155).

Οι Kress και van Leeuwen με την μελέτη τους Reading Images: Γραμματική του Οπτικού Σχεδίου (2006), προχωρούν πέρα από τις θεωρίες που θέτουν τα σημεία-ενδείκτες (indexicality) ως τον ακρογωνιαίο λίθο της οπτικής αλήθειας και μοιάζει να προβλέπουν το ρόλο του φωτοτορεαλισμού στην ανάπτυξη των ψηφιακών εικόνων (Ravelli & van Leeuwen, 2018, σ. 278). Η δεύτερη βασική πτυχή της θεωρίας τους αφορά τον προσδιορισμό των *δεικτών* (markers) της οπτικής τροπικότητας, οι οποίοι συντελούν στην παραδοχή μιας πραγματικής εικόνας ή μιας αφηρημένης, στον καθορισμό υψηλής ή χαμηλής τροπικότητας αντίστοιχα. Τέτοιοι είναι, ο κορεσμός χρώματος (κλίμακα που αρχίζει από τον πλήρη κορεσμό μέχρι την απεικόνιση ασπρόμαυρης εικόνας), η ένταση του χρώματος (κλίμακα που ορίζεται από τα πολύ έντονα χρώματα έως το άτονο), η διαφοροποίηση του χρώματος (μία κλίμακα από ποικιλία χρωμάτων έως την μονοχρωμία), η πλαισίωση (κλίμακα που αρχίζει από την απουσία φόντου έως την ύπαρξη φόντου με λεπτομέρεια), η αναπαράσταση (από την μέγιστη αφαίρεση έως την μέγιστη αποτύπωση της), το βάθος (από την απουσία του έως την μέγιστη προοπτική), ο φωτισμός (από την ολοκληρωμένη του αναπαράσταση

του φωτός έως την απουσία του) και τέλος, η φωτεινότητα (κλίμακα διαβάθμισης της φωτεινότητας).

Το πλαίσιο των Kress και van Leeuwen εφαρμόστηκε στην ανάλυση έργων τέχνης (εικόνων και τρισδιάστατων), έντυπων μέσων (Machin & van Leeuwen 2007), εικονογράφησης βιβλίων, διαφήμισης, ιστότοπων και άλλων ποικίλων τύπου κειμένων και σημειωτικών τρόπων όπως του τρισδιάστατου χώρου (Ravelli, 2000, 2006. Ravelli & Stenglin, 2008), του υπερκειμένου (hypertext) (Lemke, 2002), του ήχου και της μουσικής (Van Leeuwen, 1999) κ.τ.λ. Με το πέρασμα των χρόνων, οι τεχνολογικές εξελίξεις έθεσαν νέες προκλήσεις στην κοινωνικοσημειωτική ανάλυση και εκφράστηκε έντονα η ανάγκη προσαρμογής των μελετών για τη τροπικότητα στα νέα δεδομένα (βλ. Holsanova 2014).

Όπως αναφέραμε και στην εισαγωγική ενότητα, οι νέοι τρόποι παραγωγής που προέκυψαν παρείχαν νέες δυνατότητες οι οποίοι επηρέασαν άμεσα του *δείκτες τροπικότητας*. Από τις συνέπειες αυτών των αλλαγών, προέκυψαν νέα ζητήματα για την τροπικότητα με το σημαντικότερο, να αφορά την αξιοπιστία της οπτικοποιημένης πληροφορίας (Kress & van Leeuwen 2006). Η διάκριση μεταξύ του «πραγματικού» και αυτού «που αναπαρίσταται ως πραγματικό» παραμένει σημαντική. Το ένα πλαίσιο ερμηνείας εστιάζει το «τι μπορεί πραγματικά να συμβαίνει» ή στο «τι πραγματικά έχει συμβεί» και το άλλο εστιάζει στο οπτικά σημαίνοντα του «τι αποδεχόμαστε ως έγκυρο».

Την τροπικότητα δεν την αφορά «τι είναι πραγματικό» και «τι όχι», αλλά «τι αναπαρίσταται ως (και «τι εμείς θεωρούμε ως») πραγματικό. Συνιστά ένα συμπληρωματικό διαδραστικό σύστημα, το οποίο εστιάζει στην οπτική επικοινωνία, στο τρόπο που κατασκευάζουμε και αντιλαμβανόμαστε την αξιοπιστία μιας αναπαράστασης - και όχι στο εάν η αναπαράσταση είναι *πραγματική* ή μη.

Η τροπικότητα επικεντρώνεται στην ύπαρξη του συνόλου κριτηρίων αξιοπιστίας και εγκυρότητας και στους τρόπους όπου οι νοηματικοί προσανατολισμοί (coding orientations)⁴⁵ υιοθετούνται σε διαφορετικό - κάθε φορά - κοινωνικό πλαίσιο και *είδος* (Ravelli & van Leeuwen, 2018, σ.293-294).

Οι σχεδιαστές (παραγωγοί) ψηφιακής τεχνολογίας εικόνων, έχουν κατασκευάσει πόρους οι οποίοι μπορεί να εξαιρούν κάποιες από τις επιλογές

⁴⁵ Η αναφορά των coding orientations των Ravelli και van Leeuwen απαντούν σύμφωνα με τους ίδιους, στους νοηματικούς προσανατολισμούς (orientations to meanings) στη μελέτη του Basil Bernstein (1975) *Class, Codes and Control, vol III. London: Routledge & Kegan Paul*.

τροπικότητας που συμπεριλαμβάνονται στο πλαίσιο των Kress και van Leeuwen, αλλά να συμπεριλαμβάνουν άλλες, που δεν είχαν προβλεφθεί. Ενώ οι Kress και van Leeuwen επιχείρησαν να περιγράψουν το σύστημα τροπικότητας των υποκείμενων πρακτικών των δημιουργών εικόνας, στην εποχή μας, οι σχεδιαστές λογισμικών έχουν αναπτύξει παρόμοια συστήματα τα οποία, ωστόσο, ενσωματώνουν επιπλέον λειτουργίες που διευκολύνουν κατά πολύ αυτές τις τεχνικές κατασκευής της. Τέτοιες είναι, για παράδειγμα, οι ρυθμίσεις που αφορούν την επιλογή χρώματος, φωτεινότητας, τα φίλτρα κ.τ.λ. (Ravelli & van Leeuwen, 2018, σ.293-294).

Η ανάλυση του συστήματος τροπικότητας μας οδηγεί στην ιδεολογία μιας αναπαράστασης (Ledin & Machin 2017, σ. 63). Σύμφωνα με τους Ravelli και van Leeuwen (2018), ο ερευνητής οφείλει να συγκρίνει και να θέσει σε αντιπαράθεση και τους δύο αυτούς τύπους συστήματος, να διερευνήσει, δηλαδή, τόσο τους πόρους τροπικότητας που παρέχουν οι ψηφιακές τεχνολογίες (βλ. σχετικά Bateman et al., 2017· Djonon και Van Leeuwen, 2011· Zhao et al., 2014· O'Halloran et al. 2011 κ.α.), όσο και τις διαφορές ως προς τον τρόπο λειτουργίας αυτών των τύπων αξιοπιστίας και εγκυρότητας στις διαφορετικές ομάδες ανθρώπων (βλ. Bourdieu, 1990· Machin & Van Leeuwen, 2009).

1.3.1.2 Η σχέση κειμένου-εικόνας ως λογοθετική κατασκευή.

Τα δύο μοντελα που αναπτύχθηκαν εντός του πλαισίου της γλωσσολογίας τα οποία άσκησαν ιδιαίτερη επιρροή στην περιγραφή της διασύνδεσης μεταξύ κειμένου και εικόνας και υιοθετήθηκαν περίπου την ίδια χρονική περίοδο που αναπτύχθηκε το ενδιαφέρον για τα πολυτροπικά κείμενα (αρχές 1990) ήταν αυτό της Θεωρίας της Ρητορικής Δομής των William C. Mann και Sandra Thompson's (Rhetorical Structure Theory) (1988) και αυτό των Συζευκτικών σχέσεων (conjunctive relations) του James R. Martin (1992).

Δίχως να επεκταθούμε περαιτέρω, θα σημειώσουμε ότι η βασική ιδέα στην οποία βασίζεται η υιοθέτηση γλωσσολογικών θεωριών του λόγου στη μελέτη των σχέσεων κειμένου και εικόνας, έγκειται στην θεώρηση του *discourse* να πραγματώνεται μέσω ποικίλων λογοθετικών κινήσεων (*discursive moves*), οι οποίες εξυπηρετούν την εξέλιξη των επικοινωνιακών στόχων του ομιλητή ή συγγραφέα. Αντίστοιχα, οι πολυτροπικές μελέτες του λόγου αναλαμβάνουν να εξετάσουν, τόσο

τις λεκτικές προτάσεις του τρόπου οργάνωσης/δομής του λόγου, όσο όμως και τις οπτικές που κατέχουν συγκεκριμένους ρόλους σε αυτές τις λογοθετικές κινήσεις.

Στη βάση αυτής της θεώρησης, αναπτύχθηκε και ένα σημαντικό πλήθος πραγματιστικών προσεγγίσεων στην επικοινωνία, η διαφορά μεταξύ των οποίων, σύμφωνα με τον Bateman (2014), έγκειται κυρίως στο βαθμό που αυτές βασίζονται σε μηχανισμούς και ταξινομήσεις επεξεργασίας οργάνωσης του λόγου. Σύμφωνα με τον συγγραφέα, οι βασισμένες στο λόγο προσεγγίσεις, τείνουν να θέτουν σημαντικούς περιορισμούς στην ανάλυση, ωστόσο, οδηγούν τους ερευνητές στο να παράγουν αξιόπιστες και συγκρίσιμες περιγραφές του. Οι πραγματιστικές προσεγγίσεις είναι και εκείνες που στοχεύουν σε πολύ πιο ευέλικτες ερμηνείες των *συνδυασμών* κειμένου και εικόνων. Καθώς αυτές αναδύονται πάντα εντός του πλαισίου που αυτοί οι *συνδυασμοί* παράγονται (και προσλαμβάνονται), ο ερευνητής αποκτά μια συνολικότερη εικόνα σχετικά με το τι επιδιώκεται (Bateman, 2014, σ. 205).

Μια από τις πρώτες προσεγγίσεις ανάπτυξης ενός πολυτροπικού πλαισίου ανάλυσης συζευκτικών σχέσεων - η οποία επέτρεψε την μελέτη και των μη γλωσσικών πραγματώσεων, είναι η εργασία του van Leeuwen (1991, 2005α). Το έργο του van Leeuwen, γεφύρωσε τις δυνατότητες προτασιακών συμπλεγμάτων ενός κειμένου που παρέχονται μέσω του συστήματος των συζευκτικών σχέσεων, - βάσει των σχέσεων κειμένου - εικόνας του Barthes - και συνιστά μια από τις λίγες εργασίες που εγείρει το ζήτημα της πιθανότητας, ποικίλες και διαφορετικές τροπικότητες να εμφανίζουν διαφορετικά σύνολα σχέσεων.

Μια από τις εργασίες που υποστήριξε ότι η αντιμετώπιση των εικόνων και των κειμένων θα πρέπει να γίνεται με τους ίδιους όρους λαμβάνοντας ωστόσο υπόψη το τρόπο με τον οποίο αυτά αξιοποιούνται για να πραγματώσουν συγκεκριμένες επικοινωνιακές λειτουργίες εντός του ευρύτερου πλαισίου, είναι η κειμενογλωσσολογική προσέγγιση των τεχνουργημάτων του Hartmut Stöckl (1997, 2016⁴⁶ στο Bateman 2014, σ. 229) Ο συγγραφέας, επιχείρησε να διευκρινίσει τους τρόπους με τους οποίους οι συνδυασμοί μεταξύ κειμένων και εικόνων παρουσιάζουν *συνοχή, συνεκτικότητα* κ.τ.λ. (cohesion, coherence). Η μελέτη του Stöckl βασίζεται σε μια δυναμική έννοια ρητορικών σχημάτων που σχετίζονται με μια λεπτομερή εξέταση

⁴⁶ Βλ. Stöckl, H. (2016). Multimodalität-semiotische und textlinguistische Grundlagen. *Handbuch Sprache im multimodalen Kontext*, (7), 3-35. και Stöckl, H. (1997), Textstil und Semiotik englischsprachiger Anzeigenwerbung, Peter Lang, Frankfurt am Main στο Bateman, J. A. (2014α). *Text and image: A critical introduction to the visual-verbal divide*.

της δομής του κειμένου προκειμένου να αναδειχθούν όλες εκείνες οι ιδιότητες ενός τεχνουργήματος που είναι υπεύθυνες για τη λειτουργία ενός συγκεκριμένου τρόπου. Η μελέτη του πάνω στις διαφημίσεις προσεγγίζουν τις εργασίες μιας πολυτροπικής περιγραφής μέσω τριών διαφορετικών αλλά αλληλένδετων προοπτικών ανάλυσης, όπου η κάθε μια, επικεντρώνεται σε διαφορετικές επικοινωνιακές επιδράσεις που ενέχουν στοιχεία ρητορικής και πειθούς. Αυτές αφορούν: 1) τη δομική ανάλυση κειμένου των λεκτικών επικοινωνιακών συστατικών 2) τη ρητορική ανάλυση των επιδράσεων των λεκτικών στοιχείων σε αυτά και 3) τη περιγραφή της σχέσης κειμένου – εικόνας σύμφωνα με ένα πολυδιάστατο σχήμα ταξινόμησης (στο Bateman 2014, σ. 229). Κάθε ένα από τα προτεινόμενα επίπεδα ανάλυσης του Stöckl τοποθετείται σε σχέση με το σύνολο των επικοινωνιακών επιδράσεων που ενέχουν στοιχεία πειθούς και ακριβώς αυτή η παράμετρος είναι και που προτείνει ότι, διαφορετικοί πόροι δύνανται να δουλεύουν μαζί εντός ενός πολύπλοκου πολυτροπικού τεχνουργήματος με σκοπό την επίτευξη συγκεκριμένων επιδιωκόμενων αποτελεσμάτων.

Η αντίληψη και η ερμηνεία του οπτικού περιεχομένου μπορεί να θεωρηθεί ως μια διαδραστική συνάντηση του δέκτη, του πολυτροπικού μηνύματος και του καταστασιακού συγκεκριμένου. Αυτό σημαίνει ότι διαφορετικοί άνθρωποι το αντιλαμβάνονται τελείως διαφορετικά και του προσδίδουν επίσης τελείως διαφορετικό νόημα (βλ. Holsanova 2014α).

Όπως είδαμε, η πιο δημοφιλής αλλά ταυτόχρονα και πιο αμφισβητούμενη θεωρία είναι αυτή των Kress και van Leeuwen's, *Reading Images: Γραμματική του Οπτικού Σχεδίου* (2006). Οι Kress & Van Leeuwen (2006), όπως προαναφέραμε, επικεντρώθηκαν στη περιγραφή της γραμματικής και σύνταξης των στοιχείων ενός οπτικού σχεδίου καθώς και του συνδυασμού τους σε ενότητες που αποδίδουν νόημα. Υπενθυμίζουμε ότι με την έννοια «γραμματική-grammar», εννοείται μια εξειδικευμένη γλώσσα που περιγράφει τους τρόπους της αναπαράστασης και ταυτόχρονα περιγράφει τη δομή των σχέσεων που διέπουν τα επιμέρους στοιχεία σ' ένα συγκεκριμένο τρόπο - ή τους τρόπους μεταξύ τους (Kress et al., 2001). Εδώ μιλάμε για τους τρόπους επιτέλεσης των επικοινωνιακών λειτουργιών και όχι για το σύνολο των κανόνων που καθορίζουν τη γραμματικότητα (grammaticality) ή την αποδεκτότητα (acceptability) του κειμένου (Bateman et al., 2017, κεφ. 2.6). Οι προσεγγίσεις των Kress & Van Leeuwen, εξακολουθούν μέχρι και σήμερα να υιοθετούνται στις συστημικολειτουργικής παράδοσης αναλύσεις πολυτροπικών κειμένων, με κάποιες από τις πιο δημοφιλείς, να είναι αυτές που αφορούν το χρώμα (βλ. Kress & van

Leeuwen, 2002) και το φωτισμό στον κινηματογράφο (βλ. van Leeuwen & Boeriis 2017 et al., 2017) Επιπλέον, αυτή τους η εργασία, επηρέασε και πολλές μελέτες που εστίασαν σε πιο πολύπλοκα ζητήματα, όπως αυτό των δυνατοτήτων της πολυτροπικής μεταγραφής (multimodal transcript) (Baldry & Thibault, 2006) ή της καταχώρισης σημειώσεων-σχολίων (Bartsch 2007) (στο Ensslin, (2008, σ. 1) Ωστόσο, η μελέτη των Kress & Van Leeuwen έχει δεχθεί ευρεία κριτική από πολλούς ερευνητές και μια από τις πιο αυστηρές, είναι αυτή του Charles Forceville (βλ. 1999) για την ασαφή περιγραφή των τροπικών δεικτών (modality markers).

Η εργασία του David Machin (2007), *Introduction to Multimodal Analysis* καθώς και η μεταγενέστερη αναθεωρημένη έκδοση της (Ledin & Machin 2020) (2^η έκδοση) συνιστά μια επιτυχημένη, θα λέγαμε, απόπειρα γεφύρωσης του χάσματος μεταξύ των ερευνητών (βλ και Ensslin, 2007, σ.1). Βασικός στόχος της μελέτης του Machin ήταν να παράσχει ένα σύνολο εργαλείων ανάλυσης το οποίο θα επιτρέπει στους ερευνητές να προσδιορίσουν πως επικοινωνούνται τα οπτικά νοήματα δίχως να μπουν στην διαδικασία περιγραφής συγκινησιακών επιδράσεων της εικόνας.

Τα βασικά θεωρητικά πλαίσια που υιοθέτησε ο Machin είναι η Λειτουργική Γραμματική του Halliday (1978) και η εργασία των Kress & Van Leeuwen (2006). Σύμφωνα με την εργαλειοθήκη των Kress & Van Leeuwen, οι κατηγορίες ανάλυσης του εικονιστικού τρόπου αντιστοιχούν στους τρεις κύριους τύπους λειτουργιών που επιτελεί η γλώσσα, των κατά Halliday (1978) «μεταλειτουργιών» (metafunction). Αυτές οι κατηγορίες, λοιπόν, είναι: 1) η (ανα)παραστατική (ideational) που επικεντρώνεται στην ικανότητα για αποτελεσματική αναπαράσταση της εμπειρίας, 2) η (διαπροσωπική), που εστιάζει στη δυνατότητα του κάθε τρόπου να αναπαριστά μια συγκεκριμένη κοινωνική σχέση που παράγεται ανάμεσα στον παραγωγό και τον καταναλωτή και 3) η κειμενική, (textual) που διερευνά τον τρόπο οργάνωσης του αναπαραστατικού και του διαπροσωπικού νοήματος που συγκροτείται σε ένα *κείμενο* για την παραγωγή ενός συγκεκριμένου νοήματος (μέσω της ανάλυσης και των τριών βασικών δομικών στοιχείων -μετέχοντες (participants), διαδικασίες δράσης (action processes) και περιστάσεις (situations)) (Ledin & Machin, 2020, σ.8).

Ο βασικός ισχυρισμός του Machin, είναι ότι οι οπτικοί κώδικες και τα μοτίβα δεν χρειάζεται απαραίτητα να ταυτίζονται με την γλωσσική γραμματική. Ακόμα και

αν διακρίνονται από μεταφορές που διαπλέκονται μεταξύ τους⁴⁷ εντός ενός κοινού πλαισίου παραγωγής νοήματος του λόγου με ιδεολογική χροιά, οι σημειωτικές διεργασίες που ενεργοποιούν τον δεκτή, διαφέρουν σε τέτοιο μεγάλο βαθμό, που καθιστούν τον ορό «οπτική γραμματική» (visual grammar) αμφιλεγόμενο, αν όχι παράδοξο (βλ. Ensslin, 2008, σ. 3· Ledin & Machin, 2020, σ.117). Σε απάντηση πολλών κριτικών που διαφωνούν με αυτή τη θέση, ο Machin θέτει το ερώτημα για το αν τελικά υπάρχει οπτική γραμματική ή αν η γλώσσα και τα πικτογραφία (pictography) – εικονογράμματα και άλλες τέτοιου τύπου γραφικές απεικονίσεις δεδομένων και πληροφοριών -συνιστούν τελείως διαφορετικά σημειωτικά συστήματα, τα οποία τα διέπουν, επίσης διαφορετικά σύνολα κανόνων.

Ο ισχυρισμός του Machin βρήκε πολλούς υποστηρικτές, μεταξύ των οποίων και την Astrid Ensslin, τις μελέτες της οποίας και κυρίως αυτών που εστίασαν πάνω στα ψηφιακά παιχνίδια, η παρούσα διατριβή έχει υιοθετήσει. Ο Machin υποστηρίζει ότι δεν μπορούν όλες οι εικόνες να αποτελέσουν αντικείμενο μελέτης εντός ενός πολυτροπικού πλαισίου ανάλυσης. Επιπλέον, επισημαίνει τη διαφορούμενη φύση του οπτικού νοήματος το οποίο επικοινωνείται περισσότερο μέσω εικονιστικής (iconic) ομοιότητας (resemblance) παρά από πολύπλοκες, γλωσσικές-σημειωτικές και συμβολικού τομέα συμβάσεις (symbolic conventions) και ως εκ τούτου, δεν βασίζεται στην επιτυχημένη αποκωδικοποίηση σύνθετων λεξικο-γραμματικών δομών στον ίδιο βαθμό όπως η γλώσσα.

Μια ακόμη κατηγορία των Kress & Van Leeuwen που απορρίπτουν οι Ledin και Machin είναι αυτή που βασίζεται στην δήλωση της δράσης των οπτικών απεικονίσεων μέσω διανυσμάτων (gaze-vectors). Δίχως να επεκταθούμε περαιτέρω, αυτό που πραγματικά έχει σημασία είναι να γίνει κατανοητό ότι ο τρόπος που η οπτική πληροφορία παρουσιάζεται, συνιστά έναν πολύ σημαντικό παράγοντα επιρροής της αντιληπτικής διαδικασίας, της κατανόησης και της παραγωγής νοήματος των οπτικών μηνυμάτων και όπως υπογραμμίζει και ο Bateman δεν μπορεί να αγνοηθεί το μεγάλο πλήθος μελετών οπτικής αντίληψης που επισημαίνουν το βλέμμα ως πολύ σημαντικό συστατικό της ερμηνείας των οπτικών ερεθισμάτων (βλ. Bateman, 2019β, σ. 537).

⁴⁷ Εδώ αναφερόμαστε στην έννοια των «metaphorical associations/» που περιγράφονται στο Machin 2007, Ledin & Machin, 2020, σ. 100). Ο Machin δίνοντας για παράδειγμα αυτό της τυπογραφίας, όπου το κείμενο που διακρίνεται από διαφορετική μορφή των γραμμάτων (σχήμα, διαστάσεις, χρώμα) μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επίτευξη διαφορετικών ειδών επικοινωνίας.

Ορισμένοι από τους σημειωτικούς τρόπους και τις σημειωτικές επιλογές που θα εξετάσουμε και εμείς στην ανάλυση μας και που εμπλέκονται για παράδειγμα στις φωτογραφίες του Τύπου είναι η αξιοποίηση απεικονιστικού υλικού, η πλαισίωση, η φωτεινότητα, το βάθος πεδίου, το χρώμα κ.τ.λ. Ωστόσο, σε αυτό το σημείο εστιάζουμε μόνο στις επικοινωνιακές λειτουργίες αυτών των επιλογών, στην επικοινωνιακή πράξη και όχι στην σημασιολογική αξιοποίηση τους. Το πώς εγγράφεται η κοινωνικοπολιτική κατάσταση μέσα στην οποία, αυτές οι επιλογές νοηματοδοτούνται εντός των πλαισίων όπου και αξιοποιούνται, μπορεί να διερευνηθεί μόνο με βάση σημασιολογικούς όρους (βλ Bateman 2017 · Bateman 2019β, σ. 537-538 και Bateman & Wildfeuer, 2014α).

Στο πεδίο μελετών για τα βιντεοπαιχνίδια, ο Gee (2000) συνέδεσε την μελέτη της γραμματικής σχεδίου στην εργασία του γύρω από τα σημειωτικά πεδία που διαμορφώνονται από την αλληλεπίδραση των χρηστών με τα *κείμενα* των παιχνιδιών. Για την συγκεκριμένη εργασία, θα μιλήσουμε σε επόμενο κεφάλαιο.

Ενώ η έννοια της «γραμματικής» έχει αξιολογηθεί από πολλούς θεωρητικούς ως προβληματική για τη πολυτροπική ανάλυση καθώς βασίζεται σε ισχυρές υποθέσεις σχετικά με την μορφή (form) - μια ιδιότητα όπου οι οπτικοί τρόποι έκφρασης (visual modes of expression) δεν σέβονται απαραίτητα (Bateman 2014α). Η ανάγκη για μια θεωρία πολυτροπικότητας που θα μπορεί να αναδείξει τις δομικές κανονικότητες και να ερμηνεύσει τις επιλογές που προκύπτουν από συγκεκριμένους τρόπους παραμένει σημαντική για την συστηματική παρατήρηση του πολυτροπικού λόγου (Hiirppala 2020, σ. 278). Η παρούσα διατριβή υποστηρίζει ότι το μοντέλο των σημειωτικών τρόπων που περιεγράφηκε παραπάνω στο οποίο διακρίνονται τα διαφορετικά επίπεδα που συνεισφέρουν στην πολυτροπική παραγωγή νοήματος, μπορεί να υποστηρίξει μεθοδολογικά τη διενέργεια της πρακτικής ανάλυσης.

1.3.2 Ανάλυση της δομικής οργάνωσης του περιεχομένου – [layout mode]

Στη σύγχρονη κοινωνία, η σελίδα/σελιδοποίηση (page) αποτελεί μια σημαντική ενότητα του κειμένου. Με την πάροδο του χρόνου και ακολουθώντας τις τεχνολογικές εξελίξεις, υποστήριξε ένα ευρύ φάσμα επικοινωνιακών εργασιών σε ποικίλα μέσα (Baldry & Thibault 2006, σ. 57-58). Στις επικοινωνιακές περιστάσεις που εμπεριέχουν *page-like* οργάνωση περιεχομένου, ο όρος *page* χρησιμοποιείται ως αναφορά ποικίλων

σημειωτικών και υλικών οντοτήτων (yellow pages, web pages) (Bateman et al., 2017, σ. 364).

Όπως προαναφέρθηκε, σύμφωνα με τον Bateman (2008, σ.8), είτε πρόκειται για χαρτί, είτε μια ψηφιακή οθόνη, ο δισδιάστατος χώρος κάποιου καμβά, συνιστά και τον χώρο στον οποίο συνδυάζονται οι εισροές ενός ή περισσότερων σημειωτικών τρόπων. Η ψηφιακή οθόνη δεν δεσμεύεται από τους φυσικούς περιορισμούς που καθορίζουν τον διαθέσιμο χώρο σε ένα φύλλο χαρτιού. Μια σελίδα που εμφανίζεται στην οθόνη μπορεί να επεκτείνεται πέρα από τις άμεσα ορατές διαστάσεις της, μέσω μιας διεπαφής (interface). Ωστόσο τα περισσότερα βασισμένα σε οθόνη μέσα, προτιμούν να οργανώνονται σε έναν περιορισμένο χώρο, ο οποίος ορίζεται από δυο βασικούς άξονες. Το πεδίο του γραφιστικού σχεδιασμού είναι και αυτό που μας παρέχει τα βασικά εργαλεία για την ανάλυση της διάταξης του περιεχομένου (layout).

Η επιτυχής ερμηνεία οποιασδήποτε διάταξης εξαρτάται πρωτίτως από την αναγνώριση εκείνων των γενικών χαρακτηριστικών της, η οποία διαδικασία προηγείται κάθε εξέτασης του περιεχομένου που εμφανίζεται σε αυτή (βλ. Cohen & Snowden 2008, Waller 1987). Όπως υπογράμμισε ο Robert Waller (2012, σ. 242) το layout συνιστά ένα από τα κύρια *σημαίνοντα* χαρακτηριστικά κάθε βασισμένου σε σελίδα τεχνουργήματος. Η διάταξη προσκαλεί την άμεση ερμηνεία .

Στην παρούσα διατριβή, η διάταξη, οι αρχές οργάνωσης του εκπαιδευτικού περιεχομένου, ο τρόπος που υποστηρίζει τη συνέργεια των σημειωτικών τρόπων, ο τρόπος που αυτή συμβάλλει στο διαφορετικό κάθε φορά επικοινωνιακό στόχο καθώς και ο τρόπος που ενθαρρύνει (ή όχι) τον εκπαιδευόμενο να συνδυάσει τα μέρη του εκπαιδευτικού καμβά (σύνθεση), συνιστά μια ερευνητική περιοχή (και κατ'επέκταση και μια αναλυτική μονάδα) μείζονος σημασίας.

1.3.2.1 Το πλέγμα (grid)

Στις πολυτροπικές έρευνες η διάταξη του περιεχομένου μελετήθηκε στο πλαίσιο ανάλυσης μέσων κυρίως έντυπης επικοινωνίας όπως, βιβλίων (Kress & van Leeuwen, 1996/2006) ιστότοπων (όπως Domingo, Jewit & Kress, 2014. Ledin & Machin 2017) και άλλων, τόσο έντυπων όσο και ψηφιακών (Hawreliak 2018α. Hiippala, 2017).

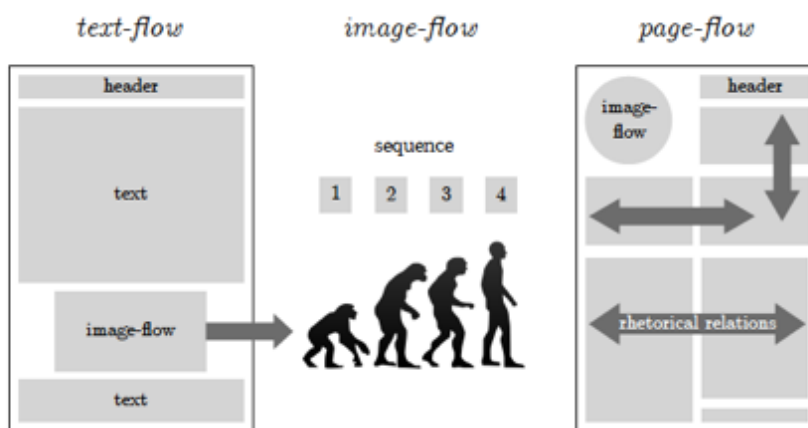
Μία από τις εργασίες που αφιερώθηκε στην μελέτη του συνόλου εκείνων των προσεγγίσεων και των μελετών των αφιερωμένων στην δομική οργάνωση του γραφιστικού σχεδίου που δύνανται να υιοθετηθούν στην ανάλυση πολυτροπικών

κειμένων του, είναι αυτή του Robert Waller (2012) που προαναφέραμε. Αυτές είναι: 1)η θεωρία Gestalt περί οπτικής αντίληψης - όπου και ο Bateman (2008) θεωρεί ότι συμβάλλει σημαντικά στην διαδικασία του διαχωρισμού-αποδόμησης (decomposition) της σύνθεσης, σε στοιχεία που παράγουν νόημα μέσω της οπτικής αντίληψής (βλ. Bateman 2008 και Petterson 2017), 2) οι μελέτες που εστιάζουν στις αισθητικές ποιότητες της σύνθεσης όπως στο ρυθμό, στην ένταση, στην ισορροπία, στο κοντράστ, 3) οι προσεγγίσεις που επικεντρώνονται στην διαγραμματική (diagrammatic) διάταξη και 4) οι προσεγγίσεις που μελετούν τα γενικότερα χαρακτηριστικά μιας διάταξης (βλ. σχετικά Waller 2012)

Σύμφωνα με τους Bateman, Wildfeuer και Hippala (2017), η προσέγγιση των γενικών γνωρισμάτων του layout είναι ιδιαίτερα σημαντική καθώς αφορά όλα εκείνα τα γνωρίσματα που συνιστούν αυτό που ο Waller (1987) ονομάζει την *δομή πρόσβασης* (access structure), τη δομή, δηλαδή, μέσω της οποίας διευκολύνεται η πρόσβαση του περιεχομένου από τον αναγνώστη (στο Bateman κα 2017, κεφ. 10.1).

Ο Bateman (2008) διακρίνει τρεις βασικούς σημειωτικούς τρόπους: 1) αυτόν που αναπτύσσεται σε 2D χώρο και τον χαρακτηρίζει η εμφάνιση γραμμικού κειμένου του οποίου ακόμη και όταν η ροή διακόπτεται από διαγράμματα, εικόνες, πίνακες, δεν προκύπτουν επιπρόσθετα νοήματα (text-flow), 2) αυτόν μέσω του οποίου τα γραφικά στοιχεία οργανώνονται σε ακολουθίες ικανές παραγωγής νοήματος (static image-flow) και 3) σε εκείνον που χρησιμοποιεί το layout με τέτοιο τρόπο, έτσι που να προκύπτουν επιπρόσθετα νοήματα στην επικοινωνία (page-flow) (Bateman, 2008, σ.61· Hiippala, 2015. σ. 7) (βλ. Γράφημα 5).

Γράφημα 5. Αναπαραγωγή του σχήματος των τριών σημειωτικών τρόπων: *text-flow*, *image-flow*, *page-flow* (βλ. Hiippala, 2015)



Για να κατανοήσουμε, λοιπόν, τις χωρικές ποιότητες στα πλαίσια της πολυτροπικής διάστασης, πρέπει πριν από οποιαδήποτε άλλη διαδικασία ανάλυσης του layout, να προηγηθεί ο προσδιορισμός και η περιγραφή, τόσο των σημειωτικών τρόπων όσο και των υποκαμβάδων από τους οποίους ενεργοποιούνται. Οι Bateman, Wildfeuer και Hiippala (2017) προτείνουν την εφαρμογή ενός από τα βασικά εργαλεία δισδιάστατης σχεδίασης, αυτού του πλέγματος (grid).

Σύμφωνα με τον Bateman (2008), σε έναν δισδιάστατο καμβά, μπορούμε να εφαρμόσουμε εκείνον τον τύπο πλέγματος⁴⁸ ο οποίος θα δομήσει ή θα αποδομήσει τον χώρο με τέτοιο τρόπο έτσι που κατά την ανάλυση του, θα μπορέσουμε να αποκτήσουμε σε κάποιο βαθμό τον έλεγχο.

Ο πιο ευέλικτος τύπος πλέγματος, για την κατανομή του περιεχομένου χρησιμοποιεί τόσο κάθετες, όσο και οριζόντιες γραμμές και ονομάζεται *αρθρωτό πλέγμα* (modular grid). Το πλέγμα, θα συμβάλλει στο να εντοπίσουμε την θέση των υποκαμβάδων στον κύριο καμβά και να διερευνήσουμε τους διαφορετικούς σημειωτικούς τρόπους που δύνανται να αξιοποιηθούν. Αντίστοιχα, εφαρμόζοντας το ως εργαλείο αποδόμησης της διάταξης του περιεχομένου, μπορούμε να εντοπίσουμε το τρόπο που το μέσον ενσωματώνει σημειωτικούς τρόπους που διεπιδρούν. Αυτό που πρέπει να γίνει κατανοητό είναι ότι διαφορετικοί σημειωτικοί τρόποι εκμεταλλεύονται το layout σε διαφορετικό βαθμό.

⁴⁸ Για του τύπους πλέγματος, βλέπε Bateman 2008:81-83)

1.4 Modules & Modularity στα ψηφιακά μέσα

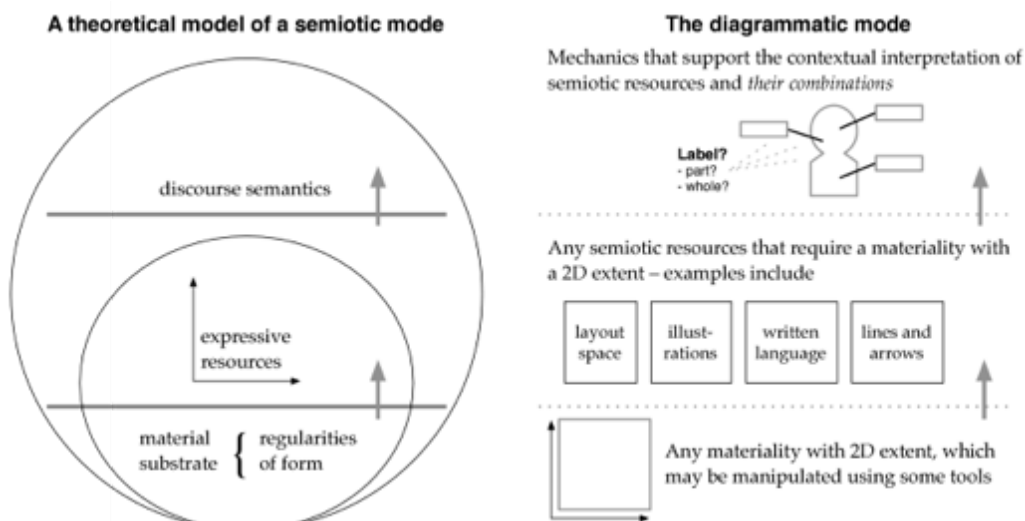
Ένα χαρακτηριστικό των μέσων είναι η *αρθρωσιμότητα* τους (modularity). Στα ψηφιακά μέσα, τα ψηφιακά στοιχεία *συναρθρώνονται* σε μεγαλύτερα σύνολα, τα οποία με την σειρά τους, δημιουργούν ακόμα μεγαλύτερα, ενώ όλα, ταυτόχρονα, παραμένουν διακριτά. «Η *αρθρωσιμότητα* (modules-ενότητες ως στοιχεία σύνθεσης) συνιστά εκείνο το τυπικό-σημειωτικό (formal-semiotic) χαρακτηριστικό που προέρχεται από κοινωνικές διευθετήσεις (arrangements), εκφράζει, δηλαδή, και αντανακλά κοινωνικά νοήματα.

Οι διαδικασίες παραγωγής κειμένου συνήθως δεν προέρχονται από έναν μοναδικό συγγραφέα, αλλά από μια ομάδα σχεδιασμού και τις πρακτικές της. Η *αρθρωσιμότητα* επίσης μας υποδεικνύει τον υποτιθέμενο (πιθανό) τρόπο εμπλοκής (engaging) με το «προς ανάγνωση κείμενο» (reading text) ο οποίος δεν ακολουθεί μια σειρά που έχει προέλθει από τον συγγραφέα, αλλά αυτή που συμφωνεί με το ενδιαφέρον του προσώπου που εμπλέκεται με το κείμενο. Για παράδειγμα, κατά την σύνταξη του κειμένου, μια ομάδα σχεδιασμού αντικατοπτρίζει τα χαρακτηριστικά εκείνων που πιθανώς να επισκεφτούν τον ιστότοπο. Κάνουν, δηλαδή, υποθέσεις περί αισθητικής που σχετίζονται με τις προδιαθέσεις των καταναλωτών του κειμένου (aesthetic dispositions), και αυτήν την αισθητική την αναπαράγουν για παράδειγμα αξιοποιώντας μια συγκεκριμένη χρωματική παλέτα) (βλ. Domingo, Jewit & Kress, 2014 σ.7)

1.5 Ο διαγραμματικός τρόπος [The diagrammatic mode]

Οι Hiippala & Bateman (2020), για να διατυπώσουν σε ένα πρώτο επίπεδο τις βασικές ιδιότητες του διαγραμματικού τρόπου, ανέπτυξαν τη διαγραμματική αναπαράσταση του θεωρητικού μοντέλου του σημειωτικού τρόπου (Γράφημα 6). Από τη 2D υλικότητα του διαγραμματικού τρόπου, προκύπτουν πολλαπλοί επιπλέον εκφραστικοί πόροι, όπως γραπτή γλώσσα, βέλη, γραμμές, γραφικά σύμβολα και άλλα διαγραμματικά στοιχεία. Επιπλέον, ο διαγραμματικός τρόπος, συμβάλλει καθοριστικά στο προσδιορισμό των χωρικών ενοτήτων (layout).

Γράφημα 6. Αναπαραγωγή του διαγραμματικού τρόπου σύμφωνα με τους Hiirpala & Bateman, 2020



Όλες αυτές οι παραπάνω επιλογές που το διάγραμμα επιχειρεί να επικοινωνήσει, περιορίζονται, τόσο από την κοινωνικο-ιστορική ανάπτυξη των πολυτροπικών ειδών (genres), όσο και των αντίστοιχων πρακτικών εντός των οποίων αναπτύχθηκαν. Καθήκον, λοιπόν, του τρίτου σημειωτικού στρώματος, αυτού της σημασιολογίας του λόγου, είναι να χρησιμοποιήσει εκείνους τους εκφραστικούς πόρους που επιδέχονται ερμηνείας εντός του συμφραστικού πλαισίου. Η συμβολή της σημασιολογίας του λόγου δεν περιορίζεται στην ερμηνεία των σχέσεων μεταξύ δύο ή περισσότερων στοιχείων του διαγράμματος εντός μόνο του τοπικού - κατά Machin & van Leeuwen (2007) – συμφραστικού πλαισίου. Αυτή η ερμηνεία, αξιολογείται πάντα και εντός τού γενικότερου πλαισίου και ως συνέπεια, μπορεί να οδηγηθούμε σε συγκεκριμένες εν δυνάμει ερμηνείες που υπερισχύουν έναντι άλλων.

Ο διαγραμματικός τρόπος ξεπερνά τις οριζόμενες από το πλαίσιο υλικότητες, καθώς οι διαγραμματικοί εκφραστικοί πόροι, μπορούν γενικώς να αναγνωριστούν οπουδήποτε και αν εμφανίζονται, π.χ. σε μια εφημερίδα, επιστημονική δημοσίευση, σχολικό βιβλίο κ.ο.κ. Επιπλέον, τα μέσα (media), λειτουργούν ως «εκκολαπτήρια» (incubators) νέων συνδυασμών σημειωτικών τρόπων (Bateman 2014β, σ.257). Στα σχολικά βιβλία, για παράδειγμα, οι διαγραμματικοί τρόποι για την υποστήριξη της μάθησης, συνδυάζονται με άλλους επικοινωνιακούς τρόπους (Guo στο O'Halloran 2004, σ. 23). Αντίστοιχα, ετικέτες και γραμμές αναλαμβάνουν την υποστήριξη ερμηνείας σε αεροφωτογραφίες, χάρτες κ.τ.λ.

Τα διαγράμματα και τα γραφήματα μέσω του διαγραμματικού τρόπου, υποστηρίζουν μια μεγάλη ποικιλία ρητορικών σχέσεων μεταξύ της εικόνας και των κειμένων (texts). Σε όλες τις περιπτώσεις, το επίπεδο της σημασιολογίας του λόγου του διαγραμματικού τρόπου, είναι αυτό που επιτρέπει την διασύνδεση του με τους υπόλοιπους σημειωτικούς τρόπους. Από τις υποκείμενες ιδιότητες του μέσου που προκύπτουν από την υλικότητα του μπορούν να παραχθούν νέοι συνδυασμοί σημειωτικών τρόπων, εκ των οποίων ορισμένοι, είναι και διαγραμματικοί. Χαρακτηριστικό παράδειγμα τέτοιας περίπτωσης, όπου η υλικότητα παρέχει επιπλέον τη δυνατότητα για αλληλεπίδραση στο βασισμένο-σε οθόνη μέσο, αποτελούν οι διαδραστικές αναπαραστάσεις δεδομένων (Interactive data visualisations).

Όπως κάθε σημειωτικός τρόπος, έτσι και ο διαγραμματικός, για την επίτευξη συγκεκριμένων επικοινωνιακών στόχων, υπόκειται σε περιορισμούς που προκύπτουν από το είδος (genre) και τον τρόπο χρήσης του εντός του κοινωνικού-πολιτισμικού πλαισίου. Ο συνδυασμός υλικότητας, επικοινωνιακών μορφών και ερμηνειών του λόγου, παρέχει μια ισχυρή βάση για περαιτέρω αναγνώσεις των θεωριών που προσεγγίζουν την διαγραμματική απεικόνιση.

Η πολυτροπική έρευνα, δύναται να συμβάλλει σημαντικά στην βαθύτερη κατανόηση του τρόπου σημασιοδότησης (signification) των διαγραμματικών αναπαραστάσεων και όπως θα δούμε στην παρούσα εργασία, ωφελείται και η ίδια σημαντικά, από τις έννοιες που αναπτύσσονται κατά την ανάλυση τους,

1.6 Visual & meaning

1.6.1 Οπτικοί συσχετισμοί

Οι οπτικές απεικονίσεις, αναπαραστάσεις και οι εικόνες, φαίνεται να λειτουργούν με όρους συσχετισμών σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό από ότι οι γλωσσικές αναπαραστάσεις. Αυτή η δυνατότητα του οπτικού συστήματος χρησιμοποιείται για να ασκήσει σημαντική επίδραση σε διάφορους σημειωτικούς τρόπους και μέσα (Bateman et al., 2017, σ 42).

Η συσχετιστική λειτουργία (associative functioning) του οπτικού υλικού κατέχει σημαντικό ρόλο στην ανάλυση της εικόνας. Βασικά εργαλεία αυτής, συνιστούν οι μέθοδοι της οπτικής σημειωτικής που εκκινεί από την διάκριση του Roland Barthes (1973) των δύο οπτικών επιπέδων. Στο πρώτο επίπεδο κυριαρχεί η έννοια της καταδήλωσης (denotation) *«που σημαίνει μονοσήμαντα ότι ξανοίγεται στα μάτια μας»*

(Σκαρπέλος, 2011, σ. 57) και στο δεύτερο, αυτό της συμπαραδηλώσης (connotation) που φέρει «την πολιτισμική οπτική παρακαταθήκη της συγκεκριμένης κάθε φορά κοινωνίας από το σημαίνον στο σύμβολο» (ό.π).

Εκτός από την οπτική σημειωτική του Barthes, η εικονογραφία (iconography) χρησιμοποιεί επίσης διακειμενική σύγκριση (intertextual comparison) και τεκμηριωτική έρευνα (documentary research). Η μελέτη των σύγχρονων οπτικών αναπαραστάσεων μέσω της χρήσης της εικονογραφικής ανάλυσης μπορεί να δώσει φως στην προέλευση συγκεκριμένων συμβάσεων και να αναιρέσει τις ιδεολογικές σκόπιμες επιρροές από αυτό που ο Bourdieu ονόμασε ‘γενετική αμνησία» (genesis amnesia)⁴⁹» (Van Leewen & Jewitt 2001, σ. 101-102)

1.6.2 Οπτικοί δείκτες και ταυτότητα

Η οπτική ταξινόμηση αναπαραστάσεων ανθρώπων διακρίνεται σε *πολιτισμική* και *βιολογική*, η συνδυασμός και των δύο. Η πολιτισμική κατηγοριοποίηση πραγματοποιείται κυρίως μέσω των διακρίσεων πολιτισμικών ενδυματολογικών χαρακτηριστικών. Για παράδειγμα, σε μια ειδησεογραφική κάλυψη στρατιωτικών επιχειρήσεων μπορεί να δούμε τους στρατιώτες να κατηγοριοποιούνται πολιτισμικά μέσω της καθαρής στρατιωτικής ενδυμασίας καθώς και του προηγμένης τεχνολογίας εξοπλισμού που φέρουν πάνω στο κράνος τους, με σκοπό να δοθεί έμφαση στον εκλεπτυσμένο (sophistication – political, επιτηδευμένο) χαρακτήρα, τόσο των στρατιωτών, όσο και της εξουσίας. (Ledin & Machin, 2017, σ. 51).

Η «βιολογική» ταξινόμηση επιτυγχάνεται μέσω φυσιογνωμικών στερεοτύπων και χαρακτηριστικών κοινωνικών ομάδων και η εφαρμογή της μπορεί να αποσκοπεί τόσο σε θετικές, όσο και αρνητικές συνδηλώσεις (connotations). Αυτές είναι οι αναπαραστάσεις που δημιουργούν κατά τον van Leeuwen (2001) φυσιογνωμικά στερεότυπα (physiognomic stereotypes). Κάποια, δηλαδή, από τα χαρακτηριστικά προβάλλονται στην αναπαράσταση με υπερβολικό ή άλλο τρόπο, έτσι που να καθίστανται όσο το δυνατόν πιο ορατά «...(για παράδειγμα, επιλέγοντας ένα άτομο ή μια εικόνα ενός ατόμου στο οποίο είναι ιδιαίτερα ορατά)...», τότε η αναπαράσταση του προσώπου θα απεικονίζεται περισσότερο ως «τύπος» παρά ως άτομο (van Leewen

⁴⁹ Σύμφωνα με τον Bourdieu (αναφερόμενος στους κοινωνιολόγους) η διαλεκτική σχέση ανάμεσα στις αντικειμενικές δομές και στις γνωστικές υποκινητικές δομές δεν θα πρέπει παραβλέπεται. Μοιάζει σαν να «ξεχνάμε» ότι οι αντικειμενικές δομές, είναι και οι ίδιες προϊόν ιστορικών πρακτικών. Βλ. και Madeleine Arno, 2006, σ. 91

&Jeiwitt, σ. 96). Στο παραπάνω παράδειγμα οι άνδρες στρατιώτες απεικονίζονται σύμφωνα με τη στερεοτυπική αναπαράσταση του Action-Man και οι γυναίκες με στερεότυπα γυναικείας ομορφιάς «τύπου» Barbie (βλ. Ledin & Machin, 2017, σ. 61)

Στο πεδίο μελέτης των παιχνιδιών οι δείκτες ταυτότητας (markers of identity) είναι από μόνοι τους πολυτροπικοί καθώς βασίζονται στην εικόνα (μοντέλο χαρακτήρα, τύπος μαλλιών) αλλά και στην ομιλία (έμφαση, διάλεκτο κ.ο.κ). Ο τρόπος με τον οποίο οι δείκτες ταυτότητας αναπαριστώνται στα βιντεοπαιχνίδια σχετίζεται με τον τρόπο με τον οποίο αυτοί γίνονται κατανοητοί κοινωνικά και πολιτισμικά. (Hawreliak & Lemiex, 2020, σ. 728)

1.7 Τροπική πυκνότητα (modal density) – Διαπροσωπική επικοινωνία και πολυτροπική ανάλυση

1.7.1 Πολυτροπική Ανάλυση Αλληλεπίδρασης (Multimodal Interaction Analysis – MIA)

Σύμφωνα με τους Bateman et al.(2017, σ.584), για τη μελέτη της διαπροσωπικής επικοινωνίας η πολυτροπική ανάλυση επιβάλλει την υιοθέτηση εκείνου του πεδίου και προσέγγισης που την αντιμετωπίζει όχι μόνο με τη γλωσσική της διάσταση, αλλά ως «κινητοποίηση (mobilization) ενός συνόλου συγχρονισμένων και ενσωματωμένων πόρων (integrated resources). Η μελέτη του Adam Kendon *Gesticulation and Speech: Two Aspects of the Process of Utterance* (1981), η οποία σύμφωνα με τους συγγραφείς, εστιάζει σε έναν από τους πιο εκφραστικούς πόρους που συνοδεύει την λεκτική επικοινωνία σε όλες τις φυσικές της αλληλεπιδράσεις, τη χειρονομία, συνιστά μια τέτοια. Ο Kendon περιγράφει την χειρονομία ως εξής: «αυτή η σωματική δραστηριότητα συνδέεται τόσο στενά με την δραστηριότητα της ομιλίας όπου δεν μπορούμε να ισχυριστούμε ότι η μια είναι ανεξάρτητη της άλλης. Η ομιλία και η κίνηση, εμφανίζονται μαζί, ως τακτικές της ίδιας διαδικασίας έκφρασης.» (Kendon 1981, σ.208)

Στη παρούσα εργασία, για τη μελέτη του οπτικοακουστικού υλικού δεν λαμβάνουμε ως κυρίαρχη μονάδα ανάλυσης της έκφραση (utterance) και το κείμενο, αλλά τη δράση. Ακολουθώντας την μεθοδολογική προσέγγιση της Sigrid Norris (2004, 2011, 2020) η οποία βασίζεται στην διαμεσολαβημένη ανάλυση λόγου (mediated discourse analysis) (βλ. Scollon, 1998, 2001), δύνανται να απομονώσουμε τους διαφορετικούς τρόπους, να διερευνήσουμε τις αλληλεξαρτώμενες σχέσεις τους και τις

αλληλεπιδράσεις που κατασκευάζονται, δίχως να τοποθετήσουμε τη γλώσσα στο επίκεντρο της προσοχής (βλ. Kress και Van Leeuwen, Norris, Scollon). Επιπλέον, οι εφαρμογές που μελετούμε, υιοθετούν στρατηγικές κατά τις οποίες οι ίδιοι οι μετέχοντες στην αλληλεπίδραση είναι και οι ίδιοι που αναλαμβάνουν να δώσουν έμφαση σε αυτό που κατέχει σημαντική διάσταση.

Λαμβάνοντας υπόψη τις διαμεσολαβημένες δράσεις που οι ίδιοι οι πρωταγωνιστές προτείνουν ως κύριες αναλυτικές μονάδες, μας επιτρέπει να καθορίσουμε σε πρώτο επίπεδο και σχετικά εύκολα το σύνολο των πτυχών των οποίων πρέπει να αναλύσουμε περαιτέρω. Για την περιγραφή των χειρονομιών, ως πρόσθετους εκφραστικούς πόρους που συνοδεύουν τον προφορικό λόγο, την τυπολογία τους και τις βασικές τους λειτουργίες, λήφθηκαν υπόψη οι μελέτες του Kendon (1981) και του David McNeil (1992, 2006), δίχως όμως να ακολουθήσει εκτενής ανάλυση.

Στην πολυτροπική ανάλυση αλληλεπίδρασης, η διαμεσολαβημένη δράση συνιστά αυτό που καλούμε ως *μονάδα ανάλυσης* (unit of analysis) (βλ. 2004,2011). Σύμφωνα με την Norris (2004) και την έννοια της τροπικής πυκνότητας (modal density) την οποία ανέπτυξε, η δράση, ως μονάδα ανάλυσης διακρίνεται σε χαμηλού επιπέδου και υψηλού επιπέδου δράσεις. Για παράδειγμα, σε οπτικοακουστικό υλικό το οποίο θα αναλύσουμε παρακάτω, η συνάντηση των τριών χαρακτήρων συνιστά μια δράση υψηλότερου επιπέδου (higher-level action) και πραγματώνεται μεταξύ του σημείου της έναρξης και του τέλους της συνάντησης. Εντός αυτού του πλαισίου που παρεμβάλλεται, λαμβάνουν χώρα μια πληθώρα αλυσιδωτών δράσεων χαμηλότερου επιπέδου (lower-level actions). Όλες οι μονάδες χειρονομίας (gesture units) όπως οι αλλαγές στην στάση του σώματος ή οι μετατοπίσεις του βλέμματος ενός υποκειμένου, συνιστούν αλυσίδες δράσεων χαμηλού επιπέδου (chains of lower-level actions) (Norris, 2011, σ.132). Συνεπώς, όλες οι δράσεις υψηλού επιπέδου διακρίνονται από πολλαπλές αλυσίδες δράσεων χαμηλότερου επιπέδου. Οι αλυσίδες δράσεων χαμηλού επιπέδου γίνονται εύκολα αντιληπτές όταν εξετάζουμε σωματοποιημένους επικοινωνιακούς τρόπους (embodied communicative modes) όπως το βλέμμα, τη χειρονομία, ή την προφορική γλώσσα, ωστόσο και οι από-σωματοποιημένοι τρόποι όπως π.χ. διάφορα αντικείμενα στο χώρο, κατέχουν εξίσου σημαντικό ρόλο στην αλληλεπίδραση (Norris 2004, σ.14). Η ύπαρξη ενός βιβλίου πάνω σε ένα τραπέζι ή κάποιων πινάκων στο τοίχο καθώς και τα έπιπλα, εμπεριέχουν ενέργειες υψηλότερου επιπέδου -οι οποίες διακρίνονται από αλυσίδες δράσεων χαμηλού επιπέδου - τις οποίες κάποιος/οι έχουν ήδη επιτελέσει. Για αυτές τις δράσεις που επιτελέστηκαν από ένα

υποκείμενο ή μια ομάδα νωρίτερα από την στιγμή αλληλεπίδρασης που αναλύεται χρησιμοποιούμε ως μονάδα ανάλυσης την *παγωμένη στο χρόνο δράση* (frozen action) (ό.π).

Συνοψίζοντας, οι δράσεις χαμηλότερου επιπέδου τις οποίες αναλύουμε στην παρούσα εργασία, είναι αυτές που επιτελούνται από ένα υποκείμενο σε μια συνθήκη αλληλεπίδρασης και κάθε μια από αυτές διαμεσολαβείται από ένα σύστημα αναπαράστασης το οποίο σχετίζεται με μέλη του σώματος, όπως τα χείλη για την ομιλία, ή τα χέρια και τα δάχτυλα για τις χειρονομίες.

Μία από τις πιο δημοφιλείς κατηγοριοποιήσεις των χειρονομιών είναι αυτή του McNeil 1992, 2006. Οι χειρονομίες που μοιάζουν με τη γλώσσα συνιστούν μια περαιτέρω κατηγορία και γενικά περιγράφονται ως εικονικές (iconic) ή μεταφορικές (metaphoric). Το νόημα τους αποκαλύπτεται σε συνδυασμό με την ομιλία. Οι εικονικές χειρονομίες αναπαριστούν οπτικά πραγματικά αντικείμενα ή και ενέργειες και συνδέονται με το σημασιολογικό τους περιεχόμενο, ενώ οι μεταφορικές αναπαριστούν μια αφηρημένη έννοια. Οι «δεικτικές» χειρονομίες δείχνουν με τα δάχτυλα ή άλλα μέρη του σώματος πραγματικά αντικείμενα ή/και ενέργειες στο χώρο. Τα «χτυπήματα» (beats) είναι επαναλαμβανόμενες χειρονομίες μπρος-πίσω, πάνω κάτω, και αποσκοπούν στο να δοθεί έμφαση και τέλος, οι εμβληματικές χειρονομίες (emblems) συνιστούν τις στερεοτυπικές χειρονομίες με συμφωνημένη έννοια (McNeil, 1992, 2006, σ.56-59)

Ο McNeil (1992, σ. 83 στο Norris 2004, σ. 30), βασισμένος στον Kendon (1981), περιέγραψε τις χειρονομίες που πραγματώνονται σε μια *φράση*⁵⁰ χειρονομίας (δομή κατά την οποία οι χειρονομίες έχουν αρχή, μέση και τέλος), σύμφωνα με τέσσερα χαρακτηριστικά που σχετίζονται με τις παρακάτω φάσεις κίνησης: 1) τη φάση της *προετοιμασίας* [*Preparation*], πριν την έναρξη του νοήματος κατά την οποία το άκρο απομακρύνεται από την θέση της ανάπαυσης σε μια θέση όπου αρχίζει να κινείται προς την κορύφωση (stroke). Η θέση της στιγμιαίας ανάπαυσης όπου προηγείται της κορύφωσης και η οποία συνιστά το τέλος της φάσεως της προετοιμασίας, συνιστά την θέση ηρεμίας *πριν την κορύφωση* [*pre-stroke hold*]. 2) Τη φάση της κορύφωσης [*Stroke*], όπου η κίνηση γίνεται πιο έντονη και εκφράζεται το νόημα της χειρονομίας, με τη θέση ηρεμίας μετά την κορύφωση [*post-stroke hold*] και 3) τη φάση λήξης του

⁵⁰ Το 1980 ο Kendon ανέπτυξε την έννοια «Gesticular Phrase» η οποία αποτελείται από σημαντικό πλήθος φάσεων. Βλ. επίσης Park-Doob, M. (2010)

νοήματος και επιστροφής του άκρου στην θέση της ανάπαυσης [*retraction*]. Όπως η Norris υπογραμμίζει, εκτός από την κορύφωση όλες οι υπόλοιπες φάσεις είναι προαιρετικές, ωστόσο, οι περισσότερες εικονικές, μεταφορικές και δεικτικές χειρονομίες διακρίνονται και από τις τρεις φάσεις κίνησης. (Norris 2004:30)

Οι πιο πρόσφατες προσεγγίσεις για την μεταφορική χρήση των χειρονομιών και τη λειτουργείας τους, αποκαλύπτουν πολλαπλές πτυχές των μηχανισμών παραγωγής τους (βλ. Bateman et al., 2017, σ. 340· Ishino & Stam 2011, σ. 3) *Η μελέτη Metaphor, gesture, and thought (2008) των Alan Cienki και Cornelia Müller για παράδειγμα, μέσω ανάλυσης μεταγραφών, καταλήγει στο συμπέρασμα ότι, η χειρονομία, όχι μόνο συνοδεύει τον προφορικό λόγο αλλά προ-εικονίζεται (pre-figure) και επαναλαμβάνει (reiterate) εκτεταμένες μεταφορές*⁵¹ (extended metaphors) οι οποίες προσθέτουν σημαντικά στα νοήματα που εκφράζονται.

Εάν η χειρονομία και η ομιλία απλώς συνοδεύουν η μία την άλλη ως ανεξάρτητες-αν και συσχετιζόμενες δραστηριότητες, τότε συνιστούν ένα παράδειγμα πολυτροπικότητας με την ευρύτερη έννοια. Αν η χειρονομία και η ομιλία συντονίζονται τόσο έντονα, όπου η περιγραφή συγκεκριμένων γλωσσικών λειτουργιών ή κατασκευών εξαρτάται και από το φωνητικό και από το χειρονομίας υλικό, τότε αυτό θα συνιστούσε μια περίπτωση στενής διασύνδεσης δυο η περισσότερων πόρων (code intergration) και έτσι αποτελεί πολυτροπικότητα με την στενή έννοια” (Bateman et al., 2017, σ. 340)

«Οι χειρονομίες είναι πανταχού παρούσες στην καθημερινή μας ζωή, μεταφέρουν πληροφορίες σχετικά με τον πολιτισμό, το λόγο, τη σκέψη, την πρόθεση, τη συγκίνηση, ..., τη γνώση... Επιπλέον, χρησιμοποιούνται από μη-ανθρώπινα είδη (non-human primates) για να επικοινωνήσουν με τους ομοίους τους και με τους ανθρώπους. (Ishino & Stam 2011, σ. 3)

1.7.2 Βασικό σχήμα κωδικοποίησης δράσεων χαμηλού επιπέδου

Ένας επικοινωνιακός τρόπος συνιστά μια ευρυστική (heuristic) και όχι μια περιορισμένη και στατική μονάδα. (Norris 2004, σ. 12). Ο όρος *heuristic* δίνει έμφαση στην σχέση μεταξύ των επικοινωνιακών τρόπων ως συστήματα αναπαράστασης

⁵¹ Ένα κείμενο ή λόγος εμπεριέχει μια «εκτεταμένη μεταφορά» όταν οι μεταφορικές εκφράσεις υποστηρίζουν και όλες τις υπόλοιπες μικρομεταφορές που είναι εμφανείς σε ολόκληρο τον λόγο. «*A given text or discourse contains an extended metaphor when “a metaphorical field extends through an entire discourse”* (Werth 1994, σ. 83 στο Oswald & Rihs, 2014, σ.σ 134-139) Βλ. επίσης Naciscione, 2016, σ. 1

δράσεων σε πραγματικό χρόνο. Η στάση του σώματος (posture), η κίνηση του κεφαλιού (head movement), η χειρονομία (gesture), το βλέμμα (gaze), η προφορική γλώσσα (spoken language) και ο ήχος (sound), συνιστούν σημαντικά συστήματα αναπαράστασης δράσεων χαμηλού επιπέδου. Βασιζόμενη στις εργασίες της Norris (2004, 2011, 2015), για την επισημείωση των δεδομένων μας, σχεδιάστηκε ως βάση, ένα πολύ συγκεκριμένο σχήμα κωδικοποίησης (βλ. Πίνακα 2).

Πίνακας 2. Βασική Κωδικοποίηση – Χειρονομίες /Ομιλία / Δράσεις χαμηλού επιπέδου (Lower – level action)

Modes	Codes
Spoken Language – Προφορικός λόγος <i>Phonological Features</i> & προσωδιακοί παράμετροι) *Στα Transcripts • Τα σημεία στίξης = επιτονισμός, όχι γραμματική • Οι παρενθέσεις = αλληλοεπικάλυψη • Τα ΚΕΦΑΛΑΙΑ = έντονο τόνο • (Nº) = οι παύσεις σε δευτερόλεπτα • - απότομη διακοπή του ήχου	Speech (ομιλία) Παραγλωσσικά στοιχεία [paralinguistic features] Intonation Unit – Μονάδες επιτονισμού (<i>Um, ea.,</i> κτλ.) * Pause Short – Μικροπαύση, Pause Long – Μεγάλη παύση, Stress (Τόνος) rise/fall, fall-rise, level [Brazil 1997], Silence – Αφωνία * Οι ομιλητές δεν εκφέρουν ολόκληρες προτάσεις και η ομιλία τους διακόπτεται από παύσεις και διαστήματα ενώ επιπλέον δύνανται να χρωματίζονται χρησιμοποιώντας επιφωνήματα «hm, ah” και δείκτες λόγου όπως « well, oh, but, y’know» [Schiffirin 1987 στο Norris 2004, σ.16) Κάθε μονάδα επιτονισμού, μαζί με όλους τους άλλους τρόπους που πραγματώνονται, μπορεί να εκφέρει διαδραστικό νόημα και πρέπει να καταγραφεί.
[Norris 2004, 2011,2015] Hand/arm Movements – Κίνηση χεριού [McNeil 1992, Norris 2004]	Hand Iconic – Εικονικές Χειρονομίες Χειρονομίες που είναι στενά συνδεδεμένες με το σημασιολογικό περιεχόμενο της ομιλίας. Αναπαριστούν οπτικά το περιεχόμενο οντοτήτων και ενεργειών. Hand Metaphoric – Μεταφορικές χειρονομίες Χειρονομίες που αναπαριστούν μια εικόνα ενός αφηρημένης ιδέας ή κατηγορίας. Hand Deictic - Δεικτικές χειρονομίες Χειρονομίες που δείχνουν με την κίνηση τους υπάρχοντα αντικείμενα και ενέργειες στον χώρο (<i>preparation, stroke, retraction</i>), Hand Beats – Επαναλαμβανόμενες χειρονομίες Χειρονομίες που χρησιμοποιούνται για έμφαση. Εκτελούνται με κινήσεις πάνω ή κάτω και είναι σύντομες. Hand Up – Χέρια πάνω, Hand Down – Χέρια κάτω, Hand Cross Σταυρωμένα χέρια, Hand Shaking – Χειραψία, Hand Fist – Γροθιά Hand Home Position – Χέρια σε θέση ανάπαυσης

Head Movement – Κίνηση κεφαλιού [Kendon 2002, Norris 2004]	Directional Shifts: (προς μια κατεύθυνση – Μία ή δυο κινήσεις Head Up – Πάνω, Head Down – Κάτω, Head Left - Αριστερά Head Right – Δεξιά, Head Deictic : Δεικτικές κινήσεις κεφαλιού - σε 3 φάσεις (<i>preparation, stroke, retraction</i>), Head Beats : Επαναλαμβανόμενες κινήσεις κεφαλιού, πάνω κάτω, δεξιά αριστερά, πίσω μπροστά – εικονικό νόημα συγκατάβασης ή μη <i>Ναι/Όχι</i>
Facial Expression – Έκφραση προσώπου [Kendon 1981, Ekman & Friesen 1978]	Face/ happy – Ευτυχισμένο, Face/Angry – Θυμωμένο, Face/Laugh – Γελαστό, Face/sad – Λυπημένο, Face/surprised – έκπληκτο, Face/ Fear – Φοβισμένο, Face/Disgust – Αηδιασμένο, Face/Serious – Σοβαρό, Face/Frown – Συνοφρυωμένο
Body Posture – Στάση Σώματος [Norris 2004, 2011, 2015]	Forward - προς τα εμπρός, Backward – προς τα πίσω, Home Position Στάση ανάπαυσης, Open -Ανοιχτό, Closed -Κλειστό, Right -Δεξιά Left Αριστερά
Gaze – Βλέμμα [Argyle κ.α. 1973, Norris 2004]	Gaze directed Gaze not directed <i>*Το βλέμμα σε μια συνομιλία μπορεί να κατέχει είτε δευτερεύοντα, είτε πρωταρχικό ρόλο ανάλογα με το αν οι συμμετέχοντες απασχολούνται ταυτόχρονα και σε άλλες δραστηριότητες. Καθώς ενσωματώνεται σε δράσεις υψηλότερου επιπέδου εντός του πεδίου αλληλεπίδρασης, μπορεί να ταλαντεύεται ανάμεσα σε δομημένες αλληλουχίες ή και τυχαίες [Norris 2004]</i>
Proxemics Proxemic Behaviour [Hall, 1959]	Intimate Distance - Απόσταση οικειότητας Personal Distance - Προσωπική απόσταση Social Distance - Κοινωνική απόσταση Public Distance - Δημόσια απόσταση

1.8 Τεχνολογικοποίηση του λόγου και τα μη διακριτά όρια μεταξύ πληροφορίας και ψυχαγωγίας

Σε αυτό το σημείο κρίνεται απαραίτητη μια συνοπτική αναφορά της έννοιας *τεχνολογικοποίηση*, καθώς είναι σημαντική για το τρόπο θεώρησης της οπτικής επικοινωνίας σε αυτή τη διατριβή.

Ο Fairclough (1992), στα τέλη του 20^{ου} αι. παρατήρησε σημαντικές αλλαγές στον λόγο/τάξη του λόγου⁵² (Fairclough 2005), στην σημειωτική διάσταση δηλαδή των *συναρθρωμένων* (*articulated*) δικτύων των κοινωνικών πρακτικών. Επεσήμανε μια αλλαγή όσον αφορά στον έλεγχο της χρήσης της γλώσσας που αποσκοπούσε κυρίως στην επίτευξη οικονομικών και πολιτικών στόχων. Το φαινόμενο αυτό το οποίο ονόμασε *τεχνολογικοποίηση του λόγου*, οδήγησε σε μια γενικότερη τυποποίηση και κωδικοποίηση των επικοινωνιακών πρακτικών. Για παράδειγμα, οι δάσκαλοι έπρεπε να κωδικοποιήσουν τη μάθηση, όχι στη βάση της παιδαγωγικής θεωρίας ή της εξειδίκευσης, αλλά επειδή οδηγούνταν από μια *πολιτική* που είχε σα σκοπό να επιτευχθούν άμεσα τα μέγιστα δυνατά αποτελέσματα (βλ. Ledin & Machin 2018β, κεφ. 2). Η *τεχνολογικοποίηση του λόγου* εντοπίστηκε και στην οπτική επικοινωνία, όπου η ανάπτυξη των λογισμικών, *επέβαλε* την αύξηση του ελέγχου στον οπτικό σχεδιασμό, προκειμένου να επιτευχθούν οικονομικοί, πολιτικοί και θεσμικοί στόχοι. (βλ. Machin & Polzer 2015 στο Ledin & Machin 2018β, κεφ. 3).

Την ίδια περίοδο, ο Fairclough παρατηρεί μια αυξανόμενη τάση στα μέσα, το να θολώνουν τα όρια μεταξύ της πληροφορίας και της ψυχαγωγίας, των γεγονότων και της μυθοπλασίας, του ντοκιμαντέρ και του δράματος (Fairclough, 1995, σ.174). Ο λόγος για το έγκλημα και τους παραβάτες στις εφημερίδες δεν αντικατοπτρίζει την πραγματικότητα (Greer, 2003, σ.44) αλλά έχει μόνο δεσμούς με το πραγματικό γεγονός. Αυτή η θεώρηση συνιστά το κλειδί για μια προσέγγιση Κριτικής Ανάλυσης του Λόγου που θεωρεί δεδομένο ότι η γλώσσα δεν αντικατοπτρίζει πιστά την πραγματικότητα, αλλά «ότι ο κόσμος γύρω μας διαθλάται, μέσω των παραμορφωτικών φακών του λόγου» (Davies 2013, σ. 7 στο Tabbert 2015, σ. 2)

⁵² Ο Fairclough, επαναπλαισιώνει στην Κριτική Ανάλυση του Λόγου, τη Φουκωϊκή έννοια «order of discourse» (Foucault 1984) για να αναφερθεί στην σημειωτική διάσταση των «articulated» δικτύων των κοινωνικών πρακτικών. (βλ. Fairclough 1992,2003 και 2005, σ. 454)

Κεφάλαιο 2: Πολυτροπική ανάλυση σε σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης και πολυμεσικές εφαρμογές που ενσωματώνουν μηχανισμούς ψηφιακών παιχνιδιών

Εισαγωγή

Τα ψηφιακά παιχνίδια συνιστούν μια *τεχνολογία ώθησης* (push technology) καθώς συμβάλλουν στο να εισαχθούν (*entrée*) οι άνθρωποι στον κόσμο άλλων σημαντικών τεχνολογιών, να αναπτυχθούν *ομάδες συγγένειας* (affinity groups) ως ένα είδος *κοινοτήτων ώθησης* (push communities) όπου τα μέλη τους μοιράζονται γνώση, εργαλεία, πόρους, διαμορφώνουν ταυτότητες, αξίες και πρακτικές, όμοιες με αυτές που αναπτύσσονται σε υψηλού επιπέδου κοινότητες καινοτομίας στους τομείς της Επιστήμης, της Τεχνολογίας και της Μηχανικής (βλ. Bump στο Bowen & Whithaus, 2013, σ.132· Gee, 2003· Martin & Steinkuehler, 2010).

Κατά γενική ομολογία, τα ψηφιακά παιχνίδια δεν έχουν προσελκύσει την κοινότητα ερευνητών της θεωρίας της πολυτροπικότητας όσο οι ταινίες και οι ιστότοποι. Η προσέγγιση αυτών των παιχνιδιών, από μια αμιγώς αναλυτικής σκέψης προοπτική, συμβάλλει σημαντικά στην μελέτη της πολυτροπικότητας τους. Αυτή η προσέγγιση είναι χρήσιμη τόσο για τις μελέτες που εξετάζουν την αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή όσο και για αυτές που εξετάζουν τα μέσα (media), τους τρόπους (modes) και τα είδη (genres) που αναπτύσσονται σε αυτά (Bateman et al., 2017, σ.505).

Σε κάθε περίπτωση, τόσο οι έρευνες που περιορίζονται στην διερεύνηση των επικοινωνιακών περιστάσεων που αφορούν το τρόπο του *παίξιν*, όσο και αυτές μέσω των οποίων εκτυλίσσονται κοινωνικά νοήματα, μπορούν να συνεισφέρουν και στα δύο πεδία. Ωστόσο, οι μελέτες στα παιχνίδια που επικεντρώνονται στην ανάλυση τους ως μια μορφή επικοινωνίας δεν είναι τόσο σπάνιες όσο ο Gee είχε υποστηρίξει λίγα χρόνια πριν (Gee, 2014β). Ακόμη και πρόσφατες μελέτες που εστιάζουν στην εφαρμογή της θεωρίας της πολυτροπικότητας μοιάζουν να αγνοούν την ύπαρξη τους (βλ. και Bateman et al., 2017, σ. 505).. Πριν την διαπίστωση του Gee (2014β), ότι η μελέτη της πολυτροπικότητας προκαλεί ολοένα και περισσότερο αυξανόμενο ενδιαφέρον από τους ερευνητές του πεδίου της ανάλυσης λόγου και αυτού των ψηφιακών παιχνιδιών, είχαν προηγηθεί σημαντικές μελέτες, όπως μεταξύ άλλων, αυτές των Isamar Carrillo Masso (2009, 2011, 2016)· Masso & Natham Abrams (2014)· Astrid Ensslin (2011)· Ensslin & Eben Muse, (2011)· Alice Bell, Ensslin & Hans Rustad (2014)· Vit Šisler

(2006, 2008, 2014) κ.α. Εξίσου σημαντικό, είναι και το πλήθος της επιστημονικής βιβλιογραφίας για τη μελέτη των ψηφιακών παιχνιδιών υπό το πρίσμα της πολυτροπικής προσέγγισης που είναι αφιερωμένο στην έρευνα εντός του πλαισίου της εκπαίδευσης (Βλ. Gee 2003,2014β· Rowsell, Pedersen & Trueman, 2014). Άλλες εξαιρετικά ενδιαφέρουσες μελέτες είναι αυτές των Norris (2020) και O'Halloran (2004).

Τη διαδικασία που βασίζεται στην διερεύνηση των τρόπων με τους οποίους τα βιντεοπαιχνίδια πείθουν, δημιουργούν ταυτότητες, και μεταφέρουν νοήματα, ο Christopher A. Paul (2012) την ονομάζει *wordplay*. Αυτή η πρόταση ανάλυσης του λόγου των βιντεοπαιχνιδιών, οδηγεί τον ερευνητή στο να εστιάσει σε τρία βασικά στοιχεία των παιχνιδιών: τις λέξεις, το σχέδιο και το παιχνίδι (play). Οι λέξεις, εντός και γύρω από το παιχνίδι, παρουσιάζουν ενδιαφέρον κυρίως για τους θεωρητικούς της ρητορικής. Όπως θα δούμε παρακάτω, ο σχεδιασμός των βιντεοπαιχνιδιών και η κοινωνία που τα περιβάλλει, διαμορφώνουν τους όρους και τους τρόπους του παιχνιδιού, μέσω αρχών “διαδικαστικότητας” (procedurality) που συνδέονται με τις διαδικασίες των παιχνιδιών. Το παιχνίδι (play) πραγματεύεται το *ποιοι* θα χρησιμοποιήσουν τα παιχνίδια, το *πώς* θα παιχτούν και *τι* θα παίξουν.

Οι περισσότεροι ερευνητές στρέφονται σε μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών (MMO) και σε διάφορους τύπους του διαδικτυακού παιχνιδιού (play) για να εξετάσουν τη συγκρότηση της κοινωνικότητας που αναπτύσσεται, εντός και γύρω από αυτά. Αυτές οι έρευνες, δίνουν υπερβολικά έμφαση στους τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν με τα παιχνίδια. Ωστόσο, το εκτός σύνδεσης (offline) παιχνίδι, είναι ένα σημαντικό και μη εξεταζόμενο φαινόμενο, καθώς η αναπαράσταση είναι σημαντική με την κοινωνική έννοια αλλά όχι απαραίτητα σε ατομικό επίπεδο (βλ. Shaw, 2014).

Πριν γίνει περαιτέρω αναφορά στα μοντέλα ανάλυσης αυτής της κατηγορίας λογισμικών και όπως γίνεται φανερό και από τις παραπάνω αναφορές, κρίνεται σκόπιμο για τις ανάγκες της παρούσας διατριβής να δοθούν ορισμένοι ορισμοί βασικών εννοιών όπως *game*, *videogame* και *play*. Το παρακάτω πλαίσιο δεν στοχεύει στον προσδιορισμό της έννοιας «παιχνίδι», αλλά στην αποσαφήνιση του τρόπου με τον οποίο νοείται κάθε φορά στα πλαίσια της παρούσας εργασίας.

2.1 Ζητήματα ορισμού των όρων *play*, *game* και *videogame*

Ένα από τα βασικά προβλήματα που αντιμετωπίζουν μέχρι και στις μέρες μας οι εργασίες από το πεδίο μελέτης παιχνιδιών (Game studies)⁵³ είναι η δυσκολία του να προσδιοριστούν ικανοποιητικά οι ορισμοί των όρων *play*, *games* και *videogames* (βλ. Hawreliak 2019, σ. 31· Bergonse, 2017, σ.239· Karhulahti, 2015· Stenros, 2017).

Σύμφωνα με τον Hawreliak (2019), η δυσκολία ορισμού του όρου *play* έγκειται στη μη ικανοποίηση βασικών κριτηρίων όπως: 1) ο ορισμός πρέπει να λαμβάνει υπόψη τον εξαιρετικά πολύπλοκο χαρακτήρα των ενεργειών/δραστηριοτήτων που θεωρούμε ως *play* και 2) ταυτόχρονα, πρέπει να περιορίζει, με έναν ορισμένο τρόπο, την εφαρμογή του σε άλλες έννοιες (Hawreliak, 2019, σ. 31). Σύμφωνα με τον Hawreliak, κυριαρχούν κυρίως ορισμοί που είναι αρκετά ευρείς και γενικοί, όπως αυτός των Katie Salen και Eric Zimmerman, όπου το παιχνίδι (*play*) ορίζεται ως «*η ελεύθερη κίνηση μέσα σε μια πιο άκαμπτη δομή*» (2004, σ. 373), καθώς και αυτοί που βασίζονται στις κλασικές αναφορές του Huizinga (1936, 1955) και του Caillos (1958/2001) που επιμένουν να αναφέρονται γενικότερα στο παιχνίδι, ως «*μια ελεύθερη δραστηριότητα η οποία παραμένει απολύτως συνειδητά έξω από τον «συνήθη» βίο [...], και «κινείται μέσα στα δικά της όρια χρόνου και χώρου σύμφωνα με καθορισμένους κανόνες*» (Caillois 1958/2001, σ. 2). Για τον συγγραφέα, η προβληματική των παραπάνω ορισμών έγκειται στο χαρακτήρα του *ελεύθερου παιχνιδιού* και του Πλατωνικού στοχασμού για αυτό. Ωστόσο, όπως υπογραμμίζει, αυτή η θεώρηση, μοιάζει να είναι αρκετά περιοριστική για να είναι αποδεκτή στην ανάλυση των ψηφιακών παιχνιδιών (Hawreliak, 2019, σ. 32).

Αντίστοιχα, ο Ian Bogost, στο πρόσφατο βιβλίο του *Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games* (2016), αναθεωρεί σχεδόν όλες τις προγενέστερες τοποθετήσεις του και υπογραμμίζει ότι τελικά το παιχνίδι (*play*), δεν συνιστά μια πράξη που αφορά απλά τη χρήση ενός συστήματος (Bogost 2016, σ.103), αλλά το τρόπο λειτουργίας ενός συστήματος δομών που διέπονται από περιορισμούς με

...τη διασκέδαση (*fun*), να μην είναι το αποτέλεσμα της απόλαυσης που απορρέει από το σύστημα, αλλά μια ενναλακτική περιγραφή (*nickname*) «του αισθήματος του να το χρησιμοποιείς, κυρίως με ένα νέο τρόπο, που μας επιτρέπει

⁵³ Η σύγχρονη αναφορά στο πεδίο μελέτης των παιχνιδιών, απαντά το 2001 με την δημοσίευση του άρθρου «Computer Game Studies, Year One» από τον Espen Aarseth. Βλέπε Aarseth, E. (2001). Computer game studies, Year One. Game Studies, 1(1)

να ανακαλύψουμε κάτι εντός του, η να ανακαλύψουμε ξανά κάτι που βρήκαμε πριν» (Bogost, 2016, σ. 103).

Τέτοιους είδους θεωρήσεις της παιγνιώδους δραστηριότητας, όπου *«games are a kind of play. But actually, play is in everything»*⁵⁴, δεν μοιάζουν να ευνοούν την σημειωτική ανάλυση την οποία σκοπεύουμε να επιχειρήσουμε να υποστηρίξουμε στην παρούσα διατριβή. Όπως σημειώνει και ο Brion Sutton-Smith ([1997] 2001, η προβληματική που διακρίνει την εύρεση ενός ικανοποιητικού και σαφούς ορισμού, αφορά, τόσο την εξαιρετική ποικιλομορφία που το διακρίνει, όσο και τις πιθανές προκαταλήψεις που διέπουν αυτόν που αποφασίζει να το ορίσει (Sutton-Smith 2001, σ. 3)

Σε ένα ακόμη σημείο με το οποίο συμφωνεί η παρούσα διατριβή με την σκέψη του Hawreliak, είναι και η παρατήρηση του για την σπουδαιότητα του πλαισίου ταξινόμησης του Caillois, του οποίου έργο, αδιαμφισβήτητα, συνέβαλλε σημαντικά στη μελέτη των χαρακτηριστικών των βιντεοπαιχνιδιών και στη κατανόηση της εσωτερικής δυναμικής τους ως πολιτισμικό φαινόμενο. Ο Caillois (1958), ανέπτυξε τον ορισμό του Ολλανδού κοινωνιολόγου Huizinga (1938), διατύπωσε τις τυπικές ιδιότητες που ορίζουν το παιχνίδι ως μια δραστηριότητα⁵⁵, και προχώρησε στη κατηγοριοποίηση τους, μέσω του προσδιορισμού των κυρίαρχων τάσεων που τα διακρίνει αλλά και των συνδυασμών τους. Η κατηγοριοποίηση αυτή, εξακολουθεί να είναι πολύ χρήσιμη για την ανάλυση των ψηφιακών παιχνιδιών, καθώς ανεξάρτητα από τις μεγάλες διαφορές που έχουν από τα παραδοσιακά παιχνίδια, χαρακτηρίζονται ακόμα από *«τη φιλοδοξία να θριαμβεύσεις, χάρη στην αξία σου και μόνο, σ' ένα ρυθμισμένο από κανόνες ανταγωνισμό(agon)»*, τη *«παραίτηση της θέλησης προς όφελος της τύχης(alea)»*, *«την έφεση να περιβληθείς μια ξένη προσωπικότητα, προσποίηση(mimicry)»*, και τέλος, την *«επιδίωξη του ιλίγγου (ilinx)»* (Caillois 1958/2001, σ.93,

⁵⁴ Δήλωση του Ian Bogost σε συνέντευξη <https://www.theguardian.com/technology/2016/sep/18/ian-bogost-games-play-anything-interview> [Πρόσβαση: 25 Ιανουαρίου 2018]

⁵⁵ Αυτές είναι: *η ελεύθερη*, (στην οποία δεν υποχρεώνεται ο παίχτης να συμμετάσχει, αλλιώς το παιχνίδι θα έχανε αυτόματα την φύση του σαν ελκυστική και χαρούμενη ψυχαγωγία), *η διαχωρισμένη*: εγγράφεται μέσα σε μία σαφή και εκ των προτέρων καθορισμένα χωρικά και χρονικά όρια), *η αβέβαιη*, (η εξέλιξή του παιχνιδιού δεν μπορεί να είναι προκαθορισμένη, ούτε το αποτέλεσμα να είναι προκαταβολικά γνωστό καθώς μια ορισμένη ελευθερία, ως προς την ανάγκη επινόησης ανταπαντήσεων, επαφίεται υποχρεωτικά στην πρωτοβουλία του παίχτη), *η μη – παραγωγική*, *η ρυθμισμένη από κανόνες* (υπόκειται σε συμβάσεις που αναστέλλουν τους κανονικούς νόμους και δημιουργούν προσωρινά μια νέα νομοθεσία μοναδική που ισχύει) και τέλος *τη μυθοπλαστική* (συνοδευόμενη από μια ειδική συνείδηση δευτερεύουσας πραγματικότητας ή καθαρής μη-πραγματικότητας σε σχέση με την τρέχουσα ζωή με τις δύο τελευταίες να τείνουν να αλληλεπικαλύπτονται Βλέπε [Caillois, 2001: 48 (1958)] στο *Ασπρογέρακα, Επικοινωνιακές και Εκπαιδευτικές Πρακτικές των Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών Άννα-Μαρία Ασπρογέρακα, Πάντειο Πανεπιστήμιο, 2009, :57-58*)

Hawreliak, 2019, σ.32). Οι τέσσερις αυτές κατηγορίες και οι πιθανοί συνδυασμοί τους⁵⁶ απαντούν σε μια από τις πρώτες κυρίαρχες ερωτήσεις των προγραμματιστών παιχνιδιών: «*τι είδους εμπειρία θέλω να προσφέρω?*» Επιπλέον, συνιστούν σαφώς ένα βασικό σημείο εκκίνησης της διαδικασίας σχεδιασμού και παραγωγής, ωστόσο, αυτό δεν είναι αρκετό για μια ολοκληρωμένη σύλληψη του όρου *play* (Hawreliak 2019, σ. 32).

Στην προγενέστερη μελέτη μου (2009), ως μία σημαντική μεταβλητή του βαθμού της διαδραστικότητας που το παιχνίδι εμπεριέχει, είχα αναφέρει αυτή που αφορά το «*είτε νιώθεις πως συμμετέχεις στην δράση, είτε όχι*» (Ασπρογέρακα 2009, σ. 32). Εξαιτίας του στενού πλαισίου της επιστημονικής βιβλιογραφίας εκείνης της περιόδου στην οποία είχε βασιστεί εκείνη η μελέτη, το ζήτημα είχε περιοριστεί στην διερεύνηση ποικίλων ψηφιακών εννοιολογικών μοντέλων αλληλεπίδρασης. Ωστόσο, στην παρούσα εργασία, είναι δυνατή η περαιτέρω επεξήγηση του παραπάνω ισχυρισμού και προέρχεται από το χώρο της φιλοσοφίας. Το «*είτε νιώθεις πως συμμετέχεις στην δράση, είτε όχι*», συνδέεται με την κριτική σκέψη για το παιχνίδι του φιλοσόφου Bernard Suits (1978), ο οποίος υποστήριξε μεταξύ άλλων, ότι το παιχνίδι απαιτεί μια δέσμευση, μία απόφαση από μέρους του παίκτη να υιοθετήσει εκείνη τη στάση, τη διάθεση και συμπεριφορά, να χρησιμοποιήσει μόνο τα μέσα που του προσφέρει το παιχνίδι (*lusory means*) και να αποδεχτεί τα όρια που περιγράφονται από τους κανόνες του (Suits, 1978, σ. 41). Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με τον ορισμό του Suits, το να *παίζεις* ένα παιχνίδι σημαίνει το να επιχειρείς να επιτύχεις μια συγκεκριμένη κατάσταση [*prelusory goal*], χρησιμοποιώντας μόνο τα μέσα που επιτρέπουν οι κανόνες [*lusory means*]. Για να φτάσει κάποιος στο τέλος του παιχνιδιού, πρέπει να αποδεχτεί τους απαγορευτικούς κανόνες, οι οποίοι αποκλείουν την χρήση αποτελεσματικών μέσων και να υιοθετήσει αυτούς, που επιτρέπουν τη χρήση λιγότερο αποτελεσματικών [*constitutive rules*]. Αυτή η στάση του παίκτη [*lusory attitude*], η περίεργη αυτή κατάσταση αποδοχής των ρόλων και των περιορισμών για τους σκοπούς του *play*, αποτελεί βασικό στοιχείο της δραστηριότητας του παιχνιδιού (*gameplay*, *playfulness*). Ο παίχτης, αποδέχεται τους κανόνες του παιχνιδιού, για το ίδιο το παιχνίδι (*play*). Αναφέροντας το παράδειγμα του Suits, ο παίχτης αποδέχεται το να ρίξει μια μικρή μπάλα σε μια τρυπά με ελάχιστα μεγαλύτερη διάμετρο, χρησιμοποιώντας μόνο ένα κομμάτι μικρού ξύλου ή μετάλλου

⁵⁶ Βλ. *Τα παιχνίδια και οι Άνθρωποι*, Roger Caillois, 1958, Μτφ. Νίκος Κούρκουλος, Εκδ του Εικοστού Πρώτου, 2001, 127-129

(πχ γκολφ)⁵⁷. Παρόλο που γνωρίζει ότι μια αποτυχημένη προσπάθεια πιθανώς θα τον απογοητεύσει, αποδέχεται τους παραπάνω κανόνες [λιγότεροι αποτελεσματικοί] και ταυτόχρονα, αποδέχεται τον αποκλεισμό αυτών, που θα του έδιναν την δυνατότητα, να την πάρει απλά με τα χέρια του και να την τοποθετήσει ο ίδιος στην τρύπα [περισσότερο αποτελεσματικοί] (Suits, 1978, σ. 24).

Η αποδοχή των απαγορευτικών κανόνων, δικαιολογείται με το επιχείρημα ότι από την άποψη του δρώντα που εμπλέκεται, τα μέσα που αποκλείονται αν και πιο αποτελεσματικά από τα επιτρεπόμενα μέσα, διακρίνονται από περαιτέρω ανεπιθύμητες συνέπειες που συνδέονται με την δραστηριότητα του παιχνιδιού (Suits, 1978, σ. 38). Παρόλο που σε αυτή την σκέψη, το *playfulness* (ή *gameplay*) δεν εστιάζει σε κάποιο συγκεκριμένο αντικείμενο ή δραστηριότητα (activity) αλλά στην *στάση* του εκάστοτε εμπλεκομένου με αυτήν, συμφωνώ με το ισχυρισμό του Hawreliak ότι πιθανώς συνιστά έναν από τους πιο ικανοποιητικούς ορισμούς του *play*.

Την ίδια προβληματική διακρίνει και η προσέγγιση των όρων *game* και *videogame*. Με βάση τους πιο δημοφιλής ορισμούς, αυτόν του Jesper Juul (2005) και των Salen και Zimmerman (2004), τα παιχνίδια (games) συχνά θεωρούνται ως συστήματα τα οποία διακρίνονται από: 1) κανόνες που υπαγορεύουν τι επιτρέπεται και τι όχι, 2) δείκτες θετικού ή αρνητικού αποτελέσματος (νίκη, ήττα) και 3) απρόβλεπτα αποτελέσματα. Σύμφωνα με τον Hawreliak, αυτοί και άλλοι παρόμοιοι ορισμοί αναπτύσσονται εντός του πλαισίου μιας καθαρά «φορμαλιστικής» προσέγγισης του φαινομένου. Όπως ο Brendan Keogh (2014) έχει σημειώσει, αυτού του είδους οι προσεγγίσεις που προσδιορίζουν ορισμένα στοιχεία του σχεδιασμού των παιχνιδιών ως πιο θεμελιώδη, έχουν σαν αποτέλεσμα, ορισμένες κατηγορίες όπως τα αφηγηματικά ή τα παιχνίδια που δεν περιλαμβάνουν ρητές συνθήκες νίκης ή αποτυχίας να τα αποκλείουν και να μην τα εντάσσουν πια ως μέρος αυτού που ονομάζουμε, «κουλτούρα των παιχνιδιών». Σε ένα τέτοιο ασταθές περιβάλλον η σημειωτική προσέγγιση για την ανάλυση της παιγνιώδους δραστηριότητας των βιντεοπαιχνιδιών, καθίσταται εξαιρετικά περίπλοκη.

Η Janet Murray, στο εξαιρετικά δημοφιλές βιβλίο της *Hamlet and the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace ([1997]2017)* διακρίνει τέσσερα βασικά χαρακτηριστικά που διαθέτουν τα εικονικά περιβάλλοντα: είναι *διαδικαστικά* (procedural), *συμμετοχικά* (participatory), *χωρικά* (spatial) και *εγκυκλοπαιδικά*

⁵⁷ Βλέπε Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia.*, σ. 24

(encyclopedic) (Murray [1997/2017, σ.72- 95). Αυτές οι κατηγορίες, αναφέρονται στους διαδραστικούς μηχανισμούς, στους μηχανισμούς επικοινωνίας και στις προσφερόμενες δυνατότητες (affordances) των βιντεοπαιχνιδιών (ή άλλων ψηφιακών μέσων), με κάθε ένα από αυτά τα χαρακτηριστικά να διαθέτει τις δικές του εκφραστικές δυναμικές. Σύμφωνα με την Murray τα συστατικά αυτά μέρη είναι μεν διακριτά αλλά αλληλεξαρτώνται και ενώ μπορεί να κυριαρχούν στα μη ψηφιακά περιβάλλοντα, είναι ιδιαίτερα εμφανή στα ψηφιακά μέσα.

Ομοίως ο Ian Bogost, στην εργασία του *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism* (2006), ανέπτυξε ένα αντίστοιχο θεωρητικό και μεθοδολογικό πλαίσιο για τη κατανόηση της πολυπλοκότητας των *ludic* τεχνουργημάτων και πρότεινε την αντιμετώπιση τους, ως σύνθετα συστήματα διακριτών, αλληλοσυνδεδεμένων μονάδων που αρθρώνονται και αλληλοσχετίζονται στο πλαίσιο μια συγκεκριμένης περίπτωσης. Οι παραπάνω δύο τοποθετήσεις, συμβάλλουν σημαντικά στους σκοπούς μιας σημειωτικής ανάλυσης.

Τέλος, η εργασία της TL Taylor, *The Assemblage of Play* (2009) αξιολογείται ως ιδιαίτερα σημαντική για την παρούσα εργασία. Η Taylor, εστίασε στη πολυπλοκότητα των βιντεοπαιχνιδιών μέσω των προσεγγίσεων για την έννοια της *συναρμογής* (assemblage), της προσέγγισης της κοινωνικής θεωρίας Actor-Network Theory και μελετών που την υιοθέτησαν από το πεδίο μελέτης των παιχνιδιών (βλ. και Giddings, 2006)⁵⁸

Η συγγραφέας, αντιμετωπίζοντας το παιχνίδι ως «συναρμογή» και λαμβάνοντας επιπλέον υπόψη το μεταβλητό ρόλο των στοιχείων του και τη μεταβλητή διαδικασία σύνθεσης τους, μελέτησε τις αλληλοσχετίσεις μεταξύ των ετερογενών παραγόντων (σύστημα, τεχνολογίες, παίκτης, σώμα, κοινότητα, εταιρεία, νομικό πλαίσιο κ.τ.λ.), εννοιών, πρακτικών και σχέσεων που εμπλέκονται σε μια δεδομένη εμπειρία του παιχνιδιού (Taylor, 2009, σ.332). Η Taylor, αναδεικνύει με εξαιρετικό τρόπο την πολυπλοκότητα που διέπει το πεδίο μελέτης των βιντεοπαιχνιδιών και μέσω αυτής της εργασίας αντιλαμβανόμαστε με πραγματικά ουσιαστικό τρόπο τη δυσκολία ανάλυσης

⁵⁸ Για την έννοια του *assemblage* και για την Actor-Network Theory, βλέπε : Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia. *Journal of Interdisciplinary History*, 19(4). <https://doi.org/10.2307/203963> και Latour, B. (1992). Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artifacts. In *Shaping technology/building society: Studies in sociotechnical change*. Και Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. New York: Oxford University Press.

τους. Αν λάβουμε υπόψη επιπλέον και τη διάκριση μεταξύ των στοιχείων εντός του παιχνιδιού και αυτών που το περιβάλλουν (paratext⁵⁹), η δυσκολία ανάλυσης πολλαπλασιάζεται. Όπως θα δούμε, τα παρακειμενικά στοιχεία εξαρτώνται από ένα εξίσου πολύπλοκο σύνολο ετερογενών τρόπων (modes) κ.τ.λ. Ένα βιντεοπαιχνίδι, όπως και πολλά άλλα πολυτροπικά μέσα (π.χ. κινηματογράφος) είναι ένα περίπλοκο, πολυτροπικό τεχνούργημα, ικανό να επικοινωνεί ταυτόχρονα ποικίλου είδους πληροφορίες ενώ, επιπλέον, αντιμετωπίζει τη σημειωτική πρόκληση που σχετίζεται με το χαρακτήρα του ως διαδραστικό μέσο.

Η πολυτροπική ανάλυση, λαμβάνει υπόψη τη σημειωτική πολυπλοκότητα και δύναται να συμβάλλει σημαντικά στην οργάνωση των προτεραιοτήτων που θα θέσει ο ερευνητής κυρίως όσον αφορά τις πτυχές τις έρευνας που έχουν «σημασία» στην εξέταση των τρόπων που αλληλεπιδρούν τα συστατικά μέρη ενός συνόλου. Αυτό το επιτυγχάνει καθώς αντλεί από ένα ευρύ επιστημονικό φάσμα μελετών, όλες εκείνες τις ιδιαίτερες έννοιες και τις ιδιότητες που τα παιχνίδια φέρουν, εξετάζοντας, ωστόσο, παράλληλα, τα κοινωνικά, υλικά και άλλους παράγοντες που συνδέονται με αυτά. Όπως υπογραμμίζει και ο Hawreliak, το πως θα ξεκινήσει κάποιος την έρευνα του, όπως για παράδειγμα οι τρόποι (modes) που θα επιλέξει για την υποστήριξη της ανάλυσης του, εξαρτώνται από τους στόχους της ίδιας της ανάλυσης και από το ίδιο το παιχνίδι (Hawreliak, 2019, σ.41).

⁵⁹ Ο όρος paratext – παρακείμενο, εισήχθη από τον Genette. Βλ. σχετικά Genette, & Maclean(1991) και Genette, Lewin, & Macksey (1997)

2.2 Η συγκρότηση του νοήματος στα λογισμικά ψυχαγωγίας. Σημειωτικά πεδία και *ludic soldiers*

Επεκτείνοντας τις Νέες Σπουδές Γραμματισμού⁶⁰ (New Literacy Studies) (βλ. Barton, Hamilton & Ivanic, 2000· Cope & Kalantzis, 2000· Street, 2000), ο Gee (1990, 2003, 2008α, 2008β, 2014γ) όπως και άλλοι θεωρητικοί και ερευνητές της εκπαίδευσης (βλ. Aarseth 2001β· Jenkins et al., 2009· Squire & Giovanetto 2008· Mills 2010), υποστήριξε ότι το ψηφιακό παιχνίδι αποτελεί μια από τις πιο σημαντικές πρακτικές ψηφιακού πολυτροπικού γραμματισμού. Τέτοια παιχνίδια, εμπεριέχουν εκείνον ακριβώς το σχηματισμό (constellation) πρακτικών που συμβάλλει ουσιαστικά στην ανάπτυξη νέων μορφών γραμματισμού από μαθητές, ανεξαρτήτως πολιτισμικού και γλωσσικού υποβάθρου (βλ. Vahed, McKenna, & Singh, 2016).

Σύμφωνα με τον Gee, ένας σημαντικός τύπος μάθησης είναι αυτός όπου εντός ενός *σημειωτικού πεδίου* (semiotic domain) ο εκπαιδευόμενος μπορεί να αποκτήσει με ευχέρεια -και όχι μέσω διαδικασιών μηχανιστικής μάθησης (αποστήθιση)- τη πλήρη γνώση ενός ζητήματος. Ένα «σημειωτικό πεδίο» επικοινωνεί διάφορους τύπους νοήματος αξιοποιώντας ένα ή και περισσότερα σημειωτικά συστήματα και τρόπους. Τα παιχνίδια, λοιπόν, πρώτου προσώπου, φανταστικών ρόλων αλλά και στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο, συνιστούν *σημειωτικά πεδία* (Gee, 2008β, σ.137) και πιο συγκεκριμένα, σημειωτικά υπο-πεδία (sub-domains). Εντός, δηλαδή, ενός ευρύτερου δικτύου των σημειωτικών πεδίων που ασκούν επιρροή για το πόσο δεξιοτεχνία απαιτείται για να παίξεις όλα τα πεδία που εντάσσονται σε αυτό, ένα παιχνίδι πρώτου προσώπου, λαμβάνει το χαρακτήρα ενός επιμέρους υπο-πεδίου. Ορισμένα από αυτά τα παιχνίδια συχνά διακρίνονται από στοιχεία τα οποία έχουν κοινά γνωρίσματα με αυτά της γραμματικής σχεδιασμού (design grammar). Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα τέτοιων παιχνιδιών, είναι τα arcade games. Έτσι, κάποιος που είναι έμπειρος αναγνώστης του πεδίου των arcade games, έχει αποκτήσει δεξιότητες και γνώση που απαιτεί το σημειωτικό πεδίο των shooter games. Αντίστοιχα, τα παιχνίδια φανταστικών ρόλων, διακρίνονται από άλλου είδους σημειωτικά (υπο)πεδία του πεδίου των βιντεοπαιχνιδιών.

⁶⁰ Επιστημολογικά, οι Σπουδές Γραμματισμού αποτελούν ένα διαθεματικό πεδίο, εντός του οποίου ο *γραμματισμός* λειτουργεί σε κάποια πλευρά της κοινωνικής ζωής και η *πρακτική γραμματισμού* αφορά την επιτέλεση ή αλληλεπίδραση του γραμματισμού, ιδίως, όταν αυτό έχει σημαντικές κοινωνικοπολιτικές προεκτάσεις. Βλ. σχετικά και Τεντολούρης & Χατζησαββίδης (2014)

Ως γραμματική σχεδιασμού, όπως προαναφέρθηκε, εννοούμε το σύνολο κανόνων και μοτίβων τα οποία καθορίζουν τον *τύπο* και τον τρόπο των υλικών που θα συνδυαστούν εντός του πεδίου για να παράγουν πολύπλοκα νοήματα. Για παράδειγμα, σε ένα παιχνίδι πρώτου προσώπου, η *γραμματική σχεδιασμού* ορίζει α) όλα εκείνα τα στοιχεία που πρέπει να συνταχθούν με συγκεκριμένο τρόπο για να συστήσουν το νόημα «καλύτερα να φύγεις πάρα να πυροβολήσεις» και β) όλα εκείνα τα *μηνύματα* που πρέπει ο παίχτης να κατανοήσει και να αναγνωρίσει – συνειδητά και ασυνειδητά – για να καταστεί ικανός να παράγει εντός του πλαισίου επικοινωνίας του με άλλους παίχτες και γ) επιπλέον νοήματα (πληροφορίες, αξίες και ιδέες) που αφορούν το πεδίο. Ως *μήνυμα* θεωρείται οποιαδήποτε πράξη, έκφραση, σημείο (ή συνδυασμός σημείων από το πεδίο) που είναι ουσιαστικής σημασίας για την παραγωγή νοήματος (meaningful) (βλ. Gee, 2008). Η παραγωγή νοήματος εντός των σημειωτικών πόρων του παιχνιδιού συνιστά αυτό που ονομάζουμε *gaming* (βλ. Geeβ, 2008β)

Αδιαμφισβήτητα, κατά την διεξαγωγή μιας σημειωτικής / ρητορικής ανάλυσης σε ένα βιντεοπαιχνίδι οι πτυχές που πρέπει να ληφθούν υπόψη είναι ποικίλες. Για παράδειγμα, η διάκριση μεταξύ των στοιχείων εντός του παιχνιδιού και αυτών που το περιβάλλουν έχει μεγάλη προβληματική. Σε ένα βιντεοπαιχνίδι, τα παρακειμενικά στοιχεία περιλαμβάνουν το μενού (menu), την οθόνη φόρτωσης (loading screens), τα video, τον ψηφιακό και έντυπο οδηγό για το παιχνίδι (*walkthroughs*), αλλά και κάθε υλικό προώθησης ή λόγο που παράγεται εντός ή εκτός της κοινότητας του παιχνιδιού (βλ. Hawreliak 2018· Consalvo 2017· Payne 2016). Η δυσκολία ανάλυσης έγκειται στο γεγονός ότι εδώ η παρακειμενικότητα, η σχέση του κειμένου με το παρακείμενο, εξαρτάται από πάρα πολλούς ετερογενείς τρόπους και πολυτροπικά επι μέρους κείμενα.

Η μελέτη του Matthew Payne *Playing War: Military Video Games After 9/11* (2016) η οποία διερευνά τον τρόπο που τα στρατιωτικού περιεχομένου παιχνίδια παράγουν ουσιαστικά φιλοστρατιωτική προπαγάνδα, αφού εστιάζει στην επιλογή σχεδιασμού του παιχνιδιού, τις διαφημιστικές εκστρατείες προώθησης τους και τις κοινότητες των παιχτών που αναπτύσσονται γύρω και για αυτά, καταλήγει στο ότι όλα τα παραπάνω, συνιστούν καθοριστικούς παράγοντες προώθησης μιας «φιλοπαίγμων» (ludic) πολεμικής κουλτούρας με κύριο πρωταγωνιστή και ήρωα, όχι πια τον εικονικό-πολίτη-στρατιώτη αλλά τον φιλοπαίγμων-στρατιώτη (Payne 2016, σ10 στο Hawreliak 2018, σ. 36). Στην ανάλυση του, το ίδιο το παιχνίδι, συνιστά μόνο ένα μέρος του

μηχανισμού παραγωγής νοήματος. Οτιδήποτε άλλο το περιβάλλει, είναι αρκετά ικανό στο να ενισχύσει τις δυνατότητες παραγωγής νοήματος του.

Σημαντική προς αυτήν την κατεύθυνση είναι και η μελέτη του Gee, *Discourse analysis of games. Discourse and Digital Practices* (2015). Ο συγγραφέας, αφού λαμβάνει υπόψη τα περισσότερα από τα συμπεράσματα των μελετών γύρω από την εφαρμογή της γλωσσολογικής ανάλυσης του λόγου στο πεδίο των Μελετών για τα βιντεοπαιχνίδια, επιχειρεί έναν συγκερασμό του πρίσματος της μελέτης της γλώσσας, της αλληλεπίδρασης και των βιντεοπαιχνιδιών. Ωστόσο, η συγκεκριμένη του εργασία δέχτηκε αρκετά αυστηρή κριτική, τόσο ως προς τη αντιμετώπιση των διαδράσεων τύπου turn-based⁶¹ ως *συνομιλίες*, όσο και ως προς στην αυστηρή διάκριση την οποία υπογράμμισε μεταξύ των προσεγγίσεων της πολυτροπικότητας και της ανάλυσης λόγου (βλ. Featherman, 2016·Masso, 2016· Redekopp, 2015)

2.2.1 Τρόποι νοηματοδότησης στα βιντεοπαιχνίδια - Videogame modes

Στον κόσμο και την κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών ο όρος «τρόπος» (mode) τυπικά αναφέρεται στο «συγκεκριμένο τρόπο που παίζεις ένα παιχνίδι» (βλ. Adams 2004). Ένα παιχνίδι μπορεί είτε να παίζεται από έναν μόνο παίκτη (single player mode), είτε από πολλούς ξεχωριστά (multiplayer player mode), είτε να είναι συνεργατικό (co-op[eration] mode) κ.τ.λ. Αυτοί οι όροι αφορούν πολύ γενικά τον *τύπο* του τρόπου και πιο συγκεκριμένα, τις λειτουργίες αναπαραγωγής του παιχνιδιού.

Στην παρούσα έρευνα θα διερευνηθούν οι σημειωτικοί τρόποι και οι παραλλαγές τους. Όταν εξετάζουμε ποιοι τρόποι χρησιμοποιούνται και ποιοι όχι, ή με ποιο τρόπο ένα συγκεκριμένο παιχνίδι επιλέγει να αναπαραστήσει ένα σύνολο ατόμων, συστήματος ή δομής σχέσεων ισχύος, πρέπει να λαμβάνουμε πάντα υπόψη το μεγάλο πλήθος των παραγόντων πλαισίου (contextual factors) που καθοδηγούν αυτές τις επιλογές και ενδεχομένως επηρεάζουν την αντίληψη του παίχτη (βλ. Hawreliak, 2018, σ. 13-14).

Όπως προαναφέραμε, η μεγαλύτερη πρόκληση της πολυτροπικής προσέγγισης σε τέτοιες πολυμορφικές εφαρμογές, είναι ότι απαιτεί μια μορφή πολυσύνθετης ανάλυσης που λαμβάνει υπόψη τη δυνατότητα παραγωγής νοήματος πολλαπλών σημειωτικών πόρων. Το να εστιάσουμε μόνο σε έναν ή σε δυο ή ακόμα και τρεις

⁶¹ (ο παίκτης εκτελεί μια σειρά ενεργειών και στην συνέχεια αναμένει τις επιλογές του αντιπάλου του για να προβεί σε νέες)

τρόπους, θα μας οδηγήσει στην ανάλυση ορισμένων μόνο από τις πτυχές της αλληλεπίδρασης και πιθανώς θα χάσουμε σημαντικό μέρος των πληροφοριών που το τεχνούργημα φέρει. Η βασικότερη προβληματική διάσταση του παραπάνω ισχυρισμού έγκειται στο όταν εξετάζουμε τους τρόπους ως ευριστικές διαδικασίες επικοινωνίας (heuristically) διαπιστώνουμε ότι είναι ισχυρά αλληλεξαρτημένοι και δεν μπορούν εύκολα να διαχωριστούν (βλ. Norris, 2004). Όπως επισημαίνει και η Ensslin (2012), η ανάλυση των πολυσύνθετων πολυτροπικών κείμενων δυσκολεύει εξαιρετικά τους ερευνητές στο να πραγματοποιήσουν μια πλήρη πολυτροπική ανάλυση. Απαιτεί τόσο την κατανόηση των πρακτικών σημασιοδότησης πολλαπλών τρόπων, όσο και του πλαισίου των δυνητικών δυνατοτήτων παραγωγής νοήματος (meaning potential).

Σε ένα παιχνίδι υπάρχουν διαφορετικές δυνατότητες διασύνδεσης των στοιχείων, που άλλοτε περιορίζονται και άλλοτε όχι, άλλοτε καθορίζονται από συγκεκριμένα μονοπάτια ανάγνωσης και άλλοτε όχι. Οι δημιουργοί των παιχνιδιών κατέχουν σημαντικό ρόλο ως προς στη ρητορική δύναμη των παιχνιδιών, καθώς συνιστούν βασικά μέλη της ομάδας σχεδιασμού. Η κοινωνία γενικότερα θέτει τους περιορισμούς του πλαισίου αναφοράς σχετικά με τους λόγους που ένα παιχνίδι αναπτύχθηκε και με το ποιος θεωρείται ως ο κατάλληλος παίχτης. Οι γλώσσες προγραμματισμού και οι διαδικασίες, όπως και οι κονσόλες και οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται για να παίξεις ένα παιχνίδι συνιστούν τα βασικά στοιχεία ανάπτυξης των δομών που θα το περιβάλλουν. Με βάση το παραπάνω είναι πολύ εύκολο σε μια ανάλυση ο ρόλος του παίχτη να αγνοηθεί, ενώ συνιστά τον βασικό παράγοντα δημιουργίας των ίδιων των παιχνιδιών και της εξέλιξης τους.

Οι ρητορικές διαστάσεις που σχετίζονται με τις λέξεις, το σχεδιασμό και το παιχνίδι περιστρέφονται μεταξύ άλλων γύρω από δύο βασικά ζητήματα: 1) τον χώρο (το πλαίσιο) όπου παίζουμε το παιχνίδι - καθώς το περιβάλλον είναι αυτό που ορίζει το *ποιος* είναι πιθανό να παίξει, *πόσο συχνά* και *τι*-, και 2) τους τρόπους με τους οποίους μπορούμε να παίζουμε, τις δυνατότητες, δηλαδή, που μας δίνει το ίδιο το παιχνίδι. (Paul 2012)

2.3. Videogame modes 1: από τον σχεδιαστή του λογισμικού στον χρήστη

2.3.1 Εκφραστικοί τρόποι - Διεπιφάνειες Χρήστη και Καμβάδες

Η παρούσα διατριβή, υιοθετεί την έννοια της διεπαφής, όπως αυτή ακριβώς διατυπώθηκε στις εργασίες της Kristine Jørgensen (2012, 2013). Σύμφωνα με την συγγραφέα, η μελέτη της διεπαφής των ψηφιακών παιχνιδιών δεν θα πρέπει να περιορίζεται στα παραδοσιακά εργαλεία επικοινωνίας όπως π.χ. στις πληροφορίες που έχουν τη μορφή εικονιδίων στη κεντρική οθόνη του παιχνιδιού (heads-up display (HUD))⁶² ή στα παράθυρα, τα εικονίδια και το μενού. Μια διεπαφή όπως η ίδια υπογραμμίζει, περιλαμβάνει επιπλέον σημαίνοντα στοιχεία που βρίσκονται εντός του κόσμου του παιχνιδιού, όπως χρώμα, κινούμενες εικόνες, ποικίλα σχέδια και διαδραστικά στοιχεία τα οποία στο σύνολο τους διευκολύνουν τις λουδικές δραστηριότητες.

Το *gameworld* λοιπόν, διακρίνεται από πολλαπλά επίπεδα σημασιοδότησης με τη διεπαφή να περιλαμβάνει εικονικά (iconic) στοιχεία, στοιχεία που λειτουργούν ως εμφατικά (emphasized)⁶³, στοιχεία που ενσωματώνονται σε άλλα με σκοπό να παρέχουν κάποια πληροφορία στον παίκτη (integrated)⁶⁴, αλληλεπικαλυπτόμενες (overlaid) διεπαφές, αλλά και μεταφορικές (metaphorica) που επηρεάζουν τον κόσμο του παιχνιδιού μέσω κυρίως μη ορατών στοιχείων, όπως για παράδειγμα, τα ηχητικά εφέ που υπαινίσσονται τον κίνδυνο. Αυτή η διευρυμένη θεώρηση των διεπαφών της Jørgensen, αντιμετωπίζει τους εικονικούς κόσμους ως πληροφοριακά συστήματα μιας πολυτροπικής σημασιοδότησης, η οποία εμπειριάζεται και ερμηνεύεται από τους παίκτες σε σχέση με ένα ευρύτερο πλαίσιο λουδικής δραστηριότητας.

Υπολογίζοντας την πληθώρα μελετών που ακολούθησαν προς την κατεύθυνση αυτή, ο Hawreliak (2018) μας υπενθυμίζει τη σπουδαιότητα του γραπτού κειμένου στις διεπαφές. Στη δεκαετία του 80' σε αρκετά παιχνίδια (όπως το Zork), ο γραπτός λόγος αποτελούσε και τον μοναδικό τρόπο μετάδοσης του νοήματος του κειμένου. Λίγα χρόνια μόλις αργότερα, άρχισε να αναπτύσσεται η διεπαφή που δεν απαιτούσε πια πληκτρολόγηση. Εικόνες, με την μορφή εικονιδίων, άρχισαν να αντικαθιστούν πολλά από τα κειμενικά στοιχεία, ενώ τα παράθυρα με κειμενική πληροφορία άρχισαν να φθίνουν (βλ. και Bump στο Bowen & Whithaus 2013, σ.114). Στην εποχή μας ο

⁶² Τέτοιες πληροφορίες είναι για παράδειγμα αυτές που δείχνουν στον παίκτη, πόσο ζωή ή πόσος χρόνος του έχει απομείνει κτλ

⁶³ όπως για παράδειγμα οι εχθροί επισημαίνονται με κόκκινο χρώμα

⁶⁴ Συνήθως πάνω από τα κεφάλια των πάνω από τα κεφάλια των NPC που παρέχουν πληροφορίες για τις αποστολές κτλ (Titan Quest, Diablo 2, World of Warcraft)

γραφτός λόγος εξακολουθεί να καταλαμβάνει πάρα πολύ σημαντικό μέρος της διεπαφής χρήστη σε αυτές τις εφαρμογές. Σε ένα ψηφιακό παιχνίδι, παρέχει πληροφορίες στον παίκτη τόσο όταν *παίζει*, όσο και όταν αλληλοεπιδρά με άλλα στοιχεία του παιχνιδιού, *δίχως να παίζει*. Σε αυτή τη μορφή εξακολουθούν να εμφανίζονται κυρίως τα μενού (menus), οι σχετικές πληροφορίες για τις αποστολές καθώς και οι περιγραφές των αντικειμένων που αποσκοπούν στο να βοηθήσουν τον παίκτη στο να κατανοήσει πλήρως τους στόχους και το αντικείμενο του παιχνιδιού.⁶⁵ Το γραπτό κείμενο συνιστά έναν από τους πιο βασικούς τρόπους έκφρασης και η μελέτη των συντακτικών, γραμματικών καθώς και των γραφιστικών πόρων που το συνοδεύουν, κατέχει ιδιαίτερη θέση στην έρευνα μας.

2.3.2 Κινούμενη εικόνα [animation mode]

Στο πεδίο μελέτης των ψηφιακών παιχνιδιών η κινούμενη εικόνα συνδέεται με τις χωρικές ποιότητες του ψηφιακού περιβάλλοντος (spatiality) (Hawreliak, 2018, σ. 54). Όσον αφορά το κεντρικό χαρακτηριστικό της κίνησης, θα περιοριστούμε στο συσχετισμό της με τα ερευνητικά ζητήματα που αυτή η εργασία θέτει. Η προσθήκη της κίνησης στην εικόνα, αλλάζει ουσιαστικά αλλά και διευρύνει τους τύπους νοήματος που μπορούν να προκύψουν (βλ. Bateman et al., 2017, σ.50). "

Όπως προαναφέρθηκε σε προηγούμενη ενότητα, για τον Hartmut Stöckl (2004)⁶⁶, ένας επικοινωνιακός τρόπος μπορεί να πραγματώνεται σε διαφορετικά μέσα (media), έτσι που να προκύπτουν διάφορες παραλλαγές του. Υπενθυμίζουμε ότι κάθε παραλλαγή, διακρίνεται από διαφορετική υλικότητα και είναι υπεύθυνη για ένα σύνολο επίσης διαφορετικών επιμέρους τρόπων (sub-modes) Ο τρόπος, για παράδειγμα, που γίνεται αντιληπτή μια εικόνα (image) διακρίνεται από δύο τέτοιες παραλλαγές, τη «στατική» και την «κινούμενη-δυναμική» (Stöckl, 2004, σ. 13). Παρόλο που έχει προηγηθεί εκτενής αναφορά στα medial variants στα προηγούμενα κεφάλαια, το παρακάτω σχήμα του Stöckl, είναι εξαιρετικά χρήσιμο για τη μελέτη των κινούμενων εικόνων στις οποίες αυτή η υποενότητα είναι αφιερωμένη (Γράφημα 7).

⁶⁵ Στο κύριο μενού (main menu) επίσης μπορεί να συμπεριλαμβάνεται η δυνατότητα οι *παίχτες* να μπορούν να επιλέξουν game modes (τρόπους να παίζουν το παιχνίδι), να ξεκινήσουν ή να «φορτώσουν» (load) ή να επαναφέρουν παιχνίδια που έχουν σώσει. Ένα υπο-μενού μπορεί αντίστοιχα μέσω επιλογών όπως αυτής των «options» να περιλαμβάνει ρυθμίσεις ήχου, βίντεο κτλ.

⁶⁶ Βλ. Stöckl στο Ventola, Charles & Kaltenbacher 2004, σ. 13

Γράφημα 7. Αναδημοσίευση από το επιστημ. άρθρο *Network of modes, medial variants, sub-modes* (Stöckl 2004 στο Ventola et al., 2004, σ. 13)

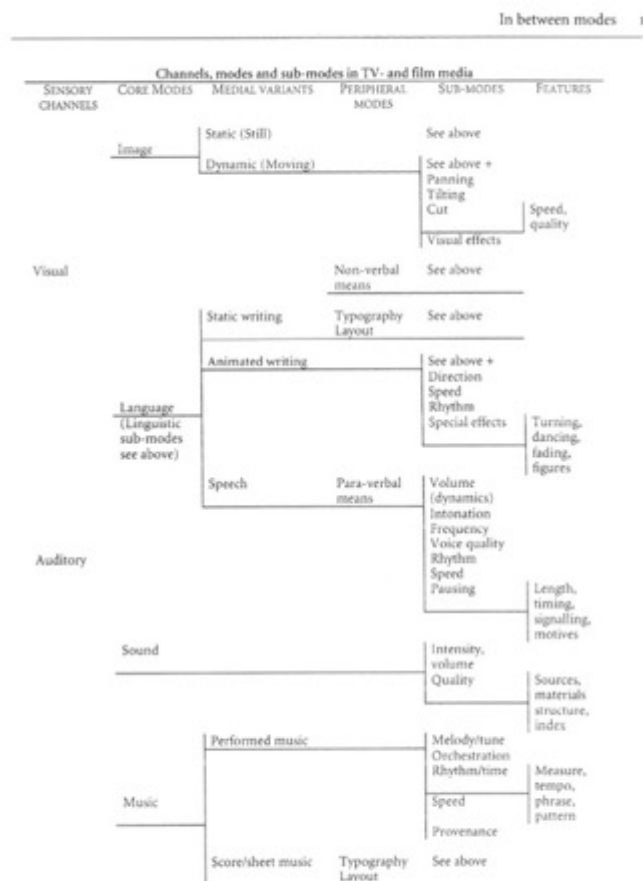


Figure 2. Network of modes, sub-modes and features in TV- and film-media

Ως προς την ανάλυση, ο καμβάς του κινηματογραφικού υλικού σε ένα βιντεοπαιχνίδι (μη-διαδραστικά κινηματογραφικά “cut-scenes”⁶⁷, βίντεο επεξήγησης κ.ά.) διακρίνεται από κάποια πολύ συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Η κύρια πρόκληση που αντιμετωπίζει ο ερευνητής κατά την πολυτροπική ανάλυση, είναι ο βαθμός *ενορχήστρωσης* (orchestration) των ποικίλων διαφορετικών μορφών έκφρασης μέσω των οποίων επιτυγχάνεται το οπτικοακουστικό αποτέλεσμα. Προφανώς, η μελέτη καθίσταται πολύ πιο πολύπλοκη όταν μελετάμε animations των οποίων τον έλεγχο τον έχει ο παίκτης (player-controlled animations). Αυτά τα animations, σχεδιάζονται και

⁶⁷ Διαδραστικές ή μη διαδραστικές εμβόλιμες σκηνές, που προβάλλονται σε συγκεκριμένες στιγμές του παιχνιδιού. Συνιστούν, δηλαδή, σύνθετα σημειωτικά συστήματα που περιλαμβάνουν ήχο, εικόνα, μοντάζ, διάλογο κτλ.

δημιουργούνται ακολουθώντας μία αυστηρή γλώσσα με σύνταξη και κανόνες και ενεργοποιούνται μετά από την εκτέλεση συγκεκριμένων ενεργειών από τον παίχτη, ενώ παράλληλα η κίνηση τους μπορεί να συνδέεται επιπλέον με τεχνικές κίνησης μιας ή πολλαπλών καμερών.

2.3.3 Φιλμικές κατασκευές – cinematics/cutscenes

Οι κινούμενες εικόνες εντός του ψηφιακού περιβάλλοντος του παιχνιδιού διακρίνονται: 1) σε αυτές που έχουν κινηματογραφική μορφή (cinematics), είναι συνήθως μη διαδραστικές και εξυπηρετούν την πλοκή (Murray, 1997) και 2) σε αυτές που, όπως προαναφέραμε, ελέγχονται από τον παίκτη (player controlled animations). Τα cinematics μπορούν, είτε να είναι αναπαραστάσεις κινηματογραφημένης ζωντανής δράσης, είτε να έχουν παραχθεί σε δισδιάστατο ή τρισδιάστατο ψηφιακό περιβάλλον.

Το κυρίαρχο δομικό μοντέλο για τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν cinematics χαρακτηρίζεται από ένα εναλλασσόμενο περιβάλλον όπου κατά την διάρκεια που ο χρήστης παίζει ένα παιχνίδι άλλοτε κατέχει τον έλεγχο του περιεχόμενου και άλλοτε όχι. Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια, τα παιχνίδια περιλαμβάνουν cinematics όπου οι παίκτες κατέχουν από μικρό βαθμό ελέγχου σε αυτά (quick time events)⁶⁸, έως και πάρα πολύ σημαντικό (in game cinematics)⁶⁹:

Η μελέτη των παιχνιδιών των οποίων η δομή ακολουθεί το σύνθετο μοντέλο «watch-play-watch-play» (Ensslin 2015β), έχει ελάχιστες διαφορές από αυτή που είναι αφιερωμένη στις επικοινωνιακές δυνατότητες (communicative affordances) της κινούμενης εικόνας στον κινηματογράφο. Το κοινό δεν μπορεί να επηρεάσει την οπτικοακουστική επικοινωνία και το νόημα μεταφέρεται μέσω τεχνικών που αφορούν το φωτισμό, την γωνία λήψης, την επεξεργασία, την υποκριτική, την ενδυματολογία κ.τ.λ. (βλ. Bateman & Schmid 2012). Σε γενικές γραμμές, οι προσφερόμενες δυνατότητες των cinematics είναι όμοιες με αυτές του φιλμ και της τηλεόρασης. Η βασική διαφορά των cinematics στα ψηφιακά παιχνίδια, εκτός του ότι συμβάλλουν στην αφήγηση και δράση και ενισχύουν την αισθητική πτυχή του, είναι ότι συνιστούν ένα επιπλέον μέσο που παρέχει στον παίχτη: α) σχετικές πληροφορίες που αφορούν το αντικείμενο/στόχο του παιχνιδιού (τι πρέπει να κάνει), β) τους λόγους για τους οποίους

⁶⁸ όπως στα Resident Evil 4 [Capcom, 2005] και God of War [Studio Santa Monica, 2005]

⁶⁹ όπως στο The Last of Us [Naughty Dog, 2013, 2020], στις Mass Effect action-RPG series [Bioware] κ.α.).

δρα με αυτό τον τρόπο στο παιχνίδι καθώς και γ) τις πιθανές συνέπειες των ενεργειών του (Hawreliak, 2018, σ. 54).

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχουν οι παρατηρήσεις του Matthew Payne (2016) και του Jason Hawreliak (2019) σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο μεταδίδεται το νόημα στα cutscenes των πολεμικών παιχνιδιών. Ο Hawreliak, μελετώντας την δημοφιλή σειρά παιχνιδιών *Call of Duty* (Activision 2007-2011) και πιο συγκεκριμένα το βίντεο έναρξης (opening cutscene) του *FPS Call of Duty 4: Modern Warfare*, επιχειρεί να αναδείξει τον τρόπο που παράγεται το νόημα μέσω των κινηματογραφικής-μορφής ενοτήτων σε αυτά. Το βασικό σενάριο ολόκληρης της σειράς καλεί τον παίκτη να αντιμετωπίσει τις ομάδες τρομοκρατών που επιχειρούν να επιτεθούν σε διάφορα κράτη, όπως η ΗΠΑ και το Ηνωμένο Βασίλειο. Σε όλα τα παιχνίδια και αποστολές, οι παίκτες αφιερώνονται αποκλειστικά σε εξαντλητικές μάχες εναντίον του εχθρού. Για τον Hawreliak, αυτό το σύνολο κινηματογραφικού-τύπου εικόνων - που μεταφέρει στον παίκτη τα κίνητρα των τρομοκρατών, την ανάγκη *επείγουσας* στρατιωτικής επέμβασης (από την Δύση) και τις συνέπειες ενός πυρηνικού πολέμου -, τοποθετεί τη βία σε συγκεκριμένο εννοιολογικό πλαίσιο. Ο Hawreliak, εστιάζοντας στα ζητήματα ερμηνείας αυτών των κινούμενων εικόνων, ειδικά σε σχέση με τον παίκτη και τη φύση του ρόλου του στη διαδικασία απόδοσης νοήματος επισημαίνει ότι αυτές οι τεχνικές, όχι μόνο αναλαμβάνουν να δικαιολογήσουν κατά κάποιο τρόπο τις πράξεις βίας τις οποίες καλείται ο παίχτης να εκτελέσει, αλλά επιπλέον του παρέχουν ένα ακόμη στόχο και κίνητρο για νίκη στο παιχνίδι, καθώς αποδίδονται με τρόπους και τεχνικές που προκαλούν σαφείς παραλληλισμούς με τις τρομοκρατικές επιθέσεις της 9/11.

Σύμφωνα και με τον Payne, αυτές οι τεχνικές δεν εξυπηρετούν απλά μια σημειωτική λειτουργία που συμβάλει στην εξέλιξη του *gameplay*, αλλά εξυπηρετούν επιπλέον μια πολιτιστική και ψυχολογική λειτουργία, καθώς αυτά τα παιχνίδια, «δίνουν την ελπίδα στους παίκτες» να οραματιστούν εκ νέο, μια διαφορετική εξέλιξη στα γεγονότα της 9/11.

Στην παρούσα εργασία, το παραπάνω ζήτημα δεν αποτελεί αντικείμενο μελέτης, ωστόσο, μας υπογραμμίζει ότι οι κινούμενες εικόνες ως *cineematics*, συνιστούν ένα ισχυρό διαμεσολαβητικό μέσο με δυνατότητες παραγωγής νοήματος λίγο πολύ ίδιες με αυτές των γενικά ψηφιακών παιχνιδιών, του φιλμ και της τηλεόρασης.

Στην δική μου εργασία υιοθετείται η άποψη ότι το *interplay* μεταξύ των cutscenes και του παιχνιδιού έχει τη δική του γλώσσα και πρέπει να αντιμετωπίζεται

ως ένας ξεχωριστός εκφραστικός τρόπος (βλ. Cheng, 2007· Weise, 2003). Τα cutscenes συμβάλλουν στο πλαίσιο της αφήγησης με τον δικό τους ξεχωριστό τρόπο και όχι μόνο με όρους της γενικότερης λειτουργίας τους, ως απλά devices, δηλαδή, αφηγηματικής επιχειρηματολογίας (exposition) (Klevjer στο Wolf & Perron, 2014, σ. 305)

2.3.3.4 Το πλάνο και κοινωνική απόσταση [The shot mode]

Μια από τις βασικές μονάδες ανάλυσης που αξιοποιούν οι Bateman, Wildfeuer και Hippala είναι αυτή του «πλάνου» (shot). Από το πλάνο της εικόνας, γίνονται αντιληπτοί οι τρεις βασικοί τρόποι με τους οποίους πραγματώνεται το είδος της αλληλεπίδρασης που θέλει να επιτύχει ο δημιουργός της εικόνας με τον θεατή: την επαφή, την κοινωνική απόσταση και την διάθεση. Αυτή η συγκεκριμένη μεταλειτουργία οπτικής επικοινωνίας ονομάζεται διαπροσωπική και μαζί με την αναπαραστατική και την κειμενική συνιστούν, όπως ήδη έχουμε προαναφέρει, τις τρεις μεταλειτουργίες του Halliday (1978) τις οποίες υιοθέτησε η εργαλειοθήκη των Kress & Van Leeuwen (Γραμματική του Οπτικού Σχεδίου, 1996/2006) ως τις βασικές κατηγορίες ανάλυσης του εικονιστικού τρόπου. Σε αυτή την ενότητα και σε αυτό το σημείο, κρίνεται απαραίτητο να παρουσιαστούν αναλυτικά, μέσω του πίνακα που ακολουθεί (βλ. Πίνακα 3)

Πίνακας 3. Μεταλειτουργίες οπτικής επικοινωνίας – Συστήματα πραγμάτωσης.

Μεταλειτουργία	Υπο-λειτουργίες	Συστήματα πραγμάτωσης
Αναπαραστατική	Ταυτοποίηση/προσδιορισμός	Ποιοι ή τι είναι οι αναπαριστώμενοι συμμετέχοντες
	Δράσεις-αντιδράσεις	Παρουσία ανυσματικής σχέσης
	Περιστάσεις	Συσχέτιση συμμετεχόντων απουσία ανυσματικής σχέσης
	Ιδιότητες	Συσχέτιση συμμετεχόντων ως προς την τάξη, τη δομή ή το νόημα
Διαπροσωπική	Απευθυντικότητα	Παρουσία/απουσία βλέμματος, μορφασμού, χειρονομίας
	Κοινωνική απόσταση	Μέγεθος πλαισίου
	Εμπλοκή-αποστασιοποίηση	Οριζόντια γωνία
	Εξουσία	Κάθετη γωνία

Κειμενική	Πληροφοριακή αξία	Ζώνες τοποθέτησης στοιχείων σύνθεσης
	Προβολή	Παρουσία τεχνικών προσέλευσης της προσοχής του θεατή
	Πλαισίωση	Παρουσία/απουσία μέσω δημιουργίας πλαισίου
	Αναγνωστικό μονοπάτι	Γραμμική/μη γραμμική πορεία ανάγνωσης

Σημείωση: 4 Αναδημοσίευση από το Παπαδημητρίου, Φ. (2010)

Η αλληλεπίδραση που επιδιώκεται μέσω του βλέμματος διακρίνεται από τα παρακάτω χαρακτηριστικά : α) *προσφοράς* (offer) - οι εικόνες απευθύνονται έμμεσα στους θεατές- και β) *αιτήματος* (demand) - ο μετέχων κοιτά άμεσα προς τον θεατή. Η κοινωνική απόσταση, γίνεται αντιληπτή από το μέγεθος του πλάνου της εικόνας. Στο κοντινό/πολύ κοντινό πλάνο, αναπτύσσεται μεταξύ της αναπαράστασης του υποκειμένου και του θεατή μια σχέση οικεία, ενώ αν το υποκείμενο παρουσιάζεται από μεσαίο κοντινό/ μεσαίο μακρινό πλάνο, αναπτύσσεται μια τυπική κοινωνική επαφή. Τέλος, αν παρουσιάζεται από μακρινό/πολύ μακρινό πλάνο, η σχέση μεταξύ του υποκειμένου και του θεατή καθίσταται απρόσωπη. Η διάθεση (attitude), εκφράζει την οπτική γωνία του παραγωγού της εικόνας. Η γωνία σύμφωνα με την οποία κατασκευάστηκε η εικόνα, παίζει καθοριστικό ρόλο ως προς το αν εμπλέκονται ή αποστασιοποιούνται οι μετέχοντες με και από τον δημιουργό της.

Από την τεχνική άποψη της κινηματογραφικής λήψης, το πλάνο, ορίζεται ως το εγγραφόμενο τμήμα κινούμενης εικόνας από την έναρξη λειτουργίας έως την διακοπή της μηχανής λήψης. Για τους Bateman, Wildfeuer και Hippala όμως, το πλάνο, αποτελεί περισσότερο μια *αντιληπτική μονάδα* (perceptual unit) και αφορά εκείνη την ενότητα της αφήγησης οπού μοιάζει συνεχής - ανεξάρτητα από τις τεχνικές λήψης του (βλ. Kress & Van Leeuwen 1996/2006, σ. 456).

Το μέγεθος του πλάνου (scale) αποτελεί την δεύτερη παράμετρο την οποία πρέπει να λάβουμε υπόψη. Άλλες είναι, το ύψος της θέσης της κάμερας, ο φωτισμός, η ισορροπία χρώματος, η ποιότητα του ήχου, ο προφορικός λόγος κ.τ.λ. Τα εργαλεία ανάλυσης αυτών, ποικίλλουν. Η μελέτη αυτών των ενοτήτων ξεκινά, αφού ο ερευνητής αποφασίσει τους τύπους των τεχνικών χαρακτηριστικών (technical details) που θέλει να αναλύσει μέσω διαφόρων μεθόδων, όπως αυτών της επισημείωσης, μετεγγραφής, οπτικοακουστικής μεταγραφής κ.ο.κ Αυτά τα τεχνικά χαρακτηριστικά, θα πρέπει να

επιλέγονται σε σχέση με τα ερευνητικά ερωτήματα που έχουν τεθεί και το υλικό το οποίο μελετάται (Πίνακας 4). Σκοπός της πολυτροπικής ανάλυσης, όπως έχουμε πει, είναι η διερεύνηση του βαθμού με τον οποίο ορισμένοι συνδυασμοί (combinations) εκφραστικών πόρων μπορούν να επιδρούν σε συγκεκριμένα πλαίσια.

Πίνακας 4. Επιλογή βασικών τεχνικών χαρακτηριστικών για την ανάλυση των φιλμ

	Technical Feature Τεχνικό χαρακτηριστικό	Περιγραφή
	Πάρα πολύ γενικό πλάνο/ [Extreme Long Shot – (XLS/ELS)]	Το πλαίσιο μιας πολύ ευρείας λήψης, υποδηλώνει ότι οι χαρακτήρες είναι κάπου στην σκηνή .
Shot / Πλάνο Scales / Μέγεθος Πλάνου	Πολύ γενικό πλάνο [Very Long shot (VLS)]	Η έμφαση δίνεται στο περιβάλλον που πλαισιώνει τον ηθοποιό ο οποίος, ωστόσο, είναι ελάχιστα ορατός.
	Ευρύ πλάνο [Long shot (LS)]	Ένα ευρύ πλάνο είναι τόσο κοντά ώστε να δίνει έμφαση στο ηθοποιό και τόσο μακριά ώστε να δείχνει και την θέση του ηθοποιού. Συνήθως εικονίζεται ολόκληρο το σώμα του ηθοποιού και σε ισορροπία με τον περιβάλλοντα χώρο και το σκηνικό.
	Μεσαίο Μακρινό Πλάνο [Medium Long Shot (MLS)]	Ο ηθοποιός απεικονίζεται από την κορυφή του γόνατος και πάνω. Το κοινό εξακολουθεί να βλέπει το φόντο της σκηνής, τα κοστούμια των ηθοποιών και συνήθως αυτό το πλάνο χρησιμοποιείται κατά την συνάντηση δυο χαρακτήρων που συνομιλούν.
	Μεσαίο πλάνο [medium shot (MS)]	Ο χαρακτήρας εμφανίζεται από τη μέση και πάνω (πρόσωπο και χειρονομίες)
	Κοντινό πλάνο [close up (CU)]	Ο χαρακτήρας εικονίζεται από το λαιμό κυριαρχώντας απόλυτα στο κάδρο.
	Μεσαίο Κοντινό πλάνο [Medium Close Up (MCU)]	Ο χαρακτήρας εικονίζεται από τους ώμους και πάνω
	Πολύ Κοντινό Πλάνο [Big Close Up (BCU)]	Αναδεικνύεται το πρόσωπο, η έκφραση και το συναίσθημα.
	Κοντινό πλάνο λεπτομέρεια [extreme close up (ECU)]	Το πλάνο επικεντρώνεται σε μια μικρή λεπτομέρεια.
Γωνίες λήψης Camera Angles	Δύο Προσώπων[Two – Shot]	Σε ένα και μοναδικό πλαίσιο εμφανίζονται δύο πρόσωπα.

	Πάνω από τον ώμο [Over - the- shoulder shot]	Η θέση της κάμερας είναι πίσω από τον ώμο ενός υποκειμένου
	Υποκειμενικό Πλάνο [Point of view shot]	Ο θεατής, μέσω της κάμερας, βλέπει με τα μάτια του υποκειμένου.
	Χαμηλή γωνία [low angle]	Η κάμερα σχηματίζει γωνία με τον κάθετο άξονα της και κοιτάζει το αντικείμενο από χαμηλά
	Υψηλή γωνία [high angle]	Η κάμερα σχηματίζει γωνία με τον κάθετο άξονα της και καδράρει το αντικείμενο από ψηλά.
	Οπτική πτηνού [bird's eye]	Η κάμερα κοιτάζει από ψηλά το αντικείμενο προς τα κάτω
	Στο ύψος του ματιού [Eye level shot]	Η κάμερα είναι τοποθετημένη στο ύψος των ματιών με το αντικείμενο θέασης, . Αυτή η λήψη δίνει στο κοινό μια ουδέτερη οπτική των χαρακτήρων στο πλάνο
	Πλάνο γονάτου [Hip Level]	Η κάμερα τοποθετείται στο ύψος της μέσης , Είναι γνωστή ως η λήψη συνήθως περιλαμβάνει αντικείμενα ου κρατάει το άτομο (γνωστή ως η λήψη καουμπόη) Επίσης χρησιμοποιείται συχνά όταν το ένα υποκείμενο στέκεται και το άλλο κάθεται .
	Στο επίπεδο του εδάφους [Ground Level Shot]	Η κάμερα τοποθετείται σχεδόν στο πάτωμα. Εστίαση στα πόδια του υποκειμένου ή στο βάδισμα του. Ενθουσιάζει το κοινό για το τι ακολουθεί.
Κίνηση κάμερας Camera Movements	Κατακόρυφη [Titl]	Η κάμερα περιστρέφεται σε κάθετο άξονα ακολουθώντας μια κίνηση.
	Οριζόντια [Pan]	Η κάμερα περιστρέφεται δεξιά-αριστερά πάνω στον οριζόντιο άξονα της,
	Κάθετα [Pedestral]	Η κάμερα κινείται σε κάθετο άξονα, πάνω ή κάτω ενώ είναι σταθερή. Συνήθως στηρίζεται σε ρυθμιζόμενο τρίποδο ή άλλη βάση
	Τράκιν [Tracking]	Ομαλή κίνηση της κάμερας παράλληλα με το έδαφος, τον ορίζοντα και την δράση (συνήθως με την υποστήριξη ειδικής πλατφόρμας)
	Ντολλι [Dolly]	Ομαλή κίνηση της κάμερας προς και από την δράση (συνήθως με την υποστήριξη τρίποδα με ροδάκια)
	Κρέιν [crane]	ο άξονας της κάμερας κινείται πάνω από το έδαφος σε ολόκληρο τον τρισδιάστατο χώρο με απόλυτη ευκολία αλλαγής ύψους, κατεύθυνσης και πολυπλοκότητας κινήσεων. (Συνήθως με την υποστήριξη γερανού)
	Στέντικαμ/ Steadicam	Η κάμερα υποστηρίζεται από ειδικό μηχανισμό και έχουμε κίνηση ομαλή, αρμονική όσο περίπλοκη και αν είναι
	Following Shot	Πρόκειται για έναν τύπο λήψης κατά τον οποίο η κάμερα ακολουθεί συνεχώς την δράση του υποκειμένου Τα τρεμουλιασμένα χειροκίνητα πλάνα δίνουν μια αίσθηση ρεαλισμού ή ανησυχίας.

Μεταβάσεις πλάνου Shot Transitions	Cut	Άμεση μετάβαση πλάνων
	Fade in/out	Το πλάνο εμφανίζεται ή εξαφανίζεται σταδιακά
	Dissolve	Το τέλος ενός πλάνου αντικαθίσταται σταδιακά από το επόμενο έτσι που για ένα μικρό διάστημα εμφανίζονται και οι δύο εικόνες
	Wipe	Το πλάνο καλύπτεται σταδιακά με μαύρο ή με νέο πλάνο από το δεξιό ή το αριστερό άκρο της οθόνης.
Ήχος/Sound	Διηγηματικός [Diegetic]	Η πηγή του ήχου είναι ορατή στην δράση (ήχοι διαφόρων αντικειμένων, φωνές των πρωταγωνιστών)
	Μη - Διηγηματικοί [non-Diegetic]	Ήχοι που δεν προέρχονται από το χώρο της δράσης και δεν είναι ορατή η πηγή τους (πχ ακουστικά εφέ, αφήγηση)
	Μουσική / Music	Μουσικές συνθέσεις οι οποίες είναι είτε διηγηματικές (, μουσική από μπάντα κτλ..) είτε μη-διηγηματικές (μουσική υπόκρουση)

2.3.4 Απτική, ιδιοδεκτική ανάδραση και χειρονομίες [haptic mode]

Το μεγαλύτερο πλήθος των ερευνητών που μελετούν τη διαπροσωπική αλληλεπίδραση, συγκλίνουν στην παραδοχή ότι εκφραστικοί πόροι όπως οι κινήσεις (kinesics), οι εκφράσεις του προσώπου, οι στάσεις και χειρονομίες, η παραγλώσσα (paralanguage), η επικοινωνία που σχετίζεται με το χώρο (proxemics communication), η τεχνητή επικοινωνία (artifactual communication) και η απτική ανάδραση (haptic feedback), συνιστούν τα «*βασικά συστατικά του μείγματος της διαπροσωπικής επικοινωνίας*» (Burgoon, Guerrero & Manusov 2011, σ.270 στο Bateman et al., 2017, σ. 333) και δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να θεωρούμε ότι απλά συμβάλλουν παρασιτικά στην παραγωγή νοήματος. Η κατανόηση του τρόπου με τον οποίο αυτοί οι πόροι συνδυάζονται, αλληλεπιδρούν και ανταλλάσσουν νοήματα, συνιστά και την βασικότερη πρόκληση της πολυτροπικής ανάλυσης.

Η απτική ανάδραση αφορά τα βασικά αισθητήρια συστήματα της αίσθησης της αφής (tactilicity), τη διέγερση που προκαλείται από την επαφή ενός αντικειμένου με το σώμα (δερματική και κιναισθητική διέγερση) (βλ. Deng, Kirkby, Chang et al., 2014, σ.20) και την ανάπτυξη της απτικής συμπεριφοράς η οποία συμβάλλει στη διαμόρφωση της απτικής επικοινωνίας (βλ. Stevenson & Poole, 1976).

Υπάρχουν ποικίλοι τύποι και βαθμοί απτικής ανάδρασης και ο ρόλος τους όσον αφορά στην αλληλεπίδραση με τα ψηφιακά και εικονικά περιβάλλοντα είναι ιδιαίτερα καθοριστικός για την εμπειρία του παίχτη. Η σπουδαιότητα της απτικής ανάδρασης ως πόρος παραγωγής νοήματος, εκφράστηκε μόλις τα τελευταία χρόνια από τους Bezemer & Kress (2014). Σύμφωνα με τον ισχυρισμό τους, η αφή, όπως όλοι οι τρόποι, έχει την δυνατότητα να παράγει σημειωτικές συνεκτικές επικοινωνιακές οντότητες (ό.π., σ. 80).

Σήμερα, η κατανόηση του τρόπου με τον οποίο οι διεπαφές επικοινωνούν πληροφορίες μέσω της αφής αποτελεί πλέον ένα από τα βασικά ερευνητικά ζητήματα για τους σημειωτιστές. Στο πλαίσιο των παιχνιδιών η απτική ανάδραση αναλαμβάνει να ενισχύσει την αντίληψη ότι αυτό που ελέγχεται εντός του εικονικού κόσμου του παιχνιδιού έχει πραγματικό, φυσικό χαρακτήρα. Οι τροπικές προσφερόμενες δυνατότητες (affordances) της απτικής ανάδρασης χρησιμοποιούνται για να δοθεί «βάρος» σε ένα *συμβάν* στον κόσμο του παιχνιδιού.

Η μορφή την οποία συναντάμε πιο συχνά σε αυτά τα περιβάλλοντα είναι αυτή της ανάδρασης απτικής δόνησης. Σε ένα παιχνίδι πρώτου προσώπου η προσομοίωση ανάκρουσης του όπλου ενός παίκτη που πυροβολεί, αποσκοπεί στο να του μεταφέρει

την *πραγματική* εμπειρία. Ο βαθμός της δόνησης μπορεί επιπλέον να εξαρτάται από το μέγεθος και τον τύπο του όπλου, έτσι που για παράδειγμα, η χρήση ενός πολυβόλου να προκαλεί μια έντονη και μεγάλης διάρκειας δόνηση, ενώ αντίστοιχά, η χρήση ενός μικρότερου όπλου να προκαλεί μια μικρής έντασης και διάρκειας δόνηση.

Στις σύγχρονες κονσόλες ο σχεδιασμός της απτικής ανάδρασης και των δονήσεων «υψηλής ποιότητας» για την απόλυτη *ρεαλιστική gaming εμπειρία* συνιστά μια από τις βασικότερες προκλήσεις της βιομηχανίας των ψηφιακών παιχνιδιών.⁷⁰ Ανάλογα με το πλήθος των αισθητήριων καναλιών που εμπλέκονται αναπτύσσονται ολοένα και πιο πολύπλοκα απτικά περιβάλλοντα (οθόνες, χειριστήρια, γιλέκα). Η απτική απόδοση εστιάζει σε ποικίλες σωματοαισθητικές ποιότητες όπως: α) σε αυτή της ψευδαίσθησης της αφής των εικονικών αντικειμένων, β) στη διέγερση του σώματος μέσω της δόνησης και της πίεσης και γ) στην προσομοίωση ποικίλων αντιδράσεων του σώματος όπως ο καρδιακός παλμός (Hawreliak 2019, σ.64). Επιπλέον, ολοένα και περισσότερο αναπτύσσονται συστήματα που *ηχοποιούν* τα δεδομένα των απτικών διεπαφών όπως για παράδειγμα το γιλέκο KOR FX, το οποίο *μεταφράζει* σε ήχους τις δονήσεις που ενεργοποιούνται από εκρήξεις και πυροβολισμούς στο παιχνίδι. Αυτή η τεχνολογία απαντά σε αυτό που ο Kress (2003, 2010) όρισε ως *μεταγωγή* (transduction) από τον έναν σημειωτικό τρόπο στον άλλο. «η μεταγωγή από τον ένα σημειωτικό τρόπο στον άλλο εξηγεί την αλλαγή του σημειωτικού υλικού μεταξύ των τρόπων». (Kress 2003:36, 2010:125)

Η απτική επικοινωνία έχει ως βάση της την επαφή και τα απτικά βιώματα τα οποία δημιουργεί. Επιδέχεται διαφορετική ερμηνεία και προσλαμβάνει διαφορετικό νόημα και περιεχόμενο καθώς πραγματώνεται σε διαφορετικά επικοινωνιακά περιβάλλοντα. Το μη λεκτικό επικοινωνιακό φάσμα διαδραματίζει σημαντικό επικοινωνιακό ρόλο στο σημειωτικό πεδίο καθώς οι κοινωνικοί κώδικες, όχι μόνο συσχετίζονται με την απτική συμπεριφορά και την ερμηνεία της επαφής, αλλά επιπλέον διέπουν σε μεγάλο βαθμό και την συχνότητα της (Argyle, 1969, σ. 93)⁷¹ Στα εικονικά περιβάλλοντα, οι απτικές συσκευές ενισχύουν τις ιδιότητες εμπύθισης και ρεαλισμού στις εικονικές αλληλεπιδράσεις. Η απτική ανάδραση προσομοιώνει το

⁷⁰ Βλ. σχετικά: DualSense: PS5 χειριστήριο και κυματόμορφες δονήσεις, <https://bit.ly/3sbshHv> [Τελευταία πρόσβαση στις 6 Μαρτίου 2021].

⁷¹ Βλ. σχετικά: *The Fugue of the Five Senses and the Semiotics of the Shifting Sensorium The Hellenic Semiotics Society* Ελληνική Σημειωτική Εταιρεία Evangelos Kourdis Maria Papadopoulou Loukia Kostopoulou, Selected Proceedings from the 11th International Conference of the Hellenic Semiotics Society, Thessaloniki, 2019, σ. 98

εικονικό αντικείμενο και η ιδιοδεκτική ανάδραση που λαμβάνει ο χρήστης από μια κίνηση του σώματός του είναι εκείνη που προσδιορίζει τη γνώση τη θέσης και τη στάσης του σώματος στο χώρο (Antunes 2016, σ.235 στο Hawreliak 2018α, σ. 67) Το ιδιοδεκτικό φαινόμενο είναι πολύπλοκο καθώς παρέχει αισθητήριες πληροφορίες από διάφορα αισθητηριακά συστήματα και είναι εξαιρετικά δύσκολο να μελετηθεί σημειωτικά (ό.π.).

Από εξίσου μεγάλη πολυπλοκότητα στην έρευνα διακρίνεται και η μελέτη της κιναισθητικής βασισμένη στις χειρονομίες αλληλεπίδραση. Οι κιναισθητικές διεπαφές/ διεπαφές με χειρονομίες (kinesthetic / gesture interfaces) στα ψηφιακά παιχνίδια είναι πολυσύνθετα συστήματα τα οποία υποστηρίζονται από συγκεκριμένες κατηγορίες υλικού όπως ψηφιακές κάμερες, αισθητήρες καταγραφής και μετάδοσης και επιφάνειες προβολής. Η πιο απλή διεπαφή με χειρονομίες έκανε την εμφάνιση της με την κονσόλα της Nintendo Wii (2006), όπου η κιναισθητική αλληλεπίδραση πραγματοποιούνταν μέσω αισθητήρων πάνω στο χειριστήριο το οποίο κρατούσε ο παίκτης (wiimote). Το κάθε παιχνίδι ενσωμάτωνε δικό του λογισμικό αναγνώρισης κινήσεων και χειρονομιών, όπου ο παίκτης μέσω ενεργειών δοκιμής και σφάλματος, αναγνώριζε την σχέση μεταξύ χειρονομίας και αποτελέσματος αυτής, στην οθόνη.

Οι βασικές σημειωτικές δυνατότητες των κιναισθητικών διεπαφών/ διεπαφών με χειρονομίες παρέχουν στον παίκτη την αίσθηση ότι οι πράξεις τους στην «πραγματική ζωή» έχουν αντίκτυπο στο ψηφιακό περιβάλλον. Σύμφωνα με τον Jesper Juul (2009), αυτοί οι αισθητήρες αναγνώρισης χειρονομιών συνιστούν «μιμητικές διεπαφές» (mimetic interfaces) καθώς *«δίνουν την εντύπωση ότι ο χώρος του παίκτη, εκτείνεται στον 3-D χώρο του παιχνιδιού»* (σ.18). Ωστόσο, κανένας από τους παραπάνω τρόπους δεν είναι ικανός να παράγει νόημα από μόνος του. Ο παίκτης αντιλαμβάνεται ότι η δόνηση ανταποκρίνεται στην ανάκρουση του όπλου επειδή ταυτόχρονα βλέπει και ακούει το όπλο την ώρα που πυροβολεί. Αντίστοιχα, στο Wii Sports, ο παίκτης αντιλαμβάνεται ότι η κίνηση χειρονομίας του απαντά στην εκτέλεση μιας κίνησης στο τένις καθώς βλέπει τις ταλαντεύσεις της ρακέτας του avatar στο περιβάλλον του παιχνιδιού.

2.3.5 Δυναμικά και μη δυναμικά μουσικά και ηχητικά εφέ [auditory modes]

Παρόλο που η μουσική και τα ηχητικά εφέ στο παιχνίδι αποτελούν από τα βασικότερα μέρη των παιχνιδιών, η επιστημονική έρευνα πάνω σε αυτόν τον τομέα, βρίσκεται ακόμη σε πρωταρχικό στάδιο (βλ. Collins, 2008 & 2013· Jørgensen, 2009· Hawreliak, 2019). Σύμφωνα με την Karen Collins (2008, 2013), μια από τις βασικές λειτουργίες του ήχου στο παιχνίδι σχετίζεται με την ικανότητα του παίκτη να καθορίζει τη θέση του avatar ή άλλων αντικειμένων (localization). Σε αυτές τις περιπτώσεις όπου ο ήχος και η εικόνα ενισχύει το ένα το άλλο, ο ήχος παρέχει στον παίκτη μια πολυτροπική ψευδαίσθηση του βάθους και συμβάλλει σημαντικά στην εμπύθιση του παίκτη στον εικονικό χώρο (Garner, 2018).

Η σύζευξη δράσης και ήχου παράγει νέες ερμηνείες και νέα νοήματα για τον ίδιο τον ήχο του παιχνιδιού. Για τη μελέτη αυτού του συσχετισμού των δύο ερεθισμάτων, του οπτικού και του ακουστικού, η Collins εισήγαγε τον όρο *κινηματική σύνκρηση* (kinematic synchresis)⁷² (βλ. Collins 2008, 2013). Οι ήχοι στον παιχνίδι παράγονται μέσω των ενεργειών του παίκτη, έτσι που ο εαυτός του, επεκτείνεται στον *peripersonal*⁷³ χώρο του θεατή. Ο ήχος εδώ, λοιπόν, προσεγγίζεται ως «ηχητική διαμεσολάβηση» (audio intermediary) που αναλαμβάνει να γεφυρώσει το χάσμα μεταξύ του κόσμου του παιχνιδιού και του παίκτη (Knox, 2014).

Η μουσική αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της συνολικής εμπειρίας και διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην υποστήριξη της αλληλεπίδρασης του χρήστη με το περιβάλλον του παιχνιδιού. Ως *μη-δυναμική* (non-dynamic music) ορίζεται εκείνη η μουσική που δεν επηρεάζεται από τις ενέργειες των παικτών και συμβάλλει ως υπόστρωμα με σύντομη ή μακρά διάρκεια στην δημιουργία αυτού που καλούμε ως «ατμόσφαιρα». Χαρακτηριστικά παραδείγματα *μη-δυναμικής μουσικής* είναι αυτή που αναπαράγεται στα cutscenes και στα μενού αλλά και εντός του παιχνιδιού στο παρασκήνιο.

Όπως η αναπαραγωγή της *μη-δυναμικής* μουσικής χρησιμοποιείται για να προκαλέσει στον παίκτη το συναίσθημα, έτσι και η *δυναμική* μουσική (dynamic music)

⁷² Για τον όρο *synchresis*, τον συνδυασμό και τη σύνθεση εικόνας και ήχου, βλ. σχετικά: Chion, M., & Gorbman, C. (2019, April 2). *Audio-Vision: Sound on Screen* (second edition). Columbia University Press.

⁷³ Ως *peripersonal space* ορίζεται ο χώρος που περιβάλλει το σώμα μας, έξω από τον προσωπικό, έξω δηλαδή από την περιφέρεια που μπορούμε να προσεγγίσουμε εκτείνοντας τα μέλη του σώματος μας. Βλέπε σχετικά Simpson, M. (2001). *The Metamorphoses of Ovid*. Boston: University of Massachusetts Press

αναλαμβάνει να ενισχύσει την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού με την διαφορά ότι επιπλέον παρέχει πληροφορίες στο παίχτη και στην ουσία τον ωθεί να ενεργήσει με συγκεκριμένο τρόπο εντός του εικονικού κόσμου. Το πιο σύνηθες παράδειγμα είναι κατά την είσοδο του παίχτη σε ένα νέο περιβάλλον όπου το μουσικό μοτίβο αλλάζει με τέτοιο τρόπο, έτσι που καθοδηγεί τον παίχτη να εστιάσει την προσοχή του σε συγκεκριμένα στοιχεία τα οποία και πρέπει να διερευνήσει.

Η *δυναμική μουσική* σχετίζεται άμεσα με τις ενέργειες των παικτών και τα γεγονότα που εκτυλίσσονται στην οθόνη και ανάλογα με αυτές μεταβάλλεται ο ρυθμός, η ένταση, το ύψος και η σύνθεση της. Στο *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015), η μουσική υπόκρουση του παιχνιδιού αλλάζει όταν ο εχθρός είναι κοντά, όταν ο παίκτης συναντά τον εχθρό, όταν δεν διατρέχει πια κίνδυνο και μπορεί να εξερευνήσει. Όποια και αν είναι η στρατηγική και τεχνική που χρησιμοποιείται, η μουσική συμβάλλει σημαντικά στο τρόπο που ο παίκτης βιώνει την εμπειρία του παιχνιδιού.

Τα ηχητικά εφέ στα παιχνίδια ταξινομούνται σε κατηγορίες, η κάθε μια από τις οποίες παρέχει συγκεκριμένες επικοινωνιακές δυνατότητες. Ο Hawreliak (2019) διακρίνει τα ηχητικά εφέ α) σε αυτά που αναπαράγονται όταν ο παίκτης εκτελεί συγκεκριμένες ενέργειες, όπως ο ήχος πυροβολισμού ενός όπλου (*direct sound effects*), β) σε αυτά που μεταφέρουν πληροφορίες στο παίκτη σχετικά με το *gameplay* και που ανταποκρίνονται στις ενέργειες των στοιχείων από το παιχνίδι που απαντούν σε αυτές του παίκτη - όπως ένας συναγερμός που ενεργοποιείται από τον εχθρό ή έναν NPC όταν βλέπει το άβαταρ του παίκτη (*indirect sound effects*)- και γ) στους ήχους του περιβάλλοντος που είναι επίσης ανεξάρτητοι από την δράση του παίχτη - όπως ήχοι καιρικών φαινομένων, φυσικών περιβαλλόντων (*environmental/Ambient*) (Hawreliak, 2019, σ. 60)

Ο τελευταίος ακουστικός τρόπος που εξετάζεται, είναι αυτός της ομιλίας. Οι δυνατότητες που παρέχει στα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι όμοιες με αυτές που παρέχει και στα άλλα μέσα. Σε ορισμένα είδη παιχνιδιών όπως σε RPGs, FPSs και αφηγηματικά παιχνίδια, η ομιλία συνιστά έναν από τους βασικούς τρόπους, ενώ σε κάποια άλλα, απουσιάζει τελείως (όπως puzzles κτλ). Στο περιβάλλον του παιχνιδιού, η ομιλία χρησιμοποιείται κυρίως είτε για την δημιουργία διαλόγου μεταξύ των εικονικών χαρακτήρων του παιχνιδιού, είτε για την ανάπτυξη διαδραστικού διαλόγου μεταξύ του παίχτη και ενός NPC. Τη πρώτη περίπτωση τη συναντάμε κυρίως εντός κινηματογραφικών *cutscenes*, ενώ τη δεύτερη, εντός ενός συστήματος προκαθορισμένων διαθέσιμων επιλογών, συνήθως σε κειμενική μορφή ή προ-

ηχογραφημένων ενοτήτων. Η τονικότητα, η ένταση και η συχνότητα, είναι στοιχεία τα οποία συμβάλλουν επίσης σημαντικά στο βαθμό επίδρασης του παίκτη στη πλοκή του παιχνιδιού, καθώς ενισχύουν τη συναισθηματική του απόκριση και τους χειρισμούς του στον εικονικό κόσμο. Ο ήχος μας παρέχει επιπλέον πληροφορίες για το χώρο, την απόσταση αλλά και την κατεύθυνση και κατά συνέπεια, επηρεάζει ουσιαστικά τη λήψη αποφάσεων στο ψηφιακό περιβάλλον.

Συνοψίζοντάς όλα τα παραπάνω, αυτό που μας ενδιαφέρει στην παρούσα εργασία είναι να καταστεί σαφές ότι η ανάλυση της ικανότητας ενός ήχου να παράγει νόημα προϋποθέτει την μελέτη της αλληλεπίδρασης πολλών παραγόντων και δραστηριοτήτων.

2.3.6 Τρόποι που υποστηρίζουν τους μηχανισμούς επιλογής σχεδίασης νέων επιπέδων [level editor modes]

Στην παρούσα εργασία για την κατανόηση της σημειωτικής του χώρου στα βιντεοπαιχνίδια υιοθετήσαμε την προσέγγιση του *καμβά*, ωστόσο, όπως θα δούμε και παρακάτω, λαμβάνονται σοβαρά υπόψη και οι προσεγγίσεις του layout από το πεδίο της χωρικής διάταξης σε εικονικά περιβάλλοντα. (βλ. Ravelli, 2000· Ravelli & McMurtie, 2016). Η απόφαση μου αυτή απαντά στην ανάγκη του να προσδιορίσουμε τις δυνατότητες που μπορεί να προσφέρει ένα παιχνίδι που ενσωματώνει μηχανισμούς επιλογής και εργαλεία για τον παίκτη, να σχεδιάσει εκ νέου κάποια επίπεδα (levels), όπως καινούργια περιβάλλοντα, εικονικούς χαρακτήρες και αντικείμενα, έτσι ώστε να ενσωματωθούν στο ήδη υπάρχων σενάριο του παιχνιδιού.

Οι level editors, περιλαμβάνουν εκείνους τους σημειωτικούς τρόπους που επιτρέπουν στους παίκτες να δημιουργήσουν νέα περιβάλλοντα εντός των οποίων θα πραγματοποιήσουν κάποιες ενέργειες. Αυτό επιτυγχάνεται με τη «δημιουργική» χωρική τοποθέτηση και επανατοποθέτηση προ-ενσωματωμένων στοιχείων του παιχνιδιού (όπως τοίχους, πλατφόρμες και αντικείμενα). Τα οπτικά, ακουστικά και σε πολλές των περιπτώσεων ακόμη και απτικά σημεία είναι προ-κατασκευασμένα. Στην ουσία ο παίχτης δεν επεμβαίνει στους κανόνες του παιχνιδιού, αλλά έχει την δυνατότητα να αλλάξει τους τρόπους με τους οποίους τους ακολουθεί.

Από τη σκοπιά της σημειωτικής και της πολυτροπικότητας αυτό που τελικά αντιπροσωπεύουν οι level editors είναι η δυνατότητα των παικτών- δημιουργών να αναβαθμίσουν την εμπειρία του παιχνιδιού μέσω του τρόπου της χωρικής διάταξης. Όπως σε κάθε σημειωτικό σύστημα, μέσω της δυναμικής οργάνωσης των προ-

κατασκευασμένων σημειωτικών πόρων, οι παίκτες μπορούν να παράγουν μια πρωτότυπη εμπειρία η οποία δεν προκύπτει από τη εργασία των προγραμματιστών. Τα παιχνίδια που ενσωματώνουν τους συγκεκριμένους τρόπους μας επιτρέπουν να γνωρίσουμε την ασταθή φύση του νοήματος κάθε τεχνουργήματος το οποίο μπορεί να υποστεί αλλαγές από το κοινό του (βλ. Hawreliak, 2019)

2.3.7 Διαδραστικοί τόποι/σημεία [interactive sites/signs model]

Μία επιπλέον πρόκληση για τη σημειωτική ανάλυση όταν εξετάζει τα παιχνίδια, είναι αυτή που σχετίζεται με τη φύση τους ως διαδραστικά μέσα. Τα δύο ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της διαδραστικότητας (interaction) είναι: η μη προβλεπόμενη συμπεριφορά και η διπλή λειτουργία των διαδραστικών σημείων (Hawreliak, 2018α, σ. 39). Όπως ειπαμε, στις πολυτροπικές έρευνες η διαδραστικότητα μελετήθηκε, τόσο εντός, όσο και εκτός των ψηφιακών μέσων. Μεταξύ αυτών είναι: η *Spoken and Written Discourse in Online Interactions: A Multimodal Approach* (2013) της Maria Grazia Sindoni που πραγματεύεται το γραπτό και προφορικό λόγο στις διαδικτυακές αλληλεπιδράσεις, η εργασία *Multiparty interaction: a multimodal perspective on relevance* (2006) της Norris, η οποία επί της ουσίας συνιστά ένα ολοκληρωμένο πρακτικό οδηγό για την κατανόηση ποικίλων επικοινωνιακών τρόπων και η μελέτη της Elisabeta Adami (2015), *What's in a click? A social semiotic framework for the multimodal analysis of website interactivity* για την οποία θα μιλήσουμε παρακάτω.

Κατά τη μελέτη της διαδραστικότητας ενός ιστοτόπου οι Myrrh Domingo, Carey Jewitt και Gunther Kress (2014) υπογραμμίζουν στην εισαγωγή τους ότι το σύνολο των κοινωνικών και τεχνολογικών παραγόντων όπου οι σχέσεις εξουσίας και γνώσης επαναπροσδιορίζονται και ενσωματώνονται στο σχεδιασμό ενός ψηφιακού μέσου, υποδεικνύεται από τον τρόπο σύνθεσης των ίδιων των στοιχείων που αυτό φέρει. (2014, σ.1). Στα διαδραστικά μέσα ο παραγωγός έχει πολύ λιγότερο έλεγχο στο να υποδείξει το «μονοπάτι ανάγνωσης» (reading path - pathways⁷⁴). Αυτό, συνιστά μια μεγάλη πρόκληση για τους ερευνητές κατά την προσπάθεια σημειωτικής ανάλυσης των διαδραστικών μέσων. Συνήθως οι παίκτες είναι εξαιρετικά έμπειροι στον προβλεπόμενο ή μη προβλεπόμενο-από την ομάδα ανάπτυξης του παιχνιδιού τρόπο ανάγνωσης του κειμένου. Η εύρεση σφαλμάτων και δυσλειτουργιών ή το *cheating*

⁷⁴ Βλ. Zammit (2007)

συνιστούν συχνά μια επιπλέον μορφή διασκέδασης που παράγει εκ νέου ένα νέο παιχνίδι – *emergent gameplay* (βλ. Consalvo, 2007 και Juul 2005).

Μια επιπλέον πρόκληση για την πολυτροπική ανάλυση, για παράδειγμα των ιστότοπων, είναι η διπλή λειτουργία (dual functions) των διαδραστικών σημείων. (Hawreliak, 2018α, σ.41) Η Adami προσεγγίζοντας την πολυτροπική ανάλυση των ιστοσελίδων εντός ενός κοινωνικοσημειωτικού πλαισίου, διαχωρίζει τη *διάδραση* (interaction) από την *αλληλεπίδραση* (interactivity) και την ορίζει ως εκείνο το προνόμιο ενός κειμένου του να *δρας* πάνω του - και σε αυτό. Εντός του συνόλου αυτών των ενεργειών συμπεριλαμβάνεται και αυτή που αφορά τη διασύνδεση του κειμένου και του αναγνώστη με άλλα κείμενα (υπερκειμενικότητας – hypertextuality⁷⁵). Καμία από τις πολυτροπικές μελέτες δεν αποκλείει ότι η υπερκειμενικότητα αποτελεί μέρος της διάδρασης με ένα κείμενο, αλλά οι περισσότερες από αυτές, επικεντρώνονται μόνο σε αυτή.

Πιο συγκεκριμένα, η συγγραφέας υπογραμμίζει ότι ενώ η *διάδραση* (interaction) έχει αποτελέσει το επίκεντρο μελέτης πολλών γλωσσικών μελετών, η *αλληλεπίδραση* (interactivity) και πιο ειδικά η ψηφιακή αλληλεπίδραση, διερευνήθηκε κυρίως σε μελέτες από το πεδίο των Μέσων και Επικοινωνίας και πολύ λιγότερο από αυτές που εστιάζουν στην κοινωνικοσημειωτική και πολυτροπική προσέγγιση. Τέτοιες είναι της Carey Jewitt, 2009, των Kress & Van Leeuwen (2001, 1996/2006) , της Kay O’Halloran (2004) και της Sigrid Norris (2004).

Η παραπάνω διάκριση βασίστηκε στη θεώρηση της Sally J. McMillan (2002) (βλ. επίσης Doewnes & McMillan 2000) όπου ισχυρίστηκε ότι ενώ η έννοια της *αλληλεπίδρασης* είναι χρήσιμη για να επισημάνουμε τους τρόπους με τους οποίους οι συμμετέχοντες δομούν, αποδομούν ή διαπραγματεύονται νόημα, η έννοια της *διάδρασης* μπορεί να είναι χρήσιμη για την ανάλυση τόσο των «διαδραστικών χαρακτηριστικών» ενός κειμένου, όσο και των τρόπων με τους οποίους το κείμενο διαμορφώνει τη σχέση του με τους χρήστες και με άλλους παράγοντες/κείμενα (βλ. Adami, 2015, σ. 135). Να σημειώσουμε εδώ ότι αυτή η διαφοροποίηση μεταξύ διάδρασης και αλληλεπίδρασης είχε ήδη υποστηριχθεί και από την Ellen D. Wagner, στην μελέτη της *In support of a functional definition of interaction* (1994).

Σύμφωνα με την Adami (2015) στα ψηφιακά κείμενα, όλα εκείνα τα στοιχεία τα οποία προορίζονται για να υποστούν μια ενέργεια, μια δράση από τον χρήστη

⁷⁵ Για τη χρήση του *υπερκειμένου*, βλ. σχετικά Landow (1992), Lemke (2002)

συνιστούν «διαδραστικούς τόπους/σημεία» (interactive sites/signs). Το ζεύγος σημαίνον/σημαινόμενο δεν αρκεί για να περιγράψει αυτούς τους διαδραστικούς τόπους/σημεία καθώς η λειτουργία τους στα ψηφιακά κείμενα δεν είναι να *αντιπροσωπεύουν κάτι*. Προορίζονται περισσότερο στο για να *κάνεις κάτι* παρά να τους να αποδοθεί μεταξύ άλλων μια ερμηνεία. Ακόμα και αν ένας σύνδεσμος αντιπροσωπεύεται από μία λέξη (*anchor text* - *κείμενο* αγκύρωσης), ή μια εικόνα, ένα σχήμα, ή χρώμα, θα ερμηνεύσουμε το κείμενο ως λέξη και ταυτόχρονα θα γνωρίζουμε ότι έχει και επιπλέον μια σημασία τύπου «*πάτησε το αριστερό κουμπί του ποντικιού για να προηγηθείς σε μια νέα ιστοσελίδα*». Ανεξάρτητα δηλαδή από το σημαίνον, το σημαινόμενο ενός διαδραστικού τόπου/σημείου, είναι πάντα τύπου «*εδώ μπορείς να [πληκτρολογήσεις και] κλικάρεις, και θα έχεις ένα αποτέλεσμα*, σχετικό με κάποιο τρόπο με το σημαίνον.

Συνοψίζοντας, αυτά τα στοιχεία (στατικά ή δυναμικά - γραπτός λόγος, εικόνες, σχήματα, ήχος) πρέπει να αναλυθούν τόσο *ως σημεία* ψηφιακής αλληλεπίδρασης όσο και *ως τόποι* ενεργειών που παράγουν κάποια αποτελέσματα. Η μορφή, η ενέργεια και το αποτέλεσμα αυτής, συνιστούν επιλογές κάποιου σχεδιασμού που αποσκοπεί στη επίτευξη συγκεκριμένων ρητορικών στόχων. Η ανάλυση της αλληλεπίδρασης ενός ψηφιακού κειμένου πρέπει να λαμβάνει υπόψη όλες τις πτυχές των διαδραστικών τόπων/σημείων, δηλαδή, τον διττό αυτό χαρακτήρα τους, ως *τόποι* (δράσεων που παράγουν αποτελέσματα) και *ως σημεία* (μορφή-έννοια), την, με λίγα λόγια, παραδειγματική και συνταγματική τους διάσταση αντίστοιχα.

2.4 Διαδραστικές οπτικοακουστικές παρουσιάσεις

Ο καμβάς μιας οπτικοακουστικής παρουσίασης πρέπει να αντιμετωπισθεί ως μια ενιαία επικοινωνιακή περίσταση στην οποία λαμβάνει χώρα η παρουσίαση. Η ανάλυση ενός τέτοιου υλικού περιλαμβάνει τις μεταβάσεις μεταξύ των ενοτήτων, εικόνων, τον προφορικό λόγο του αφηγητή αλλά και άλλων χαρακτήρων, τις χειρονομίες κ.τ.λ.

Οι χειρονομίες των χεριών και οι λεκτικές αναφορές επεξηγηματικού χαρακτήρα διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην εστίαση της προσοχής του κοινού στον παρουσιαστή. Όλοι οι πόροι (διάταξη, τεχνικές οπτικοποίησης δεδομένων και πληροφοριών, προφορικός και γραπτός λόγος, αλληλεπίδραση, χειρονομίες, επιτέλεση, λειτουργούν πάντα μαζί, ως ένα ενιαίο ενορχηστρωμένο πολυτροπικό σύνολο. Οι εφαρμογές που αναλύονται, καθίστανται ακόμη πιο πολύπλοκες καθώς το

ρόλο του παρουσιαστή τον αναλαμβάνουν ψηφιακοί, εικονικοί χαρακτήρες και σε κάποιες των περιπτώσεων είναι επιπλέον και διαδραστικοί. Σε αυτές τις περιπτώσεις η επικοινωνιακή περίσταση είναι συνεχώς μεταβλητή και με περιορισμούς ως προς τις επιλογές που προκύπτουν από το ίδιο το είδος (genre).

Η πρώτη διαφοροποίηση από μια οπτικοακουστική παρουσίαση που λαμβάνει χώρα σε φυσικό περιβάλλον, έγκειται στο γεγονός ότι το κοινό δεν διασπά την προσοχή του μεταξύ δύο καμβάδων, του 2D καμβά μιας οθόνης και του παρουσιαστή. Οι πληροφορίες όπως θα δούμε παρουσιάζονται συνολικά, ωστόσο τα αντιληπτικά μοτίβα επηρεάζονται από διαφορετικούς σημειωτικούς τρόπους που ενεργοποιούνται από υπο-καμβάδες οι οποίοι επικαλύπτουν και επικαλύπτονται.

Οι εκπαιδευτικές οπτικοακουστικές παρουσιάσεις που εξετάζουμε διακρίνονται επιπλέον από την εμπειρία της συμμετοχής σε αυτές. Ο εκπαιδευόμενος – χρήστης, καλείται μέσω συγκεκριμένων διαδραστικών σημείων να εκτελέσει εργασίες σε ένα σημαντικό σύνολο υποκαμβάδων, τους οποίους επιπλέον, πρέπει αρχικά να εξερευνήσει. Όπως θα δούμε, η χαρτογράφηση των καμβάδων και των σημειωτικών τρόπων που φέρουν, όπως και η μελέτη της αλληλεπίδρασης τους σε τέτοιου είδους ψηφιακές οπτικοακουστικές παρουσιάσεις, είναι μια πολύπλοκη διαδικασία, πόσο μάλλον αν ενσωματώνουν βασισμένες στο παιχνίδι ενότητες και στοιχεία. Ωστόσο κρίνεται απαραίτητη, ανεξάρτητα αν ο αναλυτής τελικά αποφασίσει να εστιάσει σε συγκεκριμένους καμβάδες για να περιορίσει τον όγκο της εργασίας που απαιτείται.

2.5 Videogames modes 2: Διαδικαστικοί τρόποι δράσης [procedural mode]

Οι δυνατότητες δράσης που βασίζονται στην εκτέλεση ενός πλήθους συγκεκριμένων κανόνων (Procedural affordance - Murray 1997) παρέχουν μια νέα στρατηγική αναπαράστασης, τόσο ισχυρή, όσο και η ομιλούμενη γλώσσα ή οι εγγραφές κινούμενων εικόνων (recorded moving images). Η προσομοίωση των πραγματικών και φανταστικών κόσμων ως πολύπλοκα συστήματα των παραμετροποιημένων αντικειμένων και συμπεριφορών, αυτή η ορατή *διαδικαστικότητα* που συνδυάζεται με τη βασιζόμενη σε διαφανείς διαδικασίες συμμετοχή (transparent participation), δημιουργεί και την εμπειρία της δράσης του διαδρώντα, που συνιστά πρωταρχικό στόχο του σχεδιασμού κάθε ψηφιακού τεχνουργήματος (Murray, 1997)

Ο Hawereliak (2019) για την κατανόηση του Διαδικαστικού τρόπου δίνει ένα εξαιρετικό παράδειγμα μέσα από τη περιγραφή μιας αποστολής του παιχνιδιού περιπέτειας, του Mafia III. Κατά την διάρκεια της αποστολής, ο παίχτης ως Lincoln Clay, επιχειρώντας να μπει σε ένα ενεχυροδανειστήριο αντιμετωπίζει αμέσως την άρνηση εισόδου από τον ιδιοκτήτη του καταστήματος. Ο ιδιοκτήτης, του ζητά να φύγει γιατί αλλιώς θα καλέσει την αστυνομία για να τον συλλάβει. Ο παίχτης νιώθει ότι αυτό είναι άδικο, καθώς ο χαρακτήρας του, ο Lincoln, δεν έχει κλέψει, ούτε έχει καταστρέψει κάποιο εμπόρευμα, ούτε έχει προβεί σε κάποιου άλλου είδους ενέργεια που να δικαιολογεί την στάση του ιδιοκτήτη.

Η απάντηση του ιδιοκτήτη βασιζόταν στην απαγόρευση έγχρωμων ανθρώπων στο κατάστημα, η οποία δηλωνόταν μέσω μια επιγραφής στην είσοδο του “No Colored Allowed”. Ο Lincoln Clay, ως έγχρωμος άντρας της δεκαετίας του 60’, στο New Bordeaux (*Νέα Ορλεάνη*), είχε παραβιάσει έναν αυστηρό ως προς την τήρηση της εφαρμογής του νόμο, ο οποίος διαχώριζε τους πολίτες σε φυλετικές ομάδες και ταυτόχρονα απαγόρευε στους έγχρωμους την είσοδο τους σε χώρους επιχειρήσεων, λατρείας και εκπαίδευσης. Καθ’ όλη την διάρκεια του παιχνιδιού, ο χαρακτήρας πρέπει να οδηγηθεί σε συγκεκριμένα μέρη της πόλης, να ολοκληρώσει αποστολές και να αγοράσει αντικείμενα. Στις περιπτώσεις που ο Lincoln διαπράξει ένα έγκλημα - στο οποίο βασίζεται μεγάλο μέρος του gameplay -, οι μάρτυρες καλούν αμέσως την αστυνομία.

Οι αποστολές σε όλο το παιχνίδι επιβεβαιώνουν ότι τα μέσα «..χρησιμοποιούν το έγκλημα ως ψυχαγωγία και ως εμπόρευμα για κατανάλωση και απόλαυση του κοινού» (Mayr & Machin, 2012, σ. 261). Ο χρόνος απόκρισης της αστυνομίας στο Mafia, εξαρτάται από την περιοχή στην οποία διαπράττεται το αδίκημα καθώς ο φανταστικός κόσμος του παιχνιδιού διαχωρίζεται σε ζώνες. Στη μία ζώνη κατοικούν λευκοί πολίτες, μεγάλης οικονομικής ευμάρειας και έχουν τον απόλυτο έλεγχο της περιοχής τους. Στη δεύτερη ζώνη βρίσκονται οι υποβαθμισμένες συνοικίες, όπου το μεγαλύτερο ποσοστό των κατοίκων σε αυτές, είναι έγχρωμοι πολίτες.

Τα συστήματα κανόνων στο παιχνίδι προωθούν, σύμφωνα με τον Hawereliak (2019), τη διαδραστική έκφραση του δομικού ρατσισμού και της λευκής υπεροχής που οντολογικά και σημειωτικά διακρίνονται από τις κειμενικές, κινηματογραφικές (οπτικοακουστικές) ή επιτελεστικές (performative) εκφράσεις των ίδιων των συστημάτων. Ο παραπάνω τρόπος (mode) στο πεδίο των μελετών για τα παιχνίδια ονομάζεται «διαδικαστικός τρόπος» (procedural mode). Ιστορικά, βασίζεται στις

μελέτες που διερευνήσαν τα βασισμένα σε κανόνες μοντέλα επικοινωνίας στα παιχνίδια που εξετάστηκαν ως πολιτισμικές πρακτικές (Huizinga, 1955. Caillos 1961). Ο όρος *διαδικαστικότητα* έγινε γνωστός από την Junet Murray (1997) όπου υποστήριξε ότι η *διαδικαστικότητα* συνιστά ένα από τα βασικά *affordances* των μέσων (βλ. Murray, 1997). Επιπλέον ο Mateas (2005) εισήγαγε τον όρο *Procedural Literacy* ως:

την ικανότητα ανάγνωσης και γραφής των υπολογιστικών διαδικασιών, την ικανότητα στην διαδικαστική αναπαράσταση και αισθητική, την ικανότητα κατανόησης της αλληλεπίδρασης μεταξύ πολιτισμικά ενσωματωμένων πρακτικών της ανθρώπινης νοηματοδότησης – κατασκευής (practices of human meaning-making) και τεχνικών διαδικασιών. (Mateas, 2005, 101-111)⁷⁶

Ο Bogost (2006,2007), ως *procedural* όρισε την διαδικασία μιας σειράς βημάτων που πραγματοποιούνται για να εκτελέσουν μια *in-game* δράση εντός ενός προκαθορισμένου συνόλου παραμέτρων και κανόνων. Η διαδικαστικότητα αφορά τον τρόπο δημιουργίας, ερμηνείας η κατανόησης των διαδικασιών.

Η διαδικαστική ρητορική συνιστά το μέσο με το οποίο οι κανόνες και οι παράμετροι του παιχνιδιού καθοδηγούν την δράση και προκαλούν μια σειρά ερωτημάτων όπως για το ποιες ενέργειες απαιτούνται ή επιτρέπονται από τους κανόνες του παιχνιδιού, ποιος ανταμείβεται και ποιος τιμωρείται, ποιες επιπλέον πτυχές περιλαμβάνονται, παραλείπονται η αναπαρίστανται ως *αυτονόητες*. Η διερεύνηση των παραπάνω θα μας οδηγήσει και στον προσδιορισμό της *διαδικαστικής ρητορικής*. Η απλούστερη μορφή της εντοπίζεται στα παιχνίδια στρατιωτικού περιεχομένου. (Hawereliak, 2018, σ. 76)

⁷⁶ Μτφρ. από Βαμβακίδη Γεράσιμο στο Γενεσιουργός και παραμετρικός σχεδιασμός: η σημασιολογική μεταβολή του σχεδιασμού από το προκαθορισμένο στο πεδίο δυνατοτήτων, Διδακτορική διατριβή, 2017, Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, Σχολή αρχιτεκτόνων Μηχανικών, σελ. 32

2.5.1 Ζητήματα εκπροσώπησης και δυνατότητες αντίδρασης των βιντεοπαιχνιδιών στο κοινωνικό και πολιτισμικό (αξιακό και ιδεολογικό) πλαίσιο. Έχουν σημασία?

Στο πεδίο μελέτης των παιχνιδιών υπάρχει πλήθος εργασιών που επικεντρώθηκαν στο τρόπο που τα ψηφιακά αλλά και αναλογικά παιχνίδια ενεργούν ως διαμεσολαβητές παραγωγής αρνητικών στερεοτύπων και αντιλήψεων (βλ. Cross, 2017· Richard & Gray, 2018· Ruberg, 2019· Vossen, 2018· Gray Voorhees & Vossen 2018). Οι Hawreliak και Lemieux (2020) αναφέρουν:

Ένα τέτοιο παιχνίδι είναι και το Social Justice War, ένα σατιρικό παιχνίδι ρόλων όπου φανταστικοί ήρωες του Μεσαίωνα αναλαμβάνουν το ρόλο σταυροφόρων που αντιμετωπίζουν το πλήθος των παραπλανητικών σχολίων (trolls) στα κοινωνικών δίκτυα. Πράγματι, η έκφραση Social Justice War χρησιμοποιείται γενικά με σκοπό να υποτιμήσει τα άτομα που ασκούν κριτική στις ολέθριες επιπτώσεις της λευκής υπεροχής, της ετεροκανονικής κοινωνίας και της προκατάληψης (classism) στα μέσα. (Hawreliak & Lemieux, 2020, σ.723)⁷⁷

Αρκετές μεγάλης κλίμακας ανάλυσης περιεχομένου έρευνες κατέληξαν ότι ο συνήθης πρωταγωνιστής των βιντεοπαιχνιδιών είναι λευκός, ετεροκανονικός άρρεν και αντίστοιχα ότι η γυναικεία φιγούρα εκπροσωπείται κυρίως με χαρακτηριστικά που προσελκύουν το ανδρικό βλέμμα (βλ. Bolton, 2016· Burgess, Stermer, & Burgess, 2007· Lahti, 2016· Meija & LeSavoy, 2018 κ.α.). Όπως διατύπωσε και ο Chis Paul (2018) «από τις περιορισμένες απεικονίσεις των έγχρωμων ατόμων και των γυναικών στα παιχνίδια, στις εκστρατείες παρενόχλησης του GamerGate, η υφιστάμενη κατάσταση όσον αφορά τη κουλτούρα γύρω από τα βιντεοπαιχνίδια είναι σκοτεινή» (Paul, 2018, σ. 2 στο Hawreliak και Lemieux 2020, σ. 1)

Από τις ελάχιστες μελέτες που έχουν ακολουθήσει πολυτροπικά μοντέλα ανάλυσης και επικεντρώθηκαν στις αναπαραστάσεις της ταυτότητας και των δομών εξουσίας στα βιντεοπαιχνίδια, είναι αυτή των Hawreliak και Lemieux (2020). Ο βασικός ισχυρισμός τους είναι ότι τα παιχνίδια δεν συνιστούν από μόνα τους μέσα αντίδρασης στο κοινωνικό και πολιτισμικό (αξιακό και ιδεολογικό) πλαίσιο, ούτε είναι προοδευτικά, αλλά διαθέτουν τις δυνατότητες να είναι και τα δυο (Hawreliak και Lemieux 2020, σ. 3).

Τα παιχνίδια έχουν την δυνατότητα να διδάξουν εναλλακτικές αφηγήσεις και ιστορίες, και να προκαλέσουν «τις ιδεολογίες του μίσους, των ανισοτήτων, και της αδικίας» (Gray και Leonard (2018, σ.8) Ωστόσο, η Adrienne Shaw μέσα από την

⁷⁷ Μτφ. δική μου

μελέτη της *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture* (2014), θέτει το ερώτημα για το «εάν το κοινό των βιντεοπαιχνιδιών δεν τους πειράζει να μην εκπροσωπούνται στα παιχνίδια ή το πως εκπροσωπούνται, τότε γιατί να προσπαθήσουμε για την διαφορετικότητα?» (στο Shook, 2016, σ. 3). Η μελέτη της Shaw (2014), η οποία διεξήχθη κυρίως μέσω ενός μεγάλου συνόλου εις βάθος συνεντεύξεων παικτών, παρέχει πληθώρα πληροφοριών σχετικά με τα παραδοσιακά μοντέλα κοινωνικής αναπαράστασης της ταυτότητας των παιχτών. Η έρευνα της μας αποκάλυψε ότι οι αποκλεισμένες από τα παιχνίδια ομάδες δεν ενδιαφέρονται για το πως εκπροσωπούνται στα μέσα με τα οποία διασκεδάζουν. Το κοινό δεν αποφεύγει τα κείμενα που δεν το αντιπροσωπεύουν ή που δίνουν έμφαση στο παραδοσιακό λευκό, ετερόφυλο, δυνατό αρσενικό, δεν προτίθενται να εγκαταλείψουν τα παιχνίδια και οι παραγωγοί των βιντεοπαιχνιδιών δεν χρειάζεται να διαφοροποιήσουν το περιεχόμενο τους.

Κατά την διάρκεια της εμπύθισης του παίκτη στον ψηφιακό κόσμο του παιχνιδιού και της σύνδεσης του με τον ψηφιακό του χαρακτήρα, η διαδραστικότητα επισκιάζει τα ζητήματα περί ταυτότητας. Η ισχύς των ludic ποιοτήτων του παιχνιδιού θα επιμείνουν και μετά την αποσύνδεση του από αυτό (Shook, 2016, σ. 2). Ωστόσο όπως προαναφέραμε, οι οπτικές (και άλλες) αναπαραστάσεις στα μέσα είναι σημαντικές, επειδή όπως υπογραμμίζει και η ίδια η Shaw, «παρέχει αποδείξεις για το ποιες μορφές ύπαρξης είναι δυνατές» (Shaw 2014, Εισαγωγή στο Hawreliak 2019, σ. 58)

2.6 Προσομοιώσεις και πολυτροπικός ρεαλισμός

2.6.1 Η εμπυθιστική πραγματικότητα και η ρητορική του διαδικαστικού ρεαλισμού

Οι πολυτροπικές μελέτες που επικεντρώθηκαν στην *εμπύθιση* (immersion) προέρχονται κυρίως από το πεδίο αλληλεπίδρασης *ανθρώπου-υπολογιστή* (HCI). Ωστόσο, υπάρχει μια τεράστια σε όγκο βιβλιογραφία σχετικά με την *εμπύθιση* και τους συναφείς εναλλακτικούς όρους που έχουν δοθεί για αυτήν, αλλά στην παρούσα διατριβή δεν θα είχε νόημα η αναφορά τους. Το κεφάλαιο όμως που έχει ενδιαφέρον και κρίθηκε χρήσιμο για τη μελέτη του πρωτογενούς υλικού που αφορούσε τα παιχνίδια που εξετάστηκαν είναι ο τρόπος αντιμετώπισης του φαινομένου από τον Hawreliak (2018α) ο οποίος επιχείρησε να διερευνήσει τη *ρητορική του ρεαλισμού*, την

εμβυθιστική «πραγματικότητα» (immersive reality) των ποικίλων διαφημιστικών ισχυρισμών στο υλικό προώθησης του παιχνιδιού. Ο συγγραφέας μας προτείνει να μελετήσουμε τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούνται οι όροι *εμβύθιση* και *εικονική πραγματικότητα VR*, μέσω της εξιδανικευμένης γλώσσας του μάρκετινγκ και του διαφημιστικού τύπου για εφαρμογές, που στις περισσότερες των περιπτώσεων, δεν συνιστούν καν *playful* τεχνουργήματα. Μας παραπέμπει σε μια θεώρηση - όπου και αυτή η διατριβή υιοθετεί - αυτήν των Andreas Gregersen και Torben Grodal (2009) όπου περιγράφουν την εμβύθιση ως την *αίσθηση του κατοικείν* (sensation of inhabiting) ενός ψηφιακού χαρακτήρα. Αυτού του είδους η αλληλεπίδραση με τα βιντεοπαιχνίδι, μπορεί να μας οδηγήσει σε μια αίσθηση της δράσης και ταυτόχρονα σε μια αίσθηση εκτεταμένης σωματοποίησης (extended embodiment). Όπως οι συγγραφείς υπογραμμίζουν,

πρόκειται για μια ενσώματη (embodied) συνειδητοποίηση (awareness) τη στιγμή της δράσης, ενός είδους εικόνας του σώματος στην πράξη, όπου κάποιος αποκτά την εμπειρία της δράσης και της κτήσης (ownership) των εικονικών οντοτήτων. Αυτή η διαδικασία συνιστά μια μίξη (fusion) των προθέσεων, των πεποιθήσεων και των δράσεων του παίχτη (Gregersen & Grodal 2008, σ. 67).⁷⁸

Μέρος της διασκέδασης σε ένα παιχνίδι είναι του να γνωρίζεις ότι παίζεις ένα παιχνίδι. Αυτό συχνά αναφέρεται και ως *εμβυθιστική πλάνη* (immersive fallacy) (βλ. Salen & Zimmerman 2004, σ. 450) Φυσικά, επιπλέον τρόποι όπως η διαδικαστικότητα και το κείμενο, επίσης συμβάλλουν στην αίσθηση της εμβύθισης.

Αυτό που χαρακτηρίζει τις περισσότερες διαφημιστικές καμπάνιες για εφαρμογές εικονικής πραγματικότητάς, είναι η υπόσχεση για υψηλού βαθμού εμβύθιση. Στην πραγματικότητα είναι πολύ μικρό το σύνολο των εφαρμογών VR που πράγματι αξιοποιούν μεγάλη ποικιλία τρόπων (modes) για να προκαλέσουν και τις πέντε αισθήσεις. (Hawreliak, 2018α σ. 123)

Ένα παράδειγμα χρήσης των τεχνολογικών χαρακτηριστικών και πλεονεκτημάτων της εικονικής πραγματικότητάς, ήταν αυτό των The New York Times η οποία συνέβαλε στην κατασκευή αυτού που καλούμε *εμβυθιστική δημοσιογραφία*. (ό.π., σ.126)

⁷⁸ Μτφ. δική μου

Το *The Displaced*⁷⁹ είναι ένα πολυμεσικό ντοκιμαντέρ βασισμένο σε απεικονίσεις 360° μοιρών, όπου οι θεατές χρησιμοποιώντας διάφορες πλατφόρμες VR, ακολουθούν φωτογραφικές, βιντεοσκοπημένες αφηγήσεις και μαρτυρίες προσφύγων. Στην περίπτωση του *The Displaced*, το VR επιτρέπει στους χρήστες να συνοδεύουν τους πρόσφυγες σε ένα λίγο μεγαλύτερο βαθμό από ότι θα κανείς μπορούσε να βιώσει μέσω ενός κειμένου ή απλού βίντεο. Ο απλός έλεγχος της κάμερας είναι αρκετά ισχυρός για την ανάπτυξη της αίσθησης ότι ο χρήστης βρίσκεται στο περιβάλλον. Η αξιοποίηση VR δυνατοτήτων από την NYT τείνει να εστιάζει τελικά μόνο στην οπτική και ακουστική πιστότητα. Κύριος στόχος της εφαρμογής είναι η ευαισθητοποίηση των χρηστών για το συγκεκριμένο ζήτημα. Μελέτες που έχουν προηγηθεί, όπως αυτή του Shin που διερεύνησε εάν πράγματι αυτή η δυνατότητα της εφαρμογής συμβάλλει στην ανάπτυξη του αισθήματος της ενσυναίσθησης, αποδεικνύουν ότι είναι πολύ πιθανό να πετυχαίνει το σκοπό της. «*Το περιεχόμενο της εικονικής πραγματικότητας διεγείρει το αίσθημα της ενσυναίσθησης μεταξύ των ανθρώπων και οι δυνατότητες της τεχνολογίας VR μπορούν να μεταφέρουν σε έναν θεατή την εμπειρία ή τα συναισθήματα ενός άλλου απόμου.*» (Shin 2018, 68-9). Αυτό που αναδεικνύει η εμπυθιστική πλάνη είναι ότι πάντα θα υπάρχει ένα κενό μεταξύ του σημαίνοντος και του σημαινομένου και είναι αυτό που ο Bogost ονομάζει ως *κενό προσομοίωσης* (2006)

Από τις πιο γνωστές μελέτες που πραγματευτήκαν το ζήτημα του ρεαλισμού σε ένα βιντεοπαιχνίδι είναι αυτή του Alexander Galloway (2006) όπου ο συγγραφέας υποστηρίζει ότι οι μελέτες των παιχνιδιών δεν πρέπει να στρέφονται σε μια θεωρία περί *ρεαλισμού* στο παιχνίδι εξετάζοντας μόνο τις φωτορεαλιστικές του αναπαραστάσεις. Πρέπει να ορίσουμε ως *ρεαλιστικά*, αυτά τα παιχνίδια που αντανακλούν με κριτική στάση το αποτύπωμα (*minutiae*) της καθημερινής ζωής, έτσι ακριβώς όπως είναι, με τον αγώνα, το προσωπικό δράμα και την αδικία (*realisticalness*). Ο Galloway διαφοροποιεί την ρεαλιστική αφήγηση από την ρεαλιστική αναπαράσταση δίνοντας πολλαπλά παραδείγματα παιχνιδιών όπως αυτό του *Missile Command* (1980b) το οποίο κατά την διάρκεια του Ψυχρού Πολέμου παρουσίασε μέσω φωτορεαλιστικών αφηγήσεων το ζήτημα του να ζεις υπό την απειλή του πυρηνικού αφανισμού, έχοντας όμως μια εξαιρετικά μη ρεαλιστική διεπαφή. Αντίστοιχα, το παιχνίδι *NARC* (1990) άνοιξε ένα ρεαλιστικό παράθυρο στον αστικό

⁷⁹ <https://www.nytimes.com/2015/11/08/magazine/the-displaced-introduction.html> [Πρόσβαση 17/3/2021)

μαρασμό, απεικονίζοντας την αστυνομική βία και τους εμπόρους ναρκωτικών. Αντί της οπτικής ή ακουστικής πιστότητας (fidelity), ο Galloway υποστηρίζει την *πιστότητα του συγκεκριμένου* (fidelity of context) η οποία επιτρέπει στους παίκτες να εξετάσουν τις αναπαραστάσεις ενός παιχνιδιού με όρους ιδεολογικούς. Με άλλα λόγια, προηγείται ο διαδικαστικός τρόπος έναντι του οπτικού ή ακουστικού τρόπου. Για πολλούς θεωρητικούς, ο ρεαλισμός του Galloway είναι πολύ πιο «άβολος» από αυτόν που εστιάζει στο αισθητικό πλαίσιο. Περισσότερο μοιάζει να συνιστά έναν ρητορικό ρεαλισμό, ο οποίος θέτει ζητήματα για το *ποιες* αποφάσεις πρέπει να ληφθούν *σχετικά με το τι* πρέπει να συμπεριληφθεί και *τι* να εξαιρεθεί κατά την δημιουργία αυτού, που *πρέπει να φαίνεται* ρεαλιστικό. (Βλ. Hawreliak, 2018α· Shaw, 2014· Hong 2015).

Η απόφαση που πρέπει να ληφθεί, είναι από την φύση της ρητορική. Από την στιγμή που οι δημιουργοί καλούνται να αποφασίσουν το *τι* θα συμπεριλάβουν και *τι* θα εξαιρεθεί, οι προσομοιώσεις θα εμπεριέχουν πάντα τις πεποιθήσεις, προκαταλήψεις και αξίες των ίδιων (βλ. Bogost 2006).

2.7 (Πολυτροπική) Κριτική Ανάλυση Λόγου στα βιντεοπαιχνίδια - Η Κ.Α.Λ ως ένα συμπληρωματικό μεθοδολογικό εργαλείο ανάλυσης λογισμικών ψυχαγωγίας
Η κριτική Ανάλυση Λόγου (Κ.Α.Λ) δε συνιστά μια ανεξάρτητη επιστήμη αλλά εκκίνη την προσέγγιση όπου συνδυάζοντας διάφορες μεθόδους, επιστήμες και στοιχεία, στοχεύει στην κριτική έρευνα και την ανάδειξη των πρακτικών και τρόπων αναπαραγωγής των σχέσεων εξουσίας και κοινωνικής ανισότητας, όπως ακριβώς εκφράζονται, συντίθενται και νοηματοδοτούνται μέσω του Λόγου (βλ. Fairclough, 1992· Wodak 2001 & 2009· Van Dijk, 2001· Wodak, 2015).

Στον πυρήνα όλων των μελετών αυτής της διεπιστημονικής μεθόδου ανάλυσης βρίσκεται η υπόθεση ότι ο λόγος δεν αναπαριστά μόνο την πραγματικότητα με ποικίλους τρόπους αλλά την καθορίζει, τη συγκροτεί (βλ. Wodak, 2015 και Fairclough 2003) ενώ παράλληλα συμβάλλει στη διάρθρωση σχέσεων εξουσίας με την κοινωνία (Jäger, 2001, σ.37). Η αναπαράσταση της κοινωνικής πραγματικότητας επηρεάζεται από τον τρόπο που τα κοινωνικά γεγονότα αναπαρίστανται και από τον βαθμό με τον οποίο «φιλτράρονται» επιλεκτικά, σύμφωνα με αρχές που *αναπλαισιώνουν την ιδεολογία*, σύμφωνα, δηλαδή, με συστήματα βασικών αξιών που συμμερίζονται οι εκάστοτε διάφορες κοινωνικές ομάδες (βλ. Van Dijk, 1998).

Η έννοια του συγκείμενου - *πλαισίου* (context) κατέχει εξέχουσα σημασία στην Κ.Α.Λ (Meyer 2001, σ. 15). Ως *πλαίσιο* ορίζεται: το σύνολο των ιδιοτήτων μιας κοινωνικής κατάστασης το οποίο συνδέεται άμεσα με τον *λόγο* και την *ιδεολογία* (βλ. Van Dijk, 1998, σ. 211), το μέσο μέσω του οποίου αλληλοεπιδρά το *κείμενο* (ως φορέας ιδεολογικού περιεχομένου) με την κοινωνία, τον τρόπο παραγωγής, πρόσληψης και αναπαραγωγής του *κειμένου* (βλ. Fairclough, 1992, σ. 73-86), το πεδίο διεπιστημονικών συμπράξεων (βλ. Jäger, 2001) και κατ' επέκταση, το πεδίο όπου μπορεί να διερευνηθούν τα στοιχεία των ψηφιακών παιχνιδιών ως μέσα αλληλεπίδρασης πολιτιστικών και κοινωνικών πρακτικών (βλ. Ensslin, 2011).

Η Κ.Α.Λ αξιοποιήθηκε τόσο για την μελέτη της επικοινωνίας των ΜΜΕ (βλ. Fairclough, 1995 και Van Dijk, 1993), την ερμηνεία δια-Λογικών γεγονότων εντός ενός ευρύτερου πλαισίου κοινωνικών και πολιτικών σχέσεων και διαδικασιών (βλ. Wodak, 2001), όσο και για την ερμηνεία των σχέσεων μεταξύ της γλώσσας και σημαντικών εκπαιδευτικών θεμάτων όπως αυτό της σχέσης αναμεσά στην οικονομία, τις εθνικές, πολιτικές και τις εκπαιδευτικές πρακτικές (βλ. Rogers, 2004 στο Παπακώστα, 2009).

Αξιολογώντας τις δυνατότητες και τους περιορισμούς της κριτικής εκπαιδευτικής έρευνας που υποκινούνται από *απελευθερωτικές* (π.χ. αντιρατσιστικές) ατζέντες για μάθηση και κοινωνικό μετασχηματισμό, θα έπρεπε να αναλογιστούμε, τόσο για τους παράγοντες του ευρύτερου δομικού τους χαρακτήρα, όσο και για τους παράγοντες που αφορούν στο ίδιο το μέσο (βλ. Rogers, 2004 στο Παπακώστα, 2009). Για τη συγκεκριμένη διατριβή η οποία μελετά τα εκπαιδευτικά παιχνίδια, η συγκεκριμένη προσέγγιση, είναι υψίστης σημασίας. Αν και η Κ.Α.Λ έχει δεχτεί μεγάλη κριτική ότι παράγει αναπόφευκτα προκατειλημμένες ερμηνείες (βλ. Blommaert, 2001, σ.15 και Van Dijk, 2001, σ. 96), ή ότι ο παρεμβατικός της ρόλος είναι αποδυναμωμένος (Luke, 2002), τα συμπεράσματα της έρευνας εξαρτώνται πάντα από το συνολικό μεθοδολογικό πλαίσιο εντός του οποίου θα ενταχθεί, το συνδυασμό της με τα υπόλοιπα μεθοδολογικά εργαλεία, τα ερευνητικά ερωτήματα που θα τεθούν και τη σημειωτική δομή του/των *κειμένου(-ων)* που θα αναλυθ-εί(ούν) (βλ. Chouliaraki & Fairclough, 1999 και Fairclough, 2003).

