

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού.

Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου



Επιμέλεια:
Γεώργιος Κατσαδώρας, Εμμανουήλ Φωκίδης

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

Επιμέλεια

Γεώργιος Κατσαδώρας, Εμμανουήλ Φωκίδης

Ρόδος, 2022

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

ISBN 978-618-84330-7-6

Copyright 2022

Εργαστήριο Γλωσσολογίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Επιμέλεια

Γεώργιος Κατσαδώρας

Αναπληρωτής Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Εμμανουήλ Φωκίδης

Επίκουρος Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Το σχεδιασμό του εξώφυλλου και οπισθόφυλλου ανέλαβε η graphic designer

Μυρτώ Φωτίου Φεγγερού

LinkedIn: Mirto Fotiou -Feggerou

E-mail: mirtof80@gmail.com

Το σχεδιασμό των μμιδίων ανέλαβε ο

Βαγγέλης Βαλασιάδης

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

Περιεχόμενα

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

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

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

Η εικόνα του θρύλου του βρικόλακα μέσα από ψηφιακά παιχνίδια

Έλενα Ψυχάρη, Ρέα Κακάμπουρα

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

elenpsychari@gmail.com, rkakamp@primedu.uoa.gr

Περίληψη

Ένα από τα σταθερά μοτίβα λαϊκής προέλευσης που συναντάται τόσο στη λογοτεχνία όσο και στον κινηματογράφο και στο ψηφιακό παιχνίδι είναι εκείνο του θρύλου του βρικόλακα. Η λαογραφική έρευνα των παραδόσεων ή θρύλων για τους βρικόλακες υπήρξε από νωρίς μεγάλη, ενώ δεν ήταν καθόλου λίγες οι επιστημονικές προσεγγίσεις και από άλλους κλάδους των πολιτισμικών σπουδών. Ο βρικόλακας αποτελεί μία από τις δεσπόζουσες μορφές, αν όχι την πιο χαρακτηριστική, στο σύγχρονο λογοτεχνικό και κινηματογραφικό κίνημα του gothic. Ο συγκεκριμένος θρύλος έχει μια σταθερή παρουσία σε λογοτεχνικά έργα από το 18ο αιώνα και σε κινηματογραφικές ταινίες από τον 20ό αιώνα ενώ ήδη από τη δεκαετία του '80 παρείσφρησε και στη θεματολογία των ψηφιακών παιχνιδιών. Η παρούσα εισήγηση έχει ως αντικείμενο τη μελέτη της οπτικοποίησης του θρύλου του βρικόλακα, όπως αυτή αναπαρίσταται σε δύο ψηφιακά παιχνίδια ρόλων (RPG). Συγκεκριμένα ερευνώνται τα παιχνίδια *The Elder Scrolls V: Skyrim* και *Vampire The Masquerade: Bloodlines* υπό το πρίσμα της ψηφιακής εθνογραφικής έρευνας, τα αποτελέσματα της οποίας προσεγγίζονται ερμηνευτικά με αφετηρία στοιχεία της παράδοσης που αφορούν στον θρύλο του βρικόλακα. Η εργασία έχει ως στόχο τη διερεύνηση της σχέσης όψεων του λαϊκού πολιτισμού με τα ψηφιακά περιβάλλοντα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και εντάσσεται στις έρευνες της σύγχρονης Ψηφιακής Λαογραφίας που αναπτύσσεται δυναμικά τα τελευταία χρόνια και στη χώρα μας. Ειδικότερα μελετάται ο τρόπος επιβίωσης του θρύλου του βρικόλακα και οι νέες μορφές που παίρνει μέσα από τα παιχνίδια αυτά. Επίσης συντελείται σύγκριση των στοιχείων αυτών της παράδοσης του βρικόλακα με τα αντίστοιχα συμπεράσματα της έρευνας ώστε να διερευνηθεί το κατά πόσο εγκολπώνονται τα στοιχεία αυτά στους εικονικούς κόσμους των ψηφιακών παιχνιδιών, καθώς επίσης και εάν υπάρχουν κοινά χαρακτηριστικά ή διαφοροποιήσεις.

Λέξεις κλειδιά: βρικόλακας, ερμηνευτική ανάλυση, ψηφιακά παιχνίδια, Ψηφιακή Λαογραφία

Abstract

One of the constant motifs of popular origin that is found in both literature, cinema and in digital games, is that of the vampire legend. The folklore research of traditions or legends about vampires has been great from an early age, while there have been quite a few scientific approaches from other branches of cultural studies. The vampire is one of the dominant figure, if not the most characteristic, in the modern Gothic literary and cinematic movement. This particular legend has a steady presence in literature from the 18th century and in movies from the 20th century, while already in the 80's he also penetrated the themes of digital games. The present paper aims to study the visualization of the vampire's legend, as it is represented in two digital role-playing games (RPG). Specifically, the games *The Elder Scrolls V: Skyrim* and *Vampire The Masquerade: Bloodlines* are researched in the light of digital ethnographic research, the results of which are interpreted based on elements of the tradition related to the legend of the vampire. The aim of the work is to investigate the relationship between aspects of popular culture and the digital environments of electronic games and is part of the research of modern Digital Folklore that is developing dynamically in recent years also in our country. In particular, the way of survival of the vampire legend and the new forms it takes through these games

are studied. A comparison of the elements of the vampire tradition with the corresponding findings of the research is also made in order to investigate whether these elements are embedded in the virtual worlds of digital games, as well as whether there are common features or differences.

Keywords: Digital Folklore, digital games, interpretive analysis, vampire

Εισαγωγή

Στην εποχή που διανύουμε παρατηρείται μια παγκόσμια στροφή του ενδιαφέροντος προς λογοτεχνικές και κινηματογραφικές δημιουργίες με θέματα βγαλμένα από το φαντασιακό-μυθοπλαστικό, κυρίως σε έργα που εμπνέονται από λαϊκούς θρύλους και παραδόσεις. Δεσπόζουσα μορφή στις δημιουργίες αυτές αποτελεί ο βρικόλακας. Παράλληλα παρατηρείται μια έκρηξη της «ηλεκτρονικής παικτικότητας» όπως την χαρακτηρίζει ο Μερακλής (2010, σ. 6), η οποία, κατά τον ίδιο, αιτιολογείται από την αγάπη του ανθρώπου για τη μηχανή και την ικανοποίηση της ανάγκης του ανθρώπου για παραμυθία, η οποία επιτυγχάνεται μέσω των ψηφιακών παιχνιδιών (Μερακλής, 2010, σ. 3).

Η παρούσα έρευνα έχει ως στόχο τη διερεύνηση της σχέσης της Λαογραφίας με τα ψηφιακά περιβάλλοντα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών συμβάλλοντας στη διεύρυνση των οριζόντων της λαογραφικής έρευνας στη χώρα μας στο πλαίσιο της Ψηφιακής Λαογραφίας. Ειδικότερα μελετάται ο τρόπος αναπαράστασης του θρύλου του βρικόλακα σε ψηφιακά παιχνίδια, οι νέες μορφές που προσλαμβάνει και η σύγκρισή τους με θρύλους της ελληνικής λαϊκής παράδοσης και με αντίστοιχες εικόνες του σε λογοτεχνικά έργα και στον κινηματογράφο.

