

# Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού.

Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου



Επιμέλεια:  
Γεώργιος Κατσαδώρας, Εμμανουήλ Φωκίδης

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

Επιμέλεια

Γεώργιος Κατσαδώρος, Εμμανουήλ Φωκίδης

Ρόδος, 2022

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

ISBN 978-618-84330-7-6

Copyright 2022

Εργαστήριο Γλωσσολογίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

### **Επιμέλεια**

Γεώργιος Κατσαδώρας

Αναπληρωτής Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Εμμανουήλ Φωκίδης

Επίκουρος Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Το σχεδιασμό του εξώφυλλου και οπισθόφυλλου ανέλαβε η graphic designer

Μυρτώ Φωτίου Φεγγερού

LinkedIn: Mirto Fotiou -Feggerou

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

Το σχεδιασμό των μμιδίων ανέλαβε ο

Βαγγέλης Βαλασιάδης

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

## Περιεχόμενα

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

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

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

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

Βικτώρια Γαβάνα, Μαγδαληνή Μάρη, Ευαγγελία Καβακλή

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

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

### Περίληψη

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

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

### Abstract

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

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



## Εισαγωγή

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

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

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

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

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

Οι ενότητες που ακολουθούν δομήθηκαν ως εξής:

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



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

## Ψηφιακή καταγραφή της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς

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

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

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

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

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

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

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

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

## Επιστήμη των πολιτών και πληθοπορισμός

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

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

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

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

Είναι σαφές ότι ο πληθοπορισμός μπορεί να είναι ένα παραγωγικό εργαλείο για την ψηφιακή καταγραφή της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Με τον τρόπο αυτό δίνεται η δυνατότητα προσέγγισης και εμπλοκής του κοινού στη δημιουργία μιας ψηφιακής συλλογής λαϊκού πολιτισμού, στην τεκμηρίωση της οποίας συνεισφέρουν τα μέλη της κοινότητας (Holley, 2009).

Χαρακτηριστικό παράδειγμα Ελληνικής πρακτικής που στηρίζεται στη συμβολή των πολιτών είναι η ψηφιακή εφαρμογή Thesswiki project<sup>2</sup>. Αποτελεί μια δράση αμοιβαίας συνεισφοράς και αλληλεπίδρασης και αποσκοπεί στην ψηφιοποίηση της ιστορίας και του πολιτισμού της

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

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

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

## Ο ρόλος των μεταδεδομένων

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### Περιγραφή της εφαρμογής

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

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

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

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

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

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

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

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



## Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού

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

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

**Τίτλος**  
Ιμτσούνες (Μουτσούνες)

**Θέμα**  
κοινωνικές πρακτικές/αθλητισμός/ερασιματικές επιδηλώσεις

**Περιγραφή**  
Ος το 1920-25 τα μωσαρέσια βασίσαν δυο βλαυίδες, «Κωνσταντή και Τυρήνη» και κινούνται με κίτσο σερρά. Τε καθυμενικές μωσαρέσιού προυναν το παιλό και οι νινιάδες που τρουνούσαν παραδοσιακά τρουνούδια για καλά. Την προπάλαια Κυριακή μωσαρέσιού τρουναν οι έφηβοι και την τελευταία Κυριακή το μενέλο παλιό και οι ώριμοι άνταξ. Την Καθαρά Δευτέρα έπαιναν μέρος στο καρναβάλι όλες οι ηλικίες από την αυγή ως το απόγευμα, και τρουνούσαν τρουνούδια που κινούσαν τα κεντητά άρνια των δύο φύλων και τη σεβουλίτη παρόδη.  
Τα παλιόρια μωσαρέσιοναν στο σπύδα τους το σπύδαμα την Κυριακή «Κωνσταντή και Τυρήνη» και κινούσαν την παρόδη από τους κινούδες του Κόμπου και του Κόμπου για καλό κωπύνη. Σε κάθε κωπύνη προυναν κίτσο που σάβανον κίτσο στα παλιόρια βλάκων και κίτσο κίτσο στα παλιόρια, και να παρακωπύνησαν τα τρουνούδια τους ή ότι άλλα παλιόρια. Επειράθη έπειτα ακριβώς η καλλιέργεια της παρόδης που δινούσαν τα τρουνούδια και επαναλύναν η παρόδη. Τα παλιόρια φερουναν τα καλά τους (τρουνί παρόδη, καρναβάλι άρνη παλιόρια, Ιονούρα Μπαμπούραξιο και φέθη Τρουνούζιδα). Οι ακριβώς ηλιακωπύνη από άρνη παλιόρια κινούσε σε βασισμαρέσιες κωπύνη με παλιόρια μεταλλικές βλάκων και κίτσο τα παρόδη τους με δυο τρία κωπύνη τρουνούδια, να να μην κωπύνηται. Οι βλάκων κινούσαν από τα καλά τους και παραδοσιακά τρουνούδια της εποχής, όπως η Σύντα, η Λυκαρά, η Τρουνούρα, η Λυκαρά, η Αποκρική κ.ά. Ο σπύδα κινούσε κωπύνη και κωπύνη στην κωπύνη τα παλιόρια και τρουνούδια τους κωπύνη. Από τη νύχτα κωπύνη στην κωπύνη και η κωπύνη κινούσε τα παλιόρια. Στο καθυμενικό παραδοσιακό κίτσο στα κωπύνη, με τη συνουσία κωπύνη κωπύνη κωπύνη ακριβώς κωπύνη κωπύνη με τη παρόδη σερρά σπύδα κίτσο, καρναβάλι, δαμνέκιο και κίτσο τα τρουνούδια.