Όπως προαναφέρθηκε, ενώ οι μελέτες των αφηγηματικών και λουδολογικών χαρακτηριστικών των βιντεοπαιχνιδιών αποτέλεσαν το βασικό κορμό για την κατανόηση της φύσης των παιχνιδιών από τα πρώτα κιόλας χρόνια εμφάνισης του κλάδου που τα μελετά (game studies), το ενδιαφέρον των ερευνητών από το πεδίο της

Κοινωνιογλωσσολογίας, του Λόγου και της Επικοινωνίας, για τη φύση της λεκτικής και μη λεκτικής επικοινωνίας, στα και γύρω από τα παιχνίδια, εκδηλώθηκε μόλις τα τελευταία χρόνια (βλ. Ensslin, 2015). Η μελέτη Λόγου στα παιχνίδια είναι εξαιρετικά πολυσύνθετη καθώς οι τρόποι σύνδεσης των δυο πεδίων περιλαμβάνει πολλαπλά επίπεδα επικοινωνιακών διαδράσεων και πολλούς τύπους *κοινωνικών δρώντων (social actors)*.

Ως προς την ανάλυση, σύμφωνα με την Ensslin, αυτό σημαίνει ότι δύναται να εξετασθεί ένα ευρύ φάσμα πτυχών του γλωσσικού συστήματος όπως: *κειμενικότητα [textuality]*, αφήγηση, μεταφορές, γλωσσικός κώδικας επικοινωνίας των παικτών (*gamer slang*), πολυτροπικές διεπιφάνειες και αλληλεπίδραση, γλωσσική διεπίδραση γύρω από το παιχνίδι και *gameplay* (*metaludic communication*) (βλ. Ensslin 2015).

Οι μελέτες παιχνιδιών που υιοθέτησαν την Κριτική Ανάλυση του Λόγου ως μεθοδολογικό εργαλείο είναι σχετικά περιορισμένες. Μεταξύ άλλων, μία από τις βασικότερες αιτίες όπως υποστηρίζει η ίδια Ensslin (2011, σ. 23), είναι ότι η Κ.Α.Λ τείνει να επικεντρώνεται σε πραγματολογικά και όχι μυθοπλαστικού τύπου *κειμένα* (*fictional texts*), παρά το γεγονός ότι εντός των τελευταίων, η *ιδεολογία* (*ideology*) αποτυπώνεται πολύ πιο έντονα και ίσως και περισσότερο απ' ό,τι στον πραγματολογικό μιντιακό λόγο.

Οι μελέτες που έχουν προηγηθεί στο μεγαλύτερο μέρος τους αφορούν, τόσο τη μελέτη των γλωσσικών σημείων και πολυτροπικών κειμένων των παιχνιδιών και του *gaming* (βλ. Ensslin, 2011), όσο και τις προσεγγίσεις ρητορικής και επικοινωνίας που ερευνούν τις πρακτικές πειθούς στο σχεδιασμό τους και στο *play* (βλ. Paul, 2012). Ορισμένες από αυτές, έχουν εφαρμόσει κριτική ανάλυση βασισμένη σε σώματα κειμένων (*corpus-based*) ή/και πολυτροπική ανάλυση του λόγου. Ο βασικός τους στόχος είναι κυρίως η ανάδειξη του τρόπου με τον οποίο γλωσσικές ιδεολογίες που σχετίζονται με ζητήματα όπως αυτό του σεξισμού, ρατσισμού και διαλεκτικής προφοράς (*accent*) μεταφέρονται, τόσο στις επίσημες για παράδειγμα ιστοσελίδες των παιχνιδιών, στα φόρουμ των παικτών κτλ. (βλ. Masso, 2011), όσο και στο πολυτροπικό σχεδιασμό των εισαγωγικών *cutscenes* (βλ Ensslin, 2015). Άλλοι ερευνητές εξέτασαν τους τρόπους με τους οποίους εντός μιας διαδικτυακής κοινότητας και μέσω του λόγου, κατασκευάζονται ταυτότητες, *βασισμένες στην εμπειρογνωμοσύνη* των μελών της (*identities of expertise*) (βλ. Lisa Newon 2011).

Μαζί με την μελέτη της Ensslin, οι έρευνες των Masso (2009, 2011) και Machin και Suleiman (2006), συνιστούν τις πιο βασικές ερευνητικές προσπάθειες

πολυτροπικής ΚΑΛ . Καμία από αυτές τις μελέτες δεν επικεντρώθηκε στην Κ.Α.Λ, αλλά την εισήγαγαν ως εργαλείο στο μεθοδολογικό τους πλαίσιο, το προσάρμοσαν και επιπλέον το επέκτειναν σύμφωνα με τις ερευνητικές υποθέσεις που είχαν τεθεί και που αφορούσαν το εν λόγω μέσο. Οι Hawreilak και Lemieux (2020), όπως είδαμε, επικεντρώθηκαν στη σημειωτική και τις αναπαραστάσεις των κεντρικών χαρακτήρων παιχνιδιών και βασιζόμενοι στις μελέτες των Kress (2014) και O' Halloran (2012), προσφέρουν σημαντικά εργαλεία πολυτροπικής ανάλυσης λόγου για την διερεύνηση του τρόπου που τα ludic τεχνουργήματα διαμορφώνουν και διαμορφώνονται από το κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο εντός του οποίου αναπτύχθηκαν.

Εξίσου μεγάλο ενδιαφέρον έχει η μελέτη της Kathrin Trattner (2016) που εστιάζει στην αναπαράσταση του Ισλάμ μέσω της μελέτης των χαρακτήρων σε Δυτικά στρατιωτικά βιντεοπαιχνίδια ανταλλαγής πυρών (Western military shooters). Η μέθοδος που επέλεξε για την ανάλυση των παιχνιδιών *Medal of Honor: Warfighter's*, *Battlefield* και *Call of Duty* είναι βασισμένη στη θεωρητική και μεθοδολογική προσέγγιση της Κ.Α.Λ του Jäger (2001) η οποία στο μεγαλύτερο της μέρος είναι επηρεασμένη από την μεταδομιστική ανάλυση λόγου του Foucault (1972). Σύμφωνα με τους Jäger/Jäger ο Λόγος, γίνεται κατανοητός ως διαφορετικά νήματα Λόγου (discourse strands) (βλ. και Maier & Jäger 2016), τα οποία συντίθενται από θραύσματα λόγου (discourse fragments) του ιδίου θέματος σε διαφορετικά επίπεδα (επιστήμη, πολιτική, ΜΜΕ, εκπαίδευση κ.τ.λ.) Αντιμετωπίζοντας λοιπόν τα παιχνίδια ως νήματα λόγου, η Trattner επισημαίνει ότι είναι λογικό οι διαδικασίες συλλογής των δεδομένων που παράγονται παίζοντας το παιχνίδι, η μαγνητοσκόπηση του και η μεταγραφή του γλωσσικού, οπτικοακουστικού υλικού, των σχολίων και δεδομένων παρατήρησης (transcription), να προηγούνται της ανάλυσης του. Το πλαίσιο ανάλυσης που ανέπτυξε βασίστηκε στον εμπλουτισμό της εφαρμογής της Κ.Α.Λ του Jäger, κυρίως από προσεγγίσεις του πεδίου μελετών για τα παιχνίδια όπως αυτής του Bogost (2007, 2008) για την έννοια της *διαδικαστικής ρητορικής*. Η δυνατότητα επέκτασης και προσαρμογής της μεθόδου αυτής, συνιστά τόσο πλεονέκτημα, όσο και αδυναμία. Ακριβώς για αυτόν τον λόγο απαιτεί από τον ερευνητή την λήψη επιπλέον διαδικασιών αφαίρεσης (abstraction). Για παράδειγμα, σε αυτή την διατριβή και στις ενότητες που είναι αφιερωμένες στις μελέτες περίπτωσης δεν είναι εφικτό να επισημανθούν όλες οι βιβλιογραφικές αναφορές περί ερμηνείας, επίδρασης του δια-Λογικού νήματος στο οποίο εντάσσονται αυτές οι εκπαιδευτικές εφαρμογές.

Σύμφωνα με τους Ruth Wodak και Michael Meyer (2015) τα διαφορετικά μοντέλα της Κ.Α.Λ. (βλ. *VanDjik - Socio-Cognitive Model, 1995*· *Wodak - Discourse Socio- Linguistic 1996*· *Kress και Van Leeuwen - Social Semiotics Model, 1996/2006*]· *Fairclough - CDA Model, 1995*), μπορεί να διαφέρουν ως προς τις αντιλήψεις, το λόγο και τις μεθόδους της εμπειρικής ανάλυσης και της ερμηνείας των ιδεολογικών συνεπειών, ωστόσο, κάθε ένα από αυτά, μπορεί να δώσει έμφαση σε διαφορετικά επίπεδα της έρευνας. Μία από τις βασικές θεωρητικές παραδοχές που συνδέουν τις διαφορετικές προσεγγίσεις και ρεύματα της ΚΑΛ αφορά την αναγκαιότητα εφαρμογής της αρχής της διεπιστημονικότητας. Για την ερμηνεία και την κατανόηση των εμπειρικών στοιχείων και των σύνθετων κοινωνικών φαινομένων, ο συγκερασμός βασικών θεωριών μοιάζει επιβεβλημένος.

Όπως διατυπώθηκε στην αρχή αυτού του κεφαλαίου, ένα από τα κύρια οφέλη της πολυτροπικής προσέγγισης του μέσου ήταν ότι αναπτύχθηκε μια κοινή γλώσσα μεταξύ των οπτικών αναπαραστάσεων και των γλωσσικών απεικονίσεων (βλ. Bateman & Wildfeuer, 2014α). Μία τέτοιου είδους προσέγγιση άνοιξε νέες προοπτικές για την μελέτη παρόμοιας *ιδεολογικής* κριτικής, έτσι όπως ακριβώς επιχειρήθηκε να αναπτυχθεί εντός του πλαισίου της κριτικής ανάλυσης του Λόγου από τους Wodak και Meyer (2015). Μία από τις προσεγγίσεις πολυτροπικής ΚΑΛ που βασίστηκε σε αυτή τη θεώρηση, είναι το έργο των David Machin και Andrew Mayr (2012). Οι συγγραφείς αξιολογούν, ότι μόνο εντός ενός τέτοιου πλαισίου είναι εφικτή η πλαισίωση της έρευνας με επιπλέον συμπληρωματικές προσεγγίσεις που αντιμετωπίζουν την ερμηνεία της οπτικής πληροφορίας ως επικοινωνιακή πράξη, θέτοντας επιπλέον το ερώτημα για το *τι* τελικά επιτυγχάνουν οι παραγωγοί αυτών των οπτικών στοιχείων και *τι* επίδραση μπορεί να έχουν αυτά στους αποδέκτες τους. Μοιάζει, λοιπόν, σχεδόν να είναι επιβεβλημένη - για τους γλωσσολόγους που μελετούν το λόγο της *πειθούς* (βλ. Blommaert 2005, 2010) - και όχι μόνο- η μελέτη του αντικειμένου έρευνας να γίνει κυρίως υπό το πρίσμα της θεωρίας της πολυτροπικότητας. Το πεδίο της Κ.Α.Λ έχει ήδη επεκταθεί σε έναν πιο σαφή διάλογο μεταξύ της κοινωνικής θεωρίας και πρακτικής, σε πολύ πιο σύνθετες προσεγγίσεις διερεύνησης της σχέσης αναμεσά στην ιδεολογία και το λόγο - μέσω των εξελιγμένων πια θεωριών «πλαισιοποίησης» (contextualization) - και τέλος σε μεθόδους που πλέον επικεντρώνονται στον πολυτροπικό λόγο και ενθαρρύνουν τη διεπιστημονικότητα. (βλ. Wodak & Meyer, 2015).

Κεφάλαιο 3: Πολυτροπικότητα και πολυμεσικές εκπαιδευτικές εφαρμογές

3.1 Οι τεχνολογικές και οι εκπαιδευτικές δυνατότητες των πολυμεσικών συστημάτων

Μεγάλο μέρος της βιβλιογραφίας του πεδίου μελετών που είναι αφιερωμένες στον σχεδιασμό εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων βασισμένων στην ψηφιακή τεχνολογία, επιχειρούν να γεφυρώσουν τις προσεγγίσεις για την αξιοποίηση των δυνατοτήτων που προσφέρει, τόσο ένα διαδραστικό σύστημα, όσο και ένας εκπαιδευτικός χώρος. Το εγχείρημα αυτό, στηρίζεται ως επί το πλείστον στην ανάπτυξη ποικίλων σχημάτων ταξινόμησης /κατηγοριοποιήσεων των εκπαιδευτικών δυνατοτήτων των ίδιων των τεχνολογιών (βλ. Bower, 2008· Conole & Dyke, 2004· Kirschner, Strijbos, Kreijns et al., 2004, κ.α.). Μεθοδολογικά, οι προσεγγίσεις αυτές των ποικίλων πτυχών της έννοιας *affordance* προσανατολίζονται κυρίως σε θεωρητικές χαρτογραφήσεις τους, σε διάφορες ειδικές περιστάσεις μάθησης και παραγωγής συγκεκριμένων τύπων γνώσης και νοήματος.

Τέτοιες είναι οι εργασίες των Paul Kirschner, Jan-Willem Strijbos, Karel Kreijns & Pieter Jelle Beers (2004) οι οποίοι διέκριναν τις *τεχνολογικές*, τις *κοινωνικές* και τις *εκπαιδευτικές* δυνατότητες. Ως *τεχνολογικές* ορίζονται αυτές που έχουν σχέση με την ευχρηστία σε συνδυασμό με την σχεδιαστική προσέγγιση, ως *εκπαιδευτικές* αυτές που αναφέρονται στα χαρακτηριστικά ενός εκπαιδευτικού πόρου και υποδεικνύουν εάν και πώς μια μαθησιακή συμπεριφορά θα μπορούσε να εφαρμοστεί και ως *κοινωνικές* αυτές που σχετίζονται με τις πτυχές του τεχνολογικού μαθησιακού περιβάλλοντος που παρέχει κοινωνικο-παιδιακές διευκολύνσεις σχετικές με την κοινωνική αλληλεπίδραση του μαθητή με αυτό (βλ. Bower, 2017, σ. 69).

Άλλη μια προσπάθεια καταγραφής των δυνατοτήτων, ήταν αυτή των Grainne Conole & Martin Dyke (2004). Οι συγγραφείς όρισαν ως δυνατότητες των ΤΠΕ στη μάθηση την προσβασιμότητα σε μεγάλο όγκο πληροφοριών, την προσαρμοστικότητα στις συνεχώς μεταβαλλόμενες τεχνολογικές εξελίξεις, την επικοινωνία και συνεργασία, την πολυτροπικότητα και τη μη γραμμική προσέγγιση, τον προβληματισμό και την έκθεση σε ένα ευρύ φάσμα εμπειριών όπως ρίσκο, ευαλότητα και αβεβαιότητα, αμεσότητα επιτήρηση και περιορισμούς (ό.π.)

Αξιοσημείωτη μελέτη, όπως έχουμε ήδη αναφέρει παραπάνω, είναι η προσέγγιση του ίδιου Bower (2008) ο οποίος να επιχειρεί να προσεγγίσει την εννοιολόγηση των δυνατοτήτων εντός ενός πλαισίου που περιλαμβάνει αυτές των

μέσων, τις χωρικές δυνατότητες, τις χρονικές, τις δυνατότητες πλοήγησης, έμφασης και σύνθεσης και τις δυνατότητες ελέγχου όσον αφορά την πρόσβαση. Επιπλέον προχωρά σε μια διάκριση των δυνατοτήτων σε σχέση με τον βαθμό στον οποίο αυτές υποστηρίζουν στατική / καθοδηγητική μάθηση (static / instructive) και συνεργατική / παραγωγική μάθηση (collaborative / productive).

Συνοψίζοντας και σύμφωνα με τις παραπάνω προσεγγίσεις, η έννοια των προσφερόμενων δυνατοτήτων, παροχών ή οφελών παρέχει σημαντικά πλεονεκτήματα ως προς την πτυχή του σχεδιασμού μαθησιακών τεχνουργημάτων καθώς συμβάλλει ουσιαστικά στην κατανόηση των τρόπων που προσφέρουν οι πόροι στις μαθησιακές διαδικασίες. Οι προς αξιοποίηση τους δυνατότητες δεν εναρμονίζονται μόνο με τις σύγχρονες τεχνολογικές τάσεις στην εκπαιδευτική πρακτική αλλά και με τις κοινωνικές πτυχές της διδασκαλίας, της μάθησης και της παραγωγής νοήματος. Ως εκ τούτου, επηρεάζουν και επηρεάζονται, διαμορφώνουν και διαμορφώνονται από το λόγο, το κεφάλαιο του εκπαιδευομένου/επαγγελματία, τους πόρους που αυτός διακρίνει ως εν δυνάμει πηγή παραγωγής νοήματος όσο και από τα πλαίσια (contexts) εντός των οποίων αναπτύσσεται ο σχεδιασμός τους.

Όπως προαναφέραμε, στη γνωστική θεωρία της πολυμεσικής μάθησης έχει ήδη διεξαχθεί ένας αρκετά μεγάλος αριθμός μεμονωμένων και μετα-αναλυτικών μελετών σχετικά με το σχεδιασμό τους. Σε αυτές τις μελέτες, τα ερευνητικά ερωτήματα περιορίζονται αποκλειστικά στη διερεύνηση των γνωστικών διαδικασιών καθώς και στο σύνολο των αρχών σχεδιασμού τους (Βλ. Mutlu-Bayraktar Cosgun & Altan, 2019 και Mayer 2003, 2009, 2014, κ.α.).

Η γενική θέση που υποστηρίζει η διατριβή είναι ότι η πλειοψηφία των μελετών που είναι αφιερωμένες στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό πολυμορφικού μαθησιακού υλικού καταλήγει να επικεντρώνεται στην εξέταση των δυνατοτήτων για αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών και του αντικειμένου⁸⁰ και αγνοεί πλήρως ένα από τα κύρια επιστημονικά ερωτήματα που αναζητούν απάντηση έως και τις μέρες μας (2022), αυτό που αφορά τον τρόπο με τον οποίο τα τεχνουργήματα αυτά ενσωματώνονται στην εκπαιδευτικές πρακτικές (βλ. Maton & Howard, 2021, σ. 77-78).

⁸⁰ Για παράδειγμα, οι μαθητές είναι περισσότερο ικανοί να δημιουργήσουν συσχετισμούς μεταξύ λέξεων και εικόνων όταν παρουσιάζονται μαζί (βλ. Mayer, 2003, 2009).

Στόχος των σχεδιαστών μαθησιακού υλικού είναι να επιλέξουν εκείνους τους πόρους οι οποίοι θα απαντούν στην απαιτήσες κάθε μαθησιακού στόχου και εργασίας. Η έννοια της δυνατότητας προς αξιοποίηση, λοιπόν, συμβάλλει ουσιαστικά στο να τεθούν σε πρώτο πλάνο τόσο τα ίδια τα είδη των «δράσεων» όσο και ο τρόπος ενσωμάτωσής τους στο μαθησιακό περιβάλλον.

3.2 Η συμβολή της Θεωρίας των Νομιμοποιητικών Κωδίκων (ΘΝΚ) και το παιχνίδι στην οικοδόμηση γνώσης

Στη παρούσα έρευνα σημαντικό υλικό αποτέλεσαν οι πολυμεσικές εκπαιδευτικές παρουσιάσεις που σχεδιάστηκαν για να μεταδώσουν κυρίως διαδικαστική και εξειδικευμένη γνώση σχετικά με κάποια συγκεκριμένη θεματική. Όπως θα δούμε και στις μελέτες περίπτωσης, βασική επιδίωξη του κυρίαρχου λόγου είναι να είναι αποτελεσματικός στη χρήση του, να καταστεί ακριβής και περιεκτικός, για αυτό ακριβώς και οι επιλογές που κάνει (λεξικογραμματικές κ.τ.λ.) ενσωματώνουν σωρευτικά πλήθος πληροφοριών. Αυτές οι παρουσιάσεις, συνιστούν βασικές ενότητες των διαδικτυακών μαθημάτων εντός του συγκεκριμένου θεσμικού πλαισίου και διακρίνονται από πλούσια ποικιλία πολυτροπικών στοιχείων. Παρά την μακρά ιστορία των ερευνών γύρω από τον «σχεδιασμό πολυμέσων» (βλ. Mayer, 2009), τόσο στο πλαίσιο της ψυχολογίας, όσο και στο πλαίσιο της εκπαίδευσης (βλ. Wang & Antonenko, 2017), δεν υπάρχουν σαφείς διατυπώσεις σχετικά με τη λειτουργικότητα των οπτικοακουστικών παρουσιάσεων. Σύμφωνα με τους Bateman & Schmidt-Borcherding (2018), αυτή η ασάφεια οφείλεται στο γεγονός ότι οι περισσότερες μελέτες δεν διερευνούν επαρκώς το *πou* ακριβώς εμφανίζεται ο δομημένος - μέσω της χρήσης των διαθέσιμων ποικίλων πόρων - λόγος. Ενώ ένα εύρημα μπορεί να θεωρηθεί ότι συμβάλλει θετικά στη κατανόηση και την ανάγνωση ενός συμφραστικού πλαισίου (discourse context)⁸¹, για κάποιο άλλο πλαίσιο, μπορεί να αποδειχθεί το ακριβώς αντίθετο (Bateman et al., 2021, σ.113).

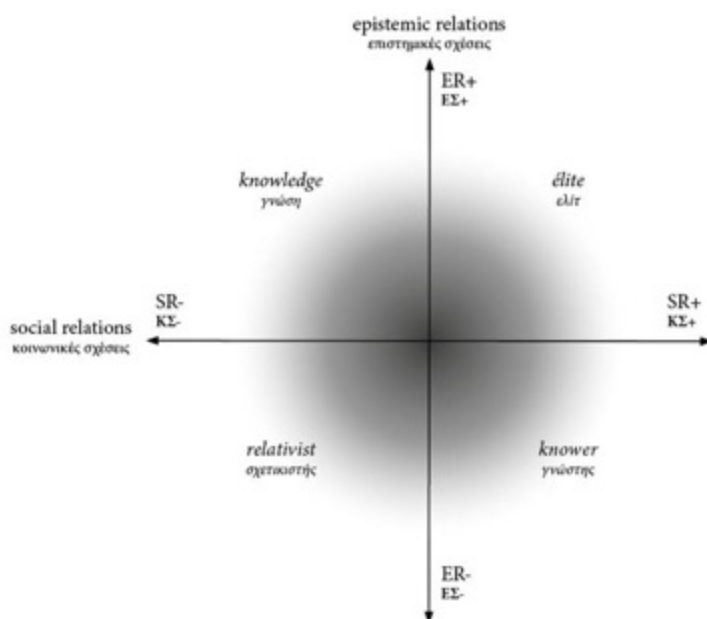
Οι Bateman, Thiele και Akin (2020) επιχειρούν να απαντήσουν στην πρόκληση για μια επαρκή προσέγγιση τέτοιων πλούσιων πολυτροπικών κειμένων όπως τα πολυμεσικά βίντεο. Η πολυτροπικότητα σε αυτές τις εφαρμογές, εμπλέκει σύνθετες χρήσεις προφορικού και γραπτού λόγου, οπτικοποίηση δεδομένων (visualizations) σε διαγραμματική και εικονιστική (pictorial) μορφή, καθώς επίσης και μεταεπικοινωνία

⁸¹ Βλ. van Dijk (1997). Ο όρος 'συμφραστικό πλαίσιο' αναφέρεται στο σύνολο εκείνων των ιδιοτήτων της κοινωνικής κατάστασης οι οποίες συστηματικά (δηλαδή, όχι περιστασιακά) σχετίζονται με τον λόγο.

(metacommunication) διαφόρων τύπου όπως μεταγλωσσικούς ενδείκτες (spoken pointers), χειρονομίες (manual gestures), δυναμική παρουσίαση πόρων (ζουμ), οπτικά εφέ αλλαγής πλάνου (transitions) κ.τ.λ. Για να μπορέσει ο ερευνητής να διερευνήσει αυτά τα τεχνουργήματα εστιάζοντας παράλληλα στις πολυτροπικές τους πτυχές, οι συγγραφείς προτείνουν για την ανάλυση του εκπαιδευτικού υλικού την υιοθέτηση της πρακτικής θεωρίας των νομιμοποιητικών - γλωσσικών κωδίκων LCT (/Legitimation Code Theory (LCT) (Maton 2013,2016). Επιπλέον προτείνουν πέρα από την αξιοποίηση της, την επέκταση αυτής, εντός ενός γενικού πολυτροπικού σχήματος επισημείωσης που βασίζεται στις μεθοδολογίες, όπως αυτές ακριβώς διατυπώθηκαν, από τους Bateman, Wildfeuer και Hippala (2017).

Η ΘΝΚ περιλαμβάνει μια εννοιολογική εργαλειοθήκη η οποία διακρίνεται σε πέντε *διαστάσεις*: 1) Ειδίκευση (specialization), 2) Σημασιολογία (semantics), 3) Αυτονομία (autonomy), 4) Παροδικότητα (temporality) και 5) Πυκνότητα (Density). Κάθε *διάσταση*, περιλαμβάνει μια σειρά εννοιών τις οποίες τις διακρίνει ένα σύνολο αρχών οργάνωσης που διέπει τις *διαθέσεις*, πρακτικές και πλαίσια. Κάθε σύνολο αρχών αντιπροσωπεύει ένα τύπο νομιμοποιητικού κώδικα όπως, *κώδικες ειδίκευσης* (specialization codes) και *σημασιολογικούς κώδικες* κτλ. (Maton, 2015, σ. 11). Ότι αφορά τους *κώδικες εξειδίκευσης* στηρίζεται στην απλή υπόθεση ότι οι πρακτικές, αφορούν - ή προσανατολίζονται προς- *κάτι* και προέρχονται από *κάποιον*. Ο Maton (2014,2015), προχωρά στην παρακάτω διάκριση: τη σχέση μεταξύ των πρακτικών γνώσης και του αντικειμένου τους, δηλαδή, *«εκείνου του μέρους του κόσμου προς το οποίο προσανατολίζεται»* (Maton, 2015, σ.12). Αυτή τη σχέση την ορίζει ως *επιστημική* (epistemic) (ΕΣ-ΕΡ). Η *επιστημική σχέση* ορίζει το *τι* και αφορά τη σχέση γνώση και γνώσης επιστημονικού αντικείμενου καθώς και τα όρια και τις ιεραρχίες στα επί μέρους περιεχόμενα σπουδής. Ενώ η *κοινωνική σχέση* (social) (ΚΣ-ΣΡ), αφορά το *ποιος*, τη σχέση μεταξύ των πρακτικών και του φορέα (subject) ή του δρώντα (actor), τη σχέση του εκφέροντος τη γνώση, με αυτή καθ' αυτή τη γνώση που εκφέρει.

Γράφημα 8. Αναπαραγωγή και προσαρμογή του σχήματος των κωδίκων ειδίκευσης (ΕΣ+/-, ΚΣ+/-). Το επίπεδο ειδίκευσης ως ένας τοπολογικός χώρος με τέσσερις διακριτούς κώδικες (Maton 2014, 2016:12)



Κάθε σχέση μπορεί να είναι πιο ισχυρή (+) ή πιο αδύναμη (-) , να αποτελέσει περισσότερο ή λιγότερο τη βάση των πρακτικών, των θέσεων και της ταυτότητας (βλ. Γράφημα 8). Οι συνδυασμοί μεταξύ των επιστημικών σχέσεων (ΕΣ) και των κοινωνικών σχέσεων (ΚΣ) οπτικοποιούνται μέσω δύο αξόνων που διαμορφώνουν έναν τοπολογικό χώρο με τέσσερις νομιμοποιητικούς κώδικες: 1) τους κώδικες της γνώσης (ΕΣ+,ΚΣ-) -όπου οι γνώστες κατέχουν την ειδικευμένη γνώση, 2) τους κώδικες του γνώστη (ΕΣ-,ΚΣ+) -όπου η επιστημονική θέση είναι αποτέλεσμα εκπαίδευσης, καλλιέργειας ή «φυσικού ταλέντου», 3) τους κώδικες της ελίτ (ΕΣ+,ΚΣ+) -όπου η νομιμοποίηση βασίζεται στην κατοχή ειδικευμένης γνώσης από τους ιδανικούς γνώστες και 4) τους σχετικιστικούς κώδικες (ΕΣ-,ΚΣ-) -όπου η νομιμοποίηση είναι αυθαίρετη και δεν βασίζεται ούτε στην ειδικευμένη γνώση ούτε στους γνώστες.

Τα ερωτήματα που αφορούν το πώς αποκτούν γνώση οι μαθητές δεν μπορούν να απομονωθούν από αυτό που μαθαίνουν, ούτε από τους σκοπούς που έχει αυτή η γνώση εντός του προγράμματος σπουδών μιας ακαδημίας.

Ένας από τους βασικούς στόχους της ΘΝΚ είναι η ανάλυση των αρχών οργάνωσης ή των «κανόνων του παιχνιδιού» που διαμορφώνουν και επηρεάζουν τα πεδία παραγωγής και αναπαραγωγής της γνώσης (βλ. Bernstein, 2000 και Maton, 2015). Τα εννοιολογικά εργαλεία της ΘΝΚ μας επιτρέπουν να αναλύσουμε, τόσο τη

γνώση, όσο και τους γνώστες (knowers) στα «μπουρντιεανά» σχετικά *αυτόνομα* Πεδία. Αυτή εργασία χρησιμοποιεί τόσο τη σημασιολογική διάσταση, όσο και αυτή της ειδίκευσης, για να αποκαλύψει τις αρχές που διέπουν το Πεδίο της εκπαίδευσης στο οποίο είναι αφιερωμένη.

3.2.1 Η τροπικότητα της αυτονομίας και οι εκπαιδευτικές πρακτικές

Σύμφωνα με την μεθοδολογία που προτείνουν οι Bateman et al., (2020), για την παρατήρηση της πολυπλοκότητας αυτών των εφαρμογών και την αντιμετώπιση της βασικής πρόκλησης που αντιμετωπίζει η εμπειρική έρευνα σχετικά με την αποτελεσματικότητα της επικοινωνίας που κάνει χρήση συνθέτων οπτικοακουστικών μέσων, πρέπει αρχικά να αναπτυχθεί από τον ερευνητή μια πολυτροπική μέθοδος επισημείωσης. Τα πλεονεκτήματα της χρήσης ενός τέτοιου σχήματος μπορούν να γίνουν κατανοητά, εάν εφαρμοστεί στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού λόγου, όπως αυτό ακριβώς διατυπώθηκε από τον Αυστραλό Κοινωνιολόγο Karl Maton στη Θεωρία των Νομιμοποιητικών Κωδίκων (LCT - βλ. Maton, 2015 και 2015β).

Από την σκοπιά της πολυτροπικότητας, συμπληρωματικές και συνεκτικές διαδικασίες, ενσωματώνουν και συνδυάζουν τους κατάλληλους επικοινωνιακούς τρόπους, ώστε να εξασφαλιστεί η σωρευτική δόμηση της γνώσης σε επίπεδο λόγου και κατ' επέκταση, να επιτευχθεί υψηλό μαθησιακό αποτέλεσμα (Bateman et al., 2021, σ.113).

Μέχρι και σήμερα, η έρευνα για την εκπαίδευση πολύ συχνά αγνοεί την γλώσσα μέσω της οποίας εκφράζονται οι τύποι της γνώσης. Έχοντας ως θεωρητική βάση τη Συστημική Λειτουργική γλωσσολογία (ΣΛΓ), η Θεωρία των Νομιμοποιητικών Κωδίκων (ΘΝΚ) συνιστά μια νεότερη και συνεχώς εξελισσόμενη προσέγγιση για τη διερεύνηση και τη διαμόρφωση πρακτικών γνώσης. Η ΘΝΚ παρουσιάζεται όχι μόνο ως ένα «συνεκτικό δίκτυο εννοιών», αλλά και ως μια «συσκευή» ανάλυσης μέσα στην εκπαίδευση και στις πρακτικές γνώσης. Τα τελευταία χρόνια στην έρευνα χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο και οι δυο αυτές προσεγγίσεις μαζί (βλ. Martin, Maton & Doran, 2019).

Το πλαίσιο της ΘΝΚ υιοθετεί θεωρίες από το πεδίο της φιλοσοφίας, γλωσσολογίας, φυσικής, ανθρωπολογίας και πολιτισμικών μελετών. Ωστόσο οι πιο σημαντικές επιρροές της, προέρχονται από τις κοινωνιολογικές θεωρίες των Pierre Bourdieu και Basil Bernstein. Πιο συγκεκριμένα, προσεγγίζονται η θεωρία περί

«αυτόνομου πεδίου»⁸², οι *διαθέσεις-προδιαθέσεις-τάσεις* (dispositions) και η *θέαση* του Bourdieu καθώς και η θεωρία για τους παιδαγωγικούς κώδικες και τον κοινωνικό έλεγχο του Bernstein (βλ. Maton, 2015). Το πρακτικό αυτό κοινωνιολογικό πλαίσιο της ΘΝΚ, βοηθά τον ερευνητή στο να περιορίσει την (δίχως τέλος) περιγραφή εμπειρικών παραδειγμάτων και να διερευνήσει τις καταστατικές αρχές στις οποίες βασίζονται οι πρακτικές, οι *έξεις* και το πεδίο εντός του οποίου αναπτύσσονται (ό.π.)⁸³.

Στο πλαίσιο της ΘΝΚ, η εκπαιδευτική έρευνα ταξινομείται σε *επιστημονική, σχεσιακή, καθημερινή* και *ελίτ*. Οι διαφορετικές αυτές ταξινομίες, υπερβαίνουν τον γνωστό πόλεμο του παραδείγματος μεταξύ των ποσοτικών και των ποιοτικών μεθοδολογιών και ενοποιούν διαφορετικές μέχρι στιγμής ερευνητικές πρακτικές στην εκπαιδευτική έρευνα.

Σύμφωνα με τον Carl Maton η *αυτόνομη* παρουσία των μπουρντιεανών πεδίων διακρίνεται σε δύο τροπικότητες:

- σε αυτή που σχετίζεται με την φύση των κοινωνικών σχέσεων π.χ. μεταξύ των δομημένων θέσεων (positions) που κατέχει κάθε άτομο και κάθε κοινωνική ομάδα σε ένα κοινωνικό πλαίσιο ή πεδίο π.χ. με τους αρμόδιους εκπαιδευτικούς φορείς ή τον αστυνομικό κλάδο γενικότερα («αυτονομία θέσεων/πόστων»⁸⁴ (positional autonomy ή PA)) και
- στη «σχεσιακή αυτονομία» (relational autonomy ή RA) η οποία χαρακτηρίζεται από τις εξωτερικές σχέσεις του πεδίου π.χ. με ορισμένες χρηματοοικονομικές οντότητες κ.τ.λ. (βλ. Maton 2005, σελ. 697). Κάθε μια από αυτές μπορεί να είναι σχετικά ισχυρή (+), ή αδύναμη (-)(ό.π.). (βλ. Γράφημα 9)

Αντλώντας από την θεωρία του Bernstein και του Bourdieu, η διάσταση της αυτονομίας συμβάλλει στην διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο οι πρακτικές γνώσης εγκαθίστουν διαφορετικό βαθμό μόνωσης («insulation») ⁸⁵ γύρω από τα συστατικά

⁸² Η έννοια του πεδίου υποδεικνύει έναν σχετικά *αυτόνομο* χώρο, ένα μικρόκοσμο που διαθέτει τους δικούς του νόμους (Bourdieu 2005, σ. 24). Με την έννοια, «αυτόνομο πεδίο» ο Bourdieu εννοεί ένα πεδίο με το σύστημα των δυνάμεων που συνιστούν τη δομή του (ένταση) να είναι σχετικά ανεξάρτητο από τις δυνάμεις που ασκούνται σε αυτό «Ο βαθμός αυτονομίας είναι ένα από τα χαρακτηριστικά διαφοροποίησης των πεδίων, όπως και η δύναμη και η μορφή του δικαιώματος εισόδου που επιβάλλεται στους νεοεισερχόμενους σε αυτά (Bourdieu 2007a: 112) βλ. επίσης κεφ. 4.1.3 στη παρούσα διατριβή

⁸³ Γενικότερα και σχετικά με την επιστημονική αναστοχαστικότητα (βλ. Maton, 2003).

⁸⁴ Μτφρ. δική μου.

⁸⁵ Βλ. Βούλγαρης, Γ. (2017). Κράτος και κοινωνία πολιτών στην Ελλάδα. Μια σχέση προς επανεξέταση;. Ελληνική Επιθεώρηση Πολιτικής Επιστήμης, 28(1), 5-33. doi:https://doi.org/10.12681/hpsa.14660, σ 60 και Σαρακινιώτη Α., (2012) Διδακτορική Διατριβή: *Γνώση και ταυτότητες στο πλαίσιο των ευρωπαϊκών*

τους στοιχεία που συνθέτουν το γνωστικό-εννοιολογικό-αξιακό περιεχόμενο (*content*) τους (βλ. Maton & Howard, 2021, σ. 79). Ο τρόπος διασύνδεσης των σχέσεων μεταξύ τους συνιστά τις προσανατολισμένες σε σκοπούς δράσεις (*purposes* κατά Maton και Howard). Ο τρόπος που οι πρακτικές μπορούν να προσανατολίζονται σε σχέση με σκοπούς, η σκοπιμότητα/ προθετικότητα, δηλαδή, εδώ, λαμβάνει τη διάσταση της *έξεως* (*habitus*) του θεωρητικού σχήματος του Bourdieu, των σχέσεων δύναμης μεταξύ των προδιαθέσεων των υποκειμένων που κατέχουν μοναδική θέση εντός του πεδίου, των αντικειμενικών δομών του που ορίζουν την παραγωγή τους και των συγκεκριμένων συνθηκών εφαρμογής των δυνατοτήτων και περιορισμών που περικλείουν αυτές οι προδιαθέσεις – *έξεις* (βλ. Bourdieu, 1980/2006, σ. 88-91)

Συνοψίζοντας και σε μια προσπάθεια να ερμηνεύσουμε τη θεωρητική σκέψη του Carl Maton για την περιγραφή αυτών των σχέσεων στο πλαίσιο της ανάλυσης ενός πολυμεσικού τεχνουργήματος στο οποίο λαμβάνεται υπόψη το εννοιολογικό πλαίσιο του Bourdieu, μπορούμε να διακρίνουμε:

- το περιεχόμενο που εκφράζεται από ένα πολυμεσικό τεχνουργήμα η/και πρακτικές και κυρίως το επίπεδο *αυτονομίας* που απολαμβάνεται από το κάθε ένα στοιχείο που το συγκροτεί σε σχέση με την μοναδικότητα της *θέσης* που αυτό κατέχει (PA) εντός τόσο ενός πλαισίου/ κατηγορίας, όσο και σε σχέση με άλλα πλαίσια/ κατηγορίες και
- τη «σχεσιακή αυτονομία» (RA) μεταξύ α) των - κατά Maton και Howard- προσανατολισμένων σε σκοπούς δράσεων που σχετίζονται με την αξιοποίηση αυτού του τεχνουργήματος εντός ενός πλαισίου/κατηγορίας καθώς και β) μεταξύ των σχέσεων αυτών με άλλες, από άλλα πλαίσια/κατηγορίες (βλ. Maton και Howard, 2021, σ. 79)

Σύμφωνα με τα παραπάνω, οι εκπαιδευτικές δράσεις και τα σχέδια των εκπαιδευτών επαγγελματιών ασφάλειας καθίστανται κοινωνικά και πολιτικά προδιατεθειμένα μέσω της *προδιάθεσης* (ή της *σκοπιμότητας*/*purpose*), της λειτουργίας δηλαδή, μιας τάξης υποκειμένων με ορισμένες θέσεις και αρχές οργάνωσης της γνώσης.

Εάν οι κοινωνικοί δρώντες κατέχουν θέσεις ενός του πεδίου (π.χ. σε φορέα που μεριμνά για την ασφάλεια, ή στον αρμόδιο εκπαιδευτικό φορέα, ή προέρχονται από

πολιτικών ανώτατης εκπαίδευσης: το παράδειγμα των προγραμμάτων σπουδών για την αρχική εκπαίδευση των εκπαιδευτικών στην Ελλάδα, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου.

άλλον κλάδο (π.χ. τεχνολογικό), ή αλλιώς, στερούνται *habitus* συμβατού με αυτό που απαιτεί το πεδίο στο οποίο είναι εγγεγραμμένοι, το πεδίο εμφανίζει ασθενέστερη αυτονομία θέσεων. Αντίθετα όταν αυτές οι θέσεις καταλαμβάνονται από δρώντες που βρίσκονται αποκλειστικά στους παραπάνω φορείς όπου κατέχουν εξειδικευμένη ακαδημαϊκή ή επαγγελματική γνώση, τότε το πεδίο εμφανίζει ισχυρή αυτονομία θέσεων.

Αντίστοιχα, η *σχεσιακή αυτονομία* αναφέρεται στις σχέσεις μεταξύ των αρχών που τις διέπουν, τις πρακτικές, τους δείκτες επίδοσης και επίτευξης στόχων εντός του πλαισίου ή πεδίου καθώς και στις εξωτερικές σχέσεις με άλλα πλαίσια και πεδία στα οποία κυριαρχούν π.χ. το οικονομικό κεφάλαιο, ή διακρίνονται από agents -συνεργάτες στην έρευνα και την τεχνολογία κ.τ.λ. Εάν πλησιάζουν στην εσωτερική ιεραρχία του πεδίου, τότε εμφανίζεται ισχυρή σχεσιακή αυτονομία (βλ. Γράφημα 9)

Γράφημα 9. Τροπικότητες αυτονομίας

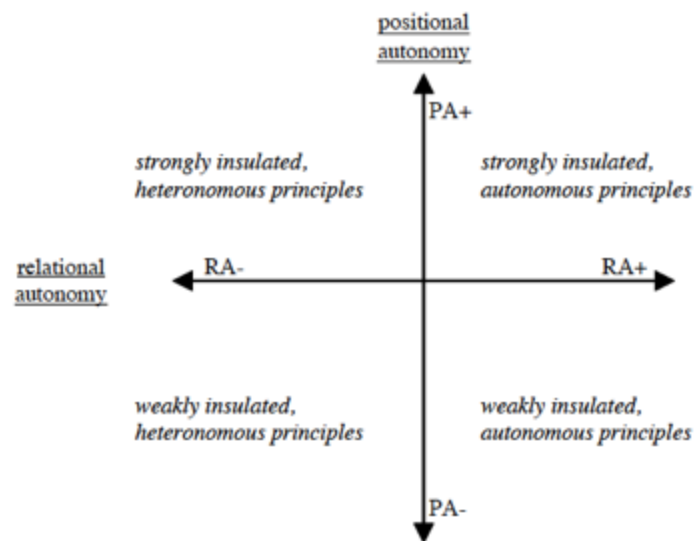


Figure 1. Modalities of autonomy

Σημείωση: 5 Βλ. Maton, Karl. (2005). *A question of autonomy: Bourdieu's field approach and higher education policy*. *Journal of Education Policy*, σ. 698

Για την παρούσα εργασία, το παραπάνω σχήμα, δύναται να συμβάλλει σε μια πρώτη κατανόηση των τρόπων με τους οποίους :

- διασυνδέθηκε η ύψιστη πολιτική προτεραιότητα για ασφάλεια με την εκπαίδευση και την τεχνολογία
- αναπτύχθηκαν πρακτικές και μηχανισμοί που κατέστησαν δυνατή τη

λογοθετική σχέση μεταξύ των αντικειμενικών δομών και των υποκειμενικών συγκροτήσεων,

- διαμορφώθηκαν οι νέες σχέσεις μεταξύ των κοινωνικών υποκειμένων των κυρίαρχων ομάδων (κυρίαρχων και κυριαρχούμενων) για να αντιμετωπιστούν οι νέες προκλήσεις στους παραπάνω τομείς

Σε συνάρτηση με την μελέτη των τεχνουργημάτων, όσο ισχυρότερη είναι η *αυτονομία θέσης/πόστων*, τόσο πιο μεγάλος ο βαθμός μόνωσης των περιεχόμενων που εκφράζονται από το πολυμεσικό αντικείμενο από αυτά των άλλων πλαισίων/κατηγοριών. Όσο ισχυρότερη είναι η *σχεσιακή αυτονομία*, τόσο πιο μεγάλος ο βαθμός μόνωσης των προδιαθέσεων και δομημένων τάσεων των περιεχομένων — των δομών και αντιλήψεων - από αυτά των άλλων πλαισίων/κατηγοριών.

Εάν τα περιεχόμενα που εκφράζονται από το πολυμεσικό αντικείμενο συνάδουν με το βασικό προσανατολισμό των περιεχομένου π.χ. των πρακτικών ασκήσεων, τότε αυτά απολαμβάνουν ισχυρό βαθμό αυτονομίας *θέσεων/πόστων* PA++ . Εάν το προσανατολισμένο σε κάποιο στόχο περιεχόμενο ταιριάζει με αυτό π.χ. του ευρύτερου προγράμματος σπουδών, εμφανίζει λιγότερο ισχυρή *αυτονομία θέσεων/πόστων* PA+) και εάν προέρχονται από άλλες γνωστικές περιοχές και επαγγελματικά πεδία γνώσης και δράσης εμφανίζουν ασθενή και ακόμη πιο *ασθενή* αντίστοιχα *αυτονομία θέσεων* (PA-) ή (PA- -).

Όσο ισχυρότερη είναι η αυτονομία *θέσεων*, τόσο πιο αυστηρές *μονώσεις* διακρίνονται στα περιεχόμενα από άλλα άλλων πλαισίων/κατηγορίες και αντίστοιχα όσο ισχυρότερη είναι η *σχεσιακή αυτονομία* τόσο πιο ισχυρές *μονώσεις* εμφανίζουν τα προσανατολισμένα σε κάποιους στόχους περιεχόμενα από αυτά των άλλων πλαισίων ή κατηγοριών. Για παράδειγμα, το φάσμα των διαθεματικού τύπου προγραμμάτων εμφανίζει ασθενείς αρχές μόνωσης μεταξύ των πεδίων από όπου αντλούνται οι πόροι γνώσης. Συνοψίζοντας, η έννοια της *αυτονομίας* συνιστά στην ουσία ένα όχημα διαγενικών (generic) διαδικασιών που δημιουργούνται από τη σύγκλιση ποικίλων στρατηγικών μετασχηματισμού που επιφέρουν τεχνικές και δομικές αλλαγές στο πεδίο της γνώσης και της εκπαίδευσης.

Στην παρούσα εργασία, η ιδέα ότι αυτά τα τεχνουργήματα συνιστούν αποτελέσματα αρχών οργάνωσης της γνώσης - άλλοτε περισσότερο και άλλοτε λιγότερο συμβατές με το περιεχόμενο των πεδίων -, στηρίζει τις μεθοδολογικές τις επιλογές για τη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο μετασχηματίστηκαν οι πρακτικές,

τόσο στο ευρύτερο πεδίο της σύγχρονης ευρωπαϊκής εκπαιδευτικής πολιτικής που μεριμνά για την ασφάλεια όσο και στο μικροεπίπεδο του κάθε φορέα από τους τρεις που εξετάζουμε.

Η ανα χείρας μελέτη υποστηρίζει ότι το μπερσταϊνικό αυτό πλαίσιο στο οποίο στηρίζονται οι παρατηρήσεις του Maton, καθώς και η ανατροφοδότηση και ο εμπλουτισμός αυτού από το θεωρητικό σχήμα του Bourdieu - και όπως θα δούμε παρακάτω και από την φουκοϊκή σκέψη-, δύναται να υποστηρίξει σημαντικά την περαιτέρω μελέτη των τύπων εκπαιδευτικής πρακτικής που προωθούν τον σχεδιασμό των τεχνουργημάτων που μελετάμε.

3.1.3 Σερφάροντας στα κύματα της μάθησης: Τα σημασιολογικά κύματα [semantic waves]

Η ΘΝΚ, μας παρέχει ένα σύνολο σημασιολογικών εννοιών για την περιγραφή ποικίλων κοινωνικών διαδικασιών, δυο από τις οποίες κατέχουν ιδιαίτερη σημασία στη παρούσα εργασία. Η σημασιολογική βαρύτητα (ΣΒ-SG), έχει να κάνει με το βαθμό όπου το νόημα συσχετίζεται με το συμφραστικό πλαίσιο και συγκεκριμένο, ενώ η σημειολογική πυκνότητα (ΣΠ-SD) αντιπροσωπεύει το βαθμό συμπίκνωσης (condensation) του νοήματος εντός των κοινωνικοπολιτισμικών πρακτικών.

Σύμφωνα με τον Karl Maton, τα σκαμπανεβάσματα στη σημασιολογική δομή ενός κειμένου, δημιουργούν «σημασιολογικά κύματα» νοημάτων (semantic waves) τα οποία συμβάλλουν ουσιαστικά στη κατανόηση του βαθμού που θα μπορούσαν να λειτουργήσουν (ή τελικά αποτυγχάνουν να λειτουργήσουν) οι πολύπλοκες δομές συσσώρευσης γνώσης (knowledge accumulation) (βλ. Bateman et al., 2021, σ. 114).

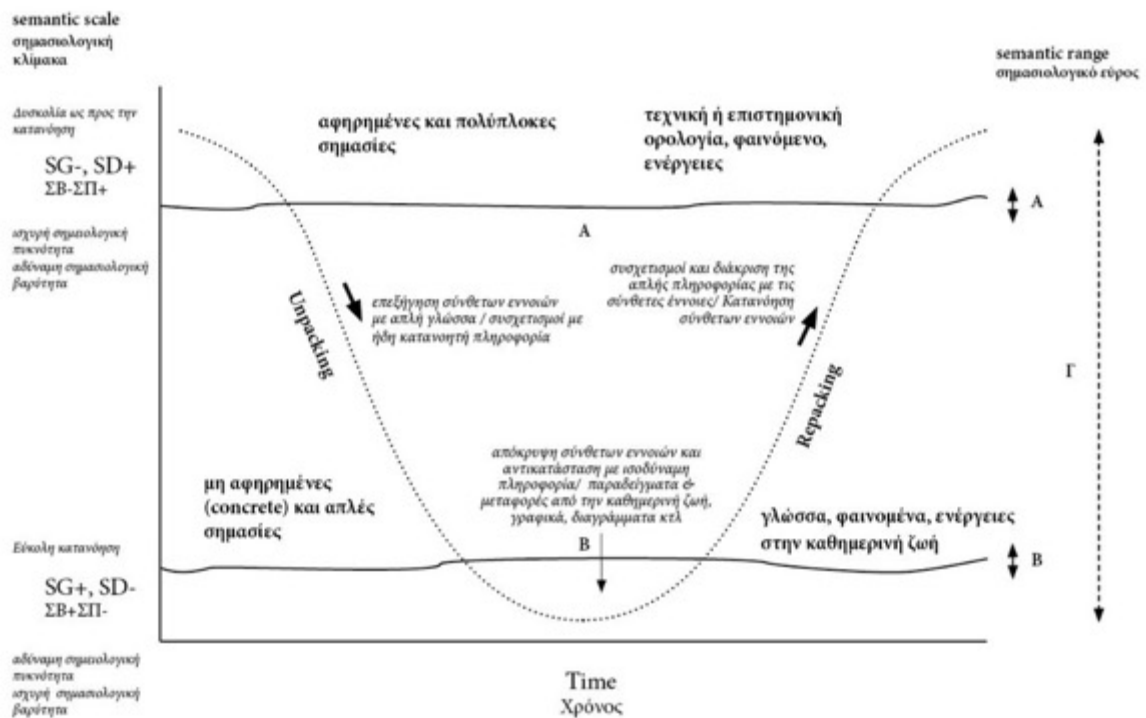
Σύμφωνα με τους Bateman, Thiele και Akin (2021), η ανάλυση ζητημάτων στο τομέα της συσσώρευσης γνώσης με όρους σημασιολογικών κυμάτων μας επιτρέπει να συσχετίσουμε τις διακυμάνσεις (unpacking, repacking) της ΣΒ και της ΣΠ με συγκεκριμένες παιδαγωγικές στρατηγικές (βλ. Maton, 2013, σ. 10-11). Με αυτόν τον τρόπο, στο επίπεδο της ανάλυσης του λόγου στους χώρους της εκπαίδευσης προσδιορίζονται τόσο οι μορφές έκφρασης σύμφωνα με την συμβολή τους στις παιδαγωγικές στρατηγικές, όσο και οι κατάλληλες αρχές οργάνωσης που θα καταστήσουν αυτές τις στρατηγικές ικανές στο να υποστηρίξουν αποτελεσματικά τη μάθηση ως φαινόμενο συσσώρευσης γνώσεων.

Τα σημασιολογικά κύματα μπορούν να πάρουν διάφορες μορφές, να αρχίζουν και να τελειώνουν σε διαφορετικά επίπεδα (Maton 2014,2016). Καθώς αναπτύσσεται

λόγος εντός ενός εκπαιδευτικού χώρου, τα σημασιολογικά κύματα διακρίνονται από μετατοπίσεις προς τα πάνω και προς τα κάτω. Για παράδειγμα, μια κλίμακα που παρουσιάζει καθοδική σημασιολογική πορεία υποδηλώνει την περίπτωση που ο εκπαιδευτικός επεξηγεί στους μαθητές σύνθετες έννοιες (ΣΒ-ΣΠ+), όχι με τεχνικούς και εξειδικευμένους όρους, αλλά με μια απλοποιημένη γλώσσα, χρησιμοποιώντας παράλληλα παραδείγματα από την καθημερινή ζωή (ΣΒ+ΣΠ-) (unpacking). Σε αυτό το σημείο, η ΣΠ αποδυναμώνεται και οι έννοιες περιορίζονται σε περιορισμένο σύνολο ερμηνειών. Τα παραδείγματα, έχουν κάπως μικρότερη σημασιολογική πυκνότητα και μεγαλύτερη σημασιολογική βαρύτητα. Ο εκπαιδευτικός επιστρέφει από τον καθημερινό λόγο στις εξειδικευμένες έννοιες και αποδόσεις του κύριου παιδαγωγικού λόγου (repacking). Το «κύμα» αυτό κινείται από το αφηρημένο στο συγκεκριμένο και από το θεωρητικό στο εφαρμοσμένο (βλ. Γράφημα 10)

Το συνολικό πλαίσιο που προτείνει ο Maton, εφαρμόζεται σε ποικίλα είδη (genres) στην εκπαίδευση όπως οι πολυμεσικές διαδικτυακές εκπαιδευτικές εφαρμογές που εξετάζονται σε αυτήν την εργασία. Επιπλέον, καθώς αυτές οι ενότητες δεν υποστηρίζουν την άμεση διαπροσωπική διάδραση που υφίσταται σε φυσικά περιβάλλοντα μάθησης και υπάρχει απουσία της επιλογής για ανατροφοδότηση, τα σημασιολογικά κύματα είναι πιο σαφή. Οι συγκεκριμένοι τρόποι (modes) που είναι διαθέσιμοι σε αυτές τις εφαρμογές, συνιστούν και τα μοναδικά μέσα για την υποστήριξη της πραγματιστικής προσέγγισης για ερμηνεία του λόγου.

Γράφημα 10. Semantic wave - επεξήγηση του σημασιολογικού κύματος στη θεωρία του Karl Maton (2014,2016)



Οι Bateman, Thiele και Akin (2021) για την ανάλυση των πολυτροπικών σημασιολογικών κυμάτων και των τρόπων που ενεργοποιούνται και συνδυάζονται για τη κατασκευή τους, επέλεξαν να εξετάσουν ένα συγκεκριμένο σύνολο επεξηγηματικών βίντεο που πραγματεύονται επιστημονικά θέματα από διάφορους επιστημονικούς τομείς. Η εργασία τους αυτή, αποσκοπούσε στη διερεύνηση του βαθμού που οι διαπλεκόμενοι τρόποι καταφέρνουν να επιτύχουν - έστω και τυπικώς - το τύπο δόμησης γνώσεων όπως διατυπώθηκε από τον Maton (2013). Για τη διερεύνηση της σωρευτικής δόμησης γνώσεων στην εκπαίδευση που ενσωματώνει τέτοιου είδους πολυμεσικές πολυτροπικές εφαρμογές, ο ερευνητής οφείλει να εξετάσει όλα τα εμπλεκόμενα αισθητηριακά και επικοινωνιακά κανάλια (Bateman, Thiele & Akin, 2021, σ. 115). Αυτό που απαιτείται αρχικά, είναι η υιοθέτηση ενός δυναμικού εμπειρικού πλαισίου που να λαμβάνει υπόψη όλους τους επικοινωνιακούς τρόπους έκφρασης: προφορικό και γραπτό λόγο, διαγραμματικές αναπαραστάσεις κ.τ.λ. Κατά την διερεύνηση των σημειωτικών τρόπων λαμβάνονται υπόψη οι ορισμοί και οι προσεγγίσεις, όπως ακριβώς αυτές διατυπώθηκαν στις παραπάνω ενότητες.

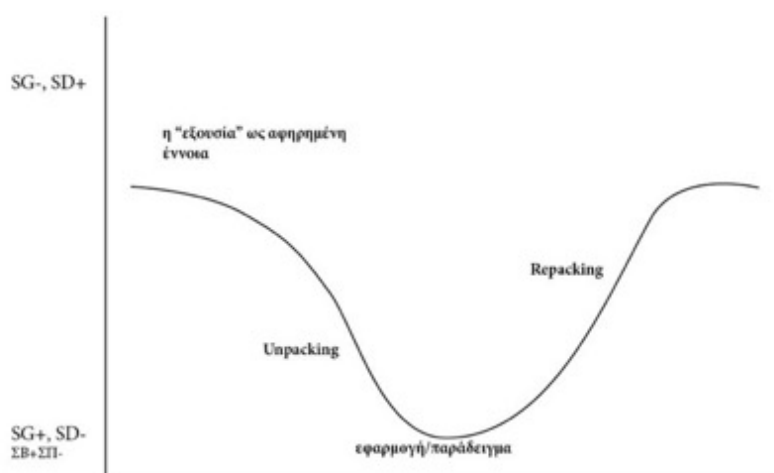
Συσχετίζοντας αυτή την μέθοδο πολυτροπικής ανάλυσης με τις προσεγγίσεις για την δόμηση της γνώσης της ΘΝΚ, μπορούμε, για παράδειγμα, να προσδιορίσουμε εκείνους τους τρόπους διδακτικής διαμεσολάβησης όπου ο λόγος, κωδικοποιείται και αναζητεί την μεταφορική χρήση εννοιών σε άλλους τομείς, με μοναδικό σκοπό, την εις βάθος κατανόηση τους. Με λίγα λόγια και με ορούς πολυτροπικότητας και ΘΝΚ, μπορούμε να αποκαλύψουμε και να διερευνήσουμε τους σημειωτικούς τρόπους που συμβάλλουν στην οικειοποίηση από τους δρώντες που διεκδικούν την γνώση, εξειδικευμένων εννοιών, με τα προσδιοριστικά χαρακτηριστικά τους.

Για την υποστήριξη της ερμηνευτικής διαδικασίας που έχει ως αντικείμενο έρευνας τις ποικίλες μορφές έκφρασης που χρησιμοποιούνται για την ανάδειξη του λόγου με ορούς μεταβλητών, όπως αυτών της σημασιολογικής βαρύτητας και σημειολογικής πυκνότητας, οι Bateman, Thiele και Akin (2021) λαμβάνουν υπόψη μέρος της εργασίας των Halliday και Hasan (1976) που είναι αφιερωμένη στην έννοια της *συνοχής* (cohesion) στην γλώσσα. Υπενθυμίζουμε ότι η *συνοχή* και η *συνεκτικότητα* (coherence), αποτελούν τις δυο ιδιότητες που αλληλεπιδρούν για την επίτευξη μιας συγκροτημένης ενότητας κειμένου, της κειμενικής υφής (texture). (βλ Halliday & Hasan, 1976, σ. 4). Η *συνεκτικότητα* αναφέρεται στις σχέσεις του κειμένου με το κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο αναπτύσσεται το κείμενο, η δε *συνοχή*, εκφράζει το σύνολο των νοηματικών σχέσεων του κειμένου. Η ερμηνεία ενός στοιχείου του κειμένου είναι άμεσα εξαρτημένη από κάποιο άλλο (Halliday & Hasan, 1976, σ. 5).

Κατ' επέκταση, σύμφωνα με τους Bateman, Thiele και Akin (2020), μια ανάλυση του τρόπου με τον οποίο επιτελείται η συνοχή στα αποτελέσματα που μας παρέχει το εργαλείο επισημείωσης θα συμβάλλει στην ανάδειξη του λόγου που διαμορφώνεται στα πολυτροπικά μοτίβα, η ερμηνεία του οποίου, θα αποδοθεί σύμφωνα με τα προφίλ των σημασιολογικών κυμάτων. Η μεθοδολογία του παραπάνω πλαισίου, διατυπώνεται με λεπτομέρειες στην ενότητα που εστιάζει στη διερεύνηση της μελέτης περίπτωσης που έχει επιλεγθεί για να εφαρμοστεί.

Ανάλογα με το πεδίο, το θέμα, την ενότητα και το αντικείμενο μάθησης τα σημασιολογικά κύματα, μπορούν να έχουν αφετηρία και τέλος, σε διαφορετικά σημεία (Clarence 2016). (βλ. Γράφημα 11)

Γράφημα 11. Αναπαραγωγή και προσαρμογή σημασιολογικού κύματος στις Πολιτικές επιστήμες



Σημείωση: 6 Βλ. Clarence 2015, σ. 127

Όπως είδαμε, για την σωρευτική μάθηση η έννοια της μετατόπισης- πάνω-κάτω σε κύματα με διαφορετική κλίση, είναι σημαντική. Στη παρούσα διατριβή, η υιοθέτηση του παραπάνω πλαισίου είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς καθιστά εφικτή την ανάδειξη, τόσο του τρόπου που εξελίσσεται η διδασκαλία και η εκμάθηση ζητημάτων που άπτονται, για παράδειγμα, των νομικών πλαισίων προστασίας των ανθρώπινων δικαιωμάτων, όσο και του ρόλου που κατέχουν τα τεχνουργήματα που θα εξετάσουμε ως μέσα κατανόησης τέτοιων σύνθετων εννοιών.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ Β'

Θεωρητικό υπόβαθρο για την ανάλυση των *extra ludic contexts* που περιβάλλουν το πολυτροπικό τεχνούργημα

Κεφάλαιο 4: Η θεωρία της ασφαλειοποίησης [Securitization Theory]

Εισαγωγή

Το κεφάλαιο αυτό, δεν στοχεύει στην εξαντλητική αναλυτική περιγραφή των επικρατέστερων προσεγγίσεων για την ασφαλειοποίηση. Επιχειρεί, ωστόσο, την ανάπτυξη ενός γενικότερου πλαισίου εντός του οποίου διατυπώνονται συνοπτικά όλοι εκείνοι οι ισχυρισμοί των οποίων η θεωρητική συνεισφορά ήταν σημαντική στην εξέλιξη της θεωρίας, από την αρχική της διατύπωση έως και τις τελευταίες μελέτες που δίνουν βαρύτητα στο ρόλο του *κοινού* και στη σημασία της διϋποκειμενικής της πτυχής. Οι παρακάτω προσεγγίσεις και ευρήματα σχετίζονται άμεσα με το ερευνητικό μοντέλο που η ανέπτυξε η παρούσα διατριβή.

4.1 Από τη σημασιολογική στη πραγματιστική προσέγγιση της έννοιας της *ασφάλειας*

Πολύ γενικά, η θεωρία της ασφαλειοποίησης συνιστά ένα από τα βασικότερα παρακλάδια του κονστρουκτιβισμού και επιδιώκει να ερμηνεύσει την *πολιτική* μέσω της οποίας ένα πρόβλημα ανάγεται από «πολιτικό» σε «απειλή για την ασφάλεια». Από τη συλλογική αποδοχή ενός ζητήματος ως «απειλή», προκύπτουν πάγιες κοινωνικές δεσμεύσεις και αναπτύσσεται μια συγκεκριμένη πολιτική αντιμετώπισης του (Buzan & Wæver, 1998). Η θεωρία συγγενεύει στενά με τις πρακτικές και τη δύναμη του επιχειρήματος στην πολιτική, υιοθετεί τη θεωρία των λεκτικών / γλωσσικών πράξεων (*speech act theory*), τον πολιτικό ρεαλισμό του Schmitt, την κοινωνιολογία του Bourdieu και την έννοια της *κυβερνητικότητας* (*governmentality*) του Foucault.

Ο επαναπροσδιορισμός του όρου «ασφάλεια» και η επέκταση της χρήσης του από αυτή που περιορίζονταν σε αναλύσεις επιχειρησιακής ισχύος σε αυτή που επιπλέον έχει σαν σκοπό τη μελέτη και ανάλυση κοινωνικών ζητημάτων, αποτέλεσε και την αφορμή δημιουργίας νέων πια προσεγγίσεων και σχολών.

Η θεωρία της ασφαλειοποίησης αρχικά βασίστηκε στη θεώρηση ότι η έννοια *ασφάλεια* έχει επιτελεστικό χαρακτήρα, επιτελείται, δηλαδή, η δεσμευτική πράξη που διατείνεται μέσω του λόγου – δεν περιγράφει απλά τον κόσμο αλλά επιπλέον διαμορφώνει την κοινωνική πραγματικότητα. Η *ασφάλεια* μιας οντότητας, δεν εξαρτάται από κάποια αντικειμενικά χαρακτηριστικά, αλλά προκύπτει από τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των δρώντων ασφαλειοποίησης και του *κοινού*. Η ασφαλειοποίηση θεωρείται επιτυχής, όταν το *κοινό*, αποδέχεται ότι το προτεινόμενο ζήτημα συνιστά πράγματι απειλή. Η *ασφάλεια* λειτουργεί ως σλόγκαν, ως μια μέθοδο, μέσω της οποίας, μια κυρίαρχη ομάδα, αφού αξιολογήσει το *ποιος* χρήζει προστασίας, το *ποιος* μπορεί να θυσιαστεί και το *ποιος* μπορεί να θεωρηθεί αντικείμενο ελέγχου, νομιμοποιεί ένα πολιτικό πρόγραμμα. (Balzacq, Basaran Bigo et al., 2010).

Ο Ole Wæver (2004) διέκρινε τρεις σχολές: την Σχολή του Αμπερίσγουιθ, της Κοπεγχάγης και τη Σχολή του Παρισιού. Σήμερα, με κανέναν τρόπο δεν εξαντλείται στα τρεις αυτές σχολές το πλήθος των προσεγγίσεων που έχουν αναπτυχθεί. Επιπλέον, υπάρχει σημαντικός αριθμός μελετών που δεν απαντούν σε καμία από αυτές τις τρεις. Πολύ γενικά, οι μελέτες για την ασφάλεια κατηγοριοποιούνται σε αυτές που ακολουθούν και μετεξελίσουν την γλωσσολογική προσέγγιση και σε αυτές που βασίζονται εξ' ολοκλήρου στην ανάλυση των πρακτικών. Άλλοι θεωρητικοί, τις διακρίνουν σύμφωνα με το επιστημονικό πεδίο που τις προσεγγίζει, όπως αυτό της φιλοσοφίας ή της κοινωνιολογίας. Σύμφωνα με τους Thierry Balzacq, Sarah Leonard & Jan Ruzicka (2016), πολλοί μελετητές της ασφαλειοποίησης δεν εμπίπτουν πλέον σε καμία από αυτές τις δύο κατηγορίες (σ. 57)⁸⁶.

Αρχικά, λοιπόν, η θεωρία, εμφανίστηκε ως «προσέγγιση», ως «πλαίσιο ανάλυσης» και πολύ λιγότερο ως «θεωρία»⁸⁷, ενώ τα τελευταία χρόνια, ο ευρύτερος ακαδημαϊκός διάλογος τείνει να συμφωνεί τελικά στην ύπαρξη μιας ποικιλομορφίας θεωρητικών προσεγγίσεων και όχι μιας γενικής θεωρίας (Balzacq, 2018· Balzacq & Guzzini, 2015· Balzacq, Leonard & Ruzicka, 2016).

Η εξέλιξη της θεωρίας έχει βασιστεί κυρίως σε δύο κύριες μεταθετικιστικές προσεγγίσεις: Η πρώτη, θέτει στο επίκεντρο τις «λεκτικές πράξεις», την επιτελεστική

⁸⁶ Τέτοιες μελέτες είναι η εργασία της Lene Hansen (2000), όπου το μεγαλύτερο της μέρος βασίζεται στη κριτική προσέγγιση της θεωρίας των γλωσσικών πράξεων που αναπτύχθηκε από την Σχολή της Κοπεγχάγης. Η Hansen, εστίασε σε πρακτικές όπως αυτή του «έγκληματος τιμής» ενώ ταυτόχρονα κατέδειξε τον ισχυρό ρόλο της σιωπής έναντι των λέξεων για την διατήρηση της έμφυλης ανασφάλειας στο Πακιστάν (βλ. Hansen, 2000).

⁸⁷ Βλ. ενδεικτικά Balzacq & Guzzini, 2015)

δύναμη της γλώσσας και ρητορικής του Λόγου των ελίτ και δίνει έμφαση στις συνέπειες που προξενούν οι επίσημες διαδικασίες εκφοράς συγκεκριμένων λέξεων (βλ. Stritzel, 2007· Buzan & Wæver, 2003· Wæver, 1995). Η δεύτερη, επισημαίνει επιπλέον και τον ρόλο των πρακτικών, των τεχνολογιών και διαδικασιών που συνοδεύουν την πολιτική ασφάλειας (Bigo, 2001· Huysmans 2006β, 2011).

Οι πολλαπλές ερμηνείες που αποδόθηκαν στην έννοια της ασφαλειοποίησης στην αρχική διατύπωση της «θεωρίας» από τη Σχολή της Κοπεγχάγης, αναπτύσσονταν πάντα γύρω από μια κοινή θεώρηση. Αυτή που αφορούσε την τριπλή λειτουργία⁸⁸ της ασφάλειας: την επιτελεστική, την πολιτική και την κανονιστική. Για τους Balzacq, Léonard & Ruzicka (2016) οι τρεις αυτές λειτουργίες συνεχώς αλληλοφοδοτούνται. Σε επιτελεστικό επίπεδο, η ασφαλειοποίηση θεμελιώνεται στην γλωσσολογική θεωρία του John Austin και κυρίως στη διάκριση των περιγραφικών (descriptive) και επιτελεστικών (performative) λεκτικών πράξεων. Στη μελέτη *How to do things with words*, (1962), ο Austin διατύπωσε τον ισχυρισμό ότι στη γλώσσα, υπάρχουν πράγματα πέρα από την σημασία των γλωσσικών εκφράσεων και δεν τη χρησιμοποιούμε μόνο για να περιγράψουμε μια δεδομένη πραγματικότητα (ή για να κάνουμε δηλώσεις), αλλά και για να επιτελέσουμε πράξεις⁸⁹.

Βασιζόμενος στην θεωρία του Austin, ο Ole Wæver εξισώνει την ίδια την εκφώνηση της λέξης «ασφάλεια» με την έναρξη της διαδικασίας της ασφαλειοποίησης. Οι δηλώσεις για «ασφάλεια», περισσότερο φέρουν σε εφαρμογή μια νέα σειρά πραγμάτων παρά περιγράφουν την κατάσταση των πραγμάτων. Το ερώτημα του *τί είναι ασφάλεια* διαμορφώνεται στο *τι κάνει η ασφάλεια* (βλ. Wæver, 1995). Συνεπώς, η αξιολόγηση των δηλώσεων - οι λεκτικές εκφράσεις για την ασφάλεια - δεν σχετίζονται πια μόνο με τη σημασία που παράγουν, αλλά και με τα ευρύτερα πλαίσια

⁸⁸ Ο Thierry Balzacq ισχυρίζεται ότι φυσικά και μπορούμε να αντικαταστήσουμε τον όρο «λειτουργία» με αυτή της «διάστασης». Ωστόσο, ενώ οι μελέτες σχετικά με την ασφαλειοποίηση αφιερώνονται στο μεγαλύτερο μέρος τους στο «τι» κάνει η ασφάλεια, η χρήση της έννοιας «λειτουργία» - εδώ δεν είναι σε μεγάλο βαθμό «λειτουργική»- λαμβάνει πράγματι υπόψη τις πραγματιστικές πτυχές της ασφάλειας. (βλ. Balzacq, 2018).

⁸⁹ Υπενθυμίζουμε ότι, η θεωρία γλωσσικών πράξεων εστιάζει στα είδη των πράξεων που επιτελούμε με την γλώσσα καθώς και στις συνθήκες που πρέπει να πληρούνται προκειμένου αυτές οι πράξεις να είναι επιτυχείς.

Σημείωση: Ο Jacques Derrida με το άρθρο του «Signature Event Context» (1972) εξέλιξε σημαντικά τη θεωρία της πράξης λόγου καθώς αποδόμησε την θεωρία νοήματος και τα μοντέλα επικοινωνίας στα οποία ο Austin είχε βασίσει την προσέγγισή του. (βλ. Bass, A. (2020). 'Signature Event Context': *Margins of Philosophy* (Derrida 1982 [First Published 1972]). In Jacques Derrida (σς. 105-134). Routledge.

του λόγου μέσα από τα οποία νοηματοδοτούνται ο ασφαλειοποιών δρών και η επιτελεστική ισχύ του εκπεφρασμένου γραπτού ή προφορικού λόγου (βλ. Balzacq, 2018, σ. 11 και Stritzel, 2007 σ. 360). Υπό το πρίσμα του έργου του Ole Wæver, η ασφαλειοποίηση συνιστά ένα ιδιαίτερο είδος πολιτικής που επιτρέπει - κατ' επείγοντως - την λήψη έκτακτων μέτρων και πέραν αυτών που ήδη προβλέπονται από την υφιστάμενη πολιτική. Η υπαρξιακή απειλή χρήζει επείγουσας δράσης και κυρίως εφαρμογή μέτρων εξαιρετικού χαρακτήρα. Κυριαρχεί δηλαδή, η λογική της εξαίρεσης (βλ. Buzan, Wæver & de Wilde, 1998· Huysmans 2006β· βλ. και Agamben, 2007)⁹⁰.

Οι εκπρόσωποι της Σχολής του Παρισιού έθεσαν απέναντι από τη λογική της εξαίρεσης επιπλέον αυτή της λογικής της ρουτίνας, σύμφωνα με την οποία, η ασφαλειοποίηση συντελείται μέσω επαναλαμβανόμενων διαδικασιών ρουτίνας που εκτελούνται από επαγγελματίες που μεριμνούν για την ασφάλεια (βλ. Bigo 2001, 2002 και Huysmans, 2011). Η ασφαλειοποίηση, συνιστά μια διαδικασία μέσω της οποίας - και ανάλογα με τον τρόπο με τον οποίο ασκείται η εξουσία-, επηρεάζεται σημαντικά η καθημερινή ζωή (βλ. Bigo, 2001 και Bourbeau, 2011,2014α).

Ενώ για τους περισσότερους μελετητές αυτές οι δύο προσεγγίσεις πλαισιώνουν ένα πεδίο σύγκρουσης επιστημονικών απόψεων, ο Philippe Bourbeau, μέσα από την ανάλυση των κοινωνικών μηχανισμών που εμπλέκονται στην ασφαλειοποίηση της μετανάστευσης το 2003 στην Γαλλία, εστιάζει στον επιτελεστικό χαρακτήρα της ασφαλείας, στην εξάρτηση της διαδικασίας από την διαδρομή που ακολουθεί ένα ζήτημα σε κρίσιμες συγκυρίες και εντοπίζει πολλά σημεία τομής μεταξύ της λογικής της ρουτίνας και της λογικής της εξαίρεσης. Στην εργασία του *Moving Forward Together: Logics of the Securitisation Process* (2014α), αμφισβητεί τη θεώρηση των δυο αυτών λογικών ως αντίθετες και ανταγωνιστικές και επιχειρεί να εντοπίσει τα κοινά τους χαρακτηριστικά, ένα εκ των οποίων, είναι και αυτό που αφορά το «πως

⁹⁰ Ο Giorgio Agamben, συνεχιστής της σκέψης του Foucault δανείζεται την έννοια της «βιοπολιτικής» για να εξηγήσει τα σύγχρονα καθεστώτα εξουσίας, και θεωρεί ότι η εδραίωση της συνδέεται άμεσα με την «κανονικοποίηση» της κατάστασης εξαίρεσης. Υποστήριξε ότι το πλαίσιο της κατάστασης εξαίρεσης δημιουργεί τους όρους ώστε η κυριαρχία να καταστεί μια ανυπέρβλητη συνθήκη την οποία οι κοινωνίες δύσκολα μπορούν να αντιμετωπίσουν. Η κατάσταση εκτάκτου ανάγκης τείνει όλο και περισσότερο να παρουσιάζεται ως το δεσπότην παράδειγμα διακυβέρνησης της σύγχρονης πολιτικής. Οι διαδικασίες εξαίρεσης στοχεύουν σε μια άμεση και πραγματική απειλή που πρέπει να εξαλειφθεί αναστέλλοντας για περιορισμένο χρονικό διάστημα τις εγγυήσεις του νόμου. Αντιθέτως, οι «λόγοι ασφαλείας» για τους οποίους μιλάμε σήμερα, αποτελούν μια κανονική και μόνιμη τεχνική διακυβέρνησης, από Συνέντευξη του Τζόρτζιο Αγκάμπεν στη Βαβυλωνία, *Giorgio Agamben: Πως η εμμονή της αστυνόμευσης μεταλλάσσει τη δημοκρατία*. Διαθέσιμο στο:

- <https://www.babylonia.gr/tag/agkamen/?print=pdf-search> (επίσκεψη 10 Φεβρουαρίου 2021)
Βλ. σχετικά: Agamben, G., (1995/2005, 2007, 2020^a, 2020β)

γίνονται τα πράγματα» (την επιτέλεση). Για τον Bourbeau, η διαφωνία μεταξύ της ασφαλειοποίησης (λογικής της εξαίρεσης) και της πολιτικοποίησης (η λογική της ρουτίνας) είναι προφανώς υπερεκτιμημένη από τους υποστηρικτές του κάθε στρατοπέδου. Σε επόμενο υποκεφάλαιο, θα αναφερθούμε στις παρατηρήσεις του εκτενέστερα.

Μία από τις πιο δημοφιλής μελέτες της θεωρίας που επιλέγει τον συγκερασμό και των δύο παραπάνω προσεγγίσεων, είναι αυτή του Thierry Balzacq, *Securitization Theory: How Security Problems Emerge and Dissolve* (2011α). Ο Balzacq τοποθετεί προνομιακά τις πρακτικές έναντι των λόγων και συνδέει την ασφαλειοποίηση με το σύνολο εκείνων των πρακτικών όπου ο «ασφαλειοποιών δρών» (Bigo, 2002), μέσω τεχνικών πειθούς (όπως στερεότυπα, μεταφορές, οπτικά ρεπερτόρια, συναισθήματα κλπ.) αποσκοπεί στο χαρακτηρισμό ενός προβλήματος ως θέμα ύψιστης ασφάλειας - ως μια «απειλή» - και κατ' επέκταση στην αποδοχή του κοινού για λήψη έκτακτων μέτρων για την αντιμετώπιση του κινδύνου. Με λίγα λόγια, σύμφωνα με την προσέγγιση του, η ασφαλειοποίηση συνδυάζει την πολιτική του σχεδιασμού της απειλής με την διαχείριση της.

Συμπερασματικά, οι βασικές έννοιες της θεωρίας είναι: η *οντότητα* (ο ασφαλειοποιών δρών) που παρουσιάζει ένα ζήτημα ως ζήτημα ασφάλειας και που πραγματοποιεί την ασφαλειοποιητική κίνηση/δήλωση, η *οντότητα που απειλεί* (το υποκείμενο αναφοράς), η *οντότητα που απειλείται* (το αντικείμενο αναφοράς), δηλαδή, το *κοινό* (the audience) - η αποδοχή του οποίου είναι απαραίτητη, έτσι που η απειλή να αποκτήσει ένα διϋποκειμενικό status)- και το *πλαίσιο* (context) εντός του οποίου υιοθετούνται οι πολιτικές «έκτακτης περίπτωσης» (Balzacq et al., 2016, σ. 495).

Από την πρώτη εμφάνιση της θεωρίας της ασφαλειοποίησης έως και σήμερα, ακολούθησε σημαντικό πλήθος κριτικών προσεγγίσεων και συμπληρώσεις της αρχικής σύλληψης. Οι περισσότερες μελέτες δεν χαρακτηρίζονται από την αυστηρή επιλογή κάποιας συγκεκριμένης «σχολής», αλλά ακολουθούν έναν θεωρητικό συνδυασμό δύο ή περισσότερων προσεγγίσεων ενώ διαφοροποιούνται κυρίως μόνο ως προς τις θεωρητικές τους επιρροές. Η επιστημονική συζήτηση γύρω από την σχέση μεταξύ του κινδύνου, ασφάλειας και ασφαλειοποίησης είναι έντονη και χαρακτηρίζεται από σημαντικές διαφορετικές οπτικές, ενώ ο βαθμός ικανότητας των ερευνητών να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει η θεωρία σχετικά με το θεωρητικό και μεθοδολογικό πλαίσιο, επηρεάζει αντίστοιχα και το βαθμό όπου κρίνεται ικανή στο να συμβάλλει ουσιαστικά στο πεδίο μελετών για την ασφάλεια.

Οι βασικές πτυχές του διαλόγου που αναπτύχθηκαν, εκτός από την μελέτη των λεκτικών πράξεων, των μέσων και των πρακτικών, αφορούν κυρίως: 1) το ρόλο του κοινού στη διαδικασία της ασφαλειοποίησης, 2) τη σχέση μεταξύ πολιτικής και ασφάλειας 3) το πλαίσιο και την αναζήτηση μιας ευέλικτης μεθοδολογίας για έρευνα που θα συμβάλλει αποτελεσματικά στην κατανόηση της θεωρίας.

Όπως προαναφέραμε, για τους Ballzack, Leonard και Ruzicka (2016) όλες αυτές οι προσεγγίσεις αναπτύσσονται εντός ενός κοινού πλαισίου σκέψης και όλες χαρακτηρίζονται από εννοιολογικούς μηχανισμούς (apparatuses) που προκύπτουν από τις σχέσεις εξουσίας, το πλαίσιο, το κοινό και τις πρακτικές. Η ορθή επιλογή, τόσο του θεωρητικού, όσο και του μεθοδολογικού πλαισίου για τη μελέτη των διαδικασιών ασφαλειοποίησης, κυριαρχεί στην ακαδημαϊκή συζήτηση μέχρι και στις μέρες μας.

Οι πιο δημοφιλείς μεθοδολογικές προτάσεις διερεύνησης των διαδικασιών ασφαλειοποίησης είναι αυτή της ανάλυσης λόγου (βλ. Balzacq & Guzzini, 2015) και της μεθόδου διερεύνησης διαδικασίας (process tracing). Ενώ η ανάλυση λόγου επικεντρώνεται στο *πότε* συμβαίνει η ασφαλειοποίηση, για ορισμένους ερευνητές η διερεύνηση διαδικασίας θεωρείται ως η πιο κατάλληλη στο να αποκαλύψει επιπλέον το *γιατί* οι συγκεκριμένες κινήσεις ασφαλειοποίησης επιτυγχάνουν το σκοπό τους. Γενικότερα, οι μελετητές καλούνται να αντιμετωπίσουν ένα ιδιαίτερα περίπλοκο θέμα και για αυτό τα τελευταία χρόνια επιχειρούν την ανάπτυξη και τον σχεδιασμό μιας *μεσαίου βεληνεκού* θεωρίας (middle-age theory) έτσι που να μπορούν να λάβουν υπόψη, τους πιο σημαντικούς παράγοντες της υπό εξέταση διαδικασίας. Μια, λοιπόν, από τις μεγάλες προκλήσεις που αντιμετωπίζουν, είναι αρχικά εκείνη που αναλαμβάνει να απαντήσει στο ερώτημα για το ποιες θεωρητικές προσεγγίσεις του «κινδύνου» και ασφαλειοποίησης, είναι συμπληρωματικές, ασύμμετρες ή αμοιβαία υποκαταστήσιμες.

Μέχρι πριν από λίγα χρόνια, κυριαρχούσε η πεποίθηση ότι το μεγαλύτερο πλήθος των εμπειρικών μελετών που υιοθετεί την θεωρία της ασφαλειοποίησης είναι αφιερωμένο στην εξέταση ευρωπαϊκών ζητημάτων ασφάλειας. Ωστόσο, βασικά ζητήματα που αφορούν τη μετανάστευση και την κλιματική αλλαγή απασχολήσαν την επιστημονική κοινότητα διεθνώς, πέρα του ευρωπαϊκού επιπέδου, ενώ η θεωρία έχει διευρυνθεί σημαντικά και πλέον έχει ήδη αναγνωριστεί ως μια από τις κυρίαρχες προσεγγίσεις σε ζητήματα όπως αυτό της διαφύλαξης συνόρων, της ασφάλειας στον κυβερνοχώρο, της τρομοκρατίας και των διακρατικών αντιπαραθέσεων.

4.1.1 Η αντιστρόφως ανάλογη σχέση ασφάλειας και πολιτικής

Για την Σχολή της Κοπεγχάγης, η ασφαλειοποίηση συντελείται όταν «ένα θέμα χαρακτηρίζεται ως υπαρξιακή απειλή [...] και απαιτείται η λήψη έκτακτων μέτρων και ενεργειών, εκτός ή πέραν των υφιστάμενων (κανονικών-συμβατικών) περιορισμών της πολιτικής διαδικασίας». (Buzan, Wæver & de Wilde, 1998, σ. 24). Εν ολίγοις, μία από τις βασικές διαστάσεις της ασφαλειοποίησης σχετίζεται με την μετατόπιση των ζητημάτων από το πεδίο της συμβατικής πολιτικής σε αυτό της πολιτικής που μεριμνά για την ασφάλεια.

Για τους τους Buzan, Wæver και de Wilde (1998, σ. 24-25), οι δρώντες του συστήματος δια μέσου του δημόσιου λόγου και με συγκεκριμένη ρητορική, πλαισιώνουν με συγκεκριμένο τρόπο, συγκεκριμένα θέματα, με κύριο σκοπό την αποδοχή από το κοινό ότι η υφιστάμενη πολιτική, δεν είναι ικανή να διαχειριστεί αυτά τα ζητήματα. Αυτά, λοιπόν, θα πρέπει να μεταφερθούν στο πεδίο πολιτικής που μεριμνά για την ασφάλεια, έτσι ώστε να ληφθούν «ασυνήθιστα μέτρα έκτακτης ανάγκης» για την αντιμετώπιση τους. Όπως προαναφέραμε, στην αποδοχή από το κοινό-στόχο, έγκειται και η επιτυχής ή όχι ασφαλειοποίηση ενός θέματος. Η ασφάλεια πρέπει να θεωρηθεί ως μια αποτυχία διαχείρισης θεμάτων από την υφιστάμενη πολιτική (Buzan, Waever & De Wilde 1998.σ.29) Κατά κάποιο τρόπο, αρχικά, η ασφαλειοποίηση έλαβε το χαρακτήρα της απολιτικοποίησης (depoliticization) (Balzacq, 2018, σ. 11).

Σύμφωνα με την επιχειρηματολογία του Wæver, η επιστροφή στις συμβατικές πολιτικές διαδικασίες, πραγματοποιείται μέσω της αποασφαλειοποίησης (desecuritization). Με αυτό τον ισχυρισμό του και χάρη στην συμβολή σε αυτόν της εργασίας της Hannah Arend για την πολιτική, ο συγγραφέας επιτυγχάνει να μετατοπίσει τώρα την προσοχή στο κοινό. Υπό αυτό το πρίσμα, η διαδικασία της αποασφαλειοποίησης συνίσταται στην εξαίρεση ενός ζητήματος από την κατάσταση εκτάκτου ανάγκης και στην μετατόπιση του, στις συνήθεις διαδικασίες της διαπραγμάτευσης στην πολιτική σφαίρα (Buzan, Wæver & de Wilde, 1998) Όπως υπογραμμίζει και η Rita Floyd (2010), για την Σχολή της Κοπεγχάγης, το de-security, «οδηγεί πάντα στην πολιτικοποίηση (politization)» (ό.π., σ.57), στο πεδίο, δηλαδή, όπου απαιτείται τώρα η λήψη μια απόφασης για την οποία κάποιος πρέπει να αναλάβει την ευθύνη (Wæver, 1989). Οι αποφάσεις αυτές, πλαισιώνονται με όρους ασφαλειοποίησης – διαφορετικά θα επέλθει η ανασφάλεια.

Η έννοια της αποασφαλειοποίησης έχει ερμηνευτεί με διάφορους και πολλές φορές και αντιφατικούς τρόπους. Η Hansen, στη μελέτη της *Reconstructing desecuritisation: the normative-political in the Copenhagen School and directions for how to apply it* (2012) εντοπίζει τέσσερις διαφορετικές θεωρήσεις οι οποίες βασίζονται στην Σχολή της Κοπεγχάγης: Αυτές αφορούν: 1) την πολιτική της ύφεσης (détente) - την «ομαλή» απομάκρυνση του ζητήματος από τον λόγο περί ασφάλειας (security discourse), 2) την αντικατάσταση του από κάποιο άλλο ζήτημα ασφάλειας 3) την επαναδιατύπωση του (εντός ενός μη-ασφάλειας πλαισίου) , και 4) τη σιωπή (όταν το ζήτημα εξαφανίζεται από το λόγο για την ασφάλεια)

Για την Σχολή του Παρισιού, η αποασφαλειοποίηση εμφανίζεται ως το λογικό και απαραίτητο συμπλήρωμα των διαδικασιών ασφαλειοποίησης, οι οποίες είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με τις διαδικασίες ανασφαλειοποίησης [(in)securitization] (Bigo 1995). Οι δρώντες ανασφαλειοποίησης σύμφωνα με τον Bigo (2002) ενεργούν ως πραγματικοί «φοβιστές» (fearmongers), δημιουργούν μια γενικευμένη κατάσταση ανησυχίας, κατασκευάζουν ποικίλα κοινωνικά φαινόμενα ή πηγές ρίσκων και κινδύνων, έχοντας ως κύριο σκοπό να προωθήσουν τις δικές τους λύσεις για την αντιμετώπιση τους (security solutions) (ό.π., σ. 38).

Ο φόβος μια νέας πραγματικότητας δημιουργεί ανασφάλεια, αλλά και επιστροφή σε «σταθερές αξίες». Στο ζήτημα της μετανάστευσης για παράδειγμα, η πολιτική του φόβου με τις αφηγήσεις περί ύψιστης απειλής και ο φόβος για τον «ξένο», αποτέλεσε και τη βασικότερη τακτική των επαγγελματιών της ασφάλειας για να επιτύχουν μεγαλύτερες χρηματικές απαιτήσεις, να λάβουν πολιτικά και θεσμικά προνόμια και να αναπτύξουν νέες προηγμένες τεχνολογίες που μεριμνούν για την ασφάλεια της κοινωνίας (Huysmans 2006, σ. 52). Για το σύνολο των προσεγγίσεων από την παρισινή σχολή η ασφάλεια και η ανασφάλεια είναι αλληλένδετες, τόσο μέσα από την συμβολή του λόγου της ελίτ, όσο και τις γραφειοκρατικές πρακτικές. Η ασφάλεια συνιστά «μια προσπάθεια ανασφαλειοποίησης της καθημερινής ζωής από τους επαγγελματίες της ασφάλειας και μια αύξηση της δύναμης της αστυνομίας για δράση» (Bigo 2001, σ.111).

Από το *dispositif* της κυβερνητικότητας προκύπτουν τόσο πρακτικές ασφαλειοποίησης όσο και ανασφαλειοποίησης του ατόμου και της καθημερινής ζωής. Η ανασφαλειοποίηση θα μεταφραστεί σε κοινωνική επιταγή για την παρέμβαση αρμόδιων υπηρεσιών όπου μέσω του λόγου τους, διαβεβαιώνουν ότι θα προστατέψουν την κοινωνία. Όσο περισσότερο προσπαθεί κάποιος να ασφαλειοποιήσει ένα

κοινωνικό φαινόμενο προκειμένου να διασφαλίσει την «ασφάλεια», τόσο περισσότερο προκαλεί (σκόπιμα αλλά και μη σκόπιμα) το αίσθημα ανασφάλειας - όπως για παράδειγμα, στις περιπτώσεις στρατιωτικών ή αστυνομικών ένοπλων περιπολιών για την αποτροπή τρομοκρατικών επιθέσεων (C.A.S.E Collective, 2005, σ. 461).

Σε κανονιστικό επίπεδο, σύμφωνα με τη Σχολή της Κοπεγχάγης, η ανασφαλειοποίηση κατέχει υψηλότερο ηθικό status από την ασφαλειοποίηση. Ωστόσο, στο σημείο αυτό οφείλουμε να επισημάνουμε την ύπαρξη ενός αρκετά σημαντικού πλήθους εμπειρικών μελετών, οι οποίες αμφισβητούν αυτού του είδους την μονομερή (κανονιστική) σχέση μεταξύ της ασφαλειοποίησης και της ανασφαλειοποίησης. Για παράδειγμα, η μελέτη του Stefan Elbe (2006) για την διαχείριση του HIV/AIDS, προσδίδει μια θετική προσέγγιση στην ασφαλειοποίηση ως *πράξη*, καθώς: α) επιτυγχάνει την εγγραφή του ζητήματος σε εκείνο το επίπεδο που αποσπά την προσοχή του κοινού και β) ενεργοποιεί άμεσα την κινητοποίηση των απαραίτητων μέσων για την ταχεία αντιμετώπιση του (Balzacq, 2018, σ. 12).

Η κανονιστική διάσταση της ασφαλειοποίησης, σύμφωνα με τον Balzacq (2018), άλλοτε εκδηλώνεται σιωπηλά (μέσω πολιτικών σκοπιμοτήτων) και άλλοτε με σαφήνεια (όταν προκύπτει από τη σχέση ασφαλειοποίηση- πολιτικοποίηση). Ενώ είναι σχετικά δύσκολο να προκύψει σύγχυση μεταξύ των δύο αυτών εκδηλώσεων κανονιστικότητας, είναι λάθος το να τις αντιμετωπίζουμε επίμονα ως τελείως ανεξάρτητες τη μία από την άλλη. Η ασφαλειοποίηση συνιστά μια πολιτική επιλογή, η οποία παράδοξα βασίζεται στην αποπολιτικοποίηση ενός δημόσιου ζητήματος. Η πραγματιστική, η κανονιστική και η πολιτική διάσταση ενώνονται (Balzacq et al., 2016). Η πολιτικοποίηση και η ασφαλειοποίηση συνιστούν ξεχωριστές διαδικασίες και απαιτούν διαφορετικούς μηχανισμούς αντιμετώπισης. Ωστόσο, όπως προαναφέραμε, ούτε αποκλείουν η μία την άλλη, αλλά ούτε και συνδέονται γραμμικά. Σύμφωνα με τον Bourbeau, (2013β), ένα αντικείμενο μπορεί ταυτόχρονα να πολιτικοποιηθεί και να ασφαλειοποιηθεί όσο και να ασφαλειοποιηθεί χωρίς πριν καν να έχει πολιτικοποιηθεί, όπως επίσης, να αποπολιτικοποιηθεί, αλλά να μην επιστρέψει ποτέ ξανά στην πολιτική σφαίρα. Η ασφαλειοποίηση δεν συνιστά μια μη αναστρέψιμη κατάσταση αλλά αντιθέτως, υφίσταται πολλαπλές διακυμάνσεις. Μία αύξηση κινήσεων ασφαλειοποίησης θα ενισχύσει τον βαθμό ασφαλειοποίησης ενός ζητήματος και αντίστοιχα μια μείωση της συχνότητας ή της ισχύος των δηλώσεων ασφαλειοποίησης μπορεί να οδηγήσει σταδιακά στην αποασφαλειοποίηση.

Για τον Balzacq, το μεγαλύτερο εμπόδιο για την ανάπτυξη μιας ενδεδειγμένης μελέτης της σχέσης μεταξύ της πολιτικής και της ασφάλειας στην θεωρία της ασφαλειοποίησης, σχετίζεται με τη διάκριση που έχει εισάγει η πρόσφατη πολιτική φιλοσοφία, μεταξύ του *le politique* (το πολιτικό στο αρσενικό γένος - αναφέρεται στην πολιτική διάσταση της κοινωνίας/ συνδέεται με το κοινό) και του *la politique* (η πολιτική στο θηλυκό γένος - συνδέεται με τους πολιτικούς παράγοντες και τη κυριαρχία αυτών πάνω στους πολλούς). Για τον συγγραφέα, οι δύο αυτοί άξονες του όρου συνδέονται με διαφορετικούς ρόλους και σχετίζονται με τελείως διαφορετικό τρόπο με την έννοια της ασφάλειας (Balzacq, 2018, σ.16 και Balzacq et al., 2016, σ. 30-31). Επιπλέον, υπογραμμίζει, ότι η φύση του πολιτικού καθεστώτος, συνιστά άλλη μια σημαντική παράμετρο, που με την σειρά της κατανέμει με επίσης διαφορετικό τρόπο αυτούς τους ρόλους, τόσο στην ασφάλεια, όσο και στη πολιτική και δεν πρέπει να την αγνοούμε.⁹¹

Για τον Michael Williams (2015) η ασφαλειοποίηση λαμβάνει την μορφή μιας «έκτακτης» (extraordinary) πολιτικής, ταυτίζεται, δηλαδή, με το έκτακτο στοιχείο, με εκείνο που υπερβαίνει τις ισχύουσες νόρμες (extraordinary), προκειμένου να διαρθρώσει ένα νέο πεδίο πολιτικής δράσης. Όταν μιλάμε για «έκτακτη πολιτική» αναφερόμαστε στις περιπτώσεις εκείνες όπου εν αντιθέσει με τη σταθερότητα και την ιεραρχία που διέπει τις συμβατικές πολιτικές, εκδηλώνεται μία μαζική κινητοποίηση, μια κατάσταση όπου με εκτενή λαϊκή υποστήριξη, απαιτούνται θεμελιώδεις αλλαγές και προκαλείται η δημιουργία παράτυπων και ανεπίσημων δημοσίων χώρων. Επιπλέον, μέσα από τις πολιτικές αυτού του είδους που υπερβαίνουν τον κανόνα, «ξυπνά» ο κυρίαρχος λαός για να απαιτήσει τον σχηματισμό υπερ-θεσμικών και εξωτερικών από το κράτος κινημάτων που μεταβάλλουν τον υπάρχοντα συσχετισμό δυνάμεων, τη νομιμότητα που αποπνέει η κρατική εξουσία και το κυρίαρχο σύστημα αξιών. Πρόκειται για τις *στιγμές* εκείνες όπου το συλλογικό υποκείμενο της κυριαρχίας, ο λαός, επιβεβαιώνει την υπέρτατη δύναμή του για την αυτοδιακυβέρνησή του. Μέσα από μία τέτοια εκδήλωση ο κυρίαρχος λαός αλλάζει ή επανακαθορίζει τους θεμελιώδεις κανόνες, αξίες και θεσμούς. Σε αυτές, λοιπόν, τις έκτακτες και ασυνήθιστες στιγμές, κατά την διάρκεια των οποίων διαρρηγνύεται ο ισχύων συνταγματικός κανόνας και οι θεσμοί που τον απαρτίζουν, το περιεχόμενο της πολιτικής επεκτείνεται,

⁹¹ Βλ., ενδεικτικά, την μελέτη του Vuori (2008) ο οποίος εφάρμοσε το μοντέλο για ασφαλειοποίηση της Σχολής της Κοπεγχάγης στο καθεστώς της Κίνας και αυτή των Holbraad και Petersen (2012) οι οποίοι υιοθέτησαν την εργασία του στην δική τους μελέτη για την Κούβα.

προκειμένου να δημιουργήσει χώρο για την συνειδητή λαϊκή συμμετοχή και την υπερθεσμική κι αυθόρμητη συλλογική παρέμβαση. Στα πλαίσια των έκτακτων αυτών πλαισίων, το περιεχόμενο της πολιτικής δράσης αλλάζει ριζικά. Με άλλα λόγια, οι δημοκρατικές πολιτικές που υπερβαίνουν τη συνταγματική κανονικότητα συνδέονται με εκείνες τις ασυνήθιστες και ρευστές στιγμές κατά τις οποίες ξεπερνούνται τα επίσημα όρια των κυρίαρχων θεσμοθετημένων πολιτικών. Τέτοιες πολιτικές έχουν ως βασικό τους στόχο την τροποποίηση των κεντρικών πολιτικών, συμβολικών και θεσμικών αρχών και τον επαναπροσδιορισμό του περιεχομένου και των στόχων της κοινωνίας. και ακριβώς αυτές τις στιγμές οφείλει ο ερευνητής να εντοπίσει.

4.1.2 Η λογική της εξαίρεσης και η λογική της ρουτίνας στην ανάλυση της διαδικασίας της ασφαλειοποίησης ενός ζητήματος

Το ερώτημα για το *πώς* εξελίσσεται η ασφαλειοποίηση ενός ζητήματος, συνδέεται στενά με την θεωρητική συζήτηση γύρω από τις βασικές αρχές της λογικής της εξαίρεσης και της λογικής της ρουτίνας (Bourbeau, 2014α).

Όπως προαναφέρθηκε παραπάνω, η κύρια διαφωνία μεταξύ των υποστηρικτών των διαφορετικών σχολών, έγκειται κυρίως μεταξύ δύο βασικών θεωρητικών θέσεων, αυτών των που κατανοούν την ασφαλειοποίηση ως αποτέλεσμα μιας *λογικής της εξαίρεσης* η οποία εστιάζει στην λήψη έκτακτων μέτρων για την αντιμετώπιση του κινδύνου και αυτών που αντιλαμβάνονται την ασφάλεια ως μια *ρουτίνα διαδικασίας* που αναπαράγεται στον καθημερινό λόγο και πρακτικές.

Για την Σχολή της Κοπεγχάγης, μια γλωσσική πράξη για την ασφάλεια, όχι μόνο περιγράφει μια κατάσταση αλλά καθορίζει επιπλέον τους κατάλληλους τρόπους δράσης για αυτήν. Η έρευνα για την ασφαλειοποίηση επιδιώκει να κατανοήσει τη διαδικασία όπου ένα ζήτημα περιγράφεται σε ένα προκαθορισμένο αντικείμενο ως υπαρξιακή απειλή. Για να είναι επιτυχής η ασφαλειοποίηση οι γλωσσικές πράξεις πρέπει να ακολουθούν εκείνη την *γραμματική* για την ασφάλεια, οι δρώντες ασφαλειοποίησης πρέπει να διαθέτουν κοινωνικό κεφάλαιο και ισχύ, έτσι που οι κινήσεις ασφαλειοποίησης να νομιμοποιηθούν και επιπλέον, το *κοινό* πρέπει να αποδεχτεί την προτεινόμενη κίνηση ασφαλειοποίησης ως νόμιμη.

Για τους υποστηρικτές της Σχολής του Παρισιού, η ασφάλεια δεν σχετίζεται με την κατ' επείγουσα συνθήκη αλλά με ένα συγκεκριμένο τρόπο διακυβέρνησης η οποία μεθοδευμένα αναλαμβάνει να ενισχύσει το αίσθημα της ανασφάλειας και της ανησυχίας στην κοινωνία (Bigo, 2002,2006). Βασιζόμενη στο έργο των Foucault και

Bourdieu⁹², η λογική της ρουτίνας αντιλαμβάνεται την ασφαλειοποίηση ως μια διαδικασία κατασκευής νοήματος μέσω της κυβερνητικότητας και των πρακτικών. Η «λογική της ρουτίνας» υποστηρίζει ότι ασφαλειοποίηση συντελείται μέσω ενός συνόλου επαναλαμβανόμενων πρακτικών που συνήθως εκτελούνται από γραφειοκράτες και επαγγελματίες της ασφάλειας, με την τεχνολογία της εξουσίας να καταλαμβάνει εξέχουσα θέση⁹³ (Bigo, 2002, σ. 66)

Ο Bourbeau (2014α) υπογραμμίζει ότι η συνθήκη της ρουτίνας και αυτή της εξαίρεσης δεν συνιστούν τίποτα παραπάνω από ψευδείς διακρίσεις και στείρες αντιθέσεις οι οποίες επιπλέον, παράγουν σημαντικά ισχυρές διχοτομίες για την έρευνα.⁹⁴ Επιχειρώντας να απομακρυνθεί από αυτό το αδιέξοδο που αντιμετωπίζει η ανάλυση της διαδικασίας της ασφαλειοποίησης, αρχικά διατυπώνει τον ισχυρισμό του ότι το μεγαλύτερο πλήθος των εμπειρικών μελετών, αποκαλύπτουν στοιχεία τόσο της εξαίρεσης, όσο και της ρουτίνας. Ο συγγραφέας, έχοντας ως βασικό σκοπό την ανάπτυξη ενός ευέλικτου πλαισίου ανάλυσης για τους ερευνητές και όχι μιας νέας θεωρίας ασφαλειοποίησης που αντλεί και από τις δύο λογικές, διατυπώνει τρεις βασικούς επιπλέον ισχυρισμούς: α) το θεωρητικό πλαίσιο που εστιάζει σε μια από τις δύο μόνο λογικές, δεν είναι ικανό να αποκαλύψει τη συνολική εικόνα της διαδικασίας της ασφαλειοποίησης. β) οι δυο λογικές, διακρίνονται από δυο βασικά κοινά στοιχεία, την επιτελεστικότητα της εννοίας «ασφάλεια» και την εξάρτηση τους από την πρόοδο της διαδικασίας ασφαλειοποίησης και για αυτόν ακριβώς το λόγο γ) οι μελετητές, οφείλουν να μελετήσουν συνολικά τη διαδρομή της διαδικασίας, τα σημεία συνύπαρξης, της συνέχειας (continuity), της αλλαγής, της επανάληψης, της αναπαραγωγής κ.τ.λ. (Bourbeau 2014^α, σ. 188). Ο Bourbeau σημειώνει ότι αν επικεντρωθεί ο ερευνητής μόνο στις κρίσιμες στιγμές που κυριαρχεί η αρχή της εξαίρεσης, θα αμελήσει τους πολυάριθμους τρόπους με τους οποίους οι πρακτικές για την ασφάλεια αναπαράγονται με συνέπεια στο χρόνο και στο χώρο, εκτός, όπως υπογραμμίζει «.. αν δεχτούμε την υπόθεση, ότι ζούμε σε μία μόνιμη κατάσταση

⁹² Σύμφωνα με τον Foucault, σκοπός των κυβερνήσεων της ασφάλειας (les gouvernements sécuritaires) δεν είναι μόνο να παράγουν την κατάσταση εξαίρεσης, αλλά να την εκμεταλλευτούν και να την καθοδηγήσουν όταν αυτή συμβαίνει. Βλ. σχετικά Foucault (1977/2007), Vogl (2009),.

⁹³ Η ασφαλειοποίηση της μετανάστευσης, επισημαίνει ο Didier Bigo, συνιστά μια οριζόντια (transversal) πολιτική τεχνολογία, που χρησιμοποιείται ως τρόπος (mode) διακυβέρνησης από διάφορα θεσμικά όργανα, με σκοπό να παίξουν με την ανησυχία ή να την ενθαρρύνουν - εάν δεν υπάρχει ακόμη, προκειμένου να επιβεβαιωθεί ο ρόλος τους ως παρόχοι προστασίας και ασφάλειας αλλά και για να καλύψουν μερικές από τις αποτυχίες τους. Στο Bigo, 2002, σ. 66

⁹⁴ όπως: συνέχεια / αλλαγή, διάδοση των πρακτικών ασφάλειας / διακοπή πρακτικών ασφάλειας - που προκύπτουν από την ασφαλειοποίηση κ.τ.λ.

εξάιρεσης» (ό.π). Το μοντέλο της Σχολής της Κοπεγχάγης, είναι ικανό να διαχειριστεί την ιδέα ότι οι μηχανισμοί για την ασφάλεια παράγουν μια συνεχή αίσθηση ανασφάλειας, φόβου και κινδύνου. Αντίστοιχα, η εστίαση στις πρακτικές, αδυνατεί να αναδείξει τις πιθανές αλλαγές στην παγκόσμια πολιτική και κατ' επέκταση τις αλλαγές στη διαδικασία της ασφαλειοποίησης. Η λογική της ρουτίνας αναδεικνύει τα χαρακτηριστικά της κοινωνίας που έχουν διάρκεια, αλλά αδυνατεί να αναδείξει τις αιτίες κρίσιμων πολιτικών αλλαγών και συγκυριών (ό.π).

Μια ακόμη περιοχή έρευνας η οποία διακρίνεται από αμφιλεγόμενους και ελλειπείς συσχετισμούς μεταξύ των δύο αρχών είναι αυτή που πραγματεύεται το ζήτημα του *ποιοι* είναι οι δρώντες ασφαλειοποίησης. Η Σχολή της Κοπεγχάγης υιοθετεί τον λόγο του Schmitt (1922/1985, 1932/1994) σύμφωνα με τον οποίο «*κυρίαρχος είναι όποιος αποφασίζει για την κατάσταση έκτακτης ανάγκης*»⁹⁵ και επικεντρώνεται σχεδόν αποκλειστικά στην πολιτική των ελίτ. (Collective, C. A. S. E. (2006), σ. 466) Ο Jeff Huysmans στο *What's in an act? On security speech acts and little security nothings* (2011) επίσης επικρίνει την ελιτίστικη εικόνα του πολιτικού οράματος από τη Σχολή της Κοπεγχάγης, και ισχυρίζεται, ότι αυτή η προσέγγιση και ανάλυση «*εστιάζει κυρίως σε ηγέτες ή πολιτικούς – «πολιτικές προσωπικότητες - statesmen» – που μιλούν για ασφάλεια έχοντας μεγάλη επιρροή, «ενώ οι απλοί άνθρωποι συνεχίζουν την καθημερινή τους ζωή*» (Huysmans, 2011, σ. 375).

Η Σχολή του Παρισιού περιορίζει το πεδίο των πράξεων ασφαλειοποίησης στους επαγγελματίες που μεριμνούν για την ασφάλεια (securitising agents) «..αστυνομικούς, αστυφύλακες, υπηρεσίες πληροφοριών, στρατιωτικούς, παρόδους τεχνολογικών εργαλείων επιτήρησης και εμπειρογνώμονες στην εκτίμηση κινδύνου κτλ.» (Bigo, 2002.σ. 65) και κατά συνέπεια περιορίζει και το σύνολο των επιστημονικών ευρημάτων στο γενικότερο πλαίσιο των σύγχρονων μελετών ασφάλειας.

Η μέθοδος διερεύνησης της διαδικασίας ασφαλειοποίησης, συνιστά έναν ευρύτερο οντολογικό προβληματισμό σε σχέση με το ποιες πρακτικές ανήκουν στο πεδίο ασφαλείας και ποιες όχι. Για αυτόν ακριβώς το λόγο, ο ερευνητής οφείλει πάντα να αιτιολογεί την βάση στην οποία βασίζονται οι επιλογές του (Bourbeau 2014α, σ

⁹⁵ Για τον Carl Schmitt σημασία έχει ποιος έχει την εξουσία να διαμορφώσει τους νόμους και όχι ποιος λέει την αλήθεια. Για τον Schmitt, σε περίπτωση έκτακτης ανάγκης, ο ίδιος ο κυρίαρχος θα εγγυηθεί το δίκαιο μιας ορισμένης κατάστασης στην ολότητά του και όχι οι νόμοι του κράτους» (Lamprou 2017, σ. 51) Βλ. και Schmitt, 1922, 1932, 1962)

192). Η παρούσα διατριβή υιοθετεί τις παρατηρήσεις αυτές του Bourbeau και υπογραμμίζει ότι η ταυτόχρονη διερεύνηση αυτών των δύο *λογικών*, εκτός του ότι μοιάζει επιβεβλημένη, συνιστά πράγματι και τη μοναδική μέθοδο η οποία επιτρέπει στον ερευνητή την εμφάνιση μιας πληρέστερης εικόνας της διαδικασίας της ασφαλειοποίησης ενός ζητήματος.

4.1.3 Οι πρακτικές, το πεδίο και οι επαγγελματίες της (αν)ασφάλειας – [in]security

Ενώ το μεγαλύτερο μέρος της θεωρίας αρχικά εστίαζε προς την μελέτη του εκπεφρασμένου λόγου των δρώντων υποκειμένων, προκειμένου οι θεωρητικοί να συμπληρώσουν και πολλές φορές να ξεπεράσουν τη μελέτη των γλωσσολογικών εκφωνημάτων, προχώρησαν σταδιακά στη διερεύνηση των πρακτικών (Buzan & Hansen, 2009, σ. 216). Η εστίαση αυτή στις πρακτικές, μας αποκάλυψε ότι η υιοθέτηση έκτακτων μέτρων, δεν αφορούν πάντα περιστάσεις για την ασφάλεια.

Οι περισσότερες μελέτες που επικεντρώνονται στις πρακτικές, προκειμένου να κατανοήσουν όλα τα πεδία στα οποία κατέχουν θέσεις τα υποκείμενα, δίνουν έμφαση στο πεδίο της (αν)ασφαλειοποίησης⁹⁶ (Balzacq et al., 2016, σ. 505). Σύμφωνα με τον Didier Bigo (2002), τα δρώντα υποκείμενα τα οποία συνοικοδομούν το πεδίο της (αν)ασφάλειας είναι οι επαγγελματίες που συνδέονται με τη (αν)ασφάλεια [(in)security professionals], όπως οι αστυνομικοί, οι επαγγελματίες φύλαξης συνόρων και οι αξιωματικοί αρμόδιοι για τη συγκέντρωση πληροφοριών (intelligence officers).

Μία από τις έρευνες που επιβεβαιώνει το επιχείρημα του Bigo ότι η ασφάλεια είναι μια προσπάθεια ανασφαλειοποίησης της καθημερινής ζωής από τους επαγγελματίες της ανασφάλειας είναι και αυτή της Tugba Basaran (2008). Η Basaran εστιάζει στο νομοθετικό πλαίσιο ως ένα ακόμη πολύ σημαντικό εργαλείο των διαδικασιών ασφαλειοποίησης. Σύμφωνα με τον ισχυρισμό της, αυτά που θεωρούνται ως τακτικές εξαιρέσεις – όπως η δημιουργία χώρων αναμονής στα αεροδρόμια – συνήθως καθιερώνονται μέσω κοινών και συνηθισμένων διατάξεων. Ωστόσο,

⁹⁶ Bigo & Mc Cluskey (2018), το πρόθεμα [αν] χρησιμοποιείται για να υποδείξει ότι τα αποτελέσματα αυτών των πρακτικών είναι τόσο ασταθή όσοι και σχεσιακά (relational). Ανάλογα με τις σχέσεις εξουσίας, αυτά τα μέτρα και οι πρακτικές ρουτίνες θα συνοδεύονται από δηλώσεις, είτε περί βίας [και] ανασφάλειας είτε περί ασφάλειας και προστασίας. (Βλ. Bigo & Mc Cluskey, 2018, σ. 126) Αυτό που νοείται ως «ασφάλεια» για ένα πρόσωπο, για κάποιο άλλο, είναι η «ανασφάλεια» (Βλ. Rampton & Charalambous, 2020)

υπογραμμίζει ότι ο εξαιρετισμός δεν μπορεί να συνιστά κριτήριο για το εάν η ασφαλειοποίηση έχει συντελεστεί ή όχι.

Όπως προαναφέραμε, η θεωρητική βάση της παρισινή σχολής είναι εμπνευσμένη από τις θεωρητικές αρχές του Bourdieu και του Foucault από τις οποίες έχουν υιοθετήσει τις έννοιες της *έξης* (habitus), του *πεδίου* (field), της *κυβερνητικότητας* (governmentality) και του του *μηχανισμού* (dispositif). (βλ. Basaran, 2008. Bigo, 2005. Huysmans, 2006α). Κάθε μία από αυτές τις έννοιες συμβάλλει σημαντικά, τόσο στην ανάγνωση όσο και στην κατανόηση των διαδικασιών της *πολιτικής της (αν)ασφάλειας*.

Σύμφωνα με τον Bourdieu 1976/2006, η πρακτική προκύπτει ως αποτέλεσμα των σχέσεων μεταξύ των προδιαθέσεων κάποιου (habitus) και της *θέσης* του δρώντος υποκειμένου λόγω του όγκου και της δομής του Κεφαλαίου του στο Πεδίο. Η εξίσωση που συνοψίζει το παραπάνω είναι: [(Habitus) (Κεφάλαιο)] + Πεδίο = Πρακτική. Το habitus μπορεί να θεωρηθεί ως «ένα υποκειμενικό αλλά όχι ατομικό σύστημα από εσωτερικευμένες δομές (*Internalised Structures*), σχήματα αντίληψης, σύλληψης και δράσης που είναι κοινά σε όλα τα μέλη μιας ομάδας ή τάξης και που συνιστούν την προϋπόθεση κάθε αντικειμενοποίησης και ενόρασης» (Μουζέλης 1995, σ. 55). Μέσα από το habitus: «... η δομή –της οποίας αποτελεί προϊόν– διέπει την πρακτική, όχι με βάση ένα μηχανικό ντετερμινισμό, αλλά με βάση τους περιορισμούς και τα όρια που έχουν αρχικώς οριστεί στις επινοήσεις της» (Bourdieu 1976/2006, σ. 92). Το habitus αποτελεί μια έκφανση της πρακτικής αίσθησης σχετικά με αυτό που πρέπει να συμβεί στο πλαίσιο μιας δεδομένης κατάστασης η οποία ήδη εγγράφεται στο παρόν (Bourdieu 1976/2006, σ. 42).

Κάθε πεδίο, λοιπόν, θεωρείται ένας δομημένος χώρος συναλλαγών. Οι *θέσεις* που το αποτελούν και οι ιεραρχικές τους σχέσεις –σχέσεις εξουσίας– ρυθμίζονται από την κατανεμημένη χρήση του ιδιαίτερου κάθε φορά *κεφαλαίου*, του ιδιαίτερου για κάθε πεδίο μέσου, πόρου, ή προσόντος (πολιτιστικό, οικονομικό, συμβολικό και γραφειοκρατικό). Οι επαγγελματίες που μεριμνούν για την ασφάλεια, ως μέλη του πεδίου, μοιράζονται παρόμοιες (αντικειμενικές) «συνθήκες ύπαρξης», κοινούς τρόπους παραγωγής γνώσης (σχετικά με την απειλή) βάσει της κατοχής κεφαλαίου τους, το οποίο με τη σειρά του, παράγει παρόμοιο habitus, δηλαδή συνδυασμό διαθέσεων, σχημάτων αντίληψης και εκτίμησης αντιμετώπισης προβλημάτων που εκ των υστέρων, οδηγούν στην πρακτική (Balzacq et al., 2016. Bigo, 1994, 2006. C.A.S.E Collective 2006. Pouliot & Mérand, 2012). Εν ολίγοις, οι πρακτικές ασφαλειοποίησης

οφείλουν την μορφή και το περιεχόμενο τους στις σχέσεις ισχύος που χαρακτηρίζουν ένα πεδίο. (Balzacq et al., 2016, σ.505)

Το πεδίο της (αν)ασφάλειας συνιστά ένα πεδίο πρακτικών και ιδεών που προϋποθέτουν ένα ενιαίο συνεχές, το οποίο συνδέεται με την ασφάλεια (security continuum) (βλ. Bigo, 1994, σ.164) και ενώνει την εσωτερική και την εξωτερική πολιτική της διάσταση. Για παράδειγμα, η ΕΕ προωθεί τις ανησυχίες και τα συμφέροντα εσωτερικής ασφάλειας των ευρωπαϊκών κρατών μελών χρησιμοποιώντας εργαλεία εξωτερικής πολιτικής εντός του διασυννοριακού πλαισίου της σχέσης της με τρίτα κράτη. Υπό το πρίσμα μιας παραδοσιακής αντίληψης, ο τομέας της εσωτερικής ασφάλειας (εγκληματικότητα, δημόσια τάξη) τείνει να θεωρείται ξεχωριστός από την εξωτερική ασφάλεια (εξωτερική ειρήνη, συγκρούσεις). Ο διασυννοριακός όμως χαρακτήρας των απειλών, έχει θολώσει τα όρια της εσωτερικής και εξωτερικής ασφάλειας. Οι εξελίξεις απαιτούν από τους δρώντες - τους επαγγελματίες της ανασφάλειας- να θέτουν και να εξετάζουν σε ένα κοινό πεδίο, διαφορετικά προβλήματα από διαφορετικούς τομείς όπως η μετανάστευση, το άσυλο, η τρομοκρατία, η διακίνηση ναρκωτικών, έτσι που να οργανώνεται μια ολοκληρωμένη και παραγωγική δράση.

Τα μέλη του πεδίου της (αν)ασφάλειας, αντλούν την νομιμότητα τους από την συσσώρευση ή προώθηση ενός *ιδιαιτέρου κεφαλαίου* και όπως ισχυρίζονται οι Bigo (2005) και Huysmans (2006), καθώς κυριαρχεί η πεποίθηση ότι διαθέτουν πληρέστερη γνώση για τι διακυβεύεται, το συγκεκριμένο πεδίο κυριαρχεί έναντι άλλων.

Σύμφωνα με τους Ballzack, Leonard και Ruzicka (2016) η κύρια θεωρητική βάση των περισσότερων προσεγγίσεων η οποία παρείχε τη δυνατότητα στους μελετητές να μπορούν μέσω της ανάλυσης των συνθήκων υπό τις οποίες αναδύονται και διαμορφώνονται οι συγκεκριμένες οντότητες να αποκαλύψουν επιπλέον το *πώς*, λειτουργούν οι πρακτικές ασφάλειας, ήταν οι προτάσεις του Φουκωϊκού διαγράμματος της εξουσίας και η έννοια της *κυβερνητικότητας*⁹⁷ (governmentality). Πέρα από την θεωρία των γλωσσικών πράξεων, το έργο του Φουκώ για την κυβερνητικότητα και την

⁹⁷ Ο νεολογισμός *governmentality* προτάθηκε από τον Michel Foucault στο πλαίσιο των διαλέξεων του στο Κολέγιο της Γαλλίας (1977-78) προκειμένου να δηλωθεί η διακριτή ιστορική θέση των «πρακτικών κυβέρνησης» (governmental practices) και του στοχασμού τους στη φιλελεύθερη εποχή. Συνθέτει τις ποικίλες σημασίες του «κυβερνάν» (gouverner) με αυτές της «νοοτροπίας» (mentalite), και συνιστά το σύνολο των θεσμών, διαδικασιών, αναλύσεων που συγκροτούν την άσκηση της εξουσίας στον πληθυσμό ως στόχο καθώς και τη χρησιμοποίηση της πολιτικής οικονομίας ως μορφής γνώσης-εξουσίας. Βλ., ενδεικτικά, M. Foucault (2007, 2012α) και Δοξιάδης (2015).

προέλευση της πρακτικής της βιοπολιτικής *διακυβέρνησης* (analytics of government)⁹⁸ κατείχε πολύ σημαντικό ρόλο. Η υιοθέτηση της Φουκωϊκής σκέψης συνιστά ίσως και την πιο γόνιμη στρατηγική μέσω της οποίας γεφυρώθηκαν οι δυο προσεγγίσεις για την ασφαλειοποίηση (Balzacq et al., 2016, σ. 521).

Οι υποστηρικτές που προσεγγίζουν την θεωρία εστιάζοντας στις πρακτικές, λοιπόν, τείνουν να επικεντρώνονται στα εργαλεία (instruments) που αξιοποιούνται από τις διαδικασίες ασφαλειοποίησης. Ως μέρος ενός *dispositif*, τα εργαλεία ενσωματώνουν την νοοτροπία των δρώντων υποκειμένων και οργανώνουν τις αλληλεπιδράσεις τους στο πεδίο της ανασφάλειας. Η έννοια του *dispositif*, σύμφωνα με τον Foucault αναφέρεται σε ένα πλήρως ετερογενές σύνολο που αποτελείται από λόγους, θεσμούς, αρχιτεκτονικές φόρμες, ρυθμιστικές αποφάσεις, νόμους, διοικητικά μέτρα, επιστημονικές θέσεις, φιλοσοφικές, ηθικές και ανθρωπιστικές προτάσεις – κοντολογίς το «ειπωμένο και το ανείπωτο». Τα επιμέρους τμήματα αυτού του «μηχανισμού» σχετίζονται μεταξύ τους με στόχο να ανταποκριθούν, σε μια δεδομένη ιστορική στιγμή, σε μια «πιεστική ανάγκη»⁹⁹ Συνεπώς τα εργαλεία αυτά είναι πολύ σημαντικά για την διαδικασία της ανασφάλειας, κυρίως επειδή η χρήση τους μπορεί να οδηγήσει σε ρουτίνα των πρακτικών.

Ο Balzacq (2008), υιοθετεί τον παραπάνω ισχυρισμό και υποστηρίζει ότι η λειτουργία των συστημάτων ανταλλαγής πληροφοριών της Ευρωπαϊκής Ένωσης στην εσωτερική και εξωτερική ασφάλεια, οδήγησαν στην εμφάνιση ενός πολύ εξειδικευμένου πεδίου ανασφάλειας. Επιπλέον ισχυρίστηκε ότι, η διαλειτουργικότητα μεταξύ των διαφορετικών βάσεων δεδομένων, συνέβαλε τόσο στην επέκταση του εύρους του πεδίου, όσο και στο μετασχηματισμό της ταυτότητας ορισμένων δρώντων σε εκείνη, των επαγγελματιών της ανασφάλειας. Για τον Huysmans (2006), η διερεύνηση όλων αυτών των τεχνοκρατικών και τεχνολογικών διαδικασιών συνιστά και τη μεγαλύτερη πρόκληση που μπορεί να αντιμετωπίσουν οι ερευνητές, καθώς «η ανάπτυξη και η εφαρμογή των τεχνολογικών τεχνουργημάτων γνώσης, όπως τα διαγράμματα ροής δεδομένων, δίκτυα υπολογιστών τα επιστημονικά δεδομένα [...] συχνά προηγούνται και προ-δομούν το πολιτικό πλαίσιο με σημαντικούς τρόπους» (ό.π.,8)

⁹⁸ Για «analytics of government» βλ. επίσης, Collier (2009), Lemke (2002, 2010)

⁹⁹ Βλ. σχετικά: Gordon, 1980, σ. 194-195. Για το ζήτημα αυτού του «μηχανισμού» και αναλύσεις που αναπτύσσονται στο πλαίσιο αυτής της προσέγγισης βλ. Deleuze 1992 και Jäger (2001).

Πολύ συνοπτικά, για την ανάδειξη του τρόπου που λειτουργούν οι πρακτικές για την ασφάλεια, οι μελετητές εστιάζουν: 1) στην ανάλυση της οπτικής των μικρο-εξουσιών - της οπτικής *θέασης* των σχέσεων εξουσίας, 2) στους διαφορετικούς τρόπους κριτικής σκέψης και στοχασμού που είναι συνυφασμένοι με τη χρήση συγκεκριμένου λεξιλογίου και διαδικασιών παραγωγής *αλήθειας* (όπως διατυπώνονται στις κοινωνικές, ανθρωπιστικές επιστήμες και τις συμπεριφοριστικές προσεγγίσεις), 3) στους τρόπους δράσης και τους μηχανισμούς, τις τεχνικές και τεχνολογίες παροχής «εμπειρογνωμοσύνης» και «τεχνογνωσίας», 4) στους διαφορετικούς τρόπους συγκρότησης των υποκειμένων, του εαυτού, των κοινωνικών δρώντων (actors), των φορέων (agents).

Η υιοθέτηση της προσέγγισης η οποία επικεντρώνεται στη μελέτη των *διαδικασιών* ασφαλειοποίησης είναι και αυτή που επιτρέπει στους μελετητές να γεφυρώσουν τις διαφορετικές προσεγγίσεις και να διερευνήσουν τη συμβολή της θεωρίας της ασφαλειοποίησης στη κατανόηση της διεθνούς ασφάλειας.

4.1.4 Το κοινό-στόχος

Βασική υπόθεση της θεωρίας είναι ότι η ασφαλειοποίηση εξαρτάται από την αποδοχή του «κοινού». Ένα ζήτημα ασφαλειοποιείται εάν και μόνο εάν, το *κοινό*, αποδεχτεί την πράξη λόγου που εμπεριέχει αυτά τα οποία ισχυρίζεται ο ασφαλειοποιών δρών. Η αποδοχή αυτή, αναδεικνύει το διϋποκειμενικό χαρακτήρα της διαδικασίας και την ανάγει σε μια σχεσιακή κοινωνική πράξη. Ωστόσο, παραμένει ακόμη ασαφές από τι πραγματικά εξαρτάται η ασφαλειοποίηση ενός ζητήματος. Αν, δηλαδή, αρκεί η αποδοχή του κοινού ότι ένα ζήτημα συνιστά ζήτημα ύψιστης ασφάλειας ή αν αυτή η αποδοχή εμπεριέχει και τα μέτρα αντιμετώπισης του, ή και τα δυο.

Για τους Balzacq et al (2016) οι περισσότερες προσεγγίσεις της θεωρίας ασφαλειοποίησης επιχειρούν να εστιάσουν κυρίως στις πρακτικές που συνδέονται με την ασφάλεια και ελάχιστα έως και καθόλου στη διερεύνηση του *ποιο είναι αυτό το κοινό*. Από το σύνολο αυτών των μελετών, κάποιες ισχυρίζονται ότι οι κινήσεις ασφαλειοποίησης είναι εδραιωμένες σε καθημερινές μικροπρακτικές και τεχνολογίες, ενώ κάποιες άλλες υποστηρίζουν, ότι τα γραφειοκρατικά παιχνίδια, επιτυγχάνουν να υποκρύψουν τις τακτικές ασφαλειοποίησης. Επιπλέον, το μεγαλύτερο πλήθος των εμπειρικών μελετών επικεντρώνεται αποκλειστικά στην ενίσχυση της εξουσίας των ελίτ δρώντων. (Balzacq et al., 2016. Ruzicka, 2009)

Για τη Σχολή της Κοπεγχάγης η ασφαλειοποίηση ενός θέματος εξαρτάται από την άρθρωση του λόγου και όχι από την διαδραστική σχέση μεταξύ του πολιτικού παράγοντα και του κοινού. Η πρώτη εργασία του Wæver (1989) ήταν εστιασμένη στο πολιτικό αποτέλεσμα της προσλεκτικής ισχύος των πολιτικών υποκειμένων (Balzacq 2018, σ.14. Stritzel, 2007, σ.363. Huysmans 2011). Ο αρχικός ορισμός για το κοινό, από τη Σχολή της Κοπεγχάγης εστίαζε πολύ περισσότερο στην ασφαλειοποιητική δράση και τους δρώντες ασφαλειοποίησης και καθόλου στο κοινό-στόχο. Επιβεβαιώνοντας τον παραπάνω ισχυρισμό, ο Thierry Balzacq, σημείωσε ότι αρχικά η ασφαλειοποίηση, εστίαζε στη θέση ισχύος και στη ταυτότητα εκείνου που εκκινεί την ασφαλειοποίηση, συνεπώς διακρίνονταν αποκλειστικά από έναν κυρίως υποκειμενικό τόνο. (2005, σ.178 και 2018, σ.14) Η επιθυμία των Buzan και Wæver να πολιτικοποιήσουν την ασφαλειοποίηση -και να θέσουν υπό εξέταση τις πολιτικές αλληλεπιδράσεις που αναπτύσσονται- αποτέλεσε και την αφορμή στο να υποστηρίξουν λίγα χρόνια αργότερα, ότι η έννοια κοινό απαιτεί πιθανώς έναν σαφώς καλύτερο ορισμό (2003).

Για τον Balzacq, το κοινό συνιστά ένα από τα τρία πρόσωπα της ασφαλειοποίησης μαζί με την Πολιτική, τη Δομή και το Πλαίσιο και επιλέγει να δίνει ιδιαίτερη βαρύτητα στον ρόλο του κοινού και στον τρόπο που προσλαμβάνει τα λεγόμενα του δρώντα ασφαλειοποίησης. Όσον αφορά την πρόσληψη του μηνύματος, διακρίνει τρεις βασικές παραμέτρους: το αναφορικό πλαίσιο του κοινού, την ετοιμότητα του να πεισθεί και την ικανότητα του να παραχωρήσει ή όχι την επίσημη εξουσιοδότηση στους δημόσιους λειτουργούς να αντιμετωπίσουν το ζήτημα (Balzacq, 2005, σ. 192)

Σε ανάλογο μήκος κύματος με τον Balzacq, ο Holger Stritzel (2007) υποστηρίζει ότι η ιδέα της επιτελεστικής ισχύος των λεκτικών εκφράσεων για την ασφάλεια και οι κοινωνικές διαδραστικές διαδικασίες της ασφαλειοποίησης - που εμπεριέχουν τις πράξεις, το κοινό(ά) και τα (προ/υπάρχοντα) πλαίσια-, διαφοροποιούνται τόσο πολύ, που στην ουσία συνιστούν δυο αυτόνομες και διαφορετικές όψεις της διαδικασίας που προώθησαν οι υποστηρικτές της Σχολής της Κοπεγχάγης (σ. 363-364).

Ο Matt McDonald (2008) συμπληρώνοντας τον παραπάνω ισχυρισμό του Stritzel, επισημαίνει ότι η θεωρητική μελέτη και έρευνα για το «πώς» γνωρίζουμε το «πότε» συντελείται η ασφαλειοποίηση είναι ανεπαρκής. Ο συγγραφέας υπογραμμίζει ότι είναι πλέον ξεκάθαρη η απαίτηση «για ένα πιο σαφή προσδιορισμό του ρόλου του

κοινού στην επίτευξη του σκοπού της ασφαλειοποίησης και για είναι αυτό εφικτό, θα πρέπει η Σχολή της Κοπεγχάγης να μην περιορίζεται μονοδιάστατα στην λεκτική πράξη» (McDonald, 2008, σ.572) Αδιαμφισβήτητα, η συμβολή της Σχολής της Κοπεγχάγης στο πεδίο των μελετών ζητημάτων ασφάλειας είναι μεγάλη, ωστόσο, η αναποφασιστικότητα που διέκρινε τους υποστηρικτές της σχετικά με το που πρέπει να εστιάσουν - στον υποκειμενικού χαρακτήρα των επιτελεστικών εκφωνημάτων (των λεκτικών πράξεων) ή στο διϋποκειμενικό χαρακτήρα της διαδικασίας της ασφαλειοποίησης— προκάλεσε ποικίλα ερωτήματα σχετικά με το ρόλο του κοινού στην θεωρία.

Οι Buzan και Wæver (2009) παραδεχόμενοι αρχικώς την αδυναμία της προσέγγισης τους κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι ο προσδιορισμός του κοινού στην ασφαλειοποιητικές διαδικασίες συνιστά πλέον ένα ιδιαίτερα δύσκολο εγχείρημα, αν όχι αδύνατο. Μοιάζει λοιπόν, η προσέγγιση τους να μην αναγνωρίζει την σπουδαιότητα και την σημασία του κοινού στην διαδικασία. Αυτό παράγει μια ιδιαίτερη προβληματική καθώς ο προσδιορισμός του κοινού συνιστά μια πολύ σημαντική παράμετρο για τον εντοπισμό των κινήσεων ασφαλειοποίησης που αποτυγχάνουν.

Μία από τις λύσεις που πρότεινε ο Balzacq (2018) είναι το να επιστρέψουμε στην αρχική διάκριση μεταξύ της ασφαλειοποιητικής πράξης (της *πράξης* όπου κάποιος δηλώνει ότι ένα φαινόμενο συνιστά απειλή) και της ασφαλειοποίησης (της *διαδικασίας* με την οποία το κοινό αποδέχεται την ασφαλειοποιητική πράξη του δρώντα που το καθησυχάζει). Ο Wæver στην αρχική του προσέγγιση (1989) υποστηρίζει ότι η λεκτική πράξη συμβάλει στην διαφοροποίηση, ταξινόμηση και κατηγοριοποίηση των φαινομένων. Συνεπώς, μοιάζει να κατέχει όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά της ασφαλειοποιητικής πράξης, ωστόσο, δεν ενσωματώνει την ασφαλειοποίηση που εξαρτάται από την αποδοχή του(ων) κοινού(ων) (Balzacq, 2018, σ.15).

Για τους Balzacq et al. (2016) οι Buzan et al., (1998/2016) δεν καταφέρνουν τελικά να διατυπώσουν με σαφήνεια για το ποια είναι εκείνα τα κριτήρια ή τα «σημεία» αποδοχής της υπαρξιακής απειλής από το σύνολο του κοινού. Αντίστοιχα για την Nicole J. Jackson (2006), η αλλαγή μια πολιτικής συνιστά βασική ένδειξη ασφαλειοποίησης, ωστόσο, τα κριτήρια αποδοχής του κοινού παραμένουν απροσδιόριστα και το μεγαλύτερο πλήθος των εμπειρικών μελετών παράγουν αποτελέσματα που προκύπτουν από επιμερισμό του συνολικού δείγματος.

Η πολυπλοκότητα του προσδιορισμού της αποδοχής του κοινού αυξάνεται από το γεγονός ότι σε πολλές των περιπτώσεων δεν μιλάμε για ένα κοινό, αλλά για αρκετά πιθανά είδη κοινού. Ο Mark B. Salter (2008), βασισμένος στο έργο του Goffman (1959/1974) υποστήριξε ότι σε αυτό που καλούμε ως κοινό, περιλαμβάνονται άτομα με διαφορετικό κοινωνικό ρόλο από διαφορετικά κοινωνικά σκηνικά (settings) - ελίτ, τεχνοκρατικά και επιστημονικά - που έχουν τα δικά τους συμφραζόμενα¹⁰⁰ και κατ' επέκταση, επηρεάζουν με διαφορετικό τρόπο το βαθμό επιτυχίας των κινήσεων ασφαλειοποίησης.

Οι Sarah Leonard και Christian Kaunert στη μελέτη τους *Refugees, Security and the European Union* (2019) προτείνουν στους ερευνητές να ενσωματώσουν στην θεωρία ασφαλειοποίησης το μοντέλο των τριών τύπων ρευμάτων (streams) του Kingdon (1984)¹⁰¹. Υποστηρίζουν ότι το μοντέλο αυτό παρέχει την απαραίτητη ευελιξία διερεύνησης διαφόρων τύπου κοινού και αλληλοσυσχέτισης τους, καθώς και του εκάστοτε βαθμού επιρροής που έχουν στην ανάπτυξη μιας πολιτικής δράσης απέναντι στην απειλή.

Για τους Balzacq et al. (2016), ο προσδιορισμός του κοινού που, εν τέλει, εξουσιοδοτεί τον παράγοντα ή οποιαδήποτε άλλη αρχή ασφαλειοποίησης να ενεργήσει, κατέχει υψίστης σημασίας. Ο ασφαλειοποιών δρών, μπορεί να μην λαμβάνει την (ηθική) υποστήριξη της κοινής γνώμης άμεσα (π.χ. μέσω δημοψηφίσματος), αλλά να εξασφαλίζει την επίσημη αποδοχή ενός άλλου ακροατήριου όπως π.χ. αυτού του Κοινοβουλίου. Σε μεταγενέστερη μελέτη του ο Balzacq (2018) θα υποστηρίξει ότι η μοναδική προσέγγισή που απαντά αποτελεσματικά στο ερώτημα το πώς μπορεί να λαμβάνεται δυναμικά υπόψιν το κοινό στην ανάλυση μας, είναι η κοινωνιολογική. Υπογραμμίζει επιπλέον, ότι ακόμη και μια κοινωνιολογική ανάλυση που επικεντρώνεται στους δρώντες και στις πρακτικές δεν σημαίνει ότι έχει ως σκοπό να μειώσει την σπουδαιότητα του ρόλου του κοινού-στόχου στην ανάλυση αλλά αντιθέτως, μας δίνει την δυνατότητα να θέσουμε σε υπό εξέταση

¹⁰⁰ Βλέπε ενδεικτικά Goffman (2006β)

¹⁰¹ Η προσέγγιση John W. Kingdon (1995) διακρίνει τρεις τύπους ρευμάτων (streams): το «ρεύμα του προβλήματος» («problem stream»), το «ρεύμα της δημόσιας πολιτικής» («policy stream») και το «πολιτικό ρεύμα» («political stream»). Η πολιτική σφαίρα διακρίνεται σε τρία ρεύματα που το καθένα διαθέτει αυτόνομη εξέλιξη, φέρει τη δική του λογική και το δικό του πρόγραμμα. Όταν τα τρία αυτά ρεύματα συναντηθούν, τότε δίνεται η δυνατότητα ανοίγματος ενός παραθύρου ευκαιρίας που συντείνει στην αλλαγή των δημόσιων πολιτικών. Αλεξόπουλος, Α., (2005) «Η μεταρρύθμιση των πολιτικών του κράτους και ο ρόλος της δημόσιας διοίκησης», στο Μακροδημήτρης κ.α. (επιμ.) Διοικητική Θεωρία και Πράξη – Διοίκηση και Κοινωνία, Αθήνα: Εκδόσεις Σάκκουλα, 2007, σ. 598-612

το φαινόμενο της ασφαλειοποίησης, ακόμη και όταν η διερεύνηση ενός συγκεκριμένου κοινού είναι αδύνατη (Balzacq, 2018, σ.15).

Από τις μελέτες που εστίασαν στην έννοια του ρόλου του κοινού στις διαδικασίες ασφαλειοποίησης προέκυψε και ο έντονος διάλογος περί υποκειμενικότητας και διϋποκειμενικότητας στη διαμόρφωση της αρχικής προσέγγισης της θεωρίας από τη Σχολή της Κοπεγχάγης. Όπως έχουμε ήδη αναφέρει, πολλοί θεωρητικοί υποστήριξαν ότι η αρχική διατύπωση της θεωρίας ασφαλειοποίησης διακρίνεται από μια μονοδιάστατη προβολή της σχέσης μεταξύ του κοινού και των δρώντων ασφαλειοποίησης. Κατά συνέπεια, είδαμε ότι προέκυψαν σημαντικά μεθοδολογικά προβλήματα τα οποία μέχρι και σήμερα δεν έχουν ξεπεραστεί. Μια ακόμη μελέτη που επιβεβαίωσε το παραπάνω και αξίζει να σημειωθεί είναι αυτή του Michael G. Williams (2003). Σύμφωνα με τον συγγραφέα, οι πρώτες συζητήσεις γύρω από την ασφαλειοποίηση επικεντρώθηκαν αποκλειστικά στην ισχύ των κινήσεων ασφαλειοποίησης από τους δρώντες. Όπως υπογραμμίζει, αυτό είχε ως αποτέλεσμα να θεωρείται ότι το αποτέλεσμα μιας κίνησης ασφαλειοποίησης καταλήγει να εξαρτάται μόνο από την ικανότητα της ελίτ να παράγει αποτελεσματικά ή όχι ισχυρισμούς σχετικά με τις απειλές (Williams, 2003, σ.514). Σύμφωνα με τον Weaver (1995) «κάτι θεωρείται ως ζήτημα ασφαλείας όταν οι ελίτ ισχυρίζονται ότι είναι», και οι «κάτοχοι εξουσίας μπορούν πάντα να επιχειρήσουν μέσω της ασφαλειοποίησης του ζητήματος να αποκτήσουν έλεγχο σε αυτό» (ό.π., σ. 54) Η ασφαλειοποίηση ενός ζητήματος επιτρέπει στους δρώντες να αποδεσμευτούν από διαδικασίες και κανόνες, τους παρέχει προνόμια σχετικά με την αντιμετώπιση τους και κατά συνέπεια συμβάλλει στην ενίσχυση της εξουσίας τους (Buzan, Waever & De Wilde, 1998, σ. 25).

Η θεωρία ασφαλειοποίησης πραγματικά διευκολύνει τη μελέτη ενός ευρύτερου φάσματος σχέσεων εξουσίας, συμπεριλαμβανομένης και εκείνης της εξουσίας του κοινού να αποδεχθεί ή να απορρίψει μια κίνηση ασφαλειοποίησης. Για τον Balzacq (2018), η Φουκωϊκή αντίληψη της εξουσίας ως *πράττειν* με *σχεσιακό-δικτυακό* χαρακτήρα¹⁰² μπορεί να προσδιορίσει τους διάφορους τρόπους με τους οποίους οι προϋπάρχουσες σχέσεις εξουσίας επιτρέπουν ή αποκλείουν συγκεκριμένες διαδικασίες ασφαλειοποίησης (Balzacq, 2018).

¹⁰² Η εξουσία για τον Foucault θεωρείται το πλέγμα εξουσιών, πλέγμα το οποίο εν τέλει διαμορφώνει τόσο τους φορείς όσο και τα αντικείμενα της εξουσίας. Βλέπε Foucault, M., (1977, 2011α) και Gordon 1980, σ. 194.

Ο Balzacq στο *The Three Faces of Securitization* (2005) είχε ήδη προτρέψει τους ερευνητές στο να επικεντρωθούν αρχικά στην φερόμενη δύναμη από την επικοινωνία «μεταξύ του ομιλητή και του ακροατή». Για τον συγγραφέα, η Φουκωϊκή ανάλυση των σχέσεων εξουσίας παραμένει η ιδανική προσέγγιση διερεύνησης του ετερογενούς συνόλου (λόγοι, θεσμοί, ρυθμιστικές αποφάσεις, νόμοι, διοικητικά μέτρα, επιστημονικές θέσεις, φιλοσοφικές, ηθικές και φιλανθρωπικές προτάσεις), των συνθηκών και των δρώντων που συνοδεύουν και ακολουθούν τις διαδικασίες της ασφαλειοποίησης (Balzacq, 2018 σ. 502)

Σύμφωνα με τους θεωρητικούς της ασφαλειοποίησης, ο βαθμός αποδοχής από το κοινό ότι ένα ζήτημα αποτελεί «απειλή», δεν συμφωνεί μόνο με το βαθμό με τον οποίο ο λόγος (discourse) απαντά στην πραγματικότητα (στην αλήθεια). Τα ενδιαφέροντα και οι ανάγκες μιας κοινότητας συνιστούν εξίσου συστατικά, του *πως αυτή βλέπει*, αξιολογεί και αντιμετωπίζει ένα φαινόμενο. Αυτός ο ισχυρισμός, υποστηρίζεται από τις περισσότερες εμπειρικές μελέτες και έχει σημαντικές επιπτώσεις. Πιο συγκεκριμένα, η θεωρία της ασφαλειοποίησης υποστηρίζει ότι η διϋποκειμενική αναπαράσταση της πραγματικότητας, δεν είναι απαραίτητα ασυμβίβαστη με την πιθανότητα ότι κάποια από τα χαρακτηριστικά του κόσμου-ανεξάρτητα από τις πεποιθήσεις των ανθρώπων για αυτά- είναι ικανά να ερμηνεύσουν το *γιατί* μια κοινότητα αξιολογεί κάτι ως απειλή (αντικειμενισμός). Κάτι τέτοιο, διαφέρει από το επιχείρημα ότι η ερμηνεία αυτών των χαρακτηριστικών είναι ανεξάρτητη από τους ανθρώπους.

Για κάποιους θεωρητικούς, όπως η Rita Floyd (2011), η θεωρία της ασφαλειοποίησης δεν στοχεύει στην εξαγωγή υποθέσεων που προκύπτουν από την ανάλυση των ασφαλειοποιητικών κινήσεων/δηλώσεων, αλλά στην διαπίστωση των υποθέσεων που προηγούνται από το υπό μελέτη φαινόμενο. Στην ίδια λογική, ο Ken Booth στο άρθρο του *Beyond Critical Security Studies* (2005) ισχυρίζεται ότι οι διάφορες αναθεωρημένες μελέτες που έχουν ως βάση κυρίως τη Σχολή της Κοπεγχάγης, αναπαράγουν στην ουσία μια καθολική και επικεντρωμένη στο κράτος προσέγγιση της έννοιας της ασφάλειας αφαιρώντας σημαντικές ερμηνείες οι οποίες προκύπτουν στο τοπικό επίπεδο. Ως αποτέλεσμα, ισχυρίζεται ο συγγραφέας, προκύπτει μια γενική θεωρία η οποία αδυνατεί να αντιμετωπίσει αυτό που πραγματικά συμβαίνει. Ωστόσο, για τους Balzacq et al. (2016) αυτές οι αυστηρά κρατικοκεντρικές προσεγγίσεις, καθιστούν την θεωρία μια άκρως παραδοσιακή προσέγγιση για την ασφάλεια και όχι μια σημαντική τομή για τη διερεύνηση της. Αυτό που έχει σημασία

είναι να κατανοήσουμε ότι ο τρόπος με τον οποίο γίνεται κατανοητή και σε τοπικό επίπεδο η ασφάλεια, συνιστά και έναν από τους πιο σημαντικούς παράγοντες ανάδειξης των συγκεκριμένων πρακτικών (Bubandt, 2005).

4.1.5 contexts/s/

Όπως είδαμε και στα παραπάνω κεφάλαια, η τρίτη σημαντική πτυχή των κινήσεων/δηλώσεων ασφαλειοποίησης είναι το πλαίσιο εντός του οποίου ξεδιπλώνονται και χρησιμοποιούνται. Σε οντολογικό επίπεδο, οι ακαδημαϊκές μελέτες τείνουν κατά το μεγαλύτερο μέρος τους να εστιάζουν στα ποικίλα «επίπεδα» (layers) του πλαισίου. Σύμφωνα με τους Barry Buzan, Ole Wæver & de Wilde (1998), το πλαίσιο αυτό διακρίνεται στους τομείς ασφάλειας (πολιτικό, στρατιωτικό, οικονομικό, κοινωνικό [societal] και περιβαλλοντικό) και στις «*συνθήκες που συνδέονται με την απειλή στην οποία γίνεται αναφορά*» (σ. 31-33).

Ο Balzacq (2011α, σ. 33-37) - ο οποίος δίνει ιδιαίτερη βαρύτητα στη σημασία του πλαισίου- ορίζει τρία βασικά επίπεδα τα οποία ο ερευνητής έχει την επιλογή να ακολουθήσει για να διερευνήσει αποτελεσματικά την κατασκευή του ασφαλείακού ζητήματος. Τα τρία αυτά επίπεδα είναι τα εξής: 1) το επίπεδο των θεσμών των δρώντων υποκειμένων (agents) το οποίο εστιάζει στους δρώντες ασφαλειοποίησης (securitizing actors), στο κοινό (audience), στους λειτουργικούς δρώντες (functional actors) και στις σχέσεις που διαμορφώνονται στην υπό εξέταση συνθήκη,- στο αντικείμενο και υποκείμενο αναφοράς (τι απειλεί και τι απειλείται)-, 2) το επίπεδο των πράξεων (acts), το οποίο περιλαμβάνει τις λογοθετικές και μη-λογοθετικές πρακτικές (discursive /non-discursive practices) που υποστηρίζουν τις διαδικασίες ασφαλειοποίησης που μελετώνται. Τέτοιες είναι: αυτές που αφορούν στη χρήση από τον δρώντα των κατάλληλων γραμματικών και συντακτικών κανόνων της γλώσσας για την επιτέλεση μιας πράξης, των διαφόρων τύπου σχημάτων λόγου όπως μεταφορές, μετωνυμίες, την αναπαραγωγή στερεότυπων την επίκληση συναισθημάτων κ.τ.λ., έτσι που να δημιουργούνται οι συνθήκες που *θα διευκολύνουν* την κινητοποίηση του κοινού (mobilization of the audience). Σε αυτό το επίπεδο, συμπεριλαμβάνονται ο μηχανισμός των πρακτικών και εργαλείων, τα *dispositif* της ασφαλειοποίησης και οι τακτικές/πολιτικές που προκύπτουν από την ασφαλειοποίηση. 3) το επίπεδο του πλαισίου/κοινωνικοπολιτικού συγκειμένου.

Η μελέτη του Thierry Balzacq *Securitization theory: How security problems emerge and dissolve* (2011α) για το συγκεκριμένο, βρίσκει τη θεωρητική της αφετηρία

στις κοινωνιολογικές μελέτες της Margaret Wetherell (2001) και του Emanuel A Schegloff (1992,1997) και εφαρμόζει στην έννοια της ασφάλειας δύο διαφορετικούς τύπους πλαισίου, του *κοντινού* και του *περιφερειακού* (external) περιβάλλοντος [proximal-distal context]. Το πρώτο επίπεδο αφορά το είδος (genre) αλληλεπίδρασης των συμμετεχόντων σε ένα γλωσσικό συμβάν (π.χ. σε μια συνάντηση, συνέντευξη, μια σύνοδο κορυφής)» και το δεύτερο, τη μακρο-κοινωνικοπολιτισμική των πρακτικών ασφαλειοποίησης (κοινωνική τάξη, θεσμοί, πολιτισμικά περιβάλλοντα κ.τ.λ.). Η παρούσα διατριβή, δεν υιοθετεί αυτήν την διάκριση, ωστόσο, την χρησιμοποίησε ως εργαλείο διευκόλυνσης για τον αρχικό σχεδιασμό της έρευνας.

Για τον συγγραφέα, η ανάλυση και των τριών επιπέδων από έναν ερευνητή, συνιστά ιδιαίτερο δύσκολο εγχείρημα, ωστόσο, του δίνει την ευελιξία της επιλογής αναλογία με το ερευνητικό του ερώτημα (βλ. Εικόνα 1) Από κάθε επίπεδο, προκύπτει διαφορετικό σύνολο πηγών που πιθανώς επηρεάζουν τις κινήσεις ασφαλειοποίησης, είτε λειτουργώντας μεμονωμένα είτε κατέχοντας συμπληρωματικό ρόλο σε κάποιες άλλες.

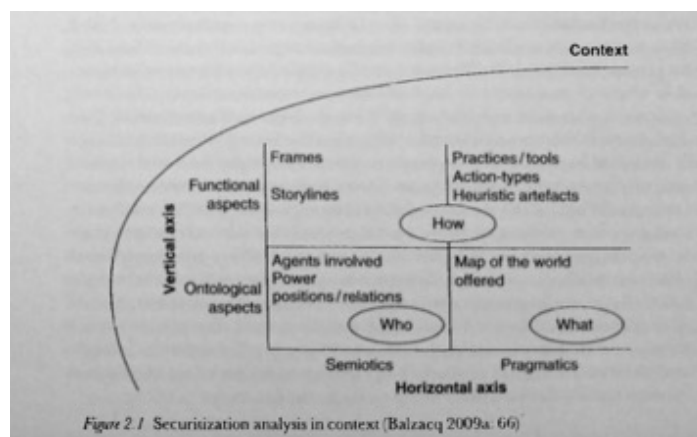
Εικόνα 1. Τα τρία βασικά επίπεδα στην διερεύνηση της κατασκευής του ασφαλειοποιητικού ζητήματος σύμφωνα με τον Thierry Balzacq (2011α)

Table 2.1 The vocabulary of securitization (revised from Balzacq 2009a: 64)

		<i>Constituent analytics (UNITS)</i>
<i>Levels</i>	Agent	• Securitizing actor, audience, functional actor • Power positions/relations • Personal and social identities • Referent object and referent subject
	Act	• Action-type • Heuristic artefacts • Dispositif • Policy
	Context	• Distal • Proximate

Από αυτή την ανάλυση του Balzacq αυτό που έχει ενδιαφέρον για τη παρούσα εργασία, είναι η σύλληψη ενός σχήματος μέσω του οποίου σε κάθε επίπεδο, οι διαδικασίες ασφαλειοποίησης μπορούν να γίνουν κατανοητές και να διερευνηθούν μέσω δύο αξόνων. Ο κατακόρυφος άξονας αφορά τους λειτουργικούς/οντολογικούς όρους και ο οριζόντιος, τους πραγματιστικούς/σημειωτικούς όρους (Balzacq, 2011α, σ. 37). (βλ. Εικόνα 2)

Εικόνα 2. Το βασικό σχήμα διερεύνησης των διαδικασιών ασφαλειοποίησης σύμφωνα με τον Thierry Balzacq (2011^α)



Οι άξονες, οργανώνουν χώρους, όπου κάθε ένας από αυτούς, διακρίνεται από διαφορετικούς φορείς με διαφορετικό βαθμό εμπλοκής στην πλαισίωση ενός θέματος ως ζήτημα ασφάλειας. Κάθε τομή μεταξύ των δυο αξόνων μας προτείνει διαφορετικούς τρόπους σύλληψης των διαδικασιών της ασφαλειοποίησης. Ο ερευνητής μπορεί να περιορίσει το πεδίο έρευνας του σε έναν από αυτούς τους χώρους ή σε μια τομή των αξόνων, ωστόσο, για μια πιο αξιόπιστη μελέτη οφείλει να λάβει υπόψη και τις τρεις διαστάσεις, δηλαδή το *πως*, το *ποιος*, και το *τι*. (Balzacq, 2011α, σ. 38).

Εξαιτίας της πολυπλοκότητας του αντικειμένου έρευνας στην παρούσα διατριβή, το παραπάνω πάνω σχήμα υιοθετήθηκε με κύριο σκοπό την απόκτηση ελέγχου στο σχεδιασμό της ερευνητικής διαδικασίας.

4.2. Οι εκφράσεις τροπικότητας της ασφαλειοποίησης, της μετανάστευσης και η ασφαλειοποίηση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων

4.2.1 Η σχέση των δηλώσεων για τα θεμελιώδη δικαιώματα με την κοινωνική ασφάλεια

Όπως έχουμε ήδη αναφέρει, ένα σημαντικό ποσοστό των εμπειρικών μελετών έπαιξαν καθοριστικό ρόλο στην εξέλιξη της θεωρίας της ασφαλειοποίησης. Αντί να περιοριστούν στην υιοθέτηση υφιστάμενων εννοιών, αμφισβήτησαν και τροποποίησαν διάφορες υποθέσεις, συνέβαλαν δηλαδή στο προβληματισμό διάφορων πτυχών της θεωρίας με σκοπό τη περαιτέρω βελτίωση και ενίσχυσή της. Τα εμπειρικά ζητήματα που προσέλκυαν το μεγαλύτερο ενδιαφέρον και συνέβαλαν στον επιστημονικό

διάλογο ήταν αυτά για τη ταυτότητα, το περιβάλλον, ζητήματα παγκόσμιας υγείας, θρησκείας και την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο.

Το ζήτημα της μετανάστευσης στην ΕΕ συνιστά ένα από τα βασικότερα πεδία έρευνας όπου η θεωρία της ασφαλειοποίησης έχει εφαρμοστεί. Αρχικά, διερευνήθηκε από τους θεωρητικούς του κονστρουκτιβισμού, ιδιαιτέρως από τους Barry Buzan, Ole Weaver, Morten Kelstrup και Pierre Lemaitre σε σχέση με το ζήτημα της ταυτότητας καθώς συνδέθηκε άρρηκτα με την έννοια της κοινωνικής ασφάλειας (societal security).

Στη πρώτη μελέτη του Wæver, *Identity, Migration and the New Security Agenda in Europe* (1993), ως κοινωνική ασφάλεια ο Wæver όρισε «την ικανότητα μιας κοινωνίας να διατηρεί τον ουσιώδη της χαρακτήρα κάτω από μεταβαλλόμενες συνθήκες και πιθανές ή πραγματικές απειλές» (σ. 23)¹⁰³. Στο *People, States and Fear: An Agenda for International Security Studies in the Post-Cold War Era* (1991) ο Buzan είχε ήδη διατυπώσει τον ισχυρισμό του ότι η μετανάστευση θα μπορούσε να θεωρείται πρωτίστως ως απειλή σε «κοινωνικό επίπεδο», δηλαδή σε σχέση με την επιβίωση της κοινωνίας (σ. 93). Γενικότερα, για την σχολή της Κοπεγχάγης, η ασφάλεια του κράτους είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την κυριαρχία, ενώ η κοινωνική ασφάλεια συνδέεται με απειλές ενάντια στην ταυτότητα.

Τα ερωτήματα για την ταυτότητα τα οποία έχουν εξετασθεί υπό το πρίσμα της θεωρίας της ασφαλειοποίησης ποικίλλουν. Μια από τις πιο ενδιαφέρουσες προσεγγίσεις είναι αυτές των Paul Roe (2004) *Securitization and minority rights: Conditions of desecuritization* και Matti Jutila *Desecuritizing minority rights: Against determinism* (2006) οι οποίοι εξετάζουν τη σημασία της ταυτότητας στην διαδικασία ασφαλειοποίησης – αποασφαλειοποίησης - τη διαδικασία, δηλαδή, μέσω της οποίας τα δικαιώματα των μειονοτήτων χάνουν το σχετικό με την ασφαλειοποίηση χαρακτήρα τους. Για τον Roe η ασφαλειοποίηση των μειονοτικών δικαιωμάτων είναι μια συνειδητή, πολιτική διαδικασία. «*Η γλώσσα της κοινωνικής ταυτότητας είναι και η γλώσσα των δικαιωμάτων των μειονοτήτων*» (Roe 2006, σ. 428). Ο συγγραφέας, συνδέει τις δηλώσεις περί δικαιωμάτων των μειονοτήτων με την κοινωνική ασφάλεια, αλλά δεν τις αντιμετωπίζει ως αποτέλεσμα ασφαλειοποίησης και έκτακτης πολιτικής (ό.π.). Στο πλαίσιο των δικαιωμάτων των μειονοτήτων υπογραμμίζει ότι η συνθήκη της ανασφάλειας – η συνθήκη σύμφωνα με τον Wæver (1998) που ευνοεί την κατασκευή της πιθανότητας κινδύνου καθώς το κοινό δεν διαθέτει τα κατάλληλα μέσα για να

¹⁰³ Βλ. επίσης τις εργασίες των Barry Buzan (1993), Iver Neumann (2019) και Mathias Albert (1998)

αντιμετωπίσει αυτή την απειλή - συνιστά πράγματι ζήτημα κοινωνικής ασφάλειας και αφορά τη διατήρηση της συλλογικής ταυτότητας. Ωστόσο, ισχυρίζεται, από τη στιγμή που θα ορισθούν «συγκεκριμένες διατάξεις/νομοθεσίες/ μηχανισμοί» (Roe, 2004, σ. 293), το κοινό (actors), θα αποκτήσει τα κατάλληλα μέσα για αντιμετώπισει αυτή την συνθήκη. Κατά συνέπεια, σύμφωνα με τον Roe, δεν μπορούμε πια να συνεχίσουμε να μιλάμε για περίπτωση ασφαλειοποίησης όπως αυτή ορίστηκε από τη Σχολή της Κοπεγχάγης, καθώς πλέον, δεν θα απαιτείται η εφαρμογή κάποιας πολιτικής έκτακτης ανάγκης. Επι της ουσίας, ο Roe υπογραμμίζει ότι η μεγαλύτερη σύγχυση που προκύπτει στη προσέγγιση της Σχολής της Κοπεγχάγης αφορά κυρίως την πρώτη διατύπωση του ορισμού του Waever για τη κοινωνική ασφάλεια (1993) σύμφωνα με τον οποίο, αντικατοπτρίζεται μια κατάσταση κινδύνου, αλλά μετά την εφαρμογή έκτακτων μέτρων η απειλή πλέον τίθεται υπό έλεγχο.

Στη μεταγενέστερη συλλογική εργασία των Buzan, Wæver και de Wilde, *Security: A New Framework for Analysis*. 1998 ο κοινωνικός τομέας γίνεται αντιληπτός υπό το πρίσμα της ασφαλειοποίησης και η κοινωνική ασφάλεια αφορά μια συνθήκη κινδύνου όπου τα μέτρα, να μεν εφαρμόζονται, ωστόσο, η κατάσταση και η συνθήκη της ανασφάλειας δεν έχει τεθεί ακόμα υπό έλεγχο. Για τον Roe, η ασφαλειοποίηση αφορά την προσπάθεια διαχείρισης να αποκατασταθεί ο έλεγχος σε αυτό που φαίνονταν αρχικά δυνητικά αδύνατο να τεθεί υπό έλεγχο (Roe, 2006, σ.429). Αυτό που έχει ενδιαφέρον στην εργασία του είναι η επιμονή του στο να εστιάσει στην περίοδο της προσπάθειας για ανάπτυξη συγκεκριμένων πολιτικών και διαχείρισης - και προσδιορισμού στη συγκεκριμένη περίπτωση - των δικαιωμάτων των μειονοτήτων μέσω θεσμοθετημένων διατάξεων αλλά και άλλων τεχνικών και όχι στην διερεύνηση των ήδη πετυχημένων ή μη διαδικασιών ασφαλειοποίησης. Για τους Roe (2006) και Jutila (2006), τα δικαιώματα των μειονοτήτων και η κοινωνική ασφάλεια συνδέονται άρρηκτα, στο μέτρο που και τα δύο, βασίζονται στη διαφορά μεταξύ πλειοψηφίας και μειονοτικής ομάδας.

Άλλες εργασίες που πραγματεύονται τα θεμελιώδη δικαιώματα, είναι αυτές που αφιερώθηκαν στη μελέτη της ασφαλειοποίησης της ιθαγένειας. Οι Jef Huysmans και Xavier Guillaume (2013) στην εργασία τους *Citizenship and Security: The Constitution of Political Being* υποστηρίζαν ότι η διαχείριση του ζητήματος της ιθαγένειας μπορεί να αποτελέσει τη δύναμη των κυριαρχούμενων να προσβάλλουν τις διαδικασίες ασφαλειοποίησης. Η μελέτη της Megan MacKenzie (2009), *Securitization and Desecuritization: Female Soldiers and the Reconstruction of Women in Post-Conflict*

Sierra Leone αποκάλυψε ότι η επιλογή της ασφαλειοποίησης ή αποασφαλειοποίησης μπορεί να συμβάλει σημαντικά στην αναπαραγωγή των φυλετικών και έμφυλων διακρίσεων. Όπως η ίδια ισχυρίστηκε, η ασφαλειοποίηση της αρρενωπότητας και η αποασφαλειοποίηση του γυναικείου φύλου είχε ισχυρό αντίκτυπο στην επανένταξη των δυο ομάδων στην κοινωνία και οι επιπτώσεις έγιναν εμφανείς κυρίως μέσω της διαφοροποιημένης πρόσβασης τους σε χρηματοδοτικά προγράμματα.

4.2.2 Η έννοια της ασφάλειας ως τεχνική διακυβέρνησης του κινδύνου [the mode of trust]

Όπως προαναφέραμε, το ζήτημα της ασφαλειοποίησης της μετανάστευσης και του ασύλου στην Ευρώπη και ο ρόλος της ΕΕ σε αυτήν την διαδικασία, συνιστούν και τα πιο βασικά θέματα που κυριάρχησαν στην επιστημονική συζήτηση των τελευταίων ετών. Το σύμπλεγμα μετανάστευσης- ασφάλειας αναλύθηκε κυρίως μέσω της κριτικής ματιάς, όπου η ασφάλεια προσλαμβάνεται ως γνώση, λόγος, τεχνολογία ή πρακτική διακυβέρνησης (Huysmans και Squire 2010, σ. 170).

Η μετανάστευση όλο και πιο συχνά ερμηνεύεται ως ζήτημα ασφάλειας. Αυτό το πρίσμα της ασφαλείας ανάλυσης είναι ιδιαίτερα σημαντικό για τους πολιτικούς, για την αστυνομία, τους τελωνιακούς, τις συνοριακές περιπόλους, τις μυστικές υπηρεσίες, το στρατό, τους δικαστές, τις κοινωνικές υπηρεσίες (υγείας, σχολεία), τις ιδιωτικές επιχειρήσεις (τραπεζικούς αναλυτές, παρόχους τεχνολογικών εργαλείων επιτήρησης, ιδιωτική αστυνομία), δημοσιογράφους (ιδιαίτερος της τηλεόρασης) αλλά και για μια μεγάλη μερίδα της ευρείας κοινής γνώμης, ιδιαιτέρως αυτών που ενδιαφέρονται για την «τάξη και ασφάλεια». «...διαφορετικοί δρώντες ανταλλάσσουν τους φόβους τους και τις απόψεις τους ενώ δημιουργούν μια κοινωνία επικίνδυνη γεμάτη ρίσκο» (Bigo 2002, σ. 63)

Η επιστημονική έρευνα διακρίνεται από δύο διαφορετικούς τρόπους προσέγγισης. Στην πρώτη, οι μελετητές επικεντρώνονται στην εξέταση των φορέων, των διαδικασιών και εργαλείων μέσω των οποίων το άσυλο και η μετανάστευση θεωρούνται απειλές στην Ευρώπη. Ο Jeff Huysmans στη μελέτη του *The European Union and the Securitization of Migration* (2000) καταλήγει στο συμπέρασμα ότι η μετανάστευση συνιστά μια πολιτιστική, κοινωνικοοικονομική απειλή, μια εσωτερική απειλή για την ασφάλεια. Με αυτόν τον ισχυρισμό, συμφωνούν οι Ayse Ceyhan και Anastasia Tsoukala (2002) οι οποίες επισημαίνουν τις μεγάλες ομοιότητες μεταξύ των λόγων (discourses) που ασφαλειοποιούν τη μετανάστευση - των πολιτικών, υπηρεσιών

ασφάλειας ή μέσων ενημέρωσης - και υποστηρίζουν ότι, αυτοί οι λόγοι συνήθως αναπτύσσονται γύρω από τέσσερις άξονες, τον κοινωνικοοικονομικό, της ασφάλειας, των ταυτοτήτων και της πολιτικής.

Όπως είδαμε και σε προηγούμενη ενότητα, μια από τις πιο σημαντικές συνεισφορές στον επιστημονικό διάλογο σχετικά με τις τροπικότητες (modalities) της ασφαλειοποίησης της μετανάστευσης είναι αυτή του Bigo (2001, 2002, 2006). Ο Bigo, ασκεί έντονη κριτική στην υπερβολική έμφαση στις πρακτικές του λόγου της ασφαλειοποίησης από τη Σχολή της Κοπεγχάγης και υποστηρίζει ότι παρόλο που οι λεκτικές πράξεις είναι σημαντικές, η ασφαλειοποίηση της μετανάστευσης *προκύπτει από μια σειρά διοικητικών πρακτικών (administrative practices)*, όπως η κατασκευή προφίλ (*population profiling*), η εκτίμηση κινδύνου (*risk assessment*), τα στατιστικά αποτελέσματα (*statistical calculations*), οι κατηγοριοποιήσεις (*category creation*), τα σχέδια πρόληψης /προετοιμασίας (*proactive preparation*) και από αυτό που ορίζουμε ως το *habitus* των “επαγγελματιών της ασφάλειας» που μεριμνούν για την διαχείριση του φόβου ή της ανησυχίας. (Bigo 2002, σ. 66-7)

Στον αντίποδα, βρίσκονται οι «ερασιτέχνες» - επαγγελματικές, επιστημονικές κ.ά. Ενώσεις, η Εκκλησία, εκπρόσωποι κοινωνικών κινημάτων, τα κόμματα που δεν λαμβάνουν μέρος στις διαδικασίες λήψης αποφάσεων-, οι οποίοι, μπορούν αφενός να παρέμβουν στο παιχνίδι για την ασφάλεια και την ανασφάλεια, αλλά το πλεονέκτημα της άσκησης εξουσίας θα το έχουν πάντα οι «επαγγελματίες». Οι επαγγελματίες κατέχουν την θεσμική γνώση για τις απειλές και ένα ευρύ φάσμα τεχνολογιών διαχείρισης τους. «Υποστηρίζουν ότι γνωρίζουν αυτό που «εμείς» (οι μη επαγγελματίες, οι ερασιτέχνες,) δεν γνωρίζουμε και ότι έχουν συγκεκριμένους τρόπους (*modes*) δράσης τεχνικής φύσεως για την οποία εμείς δεν πρέπει να γνωρίζουμε» (Bigo 2002, σ. 74). Οι ερασιτέχνες, μας λέει ο Bigo, πάντα θα πρέπει να «αποδεικνύουν» τους ισχυρισμούς τους, ενώ οι επαγγελματίες, κατέχουν εκείνα τα «μυστικά», όπου απλά και μια γενική αναφορά σε αυτά, είναι ικανή στο να οδηγήσει τους πολίτες να πιστέψουν ότι μια απειλή είναι πιο μεγάλη από όσο οι ίδιοι υποπτεύονται.

Η κοινή γνώση μεταξύ των επαγγελματιών στηρίζεται εξολοκλήρου σε μια επαναλαμβανομένη διαχείριση απόρρητων και εμπιστευτικών πληροφοριών (*ethos of secrecy*). Δημιουργείται έτσι μια κοινότητα αμοιβαίας αναγνώρισης στην οποία κυριαρχεί μια λογική σιωπηρής αποδοχής ισχυρισμών άλλων επαγγελματιών ή πολύ συγκεκριμένων τύπων και τεχνολογιών απόκτησης γνώσεων. Οι τράπεζες δεδομένων της Europol ή της Interpol παρέχουν την *εγγύηση για αξιοπιστία* των δεδομένων που

αποθηκεύουν (Balzacq 2015, σ. 509). Το πεδίο αυτό των επαγγελματιών για την ασφάλεια, διακρίνεται από συγκεκριμένους τρόπους (modes) εμπιστοσύνης και δυσπιστίας, είναι οργανωμένο διεθνικά (transnationally) και συνδέει ποικίλες γραφειοκρατίες που αναλαμβάνουν να διαχειριστούν από κοινού συγκεκριμένες απειλές ή κινδύνους.

Υιοθετώντας τους ισχυρισμούς του Bigo, ο Huysmans (2004) ανέπτυξε την έννοια της ασφάλειας «ως τεχνική διακυβέρνησης του κινδύνου» και επεδίωξε να δώσει έμφαση σε μια πιο τεχνοκρατική κατανόηση της πολιτικής για (αν)ασφάλειας. Ο Huysmans, χρησιμοποίησε τον όρο *security technique* για να διαφοροποιηθεί από τις γλωσσολογικές προσεγγίσεις που δίνουν έμφαση στο λόγο του κινδύνου, ή στα γλωσσικά παιχνίδια της ανασφάλειάς. Ο όρος *technique* αναφέρεται ταυτόχρονα: 1) σε εκείνη την δραστηριότητα όπου συνήθως περιλαμβάνει την ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων που αναπτύσσονται μέσω της εκπαίδευσης (training) και πρακτικής, 2) στον τρόπο (mode) με το οποίο πραγματοποιείται αυτή η δραστηριότητα εντός της διαδικασίας και 3) στο *dispositif*, στην διαχείριση των *ετερογενών πραγμάτων* (λόγων, θεσμών, αποφάσεων, νόμων, επιστημονικών θέσεων, φιλοσοφικών, ηθικών και ανθρωπιστικών προτάσεων) που συμφωνεί με ένα τακτικό πλάνο ή σχεδιασμό που είναι ενσωματωμένος στις πρακτικές εκπαίδευσης, στην ρουτίνα στην τεχνική γνώση, δεξιότητες και στα τεχνολογικά τεχνουργήματα. (Huysmans, 2004, σ. 9) Επιπλέον ο Huysmans, επιχείρησε να αναδείξει την τεχνοκρατική πτυχή της πολιτικής της ανασφάλειας κυρίως μετά την στροφή των θεωρητικών μελετών για την ασφάλεια στις γλωσσολογικές προσεγγίσεις. Η έννοια του «τεχνοκρατικού» δεν αφορά μόνο» την τεχνολογική εξειδίκευση και εμπειρογνωμοσύνη που βασίζεται σε μια κοινωνιολογία που υποστηρίζει πολιτικά και κανονιστικά την σπουδαιότητα της σημασίας των τεχνολογικών εξελίξεων και της επιστημονικής γνώσης για την ανθρώπινη ευημερία. (Huysmans, 2004, σ. 9)

Το έδαφος στο οποίο αναπτύσσονται οι ισχυρισμοί του Huysmans για τη τεχνοκρατική πτυχή της πολιτικής της ανασφάλειας στηρίχθηκε στη κριτική σκέψη, όπως αυτή εξελίχθηκε από τον Weber έως και τον Foucault, μιας θεωρητικής παράδοσης η οποία βασίζεται στη κοινωνιολογική και ιστορική διερεύνηση του ρόλου της τεχνολογίας και των γνώσεων των εμπειρογνομόνων στην διαμόρφωση της σύγχρονης κοινωνίας και της διακυβέρνησης της. «Η ανάπτυξη τεχνικών γνώσεων και η συνεργασία μεταξύ των επαγγελματιών με εξειδικευμένη γνώση (από τον στρατιωτικό τομέα, το δικαστικό σώμα, την ψυχιατρική και την στατιστική) ήταν

πρωταρχικής σημασίας για το σχεδιασμό των σύγχρονων τεχνικών διακυβέρνησης...» και η Φουκωϊκή σκέψη, είναι εκείνη που υπογραμμίζει τη σημασία των επαγγελματιών και των εμπειρογνομόνων (Huysmans, 2004, σ. 44).

Ο Huysmans 2004, προκειμένου να κατανοήσει τον τρόπο με τον οποίο η διαχείριση της ελεύθερης μετακίνησης του πληθυσμού από την ΕΕ διαμόρφωσε τη σχέση μεταξύ ασφάλειας και ελευθερίας υιοθετεί το Φουκωϊκό εννοιολογικό πλαίσιο το οποίο εστιάζει στον ρόλο των τεχνολογιών διακυβέρνησης. Το πλαίσιο αυτό, επικεντρώνεται στον τρόπο με τον οποίο η ανάπτυξη και η εφαρμογή τεχνολογιών διακυβέρνησης όπως η Ευρωπαϊκή Visa και οι βάσεις δεδομένων, η εξειδικευμένη γνώση, οι δεξιότητες των επαγγελματιών, τα πλαίσια συνεργασίας τους και οι τεχνοκρατικές ρουτίνες, διαμορφώνουν τη σχέση μεταξύ της ελευθερίας και της ασφάλειας. Υπό το πρίσμα της Φουκωϊκής σκέψης, η ιδέα της ελεύθερης μετακίνησης στην ΕΕ σχετίζεται με μια τεχνολογία που αναλαμβάνει τόσο στο να αναγνωρίσει την εδαφική της επικράτεια σε θεσμικό επίπεδο - μέσω πρακτικών ελέγχου των συνόρων- όσο και στο να διαμορφώσει εκείνο το προφίλ των «Άλλων» που δεν ανήκουν στον πληθυσμό της και απειλούν την ασφάλεια του - μέσω πρακτικών παρακολούθησης και κατηγοριοποίησης συγκεκριμένων ομάδων (εθνοτικών κτλ.) Τα συστήματα των ευρωπαϊκών βάσεων δεδομένων – όπως το σύστημα Πληροφοριών Σένγκεν και Eurodac- συνιστούν τέτοιες τεχνολογίες βιοπολιτικής. Τα συστήματα παρακολούθησης, συνδέονται με μια διαδικασία κατηγοριοποίησης του πληθυσμού, η οποία βασίζεται στις δηλώσεις περί κινδύνου κατάχρησης της ελεύθερης μετακίνησης ως απειλή για την εθνική ασφάλεια. Αυτή η κατηγοριοποίηση συνεχώς εξελίσσεται και αναδιαμορφώνεται ανάλογα με τις εκτιμώμενες πιθανότητες εκδήλωσης της επικίνδυνης κατάχρησης της ελευθερίας (βλ. Bigo, 2017· Bigo & Guild, 2017α και 2017β)

Από τις μελέτες που επίσης συνέβαλαν στην συγγραφή της παρούσας διατριβής είναι και αυτές των Balzacq (2008), *The Policy Tools of Securitization* και Sarah Léonard *EU border security and migration into the European Union: FRONTEX and securitisation through practices* (2010,2020) για τις δραστηριότητες της Frontex. Ο Balzacq αναλύοντας την αντιτρομοκρατική πολιτική της ΕΕ, παρατηρεί ότι [σε] κάποιες περιπτώσεις, κάθε φορά που εντοπίζεται μια νέα μορφή απειλής, οι διαδικασίες ασφαλειοποίησης αλλάζουν τόσο ως προς το πεδίο εφαρμογής τους, όσο και ως προς την σύνολο τους. Για αυτόν ακριβώς το λόγο, υπογραμμίζει, ότι «αντί να ερευνήσουμε την κατασκευή των απειλών στο επίπεδο του λόγου, θα πρέπει να

επικεντρωθούμε στη λειτουργία και τις συνέπειες των μέσων πολιτικής (*policy instruments*) που χρησιμοποιούνται για την αντιμετώπιση ενός δημόσιου ζητήματος» (Balzacq, 2008, σ.75-76). Ο Balzacq (2008,2015) δεν χρησιμοποιεί τον όρο «πρακτική» αλλά την έννοια του εργαλείου ασφαλειοποίησης (tool of securitization) ή «μέσο ασφαλειοποίησης» (instrument of securitization). Υιοθετώντας το έργο του Bigo (2002) , ως «εργαλείο ασφαλειοποίησης νοείται ένα «..κοινωνικό ή τεχνικό (*social and technical*) *dispositif* » που ενσωματώνει μια συγκεκριμένη αντίληψη για τον κίνδυνο μέσω της οποίας διαμορφώνεται η δημόσια δράση προκειμένου να αντιμετωπίσει το ζήτημα ασφαλείας.»(Balzacq, 2008, σ. 79). Όταν αυτός ο γενικός ορισμός εφαρμόζεται στην περίπτωση της πολιτικής ασύλου και μετανάστευσης της ΕΕ, αυτό σημαίνει ότι οι πρακτικές ασφαλειοποίησης συνιστούν εκείνες τις δράσεις που αναλαμβάνουν να μεταφέρουν την ιδέα ότι οι αιτούντες άσυλο και οι μετανάστες συνιστούν απειλή για την ΕΕ (Leonard & Kaunert, 2020, σ. 28).

Η Sarah Léonard (2010, 2011, 2020) υποστήριξε ότι ο Ευρωπαϊκός Οργανισμός Συνοριοφυλακής και Ακτοφυλακής Frontex συνέβαλε σημαντικά στην ασφαλειοποίηση της μετανάστευσης μέσω των πρακτικών του. Οι εμπειρικές μελέτες της Léonard (2010, Léonard & Kaunert 2020) για τον Οργανισμό, βασίστηκαν στο έργο της Σχολής της Κοπεγχάγης αλλά ταυτόχρονα επικεντρώθηκαν και στις πρακτικές ασφαλειοποίησης που εφαρμόστηκαν, στο πλαίσιο, δηλαδή, που αυτές που καθιστούσαν ένα ζήτημα ως ζήτημα ασφαλείας. Διακρίνει δύο τύπους τέτοιων πρακτικών. Ο πρώτος αφορά τις πρακτικές που εφαρμόστηκαν για την αντιμετώπιση ζητημάτων που ήδη είχαν ασφαλειοποιηθεί, όπως αυτό που αφορούσε τις τρομοκρατικές επιθέσεις. Τέτοιες είναι η ανάπτυξη της στρατιωτικής δύναμης και εξοπλισμού του οργανισμού. Ο δεύτερος τύπος πρακτικών ασφαλειοποίησης αφορά τις πρακτικές συνεργασίας με φορείς και άλλους οργανισμού ασφαλείας .

Η τελευταία μελέτη της Leonard (2020) και της συλλογικής εργασίας της με τον Cristian Kaunert (2020) συγκρίνει τις πρακτικές του οργανισμού στο πλαίσιο δυο σημαντικών περιόδων μεταναστευτικής κρίσης στην Μεσόγειο, το 2005-2006 και το 2015-2016 και καταλήγει στο συμπέρασμα ότι ειδικά η τελευταία περίοδος οδήγησε στην εντατικοποίηση των πρακτικών ασφαλείας από τον οργανισμό, όπως αυτών που αφορούν τον συντονισμό πιο περίπλοκων στην οργάνωση κοινών επιχειρήσεων , την ενίσχυση του πλαισίου συνεργασίας με νέους φορείς όπως η Europol, την συλλογή και τον διαμοιρασμό πληροφοριών για διάφορα ζητήματα ασφαλείας.

Η παρούσα εργασία, θα επιχειρήσει να ενισχύσει την εμπειρική μελέτη της Leonard, προσδιορίζοντας έναν ακόμα τύπο πρακτικής που συνδέεται με τις πρακτικές εκπαίδευσης των επαγγελματιών ασφάλειας και των πρακτικών οικοδόμησης γνώσης σε θέματα που ήδη έχουν ασφαλειοποιηθεί από τις πρακτικές της ΕΕ όπως αυτά της μετανάστευσης και ασύλου.

Η δεύτερη ερευνητική κατεύθυνση είναι αυτή που αφορά τις κοινωνικές συνέπειες της ασφαλειοποίησης του ασύλου και της μετανάστευσης στην ΕΕ. Στην παρούσα εργασία, δεν θα επεκταθούμε καθόλου σε αυτό το κεφάλαιο, πάρα μόνο θα παραθέσουμε τις πιο βασικές προσεγγίσεις. Ο Huysmans (1995) διερεύνησε τις συνέπειες του τρόπου που οι μετανάστες, οι αιτούντες άσυλο και οι πρόσφυγες πλαισιώνονται ως ένα πρόβλημα ασφαλείας και προειδοποίησε για τον αυξημένο κίνδυνο ανάπτυξης βίας μεταξύ των διαφόρων εθνικοτήτων. Ο Van Munster στην εργασία του *Securitizing Immigration* (2009) εστίασε στις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των γραφειοκρατικών και πολιτικών διαδικασιών και υποστήριξε ότι η διαχείριση της μετανάστευσης ως κίνδυνος οδήγησε στην “αποκειμενοποίηση” [abjection] (Kristeva 1982)¹⁰⁴ των μεταναστών στην ΕΕ, δηλαδή στην κατάργηση, τόσο της θεώρησης τους ως πολιτικά υποκείμενα όσο και των όποιων δηλώσεων για αντίσταση σε αυτές.

Η ανάλυση της Vicky Squire στην εργασία της *Rethinking Asylum, Rethinking Citizenship: Moving Beyond Exclusionary Politics* (2009) για την ασφαλειοποίηση του ασύλου στην ΕΕ, εστίασε στο Ηνωμένο Βασίλειο, άσκησε κριτική στις διαδικασίες αποκειμενοποίησης των «αιτούντων για άσυλο /παράνομων μεταναστών και υπογράμμισε την ανάγκη για μια πιο «ενταξιακή» προσέγγιση στο θέμα του ασύλου

¹⁰⁴ Η έννοια της αποκειμενοποίησης έγινε ευρέως γνωστή από την Julia Kristeva και το έργο της *Powers of Horror: An Essay on Abjection* (1982). Ήδη από το 1933 ο George Bataille είχε εξετάσει αυτή την ιδέα σε ένα σύντομο δοκίμιο. abjection: από το λατινικό ab-jicere (εκδιώκω, αποβάλλω, απορρίπτω), abjectus (απόβλητος, απόκληρος, αξιοθρήνητος, ειδικής, άθλιος). «“Αποκείμενο” [abject] είναι αυτό που εκπίπτει ή αποβάλλεται από την κοινωνική ορθολογικότητα του συμβολικού συστήματος, η μαρφή ύλη που εκδιώκεται με τρόπο και αποστροφή από το σώμα ως ριζική και εκφυλισμένη ετερότητα, παγιώνοντας έτσι έναν ασφαλή, σταθερό και ακέραιο εαυτό» Στο βιβλίο της η Kristeva επεξεργάζεται τους αποκλεισμούς πάνω στους οποίους θεμελιώνονται οι θρησκευτικοί και ηθικοί κώδικες που ενοποιούν τις κοινωνίες, καθώς και την ψυχική βία, την αποστροφή και τον εκτοπισμό που ενυπάρχουν στη διαδικασία παγίωσης ενός εαυτού. (στο Αθανασίου, 2007) «Το αποκείμενο προσδιορίζει [...] εκείνες τις «αβιώτες» και «μη οικήσιμες» ζώνες της κοινωνικής ζωής, οι οποίες εντούτοις οικίζονται πυκνά από εκείνους που δεν απολαμβάνουν το στάτους του υποκειμένου, αλλά η διαβίωση τους, υπό την επιγραφή της «αβιώτης», απαιτείται για να περιγράψει τα όρια της επικράτειας του υποκειμένου. Αυτή η ζώνη του μη οικήσιμου θα συνιστά το προσδιοριστικό όριο της επικράτειας του υποκειμένου θα συνιστά εκείνο τον τόπο έντρομης ταύτισης εναντίον του οποίου -και δυνάμει του οποίου- η επικράτεια του υποκειμένου θα περιγράφει τα όρια της δικής της αξίωσης για ζωή» (στο Butler, 2004) Οι μετανάστες/τες τοποθετούνται ακριβώς σε αυτήν την «έννοια - όριο». Ωστόσο, η έννοια του «ξένου» ενέχει χωρικές συνδηλώσεις και απολαμβάνει ένα μοναδικό προνόμιο, αφού αποτελεί τον απαγορευμένο τόπο «πάνω στον αποκλεισμό του οποίου θεμελιώνεται η πόλη των ανθρώπων» (στο Agamben 2005 [1995], σ. 25-26)

από την ΕΕ. Οι εργασίες των Bello (2017) και Leonard και Kaunert (2020) υποστήριξαν ότι οι πρακτικές και οι ρουτίνες των διαδικασιών επαναπατρισμού αιτούντων άσυλο στη χώρα καταγωγή τους, προσώπων των οποίων δεν έχει αναγνωρισθεί νομικά η ιδιότητα του πρόσφυγα, συμβάλλουν στην ανάπτυξη προκαταλήψεων και απόψεων ότι οι αιτούντες άσυλο και μετανάστες συνιστούν απειλές για την ασφάλεια .

Στον αντίποδα των ισχυρισμών ότι η μετανάστευση και το άσυλο έχουν ασφαλειοποιηθεί βρίσκονται οι μελέτες της Christina Boswell “*Migration Control in Europe After 9/11: Explaining the Absence of Securitization*”(2007) και Andrew W Neal *Securitization and risk at the EU border: The origins of FRONTEX* (2009). Η Boswell (2007) απορρίπτει τη σχετικά κοινή παραδοχή από τους περισσότερους επιστήμονες ότι η 9/11 ενθάρρυνε την ασφαλειοποίηση της μετανάστευσης. Υποστήριξε ότι στην Ευρώπη οι πρακτικές ελέγχου της μετανάστευσης παρέμειναν σε γενικές γραμμές οι ίδιες με αυτές που είχαν καθιερωθεί πριν την 9/11. Επίσης υποστήριξε ότι αρχικά, οι προσπάθειες σύνδεσης της μετανάστευσης και την τρομοκρατίας στον δημόσιο λόγο ήταν ελάχιστες. Αντιθέτως, η σύνδεση μεταναστευτικής πολιτικής με την αντιτρομοκρατική ατζέντα είναι εμφανής από την εκτεταμένη χρήση των εργαλείων μεταναστευτικής πολιτικής από τους οργανισμούς που συμμετείχαν σε αντιτρομοκρατικές δράσεις. Βάσεις δεδομένων ξένων υπηκόων, πληροφορίες επιβατών από αεροπορικές εταιρείες και τυπικοί διασυνοριακοί έλεγχοι, αξιοποιήθηκαν από αντιτρομοκρατικές υπηρεσίες και επαγγελματίες, προκειμένου να ενισχυθεί η επιτήρηση υπόπτων ή δυνητικών τρομοκρατών (βλ. Boswell 2007:601-606). Στο ίδιο πνεύμα ο Andrew W. Neal, στην εργασία του *Securitization and Risk at the EU Border: The Origins of FRONTEX* (2009) ισχυρίστηκε ότι η δημιουργία του ευρωπαϊκού οργανισμού ελέγχου εξωτερικών συνόρων δεν ήταν προϊόν επιτυχημένων κινήσεων ασφαλειοποίησης, αλλά περισσότερο μιας γενικής «προσέγγισης αντιμετώπισης «κινδύνου» σε συγκεκριμένα θέματα ασφάλειας. (Neal, 2009, σ. 351-2).

Η ύπαρξη αυτών προσεγγίσεων οφείλεται στο ότι αποδίδονται τελείως διαφορετικοί ρόλοι στο λόγο και στις πρακτικές από αυτούς που διατύπωσαν οι υπόλοιποι θεωρητικοί και ερευνητές της ασφαλειοποίησης. Ωστόσο οι μελέτες του Huysmans αποδεικνύουν περίτρανα ότι οι αυτές οι δύο διαφορετικής οπτικής προσεγγίσεις, δεν είναι ασυμβίβαστες.

Γενικότερα, η μελέτη της ασφαλειοποίησης των ζητημάτων τόσο περί ταυτότητας όσο και μετανάστευσης και ασύλου, υπογράμμισαν τον αντίκτυπο που είχαν στη εμπειρική έρευνα και στην ανάλυση των αποτελεσμάτων τους το σύνολο όλων των προσεγγίσεων για την ασφαλειοποίηση (είτε γλωσσο- κεντρικών, είτε πρακτικο-κεντρικών).

4.2.3 Ανθρωπιστικός λόγος και ασφάλεια

«τα θεμελιώδη δικαιώματα πρέπει να βρίσκονται πάντα στο επίκεντρο των αποστολών του Frontex, στην εκπαίδευση των ευρωπαϊκών συνοριοφυλάκων και σε οποιαδήποτε συνεργασία με κράτη εκτός ΕΕ» (Fabrice Leggeri, Executive Director of Frontex έως το 2015)¹⁰⁵

Η ανθρωπιστική ρητορική με αυτή της ασφάλειας συνδέονται εντός του Ευρωπαϊκού διαλόγου και πρακτικών φύλαξης συνόρων εδώ και τουλάχιστον 15 χρόνια. Η κατανόηση του ανθρωπισμού, των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και της ασφάλειας ως *λόγοι για τη προστασία* (discourses of protection) μας επιτρέπει του να αντιληφθούμε τις μεταξύ τους σχέσεις στη διακυβέρνηση των συνόρων. Τα κοινά τους χαρακτηριστικά είναι και εκείνα που δημιούργησαν τις προϋποθέσεις να προσδώσουν ανθρωπιστικό περιεχόμενο και νόημα στις προσανατολισμένες στην ασφάλεια δράσεις τους οι αρμόδιοι φορείς.

Στο πλαίσιο των κριτικών μελετών για την ασφάλεια αξιοσημείωτη αναφορά αποτελούν οι έρευνες της Claudia Aradau (2001, 2004α, 2004β, 2008) η οποία παρέχει μια ιδιαίτερα εμπεριστατωμένη ανάλυση για τη σύγκλιση της ασφάλειας με τον ανθρωπισμό/ανθρώπινα δικαιώματα. Υιοθετώντας τη σκέψη του Foucault παρουσίασε το τρόπο που η πολιτική του οίκτου- θυματοποίησης (politics of pity) που αναπτύχθηκε από τις ΜΚΟ για την υποστήριξη γυναικών που εμπλέκονταν στο sex trafficking¹⁰⁶,

¹⁰⁵ Frontex (2015k) Fabrice Leggeri Takes the Helm at Frontex, News Release. Available at: <https://frontex.europa.eu/media-centre/news-release/fabrice-leggeri-takes-the-helm-atfrontex-Z30Vu6> (Επίσκεψη: 5 Ιουνίου 2020).

¹⁰⁶ Ο επίσημος ορισμός του sex trafficking θεσπίστηκε το από τον Οργανισμό Ηνωμένων Εθνών και είναι γνωστός από το πρώτο το πρώτο νομικά δεσμευτικό κείμενο «Πρωτόκολλο του Παλέρμο», που καλύπτει όλες τις πτυχές της διακίνησης προσώπων. Σύμφωνα με τον Γρηγόρη Λάζο, το trafficking συνιστά μια σύνθετη έννοια που συχνά συγχέεται με τη πορνεία ή την παράνομη μετανάστευση. Με βάση τον ορισμό του Palermo (2000), σχηματικά το trafficking περιλαμβάνει τρία βασικά στάδια: την στρατολόγηση, τη μεταφορά από τη χώρα αποστολής στη χώρα προορισμού και, τρίτο, την εκμετάλλευση. Βλ. Λάζος (2002)

σταδιακά έλαβε το χαρακτήρα πολιτικής διαχείρισης κινδύνου. Στη μελέτη της *Rethinking Trafficking in Women: Politics out of Security* (2008), υποστηρίζει ότι το να βρίσκεσαι σε κίνδυνο (θύμα εμπορίας ή κακοποίησης) συχνά είναι συνυφασμένο με το να αποτελείς κίνδυνο για την κοινωνία (ως δράστης ή παράτυπος μετανάστης). Σύμφωνα με την Aradau, οι καταγραφές με στοιχεία που εμπεριείχαν ρητορική υψηλού κινδύνου στις περιγραφές των διακινούμενων γυναικών ως «σώματα που υποφέρουν», υπερτονίζοντας τη κακοποίηση, την ανελευθερία, τον εξαναγκασμό και τη στέρηση εγγράφων¹⁰⁷, τελικά ανέτρεψαν το αίσθημα του οίκτου που η ΜΚΟ αρχικά υιοθέτησε στην δική της πολιτική προς υπεράσπιση τους.

Η Aradau διατυπώνει συγκεκριμένα ζητήματα για τη συνεργασία μεταξύ των ΜΚΟ και της αστυνομίας, την εισαγωγή στο *dispositif de sécurité* εκείνης της προσέγγισης που εστιάζει στην θυματοποίηση και τέλος, τη *συγχώνευση* του λόγου του ανθρωπισμού/ανθρώπινων δικαιωμάτων και του λόγου για την ασφάλεια στη διακυβέρνηση διακίνησης και εμπορίας γυναικών. Η συγγραφέας ασκεί έντονη κριτική στον τρόπο με τον οποίο η ΕΕ χρησιμοποιώντας τη θυματοποιημένη εικόνα των γυναικών κατασκευάζει την ταυτότητα του μετανάστη ως «απειλή» για την ασφάλεια της κοινωνίας, αναπτύσσει «πολιτικές ρίσκου» και νομιμοποιεί κατασταλτικούς μηχανισμούς και πρακτικές αυστηρού ελέγχου στα σύνορα. Οι ανθρωπιστικές παρεμβάσεις με τις δραματικές περιγραφές, καταλήγουν να συνυπάρχουν και να αλληλοεπιδρούν με τις πολιτικές ασφαλείας ενάντια στη παράνομη μετανάστευση. Η ανθρωπιστική ρητορική, υιοθετείται από το έθνος-κράτος με σκοπό να προβάλλει έναν αλληλέγγυο με κοινωνική ευαισθησία χαρακτήρα απέναντι στα θύματα (Aradau 2004α,2008). Χαρακτηριστικά σημειώνει; «καθώς τα σώματα που πονούν εξουσιάζονται από τις “πολιτικές οίκτου” μεταπλάθονται σε ψυχολογικές υποθέσεις, οι οποίες γίνονται αντικείμενο ελέγχου από τις τεχνολογίες του ρίσκου» (Aradau 2004^α, σ. 251)

Ο Nick Vaughan-Williams στο *We are not animals!*” *Humanitarian border security and zoopolitical spaces in EUrope* (2015), υιοθετώντας τους φιλοσοφικούς στοχασμούς της σχέσης του ανθρώπου με το ζώο από τους Derrida και Agamben, ασκεί έντονη κριτική τόσο στον εστιασμένο στον μετανάστη (migrant-centeredness) ανθρωπιστικό λόγο που αναπτύσσει η ελίτ και οι επαγγελματίες για την ασφάλεια, όσο και σε αυτόν που υιοθετούν οι αφηγήσεις των ΜΚΟ ο οποίος είναι σχεδόν

¹⁰⁷ Βλ. επίσης Μάκη (2015)

αποκλειστικά αφιερωμένος στην έκφραση της εμπειρίας των προσφύγων για τις πρακτικές ασφάλειας των συνόρων (συγκεκριμένα, τα κέντρα κράτησης). Υποστηρίζει ότι οι αναλύσεις που επικεντρώνονται στο χάσμα μεταξύ της ανθρωπιστικής «ρητορικής» και της βίαιης «πραγματικότητας» αποτυγχάνουν να κατανοήσουν ότι όλες οι πρακτικές που αναπτύσσονται στα σύνορα (ακόμη και αυτές των ΜΚΟ) είναι εγγενώς διφορούμενες, καθώς όπως ισχυρίζεται, σε όλες, ο άνθρωπος – μετανάστης «κινδυνεύει» αλλά και συνιστά τον ίδιο τον κίνδυνο ταυτόχρονα.

Στο πρώτο μέρος της εργασίας του, ο Vaughan-Williams αφιερώνεται στην μελέτη του ανθρωπιστικού λόγου που αναπτύσσει το πλαίσιο της εξωτερικής πολιτικής που υιοθέτησε η ΕΕ το 2005 ως «Συνολική Προσέγγιση για την Μετανάστευση και την Κινητικότητα» (2008) [Global Approach on Migration and Mobility - GAMM] επιχειρώντας να ενισχύσει την διασυνοριακή συνεργασία μεταξύ των κρατών μελών της αλλά και άλλων αρμόδιων υπηρεσιών. Η GAMM, έθεσε και τις βάσεις για την σύσταση λίγα χρόνια αργότερα της "Ομάδας Δράσης για την Μεσόγειο" (Task Force Mediterranean) προκειμένου «...να αναληφθεί αποφασιστική δράση ώστε να αποφεύγεται η απώλεια ζωών στη θάλασσα και να μην ξανασυμβούν τέτοιες ανθρώπινες τραγωδίες στο μέλλον.»¹⁰⁸ (Vaughan-Williams, 2015, σ. 9). Εντός αυτού του πλαισίου, προσδιορίστηκε ο ρόλος του οργανισμού Frontex ως ο βασικός συντονιστής των επιχειρησιακών δράσεων έρευνας και διάσωσης (search & rescue) ο οποίος «διασφαλίζει την προστασία αυτών που βρίσκονται σε ανάγκη¹⁰⁹ και αναλαμβάνει τη διάσωση της ζωής των μεταναστών» (ό.π.). Όπως η Aradau (2004), έτσι και ο Vaughan-Williams υιοθετεί την επιχειρηματολογία του Foucault σχετικά με το πώς η ζωή γίνεται βασική πλευρά των σύγχρονων μορφών κυριαρχίας (Foucault 1978)¹¹⁰ και υπογραμμίζει ότι η αυτή η ανθρωπιστική και εστιασμένη στο μετανάστη ρητορική συμπλέει με τη νεοφιλελευθεροποίηση των ευρωπαϊκών διαδικασιών διασυνοριακού ελέγχου.

Στο δεύτερο μέρος της εργασίας του, που έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, ο συγγραφέας αντιπαραθέτει την ρητορική αυτού του πλαισίου με αυτή που υιοθετούν οι φορείς προστασίας θεμελιωδών δικαιωμάτων των οποίων ο λόγος, επικεντρώνεται

¹⁰⁸ EU Commission, COM/2013/0869, σ. 2

¹⁰⁹ Μόνο στην αγγλική έκδοση 'to ensuring the protection of those in need and saving the lives of migrants' (EU Commission, COM/2013/0869, σ. 16). Σημ., Στην ελληνική μετάφραση «στην προστασία και τη διάσωση της ζωής των μεταναστών στη Μεσόγειο»

¹¹⁰ Σύμφωνα με τον Φουκώ αυτό που παραδοσιακά ονομαζόταν «δικαίωμα ζωής και θανάτου» ήταν στην πραγματικότητα μετριασμένο, ήταν «το δικαίωμα να κάνεις να πεθάνουν ή να αφήνεις να ζουν» βλέπε σχετικά Foucault (2011β)

κυρίως στις προσωπικές μαρτυρίες προσφύγων που περιγράφουν με σκόπιμες μεταφορικές διατυπώσεις τις συνθήκες που βιώνουν στα κέντρα υποδοχής. «*Η αστυνομία δεν μας βλέπει ως ανθρώπους αλλά ως ζώα! Δεν τους ενδιαφέρει.. Απλώς ρίχνουν το φαγητό μέσα στο κελί και δεν τους ενδιαφέρει αν οι άνθρωποι σκοτώνονται μεταξύ τους πάνω από το φαγητό.*»¹¹¹, «*Είναι ένα μέρος για ζώα και όχι για ανθρώπους. Ένας στάβλος*»¹¹² Ο Vaughan-Williams (2015) υιοθετώντας την σκέψη του Derrida για τη διχοτομία μεταξύ Ανθρώπου και Ζώου¹¹³ στο πλαίσιο του δυτικού κανόνα σκέψης, επιχειρεί να κατανοήσει την σχέση της με την άσκηση εξουσίας και τις πρακτικές στα σύνορα. (Vaughan-Williams, 2015, σ. 21)¹¹⁴ Σύμφωνα με τον Derrida, η διαπραγμάτευση της διχοτομίας Άνθρωπος/Ζώο είναι -και ήταν από πάντα- κεντρική στις διαδικασίες εννοιολόγησης (*conceptualisation*) και "λειτουργικοποίησης" (*operationalisation*) της κυρίαρχης εξουσίας (Vaughan-Williams, 2015, σ.22) Για τον Derrida, το ερώτημα του ζώου είναι βασικό και μοιάζει να μην αναδεικνύεται στην βιοπολιτική που περιεγράφηκε από τον Foucault και αναπτύχθηκε από τον Agamben (Derrida, 2009, σ. 330). Η ζωοπολιτική (*zoopolitique*- 'zoopolitics') κριτική προσέγγιση της βιοπολιτικής από τον Derrida, σύμφωνα με τον ισχυρισμό του Vaughan-Williams, συμβάλει σημαντικά στην μελέτη της ζωοποίησης (*animalisation*) του μετανάστη ως τεχνολογία εξουσίας που επιχειρεί να συγκροτήσει χώρους (με ιδιαίτερες κοινωνικό-χωρικές συνθήκες) μιας κυρίαρχης πολιτικής κοινότητας στο όνομα και «για το καλό της ανθρωπότητας». (σ. 26-27) Ο Vaughan-Williams, εν ολίγοις, καταλήγει να υποστηρίζει ότι «όριο-σύνορο» μεταξύ του ανθρώπου και του ζώου συνιστά τον τόπο στον οποίο λειτουργεί η κυρίαρχη εξουσία που επιμένει να εμφανίζει τον «Άλλο» με ανθρωποκεντρικούς όρους (μέσα από τις μαρτυρίες του.) Για τον Derrida, όπως διατυπώνει ο Κακολύρης (2016) , αν η «φιλοξενία» σημαίνει τη

¹¹¹ Ανώνυμος ενήλικος από τη Γεωργία που περιέγραψε τις συνθήκες του κέντρου κράτησης, Human Rights Watch, *Updated Human Rights Watch Submission to the United Nations Committee against Torture on Greece*, Διαθέσιμο στο <https://www.hrw.org/node/246054/printable/print> [Πρόσβαση, 3/1/19].