Θεωρητική συζήτηση

Λαογραφία και Νέες Τεχνολογίες

Η σημερινή εποχή χαρακτηρίζεται από ένα καθεστώς διαρκούς μετάλλαξης (Carter, 2005, σ. 148), το οποίο κυρίως οφείλεται στις αλματώδεις τεχνολογικές εξελίξεις οι οποίες με τη σειρά τους οδηγούν σε νέες κοινωνικές, οικονομικές, πολιτικές και πολιτισμικές συνθήκες. Ο άνθρωπος καθημερινά βομβαρδίζεται με πληροφορίες και, με το άγγιγμα μερικών πλήκτρων ή ακόμα και μιας οθόνης, γίνεται αυτομάτως κοινωνός ακόμα και των πιο ασήμαντων ή και των πιο σημαντικών εξελίξεων. Δύο παράγοντες που έχουν οδηγήσει στην εποχή της πληροφορίας είναι η ταχύτατη ανάπτυξη των επικοινωνιακών συστημάτων και η παγκοσμιοποίηση (Κατσαδώρας, 2013, σ. 100). Η παγκοσμιοποιημένη κοινωνία δεν απέχει πλέον πολύ από την κοινωνία της πληροφορίας, ειδικά από τη στιγμή που τα άτομα επιλέγουν να δημοσιοποιούν ακόμα και τις πιο προσωπικές ή οικογενειακές τους στιγμές, σε διάφορες διαδικτυακές πλατφόρμες ή κοινωνικά δίκτυα (π.χ. Facebook, twitter, YouTube κ.α.). Όπως γράφει ο Μιχαήλ (2009, σ. 292), τα άτομα «μεταναστεύουν» από τον πραγματικό κόσμο στον εικονικό -μετανάστευση την οποία παρομοιάζει με εκείνη των ανθρώπων από τα αγροτικά προς τα αστικά κέντρα- σε διάφορους δικτυακούς εικονικούς τόπους, όπου ζουν «μια ολοκληρωμένη νέα ζωή, μια *vita nuova*» (Μιχαήλ, 2009, σ. 297).

Τι συμβαίνει ωστόσο με τον λαϊκό πολιτισμό μέσα σε όλες αυτές τις ραγδαίες εξελίξεις; Ζώντας στην εποχή της πληροφορίας όπου καθετί το παραδοσιακό και κατεξοχήν λαογραφικό μοιάζει να φθίνει, είναι λογική αυτή η απορία. Η δημοφιλής εικόνα του λαού και της παράδοσης είναι αυτή του «πρώτου», θα λέγαμε, λαού της λαογραφίας, που δεν είναι άλλος από τον αγροτικό, ο οποίος έρχεται σε αντίθεση με τον αστικό, δημιουργώντας έτσι την αντίθεση μεταξύ παραδοσιακού και σύγχρονου (Κυριακίδου, 1978, σ. 18). Όπως πολύ γλαφυρά επισημαίνει ο Bronner (2009, σ. 21), «η εικόνα της παράδοσης που δημιουργείται στον καθένα, είναι αυτή της ζωής στο χωριό ή γύρω από ένα

οικογενειακό τραπέζι (...) το οποίο μπορεί να αντιτίθεται στη σύγχρονη αποξενωτική κοινωνική πραγματικότητα που κυριαρχείται από την τεχνολογία».

Ασφαλώς η έννοια του λαού της λαογραφίας έχει αποδεσμευτεί εδώ και πολλά χρόνια από τον αποκλειστικά αγροτικό της χαρακτήρα. Ο Μ. Γ. Μερακλής αναφέρεται στον λαό ως μια «πολυταξική και πολυστρωματική έννοια» (Μερακλής, 1996, σ. 13). Ο λαϊκός πολιτισμός δεν αφορά σε μουσειακού τύπου επιβιώσεις ή αναβιώσεις, αλλά όπως είχε αποσαφηνίσει η Άλκη Κυριακίδου Νέστορος, στην έννοια του πολιτισμού «περιλαμβάνονται όλα τα επίπεδα της ανθρώπινης δραστηριότητας: το οικονομικό, το τεχνικό, το κοινωνικό, το πνευματικό και, επομένως, και το ύφος και το ήθος και ο κοινωνικός χαρακτήρας» (Κυριακίδου, 1993, σ. 47). Ο Κατσαδώρας (2011, σ. 94) επισημαίνει πως «λαϊκός πολιτισμός, είναι ένας συνδυασμός όσων κληρονομούμε από τις προηγούμενες γενιές και τις επεξεργασίες στις οποίες αυτές υποβάλλονται από τις συνθήκες, τις ανάγκες και τις απαιτήσεις του σύγχρονου τρόπου ζωής, που ενδέχεται να λειτουργεί διαφορετικά σε τοπικό επίπεδο», ενώ οι Sims, Martine (2011, αναφ. στο Φουλίδη, 2015, σ. 26) υποστηρίζουν πως «παραδοσιακό» είναι καθετί το οποίο δημιουργεί μια αίσθηση συνέχειας. Η μεγάλη κοινωνική κινητικότητα και τα μεταναστευτικά ρεύματα, έχουν δημιουργήσει το θέμα της πολυπολιτισμικότητας και του πλουραλισμού, γι' αυτό και η Κακάμπουρα (2005, σ. 267) υποστηρίζει ότι «ο λαϊκός πολιτισμός είναι από τα πιο πρόσφορα πεδία για την πραγματοποίηση της «πολιτισμικής συνάντησης» και της ανάδειξης των κοινών πολιτισμικών στοιχείων ανάμεσα στους λαούς, χωρίς ταυτόχρονα να παραγνωρίζονται και οι ιδιαιτερότητες οι οποίες καθορίζονται από τη γενική και την τοπική ιστορία». Οι Γκασούκα και Φουλίδη (2012, σ. 41) αναφέρουν πως «ο λαϊκός πολιτισμός και στο παρελθόν και σήμερα συνίσταται από πλήθος στοιχείων που συνδέονται με γλωσσικά πρότυπα, ποικίλες πεποιθήσεις, ιδεολογίες, συμπεριφορές, κοινωνικές ενέργειες, διάφορες δραστηριότητες, υλικές κατασκευές, κ.ά. Τελικά, καθορίζεται από τα εσωτερικευμένα πρότυπα συμπεριφοράς, πεποιθήσεων, τέχνης, τελετουργιών, καθώς και των οργάνων και των εκφραστικών χαρακτηριστικών μιας συγκεκριμένης ομάδας».

Η παράδοση λοιπόν δεν είναι μια μουσειακή έννοια αλλά μια δυναμική διαδικασία, καθώς αυτή εξελίσσεται και αλλάζει με τον ίδιο τρόπο με τον οποίο εξελίσσεται και αλλάζει ο πολιτισμός. Καθετί παλαιό συνυπάρχει με το νέο, μέχρι να μην είναι πλέον απαραίτητο και το νέο πορεύεται με το παλαιό χωρίς να το απαρνείται και αυτή ακριβώς η αλληλεπίδραση είναι που κάνει την παράδοση δυναμική και όχι στατική (Ράπτης, 2012, σ. 397). Η δυναμική αυτή της παράδοσης είναι που αίρει τον προβληματισμό αναφορικά με τη σχέση του λαϊκού πολιτισμού γενικά, και της λαογραφίας ειδικότερα, με τις νέες τεχνολογικές εξελίξεις (Κατσαδώρας, 2011, σ. 101).