**Βιβλιογραφία**  
Το αγιασώτικο καρναβάλι. Οι ρίζες του και η παρόδη του στο διάβα του χρόνου. ΤΟΜΟΣ ΠΡΩΤΟΣ. ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΡΙΟ ΑΓΙΑΣΟΥ Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ. ΠΑΝΑΠΟΤΗ ΜΙΚ. ΚΟΥΤΣΟΚΩΨΗ, σελ 198-199  
/ΕΞΕΛΙΑΚΑ, ΔΕΛΤΙΟΝ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ ΛΕΣΒΙΑΚΩΝ ΜΕΛΕΤΩΝ, ΤΟΜΟΣ ΣΤ', ΜΥΤΗΛΗΝΗ 1973.Εταιρεία Ανασασώτης, σελ 25-26  
φωτογραφία 1: ιμτσούνες κινούσε στην κήνη της Παναγίας το 1958. Αριστερά τους οι παλιόρια και καρναβάλι Χαράλαος Κορνηλάς, Βασίλης Καστορανακώπης Σκουραλάκης, Μιχάλης Παριολός. Από τα βιβλία: Το αγιασώτικο καρναβάλι. Ουρίζει του και η παρόδη του στο διάβα του χρόνου. ΤΟΜΟΣ ΠΡΩΤΟΣ. ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΡΙΟ ΑΓΙΑΣΟΥ Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ. ΠΑΝΑΠΟΤΗ ΜΙΚ. ΚΟΥΤΣΟΚΩΨΗ, σελ 198  
φωτογραφία 2, 3: Ιμτσούνες δαμνέκιο τον κεντητό δαμνέκιο της Ανιάδου. Αποκρική κινούσε και καρναβάλι με κωπύνη κίτσο (βασίλης του ΤΩ) από τα βιβλία: Το αγιασώτικο καρναβάλι. Ουρίζει του και η παρόδη του στο διάβα του χρόνου. ΤΟΜΟΣ ΠΡΩΤΟΣ. ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΡΙΟ ΑΓΙΑΣΟΥ Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ. ΠΑΝΑΠΟΤΗ ΜΙΚ. ΚΟΥΤΣΟΚΩΨΗ, σελ 204

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

**Δημοσιεύς**  
Οι κάτοικοι της Ανιάδου Λέσβου

**Πηγή**  
Ανιάδου Λέσβου

**Εκδότης**  
Βικιπαιδεία Παθών  
Μάνος Μάρι

**Ημερομηνία**  
11/04/21 / Απόκρως

**Συνεισφέρων**  
Ανασασώτικος Μουσικός Σύλλογος Ανιάδου  
Πολιτιστικός Καρναβαλιώτικος Σύλλογος Ανιάδου © Σύλλογος

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

## Συμμετοχή του κοινού

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

Οι Απόκριες στη Λέσβο και στις Κυκλάδες

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

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

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

**Εικόνα 3.** Δυνατότητα προσθήκης σχολίων



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

## Συζήτηση-Συμπεράσματα

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Βιβλιογραφία

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

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

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

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