¹¹² συνέντευξη μετανάστη από το Αφγανιστάν στην Αθήνα, στις 6 Ιανουαρίου 2013 , Pro Asyl. (2013). *Pushed back: systematic human rights violations against refugees in the Aegean Sea and at the Greek-Turkish land border*, σ. 33. Διαθέσιμο στο http://www.proasyl.de/fileadmin/fmdam/1_EU_Fluechtlingspolitik/proasyl_pushed_back_24.01.14_a4.pdf [Πρόσβαση, 3/1/19].χ

¹¹³ Σύμφωνα με τον Ντεριντά η κατηγορία Ζώο χρησιμοποιείται φιλοσοφικά από τον άνθρωπο ως υποκείμενο που θεωρεί ότι όλα τα έμβια εκτός του εαυτού του αποτελούν μια ενιαία κατηγορία.. βλ. Βλ. Derrida, J. (2008, 2009), Derrida, J., & Bennington, G. (2013) *Λαλιώ του Ιωάννα* (2015, σ. 40)

¹¹⁴ Βλέπε επιπλέον και προσέγγιση του Bruno Latour περί διχοτομίας ανάμεσα στο ανθρώπινο και στο μη ανθρώπινο ο οποίος υποστήριξε ότι η άρση της αποτελεί και την απαραίτητη προϋπόθεση για τη συγκρότηση των νέων μορφών συλλογικότητας. Latour, 2004, σ.:5)

διέλευση αυτών των ορίων- συνόρων, «τότε αυτή επιτάσσει να αφήσουμε το άλλο του ανθρώπου, το ζώο, να διέλθει του συνόρου που έχει τεθεί παραδοσιακά μεταξύ των δύο. Χωρίς όμως να χρειάζεται να αποδείξουμε πρώτα ότι το ζώο είναι «σαν τον άνθρωπο», δηλαδή αφομοιώνοντας την ετερότητα του ζώου από το ανθρώπινο. Η φιλοξενία επαναθέτει το ζήτημα της διέλευσης των ορίων-συνόρων μεταξύ των ειδών. Διότι, όπως γνωρίζουμε άλλωστε πολύ καλά, ο προσδιορισμός ενός ορίου-συνόρου μεταξύ του ανθρώπου και των ζώων (π.χ. λόγος (*raison*), ομιλία, γέλιο, υπόσχεση) στοιχειώνει κατά έναν ιδιαίτερα σημαντικό τρόπο τη φιλοσοφία ως προς το πώς αυτή καθορίζει το ίδιο (*propre*) του ανθρώπου» (βλ. Kakoliris, 2016, σ. 1). Ο Derrida, οραματίζεται σε ένα πλαίσιο ευρύτερο του έθνους κράτους και μέλλει να έρθει *reste à venir*, «η δημοκρατία οφείλει να παραμένει ανοιχτή απέναντι στο μέλλον. Εντούτοις, η ιδέα της «ελευσόμενης δημοκρατίας» δεν εξαντλείται στην ατελεύτητη βελτίωση ενός ορισμένου πολιτικού καθεστώτος ή στο προοδευτικό άνοιγμα της ιδιότητας του πολίτη σε όλους τους ανθρώπους. Αποτελεί το ουσιώδες και απροϋπόθετο άνοιγμα της δημοκρατίας στο άλλο(ν), σε αυτό(ν) που έρχεται πριν ή επέκεινα του καθορισμού του ως φίλου ή εχθρού, μέλος της οικογένειας ή του δήμου, ανθρώπου, ζώου ή θεού.» (βλ. Κακολύρης 2015, σ.14)

Άλλοι μελετητές έχουν επικεντρώσει τις αναλύσεις τους αποκλειστικά στις συναρθρώσεις (*articulations*) των ανθρωπιστικών πρακτικών και πρακτικών για την ασφάλεια. Οι περισσότερες έρευνες που αφιερώθηκαν στην κριτική μελέτη του ανθρωπισμού στις πρακτικές ασφαλείας σε διάφορα πεδία (κέντρα υποδοχής, επιχείρησης διάσωσης στην θάλασσα, πολιτικές πρακτικές διαχείρισης του μεταναστευτικού) επικεντρώνονται στον διττό ρόλο του ανθρωπισμού, μέριμνας και ελέγχου και στη σχέση του με τις μορφές διακυβέρνησης των πληθυσμών. Στο σύνολο τους υιοθέτησαν το έργο του Foucault για την ιδέα του «κυβερνάν» ως πρόβλημα βιοπολιτικής μέριμνας του πληθυσμού από την οποία προκύπτουν τόσο πειθαρχικές όσο και κυριαρχικές μορφές εξουσίας (βλ. Foucault, 1977/2007).

Η Polly Pallister-Wilkins (2015, 2016, 2018, 2020) μελετώντας τις δηλώσεις της Frontex και τα hotspot ως Φουκωϊκούς χώρους διάκρισης- *ετεροτοπίες*¹¹⁵ και

¹¹⁵ Σύμφωνα με τον Foucault από τα μέσα του 17^{ου} αιώνα και μετά γεννιέται ο θεσμός της εγκάθειρξης, του εγκλεισμού. Η εγκάθειρξη γεννά μια νέα σχέση της κοινωνίας, με αυτό που προσδιορίζει ως κανονικό και μη κανονικό, φυσιολογικό και μη φυσιολογικό στην ανθρώπινη ζωή. Η κοινωνία, εξορίζοντας αυτό που θεωρεί μη φυσιολογικό, οριοθετεί εντός της μια επιτηρούμενη περιοχή στην οποία εγκλείονται οι «επικίνδυνοι άλλοι». Ο εγκλεισμός των αποξενωμένων, συνιστά έναν στο «χώρο» προσδιορισμό του «άλλου» Σταυρίδης, Σ. (2006) στο Ουτοπία, τ. 72, Αθήνα, σ. 145 – 158.

αξιοποιώντας παράλληλα ένα σημαντικό πλήθος κριτικών ανθρωπιστικών μελετών υπογραμμίζει ότι ιστορικά ο ανθρωπισμός και η πολιτική αστυνόμευσης συνδέονται άρρηκτα με τις έννοιες της μέριμνας και του ελέγχου (βλ. Foucault, 1964, 1977/2007) Σημειώνει ότι: *«Δεν υπάρχει τίποτα το αντιφατικό, στην χρήση των ανθρωπιστικών ιδεών και των πρακτικών της ευρωπαϊκής αστυνόμευσης στα σύνορα» Το παράδοξο στην πολιτική ελέγχου στα σύνορα έγκειται μεταξύ του υποκειμένου του ανθρωπισμού/ ή και της πολιτικής αστυνόμευσης, του μετανάστη, και του αντικειμένου του ελέγχου συνόρων, της εδαφικά οριοθετημένης εθνικής ή περιφερειακής μονάδας (Arendt, 1973, σ.267–302. Huysmans, Dobson, & Prokhovnik, 2006)»* (στο Pallister-Wilkins, 2015, σ. 54-55)

Αξιοσημείωτη αναφορά αποτελεί και η τελευταία έρευνα της Nina Perkowski (2021) η οποία εξετάζει τις αλληλοσχετίσεις μεταξύ των λόγων περί θεμελιωδών δικαιωμάτων και ασφάλειας στη διακυβέρνηση των συνόρων. Έχοντας επίσης ως μελέτη περίπτωσης τον Ευρωπαϊκό Οργανισμό Συνοριοφυλακής και Ακτοφυλακής Frontex, βασιζόμενη σε αρκετά μεγάλο πλήθος εμπειρικών μελετών, συνεντεύξεις και αναλύσεις επίσημων και δημόσιων εγγράφων, υπογραμμίζει ότι κυρίως από το 2015, ο λόγος των θεμελιωδών δικαιωμάτων συμπλέει με τον δημόσιο λόγο του οργανισμού για διάφορους τομείς δραστηριότητας του, δημιουργώντας μια αφήγηση η οποία προωθεί βέλτιστες πρακτικές, επαγγελματισμό, κράτος δικαίου και θεμελιώδη δικαιώματα, τόσο μέσω των κοινών διακρατικών επιχειρήσεων, όσο και μέσω των εκπαιδευτικών του πρακτικών. Ο Frontex δεν συμβάλλει καθοριστικά μόνο στο επίπεδο ανάπτυξης πρακτικών ασφαλείας στα σύνορα, αλλά επιπλέον προωθεί μια κοινή «κουλτούρα» για τους επαγγελματίες της ασφαλείας των συνόρων μέσω της εκπαίδευσης, των ακαδημιών και των εκπαιδευτικών πρακτικών.

Στην παρούσα διατριβή και όπως θα δούμε παρακάτω, η σχέση του οργανισμού με τα ανθρώπινα δικαιώματα και τον ανθρωπισμό συνεχώς εξελίσσεται. Ακολουθεί τόσο τους τομείς-προτεραιότητες στο πεδίο δραστηριότητας αντιμετώπισης του οργανωμένου και σοβαρού διεθνούς εγκλήματος που θέτει ο Κύκλος Πολιτικής της ΕΕ, όσο και τις επιταγές των αρμόδιων για την προστασία και την προαγωγή των

Η Αρχιμανδρίτου Μαρία σημειώνει: *«Ετεροτοπίες, στη μελέτη αυτή, ονομάζονται οι χώροι που προορίζονται για το διαχωρισμό, τον έλεγχο και εντέλει τη μεταχείριση της κοινωνικής αρνητικότητας που ορίζεται ως έγκλημα. Ο άλλος τόπος είναι άλλοτε ο τόπος του «ιερού» έναντι του βέβηλου της καθημερινής τύρβης, άλλοτε ο τόπος της αγριότητας έναντι αυτού της προστατευμένης κοινοτικής διαβίωσης και άλλοτε ο τόπος ενός εγκλεισμού, ο οποίος σημασιοδοτείται αρνητικά ως τόπος κυρωτικής δράσης. Οι τόποι αυτοί αντιστοιχούν στις πρακτικές της θυσίας, της πρωτογενούς εξορίας και εντέλει του εγκλεισμού, ως κυρίαρχων σε κάθε εποχή ποινικών πρακτικών.»* στο Σύγχρονες Τάσεις Αντεγκληματικής Πολιτικής (2018 σ.10)

ανθρωπίνων δικαιωμάτων, θεσμών, οργάνων, επιτροπών και μηχανισμών. Ο οργανισμός επενδύει στην εκπαίδευση και την επιστημονική έρευνα για την ανάπτυξη νέων τεχνικών διακυβέρνησης των συνόρων και προωθεί ενεργά, κυρίως μέσω των ειδικών προγραμμάτων κατάρτισης, τις αντιλήψεις τους για την διασυνοριακή διακυβέρνηση μέσω ποικίλων, όπως θα δούμε, νέων μέσων.

« Τα θεμελιώδη δικαιώματα και η ηθική συνιστούν αναπόσπαστο μέρος κάθε πτυχής που αφορά την εκπαίδευση και πρακτική» (Frontex, 2016, σ. 59)¹¹⁶

4.3 Τροπικότητες για την ασφάλεια του κυβερνοχώρου :υπερ-ασφαλειοποίηση - καθημερινές πρακτικές ασφαλείας - τεχνικοποίηση της γνώσης

Οι τεχνολογικές εξελίξεις σηματοδοτούσαν πάντοτε καθοριστικό παράγοντα αλλαγών στο τομέα της ασφαλείας καθώς συνέβαλαν στην ανάπτυξη μιας ευρείας γκάμας εργαλείων αναζήτησης και εντοπισμού νέων απειλών και κινδύνων. Ενώ οι πρώτες μελέτες για την ασφαλειοποίηση δεν αναγνώριζαν την σπουδαιότητα του κυβερνοχώρου (βλ. Buzan, Wæver & de Wilde, 1998, σ. 25), τα τελευταία χρόνια έχουν αναπτυχθεί αρκετές μελέτες που έχουν συμβάλλει ουσιαστικά στην εξέλιξη της θεωρίας σε αυτό το τομέα.

Για τους Johan Eriksson και Giampiero Giacomello (2006) η εργαλειοθήκη του επιστημονικού πεδίου των Διεθνών Σχέσεων δεν ήταν αρκετή για την έρευνα του θέματος ασφαλείας στον κυβερνοχώρο. (2006, σ.236) Η μεταγενέστερη μελέτη τους για τις Ηνωμένες Πολιτείες μαζί με τον Ralf Bendrath(2007) επιχείρησε να εξελίξει την θεωρία της ασφαλειοποίησης ενσωματώνοντας τρεις βασικούς παράγοντες του μηχανισμού της «Νοηματικής Πλαισίωσης¹¹⁷: 1)τα χαρακτηριστικά του νοηματικού πλαισίου (frame characteristics), 2) τους δρώντες και 3) τις συνθήκες του ευρύτερου πλαισίου (contextual conditions). Οι συγγραφείς, παρατηρούν ότι κατά την δεκαετία του 90' και παρά τις πολυάριθμες κινήσεις ασφαλειοποίησης, έως και την ημερομηνία ανάληψης της προεδρίας από τον Μπους το 2001, υπήρξαν πολύ λίγες δηλώσεις για έκτακτα μέτρα. Οι τρομοκρατικές επιθέσεις της 11^{ης} Σεπτεμβρίου ενίσχυσαν την νοηματική πλαισίωση των απειλών στον κυβερνοχώρο *«με όρους τρομοκρατίας στο κυβερνοχώρο και όχι διακρατικής σύγκρουσης στον κυβερνοχώρο»* (Bendrath, Eriksson

¹¹⁶ Frontex (2016) General Report 2015, σ. 59

¹¹⁷ Τα 'Νοηματικά πλαίσια' είναι όρος που εισήχθη από τον Goffman (1974) και αναφέρεται σε 'σχήματα ερμηνείας τα οποία επιτρέπουν στα άτομα να εντοπίσουν, να αντιληφθούν, να αναγνωρίσουν και να χαρακτηρίσουν συμβάντα της ζωής τους και τον κόσμο γενικότερα' (Snow et al, 1986, σ. 464, Snow & Benford, 1992, σ. 137) στο Bendrath., Eriksson, & Giacomello, 2007, σ. 59

και Giacomello et al., σ. 76). Ωστόσο, τα έκτακτα μέτρα για την αντιμετώπιση των απειλών στον κυβερνοχώρο παρέμειναν ελάχιστα. Αυτό, ανάγκασε τη συγκεκριμένη κριτική στο να υιοθετήσει τη θεωρία της ασφαλειοποίησης στο επίπεδο των *έκτακτών* μέτρων και να τη συνδυάσει περαιτέρω με την ανάπτυξη μιας προσέγγισης γενικότερης για τη πολιτική των απειλών.

Μια ακόμη θεωρητικός που υιοθέτησε τον συγκερασμό της θεωρίας της ασφαλειοποίησης με την προσέγγιση της νοηματικής πλαισίωσης στη μελέτη του για τις κυβερνο-απειλές στη Η.Π.Α ήταν η Dunn Cavelty (2008). Η Cavelty στο *Cyber-Security and Threat Politics* (2007) εστίασε στην ερμηνεία της απόκλισης που χαρακτήριζε την ολοένα και πιο έντονη ρητορική για κυβερνο - απειλές σε σχέση με το σύνολο των γεγονότων που πιθανώς θα την δικαιολογούσε. Υποστήριξε ότι αν επιμένουμε στη θεώρηση ότι οι κινήσεις ασφαλειοποίησης θεωρούνται επιτυχείς μόνο όταν η πολιτική για την ασφάλεια παίρνει τη θέση της στην συμβατική πολιτική και το κοινό δέχεται την απόφαση λήψης εκτάκτων μέτρων (βλ. Buzan et al., 1998, σ. 24) και λάβουμε υπόψη ότι η εθνική ασφάλεια αναλαμβάνει η ίδια την υποστήριξη των εθνικών υποδομών της μέσω ειδικών μέτρων για την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο, τότε αντιμετωπίζουμε στην ουσία, μια αποτυχημένη ασφαλειοποίηση και μια τελείως νέα λογική της έννοιάς της ασφάλειας. Σύμφωνα με τους ισχυρισμούς της, «*τα υφιστάμενα αντίμετρα βασίζονται στην ανάλυση και διαχείριση κινδύνων.*» (Cavelty, 2007, σ. 137) και αυτό οφείλεται στο ρόλο που διαδραματίζουν οι ιδιωτικοί φορείς που μεριμνούν για την προστασία υποδομών ζωτικής σημασίας. (ό.π.). Για την Cavelty (2008, Cavelty & Wenger, 2020) ο επιστημονικός διάλογος περί ασφάλειας στον κυβερνοχώρο χαρακτηρίζεται από τη διάκριση της έννοιας της ασφάλειας σε αυτή που σχετίζεται με τις τεχνικές/τεχνολογικές διαχείρισης της ασφάλειας (technical security) καθώς και στη προστασία της εθνικής ασφάλειας - με τη προστασία (safety) και την εθνική ασφάλεια να νοούνται πλέον ως μία. (Cavelty & Wenger 2020, σ. 7)

Στην εποχή μας, οι υψηλοί κυβερνητικοί κύκλοι αντιμετωπίζουν την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο ως μια από τις βασικές προκλήσεις της εθνικής ασφάλειας, ενώ με την συνεχώς εξελισσόμενη ψηφιοποίηση όλο και περισσότερων πτυχών της οικονομίας, της κοινωνίας και της πολιτικής, η ανησυχία για την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο επεκτείνεται σε επιπλέον πολιτικούς τομείς. Εν ολίγοις, πλέον η ασφάλεια στον κυβερνοχώρο έχει αποκτήσει υψηλή θέση στην πολιτική ατζέντα και συνιστά ένα πεδίο, από το οποίο προκύπτουν σοβαρές προκλήσεις για ποικίλους τομείς της πολιτικής σφαίρας. Κατά συνέπεια, όπως ισχυρίζονται οι Cavelty & Wenger

(2020), οι απλοί και οι στατικοί ορισμοί για την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο δεν είναι πια κατάλληλοι για να αντιμετωπίσουν το συνεχώς μεταβαλλόμενο πλαίσιο (ό.π., σ. 7). Για τους συγγραφείς, ο κοινός χώρος της πολιτικής για ασφάλεια στον κυβερνοχώρο εξαρτάται από δύο βασικούς παράγοντες: α) από τις ψηφιακές τεχνολογίες, τα χαρακτηριστικά τους, τη χρήση τους από τον ανθρώπινο παράγοντα σε οικονομικό, κοινωνικό και πολιτικό πλαίσιο και β) από τις διαδικασίες διαπραγμάτευσης στο επίσημο και ανεπίσημο πολιτικό σκηνικό μεταξύ του κράτους και των γραφειοκρατιών του, τη κοινωνία και τον ιδιωτικό τομέα που αναλαμβάνουν τον καθορισμό των ρόλων, αρμοδιοτήτων, νομικών ορίων και αποδεκτών κανόνων συμπεριφοράς. Αυτή η διάσταση συνδέεται με το ρόλο των κρατών και τις δεσμεύσεις τους με άλλους φορείς σε εθνικό αλλά και διεθνές επίπεδο. Η πολιτική για την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο καθορίζεται από εθνικές και διεθνείς διαδικασίες διαπραγμάτευσης που αφορούν τα όρια των αρμοδιοτήτων των κρατικών, οικονομικών και κοινωνικών παραγόντων, την εξουσία προώθησης και ελέγχου ροής των πληροφοριών.

Η ιδέα αυτών των δυο εννοιών για την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο υποστηρίχτηκε επίσης από την Helen Nissenbaum, στη μελέτη της *'Where Computer Security Meets National Security', Ethics and Information Technology (2005)*. Οι διαφορετικές πολιτικές συνέπειες που ασκεί η κάθε μια από τις δύο αυτές έννοιες την οδήγησε στο να εστιάσει στις κανονιστικές επιλογές που συνδέονται με τις αποφάσεις του τρόπου που οι κυβερνοαπειλές πρέπει να προσδιορίζονται. Ενώ αρχικά η Nissenbaum εστίασε στη μελέτη των τεχνολογικά εξειδικευμένων ζητημάτων ψηφιακής ασφάλειας, στη μεταγενέστερη μελέτη της με την Lene Hansen, *Digital disaster, cyber security, and the copenhagen school (2009)* υποστήριξε ότι οι συζητήσεις μετατοπίζονται ολοένα και περισσότερο προς την κατανόηση της *εθνικής ασφάλειας*. Για αυτό ακριβώς, ο λόγος περί ασφάλειας στον κυβερνοχώρο πρέπει να ενταχθεί σε ένα αυτόνομο πεδίο (βλ. και Eriksson & Giacomello, 2007) και να μελετηθεί παράλληλα και βάσει των άλλων θεματικών πεδίων - όπως αυτό της πολιτικής διεργασίας- που αξιοποίησαν οι Buzan, Wæver & de Wilde και οι υποστηρικτές τους.

Με την σύνδεση της ασφάλειας των δικτύων υπολογιστών με την εθνική ασφάλεια, τα κράτη ανέπτυξαν έναν νέο λόγο (discourse) ασφαλειοποίησης σύμφωνα με τον οποίο, οι πάροχοι ψηφιακής ασφάλειας αναλαμβάνουν πια να αντιμετωπίσουν ένα πολύ μεγάλο πλήθος περίπλοκων θεμάτων ασφάλειας στο κυβερνοχώρο, από την

ψηφιακή κατασκοπεία που προέρχεται από ένα ξένο κράτος, έως και την πειρατεία από τρομοκράτες, την εγκληματικότητα στον κυβερνοχώρο και ιδιαίτερα την υποστήριξη και προστασία των ψηφιακών εθνικών υποδομών. Σύμφωνα με τον ισχυρισμό τους, ο τομέας της ασφάλειας του κυβερνοχώρου, χαρακτηρίζεται από ένα περίπλοκο σχηματισμό (constellation) δημόσιων-ιδιωτικών αρμοδιοτήτων - ένα δίκτυο συνεργασίας, δηλαδή, που συνδυάζει την εμπειρογνωμοσύνη των δυο αυτών φορέων-, της κυβερνητικής αρχής, καθώς και τριών συγκεκριμένων τροπικοτήτων για την ασφάλεια.: 1) της υπερ-ασφαλειοποίησης (hypersecuritization) – η οποία συνδέεται με την υπερβολική εξάρτηση ενός ευρέως φάσματος σημαντικών δημοσίων και ιδιωτικών στοιχείων από τους υπολογιστές και κατά συνέπεια στην αύξηση του συνόλου των απειλών στο μέλλον -, 2) των καθημερινών πρακτικών που μεριμνούν για την ασφάλεια (συμμόρφωση σε ατομικό επίπεδο με τα πρότυπα ασφάλειας) και της τεχνικοποίησης (technification) της γνώσης (όπου οι τεχνικοί εμπειρογνώμονες κατέχουν προνομιακό ρόλο και εξουσία) (Hansen & Nissenbaum, 2009, σ. 117 στο Balzacq et al., 2015, σ. 517)

Οι Mark Lacy και Daniel Prince στην μελέτη τους *Securitization and the global politics of cybersecurity* (2018) υποστήριζαν ότι το πρόβλημα δεν αφορά απλώς την υπερ-ασφαλειοποίηση των απειλών του ψηφιακού περιεχομένου (digital disasters)¹¹⁸, αλλά αυτό που ο Ulrich Beck όρισε ως οργανωμένη *ανευθυνότητα* (βλ. Beck, σ.1995)¹¹⁹ στο πεδίο της τεχνολογικής ασφάλειας. Οι συγγραφείς υπογραμμίζουν ότι οφείλουμε να εξετάζουμε τις αλληλοσχετίσεις των τεχνολογιών ασφάλειας με τις βασικές αξίες και όραμα της πολιτικής εξουσίας. (Lacy & Prince, 2018, σ. 4)

Ο Juha A. Vuori στο *The politics of securitized technology* (2018) υιοθετεί αυτόν τον ισχυρισμό και υπογραμμίζει τη σπουδαιότητα της διερεύνησης του τρόπου που η κυβερνοασφαλειοποίηση αλληλοεπιδρά με τις πρακτικές επιτήρησης δεδομένων (dataveillance) και λογοκρισίας (censorship). Η ευρεία χρήση των νέων τεχνολογιών παρέχει στους κρατικούς φορείς μία άνευ προηγουμένου ευκαιρία για παρακολούθηση

¹¹⁸ Ο λόγος περί δικτυακής υποδομής των υπολογιστών εμπεριέχει πάντα τις επιπτώσεις των καταστροφών του δικτύου αναφορικά με την «κοινωνία» ή την «οικονομία». Ως αποτέλεσμα, θα μπορούσαμε να πούμε ότι ποικίλλα αντικείμενα αναφοράς συνδέονται με τέτοιο τρόπο, έτσι που οι δυνατότητες ασφαλειοποίησης του κυβερνοχώρου επεκτείνονται συνεχώς και η στροφή της προσοχής των πολιτικών και μιντιακών μέσων ολοένα και αυξάνεται.

¹¹⁹ Σύμφωνα με τον Beck (1995, [2009]/2015) ως ‘οργανωμένης ανευθυνότητα’, ορίζεται εκείνο το πλαίσιο εντός του οποίου κρατική πολιτική, διοίκηση, διαχείριση και έρευνα διαπραγματεύονται για τα κριτήρια του τι είναι «ορθολογικό και ασφαλές».

και χειραγώγηση της κοινωνικής συμπεριφοράς και γνώμης, τόσο εντός ενός δημοκρατικού, όσο και αυταρχικού πολιτικού σκηνικού (Vuori, 2018, σ.1)

Οι μελέτες που έχουν διερευνήσει τις δηλώσεις για ασφάλεια και την θέσπιση των τεχνικών ασφαλείας επικεντρώνονται στο τρόπο που η ασφαλειοποίηση συντελείται, τόσο μέσω των δηλώσεων και πρακτικών ασφαλείας (με όρους εξαίρεσης και υψηλής πολιτικής), όσο και μέσω πολιτικής τεχνικών, τεχνολογιών που εμπλέκονται στις πρακτικές ασφαλείας (security articulations) (εξέλιξη των δυνατοτήτων του κυβερνοχώρου για μαζική παρακολούθηση η οποία μέριμνα για τα βασικά δημοκρατικά δικαιώματα όπως τη προστασία της ιδιωτικής ζωής, την ασφαλή και έμπιστη επικοινωνία.) (βλ. Huysmans, 2014 και Vuori, 2018).

Κατά συνέπεια, η ασφαλειοποίηση και η θεσμοθετημένη εφαρμογή τεχνολογιών και τεχνικών του κυβερνοχώρου διαμορφώνουν τα όρια της ελευθερίας και της δημοκρατίας και αντίστοιχα για τα αυταρχικά πολιτικά σκηνικά τα όρια των επιτρεπόμενων/ανεκτών, αλλά και *απαγορευμένων* (βλ. Vuori, 2018, σ. 2) Αυτό, μας δείχνει τον τρόπο που η πολιτική των ασφαλειοποιημένων τεχνολογιών ως σύγχρονη καθοδηγητική εξουσία καθοδηγεί την ατομική και συλλογική συμπεριφορά (conduct of conduct - Foucault) (βλ. Lemke, 2002) σε μια αυτό-ελεγχόμενη ελευθέρια δράσης ατόμων και ομάδων, στο πλαίσιο μιας βιοπολιτικής μέριμνας για την κοινωνία. Στο τομέα των νέων τεχνολογιών επικοινωνίας η ασφαλειοποίηση δεν είναι μόνο *hyper* (Vuori, 2018, σ. 2), δεν συνδέεται δηλαδή με τακτικές αντιμετώπισης του μεγάλου πλήθους «απειλών» που αφορούν την αντιμετώπιση ζητημάτων μόνο υψίστης πολιτικής. Αυτό, οι ερευνητές οφείλουν να το λαμβάνουν σοβαρά υπόψη.

4.3.1 Για την ερμηνεία των συμβάντων που διαμορφώσαν την (αν)ασφάλεια στον κυβερνοχώρο

Σύμφωνα με το πλαίσιο έρευνας που προτείνουν οι Cavelty και Wenger (2020), η πολιτική της ασφάλειας του κυβερνοχώρου διαμορφώνεται από την αλληλοσυσχέτιση τριών πεδίων: Τεχνολογία, Πολιτική και Επιστήμη. Η πλειονότητα των προσεγγίσεων από το πεδίο των Διεθνών Σχέσεων επιλέγει να αντιμετωπίζει τη τεχνολογία ως μια εξωγενή παράμετρο (McCarthy, 2018, σ. 4). Η εργασία των Cavelty και Wenger ασκεί κριτική σε αυτήν την οπτική και με μια προσέγγιση που μοιάζει να υιοθετεί ως αφετηρία τις παραδοσιακές διατυπώσεις της Θεωρίας Δικτύου Δρώντων του Bruno Latour (2004) επιχειρεί την κατανόηση των τεχνολογιών ως ενσωματώσεις (embodiments) της κοινωνικής γνώσης στη παράδοση των επιστημονικών και τεχνολογικών μελετών, ως *τόπους* όπου διαμορφώνεται και συντονίζεται η συμπεριφορά των κοινωνιών και των πολιτικών δρώντων. Από το εννοιολογικό σχήμα αυτής της μελέτης ξεχωρίζουμε την περιγραφή των γεγονότων-κλειδιά (key events) που διευκολύνουν την αναπαραγωγή της ανασφάλειας στον κυβερνοχώρο.

Η αντίληψη ότι ο κυβερνοχώρος κατασκευάζει και αναπαράγει ανασφάλεια με δυνητικές καταστροφικές συνέπειες διαμορφώνεται από κάποια *συμβάντα* που συνδέονται με τη τεχνολογική σφαίρα ως άλλος ένας σημαντικός κινητήριος παράγοντας. Αυτά τα συμβάντα, δεν γίνονται αντιληπτά ως αιτιώδεις δυνάμεις (causal forces) που επηρεάζουν μονομερώς τη πολιτική ή την επιστήμη (βλ. Buzan & Hansen 2009, σ. 54) αλλά περισσότερο ως αλληλοσχετιζόμενοι καταλύτες (interrelated catalyzers) (Cavelty & Wenger 2020, σ. 11). Αυτά τα γεγονότα, είτε βρίσκονται εκτός της σφαίρας δραστηριότητας του εικονικού διαδικτυακού κόσμου (cyber realm), είτε εντός του και ασκούν σημαντική επιρροή στη πολιτική για την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο. Τέτοια είναι, τα γεγονότα της 9/11, η Αραβική Άνοιξη, φαινόμενα αδιαρροής απορρήτων πληροφοριών όπως οι αποκαλύψεις του Snowden, η Wikileaks κ.τ.λ. Ένα τέτοιο συμβάν εντός του κυβερνοχώρου, προκαλεί μια *διακοπή - αποδιοργάνωση* (disruption) της συνήθους λειτουργίας των ψηφιακών τεχνολογιών. Οι τεχνολογικές /τεχνικές συνέπειες αυτών των ενεργειών δεν επαρκούν από μόνες τους για να ερμηνεύσουν τη σημασία της ασφάλειας στον κυβερνοχώρο για τη πολιτική.

Μεταξύ του αποτελέσματος στις ψηφιακές τεχνολογίες και του πολιτικού αποτελέσματος μεσολαβεί μια διαδικασία παραγωγής γνώσης η οποία δημιουργεί ένα περιστατικό ενσωματωμένο σε ένα συγκεκριμένο κοινωνικό πλαίσιο. Το τεχνικό

αποτέλεσμα πρέπει να συλληφθεί *λογοθετικά* και να συνδεθεί με κάτι το οποίο κατέχει επαρκή κοινωνική και πολιτική αξία, έτσι που να καταστεί σχετικό με τη πολιτική που συνδέεται με την ασφάλεια – κάτι που εξηγεί το γιατί κάποια συμβάντα στον κυβερνοχώρο φτάνουν σε αυτό το στάδιο και κάποια άλλα όχι (Balzacq & Dunn Cavelty, 2016).

Το επιμέρους αυτό στοιχείο του προτεινόμενου πλαισίου, θα υπαχθεί στο πλαίσιο ανάλυσης του περιεχομένου του υπό εξέταση αντικειμένου σε μελλοντική εργασία ως μια ακόμη παράμετρο που επηρεάζει το σχεδιασμό των εκπαιδευτικών πρακτικών των επαγγελματιών για την ασφάλεια στο κυβερνοχώρο και κατ' επέκταση το περιεχόμενο των εκπαιδευτικών μέσων και εργαλείων στο συγκεκριμένο τομέα.

Κεφάλαιο 5: Επικοινωνία ← → ασφάλεια

Εισαγωγή

Σε υποενότητα του προηγούμενου κεφαλαίου διατυπώθηκε σε πολύ γενικές γραμμές η αξιοποίηση διαφορετικών τροπικοτήτων που συνδέονται κυρίως με την έννοια της ασφαλειοποίησης των ανθρωπίνων δικαιωμάτων. Παρόλο που ήδη έχουμε αναφερθεί σε ορισμένες γλωσσο-κεντρικές προσεγγίσεις ανάλυσης του φαινομένου, η εισαγωγή αυτού του κεφαλαίου που αποσκοπεί στο να δώσει έμφαση στην οπτική διάσταση των διαδικασιών ασφαλειοποίησης, θα αφιερωθεί στη συνοπτική παρουσίαση του τρόπου με τον οποίο εξελίχθηκε η σχέση της επικοινωνίας με την έννοια της ασφάλειας.

Η σχέση μεταξύ της επικοινωνίας με την ασφάλεια αρχικά επικεντρώθηκε στο ρόλο της επικοινωνίας στην ανάπτυξη των θεσμών, πολιτικών και τεχνολογιών – κυρίως μετά την μεταπολεμική στρατηγική για θέματα εθνικής ασφάλειας των ΗΠΑ. (βλ. Lasswell, 1941 στο Wilson, 1941· Mattelart 1994 και Mattelart & Mattelart, 1998). Οι μελέτες που ακολούθησαν, κυρίως από το πεδίο των Διεθνών Σχέσεων, κριτικών μελετών για την ασφάλεια και της ανάλυσης λόγου, διερεύνησαν τους τρόπους, τις μεθόδους και τεχνικές έρευνας για τη θεωρητική εννοιολόγηση και κατανόηση της έννοιας της ασφάλειας, Στο σύνολο τους, αμφισβήτησαν τις αρχικές παραδοχές των παραδοσιακών προσεγγίσεων σχετικά με το τι είναι ασφάλεια, τι συνιστά απειλή για την ασφάλεια και το πώς μπορεί να επιτευχθεί. (βλ. Dunmire 2005, 2007, 2009, 2012 και Taylor Bean, Gorman et al., 2017)

Η *ασφάλεια* ως έννοια, αντί να αντιμετωπίζεται ως αντικειμενική κατάσταση, ως ένας κόσμος που χαρακτηρίζεται από την εξάλειψη απειλών και κινδύνων, εχθρών και αντιπάλων, εξετάζεται πλέον ως προϊόν διαλογικής αλληλεπίδρασης ή ως λόγος αυτός καθ'αυτός (Bonditti, Bigo & Gros 2017)¹²⁰ που λειτουργεί ρητορικά και αποσκοπεί στη νομιμοποίηση μιας σειράς *αναγκαίων* πολιτικών και πρακτικών. Η στροφή αυτή των μελετών για την ασφάλεια πολιτικοποιεί τα ζητήματα των συναφών πρακτικών από-κρυπτογραφώντας τη πολιτική εξουσία που τις υποστηρίζει. Σε αυτό το πλαίσιο, τα δύο γεγονότα τα οποία συνέβαλαν στην απομάκρυνση από τις παραδοσιακές αντιλήψεις για την ασφάλεια, ήταν το τέλος του Ψυχρού Πολέμου και οι επιθέσεις της 9/11.

¹²⁰ Βλ. και Gros, F., (2016)

Όπως προαναφέραμε, υπό το πρίσμα της κριτικής ανάλυσης του λόγου, από αυτά τα δύο γεγονότα προέκυψαν «στιγμές» (critical discourse moments) (βλ. Chilton, 1988)¹²¹ οι οποίες «διέκοψαν» τα υφιστάμενα μοτίβα συμπεριφοράς και δραστηριοτήτων της καθημερινής ζωής, δημιουργώντας εκ νέου πλαίσια διαπραγματεύσεως του νοήματος. Προκύπτει, δηλαδή, μια «κρίση νοήματος» για αυτό που συνέβη. Αναπτύσσεται, με λίγα λόγια, ένα νέο πλήθος υποθέσεων για το τρόπο που ασκήθηκε η πολιτική για την ασφάλεια.

Όπως και στο πεδίο των Διεθνών Σχέσεων, έτσι και στο πεδίο ανάλυσης λόγου, οι επιθέσεις της 9/11 αποτέλεσαν το επίκεντρο πολλών μελετών και διαμορφώθηκαν νέα ερευνητικά ερωτήματα σχετικά με τον τρόπο που έγινε αντιληπτό το γεγονός από τους πολίτες και τις πολιτικές που ακολούθησαν. Αρχικά αυτές οι μελέτες επικεντρώθηκαν στη μελέτη των πρακτικών αναπαραγωγής των κειμένων και αναπαραστάσεων από τους θεσμικούς παράγοντες και τους αρμοδίους χάραξης πολιτικής και τα media (βλ. Mitchell, 2005, σ. 23). Αξιοσημείωτη είναι η μελέτη του J. R. Martin, *Mourning: How We Get Aligned* (2004), ο οποίος υιοθετώντας το έργο του Halliday επικεντρώθηκε στη ρητορική δύναμη της γλώσσας κειμένων που περιέγραφαν το γεγονός της 9/11 και που προκάλεσαν στην κοινωνία τη συμπάθεια και τον οίκτο μέσω της διαπροσωπικής ρητορικής (interpersonal rhetoric)¹²².

Σημαντικό πλήθος ερευνών αφιερώθηκαν στις συνέπειες της πολιτικής ρητορικής του Προέδρου Μπους (βλ. ενδεικτικά Gershkoff & Kushner, 2005. Kellner, 2007. Dunmire, 2009) και κυρίως στο τρόπο που από τότε ο λόγος για την «τρομοκρατία» κατέστη ως ο κύριος λόγος για την ασφάλεια σε παγκόσμιο επίπεδο (βλ. Hodges & Niler, 2007).

Εκτός από την μελέτη των αναπαραστάσεων και των πλαισίων εννοιολόγησης του λόγου που παρήχθησαν για τα γεγονότα της 9/11 (βλ. Lazar, & Lazar, 2004 και Dunmire, 2009), την ίδια εποχή, πολλοί ερευνητές επικεντρώθηκαν στο πρωτεύοντα ρόλο που κατείχαν αυτές οι επιθέσεις μαζί με τη λήξη του Ψυχρού Πολέμου στην εξέλιξη των πρακτικών που αναπτύχθηκαν για την ασφάλεια της κοινωνίας. Τα

¹²¹ Σε μια τέτοια στιγμή (critical discourse moment) ποικίλα πλαίσια ή λόγοι,- δέσμες [ή δέσμες νοήματος (σημειωτικών πηγών)- bundles of meaning (Reisigl & Wodak 2000) καθίστανται ορατά σε μια προσπάθεια να δοθεί ερμηνεία και απάντηση σε αυτό που συνέβη. Η έννοια αυτή, έχει ομοιότητες με αυτό που ο Blitzer (1968) όρισε ως «ρητορική κατάσταση (rhetorical situation). Σύμφωνα με τον Lloyd Bitzer (1968) ο ρητορικός λόγος δημιουργείται ως απάντηση σε μια περίσταση, με την ίδια έννοια που απαντά μια απάντηση σε μια ερώτηση ή μια λύση ως απάντηση σε ένα πρόβλημα. (ό.π, σ. 5) Βλ. επίσης Carvalho, A. (2008, σ. 166 και Horsbøl (2018) στο Kranert, M., & Horan, G. (2018, σ. 237

¹²² Βλ. επίσης Martin (2000) και Martin & Rose (2003).

ζητήματα που κυριάρχησαν σε αυτές τις μελέτες και που σχετίζονταν με την ασφάλεια, ήταν αυτά της εθνικής ταυτότητας, της μετανάστευσης, του ασύλου, του милитарισμού και της τρομοκρατίας.

Από το πεδίο ανάλυσης λόγου, ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει η μελέτη της Mariana Achugar, *Between remembering and forgetting: Uruguayan military discourse about human rights* (2007), η οποία μελέτησε τις πρακτικές λόγου που πλαισίωσαν την στρατιωτική δικτατορία της Ουρουγουάης κατά την περίοδο 1973-1985. Η ανάλυση της ανέδειξε τον τρόπο που ο στρατός νομιμοποίησε τις παραβιάσεις των ανθρωπίνων δικαιωμάτων στην υπηρεσία υπεράσπισης άσκησης της εξουσίας του.

Οι Andrea Mayr και David Machin (2012) εντοπίζουν σε αυτόν τον λόγο, διαδικασίες *υπερλεξικοποίησης* (overlexicalization) οι οποίες προκύπτουν από τη πλεονάζουσα χρήση επαναλαμβανόμενων, σχεδόν συνώνυμων όρων, έτσι που δίνεται η αίσθηση χρήσης υπερβολικών τεχνικών πειθούς (over-persuasion), κάτι το οποίο συνιστά απόδειξη ότι το ζήτημα αναφοράς είναι προβληματικό, ή συνιστά μέρος μιας ιδεολογικής διαμάχης που αφορά τον προσδιορισμό του. (Mayr & Machin 2012, σ. 127). « *Certainly, our Armed Forces victorious in the battle against the unpatriotic forces of Marxist subversion were accused of supposed violations to human rights. (El Soldado, April 1989)*» (ό.π.). Σύμφωνα με τους συγγραφείς, αυτού του είδους ο υπερβολικός μεγάλος βαθμός έκφρασης και περιγραφής (over-description), «*the unpatriotic forces of Marxist subversion*», συνιστά δείγμα άγχους του δημιουργού του κειμένου να επιχειρήσει να δικαιολογήσει τις «*supposed violations to human rights*» (Mayr & Machin, 2012, σ. 128). Γενικότερα, το πλήθος των γλωσσολογικών και κοινωνιολογικών προσεγγίσεων ανάλυσης λόγου που μελέτησαν τη κατασκευή των «απειλών» αμέσως μετά τα γεγονότα την 9/11, είναι πάρα πολύ μεγάλο και εξακολουθεί να συγκεντρώνει έντονο ενδιαφέρον από την επιστημονική κοινότητα.

5.1 Γλωσσικές πράξεις ← → ασφάλεια

Το σύνολο των προσεγγίσεων για τη θεωρία της ασφαλειοποίησης συνιστά ένα πεδίο, το οποίο όπως αναφέραμε, ενθάρρυνε τη διερεύνηση των διαλογικών διαδικασιών της διαπροσωπικής, μαζικής και οργανωσιακής επικοινωνίας- σε τοπικό, περιφερειακό, εθνικό ή διεθνές επίπεδο-, ως μια από τις βασικότερες παραμέτρους διαχείρισης ζητημάτων πολιτικής και διεθνούς ασφάλειας.

Σε προηγούμενο κεφάλαιο, είδαμε ότι θεωρίες όπως αυτή του Austin, των λεγομένων *προσλεκτικών ή ενδολεκτικών πράξεων* (illocutionary acts), οδήγησαν στη μετατόπιση του ενδιαφέροντος από το γλωσσικό υλικό στην ίδια την πράξη της ομιλίας και σε όσα ανακύπτουν κατά τη διαδικασία της. Στο έργο του *How to Do Things with Words* (1962), αρχικά υποστήριξε ότι ορισμένα εκφωνήματα δεν έχουν συνθήκες αληθείας -δεν μπορούν δηλαδή να κριθούν ως αληθή ή ψευδή-, δεν συνιστούν δηλώσεις ή ερωτήσεις, αλλά γίνονται αντιληπτά ως εκφωνήματα που επιτελούν μια πράξη. Σε επόμενο κεφάλαιο της μελέτης του, η διάκριση μεταξύ των διαπιστωτικών [constative] και επιτελεστικών εκφωνημάτων εγκαταλείφθηκε, καθώς υποστήριξε ότι και τα διαπιστωτικά εκφωνήματα αποτελούν μια κατηγορία των επιτελεστικών, με την έννοια ότι το να περιγράφει ή να δηλώνει κάποιος κάτι, συνιστά και αυτό ένα είδος λεκτικής πράξης. Θεωρείται δηλαδή, ότι και οι δηλώσεις, έχουν μια επιτελεστική πλευρά και αυτό που μένει να διακρίνουμε, είναι μεταξύ της αληθειακής πλευράς μιας δήλωσης, της σημασίας των λέξεων του ομιλητή και της πράξης την οποία επιτελεί, της προσλεκτικής ισχύος τους (illocutionary force).

Είδαμε ότι υπό το πρίσμα αυτής της θεωρίας, ο Ole Waever αρχικά όρισε την ασφάλεια ως λεκτική πράξη και ισχυρίστηκε ότι «εξ 'ορισμού, κάτι συνιστά ζήτημα ασφαλείας, όταν οι ελίτ το δηλώνουν ως τέτοιο» (1995, σ. 54). Εντός αυτού του πλαισίου και γενικότερα, οι λεκτικές πράξεις «είναι θεμελιώδεις για τη συγκρότηση των απειλών» (Feirke, 2015, σ. 107).

Στην ίδια κατεύθυνση, λοιπόν, οι Matthew Wayne Seeger και Timothy Lester Sellnow (2008), διερεύνησαν την αλληλοσυσχέτιση των επικοινωνιακών πράξεων για την υγεία, με αυτών για την ασφάλεια, στο πεδίο των φυσικών καταστροφών, ένοπλων συγκρούσεων και μετακίνησης πληθυσμών. Υποστήριξαν ότι τα γεγονότα της 9/11 συνιστούν ένα κρίσιμο σημείο καμπής για την ασφαλειοποίηση της επικοινωνίας για την υγεία, σε θεσμικό και ακαδημαϊκό επίπεδο και υπογράμμισαν την σημασία του σχεδιασμού διαχείρισης κρίσεων , των επικοινωνιακών στρατηγικών διαχείρισης καταστάσεων έκτακτης ανάγκης και των επικοινωνιακών στρατηγικών στο τομέα της υγείας για την διατήρηση της ασφάλειας .

Αρκετές επίσης μελέτες επικεντρώθηκαν στην ανάλυση των επίσημων έγγραφων εξωτερικής πολιτικής, ασφάλειας και άμυνας. Οι MacDonald, Hunter και O'Regan (2013) μελέτησαν έγγραφα του πολιτικού σώματος του Ηνωμένου Βασιλείου, πριν και μετά τις τρομοκρατικές βομβιστικές επιθέσεις στο Λονδίνο τον Ιούλιο του 2007. Υιοθετώντας μεθόδους γλωσσολογικής έρευνας βασισμένη

σε σώματα κειμένων (corpus-based) ισχυρίστηκαν ότι μετά την 7/7 οι αναπλαισιωμένες αξίες του λόγου για την πολιτική ασφάλεια αρθρώνονται γύρω από τις ταραχές του 2001 στη Βόρεια Αγγλία. Λίγα χρόνια αργότερα το 2017 οι ίδιοι ερευνητές, υιοθετώντας τη θεωρία της εξαίρεσης του Agamben, ανέλυσαν τους ιστοτοπούς των υπηρεσιών ασφαλείας των ΗΠΑ και εξέτασαν τον ισχυρισμό τους περί «εθνικής έκτακτης ανάγκης» ως δικαιολογία για την καταστολή των δικαιωμάτων του πολίτη και την επέκταση της αστυνομικής και στρατιωτικής εξουσίας ελέγχου.

Μεγάλο πλήθος από το πεδίο των κριτικών μελετών για την ασφάλεια, αφιερώνεται στην ανάλυση του παράδοξου που ενυπάρχει στη στρατηγική και ρητορική που υιοθετεί η κυρίαρχη εξουσία, το λεγόμενο «δίλημμα της ασφάλειας» (In/Security). Ο όρος «δίλημμα της ασφάλειας» εισήχθη τη δεκαετία του 50' από τον διεθνολόγο John H. Herz και συνίσταται «στη περίπτωση που προκύπτει όταν τα μέτρα που αυξάνουν την ασφάλεια ενός κράτους, ταυτόχρονα αυξάνουν την ανασφάλεια των άλλων που θεωρούν αυτήν την πράξη απειλητική» (βλ. Glaser, 1997). Σε αυτές τις μελέτες όπως είδαμε και στη προηγούμενη ενότητα, το ζήτημα αυτό αντιμετωπίζεται άλλοτε ως οντολογικό δίλημμα και άλλοτε ως ζήτημα ερμηνείας. Όπως ισχυρίζεται και ο Ian Hill στη μελέτη του *Communication History and Security* (2019) αυτό το δίλημμα παρέχει μέσω του λόγου σε ισχυρές ομάδες τις ευκαιρίες να κυριαρχήσουν, να επιβάλλουν, να διατηρήσουν την ασφάλεια τους και ταυτόχρονα να θέσουν τα άτομα που έκριναν αυτήν τη πράξη ως απειλητική, υπό το καθεστώς αβεβαιότητας και ανασφάλειας, έχοντας ως μελλοντική προοπτική, την ανασφαλειοποίηση τους (βλ. Hill, 2019, σ. 27). Ο Hill, εξετάζοντας τους όρους κατοχής όπλων μέσω του ιστορικού των λεκτικών πράξεων που πραγματώθηκαν κατά τη διάρκεια διαφόρων γεγονότων, διερεύνησε τον τρόπο με τον οποίο οι λεκτικές πράξεις διευκολύνουν τις διαδικασίες ανασφαλειοποίησης. Η παραχώρηση και η άρνηση πρόσβασης σε όπλα, ασφαλειοποιεί και ταυτόχρονα αποασφαλειοποιεί διαφορετικούς πληθυσμούς. Ανάλογα με την ιστορική εξέλιξη των γεγονότων, άλλοτε θεωρούνται κάποιοι ως απειλή και άλλοτε όχι. Κυριαρχεί δηλαδή, μια συνεχώς μεταβαλλόμενη συνθήκη για το ποιος είναι η απειλή και το ποιος βιώνει τον κίνδυνο, ενώ ταυτόχρονα, η συνθήκη της ασφάλειας και της ανασφάλειας συνυπάρχει.

Υπό το πρίσμα των ανωτέρω, αξιοσημείωτες είναι οι μελέτες που επικεντρώθηκαν στη μελέτη της σχέσης των λεκτικών πράξεων ασφαλειοποίησης με την ανάπτυξη διαδικασιών αν/ασφαλειοποίησης μέσω της διερεύνησης των κοινωνικών επιπτώσεων της άνισης πρόσβασης στις τεχνολογίες πληροφορίας και

επικοινωνιών. Συγκεκριμένα, ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει η εργασία του Adam J. Banks, *Race, rhetoric, and technology: Searching for higher ground* (2006), - για την οποία αφιερώνει αρκετό μεγάλο κεφάλαιο και ο Hill-, ο οποίος ισχυρίστηκε ότι ο τεχνολογικός αποκλεισμός των Αφροαμερικανών αποτέλεσε και την κινητήρια δύναμη ανάπτυξης κοινωνικών αγώνων που συνέβαλαν καθοριστικά στον μετασχηματισμό της κοινωνίας σε πολλούς τομείς, συμπεριλαμβανομένου και αυτού που αφορά τη χρήση των νέων τεχνολογιών. Τη δυνατότητα απόκτησης και χρήσης των τεχνολογιών επικοινωνίας, την πρόσβαση στα συστήματα της κυρίαρχης εξουσίας και λόγου την ονομάζει «transformative access»¹²³. Υπογραμμίζοντας τη σημασία της, αναφέρει ότι, αυτή η δυνατότητα παρέχει στους πληθυσμούς «ένα πιο γενικό μέσο συλλογικής αφήγησης, υποστηρίζοντας πολιτικές και εκφράζοντας ελπίδα» (Bangs, 2006, σ. 10). Παρόλο που ο Bangs εστίασε τη μελέτη του στο πλαίσιο των κοινωνικών αγώνων των Αφροαμερικανών, αυτή η δυνατότητα πρόσβασης αφορά τόσο τις νέες τεχνολογίες, όσο και τους τρόπους επικοινωνίας του ευρύτερου πεδίου εξουσίας μέσω του οποίου αρθρώνονται οι κοινωνικές ιεραρχίες ενώ ο ορισμός της, δύναται να συμβάλλει, τόσο στη ρητορική θεωρία όσο και κριτική θεωρία της τεχνολογίας (Bangs, 2006, σ. 2)

5.2 Η οπτική διάσταση της ασφάλειας [visual securitization]

Τα νέα μέσα δεν άλλαξαν μόνο την σχέση μεταξύ του παραγωγού και του καταναλωτή, μεταξύ των «ελίτ» και του/ων «κοινού/ων» αλλά και τον επιστημονικό διάλογο γύρω από την μελέτη της αλληλοσυσχέτισης τους με τις διαδικασίες χάραξης πολιτικής. Οι ερευνητές δεν εστιάζουν αποκλειστικά στις λεκτικές πράξεις ως ομιλιακά ενεργήματα, αλλά γενικότερα σε κάθε επικοινωνιακή πράξη διαμεσολάβησης ανάμεσα στους δρώντες ασφαλειοποίησης, των πρακτικών εντός των οποίων επιτελούνται και του(των) κοιν(ών)-στόχ(ων) (βλ. Hansen, 2011 και Williams, 2003).

Ενώ οι μελέτες των Νέων Μέσων και του Οπτικού Πολιτισμού εξακολουθούν να κυριαρχούν στην επιστημονική έρευνα, στο πεδίο των Διεθνών Σχέσεων και των κριτικών μελετών για την ασφάλεια διακρίνονται ήδη δύο διαφορετικές προσεγγίσεις: Η πρώτη, συνδέει την μελέτη των τεχνικών επιτήρησης με το έργο του Foucault – όπου

¹²³ Ο Banks εδώ, δεν αναφέρεται μόνο στον ψηφιακό μετασχηματισμό αλλά και στον κοινωνικό μετασχηματισμό σε μια θεωρητική σύλληψη της διαδικασίας της κοινωνικής μεταβολής. Για αυτόν ακριβώς το λόγο δεν μετέφρασα τον όρο. Βλέπε Banks, A. J. (2006). *Race, rhetoric, and technology: Searching for higher ground*. Mahwah, NJ and Urbana, IL: Lawrence Erlbaum Associates and National Council of Teachers of English.

μελετώνται οί τεχνικές οπτικής παρακολούθησης που απολήγουν στην έπιβολή έξουσας, (βλ. Andersen & Möller, 2013) και η δεύτερη, υιοθετεί την πιο ευρεία προσέγγιση της οπτικής επικοινωνίας στην σύγχρονη εποχή και μελετά την συμβολή των νέων μέσων όπως κινηματογράφος και φωτογραφία αλλά και εφαρμογές ψυχαγωγίας. Οι ερευνητικές προσεγγίσεις αποσκοπούν είτε στο να καταδείξουν πως κατασκευάζεται μέσω της οπτικής επικοινωνίας η εξουσία, το φύλο, ο πόλεμος, η ταυτότητα του «Άλλου» (βλ. Engert & Spencer, 2012 και Holden, 2006), είτε στο να διερευνήσουν κριτικά την ανακατασκευή και αποδόμηση του νοήματος των οπτικών φαινομένων και των πολιτικών συνεπειών τους (βλ. Campbell & Shapiro, 2007· Shepherd 2008/2020· van Veeren, 2011) .

Ωστόσο, όσον αφορά την έννοια της εικόνας, στο σύνολο τους αυτές οι μελέτες την αντιμετωπίζουν κυρίως ως πολιτισμική απεικόνιση της πραγματικότητας και επικεντρώνονται στη σχέση της με την πραγματικότητα υπογραμμίζοντας τη σημασία κατανόησης της «λογικής» της εικόνας -της «αλήθειας» της και όχι της επαλήθευσης της σε σχέση με την πραγματικότητα- ανεξάρτητα από την πραγματολογική της αναφορά. Επιπλέον, σε αυτές τις μελέτες, η εξέταση του πολιτικού αντικτύπου των εικόνων επισκιάζει αυτή που αφιερώνεται στο ρόλο που κατέχει η ίδια η εικόνα στην κατασκευή του κοινωνικού νοήματος (Hansen, 2015).

Οι εικόνες, σημειώνει η Judith Butler (2010) δεν συνιστούν απλά απεικονίσεις της πραγματικότητας (είτε αληθείς είτε ψευδείς), αλλά κατασκευάζουν ισχυρά πλαίσια *πραγματικότητας* εντός των συμβολικών τους μορφών. Η φωτογραφία ως μέσο αναπαραγωγής είναι προϊόν μιας θεσμικής δραστηριότητας, πολιτισμικά και ιστορικά καθορισμένης, με τους δικούς της κανόνες σημασιοδότησης και ερμηνείας (βλ. Barthes 1977, σ. 15-31). Η αναζήτηση εκείνης της μεθόδου που δεν αποτελεί μια ουδέτερη τεχνική αποδεσμευμένη από την οπτική διάσταση της πολιτικής που μεριμνά για την ασφαλεία, συνιστά μείζον θέμα για τους ερευνητές (βλ. Williams, 2003· McDonald, 2008· Aradau, Huysmans, Neal et al., 2014β).

5.2.1 Τα καθεστώτα οπτικής θέασης της ασφάλειας ως τρόπος κατανόησης της «αλήθειας» [visuality as a mode of *TRUTH*]

Μέχρι και πριν λίγα χρόνια στο πεδίο των κριτικών μελετών για την ασφάλεια το ενδιαφέρον της βιβλιογραφίας γύρω από ζητήματα διερεύνησης των τρόπων θέασης και αξιοποίησης των οπτικών αντικειμένων, ήταν σχετικά περιορισμένο (Andersen et al. στο Aradau et al, 2014β, σ.85). Επιπλέον, όπως υπογραμμίζουν οι Rune Saugmann

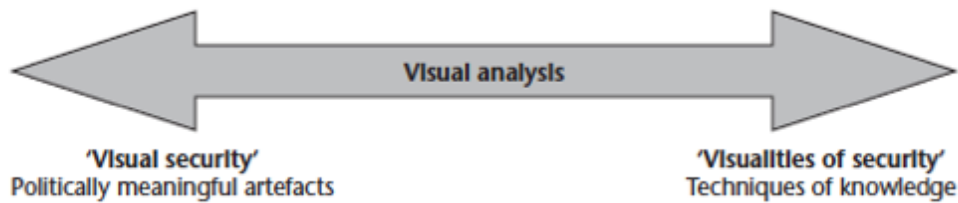
Andersen, Juha A. Vuori και Can E. Mutlu στη μελέτη τους *Visuality* (2014), ακόμη και στο σημαντικό σε αριθμό πλήθος των μελετών που εστίασαν στην έννοια της εικόνας αλλά και σε άλλες μορφές αναπαράστασης τις τελευταίες δεκαετίες, δόθηκε ελάχιστα έμφαση στις μεθοδολογικές πτυχές διερεύνησης των οπτικών τεχνουργημάτων. Η πλειοψηφία αυτών των μελετών επικεντρώθηκε στη σχέση του πολιτισμού με την εικόνα και ελάχιστα στα μεθοδολογικά ζητήματα που προκύπτουν για μια τέτοιου είδους μελέτη (Andersen et al. στο Aradau et al., 2014β, σ. 85)

Το πεδίο του Οπτικού Πολιτισμού, ως ένα διεπιστημονικό υποπεδίο των κριτικών μελετών για την ασφάλεια (βλ. και Vuori & Saugmann 2018:1), το έργο των Gunther Kress και Theo Van Leeuwen (1996) για τη «γραμματική» του οπτικού κειμένου και η επιρροή του γλωσσολόγου M. Halliday σε αυτό, διαδραμάτισαν σημαντικό ρόλο στις μεθοδολογικές προσεγγίσεις που ακολούθησαν. Σύμφωνα με τον Halliday (1975) *«τα νοήματα που πηγάζουν από ένα κείμενο εκφράζονται ως λεκτική η μη λεκτική διάδραση σε κοινωνικά πλαίσια, στοιχείο απαραίτητο για την μεταβίβαση της κουλτούρας στους δέκτες και την ενεργοποίηση της διαδικασίας κοινωνικοποίησής τους»* (ό.π., 50). Αυτές ακριβώς οι κοινωνικές προϋποθέσεις και η ολική επίδραση των οπτικών κειμένων εντάχθηκαν στο καινούργιο πεδίο μελέτης που αναδύθηκε. Υιοθετώντας πια νέες θεωρίες και προσεγγίσεις οι ερευνητές των Διεθνών Σχέσεων και των κριτικών μελετών για την ασφάλεια αφιερώθηκαν στη μελέτη: 1) της σχέσης του θεατή με το αναπαριστώμενο αντικείμενο της εικόνας και 2) της σχέσης του *τρόπου που βλέπουμε* και δημιουργούμε νόημα. Όπως χαρακτηριστικά ο Michael C. Williams (2003) έχει ισχυριστεί, ο ερευνητής οφείλει να μελετήσει τους τρόπους με τους οποίους οι εικόνες αυτές λειτουργούν ως επικοινωνιακές πράξεις, να αναλύσει τον τρόπο παραγωγής και μετάδοσης νοήματος και την αλληλεπίδραση τους με άλλες μορφές ρητορικής, να αξιολογήσει τον αντίκτυπο που έχουν σε διαφορετικά ακροατήρια και να αναδείξει τις διαδικασίες ασφαλειοποίησης που μπορεί να προκύπτουν.

Για τους Andersen, Vuori και Mutlu (2014), οι μελέτες που επικεντρώνονται στην ανάλυση των οπτικών φαινομένων εντός του πεδίου των κριτικών μελετών για την ασφάλεια και των Διεθνών Σχέσεων συνιστούν ένα ευρύ επιστημολογικό φάσμα, το ένα άκρο του οποίου καταλαμβάνει η «οπτική κατασκευή της ασφάλειας (visual security)» και το άλλο, τα «καθεστώτα οπτικής-θέασης της ασφάλειας» (visualities of security) (βλ. Εικόνα 3). Στο πρώτο, απαντούν οι μελέτες που αντιμετωπίζουν τα οπτικά κείμενα ως (πολιτιστικά, τεχνολογικά) αντικείμενα (π.χ. μια εικόνα, ένα καρτούν, ένα βίντεο) ως τεχνουργήματα παραγωγής πολιτικού νοήματος και η εξέταση

τους εστιάζει στη διερεύνηση των οπτικών -κατασκευών (artefacts) σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο ενσωματώνουν ζητήματα πρακτικών ασφάλειας ή συμμετέχουν στις διαδικασίες ασφαλειοποίησης. Στο άλλο άκρο του φάσματος, οι οπτικές μορφές επικοινωνίας αντιμετωπίζονται ως πολύσημα κείμενα και αυτές οι μελέτες συμβάλλουν στην ανάπτυξη τεχνικών γνώσης συσχετισμού της οπτικής μορφής με πολλαπλές και ποικίλες σημασίες.

Εικόνα 3. Visual Security. Andersen, Vuori και Mutlu (2014)



Οι Aradau, Huysmans, Neal και Voelker (2014) στην εισήγησή τους για το άρθρο των Andersen et al, *Visuality* (2014) ισχυρίζονται ότι η πλειοψηφία του συνόλου μελετών και κριτικών προσεγγίσεων για την ασφάλεια που αφιερώθηκε στη συσχέτιση της οπτικής θέασης (visuality) με διάφορες αναπαραστάσεις της ασφάλειας, επικεντρώθηκε στην ανάλυση της διαλογικής και όχι της οπτικής της πτυχής (Aradau et al., 2014 σ.18)

Η θέαση (visuality)¹²⁴ αποδέχεται ότι «το τι θεάται και το πώς θεάται αποτελεί κοινωνική κατασκευή» (Rose, 2014, σ. 3 και Foster, 1988, σ. ix). Η θέαση λοιπόν, ως τροπικότητα, διακρίνεται από τη βιολογική της διάσταση, την όραση (το πώς βλέπουμε), τις «συμβάσεις θέασης» καθώς και τον τρόπο που επιτρέπεται ή δεν επιτρέπεται (βλ. Foster, 1988) ή υποχρεώνεται το άτομο να κοιτάζει (βλέμμα)¹²⁵. Τέτοιες έρευνες, αναλαμβάνουν κυρίως να διερευνήσουν το πώς η όραση (vision) και το (μη)ορατό [(in)visibility] συνιστούν αναπόσπαστο μέρος των κοινωνικών πολιτικών

¹²⁴ Ένας ακόμη όρος που χρησιμοποιήθηκε για να δηλώσει τον μη φυσικό τρόπο θέασης που καθορίζεται σε μεγάλο βαθμό από το πολιτισμικό σύστημα αναφοράς είναι αυτός του «scopic regime» (οπτικό καθεστώς) που εισήγαγε ο θεωρητικός του κινηματογράφου Christian Metz (1975). Βλ. Foster, H. (1988, σ. 3), Rose, G. (2016, σ. 3) και Rancière (2015/2011[2008])

¹²⁵ Η όραση ταυτίζεται με αυτό που το ανθρώπινο μάτι είναι ικανό να δει, ενώ το βλέμμα αναφέρεται στους παρεκβατικούς προσδιορισμούς της κοινωνικά κατασκευασμένης ματιάς Βλέπε, Katz, B., & Crary, J. (1992). *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century. Technology and Culture*, 33(1). <https://doi.org/10.2307/3105851> και Foster, H. (1988) *Vision and Visuality, Discussions in Contemporary Culture*, Seattle: Bay Press, 1987

αλλά και πρακτικών ασφαλείας (Haggerty & Ericson, 2005) καθώς και το κεντρικό ρόλο που έχουν στην πολιτισμική διακυβέρνηση του πολέμου (Campbell 2003. Andersen et al., 2014β, σ. 88)

Σύμφωνα με τον Jacques Rancière, δεν υπάρχει κάποιο μοναδικό σύστημα παρουσίασης και ερμηνείας του δεδομένου που να επιβάλλει σε όλους το προφανές του νόημα. Υπάρχουν μόνο, «...σκηνές διαφωνίας, όπου κάθε κατάσταση μπορεί να διαρρηχθεί στο εσωτερικό της και να αναδιαμορφωθεί με βάση ένα άλλο σύστημα αντίληψης και σημασίας.» (Rancière, 2015, σ. 43-45). Η εικόνα ανήκει σε ένα σύστημα θέασης. Τέτοια συστήματα αποτελούν μέρος *καθεστώτων του αισθητού* τα οποία καθορίζουν τι καθίσταται ορατό, παίζουν ρόλο στους σχηματισμούς της εμπειρίας, δημιουργούν νέους τρόπους αισθητήριας αντίληψης και οδηγούν σε νέες μορφές πολιτικής υποκειμενικότητας. Αυτό το επιτυγχάνουν μέσω ενός *a priori μερισμού του αισθητού*, των τρόπων (modes) συνάρθρωσης μεταξύ των τρόπων του ποιείν, των τρόπων με τους οποίους μπορούμε να σκεφτούμε τις μεταξύ τους συναρθρώσεις, των δυνατοτήτων καθορισμού και μετασχηματισμού τους (Rancière, 2012, σ. 12).

Οι μελέτες που εστιάζουν στα μοντέλα ορατότητας, στους τρόπους θέασης της κυβέρνησης των ειδημόνων για την ασφάλεια και των δικτύων που εμπλέκονται στην οπτική κατασκευή της εξωτερικής πολιτικής με την ευρύτερη έννοια, σπανίως αφιερώνονται μόνο στην εικόνα για να διερευνήσουν τις κατά φαντασίαν (*imaginàr*) εκφράσεις του πολέμου και της ασφάλειας. Τέτοιες είναι οι εργασίες των David Campbell (2003, 2004, 2020) και των Rune Andersen και Frank Möller (2013). Τέλος και σύμφωνα με τη κατηγοριοποίηση των Andersen, Vuori και Mutlu (2014), η τρίτη κατηγορία μελέτης των οπτικών φαινομένων είναι αυτή που συγκεντρώνει: αυτές που διερευνούν με σημειωτικούς όρους (βλ. Shapiro, 1988 & 1990 και Vuori et al., 2018), οι αναλύσεις των τροπικότητων των πολυτροπικών κειμένων (εκ των οποίων η θέαση κατέχει κεντρικό ρόλο) και αυτές που απομακρύνονται από τις έννοιες της διακειμενικότητας του πεδίου ανάλυσης λόγου (βλ. Campbell, 2004· Hansen, 2011 και Andersen et al., 2014, σ. 90)

Οι Andersen et al., (2014) υπογραμμίζουν ότι τουλάχιστον για τη μελέτη των οπτικών θεάσεων που συνιστούν τις σημαντικές πτυχές των πρακτικών και των διαδικασιών κατασκευής νοήματος για την ασφάλεια, ο ερευνητής, οφείλει να εισέλθει σε αυτό το πολύσημου χαρακτήρα πεδίο (Andersen et al., στο Aradau et al., 2014β, σ. 91). Το προτεινόμενο τους πλαίσιο, το οποίο διατυπώνει τη μετάβαση από το *visual security* στο *visualities of security*, συνιστά για την αρχή της έρευνας, ένα δυναμικό

εργαλείο αποδέσμευσης της δυσκολίας και της προβληματικής που διακρίνει την βιβλιογραφία που μελετά την εικόνα και την ασφάλεια.

Η οπτική κατασκευή της ασφάλειας δεν μπορεί να περιοριστεί στη μελέτη μόνο των εικόνων π.χ. πολέμου ή στρατιωτικών επιχειρήσεων ή αυτών που χρησιμοποιούνται για να αιτιολογήσουν τις πολιτικές για ασφάλεια. Η μελέτη του διαμεσολαβητικού ρόλου των οπτικών αντικειμένων, μηχανισμών και τεχνικών στις πρακτικές ασφαλείας είναι εξίσου σημαντική με αυτή του τρόπου με τον οποίο τα οπτικά αντικείμενα αναπαριστούν την έννοια της ασφάλειας ή την καθιστούν αξία νοήματος. Επιπλέον, πρέπει να λάβουμε υπόψη ότι ο τρόπος θέασης αποτελεί αναπόσπαστο μέρος πρακτικών, που δεν συνιστούν πάντα ή και μόνο μέρος διαδικασιών ασφαλειοποίησης (βλ. Andersen & Vuori 2018, σ. 10-12).

Η μετάβαση από το ένα άκρο στο άλλο, είναι και αυτή, η οποία θα αναδειξεί τις διαφορετικές σκοπιές θέασης του συνόλου των πρακτικών που μεριμνούν για την ασφάλεια. Οι ερευνητές οφείλουν να αναπτύξουν ένα πλαίσιο, εντός του οποίου, να είναι εφικτό να υιοθετηθούν μέθοδοι και εργαλεία ανάλυσης των τρόπων θέασης, παρατήρησης, κατανόησης και νοηματοδότησης από ποικίλα επιστημονικά πεδία, τα οποία με την σειρά τους πρέπει να ενσωματωθούν στις θεωρητικές προσεγγίσεις που μελετούν την ασφάλεια (Andersen et al. στο Aradau et al., 2014β).

Η οπτικοποίηση των εικόνων των κρατουμένων στο Γκουαντάναμο, μαρτυρούν ότι το θέαμα και η πολιτική πράξη (συμπεριλαμβανομένων και των πρακτικών που καθορίζουν το τι είναι ορατό και τι όχι) είναι σε άμεση αλληλεξάρτηση (βλ. Van Leeren, 2011). Τα χρώματα των στολών των επαγγελματιών που συνδέονται με την ασφάλεια συμβάλλουν στις πρακτικές της, όχι μέσω της ασφαλειοποίησης και της απειλής, αλλά επιχειρώντας να κατευθύνουν τον τρόπο πρόσληψης της ασφάλειας μέσω της χειραγώγησης του κοινού για το πώς φαίνονται οι μηχανισμοί της. (βλ. Andersen, Vuori & Guillaume 2015).

Το φάσμα των μελετών που διερεύνησαν τις πτυχές της θέασης αλλά και της εικόνας αυτής καθ' αυτής είναι τεράστιο. Ωστόσο, οι περισσότεροι ερευνητές αντιμετωπίζουν τις εικόνες κυρίως ως *μονοτροπικά φαινόμενα* (βλ. Bateman et al., 2017, σ. 41). Μια από τις πιο δημοφιλείς μελέτες η οποία επιχείρησε να προσεγγίσει εντός ενός πολυτροπικού πλαισίου τα οπτικά φαινόμενα (συμπεριλαμβανομένων και των εικόνων στα βιντεοπαιχνίδια) είναι το έργο της Gillian Rose *Researching Visual Materials. Visual Methodologies - An Introduction to the Interpretation of Visual Materials* (2001/2016). Η Rose στην εισαγωγή αυτής της μελέτης εγείρει ένα πλήθος

σημαντικών ζητημάτων που αφορούν τις ερμηνευτικές πλαισιώσεις των εικόνων (με την ευρεία έννοια) από τις παραδοσιακές θεωρητικές προσεγγίσεις διάφορων πεδίων - συμπεριλαμβανομένου της ιστορίας της τέχνης, της σημειωτικής, της ψυχανάλυσης και της ανάλυσης λόγου. Στη συνέχεια του έργου της υπογραμμίζει ότι αυτές οι μέθοδοι ενώ αποσκοπούν στην διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο η εικόνα καθίσταται σημαντική, σε πολλές των περιπτώσεων καθιστούν το εμπειρικό έργο και το ενδιαφέρον των ερευνητών για το οπτικό φαινόμενο πολύ πιο ισχυρό από όσο η ίδια η μέθοδος επιτρέπει. Για την αντιμετώπιση αυτού του φαινομένου, υποστηρίζει, ότι η υιοθέτηση πολλαπλών ή μικτών μεθόδων, πιθανώς και να συνιστά και την καλύτερη προσέγγιση.

Η Rose, υπογραμμίζει ότι όλες οι εικόνες θα πρέπει να αντιμετωπίζονται ως ένα ζήτημα από το οποίο προκύπτουν ποικίλοι τύποι ερευνητικών ερωτημάτων, τόσο για τους τρόπους παραγωγής, πρόσληψης και τεχνικών αναπαραγωγής τους όσο και για τις σημασιολογικές ιδιότητες και τα χαρακτηριστικά τους. *“Η τροπικότητα (modality) της εικόνας είναι σημαντική στην ανάδειξη της αποτελεσματικότητας της και συχνά ορίζεται ως συνθεσιακότητα (compositionality)”* (Rose 2016, σ. 33).

Όπως είδαμε σε προηγούμενο κεφάλαιο, η σύγχρονη πολυτροπική θεωρία της επικοινωνίας στηρίζεται κατά βάση σε αυτόν τον ισχυρισμό, όχι μόνο για τις εικόνες αλλά για όλες τις περιπτώσεις έκφρασης της οπτικής τροπικότητας. Επιπλέον, όπως οι Bateman et al. (2017) σημειώνουν, στη μελέτη που εστιάζει στην οπτική θέαση συχνά υποφώσκει η παραδοχή της ύπαρξης τουλάχιστον ενός πραγματιστικού πλαισίου. Κάθε εικόνα και κάθε οπτικό κείμενο θα χρησιμοποιηθεί σε παραπάνω από μια περίπτωση και συχνά στα πλαίσια ενός co-context, εντός του οποίου, θα αλληλοεπιδρούν ποικίλοι άλλοι επικοινωνιακοί τρόποι. Ενώ η πολυτροπική ανάλυση επιτρέπει τη συνεξέταση των διαφόρων τρόπων με τους οποίους κατασκευάζεται το νόημα, η έρευνα ενός πολυτροπικού φαινομένου το οποίο περιλαμβάνει μεγάλο πλήθος οπτικών μηνυμάτων συνιστά ένα εξαιρετικά πολύπλοκο εγχείρημα. Ο ερευνητής πρέπει να αναπτύξει ένα αρκετά ευέλικτο και ικανό πλαίσιο, εντός του οποίου, να είναι εφικτή η διασύνδεση των κατάλληλων και σχετικών με το πεδίο οπτικής επικοινωνίας μεθοδολογικών προσεγγίσεων. Ταυτόχρονα, όπως επισημαίνουν και οι Bateman et al., (2017), οφείλει να λάβει υπόψη ότι κάποιες από τις υπάρχουσες μεθοδολογικές προσεγγίσεις δεν επιτρέπουν πάντα την ενσωμάτωση και αλληλοσυσχέτιση μεγάλου εύρους ερευνητικών ερωτημάτων και πιθανώς να χρήζουν επανεξέταση των παραδοχών στις οποίες βασίζονται (Bateman et al., 2017, σ. 51) .

Μια ενδιαφέρουσα μελέτη που επιχείρησε να γεφυρώσει εντός ενός πλαισίου πολυτροπικής ανάλυσης την έννοια της *οπτικής ασφαλειοποίησης* με θεωρητικές προσεγγίσεις από το πεδίο του οπτικού πολιτισμού και μελετών για την εικόνα (βλ. Mirzoeff, 2011, 2012· Kenney, 2010 και Stocchetti, 2011) είναι αυτή του Axel Heck, *Visual Communication and Security* (2019). Ο Heck ο επεσήμανε τόσο τα ποικίλα κοινά σημεία που τις διακρίνουν, όσο και τις σημαντικές επιστημολογικές και μεθοδολογικές τους διαφορές. Το ενδιαφέρον στην εργασία του έγκειται στη λεπτομερή περιγραφή των οπτικών αναπαραστάσεων που δημιούργησαν και δημοσίευσαν από κοινού οι δύο μη κυβερνητικές οργανώσεις Forensic Architecture και Διεθνή Αμνηστία για τα βασανιστήρια που υπέστησαν αντιφρονούντες του καθεστώτος στη φυλακή Σαϊντνάγια στη Συρία. Για τον Heck, το αποτέλεσμα αυτό, “*όχι μόνο έδωσε φωνή στα θύματα των βασανιστηρίων, αλλά οπτικοποίησε τις χωρικές και κοινωνικές συνθήκες υπό τις οποίες έλαβαν χώρα τα βασανιστήρια τους*”. (Heck, 2019 στο Taylor & Bean 2019, σ. 203).

Αξιοσημείωτη αναφορά αποτελούν επίσης οι μελέτες του Adam Fish (2015, 2018) ο οποίος θέτει υπό εξέταση την θέαση ως τροπικότητα των οπτικών αναπαραστάσεων της έννοιας της ασφάλειας που κάνουν χρήση νέων τεχνολογιών. Ο Fish, διερευνά την αξιοποίηση των μακροασφαλειοποιητικών λεκτικών πράξεων που επιτελούνται διά του γραπτού λόγου και των οπτικών στοιχείων στα διαδικτυακά βίντεο των Anonymous και αποκαλύπτει τον τρόπο που το βίντεο πλαισιώνει ένα ζήτημα ασφαλείας και συμβάλλει στην οπτικοποίηση/εξεικόνιση της ασφαλειοποίησης του. «*Η επικοινωνία μέσω ενός πολυαισθητηριακού μέσου όπως το βίντεο, συνιστά ένα από τα βασικά συστατικά των πρακτικών ασφαλειοποίησης των Anonymous. Πιο συγκεκριμένα σε αυτή την περίπτωση, «το βίντεο, αποτελεί βασικό εργαλείο μιας ακτιβιστικού χαρακτήρα εργαλειοθήκης που περιλαμβάνει πολιτικά υποκινούμενες παραβιάσεις κρατικών μυστικών, υποστήριξη καταγγελιών υπέρ του δημοσίου συμφέροντος (whistleblowing), διεξαγωγή δημοσιογραφικών ερευνών κα.* (Fish στο Andersen & Vuori, 2018, σ. 28). Όλα τα παραπάνω αναπαράγονται στο πλαίσιο προστασίας της ελευθερίας του Διαδικτύου, ενός καθολικού ασφαλειοποιητικού λόγου η πιο συγκεκριμένα, ενός λόγου μακρο-ασφαλειοποίησης (macrosecuritization discourse)(βλ. Buzan & Wæver, 2009)

Ο τρόπος που η οπτική πληροφορία παρουσιάζεται συνιστά έναν πολύ σημαντικό παράγοντα επιρροής της αντιληπτικής διαδικασίας, της κατανόησης και της παραγωγής νοήματος των οπτικών μηνυμάτων. Στη παρούσα εργασία, υιοθετήθηκαν

βασικές αρχές των κοινωνικοσημειωτικών προσεγγίσεων των πολυτροπικών κειμένων όπως: 1) η συμβολή όλων των σημειωτικών τρόπων είναι ισότιμη ως προς την συγκρότηση του νοήματος, 2) το φαινόμενο της τροπικότητας δεν το αφορά τι είναι πραγματικό και τι όχι, αλλά τι αναπαρίσταται ως (και τι εμείς θεωρούμε ως) πραγματικό και επιπλέον 3) επικεντρώνεται στην ύπαρξη του συνόλου κριτηρίων αξιοπιστίας και εγκυρότητας καθώς και στους τρόπους όπου οι νοηματικοί προσανατολισμοί (coding orientations)¹²⁶ υιοθετούνται σε διαφορετικό -κάθε φορά - κοινωνικό πλαίσιο και είδος (Ravelli & van Leeuwen, 2018, σ. 293-294). Κατ' επέκταση, οι κύριες προσεγγίσεις που αυτή η διατριβή υιοθέτησε, βασίζονται στις συστημολειτουργικής παράδοσης αναλύσεις πολυτροπικών κειμένων, σε αυτές που επέκτειναν το μεθοδολογικό πλαίσιο των Kress και van Leeuwen (1996) ενσωματώνοντας μελέτες από το πεδίο του Οπτικού Πολιτισμού καθώς και εργαλεία από αυτό της κριτικής ανάλυσης λόγου. Όπως θα δούμε στις μελέτες περίπτωσης, κάποια από τα βασικά εργαλεία που υιοθετήθηκαν για την ανάλυση του τρόπου που επικοινωνούνται τα οπτικά νοήματα ήταν ο προσδιορισμός συγκεκριμένων δεικτών οπτικής τροπικότητας (λαμβάνοντας επιπλέον υπόψη τους πόρους τροπικότητας που παρέχει και η ίδια η ψηφιακή τεχνολογία), η ανάλυση των κοινωνικών δρώντων (social actor analysis) κ.τ.λ.

¹²⁶ Η αναφορά των coding orientations των Ravelli και van Leeuwen απαντούν σύμφωνα με τους ίδιους, στους νοηματικούς προσανατολισμούς (orientations to meanings) στη μελέτη του Basil Bernstein (1975) *Class, Codes and Control*, vol III. London: Routledge & Kegan Paul.

5.2.2 Η χρήση του χρώματος ως οπτική τροπικότητα στις πρακτικές που συνδέονται με την ασφάλεια

Η μελέτη της Elspeth Van Veeren *Guantánamo does not exist: Simulation and the production of 'the real' Global War on Terror* (2011) για τη πορτοκαλί ενδυμασία των κρατουμένων του Γκουανταμο ήταν από τις πρώτες η οποία επέστητε την προσοχή στους ερευνητές του πεδίου των Διεθνών Σχέσεων ότι για την κατανόηση της πολυπλοκότητας της διεθνούς πολιτικής, οφείλουν να εξετάσουν πέρα από τα εκφραστικά ομιλιακά ενεργήματα, το σύνολο των πρακτικών που πλαισιώνουν την έννοια της ασφάλειας (Van Veeren, 2011, σ. 1721). Σε αυτή την εργασία, το «πορτοκαλί» αντιμετωπίζεται ως υποκείμενο-αποτέλεσμα της φωτογραφικής πρακτικής σημασιοδότησης. Στο μεταγενέστερο της έργο *Orange Prison Jumpsuit* (2016) η συγγραφέας ενδιαφέρεται να τονίσει την ιδεολογική χρήση της πρακτικής, συνδέοντας τη χρήση του πορτοκαλί χρώματος με την ενοχή[guilt], όπως αυτή περιγράφεται από το δικαστικό σύστημα των ΗΠΑ (Van Veeren 2016, σ. 126)

Η χρήση των χρωμάτων συνιστά ένα τα πιο κύρια στοιχεία οπτικής ανάλυσης των πολιτικών φαινομένων. Τα χρώματα αποτελούν βασικούς ενδείκτες -εκτός των συγκεκριμένων ιδιοτήτων και χαρακτηριστικών που συνδέονται με την ταυτότητα-, των τρόπων ύπαρξης και δράσης αυτών που τα αξιοποιούν (βλ. Guillaume et al., 2018, σ.154) Η εικόνα της στολής των επαγγελματιών που συνδέονται με την ασφάλεια αποτελεί αναπόσπαστο μέρος πολλών πρακτικών και συμβάλλει σημαντικά στη λειτουργία και την αποτελεσματικότητα των πολιτικών για την ασφάλεια.

Οι Xavier Guillaume, Rune S. Andersen, και Juha A. Vuori στην μελέτη τους *Making norms visible, Police uniforms and the social meaning of policing* (στο Guillaume et al., 2018, σ. 150) εξέτασαν τη χρήση του χρώματος στις αστυνομικές στολές ως οπτική τροπικότητα σημείων που καθιστούν τις κυρίαρχες νόρμες για την ασφάλεια ορατές. Η εικόνα της στολής, ενισχύει το κοινωνικό κεφάλαιο των δρώντων υποκείμενων, εισάγει συγκεκριμένες νόρμες στις κοινωνικές περιστάσεις και ορίζει ένα συγκεκριμένο πλαίσιο αλληλεπιδράσεων στους κοινωνικούς χώρους, υποδεικνύοντας πρώτα από όλα τη στάση που οφείλει να κρατήσει ο θεατής έναντι του οπτικού αυτού αντικειμένου (Andersen & Vuori 2018, σ. 11). Το σύνηθες σκούρο μπλε των αστυνομικών στολών - το οποίο στις δυτικές κοινωνίες έχει αντικαταστήσει το μαύρο - διακρίνεται από μια σαφή σημειωτική σύνδεση με τις μορφές εξουσίας (βλ. Pastoureau, 2000, σ. 143 και 2008, σ. 114–119, 199). Οι στολές, συνιστούν συνδυασμούς χαρακτηριστικών, χρώματος, σχεδίου και κωδικοποιημένων διακριτικών

που έχουν ως μοναδικό σκοπό να διαμορφώσουν σαφή συστήματα σημασιοδότησης και σύνολα κανόνων. Ωστόσο, ακόμη και αν αλλάξει μια συγκεκριμένη μορφή έκφρασης τροπικότητας σε αυτές, το σύστημα σημασιοδότησης παραμένει σαφές. (Guillaume et al., 2018, σ. 160) Είναι αδύνατο το να αποσυνδεθεί η οπτική υπεροχή (visual saliency) ενός συγκεκριμένου σημείου οχήματος που συνδέεται με ένα θεσμό, από αυτό που ο θεσμός αντιπροσωπεύει, πράττει και εγκαλεί πολιτικά. (Guillaume et al., 2018, σ. 159)

Υιοθετώντας το έργο του Foucault και την ανάλυση του για τους κρατικούς μηχανισμούς, οι Guillaume, Andersen και Vuori υποστηρίζουν ότι η ιδέα της αστυνομίας συνδέεται στενά με τη κυβερνητική ικανότητα του κράτους και αποτελεί την διασύνδεση μεταξύ της κυρίαρχης τάξης με αυτό που ο Foucault ονομάζει «σχεσιακό χαρακτήρα της εξουσίας» (βλ. Foucault, 1977, 2011α). Οι συγγραφείς εμπνέονται από το στοχασμό του Foucault για τις *θεαματικές εκδηλώσεις της εξουσίας* και της *λαμπρότητας της εθνικής κυριαρχίας* και των *βασανιστηρίων* (1977, σ. 217) του 17 και 18^ο αι. και προχωρούν στη μελέτη του θεσμού της αστυνομίας ως μια μορφή «λαμπρότητας» της κυρίαρχης τάξης εντός ενός καθεστώτος θέασης (Guillaume et al., 2018, σ. 151-152) «*Η αστυνόμευση αποτελεί μέρος της εικονογράφησης (iconography) του εθνικού κράτους*» (ό.π.) και από αυτήν την άποψη, η αστυνομία συνιστά μια μείζονος σημασίας οπτική τροπικότητα του κράτους με την χρήση των χρωμάτων να αποτελεί μια από τις πιο βασικές τροπικότητες της *ενδυμασίας* ¹²⁷ των επαγγελματιών ασφαλείας ως ένα σημείο-όχημα (sign-vehicle).

Η ίδια η εικόνα, η τροπικότητα που εκφράζεται μέσω της χρήσης του χρώματος και του σχεδίου της ενδυμασίας των ενστόλων η οποία συνδέεται με την *λαμπρότητα* της κυρίαρχης τάξης, συνεπάγεται μια επιτελεστική ισχύ, μια ερμηνευτική ισχύ, καθώς η άφιξη, ή η αποχώρηση των αστυνομικών δυνάμεων σε και από δημόσιο χώρο, φέρει πάνω της επιπλέον «μια σειρά αξιωμάτων-συμβολικής πληροφορίας» στους δρώντες (actors): η άφιξη των αστυνομικών δυνάμεων στο δημόσιο χώρο, παρέχει το απαραίτητο σήμα αλλά και χρόνο στο χώρο, να προσαρμοστεί σε αυτή τη κατάσταση,

¹²⁷ Ο Barthes στο έργο του «Fashion System» διαχωρίζει την ένδυση από την ενδυμασία, ορίζοντας την πρώτη ως ατομική ενέργεια ενώ την δεύτερη ως κοινωνικό θεσμό ο οποίος υλοποιείται μέσω «αυθεντικών» γεγονότων ένδυσης. Το γενικό σύνολο αυτών των εκφράσεων το ονομάζει ένδυμα. (Barthes, 2016, σ.100-101)

εγκαλώντας διαφορετικούς δρώντες στο πλαίσιο αυτής της συνάντησης να λάβουν την κατάλληλη θέση εντός του (Camerati 2006 στο Guillaume et al., 2018, σ. 164).¹²⁸

Στη προγενέστερη μελέτη τους, *Chromatology of security: Introducing colours to visual security studies* (2015) είχαν ήδη επισημάνει ότι η ασφάλεια και οι διεθνείς σχέσεις διακρίνονται από διασημειωτικές σχέσεις οι οποίες πρέπει να διερευνηθούν. Η μελέτη του χρώματος μας επιτρέπει να κατανοήσουμε τις προσφερόμενες δυνατότητες (affordances) των συστημάτων σημασιοδότησης και κατ' επέκταση, των πρακτικών που συνδέονται με την ασφάλεια. Πράγματι, αυτού του τύπου προσφερόμενες δυνατότητες διαφέρουν από αυτές του κειμένου ή του ήχου (Kress, 2010). Η χρήση του χρώματος για τους επαγγελματίες της ασφάλειας, έχει πολλές πρακτικές εφαρμογές καθώς συνιστά αναπόσπαστο μέρος της επικοινωνίας τους (στρατιωτικές στολές, security uniforms) είτε αυτές αποσκοπούν στο να καταστεί κάτι ορατό (νέον ανακλαστικά γιλέκα), είτε για να αποκρύψουν (καμουφλάζ), είτε για να μεταδώσουν και να αποδώσουν πολύπλοκη πληροφορία (χάρτες), είτε για να κατηγοριοποιήσουν έγγραφα ταυτοπροσωπίας κ.τ.λ.

Η προσέγγιση των συγγραφέων για το χρώμα ως σημαντική τροπικότητα για τη κατανόηση και κατ' επέκταση τον (επανα)προσδιορισμό της έννοιας της ασφάλειας σε συγκεκριμένες περιστάσεις ή τόπους, διακρίνεται στις παρακάτω αποδοχές:

1) το χρώμα συνιστά μια ξεχωριστή οπτική τροπικότητα στην ανθρώπινη επικοινωνία (βλ. Kress, 2011)

2) αποτελεί ένα κωδικοποιημένο εικονικό μήνυμα και συνήθως μέρος ενός πολυσημειωτικού κειμένου (βλ. Barthes, 1964/1973/2007β),

3) αντιμετωπίζεται ως ένα στοιχείο σημειωτικών συστημάτων τα οποία με τη σειρά τους συνιστούν μέρος των *καθεστώτων του αισθητού* (βλ. Rancière, 2008/2011) που διαμορφώνουν αυτό που μπορεί να θεαθεί, έτσι που να μας επιτρέπεται να κατανοήσουμε την σχέση της χρήσης του χρώματος με την πολιτική που συνδέεται με την ασφάλεια (Andersen, Vuori & Guillaume, 2015, σ. 443)

¹²⁸ Ο όρος «αστυνομία» περιγράφει ένα σταθερό, αυστηρά ορισμένο σύστημα καταμερισμού ικανοτήτων και λειτουργιών, που εγκαλεί συγκεκριμένα υποκείμενα –εξαιρώντας άλλα– σε προσδιορισμένους κοινωνικούς ρόλους και θέτει σαφή κριτήρια διαχωρισμού της ιδιωτικής και της δημόσιας σφαίρας, δικαιώματος στον δημόσιο λόγο και κοινωνικής ανυπαρξίας, κ.ο.κ (Rancière, 1999, σ. 28) στο Πέτσα 2019, σ. 52

Η χρήση του χρώματος και οι συνδεόμενες με αυτήν λειτουργίες ή τροπικές δυνατότητες (modal affordances) συνδέονται τόσο με την υλικές, όσο και με τις κοινωνικές και πολιτιστικές πτυχές των δυνατοτήτων παραγωγής νοήματος (ό.π)

Για τους Andersen, Vuori και Guillaume(2015), το χρώμα συνιστά μια από τις βασικότερες παραμέτρους των πρακτικών συμβολισμού και έναν από τους πιο σημαντικούς πόρους της οπτικής επικοινωνίας (βλ. Kress and Van Leeuwen, 2002, σ. 347). Η σημειωτική διερεύνηση του, όπως υπογραμμίζουν, επεκτείνεται αυτής του έργου των Kress και Van Leeuwen. (2006). Οι συγγραφείς υποστηρίζουν ότι μια από τις κύριες αιτίες μη ενασχόλησης των ερευνητών από το πεδίο των κριτικών μελετών για την ασφάλεια για τη χρήση του χρώματος καθώς και της σύνδεσης του με την έννοια της ασφάλειας, είναι η γενικότερη απουσία του ως αντικείμενο έρευνας στην ευρύτερη βιβλιογραφία του πεδίου των κοινωνικών επιστημών. Για παράδειγμα, επισημαίνουν, ακόμη και στις αναλύσεις του Bourdieu(1979) που επικεντρώνονται στο ρόλο της ένδυσης ως παράγοντα διάκρισης, ως ένα πολιτιστικό κεφάλαιο, το οποίο αναπαράγει σχέσεις κυριαρχίας και υποταγής, το χρώμα απουσιάζει (Pastoureau 2010/2012, σ. 37-41 στο Andersen et al., 2015, σ. 444)

Η απουσία του χρώματος ως αντικείμενο έρευνας και στη βιβλιογραφία του πεδίου των κριτικών μελετών για την ασφάλεια σημαίνει και τον ως ένα βαθμό περιορισμό της θεώρησης της χρωματικής της διάστασης, η οποία τείνει μάλλον να αντιμετωπίζεται μόνο ως ένας απλός «θόρυβος» που πιθανώς να έχει πολιτικές συνέπειες (βλ. Aradau & Huysmans, 2014).

Για τους Andersen et al., (2015), η μελέτη της χρήσης του χρώματος σε συνδυασμό με την έννοια της ασφάλειας στοχεύει στην επέκταση των οπτικών μελετών για την ασφάλεια όπως αυτές ακριβώς περιεγράφηκαν σε προηγούμενη ενότητα. Ως ένα ακόμη βήμα προς στη μελέτη της οπτικής *θέασης* και όχι σε αυτήν που εστιάζει στα οπτικά αντικείμενα (βλ. Vuori, 2010· Hansen, 2011 και Heck & Schlag, 2013), εξέτασαν τον τρόπο που η αξιοποίησή των χρωμάτων συνιστά αναπόσπαστο μέρος των πρακτικών που συνδέονται με την ασφάλεια. Η μεθοδολογία ανάλυσης την οποία ανέπτυξαν, βασίστηκε στην πολυτροπική κοινωνική σημειωτική ανάλυση και στους βασικούς θεωρητικούς άξονες που προαναφέρθηκαν. Η *Χρωματολογία* (Chromatology), των Andersen et al. (2015) συνιστά μια αρχική προσέγγιση, μια μέθοδο που διερευνά τη πολιτική της αξιοποίησης των χρωμάτων ή αλλιώς, τον τρόπο έκφρασης της πολιτικής εντός του πλαισίου των πρακτικών για την

ασφάλεια μέσω των διασημειωτικών σχέσεων της χρήσης του χρώματος με άλλες σημειωτικές τροπικότητες.

Για τη χρήση του χρώματος στην εμφάνιση της αστυνομικής στολής ως οπτική τροπικότητα σύμφωνα με μεταγενέστερη μελέτη τους (2018), βλέπε το παρακάτω σχήμα (Εικόνα 4)

Εικόνα 4. Η χρήση του χρώματος στην εμφάνιση της αστυνομικής στολής ως οπτική τροπικότητα σύμφωνα με τους Guillaume et al., 2018

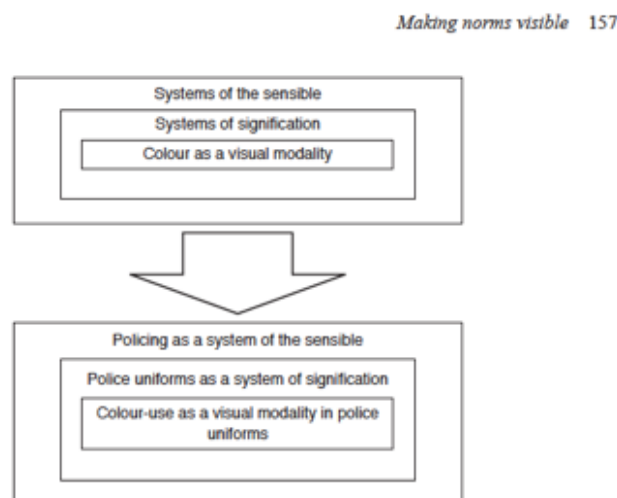


Figure 9.1 From colour-use in police uniforms to policing as a system of the sensible.

5.2.3 Η οπτική κατασκευή της έννοιας της ασφάλειας μέσω της οπτικής ρητορικής του αλλόττριου πόνου

Χαρακτηριστικό παράδειγμα μελέτης που ανήκει στο πρώτο άκρο του επιστημολογικού φάσματος των Andersen, Vuori και Mutlu (2014), σε αυτό, δηλαδή, που εστιάζει στην οπτική κατασκευή και διάσταση της ασφάλειας (visual security), συνιστά η εργασία της Lene Hansen, *Theorizing the image for security studies: Visual securitization and the Muhammad Cartoon Crisis*(2011.) Όπως σημειώνει η συγγραφέας, η εικόνα, ιδιαίτερα από τις αρχές της δεκαετίας του 90', κατέχει καθοριστικό ρόλο στην υιοθέτηση -ή εγκατάλειψη- συγκεκριμένων πολιτικών ενεργειών. Τέτοιες είναι, για παράδειγμα, οι οπτικές και αφηγηματικές διαστάσεις των αναπαραστάσεων επέμβασης και απόσυρσης των δυνάμεων των ΗΠΑ από τη Σομαλία το 1993, η δημοσιογραφική κάλυψη σε πραγματικό χρόνο των γεγονότων την 9/11, η κυκλοφορία των στιγμιότυπων από το Αμπού Γκράμπ, η δημοσίευση σκίτσων του

Μωάμεθ στη δανέζικη εφημερίδα Jyllands-Posten (Muhammad cartoons crisis). (Hansen, 2011, σ.52).

Σύμφωνα με την Hansen (2011), για να τεκμηριωθεί η ικανότητα ασφαλειοποίησης των εικόνων, οφείλουμε να μελετήσουμε το «πολιτικό» *σύνταγμα* της εικόνας/οπτικής μορφής και την διακειμενική ή/και διαεικονική διάσταση της (σ. 53). Σε αυτή την προσέγγιση της όμως, η οπτική διάσταση της ασφάλειας, συνδέεται με την θεώρηση ότι οι εικόνες θα πρέπει να μελετώνται στο πλαίσιο μιας διακριτής σφαίρας άσκησης πρακτικής για την ασφάλεια. Σύμφωνα με τη συγγραφέα, λαμβάνοντας υπόψη τις προσεγγίσεις της θεωρίας για την ασφαλειοποίηση, οι οπτικές μορφές επικοινωνίας κατέχουν διάφορους ρόλους στις διαδικασίες ασφαλειοποίησης και από-ασφαλειοποίησης. Οι εικόνες, συνιστούν αναπαραστάσεις συγκεκριμένων αντικειμένων αναφοράς, όπου μέσω διαδικασιών οπτικής έκφρασης της ασφαλειοποίησης, η προσοχή μας θα κατευθυνθεί μόνο εκεί όπου αυτή στοχεύει: Τέτοιες είναι οι εικόνες που αναπαριστούν *κάτι ή κάποιον να απειλείται ή να βρίσκεται σε καθεστώς ανάγκης* όπου μέσω διαδικασιών ασφαλειοποίησης οδηγούμαστε στην άμεση υπεράσπιση του, ή αυτές, όπου οι δρώντες ασφαλειοποίησης ισχυρίζονται ότι «μιλούν για την ασφάλεια» (Hansen, 2011, σ. 51). Οι βασικές μελέτες και θεωρίες που υιοθέτησε η Hansen, όσον αφορά τη συναισθηματική επίδραση της εικόνας στον θεατή, είναι αυτές περί δυναμικής και υπεροχής της έναντι των κειμένων και των λέξεων (βλ. Mirzoeff, 1998, 1999)¹²⁹· Campbell, 2004· Butler, 2007, 2020· Shapiro, 1998), αυτές που εστιάζουν στον διάλογο σχετικά με την *συναισθηματική αποξένωση* που προάγεται από *την κτητική ουσιαστικά σχέση της φωτογραφίας προς τον κόσμο* (βλ. Sontag, 1993, σ. 109), αλλά και αυτές που εξέτασαν το αίσθημα της *«κόπωσης της συμπόνοιας» (compassion fatigue)* από την επανειλημμένη έκθεση του κοινού σε εικόνες «αγριότητας» και «συμφοράς» (βλ. Moeller, 1999/2016).

Αν κάτι επιπλέον καθιστά την εργασία της Hansen εξαιρετικά ενδιαφέρουσα είναι η παραπομπή στους αναγνώστες της, ακριβώς σε αυτό το σημείο, στη μελέτη του David Campbell, *Horrific blindness: Images of death in contemporary media* (2004) και την έντονη κριτική που αυτός άσκησε στις εργασίες που υιοθετούν την επιχειρηματολογία της Moeller, κυρίως μετά το έργο της Susan Sontag, *Regarding the Pain of Others* (2003). Πράγματι, όπως διατυπώνεται και στο πρόσφατο έργο του

¹²⁹ Ο οπτικός πολιτισμός για τον Mirzoeff, είναι μια τακτική για τη μελέτη των λειτουργιών ενός κόσμου, ο οποίος εκφράζεται περισσότερο μέσω φωτογραφιών, εικόνων και οπτικοποιήσεων, και όχι μέσω κειμένων και λέξεων.

Campbell, *The myth of compassion fatigue. In The Violence of the Image: Photography and International Conflict* (2020), η Moeller, στη μελέτη της *Compassion Fatigue: How the Media Sell Disease, Famine, War and Death* (1999) για να περιγράψει την μειωμένη ηθική δύναμη και το κορεσμό των εικόνων που προκαλούν τη συμπόνοια η οποία προκύπτει από την επανειλημμένη θέαση τους από το κοινό, υιοθετεί τους αρχικούς στοχασμούς της Sontag, όπως αυτοί διατυπώθηκαν στο *On Photography* (1977). Ωστόσο, το μεταγενέστερο έργο της Sontag, *Regarding the Pain of Others* (2003), το οποίο η Moeller μοιάζει και να αγνοεί, απαιτεί τον επαναπροσδιορισμό των αρχικών της ισχυρισμών. Η Sontag, θα σημειώσει:

Από την εποχή του Περί Φωτογραφίας, πολλοί κριτικοί έχουν υπαινιχθεί ότι τα μαρτύρια του πολέμου – χάρη στην τηλεόραση- κατέληξαν καθημερινή βραδινή κοινοτοπία. Πλημμυρισμένοι από εικόνες που άλλοτε κατά κανόνα μας σοκάρizαν και μας προκαλούσαν αγανάκτηση, χάνουμε την ικανότητα μας να αντιδράσουμε.. Η συμπόνοια στα άκρα, παραλύει. Έτσι λέει η γνωστή διάγνωση. Ποιο όμως είναι το πραγματικό ζητούμενο εδώ? και συνεχίζει' Αποτελεί πια κλισέ, στην κοσμοπολίτικη συζήτηση για τις εικόνες αγριότητας να ισχυρίζεται κανείς ότι αυτές οι εικόνες έχουν ελάχιστη επίδραση και ότι η αναμετάδοση τους έχει κάτι έμφυτα κυνικό» (Sontag, 2003, σ. 114-116)

Ο David Campbell αποδομώντας τις έννοιες της «κόπωσης της συμπόνοιας» και του φιλήδονου ενδιαφέροντος για τις «βασανιστικές φωτογραφίες αλλότριου πόνου» [disaster porn](Sontag, 2003, σ.101 και σ.124)¹³⁰, ισχυρίζεται ότι κατά την κριτική μας έρευνα σε εικόνες αγριότητας και δεινών, οφείλουμε να αποφύγουμε τις γενικευμένες και καθολικές θεωρήσεις όπως αυτής της περί «κόπωσης της συμπόνοιας» καθώς οι αντιφάσεις των μελετών που την έχουν υιοθετήσει, υπερτερούν της συνοχής των ισχυρισμών τους, που πιθανώς πράγματι θα είχε κάποια αξία. (Campbell, 2020, σ. 117)

Για τη μελέτη εκείνων των οπτικών επικοινωνιακών ζητημάτων που «μιλούν για ασφάλεια», της *οπτικής ασφαλειοποίησης*, δηλαδή, η Hansen αναπτύσσει ένα συγκεκριμένο θεωρητικό πλαίσιο με τους εξής βασικούς άξονες: 1) το οπτικό επικοινωνιακό ζήτημα αυτό καθ' αυτό, 2) τα στοιχεία που προσδίδουν *αμεσότητα* (immediacy) στο οπτικό μήνυμα – που «προκαλούν» την απόκριση και ευαισθητοποίηση του θεατή όπως αυτό της *αυθεντικότητας* (authenticity) (βλ. Butler, 2007) και της διεργασίας *ταυτοποίησης* του *Απολύτως άλλου* (identification) (ό.π.-, 3)

¹³⁰ «Οι περισσότερες απεικονίσεις βασανισμένων και ακρωτηριασμένων σωμάτων όντως προκαλούν φιλήδονο ενδιαφέρον [...] Κάθε εικόνα που δείχνει την κακομεταχείριση ενός ελκυστικού σώματος είναι ως ένα βαθμό πορνογραφική. Αλλά και οι απωθητικές εικόνες σαγηνεύουν» στο Sontag 2003, σ.101

τη δυνατότητα αναπαραγωγής των οπτικών στοιχείων μέσω συγχρόνων τεχνολογιών, μέσων και δικτύων ελεύθερης κυκλοφορίας και ανταλλαγής (circulability), και 4) την αμφισημία (ambiguity) που χαρακτηρίζει την πολιτική ερμηνεία των εικόνων που συγκεντρώνονται εντός του ασφαλειοποιητικού λόγου, ο οποίος αντίθετα από την εικόνα, ξεκάθαρα επικαλείται το φάντασμα του κίνδυνου, της απειλής και της έκτακτης ανάγκης για την αντιμετώπιση των οποίων πρέπει να λάβουμε άμεσα δράση (Hansen, 2011, σ. 55-58).

Συμπερασματικά, η συγγραφέας επικεντρώνεται στις στρατηγικές απεικόνισης, στον ευρύτερο πολιτικό Λόγο, στο πλαίσιο, στο *genre* μέσω των οποίων αναπαράγεται το οπτικό μήνυμα και στην ισχύ που έχει στις διαδικασίες ασφαλειοποίησης. Τα σκίτσα του Μωάμεθ συνιστούν μια αξιοσημείωτη περίπτωση οπτικής ασφαλειοποίησης. Αν και έλαβαν χώρα σε ένα ήδη τεταμένο πολιτικό πλαίσιο, η εικόνα απέκτησε ιδιαίτερη συμβολική σημασία και για τις δυο πλευρές της κρίσης καθώς α) περιόρισαν τον αριθμό των διαθέσιμων ερμηνειών για το εκάστοτε κοινό και β) αποτέλεσαν επιτυχημένες διαδικασίες ασφαλειοποίησης αφού πρώτα όμως έλαβαν τον κύριο ρόλο σε διαδικασίες ριζοσπαστικοποίησης και πολιτικής ομογενοποίησης (Hansen, 2011, σ. 69 και Andersen et al., 2014, σ. 87)

Η μελέτη των Axel Heck και Gabi Schalg, *Securitizing images: The female body and the war in Afghanistan* (2012), επικεντρώθηκε επίσης στο ρόλο που κατείχαν οι εικόνες στις διαδικασίες ασφαλειοποίησης, υιοθετώντας όμως στην ανάλυση τους, τις λειτουργίες του γλωσσικού μηνύματος σε σχέση με την εικόνα, όπως αυτές διατυπώθηκαν από τον Barthes (1961/2007). Ως μελέτη περίπτωσης, επέλεξαν το δημοφιλές εξώφυλλο του περιοδικού TIME (2010) με το πορτραίτο της νεαρής Αφγανής Aisha - της οποίας το πρόσωπο είχε ακρωτηριαστεί για να αποκαταστήσει την τιμή της οικογένειας του συζύγου της τον οποίο είχε εγκαταλείψει, - με τη συνοδευτική λεζάντα «Τι θα συμβεί εάν φύγουμε από το Αφγανιστάν» (*What happens if we leave Afghanistan?*). Οι Haig και Schlag σημειώνουν:

Το επίκεντρο αυτής της συμβολικής πράξης δεν βρίσκεται ούτε στην φωτογραφία της Aisha, ούτε μόνο στον τίτλο, αλλά στην οπτική σύνθεση ολόκληρου του εξώφυλλου. Εδώ, η δημόσια θέα ενός ακρωτηριασμένου θηλυκού σώματος καλεί για έκτακτα μέτρα (παραμονή των στρατευμάτων, περισσότερες περιπολίες, μέτρα που μεριμνούν για τις γυναίκες, περισσότερη ανθρωπιστική βοήθεια) με σκοπό την ασφάλεια των γυναικών στο Αφγανιστάν (Heck & Schlag, 2012, σ. 904)

Οι Heck και Schalg υποστήριξαν ότι η συγκεκριμένη σχέση εικόνας – κειμένου συνιστά μια ξεκάθαρη κίνηση ασφαλειοποίησης για την νομιμοποίηση της παρουσίας

των Αμερικανών στο Αφγανιστάν και των πολιτικών επιδιώξεων τους. Το γυναικείο σώμα αποτελεί αντικείμενο αναφοράς το οποίο *απειλείται* και η προστασία του είναι ευθύνη του θεατή. Η αποχώρηση από το Αφγανιστάν θα είχε ως αποτέλεσμα τη διατήρηση της έμφυλης βίας. Αυτό το μήνυμα επιτυγχάνεται μέσω της λειτουργίας της *αγκύρωσης*, η οποία μέσω του κειμένου οδηγεί τον αναγνώστη ανάμεσα στα σημαινόμενα της εικόνας. Σε αντίθεση με την Lene Hansen, οι Heck & Schlag ήταν από τους πρώτους από το πεδίο των κριτικών μελετών για την ασφάλεια και των Διεθνών Σχέσεων, οι οποίοι και επέμειναν στην πρόταση για ανάπτυξη ενός πλαισίου εντός του οποίου θα ήταν δυνατή η προσαρμογή ποικίλων και διαφορετικών μεθόδων οπτικής ανάλυσης όπως της σημειωτικής, της ανάλυσης λόγου, της ανάλυσης περιεχομένου, εικονολογίας και ψυχανάλυσης (Heck & Schlag, 2012, σ. 907)

Η Lillie Chouliaraki (2004) και ο Douglas Kellner (2004β), εξέτασαν τα μέσα των οποίων οι πολυτροπικές αναπαραστάσεις των γεγονότων της 11^{ης} Σεπτεμβρίου, άλλοτε βασίστηκαν στη στρατηγική των MME που προωθούσε τη διατήρηση της παγκόσμιας ηγεμονίας των ΗΠΑ (Kellner 2004α, 2004β) και άλλοτε σε αυτή που αναλάμβανε τη *διαμεσολάβηση* του ανθρώπινου πόνου (Chouliaraki, 2004, Χουλιάρáκη, 2012 και Chouliaraki, 2013). Η Chouliaraki υπογραμμίζει:

Η έννοια που συνδέει τα Μέσα Επικοινωνίας ως Λόγο και κείμενο με τα Μέσα Επικοινωνίας ως θεσμό και τεχνολογία είναι η έννοια της διαμεσολάβησης [mediation]. Όπως υποστηρίζει ο Silverstone, η μελέτη της διαμεσολάβησης προϋποθέτει την εξέταση τόσο των θεσμών όσο και της τεχνολογίας μέσω των οποίων συντελείται η κυκλοφορία του ειδησεογραφικού Λόγου (2004α) (Χουλιάρáκη 2006/2012, σ. 18).

Σύμφωνα με την Chouliaraki (2006), η διαμεσολαβημένη αναπαράσταση της απομακρυσμένης οδύνης συντελείται μέσω στρατηγικών λόγου αυτού που ο Boltanski (1997, σ. 7) ανέφερε ως «πολιτική του οίκτου» (Chouliaraki 2006, σ. 3). Οι στρατηγικές αυτές, συνδέονται με τους τρόπους όπου η τηλεόραση χρησιμοποιεί την εικόνα και την γλώσσα για να καταστήσει το θέαμα της οδύνης όχι μόνο κατανοητό, αλλά και ηθικά αποδεκτό για τον θεατή (Chouliaraki 2006, σ. 7). Αργότερα θα υπογραμμίσει: «*Παράλληλα, η αναπαράσταση της συμφοράς με τους όρους ιεραρχημένων ζωνών θέασης, θεωρεί τον χώρο της ασφάλειας ομοιογενή — χώρο της καθημερινής ρουτίνας, της προβλεψιμότητας, της σχετικής ευημερίας. Η θεωρία των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας [media theory], ευθύνεται για τη νομιμοποίηση αυτής της κατασκευής.*» (Χουλιάρáκη 2012, σ.21)

Ωστόσο, όπως θα δούμε παρακάτω, δεν είναι μόνο ο λόγος των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας που μας γεννά την υπόσχεση ενός στοχαστικού και ενεργού

κοινού αισθήματος για την ζωή των απομακρυσμένων πασχόντων, αλλά και ο λόγος της μετα-ανθρωπιστικής (post-humanitarianism) δράσης, (βλ. Chouliaraki, 2012) εκείνης που αναζητεί την ανάπτυξη καινοτόμων τεχνολογιών επίλυσης (The Logic of Solutionism) κοινωνικών και πολιτικών προβλημάτων που αντιμετωπίζουν (βλ. Madianou, 2019).

Κεφάλαιο 6 : *Playable* ανθρωπισμός [playable humanitarianism]

6.2 Το παιχνίδι, η απόλαυση και η ρητορική ανάπτυξης καινοτόμων τεχνολογιών επίλυσης κοινωνικών και πολιτικών προβλημάτων – [play, fun & solutionism]

Το ζήτημα της καινοτομίας ως στρατηγική για την επίτευξη των επιχειρηματικών ή πολιτικών στόχων δεν είναι κάτι καινούργιο. Τα τελευταία χρόνια οι εργασίες που εστίασαν στο ρόλο της ψηφιακής τεχνολογίας στην ανθρωπιστική πολιτική, περιορίστηκε κυρίως στην μελέτη των μορφών παραγωγής, συλλογής, επεξεργασίας και ανταλλαγής δεδομένων εντός του πλαισίου της «ανθρωπιστικής διακυβέρνησης» (humanitarian governance) (βλ. Madianou, 2021· Jacobsen & Fast 2019· Hedge, 2019· Latonero & Kift, 2018)¹³¹. Σε αυτές, μελετήθηκαν και αμφισβητήθηκαν τα επιχειρήματα των κυβερνητικών αλλά και μη κυβερνητικών φορέων, των σχετικών, δηλαδή, δηλώσεων περί υιοθέτησης τεχνολογιών διαχείρισης δεδομένων και ανάπτυξης νέων εργαλείων διάδοσης πληροφοριών για την αντιμετώπιση των απαιτήσεων για ασφάλεια, προσβασιμότητα και φροντίδα των ευάλωτων ομάδων.

Για πολλούς ερευνητές, η αξιοποίηση καινοτόμων τεχνολογιών που βασίζονται στο παιχνίδι, δεν αποσκοπεί ούτε στην προώθηση νέων γνώσεων - ή της δημιουργικότητας-, ούτε στη βελτίωση των πρακτικών των οργανισμών και επιχειρήσεων που τις υιοθετούν. Ο Ian Bogost (2011, 2015 ,2016) αναφερόμενος στη τάση ενσωμάτωσης στοιχείων σχεδιασμού και μηχανισμών που βασίζονται στο παιχνίδι σε άλλα ψηφιακά περιβάλλοντα που έχουν ως βασικό και μοναδικό σκοπό να καταστούν «ελκυστικά», σημειώνει:

Στις μέρες μας, ο καθένας έχει ως πλάνο να κάνει την εργασία του διασκεδαστική, την μάθηση διασκεδαστική.[...] Τα τελευταία χρόνια μια ολόκληρη βιομηχανία συμβουλών και προγραμματιστών εμπορικών εφαρμογών ανέλαβαν αυτήν την εργασία κάτω από την ταμπέλα του gamification¹³² δημιουργώντας βαρετές εργασίες [...] δίχως προοπτική και

¹³¹ Για εννοιολόγηση του «humanitarian governance» βλ. επίσης Barnett (2013,2014)

¹³² Έχει εξαιρετικό ενδιαφέρον κάποιος να αναζητήσει τον διάλογο που προέκυψε από την αρχικό και ιδιαίτερα δημοφιλές άρθρο του Ian Bogost, το 2011, «Gamification is Bullshit» για την θεματική ενός συνεδρίου αφιερωμένου στο «gamification» του Πανεπιστημίου της Πενσυλβάνια. (Βλ. Bogost,. 2011) Το 2014, επανατοποθετήθηκε εκ νέου στο άρθρο του Why Gamification is Bullshit το οποίο και δημοσιεύτηκε στο συλλογικό τόμο “Steffen P. Walz και Sebastian Deterding” “The Gameful World: Approaches, Issues, Applications σε μια προσπάθεια να επεξηγήσει την επιχειρηματολογία του. Ο όρος “gamification” «Παιχνιδοποίηση» επινοήθηκε από την βιομηχανία ψηφιακών μέσων γύρω στο 2008 και έγινε γνωστός το 2010 όταν μεγάλο πλήθος παικτών και εισηγητών σε συνέδρια άρχισαν να τον χρησιμοποιούν ευρέως. Οι προσπάθειες ερμηνείας του όρου, που ακολουθήσαν, κυρίως αυτές που προσπάθησαν να αποστασιοποιηθούν από τις αρνητικούς συνειρμούς του όρου, τόσο από την ακαδημαϊκή κοινότητα , όσο και από τους ίδιους του σχεδιαστές παιχνιδιών, ήταν αρκετές, με τις πιο δημοφιλείς, αυτήν της McGonigal, J. We don't need no stinkin' badges: How to re-invent reality without gamification. Presentation at GDC 2011. <https://www.gdcvault.com/play/1014576/We-Don-t-Need-No> και των Deterding, Sebastian, Rilla Khaled, Lennart E. Nacke, & Dan Dixon. 2011. Gamification:

«διασκεδαστικές» διεκπεραιώσεις μέσω τεχνητών πρακτικών επιβράβευσης (*contrived rewards*)¹³³ και ανούσιων αξιολογήσεων επιδόσεων.[...] Η διασκέδαση [FUN] έχει καταστεί ένας συγκεχυμένο ζήτημα το οποίο έχει χρησιμοποιηθεί υπερβολικά, έτσι που μοιάζει σχεδόν ανούσιο, σαν μια λέξη που επαναλαμβάνεται ως διεργασία της δηλωτικής μνήμης (Bogost, 2016, σ. 94)¹³⁴

Για τον Bogost, η παραπάνω στρατηγική έχει ως επίκεντρο αποκλειστικά τα οφέλη των επιχειρήσεων ή των οργανισμών, όπως αύξηση της χρηματοδότησης τους, αλλαγή της εικόνας τους και ανταγωνιστικό πλεονέκτημα. Οι αναδυόμενες τεχνολογίες και πρακτικές δεν έχουν καμία σχέση με αυτό που το παιχνίδι και η διασκέδαση πραγματικά είναι και συνιστούν μόνο περιπτώσεις *exploitationware* (λογισμικά εκμετάλλευσης) και όχι *gamification* (παιχνιδοποίηση) όπως είθισται να ονομάζεται.

Σύμφωνα με τη Mirca Madianou (2019) η επιθυμία για ανάπτυξη καινοτόμων τεχνολογικών εφαρμογών για την επίλυση σύνθετων κοινωνικών προβλημάτων [solutionism] εκφράζεται σε διάφορες πρωτοβουλίες, συμπεριλαμβανομένης και αυτής που αφορά το έργο των «ψηφιακών ανθρωπιστών», των χιλιάδων εθελοντών που προσφέρουν τις δεξιότητες και την εμπειρογνωμοσύνη τους μέσω των «μαραθώνιων καινοτομίας» (*hackathons*)(Madianou, 2019, σ. 6) Η μελέτη της *Technocolonialism: Digital Innovation and Data Practices in the Humanitarian Response to Refugee Crises, 2019* εστιάζει στην επιλογή των κριτηρίων «για την νίκη» που θέτουν αυτοί οι διαγωνισμοί και συναντήσεις (Vatican Hackathon, Techfugees) και επισημαίνει ότι στην πλειοψηφία τους τείνουν τελικά να επικεντρώνονται στην καινοτομία παρά στην κατανόηση και στην επίλυση των ανθρωπιστικών ζητημάτων. Ο λόγος για την τεχνολογία χαρακτηρίζεται από ιδιαίτερη έμφαση στις *disruptive* (επαναστατικές) καινοτομίες και κατέχει προτεραιότητα έναντι του λόγου που θίγει τα κοινωνικά και πολιτικά προβλήματα. Επιπλέον, σε συνδυασμό με την *λογική*[*logic*] του καπιταλισμού, η *λογική* του *solutionism*, ενισχύει την κανονικοποίηση ποικίλων

Toward a definition. In CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings, 6–9. New York: ACM. (βλ. επίσης Janet H. Murray, An example of gamification that isn't bullshit, <https://inventingthemedium.com/2013/05/06/an-example-of-gamification-that-isnt-bullshit/>)

Έχει σημασία να τονίσουμε ότι ο όρος χρησιμοποιείται μέχρι και στις μέρες μας για την περιγραφή κυρίως της προσέγγισης στην οποία στοιχεία και τεχνικές, μηχανισμοί που είναι γνώριμα στα παιχνίδια, χρησιμοποιούνται σε περιβάλλοντα που δεν είναι, όπως εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, με σκοπό να παρέχουν κίνητρα και να καταστήσουν το εκπαιδευτικό υλικό περισσότερο ελκυστικό. Ωστόσο για τον Bogost το παιχνίδι δεν προορίζονταν ως εργαλείο για την δημόσια επικοινωνία και εκπαίδευση, ούτε ως άγκιστρο για την διαδικτυακή αφοσίωση. Στις επίσημες περιγραφές από τους φορείς των μελετών περίπτωσης που αποτελούν αντικείμενο σε αυτήν την εργασία, ο όρος *gamification* χρησιμοποιείται ευρέως, ακόμα και για αυτές που ξεκάθαρα βασίζονται σε *game-based learning* (Μάθηση Βάσει Παιχνιδιών) προσεγγίσεις, με το παιχνίδι να συνιστά το βασικό μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

¹³³ Για παράδειγμα, Bonus κτλ.

¹³⁴ Μτφρ. δική μου

τεχνολογικών κυρίως πιλοτικών εφαρμογών και πειραματικών δράσεων αλληλεγγύης για ομάδες του ευάλωτου πληθυσμού (Jacobsen, 2015 και Madianou, 2019). Για τη συγγραφέα, αυτές οι δράσεις δεν διακρίνονται ούτε από ουσιαστικό ηθικό και συναισθηματικό βάρος, ούτε από αυτό που συνδέεται με τη βαθιά εμπλοκή με το απομακρυσμένο θέαμα της οδύνης για το οποίο θα μιλήσουμε παρακάτω. Αυτοί οι διαγωνισμοί, συνιστούν τόπους προώθησης ξεκάθαρα επιχειρηματικών ζητημάτων (entrepreneurial subjects) (βλ και Irani 2015) και έναν πιθανώς εξαιρετικό τρόπο για τη δικτύωση και ενίσχυση των κοινοτήτων, των πεποιθήσεων και των κοινών τους στόχων, παρά μια ενέργεια που αποσκοπεί στην βελτίωση της ζωής π.χ. των προσφύγων με τη χρήση της τεχνολογίας. (Madianou, 2019, σ. 6).

6.2.1 *Compassionate play* και Κοινωνική Δικαιοσύνη

Ένα κοινό χαρακτηριστικό των μελετών που εστιάζουν στις εφαρμογές του τομέα της ψυχαγωγίας ως μέσα κοινωνικής ευαισθητοποίησης είναι το μεγάλο ερευνητικό ενδιαφέρον για το ζήτημα της σχέσης του θεατή με την απομακρυσμένη οδύνη καθώς και για αυτό των ποικιλότροπων αφηγήσεων και τεχνικών διάδρασης που του προκαλούν ενσυναίσθηση. Κάποιοι ερευνητές ισχυρίζονται ότι η υποσχόμενη συναισθηματική και ηθική απόκριση των χρηστών είναι, αν όχι δύσκολη, έως και αδύνατη - παρόλες τις διαβεβαιώσεις των δηλώσεων των παραγωγών τους. Κάποιοι άλλοι, ισχυρίζονται ότι εφαρμογές όπως αυτής της εικονικής πραγματικότητας, δύνανται πράγματι να γεφυρώσουν το χάσμα μεταξύ των πραγματικών και διαμεσολαβούμενων εμπειριών, έτσι που να προκύψει μια μορφή *μετα-συμβολικής επικοινωνίας* [Post-symbolic communication] (βλ. Raessens, 2019, σ. 641 και Irom, 2018). Για παράδειγμα, ο Joost Raessens (2019), αντλώντας από το έργο της Chouliaraki, μελετά για το αν τελικά μπορεί να αμφισβητηθεί η γεφύρωση του χάσματος μεταξύ θεατή και πρόσφυγα, συγκρίνοντας τη συμβολική διαχείριση της σωματικής συνάντησης ανάμεσα σε *εμάς* και τους πρόσφυγες στη τηλεοπτική οθόνη, με αυτή στις εφαρμογές μικτής πραγματικότητας. Ο Raessens έχοντας ως μελέτη περίπτωσης τη μικρού μήκους ταινίας Εικονικής Πραγματικότητας *Carne y arena* (2017) του Alejandro González Iñárritu, όπου ο θεατής εμβυθίζεται σε ένα προσομοιωμένο περιβάλλον υποδοχής και εγκλεισμού κράτησης μεταναστών στα σύνορα των Ηνωμένων Πολιτειών, ισχυρίζεται ότι αντίστοιχες εφαρμογές, μπορούν να

αποτελέσουν μια μορφή αυτού που η Χουλιαράκη διατύπωσε ως «είδηση έκστασης»¹³⁵ με σαφή προσανατολισμό στον πάσχοντα.

Στον αντίποδα βρίσκεται η μελέτη *Virtual Reality and the Syrian Refugee Camps: Humanitarian Communication and the Politics of Empathy* (2018) του Bimbisar Irom ο οποίος χαρακτηρίζει αυτούς τους χαρακτηρισμούς ως «ουτοπικούς». Για τον συγγραφέα η ίδια τεχνολογία και αυτές οι προσομοιώσεις της απομακρυσμένης συμφοράς, όπως σε κάθε αναπαραστατικό μέσο, στηρίζονται σε δικούς τους ανεξαρτήτους κώδικες παραγωγής νοήματος οι οποίοι πρέπει να διερευνηθούν.

Γενικότερα, η τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας τα τελευταία χρόνια προσέλκυσε έντονα το ενδιαφέρον των μη μυθοπλαστικών (nonfiction) παραγωγών (Rose, 2018). Όπως θα δούμε παρακάτω, διάφοροι ειδησεογραφικοί οργανισμοί όπως New York Times και VICE News, υιοθέτησαν την τεχνολογία VR και τον λόγο που την συνοδεύει, ως ένα τρόπο τόσο αύξησης των δυνητικών τους αναγνωστών-πελατών, όσο και διασφάλισης του χαρακτήρα τους ως φορείς της δημόσιας σφαίρας στην εποχή των κοινωνικών δικτύων.

Για τον Robert Hassan (2020), ο λόγος για την υποτιθέμενη δύναμη των εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας στηρίζεται στις δηλώσεις που τις συνοδεύουν. Τέτοιες είναι, αυτές που ισχυρίζονται ότι αυτή η τεχνολογία και οι τεχνικές δύνανται να παράγουν σημαντικά ενσυναίσθηση (empathy) στο παίκτη. Υποστηρίζουν ότι μέσω της εμπυθιστικής εμπειρίας, ο χρήστης έχει την δυνατότητα να κατανοήσει πληρέστερα τη βιωματική εμπειρία ενός πρόσφυγα, να ταυτιστεί με το περιεχόμενο μιας πολιτικής ομιλίας, έτσι που το μακρινό και το αφηρημένο να γίνει απτό και πραγματικό.

Από τη δεκαετία του 1990, οι τεχνολογίες της εικονικής πραγματικότητας, έχουν διερευνηθεί από ποικίλα πεδία, όπως αυτό των τεχνών, των ανθρωπιστικών σπουδών, αυτών που εστίασαν στον τρόπο που τα προσομοιωμένα περιβάλλοντα

¹³⁵ «Ορισμένα συμβάντα είναι τόσο εξαιρετικά ώστε δεν μπορούν να ενταχθούν σε μια συνηθισμένη ειδησεογραφική αναμετάδοση. ανήκουν σε μια ειδική κατηγορία ειδήσεων την οποία ονομάζω «εκστατική». Το παράδειγμά μου για τις ειδήσεις έκστασης είναι οι τρομοκρατικές επιθέσεις της 11ης Σεπτεμβρίου όπως καλύφθηκαν από το DR, το κρατικό κανάλι της δανικής τηλεόρασης.[...] Κατά συνέπεια, η ζωντανή κάλυψη εγκαθιδρύει ένα σύστημα οίκτου και έναν τρόπο ηθικής αφύπνισης του θεατή τα οποία δεν έχουμε συναντήσει ως τώρα. Η ηθική διάσταση της ζωντανής κάλυψης θεμελιώνεται σε μια αίσθηση του χωρο-χρόνου ως εκστατικού, σε μια αντίληψη που θέλει τους πάσχοντες να είναι αυτεξούσια ενεργά υποκείμενα στη σκηνή της συμφοράς τους και σχετίζεται με την αναστοχαστική ταύτιση των συγκεκριμένων πασχόντων και των θεατών.[...] Η κάμερα αξιώνει να είναι εκεί την ώρα ακριβώς που εκτυλίσσεται το συμβάν και να μεταφέρει την ωμότητα και το απρόοπτο του εν εξελίξει συμβάντος» (βλ. Το Θέμα της Οδύνης, σ.σ. 269-273)

ενσωματώνονται σε πρακτικές εκπαίδευσής, ή στον τρόπο με τον οποίο η εμπειρία της εικονικής πραγματικότητας μπορεί να μεταβάλλει την ανθρώπινη συμπεριφορά.

Η ανάπτυξη εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας στο τομέα της δημοσιογραφίας προκάλεσε έντονη ακαδημαϊκή συζήτηση. Ορισμένα από τα ζητήματα που απασχόλησαν τους ερευνητές, ήταν αυτό που αφορούσε τον παραλληλισμό της επίδρασης των τεχνολογιών επαυξημένης πραγματικότητας (AR) με αυτήν της φωτογραφίας ως εκφραστικό μέσο το 19^οαι. (Pavlik & Bridges, 2013, σ. 14). Οι υποστηρικτές αυτού του συσχετισμού θεωρούν ότι στις AR εφαρμογές πρώτου προσώπου, καθώς οι χρήστες βλέπουν τους εαυτούς τους στην ιστορία, καλλιεργείται, κυριολεκτικά και μεταφορικά έντονα το αίσθημα της ενσυναίσθησης για το τι και ποιον συναντούν. Σύμφωνα με τον Hassan (2020), στις αφιερωμένες στη 360^ο τεχνολογία εργασίες όπως αυτή των Pavlik και Bridges, *The Emergence of Augmented Reality (AR) as a Storytelling Medium in Journalism* (2013), στην περίφημη ομιλία του Chris Milk στο TED, *How Virtual Reality can Create the Ultimate Empathy Machine*(2015) και στη μελέτη της Sarah Jones, *Disrupting the Narrative* (2017), η κριτική της ψηφιακής τεχνολογίας περιορίζεται στους τεχνικούς περιορισμούς της και η ενσυναίσθηση αντιμετωπίζεται ως μια ποιότητα που αδιαμφισβήτητα παράγει η τεχνολογία δίχως καμία προβληματική¹³⁶.

Όπως για τον Hassan (2020), έτσι και για την Ainsley Sutherland (2016), ο μοναδικός ρόλος που διαδραματίζει στο θέαμα ο ρεαλισμός μέσω αυτών των *μαγικών* VR συστημάτων είναι αυτός απλά της αναπαράστασης ενός απομακρυσμένου χωροχρονικού συμβάντος. Για την Mandy Rose (2018), γενικότερα ο λόγος περί ενσυναίσθησης γύρω από την «εμπειρία» της εμβυθιστικής αφήγησης, βασίζεται σε μια σειρά αμφισβητήσιμων και μόνο υποθέσεων.

Η παρούσα εργασία δεν επιχειρεί να εξετάσει για το εάν αυτές οι εφαρμογές συμβάλλουν στην ανάπτυξη του επιπέδου της ενσυναίσθησης των χρηστών τους. Οι προσανατολισμένες στην ψυχολογία και ποσοτικές μελέτες είναι πιο κατάλληλες για

¹³⁶ Για πολλούς ερευνητές, όπως ο Hassan και η Rose, η ομιλία στοTED του Chris Milk αποτελεί κομβικό σημείο για την καθιέρωση της χρήσης των VR σε μη μυθοπλαστικά αφηγηματικά περιβάλλοντα. Ο Chris Milk συνιδρυτής της Vrse studio (Within) το 2015, σε συνεργασία με τις New York Times, Vice News και τα Ηνωμένα Έθνη, ανέπτυξαν μια σειρά 360^ο ντοκιμαντέρ για την ζωή των προσφύγων. Το Clouds over Sidra, όπου ο θεατής λάμβανε τη θέση ενός δωδεκάχρονου κοριτσιού που έζησε στον καταυλισμό Zaatari στην Ιορδανία, έλαβε το πρώτο βραβείο καινοτομίας στο Sheffield DocFest το 2015. Βλ. Milk, Chris. 2015. "How Virtual Reality can Create the Ultimate Empathy Machine." TED Presentation, https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine.

την διερεύνηση αυτού του θέματος. Ωστόσο, η γνώση της γενικότερης βιβλιογραφίας που αφορά τον τρόπο που η εξέλιξη των τεχνολογιών απτικής αλληλεπίδρασης συνέβαλε στην εκ νέου διαμόρφωση της μαρτυρίας του Άλλου σε αποδεικτικό στοιχείο ενός πραγματικού συμβάντος, στην ιστορία που αφηγείται «να τι συνέβη» (Χουλιάρáκη :288), ήταν απαραίτητη.

Αξιοσημείωτη αναφορά αποτελεί επίσης η μελέτη *First-Person Refugee Games: Ludonarrative Strategies for Playing the Stories of Refugees and Asylum Seekers* (2019) των Navarro-Remesal και Beatrice P. Zapata μελέτη και κυρίως η υιοθέτηση σε αυτή της προσέγγισης της Clara Fernández-Vara (2009) όπου το παιχνίδι (games ΚΑΙ play) αντιμετωπίζεται ως μια *παραστασιακή επιτέλεση/ performance* και αντίστοιχα ο παίκτης, τόσο ως θεατής, όσο και ως *τελεστής / performer*.

Η Fernández-Vara υιοθετεί αποκλειστικά την οπτική του Schechner (1988, 2002/2006) για την επιτέλεση - ως μια δραματουργική πρακτική - και αντιμετωπίζει τα παιχνίδια (videogames) ως υπολογιστικά λογισμικά όπου η συσκευή (ο υπολογιστής) είναι ο τελεστής (performer) μέσω του οποίου ο αλληλοεπιδρών (interactor) ολοκληρώνει την διαδικασία παραγωγής νοήματος. Πολύ γενικά, η συγγραφέας υποστηρίζει ότι ο ρόλος του παίκτη είναι αποτέλεσμα μιας «διπλά-φερόμενης συμπεριφοράς» (Schechner, 2006, σ. 29), μεταξύ του ρόλου του κοινού και του interactor, έτσι που η *επιτέλεση του παίκτη συνιστά μια διαπραγμάτευση μεταξύ των προκαθορισμένων (scripted) συμπεριφορών και του αυτοσχεδιασμού (improvisation) που βασίζεται στο σύστημα* (Fernández-Vara, 2009, σ. 7).

Σε αυτό το πλαίσιο, παρόλο που η μελέτη των Navarro-Remesal και Zapata στηρίζεται στην αντιμετώπιση του *play* ως *performance* (*playformance* κατά Gonzalo Frasca, 2007) , δεν συμπεριλαμβάνεται η ρητορική διάσταση της επιτέλεσης ούτε τα κοινωνιολογικά μοντέλα και οι θεωρίες που σαφώς διαφοροποιούνται από αυτή του Schechner, όπως είναι αυτή της δραματουργικής οπτικής του Goffman (2006)¹³⁷, της

¹³⁷ Ο Goffman επισημαίνει, τα άτομα υιοθετούν ορισμένες μεθόδους και τεχνικές, με τις οποίες επιδιώκουν να πείσουν τόσο για την «αλήθεια» του περιεχομένου που μεταδίδουν, όσο και για την «αρμοδιότητα» που διαθέτουν να μεταδώσουν το συγκεκριμένο περιεχόμενο. Για το σκοπό αυτό, τα δρώντα πρόσωπα (performers) υιοθετούν συγκεκριμένη εξωτερική εμφάνιση (ενδυμασία, χρήση εμβληματικών αντικειμένων) που επιβεβαιώνει συμβολικά το «ρόλο» που ασκούν. Επιλέγουν συγκεκριμένο «σκηνικό» (χώρο και ευρύτερο περιβάλλον) για την επιτέλεση της δράσης τους, χρησιμοποιούν συγκεκριμένα μέσα (λεκτικά σχήματα, εκφραστικές κινήσεις και στάσεις σώματος) και ακολουθούν συγκεκριμένες σταθερές «ρουτίνες» (σενάρια) παρουσίασης (αφήγησης). στο Ξένια Βλάχου-Κογχυλάκη, *Το Ανίδεο Κοινό, Τακτικές επιτέλεσης ανάμεσα στην τέχνη και στην καθημερινότητα*, Πανεπιστήμιο Πατρών, Τμήμα Αρχιτεκτόνων μηχανικών, 2014

(κοινωνικής) επιτέλεσης του εαυτού στην καθημερινή ζωή, ή της πολιτικο-κοινωνικής σημασίας της έννοιας *επιτελεστικότητα* (βλ. Austin, 1962 και Butler, 2007),

Η εργασία των Navarro-Remesal & Zapata έχει εξαιρετικό ενδιαφέρον εξαιτίας της διάκρισης στην οποία προχωρούν για την έκφραση της συμπόνιας σε ένα βιντεοπαιχνίδι. Σύμφωνα με τους συγγραφείς, από τη μία υπάρχει αυτή η οποία προκύπτει από τους χειρισμούς και τις δεξιότητες που απαιτεί το παιχνίδι από τους παίκτες – οι οποίες δεξιότητες συνδέονται με την πιθανή προσδοκία τους να ενεργήσουν με τέτοιο τρόπο έτσι που να διαμορφώσουν ένα *καλύτερο αποτέλεσμα στην ιστορία* [ludic suffering] - και από την άλλη, από αυτή που εκφράζεται από τους χαρακτήρες ή τους NPC's, μέσω των εικονικών τους αναπαραστάσεων, των κινούμενων σχεδίων των εικονικών τους χαρακτήρων, τον τόνο της φωνής τους, τα μηνύματα κειμένου και άλλες αφηγηματικές στρατηγικές [suffer believe] (Navarro-Remesal & Zapata 2019, σ. 6).

Όπως θα αναφέρουμε και παρακάτω, για τους Hawreliak και Lemieux (2020), τα παιχνίδια αυτά καθαυτά, δεν είναι εγγενώς αντιδραστικά ή προοδευτικά αλλά διαθέτουν την δυνατότητα να είναι και τα δύο (Hawreliak & Lemieux 2020, σ. 724). Αυτό που μας ενδιαφέρει είναι να διερευνήσουμε τον τρόπο με τον οποίο εκδηλώνεται με σημειωτικούς όρους αυτή η δυνατότητα. Η προσέγγιση των Hawreliak και Lemieux συνιστά μια σημαντική συνεισφορά στη μελέτη του τρόπου με τον οποίο τα ludic τεχνουργήματα διαμορφώνονται από τα κοινωνικοπολιτισμικά και υλικά πλαίσια που τα περιβάλλουν. Οι συγγραφείς διερεύνησαν τους τρόπους με τους οποίους ζητήματα κοινωνικής δικαιοσύνης (ισότητα, διαφορετικότητα, κοινωνική ένταξη κ.τ.λ.) πλαισιώνουν μέσω συγκεκριμένων πολυτροπικών πρακτικών σημασιοδότησης τα βιντεοπαιχνίδια. Υπό το πρίσμα της πολυτροπικής ανάλυσης, εξέτασαν σε ένα αρκετά σημαντικό πλήθος περιπτώσεων τις αναπαραστάσεις της ταυτότητας και των δομών εξουσίας. Υιοθετώντας κοινωνικοπολιτισμικές προσεγγίσεις από το πεδίο μελετών για τα παιχνίδια (βλ. Garcia, 2017, 2018, 2020 και Abrams Rowsell & Merchant, 2017) υποστήριξαν ότι τα ζητήματα κοινωνικής δικαιοσύνης αναπόφευκτα καθίστανται μέρος, τόσο της εμπειρίας εντός του παιχνιδιού, όσο και των ευρύτερων λόγων (discourses) που περιβάλλουν το παιχνίδι και γενικότερα την κουλτούρα των παιχνιδιών. Στην δική τους εργασία, οι κινούμενες και στατικές εικόνες των χαρακτήρων, το χρώμα, τα χαρακτηριστικά του προσώπου και του σώματος, των ενδυμασιών τους, ο τόνος της φωνής, η ομιλία και τα ηχητικά εφέ, αποτελούν τους βασικούς *ενδείκτες* μέσω των οποίων εκφράζεται η

διαφορετικότητα πολυτροπικά. Οι συγγραφείς υποστηρίζουν ότι ο τρόπος αναπαράστασης των χαρακτήρων σε πολλά παιχνίδια, δεν επηρεάζει τον διαδικαστικό τρόπο δράσης (procedural mode), τις δυνατότητες δηλαδή δράσης του παίκτη σύμφωνα με τους κανόνες των παιχνιδιών. Σύμφωνα με τους συγγραφείς, η εστίαση στις πολυτροπικές πρακτικές σημασιοδότησης θα αναδείξει ορισμένους από τους τρόπους με τους οποίους μπορούν οι προγραμματιστές των παιχνιδιών να μας οδηγήσουν σε μια πιο κοινωνικά δίκαιη κουλτούρα των παιχνιδιών (ό.π, σ. 735)

Ενώ η ludic απεικόνιση μη στερεοτυπικών αναπαραστάσεων κοινωνικών ομάδων δεν θα πρέπει να αποτελεί και το μοναδικό στόχο της όποιας προσπάθειας για απονομή κοινωνικής δικαιοσύνης, στην κουλτούρα των παιχνιδιών και ενώ η διαδραστικότητα συνήθως επισκιάζει τα ζητήματα περί ταυτότητας (Shaw, 2014), η αναπαράσταση εξακολουθεί να συνιστά μια από τις βασικές στρατηγικές αντιμετώπισης συστημάτων που αναπαράγουν ιδεολογικές παραστάσεις και διακρίσεις κοινωνικών ομάδων. Εν ολίγοις, πέρα από το σύνολο των διαφορετικών, πολιτικών και ιδεολογικών πρακτικών που κυριαρχούν στη βιομηχανία παραγωγής και κουλτούρα των παιχνιδιών - όπως ανισότητα και στερεότυπα στις πρακτικές πρόσληψης επαγγελματιών, δύσκολες συνθήκες εργασίας κ.τ.λ.-, ο τρόπος αναπαράστασης των *in-game* χαρακτήρων εξακολουθεί να είναι σημαντικός.

6.2.2 Ο Λόγος των ειδικών πολεμικών επιχειρήσεων στον εικονικό κόσμο [the *special operations* discourse]

“The imagination is dead: only the technology is new”, Kevin Robins (1996:89)

Όπως έχουμε προαναφέρει, η κοινωνικοιστορική και πολιτική προσέγγιση υπό το πρίσμα της κριτικής ανάλυσης λόγου διαφόρων κειμενικών ειδών (genres) -από τον πολιτικό λόγο έως και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, από τα εκπαιδευτικά μέσα και τις πρακτικές έως και τον λόγο των μέσων- συνέβαλε σημαντικά στην ανάδειξη των τρόπων με τους οποίους κυριάρχησαν η πολιτική των έκτακτων μέτρων και το όραμα της παγκόσμιας τάξης ως μέσα διαμόρφωσης ηθικών και ανθρωπιστικού σκοπού πολιτικών επιχειρημάτων πάνω στα οποία βασίστηκε η νομιμοποίηση των πολέμων. (βλ. Χουλιάρη, 2006/2012· Chouliaraki & Fairclough 1999· και Nye 2004). Όπως σημειώνει και ο Τσουκαλάς “*Η μονότονα επαναλαμβανόμενη προσφυγή στις «έκτακτες*

καταστάσεις» χρησιμοποιείται -μέσα σε ένα εξαιρετικά ασταθές μεταψυχροπολεμικό και μετα-μοντέρνο περιβάλλον- για να προσφέρει μια κατ' επίφαση διέξοδο στο ζήτημα της κανονιστικής νομιμοποίησης" (Τσουκαλάς, 2004, σ. 11)

Από τις πρώτες εργασίες οι οποίες διερεύνησαν τον τρόπο που μπορεί να επιτευχθεί η νομιμοποίηση του πολέμου μέσω της ψυχαγωγίας, συμπεριλαμβανομένων των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, είναι αυτή των Machin και van Leeuwen, *'Computer games as political discourse, The case of Black Hawk Down (2005)*. Για τους συγγραφείς, το παιχνίδι (US, Novalogic 2003)¹³⁸ και το φιλμ *Black Hawk Down* (US, Ridley Scott 2002), με θέμα τα γεγονότα της 9/11, αποτέλεσε ένα ισχυρό εργαλείο τόσο νομιμοποίησης των στρατιωτικών ειδικών επιχειρήσεων των ΗΠΑ σε όλο τον κόσμο, όσο και προβολής της ηθικής ακεραιότητας κατά τα δυτικά πρότυπα της ταυτότητας του πολίτη του κόσμου (Χουλιάρáκη [2006] 2012)

Η εργασία τους βασίστηκε κατά κύριο λόγο στην ιστορική προσέγγιση του λόγου της Wodak, στην ανάλυση του περιεχομένου πολλαπλών διαλογικών κειμενικών ειδών, των διακειμενικών τους σχέσεων και των αλληλοσχετίσεων τους με το κοινωνικοπολιτισμικό και ιστορικό πλαίσιο (βλ. Van Leeuwen & Wodak, 1999· Wodak 2009 και Reisigl & Wodak, 2016). Οι συγγραφείς, υιοθετώντας την ανάλυση των κοινωνικών δρώντων και την προσέγγιση ανάλυσης λόγου επαναπλαισιοποίησης της κοινωνικής πρακτικής, διερεύνησαν τον τρόπο με τον οποίο τα δυο αυτά κείμενα, παρουσιάζουν αυτό που μπορεί να ειπωθεί ως «λόγος ειδικών επιχειρήσεων του πολέμου» [special operation discourse of war]. Επιπλέον, διερεύνησαν τον τρόπο με τον οποίο αυτός συνδέεται με τα γεγονότα της επέμβασης των ΗΠΑ στη Σομαλία και τον τρόπο με τον οποίο επαναπλαισιώνονται.

Ο λόγος των ειδικών επιχειρήσεων στο παιχνίδι λαμβάνει χώρα όχι μόνο μέσω του τρόπου που ο πόλεμος αναπαρίσταται, αλλά επιπλέον μέσω του τρόπου με το οποίο παίζεται το ίδιο το παιχνίδι (Machin & van Leeuwen, σ. 136). Εν' ολίγοις, όπως και η Chouliaraki υπογραμμίζει, ο παίκτης ενός παιχνιδιού δεν είναι απλός δέκτης του λόγου, όπως ο θεατής ενός φιλμ. Ο λόγος πραγματώνεται τόσο στο πεδίο (field) όσο και στο

¹³⁸ Η Novalogic Systems, είναι μια εταιρεία παραγωγής η οποία επικεντρώνεται στην ανάπτυξη στρατιωτικών προσομοιώσεων. Συνεργάστηκε με το Κέντρο Ανάλυσης στρατιωτικών επιχειρήσεων αλλά και Εκπαίδευσης των ΗΠΑ στο πλαίσιο του προγράμματος Land of Warrior .Σκοπός του προγράμματος Land Warrior ήταν να αυξήσει την αποτελεσματικότητα και τις πιθανότητες επιβίωσης του σύγχρονου στρατιώτη σε οποιοδήποτε επιχειρησιακό περιβάλλον. Η εταιρεία ανέπτυξε ποικίλες προσομοιώσεις πτήσεων για στρατιωτικά αεροσκάφη σε συνεργασία με την Lockheed Martin Aeronautical Systems ενώ δώρισε ένα σημαντικό ποσό των κερδών από το Black Hawk Down στο Special Operations Warrior Foundation.

genre (Chouliaraki, 2007, σ. 125) και σε ένα πολεμικό παιχνίδι το βασικό στοιχείο του λόγου αφορά τις ποιότητες των δυνάμεων των ελίτ. Υψηλές δεξιότητες μάχης, υπερσύγχρονη τεχνολογία, ομαδική εργασία, προτεραιότητα στη φροντίδα τραυματισμένων μελών της ομάδας, γρήγορη και αποτελεσματική επέμβαση και αποχώρηση της στρατιωτικής δύναμης. Ο εχθρός εκπροσωπείται διαφορετικά, ως ένας τύραννος, υπερ-τρομοκράτης, μη οργανωμένος και ελάχιστα εξοπλισμένος σε σύγκριση με τους Αμερικανούς στρατιώτες (Machin & van Leeuwen, σ. 138). Ο παίκτης την ώρα που παίζει, δεν μοιάζει με εκείνον, που σύμφωνα με την Sontag, παρατηρεί και βιώνει τον πόνο των άλλων από απόσταση, που σκέφτεται και που επιλέγει τι θα προσέξει.¹³⁹

Στη μεταγενέστερη εργασία του Machin και μαζί με τον Suleiman, *Arab and American computer war games: The influences of global technology on discourse*. (2006) το επίκεντρο της έρευνας αφορά για άλλη μια φορά την παραγωγή των κειμένων. Εντός ενός πολυτροπικού πλαισίου ανάλυσης, οι συγγραφείς διερεύνησαν τον милитарιστικό λόγο που πλαισίωσε τον αραβικό και αμερικανικό τίτλο βιντεοπαιχνιδιών των οποίων το κεντρικό θέμα επικεντρώνονταν στα γεγονότα των πολυετών πολεμικών συγκρούσεων στο Λίβανο στα μέσα της δεκαετίας του 70' και στις αρχές του 80. Πιο συγκεκριμένα, οι συγγραφείς εξέτασαν τις διαδικασίες αναπλαισίωσης των γεγονότων και τον τρόπο που τα αραβικά παιχνίδια προσάρμοσαν και ανέτρεψαν τον λόγο των ειδικών πολεμικών επιχειρήσεων που υιοθετούσαν τα πρωτότυπα αμερικάνικα.

Η ανάλυση τους έδειξε ότι και τα δύο βιντεοπαιχνίδια, διέδωσαν αξίες και ιδεολογικά μηνύματα για την επίλυση των συγκρούσεων τα οποία εξυπηρετούσαν τα συμφέροντα της εκάστοτε πολιτικής που τα παρήγαγε. Επιπλέον, υπογράμμισαν ότι η ίδια μορφή του βιντεοπαιχνιδιού και η παγκόσμια επιρροή του δεν συνιστά απλά έναν ουδέτερο υποδοχέα διαφορετικού πολιτικού περιεχομένου, αλλά συμβάλλει και το ίδιο στη διαμόρφωση του γενικότερου πλαισίου (Machin & Suleiman, 2006, σ. 20). Η διερεύνηση του τρόπου που ένα ψηφιακό παιχνίδι «αποτελεί συνειδητή έκφραση συγκεκριμένων αντιλήψεων και προοπτικών» αναπαριστώντας τις πολιτισμικές αξίες

¹³⁹ Υπάρχει η αίσθηση πως κάτι δεν πάει ηθικά καλά με το απόσταγμα πραγματικότητας που προσφέρει η φωτογραφία. Πως δεν έχει κανείς το δικαίωμα να βιώνει τον πόνο των άλλων από απόσταση, η οποία τον απογυμνώνει από την ωμή δύναμη του. [...] Δεν υπάρχει τίποτα κακό στο να απομακρύνεσαι και να σκέφτεσαι. Για να παραφράσουμε πολλούς σοφούς: "Κανένας δεν μπορεί να σκέφτεται και ταυτόχρονα να χτυπάει κάποιον» Sontag, S. (2003) Παρατηρώντας τον πόνο των άλλων, Αθήνα 2003, σ.123

του εκάστοτε σχεδιαστή/παραγωγού (Bogost 2006, 2007), ο διαδικαστικός τρόπος (mode), το είδος των τεχνασμάτων δηλαδή που χρησιμοποιούνται για να επιτελέσουν το έργο της σημασιοδότησης, συνιστά όπως θα δούμε παρακάτω, βασική παράμετρο στην ανάλυση της παρούσας διατριβής.

Αποδεχόμενος τον ισχυρισμό ότι τα βιντεοπαιχνίδια συμβάλλουν σημαντικά στην αποδοχή της στρατιωτικοποίησης της κοινωνίας, ο David J. Leonard στη μελέτη του *Not a Hater, Just Keepin' It Real* (2006), εξέτασε μια σειρά τίτλων μετά την 9/11, επικεντρώνοντας το ενδιαφέρον του στη σημασία τους ως παιδαγωγικά μαθήματα, ιστορίας, πολιτικής, φύλου και милитарισμού. Η εργασία του βασίστηκε στο έργο και την κριτική σκέψη για τους ιδεολογικούς, πολιτισμικούς δεσμούς μεταξύ του πολέμου και της ποπ κουλτούρας των Jean Baudrillard (1991), Paul Virilio (1991), James Der Derian (2001), και Melani McCalister (2001).

Ο ισχυρισμός του Baudrillard ότι οι στρατιωτικές επιχειρήσεις θα μπορούσαν να θεωρηθούν ως προσομοιώσεις (simulacra) στρατηγικών παιγνίων και ότι θα μπορούσαν «να μην έχουν υπάρξει ποτέ», καλεί τους ερευνητές να διερευνήσουν τους τρόπους με τους οποίους οι εικονικοί πόλεμοι στην τηλεόραση και στα βιντεοπαιχνίδια συμβάλλουν σε μια *υπερ-πραγματική λογική* όπου ο πόλεμος αντανakλά την επιθυμία να αφοπλίσει, να εξουδετερώσει αλλά όχι να σκοτώσει, όπου η πραγματικότητα εκλαμβάνεται ως κάτι το φανταστικό και το φανταστικό ως υπερ-πραγματικότητα. Για τον Baudrillard, πίσω από την οργιώδη εικονικότητα της προσομοίωσης του πολέμου του Κόλπου, το πραγματικό γεγονός δεν φαινόταν πια. ¹⁴⁰

Τέλος, για πολλούς ερευνητές όπως για τον Léonard, ο στοχασμός του Virilio για τις τεχνικές *ψευδαίσθησης*, τη *στρατηγική της εξαπάτησης* και τον ρόλο των νέων τεχνολογιών στη σχέση μεταξύ του εικονικού και του πραγματικού καθώς και την ταυτόχρονη εξάρτηση των κυβερνήσεων, του στρατού και των μίντια στα *όπλα μαζικής επικοινωνίας* στα οποία παραχωρούν τη στρατηγική τους προτεραιότητα, συμβάλλει σημαντικά στη μελέτη του τρόπου κατασκευής γνώσεων, στάσεων και αξιών που απαιτούνται για την εδραίωση μιας παγκόσμιας ειρήνης μέσω της διαδικασίας της αγωγής [pedagogy of peace - παιδαγωγικής της ειρήνης]¹⁴¹ (Leonard, 3, σ. 2004)

¹⁴⁰ Η Sontag (2003) αντέκρουσε την αντίληψη της πραγματικότητας ως ψευδαίσθηση, προσομοίωση.

¹⁴¹ Η Παιδαγωγική της Ειρήνης ορίζεται ως ανεξάρτητος διεπιστημονικός κλάδος της Παιδαγωγικής επιστήμης με αντίστοιχες περιοχές θεωρίας και πρακτικών εφαρμογής (Εκπαίδευση για την Ειρήνη) που αξιοποιεί τα συμπεράσματα της Έρευνας για την Ειρήνη. Στο Μπινίδη, 1998, σ. 13

6.3 Παίζοντας με τις προθέσεις, τη διαδικασία πρόσληψης και τα όρια διαπραγμάτευσης παραγωγής νοήματος

Όπως προαναφέραμε, μια από τις πιο δημοφιλείς εργασίες για τα πολεμικά παιχνίδια είναι αυτή του Matthew Payne, *War Bytes: The Critique of Militainment* (2014) (βλ. και Hawreliak 2018 και Murray 2017). Για τον Payne, η σύνδεση μεταξύ του πραγματικού και του εικονικού είναι και αυτό που οι παραγωγοί του militainment και οι μάρκετερς των πολεμικών παιχνιδιών καλούνται να διαπραγματευθούν. Σύμφωνα με τον συγγραφέα στα στρατιωτικού χαρακτήρα παιχνίδια, η νατουραλιστική απεικόνιση συνδέεται λανθασμένα με την αυθεντικότητα και τον ρεαλισμό. Ο ρεαλισμός – κατανοητός ως ένα σύνολο ισχυρισμών για τον κόσμο - δεν είναι απαραίτητα συνώνυμος με την ικανότητα των νέων τεχνολογιών να αποδώσουν με πιστότητα εικόνες και ήχους. Ωστόσο, η βιομηχανία της ψυχαγωγίας εξακολουθεί να χρησιμοποιεί εντέχνως τις δυνατότητες των μέσων για φωτορεαλιστικά γραφικά και συναρπαστικά ακουστικά στοιχεία. Ένας πόλεμος, για παράδειγμα, αποδίδεται με μια σχετική πιστότητα, ενώ ταυτόχρονα άλλες περιστάσεις αποφεύγονται ή τείνουν να εμφανίζονται πολύ λιγότερο κινηματογραφικές. (βλ. Payne 2014, σ. 268 και Murray 2017, σ. 150)

Φυσικά, όπως αυτή η διατριβή υποστηρίζει, το κοινό στο οποίο απευθύνονται αυτά τα τεχνουργήματα και οι πρακτικές εντός των οποίων εντάσσονται, συνιστούν βασικές παραμέτρους αυτής ακριβώς της διαπραγμάτευσης. Στο πλαίσιο των παιχνιδιών το νόημα εξαρτάται από ποικίλους παράγοντες τόσο εντός, όσο και εκτός του κειμένου. Παράγεται τόσο από τις εικόνες, τους ήχους και τους κανόνες του παιχνιδιού όσο και από τα παρακειμενικά στοιχεία και την υποκειμενικότητα του παίκτη (βλ. Payne, 2014, 2016· Bogost, 2006· Taylor, 2009· Hawreliak 2018, 2019 κ.ά.)

Επιπλέον, ανεξαρτήτως των ζητημάτων που εγείρει ο προβληματισμός για την πολιτισμική, εκπαιδευτική και καταναλωτική δύναμη των βιντεοπαιχνιδιών, οφείλουμε πάντα να λαμβάνουμε υπόψη τις διαφορετικές ταξικές /κοινωνικές συνθήκες πρόσβασης σε αυτά. Τα παιχνίδια -όχι μόνο τα εμπορικά- που στοχεύουν στη μεταφορά κυριάρχων πολιτισμικών εννοιών [dominant' industry games κατά Murray, 2017, σ. 15] και που αξιοποιούνται σε συγκεκριμένα περιβάλλοντα όπως αυτό των επαγγελματιών που μεριμνούν για την ασφάλεια, χαρακτηρίζονται πιθανώς από τη μη αυθόρμητη ικανότητα του κοινού στο οποίο απευθύνονται να διαπραγματευθεί και να παράγει εναλλακτικά ή αντιτιθέμενα νοήματα. Το κατά πόσο οι κοινωνικές ομάδες

αυτών των κοινοτήτων διαθέτουν την «εξουσία κατασκευής νοημάτων, απολαύσεων και κοινωνικών ταυτοτήτων άλλων από αυτών που προτείνονται από τις δομές κυριαρχίας (βλ. Fiske, 2000, σ. 245), εξαρτάται και από τα ίδια τα μέσα και την ισχύ που έχουν στην διαδικασία συγκρότησης της κοινωνικής ταυτότητας των ιδίων υποκειμένων, η οποία ωστόσο, αδιαμφισβήτητα συνδέεται τόσο με τις συνθήκες παραγωγής του τεχνουργήματος, όσο και με αυτές στις οποίες τα υποκείμενα/ εκπαιδευόμενοι / παίκτες εκτίθενται, εντός αλλά και εκτός ακαδημίας (χωρικά, πολιτισμικά κτλ).

Όπως υποστήριξε ο Payne, ο δρόμος μεταξύ της πραγματικής ζωής, της γνώσης, εμπειρίας καθώς και των προσδοκιών και του παιχνιδιού, είναι πάντα αμφίδρομος. Η μελέτη του ludic στρατιώτη του Payne στις συγκεκριμένες εφαρμογές που η παρούσα εργασία εξετάζει είναι ιδιαίτερα περίπλοκη καθώς αυτή η *playful* υποκειμενικότητα που ορίζεται από τον συγγραφέα ως το αποκορύφωμα «των επιλογών σχεδιασμού του παιχνιδιού, των διαφημιστικών καμπανιών, των κοινοτήτων του *gameplay* (Payne, 2014, σ. 10), συνιστά ταυτόχρονα και *extra-ludic* υποκειμενικότητα σε πολλαπλά πεδία. Εξαιτίας αυτής της πολυπλοκότητας, η διατριβή θέτει υπό αμφισβήτηση την αυστηρή εστίαση των ερευνών κοινού στα ζητήματα της σημασιοδότησης στο πεδίο της πρόσληψης που αγνοούν τις ευρύτερες δομές και την επίδραση, τόσο των ιδίων των μέσων, όσο και των πρακτικών που τα ενσωματώνουν. Το νόημα είναι πάντα ασταθές και εξαρτάται από την διαδικασία πρόσληψης τους (Κωνσταντινίδου, 2003, σ. 231)

Η παρούσα εργασία αναλαμβάνει να χαρτογραφήσει τους πιθανούς τρόπους μετατοπίσεων των ιδεολογικών διαφοροποιήσεων, τις προθέσεις του κειμένου και το προτιμώμενο νόημα που οι ομάδες των εκπαιδευόμενων επαγγελματιών καλούνται να διαχειριστούν και στη συγκεκριμένη περίπτωση και εντός συγκεκριμένων πρακτικών και διαδικασιών πρόσληψης, να απολαύσουν. Φυσικά, το πλαίσιο διαπραγμάτευσης αυτού του κοινού με αυτή την εκδοχή της πραγματικότητας που τους προτείνεται, εξαρτάται από την ισχύ των δομών του πεδίου κυριαρχίας στο οποίο ανήκουν, καθώς και από τους περιορισμούς που αυτό θέτει σχετικά με την εκδήλωση μιας (πιθανής) διαφοροποιημένης ταυτότητας. Η διερεύνηση των τρόπων και των συνθηκών υπό τις οποίες τα υποκείμενα καλούνται να αξιοποιήσουν με συγκεκριμένους επίσης τρόπους το περιεχόμενο αυτών των κειμενικών ειδών εντός αυτού του πεδίου - το οποίο όπως θα δούμε παρακάτω διακρίνεται από υπερκαθορισμένες σχέσεις και δομές, συνιστά μια καλή αρχή για την διερεύνηση, πρώτα από όλα, των ορίων διαπραγμάτευσης

παραγωγής νοημάτων και της σημειωτικής εξάρτησης αυτού του κοινού με τις προθέσεις των παραγωγών του μέσου, αλλά και των ιδεολογικών πρακτικών που το αξιοποιούν.

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Κεφάλαιο 7: Μελέτη περίπτωσης: Ο κύκλος πολιτικής της ΕΕ/EMPACT. Οι Βασικοί Δείκτες Επίδοσης ως σημειωτικοί τρόποι στο ευρωπαϊκό πλαίσιο κατάρτισης των εμπειρογνομόνων [KPIs as modes]

ΜΕΡΟΣ Α' – *[extra-ludic semiosis]*

7.1 Ο ρόλος του κύκλου πολιτικής της ΕΕ/EMPACT

Ο «Κύκλος πολιτικής της ΕΕ για το οργανωμένο και σοβαρό διεθνές έγκλημα» (EU Policy Cycle), υιοθετήθηκε από την ΕΕ το 2010 (Council of the European Union, 15358/10). Ακολούθησε ένας περιορισμένης διάρκειας κύκλος διεργασιών μεταξύ του 2012 και 2013, καθώς και δύο ολοκληρωμένοι τετραετούς διάρκειας για τις περιόδους 2014 - 2017 και 2018 - 2021 (Council of the European Union, 12095/13, 7704/17). Πιο συγκεκριμένα, ο κύκλος πολιτικής της ΕΕ συνιστά τη μεθοδολογία βάσει της οποίας καθορίζεται το πλαίσιο συνεργασίας μεταξύ των ΚΜ, φορέων, καθώς και υπηρεσιών που συγκροτούν το Συμβούλιο Δικαιοσύνης και Εσωτερικών Υποθέσεων (Justice and Home Affairs/JHA)¹⁴² και έχει ως κύριο και βασικό σκοπό, τον προσδιορισμό των κοινών προτεραιοτήτων των σχετικών με τις επιχειρησιακές δράσεις αντιμετώπισης των σημαντικότερων εγκληματικών απειλών.

Εντός του κύκλου πολιτικής και για την από κοινού διαχείριση των δράσεων και δραστηριοτήτων, αναπτύχθηκε μια διεπιστημονικού και δΐυπηρεσιακού χαρακτήρα πλατφόρμα συνεργασίας μεταξύ των ΚΜ, οργανισμών, θεσμικών οργάνων της ΕΕ, καθώς και εταίρων εκτός ΕΕ, η «Ευρωπαϊκή Πολυκλαδική Πλατφόρμα κατά των Εγκληματικών Απειλών» (EMPACT). Οι ρόλοι και οι αρμοδιότητες όλων των παραγόντων που συμμετέχουν στο περιβάλλον διαχείρισης και συνεργασίας EMPACT, συνοψίστηκαν σε ένα εξαιρετικά σημαντικό έγγραφο το 2017, τη «Συγγραφή Υποχρεώσεων του Ευρωπαϊκού Κύκλου Πολιτικής» (Terms of Reference/ ToR) (Council of the European Union 10544/2/17).

¹⁴² Αυτές μεταξύ άλλων είναι : Europol, Eurojust, Frontex, CEPOL, European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction (EMCDDA), eu-LISA, EU Agency for Network and Information Security (ENISA), European Union Intellectual Property Office (EUIPO)

Το 2021 και με απόφαση του Συμβουλίου (6481/21), η διαρθρωμένη αυτή πλατφόρμα εξελίσσεται σε μόνιμο και βασικό μέσο της ΕΕ και ο όρος «κύκλος πολιτικής» αντικαθίσταται από την ονομασία «EMPACT», η οποία πλέον, ορίζει και τις δύο έννοιες. Το πλαίσιο του κύκλου πολιτικής της ΕΕ/EMPACT ενίσχυσε σημαντικά τη συνεργασία των οργανισμών του JHA, ιδίως μεταξύ της Europol, του Frontex, της Eurojust και της CEPOL. Έως και σήμερα, συμβάλλει καθοριστικά στο συντονισμό της επιχειρησιακής συνεργασίας και η επιτυχής υλοποίηση του απαιτεί δέσμευση και συντονισμένη προσπάθεια από όλους τους εκπροσώπους οργανισμών και υπηρεσιών που συμμετέχουν.

Το προσωπικό των αρχών επιβολής του νόμου των ΚΜ συμμετέχουν στον κύκλο πολιτικής, είτε μέσω των εσωτερικών διαδικασιών που προβλέπονται για το εκάστοτε κράτος, είτε μέσω της δικής τους άμεσης συνεισφοράς με διαφορετικούς τρόπους. Πιο συγκεκριμένα: 1) παρέχοντας πληροφορίες και συμβάλλοντας στην έκθεση αξιολόγησης των απειλών όσον αφορά το σοβαρό και το οργανωμένο έγκλημα στην ΕΕ (Serious and Organised Crime Threat Assessment/SOCTA), 2) συμμετέχοντας στο πρόγραμμα εργασιών του Γενικού Πολυετούς Στρατηγικού Σχέδιου (General Multi-Annual Strategic Plan/G-MASP), 3) συμμετέχοντας σε επιχειρησιακές δράσεις που καθορίζονται στο πλαίσιο ενός Ετήσιου Επιχειρησιακού Σχεδίου Δράσης (Operational Action Plan/OAP), 4) προωθώντας αυτά τα σχέδια δράσης μεταξύ ποικίλων αρχών ή άλλων υπηρεσιών σε εθνικό επίπεδο και 5) συντονίζοντας τη πολυτομεακή προσπάθεια σε εθνικό επίπεδο.

Μια επιτυχής επιχειρησιακή εφαρμογή του κύκλου πολιτικής της ΕΕ/EMPACT πρέπει να λαμβάνει υπόψη την «εξωτερική διάσταση της εσωτερικής ασφάλειας»¹⁴³. Όσον αφορά την ανάπτυξη της συνεργασίας με φορείς του εξωτερικού, οι εταίροι εκτός ΕΕ καλούνται να συμμετάσχουν κατά περίπτωση και σύμφωνα πάντα με τις εξειδικευμένες γνώσεις και ικανότητές που σχετίζονται με τις ανάγκες του εκάστοτε τομέα προτεραιότητας και αξιολόγησης απειλών. Κάθε ΚΜ, ανάλογα με τα εθνικά ζητήματα που αντιμετωπίζει, τους πόρους και τις δεξιότητες αλλά και τις γνώσεις των εμπειρογνομόνων που διαθέτει, θέτει διαφορετικά, τόσο τις προτεραιότητες –ανάλογα με το βαθμό σπουδαιότητας των εγκληματικών απειλών-, όσο και τους τομείς στους οποίους θα δραστηριοποιηθεί. Κατά αυτόν τον τρόπο, τα ΚΜ καθορίζουν το ποιές από τις εθνικές τους υπηρεσίες θα εμπλακούν, λαμβάνοντας φυσικά υπόψη, τους διαφορετικούς νομικούς περιορισμούς που θέτει η καθεμία από αυτές. Σε γενικές γραμμές, οι αρχές επιβολής του νόμου ενός ΚΜ περιλαμβάνουν: 1) το

¹⁴³ βλ. Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 6481/21:3, 11050/11, σ. 4 κ.α.

ένστολο προσωπικό, με αρμοδιότητες όπως τη τήρηση της δημόσιας τάξης, τον έλεγχο της κυκλοφορίας και τη διερεύνηση ήσσονος σημασίας αδικημάτων, 2) τις υπαγόμενες στο στρατιωτικό δίκαιο δυνάμεις (χωροφυλακή- όπου υφίστανται), 3) τη δικαστική αστυνομία, η οποία απαρτίζεται από μη ένστολους ανακριτικούς υπάλληλους υπεύθυνους για τη διερεύνηση πολύπλοκων υποθέσεων, 4) την τελωνειακή υπηρεσία, 5) τους συνοριοφύλακες και 6) τα τμήματα που υπάγονται σε κρατικές υπηρεσίες τα οποία είναι υπεύθυνα για την «αστυνόμευση» ζητημάτων που σχετίζονται με την παροχή υπηρεσιών υγείας, την ασφάλεια την εργασία, την εποπτεία περιβαλλοντικών παραβιάσεων, τη συμμόρφωση στον χρηματοπιστωτικό τομέα καθώς και την καταπολέμηση των συναλλαγών από εγκληματικές δράσεις κ.ο.κ.

Ένα σημαντικό στοιχείο που πρέπει να ληφθεί υπόψη για τη συμμετοχή εταίρων εκτός ΕΕ, είναι η σύναψη συμφωνιών επιχειρησιακής συνεργασίας με την Europol. Η συμμετοχή τρίτων εταίρων, ακόμη και στο επίπεδο της εκπαίδευσης, πρέπει να συμμορφώνεται με τους ισχύοντες κανόνες για την ανταλλαγή δεδομένων, εντός ενός πλαισίου, όπως αυτό ακριβώς ορίζεται σε σχετικό κανονισμό. Οργανισμοί και φορείς του δημόσιου τομέα εταίρων εκτός ΕΕ που ασχολούνται με την υγεία, την εκπαίδευση, την επιστήμη και την τεχνολογία, το εμπόριο, τις μεταφορές κ.τ.λ., έχουν τη δυνατότητα να συνεισφέρουν σε οποιεσδήποτε δράσεις που σχετίζονται με την πρόληψη του εγκλήματος, την ανταλλαγή ορθών πρακτικών και προτύπων για τα προγράμματα εκπαίδευσης, τις εκστρατείες ευαισθητοποίησης και παροχής πληροφοριών που απευθύνονται στο ευρύ κοινό, καθώς και να συμβάλλουν στο πλαίσιο της «πολυτομεακής και διοικητικής προσέγγισης της καταπολέμησης του οργανωμένου εγκλήματος» (βλ. Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, Ανακοινωθέν Τύπου, 3151^η σύνοδος, 7308/12).

Συνοψίζοντας, η μεθοδολογία του κύκλου πολιτικής, υιοθετήθηκε από την ΕΕ για τη βελτίωση της συνεργασίας, την ενεργό συμμετοχή, τη δέσμευση των ΚΜ, των θεσμικών και λοιπών οργάνων, οργανισμών και άλλων σχετικών φορέων, την ανάπτυξη εμπιστοσύνης μεταξύ των σχετικών ενδιαφερόμενων μερών, με κύριο σκοπό, να καταστεί πιο αποτελεσματική και πιο αποδοτική η πολιτική καταπολέμησης του οργανωμένου και του σοβαρού διεθνούς εγκλήματος. Βασική προϋπόθεση για τη λήψη αποφάσεων εντός του κύκλου πολιτικής, είναι η ύπαρξη ικανών συστημάτων ανταλλαγής πληροφοριών μεταξύ των υπηρεσιών επιβολής του νόμου τα οποία θα επιτρέπουν στα ΚΜ να μπορούν να ανταλλάσσουν, γρήγορα και αποτελεσματικά, υπάρχουσες πληροφορίες και δεδομένα.

Στην ενίσχυση αυτής της διεπιστημονικής και διυπηρεσιακής προσέγγισης του κύκλου πολιτικής της ΕΕ/EMPACT, η χρήση των σύγχρονων τεχνολογιών συνέβαλλε καθοριστικά στο τομέα των αφιερωμένων επιχειρησιακών δράσεων στα προληπτικά και κατασταλτικά

μέτρα και κατ' επέκταση, όπως θα δούμε στην παρούσα εργασία, σε αυτόν της εκπαίδευσης του προσωπικού των αρχών επιβολής του νόμου.

Η έκθεση αξιολόγησης των απειλών όσον αφορά το σοβαρό και το οργανωμένο έγκλημα¹⁴⁴ στην ΕΕ (EU SOCTA) που εκπονείται από την Europol, συνιστά το πρώτο από τα 4 βασικά βήματα του τετραετούς κύκλου που σήμερα ακολουθεί η διαδικασία της EMPACT. Με βάση τα αναλυτικά πορίσματα αυτής της έκθεσης και λαμβάνοντας υπόψη επιπλέον στρατηγικά έγγραφα, εκτιμήσεις και πολιτικές, το Συμβούλιο Δικαιοσύνης και Εσωτερικών Υποθέσεων, αναλαμβάνει να θέσει τις προτεραιότητες που θα καθορίσουν όλη την επιχειρησιακή δράση των ΚΜ.

7.1.1 Η έκθεση αξιολόγησης των απειλών όσον αφορά το σοβαρό και το οργανωμένο έγκλημα στην ΕΕ (SOCTA), ως *security genre*

Το πρώτο επίσημο έγγραφο που θα συνοψίσει την κατάσταση του οργανωμένου εγκλήματος στην ΕΕ δημοσιεύτηκε το 1993 από την Europol με την ονομασία Organised Crime Situation Report (OCSR)¹⁴⁵. Το 2006 και με τη συνεργασία των ΚΜ και της Ευρωπαϊκής Επιτροπής, το έγγραφο αυτό εξελίχθηκε σε μία ολοκληρωμένη έκθεση η οποία πέρα από την καταγραφή των υφιστάμενων απειλών συμπεριέλαβε και την αξιολόγηση τους αποσκοπώντας στη σύσταση προτάσεων για την αντιμετώπιση τους. Η Organised Crime Threat Assessment OCTA 2011, εκπονήθηκε στον πρώτο κύκλο πολιτικής της ΕΕ 2012-2013 (επίσης γνωστός ως κύκλος «δοκιμών»). Αυτή η έκθεση, εισήγαγε νέες έννοιες, όπως αυτή των *κόμβων εγκληματικής δραστηριότητας* (criminal hubs) και των παραγόντων διευκόλυνσης που επιτρέπουν την υιοθέτηση καινοτόμων πρακτικών που ωφελούν την εγκληματική δραστηριότητα (facilitating factors). Ζητήματα όπως η χρήση του διαδικτύου και η διαφθορά, εμφανίζονται επίσης για πρώτη φορά.

Το 2012, θεσπίστηκε από τη Μόνιμη επιτροπή επιχειρησιακής συνεργασίας σε θέματα εσωτερικής ασφάλειας COSI (Standing Committee on Operational Cooperation on Internal

¹⁴⁴ Η SOCTA και όλα τα στρατηγικά έγγραφα τα οποία αναφέρονται στην παρούσα εργασία, χρησιμοποιούν τον ορισμό του «οργανωμένου εγκλήματος» όπως ορίζεται στην απόφαση-πλαίσιο 2008/841 (άρθρο 1) του Συμβουλίου για την καταπολέμηση του οργανωμένου εγκλήματος, που υπεγράφη στις 24ης Οκτωβρίου 2008. [Ως «εγκληματική οργάνωση» νοείται η εγκαθιδρυμένη επί ένα χρονικό διάστημα και διαρθρωμένη ένωση περισσότερων των δύο προσώπων, που δρουν από κοινού προκειμένου να τελέσουν αξιόποινες πράξεις οι οποίες επισύρουν ποινή στερητική της ελευθερίας ή μέτρο ασφαλείας στερητικό της ελευθερίας μεγίστης διάρκειας τουλάχιστον τεσσάρων ετών, η βαρύτερη ποινή, με σκοπό να προσπορισθούν, άμεσα ή έμμεσα, οικονομικό ή άλλο υλικό όφελος.]

¹⁴⁵ Βλ. Europol, 2004 European Union Organised Crime Report, Open Version, December 2014. Διαθέσιμο από https://www.europol.europa.eu/sites/default/files/publications/en_euorganisedcrimesitrep2004.pdf [Πρόσβαση 23 Δεκεμβρίου 2019]

Security)¹⁴⁶, η μεθοδολογία SOCTA (βλ. Council of European Union, 12159/12). Η SOCTA 2013, σηματοδότησε την πρώτη φάση του πλήρους κύκλου πολιτικής της ΕΕ (για τα έτη 2014-2017) και από αυτό το έτος έως και σήμερα, το επίσημο αυτό έγγραφο, είναι και αυτό το οποίο παρέχει την πρώτη πλήρη και εμπεριστατωμένη εικόνα των εγκληματικών απειλών που θίγουν την Ευρωπαϊκή Ένωση (βλ. 15358/10). Μέσω της SOCTA 2013, η COSI, επικύρωσε στην ουσία μια νέα μεθοδολογία ανίχνευσης και ανάλυσης παραγόντων (πολιτικών, οικονομικών, κοινωνικών, τεχνολογικών, περιβαντολογικών και νομοθετικών) που επηρεάζουν είτε θετικά, είτε αρνητικά, την εγκληματική δραστηριότητα. Επιπλέον, για την ιεράρχηση των προτεραιοτήτων των απειλών, χρησιμοποιήθηκε ένα πολύ πιο ευρύ και ισχυρό σύνολο δεικτών αλλά και εννοιών. Χαρακτηριστικά, οι *κόμβοι εγκληματικής δραστηριότητας* (criminal hubs), μετονομάστηκαν σε *εστίες εγκληματικής δραστηριότητας* (crime hotspots).

Στα χρόνια που ακολούθησαν, ο μηχανισμός συλλογής και ανάλυσης δεδομένων συνεχώς αναβαθμιζόταν. Το 2017 και στο πλαίσιο απόφασης ανάπτυξης του επόμενου κύκλου πολιτικής (2018-2021), η SOCTA συνιστά πλέον ένα κείμενο λεπτομερούς ανάλυσης των απειλών το οποίο παρέχει όλες τις κατάλληλες πληροφορίες για τους αρμόδιους φορείς και τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής και λήψης αποφάσεων σχετικών με την αντιμετώπιση του οργανωμένου εγκλήματος στην ΕΕ.

Πριν την έναρξη του νέου κύκλου πολιτικής, η τελική πρόταση SOCTA διαβιβάζεται αρχικώς στα ΚΜ. Μέσω λοιπόν μιας έκδοσης περιορισμένης πρόσβασης και χρήσης (restricted version) και για να διασφαλιστεί η διαφάνεια, τα ΚΜ λαμβάνουν επίγνωση του τρόπου με τον οποίο χρησιμοποιήθηκαν τα δεδομένα τους. Ωστόσο, ενώ τους δίνεται η δυνατότητα να διορθώσουν εσφαλμένες υποθέσεις (συμπεράσματα), δεν μπορούν να ασκήσουν βέτο επι του περιεχομένου που κρίνουν ως ενοχλητικό. Η τελική έκδοση, αποστέλλεται στην Προεδρία του Συμβουλίου της ΕΕ (επιτροπές, ομάδες εργασιών, COSI), η οποία και συμβάλει καθοριστικά στη χάραξη πολιτικής σχετικά με τον τρόπο αντιμετώπισης των απειλών/κινδύνων και κατ' επέκταση όπως θα δούμε, στο πλαίσιο προγραμμάτων εκπαίδευσης και κατάρτισης του προσωπικού.

¹⁴⁶ Η COSI συστάθηκε το 2010 μετά από απόφαση του Συμβουλίου (2010/131/EU) προκειμένου να διασφαλιστεί η επιχειρησιακή συνεργασία, την προώθηση και ενίσχυση των για την εσωτερική ασφάλεια εντός της ΕΕ. Την COSI την συγκροτούν υψηλόβαθμοι υπάλληλοι από το Υπουργείο Εσωτερικών ή/και Δικαιοσύνης κάθε κράτους μέλους καθώς και εκπρόσωποι της Ευρωπαϊκής Επιτροπής και της Ευρωπαϊκής Υπηρεσίας Εξωτερικής Δράσης – EYED (European External Action Service (EEAS)). Οργανισμοί όπως οι Europol, Eurojust, Frontex, CEPOL καθώς και άλλα όργανα καλούνται ως παρατηρητές. Ένας από τους πιο ισχυρούς συνδέσμους χάραξης πολιτικής και “αστυνόμευσης”, είναι η Ομάδα Υποστήριξης της COSI (COSI Support Group (COSI-SG) η οποία αναλαμβάνει την προετοιμασία των εργασιών και την διεξαγωγή των συνεδριάσεων της COSI.

Παρακάτω, θα εξετάσουμε το πώς τα αναλυτικά ευρήματα της SOCTA διαμορφώνουν τις σχετικές με την αντιμετώπιση του εγκλήματος προτεραιότητες που υιοθετούνται από το Συμβούλιο, όπως επίσης και τους τρόπους με τους οποίους αυτές μεταφράζονται σε στρατηγικούς στόχους (MASP) και σε επιχειρησιακές δράσεις/δραστηριότητες (OAPs) προκειμένου να εφαρμοστεί η εκπαιδευτική πολιτική της ΕΕ. Η διαδικασία εργασίας που περιγράφεται συνοπτικά παραπάνω, ακολουθείται από ένα αυστηρό χρονοδιάγραμμα που ορίζεται από την COSI. Αυτό διασφαλίζει το να είναι έτοιμη η έκθεση εγκαίρως, έτσι που να εκπληρώσει το ρόλο της εντός του κύκλου πολιτικής.

7.1.1.1 Η SOCTA στη δημόσια σφαίρα.

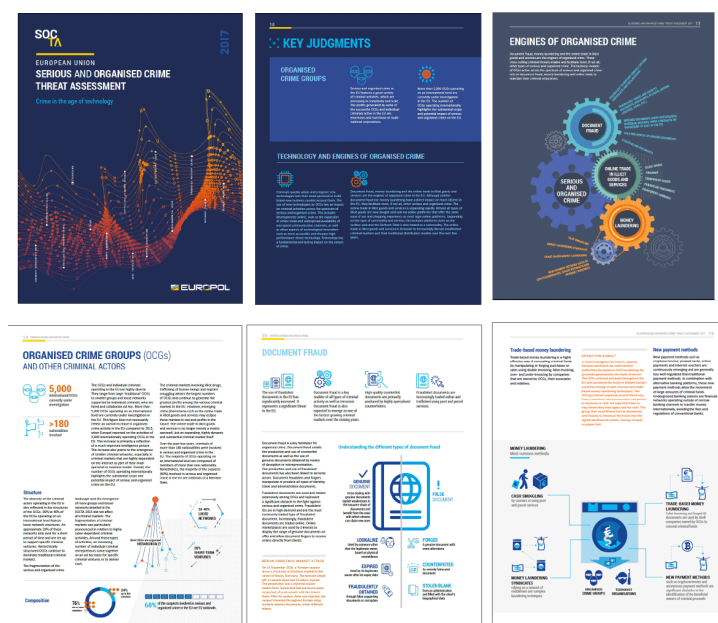
Η έκθεση SOCTA είναι και το μοναδικό κείμενο στο οποίο επιχειρείται η μετατροπή του σε άλλα κειμενικά είδη, με σκοπό την αξιοποίηση της σε διαφορετικές επικοινωνιακές περιστάσεις. Έτσι, πέρα από την επίσημη έκδοση -περιορισμένης πρόσβασης- του εγγράφου, παράγονται επιπλέον εκδοχές του, προς πληροφόρηση και λήψη γνώσης του πολίτη. Αυτές, είναι σε έντυπη, ηλεκτρονική καθώς και σε διαδικτυακή μορφή ως διαδραστικό εκπαιδευτικό υλικό (βλ. Εικόνες 5,6,7). Ακολουθούν δηλαδή, επιπλέον σταδιακές, προσανατολισμένες σε κάποιο στόχο διαδικασίες (βλ. Martin & Rose, 2012· Nielsen, Jones, Georgiou και Turney & Macken-Horarik, 2019), με το κείμενο, να σχεδιάζεται εκ νέου, για την επίτευξη ενός συγκεκριμένου σκοπού.

Όπως έχουμε προαναφέρει, ο σχεδιασμός ενός πολυτροπικού κειμένου που αποσκοπεί στη διάδοση ιδεών και πληροφοριών εξαρτάται, όχι μόνο από την κατανόηση των δυνατοτήτων για παραγωγή νοήματος, αλλά και από την κατανόηση τόσο του ίδιου του μέσου (medium), όσο και της επικοινωνιακής περίπτωσης.

Η συνεξέταση και αντιπαράβολή αυτών των κειμένων έχει εξαιρετικό ενδιαφέρον για την διερεύνηση της σχέσης του εκάστοτε πολυτροπικού κειμένου με το συγκεκριμένο της περίπτωσης, ωστόσο, δεν επιχειρείται στην παρούσα εργασία, αλλά συνιστά μέρος μιας μελλοντικής διεξαγωγής μελέτης περίπτωσης. Το πολυτροπικό περιεχόμενο των διαφορετικών τεχνουργημάτων αναλαμβάνει με διαφορετικούς τρόπους και δυνατότητες να *επεξηγήσει* τις προτεραιότητες αντιμετώπισης του οργανωμένου και σοβαρού εγκλήματος, με τον ίδιο τρόπο που οι τομείς των φυσικών επιστημών αξιοποιούν την «επεξήγηση» ως μορφή γραμματισμού στην εκπαίδευση (βλ. Nielsen et al. στο Wildfeuer et al. 2019, σ. 251) Πλήθος σημειωτικών τρόπων και πόρων, αναπαραστάσεων εννοιών/σχημάτων και εικόνων, συμβάλλουν στην δόμηση της γνώσης ώστε να γίνει κατανοητό το επιθυμητό νόημα.

Για την διευκόλυνση μιας τέτοιας έρευνας, αντί της χρήσης των τυπικών διακρίσεων (αναλογικής/ψηφιακής κτλ), ο ερευνητής μπορεί να αξιοποιήσει για κάθε τεχνούργημα ξεχωριστά, το πλαίσιο ταξινόμησης των Bateman et al. (2017), το οποίο κατηγοριοποιεί τα είδη των ιδιοτήτων που φέρει το υλικό του εκάστοτε καμβά (βλ. Bateman et al., 2017, σ. 147-149). Η διερεύνηση των διαφορετικών τρόπων με τους οποίους οι σχεδιαστές επέλεξαν να επικοινωνήσουν την πληροφορία πολυτροπικά, είναι εξίσου σημαντική με αυτή που αφορά το σύνολο των αρχών οργάνωσης που διέπει τις διαθέσεις, πρακτικές και πλαίσια παραγωγής της «γνώσης» που επιθυμούν να προωθήσουν. Η επιπλέον υιοθέτηση της θεωρίας των νομιμοποιητικών - γλωσσικών κωδίκων LCT (Legitimation Code Theory (LCT) (Maton 2013,2016), δύναται να συμβάλλει σημαντικά στον προσδιορισμό των τρόπων της «διδασκτικής» φύσεως διαμεσολάβησης, όπου ο λόγος κωδικοποιείται, με σκοπό την σε βάθος κατανόηση της πληροφορίας στον δημόσιο πια χώρο μέσω μιας δημόσιας πια πρακτικής.

Εικόνα 5. Αναπαραγωγή εξωφύλλου και εσωτερικών σελίδων της έντυπης έκδοσης SOCTA 2017



Σημείωση: Η ηλεκτρονική μορφή της βρίσκεται στο <https://www.europol.europa.eu/activities-services/main-reports/european-union-serious-and-organised-crime-threat-assessment-2017> [Πρόσβαση 12 Ιανουαρίου 2021]

Εικόνα 6. Η SOCTA 2017 ως ψηφιακό διαδικτυακό και διαδραστικό υλικό



Σημείωση: Ο διαδικτυακός αυτός χώρος, οργανώνεται μέσω 2D καμβάδων και υποκαμβάδων, οι οποίοι περιλαμβάνουν στο μεγαλύτερο μέρος τους γραπτό λόγο και μη δυναμικές δισδιάστατες διαγραμματικές αναπαραστάσεις. Η εξερεύνηση τους, απαιτεί αρκετά μεγάλο αριθμό μικρο-εργοδικών εργασιών σε διαδραστικούς τόπους/σημεία, των οποίων οι συνταγματικές και παραδειγματικές σχέσεις, έχουν εξαιρετικό ενδιαφέρον. Διαθέσιμο στο <https://www.europol.europa.eu/socta/2017/overview.html> [Πρόσβαση 12 Ιανουαρίου 2021]

Εικόνα 7. Αναπαραγωγή σελίδων φυλλαδίου (leaflet) της SOCTA 2017



Σημείωση: Η ηλεκτρονική του μορφή διατίθεται στο <https://www.europol.europa.eu/activities-services/main-reports/european-union-serious-and-organised-crime-threat-assessment-2017> (Πρόσβαση 12 Ιανουαρίου 2021)

Ως εργαλεία πρακτικών μιας διαδικασίας ανάλογης του προσπολιτισμού (enculturation), ο πολίτης ως επικοινωνιακός διάυλος, συμβάλλει στην πολιτισμική διάχυση των συστημάτων αξιών, πεποιθήσεων και στάσεων του συγκεκριμένου πεδίου.

Οι εικονογραφικές αυτές αναπαραστάσεις αυτές της SOCTA, συνιστούν βασικές τεχνικές προώθησης στη δημόσια σφαίρα της ανησυχίας για ασφάλεια των κρατών μελών της ΕΕ. Κατ' επέκταση, αποτελούν σημαντικά εργαλεία τόσο της ασφαλειοποιητικής πράξης κατά την οποία δηλώνεται μια σειρά φαινομένων ως απειλές για την ασφάλεια (Balzacq 2018), όσο και των διαδικασιών ασφαλειοποίησης, καθώς επιχειρούν να συμβάλλουν σημαντικά στην αποδοχή της υπαρξιακής απειλής από το σύνολο του κοινού.

7.1.1.2 Η δεικτική έκφραση της «απειλής»

Οι δείκτες που περιγράφουν τις ομάδες του οργανωμένου και σοβαρού εγκλήματος (OCGs- organised crime groups) αλλά και που χρησιμοποιούνται για τον προσδιορισμό του βαθμού της απειλής για την ασφάλεια διακρίνονται σε: 1) αυτούς που εστιάζουν στην καταγραφή και περιγραφή των OCGs, 2) στους τομείς όπου εμφανίζονται τα φαινόμενα εγκληματικής δραστηριότητας (SOC areas) και 3) στην επίδραση αυτής στην κοινωνία (effect indicators). Οι τελευταίοι αυτοί δείκτες, συμβάλλουν σημαντικά στο σαφή προσδιορισμό των απειλών και επιτρέπουν τη διατύπωση τεκμηριωμένων συστάσεων. Η μεθοδολογία της SOCTA, εκτός από αυτούς του τρεις βασικούς τύπους δεικτών, λαμβάνει επιπλέον υπόψη τους παράγοντες που επηρεάζουν, διευκολύνουν ή θέτουν εμπόδια στην υποκείμενη εγκληματική δραστηριότητα και εμπλεκόμενες ομάδες. Αυτοί οι δείκτες (Crime Relevant Factors/CRF) αναλύονται μέσω μιας συγκεκριμένης διαδικασίας η οποία στοχεύει στον εντοπισμό μελλοντικών τάσεων στην κοινωνία εμφάνισης απειλών.

Οι δύο πρώτοι τύποι δεικτών (OCG και SOC), διακρίνονται: α) στους *περιγραφικούς δείκτες* (D) [descriptive indicators] των OCGs και των τομέων όπου δραστηριοποιούνται (εθνικότητα, ανθρώπινο δυναμικό, τρόπο δράσης, τύπος δομής που δραστηριοποιούνται) καθώς και στους β) *δείκτες απειλής* (T) [threat indicators], οι οποίοι υιοθετούνται για τη σύγκριση και εκτίμηση του βαθμού της απειλής/κινδύνου ανάλογα τις ιδιαίτερες συνθήκες του κάθε τομέα και του βαθμού εμπλοκής και αξιοποίησης αυτών από τις OCGs (διαθεσιμότητα οικονομικών πόρων, αριθμός των ομάδων που δραστηριοποιούνται στον τομέα, εμπειρογνωμοσύνη, βαθμός ευελιξίας και προσαρμοστικότητας, επίπεδο πολυπλοκότητας, χρήση υποδομών, συνεργασία και επιρροή των ομάδων στο δημόσιο και ιδιωτικό τομέα- διαφθορά, νομιμοποίηση εσόδων από παράνομες δραστηριότητες, κ.τ.λ.) (βλ. Council of the European Union, 14913/15)

Το επίπεδο απειλής από μια OCG εξαρτάται από κάποιες συγκεκριμένες παραμέτρους και χαρακτηριστικά που εμφανίζουν, όπως: 1) συνεργασία με άλλες ομάδες, διευρυμένη εμπειρογνωμοσύνη και τεχνογνωσία. Το επίπεδο ορίζεται ως «χαμηλό», 2) Προσαρμοστικότητα και ευελιξία στη δράση τους, χρήση νόμιμων υποδομών, ενεργή παρουσία και δράση σε πολλούς τομείς εγκληματικότητας. Αυτό το επίπεδο ορίζεται ως «μεσαίο», ενώ όταν 3) η δραστηριότητα των OCGs λαμβάνει πλέον διεθνείς διαστάσεις, ως «υψηλό». Ένα επίπεδο απειλής/ρίσκου, μπορεί ταυτόχρονα να εκτιμηθεί ως «υψηλό» σε έναν δείκτη και «μεσαίο» ή «χαμηλό» σε κάποιους άλλους - ή ακόμα και σε συνδυασμό με κάποιον άλλον-, ανάλογα με τις πληροφορίες και τα δεδομένα που συλλέγονται από τα ΚΜ. Αντίστοιχα, εκτιμώνται ως «υψηλού», «μεσαίου» ή «χαμηλού» επιπέδου, οι επιπτώσεις των δραστηριοτήτων OCGs στην κοινωνία (ψυχολογικές, πολιτικές, οικονομικές, κοινωνικές, τεχνολογικές, περιβαλλοντικές κ.ο.κ). Αυτού του είδους οι εκτιμήσεις, βασίζονται και πάλι στις πληροφορίες που συλλέγονται από τα ΚΜ. Το ίδιο ακριβώς ισχύει όσον αφορά στην εκτίμηση των επιπέδων απειλής σχετικών με τους τομείς στους οποίους δραστηριοποιούνται (SOC) οι OCGs. Εκτιμάται ως 1) «χαμηλό», ανάλογα με τη διαθεσιμότητα των πόρων, την ύπαρξη κοινωνικής ανοχής και τη σύνδεση τους με άλλους τομείς εγκληματικότητας, 2) ως «μεσαίο», όταν δραστηριοποιείται μεγάλος αριθμός ομάδων σε αυτούς, καθώς και όταν παρατηρείται σημαντική αξιοποίηση καινοτόμων πρακτικών και γενικότερα εξέλιξη τους και 3) ως «υψηλό», όταν εντοπίζονται τομείς ιδιαιτέρως σοβαρής εγκληματικότητας υψηλού κέρδους, με διασυνοριακή διάσταση.

Από την παραπάνω ανάλυση δεδομένων και τα αποτελέσματα, προκύπτει μια λίστα προτεραιοτήτων για τις OCG και τις SOC, η οποία επικυρώνεται με την μορφή συμπερασμάτων του Συμβουλίου Δικαιοσύνης και Εσωτερικών Υποθέσεων (JHA) στο δεύτερο στάδιο του κύκλου πολιτικής.

7.1.2 Η κατάρτιση των επαγγελματιών ασφαλείας ως βασικός άξονας δράσης των στρατηγικών στόχων του γενικού πολυετούς στρατηγικού σχεδίου ΓΠΣΣ (G-MASP).

Η μεθοδολογία της SOCTA για την οποία μιλήσαμε παραπάνω, καθώς και τα αναλυτικά ευρήματα αυτής, έχουν τέτοια μορφή, τα οποία σύμφωνα με τους επαγγελματίες για την ασφάλεια, επιτρέπουν τη λήψη τεκμηριωμένων αποφάσεων σχετικά με τις προτεραιότητες αντιμετώπισης του εγκλήματος.

Ο στρατηγικός σχεδιασμός που ακολουθεί, ως το δεύτερο βασικό στάδιο του τετραετούς κύκλου, λαμβάνει υπόψη ένα σύνολο εγγράφων, τα οποία εκτός από τη γενική περιγραφή των προτεραιοτήτων στον τομέα του εγκλήματος, περιλαμβάνουν: την επισκόπηση

των δραστηριοτήτων και των δράσεων αστυνόμευσης, τις εκθέσεις και αξιολογήσεις των ευπαθειών των συστημάτων ασφαλείας και τέλος, τον οριστικό κατάλογο των στρατηγικών στόχων που θα πρέπει να επιτευχθούν κατά τη διάρκεια του κύκλου ο οποίος εκφράζεται μέσω του Πολυετούς Στρατηγικού Σχεδιασμού (MASP). Ένα από αυτά τα στρατηγικά έγγραφα τα οποία κατέχουν σημαντικό ρόλο στην διαδικασία είναι αυτό που συντάσσεται από την Προεδρία του Συμβουλίου της ΕΕ και την Ευρωπαϊκή Επιτροπή, το λεγόμενο *Συμβουλευτικό Έγγραφο Πολιτικής (Policy Advisory Document (PAD))*¹⁴⁷. Σε αυτό, περιλαμβάνεται η πρώτη, θα μπορούσαμε να πούμε, εκτίμηση των προτεραιοτήτων που διατυπώθηκαν στο πλαίσιο των αρχικών συμπερασμάτων του JHA. Με άλλα λόγια, το PAD αναλαμβάνει να δώσει περαιτέρω επεξηγήσεις σχετικά με τον τρόπο που οι προτεινόμενες από την SOCTA προτεραιότητες, υιοθετήθηκαν από το Συμβούλιο.

Εκτός από την διαδικασία χάραξης πολιτικής μέσω της έκθεσης αξιολόγησης των απειλών SOCTA και εντός του πλαισίου υλοποίησης του πρώτου σταδίου του κύκλου, η ενδιάμεση έκθεση που καταρτίζεται από την Europol σε συνεργασία με τα ΚΜ και τους αρμόδιους οργανισμούς με σκοπό την επανεξέταση των νέων, μεταβαλλόμενων και κυρίως αναδυόμενων απειλών, συνιστά άλλο ένα ακόμα έγγραφο, που συντελεί καθοριστικά στην παρουσίαση μιας πλήρους εικόνας του οργανωμένου εγκληματικού φαινομένου εντός της ΕΕ.

Στο δεύτερο στάδιο, η Μόνιμη Επιτροπή επιχειρησιακής συνεργασίας σε θέματα εσωτερικής ασφάλειας (COSI), αναλαμβάνει να θέσει υπό εξέταση και συζήτηση: α) τον αριθμό προτεραιοτήτων όπως αυτά καθορίστηκαν στα αρχικά συμπεράσματα του Συμβουλίου μέσω της διαδικασίας αξιολόγησης της SOCTA, β) το συμβουλευτικό έγγραφο πολιτικής PAD, γ) τα λοιπά στρατηγικά έγγραφα και ενδιάμεσες εκθέσεις που κατατέθηκαν στο Συμβούλιο καθώς και γ) τον κατάλογο των κρατών μελών, των θεσμικών και λοιπών οργάνων και οργανισμών της ΕΕ που θα συμμετάσχουν. Μετά την έγκριση της COSI, καθορίζεται στα τελικά συμπεράσματα του Συμβουλίου ο περιορισμένος πια σε αριθμό κατάλογος των προτεραιοτήτων και μετά από αίτημα του Συμβουλίου, η COSI αναλαμβάνει να ενημερώσει όλα τα εμπλεκόμενα μέρη, «... προκειμένου να βελτιωθεί η συνέπεια και να επιτευχθεί πολυτομεακή, ολοκληρωμένη και ολική προσέγγιση (που να καλύπτει τα προληπτικά και κατασταλτικά μέτρα καθώς και την κατάρτιση), ώστε να αντιμετωπισθούν αποτελεσματικά οι

¹⁴⁷ Παράδειγμα μιας προσωρινή εκδοχής PAD βρίσκεται στο *Council of the European Union, 7824/17, Draft Policy Advisory Document for the years 2018 to 2021, Brussels, 3 April 2017* στο <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-7824-2017-INIT/en/pdf> [Πρόσβαση 20 Σεπτεμβρίου 2021]

απειλές που έχουν προτεραιότητα» (Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 9921/21, σ. 4). Εν συνεχεία, αναπτύσσεται το Γενικό Πολυετές Στρατηγικό Σχέδιο (G-MASP).

Κάθε πολυετές στρατηγικό σχέδιο, περιλαμβάνει ένα συγκεκριμένο φάσμα στρατηγικών στόχων που σχετίζονται άμεσα με τους βασικούς άξονες δράσης τους οποίους έχει θέσει. Ο σαφής καθορισμός των στρατηγικών στόχων κρίνεται ιδιαίτερα σημαντικός καθώς συνιστά εκείνη τη διαδικασία που θα οδηγήσει στην ανάπτυξη και τέλος στην εφαρμογή των ετήσιων Επιχειρησιακών Σχεδίων Δράσης (OAPs).

Έως πρόσφατα, υλοποιούνταν ένα MASP για κάθε τουλάχιστον μια προτεραιότητα και ο συνολικός αριθμός αυτών, καθορίζονταν από τα συμπεράσματα του Συμβουλίου. Για παράδειγμα, στον κύκλο πολιτικής της ΕΕ 2018-2021, η προτεραιότητα για το κυβερνοέγκλημα διακρίνονταν σε τρεις οριζόντιους στρατηγικούς στόχους, ενώ αντίστοιχα κάποιες άλλες, από έναν και μοναδικό¹⁴⁸. Με απόφαση του 2021 και προκειμένου να μειωθεί ο διοικητικός φόρτος στο πλαίσιο υλοποίησης του κύκλου ΕΕ/EMPACT 2021-2025, τα θεματικά Πολυετή Στρατηγικά Σχέδια ανά προτεραιότητα (MASPs) καταργήθηκαν και πλέον εκπονείται ένα και μοναδικό Γενικό Πολυετές Στρατηγικό Σχέδιο (G-MASP)¹⁴⁹ με κοινούς οριζόντιους στρατηγικούς στόχους (Common Horizontal Strategic Goals CHSGs), για όλα τα επιχειρησιακά σχέδια δράσης (ΕΣΔ- OAPs).

7.1.2.1 Προσχεδιασμός (drafting) του G-MASP.

Το 2017 εντός του πλαισίου προετοιμασίας του κύκλου πολιτικής 2018-2021 και των στόχων που είχαν τεθεί σχετικά με την υποστήριξη της μεθοδολογίας, ανάλυσης και διαδικασίας εκπόνησης των MASP και των OAP, η Ομάδα Υποστήριξης της COSI (COSI Support Group), συμφώνησε στη σύσταση από τη Europol (Council of the European Union, 7704/17) για: α) την ανάπτυξη συγκεκριμένων υποδειγμάτων MASP και OAP καθώς και β) τη διατύπωση βασικών κατευθυντήριων οδηγιών σχετικά με τον σχεδιασμό ενός συνόλου Βασικών (ή «Κύριων»¹⁵⁰) δεικτών επίδοσης (KPIs-Key Performance Indicators) οι οποίοι θα απεικονίζουν την απόδοση των οργανισμών - τόσο αυτών που συνδέονται με τους στρατηγικούς στόχους, όσο και αυτών που βασίζονται σε «Εξυπνα» (SMART)¹⁵¹ κριτήρια τα οποία θα χρησιμοποιούνται για την αξιολόγηση της προόδου των επιχειρησιακών τους δράσεων.