Ο Trevor Blank, στην εισαγωγή του *Folklore and the Internet: Vernacular expressions in a Digital world* (2009, σ. 1) υποστηρίζει πως οι σημερινοί λαογράφοι πρέπει να αναζητούν άλλους δρόμους για να επιβιώσει η επιστήμη, αντί να υιοθετούν εσχατολογικές απόψεις για το μέλλον της Λαογραφίας. Τονίζει ότι είναι πια καιρός οι λαογράφοι να στραφούν στο Διαδίκτυο όχι μόνο για να επεκτείνουν τους ακαδημαϊκούς τους ορίζοντες, αλλά και «για να μεταφέρουν την επιστήμη (της Λαογραφίας) στην ψηφιακή εποχή» (Blank, 2009, σ. 2). Ισχυρίζεται πως δεν πρέπει να φοβόμαστε να προκαλέσουμε τα όρια της λαογραφικής επιστήμης, καθώς το Διαδίκτυο και οι νέες τεχνολογίες έχουν ριζικά αλλάξει τον κόσμο και η Λαογραφία συνεχίζεται μέσα από αυτά είτε εμείς τα εξετάζουμε είτε όχι (Blank, 2009, σσ. 6-8). Ο Bronner μάλιστα υποστηρίζει πως η λαογραφία ήταν παρούσα ακόμα και όταν πρωτοεμφανίστηκαν οι υπολογιστές, πριν ακόμη υπάρξει το Διαδίκτυο (2009, σ. 26). Ο ίδιος αναφέρεται στη δεκαετία του '60, όταν επιλέχθηκε ως μαθητής να χρησιμοποιήσει ένα από τα γιγάντια, τότε, υπολογιστικά μηχανήματα που μπορούσαν να εκτελέσουν έναν πεπερασμένο αριθμό λειτουργιών και πράξεων. Αναφέρει πως η λαογραφία εμφανίστηκε μέσα από τον τρόπο που εκείνος και οι συμμαθητές του αντιλαμβάνονταν τον υπολογιστή. Συγκεκριμένα, τα αστεία μεταξύ της ομάδας, ο διάκοσμος του χώρου με εκτυπωμένες φράσεις «λαϊκής σοφίας», ακόμα και ο τρόπος με τον οποίο μιλούσαν για το μηχάνημα (ως διάβολο ή φάντασμα με δική του σκέψη), έδιναν ζωή σε αυτό, το έκαναν έμπυχο μέλος της ομάδας, το εξωραϊζαν από τη στενή τεχνολογική του υπόσταση, γεγονός που αποδεικνύει τη στενή σχέση των υπολογιστών με τα λαογραφικά φαινόμενα. Για τη

σχέση των υπολογιστών με τη Λαογραφία κάνει λόγο και ο William Fox (1983, σσ. 9-11)¹, ο οποίος μάλιστα εξετάζει επαγωγικά τη σχέση αυτή και καταλήγει στα ακόλουθα συμπεράσματα:

- Στους υπολογιστές ευδοκούν κατά κύριο λόγο τα μικρότερα λαογραφικά είδη, ενώ τα μεγαλύτερα συντομεύονται.
- Η ψηφιοποιημένη λαογραφία μεταβάλλεται πιο αργά από την προφορική.
- Η χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή για τη δημιουργία και τη μετάδοση λαογραφικού υλικού μπορεί να οδηγήσει στην ανάπτυξη νέων ειδών, ή στη διεύρυνση κάποιων μικρότερων.
- Η ψηφιοποιημένη λαογραφία τείνει να είναι κατά κύριο λόγο ανώνυμη, μοιάζοντας αρκετά με τα γκράφιτι, ενώ οι δημιουργοί της δεν έχουν έλεγχο πάνω στους τελικούς αποδέκτες του υλικού.
- Σε ορισμένα είδη ψηφιακής λαογραφίας μπορεί να γίνει πιο εύκολα διάκριση μεταξύ δημιουργών και καταναλωτών τους.
- Η ψηφιακή λαογραφία δεν σχετίζεται στενά με δημογραφικούς παράγοντες όπως η παραδοσιακή.
- Το ψηφιακό υλικό τονίζει τη σχέση της λαογραφίας με την προβληματική του κοινωνικού ελέγχου, καθώς μέσω αυτού εκφράζονται βαθύτερα κοινωνικά προβλήματα, δίνοντάς του μια «αντισυστημική» διάσταση.

Συνοψίζοντας, δεν μπορούμε να αποκόπτουμε τον λαϊκό πολιτισμό και την τεχνολογία και να τα μελετάμε ως διαφορετικά αντικείμενα, από τη στιγμή που «ο λαϊκός πολιτισμός είναι ο πολιτισμός που δημιουργεί ο λαός» (Γκασούκα, 2006, σ. 95) και οι νέες τεχνολογίες υποβοηθούν την πολιτισμική δημιουργία. Ολοένα και περισσότεροι λαογράφοι αντιλαμβάνονται πως οι νέες τεχνολογίες δεν αποτελούν μόνο ένα εργαλείο για την κατάταξη και την καταγραφή σύγχρονων λαογραφικών φαινομένων, αλλά αντιθέτως τα φαινόμενα αυτά δεν μπορούν να υπάρξουν χωρίς τις Νέες Τεχνολογίες και τις κοινωνικές σχέσεις που αυτές συνεπάγονται (Dorst, 1990, σ. 181). Ασφαλώς και τα νέα τεχνολογικά μέσα είναι ένα πολύτιμο εργαλείο που διευκολύνει τη δουλειά των ερευνητών, προσφέροντας τη δυνατότητα πιο εύκολης καταγραφής, κατάταξης και ταξινόμησης του υλικού (Κατσαδώρας, 2011, σ. 105), ενώ παράλληλα η ψηφιοποίηση του λαογραφικού υλικού διευρύνει την προσβασιμότητά του (Skott, 2013). Ωστόσο είναι επίσης σημαντικό να γίνει αντιληπτό πως το πεδίο της παράδοσης επεκτείνεται τώρα και στους εικονικούς χώρους (Karlan, 2013, σ. 126), αφού το υλικό της έχει κάνει το άλμα του στον κόσμο του Διαδικτύου (Φουλίδη, 2015, σ. 27). Όπως επεσήμανε ο Fox (1983, σ. 5), οι λαογράφοι δεν πρέπει να περιορίζουν την προσοχή τους στα προϊόντα των λαογραφικών διεργασιών που προκύπτουν από την αλληλεπίδραση με τους υπολογιστές, αλλά να λαμβάνουν υπόψη και τους ρόλους που αυτά επιτελούν.

Όπως τα άτομα βρήκαν μια δεύτερη ζωή μέσα από τις νέες τεχνολογίες και τις ηλεκτρονικές επικοινωνίες, έτσι και οι διάφορες μορφές του λαϊκού πολιτισμού με δίαιλο τα ίδια ακριβώς μέσα, γνώρισαν νέους τρόπους μετάδοσης, διάχυσης ή ακόμα και δημιουργίας (Κατσαδώρας 2011, σ. 99). Ο Blank (2009, σ. 1) μάλιστα σημειώνει ότι καθώς το Διαδίκτυο αναπτύχθηκε ως μέσο επικοινωνίας, η λαογραφία αναδύθηκε σε αυτό με την ίδια αναγνωρισιμότητα όπως και στον πραγματικό κόσμο. Θεωρεί πως το Διαδίκτυο πρέπει να αναγνωριστεί ως ένα ζωτικό πεδίο έρευνας, καθώς αποτελεί το ιδανικό μέσο για τη μετάδοση λαϊκών αφηγήσεων εξαιτίας της ανωνυμίας και της ταχύτατης μετάδοσης ιδεών που προσφέρει (Blank 2007, σ. 19). Ο Κατσαδώρας (2011, σ. 106) σημειώνει πως το Διαδίκτυο παρουσιάζει «περισσότερα κοινά στοιχεία, ως προς τον τρόπο μετάδοσης των πληροφοριών, με την προφορικότητα παρά με την εγγραμματοσύνη». Η σχεδόν αυτόματη πρόσβαση σε καθετί το οποίο συμβαίνει, οδηγεί σε άμεσες κοινωνικές αντιδράσεις, οι οποίες με τη σειρά τους δημιουργούν ένα νέο είδος γραπτής, προφορικής και οπτικής λαογραφίας παγκόσμιου χαρακτήρα, το οποίο είναι γνωστό με τον όρο *e-folklore* (Krawczyk Wasilewska, 2006, σ. 248). Τα λαογραφικά φαινόμενα που απαντώνται στο ψηφιακό περιβάλλον θα μπορούσαν έτσι να θεωρηθούν και ως «μετα-λαογραφικά», καθώς έχουν την ευελιξία να μεταφέρονται από το προφορικό στο ψηφιακό και αντίστροφα (Κατσαδώρας, 2011, σ. 113).

¹ Βλέπε σχετικά και Κατσαδώρας 2011, σσ. 112-113.