¹⁴⁸ Για υπόδειγμα επίσημης έκθεσης MASP βλ. Council of the European Union, 13231/17

¹⁴⁹ Βλ. σχετικά Council of the European Union, 10544/2/17 και Council of the European Union, 6481/21,

¹⁵⁰ μτφ σύμφωνα με την IATE (IATE (Interactive Terminology for Europe)

<https://iate.europa.eu/entry/result/3526888/all>

¹⁵¹ Ο επιχειρησιακές δράσεις – όπως και οι στρατηγικοί στόχοι - πρέπει να είναι «συγκεκριμένες, μετρήσιμες, επιτεύξιμες, ρεαλιστικές και χρονικά καθορισμένες» (Specific, Measurable, Attainable Relevant and Time-bound). Τα κριτήρια αυτά, διατυπώθηκαν από τον George Doran το 1981 και χρησιμοποιούνται έως και σήμερα

Το 2018, η Europol δημοσιεύει επίσημα πια, το «Εγγραφο κατευθυντήριων οδηγιών σχεδιασμού SMART KPI για την εκπόνηση των MASP και OAP» (Guidelines on designing SMART KPI for MASP and OAP) (Council of the European Union, 8812/17,10244/17). Ο συγκεκριμένος οδηγός, κατά το μεγαλύτερο μέρος του, βασίστηκε στην έκθεση «Δείκτες απόδοσης στους οργανισμούς της ΕΕ» (Performance indicators in EU Agencies) που είχε εκπονήσει τον Οκτώβριο του 2014¹⁵² η Ομάδα εργασίας του Υποδικτύου Ανάπτυξης Επιδόσεων (Performance Development Network-PDN)¹⁵³. Στόχος αυτής της έκθεσης, ήταν η ενημέρωση των οργανισμών για την εφαρμογή των δεικτών επίδοσης, ως εργαλείο βελτιστοποίησης των δυνατοτήτων τους, με ιδιαίτερη έμφαση στον προγραμματισμό, στη παρακολούθηση και στην υποβολή επίσημων εκθέσεων σχετικών με τις δραστηριότητες τους και την αποτελεσματικότητα αυτών σε σχέση κυρίως με τους πόρους που διαχειρίζονται.

7.1.2.2 Ανάλυση του πολυτροπικού τυπικού προτύπου/υποδείγματος G-MASP εγγράφου

Για την σύνταξη ενός G-MASP, λοιπόν, γίνεται χρήση ενός συγκριμένου προτύπου, το οποίο ορίζει με σαφήνεια ότι κάθε ένας κοινός οριζόντιος στρατηγικός στόχος (CHSG) θα πρέπει να περιλαμβάνει: 1. τη σαφή διατύπωση του στόχου (Objective), 2. τον τύπο των «βασικών» φορέων οργανισμών, υπηρεσιών που απαιτούνται να εμπλακούν (Type of core actors involved), 3. τον τύπο των πιθανών δράσεων που απαιτούνται για την επίτευξη του στόχου (Type of possible actions) και 4. τα κύρια οφέλη (Main Benefits) που θα προκύψουν από την επίτευξη του στόχου και τους KPIs στους οποίους θα βασιστεί η τελική αξιολόγηση.

Σύμφωνα με τις πρόσφατες καθοδηγητικές κατευθυντήριες γραμμές για την εκπόνηση του G -MASP (2021), οι διαφοροποιήσεις μεταξύ του προτύπου που είχε ισχύ πριν την απόφαση εκπόνησης ενός και μοναδικού Γενικού Πολυετούς Σχεδίου με Κοινούς οριζόντιους στόχους¹⁵⁴ (Εικόνα 8) με αυτού που ακολούθησε (Πίνακας 10), εμφανίζονται μόνο στη χρήση

με σκοπό την ανάπτυξη αποτελεσματικών διαδικασιών διαχείρισης βάσει στόχων. Βλ. Doran, G. T. 1981, σ.35, Για μια συνοπτική βιβλιογραφική επισκόπηση για την χρήση αυτής της μεθόδου βλ. Bjerke & Renger, R. (2017) ¹⁵² Βλ. σχετικά Council of the European Union, 10244/17, σ. 7.

¹⁵³ Το Δίκτυο Ανάπτυξης Επιδόσεων (Performance Development Network (PDN)] συστάθηκε το 2012 από το Δίκτυο των Οργανισμών της ΕΕ (EU Agencies Network /EUAN) με σκοπό να διευκολύνει ενεργά την ανταλλαγή πρακτικών, τη συνεργασία σε ζητήματα επιδόσεων και την από κοινού χρήση υπηρεσιών. Το «Δίκτυο Ανάπτυξης Επιδόσεων» επεξεργάστηκε εργαλεία, όπως το εγχειρίδιο αξιολόγησης για οργανισμούς (2018), μια εργαλειοθήκη αυτοαξιολόγησης για την εφαρμογή προσεγγίσεων βάσει επιδόσεων/αποτελεσμάτων (2018) και μέχρι σήμερα συνιστά έναν από τους βασικούς υπεύθυνους ανάπτυξης βάσεων KPIs. Βλ. σχετικά Special Report 22/2020 Future of EU agencies – Potential for more flexibility and cooperation 2020/C 358/06, σ. 13 στο

https://www.eca.europa.eu/Lists/ECADocuments/SR20_22/SR_Future_of_EU_Agencies_EN.pdf

¹⁵⁴ Θεματικά MASPs με διαφορετικούς στρατηγικούς στόχους ανά προτεραιότητα

νέων λεκτικών διατυπώσεων, οι οποίες ωστόσο επισημαίνουν ξεκάθαρα τις νέες σημειωτικές πράξεις μετάβασης μιας ολόκληρης διαδικασίας (Type of actors---> Type of “core” actors, Benefits ---> Main Benefits κτλ.)

Εικόνα 8. Πρότυπο συμπλήρωσης στρατηγικών τόσων που αφορούν την λήψη μέτρων πρόληψης, ευαισθητοποίησης και την κατάρτισης [Prevention and Capacity building] σε MASP

3. Prevention and Capacity building Objective: Increase prevention against threats relating to Excise Fraud crime priority, including through disruptive measures and awareness-raising amongst relevant public and private actors, and build the law enforcement capacity to tackle crime by improving knowledge, skills and expertise based on training and the sharing of best practices.	
Type of actors involved: - Law enforcement services (customs, police, judicial consensuarity, border and coast guard, tax administrations) - EUCPN, EU JHA Agencies (e.g. CEPOL, Europol, Eurojust, Frontex, etc.) and other EU bodies (TAXUD, OLAF) - International organisations (Interpol, WCO) - Third countries law enforcement services - Private sector	Type of actions: - Activities to prevent crime - Crime proofing of existing legislation - Identification and development of relevant policy measures and preventive tools - Awareness raising campaigns to law enforcement, the judiciary and the public - Training of relevant actors - Identification and sharing of best practices Networking - Measures within the compendium on the administrative approach - Roll-out of relevant information exchange systems and platforms e.g. AFTS, PNR, SIENA, EUROSUR, CE/Comm, etc. - Explore options to pool capacity between Member States
Benefit: - Increased awareness of relevant actors - Reduce number of crimes - Reduce damage caused by the threats - Improved knowledge, skills and expertise - Implementation of best practices, state of the art techniques	KPIs: - Number of prevention actions initiated per year - Increased level of awareness – reporting rate (surveys) - Number of guidelines, leaflets, handbooks or manuals for practitioners and the public - Number of trainings (or number of trained persons) per year - Satisfaction of trainees with training (surveys)
13231/17 ANNEX	DGD 1C FRR/dk LIMITE 17 EN

Σημείωση: Αναπαραγωγή από το Πολυετές Στρατηγικό Σχέδιο (MASP) για την προτεραιότητα Excise Fraud του Κύκλου Πολιτικής της ΕΕ για την περίοδο 2018-2021 (Council of the European Union, 13231/17, σ 17) - ως δημόσιο έγγραφο στο <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-13231-2017-INIT/en/pdf>.

Πίνακας 5. Το νέο πρότυπο στρατηγικών στόχων στο G-MASP (EMPACT 2022+)

Common Horizontal Strategic Goal: XXX

Objective: XXX

Type of ‘core’ actors involved: -	Type of possible actions: -
Main benefits: -	KPIs: -

Σημείωση: Αναπαραγωγή προτύπου όπως αυτό διαμορφώθηκε μετά την απόφαση του Συμβουλίου για εκπόνηση ενός και όχι πολλαπλών MASPs από το Key Performance Indicators - Annex to KPI Guidelines, EMPACT Support 01-21, The Hague, 06 July 2021

Όσον αναφορά στους τρόπους με τους οποίους επιτυγχάνεται η οπτική τροπικότητα όπως η διάταξη (layout) της πληροφορίας, το χρώμα και τυπογραφία), δεν σημειώνεται κάποιο σημείο σημαντικής διαφοροποίησης της επικοινωνιακής προσέγγισης. Για κάθε στρατηγικό στόχο, η πληροφορία θα πρέπει να παρουσιάζεται σε τέσσερις διαφορετικές λίστες, με την κάθε μια από αυτές να υποδηλώνει τις βασικές λεπτομέρειες και τα συστατικά επίτευξης του γενικού στρατηγικού στόχου. Ως προς το layout, η πληροφορία εγκιβωτίζεται σε τέσσερα διαφορετικά μέρη τα οποία αναπτύσσονται βάσει ενός κάθετου και οριζόντιου άξονα. Η χρωματική σημειωτική επιλογή αυτών στον δισδιάστατο αυτό καμβά, συμφωνεί με τους συνδυασμούς που υιοθετούν στην ταυτότητα τους οι φορείς ελέγχου και επιβολής του νόμου (χρωματική παλέτα αποχρώσεων του μπλε, με σαφή σημειωτική σύνδεση με τις μορφές εξουσίας), με τα δυο οριζόντια πρώτα μέρη να κατέχουν την υπεροχή μέσω της έντασης του χρώματος σε σχέση με τα άλλα δύο.

Οι βασικοί όροι αυτών, επισημαίνονται με έντονη γραμματοσειρά ενώ η σειρά των περιγραφικών δηλώσεων στις λίστες, δεν συνοδεύεται από κάποια στοιχεία που πραγματοποιούν μια σημειωτική λειτουργία όπως πχ αριθμούς που να υποδηλώνουν μια κάποια ιεραρχία (Ledín και Machin 2016), αλλά δομείται με απλά σημεία-παύλες (όχι κουκκίδες). Στο επίσημο υπόδειγμα (Πίνακας 10), η τυπογραφική έμφαση των βασικών όρων πάνω αριστερά σε κάθε πλαίσιο, χρησιμοποιείται για να δώσει ρητή εντολή στον φορέα που θα το συμπληρώσει, να επιστήσει την προσοχή του ενώ η παύλα ακριβώς από κάτω, τον ενθαρρύνει να συμπληρώσει το περιεχόμενο. Έτσι σε κάθε πλαίσιο, ο γραπτός λόγος θα ενσωματωθεί στην γραμμική οργάνωση του κειμένου και θα αξιοποιήσει τον χώρο διάταξης για την παραγωγή επιπλέον εννοιών. Ωστόσο, ο τρόπος πλαisiώσης της πληροφορίας σε κάθε ένα από αυτά τα πλαίσια, η χωρική της δηλαδή οργάνωση σε τέσσερα διακριτά οπτικά δομικά στοιχεία – μονάδες , απαιτεί με κάποιο τρόπο να ληφθεί υπόψη η μεταξύ τους σχέση.

Σε κάθε MASP, οι εξειδικευμένες δραστηριότητες κατάρτισης και έρευνας, η ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών ενίσχυσης των γνώσεων, των δεξιοτήτων και της τεχνογνωσίας μεταξύ των εμπλεκόμενων μερών, συνιστούν βασικούς άξονες δράσης σε όλους τους στρατηγικούς στόχους των προτεραιοτήτων που τίθενται.

Ο αριθμός των δραστηριοτήτων κατάρτισης, το ποσοστό συμμετοχής σε αυτές καθώς και το ποσοστό ικανοποίησης των εκπαιδευομένων -το οποίο προκύπτει μέσω συγκεκριμένων διαδικασιών παρακολούθησης/ανατροφοδότησης-, συμπεριλαμβάνονται πάντα στους

Βασικούς Δείκτες Επιδόσεων ¹⁵⁵. Το πώς διαμορφώνεται αυτό το ενιαίο σύστημα παρακολούθησης δεικτών, θα το εξετάσουμε παρακάτω.

Αμέσως μετά τον καθορισμό των προτεραιοτήτων και για την διευκόλυνση ανάπτυξης του G-MASP, η Επιτροπή συντονίζει την διεξαγωγή εξειδικευμένων διήμερων εργαστήριων από ομάδες εμπειρογνομόνων των κρατών μελών και οργανισμών της ΕΕ¹⁵⁶. Στο τέλος κάθε εργαστηρίου συντάσσεται μια πρώτη εκδοχή η οποία περιλαμβάνει: αναφορά στις συνοπτικές έκθεσεις για τις κατηγορίες τρωτών σημείων, απειλών και κινδύνων που εντοπίζονται σε κάθε επιμέρους τομέα, μια γενική περιγραφή της έκτασης του προβλήματος (σύμφωνα με την SOCTA), μια επισκόπηση των ήδη υφιστάμενων δραστηριοτήτων και πολιτικών πρακτικών (βασιζόμενη στα στοιχεία που παρέχει η Επιτροπή και η Γενική Γραμματεία του Συμβουλίου ΓΓΣ (GSC) και τέλος τον οριστικό κατάλογο των στρατηγικών στόχων. Αυτή η πρώτη εκδοχή του εγγράφου, κοινοποιείται σε όλους τους συμμετέχοντες για την καταγραφή πιθανών παρατηρήσεων και συντάσσεται το τελικό και επίσημο. Η τελική έγκριση και η ανάθεση των καθηκόντων στα εμπλεκόμενα κράτη μέλη και οργανισμούς της ΕΕ καθώς και η αξιολόγηση της εφαρμογής του πολυετούς στρατηγικού σχεδίου αλλά και των ετήσιων επιχειρησιακών σχεδίων δράσης OAP για τα οποία θα μιλήσουμε παρακάτω, εγκρίνονται από την COSI ή την ομάδα στήριξης της COSI.

7.1.3 Σημειωτική διαμεσολάβηση μέσω των Κύριων Δεικτών Επίδοσης (KPIs) των δραστηριοτήτων κατάρτισης των επαγγελματιών, στα Επιχειρησιακά Σχέδια Δράσης (OAP).

Το Επιχειρησιακό Σχέδιο Δράσης (OAP) συνιστά το πλάνο επιχειρησιακών δράσεων (Operational Actions -OAs) και δραστηριοτήτων (activities) που απαιτούνται για την επίτευξη των στρατηγικών στόχων όπως αυτοί έχουν καθοριστεί στο Γενικό Πολυετές Στρατηγικό Σχέδιο(G-MASP). Αυτές είναι δράσεις και δραστηριότητες που αποσκοπούν στο να έχουν άμεσο αντίκτυπο στα φαινόμενα οργανωμένου εγκλήματος εντός των ΚΜ και των οργανισμών της ΕΕ και είναι είτε νέες, είτε βρίσκονται ήδη σε εξέλιξη. Αυτές περιλαμβάνουν τις δράσεις που υλοποιούνται από τα ΚΜ εντός της δικαιοδοσίας τους, αυτές των Οργανισμών της ΕΕ αλλά και τις κοινές τους δράσεις όπως αυτές που συντονίζονται μέσω της Ευρωπαϊκής Πολυκλαδικής Πλατφόρμας κατά των Εγκληματικών Απειλών EMPACT. Εξαιτίας του

¹⁵⁵ Παράδειγμα σε δημόσιο έγγραφο MASP for Organised Property Crime Priority 14020/17

¹⁵⁶ Τα εργαστήρια MASP για τις νέες προτεραιότητες διεξάγονται τον Ιούνιο και τον Ιούλιο στις Βρυξέλλες και διαρκούν δύο ημέρες. Τα εργαστήρια MASP για τις προτεραιότητες που συνεχίζονται από τον προηγούμενο Κύκλο Πολιτικής διαρκούν μία ημέρα και πραγματοποιούνται παράλληλα με τις συνεδριάσεις του Επιχειρησιακού Σχεδίου Δράσης (OAP) τον Σεπτέμβριο και τον Οκτώβριο στην Ευρώπη.

ευαίσθητου χαρακτήρα των πληροφοριών που αφορούν την ασφάλεια, η πρόσβαση σε αυτά τα έγγραφα περιορίζεται αυστηρά (*EU Restricted*) και δεν επιτρέπεται να δημοσιοποιούνται στο ευρύ κοινό.

Κάθε OAP, έχει κατά γενικό κανόνα διάρκεια ενός έτους, ωστόσο οι δράσεις που απαιτούν περισσότερο χρόνο, ή κατά την υλοποίηση τους προκύπτουν απρόβλεπτες και εξαιρετικές περιστάσεις, μπορούν να παραμείνουν ημιτελείς και να μεταφερθούν στον επόμενο που ακολουθεί. Λαμβάνοντας υπόψη τις ταχείες εξελίξεις στον τομέα του εγκλήματος, η Europol αναλαμβάνει την εισήγηση ενδιάμεσων αξιολογήσεων στις οποίες επισημαίνονται οι τυχόν αλλαγές και τάσεις στην εγκληματική δραστηριότητα. Αντίστοιχες αξιολογήσεις πραγματοποιεί τακτικά και η COSI, έτσι που να είναι εφικτή η οποιαδήποτε τροποποίηση ή προσαρμογή του G-MASP και των OAPs καθ' όλη την διάρκεια του κύκλου πολιτικής.

Η εφαρμογή κάθε OAP καθοδηγείται από ένα κράτος μέλος που ηγείται σε κάθε προτεραιότητα, τον «Οδηγό» (Driver) καθώς και τους συν-Οδηγούς (co-drivers), άλλους συμμετέχοντες, δηλαδή, όπως ΚΜ και οργανισμούς της ΕΕ. Τα ΚΜ και οργανισμοί της ΕΕ, που συντονίζονται από τους οδηγούς είναι από κοινού υπεύθυνοι για τη σύνταξη της έκθεσης των OAPs. Για αυτόν ακριβώς το λόγο διενεργούνται ετησίως από την Europol και υπό τον συντονισμό και καθοδήγηση του «Οδηγού», εκπαιδευτικά εργαστήρια ειδικά αφιερωμένα τόσο στην μετατροπή των MASP σε ετήσια OAP όσο και στον προσδιορισμό των δράσεων των οποίων η διάρκεια είναι μεγαλύτερη του ενός έτους.

Από το 2016, πριν την πραγματοποίηση αυτών των εργαστηρίων όλοι οι «οδηγοί» και οι «συν-οδηγοί» καλούνται να παρακολουθήσουν στον *Οργανισμό της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την κατάρτιση στον τομέα της επιβολής του νόμου* CEPOL, μια επιπλέον εξειδικευμένη εκπαίδευση σχετικά με τις βέλτιστες πρακτικές υιοθέτησης των KPIs.¹⁵⁷ Στους βασικούς υπευθύνους σύνταξης των OAPs, περιλαμβάνονται ομάδες εμπειρογνομόνων των ΚΜ και οργανισμών της ΕΕ, ενώ δύναται να συμμετάσχουν εκπρόσωποι της Προεδρίας του Συμβουλίου, της Επιτροπής και της Γενικής Γραμματείας του Συμβουλίου της ΕΕ. Χώρες και οργανισμοί που δεν ανήκουν στην ΕΕ μπορούν να λάβουν μέρος μόνο κατόπιν πρόσκλησης από τον Οδηγό. Η διαδικασία σύνταξης των OAPs τροποποιήθηκε πρόσφατα, ώστε να προσαρμόζεται στις μεταβαλλόμενες συνθήκες και τη συνεχή αύξηση του αριθμού των συμμετεχόντων¹⁵⁸.

¹⁵⁷ Βλ. *EU Agencies' Answers to the Questionnaire of the European Parliament Budget Control Committee Related to the Discharge*, 2015

¹⁵⁸ Βλ. *Τελευταία αναθεώρηση των Όρων εντολής Empract*, Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 9921/21

Το OAP συντάσσεται χρησιμοποιώντας επίσης ένα τυπικό πρότυπο/υπόδειγμα ¹⁵⁹. Για κάθε δράση, θα πρέπει να αναφέρονται με σαφήνεια: 1. οι στρατηγικοί στόχοι του G-MASP που πρέπει να επιτευχθούν και έχουν οριστεί, 2. οι πιθανοί πρόσθετοι στρατηγικοί στόχοι (additional targeted strategic goals -ATSG) οι οποίοι δεν συμπεριλαμβάνονταν στο G-MASP και προσαρμόστηκαν σε κάποια συγκεκριμένη ανάγκη μιας προτεραιότητας, 3. οι υπεύθυνοι εφαρμογής της δράσης (όπως ο επικεφαλής των ομάδων δράσεων (Action Leader), ο «Οδηγός» (Leader) που προέρχεται από τα ΚΜ ή μια υπηρεσία που εθελοντικά ηγείται αυτής, οι άλλοι καθηγητικοί φορείς (Co-Leader) και συμμετέχοντες φορείς(participants)) και 4. η σύντομη περιγραφή και ο τύπος της δράσης (Επιχειρησιακή, σχετική με τη συλλογή και επεξεργασία πληροφοριών, Στρατηγική, σχετική με την απόκτηση γνώσης/κατάρτιση και Προληπτικού χαρακτήρα). Επιπλέον πρέπει να αναφέρονται οι βασικοί δείκτες απόδοσης KPIs μέσω των οποίων θα αξιολογηθεί η πρόοδος της κάθε δράσης, ο κατάλογος όλων των δραστηριοτήτων που εντάσσονται στο πλαίσιο της, το χρονοδιάγραμμα εντός του οποίου θα πραγματοποιηθεί, οι συνδέσεις με άλλα OAPs και προτεραιότητες καθώς και οι οριζόντιες δράσεις που θα πραγματοποιούν στο πλαίσιο Ημερών Κοινής Δράσης (Joint Action Days – JADs)¹⁶⁰

Σε γενικές γραμμές, τα OAPs δύνανται, μεταξύ άλλων, να περιλαμβάνουν: την ανάπτυξη μιας κοινής πολιτικής και κοινών δράσεων που σχετίζονται π.χ. με τα συστήματα συλλογής και επεξεργασίας πληροφοριών, την σύσταση Κοινών Ομάδων Ερευνών JITs (Joint Investigation Teams)¹⁶¹, τα πεδία και τις δραστηριότητες εκπαίδευσης και κατάρτισης επαγγελματιών καθώς τις δραστηριότητες ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης των κρατών μελών σε θέματα απειλών για την ασφάλεια.

Για λόγους σαφήνειας και προς αποφυγή σύγχυσης, οφείλουμε να ξεκαθαρίσουμε ότι το OAP συνιστά στην ουσία την ετήσια επισκόπηση των διαδικασιών συντονισμού που προκύπτουν από το γενικό πλαίσιο των επιχειρησιακών δράσεων και δεν περιλαμβάνει λεπτομέρειες ούτε κάθε επιχειρησιακής δράσης, ούτε ευαίσθητες πληροφορίες διαβαθμισμένης κλίμακας και πρόσβασης. Αυτές οι πληροφορίες, διατυπώνονται μόνο σε έγγραφο σχετικό με την προγραμματισμένη υλοποίηση της επιχειρησιακής δράσης το οποίο

¹⁵⁹ Βλ. σχετικά Council of the European Union, 10242/17

¹⁶⁰ Ως «Ημέρες Κοινής Δράσης» (JAD) ορίζεται η πρωτοβουλία βάσει πληροφοριών των κρατών μελών, η οποία υποστηρίζεται ή συντονίζεται από αρμόδιους οργανισμούς ΔΕΥ (ιδίως από την Ευρωπόλ και τον Frontex) και διοργανώνονται στο πλαίσιο της EMPACT. Στόχος των JAD είναι να εξαρθρωθούν εγκληματικά δίκτυα που πλήττουν την ΕΕ μέσω της αντιμετώπισης είτε μίας είτε περισσότερων στρατηγικών, οριζόντιων ή γεωγραφικών πτυχών ενός εγκλήματος που σχετίζεται με πολλαπλούς τομείς της εγκληματικότητας που έχουν προτεραιότητα, όπως ορίζεται στο πλαίσιο της EMPACT. Βλ. σχετικά: Συμβούλιο Ευρωπαϊκής Ένωσης, 9921/21, σ. 11. και Council of European Union, 14108/1/17, σ. 5 f

¹⁶¹ Ομάδων, δηλαδή, που έχουν συσταθεί βάσει συμφωνίας μεταξύ δύο ή περισσότερων κρατών μελών και/ή άλλων μερών, για συγκεκριμένο σκοπό. Βλ. σχετικά: Council of European Union, 15790/1/11

βασίζεται σε άλλο υπόδειγμα, ειδικά σχεδιασμένου για την διευκόλυνση εκπόνησης εκθέσεων παρακολούθησης και υποβολής (Planning and reporting template)¹⁶².

Το OAP θα εφαρμοστεί μέσω του συνόλου των επιχειρησιακών δράσεων και των χρονοδιαγραμμάτων που έχουν καθοριστεί για την εκτέλεση τους. Ο Οδηγός, μαζί με τον συνοδηγό, θα αναλάβει να εκτελέσει ή να αναθέσει τη διαχείριση και την ηγεσία μιας συγκεκριμένης επιχειρησιακής δράσης στον επι κεφαλής Δράσης (Action Leader). Ως επικεφαλής δράσης μπορεί να οριστεί είτε η Επιτροπή, είτε κάποιος αρμόδιος φορέας που συμμετέχει στο OAP, είτε κάποιος εταίρος. Εξ ονόματος του οδηγού, ο επικεφαλής δράσης αναλαμβάνει πλήθος αρμοδιοτήτων, μέρος των οποίων είναι: η σύνταξη του σχεδίου της επιχειρησιακής δράσης και η υλοποίηση των δραστηριοτήτων, η τήρηση των χρονικών περιορισμών, η επικοινωνία και η σύνταξη εκθέσεων αξιολόγησης και παρακολούθησης των δράσεων και δραστηριοτήτων βάσει των KPIs που έχουν οριστεί. Τα KM καλούνται να ενσωματώσουν τις συναφείς δράσεις που αναπτύσσονται στα OAPs στον εθνικό τους σχεδιασμό και κατόπιν να διαθέσουν τους πόρους που προβλέπονται προς στήριξη της «κοινής ενωσιακής προσέγγισης» (Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 9921/21, σ.5). Αντίστοιχα, οι αρμόδιοι οργανισμοί και τα σχετικά EU δίκτυα θα πρέπει να δεσμευτούν για την εφαρμογή των δράσεων που αναπτύσσονται στο πλαίσιο της EMPACT στα ετήσια προγράμματα εργασίας τους. Ο φορέας ο οποίος θα φροντίσει να διασφαλιστούν οι συνέργειες, η ανταλλαγή των πρακτικών, ακόμα και η επίλυση αντιπαραθέσεων που πιθανώς να προκύψουν από μια σύγκρουση μεταξύ των αναγκών σε εθνικό επίπεδο κάθε KM και των απαιτήσεων του EMPACT, η μη τήρηση, δηλαδή, των δεσμεύσεων από μέρους του, είναι η Ομάδα Υποστήριξης της EMPACT (EMPACT Support Team- EST). Η EMPACT EST, αναλαμβάνει να διασφαλίσει την εφαρμογή όλων των αποφάσεων και παρατηρήσεων της COSI σχετικά με τον κύκλο πολιτικής, να συντονίζει και να καταναίμει το προσωπικό των επαγγελματιών, να διαχειριστεί τους οικονομικούς πόρους καθώς και να προωθήσει την συνεργασία των εμπλεκόμενων φορέων σε εθνικό επίπεδο.

Συνοψίζοντας, κάθε OAP, χρησιμοποιείται: 1) από τους Οδηγούς, για τη διαχείριση των επιχειρησιακών πόρων, την παρακολούθηση του χρονοδιαγράμματος¹⁶³ και των αποτελεσμάτων κάθε δράσης που προβλέπονται, 2) από την Ομάδα Υποστήριξης της EMPACT η οποία αναλαμβάνει επιπλέον το ρόλο του συντονιστικού φορέα των δράσεων μεταξύ των προτεραιοτήτων και 3) από τους Εθνικούς Συντονιστές EMPACT(NEC) οι οποίοι

¹⁶² Βλ. σχετικά, Council of European Union, 5002/1/20 REV 1, section II. Planned implementation.

¹⁶³ Παράδειγμα χρονοδιαγράμματος βλ. Council of European Union, 10828/1/17 REV 1, και στο Council of the European Union, 7704/17, σ. 9

κατέχουν σημαντικό ρόλο στην προώθηση των συνεργειών μεταξύ των δράσεων και στην δέσμευση του κάθε ΚΜ με το πλαίσιο προτεραιοτήτων. Οι πρώτες εκδοχές που προκύπτουν, εγκρίνονται επίσης από την COSI/ή την ομάδα στήριξης της COSI και συντάσσονται τα οριστικά και επίσημα έγγραφα.

Κατά την διάρκεια του τρίτου σταδίου ανάπτυξης του κύκλου πολιτικής, οι συνεχείς ενδιάμεσες αξιολογήσεις των δράσεων και αποτελεσμάτων τους συνιστούν πολύ σημαντικές διαδικασίες. Τέτοιες είναι: α) αυτές στις οποίες προβαίνει η COSI, ή τα πορίσματα της Europol σχετικά με τις πιθανές προκλήσεις στην εφαρμογή των OAPs βάσει των οποίων δύνανται να αναθεωρούνται οι προτεραιότητες, β) οι Κοινοί Οριζόντιοι Στρατηγικοί Στόχοι (Common Horizontal Strategic Goals -CHSG) και γ) οι Πρόσθετοι στοχευμένοι στρατηγικοί στόχοι (additional targeted strategic goals ATSG). Όλες αυτές οι διαδικασίες, εκφράζουν την αναγκαιότητα αντιμετώπισης των νέων, μεταβαλλόμενων και αναδυόμενων απειλών.

Στο τέλος κάθε κύκλου, διενεργείται ανεξάρτητη αξιολόγηση που αποσκοπεί στην εκτίμηση των παραπάνω διαδικασιών και των αποτελεσμάτων τους. Αυτά τα αποτελέσματα θα διαβιβαστούν στο Συμβούλιο και η προκύπτουσα τεκμηριωμένη πια πολιτική αντιμετώπισης των απειλών για την ασφάλεια θα υιοθετηθεί ως βασικός κατευθυντήριος άξονας ανάπτυξης του επόμενου κύκλου.

Όπως προαναφέραμε, οι κύριοι δείκτες επίδοσης που έχουν υιοθετηθεί ως προσέγγιση για την εκπόνηση των G-MASP και OAPs, συνιστούν πολύ βασικά εργαλεία παρακολούθησης και αξιολόγησης των στόχων, των δράσεων και των δραστηριοτήτων και μπορούν να εξυπηρετήσουν διαφορετικούς σκοπούς. Υιοθετούνται για την αποσαφήνιση των στόχων και συμβάλουν στην κατανόηση του πλαισίου των επιχειρησιακών δράσεων και των σχετικών με την απόδοση των επιχειρησιακών δραστηριοτήτων αιτημάτων. Η σπουδαιότητα του ρόλου των KPIs στον σχεδιασμό των δύο αυτών στρατηγικών εγγράφων, στην υλοποίηση του κύκλου EMPACT και κατ' επέκταση στην χάραξη πολιτικής που προνοεί για την ασφάλεια, γίνεται ευκολότερα αντιληπτή με το παρακάτω παράδειγμα:

ΣΕΝΑΡΙΟ: Έστω ότι το Συμβούλιο και σύμφωνα με την διαδικασία που έχουμε περιγράψει παραπάνω, έχει προσδιορίσει για την υλοποίηση κύκλου EMPACT (202X-202X), έναν περιορισμένο αριθμό προτεραιοτήτων, μία εκ των οποίων είναι:

[Προτεραιότητα :] Εμπορία ανθρώπων (Trafficking in human beings)

[Στόχος:] Η αποτροπή Ομάδων οργανωμένου εγκλήματος (OCGs) που εμπλέκονται στην εντός της ΕΕ παράνομη διακίνηση και εμπορία ανθρώπων από χώρες του εξωτερικού, με σκοπό την εξαναγκαστική εργασία και σεξουαλική εκμετάλλευση.¹⁶⁴

Μετά τη πολιτική επιλογή για τις προτεραιότητες του κύκλου πολιτικής και κατά τη διάρκεια ενός εξειδικευμένου εργαστήριου το οποίο συντονίζεται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή, τα ΚΜ, οι οργανισμοί της ΕΕ και οι σχετικοί εμπλεκόμενοι φορείς του πλαισίου της EMPACT θα σχεδιάσουν τους κοινούς οριζόντιους στρατηγικούς στόχους. Αυτοί οι στρατηγικοί στόχοι θα διατυπωθούν μέσω του Γενικού Πολυετούς Στρατηγικού Σχεδίου G-MASP.

Στο σημείο αυτό, είναι σημαντικό να επισημάνουμε ότι το παρόν σενάριο εστιάζει μόνο σε ζητήματα που απασχολούν τη παρούσα διατριβή, όπως αυτό της κατάρτισης και της επικοινωνιακής προσέγγισης των επαγγελματιών ασφαλείας. Είναι πλασματικό, αξιοποιεί πλήθος δημόσιων εγγράφων και αναπτύχθηκε βάσει των Συμπερασμάτων του Συμβουλίου σχετικά με τον καθορισμό των προτεραιοτήτων της ΕΕ όσον αφορά την καταπολέμηση του σοβαρού και οργανωμένου εγκλήματος για τις περιόδους 2014-2017, 2018-2021 (βλ. Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 12095/13, 7704/17) καθώς επίσης και του σχεδίου για την ανάπτυξη κύκλου πολιτικής EMPACT 2022-2025 (βλ. Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης 6481/21 και 8665/21), του επίσημου Οδηγού κατευθυντήριων οδηγιών για την εκπόνηση των MASPs και OAPs που είχε προηγηθεί το 2018 (βλ. Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, Europol, 10244/17), της νέας απόφασης για την ανάπτυξη του G-MASP (βλ. Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης 8665/21, 9921/21) και ενός συνόλου MASPs (έως το 2017), μέρος των οποίων είναι δημοσιευμένα στο μητρώο της Γενικής Γραμματείας του Συμβουλίου (βλ. 14020/17, 13738/1/17 REV 1, 13231/17, 12759/3/13 REV 3, 11292/4/13 REV 4, 12759/1/13 REV 1).

Όπως προαναφέραμε, σύμφωνα με την μεθοδολογία του κύκλου EMPACT, η κάθε προτεραιότητα μπορεί να υλοποιηθεί μέσω κάποιου Κοινού Οριζόντιου Στρατηγικού Στόχου, ο οποίος εκφράζεται μέσω του Γενικού Πολυετούς Σχεδίου Δράσης ή/και μέσω ενός ή περισσότερων Επιχειρησιακών Σχεδίων Δράσης. Η διατύπωση αυτού είναι:

¹⁶⁴ Από SOCTA 2017 (executive version) published (6886/17 + ADD 1 EU RESTRICTED + ADD 2 EU RESTRICTED) στο Council of European Union, 10244/17

1. Ανάπτυξη του Γενικού Πολυετούς Στρατηγικού Σχεδίου G-MASP – Γενικό Πολυετές Στρατηγικό Σχέδιο με κοινούς οριζόντιους στρατηγικούς στόχους για όλα τα OAPs (από 2022+)

Οι πιθανοί τύποι Κοινών Οριζόντιων Στρατηγικών Στόχων (CHSGs) για όλα τα OAPs που περιλαμβάνει το G-MASP μπορεί να είναι σχετικοί με:

- ο Την υφιστάμενη εικόνα στο πλαίσιο ανταλλαγής πληροφοριών και στοιχείων [Intelligence Picture]. Αυτός εστιάζει στην καλύτερη κατανόηση των OCGs, του τρόπου συνεργασίας τους καθώς και των τομέων εντός των οποίων αναπτύσσουν την εγκληματική τους δραστηριότητα - (*ποιοι, πως, που*),
- ο την προετοιμασία και τη διεξαγωγή συντονισμένων επιχειρησιακών ενεργειών [Operational activities]. Ο στόχος αυτός επικεντρώνεται στην έρευνα και στην αποτροπή των OCGs,
- ο την λήψη μέτρων πρόληψης, ενημέρωσης και απόκτησης δεξιοτήτων [Prevention and Capacity Building]. Ο στόχος αυτός αφορά την ενίσχυση της τεχνογνωσίας στο πλαίσιο των επιχειρησιακών ερευνών μέσω προγραμμάτων κατάρτισης, την απόκτηση εξειδικευμένης γνώσης και επικεντρώνεται στον εντοπισμό και αντιμετώπιση ποικίλων παραγόντων και δυνατοτήτων που αξιοποιούνται από τις OCGs (π.χ. νέες τεχνολογίες, συγκεκριμένοι κοινωνικοπολιτικοί και οικονομικοί παράγοντες κ.τ.λ.),
- ο την ενίσχυση του πλαισίου συνεργασίας με εταίρους εκτός ΕΕ (τρίτες χώρες, διεθνείς, οργανισμούς κτλ) [Cooperation], τόσο σε επίπεδο επιχειρησιακών δράσεων όσο και επικοινωνίας και ανταλλαγής πληροφοριών,
- ο την βαθύτερη κατανόηση των μηχανισμών σχετικών με τις χρηματοοικονομικές πτυχές των εγκληματικών δραστηριοτήτων, τον εντοπισμό και την αντιμετώπιση τους [financial investigations] (π.χ. παράνομες δραστηριότητες χρηματοδότησης OCGs, ξέπλυμα χρήματος [Money Laundering and Asset Recovery -MLAR] κ.τ.λ.)
- ο τις σχετικές με την καταπολέμηση της απάτης στον τομέα των εγγράφων¹⁶⁵ Document Fraud¹⁶⁶ κ.τ.λ.

Για να γίνει πιο κατανοητή η σχέση των CHSGs του G-MASP με τα OAPs, παρακάτω

¹⁶⁵ Βλ. έγγραφο 8665/21 Η απειλή της απάτης στον τομέα των εγγράφων θα πρέπει να αντιμετωπιστεί μέσω κοινού οριζόντιου στρατηγικού στόχου (CHSG). Δεδομένου ότι η απάτη στον τομέα των εγγράφων αποτελεί καταλυτικό παράγοντα για πολλά εγκλήματα, οι εμπειρογνώμονες σε θέματα απάτης στον τομέα των εγγράφων θα πρέπει, όταν κρίνεται σκόπιμο, να υποστηρίζουν τους εμπειρογνώμονες των βασικών τομέων. . σ. 11

¹⁶⁶ Η απειλή της απάτης στον τομέα των εγγράφων στο νέο κύκλο 2021-2025 αντιμετωπίζεται μέσω κοινού οριζόντιου στρατηγικού στόχου (CHSG). «Δεδομένου ότι η απάτη στον τομέα των εγγράφων αποτελεί καταλυτικό παράγοντα για πολλά εγκλήματα, οι εμπειρογνώμονες σε θέματα απάτης στον τομέα των εγγράφων θα πρέπει, όταν κρίνεται σκόπιμο, να υποστηρίζουν τους εμπειρογνώμονες των βασικών τομέων» (βλ. 8665/21)

παραθέτουμε πίνακα, μικρό μέρος του οποίου, αξιοποιεί την πρόταση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (η οποία και υιοθετήθηκε) να ενισχυθεί η πολυτομεακή συνεργασία των εμπλεκόμενων μερών εντός ενός μόνο πλαισίου που θα ευνοεί τη συνέπεια και τη συνοχή μεταξύ των επιχειρησιακών δραστηριοτήτων που είναι αφιερωμένες σε κάθε προτεραιότητα.

Πίνακας 6. EMPACT MATRIX FIELD

EMPACT MATRIX FIELD			Crime Priority 1 <i>High-risk criminal networks</i>	Crime Priority 2 <i>Cyber-attacks</i>	Crime Priority 3 <i>Trafficking in human beings</i>	Crime Priority 4 <i>Fraud, economic and financial crimes</i>	Crime Priority xxx	
			1 ΕΣΔ/ΟΑΡ Leader Co-leaders Participants <u>KPIs</u> Type of OA Activities Links JADs	1 ΕΣΔ/ΟΑΡ Leader Co-leaders Participants <u>KPIs</u> Type of OA Activities Links JADs	1 ΕΣΔ/ΟΑΡ Leader Co-leaders Participants <u>KPIs</u> Type of OA Activities Links JADs	5 ΕΣΔ/ΟΑΡs Leader Co-leaders Participants <u>KPIs</u> Type of OA Activities Links JADs	1 ΕΣΔ/ΟΑΡ Leader Co-leaders Participants <u>KPIs</u> Type of OA Activities Links JADs + X ATSGs	
G M A S P	KOΞΞ/CHSG 1 <i>Intelligence Picture</i>	Core actors Possible actions Main Benefits KPIs						
	KOΞΞ/CHSG 2 <i>Operational activities</i>	Core actors Possible actions Main Benefits KPIs						
	KOΞΞ/CHSG 3 <i>Prevention and Capacity Building (training, innovation, awareness)</i>	Core actors Possible actions Main Benefits <u>KPIs</u>	X	X	X	X	X	
	KOΞΞ/CHSG 4 <i>Cooperation (Third countries, international organizations and partners)</i>	Core actors Possible actions Main Benefits KPIs						
	KOΞΞ/CHSG 5 <i>Financial Investigations</i>	Core actors Possible actions Main Benefits KPIs						
	KOΞΞ/CHSG 6 <i>Dedicated to High-risk criminal networks</i>	Core actors Possible actions Main Benefits KPIs						
		CROSS CUTTING THREAT (οριζόντια απειλή) <i>Document Fraud</i>						
	KOΞΞ/CHSG 7 <i>Document Fraud</i>	Core actors Possible actions Main Benefits KPIs			X			

Σημείωση: 7 Προσαρμογή του πίνακα από το έγγραφο παρουσίασης των εργασιών και αποφάσεων της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την πρώτη φάση σχεδιασμού και αξιολόγησης των προτεραιοτήτων (European Commission, Commission Staff Working Document EMPACT,, 14.4.2021 SWD (2021) 74 final, σ. 7) Οι προτεραιότητες που αναφέρονται και που προστέθηκαν από μέρος μου για την καλύτερη κατανόηση του αντικειμένου, βασίζονται στο πρόσφατο έγγραφο του Σχεδίου Συμπερασμάτων του Συμβουλίου (Council of European Union, 8665/21, 12 May 2021)

Στο G-MASP, κάθε ένας από τους κοινούς οριζόντιους Στρατηγικούς στόχους CHSG εκφράζεται με δηλώσεις εντός του συγκεκριμένο προτύπου που έχει οριστεί. Ακολουθεί παράδειγμα σχεδιασμού του CHSG που είναι σχετικός με την πρόληψη, ενημέρωση και κατάρτιση (Prevention and Capacity Building). Σύμφωνα με την προτεραιότητα που έχει τεθεί και είναι σχετική με την Εμπορία ανθρώπων, ο CHSG που αφορά το πεδίο που μελετούμε, εκφράζεται ως:

Κοινός Οριζόντιος Στρατηγικού Στόχος / Common Horizontal Strategic Goal:

Πρόληψη, ενημέρωση και κατάρτιση (Prevention and Capacity Building)

Στόχος/Objective: Ενίσχυση της εμπειρογνωμοσύνης (ανάπτυξη δεξιοτήτων, τεχνογνωσίας και ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών) στις έρευνες για τον εντοπισμό και αντιμετώπιση των τροπών δράσης των OCGs που εμπλέκονται στην εντός της ΕΕ παράνομη διακίνηση και εμπορία ανθρώπων καθώς επίσης και λήψη μέτρων που έχουν σα σκοπό την ευαισθητοποίηση των σχετικών δημόσιων, ιδιωτικών φορέων και πολιτών.

Ακολουθεί το παράδειγμα παρουσίασης ενός G-MASP

Ακολουθεί ένα πιθανό παράδειγμα συμπλήρωσης αυτών που προβλέπονται στο πρότυπο που έχει οριστεί (βλ. Πίνακα 7)

Πίνακας 7. Παράδειγμα σχεδιασμού CHSGs σχετικού με την κατάρτιση προσωπικού, μέτρων πρόληψης και ευαισθητοποίησης επαγγελματιών και πολιτών

Prevention and Capacity Building

Type of ‘core’ actors involved: (*κύριοι εμπλεκόμενοι φορείς)	Type of possible actions: (*πιθανές δράσεις)
- Ευρωπαϊκές αρχές επιβολής του νόμου (αστυνομικές, τελωνειακές αρχές, υπηρεσίες φορολογικής διοίκησης, δικαστικές αρχές, αρχές φύλαξης των συνόρων και σώματα συνοριοφυλάκων) - Υπηρεσίες του δικτύου δικαιοσύνης και εσωτερικών υποθέσεων/ EU JHA Agencies (CEPOL, Europol, Eurojust, Frontex, etc) - Διεθνείς οργανισμοί πχ Interpol - Αρχές επιβολής του νόμου και άλλες κρατικές υπηρεσίες τρίτων χωρών - Ιδιωτικό τομέας - Δημόσιος τομέας - Ακαδημαϊκή κοινότητα	- δράσεις που εστιάζουν στην ενίσχυση της εμπειρογνωμοσύνης στις έρευνες μέσω Διαδικτύου για τον εντοπισμό των τροπών δράσης των OCGs να στρατολογούν θύματα μέσω του Διαδικτύου με σκοπό την εξαναγκαστική εργασία και τη σεξουαλική εκμετάλλευση - δράσεις για την ενίσχυση της ευαισθητοποίησης μεταξύ των κοινοτήτων των εμπειρογνομώνων των ΚΜ και λοιπών αρμόδιων φορέων και οργανισμών - δράσεις ανάπτυξης εκστρατειών ευαισθητοποίησης για τους πολίτες - Οργάνωση συνεδριών και συναντήσεων με σκοπό την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών - Ανάπτυξη καινοτόμων εργαλείων έρευνας - Εκπαιδευτικές δράσεις που αφορούν την πολυτομεακή

- Αρχές επιβολής του νόμου τρίτων χωρών - ΜΚΟς - Πολίτες	συνεργασία μέσω των συστημάτων ανταλλαγής πληροφοριών (SIENA, EUROSUR κτλ) - Ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών - Ανάπτυξη και σχεδιασμός Οδηγών και Εγχειριδίων για τους επαγγελματίες
Main benefits: (επιθυμητά οφέλη) -Βελτίωση των επαγγελματικών δεξιοτήτων -Βαθύτερη κατανόηση του τρόπου δράσης των OCGs -Βελτίωση της προσβασιμότητας στην εκπαίδευση - Μείωση του αριθμού των θυμάτων - Μείωση των εγκληματικών πράξεων - Εφαρμογή βέλτιστων πρακτικών και διαμοιρασμός αποτελεσματικών μεθόδων έρευνας -Αύξηση του επιπέδου ευαισθητοποίησης των εμπλεκόμενων μερών αλλά και των πολιτών -Ανάπτυξη νέων επικοινωνιακών πρακτικών μέσω της χρήσης καινοτόμων τεχνολογιών και λογισμικών	KPIs: (Κύριοι Δείκτες Επίδοσης) - Τουλάχιστον [ΑΡΙΘΜΟΣ] δραστηριοτήτων/πρωτοβουλιών που υποστήριξαν την πραγματοποίηση εξειδικευμένων προγραμμάτων κατάρτισης για την απόκτηση δεξιοτήτων και τεχνογνωσίας σχετικά με τις διαδικτυακές έρευνες εντοπισμού εγκληματικής δραστηριότητας... - Αύξηση του επίπεδο ευαισθητοποίησης των πολιτών (κτλ) (αναφορά σε ΠΟΣΟΣΤΟ%) – Πραγματοποίηση επισκοπήσεων - Να καταγραφεί το επίπεδο ικανοποίησης των εκπαιδευομένων μέσω ερωτηματολογίων (σε ΠΟΣΟΣΤΟ %) - Τουλάχιστον [ΑΡΙΘΜΟΣ] δράσεων που εστίασαν στην λήψη προληπτικών μέτρων - [ΑΡΙΘΜΟΣ] των καινοτόμων εργαλείων για έρευνα που αναπτύχθηκαν - [ΑΡΙΘΜΟΣ] των καινοτόμων εκπαιδευτικών εργαλείων - [ΑΡΙΘΜΟΣ] Οδηγών και Εγχειριδίων για τους επαγγελματίες που αναπτύχθηκαν

3. Prevention and Capacity building Objective: Increase prevention against threats relating to Excise Fraud crime priority, including through disruptive measures and awareness-raising amongst relevant public and private actors, and build the law enforcement capacity to tackle crime by improving knowledge, skills and expertise based on training and the sharing of best practices.	
Type of actors involved: - Law enforcement services (customs, police, judicial community, border and coast guard, tax administrations) - EUCPN, EU JHA Agencies (e.g. CEPOL, Europol, Eurojust, Frontex, etc.) and other EU bodies (TAXUD, OLAF) - International organisations (Interpol, WCO) - Third countries law enforcement services - Private sector	Type of actions: - Activities to prevent crime - Crime proofing of existing legislation - Identification and development of relevant policy measures and preventive tools - Awareness raising campaigns to law enforcement, the judiciary and the public - Training of relevant actors - Identification and sharing of best practices Networking - Measures within the compendium on the administrative approach - Roll-out of relevant information exchange systems and platforms e.g. AFIS, PNR, SIENA, EUROSUR, CENcomm, etc. - Explore options to pool capacity between Member States
Benefits: - Increased awareness of relevant actors - Reduce number of crimes - Reduce damage caused by the threats - Improved knowledge, skills and expertise - Implementation of best practices, state of the art techniques	KPIs: - Number of prevention actions initiated per year - Increased level of awareness – reporting rate (surveys) - Number of guidelines, leaflets, handbooks or manuals for practitioners and the public - Number of trainings (or number of trained persons) per year - Satisfaction of trainees with training (surveys)
13231/17 ANNEX	FR/AR DGD 1C LIMITE 17 EN

Η σχεδιαστική αρχή αυτού του υλικού βασίζεται κυρίως σε γραμμικές κειμενικές πληροφορίες που ακολουθούν τον οργανωτικό άξονα κάθε θέματος. Ο γραπτός λόγος, αξιοποιεί τον χώρο διάταξης των τεσσάρων ενότητων για την παραγωγή εννοιών σχετικών με υποσενάρια, στόχους δράσεις και δραστηριότητες .

2. Σχεδιασμός και ανάπτυξη OAPs με βάση τους CHSG που ετέθησαν στο G-MASP.

Οι CHSG θα εφαρμοστούν σε κάθε OAP, εκτός εάν ο οδηγός, οι συνοδηγοί και η ομάδα εφαρμογής του, παρέχουν τη δέουσα αιτιολόγηση για να μην το κάνουν. Προκειμένου να διασφαλιστεί η ευελιξία και να προσαρμοστεί στις συγκεκριμένες ανάγκες κάθε OAP, τα εμπλεκόμενα μέρη έχουν τη δυνατότητα να προσθέσουν επιπλέον στρατηγικούς στόχους (ATSG) οι οποίοι δεν περιλαμβάνονταν στο G-MASP.

Επιστρέφοντας στο παράδειγμα μας, για την υλοποίηση του παραπάνω στρατηγικού στόχου της προτεραιότητας που προαναφέραμε, ο σχεδιασμός κάθε OAP περιλαμβάνει: 1) Την περιγραφή της Επιχειρησιακή Δράσης, 2) τον Οδηγό (Leader), τους συν-οδηγούς (co-Leaders), τους υπόλοιπους εμπλεκόμενους φορείς και υπηρεσίες (participants). Στους παρακάτω πίνακες παρουσιάζονται παραδείγματα του τρόπου που εκφράζονται οι πιθανοί τύποι επιχειρησιακών δράσεων (OA) (βλ. Πίνακα 8), δραστηριοτήτων (Activities) (βλ. Πίνακα 9) και Βασικών Δεικτών Επίδοσης (KPIs) (βλ. Πίνακα 10) που συμβάλλουν στην υλοποίηση των βασικών κοινών στρατηγικών στόχων CHSG του G-MASP.

Πίνακας 8. Ενδεικτικοί τύποι επιχειρησιακών δράσεων (ΟΑ) σύμφωνα με τους βασικούς κοινούς στρατηγικούς στόχους (CHSGs) – Δράσεις κατάρτισης-καινοτομίας και ευαισθητοποίησης

Επιχειρησιακές Δράσεις [Operational Actions (CHSG: Operational)]	Στρατηγικές Δράσεις [Strategic actions (CHSG: Intelligence picture)]	Δράσεις σχετικές με την κατάρτιση των επαγγελματιών και την λήψη προληπτικών μέτρων (τουλάχιστον [X] /έτος). [training-innovation-awareness actions CHSG: Prevention and Capacity Building]	Δράσεις σχετικές με το πλαίσιο ενίσχυσης της συνεργασίας για συλλογή/ανταλλαγή πληροφοριών με εταίρους εκτός ΕΕ [Data collection/data exchange (CHSG: Cooperation)]
Να εντοπιστούν [ΑΡΙΘΜΟΣ] OCGs που εμπλέκονται σε δίκτυα εξαναγκαστικής εργασίας και σεξουαλικής εκμετάλλευσής ανθρώπων εντός [ΑΡΙΘΜΟΣ] μηνών και να αποφασιστεί σε ποιες θα εστιάσει η έρευνα κ.α.	Να υποβληθούν: - εκθέσεις ανάλυσης κινδύνων, εκτιμήσεις απειλών και άλλες στρατηγικές εκθέσεις σχετικές με την εξαναγκαστική εργασία θυμάτων εμπορίας ανθρώπων - επίσημη και ολοκληρωμένη επισκόπηση σχετικά με τις ήδη αποκληθείσες γνώσεις που αφορούν τις δραστηριότητες των OCGs , του τρόπου που λειτουργούν και συνεργάζονται και το που) -εκθέσεις στις οποίες να επισημαίνονται τα κενά που εντοπίζονται στο πλαίσιο ανταλλαγής πληροφοριών στρατηγικού χαρακτήρα (μέσω ερωτηματολογίων) <u>Να διεξαχθούν δράσεις Σχετικές με τις τεχνολογικές εξελίξεις που αξιοποιούνται από τις OCGs</u> κ.α.	<u>Να εκπαιδευτούν τουλάχιστον [ΑΡΙΘΜΟΣ] επαγγελματιών κάθε κράτους μέλους στις διαδικτυακές έρευνες εντός μιας συγκεκριμένης χρονικής περιόδου [ΑΡΙΘΜΟΣ] μηνών</u> <u>Να εκπαιδευτούν τουλάχιστον [ΑΡΙΘΜΟΣ] επιστημονικού και δικαστικού προσωπικού σε σχετικά ζητήματα εντός μιας συγκεκριμένης χρονικής περιόδου [ΑΡΙΘΜΟΣ] μηνών</u> <u>Να καταγραφεί το ποσοστό ικανοποίησης των εκπαιδευομένων από τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες</u> <u>Να αναπτυχθούν δράσεις κοινοποίησης βέλτιστων επικοινωνιακών και εκπαιδευτικών πρακτικών</u> <u>Να παραδοθούν εκθέσεις αναγκών κατάρτισής σχετικές με τις επιχειρησιακές δράσεις</u> <u>Να πραγματοποιηθούν τουλάχιστον [ΑΡΙΘΜΟΣ] δράσεων σχετικών Με την ενίσχυση της ευαισθητοποίησης για την απειλή μεταξύ των κοινοτήτων των εμπειρογνομόνων των ΚΜ και λοιπών αρμόδιων φορέων και οργανισμών κ.α.</u>	Να εκπονηθεί έκθεση σχετική με τις συντονισμένες δράσεις με εταίρους εκτός ΕΕ και να επισημανθούν αλλά και κατάλογος βέλτιστων πρακτικών συνεργασίας Να εκπονηθεί ένας κατάλογος ατόμων που επέχουν ρόλο συνδέσμου [key contact persons] με τις χώρες προέλευσης και διέλευσης. θυμάτων εμπορίας ανθρώπων με σκοπό την μελλοντική συνεργασία και ανταλλαγή πληροφοριών Να πραγματοποιηθούν τουλάχιστον [ΑΡΙΘΜΟΣ] κοινών επιχειρησιακών δράσεων έρευνας για τον εντοπισμό και τη δράση [ΑΡΙΘΜΟΣ] OCGs εντός χρονικής περιόδου [X] μηνών κ.α..

Σημείωση: 8(ενδεικτικές αναφορές από τις εκθέσεις και έγγραφα που μελετήθηκαν και προαναφέρονται).

Πίνακας 9. Πιθανές Δραστηριότητες Επιχειρησιακών Δράσεων του ΟΑΡ – Δραστηριότητες κατάρτισης

Δραστηριότητες σχετικές με το πλαίσιο επιχειρησιακών δράσεων (operational)	Δραστηριότητες σχετικές με το πλαίσιο στρατηγικών δράσεων (Strategic - Intelligence picture)	Δραστηριότητες σχετικές με το πλαίσιο δράσεων κατάρτισης των επαγγελματιών, λήψης προληπτικών μέτρων και ευαισθητοποίησης προσωπικού, πολιτών (Prevention and Capacity Building)	Δραστηριότητες σχετικές με το πλαίσιο δράσεων σχετικών με πλαίσιο συνεργασίας συλλογή/ανταλλαγή ς Δεδομένων (Cooperation)
Οργάνωση συναντήσεων των εμπλεκόμενων κρατών μελών και λήψη αποφάσεων σχετικά με τις μεθόδους συλλογής & ανάλυσης δεδομένων καθώς και των κριτηρίων επιλογής των OCG όπου θα εστιάσει η έρευνα <u>Συλλογή και ανάλυση δεδομένων (πχ αποτελέσματα έρευνών στο Darknet) και προώθηση αυτών στα ΚΜ</u> Οργάνωση συνεδρίασης εμπλεκόμενων μερών και λήψη τελικής απόφασης για τις OCGs όπου θα εστιάσουν οι επιχειρησιακές δράσεις κ.α.	Εκπόνηση των παραπάνω στρατηγικών εκθέσεων και καταλόγων Διεξαγωγή τουλάχιστον [X] ενημερωτικών συναντήσεων μεταξύ των κοινοτήτων των εμπειρογνομόνων των ΚΜ. Διεξαγωγή ερωτηματολογίων για συλλογή ποιοτικών και ποσοτικών δεδομένων με σκοπό την αξιολόγηση του συστήματος ανταλλαγής πληροφοριών ασφαλείας στρατηγικού χαρακτήρα κ.α.	Ανάπτυξη[X] προγραμμάτων ανταλλαγής επαγγελματιών και [X] συμμετεχόντων Διεξαγωγή τουλάχιστον [X] εκπαιδευτικών σεμιναρίων δια ζώσης στα ΚΜ αλλά και εκτός ΕΕ <u>Διεξαγωγή τουλάχιστον [X] εκπαιδευτικών webinar/ courses μέσω διαδικτυακής εκπαιδευτικής πλατφόρμας</u> Διεξαγωγή τουλάχιστον [X] εκπαιδευτικών εξειδικευμένων ενοτήτων σε επιστημονικό ή δικαστικό προσωπικό Παρακολούθηση και μέτρηση ικανοποίησης των εκπαιδευομένων μέσω ερωτηματολογίων κ.α. μεθόδων αξιολόγησης <u>Κοινοποίηση βέλτιστων πρακτικών μέσω [X] διαδικτυακών και δια ζώσης δραστηριοτήτων</u> Εκπόνηση εκθέσεων από αναγκών κατάρτισης Σχεδιασμός δραστηριοτήτων σχετικών με την ενημέρωση για την απειλή >Διοικητική προσέγγιση –¹⁶⁷ > Σχεδιασμός, παραγωγή και παρουσίαση ενημερωτικών Video clips > Σχεδιασμός, και ανάπτυξη καμπανιών ευαισθητοποίησης των κρατών μελών >Σχεδιασμός posters, φυλλαδίων κτλ. κ.α.	Εκπόνηση των παραπάνω εκθέσεων και καταλόγων Τουλάχιστον {X} αριθμός κοινών επιχειρησιακών δράσεων Οργάνωση εναρκτήριας συνεδρίασης για κάθε επιχειρησιακή έρευνα με σκοπό την λήψη τελικών αποφάσεων σχετικά με τις δράσεις, τον τρόπο διεξαγωγής ερευνών και το χρονοδιάγραμμα που πρέπει να τηρηθεί. κ.α.

¹⁶⁷ Εκπόνηση έκθεσης για τις δυνατότητες συνεργασίας ανταλλαγής πληροφοριών μεταξύ των διοικητικών φορέων και οργανισμών επιβολής του νόμου για την υποστήριξη της χρήσης διοικητικών μέτρων μέσα στα κράτη μέλη (ΚΜ) σε Ευρωπαϊκό επίπεδο.Βλ. ENAA (2020).

Πίνακας 10. Ενδεικτικοί Κύριοι Δείκτες Επίδοσης (KPIs) των Επιχειρησιακών Δράσεων και Δραστηριοτήτων συμπεριλαμβανομένων και αυτών για την κατάρτιση των επαγγελματιών

Επιχειρησιακοί KPIs (operational)	Στρατηγικοί KPIs (Strategic - Intelligence picture)	KPIs που αφορούν την απόκτηση γνώσης και την κατάρτιση των επαγγελματιών ((Prevention and Capacity Building)	KPIs σχετικοί με το πλαίσιο συνεργασίας συλλογής/ανταλλαγής Δεδομένων (Cooperation)
[APIΘΜΟΣ] των ομάδων οργανωμένου εγκλήματος που έχουν εντοπιστεί	[APIΘΜΟΣ] στρατηγικών εκθέσεων που εκπονήθηκαν	[APIΘΜΟΣ] επαγγελματιών όπου έλαβαν σχετική εκπαίδευση σχετική με τις μεθόδους έρευνας μέσω Διαδικτύου εντός μιας συγκεκριμένης χρονικής περιόδου [APIΘΜΟΣ] μηνών	[APIΘΜΟΣ] τρίτων χωρών, φορέων και υπηρεσιών εκτός ΕΕ που εμπλέκονται σε δράσεις χρηματοδοτούμενες από την ΕΕ
[APIΘΜΟΣ] ερευνών που έχουν διεξαχθεί	[APIΘΜΟΣ] ενημερωτικών συναντήσεων και workshops μεταξύ των κοινοτήτων των εμπειρογνομόνων των ΚΜ που πραγματοποιήθηκαν	APIΘΜΟΣ] επιστημόνων ή δικαστικού προσωπικού από και εκτός την ΕΕ όπου έλαβαν σχετική εκπαίδευση εντός μιας συγκεκριμένης χρονικής περιόδου [APIΘΜΟΣ] μηνών	[APIΘΜΟΣ] ατόμων που επέχουν ρόλο συνδέσμου
[APIΘΜΟΣ] συλλήψεων ομάδων οργανωμένου εγκλήματος που εξαρθρώθηκαν σε έναν συγκεκριμένων χώρο πχ στο Darknet	[ΠΟΣΟΣΤΟ] ικανοποίησης των εμπλεκόμενων μερών για τις εκθέσεις πληροφοριών ασφαλείας στρατηγικού χαρακτήρα (ποιότητα, συχνότητα, συνάφεια, λειτουργικά αποτελέσματα)	[APIΘΜΟΣ] περιπτώσεων στρατολόγησης θυμάτων εμπορίας ανθρώπων που εντοπίστηκαν κατά την διάρκεια της εκπαίδευσης.	{APIΘΜΟΣ} δράσεων σχετικών με την ανταλλαγή πληροφοριών με χώρες εκτός ΕΕ και [ΠΟΣΟΣΤΟ] ανταλλασσόμενων δε δομένων που συλλέχθηκαν αξιοποιώντας μια συμφωνία ή εργαλείο
κ.α.	κ.α.	[APIΘΜΟΣ] εκπαιδευτικών σεμιναρίων δια ζώσης ή/και μέσω διαδικτυακών εκπαιδευτικών πλατφορμών που πραγματοποιήθηκαν, εντός {X} μηνών με ποσοστό ικανοποίησης άνω του [X]%	APIΘΜΟΣ} Κοινών Επιχειρησιακών Δράσεων (joint operational actions) σε ένα έτος
		[APIΘΜΟΣ] δραστηριοτήτων/πρωτοβουλιών που υποστήριζαν την υλοποίηση εκστρατείας ευαισθητοποίησης των κρατών μελών αλλά και πολιτών.	[APIΘΜΟΣ] υπαλλήλων που συμμετέχουν στις κοινές ομάδες έρευνας
		κ.α.	[APIΘΜΟΣ] μνημονίων συνεργασίας με διάφορους φορείς (Υπατη Αρμοστεία, ΔΟΜ ΜΚΟς κτλ)
			κ.α.

Σημείωση: 9 Για τις επιμέρους δραστηριότητες καταρτίζονται στο πλαίσιο εφαρμογής τους επιπλέον δείκτες

Όπως είδαμε στους παραπάνω πίνακες, το πρότυπο του OAP δεν περιγράφει λεπτομερώς τη κάθε επιχειρησιακή δράση αλλά τις διατυπώνει συνοπτικά με γραμμικές κειμενικές περιγραφές δίχως καν να περιλαμβάνει διαβαθμισμένες ευαίσθητου περιεχομένου πληροφορίες. Συνιστά, δηλαδή, μια πολύ γενική αλλά ουσιαστική εικόνα του συντονιστικού μηχανισμού που αναλαμβάνει την υλοποίηση των στρατηγικών στόχων. Οι λεπτομερείς και κατά χρονολογική σειρά συναρθρώσεις πληροφοριών θα συμπεριληφθούν σε σχετικό με την εφαρμογή των προγραμματισμένων δράσεων έγγραφο το οποίο βασίζεται σε εξιδεικευμένο πρότυπο για τον προγραμματισμό και την υποβολή εκθέσεων (Planning and reporting template)

Όσον αφορά, λοιπόν, στις σχετικές με την κατάρτισή επιχειρησιακές δράσεις, τα KPIs κατέχουν σημαντικό ρόλο, τόσο στον προσδιορισμό των μαθησιακών στόχων όσο και στην ενίσχυση των διαδικασιών υλοποίησης τους. Η παρακολούθηση των υπό εκτέλεση δραστηριοτήτων κατάρτισης, η παροχή δηλαδή πληροφοριών που είναι σχετική με την εφαρμογή τους, αποσκοπεί στην αντιμετώπιση των αναγκών διαχείρισης τους, ενώ η αξιολόγηση τους, στην εκπόνηση μελέτης σχετικής με τον αντικτύπο (σε ποσοστό) που έχουν στους συμμετέχοντες και κατ' επέκταση, στην εκτίμηση των αναγκών που αποβλέπουν να ικανοποιήσουν.

Πιο συγκεκριμένα, για τον τύπο Επιχειρησιακής Δράσης (συμπεριλαμβανομένων των δραστηριοτήτων αυτής) που αφορά την κατάρτιση των επαγγελματιών, ορισμένοι από τους Βασικούς Δείκτες Επίδοσης θα μπορούσαν να εκφραστούν με τις παρακάτω δηλώσεις:

- *Τουλάχιστον [X] άτομα συμμετείχαν στο πρόγραμμα ανταλλαγής του Οργανισμού της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την Κατάρτιση στον Τομέα της Επιβολής του Νόμου – CEPOL*
- *-ο αριθμός των προσανατολισμένων στις επιχειρησιακές δράσεις σεμιναρίων που διεξήχθησαν ήταν (τουλάχιστον [X]), εντός [X] μηνών, με βαθμό ικανοποίησης των εκπαιδευομένων περισσότερο του [X]%*
- *Τουλάχιστον [X] αξιωματικοί αρχών επιβολής του νόμου από τα Δυτικά Βαλκάνια, έλαβαν την σχετική εκπαίδευση και [X] Δικαστικοί Υπάλληλοι/ ΚΜ έλαβαν εκπαίδευση για συγκεκριμένο θέμα*
- *Παρήχθησαν φυλλάδια ενημέρωσης τα οποία μοιράστηκαν σε [X] σχολικές και άλλες μονάδες στο πλαίσιο εκστρατείας ευαισθητοποίησης του κοινού για την Ασφάλεια στον Κυβερνοχώρο.*

Για να υπάρξει πληρέστερη εικόνα, εκπονήθηκε μετά από έρευνα, συνοπτικός κατάλογος των αποτελεσμάτων των δράσεων και δραστηριοτήτων που σχετίζονται με την λήψη μέτρων πρόληψης, ευαισθητοποίησης και την κατάρτιση για το έτος 2020 (ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α)

Από την εκπόνηση του πρώτου επίσημου οδηγού (Europol, 2018) έως και σήμερα, η σημασία της μέτρησης της απόδοσης έχει αυξηθεί σημαντικά, καθώς συνδέεται άμεσα με την αύξηση των δράσεων της στρατηγικής διοίκησης των οργανισμών για την αντιμετώπιση των επίσης ολοένα αυξανόμενων απειλών. Για αυτόν ακριβώς τον λόγο, καταβάλλονται συνεχείς και σημαντικές προσπάθειες για την βελτίωση της.

Όπως είδαμε, μια επιχειρησιακή δράση (ΟΑ) μπορεί να περιλαμβάνει ένα σύνολο π.χ. 20 KPIs που περιορίζονται σε στατιστικά στοιχεία και μετρήσιμα σύνολα. Επί της ουσίας το σύνολο αυτών συνιστά μια γενική διατύπωση ορισμένων αποτελεσμάτων που αναλαμβάνουν να δικαιολογήσουν την εφαρμογή του συνολικού προγράμματος καθώς και τις δαπάνες που προβλέπονται για την υλοποίηση τους και όχι ουσιαστικές ενδείξεις επίδοσης αυτών. Η αποδοχή του παραπάνω συμπεράσματος έχει εκφραστεί και από τους επίσημους φορείς¹⁶⁸. Για αυτόν ακριβώς τον λόγο, από το 2017 έως και σήμερα, γίνεται ιδιαίτερη αναφορά στον τρόπο έκφρασης των αναμενόμενων αποτελεσμάτων των επιχειρησιακών δράσεων και δραστηριοτήτων. Σύμφωνα με την μεθοδολογία EMPACT, αυτός ο τρόπος οφείλει να πληροί κριτήρια μέτρησης αποτελεσματικότητας και αποδοτικότητας τα οποία προέρχονται από συγκεκριμένες μεθόδους ανάπτυξης διαδικασιών διαχείρισης (management) βάσει στόχων. Δίχως να επεκταθούμε σε αυτές, αλλά ούτε και στην προέλευση τους, μια που δεν συνιστούν αντικείμενο της παρούσης διατριβής, συνοψίζοντας θα πούμε, ότι μελετώντας τα επίσημα στρατηγικά έγγραφα και κυρίως τις κατευθυντήριες οδηγίες εκπόνησης τους, ο καθορισμός των στόχων ενός αρμόδιου Οργανισμού για την επιβολή του νόμου βάσει π.χ. SMART κριτηρίων, συνιστά την πιο σημαντική μέθοδο αξιολόγησης του προγραμματισμού των εργασιών του.

Οι δείκτες λοιπόν αυτοί, αφορούν την εφαρμογή των ετήσιων προγραμμάτων του κάθε οργανισμού, φορέα και υπηρεσίας τόσο ως προς την διαχείριση του ανθρώπινου δυναμικού του, όσο και ως προς τους χρηματοοικονομικούς πόρους που διαθέτει. Με λίγα λόγια, οι δείκτες αυτοί, δεν υποδεικνύουν την ουσιαστική αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας του εκάστοτε εμπλεκόμενου οργανισμού/φορέα σχετικά με την εκπλήρωση της εντολής που έλαβε. Στην ουσία, αναλαμβάνουν απλά να αναγνωρίσουν τις διεργασίες τις οποίες ανέλαβε

¹⁶⁸ Βλ. σχετικά : *Council of the European Union, 10544/2/17 REV 2, 6481/21 και Europol, Key Performance Indicators - Annex to KPI Guidelines, EMPACT Support 01-21, The Hague, 06 July 2021*

ένας φορέας να θέσει σε πέρας, να δικαιολογήσουν της εφαρμογή του συνολικού προγράμματος και τις δαπάνες που προβλέπονται¹⁶⁹. Όσον αφορά στους δείκτες αποτίμησης της ποιότητας των δράσεων και ειδικά στο συγκεκριμένο τομέα, αυτό που συνηθίζεται είναι να εκφράζονται στο πλαίσιο ανάπτυξης κυρίως ποιοτικών στόχων (quality objectives)¹⁷⁰ με τα αντίστοιχα KPIs μέτρησης της επίδοσης τους, να δημιουργούνται σε ξεχωριστές εκθέσεις σχεδιασμού δραστηριοτήτων αλλά και αυτοαξιολόγησης που εκπονούν οι εκάστοτε εμπλεκόμενοι οργανισμοί/ φορείς και υπηρεσίες¹⁷¹.

7.2 Ο θεσμικός λόγος περί προστασίας των θεμελιωδών δικαιωμάτων και του κυβερνοχώρου στο πλαίσιο υλοποίησης των κύκλων πολιτικής της ΕΕ από το 2012 έως το 2022

Δίχως να επιχειρήσουμε μια κριτική προσέγγιση του τρόπου οργάνωσης, διαχείρισης και ιδεολογικής λειτουργίας του θεσμικού λόγου περί προστασίας των θεμελιωδών δικαιωμάτων και του κυβερνοχώρου, θα περιγράψουμε πολύ συνοπτικά τον τρόπο ενσωμάτωσης του στο πλαίσιο υλοποίησης των κύκλων πολιτικής της ΕΕ από το 2012 έως και σήμερα.

Από τον πρώτο κιάλας δοκιμαστικό κύκλο πολιτικής (2012-2013) εμφανίζονται στη λίστα προτεραιοτήτων αντιμετώπισης απειλών (βλ. Council of the European Union, 11050/11), τόσο το ζήτημα της «παράνομης μετανάστευσης», με οδηγό τη Ιταλία και συνοδηγό τον Frontex, όσο και το «κυβερνοέγκλημα» (με οδηγό την Ρουμανία) με τις παρακάτω διατυπώσεις: *«Να μειωθεί η ικανότητα των ομάδων οργανωμένου εγκλήματος να προωθούν τη λαθρομετανάστευση στην ΕΕ, ιδίως μέσω της νότιας, νοτιοανατολικής και ανατολικής Ευρώπης, και ιδίως στα ελληνοτουρκικά σύνορα και τις προβληματικές περιοχές της Μεσογείου κοντά στη βόρεια Αφρική»* » και *«Να ενταθεί η καταπολέμηση του εγκλήματος στον κυβερνοχώρο και η εγκληματική παράνομη χρήση του διαδικτύου εκ μέρους ομάδων οργανωμένου εγκλήματος»*

Τα προληπτικά όσο και κατασταλτικά μέτρα αυτού του κύκλου πολιτικής, εστίαζαν κυρίως στον εντοπισμό των OCGs που εμπλέκονταν στη διευκόλυνση της παράνομης εισόδου μεταναστών οι οποίες δραστηριοποιούνταν στις χώρες προέλευσης, στα κύρια σημεία εισόδου στην ΕΕ καθώς και σε άλλες εναλλακτικές νόμιμες ή μη οδούς. Κάποιοι από τους βασικούς στρατηγικούς στόχους αφορούσαν την αποτροπή χρήσης από τις OCGs των καναλιών νόμιμης

¹⁶⁹ Για την επίτευξη του σχετικού στρατηγικού στόχου με την κατάρτιση, ως SMART KPI ορίζεται π.χ. ο αριθμός των εξειδικευμένων προγραμμάτων κατάρτισης που οργανώθηκαν και ως SMARTER, ο αριθμός των συμμετεχόντων σε αυτά.

¹⁷⁰ στο πλαίσιο υιοθέτησης των οδηγιών του προτύπου ISO 9001:2015

¹⁷¹ Βλ. CEPOL, *Single Programming Document Years 2020-2022*

μετανάστευσης καθώς επίσης και τον εντοπισμού των πλαστών ή κλεμμένων ταξιδιωτικών εγγράφων.

Στις προτεραιότητες του Συμβουλίου και του αμέσως επόμενου κύκλου πολιτικής της ΕΕ, πέραν των συστάσεων της EU SOCTA 2013, λήφθηκαν σοβαρά υπόψη, πλήθος άλλων στρατηγικών εγγράφων όπως: α) αυτού που εκπονήθηκε από την Επιτροπή - JOIN(2013) και την Ύπατη Εκπρόσωπο της Ένωσης για Θέματα Εξωτερικής Πολιτικής και Πολιτικής Ασφάλειας για τη «Στρατηγική της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο: Για έναν ανοικτό, ασφαλή και προστατευμένο κυβερνοχώρο» (βλ. Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 6225/13, σ. 2), β) οι προτάσεις για στρατηγική δράση της ΕΕ για τις «μεταναστευτικές πιέσεις» (*Migratory Pressures*) (βλ. Council of European Union, 9650/12) και γ) η ετήσια ανάλυση κινδύνου του FRONTEX (βλ. έκδοση 2012). Το πρώτο έγγραφο, το οποίο διατυπώνει ίσως και για πρώτη φορά «το όραμα της ΕΕ» (Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 6225/13, σ. 4) στον τομέα του κυβερνοχώρου, αναφέρει χαρακτηριστικά στην εισαγωγή του:

“Κατά τις δύο τελευταίες δεκαετίες, το διαδίκτυο και γενικότερα ο κυβερνοχώρος είχαν τεράστια επίδραση όλα τα τμήματα της κοινωνίας. Η καθημερινή μας ζωή, τα θεμελιώδη δικαιώματα, οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και οι οικονομίες εξαρτώνται από την ομαλή λειτουργία της τεχνολογίας πληροφοριών και επικοινωνιών. Ο ανοικτός και ελεύθερος κυβερνοχώρος προώθησε την πολιτική και κοινωνική ένταξη παγκοσμίως, κατέργησε τα σύνορα μεταξύ χωρών, κοινοτήτων και πολιτών και κατέστησε δυνατή την αλληλεπίδραση και την κοινή χρήση πληροφοριών και ιδεών ανά την υφήλιο, εξασφάλισε ένα βήμα ελευθερίας της έκφρασης και άσκησης των θεμελιωδών δικαιωμάτων και ενδυνάμωσε τους λαϊκούς αγώνες για δημοκρατικότερες και δικαιότερες κοινωνίες – με τον πλέον εντυπωσιακό τρόπο κατά την Αραβική Άνοιξη. Για να παραμείνει ανοικτός και ελεύθερος ο κυβερνοχώρος, πρέπει να ισχύσουν διαδικτυακά τα ίδια πρότυπα, αρχές και αξίες που προβάλλει η ΕΕ και εκτός διαδικτύου. Τα θεμελιώδη δικαιώματα, η δημοκρατία και το κράτος δικαίου πρέπει να προστατευθούν και στον κυβερνοχώρο. Η ελευθερία και η ευημερία μας εξαρτώνται όλο και περισσότερο από ένα σταθερό και καινοτόμο διαδίκτυο, το οποίο θα συνεχίσει να ανθίζει εάν η ανάπτυξή του προωθείται από την καινοτομία του ιδιωτικού τομέα και από την κοινωνία των πολιτών. Όμως η διαδικτυακή ελευθερία απαιτεί επίσης ασφάλεια και προστασία από έκνομες ενέργειες. Ο κυβερνοχώρος πρέπει να προστατευτεί από συμβάντα, κακόβουλες δραστηριότητες και καταχρήσεις· και οι κυβερνήσεις θα διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο όσον αφορά την εξασφάλιση ελεύθερου και ασφαλούς κυβερνοχώρου...” Σε χώρες εκτός ΕΕ οι

κυβερνήσεις είναι δυνατόν να χρησιμοποιήσουν καταχρηστικά τον κυβερνοχώρο για επιτήρηση και έλεγχο των ιδίων των πολιτών τους. Η ΕΕ μπορεί να αντιταχθεί στην εν λόγω κατάσταση προωθώντας την διαδικτυακή ελευθερία και εξασφαλίζοντας τον σεβασμό των θεμελιωδών δικαιωμάτων στο διαδίκτυο. Όλοι οι προαναφερθέντες παράγοντες εξηγούν γιατί οι κυβερνήσεις ανά την υφήλιο έχουν αρχίσει να καταστρώνουν στρατηγικές για την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο και να θεωρούν τον κυβερνοχώρο ως όλο και σημαντικότερο διεθνές ζήτημα”

Στρατηγική της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο: Για έναν ανοικτό, ασφαλή και προστατευμένο κυβερνοχώρο» (Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 6225/13)

Το συγκεκριμένο έγγραφο αποσαφηνίζει τους ρόλους και τις στρατηγικές αρμοδιότητες και «προσδιορίζει τα απαιτούμενα μέτρα με βάση την αυστηρή και αποτελεσματική προστασία των δικαιωμάτων των πολιτών έτσι ώστε το διαδικτυακό περιβάλλον της ΕΕ να καταστεί το ασφαλέστερο παγκοσμίως» (Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 6225/13, σ. 4).

Σε αυτό το απόσπασμα, διατυπώνεται ξεκάθαρα η προσπάθεια ανασφαλειοποίησης της καθημερινής ζωής (Bigo 2001), η σύνδεση της δήλωσης περί θεμελιωδών δικαιωμάτων, η πιθανότητα κινδύνου (Waever (1998) παραβίασης τους, μια που το κοινό δεν διαθέτει τα κατάλληλα μέσα για να αντιμετωπίσει αυτή την απειλή καθώς και η πιθανότητα εκδήλωσης επικίνδυνης κατάχρησης της ελευθερίας (Huysmans, 2004).

Στο ίδιο έγγραφο, το ζήτημα της «ευαισθητοποίησης» του κοινού σχετικά με την ασφάλεια του στον κυβερνοχώρο, λαμβάνει επιπλέον εξέχοντα ρολό. Με αναφορά στις πρωτοβουλίες οργανισμών, υπηρεσιών, ομάδων εργασίας και εμπειρογνομόνων (ENISA, Europol, Eurojust, EE-ΗΠΙΑ) που είχαν μόλις προηγηθεί (από το 2010 έως το 2012), η Επιτροπή προτείνει για το 2014 και με την υποστήριξη του ENISA, την οργάνωση ενός «πρωταθλήματος ασφάλειας στον κυβερνοχώρο στο οποίο θα διαγωνιστούν φοιτητές προτείνοντας λύσεις ΑΔΠ». Στο συγκεκριμένο σημείο και για πρώτη φορά σε επίσημο έγγραφο αφιερωμένο στις επιχειρησιακές δράσεις αντιμετώπισης του σοβαρού και οργανωμένου εγκλήματος, διατυπώνεται μια συνήθης προσέγγιση από το δημόσιο ή /και ιδιωτικό τομέα, υλοποίησης δραστηριότητας σχετικής με την ασφάλεια των πληροφοριακών συστημάτων η οποία βασίζεται στην «ανοικτή πρόσκληση συμμετοχής προς τους πολίτες» (βλ. Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 6225/13, σ.10). Το «κοινό» δεν καλείται μόνο να πεισθεί ή να παραχωρήσει την επίσημη εξουσιοδότηση στους δημόσιους λειτουργούς να αντιμετωπίσουν

το ζήτημα (βλ. Balzacq 2005) αλλά να ενεργήσει και το ίδιο στις κινήσεις ασφαλειοποίησης στο πλαίσιο ενός συμβάντος αλληλεπίδρασης (βλ. Balzacq 2010).

Επιπλέον, παροτρύνεται η αναβάθμιση του προσφάτως ιδρυθέντος ευρωπαϊκού κέντρου για εγκλήματα στον κυβερνοχώρο (EC3), ως το ευρωπαϊκό σημείο αναφοράς για την καταπολέμηση του ηλεκτρονικού εγκλήματος» (βλ. 6225/13, σ.12), η εντατικοποίηση της συνεργασίας της Ευρωπαϊκής Αστυνομικής Ακαδημίας CEPOL με την Europol καθώς και ο σχεδιασμός και η εφαρμογή νέων εξειδικευμένων στην αποκτήση γνώσης και εμπειρογνομosύνης για την αποτελεσματική αντιμετώπιση του ηλεκτρονικού εγκλήματος εκπαιδευτικών προγραμμάτων (ό.π., σ. 13).

Έτσι, στον 2^ο κύκλο πολιτικής που ακολούθησε (2014-2017) (βλ. Council of the European Union, 12095/13), εκτός από το ζήτημα της παράνομης μετανάστευσης που συμπεριλήφθηκε στη λίστα προτεραιοτήτων με οδηγό αυτήν την φορά την Ιταλία και συνεργάτες την Ελλάδα, Ουγγαρία, Ισπανία και τον Frontex, το ζήτημα του κυβερνοεγκλήματος κατείχε εξέχουσα θέση.

Οι δράσεις που συμφωνήθηκαν, αφορούσαν την άμεση λήψη μέτρων αποτροπής εσόδων από εγκληματικές δραστηριότητες όπως: απάτες μέσω πιστωτικών καρτών (Οδηγός: Ρουμανία, συν-οδηγός: Europol), την καταπολέμηση της σεξουαλικής κακοποίησης και εκμετάλλευσης παιδιών (Οδηγός: Ηνωμένο Βασίλειο, συνοδηγός: Europol) καθώς και τις κυβερνοεπιθέσεις που προσβάλλουν κρίσιμες υποδομές και συστήματα πληροφοριών στην ΕΕ (Οδηγός: Γερμανία, συνοδηγοί : Ρουμανία , Ισπανία, Europol).

Ο κύκλος πολιτικής της ΕΕ για την περίοδο 2018-2021 άρχισε με βάση τη SOCTA της ΕΕ του 2017, σύμφωνα με την οποία, περισσότερες από 5.000 εγκληματικές οργανώσεις λειτουργησαν σε διεθνές επίπεδο, με την δραστηριότητα τους να αναπτύσσεται κυρίως στον χώρο του Διαδικτύου, μέσω παράνομων συναλλαγών με άλλες νέες και αναδυόμενες ομάδες ιδιωτών επιχειρηματιών-εγκληματιών (βλ. SOCTA 2017). Τα αποτελέσματα των δεδομένων αυτής της έκθεσης, οδήγησαν στην εκπόνηση των σχετικών με τις προτεραιότητες, MASPs και OAPs, με το Συμβούλιο να αποφασίζει το «να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στο εμπόριο παράνομων αγαθών και υπηρεσιών στο Διαδίκτυο, συμπεριλαμβανομένων των παραποιημένων εμπορευμάτων» (Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 9450/17, σ. 5) .

Στον τρίτο κύκλο πολιτικής (2018-2021) (βλ. Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 7704/17, 9450/17) το ζήτημα της μετανάστευσης συνδέεται ως προτεραιότητα με το κυβερνοέγκλημα με την παρακάτω μεταξύ άλλων δήλωση: *Εξάρθρωση ομάδων οργανωμένου εγκλήματος που συμβάλλουν στην παράνομη μετανάστευση παρέχοντας υπηρεσίες διακίνησης σε παράτυπους μετανάστες, κατά μήκος των κυριότερων μεταναστευτικών οδών που διέρχονται από*

τα εξωτερικά σύνορα της ΕΕ και εντός της ΕΕ, με ιδιαίτερη έμφαση σε όσους χρησιμοποιούν μεθόδους που θέτουν σε κίνδυνο ανθρώπινες ζωές, παρέχουν τις υπηρεσίες τους στο Διαδίκτυο και έχουν ενσωματώσει στο επιχειρηματικό μοντέλο τους την απάτη περί τα έγγραφα» (9450/17, σ 7).

Τον Μάιο του 2021 και μετά την απόφαση του Συμβουλίου σχετικά με την εξέλιξη του κύκλου πολιτικής της ΕΕ/EMPACT 2022+, καθορίζονται εκ νέου οι προτεραιότητες στο τομέα της κυβερνοασφάλειας όπως: κυβερνοεπιθέσεις, χρηματοοικονομικά εγκλήματα που δραστηριοποιούνται μέσω του διαδικτύου (εξαπάτηση ιδιωτών, επιχειρήσεων, οργανισμών και υπηρεσιών δημόσιου τομέα που χρησιμοποιούν διαδικτυακές πλατφόρμες), εξάρθρωση των εγκληματικών δικτύων που ενέχονται στην εμπορία ανθρώπων για όλες τις μορφές εκμετάλλευσης συμπεριλαμβανομένης αυτής που σχετίζεται με την σεξουαλική εκμετάλλευση θυμάτων στο διαδίκτυο, τη διακίνηση παράτυπων μεταναστών καθώς και αυτών που εμπλέκονται «στην παραγωγή και την παροχή πλαστών και παραποιημένων εγγράφων σε άλλους εγκληματίες (6481/21, σ. 11)

7.3 Συμπεράσματα Α' Μέρους κεφαλαίου

Η θεωρητική βάση αυτού του κεφαλαίου που προσεγγίζει πολύ γενικά τον ρόλο των διαδικασιών και των τεχνικών εποπτείας της απόδοσης των οργανισμών/φορέων και υπηρεσιών στην υλοποίηση των εκπαιδευτικών τους δραστηριοτήτων, είναι εμπνευσμένη από τη θεωρία της ασφαλειοποίησης, τις μελέτες που εστίασαν τόσο στις επικοινωνιακές πράξεις διαμεσολάβησης μεταξύ των δρώντων ασφαλειοποίησης όσο και τις πρακτικές του(των) κοιν(ών) εντός των οποίου επιτελούνται καθώς και από αυτές που επιχείρησαν τη σύγχρονη ανάγνωση της λογοθετικής σύ της πολιτικής που μεριμνά για την ασφάλεια μέσω του πλαισίου της Φουκωϊκής “κυβερνητικότητας,” και των παγιωμένων πρακτικών των σχετικά «αυτόνομων» “Πεδίων” του Bourdieu.

Στην παρούσα εργασία, υποστηρίζεται ότι το *dispositif*, το τακτικό πλάνο σχεδιασμού των δραστηριοτήτων, μεταξύ των οποίων περιλαμβάνονται και οι σχετικές με την ανάπτυξη πρακτικών απόκτησης γνώσης και δεξιοτήτων που αναπτύσσονται μέσω της εκπαίδευσης, εκτός του ότι εντός του, συνεχώς εξελίσσεται η διαχείριση πολλών ετερογενών πραγμάτων, συνιστά ίσως και το πιο βασικό παράγοντα της κατά Huysmans (2004, σ. 9) τεχνοκρατικής πτυχής της πολιτικής αντιμετώπισης απειλών. Κατά κάποιο τρόπο, επιβεβαιώνεται ο ισχυρισμός του Balzacq (2008,2015), ότι η έρευνα δεν πρέπει να εστιάζει (εγώ θα

συμπληρώσω, μόνο) στο επίπεδο του λόγου, αλλά πρέπει να επικεντρώνεται στη λειτουργία των μέσων πολιτικής (*policy instruments*), ή αλλιώς των εργαλείων ασφαλειοποίησης.

Εντός του κοινωνικού και τεχνικού (*social and technical*) *dispositif* που ενσωματώνει μια συγκεκριμένη αντίληψη για τον κίνδυνο και που χρησιμοποιείται για την αντιμετώπιση ενός δημόσιου ζητήματος (Balzacq 2008, σ. 75-79), τα τεχνολογικά τεχνουργήματα που αξιοποιούνται στις ρουτίνες απόκτησης τεχνικής γνώσης και δεξιοτήτων, όπως αποδεικνύεται από την παραπάνω έρευνα, κατέχουν εξέχοντα ρόλο.

Λόγω περιορισμών, σχετικών με την άδεια κοινοποίησης συγκεκριμένου περιεχομένου των παραπάνω επίσημων εγγράφων όπως αυτών των MASPs και OAPs, ήταν αδύνατη η ανάπτυξη μιας λεπτομερούς πολυτροπικής ανάλυσης αυτών στην παρούσα διατριβή. Η αλήθεια είναι, ότι μόνο σε ένα τέτοιο επίπεδο θα ήταν εφικτή η διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο χρησιμοποιούνται πχ οι λίστες, ο κουκκίδες και οι πίνακες, για να μετασχηματίσουν τους γλωσσικούς κώδικες σημείωσης της πληροφορίας σε [APIΘΜΟ(ύ)Σ] που νομιμοποιούν το *discourse* του συστήματος διαχείρισης της απόδοσης (*performance management*) το οποίο υιοθετείται¹⁷². Παρόλο που η έρευνα για το συγκεκριμένο κεφάλαιο περιορίστηκε αναγκαστικά στην κοινοποίηση ενός μικρού αριθμού διασυνδεδεμένων εγγράφων, θεωρώ ότι είναι εφικτή η κατανόηση του γενικότερου τρόπου με τον οποίο αυτά τα έγγραφα εν τέλει λειτουργούν, αλλά και αναπλαισιώνουν την διαδικασία παρακολούθησης της απόδοσης των επιχειρησιακών δράσεων και δραστηριοτήτων των οργανισμών εντός του ευρωπαϊκού πλαισίου χάραξης πολιτικής [*la politique*] αντιμετώπισης απειλών για την ασφάλεια.

Η διαδικασία που περιγράψαμε παραπάνω και που αξιοποιεί το πεδίο των επαγγελματιών ασφαλείας, συνιστά το βασικό διαδικαστικό μοντέλο και εργαλειακό τρόπο προσέγγισης ανάπτυξης επιχειρημάτων και *απόδειξης* του τι συνιστά απειλή για την ασφάλεια. Παρόλες τις προβλεπόμενες επαναλαμβανόμενες διαδικασίες ανατροφοδότησης και των ενδιάμεσων αξιολογήσεων, αυτό το ευρύτερο πλαίσιο παραγωγής νοήματος αποτελεί και το κύριο *off the screen context* της περίπτωσης, το οποίο καθίσταται εμφανές, μόνο μέσω αυτών των -κατά κάποιο τρόπο - σημειωτικών αντιπροσωπευτικών παραδειγμάτων/ υποδειγμάτων (*instantiations*), των Βασικών Δεικτών Επίδοσης (KPIs).

Τα KPIs καταλήγουν να λειτουργούν ως τα μοναδικά επαγωγικά σχήματα τα οποία επιβεβαιώνουν την παρουσίαση επιχειρημάτων και διαφορετικών λογικών σχημάτων πειθούς

¹⁷² Βλέπε επίσης Ledin, P., & Machin, D. (2016). Performance management discourse and the shift to an administrative logic of operation: a multimodal critical discourse analytical approach. *Text & Talk*, 36, 445 - 467.

(logics of persuasion),-πρώτα στις διαφορετικές αρχές ασφαλειοποίησης και μέσω αυτών, σε διαφορετικά είδη κοινού- σχετικά με το τι συνιστά απειλή, ακριβώς με τον ίδιο τρόπο, όπως σε μια κινηματογραφική ταινία αναπαρίσταται ο κίνδυνος στους θεατές, μέσω μιας συγκεκριμένης έκφρασης φοβισμένου προσώπου σε ένα χαρακτήρα, δίχως όμως να εμφανίζεται στο πλάνο. Ανεξάρτητα από την *αντικειμενική* τους δομή και την πραγματική αριθμητική τους αξία, αναπαριστούν ξεκάθαρα, εκτός των στρατηγικών και επιχειρησιακών αναγκών που πρέπει να ικανοποιηθούν, τις κοινωνικές πρακτικές και τις αξίες των δρώντων του πεδίου που μεριμνά για την ασφάλεια. Από αυτά τα σημεία, (δείκτες, επιχειρήματα, αξιώματα) καθώς και από τον διαδικαστικό τρόπο διαχείρισης αυτών, μέσω μιας αλυσίδας φαινομενικά επίσης *λογικών* σχέσεων, παράγεται το αίτημα της τυπικής κατανόησης από μέρους των οργανισμών/φορέων/υπηρεσιών που εμπλέκονται (και κατ' επέκταση των πολιτών), του προβλήματος/ ζητήματος απειλής για την ασφάλεια, καθώς και της αναγκαιότητας του, να επιλυθεί στο πλαίσιο ενός συγκεκριμένου χρονικού διαστήματος.

Στο τομέα της κατάρτισης, λήψης μέτρων πρόληψης αλλά και ευαισθητοποίησης των δρώντων ασφαλειοποίησης και της κοινωνίας, τα εμπλεκόμενα μέρη καλούνται στο να *αποδείξουν* πολύ περισσότερο ότι έχουν κατανοήσει το *πρόβλημα (problem/issue)*, παρά το να διερευνήσουν μια *μη-προσδιορισμένη κατάσταση (indeterminate situation)*¹⁷³. Για τους αρμόδιους οργανισμούς/φορείς/ υπηρεσίες που μεριμνούν για την ασφάλεια, ο αντίκτυπος των δραστηριοτήτων για την υλοποίηση των οποίων είναι υπεύθυνοι βάσει των σχετικών G-MASP και OAPs, συνιστά μια από τις βασικότερες προκλήσεις, καθώς η εμφάνιση θετικού προσήμου σε αυτούς τους δείκτες, αποτελεί βασική παράμετρο για την περαιτέρω ενίσχυση των κατά Bourdieu στρατηγικών τους, στο σχετικό πεδίο.

Συνοψίζοντας, για την εκτίμηση της απόδοσης μιας εκπαιδευτικής δράσης, τα κύρια εργαλεία τα οποία αξιοποιούν οι αρμόδιοι οργανισμοί είναι, η αριθμητική αποτίμηση α) της συμμετοχής ανά δραστηριότητα, β) των πιθανών συμπράξεων που αναπτύχθηκαν εντός του πλαισίου, γ) των εκπαιδευτικών εργαλείων που παρήχθησαν και αξιοποιήθηκαν, καθώς επίσης και τα ποσοτικά αλλά και ποιοτικά αποτελέσματα των συνεντεύξεων και ερωτηματολογίων που συμπληρώνουν οι ίδιοι οι επιμορφωμένοι μετά την ολοκλήρωση του εκπαιδευτικής δραστηριότητας.

Όπως θα δούμε στα παρακάτω κεφάλαια, προκειμένου ένας οργανισμός να καταστεί ευέλικτος και αποτελεσματικός, να ανταποκριθεί δηλαδή στις απαιτήσεις για εφαρμογή,

¹⁷³ Βλ. αναφορές στον Charles Sanders Peirce και στον John Dewey στο Lorino, Philippe. (2018). *Pragmatism and organization studies*. 10.1093/oso/9780198753216.001.0001. σ. 106

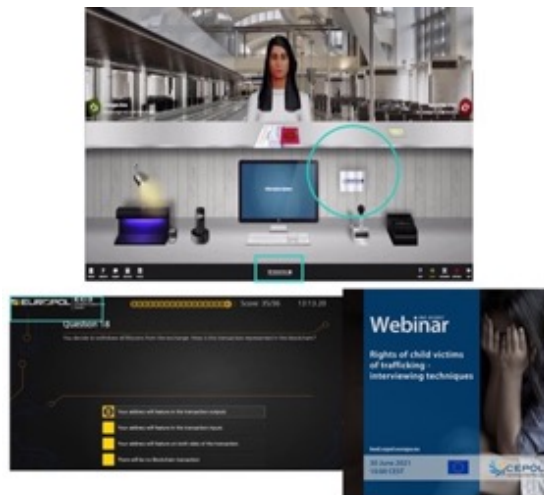
παρακολούθηση και αξιολόγηση, των διασυνδεόμενων δραστηριοτήτων με την κατάρτιση των επαγγελματιών, η εισαγωγή διαδικασιών, όπως αυτών που υποστηρίζουν την αυτοκατευθυνόμενη μάθηση και τη δια βίου εκπαίδευση, καθώς και η παραγωγή καινοτόμου πολυμεσικού εκπαιδευτικού υλικού, συνιστούν *εργαλεία*, που συμβάλλουν στην δημιουργία, τουλάχιστον, εκείνου του ελκυστικού πλαισίου εντός του οποίου, π.χ. ο αριθμός των εκπαιδευομένων που ανταποκρίνεται- βασικός δείκτης επίδοσης για τις δραστηριότητες κατάρτισης στο G-MASP και OAPs -, είναι τέτοιος, που επιτρέπει στον οργανισμό που έχει αναλάβει την εκτέλεση των σχετικών σχεδίων που του έχουν τεθεί, να καταστεί ως ένας από τους βασικούς άξονες μεταφοράς του επιθυμητού νοήματος.

7.4 Μελέτη περίπτωσης: Τα σήματα-λογότυπα των οργανισμών. Δυο εμπειρικές μελέτες βασισμένες στην παρατήρηση δεδομένων για το χρώμα, το σχήμα και την τυπογραφία

Εισαγωγή

Ο ρόλος του σήματος-λογοτύπου των οργανισμών στις επικοινωνιακές περιστάσεις που μελετάμε είναι εξαιρετικά σημαντικός (βλ. Εικόνα 9). Κάθε ένα από αυτά, προσεγγίζεται ως εκείνο το (mini/primary) genre το οποίο επαναπλαισιώνεται σε άλλα (secondary genres), όπως το παιχνίδι, τα εγχειρίδια, τα θεματικά εκπαιδευτικά φιλμ, τους επίσημους ιστότοπους κ.τ.λ. (βλ. και Baldry and Thibault 2006 σ. 43). Πιο απλά, όπως το όνομα μιας εφημερίδας συνιστά ένα είδος γνώσης που μπορεί να αποπροσανατολίσει την ανάγνωση του ίδιου του μηνύματος σύμφωνα με το Barthes, έτσι και το λογότυπο σε αυτά τα τεχνουργήματα κινητοποιεί μια ενδεχόμενη γνώση και σηματοδοτεί τη συλλογική επικοινωνιακή περίσταση. (βλ. Barthes, 1961, σ. 127)

Εικόνα 9. Παραδείγματα πολυτροπικής επαναπλαισίωσης πολυτροπικού λόγου (multimodal recontextualization). Το σήμα-λογότυπο.



Σημείωση: 10 στα διαδραστικά πολυτροπικά τεχνουργήματα Schengen Borders Code eLearning Tool: game simulation-based online training tool [Frontex] / Cryptopol: simulation web-based game [Europol], Webinar announcement & cover [Cepol] Το σήμα-λογότυπο. συνιστά αυτό που ονομάζουν οι Baldry και Thibault “primary genre” ενώ τα εκπαιδευτικά πολυτροπικά τεχνουργήματα τα “secondary genres” (Baldry and Thibault, 2006 σ. 43)

Στη παρούσα ενότητα παρουσιάζεται μια διερευνητική μελέτη δεδομένων για το χρώμα, το σχήμα και την τυπογραφία η οποία βασίζεται στην σύνθεση των παρακάτω παραδοχών:

α) στην αρχή της δυνατότητας παραγωγής νοήματος μέσω της βιωματικής πρακτικής (experiential meaning potential) των Kress και Van Leeuwen. Σύμφωνα με τους συγγραφείς, η σημασιολογική δυναμική των σημαινόντων προέρχεται «από το τι ακριβώς κάνουμε κατά την στιγμή της παραγωγής τους και από την ικανότητά μας να μετασχηματίσουμε την δράση μας σε γνώση, να επεκτείνουμε την εμπειρία από το επίπεδο της πρακτικής στο επίπεδο της μεταφοράς (metaphor) και μέσα από την προσωπική μας εμπειρία ενός σημαίνοντος, να κατανοήσουμε αντίστοιχες υφής προεκτάσεις των πράξεων άλλων δρώντων» (Kress & Van Leeuwen, 2001, σ. 18-22).

β) στην αρχή ότι, οποιαδήποτε διαδικασία ανάλυσης (κωδικοποίηση κ.ά.) οφείλει πάντα να λαμβάνει τους πολυτροπικούς σχηματισμούς (configuration) των σημειωτικών πόρων, -τους διαφορετικούς τρόπους δηλαδή, με τους οποίους συναρθρώνονται σε δεδομένα περιβάλλοντα-, καθώς και την περικειμενική (contextualized) πλαισίωση τους. Επί της ουσίας, καμία ανάλυση δεν μπορεί να αρχίζει εστιάζοντας με έναν σημειωτικό πόρο όπως για παράδειγμα μόνο το χρώμα ή την τυπογραφία. (Ledin & Machin 2020, σ 36).

γ) στην παραδοχή ότι, το νόημα πραγματώνεται μέσω του υλικού των σημειωτικών τρόπων και της σημειωτικής τους πτυχής /καμβά. Οι δυο αυτές πτυχές, πρέπει να διερευνώνται ξεχωριστά, ακόμη και στις περιπτώσεις μελέτης απεικονιστικών μέσων (media depiction). (βλ. Bateman et al 2017 και 1^ο κεφάλαιο της παρούσας διατριβής).

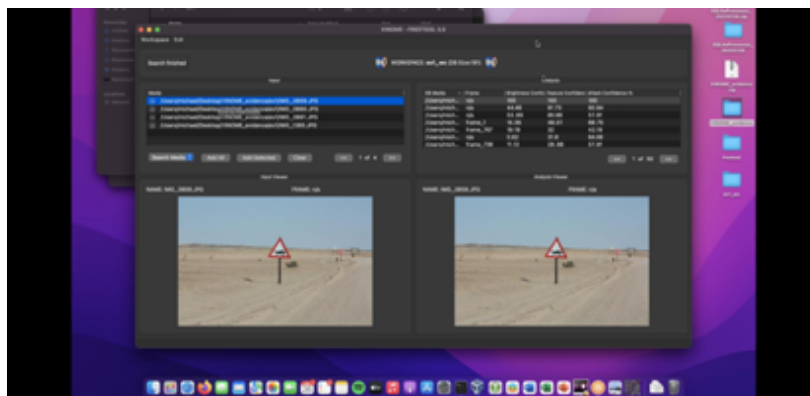
δ) στην παραδοχή ότι, στα σύγχρονα περιβάλλοντα διάδρασης και επικοινωνίας η συμβολή στην παραγωγή νοήματος του κάθε σημειωτικού τρόπου (η τροπική του δυνατότητα -modal affordance) είναι μόνο μερική και η σχεδιαστική επιλογή των τρόπων εντός των πολυτροπικών συνόλων - συνθέσεων (multimodal ensembles), είναι και αυτή που επιτρέπει την μεταξύ τους συμπληρωματική διεπίδραση (βλ. Jewitt, 2013, 254 και Bezemer & Kress, 2016, σ. 28-30)

Ως ένα ακόμη βήμα προς τη μελέτη της οπτικής θέασης, σε αυτό το κεφάλαιο, επιχειρώ να εξετάσω τον τρόπο που η αξιοποίηση του χρώματος συνιστά αναπόσπαστο μέρος του πεδίου και των πρακτικών που συνδέεται με την ασφάλεια. Πιο συγκεκριμένα, το συγκεκριμένο κεφάλαιο διακρίνεται σε δύο διαφορετικές εργασίες οι οποίες προτείνουν - με διαφορετικό τρόπο η κάθε μια - μια αναλυτική λύση μεταχείρισης του χρώματος ως μια ξεχωριστή, θα μπορούσαμε να πούμε, υλική επεξεργασία των σχέσεων των χρωματικών σχεδιαστικών επιλογών. Για την εκπόνηση και των δύο εργασιών, επιλέχθηκε η γλώσσα προγραμματισμού Python και όχι κάποιο έτοιμο λογισμικό.

7.4.1 Διαχείριση και επεξεργασία εικόνας στην Python κατά τη διεξαγωγή εγκληματολογικών ψηφιακών ερευνών.

Η γλώσσα Python αποτελεί την πλέον δημοφιλή γλώσσα προγραμματισμού εφαρμογών και εργαλείων που αναπτύσσονται ευρέως και στο πεδίο των επαγγελματιών που μεριμνούν για την ασφάλεια. Μια από τις πιο πρόσφατες ευρωπαϊκές στρατηγικές υποστήριξης αντιμετώπισης πολύπλευρων και πολύπλοκων ερευνών είναι η ανάπτυξη του FREETOOL project, ενός κιτ εργαλείων, το οποίο αναπτύχθηκε εντός του πλαισίου συνεργασίας των οργανισμών CEPOL, EC3, ECTEG και EACTDA.¹⁷⁴ Από το 2016 έως και σήμερα, έχουν ήδη αναπτυχθεί 12 βασικά εργαλεία υποστήριξης ερευνών που σχετίζονται κυρίως με το κυβερνοέγκλημα. Κάποια από τα πιο δημοφιλή, τα οποία και ενσωματώνονται στην εκπαίδευση των επαγγελματιών, είναι γραμμένα σε Python, όπως: το APINGA(Python), το DeepThought (Python + Docker), το Stamper (Python + PyQt) και το VINOME (Python). Δίχως να επεκταθούμε στην περιγραφή αυτών, θα αναφερθούμε μόνο στο VINOME (Colour and featuring matching) (Εικόνα 10) το οποίο αποσκοπεί στην γρήγορη επεξεργασία των ψηφιακών δεδομένων που συλλέγονται κατά την διάρκεια της έρευνας και πιο συγκεκριμένα στην αυτοματοποιημένη ανάλυση εικόνων (στατικών και κινούμενων) με στόχο την ανίχνευση ομοιοτήτων μεταξύ διαφορετικών μεταξύ τους πολυμεσικών αρχείων.

Εικόνα 10 Στιγμιότυπο από τη διεπαφή του εργαλείου ανίχνευσης ομοιοτήτων μεταξύ διαφορετικών μεταξύ τους πολυμεσικών αρχείων VINOME



Πάρα πολύ συνοπτικά, το κάθε βίντεο αρχικά οργανώνεται σε διαδοχικά πλαίσια (frames). Κατόπιν η ανάλυση θα συνεχιστεί με υπολογιστικές πράξεις κατάτμησης εικόνων που θα εκτελεστούν μέσω συγκεκριμένων βιβλιοθηκών και αλγορίθμων (dhash – «difference hash» αλγόριθμος). Το αποτέλεσμα ταυτοποίησης η μη των frames/εικόνων εξάγεται βάση

¹⁷⁴ <https://thefreetoolproject.eu/> [Πρόσβαση, 25/1/2022]

ενός μαθηματικού κριτηρίου/αλγορίθμου που ονομάζεται απόσταση hamming¹⁷⁵. Εάν η απόσταση hamming μεταξύ τους δεν είναι μεγαλύτερη από ένα δεδομένο όριο τότε ταυτίζονται.

Στη συνέχεια, τα επιλεγμένα frames υποβάλλονται σε υπολογισμούς του πίνακα του χρωματικού τους ιστογράμματος (colour histogram matrix) και του πίνακα των χαρακτηριστικών περιεχομένου τους (content features matrix). Αυτές οι πράξεις και τα αποτελέσματα αποθηκεύονται σε μια κεντρική βάση δεδομένων για περαιτέρω σύγκριση.

Θα μπορούσαμε να πούμε ότι το εργαλείο αυτό αποτέλεσε και την αφορμή για την αναζήτηση και την υιοθέτηση μεθόδων και συναφών τεχνικών ως εργαλεία ανάλυσης για την παρούσα ενότητα της διατριβής.

7.5 Α. Χρώμα – Σχήμα – Τυπογραφία

Η πρώτη ανάλυση βασίστηκε στην ορολογία και το μεθοδολογικό παράδειγμα των Christian M. Johannessen, Mads L. Tvede, Kristoffer C. Boesen και Tuomo Hiippal (2021) – καθώς επίσης και σε προτάσεις προγενέστερων εργασιών του Johannessen (2011, 2016, 2018) Μοναδικός σκοπός αυτής της ενότητας είναι η ανάδειξη αυτής της μεθόδου ως η ιδανική για την ανάλυση γραφικών εκφράσεων στην πολυτροπική έρευνα. Ωστόσο, διατυπώνονται κάποιες παρατηρήσεις αλλά και νέες προτάσεις σχετικές με τις τεχνικές παρατήρησης και ανάλυσης τους, καθώς επίσης και διαφορετικές θεωρητικές προσεγγίσεις της χρήσης συγκεκριμένων όρων δομικών χαρακτηριστικών, όπως αυτής του «stroke». Ακριβώς επειδή αυτή η ενότητα αποσκοπεί κυρίως στο να εισάγει τον αναγνώστη στη λογική της πολυπλοκότητας που διακρίνει την ανάλυση αυτών των μηχανισμών - που επί της ουσίας «λογοδοτούν» για τα οπτικά γεγονότα-, το δείγμα έχει κυρίως χαρακτήρα μόνο παραδείγματος για το πως μπορεί να αναπτυχθεί μια αντίστοιχη ανάλυση με μεγαλύτερο όγκο πληροφορίας. Συνολικά, αναλύθηκαν 30 λογότυπα (βλ. Εικόνα 11) στα οποία περιλαμβάνονται

- τα σήματα των ευρωπαϊκών οργανισμών που συγκροτούν τον τομέα της δικαιοσύνης και εσωτερικών υποθέσεων- ΔΕΥ (Justice and Home Affairs Agencies -JHA-) (βλ. Εικόνα 12) καθώς και άλλων ευρωπαϊκών (στον πίνακα ως B-EUTRP: EU Basic Training Providers) και

¹⁷⁵ Μια πολύ ενδιαφέρουσα επιστημονική εργασία που μπορεί να συμβάλει στην κατανόηση της απόστασης hamming είναι αυτής των Yu Liu, Yangtao Wang, Ke Zhou, Yujuan Yang, Yifei Liu, Semantic-aware data quality assessment for image big data, Future Generation Computer Systems, Volume 102, 2020, Pages 53-65, ISSN 0167-739X, <https://doi.org/10.1016/j.future.2019.07.063>.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0167739X19302304f>

- ορισμένων μη ευρωπαϊκών οργανισμών και υπηρεσιών που συμβάλλουν καθοριστικά στη προώθηση και ενσωμάτωση των θεμελιωδών δικαιωμάτων στις εκπαιδευτικές και επιχειρησιακές δραστηριότητές τους (στον πίνακα ως KTA - Key Training Actors). Η βασική διαφοροποίηση αυτών των φορέων, έγκειται στην ισχύ και στο πλαίσιο αναφοράς τους εντός του συγκεκριμένου πεδίου.

Η αρχική μου πρόθεση ήταν να αναλυθεί ενδελεχώς το σύνολο των λογοτύπων του πεδίου που εστιάζουμε (51 σε αριθμό), με σκοπό την ανάδειξη των διαφορών των πέντε ομάδων που συγκροτούνται από φορείς που αναλαμβάνουν να καλύψουν (5) «*διαφορετικές πτυχές της καθημερινής ζωής των πολιτών*»¹⁷⁶ - όπως αυτές ακριβώς διατυπώνονται στην περιγραφή φορέων του δικτύου EU Agencies (EUAN)

Όλοι αυτοί οι φορείς, συνιστούν σημαντικό μέρος του *extra-ludic* πεδίου των εκπαιδευτικών καινοτόμων ενοτήτων του πεδίου, ωστόσο, εξαιτίας κάποιων τυπικών περιορισμών (χρονικών αλλά και διαδικασιών που αφορούν τις γνωστοποιήσεις στους φορείς, τήρησης των αρχείων και της επεξεργασίας τους), η συγκεκριμένη ανάλυση συνιστά πρόταση για μελλοντική διερεύνηση.

Παρακάτω ακολουθεί εικόνα η οποία περιλαμβάνει τα πιο βασικά σήματα - λογότυπα των οργανισμών που συγκροτούν το πεδίο που εμπλέκει και παράγει πρακτικές κατάρτισης επαγγελματιών ασφαλείας για ζητήματα όπως αυτό της προστασίας των θεμελιωδών δικαιωμάτων και της ασφάλειας των πολιτών από τις κυβερνοαπειλές.

¹⁷⁶ Βλ. <https://euagencies.eu/>

Εικόνα 11. Τα σήματα-λογότυπα των βασικότερων οργανισμών που συγκροτούν το Πεδίο επαγγελματιών που μεριμνά για την ασφάλεια και την κατάρτιση τους για τα ζητήματα υπεράσπισης θεμελιωδών δικαιωμάτων και προστασίας των πολιτών από τις κυβερνοαπειλές



Εικόνα 12 Τα λογότυπα των εννέα οργανισμών που συγκροτούν το τομέα JHA (ΔΕΥ) [2021]



Η μέθοδος των Johannessen, Tvede, Boesen & Hiippala (2021) αξιοποιεί την προσέγγιση του Morten Boeriis (2012), τις μεθοδολογικές αρχές, εργαλεία και έννοιες του μοντέλου ανάλυσης των Baldry και Thibau (2006)¹⁷⁷ τις οποίες υιοθέτησε, καθώς επίσης και τον ισχυρισμό του ότι: για την κατανόηση της κλίμακας (rank) των χρωιών¹⁷⁸, των τυπογραφικών, των μορφολογικών στοιχείων και των συστατικών του υλικού/της οπτικής σύνθεσης (O'Toole, 1994)], ο ερευνητής οφείλει να συμπεριλάβει στην έρευνα του όλες τις σχετικές με τους *μηχανισμούς συνάφειας* (affinity mechanisms) παρατηρήσεις μεταξύ των περιοχών (graphic regions) όπου αυτά συγκεντρώνονται¹⁷⁹.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να αναφέρουμε ότι στην εργασία των Johannessen et al. (2021), παρόλο που αυτή βασίζεται σε συγκεκριμένο θεωρητικό πλαίσιο σημαντικό μέρος του οποίου συνιστούν gestalt πειράματα και προτάσεις, καθίσταται εξ αρχής σαφές ότι, κατά την ανάλυση του σχήματος (shape analysis - πρώτη φάση ανάλυσης), η χαρτογράφηση των σημείων-συμβόλων των λογοτύπων δεν αποσκοπεί στην ανάδειξη των αντιληπτικών ιδιοτήτων που κάνουν δυνατή την οργάνωση των δομικών και άλλων διατάξεων (ή αλλιώς οπτικών clusters¹⁸⁰) παρά μόνο, στο πολύ τυπικό διαχωρισμό τους, στη τυπική καταγραφή της θέσης και της λειτουργίας τους στην συνολική διάταξη¹⁸¹.

¹⁷⁷ όπως *cluster analysis* και *functional region*. Βλ., Baldry & Thibault, 2006 σ. 21 και σ. 42

¹⁷⁸ των χρωματικών διαβαθμίσεων, δηλαδή, σε ένα φάσμα- βλ., και Arnheim 1987 σ. 383

¹⁷⁹ Βασισμένος στην gestalt θεωρία ο Morten Boeriis, μελετά το τρόπο που η δομική διάκριση και συνοχή των γραφικών στοιχείων μιας κλίμακας εξαρτάται από μηχανισμούς όπως αυτόν της εγγύτητας (proximity), του διαχωρισμού (separation), της στοίχισης (alignment), της αντίθεσης κ.τ.λ. Βλ. Morten Boeriis, 2012. στο Christian Mosbæk Johannessen (2017), σ. 4

¹⁸⁰ Ποικίλα εστιακά σημεία μπορεί να ιδωθούν μαζί ως συμπλέγματα των κύριων σημείων που εμπεριέχουν μεγάλο μέρος νοήματος

¹⁸¹ Συγκεκριμένα αναφέρουν: *To be clear, the analysis operationalises certain material properties of space and shape in graphic canvases at a purely formal level. It does not model how we in fact perceive a logo (for example, we perceive the Ogol icotype as three overlapping, transparent shapes fanned out around a hole, not 7 individual graphic regions), nor how it could be said to be meaningful* (βλ. Johannessen et al 2021, σ.6)

Επισημείωση γλωσσικού-τυπογραφικού και εικονογραφικού μηνύματος

Για τις ανάγκες επισημείωσης των αρχείων αρχικά συλλέχθηκαν μόνο διανυσματικές εικόνες των συμβόλων (vector graphics) σε μορφή svg ή ai και όχι ψηφιογραφικές (bitmap graphics). Η συλλογή αυτών, έγινε είτε από τους επίσημους ιστότοπους των οργανισμών και τις επίσημες πλατφόρμες τους, είτε εξήχθησαν από τους επίσημους οδηγούς οπτικής ταυτότητας και επικοινωνίας (brand/visual identity manuals) μέσω του εργαλείου επεξεργασίας γραφικών Adobe Illustrator. Πιο συγκεκριμένα και με την προϋπόθεση ότι τα pdf αρχεία αυτών των οδηγιών είναι «ανοιχτά», μπορούν να εισαχθούν και να προβληθούν στο περιβάλλον της εφαρμογής Illustrator, διατηρώντας τη γραμμική μορφή του περιεχομένου τους για περαιτέρω επεξεργασία. Μέσω συγκεκριμένων τεχνικών διαδικασιών και εργαλείων του ψηφιακού περιβάλλοντος, μπορεί το λογότυπο να απομονωθεί διατηρώντας τόσο τη ποιότητα, όσο και την ακρίβεια, ως προς τα σύνολα των γραμμών, καμπυλών και σημείων που δημιουργήθηκαν την στιγμή της παραγωγής τους.

Η παρούσα ερευνητική εργασία υποστηρίζει ότι η αναζήτηση και η αξιοποίηση αυτών των αναλυτικών εγχειρίδιων προδιαγραφών χρήσης των λογοτύπων, σε οποιαδήποτε περίπτωση είναι επιβεβλημένη. Η θέση αυτή, συνιστά μία τις κύριες διαφορές της με την εργασία των Johannessen et al (2021) καθώς αυτά τα εγχειρίδια περιγράφουν με σαφήνεια τις προθέσεις των σχεδιαστών. Για παράδειγμα, σημαντικό μέρος σε αυτά αποτελεί η περιγραφή του χρωματικού κώδικα του κάθε στοιχείου. Το κάθε αρχείο το οποίο συλλέγει ο ερευνητής μέσω διαδικτύου (π.χ. μέσω Wikipedia,) μπορεί να έχει υποστεί επεξεργασία μέσω κάποιου προγράμματος γραφικών με τέτοιο τρόπο, έτσι που για παράδειγμα, οι τιμές χρωμάτων να μην συμφωνούν τελικά με τις πραγματικές προθέσεις των σχεδιαστών και κατ'έκταση, η ανάλυση του, να καταλήγει να βασίζεται σε μια «λανθασμένη» αναπαραγωγή του. Σε αυτό το σημείο να σημειώσω ότι, στη παρούσα ανάλυση, λήφθηκαν υπόψη οι συστάσεις των σχεδιαστών που αφορούσαν στη χρήση του σήματος μόνο σε ψηφιακά τεχνουργήματα και όχι σε έντυπα.

Στο βασικό σώμα της διατριβής παρουσιάζεται σε εικόνες μόνο η επεξεργασία και ανάλυση του λογοτύπου του Οργανισμού της Ceurol. Για τους άλλους δύο οργανισμούς, Frontex και Europol βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β.

Εικόνα 13 Οι δύο καμβάδες, το λογότυπο και το εικονότυπο του σήματος του οργανισμού CEPOL

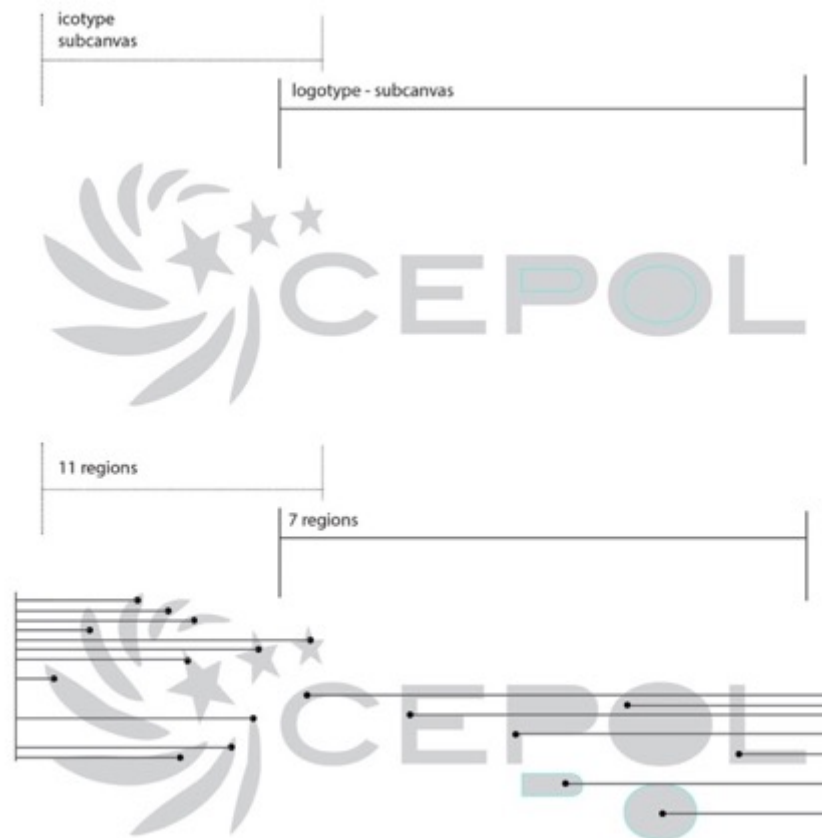


7.5.1 Ανάλυση του Σχήματος – Shape Analysis

Τα σύμβολα των περισσότερων οργανισμών αποτελούνται από μια συγκεκριμένη ακολουθία λειτουργικών στοιχείων (functional clusters) (βλ. Baldry and Thibault's 2006, σ. 21), ένα λογότυπο (logotype) και ένα εικονότυπο (icotype) (βλ. Heilbrunn 2006[1997] σ. 11). Τα δύο αυτά μέρη, αντιμετωπίζονται ως δύο διαφορετικοί *καμβάδες* (βλ. Bateman et al, 2017 και 1ο κεφ. της εν λόγω διατριβής) οι οποίοι εκφράζουν το συνδυασμό του γλωσσικού-τυπογραφικού και εικονογραφικού μηνύματος. Το πρώτο βήμα στην ανάλυση του σήματος, λοιπόν, περιλαμβάνει τη διάκριση αυτών των δύο περιοχών. Με αυτό τον τρόπο, αναγνωρίζονται οι διαφορετικές πτυχές του νοήματος του κάθε ενός, στο σύνολο του μηνύματος (Εικόνα 13)

Στη συνέχεια, καθορίζουμε τον αριθμό των διακριτών περιοχών (regions) που υπάρχουν τόσο στο λογότυπο, όσο και στο εικονότυπο με τη λογική την οποία περιγράψαμε παραπάνω. Οι κοίλες αρνητικές/κενές περιοχές (counters) εντός των καμπύλων τμημάτων στα γράμματα (loops) «P» και «O» θεωρούνται επίσης ως διακριτές περιοχές. Έτσι στο σήμα-λογότυπο της Cepol, διακρίνονται στο εικονότυπο 11 περιοχές και στο λογότυπο 7. (Εικόνα 14)

Εικόνα 14 Διάκριση καμβάδων στο σήμα λογότυπο του CEPOL. Graphic regions.



Σημείωση: 11 Εργαλεία που αξιοποιήθηκαν: Adobe Illustrator. Release Compound Path + Grid + “Direct Selection Tool”

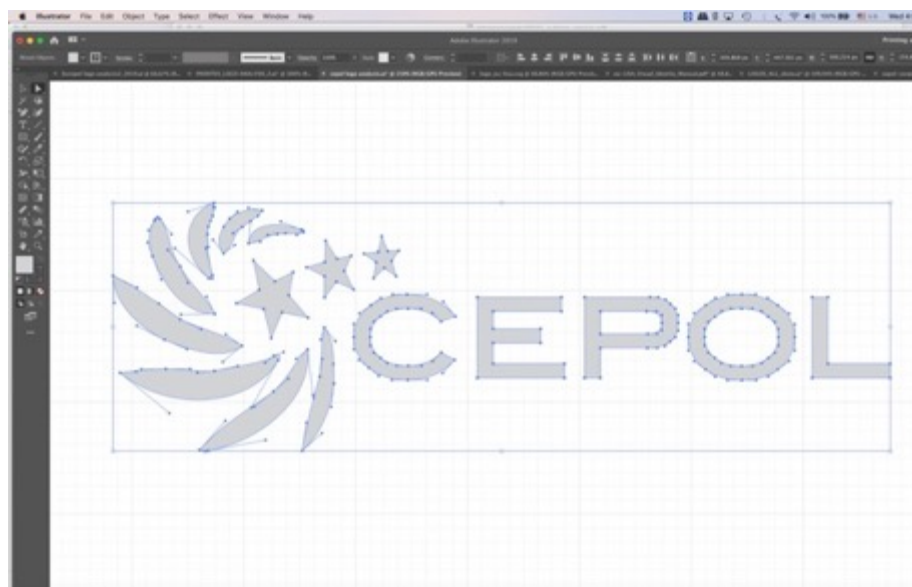
Η προσέγγιση εδώ εστιάζει σε τρεις βασικούς τύπους σχήματος και επικεντρώνεται είτε στη λειτουργία ενός σημείου/κόμβου ως γωνία (angle), είτε στα αποτελέσματα δύο σημείων/κόμβων/δυνάμεων όπως ευθείες (straights) και καμπύλες (curves) γραμμές. Όπως αναφέρουν και οι Johannessen et al (2021) ένα από τα βασικά πλεονεκτήματα των διανυσματικών γραφικών (vector graphics) είναι η ευκολία εντοπισμού όλων εκείνων των στοιχείων που αποτελούνται από συνδυασμούς γραμμών και καμπύλων καθώς επίσης και των σημείων/ κόμβων που τα σχηματίζουν. Μέσω του Adobe Illustrator και του εργαλείου « Direct selection Tool”, ο ερευνητής μπορεί να αναγνωρίσει όλα αυτά τα χαρακτηριστικά (καμπύλες Bezier¹⁸², κόμβους και λαβές), ως εκείνα τα ίχνη των μικροσυμβάντων τα οποία ο σχεδιαστής επέλεξε να κρατήσει ή όχι. Όπως τα εκφραστικά στοιχεία (χειρονομίες και κινήσεις) που

¹⁸² Οι καμπύλες Bézier συνιστούν μαθηματικές συναρτήσεις και το σχήμα κάθε μία από αυτές διαμορφώνεται από την θέση των σημείων που επιλέγονται από τον σχεδιαστή.

επιτελούν μικρο-συμβάντα (ταχύτητα πίεση) πάνω σε μια επιφάνεια για την παραγωγή μιας γραφικής έκφρασης/κοντυλιάς (stroke), η επιλογή αυτών των μικροσυμβάντων σε αυτά τα σημεία από τον σχεδιαστή, συνδέεται άμεσα με την επικοινωνιακή περίσταση. Εν ολίγοις, αυτά τα ίχνη έχουν αξιοποιηθεί από τον σχεδιαστή ως επικοινωνιακός πόρος και η παρατήρηση αυτών συμβάλλει καθοριστικά στο να συμπεράνουμε τους αιτιολογικούς παράγοντες του ιστορικού των ενεργειών του. Επι της ουσίας, τους παράγοντες, δηλαδή, που συνδέονται με την επιλογή των affordances, των δυνατοτήτων του διαδραστικού συστήματος επεξεργασίας γραφικών, όπως αυτής που επιτρέπει την αξιοποίηση του γραφιστικού ψηφιακού εργαλείου που δημιουργεί τις περιγραμματικές καμπύλες κτλ .

Ενώ η μελέτη των Johannessen et al (2021) εστιάζει στην πρακτική παραγωγής των λογοτύπων υπό το πρίσμα της δικής τους προσωπικής εμπειρίας και κρίσης τους - για το *πού*, για παράδειγμα, μια καμπύλη γραμμή ξεκινά και σταματά-, η δική μου επιλογή, του να χρησιμοποιήσω, δηλαδή, το Adobe Illustrator και να μελετήσω μόνο τα διανυσματικά γραφικά των λογοτύπων, αποσκοπούσε ακριβώς στο αντίθετο. Στην όσο το δυνατό πιο αντικειμενική περιγραφή και ερμηνεία της συνάντησης μου με αυτά τα ίχνη που εμπεριέχουν πληροφορίες για τις ενέργειες του σχεδιαστή. (Εικόνα 15)

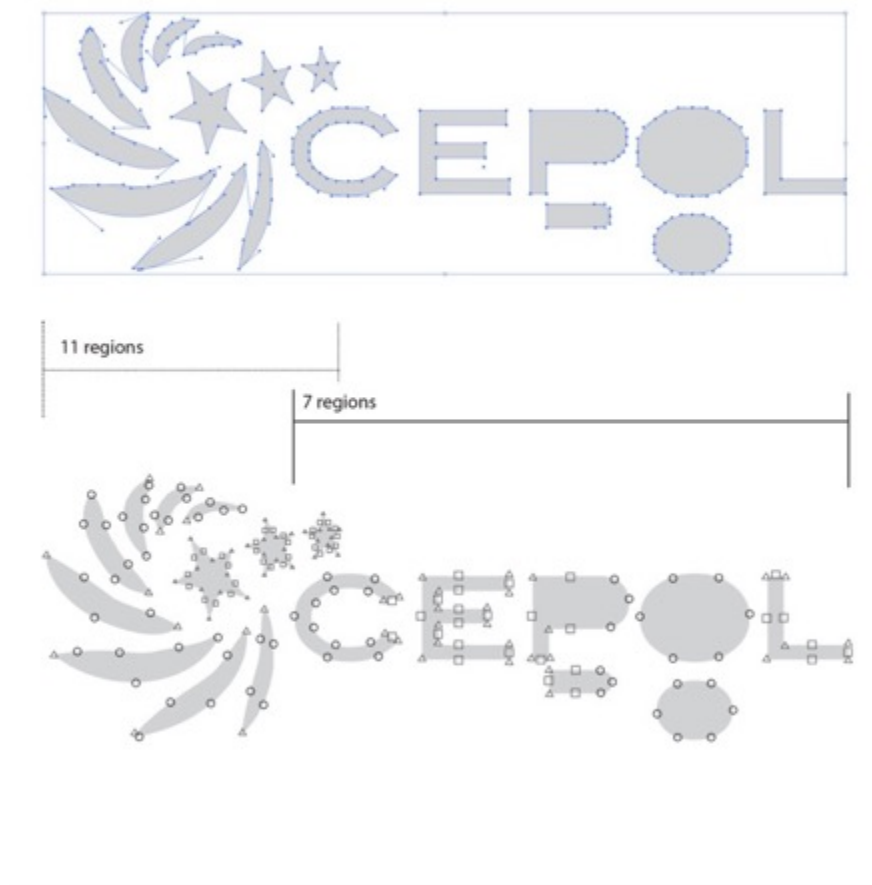
Εικόνα 15. Προβολή των καμπύλων, ευθέων γραμμών και γωνιών του σήματος-λογοτύπου του οργανισμού Cepol



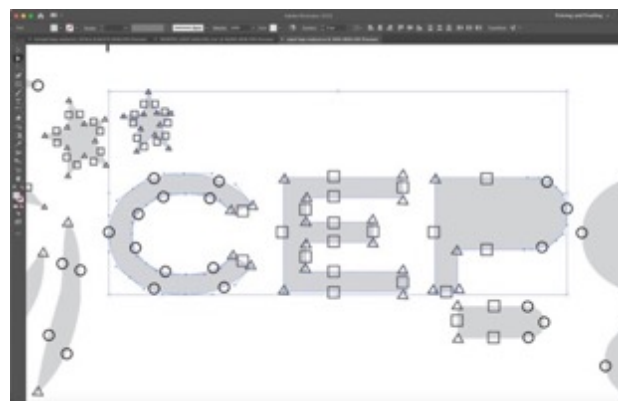
Σημείωση: 12 . Εργαλεία: Adobe Illustrator και « Direct selection Tool”

Η επισημείωση των σχετικών με το σχήμα στιγμών (shape instances), όπως των γωνιών, καμπύλων και ευθέων γραμμών, έγινε στο ίδιο περιβάλλον του Adobe Illustrator χρησιμοποιώντας τα γραφικά σύμβολα του τριγώνου, του κύκλου και του τετραγώνου αντίστοιχα (Εικόνα 16 και Εικόνα 17)

Εικόνα 16. Shape instances - Curves



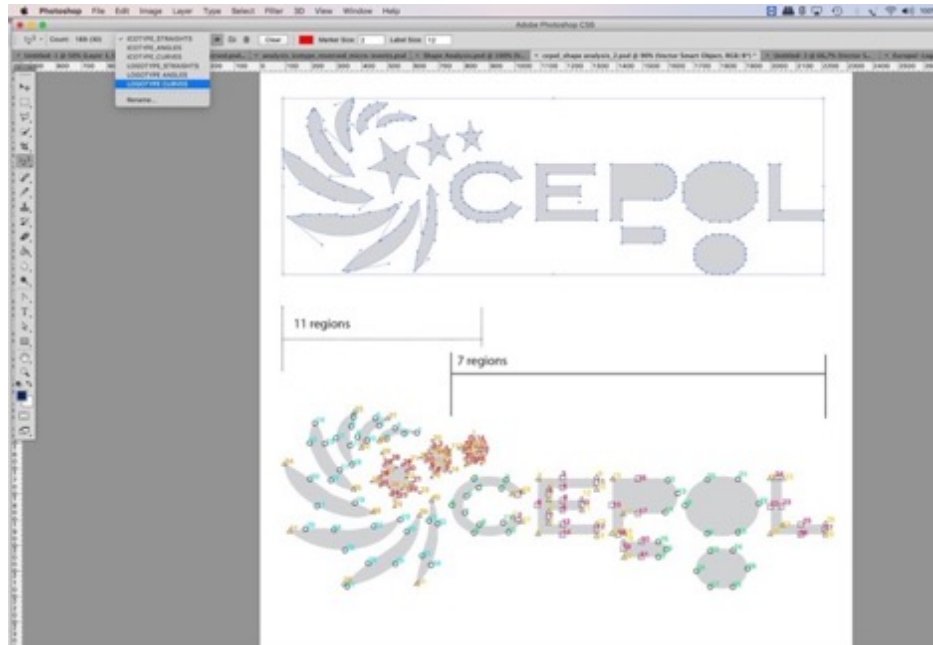
Εικόνα 17. Στιγμιότυπο χειροκίνητης επισημείωσης των shape instances



Σημείωση: 13 Adobe Illustrator

Η διαδικασία επισημείωσης ολοκληρώθηκε με την εισαγωγή του αρχείου στο Adobe Photoshop, όπου με τη χρήση του εργαλείου «count tool», μετρήθηκαν και δημιουργήθηκαν κατηγορίες για κάθε τύπο σχήματος. (Εικόνα 18)

Εικόνα 18. Επισημείωση κατηγοριών για κάθε τύπο σχήματος



Σημείωση: 14 Στιγμιότυπο από το περιβάλλον ψηφιακής επεξεργασίας εικόνων Adobe Photoshop. Εργαλεία: “count tool”

Έτσι λοιπόν, το εικονότυπο του σήματος του οργανισμού Cerpol εμφανίζει 107 συνολικά στιγμές κατανεμημένες σε 11 περιοχές, εκ των οποίων το 28,97% είναι ευθείες γραμμές, το 39,25% γωνίες και το 31,78% καμπύλες. Στο λογότυπο υπάρχουν 84 στιγμές σε 7 περιοχές, με το 32,14% να είναι ευθείες γραμμές, το 33,34% γωνίες και το 34, 52% καμπύλες. Αυτή η προσέγγιση σύμφωνα με τους Johannessen et al. (2021). μας επιτρέπει την ποσοτικοποίηση του τρόπου που τα χαρακτηριστικά του σχήματος κατανέμονται στο σήμα-λογότυπο (ό.π σ. 6)

Πίνακας 11. Ποσοτικοποίηση χαρακτηριστικών του icotype του σήματος-λογότυπου του Cerpol.

Icotype	
Regions:	11
Shape instances:	107
Straight:	31 (28,97%)
Angles:	42 (39,25%)
Curves:	34 (31,78%)

Πίνακας 12. Ποσοτικοποίηση χαρακτηριστικών του logotype του σήματος-λογοτύπου Cepol

Logotype	
Regions:	7
Shape instances:	84
Straight	27(32,14%)
Angle:	28(33,34%)
Curves:	29(34,52%)

Η πυκνότητα του σχήματος (shape density) συνιστά έναν από τους πιο βασικούς δείκτες στην ανάλυση μας και εκφράζει το σύνολο των ποσοτικών χαρακτηριστικών: τον αριθμό των γωνιών, των καμπύλων και των ευθέων γραμμών. Η πυκνότητα του εικονοτύπου του σήματος της Cepol, έχει τιμή 107 και του λογοτύπου του 84. Από το σύνολο αυτό των πληροφοριών βάσει των τριών ποσοτικών χαρακτηριστικών διαιρεμένο δια του πλήθους των περιοχών (regions) της δισδιάστατης προβολής του σήματος, προκύπτει μια νέα μεταβλητή, η «πυκνότητα ανα περιοχή», η οποία αναφέρεται ως “D/r” (Density per region).

$$D/r : \frac{\text{sum of densities}}{\text{regions}}$$

Συμπερασματικά, το εικονότυπο της Cepol, έχει D/r 9,72 και το λογότυπο 12.

Η προσέγγιση των Johannessen et al (2021), μας επιτρέπει επιπλέον την ποσοτικοποίηση της αναλογίας ευθέων γραμμών, γωνιών και καμπύλων στο συνολικό αριθμό των στιγμών, του τύπου δηλαδή της πυκνότητας ενός εικονοτύπου ή λογοτύπου. Έτσι προκύπτουν οι μεταβλητές S/D, A/D και C/D αντίστοιχα οι οποίες λαμβάνουν τιμές από το 0 έως το 1.

$$S/D, A/D, C/D : \frac{\text{shape type}}{\text{density}}$$

Παρακάτω, ακολουθεί ο συγκεντρωτικός πίνακας με τις αριθμητικές μεταβλητές για το σήμα της Cepol:

Πίνακας 13. Μεταβλητές σχετικές με το σχήμα – CEPOL logo

Iconotype	
Shape variables	
D/r iconotype	9,72
S/D iconotype	0,290
A/D iconotype	0,392

C/D icotype	0,318

Logotype	

Shape variables	

D/r logotype	12

S/D logotype	0,321

A/D logotype	0,334

C/D logotype	0,345

7.5.2 Χρωματική Ανάλυση – Colour Analysis

Η ανάλυση για το χρώμα επικεντρώνεται στη μέτρηση της χροιάς (hue), του κορεσμού (saturation) και της φωτεινότητας του χρώματος. Οι τιμές αυτές προκύπτουν με τη χρήση του εργαλείου «Eyedropper Tool» της εργαλειοθήκης του Adobe Photoshop, όπως αυτές εμφανίζονται στο παράθυρο διαλόγου του χρωματικού μοντέλου HSB (Hue, Saturation, Brightness). Στο ίδιο παράθυρο θα πρέπει η τιμή του δεκαεξαδικού HEX κωδικού χρώματος (ή αυτής του RGB) να συμφωνεί με αυτές που αναφέρονται στον επίσημο οδηγό προδιαγραφών χρήσης του λογοτύπου.

Η χροιά, εκφράζεται ως μοίρα μεταξύ του 0° και του 360° ενώ ο κορεσμός και η φωτεινότητα σε κλίμακα από 0% έως 100% (Εικόνα 19). Τα κοίλα κενά διαστήματα εντός των γραμμάτων (loops) τα αντιμετωπίζουμε ως «περιοχές με διαφάνεια» και δεν περιλαμβάνονται στην ανάλυση. Υπολογίζοντας το μέσο όρο τιμών για το κορεσμό και τη φωτεινότητα του κάθε χρώματος, βλέπουμε ότι το εικονότυπο εμφανίζεται να έχει μικρότερο χρωματικό κορεσμό (78,64%) από το λογότυπο (100%). Ωστόσο κατά μέσο όρο είναι αρκετά πιο φωτεινό: 82,90% (σε αντίθεση με το πιο σκούρο λογότυπο που εμφανίζει μέσο όρο μόνο 47%). Στην συγκεκριμένη εργασία των Johannessen et al (2021), εξαιρείται από την ανάλυση η μεταβλητή και ο υπολογισμός της χροιάς και επικεντρώνεται στις διακυμάνσεις μόνο του κορεσμού και της φωτεινότητας. Η παρούσα εργασία ακολούθησε την ίδια τακτική λαμβάνοντας υπόψη ως κύρια παραδοχή ότι οι οποιεσδήποτε σχέσεις μεταξύ χρωιών δεν μπορούν να περιγραφούν επαρκώς δίχως αναφορά στο κορεσμό και στην φωτεινότητα. Η ευκρίνεια του χρώματος εξαρτάται περισσότερο από τη φωτεινότητα παρά από τη χροιά (βλ Arnheim, σ. 398)

Εικόνα 19. Χροιά, κορεσμός και φωτεινότητα ανά περιοχή



Σημείωση: 15 Εργαλεία: Adobe Photoshop - Eyedropper Tool

Ο πίνακας που προκύπτει από τις μετρήσεις είναι :

Πίνακας 14. Χρωματικές μεταβλητές – CEPOL logo

Color variables	Saturation	Brightness
Icotype	0.79	0,83
Logotype	1	0,47

Από τις παραπάνω παρατηρήσεις προκύπτει ότι η διέγερση που παράγεται από το λογότυπο του σήματος οφείλεται ξεκάθαρα στον υψηλό κορεσμό του, ενώ αντίστοιχα, η επίδραση των χρωμάτων με χαμηλό κορεσμό του εικονοτύπου ενισχύονται από τον υψηλό μέσο όρο της φωτεινότητας τους. (Πίνακας 14)

7.5.3 Τυπογραφική ανάλυση

Στη φάση αυτή, η ανάλυση επικεντρώνεται στα λεκτικά και τυπογραφικά χαρακτηριστικά των λογοτύπων. Ως κύριες αναλυτικές μονάδες ορίζονται τα γράμματα και τα πάχη των γραμμών /κοντυλίες (strokes)

Η ανάλυση περιλαμβάνει υπολογισμούς σχετικούς με τις παρακάτω μεταβλητές:

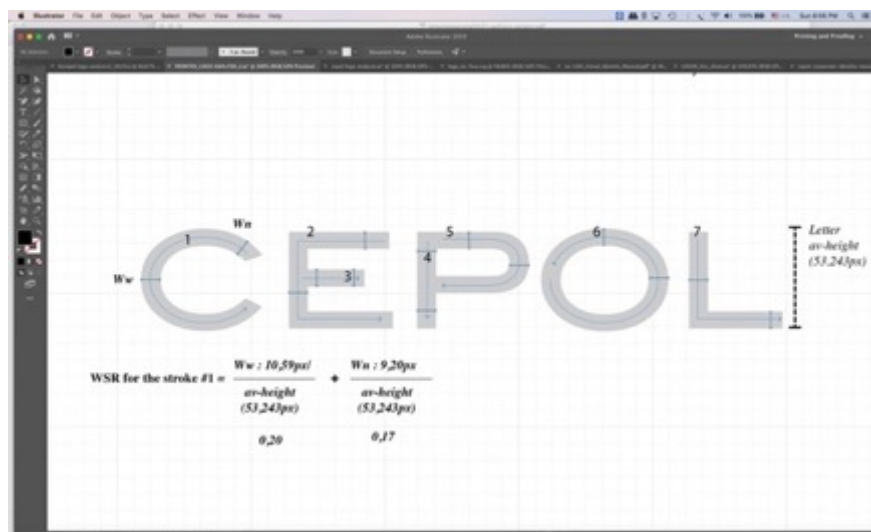
1. το βάρος (weight measures), δηλαδή, το πάχος των γραφικών εκφράσεων (κοντυλιών) των χαρακτήρων σε σχέση με το ύψος τους.
2. την έκταση (expansion) των τυπογραφικών στοιχείων (το πλάτος του σώματος του στοιχείου σε σχέση με το ύψος τους)
3. την κλίση (slope) και
4. τις ενώσεις των γραμμών (connectivity) (η απουσία χωρικών διαστημάτων μεταξύ των στοιχείων ή/ και τυπογραφικά συμπλέγματα)

Βάρος

Για τον υπολογισμό του βάρους των τυπογραφικών στοιχείων υιοθετήθηκε η βασισμένη στο βάρος βαθμολογική κλίμακα (weight scale rating" - WSR) του Johannessen (2011, σ. 244 στο Johannessen et al 2021, σ. 9). Για κάθε stroke σε κάθε γράμμα λαμβάνονται με το «measure tool» του Adobe Illustrator, δύο μετρήσεις: το σημείο όπου η γραμμή εμφανίζει το μεγαλύτερο πάχος (Ww) και το σημείο όπου εμφανίζει το μικρότερο (Wn), πάντα σε σχέση με το μήκος τους. Καθώς τα μήκη των strokes ποικίλλουν, οι Johannessen et al. 2021 υιοθετούν ως σταθερά το ύψος των πεζών γραμμάτων (x-height) – ή κεφαλαίων αντίστοιχα ανάλογα το λογότυπο. Ωστόσο, στην δική μου ανάλυση, καθώς τα λογότυπα δεν διακρίνονταν όλα από αυτό που καλούμε «συμμετρική ισορροπία» ως προς ένα π.χ. οριζόντιο άξονα στον οποίο να βασίζονται όλα τα γράμματα (baseline), για να υπολογιστεί το συγκεκριμένο ύψος, σε αυτές τις περιπτώσεις, λάβαμε υπόψη το μέσο όρο του ύψους του κάθε στοιχείου. Ο μέσος όρος των παραπάνω μετρήσεων (ο οποίος είναι ανάλογος του συνόλου των strokes), μας δίνει και το WSR του κάθε γράμματος

$$\frac{\frac{\text{widest stroke width } (Ww)}{x - \text{height (or av - height)}} + \frac{\text{narrowest stroke width } (Wn)}{x - \text{height (or av - height)}}}{\text{number of measures}}$$

Εικόνα 20. Στιγμιότυπο από τη διαδικασία υπολογισμού του βάρους των τυπογραφικών στοιχείων Cepol-logo



Σημείωση: 16 Adobe Illustrator

Έτσι, όπως φαίνεται και στην Εικόνα 20, το πιο παχύ σημείο του γράμματος «C» είναι 10,59px, το μικρότερο 9,20px. Το WSR με τη μεγαλύτερη πάχυνση είναι 0,20 και με τη μικρότερη 0,17. Για την ανάλυση ολόκληρου του λογοτύπου, υπολογίζουμε το μέσο όρο WSR όλων των strokes, όλων των γραμμάτων (Πίνακας 15)

Πίνακας 15. Οι μετρήσεις βάρους για κάθε stroke ανα γράμμα

CEPOL

Letter	Stroke	Thickest point (WSR)	Thinnest point (WSR)	Av WSR of each stroke	Av WSR of each letter
C	#1	0,2	0,17	0,185	0,185
	#2	0,19	0,17	0,18	
E	#3	0,17	0,17	0,17	0,175
	#4	0,19	0,19	0,19	
P	#5	0,2	0,17	0,185	0,1875
O	#6	0,2	0,17	0,185	0,185
L	#7	0,19	0,17	0,18	0,18
Average WSR					0,1825

Έκταση

Η έκταση των γραμμάτων προκύπτει από τον υπολογισμό του πλάτους όλων των γραμμάτων διαιρεμένου δια του ύψους των κεφαλαίων. Όπως προανέφερα, σε ορισμένες περιπτώσεις ως ύψος, υπολογίστηκε ο μέσος όρος όλων των γραμμάτων. (Εικόνα 21)

Ο τύπος που εκφράζει το παραπάνω είναι:

$$\frac{\text{letter width}}{x - (\text{or av})\text{height}}$$

Εικόνα 21. Στιγμιότυπο από τη διαδικασία υπολογισμού της έκτασης των τυπογραφικών στοιχείων

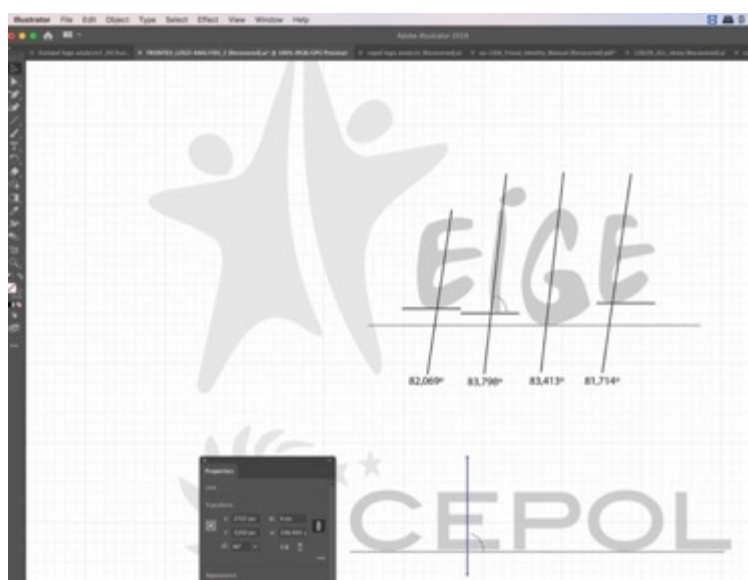
Expansion measures			
Letter	W	letter x height	letter width
C	65,328px	55,018px	1,227
E	55,948px	51,975px	1,050
P	60,088px	51,975px	1,128
O	68,37px	55,272px	1,284
L	50,285px	51,975px	0,944
av x height			53,243px
av expansion measures			1,126

Σημείωση: 17 Το πλάτος κάθε τυπογραφικού στοιχείου σε σχέση με το ύψος του και ο τρόπος υπολογισμού του μέσου όρου έκτασης του λογοτύπου

Κλίση

Σε κάποιες από τις περιπτώσεις, τα λογότυπα εμφανίζουν επικλινή σχεδιασμό και η μεταβλητή για τη κλίση των στοιχείων εκφράζεται με τη γωνία κλίσης σε μοίρες σε σχέση με τον οριζόντιο άξονα (baseline). Στην συγκεκριμένη περίπτωση της Cepol, όπως και στην πλειοψηφία των υπό διερεύνηση λογοτύπων, δεν εμφανίζεται αυτό το φαινόμενο. 90° σημαίνει, ότι τα στοιχεία δεν φέρουν καμία κλίση, 90 {180 ότι τα στοιχεία κλίνουν προς τα αριστερά και 0 {90, προς τα δεξιά. Ο μέσος όρος της κλίσης που εμφανίζουν όλα τα στοιχεία στο λογότυπο μας δίνει και την τελική τιμή της τελικής μεταβλητής (Εικόνα 22).

Εικόνα 22. Στιγμιότυπο υπολογισμού της κλίσης των τυπογραφικών στοιχείων σε μοίρες



Σύνδεσμοι

Η τελευταία τιμή που μας ενδιαφέρει στην ανάλυση μας είναι αυτή που σχετίζεται με τον αριθμό των ενώσεων σε σχέση με αυτή των διαστημάτων μεταξύ των γραμμάτων. Αυτή, εκφράζεται από τον παρακάτω τύπο:

$$\frac{\text{letter connections}}{\text{letter spaces}}$$

Στην περίπτωση των 6 λογοτύπων δεν εμφανίζεται τέτοιο φαινόμενο, ωστόσο η μέτρηση αυτή συμπεριλήφθηκε στο παράδειγμα με σκοπό να προσαρμοστεί στις μελλοντικές ανάγκες της ανάλυσης όταν προστεθούν επιπλέον σήματα και άλλων οργανισμών.

Οι παραπάνω διαδικασίες παρατήρησης και μετρήσεις εφαρμόστηκαν σε όλα τα λογότυπα.

Ο τελικός πίνακας δεδομένων με τις 14 μεταβλητές για κάθε σήμα λογότυπο είναι:

Πίνακας 16. Πίνακας τιμών σε κάθε παρατήρηση. 14 μεταβλητές για κάθε σήμα-λογότυπο.

File name	Organization	Name	D/r icotype	S/D icotype	A/D icotype	C/D icotype	D/r logotype	S/D logotype	A/D logotype	C/D logotype	saturation	brightness	weight	expansion	slope	connectivity
cepol_logo.png	B-EUTRP	CEPOL	9,72	0,29	0,392	0,318	12	0,321	0,334	0,345	0,89	0,63	18,25	1,12	90	0
frontex_logo.png	B-EUTRP	FRONTEX	31,33	0,234	0,447	0,319	16	0,437	0,437	0,125	1	0,6	19,66	0,89	90	0
europol_logo.png	B-EUTRP	EUROPOL	10	0,2	0,45	0,35	15,31	0,322	0,359	0,318	0,87	0,55	19,48	1,17	90	0
fra_logo.png	B-EUTRP	FRA	18,47	0,467	0,413	0,12	13,12	0,454	0,47	0,076	1	0,74	18,61	0,76	90	0
eige_logo.png	B-EUTRP	EIGE	13	0,308	0,11	0,692	20,2	0,03	0,119	0,851	0,75	0,75	11,71	0,51	82	0
easo_logo.png	B-EUTRP	EASO	18,22	0,492	0,492	0,016	26,75	0,224	0,271	0,505	0,86	0,93	21,47	0,89	90	0
ejtn-logo.png	B-EUTRP	EJTN	20	0,5	0,5	0	12,6	0,33	0,413	0,254	0,7	0,52	16,1	0,6	90	0
eu-lisa-logo.png	B-EUTRP	EU-LISA	19,08	0,5	0,5	0	14,25	0,31	0,36	0,33	0,54	0,79	19,82	0,82	90	0
emcdda_logo.png	B-EUTRP	EMCDDA	17	0,48	0,5	0,015	11,3	0,221	0,336	0,443	0,06	0,82	17,57	0,95	90	0
eurojust-logo.png	B-EUTRP	EUROJUST	13,5	0,47	0,36	0,17	13	0,3	0,322	0,377	0,62	0,66	13,88	0,74	90	0
euipo-logo.png	B-EUTRP	EUIPO	18,85	0,473	0,477	0,05	13,03	0,433	0,433	0,153	0,38	0,67	22,93	0,83	90	0
euipo-logo.png	B-EUTRP	EUCPN	21,59	0,472	0,48	0,05	15,33	0,413	0,391	0,196	0,8	0,6	18,13	0,83	90	0
enisa-logo.png	B-EUTRP	ENISA	20	0,5	0,5	0	12,28	0,186	0,139	0,674	0,74	0,74	25,34	0,83	79	0
ran-logo.png	KTP	RAN	19,15	0,502	0,498	0	14,2	0,464	0,323	0,211	0,47	0,76	13,46	0,81	90	1
osce-logo.png	B-EUTRP	OSCE	8	0,5	0,5	0	26,66	0,106	0,112	0,781	0,5	0,74	12,23	0,89	90	0
olaf-logo.png	B-EUTRP	OLAF	19,15	0,498	0,502	0,08	11,15	0,393	0,188	0,418	0,99	0,79	20,2	0,73	90	1
ecdc-logo.png	KTP	ECDC	10,1	0,498	0,501	0,17	16,42	0,393	0,401	0,205	0,79	0,73	12,53	0,56	90	0,33
enfi-logo.png	B-EUTRP	ENFSI-T	41,27	0,007	0,308	0,684	35,4	0,446	0,48	0,073	0,5	0,81	9,32	0,74	90	0
kemea-logo.png	KTP	KEMEA-T	9,1	0,36	0,47	0,15	13,19	0,433	0,489	0,081	0,32	0,82	22,53	0,7	90	0
euiss-logo.png	KTP	EUISS	0	0	0	0	21,42	0,107	1,173	0,72	0,67	0,35	15,69	0,76	90	0

ecteg-logo.png	B-EUTRP	ECTEG-T	27,54	0,069	0,082	0,848	13,04	0,408	0,408	0,182	0,48	0,65	18,61	0,74	90	0
aepec-logo-p.png	KTP	AEPC	12	0,416	0,416	0	10,52	0,247	0,263	0,489	1	0,71	11,86	0,71	90	0,5
wco-logo.png	KTP	WDO-OMD	52,5	0,042	0,1	0,857	19	0,173	0,121	0,705	0,5	0,61	20,8	0,89	90	0
pcc-see2- logo.png	B-EUTRP	PCC-SEE	6,64	0,247	0,344	0,408	29,85	0,277	0,301	0,421	0,75	0,56	8,8	0,59	90	0
easa-logo.png	KTP	EASA	18	0,444	0,437	0,118	13,32	0,352	0,382	0,265	0,65	0,84	17,85	0,74	90	0
etf-logo.png	KTP	ETF	20	0,5	0,5	0	11,47	0,29	0,413	0,295	0,28	0,5	19,24	0,69	90	0
eiteu-logo.png	KTP	EIT	14	0,142	0,285	0,571	19,77	0,211	0,229	0,559	0,89	0,66	14,36	0,95	90	0
iom-logo.png	KTP	IOM	6,32	0,243	0,423	0,333	13,16	0,421	0,405	0,173	0,8	0,61	12,9	0,76	90	0
interpol-logo.png	KTP	INTERPOL	6,86	0,114	0,121	0,764	10,82	0,05	0,462	0,487	1	0,5	12,93	0,63	90	0
unhcr-logo.png	KTP	UNHCR	11,63	0,032	0,289	0,678	13,21	0,339	0,369	0,291	0,4	0,53	22,16	0,9	90	0

Σημείωση: 18 CEPOL, FRONTEX, EUROPOL (Case Studies) [CS] FRA, EIGE & EASO: support fundamental rights in agency processes (operational, training) [SFR]

7. 5. 4 Ανάλυση και ερμηνεία των αλληλοσυσχετίσεων των μεταβλητών

Σκοπός αυτής της ενότητας είναι η ανάδειξη εκείνης της μεθόδου που διευκολύνει γενικότερα την πολυτροπική έρευνα αντίστοιχων γραφικών εκφράσεων η οποία, σχεδόν πάντα, αναλαμβάνει να διαχειριστεί μεγάλο αριθμό μεταβλητών και όγκο πληροφορίας. Στρέφουμε λοιπόν την ανάλυση μας κατευθείαν σε τεχνικές πολυμεταβλητής ανάλυσης και πιο συγκεκριμένα στη στατιστική εκείνη μέθοδο που καθιστά απλούστερη τόσο την ανάλυση όσο και την ερμηνεία των αλληλοσυσχετίσεων ενός μεγάλου αριθμού μεταβλητών.

7.5.4.1 Ανάλυση Κύριων συνιστωσών.

Ακολουθώντας το παράδειγμα των Johannessen et al. (2021), λοιπόν, για την κατανόηση του τρόπου που αυτές οι 14 μεταβλητές αλληλεπιδρούν, υιοθετούμε την Ανάλυση Κύριων Συνιστωσών (Principal Components Analysis – PCA). Όπως προανέφερα, παρόλο που στη δική μου εργασία το δείγμα είναι εξαιρετικά μικρό, αποφασίστηκε η πρώτη φάση αυτής της διερευνητικής μεθόδου να συμπεριληφθεί σε αυτή την ενότητα ως ένα σημαντικό παράδειγμα ανάλυσης αντίστοιχης πληροφορίας.

Ένα μεγάλο σύνολο αρχικών δυνητικά συσχετιζόμενων μεταβλητών αντικαθίστανται από νέες ολιγάριθμες τιμές/παράγοντες μη γραμμικών συνδυασμών συσχετιζόμενων μεταβλητών που καλούνται κύριες συνιστώσες (principal components). Αυτές οι νέες μεταβλητές εξακολουθούν να διατηρούν μεγάλο ποσοστό των «διαστάσεων» διακύμανσης των αρχικών και φέρουν μεγάλη στατιστική αξία, σημαντική δηλαδή ικανότητα επεξήγησης του δυνητικού αποτελέσματος των αρχικών δεδομένων. Δίχως να επεκταθώ στις υπολογιστικές διαδικασίες της μεθόδου, πολύ γενικά θα αναφέρω ότι από τις x μεταβλητές, δημιουργούνται συνδυασμοί αυτών με τέτοιο τρόπο, ώστε οι νέες p να μην συσχετίζονται μεταξύ τους και έτσι να μετρούν διαφορετικές διαστάσεις των στοιχείων. Η τεχνική αυτή των κύριων συνιστωσών έχει ως βάση τη μήτρα των κατά ζεύγη συσχετίσεων (correlation matrix) των μεταβλητών. Ένα από τα πλεονεκτήματα, λοιπόν, αυτής της μεθόδου είναι η ανάδειξη των διαφορών και ομοιοτήτων μεγάλου μέρους της μεταβλητότητας των στοιχείων.

Στη παρούσα εργασία αξιοποιήθηκε το παράδειγμα των Johannessen et al. 2021 και η δική τους εκτέλεση της PCA σε Python (μέσω Jupyter Notebook) με την μόνη διαφορά, ότι σε αυτή την ανάλυση χρησιμοποιήθηκε η νεότερη έκδοση της Python 3.9 - και όχι η 3.8 - καθώς και η νεότερη έκδοση της βιβλιοθήκης scikit-learn 1.0.1 και όχι scikit-learn 0.23.2. Εν ολίγοις επικαιροποιήθηκαν όλες οι απαιτούμενες βιβλιοθήκες και πακέτα, τόσο αυτά που

αφορούσαν την προεπεξεργασία των δεδομένων (numpy1.21.4, pandas 1.3.5) όσο και την οπτικοποίηση των αποτελεσμάτων (matplotlib 3.5.1) ¹⁸³

7.5.4.2 Προεπεξεργασία δεδομένων– Επιλογή στυλιστικών χαρακτηριστικών.

Σύμφωνα με τους συγγραφείς και σε αυτή την ανάλυση, η προεπεξεργασία δεδομένων απαιτεί τη διεξαγωγή μιας από τις βασικότερες εργασίες, αυτή της τελικής επιλογής των σημαντικών χαρακτηριστικών των δεδομένων. Στο πλαίσιο αυτής, περιλαμβάνεται η αφαίρεση σημάτων με πολύ ιδιαίτερα στυλιστικά χαρακτηριστικά. Αυτή πραγματοποιείται με την εφαρμογή της τεχνικής κανονικοποίησης z-score στις μετρήσεις των αρχικών μεταβλητών. Με αυτή την τεχνική και σύμφωνα με μια σχέση, είναι εφικτός ο μετασχηματισμός των αριθμητικών τιμών χρησιμοποιώντας τη μέση τιμή ($M = \text{mean}$) και την τυπική απόκλιση τους ($SD = \text{standard deviation}$). Έτσι, λοιπόν, αφαιρείται από το corpus οποιοδήποτε λογότυπο εμφανίζει συγκεκριμένη (μέγιστη και κατώτατη) τιμή (βλ. Johannessen et al (2021) σ. 12 και Bateman and Hiippala, 2020 σ. 4).

7.5.5 Αποτελέσματα

Οι 14 αρχικές μεταβλητές μειώνονται τελικά σε πέντε, δίχως απώλεια στη μεταβλητότητα των αρχικών δεδομένων. Όπως φαίνεται και στον πίνακα των συντελεστών συσχέτισης των μεταβλητών και των κύριων συνιστωσών (Πίνακας 17), παρατηρούμε ότι η πρώτη κύρια συνιστώσα φαίνεται ότι έχει ισχυρή θετική συσχέτιση με την αναλογία, τόσο των καμπύλων γραμμών του εικονοτύπου (C/D: 0.9082), όσο και των καμπύλων γραμμών του λογοτύπου (C/D: 0.5270) Αυτές οι τιμές, χρησιμοποιούνται ως παράμετροι καθορισμού του κατά πόσο κάθε αρχική μεταβλητή συνεισφέρει στην κύρια συνιστώσα κατά τον υπολογισμό της.

¹⁸³ Για τη επικαιροποίηση (upgrade) των πακέτων προτείνεται πρώτα η χρήση του «pip-review» (βλ <https://github.com/jgonggrijp/pip-review>) μέσω terminal. Για παράδειγμα, για κάποια όπως το mistune 0.8.4 και nbconvert 5.6.1 πιθανώς να μην προτείνεται εξαιτίας συγκεκριμένων εξαρτήσεων.

[Cannot install mistune==2.0.0 and nbconvert==6.3.0 because these package versions have conflicting dependencies.]

Πίνακας 17. Συσχετίσεις μεταξύ των αρχικών μεταβλητών και των κύριων συνιστωσών (φορτία – loadings)

	PC1	PC2	PC3	PC4	PC5
D/r icotype	0.2248	-0.4844	0.1161	0.5426	0.2985
S/D icotype	-0.7606	0.4967	0.1486	0.0204	-0.1376
A/D icotype	-0.8212	0.1380	0.1248	0.0670	-0.0274
C/D icotype	0.9082	-0.3493	-0.1796	-0.0229	0.0912
D/r logotype	0.4397	0.1612	0.0553	0.7101	0.0203
S/D logotype	-0.6137	-0.5590	-0.3955	0.2369	0.1028
A/D logotype	-0.2087	-0.3420	-0.2617	-0.0280	-0.2324
C/D logotype	0.5270	0.6121	0.4558	-0.1107	0.1391
saturation	0.1121	0.2668	-0.4735	-0.3909	0.5580
brightness	-0.2790	0.2671	0.2341	0.5540	0.1673
weight	-0.3482	-0.5355	0.4695	-0.2202	0.1096
expansion	-0.0935	-0.4257	0.6403	-0.2414	0.4526
slope	-0.2689	-0.2762	-0.0085	-0.0165	0.0832
connectivity	-0.4154	0.3527	-0.3136	0.1210	0.6206

Σημείωση: 19 Επi της ουσίας, παρουσιάζεται ο βαθμός σύμφωνα με τον οποίο οι αρχικές μεταβλητές, είναι υπεύθυνες για αυτές που προέκυψαν. Οι τιμές κοντά στο +1 (ισχυρή θετική συσχέτιση) και -1 (ισχυρή αρνητική συσχέτιση) υποδηλώνουν έντονη δράση των αρχικών μεταβλητών στη δημιουργία των συνιστωσών, ενώ οι τιμές κοντά στο μηδέν, ασήμαντη. Με έντονα γράμματα οι τρεις πρώτοι συντελεστές θετικής συσχέτισης και με πλάγιαστά οι 3 πρώτοι αρνητικοί.

Συνοψίζοντας την θετική και αρνητική συνεισφορά κάθε αρχικής μεταβλητής στις νέες πέντε κύριες συνιστώσες συμπεραίνουμε ότι:

Η PC1 εμφανίζει πολύ θετική ισχυρή συσχέτιση με την αναλογία των καμπύλων γραμμών του εικονοτύπου, ισχυρή με την αναλογία των καμπύλων γραμμών του λογοτύπου και ασθενέστερη με το του χρωματικού κορεσμό. Αντίστοιχα, υπάρχει πολύ ισχυρή αρνητική συσχέτιση με το ποσοστό των γωνιών και ευθέων γραμμών του εικονοτύπου, με την αναλογία των ευθέων γραμμών του λογοτύπου και λιγότερο αρνητική με τις γωνίες του λογοτύπου, την φωτεινότητα και την έκταση των τυπογραφικών στοιχείων.

Η PC2 εμφανίζει θετική πολύ ισχυρή συσχέτιση με την αναλογία των καμπύλων γραμμών του λογοτύπου, ισχυρή με τις ευθείες γραμμές του εικονοτύπου και την πυκνότητα του λογοτύπου και αρνητική με τις καμπύλες γραμμές του εικονοτύπου και αρνητική συσχέτιση με την αναλογία των ευθέων γραμμών του λογοτύπου και το βάρος των τυπογραφικών στοιχείων.

Η PC3 εμφανίζει ισχυρή συσχέτιση με την έκταση και με το βάρος των κοντυλιών των γραμμάτων ενώ παρατηρούμε αρνητική συσχέτιση με την κλίση των τυπογραφικών στοιχείων και τον χρωματικό κορεσμό.

Η PC4 εμφανίζει ισχυρή θετική συσχέτιση με την πυκνότητα του λογοτύπου, την πυκνότητα του εικονοτύπου και την φωτεινότητα και αρνητική με το χρωματικό κορεσμό και το βάρος των τυπογραφικών στοιχείων.

Η PC5 εμφανίζει θετική συσχέτιση με το χρωματικό κορεσμό, την έκταση και τη συνδεσιμότητα των τυπογραφικών στοιχείων και αρνητική με το ποσοστό των γωνιών.

Στην εργασία των Johannessen et al. (2021), οι συγγραφείς αρχικά προβαίνουν σε έλεγχο της στατιστικής κατανομής του συνόλου των δεδομένων. Αν και το δείγμα μας είναι πολύ μικρό δείγμα ($n < 50$), θα μπορούσε να μην μας απασχολεί η κατανομή των μεταβλητών και να μη χρειάζεται επί της ουσίας να προχωρήσουμε σε κάποιο έλεγχο. Ωστόσο, τελείως ενδεικτικά, προχωρήσαμε στον έλεγχο για το αν η κατανομή είναι κανονική ή όχι, με την εφαρμογή του Shapiro-Wilk test (προτείνεται) (βλ Bateman & Hiipalla 2020, σ. 9).¹⁸⁴ Στη συνέχεια (και ανάλογα με το αποτέλεσμα του παραπάνω ελέγχου) μπορεί να διενεργηθεί περαιτέρω έλεγχος για το εάν εμφανίζεται στατιστική σημαντικότητα μεταξύ των διαφορών των μέσων όρων (είτε με το μη παραμετρικό τεστ Mann-Whitney U test (σε περίπτωση που η κατανομή δεν είναι συμβατή με την κανονική) (ό.π.), είτε με παραμετρικές διαδικασίες ελέγχου T-test (σε περίπτωση που είναι) (π.χ. Two sample t-test).

Για τη γραφική απόδοση της συσχέτισης μεταξύ των μεταβλητών αξιοποιείται ¹⁸⁵ η δυνατότητα μέσω της Python και συγκεκριμένης βιβλιοθήκης, όπου με τη μορφή επιμήκους κεκλιμένης έλλειψης υπολογίζεται ο συντελεστής γραμμικής συσχέτισης του Pearson. Η περιοχή που καλύπτεται από κάθε κεκλιμένη έλλειψη εκφράζει τη νέα συµµεταβολή-συσχέτιση των τυπικών αποκλίσεων από τους αντίστοιχους μέσους.

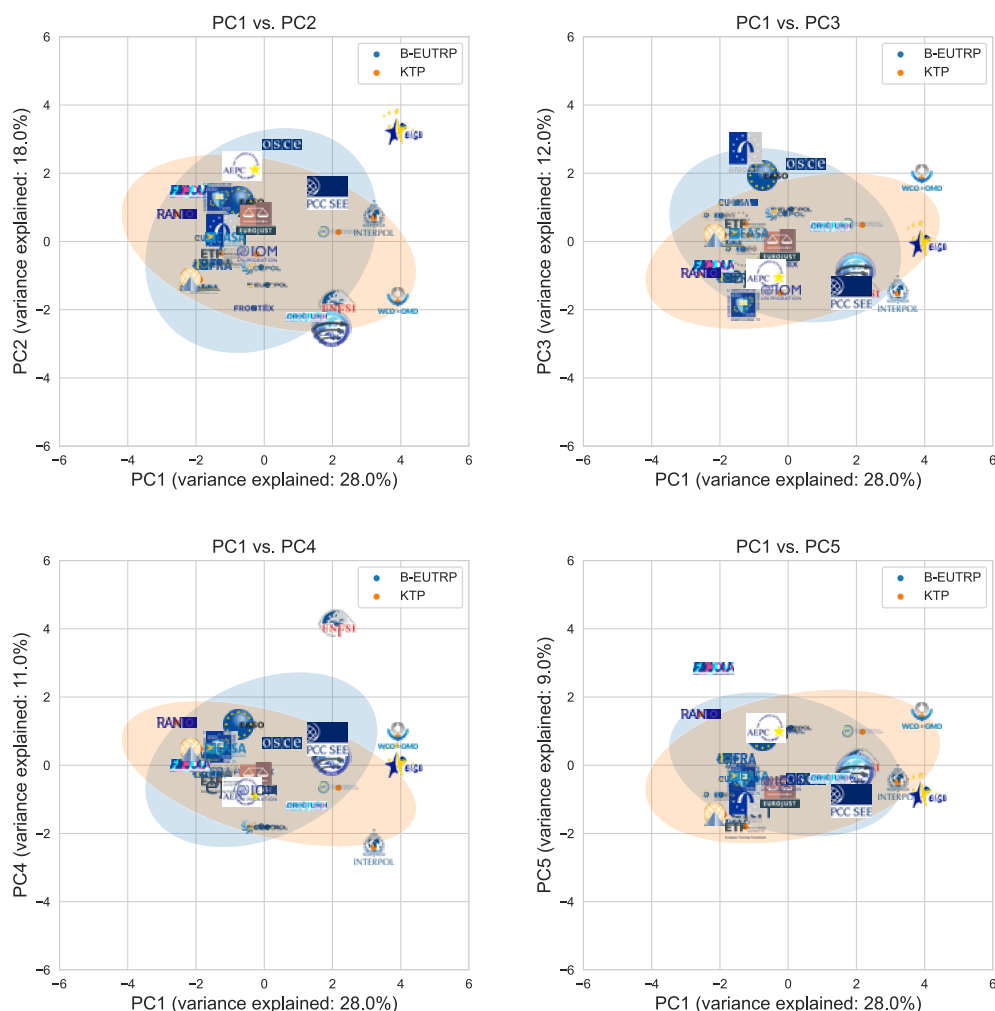
Σύμφωνα με τους συγγραφείς, οι προκύπτουσες οπτικοποιήσεις, λοιπόν, είτε μπορούν να μας οδηγήσουν στην ανάπτυξη υποθέσεων για στατιστικό έλεγχο, είτε να αντιμετωπιστούν ως μοντέλα μέσω των οποίων θα προκύψει νέα γνώση για τα υπο ανάλυση φαινόμενα.

Στο πρώτο δισδιάστατο γράφημα (Εικόνα 23), ορίζεται η πρώτη κύρια συνιστώσα στον οριζόντιο άξονα και οι υπόλοιπες στο κάθετο.

¹⁸⁴ Στο repository έχει διατηρηθεί ο στατιστικός έλεγχος των συγγραφέων παρόλο που εμφανίζεται σφάλμα κατά την εκτέλεση του εξαιτίας του περιορισμού του υπολογισμού του συντελεστή ασυμμετρίας (Skewness) που απαιτεί συγκεκριμένο αριθμό δείγματος

¹⁸⁵ https://matplotlib.org/devdocs/gallery/statistics/confidence_ellipse.html

Εικόνα 23. Γραφήματα κύριων συνιστωσών με βάση τους συντελεστές συσχέτισης των μεταβλητών (εμφανίζοντας τα σήματα)



Στο δισδιάστατο γράφημα των δυο συνιστωσών PS1 και PS2 βλέπουμε ότι τα λογότυπα των τριών οργανισμών που μελετούμε Cerp1, Frontex και Europol εμφανίζουν τόσο στην PS2 όσο και στην PS1 αρνητικά φορτία, γεγονός που ερμηνεύεται ότι δεν υιοθετούν μεγάλες αναλογίες στις καμπύλες γραμμές στα λογότυπα τους. Επιπλέον, τα εικονότυπα τους δεν διακρίνονται από ιδιαίτερη φωτεινότητα. Το λογότυπο του FRA συμφωνεί με την παραπάνω συνθήκη και διαφοροποιείται μαζί με αυτό του EASO με όλα τα υπόλοιπα κυρίως ως προς τη φωτεινότητα (θετικό φορτίο στην PS2) .

Το σήμα του EIGE εμφανίζει υψηλό θετικό φορτίο ως προς την PC1, διακρίνεται δηλαδή από σημαντική αναλογία καμπύλων γραμμών του λογοτύπου αλλά και του εικονοτύπου σε σχέση με όλα τα υπόλοιπα. Αντίστοιχα, η διέγερση που παράγεται από την διαβάθμιση του χρώματος στο εικονότυπο του EASO και το σύνολο των ευθέων γραμμών και γωνιών στα αστέρια έναντι των λιγοστών καμπύλων του κυκλικού του σχήματος το

τοποθετούν με θετικό πρόσημο στην PS2. (φωτεινότητα , ευθείες εικονοτύπου, πυκνότητα λογοτύπου, μικρή έκταση τυπογραφικών στοιχείων) .

Το PC3/PC1 μας δείχνει ότι το σήμα του FRA διακρίνεται από πολλές ομοιότητες με αυτό της Frontex, κυρίως ως προς την έκταση των τυπογραφικών στοιχείων σε συνδυασμό με την προτίμηση των ευθέων γραμμών και γωνιών στο λογότυπο τους και τον υψηλό κορεσμό. Αντίστοιχα αυτό της Cerol εμφανίζει σημαντικές ομοιότητες στα ίδια χαρακτηριστικά με αυτό της Europol.

Τέλος, σύμφωνα με το PC4/PC1, τα σήματα της Frontex εμφανίζουν μεγάλη πυκνότητα εικονοτύπου και υψηλό κορεσμό.

Να σημειώσουμε εδώ ότι οποιοδήποτε υπόθεση θα είχε πραγματικά αξία, αν προχωρούσαμε στην ίδια ακριβώς μελέτη με τα σήματα όλων αυτών των οργανισμών πριν τον επαναπροσδιορισμό της εικόνας τους (rebranding), λαμβάνοντας, επιπλέον, υπόψη, τη χρονική περίοδο αυτού και συνδυάζοντας την με το πλαίσιο της θεωρίας της ρητορικής δομής και της κριτικής ανάλυσης του Λόγου.

Επίσης πρέπει να αναφερθεί ότι στη παρούσα εργασία, τα σήματα τα οποία συνδυάζουν σήμερα το γλωσσικό-τυπογραφικό και εικονογραφικό μήνυμα όπως αυτό της FRONTEX (ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β), τα οποία θα μπορούσαμε να τα χαρακτηρίσουμε ως «μεικτά λογότυπα», δεν αντιμετωπίστηκαν ως ένας και μοναδικός καμβάς παρόλο που το νέο εικονότυπο του οργανισμού συνιστά πλέον αδιάσπαστο μέρος του λογοτύπου (η γραφική του απόδοση αντικαθιστά και να αναπαριστά το λατινικό γράμμα «Ε».)

Η σχεδιαστική αυτή επιλογή συνιστά μία από τις πολλές κοινές στρατηγικές σχεδιασμού που καθόρισαν τον επαναπροσδιορισμό της εικόνας των οργανισμών και μια μελέτη στο επίπεδο ανάλυσης σχήματος, χρώματος και τυπογραφικών στοιχείων, πάντα εντός του πλαισίου που περιεγράφηκε, θα είχε κατά τη γνώμη μου εξαιρετικό ενδιαφέρον. Από τις πρώτες παρατηρήσεις που προέκυψαν από μια πολύ γρήγορη ανάγνωση αυτού του επαναπροσδιορισμού της οπτικής ταυτότητας των οργανισμών, είναι η τάση που εντοπίζεται (κυρίως από το 2016 και μετά) του να απομακρύνονται από τις πολύπλοκες χρωματικές επιλογές και να επιλέγουν τη κυριαρχία του μπλε χρώματος (Εικόνα 24)

Εικόνα 24. Επαναπροσδιορισμός σημάτων (Rebranding)



Σημείωση: 20 Η οπτική ταυτότητα της Europol και της Cepol έχει επανασχεδιαστεί μόνο μια φορά (2010 και 2016 αντίστοιχα), ενώ ο Frontex 2 (2012, 2020). Οι περισσότερες αποφάσεις επαναπροσδιορισμού της οπτικής ταυτότητας έλαβαν χώρα από το 2016 και μετά

7.6 Β. Το κυρίαρχο χρώμα στο κυρίαρχο Πεδίο της ευρωπαϊκής αστυνομικής εκπαίδευσης

Εισαγωγή

Αρχικά, ως κορμός σκέψης αυτών των κεφαλαίων των σχετικών με τα λογότυπα, ήταν η μελέτη τους ως μονάδες έρευνας που αναπτύσσονται στις ακραίες τους δυνατότητες εντός των πολυτροπικών συστημάτων που μελετάμε. Η μελέτη τους, δηλαδή, θα διερευνούσε τις δυνατότητες και την ιδιοτυπία των σχέσεων τους με τα διαφορετικά στοιχεία - αντικείμενα, χώρους, αρχές εσωτερικής οργάνωσης, επεξεργασίας, ταξινόμησης, παράθεσης και επανάληψης – του αναπαραστατικού συστήματος. Ωστόσο, εξαιτίας της πολυπλοκότητας των ανομοιογενών στοιχείων και υλικών των συστημάτων, η παρατήρηση τους περιορίστηκε στα μορφολογικά τους στοιχεία και εστίασε στη *λογική της ανάπτυξης-σχεδιασμού τους*, τη σύμπνοια και την ενότητα ανάμεσα τους.

Αφορμή για την συγγραφή της συγκεκριμένης ενότητας αποτέλεσαν 1. πληθώρα ερευνών που έχει ήδη μελετήσει τη συστηματικότητα της διαδικασίας του σχεδιασμού τους ως επιλογές που παρουσιάζουν μια αναγνωρίσιμη διασύνδεση με την ιστορία της ευρωπαϊκής ταυτότητας (βλ. Fornäs 2012), 2) μελέτες που εστίασαν στη σημειωτική προσέγγιση της ταυτότητας (βλ. Floch 2000) καθώς και 3) μελέτες που εστίασαν στο χρώμα, όχι απλά ως η ιδανικοποιημένη και οπτική όψη ενός γυμνού αντικείμενου μιας σχεδιαστικής επεξεργασίας αλλά ως εκείνη την οπτική *ιδέα, / ως το κοινωνικό φαινόμενο*, όπου η λειτουργία του χρώματος δεν περιορίζεται στην ανταπόκριση της (χρωματικής) σύστασης του, της υλικής, δηλαδή, υπόστασης του, αλλά ορίζεται από συγκεκριμένες αναφορές και αντικείμενα του κόσμου καθώς και άλλων ιδεών που την/ το περιβάλλουν. Πιο συγκεκριμένα, οι παρατηρήσεις του Michel Pastoureau (2000) για το μπλε χρώμα ως ιστορικό πεδίο το οποίο καθιερώνει μια διαδοχή στην ερμηνεία του μέσω της οποίας οργανώνεται μια διήγηση αιτιότητας, σχεδόν υποχρεωτικής μιας εξέλιξης των σχέσεων της καλλιτεχνικής δημιουργίας με το κοινωνικό περιβάλλον, συνέβαλαν ουσιαστικά στην παρούσα μελέτη.

Η παρούσα εργασία υποστηρίζει, λοιπόν, ότι εκτός από το μπλε χρώμα των αστυνομικών στολών για το οποίο ήδη έχει αναπτυχθεί εκτενής βιβλιογραφία για τη σημειωτική του σύνδεση με τις μορφές εξουσίας (βλ. Pastoureau, 2000, σ. 143, 2008, σ. 114-119 και Andersen & Vuori 2018, σ. 11), η εκτεταμένη χρήση του ίδιου χρώματος που εμφανίζεται να κυριαρχεί τα τελευταία χρόνια στα σήματα λογότυπα των ευρωπαϊκών οργανισμών που μεριμνούν για την ασφάλεια, υποδεικνύει και τη στάση που οφείλει ο θεατής να κρατήσει στις περιστάσεις και νόρμες του *κοινού ευρωπαϊκού πλαισίου* αλληλεπιδράσεων

τους στο οποίο αυτοί οι οργανισμοί υπακούουν. Αναζητούμε, λοιπόν, ακριβώς αυτό το κυρίαρχο «μπλε».

Είναι απαραίτητο να επισημάνω σε αυτό το σημείο ότι οι δυο συγκεκριμένες εργασίες αυτής της ενότητας στη παρούσα διατριβή, δεν αποτέλεσαν ένα συγκεκριμένο πρότυπο που απαντά στην ανάγκη στερέωσης ενός παραδειγματικού τύπου ανάλυσης (συμπερασματικού και υποχρεωτικού για την ανάπτυξη της), αλλά επί της ουσίας διαμόρφωσαν σημαντικά τις εκκινήσεις, τα προϋποτιθέμενα μιας υπόθεσης / διατύπωσης σχετικής πάντα με τη σχεδιαστική πρόθεση που με απασχολεί.

7.6.1 Τεχνική Α. Εξόρυξη των πιο αντιπροσωπευτικών-κυρίαρχων χρωμάτων του κάθε λογοτύπου με τη μέθοδο συσταδοποίησης K-means clustering

Η απλούστερη εκδοχή μιας τέτοιας ανάλυσης είναι η διαμεριστική μέθοδος η οποία οργανώνει τα αντικείμενα ενός συνόλου δεδομένων σε k συστάδες με παρόμοια χαρακτηριστικά (στη συγκεκριμένη περίπτωση, αυτά που αντιστοιχούν σε κάθε pixel). Ο K-means αλγόριθμος αρχικά επιλέγει k αντιπροσωπευτικά σημεία ως αρχικά κέντρα (centroids) κάθε συστάδας. Οι αποστάσεις των σημείων εντός των συστάδων συνιστούν την αντικειμενική συνάρτηση κατανομής $[x]$ παρατηρήσεων [observation vectors] (ή αλλιώς διανυσμάτων εισόδου/χαρακτηριστικών/μεταβλητών/πρότυπα. Αυτές αφορούν, δηλαδή -και πολύ γενικά-, την κατανομή, των χαρακτηριστικών με μεγάλη ομοιότητα εντός συστάδας και τη μικρή ομοιότητα/μεγάλη απόσταση μεταξύ των συστάδων. Πολύ πιο απλά, ένα διάνυσμα n ανήκει στο cluster c εάν είναι πιο κοντά στο κέντρο του c από κάποια άλλα κέντρα. Εάν το διάνυσμα n ανήκει στο cluster c , τότε λέμε ότι το κέντρο συνιστά το κυρίαρχο του n . Μέσω επαναληπτικών διαδικασιών παρατήρησης και μέσω αυτού του k-means αλγορίθμου, το κάθε ένα κέντρο αναπροσαρμόζεται ως ο μέσος όρος των σημείων σε αυτό, ως δηλαδή ο μέσος όρος των διανυσμάτων/παρατηρήσεων εντός της κάθε συστάδας. Στην παρούσα ανάλυση, τα αρχικά κέντρα λοιπόν κάθε συστάδας συνιστούν τα πιο αντιπροσωπευτικά/κυρίαρχα χρώματα της εικόνας. Ο αλγόριθμος k-means αναλαμβάνει να ελαχιστοποιήσει την παραμόρφωση (η οποία ορίζεται ως το άθροισμα των τετραγώνων των αποστάσεων των διανυσμάτων που βρίσκονται σε κάθε cluster από το κυρίαρχο κέντρο του cluster αυτού) .

Για τη διερευνητική ανάλυση δεδομένων χρησιμοποιήθηκε η γλώσσα προγραμματισμού Python και για IDE (Integrated Development Enviroment) το Jupyter Notebook (ή αλλιώς IPython Notebook).

Τα βήματα που ακολουθήθηκαν είναι τα εξής: Αρχικά έγινε χρήση εξειδικευμένων βιβλιοθηκών εισαγωγής και εμφάνισης εικόνων καθώς και υπολογιστικής επεξεργασίας και ανάλυσης τους όπως: matplotlib, PIL (Python Image Library), SciPy και NumPy

In [5]:

```
# Neat trick to print out everything at once, as seen in the next cell
from IPython.core.interactiveshell import InteractiveShell
InteractiveShell.ast_node_interactivity = "all"

import matplotlib
matplotlib.__version__
#pillow to view images
import PIL
PIL.__version__
import scipy
scipy.__version__
```

Out[5]:

'1.7.3'

In [6]:

```
from matplotlib import image as img
img = img.imread('logos_all/JPGs/aepc-logo.jpg')
img[0,0] # : RGB values of 1 pixel
img.shape
```

Out[6]:

array([255, 255, 255], dtype=uint8)

Out[6]:

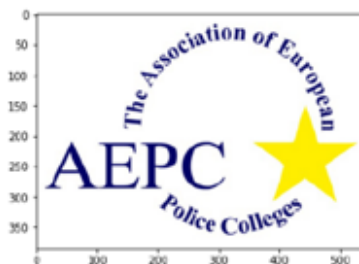
(385, 534, 3)

In [7]:

```
%matplotlib inline
from matplotlib import pyplot as plt
plt.imshow(img)
```

Out[7]:

<matplotlib.image.AxesImage at 0x1edbbdc0>



Μετά την εισαγωγή της εικόνας δημιουργήθηκε μια λίστα για κάθε χρώμα η οποία περιελάμβανε τις τιμές RGB χρωματικής πληροφορίας, των 3 καναλιών δηλαδή, του κόκκινου, του πράσινου και του μπλε χρώματός που εμφανίζεται σε κάθε pixel. [Ο προσδιορισμός του κατά πόσο κυρίαρχο είναι ένα χρώμα στην κλίμακα του 0-255, γίνεται μέσω της μεταβλητής του βρόγχου for, πρώτα για κάθε pixel του λογοτύπου και RGB τιμών των 3 καναλιών που εμπεριέχει και μετά για κάθε RGB τιμή ξεχωριστά που εμπεριέχεται σε κάθε pixel. Κατόπιν, οπτικοποιήθηκαν τα δεδομένα σε γράφημα τριών αξόνων που απεικονίζει τις τιμές των μεταβλητών σύμφωνα με το πρότυπο RGB.

Όπως προαναφέρθηκε, η συσταδοποίηση (clustering) συνιστά τη μέθοδο μέσω της οποίας, ορισμένα στοιχεία από μια συλλογή, ομαδοποιούνται σε συστάδες (clusters) με βάση παρόμοια χαρακτηριστικά. Κάθε ένα από τα clusters διατηρεί ένα κέντρο, το πιο κεντρικό

στοιχείο της συστάδας (centroid). Ο καθορισμός του πλήθους των clusters προσδιορίζει και το που εμφανίζονται τα κέντρα τους. Μέσω συγκεκριμένων διαδικασιών επανατροφοδότησης του αποτελέσματος και υπολογισμών ομοιότητας, κάθε φορά, εξάγονται νέα χαρακτηριστικά καθώς και νέες συστάδες. Πιο συγκεκριμένα, μέσω μιας συνάρτησης απόστασης (π.χ. Ευκλείδεια) η οποία αποτελεί το μέτρο της ομοιότητας (γειτνίασης) μεταξύ των συστάδων, κάθε κέντρο, καταχωρείται στην ίδια, ή στην πλησιέστερη. Αυτή η διαδικασία επαναλαμβάνεται μέχρι και το σημείο όπου δεν εμφανίζονται πια νέες αλλαγές. Ο προσδιορισμός του πλήθους των clusters στα οποία θα ομαδοποιηθούν τα χρώματα, συνιστά ένα πολύ σημαντικό ζήτημα.

Οι βασικές τεχνικές που συστήνονται στην παρούσα εργασία είναι δύο: είτε οπτικοποιώντας τα δεδομένα μας σε ένα γράφημα, είτε χρησιμοποιώντας τη μέθοδο του αγκώνα για την οποία θα μιλήσουμε παρακάτω. Από την αναπαράσταση του διαγράμματος διασποράς βλέπουμε ότι οι χρωματικές περιοχές στις οποίες συγκεντρώνονται τα περισσότερα σημεία είναι δύο.

In [8]:

```
r = []
g = []
b = []
for line in img:
    for pixel in line:
        rvalue, gvalue, bvalue = pixel
        r.append(rvalue)
        g.append(gvalue)
        b.append(bvalue)
```

In [9]:

```
%matplotlib inline
from mpl_toolkits.mplot3d.axes3d import Axes3D as axe
fig = plt.figure() # create figure class
ax = plt.figure().add_subplot(projection='3d')
ax.set_xlabel('$X = Red$')
ax.set_ylabel('$Y = Green$')
ax.set_zlabel('$Z = Blue$') # create axis labels
ax.scatter(r,g,b)
plt.show()
```

Out[9]:

Text(0.5, 0, '\$X = Red\$')

Out[9]:

Text(0.5, 0.5, '\$Y = Green\$')

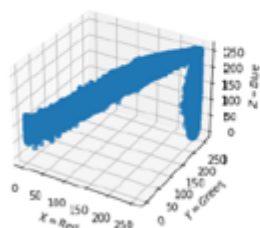
Out[9]:

Text(0.5, 0, '\$Z = Blue\$')

Out[9]:

<mpl_toolkits.mplot3d.art3d.Path3DCollection at 0x1207dbfd0>

<Figure size 432x288 with 0 Axes>



Ακολουθεί η οπτικοποίηση των παραπάνω ως Pandas DataFrame και η εισαγωγή της βιβλιοθήκη numpy για την υλοποίηση των υπολογιστικών πράξεων όπως αυτής της τυπικής απόκλισης για την οποία θα μιλήσουμε παρακάτω.

```
In [10]:  
import pandas as pd  
df = pd.DataFrame({'red': r, 'green': g, 'blue' : b})  
df.sample(5)  
Out[10]:
```

	red	green	blue
37121	-1	-1	-1
81988	-1	-1	-1
38263	-1	-1	-1
125421	-1	-18	0
182884	5	0	64

Πριν την υλοποίηση του K-means αλγορίθμου είναι ωφέλιμο να προχωρήσουμε σε κανονικοποίηση του συνόλου των παρατηρήσεων με βάση ένα χαρακτηριστικό. Για να εξασφαλίσουμε ,δηλαδή, ακριβή αποτελέσματα, πρέπει πρώτα να εφαρμόσουμε κλιμάκωση των δεδομένων/pixel ή αλλιώς, τοποθέτηση αυτών με ομοιόμορφες τιμές σε κλίμακα. Αυτό είναι εφικτό, κάνοντας χρήση της συνάρτησης `whiten()`¹⁸⁶, όπου κάθε σημείο δεδομένων /διάσταση χαρακτηριστικού/ χρωματική τιμή του συνόλου των παρατηρήσεων υπολογίζεται σύμφωνα με τη τυπική απόκλιση του (την διασπορά της κατανομής της κάθε τιμής χρωματικής πληροφορίας στον πίνακα) .

¹⁸⁶ Βλ. <https://docs.scipy.org/doc/scipy/reference/cluster.vq.html>

```

import numpy as np
np.std(r)
np.std(g)
np.std(b) # divide each color value by its respective standard deviation to get
scaled value

255 / np.std(r)
255 / np.std(g)
255 / np.std(b) # scaled values match whiten() outputs below

# imported different classes than the guide as his were not working
# import libraries
# vq = vector quantization
# whiten = our standardizer class
from scipy.cluster.vq import vq, kmeans, whiten
df['scaled_r'] = whiten(r)
df['scaled_g'] = whiten(g)
df['scaled_b'] = whiten(b) # pretty straightforward code, whiten standarizes the
values
df.sample(3) #to see a variety of values

```

Out[11]:

57.83182040818724

Out[11]:

58.1851434638777

Out[11]:

60.814823853393946

Out[11]:

4.409337250672118

Out[11]:

4.382562022181972

Out[11]:

4.193056624067966

Out[11]:

	red	green	blue	scaled_r	scaled_g	scaled_b
157460	-7	-1	-16	4.306588	4.382562	3.946406
190977	55	53	126	0.951034	0.910885	2.071863
179801	-7	-3	-1	4.306588	4.348189	4.193057

Κατόπιν δημιουργούμε clusters centers. Όσο χαμηλότερη η παραμόρφωση (distortion) της ομαδοποίησης (πιο κοντά στην μονάδα) τόσο καλύτερη είναι και η ποιότητα των παραχθέντων clusters centers.

```

print(cluster_centers) # our cluster centers

```

Out[13]:

```

array([[1.96697444, 1.83049018, 1.12189339],
       [4.3912527 , 4.36544822, 4.17131875]])

```

Στον πίνακα μας τα κέντρα των συστάδων μας αντιπροσωπεύονται από δύο σύνολα. Κάθε κέντρο αντιπροσωπεύει τα σημεία δεδομένων των σχετικών με το χρώμα. Στη συνέχεια πολλαπλασιάζουμε τις κεντρικές τιμές των κέντρων με την τυπική τους απόκλιση για να λάβουμε τις τελικές τιμές χρωματικής πληροφορίας.

```
In [14]:
# standard deviations of each color
df[['red', 'green', 'blue']].std()
std_r, std_g, std_b = df[['red', 'green', 'blue']].std()

Out[14]:
red      12.964781
green    13.244314
blue     26.093244
dtype: float64
```

Κατόπιν, για να απεικονίσουμε τα αποτελέσματα (τη χρωματική λίστα) χρησιμοποιούμε τη συνάρτησης `imshow()`. Να σημειώσω εδώ, ότι για να εξάγουμε τις τιμές χρωματικής πληροφορίας, με τα κέντρα να διαχωρίζονται σε δύο μόνο κυριάρχα χρώματα, κάνουμε χρήση του `[colors]` και όχι “`colors`”¹⁸⁷

```
colors = []
for center in cluster_centers:
    center
    scaled_r, scaled_g, scaled_b = center
    colors.append((
        scaled_r * std_r / 255,
        scaled_g * std_g / 255,
        scaled_b * std_b / 255))

Out[14]:
array([1.96697444, 1.83049018, 1.12189339])

Out[14]:
array([4.3912527 , 4.36544822, 4.17131875])

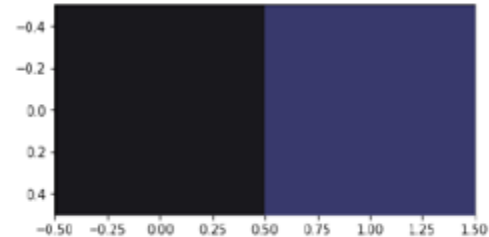
[colors]

plt.imshow([colors])

Out[14]:
[(0.10000546133509976, 0.09507289102648095, 0.11479936385070154),
 (0.22326129114120738, 0.22673477774489514, 0.42683622463287213)]

Out[14]:
[[[0.10000546133509976, 0.09507289102648095, 0.11479936385070154],
  [0.22326129114120738, 0.22673477774489514, 0.42683622463287213]]]

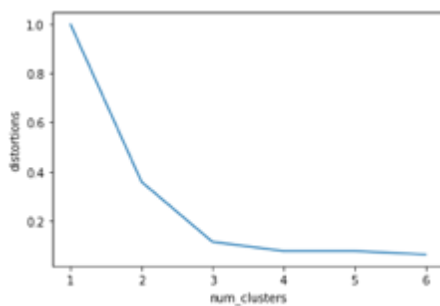
Out[14]:
<matplotlib.image.AxesImage at 0x1209c2ac0>
```



¹⁸⁷ `/** colors # each individual color αλλά [colors] #imshow reads in dimension of 1, διαβάζει την εικόνα σε διάσταση με τιμή 1 Από https://chrispfchung.github.io/transform%20data/color-clustering/`

Σε αυτό το σημείο να σημειώσουμε ότι, ένας άλλος τρόπος που μας βοηθά πολύ πιο εύκολα στο να αποφύγουμε την αυθαίρετη επιλογή του αριθμού των συστάδων (clusters [k]) και τον καθορισμό του αριθμού τους, είναι αυτός μέσω της αξιοποίησης της ευρυστικής μεθόδου *elbow* (« μέθοδος του αγκώνα »). Μέσω αυτής, δημιουργείται ένα διάγραμμα όπου στον άξονα των x υπάρχουν οι τιμές του συνολικού αριθμού των συστάδων k και στον άξονα των y οι αντίστοιχες τιμές του ποσοστού της παραμόρφωσης των δεδομένων στις συστάδες σε σχέση με τον k .

Βλέπουμε, ότι καθώς αυξάνεται ο αριθμός των δεδομένων/παρατηρήσεων k, το ποσοστό της παραμόρφωσης τείνει προς το 0. Το σημείο της καμπύλης διακύμανσης που επιλέγουμε (ο βέλτιστος αριθμός k) είναι εκεί, όπου το ποσοστό της παραμόρφωσης είναι σχετικά μικρό, αλλά ο ρυθμός αλλαγής του σχετικά υψηλός. Όπως βλέπουμε, ο ιδανικός αριθμός των clusters, είναι πάλι 2.

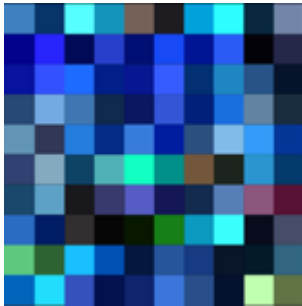


Την παραπάνω διαδικασία την ακολουθήσαμε για κάθε λογότυπο ξεχωριστά. Με αυτόν τον τρόπο εξήχθησαν δηλαδή και συγκεντρώθηκαν τα δύο κυρίαρχα χρώματα κάθε λογοτύπου. (Εικόνα 25)

Εικόνα 25. Extractions των 2 κυρίαρχων χρωμάτων του κάθε σήματος-λογοτύπου ξεχωριστά



Καθώς αναζητούμε το δύο και μοναδικά κυρίαρχα χρώματα του συνόλου των παραπάνω λογοτύπων των οργανισμών που συγκροτούν το πεδίο, αρχικά αξιοποιούμε το λογισμικό προγράμμα επεξεργασίας εικόνας (Photoshop) για να παράγουμε μια και μοναδική εικόνα, έτσι που όλα τα παραπάνω extractions να συνιστούν τα αποσπασματικά υποσύνολα της.



Αρχικά για την ανάλυση αυτής, ακολουθήθηκε ακριβώς η ίδια τεχνική και βήματα που περιγράψαμε παραπάνω.