Ψηφιακά Λαογραφικά είδη και εικονικοί κόσμοι

Στην ψηφιακή λαογραφία (e-folklore, digital folklore), ανήκουν πάρα πολλά φαινόμενα, μια καταγραφή και κατάταξη των οποίων θα ήταν ιδιαίτερα δύσκολη, αν και ενδιαφέρουσα. Σύμφωνα με τον Κατσαδώρα (ό.π.) δεν αρκεί οποιοδήποτε ψήγμα 'λαϊκότητας' ώστε να τα εντάξουμε στην e-folklore, αλλά χρειάζεται μια πιο διερευνητική ματιά. Θα μπορούσαμε να επιχειρήσουμε έναν πρώτο διαχωρισμό των ψηφιακών λαογραφικών φαινομένων σε δύο μεγάλες κατηγορίες: α) 'παραδοσιακά' λαογραφικά είδη όπως θρύλοι, παραδόσεις, παραμύθια, μαντινάδες, γρίφοι, παροιμίες κ.ά. που ψηφιοποιούνται και βρίσκουν μια «δεύτερη ζωή» μέσα σ' ένα εικονικό περιβάλλον και β) είδη που δημιουργήθηκαν κατεξοχήν στο Διαδίκτυο και δεν μπορούν να υπάρξουν χωρίς αυτό, όπως για παράδειγμα τα λεγόμενα chain mails ή chain messages (Κατσαδώρας ό.π), τα memes (McNeil, 2015, σσ. 12-13) και πολλά άλλα.

Το λαογραφικό αυτό υλικό βρίσκεται διάχυτο στο Διαδίκτυο και τις περισσότερες φορές τα διάφορα είδη συνυπάρχουν και συμπλέκονται. Ο ρόλος τους είναι, κατά την Violetta Krawczyk-Wasilewska (2006, σ. 251), εκτός από πληροφοριακός, συγχρόνως θεραπευτικός και παρηγορητικός. Τα άτομα δηλαδή αναζητούν να ανακουφιστούν από τους φόβους τους μέσω αυτών των αστείων. Μέσα από το υλικό αυτό εκφράζονται παγκόσμιες φοβίες (π.χ. τρομοκρατία) όπως εκλαμβάνονται από τα άτομα ξεχωριστά, ή προσωπικές φοβίες (π.χ. ο φόβος του θανάτου), οι οποίες εκδηλώνονται με τον ίδιο τρόπο παγκοσμίως (Krawczyk-Wasilewska, 2006, σσ. 248-249). Η ίδια συμπεραίνει πως η έρευνα της ψηφιακής λαογραφίας στην εποχή της παγκοσμιοποίησης συνεπάγεται την έρευνα των βαθιά ριζωμένων βιολογικών, κοινωνικών και οικονομικών αναγκών και φόβων των ανθρώπων. Οι διαρκείς μεταλλάξεις και ανακατατάξεις αποδεικνύουν ότι ζούμε σε ένα «τοπικό χωριό κάτω από έναν παγκόσμιο ψηφιακό ουρανό» (Krawczyk-Wasilewska, 2006, σ. 253).

Κατεξοχήν διαδικτυακοί χώροι για την εύρεση του ψηφιακού λαογραφικού υλικού αποτελούν οι δύο τύποι ψηφιακών κόσμων που έχουν δημιουργηθεί, οι «σε απευθείας σύνδεση» (online) και οι «εικονικοί» (Φουλίδη, 2015, σ. 59). Στους πρώτους εντάσσονται οι ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης, τα blogs, τα σχόλια, τα fora και τα wikis. Οι εικονικοί κόσμοι απ' την άλλη ξεχωρίζουν εξαιτίας της τρισδιάστατης απεικόνισής τους, της ύπαρξης των avatars και της αλληλεπίδρασης μεταξύ των μελών, η οποία γίνεται σε πραγματικό χρόνο (Karlan & Haenlein, 2009 όπως αναφέρονται στο Φουλίδη, ό.π.)². Ορισμένα από τα χαρακτηριστικά των εικονικών κόσμων, όπως αναφέρονται από τη Φουλίδη είναι τα ακόλουθα:

- Διέπονται από ένα σύνολο κανόνων που καθορίζουν τη συμπεριφορά των χρηστών.
- Είναι χώροι κατεξοχήν κοινωνικοί, καθώς όχι μόνο διευκολύνουν την επικοινωνία και την κοινωνικοποίηση των χρηστών, η οποία πραγματοποιείται μέσω κειμένου (chat), ήχου, ή εικόνας και βίντεο, αλλά ευνοεί και την ανάπτυξη ποικίλων διαπροσωπικών σχέσεων.
- Οι κόσμοι αυτοί χαρακτηρίζονται από μονιμότητα. Αυτό σημαίνει πως ακόμα κι αν κάποιος επιλέξει να αποσυνδεθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα, ο κόσμος αυτός θα συνεχίσει να υπάρχει και να εξελίσσεται.
- Είναι κοινόχρηστοι, καθώς μπορούν ταυτόχρονα να είναι συνδεδεμένα σε αυτούς πάρα πολλά άτομα.
- Είναι κατασκευασμένοι με τρισδιάστατα (3D) γραφικά, που δίνουν μια αίσθηση πραγματικότητας.
- Στους κόσμους αυτούς γίνεται χρήση των avatars, ψηφιακών δηλαδή αναπαραστάσεων του εαυτού, τα οποία κάθε χρήστης μπορεί να προσαρμόσει ανάλογα με τις προσωπικές του προτιμήσεις.

Τα παραπάνω χαρακτηριστικά τα συναντάμε και σε πολλά ψηφιακά παιχνίδια, όπως είναι το World of Warcraft, το The Elder Scrolls online κ.ά. Τα ψηφιακά παιχνίδια βέβαια, πέρα από τα στοιχεία των εικονικών κοινοτήτων που περιλαμβάνουν, παρουσιάζουν κι ένα ιδιαίτερο λαογραφικό

² Στην ελληνική βιβλιογραφία μεγάλο ενδιαφέρον παρουσιάζει η διατριβή της Ξανθίππης Φουλίδης (2015), η οποία διεξήγαγε έρευνα σε μία τέτοια εικονική κοινότητα, τη Second Life.

ενδιαφέρον, καθώς σταθερά αντλούν τις αφηγήσεις τους από τις λαϊκές παραδόσεις ώστε να διαμορφώσουν τον κόσμο τους. Καθώς τα παιχνίδια αυτά στοχεύουν σε καθηλωτικές αφηγήσεις (narratives) στα πλαίσια ενός φανταστικού σύμπαντος, η αληθοφάνεια του κατασκευασμένου κόσμου ενισχύεται και εμβαθύνεται μέσω της παράδοσης (lore) του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, το παιχνίδι *Elder Scrolls V: Skyrim*, που μελετάται στην παρούσα εργασία, ενσωματώνει πολλά στοιχεία της σκανδιναβικής λαϊκής παράδοσης. Τα διάφορα βιβλία που βρίσκει ο/η παίκτης/τρια μέσα στο παιχνίδι, τα ερείπια και οι προκαθορισμένοι διάλογοι συσχετίζουν τις πεποιθήσεις, τους θρύλους και τα τραγούδια που υπάρχουν στο παιχνίδι και περιέχουν σημαντικές πληροφορίες σχετικά με τον πολιτισμό του εικονικού αυτού κόσμου. Το ίδιο ισχύει για τα περισσότερα ψηφιακά παιχνίδια γενικά κι όχι μόνο γι' αυτά που είναι σε απευθείας σύνδεση (online). Στόχος των περισσότερων παιχνιδιών εξάλλου είναι να συγκεντρώσουν όσο το δυνατόν μεγαλύτερο αριθμό παικτών/τριών γίνεται, κάτι που το κατορθώνουν όταν καταφέρουν μέσα από τα γραφικά και την αφήγηση να κάνουν τους/τις παίκτες/τριες να αισθάνονται ότι βρίσκονται σε ένα «πραγματικό» περιβάλλον, ότι ζουν μια δεύτερη ζωή και μάλιστα πολύ πιο συναρπαστική και «μαγική». Όπως αναφέρει και η Hakamies (2015, σ. 3) τα ψηφιακά παιχνίδια είναι περισσότερο από ποτέ ρεαλιστικά και έχουν πολύ μεγάλη σημασία για τα άτομα που περνάνε τον περισσότερο χρόνο τους παίζοντας. Για τον Μιχαήλ (2005, σ. 299), «η γενιά των video games δεν αναγνωρίζει σαφείς διαχωριστικές γραμμές ανάμεσα στο παιχνίδι και την πραγματική ζωή», ίσως επειδή θα μπορούσαμε να πούμε τα video games φροντίζουν να ελαχιστοποιούν τις διαφορές τους με τον μη εικονικό κόσμο, εντάσσοντας στους κόσμους που δημιουργούν τη λαϊκή παράδοση, που προσδίδει αληθοφάνεια στο πολιτισμικό αυτό κατασκεύασμα.