19/04/2022, 14:20

K-Means and Dominant Colors_Elbow-SKARP_5

In [41]:

```
# Neat trick to print out everything at once, as seen in the next cell
from IPython.core.interactiveshell import InteractiveShell
InteractiveShell.ast_node_interactivity = "all"

import matplotlib
matplotlib.__version__
#pillow to view images
import PIL
PIL.__version__
import scipy
scipy.__version__
```

Out[41]:

'3.5.1'

Out[41]:

'8.4.0'

Out[41]:

'1.7.3'

In [42]:

```
from matplotlib import image as img
img = img.imread('dominant_all.jpg')
img[0,0] # : RGB values of 1 pixel
img.shape
```

Out[42]:

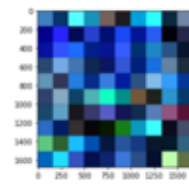
array([7, 29, 40], dtype=uint8)

Out[42]:

(1677, 1667, 3)

```
In [43]:
%matplotlib inline
from matplotlib import pyplot as plt
import numpy as np
plt.imshow(img)

Out[43]:
<matplotlib.image.AxesImage at 0x15cf968ad>
```



Στη συνέχεια, δημιουργήσαμε πάλι ένα τρισδιάστατο διάγραμμα διασποράς (3D Scatterplot) αναπαριστώντας όμως αυτή την φορά στο σύστημα των συντεταγμένων, κάθε εικονοστοιχείο (πίξελ, pixel) της εικόνας με χρώμα. Να σημειωθεί εδώ ότι για να επιτευχθεί χρωματική αντιστοίχιση του κάθε pixel απαιτούνται κανονικοποιημένες τιμές από 0-1 του χρωματικού εύρους και όχι ακέραιες από 0-255. Επιπλέον η εκτέλεσης της συνάρτησης Matplotlib scatter() με την παράμετρο facecolors που επιλέχθηκε προϋποθέτει *λίστα* και όχι έναν πολυδιάστατο NumPy πίνακα. Ακολουθούν οι εντολές και το αποτέλεσμα:

```
In [44]:
r = []
g = []
b = []
for line in img:
    for pixel in line:
        rvalue, gvalue, bvalue = pixel
        r.append(rvalue)
        g.append(gvalue)
        b.append(bvalue)
```

```
In [45]:
%matplotlib inline
from mpl_toolkits.mplot3d import Axes3D
from matplotlib import cm
from matplotlib import colors

fig = plt.figure() # create figure class
ax = fig.add_subplot(1, 1, 1, projection="3d")
pixel_colors = img.reshape((np.shape(img)[0]*np.shape(img)[1], 3))
norm = colors.Normalize(vmin=-1.,vmax=1.)
norm.autoscale(pixel_colors)
pixel_colors = norm(pixel_colors).tolist()

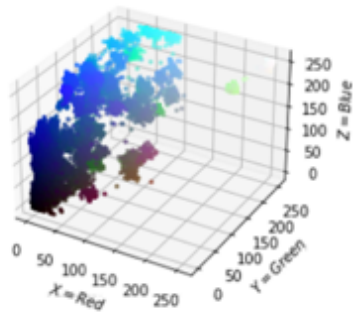
ax.set_xlabel('$X = Red$')
ax.set_ylabel('$Y = Green$')
ax.set_zlabel('$Z = Blue$') # create axis labels
ax.scatter(r, g, b, facecolors=pixel_colors, marker=".")
plt.show()
```

```
Out[45]:
Text(0.5, 0, '$X = Red$')
```

```
Out[45]:
Text(0.5, 0.5, '$Y = Green$')
```

```
Out[45]:
Text(0.5, 0, '$Z = Blue$')
```

```
Out[45]:
<mpl_toolkits.mplot3d.art3d.Path3DCollection at 0x12ff616a0>
```



In [46]:

```
import pandas as pd
df = pd.DataFrame({'red': r, 'green': g, 'blue': b})
df.sample(5)
```

Out[46]:

	red	green	blue
421387	42	91	-11
2671146	3	17	78
1968046	67	66	98
2769640	3	17	78
1372271	45	66	90

In [47]:

```
import numpy as np
np.std(r)
np.std(g)
np.std(b) # divide each color value by its respective standard deviation to get
scaled value

255 / np.std(r)
255 / np.std(g)
255 / np.std(b) # scaled values match whiten() outputs below

# imported different classes than the guide as his were not working
# import libraries
# vq = vector quantization
# whiten = our standardizer class
from scipy.cluster.vq import vq, kmeans, whiten
df['scaled_r'] = whiten(r)
df['scaled_g'] = whiten(g)
df['scaled_b'] = whiten(b) # pretty straightforward code, whiten standarizes the
values
df.sample(3) #to see a variety of values
```

Out[47]:

39.063206378107424

Out[47]:

64.3936188300915

Out[47]:

71.47543446122552

Out[47]:

6.527881954485747

Out[47]:

3.9600197136433817

Out[47]:

3.5676593213061776

Out[47]:

	red	green	blue	scaled_r	scaled_g	scaled_b
281003	10	40	64	0.255995	0.621180	0.805413
1824989	87	126	-73	2.227160	1.866716	2.560320
644470	2	21	-107	0.051199	0.326119	2.084632

In [48]:

```
# Marianna - We can also use this elbow method to determine the ideal number of
clusters . Check https://predictivehacks.com/get-the-dominant-colors-of-an-image-with-k-means/
import seaborn as sns
distortions = []
num_clusters = range(1, 7)

# Create a list of distortions from the kmeans function
for i in num_clusters:
    cluster_centers, distortion = kmeans(df[['scaled_r', 'scaled_g', 'scaled_b']].values.astype(float), i)
    distortions.append(distortion)

# Create a data frame with two lists = num_clusters, distortions
elbow_plot = pd.DataFrame({'num_clusters': num_clusters, 'distortions': distortions})

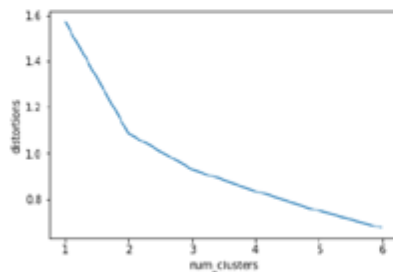
# Create a line plot of num_clusters and distortions
sns.lineplot(x='num_clusters', y='distortions', data = elbow_plot)
plt.xticks(num_clusters)
plt.show()
```

Out[48]:

```
<AxesSubplot: xlabel='num_clusters', ylabel='distortions'>
```

Out[48]:

```
[<matplotlib.axis.XTick at 0x15a236be0>,
<matplotlib.axis.XTick at 0x15a236b20>,
<matplotlib.axis.XTick at 0x11d934c40>,
<matplotlib.axis.XTick at 0x11d934c20>,
<matplotlib.axis.XTick at 0x11d934c90>,
<matplotlib.axis.XTick at 0x11d934c60>],
[Text(0, 0, ''),
Text(0, 0, ''),
Text(0, 0, ''),
Text(0, 0, ''),
Text(0, 0, ''),
Text(0, 0, ')]
```



In [49]:

```
from scipy.cluster.vq import vq, kmeans, whiten
cluster_centers, distortion = kmeans(df[['scaled_r', 'scaled_g', 'scaled_b']].values.astype(float), 2)

cluster_centers

distortions

print(cluster_centers) # our cluster centers
```

Out[49]:

```
array([[1.6569155 , 2.14831664, 2.77375592],
       [0.47989407, 0.66749442, 1.25290408]])
```

Out[49]:

```
[1.5717479842998132,
1.086840009053066,
0.9308482753981691,
0.8356843113240291,
0.7495768978424326,
0.6758052178415632]

[[1.6569155 2.14831664 2.77375592]
 [0.47989407 0.66749442 1.25290408]]
```

```
In [50]:
# standard deviations of each color
df[['red','green','blue']].std()
std_r, std_g, std_b = df[['red','green','blue']].std()

colors = []
for center in cluster_centers:
    center
    scaled_r, scaled_g, scaled_b = center
    colors.append((
        scaled_r * std_r / 255,
        scaled_g * std_g / 255,
        scaled_b * std_b / 255))

    colors
[colors]

plt.imshow([colors])
```

Τα δύο κυρίαρχα χρώματα που εξήχθησαν είναι:

```
Out[50]:
red      42.193813
green    68.284970
blue     77.063937
dtype: float64

Out[50]:
array([1.6569155 , 2.14831664, 2.77375592])

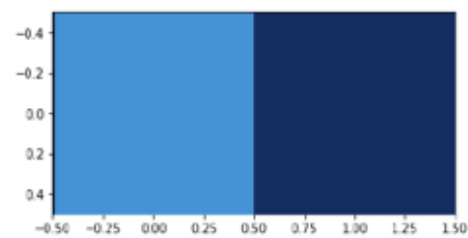
Out[50]:
[(0.2741630675146228, 0.5752852466507936, 0.8382609911804833)]

Out[50]:
array([0.47989407, 0.66749442, 1.25290408])

Out[50]:
[(0.2741630675146228, 0.5752852466507936, 0.8382609911804833),
 (0.07940611908952887, 0.17874445790969332, 0.3786420449602293)]

Out[50]:
[[[(0.2741630675146228, 0.5752852466507936, 0.8382609911804833),
 (0.07940611908952887, 0.17874445790969332, 0.3786420449602293)]]

Out[50]:
<matplotlib.image.AxesImage at 0x11e2193d0>
```



```
-0.4
-0.2
 0.0
 0.2
 0.4
-0.50 -0.25 0.00 0.25 0.50 0.75 1.00 1.25 1.50
```

7.6.2 Τεχνική B. Μετατροπή και περιληπτική σύγκριση χρωματικών περιοχών με την χρήση της βιβλιοθήκης OpenCV

Σε αυτό το σημείο επιχειρήθηκε μια εναλλακτική τεχνική επεξεργασίας και ανάλυσης εικόνων, πάλι με Python αλλά αξιοποιώντας αυτή την φορά την ανοιχτού κώδικα βιβλιοθήκη OpenCV (Open Source Computer Vision Library).¹⁸⁸ Τα αποτελέσματα που θα εξαχθούν θα

¹⁸⁸ Βλ. <https://realpython.com/python-opencv-color-spaces/>

είναι ακριβώς τα ίδια, ωστόσο, η συγκεκριμένη βιβλιοθήκη προσφέρει μια μεγάλη ποικιλία επιπλέον λειτουργιών για την ψηφιακή επεξεργασία και ανάλυση των εικόνων που μπορούν να συμβάλλουν δυναμικά στην εργασία του ερευνητή.

Όπως προαναφέραμε, με το χρωματικό μοντέλο RGB η κωδικοποίηση όλων των χρωμάτων βασίζεται στα τρία βασικά Red /Green/ Blue (Κόκκινο Πράσινο Μπλε) και κάθε χρώμα μπορεί να παρασταθεί με μία τριάδα αριθμών από 0 έως 255. Στη Python, όταν μια εικόνα διαβάζεται μέσω της OpenCV αρχικά αποθηκεύεται στη μορφή BGR (Blue - Green - Red).

In [29]:

```
# Neat trick to print out everything at once, as seen in the next cell
from IPython.core.interactiveshell import InteractiveShell
InteractiveShell.ast_node_interactivity = "all"

import matplotlib
matplotlib.__version__
#pillow to view images
import PIL
PIL.__version__
import scipy
scipy.__version__
import cv2
```

Out[29]:

'3.5.1'

Out[29]:

'8.4.0'

Out[29]:

'1.7.3'

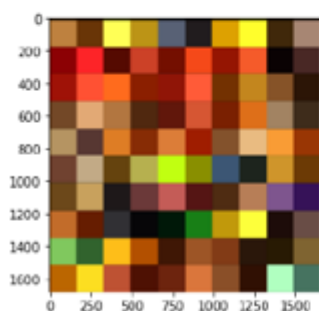
In [30]:

```
import matplotlib.pyplot as plt
import numpy as np

img = cv2.imread('dominant_all.jpg')
plt.imshow(img)
plt.show()
```

Out[30]:

<matplotlib.image.AxesImage at 0x1b0e4bb80>

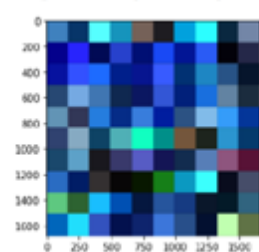


```
# from https://realpython.com/python-opencv-color-spaces/ blue and red channels
have been mixed up(OpenCV by default reads images in BGR format). Fix this
```

Έτσι, αρχικά, απαιτείται η μετατροπή από BGR σε RGB. Αυτή επιτυγχάνεται μέσω των παρακάτω εντολών.

```
In [31]:
img = cv2.cvtColor(img, cv2.COLOR_BGR2RGB)
plt.imshow(img)
plt.show()
```

```
Out[31]:
<matplotlib.image.AxesImage at 0x19986c430>
```



```
In [32]:
from mpl_toolkits.mplot3d import Axes3D
from matplotlib import cm
from matplotlib import colors
```

Στη συνέχεια, μπορούμε να δημιουργήσουμε πάλι ένα τρισδιάστατο διάγραμμα διασποράς (3D Scatterplot) αλλά αυτή την φορά αυτό μπορεί να επιτευχθεί με την εντολή `r, g, b = cv2.split` η οποία διαχωρίζει την εικόνα στις τρεις συνιστώσες RGB.

```
In [33]:
# from https://realpython.com/python-opencv-color-spaces/
r, g, b = cv2.split(img)
fig = plt.figure()
axis = fig.add_subplot(1, 1, 1, projection='3d')

pixel_colors = img.reshape((np.shape(img)[0]*np.shape(img)[1], 3))
norm = colors.Normalize(vmin=1.,vmax=1.)
norm.autoscale(pixel_colors)
pixel_colors = norm(pixel_colors).tolist()

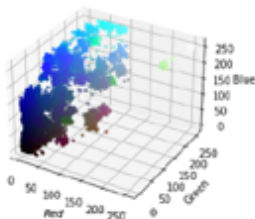
axis.scatter(r.flatten(), g.flatten(), b.flatten(), facecolors=pixel_colors, marker='*')
axis.set_xlabel("Red")
axis.set_ylabel("Green")
axis.set_zlabel("Blue")
plt.show()
```

```
Out[33]:
<mpl_toolkits.mplot3d.art3d.Path3DCollection at 0x118b97970>
```

```
Out[33]:
Text(0.5, 0, 'Red')
```

```
Out[33]:
Text(0.5, 0.5, 'Green')
```

```
Out[33]:
Text(0.5, 0, 'Blue')
```



Από αυτή την μορφή του διαγράμματος διασποράς (με οποιαδήποτε από τις δύο τεχνικές) βλέπουμε ξεκάθαρα το πως και κατά πόσο εκτείνονται τα μπλε μέρη της εικόνας εντός του τρισδιάστατο RGB χρωματικού χώρου. Ωστόσο, η αξιολόγηση των αποτελεσμάτων μπορεί να βελτιωθεί εάν ακολουθήσουμε παρόμοια χρωματική ανάλυση με τη χρήση του χρωματικού μοντέλου HSV.

Το HSV μοντέλο περιγράφει τιμές της χροιάς ([H]ue), του κορεσμού ([S] aturation) και της της τιμής ([V] alue) του χρώματος κάθε pixel (ένταση/φωτεινότητα), παράμετροι ιδιαίτερα σημαντικοί για τον προσδιορισμό π.χ. της αντίθεσης στις εικόνες .

```
In [34]:  
hsv_img = cv2.cvtColor(img, cv2.COLOR_RGB2HSV)
```

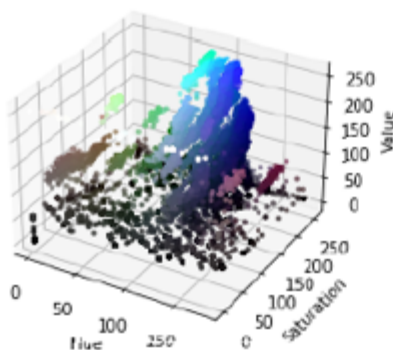
```
In [35]:  
h, s, v = cv2.split(hsv_img)  
fig = plt.figure()  
axis = fig.add_subplot(1, 1, 1, projection="3d")  
  
axis.scatter(h.flatten(), s.flatten(), v.flatten(), facecolors=pixel_colors, marker=  
axis.set_xlabel("Hue")  
axis.set_ylabel("Saturation")  
axis.set_zlabel("Value")  
plt.show()
```

```
Out[35]:  
<mpl_toolkits.mplot3d.art3d.Path3DCollection at 0x1b11721c0>
```

```
Out[35]:  
Text(0.5, 0, 'Hue')
```

```
Out[35]:  
Text(0.5, 0.5, 'Saturation')
```

```
Out[35]:  
Text(0.5, 0, 'Value')
```



Όπως βλέπουμε στον χρωματικό χώρο του HSV οι μπλε τιμές είναι έντονα διακριτές με τον κορεσμό και την τιμή τους να ποικίλλουν όσον αφορά το εύρος τους σχετικά με τους άξονες της χροιάς και της φωτεινότητας.

Με τη χρήση της βιβλιοθήκης OpenCV μπορούμε επίσης να εξάγουμε τα πιο κυρίαρχα χρώματα με `n_clusters=2`, καθώς και τη ποσοστιαία κατανομή τους.

```
In [36]:
# Opencv method
import cv2, numpy as np
from sklearn.cluster import KMeans

def visualize_colors(cluster, centroids):
    # Get the number of different clusters, create histogram, and normalize
    labels = np.arange(0, len(np.unique(cluster.labels_)) + 1)
    (hist, _) = np.histogram(cluster.labels_, bins = labels)
    hist = hist.astype("float")
    hist /= hist.sum()

    # Create frequency rect and iterate through each cluster's color and percentage
    rect = np.zeros((50, 300, 3), dtype=np.uint8)
    colors = sorted([(percent, color) for (percent, color) in zip(hist, centroids)])
    start = 0
    for (percent, color) in colors:
        print(color, "{:0.2f}%".format(percent * 100))
        end = start + (percent * 300)
        cv2.rectangle(rect, (int(start), 0), (int(end), 50), \
                       color.astype("uint8").tolist(), -1)
        start = end
    return rect

# Load image and convert to a list of pixels
img = cv2.imread('dominant_all.jpg')
img = cv2.cvtColor(img, cv2.COLOR_BGR2RGB)
reshape = img.reshape((img.shape[0] * img.shape[1], 3))

# Find and display most dominant colors
cluster = KMeans(n_clusters=2).fit(reshape)
visualize = visualize_colors(cluster, cluster.cluster_centers_)
visualize = cv2.cvtColor(visualize, cv2.COLOR_RGB2BGR)
cv2.imshow('visualize', visualize)

#cv2.waitKey()
cv2.imwrite("dominant_all-after3.jpg",visualize)

[ 57.77950898 143.12113517 209.4625367 ] 42.67%
[27.08399155 45.9937848 88.7020032 ] 57.33%

Out[36]:
True
```

Τα αποτελέσματα που εξάγονται είναι τα εξής:

```
[ 57.77950898 143.12113517 209.4625367 ] 42.67%
[27.08399155 45.9937848 88.7020032 ] 57.33%
```



Αυτά είναι τα δύο πιο κυρίαρχα χρώματα (με $n\_clusters=2$) και η ποσοστιαία κατανομή τους. Λαμβάνουμε, δηλαδή, τα ίδια ακριβώς αποτελέσματα σαφώς με πιο εύκολο τρόπο από αυτόν που περιεγράφηκε στην παραπάνω τεχνική.

Η δυναμική του μπλε χρώματος υποδεικνύεται από την αναλυτικότητα των στοιχείων που διατηρούν την χρωματική τους σύσταση ανεξάρτητα από όποιες άλλες πλαϊνές συστάσεις που μοιάζουν να λειτουργούν περισσότερο ως τοπικές φωτεινότητες και απηχήσεις καθώς και αντανakλάσεις των τελικών κυρίαρχων αυτών μπλε.

7.7 Συμπέρασμα – Συζήτηση

Όπως έχουμε προαναφέρει, στην παρούσα διατριβή δεν μας ενδιαφέρει να αντιμετωπίσουμε τα κυρίαρχα αυτά στοιχεία ως τα καθαυτά τεχνικά – ή υλικά μέσα/ μορφολογικά αποτελέσματα, αλλά τις συσχετίσεις τους με άλλα στοιχεία. Στην εργασία αυτή, υποστηρίζεται ότι η όποια κατάταξη σε μορφολογικές συγγένειες ή ομάδων συγγενειών με κριτήριο τις κοινές προθέσεις /κοινά μορφολογικά αποτελέσματα, τις πιο πολλές φορές υπακούουν σε διαφορετικά κίνητρα και προθέσεις. Πρωταρχική σημασία έχουν οι *τρόποι* με τους οποίους διαπλέκονται τα ανομοιογενή στοιχεία μεταξύ τους καθώς και με το *genre* του εκάστοτε συσχετισμού τους.

Από τα παραπάνω αποτελέσματα (και των δύο εργασιών αλλά και αυτών που έχουν προηγηθεί), το ερώτημα για το αν τελικά κατά την παραγωγή των λογοτύπων έχει επιδιωχθεί να ενισχυθεί μια δεδομένη συμβολική και ιδεολογική επένδυση, απαντάται. Το μπλε χρώμα συνιστά ακόμα (2022) - και ίσως πιο έντονα από ποτέ - εκείνη την μορφή «προτεραιότητας» αλλά και έμπρακτης οπτικής επεξήγησης και παρουσίασης όλων των προηγηθέντων όχι μόνο τεχνικών αλλά και διαδικαστικών επεμβάσεων του συνόλου των σχεδιαστών του Πεδίου της παραγωγή τους.

Τα λογότυπα αυτά, (*secondary genres*), ακολουθούν κάθε εκπαιδευτική δράση, κάθε εκπαιδευτικό τεχνούργημα (*primary genres*) που μελετάμε. Αυτή η αναγνωρίσιμη συνοχή της *μπλε* μίας και μοναδικής οπτικής τροπικότητας της ευρωπαϊκής *κοινής* εκπαιδευτικής κουλτούρας συνιστά το *σημείο-όχημα* των πρακτικών οικοδόμησης γνώσης που συνδέονται με την ασφάλεια.

Κεφάλαιο 8: Μελέτη περίπτωσης: CEPOL

ΜΕΡΟΣ Α': *[extra-ludic semiosis]*

Εισαγωγή

Το κεφάλαιο αυτό είναι αφιερωμένο στην περιεκτική περιγραφή των εκπαιδευτικών πρακτικών του Οργανισμού της ΕΕ για την Κατάρτιση στον Τομέα της Επιβολής του Νόμου CEPOL. Αυτές αποσκοπούν στην επίτευξη του βασικότερου στόχου του, αυτού που σχετίζεται με την αποτελεσματική και άμεση κάλυψη των όποιων κενών εντοπίζονται στον τομέα της κατάρτισης των αρχών των κρατών μελών για την αντιμετώπιση των νέων απειλών.

Όπως θα δούμε παρακάτω, η συνεχής τάση ενίσχυσης του ρόλου της CEPOL στο γενικότερο πλαίσιο συνεργασίας σε θέματα επιμόρφωσης των υπηρεσιών επιβολής του νόμου, δημιούργησε νέες προκλήσεις σχετικές τόσο με την ανάπτυξη εξειδικευμένων πρακτικών κατάρτισης με την χρήση ψηφιακών, καινοτόμων πια μέσων, όσο και την ενσωμάτωση αυτών, εντός ειδικών προγραμμάτων ηλεκτρονικής και μικτής μάθησης.

8.1 CEPOL- Ο Οργανισμός της ΕΕ για την Κατάρτιση στον Τομέα της Επιβολής του Νόμου και η έκθεση της Ευρωπαϊκής Στρατηγικής για την αξιολόγηση των αναγκών επιμόρφωσης (EU-STNA)

Στο πλαίσιο ανάπτυξης μίας κοινής κουλτούρας επιβολής του νόμου γύρω από την εκπαίδευση των υψηλόβαθμων αστυνομικών στελεχών των κρατών μελών της ΕΕ, το 2000, το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο, αποφασίζει την δημιουργία της Ευρωπαϊκής Αστυνομικής Ακαδημίας (European Police College)¹⁸⁹. Το 2005 και μετά από συγκεκριμένες τροποποιήσεις που κρίθηκαν αναγκαίες για την αναβάθμιση των υπηρεσιών της Ακαδημίας, του πλαισίου συνεργασίας της με άλλους σχετικούς φορείς αλλά και την επαναξιολόγηση των απαιτούμενων χρηματοδοτήσεων από το γενικό προϋπολογισμό της Ευρωπαϊκής Ένωσης, η προγενέστερη απόφαση καταργείται και

¹⁸⁹ Απόφαση 2000/820/ΔΕΥ του Συμβουλίου, της 22 Δεκεμβρίου 2000 [ΕΕ L 336 της 30.12.2000, σ. 1. Σε πρώτο στάδιο, τροποποιήθηκε από την απόφαση 2004/567/ΔΕΥ του Συμβουλίου, της 26 Ιουλίου 2004 (ΕΕ L 251 της 27.7.2004, σ. 20).]

ιδρύεται επίσημα η Ευρωπαϊκή Αστυνομική Ακαδημία «ΕΑΑ» , CEPOL με έδρα το το Bramshill του Ηνωμένου Βασιλείου. (Απόφαση 2005/681/ΔΕΥ του Συμβουλίου).

Το 2013 αποφασίζεται η σύσταση του ευρωπαϊκού πρόγραμματος κατάρτισης για την επιβολή του νόμου (LETS). Στο σχετικό έγγραφο «*Establishing a European Law Enforcement Training Scheme*» έχει εξαιρετικό ενδιαφέρον, η έμφαση με την οποία διατυπώνεται η απουσία μιας συστηματικής διαδικασίας εντός της ΕΕ, τόσο εντοπισμού στρατηγικών ζητημάτων σχετικών με τις ανάγκες κατάρτισης, όσο και υλοποίησης και αξιολόγησης συναφών δραστηριοτήτων. (βλ. European Commission, COM (2013) 172, final, 27.3.2013)

Το 2014, η απόφαση του 2005 τροποποιείται και η έδρα της Ceperl μεταφέρεται στη Βουδαπέστη (Κανονισμός (ΕΕ) 543/2014 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και Συμβουλίου) και ένα χρόνο αργότερα το ευρωπαϊκό θεματολόγιο για την ασφάλεια (European Agenda on Security) ορίζει τον τομέα της εκπαίδευσης ως μια από τις πιο σημαντικές οριζόντιες δράσεις για την αντιμετώπιση του σοβαρού και οργανωμένου διασυνοριακού εγκλήματος, της τρομοκρατίας και την καταπολέμηση της ριζοσπαστικοποίησης.(βλ. Ευρωπαϊκή Επιτροπή, COM(2015) 185 final, 28.4.2015, σ. 13). Χαρακτηριστικά μια από τις προγραμματισμένες δράσεις δηλώνεται ως εξής: «*Επαναπροσδιορισμός των προτεραιοτήτων των πλαισίων πολιτικής και των προγραμμάτων της ΕΕ για την εκπαίδευση, τη νεολαία και τον πολιτισμό*» (ό.π., σ. 21)

Στο συγκεκριμένο έγγραφο τονίζεται η ανάγκη προώθησης της έρευνας και της καινοτομίας σε θέματα ασφάλειας καθώς και η ενίσχυση του ρόλου της Ceperl.

2.3 Δράση στήριξης: κατάρτιση, χρηματοδότηση, έρευνα και καινοτομία [...]

Η κατάρτιση είναι απαραίτητη προϋπόθεση ώστε οι αρχές να μπορούν επί τόπου να αξιοποιούν στο έπακρο τα εργαλεία υπό επιχειρησιακές συνθήκες. Η Ευρωπαϊκή Αστυνομική Ακαδημία (ΕΑΑ) (CEPOL) διοργανώνει μαθήματα, καταρτίζει κοινούς κύκλους μαθημάτων σχετικά με τη διασυνοριακή συνεργασία και συντονίζει προγράμματα ανταλλαγών. Η παρούσα νομοθετική πρόταση σχετικά με τη ΕΑΑ θα ενισχύσει περαιτέρω την ικανότητα της να προετοιμάζει τους αστυνομικούς για την αποτελεσματική συνεργασία και να αναπτύξει το κοινό πνεύμα παιδείας κατά την επιβολή του νόμου. Η ΕΑΑ θα πρέπει να προσαρμόσει τα ετήσια προγράμματα κατάρτισης στις προτεραιότητες που καθορίζονται σε αυτό το θεματολόγιο. (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, COM(2015) 185 final, 28.4.2015, σ. 13)

Το ίδιο έτος και με σκοπό την περαιτέρω επί του συνόλου επέκταση των διατάξεων των προγενέστερων αποφάσεων, εκδίδεται από το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και το Συμβούλιο εκ νέου κανονισμός λειτουργίας, με πολυάριθμες και ουσιαστικές τροποποιήσεις, οι οποίες θα διαμορφώσουν και την εξέλιξη της Ceperl από 1 Ιουλίου του 2016 από όργανο της Ένωσης, σε *Οργανισμό της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την Κατάρτιση στον Τομέα της Επιβολής του Νόμου*(Κανονισμός (ΕΕ) 2015/2219 του

Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και Συμβουλίου). Αυτές, εστιάζουν: 1) στην αναβάθμιση του πλαισίου της αστυνομικής εκπαίδευσης υπό το πρίσμα του ευρωπαϊκού πρόγραμματος κατάρτισης για την επιβολή του νόμου (LETS) (2) στη διεύρυνση των συμμετεχόντων σε αυτήν (πέραν των αστυνομικών υπαλλήλων, σε υπαλλήλους του Λιμενικού Σώματος, των Τελωνειακών Αρχών, σε δικαστικούς λειτουργούς κτλ), γ) στη προώθηση εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων σε ζητήματα Θεμελιωδών Δικαιωμάτων 3) στη τήρηση των αρχών που αναγνωρίζονται ιδίως από τον Χάρτη των Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της Ευρωπαϊκής Ένωσης 4) στις διαδικασίες αξιολόγησης της παρεχόμενης κατάρτισης, των εκπαιδευτικών αλλά και στρατηγικών αναγκών που σχετίζονται με τις προτεραιότητες στον τομέα της εσωτερικής ασφάλειας και των εξωτερικών της πτυχών, σε πλήρη εναρμόνιση με τις σχετικές πολιτικές. 5) στην ενθάρρυνση στον τομέα της έρευνας μέσω της συνεργασίας του με δημόσια και ιδιωτικά εκπαιδευτικά ιδρύματα και 6) στην υποστήριξη και ενίσχυση των δραστηριοτήτων και προϊόντων κατάρτισης μέσω ενός ηλεκτρονικού δικτύου. Εντός αυτού του πλαισίου, ως συντονιστής των εκπαιδευτικών αναγκών σε κάθε κράτος μέλος, συγκροτείται μια και μόνο Εθνική Μονάδα CEPOL.

Ο οργανισμός δραστηριοποιείται τόσο μέσω αυτών των επι μέρους εθνικών μονάδων των ΚΜ (CNU Cepol National Units) και των σημείων επαφής που το καθένα από αυτά έχει υποδείξει, όσο και μέσω του σημαντικού πλήθους εταίρων με τους οποίους συνεργάζεται επίσημα, όπως αστυνομικές ακαδημίες, πανεπιστήμια, ή άλλες δημόσιες υπηρεσίες που παρέχουν κατάρτιση και εκπαίδευση για τις αρχές επιβολής του νόμου.

Από το 2017 η Ευρωπαϊκή Αστυνομική Ακαδημία CEPOL συντάσσει την ετήσια και πολυετή έκθεση της Ευρωπαϊκής Στρατηγικής για την αξιολόγηση των αναγκών επιμόρφωσης (Operational Training Needs Analyses OTNA και EU Strategic Training Needs Assessment - EU-STNA), με το δεύτερο να συνιστά, ίσως και το πιο σημαντικό επίσημο έγγραφο δραστηριοτήτων και ανάλυσης αναγκών κατάρτισης στον τομέα της εσωτερικής ασφάλειας. Η συγκεκριμένη έκθεση είναι αποτέλεσμα μιας πολύπλοκης σε διαδικασία συνεργασίας της Ευρωπαϊκής Επιτροπής με τα ΚΜ, την Frontex και την Europol, έχει τετραετή διάρκεια και ακολουθεί τον κύκλο πολιτικής της EE/EMPACT.¹⁹⁰

¹⁹⁰ <https://www.cepol.europa.eu/education-training/our-approach/types-learning/eu-stna>

Η έκθεση EU-STNA, υιοθετεί μεθοδολογίες και εργαλεία: 1) εκτίμησης των σχετικών με τη κατάρτιση στρατηγικών στόχων, 2) αξιολόγησης των επίσημων έγγραφων διαμόρφωσης της ευρωπαϊκής εκπαιδευτικής πολιτικής και 3) σχεδιασμού του γενικότερου πλαισίου των διαβουλεύσεων με επαγγελματίες, εμπειρογνώμονες και ενδιαφερόμενα μέρη.

Η πρώτη της πιλοτική της έκδοση EU-STNA 2018-2021, καθόρισε τις πρώτες συνιστώμενες πρακτικές και διαδικασίες κάλυψης συγκεκριμένου καταλόγου εκπαιδευτικών αναγκών που η ΕΕ θα έπρεπε να λάβει υπόψη για τα τρία επόμενα έτη 2019-2021. Κάθε θεματική σε μια τέτοια έκθεση πραγματεύεται τις προκλήσεις και τις ανάγκες κατάρτισης και ιεραρχείται με σειρά προτεραιότητας η οποία προκύπτει από την σειρά που έχουν υποδείξει τα ΚΜ, το κάθε ένα ξεχωριστά και τέλος, όλα στο σύνολο τους. Σε αυτή την διαδικασία ιεράρχησης των αναγκών, συμπεριλαμβάνονται επιπλέον επικοινωνιακές διαδικασίες μεταξύ της CEPOL και των υπόλοιπων οργανισμών ΔΕΥ καθώς και άλλων ευρωπαϊκών φορέων που δραστηριοποιούνται στο τομέα της εκπαίδευσης και της εσωτερικής ασφάλειας. Επί της ουσίας, κάθε εμπλεκόμενος αναφέρει την διαθεσιμότητα του σχετικά με το αν είναι εφικτό να ανταποκριθεί σε συγκεκριμένες θεματικές/ εκπαιδευτικές ανάγκες.

Τα αποτελέσματα της δεύτερης έκθεσης εκτίμησης αναγκών κατάρτισης EU-STNA 2022-2025 εντόπισαν:

- την ανάγκη να δοθεί προτεραιότητα σε 17 θεματικές όπως Κυβερνοεπιθέσεις, Ασφάλεια συνόρων, Παράνομη διακίνηση μεταναστών, οικονομικό έγκλημα και ανάκτηση εγκληματικών εσόδων, αλλά και διαχείριση συγκρούσεων και επικοινωνία κτλ
- την άμεση κάλυψη 8 βασικών κενών σχετικών με την κατάρτιση και ενδυνάμωση των ικανοτήτων των εμπλεκόμενων μερών για όλες τις θεματικές υιοθετώντας μια περισσότερο ολιστική και διεπιστημονική προσέγγιση στη μάθηση. Αυτά συμπεριλαμβάνουν την ενίσχυση ψηφιακών δεξιοτήτων στην αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών, τις δραστηριότητες επιμόρφωσης σχετικά με τον Χάρτη Θεμελιωδών Δικαιωμάτων και τη συμμόρφωση με την προστασία δεδομένων.
- την ανάγκη κάλυψης 230 εκπαιδευτικών αναγκών σχετικές με τις διαδικασίες ψηφιοποίησης των οικονομιών, επικοινωνιών κ.τ.λ. σε συνάρτηση με την αποτροπή και πρόληψη των διεθνών εγκληματικών επιχειρήσεων,
- 9 εξειδικευμένους τομείς αναγκών κατάρτισης όπως η ενίσχυση δεξιοτήτων στη χρήση των νέων τεχνολογιών για την αντιμετώπιση καταστάσεων

- έκτακτης ανάγκης από τους φορείς επιβολής του νόμου και
- το πλήθος των 110, 368 επαγγελματιών που χρήζουν της παραπάνω κατάρτισης σε αυτούς τους τομείς σύμφωνα με τα ΚΜ.¹⁹¹ (βλ. Εικόνα 26)

Εικόνα 26. Στιγμιότυπο από την πολυμεσική παρουσίαση του *Webinar 3084/2022: EU Strategic Training Needs Assessment 2022-2025, Ceuol*



Πολύ συνοπτικά, για κάθε εξειδικευμένο θεματικό τομέα, αρχικά ορίζονται διαφορετικά ζητήματα εκπαίδευσης, ενώ στην συνέχεια, διεξάγεται περαιτέρω ανάλυση των μαθησιακών στόχων και προσδιορίζεται το κοινό. Ο σχεδιασμός και η επιλογή των διάφορων μορφών εκπαίδευσης αποφασίζεται βάσει του προϋπολογισμού του ίδιου του Οργανισμού, καθώς και των διαθέσιμων πόρων από τα ΚΜ.

Τα βασικά καθήκοντα του οργανισμού, λοιπόν, είναι σχετικά με: α) την ανάπτυξη ετήσιων κύκλων μαθημάτων σε διάφορες μορφές (δια ζώσης ή διαδικτυακών) σεμινάριων, διασκέψεων καθώς και άλλων δραστηριοτήτων, με θεματικές από ολόκληρο το φάσμα των αστυνομικών δραστηριοτήτων επιβολής του νόμου, πάντα με στόχο της ενίσχυσης της «ευρωπαϊκής διάστασης», β) το σχεδιασμό ενωσιακών προγράμματος κατάρτισης στον τομέα της επιβολής του νόμου, δ) την ανάπτυξη εξειδικευμένων ενοτήτων κατάρτισης, διαρθρωμένων σε διαδοχικά στάδια, ή προσαρμοσμένων στα επίπεδα πολυπλοκότητας των δεξιοτήτων που διαθέτει η ομάδα εκπαιδευομένων στην οποία απευθύνονται. Αυτές ενδέχεται να επικεντρώνονται σε μια συγκεκριμένη γεωγραφική περιοχή ή σε ένα συγκεκριμένο θεματικό πεδίο εγκληματικής δραστηριότητας, δ) στην ανάπτυξη προγραμμάτων ανταλλαγής καθώς και επισκέψεων μελέτης.

¹⁹¹ Από την παρουσίαση του Webinar 3084/2022: EU Strategic Training Needs Assessment 2022-2025, 27 April 2022. Τα στοιχεία διαθέσιμα στο <https://www.cepol.europa.eu/education-training/what-we-teach/webinars/30842022-eu-strategic-training-needs-assessment-2022-2025>

Τα κοινά προγράμματα σπουδών, οι ενότητες κατάρτισης, οι μέθοδοι εκμάθησης και οποιοδήποτε άλλο υλικό ή διδακτικό εργαλείο εγκρίνονται από το Διοικητικό Συμβούλιο (ΔΣ) το οποίο απαρτίζεται από μέλη που εκπροσωπούν τα ΚΜ και την Επιτροπή, ενώ για την διασφάλιση της επιστημονικής ποιότητας των εργασιών της ΕΑΑ και εφόσον κρίνεται σκόπιμο, το ΔΣ αποφασίζει τη συγκρότηση ειδικής επιστημονικής επιτροπής κατάρτισης η οποία απαρτίζεται από πανεπιστημιακούς και επαγγελματίες του τομέα της επιβολής του νόμου, ως ανεξάρτητο φορέα και συμβουλευτικό όργανο.

Ο στρατηγικός σχεδιασμός των επιμορφωτικών προγραμμάτων δεν σχετίζεται μόνο με την κάλυψη των εξατομικευμένων αναγκών των δυνητικών ομάδων-στόχων/ μαθητών αλλά και με τις απαιτήσεις των σχετικών και κύριων φορέων, όπως της Επιτελικής Ομάδας (task force) των Αρχηγών της Ευρωπαϊκής Αστυνομίας, της Europol κ.ο.κ.

Όλα τα εμπλεκόμενα μέρη, συνιστούν σημαντικούς παράγοντες ενίσχυσης της δυναμικής της Cerol στο Πεδίο και ασκούν καθοριστική επιρροή στη χάραξη πολιτικής για την κατάρτιση του προσωπικού τους. Στη πρώτη φάση σχεδιασμού των μαθημάτων, ο οργανισμός επικεντρώνεται στην ανάλυση τόσο των - σχετικών με τα ζητήματα και τις προτεραιότητες αντιμετώπισης απειλών – αναγκών κατάρτισης, όσο και στις αποφάσεις του Διοικητικού Συμβουλίου που αφορούν το γενικότερο πλαίσιο εφαρμογής του ετήσιου προγράμματος (Governing Board).

Το 2007, με απόφαση του ΔΣ (DECISION 31/2007/GB)¹⁹², επικαιροποιείται η μέθοδος σχεδιασμού, ανάπτυξης, εφαρμογής και αξιολόγησης της τυπικής εκπαίδευσης του Οργανισμού, γνωστή με το όνομα «Q13» (Quality in Thirteen Questions). Ο ρόλος της συγκεκριμένης μεθόδου περιορίζεται έως και σήμερα στη διατύπωση πολύ γενικών εκπαιδευτικών προδιαγραφών (standards), οι οποίες εκφράζονται κυρίως με την μορφή 13 διαφορετικών ερωτημάτων. Αυτά τα ερωτήματα, αφορούν την φύση των ζητημάτων των σχετικών με την ασφάλεια των κρατών της ΕΕ, τον έκτακτο χαρακτήρα της επείγουσας κατάστασης και της ανάγκης για ταχεία αντιμετώπιση τους, το εκάστοτε κοινό-στόχο στο οποίο πρέπει να εστιάσουν οι πιθανές

¹⁹²Η πρώτη έκδοση της Q13 αναπτύχθηκε από μια ομάδα εμπειρογνομόνων σε μεθόδους μάθησης (Expert Group on Learning Methods (από το 2007 Working Group on Learning) υπό την επίβλεψη της υπεύθυνης Επιτροπής για τις μεθόδους και εργαλεία κατάρτισης (Management of Learning Committee (από το 2007, Training and Research Committee) και υιοθετήθηκε από το ΔΣ το 2003. Βλ. Decision 31/2007/GB of the Governing Board of the European Police College

δράσεις κατάρτισης καθώς και την πιστοποίηση των διαφορετικών επιπέδων «γνώσης» όπου στοχεύουν.

Σύμφωνα με τον Οργανισμό, για την αξιολόγηση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων υιοθετείται το μοντέλο των τεσσάρων επιπέδων του Kirkpatrick (1950, 1960, 1998)¹⁹³ όπου ο καθορισμός της αποτελεσματικότητας της εκπαίδευσης βασίζεται στην διατύπωση συγκεκριμένων ερωτημάτων σχετικών με 1) την ικανοποίηση των εκπαιδευόμενων στο επιμορφωτικό πρόγραμμα (επίπεδο 1 Αντιδράσεις - Reactions), 2) την επίδραση που η πραγματοποιηθείσα εκπαίδευση επέφερε (επίπεδο 2 – Μάθηση - Learning) και 3) τη μεταφορά γνώσης (αποκτηθείσες δεξιότητες και εμπειρίες) στο περιβάλλον του εκπαιδευόμενου (επίπεδο 3, Μεταφορά – Transfer). Στο τελευταίο 4^ο επίπεδο, μετράται η επιτυχία του προγράμματος μέσω συγκριμένων διαδικασιών αξιολόγησης.

Για την αξιολόγηση των εκπαιδευτικών διαδικασιών και την εξαγωγή ουσιαστικών συμπερασμάτων που έχουν ως σκοπό την βελτιστοποίηση της μαθησιακής εμπειρίας αξιοποιούνται μέθοδοι ανάλυσης big data για learning analytics (ανάλυση εκπαιδευτικών δεδομένων) οι οποίες συνδέονται και αναλύουν ποιοτικά δεδομένα από όλες τις μαθησιακές δραστηριότητες και τη μαθησιακή συμπεριφορά στην εκπαιδευτική πλατφόρμα (βλ. και Ferguson, 2012). Βάση των δεδομένων που προκύπτουν ο Οργανισμός λαμβάνει αποφάσεις που αφορούν το σχεδιασμό και την ανάπτυξη νέων δραστηριοτήτων κατάρτισης, τον τρόπο προώθησης συγκεκριμένων εκπαιδευτικών δράσεων και τον προγραμματισμό βέλτιστης αξιοποίησης των πόρων του προϋπολογισμού.

¹⁹³ Το μοντέλο του Kirkpatrick αναπτύχθηκε από by Dr. Donald Kirkpatrick (1924-2014) στα μέσα της δεκαετίας του 50', στο πλαίσιο εκπόνησης της διδακτορικής του διατριβής. Στόχος του ήταν να αξιολογήσει τον αντίκτυπο των προγραμμάτων management development που δίδασκε στο Πανεπιστήμιο του Wisconsin Management Institute. Το 2015, οι Jim και Wendy Kirkpatrick επαναδημοσίευσαν το έργο του Donald Kirkpatrick, προσαρμόζοντας το στις απαιτήσεις των αναγκών του σύγχρονου οργανωσιακού περιβάλλοντος. Βλ. Kirkpatrick, J. D., & Kirkpatrick, W. K. (2015).

8.2 Το Σύστημα Διαχείρισης Μαθησιακού περιεχομένου LEEd

Όλες οι παραπάνω λειτουργίες που προαναφέρθηκαν υποστηρίζονται και ενισχύονται από το Ηλεκτρονικό της Δίκτυο LEEd. Πρόκειται ένα σύστημα σχεδιασμένο για την υποστήριξη της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και της μικτής μάθησης που δίνει έμφαση τόσο στην εξατομικευμένη μάθηση, όσο και στην ομαδική εργασία.

Η πλατφόρμα LEEd συνιστά αναβάθμιση μιας προγενέστερης έκδοσης της, της γνωστής με την ονομασία e-Net η οποία ήταν ενεργή έως και τον Απρίλιο του 2020. Μια από τις βασικές διαφοροποιήσεις μεταξύ των δύο εκδοχών είναι ότι στην e-Net απουσίαζε η προσέγγιση των διαθεματικών συνδέσεων μεταξύ των διδακτικών ενοτήτων. Οι εκπαιδευόμενοι, κατά κάποιο τρόπο, εμποδίζονταν στο να συνεχίσουν το μαθησιακό τους ταξίδι. Στην νέα πλατφόρμα LEEd, η διαθεματική προσέγγιση επηρεάζει αμφίδρομα και το περιεχόμενο και την διαδικασία της μάθησης.¹⁹⁴

Ο σχεδιασμός μαθημάτων παρέχει δυνατότητες αξιοποίησης και συνδυασμού διαφορετικών τύπων εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και πόρων που αλληλοσυμπληρώνονται. Τέτοιες είναι:

A) Ολιγοήμερες δια ζώσης δραστηριότητες που πραγματοποιούνται σε εκπαιδευτικές μονάδες των ΚΜ της ΕΕ ή στη Κεντρική Διεύθυνση της Cerep όπως:

- Μαθήματα (courses) και προγράμματα κατάρτισης για μια συγκεκριμένη θεματική. Αυτά συνήθως διακρίνονται από καθορισμένο αριθμό μαθησιακών ενοτήτων που περιλαμβάνουν πρακτικές ασκήσεις, επισκέψεις μελέτης πεδίου και ομαδικές εργασίες. (Διάρκεια 2-5 ημερών ανάλογα με την δραστηριότητα)
- Σεμινάρια και συναντήσεις επαγγελματιών τα οποία λειτουργούν ως δίκτυα ανταλλαγής γνώσης για ένα συγκεκριμένο ζήτημα και αποσκοπούν στην ενθάρρυνση και τη βελτίωση της συνεργασίας και τέλος,
- συνέδρια και οργανωμένες συναντήσεις εμπειρογνομόνων με κοινά ενδιαφέροντα

B) Δραστηριότητες ηλεκτρονικής μάθησης, οι οποίες περιλαμβάνουν:

- Διαδικτυακά σεμινάρια (Webinars) διάρκειας 60-90' με θεματολογία που κυρίως αποσκοπεί στην ενημέρωση και ευαισθητοποίηση σχετικά με ένα συγκεκριμένο ζήτημα όπως π.χ. στη περιγραφή νέων μορφών εγκληματικής δραστηριότητας και πρακτικών αντιμετώπισης τους ή στην επίδειξη του τρόπου

¹⁹⁴ Για διαθεματική διδασκαλία βλ. και Κούσουλας, Φ. (2011/2004). Σχεδιασμός και εφαρμογή διαθεματικής διδασκαλίας, Αθήνα: Εκδόσεις Ατραπός.

χρήσης μιας νέας εφαρμογής ή εργαλείου. Τα σεμινάρια και οι συνδιασκέψεις, συνιστούν τον κορμό των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, δεν απαιτείται κάποιος ειδικός εξοπλισμός υψηλού κόστους παρά μόνο η αξιοποίηση εξειδικευμένου λογισμικού το οποίο εξυπηρετεί το συγκεκριμένο πλήθος των διαδικτυακών εμπειριών του προγράμματος. Πιο συγκεκριμένα, από το 2017 έως και σήμερα (2021), ως αναπόσπαστο εργαλείο για την υλοποίηση κυρίως των διαδικτυακών σεμιναρίων και τηλεδιασκέψεων ο Οργανισμός χρησιμοποιεί τις δυνατότητες του εμπορικού συνδρομητικού λογισμικού *GoToMeeting* της LogMeIn¹⁹⁵. Όταν ο εκπαιδευόμενος αξιοποιεί την δυνατότητα της άμεσης και συγχρονισμένης πρόσβασης σε αυτά, έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει όλες τις προσφερόμενες δυνατότητες αμφίδρομης επικοινωνίας αυτής της μεθόδου κατάρτισης. Με την ολοκλήρωση της παρακολούθησης λαμβάνει πιστοποιητικό παρακολούθησης το οποίο αποθηκεύεται σε συγκεκριμένο χώρο εντός της πλατφόρμας στην προσωπική του καρτέλα επίδοσης. Όλα τα διαδικτυακά σεμινάρια, καταγράφονται σε βίντεο (σε μορφή MP4), μεταφορτώνονται στο σύστημα και αξιοποιούνται μέσω της δυνατότητας για ετεροχρονισμένη προβολή τους, ως επιπλέον εκπαιδευτικό υλικό, στο πλαίσιο των διαφορετικών ανάλογα με την θεματική διδακτικών ενοτήτων.

- Εξειδικευμένες εκπαιδευτικές ενότητες (Online modules) 3-6 ωρών. Πρόκειται για πόρους που υποστηρίζουν, είτε το πλαίσιο ασύγχρονης εκπαίδευσης προγραμμάτων αυτοδιδασκαλίας που επικεντρώνονται σε εξειδικευμένες θεματικές, είτε ενισχύουν τις ποικίλες δια ζώσης δραστηριότητες ως πρακτική του μοντέλου της σύγχρονης μικτής μάθησης στα επίσημα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.
- Διαδικτυακά μαθήματα (Online Courses). Πρόκειται για εκπαιδευτικό περιεχόμενο σε διάφορες μορφές για περιορισμένο αριθμό συμμετεχόντων και για συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο διάρκειας 2-4 εβδομάδων. Τα μαθήματα αυτά υποστηρίζουν την αυτόνομη μάθηση μέσω ατομικών ασκήσεων, αυτοαξιολογήσεων αλλά και ομαδικών μαθησιακών δραστηριοτήτων. Η υπόδειξη και επιλογή των συμμετεχόντων και γενικότερα η υποστήριξη των

¹⁹⁵ <https://www.goto.com/meeting>

δραστηριοτήτων γίνεται μέσω μιας Εθνικής Μονάδας Cepol.

- Εικονικά και απομακρυσμένα εργαστήρια (e-Workshops) διάρκειας 3-4 ωρών. Τα εργαστήρια αυτά αποτελούν το επίκεντρο των δραστηριοτήτων σε εικονικές τάξεις ενός σχετικά μικρού σε αριθμό εκπαιδευομένων, συνήθως έμπειρου και εξειδικευμένου προσωπικού και είναι αφιερωμένα στην εις βάθος διερεύνηση καίριων ζητημάτων.
- Ενότητες διαδικτυακής κατάρτισης (e-Lessons) 60' με διαδραστικό υλικό που υποστηρίζει την οικοδόμηση της γνώσης των εκπαιδευομένων προωθώντας την αυτορρυθμιζόμενη μάθηση.

Εντός του παραπάνω πλαισίου εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων εντάσσεται επιπλέον το Πρόγραμμα Ανταλλαγής επαγγελματιών της CEPOL (CEPOL Exchange) καθώς και το Ετήσιο Συνέδριο Έρευνας και Επιστήμης (CEPOL Research and Science Conference). Οι δύο αυτές πρακτικές, συμβάλλουν καθοριστικά στο Πεδίο ανταλλαγής τόσο της θεσμικής γνώσης για τις απειλές, όσο και της σχετικής με το σύνολο των τεχνολογιών διαχείρισης τους μέσω της εκπαίδευσης.

Οι εκπαιδευόμενοι της Cepol είναι γεωγραφικά διασκορπισμένοι, μιλούν διαφορετικές γλώσσες και έχουν διαφορετικές θέσεις εργασίας και αρμοδιότητες εντός των υπηρεσιών που υπηρετούν. Τα δύο κυριότερα μοντέλα, θα μπορούσαμε να πούμε, που τελικά κρίθηκαν ως τα πιο κατάλληλα για να εξυπηρετήσουν τις ανάγκες αυτού του *κοινού*, ήταν αυτό της μικτής μάθησης και η διαθεματική προσέγγιση οργάνωσης των εκπαιδευτικών ενοτήτων.

Ο νέος σχεδιασμός της πλατφόρμας το 2020, η εκ νέου ανάπτυξη του εκπαιδευτικού υλικού, η μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι, η εμπυθιστική μαθησιακή εμπειρία (immersive learning experience), η μάθηση μέσω κοινωνικών δικτύων και κινητών συσκευών (social and mobile learning), η προσέγγιση της μικρο-εκπαίδευσης (microlearning) και οι δυνατότητες άτυπης μάθησης (informal learning opportunities) ,συνιστούν πλέον τις βασικότερες τακτικές του Οργανισμού προκειμένου να ανταποκριθεί στην μια και πιο βασική προτεραιότητα του: την κάλυψη ad-hoc αιτημάτων για *επείγουσα κατάρτιση*, τα οποία, σύμφωνα με τα συμπεράσματα των εκθέσεων των στρατηγικών και επιχειρησιακών αναγκών κατάρτισης που προαναφέραμε, απαιτούν τουλάχιστον ως προς στην υλοποίηση των δραστηριοτήτων, μεγάλη ευελιξία και ταχύτητα.

Η πλατφόρμα LEEd, όπως και οι υπόλοιπες που εξετάζουμε, υποστηρίζει ένα συνεργατικό σύστημα μεθόδων μάθησης (βλ, Dillenbourg, 1999) στο οποίο κυριαρχεί

το παιδαγωγικό μοντέλο της αυτορρυθμιζόμενης μάθησης (Self-Regulated Learning, SRL) (βλ. Zimmerman, 2000. Zimmerman & Schunk, 1989). Το πλαίσιο εντός του οποίου αναπτύσσεται αυτό το μοντέλο, επηρεάζει σημαντικά τις διαδικασίες της αυτοπαρακίνησης των εκπαιδευομένων (βλ. Zimmermann & Schank (2001). Εντός της πλατφόρμας, οι υψηλότεροι στόχοι στην μάθηση συνδέονται με το επίπεδο και την βαθμολογία απόδοσης τους που γνωστοποιείται και στα υπόλοιπα μέλη μέσω ποικίλων μηχανισμών και δομικών στοιχείων παιχνιδιών, όπως πίνακες κατάταξης, παράσημα, ξεκλείδωμα περιεχομένου, πόντοι και πιστοποιητικά επιβράβευσης. Όλα τα παραπάνω, φανερώνουν την πρόοδο του χρήστη, εντός ενός πλαισίου προώθησης κυρίως του ανταγωνισμού και συμβάλλουν άμεσα στη μελλοντική επαγγελματική εξέλιξη του και όπως είδαμε και στα παραπάνω κεφάλαια, στην υποστήριξη αλλά και επιβίωση του ίδιου του οργανισμού.(βλ. κεφ. 7 της παρούσας διατριβής)

Μια από τις πιο βασικές επιλογές που εμφανίζονται στους εκπαιδευόμενους κατά την διάρκεια της μαθησιακής εμπειρίας είναι η αξιοποίηση της δυνατότητας της συγχρονισμένης πρόσβασης στα διαδικτυακά σεμινάρια.

ΜΕΡΟΣ Β': *[In] game[s] semiosis*

8.3 Μελέτη περίπτωσης: Τα διαδικτυακά σεμινάρια και οι συνδιασκέψεις, ως ο κορμός των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για τα ζητήματα προστασίας ΘΔ

Τα διαδικτυακά σεμινάρια συνιστούν το βασικότερο εκπαιδευτικό εργαλείο του Οργανισμού και είναι εξαιρετικά δημοφιλές. Πρόκειται για βιντεο-διαλέξεις των οποίων το πολυμεσικό υλικό παρουσιάζεται συγχρονισμένο με την παρουσίαση του εκάστοτε ομιλητή μέσω της δυνατότητας κοινής χρήσης οθόνης που παρέχει το λογισμικό *GoToMeeting*. Η παρακολούθηση προϋποθέτει την αποδοχή της πρόσκλησης την οποία λαμβάνει ο εκπαιδευόμενος στο email του, εφόσον όμως προηγουμένως και λίγες εβδομάδες πιο πριν, έχει υποβάλλει τη σχετική αίτηση ενδιαφέροντος μέσω της πλατφόρμας LEEd.

Η βασική δομή κάθε σεμιναρίου διακρίνεται σε τέσσερις βασικές ενότητες :

1. Έναρξη σεμιναρίου με ολιγόλεπτη παρουσίαση βασικών οδηγιών παρακολούθησης του.
2. Παρουσίαση των διαλέξεων των εμπειρογνομόνων
3. Ενότητα αφιερωμένη στην επικοινωνία μεταξύ των εισηγητών και των

εκπαιδευόμενων, την διατύπωση ερωτήσεων, υποβολή σχολίων και απαντήσεων (Q&A)

4. Αξιολόγηση. Μετά το πέρας του σεμιναρίου το κάθε συμμετέχον μέλος καλείται να συμπληρώσει ειδική φόρμα αξιολόγησης και να την υποβάλει στην Cerol.

8.3.1 Η πολυτροπική αισθητική και ιδεολογική προσέγγιση της γνώσης μέσω των διαδικτυακών σεμιναρίων

Μια από τις σημειωτικές διαστάσεις της επικοινωνούμενης ταυτότητας του Οργανισμού, εκτός από το λογότυπο, είναι και το πολύ αυστηρό πρωτόκολλο χρήσης συγκεκριμένων templates – προτύπων δηλαδή που εμπεριέχουν επιλεγμένα χαρακτηριστικά για τη προβολή του. Εντός του ευρύτερου συμβολικού πεδίου που ωθεί στην ομοιογένεια για λόγους που ήδη έχουμε περιγράψει, ανα τακτά χρονικά διαστήματα, αυτά τα πρότυπα επανασχεδιάζονται για να σηματοδοτήσουν κάθε φορά τη μεταβολή της στρατηγικής, της κουλτούρας και της επικοινωνίας του.

Οι αναπαραστάσεις των εκπαιδευτικών διαδικτυακών σεμιναρίων συνιστούν μέρος του προγράμματος αυτής της μεταβολής και η μελέτη τους όσον αφορά στον οπτικό σχεδιασμό και στη συνεχή και δυναμική διαμόρφωση τους, έχει εξαιρετικό ενδιαφέρον.

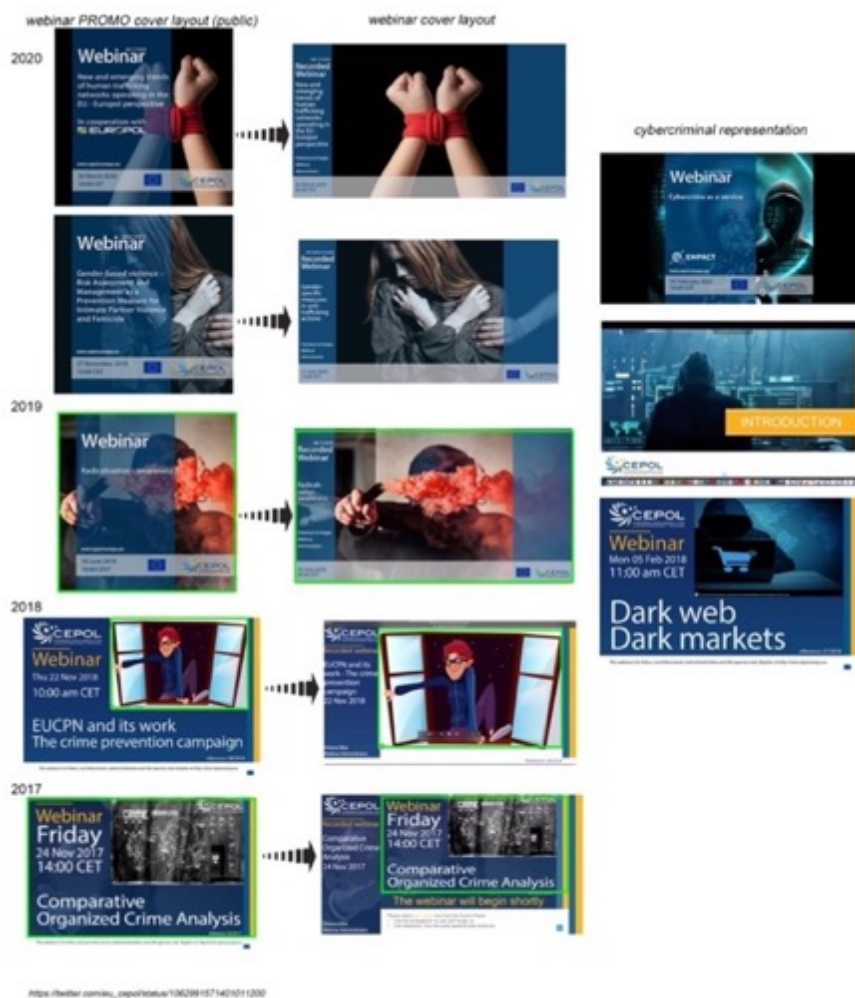
Αρχικά τα σεμινάρια κοινοποιούνται δημοσίως στα επίσημα κανάλια επικοινωνίας του οργανισμού ως ξεχωριστές εικόνες. Η επιλογή του περιεχομένου θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι στρατηγικής σημασίας, καθώς αναλαμβάνουν να ενισχύσουν, τόσο τη δέσμευση του ως προς τα ενδιαφερόμενα μέρη στα οποία απευθύνεται (επαγγελματίες όλων των ευρωπαϊκών κρατών, οργανισμών και υπαλλήλων αλλά και κοινού), όσο και την αίσθηση της προσήλωσης του στην αντιμετώπιση του συγκεκριμένου ζητήματος - που απειλεί.

Καθώς η παρούσα διατριβή επικεντρώνεται σε διαδραστικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, το ερευνητικό ενδιαφέρον για αυτές τις συγκεκριμένες αναπαραστάσεις έγκειται στην περαιτέρω διαμόρφωση τους ως εισαγωγικές διαφάνειες-εξώφυλλα των σεμιναρίων (βλ. Εικόνα 27)

Αυτό που τις καθιστά σημαντικές προς μελέτη δεν είναι μόνο ότι συνιστούν το σημειωτικό σύστημα προσδοκιών του εκπαιδευτικού περιεχομένου που θα παρακολουθήσει ο εκπαιδευόμενος. Η σπουδαιότητα τους έγκειται επιπλέον, στο ότι αυτές οι αναπαραστάσεις εμπεριέχονται ως μεμονωμένες εικόνες σε συνεχή

αλληλουχία στην κεντρική διαδικτυακή βιβλιοθήκη των εγγεγραμμένων σεμιναρίων, όπου ο κάθε εκπαιδευόμενος έχει τη δυνατότητα να επιλέξει να παρακολουθήσει ολόκληρο το σεμινάριο, να συλλέξει βαθμούς, να βελτιώσει τις δεξιότητες του και την απόδοση του εντός της βαθμολογικής κατάταξης των συναδέλφων του στην πλατφόρμα κ.τ.λ.

Εικόνα 27. Η αναδιαμόρφωση του layout με την πάροδο των ετών των «εξώφυλλων» των εκπαιδευτικών webinars.



Σημείωση: 1) στα κοινωνικά δίκτυα και 2) εντός της εκπαιδευτικής πλατφόρμας και η 3)η διαχρονική αναπαράσταση του κυβερνοεγκληματία

Εκτός από πολυτροπικά σημειωτικά συστήματα δια των οποίων εκφράζεται μια έννοια, συνιστούν προϊόντα των οποίων η αξία έγκειται στην ικανοποίηση των εκπαιδευτικών στόχων, των στόχων εκείνων που διαμορφώθηκαν εντός του πλαισίου εκπαιδευτικών δράσεων του Οργανισμού, η επιτυχία του οποίου, όπως είδαμε σε προηγούμενο κεφάλαιο, έχει άμεση σχέση με τον [ΑΡΙΘΜΟ] των εκπαιδευομένων που

ολοκληρώνουν μια εκπαιδευτική δραστηριότητα, το σύνολο των οποίων, διασφαλίζει και την ίδια την επιβίωση του. Ο βαθμός της αναγνωσιμότητας /αναγνωρισιμότητας της επιδιωκόμενης ιδεολογικής φόρτισης του περιεχομένου καθώς και της *ελκυστικότητας* αυτών των εξωφύλλων, συνιστούν δύο πολύ βασικούς παράγοντες αποτελεσματικότητας, τελικά, του ίδιου του Οργανισμού.

Έτσι λοιπόν, εστιάζοντας στο layout, ως το βασικό χαρακτηριστικό σημασιодότησης (signifying) καθώς και στα γενικά του χαρακτηριστικά, παρατηρούμε σημαντικές διαφοροποιήσεις, πρώτα από όλα, σε σχέση με το σημειωτικό χώρο και την επικοινωνιακή περίσταση όπου αυτά τα χαρακτηριστικά αξιοποιούνται (ως δημοσίευση πχ σε κοινωνικά δίκτυα, ιστότοπο κ.τ.λ. ή ως διαφάνεια του εκπαιδευτικού σεμιναρίου).

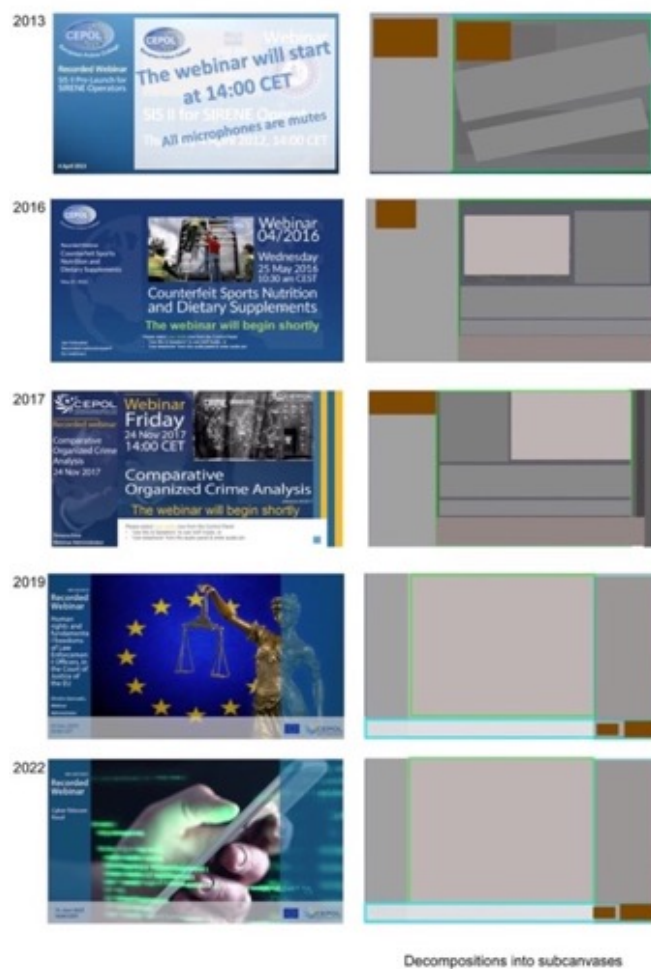
Ωστόσο, οι διαφοροποιήσεις αυτές δεν είναι μόνο χωρικές, αλλά και σχετικές με το χρόνο δημιουργίας τους. Για παράδειγμα, από το 2019, το layout των δημοσιεύσεων που προωθούν τα σεμινάρια στα κοινωνικά δίκτυα, ακολουθεί ένα πολύ συγκεκριμένο πρότυπο του οποίου οι προδιαγραφές συμφωνούν στον επικοινωνιακό στόχο της σύντομης περιγραφής του σεμιναρίου και που κατά κάποιο – θα μπορούσαμε να πούμε- επέβαλαν τα ίδια αυτά τα μέσα (βλ. βέλτιστες πρακτικές προβολής δημοσιεύσεων - π.χ. τετράγωνο μέγεθος διαστάσεων 1080x1080, υπερτονισμός της εικόνας με τέτοιο τρόπο που να συμβάλλει στην ελκυστικότητα του περιεχομένου κ.τ.λ.) Έτσι λοιπόν, τα τελευταία χρόνια έχουμε έναν 2D τετράγωνο καμβά του οποίου η επιφάνεια καταλαμβάνεται εξ'ολοκλήρου από μια φωτογραφία, η οποία με την σειρά της, επικαλύπτεται από άλλους υποκαμβάδες με όλες τις πληροφορίες δομημένες με συγκεκριμένες αρχές που υποστηρίζουν την συγκεκριμένη δραστηριότητα ανάγνωσης στην συγκεκριμένη επικοινωνιακή περίσταση. Παλαιότερα, δίνονταν μεγαλύτερη έμφαση στον γραπτό λόγο και η φωτογραφία λειτουργούσε ως συμπληρωματικό μέρος της διαδικασίας της σύνθεσης με μικρότερη δυναμική.

Ανάλογες διαφοροποιήσεις, διακρίνουμε και στην χωρική διάταξη του template προβολής του εκπαιδευτικού περιεχομένου, ανάλογα με την εποχή του σχεδιασμού του. (βλ. Εικόνα 28).

Να σημειώσουμε εδώ, ότι η διάταξη που βλέπουμε στην εισαγωγική αυτή διαφάνεια, είναι και αυτή που συνολικά κυριαρχεί στο εκπαιδευτικό πρότυπο- template των πολυμεσικών παρουσιάσεων που χρησιμοποιείται από τον Οργανισμό για την παρουσίαση των διαδικτυακών του σεμιναρίων, κυρίως στη σελίδα της πλατφόρμας όπου είναι συγκεντρωμένο το σύνολο των βιντεοσκοπημένων εισηγήσεων των

ζωντανών-live που έχουν προηγηθεί. Σε αυτόν τον τόπο, ο κάθε εκπαιδευόμενος έχει πρόσβαση στο εκπαιδευτικό υλικό το οποίο καλείται να παρακολουθήσει κερδίζοντας πόντους σχετικούς με την μαθησιακή του επίδοση. Όταν το ίδιο εκπαιδευτικό υλικό εμφανίζεται στα πλαίσια ασύγχρονων δράσεων (ζωντανά) τότε η διάταξη ακολουθεί αυτήν που του υποδεικνύει το σύστημα τηλε διασκέψεων. Τότε, έχουμε πλήρη κάλυψη της οθόνης από αυτήν της οθόνης και της παρουσίασης του εισηγητή.

Εικόνα 28. Τα εισαγωγικά εξώφυλλα των σεμιναρίων ως πολυτροπικά τεχνουργήματα.
Ανάλυση layout από το 2013-2022.



Decompositions into subcanvases

Μελετώντας τις 4 βασικές μεταβολές του template από το 2013 έως και σήμερα, εστίασαμε στα γενικά χαρακτηριστικά του κάθε layout που ο εκπαιδευόμενος καλείται να αναγνωρίσει και να ερμηνεύσει. Αρχικά διακρίναμε τον τρόπο οργάνωσης του περιεχομένου σε ξεχωριστές ενότητες/ υποκαμβάδες. Πολύ γενικά, διακρίνονται τρεις βασικοί υποκαμβάδες, ο ένας με κατακόρυφη διάταξη και δεξιά, ο κεντρικός και άλλοι επιμέρους στο κάτω και οριζόντιο μέρος της επιφάνειας. Κάθε υποκαμβάς συμβάλλει

στον επικοινωνιακό στόχο της περιγραφής του σεμιναρίου και εκτός από το σώμα κειμένου περιλαμβάνει ξεχωριστά πλαίσια που παρέχουν πρόσθετες πληροφορίες όπως εικόνες και λογότυπα. Μελετώντας τους υποκαμβάδες που χρησιμοποιήθηκαν από διαφορετικούς τρόπους - εκτός από τη διάταξη –, *text flow*, *image flow* και με επίκεντρο πάντα στη λήψη αποφάσεων του σχεδιασμού, διαπιστώνουμε ότι κάθε φορά οι παραπάνω τρόποι συνυπάρχουν διαφορετικά.

Από τη σύντομη αυτή ανάλυσή μας προκύπτει ότι το 2013 η πολυσημειωτική φύση του 2D τεχνουργήματος έδινε έμφαση στα τυπογραφικά, έγχρωμα και μεταξύ άλλων λεκτικά σημειωτικά του συστήματα. Η τυπογραφική έμφαση η οποία προορίζεται κυρίως για την επισήμανση της πληροφορίας που κρίνεται ως σημαντική, υπήρχε έως και στο template του 2017 & 2018 ενώ από το 2019, ο βασικός σημειωτικός τρόπος που υποστηρίζει αυτήν την εργασία, είναι πια η εικόνα.

Εξετάζοντας τον τρόπο με τον οποίο εξελίχθηκε η αξιοποίηση των τυπογραφικών πόρων που είναι διαθέσιμοι για την ενεργοποίηση του text – flow σημειωτικού τρόπου, παρατηρήσαμε ότι σε όλες τις περιπτώσεις έχουμε ρητή αναφορά στη φωτογραφία που τον συνοδεύει. Ενώ το 2013 ενθαρρύνεται η περιγραφή κυρίως με τα λεξικά στοιχεία του θέματος του σεμιναρίου, στα επόμενα templates ζητήθηκε από τον θεατή να απεμπλακεί σημαντικά από την δραστηριότητα της ανάγνωσης και να μεταβεί αμέσως στην δραστηριότητα της *σύνθεσης* που απαιτείται για να ενωθεί η εικόνα με τον τίτλο σε ένα ουσιαστικό σύνολο. Οι εικόνες, λοιπόν, που επιλέγονται είναι κατά κάποιο τρόπο διηγητικές, με αλλά λόγια, δεν προορίζονται να ερμηνευτούν ως ξεχωριστές οντότητες αλλά ως μέρος του κύριου υποκαμβά.

Επιπλέον, η αλληλοεπικάλυψη των καμβάδων δεν είναι τυχαία. Μέσω αυτής, ορίζονται άλλες μικρότερες χωρικές ενότητες (modules) στις οποίες είτε εισάγονται γραπτές ετικέτες που σχετίζονται με ένα συγκεκριμένο τμήμα, είτε αναλαμβάνουν να φιλοξενήσουν επιπλέον σημειωτικά συστήματα όπως τα λογότυπα. Οι υποκαμβάδες όπως αυτοί των λογοτύπων και αυτοί που τους φιλοξενούν επίσης διαφοροποιούνται, τόσο ως προς την χωρική τους διάταξη, όσο και ως προς την έκταση που καταλαμβάνουν. Η θέση των συγκεκριμένων ενοτήτων, όπως αυτής του *μπλε* πλαισίου στα αριστερά στις περιπτώσεις παρακολούθησης εγγεγραμμένων σεμιναρίων και κυρίως παλαιότερων, παραμένουν σταθερές καθ' όλη τη διάρκεια τους και οποιαδήποτε αλλαγή ακολούθησε τις θέσεις και τις διαιρέσεις τους εντός του χώρου της «σελίδας» είναι σημαντική.

Ως προς την μελέτη της εισαγωγικής διαφάνειας, παρατηρούμε ότι από το 2019, το κεντρικό διηγητικό στοιχείο είναι πια η φωτογραφία. Οπότε κάθε μια από τις τελευταίες εκδοχές της, στις οποίες κυριαρχεί ο υπερτονισμός του ρόλου της εικόνας, μπορεί να θεωρηθεί -εκτός φυσικά από μια απόπειρα αύξησης της προσέλκυσης της προσοχής (ελκυστικότητα) του εκπαιδευομένου-, ως μια ξεκάθαρη στροφή στην ενίσχυση του ιδεολογικού περιεχόμενου των σεμιναρίων, στην *περιρρέουσα ατμόσφαιρα της απειλής*.

Όσον αφορά τις φωτογραφικές επιλογές, εντοπίζουμε αναπαραστάσεις με όλα εκείνα τα στοιχεία που επικαλούνται το φάντασμα της ασφάλειας, εικόνες όπου το *θέαμα της απομακρυσμένης οδύνης* γίνεται κατανοητό μέσω της λειτουργίας της *αγκύρωσης* ανάμεσα στην εικόνα και τον τίτλο, σημαινόμενα που προκαλούν την ευαισθητοποίηση του θεατή κτλ. Για παράδειγμα, στην παραπάνω εικόνα (Εικόνα 27), τα δεμένα γυναικεία χέρια με το κόκκινο σχοινί αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα του γυναικείου σώματος ως αντικείμενο αναφοράς το οποίο απειλείται. Αντίστοιχα, το στοιχείο της κουκούλας στη σκοτεινή φιγούρα του κυβερνοεγκληματία αποτελεί βασικό στοιχείο *ταυτοποίησης του απολύτως Άλλου*, ενώ ο έντονος κόκκινος καπνός του καπνογόνου επικαλείται την έκτακτη ανάγκη για την αντιμετώπιση του εξτρεμισμού που είναι και ο τίτλος του σεμιναρίου (βλ. Hansen 2011, Butler 2007, Sontag 2003, Chouliaraki -2013)

Οι φορές που θα συναντήσουμε αναπαραστάσεις με διασκεδαστικό χαρακτήρα, όπως π.χ. η εικονογραφημένη απεικόνιση του εγκληματία στο σεμινάριο του 2018 (Εικόνα 27), είναι σχετικά ελάχιστες. Τις περισσότερες των περιπτώσεων, τη συναντούμε εντός του εκπαιδευτικού περιεχομένου με τη μορφή βίντεο κινούμενων σχεδίων και σε καμπάνιες ευαισθητοποίησης του κοινού. Χαρακτηριστικά, ένα αξιοσημείωτο παράδειγμα αισθητικοποίησης της εκπαιδευτικής διαδικασίας με *διασκεδαστικό* περιεχόμενο εντός αυτών των σεμιναρίων, είναι η διαμόρφωση της πρώτης ενότητας τους, αυτή της ολιγόλεπτης παρουσίασης των βασικών οδηγιών παρακολούθησης τους. Ενώ αρχικά αποτελούνταν από απλή διαδοχή διαφανειών με γραπτό λόγο που λειτουργούσαν ως συνοδευτικό υλικό του προφορικού λόγου του συντονιστή του σεμιναρίου, από το 2019, έχει την μορφή βίντεο κινούμενων σχεδίων το οποίο συνοδεύεται από αφήγηση και μουσική.

8.3.2 Το webinar ως πολυσημειωτικό τεχνούργημα βασισμένο στο παιχνίδι

Κατά τη διάρκεια των διαδικτυακών σεμιναρίων σε πραγματικό χρόνο διεξάγονται δημοσκοπήσεις και quiz ερωτήσεων, συνήθως πολλαπλής επιλογής, τις οποίες καλούνται οι εκπαιδευόμενοι να απαντήσουν. Αυτή η πρακτική έχει χαρακτήρα είτε καταγραφής των απόψεων των εκπαιδευόμενων για ένα ζήτημα, είτε σύντομων και επαναλαμβανόμενων τεστ αξιολόγησης όσον αφορά στη κατανόηση του εκπαιδευτικού υλικού που τους παρουσιάζεται. Σε μερικές των περιπτώσεων ως κίνητρο συμμετοχής σε αυτά, χρησιμοποιείται η απόκτηση βραβείων προόδου που θα επηρεάσουν την τελική τους βαθμολογική κατάταξη (βλ. Εικόνα 29)

Εικόνα 29. Στιγμιότυπο της διεπαφής του menti με δυνατότητες παρότρυνσης για playable δράση κατά τη διάρκεια εκπαιδευτικού webinar από την Cereol



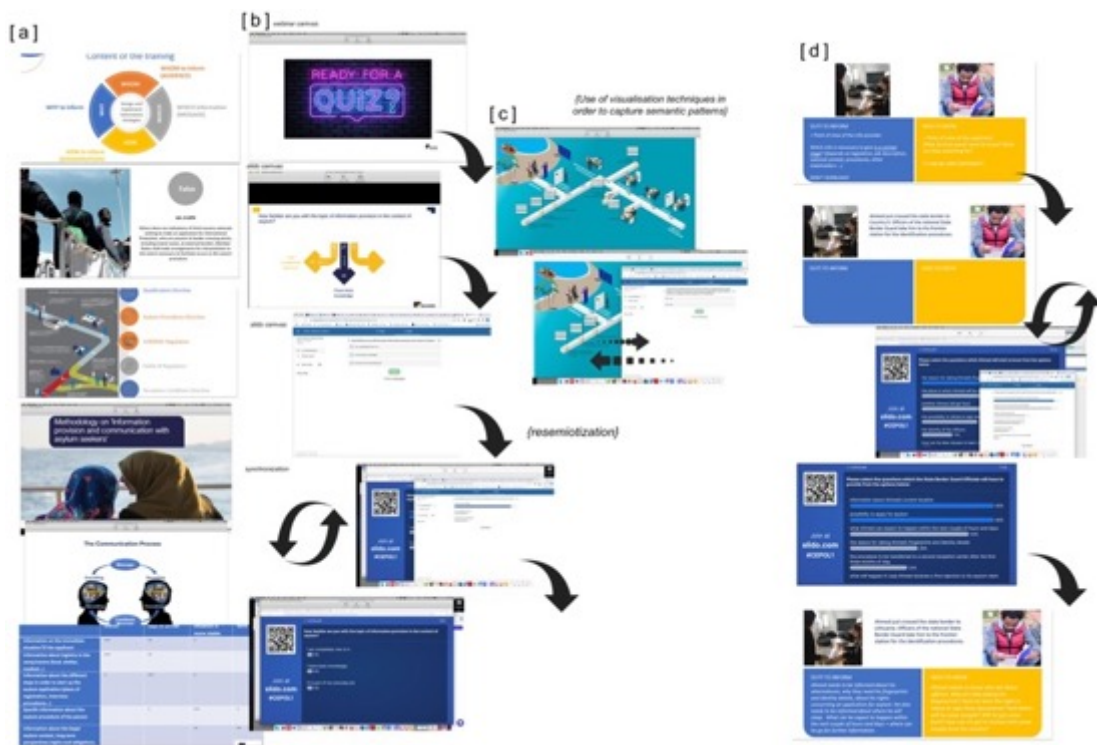
Αρχικά η διαδικασία απαιτεί από το ακροατήριο να εισάγει τη διεύθυνση ενός διαδικτυακού εργαλείου αλληλεπίδρασης (Slido ή menti), καθώς και τον 6ψήφιο κωδικό που αντιστοιχεί στην ερώτηση ή σεμινάριο όπως αυτός έχει οριστεί από τους συντονιστές. Ενώ η παρουσίαση συνεχίζεται και συνοδεύει το προφορικό λόγο του εισηγητή, ο εκπαιδευόμενος πρέπει ταυτόχρονα να προβεί στο περιβάλλον του συγκεκριμένου ιστοτόπου και να εκτελέσει τις συγκεκριμένες ενέργειες. Η συγχρονισμένη λεκτική συνοδεία στην οποία βασίζεται η επικοινωνιακή περίσταση στο ένα μέσο, συμβάλλει στην κατά ένα τρόπο συν-οικοδόμηση του νοήματος που προκύπτει από την ταυτόχρονη «πλοήγηση» του εκπαιδευόμενου από το 2D καμβά και τα σημειωτικά του χαρακτηριστικά της επιφάνειας του εκπαιδευτικού σεμιναρίου στον άλλον καμβά/μέσο του ιστοτόπου, δηλαδή, που φιλοξενεί το εργαλείο αλληλεπίδρασης.

Μετά την υποβολή των απαντήσεων των εκπαιδευομένων, εμφανίζεται οπτική αναπαράσταση των αποτελεσμάτων, είτε με την μορφή ράβδων με το ποσοστό και την

τιμή να εμφανίζονται στα δεξιά, είτε κάποιες φορές με τη μορφή συννεφόλεξου ¹⁹⁶ Αυτή η αναπαράσταση που παρέχει τον άμεσο προσδιορισμό των πιο δημοφιλών απαντήσεων εμφανίζεται και στα δύο μέσα ταυτόχρονα, σε δύο διαφορετικούς δηλαδή 2D (χωροχρονικούς και μεταβλητούς) καμβάδες και επικοινωνιακές περιστάσεις.

Σε αυτό το σημείο να αναφέρουμε ότι για την ανάλυση μας αξιοποιήσαμε το υλικό ενός πρόσφατου διαδικτυακού σεμιναρίου *Webinar 3094/2022: Let's speak asylum - Basic principles for information provision* το οποίο εστιάζει στην εξοικείωση των επαγγελματιών υποδοχής προσφύγων με τις βασικές αρχές παροχής πληροφοριών στους αιτούντες άσυλο, λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορετικές τεχνικές και κανάλια επικοινωνίας.

Γράφημα 12. Διασημειωτικές μεταφράσεις και επανασημειοποίησης στο *Webinar Let's speak asylum - Basic principles for information provision*, Cepol, 2022



Η διασημειωτική μετάφραση των απαντήσεων, εδώ νοείται μέσω συγκεκριμένων αρχών επανασημειοποίησης (resemiotization) - όπου το νόημα μετατοπίζεται από ένα στάδιο πρακτικής σε ένα επόμενο (βλ. Iedema, 2003· Jewitt 2014· O'Halloran & Wignell, 2016· Bateman 2021). Η σύνοψη και τα αποτελέσματα

¹⁹⁶ Μια οπτική αναπαράσταση λέξεων οργανώνεται ως εικόνα, με τις πιο συχνές λέξεις να εμφανίζονται σε μεγαλύτερο μέγεθος γραμματοσειράς.

του quiz από το slido, επανασημειώνονται στο περιβάλλον της (μπλε) βασικής παρουσίασης ως σχέδιο εκπαιδευτικού σχολιασμού το οποίο ανακατασκευάζεται με διαφορετικούς σημειωτικούς τρόπους. Επι της ουσίας, αυτές οι διασημειωτικές μεταφράσεις και επανασημειοποιήσεις αποτελούν την βάση για την επανεγγραφή του εκπαιδευτικού λόγου με όρους επιστημονικούς αλλά και αναπλαισίωσης του. Το υποκειμενικό συμβάν αναπλαισιώνεται και συνιστά πια μέρος προώθησης του προσχεδιασμένου εκπαιδευτικού λόγου και πρακτικών.(βλ. Γράφημα 12)

Αρχές επανασημειοποίησης εντοπίζονται και στα infographics τα οποία εμφανίζονται στην παρουσίαση καθ' όλη την διάρκεια της εκπαιδευτικής παρουσίασης. Αυτά, μπορεί να διαφοροποιούνται ως προς τα γραφικά και τα σχήματα, ωστόσο, η χρήση του μπλε χρώματος στις φιγούρες των επαγγελματιών διατηρείται.

Η Εικόνα 30, μας δείχνει τον τρόπο που στο ίδιο εκπαιδευτικό υλικό έχουν επιλεγεί διαφορετικοί σημειωτικοί τρόποι για την πραγμάτωση παρόμοιων σημασιών με δύο διαφορετικά μέσα, τα οποία και αξιοποιούν οπτικούς, κειμενικούς και άλλους πόρους. Το συγκεκριμένο παράδειγμα εστιάζει στην επανασημειοποίηση του (διαπροσωπικού) νοήματος για τις διαδικασίες υποδοχής, ταυτοποίησης και ασύλου.

Εικόνα 30 Επανασημειοποίηση μεταξύ διαφορετικών μέσων (φωτογραφίες, λεκτικές [& προφορικές] περιγραφές, γραφικά, διαγράμματα) στο ίδιο εκπαιδευτικό webinar



Η φιγούρα του επαγγελματία που υποδέχεται τους πρόσφυγες έχει ανοικτά τα χέρια ως μια συμβολική με θετική επίδραση χειρονομία. Ο συμβολισμός των γραφείων με τις φιγούρες στα infographics πραγματώνει ένα παρόμοιο αποτέλεσμα με τις αντίστοιχες φωτογραφίες και λεκτικές περιγραφές- καθώς και τις προφορικές του εισηγητή- μέσα από διαφορετικά σύνολα επιλογών.

Συμπερασματικά, το συνολικό νόημα του webinar επιτυγχάνεται μέσω μιας πολύπλοκης συνέργειας, κειμενικών, οπτικών, βιωματικών, διαπροσωπικών και άλλων στοιχείων, τα οποία έχουν σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο, έτσι που να καθιστούν διακριτές εκείνες τις έννοιες βάση των οποίων ο εκπαιδευόμενος θα καταλήξει σε συγκεκριμένες ερμηνείες. Στο παραπάνω παράδειγμα, είδαμε τον τρόπο με τον οποίο ποικίλοι σημειωτικοί τρόπου συν-αναπτύσσονται σε ποικίλα μέσα αξιοποιώντας συγκεκριμένη τακτική (συγχρονισμού ή διαδοχής) για να καλύψουν τελικά, *συλλογικά* έναν συγκεκριμένο επιδιωκόμενο επικοινωνιακό σκοπό.

Οι σχεδιαστές επιλέγουν να κατανείμουν τις έννοιες σε όλους αυτούς τους σημειωτικούς τρόπους και όχι να εστιάσουν σε έναν από αυτούς για να φέρει τις έννοιες. Σε αυτή τη βάση αλλά υπό το πρίσμα της πρόσληψης και όχι του σχεδιασμού μπορεί να υλοποιηθεί περαιτέρω έρευνα που θα εστιάσει στην βαθμό που οι εκπαιδευόμενοι, σε κάθε έναν από αυτούς τους σημειωτικούς τρόπους, αναγνωρίζουν συγκεκριμένες ερμηνευτικές συμβάσεις, καθώς επίσης και στις εκπαιδευτικές συνέπειες στην περίπτωση που κάποιος από αυτούς απουσίαζε.

8.4 Μελέτη περίπτωσης: 360 degrees Police station: VR/web-based εφαρμογή. Αξιοποιώντας τους μηχανισμούς αναπαριστώμενων αντικειμένων ενός αστυνομικού τμήματος για την ενίσχυση γλωσσικών δεξιοτήτων

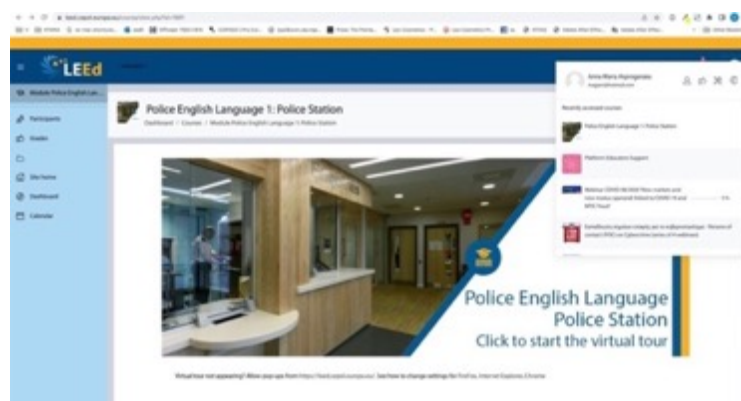
Η 360 degrees police station: VR and web-based είναι μια εξειδικευμένη εφαρμογή βασισμένη σε πανοραμικές φωτογραφίες 360° και αποτελεί μέρος της εκπαιδευτικής ενότητας εκμάθησης της Αγγλικής γλώσσας. Είναι αποτέλεσμα της συνεργασίας με την εταιρεία InstaVR και φιλοξενήθηκε αρχικά το 2011 στην πρώτη εκπαιδευτική πλατφόρμα του Οργανισμού, την e-net και ήταν διαθέσιμη μέσω ενός συγκεκριμένου 360° player. Σκοπός της είναι η εκμάθηση εξειδικευμένης ορολογίας που χρησιμοποιείται στο πραγματικό πλαίσιο του αστυνομικού επαγγέλματος και η ολοκλήρωση της ενότητας παρέχει στον εκπαιδευόμενο το συναφές πιστοποιητικό.

Πολύ συνοπτικά, η εξερεύνηση υλοποιείται μέσα από ένα σύνολο πανοραμικών χωρικών χαρτογραφίσεων/απεικονίσεων/ φωτογραφιών 360° στις οποίες εμφανίζονται οπτικοί σχολιασμοί με τη μορφή εικονιδίων. Με την επιλογή αυτών από τον χρήστη, εμφανίζονται υποκαμβάδες οι οποίοι περιλαμβάνουν τις λεκτικές και ηχητικές περιγραφές των συγκεκριμένων δωματίων, των αντικειμένων καθώς και του εξοπλισμού. Η επιλογή της συγκεκριμένης τεχνολογίας αποσκοπεί στην ενίσχυση του επιπέδου εμπύθισης μέσω της ενσωμάτωσης στοιχείων βασισμένων στο παιχνίδι σε μια ακόμη πιο ρεαλιστική εμπειρία.

Το πλαίσιο διερεύνησης της ενεργούς εμπλοκής (engagement) του μαθητή με τέτοια περιβάλλοντα για την υποστήριξη της μαθησιακής διαδικασίας από το πεδίο της πολυτροπικής κοινωνικής σημειωτικής είναι ακόμη ανεξερεύνητο (βλ. Tan, Wiebrands, O'Halloran, & Wignell 2020). Καθώς το αντικείμενο της διατριβής επικεντρώνεται στη λήψη αποφάσεων σχεδιασμού, το engagement εδώ, εξετάζεται με όρους πολυτροπικότητας και είναι αφιερωμένο στην διερεύνηση των ενσωματωμένων τρόπων με τους οποίους οι εκπαιδευόμενοι αλληλεπιδρούν με το 360° περιβάλλον, περιηγούνται στους χώρους και εκτελούν σε αυτούς συγκεκριμένες ενέργειες. Με λίγα λόγια, σκοπός της μελέτη μου ήταν η διερεύνηση του τρόπου που οι πολυτροπικοί πόροι αναπτύσσονται και αξιοποιούνται στην συγκεκριμένη δραστηριότητα. Αυτοί μεταξύ άλλων είναι :

- πλοήγηση στο 360° περιβάλλον με περιστροφή της γωνίας θέασης
- μεγέθυνση/σμίκρυνση για εστίαση σε ένα συγκεκριμένο αντικείμενο
- χρήση γραπτού και προφορικού λόγου στους οπτικούς σχολιασμούς

Εικόνα 31 Στιγμιότυπο από τη διεπαφή εισαγωγής στην εικονική περιήγηση του αστυνομικού σταθμού. Εκπαιδευτική πλατφόρμα LEEd



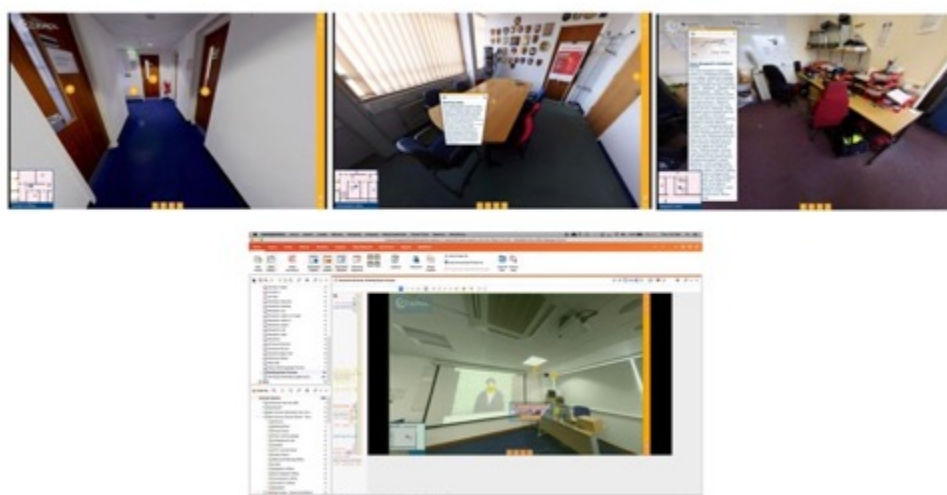
8.4.1 Gameworld ανάλυση

8.4.1.1 Διεπαφές και καμβάδες

Για την εμπειρική ανάλυση του εικονικού κόσμου (gameworld) αξιοποιήσαμε τις πολυτροπικές δυνατότητες χαρτογράφησης και επισημείωσης του λογισμικού MAXqda. Αφού ορίσαμε ένα πρώτο σχήμα κωδικοποίησης σύμφωνα με την διαδικασία, στάδια και μεθοδολογικά εργαλεία συλλογής και επεξεργασίας δεδομένων, όπως αυτά περιγράφονται αναλυτικά στα κεφ. 3.1-3.5 της παρούσας διατριβής, προχωρήσαμε στον εντοπισμό των επικοινωνιακών περιστάσεων και στην αναγνώριση των κύριων καμβάδων που εμφανίζονται στην οθόνη του χρήστη (Bateman et al. 2017, κεφ. 7)

Η εφαρμογή διακρίνεται σε 15 διαφορετικούς πανοραμικούς τοπολογικούς χώρους 360° [gameplay καμβάδες] όπου ο κάθε ένας απαντά σε ένα «δωμάτιο» του αστυνομικού τμήματος. Κατά κάποιο τρόπο, κάθε ένας από αυτούς, συνιστά και μια διαφορετική αποστολή για τον χρήστη. Επι της ουσίας, η τρισδιάστατη αναπαράσταση αποδίδεται με την αξιοποίηση 2D καμβάδων. Κάθε τέτοιος καμβάς συνιστά έναν χώρο/τεμάχιο (slice) συμπλεγμάτων επιμέρους δυνατοτήτων αντίληψης και δράσης του συνολικού χώρου της αποστολής ως επικοινωνιακή περίσταση.

Εικόνα 32. 360° gameplay καμβάδες της VR /web-based εφαρμογής *360 degrees Police station*



Ο χρήστης ξεκινά την περιήγηση του από την είσοδο του κτιρίου με τον πρώτο αυτό καμβά να διακρίνεται από άλλους καμβάδες και δυνατότητες αλληλεπίδρασης που περιορίζονται :

- σε έναν μικρό καμβά ενός μίνι-χάρτη στην αριστερή γωνία του κύριου καμβά

και σε έναν μικρότερο ακριβώς από κάτω με κειμενική περιγραφή της τοποθεσίας όπου αυτός βρίσκεται

- στον κεντρικό (μπλε) καμβά όπου απεικονίζεται ο εκάστοτε τοπολογικός χώρος
- στον (πορτοκαλί) καμβά βασικής πλοήγησης σχετικής με το βασικό gameplay ο οποίος εμφανίζει πάνω δεξιά και με κάθετη διαδοχική διάταξη τρία εικονίδια μέσω των οποίων ενεργοποιείται :
- η δυνατότητα Full screen της οθόνης,
- η εμφάνιση υποκαμβά που επικαλύπτει πλήρως τον κύριο και περιλαμβάνει τον γενικό χάρτη και τέλος,
- η δυνατότητα επανάληψης της περιήγησης από την αρχή.
- σε άλλα δύο διαδραστικά σημεία / τόπους ίδιου [πορτοκαλί] χρώματος τα οποία εμφανίζονται πάνω στο κύριο καμβά με τη μορφή ενός μικρού κυκλικού σχήματος και ενός μικρό πολυγωνικού με ένα εικονίδιο/ βέλος στο κέντρο.

Εικόνα 33. Στιγμιότυπο από την επισημείωση και κωδικοποίηση των καμβάδων στην εισαγωγική διεπαφή της VR /web-based 360 degrees Police station



Σημείωση: 22 Οι βασικοί καμβάδες (με πράσινο) και τα σημειωτικά στοιχεία (με κίτρινο) της εφαρμογής. 1) ο κεντρικός καμβάς-τοπολογικός χώρος 2) ο καμβάς πλοήγησης 3) ο υποκαμβάς του λογοτύπου, 4) ο υποκαμβάς του μίνι χάρτη.

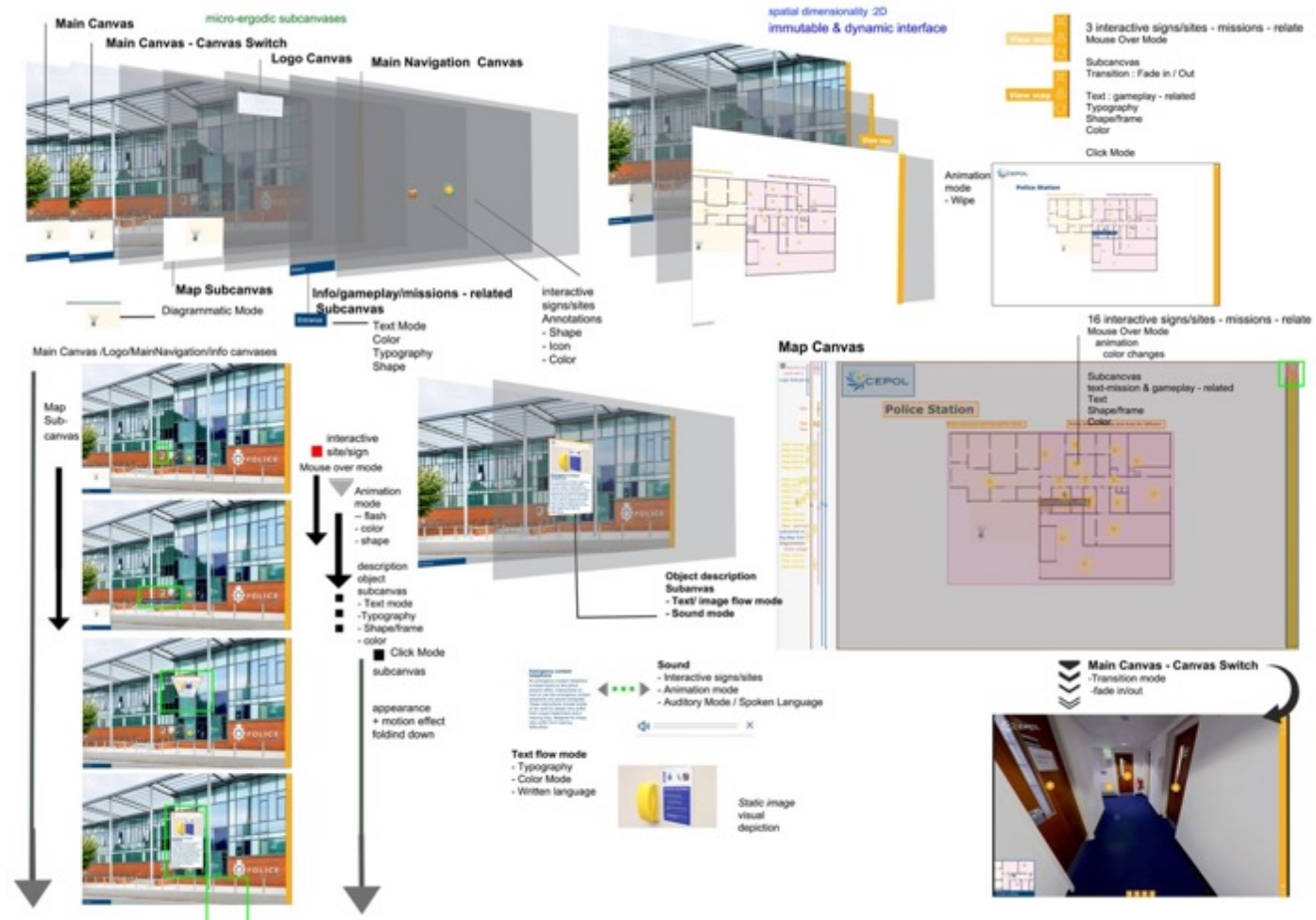
Μετά την αναγνώριση των κύριων καμβάδων σε κάθε πανοραμικό περιβάλλον , ακολούθησε ο προσδιορισμός των σημειωτικών τρόπων που λειτουργούν εντός και πάνω σε αυτούς καθώς και η ομαδοποίηση και ταξινόμηση αυτών που κρίθηκαν ως δυνητικά χρήσιμοι και συναφείς με τα ερευνητικά μας ερωτήματα.

Όπως φαίνεται και στην Εικόνα 33 το ενιαίο περιβάλλον διεπαφής διακρίνεται από μικρό αριθμό διαδραστικών σημείων με την μορφή κυρίως εικονιδίων που είναι

εύκολο να εντοπιστούν και τα οποία προϋδεάζουν με σαφήνεια τη λειτουργία τους. Κάθε ένα από αυτά τα στοιχεία οπτικού προσανατολισμού προσοχής, απαιτούν από το χρήστη την εκτέλεση συγκεκριμένων εργοδικών εργασιών. Για παράδειγμα, για την εμφάνιση του χάρτη , ο χρήστης φέρει το κέρσορα πάνω στο αντίστοιχο εικονίδιο και αμέσως συν-εμφανίζεται η γραπτή περιγραφή σε πλαίσιο ίδιου χρώματος που συσχετίζεται με αυτό. Η τυπογραφική αυτή εμφάνιση ακολουθεί την ενέργεια του χρήστη, με συγκεκριμένα εφέ. Καθώς αυτός τοποθετεί ή απομακρύνει τον κέρσορα του στο και από το οπτικό σημείο , η πλαισιωμένη περιγραφή που το συνοδεύει εμφανίζει σταδιακή εμφάνιση fade-in και εξαφάνιση(fade-out) αντίστοιχα. Στο συγκεκριμένο περιβάλλον και όπως θα δούμε παρακάτω, αυτό το εφέ δεν σηματοδοτεί απλά μόνο μια αλλαγή στην ενέργεια του χρήστη στον χώρο και στο χρόνο .

Η Εικόνα 34, παρουσιάζει μέρος της διαδικασίας της χωρικής κατάτμησης των καμβάδων, υποκαμβάδων και της καταγραφής των σημειωτικών τρόπων και βασικών σημειωτικών δυνατοτήτων που παρέχονται από το σύστημα στον εκπαιδευόμενο.

Εικόνα 34. Χωρική κατάτμηση καμβάδων, υποκαμβάδων και βασικοί σημειωτικοί τρόποι στο VR-web-based 360° Police station



Όπως θα δούμε παρακάτω, ενώ η εφαρμογή μοιάζει σχετικά πάρα πολύ απλή, το σύνολο τέτοιων μικρών προ-λειτουργιών που ανταποκρίνονται στην φαινομενικά τυχαία ροή της περιήγησης σε αυτό το εικονικό περιβάλλον συνιστούν και την βάση μέσω της οποίας ορίζεται συνεχώς η «προγραμματισμένη» «περιπέτεια» της γνώσης.

8.4.2 Gameplay ανάλυση

8.4.2.1 Σημειωτικοί τρόποι – δυνατότητες / σημασιολογικά κύματα

Ως αποτέλεσμα του πρώτου σταδίου της ανάλυσης μας, προέκυψε το παρακάτω σχήμα κωδικοποίησης

Πίνακας 18. Σχήμα κωδικοποίησης στο VR /web-based 360 degrees Police station

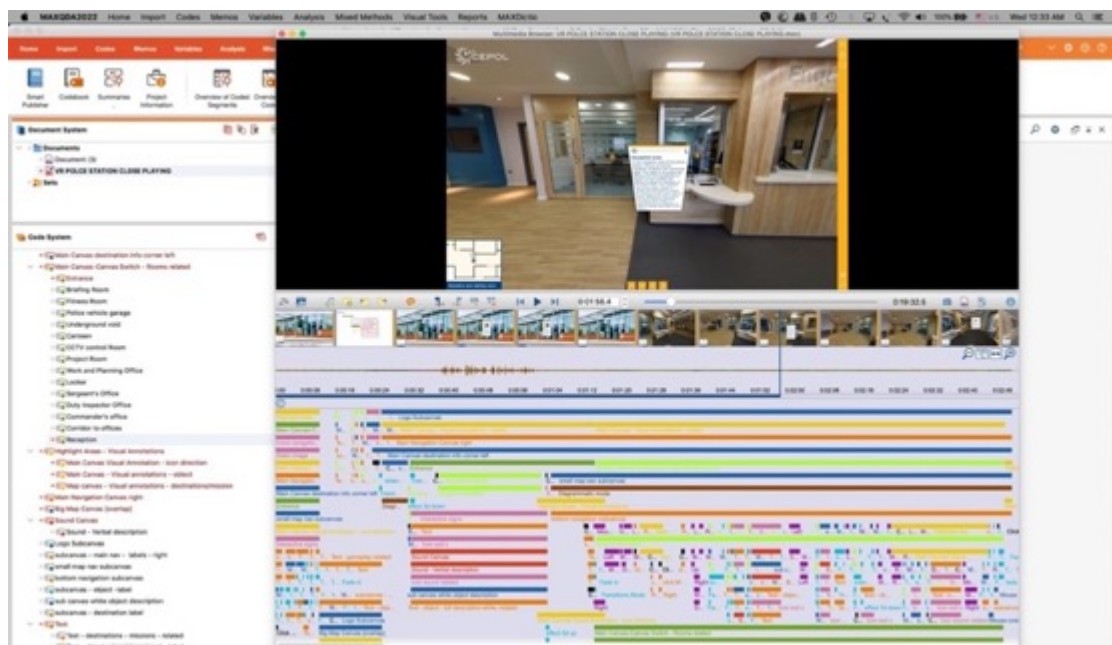
1. Main Canvas destination Info Corner left – Mission - related
- 2 Main Canvas - Canvas Switch – Rooms/ Spaces - related
- 3 Highlight Areas - Visual Mode – Annotations - related
 - 3.1 Main Canvas Visual Annotation – direction/ Mission - related
 - 3.2 Main Canvas - Visual Annotations – Objekt
 - 3.3 Map Canvas - Visual Annotations – Destination /Mission - related
- 4 Main Navigation Canvas right
- 5 Big Map Canvas [overlap]
- 6 Sound Canvas
- 7 Logo Subcanvas
- 8 Subcanvas - Main nav - Labels – right / gameplay - related
- 9 Subcanvas small map nav/ Mission & gameplay - related
- 10 Subcanvas bottom Navigation – gameplay - related
- 11 Subcanvas - object – Label – Mission - related
- 12 Subcanvas object Description - Mission - related
- 13 Subcanvas - destination Label – gameplay - related
- 14 Text [Written Language]
- 15 Static Image
- 16 Transitions Mode
- 17 Click Mode - Simple clicks
- 18 Mouse over Mode
- 19 Click Mode Navigation related
- 20 Mouse Mode Navigation - related
- 21 Animation Mode
- 22 Diagrammatic Mode
- 23 Interactive signs/sites – gameplay - related

Το σχήμα επισημείωσης περιλαμβάνει συγκεκριμένες ομάδες κάθε μια από τις οποίες εμπεριέχει έναν αριθμό ιεραρχημένων επιπέδων επισημείωσης. Για το ολοκληρωμένο σχήμα κωδικοποίησης βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΣΤ.

Να σημειώσουμε εδώ, ότι οι σημειωτικές δυνατότητες που αξιοποιούνται σε κάθε έναν από αυτούς του πανοραμικούς χώρους, είναι ακριβώς ίδιες από την αρχή έως και την ολοκλήρωση της περιήγησης. Αυτό μας επιτρέπει στο να εντοπίσουμε τα στοιχεία που εμφανίζονται σε όλους τους χώρους με συστηματικό τρόπο.

Για αυτόν ακριβώς το λόγο, για την ανάλυση του συνόλου των σημειωτικών στοιχείων προχωρήσαμε στην επισημείωση εγγεγραμμένου βίντεο (playhrought), δικού μου παιχνιδιού, διάρκειας 2,5΄) (βλ. Εικόνα 35). Σε αυτό , περιλαμβάνεται ο κεντρικός καμβάς της Εισόδου, του χώρου της Υποδοχής και ο καμβάς του μεγάλου χάρτη πλοήγησης

Εικόνα 35. Στιγμιότυπο από την επισημείωση εγγεγραμμένου βίντεο (playthrough) διάρκειας 2,5 λεπτών. Entrance & Reception τοπολογικοί χώροι. Maxqda 2022.



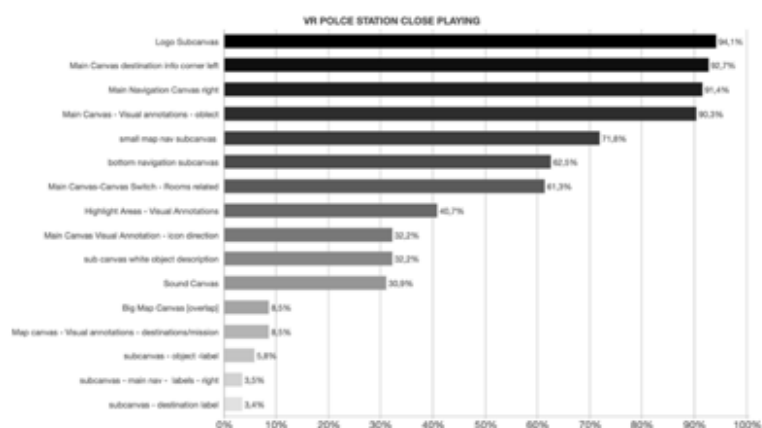
Ο χρήστης περιηγείται με το δικό του ρυθμό στο πολυκατευθυντικό περιβάλλον αλλάζοντας μόνο την οπτική του γωνία, είτε μέσω του κέρσορα πάνω στην επιφάνεια του καμβά (συνδυασμός mouse over + click mode) είτε χρησιμοποιώντας

τις δυνατότητες διαδραστικότητας των κουμπιών πλοήγησης του υποκαμβά που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης του (click mode).

Καθώς η τρισδιάστατη αναπαράσταση περιορίζεται στο οπτικό πεδίο ενός 2D καμβά που προβάλλεται στην οθόνη του υπολογιστή, η περιήγηση του χρήστη και ο εντοπισμός των τόπων που θέλει να επισκεφτεί, υποστηρίζεται επιπλέον, μέσω της αξιοποίησης διαγραμματικού τρόπου που ενεργοποιείται από ένα μικρό και μη εργοδικό υποκαμβά κάτω και αριστερά.

Κάθε τοπολογικός χώρος { κεντρικός gameplay καμβάς] δίνεται ως η αντίληψη μιας απεριόριστης έκτασης πολυτροπικών εμπειριών ο οποίος συγκρατεί πάνω του οπτικούς σχολιασμούς - σημεία/ τόπους που αναγνωρίζουν μια διακοπή. Η διακοπή αυτή ορίζεται ως ενέργεια α-συνέχειας ανάμεσα στον χώρο που αναπαρίσταται και στη δράση/περιήγηση του χρήστη στην επιφάνεια του. Η βέλτιστη πλοήγηση του χρήστη, δηλαδή, καθώς και η βασική καθοδήγηση του στο πιο σύνθετο μήνυμα, παρέχεται μέσω της χωρικής διάταξης αυτών των σημείων στο κεντρικό καμβά. Με λίγα λόγια και με όρους αυτή τη φορά που προέρχονται από τις θεωρίες της πολυτροπικής μάθησης (βλ. Mayer 2003, 2009, 2014^α, 2014^β και Holsanova et al. 2008). κυριαρχεί η αρχή της σηματοδότησης (spatial contiguity principle).

Γράφημα 13. Ποσοστό εμφάνισης υποκαμβάδων και σημειωτικών τρόπων κατά την περιήγηση του χρήστη στους τοπολογικούς χώρους Entrance και Reception



Σημείωση: 23 , Gameplay 2,5 λεπτών. , Gameplay 2,5 λεπτών. Maxqda 2022.

Καθ' όλη την διάρκεια της περιήγησης οι βασικοί αμετάβλητοι υποκαμβάδες είναι:

- ο μη εργοδικός υποκαμβάς του λογοτύπου πάνω αριστερά
- ο εργοδικός υποκαμβάς που εμπεριέχει τα σημειωτικά στοιχεία που ενεργοποιούν τη μετάβαση στην λειτουργία του παιχνιδιού καθώς και τις

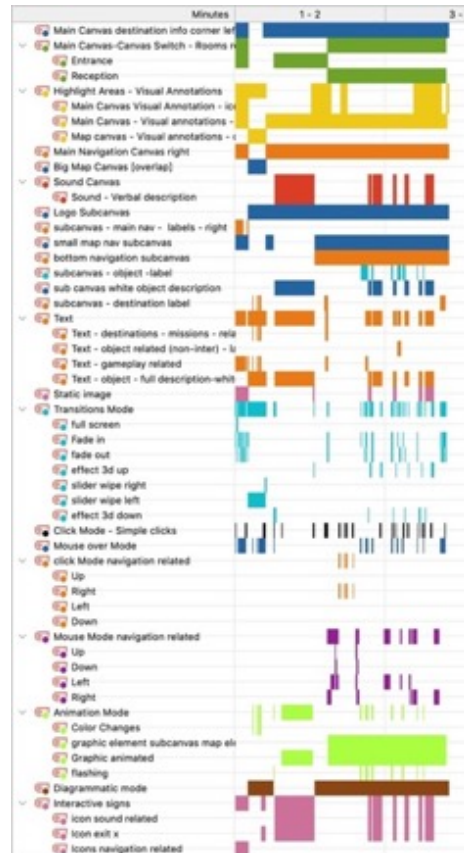
εναλλαγές του κεντρικού καμβά στους 15 διαφορετικούς τοπολογικούς χώρους.

- Οι υποκαμβάδες του μίνι χάρτη και αυτές της περιγραφής της θέσης του χρήστη. Οι συγκεκριμένοι καμβάδες εμπεριέχουν σημειωτικά στοιχεία τα οποία επηρεάζονται και μεταβάλλονται από τις ενέργειες του χρήστη στον κεντρικό καμβά.

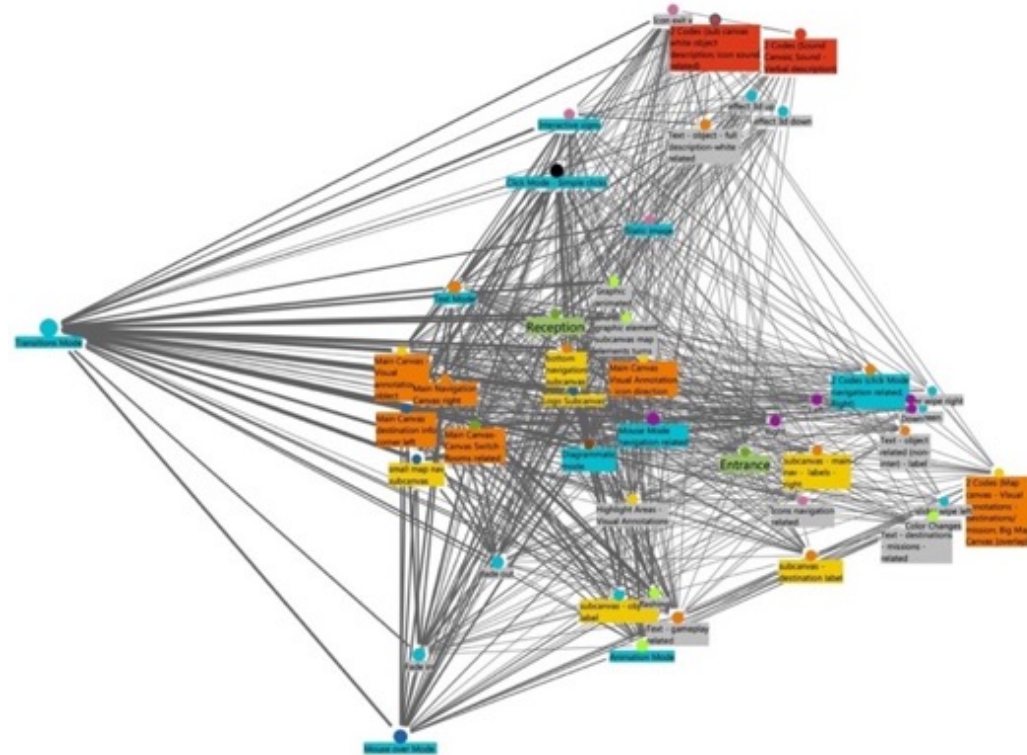
Το ποσοστό εμφάνισης των υποκαμβάδων μαζί με τους βασικούς σημειωτικούς τρόπους που ενεργοποιούνται εντός τους φαίνεται στο Γράφημα 13. Το σύνολο των τρόπων με τους οποίους η εφαρμογή προτείνει την αντίληψη του εκάστοτε τοπολογικού χώρου ως μια προϋπόθεση που συγκρατεί και στηρίζει το σύνολο των δράσεων που ενεργοποιούν τους διαπλεκόμενους συσχετισμούς εμφανίζονται στα παρακάτω γραφήματα (Γράφημα 14 και 15)

.

Γράφημα 14. Συν-εμφανίσεις
καμβάδων/τρόπων/πράξεων (2.5' close
playing)



Γράφημα 15. Διαγραμματική αναπαράσταση των σχέσεων μεταξύ των καμβάδων, υποκαμβάδων, σημειωτικών τρόπων και δυνατοτήτων που αξιοποιήθηκαν (2:5' close playing)



Σημείωση: 24 Maxqda Code Map Relations - intersections (2:5' close playing) Καμβάδες, υποκαμβάδες (κόκκινο, κίτρινο, πορτοκαλί), σημειωτικοί τρόποι (μπλε) και affordances

Η συσταδοποίηση στο Γράφημα 15 αποσκοπεί στο διαχωρισμό του εξεταζόμενου συνόλου των δεδομένων σε διακριτά σύνολα στα οποία μπορούμε να αποδώσουμε συγκεκριμένη σημασία με βάση την ομοιότητα (ελάχιστη απόσταση), συν-εμφάνιση κ.τ.λ. Εστιάζοντας στο *που* ακριβώς εμφανίζεται ο λόγος και στο *πώς* ορισμένοι συνδυασμοί εκφραστικών πόρων φέρουν αποτελέσματα σε συγκεκριμένα πλαίσια αξιοποίησης τους, παρατηρούμε ότι η δυναμική παρουσίαση των πόρων και κυρίως αυτή που επιτυγχάνεται μέσω οπτικών εφέ όπως σταδιακή εμφάνιση/ εξαφάνιση (fade in-fade-out) ή αλλαγή του σχήματος και χρώματος των τοπολογικών χώρων/ καμβάδων, κυριαρχεί.

Ένα ακόμη συμπέρασμα που προέκυψε από την ανάλυση μας είναι ότι δεν εμφανίζονται οι συνήθεις συσχετισμοί μεταξύ των σημείων στον καμβά του μεγάλου χάρτη και των εμφατικών σημείων στον κεντρικό καμβά περιήγησης. Αυτό σημαίνει ότι όταν ο χρήστης επισκεφτεί κάποιους χώρους, ακόμη και αν αλληλοεπιδράσει με όλες τις οπτικές επισημάνσεις που φέρουν, όταν προβάλλει πια μετά τον μεγάλο χάρτη, αυτοί οι χώροι δεν θα επισημαίνονται με διαφορετικό χρώμα για λόγους διευκόλυνσης προσανατολισμού.

Η χρωματική κωδικοποίηση των εμφατικών εικονικών σημείων/ τόπων καθώς και ο συνδυασμός τους με τις αλλαγές στο σχήμα και στη φωτεινότητα τους, συνιστούν εκείνα τα στοιχεία και τις σημειωτικές λειτουργίες που αποσκοπούν μόνο στο να επιτρέψουν στον χρήστη να οδηγηθεί στους υποκαμβάδες/μοτίβα πληροφοριών που συγκρατούν την εκάστοτε επιδιωκόμενη γνώση εξειδικευμένων εννοιών για ένα αντικείμενο.

Αυτοί οι υποκαμβάδες, υπακούουν και στις δύο βασικές ωφέλιμες αρχές για την μάθηση μέσω πολυτροπικών τεχνουργημάτων (βλ. Mayer 2014γ και Holsanova et al. 2008). Παρατηρήσαμε λοιπόν ότι:

- ο υποκαμβάς αυτός ενώ επικαλύπτει τον κεντρικό καμβά τοποθετείται πάντα δίπλα στο διαδραστικό σημείο που τον ενεργοποίησε (αρχή χωρικής γειννίαςης – spatial contiguity principle)
- η πληροφορία εντοπίζεται ρητά από συσχετισμούς πόρων και χαρακτηριστικών που υποστηρίζουν την ερμηνευτική διαδικασία. (αρχή σηματοδότησης - Signaling Principle). Τέτοια είναι π.χ. η τυπογραφική έμφαση των λέξεων του γραπτού κειμένου.

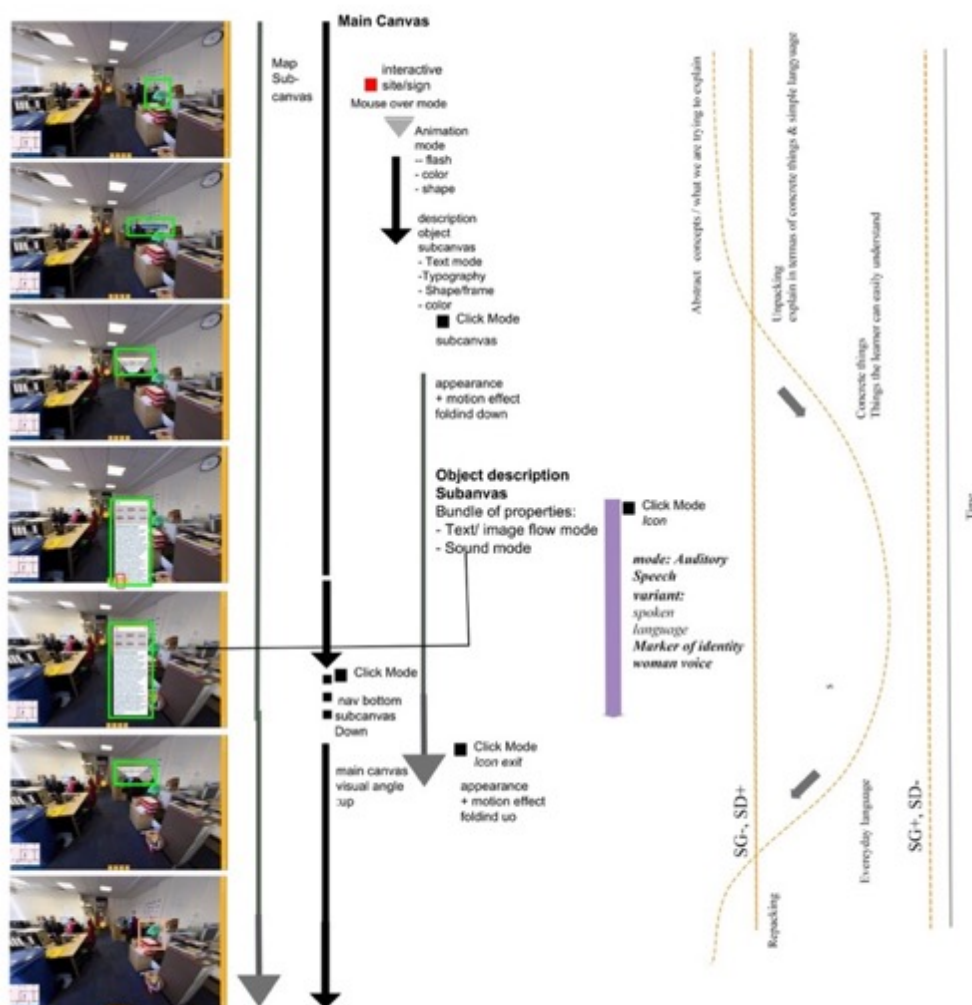
Κάθε τέτοιος υποκαμβάς, λοιπόν, πλαισιώνει έναν ακόμη, αυτόν του ηχητικού καμβά. Μέσω αυτού, ο εκπαιδευόμενος έχει την δυνατότητα να ενεργοποιήσει τη δυνατότητα της συνοδείας της αναγνωστικής εκφοράς του λόγου με τη προφορική διατύπωση του. Επιπλέον, στις περισσότερες των περιπτώσεων στο σύνολο των σχέσεων των στοιχείων και στις σημειωτικές λειτουργίες που πλαισιώνονται εντός του υποκαμβά, περιλαμβάνεται και στατική εικόνα.

Συνοψίζοντας, στον συγκεκριμένο υποκαμβά ο εκπαιδευόμενος αποκτά την σύνθετη πληροφορία για το εκάστοτε αντικείμενο μέσω της σημασιολογικής αξιοποίησης των παρακάτω σημειωτικών τρόπων:

- του τρόπου που αξιοποιεί τη διάταξη (layout) του χώρου (page-flow)
- του τρόπου της αναγνωστικής ροής της πληροφορίας (text-flow)
- του τρόπου της ροής της οπτικής πληροφορίας (των στατικών εικόνων) που οργανώνεται σε ακολουθίες ικανές παραγωγής νοήματος (image-flow)
- του ακουστικού τρόπου (auditory/sound mode)

Στο Γράφημα 16 παρουσιάζεται ο τρόπος που ο εκπαιδευόμενος αποκτά την εμπειρία της δράσης και της κτήσης της γνώσης χειρισμού μιας εικονικής οντότητας καθώς και οι μετατοπίσεις του σημασιολογικού κύματος από την εξειδικευμένη έννοια στην επεξήγηση της.

Γράφημα 16. Σημειωτικοί τρόποι διάδρασης και μετατοπίσεις του σημασιολογικού κύματος για την απόδοση του παιδαγωγικού λόγου



Για να κατανοήσουμε καλύτερα τα συγκεκριμένα πολυτροπικά μοτίβα παραγωγής και αναπαραγωγής της γνώσης, καταγράψαμε την σημασιολογική πορεία της γνώσης όπως αυτή διαμορφώνεται από την αξιοποίηση των σημειωτικών τρόπων που φέρουν.

Όταν ο εκπαιδευόμενος εντοπίσει το εμφατικό εικονικό στοιχείο στην επιφάνεια του κεντρικού καμβά και αλληλοεπιδράσει μαζί του φέροντας απλά το κέρσορα του πάνω σε αυτόν (mouse over mode), η λεκτική περιγραφή που εμφανίζεται (animation mode – Transitions) απαντά μόνο στην ονομασία του αντικειμένου (Text & Color modes). Αυτή η πληροφορία έχει ισχυρή σημειολογική πυκνότητα και αδύναμη σημασιολογική βαρύτητα (ΣΒ-, ΣΠ+). Με την εμφάνιση του καμβά και μέσω των σημειωτικών τρόπων που περιγράψαμε παραπάνω ο χρήστης οικειοποιείται την εξειδικευμένη γνώση. Το σημασιολογικό κύμα εμφανίζει καθοδική μετατόπιση, η

ΣΠ αποδυναμώνεται και η έννοιες περιορίζονται σε περιορισμένο σύνολο ερμηνειών ΣΒ+) . Με το κλείσιμο του καμβά , ο εκπαιδευόμενος επιστρέφει στις αποδόσεις του κύριου εκπαιδευτικού λόγου.

8.4.2.2 Χρόνος/γνώση

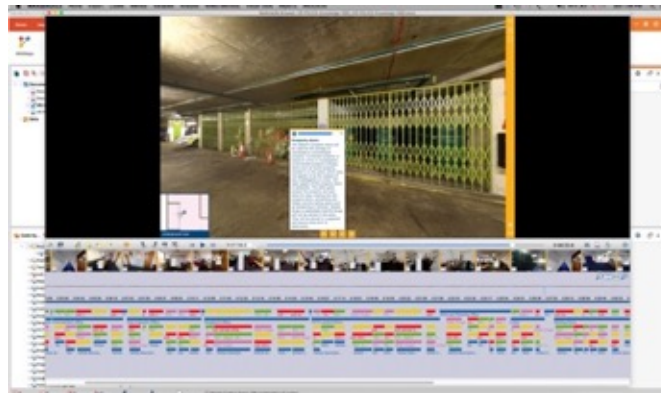
Ενώ τα εμπλεκόμενα αισθητηριακά και επικοινωνιακά κανάλια και οι διαπλεκόμενοι τρόποι είναι παρόμοιοι καθ' όλη την διάρκεια της εφαρμογής, ο χρόνος συνιστά βασική παράμετρο στην ερμηνεία της διδασκόμενης έννοιας/νοήματος. Από αυτή την ανάλυση μας προκύπτει ότι ο χρόνος αξιοποίησης των σημειωτικών τρόπων διαφοροποιείται. Η διαφοροποίηση αυτή εξαρτάται από την επιλογή των σχεδιαστών να χρησιμοποιήσουν για παράδειγμα σημαντικά περισσότερες λεκτικές μονάδες επεξήγησης του αντικειμένου. Κατά συνέπεια ο χρόνος που απαιτείται για την προφορική εκφορά τους, είναι σαφώς μεγαλύτερος.

Σε επόμενο στάδιο, λοιπόν, κρίθηκε αναγκαίο να προχωρήσουμε στην ανάλυση του ελάχιστου χρόνου που απαιτείται σε κάθε πολυτροπικό μοτίβο για την ανάδειξη του εκπαιδευτικού λόγου, αυτή τη φορά, στο σύνολο όλων των τοπολογικών χωρών (Εικόνα 36) Τα αποτελέσματα της ανάλυσης μας εμφανίζονται στο Γράφημα 17.

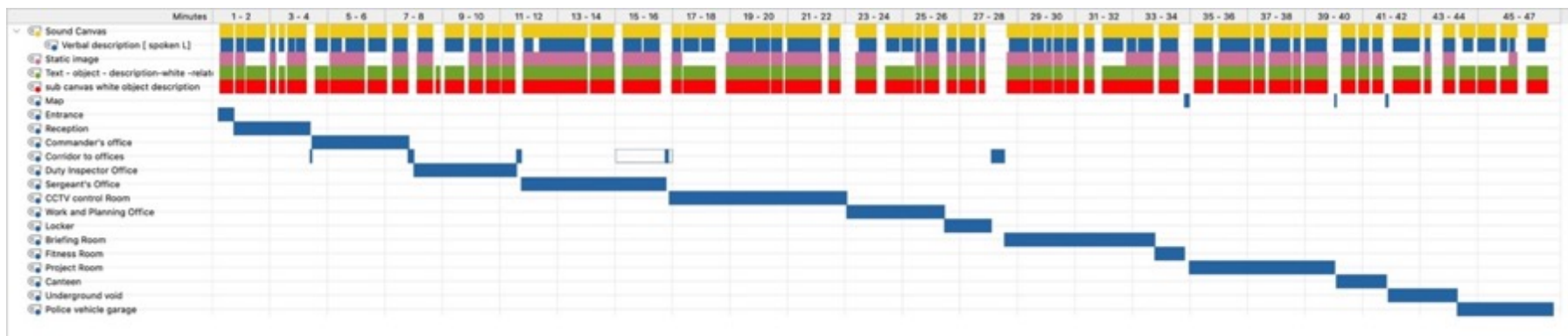
Όπως βλέπουμε οι διατροπικές αυτές κατασκευές επεξήγησης των σύνθετων εννοιών μπορεί να υπακούουν στην ίδιο τρόπο πολυτροπικής ροής του παιχνιδιού, ωστόσο διαφοροποιούνται στα εξής παρακάτω σημεία:

- ο αριθμός τους σε κάθε πανοραμικό τοπολογικό χώρο δεν είναι ο ίδιος. Για παράδειγμα, στο χώρο Fitness Room υπάρχει μόνο μία οπτική επισήμανση αντικειμένου του οποίου η ερμηνεία θα αποδοθεί μέσω ενεργειών από τον χρήστη, ενώ στα Project Room, CCTV Control Room, Briefing Room , Duty Inspector Office Commander's Office, έξι.
- Από τους πέντε τελευταίους αυτούς χώρους , το CCTV Control Room απαιτεί περισσότερο χρόνο προσοχής από τον εκπαιδευόμενο και τον μικρότερο τον απαιτεί το Commander's Office
- Το δωμάτιο το οποίο ενεργοποιεί τέσσερα πολυτροπικά είναι το Police Vehicle Garage, ωστόσο απαιτεί τον ίδιο χρόνο με το Commander 's Office.

Εικόνα 36. Ο πανοραμικός χώρος του Police Vehicle Garage



Γράφημα 17. Η εμφάνιση των 2D, βασισμένων στον παίκτη (observer/player-based) μεταβλητών και εργοδικών υποκαμβάδων που παράγουν γνώση σε κάθε έναν από τους 15 διαφορετικούς πανοραμικούς χωρικούς 360° καμβάδες σε σχέση με τον χρόνο



8.4.2 Συμπέρασμα – Συζήτηση

Από την ανάλυση μας αυτή προκύπτει ότι:

Το εκπαιδευτικό περιεχόμενο είναι προσανατολισμένο σε κάποιους πολύ συγκεκριμένους σκοπούς που οι σχεδιαστές που έχουν θέσει αλλά αυτοί δεν εξαρτώνται ούτε από το μέγεθος της έκτασης του κάθε δωματίου, ούτε από το πλήθος των εμφατικών σημείων συνοχής που μπορεί να φέρει η διεπιφάνεια τους.

Γράφημα 18. Συχνότητα συν-εμφανίσεων σημειωτικών τρόπων – [Frequencies of co-occurrences]



Ένα ακόμη εκ των βασικότερων συμπερασμάτων που προκύπτουν από τα αποτελέσματα της ανάλυσης της συχνότητας των διαφόρων στοιχείων είναι ότι πρόκειται για μια εφαρμογή που καθοδηγείται με παρόμοιους τρόπους. Επιπλέον, εντός της, δεν παρέχει άμεσους δείκτες προόδου. Το περιεχόμενο, της γνώσης δεν είναι δομημένο με στάδια προόδου και η μάθηση συντελείται μόνο μέσω της ανεξάρτητης εξάσκησης της κατευθυνόμενης διδασκαλίας.

Να σημειώσουμε εδώ ότι τα μαθησιακά αποτελέσματα της συγκεκριμένης εφαρμογής συνδέονται με μηχανισμούς αξιολόγησης πέρα και εκτός από αυτήν σε άλλα genres και πιο συγκεκριμένα σε ειδικές ενότητες αυτοαξιολόγησης που ακολουθούν, εντός της εκπαιδευτικής ενότητας και πλατφόρμας. Αυτές οι ενότητες περιλαμβάνουν quiz ερωτήσεων σχετικών με το περιεχόμενο της εφαρμογής και προϋποθέτουν την ολοκλήρωση της. Καθώς η μοναδική «σωστή απάντηση» σε αυτά

τα quiz βρίσκεται εντός του περιεχομένου της πολυμεσικής εφαρμογής, μια αποτυχημένη απάντηση, συνιστά και ένα από τα κίνητρα αξιοποίησης της δυνατότητας επανάληψης του παιχνιδιού. Η διαδικαστική ρητορική του παιχνιδιού, οι κανόνες και οι παράμετροι που θα οδηγήσουν στην δράση, δηλαδή, δεν εντοπίζεται εντός του παιχνιδιού αλλά κυρίως πέρα από αυτό.

Σε γενικές γραμμές, το περιεχόμενο των πολυτροπικών μοτίβων συνάδει με αυτό του ευρύτερου προγράμματος σπουδών – γραφειοκρατικές κ.α. ρουτίνες δράσεων σχετικές με την αντιμετώπιση απειλών κτλ. Εμφανίζει, δηλαδή, ασθενή «αυτονομία θέσεων/πόστων PA-. Ωστόσο, ως προς τη σχέση του με το περιεχόμενο της συγκεκριμένης εκπαιδευτικής ενότητας και το περιεχόμενο των πρακτικών ασκήσεων και quiz που το συνοδεύουν, διακρίνεται από ισχυρό βαθμό αυτονομίας θέσεων/πόστων PA++ (βλ. Maton 2015). Προφανώς, ακριβώς για αυτό το λόγο, δωμάτια όπως αυτό του Police Vehicle Garage - με μικρό σχετικά πλήθος πολυτροπικών μοτίβων γνώσης - απαιτούν τον ίδιο χρόνο προσοχής από τον εκπαιδευόμενο όταν αυτός αντλεί γνώση π.χ. στο Commander 's Office – έναν χώρο που εμπερικλείει περισσότερα σε αριθμό μοτίβα γνώσης. Το περιεχόμενο είναι σαφώς, πρώτα από όλα, προσανατολισμένο στην εκμάθηση της Αγγλικής Γλώσσας (για αυτό και έχουμε επανάληψη μοτίβων όπως αυτού της ερμηνείας ενός απλού συστήματος πυρανίχνευσης)

Εντός αυτού του παραπάνω γενικού πλαισίου λοιπόν, η παιδαγωγική διάσταση του τεχνουργήματος μοιάζει να δίνει βαρύτητα στην τεχνολογική του πτυχή. Πρόκειται για μια εφαρμογή που έχει σχεδιαστεί να προωθηθεί σε όλο το φάσμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας εκμάθησης της Αγγλικής Γλώσσας και αποσκοπεί κυρίως στο να βελτιώσει ποιοτικά τη διαδικασία της μάθησης μέσα από το καινοτόμο περιβάλλον που τη διακρίνει.

Ωστόσο, από τη μελέτη μας στο πρωτογενές υλικό προώθησης του παιχνιδιού αλλά και αυτής που προηγήθηκε στο διαδραστικό του περιβάλλον συμπεραίνουμε ότι, ο τρόπος που χρησιμοποιήθηκαν οι όροι «εμβύθιση» και εικονική πραγματικότητα VR συνιστούν ουσιαστικά μέρος της εξιδανικευμένης γλώσσας του μάρκετινγκ του ίδιου του οργανισμού. Οι τρόποι που προάγουν την *αίσθηση του κατοικείν* (Gregersen και Grodal 2009) περισσότερο απαντούν στην «εμβυστική πλάνη» παρά σε μια αίσθηση εκτεταμένης σωματοποίησης (extended embodiment) .

Ενώ η ανάλυση στο σύνολο της μας αποκαλύπτει κάποιες από τις αποφάσεις των σχεδιαστών της εφαρμογής, ο συνολικός αριθμός των πιθανών συμπερασμάτων

είναι σαφώς πολύ μικρότερος από τον αναμενόμενο σε σχέση με τη χρονοβόρα εργασία που απαιτούσε η εργασία ανάκτησης, επεξεργασίας και χειρωνακτικής επισημείωσης των δεδομένων. Αυτό υποδηλώνει ότι θα έπρεπε να εφαρμοστεί ένα πιο λεπτομερές σχήμα κωδικοποίησης και ότι μάλλον δεν θα έπρεπε να έχει εξαιρεθεί η ανάλυση των προ-ενσωματωμένων και πιθανώς προ-κατασκευασμένων στοιχείων και πτυχών του οπτικού συστήματος που σχετίζονται με τις φωτογραφικές αναπαραστάσεις του κάθε τοπολογικού χώρου.

Προς το παρόν, τα παραπάνω ευρήματα δημιουργούν μια βάση για περαιτέρω προβληματισμό και διερεύνηση τόσο γύρω από τη μελέτη μεμονωμένων χαρακτηριστικών παρόμοιων εφαρμογών, όσο και τη συγκριτική εξέταση με άλλα διαφορετικού είδους πολυμεσικά τεχνουργήματα.

Κεφάλαιο 9: Μελέτη περίπτωσης: Αξιοποίηση καινοτόμων τεχνολογιών από τον FRONTEX, ως τόποι εκπαίδευσης έκτακτης ανάγκης

ΜΕΡΟΣ Α': *[extra-ludic semiosis]*

Εισαγωγή

Σε σχέση με το ρόλο που κατέχει εντός του κύκλου πολιτικής της ΕΕ, η Frontex έχει αναλάβει μια ποικιλία επιχειρησιακών δράσεων που αφορούν: 1) τη διαχείριση των χερσαίων, εναέριων και θαλάσσιων συνόρων με προτεραιότητα το ζήτημα του προσφυγικού και της μετανάστευσης, 2) την παροχή πληροφοριών-συμπεριλαμβανομένων των προσωπικών δεδομένων που δύνανται να αποτελέσουν στοιχεία για έρευνες, 3) τον συντονισμό και την υποστήριξη των επιχειρήσεων συλλογής και ανάλυσης πληροφοριών από την Europol και 4) των δράσεων ελέγχου ή των ενεργειών που έχουν ως στόχο να συμβάλουν σε μια πιο σαφή εικόνα των δεδομένων που υπάρχουν σχετικά με το οργανωμένο και σοβαρό διεθνές έγκλημα. (JADs -Joint Action Days)¹⁹⁷. Επιπλέον, η ετήσια έκθεση κινδύνων της Frontex συμβάλλει σημαντικά στην διαδικασία χάραξης πολιτικής και έχει την ίδια σπουδαιότητα με αυτή της υπηρεσίας αξιολόγησης απειλών σχετικά με το σοβαρό και το οργανωμένο έγκλημα της Ευρωπαϊκής Ένωσης (EU SOCTA).

Το κεφαλαίο, επιχειρεί να μελετήσει την αλληλοσυσχέτιση μεταξύ του Λόγου των Θεμελιωδών δικαιωμάτων και αυτού που μεριμνά για την ασφάλεια στην διακυβέρνηση των συνόρων, εξετάζοντας τόσο τις διαδικασίες διαμόρφωσης του γενικότερου πλαισίου επιμόρφωσης των συνοριοφυλάκων στις χώρες της ΕΕ, όσο και τις πρακτικές αξιοποίησης προϊόντων τεχνολογιών αιχμής στα προγράμματα κατάρτισης του Οργανισμού Ευρωπαϊκής Συνοριοφυλακής και Ακτοφυλακής FRONTEX.

Πιο ειδικά, μελετώνται οι σύγχρονες πρακτικές εκπαίδευσης και ιδιαιτερότητες των εξ αποστάσεως βασικών προγραμμάτων κατάρτισης του προσωπικού των ευρωπαϊκών υπηρεσιών συνοριοφυλακής όπου ο Οργανισμός είναι και ο βασικός συντονιστής.

¹⁹⁷ Για τον ορισμό JADs υπήρξε προβληματική. Βλ. <https://www.statewatch.org/news/2016/jul/europol-policy-cycle-joint-action-days-definition-08127-16.pdf> [Πρόσβαση 17/1/2016]

Τέλος, η έρευνα εστιάζει στις επικοινωνιακές προσφερόμενες δυνατότητες των καινοτόμων εφαρμογών ψυχαγωγίας που αξιοποιούνται εντός του πλαισίου θεματικών ενοτήτων της εκπαιδευτικής διαδικτυακής πλατφόρμας Virtual Aula και που είναι αφιερωμένες στην Εκπαίδευση ζητημάτων για τα Θεμελιώδη Δικαιώματα και την Επικοινωνία.

9.1 Η ιστορία του FRONTEX μέσα από το σύνολο των επικοινωνιακών και εκπαιδευτικών του δράσεων από το 2005 έως το 2020 - Διαδικασίες και πρακτικές ενσωμάτωσης των αρχών ΘΔ και των τεχνολογιών αιχμής στο εκπαιδευτικό του πρόγραμμα

Το 2002 και η ανάγκη ενίσχυσης των ελέγχων στα εξωτερικά σύνορα των κρατών μελών εντός της ζώνης Σένγκεν, οδήγησε στην δημιουργία 6 ad-hoc κέντρων τα οποία ορίστηκαν υπεύθυνα για την διαχείριση τους. Από την συγχώνευση αυτών, το 2004 στη Βαρσοβία της Πολωνίας συστάθηκε ο Frontex ως ο «Ευρωπαϊκός Οργανισμός για τη διαχείριση της Επιχειρησιακής Συνεργασίας στα Εξωτερικά Σύνορα των κρατών μελών της Ευρωπαϊκής Ένωσης» (European Agency for the Management of Operational Cooperation at the External Borders of the Member States of the European Union).

Οι δράσεις για την εκπαίδευση του Frontex ξεκίνησε το 2005. Το αρχικό πλαίσιο εκπαίδευσης περιελάμβανε γενικού περιεχομένου εκπαιδεύσεις, συνέδρια και εργαστήρια, με στόχο τόσο την κατάρτιση των συνοριοφυλάκων όσο και την εξειδικευμένη επιμόρφωση εκπαιδευτών.

Μετά το 2008, θεωρήθηκε επιβεβλημένη από την Επιτροπή, η ανάπτυξη από τον Οργανισμό πιο εξειδικευμένων μαθημάτων, κυρίως σε θέματα ευρωπαϊκών και διεθνών κανόνων για το άσυλο, Δικαίου της θάλασσας και Θεμελιωδών Δικαιωμάτων, προκειμένου να επιτευχθεί η πλήρης τήρηση του πλαισίου που αφορούσε τον συντονισμό επιχειρήσεων έρευνας και διάσωσης.¹⁹⁸ Από το 2005 και μετά, οι εμπειρογνώμονες του Οργανισμού συμμετείχαν σε ένα σημαντικό πλήθος συναντήσεων και σεμιναρίων για την τεχνολογία και την έρευνα, από τα οποία και προέκυψε η αρχική ιδέα ανάπτυξης ενός κοινού εκπαιδευτικού εργαλείου για την κατάρτιση των συνοριοφυλάκων και των ακτοφυλάκων στα κράτη μέλη.

¹⁹⁸ Ο οργανισμός FRONTEX : αξιολόγηση και μελλοντική ανάπτυξη - MEMO/08/84 Βρυξέλλες, 13 Φεβρουαρίου 2008 [Πρόσβαση 17/1/2016]

Το 2009 σχεδιάζεται και τίθεται σε λειτουργία σε πιλοτική μορφή η διαδικτυακή πλατφόρμα εκπαίδευσης Virtual Aula με τη συμμετοχή 35 χωρών και 100 εγγεγραμμένων χρηστών (Frontex, General Report 2009). Η πλατφόρμα, προσέφερε κυρίως πρόσβαση σε πληροφορίες σχετικά με τα συστήματα διαχείρισης συνόρων της ΕΕ, των συνδεδεμένων κρατών Σένγκεν και αυτών που εντάσσονταν στο πλαίσιο συνεργασίας της με τον Οργανισμό. Το διαδικτυακό αυτό εργαλείο, αρχικά ήταν προσβάσιμο μόνο από επαγγελματίες υπηρεσιών επιβολής του νόμου και περιελάμβανε βασικές πληροφορίες που ήταν σχετικές με τις υπηρεσίες διαχείρισης συνόρων, την επιχειρησιακή του δράση, την ιστορία και την εσωτερική δομή του, τον τεχνικό εξοπλισμό, την διασύνδεση με άλλους οργανισμούς και υπηρεσίες, επίσημα έγγραφα, εκθέσεις ανάλυσης ρίσκου, τα προγράμματα εκπαίδευσης καθώς και τα στοιχεία επικοινωνίας.

Το 2010 και με απόφαση του διοικητικού συμβουλίου της Frontex, για την παροχή τεχνικών συμβουλών και εξειδικευμένων γνώσεων στο επιτελείο του Οργανισμού, συστάθηκε συγκεκριμένη επιτροπή εμπειρογνομόνων, τα μέλη της οποίας ορίστηκαν από τα κράτη μέλη, οργανώσεις και οργανισμούς. Από τις εργασίες της επιτροπής, προέκυψε ως μηχανισμός παρακολούθησης των δραστηριοτήτων του Οργανισμού στο τομέα των ανθρωπίνων Δικαιωμάτων, η Στρατηγική Θεμελιωδών Δικαιωμάτων (Fundamental Rights Strategy- FRS) και το συναφές σχέδιο δράσης στο οποίο βασίζεται η ετήσια έκθεση προόδου για τον συγκεκριμένο τομέα.

Ως βασικοί πυλώνες της εφαρμογής των διατάξεων του κανονισμού για τον Frontex σχετικά με τα θεμελιώδη δικαιώματα και την επίτευξη των στόχων της στρατηγικής που τα αφορούν, ορίστηκαν το Συμβουλευτικό Φόρουμ και ο υπεύθυνος θεμελιωδών δικαιωμάτων (FRO). Ο Υπεύθυνος Θεμελιωδών Δικαιωμάτων, για τον διορισμό του οποίου, υπεύθυνοι είναι δυο παρατηρητές του διοικητικού συμβουλίου του οργανισμού, υπάλληλοι και ένα τακτικό μέλος του Οργανισμού Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της ΕΕ (FRA,) είναι ανεξάρτητος κατά την άσκηση των καθηκόντων του, εποπτεύει εντός του Οργανισμού και προωθεί τις δράσεις του σχετικά με τη προστασία των ΘΔ. Επιπλέον, συντάσσει και υποβάλλει προς αξιολόγηση την ετήσια έκθεση για τον συγκεκριμένο τομέα προς το διοικητικό συμβούλιο, η οποία στην συνέχεια δημοσιοποιείται.

Την ίδια χρονιά, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ζητά τη γνωμοδότηση της Ευρωπαϊκής Οικονομικής και Κοινωνικής Επιτροπής, για το θέμα της στρατηγικής και αποτελεσματικής εφαρμογής του Χάρτη των Θεμελιωδών Δικαιωμάτων και ένα χρόνο

αργότερα, η τελευταία, διατυπώνει αυστηρή σύσταση σε όλα τα όργανα, υπηρεσίες και οργανισμούς της ΕΕ να δοθεί ιδιαίτερη και περαιτέρω ώθηση στα ζητήματα διασφάλισης υψηλότερου επιπέδου προστασίας των θεμελιωδών δικαιωμάτων (Επίσημη Εφημερίδα ΕΕ, C 376/74, 22.12.2011). Έτσι, τον Οκτώβριο του 2011, ο κανονισμός για τον Frontex τροποποιείται (Επίσημη Εφημερίδα ΕΕ, L 304/1, 22.11.2011, σ.1). Με τον νέο κανονισμό, καλούνται εκπρόσωποι Οργανισμών και πιο συγκεκριμένα, της Ευρωπαϊκής Υπηρεσίας Υποστήριξης για το Άσυλο (EASO), του Οργανισμού Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της ΕΕ (FRA) και της Ύπατης Αρμοστείας του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες (UNHCR), να συμμετάσχουν στην επεξεργασία των αποφάσεων σχετικά με την δημιουργία του Συμβουλευτικού Φόρουμ.

Το 2012 οι παραπάνω εκπρόσωποι μαζί με άλλους των μελών του διοικητικού συμβουλίου του οργανισμού, συμπεριλαμβάνονται πια και επίσημα στην Επιτροπή για ακριβώς αυτήν την εργασία. Ταυτόχρονα, ο FRONTEX, καλείται να αναπτύξει για πρώτη φορά στο εκπαιδευτικό του πρόγραμμα, ειδική κατάρτιση για το προσωπικό του με βασική θεματική σε αυτό το τομέα. Έτσι, το Μάιο του 2012, η επικαιροποιημένη μορφή του κοινού βασικού εκπαιδευτικού προγράμματος για την κατάρτιση βασικού επιπέδου συνοριοφυλάκων (Common Core Curriculum for basic level Border Guard Training), λαμβάνει υπόψη τις εξελίξεις που απορρέουν από τη συνθήκη της Λισαβόνας και του Προγράμματος της Στοκχόλμης, επανεξετάζεται και εστιάζει στην κατάρτιση των βασικών αρχών των Θεμελιωδών Δικαιωμάτων. Στη διαδικασία αυτής της επικαιροποίησης, συμμετείχε: προσωπικό του Οργανισμού, εμπειρογνώμονες των κρατών μελών και συνδεδεμένων χωρών Σένγκεν αλλά και προσωπικό άλλων Οργανισμών, υπηρεσιών συμπεριλαμβανομένων και μη-κυβερνητικών, αφιερωμένων στη προάσπιση και προώθηση των θεμελιωδών δικαιωμάτων (Επίσημη Εφημερίδα ΕΕ, L 304/1, 22.11.2011, σ.2). Επιπλέον, ο Frontex ολοκλήρωσε την ανάπτυξη του τομεακού πλαισίου για τα τυπικά προσόντα για συνοριοφύλακες (SQF), το οποίο και αποτελεί το πρώτο του είδους του στην ΕΕ. Πρόκειται για ένα ευρύ πλαίσιο εκπαίδευσης και κατάρτισης των συνοριοφυλάκων το οποίο εστιάζει στην ενσωμάτωση των αρχών των ΘΔ. Το SQF συμμορφώνεται προς τα εκπαιδευτικά πρότυπα που έχουν καθοριστεί σε επίπεδο ΕΕ στο πλαίσιο των διαδικασιών της Κοπεγχάγης και της Μπολόνια. Εντός αυτού του πλαισίου και σε συνεργασία με τον FRA και την Ύπατη Αρμοστεία, άρχισαν να αναπτύσσονται κύκλοι κατάρτισης προσωπικού του Οργανισμού στον τομέα των ΘΔ.

Το 2012 και σύμφωνα με τις διατάξεις του τροποποιημένου κανονισμού για τον Frontex¹⁹⁹, σε επιχειρησιακό επίπεδο και στο πλαίσιο συμβολής των κρατών μελών με δικούς τους εμπειρογνώμονες και έχοντας ως βασικό την ενίσχυση του οργανισμού, συγκροτήθηκαν οι Ευρωπαϊκές Ομάδες Συνοριοφυλάκων (EBGT). Οι Ευρωπαϊκές ομάδες Συνοριοφυλάκων αναπτύσσονταν στο πλαίσιο κοινών επιχειρήσεων, πιλοτικών σχεδίων και ταχέων επεμβάσεων και εντός τους, συγχωνεύτηκαν οι ομάδες ταχείας επέμβασης στα σύνορα (RABIT teams). Οι Ομάδες ταχείας επέμβασης, συστάθηκαν μετά από αίτημα του Ευρωπαϊκού Συμβουλίου να δημιουργηθεί ένας μηχανισμός «αντιμετώπισης εξαιρετικών περιστάσεων που θέτουν σε κίνδυνο ολόκληρη τη λειτουργία της συνεργασίας Σένγκεν, χωρίς να απειλείται η αρχή της ελεύθερης κυκλοφορίας των προσώπων» (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, COM(2011) 561 τελικό, σ. 2)

Με στόχο την κάλυψη των νέων απαιτήσεων για κοινές επιχειρήσεις, ο FRONTEX, αξιολόγησε το περιεχόμενο και τις πρακτικές εκπαίδευσης των ομάδων ταχείας επέμβασης στα σύνορα (RABIT) και ανέπτυξε νέες μεθόδους εκπαίδευσης για τα μέλη της Ευρωπαϊκής Ομάδας Συνοριοφυλάκων (EBGT members). Μία από αυτές και εντός του πλαισίου κατάρτισης αυτών των ομάδων, είναι ότι εντάχθηκαν μαθήματα σχετικά με τον σεβασμό και την άσκηση των ΘΔ στην πράξη, καθώς και μαθήματα ευαισθητοποίησης ‘σχετικά με πιθανά θύματα διακίνησης λαθρομεταναστών ή της εμπορίας ανθρώπων’. Επιπλέον, οι ειδικότητες των εμπειρογνομόνων (EBGT) επαναπροσδιορίστηκαν, προκειμένου να συμπεριληφθούν κριτήρια επιλεξιμότητας ως προς την κατάρτιση σε θέματα ΘΔ και πρόσβασης στο καθεστώς διεθνούς προστασίας. “ Κατά τον καθορισμό των κοινών προτύπων, δόθηκε έμφαση κυρίως στην διασφάλιση των ατομικών δικαιωμάτων επαναπατρισθέντων, στην ενίσχυση της ασφάλειας των πτήσεων επαναπατρισμού και στην εναρμόνιση των ικανοτήτων των αρμόδιων υπαλλήλων σε όλα τα κράτη μέλη» (Frontex, General Report 2012, σ. 25)

Την ίδια περίοδο, ολοκληρώθηκε η ανάπτυξη ενός ειδικού Εγχειριδίου για εκπαιδευτές, αφιερωμένου στην εκπαίδευση των ΘΔ σε συνοριοφύλακες πρώτης και δεύτερης γραμμής, για την εκπόνηση του οποίου, συνέβαλαν με παρατηρήσεις, αρκετοί οργανισμοί της ΕΕ όπως το Γραφείο Δημοκρατικών Θεσμών και Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων (OHCHR) και η Ύπατη Αρμοστεία των Ηνωμένων Εθνών για τα

¹⁹⁹ Οι νέες διατάξεις προέβλεπαν ότι στις δραστηριότητες του Frontex μπορούν να τοποθετούνται μόνο υπάλληλοι οι οποίοι έχουν διοριστεί από τα κράτη μέλη με σκοπό να στελεχώσουν το διαθέσιμο δυναμικό των ομάδων. Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 304/1, 22.11.2011

ανθρώπινα δικαιώματα (UNHCR)²⁰⁰. Το «Εγχειρίδιο για το μάθημα Θεμελιώδη Δικαιώματα» [Course manual for Frontex Fundamentals Rights trainers], συνιστά έως και σήμερα την βασική διδακτική-μεθοδική κατευθυντήρια γραμμή για το μάθημα των ΘΔ.

Το 2011, η Μονάδα Κατάρτισης του Frontex (Frontex Training Unit), έθεσε σε εφαρμογή ένα έργο που αποσκοπούσε στην ευαισθητοποίηση και στην εξασφάλιση της εναρμονισμένης κατάρτισης (harmonized training) όλων των συνοριοφυλάκων της ΕΕ σχετικά με το σεβασμό των θεμελιωδών δικαιωμάτων, επιδιώκοντας ολοένα και υψηλότερα πρότυπα επαγγελματισμού (aspiring to ever-higher standards of professionalism) ως μέρος μιας Ευρωπαϊκής συνοριοφυλακής κουλτούρας (EU border-guard culture). Το πρώτο βήμα, είναι η δημιουργία του εγχειριδίου εκπαιδευτών θεμελιωδών δικαιωμάτων με βάση το BKM (CCC). (Fundamentals Rights Training For Border Guards 2013, σ. 16).

Το εγχειρίδιο των εκπαιδευτών, αναπτύχθηκε με την ενεργό συμμετοχή μιας διεπιστημονικής ομάδας που αποτελούνταν από εμπειρογνώμονες διαφόρων ΚΜ, καθώς και εμπειρογνώμονες από Διεθνείς Οργανισμούς και άλλες Αρχές της ΕΕ όπως την Ευρωπαϊκή Υπηρεσία Υποστήριξης για το Άσυλο (EASO), τον Οργανισμό Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της ΕΕ (FRA), το Γραφείο του Υπατού αρμοστή των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα του Ανθρώπου (OHCHR), τον Οργανισμό για την Ασφάλεια και τη Συνεργασία στην Ευρώπη (OSCE/ODIHR) και την Ύπατη Αρμοστεία του ΟΗΕ (UNCR)²⁰¹. Το περιεχόμενο του εγχειριδίου, βασίζεται στο σύστημα των Ηνωμένων Εθνών, στο Ευρωπαϊκό σύστημα ανθρωπίνων δικαιωμάτων και σε κατευθυντήριες οδηγίες και συστάσεις διεθνών διακυβερνητικών οργανισμών (IGOs) και κατά κάποιο τρόπο, αποτέλεσε και τον οδηγό της αντίστοιχης θεματικής ενότητας και στην διαδικτυακή εκπαιδευτική πλατφόρμα Virtual Aula για την οποία θα μιλήσουμε παρακάτω.

Εντός αυτού του πλαισίου βελτίωσης των ικανοτήτων μέσω της επιμόρφωσης και της εξειδίκευσης των επαγγελματιών ασφαλείας ο οργανισμός ανέπτυξε ένα από τα πρώτα διαδικτυακά εργαλεία κατάρτισης, αφιερωμένο στον εντοπισμό κλεμμένων οχημάτων, το (ADESVET). Το ADESVET, ενσωματώθηκε στο βασικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα της Frontex, αρχικά σε πιλοτική μορφή και με την συμμετοχή 69 εθνικών εμπειρογνομόνων (ADVESET End-Users Training) (Frontex' Annual Activity Report 2013). Το εργαλείο αυτό, παρείχε ένα μεγάλο εύρος θεωρητικής γνώσης που αφορούσε την αντιμετώπιση της παράνομης διασυνοριακής εμπορίας οχημάτων και

²⁰⁰ Βλ. *Frontex, General Report*, 2012, σ.25

²⁰¹ Βλ. *Frontex, Fundamentals Rights Training for Border Guards*, 2013, σ. 16)

στόχευε στην εκπαίδευση διαδικασιών καταχώρησης του οχήματος, την γνώση των σχετικών εγγράφων και αναλυτικές πληροφορίες για το ίδιο το όχημα.²⁰²

Το 2012, ήταν και το έτος όπου ο Frontex ξεκίνησε πιλοτικά την ανάπτυξη ενοτήτων ηλεκτρονικής μάθησης για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων κατάρτισης, μέρος των οποίων ήταν και ο σχεδιασμός εργαλείου ηλεκτρονικής μάθησης με αντικείμενο τον κώδικα Σένγκεν, καθώς και η ανάπτυξη ενός εργαλείου εκμάθησης της αγγλικής γλώσσας για συνοριοφύλακες.

Πιο συγκεκριμένα, η ψηφιακή αυτή εκπαιδευτική προσομοίωση ελέγχου ατόμων στα σύνορα *Schengen Borders Code E-Learning tool*, η οποία και συνιστά ένα από τα τεχνουργήματα τα οποία εξετάζουμε στην παρούσα μελέτη, είναι αποτέλεσμα της συνεργασίας του Οργανισμού με την XRC Company της οποίας το περιεχόμενο αξιολογήθηκε από την επιστημονική συντονιστική επιτροπή της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (*Frontex Annual Activity Report 2014*, σ. 92). Η πρώτη πιλοτική της έκδοση, αναπτύχθηκε το 2013, με την επίσημη διάθεση της στους επαγγελματίες να ακολουθεί, όπως θα δούμε παρακάτω, τέσσερα χρόνια αργότερα.

Την ίδια αυτή περίοδο [2012-2013] όπου και επικυρώθηκε επίσημα η συνεργασία του οργανισμού με τον ιδιωτικό τομέα για την ανάπτυξη «πιο εκσυγχρονισμένων και οικονομικά αποδοτικών» εργαλείων εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (Βλ. *Frontex General Report 2012*, σ. 24)²⁰³, ανακοινώθηκε και το συμφωνητικό συνεργασίας με τον συγγραφέα Zekarias Kebraed, μετάφρασης και εκμετάλλευσης για εκπαιδευτικούς σκοπούς του βιβλίου του *Hope in My Heart, Freedom on My Mind: Four Years As a Refugee on the Way to Germany* [γνωστό και ως *Paradise Denied: How I Survived the Journey from Eritrea to Europe*] και για το οποίο θα μιλήσουμε παρακάτω (*Frontex Annual Activity Report 2014*, σ. 92)

Το 2014 ανέπτυξε νέα δραστηριότητα ως προς την κατάρτιση διαφόρων πτυχών για τα ΘΔ, στην οποία συμπεριλαμβανόταν, ο σχεδιασμός εξειδικευμένης ενότητας ηλεκτρονικής μάθησης αφιερωμένης στην καταπολέμηση της εμπορίας ανθρώπων (*Frontex General Report*, 2014σ. 64). Οι κατηγορίες των εκπαιδευτικών στόχων του

²⁰² Βλ. *Frontex Annual Activity Report 2011*, σ. 25 και 2013, σ.143

²⁰³ « « *Frontex started the development of e-learning components for the implementation of training activities. This will allow for the more modern and cost-effective delivery of elements of Frontex training. Eventually border guards will be able to attend lectures and use training tools via the Internet, before, during, after, or in some cases even instead of, physically attending a course. Further efforts were made to develop an e-learning tool on the Schengen Borders Code, which will allow border guards to practice border checks in the context of a virtual simulation.* Βλ. *Frontex General Report 2012*, σ. 24

εκπαιδευτικού προγράμματος στο πεδίο των ΘΔ, βασίζονταν κατά πολύ στην ταξινομία του Bloom καθώς προέτρεπε στο να περιλαμβάνουν γνώσεις, δεξιότητες, στάσεις και αξίες.

“Πιο συγκεκριμένα, αναμένεται το προσωπικό να κατανοήσει τις βασικές αρχές των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, να είναι σε θέση να ενσωματώσει τις αρχές των ανθρωπίνων δικαιωμάτων στον τομέα εργασία τους ή να τις εφαρμόσουν στην πράξη με την χρήση ενός “εργαλείου ανάλυσης για τα ανθρωπινά δικαιώματα”²⁰⁴ και τέλος να τις αποδεχτούν ως σχετικές με την εργασία τους (Frontex, General Report, 2014, σ. 66).

Την ίδια περίοδο, αναπτύσσονται στην πλατφόρμα εξειδικευμένες εκπαιδευτικές ενότητες (modules), που επικεντρώνονται σε θέματα κατάρτισης του τομέα των κοινών επιχειρήσεων επιστροφής (Joint Return Operations), των αρμόδιων υπευθύνων για την συνοδεία ατόμων (escort Leaders) και της Ευρωπαϊκής διασυνοριακής συνεργασίας (Joint European Cross Border Cooperation). Το Schengen Borders Code E-Learning tool, το εγχειρίδιο εκπαίδευσης των αξιολογητών Σένγκεν (Training Manual for Schengen Evaluators), το εργαλείο εκμάθησης Αγγλικής Γλώσσας μεσαίου επιπέδου (Mid-level English Language tool) για υπαλλήλους που διεξάγουν έλεγχο στα αεροδρόμια και η μετάφραση του αυτοβιογραφικού βιβλίου « Paradise Denied: How I Survived the Journey from Eritrea to Europe”, του Zekarias Kebraed²⁰⁵, συνιστούν επιπλέον τις πιο σημαντικές εκπαιδευτικές πρακτικές αυτής της περιόδου.²⁰⁶ Στην επίσημη έκδοχή της Γενικής Έκθεσης του 2014 του Frontex ακολουθεί η παρακάτω δήλωση:

Το βιβλίο μιλά για την πραγματική ιστορία του Zekarias Kebraed, ενός νεαρού από την Ερυθραία, που εγκατέλειψε τη χώρα του αναζητώντας καλύτερη ζωή στην Ευρώπη και τελικά του επιτράπη να μείνει στην Γερμανία. Το βιβλίο ενισχύει την εναισθητοποίηση της κατάστασης των παράτυπων μεταναστών (irregular migrants), τις απόψεις τους και τις ανάγκες τους όταν έρχονται σε επαφή με τις δημόσιες αρχές. Το βιβλίο θα χρησιμοποιηθεί στο πλαίσιο των δραστηριοτήτων κατάρτισης των υπαλλήλων της Ευρωπαϊκής Ομάδας Συνοριοφυλάκων όπου υπεύθυνος είναι ο Frontex. (Frontex, General Report 2014, σ. 66)

Το συγκεκριμένο βιβλίο, αποτέλεσε σημαντικό εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς σκοπούς του Οργανισμού (Frontex Annual Activity Report 2014, σ. 92)

²⁰⁴ Το Human-rights analysis tool, είναι ένα εργαλείο για τον εντοπισμό και την εξάλειψη ανισοτήτων σε διάφορους τομείς, μεταξύ άλλων με βάση το φύλο κτλ.

²⁰⁵ Ο Zekarias Kibreab σήμερα, είναι ο δημιουργός του πολύ δημοφιλούς YouTube καναλιού, του Mestyat Betna (“Our Mirror”), το οποίο είναι αφιερωμένο σε θέματα που επικεντρώνονται στην πολιτική και τον πολιτισμό της Ερυθραίας. Επιπλέον, συνοδεύεται από μια πλατφόρμα η οποία στοχεύει στο να παρακινήσει και να ενθαρρύνει καλλιτέχνες της μουσικής, του δράματος και της ποίησης από την περιοχή της Ερυθραίας. Τόσο το βιβλίο του, όσο και οι υπόλοιπες δραστηριότητες του Kibreab, έχουν συμπεριληφθεί σε αρκετές εκθέσεις μη κυβερνητικών οργανώσεων και διεθνών προγραμμάτων όπως η Equal Rights Beyond Borders και το International Refugee Assistance Project (IRAP).

²⁰⁶ Μέχρι το 2014, 1000 αντίτυπα του βιβλίου είχαν ήδη διατεθεί για εκπαιδευτικές δραστηριότητες εντός του Οργανισμού Βλ. Frontex, General Report, 2014, σ. 66

και το βιωματικό περιεχόμενο του συγγραφέα αξιοποιήθηκε εκτενώς στα τεχνουργήματα που εξετάζουμε.

Το 2015 ο οργανισμός αποφάσισε να διαμορφώσει το περιεχόμενο του Εγχειριδίου κατάρτισης των συνοριοφυλάκων για τα θεμελιώδη Δικαιώματα και να το εντάξει ως βασική ενότητα στο ηλεκτρονικό περιβάλλον μάθησης. Επιπλέον, εξέφρασε την αναγκαιότητα ανάπτυξης μεγαλύτερου πλήθους θεματικών [modules] που θα επικεντρώνονται στην επιχειρησιακή δράση ή την ανάλυση κινδύνων (Frontex, General Report 2015, σ. 38), Σε όλες αυτές τις αποφάσεις που αναφέραμε συνέβαλλαν σημαντικά οι παρατηρήσεις και οι προτάσεις του Συμβουλευτικού φόρουμ για τα ΘΔ. Ο σκοπός τους ήταν, η διασφάλιση της ενσωμάτωσης των αρχών των ΘΔ στις δραστηριότητες κατάρτισης του Οργανισμού, στη πιλοτική εκπαίδευση για την επιχειρησιακή δράση των μεσαίου επιπέδου υπαλλήλων Συνοριοφυλακής (Operational Training for EU Mid-Management in Border Guarding και των EBGT ανώτερων υπαλλήλων επιτήρησης χερσαίων συνόρων (EBGT Land Border Surveillance Officer Training.) καθώς επίσης και η υποστήριξη στα Ευρωπαϊκά Προγράμματα κοινής συνεργασίας για την Στρατηγική Διαχείριση των Συνόρων. Ταυτόχρονα με τα παραπάνω, κηρύχθηκε η έναρξη των εργασιών του Συμβουλίου Θεμελιωδών Δικαιωμάτων που αφορούσαν την ουσιαστική συμβολή του στο σχεδιασμό και στην ανάπτυξη του διαδικτυακού διαδραστικού μαθήματος για τα Θεμελιώδη Δικαιώματα. (Βλ. Frontex, General Report, 2015, σ. 39)

Τον Σεπτέμβριο του 2016 η νομική πράξη η οποία θέσπισε τον Οργανισμό καταργήθηκε με τον κανονισμό 2016/1624 EU ²⁰⁷ και ο Frontex μετονομάζεται από «Ευρωπαϊκός Οργανισμός για τη Διαχείριση της Επιχειρησιακής Συνεργασίας στα Εξωτερικά Σύνορα των Κρατών Μελών της Ευρωπαϊκής Ένωσης» σε «Οργανισμό Ευρωπαϊκής Συνοριακής Ακτοφυλακής». Με την νέα του ονομασία, αναλαμβάνει επίσης νέα διευρυμένα καθήκοντα σε συνεργασία με τις εθνικές αρχές που είναι αρμόδιες για τη διαχείριση των συνόρων, συμπεριλαμβανομένων και των σωμάτων ακτοφυλακής που εκτελούν καθήκοντα ελέγχου. Ο νέος κανονισμός, ενίσχυσε ακόμα περισσότερο τον ρόλο του οργανισμού στην αντιμετώπιση του διασυνοριακού εγκλήματος και της τρομοκρατίας και επιπλέον τον έθεσε επίσημα ως υπεύθυνο για την διεξαγωγή των εξειδικευμένων προγραμμάτων κατάρτισης σχετικά με τα

²⁰⁷ Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 251/1, 16.9.2016

καθήκοντα και τις αρμοδιότητες των υπαλλήλων των Ευρωπαϊκής Ομάδων Συνοριοφυλάκων. Με την υποστήριξη των εθνικών εμπειρογνομώνων από τις αρχές επιτήρησης συνόρων των κρατών μελών, οργανισμών της ΕΕ (κυρίως της Ευρωπαϊκής Υπηρεσίας Υποστήριξης για το Άσυλο-EASO και του Οργανισμού Θεμελιωδών Δικαιωμάτων της ΕΕ- FRA), διεθνών οργανισμών (όπως IOM-ΔΟΜ, UNHCR - Ύπατης Αρμοστείας του ΟΗΕ, Συμβούλιο της Ευρώπης) και μη κυβερνητικών οργανώσεων (Γραφείο του Ερυθρού Σταυρού στην ΕΕ (RCEU), Γραφείο Διεθνούς Αμνηστίας στα ευρωπαϊκά Θεσμικά όργανα (ΑΙ-ΕΙΟ)) που συνιστούν το Συμβουλευτικό Φόρουμ της Frontex στα Θεμελιώδη Δικαιώματα (FRONTEx Consultative Forum on Fundamental Rights), ο οργανισμός, επιμελήθηκε εκ νέου πια εργασίες για την ανάπτυξη νέων μαθημάτων και ενημέρωσε τα ήδη υπάρχον εκπαιδευτικό πρόγραμμα σύμφωνα με τις τελευταίες εξελίξεις στο τομέα των θεμελιωδών δικαιωμάτων.

Στο πλαίσιο αυτό αναβάθμισης του εκπαιδευτικού περιεχομένου και από την συνεργασία του επιθεωρητή για τα Θεμελιώδη Δικαιώματα (Frontex Fundamental Rights - FRO), προέκυψε η έκθεση «Εκτίμηση των Εκπαιδευτικών Αναγκών» (Training Needs Assessment –TNA 2016 Report). Οι Εθνικοί Συντονιστές για την κατάρτιση κλήθηκαν σε μια ετήσια συνάντηση με θέμα τις εκπαιδευτικές ανάγκες, όπου το σύστημα διαχείρισης της μάθησης μέσω της διαδικτυακής ηλεκτρονικής πλατφόρμας έγινε επίσημα αποδεκτό. Επιπλέον, ανακοινώθηκε η ανάπτυξη μιας σειράς μαθημάτων αφιερωμένων αποκλειστικά στην Εκπαιδευτική Τεχνολογία και δόθηκε περαιτέρω καθοδήγηση σχετικά με τον σχεδιασμό του εκπαιδευτικού διαδικτυακού περιεχομένου, την λειτουργικότητα και την συντήρηση του λογισμικού διαχείρισης μάθησης (Moodle) που υποστήριζε την V-Aula. Κατά την διάρκεια του έτους λοιπόν, το εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εμπλουτίστηκε με διαδικτυακά σεμινάρια και πολλαπλά ψηφιακά εργαλεία.

Το Μάρτιο του ίδιου έτους, στα κεντρικά γραφεία του Οργανισμού και με την παρουσία εκπροσώπων των κρατών μελών και κρατών συνδεδεμένων με την Σένγκεν, ανακοινώνεται επίσημα πια η διάθεση της προσομοίωσης ελέγχου ατόμων στα σύνορα «Schengen Borders Code eLearning Tool» (SBCLT) (*Frontex Annual Activity Report*, 2016, σ. 30)

Το επόμενο έτος, ο Οργανισμός και η ειδική μονάδα κατάρτισης (Frontex Training Unit - TRU) που είχε συσταθεί από το προηγούμενο, αφιερώθηκε τόσο στην αναβάθμιση των υποδομών και υπηρεσιών ηλεκτρονικής μάθησης, όσο και στην

ανάπτυξη νέων πρακτικών επικοινωνίας προσανατολισμένης στην δημόσια σφαίρα σχετικά με την δράση και τον νέο χαρακτήρα του FRONTEX, όπως αυτός είχε οριστεί από τον νέο κανονισμό. Η ιστοσελίδα του Οργανισμού εμπλουτίστηκε με υλικό που παρήγαγε το Γραφείο Τύπου και για πρώτη φορά δίνεται έμφαση στην οπτική επικοινωνία, ως μέρος μιας στρατηγικής, σαφώς πιο ανθρωποκεντρικής που δίνει έμφαση στο κοινό. Ως αποτέλεσμα, η πληροφορία για τον Οργανισμό αποφασίστηκε να παρέχεται κυρίως μέσω ενός αρκετά μεγάλου συνόλου μικρών βίντεο, γραφημάτων και κινούμενων εικόνων (short animated stories) (Frontex, Annual Activity Report, 2017, σ. 39). Αυτή η πρακτική επηρέασε άμεσα και την μορφή του εκπαιδευτικού περιεχομένου και ο Οργανισμός φανέρωσε ξεκάθαρα την πρόθεση του προς μια πολυτροπική πια διδακτική κατεύθυνση.

Το ετήσιο συνέδριο για την κατάρτιση (Annual Training Conference), που διεξήχθη το 2018 με τη συμμετοχή αντιπροσώπων των Frontex, Οργανώσεων Ευρωπαϊκής Συνοριακής και Ακτοφυλακής, συνεργαζόμενων Υπηρεσιών και Οργανισμών αλλά και των Ηνωμένων Πολιτειών, επικεντρώθηκε στο θαλάσσιο τομέα. Οι σημαντικότερες εξελίξεις στον τομέα της κατάρτισης περιελάμβανε την εφαρμογή ενός πιλοτικού συστήματος διασφάλισης ποιότητας για την εκπαίδευση (QA) η οποία ξεκίνησε στις αρχές του έτους. Ο FRONTEX, για πρώτη φορά, συνεργάστηκε με μια ανεξάρτητη υπηρεσία, η οποία ανέλαβε την αξιολόγηση της μονάδας κατάρτισης του οργανισμού εστιάζοντας στις υπάρχουσες πολιτικές και διαδικασίες διασφάλισης ποιότητας, την ανάπτυξη νέων μηχανισμών για αυτήν, αλλά και στο σχεδιασμό των μαθημάτων, στο τρόπο παράδοσης και αξιολόγησης τους. Πρωταρχικός σκοπός αυτής της συνεργασίας ήταν το συνολικό πρόγραμμα του Οργανισμού να είναι απόλυτα συνεπές ως προς τις οδηγίες και τις βέλτιστες πρακτικές της ΕΕ όσον αφορά την απόκτηση των απαιτούμενων επαγγελματικών ικανοτήτων (Frontex, Annual Activity Report, 2018, σ.44). Στο τέλος του έτους, η εκπαιδευτική πλατφόρμα Aula αντικαταστάθηκε από μια ανανεωμένη έκδοση (Aula 2.0), η οποία παρείχε νέες δυνατότητες συνεργασίας, και επικοινωνίας στα μέλη της κοινότητας των συνοριοφυλάκων. Προστέθηκαν επιπλέον 13 νέα μαθήματα και 14 νέα εγχειρίδια ως υποστηρικτικό εκπαιδευτικό υλικό.

Το 2019, ο υποστηρικτικός ρόλος του Οργανισμού ενισχύθηκε περαιτέρω και συστάθηκε ένα νέο πια πλαίσιο συνεργασίας μεταξύ των κρατών μελών και των διασυνδεδεμένων εκτός ΕΕ (συμπεριλαμβανομένων και αυτών του καταλόγου των τρίτων χωρών). Εκτός από το νέο του ρόλο ως ο βασικός συντονιστής των

επιχειρήσεων για τη διαχείριση των συνόρων, ορίστηκε ως ο αποκλειστικός και βασικός διοργανωτής δραστηριοτήτων κατάρτισης των αρμόδιων υπηρεσιών τους παρέχοντας επιπλέον, εκτός από τη βασική εκπαίδευση που αφορά τα επιχειρησιακά καθήκοντα και τις αρμοδιότητες των αρμόδιων υπαλλήλων, ειδική κατάρτιση πάνω στο σχετικό ενωσιακό διεθνές δίκαιο και στα ΘΔ σε συνεργασία με διεθνείς οργανισμούς όπως IOM, UNHCR, ICMPD, UNODC και INTERPOL (Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 251/1, 14.11.2019, Άρθρο 68). Όπως ακριβώς υποστήριξε και η εθνογραφική μελέτη της Mountz (2010) για τις πρακτικές επιτήρησης των συνόρων, τα κράτη ποτέ δεν ενεργούν μόνα τους και συνήθως μαθαίνουν το ένα από τα άλλο.

Το 2019, η εκπαίδευση για θέματα σχετικά με τα ΘΔ αποτελούσε πια αναπόσπαστο κομμάτι του σχεδιασμού εξειδικευμένης κατάρτισης. Η ανάγκη για συμμόρφωση στα ΘΔ υπογραμμίστηκε σε όλες τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες και αποτέλεσε σημαντικό μέρος των συζητήσεων σχετικά με τα αναμενόμενα αποτελέσματα των εκπαιδευτικών πρακτικών. Εκείνη τη χρονιά, η θεματική αυτή ενσωματώθηκε στο κύκλο μαθημάτων βασικής προ-κατάρτισης τον οποίο υποχρεούνται έως και σήμερα να παρακολουθούν όλα τα μέλη του προσωπικού που συμμετέχουν στις κοινές επιχειρήσεις του FRONTEX (Frontex joint operations).

Όπως διατυπώθηκε και επίσημα, ο στόχος των σχετικών με τα ΘΔ ενοτήτων, *«είναι η παροχή γνώσης στους συμμετέχοντες, βασικών πτυχών για τα θεμελιώδη δικαιώματα, τα οποία σχετίζονται με τα καθήκοντα και τις εξουσίες τους(their tasks and powers)* (Frontex, General Report, 2019, σ.56). Η νέα προσέγγιση ενσωμάτωσης του εκπαιδευτικού υλικού γύρω από τον τομέα αυτό, όπου συνιστά πια βασικό κύκλο μαθημάτων, έχει σαν στόχο σύμφωνα πάντα με τον οργανισμό, στο να συμβάλλει στην κατανόηση όλων, ότι η γνώση για τα ΘΔ αφορά όλες τις διαδικασίες και τα στάδια ελέγχου στα σύνορα και ότι η προστασία αυτών πρέπει να προωθείται από όλα τα μέλη της κοινότητας των Ευρωπαϊκών Ομάδων Συνοριοφυλακής και Ακτοφυλακής.

Μέσω μια προσπάθειας από μέρους του Οργανισμού να επιτευχθεί μια πιο ολιστική προσέγγιση στην μάθηση, το συγκεκριμένο περιεχόμενο, παρέχεται στους εκπαιδευόμενους μέσω προσαρμοσμένων στις απαιτήσεις της κατάρτισης εκπαιδευτικών πακέτων [tailored training packages], τα οποία περιλαμβάνουν όλο το σχετικό υλικό και εργαλεία που συμβάλουν στην βελτίωση των δεξιοτήτων και ικανοτήτων τους. Σύμφωνα με τον Frontex, η ανάπτυξη αυτών των πακέτων εκπαίδευσης που εμπεριέχουν γνώση ζητημάτων για τα ΘΔ και η οποία σχετίζεται με

τις επιχειρησιακές δράσεις, συνιστά μια από τις πιο βασικές πρακτικές ενίσχυσης της επαγγελματικής κατάρτισης των υπαλλήλων του Οργανισμού (Frontex, General Report 2019, σ.58).

Μέχρι το τέλος του έτους, 466 εκπαιδευόμενοι ολοκλήρωσαν μέσω της διαδικτυακής εκπαιδευτικής πλατφόρμας το κύκλο μαθημάτων Βασικής προ-κατάρτισης. Σύμφωνα με μια διαδικασία αξιολόγησης βασισμένης σε ερωτηματολόγια, έλαβε με κλίμακα 1-5 δείκτη ικανοποίησης, 4.5. Αντίστοιχα με 4.3 αξιολογήθηκε το Schengen Borders code online training από 316 συμμετέχοντες. (Frontex, General Report, 2019)

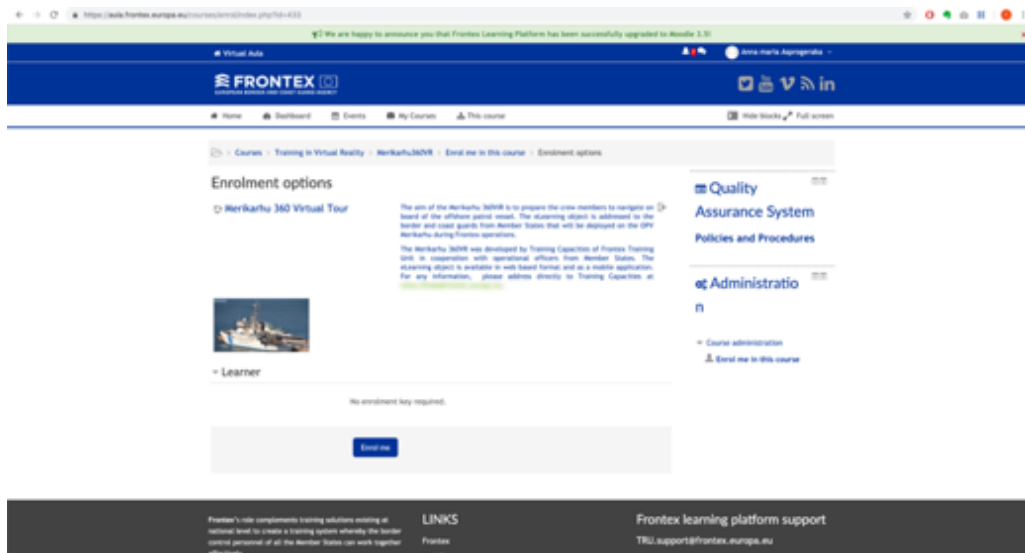
Η επέκταση της λειτουργικότητας της εκπαιδευτικής πλατφόρμας, η αναβάθμιση των προϊόντων και υπηρεσιών, οι αναβαθμισμένες δυνατότητες συλλογής και αναφοράς δεδομένων και στοιχείων, τα καινοτόμα συστήματα διαχείρισης εγγράφων σε ψηφιακά συνεργατικά περιβάλλοντα (collaborative document management) και οι πολυμεσικές εφαρμογές κατάρτισης, αποτέλεσαν κάποια από τα βασικότερα επιτεύγματα του Frontex για το 2019. Έως το τέλος του 2019, η εκπαιδευτική πλατφόρμα, συνέβαλε στην βελτίωση του προγραμματισμού και της αξιολόγησης σε περισσότερες από 380 δραστηριότητες που συντόνισε ο οργανισμός με την συμμετοχή 4200 μελών της κοινότητας συνοριοφυλάκων από όλη την Ευρώπη (Frontex, General Report, 2019:62). Έως και σήμερα, η Aula 2.0 συνιστά ένα ολοκληρωμένο πια περιβάλλον σύνθεσης και διανομής εκπαιδευτικού περιεχομένου (βλ. Εικόνες 38 και 39) και αποτελεί για τον Οργανισμό, ένα πολύ σημαντικό εργαλείο της στρατηγικής του να ανταποκριθεί στην απαίτηση της ΕΕ ως ο βασικός υπεύθυνος για την διασφάλιση μιας κοινής εκπαιδευτικής κουλτούρας σχετικά με την επιμόρφωση συνοριοφυλάκων σε ευρωπαϊκό επίπεδο.

Εικόνα 37 Η αρχική έκδοση της εκπαιδευτικής πλατφόρμας Virtual Aula (2014-2018) και η σελίδα του προφίλ του χρήστη



Σημείωση: 25 Η ενότητα Training φιλοξενούσε βασικές πληροφορίες κυρίως δια ζώσης εκπαιδευτικών μαθημάτων και workshops

Εικόνα 38 Στιγμιότυπο της επανασχεδιασμένης από το 2019 διεπαφής της Virtual Aula



Σημείωση: 26 Τρόπος εμφάνισης της σελίδας με τη δυνατότητα εγγραφής του χρήστη σε web based VR εκπαιδευτική εφαρμογή

Το περιεχόμενο και οι ποιότητες των σύγχρονων ψηφιακών εκπαιδευτικών τεχνολογιών που υιοθετούνται και που αφορούν ένα ευρύ φάσμα εφαρμογών, υπακούουν με απόλυτη συνέπεια στην Ευρωπαϊκή πολιτική προώθησης μιας κοινής επιχειρησιακής κουλτούρας η οποία εστιάζει στην προετοιμασία ανάπτυξης επαγγελματικών δεξιοτήτων για την αντιμετώπιση έκτακτων αναγκών. Όπως θα δούμε παρακάτω, το πλαίσιο αντιμετώπισης έκτακτων αναγκών κατάρτισης, αφορά την

ανάπτυξη επαγγελματικών δεξιοτήτων των επαγγελματιών, τη θεωρητική και τη πρακτική εκπαίδευση διαστάσεων της διαπολιτισμικής επικοινωνίας και της παιδαγωγικής των ΘΔ, κυρίως μέσω φυσικών, όσο και ψηφιακών προσομοιώσεων επιχειρησιακών αποστολών που σχετίζονται *«με τη χρήση βίας, όπλων, πυρομαχικών και εξοπλισμού,»* ή τις *«εργασιακές συνθήκες υψηλής πίεσης»*²⁰⁸.

Το γενικότερο επικοινωνιακό μοντέλο του οργανισμού περιλαμβάνει στοιχεία διπλωματίας και πειθούς που αποσκοπούν στην κοινοποίηση των αντιλήψεων του στην κοινή γνώμη. Ως οργανισμός που θεωρείται υπεύθυνος για την αντιμετώπιση ζητημάτων ασφάλειας, ο οποίος συχνά *«απειλείται»* και ο ίδιος από την κριτική που του ασκείται (βλέπε Leonard 2010, σ. 32)²⁰⁹, επιχειρεί να ανταποκριθεί στρατηγικά στο πλαίσιο της επικοινωνίας σε πολλαπλά επίπεδα. Σε οργανωτικό επίπεδο, αυτές οι *επικοινωνιακές κρίσεις*, απειλούν με την σειρά τους, τους στόχους που πρέπει να επιτευχθούν για να επιβιώσει ο οργανισμός (βλ. Ulmer, Sellnow, & Seeger, 2003) Οι καινοτόμες εφαρμογές τις οποίες υιοθετεί, το πλαίσιο όπου τις εντάσσει και οι δηλώσεις γύρω από αυτές, μοιάζει να συμβάλλουν καθοριστικά στην διατήρηση και της δικής του, *ασφάλειας*.

Η εκπαίδευση, η καινοτομία και τα ΘΔ συνιστούν από τις πιο βασικές ενότητες της ετήσιας έκθεσης δραστηριοτήτων του Οργανισμού την οποία, ο Executive Director, συντάσσει και υποβάλλει προς αξιολόγηση στο διοικητικό συμβούλιο. Το αργότερο της 1^η Ιουλίου κάθε έτους, η έκθεση και η αξιολόγηση της, διαβιβάζεται στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, στο Συμβούλιο και στο Ευρωπαϊκό Ελεγκτικό Συνέδριο (ΕΕΣ)²¹⁰ Η σπουδαιότητα αυτής της έκθεσης, είναι εμφανής από την πρόσφατη αξιολόγηση και δηλώσεις του Ελεγκτικού Συνεδρίου, περί αναποτελεσματικότητα του Οργανισμού στο νέο επιχειρησιακό ρόλο που του έχει δοθεί από το 2016 και όπως ακριβώς περιγράψαμε παραπάνω, σχετικά με τις αρμοδιότητες παροχής υποστήριξης σε κράτη μέλη και τις συνδεδεμένες χώρες Σένγκεν στη διαχείριση των εξωτερικών συνόρων της ΕΕ²¹¹

²⁰⁸ Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 251/1, 14.11.2019

²⁰⁹ Το 2010, ο Frontex δέχτηκε σφοδρή κριτική για τον τρόπο διεξαγωγής των συνοριακών ελέγχων από οργανισμούς και μονάδες υπέρ των δικαιωμάτων των μεταναστών (βλ. και Leonard 2010, σ. 32)

²¹⁰ Frontex, Management Board Decision 34/2021 of 16 June 2021

²¹¹ Βλ. <https://www.naftemporiki.gr/story/1735719/gia-anapotelesmatikotita-katigorei-tin-frontex-to-europaiko-elegktiko-sunedrio>

9.2 Η θέση των διαδραστικών τεχνουργημάτων στον κοινό βασικό κορμό μαθημάτων για την κατάρτιση συνοριοφυλάκων (CCC)

Η διαδικασία προσδιορισμού των αναγκών κατάρτισης αποτελεί βασικό παράγοντα στην οργάνωση εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Ο ορισμός αυτών των αναγκών αποτελεί δύσκολη πρακτική, καθώς όπως είδαμε συνδέεται άμεσα με τη συνεχή προσπάθεια των παραγόντων που σχετίζονται με καταστάσεις κρίσεως και *έκτακτης ανάγκης για ασφάλεια*, να εμπλακούν και να ρυθμίσουν τις παραμέτρους του πλαισίου αντιμετώπισης τους.

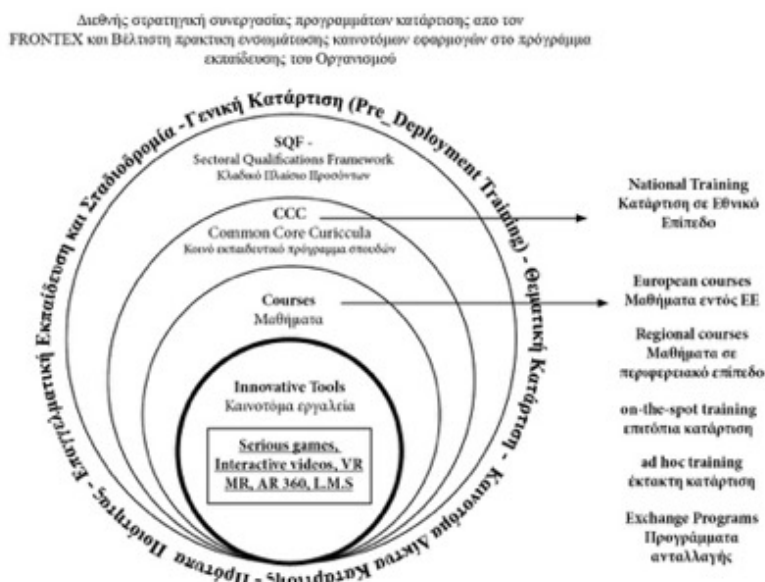
Έως και πριν λίγα χρόνια, η έκθεση δραστηριοτήτων και ανάλυσης αναγκών κατάρτισης (Training Needs Assessment – TNA)²¹² που υποβάλλονταν από τον Οργανισμό στο Συμβούλιο και την Επιτροπή, συνιστούσε ένα από τα βασικότερα εργαλεία ανάπτυξης του Κοινού Βασικού Κορμού Μαθημάτων για την εκπαίδευση των συνοριοφυλάκων (Common Core Curriculum CCC). Τα τελευταία χρόνια, αυτόν το ρόλο τον κατέχει η έκθεση της Ευρωπαϊκής Στρατηγικής για την αξιολόγηση των αναγκών κατάρτισης (EU Strategic Training Needs Assessment - EU-STNA), η οποία συντάσσεται από την Ευρωπαϊκή Αστυνομική Ακαδημία CEPOL και είναι αποτέλεσμα μιας πολύπλοκης σε διαδικασία συνεργασίας της Ευρωπαϊκής Επιτροπής με τα κράτη μέλη, την Frontex και την Europol.²¹³ Το σύνολο των επιμορφωτικών προγραμμάτων του οργανισμού, βασίζεται στις δράσεις προτεραιότητας των σχεδίων ανάπτυξης δυνατοτήτων (Capability Development Plan (CDP) της ΕΕ και ενσωματώνει σημαντικό πλήθος εργαλείων που κάνουν χρήση εκπαιδευτικών τεχνολογιών αιχμής και καινοτόμων εφαρμογών. (Γράφημα 19)

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα διακρίνεται σε διάφορα επίπεδα και φάσεις. Το κάθε ένα από αυτά, συνοδεύεται από διαδικασίες αξιολόγησης που επιτρέπουν, τόσο στους εκπαιδευόμενους να εκτιμήσουν την πρόοδο τους ανά τομέα, όσο και στους εκπαιδευτές, την αποτελεσματικότητα της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

²¹² Η έκθεση επιχειρησιακών αναγκών της Frontex, περιλάμβανε το πλαίσιο κατάρτισης και τους θεματικούς τομείς στα εκπαιδευτικά ιδρύματα συνοριοφυλακής και ακτοφυλακής τόσο εντός της ΕΕ όσο και στις χώρες εταίρους.

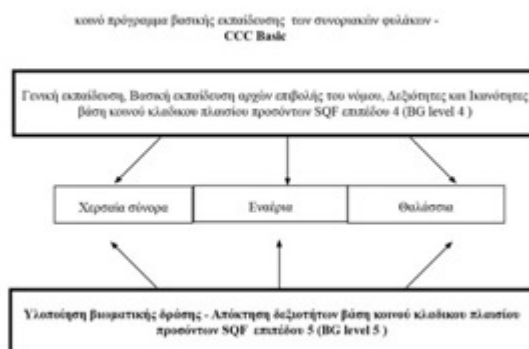
²¹³ <https://www.cepol.europa.eu/education-training/our-approach/types-learning/eu-stna>

Γράφημα 19. Η θέση των διαδραστικών τεχνουργημάτων εντός του γενικότερου πλαισίου εκπαίδευσης του Οργανισμού Frontex



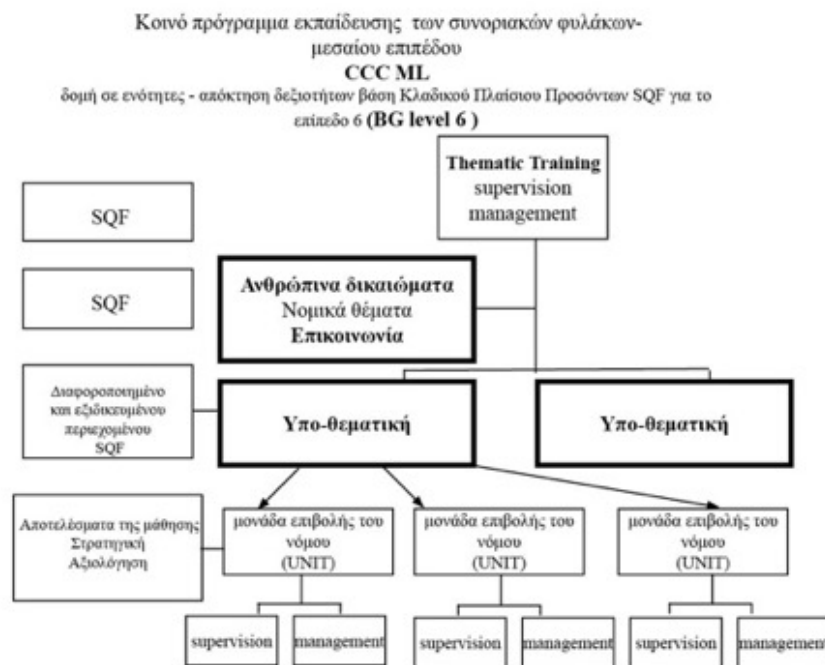
Στο πρώτο επίπεδο εκπαίδευσης (CCC- Basic) περιλαμβάνεται ένα πλήθος διαφόρων ενοτήτων βασικής εκπαίδευσης για επιχειρήσεις επιτήρησης θαλάσσιων, εναέριων και χερσαίων συνόρων (Γράφημα 20). Το αμέσως επόμενο (CCC Mid-level), συνδέεται στενά με την Επιχειρησιακή εκπαίδευση για αξιωματικούς μεσαίου επιπέδου, σε ανώτερα δηλαδή στελέχη, τα οποία ήδη έχουν ολοκληρώσει την εκπαίδευσή του βασικού εκπαιδευτικού προγράμματος (CCC basic).

Γράφημα 20. Σχηματική αναπαράσταση του στόχου της Βασικής εκπαίδευσης CCC-Basic για την απόκτηση προσόντων SQF BG από το επίπεδο 4 στο 5



Το πρόγραμμα είναι δομημένο σε θεματικές ενότητες, μία εκ των οποίων και ως βασική, είναι αυτή περί Θεμελιωδών Δικαιωμάτων η οποία εντάσσεται στο κύκλο των διαδικτυακών μαθημάτων Βασικής προ-κατάρτισης (Basic pre-deployment online courses) (Frontex General Report 2019, σ. 57) (Γράφημα 21)

Γράφημα 21. Σχηματική αναπαράσταση του στόχου της Εκπαίδευσης μεσαίου επιπέδου CCC-mid level για την απόκτηση προσόντων SQF BG επιπέδου 6. Η θέση του επιπέδου κατάρτισης για ζητήματα ΘΔ και Επικοινωνιακών δεξιοτήτων.



9.3 Η στρατηγική εκπαίδευσης του Frontex στα θεμελιώδη δικαιώματα, ως βασικό εργαλείο πολιτικής της “ευρωπαϊκής αλληλεγγύης”

Το 2019, η θέσπιση του Μόνιμου Σώματος της Ευρωπαϊκής Συνοριοφυλακής και Ακτοφυλακής (European Border and Coast Guard Standing Corps), συνιστά μια από τις πιο βασικές εξελίξεις στην ευρωπαϊκή προσέγγιση διαχείρισης συνόρων της ΕΕ. Ο ρόλος που δόθηκε στον Frontex, ως ο βασικός υπεύθυνος των προγραμμάτων κατάρτισης των μελών του Μόνιμου σώματος της ΕΕ, κατέδειξε μια πολύ σημαντική τομή στον τομέα εκπαίδευσης των επαγγελματιών ασφαλείας γενικότερα. Όπως θα δούμε οι βασικές εκπαιδεύσεις, κυρίως για τις διαδικασίες εκούσιας ή αναγκαστικής επιστροφής που παρέχονται στο Μόνιμο Σώμα, εναρμονίζονται πλήρως με τα κοινά προγράμματα του Frontex, συνάδουν με αυτές που παρέχονται από τα ΚΜ και δίνουν

ιδιαίτερη έμφαση στην σημασία της κατάρτισης αφιερωμένης στις *κοινές αξίες*, στην *κοινή ευρωπαϊκή κουλτούρα* και στα ζητήματα θεμελιωδών δικαιωμάτων.

Η ευρωπαϊκή διάσταση αυτών των προγραμμάτων, υποστηρίζεται επιπλέον από τις νομικές και «ηθικές» ευθύνες του οργανισμού, να διασφαλίσει ότι τα μέλη του σώματος είναι πλήρως εκπαιδευμένα για την εκτέλεση των καθηκόντων τους. Για την παρούσα διατριβή, ο τρόπος εξέλιξης του Οργανισμού, ως ο βασικός συντονιστής αυτών των προγραμμάτων είναι εξαιρετικά σημαντικός, καθώς συμβάλλει στην κατανόηση των εκπαιδευτικών εργαλείων που παρήγαγε αλλά και των νοημάτων που ήθελε να προωθήσει εντός αυτού του πλαισίου.

Επανερχόμαστε λοιπόν, στο 2018, όπου η Ευρωπαϊκή Επιτροπή απευθύνει αίτημα στο Ευρωπαϊκό Συμβούλιο να εξετάσει την πρόταση μιας σειράς εξαιρετικά σημαντικών αλλαγών για τον Οργανισμό. Ένας από τους βασικούς στόχους και όραμα της Επιτροπής διατυπώνεται επίσημα ως εξής:

Ο κανονισμός για την Ευρωπαϊκή Συνοριοφυλακή και Ακτοφυλακή, που θεσπίστηκε στον απόηχο της μεταναστευτικής κρίσης του 2015 σε χρόνο ρεκόρ, τέθηκε σε ισχύ στις 6 Οκτωβρίου 2016.²¹⁴ Ωστόσο, για να εξασφαλιστεί, στο πλαίσιο μιας ολοκληρωμένης προσέγγισης της μετανάστευσης, ο αποτελεσματικός έλεγχος των εξωτερικών συνόρων της ΕΕ και να επιτευχθεί η αποτελεσματικότερη επιστροφή των παράτυπων μεταναστών, απομένουν ακόμα να γίνουν πολλά. [...] Η Ευρωπαϊκή Συνοριοφυλακή και Ακτοφυλακή θα πρέπει, αφενός, να αποτελεί από παράδειγμα ευρωπαϊκής αλληλεγγύης με διαθεσιμότητα επιχειρησιακής αποστολής όπου υπάρχει ανάγκη και, αφετέρου, να ενισχύει την προστασία των κοινών εξωτερικών συνόρων της Ένωσης.
(Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2018/0330(COD), παρ. 1)

Στη συγκεκριμένη πρόταση, θεσπίζεται ο *σχεδιασμός της ανάπτυξης ικανοτήτων*, ένας μηχανισμός που στην ουσία αποσκοπεί στην αντιμετώπιση και τη σύγκλιση των μακροπρόθεσμων σχεδίων των ΚΜ και του Οργανισμού. Πιο συγκεκριμένα, ο μηχανισμός αυτός έχει ως σκοπό:

..τον προσδιορισμό ευκαιριών στους τομείς της εκπαίδευσης και κατάρτισης, της τεχνικής και επιχειρησιακής τυποποίησης, των ομαδοποιημένων προμηθειών εξοπλισμού και της έρευνας και ανάπτυξης. Ο οργανισμός θα αποκτήσει νέες ικανότητες για τη στήριξη των ιδιαίτερων αναγκών των κρατών μελών· θα διαδραματίσει επίσης βασικό ρόλο στον συντονισμό της ανάπτυξης ικανοτήτων για το σύνολο της Ευρωπαϊκής Συνοριοφυλακής και Ακτοφυλακής. (ό. π.)

Οι διαδικασίες σχεδιασμού της ανάπτυξης ικανοτήτων είναι και αυτές που οδηγούν στην κατάρτιση του *χάρτη πορείας* για την ανάπτυξη ικανοτήτων της Ευρωπαϊκής Συνοριοφυλακής και Ακτοφυλακής. Αυτός ο *χάρτης πορείας*, παράσχει κύριες στρατηγικές κατευθύνσεις, οδηγεί στη κατάρτιση σχεδίων σύναψης συμβάσεων

²¹⁴ Βλ. Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 251/1, 16.9.2016, σ. 1.

και τεχνολογικών χαρτών πορείας και λαμβάνεται σημαντικά υπόψη κατά τον προγραμματισμό των μέσων της ΕΕ για την στήριξη των επιχειρησιακών και ερευνητικών δραστηριοτήτων που σχετίζονται με τον τομέα της ολοκληρωμένης διαχείρισης των συνόρων.

Αμέσως την επόμενη χρονιά, το 2019 και με τον νέο κανονισμό για την Ευρωπαϊκή Συνοριοφυλακή και Ακτοφυλακή, το Συμβούλιο ενέκρινε τη συμφωνία ενίσχυσης της Ακτοφυλακής στα ΚΜ, σημαντικό μέρος της οποίας, αποτέλεσε η απόφαση για την συγκρότηση - έως και το 2027-, ενός Μόνιμου Σώματος 10000 συνοριοφυλάκων και εμπειρογνομόνων σε θέματα επιχειρήσεων επιστροφής. (Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 251/1, 14.11.2019, άρθρο. 5, σ.2 και σ.101).

Στον ίδιο κανονισμό και εντός του πλαισίου κοινής ευρωπαϊκής νοοτροπίας που προωθείται, ορίστηκε και ο νέος ρόλος του Οργανισμού στο τομέα της εκπαίδευσης.

Ο Οργανισμός, λαμβάνοντας υπόψη τον χάρτη πορείας για την ανάπτυξη ικανοτήτων [...]και σε συνεργασία με τους αρμόδιους φορείς εκπαίδευσης των κρατών μελών, και, όπου αρμόζει, την EASO, τον FRA, τον Ευρωπαϊκό Οργανισμό για τη λειτουργική διαχείριση μεγάλης κλίμακας συστημάτων πληροφορικής στον Χώρο Ελευθερίας, Ασφάλειας και Δικαιοσύνης (eu LISA) και τον Ευρωπαϊκό Οργανισμό για την Εκπαίδευση Επιβολής του Νόμου (CEPOL), αναπτύσσει συγκεκριμένα εργαλεία εκπαίδευσης, συμπεριλαμβανομένης ειδικής εκπαίδευσης στην προστασία των παιδιών και άλλων ατόμων σε ευάλωτη κατάσταση. Το περιεχόμενο της εκπαίδευσης λαμβάνει υπόψη εκείνα τα ερευνητικά αποτελέσματα και τις βέλτιστες πρακτικές που ενδιαφέρουν. Ο Οργανισμός παρέχει στους συνοριοφύλακες, τους ειδικούς σε θέματα επιστροφής, τους συνοδούς επιστροφής, τους παρατηρητές αναγκαστικής επιστροφής, τους παρατηρητές θεμελιωδών δικαιωμάτων και το λοιπό αρμόδιο προσωπικό που είναι μέλη του μόνιμου σώματος, εξειδικευμένη εκπαίδευση σχετική με τα καθήκοντα και τις αρμοδιότητές τους. Ο Οργανισμός διεξάγει τακτικές ασκήσεις με τους εν λόγω συνοριοφύλακες και άλλα μέλη ομάδων, σύμφωνα με το πρόγραμμα εξειδικευμένης εκπαίδευσης που καθορίζεται στο ετήσιο πρόγραμμα εργασίας του Οργανισμού(Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 251/1, 14.11.2019, σ.60)

Ο Οργανισμός λοιπόν, σε συνεργασία με όλους του παραπάνω φορείς, καλείται να εξασφαλίσει στα μέλη του μόνιμου και λοιπού προσωπικού που νομιμοποιείται να ασκήσει καθήκοντα συνοριακής φύλαξης, εκπαίδευση που αφορά: Α) τη διεκπεραίωση καθηκόντων από το προσωπικό για τα οποία απαιτούνται εκτελεστικές αρμοδιότητες όπως: εξακρίβωση ταυτότητας και ιθαγένειας προσώπων συμπεριλαμβανομένης της αναζήτησης στοιχείων στις οικείες εθνικές βάσεις δεδομένων αλλά και της Ένωσης, διαδικασίες ελέγχου προϋποθέσεων εισόδου και ταυτοποίησης ταξιδιωτικών εγγράφων στα συνοριακά σημεία διέλευσης²¹⁵ - συμπεριλαμβανομένων των ενεργειών έγκρισης/άρνησης εισόδου -, επιχειρησιακές δράσεις για την καταπολέμηση του

²¹⁵ Βάση του κανονισμού (ΕΕ) 2016/399, Άρθρο 14.

διασυνοριακού εγκλήματος και τη λήψη μέτρων, επεξεργασία βιομετρικών δεδομένων και εκτέλεση διαδικασιών αναγκαστικής επιστροφής υπηκόων τρίτων χωρών²¹⁶ και Β) τα υψηλότερα πρότυπα συμμόρφωσης όλων των παραπάνω καθηκόντων του προσωπικού με τις διατάξεις περί θεμελιωδών δικαιωμάτων²¹⁷.

Πιο συγκεκριμένα, αναλαμβάνει την επαρκή κατάρτιση σχετικά με το συναφές ενωσιακό και διεθνές δίκαιο, περιλαμβανομένων των θεμελιωδών δικαιωμάτων, τη πρόσβαση σε διεθνή προστασία, τις κατευθυντήριες γραμμές προς τις κατάλληλες διαδικασίες ατόμων που ζητούν διεθνή προστασία, την αντιμετώπιση των ειδικών αναγκών των ασυνόδευτων ανηλίκων, θυμάτων εμπορίας ανθρώπων, ατόμων που έχουν ανάγκη επείγουσας ιατρικής βοήθειας και άλλων ιδιαιτέρως ευάλωτων ατόμων και τις σχετικές διαδικασίες που αφορούν επιχειρήσεις στη θάλασσα, της έρευνας και διάσωσης, πριν από τη συμμετοχή τους σε επιχειρησιακές δραστηριότητες που οργανώνει ο Οργανισμός.²¹⁸ Ο Οργανισμός μεριμνά ώστε η εκπαίδευση πάντα «να ακολουθεί το κοινό βασικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα, να είναι εναρμονισμένη και να εδραιώνει κοινή αντίληψη και κοινή νοοτροπία στη βάση των αρχών που κατοχυρώνονται στις Συνθήκες. Ο Οργανισμός καλύπτει το συνολικό κόστος της» (Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 251/1, 14.11.2019, άρθρο 62, σ.60).

Τα κοινά βασικά εκπαιδευτικά προγράμματα, των οποίων ο βασικός υπεύθυνος σχεδιασμού τους είναι ο Frontex, καταρτίζονται μετά από διαβουλεύσεις με το Συμβουλευτικό Φόρουμ και τον Υπεύθυνο Θεμελιωδών Δικαιωμάτων. Εν συνεχεία, ενσωματώνονται από τα ΚΜ στην εκπαίδευση που αυτά παρέχουν στους εθνικούς τους συνοριοφύλακες και ειδικότερα στο προσωπικό τους που συμμετέχει στην εκτέλεση καθηκόντων που αφορούν διαδικασίες επιστροφής.

Ο Οργανισμός και τα κράτη μέλη, ιδίως οι Ακαδημίες τους, θα πρέπει να συνεργάζονται στενά στην εκπαίδευση του μόνιμου προσωπικού, διασφαλίζοντας ότι τα εκπαιδευτικά προγράμματα είναι εναρμοσμένα, και αναπτύσσουν τις κοινές αξίες που κατοχυρώνουν οι συνθήκες. Ο Οργανισμός θα πρέπει, με την έγκριση του διοικητικού συμβουλίου, να μπορεί να ιδρύσει εκπαιδευτικό κέντρο που θα διευκολύνει ακόμα περισσότερο την εισαγωγή κοινής ευρωπαϊκής κουλτούρας στην παρεχόμενη εκπαίδευση. (Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 251/1, 14.11.2019, άρθρο 77)

Για την εξακρίβωση του υψηλού επιπέδου εκπαίδευσης, εμπειρογνωμοσύνης και επαγγελματισμού του συνόλου του μόνιμου αλλά και λοιπού προσωπικού, ο Οργανισμός έχει αναπτύξει περαιτέρω εσωτερικό μηχανισμό ποιοτικού ελέγχου και με

²¹⁶ Βάση του κανονισμού (ΕΕ) 2019/1896, Άρθρο 55, σ. 54.

²¹⁷ **ό. π.**

²¹⁸ Βάση του κανονισμού (ΕΕ) 2019/1896, Άρθρο 62, σ. 60

βάση αυτόν, εκπονεί ετήσια έκθεση αξιολόγησης που προσαρτάται στην ετήσια έκθεση δραστηριοτήτων.

Στο πνεύμα της κοινής ευθύνης, θα πρέπει ο Οργανισμός να απαιτεί από το προσωπικό που απασχολεί, και ιδίως από το μόνιμο προσωπικό του μόνιμου σώματος, συμπεριλαμβανομένου του μόνιμου και λοιπού προσωπικού που αποσπάται σε επιχειρησιακές δραστηριότητες, να διαθέτει το ίδιο επίπεδο εκπαίδευσης, εξειδίκευσης και επαγγελματισμού με το προσωπικό που έχει αποσπαστεί ή απασχολείται από τα κράτη μέλη. Ως εκ τούτου, ο Οργανισμός θα πρέπει, να ελέγχει και να αξιολογεί, κατά πόσον η συμπεριφορά του μόνιμου και λοιπού προσωπικού είναι η αρμόζουσα στις επιχειρησιακές δραστηριότητες που αφορούν τον έλεγχο των συνόρων και τις επιστροφές. (Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 251/1, 14.11.2019, άρθρο 112, σ. 15)

Η εκπαίδευση του Μόνιμου Σώματος είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς διεξάγεται εντός του πλαισίου ειδικών προγραμμάτων κατάρτισης τα οποία να μην σχεδιάζονται από τον ίδιο τον Οργανισμό, αλλά εποπτεύονται εξαιρετικά αυστηρά από το διοικητικό συμβούλιο στο οποίο εκπροσωπούνται η Επιτροπή, τα ΚΜ και οι επιχειρησιακοί προϊστάμενοι - ή αντιπρόσωποι τους – όλων των εθνικών υπηρεσιών που είναι αρμόδιοι για την διαχείριση συνοριοφυλακής. Όπως έχουμε προαναφέρει, όλες οι εκθέσεις των δραστηριοτήτων του Οργανισμού, συμπεριλαμβανομένων και αυτών που αφορούν την εκπαιδευτική δράση, υποβάλλονται και αξιολογούνται στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο και την Επιτροπή.

Επιπλέον, στον κανονισμό του 2019, επικαιροποιείται ο διοικητικός μηχανισμός υποβολής καταγγελιών για τον Οργανισμό ²¹⁹, δια του οποίου ο Υπεύθυνος ΘΔ, έχει την ευθύνη διεκπεραίωσης όλων των καταγγελιών που αφορούν τις δραστηριότητες του οργανισμού, τις ενέργειες των υπαλλήλων του, αλλά και αυτές που σχετίζονται με το προσωπικό των εθνικών αρμόδιων αρχών που εμπλέκονται στις επιχειρήσεις του. Σε περιπτώσεις παραβιάσεων θεμελιωδών δικαιωμάτων ή υποχρεώσεων διεθνούς προστασίας κατά την διεξαγωγή επιχειρησιακών δραστηριοτήτων από τα κράτη μέλη υποδοχής μεταναστευτικών ροών, ο εκτελεστικός διευθυντής του Οργανισμού, μετά από διαβούλευση με τον Υπεύθυνο των ΘΔ, έχει την εξουσία να αποσύρει ή να αναστείλει οποιαδήποτε επιχειρησιακή δραστηριότητα στήριξης για τη διαχείριση των μεταναστευτικών ροών, όσο και χρηματοδότηση του. Ειδικά για τις επιχειρήσεις επιστροφής, που ενδιαφέρουν την παρούσα εργασία, καθώς η μια εκ των εφαρμογών που εξετάζει είναι αφιερωμένη σε αυτές, αν ο Οργανισμός έχει ανησυχίες σχετικά με

²¹⁹ Βάση του κανονισμού (ΕΕ) 2016/1624, Άρθρο 34 σ. 33. Ο μηχανισμός καταγγελιών είχε εγκριθεί από τους νομοθέτες της ΕΕ και τέθηκε σε λειτουργία το 2016.

τον σεβασμό των ΘΔ σε οποιοδήποτε στάδιο της, γνωστοποιεί τις ανησυχίες του τόσο στα συμμετέχοντα ΚΜ όσο και στην Επιτροπή.

Αξιοσημείωτη αναφορά αποτελούν οι πρόσφατες δηλώσεις του Οργανισμού, ότι από το 2016, όπου και εγκρίθηκε από τους νομοθέτες της ΕΕ και τέθηκε σε λειτουργία ο μηχανισμός υποβολής καταγγελιών, ο Υπεύθυνος ΘΔ επιμελήθηκε και παρήγαγε εξαιρετικά σημαντικό πλήθος σχετικού υλικού για την ευαισθητοποίηση και την ενημέρωση της κοινής γνώμης. Επιπλέον, διοργανώθηκαν εξειδικευμένα προγράμματα κατάρτισης, τόσο για το προσωπικό του Frontex, όσο και άλλων εθνικών Αρχών και ενδιαφερόμενων φορέων. Σήμερα, το ενημερωτικό αυτό υλικό, διατίθεται στο διαδικτυακό επίσημο ιστότοπο του Οργανισμού σε 14 γλώσσες, η επιλογή των οποίων, ήταν αποτέλεσμα έρευνας του Οργανισμού για την εθνικότητα των δυνητικών καταγγελλόντων. Στο πλαίσιο των κοινών επιχειρήσεων επιστροφής, έχουν ήδη διανεμηθεί έως τις μέρες μας, 12,500 αντίτυπα και 100 posters, ενώ αναπτύχθηκε ειδική φόρμα καταγγελιών στον επίσημο ιστοτοπο του Οργανισμού²²⁰. Για την προσέγγιση δυνητικών καταγγελλόντων και την παροχή πληροφοριών αλλά και ενημερωτικού υλικού, το προσωπικό του FRO αξιοποιεί επιπλέον και όπου είναι εφικτό, εγκαταστάσεις της EASO, των εθνικών αρμόδιων αρχών ή οργανώσεων της κοινωνίας των πολιτών²²¹.

Στο πλαίσιο των νέων κανόνων, ο FRO, ορίζεται επιπλέον υπεύθυνος για την διαχείριση 40 επιτηρητών των ΘΔ και υποχρεώνεται, εκτός από το να αναφέρεται απευθείας στο διοικητικό συμβούλιο του Frontex, να συνεργάζεται με το Συμβουλευτικό Φόρουμ.²²²

Ένα ακόμη σημαντικό σημείο που αφορά το πλαίσιο κατάρτισης που παρέχεται από τον Οργανισμό, είναι οι διευκρινήσεις που διατυπώνονται στο νέο κανονισμό, σχετικά με τις θεωρητικές και τις πρακτικές πτυχές που αφορούν την πρόληψη και τη χρήση βίας.

Η θεωρητική κατάρτιση περιλαμβάνει ψυχολογική κατάρτιση (συμπεριλαμβανομένης της κατάρτισης σε θέματα ανθεκτικότητας και σε εργασιακές συνθήκες υψηλής πίεσης), καθώς και μεθόδους πρόληψης της χρήσης βίας, όπως η διαπραγμάτευση και η διαμεσολάβηση. Η θεωρητική κατάρτιση ακολουθείται από υποχρεωτική και επαρκή θεωρητική και πρακτική κατάρτιση σχετικά με τη χρήση βίας, όπλων, πυρομαχικών και εξοπλισμού, καθώς και τις ισχύουσες διασφαλίσεις για τα θεμελιώδη δικαιώματα. Προκειμένου να

²²⁰ <https://frontex.europa.eu/accountability/complaints-mechanism/>

²²¹ Τα στοιχεία αυτά συνιστούν μέρος των επιχειρημάτων που υποβλήθηκαν από τον εκτελεστικό διευθυντή της Frontex και τον προσωρινό FRO, κατά την διάρκεια της συνάντησης με μέλη της Διεύθυνσης Ερευνών του Ευρωπαϊού Διαμεσολαβητή το 2021. Βλέπε Απόφαση ΟΙ/5/2020/MHZ, 15/06/2021. Διαθέσιμο στο https://www.ombudsman.europa.eu/en/decision/en/143108#_ftnref61

²²² Βάση του κανονισμού (ΕΕ) 2019/1896, Άρθρο 110

διασφαλίζεται κοινή πρακτική κατανόηση και προσέγγιση, η πρακτική κατάρτιση ολοκληρώνεται με άσκηση προσομοίωσης με αντικείμενο τις δραστηριότητες που διεξάγονται κατά τη διάρκεια της αποστολής και περιλαμβάνει πρακτική προσομοίωση με επιχειρησιακή εφαρμογή των διασφαλίσεων των θεμελιωδών δικαιωμάτων. (Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 251/1, 14.11.2019, παράρτημα V, παράγραφος 4, σ. 110)

Όπως θα δούμε παρακάτω, οι πολυμεσικές και παιγνιώδεις εκπαιδευτικές εφαρμογές τις οποίες εξετάζουμε, συνιστούν σημαντικό μέρος αυτών των προσομοιώσεων. Ο τρόπος με τον οποίο νοείται η χρήση βίας επίσημα και το πως αυτός αναπαρίσταται πολυτροπικά στις εφαρμογές αυτές, συνιστά μέρος ένα των βασικών ερευνητικών μας ζητημάτων.

Στο προς ανάλυση υλικό και σύμφωνα με τον κανονισμό, ως «χρήση βίας»

νοείται η χρήση φυσικών μέσων από το μόνιμο και λοιπό προσωπικό που αποσπάται ως μέλη ομάδων για την εκτέλεση των καθηκόντων τους ή για λόγους αυτοάμυνας, στα οποία περιλαμβάνεται, μεταξύ άλλων, η χρήση των χεριών και του σώματος και η χρήση οποιουδήποτε εργαλείου, όπλου, πυροβόλου όπλου ή εξοπλισμού. (Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 251/1, 14.11.2019, παράρτημα V, παράγραφος 4, σ.108)

Ο νέος κανονισμός ορίζει ξεκάθαρα ένα συγκεκριμένο εύρος μορφών βίας, μέσω των οποίων κωδικοποιείται το φαινόμενο της χρήσης της κατά τις επιχειρησιακές δραστηριότητες του προσωπικού. Τρεις λογικές, της Φουκωϊκής νόμιμης βίας, τρεις βασικές αρχές ²²³, αυτή της αναγκαιότητας, της αναλογικότητας και της προφύλαξης, αναλαμβάνουν να αποδώσουν την ερμηνεία της έκφρασης «χρήση βίας». Η αρχή της αναγκαιότητας, αφορά τις «εξαιρετικές περιπτώσεις», και «μόνον όταν είναι απολύτως αναγκαίο για να διασφαλιστεί η εκτέλεση των καθηκόντων του Οργανισμού ή για λόγους αυτοάμυνας.» Η βία, ως μέτρο έκτακτης ανάγκης σύμφωνα με τον κανονισμό,

..επιτρέπεται μόνο ως έσχατη λύση, αφού έχει καταβληθεί κάθε εύλογη προσπάθεια για να διευθετηθεί η κατάσταση με τη χρήση μη βίαιων μέσων, όπως, για παράδειγμα, με τη χρήση πειθούς, διαπραγμάτευσης ή διαμεσολάβησης. Η χρήση βίας ή μέτρων καταναγκασμού δεν είναι ποτέ αυθαίρετη ούτε καταχρηστική.» (ό.π)

Ξεκάθαρα εδώ, ο νόμος, εκφράζεται ως μια αναγκαιότητα των πραγμάτων, την οποία ουδείς δεν πρέπει να αμφισβητεί.

Η αρχή της αναλογικότητας διέπει τόσο τον χαρακτήρα της χρησιμοποιούμενης βίας (π.χ. την ανάγκη χρήσης όπλων) όσο και τον βαθμό της ασκούμενης βίας η οποία βρίσκει την σημασία της στις διατυπώσεις «απολύτως αναγκαία βία» και « κατάλληλο επίπεδο βίας».

²²³ Βάση του κανονισμού (ΕΕ) 2019/1896, Παράρτημα V, Παράγραφος 1, σ 108

«Το μόνιμο και λοιπό προσωπικό που αποσπάται ως μέλη ομάδων δεν χρησιμοποιεί περισσότερη βία από την απολύτως αναγκαία για να επιτευχθεί ο θεμιτός στόχος επιβολής του νόμου. Σε περίπτωση χρήσης όπλου, το μόνιμο και λοιπό προσωπικό που αποσπάται ως μέλη ομάδων μεριμνά ώστε η χρήση αυτή να προκαλέσει τον ελάχιστο δυνατό τραυματισμό, και ελαχιστοποιεί τον τραυματισμό ή τη βλάβη στον μέγιστο δυνατό βαθμό. Όπου τα μέτρα έχουν ως συνέπεια अपараδέκτο αποτέλεσμα, το μόνιμο και λοιπό προσωπικό μπορεί να αποφύγει τη λήψη τους. Σύμφωνα με την αρχή της αναλογικότητας, ο Οργανισμός απαιτείται να παρέχει στο μόνιμο και λοιπό προσωπικό του που αποσπάται ως μέλη ομάδων τον απαραίτητο εξοπλισμό και τα απαραίτητα εργαλεία αυτοάμυνας ώστε να καθίσταται εφικτή η άσκηση του κατάλληλου επιπέδου βίας.» (Επίσημη Εφημερίδα ΕΕ, L 251/1, 14.11.2019, Παράρτημα V, Παράγραφος 1, σ 108)

Τέλος, το καθήκον της προφύλαξης, προτάσσει την προστατευτική δράση της εξουσίας, των επιχειρησιακών δραστηριοτήτων του μόνιμου και λοιπού προσωπικού και τον

..πλήρη σεβασμό της ανθρώπινης ζωής και αξιοπρέπειας και με στόχο την προστασία τους. Λαμβάνονται όλα τα απαραίτητα μέτρα που μπορούν να ελαχιστοποιήσουν τον κίνδυνο τραυματισμού και βλάβης κατά τη διάρκεια των επιχειρήσεων. Η εν λόγω υποχρέωση περιλαμβάνει γενική υποχρέωση του μόνιμου και λοιπού προσωπικού που αποσπάται ως μέλη ομάδων να προειδοποιεί με σαφήνεια ότι προτίθεται να χρησιμοποιήσει βία, εκτός εάν η εν λόγω προειδοποίηση θα έθετε αδικαιολόγητα σε κίνδυνο τα μέλη των ομάδων ή θα δημιουργούσε κίνδυνο θανάτου ή σοβαρής βλάβης άλλων ή θα ήταν σαφώς ακατάλληλη ή αναποτελεσματική στις συγκεκριμένες περιστάσεις. (ό.π)

Εδώ, η προστασία του προσωπικού, υπερβαίνει αυτήν για το «ανθρώπινο στοιχείο» (Φουκώ, 1989,σ. 100) του Άλλου και η χρήση της βίας, νομιμοποιείται μέσω της προειδοποίησης, όπου και παύει να είναι ανατιολόγητη.

Οι παραπάνω τρεις αρχές, οι διατυπώσεις τους αλλά και η συνδηλωτική τους ισχύ, αποτελούν σημαντικό μέρος των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων στα ΘΔ, ως βασικές επιθυμητές ικανότητες επαγγελματισμού και αποτελεσματικότητας του προσωπικού.

Η παρούσα διατριβή υποστηρίζει, ότι τελικά μοιάζει να προκύπτει ένα εξαιρετικά περίπλοκο πεδίο, ένα νέφος -εδώ με την φιλοσοφική του διάσταση- από μοντέλα υπηρεσιών και τεχνολογιών που προωθούν τη κοινή ευρωπαϊκή νοοτροπία και τις κοινές αξίες, εντός του οποίου, οι αλληλοεπιδράσεις των αρχών των ΘΔ για την κοινωνία με τις αρχές για τη χρήση βίας - που σχετίζονται ξεκάθαρα με τις επαγγελματική αποτελεσματικότητα - πραγματώνονται εξαιρετικά δύσκολα. Για αυτό και οι τρόποι με τον οποίο σχεδιάστηκαν για να εκφραστούν μέσω των εκπαιδευτικών εφαρμογών που εξετάζουμε, έχουν εξαιρετικό ενδιαφέρον.

Η ανάπτυξη της Βασικής Εκπαίδευσης του Μόνιμου Σώματος της ΕΕ, βρισκόταν σε σημαντικό στάδιο όταν η κρίση της πανδημίας το 2020 ανάγκασε τους υπευθύνους του προγράμματος του Οργανισμού, να βρουν εναλλακτικές λύσεις για την

διεξαγωγή του²²⁴. Τη συγκεκριμένη περίοδο και μέσω της διαδικτυακής πλατφόρμας και των διαδικτυακών μαθημάτων που ακολούθησαν, δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στις εκπαιδευτικές ενότητες που ήταν αφιερωμένες στις κοινές αξίες κουλτούρα και ζητήματα θεμελιωδών δικαιωμάτων.

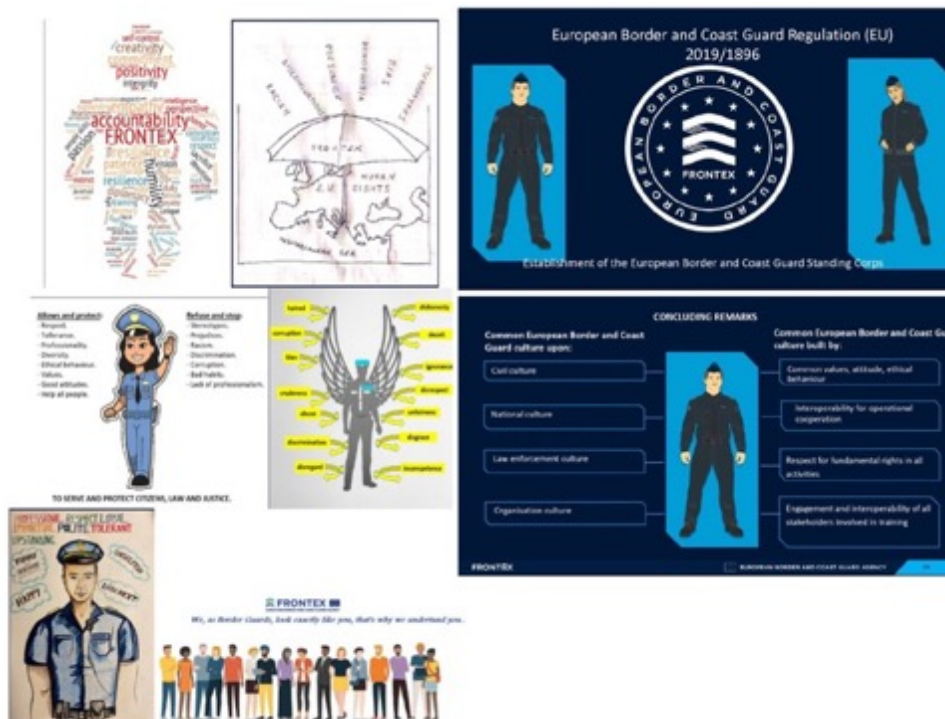
Εντός αυτού του πλαισίου και μετά την ολοκλήρωση των συγκεκριμένων ενοτήτων, οι εκπαιδευόμενοι κλήθηκαν να παράγουν μια σειρά αναπαραστάσεων ακριβώς αυτών των «κοινών αξιών» που συνδέονται με το επάγγελμα τους, την κουλτούρα και το ρόλο του οργανισμού στον οποίο είναι μέλη. Θα μπορούσε κάποιος να υποστηρίξει και με μια πολύ γρήγορη ανάγνωση των επιλεγμένων από τον ίδιο τον Οργανισμό αναπαραστάσεων των εκπαιδευομένων και γενικότερα εικόνων που πλαισίωσαν την επίσημη παρουσίαση του χαρακτήρα της εκπαιδευτικής στρατηγικής που ακολουθήθηκε²²⁵, ότι ο παραπάνω ισχυρισμός, περί δυσκολίας στο να μην προκληθεί τουλάχιστον σύγχυση εννοιών και ιδεών που ο ίδιος ο Οργανισμός έχει κληθεί το νόημα τους να προωθήσει, είναι εμφανής. (β. Εικόνα 39)²²⁶

²²⁴ Παρουσίαση της [Iwona Frankowska](#), *Training Project Officer at Frontex, Training Unit in Capacity Building Division Towards Common Values and Culture – Challenges and Solutions in Developing the Basic Training of the European Border and Coast Guard Standing Corps in Pandemic Crisis. Training and Education during after the Pandemic Crisis*, στο συνέδριο της CEPOL, Research and Science Conference 2021, 5 – 7 May, Pandemic Effects on Law Enforcement Training & Practice: 2021-05-06, 11:30–11:50

²²⁵ Public - <https://conference.cepol.europa.eu/cepol-online-conference-2021/talk/Q8BZWL/>

²²⁶ Η παρούσα διατριβή για πολλούς λόγους τους οποίους έχουμε αναφέρει, δεν είναι αφιερωμένη στην μελέτη αποδοχής – ή μη- του κοινού του λόγου που παράγεται από την διαδραστική του σχέση με τον παράγοντα-παραγωγό-σχεδιαστή του εκπαιδευτικών εργαλείων – πρακτικών , ωστόσο οι παρακάτω εικόνες συνιστούν την επιλογή του ίδιου του Οργανισμού για την επίσημη παρουσίαση της συγκεκριμένης του δραστηριότητας, για αυτόν και τις συμπεριλαμβάνω αλλά δεν θα αναλυθούν περαιτέρω.

Εικόνα 39. Αναπαραστάσεις του «αστυνομικού» από εκπαιδευόμενους στο πλαίσιο ασκήσεων διαδικτυακής εκπαίδευσης ενοτήτων για τις ευρωπαϊκές κοινές αξίες και κουλτούρα. CEPOL, Research and Science Conference 2021



Σημείωση: 27 Οπτικές αναπαραστάσεις εκπαιδευομένων, οι οποίες επιλέχθηκαν για την επίσημη παρουσίαση του Οργανισμού της εκπαίδευσης του Μόνιμου Σώματος της ΕΕ, στο επίσημο συνέδριο της CEPOL, Research and Science Conference 2021, 5 – 7 May, *Pandemic Effects on Law Enforcement Training & Practice: Taking early stock from a research perspective*. Οι αναπαραστάσεις παρήχθησαν στο πλαίσιο ασκήσεων διαδικτυακής εκπαίδευσης ενοτήτων για τις ευρωπαϊκή κοινή κουλτούρα έχουν τόσο παραδειγματικό όσο και επεξηγηματικό ρόλο του σύνθετου πλαισίου αξιών που προωθείται. (Frontex, *Towards Common Values and Culture – Challenges and Solutions in Developing the Basic Training of the European Standing Corps in Pandemic* σ.10 <https://conference.cepol.europa.eu/cepol-online-conference-2021/talk/Q8BZWL/> [Public: πρόσβαση 11 Μαΐου 2021])

Το 2023, η Επιτροπή θα υποβάλλει στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και στο Συμβούλιο επανεξέταση της σύνθεσης του μόνιμου σώματος, συμπεριλαμβανομένων του μεγέθους των επιμέρους συνεισφορών των κρατών μελών στο μόνιμο σώμα, καθώς και της εκπαίδευσής του, της εξειδίκευσής του και του επαγγελματισμού του επιχειρησιακού προσωπικού του μόνιμου σώματος και της εκπαίδευσης που δέχονται. ,μέχρι το 2024, η Επιτροπή θα έχει υποβάλει, όπου είναι αναγκαίο, κατάλληλες προτάσεις για την τροποποίηση των σχετικών παραρτημάτων.²²⁷

Ωστόσο, η θέσπιση των νέων κανόνων για τον μηχανισμό υποβολής καταγγελιών και οι νέες αρμοδιότητες του FRO σχετικά με την εποπτεία της στρατηγικής του Οργανισμού για τα ΘΔ ακόμη και εντός του πρόσφατου πλαισίου κανόνων που υιοθέτησε το διοικητικό συμβούλιο για την διασφάλιση της ανεξάρτητης

²²⁷ Βάση του κανονισμού (ΕΕ) 2019/1896, σ. 2

διεκπεραίωσης των αρμοδιοτήτων του²²⁸, αμφισβητήθηκαν ήδη και μόλις πρόσφατα. Στις αρχές του δεύτερου μισού του 2021, σημαντικές ανησυχίες για την συμμόρφωση του Frontex με τα θεμελιώδη δικαιώματα, διατυπώθηκαν εντός του πλαισίου έρευνας και έκθεσης πορισμάτων του Ευρωπαϊού Διαμεσολαβητή. Η Απόφαση, αφορά τόσο τη λειτουργία του μηχανισμού καταγγελιών του Frontex για τις φερόμενες παραβιάσεις θεμελιωδών δικαιωμάτων όσο και τον ίδιο το ρόλο του Υπευθύνου Θεμελιωδών Δικαιωμάτων.²²⁹

Στις διευκρινήσεις που δόθηκαν από τον εκτελεστικό διευθυντή και τον FRO επί της αυτεπάγγελτης έρευνάς του Ευρωπαϊού Διαμεσολαβητή, εκτός από αυτές που αφορούσαν το περίπλοκο νομικό πλαίσιο λειτουργίας του Οργανισμού και τη δυσανασχέτηση του σχετικά με τη δυσανάλογη σχέση των απαιτήσεων από την ΕΕ με τον προϋπολογισμό των δαπανών που απαιτούνται για την εκπλήρωση τους, οι δραστηριότητες του οργανισμού στον τομέα της επικοινωνίας, εκπαίδευσης και τεχνολογίας κατείχαν υψίστη σημασία. Αναμένεται, λοιπόν, εάν ο Οργανισμός τα επόμενα έτη, καταφέρει μέσω αυτών των τομέων δραστηριότητας του, να ικανοποιήσει τις προκλήσεις που του τίθενται.

9.4 Συνοπτική επισκόπηση συμπερασμάτων ΜΕΡΟΥΣ Α'

Η επιρροή της πολιτικής των συνόρων της κυρίαρχης Ευρώπης λαμβάνει ιδιαίτερη προσοχή και βαρύτητα στον τομέα της εκπαίδευσης επαγγελματιών αντιμετώπισης καταστάσεων έκτακτης ανάγκης. Το γενικότερο οργανόγραμμα λειτουργίας των εκπαιδευτικών διαδικασιών στο οποίο εντάσσονται οι καινοτόμες εφαρμογές, διακρίνεται από μια συνεχή προσπάθεια ρύθμισης κυρίως επιχειρησιακών και κατ'επείγουσας φύσης θεμάτων, ωστόσο μοιάζει οι θεσμοί να δέχονται ότι το ζήτημα της

²²⁸ Βλ. Frontex, Management Board Decision 6/2021 of 20 January 2021

²²⁹ Βλ. Απόφαση ΟΙ/5/2020/MHZ, 15/06/2021. <https://europa.eu/b8c6bw>. Σύμφωνα με το άρθρο 228 της Συνθήκης για τη λειτουργία της Ευρωπαϊκής Ένωσης, ο Ευρωπαίος Διαμεσολαβητής είναι αρμόδιος να διενεργεί αυτεπάγγελτες έρευνες σχετικά με περιπτώσεις κακής διοίκησης στα πλαίσια της δράσης των θεσμικών ή λοιπών οργάνων ή οργανισμών της Ένωσης. Το 2012, ο Ευρωπαίος Διαμεσολαβητής είχε κινήσει παρόμοια αυτεπάγγελτη έρευνα σχετικά με τον βαθμό συμμόρφωσης του Frontex προς τις υποχρεώσεις του στο πεδίο των θεμελιωδών δικαιωμάτων. Τότε, είχαν κληθεί ενδιαφερόμενοι από τις ΜΚΟ και άλλες οργανώσεις που ειδικεύονται στον τομέα τον οποίο αφορά η έρευνά του, να υποβάλουν παρατηρήσεις επί της γνωμοδότησης του Frontex. Βλ. σχετικά, Υπόθεση ΟΙ/5/2012/BEH-MHZ, 6, Μαρτίου 2012, διαθέσιμο στο <https://europa.eu/yyCnXd>

εκπαίδευσης των επαγγελματιών ασφαλείας δεν αρκεί στο να είναι προσανατολισμένο στην δυνατότητα ανάπτυξης επαγγελματικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων.

Σε ένα πρώτο επίπεδο ανάγνωσης, η υιοθέτηση των καινοτόμων τεχνολογιών συνέβαλαν σημαντικά στην νέα εικόνα του Οργανισμού, ως μιας “εκσυγχρονισμένης” κεντρικής μονάδας εκπαίδευσης για την διαχείριση των εξωτερικών συνόρων. Ωστόσο, η ενσωμάτωση των ενοτήτων που αφορούν τα ΘΔ αποτέλεσε μια προσπάθεια ρύθμισης της παιδαγωγικής πλευράς του πεδίου, ως μέτρο κυρίως ανταπόκρισης σε μια πολύ συγκεκριμένη ιστορική στιγμή, πιεστική και έκτακτης ανάγκης για το ίδιο τον Οργανισμό να υποστηρίξει τον ρόλο του εντός του πλαισίου των συγκεκριμένων συνοριακών πολιτικών από την κυρίαρχη Ευρώπη.

Μέσα από την ανάλυση του λόγου που συνοδεύει τις επίσημες εκθέσεις προσδιορισμού των εκπαιδευτικών αναγκών και τις δραστηριότητες του οργανισμού στο συγκεκριμένο τομέα, είναι προφανές ότι η υιοθέτηση των συγκεκριμένων πρακτικών και μέσων δεν αποσκοπεί στο να ανταποκριθεί γενικά και μόνο στις προκλήσεις του παρόντος ή για να δείξει στη κοινή γνώμη ότι αντιλαμβάνεται τις κοινωνικές αλλαγές. Ένας από τους βασικούς στόχους στρατηγικής του Οργανισμού, αφορά την ίδια του την επιβίωση εντός του συνεχούς μεταβαλλόμενου πλαισίου που παράγεται από τις ευρωπαϊκές πρακτικές και είναι αυτός που μέχρι και σήμερα παραμένει σε προτεραιότητα. Εν ολίγοις, εντός του πεδίου της ανασφάλειας, υπάρχει ένας ισχυρός δομικός δεσμός μεταξύ του συμβολικού αγώνα στον ανθρωπιστικό τομέα και του αγώνα του Frontex στο σύγχρονο ευρωπαϊκό σύμπλεγμα που συνδέεται με την την ασφάλεια (security complex).

Ο Frontex, συνιστά έναν από τους βασικότερους παράγοντες του *παιχνιδιού* για συλλογική θεσμική διαχείριση και άμυνα που δίνει έμφαση στην αστυνόμευση αλλά και στην διπλωματική προστασία των κρατών μελών απέναντι στην εξωτερική απειλή και στην ολοένα εντεινόμενη αστάθεια της Ευρωπαϊκής πολιτικής.

9.6 Μελέτη περίπτωσης: FReLearning – Διαδραστικές πολυμεσικές εφαρμογές στο εξ' αποστάσεως πρόγραμμα επιμόρφωσης για τα ΘΔ

Το FReLearning Tool (ή αλλιώς *Basic e-training tool in the field of fundamental rights*) εντάσσεται στο εκπαιδευτικό υλικό του Fundamental Rights Basic Course (eLearning) και συνιστά ένα από τα έξι βασικά εκπαιδευτικά πακέτα (Fundamentals rights operational packages)²³¹ της κεντρικής ενότητας Fundamental Rights related training²³². Κάθε πακέτο, δομείται σε επιμέρους εκπαιδευτικές ενότητες, με την κάθε μια να διακρίνεται από συγκεκριμένο εκπαιδευτικό υλικό, εγχειρίδια, αναφορές και μέσα παρουσίασης. Ο εκπαιδευόμενος έχει και εδώ την δυνατότητα, είτε να ακολουθήσει σειριακή μαθησιακή τακτική, είτε να επιλέξει ο ίδιος την ενότητα στην οποία επιθυμεί να εστιάσει. Το κάθε πακέτο και η κάθε ενότητα συνιστά έναν ιδιωτικό χώρο, καθώς απαιτείται συγκεκριμένη διαδικασία εγγραφής και λήψης ειδικής άδειας για την αναπαραγωγή και αξιοποίηση του υλικού.

Πιο ειδικά, το FReLearning συνιστά ένα διαδραστικό περιβάλλον ηλεκτρονικής μάθησης το οποίο διακρίνεται σε 4 βασικές ενότητες, Fundamental Rights, Fundamental Rights at the Border 1 & 2, καθώς και σε μια εξειδικευμένη ενότητα αξιολόγησης του εκπαιδευτικού υλικού από τους εκπαιδευομένους. Κάθε ενότητα διακρίνεται σε υποενότητες με θεματολογία που καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα θεματικών όπως: International and Regional instruments and bodies (Europe και ΕΕ) [Ενότητα 1] , Human dignity and the right to life, Prohibition of Torture and other ill-treatment [Ενότητα 2] , The right to Asylum, Diversity, non- discrimination profiling , the role of Ethical Codes in the protection of FR [Ενότητα 3] κτλ.

Το συγκεκριμένο εργαλείο βασίζεται στο σύνολο του, σε πολυμεσικές εφαρμογές βασισμένες σε βίντεο και σε παιχνίδι που επικεντρώνονται στην απόκτηση βασικών γνώσεων για τα ΘΔ, στις διαδικασίες, αρμοδιότητες αλλά και στην διαλογικού χαρακτήρα επικοινωνία των συνοριοφυλάκων κατά την διάρκεια διαφόρων

²³⁰ Έως το 2019

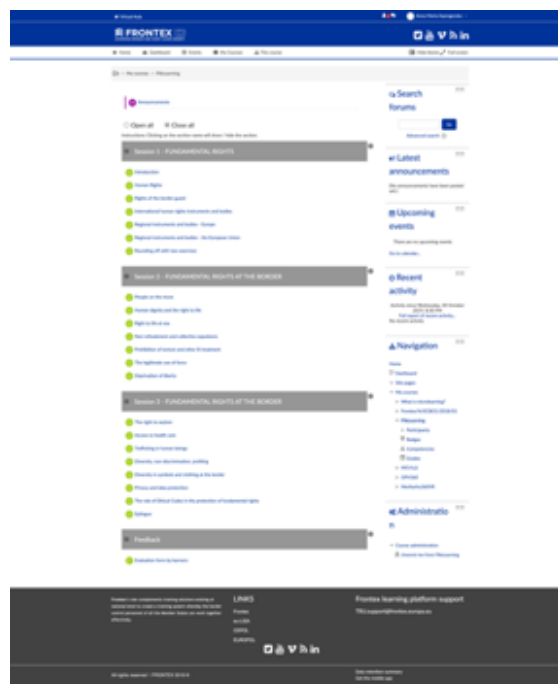
²³¹ Άλλα είναι: Fundamentals rights for first lie officer, for first line officers, for screening officers, for registrations officers, for debriefing officers, for return officers.

²³² Η ενότητα περιλαμβάνει : Protection of children at the borders, of victims at the borders, Fundamental rights ad-hoc courses.

επιχειρήσεων, συμπεριλαμβανομένων και των βασικών μοντέλων διαπολιτισμικής επικοινωνίας.

Σε αντίθεση με το πρόγραμμα της CEPOL, των μαθημάτων και των εφαρμογών διαπολιτισμικής εκπαίδευσης όπου η γνώση βασίζεται σε μία μονόπλευρη επικέντρωση πληροφοριών για τον άλλο πολιτισμό / ομάδα, οι εφαρμογές διαπολιτισμικής ευαισθητοποίησής του Frontex, επιχειρούν να λάβουν υπόψη, τόσο την ενδεδειγμένη εκπαίδευση των νομικών και δεσμευτικών συμβάσεων, όσο και τη συναναστροφή με την διαφορετικότητα.

Εικόνα 40 Δομή και διάταξη της εκπαιδευτικής ενότητας FReLearning στην Virtual Aula, Frontex



Η διάρκεια των εκπαιδευτικών ενότητων είναι σχετικά μεγάλη και αυτό σχετίζεται κυρίως με τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι εκπαιδευόμενοι σε σχέση με τις έννοιες και το θεσμικό πλαίσιο που διδάσκονται. Οι έννοιες αυτές πρέπει να γίνουν κατανοητές και όχι να διατυπωθούν απλά οι ορισμοί τους.

Η εκπαιδευτική αυτή ενότητα είναι δομημένη σύμφωνα με μια τάξη διαδοχής διαφόρων άλλων υποενότητων η οποία προτείνει, κατά κάποιο τρόπο, τη μαθησιακή διαδρομή που θα πρέπει ένας εκπαιδευόμενος να ακολουθήσει. (Εικόνα 40). Ο χρήστης, είτε μπορεί να την ακολουθήσει, είτε να επιλέξει μια αβέβαιη διαδρομή με απρόβλεπτους συσχετισμούς, να επιλέξει, δηλαδή, κάθε φορά και διαφορετική

υποενότητα, να διακόψει ή να ολοκληρώσει τις ενέργειες που απαιτούνται εντός τους τόσο σε διαφορετική σειρά όσο και χρόνους. Ωστόσο, για να λάβει τους βαθμούς που απαιτούνται και για να αποκτήσει πλεονέκτημα στην συγκεντρωτική λίστα όπου καταγράφεται η επίδοση όλων των μαθητών που παρακολούθησαν την ενότητα, πρέπει να ολοκληρώσει όλες τις υποενότητες και να επιτύχει στα τελικά κουίζ ερωτήσεων πολλαπλών επιλογών που ενσωματώνονται στο τέλος τους.

9.6.1 Η μαθησιακή εμπειρία μέσω συγχρονισμένων σημειωτικών πράξεων

Ο σχεδιασμός των συγκεκριμένων εκπαιδευτικών ενοτήτων δίνει εξαιρετική έμφαση στη πολυμεσική παρουσίαση της πληροφορίας και η μελέτη του τρόπου οργάνωσης αυτής, καθώς και η καταγραφή όλων των ετερόκλητων εκφραστικών τρόπων της σε αυτές, είναι σημαντική.

Για να διερευνήσουμε αυτά τα τεχνουργήματα εστιάζοντας παράλληλα στις πολυτροπικές τους πτυχές, αναλύσαμε το εκπαιδευτικό υλικό υιοθετώντας τη πρακτική θεωρία των νομιμοποιητικών - γλωσσικών κωδίκων LCT (/Legitimation Code Theory (LCT) (Maton 2013,2016) εντός ενός γενικού πολυτροπικού σχήματος επισημείωσης που βασίζεται στις μεθοδολογίες όπως αυτές ακριβώς διατυπώθηκαν από τους Bateman, Wildfeuer & Hippala (2017). Το περιεχόμενο των διαδραστικών αυτών εκπαιδευτικών ενοτήτων και γενικότερα όσων θα δούμε και παρακάτω, βασίζεται σε on-Line/off-Line επίπεδα και δυνατότητες αλληλεπίδρασης (engagements κατά Newman, 2002) και η μετάβαση από το ένα στο άλλο γίνεται ομαλά.

Η βασική πληροφορία μεταφέρεται μέσω μη εργοδικών μερών που συνδυάζουν πλήθος πολυμεσικών στοιχείων (εικόνα, ήχο, βίντεο, animations κτλ) όπως: α) μια φωνή αθέατου αφηγητή (voice over) της οποίας η ένταση, η χροιά, ο επιτονισμός των φράσεων και προτάσεων και ο συνδυασμός αυτών με τα άλλα σημειωτικά μέσα (τυπογραφία, pictograms κ.τ.λ. συμβάλλουν σημαντικά στην παραγωγή νοήματος και β) δυο κινούμενοι χαρακτήρες (animation).

Στη συγκεκριμένη εφαρμογή, δηλαδή, υπάρχουν πολύ συγκεκριμένες περιοχές στον κεντρικό καμβά, τόσο για την εκτέλεση εργοδικών εργασιών από τον χρήστη όσο και για την εμφάνιση άλλων υποκαμβάδων. Βασικό στοιχείο του σχεδιασμού τους, λοιπόν, είναι η χρήση διαδραστικών τόπων (εικονίδια) με εύκολη αναγνώριση της λειτουργίας που υπαινίσσονται, ώστε να μπορεί εύκολα ένας άπειρος χρήστης να τα χρησιμοποιήσει οποιαδήποτε στιγμή. Για να ακολουθήσει ο επομενος καμβας και να συνεχιστεί η παρουσίαση, είτε για να τη διακόψει, είτε για να την επαναλάβει μαζί με

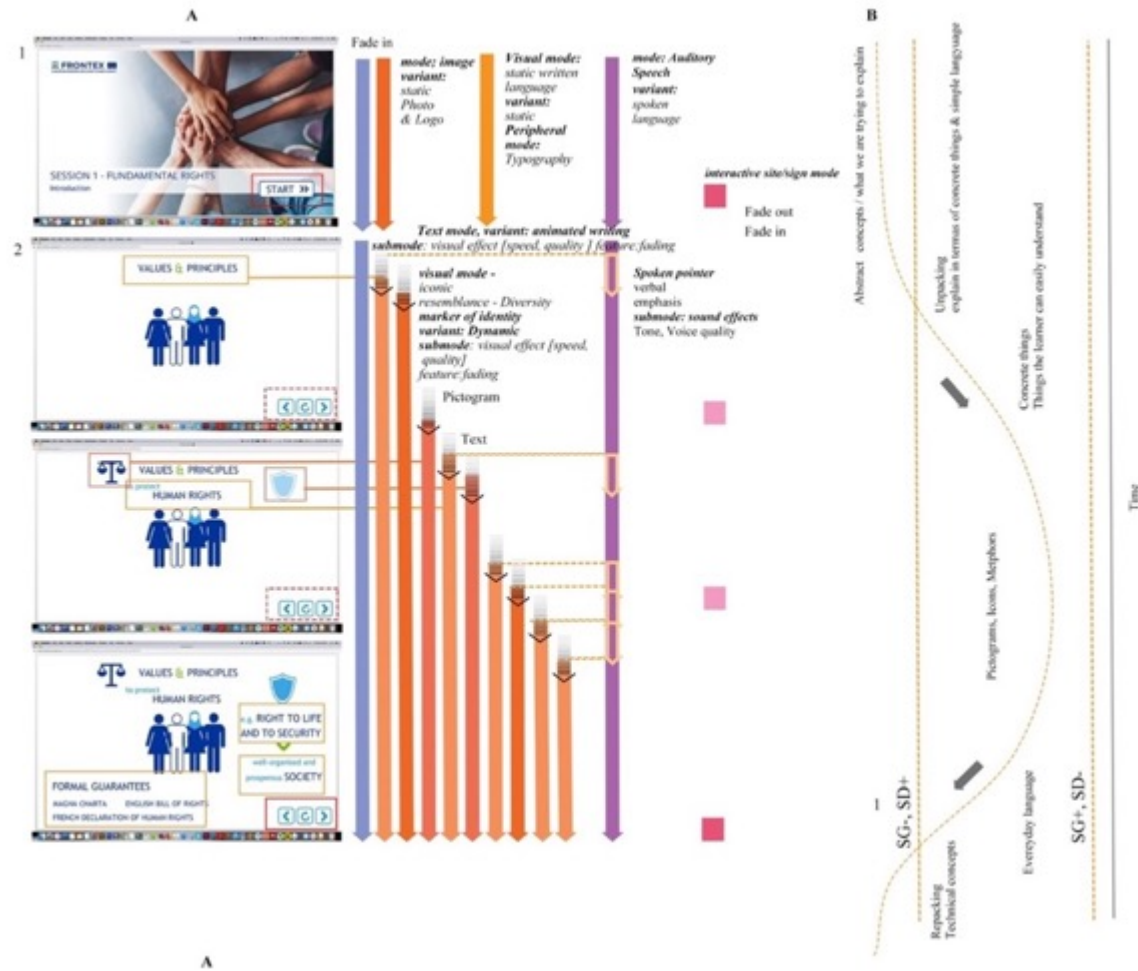
την αφήγηση που τη συνοδεύει, ο χρήστης αρκεί να επιλέξει το αντίστοιχο διαδραστικό τόπο/σημείο. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα, τα σημεία βασικής πλοήγησης είναι τοποθετημένα το ένα κοντά στο άλλο στο κάτω μέρος δεξιά της διεπαφής. Το μέγεθος τους είναι σχετικά μικρό, αλλά καταλαμβάνουν θέσεις τέτοιες ώστε να είναι ευκολο να εντοπιστούν.

Οι προφορικές περιγραφές, συγχρονίζονται με ενέργειες που επιτελούνται σε κάθε διαδραστική επιφάνεια (όπως εμφάνιση και εξαφάνιση στοιχείων) και συσχετίζονται λόγω της ρητής συν-παρουσίασης τους με συγκεκριμένες οπτικά παρούσες πληροφορίες (εικονίδια, γραπτός λόγος κτλ). Αυτός ο συνδυασμός των σημειωτικών συγχρονισμένων πράξεων, παρέχει σημαντικές δυνατότητες για την επίτευξη ποικίλων επικοινωνιακών στόχων και αξιοποιείται πολύ συχνά στην πολυτροπική επιχειρηματολογία (βλ. Kjeldsen, 2013, 2015).

Pictograms, λέξεις και εικόνες έρχονται και καταλαμβάνουν τη θέση τους στον κεντρικό καμβά, ένα-ένα, με κίνηση και σταδιακά (fade-in). Κάθε ένα από τα παραπάνω σημεία έχει επίσης ιδιότητες, όπως διαστάσεις και χρώμα. Αυτές οι ιδιότητες καθώς και ο ρυθμός κίνησης αυτών των σημείων όπως και ο τόνος της φωνής του αθέατου αφηγητή, καθορίζονται αποκλειστικά από τη σπουδαιότητα αυτών που θεωρούνται ιδιαίτερα χρήσιμα για τους εκπαιδευόμενους.

Η πολυμεσική παρουσίαση του εκπαιδευτικού περιεχομένου τοποθετεί τον εκπαιδευόμενο στη θέση του παθητικού δέκτη της έτοιμης γνώσης που του προσφέρεται. Ο εκπαιδευόμενος έρχεται σε επαφή με μια *performance*, «με τη σημασία που έχει η λέξη αυτή για τις τέχνες (που πραγματώνονται) σε δύο χρόνους (Genette, 1994). Η τυπογραφική εμφάνιση των λέξεων του γραπτού κειμένου, τα εφέ της κίνησης, η δυναμική του σχέση με την αναγνωστική εκφορά λόγου και τη διαβασμένη διατύπωση που το συνοδεύει ή αλλιώς το *texte* (κείμενο) κατά Svenbro (1994) [στο Lavoinnie 2004, σ. 88], ο τρόπος πλαισίωση τους σε κάθε καμβά κ.τ.λ συνιστούν σύνολα σχέσεων οι οποίες χαρακτηρίζονται από *προθετικότητα*, με εκείνο το περιεχόμενο, δηλαδή, που έχει ήδη ερμηνευτεί.

Εικόνα 41. Παράδειγμα ενορχήστρωσης, συνδυασμού και αλληλεπίδρασης ποικίλων σημειωτικών τρόπων στη 1^η ενότητα της πολυμεσικής εκπαιδευτικής παρουσίασης FUNDAMENTAL RIGHTS, FRONTEX



Κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής παρουσίασης παρεμβάλλονται ειδικές ενότητες και πιο συγκεκριμένα cinematics, στα οποία κυριαρχούν αυτοί οι δύο χαρακτήρες. Σε αυτές, ο χρήστης δεν είναι υποχρεωμένος να ακούσει π.χ. ολόκληρη τη συνομιλία αυτών των χαρακτήρων για να του δοθεί το πράσινο φως να προχωρήσει στην επόμενη ενότητα. Μέσω τριών διαδραστικών τόπων/εικονιδίων, ο χρήστης διαθέτει ένα πολύ μικρό βαθμό ελέγχου στον καμβά. Μπορεί μόνο να διακόψει την προβολή, να την επαναλάβει, να επιστρέψει στην προηγούμενη διαφάνεια ή να προχωρήσει στην επόμενη. Ο εκπαιδευόμενος, δεν μπορεί να επηρεάσει την οπτικοακουστική επικοινωνία και το νόημα μεταφέρεται μέσω τεχνικών που αφορούν, την κίνηση, την αναπαράσταση των δύο χαρακτήρων, την ενδυματολογία, τις κινήσεις (kinesics), τις εκφράσεις του προσώπου, τις στάσεις και χειρονομίες κ.τ.λ. (Bateman και Schmid 2012).

Σε αυτούς τους όμως τους καμβάδες, διευθετούνται και παρουσιάζονται πολύ σημαντικές λεκτικές και οπτικές πληροφορίες που συγκροτούν τη γνώση που πρέπει να αποκτηθεί. Με έναν τρόπο, σε αυτήν πολυμεσική παρουσίαση δεν υπάρχει κάποιος χαρακτήρας ο οποίος να ελέγχεται από τον παίκτη με όρους του Jenkins αλλά ταυτόχρονα οι χαρακτήρες αυτοί δεν είναι τίποτα χωρίς τον χρήστη/παίκτη και ο παίχτης χωρίς αυτούς (βλ. Newman 2002).

Σύμφωνα με την προσέγγιση μας στην ανάλυση, η υλική πραγμάτωση των παραπάνω σχέσεων δεν μπορεί να αντιμετωπισθεί ανεξάρτητα από την υλικότητα του φορέα, του σχεδιαστή τους. Η πραγματική λήψη και το νόημα ενός τεχνουργήματος δεν μπορεί ποτέ να προβλεφθεί πλήρως, ωστόσο, όπως έχουμε δει, το πλαίσιο εντός του οποίου λαμβάνει χώρα η εμπειρία των παικτών-εκπαιδευομένων-επαγγελματιών, δεν του επιτρέπει να μεταβληθεί και σημαντικά.

9.6.2 Το «υποταγμένο» ανδρικό (!) habitus?

Ο τρόπος με τον οποίο εκφράζονται οι κοινωνικές, πολιτιστικές ή ιδεολογικές αξίες, σκόπιμα ή όχι, συνιστά κύριο μέλημα αυτής της διατριβής και μια από τις βασικότερες προκλήσεις τις οποίες καλείται να αντιμετωπίσει.

Στην έρευνα για τα βιντεοπαιχνίδια το φύλο, η φυλή και η σεξουαλικότητα συνιστούν τις σταθερές κατηγορίες ανάλυσης των αναπαραστάσεων των χαρακτήρων (βλ. Adrienne Shaw, 2015). Για την Adrienne Shaw (2015), ο τρόπος με τον οποίο απεικονίζεται ένας χαρακτήρας στα παιχνίδια κατέχει ιδιαίτερη σημασία καθώς ενισχύει σημαντικά τις αφηγήσεις γύρω από τις αξίες και τις συμπεριφορές των

στερεοτυπικών ρόλων των φύλων. Τα τελευταία όμως χρόνια, οι ερευνητές τείνουν να εστιάζουν και σε άλλες πτυχές της ταυτότητας και κυρίως στον τρόπο με τον οποίο αυτές αλληλοσχετίζονται.

Εικόνα 42 Στιγμιότυπα από τις “μεταβάσεις” (traversals) των βασικών καμβάδων που συμβάλλουν στην συνένωση της μαθησιακής δραστηριότητας στην πολυμεσική εκπαιδευτική παρουσίασης *Fundamental Rights, Frontex, Virtual Aula*



Σε αυτό το σημείο οφείλω να υπενθυμίσω ότι και η δική μου προσέγγιση εστιάζει στην καταγραφή του συνόλου των τρόπων που συμβάλλουν στη σταδιακή σκιαγράφηση των πρωταγωνιστών- ψηφιακών εκπαιδευτών και πιο ειδικά, σε όλα εκείνα τα μοναδικά στοιχεία που αλληλοσχετίζονται δυναμικά και μαρτυρούν τις βασικές ιδεολογικές παραδοχές για την ταυτότητα και το προφίλ των επαγγελματιών στο συγκεκριμένο πλαίσιο.

Όπως έχουμε προαναφέρει, η διαδικαστική ρητορική όλων αυτών των εφαρμογών, το διαδικαστικό δηλαδή περιεχόμενο τους, οι κανόνες, οι διαδικασίες, ο τρόπος αναπαράστασης κ.τ.λ. δεν μοντελοποιούν απλώς πολιτισμικά, ούτε απλά αναπαριστούν το πραγματικό σύστημα και τις διαδικασίες μέσω των λογισμικών, αλλά αναλαμβάνουν να εκπαιδεύσουν γενικότερα (βλ. Bogost 2007). Το νόημα που παράγεται από το υλικό δεν συνιστά απλά αυτό ενός εφήμερου τεχνουργήματος.

Το περιεχόμενο του οπτικοακουστικού υλικού αποδίδεται μέσω ενός απλού γραφικού περιβάλλοντος κινούμενων εικόνων στο οποίο πρωταγωνιστούν δύο βασικοί

ψηφιακοί χαρακτήρες, ένας άνδρας και μια γυναίκα. Οι δύο αυτοί πρωταγωνιστές με το σύνηθες σκούρο μπλε των αστυνομικών στολών το οποίο διακρίνεται από μια σαφής σημειωτική σύνδεση με τις μορφές εξουσίας (βλ. Pastoureau, 2000, σ. 143 και 2008, σ. 114–119, 199· Andersen & Vuori 2018, σ. 11) και τις πρακτικές που συνδέονται με την ασφάλεια (βλ. κεφ. 7 της παρούσας διατριβής αλλά και Vuori, 2010 Hansen, 2011· Heck & Schlag, 2013), αναλαμβάνουν τώρα μέσω του διαλόγου την πραγμάτωση του ψηφιακού εκπαιδευτικού λόγου (Εικόνα 43)

Εικόνα 43. Κινούμενη ψηφιακή αναπαράσταση της γυναίκας και άνδρα αστυνομικού στο *Fundamental Rights, Frontex, Virtual Aula*



Ο ψηφιακός γυναικείος χαρακτήρας συνιστά και τον κεντρικό και θα μπορούσε κάποιος να πει ότι αυτή η επιλογή σηματοδοτεί το εγχείρημα για αποδόμηση των χαρακτήρων που ήδη γνωρίζουμε σε παιχνίδια και animations στα οποία οι γυναίκες παρουσιάζονται είτε ως παθητικοί actors, υιοθετώντας τη στάση του «απόμακρου θεατή» (Βλ Bourdieu 2007β, σ.75), είτε στην καλύτερη περίπτωση, ως βοηθοί του ανδρικού χαρακτήρα. Είναι προφανές ότι σε αυτή την εφαρμογή η αναπαράσταση των χαρακτήρων όπως και κάθε άλλο οπτικό στοιχείο (pictogram κ.τ.λ.) είναι επιλεκτική και συγκρατεί σε πολύ μεγάλο βαθμό τις προκαταλήψεις αυτών που την δημιούργησαν. (βλ. Barthes 1977, Kress & Van Leeuwen 1996). Δείκτες που αφορούν τα χαρακτηριστικά του χρώματος των μαλλιών και του δέρματος, τη στάση του σώματος και τις χειρονομίες, συνάδουν σε πολύ μεγάλο βαθμό με τους συνηθισμένους τύπους χαρακτήρων που παίζονται σε παιχνίδια AAA (υψηλού προϋπολογισμού εμπορικά παιχνίδια). Οι χαρακτήρες είναι στιβαροί και συμβατικά όμορφοι και εθνικά λευκοί (βλ. Bolton 2016). Γενικότερα και στις υπόλοιπες εφαρμογές που αναλύονται, η φυλή και το φύλο αποδίδονται με στερεοτυπικούς τρόπους που συνάδουν με τις κυρίαρχες

αντιλήψεις για το τι σημαίνει του να είσαι να είσαι γυναίκα ή όπως θα δούμε και παρακάτω, τι σημαίνει να είσαι έγχρωμος.

Στην συγκεκριμένη εφαρμογή, η αναπαράσταση του ανδρικού σώματος κατέχει όλο το σύνολο εκείνων των ιδιοτήτων των ανδρών που κατέχουν την κυρίαρχη ανώτατη θέση στο κοινωνικό πεδίο ((Βλ Bourdieu 2007β, σ. 123) ενώ ταυτόχρονα, τα υπερσεξουαλικά στοιχεία του γυναικείου χαρακτήρα γίνονται το επίκεντρο της προσοχής. Ο ψηφιακός γυναικείος χαρακτήρας εμφανίζεται με στολή, με πλούσια ξανθιά κόμη, γαλάζια μάτια, με γυμνασμένο καμπυλωτό σώμα και με αναμφισβήτητη θηλυκότητα η οποία αντιπροσωπεύει το πρότυπο της υπερηρωίδας ή πιο σωστά το θηλυκό μέλος μιας ομάδας «αδελφών υπερηρώων», το οποίο συνδυάζει υπερδυνάμεις και ομορφιά.

Εικόνα 44 Στιγμιότυπο από την εκφραστική διάσταση των τρόπων αναπαράστασης των δύο ψηφιακών εκπαιδευτικών



Μπορεί ο γυναικείος χαρακτήρας στην εφαρμογή να αποτελεί τον πιο σημαντικό και ουσιώδη χαρακτήρα από τη δράση του οποίου εξαρτάται η εξέλιξη της πληροφορίας για τη γνώση και την επίλυση προβλημάτων,²³³ ωστόσο, η πρώτη γνωριμία των εκπαιδευομένων με αυτόν, είναι μέσω της προβολής των καλλίγραμμων καμπυλών του και της δύναμης της σεξουαλικότητάς του. Πρόκειται για την οπτική στερεοτυπική αναπαράσταση της γυναίκας με δυναμισμό και θέληση να αναλάβει άμεσα δράση. Η εκφραστική διάσταση του συνόλου των τρόπων αναπαράστασης της φανερώνει και την αποδοχή της ανδρικής κυριαρχίας στο πεδίο. (βλ. Bourdieu 2007β)

²³³ Το συγκεκριμένο συμπέρασμα προκύπτει από ανάλυση της δομής του διαλόγου μεταξύ των ψηφιακών χαρακτήρων, την συχνότητα της οπτικής τους παρουσίας στην παρουσίαση και Αυτή η διαδικασία ανάλυσης, επιλέχθηκε να παρουσιαστεί στην επόμενη ακριβώς εφαρμογή καθώς η πολυπλοκότητα που την διακρίνει την καθιστά και πιο ενδιαφέρουσα.

Όπως προαναφέραμε και σύμφωνα με την ανάλυση μας, ο γυναικείος αυτός χαρακτήρας είναι και αυτός ο οποίος αναλαμβάνει την πραγμάτωση των βασικών διδακτικών τεχνικών ψηφιακού εκπαιδευτικού λόγου (αφήγηση, περιγραφή, διάλογος, ελεύθερος πλάγιος λόγος, σχόλιο, κ.τ.λ.). Σε μια πρώτη και ίσως επιπόλαια ανάγνωση, ο ανδρικός χαρακτήρας, μοιάζει μάλλον βοηθητικός, καθώς εντός της επικοινωνιακής περιβάστασης που συντελείται η ψηφιακή συνάντηση με την συνάδελφο του, ο λόγος του περιορίζεται στην λεκτική αναπαραγωγή της αποκτηθείσας γνώσης. Θα μπορούσε κάποιος να πει, ότι είναι ο χαρακτήρας που πρώτος από όλους αφομοιώνει και τη διδακτέα ύλη.

Η διερεύνηση των σημειωτικών τρόπων που συμβάλλουν στην οικειοποίηση από τους δρώντες που διεκδικούν την γνώση των εξειδικευμένων εννοιών που άπτονται των νομικών πλαισίων προστασίας των ανθρωπίνων δικαιωμάτων έγινε με όρους πολυτροπικότητας και ΘΝΚ. Με λίγα λόγια, για την ανάδειξη του τρόπου με τον οποίο αναπτύσσεται ο λόγος εντός αυτού του εικονικού εκπαιδευτικού χώρου, που διαμορφώνεται και που ερμηνεύεται σύμφωνα με τα προφίλ και τις μετατοπίσεις των σημασιολογικών κυμάτων, ακολουθήθηκε το πλαίσιο επισημείωσης των διαπλεκόμενων επικοινωνιακών τρόπων έκφρασης, οι ορισμοί και οι προσεγγίσεις όπως αυτές διατυπώθηκαν στο θεωρητικό πλαίσιο της παρούσας διατριβής. (βλ. Bateman, Thiele και Akin (2020), Maton 2013,2014,2016)

Αναλύοντας λεπτομερώς, λοιπόν, τη συμβολή των παραπάνω χαρακτήρων ως εκείνες τις μορφές έκφρασης που ενισχύουν τις παιδαγωγικές στρατηγικές της συγκεκριμένης ενότητας, διαπιστώσαμε ότι ο λόγος που κατασκευάζεται από το γυναικείο σώμα χαρακτηρίζεται από ισχυρή σημασιολογική βαρύτητα και αδύναμη σημασιολογική πυκνότητα (ΣΒ+ΣΠ-) και ο λόγος ο οποίος αναπτύσσεται μέσω της ανδρικής μορφής από αδύναμη σημασιολογική βαρύτητα και ισχυρή σημασιολογική πυκνότητα(ΣΒ-ΣΠ+. Με λίγα λόγια, γυναικείος χαρακτήρας είναι εκείνος ο οποίος υποκαθιστά τον εκπαιδευτικό που *επεξηγεί* με απλοποιημένα παραδείγματα τις εξειδικευμένες έννοιες (unpacking) και ο αντρικός εκείνον που επιστρέφει από τον καθημερινό λόγο σε αυτές (repacking).

Η κίνηση του σημασιολογικού αυτού κύματος από το αφηρημένο στο συγκεκριμένο και αντιστρόφως μέσω των δύο χαρακτήρων συγχρονίζεται με την αίσθηση της συνεχούς ροής της πανοραμικής κίνησης που ακολουθεί τα δύο υποκείμενα (βλ. Εικόνα 45). Αυτή ακριβώς η σκηνοθετική επιλογή του συγκεκριμένου τρόπου (mode) από τον σχεδιαστή, καθιστά το σημασιολογικό κύμα ακόμα πιο σαφές. Η

προσθήκη της κίνησης διευρύνει ουσιαστικά τους τύπους νοήματος που μπορούν να προκύψουν (βλ. Bateman et al., 2017, σ. 50).

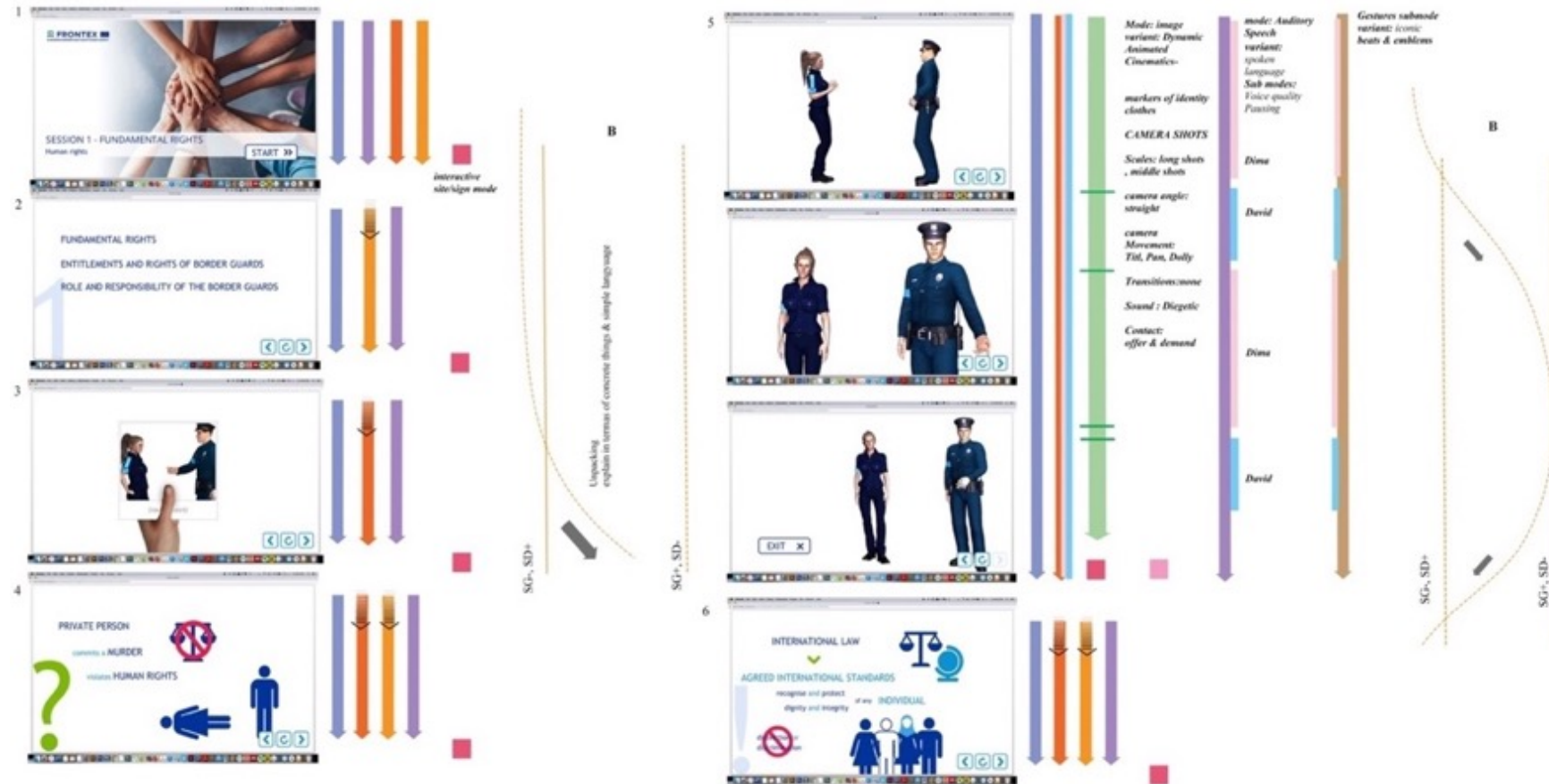
Εικόνα 45 Βασικές κινήσεις του σώματος σε σχέση με τη κίνηση της κάμερας στο Basic e-training tool in the field of fundamental rights, FRONTEX (2019)



Σημείωση: 28 Η κάμερα ακολουθεί με μία ελαφριά πανοραμική οριζόντια κίνηση τον διάλογο και τη δράση των εικονικών υποκειμένων. Cinematic από το Basic e-training tool in the field of fundamental rights, FRONTEX (2019) κατά το οποίο ο βαθμός ελέγχου για τον εκπαιδευόμενο είναι περιορισμένος στους τρεις διαδραστικούς τόπους/σημεία βασικών ενεργειών πλοήγησης.

Από την τεχνική άποψη η συνομιλία ξεκινά συνήθως με ευρύ πλάνο των υποκειμένων όπου εμφανίζεται ολόκληρο το σώμα τους και η ενδυμασία. Κατά την διάρκεια της συνομιλίας των δυο χαρακτήρων σε κανένα πλάνο δεν παρουσιάζονται τα υποκείμενα σε κοντινό/πολύ κοντινό πλάνο. Αντιθέτως και εκεί που σταματά η πανοραμική οριζόντια κίνηση, το πλάνο που κυριαρχεί είναι μεσαίο μακρινό (medium long shot - MLS)) για το υποκείμενο που μιλά και μεσαίο (medium shot (MS)) για το υποκείμενο που ακούει. Οι χειρονομίες και οι εκφράσεις προσώπου συνήθως περιορίζονται μόνο στο υποκείμενο που μιλά και καθόλου στο υποκείμενο που ακούει. Οι χειρονομίες που καταγράφηκαν ήταν κυρίως εικονικές (iconic) (βλ. McNeil 1992, 2006), συνόδευαν τον προφορικό λόγο και πραγματώνονταν στις τρεις βασικές φάσεις κίνησης προετοιμασίας [Preparation], κορύφωσης [Stroke] και ανάπαυσης [retraction] (Norris 2004:30

Γράφημα 22. Αναπαράσταση των σχέσεων συγχρονικότητας λεκτικών και μη λεκτικών πόρων και μετατοπίσεις σημασιολογικού κύματος



9.6.3 Play modes

Το σημασιολογικό σχήμα του συγκεκριμένου ψηφιακού εκπαιδευτικού λόγου εμπλουτίζεται με απλά παιγνιώδη κουίζ και παζλ τα οποίους συνιστούν μια ακόμη μαθησιακή εμπειρία μέσω της οποίας επιδιώκεται η κατανόηση αυτών των σύνθετων εννοιών. Πιο συγκεκριμένα, όλες οι παραπάνω on-Line engagement ενότητες και καμβάδες, εναλλάσσονται με άλλους υποκαμβάδες οι οποίοι υποστηρίζουν διάφορες μορφές παιχνιδιού (κουίζ και παζλ) με τους οποίους ο χρήστης καλείται να αλληλοεπιδράσει. Σε κάποια από αυτά, απαιτείται συνδυαστική σκέψη για να βρεθεί η μοναδική λύση που επιτρέπει την συνέχεια της παρουσίασης.

Σε όλες αυτές τις ενότητες, οι ερωτήσεις και τα μηνύματα είναι σαφή και το περιεχόμενο είναι λιτό και περιεκτικό. Σε κάθε αποτυχημένη προσπάθεια δίνεται η δυνατότητα στον εκπαιδευόμενο να επαναλάβει τις ενέργειες του μέχρι να επιτύχει. Οι καμβάδες αυτοί διακρίνονται από ένα απλό περιβάλλον διεπαφής μιας ερώτησης στο οποίο καλούνται οι χρήστες να απαντήσουν σε ερωτήσεις τύπου Σωστό/Λαθος. Κάθε μια από αυτές τις επιλογές οδηγεί στην επανάληψη κάποιων διαπιστώσεων μέσω κάποιου υποκαμβά που επικαλύπτει τον κεντρικό, ενώ η «σωστή απάντηση» [SOLUTION] οδηγεί με τη σειρά της σε κεντρικό καμβά με παραπομπές για περαιτέρω διερεύνηση του πεδίου (νομοθετικές πράξεις, εγχειρίδια). Περιέχονται, δηλαδή, επιπλέον μαθησιακές δραστηριότητες οι οποίες αναλαμβάνουν να ενισχύσουν τους μαθησιακούς σκοπούς.

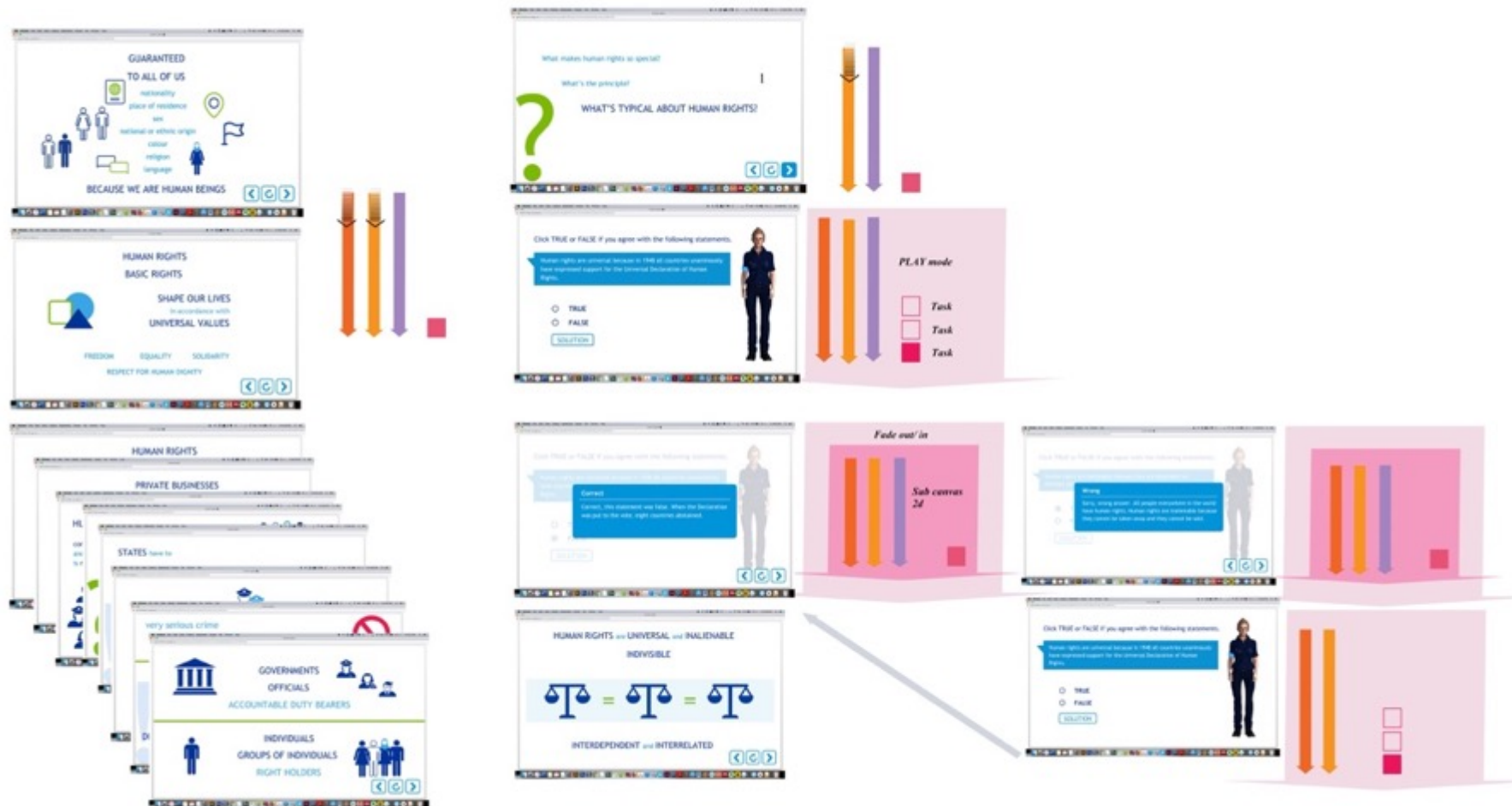
Εικόνα 46. Σημειωτικά στοιχεία στον διαδραστικό καμβά quiz πολλαπλών απαντήσεων



Η θέση που κατέχει σε όλους τους καμβάδες με τα κουίζ η επαγγελματίας, το μακρινό πλάνο και το βλέμμα που κοιτά άμεσα τον θεατή απαιτώντας από αυτόν την απάντηση (βλ. Bateman, Wildfeuer και Hippala 2017), φανερώνει και την διάθεση και την θέαση του παραγωγού αυτού του καμβά να δηλώσει τις σχέσεις μάλλον ανισότητας του

υποκειμένου με τον εκπαιδευόμενο. Η παρατήρηση αυτή ενισχύεται, όταν από την ανάλυση προκύπτει ότι στα κινηματογραφικού τύπου περιβάλλοντα που επεξηγούν - και όσο διαρκεί η επεξήγηση των σύνθετων εννοιών-, οι επαγγελματίες εμφανίζονται κυρίως σε μεσαίο κοντινό/ μεσαίο μακρινό πλάνο, αναπτύσσεται δηλαδή τυπική κοινωνική επαφή και μια σχέση οικεία, ακόμη και στις περιπτώσεις που μέσω του βλέμματος απευθύνονται άμεσα στον θεατή. Αντιθέτως, οι απλοί με μια πρώτη ανάγνωση καμβάδες οι οποίοι έχουν παραχθεί με σκοπό του να αξιολογηθεί ο θεατής, διακρίνονται από αποφάσεις του σχεδιαστή για συγκεκριμένα τεχνικά και εκφραστικά χαρακτηριστικά τα οποία δίνουν έμφαση στον επαγγελματία. Τέτοια είναι: η αποστασιοποιημένη αναπαράσταση του με την ολοκληρωμένη εικόνα της στολής - η οποία δεν ενισχύεται άλλο από τον προφορικό λόγο-, η στάση του σώματος, το βλέμμα, η οπτική υπεροχή (visual saliency) του μπλε χρώματος που πλαισιώνει το ζήτημα που πρέπει να απαντηθεί κ.τ.λ. Όλα τα παραπάνω υποδεικνύουν τη στάση που οφείλει κατά κάποιο τρόπο να κρατήσει ο θεατής έναντι του οπτικού αυτού συμβάντος.

Γράφημα 23. Πρωτόκολλο οπτικής ακολουθίας της πολυτροπικής σύνθεσης του Basic e-training tool in the field of fundamental rights, FRONTEX (2019) και *playable* σημειωτικοί τρόποι



9.7 Μελέτη περίπτωσης: Οι πολυμεσικές βασισμένες σε βίντεο και παιχνίδι ενότητες του εκπαιδευτικού διαδικτυακού μαθήματος *The return operation process*

Η ενότητα *The return operation process* βασίζεται σε πολυμεσικές βασισμένες στο βίντεο και στο παιχνίδι διαδραστικές εφαρμογές οι οποίες συγκροτούν 8 υποενότητες. Αυτές οι υποενότητες, περιλαμβάνουν μια σειρά από παραδείγματα που προσομοιώνουν πραγματικές καταστάσεις αλληλεπίδρασης μεταξύ των επαγγελματιών ασφάλειας - υπευθύνων επιχειρήσεων επιστροφής και συνοδείας προσφύγων.

Το ενδιαφέρον της συγκεκριμένης ενότητας και των διαδραστικών εφαρμογών που μελετούμε έγκειται στο ότι προτρέπουν τον εκπαιδευόμενο μέσω της δικής του εμπλοκής και αξιοποίησης των προνομίων του από την θέση ισχύος που κατέχει, να διακρίνει την πιθανή παρανόηση και να οδηγηθεί στην αποδόμηση των δικών του προκαταλήψεων περί πολιτισμικών στερεοτύπων. Στόχος των εφαρμογών είναι οι εκπαιδευόμενοι να γνωρίσουν όλες τις διαδικασίες που αφορούν τις συγκεκριμένες επιχειρησιακές ενέργειες μέσω ενοτήτων που ενσωματώνουν κυρίως περιβάλλοντα τα οποία υποστηρίζουν σειρές ενεργειών οι οποίες αποσκοπούν στην γνωστική σύγκρουση και την εννοιολογική αλλαγή των εκπαιδευομένων (εποικοδομητικό μοντέλο).

Εικόνα 47. Στιγμιότυπο της διεπαφής της διαδραστικής πολυμεσικής εκπαιδευτικής ενότητας *The Return Operation Process*, TRU (*Virtual Aula*) Frontex, 2019



Όπως σε κάθε τεχνούργημα όπως αυτά που εξετάζουμε, κυριαρχεί η ανομοιογένεια των υλικών που υπονοεί τη συμβίωση διαφορετικών μέσων. Η παρουσία αυτών

εξασφαλίζεται χάρη στο είδος και στην ιδιοτυπία των σχέσεων που διατηρούν μεταξύ τους.

Κάθε πολυμεσική υποενότητα της συγκεκριμένης εφαρμογής διακρίνεται σε δύο βασικούς άξονες.1) στις *on-Line engagement sessions* κατά τις οποίες εμφανίζονται *game-like screens* με παιχνίδια ερωτήσεων quiz και puzzles, τα οποία γίνονται διαθέσιμα αφού ο εκπαιδευόμενος εκτελέσει μια σειρά άλλων δραστηριοτήτων της εφαρμογής και 2) στις *off-line engagement* ενότητες όπου κυριαρχούν ποικίλες παρουσιάσεις σεναρίων μέσω κινηματογραφικών αποσπασμάτων. Σε κάθε δηλαδή ενότητα, υλοποιούνται δραστηριότητες οι οποίες απαιτούν από τον εκπαιδευόμενο να εναλλάσσεται μεταξύ διαφορετικών πολυτροπικών ειδών σε διαφορετικούς υποκαμβάδες. Για τους σχεδιαστές, αυτού του είδους οι “μεταβάσεις” (traversals) (βλ. Lemke 2005, 2009) συμβάλλουν στην συνένωση των μαθησιακών δραστηριοτήτων παρέχοντας μια συνεκτική μαθησιακή εμπειρία.

9.7.1 On-Line engagement ενότητες

Αυτές οι ενότητες αποτελούνται από μικρής διάρκειας διαδραστικές διαφάνειες που απαρτίζονται από διαδοχικούς καμβάδες, όχι με σημαντικές μεταβολές στο οπτικό περιεχόμενο τους και τις δυνατότητες που προσφέρουν. Έτσι το σύνολο των χαρακτηριστικών που καταγράφηκε, παρείχε μιας μικρής κλίμακας ταξινόμησης τους.

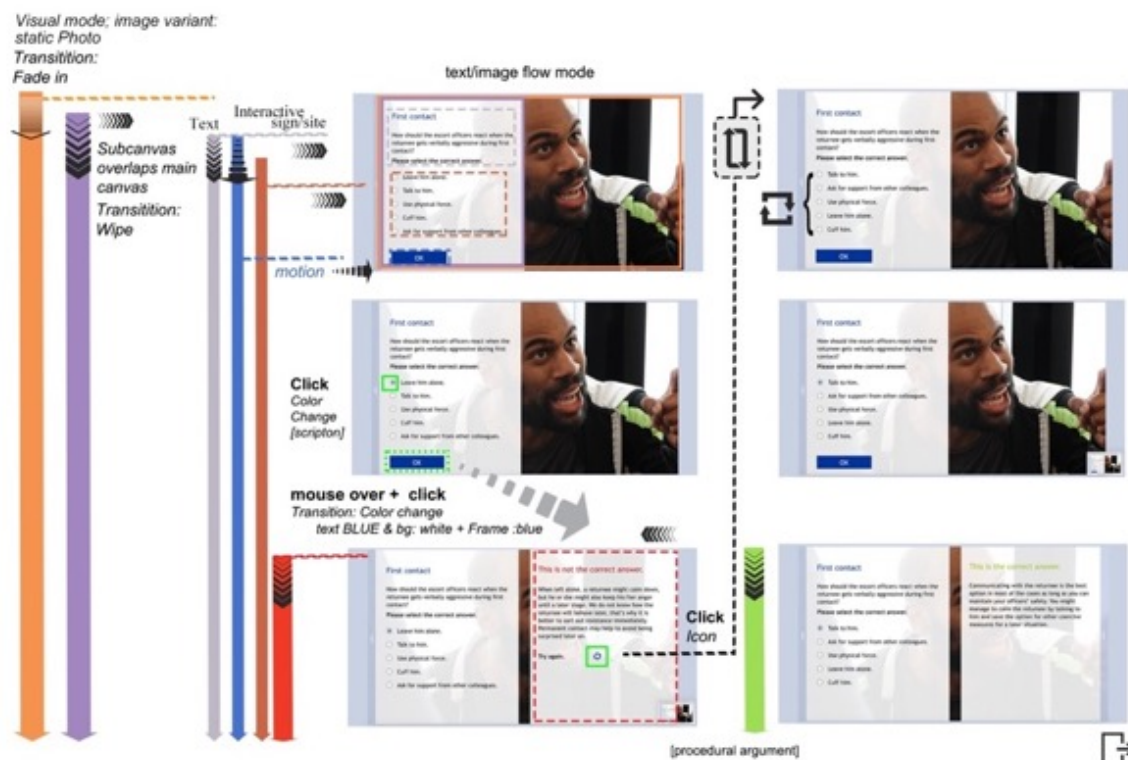
Στον κεντρικό καμβά της διαδραστικής εφαρμογής, ακόμη και όταν αυτός επικαλύπτεται από υποκαμβάδες που υποστηρίζουν τα φιλμικά τεχνουργήματα που είδαμε παραπάνω, ο χρήστης έχει την δυνατότητα να χρησιμοποιήσει ως χειριστήριο πλοήγησης είτε το ποντίκι, είτε τα πλήκτρα του πληκτρολογίου του. Οι καμβάδες εναλλάσσονται μετά από επιλογή από το χρήστη συγκεκριμένου εικονιδίου το οποίο βρίσκεται αριστερά και δεξιά του κεντρικού καμβά. Ωστόσο, υπάρχουν σταθερά σημεία διάδρασης και συντόμευσης καθ' όλη την διάρκεια, μέσω των οποίων ο χρήστης μπορεί να διακόψει ή να επαναλάβει την παρουσίαση, την αφήγηση, την προβολή ή τις ερωτήσεις από την αρχή. Οι βασικές μεταβάσεις των διαφανειών, των καμβάδων και των υποκαμβάδων που τον επικαλύπτουν, υλοποιούνται κυρίως μέσω οπτικών εφέ όπως σταδιακή εμφάνιση/ εξαφάνιση (fade in-fade-out).

9.7.1.1 Παιχνίδια ερωτήσεων ως εκπαιδευτικές δράσεις διαπολιτισμικής ετοιμότητας

Οι πολλαπλές επιλογής ερωτήσεις εμφανίζονται μέσω ενός αμετάβλητου υποκαμβά που έρχεται και επικαλύπτει από τα αριστερά και με διαφάνεια μέρος του κεντρικού. Ταυτόχρονα, μέσω της ίδιας δυναμικής παρουσίασης εμφανίζεται ο τίτλος, το κείμενο της ερώτησης, το διαδραστικό κουμπί με την λεκτική ετικέτα «ΟΚ» και ακολουθεί σταδιακά η εμφάνιση των πολλαπλών απαντήσεων στο κέντρο του.

Η επικάλυψη του υποκαμβά είναι τέτοια έτσι που να συσχετίζεται πάντα με το μέρος της φωτογραφίας του κεντρικού καμβά που δεν επικαλύπτεται. Με αυτή την τεχνική ο εκπαιδευόμενος καλείται πριν απαντήσει, να επιτελέσει μια παράλληλη δραστηριότητα ανάγνωσης και σύνθεσης από δύο διαφορετικά μέρη (page-flow). Το σύνθετο πολυτροπικό σύνολο λαμβάνεται ως ενιαίο, με τη φωτογραφία να συνιστά το κεντρικό διηγητικό στοιχείο. Με άλλα λόγια, το μέρος της φωτογραφίας που δεν αποκρύπτεται από την επιφάνεια του καμβά της ερώτησης, δεν προορίζεται να ερμηνευτεί ως ξεχωριστή οντότητα πίσω από το πλαίσιο του καμβά, αλλά ως μέρος του. (βλ. Γράφημα 24)

Γράφημα 24. Ενορχήστρωση τρόπων στο γραφικό περιβάλλον των διαδραστικών quiz όπου η δομή των επιλογών/ απαντήσεων συνδυάζεται με μια βασική εικόνα



Σημείωση: 29 στο *Communication during return operations – First Contact with returnee* (υποενότητα 3)

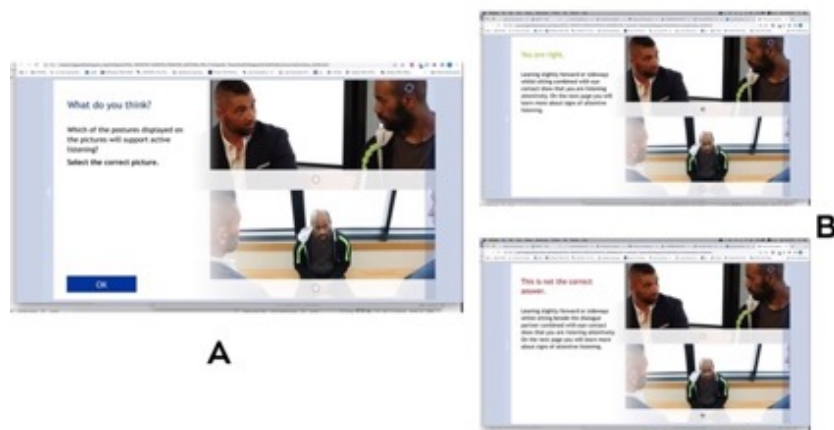
Το παραπάνω γράφημα (Γράφημα 24), επιχειρεί να αναδείξει τον τρόπο που συντονίζονται οι κατάλληλοι συνδυασμοί σημειωτικών τρόπων σε κάθε καμβά. Για παράδειγμα, η ετεροχρονισμένη και δυναμική εμφάνιση της περιοχής των πολλαπλών απαντήσεων (καφέ πλαίσιο) μπορεί να ερμηνευτεί ως προσπάθεια να δραστηριοποιηθεί η προσοχή του εκπαιδευόμενου στο ζητούμενο.

Ο χρήστης ενεργοποιεί το στρογγυλό πεδίο στα αριστερά της απάντησης που επιλέγει, ωστόσο αυτή η επισήμανση των συγκεκριμένων πόρων - στη συγκεκριμένη περίπτωση, το στρογγυλό σχήμα που «γεμίζει» με μπλε χρώμα -, αλλάζει τις δυναμικές της κειμενικής δομής του υποκαμβά, αλλά όχι τη μεταβλητότητα του. Μόνο μέσω αυτού του μπλε χρώματος διαδραστικού σημείου/τόπου «OK» ο χρήστης μπορεί να οδηγηθεί στην απόκριση και τα σχόλια του λογισμικού στις απαντήσεις που προηγήθηκαν.

Στους υποκαμβάδες που εμφανίζονται και επικαλύπτουν τον κεντρικό, ως απαντήσεις σωστού-λάθους στη δράση του χρήστη, εκτός από το γραπτό λόγο, η χρήση χρωματικής κωδικοποίησης σε αυτούς (στον τίτλο) διευκολύνει τον χρήστη να δει άμεσα και το αποτέλεσμα της επιτυχημένης (πράσινο) ή αποτυχημένης ενέργειας του (κόκκινο). Σε περίπτωση λανθασμένης πρόβλεψης μπορούν να επαναλάβουν τη διαδικασία, άλλοτε πολλές φορές και άλλοτε μια μόνο φορά ακόμη. Σε περίπτωση επανάληψης μιας λανθασμένης απάντησης, ένας δεύτερος καμβάς έρχεται να επικαλύψει είτε δεξιά, είτε αριστερά, είτε πλήρως τον πρώτο, παρέχοντας πληροφορίες που είτε προτρέπουν τον χρήστη στην επανάληψη της διαδικασίας, είτε διατυπώνουν απλά τη σωστή τελική απάντηση.

Μια δεύτερη περίπτωση χωροταξικής διάταξης των διεπαφών των διαδραστικών ερωτήσεων είναι αυτή της οποίας η δομή των επιλογών είναι σε εικόνες στα δεξιά. (Εικόνα 52)

Εικόνα 52. Στιγμιότυπα του γραφικού περιβάλλοντος και της δομής επιλογών σε εικόνες, στο *Communication During Return Operations – First Contact with Returnee* (υποενότητα 3), Frontex



Σημείωση: 30 A. Δομή επιλογών σε εικόνες B. Στιγμιότυπο τρόπου εμφάνισης υποκαμβάδων «σωστής» και «λανθασμένης» αξιολόγησης της ενέργειας του χρήστη. Σ

Να σημειώσουμε εδώ, ότι όλες οι εικόνες που αξιοποιούνται στο τεχνούργημα, συνιστούν επιλεγμένες από τους σχεδιαστές σκηνές των κινηματογραφικών αποσπάσματος που αναπαράγονται εντός του εκπαιδευτικού υλικού. Στο παραπάνω παράδειγμα, η κάθε μια από τις δυνατές επιλογές που συνθέτουν την κάθε απάντηση, αποτελεί μια ξεχωριστή σύνθεση διατροφικού νοήματος.

Για κάθε ενέργεια πάνω στους παραπάνω υποκαμβάδες, το λογισμικό δίνει την κατάλληλη απόκριση. Αυτές οι αποκρίσεις του λογισμικού, έχουν σχεδιαστεί επίσης σύμφωνα με το σενάριο του εκάστοτε κινηματογραφικού αποσπάσματος που ακολουθεί. Ο εκπαιδευόμενος, επιλέγει μια από τις απαντήσεις που του δίνονται δίχως να έχει πριν «εκπαιδευτεί» για την «ορθή» απάντηση/ενέργεια. Την επεξήγηση αυτής, την αναλαμβάνουν τα μικρά αυτά κινηματογραφικά φιλμ, τα οποία λειτουργούν όπως ακριβώς και τα cutscenes στα βιντεοπαιχνίδια, ως *devices* δηλαδή αφηγηματικής επιχειρηματολογίας.

Ο στόχος της δυνατότητας αυτής είναι να προκαλέσει γνωστική σύγκρουση και πιθανώς να διανεύσει το αυθόρμητο ερμηνευτικό σχήμα του εκπαιδευόμενου ώστε να αναγκαστεί να το εγκαταλείψει και να το αντικαταστήσει με ένα άλλο θεσμικά ορθότερο.

9.7.1.2 Συμπτωματικά και υπόρρητα νοήματα στα game-like περιβάλλοντα τύπου Drag & Drop (σύρε και άφησε) και matching (ταίριασμα και ταξινόμηση) αντικειμένων.

Σε κάποιες από τις υποενότητες, όπως στις Safety and Security during a forced return operation και Aggressive behaviour of returnees, τα εργοδικά μέρη αλληλεπίδρασης περιλαμβάνουν *game-like screens* με puzzles τα οποία απαιτούν από το χρήστη συνδυαστική κυρίως σκέψη για να βρεθεί η μια και μοναδική λύση. Όπως σε όλα τα υπόλοιπα τεχνουργήματα που μελετάμε, το νόημα πραγματώνεται μέσω αυτής της *game-like υλικότητας* των σημειωτικών τρόπων και σημειωτικής τους πτυχής (των 2D υποκαμβάδων, δηλαδή).

Το παράδειγμα που ακολουθεί, έχει ως στόχο την εκπαίδευση του επαγγελματία στη διαχείριση των προσωπικών αντικειμένων του πρόσφυγα στις επιχειρήσεις επιστροφής μέσω drag-and-drop (σύρε και τοποθέτησε) και matching (ταίριαξε και ταξινόμηση) ενεργειών. Ο εκπαιδευόμενος καλείται να σύρει με το ποντίκι ένα πλήθος αντικείμενων και να τα τοποθετήσει σε συγκεκριμένους διακριτούς στατικούς 2D υποκαμβάδες.

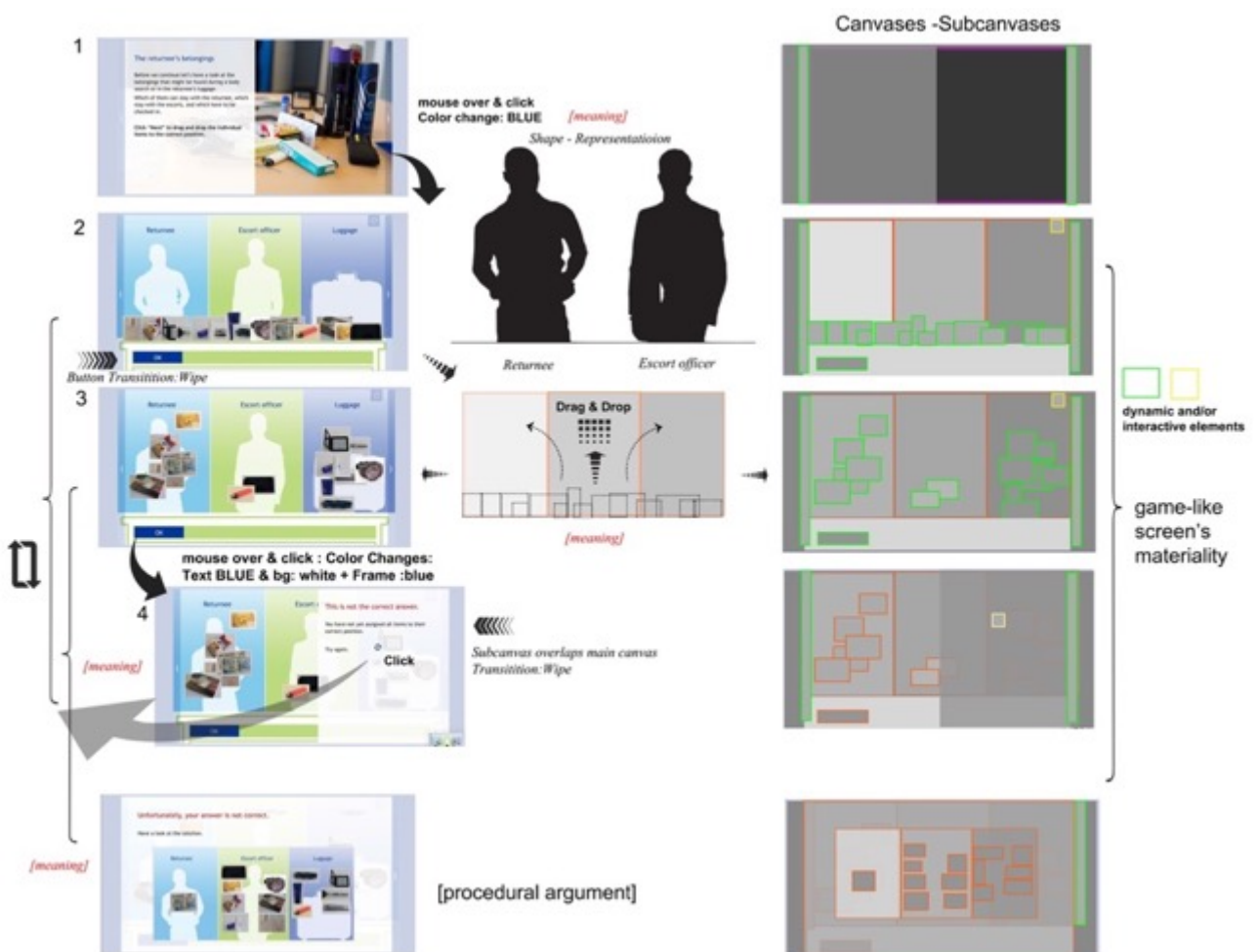
Εικόνα 48. Στιγμιότυπο από τον gameplay καμβά του *The returnee's belongings. Aggressive behaviour of returnees* (υποενότητα 5), Frontex, TRU (Virtual Aula) Platform



Η διαδικασία της ερμηνείας από τον θεατή, προϋποθέτει αρχικά την αξιολόγηση αυτού που του απεικονίζεται, μετά να προχωρήσει σε κάποιες επιλογές και στη συνέχεια να τις συνθέσει. Ο κεντρικός καμβάς αποτελείται πριν από όλα, από μια επιφάνεια που καλύπτεται από σχήματα, χρώματα κ.τ.λ. διατεταγμένα κατά μια ορισμένη «τάξη».

Ο χρήστης αξιοποιώντας τις δυνατότητες που του παρέχουν συγκεκριμένοι σημειωτικοί τρόποι και οδηγούμενος από μια σύνθετη αλληλοσυσχέτιση ενσυνείδητης συνθετικής σκέψης και πιθανώς παρορμήσεων, τροποποιεί τη διάταξη του κάθε υποκαμβά. Αφού οι εκπαιδευόμενοι εφαρμόσουν την δική τους σκέψη και γνώση και εφόσον ενεργοποιήσουν το σημείο «OK», μπορούν να διαπιστώσουν για το εάν η δράση τους συμφωνεί με αυτό που προβλέπεται από τη διαδικασία. Σε περίπτωση λανθασμένης απάντησης, ένας δεύτερος υποκαμβάς έρχεται να επικαλύψει από τα δεξιά τον πρώτο. (Γράφημα 25)

Γράφημα 25. Πρωτόκολλο διαδραστικής ακολουθίας drag and drop ενεργειών. Σημειωτικοί τρόποι, υποκαμβάδες, απεικονιστικά μέσα στο *The returnee's belongings. Aggressive behaviour of returnees* (υποενότητα 5), Frontex, TRU (Virtual Aula Platform)



Σημείωση: 31 Στο παραπάνω σχήμα εμφανίζεται και η ανάλυση του σχήματος της μορφής των φιγούρων του πρόσφυγα και του αξιωματικού πάνω στα οποία καλείται ο εκπαιδευόμενος να τοποθετήσει τις φωτογραφίες των αντικειμένων. Το σχήμα της φιγούρας του πρόσφυγα, διαφέρει χαρακτηριστικά από αυτού του αξιωματικού και φέρει οπτικά υπαινιγμούς για την ενδυσμιά.

Εξαιτίας του αριθμού (14) των αντικειμένων που απεικονίζονται μέσω των φωτογραφιών και για να μην καταστεί αποθαρρυντική για τον εκπαιδευόμενο η συνεχής προσπάθεια των ορθών από την διαδικασία και σύστημα συνδυασμών, η «σωστή» λύση του προβλήματος δίνεται αμέσως μετά τη δεύτερη αποτυχημένη ενέργεια του. Τότε, ο gameplay καμβάς επικαλύπτεται πλήρως από κάποιον άλλο. Σε αυτόν, αναπαρίστανται όλα τα αντικείμενα, στη θέση και στους υποκαμβάδες που προβλέπει η τυπική διαδικασία.

Επι της ουσίας, το τεχνούργημα παρέχει μια πρόσκαιρη ευκαιρία στον εκπαιδευόμενο να εκφράσει μέσω της *συμμετοχής* του ποικίλες διαφορετικές περιστάσεις, σε ένα προ-διαμορφωμένο περιβάλλον προσφέροντάς του απλά απεριόριστο χρόνο για υποθέσεις. Μια βασισμένη στο σχήμα ανάλυση των στοιχείων που προσδιορίζει το νοηματικό περιεχόμενο της μορφής των φιγούρων του πρόσφυγα και του αξιωματικού, μπορεί να μας οδηγήσει σε υπόρρητα νοήματα που συμβάλλουν στην κοινωνική ανισότητα. Ο τελικός, λοιπόν, καμβάς που υποδεικνύει τη σωστή απάντηση/εκπαίδευση, μοιάζει να συνθέτει και να υποστηρίζει απλά ένα βιωματικό χώρο αποκρυπτογράφησης συμβόλων με βάση την πολιτισμική τους ικανότητα που κατέχουν στην δεδομένη διαδικασία.

Το παραπάνω μοντέλο σχεδίασης διεπαφών και οι τεχνικές συρσίματος, απόθεσης και συνδυασμών, είναι κυρίαρχο σε όλες τις υποενότητες της εκπαιδευτικής ενότητας *The Return Operation Process*. Κάθε τέτοια game-like οθόνη διακρίνεται από διαφορετικές σημειωτικές ιδιαιτερότητες, έτσι που η κάθε μια τελικά, να καταλήγει να συνιστά ένα πολυεπίπεδο σημειωτικό τεχνούργημα. Σε όλα αυτά, ο χρήστης καλείται να αναζητήσει συνδυασμούς ανάμεσα σε φορείς ποικίλων σημειωτικών οντοτήτων, όπως λογότυπα, εικόνες και σχέσεις εννοιών και τελικά να «πειθαρχήσει» αυτήν του την εμπειρία, σε μια αυστηρά προκαθορισμένη γνώση. (Εικόνες 49, 50 & 51)

Εικόνα 49 Πρωτόκολλο οπτικής ακολουθίας του τρόπου εκτέλεσης drag and drop ενεργειών μεταξύ λεκτικών και μη λεκτικών στοιχείων (χρωματικών πλαισίων με εικονίδια) στο General Introduction (Υποενότητα 1)



Σημείωση: 32 Ο εκπαιδευόμενος πρέπει να τοποθετήσει στη σωστή θέση τα τέσσερα βήματα (κείμενο) της διαδικασίας επαναπροώθησης που είναι υπο την αρμοδιότητα υπηρεσιών των ΕΕ χωρών (πράσινο χρώμα + icons)) και τα τρία, που είναι υπο την αρμοδιότητα υπηρεσιών των χωρών προέλευσης (μπλε χρώμα + icons). Α. αρχικός καμβάς Β. Αποτέλεσμα ενεργειών χρήστη Β Εμφάνιση υποκαμβά που εμφανίζει την αξιολόγηση της ενέργειας

Εικόνα 50 Πρωτόκολλο οπτικής ακολουθίας του τρόπου εκτέλεσης drag and drop ενεργειών μεταξύ λεκτικών και απεικονιστικού μέσου (φωτογραφία) στο Theoretical Aspects of Communication (Υποενότητα 4)



Σημείωση: 33 Ο εκπαιδευόμενος πρέπει να σύρει και να τοποθετήσει έξι λεκτικές ετικέτες που περιγράφουν αρνητικά/θετικά φορτισμένες συναισθηματικές περιστάσεις, σε συγκεκριμένα πλαίσια που βρίσκονται κάτω από έξι διαφορετικές φωτογραφίες πορτραίτου του Abdul. Α. αρχικός καμβάς Β. Αποτέλεσμα ενεργειών χρήστη Β. Εμφάνιση υποκαμβά που εμφανίζει την αξιολόγηση της ενέργειας

Εικόνα 51 Phases of a forced return operation (υποενότητα 2). Στιγμιότυπο διεπαφής από άσκηση τύπου «matching»



Σημείωση: 34 Ο εκπαιδευόμενος πρέπει να βρει τα ζεύγη συνδυασμών (εικόνα + κειμενική περιγραφή) μεταξύ των 4 βασικών φάσεων που προβλέπει η επιχείρηση επαναπροώθη

9.7.2 Μελέτη περίπτωσης: Off-Line engagement ενότητες: Φιλμικά τεχνουργήματα ως πεδία παραγωγής νοήματος

Η εφαρμογή στην συγκεκριμένη ενότητα ενσωματώνει τρεις βασικούς διαφορετικούς τύπους φιλμικών κατασκευών. Τα φιλμικά αυτά τεχνουργήματα συνιστούν μικρο-εργοδικούς, αμετάβλητους 2D ακουστικούς καμβάδες που απεικονίζουν οπτικό υλικό και αποδόσεις διαφόρων επιλεγμένων θεμάτων σε κινούμενες εικόνες, φωτογραφίες και κινηματογραφικό υλικό. Το περιεχόμενο αυτών, διακρίνεται από ποικίλες μορφές χειρισμού της επικαιρότητας όπως ακριβώς συμβαίνει σε ένα δραματοποιημένο ντοκιμαντέρ.

Όπως σε κάθε φιλμικό τεχνουργήμα, σε αυτές τις ενότητες εμπλέκονται επικοινωνιακές περιστάσεις και συνεπώς πολυτροπικοί μηχανισμοί που πρέπει να διερευνηθούν. Να σημειώσω εδώ, ότι λόγω χρόνου και ανάγκης περιορισμού της παρούσας διατριβής, δεν είναι προφανώς εφικτή η παρουσίαση της εμπειρικής πολυτροπικής ανάλυσης όλων των πολυμεσικών ενοτήτων που συνάντησα. Για αυτόν ακριβώς το λόγο προηγήθηκε διαδικασία χρονικής κατάτμησης των βιντεοδοδεμένων και διαμερισμός της μεγάλης ακολουθίας τους σε επιμέρους μικρότερα σύνολα, τα οποία, ωστόσο, είχαν διακριτή σημασία.

Στον πρώτο τύπο, λοιπόν, συμπεριλαμβάνονται οι υποενότητες που έχουν χαρακτηριστικά παραστατικού ντοκιμαντέρ animation. (Εικόνα 52)

Εικόνα 52. Στιγμιότυπα από το πρώτο βίντεο διάρκειας 01:49 της πρώτης εκπαιδευτικής υποενότητας «General introduction», *The return operation process, Frontex, , TRU Platform, 2019*



Κάθε 2D εικονογραφική κινούμενη αναπαράσταση συνοδεύεται από προφορική αφήγηση μέσω της τεχνικής του voice over η οποία προσδίδει τον επιδιωκόμενο χρωματισμό στο σύνολο.

Στο δεύτερο τύπο, ανήκουν τα ντοκιμαντέρ προσωπικών αφηγήσεων. Ο τρόπος παραγωγής και απεικόνισης τους στον εκπαιδευτικό διαδραστικό καμβά ποικίλλει. Σε αυτόν τύπο, ανήκει μια σειρά ολιγόλεπτων φιλμ στα οποία κυριαρχεί η προβολή κάποιων εμπειρογνώμονων επιστροφής (όχι ηθοποιών), η μετάδοση της εικόνας τους καθώς και των λόγων τους. Στο μεγαλύτερο τους μέρος διακρίνονται από ομιλιακά συμβάντα/προσωπικές μαρτυρίες, όπου ο εκπαιδευόμενος καλείται να εστιάσει. Εντός ενός πλαισίου σκηνοθετημένης ομιλίας, ο προφορικός λόγος παρουσιάζεται ως μια επινοημένη συνομιλία, ή μίμηση μιας συνέντευξης. Κατά τη διάρκεια αυτής, εμφανίζονται στο 2D καμβά, ετικέτες με γραπτό κείμενο με επιλεγμένες φράσεις και προτάσεις του πρωταγωνιστή.

Εικόνα 53. Στιγμιότυπα βίντεο της πρώτης εκπαιδευτικής υποενότητας «*General introduction*», *The return operation process*, Frontex, , TRU Platform, 2019



Ένα άλλο φιλμ τέτοιου τύπου, είναι αυτό του αφιερωμένου στην φιλική απόδοση μιας αληθινής ιστορίας ενός πρόσφυγα από το Σουδάν. Ένας ηθοποιός, με το όνομα Abdul, αφηγείται μια προσωπική μαρτυρία, τόσο για όλα όσα βίωσε κατά τη διαδρομή του από τον Άλλον τόπο στην Ευρώπη, όσο και κατά την επιχείρηση επαναπροώθησής του. Η εισαγωγική διαφάνεια που προηγείται της προβολής του φιλμ, έχει τον τίτλο « *Who are the people we return?* » και υπογραμμίζει :

«Each return operation is different. We return many different people, all with their individual story and background. The following video is based on a true story and aims at conveying some idea of the story a returnee might have to tell.

Click “Next” to watch Abdul’s story of how he left Sudan for Europe to get asylum there»

Το ενδιαφέρον στρέφεται στην προσωπική ματιά του πρόσφυγα όπως ακριβώς και το βιβλίο «*Paradise Denied: How I Survived the Journey from Eritrea to Europe*» του Zekarias Kebrae, για το οποίο έχουμε μιλήσει παραπάνω.

Εικόνα 54. Στιγμιότυπα από το βίντεο του κεφαλαίου «« Who are the people we return?» της υποενότητας «General introduction», *The return operation process, Frontex, , TRU Platform, 2019*



Πολύ συνοπτικά, εδώ θα αναφέρουμε ότι στο συγκεκριμένο βίντεο και σε αντίθεση με τα προηγούμενα, η σχέση μεταξύ των υλικών κανονικοτήτων (πραγμάτωση επικοινωνιακών εφέ κ.τ.λ.) και των επιδιωκόμενων ερμηνειών τους, επεκτείνεται σε πολύ περισσότερα σύνολα συνδυασμών εκφραστικών πόρων. Ωστόσο και στις δύο περιπτώσεις, ο φιλικός λόγος εκτυλίσσεται ως μια συγκινησιακή αποτύπωση, ως μια ένδειξη προσωπικής στιγμής.

Ο τελευταίος και τρίτος τύπος που συναντάμε στην εφαρμογή, είναι αυτός των κινηματογραφικών πλήρως σκηνοθετημένων αποσπασμάτων και βασισμένων σε σενάριο συγκεκριμένων θεματικών. Η προβολή αυτών των αποσπασμάτων, είτε συνδέεται με τις πρακτικές διαδραστικές ασκήσεις που βρίσκονται εντός της εφαρμογής, είτε προηγούνται αυτών ως υλικό προς μελέτη, είτε τις ακολουθούν λαμβάνοντας επεξηγηματικό χαρακτήρα. Σε επόμενη ενότητα, ακολουθεί η ενδελεχής εμπειρική πολυτροπική ανάλυση τους.

Εικόνα 55. Στιγμιότυπο καμβά που προηγείται του κινηματογραφικού αποσπάσματος. *First contact with the returnee, The return operation process, Frontex, TRU (Virtual Aula) Platform, 2019*



9.7.3 Πολυτροπική ανάλυση των κινηματογραφικών “cut-scenes” της εκπαιδευτικής υποεπότητας *First Contact with the Returnee*

Στόχος αυτής της ενότητας είναι να διερευνήσουμε τους τρόπους με τους οποίους επιτυγχάνεται η συνέμφωση του νοήματος τόσο στην οπτική σύνθεση των εικόνων, όσο και σε άλλες πτυχές του κινηματογραφικού λόγου. Η μελέτη του φαινομένου της διασημειωτικότητας (intersemiosis) στον οπτικοακουστικό λόγο εξακολουθεί να αποτελεί μείζον θέμα επιστημονικού ενδιαφέροντος. (βλ. Wildfeuer 2018, σελ. 96).

Η ανάλυση αυτών των cutscenes σε τεχνικό επίπεδο ξεκίνησε με την επιλογή συγκεκριμένων κινηματογραφικών τεχνικών (filmic techniques) τα οποία αρχικά επισημάνθηκαν και στη συνέχεια εφαρμόστηκαν σε επιλεγμένο σώμα υλικού που ανταποκρίνεται στα ερωτήματα που έχουν τεθεί.

Το συγκεκριμένο σχήμα επισημείωσης των πολυτροπικών δεδομένων στην παρούσα διατριβή είναι σχετικά απλό, με βασικές περιγραφές και όχι αναλυτικό. Όπως έχουμε προαναφέρει, ο βασικός στόχος της εργασίας, ήταν η πρόταση ενός πλαισίου το οποίο βασίζεται τόσο σε συγκεκριμένες τεχνικές πολυτροπικής επεξεργασίας και εξαγωγής σημασιολογίας από πολυμεσικά δεδομένα, όσο και σε προσεγγίσεις ύστερης συγχώνευσης συμπερασμάτων και συνδυασμού εννοιών από πολλαπλά επίπεδα και πεδία.

Στη περίπτωση των συγκεκριμένων κινηματογραφικών αποσπασμάτων, ως κυρίαρχη συνθήκη του πολυτροπικού χαρακτήρα της επικοινωνίας είναι ο διάλογος. Η δομή της αλληλεπίδρασης στο διαλογικό αυτό πλαίσιο επικοινωνίας εμφανίζεται υπό την μορφή ερώτησης – απάντησης, εντολής-αποδοχής, αρχικής κίνησης – απάντησης κ.τ.λ. Οι δράσεις που συγκροτούν το σχηματισμό του διαλόγου δεν πραγματοποιούνται με τον ίδιο τρόπο και αυτό καθιστά την δομή αυτή της ανταλλαγής πολυτροπική. Οι χειρονομίες, οι κινήσεις και οι εκφράσεις του προσώπου αποτελούν απαντήσεις σε ερωτήσεις ή εντολές που εκφράζονται λεκτικά, άλλοτε διαδοχικά και άλλοτε συγχρόνως (βλ. και Van Leeuwen 1999, 2004).

Σε αυτό το σημείο παραθέτουμε κάποιες πρώτες παρατηρήσεις σχετικές με εκείνα τα χαρακτηριστικά του οπτικοακουστικού υλικού, τα οποία διευκόλυναν κατά πολύ τη μελέτη μας:

- Απουσία τρόπων όπως μουσική ή ηχητικά και οπτικά εφέ εναλλαγής πλάνων.
- Μοντάζ χωροχρονικής συνέχειας . Η εμφάνιση των πρωταγωνιστών και το

σκηνικό παραμένουν σταθερά.

- Κατά τη διάρκεια μιας λήψης (κάθε πλάνου δηλαδή) δεν εμφανίζονται αλλαγές στις βασικές ιδιότητες πολλών εκ των τεχνικών χαρακτηριστικών, όπως γωνίες λήψης κ.τ.λ.. Επιπλέον, οι κινήσεις της κάμερας, δεν δημιουργούνται με ψηφιακά εφέ.
- Ο αφηγηματικός χρόνος ξετυλίγεται γραμμικά και ευθύγραμμα, χωρίς αναχρονίες .
- Δεν υπάρχει τριτοπρόσωπος αφηγητής.
- Οι πρωταγωνιστές είναι τοποθετημένοι σε ένα περικλειστο χωρικό περιβάλλον το οποίο δεν παρουσιάζει κάποια ιδιαιτερότητα και είναι αμετάβλητο. Εντός του, προκρίνεται η δράση και πιο συγκεκριμένα ο λόγος του ανθρώπινου στοιχείου.

Όπως και σε όλο το υπόλοιπο εκπαιδευτικό υλικό της ενότητας *First contact with the returnee*, έτσι και σε αυτά τα κινηματογραφικά αποσπάσματα, το περιεχόμενο επικεντρώνεται στην εκπαίδευση των επικοινωνιακών στρατηγικών των αρμόδιων υπευθύνων για την συνοδεία ατόμων στις επιχειρήσεις επιστροφής.

9.7.3.1 Περιγραφή και κινηματογραφικοί ήρωες.

Το πρώτο απόσπασμα [διάρκειας 0:18"], συνιστά την εισαγωγική εικονική μονάδα με τη πρώτη σκηνή να δείχνει σε μακρινό πλάνο, ένα πρόσωπο με ενδυμασία που μεταφέρει οπτικά υπαινιγμούς (καθημερινά ρούχα όπως μια ζακέτα, μια μπλούζα και ένα παντελόνι φόρμας και παντόφλες -και όχι παπούτσια) να κάθεται με το κεφάλι προς τα εμπρός, με χαμηλό βλέμμα και με χέρια σταυρωμένα μπροστά στο σώμα του, σε ένα κλειστό χώρο. Ακολουθούν πολύ κοντινά πλάνα τα οποία εστιάζουν στα χέρια και στο πρόσωπο του και το επεισόδιο τελειώνει με την επιστροφή στο μακρινό πλάνο και την είσοδο στο χώρο, δύο ακόμη πρωταγωνιστών, με σαφώς διαφοροποιημένη ενδυμασία (επίσημη, κοστουμια).

Στο δεύτερο απόσπασμα [0:26"], το οποίο διακρίνεται από περισσότερες εναλλαγές διαφορετικών πλάνων, οι δύο αυτοί νέοι πρωταγωνιστές πλαισιώνουν όρθιοι το πρόσωπο από δεξιά και αριστερά. Αφού ο Patrick (Officer 1) και ο Abdul, (Returnee) συστήνονται, ο δεύτερος ζητά από τον πρώτο να μάθει τι θα συμβεί. Ο Patrick συστήνει δεικτικά τον συνάδελφο του τον Benjamin (Officer 2) και ενημερώνει

τον Abdul ότι μαζί, θα τον συνοδεύσουν πίσω στην χώρα του. Το απόσπασμα τελειώνει με πλάνο τριών προσώπων και με τον Abdul να αντιδρά σε αυτήν την ανακοίνωση.

Στο τρίτο απόσπασμα [0:24"], οι δύο αξιωματικοί κάθονται δίπλα στον πρόσφυγα. Ο Patrick προσπαθεί να καθησυχάσει τον Abdul ο οποίος και συνεχίζει να αντιδρά. Ο Abdul με έντονο τόνο φωνής και χειρονομίες σηκώνεται όρθιος και αμέσως μετά ακολουθούν και οι δύο αξιωματικοί.

Το τέταρτο απόσπασμα [0:46"], ξεκινά με τον Patrick να επιχειρεί να ηρεμήσει τον Abdul ρωτώντας τον πώς μπορεί να τον βοηθήσει. Σε πλάνο τριών προσώπων, ο Abdul εξακολουθεί να αντιδρά με έντονες χειρονομίες και κινήσεις, με τους δύο αξιωματικούς να συνεχίζουν να βρίσκονται δεξιά και αριστερά του επίσης όρθιοι. Ο Patrick προσπαθεί να τον ηρεμήσει και τον παρακινεί να τον κοιτάξει στα μάτια. Μέσω ποικίλων σκηνοθετικών επιλογών, βλέπουμε τον Patrick να εξηγεί στον Abdul τους τρόπους με τους οποίους μπορεί να επικοινωνήσει με την οικογένεια του και τον ενημερώνει για την διαδικασία που απαιτείται. Ο Abdul κάθεται και ακολουθούν αμέσως και οι δύο αξιωματικοί.

Το πέμπτο απόσπασμα (0:58") ξεκινά επίσης με πλάνο τριών προσώπων, με τους αξιωματικούς να πλαισιώνουν τον Abdul πάλι καθήμενοι από τα δεξιά και τα αριστερά. Σε αυτή την σκηνή, ο Abdul έχει τον κορμό του σώματος του ίσιο, το κεφάλι και το βλέμμα στην ευθεία, κρατά μπροστά στα χέρια του ένα πλαστικό ποτήρι και φορά διαφορετική ενδυμασία από τα προηγούμενα επεισόδια - σακάκι, πουκάμισο παντελόνι και παπούτσια. Από το διάλογο, αφήνεται να νοηθεί ότι προηγήθηκε χρόνος όπου ο Abdul επικοινωνήσει με την οικογένεια του. Ακολουθεί από τον Patrick η ενημέρωση όλων των διαδικασιών που απαιτούνται για την επιχειρησιακή δράση επιστροφής.

Το 6^ο απόσπασμα (0:23"), ξεκινά με την είσοδο ενός ακόμη προσώπου με όμοια ενδυμασία με αυτήν των δυο αξιωματικών, ο οποίος τους ρωτά εάν είναι έτοιμοι να φύγουν. Ο Patrick ζητά από τον Abdul να πιει το ποτήρι με το νερό για να αποχωρήσουν. Ο Abdul πίνει το νερό, αφήνει το ποτήρι και σηκώνονται όλοι και αποχωρούν από την αίθουσα με τον τρίτο αξιωματικό να τους οδηγεί.

Οι κινήσεις της κάμερας, το οπτικό πεδίο βάσει απόστασης και περιοχής αλλά και οι ενδυματολογικές επιλογές, συνιστούν μαζί με τις χειρονομίες, την κίνηση, τη στάση του σώματος και τις εκφράσεις του προσώπου, επιπλέον σημειωτικούς πόρους που συμβάλλουν καθοριστικά στον κοινωνικοπολιτισμικό διάλογο των εννοιών που σημαίνεται και αρθρώνεται στον κινηματογραφικό λόγο.

Η ανάλυση των κινηματογραφικών αυτών αποσπασμάτων ξεκινά με την επιλογή των τεχνικών χαρακτηριστικών, τα οποία σχετίζονται με τα ερευνητικά μας ερωτήματα και πρόκειται να μεταγραφούν, να επισημειωθούν και στη συνέχεια να εφαρμοστούν σε επιλεγμένα σώματα υλικού.

9.7.3.2 Αποδομώντας το υλικό σε αναλυτικές μονάδες – Διακωδικοποίηση (transcoding) και ανάλυση.

Για τη μελέτη του γενικότερου τρόπου όπου ενορχήστρωνονται και ενσωματώνονται διαφορετικοί πόροι στον εικονικό καμβά του συνόλου των 6 cutscenes της web-based διαδραστικής εκπαιδευτικής ενότητας *First contact with the returnee της Frontex.*), της φιλμικής δομής του λόγου (filmic discourse), δηλαδή, βλ. Bateman & Schmidt 2012 και Wildfeuer 2014), μετατρέψαμε και τα 6 cutscene σε ένα και μοναδικό φιλμ, το οποίο επισημειώθηκε χειρωνακτικά. Με αυτό το τρόπο, μας δίνεται έτσι η δυνατότητα περιγραφής των λογικών (logical forms) μορφών του κινηματογραφικού λόγου ως σημασιολογικές αναπαραστάσεις του συνόλου της ιστορίας που εκτυλίσσεται (βλ. Wildfeuer 2012α, 2012β, 2014, 2018).

Σε αυτή τη φάση της ανάλυσης, κάθε γεγονός που είναι ερμηνεύσιμο, τόσο από την αλληλεπίδραση των ποικίλων σημειωτικών πόρων, όσο και από τη γενική θεώρηση του αποδέκτη για τον κόσμο και το κινηματογραφικό «πλαίσιο» (filmic context), εκφράζεται με μια απεικόνιση. Σε αυτή την πρώτη φάση της ανάλυσης, δηλαδή, καθίσταται εφικτό το να δοθεί μια γενική απεικόνιση της αλληλεπίδρασης των σημειωτικών πόρων, των λειτουργιών τους, καθώς επίσης και των αναδυόμενων ερμηνειών της διασημειωτικότητας τους. Έτσι έχουμε μια πρώτη ανάγνωση της τροπικής πυκνότητας (modal density) του συνόλου των διαμεσολαβημένων δράσεων που οι ίδιοι οι πρωταγωνιστές προτείνουν ως κύριες αναλυτικές μονάδες. Το αποτέλεσμα, δηλαδή, που καταγράφεται στην παρακάτω Εικόνα (Εικόνα 56) αποσαφηνίζει άμεσα την άμεση συσχέτιση των τμημάτων δράσεων τόσο υψηλού όσο και χαμηλού επιπέδου.

Για την πρώτη αυτή κωδικοποίηση αξιοποιήθηκαν οι δυνατότητες επισημείωσης αλλά και εξαγωγής στατικών εικόνων του Adobe Premiere. Διαχωρίζοντας σε επιμέρους κανάλια τους διαφορετικούς τρόπους στην διεπαφή του λογισμικού, μπορούμε να διερευνήσουμε τις αλληλεξαρτώμενες σχέσεις τους και τις αλληλεπιδράσεις που κατασκευάζονται.

Η συμβολή αυτού του πρόχειρου σχήματος κωδικοποίησης των δράσεων συνέβαλλε καθοριστικά σε μια πρώτη ανάγνωση στην περιγραφή των κατασκευασμένων από τους σχεδιαστές εξαρτήσεων μεταξύ των δράσεων. Ακόμη και από αυτήν τη σύντομη περιγραφή της επισημείωσης, διαφαίνονται σημαντικά ζητήματα που αφορούν τη σκοπιμότητά της.

Στο πρόχειρο αυτό σχήμα κωδικοποίησης, η επισημείωση έγινε τόσο με γλωσσικές πληροφορίες/ετικέτες στα κανάλια, όσο και με διακριτά χρώματα τα οποία υπακούουν σε αποδεκτές για την έρευνα γενικότερα πρότυπα όπως π.χ., το μπλε χρώμα αντιστοιχεί στους επαγγελματίες ασφαλείας και το πορτοκαλί στον πρόσφυγα. Αντίστοιχα, κωδικοποιήθηκαν με διαφορετικά χρώματα η γενικότερη ανίχνευση ενεργειών του κάθε χαρακτήρα καθώς και τα βασικά τεχνικά χαρακτηριστικά που τις συνόδευαν. Η έναρξη κάθε πλάνου κωδικοποιήθηκε εισάγοντας συγκεκριμένους δείκτες στο timeline. Με αυτόν τον τρόπο, μπορέσαμε περαιτέρω να επωφεληθούμε από την αυτοματοποιημένη εξαγωγή όλων των πλάνων ως στατικά στιγμιότυπα, να προχωρήσουμε, δηλαδή, στην διατροφική χαρτογράφηση των δεδομένων έτσι που να καταστεί πιο εύκολα η περαιτέρω μελέτη τους.

Σε αυτή τη μελέτη, αποφάσισα να εστιάσω στην πολυτροπική διάσταση ενός μικρού αριθμού στοιχείων. Η γλωσσολογική πτυχή της ομιλίας αρχικά μελετήθηκε ως ένα μονοτροπικό περιβάλλον μέσω της αυτοματοποιημένης διαδικασίας μεταγραφής του προφορικού λόγου του MAXqda. Η επισημείωση των λεκτικών πράξεων περιορίστηκε σέ:

- ένα μικρό σύνολο προτάσεων δραστηριότητας με άμεσες κατευθυντικές πράξεις και οδηγίες για την εκτέλεσή τους που αφορούν τη διαδικασία [procedure-γαλάζιο] όπως *“If you want to call your family, we have a separate room where you can make a phone call to your family.”*, *“And about the money, I’m going to discuss with my chief, my superior.”*, *“Now we’re going to the airplane”* κτλ.,
- προστακτικούς τύπους όπως *“Look at me»*, *“Sit down”*,
- συναισθηματικές εκφράσεις που εκφράζονται με διάφορες γλωσσικές στρατηγικές, εκφωνήματα με ουδέτερη συναισθηματική έκφραση όπως *“Yeah»*, *“Okay»*,
- αναφορές στο οικογενειακό περιβάλλον όπως *“My family”*, *“your family”*, *“Your wife”*, *“your homeland”*,
- λέξεις και εκφράσεις με θετικές και αρνητικές συνδηλώσεις όπως *“please calm down”*, *“please listen to me»*, *“please calm down»*, *“please take a seat»*, *“it is good to hear”*, *“relaxed»*, *“comfortable»*, *“if you want»*, *“maybe you want»*, *“if you need”*, και αντίστοιχα *“This is not going to work”*, *“I don’t have any money!”*, *“I don’t have*

nothing!”, “I cannot promise this”, “this is no way to communicate”, “There's not going to work.” και τύπους ερωτήσεων όπως “What do you want?”, “What can we do to help you?”, “How was your telephone call with your wife?”, “So, do you feel more relaxed?”, Do you feel comfortable now?”.

Η επιλογές αυτές του προφορικού λόγου σε καμία περίπτωση δεν απαντούν σε όλες τις πτυχές των δεδομένων. Ωστόσο, κατανοήθηκαν ως σχετικά σημαντικές στρατηγικές για την διαπραγμάτευση της κοινωνικής ταυτότητας και των κοινωνικών σχέσεων μεταξύ των πρωταγωνιστών.

Παρακάτω ακολουθεί ο αρχείο μεταγραφής διαλόγου/ FILM DIALOGUE.

CutScene 1 [CS1]

=

CutScene 2 [CS2]

#00:00 #SP[Officer 1]:

Hello, Mr. Muhamad Samir.

My name is Patrick

#00:04 #R[Returnee]:

You can call me Abdul.

#00:05 #SP[Officer 1]:

Ok thank you Abdul.

This is my colleague Benjamin.

#00:11 #R [Returnee]:

What is going to happen today?

#00:13 #SP [Officer 1]:

*[Um, Ms. Abdul, I'm going to explain what's going to happen today. [Uh, me and my colleague, Benjamin, we're going to travel with you, and we're going to bring you back to your **home** country, in, Khartoum, Sudan.*

00:23 #R[Returnee]:

I CAN'T GO BACK. I CAN'T GO BACK TO SUDAN

CutScene 3 [CS3]

#00:00 #SP[Officer 1]:

Mr Abdul, may i sit down?

#00:07 #SP[Officer 1]:

I understand () but please () try to relax, ok?

#00:11 #R[Returnee]:
I CAN'T GO BACK [

#00:12 #SP[Officer 1]:
Calm down Abdul

#00:13 #R [Returnee]:
*I DON'T HAVE ANY MONEY, I VE NOTHING LOOK AT () LOOK AT () I CANNOT
FLY LIKE THIS, AND MY FAMILY, I HAVEN'T SPOKEN TO THEM IN A YEAR*

CutScene 4 [CS4]

#0:00 #SP[Officer 1]:
*Mr. Abdul please calm down. This is not going to work. What do you want? What can
we do to help you?*

#00:05 #R [Returnee]:
*What can you do... I don't have any money! I don't have nothing! My family doesn't
even know I'm coming!*

00:11 #SP[Officer 1]:
*Okay. Listen to me. Abdul, please listen to me. Look at me. Look at me. If you want to
call your family, we have a separate room where you can make a phone call to your
family. Okay. Is a private room,. But trying to calm down. And about the money, I'm
going to discuss with my chief, my superior. Maybe we can arrange something for
you, later on. I cannot promise this, but please come down because this is not way to
communicate. Please take a seat. There's not going to work. Calm down, please. Sit
down.*

CutScene 5 [CS5]

00:00 #SP [Officer 1]:
So, Abdul, how was your telephone call with your wife?

#00:04 #R [Returnee]:
It was good that I talked to my wife. She gonna pick me from the airport.

#00:11: #SP [Officer 1]
Oh, it is good to hear. So, do you feel more relaxed? Do you feel comfortable now?

00:17 #R [Returnee]:
Okay. Clothes. Good.

#00:21 #SP [Officer 1]
*That's good to hear. I also want to explain you something about the procedure of today. Um,
in about 30 minutes, we're going to leave with the bus, to the airplane. From there, we're
going to take the flight to Cairo in Egypt. There we'll have about one and a half hour transit
time and from there we're going to fly to our final destination that's your homeland in Sudan,
Khartoum.*

#00:46 #R [Returnee]:
Yeah.

#00:47 #SP [Officer 1]
*It's good to hear, that your family is okay that you've spoken to your wife. If you need
something in the meanwhile, if you want to go to the toilet or maybe you want to make another
phone call, just let me or my colleague know.*

CutScene 6 [CS6]

#00:01#SP [Officer 3]

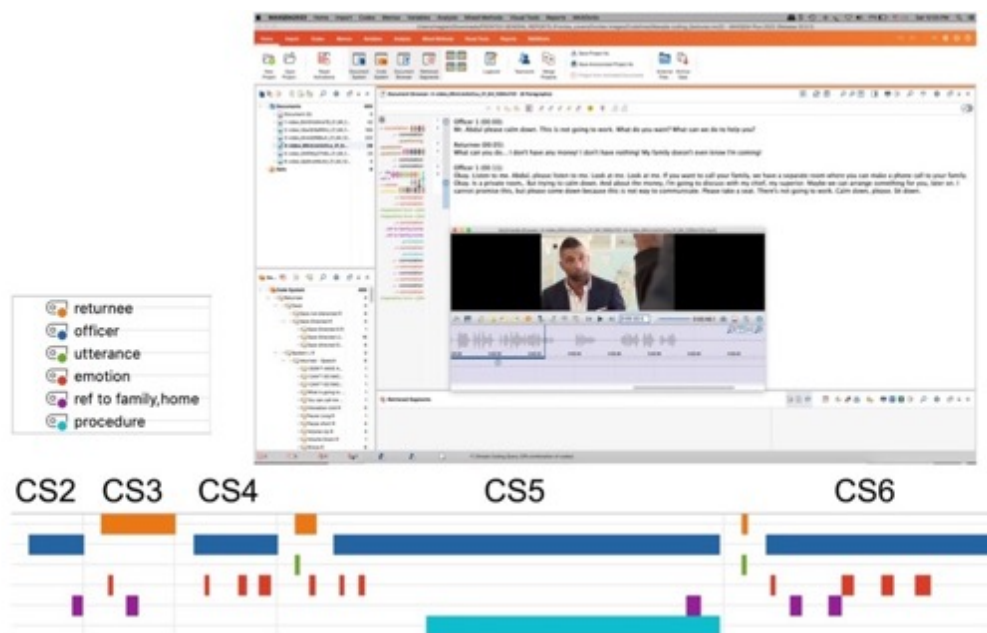
Hey guys, it's time to go.

#00:06 #SP [Officer 1]

Okay. Abdul, you can finish your water. Now we're going to the airplane

Καθώς η παρούσα ενότητα επιδιώκει να εστιάσει στα αλληλεπιδραστικά οπτικά φαινόμενα, από τις αρχικές εγγραφές, επιλέχθηκαν εκείνες οι κατηγορίες οι οποίες κρίθηκαν απαραίτητες για την έρευνα. Όπως οι Bateman et al. (2017) υπογραμμίζουν, αποτελεί θεμελιωδώς λάθος στρατηγική του να θεωρηθεί από μέρους του ερευνητή ότι μια λεπτομερής μεταγραφή καταγράφει όλες τις πτυχές των δεδομένων σε μια αδιαμεσολάβητη θεωρητικά μορφή. Αναγνωρίζοντας, ωστόσο, την επικινδυνότητα απώλειας πληροφοριών που πιθανώς να οδηγήσουν σε επεξηγηματικές περιγραφές αναγκαίες για την διερεύνηση των υπο εξέταση φαινομένων, στην παρούσα έρευνα, όλα τα αρχικά συλλεγόμενα δεδομένα διατηρήθηκαν ως βάση δεδομένων στο περιβάλλον του MAXqda, έτσι που να είναι εφικτή η περαιτέρω εξέταση των ταξινομήσεων τους καθώς και η όποια αλλαγή πιθανώς προκύπτει σχετικά με τις πτυχές ή τις διαστάσεις του υπό μελέτη φαινομένου.

Εικόνα 57 Στιγμιότυπο από την οθόνη του λογισμικού MAXqda κατά την επισημείωση των λεκτικών πράξεων. Συχνότητα εμφάνισης στα 5 cutscenes CS[CutScene]-2,3,4,5

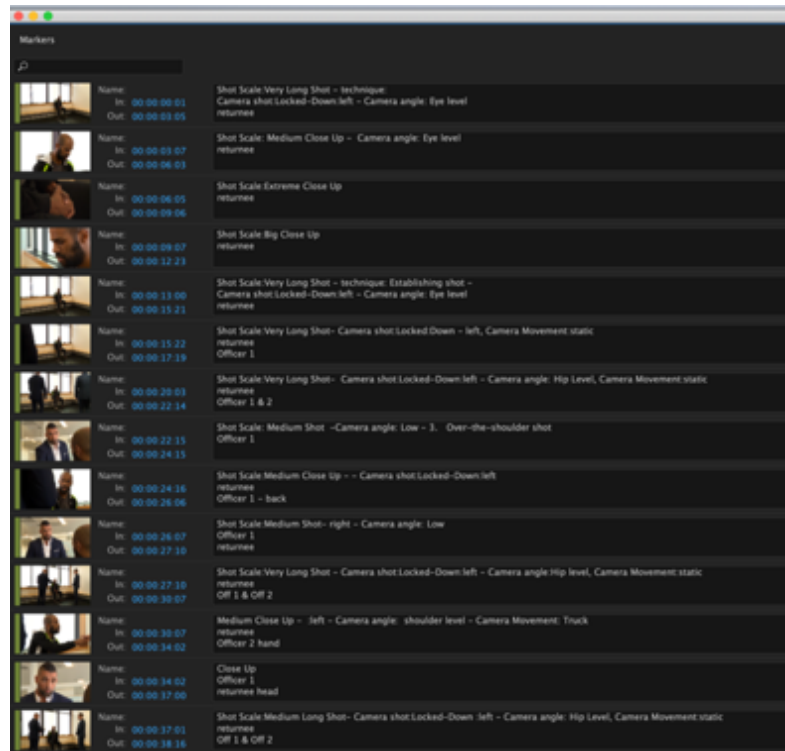


Σε αυτή τη φάση, η παραπάνω απεικόνιση των αποτελεσμάτων της αναλύσης των μεταγραφών της ανθρώπινης ομιλίας ενσωματώθηκαν στην γενική αναπαρασταση του κινηματογραφικού λόγου. Με αυτό τον τρόπο, είχαμε μια άμεση αναγνώριση του συνόλου των αλληλοσυσχετισμών και επικαλύψεων των δράσεων μεταξύ των επαγγελματιών ασφαλείας και του μετανάστη, καθώς και των σκηνοθετικών επιλογών που τις συνόδευε. Η λεπτομερής πολυτροπική επεξεργασία και υπολογιστική ανάλυση τους μαζί με τις εκφράσεις του προσώπου, της γλώσσας του σώματος, τις γωνίες λήψης κτλ υλοποιήθηκε σε επόμενη φάση.

Όπως προαναφέραμε, πριν διαχειριστούμε τα αρχικά οπτικοακουστικά δεδομένα προχωρήσαμε στην αντικατάστασή τους με στατικά στιγμιότυπα εκείνων των σημείων που έχει επιλεγεί από τους σχεδιαστές να «κόψουν» από ένα πλάνο σε ένα άλλο (cut). Το σύνολο των δομικών μονάδων που προκύπτουν εφαρμόζοντας το παραπάνω σχήμα συστηματικής δειγματοληψίας μέσω της αυτοματοποιημένης δυνατότητας του Adobe Premiere να εξάγει σε στιγμιότυπα ότι έχει μαρκαριστεί με δείκτες στο timeline του κινηματογραφικού αποσπάσματος, συνιστά τη δομική «ραχοκοκαλιά» (βλ. Bateman 2016β:153) της χρονικής διαδοχής των μείξεων των σημειωτικών τρόπων που πιθανώς ενεργοποιούνται.

Τα αποτελέσματα εμφανίζονται μέσω ενός νέου παραθύρου σε πινακοειδή μορφή στον οποίο δίπλα από τα στιγμιότυπα είχαμε την δυνατότητα να καταγράψουμε με την μορφή σχολίων τα χαρακτηριστικά κυρίως της οπτικής συνέργειας των τεχνικών χαρακτηριστικών - των σχετικών μόνο, με την κίνηση της κάμερας, της θέσης της και της γωνίας λήψης. (Εικόνα 58)

Εικόνα 58. Στιγμιότυπο από την διαδικασία επισημείωσης των τεχνικών χαρακτηριστικών σε κάθε στατικό segment. Adobe Premiere

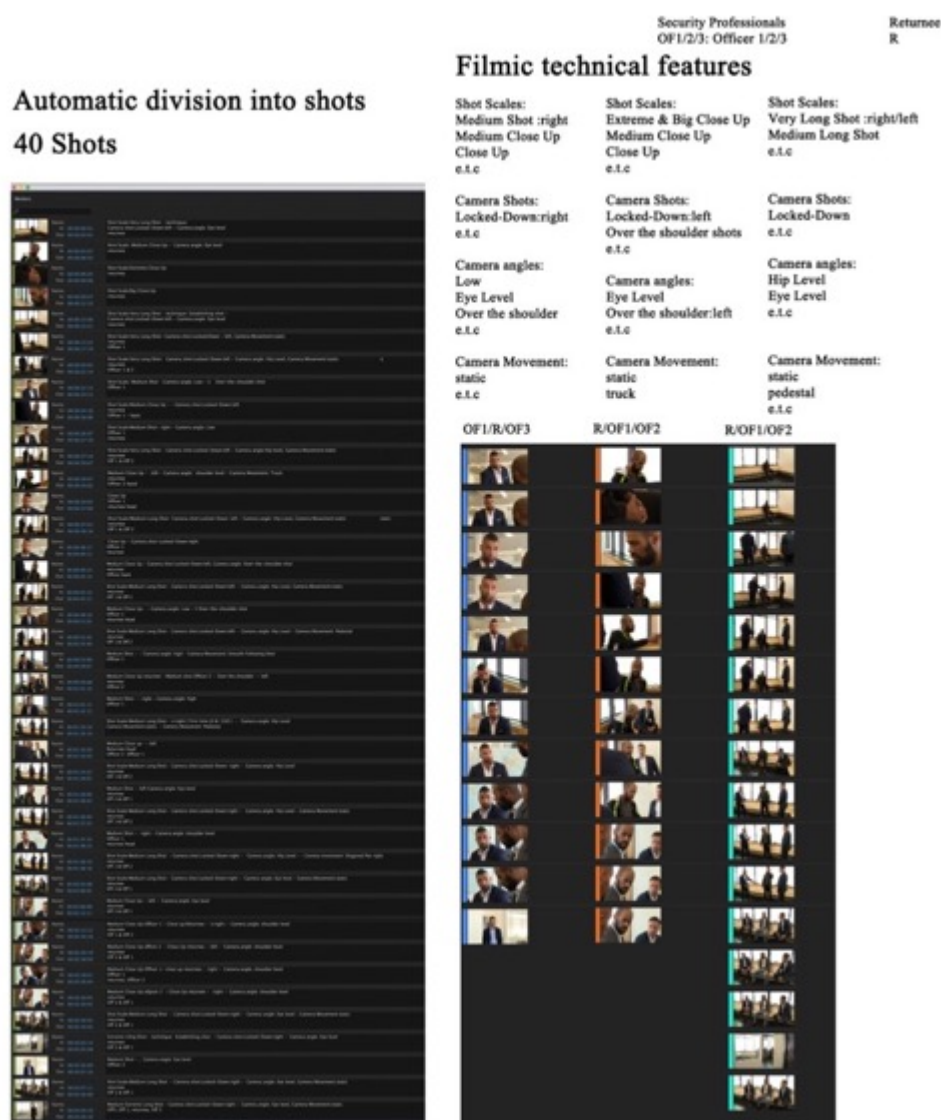


Πιο απλά, εδώ επιτυγχάνεται μια πρώτη ματιά της αφήγησής των οπτικοακουστικών μη εργοδικών μερών που αναπαράγονται εντός της εκπαιδευτικής ενότητας/εφαρμογής που εξετάζουμε καθώς και οι πρώτες πρόχειρες παρατηρήσεις που αφορούν τον τρόπο που ορισμένοι από τους εκφραστικούς πόρους συνδυάζονται στο συγκεκριμένο πλαίσιο αξιοποίησής τους.

Σε αυτήν την φάση, έχουμε μια πρώτη ανάγνωση των κατά ένα τρόπο *νοητών εικόνων* κατά Deleuze, του *χρονικού μοντάζ* των διαφόρων γεγονότων που διαδραματίζονται σε έναν ενιαίο δισδιάστατο καμβά. Η ερμηνεία της πλοκής των αποσπασμάτων και των ενεργειών των πρωταγωνιστών σκιαγραφούνται όχι από τις δράσεις που πραγματοποιούνται σε αυτά, αλλά μέσω της επισημάνσης των παραπάνω τριών μόνο τεχνικών χαρακτηριστικών ή αλλιώς, της *συνειδητότητας* της κάμερας ²³⁴ (Εικόνα 59)

²³⁴ Για την τη οντολογική προσέγγιση του κινηματογράφου του Gilles Deleuze, βλ. Deleuze, G., [1983]2009, [1985] 2010

Εικόνα 59. Επιλογή Πλάνων και σχολιασμός (Shot selection Notes).



Σημείωση: 36 Μέθοδος: Λογική και διατεταγμένη οργάνωση 40 πλάνων τα οποία έχουν αυτοματοποιημένα εξαχθεί μέσω του λογισμικού Adobe Premiere.

Για την περιγραφή του μοντάζ των διαφορετικών αναπαραστάσεων που εμφανίζονται στην οθόνη ταυτόχρονα, με επίκεντρο πάντα το σύνολο των εκφραστικών πόρων που συνδυάζονται και τη σχέση τους με τον χώρο που καταλαμβάνουν στην οθόνη, αρχικά υιοθετήσαμε και προσαρμόσαμε στην ανάλυση μας την έννοια του χωρικού μοντάζ κατά Lev Manovich (2001). Κατά την πολυτροπική ερμηνεία των πόρων που συνδυάζονται, μπορούμε να διερευνήσουμε τους οπτικοακουστικούς «χώρους» που προκύπτουν από την συσσώρευση των ποικίλων γεγονότων (βλ. Manovich, 2001)

Σε αυτό το πρώτο στάδιο, η ανάλυση μας παρέχει μια επισκόπηση αυτών που ο Manovich αναφέρει ως *image – instruments* (βλ. Manovich 2001, σ.155) ή αλλιώς, των χαρακτηριστικών και λειτουργιών της εικόνας / πλάνου ως εννοιακά μέσα, ως μια επεξήγηση, ως ένα κλειδί προσέγγισης και κατανόησης τους.

Από τα αποτελέσματα αυτής της μεταγραφής και των σχολιασμών, πολύ γρήγορα αναδύονται οι πτυχές που πιθανώς είναι απαραίτητο να διερευνήσουμε περαιτέρω. Για παράδειγμα, σε επόμενη φάση, θα προχωρήσουμε σε λεπτομερή πια διερεύνηση π.χ. των κατηγοριών πλαισίωσης των πλάνων βάσει απόστασης και περιοχής, μέσω υπολογιστικών μεθόδων του λογισμικού MAXqda. Τα υποψήφια frames θα υποστούν σε περαιτέρω επεξεργασία ενός συνόλου ταξινομήσεων οι οποίες θα επιτρέψουν την εξαγωγή σημασιολογίας υψηλότερου επιπέδου. Η ανάλυση αυτή, θα επιβεβαιώσει ή αμφισβητήσει τις αρχικές μας παρατηρήσεις.

9.7.3.3 Ανάλυση χωρικής διάταξης (layout) και φιλμικών τεχνικών σε μια ακολουθία 40 εικόνων.

Για τη μελέτη των σκηνοθετικών κανόνων και τροπικοτήτων που πιθανώς να προωθούν, την έκφραση της οπτικής υπεροχής αντικειμένων/σημείων οχημάτων (sign-vehicle) που συνδέονται με την κυρίαρχη τάξη, εστιάσαμε στον τρόπο που η οπτική πληροφορία εκμεταλλεύεται τη διάταξη του χώρου (layout) σε κάθε πλάνο για να προσδώσει επιπρόσθετα νοήματα.

Αρχικά αποφασίστηκε να αντιμετωπίσουμε το κάθε πλάνο ως έναν 2D εικονικό καμβά, ο οποίος υποδιαιρείται - με την αξιοποίηση της δυνατότητας της σχετικής με τη χωρική διάταξη (layout)-, σε υποκαμβάδες αλλά και επιμέρους ενότητες/ περιοχές modules όπου εκφράζονται σημασιολογικές σχέσεις διαφοράς, ομοιότητας κ.τ.λ. Αφού εντοπιστούν οι σημειωτικοί τρόποι, δηλαδή, στόχος μας είναι να εμβαθύνουμε πέρα από την αξιοποίηση τους και να εντοπίσουμε εκείνες τις αρχές οργάνωσης τους πίσω από μια συγκεκριμένη διάταξη η οποία πυροδοτεί, επι τη ουσίας, την απαίτηση για μια σημασιολογική γέφυρα μεταξύ τους.

Σύμφωνα με τον Bateman (2011, σ. 29), σε ένα πιο αφηρημένο επίπεδο, ο *page-flow* σημειωτικός τρόπος συνιστά ένα αποτέλεσμα συνέργειας πολλών σημειωτικών τρόπων που οργανώνονται σε μεγαλύτερες μονάδες στο layout. Με λίγα λόγια, υιοθετήσαμε επιπλέον ως εργαλείο, τον μηχανισμό που απαιτείται για την ερμηνεία των συνδυασμών των σημειωτικών τρόπων που εντοπίζονται στην πολυτροπική

«σελίδα» (οθόνη, παράθυρο κ.τ.λ.) καθώς εξελίσσεται η ροή της πληροφορίας/ ιστορίας (βλ., Bateman, 2011:26, 2013:57, 2017).

Σε αυτό το σημείο οι παρατηρήσεις του Bateman (2008, 2017) ότι οι βασικές αρχές της Gestalt όπως αυτών της γειννίαςσης ή εγγύτητας (Proximity) και της ομοιότητας (similarities) δύνανται να συμβάλλουν δυναμικά σε μια πολυτροπική ανάλυση, λήφθηκαν σοβαρά υπόψη. Πράγματι, η ορολογία του Max Wertheimer και η περιγραφή του για τη διαφορά που υπάρχει μεταξύ του να αρχίζει κανείς την ανάλυση μιας διάταξης από τα συστατικά της στοιχεία και να προχωρά στον συνδυασμό τους και του να αρχίζει κανείς με τη γενική δομή του όλου και να κατεβαίνει από εκεί σε όλο και υποδεέστερα μέρη, συνιστά και τη βάση της παρακάτω μεθόδου. (Βλ. Arnheim 1999, σ. 99)

9.7.3.4 Τεχνική κατάτμηση εικόνας.

Για την υλοποίηση αυτής της μελέτης, λοιπόν, μεταφέραμε το στιγμιότυπο του συνόλου των 40 πλάνων που είχαν εξαχθεί από το Adobe Premiere, ως μια εικόνα, στο περιβάλλον του MAXqda. Η επιλογή του συγκεκριμένου λογισμικού οφείλεται στη δυνατότητα που επιπλέον προσφέρει, όπως αυτής της χειρωνακτικής κατάτμησης της εικόνας καθώς και της κωδικοποίησης κατατμημένων εικονοστοιχείων (coded segments). Αυτό που επιδιώξαμε εδώ, είναι το να οδηγηθούμε από τα συμβάντα που απεικονίζονται (τα πλάνα), από το “having been there” του Barthes, (1977. σ. 44-45) σε μια αλληλουχία του “being there” (ό.π), σε αυτά που, κατά κάποιο τρόπο, τελικά φανερώνονται.

Η τεχνική κατάτμηση της εικόνας γίνεται με τον προσδιορισμό πλαισίων με διαφορετικούς χρωματισμούς. Η επισημείωση των νέων αυτών μονάδων έγινε επίσης χειρωνακτικά επιλέγοντας το εκάστοτε πλαίσιο και τη συγκεκριμένη κατηγορία της ταξινομημένης λίστας που έχουμε ορίσει στο σχήμα επισημείωσης²³⁵.

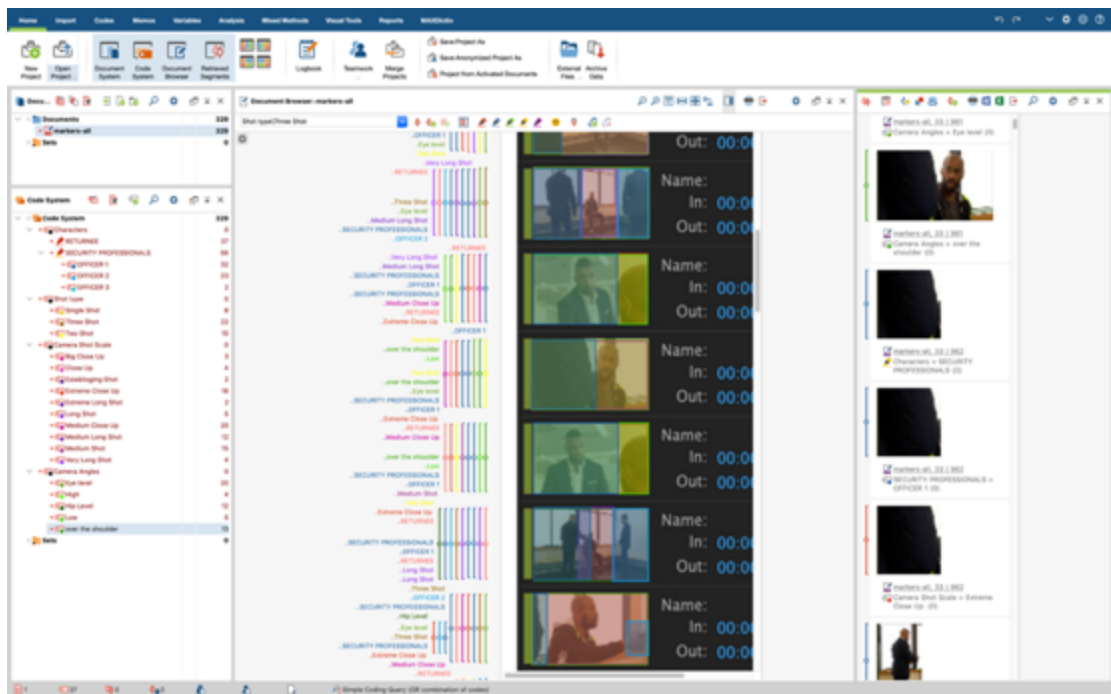
Σε αυτή τη φάση, επικεντρωθήκαμε σε συγκεκριμένα τεχνικά κριτήρια ως σημειωτικές λειτουργίες. Ορίσαμε τέσσερις βασικές αναλυτικές μονάδες, τους «πρωταγωνιστές» καθώς και τρεις άλλες σχετικές με τα τεχνικά χαρακτηριστικά των σκηνοθετικών επιλογών που περιλαμβάνουν συγκεκριμένες η κάθε μια κατηγορίες, όπως αυτές περιγράφονται σε πίνακα που ακολουθεί (Πίνακας 19).

²³⁵ Να σημειώσουμε ότι το λογισμικό κατά την φάση της ανάλυσης σου δίνει την δυνατότητα να αγνοηθούν πλήρως οι περιοχές οι οποίες δεν έχουν προσδιοριστεί από τα συγκεκριμένα πλαίσια.

Πιο αναλυτικά, αρχικά κάθε πλάνο προσδιορίστηκε με ένα και μοναδικό πλαίσιο πλήρους κάλυψης του. Στη συνέχεια ακολούθησε η κατάτμηση αυτού του πλαισίου σε μικρότερα τμήματα/πλαίσια και αμέσως μετά, ξεχωριστή κωδικοποίηση σε όλες αυτές τις αυτοτελείς μονάδες. Η επισημείωση υλοποιήθηκε εισάγοντας περιγράμματα με διαφορετικούς χρωματισμούς για κάθε σιλουέτα. Τα περιγράμματα αυτά, προσδιορίζουν περιοχές που περιέχουν μέρη του σώματος των πρωταγωνιστών, ανάλογα με τη γωνία λήψης.

Το λογισμικό σου δίνει τη δυνατότητα να αγνοηθεί οποιαδήποτε περιοχή εκτός των πλαισίων και σου δίνει, επιπλέον, και αυτή της αυτοματοποιημένης προβολής κάθε μιας οπτικής διακριτής περιοχής ως ξεχωριστή οντότητα του υλικού με τις αντίστοιχες κωδικοποιημένες της ιδιότητες. Κάθε περιοχή, διακρίνεται από συνδυασμούς σημειωτικών τρόπων. Εντός του περιβάλλοντος του λογισμικού υπάρχει, επιπλέον, η δυνατότητα για αυτοματοποιημένη προβολή όλων των υπο-περιοχών που αντιστοιχούν σε κάποιο συγκεκριμένο κώδικα -ή σύνολο κωδίκων.(Εικόνα 60)

Εικόνα 60. Στιγμιότυπο της διαδικασίας χειρωνακτικής χωρικής κατάτμησης



Σημείωση: 37 Σε κάθε frame , αντιστοιχίζεται ένα συγκεκριμένο σύνολο σημασιολογικών χαρακτηριστικών. Στα δεξιά εμφανίζονται οι περιοχές που προέκυψαν από τη χωρική κατάτμηση κάθε εικόνας και τα χαρακτηριστικά που φέρουν. (40 shots, MaxQda – 335 coding segments)

Τα πρώτα αποτελέσματα της άνωθεν διαδικασίας αφορούν τη συχνότητα εμφάνισης κάθε ιδιότητας (Πίνακας 22)

Πίνακας 19. Ποσοστό εμφάνισης χαρακτηριστικών στο σύνολο των segments

Code System	Segments	Percentage [στα coded segments]
1.Characters [Επαγγ.ασφαλείας]		
SECURITY PROFESSIONALS	57	55,79
OFFICER 1 [OFF1]	32	38,20
OFFICER 2 [OFF2]	23	14,78
OFFICER 3 [OFF3]	2	4,88
\RETURNEE/R [Πρόσφυγας]	37	43,32
2.Shot type [Τύπος πλάνου /αριθμός αντικειμ.]		
Three Shot	22	53,16
Two Shot	10	24,81
Single Shot	8	20,09
3.Camera Shot Scale [Οπτικό πεδίο βάσει απόστασης]		
Medium Close Up [Μεσαίο και κοντινό πλάνο]	19	30,31
Extreme Close Up [Πάρα πολύ κοντινό πλάνο]	19	12,99
Medium Shot [Μεσαίο πλάνο]	15	14,15
Medium Long Shot [Μεσαίο και μακρινό πλάνο]	12	14,33
Long Shot [Μακρινό/πλήρες πλάνο]	5	4,47
Very Long Shot [Πολύ μακρινό πλάνο]	4	7,91
Close Up[Κοντινό πλάνο]	5	6,79
Big Close Up [Πολύ κοντινό πλάνο]	3	5,10
Extreme Long Shot [Πάρα πολύ μακρινό πλάνο]	2	4,84
Establishing Shot [Πλάνο εδραίωσης/σκηνικού χώρου]	2	5,08
4.Camera Angles [Γωνία λήψης]		
Eye level [στο ύψος των ματιών]	18	38,26
Over the shoulder	14	33,90
Hip Level	16	34,61
Low	5	12,42
High	4	9,75
TOTAL/Σύνολο	335	100%

Κάποια από τα πρώτα συμπεράσματα που προκύπτουν, αφορούν την παρουσία των επαγγελματιών ασφαλείας που πρωταγωνιστεί και την επιλογή κυρίως πλάνων τριών προσώπων, καθώς και μεσαίων και κοντινών πλάνων. Το βασικό ερώτημα που προκύπτει είναι με ποιους τρόπους εξασφαλίζεται αυτή η υπεροχή της παρουσίας των

επαγγελματιών σε σχέση π.χ. με το προφίλ του μετανάστη, σε ένα υλικό που θα υπενθυμίσουμε, ζητά από τον εκπαιδευόμενο να επιστήσει την προσοχή του στην απόκτηση επικοινωνιακών δεξιοτήτων που θέτουν ως επίκεντρο τη γνώση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων.

Από τη μελέτη και σύγκριση των επιμέρους αυτών ιδιοτήτων, των μονάδων οπτικής-χωρικής διάταξης, θα αναδειχτούν και εκείνες οι πτυχές των χαρακτηριστικών που έχουν επιλεχθεί για να υποστηρίξουν τις πτυχές κάποιων άλλων.

9.7.3.5 Αλληλένδετες στρατηγικές παραγωγής νοήματος. «Οντότητες» και τεχνικά χαρακτηριστικά.

Η μελέτη των αλληλένδετων σχέσεων των προσανατολισμένων στις τεχνικές λεπτομέρειες χαρακτηριστικών που εντάσσουν στο κινηματογραφικό αυτό πλαίσιο την έννοια και το επίπεδο του λόγου, διεξάγεται μέσω της διερεύνησης των διασταυρώσεων (intersections) τους, καθώς και του βαθμού στον οποίο αυτά παρουσιάζουν ενορχηστρώσεις και συνδυασμούς (βλ. Wildfeuer, 2016).

Από τη μελέτη της συχνότητας επανεμφάνισης ορισμένων συνδυασμών των χαρακτηριστικών, μπορούμε να οδηγηθούμε σε κάποια πρώτα συμπεράσματα του αφανούς περιεχομένου από τα οποία θα προκύψουν ερωτήματα που πιθανώς να απαιτούν περαιτέρω διερεύνηση. Δημιουργήσαμε, λοιπόν, πίνακες όπου στον κάθε έναν περιγράφεται ένα διακριτό σύνολο παρατηρήσεων σχετικά με τις τιμές συχνότητας εμφάνισης (σε πόσα segments) εκείνων των συνδυασμών που συμβάλλουν στη προβολή συγκεκριμένων όψεων του υλικού, με βάση τους τρεις πρωταγωνιστές.

Για τη συχνότητα εμφάνισης συσχετισμών μεταξύ των 3 επαγγελματιών [OFF1/OFF2/OFF3] και του πρόσφυγα [R] και των τεχνικών κινηματογράφησης (μορφή πλάνου βάσει απόστασης, προσώπων και γωνία λήψης της κάμερας) στο σύνολο των κινηματογραφικών αποσπασμάτων της εκπαιδευτικής διαδραστικής ενότητας, βλέπε ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ.

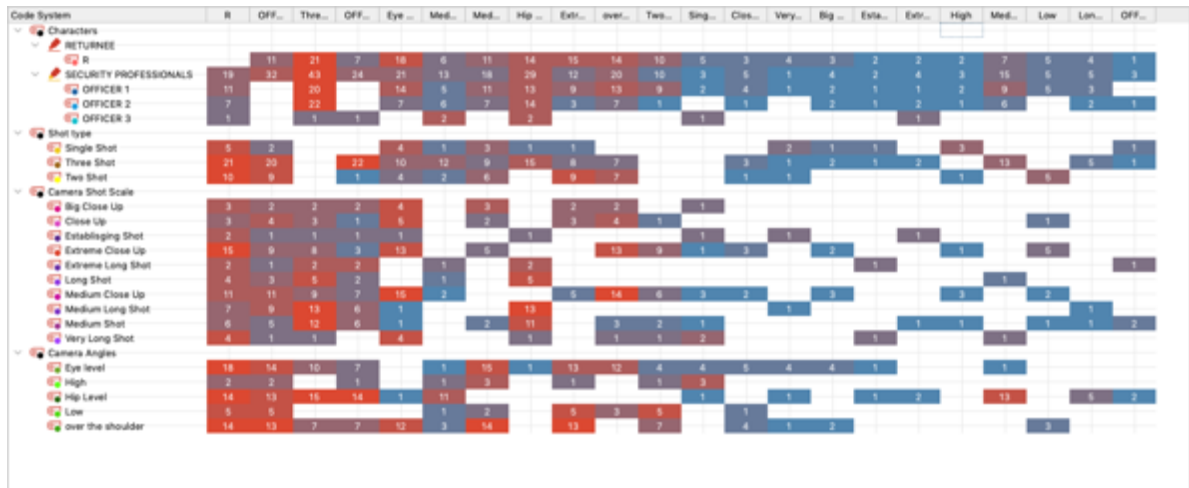
Πίνακας 20. Συχνότητα εμφάνισης συνδυασμών – Returnee/Security Professionals/ Technical features

	Frequency	Percentage
R + OF1 + Three Shot + Medium Close Up + Eye level	8	13,33
R + OF1 + Three Shot + Medium Close Up + over the shoulder	6	10,00
R + OF1 + Three Shot + Extreme Close Up + Eye level	4	6,67
R + OF1 + Three Shot + Extreme Close Up + over the shoulder	4	6,67
R + OF1 + Three Shot + Big Close Up + Eye level	3	5,00
R + OF2 + Three Shot + Medium Close Up + Eye level	3	5,00

R + OF2 + Three Shot + Extreme Close Up + Eye level	3	5,00
R + OF1 + Three Shot + Close Up + Eye level	3	5,00
R + OF1 + Three Shot + Close Up + over the shoulder	3	5,00
R + OF1 + Three Shot + Big Close Up + over the shoulder	2	3,33
R + OF2 + Three Shot + Medium Close Up + over the shoulder	2	3,33
R + OF2 + Three Shot + Extreme Close Up + over the shoulder	2	3,33
R + OF2 + Three Shot + Big Close Up + Eye level	2	3,33
R + OF2 + Three Shot + Big Close Up + over the shoulder	2	3,33
R + OF1 + Three Shot + Medium Long Shot + Hip Level	2	3,33
R + OF1 + Three Shot + Long Shot + Hip Level	2	3,33
R + OF2 + Three Shot + Long Shot + Hip Level	2	3,33
R + OF1 + Single Shot + Medium Close Up + High	1	1,67
R + OF 2 + Three Shot + Medium Shot + Eye level	1	1,67
R + OF2 + Three Shot + Medium Shot + over the shoulder	1	1,67
R + OF1 + Three Shot + Medium Shot + Hip Level	1	1,67
R + OF1 + Three Shot + Medium Long Shot + Eye level	1	1,67
R + OF2 + Three Shot + Medium Long Shot + Hip Level	1	1,67
R + OF1 + Three Shot + Very Long Shot + Eye level	1	1,67
TOTAL (valid)	60	100,00
Missing	0	0,00
TOTAL	60	100,00

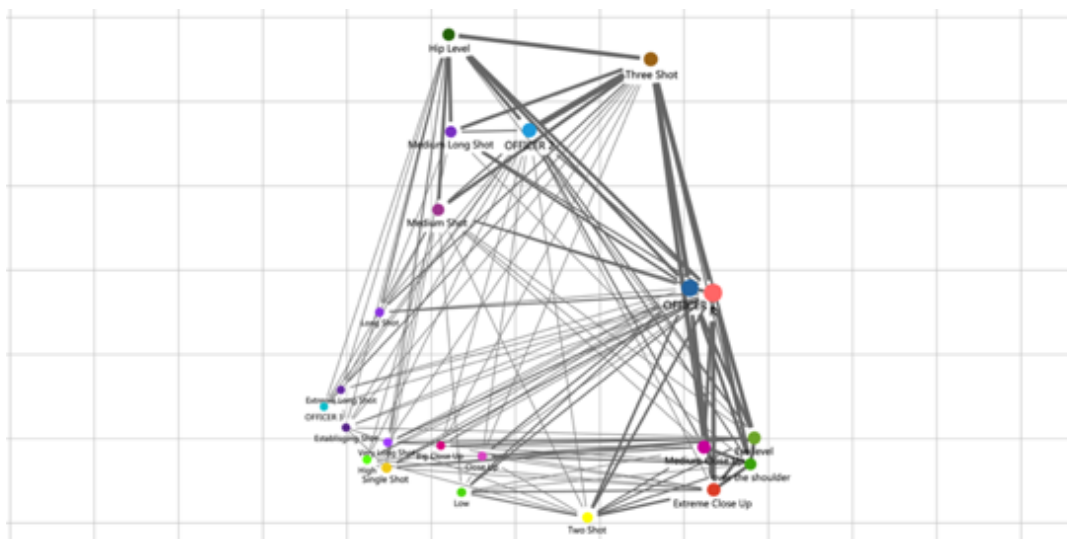
Η σύνοψη των παρατηρήσεων που προήλθαν από τα παραπάνω δεδομένα αποτυπώνονται παρακάτω με τη μορφή του πίνακα και γραφήματος που ακολουθούν.(Πίνακας 21 και Γράφημα 26)

Πίνακας 21. Οι διασυνδέσεις των σημειωτικών λειτουργιών σε ένα segment από τις οποίες συντίθεται το πολυτροπικό τεχνούργημα. CutScenes 1-6. Στιγμιότυπο από Maxqda



Σημείωση: Η ταξινόμηση των στηλών έγινε βάση της ομοιότητας που εμφανίζουν τα πρότυπα που χρησιμοποιήθηκαν για την κωδικοποίηση των βίντεο.

Γράφημα 26. Συσχετίσεις και διασταυρώσεις τεχνικών χαρακτηριστικών και πρωταγωνιστών σε κάθε segment



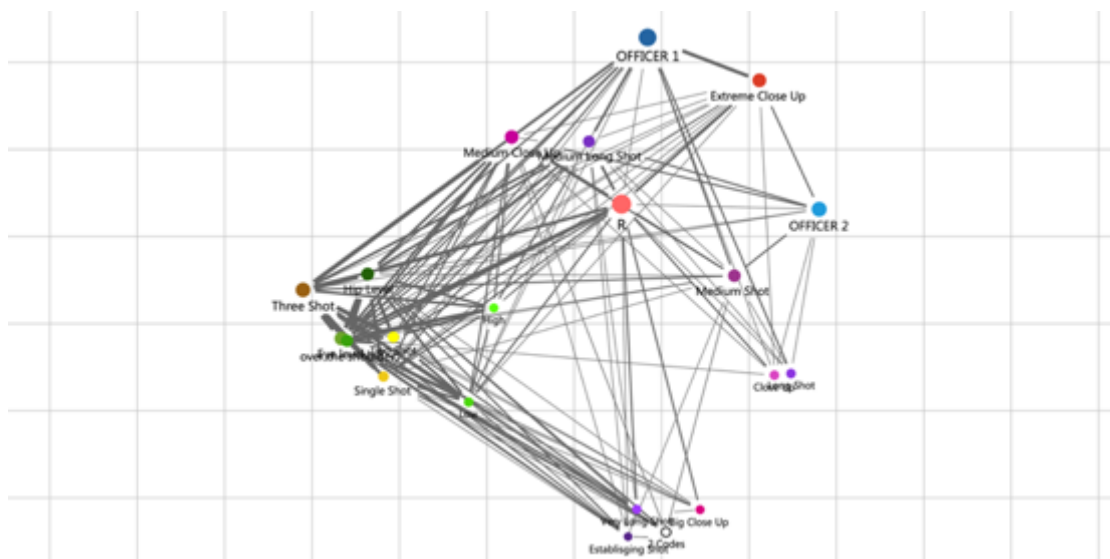
Σημείωση: το πάχος των γραμμών υποδεικνύει και τη συχνότητα εμφάνισής τους

Τα αποτελέσματα της ανάλυσης μας σε αυτό το στάδιο μας υποδεικνύουν ότι μια από τις βασικές σκηνοθετικές στρατηγικές με τις οποίες επιτυγχάνεται η υπεροχή της παρουσίας των επαγγελματιών σε σχέση με το προφίλ του πρόσφυγα είναι τα πλάνα «πάνω από τον ώμο» (Over the shoulder). Ένα ακόμη συμπέρασμα το οποίο πρέπει να διερευνηθεί είναι το μεγάλο ποσοστό εμφάνισης μεσαίο κοντινών πλάνων τριών προσώπων στο ύψος του ματιού στο οποίο συν-εμφανίζονται ο Returnee, και ο

Officer1[R + OF1 + Three Shot + Medium Close Up + Eye level]. Οι δύο αυτές στρατηγικές θα αναλυθούν εκτενέστερα παρακάτω,

Για την υποστήριξη της ερμηνευτικής διαδικασίας καθώς και της ανάδειξης της ρητορικής δομής του περιεχομένου, προχωρήσαμε στην αυτοματοποιημένη δυνατότητα του MAXqda δημιουργίας πίνακα και γραφήματος (Γράφημα 27) που αναπαριστούν την εγγύτητα (proximity) των συνδέσεων των συνεισφορών από αυτά τα διαφορετικά σημειωτικά χαρακτηριστικά.

Γράφημα 27. Εγγύτητα σημειωτικών χαρακτηριστικών στο σύνολο και των έξι cutscenes



Μέσα από αυτή την διαγραμματική λειτουργία των παραπάνω γραφημάτων μας δίνεται η δυνατότητα να εξετάσουμε τις γραμμές σύνδεσης των ρητορικών σχέσεων, την κάθε μια από αυτές, αλλά και τις μεταξύ τους σχέσεις. Το ότι κάποια στοιχεία εμφανίζονται το ένα κοντά στο άλλο, μπορεί να σημαίνει πολλά και διαφορετικά πράγματα. Οι ομαδοποιήσεις και οι διαχωρισμοί που προβάλλονται, μας δίνουν τη δυνατότητα να μεγεθύνουμε και να εστιάσουμε στις σχέσεις λόγου που υπάρχουν μεταξύ τους. Οι οπτικές συγκεντρώσεις που παράγονται στηρίζονται στην ομαδοποίηση λόγω ομοιότητας και διαφοράς της χωρική θέσης των στοιχείων και οι συνδέσεις μεταξύ τους μας δείχνει την επίδραση του κατά έναν τρόπο χωρικού προσανατολισμού του λόγου.

Οι γραμμές σύνδεσης εισάγουν εκείνους του πρόσθετους συντελεστές που μας είναι χρήσιμοι για την ερμηνεία του και διακρίνονται σε αδύναμες και ισχυρές, με αμφίδρομες προσεγγίσεις σε συνάρτηση με τη συχνότητα εμφάνισης. Κάθε δεδομένο/τεχνικό χαρακτηριστικό συνιστά μια στιγμή, μια αυτοτυπία, με την έννοια του γραφίστα που μέσω συνεχόμενων φωτοσκιάσεων μεταβαλλόμενης φωτεινότητας και χρώματος επιχειρούν να συνθέσουν την εικόνα, το προφανές. Αλλά εδώ δεν μιλάμε για χρώμα, ούτε για φωτεινότητα αλλά για συντελεστές / φάσεις στον χώρο και τον χρόνο, συμβαινόντων και δραστηριοτήτων.

9.7.3.6 Πρώτα Συμπεράσματα.

Σε αυτό το στάδιο, η μελέτη μας περιορίστηκε σε συγκεκριμένες σημειωτικές λειτουργίες και οι σημασιολογικές σχέσεις μεταξύ των στοιχείων του κινηματογραφικού τεχνουργήματος αναδύθηκαν από τη σημασιολογική αξιοποίηση των δύο βασικών σημειωτικών τρόπων που αξιοποιήσαμε: του τρόπου της ροής της οπτικής πληροφορίας (των στατικών εικόνων) που οργανώνεται σε ακολουθίες ικανές παραγωγής νοήματος (image-flow) και του τρόπου που αξιοποιεί τη διάταξη του χώρου (layout) για να προκύψουν επιπρόσθετά νοήματα στην επικοινωνία. Τα συμπεράσματα που προκύπτουν έως τώρα από την παραπάνω επεξεργασία των δεδομένων είναι:

Η πρόθεση για ρεαλιστική παρουσίαση της ιστορίας επιτυγχάνεται με το κλασσικό μοντάζ της χωροχρονικής συνέχειας που ακολουθεί την εξέλιξη των γεγονότων, τη συνέπεια στη χωρική και χρονική διαδοχή των πλάνων με τις εναλλασσόμενες θέσης της κάμερας είτε από αριστερά είτε από δεξιά σύμφωνα με τις ανάγκες της δράσης.

Όπως βλέπουμε, οι δημιουργοί για να αποτυπώσουν τη διάδραση των προσώπων μεταξύ τους και για να δώσουν έμφαση στο χαρακτήρα τους, επιλέγουν κυρίως τα μεσαία/κοντινά και πίσω από τον ώμο πλάνα καθώς και τα πολύ κοντινά και πίσω από τον ώμο -πάλι- πλάνα. Η σύνδεση τους με το χώρο επιτυγχάνεται κυρίως με τη χρήση κυρίως τριών προσώπων, μεσαίων, μεσαίων/μακρινών πλάνων και μακρινών πλάνων και πολύ λιγότερο με την επιλογή των πολύ και πάρα πολύ μακρινών πλάνων.

Η κάμερα αναλαμβάνει με χαρακτηριστικό τρόπο τη θέση ενός τρίτου αφηγητή που επιδιώκει να αποτυπώσει εναλλάξ τα χαρακτηριστικά και των τριών πρωταγωνιστών με την εναλλαγή κυρίως μεσαίων στο επίπεδο του γονάτου και μεσαίων κοντινών πλάνων και πίσω από τον ώμο. Η ταυτόχρονη αυτή απεικόνιση όλων

των υποκειμένων με τα πλανά στο ύψος του ματιού και πίσω από τον ώμο επιχειρεί ξεκάθαρα να επιτύχει το όσο το δυνατόν ρεαλιστικότερο αποτέλεσμα.

Τα πλανά δύο και τριών προσώπων που πάρθηκαν πίσω από τον ώμο του ενός υποκειμένου, φροντίζουν στην πλειοψηφία τους να διατηρούν για τον πρωταγωνιστή που πλεονεκτεί – αυτόν π.χ. που εμφανίζεται στο κέντρο του κάδρου-, τη θέση της κάμερας στο ύψος των ματιών του. Η κίνηση των ηθοποιών, η αλλιώς, η αντίληψη της πραγματικότητας των σχεδιαστών, πραγματοποιείται σε συγκεκριμένους άξονες (αξονική σκηνοθεσία²³⁶) ακολουθώντας μια διαγώνιο που θέτει συγχρόνως ορατά σε μια εικόνα τρία διαφορετικά οπτικά επίπεδα (μπροστινό μεσαίο και όπισθεν επίπεδο) (χρήση βάθους πεδίου ²³⁷). Σε κάποια πλανά, το υποκείμενο πίσω από το οποίο έχει στηθεί η κάμερα (μπροστινό επίπεδο), δεν βρίσκεται πάντα στην άκρη του κάδρου (δεξιά ή αριστερά) αλλά καταλαμβάνει πολύ μεγαλύτερο εύρος χωρικά - και σε μερικές των περιπτώσεων ακόμη και το μισό κάδρο.

Από την ανάλυση μας προκύπτει ότι, αυτή η σκηνοθετική επιλογή έχει εφαρμοστεί περισσότερο για τις περιπτώσεις του Officer 1 και μοιάζει να συνιστά μια από τις πιο βασικές τεχνικές/τεχνάσματα που αποσκοπεί στην μη αποδυνάμωση του συγκεκριμένου υποκειμένου. Πιο συγκεκριμένα, τα περισσότερα πλανά εμπεριέχουν πάντα την τοποθέτηση στοιχείων των επαγγελματιών ασφαλείας τα οποία επικαλύπτουν πάντα και με κάποιο τρόπο τη φιγούρα του πρόσφυγα (overlapping) . Ακόμη και όταν η γωνία λήψης είναι στο επίπεδο του ματιού του πρόσφυγα και το πλάνο εστιάζει σε αυτόν, μπορεί το κάδρο να επικαλύπτεται σχεδόν ακόμη και στο μισό, από το ρούχο ή τον ώμο του αξιωματικού. Με λίγα λόγια, η παριστάμενη παρουσία του αξιωματικού εννοείται μέσω της έκτασης που καταλαμβάνει. Ο ώμος εδώ, εισηγείται μιας διαφορετικής ποιότητας διάσταση στην οργάνωση της παράστασης, μέσω κυρίως της αντιπαράθεσής της στο ίδιο το πλάνο (Εικόνα 61).

²³⁶ Βλ. σχετικά Andre Bazin, *Τι είναι ο Κινηματογράφος;*, μτφρ. Κ. Σφήκας, Αθήνα: Αιγόκερως, 1988

²³⁷ Βλ. Gilles Deleuze, *Κινηματογράφος I. Εικόνα - κίνηση*, μτφρ. Μ. Μάτσας, Αθήνα, Νήσος, 2009

Εικόνα 61. Κατάτμηση και κωδικοποίηση σκηνής πλάνου τριών προσώπων + «πάνω από τον ώμο» του CutScene2



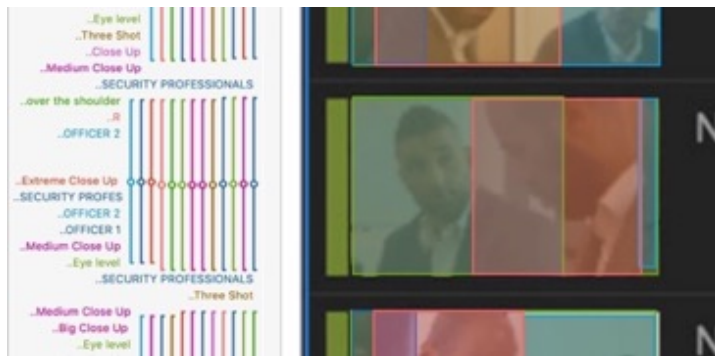
Όσον αφορά το μεγάλο ποσοστό εμφάνισης μεσαίου κοντινών πλάνων τριών προσώπων στο ύψος του ματιού στο οποίο συν-εμφανίζονται ο Returnee, και ο Officer1[R + OF1 + Three Shot + Medium Close Up + Eye level] προχωρήσαμε στην ανάλυση του κάθε segment που το εμφανίζει. Στο παράδειγμα που ακολουθεί, βλέπουμε μια σκηνή τριών προσώπων, το οποίο έχει παρθεί από πίσω από τον ώμο του Officer 3, στο ύψος των ματιών του Officer 2, με τον Returnee να καταλαμβάνει το μισό σχεδόν κάδρο.

QUAL analysis

R + OF1 + Three Shot + Medium Close Up + Eye level

Coded Segment	Codes
	R, OFFICER 1, Three Shot, Medium Close Up, Eye level List of other assigned codes Big Close Up [R] Extreme Close Up [OF2] Over The Shoulder





Πίνακας 22. Αποτέλεσμα τεχνικής κατάταξης

	OF 1 +R (<i>reference</i>)	Interconnection of mode <i>cohesive tie</i>
	R+ OF1 (<i>reference</i>)	Interconnection of mode <i>cohesive tie</i>
	R +OF2 (<i>reference</i>)	Interconnection of mode <i>cohesive tie</i>

Στρατηγικές όπως η παραπάνω, εμπίπτουν στη γενική κατηγορία της συνοχής (cohesion). Κάθε συνεκτική μονάδα συσχέτισης εκφράζεται με τον όρο του συνεκτικού δεσμού (cohesive tie). Η συνοχή εμφανίζεται όταν η ερμηνεία ενός στοιχείου του κειμένου, είναι άμεσα εξαρτημένη από κάποιο άλλο στοιχείο. Βλέπουμε ότι το ίδιο πρόσωπο μπορεί να εμφανίζεται σε κάποια πλάνα κάποιου άλλου μέσω απεικονίσεων μόνο κάποιων μερών του σώματος του όπως το κεφάλι, το χέρι, ο ώμος κ.τ.λ. Τα μέρη αυτά, συνιστούν νοηματικές σχέσεις αναφορικότητας και αυτές οι διασυνδέσεις (οι σχέσεις μεταξύ των δύο στοιχείων), αποτελούν ισχυρούς δείκτες κειμενικής συνοχής. (βλ. Tseng, 2013)

Με μια πρώτη ανάγνωση της γρήγορης διακωδικοποίησης που υλοποιήσαμε στο πρώτο στάδιο της ανάλυσης μας, η δράση είναι οργανωμένη σε δύο χωρικά

γεωμετρικά επίπεδα/μοτίβα στα οποία κλιμακώνονται σε βάθος οι πρωταγωνιστές. Η αξονική σκηνοθεσία που κυριαρχεί, με τα γεγονότα να αντιμετωπίζονται κυρίως από δυο σταθερά οπτικά σημεία (κοντινά και μακρινά), που καθορίστηκαν από συγκεκριμένες και σταθερές θέσεις και γωνίες λήψης της κινηματογραφικής κάμερας (από αριστερά, και δεξιά), υποδεικνύει και τη γραπτή από τους σχεδιαστές προσκηνοθεσία του σεναρίου (Decoupage).

Για να διερευνήσουμε το πότε και για ποιο λόγο έχουν γίνει οι συγκεκριμένες επιλογές, απαιτείται η επέκταση της μελέτης στη διακωδικοποίηση και άλλων σημειωτικών λειτουργιών, όπως είναι αυτή του προφορικού λόγου και των χειρονομιών.

9.7.3.7 Ανάλυση τροπικότητας σωματικής έκφρασης: Τεχνικά χαρακτηριστικά, προφορικός λόγος και χρόνος.

Για τη λεπτομερέστερη μελέτη της αλληλεπίδρασης του συνόλου των σημειωτικών πόρων, των λειτουργιών τους και των αναδύμενων ερμηνειών της διασημειωτικότητας τους, προχωρήσαμε στην ανάλυση των εικονικών καμβάδων των cutscenes εισάγοντας επιπλέον, δράσεις χαμηλότερου επιπέδου όπως βλέμμα, χειρονομίες, στάση σώματος, κίνηση κεφαλιού, ομιλία. Σκοπός αυτής της ανάλυσης είναι ο εντοπισμός των χειρονομιών που κατέχουν σημασιολογική λειτουργία (semantic function) στον λόγο, αυτές που ο Kendon αποκάλεσε substantive gestures (τύπος χειρονομίας και σημασιολογική αξία) (βλ Kendon, 1995)

Να σημειώσουμε εδώ, ότι εξαιτίας των περιορισμών που είχαμε όσον αφορά τη δημόσια κοινοποίηση του συνόλου των κινηματογραφικών αποσπασμάτων, ακολουθεί η ανάλυση μόνο των τριών πρώτων από τα έξι.

Σε αυτό το στάδιο, εισαγάγαμε στο MAXqda τη πρωτότυπη μορφή των βίντεο και προχωρήσαμε σε πολυεπίπεδη επισημείωση δεικτοδοτώντας και σχολιάζοντας τα διαφορετικά επίπεδα των εικονοποιημένων γεγονότων και τα αποσπάσματα του λόγου με διαφορετικά χρώματα σύμφωνα με τους πρωταγωνιστές. [Μπλε: Officer 1, Πορτοκαλί: Returnee, Ανοιχτό γαλάζιο : Officer 2]

Το σχήμα επισημείωσης εφαρμόστηκε για κάθε έναν από τους τρεις πρωταγωνιστές (Returnee [R] - Security Professionals (Officer 1[OF1] – Officer 2[OF2]) και περιλαμβάνει τις εξής βασικές ομάδες. Κάθε μία από τις οποίες περιλαμβάνει επιπλέον έναν αριθμό ιεραρχημένων επιπέδων επισημείωσης.

- Βλέμμα [Gaze /R/ OF1/OF2]
- Προφορικός λόγος [Spoken L / R/ OF1/OF2]
- Κίνηση χεριών [Hand Movement / R/ OF1/OF2]
- Κίνηση κεφαλιού [Head Movement / R/ OF1/OF2]
- Έκφραση προσώπου [Facial Expression / R/ OF1/OF2]
- Στάση Σώματος [Body Posture / R/ OF1/OF2]

Τεχνικά χαρακτηριστικά

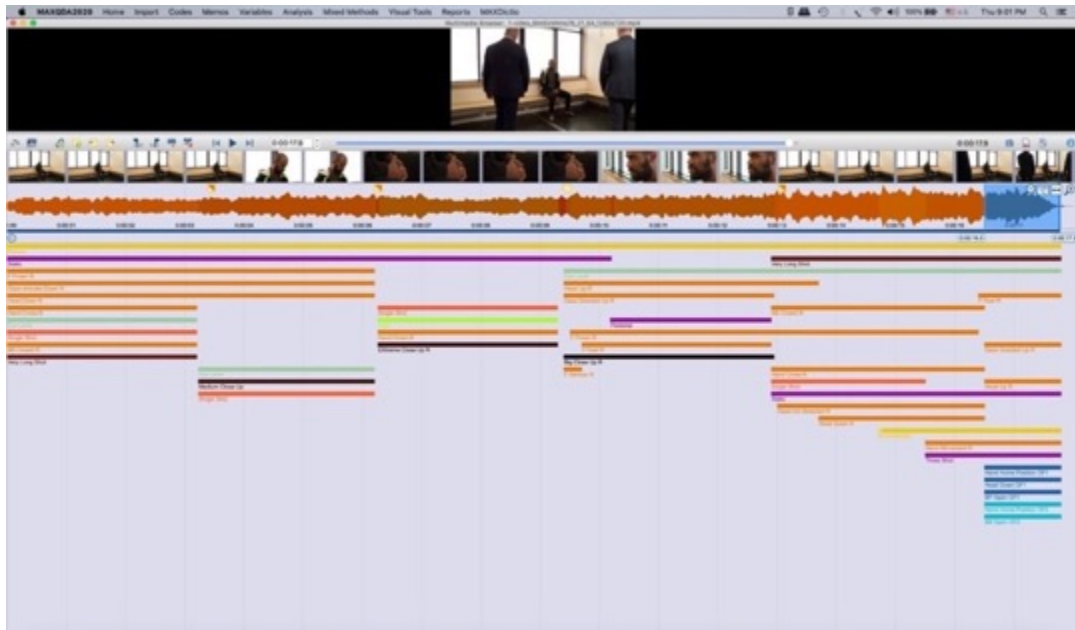
- Τύπος Πλάνου [Shot Types]
- Κλίμακα πλάνου [Camera Shot Scales]
- Γωνία λήψης [Camera Angles]
- Κινήσεις της κάμερας [Camera Movements]
- Ήχος [Sound]

Στο σχήμα προστέθηκαν επιπλέον πολύ βασικά γλωσσολογικά στοιχεία όπως εκφωνήματα, προτάσεις και λέξεις τα οποία όπως αναφέραμε και στο πρώτο στάδιο της γρήγορης διακωδικοποίησης που υλοποιήσαμε, δηλώνουν τη συναισθηματική κυρίως κατάσταση του κάθε πρωταγωνιστή καθώς και τη στάση του απέναντι στα γεγονότα και στους άλλες χαρακτήρες της ιστορίας.

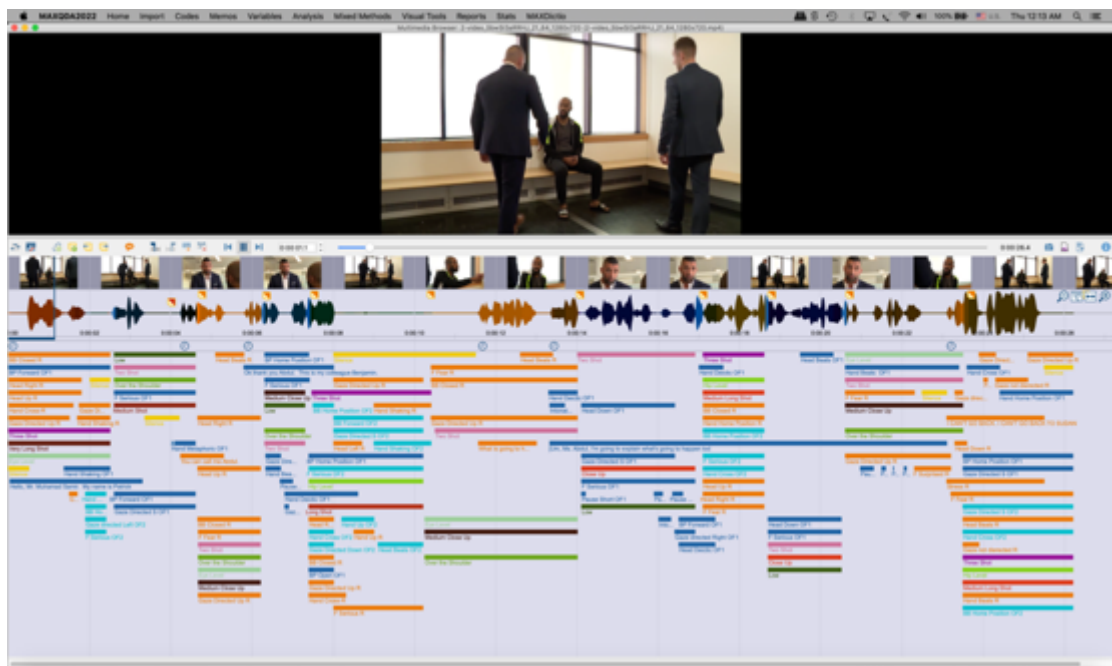
Η πλήρως ανεπτυγμένη δένδρική αναπαράσταση των κατηγοριών με τα αντίστοιχα ιεραρχημένα επίπεδα επισημείωσης εμφανίζεται στο ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Δ

Το αποτέλεσμα της παραπάνω διαδικασίας φαίνεται στα παρακάτω στιγμιότυπα (βλ. Εικόνα 62, 63, 64). Κάθε ένα από αυτά τα στιγμιότυπα που κατασκευάσαμε μέσω του MAXqda, μπορεί θεωρηθεί ως μια ολιστική δυναμική χωρο-οργάνωσης του λόγου η οποία φωτίζει τους διαδικαστικούς τρόπους μέσω των οποίων εκφράζεται η ρητορική τους.

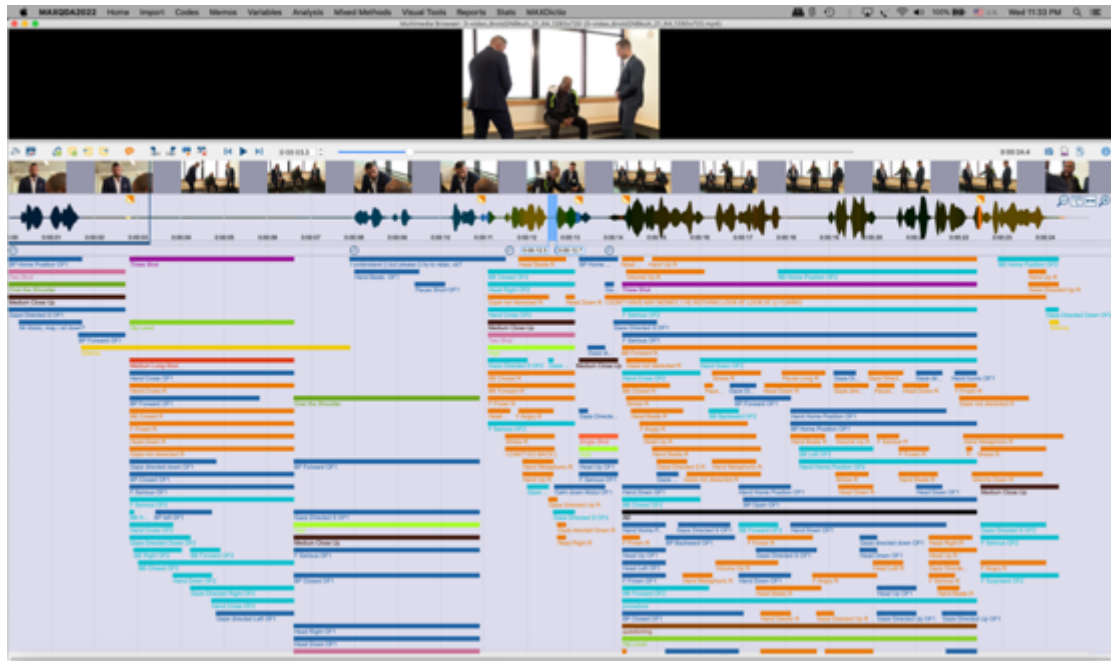
Εικόνα 62. Ενορχήστρωση και ενσωμάτωση διαφορετικών σημειωτικών λειτουργιών στο πρώτο cutscene (CS1) της πολυμεσικής διαδραστικής εκπαιδευτικής εφαρμογής του μαθήματος *Fundamentals Rights, Ενότητα: The Return Operation Process, Υποενότητα: “First Contact with Returnee”* [Aula platform], Frontex 2020



Εικόνα 63. Ενορχήστρωση και ενσωμάτωση διαφορετικών σημειωτικών λειτουργιών στο δεύτερο cutscene (CS2)



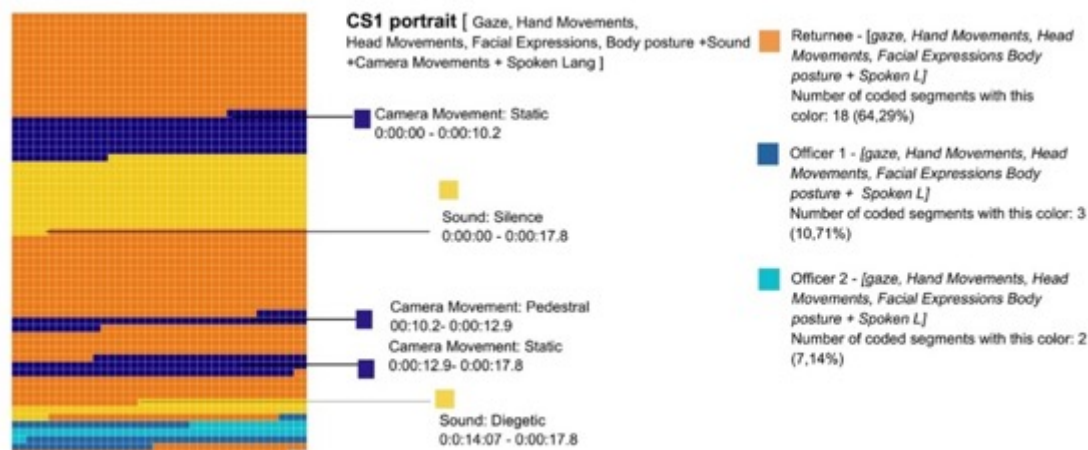
Εικόνα 64 Ενορχήστρωση και ενσωμάτωση διαφορετικών σημειωτικών λειτουργιών στο τρίτο cutscene (CS3)



Στο πρώτο cutscene, ο μετανάστης εμφανίζεται στο επίκεντρο όπου και δίνεται έμφαση σε μέρη του προσώπου του και σώματος του. Ο ήχος που έχει καταγραφεί είναι μη - διηγηματικός καθώς δεν είναι ορατή η πηγή του, ωστόσο, σε αυτό το επίπεδο, η έμφαση δίνεται στις ιδέες που φέρει ο πρωταγωνιστής και μοιάζει με « ... έναν «χώρο χωρίς ήχο», όπου η ακρόαση του κεντρικού χαρακτήρα και η εσωτερική ομιλία του είναι καθοριστικά ως σημεία αγκύρωσης. Όταν ο ήχος προέρχεται από το «μέσα στο μυαλό του χαρακτήρα», οι Bordwell και Thompson μιλούν για τον εσωτερικό διηγητικό ήχο.» (Huvenne στο Wildfeuer & Bateman 2016, σ. 46). Στο σχήμα κωδικοποίησης, τον έχουμε ορίσει ως «silence» με την έννοια της ‘μη-διηγηματική σιωπής’ (βλ. Gorbman, 1987) μόνο και μόνο για να εξυπηρετηθεί η διάκριση από όλους τους υπόλοιπους που ακολουθούν και είναι ορατοί στη δράση, όπως ήχος από βήματα, φωνές πρωταγωνιστών κτλ .