Η εικόνα του βρικόλακα σε ψηφιακά παιχνίδια ρόλων

Μεθοδολογία και αντικείμενο της έρευνας

Η παρούσα μελέτη³ έχει ως αντικείμενο την οπτικοποίηση του θρύλου του βρικόλακα, όπως αυτή πραγματοποιείται σε δύο ψηφιακά παιχνίδια ρόλων⁴ (RPG⁵). Το θέμα επιλέχθηκε προκειμένου να

³ Η έρευνα πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο εκπόνησης της μεταπτυχιακής διπλωματικής εργασίας της Έλενας Ψυχάρη (2017) με την επίβλεψη της αν. καθηγήτριας Ρέας Κακάμπουρα στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών του ΠΤΔΕ, ΕΚΠΑ «Λαογραφία και Πολιτισμός».

⁴ Τα είδη (genres) των ψηφιακών παιχνιδιών ή αλλιώς βιντεοπαιχνιδιών δεν βασίζονται στη θεματολογία τους μόνο στον τρόπο με τον οποίο παίζονται, αλλά προσδιορίζονται συνήθως από το gameplay κάθε παιχνιδιού. Με τον όρο *gameplay* εννοούμε το περιβάλλον του «παίζει» κάθε παιχνιδιού, δηλαδή τους κανόνες, τον τρόπο παιχνιδιού, το σενάριο, την ποιότητα, όπως καθορίζεται από τα γραφικά και τον ήχο, καθώς και τους στόχους του. Σε μια πιο ελεύθερη μετάφραση του όρου, με το *gameplay* εννοούμε τη συνολική εμπειρία παιχνιδιού.

Ο Mark Prensky στο βιβλίο του Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι διακρίνει οκτώ είδη παιχνιδιών, τα οποία, όμως, δεν έχουν σαφή όρια: μπορεί ένα παιχνίδι να ανήκει σε πολλαπλές κατηγορίες. Τα είδη τα οποία αναφέρει ο Prensky (2007, σσ. 156-158) είναι τα εξής: 1) Παιχνίδια δράσης (action), 2) Παιχνίδια περιπέτειας (Adventure), 3) Παιχνίδια μάχης, 4) Γρίφοι, 5) Παιχνίδια ρόλων, 6) Παιχνίδια προσομοίωσης, 7) Αθλητικά παιχνίδια και 8) Παιχνίδια στρατηγικής. Σε αυτά θα πρέπει να προσθέσουμε ωστόσο και τα MMO (Massively Multiplayer Online), καθώς και τα Casual Games (δεν μπορεί να γίνει ακριβής μετάφραση του όρου, καθώς πέρα από το στοιχείο του χαλαρωτικού, εμπιέχουν και το στοιχείο του μη τακτικού χρονικά παιχνιδιού). Στη βιβλιογραφία ή στην ορολογία των παικτών/τριών μπορεί να συναντήσουμε και υποκατηγορίες (sub-genres), ενώ συχνά μπορεί να συναντήσουμε τα «δράσης» και «περιπέτειας» ως μία κατηγορία (Action-Adventure).

⁵ Παιχνίδια Ρόλων (RPG): Στο βιβλίο *Dungeons and Dragons Rules Cyclopedia*, δίνεται ο ορισμός για το τι αποτελεί παιχνίδι ρόλων (Role Playing Game). Οι παίκτες/τριες εμπλέκονται διαλεκτικά σε παιχνίδια, όπου η αφήγηση, ο διάλογος και η αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών/τριών περιγράφουν τη δράση. Κάθε παίκτης/τρια ενδύεται έναν χαρακτήρα, τον οποίο ελέγχει απόλυτα κατά τη διεξαγωγή του παιχνιδιού (*Dungeons & Dragons Rules Cyclopedia* 1991, σ. 5). Τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων ακολουθούν τη λογική αυτή, με τη μόνη διαφορά ότι παίζονται σε υπολογιστή. Διαθέτουν ισχυρό σενάριο και εντάσσουν τον/την παίκτη/τρια σ' έναν συναρπαστικό κόσμο, είτε φανταστικό με θέματα παρμένα από την επιστημονική φαντασία ή τη λαϊκή παράδοση (π.χ. οι παίκτες/τριες είναι ξωτικά, βρικόλακες κ.α.), είτε ρεαλιστικό, με θεματολογία κυρίως από το Μεσαίωνα (π.χ. μάγοι, ιππότες, μεσαιωνικά σκηνικά κ.α.). Κάθε παίκτης/τρια υποδύεται έναν χαρακτήρα, ανθρωπόμορφο ή και μη (Κατσαδώρας 2017, σ. 766) και σταδιακά αυξάνει τον εξοπλισμό του και αποκτά

εμπλουτιστεί η ελληνική λαογραφική βιβλιογραφία, στην οποία διαπιστώνεται έλλειψη ερευνών που μελετούν αναπαραστάσεις λαϊκών θρύλων -και ειδικότερα της παράδοσης για το βρικόλακα- στο περιβάλλον του Διαδικτύου και ειδικότερα στα ψηφιακά παιχνίδια. Πραγματοποιήθηκε ψηφιακή εθνογραφική έρευνα σε εικονικά περιβάλλοντα με στόχο να αναδειχθεί ότι το ψηφιακό παιχνίδι όχι μόνο μπορεί να αναπαράγει και να διαχέει στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού -άρα υπάγεται στο πεδίο των σύγχρονων λαογραφικών ερευνών- αλλά και μπορεί εν δυνάμει να χρησιμοποιηθεί και για τη διδασκαλία αυτών.

Συγκεκριμένα ερευνώνται τα παιχνίδια *The Elder Scrolls V: Skyrim* και *Vampire The Masquerade: Bloodlines* υπό το πρίσμα της ψηφιακής εθνογραφικής έρευνας, τα αποτελέσματα της οποίας προσεγγίζονται ερμηνευτικά με αφετηρία στοιχεία της παράδοσης που αφορούν στον θρύλο του βρικόλακα. Ο λόγος που επιλέχθηκε το συγκεκριμένο *genre* παιχνιδιών έναντι άλλων είναι επειδή προσπερνάει τη γραμμικότητα της αφήγησης και προσφέρει πολλαπλές αναγνώσεις κι ερμηνείες ανάλογα με τα άτομα που παίζουν κάθε φορά το εκάστοτε παιχνίδι, ενώ ακόμα και το ίδιο άτομο μπορεί να εμπλακεί σε διαφορετικό ρόλο κάθε φορά που παίζει το ίδιο παιχνίδι, γεγονός που συμπίπτει με τις πολλαπλές ταυτότητες που υιοθετούν τα άτομα σε εικονικά περιβάλλοντα.