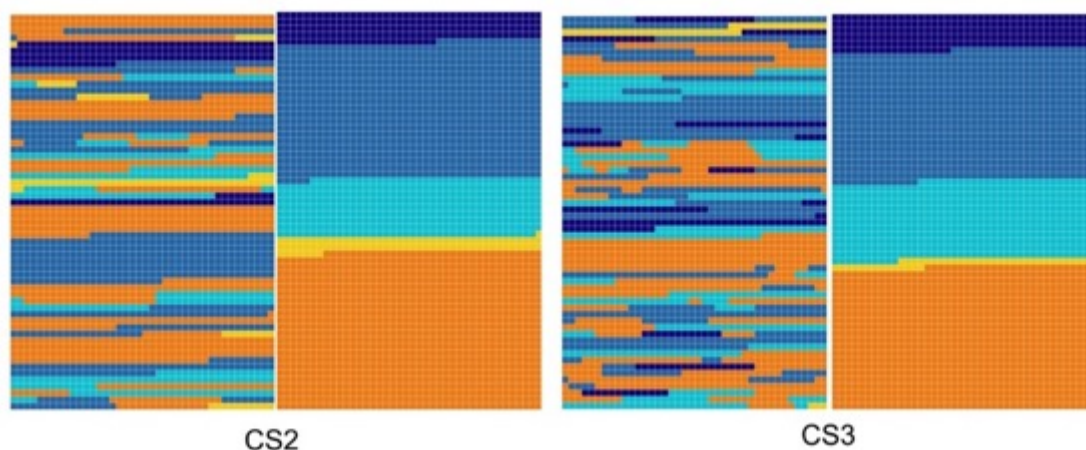
Ταυτόχρονα, από την ανάλυση μας σε αυτό το cutscene προκύπτει ότι, ο Returnee έχει πρωταγωνιστικό ρόλο με ποσοστό σε χειρονομίες 64,29% , ενώ οι δύο αξιωματικοί που εμφανίζονται να εισέρχονται στο χώρο στο τέλος του αποσπάσματος 10,71% (Officer1) και 7,14% (Officer2). Η κάμερα παραμένει στατική και εστιασμένη στον Returnee και κινείται μόνο κατά την είσοδο των αξιωματικών (Γράφημα 28)

Γράφημα 28. Βλέμμα, χειρονομίες, δράση και ήχος. Ακολουθία και ποσοστό εμφάνισης κωδικοποιημένων segments. CS1, της πολυμεσικής διαδραστικής εκπαιδευτικής εφαρμογής του μαθήματος *Fundamentals Rights, Ενότητα: The Return Operation Process, Υποενότητα: "First Contact with Returnee"* [Aula platform], Frontex 2020



Στο 2^ο και στο 3^ο cutscene (όπως είδαμε να αποτυπώνεται στην αναπαράσταση του φιλμικού λόγου), οι χειρονομίες και η ομιλία είναι τόσο έντονα συντονισμένες, έτσι που η περιγραφή των συγκεκριμένων γλωσσικών κατασκευών εξαρτάται τόσο από το φωνητικό όσο και το χειρονομιακό υλικό (code integration). Η παρακάτω εικόνα, οπτικοποιεί το ποσοστό εμφάνισης των δράσεων χαμηλού επιπέδου - *Βλέμμα, χειρονομίες, εκφράσεις προσώπου, στάση σώματος και ομιλία - ήχου και κίνησης της κάμερας και για τους τρεις πρωταγωνιστές και στα δύο Cutscenes.* (Γράφημα 29)

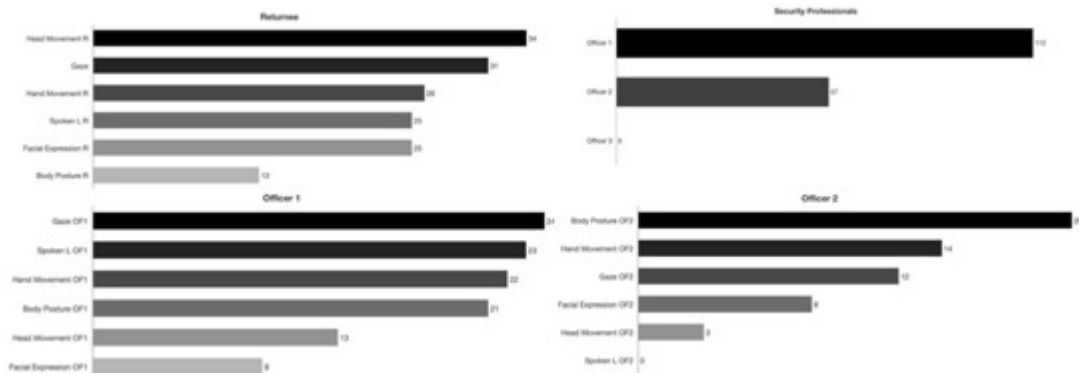
Γράφημα 29. Μη λεκτικές, λεκτικές παράμετροι και τεχνικά χαρακτηριστικά. Βλέμμα, χειρονομίες, εκφράσεις προσώπου, στάση σώματος, ομιλία, ήχος και κίνηση της κάμερας. Ακολουθία εμφάνισης κωδικοποιημένων segments.CutScene2 και 3



Σημείωση: [(gaze, Hand Movements, Head Movements, Facial Expressions Body posture +Speech. Officer 1 (μπλε χρώμα), Officer 2 (ανοιχτό μπλε), Returnee (πορτοκαλί). Ήχος:κιτρινο, Κινήσεις της κάμερας: Σκούρο μπλε

Εστιάζοντας στα δυο cutscenes και εξετάζοντας αναλυτικά τις τιμές εμφάνισης των δράσεων χαμηλού επιπέδου που επιτελούνται από τα υποκείμενα παρατηρήσαμε ότι: για τον Returnee, από το σύνολο των 154 segments που κωδικοποιήθηκαν με παραμέτρους σωματοποιημένων επικοινωνιακών τρόπων, τα 34 αφορούν κινήσεις κεφαλιού, τα 31 βλέμμα, τα 26 κινήσεις χεριού, τα 25 προφορική γλώσσα, τα 25 εκφράσεις προσώπου και τα 13 στάση σώματος. Από το σύνολο των 169 segments των σχετικών με τους επαγγελματίες ασφαλείας, τα 112 αφορούν τον Officer 1 και μόλις τα 57 τον Officer 2. Πιο αναλυτικά, για τον Officer1, από τα 112 segments, τα 24 αφορούν δράσεις σχετικές με το βλέμμα, τα 23 με την προφορική γλώσσα, τα 22 με τις κινήσεις χεριού, τα 21 με τη στάση του σώματος, τα 13 με κινήσεις χεριού, και τα 9 με εκφράσεις προσώπου. Για τον Officer 2, από τα 57 segments, τα 20 αφορούν μετατοπίσεις στη στάσεις του σώματος, τα 14 σε κινήσεις χεριού, τα 12 στο βλέμμα, τα 8 σε εκφράσεις προσώπου και τα 3 σε κινήσεις κεφαλιού. Ο Officer 2 δεν αλληλεπιδρά καθόλου με τον προφορικό λόγο σε κανένα απόσπασμα (Γράφημα 34).

Γράφημα 30. Ποσοστό εμφάνισης δράσεων χαμηλού επιπέδου και των τριών υποκειμένων. CS2, CS3



Οι 20 πρώτοι οπτικοί εκφραστικοί πόροι που συνοδεύουν την αναπαράσταση και τον προφορικό λόγο των τριών πρωταγωνιστών και που εμφανίζουν μεγαλύτερο ποσοστό εμφάνισης στα τρία φιλικά αποσπάσματα (CS2,CS3) παρουσιάζονται στον παρακάτω πίνακα:

Πίνακας 23. Συχνότητα εμφάνισης των επισημειωμένων segments με
σωματοποιημένους εκφραστικούς δείκτες / CS1+CS2+CS3

Gesture codes/Characters	Frequency of occurrences	Percentage
[R] =Returnee		
[OF1] = Officer 1		
[OF2]= Officer 2		
Gaze Directed Up R	16	5,82
Head Down R	10	3,64
Body Posture [BP] Closed R	10	3,64
Gaze Directed S OF1	10	3,64
Facial Expr [F] Fear R	8	2,91
F Frown R	8	2,91
Gaze not directed R	8	2,91
Head Up R	8	2,91
F Serious OF1	8	2,91
Head Right R	7	2,55
Hand Cross-R	7	2,55
BP Forward OF1	7	2,55
F Serious OF2	7	2,55
BP Home Position OF2	7	2,55
Hand Cross OF2	7	2,55
Head Down OF1	6	2,18
Gaze directed Down R	6	2,18
BP Home Position OF1	6	2,18
Hand Beats R	6	2,18
Head Beats R	6	2,18

Για την μελέτη του συνόλου των επισημειωμένων χειρονομιών βλ.
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ε.

Από τα παραπάνω προκύπτει ότι, στα περισσότερα πλάνα ο Returnee παρουσιάζεται με κλειστή στάση σώματος και θέση κεφαλιού με κλίση προς τα κάτω, έκφραση φόβου και στρες στο πρόσωπο. Ο Officer1, όπως είδαμε και στο πρώτο στάδιο ανάλυσης, έχει ορατή φυσική θέση, με ισχυρή φωνή στην συνομιλία και με στάση σώματος κυρίως προς τα εμπρός και με ευθύ βλέμμα. Αντιθέτως, ο Officer2, με τα σταυρωμένα χέρια και τη σοβαρή έκφραση, χαρακτηρίζεται από ένα ευδιάκριτο μειονέκτημα όσον αφορά την ορατή του εξουσία και παρουσία.

Για την κατανόηση του τρόπου που παράγεται νόημα μέσω του συστήματος δράσεων χαμηλού επιπέδου σε σχέση με την διακύμανση της πλοκής έτσι όπως την περιγράψαμε στην αρχή του κεφαλαίου, προχωρήσαμε σε ανάλυση της συχνότητας εμφάνισης τους και στα τρία φιλμικά αποσπάσματα (Εικόνα 65).

Εικόνα 65. Στιγμιότυπα της σχηματικής αναπαράστασης της εμφάνισης των characters (R, OF1, OF2) + gestures + Speech σε σχέση με τον αριθμό των segments σε κάθε απόσπασμα (CS1/ CS2 /CS3/)



Για την λεπτομερέστερη ανάλυση των δράσεων χαμηλού επιπέδου και των τριών υποκειμένων σε σχέση με το χρόνο/διάρκεια που εμφανίζονται και στα τρία αποσπάσματα, βλέπε Πίνακα 24.

Πίνακας 24. Ποσοστά εμφάνισης δράσεων χαμηλού επιπέδου σε σχέση με το χρόνο στα 3 Cutscenes

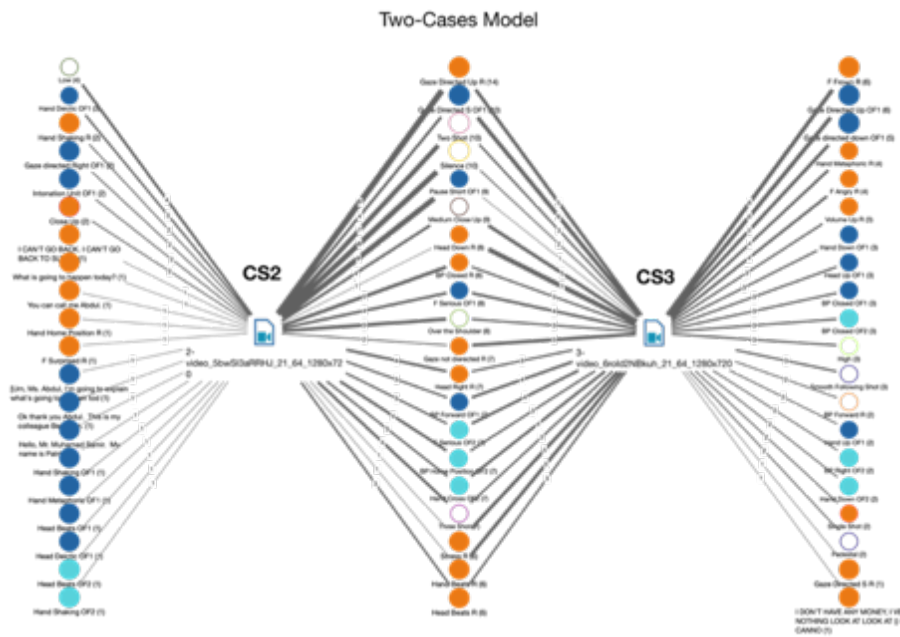
Code System (%)		CS1	CS2	CS3	total	CS1	CS2	CS3	total	CS1	CS2	CS3	total
Returnee						Officer 1				Officer 2			
Gaze	Gaze not directed	19,5	4,6	37,6	20,2								
	Gaze Directed												
	Gaze Directed S			2,9	1,0		27,9	44,1	26,4		18,6	11,9	11,3
	Gaze Directed Up	27,0	54,1	11,5	31,9			14,3	5,1			0,4	0,1
	Gaze directed Down	34,5	1,5	9,4	12,9			15,5	5,5		2,3	9,0	4,1

Hand Movem ent	Gaze directed Left						7,4	2,6		1,9		0,7		
	Gaze directed Right						2,3		0,9					
	Hand Iconic						2,0	0,7						
	Hand Metaphoric			19,2	6,8		2,3		0,9					
	Hand Deictic			2,9	1,0		11,7		4,5					
	Hand Beats		10,2	23,7	12,3		12,0	6,1	6,8					
	Hand Up		1,9	35,1	13,2		9,8	3,5		3,0		1,2		
	Hand Down			0,8	0,3		27,0	9,6			29,8	10,6		
	Hand Fist													
	Hand Home Position		5,7		2,2	7,2	6,8	30,6	15,4	7,2	1,9	16,7	8,6	
Head Movem ent	Hand Shaking		8,3		3,2		4,3		1,6		5,3		2,0	
	Hand Cross	54,8	9,5	15,9	23,6		3,0	15,5	6,7		18,2	27,4	16,7	
	Head Left		2,7	2,9	2,0			4,1	1,5					
	Head Right		20,6	7,4	10,5			17,6	6,2			8,2	2,9	
	Head Deictic			4,9	1,7		3,4		1,3					
	Head Beats		15,9	15,5	11,6		3,0		1,2		4,2		1,6	
	Head Down	50,1	1,1	31,4	24,7	7,2	15,5	21,6	15,5					
	Head Up	31,2	18,4 %	16,8	21,1			11,4	4,1			7,8	2,8	
	Facial Express ion	F Disgust												
		F Fear	25,6	42,9	7,4%	25,7								
F Surprised			3,4		1,3							7,4	2,6	
F Sad														
F Happy														
F Serious		1,7	8,3	4,5	5,2		29,2	70,2	36,2		18,2	64,5	29,9	

	F Angry		25,7	9,2						
	F Laugh									
	F Frown	72,9	36,4	32,0		4,1	1,5			
Body Posture	BP Forward		41,6	14,8	20,5	39,5	21,9	8,3	14,7	8,4
	BP Backward					6,5	2,3		2,9	1,0
	BP Home Position				25,0	28,2	19,6	19,7	24,9	1,0
	BP Open		37,2	13,2	7,2	2,3	22,0	10,6	7,2	7,4 4,5
	BP Right								6,1	2,2
	BP Left								6,9	2,5
	BP Closed	37,9	36,9	28,2	34,1	44,5	15,8		30,2	10,7

Σε επόμενη φάση μελετήσαμε την συχνότητα εμφάνισης του χειρονομιακού και φωνητικού υλικού καθώς και των τεχνικών χαρακτηριστικών λήψης της δράσης, με σκοπό να αποκαλύψουμε τις βασικές *ενδείξεις* της «δομής» που ο εκπαιδευόμενος καλείται να αποδώσει σε αυτά τα φιλμικά αποσπάσματα καθώς εξελίσσονται. Το παρακάτω γράφημα (Γράφημα 31) μας αποκαλύπτει, λοιπόν, το πώς εξελίσσεται ο βαθμός της δυναμική των παραπάνω χαρακτηριστικών κατά την εξέλιξη της δράσης από το δεύτερο cutscene στο τρίτο.

Γράφημα 31. Συχνότητα εμφάνισης χειρονομιακού, φωνητικού υλικού και τεχνικών χαρακτηριστικών στα CS2,CS3



Σημείωση: 38 Returnee [R] + πορτοκαλί, Officer1(μπλε), Officer2 (ανοιχτό μπλε),

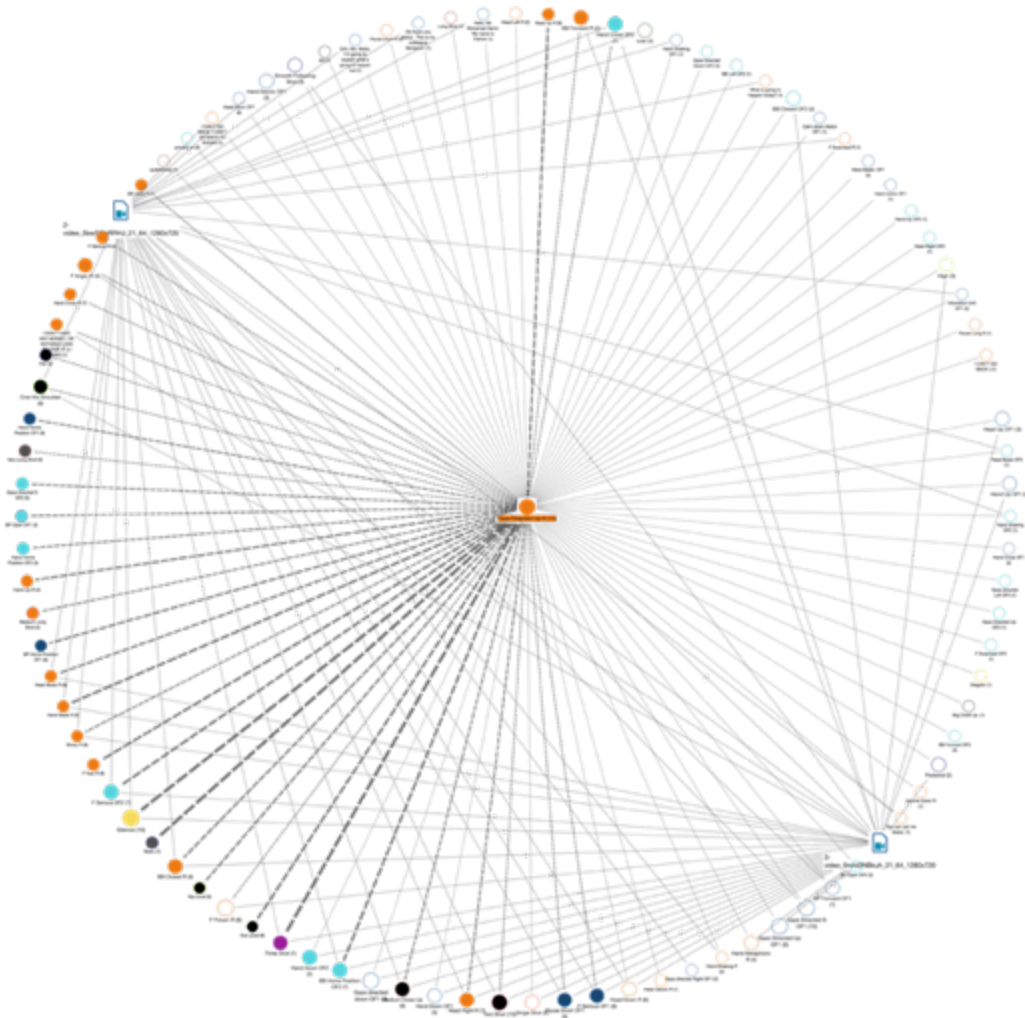
Από το σύνολο των παραπάνω εργασιών προκύπτει ότι μια από τις βασικότερες δράσεις χαμηλού επιπέδου είναι αυτή του βλέμματος προς τα επάνω που επιτελείται από τον Returnee [Gaze Directed Up R]. Αυτή όπως είδαμε, εντοπίζεται να εκφράζεται πιο έντονα στο CS2, γεγονός που φαίνεται και στην ανάλυση των δράσεων που επιτελούνται από τον Returnee σε σχέση με τον χρόνο στο δεύτερο cutscene (Γράφημα 32)

Γράφημα 32. Σωματοποιημένες εκφράσεις του πρόσφυγα σε σχέση με το χρόνο (CS2)



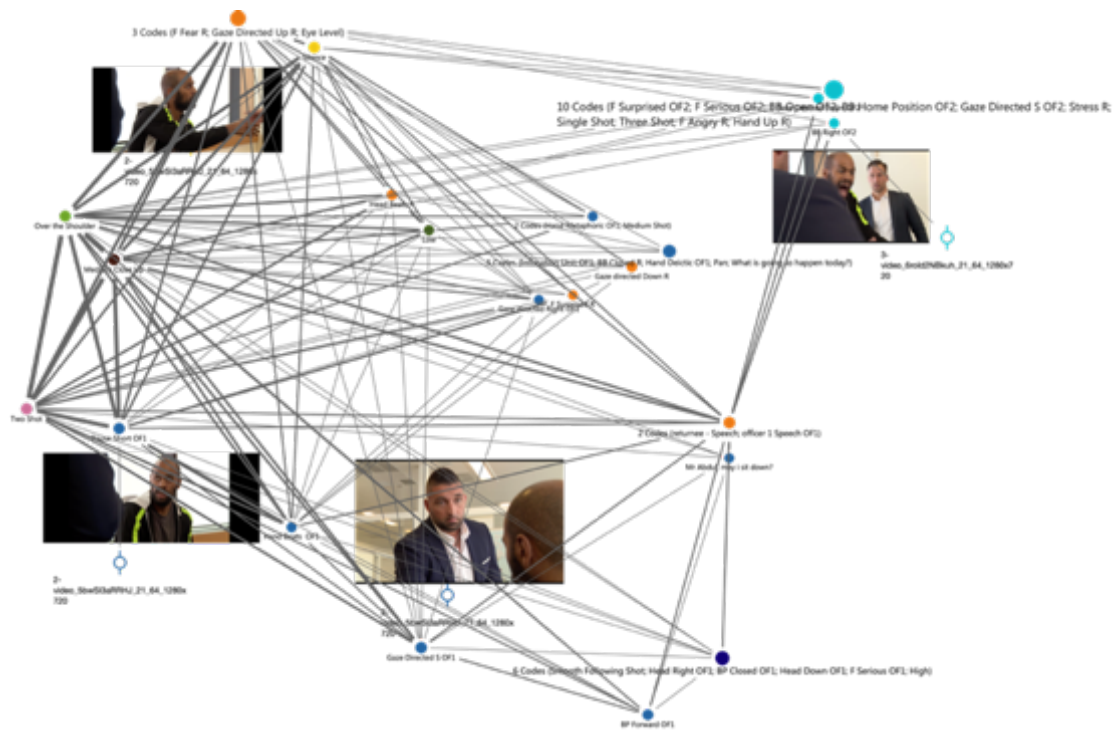
Αν μετατοπίσουμε το κέντρο βάρους της ανάλυσης στις συν-εμφανίσεις του Gaze Directed Up R, παρατηρούμε ότι συνδυάζεται κυρίως σε πλάνα τριών προσώπων στο ύψος του γονάτου αλλά και μεσαίων και κοντινών πλάνων με ένα σύνολο χαρακτηριστικών (κλειστή στάση σώματος του πρόσφυγα, θέση κεφαλιού με κλίση προς τα κάτω, έκφραση φόβου και στρες στο πρόσωπο, επαναλαμβανόμενες χειρονομίες, απουσία ήχων ομιλίας), που τα καθιστούν ιδανικά για τη δημιουργία μιας δραματικής ατμόσφαιρας (Γράφημα 33)

Γράφημα 33. Συν-εμφανίσεις [Gaze Directed Up] του [Returnee] CS2/CS3



Ωστόσο, το ενδιαφέρον που προκύπτει από την ανάλυση μας είναι ότι στο σύνολο αυτών των πλάνων, αποκαλύπτεται και ο κομβικός τελικά ρόλος της ασώματης φωνής του Officer 2.

Γράφημα 34. Εγγύτητα (proximity) των συνδέσεων των συνεισφορών του [over the shoulder] με άλλα σημειωτικά χαρακτηριστικά στα CS1,CS2,CS3



Η ευελιξία της σχέσης μεταξύ των υλικών κανονικοτήτων και των επιδιωκόμενων ερμηνειών τους βλέπουμε ότι επεκτείνεται σε σύνολα πολύ διαφορετικών πόρων. Για παράδειγμα, είδαμε ότι αυτό που επιτυγχάνει μια σκηνή με την συγκεκριμένη απόσταση της κάμερας, σε κάποια άλλη, επιτυγχάνεται με τις χειρονομίες, τις εκφράσεις της κάμερας κ.τ.λ. Ωστόσο η τοποθέτηση του προφορικού λόγου συμβάλλει καθοριστικά στις παραπάνω αφιερωμένες -κατά van Leeuwen & Morten Boeriis (2016, σ. 39)- στην εικόνα πράξεις (image acts).

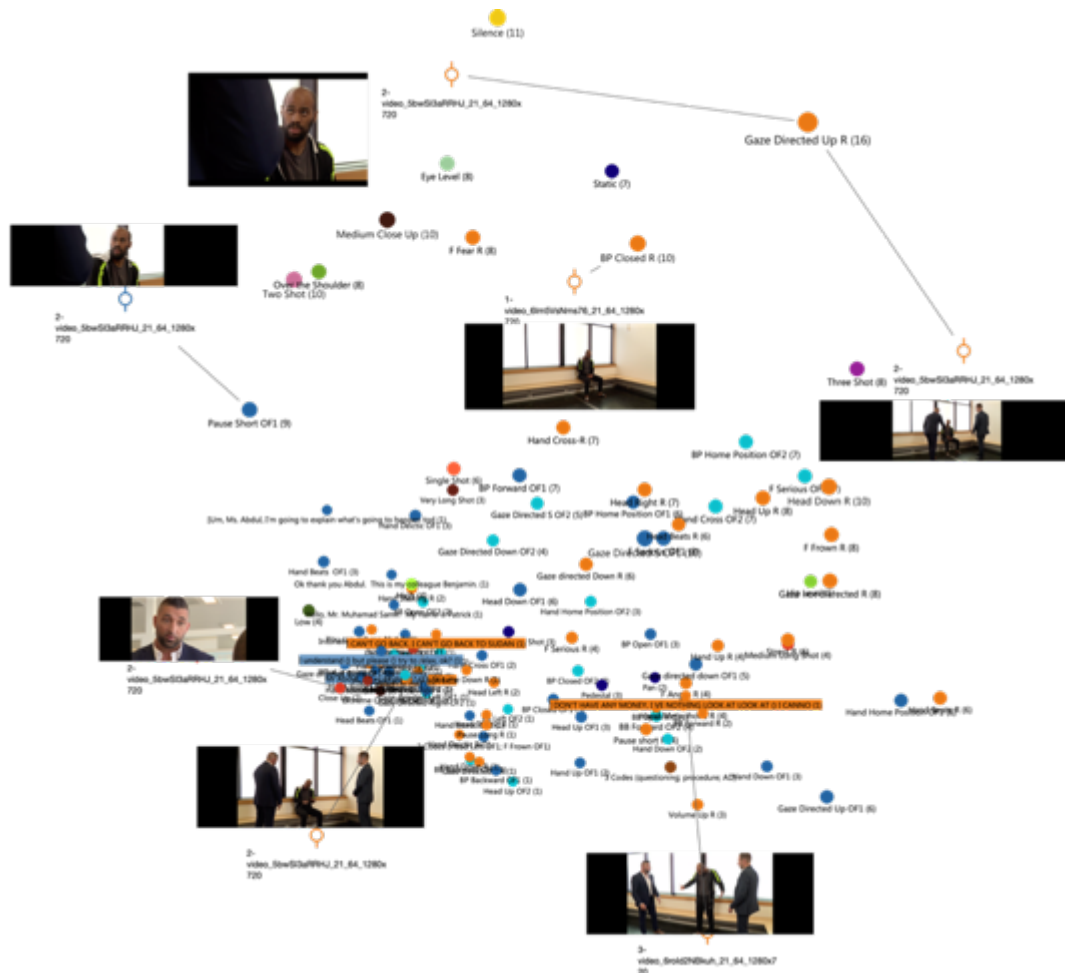
492

Γράφημα 35. Συσχετισμοί οπτικών, λεκτικών προφορικών υπομονάδων και τεχνικών χαρακτηριστικών στα CS1,CS2,CS3 ((Μέγιστη απόσταση 5''))



493

Γράφημα 36. Συσχετίσεις εγγύτητας οπτικών, λεκτικών υπομονάδων και τεχνικών χαρακτηριστικών, CS1, CS2, CS3. (Μέγιστη απόσταση 1'')



Σημείωση: 41 Οι συστάδες των αναλυτικών μονάδων αντιστοιχίζονται σε στιγμιότυπα με μια τροπική συνέπεια και ταξινομούνται στην ίδια κατηγορία περιεχομένου με σημασιολογική συνέπεια. [Code Map από Maxqda]

Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι για λόγους οικονομίας, δεν είναι εφικτό στην παρούσα μελέτη η παρουσίαση της ενδελεχούς ανάλυσης και αναγνώρισης των αλληλοσυσχετισμών του συνόλου των λεκτικών πράξεων που επιτελούνται από τους πρωταγωνιστές και των σκηνοθετικών επιλογών που τις συνοδεύουν. Επικεντρώνουμε, λοιπόν, το ενδιαφέρον μας στα αποσπάσματα που εμπεριέχουν αυτές από τον Returnee και επιχειρούμε να διερευνήσουμε την σκηνοθετική στρατηγική της πολυτροπικής αναπαράστασης των επαγγελματιών ασφαλείας που τις πλαισιώνουν.

Η γενική ανάλυση των στατιστικά πιο σημαντικών συν-εμφανίσεων των επισημειώσεων των λεκτικών πράξεων που επιτελούνται από τον Returnee και των χειρονομιακών και τεχνικών χαρακτηριστικών που τις συνοδεύουν (βλ, Γράφημα 37) , μας οδηγεί στην δυναμική της έκφρασης:

“I DON'T HAVE ANY MONEY, I VE NOTHING LOOK AT LOOK AT
() I CANNOT PROMISE THIS”

Γράφημα 37. Εμφάνιση συνδυασμών ομιλίας του πρόσφυγα με τεχνικά χαρακτηριστικά
cs1,cs2,cs3



Από το περιβάλλον του Maxqda εξάγεται εκείνο το segment στο οποίο αυτή έχει καταγραφεί μαζί και με όλες τις αναγκαίες περιγραφές για την διερεύνηση και αναγνώριση των αλληλοσυσχετισμών και επικαλύψεων των δράσεων μεταξύ των επαγγελματιών ασφαλείας και του μετανάστη την δεδομένη στιγμή.



Code: ● Returnee\Facial Expression R\F Angry R

Cutscene 3-video_6roId2NBkuh_21_64_1280x720 Position: 0:00:14.6 - 0:00:17.1

Area: 0:00:02.5 10,2062%

Other codes assigned to segment:

Gaze\Gaze not directed R

Gaze Directed R\Gaze Directed Straight R

Speech\
I DON'T HAVE ANY MONEY, I VE NOTHING LOOK AT LOOK AT ()
I CANNO

Speech\Pause short R
Speech\Volume Up R
Speech\Stress R
Hand Movement R\Hand Metaphoric R
Hand Movement R\Hand Beats R
Hand Movement R\Hand Up R
Hand Movement R\Hand Down R
Head Movement R\Head Right R
Head Movement R\Head Beats R
Head Movement R\Head Down R
Head Movement R\Head Up R
Body Posture R\BP Forward R
Body Posture R\ BP Open R
Body Posture R\ BP Closed R

Gaze Directed OF1\Gaze Directed Up OF1
Gaze Directed OF1\Gaze Directed Straight OF1

Hand Movement OF1\Hand Home Position OF1
Hand Movement OF1\Hand Down OF1
Hand Movement OF1\Hand Up OF1
Head Movement OF1\Head Left OF1
Head Movement OF1\Head Up OF1

Facial Expression OF1\F Frown OF1
Facial Expression OF1\F Serious OF1

Body Posture OF1\BP Closed OF1
Body Posture OF1\BP Open OF1
Body Posture OF1\BP Backward OF1
Body Posture OF1\BP Forward OF1

9.7.4 Αποτελέσματα ανάλυσης - Συμπεράσματα- Συζήτηση

Σε αυτό το υποκεφάλαιο επιχειρήθηκε μια εκτενής ανάλυση των κινηματογραφικών αποσπάσματος που συνιστούν ίσως και το πιο σημαντικό μέρος του εκπαιδευτικού υλικού των πολυμεσικών-βασισμένων στο παιχνίδι-διαδραστικών εφαρμογών που συγκροτούν την ενότητα The return operation process.

Όπως έχουμε προαναφέρει, τα συγκεκριμένα αποσπάσματα έχουν χαρακτήρα επεξηγηματικό, αναλαμβάνουν δηλαδή, να «αποσυσκευάσουν» αφηρημένες ιδέες και

διαδικασίες, με πολυτροπικό τρόπο. Ο εκπαιδευόμενος αρχικά καλείται να επεξεργαστεί αυτό το εκπαιδευτικό υλικό και στη συνέχεια να εξεταστεί σε αυτό, με τους παιγνιώδεις τρόπους που περιγράψαμε στην αρχή του κεφαλαίου.

Αυτά τα cutscenes, συνιστούν πολυτροπικές συνθέσεις οι οποίες μπορεί να μην διακρίνονται από υψηλά επίπεδα πολυτροπικότητας (απλή μετάβαση στις λήψεις, διακριτά cuts δίχως εφέ κ.τ.λ.), επιτυγχάνουν όμως εξαιρετικά, στο να αποδώσουν το δεδομένο - από το συγκεκριμένο κοινό/σχεδιαστές - κινηματογραφικό λόγο. Τα εξετάσαμε, λοιπόν, ως έναν ενιαίο πολυτροπικό λόγο, ως μια αλληλεπίδραση, δηλαδή, διαφόρων ακουστικών, οπτικών σημειωτικών πόρων και τεχνικών χαρακτηριστικών, μέσω της διασημειωτικότητας των οποίων, παράγεται νόημα. Τα επίπεδα ήχου, το οπτικό πεδίο βάσει περιοχής, οι αποστάσεις της κάμερας οι χειρονομίες, οι εκφράσεις προσώπου, η στάση του σώματος, αλλά και οι ενδυματολογικές επιλογές, συνιστούν κάποιες από τις βασικές παραμέτρους που επηρεάζουν την εμπειρία του εκπαιδευόμενου.

Η διαμορφώση του περιβάλλοντα χώρου (έπιπλα, αντικείμενα), ο ουδέτερος και σταθερός φωτισμός, η αξονική σκηνοθεσία, η κυριαρχία των σταθερών πλάνων δίχως κίνηση της κάμερας, και η τεχνική του κλασσικού μοντάζ συνέχειας, συμβάλλουν καθοριστικά τόσο στη σχετικά εύκολη ανάδειξη της οπτικής υπεροχής (salience) των πρωταγωνιστών όσο και στην εστίαση των ενεργειών τους.

Όσον αφορά την οπτική αναπαράσταση των πρωταγωνιστών που εκπροσωπούν τους επαγγελματίες ασφαλείας και τους μετανάστες η κατηγοριοποίηση είναι εμφανής μέσω των στερεοτυπικών πολιτισμικών και βιολογικών χαρακτηριστικών που έχουν επιλεχθεί. Οι επαγγελματίες ασφαλείας χαρακτηρίζονται από σημαντικό βαθμό ομοιογένειας. Είναι νεαρής ηλικίας, καλλίγραμμοι με κοστούμι ιδίου χρώματος και πουκάμισο, ενώ ο μετανάστης αναπαρίσταται με τα συνήθη στερεοτυπικά χαρακτηριστικά, υπερβολική μύτη και λεπτό πρόσωπο. Τα ρούχα του μετανάστη συνιστούν σημαντικό δείκτη καθώς στα τέσσερα πρώτα αποσπάσματα, είναι ρούχα που υποδηλώνουν αδυναμία (φθαρμένα ρούχα), ενώ στο 5^ο και στο 6^ο εμφανίζεται με ρούχα που υποδηλώνουν επισημότητα και κυρίως κοινωνική απόσταση από τα προηγούμενα.

Ένα από τα βασικά συμπεράσματα που προέκυψαν από την ανάλυση της αναλογίας των σχέσεων της εικόνας που σχηματίζεται σε αυτόν που βλέπει είναι ότι, μια από τις βασικές σκηνοθετικές στρατηγικές με τις οποίες επιτυγχάνεται η υπεροχή των επαγγελματιών ασφαλείας είναι αυτής με τα πλάνα «πάνω από τον ώμο» [over the

shoulder]. Αντίστοιχα, το στάδιο της ανάλυσης που εστίασε στις τροπικότητες σωματικής έκφρασης που επέλεξαν οι σχεδιαστές για να τονίσουν την οπτική του πρόσφυγα σε σχέση με τους υπόλοιπους πρωταγωνιστές, κατέδειξε ως τη πιο σημαντική, αυτή του βλέμματος προς τα πάνω [Gaze Directed Up R].

Μια ακόμη επιλογή, είναι αυτή της αξονικής σκηνοθεσίας και των σταθερών γωνιών λήψης και θέσης της κάμερας. Αυτή η επαναληπτικότητα μας θυμίζει τον αθέατο μάρτυρα του οποίου το βλέμμα, μέσα κάθε πλάνο, από κάθε *disegno* που έχει κατασκευαστεί προοδευτικά από τους ίδιους τους σχεδιαστές, παρακολουθεί το βλέμμα να βλέπει το βλέμμα (βλ. Deleuze 1981,1983,1985). Το πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της λειτουργίας, εντοπίζεται στις πέντε σκηνές, στην αρχή και στο πρώτο κινηματογραφικό απόσπασμα, σε μια από τις εισαγωγικές σεκάνς όπου συστήνεται ο Officer 1 στον Returnee με τη κάμερα να έχει γωνία λήψης προς τα πάνω, σχεδόν στο ύψος της θέσης του πρόσφυγα και πίσω από τον ώμο, έτσι η που παρουσία του πρόσφυγα να υποδεικνύεται μόνο από την εμφάνιση κάποιου χαρακτηριστικού του σε πάρα πολύ κοντινό πλάνο (άκρη κεφαλιού). Ωστόσο, στη συνέχεια και στο σημείο που ο αξιωματικός αναλαμβάνει να εξηγήσει ορισμένες διαδικαστικές πρακτικές της επιχειρησιακής δράσης που θα ακολουθήσει και ενώ προσπαθεί να καθησυχάσει τον πρόσφυγα, παρατηρείται ότι η συγκεκριμένη γωνία λήψης, είναι από ψηλά.

Η οριακή παρουσία των χαρακτηριστικών του σώματος, σε όποιο επίπεδο και αν εμφανίζεται, λαμβάνει πάντα το ρόλο ενός ρυθμιστή, μιας συσχέτισης ανάμεσα στο παριστάμενο και στο απουσιάζον, όχι όμως στο απουσιάζον με αδυναμία να παρασταθεί. Στα πλάνα όπου ο ώμος του αξιωματικού καταλαμβάνει μεγάλη έκταση, δεν είναι πια ουδέτερος, αλλά αντιθέτως, αποκαλύπτεται η πλεονάζουσα παράσταση του και κατέχει πια μια ειδική ύπαρξη. Σε αυτά τα πλάνα, ο ώμος, ως μια απύουσα παρουσία που υποδεικνύεται σκηνοθετικά, εν τέλει κυριαρχεί.

Με ακριβώς αυτά τα τεχνάσματα υλοποιείται ένα είδος καθοδήγησης του προσανατολισμού, πρώτα από όλα, της αντίληψης του πώς και τι θα αναγνωρίσει ο θεατής. Κατ' επέκταση και υπο το πρίσμα της Θεωρίας των Νομιμοποιητικών Κωδίκων, μέσω αυτών ακριβώς των στρατηγικών, ο εκπαιδευόμενος προσανατολίζεται τόσο στην εξιδεικευμένη γνώση όσο και στο πρόσωπο του εκφέροντος τη γνώση (βλέπε κεφ. 3.2).

Συμπερασματικά, ο βασικός παράγοντας που καθόρισε τις σκηνοθετικές επιλογές που σχετίζονται με την κατάλληλη γωνία λήψης της κάμερας καθώς και της

θέσης της, είναι η προσκηνοθεσία (decoupage) του εκπαιδευτικού σεναρίου, η με πρόθεση προβολή μιας συγκεκριμένης διάθεσης μεταξύ των εμπλεκόμενων χαρακτήρων, των μεταξύ τους σχέσεων καθώς και του θέματος της εκάστοτε συνομιλίας. Είναι ενδεικτικό ότι στις σκηνές του 5^{ου} επεισοδίου όπου ο πρόσφυγας έχει αποδεχθεί με ηρεμία την όλη διαδικασία και αξιωματικός πλέον του διευκρινίζει τις τυπικές πια λεπτομέρειες της επιχείρησης, η κάμερα επανέρχεται στο ύψος του ματιού.

Η τεχνική αναπαραγωγή του τρόπου διασύνδεσης των πρωταγωνιστών υιοθετεί ένα συγκεκριμένο σύστημα συντεταγμένων, ικανού στο να αναπαραστήσει το σύνολο των συνθηκών αυτής της διασύνδεσης, των όρων των συνθηκών μιας πραγματικής διαδικασίας που προσποιείται την πραγματική διαδικασία.

Σε οποιαδήποτε περίπτωση, η μεγάλη συχνότητα εμφάνισης της δεικτικής σωματικής έκφρασης του πρόσφυγα με το βλέμμα προς τα πάνω, που άλλοτε υποδεικνύει τις σχέσεις ισχύος και άλλοτε το βαθμό εμπλοκής του με τους υπόλοιπους πρωταγωνιστές, καθοδηγείται κυρίως από την επιλογή των σχεδιαστών να επικαλεστούν έναν βαθμό συγκινησιακής παρεμβολής του παρατηρητή τους, του εκπαιδευμένου.

Οι τεχνικές κατασκευής της εικόνας-κίνησης τελικά απαντούν στην κατά Deleuze σχολή του οργανικό μοντάζ της αμερικανικής σχολής με την προβολή των αντιθέσεων (εξουσιαστή και αδυνάτου όπου τελικά εντάσσονται μέσα σε μια συνολική ενότητα (π.χ., η κοινότητα ή το έθνος).

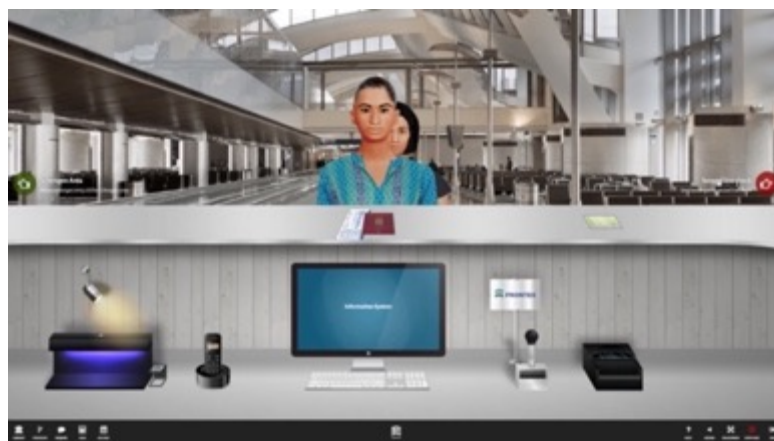
Θα μπορούσε κάποιος να πει ότι, ενώ οι βασισμένες στο παιχνίδι εκπαιδευτικές ενότητες που προηγούνται ή ακολουθούν αυτά τα αποσπάσματα αποσκοπούν στο να αντιληφθεί ο εκπαιδευόμενος σε ποια σημεία πιθανώς να μεροληπτεί, έρχεται ο φιλικός λόγος που αξιοποιεί τεχνάσματα που του επιβάλλουν, ξεκάθαρα, την αλήθεια των σχεδιαστών, ενάντια στις όποιες ισχύουσες ιδέες του και γνώσεις.

9.8. Μελέτη περίπτωσης: Το ψηφιακό παιχνίδι *Schengen Borders Code* *eLearning Tool* – Εντόπισε τον *crimmigrant*

Το Scengen Borders Code είναι μία serious game decision-based προσομοίωση, που έχει σαν βασικό στόχο την εκπαίδευση των κανόνων βάση νομοθεσίας της ΕΕ που διέπουν τις διαδικασίες ελέγχου στα συννοριακά σημεία διέλευσης προσώπων (κώδικας συνόρων Schengen).²³⁸ Ως επιμέρους στόχοι, σύμφωνα με τον Οργανισμό ήταν η διεξαγωγή σχετικών συνεντεύξεων, η εκπαίδευση στην τεχνολογία και τον βασικό εξοπλισμό συννοριακού ελέγχου προσώπων, η εγκυρότητα των ταξιδιωτικών εγγράφων και άλλες συναφείς διαδικασίες που απαιτούν «ασφάλεια και υπευθυνότητα σύμφωνα με την ισχύουσα νομοθεσία, πολιτική, ηθικούς κώδικες, αξίες και επαγγελματικά πρότυπα» (Frontex Programming Document 2018 – 2020 σ. 163)²³⁹

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, οι εκπαιδευόμενοι αναλαμβάνουν τον ρόλο ενός εικονικού φύλακα συνόρων πρώτης γραμμής. Η αποστολή τους είναι να ελέγξουν για το αν τα πρόσωπα πληρούν τις προϋποθέσεις εισόδου, διαμονής εντός της επικράτειας Schengen καθώς και μετακίνησης σε άλλα κράτη εκτός συνόρων.

Εικόνα 66 Schengen Borders Code eLearning Tool – Τυπική εμφάνιση της διεπαφής του παιχνιδιού



Σημείωση: 42 <https://twitter.com/Frontex/status/70720086942777536/photo/1>

Με βάση της προτεινόμενη τυπολογία των επικοινωνιακών περιστάσεων (communicative situations), το Schengen Borders Code μοιράζεται πολλά κοινά

²³⁸ Είναι αποτέλεσμα της συνεργασίας της XRC Services Group

²³⁹ Βλ. Frontex Programming Document 2018 – 2020

χαρακτηριστικά με όλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια υπολογιστή. Εμπεριέχει εργοδικά και μη-εργοδικά μέρη και περιβάλλοντα που μεταβάλλονται. Αυτό σημαίνει ότι ο αποδέκτης των σημειωτικών λειτουργιών, λαμβάνει ένα συγκεκριμένο ρόλο, αυτού του «παίχτη», με σκοπό να εξάγει κάθε νόημα που παράγεται από το παιχνίδι μέσω ενός διαδραστικού καμβά. Ο παίκτης, εξερευνά την μεταβλητή αυτή διεπαφή, ανακτά πληροφορίες από τις διαθέσιμες ενέργειες και δρα λαμβάνοντας υπόψη συνεχώς, τις συνέπειες των προηγούμενων ενεργειών του. Από την προοπτική της πολυτροπικότητας το ερώτημα που προκύπτει είναι:

πως το παιχνίδι υποστηρίζει αυτού του είδους την γνωστική δραστηριότητα πολυτροπικώς?

Το παιχνίδι παίζεται από έναν μόνο παίκτη (single player mode) και ξεκινά με την επιλογή από τον εκπαιδευόμενο κάποιου σεναρίου. Κάθε σενάριο περιλαμβάνει έναν επιβάτη ο οποίος κατέχει ταξιδιωτικά έγγραφα. Ο κάθε επιβάτης είναι διαφορετικής εθνικότητας και η αναπαράστασή του φέρει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά όπως διαφορετικό χρώμα δέρματος κ.τ.λ. Να σημειώσουμε εδώ ότι, παίκτης κατά την επιλογή του σεναρίου δεν γνωρίζει την εθνικότητα του επιβάτη μέχρι την εμφάνιση του βασικού 3D gameplay περιβάλλοντος.

Οι εκπαιδευόμενοι μέσω της 3D διεπαφής, εκτελούν ενέργειες όπως εξακρίβωση ταυτότητας, επαλήθευση ταξιδιωτικών εγγράφων (έλεγχος παραποίησης ή πλαστογράφησης), έλεγχο για το αν πληρούν ή όχι τα κριτήρια εισόδου και διαμονής (έγγραφα διαμονής, σφραγίδες, ημερομηνίες εισόδου και εξόδου καθώς και διάρκειας επιτρεπόμενης παραμονής εντός της ΕΕ για τις περιπτώσεις υπηκόων τρίτης χώρας). Αφού ολοκληρώσουν τις παραπάνω ενέργειες ή μέρος αυτών, καλούνται να επιλέξουν από μια λίστα τελικών αποφάσεων (decision list) σχετικά με την άμεση έγκριση εισόδου του προσώπου στο χώρο Σένγκεν ή την διεξαγωγή περαιτέρω ελέγχου δεύτερης γραμμής²⁴⁰.

9.8.1 Διεπαφές και καμβάδες

Ο παίκτης *εποπτεύει* το περιβάλλον μέσω της δυνατότητας μετακίνησης του δείκτη. Η δράση του εξελίσσεται μεταξύ της διεπαφής ενός δισδιάστατου περιβάλλοντος και πολλαπλών άλλων εναλλασσόμενων ανάλογα με την ενέργεια του. Το περιβάλλον

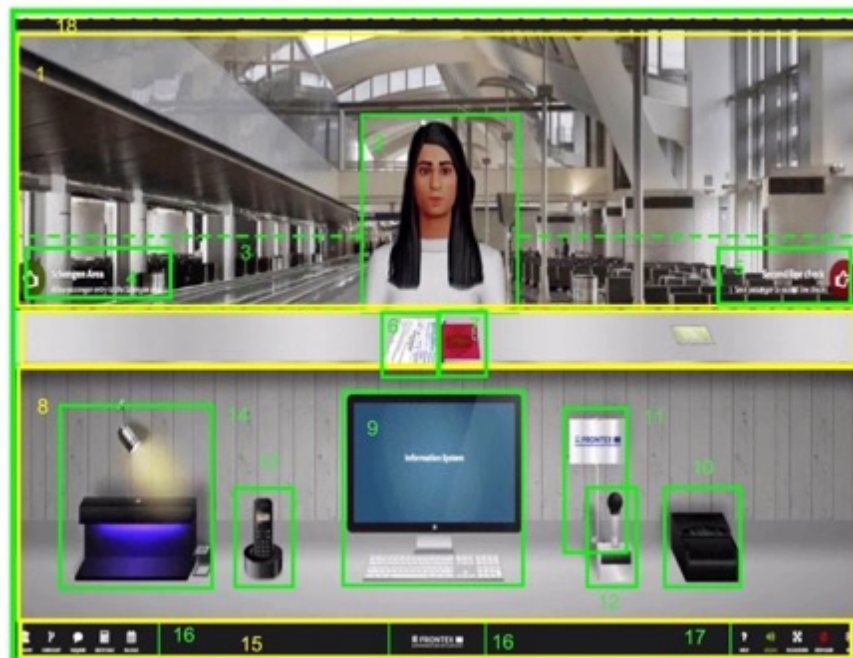
²⁴⁰ Για την νομοθετική διαδικασία αυτών των ενεργειών βλ. Κανονισμό (ΕΕ) 2016/399 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 9^{ης} Μαρτίου 2016 περί κώδικα της Ένωσης σχετικά με το καθεστώς διέλευσης προσώπων από τα σύνορα (κώδικας συνόρων του Σένγκεν) <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R0399&from=LV>

στην ουσία, συνιστά έναν υποκαμβά, με τον οποίο αρχικά ο παίκτης αλληλοεπιδρά και κάθε αποτέλεσμα της δράσης του εμφανίζεται σε άλλους δισδιάστατους υποκαμβάδες οι οποίοι επικαλύπτουν το αρχικό περιβάλλον (Εικόνα 67)

Μέσω της εκτέλεσης από τον παίκτη ποικίλων διαφορετικών ειδών εργοδικών ενεργειών, μια επικοινωνιακή κατάσταση τοποθετείται εντός μιας άλλης. Κάθε διεπαφή, την οποία ο παίκτης πρέπει να εξερευνήσει, παρέχει βασικές πληροφορίες για το παιχνίδι, οι οποίες περιγράφουν τις διαθέσιμες ενέργειες ή/και τις συνέπειες προηγούμενων ενεργειών.

Ακολουθώντας την προσέγγιση των Bateman et al., (2017) για την επιλογή των δυνητικά σχετικών καμβάδων σε μια επικοινωνιακή κατάσταση, εντοπίσαμε, στο πρώτο βήμα της πολυτροπικής ανάλυσής μας τον κύριο καμβά, τους υποκαμβάδες που είναι διαθέσιμοι σε σχέση με αυτόν (Εικόνες 67 & 68), καθώς και τα τυπικά σημειωτικά τους στοιχεία.

Εικόνα 67 Mapping Schengen Borders Code eLearning Tool main canvas & subcanvases



Ο κύριος gameworld καμβάς, διακρίνεται στους παρακάτω βασικούς υποκαμβάδες (με κίτρινο περίγραμμα):

- σε 2 καμβάδες, πάνω και κάτω στην οθόνη, οι οποίοι περιγράφουν τις διαθέσιμες ενέργειες για τον παίκτη σε διακριτές περιοχές, δεξιά και αριστερά

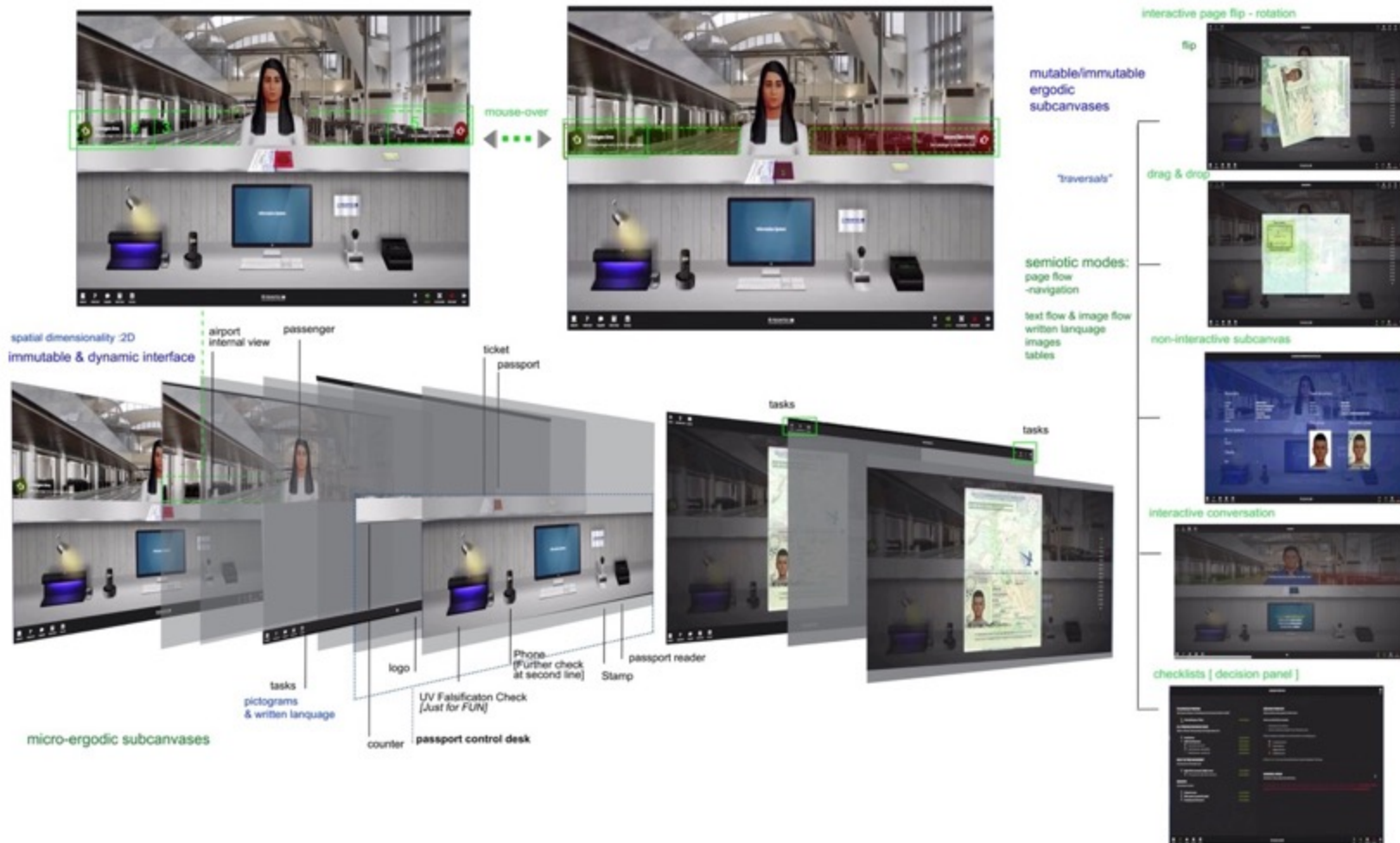
με κείμενο και πικτογράμματα (mission-related text & color-coded elements). Η ενέργεια του χρήστη ή η συνέπεια μιας ενέργειας του, υποδεικνύεται σε αυτά τα στοιχεία μέσω της αλλαγής του χρώματος κατά την μετακίνηση του δείκτη πάνω σε αυτά. Η πλήρης εμφάνιση του πάνω υποκαμβά προϋποθέτει εργοδική εργασία από μέρους του χρήστη

- στον βασισμένο στη παρατήρηση εργοδικό gameplay καμβά ο οποίος ενθαρρύνει τη σημαντική για το παιχνίδι επαναλαμβανόμενη και λεπτομερή close-up διερεύνηση και χειρισμό συγκεκριμένων στοιχείων
- στον υποκαμβά με την αναπαράσταση του εσωτερικού χώρου του αεροδρομίου ο οποίος επικαλύπτεται τόσο από τον υποκαμβά του επιβάτη (πολιτισμική απεικόνιση) όσο και από έναν ακόμη που εμπεριέχει τα διαδραστικά σημεία/τόπους των τελικών αποφάσεων (decision sign/sites). Η εμφάνιση του τελευταίου απαιτεί εργοδική εργασία από μέρους του χρήστη και πιο συγκεκριμένα τη μετακίνηση του δείκτη πάνω από μια συγκεκριμένη περιοχή δεξιά και αριστερά από τον επιβάτη. Σε αυτόν διακρίνονται: γραπτή γλώσσα και πικτογράμματα σχετική με το gameplay (που αναφέρονται σε εντολές) και δύο διακριτές χρωματικές περιοχές (κόκκινο και πράσινο) οι οποίες επικαλύπτουν με διαφάνεια τον κεντρικό υποκαμβά αλλά όχι αυτόν του επιβάτη. Η διαφορετική χρήση χρωμάτων σε κάθε μια από αυτές τις δύο περιοχές συσχετίζεται με μια συγκεκριμένη σύμβαση (το πράσινο, αποδοχή και το κόκκινο απόρριψη).
- στον υποκαμβά του γκισέ ελέγχου των ταξιδιωτικών εγγράφων με τους εργοδικούς υποκαμβάδες του εισιτηρίου και του διαβατηρίου. Κατά τη μετακίνηση του δείκτη πάνω στις περιοχές που καταλαμβάνουν, τα δύο αυτά στοιχεία αυτά λαμβάνουν σημαντικές αλλαγές στην απόχρωση, το κορεσμό και τη φωτεινότητα τους.
- στον υποκαμβά της εσωτερικής όψης του γραφείου ελέγχου ο οποίος διακρίνεται από συγκεκριμένα gameworld περιβάλλοντα όπως: α) διαδραστικά εργοδικά μέρη (οθόνη ηλεκτρονικού υπολογιστή, τηλεφωνική συσκευή, σαρωτή ανάγνωσης των στοιχείων του διαβατηρίου (passport reader), σφραγίδα και ανιχνευτή γνησιότητας εγγράφων) καθώς και β) μη εργοδικά (επιτραπέζιο σταντ με σημαία). Η απαίτηση για εξερεύνηση (ή όχι) σε αυτά τα στοιχεία υποδεικνύεται από τη μεταβολή (η μη) των τιμών στην απόχρωση, το

κορεσμό και τη φωτεινότητα τους κατά τη μετακίνηση του δείκτη στην περιοχή που καταλαμβάνουν. Τα σημειωτικά στοιχεία τα οποία αξιοποιούνται σε αυτόν τον υποκαμβά και που σχετίζονται με το gameplay είναι τα απεικονιστικά μέσα που προαναφέραμε (media depictions), τα σύμβολα (το λογότυπο του οργανισμού), ο γραπτός λόγος (πάνω στην οθόνη) οι μη διηγητικοί ήχοι (κλικς) και οι διηγητικοί (ήχοι που προέρχονται από το τηλέφωνο).

Το παιχνίδι περιλαμβάνει επιπλέον ένα σημαντικό πλήθος υποκαμβάδων που ενεργοποιούνται από τα παραπάνω εργοδικά μέρη. Ωστόσο, καθώς ο βασικός στόχος αυτής της ανάλυσης επικεντρώθηκε στην διαδικαστική ρουτίνα ελέγχου των ταξιδιωτικών εγγράφων , να σημειώσουμε εδώ ότι αποκλείστηκαν οι υποκαμβάδες επιλογής σεναρίου, αυτοί που ενεργοποιούνται από τα στοιχεία « Library» και «SBCIT-Calc» και «EU-Calc» κάτω αριστερά, ο υποκαμβάς που υποστηρίζει τη συνομιλία με τον επιβάτη και αυτοί που παρέχουν οδηγίες για το παιχνίδι .

Εικόνα 68 Προσδιορισμός βασικών καμβάδων, σημειωτικών τρόπων και δυνατοτήτων του Schengen Borders Code eLearning Tool [v.2017], Frontex



9.8.2 Gameplay

Για τον εντοπισμό των βασικών - σύμφωνα με τους σχεδιαστές - τύπων δραστηριοτήτων που εκτελούνται στο gameworld καμβά καθώς και τους τρόπους με τους οποίους αυτές υποστηρίζονται πολυτροπικά, αναλύσαμε το playthrough του «έμπειρου» παίχτη και επικεφαλής της ομάδας των παραγωγών του παιχνιδιού που υποστήριξε την επίσημη παρουσίαση του το 2017 σε ειδικό webinar της Cepol.

Η μελέτη μας διακρίθηκε σε τρεις βασικές φάσεις συλλογής και εμπλουτισμού δεδομένων : Σημειώσεις, Πολυτροπική διακωδικοποίηση (transcoding) (βλ. Εικόνα 69) και Ανάλυση. (βλ. Μεθοδολογία, *In-game semiosis*, ενότητα 3) Το βασικό σχήμα κωδικοποίησης που προέκυψε φαίνεται στον παρακάτω πίνακα. Για λόγους οικονομίας δεν εμφανίζεται εδώ η δενδρική κωδικοποίηση στο σύνολό της παρά μόνο οι βασικοί κώδικες. Για το σχήμα κωδικοποίησης βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ζ

Πίνακας 25. Βασικό σχήμα κωδικοποίησης παιχνιδιού Schengen Borders eLearning Tool. Frontex, 2020

Communicative situations - multimodal signifying practices

- Transience properties
- Ergodic dimension
- Static spatial situation
- Dynamic Spatial situation
- Interactive situation/ Mutable
- Mon interactive situation/ immutable
- Scripted canvas/ designed
- Unscripted canvas/ free

Canvases

- Main Gameworld canvases
 - Main Gameplay canvas
 - Procedural canvas - quick decision
 - Passenger canvas
 - Airport internal view canvas
 - Control Desk Canvas
 - Counter canvas
 - Top menu canvas
 - Bottom menu canvas

Subcanvases

- Intro Subcanvas – Select a Case
- Ticket Depiction Subcanvas
- Passport Depiction Subcanvas
- Schengen Information System SIS Subcanvas
- Decision template Subcanvas
- VG feedback Subcanvas

Spatial dimensionality

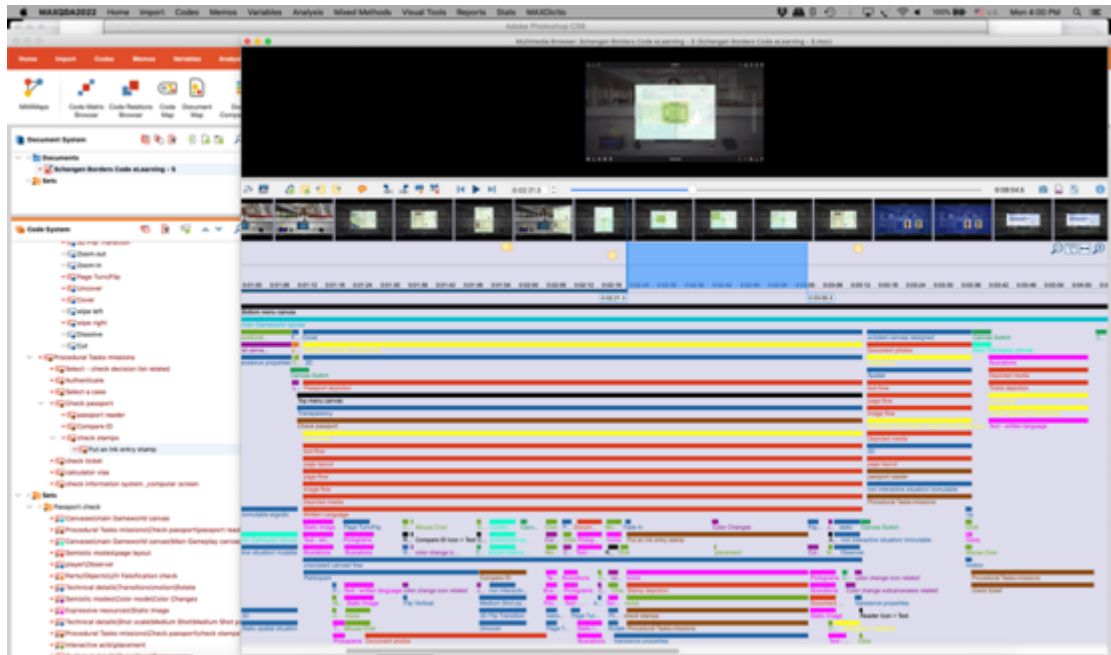
- 3D
- 2D

Parts/Objects

- U/V Falsification check

- Phone
- Computer Screen
- Stamp
- Logo Flag
- Passport Reader
- Ticket
- Passport
- Semiotic modes**
 - page layout
 - page-flow
 - text-flow
 - image flow
 - verbal language
 - Auditory mode
 - Color mode
 - Diagrammatic mode
 - Facial expression
 - Gaze
 - Gestures
- Player**
 - Observer
 - Participant
- Expressive resources**
 - Static Image
 - Moving Image
 - Text - written language
 - Text gameplay object manipulations related
 - Text - procedural tasks/missions related
 - Flowing text
 - Icons
 - Illustrations
 - Pictograms
 - Sound
 - Music
 - Non diegetic
 - Diegetic
- Depicted media**
- Interactive acts**
- Other Interactive signs/sites**
- Technical details**
 - Shot scale
 - Camera angles
 - Camera Movements
 - Animations
 - Transitions
- Procedural Tasks-missions**
 - Check Passport
 - Compare ID
 - Document Verification - Passport reader
 - Check stamps
 - Check ticket
 - Authenticate document
 - Check visa calculator
 - Check information system SIS_computer screen
 - Select a case

Select - decision list related
 Select – Quick Decision
 Εικόνα 69. Στιγμιότυπο από την οθόνη και διαδικασία διακωδικοποίησης του Schengen Borders Code eLearning Tool [v.2017] στο MAXqda



9.8.3 Gameplay περιστάσεις, ρουτίνες και πολυτροπικός ρεαλισμός.

Το παιχνίδι ξεκινά με την εμφάνιση ενός καμβά ο οποίος επικαλύπτει με διαφάνεια τον βασικό. Σε αυτόν υπάρχουν στοιχεία όπως γραμμικός γραπτός λόγος καθώς και ένα πεδίο το οποίο απαιτεί από τον χρήστη να εκτελέσει εργοδική εργασία και πιο συγκεκριμένα, να χειριστεί μια λίστα ενός άλλου υποκαμβά που αναδύεται και να επιλέξει κάποιο σενάριο/αποστολή.

Το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού απαιτεί την εξερεύνηση και τον χειρισμό συγκεκριμένων στοιχείων στην τρισδιάστατη αναπαράσταση ενός βασισμένου στην παρατήρηση αμετάβλητου και εργοδικού καμβά [observer-based, immutable ergodic]. Σε αυτόν τον καμβά, οι χρήστες αντιλαμβάνονται το συνολικό περιβάλλον που μπορούν να αλληλοεπιδράσουν βάσει επιλεγμένων μεταφορών-μονάδων (ως γραφείο , ως διαβατήριο) που υποδεικνύουν συγκεκριμένες επιμέρους λειτουργίες. Καθώς σε αυτόν εκτυλίσσονται τα περισσότερα συμβάντα του παιχνιδιού, στην ανάλυση μας αναφερόμαστε σε αυτόν ως 3D περιβάλλον. Τα αποτελέσματα αυτών των συμβάντων εμφανίζονται πάντα σε εργοδικούς και μη εργοδικούς αμετάβλητους 2D υποκαμβάδες οι οποίοι επικαλύπτουν αυτό το 3D περιβάλλον πλήρως και πάντα με διαφάνεια.

Η διαχείριση της *gameplay* περίστασης καθίσταται επιπλέον εφικτή μέσω επιπρόσθετων καμβάδων, πάνω και κάτω από το 3D περιβάλλον που φέρουν το λογότυπο καθώς και συνδυασμούς εικονιδίων με κείμενο σχετικό με τις διαδικαστικές ενέργειες/αποστολές που πρέπει να εκτελέσει ο παίχτης. Εφόσον ο παίχτης αξιοποιήσει τους σημειωτικούς τρόπους που φέρει το 3D περιβάλλον, καλείται να εντοπίσει στους παραπάνω καμβάδες στοιχεία τα οποία θα ενεργοποιήσουν τους απαραίτητους σημειωτικούς τρόπους για να φέρει σε πέρας την αποστολή του. Να σημειώσουμε εδώ ότι ο χρήστης δεν περιορίζεται ως προς τον χρόνο εκτέλεσης των ενεργειών του, ωστόσο καταγράφεται ως δείκτης της επίδοσης του στο τέλος.

Όπως αναφέραμε και παραπάνω οι εργασίες που καλείται ο κάθε παίχτης κυρίως εστιάζουν στις τεχνοκρατικές ρουτίνες ελέγχου και επαλήθευσης προσωπικών και ταξιδιωτικών εγγράφων. Η αποδόμηση(*decomposition*) του κύριου καμβά και των υποκαμβάδων που εμφανίζονται και τον επικαλύπτουν, μας δείχνουν τον τρόπο με τον οποίο οι επικοινωνιακές περιστάσεις διακρίνονται τελικά σε συστατικές μικρότερες, οι οποίες βασίζονται σε συγκεκριμένες πτυχές διαθέσιμων δυνατοτήτων.

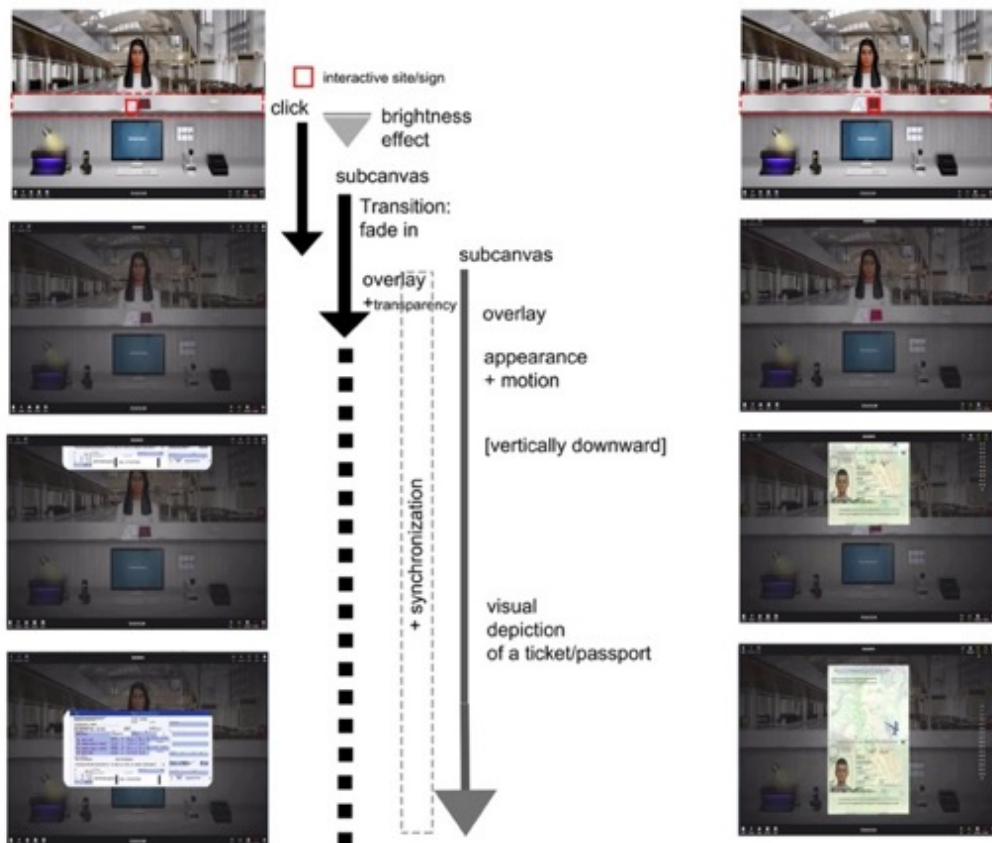
Ορισμένοι από τους υποκαμβάδες αυτούς μεταφέρουν και εμφανίζουν σημειωτικά τεχνουργήματα και αναπαραστάσεις που προέρχονται από άλλα μέσα. Για παράδειγμα, με την επιλογή του παίχτη από τον υποκαμβά του γκισέ της ψηφιακής απεικόνισης του εισιτηρίου ή του διαβατηρίου, εμφανίζεται στην οθόνη υποκαμβάς που επικαλύπτει τον βασικό με διαφάνεια, στον οποίο κυριαρχεί η απεικόνιση της αναλογικής μορφής του έντυπου μέσου (εισιτηρίου ή διαβατηρίου). Από αυτή τη σύγκλιση των μέσων (*media convergence*) προκύπτει ένας διαφορετικός τύπος πολυπλοκότητας στην ανάλυση του καμβά. Τα συγκεκριμένα αυτά απεικονιστικά μέσα, συνιστούν επανα-διαμεσολαβήσεις που αξιοποιούν μόνο τις δυνατότητες του καμβά που υποστηρίζονται από το μέσο της απεικόνισης τους. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, αυτές οι 2D απεικονίσεις πρέπει να είναι ακριβής και να φέρουν υλικό και μορφή στο οποίο να επιτρέπεται η εφαρμογή ποικίλων σημειωτικών τρόπων η οποία να αντιστοιχεί – όχι αφηρημένα - στα σημειωτικά στρώματα της μορφής και του υλικού του φυσικού μέσου – εισιτηρίου/διαβατηρίου.

Εστιάζοντας λοιπόν την ανάλυση μας στον εντοπισμό των βασικών ιδιοτήτων των επικοινωνιακών περιστάσεων εντός του πλαισίου των ψηφιακών αλληλεπιδράσεων με το απεικονιστικό μέσο που προβάλλεται στην οθόνη, μελετήσαμε τους τρόπους με τους οποίους που - κατά κάποιο τρόπο - η *σκοπιμότητα* της

επικοινωνιακής μορφής του φυσικού υλικού, *τροποποιείται* στο τρισδιάστατο περιβάλλον.

Στην εικόνα που ακολουθεί (Εικόνα 70), περιγράφεται η ακολουθία της σταδιακής μετάβασης (fade in) από το κύριο καμβά και το τρισδιάστατο περιβάλλον στον υποκαμβά που τον επικαλύπτει για να εμφανίσει την προσομοιωμένη απεικόνιση του εισιτηρίου και διαβατηρίου, αντίστοιχα. Όπως και σε άλλα παιχνίδια που εξετάσαμε, η μετάβαση fade in/out συνιστά ένα οπτικό γεγονός το οποίο σηματοδοτεί ότι έχει επιτευχθεί ένα όριο στην ιστορία που εξελίσσεται —μια αλλαγή στον χρόνο ή στον τόπο (βλ. Bateman & Schmidt, 2012, σ. 79-80) Η σημασία αυτής της μετάβασης δεν είναι στατική και μπορεί να συναχθεί δυναμικά από το πλαίσιο των σημασιολογικών της σχέσεων με το τεχνούργημα. (βλ. Bateman & Schmidt, 2012, σ. 80).

Εικόνα 70 Πρωτόκολλο ακολουθίας ενορχήστρωσης των σημειωτικών τρόπων κατά την εμφάνιση του υποκαμβά που υποστηρίζει την προσομοιωμένη απεικόνιση του εισιτηρίου και διαβατηρίου, αντίστοιχα



Η εικόνα του διαβατηρίου είναι συγκεκριμένη και παρούσα μέσα στην ίδια αυτήν την εικόνα. Η έννοια αυτή, είναι αδύνατο να υπαχθεί σε υποκειμενικούς προσδιορισμούς. Ο στόχος της ψηφιακής αναπαραγωγής του είναι να προβάλλει το πρωτότυπο και όχι να το αντικαταστήσει. Η κατανόηση του κάθε απεικονιστικού μέσου απαιτεί από τον παίκτη να εκτελέσει εργοδική εργασία παρόμοια με αυτή που απαιτείται στον πραγματικό κόσμο. Για τους σχεδιαστές, η σημαντικότερη πρόκληση μοιάζει να μην είναι η γραφική πιστότητα των αντικειμένων αλλά ο ρεαλισμός στην αναπαράσταση αυτής καθ' αυτής της διαδικασίας (όχι στην ερμηνεία της μέσω της εικόνας του διαβατηρίου ²⁴¹)

Όπως έχουμε αναφέρει και στο θεωρητικό μέρος αυτής της εργασίας, το ζήτημα του ρεαλισμού στα βιντεοπαιχνίδια έχει μελετηθεί εκτενώς υπό διάφορες γωνίες. Γενικότερα, τα παιχνίδια τα οποία εμπίπτουν στην κατηγορία των προσομοιώσεων, διαφέρουν από όλα τα υπόλοιπα εξαιτίας ακριβώς αυτής της εστίασης τους στην λεπτομερή με ακρίβεια αναπαράσταση των αναφορών τους (βλ. Apperley, 2006) Στην δική μας ανάλυση, εστιάζουμε τόσο στην ικανότητα των τεχνολογικών δυνατοτήτων που παρέχονται από το ίδιο το παιχνίδι για να αποδώσουν με *πιστότητα* τη προσομοιωμένη νατουραλιστική απεικόνιση των μέσων όσο και στο σύνολο των παρακειμενικών στοιχείων καθώς και των ισχυρισμών των υποκειμένων που συγκροτούν το κοινό στο οποίο απευθύνεται.

Γράφημα 38. Η εμφάνιση των καμβάδων *gameplay*, των υποκαμβάδων, των απεικονιστικών μέσων και των διαδικαστικών ενεργειών κατά τη διάρκεια ολόκληρου του παιχνιδιού

²⁴¹ Για τις δομικές ιδιότητες του λόγου της εικόνας στην εκπαίδευση, τον ερμηνευτικό ρεαλισμό, την αισθητική προσέγγιση της γνώσης της πληροφορίας βλ. Πλειός (2005)



Το παραπάνω γράφημα (Γράφημα 38) υποδεικνύει την *ενορχηστρωμένη* εμφάνιση της εναλλαγής των καμβάδων και υποκαμβάδων, τα απεικονιστικά μέσα τα οποία φέρουν και τις διαδικαστικές εργασίες τις οποίες εξυπηρετούν. Όπως βλέπουμε, το 3D περιβάλλον του gameplay καμβά παραμένει ορατό καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού ακόμα και όταν επικαλύπτεται πλήρως από άλλους υποκαμβάδες που απαιτούν εργοδική εργασία. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω της διαφάνειας την οποία φέρουν. Η εναλλαγή των καμβάδων εξαρτάται από ενέργειες του χρήστη κυρίως σε διαδραστικούς τόπους σημεία του πάνω υποκαμβά που φέρει εικονίδια και κείμενα σχετικά με τις διαδικασίες. Αυτά τα στοιχεία απουσιάζουν μόνο στις περιπτώσεις εμφάνισης του καμβά επιλογής σεναρίου, του κεντρικού gameplay καμβά και των δυο τελικών καμβάδων λήψης αποφάσεων και αποτελεσμάτων επιδόσεων του παίχτη. Η παροδική αυτή εμφάνιση του πάνω καμβά συσχετίζεται με την πρόθεση των σχεδιαστών να οδηγήσουν τον άπειρο χρήστη να αναγνωρίσει τα στοιχεία εκείνα με τα οποία πρέπει να αλληλοεπιδράσει.

Η εφαρμογή, λοιπόν, παρέχει ένα σημαντικό πλήθος διαδραστικών ενεργειών και δυνατοτήτων που συμβάλλουν στην πρώτη πτυχή του πολυτροπικού ρεαλισμού που συνδέεται με το υλικό. Τέτοιες είναι οι *ρουτίνες* χειρισμού που υλοποιούν την επεξεργασία ενός πρωτότυπου συμβάντος που απαντά επιπλέον σε γραφειοκρατικές *ρουτίνες* δράσεων ελέγχου ταξιδιωτικών εγγράφων. Για να επιτευχθεί ο ρεαλισμός,

αναπαράγονται ως ασκήσεις *ρουτίνας*, σωματοποιημένες πράξεις όπως είναι αυτή του γυρίσματος της σελίδας, της περιστροφής κ.α.

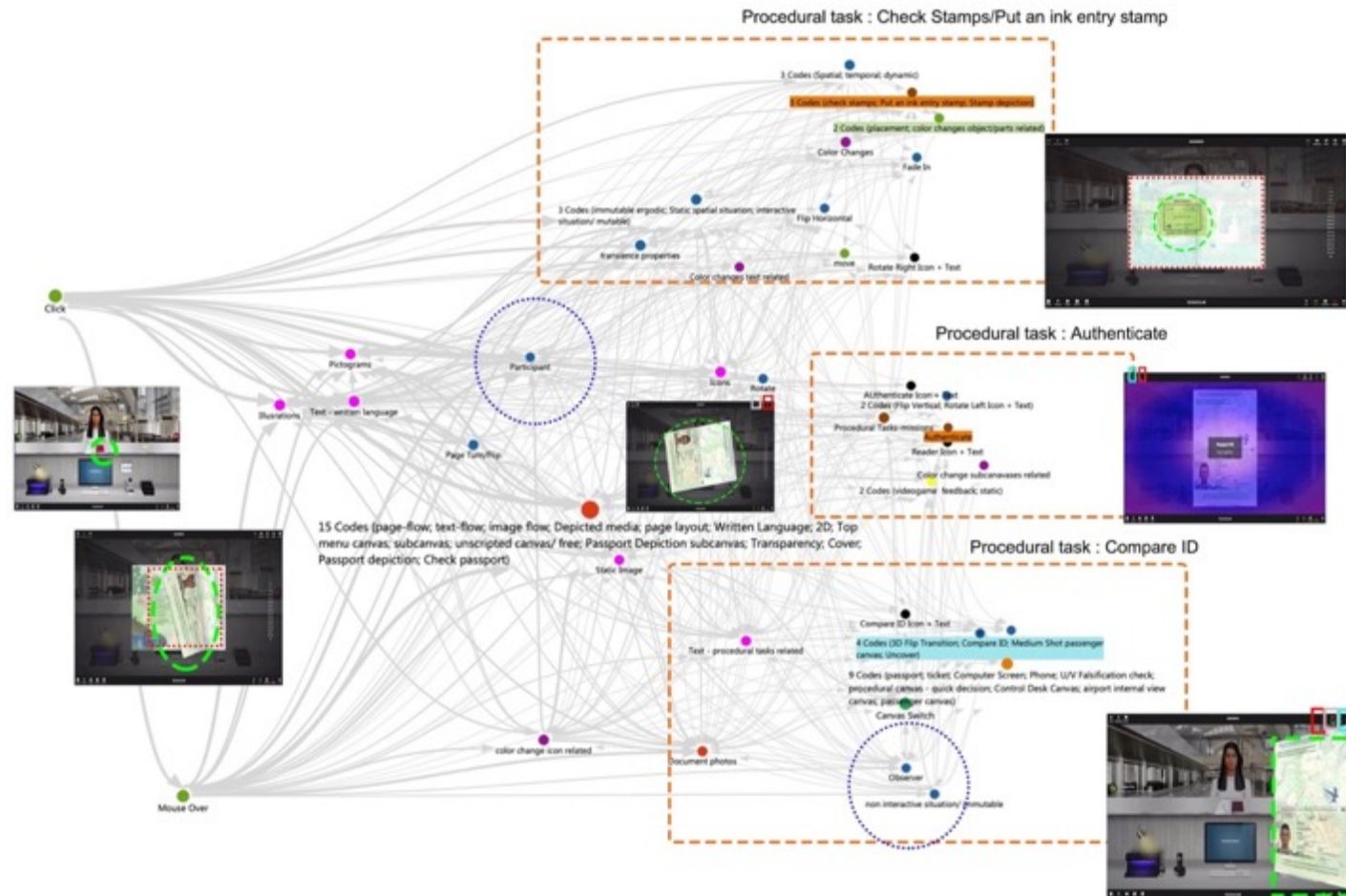
Αυτές οι απεικονίσεις απαιτούν από τον παίχτη σημαντική εργοδική εργασία η οποία απαιτεί με την σειρά της το συνδυασμό ποικίλλων σημειωτικών τρόπων στον 2D καμβά που τις φέρουν. Ο χρήστης καλείται να αξιοποιήσει όλους τους σημειωτικούς τρόπους που του παρέχονται και να παρατηρήσει με λεπτομέρεια την απεικόνιση. Ο λόγος εδώ είναι συνδυαστικός και απαιτείται η διερεύνηση όλων των εκφραστικών εκείνων στοιχείων τα οποία καλούν τον εκπαιδευόμενο στο να αποδώσει άμεσα μια ερμηνεία ή ενέργεια.

Στο γράφημα που ακολουθεί έχουμε μια ολοκληρωμένη άποψη των τροπών και των πόρων που εμπλέκονται και που ετέθησαν υπο εξέταση. Σε αυτό επισημαίνονται οι κυρίαρχες συγχρονισμένες πράξεις και δυνατότητες που συνέβαλαν στην επίτευξη ολοκλήρωσης της πιο βασικής αποστολής του παίχτη, αυτής της σχετικής με τον έλεγχο του διαβατηρίου. Κρίθηκε ως πιο σημαντική, καθώς μετά την ανάλυση μας είδαμε ότι εμπλέκει την αξιοποίηση των περισσότερων τρόπων και δυνατοτήτων που παρέχει το υλικό.

Οι δύο διαδικασίες τις οποίες ο εκπαιδευόμενος πρέπει να φέρει σε πέρας ως *participant*, είναι αυτές της λεπτομερής εξέτασης του περιεχομένου του διαβατηρίου σε κάθε σελίδα μέσω ποικίλλων δυνατοτήτων περιστροφής και γυρίσματος σελίδας καθώς και αυτής της εφαρμογής απεικόνισης της σφραγίδας στο σώμα του μέσω επιλογών και δυνατοτήτων *drag-select – drop*. (Βλ. Γράφημα 39)

Η διαδικασία που τον τοποθετεί ως *observer* είναι αυτή που ακολουθείται μετά την κατανομή του τμήματος της οθόνης στην απεικόνιση του διαβατηρίου και στην ψηφιακή αναπαράσταση του επιβάτη. Σε αυτό το *off-line* επίπεδο παρατήρησης καλείται να συγκρίνει σημαντικά σημειωτικά στοιχεία τα οποία πρέπει να προστεθούν στην τελική απόφαση του.

Γράφημα 39 . Σχηματική αναπαράσταση διασύνδεσης και συνδυασμών σημειωτικών τρόπων για την εκτέλεση των διαδικαστικών ενεργειών και πρακτικών ελέγχου του διαβατηρίου

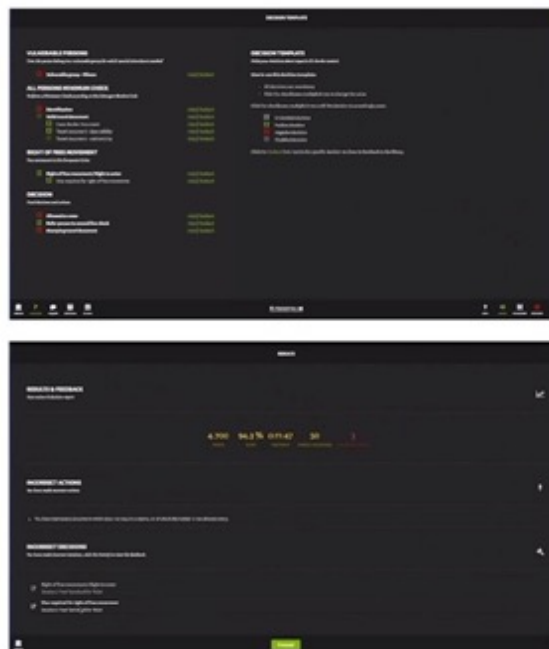


Ο καμβάς όπου καλείται ο παίχτης να λάβει τις τελικές του αποφάσεις, συνιστά το «αντικείμενο μελέτης» όλων των προηγούμενων ενεργειών του καθώς και του/των πλαισίου/ων που τις περιβάλλει. Ο αμετάβλητος και εργοδικός αυτός καμβάς περιλαμβάνει πλαίσια ελέγχου (checkboxes) γκρι χρώματος και γραπτό λόγο σχετικό με κάθε επικοινωνιακή περίπτωση που έχει προηγηθεί. Οι τελικές θετικές/αρνητικές αποφάσεις του εκπαιδευόμενου αποτυπώνονται μέσω της αξιοποίησης οπτικών και λεκτικών τρόπων (Εικόνα 71)

Με την επιλογή του πλαισίου ελέγχου και κάνοντας κλικ πάνω σε αυτό μια φορά, το περίγραμμα του αλλάζει σε πράσινο χρώμα και έτσι εκφράζεται η συμφωνία του εκπαιδευόμενου με τη γραπτή δήλωση που το συνοδεύει. Επαναλαμβάνοντας την ενέργεια του αυτή, το πλαίσιο λαμβάνει χρώμα κόκκινο το οποίο ερμηνεύεται ως διαφωνία με την δήλωση που το συνοδεύει.

Με λίγα λόγια, η οπτική αυτή συμπεριφορά του γραφικού, συμβάλλει στην ερμηνεία του γεγονότος. Η ερμηνεία αυτή, συνιστά συνέπεια της ερμηνείας της πολυτροπικής «πραγματικότητας» εντός αλλά και εκτός του παιχνιδιού .

Εικόνα 71 Στιγμιότυπα των καμβάδων λήψης τελικών αποφάσεων και επίδοσης του παίχτη



Στον εικονικό κόσμο, η ερμηνεία αυτή εξαρτάται από την επιδεξιότητα του χρήστη τόσο στο χειρισμό των σημειωτικών τρόπων, όσο και στην κατανόηση της εκάστοτε περίπτωσης. Η τελική απόκριση του παιχνιδιού για το εάν πήρε την σωστή απόφαση ή όχι, έχει ως σκοπό να οδηγήσει τον εκπαιδευόμενο στο να επανεξετάσει

την αλήθεια τις έννοιες και τα δόγματα των σχεδιαστών του. Αυτή, εκφράζεται με την εμφάνιση διεπαφής όπου δηλώνει ρητά με γραπτή γλώσσα και σε γραμμική διάταξη το αποτέλεσμα, τους πόντους και το ποσοστό επίδοσης του παίχτη, τον χρόνο, τα σύνολα σε αριθμό των ορθών και μη αξιολογήσεων του, καθώς επίσης και την αιτιολόγηση των λανθασμένων αποφάσεων που έλαβε. Επιπλέον, παραπέμπει με [hyperlinks](#) στην ανάγνωση των σχετικών νόμων, εγχειριδίων κ.τ.λ.

9.8.4. Συμπεράσματα – Συζήτηση

Για τους σχεδιαστές, η συγκεκριμένη εφαρμογή λειτουργεί ως αφετηρία για τη γνώση, το βίωμα και τη σκέψη, καθώς διασφαλίζει αμεσότητα στη προσέγγιση των απεικονιστικών μέσων και στην πρόσληψη των πληροφοριών. Ενώ ο βαθμός με τον οποίο οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να επηρεάσουν το περιεχόμενο του διαμεσολαβημένου περιβάλλοντος είναι περιορισμένος, του παρέχονται σχετικά διευρυμένα επίπεδα ελευθερίας σε παράγοντες όπως είναι ο χρόνος αλλά και η πλοκή της εμπειρίας. Ή τουλάχιστον έτσι φαίνεται.

Για παράδειγμα, είδαμε ότι ο παίχτης αντιμετωπίζει χαρακτήρες – passengers διαφορετικής εθνικότητας, διαφορετικού χρώμα δέρματος κ.τ.λ. Αφού ο παίχτης επιλέξει ένα σενάριο, έρχεται αντιμέτωπος με την επιλογή του η οποία εκπροσωπείται από τα παραπάνω αυτά ακριβώς χαρακτηριστικά. Με το που εισέρχεται στο 3D περιβάλλον, μπορεί να επιλέξει οποιαδήποτε στιγμή να συνεχίσει με τον συγκεκριμένο passenger, ή να προχωρήσει άμεσα και να δώσει προτεραιότητα σε κάποιον άλλο (άλλης εθνικότητας, διαφορετικού δέρματος κ.τ.λ.)

Από την οπτική της πολυτροπικής (κοινωνικής) σημειωτικής, αυτό που αντιπροσωπεύουν οι διαφορετικοί τρόποι αναπαράστασης των φύλων, κοινωνικών τάξεων και εθνικών ομάδων στα βιντεοπαιχνίδια έχει ήδη αναλυθεί και εντός αυτής της εργασίας εκτεταμένα. Για αυτόν ακριβώς το λόγο δεν προχωρήσαμε στην ανάλυση αυτού του ζητήματος. Ωστόσο, εδώ, το ενδιαφέρον έγκειται στο ότι το μοτίβο ερμηνείας που προωθεί το παιχνίδι ξεκινά από τη σχέση της επιλογής του σεναρίου με τις προκαταλήψεις του ερμηνευτή που βασίζονται π.χ. στα φυσιογνωμικά χαρακτηριστικά γνωρίσματα μιας εθνικότητας.

Με λίγα λόγια, όταν ο εκπαιδευόμενος επιλέξει κάποιο σενάριο και αντικρύσει στον κεντρικό καμβά ένα επιβάτη συγκεκριμένης εθνικότητας, ο ίδιος έχει την δυνατότητα μέσω του 2D υποκαμβά και περιοχής της «γρήγορης λήψης αποφάσεων»,

να ολοκληρώσει άμεσα το παιχνίδι. Σε μια τέτοια ενέργεια, υπάρχουν δύο περιπτώσεις. Είτε θα συγκρουστεί με την προκατάληψη του, είτε θα επιβεβαιωθεί. Στη δεύτερη περίπτωση, αυτή του η *προκατανόηση* θα μεταμορφωθεί σε κάτι, που προφανώς δεν συνάδει με τη μαθησιακή διάσταση του σκοπού για τον οποίο δημιουργήθηκε αυτό το παιχνίδι και που υποστηρίζουν οι σχεδιαστές του. Ο βαθμός μόνωσης, με λίγα λόγια, των προδιαθέσεων, δομών και αντιλήψεων που εκφράζονται από αυτό το τεχνούργημα χαρακτηρίζεται από πολύ ασθενή αυτονομία (PA— —).

Οι *ρουτίνες* χειρισμού που υλοποιούν την *gameplay* δράση προσομοιώνουν τις γραφειοκρατικές *ρουτίνες* δράσεων ελέγχου και οι αποφάσεις που πρέπει να ληφθούν από τον παίχτη εντάσσονται στο πλαίσιο των αποφάσεων που ήδη είναι πλαισιωμένες με όρους ασφαλειοποίησης . Η ιδιαιτερότητα του συγκεκριμένου παιχνιδιού έγκειται ακριβώς σε αυτό το σημείο, στο ότι αυτές οι ρυθμιστικές αποφάσεις πρέπει επίσης να φαίνονται *ρεαλιστικές*, διαφορετικά η *ανασφάλεια*, θα επέλθει τόσο εντός του *gameworld*, όσο και εκτός ,στο πραγματικό κόσμο.

9.9 Μελέτη περίπτωσης: Διαδραστική και Εμβυθιστική Εκπαίδευση μέσω 360° εικονικής πραγματικότητας για τις επιχειρησιακές δράσεις έρευνας και διάσωσης: Offshore Patrol Vessel 360-degree Training και Merikarhu 360 Virtual Tour

Ένα πολύ μεγάλο μέρος των εκπαιδευτικών προγραμμάτων που αναπτύσσει η Frontex Training Unit (TRU) για την ενίσχυση των κοινών επιμορφωτικών μαθήματων ενσωματώνει εξειδικευμένες εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας βίντεο 360 μοιρών. Καθώς η άντληση των πληροφοριών και η συλλογή δεδομένων από την εκπαιδευτική πλατφόρμα του οργανισμού ήταν στο πλαίσιο μίας αυστηρά εστιασμένης χωροχρονικά έρευνας (έως και το 2020), δεν ήταν εφικτή η αναλυτική μελέτη των συγκεκριμένων εφαρμογών. Αναφέρονται εδώ ως μέρος της υποστήριξης του γενικότερου σκοπού της διατριβής.

Έως και το 2020, λοιπόν, αυτού του είδους οι εφαρμογές είχαν το χαρακτήρα υποστηρικτικού διδακτικού υλικού, κυρίως της διαζώσης διδασκαλίας. Σε ζητήματα όπου αυτή δεν μπορούσε να υποστηρίξει - είτε για λόγους κόστους είτε για λόγους ασφάλειας των εκπαιδευομένων. Η αξιοποίηση αυτών των εφαρμογών ήταν εφικτή μέσω της web-based εκδοχής τους εντός της διαδικτυακής πλατφόρμας Virtual Aula [TRU] στην εκπαιδευτική ενότητα «Training in Virtual Reality».

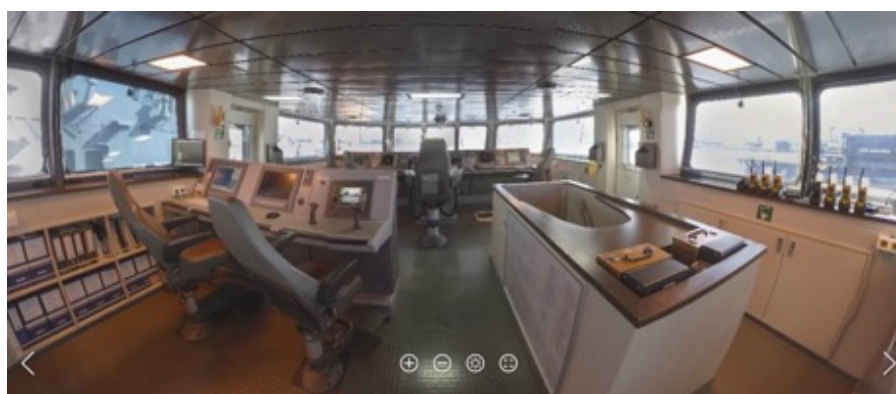
Η πρώτη εφαρμογή, το Offshore Patrol Vessel 360 degree Training (OPV360-2017), αναπτύχθηκε το 2017 και συνιστά ένα πρόγραμμα τριών θεματικών ενοτήτων με βασικό εργαλείο έναν προσομοιωτή σκάφους υπεράκτιας περιπολίας ρεαλιστικής απεικόνισης 360 μοιρών. Σκοπός της εφαρμογής είναι η απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων σχετικά με τις αρμοδιότητες του προσωπικού κατά την διάρκεια επιχειρήσεων αναζήτησης και διάσωσης ζωής (SAR) στα θαλάσσια ύδατα. (Εικόνα 72, 73)

Αξίζει να υπογραμμίσουμε ότι, στη παρουσίαση της εφαρμογής στην εκπαιδευτική τους πλατφόρμα, ως το βασικό πλεονεκτήμα της υιοθέτησης της εικονικής πραγματικότητας στην εκπαίδευση επαγγελματιών υπογραμμίζεται η δυνατότητα των εκπαιδευτών να προάγουν την ενεργή συμμετοχή των εκπαιδευομένων σε ένα ασφαλές περιβάλλον προσομοίωσης.²⁴²

²⁴² «The Training Unit has developed a state-of-the-art product, “[OPV360 Training](#)”, to demonstrate the applicability of Virtual Reality in training and to what extent such tools are useful for training, and when 'people to people' contact is more effective...There is no doubt that simulations and branching scenarios are valuable online training tools. However, some learners may find it difficult to immerse themselves in a situation, especially when distractions get in the way [...] Virtual reality has the power

Έναν χρόνο αργότερα, το 2018, η ίδια εκπαιδευτική μονάδα σε συνεργασία με άλλους υπαλλήλους των αρχών επιβολής του νόμου των κρατών της ΕΕ ανέπτυξε άλλη μια Εικονική περιήγηση 360 °, αυτή του υπεράκτιου περιπολικού σκάφους Merikarhu, η προσομοίωση του οποίου, ήταν απόλυτα ταυτόσημη με το πραγματικό. Η Merikarhu 360 Virtual Tour θεματική ενότητα παρέχει στον εκπαιδευόμενο τη δυνατότητα μέσω οποιουδήποτε προγράμματος περιήγησης (web-based) ή μέσω μιας ειδικής εφαρμογής και VR υλικού - να εκπαιδευτεί σε θέματα εξειδικευμένου χειρισμού του σκάφους, τη χρήση του εξοπλισμού του, να ακολουθήσει διαδρομές και σενάρια και να προετοιμαστεί ως προς τα καθήκοντα που θα πρέπει να εκτελέσει.

Εικόνα 72. OPV360-2017 -Γραφική Διεπαφή τύπου VR 360 από το μεσόστεγο του σκάφους (Bridge deck). Εκπαίδευση για τις αρμοδιότητες και τον εξοπλισμό



to change all that. The physical boundaries standing between the learner and their online training environment are removed - no mouse navigation controls, and no computer screen. Virtual reality lets you immerse learners in dangerous situations without putting them in harm's way. For example, you can design an online training simulation that instructs officers how to handle a rigid-hulled inflatable boat or operate a crane on a vessel. Participants need not worry about making mistakes or trying out new techniques, and this can boost their productivity. » Virtual Aula, Τελευταία τροποποίηση Friday, 12 October 2018, 1:34 AM

Εικόνα 73. OPV360-2017 - Γραφική Διεπαφή τύπου VR 360° του χώρου για την εκπαίδευση χρήσης φουσκωτής λέμβου με άκαμπτο κύτος για την επιβίβαση ανθρώπων που βρίσκονται σε κίνδυνο



Η ανάλυση μελετών περίπτωσης όπως του OPV360-2017 ενέχει ιδιαίτερες προκλήσεις. Εδώ ο εκπαιδευόμενος δεν παίζει το παιχνίδι μέσω μιας δισδιάστατης οθόνης υπολογιστή, ούτε η τρισδιάστατη απεικόνιση αποδίδεται από 2D φωτογραφικούς καμβάδες. Οι ψηφιακοί εικονικοί καμβάδες σε αυτές τις εφαρμογές, ορίζουν πολύ πιο πολύπλοκα το μέτρο των ορίων της φυσικής δραστηριότητας, της εμβέλειας και τέλος την οριακή κατανάλωση των ενεργειών για δράση. Ωστόσο, για την ανάλυση τέτοιων τεχνουργημάτων, οι προκλήσεις που εγείρονται από τον τομέα της Επικοινωνίας Ανθρώπου Υπολογιστή (Human Computer Interaction –HCI) δεν θα πρέπει να περιορίζονται στο τεχνικό χαρακτήρα της αλληλεπίδρασης (βλ. Bateman et al. 2017, κεφ. 2.4.2, Murray 2012, 2017).

Η μελέτη της gaming περίπτωσης αυτών των εφαρμογών απαιτεί ενδελεχή εξέταση των διαδικαστικών, εγκυκλοπαιδικών και χωρικών δυνατοτήτων της (Murray 2012, 2017). Επιπλέον, σε αυτό το υλικό, ο ερευνητής κατέχει ρόλο συμμετοχικό, είναι «εντός» και μέρος αυτού που θα κληθεί να ερμηνεύσει. Με λίγα λόγια, όλες οι παραπάνω δυνατότητες αυτού που απεικονίζεται συνιστούν αποτέλεσμα της συμμετοχικής εμπλοκής του στο μέσο - όπως σε κάθε τέτοιο παιχνίδι- αλλά εδώ ο καμβάς δεν αλλάζει μόνο μέσω διαδικαστικών διαδικασιών που απαιτούν τη συμμετοχή του χρήστη. Ο ίδιος ο χρήστης πραγματοποιεί την αλλαγή όντας «εντός» του χωροταξικού 3D περιβάλλοντος

Υπάρχουν σαφώς πολλές περισσότερες παράμετροι που θα πρέπει να εξετασθούν, τόσο σε θεωρητικό επίπεδο, όσο και στο επίπεδο περιγραφής του ίδιου του χώρου ως μιας

προϋπόθεσης ενός *πέρα βάθους* που θα στηρίξει τις δράσεις του παίχτη/και του ερευνητή που τον ενεργοποιούν. (βλ. κεφ. 2.3.4 - 2.6.1 της παρούσας διατριβής)

Αδιαμφισβήτητη η μελέτη του τρόπου με τον οποίο ενισχύεται ο ρεαλισμός των ευρωπαϊκών διαδικασιών διασυνοριακού ελέγχου σε αυτά τα εικονικά περιβάλλοντα, τα οποία επιπλέον υπογραμμίζουν την ανθρωπιστική και εστιασμένη στην «ζωή» ρητορική (βλ. Williams 2015, Foucault 1978), έχει εξαιρετικό ενδιαφέρον. (βλ. κεφ. 4.2.3 της παρούσας διατριβής)

Η ακριβής απόδοση των διαφόρων προσφερόμενων δυνατοτήτων και του περιεχομένου μιας τέτοιας εμπειρίας δύναται να αποτελέσει αντικείμενο μελλοντικής έρευνας.

9.10 Τα εγχειρίδια ως μέσο μετάδοσης της γνώσης και η αξιοποίηση τους στα ψηφιακά λογισμικά

Τα εγχειρίδια συνιστούν σημαντικό μέρος όλων των παραπάνω ψηφιακών εφαρμογών που εξετάσαμε. Συνήθως, εμφανίζονται ως απόκριση των συστημάτων που μελετάμε, είτε με κειμενική ψηφιακή μορφή είτε με την μορφή συνδέσμου σε περιπτώσεις λανθασμένης ενέργειας ή απάντησης του χρήστη. Άλλοτε συνιστούν τον πυρήνα της πληροφορίας και το βασικό μέσο μετάδοσης της γνώσης το οποίο έχει μεταφερθεί και αξιοποιηθεί ψηφιακά εντός των καμβάδων, άλλοτε ως υποστηρικτικό περιεχόμενο-παρέμβαση, που θα του δώσει την δυνατότητα να επαναξιολογήσει και να επαναλάβει το συγκεκριμένο επίπεδο του παιχνιδιού και συνεπώς να προχωρήσει βελτιώνοντας την επίδοσή του και άλλοτε μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού και σύμφωνα με την τελική του επίδοση ως συμπληρωματικό περιεχόμενο. Σε πολλές των περιπτώσεων, η δυνατότητα ολοκλήρωσης ενός παιχνιδιού ή μιας διαδραστικής εκπαιδευτικής ενότητας δεν μπορεί να αξιοποιηθεί χωρίς την ανάγκη παραπομπής και ανάγνωσης σε αυτά τα εγχειρίδια.

Τα εγχειρίδια γενικότερα, συνιστούν σημαντικούς φορείς ιδεολογικών μηνυμάτων και η ανάλυση του τρόπου με τον οποίο εισάγονται στις ψηφιακές αυτές εφαρμογές είναι σημαντική, ωστόσο στην παρούσα διατριβή θα περιοριστούμε σε μια πολύ συνοπτική ανίχνευση της ιδεολογίας τους. Από την στιγμή που συνιστούν ένα από τα βασικά τυπικά χαρακτηριστικά του υλικού που εξετάζουμε, δεν προτείνεται η μεμονωμένη και διακριτή ανάλυση τους. Στην παρούσα εργασία και για καθαρά πρακτικούς λόγους παρουσιάζονται συνοπτικά ορισμένες παρατηρήσεις, με κυριο

σκοπό να δοθεί έμφαση στην αναγκαιότητα μιας πληρέστερης διερεύνησης όλων των επιμέρους στοιχείων που συνθέτουν το πολυτροπικό κείμενο.

Τα τέσσερα πιο σημαντικά εγχειρίδια του Οργανισμού Frontex είναι: το *Fundamental Rights Training for Border Guards- Trainers Manual* (2013), το *Course manual for Frontex Fundamentals Rights Trainers*, το *The Code of Conducts* και το *Code of conduct for return operations and return interventions* (2018).

Το εγχειρίδιο για εκπαιδευτές *Course manual for Frontex Fundamentals Rights* αναπτύχθηκε το 2018 εντός ενός πλαισίου επαγγελματιών διαχείρισης συνόρων και εμπειρογνομόνων για την προστασία των ΘΔ. Πιο συγκεκριμένα, συνεργάστηκαν φορείς από τα ευρωπαϊκά ΚΜ, τα συνεργαζόμενα κράτη, τις χώρες που μετέχουν στην συνθήκη Σένγκεν, διεθνείς οργανισμοί και ΜΚΟ. Στο σχεδιασμό του συνέβαλαν σημαντικά οι αξιολογήσεις και οι παρατηρήσεις των μελών Συμβουλευτικού Φόρουμ και του Γραφείου για τα ΘΔ της Frontex .

Στόχος του μαθήματος για τα ΘΔ σύμφωνα με το εγχειρίδιο είναι μια ομάδα εργασίας να αναθέσει στα ιδρύματα κατάρτισης και στους εκπαιδευτές συνοριοφυλάκων την εφαρμογή των καθορισμένων προτύπων και, κατ' επέκταση, τη διάδοση και την προώθηση των ΘΔ εντός της ευρωπαϊκής κοινότητας επαγγελματιών διαχείρισης συνόρων. (βλ. *Course manual for Frontex Fundamentals Rights Trainers*, Frontex HQ, Warsaw, June 2018, σ. 4)

Χαρακτηριστικά, στην ενότητα «Επαγγελματικά πρότυπα και Θεμελιώδη Δικαιώματα» σημειώνεται:

“Η φύση της εργασίας των συνοριοφυλάκων και της αστυνομίας απαιτεί να έρχονται σε στενή επαφή με το κοινό. Η αποτελεσματικότητα και η απόδοση των καθηκόντων τους εξαρτώνται από την υποστήριξη του (public support). Η εμπιστοσύνη του κοινού στο έργο αυτών των οργανισμών που διαχειρίζονται τα σύνορα, συνδέεται εγγενώς με τις στάσεις και τις συμπεριφορές που επιδεικνύουν οι αξιωματικοί έναντι του, το σεβασμό στην ανθρώπινη αξιοπρέπεια, τα δικαιώματα και τις ελευθερίες οποιουδήποτε ατόμου ή ομάδας που διασχίζει τα σύνορά, είτε πρόκειται θαλάσσια, χερσαία ή εναέρια. Οι παραβιάσεις των θεμελιωδών δικαιωμάτων που εμφανίζονται ως αποτέλεσμα ενεργειών και παράλειψης (ενεργειών που δεν συνάδουν με βάση την προστασία ή την πρόληψη μιας παραβίασης), ανεξάρτητα από την αιτία, είναι απαράδεκτες. Η πολυπλοκότητά και οι δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι συνοριοφύλακες απαιτούν να είναι εξοικειωμένοι όχι μόνο με το νομικό πλαίσιο (συμπεριλαμβανομένου και αυτού που αφορά τα ανθρώπινα δικαιώματα), αλλά και με ηθικά ζητήματα, με τη πολιτιστική ποικιλομορφία, ζητήματα που αφορούν τις πτυχές ηλικίας και φύλου. Κάθε συνοριοφύλακας ενσωματώνει ηθικούς προβληματισμούς και πρακτικές σε όλες τις λειτουργίες του, συμπεριλαμβανομένων των δικών τους αξιών και συμπεριφορά. Οι επιπτώσεις των παραβιάσεων που διαπράττονται από συνοριοφύλακες θα μπορούσε να έχουν πολλαπλές συνέπειες. Άμβλυνση της

εμπιστοσύνης του κοινού, επιδείνωση των αναταραχών, παρεμπόδιση επιτυχούς διερεύνησης και δίωξης αδικημάτων (π.χ., σχετικών με την εμπορία ανθρώπων, πυροδότηση συζήτησεων κριτικού χαρακτήρα από το κοινό σε εθνικό, διεθνές επίπεδο και καταδίκη από τα ΜΜΕ. (‘ο. π) ²⁴³

Τα εγχειρίδια Κώδικα Δεοντολογίας, *The Code of Conducts* και *Code of conduct for return operations and return interventions* δεν συνιστούν επίσημα νομοθετικά έγγραφα, αλλά απλές παρεμβάσεις συγκεκριμένων προτύπων ηθικής και επαγγελματικής συμπεριφοράς σε πλήρη συμμόρφωση με την ισχύουσα νομοθεσία. Οι αναθεωρήσεις των κανόνων δεοντολογίας αποτελούν μέρος των εργασιών του Τομέα Νομικών Υπηρεσιών του Frontex LEG. (βλ. Consolidated annual activity report 2018, σ. 63)

Τα εγχειρίδια αυτά, συμβάλλουν στο να επισημάνει ο Οργανισμός τη δική του κυρίως δέσμευση του ότι οι επιχειρησιακές του δραστηριότητες εκτελούνται με «τρόπο ανθρώπινο» (in a human manner) (*Consolidated annual activity report 2018, June 2019, σ. 56*). Υπάρχουν σημεία όπου το εγχείρημα του Οργανισμού να αντιπαρατεθεί και να ανατρέψει τις κυρίαρχες πεποιθήσεις που έχουν αποκρυσταλλωθεί στη κοινωνία εκφράζεται ξεκάθαρα.

To dispel old myths that law enforcement is weakened by human rights and the ethical issues that emerge from them, the UN’s Code of Conduct for Law Enforcement Officials, the Council of Europe’s European Code of Police Ethics and Ethics of Border Security, commissioned by Frontex, among other related codes of conduct, have been written to provide a framework for border officials to act ethically and in full conformity with fundamental rights. (Consolidated annual activity report 2018, June 2019, σ. 42)

Καθώς η παρούσα εργασία είχε σαν κύριο σκοπό να αποτυπώσει την υφιστάμενη κατάσταση στις ευρωπαϊκές αστυνομικές ακαδημίες και τμήματα σε σχέση με την αξιοποίηση συγκεκριμένων πολυτροπικών κειμένων στην εκπαιδευτική διαδικασία και στον ψηφιακό σχεδιασμό, η επιπλέον ανάλυση των παραπάνω και συναφών δραστηριοτήτων ήταν πρακτικά ανέφικτη εξαιτίας του πλήθους των δεδομένων που θα προεκυπταν.

Η μελέτη των πρακτικών και αρχών σχεδιασμού αυτών των πολυτροπικών πληροφοριακών κειμένων έχει εξαιρετικό ενδιαφέρον και θα συμπληρώσει την

²⁴³ Ελεύθερη μτφ. δική μου

παρούσα μεθοδολογική προσέγγιση σε μελλοντικό χρόνο. Ωστόσο η συμπερίληψη τους σε αυτό το κεφάλαιο κρίθηκε επιβεβλημένη, έστω και συνοπτικά, καθώς αναδεικνύει την πολυπλοκότητα και συνθετότητα των νοημάτων που αποδίδονται μέσω επίσης πολύπλοκων και σύνθετων τρόπων σε μια και μόνο εκπαιδευτική ενότητα.

Κεφάλαιο 10: Μελέτη Περίπτωσης EUROPOL

ΜΕΡΟΣ Α' : *[extra-ludic semiosis]*

10.1 Μελέτη περίπτωσης: Η πλατφόρμα EPE – Europol - ένα δίκτυο άκρατης επιστημοσύνης

Η Europol συνιστά μία από τις πιο βασικές υπηρεσίες του Συμβουλίου Δικαιοσύνης και Εσωτερικών Υποθέσεων (JHA – ΔΕΥ). Το 1998, η *Μονάδα Ναρκωτικών της Europol* (Europol Drugs Unit)- η οποία είχε συσταθεί το 1994 -, αντικαθίσταται από την *Ευρωπαϊκή Αστυνομική Υπηρεσία (Europol)* και το 2009, κατέστη ένας πλήρως οργανωμένος οργανισμός της ΕΕ (βλ. Official Journal of the EE, L 121/37, 15.5.2009)

Το 2016, με ειδική μεταρρύθμιση (Επίσημη Εφημερίδα ΕΕ, L 135/53, 24.5.2016) και λαμβάνοντας υπόψη τη Συνθήκη για τη λειτουργία της Ευρωπαϊκής Ένωσης και ιδίως το άρθρο 88 (ό.π.), καθορίστηκαν εκ νέου οι επιχειρησιακές της αρμοδιότητες και καθήκοντα αναλαμβάνοντας τον ρόλο του κύριου φορέα ανταλλαγής πληροφοριών μεταξύ των αρχών επιβολής του νόμου των κρατών μελών (ό.π). Ο κύριος ρόλος της, λοιπόν, είναι να υποστηρίζει την διασυνοριακή συνεργασία των αρχών επιβολής του νόμου των κρατών μελών της ΕΕ για την καταπολέμηση μορφών εγκλήματος που βρίσκονται στο επίκεντρο των στρατηγικών και επιχειρησιακών προτεραιοτήτων, όπως αυτές ορίζονται από το Συμβούλιο στο πλαίσιο του κύκλου πολιτικής της ΕΕ για το οργανωμένο και το σοβαρό διεθνές έγκλημα.

Η υπηρεσία από μόνη της δεν κατέχει κάποια εκτελεστική εξουσία. Ως κόμβος πληροφοριών, το έργο της βασίζεται στην ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ των ΚΜ μέσω του δικτύου εθνικών μονάδων της Europol (Europol National Units- ENU) και των αξιωματικών - συνδέσμων που βρίσκονται εντός των εγκαταστάσεων της (ELOs- Europol Liaison Officers). Οι βασικές της δραστηριότητες είναι: η ανάλυση πληροφοριών εγκληματικών δραστηριοτήτων, η επιχειρησιακή υποστήριξη, η υποστήριξη και η κατάρτιση εμπειρογνομόνων και η παροχή συμβουλών ως προς την διαχείριση των πληροφοριών.

Το 2013 η ΕΕ υιοθέτησε την πρώτη της επίσημη στρατηγική ασφάλειας στον κυβερνοχώρο (Ευρωπαϊκή Επιτροπή & ΥΕ (JOIN/2013/01 final) με στόχο τη διασφάλιση ενός διαδικτυακού περιβάλλοντος « ...που να παρέχει την μέγιστη δυνατή ελευθερία και ασφάλεια προς όφελος των πάντων. » (ό.π). Μέσω αυτής της στρατηγικής

προτάθηκε η ανάπτυξη συγκεκριμένων δράσεων «...*με τις οποίες είναι δυνατόν να ενισχυθούν οι συνολικές επιδόσεις της ΕΕ.*» (ό.π., σ. 5). Την ίδια ακριβώς χρονιά, όπως είδαμε και σε προηγούμενο κεφάλαιο (βλ. κεφ. 7.2 της παρούσας διατριβής), η ίδρυση του Ευρωπαϊκού Κέντρου για τα Εγκλήματα στον Κυβερνοχώρο EC3 αποτέλεσε βασική προτεραιότητα της Στρατηγικής Εσωτερικής Ασφάλειας για την ΕΕ (6225/13, σ.12).

Για την ανταλλαγή βέλτιστων πρακτικών δράσης και κατάρτισης μεταξύ των εμπειρογνομόνων επιβολής του νόμου των κρατών εντός και εκτός της ΕΕ, αναπτύχθηκε η πλατφόρμα της Europol EPE.²⁴⁴

Μέσω της πλατφόρμας EPE, ενθαρρύνεται η συλλογική δράση μεταξύ των μελών του οργανισμού με εμπειρογνώμονες από πανεπιστήμια, ιδιωτικές εταιρείες, μη κυβερνητικές οργανώσεις και άλλους διεθνείς οργανισμούς, οι οποίοι μπορούν επίσης να έχουν πρόσβαση. Επι της ουσίας, η EPE συνιστά πιθανώς τη σημαντικότερη βάση δεδομένων πληροφοριών, ένα πολυτροπικό σύστημα επικοινωνίας όπου ιδέες, εμπειρία και γνώση μοιράζονται ανοιχτά μέσω της συμβολής και της συμμετοχής πολλών μελών από διαφορετικά πεδία.

Ο βασικός στόχος της EPE καθώς και όλων των υπο-κοινοτήτων που την απαρτίζουν είναι οι επαγγελματίες να εξοικειωθούν με την καταγραφή των νέων προκλήσεων και νέων προβλημάτων, να τα αναλύσουν, να προβούν σε νέες λύσεις και να εξάγουν συμπεράσματα.

Η διαφοροποίηση της από τις προηγούμενες πλατφόρμες που αναλύσαμε έγκειται στο ότι το συγκεκριμένο περιβάλλον διακρίνεται πάρα πολύ έντονα από το στοιχείο της ενθάρρυνσης για συλλογική δράση μεταξύ των μελών της. Κάθε μέλος, διαθέτει μοναδικές πληροφορίες και η συμβολή όλων κρίνεται ως εξαιρετικά ουσιαστική. Οι προσωπικές τους εμπειρίες καθώς και τα κίνητρα για συνεισφορά συνιστούν τους κύριους βασικούς άξονες μεταβίβασης της πληροφορία και γνώσης. Επι της ουσίας, αυτό που επιχειρεί το συγκεκριμένο περιβάλλον είναι πρώτα από όλα η ανάπτυξη μιας βάσης δεδομένων πληροφοριών, ένα αποτελεσματικό σύστημα επικοινωνίας όπου ιδέες, εμπειρία και γνώση μοιράζονται ανοιχτά μέσω της συμμετοχής και της συλλογικής δράσης των μελών τους. Πρόκειται εν ολίγοις για ένα διεπιχειρησιακό δίκτυο ανταλλαγής πληροφοριών με συνδέσμους γνώσης που υποστηρίζουν την συλλογική αστυνομική δράση.

²⁴⁴ <https://epe.europol.europa.eu/>

Ως προς τη λειτουργία της πλατφόρμας, οι στόχοι είναι η διαχείριση αρχείων, η εισαγωγή, αποθήκευση και ανάκτηση δεδομένων, η εξοικείωση με συγκεκριμένες έννοιες σχετικές με διάφορους τύπους δεδομένων, η διαχείριση βασικών εργαλείων για τη διατύπωση ερωτήσεων, η δημιουργία γραφημάτων, διαγραμμάτων κτλ.

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία, οι στόχοι είναι η προώθηση της συνεργατικής μάθησης και επικοινωνίας, η ενθάρρυνση στο διάλογο και στην επιχειρηματολογία, η ανίχνευση των σχέσεων ενός συνόλου δεδομένων, η διατύπωση υποθέσεων και η εξαγωγή συμπερασμάτων. Ο διδακτικός χαρακτήρας του εικονικού αυτού περιβάλλοντος στηρίζεται ως επι το πλείστο στο πλαίσιο της ομαδοσυνεργατικής μάθησης (βλ. Ματσαγγούρας 2008, Cohen 2014 [1994],)

Κάθε επιμορφωτική κι ερευνητική/διδακτική δραστηριότητα αναπτύσσεται ξεχωριστά σε συγκεκριμένες υπο-κοινότητες και υπο-ομάδες εργασίας. Το σύστημα για κάθε ομάδα, υποστηρίζει διαβαθμισμένη πρόσβαση χρηστών - με την απόδοση διαφορετικών δικαιωμάτων συμμετοχής ανάλογα με τις αρμοδιότητες και το προφίλ δεξιοτήτων και γνώσης που κατέχει - ωστόσο, το κάθε μέλος έχει δικαίωμα να αιτηθεί τον έλεγχο και την έγκριση για τη συμμετοχή του σε όποια επιθυμεί. Σε κάθε κοινότητα και ομάδα εμπειρογνομόνων, έχει οριστεί ένας υπεύθυνος ο οποίος παρακολουθεί, συνεργάζεται και καθοδηγεί τα μέλη της και επεμβαίνει όπου κρίνει ότι είναι απαραίτητο.

ΜΕΡΟΣ Β': [In]- game[s] semiosis

10.2 Μελέτη περίπτωσης: Η Πλατφόρμα επικοινωνίας EC3-SPACE

Μια από τι πιο ενεργές και σημαντικές υπο-κοινότητες που απαρτίζει την ΕΡΕ, από την ίδρυση της EC3 έως και σήμερα, είναι αυτή της Πλατφόρμας Επικοινωνίας των Διαπιστευμένων Εμπειρογνομόνων σε θέματα Ηλεκτρονικού Εγκλήματος, η EC3-SPACE.²⁴⁵ Ο διαμορφωμένος αυτός ψηφιακός χώρος διακρίνεται σε ένα δημόσιο κοινόχρηστο χώρο που είναι διαθέσιμος σε όλα τα μέλη της EC3-SPACE και σε έναν αριθμό υπο-κοινοτήτων όπου η πρόσβαση είναι εφικτή σε συγκεκριμένη μέλη εμπειρογνομόνων. Με όρους πολυτροπικότητας, ο βασικός καμβάς φέρει τους δικούς

²⁴⁵ Βλ. Europol Cybercrime Center, Secure Platform for Accredited Cybercrime Experts Flyer, (2019) και Europol Platform for Experts (EPE) Leaflet (2016)

τους περιορισμούς στην πρόσβαση άλλων καμβάδων και κατ' επέκταση στη χρήση ενός μεγάλου φάσματος διαφορετικών genres, μορφών λόγου τρόπων και περιστάσεων.

Ο δημόσιος χώρος ωστόσο, δεν είναι ένας χώρος στατικός και αμετάβλητος από τα μέλη του. Εντός του, τα μέλη, ανάλογα με τους ρόλους που κατέχουν, έχουν τη δυνατότητα να συνεισφέρουν ενεργά στο περιεχόμενο του, κυρίως με την μετάδοση και τη δημοσίευση «νέων», με τη κοινή χρήση πολυτροπικού περιεχομένου όπως αφίσες, βίντεο και εγχειρίδια, τη συμμετοχή του σε φόρουμ κτλ. Οπτικές αναπαραστάσεις όπως φωτογραφίες και αφίσες, εγχειρίδια κ.τ.λ. αρχειοθετούνται σύμφωνα με ταξινομήσεις που εξυπηρετούν ποικίλους σκοπούς αναζήτησης.

Η υποκείμενη υλικότητα του κεντρικού 2D καμβά λοιπόν, διακρίνεται στην δυνατότητα αλλαγής σε άλλους 2D υποκαμβάδες στους οποίους εξελίσσονται ποικίλες επικοινωνιακές περιστάσεις. Όπως κάθε τέτοιος ψηφιακός τόπος εκμεταλλεύονται δυνατότητες πολλών και διαφορετικών μέσων. Οι τρόποι που αυτά τα μέσα (media) οργανώνονται για να υποστηρίξουν αυτούς τους καμβάδες και τα διαφορετικά genres μέσω των διαθέσιμων σημειωτικών τρόπων ποικίλλουν.

Στην παρούσα διατριβή ήδη έχουν διερευνηθεί μια ευρεία ποικιλία πολυτροπικών τεχνουργημάτων (εταιρικά λογότυπα, κείμενα, κινηματογραφικά αποσπάσματα κ.τ.λ.) τα οποία συνιστούν βασικά συστατικά των αλληλεπιδραστικών - και βασισμένων σε παιγνιώδης μηχανισμούς- συστημάτων. Προφανώς δεν ήταν εφικτό να συμπεριληφθούν όλα τα μέσα των οποίων η υλική βάση αποτελείται από *playable* ιδιότητες και χαρακτηριστικά. Για παράδειγμα, κάποια από αυτά που πρόκειται σίγουρα να διερευνηθούν στο μέλλον είναι το σύνολο των στοιχείων παιχνιδιού και εννοιών που εμπεριέχονται στις αμετάβλητες και μεταβλητές επικοινωνιακές περιστάσεις των στατικών ή δυναμικών οπτικοποιήσεων δεδομένων (dynamic data visualisations) που αξιοποιούν αυτοί οι οργανισμοί, στο πλαίσιο πάλι εκείνων των πρακτικών που είναι προσανατολισμένες στην κοινωνική ευαισθητοποίηση.

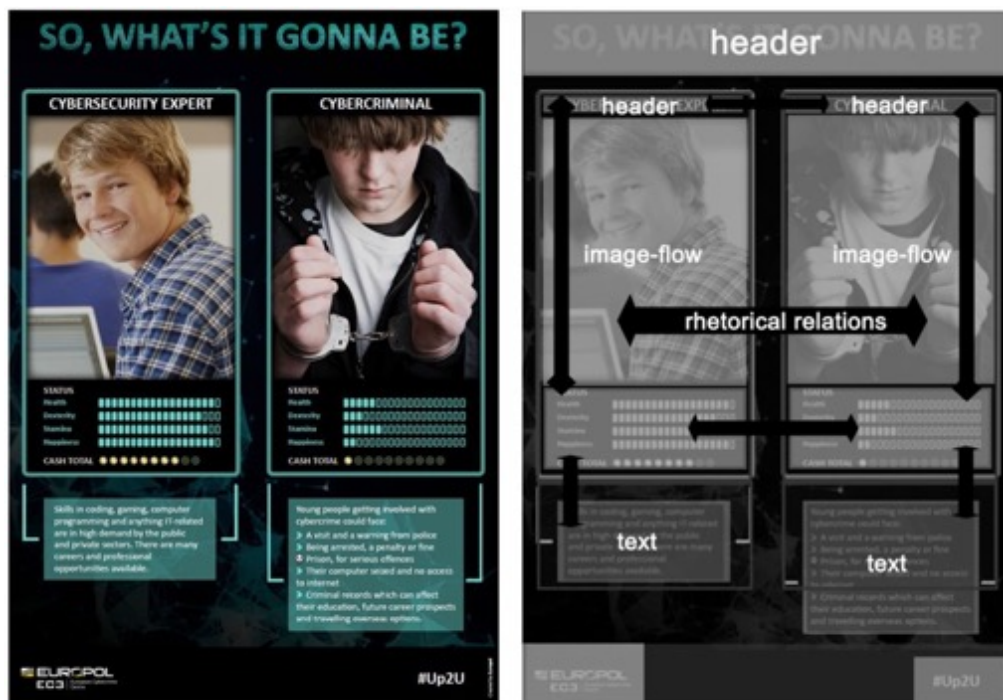
10.2.1 Η αξιοποίηση σημειωτικών στοιχείων που έχουν αντληθεί από την ψηφιακή εμπειρία ενός βιντεοπαιχνιδιού ως εκπαιδευτική πράξη με στόχο την κοινωνική ευαισθητοποίηση.

Σε αυτή την ενότητα, αναφέρεται συνοπτικά ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα προσπάθειας μετατόπισης της προσοχής στο κοινό, ενός ζητήματος αν(ασφάλειας), μέσω μιας αφίσας, η οποία επιπλέον εμπεριέχει σημειωτικά στοιχεία που έχουν αντληθεί από την ψηφιακή εμπειρία ενός βιντεοπαιχνιδιού (Εικόνα 74)

Η Europol αξιοποιεί ευρέως αυτά μέσα και μαζί με τις στατικές αλλά και δυναμικές οπτικοποιήσεις περιεχομένου συνιστούν ίσως τα δύο πιο βασικά σημειωτικά συστήματα στα οποία κυριολεκτικά επενδύει την αποδοχή της ταυτότητας και της ρητορική της από το κοινό-στόχο.

Όλο αυτό το υλικό, είναι αρχειοθετημένο σε ειδικές ενότητες στις πλατφόρμες των εμπειρογνομόνων και αποτελεί σημαντικό μέρος της εκπροσώπησης εννοιών του εκπαιδευτικού περιεχομένου.

Εικόνα 74 Αφίσα ευαισθητοποίησης του κοινού με σημειωτικά στοιχεία που έχουν αντληθεί από την ψηφιακή εμπειρία ενός βιντεοπαιχνιδιού, Europol, EC3



Όπως κάθε άλλο μέσα(medium) η αφίσα φέρει πλήθος διαφορετικών genres τα οποία επιδιώκουν να επιτύχουν ποικίλους επικοινωνιακούς στόχους. Για την επιτυχία

αυτών, αξιοποιούνται πολλαπλοί σημειωτικοί τρόποι ή αλλιώς πολυτροπικές επικοινωνιακές πράξεις στις οποίες η εικόνα και το κείμενο *ενορχηστρώνονται*. Η ανάγνωση της αφίσας στηρίζεται μεταξύ άλλων στη προϋπόθεση ότι το σύνολο των στοιχείων της χαρακτηρίζεται από προθετικότητα. Εξετάζουμε, λοιπόν, τόσο την υλική του πραγμάτωση, όσο και την υλικότητα του δημιουργού της.

Η δομή του γραπτού λόγου ξεδιπλώνεται γραμμικά αλλά οι σημειωτικοί τρόποι της συντακτικής ροής της πληροφορίας, της αναγνωστικής, δηλαδή, ροής (text-flow) καθώς και της σελίδας (page-flow) εκμεταλλεύονται τη διάταξη του χώρου (layout) για να προσδώσουν επιπρόσθετα νοήματα. Το ίδιο ισχύει και για την ροή των στατικών εικόνων (static-image-flow) μέσω του οποίων τα γραφικά στοιχεία οργανώνονται σε ακολουθίες παραγωγής νοήματος.

Η σχέση παρακίνησης ανάμεσα στον τίτλο που τελειώνει με ερώτημα « SO, WHAT'S IT GONNA BE?» και των υπόλοιπων συστατικών δεν είναι μόνο σημασιολογικής τάξης αλλά και χωρικής αναπαράστασης. Η περιοχή του τίτλου είναι σε μια θέση λίγο πολύ απομακρυσμένη από τα υπόλοιπα στοιχεία, ωστόσο, δεν προορίζεται να ερμηνευτεί ως ξεχωριστή οντότητα πάνω από τις δύο φωτογραφίες και όλα τα υπόλοιπα συστατικά, αλλά ως μέρος τους.

Τα στοιχεία του γραπτού λόγου σχετίζονται συντακτικά (ως μέρη λόγου) και συνταγματικά (ως άμεσα συστατικά). Η ανάλυση των τυπογραφικών στοιχείων θα φωτίσει την τυπογραφική ρητορική η οποία στον συγκεκριμένο καμβά και με μια πρώτη ανάγνωση βασίζεται κυρίως στη σχέση του ύψους των τυπογραφικών χαρακτήρων. Σημειώνεται, λοιπόν, μια καθοδική διαβάθμιση των υψών των τυπογραφικών χαρακτήρων, με την θέση/άποψη των σχεδιαστών να γνωστοποιείται μέσω της ελαχιστοποίησης τους σε δύο υποκαμβάδες. Σε αυτούς τους υποκαμβάδες, η πρόσκληση για την ανάγνωση αυτής, ενισχύεται από δυο διαφορετικά πλαίσια καθώς και την εισαγωγή συγκεκριμένου χρώματος σε αυτά. Τα γραφικά στοιχεία επικαλούνται τη διαγραμματική λειτουργία για να εισάγουν σχετικές ετικέτες(υπότιτλους) όπου η κάθε μια σχετίζεται με ένα συγκεκριμένο μέρος της συνθέσεως. Ωστόσο, για την ερμηνεία των σημειωτικών πόρων και των συνδυασμών τους, δεν αρκεί η περιγραφή των σημειωτικών τρόπων αλλά και ο προσδιορισμός της σημασιολογικής τους διάστασης.

Στη συγκεκριμένη αφίσα, ο ίδιος ο σχεδιαστής της διαμορφώνεται ως ένα πρόσωπο που ενδιαφέρεται για την αξιοποίηση της γνώσης στον τομέα της ασφάλειας στον κυβερνοχώρο ως κοινωνικό φαινόμενο. Απευθύνεται άμεσα στον δυνητικό

επαγγελματία τον οποίο και διαμορφώνει ως σημαντικό παράγοντα/ εμπειρογνώμονα επιρροής για τη διαχείριση αυτής της γνώσης. Κατά κάποιο τρόπο, εισάγει στο σημασιολογικό της χώρο δύο διαφορετικά περιστατικά, δύο διαφορετικούς επαγγελματίες/ετικέτες: 1) αυτού του εμπειρογνώμονα που μεριμνά για την ασφάλεια του κοινού και 2) αυτού του κυβερνοεγκληματία. Τα εικονικά στοιχεία, τα δύο πορτραίτα και τα γλωσσικά μηνύματα συναρθρώνονται με ποικίλους τρόπους. Ο θεατής καλείται να μελετήσει αυτές τις ετικέτες και να ακολουθήσει την αναγνωστική διαδρομή για κάθε προφίλ η οποία επιπλέον ενισχύεται με δυο επι μέρους μαρκαρισμένα αποσπάσματα που παραπέμπουν έμμεσα στα στατιστικά στοιχεία που αντιπροσωπεύουν τις δεξιότητες και ικανότητες των παικτών σε ένα βιντεοπαιχνίδι.

Η επιλογή του να χρησιμοποιηθούν τα στατιστικά του κάθε προφίλ επιδιώκει να φωτίσει την αντίθεση και τον διττό χαρακτήρα των κανόνων που συγκρούονται στο συγκεκριμένο πεδίο άσκησης εμπειρογνωμοσύνης. Έτσι από την μια έχουμε τον πολιτικό κανόνα οποίος εκφράζεται ως η αμερόληπτη οπτική γωνία του γενικού συμφέροντος και από την άλλη την ενημέρωση που υπακούει σε μια ρητορική της επικοινωνίας που διαμορφώνει την οπτική γωνία του πιθανού ιδιωτικού συμφέροντος.

Όπως αναφέραμε, τα στατιστικά αυτά συνιστούν σημαντικά συστατικά στην ανάπτυξη και την εμπειρία των ψηφιακών κόσμων. Επι της ουσίας, στο συγκεκριμένο παράδειγμα, συνδέεται ξεκάθαρα η ψηφιακή εμπειρία με την προθετικότητα. Ο αναγνώστης καλείται να τα μελετήσει, να λειτουργήσει κριτικά και τελικά να αποφασίσει για το είδος της ψηφιακής εμπειρίας με την οποία θα εμπλακεί.

Για τον σχεδιαστή, οι χρήστες αναγνωρίζονται ως ενεργοί συμμετεχοντες στη διαδικασία αναδιαμόρφωσης της γνώσης και μέσω προεγκατεστημένων νοήματων της αφίσας, επιχειρεί αυτό να το αποτρέψει, προτείνοντας με έναν μοναδικό τρόπο αυτό που εκπροσωπείται ως ορθό. Η αποδεκτή γνώση, συνδέεται με την υποταγή στον επαγγελματισμό και στην επιτυχία του χρήστη ως εμπειρογνώμονας που συνδέεται με την ασφάλεια και μόνο.

Οι πίνακες των στατιστικών αυτών στοιχείων πυροδοτούν δεύτερες σημασίες, των οποίων όμως η ευθύνη και σύμφωνα με τον τίτλο στο κέντρο, ανήκει μόνο στον αναγνώστη. Η σύγκρουση που προκύπτει από την επίκληση της διαγραμματικής λειτουργίας που αξιοποιείται για την επισήμανση των φωτογραφιών, των ετικετών που τις συνοδεύουν και του κεντρικού τίτλου ακριβώς από πάνω, παρέχει μια και μοναδική πιθανή ερμηνεία.

10.3 Μελέτη περίπτωσης: Εκπαίδευση εμπειρογνομόνων έρευνας κυβερνοεγκλήματος μέσω του ψηφιακού παιχνιδιού CRYPTOPOL

Το Cryptopol είναι αποτέλεσμα συνεργασίας της Europol με το CENTRIC (Centre of Excellence in Terrorism, Resilience, Intelligence & Organised Crime Research) του Ερευνητικού Πανεπιστημιακού Ινστιτούτου Πολιτισμού, Επικοινωνίας και Τεχνολογιών C3RI (Cultural, Communication and Computing Research Institute) του Sheffield Hallam University. Παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στο συνέδριο Europol-Interpol για το κυβερνοέγκλημα που πραγματοποιήθηκε το 2019 στα κεντρικά γραφεία της Europol στη Χάγη, στην Ολλανδία.

Εικόνα 75 Λογότυπο του Συνεδρίου Europol-Interpol για το κυβερνοέγκλημα, 2019



Πρόκειται για το πρώτο εκπαιδευτικό διαδικτυακό παιχνίδι αποκλειστικά για ερευνητές παράνομων δραστηριοτήτων σχετικών με ροές κρυπτονομισμάτων, επικοινωνίες μεταξύ συναλλασσόμενων κ.τ.λ. Οι εκπαιδευόμενοι συμμετέχουν σε προσομοιωμένες διαδικασίες πρακτικής άσκησης οι οποίες ανταποκρίνονται σε πραγματικά σενάρια εντοπισμού χρηστών που έχουν εμπλακεί σε έκνομες δραστηριότητες.

Χαρακτηριστική είναι η δήλωση του Καθηγητή Akhgar Babak, ιδρυτή και διευθυντή του CENTRIC:

Στο CENTRIC ειδικευόμαστε στη παροχή πρακτικής έρευνας που μπορεί άμεσα να εφαρμοστεί σε πραγματικές καταστάσεις και πουθενά αυτό δεν είναι πιο προφανές από το CRYPTOPOL. Ήταν φανταστικό προνόμιο να δουλεύω με την Europol για την ανάπτυξη αυτής της εφαρμογής και πιστεύω ότι θα συνεισφέρει στη βελτίωση των δυνατοτήτων των ερευνητών στο κυβερνοχώρο – βοηθώντας μας να χτίσουμε δυνατότερες κοινότητες σε όλο το κόσμο.²⁴⁶

²⁴⁶ Μτφρ. δική μου. “« At CENTRIC we specialise in providing practical research that can be readily applied in real situations and that’s nowhere more evident than in CRYPTOPOL. ”It was a fantastic privilege to work with Europol to develop this resource that I believe will help improve the capabilities of law enforcement and cybercrime investigators - helping us to build stronger communities across the globe.» [Πρόσβαση 25/10/19] στο

Λίγους μήνες μετά την παρουσίαση του CRYPTOPOL και το επόμενο έτος (2020), η Europol και η CENTRIC προχώρησαν επίσημα στην υπογραφή ενός Μνημονίου Συνεργασίας.²⁴⁷ για την από κοινού προώθηση δραστηριοτήτων εφαρμοσμένης έρευνας και ανάπτυξης εργαλείων βελτίωσης των δυνατοτήτων καταπολέμησης του κυβερνοεγκλήματος και της τρομοκρατίας. Το συγκεκριμένο αυτό μνημόνιο συνεργασίας, απέβλεπε μεταξύ άλλων, επίσημα πια, το σχεδιασμό ψηφιακών παιχνιδιών για την απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων των επαγγελματιών.

Το CRYPTOPOL, αποτέλεσε κατά κάποιο τρόπο, το επιτυχημένο παράδειγμα αυτής της αμοιβαίας επωφελούς συνεργασίας των δύο μερών.

Χαρακτηριστική είναι η δήλωση του Fernando Ruiz, Acting Head of Europol's European Cybercrime Centre:

*Η υπογραφή αυτού του Μνημονίου με τη CENTRIC θεμελιώνει μια ήδη υπάρχουσα μακροχρόνια σύμπραξη. Πρωτοπόρα πρότζεκτ όπως το Cryptopol και η συνεργασία μας σε ένα πλήθος ερευνητικών εργασιών ήδη καταδεικνύει την επιπλέον αξία αυτής της συμμαχίας. Έχουμε την αυτοπεποίθηση ότι όντως είναι μόνο η αρχή και ανυπομονούμε σε μια διαρκή επιτυχή συνεργασία.*²⁴⁸

Αξιοσημείωτη αναφορά αποτελεί επίσης ο τρόπος με τον οποίο παρουσίασαν οι σχεδιαστές τη προσδοκία τους ως προς την αναπαράσταση των διαφορετικών επιπέδων οργάνωσης του χώρου της οθόνης του παιχνιδιού ως περιβάλλον επικοινωνίας.²⁴⁹ Παρακάτω ακολουθούν δυο διαδοχικές διαφάνειες της παρουσίασης του παιχνιδιού στο Europol-INTERPOL Cybercrime Conference 2019, στις οποίες αναπαρίστανται δυο διαφορετικές ψηφιακές εμπειρίες (Εικόνα 76)

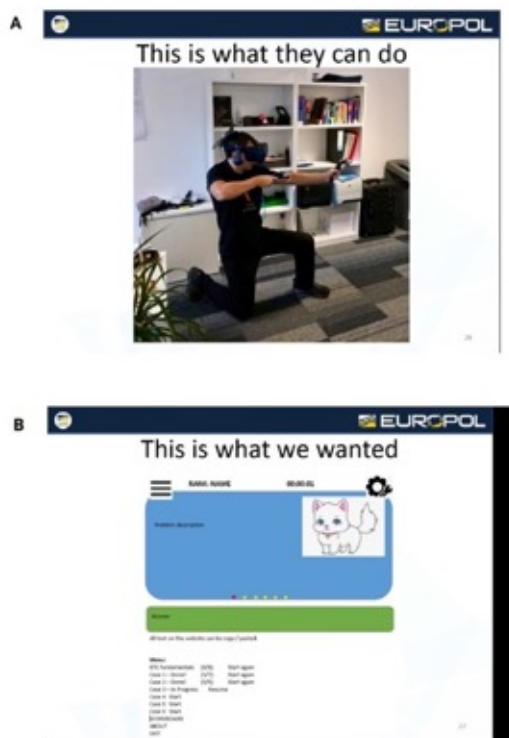
<https://www4.shu.ac.uk/mediacentre/hallam-researchers-develop-game-help-catch-cybercriminals> και <https://www.fsmatters.com/Europol-and-CENTRIC-sign-new-MoU>

²⁴⁷ <https://eucrim.eu/news/cooperation-centric/>

²⁴⁸ Μτφρ. δική μου. Βλ.σ <https://www.europol.europa.eu/media-press/newsroom/news/game-for-europol-and-centric>

²⁴⁹ *The signature of this MoU with CENTRIC consolidates an existing long-standing partnership. Pioneering projects such as CRYPTOPOL and our collaboration on a number of research projects already demonstrate the added value of this alliance. We are confident that this is just the beginning and we look forward to continuing our successful cooperation στο Europol-INTERPOL Cybercrime Conference 2019- Cryptocurrencies trends, challenges and investigations, Launch of CryptoPol – The first serious game for law enforcement investigators, σ. 23-30*

Εικόνα 76 Στιγμιότυπο από τις διαδοχικές διαφάνειες της παρουσίασης *Launch of CryptoPol*
– *The first serious game for law enforcement investigators*



Σημείωση: 43 στο Europol-INTERPOL Cybercrime Conference 2019 – Presentations/ DAY 2 - 10 October 2019, σσ.26-27

Στην πρώτη [A] αναπαρίσταται ένας εκπαιδευόμενος να εμβυθίζεται πλήρως εντός του ψηφιακού κόσμου αξιοποιώντας τις δυνατότητες που προσφέρει η τεχνολογία εικονικής πραγματικότητας. Η σχέση εικόνας και λόγου είναι σαφής καθώς ακριβώς από πάνω από την κεντρική φωτογραφία και με τυπογραφική έμφαση εμφανίζεται το γραπτό κείμενο «This is what they can do». Σε αυτή, καταγράφονται, η δραστηριότητα, οι κοινωνικοί δρώντες που την ορίζουν, καθώς και το medium που αξιοποιείται για την εκτέλεση της.

Αντίστοιχα, στην δεύτερη διαφάνεια που ακολουθεί [B], υπάρχει η εικονιστική αναπαράσταση μιας πολύ απλής 2D διεπαφής μέσω της οποίας πραγματοποιείται ένα τελείως διαφορετικό είδος επικοινωνιακών εργασιών από την πρώτη. Εστιάζοντας στο layout, παρατηρούμε ότι σε αυτή την εικόνα, η πληροφορία εγκιβωτίζεται σε δύο βασικά μέρη που παραπέμπουν σε μια απλή web-based εκδοχή μιας εφαρμογής.

Στο πρώτο και πάνω αριστερά, κυριαρχεί μια εικόνα, στην οποία απεικονίζεται γραφικά μια γάτα και στο κάτω, ένα απλό περιβάλλον στο οποίο δομείται ιεραρχικά και γραμμικά η κειμενική πληροφορία. Ακριβώς όπως και στη πρώτη εικόνα, έχει

τοποθετηθεί με την ίδια τυπογραφική υλικότητα, το γραπτό κείμενο « This is what we wanted”.

Αυτό που επιχειρείται εδώ από τον οργανισμό είναι η επεξήγηση των συμβάσεων αλληλεπίδρασης που συνδέονται με τις τρέχουσες τεχνολογικές δυνατότητες που μπορούν να παρέχουν οι σχεδιαστές της ιδιωτικής εταιρείας στην οποία απευθύνθηκε, με την *προθετικότητα* του ίδιου να παραχθούν άλλες, λιγότερο καινοτόμες.

Ενώ και στις δυο περιπτώσεις φανερώνεται η πρόθεση του οργανισμού ως προς μια πολυτροπική πια διδακτική κατεύθυνση, το σχόλιο αυτό του Οργανισμού, αναπτύσσεται εντός πλαισίου μετασχηματισμού του *genre*, από αυτό που συνδέεται αυστηρά με την επιχειρηματολογία της επιστημονικότητας και της χρήσης εξελιγμένων καινοτόμων επικοινωνιακών μέσων, σε αυτό της «κωμωδίας» όπου θα κάνει τον θεατή να γελάσει, με την απεικόνιση της γάτας να συμμετέχει σε αυτό.

10.3.1 Καμβάδες και Gameplay. Μια συγκλίνουσα κατάσταση δραστηριοτήτων κατανάλωσης πολυτροπικών *genres* εκτός «παιχνιδιού»

Το Cryptopol είναι ένα πολυτροπικό και βασισμένο σε quiz ερωτήσεων πολλαπλών επιλογών παιχνίδι σαν το *Who wants to be a millionaire*. Σε αυτό, υπάρχουν λίστες με πολλαπλές απαντήσεις οι οποίες συνοδεύονται από συγκεκριμένες υποδείξεις (*hints*). Σε ορισμένες των περιπτώσεων, ο χρήστης καλείται να πληκτρολογήσει με ακρίβεια/ή να αντιγράψει και επικολλήσει (*copy/paste*) την ορθή απάντηση σε σχετικό πεδίο

Το γραμμικό αυτό παιχνίδι, εμπεριέχει πάνω από 100 σελίδες κειμένου όπως ερωτήσεις, απαντήσεις καθώς και υπότιτλους βίντεο. Εξαιτίας του πολύ αυστηρού πρωτοκόλλου προϋποθέσεων χορήγησης της άδειας δημοσιοποίησης του υλικού, η ανάλυση όλων αυτών των κειμένων καθώς και η παρουσίαση και η περιγραφή όλων των καμβάδων στην παρούσα εργασία, δεν ήταν εφικτή.

Ο 2D βασικός καμβάς διακρίνεται σε συγκεκριμένους υποκαμβάδες, όπως αυτόν του αμετάβλητου υποκαμβά μιας φωτογραφίας και του εργοδικού υποκαμβά των πεδίων των πολλαπλών απαντήσεων (Γράφημα 40). Επιπλέον, η διεπαφή παρέχει βασικές πληροφορίες σχετικά με τη κατάσταση του παιχνιδιού η/και τις συνέπειες κάποιων προηγούμενων ενεργειών (βλ. Γράφημα 40 [a] περιοχές με κίτρινο πλαίσιο).

Γράφημα 40. Εικονικοί καμβάδες και υποκαμβάδες του παιχνιδιού Cryptopol [A] και normal view [B]

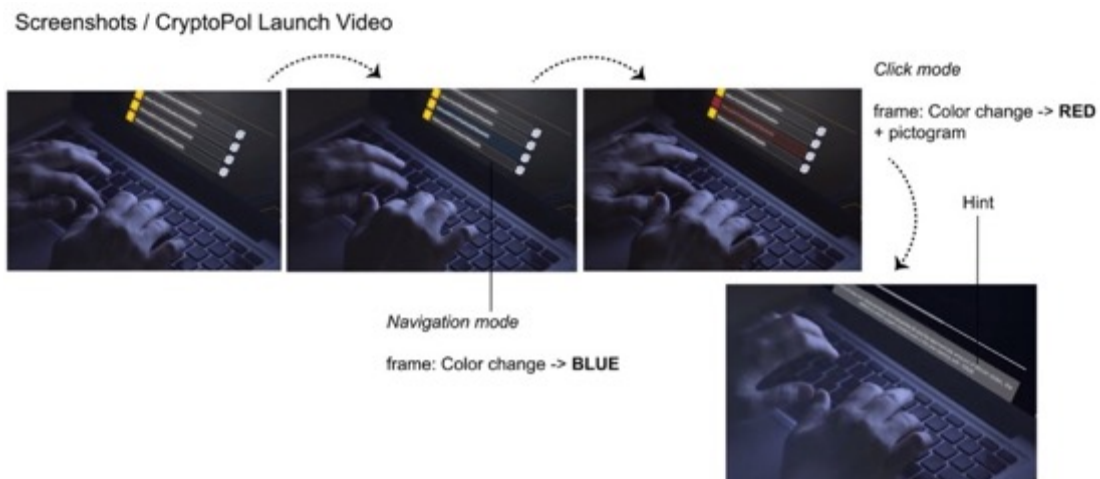


Για να ανακτήσει ο παίκτης αυτές τις πληροφορίες πρέπει να *μελετήσει* αυτούς τους υποκαμβάδες, να εκτελέσει, δηλαδή, ένα συγκεκριμένο είδος εργοδικής εργασίας η οποία συνδέεται με εκείνη τη γνωστική δραστηριότητα που χαρακτηρίζεται από προβληματισμό, στοχασμό και σκόπιμη δράση (βλ. Voorhees 2009: 262 στο Bateman et al, κεφ. 17).

Ο καμβάς του 2D περιβάλλοντος καταλαμβάνεται από στιγμιότυπα γραπτής γλώσσας τα οποία εξυπηρετούν διαφορετικούς σκοπούς (κείμενο με το οποίο διατυπώνεται η κάθε ερώτηση, η αριθμητική απόδοση της ροής του χρόνου, τα κείμενα των απαντήσεων κ.τ.λ.) Εκτός από το γραπτό κείμενο, το παιχνίδι χρησιμοποιεί pictograms και εικονίδια τα οποία για παράδειγμα στην περιοχή του υποκαμβά των πολλαπλών απαντήσεων εμφανίζονται μετά την επιλογή του παίχτη για να υποδείξουν την ενέργειά του. Αντίστοιχα, πάνω και στο κέντρο (Γράφημα 41), η εμφάνιση τους

υποδεικνύει τη πρόοδο του παίχτη στην μπάρα ακολουθίας του συνόλου των ερωτήσεων/εναλλασσόμενων καμβάδων – τις ερωτήσεις, δηλαδή, που έχει απαντήσει και αυτές που του απομένουν. Αυτά τα εικονίδια συνιστούν τα λεγόμενα *scriptons* (βλ. Aarseth 1997, σ. 62 και Bateman et al. κεφ. 16.4), όπου το περιεχόμενο τους, οι ακολουθίες δηλαδή των σημείων και των πόρων, αλλάζει όπως φαίνεται στους χρήστες (γεμίζουν χρώμα), επηρεάζοντας τη δυναμική του τεχνουργήματος αλλά όχι τη μεταβλητότητα του. Όλες οι ενέργειες των παιχτών εμφανίζουν δυναμική παρουσίαση πόρων με οπτικά εφέ αλλαγής χρώματος είτε στα pictograms, είτε στα κείμενα είτε στα πλαίσια που τα περιβάλλουν .

Γράφημα 41. Δυναμική παρουσίαση πόρων κατά την εκτέλεση επιλογής απάντησης από τον χρήστη. Στιγμιότυπα από το επίσημο βίντεο παρουσίασης του Cryptopol (2019).



Όλοι οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να διαδράσουν με το ίδιο σύνολο ερωτήσεων και η κάθε ερώτηση πρέπει να απαντηθεί εντός ενός συγκεκριμένου χρονικού ορίου. Εάν ο παίχτης απαντήσει εκτός αυτού του χρονικού ορίου, λαμβάνει μόνο το ½ των πόντων. Με λίγα λόγια, ο παίκτης σε αυτό το παιχνίδι δεν έχει έλεγχο της χρονικής διάστασης του παιχνιδιού. Σε κάθε 2D καμβά, ο παίκτης καλείται να εκτελέσει την εργοδική εργασία που απαιτείται εντός μιας συγκεκριμένης και συντονισμένης από τους κανόνες του τεχνουργήματος χρονική περίοδο.

Επιπλέον, οι παίχτες μπορούν να αξιοποιήσουν δυνατότητες πολυτροπικής συνομιλίας μέσω ενός ψηφιακού χώρου συζητήσεων εντός της πλατφόρμας. Το φόρουμ δηλαδή, διακρίνεται από έναν καμβά που καταλαμβάνεται από την ίδια την διεπαφή χρήστη της πλατφόρμας. Σε αυτόν, οι παίχτες αφιερώνονται κυρίως στην ανταλλαγή γνώσης για την επίλυση τεχνικής φύσης προβλημάτων με άλλους χρήστες.

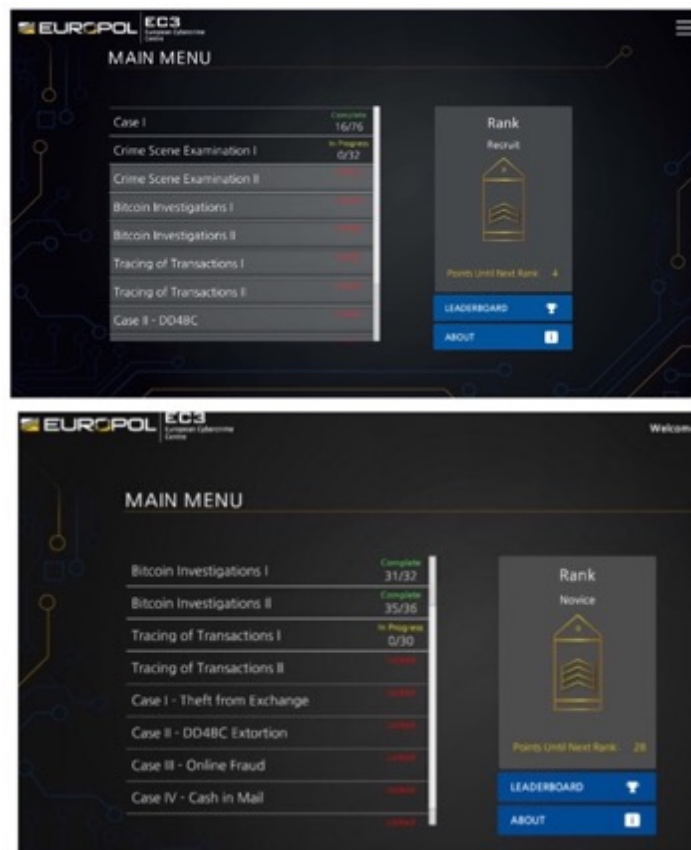
Όπως σε κάθε τέτοιο καμβά, στο οποίο αναπτύσσονται επικοινωνιακές περιστάσεις που είναι πλήρως εργοδικές και μεταβλητές, οι αλληλοεπιδρώντες μπορούν να αξιοποιήσουν εκείνους τους διαθέσιμους σημειωτικούς τρόπους που θα υποστηρίξουν καλύτερα τους επικοινωνιακούς αυτούς τους στόχους.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει πόντους και επίπεδα/σενάρια που πρέπει να ολοκληρωθούν και όσοι συγκεντρώσουν >60% σε πόντους, λαμβάνουν ως επιβράβευση, ένα πιστοποιητικό. Επιπλέον, το σύνολο των πόντων κάθε εκπαιδευομένου εμφανίζεται σε πίνακες κατάταξης όπου αποδίδεται και η θέση του ανάλογα με την επίδοση του σε σχέση με άλλους συναδέλφους του.

Το βασικό μενού και ο καμβάς που υποστηρίζει το περιεχόμενο του, ενεργοποιείται από την δράση του παίχτη αφού επιλέξει το σχετικό εικονίδιο πάνω δεξιά. Η διάταξη του περιεχομένου σε αυτόν τον 2D καμβά υπακούει στην χωρική διάκριση της επιφάνειας του, αριστερά και δεξιά σε δύο περιοχές με τέτοιο τρόπο που προκύπτουν επιπρόσθετα νοήματα στην επικοινωνία.

Στα αριστερά κυριαρχεί μια λίστα κειμενικών στοιχείων τα οποία οργανώνονται σε ακολουθία με τη συνεισφορά μιας διαχωριστικής γραμμής. Διαμορφώνονται με αυτό το τρόπο περιοχές οι οποίες στα αριστερά περιλαμβάνουν το όνομα του σεναρίου/ εκπαιδευτική ενότητα με τη μορφή γραπτού κειμένου ,ενώ στα δεξιά, τον αριθμό των αποστολών σε σχέση με το σύνολο που την απαρτίζουν. Από πάνω ακριβώς από αυτή την αριθμητική απόδοση προόδου, υπάρχει κείμενο το οποίο υποδεικνύει τόσο λεκτικά όσο και με το χρώμα του, για το εάν αυτή η αποστολή έχει ολοκληρωθεί (Complete – πράσινο χρώμα), εάν βρίσκεται στην διαδικασία ολοκλήρωσης της, ή αν είναι « κλειδωμένη» (Locked – κόκκινο χρώμα). Κάθε φορά που ο χρήστης ολοκληρώνει μια αποστολή, ξεκλειδώνει η αμέσως επόμενη. Η συμμετοχή σε κάθε αποστολή συνάδει με την διαβαθμισμένη δυσκολία τους και ο παίχτης εδώ δεν έχει τη δυνατότητα ελεύθερης επιλογής.

Εικόνα 77 Στιγμιότυπα του καμβά του βασικού μενού



Ταυτόχρονα, στα δεξιά του καμβά, υπάρχει περιοχή με γραφικό στοιχείο (budge) και κείμενο που υποδεικνύει το επίπεδο κατάταξης του εκπαιδευομένου. Από την ίδια περιοχή ο παίχτης μπορεί να οδηγηθεί στον πίνακα των επιδόσεων (leatherboard) και στην ενότητα που εμπεριέχει γενικές πληροφορίες για το παιχνίδι. Μέχρι αυτό το σημείο, όλες οι παραπάνω δραστηριότητες, δεν διαφέρουν από αυτές σε ένα συνηθισμένο παρόμοιου τύπου παιχνίδι.

Η ιδιαιτερότητα αυτού του παιχνιδιού έγκειται στο ότι κάποιες από τις απαντήσεις απαιτούν πρώτα την αξιοποίηση άλλων εμπορικών εργαλείων ανίχνευσης τέλεσης παράνομων πράξεων στον κυβερνοχώρο. Η δυνατότητα αυτή, παρέχεται μέσω ενός πλαισίου συνεργασίας με εξειδικευμένες στην κυβερνοασφάλεια ιδιωτικές εταιρείες, όπου ο επαγγελματίας μπορεί να αξιοποιήσει την παρεχόμενη δοκιμαστική άδεια ενός λογισμικού. Επιτελούνται, δηλαδή, ευρύτερες δραστηριότητες και εργοδικές ενέργειες που εκτείνονται πέρα από το genre του συγκεκριμένου παιχνιδιού, τους καμβάδες του και την επικοινωνιακή περίπτωση που υποστηρίζει. Η συνολική εμπειρία του παιχνιδιού συνιστά μια συγκλίνουσα κατάσταση δραστηριοτήτων

κατανάλωσης άλλων πολυτροπικών genres, από τις οποίες προκύπτουν νέες πρακτικές. Παρόλη την πολύ απλή διεπαφή χρήστη που το διακρίνει, το gameplay, δηλαδή, υποστηρίζεται επιπλέον από πλούσιες άλλες επικοινωνιακές περιστάσεις που στις περισσότερες των περιπτώσεων είναι πλήρως μεταβλητές και εργοδικές.

Συμπέρασμα- Συζήτηση κεφαλαίου

Από τη σκοπιά του σχεδιασμού, τα διαδραστικά τεχνουργήματα της EC3 τα οποία υποστηρίζουν κυρίως δραστηριότητες επίλυσης προβλημάτων, αναπτύσσονται εντός ενός πλαισίου αυτού της συμμετοχικής κουλτούρας (Jenkins 2006). Αυτή εκφράζεται κυρίως μέσω των δυνατοτήτων διαμοίρασης περιεχομένου που παρέχει η εκπαιδευτική τους πλατφόρμα, την δυνατότητα διανομής, τροποποίησης και χρήσης υλικού (λογισμικά, βιβλιοθήκες πηγαίου κωδικα κ.τ.λ., διασφαλίζοντας με αυτό το τρόπο την ανάπτυξη ενός πεδίου συνδιαμόρφωσης γνώσεων στο πλαίσιο της κοινότητας. Ωστόσο, οι εφαρμογές αυτές τοποθετεί τους ίδιους τους σχεδιαστές ως «συμβούλους» ή ως «πληροφοριοδότες» και όχι ως «παραγωγούς». Εισαγουν δηλαδή ορισμένες πρόσθετες ευκαιρίες για συνεισφορά αλλά επί της ουσίας δεν συμβάλλουν στην διαδικασία σχεδιασμού τεχνουργμάτων.

Το μόνο πιθανώς ενδιαφέρον είναι ότι, σε εφαρμογές όπως η παραπάνω, η playable εμπειρία συνιστά, όπως ακριβώς αναφέραμε, μια συγκλίνουσα κατάσταση δραστηριοτήτων κατανάλωσης άλλων πολυτροπικών genres, από τα οποία εκτός του ότι προκύπτουν νέες πρακτικές, φέρουν και την δική τους ιδεολογική ατζέντα. Για παράδειγμα, μια σωστή απάντηση στο παραπάνω παιχνίδι ενδέχεται να είναι αποτέλεσμα γνώσης που ήδη έχει αποκτηθεί μέσω της κοινωνικής παρουσίας και παρατήρησης ενός εμπειρογνώμονα σε έναν ιστότοπο άλλων «έμπειρων» προγραμματιστών στο dark web. Σε μια τέτοια περίπτωση, ο εκπαιδευόμενος ανατροφοδοτεί το σύστημα (το παιχνίδι) με την λύση ενός προβλήματος η οποία δεν έχει προκύψει και καθορίζεται από τα ομότιμα μέλη της κοινότητας και το μοντέλο συνεργασίας τους. Η «σωστή» απάντηση που θα μεταφερθεί στο τεχνουργήμα, είναι προϊόν της αλληλεπίδρασης του σε μια εντελώς διαφορετική κατάσταση. Το αν αυτό συμβαίνει, ή αν το ίδιο το παιχνίδι το επιτρέπει να συμβεί, είναι ένα ζήτημα προς μελλοντική διερεύνηση

Συμπεράσματα - Συζήτηση

Μέσα από τη διδακτορική διατριβή επιχειρήθηκε να εξεταστεί ο σχεδιασμός καινοτόμων εφαρμογών βασισμένων στο παιχνίδι μέσω ενός τρισδιάστατου προοπτικού πολυτροπικού σημειωτικού πλαισίου εντός του οποίου ενεργοποιείται η κατασκευή του λόγου και της γνώσης για την ασφάλεια, μέσω συγκεκριμένων τακτικών εκπαιδευτικών πρακτικών καθώς και τεχνικών χαρακτηριστικών λουδικής δραστηριότητας.

Υιοθετώντας την άποψη ότι οι μελέτες που είναι αφιερωμένες στην μελέτη του λόγου μόνο του paratext αυτών των εφαρμογών ή μόνο στη ρούμπρικα του συγκειμένου της παραγωγής τους ή στις διαδικασίες μόνο πρόσληψης τους ή στις ευριστικές διαδικασίες επικοινωνίας, δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα το λόγο εντός αυτών, αποφασίστηκε η εξέταση τους ως πολυτροπικά *devices*, ως δέσμες σημειωτικών πηγών, που ορίζονται από μοτίβα τόσο παραγωγής όσο και κατανάλωσης σε διάφορες επικοινωνιακές περιστάσεις. Μία από τις μεγαλύτερες προκλήσεις λοιπόν ήταν η συμπερίληψη των παραγόντων του ευρύτερου δομικού χαρακτήρα του πεδίου λήψεως αποφάσεων των σχεδιαστών τους, με αυτούς που έχουν να κάνουν με το ίδιο το μέσο και τα χαρακτηριστικά του. Σε αυτό το δεύτερο επίπεδο, λάβαμε σοβαρά υπόψη ότι η ανάλυση της πολυτροπικότητας τέτοιων τεχνουργημάτων οφείλει να χτίζει ενεργά γέφυρες και με άλλους τομείς πολυτροπικής ανάλυσης από άλλες μορφές μέσων(media) (βλ. Bateman et al. 2017, κεφ.17)

Όπως διαπιστώθηκε, η ανάλυση των « διασκεδαστικών» διεκπεραιώσεων μέσω τεχνικών πρακτικών, των διαλεκτικών στρατηγικών των προκαθορισμένων σεναρίων τους, των σημειωτικών δυνατοτήτων των διεπαφών αλλά και αυτών μέσω των οποίων εκτυλίσσονται κοινωνικά νοήματα και επιπλέον συμβάλλουν στην αναπαραγωγή ασφαλαιοποιητικού λόγου, είναι πράγματι ένα εξαιρετικά πολύπλοκο εγχείρημα.

Επιπροσθέτως, το πλήθος των εμπειρικών αναλύσεων που είναι αφιερωμένο στις συγκεκριμένες παιγνιώδεις εφαρμογές στο πεδίο των «Πολυτροπικών Μελετών πόσο μάλλον αυτών με προεκτάσεις στις εκπαιδευτικές τους δυνατότητες, παραμένει πολύ περιορισμένο. Πάρα ταύτα, όπως είδαμε, έχουν υπάρξει σημαντικές απόπειρες στο πλαίσιο ανάδειξης του ζήτηματος της πολυπλοκότητας συναφών ερευνών. Η μελλοντική υποστήριξη των κατάλληλων υπολογιστικών περιβαλλόντων και

αναλυτικών εργαλείων θα συμβάλλει καθοριστικά στην εφαρμογή μιας παρόμοιας διαθεματικής προσέγγισης στον ερευνητικό σχεδιασμό.

Κατά την *extra ludic semiosis* μελετήθηκε ο τρόπος που διαμορφώνεται και εκφράζεται η πολυσημειωτική φύση του συστήματος προσδοκιών της Ευρωπαϊκής πολιτικής διάστασης που προωθεί την ιδέα της *κοινής επιχειρησιακής κουλτούρας* ως αναπόσπαστο μέρος των προγραμμάτων ανάπτυξης επαγγελματικών δεξιοτήτων για την αντιμετώπιση *έκτακτων αναγκών*.

Από το σύνολο των ευρημάτων της έρευνας προκύπτει ότι το βασισμένο στην ιδέα της *κοινής* ευρωπαϊκής κουλτούρας πλαίσιο εντός του οποίου παράγονται οι πρακτικές αξιολογήσεις ανάλυσης κινδύνων και οι αποφάσεις της θεσμικής διαχείρισης αυτών στην ΕΕ, μέσω της συνεργασίας, της διακυβέρνησης, της αποτελεσματικότητας και της διαφάνειας διαχείρισης οικονομικών πόρων, μοιάζει με μία μαγική σφαίρα, η οποία παρεμβαίνει στην εκπαίδευση των εμπειρογνομόνων ως ένα απολιτικοποιημένο (*depoliticized*) εργαλείο διαμόρφωσης ποικίλων *στρατηγικών λόγου*, τόσο για την ασφάλεια και τον τεχνοκρατισμό, όσο και για τον ανθρωπισμό.

Αρχικά έγινε κατανοητό ότι από τη περίοδο που η ασφάλεια των συνόρων της ΕΕ κατέλαβε κεντρική θέση και δύναμη ως πολιτική κατασκευή, θεματικές όπως αυτή των Θεμελιωδών Δικαιωμάτων καθώς και της διαπολιτισμικής επικοινωνίας, έλαβαν αντίστοιχη εξέχουσα και κατ' επείγουσα θέση στα εκπαιδευτικά προγράμματα. Μέσα από τη διατριβή συμπεραίνεται ότι αυτή η σφαίρα, κρατικής και ταυτόχρονα *κοινωνικής* ασφάλειας, βρίσκεται στο επίκεντρο της ίδιας της εκπαιδευτικής δράσης. Η σημασία της προσφυγικής κρίσης αλλά και της προστασίας των πολιτών από το κυβερνοέγκλημα, ως ζητήματα ασφάλειας και υψηλής πολιτικής, συσχετίστηκαν στενά με την εκπαιδευτική ατζέντα του κάθε οργανισμού και κατ' επέκταση με την ίδια την επιβίωση του στο πεδίο.

Κατά τη διάρκεια της διδακτορικής διατριβής συντελέστηκαν πολλές αλλαγές που έχρηζαν παρατήρησης και συστηματικής εξέτασης. Αυτές οι αλλαγές αφορούσαν τις συνεχείς αναθεωρήσεις τόσο της πολιτικής ατζέντας για την ασφάλεια όσο και των εκπαιδευτικών πρακτικών. Μελετήθηκαν, λοιπόν, οι σημειωτικές διαστάσεις της επικοινωνούμενης ταυτότητας γενικότερα του Πεδίου και των πολυμορφικών προτύπων των επίσημων κειμένων που εμπεριείχαν επιλεγμένα χαρακτηριστικά αλλά και λόγους για την επιχειρηματολογία του. Είδαμε ότι το 2016, σηματοδότησε την απαρχή των ταχέων αλλαγών στα προγράμματα επιμόρφωσης και των τριών

οργανισμών, όπου στο πλαίσιο ενίσχυσης των κοινών πρακτικών και ανταλλαγής εμπειρογνομosύνης, το e-learning απέκτησε δυναμική ως αναγκαιότητα.

Ο επαναπροσδιορισμός της επικοινωνιακής ταυτότητας κάθε οργανισμού ακολούθησε αυτήν των εκπαιδευτικών τους εργαλείων με την εκ νέου ανάπτυξη του εκπαιδευτικού υλικού, τη μάθηση βασισμένη στο παιχνίδι, την εμβυθιστική μαθησιακή εμπειρία (immersive learning experience), τη μάθηση μέσω κοινωνικών δικτύων και κινητών συσκευών (social and mobile learning), τη προσέγγιση της μικρο-εκπαίδευσης (microlearning) και τις δυνατότητες άτυπης μάθησης (informal learning opportunities) να συνιστούν τις βασικότερες τακτικές τους προκειμένου να ανταποκριθούν στην μια και πιο βασική προτεραιότητα του: την κάλυψη ad-hoc αιτημάτων για *κοινή επείγουσα κατάρτιση*, τα οποία, σύμφωνα με τα συμπεράσματα των εκθέσεων των στρατηγικών και επιχειρησιακών αναγκών κατάρτισης που προαναφέραμε, απαιτούν τουλάχιστον ως προς στην υλοποίηση των δραστηριοτήτων, μεγάλη ευελιξία και ταχύτητα.

Το κάθε τεχνούργημα που μελετήσαμε δεν συνιστά μόνο την ιδέα του, την σύλληψη του, αλλά και την διαδικασία, τις συνθήκες παραγωγής του, ένα παράδειγμα πολιτικής συμπεριφοράς. Ως παραδείγματα, λοιπόν, τροπικοτήτων σχεδιασμού, ισχύουν για τις οποιεσδήποτε άλλες συναφείς εργασίες που έχουν πραγματοποιηθεί προς αυτήν την κατεύθυνση.

Η σχέση της πρόθεσης των σχεδιαστών σε αυτήν την εργασία λαμβάνει τη διάσταση της έξεως (habitus) του θεωρητικού σχήματος του Bourdieu – με το χρησιμοποιούμενο τεχνικό μέσο και το τελικό αποτέλεσμα να αποδίδεται μόνο μέσω “ειδικών” τρόπων. Όπως είδαμε, λοιπόν, η απόσταση ανάμεσα την πρόθεση και στο αποτέλεσμα είναι περιορισμένη. Η παρούσα διατριβή έδωσε έμφαση τόσο στο αποτέλεσμα όσο και στις διαδικασίες που προηγούνται του αποτελέσματος. Αναλύθηκαν τα ειδικά εκφραστικά μέσα που χρησιμοποιήθηκαν από τους σχεδιαστές για να διατυπώσουν συγκεκριμένες δηλώσεις καθώς και το εννοιακό περιεχόμενο που φέρουν. Από την μελέτη μας, είδαμε ότι τα γεγονότα που προτείνονται στον θεατή/εκπαιδευόμενο/παίχτη δεν επιδέχονται μια άλλη οποιαδήποτε, διαφορετική από τη σύσταση τους ερμηνεία τους. Η πρόθεση ταυτίζεται με ένα συμπαγές και ενιαίο σύνολο αξιωμάτων που προτείνονται ως έχουν, χωρίς να δυνατή η αμφισβήτηση της σύστασης τους.

Αποδείξαμε, ότι αυτά τα τεχνουργήματα σχεδιάστηκαν και αξιοποιήθηκαν από τους οργανισμούς όχι μόνο εντός ενός πλαισίου πρακτικών αντιμετώπισης έκτακτων

αναγκών για απόκτηση επαγγελματικών δεξιοτήτων σχετικών με την αντιμετώπιση απειλών, αλλά συνέβαλλαν καθοριστικά στη διατήρηση κυρίως της δικής τους ασφάλειας και στην αντιμετώπιση των επικοινωνιακών εκείνων κρίσεων που απείλησαν τους στόχους που απαιτούνταν για να επιβιώσουν εντός του πεδίου. Για παράδειγμα, υιοθέτησαν την τεχνολογία VR και τον λόγο που τη συνοδεύει, ως ένα τρόπο αύξησης των δυνητικών τους αναγνωστών-πελατών-συνεργατών, όχι μόνο με σκοπό τη διασφάλιση του χαρακτήρα τους ως φορείς της δημόσιας σφαίρας στην νέα εποχή, αλλά και την ενίσχυση της ισχύος τους στο πεδίο των διακρατικών επιχειρήσεων.

Είδαμε ότι αυτές οι κρίσεις, προέκυψαν κυρίως από τις επιταγές του πλαισίου της κοινής ευρωπαϊκής νοοτροπίας για την εκπαίδευση των επαγγελματιών στα ζητήματα των ΘΔ που προωθήθηκε κυρίως από το 2010 και μετά, καθώς και από αυτές που επέβαλλαν την ανάπτυξη νέων πρακτικών προσανατολισμένων στη δημόσια σφαίρα. Αυτές οι τελευταίες, αποσκοπούν πολύ περισσότερο στην αναζήτηση νέων εργαλείων αντιμετώπισης των νέων μορφών εγκληματικής δραστηριότητας που αναδύθηκαν από τις εξελίξεις στην τεχνολογία στον τομέα της επικοινωνίας και των οικονομικών συναλλαγών και πολύ λιγότερο τελικά στη προβολή απλά μιας νέας εκσυγχρονισμένης εικόνας τους. Με λίγα λόγια, δεν συνιστούν απλά μέτρα αντιμετώπισης της αυστηρής κριτικής που τους ασκήθηκε από την κοινή γνώμη ότι δεν αντιλαμβάνονται τις κοινωνικές αλλαγές, ούτε λογικές συνέπειες της επικοινωνιακής αφθονίας που χαρακτηρίζει γενικώς και αορίστως την εποχή μας.

Αυτές οι εξελίξεις, μαζί με εκείνες που σημειώθηκαν στο τομέα της μετακίνησης διαμόρφωσαν και τις πρώτες αλλαγές σε παγκόσμια κλίμακα των αναδυόμενων απειλών και κινδύνων και επηρέασαν σημαντικά την οργανωσιακή ιεραρχική δομή των οργανισμών και στο τομέα της εκπαίδευσης.

Ενώ οι διδακτικές προσεγγίσεις μπορεί να διαφέρουν ανάλογα με τον Οργανισμό υπάρχει ωστόσο ένα ενιαίο σύνολο στόχων για κάθε εκπαιδευτική ενότητα που πρέπει να καλύπτεται σε όλα τα προγράμματα τους. Η παιδαγωγική που υιοθετείται για την επίτευξη αυτών των προτύπων επαφίεται στον εκάστοτε Οργανισμό αλλά παρακολουθείται πολύ στενά από την ΕΕ. Ο έλεγχος αυτός διασφαλίζει ότι οι εκπαιδευόμενοι λαμβάνουν τους ίδιους βασικούς στόχους εκπαίδευσης.

Η διάκριση μεταξύ των επαγγελματιών της πρώτης γραμμής από τους υπευθύνους χάραξης στρατηγικής πολιτικής δεν συνιστούσε πια το κατάλληλο μοντέλο διαχείρισης των νέων προκλήσεων. Η επανάσταση στο μοντέλο αυτό ηγεσίας

και αντιμετώπισης της νέας εποχής επιχειρήθηκε πρώτα από όλα μέσω της εκπαίδευσης των επαγγελματιών. Επιπλέον η νέα τάξη πραγμάτων επέβαλλε την εμπλοκή των επαγγελματιών που μεριμνούν για την ασφάλεια σε ολοένα και περισσότερες και πιο πολύπλοκες συμφωνίες εταιρικής σχέσης μεταξύ των κρατών μελών .

Την τελευταία δεκαετία, η ύπαρξη μιας «ευρωπαϊκής δημοκρατικής κουλτούρας στην αστυνόμευση εκφράστηκε αρχικά με τις δηλώσεις ότι το πεδίο των επαγγελματιών που μεριμνά για την ασφάλεια αντιλαμβάνεται πρώτα από όλα τις κοινωνικές αλλαγές. Για τον λόγο αυτό, οι δηλώσεις που ακολούθησαν από μέρους τους δεν επικεντρώθηκαν στην πρακτική εμπειρία προκειμένου να εξευρεθούν δυνατότητες δράσης για την επίλυση κάποιων ζητημάτων/απειλών αλλά αντιθέτως εστίασαν στην αναγκαιότητα σχεδιασμού προγραμμάτων τα οποία οδηγούν τους εκπαιδευόμενους στην κατάκτηση περισσότερων γνώσεων των ανθρωπιστικών επιστημών. Ειδικά τα τελευταία πέντε χρόνια, αυτό που επιχειρείται είναι το εκπαιδευτικό μοντέλο των προγραμμάτων κατάρτισης επαγγελματικών δεξιοτήτων να μην διακρίνεται πια σε δύο ξεχωριστές κατηγορίες, σε αυτήν των ακαδημαϊκών και των επαγγελματιών με την πρώτη να αποσκοπεί στην ευρύτερη κατανόηση των κοινωνικών φαινομένων και την δεύτερη να λαμβάνει απλά μαθήματα βασικής εκπαίδευσης. Υπο την διάσταση της επαγγελματοποίησης της διδακτικής των κοινωνικών φαινομένων που πλέον κυριαρχεί, στο πεδίο της αστυνομικής εκπαίδευσης η ρητορική για επαγγελματική κατάρτιση και εμπειρία στηρίζεται τόσο στην καλλιέργεια της παιδαγωγικής ικανότητας των πληροφοριακών τεχνολογιών που χρησιμοποιεί πρώτα από όλα ο «εχθρός» όσο και στη διερεύνηση των κοινωνικών-πολιτισμικών και ανθρωπολογικών συνθήκων και διαδικασιών στις οποίες αυτός εντάσσεται. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι το meta-discourse της κοινής εκπαίδευσης που μεριμνά για την ασφάλεια θέλει να υπογραμμίσει πιο πολύ από ποτέ την κοινωνικά υπεύθυνη δράση του.

Επιπλέον, είδαμε ότι οι στρατηγικές που αποσκοπούν στην αποτελεσματική χρήση σύγχρονων εκπαιδευτικών τεχνολογιών που αναπτύσσονται επί του παρόντος στους οργανισμούς επιβολής του νόμου και διαφοροποιούνται σημαντικά σε κάθε έναν από αυτούς καθώς εξαρτώνται από πολλαπλούς παράγοντες. Τέτοιοι είναι, το ποσό των διαθέσιμων κονδυλίων, η τεχνική κατάρτιση των υπαλλήλων καιθώς και ο βαθμός αναγκαιότητας του να υποστηριχθεί το σύνολο των δράσεων κάθε οργανισμού από από

αυτές τις τεχνολογίες ο οποίος όπως είδαμε προκύπτει από την λίτσα προτεραιοτήτων αντιμετώπισης κινδύνων.

Η αξιοποίηση, δηλαδή, των καινοτόμων τεχνολογιών όπως αυτών που βασίζονται στα παιχνίδια αλλά και άλλων διαδραστικών πολυμεσικών εφαρμογών λιγότερο σύνθετων, χαρακτηρίζει με μοναδικό τρόπο την ανάγκη να αντιμετωπιστεί τόσο η αναγνώριση μιας εποχής όπου βάση των εξελίξεων και των δυνατοτήτων τους ενδείκνυται η αντικατάσταση της παραδοσιακής διδασκαλίας όσο και η ίδια η επικοινωνιακή αφθονία που χαρακτηρίζει αυτόν που απειλεί.

Όπως είδαμε και στους τρεις οργανισμούς η αξιοπιστία αυτών των εφαρμογών έγκειται στους σχεδιαστές τους, στο θεσμικό τους κύρος και την εμπειρογνωμοσύνη που αποπνέουν. Τα εκπαιδευτικά εργαλεία τα οποία μελετήσαμε, ως μέρος ενός *dispositif*, ενσωματώνουν με σημαντικούς τρόπους την νοοτροπία όλων των δρώντων υποκειμένων που προ-δομούν εντός του κοινού αυτού ευρωπαϊκού πολιτικού πλαισίου, το σύνολο εκείνων των χαρακτηριστικών που επιχειρούν να διαμορφώσουν τον χαρακτήρα αυτής της κοινής πρόσληψης των κρίσεων (προσφυγικής κτλ).

Το φαινόμενο ανάθεσης σε φορείς όπως ανθρωπιστικές οργανώσεις και η υιοθέτηση πρακτικών συγκεκριμένων τομέων π.χ. κοινωνικής πολιτικής, ως εργαλεία της ελίτ για την κάλυψη των πτυχών που δεν εντάσσονται στην επίσημη διεθνής και κρατική πολιτική, δεν είναι κάτι καινούργιο. Όπως επίσης δεν είναι κάτι καινούργιο, η αξιοποίηση από τα δρώντα υποκείμενα, εκείνης της γνώσης, μέσω της οποίας θα εδραιώσουν την θέση τους στην ιεραρχία. Ο προσανατολισμός των εκπαιδευτικών σεμιναρίων και των καινοτόμων εφαρμογών και κυρίως αυτών που έχουν θέμα είτε το προσφυγικό, είτε την κυβερνοασφάλεια, καθοδηγείται επιπλέον από ακαδημαϊκούς, κοινωνικούς και πολιτικούς επιστήμονες. Εντός του μπουρντιανού παιχνιδιού κυριαρχίας του κεφαλαίου στα διαφορετικά είδη του και αυτού των αξιών, η κατάσταση κάθε κατηγορίας κεφαλαίου εντός του πεδίου της (αν)ασφάλειας, επηρεάζει άμεσα και όλες τις υπόλοιπες και αυτό που απασχόλησε εν μέρει και την παρούσα μελέτη, είναι τελικά, τι είδους πολιτική «αποτελεσματικότητα» παράγει ο λόγος και η αμφισβήτηση του στρατιωτικού κεφαλαίου του κάθε οργανισμού από τους θεσμικούς αυτούς αντιπροσώπους που προαναφέραμε.

Είδαμε ότι ο κάθε οργανισμός δεν επιχειρεί ανεξάρτητα και μόνος του να μετατρέψει την στρατιωτική του εμπειρογνωμοσύνη και τεχνογνωσία σε ανθρωπιστική πρακτική. Η συμμόρφωση των οργανισμών με τις αρχές των ανθρώπινων δικαιωμάτων παραμένει μια σοβαρή πρόκληση για την αποτελεσματικότητα των προγραμμάτων

εκπαίδευσης που παρέχει για τον συγκεκριμένο πλαίσιο, ωστόσο δεν επικεντρώνεται στον συμβολικό τους αγώνα για αναγνώριση της θέσης τους στον ανθρωπιστικό τομέα.

Αυτή η πρόκληση, συνδέεται άμεσα με την πάλη τους να μετατρέψει το στρατιωτικό τους κεφάλαιο, πρώτα από όλα σε πολιτικό. Ωστόσο, ο σχεδιασμός των εκπαιδευτικών τους πρακτικών όσο και εργαλείων, δεν είναι ανεξάρτητος, αλλά ακολουθεί τις αυστηρές κατευθυντήριες οδηγίες, απαιτήσεις ακόμη την άμεση συμμετοχή όπως είδαμε, των ισχυρών σε ιεραρχία δρώντων- αντιπροσώπων των αδύναμων εκφοράς λόγου, των απλών πολιτών/προσφύγων. Για αυτόν ακριβώς τον λόγο, η ανάλυση των συγκεκριμένων αυτών εφαρμογών αποτέλεσαν ένα σημαντικό εργαλείο διερεύνησης της συμβολικής αποτελεσματικότητας που προκύπτει από τον λόγο του συνόλου των επαγγελματιών του πεδίου της ανασφάλειας – συμπεριλαμβανομένων και εκείνων που δομούν - με την «αμερόληπτη» δράση τους αλλά παράδοξα και ταυτόχρονα ως πολιτικοί παράγοντες-, την παν-ευρωπαϊκή κοινότητα αξιών.

Το σύνολο όλων των παραπάνω πρακτικών είναι και αυτό που επηρέασε άμεσα και τη μορφή όλου του εκπαιδευτικού περιεχομένου προς μια πολυτροπική πια διδακτική κατεύθυνση η οποία σαφώς και διευκόλυνε την προσπάθεια ρύθμισης των επιχειρησιακών και κατ' επείγουσας φύσης θεμάτων. Όλα τα λογισμικά που μελετήσαμε αξιοποιούνται έως και σήμερα τόσο σε συνθήκες δια ζώσης μάθησης μέσω εξειδικευμένων workshops που οργανώνονται και υλοποιούνται σε όλα τα κράτη μέλη, όσο και μέσω των καινοτόμων εκπαιδευτικών συστημάτων που περιγράψαμε στα οποία επίσης όλα τα κράτη μέλη έχουν εξουσιοδοτημένη πρόσβαση.

Όπως είδαμε, από το 2010 και μετά, ο σχεδιασμός των εκπαιδευτικών τους υπηρεσιών και γενικότερα της δραστηριότητας του στον τομέα των ανθρωπίνων δικαιωμάτων εποπτεύεται αυστηρά. Μέσω επαναλαμβανόμενων διαδικασιών ρουτίνας, λήψης αποφάσεων και αξιολόγησης, «ειδικού» και «αυθεντίας», ως θεσμικοί αντιπρόσωποι των κυριαρχούμενων που στερούνται του συμβολικού κεφαλαίου παραγωγής λόγου (υπεύθυνος για τα Θεμελιώδη Δικαιώματα(FRO), διεθνείς φορείς για τα ανθρώπινα δικαιώματα, κτλ), ανέλαβαν μέσω παρεμβάσεων, τον συμβολικό αγώνα για τις κυρίαρχες θεωρήσεις.

Είδαμε ότι, ο επίσημος χαρακτήρας όλων αυτών των «ειδικών», συνεπάγεται εκτός από θεσμικές υποχρεώσεις που σχετίζονται με την αξιολόγηση, δυνατότητες και υποχρεώσεις που αφορούν άμεσα τον σχεδιασμό των εκπαιδευτικών πρακτικών. Όπως είδαμε επιβεβαιώνονται οι ισχυρισμοί των υποστηρικτών της θεωρίας της

ασφαλειοποίησης, ότι οι δεσμεύσεις των μελών του πεδίου, των οποίων η νομιμότητα αντλείται από την συσσώρευση ή προώθηση ενός ιδιαίτερου κεφαλαίου (πολιτικό, οικονομικό, ανθρωπιστικό, κοινωνικό, πολιτιστικό κτλ), δεν αφορά μόνο την διατήρηση των τυπικών σχέσεων μεταξύ τους, αλλά και την παραγωγή εργαλείων που αξιοποιούνται από τις διαδικασίες ασφαλειοποίησης.

Σε όλα τα προγράμματα κατάρτισης και των τριών Οργανισμών, αλλά και στο περιεχόμενο των τεχνουργημάτων που εξετάσαμε, επιδιώκεται η γνώση για τους άλλους πολιτισμούς / ομάδες (πρόσφυγες, κυβερνοεγκληματία κτλ), να διακρίνεται από επιστημονική ακρίβεια.

Ωστόσο, όπως στην περίπτωση κυρίως της Cerol και της Frontex, μοιάζει ότι έως και σήμερα [2022], οι περισσότερες κατ' επείγουσες εκπαιδευτικές θεματικές περισσότερο καλύπτονται και λιγότερο κατανοούνται. Εντός αυτού του συνεχούς μεταβαλλόμενου πλαισίου και των πολιτικών- διαδικαστικών / γραφειοκρατικών απαιτήσεων του, η ανάπτυξη καινοτόμων εκπαιδευτικών εφαρμογών φαίνεται να μην μπορεί να ακολουθήσει. Ως αποτέλεσμα, προκύπτει ο σχεδιασμός αυτών των τεχνουργημάτων όσο και αν προτείνουν ότι βασίζονται στη διαπολιτισμική εκπαίδευση, συνεχίζει να διακρίνεται από ένα συμπαγές σύνολο τεχνογνωσίας «how-to» (βλ. Macdonald, "Howtoism", 1954). Αυτό θέτει υπό αμφισβήτηση μερικά από τα πιο θεμελιώδη επιχειρήματα που διατυπώνονται στις επίσημες εκθέσεις τους. Ο «επαγγελματισμός» συνεχίζει να υιοθετείται ως καθοδηγητική αισθητική [τους] και αυτό έγινε εμφανές από τις αναλύσεις των ίδιων των τεχνουργημάτων.

Οι σχεδιαστές προσπαθούν να παρέχουν μια πολύ συγκεκριμένη εμπειρία εστιάζοντας σε συγκεκριμένες διαδικασίες χρησιμοποιώντας μια ποικιλία αναπαραστατικών και επικοινωνιακών στρατηγικών. Οι τεχνικές και τα εκφραστικά μέσα που αξιοποιούν είναι ανάλογα προς το επιδιωκόμενο -από τους ίδιους- ιδεολογικό περιεχόμενο. Ωστόσο, η μόνη αξία των παραπάνω συμπερασμάτων έγκειται στο ότι όπως είδαμε και προαναφέραμε, το πεδίο που κυριολεκτικά κατευθύνει το σχεδιασμό αυτών των συγκεκριμένων εκπαιδευτικών εφαρμογών, δεν συγκροτείται μόνο από δρώντες εμπειρογνώμονες από τον τομέα επιβολής του νόμου, αλλά και ακαδημαϊκών (κοινωνικούς και πολιτικούς επιστήμονες), μελών ΜΚΟ και επίσημων φορέων για τα ζητήματα προάσπισης θεμελιωδών δικαιωμάτων. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας των *extra-ludic* παραγόντων που συνεισφέρουν στις συνθήκες και διαδικασίες παραγωγής αυτών των τεχνουργημάτων, η θέση που αυτές οι «οντότητες» κατέχουν στο πεδίο, καθώς και η ισχύς των δομών που

αντιπροσωπεύουν εντός του, είναι τέτοια, που επιτρέπει, την όποια διαπραγμάτευση -τουλάχιστον- των διαδικασιών κατασκευής νοημάτων στο περιεχόμενο τους. Οι δρώντες των παραπάνω φορέων κατέχουν ισχυρή αυτονομία θέσης στο Πεδίο και επίσης, ισχυρή σχεσιακή αυτονομία καθώς πλησιάζουν στην εσωτερική κυριαρχία του. Με λίγα λόγια, όπως είδαμε από την ανάλυση μας, τα υποκείμενα αυτά που συνικοδομούν το Πεδίο έχουν το πλεονέκτημα της εξουσίας, κατέχουν τη θεσμική γνώση τις απειλές και δεν μπορεί να οριστούν ως «ερασιτέχνες» (βλ. Bigo 2002)

Οι αναπαραστάσεις του αστυνομικού που είδαμε στις μελέτες περίπτωσης, εξακολουθούν να συνιστούν τα δραματουργικά εκείνα εργαλεία τα οποία συμβάλλουν στην αφήγηση μιας «καλής» ιστορίας. Σε κάθε ένα από αυτά τα τεχνουργήματα, η αναπαράσταση του επαγγελματία που επέλεξαν οι σχεδιαστές να τους αντιπροσωπεύσει με ποικίλους τρόπους όπως είδαμε, δεν εμφανίζεται απλά ως ένα ευγενικό και φιλικό πρόσωπο αλλά ως ένα *cultural mogul*²⁵⁰, του γνώστη του πολιτιστικού κεφαλαίου της υποκοουλτούρας που «απειλεί».

Σε όλες τις εφαρμογές, οι αναπαραστάσεις του πρόσφυγα (ή του κυβερνοεγκληματία) συνδέονται με την «ανθρώπινη ιστορία», ως λόγος και ως εκείνο το στοιχείο της αλήθειας που δεν μπορεί ωστόσο να αμφισβητηθεί. Ο ανθρωπιστικός λόγος των εκπαιδευτικών αυτών τεχνουργημάτων συνδέεται με αυτόν περί ασφάλειας αξιοποιώντας τη ρητορική που υιοθετείται από τους φορείς προστασίας ΘΔ, αυτή που αφιερώνεται στις προσωπικές αφηγήσεις και μαρτυρίες. Ωστόσο, το περιεχόμενο τους, νομιμοποιείται, όπως προαναφέραμε, από την ισχυρή σχεσιακή θέση των παραπάνω φορέων και την ευθύνη που φέρουν στο σχεδιασμό των τεχνολογιών και τεχνουργημάτων εκπαίδευσης για τις απειλές.

Το ενδιαφέρον που αναδεικνύεται από τον διαδραστικά παιγνιώδη χαρακτήρα αυτών των τεχνουργημάτων είναι ότι αφήνει εντέχνως να νοηθεί ότι αυτός ο λόγος μπορεί να αμφισβητηθεί. Οι δυνατότητες των τεχνολογιών αυτών παρέχουν πρόσκαιρες ευκαιρίες στον εκπαιδευόμενο να εκφράσει μέσω της συμμετοχής του ποικίλες διαφορετικές περιστάσεις, σε ένα, ωστόσο, προ-διαμορφωμένο περιβάλλον που θα του απαντήσει και θα του υποδείξει άμεσα το «σωστό».

²⁵⁰ Για τον ορισμό του βλ. Mogul: noun (a movie/media/industry mogul) an important person who is very rich or powerful/ an important person who has great wealth or power (skills και experience) στο Cambridge dictionaries online.

https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/mogul?fbclid=IwAR3E6H-QEd_ENUP9BtIzRwpyOmyPKKzhBX5XgbBXrEGyce37U1YPln2bs9o [πρόσβαση 20/1/22)

Οι συνδυασμοί των ποικίλων σημειωτικών οντοτήτων τον οδηγούν μόνο στο να πειθαρχήσει μέσω της *playable* εμπειρίας, σε μια αυστηρά προκαθορισμένη γνώση. Το βασικό συμπέρασμα που προκύπτει, λοιπόν, είναι ότι οι εφαρμογές αυτές βασίζονται σε ένα «παιχνίδι» συγκεκριμένων σχεδιαστικών προθέσεων και μηχανισμών. Αυτό το παιχνίδι εκφράζεται κυρίως μέσω της αξιοποίησης σημειωτικών τρόπων που κυριολεκτικά για λίγα λεπτά καθιστούν εφικτή τη διαλεκτική σχέση μεταξύ των κοινωνικών υποκειμένων και των κυρίαρχων ομάδων, αλλά αμέσως μετά, φροντίζουν να προσανατολίσουν τον εκπαιδευόμενο στην αξιοποίηση κάποιων άλλων, που τελικά θα αποδώσουν στην πληρότητα του το νόημα που θεωρούν οι κυρίαρχοι ικανό να τους αντιπροσωπεύσει.

Οι *playable* αυτές ψηφιακές εμπειρίες δεν συνιστούν απλά μέρος της τεχνικής διακυβέρνησης του κινδύνου, της *security technique* του Huysmans (2004), γενικά των δραστηριοτήτων, δηλαδή, που περιλαμβάνουν την ανάπτυξη των πρακτικών δεξιοτήτων που αναπτύσσονται μέσω της εκπαίδευσης (*training*) και πρακτικής, αλλά διαμορφώνουν μια ανεξάρτητη και ισχυρή *cultural security technique*, μια τεχνική στην *όπου δίνεται έμφαση* στη τεχνοκρατική κατανόηση του πολιτισμικού προφίλ των «Άλλων» που απειλούν, μέσω της ενίσχυσης των δεξιοτήτων των επαγγελματιών να το χειριστούν, προβάλλοντας έναν αλληλέγγυο με κοινωνική ευαισθησία χαρακτήρα. Το τέχνασμα, είναι το ίδιο των παιχνίδι των προθέσεων.

Σε αυτό το παιχνίδι κυριαρχούν διαδικασίες *υπερλεξικοποίησης*, υπερβολικές τεχνικές πειθούς, η δυνατότητα αξιοποίησης προ-κατασκευασμένων σημειωτικών πόρων που αφήνουν να νοηθεί ότι οι παίκτες θα μπορούν να παράγουν μια πρωτότυπη εμπειρία, κειμενικές, κινηματογραφικές (οπτικοακουστικές) ή επιτελεστικές (*performative*) εκφράσεις *υπεροχής* αποκλειστικά αφιερωμένων στην έκφραση του προφίλ και της διαχείρισης του «Αλλού», εντός πάντα ενός πεδίου, που διακρίνεται, κυρίως, από συναρθρώσεις ανθρωπιστικών πρακτικών και πρακτικών για την ασφάλεια με ισότιμους όρους και θέσεις ισχύος.

Τα πολυτροπικά αυτά σημειωτικά συστήματα, των οποίων η υλική βάση αποτελείται από *playable* ιδιότητες και χαρακτηριστικά, συνιστούν προϊόντα των οποίων η αξία έγκειται, επιπλέον, στην ικανοποίηση για κάλυψη *ad-hoc* αιτημάτων για *επείγουσα κατάρτιση* που απαιτούν, τουλάχιστον, ως προς την υλοποίηση των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, ευελιξία και ταχύτητα. Η επιτυχία αυτών των δραστηριοτήτων, όπως είδαμε σε προηγούμενο κεφάλαιο, έχει άμεση σχέση με τον [APIΘΜΟ] των εκπαιδευομένων που ολοκληρώνουν μια εκπαιδευτική

δραστηριότητα. Το σύνολο, ο [ΑΡΙΘΜΟΣ] τους, διασφαλίζει και την ίδια την επιβίωση του κάθε μέλους που συγκροτεί το πεδίο. Ο βαθμός της αναγνωσιμότητας /αναγνωρισιμότητας της επιδιωκόμενης ιδεολογικής φόρτισης του περιεχομένου καθώς και της *ελκυστικότητας* αυτών των τεχνουργημάτων συνιστούν δύο πολύ βασικούς παράγοντες αποτελεσματικότητας του κάθε «επαγγελματία», Οργανισμού και φορέα. Όντας *διασκεδαστικά*, σαφώς και πιο ελκυστικά.

Γιατί η κριτική που έχει τελικά σημασία για όλους τους δρώντες-φορείς που συμβάλλουν στο σχεδιασμό πρακτικών διδακτικής φύσεως αντιμετώπισης «έκτακτων» περιστάσεων, φαίνεται να εξακολουθεί να είναι αυτή που επισημαίνει την αναποτελεσματικότητά τους στους επιχειρησιακούς ρόλους που κατέχουν εντός του πεδίου, στο πλαίσιο αυτής της *κοινής ευρωπαϊκής επιχειρησιακής κουλτούρας*, της οποίας προτεραιότητα, μοιάζει τελικά να είναι, η αντιμετώπιση του ενός και μοναδικού κινδύνου, της πιθανής αστάθειας της Ευρωπαϊκής *πολιτικής*.

Ο χαρακτήρας της ιδεολογικής ατζέντας από την πλευρά των σχεδιαστών τέτοιων τεχνουργημάτων, μοιάζει να μην μπορεί να ακολουθήσει μια προγραμματισμένη διαδρομή. Το κάθε ένα από αυτά τα τεχνουργήματα, συνιστά παρα μόνο μία δυνατότητα ανάμεσα σε άλλες, σε μια διαδρομή μόνο αβέβαιη και ταχύτατη.

Πηγές – Βιβλιογραφία

Πηγές

Επίσημα έγγραφα

Council of the European Union, 6481/21, *Council conclusions on the permanent continuation of the EU Policy Cycle for organised and serious international crime: EMPACT 2022 +*, Brussels, 26 February 2021 στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-6481-2021-INIT/en/pdf>

Η επίσημη μετάφραση αυτού,

Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 6481/21, *Συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με τη μόνιμη συνέχιση του κύκλου πολιτικής της ΕΕ για το οργανωμένο και το σοβαρό διεθνές έγκλημα: EMPACT 2022 +*, Βρυξέλλες, 26 Φεβρουαρίου 2021, στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-6481-2021-INIT/el/pdf>

Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 9921/21, *Όροι εντολής της EMPACT*, Βρυξέλλες, 17 Ιουνίου 2021, στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9921-2021-INIT/el/pdf>

Special Report 22/2020, *Future of EU agencies – Potential for more flexibility and cooperation*, 2020/C 358/06, στο

https://www.eca.europa.eu/Lists/ECADocuments/SR20_22/SR_Future_of_EU_Agencies_EN.pdf

Council of European Union, 8665/21, *Council conclusions setting the EU's priorities for the fight against serious and organised crime for EMPACT 2022 – 2025*, Brussels, 12 May 2021 στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-8665-2021-INIT/en/pdf>

European Commission, *Commission Staff Working Document EMPACT, the flagship EU instrument for cooperation to fight organised and serious international crime*, Brussels, 14.4.2021 SWD (2021) 74 final στο

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52021SC0074&from=EN>

Council of European Union, 5002/1/20 REV 1, *Revision of 2018-2021 EU Policy Cycle: reporting mechanism*, Brussels, 18 February 2020, στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-5002-2020-REV-1/en/pdf>

Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 251/1, 14.11.2019, *Κανονισμός (ΕΕ) αριθ. 2019/1896 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου, της 13ης Νοεμβρίου 2019 για την Ευρωπαϊκή Συνδιοργανωτική και Ακτοφυλακή και για την κατάργηση των κανονισμών (ΕΕ), αριθ. 1052/2013 και (ΕΕ) 2016/1624. Στο*

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/HTML/?uri=CELEX:32019R1896&from=EN>

[Πρόσβαση στις 24 Ιανουαρίου 2021]

Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2018/0330(COD), *Πρόταση: Κανονισμός του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου για την Ευρωπαϊκή Συνοριοφυλακή και Ακτοφυλακή και για την κατάργηση της κοινής δράσης 98/700/ΔΕΥ του Συμβουλίου, του κανονισμού (ΕΕ) αριθ. 1052/2013 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου και του κανονισμού (ΕΕ) 2016/1624 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου*, Βρυξέλλες, 12.9.2018 στο

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/HTML/?uri=CELEX:52018PC0631&from=EN>

Council of European Union, 14108/1/17, *Draft report to the European Parliament and national Parliaments on the proceedings of the Standing Committee on operational cooperation on internal security for the period January 2016 - June 2017*, στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-14108-2017-REV-1/en/pdf>

Council of European Union, 14020/17, *MASP for Organised Property Crime Priority 14020/17* στο <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-14020-2017-INIT/en/pdf>

Council of the European Union, 13231/17, *MASP on Excise Fraud, Brussels, 18 October 2017* στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-13231-2017-INIT/en/pdf>

Council of European Union, 10828/1/17 REV 1, *Timeline for the EU Policy Cycle activities in the second half 2017*, Brussels, 20 September 2017 στο

https://www.eumonitor.nl/9353000/1/j4nvgs5kjg27kof_j9vvik7m1c3gyxp/vkht81cd5ezx/f=/10828_1_17_rev_1.pdf

Council of the European Union, 10544/2/17 REV 2, *EU Policy Cycle Terms of Reference*, Brussels, 5 December 2017 στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-10544-2017-REV-2/en/pdf>

Council of the European Union, 10244/17, *EU Policy Cycle 2018-2021: Guidelines on designing SMART KPI for MASP and OAP*, Brussels, 14 June 2017 στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-10244-2017-INIT/en/pdf>

Council of the European Union, 10242/17, *Templates for the EU Policy Cycle 2018-2021*, Brussels, 15 June 2017 στο <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-10242-2017-INIT/en/pdf>

Council of European Union, 9450/17, *Council conclusions on setting the EU's priorities for the fight against organised and serious international crime between 2018 and 2021 - Council conclusions* (18 May 2017), Brussels, 19 May 2017 στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9450-2017-INIT/en/pdf>

Η επίσημη μετάφραση του,

Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 9450/17, *Συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με τον καθορισμό των προτεραιοτήτων της ΕΕ για την καταπολέμηση του οργανωμένου και σοβαρού διεθνούς εγκλήματος μεταξύ 2018 και 2021 - Συμπεράσματα του Συμβουλίου* (18 Μαΐου 2017), Βρυξέλλες, 19 Μαΐου 2017 στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9450-2017-INIT/el/pdf>

Council of the European Union, 7824/17, *Draft Policy Advisory Document for the years 2018 to 2021*, Brussels, 3 April 2017 στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-7824-2017-INIT/en/pdf>

Council of the European Union, 7704/17, *Council Conclusions on the continuation of the EU Policy Cycle for organised and serious international crime for the period 2018-2021*, Brussels, 28 March 2017 στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-7704-2017-INIT/en/pdf>

και επίσημη μετάφραση του στα ελληνικά

Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 7704/17, *Συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με τη συνέχιση του κύκλου πολιτικής της ΕΕ για το οργανωμένο και το σοβαρό διεθνές έγκλημα για την περίοδο 2018-2021 - Συμπεράσματα του Συμβουλίου (27 Μαρτίου 2017)*, Βρυξέλλες, 28 Μαρτίου 2017 στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-7704-2017-INIT/el/pdf>

Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 251/1, 16.9.2016, *Κανονισμός (ΕΕ) 2016/1624 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου, της 14ης Σεπτεμβρίου 2016, για την Ευρωπαϊκή Συνοριοφυλακή και Ακτοφυλακή και για την τροποποίηση του κανονισμού (ΕΕ) 2016/399 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου και την κατάργηση του κανονισμού (ΕΚ) αριθ. 863/2007 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου και του κανονισμού (ΕΚ) αριθ. 2007/2004 του Συμβουλίου και της απόφασης 2005/267/ΕΚ του Συμβουλίου στο*

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R1624&from=EL>

Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 251/1, 16.9.2016, *Κανονισμός (ΕΕ) 2016/1624 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 14ης Σεπτεμβρίου 2016 για την Ευρωπαϊκή Συνοριοφυλακή και Ακτοφυλακή και για την τροποποίηση του κανονισμού (ΕΕ) 2016/399 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου και την κατάργηση του κανονισμού (ΕΚ) αριθ. 863/2007 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου και του κανονισμού (ΕΚ) αριθ. 2007/2004 του Συμβουλίου και της απόφασης 2005/267/ΕΚ του Συμβουλίου. Στο*

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R1624&from=lv>

Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 135/53, 24.5.2016, *Κανονισμός (ΕΕ) 2016/794 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 11ης Μαΐου 2016 για τον Οργανισμό της Ευρωπαϊκής Ένωσης για τη Συνεργασία στον Τομέα της Επιβολής του Νόμου (Ευρωπόλ) και την αντικατάσταση και κατάργηση των αποφάσεων του Συμβουλίου 2009/371/ΑΕΥ, 2009/934/ΑΕΥ, 2009/935/ΑΕΥ, 2009/936/ΑΕΥ και 2009/968/ΑΕΥ στο*

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R0794&from=EN>

Council of the European Union, 14913/15, *Serious and Organised Crime Threat Assessment 2017 - Revised methodology*, Brussels, 11 December 2015 στο

<https://www.statewatch.org/media/documents/news/2015/dec/eu-council-socta-2017-methodology-14913-15.pdf> [Πρόσβαση 20 Σεπτεμβρίου 2021]

Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 319/1, 4.12.2015, *Κανονισμός (ΕΕ) του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 25ης Νοεμβρίου 2015 σχετικά με τον Οργανισμό της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την Κατάρτιση στον Τομέα της Επιβολής του Νόμου (ΕΑΑ) και για την αντικατάσταση και κατάργηση της απόφασης 2005/681/ΔΕΥ του Συμβουλίου στο*

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/el/TXT/?uri=CELEX%3A32015R2219>

Ευρωπαϊκή Επιτροπή, COM(2015) 185 final, 28.4.2015, *Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και την Επιτροπή των περιφερειών, Το ευρωπαϊκό θεματολόγιο για την ασφάλεια. Στο*

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:52015DC0185&from=GA>

EU Agencies' Answers to the Questionnaire of the European Parliament Budget Control Committee Related to the Discharge, 2015 στο

<https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/113161/2015%20Discharge%20-%20EU%20Agencies%20-%20Questionnaire%20CONT%20Committee%20.pdf>

Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, L 163/5, 29.5.2014, *Κανονισμός (ΕΕ) 543/2014 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου της 15ης Μαΐου 2014 που τροποποιεί την απόφαση 2005/681/ΔΕΥ του Συμβουλίου για την ίδρυση της Ευρωπαϊκής Αστυνομικής Ακαδημίας. (ΕΑΑ) στο*

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32014R0543&from=EL>

Council of the European Union, 12095/13, *Council conclusions on setting the EU's priorities for the fight against serious and organised crime between 2014 and 2017*, Brussels, 26 July 2013 στο <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-12095-2013-INIT/en/pdf>

Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 6225/13, *Στρατηγική της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο - Για έναν ανοικτό, ασφαλή και προστατευμένο κυβερνοχώρο*, Βρυξέλλες, 8 Φεβρουαρίου 2013 (12.02) στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-6225-2013-INIT/el/pdf>

EU Commission, COM/2013/0869 final, 4.12.2013, *Communication from the Commission to the European Parliament and the council on the work of the Task Force Mediterranean. Στο* <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52013DC0869&from=en>

EU Commission, COM(2013) 172 final, 27.3.2013, *Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions Establishing a Law Enforcement Training Scheme. Στο*

<https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2013:0172:FIN:EN:PDF>

Ευρωπαϊκή Επιτροπή & ΥΕ, JOIN(2013)01 final, 7.2.2013, *Κοινή Ανακοίνωση προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και Κοινωνική Επιτροπή και την*

Επιτροπή των Περιφερειών, Στρατηγική της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο, Για έναν ανοικτό, ασφαλή και προστατευμένο κυβερνοχώρο, Βρυξέλλες, 7.2.2013 στο

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:52013JC0001&from=EN>

[Πρόσβαση 19 Δεκεμβρίου 2021]

Ευρωπαϊκή Επιτροπή, COM(2013) 869 final, 4.12.2013, Ανακοίνωση της Επιτροπής προς το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και το Συμβούλιο σχετικά με τις εργασίες της Ειδικής ομάδας «Μεσόγειος» στο

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:52013DC0869&from=en>

Council of the European Union, 12159/12, *Serious and Organised Crime Threat Assessment (SOCTA) – Methodology*, Brussels, 4 July 2012. Public version, στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-12159-2012-INIT/en/pdf>

Council of European Union, 9650/12, *EU Action on Migratory Pressures - A Strategic Response*, Brussels, 10 May 2012 στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9650-2012-INIT/en/pdf>

Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 7308/12, ανακοινωθέν Τύπου, 3151_η σύνοδος του Συμβουλίου Δικαιοσύνης και Εσωτερικών Υποθέσεων, Βρυξέλλες, 8 Μαρτίου 2012 στο

https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/el/PRES_12_94

Council of European Union, 15790/1/11, *Joint Investigation Teams Manual*, Brussels, 4 November 2011, στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-15790-2011-REV-1/en/pdf>

Council of the European Union, 11050/11, *Draft Council conclusions on setting the EU's priorities for the fight against organised crime between 2011 and 2013*, Brussels, 6 June 2011 στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-11050-2011-INIT/en/pdf>

Η επίσημη μετάφραση αυτού,

Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 11050/11, Σχέδιο συμπερασμάτων του Συμβουλίου για τον καθορισμό προτεραιοτήτων της ΕΕ για την καταπολέμηση του οργανωμένου εγκλήματος μεταξύ 2011 και 2013, Βρυξέλλες, 6 Ιουνίου 2011 (07.06) στο

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-11050-2011-INIT/el/pdf>

Επίσημη Εφημερίδα της ΕΕ, L 304/1, 22.11.2011, Κανονισμός (ΕΕ) αριθ. 1168/2011 του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου και του Συμβουλίου, της 25ης Οκτωβρίου 2011, για την τροποποίηση του κανονισμού (ΕΚ) αριθ. 2007/2004 του Συμβουλίου σχετικά με τη σύσταση ευρωπαϊκού οργανισμού για τη διαχείριση της επιχειρησιακής συνεργασίας στα εξωτερικά σύνορα των κρατών μελών της Ευρωπαϊκής Ένωσης στο

<https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2011:304:0001:0017:EL:PDF>

[Πρόσβαση στις 24 Μαΐου 2016]

Επίσημη. Εφημερίδα ΕΕ, C 376/74, 22.12.2011, *Γνωμοδότηση της Ευρωπαϊκής Οικονομικής και Κοινωνικής Επιτροπής με θέμα: Ανακοίνωση της Επιτροπής — Στρατηγική για την αποτελεσματική εφαρμογή του Χάρτη των Θεμελιωδών Δικαιωμάτων από την Ευρωπαϊκή Ένωση COM(2010) 573 τελικό (2011/C 376/14) στο*

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=OJ:C:2011:376:FULL&from=DE>

Ευρωπαϊκή Επιτροπή, COM(2011) 561 τελικό, 16.9.2011, *Ανακοίνωση της Επιτροπής στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο, το Συμβούλιο, την Ευρωπαϊκή Οικονομική και κοινωνική Επιτροπή και την επιτροπή των περιφερειών- Διακυβέρνηση του Σένγκεν- ενίσχυση του χώρου χωρίς ελέγχους στα εσωτερικά σύνορα. Στο*

<https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2011:0561:FIN:EL:PDF>

Council of the European Union, 15358/10, *Draft Council Conclusions on the creation and implementation of a EU policy cycle for organised and serious international crime, Brussels, 25 October 2010 στο*

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-15358-2010-INIT/en/pdf>

και επίσημη μετάφραση του στα ελληνικά

Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 15358/10, *Σχέδιο συμπερασμάτων του Συμβουλίου σχετικά με τη δημιουργία και την εφαρμογή κύκλου πολιτικής της ΕΕ για το οργανωμένο και το σοβαρό διεθνές έγκλημα, Βρυξέλλες, 25 Οκτωβρίου 2010 (26.10) στο*

<https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-15358-2010-INIT/el/pdf>

Council of the European Union (2010/131/EU), *Decision on setting up the Standing Committee on operational cooperation on internal security, 25 February 2010, στο*

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32010D0131&from=EN>

Official Journal of the EE, L 121/37, 15.5.2009, *Council Decision of 6 April 2009 establishing the European Police Office (Europol), (2009/371/JHA) στο*

<https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2009:121:0037:0066:en:PDF>

Συμβούλιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, *Απόφαση πλαίσιο 2008/841/ΔΕΥ της 24^{ης} Οκτώβριου 2008 για την καταπολέμηση του οργανωμένου εγκλήματος, Πράξεις εγκριθείσες δυνάμει της συνθήκης ΕΕ.*

Επίσημη μετάφραση στο

<https://op.europa.eu/el/publication-detail/-/publication/4fe81fa6-0324-4fc4-bfe8-ae6bcf2b722c/language-el>

Επίσημη Εφημερίδα της ΕΕ, L 256/63, 1.10.2005, *Απόφαση 2005/681/ΔΕΥ του Συμβουλίου, της 20ής Σεπτεμβρίου 2005, για την ίδρυση της Ευρωπαϊκής Αστυνομικής Ακαδημίας (ΕΑΑ) και την κατάργηση της απόφασης 2000/820/ΔΕΥ. Στο*

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32005D0681&from=EL>

Επίσημη Εφημερίδα της ΕΕ, L 251/20, 27.7.2014, *Απόφαση 2004/567/ΔΕΥ του Συμβουλίου της 26ης Ιουλίου 2004, για τροποποίηση της απόφασης 2000/820/ΔΕΥ για την ίδρυση της Ευρωπαϊκής Αστυνομικής Ακαδημίας (ΕΑΑ) στο*

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32004D0567&from=EL>

Επίσημη Εφημερίδα των ΕΚ, L 336, 30.12.2000, Απόφαση 2000/820/ΔΕΥ του Συμβούλιου της 22ας Δεκεμβρίου 2000, για την ίδρυση της Ευρωπαϊκής Αστυνομικής Ακαδημίας (ΕΑΑ) στο

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=OJ:L:2000:336:FULL&from=EL>

ENAA (2020). *3rd EU Handbook on the administrative approach in the European Union*. Brussels: ENAA. Στο

https://administrativeapproach.eu/sites/default/files/publication/files/2005_Third%20Handbook%20EU_EL_LR.pdf

CEPOL

CEPOL, *Single Programming Document Years 2020-2022*, στο

<https://www.cepol.europa.eu/sites/default/files/33-2020-MB-Annex.pdf>

Decision 31/2007/GB of the Governing Board of the European Police College establishing the revised Q13 Adopted by the Governing Board on 28 November 2007 στο

https://www.cepol.europa.eu/sites/default/files/website/About_CEPOL/Governing_Board/Governing_Board_Decisions/2007/2007_31.pdf

[Πρόσβαση 12 Ιανουαρίου 2021]

FRONTEx

Frontex, *Management Board Decision 6/2021* of 20 January 2021 στο

https://frontex.europa.eu/assets/Key_Documents/MB_Decision/2021/MB_Decision_6_2021_adopting_special_rules_to_guarantee_the_independence_of_the_FRO_and_his_or_her_staff.pdf

[Πρόσβαση 22 Ιανουαρίου 2022]

Frontex, *Management Board Decision 34/2021* of 16 June 2021 στο

https://frontex.europa.eu/assets/Key_Documents/MB_Decision/2021/MB_Decision_34_2021_on_adopting_the_Annual_Activity_Report_2020_and_its_assessment.pdf [Πρόσβαση 22

Ιανουαρίου 2022]

Course manual for Frontex Fundamentals Rights Trainers, Frontex HQ, Warsaw, June 2018. Στο

<https://www.scribd.com/document/421987991/Course-manual-for-fundamental-rights-trainers-v2-pdf> [Πρόσβαση 12 Ιανουαρίου 2021]

Frontex *Consolidated annual activity reports* από: *Public Access to Documents Registry*. (n.d.-b).

Retrieved October 20, 2021, from

<https://frontex.europa.eu/accountability/public-access-to-documents/public-access-to-documents-registry/?category=consolidated-annual-activity-report> [Πρόσβαση 22 Ιανουαρίου 2022]

Frontex *General Reports* είναι από: *Public Access to Documents Registry*. (n.d.). Retrieved October 20, 2021, from

<https://frontex.europa.eu/accountability/public-access-to-documents/public-access-to-documents-registry/?category=consolidated-annual-activity-report> [Πρόσβαση 22 Ιανουαρίου 2022]

Frontex ` *Annual Activity Report 2013*, στο

https://www.europarl.europa.eu/cmsdata/59177/att_20140818ATT87670-6654011261055466919.pdf [Πρόσβαση 12 Ιανουαρίου 2021]

Frontex *Programming Document 2018 – 2020* στο

<https://www.statewatch.org/media/documents/news/2019/feb/frontex-programming-document-2018-20.pdf> [Πρόσβαση 12 Ιανουαρίου 2021]

Frontex, *Fundamental Rights Training for Border Guards*. 2013 (n.d.). Retrieved October 20, 2021, from

<https://frontex.europa.eu/documents-and-publications/fundamental-rights-training-for-border-guards-hQu2iq> [Πρόσβαση 12 Ιανουαρίου 2021]

EUROPOL

Europol, *European Union serious and organised crime threat assessment (SOCTA) 2021: a corrupting influence : the infiltration and undermining of Europe's economy and society by organised crime*, Publications Office of the European Union, 2021, στο

<https://data.europa.eu/doi/10.2813/346806> [Πρόσβαση 22 Ιανουαρίου 2022]

Europol Cybercrime Center, *Secure Platform for Accredited Cybercrime Experts Flyer*, (2019) στο

https://www.europol.europa.eu/cms/sites/default/files/documents/space_flyer-2019.pdf [Πρόσβαση 22 Ιανουαρίου 2022]

Europol (2017), *EU Serious and Organised Crime Threat Assessment (SOCTA)* στο

doi:10.2813/78839 [Πρόσβαση 22 Ιανουαρίου 2022]

Europol Platform for Experts (EPE) Leaflet (2016) στο

<https://www.europol.europa.eu/publications-events/publications/europol-platform-for-experts-epe-leaflet> [Πρόσβαση 22 Ιανουαρίου 2022]

Europol (2013) *EU Serious Organised Crime Threat Assessment (SOCTA)*. The Hague: Europol.

doi:10.2813/10210 [Πρόσβαση 22 Ιανουαρίου 2022]

Europol (2009) *Organised Crime Threat Assessment (OCTA)*. The Hague: Europol. Στο

https://www.europol.europa.eu/sites/default/files/documents/octa2009_0.pdf

Europol, *2004 European Union Organised Crime Report, Open Version, December 2014*,

https://www.europol.europa.eu/sites/default/files/publications/en_euorganisedcrimesitrep2004.pdf [Πρόσβαση 23 Δεκεμβρίου 2019]

Europol-INTERPOL Cybercrime Conference 2019 – Presentations/ DAY 2 - 10 October 2019/ Block 3: FINANCIAL ASPECTS OF CYBERCRIME / Cryptocurrencies trends, challenges and investigations, Launch of CryptoPol – The first serious game for law enforcement investigators,

Speaker: Prof Babak AKHGAR, Director, Centre of Excellence in Terrorism, Resilience, Intelligence and Organized Crime Research (CENTRIC) Jonathan SAUNDERS, Developer, Centre of Excellence in Terrorism, Resilience, Intelligence and Organized Crime Research (CENTRIC) στο

<https://epe.europol.europa.eu/documents/235284/7990443/Block+3+-+Cryptocurrencies+-+Europol+introduction+%2B%20CryptoPol+launch.pdf/944531c6-7818-4c67-ad82-b5a471ab543b>,

Σημείωση:

Τα βασικά έγγραφα για τον προσδιορισμό των αναγκών και των κενών στην κατάρτιση του πεδίου επιβολής του νόμου είναι μεταξύ άλλων :

- τα έγγραφα της Στρατηγικής Εσωτερικής ασφάλειας ης ΕΕ (EU Internal Security Strategy)
- οι ανακοινώσεις της Επιτροπής σχετικά με την ευρωπαϊκή ατζέντα για την ασφάλεια και τη μετανάστευση- Commission Communications on the European Agendas on Security and Migration
- τα έγγραφα της Παγκόσμιας Κοινή Εξωτερική Πολιτική και Πολιτική Ασφάλειας - the EU Global Strategy for the Common Foreign and Security Policy,
- η Αξιολόγηση Απειλής Εγκλήματος (SOCTA και IOCTA της Europol - Europol' s Serious and Organised
- Crime Threat Assessment
- Η Αξιολόγηση Στρατηγικών Αναγκών Εκπαίδευσης της ΕΕ της CEPOL (EU Strategic Training Needs Assessment 2018- 2021 (EU-STNA) by CEPOL)
https://www.cepola.europa.eu/sites/default/files/CEPOL_EU_STNA_REPORT.pdf
- the EU Policy Cycle
- Frontex Risk Analysis
- the European Union Counterterrorism Strategy²⁵¹
- the Cybersecurity Strategy²⁵²

²⁵¹ Βλ. Council of the European Union, 14469/4/05 REV 4, Brussels, 30 November 2005

²⁵² Βλ. Joint Communication to the European parliament, The Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions 'Cybersecurity Strategy of the European Union: An Open, safe and Secure Cyberspace', JOIN/2013/01 final, Brussels, 7.2.2013

Βιβλιογραφία

Ξενόγλωσση

- Aarseth E. J. (1997). *Cybertext : perspectives on ergodic literature*. Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2001). Computer game studies, Year One. *Game Studies*, 1(1)
- Aarseth, E. (2001β). Game Studies: What is it Good For?
- Aarseth, E. (2001γ). Virtual worlds, real knowledge: towards a hermeneutics of virtuality. *European Review*, 9(02), 227–232. <https://doi.org/10.1017/S1062798701000205>
- Aarseth, E. (2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis.
- Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games - FDG '12. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
- Aarseth, E. J. (2014). Ontology. In M. J. P. Wolf, & B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 484-492). Routledge.
- Aarseth, E., Calleja, G. (2015). The Word Game: The ontology of an indefinable object.
- Abrams, S. S., Rowsell, J., & Merchant, G. (2017). Virtual Convergence: Exploring culture and meaning in landscapes. *Teachers College Record*, 119(12).
- Achugar, M. (2007). Between remembering and forgetting: Uruguayan military discourse about human rights (1976-2004). *Discourse & Society*, 18(5), 521–547. <https://doi.org/10.1177/0957926507079632>
- Adami, E. (2015). What's in a click? A social semiotic framework for the multimodal analysis of website interactivity. *Visual Communication*, 14(2), 133–153. <https://doi.org/10.1177/1470357214565583>
- Adams, E. (2004, July 9). The Designer's Notebook: Postmodernism and the 3 Types of Immersion. *Game Developer*. Retrieved September 17, 2022, from <https://www.gamedeveloper.com/design/the-designer-s-notebook-postmodernism-and-the-3-types-of-immersion>
- Adler, P. A., & Adler, P. (1994). Observational techniques. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 377–392). Sage Publications, Inc.
- Agamben, G. (2004). The open: Man and animal (K. Attell, Trans.). Stanford, California: Stanford University Press.

- Agamben, G. (2020). What Is an Apparatus? In “*What Is an Apparatus?*” and Other Essays. <https://doi.org/10.1515/9781503600041-002>
- Agamben, G. (2020). II. 4. THE KINGDOM AND THE GLORY: For a Theological Genealogy of Economy and Government. In *The Omnibus Homo Sacer*. <https://doi.org/10.1515/9781503603158-005>
- Albert, M. (1998). Secruity as boundary function: changing identities and “securitization” in world politics. *International Journal of Peace Studies*, 3(1).
- Andersen, R. S., & Möller, F. (2013). Engaging the limits of visibility: Photography, security and surveillance. *Security Dialogue*, 44(3), 203–221. <https://doi.org/10.1177/0967010613484955>
- Andersen R. S., and Vuori J. A. (2018) Visual Security Studies: Sights and Spectacles of Insecurity and War, London:Routledge.
- Andersen, R.S, Vuori, J. A. & Mutlu, C. E. (2014). Visuality. In C. Aradau, J. Huysmans, A. Neal, & N. Voelkner (Eds.), *Critical Security Methods: New Frameworks for Analysis* (pp. 85-117). (The new international relations). Routledge.
- Andersen, R. S., Vuori, J. A., & Guillaume, X. (2015). Chromatology of security: Introducing colours to visual security studies. *Security Dialogue*, 46(5). <https://doi.org/10.1177/0967010615585106>
- Antunes, Luis Rocha. 2016. The Multisensory Film Experience: A Cognitive Model of Experiential Film Aesthetics. Chicago: Intellect.
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6–23. <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>
- Aradau, C. (2001). Beyond Good and Evil: Ethics and Securitization/Desecuritization Techniques. *Rubikon E-Journal*.
- Aradau, C. (2004). The perverse politics of four-letter words: Risk and pity in the securitisation of human trafficking. *Millennium: Journal of International Studies*, 33(2). <https://doi.org/10.1177/03058298040330020101>
- Aradau, C. (2008). Rethinking trafficking in women: Politics out of security. In *Rethinking Trafficking in Women: Politics out of Security*. <https://doi.org/10.1057/9780230584228>
- Aradau, C. (2004β). Security and the democratic scene: Desecuritization and emancipation. *Journal of International Relations and Development*, 7(4). <https://doi.org/10.1057/palgrave.jird.1800030>
- Aradau, C., & Huysmans, J. (2014α). Critical methods in International Relations: The politics of techniques, devices and acts1. *European Journal of International Relations*, 20(3), 596–619. <https://doi.org/10.1177/1354066112474479>
- Aradau, C., Huysmans, J., Neal, A., & Voelkner, N. (2014β). Critical security methods: New frameworks for analysis. In *Critical Security Methods: New Frameworks for Analysis*. <https://doi.org/10.4324/9781315881549>

- Aktinson, P., & Hammersley, M. (1998). Ethnography and participant observation. *Strategies of Qualitative Inquiry*. Thousand Oaks: Sage, 248-261.
- Argyle, M. (1969). Social Interaction. Methuen, London.
- Argyle, M., & Ingham, R., & ALKEMA, F., & McCALLIN, M. (1973). The Different Functions of Gaze. *Semiotica*. 7. 19-32. 10.1515/semi.1973.7.1.19.
- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. Oxford: Clarendon Press.
- Austin, J. (1970). Philosophical papers. Oxford: Oxford University Press.
- Banks, A. J. (2006). Race, rhetoric, and technology: Searching for higher ground. Mahwah, NJ and Urbana, IL: Lawrence Erlbaum Associates and National Council of Teachers of English.
- Baldry, A, Thibault, P (2006) Multimodal Transcription and Text Analysis. London: Equinox
- Balzacq, T. (2005). The three faces of securitization: Political agency, audience and context. *European Journal of International Relations*, 11(2). <https://doi.org/10.1177/1354066105052960>
- Balzacq, T. (2008). The policy tools of securitization: Information exchange, EU foreign and interior policies. *Journal of Common Market Studies*, 46(1), 75–100. <https://doi.org/10.1111/j.1468-5965.2007.00768.x>
- Balzacq, T. (2009). Constructivism and securitization studies. In *The Routledge Handbook of Security Studies*. <https://doi.org/10.4324/9780203866764.ch5>
- Balzacq, T. (2010). Enquiries into methods: A new framework for securitization analysis. In *Securitization Theory: How Security Problems Emerge and Dissolve*. <https://doi.org/10.4324/9780203868508>
- Balzacq, T. (Ed.). (2011α). *Securitization Theory: How Security Problems Emerge and Dissolve* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203868508>
- Balzacq, T. (Ed.). (2011β). A theory of securitization: Origins, core assumptions, and variants. In *Securitization Theory: How Security Problems Emerge and Dissolve*. <https://doi.org/10.4324/9780203868508>
- Balzacq, T. (2014). The significance of triangulation to critical security studies. *Critical Studies on Security*, 2(3). <https://doi.org/10.1080/21624887.2014.982410>
- Balzacq, T. (Ed.). (2014). *Contesting Security: Strategies and Logics* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203079850>
- Balzacq, T. (2015). The ‘Essence’ of securitization: Theory, ideal type, and a sociological science of security. In *International Relations* (Vol. 29, Issue 1). <https://doi.org/10.1177/0047117814526606b>
- Balzacq, T. (2018). Théories de la sécuritisation, 1989-2018. *Études Internationales*, 49(1). <https://doi.org/10.7202/1050542ar>

- Balzacq, T. (2019). Securitization theory: Past, present, and future. *Polity*, 51(2). <https://doi.org/10.1086/701884>
- Balzacq, T., Basaran, T., Bigo, D., Guittet, E.-P., & Olsson, C. (2010). Security Practices. *Oxford Research Encyclopedia of International Studies*, 1–16. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190846626.013.475>
- Balzacq, T., & Carrera, S. (2013). Security versus freedom?: A challenge for Europe's future. In *Security Versus Freedom?: A Challenge for Europe's Future*.
- Balzacq, T., & Cavelty, M. D. (2016). A theory of actor-network for cyber-security. *European Journal of International Security*, 1(2). <https://doi.org/10.1017/eis.2016.8>
- Balzacq, T., & Guzzini, S. (2015). Introduction: 'what kind of theory – If any – Is securitization?' In *International Relations* (Vol. 29, Issue 1, pp. 97–102). <https://doi.org/10.1177/0047117814526606a>
- Balzacq, T., & Léonard, S. (2013). Information-sharing and the EU Counter-terrorism Policy: A 'Securitisation Tool' Approach. In *European Security, Terrorism and Intelligence*. https://doi.org/10.1057/9781137314734_6
- Balzacq, T., Léonard, S., & Ruzicka, J. (2016). 'Securitization' revisited: theory and cases. *International Relations*, 30(4), 494–531. <https://doi.org/10.1177/0047117815596590>
- Basaran, T. (2008). Security, law, borders: Spaces of exclusion. *International Political Sociology*, 2(4), 339–354. <https://doi.org/10.1111/j.1749-5687.2008.00055.x>
- Bateman J. A. (2008). *Multimodality and genre : a foundation for the systematic analysis of multimodal documents*. Palgrave Macmillan.
- Bateman, J. A. (2011), The Decomposability of Semiotic Modes, in K. L. O'Halloran and B. A. Smith, eds, 'Multimodal Studies: Multiple Approaches and Domains', Routledge Studies in Multimodality, Routledge, London, pp. 17–38.
- Bateman, John. (2013). Multimodal analysis of film within the gem framework. *Ilha do Desterro A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies*. 10.5007/2175-8026.2013n64p49.
- Bateman, J. A. (2014). *Text and image: A critical introduction to the visual-verbal divide*.
- Bateman, J. A. (2014β), Genre in the age of multimodality: some conceptual refinements for practical analysis, in P. Evangelisti-Allori, V. K. Bhatia & J. A. Bateman, eds, 'Evolution in Genre: Emergence, Variation, Multimodality', Peter Lang, Frankfurt am Main, pp. 237–269
- Bateman, J. A. (2016). Methodological and theoretical issues for the empirical investigation of multimodality. In N.-M. Klug & H. Stöckl (Eds.), *Handbuch Sprache im multimodalen Kontext* (Handbooks of linguistics and communication Science (HSK) 7) (pp. 36–74). Berlin: de Gruyter Mouton.
- Bateman, John A. (2016β). Intermediality in film: a blending-based perspective. In John A. Bateman and Janina Wildfeuer (eds.), *Film Text Analysis*, London: Routledge.

- Bateman, J. A., Tseng, C., Seizov, O., Jacobs, A., L'udtke, A., M'uller, M. G. and Herzog, O. (2016), 'Towards next generation visual archives: image, film and discourse', *Visual Studies* 31(2), 131–154.
- Bateman, J. A. (2017). Triangulating transmediality: A multimodal semiotic framework relating media, modes and genres. *Discourse, Context & Media*, 20(Supplement C)
- Bateman, J. A., (2019 α) Multimodality and Materiality: The Interplay of Textuality and Textuality in the Aesthetics of Film. *Poetics Today* 1 June 2019; 40 (2): 235–268
- Bateman, J. A., (2019 β) Towards critical multimodal discourse analysis: a response to Ledin and Machin, *Critical Discourse Studies*, 16:5, 531-539
- Bateman, J. (2021). Multisemiotic artifacts between modes and media. *Revista signos*. 54. 842-866. 10.4067/S0718-09342021000300842.
- Bateman, J. a., & Schmidt, K.-h. (2012). *Multimodal Film Analysis: How Films Mean*, routledge Studies in Multimodality. london: routledge.
- Bateman, J.A., & Schmidt-Borcherding, F. (2018). The Communicative Effectiveness of Education Videos: Towards an Empirically-Motivated Multimodal Account. *Multimodal Technol. Interact.*, 2, 59.
- Bateman, J. A., & Wildfeuer, J. (2014 α). A multimodal discourse theory of visual narrative. *Journal of Pragmatics*, 74, 180–208. doi: 10.1016/j.pragma.2014.10.001
- Bateman, J. A. and Wildfeuer, J. (2014 β), 'Defining units of analysis for the systematic analysis of comics: A discourse-based approach', *Studies in Comics* 5(2), 373–403
- Bateman, J. A., Thiele, L., & Akin, H. (2021, April). "Explanation videos unravelled: Breaking the waves." *Journal of Pragmatics*, 175, 112–128. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2020.12.009>
- Bateman, J. A., Wildfeuer, J., & Hiippala, T. (2017). *Multimodality: Foundations, Research and Analysis – A Problem-Oriented Introduction*. De Gruyter Mouton.
- Bateman, J., Wildfeuer, J., & Hiippala, T. (2020). Book Review: A question of definitions: foundations for multimodality: A response to Charles Forceville's review. *Visual Communication*, 19(2), 317–320.
- Bateman, P. J., Gray, P. H., & Butler, B. S. (2011). Research Note: The Impact of Community Commitment on Participation in Online Communities. *Information Systems Research*, 22(4), 841–854. <http://www.jstor.org/stable/23207666>
- Bateman, John & Hiippala, Tuomo. (2020). Statistics for Multimodality: why, when, how – an invitation. 10.31235/osf.io/7j3np.
- Bateman, J. A., Veloso, F. O., & Lau, Y. L. (2021 α). On the track of visual style: a diachronic study of page composition in comics and its functional motivation. *Visual Communication*, 20(2), 209–247. <https://doi.org/10.1177/1470357219839101>

- Bateman, J. A. & Hiippala, T. (2021β). From Data to Patterns: On the Role of Models in Empirical Multimodality Research. 10.1515/9783110725001-003.
- Barnett, M. (2014). The humanitarian act: how humanitarian? *International Social Science Journal*, 65(215–216), 13–24. <https://doi.org/10.1111/issj.12072>
- Barnett, M. N. (2013). Humanitarian governance. *Annual Review of Political Science*, 16(1), 379–398. <https://doi.org/10.1146/annurev-polisci-012512-083711>
- Bartle, R (2009) 'Understanding the Limits of Theory.' In: Bateman, C, (ed.) Beyond Game Design: Nine Steps to Creating Better Videogames. Delmar.
- Barton, D., Hamilton, M., & Ivanic, R. (Eds.). (2000). Situated literacies: Theorising reading and writing in context. London: Routledge
- Bass, A. (2020). ‘Signature Event Context’: Margins of Philosophy (Derrida 1982 [First Published 1972]). In *Jacques Derrida* (pp. 105-134). Routledge.
- Baudrillard, J. (1991). The Gulf War Did Not Take Place.
- Beck, U. (1992). Risk Society: Towards a New Modernity, Published in association with Theory, Culture & Society. In *London, {UK}: {Sage}.. {Beck}, {U}. (2006). {Living} in the world risk society. {Economy} and {Society}* (Vol. 35, Issue 3).
- Beck, U. (2009). World Risk Society. In *A Companion to the Philosophy of Technology*. <https://doi.org/10.1002/9781444310795.ch88>
- Beck, U., & Ritter, M. (1995). Ecological enlightenment: Essays on the politics of the risk society. *Lavoisier.Fr*.
- Bell, Alice, A. Ensslin & H. K. Rustand. 2014. From Theorizing to Analyzing Digital Fiction. In A. Bell, A. Ensslin & H. K. Rustand (eds.), *Analyzing Digital Fiction*, 3–20. New York and London: Routledge.”
- Bello, V. (2017). International migration and international security: Why prejudice is a global security threat. In *International Migration and International Security: Why Prejudice is a Global Security Threat*. <https://doi.org/10.4324/9781315537634>
- Bendrath, R., Eriksson, J., & Giacomello, G. (2007). From “cyberterrorism” to “cyberwar”, back and forth How the United States securitized cyberspace. In *International Relations and Security in the Digital Age*. <https://doi.org/10.4324/9780203964736>
- Bergonse, R. (2017). Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach. *The Computer Games Journal*, 6(4), 239–255. <https://doi.org/10.1007/s40869-017-0045-4>
- Bernstein, B. (2000). Pedagogy, Symbolic Control and Identity: Theory, Research, Critique (Revised Edition). Oxford: Rowman & Littlefield.
- Bigo, D. (1994). The European Internal Security Field: Stakes and Rivalries in a Newly Developing Area of Police Intervention. In *Policing across National Boundaries*.

- Bigo, D. (2001). Security (s) : Internal and External, the Möbius ribbon. In *Identities, borders, orders: rethinking international relations theory*.
- Bigo, D. (2002). Security and immigration: Toward a critique of the governmentality of unease. In *Alternatives* (Vol. 27, Issue SUPPL. 1). <https://doi.org/10.1177/03043754020270s105>
- Bigo, D. (2005). La mondialisation de l'(in)sécurité?: Réflexions sur le champ des professionnels de la gestion des inquiétudes et analytique de la transnationalisation des processus d'(in)sécurisation. *Cultures & Conflits*, 58(2). <https://doi.org/10.4000/conflits.1813>
- Bigo, D. (2006). When two become one: Internal and external securitisations in Europe. In *International Relations Theory and the Politics of European Integration: Power, Security and Community*. <https://doi.org/10.4324/9780203187807-8>
- Bigo, D. (2007). Detention of Foreigners, States of Exception, and the Social Practices of Control of the Banopticon. In *Borderscapes: Hidden Geographies and Politics at Territory's Edge*.
- Bigo, D. (2016). International political sociology: Rethinking the international through dynamics of power. In *International Political Sociology: Transversal Lines*. <https://doi.org/10.4324/9781315693293>
- Bigo, D. (2017). Frontier controls in the european union: Who is in control? In *Controlling Frontiers: Free Movement Into and Within Europe*. <https://doi.org/10.4324/9781315259321-2>
- Bigo, D., & Guild, E. (2017a). Introduction: Policing in the name of freedom. In *Controlling Frontiers: Free Movement Into and Within Europe*.
- Bigo, D., & Guild, E. (2017b). Policing at a distance: Schengen visa policies. In *Controlling Frontiers: Free Movement Into and Within Europe*. <https://doi.org/10.4324/9781315259321-8>
- Bigo, D., & McCluskey, E. (2018). What Is a PARIS approach to (in)securitization? Political anthropological research for international sociology. In *The Oxford Handbook of International Security*. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780198777854.013.9>
- Bigo, D., & Tsoukala, A. (2008). Terror insecurity and liberty: Illiberal practices of liberal regimes after 9/11. In *Terror Insecurity and Liberty: Illiberal Practices of Liberal Regimes After 9/11*. <https://doi.org/10.4324/9780203926765>
- Bitzer, L. (1968). *The Rhetorical Situation*. *Philosophy & Rhetoric*, 1(1), 1-14. [http://www.arts.uwaterloo.ca/~raha/309CWeb/Bitzer\(1968\).pdf](http://www.arts.uwaterloo.ca/~raha/309CWeb/Bitzer(1968).pdf)
- Bjerke, M.B., & Renger, R. (2017). Being smart about writing SMART objectives. *Evaluation and program planning*, 61, 125-127 .
- Blommaert, J. (2001, March). Context is/as Critique. *Critique of Anthropology*, 21(1), 13-32. <https://doi.org/10.1177/0308275x0102100102>
- Blommaert, J. (2005). *Discourse: A Critical Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press. <http://dx.doi.org/10.1017/CBO9780511610295>

- Blommaert, J. (2010). The sociolinguistics of globalization. In *The Sociolinguistics of Globalization*. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511845307>
- Boeriis, Morten. 2012. *Tekstzoom. Om en dynamisk funktionel rangstruktur i visuelle tekster*. In Thomas Hestbæk Andersen & Morten Boeriis (eds.) *Nordisk Socialsemiotik. Pædagogiske, Multimodale og Sprogvidenskabelige Landvindinger*. Odense: University Press of Southern Denmark σ. 131-155 στο Johannessen, C. M. (2016, May 25). Experiential meaning potential in the Topaz Energy logo: a framework for graphemic and graphetic analysis of graphic logo design. *Social Semiotics*, 27(1), 1–20. <https://doi.org/10.1080/10350330.2016.1187880>
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge, Mass: MIT Press
- Bogost, Ian. (2008). *The Rhetoric of Video Games*.
- Bogost, I. (2011). Gamification is bullshit. Paper presented at: For the Win: Serious Gamification, Philadelphia, Pennsylvania, August 8 – 9, 2011. Διαθέσιμο στο http://bogost.com/writing/blog/gamification_is_bullshit/
- Bogost, I. (2015). Why Gamification is Bullshit. In *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, Steffen P. Walz, Sebastian Deterding <https://doi.org/10.7551/mitpress/9788.003.0005>
- Bogost, I. (2016). *Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games*.
- Bolton, C. (2016). Representation and design trends in games. Gamasutra. https://www.gamasutra.com/blogs/ClaireBolton/20161130/286551/Representation_and_Design_Trends_in_Games.php
- Bondi, A., (2017). Hjelmslev and the Stratification of Signs and Language. The Morphodynamical Approaches to Semiotic Complexity. 10.1007/978-3-319-29483-4_6.
- Bonditti, P., Bigo, D., & Gros, F. (2017). *Foucault and the Modern International: Silences and Legacies for the Study of World Politics*.
- Booth K (2005) Beyond critical security studies. In: Booth K (ed.) *Critical Security Studies and World Politics*. Boulder, CO: Lynne Rienner, 259–278.
- Bordwell, David, & K. Thompson (1986). *Style in Citizen Kane*. Στο *Film Art*. New York: Knopf.
- Boswell, C. (2007). Migration control in Europe after 9/11: Explaining the absence of securitization. *Journal of Common Market Studies*, 45(3). <https://doi.org/10.1111/j.1468-5965.2007.00722.x>
- Bourdieu, P. (1976). Le sens pratique. *Actes de La Recherche En Sciences Sociales*, 2(1). <https://doi.org/10.3406/arss.1976.3383>

- Bourbeau, P. (2011). The securitization of migration: A study of movement and order. In *Taylor and Francis Ltd* 5 (Vol. 9780203829). <https://doi.org/10.4324/9780203829349>
- Bourdieu, P. (2006). Chapter 16 : Pierre Bourdieu. *Work*, 5(May).
- Bourbeau, P. (2013). Politisation et sécuritisation des migrations internationales : une relation à définir. *Critique Internationale*, 61(4). <https://doi.org/10.3917/cii.061.0127>
- Bourbeau, P. (2014a). Moving Forward Together: Logics of the Securitisation Process. *Millennium: Journal of International Studies*, 43(1). <https://doi.org/10.1177/0305829814541504>
- Bourdieu, P. (2014). On the state. Cambridge, UK: Polity Press.
- Bourdieu, P. (2018). Bourdieu - The forms of capital. In *Handbook of theory and research for the sociology of education*.
- Bourdieu, P. (2020). Outline of a Theory of Practice. In *The New Social Theory Reader*. <https://doi.org/10.4324/9781003060963-11>
- Bower, M. (2017). Design of Technology-Enhanced Learning: Integrating Research and Practice.
- Bower, M. (2008). Affordance analysis - Matching learning tasks with learning technologies, Educational Media International, March 2008, 45:1, pp. 3 - 15.
- Boyle, T., & Cook, J. (2004). Understanding and Using Technological Affordances: A Commentary on Conole & Dyke. *ALT-J*, 12, 295-299. <https://doi.org/10.3402/rlt.v12i3.11260>
- BOWEN, T., & WHITHAUS, C. (Eds.). (2013). *Multimodal Literacies and Emerging Genres*. University of Pittsburgh Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt6wrbkn>
- Brannen, J. (2005). Mixing Methods: The Entry of Qualitative and Quantitative Approaches into the Research Process. *International Journal of Social Research Methodology: Theory & Practice*, 8(3), 173–184. <https://doi.org/10.1080/13645570500154642>
- Brannen, J., & Moss, G. (2012). Critical Issues in Designing Mixed Methods Policy Research. *American Behavioral Scientist*, 56(6), 789–801. <https://doi.org/10.1177/0002764211433796>
- Braun, V., & Clarke, V. (2012). Thematic analysis. In H. Cooper, P. M. Camic, D. L. Long, A. T. Panter, D. Rindskopf, & K. J. Sher (Eds.), *APA handbook of research methods in psychology, Vol. 2. Research designs: Quantitative, qualitative, neuropsychological, and biological* (pp. 57–71). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/13620-004>
- Brendan, K. 2014. “Across Worlds and Bodies: Criticism in the Age of Video Games.” *Journal of Games Criticism*, January. <http://gamescriticism.org/articles/keogh-1-1/>.
- Bubandt, N. (2005). Vernacular security: The politics of feeling safe in global, national and local worlds. In *Security Dialogue* (Vol. 36, Issue 3). <https://doi.org/10.1177/0967010605057015>

- Burgess, M. C. R., Stermer, S. P., & Burgess, S. R. (2007). Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers. *Sex Roles*, 57(5–6), 419–433.
- Butler, J. (2007). Torture and the ethics of photography. *Environment and Planning D: Society and Space*, 25(6), 951–966. <https://doi.org/10.1068/d2506jb>
- Butler, J. (2010) *Frames of War: When Life is Grievable?*, London and New York: Verso
- Butler, J. (2021). Excitable speech: A politics of the performative. In *Excitable Speech: A Politics of the Performative*. <https://doi.org/10.4324/9781003146759>
- Burgoon, J. K., Guerrero, L. K., & Manusov, V. (2011). Nonverbal signals. *Handbook of interpersonal communication*, 239–280.
- Buzan B. (1991). *People states and fear : an agenda for international security studies in the post-cold war era* (2nd ed.). L. Rienner.
- Buzan, B. (1993) ‘Societal Security, State Security and Internationalisation’, in Ole Wæver, Barry Buzan, Morten Kelstrup & Pierre Lemaitre, *Identity, Migration and the New Security Agenda in Europe*. London: Pinter (41–58)
- Buzan, B. (2003α). Security architecture in Asia: The interplay of regional and global levels. *Pacific Review*, 16(2). <https://doi.org/10.1080/0951274032000069660>
- Buzan, B. (2003β). Words , Images , Enemies : Securitization and International Politics. *International Studies Quarterly*, 47.
- Buzan, B., & Hansen, L. (2009). The evolution of international security studies. In *The Evolution of International Security Studies*. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511817762>
- Buzan, B., & Hansen, L. (2010). Beyond the evolution of international security studies? *Security Dialogue*, 41(6). <https://doi.org/10.1177/0967010610388214>
- Buzan, B., Wæver, O., & Wilde, J. . (1998). *Security: A new framework for analysis*. Boulder, Colo: Lynne Rienner Pub.
- Buzan, B., & Wæver, O. (2003). *Regions and powers: The structure of international security*. Cambridge: Cambridge University Press
- Buzan, B., & Wæver, O. (2009). Macrosecuritisation and Security Constellations: Reconsidering Scale in Securitisation Theory. *Review of International Studies*, 35(2), 253–276. Retrieved May 16, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/20542789>
- Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967.
- Camerati, N. (2006). Police «performance» in public spaces. *Societes*, 2006(94 4), 77–90. <https://doi.org/10.3917/soc.094.0077>
- Campbell, D. (2003). Cultural governance and pictorial resistance: Reflections on the imaging of war. In *Review of International Studies* (Vol. 29, Issue SPEC. ISS., pp. 57–73). <https://doi.org/10.1017/S0260210503005977>

- Campbell, D. (2004). Horrific Blindness: Images of Death in Contemporary Media. *Journal for Cultural Research*, 8(1), 55–74. <https://doi.org/10.1080/1479758042000196971>
- Campbell, D. (2020). The myth of compassion fatigue. In *The Violence of the Image: Photography and International Conflict* (pp. 97–124). <https://doi.org/10.4324/9781003104001-8>
- Campbell, D. and Shapiro, M.J. (2007) 'Securitization, Militarization and Visual Culture in the Worlds of Post-9/11', *Security Dialogue*, 38 (2): 131-8.
- Campbell, D. (2003). Cultural Governance and Pictorial Resistance: Reflections on the Imaging of War. *Review of International Studies*, 29, 57–73. <http://www.jstor.org/stable/20097885>
- Carvalho, A. (2008). Media(ted) discourse and society: Rethinking the framework of critical discourse analysis. *Journalism Studies*, 9(2), 161–177. <https://doi.org/10.1080/14616700701848162>
- Cavelty Dr., M. D. (2008). Cyber-terror-looming threat or Phantom menace? The framing of the US cyber-threat debate. *Journal of Information Technology and Politics*, 4(1). https://doi.org/10.1300/J516v04n01_03
- Ceyhan, A., & Tsoukala, A. (2002). The securitization of migration in western societies: Ambivalent discourses and policies. In *Alternatives* (Vol. 27, Issue SUPPL. 1). <https://doi.org/10.1177/03043754020270s103>
- Cienki, A., & Müller, C. (2008). Metaphor, gesture, and thought. In R. W. Gibbs, Jr. (Ed.), *The Cambridge handbook of metaphor and thought* (pp. 483–501). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816802.029>
- Clarence, S. (2016). Exploring the nature of disciplinary teaching and learning using Legitimation Code Theory Semantics. *Teaching in higher education*, 21(2), 123-137
- Collective, C. A. S. E. (2006). Critical Approaches to Security in Europe: A Networked Manifesto. *Security Dialogue*, 37(4), 443–487. <https://doi.org/10.1177/0967010606073085>
- Chang, Y. (2010, November 11). CLOSE PLAYING, A MEDITATION ON TEACHING (WITH) VIDEO GAMES. Retrieved September 12, 2021, from <http://www.edmondchang.com/2010/11/11/close-playing-a-meditation/>
- Cheng, P. (2007). Waiting for something to happen narratives, interactivity and agency and the video game cut-scene. Situated play: proceedings of the 2007 Digital Games Research Association conference. Retrieved Ιανουάριος 21, 2020, from <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.24415.pdf>
- Cheng, L., Pei, J., & Danesi, M. (2019). A sociosemiotic interpretation of cybersecurity in U.S. legislative discourse. *Social Semiotics*, 29(3), 286–302. <https://doi.org/10.1080/10350330.2019.1587843>
- Chion, M., & Gorbman, C. (2019, April 2). *Audio-Vision: Sound on Screen* (second edition). Columbia University Press.

- Chilton, P. A. (1988). *Critical discourse moments and critical discourse analysis: Towards a methodology*. La Jolla, CA (92093: University of California Institute on Global Conflict and Cooperation, University of California, San Diego.
- Chouliaraki, L. (2004). Watching 11 September: The politics of pity. *Discourse and Society*, 15(2–3), 185–198. <https://doi.org/10.1177/0957926504041016>
- Chouliaraki, L. (2006). The spectatorship of suffering. In *The Spectatorship of Suffering*. <https://doi.org/10.4135/9781446220658>
- Chouliaraki, L. (2007). The soft power of war. *Benjamins Current Topics*.
- Chouliaraki, L. (2012) The Theatricality of Humanitarianism: A Critique of Celebrity Advocacy, Communication and Critical/Cultural Studies, 9:1, 1-21, DOI: 10.1080/14791420.2011.637055
- Chouliaraki, L. (2013). *The Ironic Spectator: Solidarity in the Age of Post-Humanitarianism*. Wiley.
- Chouliaraki, L. (2013). Mediating vulnerability: Cosmopolitanism and the public sphere. *Media, Culture and Society*, 35(1), 105–112. <https://doi.org/10.1177/0163443712464564>
- Chouliaraki, L., & Fairclough, N. (1999). *Discourse in Late Modernity: Rethinking Critical Discourse Analysis*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Cohen, E. G., & Lotan, R. A. (2014). *Designing groupwork: strategies for the heterogeneous classroom third edition*. Teachers College Press.
- Conole, G., & Dyke, M. (2004). What are the affordances of information and communication technologies ?
- Chang, E. (2010, November 11). Close-playing, a meditation on teaching (with) video games. <http://www.edmondchang.com/courses/3850/2.0plogs.pdf>
- Collier, S. J. (2009). Topologies of Power: Foucault's Analysis of Political Government beyond 'Governmentality.' *Theory, Culture & Society*, 26(6). <https://doi.org/10.1177/0263276409347694>
- Collins K. (2008). *Game sound : an introduction to the history theory and practice of video game music and sound design*. MIT Press.
- Collins, Karen. 2013. *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Collective, C. A. S. E. (2006). Critical Approaches to Security in Europe: A Networked Manifesto. *Security Dialogue*, 37(4), 443–487. <https://doi.org/10.1177/0967010606073085>
- Conole, G., & Dyke, M. (2004). What are the affordances of information and communication technologies? *Association for Learning Technology Journal*, 12(2), 113–124.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. MIT Press.

- Consalvo, M., & Paul, C.A. (2013). Welcome to the discourse of the real: Constituting the boundaries of games and players. *FDG*.
- Consalvo, M., (2017) When paratexts become texts: de-centering the game-as-text, *Critical Studies in Media Communication*, 34:2, 177-183, DOI: 10.1080/15295036.2017.1304648
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2000). *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. London: Routledge.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Creswell, J. W. (2015α). Revisiting mixed methods and advancing scientific practices. In S.Hesse-Biber & R. B. Johnson (Eds.), *The Oxford handbook of multimethod and mixed methods research inquiry* (pp. 57-71). Oxford, England: Oxford University Press.
- Creswell, J. W. (2015β). *A concise introduction to mixed methods research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018) 2011. *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018α). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Cross, K. (2017), 'The nightmare is over', in B. Ruberg and A. Shaw (eds), *Queer Game Studies*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, pp. 179–86.
- Crowe, S., Cresswell, K., Robertson, A. *et al.* The case study approach. *BMC Med Res Methodol* 11, 100 (2011). <https://doi.org/10.1186/1471-2288-11-100>
- Deppermann, A. (2013). Multimodal interaction from a conversation analytic perspective. *Journal of Pragmatics*, 46, 1-7.
- Der Derian, J. (2001, December). Global Events, National Security, and Virtual Theory. *Millennium: Journal of International Studies*, 30(3), 669–690. <https://doi.org/10.1177/03058298010300030301>
- Derian, J. Der. (2009). Virtuous war: Mapping the military-industrial-media-entertainment-network: Second edition. In *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment-Network: Second Edition*. <https://doi.org/10.4324/9780203881538>
- Deleuze, G. (1992). What is a Dispositif? στο Armstrong, T. J., *Michel Foucault: Philosopher*, Routledge
- Den Boer, M. G. W. (2013). Internationalization: A challenge to police organizations in Europe. In *Policing Across the World: Issues for the Twenty-First Century*. <https://doi.org/10.4324/9780203500842-12>
- Deng, S., Kirkby, J.A., Chang, J., & Zhang, J. (2014). Multimodality with Eye tracking and Haptics: A New Horizon for Serious Games? *Int. J. Serious Games*, 1.

- Derrida, J. (2008). *The Animal That Therefore I Am*, Trans. D. Wills. New York: Fordham University Press. (40-42)
- Derrida, J. (2009). *The Beast and the Sovereign*, Volume 1, Trans. G. Bennington. Chicago: Chicago University Press.
- Derrida, J., & Bennington, G. (2013). *The Beast and the Sovereign*, Volume II. In *The Beast and the Sovereign, Volume II*. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226144405.001.0001>
- Derrida, J. (2019). *The Animal That Therefore I Am (More to Follow)*. *Sociology of Power*, 31(3). <https://doi.org/10.22394/2074-0492-2019-3-220-275>
- Djonov, E. and van Leeuwen, T. (2011), 'The semiotics of texture: from tactile to visual', *Visual Communication* 10(4), 541–564.
- Domingo, M., Jewitt, C., & Kress, G. (2014). Multimodal social semiotics: Writing in online contexts.
- Doran, G. T. (1981). There's a S.M.A.R.T. Way to Write Management's Goals and Objectives. *Management Review*, 70, 35-36.
- DOWNES, E. J., & McMILLAN, S. J. (2000). Defining Interactivity: A Qualitative Identification of Key Dimensions. *New Media & Society*, 2(2), 157–179. <https://doi.org/10.1177/14614440022225751>
- Dunmire, P. L. (2005). Preempting the future: Rhetoric and ideology of the future in political discourse. In *Discourse and Society* (Vol. 16, Issue 4, pp. 481–513). <https://doi.org/10.1177/0957926505053052>
- Dunmire, P. (2007). "Emerging threats" and "coming dangers" Claiming the future for preventive war. In *Discourse, War and Terrorism* (Vol. 24, pp. 19–43). https://www.ebsco.com/terms-of-use%0Ahttp://medcontent.metapress.com/index/A65RM03P4874243N.pdf%5Cnhttp://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=vIzPoZsW_GsC&oi=fnd&pg=PR1&dq=Discourse,+War+and+Terrorism&ots=xDeK1-R-O4&sig=wg0LGCutz07BRzRu_KqobB-44jc%0Ahttp://
- Dunmire, P. L. (2009). "9/11 changed everything": An intertextual analysis of the Bush Doctrine. *Discourse and Society*, 20(2), 195–222. <https://doi.org/10.1177/0957926508099002>
- Dunmire, P. L. (2012). Political Discourse Analysis: Exploring the Language of Politics and the Politics of Language. *Linguistics and Language Compass*, 6(11), 735–751. <https://doi.org/10.1002/lnc3.365>
- Dunn Cavelty, M. (2007). Cyber-Security and Threat Politics. In *Cyber-Security and Threat Politics*. <https://doi.org/10.4324/9780203937419>
- Dunn Cavelty, M., & Egloff, F. J. (2021). Hyper-Securitization, Everyday Security Practice and Technification: Cyber-Security Logics in Switzerland. *Swiss Political Science Review*, 27(1), 139–149. <https://doi.org/10.1111/spsr.12433>

- Dunn Cavelty, M., & Wenger, A. (2020). Cyber security meets security politics: Complex technology, fragmented politics, and networked science. *Contemporary Security Policy*, 41(1), 5–32. <https://doi.org/10.1080/13523260.2019.1678855>
- Ekman, P., & Friesen, W. V. (1978). Facial action coding system. *Environmental Psychology & Nonverbal Behavior*.
- Edwards, J. (2004). After the Fall. *Discourse & Society*, 15(2–3), 155–184.
- Engert, S., & Spencer, A. (2009). International Relations at the Movies: Teaching and Learning about International Politics through Film. *Perspectives. Review of International Affairs*, 17(1), 83–104.
- Ensslin, Astrid. (2008). Introduction to Multimodal Analysis by David Machin. *Journal of Sociolinguistics - J SOCIOLING*. 12. 393-398. 10.1111/j.1467-9841.2008.00371_11.x.
- Ensslin, A (2011) *The Language of Gaming*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Ensslin, A (2014) *Literary Gaming*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Ensslin, A. (2015). Discourse of Games. In *The International Encyclopedia of Language and Social Interaction* (eds K. Tracy, T. Sandel and C. Ilie).
- Ensslin, Astrid. (2015β). Video Games as Unnatural Narratives.
- Ensslin, A, Muse, E (eds) (2011) *Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*. New York: Routledge.
- Ensslin, A. (2019). *Literary Gaming*. In *Literary Gaming*. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9450.001.0001>
- Elbe, S. (2006). Should HIV/AIDS Be Securitized? The Ethical Dilemmas of Linking HIV/AIDS and Security. *International Studies Quarterly*, 50(1). <https://doi.org/10.1111/j.1468-2478.2006.00395.x>
- Eriksson, J., & Giacomello, G. (2006). The information revolution, security, and international relations: (IR)relevant theory? *International Political Science Review*, 27(3). <https://doi.org/10.1177/0192512106064462>
- Eriksson, J., & Giacomello, G. (2007). International relations and security in the digital age. In *International Relations and Security in the Digital Age*. <https://doi.org/10.4324/9780203964736>
- Fairclough, N. (1992) 'Intertextuality in Critical Discourse Analysis', *Linguistics and Education*, 4(3/4): 269–293.
- Fairclough N. (1995). *Critical discourse analysis : the critical study of language*. Longman.
- Fairclough, N. (2003). *Analysing discourse: Textual analysis for social research*. Psychology Press.
- Fairclough, N. (2005). Critical discourse analysis in transdisciplinary research. *A new agenda in (critical) discourse analysis*, 13, 53-70.

- Fairclough, N., Mulderrig, J., & Wodak, R. (2011). Critical Discourse Analysis. In T. A. van Dijk (Ed.), *Discourse Studies. A multidisciplinary Introduction* (pp. 357-378). Sage.
- Fierke, K. M. (2015). *Critical approaches to international security*.
- Featherman, C. (2016, September 22). Book review: James Paul Gee, *Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds, and Video Games*. *Discourse Studies*, 18(5), 627–629. <https://doi.org/10.1177/1461445616659399c>
- Ferguson, R. (2012). Learning analytics: drivers, developments and challenges. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 4(5/6), 304-317.
- Fernández-Vara, C. (2009). Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory - Proceedings of DiGRA 2009*.
- Fernández-Vara, C. (2019). Introduction to Game Analysis (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351140089>
- Fetters, M. D., Curry, L. A., & Creswell, J. W. (2013). Achieving integration in mixed methods designs: Principles and practices. *Health Services Research*, 48, 2134-2156. doi:10.1111/1475-6773.12117
- Fierke, K. M. (2015). *Critical approaches to international security*. John Wiley & Sons.
- Firth, J. R. 1935. "The Technique of Semantics." *Transactions of the Philological Society* 34 (1): 36–73. doi:10.1111/j.1467-968X.1935.tb01254.x.
- Fish, A. (2015). FCJ-191 Mirroring the Videos of Anonymous: Cloud Activism, Living Networks, and Political Mimesis. *The Fibreculture Journal*, 26, 85–107. <https://doi.org/10.15307/fcj.26.191.2015>
- Fish, A. (2018). Scalia.warhead1. In *Visual Security Studies* (pp. 21–37). <https://doi.org/10.4324/9781315387581-2>
- Fiske, S. T. (2000). Stereotyping, prejudice, and discrimination at the seam between the centuries: Evolution, culture, mind, and brain. *European Journal of Social Psychology*, 30(3), 299–322. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1099-0992\(200005/06\)30:3<299::AID-EJSP2>3.0.CO;2-F](https://doi.org/10.1002/(SICI)1099-0992(200005/06)30:3<299::AID-EJSP2>3.0.CO;2-F)
- Forceville, C. (2020) Visual and Multimodal Communication: Applying the Relevance Principle. *European Journal of Communication*, 36(4), 431–432. <https://doi.org/10.1177/02673231211034015a>
- Frasca, G. (2001). Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. MA. Thesis, Atlanta: Georgia Institute of Technology.
- Frasca, G. (2007). Play the message. In *Play, Game and Videogame Rhetoric* (pp. 1–213). <http://www.ludology.org/>
- Floyd, R. (2010). Security and the environment: Securitisation theory and US environmental security policy. In *Security and the Environment: Securitisation Theory and US Environmental Security Policy*. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511730146>

- Floyd, R. (2011). Can securitization theory be used in normative analysis? Towards a just securitization theory. *Security Dialogue*, 42(4–5). <https://doi.org/10.1177/0967010611418712>
- Forceville, C. (2016). 10. Pictorial and Multimodal Metaphor. *Handbuch Sprache im multimodalen kontext*, 7, 241.
- Foster, H. (1988) *Vision and Visuality, Discussions in Contemporary Culture*, Seattle: Bay Press, 1987
- Foucault, M. (1977/2007). *Security, territory, population: lectures at the Collège de France, 1977-78*. Springer.
- Galloway, Alexander R. 2006. *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*. Electronic Mediations. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Garcia, A. (2018). Space, time, and production: Games and the new frontier of digital literacies. In K. A. Mills, A. Stornaiuolo, A. Smith, & J. Zacher Pandya (Eds.), *Handbook of writing, literacies, and education in digital cultures* (pp. 198–210). New York: Routledge
- Garcia, A. (2017). Privilege, Power, and Dungeons & Dragons: How Systems Shape Racial and Gender Identities in Tabletop Role-Playing Games. *Mind, Culture, and Activity*, 24(3), 232–246. <https://doi.org/10.1080/10749039.2017.1293691>
- Garner, T. A. (2018). Technological History. In *Echoes of Other Worlds: Sound in Virtual Reality* (pp. 181-212). Palgrave Macmillan, Cham.
- Gee, J. P. (1989). Literacy, discourse, and linguistics: An introduction. *Journal of Education*,
- Gee, J. P. (1990). *Social linguistics and literacies: Ideology in Discourses*. (Fourth Edition,
- Gee J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy* (1st ed.). Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2008α). Being a lion and being a soldier: Learning and games. In J. Coiro, M. Knobel, C. Lankshear, & D. J. Leu (Eds.), *Handbook of research on new literacies* (pp. 1023-1036). New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Gee, James. (2008β). 7. Learning in semiotic domains: A social and situated account. 10.1075/aals.2.10gee.
- Gee, J. P. (2014α). *An introduction to discourse analysis: Theory and method*. New York, NY: Routledge.
- Gee, J.P. (2014β). *Unified Discourse Analysis: Language, reality, virtual worlds, and video games* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315774459>
- Gee, E., & Gee, J. P. (2017). Games as distributed teaching and learning systems. *Teachers College Record*, 119(12).
- Gee, J.P. (2014γ). *Literacy and Education* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315739571>

- Gee, J. P. (2015, February 11). Discourse analysis of games. *Discourse and Digital Practices*, 18–27. <https://doi.org/10.4324/9781315726465-2>
- Genette, G., & Maclean, M. (1991). Introduction to the Paratext. *New Literary History*, 22(2), 261–272. <https://doi.org/10.2307/469037>
- Genette, G., Lewin, J. E., & Macksey, R. (1997, March 13). *Paratexts: Thresholds of Interpretation (Literature, Culture, Theory, Series Number 20)*. Cambridge University Press.
- Gerring, J. (2004). What is a case study and what is it good for? *American Political Science Review*, 98, 341-354.
- Gerring, J. (2011). The Case Study : What it is and what it does. *American Political Science Review*, 98, 341-54.
- Gershkoff, A., & Kushner, S. (2005). Shaping Public Opinion: The 9/11-Iraq Connection in the Bush Administration's Rhetoric. *Perspectives on Politics*, 3(3), 525–537. <https://doi.org/10.1017/S1537592705050334>
- Gibson, J. J. (1977). The theory of affordances. *Hilldale, USA*, 1(2), 67-82.
- Giddings, S. (2006). Walkthrough: Videogames and technocultural form. PhD dissertation, University of the West of England, Bristol
- Gillham, B. (2001). Case study research methods. London-New York: Continuum
- Glaser, C. L. (1997). The security dilemma revisited. *World Politics*, 50(1), 171–201. <https://doi.org/10.1017/S0043887100014763>
- Goffman, E. (2006 [1959]). The Presentation of Self. In D. Brissett & C. Edgley (Eds.), *Life as theater: A dramaturgical sourcebook* (pp. 129–139). AldineTransaction.
- Goffman, E. (1971). Relations in public. London, UK: Allen Lane.
- Goffman, E. (1974). Frame analysis. Harmondsworth, UK: Penguin.
- Gordon, C. (1980). Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977 by Michel Foucault. In *New York* (Vol. 23).
- GRAY, K. L., & LEONARD, D. J. (Eds.). (2018). *Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice*. University of Washington Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctvd7w7f6>
- Gray, K. L., Voorhees, G., & Vossen, E. (2018). *Feminism in Play*. Springer Publishing.
- Greer, C. (2003). Sex Crime and the Media (1st ed.). Willan. <https://doi.org/10.4324/9781843924869>
- Gregersen, A. L., & Grodal, T. K. (2008). Embodiment and Interface. In B. Perron, & M. Wolff (Eds.), *The video game theory reader 2* (pp. 65-83). Routledge.

- Guetterman, T. C., & Feters, M. D. (2018). Two Methodological Approaches to the Integration of Mixed Methods and Case Study Designs: A Systematic Review. *American Behavioral Scientist*, 62(7), 900–918. <https://doi.org/10.1177/0002764218772641>
- Guild, E., & Bigo, D. (2018). Frontier Controls in the European Union. In *Controlling Frontiers*. <https://doi.org/10.4324/9781315259321-2>
- Guillaume, X., & Huysmans, J. (2013). Citizenship and security: The constitution of political being. In *Citizenship and Security: The Constitution of Political Being*. <https://doi.org/10.4324/9780203361931>
- Guillaume, X. T., Vuori, J. A., & Andersen, R. S. (2018). Making norms visible. In *Visual Security Studies* (pp. 150–170). <https://doi.org/10.4324/9781315387581-9>
- Haggerty, K. D., & Ericson, R. V. (2005). The new politics of surveillance and visibility. In *The New Politics of Surveillance and Visibility*. <https://doi.org/10.3138/9781442681880-002>
- Hall, Stuart ([1973] 1980): 'Encoding/decoding'. In Centre for Contemporary Cultural Studies (Ed.): *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972-79* London: Hutchinson, pp. 128-38
- Hall, E. T., & Hall, T. (1959). *The silent language* (Vol. 948). Anchor books. https://monoskop.org/images/5/57/Hall_Edward_T_The_Silent_Language.pdf
- Halliday, M. A. K. (1985). *An Introduction to Functional Grammar* (1st ed.). London: Edward Arnold.
- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. London: Edward Arnold.
- Halliday, M. A. K., & Hasan, R. (1976). *Cohesion in English*. English Language Series, London: Longman.
- Hansen, L. (2000). The little mermaid's silent security dilemma and the absence of gender in the Copenhagen School. *Millenium*, 29(2). <https://doi.org/10.1177/03058298000290020501>
- Hansen, L. (2006). *Security as Practice: Discourse Analysis and the Bosnian War* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203236338>
- Hansen, L., & Nissenbaum, H. (2009). Digital disaster, cyber security, and the copenhagen school. *International Studies Quarterly*, 53(4). <https://doi.org/10.1111/j.1468-2478.2009.00572.x>
- Hansen, L. (2011). Theorizing the image for security studies: Visual securitization and the Muhammad Cartoon Crisis. *European Journal of International Relations*, 17(1). <https://doi.org/10.1177/1354066110388593>
- HANSEN, L. (2012). Reconstructing desecuritisation: The normative-political in the Copenhagen School and directions for how to apply it. *Review of International Studies*, 38(3), 525-546. doi:10.1017/S0260210511000581

- Hansen, L. (2015). How images make world politics: International icons and the case of Abu Ghraib. In *Review of International Studies* (Vol. 41, Issue 2, pp. 263–288). <https://doi.org/10.1017/S0260210514000199>
- Hassan, R. (2020). Digitality, Virtual Reality and The ‘Empathy Machine.’ *Digital Journalism*, 8(2), 195–212. <https://doi.org/10.1080/21670811.2018.1517604>
- Hawreliak, J. (2018α). *Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315159492>
- Hawreliak, J. (2018β). Playing War: Military Video Games after 9/11 by Matthew Payne (review). *Canadian Review of Comparative Literature / Revue Canadienne de Littérature Comparée*, 45, 512 - 515.
- Hawreliak, J. (2019). On the procedural mode. In A. Ensslin & I. Balteiro (Eds.), *Approaches to videogame discourse: Lexis, interaction, textuality* (pp. 227–246). New York: Bloomsbury Academic
- Hawreliak, J., & Lemieux, A. (2020). The semiotics of social justice: a multimodal approach to examining social justice issues in videogames. *Discourse*, 41(5), 723–739. <https://doi.org/10.1080/01596306.2020.1769936>
- Heck, A. (2019). Visual Communication and Security. In *The Handbook of Communication and Security* (pp. 203–220). <https://doi.org/10.4324/9781351180962-13>
- Heck, A., & Schlag, G. (2013). Securitizing images: The female body and the war in Afghanistan. *European Journal of International Relations*, 19(4), 891–913. <https://doi.org/10.1177/1354066111433896>
- Hegde, R. S. (2019). Itinerant Data: Unveiling Gendered Scrutiny at the Border. *Television and New Media*, 20(6), 617–633. <https://doi.org/10.1177/1527476419857686>
- Hill, I. E. J. (2019). Communication History and Security. In *The Handbook of Communication and Security* (pp. 25–40). <https://doi.org/10.4324/9781351180962-2>
- Hiippala, Tuomo. (2014). Multimodal genre analysis. 10.1515/9781614511175.111.
- Hiippala, T. (2015). *The Structure of Multimodal Documents: An Empirical Approach*, Routledge, New York and London.
- Hiippala, T. (2017). The multimodality of digital longform journalism. *Digital journalism*, 5(4), 420-442.
- Hiippala, T. (2020). A multimodal perspective on data visualization. 10.1515/9789048543137-021.
- Hiippala, T. (2021). Distant viewing and multimodality theory: prospects and challenges. *Multimodality & society*, 1(2), 134-152. <https://doi.org/10.1177/26349795211007094>
- Hiippala, T. and Bateman, J. A. (2020), ‘Introducing the diagrammatic mode’, arXiv 2001.11224. URL: <https://arxiv.org/abs/2001.11224>

- Hodges, A., & Nilep, C. (Eds.). (2007, April 11). Discourse, War and Terrorism. *Discourse Approaches to Politics, Society and Culture*. <https://doi.org/10.1075/dapsac.24>
- Hodge, R., & Tripp, D. (1986). *Children and television: A semiotic approach*. Stanford University Press.
- Hodge, R., & G. Kress. (1988). *Social Semiotics*. Cambridge: Polity
- Holbraad, M., & Pedersen, M. A. (2012). Revolutionary securitization: An anthropological extension of securitization theory. *International Theory*, 4(2). <https://doi.org/10.1017/S1752971912000061>
- Holden, G. (2006). Cinematic IR, the sublime, and the indistinctness of art. *Millennium: Journal of International Studies*, 34(3), 793–818. <https://doi.org/10.1177/03058298060340031501>
- Holsanova, J. (2012α). New methods for studying visual communication and multimodal integration. *Visual Communication*, 11(3), 251–257. <https://doi.org/10.1177/1470412912446558>
- Holsanova, J. (Ed.). (2012b). *Methodologies for multimodal research*. Visual communication. Sage.
- Holsanova, J. (2014α), In the eye of the beholder: Visual communication from a recipient perspective, in D. Machin, ed., ‘Visual Communication’, Mouton de Gruyter, Berlin, pp. 331–355.
- Holsanova, J. (2014β). Reception of multimodality: Applying eye tracking methodology in multimodal research. *Routledge Handbook of Multimodal Analysis*, 2, 285-296.
- Hong, Sun-ha. 2015. “When Life Mattered: The Politics of the Real in Video Games’ Reappropriation of History, Myth, and Ritual.” *Games and Culture* 10 (1): 35–56. <https://doi.org/10.1177/1555412014557542>.
- Horsbøl, A. (2018). Chapter 10. United we diverge. *Doing Politics*, 235–258. <https://doi.org/10.1075/dapsac.80.10hor>
- Howard, S. & Maton, K. (2011) Theorising knowledge practices: A missing piece of the educational technology puzzle, *Research in Learning Technology* 19(3), 191-206.
- Huizinga, J., & Huizinga, J. H. (1936). *In the shadow of tomorrow*. New York,: W. W. Norton & Company
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens; a study of the play-element in culture*. Boston,: Beacon Press.
- Huvenne, M.,(2017) 'Editing Space as an Audio-visual Composition' στο : Wildfeuer, J., & Bateman, J.A. (Eds.). (2016). *Film Text Analysis: New Perspectives on the Analysis of Filmic Meaning* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315692746>,
- Huysmans, J. (1995). “Migrants as a Security Problem: Dangers of ‘Securitizing’ Societal Issues.” In *Migration and European integration: the dynamics of inclusion and exclusion*.

- Huysmans, J. (1998). Security! What do you mean? From concept to thick signifier. *European Journal of International Relations*, 4(2). <https://doi.org/10.1177/1354066198004002004>
- Huysmans, J. (2000). The European Union and the securitization of migration. *Journal of Common Market Studies*, 38(5). <https://doi.org/10.1111/1468-5965.00263>
- Huysmans, J. (2004). A Foucaultian view on spill-over: Freedom and security in the EU. In *Journal of International Relations and Development* (Vol. 7, Issue 3). <https://doi.org/10.1057/palgrave.jird.1800018>
- Huysmans, J. (2006α). The politics of insecurity: Fear, migration, and asylum in the EU. In *The Politics of Insecurity: Fear, Migration and Asylum in the EU*. <https://doi.org/10.4324/9780203008690>
- Huysmans, J. (2006β). International politics of insecurity: Normativity, inwardness and the exception. *Security Dialogue*, 37(1). <https://doi.org/10.1177/0967010606064134>
- Huysmans, J. (2008). The jargon of exception - On Schmitt, Agamben and the absence of political society. *International Political Sociology*, 2(2). <https://doi.org/10.1111/j.1749-5687.2008.00042.x>
- Huysmans, J. (2011). What's in an act? on security speech acts and little security nothings. *Security Dialogue*, 42(4–5). <https://doi.org/10.1177/0967010611418713>
- Huysmans, J. (2014). Security unbound: Enacting democratic limits. In *Security Unbound: Enacting Democratic Limits*. <https://doi.org/10.4324/9781315817248>
- Huysmans, J. (2020). Freedom and security in the EU: A Foucaultian view on spill-over. In *The Politics of Insecurity*. <https://doi.org/10.4324/9780203008690-14>
- Huysmans, J. and Squire, V. 2010. 'Migration and security' in Dunn Cavelty, M. and Mauer, V. (eds.) *The Routledge handbook of security studies*. London; Routledge, 169-179.
- Ibrahim, M. (2005). The securitization of migration: A racial discourse. *International Migration*, 43(5). <https://doi.org/10.1111/j.1468-2435.2005.00345.x>
- Ibrahim, Y., & Howarth, A. (2018). Communicating the 'migrant' other as risk: space, EU and expanding borders. *Journal of Risk Research*, 21(12), 1465–1486. <https://doi.org/10.1080/13669877.2017.1313765>
- Iedema, R., (2003), "Multimodality, Resemiotisation: Extending the Analysis of Discourse as Multi-semiotic Practice", *Visual Communication*, pp. 29-57. DOI: 10.1177/1470357203002001751.
- Irani, L. (2015). Hackathons and the Making of Entrepreneurial Citizenship. *Science Technology and Human Values*, 40(5), 799–824. <https://doi.org/10.1177/0162243915578486>
- Irom, B. (2018). Virtual Reality and the Syrian Refugee Camps: Humanitarian Communication and the Politics of Empathy. *International Journal of Communication*, 12, 4269–4291.

- Ishino, M., & Stam, G. (2011). Introduction. In G. Stam & M. Ishino (Eds.), *Integrating gestures: The interdisciplinary nature of gesture* (pp. 3–13). John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/gs.4.02ish>
- Jacobsen, C. M. (2015). Communicating Irregular Migration. *American Behavioral Scientist*, 59(7), 886–897. <https://doi.org/10.1177/0002764215573260>
- Jacobsen, K. L., & Fast, L. (2019). Rethinking access: how humanitarian technology governance blurs control and care. *Disasters*, 43(S2), S151–S168. <https://doi.org/10.1111/disa.12333>
- Jackson, N. J. (2006). International organizations, security dichotomies and the trafficking of persons and narcotics in post-Soviet Central Asia: A critique of the securitization framework. *Security Dialogue*, 37(3). <https://doi.org/10.1177/0967010606069062>
- Jäger, S. (2001). Discourse and knowledge: theoretical and methodological aspects of a critical discourse and dispositive analysis. In R. Wodak, & M. Meyer Methods of critical discourse analysis (pp. 32-62). SAGE Publications, Ltd, <https://dx.doi.org/10.4135/9780857028020.n3>
- Jäger, S., & Jäger, M. (1999). Kritische Diskursanalyse. Eine Einführung [Critical discourse analysis: An introduction]. Duisburg, Germany: DISS. In Wodak, R., & Busch, B. (2004). *Approaches to media texts*. na.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robieson, A. J. (2009). Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century (p. 146). Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Jewitt, C. (2005). Technology, literacy and learning: A multimodal approach. London: Routledge.
- Jewitt, C. (Ed.) (2009). The Routledge Handbook of Multimodal Analysis. London: Routledge.
- Jewitt, C. (2014), “An Introduction to Multimodality”, in Jewitt (ed.), *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*, 2nd ed., London: Routledge, pp. 15-30.
- Jewitt, C. (Ed., 2014), *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*, 2nd ed., London and New York: Routledge.
- Jewitt C. (2016) 2011. *The routledge handbook of multimodal analysis* (Second). Routledge.
- Jewitt, C., Bezemer, J., & O’Halloran, K. (2016). Introducing multimodality. London: Routledge.
- Johannessen, C., Tvede, M., Boesen, K. & Hiippala, T. (2021). A Corpus-Based Approach to Color, Shape, and Typography in Logos. In J. Pflaeging, J. Wildfeuer & J. Bateman (Ed.), *Empirical Multimodality Research: Methods, Evaluations, Implications* (pp. 159-186). Berlin, Boston: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110725001-007>
- Johannessen, C.M. (2011). Forensic analysis of graphic trademarks: A multimodal social semiotic approach.

- Johannessen, C.M. (2016) Experiential meaning potential in the Topaz Energy logo: a framework for graphemic and graphetic analysis of graphic logo design, *Social Semiotics*, DOI: 10.1080/10350330.2016.1187880
- Johannessen, C.M. (2018). *The challenge of simple graphics for multimodal studies: articulation and time scales in fuel retail logos*. *Visual Communication*, 17, 163 – 185
- Johannessen, C. & Tvede, M. & Boesen, K. & Hiippala, T. (2021). *A Corpus-Based Approach to Color, Shape, and Typography in Logos*. 10.1515/9783110725001-007.
- John, R. R., & Carey, J. W. (1992). Communication as Culture: Essays on Media and Society. *Technology and Culture*, 33(1), 200. <https://doi.org/10.2307/3105848>
- Jones, S. (2017). Disrupting the narrative: immersive journalism in virtual reality. *Journal of Media Practice*, 18(2–3), 171–185. <https://doi.org/10.1080/14682753.2017.1374677>
- Jorgensen, D. L. (1989). *Participant observation: A methodology for human studies*. Sage Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781412985376>
- Jørgensen, K. (2009): A Comprehensive Study of Sound in Computer Games: How Audio Affects Player Action. Mellen Press.
- Jørgensen, Kristine. 2012. Between the Game System and the Fictional World: A Study of Computer Game Interfaces. *Games and Culture* 7. 142–163. 10.1177/1555412012440315.”
- Jørgensen, K. (2013). *Gameworld Interfaces*. The MIT Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qf5kt>
- Jutila, M. (2006). Desecuritizing minority rights: Against determinism. *Security Dialogue*, 37(2). <https://doi.org/10.1177/096701060606066169>
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Juul, J. (2009). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: MIT Press, 2009.
- Kakoliris, G. (2016). Hospitality and non-human beings: Jacques Derrida’s reading of D. H. Lawrence’s poem ‘Snake.’ *Hospitality & Society*, 6, 243–255. https://doi.org/10.1386/hosp.6.3.243_1
- Kalyvas, A. (2008). Democracy and the politics of the extraordinary: Max Weber, Carl Schmitt, and Hannah Arendt. In *Democracy and the Politics of the Extraordinary: Max Weber, Carl Schmitt, and Hannah Arendt*. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511755842>
- Karppi, T., & Sotamaa, O. (2012). Rethinking Playing Research: DJ HERO and Methodological Observations in the Mix. *Simulation & Gaming*, 43(3), 413–429. <https://doi.org/10.1177/1046878111434263>
- Karhulahti, V.-M. (2015). Defining the videogame. *Game Studies* 15(2).

- Katz, B., & Crary, J. (1992). Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century. *Technology and Culture*, 33(1), 206. <https://doi.org/10.2307/3105851>
- Kelle, U. (1997). Theory building in qualitative research and computer programs for the management of textual data. *Sociological research online*, 2(2), 10-22.
- Kellner, D. (2004a). Media propaganda and spectacle in the war on Iraq: A critique of U.S. broadcasting networks. *Cultural Studies - Critical Methodologies*, 4(3), 329–338. <https://doi.org/10.1177/1532708603262723>
- Kellner, D. (2004b). 9/11, Spectacles of Terror, and Media Manipulation. *Critical Discourse Studies*, 1(1), 41–64. <https://doi.org/10.1080/17405900410001674515>
- KELLNER, D. (2007). Bushspeak and the Politics of Lying: Presidential Rhetoric in the “War on Terror.” *Presidential Studies Quarterly*, 37(4), 622–645. <https://doi.org/10.1111/j.1741-5705.2007.02617.x>
- Kendon, A. (1981). Gesticulation and Speech: Two Aspects of the Process of Utterance.
- Kenney, K. (2010). Visual communication research designs. New York: Routledge.
- Kelstrup, M., & Williams, M. C. (2006). International relations theory and the politics of European integration: Power, security and community. In *International Relations Theory and the Politics of European Integration: Power, Security and Community*. <https://doi.org/10.4324/9780203187807>
- Kirkpatrick, J. D., & Kirkpatrick, W. K. (2015). Four Levels of Evaluation : -- an Update. Association For Talent Development
- Kingdon J. W. (1995). *Agendas alternatives and public policies* (2nd ed.). Longman.
- Kirschner, P.A., Strijbos, J., Kreijns, K., & Beers, P.J. (2004). Designing electronic collaborative learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 52, 47-66.
- Kjeldsen, J. (2013), ‘Strategies of visual argumentation in slideshow presentations: The role of the visuals in an Al Gore presentation on climate change’, *Argumentation* 27(4), 425–443.
- Kjeldsen, J. (2015), ‘The study of visual and multimodal argumentation’, *Argumentation* 29(2), 115–132.
- Klevjer, R. Cut-Scenes. *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 109–116. <https://doi.org/10.4324/9780203114261.CH37> στο In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Routledge.
- Knox, D. (2014). *Playing With Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. By Karen Collins. Cambridge, MA: MIT Press, 2013. 192 pp. ISBN 9-780-262-01867-8. *Popular Music*, 33(2), 372-374. doi:10.1017/S026114301400017
- Kranert, M., & Horan, G. (Eds.). (2018, November 28). Doing Politics. *Discourse Approaches to Politics, Society and Culture*. <https://doi.org/10.1075/dapsac.80>

- Kress G. 1997. *Before writing: Rethinking the paths to literacy*. London: Routledge.
- Kress, G. (1998), *Communication and culture*. Sydney: University of New South Wells Press.
- Kress, G. (1998) Visual and verbal modes of representation. In: Snyder I (ed.) *Page to Screen: Taking Literacy into the Electronic Era*. London and New York: Routledge.
- Kress, Gunther (2000). Multimodality. In Bill Cope & Mary Kalantzis (Eds.), *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures* (pp. 179–200). London: Routledge
- Kress, G. (2003). *Literacy in the New Media Age* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203299234>
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203970034>
- Kress, G. (2011). 'Partnerships in research': multimodality and ethnography. *Qualitative Research*, 11(3), 239–260. <https://doi.org/10.1177/1468794111399836>
- Kress, G. (2014). What is Mode? In C. Jewitt (Ed.), *Handbook of Multimodal Analysis* (2nd ed.) (pp. 60-75). London: Sage.
- Kress, G., & Mavers, D. (2005). Social semiotics and multimodal texts. *RESEARCH METHODS*, 172.
- Kress, G. and van Leeuwen, T. (1996) *Reading Images*. Victoria: Deakin University
- Kress, G. and Van Leeuwen, T. (1998) 'Front Pages: (The Critical) Analysis of Newspaper Layout', in A. Bell and P. Garrett (eds) *Approaches to Media Discourse*, pp. 186–219. Oxford: Blackwell.
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. London: Arnold Publishers.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2002). Colour as a semiotic mode: Notes for a grammar of colour. *Visual Communication*, 1, 343–369.
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2010/2006) [1996]). *Reading images: the grammar of visual design*. London: Routledge.
- Kristeva, J. (1982). *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. Trans. Leon S. Roudiez. New York: Columbia UP.
- Krois, John Michael (1981). Peirce's Speculative Rhetoric and the Problem of Natural Law. *_Philosophy and Rhetoric_* 14 (1):16 - 30.
- Lacy, M., & Prince, D. (2018). Securitization and the global politics of cybersecurity. *Global Discourse*, 8(1). <https://doi.org/10.1080/23269995.2017.1415082>
- Lammes, Sybille. (2007). *Approaching Game-Studies: Towards a Reflexive Methodology of Games as Situated Cultures*.

- Landow G. P. (1992). *Hypertext : the convergence of contemporary critical theory and technology*. John Hopkins University Press.
- Lahti, I. (2016). Representation of primary characters in narrative-based games (Undergraduate thesis). Uppsala University, Uppsala.
- Latonero, M., & Kift, P. (2018). On Digital Passages and Borders: Refugees and the New Infrastructure for Movement and Control. *Social Media and Society*, 4(1). <https://doi.org/10.1177/2056305118764432>
- Latour, B. (1992). Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artifacts. In *Shaping technology/building society: Studies in sociotechnical change*.
- Latour, B. (2005). Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. New York: Oxford University Press.
- Latour, B. (2004). How to Bring the Sciences into Democracy. *Politics of Nature*.
- Latour, B. (2004, June). How to Talk About the Body? the Normative Dimension of Science Studies. *Body & Society*, 10(2–3), 205–229. <https://doi.org/10.1177/1357034x04042943>
- Law, J. (2004). After method: Mess in social science research. In *After Method: Mess in Social Science Research*. <https://doi.org/10.4324/9780203481141>
- Lazar, A., & Lazar, M. M. (2004). The discourse of the New World Order: “Out-casting” the double face of threat. In *Discourse and Society* (Vol. 15, Issues 2–3, pp. 223–242). <https://doi.org/10.1177/0957926504041018>
- Ledin, P., & Machin, D. (2016). A discourse-design approach to multimodality: The visual communication of neoliberal management discourse. *Social Semiotics*, 26(1), 1–18.
- Ledin P, Machin D (2017) The neoliberal definition of “elite space” in IKEA kitchens. *Social Semiotics* 27(3): 323–334.
- Ledin, P., & Machin, D. (2018α). Doing critical discourse studies with multimodality: From metafunctions to materiality. *Critical Discourse Studies*, 1–17. doi:17405904.2018.1468789
- Ledin, P., & Machin, D. (2018β). Doing visual analysis: From theory to practice. London: Sage.
- Ledin, P., & Machin, D. (2020). *Introduction to multimodal analysis*. Bloomsbury Publishing
- Lemke, J. L. (2002). Travels in hypermodality. *Visual communication*, 1(3), 299–325.
- Lemke, J.L. (2005). Multimedia Genres and Traversals.
- Lemke, J.L. 2009. Multimodal genres and transmedia traversals: Social semiotics and the political economy of the sign. *Semiotica* 173: 283_97.
- Lemke, T. (2002). Foucault, Governmentality, and Critique. *Rethinking Marxism*, 14, 49–64. <https://doi.org/10.1080/089356902101242288>

- Lemke, T. (2010). Foucault's hypothesis: from the critique of the juridico-discursive concept of power to an analytics of government. *Parrhesia*, 9.
- Léonard, S. (2010). EU border security and migration into the European Union: FRONTEX and securitisation through practices. *European Security*, 19(2). <https://doi.org/10.1080/09662839.2010.526937>
- Léonard, S. (2011). FRONTEX and the Securitization of Migrants through Practices. *Migration Working Group Seminar*.
- Leonard, D. J. (2006). Not a hater, just keepin' it real: The importance of race- and gender-based game studies. *Games and Culture*, 1(1), 83–88. <https://doi.org/10.1177/1555412005281910>
- Leonard, D. (2004). Unsettling the military entertainment complex: Video games and a pedagogy of peace. In *Simile* (Vol. 4, Issue 4). <https://doi.org/10.3138/sim.4.4.004>
- Leonard, D. (2003). "Live in your world, play in ours": Race, video games, and consuming the other. *SIMILE*, 3(4). <https://doi.org/10.3138/sim.3.4.002>
- Léonard, S., & Kaunert, C. (2020). The securitisation of migration in the European Union: Frontex and its evolving security practices. *Journal of Ethnic and Migration Studies*. <https://doi.org/10.1080/1369183X.2020.1851469>
- Léonard, S., & Kaunert, C. (2019). Refugees, security and the European union. In *Refugees, Security and the European Union*. <https://doi.org/10.4324/9780429025976>
- Macdonald, Dwight. *Against the American Grain*. New York: Random House, 1952.
- MacDonald, M. N., Hunter, D., & O'Regan, J. P. (2013). Citizenship, community, and counter-terrorism. *Journal of Language and Politics*, 12(3), 445–473. <https://doi.org/10.1075/jlp.12.3.07mac>
- Macdonald, P. K. (2018). Embedded authority: A relational network approach to hierarchy in world politics. *Review of International Studies*, 44(1). <https://doi.org/10.1017/S0260210517000213>
- Machin, D. (2007). *Introduction to Multimodal Analysis*. Bloomsbury Academic.
- Machin, D. (2016α). The need for a social and affordance-driven multimodal critical discourse studies. *Discourse & Society*, 27(3), 322–334.
- Machin, D., & van Leeuwen, T. (2005). Computer games as political discourse. *Journal of Language and Politics*, 4(1), 119–141. <https://doi.org/10.1075/jlp.4.1.06mac>
- Machin, D. (Ed.). (2014). *Visual communication* (Vol. 4). Walter de Gruyter GmbH & Co KG.
- Machin, D., & Ledin, P. (2018). Doing visual analysis: From theory to practice. *Doing Visual Analysis*, 1-216.
- Machin D. & Polzer L. (2015). *Visual journalism*. Macmillan Education Palgrave.

- Machin, D., & Van Leeuwen, T. (2007). *Global Media Discourse: A critical introduction* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203007471>
- Machin, T., & van Leeuwen, T. (2016 α). Introduction: Multimodality, politics and ideology. In Machin, D. and van Leeuwen, T. (Eds.), *Special Issue on Multimodality, politics and ideology*. *Journal of Language and Politics*, 15, 243–258.
- Machin, D., & Mayr, A. (2012). *How to Do Critical Discourse Analysis: A Multimodal Introduction*. SAGE.
- Machin, D., & Suleiman, U. (2006). Arab and American computer war games: The influence of a global technology on discourse. *Critical Discourse Studies*, 3(1), 1–22. <https://doi.org/10.1080/17405900600591362>
- Machin, D., & van Leeuwen, T. (2016 β). Sound, music and gender in mobile games. *Gender and Language*, 10(3), 412–432.
- MacKenzie, M. (2009). Securitization and desecuritization: Female soldiers and the reconstruction of women in post-conflict Sierra Leone. *Security Studies*, 18(2). <https://doi.org/10.1080/09636410902900061>
- Madianou, M. (2021). Nonhuman humanitarianism: when “AI for good” can be harmful. *Information Communication and Society*, 24(6), 850–868. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2021.1909100>
- Madianou, M. (2019). Technocolonialism: Digital Innovation and Data Practices in the Humanitarian Response to Refugee Crises. *Social Media and Society*, 5(3). <https://doi.org/10.1177/2056305119863146>
- Maier, F., & Jäger, S.. (2016). Analysing discourses and dispositives: A Foucauldian approach to theory and methodology.
- Malaby, T. M. 2007. “Beyond Play: A New Approach to Games”. *Games and culture*, 2(2), 95-113.
- Malinowski, B. (1922). *Argonauts of the Western Pacific: An Account of Native Enterprise and Adventure in the Archipelagoes of Melanesian New Guinea* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315772158>
- Mann, W. C., & Thompson, S. A. (1988). Rhetorical structure theory: Toward a functional theory of text organization. *Text-interdisciplinary Journal for the Study of Discourse*, 8(3), 243-281.
- Manovich, Lev (2001). *The language of new media*. Cambridge, Mass. The MIT Press.
- Marmaridou, S. (2000, June 15). Pragmatic Meaning and Cognition. *Pragmatics & Beyond New Series*. <https://doi.org/10.1075/pbns.72>
- Martin, C. & Steinkuehler, C. (2010). Collective Information Literacy in Massively Multiplayer Online Games. *E-Learning and Digital Media*. 7. 10.2304/elea.2010.7.4.355.
- Martin, J. R. (1985), Process and text: two aspects of human semiosis, in J. D. Benson and W. S. Greave, eds, ‘Systemic perspectives on discourse, Volume 1; Selected theoretical

- papers from the ninth International Systemic Workshop', number 15 in 'Advances in Discourse processes', Ablex, Norwood, New Jersey, pp. 248–274.
- Martin, J. R. (1992). *English Text: System and structure*. Van Haren Publishing.
- Martin, J. R. (2004). Mourning: How we get aligned. In *Discourse and Society* (Vol. 15, Issues 2–3, pp. 321–344). <https://doi.org/10.1177/0957926504041022>
- Martin, J. R. (2000). Close reading: Functional linguistics as a tool for critical discourse analysis. In *Researching language in schools and functional linguistic perspectives* (pp. 275–309).
- Martin, J. R. (2011). Multimodal semiotics: Theoretical challenges. *Semiotic margins: Meaning in multimodalities*, 243–270.
- Martin, J.R., Maton, K., & Doran, Y.J. (Eds.). (2019). *Accessing Academic Discourse: Systemic Functional Linguistics and Legitimation Code Theory* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429280726>
- Martin, J., & Rose, D. (2003). *Working with Discourse: Meaning Beyond the Clause*.
- Mason, J. (2006). Six strategies for mixing methods and linking data in social science research. National Centre for Research Methods Working Papers. Manchester, UK: Department of Sociology, University of Manchester. Retrieved from: <http://www.reallifemethods.ac.uk/publications/workingpapers/2006-07-rlm-mason.pdf>
- Mason, J. (2006b). Mixing methods in a qualitatively driven way. *Qualitative Research*, 6(1), 9–25. doi:10.1177/1468794106058866
- Masso, I. C. (2009) 'Developing a Methodology for Corpus-Based Computer Game Studies', *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 1(2): 143–169.
- Masso, I. C. (2011) 'The Grips of Fantasy: The Construction of Female Characters in and Beyond Virtual Worlds', in A. Ensslin and E. J. Muse (eds.) *Creating Second Lives: Community, Identity, and Spatiality as Constructions of the Virtual*, New York: Routledge.
- Masso, I. C. (2016, January 15). Book review: James Paul Gee, *Unified Discourse Analysis: Language, Reality, Virtual Worlds and Video Games*. *Discourse & Communication*, 10(1), 101–103. <https://doi.org/10.1177/1750481315616003>
- Masso, I.C., Abrams, N. (2014). Locating the Pixelated Jew. In Campbell, H.A., Grieve, G.P. (Eds.). *Playing with Religion in Digital Games*. Indiana UP: 47–65.
- Mateas, M. (2005). Procedural literacy: educating the new media practitioner. *on The Horizon*, 13, 101–111.
- Mattelart, A. (1994). *Mapping world communication: War, progress, culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Mattelart, A., & Mattelart, M. (1998). *Theories of communication: A short introduction*. London: Sage Publications.

- Maton, K. (2003) "Reflexivity, relationism and research: Pierre Bourdieu and the epistemic conditions of social scientific knowledge", *Space and Culture*, 6 (1), 52-65.
- Maton, K. (2005). A question of autonomy: Bourdieu's field approach and higher education policy. *Journal of Education Policy*. 20. 687060687-18. 10.1080/02680930500238861.
- Maton, K. I. (2008). Empowering community settings: Agents of individual development, community betterment, and positive social change. *American journal of community psychology*, 41(1), 4-21.
- Maton, K. (2013) Making semantic waves: A key to cumulative knowledge-building, *Linguistics and Education*, 24(1): 8–22.
- Maton, K. (2014). *Knowledge and Knowers: Towards a realist sociology of education* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203885734>
- Maton, Karl. (2015). *Legitimation Code Theory: Building knowledge about knowledge-building*.
- Maton, K., Hood, S., & Shay, S. (Eds.). (2015β). *Knowledge-building: Educational studies in Legitimation Code Theory* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315672342>
- Maton, Karl. (2018). Thinking like Bourdieu: Completing the Mental Revolution with Legitimation Code Theory. 10.1007/978-981-10-5385-6_16.
- Maton, K., & Howard, S.K. (2020). Autonomy: the next phase of dialogue between systemic functional linguistics and Legitimation Code Theory. *Journal of World Languages*, 6, 92 - 112.
- Maton, K., & Howard, S. K. (2021). Animating science: Activating the affordances of multimedia in teaching. In *Teaching Science: Knowledge, Language, Pedagogy* (pp. 76-102). doi:10.4324/9781351129282-5
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies: Games in culture*. SAGE Publications Ltd, <https://dx.doi.org/10.4135/9781446214572>
- Mayer, R. E. (2003, April). The promise of multimedia learning: using the same instructional design methods across different media. *Learning and Instruction*, 13(2), 125–139. [https://doi.org/10.1016/s0959-4752\(02\)00016-6](https://doi.org/10.1016/s0959-4752(02)00016-6)
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Mayer, R. E. (2014α). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (pp. 43–71). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.005>
- Mayer, R. E. (2014β). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2014γ). Principles based on social cues in multimedia learning: Personalization, voice, image, and embodiment principles. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook*

- of multimedia learning (pp. 345–368). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.017>
- Mayr, A., & Machin, D. (2012). *The language of crime and deviance: An introduction to critical linguistic analysis in media and popular culture*. London: Continuum
- Meyer, M. (2001). Between Theory, Method, and Politics: Positioning of the Approaches of CDA. In R. Wodak, & M. Meyer (Eds.), *Methods of Critical Discourse Analysis* (pp. 14–32). London: Sage Publications.
- McMillan, S.J. (2002). *Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, and Systems*.
- MCNEILL, D. 1992. *Hand and Mind: What Gestures Reveal About Thought*. University of Chicago Press, Chicago
- McNeill, D.. (2006). *Gesture and Communication*. 10.1016/B0-08-044854-2/00798-7. Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- McAlister, M. (2005)2001. *Epic Encounters: Culture, Media, and U.S. Interests in the Middle East Since 1945*. Amsterdam University Press.
- McDonald, M. (2008). Securitization and the Construction of Security. *European Journal of International Relations*, 14(4), 563–587. <https://doi.org/10.1177/1354066108097553>
- Mejia, R., LeSavoy, B. (2018). The Sexual Politics of Video Game Graphics. In: Gray, K., Voorhees, G., Vossen, E. (eds) *Feminism in Play. Palgrave Games in Context*. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_6
- Metz, C. (1974). *Film language: A semiotics of the cinema*. Trans/Michael Taylor. New York: Oxford University Press.
- Metz, C. (1975). The imaginary signifier. *Screen*, 16(2), 14–76. <https://doi.org/10.1093/screen/16.2.14>
- Mills, K. A. (2010). A review of the “digital turn” in the new literacy studies. *Review of educational research*, 80(2), 246–271.
- Mirzoeff, N. (1998). *The visual culture reader*. London: Routledge.
[\[https://monoskop.org/images/f/ff/Mirzoeff_Nicholas_ed_Visual_Culture_Reader_2nd_ed.pdf\]](https://monoskop.org/images/f/ff/Mirzoeff_Nicholas_ed_Visual_Culture_Reader_2nd_ed.pdf)
- Mirzoeff, N. (1999). *An Introduction to visual culture*. New York: Routledge.
- Mirzoeff, N. (2011). The right to look. *Critical Inquiry*, 37(3), 473–496. <https://doi.org/10.1086/659354>

- Mirzoeff, N. (2012). Watching Babylon: The war in Iraq and global visual culture. In *Watching Babylon: The War in Iraq and Global Visual Culture*. <https://doi.org/10.4324/9780203482827>
- Mitchell, W. J. T. (2005). *What do pictures want?: The lives and loves of images*. Chicago: University of Chicago Press.
- Moeller, S. D. (2016)[1999]. *Compassion Fatigue: How the Media Sell Disease, Famine, War and Death*. New York: Routledge
- Möller, F. (2007). Photographic interventions in post-9/11 security policy. *Security Dialogue*, 38(2), 179–196. <https://doi.org/10.1177/0967010607078549>
- Mutlu-Bayraktar, D., Cosgun, V., & Altan, T. (2019). Cognitive load in multimedia learning environments: A systematic review. *Computers & Education*, 141, Article 103618. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103618>
- Muller, B. J. (2004). (Dis)Qualified bodies: Securitization, citizenship and “identity management.” *Citizenship Studies*, 8(3). <https://doi.org/10.1080/1362102042000257005>
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- Murray J. H. (2012). *Inventing the medium : principles of interaction design as a cultural practice*. MIT Press.
- Murray, Janet. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997, updated 2017).
- Murray, S. (2017). *On video games: The visual politics of race, gender and space*. Bloomsbury Publishing.
- Naciscione, A. (2016). Extended metaphor in the web of discourse. *Mixing Metaphor. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company*, 241-266.
- Navarro-Remesal, V., & Zapata, B. P. (2019). *First-Person Refugee Games: Ludonarrative Strategies for Playing the Stories of Refugees and Asylum Seekers* (pp. 3–17). https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_1
- Neal, A. W. (2009). Securitization and risk at the EU border: The origins of FRONTEX. *Journal of Common Market Studies*, 47(2). <https://doi.org/10.1111/j.1468-5965.2009.00807.x>
- Neumann, I. B. (2019). Identity and the outbreak of war. In *The New Agenda for Peace Research*. <https://doi.org/10.4324/9780429441745-5>
- Newon, L. (2011). Multimodal creativity and identities of expertise in the digital ecology of a World of Warcraft guild. In C. Thurlow & K. Mroczek (Eds.), *Digital discourse: Language in the new media* (pp. 131-153). Oxford: O.U.P.
- Nielsen, W. & Jones, P. & Georgiou, Helen & Turney, Annette & Macken-Horarik, Mary. (2019). Learning Science through Generating Multimodal Digital Explanations: Contributions to Multimodality in Educational Practice. 10.1515/9783110608694-010

- στο Preface and Acknowledgements. In J. Wildfeuer, J. Pflaeging, J. Bateman, O. Seizov & C. Tseng (Ed.), *Multimodality: Disciplinary Thoughts and the Challenge of Diversity* (pp. V-VI). Berlin, Boston: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110608694-202>
- Norris, S. (2004). Analyzing Multimodal Interaction: A Methodological Framework (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203379493>
- NYE, J. S. (2004). Soft Power and American Foreign Policy. *Political Science Quarterly*, 119(2), 255–270. <https://doi.org/10.2307/20202345>
- Norris, S. (2006, June). Multiparty interaction: a multimodal perspective on relevance. *Discourse Studies*, 8(3), 401–421. <https://doi.org/10.1177/1461445606061878>
- Norris, S. (Ed.). (2011). *Multimodality in Practice: Investigating Theory-in-Practice-through-Methodology* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203801246>
- Norris, S. (2020). *Multimodal Theory and Methodology: For the Analysis of (Inter)action and Identity* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429351600>
- Norris, Sigrid and Maier, Carmen Daniela. *Interactions, Images and Texts: A Reader in Multimodality*, Berlin, München, Boston: De Gruyter Mouton, 2014. <https://doi.org/10.1515/9781614511175>
- Norman, D. A. (1988). *The psychology of everyday things*. Basic Books.
- O’connor, H., Madge, C., Shaw, R., & Wellens, J. (2008). Internet-based interviewing. *The Sage Handbook of Online Research Methods*, Sage, London.
- O’Halloran, K.L. (2004) Visual Semiosis in Film. In: O’Halloran, K.L., Ed., *Multimodal Discourse Analysis: Systemic Functional Perspectives*, Continuum, London and New York, 1.
- O’Halloran, K., & Smith, B. (Eds.). (2011). *Multimodal Studies: Exploring Issues and Domains* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203828847>
- O’Halloran, K. L. (2012, May 22). *Multimodal Studies: Exploring Issues and Domains*. Routledge.
- O’Halloran, K. L., Podlasov, A., Chua, A., & K.L.E, M. (2012, July 30). Interactive software for multimodal analysis. *Visual Communication*, 11(3), 363–381. <https://doi.org/10.1177/1470357212446414>
- O’Halloran, Kay L., Sabine Tan, Bradley A. Smith & Alexey Podlasov. 2011. Multimodal analysis within an interactive software environment: Critical discourse perspectives. *Critical Discourse Studies* 8(2). 109–125.
- O’Halloran, K. L., E, Marissa K. L., Podlasov, Alexey and Tan, Sabine. "Multimodal digital semiotics: the interaction of language with other resources" *Text & Talk*, vol. 33, no. 4-5, 2013, pp. 665-690. <https://doi.org/10.1515/text-2013-0030>
- O’Halloran, K., Tan, S., & Wignell, P.F. (2016). *Intersemiotic Translation as Resemiotisation: A Multimodal Perspective*.

- O'Halloran, K. L., Tan, S., Pham, D.-S., Bateman, J., & Vande Moere, A. (2018). A Digital Mixed Methods Research Design: Integrating Multimodal Analysis With Data Mining and Information Visualization for Big Data Analytics. *Journal of Mixed Methods Research*, 12(1), 11–30. <https://doi.org/10.1177/1558689816651015>
- Oliver, M. (2005). The problem with affordance. *E-Learning*, 2(4), 402–413.
- O'Neill, S. (2008) *Interactive Media: The Semiotics of Embodied Interaction* (2009th ed.). Springer.
- Oswald, S., & Rihs, A. (2014). Metaphor as Argument: Rhetorical and Epistemic Advantages of Extended Metaphors. *Argumentation*, 28, 133-159.
- Pallister-Wilkins, P. (2020). Hotspots and the geographies of humanitarianism. *Environment and Planning D: Society and Space*, 38(6). <https://doi.org/10.1177/0263775818754884>
- Pallister-Wilkins, P. (2018). Médecins Avec Frontières and the making of a humanitarian borderscape. *Environment and Planning D: Society and Space*, 36(1). <https://doi.org/10.1177/0263775817740588>
- Pallister-Wilkins, P. (2016). Interrogating the Mediterranean 'Migration Crisis.' *Mediterranean Politics*, 21(2). <https://doi.org/10.1080/13629395.2016.1145826>
- Pallister-Wilkins, P. (2015). The humanitarian politics of european border policing: Frontex and border police in evros. *International Political Sociology*, 9(1), 53–69. <https://doi.org/10.1111/ips.12076>
- Park-Doob, M. A. (2010). Gesturing Through Time: Holds and Intermodal Timing in the Stream of Speech. *UC Berkeley*. ProQuest ID: ParkDoob_berkeley_0028E_10752. Merritt ID: ark:/13030/m5ng4vrt. Retrieved from <https://escholarship.org/uc/item/12f968ck>
- Pastoreau, M. (2000). *Bleu: histoire d'une couleur*. Le Grand livre du mois.
- Pastoreau, M. (2008, November 16). *Black: The History of a Color* (Illustrated). Princeton University Press.
- Pastoreau M. (2012) (Les Couleurs de nos souvenirs, 2010). *The colours of our memories*. Polity.
- Paul, C.A. (2012). Wordplay and the Discourse of Video Games: Analyzing Words, Design, and Play (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203124031>
- Pavlik, J. V., & Bridges, F. (2013). The Emergence of Augmented Reality (AR) as a Storytelling Medium in Journalism. *Journalism and Communication Monographs*, 15(1), 4–59. <https://doi.org/10.1177/1522637912470819>
- Payne, M. (2016). *Playing War: Military Video Games After 9/11*. NYU Press. Retrieved July 8, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/j.ctt18j8z64>
- Payne, M. T. (2014). War Bytes: The Critique of Militainment in Spec Ops: The Line. *Critical Studies in Media Communication*, 31(4), 265–282. <https://doi.org/10.1080/15295036.2014.881518>

- PEYTARD, J. (1975). «Lecture(s) d'une aire scripturale: la page de journal». In *Langue Française* 28, 39-59
- Plano Clark, V. L., & Ivankova, N. V. (2016). *Mixed methods research: A guide to the field* (Vol. 3). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Pouliot, V., & Mérand, F. (2012). Bourdieu's concepts: Political sociology in international relations. In *Bourdieu in International Relations: Rethinking Key Concepts in IR*. <https://doi.org/10.4324/9780203102282>
- Raessens, J. (2019). Virtually Present, Physically Invisible: Alejandro G. Iñárritu's Mixed Reality Installation *Carne y Arena*. *Television and New Media*, 20(6), 634–648. <https://doi.org/10.1177/1527476419857696>
- Rampton, B., & Charalambous, C. (2020). Sociolinguistics and everyday (in)securitization. *Journal of Sociolinguistics*, 24(1), 75–88. <https://doi.org/10.1111/josl.12400>
- Rancière, J. (2011[2008]). *The Emancipated Spectator*. Trans. G. Elliott. London: Verso.
- Rancière, J. 2009. *Aesthetics and its Discontents*. Trans. S. Concoran. Cambridge: Polity Press. [https://www.aaronvandyke.net/summer_readings/Ranciere-Problems%20and%20Transformations%20of%20Critical%20Art.pdf]
- Redekopp, R. (2015). *Gee, James Paul. 2015. Unified Discourse Analysis: Language, reality, virtual worlds, and video games . Language and dialogue, 5, 494-497.*
- Reisigl, M., & Wodak, R. (2000). *Discourse and Discrimination: Rhetorics of Racism and Antisemitism* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203993712>
- Reisigl, M., & Wodak, R. (2009). The discourse-historical approach (DHA). In R. Wodak, & M. Meyer (Eds.), *Methods for Critical Discourse Analysis* (pp. 87-121). Sage (2nd revised edition).
- Reisigl, M., & Wodak, R. (2017). The Discourse-Historical Approach (DHA). *The Routledge Handbook of Critical Discourse Studies*.
- Ravelli, Louise J. 2000. "Beyond Shopping: Constructing the Sydney Olympics in Threedimensional Text." *Text* 20 (4): 489–515.
- Ravelli, L.J., & McMurtrie, R.J. (2015). *Multimodality in the Built Environment: Spatial Discourse Analysis* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315880037>
- Ravelli, L. J., & Stenglin, M. (2008). 13. Feeling space: Interpersonal communication and spatial semiotics. In *Handbook of interpersonal communication* (pp. 355-396). De Gruyter Mouton
- Ravelli, L. J., & Van Leeuwen, T. (2018). Modality in the digital age. *Visual Communication*, 17(3), 277–297. <https://doi.org/10.1177/1470357218764436>
- Richard, G. T., & Gray, K. L. (2018). Gendered play, racialized reality: Black cyberfeminism, inclusive communities of practice and the intersections of learning, socialization and resilience in online gaming. *Frontiers: A Journal of Women Studies*, 39(1), 112–148.

- Roe, P. (2006). Reconstructing identities or managing minorities? Desecuritizing minority rights: A response to Jutila. In *Security Dialogue* (Vol. 37, Issue 3). <https://doi.org/10.1177/0967010606069060>
- Roe, P. (2004). Securitization and minority rights: Conditions of desecuritization. *Security Dialogue*, 35(3). <https://doi.org/10.1177/0967010604047527>
- Robins, K. (1996). *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203440223>
- Rogers, R. (2004). Setting an Agenda for Critical Discourse Analysis in Education. In: R. Rogers (ed.), *An introduction to critical discourse analysis in education*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., pp. 237-254.
- Rose, G. (2016). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. SAGE Publications.
- Rose, M. (2018). The immersive turn: hype and hope in the emergence of virtual reality as a nonfiction platform. *Studies in Documentary Film*, 12(2), 132–149. <https://doi.org/10.1080/17503280.2018.1496055>
- Rowell, J., Pedersen, I., & Trueman, D. (2014). Playing as a mutant in a virtual world: understanding overlapping story worlds in popular culture video games. *Literacy*, 48, 47-53.
- Ruberg, B. (2019). *Video games have always been queer*. NYU Press.
- Ryan, M.-L., ed. (2004), *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, University of Nebraska Press, Lincoln.
- Salen K. & Zimmerman E. (2004). *Rules of play : game design fundamentals*. MIT Press.
- Salter, M. B. (2008). Securitization and desecuritization: A dramaturgical analysis of the Canadian Air Transport Security Authority. *Journal of International Relations and Development*, 11(4). <https://doi.org/10.1057/jird.2008.20>
- Salter, Mark B. 2011. When securitization fails: the hard case of counter-terrorism programs. In *Securitization Theory: How Security Problems Emerge and Dissolve*, ed. Thierry Balzacq, 116–132. London: Routledge.
- Schechner, R. (2006[2002]). *Performance studies. An introduction*. New York: Routledge
- Schechner, R. (1988). *Performance Theory*. New York: Routledge
- Scheel, S. (2020). Reconfiguring Desecuritization: Contesting Expert Knowledge in the Securitization of Migration. *Geopolitics*, 00(00), 1–27. <https://doi.org/10.1080/14650045.2020.1774749>
- Schegloff, E. A. (1997). Whose text? Whose context? *Discourse and Society*, 8(2). <https://doi.org/10.1177/0957926597008002002>
- Schegloff, E. a. (1992). In Another Context. *Rethinking Context: Language as an Interactive Phenomenon*.

- Schmitt, C. (1985 [1922]) *Political Theology*. Cambridge, MA, MIT Press
- Schmitt, C. 1994 [1932]. *The Concept of the Political* μτφρ. G. Schwab. Chicago, University of Chicago Press,
- Schwartz, H.S. (1979). *Qualitative sociology : A Method to the madness* / Howard Schwartz and Jerry Jacobs.
- Scollon, R. (1998) *Mediated Discourse as Social Interaction*. London: Longman
- Scollon, R. (2001) *Mediated Discourse: The Nexus of Practice*. London: Routledge.
- Scollon, R., & Wong Scollon, S. (2003). *Discourses in Place: Language in the Material World* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203422724>
- Shaw, I. G. R. (2010) 'Playing War', *Social & Cultural Geography*, 11(8): 789–803.
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press. <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt1287nqh>
- Šedivý, J. (2004). Regions and Powers: The Structure of International Security. *Journal of International Relations and Development*, 7(4). <https://doi.org/10.1057/palgrave.jird.1800026>
- Seeger, M. W., Sellnow, T. L., & Ulmer, R. R. (2003). *Communication and organizational crisis*. Greenwood Publishing Group
- Seeger, M. W., & Sellnow, T. L. (2008). *Crisis communication and the public health*. Cresskill, N.J: Hampton Press.
- Shapiro, M.J. (1988). *The Politics of Representation*, Madison, WI: University of Wisconsin Press
- Shapiro, M.J. (1990). 'Strategic Discourse/Discursive Strategy: The Representation of "Security Policy" in the Video Age', *International Studies Quarterly*, 34(3): 327–400.
- Shepherd, L. J. (2020). Gender, violence and security in Oz. In *Gender, Violence and Popular Culture* (pp. 84–99). <https://doi.org/10.4324/9780203105030-12>
- Shook, S. (2016). Review: Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture by Adrienne Shaw. *International Journal of Communication*.10, 2140-2142
- Simpson, M. (2001). *The Metamorphoses of Ovid*. Boston: University of Massachusetts Press
- Sindoni, M.G. (2013). *Spoken and Written Discourse in Online Interactions: A Multimodal Approach* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203587935>
- Šisler, V. (2006). Representation and Self-Representation : Arabs and Muslims in Digital Games.
- Šisler, V. (2008) 'Digital Arabs: Representation in Video Games', *European Journal of Cultural Studies*, 11(2): 203–220.

- Šisler, V. (2014) 'From Kuma\War to Quraish: Representation of Islam in Arab and American Video Games', in H. Campbell and G. P. Grieve (eds.) *Playing with Religion in Digital Games*, Bloomington: Indiana University Press.
- Šisler, V. & Radde-Antweiler, Kerstin & Zeiler, X. (2017). *Methods for Studying Video Games and Religion*. 10.4324/9781315518336.
- Squire, K., & Giovanetto, L. (2005). The Higher Education of Gaming. *E-Learning and Digital Media*, 5, 2 - 28.
- Squire, V. (2009). Rethinking Asylum, Rethinking Citizenship: Moving Beyond Exclusionary Politics. In *The Exclusionary Politics of Asylum*. https://doi.org/10.1057/9780230233614_8
- Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Stamenkovic, Dusan & Jaćević, Milan & Wildfeuer, Janina. (2017). The Persuasive Aims of Metal Gear Solid: A Discourse Theoretical Approach to the Study of Argumentation in Video Games. *Discourse, Context & Media*. 15. 11-23. 10.1016/j.dcm.2016.12.002.
- Stenros, Jaakko & Waern, Annika. (2011). Games as Activity: Correcting the Digital Fallacy. 10.1163/9781848880597_003.
- Stenros, J. (2017). The Game Definition Game: A Review. *Games and Culture*, 12(6), 499–520. <https://doi.org/10.1177/1555412016655679>
- Stevenson, M.F. & Poole, T.B. (1976). An Ethogram of the Common Marmoset (*Calithrix Jaccus Jaccus*): General Behavior Repertoire. *Animal Behavior*, vol. 24, pp. 428-451.
- Stocchetti, M. (2011). Images: Who gets what, when and how? In M. Stocchetti & K. Kukkonen (Eds.), *Images in use: Towards the critical analysis of visual communication* (pp. 11–37). Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Stöckl, H. (2004), In between modes: language and image in printed media, in E. Ventola, C. Charles and M. Kaltenbacher, eds, 'Perspectives on Multimodality', John Benjamins, Amsterdam, pp. 9–30.
- Stöckl, H. (2014). Semiotic Paradigms and Multimodality. In C. Jewitt (Ed.), *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis* (pp. 274-286). Routledge.
- Stritzel, H. (2007). Towards a theory of securitization: Copenhagen and beyond. *European Journal of International Relations*, 13(3). <https://doi.org/10.1177/1354066107080128>
- Spradley, J.P. (1980). *Participant observation*. New York, Holt: Rinehart & Winston.
- Street, B. V. (2000). Literacy events and literacy practices. In M. Martin-Jones & K. Jones (Eds.), *Multilingual literacies: Comparative perspectives on research and practice* (pp. 17–29). Amsterdam: John Benjamin.
- Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. Sage Publications, Inc.
- Suits, B. (1978). The Grasshopper: Games, Life and Utopia, Bernard Suits. *Library*, 15.

- Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press
- Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*
- Sutherland, Ainsley. 2016. "The Limits of Virtuality: Debugging the Empathy Machine." <https://docubase.mit.edu/lab/case-studies/the-limits-of-virtual-reality-debugging-the-empathy-machine/> [Πρόσβαση Φεβρουάριος 2021]
- Swales, J. M., & Swales, J. (1990). *Genre analysis: English in academic and research settings*. Cambridge university press.
- Tabbert, U. (2015). *Crime and corpus: The linguistic representation of crime in the press* (Vol. 20). John Benjamins Publishing Company.
- Tan, S., Wiebrands, M., O'Halloran, K. L. & Wignell, P. (2020). Analysing Student Engagement with 360-degree videos through Multimodal Data Analytics and User Annotations. *Technology, Pedagogy and Education*, 29(5), 593-612, DOI: 10.1080/1475939X.2020.1835708
- Tashakkori, A., & Teddlie, C. (1998). *Mixed methodology: Combining qualitative and quantitative approaches*. Sage Publications, Inc.
- Tashakkori, A., & Teddlie, C. (2003). *Handbook of Mixed Methods in Social and Behavioral Research*. Thousand Oaks: Sage.
- Tashakkori, A., & Teddlie, C. (2010). *Handbook of mixed methods research in social and behavioural research* (2nd ed.). Thousand Oaks CA: SAGE.
- Taylor, T. L. 2006. *Play between Worlds*. MIT Press.
- Taylor, T. L. (2009). The Assemblage of Play. *Games and Culture*, 4(4), 331–339. <https://doi.org/10.1177/1555412009343576>
- Taylor, B. C., Bean, H., O'Gorman, N., & Rice, R. (2017). A fearful engine of power: conceptualizing the communication–security relationship. *Annals of the International Communication Association*, 41(2), 111–135. <https://doi.org/10.1080/23808985.2017.1312482>
- Taylor, T. L. (2009). The assemblage of play. *Games and Culture*, 4(4), 331–339. <https://doi.org/10.1177/1555412009343576>
- Toh, W., & Lim, F. V. (2021). Using Video Games for Learning: Developing a Metalanguage for Digital Play. *Games and Culture*, 16(5), 583–610. <https://doi.org/10.1177/1555412020921339>
- Trattner, K. (2016) 'Religion, Games, and Othering: An Intersectional Approach', *Gamevironments*, (4): 24–60. Available at <http://elib.suub.uni-bremen.de/edocs/00105343-1.pdf>
- Tseng, C. (2013). *Cohesion in Film: Tracking Film Elements*. Basingstoke: Palgrave Macmillan

- Tseng, C., & Bateman, J. A. (2012). Multimodal narrative construction in Christopher Nolan's *Memento* a description of analytic method. *Visual Communication*, 11(1), 91–119. <https://doi.org/10.1177/1470357211424691>
- Vahed, A., McKenna, S., & Singh, S. (2016). Linking the “know-that” and “know-how” knowledge through games: a quest to evolve the future for science and engineering education. *Higher Education*, 71(6), 781–790. <http://www.jstor.org/stable/24757013>
- Van Dijk, T. A. (1993). Principles of critical discourse analysis. *Discourse & society*, 4(2), 249–283.
- Van Dijk, T. A. (1997). *Discourse as social interaction* (Vol. 2). Sage.
- Van Dijk, T. A. (1998). Critical Discourse Analysis. <http://www.hum.uva.nl/teun/cda.htm>
- Van Dijk, T. A. (2001) ‘Multidisciplinary CDA: A Plea for Diversity’, in R. Wodak and M. Meyer (eds.) *Methods of Critical Discourse Analysis*, London: Sage.
- van Dijk, T. (2004). From text grammar to discourse analysis: A brief academic autobiography. <http://www.discourses.org/From%20text%20grammar%20to%20critical%20discourse%20analysis.html>.
- van Dijk, T. (2005). Politics, ideology, and discourse. In R. Wodak (Ed.), *Encyclopedia of language and linguistics*. Volume on Politics and language (pp. 728–740). London: Elsevier
- van Dijk, T. (2009). Critical discourse studies: A sociocognitive approach. In R. Wodak & M. Meyer (Eds.), *Methods of critical discourse analysis* (2nd ed., pp. 62–86). London: Sage
- van Dijk, T. (2010). Racism, discourse, and textbooks. The coverage of immigration in Spanish textbooks. In R. de Cillia, H. Gruber, M. Krzyżanowski, & F. Menz (Eds.), *Diskurs, Politik, Identität—Discourse, Politics, Identity* [Festschrift für Ruth Wodak] (pp. 427–438). Tübingen: Stauffenberg Verlag.
- van Dijk, T. (2011α). *Discourse studies: A multidisciplinary introduction* (2nd ed.). London: Sage.
- van Dijk, T. (2011β). Preface. In T. van Dijk (Ed.), *Discourse studies: A multidisciplinary introduction* (2nd ed., pp. xv–xviii). London: Sage.
- van Dijk, T. (2011γ). Introduction: The study of discourse. In T. van Dijk (Ed.), *Discourse studies: A multidisciplinary introduction* (2nd ed., pp. 1–7). London: Sage.
- van Dijk, T. (2011δ). Discourse and racism: Some conclusions of 30 years of research. Paper given at the 17th International Workshop on Discourse Studies, Madrid, 24–25 March 2011 (pp. 1–16). [On his website].
- van Dijk, T. (2013α). Discourse and the denial of racism. In R. Wodak (Ed.), *Critical discourse analysis*. Vol. 1, Concepts, history, theory (pp. 257–290). London: Sage. [Sage Benchmarks in Language and Linguistics] Original in: *Discourse & Society* 3(1) (1992): 87–118.

- van Dijk, T. (2013β). CDA is NOT a method of critical discourse analysis. *Asociacion de Estudios Sobre Discurso y Sociedad*. <https://www.edisoportal.org/debate/115-cda-not-method-critical-discourse-analysis>.
- van Dijk, T. (2016). Discourse and racism: Some conclusions of 30 years of research. In A. Capone & J. Mey (Eds.), *Interdisciplinary studies in pragmatics, culture, and society* (pp. 285–296). Heidelberg: Springer.
- Van Dijk, T. A. (2017). Socio-cognitive discourse studies. In *The Routledge handbook of critical discourse studies* (pp. 26–43). Routledge.
- van Leeuwen, T. (1991), 'Conjunctive structure in documentary film and television', *Continuum: journal of media and cultural studies* 5(1), 76–114.
- van Leeuwen, T. (1993). Genre and field in critical discourse analysis: A synopsis. *Discourse & Society*, 4(2), 193–223. <https://doi.org/10.1177/0957926593004002004>
- van Leeuwen, T. (1999). *Speech, music, sound*. Bloomsbury Publishing.
- van Leeuwen, T. (2000α). The construction of purpose in discourse. In S. Sarangi & M. Coulthard (Eds.), *Discourse and social life* (pp. 66–82). London: Longman.
- van Leeuwen, T. (2000β). Visual racism. In M. Reisigl & R. Wodak (Eds.), *The semiotics of racism: Approaches in critical discourse analysis* (pp. 330–350). Vienna: Passagen Verlag.
- van Leeuwen, T. (2005α). *Introducing social semiotics*. London: Psychology Press.
- van Leeuwen, T. (2005β). Time in discourse. *Linguistics and the Human Sciences*, 1, 125–145.
- van Leeuwen, T. (2016). Discourse as the recontextualization of social practice: A guide. In R. Wodak & M. Meyer (Eds.), *Methods of critical discourse studies* (3rd ed., pp. 137–153). London: Sage.
- van Leeuwen, T. (2021) *Multimodality and Identity* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003186625>
- van Leeuwen, T. and Boeriis, M. (2016), Towards a semiotics of film lighting, in J. Wildfeuer and J. A. Bateman, eds, 'Film Text Analysis. New Perspectives on the Analysis of Filmic Meaning', Routledge, New York and Abingdon, pp. 24–45.
- van Leeuwen, T., Djonov, E., & O'Halloran, K. L. (2013). "David Byrne really does love PowerPoint": Art as research on semiotics and semiotic technology. *Social Semiotics*, 23(3), 409–423.
- van Leeuwen, T., & Wodak, R. (1999). Legitimizing immigration control: A discourse-historical analysis. *Discourse Studies*, 1(1), 83–118. <https://doi.org/10.1177/1461445699001001005>
- van Munster, R. (2009). Securitizing Immigration. In *Securitizing Immigration*. <https://doi.org/10.1057/9780230244955>

- van Veeren, E. (2011). Guantánamo does not exist: Simulation and the production of ‘the real’ GlobalWar on Terror. *Journal of War & Culture Studies*, 4(2), 193–206. https://doi.org/10.1386/jwcs.4.2.193_1
- Van Veeren, E. (2016). Orange Prison Jumpsuit. In M. B. Salter (Ed.), *Making Things International 2: Catalysts and Reactions* (pp. 122–136). University of Minnesota Press. <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt1b9s0d9.12>
- Vaughan-Williams, N. (2015). “We are not animals!” Humanitarian border security and zoopolitical spaces in EUrope1. *Political Geography*, 45. <https://doi.org/10.1016/j.polgeo.2014.09.009>
- Virilio, P. (1991). War and cinema : the logistics of perception. *Technology and Culture*, 32, 447.
- Vogl, J. (2009). Michel Foucault, Dits et écrits 1954—1988. *Arbitrium*, 15(3). <https://doi.org/10.1515/arbi.1997.15.3.279>
- Vossen, E. (2018). On the Cultural Inaccessibility of Gaming: Invading, Creating, and Reclaiming the Cultural Clubhouse.
- Vught, Jasper & Glas, René. (2018). Considering play: From method to analysis. Transactions of the Digital Games Research Association. 4. 10.26503/todigra.v4i2.94.
- Vuori, J. A. (2018). The politics of securitized technology. In *Global Discourse* (Vol. 8, Issue 1). <https://doi.org/10.1080/23269995.2017.1410370>
- Vuori, J. A. (2008). Illocutionary logic and strands of securitization: Applying the theory of securitization to the study of non-democratic political orders. *European Journal of International Relations*, 14(1). <https://doi.org/10.1177/1354066107087767>
- Vuori, J., & Saugmann, R. (Eds.). (2018). Visual Security Studies: Sights and Spectacles of Insecurity and War (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315387581>
- Wæver O (1989) Security, the speech act: Analysing the politics of a word. Working Paper 19. Copenhagen: Center for Peace and Conflict Research.
- Wæver, O (1993) ‘Societal Security: The Concept’, in Ole Wæver, Barry Buzan, Morten Kelstrup & Pierre Lemaitre, *Identity, Migration and the New Security Agenda in Europe*. London: Pinter (17-40).
- Wæver, O (1995) Securitization and desecuritization. In: Lipschutz, RD (ed.) *On Security*. New York: Columbia University Press, 46–86.
- Wæver, O. (1996). European security identities. *Journal of Common Market Studies*, 34(1). <https://doi.org/10.1111/j.1468-5965.1996.tb00562.x>
- Wæver, O. (1998). Insecurity, Security, and asecurity in the West European non-war community. In *Security Communities*.

- Wæver, O. (2004). Aberystwyth, Paris, Copenhagen New “Schools” in Security Theory and their Origins between Core and Periphery. *Paper Presented at the Annual Meeting of the International Studies Association, Montreal, March 17- 20, 2004, Geo-Cultur.*
- Wæver, O. (2009). Insecurity, security, and asecurity in the West European non-war community. In *Security Communities*. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511598661.003>
- Wæver, O. (2019). The EU as a security actor. In *International Relations Theory and the Politics of European Integration*. <https://doi.org/10.4324/9780203187807-11>
- Wæver, O., & Buzan, B. (2020). Racism and responsibility – The critical limits of deepfake methodology in security studies: A reply to Howell and Richter-Montpetit. *Security Dialogue*, 51(4). <https://doi.org/10.1177/0967010620916153>
- Waller, R. (2012), ‘Graphic literacies for a digital age: the survival of layout’, *The Information Society: An international journal* 28(4), 236–252.
- Wagner E. D., (1994) In support of a functional definition of interaction, *American Journal of Distance Education*, 8:2, 6-29, DOI: 10.1080/08923649409526852
- Wang, J., & Antonenko, P. D. (2017). Instructor presence in instructional video: Effects on visual attention, recall, and perceived learning. *Computers in Human Behavior*, 71, 79–89. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.049>
- Webster, J. J., & Peng, X. (2017). *Applying Systemic Functional Linguistics: The State of the Art in China Today*. Bloomsbury Academic.
- Wetherell, M. (2001). Debates in Discourse Research. *Discourse Theory and Practice: A Reader*.
- Weise, M. (2003). How videogames express ideas. Level Up conference proceedings: proceedings of the 2003 Digital Games Research Association conference. Retrieved December 21, 2012, from www.digra.org/dl/display_html?chid=05150.07598.pdf.
- Werth, P. (1994). Extended Metaphor—a Text-World Account. *Language and Literature*, 3, 103 - 79.
- Wildfeuer, J. (2014). *Film Discourse Interpretation: Towards a New Paradigm for Multimodal Film Analysis* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/978020376620>
- Wildfeuer, Janina. (2016). *From Text to Recipient: Pragmatic Insights for Filmic Meaning Construction*.
- Wildfeuer, J., Pflaeging, J., Bateman, J., Seizov, O. & Tseng, C. (2019). Multimodality: Disciplinary Thoughts and the Challenge of Diversity – Introduction. In J. Wildfeuer, J. Pflaeging, J. Bateman, O. Seizov & C. Tseng (Ed.), *Multimodality: Disciplinary Thoughts and the Challenge of Diversity* (pp. 3-38). Berlin, Boston: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110608694-001>
- Wildfeuer, J., & Stamenković, D. (2021). An Empirical Multimodal Approach to Open-World Video Games. In J. Pflaeging, J. Wildfeuer, & J. A. Bateman (Eds.), *Empirical Multimodality Research: Methods, Evaluations, Implications* (pp. 259-279). De Gruyter.

- Williams, M. C. (2003). Words, Images, Enemies: Securitization and International Politics. *International Studies Quarterly*, 47(4), 511–531. <http://www.jstor.org/stable/3693634>
- Williams, M. C. (2015, March). Securitization as political theory: The politics of the extraordinary. *International Relations*, 29(1), 114–120. <https://doi.org/10.1177/0047117814526606c>
- Wilson, F. G. (1941). LASSWELL, HAROLD D. Democracy Through Public Opinion. Pp. 176. Menasha, Wis.: George Banta Publishing Co., 1941. \$1.50. The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science, 217(1), 174–174. <https://doi.org/10.1177/000271624121700133>
- White, P. (2017). Dialogue and Inter-Subjectivity: Reinterpreting the Semantics of Modality and Hedging. In *Dialogue Analysis VII: Working with Dialogue* (pp. 67–80). <https://doi.org/10.1515/9783110941265-006>
- Wodak, R. (1996). Disorders in discourse. London: Longman.
- Wodak, R. (2001). The discourse-historical approach. In R. Wodak, & M. Meyer Methods of critical discourse analysis (pp. 63-94). SAGE Publications, Ltd, <https://dx.doi.org/10.4135/9780857028020.n4>
- Wodak, R. (2009). The semiotics of racism: A critical discourse-historical analysis. In *Discourse, of Course: An Overview of Research in Discourse Studies* (pp. 311–326). <https://doi.org/10.1075/z.148.29wod>
- Wodak, Ruth. (2015). Critical Discourse Analysis, Discourse-Historical Approach. 10.4135/9780857028020.d6.
- Wodak, R., & Meyer, M. (2009). Critical Discourse Analysis: History, Agenda, Theory, and Methodology. In R. Wodak, & M. Meyer (Eds.), *Methods for Critical Discourse Analysis* (pp. 1, 33). London: Sage.
- Wodak, R., & Meyer, M. (Eds.). (2015). *Methods of critical discourse studies*. Sage.
- Wolf, M., & Perron, B. (Eds.). (2014). *The Routledge Companion to Video Game Studies* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203114261>
- Yin, R. K. [1988] (2003). *Case Study Research: Design and Methods* (3η έκδοση). United Kingdom: Sage Publications. 221
- Yin, R. K. (2014). *Case study research: Design and methods* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Zhao, X., Salehi, N., Naranjit, S., Alwaalan, S., Volda, S., & Cosley, D. (2013). The many faces of facebook: experiencing social media as performance, exhibition, and personal archive. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems.
- Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. In M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation* (pp. 13–39). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-012109890-2/50031-7>

Zimmerman, B. J., & Schunk, D. H. (Eds.) (1989). *Self-Regulated Learning and Academic Achievement: Theory, Research and Practice*. New York: Springer.
<http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4612-3618-4>

Μεταφρασμένη - Ελληνόγλωσση

Αθανασίου, Α. (2007). Ζωή στο όριο: δοκίμια για το σώμα, το φύλο και τη βιοπολιτική. Αθήνα: Εκκρεμές. 167-189

Αλεξόπουλος (2005) «Η μεταρρύθμιση των πολιτικών του κράτους και ο ρόλος της δημόσιας διοίκησης», στο Μακρυδημήτρης κ.α. (επιμ.) Διοικητική Θεωρία και Πράξη – Διοίκηση και Κοινωνία, Αθήνα: Εκδόσεις Σάκκουλα, 2007

Arnot, M. (2006) *Διαδικασίες αναπαραγωγής του Φύλου*, μτφ. Αθανασιάδου Χριστίνα, εκδόσεις Μεταίχμιο

Agamben, G., 2005 [1995], *Homo Sacer*, Κυρίαρχη εξουσία και γυμνή ζωή, μτφρ. Τσιαμούρας Π., Αθήνα: Scripta

Agamben, G, (2007), *Κατάσταση εξαίρεσης*, Όταν η έκτακτη ανάγκη μετατρέπει την εξαίρεση σε κανόνα, Αθήνα: Πατάκη

Arendt, H., (2000) *Περί βίας*, Αθήνα: Αλεξάνδρεια

Arendt, H., (2012) *Ελευθερία, Αλήθεια και Πολιτική*, Αθήνα: Στάσει εκπίπτοντες

Arendt, H., Agamben, G., Traverso, E., (2014) *Εμείς οι πρόσφυγες: τρία κείμενα*, Αθήνα: Εκδόσεις του 21^{ου} αιώνα

Arnheim “Τεχνη και Οπτική Αντίληψη, 1999 θεμέλιο,

Barthes, R. (2007 [1961]). *Εικόνα-Μουσική-Κείμενο* (Γ. Σπανός, Μτφ.). Αθήνα: Πλέθρον.

Barthes, R. (2007β [1973]). *Μυθολογίες – Μάθημα*. Εναρκτήρια παράδοση στην έδρα της Φιλολογικής Σημειολογίας της Λογοτεχνίας στο College de France, 7 του Γενάρη 1977, μτφρ. Καίτη Χατζηδήμου, εκδ. Ράππα, Αθήνα

Barthes, R. (2016). ‘Το μπλε είναι φέτος στη μόδα...» *Κείμενα για την ένδυση και τη μόδα*, (Β. Πατσογιάννης, Μτφ.). Αθήνα: Πλέθρον

Barthes, R. (2014). *Στοιχεία σημειολογίας*, μτφρ.-επιμέλεια: Χαράλαμπος Μαγουλάς, επιμέλεια σειράς: Βαγγέλης Γαλάνης, Εκδόσεις Επέκεινα, Τρίκαλα

Bazin, A., (1988) *Τι είναι ο Κινηματογράφος;*, μτφρ. Κ. Σφήκας, Αθήνα: Αιγόκερως

Beck. U., (2015), *Η Κοινωνία της διακινδύνευσης: Καθ’ οδόν προς μια άλλη νεωτερικότητα* (μτφρ. Ηρακλής Οικονόμου), Αθήνα: Πεδίο

Beck. U., (1996), *Η Επινόηση του Πολιτικού*, Για μια θεωρία του ανακλαστικού εκσυγχρονισμού, Αθήνα: Νέα Σύνορα-Εκδοτικός Οργανισμός Λιβάνη

- Benjamin, W. (2002), Για μια κριτική της βίας, μτφρ. Λεωνίδας Μαρσιανός, Ελευθεριακή Κουλτούρα, Αθήνα.
- Butler, J., 2004, «Σώματα που έχουν σημασία, σχετικά με τα όρια του φύλου στο λόγο», στο Τα όρια του σώματος, Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις, Συλλογικό, Εκδ. Νήσος, σ. 183-184
- Βούλγαρης, Γ. (2017). Κράτος και κοινωνία πολιτών στην Ελλάδα. Μια σχέση προς επανεξέταση;. Ελληνική Επιθεώρηση Πολιτικής Επιστήμης, 28(1), 5-33. doi:<https://doi.org/10.12681/hpsa.14660>, σ. 60
- Bourdieu, P. (2009). Η Διάκριση. Κοινωνική Κριτική της Καλαισθητικής Κρίσης. (Κ. Καψαμπέλη, Μτφρ.). Αθήνα: Πατάκη.
- Bourdieu, P. (2007α). Επιστήμη της επιστήμης και αναστοχασμός. Αθήνα: Πατάκης.
- Bourdieu, P. (2007β). Η ανδρική κυριαρχία. Μεταστροφές. (Ε. Γιαννοπούλου, Μτφρ.). Αθήνα: Πατάκη
- Bourdieu, P. (2006). Η Αίσθηση της Πρακτικής. (Θ. Παραδέλλης, Μτφρ.). Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Bourdieu, P. (2005). Για την Επιστήμη και τις Κοινωνικές Χρήσεις της. Θεωρία-Ιδέες (Μ. Θανοπούλου, & Ε. Βαγγελάτου, Μτφρ.). Παναγιωτόπουλος, Ν. (Επιμ.). Αθήνα: Πολύτροπον.
- Bourdieu, P. (2000). Πρακτικοί Λόγοι: Για τη Θεωρία της Δράσης. (Ρ. Τουτουζή, Μτφρ.). Αθήνα: Πλέθρον.
- Bourdieu, P. (1999). Γλώσσα και Συμβολική Εξουσία. (Κ. Καψαμπέλη, Μτφρ.). Αθήνα: Καρδαμίτσα.
- Bourdieu, P. & Passeron, J.C. (2014). Η αναπαραγωγή. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Caillouis, Roger [2001], Τα παιγνίδια και οι άνθρωποι, Η μάσκα και ο ίλιγγος, μετάφραση: Νίκος Κούρκουλος, 21ος Παράλληλος, Αθήνα: Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.
- Castells, M. (2005). Ο Γαλαξίας του Διαδικτύου. Αθήνα: Καστανιώτης
- Cohen, L., Manion, L., Morrison, K. (2008). Μεθοδολογία εκπαιδευτικής έρευνας (σε μετάφραση των Σ. Κυρανάκη, Μ. Μαυράκη, Χ. Μητσοπούλου, Π. Μπιθάρα και Μ. Φιλοπούλου). Αθήνα: Μεταίχμιο [Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2000). Research Methods in Education. London: Routledge.
- Deleuze G., ([1981]2021). Φράνσις Μπέικον: Η λογική της αίσθησης. Πλέθρον. Αθήνα
- Deleuze G. [1983] 2009, Κινηματογράφος Ι: Η εικόνα – κίνηση, μτφ. Μιχάλης Μάτσας, επιμ. Κική Καψαμπέλη, εκδ. Νήσος, Αθήνα, 2009.
- Deleuze G., [1985] 2010 Κινηματογράφος ΙΙ: Η χρονοεικόνα, μτφ. Μιχάλης Μάτσας, επιμ. Κική Καψαμπέλη, εκδ. Νήσος, Αθήνα, 2010

- G. Deleuze-F. Guattari, Καπιταλισμός και Σχιζοφρένεια: Ο Αντι-Οιδίπους, μτφρ. Κ. Χατζηδήμου-Ι. Ράλλη, Εκδόσεις Ράππα, Αθήνα, 1973.
- Deleuze G., (2001). Η Κοινωνία του Ελέγχου, Ελευθεριακή κουλτούρα, Αθήνα
- Deleuze G., (2021). Φράνσις Μπέικον: **Η λογική της αίσθησης. Πλέθρον**. Αθήνα
- Δεμερτζής, Ν., (2015). Η εμπιστοσύνη ως κοινωνικό συναίσθημα. Επιστήμη και Κοινωνία: Επιθεώρηση Πολιτικής και Ηθικής Θεωρίας. 16. 39. 10.12681/sas.881.
- Δοξιάδης, Κ., (1988). Foucault, ιδεολογία, επικοινωνία. *Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών*, 71, 18-43. doi:<https://doi.org/10.12681/grsr.831>
- Δοξιάδης, Κ., (2001), *Κοινωνία, ιδεολογία, ηθική*, Αθήνα: Πλέθρον
- Δοξιάδης Κ., (2012), «Από τον πολιτικό φιλελευθερισμό στο νεοφιλελευθερισμό: Μια φουκωϊκή προσέγγιση», στο *Σύγχρονα Θέματα*, τεύχος 117
- Δοξιάδης, Κ., (2015), *Ο Foucault της φιλοσοφίας και της Αριστεράς*, Αθήνα: Νήσος
- Irakleidis, A. (2015). *Διεθνείς Σχέσεις και Διεθνής Πολιτική* [Undergraduate textbook]. Kallipos, Open Academic Editions. <http://hdl.handle.net/11419/6150>
- Foucault, M., (1964), *Η ιστορία της τρέλας*, Αθήνα: Ηριδανός
- Foucault, M., (1987α), *Εξουσία, Γνώση και Ηθική*, Αθήνα: Ύψιλον
- Foucault, M., (1987β), *Η Αρχαιολογία της Γνώσης*, Αθήνα: Εξάντας
- Foucault, M., (1991), *Η Μικροφυσική της Εξουσίας*, Αθήνα: Ύψιλον
- Foucault, M., (2002), *Για την Υπεράσπιση της Κοινωνίας*, Αθήνα: Ψυχογιός
- Foucault, M., (2008), *Το Μάτι της Εξουσίας*, Αθήνα: Εκδόσεις Βάνιας
- Foucault, M., (2011α)[1977], *Επιτήρηση και Τιμωρία*, Αθήνα: Πλέθρον
- Foucault, M., (2011β), *Ιστορία της Σεξουαλικότητας: Ι. Η βούληση για γνώση*, Αθήνα: Πλέθρον
- Foucault, M., (2012α), *Η Γέννηση της Βιοπολιτικής: Παραδόσεις στο Κολλέγιο της Γαλλίας (1978-1979)*, Αθήνα: Πλέθρον
- Foucault, M., (2012β), *Ετεροτοπίες*, Αθήνα: Πλέθρον
- Ευδόπουλος, Γ. 2008. Λεξικολογία. Εισαγωγή στην ανάλυση της λέξης και του λεξικού. Αθήνα: Πατάκης
- Ευδόπουλος, Γ. Ι. 2002. «Προβλήματα Απόδοσης των Γλωσσολογικών Όρων από την Αγγλική στην Ελληνική». *Μελέτες για την Ελληνική Γλώσσα*, 22: 495-506.
- Goffman, E. (2006[1959]). Η παρουσίαση του εαυτού στην καθημερινή ζωή (Μ. Γκόφρα, μτφρ. και Κ. Λιβιεράτος, επιμ.). Αθήνα: Αλεξάνδρεια

- Goffman, E. (2006β) Συναντήσεις, Αθήνα, Μεταίχμιο
- Gros, F., (2016). Η αρχή της ασφάλειας (μετάφραση: Αλέξανδρος Κιουπκιολής). Αθήνα: Πόλις,
- Huizinga, Johan [1989], Ο άνθρωπος και το παιχνίδι = homo ludens, μετάφραση: Στέφανος Ροζάνης, Γεράσιμος Λυκιαρδόπουλος, Αθήνα :Εκδόσεις "Γνώση".
- Κακολύρης, Γ. (2013). Η ηθική της φιλοξενίας: Ο Ζακ Ντεριντά για την απροϋπόθετη και την υπό όρους φιλοξενία. *Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών*, 140, 39-55. doi: <https://doi.org/10.12681/grsr.55>
- Κακολύρης Γ. (επιμ.), 2015 Η πολιτική και ηθική σκέψη του Jacques Derrida, Αθήνα: Πλέθρον
- Κανάκης, Κ. (2007) *Εισαγωγή στην πραγματολογία, Γνωστικές και κοινωνικές όψεις της γλωσσικής χρήσης*, Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου, Αθήνα
- Καραγιάννης Γ., (2015). *Η Ανάλυση της Εξουσίας: Foucault, σύγχρονη καθοδηγητική εξουσία και ερευνητικές προκλήσεις*, Ελληνική Επιθεώρηση Πολιτικής Επιστήμης, 43: 87
- Κονιόρδος Σ. Μ. [2006](2015). Κοινωνικό κεφάλαιο: Μεταξύ θεωρητικής σαφήνειας και σύγχυσης. *Επιστήμη και Κοινωνία: Επιθεώρηση Πολιτικής και Ηθικής Θεωρίας*, 16, 1–38. <https://doi.org/10.12681/sas.879>
- Κορομηλάς, Η. 2011." Sensibilis modus operandi(?). Οπτικός πολιτισμός και σύγχρονη εγκληματικότητα." Στο Χαλκιά, Αν. (επ) Η Σύγχρονη εγκληματικότητα, η αντιμετώπισης της και η Επιστήμη της Εγκληματολογίας. Τιμητικός Τόμος για τον Καθηγητή Ιάκωβο Φαρσεδάκη. Τόμος Ι. Αθήνα: Νομική Βιβλιοθήκη,
- Κούσουλας, Φ. (2011/2004). Σχεδιασμός και εφαρμογή διαθεματικής διδασκαλίας, Αθήνα: Εκδόσεις Ατραπός.
- Kristeva, J., (1997) Έθνη χωρίς Εθνικισμό, Αθήνα: Ενναλακτικές Εκδόσεις
- Kristeva, J., (2011) Ξένοι μέσα στον Εαυτό μας, Αθήνα: Scripta
- Κωνσταντινίδου, Χ. (2010) Φωτογραφία-Νόημα-Συγκείμενο « Η κατασκευή της ετερότητας στους τσιγγάνους του Josef Kudelka », Νάξος
- Κωνσταντινίδου, Χ. (2003). Τα μέσα μαζικής επικοινωνίας και η παραγωγή νοήματος. Θεωρητικές προσεγγίσεις και προοπτικές β' μέρος. *Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών*, 111, 193-265. doi:<https://doi.org/10.12681/grsr.9226>
- Κώττης, Γ. Α. (2016). Η Διαλεκτική Δικτατορίας και Κυριαρχίας. Retrieved from <http://ikee.lib.auth.gr/record/284281>
- Λαλιώτου Ι., (2017), *Η ιστορία του μέλλοντος Επιστημονικός εκδότης / Publisher: ΙΣΤΟΠΕΙΝ / HISTOREIN Ηλεκτρονικός εκδότης: Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης / Εθνικό Ίδρυμα Ερευνών: 156-162*, Διαθέσιμο στο <https://bit.ly/3saJHns> [Πρόσβαση, 3/1/19]
- Lamprou, E. (2017). Carl Schmitt: A Theory on Politics and Theology. *Conatus - Journal of Philosophy*, 1(1), 49–56. <https://doi.org/10.12681/conatus.11845>

- Λάζος, Γ. (2002) , Πορνεία και διεθνική σωματεμπορία στη σύγχρονη Ελλάδα: Επίτομο, Αθήνα: Καστανιώτης.
- Λύκου, Χ. (2000). Η συστημική λειτουργική γραμματική του Μ. Α. Κ. Halliday. Γλωσσικός Υπολογιστής, 2: σσ. 57-71.
- Ματσαγγούρας, Η. (2008). Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση. Αθήνα: Γρηγόρη.
- Μπουκάλα, Σ. & Στάμου Α.Γ. (2020) (επιμ.). *Κριτική Ανάλυση Λόγου: (Απο)δομώντας την Ελληνική Πραγματικότητα*. Αθήνα: Νήσος
- Μπονίδης, Κ. (1998). Έρευνα των προδιαγραφών της διδασκαλίας στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: Η ανάλυση των εν χρήσει σχολικών εγχειριδίων του γλωσσικού μαθήματος υπό το πρίσμα της Παιδαγωγικής της Ειρήνης (διδακτορική διατριβή). Θεσσαλονίκη: Α.Π.Θ.
- Μάκη, Κ. (2015) Κατασκευάζοντας έμφυλες ταυτότητες: η ρητορική του φύλου στο λόγο εργαζομένων σε Μη Κυβερνητικές Οργανώσεις για τη διακίνηση και εμπορία γυναικών. Εθνικό Κέντρο Κοινωνικών Ερευνών. Ηλ.έκδοση: <http://epublishing.ekt.gr/el/1386720/8/2020>.
- Μιχάλης Α. (2022). Ελευθερία και αναγκαιότητα στη γλώσσα. *Παιδαγωγικά ρεύματα στο Αιγαίο*, 3(1), 18–40. Τόμ. 3 Αρ. 1 (2008) <https://doi.org/10.12681/revmata.30995>
- Ντερριντά, Ζ., Ντυφουρμαντέλ Α., (2006). Περί φιλοξενίας, μτφρ. Β. Μπιτσώρης, Αθήνα, Εκκρεμές.
- Παπαδημητρίου, Φ. (2010). *Εισαγωγή: Η κοινωνική σημειωτική προσέγγιση της οπτικής επικοινωνίας*. Στο Kress, G., & van Leeuwen, T. Η ανάγνωση των εικόνων: Η γραμματική του οπτικού σχεδιασμού. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο, σσ. 41-62. Διαθέσιμο στο <http://www.epikentro.gr/PDF/9789604582662-E02.pdf>
- Παπακώστα, Κ. (2009). Ο Λόγος της σχολικής Ιστορίας για τους γειτονικούς λαούς: η περίπτωση των Αλβανών στα σχολικά εγχειρίδια νεότερης ιστορίας της υποχρεωτικής εκπαίδευσης κατά τη μεταπολίτευση. Συνέδριο ΠΕΕ “Αναλυτικά Προγράμματα και Σχολικά Εγχειρίδια: Ελληνική Πραγματικότητα και Διεθνής Εμπειρία” (20-22/11/2009, Γιάννενα), Πρακτικά του συνεδρίου, τ. Β., σσ. 578-589.
- Πασχαλίδης, Γ. (2012) Τα νοήματα της φωτογραφίας. Θεσσαλονίκη: University studio press
- Πασχαλίδης Γ. & Χοντολίδου Ε., (2001) Σημειωτική και πολιτισμός, 1ος τόμος, Εκδ., Παρατηρητής, Θεσσαλονίκη.
- Πλειός, Γ. (2005). Πολιτισμός της εικόνας και εκπαίδευση. Ο ρόλος της εικονικής ιδεολογίας. Αθήνα:
- Πολύτροπον. Πέτσα Βασιλική , (2019) *Η μεταναστευτική αισθητική ως πολιτική στρατηγική στο πεδίο της τέχνης: Διεθνικότητα, υβριδισμός και διαπολιτισμικότητα στη Διαρκή αναχώρηση της Πέτρα Γκόινγκ (Τσαγγάρη, 2000)*, Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών, 152
- Ranci re, J., (2008) «Η πολιτική της αισθητικής», στο: Γιάννης Σταυρακάκης, Κωστής Σταφυλάκης (επιμ.), Το πολιτικό στη σύγχρονη τέχνη, Εκκρεμές, Αθήνα

- Rancière, J. [2012 (2000)] Ο μερισμός του αισθητού: Αισθητική και Πολιτική, μτφ. Θ. Παραδέλλης, Αθήνα: Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.
- Rancière, J. (2015) Ο χειραφετημένος Θεατής, μτφ. Α. Κιουπκιόλης, Αθήνα: Εκδόσεις Εκκρεμές
- Ρανσιέρ, Ζ., (2015) Ο Χειραφετημένος Θεατής, μτφ. Αλέξανδρος Κιουπκιόλης, Εκκρεμές
- Ρήγου, Μ. (1995) Η ετερότητα του άλλου. Δοκίμιο για μια τρέχουσα μεταθητική, Πλέθρον, Αθήνα: Πλέθρον
- Σαρακινιώτη Α., (2012) Διδακτορική Διατριβή: *Γνώση και ταυτότητες στο πλαίσιο των ευρωπαϊκών πολιτικών ανώτατης εκπαίδευσης: το παράδειγμα των προγραμμάτων σπουδών για την αρχική εκπαίδευση των εκπαιδευτικών στην Ελλάδα*, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου. 10.12681/eadd/28915
- Κ. Σουφλερός (2009) *Η συστημική λειτουργική γραμματική στην Ελληνική Μετάφραση δύο κεφαλαίων από το βιβλίο Introduction to functional grammar των Halliday και Matthiessen και γλωσσάρι σχολιασμένων ορολογικών επιλογών, Πτυχιακή εργασία, Ιόνιο Πανεπιστήμιο, μήμα Ξένων Γλωσσών Μετάφρασης & Διερμηνείας, 2009*
- Said, E. Καλύπτοντας το Ισλάμ. Πώς τα ΜΜΕ και οι αναλυτές καθορίζουν την εικόνα που έχουμε για τον υπόλοιπο κόσμο, Εκδόσεις Νεφέλη, Αθήνα 2002.
- Sontag, S. (1993) 1977 Περί φωτογραφίας, (μτφ. Η. Παπαϊωάννου), εκδ. Περιοδικού ΦΩΤΟΓράφος, Αθήνα
- Sontag, S. (2003) Παρατηρώντας τον πόνο των άλλων, Αθήνα 2003
- Schmitt, C. (1922) Πολιτική Θεολογία. Τέσσερα κεφάλαια γύρω από τη θεωρία περί κυριαρχίας, μτφ. Παναγιώτης Κονδύλης, Αθήνα, Λεβιάθαν και Λάμπρου, (2017)
- Schmitt, C., (1932), Η Έννοια του Πολιτικού, Αθήνα: Κριτική (2009)
- Schmitt, C. (1962) *Η θεωρία του Αντάρτη*, μτφρ. Σίσσυ Χασιώτη, εκδ. Πλέθρον, 2019
- Σκαρπέλος Γ., (2011), Εικόνα και Κοινωνία, εκδ. Τόπος, Αθήνα
- Σταυρίδης, Σ. (2006). Ο Χώρος της Τάξης και οι Ετεροτοπίες: ο Foucault ως Γεωγράφος της Ετερότητας, στο Ουτοπία, τ. 72, Αθήνα, σσ. 145 – 158
- Sontag, S. (2003) Παρατηρώντας τον πόνο των άλλων, Αθήνα 2003
- Σύγχρονες Τάσεις Αντεγκληματικής Πολιτικής (2018) Τιμητικός Τόμος για τον Ομότιμο Καθηγητή Αντώνη Μαγγανά, Εκδ. Παπαζήση, Αθήνα
- Τεντολούρης, Φ., & Χατζησαββίδης, Σ., (2014) Διδασκαλία της γλώσσας. Ιστορία-Επιστημολογία-Αναστοχαστικότητα/16, Εκδόσεις Νεφέλη, Αθήνα
- Toraki, Katerina. (2017). Ορολογία, οντολογία και οντοορολογία: επισκόπηση των εννοιών και συζήτηση για τη σχέση μεταξύ τους / Terminology, ontology and ontoterminology: overview of the concepts and discussion on the relation among them.

Τσιώλης, Γ. (2018) Θεματική ανάλυση ποιοτικών δεδομένων. Στο Γ. Ζαϊμάκης (επιμ.), Ερευνητικές διαδρομές στις Κοινωνικές Επιστήμες. Θεωρητικές – Μεθοδολογικές Συμβολές και Μελέτες Περίπτωσης. Πανεπιστήμιο Κρήτης – Εργαστήριο Κοινωνικής Ανάλυσης και Εφαρμοσμένης Κοινωνικής έρευνας. Σελ. 97-125.

Τσιώλης, Γ. (2015) Ανάλυση ποιοτικών δεδομένων: διλήμματα, δυνατότητες, διαδικασίες. Στο Γ. Πυργιωτάκης & Χρ. Θεοφιλίδης (επιμ.) Ερευνητική Μεθοδολογία στις Κοινωνικές Επιστήμες και στην Εκπαίδευση. Συμβολή στην επιστημολογική θεωρία και την ερευνητική πράξη. Αθήνα: Πεδίο. 2015. Σελ. 473-498.

Τσουκαλάς, (2017) 2004. Πόλεμοι και κυριαρχία στη νέα χιλιετία. *Ελληνική Επιθεώρηση Πολιτικής Επιστήμης*, 24(1), 11-59. doi:<https://doi.org/10.12681/hpsa.14719>

Χουλιάρáκη, Λ.(2012) Το Θέαμα της Οδύνης, (μτφρ. Σχινά Κατερίνα) Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, Ίδρυμα Τεχνολογίας και Έρευνας

Benjamin, W., ([1921] 2002) Για μια κριτική της βίας. Μτφρ. Λεωνίδας Μαρσιανός. Εκδόσεις «Ελευθεριακή Κουλτούρα»

TED. (2015). *Chris Milk: How virtual reality can create the ultimate empathy machine*. TED Talk.
https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine/transcript%0Ahttps://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine?language=en#t-538199%0Ahttps://www.youtube.com/wat

Παραρτήματα

Παράρτημα Α κεφ. 7.1.3

EU Policy CYCLE 2018-2021 / SOCTA 2017

OAPs –Συνοπτικός κατάλογος αποτελεσμάτων των δράσεων και των δραστηριοτήτων που σχετίζονται με την λήψη προληπτικών μέτρων και την κατάρτιση για το 2020 για τις σχετικές προτεραιότητες με το κυβερνοέγκλημα, την παράνομη μετανάστευση και την εμπορία ανθρώπων

*Τα στοιχεία λήφθηκαν σύμφωνα και από με την λίστα προτεραιοτήτων όπως αυτά διατυπώθηκαν στα Συμπεράσματα του Συμβουλίου σχετικά με τον καθορισμό των προτεραιοτήτων της ΕΕ για την καταπολέμηση του οργανωμένου και σοβαρού διεθνούς εγκλήματος μεταξύ 2018 και 2021 και των αποτελεσμάτων των ετήσιων Επιχειρησιακών Σχεδίων Δράσης για το 2020²⁵³

<i>Crime Priorities Προτεραιότητες</i>	<i>OAP (s)/ΕΣΔ</i>	<i>Δράσεις και δραστηριότητες που αφορούσαν την κατάρτιση των επαγγελματιών και την λήψη προληπτικών μέτρων (τουλάχιστον Χ /έτος) - Prevention & Capacity Building</i>
Cybercrime Καταπολέμηση του ηλεκτρονικού εγκλήματος <u>3 OAPs/ΕΣΔ</u>	Επιθέσεις κατά συστημάτων πληροφοριών	2 εκπαιδεύσεις σε κέντρο κατάρτισης (Residential trainings) : OSINT (Open Source Intelligence / Ανάλυση Ανοιχτού Κώδικα) και IT Solutions , Σκοτεινό Δίκτυο και κρυπτονομίσματα (Dark web and cryptocurrencies) <u>1</u> OSINT <u>διαδικτυακό μάθημα</u> – CEPOL LEEd Δημοσίευση <u>12</u> νέων <u>πρακτικών οδηγιών</u> και ενημέρωση άλλων <u>28</u> – Sirius platform [EUROPOL] Ανάπτυξη <u>11</u> νέων <u>εργαλείων έρευνας</u> και ενημέρωση άλλων 7 – Sirius platform [EUROPOL] <u>13</u> εκπαιδεύσεις (4 δια ζώσης, 9 διαδικτυακές ενότητες) Σεμινάρια Πρακτικής Εκπαίδευσης (Tactical workshops) στα εικονικά νομίσματα (virtual currencies) με <u>72</u> συμμετέχοντες Σεμινάρια Πρακτικής Εκπαίδευσης στην «Επίλυση Ανάλυσης Κακόβουλου Λογισμικού» (Europol Malware Analysis Solution, EMAS) της Europol με <u>88</u> συμμετέχοντες

²⁵³ Βλ. Council of the European Union, 9450/17, Brussels, 19, May 2017 στο <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9450-2017-INIT/en/pdf> καθώς και Council of the European Union , EMPAT, General Factsheet – Operational Action Plans (OAPs) Results στο https://www.consilium.europa.eu/media/50209/empact_factsheet_20.pdf

	Σεξουαλική εκμετάλλευση παιδιών	Κατάρτιση: 6 <u>Διαδικτυακά σεμινάρια (webinars)</u> / CEPOL , 1 Διαδικτυακή εκπαίδευση /CEPOL, εκπαιδεύτηκαν 349 υπάλληλοι αστυνομικού προσωπικού Πρόληψη: Σχεδιασμός <u>φυλλαδίου</u> για παιδιά από 11-12 ετών. Οργάνωση εκδηλώσεων σε σχολεία αφιερωμένων στην πρόληψη τις οποίες παρακολούθησαν 12000 παιδιά. Στενή συνεργασία με τον ιδιωτικό τομέα για την ανάπτυξη πρωτοβουλιών σχετικά με την προστασία των παιδιών από τη σεξουαλική εκμετάλλευση και τη σεξουαλική κακοποίηση μέσω διαδικτύου Ενεργή συμμετοχή σε συνεδριάσεις με την ICAAN και την RIPE
	Απάτη σχετικά με τα μέσα πληρωμής πλην των μετρητών	Διαδικτυακή καμπάνια ευαισθητοποίησης πολιτών #SellSafe Διαδικτυακή κατάρτιση στο πλαίσιο Σύμπραξης Δημοσίου -Ιδιωτικού Τομέα (P3 (Private-Public-Partnership) 10 P3 <u>διαδικτυακά σεμινάρια (webinars)</u> 6 <u>διαδικτυακά σεμινάρια (webinars)</u> : Γενική Εισαγωγή στην Απάτη σχετικά με τα μέσα πληρωμής πλην των μετρητών, Κυβερνοέγκλημα, Υποκλοπή Προσωπικών Δεδομένων (phishing) Νέες Μέθοδοι Έρευνας , Απειλές σχετικές τον συναφή τομέα, Black Box επιθέσεις Εκστρατεία ευαισθητοποίησης σχετικά με την αντιμετώπιση των μεταφορέων παράνομου χρήματος (money mules) σε 26 χώρες
Crime Priorities Προτεραιότητες	OAP (s)/ΕΣΔ	Δράσεις και δραστηριότητες που αφορούσαν την κατάρτιση των επαγγελματιών και την λήψη προληπτικών μέτρων (τουλάχιστον X /έτος) - Prevention & Capacity Building

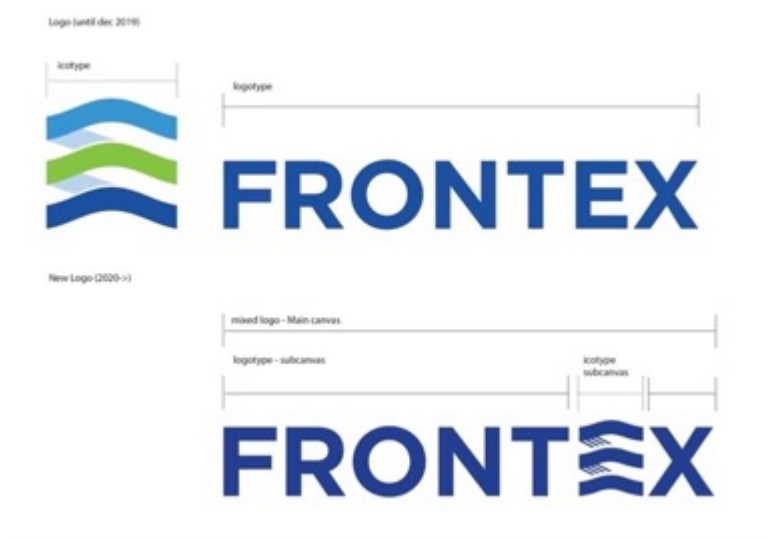
<i>Illegal Immigration</i> Εξάρθρωση ομάδων οργανωμένου εγκλήματος που συμβάλλουν στην παράνομη μετανάστευση <u>1 OAPs/ΕΣΑ</u>	Διευκόλυνση της παράνομης μετανάστευσης	<u>Ενημερωτική παρουσίαση (awareness session)</u> των Υπηρεσιών/ τεχνολογιών Επιτήρησης Eurosur Fusion Services (EFS) της FRONTEX Workshop με θέμα τους γάμους με σκοπιμότητα (sham marriages) <u>9 διαδικτυακές εκπαιδεύσεις (training courses)</u> στους Υψηλού Επιπέδου Αξιωματικούς εξειδικευμένων στον έλεγχο ταξιδιωτικών εγγράφων (Advanced Level Document Officer (ALDO) της FRONTEX <u>4 διαδικτυακά μαθήματα (online courses)</u> [Διευκόλυνση της παράνομης Μετανάστευσης, Ταυτοποίηση πλαστών εγγράφων, Έρευνες με αντικείμενο το οικονομικό έγκλημά] <u>38</u> μαθήματα σε θέματα ταυτοποίησης και αναφοράς (screening and debriefing) Εκπαίδευση στα έγγραφα ασφαλείας <u>8 webinars</u> <u>2</u> Προγράμματα ανταλλαγής – CEPOL Παραγωγή <u>Αφισών(Posters)</u> για τις μεθόδους και τεχνολογίες αντιπαραβολής δεδομένων χαρακτηριστικών προσώπου (Facial comparison) για τους συνοριοφύλακες Σχεδιασμός <u>ενημερωτικού Φυλλάδιο (Leaflet)</u> για τις μεθόδους και τεχνολογίες αντιπαραβολής δεδομένων δαχτυλικών αποτυπωμάτων <u>Video clip</u> με θέμα «Joint Expert Teams in action»
<i>Trafficking in Human Beings THB</i> Καταπολέμηση της εμπορίας ανθρώπων στην ΕΕ για όλες τις μορφές εκμετάλλευσης, όπως η σεξουαλική και εργασιακή εκμετάλλευση, καθώς και όλες τις μορφές εμπορίας παιδιών <u>1 OAPs/ΕΣΑ</u>	Καταπολέμηση της εμπορίας ανθρώπων	Όλες οι προβλεπόμενες εκπαιδεύσεις ολοκληρώθηκαν και 2 δια ζώσης μαθήματα αντικαταστάθηκαν από 2 ad hoc διαδικτυακά σεμινάρια με ποσοστό ικανοποίησης 96,5% 800 συνοριοφύλακες έλαβαν εξ αποστάσεως εκπαίδευση σχετικά με την εμφάνιση μιας νέας απειλής

Παράρτημα Β κεφ. 7.5

Τα σήματα-λογότυπα των οργανισμών. Μια εμπειρική μελέτη βασισμένη στην παρατήρηση δεδομένων για το χρώμα, το σχήμα και την τυπογραφία.

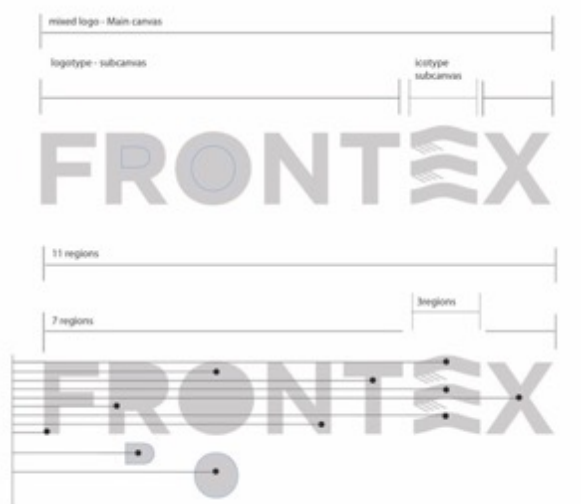
Μελέτη Περίπτωσης: FRONTEX Logo

Το σήμα του οργανισμού Frontex από το 2021 και από το 2012-2020 αντίστοιχα. Official Hex: #003399

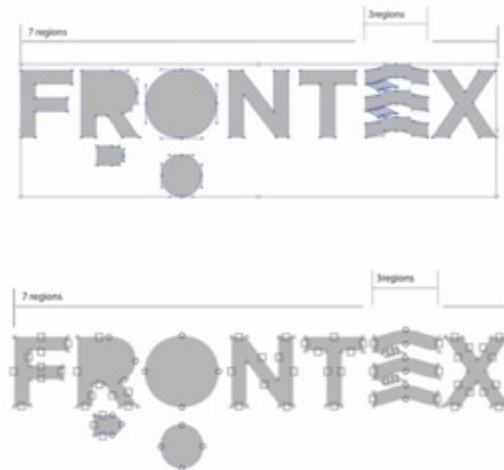


A. Shape Analysis (New logo)

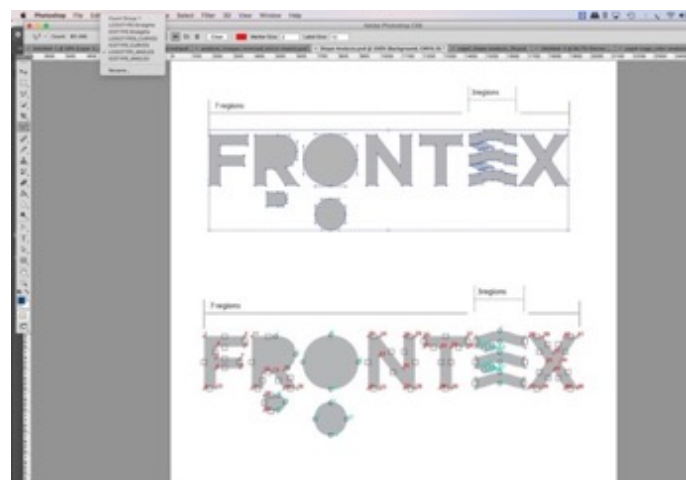
Στάδιο 1°. Ανάλυση σχήματος στο λογότυπο του FRONTEX όπως έχει διαμορφωθεί από το 2020 έως και σήμερα. Χειρωνακτική επισημείωση – Icotype και Logotype regions στο Adobe Illustrator



Στάδιο 2°. Χειρωνακτική Επισημείωση με τη χρήση του εργαλείου “Direct Selection Tool” στο Adobe Illustrator



Στάδιο 3°. Μεταφορά του αποτελέσματος από το Adobe Illustrator στο Adobe Photoshop “Direct Selection Tool”. Βήμα. 2. Χειρωνακτική Επισημείωση με τη χρήση του εργαλείου “count tool” του Adobe Photoshop'



FRONTEX Logo regions

Icotype -regions:	3	
Icotype -shape instances:	94	
Straight	22 (23,40%)	
Angles:	42 (44,68%)	
Curves :	30 (31,92%)	
Logotype -regions:	7	
Logotype -shape instances:	112	
Straight	49 (43,75%)	
Angle :	49 (43,75%)	
Curve :	14 (12,50%)	

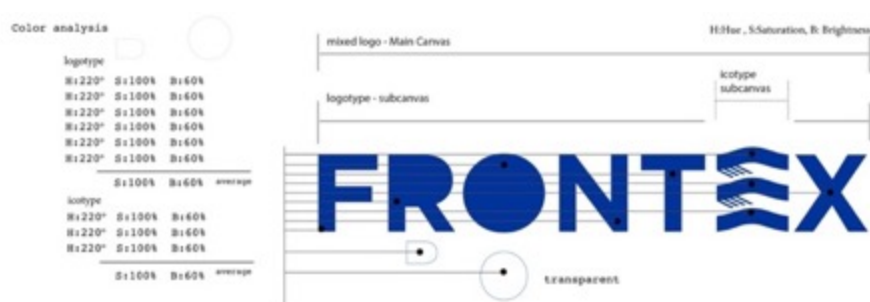
FRONTEX NEW logo - Shape variables

Icon type	
D/r icon type	31,33
S/D icon type	0,234
A/D icon type	0,447
C/D icon type	0,319

Logotype	
D/r logotype	16
S/D logotype	0,437
A/D logotype	0,437
C/D logotype	0,125

B. Colour Analysis

Tools: Adobe Photoshop's "eyedropper tool" + HSB" model of colour

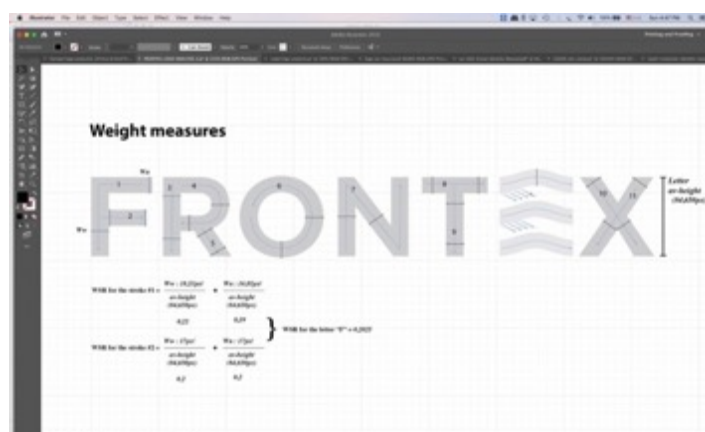


FRONTEX NEW logo - Color variables

Icon type	Saturation	Brightness
	1	0,6
Logotype	1	0,6

C. Typographic Analysis

Weight measures

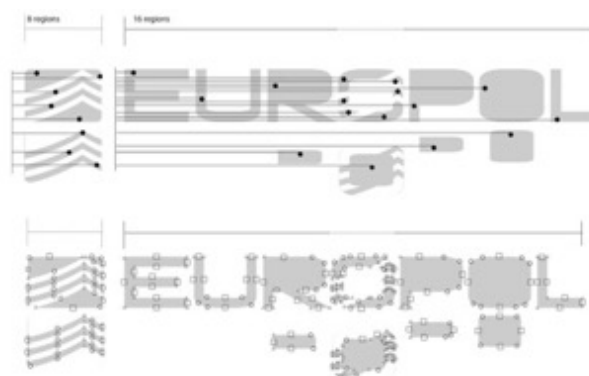


FRONTEX logo - Weight measures - Results

	Stroke	Thickest point (Ww) (WSR)	Thinnest point (Wn) (WSR)	Average WSR of each stroke	Average WSR of each letter
F	#1	0,22	0,19	0,205	0,2025
	#2	0,2	0,2	0,2	
	#3	0,22	0,22	0,22	
R	#4	0,22	0,19	0,205	0,201666667
	#5	0,18	0,18	0,18	
O	#6	0,22	0,2	0,21	0,21
N	#7	0,22	0,17	0,195	0,195
T	#8	0,2	0,2	0,2	0,205
	#9	0,21	0,21	0,21	
X	#10	0,17	0,16	0,165	0,165
	#11	0,17	0,16	0,165	
AVERAGE WSR					0,196527778

Μελέτη Περίπτωσης: *EUROPOL* (Shape & Colour Analysis)

A. Shape Analysis



EUROPOL Logo regions

Icotype -regions:	8	
Icotype -shape instances:	80	
Straight	16 (20%)	
Angles:	36 (45%)	
Curves :	28 (35%)	

Logotype -regions:	16
Logotype -shape instances:	245
Straight	79 (32,24%)
Angle :	88 (35,92%)
Curve :	78 (31,84%)

EUROPOL logo - Shape variables

Iconotype	
D/r iconotype	10
S/D iconotype	0,2
A/D iconotype	0,45
C/D iconotype	0,35
Logotype	
D/r logotype	15,31
S/D logotype	0,322
A/D logotype	0,359
C/D logotype	0,318

B. Colour Analysis



EUROPOL logo - Color variables

Iconotype	Saturation	Brightness
	0,885	0,625
Logotype	0,867	0,482
av	0,876	0,553

Μελέτη Περίπτωσης: FRA Logo (Shape & Colour Analysis - μόνο τα αποτελέσματα)

A. Shape Analysis

FRA Logo Icotype regions

Icotype -regions:	19	
Icotype -shape instances:	351	
Straight	164 (46.72 %)	
Angles:	145 (41,31%)	
Curves :	42 (11,97 %)	

FRA Logo Logotype regions

Logotype -regions:	5	
Logotype -shape instances:	66	
Straight	30 (45,45%)	
Angle :	31 (46,97%)	
Curve :	5 (7,58%)	

FRA Logo - Shape variables

Icotype	
D/r icotype	18,474
S/D icotype	0,467
A/D icotype	0,413
C/D icotype	0,120
Logotype	
D/r logotype	13,2
S/D logotype	0,454
A/D logotype	0,470
C/D logotype	0,076

B. Colour Analysis

FRA Logo - Color variables

Icotype	Saturation	Brightness
<i>H:220: S:100 B:60</i>	1	0,895
<i>H:49 S:100 B:60</i>		
Logotype	1	0,6
av	1	0,747

Μελέτη Περίπτωσης: EIGE Logo (Shape & Colour Analysis – μόνο τα αποτελέσματα)

A. Shape Analysis

EIGE Logo Icotype regions

Icotype -regions:	7	
Icotype -shape instances:	91	
Straight		28 (30.77%)
Angles:		0 (10.99%)
Curves :		63 (69.24%)

EIGE Logo Logotype regions

Logotype -regions:	5	
Logotype -shape instances:	101	
Straight		3 (2.97%)
Angle :		12 (11.88%)
Curve :		86 (85.15%)

EIGE logo - Shape variables

Icotype	
D/r icotype	13
S/D icotype	0,308
A/D icotype	0,110
C/D icotype	0,692
Logotype	
D/r logotype	20,20
S/D logotype	0,030
A/D logotype	0,119
C/D logotype	0,851

B. Colour Analysis

EIGE logo - Color variables

Icotype	Saturation	Brightness
H:234 S:67 B:60	0,80	0,843
H: 53 S:86 B:94		
Logotype	0,708	0,668
av	0,754	0,755

Μελέτη Περίπτωσης: EASO Logo (Shape & Colour Analysis – μόνο τα αποτελέσματα)

A. Shape Analysis

EASO logo regions

Icotype -regions:	13	
Icotype -shape instances:	244	
Straight		120 (49,18%)
Angles:		120 (49,18%)
Curves :		4 (1,64%)

Logotype -regions:	4	
Logotype -shape instances:	107	
Straight		24 (22,43%)
Angle :		29 (27,10%)
Curve :		54 (50,47%)

EASO logo - Shape variables

Icotype	
D/r icotype	18,77
S/D icotype	0,492
A/D icotype	0,492
C/D icotype	0,016

Logotype	
D/r logotype	26,75
S/D logotype	0,224
A/D logotype	0,271
C/D logotype	0,505

B. Colour Analysis

EASO logo - Color variables

Icotype	Saturation	Brightness
	0,86	0,93
Logotype	0	0
av	0.86	0.93

Παράρτημα Γ υποκεφ. 9.7.3.5

Συχνότητα εμφάνισης συσχετισμών μεταξύ των επαγγελματιών [OFF1/OFF2/OFF3] και των τεχνικών κινηματογράφησης μορφή πλάνου βάσει απόστασης, προσώπων και γωνία λήψης της κάμερας στο σύνολο των κινηματογραφικών αποσπασμάτων της εκπαιδευτικής διαδραστικής ενότητας *First Contact with returnee (2020, Frontex)*

Security Professionals / Shot Type/ Camera Shot Scale/Camera Angles	Frequency Συχνότητα/ αρ.segments	Percentage
OFF1 + Three Shot + Medium Long Shot + Hip Level	7	6,93
OFF2 + Three Shot + Medium Close Up + over the shoulder	6	5,94
OFF2 + Three Shot + Medium Long Shot + Hip Level	6	5,94
OFF2 + Three Shot + Medium Close Up + Eye level	6	5,94
OFF1 + Three Shot + Medium Close Up + over the shoulder	4	3,96
OFF1 + Three Shot + Extreme Close Up + over the shoulder	4	3,96
OFF1 + Three Shot + Medium Shot + Hip Level	4	3,96
OFF1 + Three Shot + Extreme Close Up + Eye level	4	3,96
OFF1 + Two Shot + Medium Close Up + over the shoulder	3	2,97
OFF2 + Three Shot + Medium Shot + Hip Level	3	2,97
OFF1 + Three Shot + Long Shot + Hip Level	3	2,97
OFF1 + Two Shot + Extreme Close Up + Eye level	3	2,97
OFF1 + Three Shot + Medium Close Up + Eye level	3	2,97
OFF2 + Three Shot + Extreme Close Up + Eye level	3	2,97
OFF1 + Two Shot + Medium Close Up + Low	2	1,98
OFF1 + Two Shot + Extreme Close Up + over the shoulder	2	1,98
OFF1 + Single Shot + Medium Close Up + High	2	1,98
OFF1 + Three Shot + Big Close Up + over the shoulder	2	1,98
OFF2 + Three Shot + Extreme Close Up + over the shoulder	2	1,98
OFF2 + Three Shot + Big Close Up + over the shoulder	2	1,98
OFF2 + Three Shot + Medium Shot + over the shoulder	2	1,98
OFF1 + Three Shot + Close Up + over the shoulder	2	1,98
OFF2 + Three Shot + Extreme Long Shot + Hip Level	2	1,98
OFF1 + Three Shot + Big Close Up + Eye level	2	1,98
OFF2 + Three Shot + Big Close Up + Eye level	2	1,98
OFF1 + Three Shot + Close Up + Eye level	2	1,98
OFF1 + Three Shot + Very Long Shot + Hip Level	1	0,99
OFF1 + Two Shot + Medium Shot + Low	1	0,99
OFF1 + Two Shot + Medium Shot + over the shoulder	1	0,99
OFF3 + Single Shot + Medium Shot + Hip Level	1	0,99
OFF1 + Two Shot + Close Up + Low	1	0,99
OFF3 + Three Shot + Medium Shot + Hip Level	1	0,99

OFF2 + Two Shot + Medium Shot + High	1	0,99
OFF2 + Three Shot + Close Up + over the shoulder	1	0,99
OFF1 + Three Shot + Extreme Long Shot + Hip Level	1	0,99
OFF1 + Three Shot + Establisging Shot + Hip Level	1	0,99
OFF3 + Three Shot + Extreme Long Shot + Hip Level	1	0,99
OFF2 + Three Shot + Establisging Shot + Hip Level	1	0,99
OFF2 + Three Shot + Long Shot + Hip Level	1	0,99
OFF1 + Three Shot + Very Long Shot + Eye level	1	0,99
OFF1 + Two Shot + Medium Close Up + Eye level	1	0,99
OFF2 + Three Shot + Medium Shot + Eye level	1	0,99
OFF2 + Three Shot + Close Up + Eye level	1	0,99
OFF1 + Three Shot + Medium Long Shot + Eye level	1	0,99
TOTAL (valid)	101	100,00

Συχνότητα εμφάνισης συσχετισμών μεταξύ του πρόσφυγα [*R*] και των τεχνικών κινηματογράφησης πλάνου βάσει απόστασης, προσώπων και γωνία λήψης της κάμερας στο σύνολο των κινηματογραφικών αποσπασμάτων της εκπαιδευτικής διαδραστικής ενότητας
First Contact with returnee (2020, Frontex)

Returnee / Shot Type/ Camera Shot Scale/Camera Angles	Frequency	Percentage
R + Three Shot + Extreme Close Up + Eye level	6	8,45
R + Three Shot + Extreme Close Up + over the shoulder	6	8,45
R + Three Shot + Medium Long Shot + Hip Level	5	7,04
R + Two Shot + Extreme Close Up + Low	5	7,04
R + Three Shot + Medium Shot + Hip Level	5	7,04
R + Three Shot + Medium Close Up + Eye level	4	5,63
R + Three Shot + Medium Close Up + over the shoulder	4	5,63
R + Two Shot + Extreme Close Up + over the shoulder	4	5,63
R + Three Shot + Long Shot + Hip Level	3	4,23
R + Three Shot + Extreme Long Shot + Hip Level	2	2,82
R + Single Shot + Very Long Shot + Eye level	2	2,82
R + Two Shot + Medium Close Up + Eye level	2	2,82
R + Two Shot + Medium Close Up + over the shoulder	2	2,82
R + Three Shot + Big Close Up + Eye level	2	2,82
R + Three Shot + Big Close Up + over the shoulder	2	2,82
R + Three Shot + Close Up + Eye level	2	2,82
R + Three Shot + Close Up + over the shoulder	2	2,82
R + Three Shot + Establisging Shot + Hip Level	1	1,41
R + Two Shot + Very Long Shot + Eye level	1	1,41
R + Three Shot + Very Long Shot + Eye level	1	1,41

R + Two Shot + Very Long Shot + over the shoulder	1	1,41
R + Single Shot + Medium Close Up + Eye level	1	1,41
R + Two Shot + Extreme Close Up + Eye level	1	1,41
R + Single Shot + Big Close Up + Eye level	1	1,41
R + Three Shot + Very Long Shot + Hip Level	1	1,41
R + Two Shot + Medium Close Up + High	1	1,41
R + Single Shot + Extreme Close Up + High	1	1,41
R + Three Shot + Medium Shot + over the shoulder	1	1,41
R + Three Shot + Medium Long Shot + Eye level	1	1,41
R + Single Shot + Establishing Shot + Eye level	1	1,41
TOTAL (valid)	71	100,00
Missing	0	0,00
TOTAL	71	100,00

Συχνότητα εμφάνισης συσχετισμών μεταξύ των πλάνων που εμφανίζουν τον πρόσφυγα [R] με τον πρώτο αξιωματικό [OFF1] και των τεχνικών κινηματογράφησης μορφή πλάνου βάσει απόστασης, προσώπων και γωνία λήψης της κάμερας στο σύνολο των κινηματογραφικών αποσπασμάτων της εκπαιδευτικής διαδραστικής ενότητας First Contact with returnee (2020, Frontex]

Returnee + Officer 1 / Shot Type/ Camera Shot Scale/Camera Angles	Frequency	Percentage
R + OFF1 + Three Shot + Medium Close Up + over the shoulder	4	13,33
R + OFF1 + Three Shot + Extreme Close Up + over the shoulder	4	13,33
R + OFF1 + Three Shot + Medium Close Up + Eye level	3	10,00
R + OFF1 + Three Shot + Extreme Close Up + Eye level	3	10,00
R + OFF1 + Three Shot + Big Close Up + over the shoulder	2	6,67
R + OFF1 + Three Shot + Big Close Up + Eye level	2	6,67
R + OFF1 + Three Shot + Close Up + over the shoulder	2	6,67
R + OFF1 + Three Shot + Long Shot + Hip Level	2	6,67
R + OFF1 + Three Shot + Close Up + Eye level	2	6,67
R + OFF1 + Three Shot + Medium Long Shot + Hip Level	2	6,67
R + OFF1 + Three Shot + Very Long Shot + Hip Level	1	3,33
R + OFF1 + Three Shot + Very Long Shot + Eye level	1	3,33
R + OFF1 + Three Shot + Medium Shot + Hip Level	1	3,33
R + OFF1 + Three Shot + Medium Long Shot + Eye level	1	3,33
TOTAL (valid)	30	100,00
Missing	0	0,00
TOTAL	30	100,00

Συχνότητα εμφάνισης συσχετισμών μεταξύ των πλάνων που εμφανίζουν τον πρόσφυγα [R] με τον δεύτερο αξιωματικό [OFF2] και των τεχνικών κινηματογράφησης μορφή πλάνου βάσει απόστασης, προσώπων και γωνία λήψης της κάμερας στο σύνολο των κινηματογραφικών αποσπασμάτων της εκπαιδευτικής διαδραστικής ενότητας First Contact with returnee (2020, Frontex]

Returnee + Officer 2 / Shot Type/ Camera Shot Scale/Camera Angles	Frequency	Percentage
R + OFFICER 2 + Three Shot + Extreme Close Up + Eye level	3	16,67
R + OFFICER 2 + Three Shot + Medium Close Up + over the shoulder	2	11,11
R + OFFICER 2 + Three Shot + Extreme Close Up + over the shoulder	2	11,11
R + OFFICER 2 + Three Shot + Big Close Up + over the shoulder	2	11,11
R + OFFICER 2 + Three Shot + Medium Close Up + Eye level	2	11,11
R + OFFICER 2 + Three Shot + Big Close Up + Eye level	2	11,11
R + OFFICER 2 + Three Shot + Extreme Long Shot + Hip Level	1	5,56
R + OFFICER 2 + Three Shot + Medium Shot + over the shoulder	1	5,56
R + OFFICER 2 + Three Shot + Medium Shot + Hip Level	1	5,56
R + OFFICER 2 + Three Shot + Long Shot + Hip Level	1	5,56
R + OFFICER 2 + Three Shot + Medium Long Shot + Hip Level	1	5,56
TOTAL (valid)	18	100,00
Missing	0	0,00
TOTAL	18	100,00

Συχνότητα εμφάνισης συσχετισμών μεταξύ των πλάνων που εμφανίζουν τον πρόσφυγα [R] με τον τρίτο αξιωματικό [OFF3] και των τεχνικών κινηματογράφησης μορφή πλάνου βάσει απόστασης, προσώπων και γωνία λήψης της κάμερας στο σύνολο των κινηματογραφικών αποσπασμάτων της εκπαιδευτικής διαδραστικής ενότητας First Contact with returnee (2020, Frontex]

Returnee + Officer 3 / Shot Type/ Camera Shot Scale/Camera Angles	Frequency	Percentage
R + OFFICER 3 + Three Shot + Medium Shot + Hip Level	1	50,00
R + OFFICER 3 + Three Shot + Extreme Long Shot + Hip Level	1	50,00
TOTAL (valid)	2	100,00
Missing	0	0,00
TOTAL	2	100,00

Παράρτημα Δ κεφ. 9.7.3.7

Ανάλυση των τροπικότητων σωματικής έκφρασης, τεχνικών χαρακτηριστικών (πλάνο βάση απόστασης, γωνία λήψης, κίνηση κάμερας), ήχου, προφορικού λόγου

Δενδρική αναπαράσταση των κατηγοριών του σχήματος κωδικοποίησης με τα αντίστοιχα ιεραρχημένα επίπεδα επισημείωσης που εφαρμόστηκαν για την ανάλυση των CS1,CS2,CS3, First Contact with Returnee, Frontex [2020]

Codebook/ First Contact with Returnee/ CS1-CS2-CS3

Returnee [R] – Security Professionals /Officer1 [OF1] & Officer2 [OF2]

Gaze

- Gaze not directed
- Gaze Directed
 - Gaze Directed S
 - Gaze Directed Up
 - Gaze directed Down
 - Gaze directed Left
 - Gaze directed Right

Spoken L

- Speech
 - Transcriptions (Ορθογραφική μεταγραφή του προφ. Λόγου)
 - Intonation Unit
 - Pause Long
 - Pause short
 - Volume Up
 - Volume Down
 - Stress

Hand Movement

- Hand Iconic
- Hand Metaphoric
- Hand Deictic
- Hand Beats
- Hand Up
- Hand Down
- Hand Fist
- Hand Home Position
- Hand Shaking
- Hand Cross

Head Movement

- Head Left
- Head Movement R\Head Right
- Head Deictic
- Head Beats
- Head Down
- Head Up

Facial Expression

- Disgust
- Fear
- Surprised
- Sad
- Happy
- Serious
- Angry
- Laugh
- Frown

Body Posture

- Forward
- Backward
- Home Position
- Open

- Right
 - Left
 - Closed
- Technical Features
 - Shot Types
 - Three Shot
 - Two Shot
 - Single Shot
 - Camera Angles
 - Over the Shoulder
 - Hip Level
 - Low
 - High
 - Eye Level
 - Camera Shot Scales
 - Medium Long Shot
 - Extreme Long Shot
 - Close Up
 - Long Shot
 - Medium Shot
 - Very Long Shot
 - Medium Close Up
 - Extreme Close Up
 - Camera Shot Scales\Big Close Up
 - Sound
 - Environmental
 - Music
 - Silence
 - Camera Movements
 - Smooth Following Shot
 - Static
 - Pedestal
 - Tilt
 - Pan
- AD
 - procedure
 - Imperative form +[directive]
 - Ref. to family, home
 - utterance [neutral]
 - + connotation
 - connotation
 - questioning

Παράρτημα Ε κεφ. 9.7.3.7

Συχνότητα εμφάνισης των επισημειωμένων segments με σωματοποιημένους εκφραστικούς δείκτες

	Frequency	Percentage
Gaze Directed Up R	16	5,82
Head Down R	10	3,64
BB Closed R	10	3,64
Gaze Directed S OF1	10	3,64
F Fear R	8	2,91
F Frown R	8	2,91
Gaze not directed R	8	2,91
Head Up R	8	2,91
F Serious OF1	8	2,91
Head Right R	7	2,55
Hand Cross-R	7	2,55
BP Forward OF1	7	2,55
F Serious OF2	7	2,55
BB Home Position OF2	7	2,55
Hand Cross OF2	7	2,55
Head Down OF1	6	2,18
Gaze directed Down R	6	2,18
BP Home Position OF1	6	2,18
Hand Beats R	6	2,18
Head Beats R	6	2,18
Gaze Directed Up OF1	6	2,18
Hand Home Position OF1	6	2,18
Gaze directed down OF1	5	1,82
Gaze Directed S OF2	5	1,82
F Serious R	4	1,45
F Angry R	4	1,45
BB Forward OF2	4	1,45
Hand Metaphoric R	4	1,45
Hand Up R	4	1,45
Gaze Directed Down OF2	4	1,45
Head Up OF1	3	1,09
BB Closed OF2	3	1,09
Hand Beats OF1	3	1,09
BP Closed OF1	3	1,09
BP Open OF1	3	1,09

Hand Home Position OF2	3	1,09
Hand Deictic OF1	3	1,09
Hand Down OF1	3	1,09
BB Right OF2	2	0,73
BB Open OF2	2	0,73
Hand Up OF1	2	0,73
BB Forward R	2	0,73
Hand Shaking R	2	0,73
Head Left R	2	0,73
Hand Down OF2	2	0,73
Hand Cross OF1	2	0,73
Gaze directed Right OF1	2	0,73
Hand Down R	1	0,36
BP left OF1	1	0,36
Hand Shaking OF1	1	0,36
BB Open R	1	0,36
Hand Home Position R	1	0,36
BP Backward OF1	1	0,36
F Surprised R	1	0,36
F Surprised OF2	1	0,36
Gaze directed Left OF1	1	0,36
Head Deictic R	1	0,36
BB Left OF2	1	0,36
Hand Metaphoric OF1	1	0,36
Hand Iconic OF1	1	0,36
Head Beats OF1	1	0,36
BB Backward OF2	1	0,36
Head Deictic OF1	1	0,36
Head Up OF2	1	0,36
Head Beats OF2	1	0,36
Head Right OF2	1	0,36
Head Right OF1	1	0,36
Hand Shaking OF2	1	0,36
Head Left OF1	1	0,36
Gaze Directed S R	1	0,36
Hand Up OF2	1	0,36
Hand Deictic R	1	0,36
Gaze Directed Up OF2	1	0,36
F Frown OF1	1	0,36
Gaze Directed Right OF2	1	0,36
Gaze directed Left OF2	1	0,36
TOTAL	275	100,00

Παράρτημα ΣΤ κεφ. 8.4

***Δενδρική αναπαράσταση των κατηγοριών του σχήματος κωδικοποίησης με τα
αντίστοιχα ιεραρχημένα επίπεδα επισημείωσης που εφαρμόστηκαν για την
ανάλυση της VR/web-based εφαρμογής ενίσχυσης γλωσσικών δεξιοτήτων, 360
degrees police station***

Codebook VR/web based 360 degrees police station

- 1 Main Canvas destination info corner left – mission - related
- 2 Main Canvas - Canvas Switch – Rooms/ Spaces - related
- 3 Highlight Areas - Visual Mode – Annotations - related
 - 3.1 Main Canvas Visual Annotation – direction/ mission - related
 - 3.2 Main Canvas - Visual annotations – object
 - 3.3 Map canvas - Visual annotations - destinations/mission - related
- 4 Main Navigation Canvas right
- 5 Big Map Canvas [overlap]
- 6 Sound Canvas
 - 6.1 Sound - Verbal description
- 7 Logo Subcanvas
- 8 Subcanvas - main nav - labels – right / gameplay - related
- 9 Subcanvas small map nav/ mission & gameplay - related
- 10 Subcanvas bottom navigation – gameplay - related
- 11 Subcanvas - object – label – mission - related
- 12 Subcanvas object description - mission - related
- 13 Subcanvas - destination label – gameplay - related
- 14 Text [Written language]
 - 14.1 Text - destinations – missions & gameplay - related
 - 14.2 Text - object related (non-inter) – mission - label
 - 14.3 Text – gameplay/ gameworld related
 - 14.4 Text - object - full description -mission - related
- 15 Static image
- 16 Transitions Mode
 - 16.1 full screen
 - 16.2 Fade in
 - 16.3 fade out
 - 16.4 effect 3d up
 - 16.5 slider wipe right
 - 16.6 slider wipe left
 - 16.7 effect 3d down
- 17 Click Mode - Simple clicks
- 18 Mouse over Mode
- 19 click Mode navigation related
 - 19.1 Up
 - 19.2 Right
 - 19.3 Left
 - 19.4 Down
- 20 Mouse Mode navigation - related
 - 20.1 Up
 - 20.2 Down
 - 20.3 Left
 - 20.4 Right
- 21 Animation Mode
 - 21.1 Color Changes
 - 21.2 graphic element subcanvas map elements turns

- 21.3 Graphic animated
- 21.4 flashing
- 22 Diagrammatic mode
- 23 Interactive signs/sites – gameplay - related
 - 23.1 icon sound related
 - 23.2 Icon exit x
 - 23.3 Icons navigation related

Παράρτημα Z

Δενδρική αναπαράσταση των κατηγοριών του σχήματος κωδικοποίησης με τα αντίστοιχα ιεραρχημένα επίπεδα επισημείωσης που εφαρμόστηκαν για την ανάλυση του ψηφιακού παιχνιδιού Schengen Borders eLearning Tool

Communicative situations-multimodal signifying practices

- immutable ergodic
- mutable ergodic
- transience properties
- Static spatial situation
- Dynamic Spatial situation
- interactive situation/ mutable
- non interactive situation/ immutable
- scripted canvas/ designed
- unscripted canvas/ free
- static
- dynamic
- temporal
- Spatial

Canvases

- Canvas Switch
- main Gameworld canvas
 - Main Gameplay canvas
 - Control Desk Canvas
 - Counter canvas
 - procedural canvas - quick decision
 - passenger canvas
 - airport internal view canvas
 - Bottom menu canvas**
 - logo - middle
 - Icons + Text
 - Right
 - Exit Icon + Text
 - STOP CASE Icon + Text
 - Fullscreen Icon + Text
 - Sound Icon + Text
 - Help Icon + Text
 - Left
 - EU-CALC
 - SBCLT-CALC Icon + Text
 - Inquire Icon + Text
 - Checklist Icon + Text
 - Library icon + Text
 - Top menu canvas**
 - Task Object title related - middle
 - Left
 - Reader Icon + Text
 - AUthenticate Icon + Text
 - Stamp Icon + Text
 - Right
 - Close Icon + Text
 - Rotate Right Icon + Text
 - Rotate Left Icon + Text
 - Compare ID Icon + Text
 - Flip Icon + Text

Subcanvases

- Results Subcanvas
- Calculator Subcanvas
- videogame feedback

- Ticket Depiction Subcanvas
- Passport Depiction subcanvas
- Select a case SubCanvas
- Schengen Information System SIS subcanvas
- Decision template subcanvas

Spatial dimensionality

- 3D

- 2D

Parts/Objects

- U/V Falsification check
- Phone
- Computer Screen
- Stamp
- Logo Flag
- Passport Reader
- ticket
- passport

Semiotic modes

- page layout
- page-flow
- text-flow
- image flow
- diagrammatic mode
- verbal language
 - Spoken Language
 - loudness
 - intonation
 - pauses
 - Written Language

Auditory mode

- Color mode
 - Color Changes
 - Color changes text related
 - Color changes - check box related
 - Color change subcanavases related
 - color change icon related
 - color changes object/parts related
 - Color Procedural canvas - quick decision

Gestures Mode

- Facial expression
- Gaze
- Gestures (hand, head)

Player Mode

- Observer
- Participant

Expressive resources

- Static Image
- Text - written language
 - Text gameplay related manipulations
 - Text - procedural tasks related
 - flowing text
- Icons
 - Icons gameplay related
 - Icons procedural tasks related
 - Icons gameplay object manipulations
- Pictograms
- Illustrations

Depicted media

- Ticket depiction
- Document photos
- Stamp depiction
- Passport depiction

Interactive acts

- placement
- move

- Click
- Mouse Over
 - mouse over procedural canvas - quick decision

Other Interactive signs/sites

- Drop Down menu
- Buttons
- Check box

Technical details

- Animation
 - Animated Graphic
 - Flashing
- Shot scale
 - Extreme Close up
 - Close up
 - Medium Shot
 - Medium Shot passenger canvas
 - Long Shot
 - Extreme Long Shot
- Camera angles
 - Roll
 - Tilt
 - Bird's Eye
 - Pan
 - Low
 - High
- Camera Movements
 - Right
 - Steadicam
 - Crane
 - Dolly
 - Tracking
- Sound
 - Music
 - Non diegetic
 - Diegetic
- Transitions
 - Transparency
 - motion
 - Rotate
 - Left
 - Down
 - Up
 - Transforms
 - Flip Vertical
 - Flip Horizontal
 - Scale
 - Fade out
 - Fade In
 - 3D Flip Transition
 - Zoom out
 - Zoom in
 - Page Turn/Flip
 - Uncover
 - Cover
 - wipe left
 - wipe right
 - Dissolve
 - Cut

Procedural Mode - Tasks-missions

- Select - check decision list related
- Authenticate
- Select a case
- Check passport
 - passport reader
 - Compare ID

check stamps
Put an ink entry stamp
check ticket
calculator visa
check information system _computer screen