Τα ερωτήματα στα οποία καλείται να απαντήσει η παρούσα έρευνα είναι τα εξής:

1. Υπάρχει στα ψηφιακά παιχνίδια η μεγάλη απήχηση του θρύλου του βρικόλακα που συναντάμε στην κινηματογραφική και λογοτεχνική παραγωγή;
- 2.α) Ποιες εικόνες του θρύλου συναντάμε στα συγκεκριμένα ψηφιακά παιχνίδια; β)Υπερισχύουν οι εικόνες της λαϊκής παράδοσης ή οι σύγχρονες διασκευές τους;
3. Ποια στοιχεία της λαϊκής παράδοσης εντοπίζονται, έστω και σε μικρή έκταση, στα σύγχρονα ψηφιακά παιχνίδια όσον αφορά στον θρύλο του βρικόλακα;

Τα ψηφιακά παιχνίδια, πέρα από τα στοιχεία των εικονικών κοινοτήτων που περιλαμβάνουν, παρουσιάζουν κι ένα ακόμα ιδιαίτερο λαογραφικό ενδιαφέρον, καθώς σταθερά αντλούν τις αφηγήσεις τους από τις λαϊκές παραδόσεις ώστε να διαμορφώσουν τον κόσμο τους. Καθώς τα παιχνίδια αυτά στοχεύουν σε καθηλωτικές αφηγήσεις (*narratives*) στα πλαίσια ενός φανταστικού σύμπαντος, η αληθοφάνεια του κατασκευασμένου κόσμου ενισχύεται και εμβαθύνεται μέσω της παράδοσης (*lore*) του παιχνιδιού. Ένα από τα σταθερά μοτίβα λαϊκής προέλευσης που συναντάται τόσο στη λογοτεχνία όσο και στον κινηματογράφο και στο ψηφιακό παιχνίδι είναι αυτό του θρύλου του βρικόλακα.

Η ενασχόληση με τα θρυλικά αυτά πλάσματα υπήρξε από νωρίς μεγάλη, ενώ δεν ήταν καθόλου λίγες οι επιστημονικές προσεγγίσεις, ιδίως από την πλευρά των επιστημών του ανθρώπου. Ο βρικόλακας αποτελεί μια από τις δεσπόζουσες μορφές, αν όχι την πιο χαρακτηριστική, στο σύγχρονο λογοτεχνικό και κινηματογραφικό κίνημα του *gothic* (Ψυχάρη & Κατσαδώρας, 2020, σ. 331). Ο συγκεκριμένος θρύλος έχει μια σταθερή παρουσία σε λογοτεχνικά έργα από το 18ο αιώνα και σε κινηματογραφικές ταινίες από τον 20ό αιώνα ενώ ήδη από τη δεκαετία του '80 παρείσφρησε στη θεματολογία των ψηφιακών παιχνιδιών. Στον ελλαδικό χώρο ο θρύλος του βρικόλακα αποτελεί μία από τις δεσπόζουσες μορφές των λαϊκών παραδόσεων. Στο μνημειώδες έργο του Νικολάου Πολίτη *Παραδόσεις* (1904), συναντάμε 44 αφηγήσεις (αρ. 933-977, Πολίτης, 1994, σσ. 423-450) αποκλειστικά για τους βρικόλακες, από διάφορες περιοχές της Ελλάδας. Ανεξαρτήτως περιοχής συναντάμε κοινές αντιλήψεις που αφορούν τόσο τη γένεση, τις συνήθειες αλλά και την αντιμετώπιση των βρικόλακων (Ψυχάρη & Κατσαδώρας, 2020, σ. 333).

Στην παρούσα έρευνα γίνεται χρήση της ερμηνευτικής μεθόδου, όπως αυτή εφαρμόζεται στην ανάλυση κειμένων όπου αναζητούνται κυρίως οι συμβολισμοί και η σημασία τους (Λυδάκη 2001, σ. 57), ώστε να αναδειχθούν οι συσχετισμοί των εικόνων του βρικόλακα στα παιχνίδια με εκείνες που έχουμε από τη λαϊκή παράδοση και τη λογοτεχνία ή/και τον κινηματογράφο και να αποσαφηνιστεί η διαλεκτική σχέση παρόντος παρελθόντος (Λυδάκη, 2009, σ. 87). Παρά την αμφισβήτηση που επιδέχεται η εγκυρότητα της ερμηνευτικής μεθόδου, εξαιτίας κυρίως της κατ' ανάγκην επιβολής των

εμπειρία ώστε να κερδίσει μάχες και αντικείμενα και να «σώσει τον κόσμο». Τα παιχνίδια αυτά παίζονται σε διαδικτυακές πλατφόρμες στις οποίες συμμετέχουν παίκτες/τριες απ' όλο τον κόσμο.

υποκειμενικών θεωρήσεων του εκάστοτε ερευνητή (Λυδάκη, 2009, σ. 93), στην παρούσα εργασία βρίσκει εφαρμογή εξαιτίας κυρίως του χαρακτήρα των ψηφιακών παιχνιδιών που μελετώνται (παιχνίδια ρόλων), τα οποία, όπως αναφέρεται παραπάνω επιδέχονται πολλαπλές ερμηνείες. Όπως σημειώνει η Λυδάκη (2009, σ. 94): «Η ερμηνευτική προσέγγιση, ευρισκόμενη στον αντίποδα, δεν έχει ψευδαισθήσεις για μία και μοναδική αλήθεια, δεν μονολογεί· έχει επίγνωση της ιστορικότητας της ερμηνείας και του γεγονότος ότι οι ερμηνευτικές υποθέσεις και τα ερμηνευτικά πλαίσια που αναζητούνται αναχωρούν από τις υποκειμενικές εμπειρίες του ερευνητή. Όμως η δυνατότητα πολλαπλών αναγνώσεων, η αναγνώριση του συνεχούς γίνεσθαι, η αναστοχαστικότητα και ο συλλογισμός, μαζί με την πειστικότητα της ερμηνείας, παρέχουν εχέγγυα εγκυρότητας».

Η ερευνητική διαδικασία

Η διεξαγωγή της έρευνας πραγματοποιήθηκε σε τρία στάδια: 1) Αναζήτηση, 2) Προσπέλαση (παίξιμο) των παιχνιδιών και 3) Επεξεργασία-Ανάλυση Δεδομένων και διήρκησε από τον Σεπτέμβριο του 2015 έως τον Απρίλιο του 2017. Κατά το πρώτο στάδιο, αυτό της αναζήτησης των ψηφιακών παιχνιδιών, πραγματοποιήθηκε εκτενής διαδικτυακή έρευνα ώστε να βρεθούν ψηφιακά παιχνίδια με θέμα τον βρικόλακα. Δημιουργήθηκε ένας αρχικός κατάλογος παιχνιδιών και στη συνέχεια απομονώθηκαν τα παιχνίδια που ανήκουν στο είδος (genre) των RPG (παιχνιδιών ρόλων). Για την εύρεση των παιχνιδιών χρησίμευσαν άρθρα σε ιστοσελίδες με θέμα το gaming όπως είναι οι www.gameranx.com, www.cheatcc.com, <http://www.gamersdecide.com>, <https://www.gamespot.com> (11/01/2017) κ.ά., καθώς επίσης και fora χρηστών στην ηλεκτρονική πλατφόρμα παιχνιδιών *Steam*. Αναζήτηση επίσης πραγματοποιήθηκε στο Youtube, όπου αναζητήθηκαν βίντεο-αφιέρωματα παικτών/τριών στα αγαπημένα τους παιχνίδια και παρακολούθησαν τα Trailer των παιχνιδιών αυτών και σε ορισμένες περιπτώσεις αποσπασματικές περιηγήσεις (walkthroughs) παικτών/τριών ώστε να εξεταστεί εάν το εκάστοτε παιχνίδι μπορούσε να ενταχθεί στην έρευνα. Ορισμένοι από τους όρους που χρησίμευσαν για την αναζήτηση ήταν οι εξής «vampire games, best vampire games, list of vampire games, must play vampire games» κ.ά. Για την τελική επιλογή των παιχνιδιών λήφθηκαν επίσης υπόψη τα σχόλια των χρηστών κάτω από τα σχετικά βίντεο καθώς και ο αριθμός των θετικών αποκρίσεων και η θεαματικότητα, ως σημεία ένδειξης της απήχησης του κάθε παιχνιδιού. Ορισμένα πολύ παλαιά (χρονολογικά) παιχνίδια απορρίφθηκαν καθώς ήταν πολύ δύσκολο να βρεθούν πλέον ηλεκτρονικά ενώ ήταν πιθανόν να εμφάνιζαν προβλήματα απόδοσης σε ένα σύγχρονο υπολογιστικό περιβάλλον. Η εμπειρία της ερευνήτριας από την προσωπική της ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτέλεσε ένα πλεονέκτημα κατά τη διάρκεια της έρευνας και έπαιξε ρόλο στην τελική επιλογή των δύο παιχνιδιών, τα οποία είναι τα *The Elder Scrolls V:Skyrim-Dawnguard* και *Vampire The Masquerade:Bloodlines*.

Μετά την επιλογή των παιχνιδιών ακολούθησε η προσπέλασή τους, η οποία πραγματοποιήθηκε σε δύο φάσεις. Αφιέρωθηκε αρχικά χρόνος στο κάθε παιχνίδι ώστε να υπάρξει εξοικείωση με τον χειρισμό του. Κάθε παιχνίδι προσεγγίστηκε δύο φορές: η πρώτη φορά είχε ως στόχο να προσπελαστεί ολόκληρο, να βιωθεί η λεγόμενη εμπειρία παιχνιδιού και να φανούν τα σημεία στα οποία θα έπρεπε αργότερα να σταθεί η έρευνα. Κατά τη δεύτερη προσπέλαση κάθε παιχνιδιού, η οποία χρειάστηκε λιγότερο χρόνο, καθώς εκτελούνταν μόνο οι κεντρικές αποστολές των αφηγήσεων, η ερευνήτρια κρατούσε σημειώσεις και «έσωζε» το κάθε παιχνίδι σε στρατηγικά σημεία, απ' όπου θα μπορούσε να εκκινήσει ξανά και να συμπληρώσει τις παρατηρήσεις της. Συνολικά για το *The Elder Scrolls V:Skyrim-Dawnguard* δαπανήθηκαν 400 ώρες παιχνιδιού (300+ ώρες κατά την πρώτη προσπέλαση και περίπου 100 ώρες κατά τη δεύτερη) και για το *Vampire The Masquerade:Bloodlines* δαπανήθηκαν 120 ώρες παιχνιδιού (65 ώρες για την πρώτη προσπέλαση και 55 κατά τη δεύτερη). Η μεγάλη διαφορά στον χρόνο των δύο παιχνιδιών οφείλεται κυρίως στην τεράστια έκταση του πρώτου έναντι του δεύτερου καθώς και στη δυσκολία ορισμένων επιπέδων που χρειάστηκαν αυξημένο αριθμό επαναλήψεων.

Στο τρίτο στάδιο της έρευνας έγινε η συγκέντρωση των παρατηρήσεων και η επεξεργασία τους (επεξεργασία εικόνων, κατηγοριοποίηση υλικού) και ακολούθησε η συγγραφή της έρευνας. Το υλικό που είχε συγκεντρωθεί ταξινομήθηκε σε κατηγορίες ανάλογα με το περιεχόμενο, οι οποίες ήταν οι εξής:

α) Εμφάνιση: Εδώ εμπίπτουν όλα τα στοιχεία που έχουν να κάνουν με την εξωτερική εμφάνιση των βρικόλακων όπως τους συναντάμε στο παιχνίδι.

β) Δυνάμεις: Στην κατηγορία αυτή εντάχθηκαν οι δυνάμεις που φαίνεται ότι έχουν οι βρικόλακες των παιχνιδιών, η ονομασία κάθε δύναμης και τα ξεχωριστά χαρακτηριστικά της (πότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί, πόσο συχνά, τι προσδίδει κ.ά.)

γ) Χώρος και αντικείμενα: Στην ενότητα αυτή εμπίπτουν στοιχεία του χώρου (π.χ. αρχιτεκτονική κτιρίων, διακόσμηση κ.λπ.) και αντικείμενα (π.χ. όπλα, ενδυμασία κ.λπ.), τα οποία συνδέονται με τους βρικόλακες στο παιχνίδι και λειτουργούν αισθητικά ή έχουν κάποια ουσιαστική λειτουργία στο παιχνίδι.

δ) Κοινωνικές δομές: Σε αρκετές περιπτώσεις εντοπίστηκαν στα παιχνίδια στοιχεία κοινωνικής ιεραρχίας και τάξης, τα οποία ήταν σημαντικά και αρκετά ώστε να αποτελέσουν ξεχωριστή κατηγορία.

Αποτελέσματα της έρευνας

Από την έρευνα διαπιστώθηκε πως οι εικονικοί κόσμοι των δύο υπό μελέτη παιχνιδιών ενσωματώνουν πολλά στοιχεία της λαϊκής παράδοσης αναφορικά με τον θρύλο του βρικόλακα, ακόμα και στην «εξελιγμένη» του μορφή, όπως αυτή διαμορφώθηκε από τις διάφορες καλλιτεχνικές δημιουργίες (λογοτεχνία και κινηματογράφος). Μπορεί τα ψηφιακά παιχνίδια ως δημιουργίες να φέρουν τη σφραγίδα και την επωνυμία κάποιας εταιρείας, ωστόσο δεν απέχουν από το στοιχείο της συλλογικότητας. Πίσω από κάθε παιχνίδι βρίσκεται μια μεγάλη ομάδα δημιουργών, οι οποίοι πέρα από την «ιδέα» που έχουν ως βάση για το εγχείρημά τους, βασίζονται κυρίως στα ήθη και στα καλλιτεχνικά ρεύματα κάθε εποχής και κυρίως στις επιθυμίες του κοινού στο οποίο απευθύνονται. Εξάλλου το πόσο πετυχημένο ή αποτυχημένο είναι ένα παιχνίδι έχει να κάνει με την αποδοχή του από τους/τις παίκτες/τριες, γεγονός που εντάσσει το ψηφιακό παιχνίδι στην ποπ κουλτούρα και αυτή η δημοφιλία του είναι ακριβώς αυτό που το καθιστά 'λαϊκό'. Για τον λόγο αυτό βλέπουμε ότι στα παιχνίδια ρόλων, δίνεται μεγάλη ελευθερία κινήσεων στον/στην παίκτη/τρια μέσα από μία ποικιλία επιλογών ώστε να μπορέσει να διαμορφώσει την εικονική του ταυτότητα όπως ο ίδιος επιθυμεί. Οι νέες τεχνολογίες γενικά και το ψηφιακό παιχνίδι ειδικότερα, δεν μπορούμε να πούμε ότι αποτελούν κίνδυνο για την παράδοση, η οποία άλλωστε είναι μια δυναμική έννοια. Αντιθέτως, η αναπαραγωγή θρύλων και παραδόσεων παρέχει έναν ευχάριστο και διαδραστικό τρόπο να έρθουν σε επαφή οι νέες γενιές με στοιχεία της παράδοσης.

Συγκεκριμένα, τα συμπεράσματα που προκύπτουν από την έρευνα σχετικά με τη δημιουργία, την εμφάνιση και τους τρόπους αντιμετώπισης του βρικόλακα στην παράδοση, τη λογοτεχνία και τον κινηματογράφο, σε σχέση με τα αντίστοιχα των ψηφιακών παιχνιδιών, παρουσιάζονται στους παρακάτω συγκεντρωτικούς πίνακες:

Πίνακας 1. Συγκεντρωτικός πίνακας αιτίων δημιουργίας του βρικόλακα στη λαϊκή παράδοση και σε ψηφιακά παιχνίδια

Δημιουργία βρικόλακα στη Λαϊκή Παράδοση	Δημιουργία βρικόλακα στα ψηφιακά παιχνίδια <i>Elder Scrolls V: Skyrim-Dawnguard</i> (α) και <i>Vampire The Masquerade: Bloodlines</i> (β)
Παραβατική συμπεριφορά ενός ατόμου κατά τη διάρκεια του βίου.	Εκούσιο «βρικόλακισμα» με δάγκωμα από βρικόλακα (α) Ακούσια δημιουργία από έναν άλλο βρικόλακα με δάγκωμα (β)

Παραλείψεις των συγγενών κατά την εκτέλεση νεκρικών εθίμων. «Πέρασμα» γάτας πάνω από τον νεκρό. Μωρά που γεννιούνται εκτός γάμου ή πεθαίνουν αβάπτιστα. Ο «Άλλος» της κοινότητας (τσιγγάνος, μάγος κ.λπ.) γίνεται βρικόλακας. Δάγκωμα από βρικόλακα.	Προέλευση από δαιμονική ύπαρξη (α) Προέλευση από βιβλικό πρόσωπο (β) Δημιουργία με μαύρη μαγεία (β) Μετάδοση της ασθένειας κατά τη διάρκεια μάχης μέσω μαγείας (α)
--	---

Πίνακας 2. Συγκεντρωτικός πίνακας των εικόνων του βρικόλακα σε παράδοση, λογοτεχνία/κινηματογράφο και στο παιχνίδι

Εικόνες του βρικόλακα στη λαϊκή Παράδοση	Εικόνες του Βρικόλακα στη Λογοτεχνία και τον Κινηματογράφο	Εικόνες του Βρικόλακα στα ψηφιακά παιχνίδια <i>Elder Scrolls V: Skyrim-Dawnguard (α)</i> και <i>Vampire The Masquerade: Bloodlines (β)</i>
Παραμορφωμένος (χαρακτηριστικά πτώματος σε αποσύνθεση) Στη Ρουμανία Γυναίκες: Ξηρό δέρμα και κόκκινο πρόσωπο. Άνδρες: Φαλακροί με σπλές και ουρά.	Παραμορφωμένος ώστε να θυμίζει κάποια δαιμονική ύπαρξη (μακριά νύχια, κυνόδοντες κ.ά.).	Παραμορφωμένη όψη με στοιχεία που θυμίζουν τον διάβολο των λαϊκών αντιλήψεων. (α) Παραμορφωμένη όψη με στοιχεία που αναφέρονται σε κινηματογραφικές και λογοτεχνικές διασκευές. (β)
Ανθρώπινη μορφή και δυνατότητα εξαπάτησης με αλλαγή εξωτερικής εμφάνισης.	Εικόνα του «ωραίου» βρικόλακα (οι κυνόδοντες παραμένουν ως μοτίβο).	Ανθρώπινη Μορφή με ορισμένα αλλοιωμένα χαρακτηριστικά (χλωμό δέρμα, μακριά άκρα, κόκκινα μάτια). (α&β)
Μαγικές δυνάμεις, π.χ. ικανότητα μεταμόρφωσης (Ρουμανία κυρίως). Κυκλοφορούν τόσο την ημέρα με περιορισμούς όσο και τη νύχτα.	Υπερφυσικές δυνάμεις (ταχύτητα, δύναμη κ.λπ.), ορισμένες φορές και μαγικές. Το φως του ήλιου είναι κυρίως καταστροφικό αλλά πολύ συχνά κυκλοφορούν και την ημέρα με ορισμένους περιορισμούς.	Υπερφυσικές δυνάμεις και ιδιότητες και χρήση μαγείας. (α&β) Κυκλοφορούν όλες τις ώρες της μέρας αλλά τη νύχτα είναι πιο δυνατοί. (α) Κυκλοφορούν μόνο τη νύχτα. (β)
Βρικόλακες από τα χαμηλότερα κοινωνικά στρώματα και από μειονοτικές ομάδες	Οι βρικόλακες προέρχονται απ' όλα τα στρώματα και οι πιο δυνατοί ανήκουν στις ανώτερες τάξεις	Προέρχονται απ' όλες τις κοινωνικές τάξεις αλλά υπάρχει έντονη κοινωνική διαστρωμάτωση μεταξύ τους (α&β)
Προκαλούν ζημιές και καταστροφές στην κοινότητα, κάποιες φορές τρώνε τα τρόφιμα που έχουν αποθηκευμένα οι χωρικοί	Τρέφονται με αίμα	Τρέφονται με αίμα (α&β)

Ερωτική δραστηριότητα σε ορισμένες περιπτώσεις	Πολύ συχνή δραστηριότητα	ερωτική	Απουσία δραστηριότητας-υπάρχει η «σαγήνη» του βρικόλακα (α) Έντονη ερωτική δραστηριότητα (β)
--	--------------------------	---------	---

Πίνακας 3. Συγκεντρωτικός πίνακας τρόπων αντιμετώπισης του βρικόλακα στην παράδοση, σε λογοτεχνία/κινηματογράφο και στο παιχνίδι

Τρόποι αντιμετώπισης στην παράδοση	Τρόποι αντιμετώπισης σε λογοτεχνία/κινηματογράφο	Τρόποι αντιμετώπισης στα ψηφιακά παιχνίδια
Φωτιά Νερό	Φωτιά Μαγεία	Φωτιά (α&β) Μαγικά μέσα (ξόρκια του παιχνιδιού) (α&β)
Αποπομπή σώματος/εκταφή Καθαγιασμός από ιερέα	Μάχες με άλλα υπερφυσικά όντα (π.χ. λυκάνθρωποι) Καθαγιασμός από ιερέα	Συμβατικά όπλα (α&β) Θεραπεία από βαμπιρισμό με πρακτικές λαϊκής ιατρικής (α) Φως του ήλιου (β)

Στις λαϊκές παραδόσεις, λοιπόν, συναντάμε πλήθος αιτιών σύμφωνα με τις οποίες μπορεί να δημιουργηθεί ένας βρικόλακας. Το βασικό μοτίβο είναι βέβαια ότι θα πρέπει κανείς πρώτα να πεθάνει ώστε να επιστρέψει με τη μορφή βρικόλακα, αν και σε ορισμένες παραδόσεις υπάρχει ως αιτία δημιουργίας του βρικόλακα το δάγκωμα από άλλον βρικόλακα. Στο παιχνίδι *Elder Scrolls V: Skyrim-Dawnguard* συναντάμε κυρίως αυτήν τη δεύτερη εκδοχή και μάλιστα, ο «βαμπιρισμός» θεωρείται ασθένεια, η οποία εξελίσσεται και μεταδίδεται κυρίως από απόσταση μέσω μαγείας με εξαίρεση το δάγκωμα από δύο ανώτερους, ιεραρχικά, βρικόλακες. Στο *Vampire The Masquerade: Bloodlines* δεν έχουμε σαφείς πληροφορίες για το πώς δημιουργείται ένας βρικόλακας, παρά μια γενική εικόνα ότι πρέπει να γίνει από κάποιον άλλο βρικόλακα με μια συγκεκριμένη διαδικασία, η οποία απαιτεί το δάγκωμα. Επίσης μαθαίνουμε για την καταγωγή των βρικόλακων, οι οποίοι υποτίθεται ότι προέρχονται από τον Cain.

Ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι απ' όλα τα στοιχεία της παράδοσης, διατηρείται μόνο το τελευταίο, το δάγκωμα δηλαδή από το βρικόλακα, το οποίο μάλιστα δεν απαντάται συχνά στις λαϊκές αφηγήσεις. Οι επιρροές των παιχνιδιών σε αυτό το σημείο (πρόσληψη του βαμπιρισμού ως ασθένεια και δάγκωμα) προέρχονται περισσότερο θα λέγαμε από νεωτερικά στοιχεία στον θρύλο του βρικόλακα, όπως αυτά διαμορφώθηκαν μέσω της λογοτεχνίας και του κινηματογράφου. Φυσικά θα ήταν δύσκολο να αναφερθούμε σε όλη τη λογοτεχνική και κινηματογραφική παραγωγή, αλλά από τα πιο βασικά και διαδεδομένα έργα αυτών παρατηρούμε συχνή επανάληψη στα δύο αυτά μοτίβα.

Στα ψηφιακά παιχνίδια παρατηρούμε ότι οι βρικόλακες παραμένουν κυρίως νυκτόβια πλάσματα, ακόμα και στις περιπτώσεις που κυκλοφορούν και τη μέρα. Διαθέτουν μαγικές-υπερφυσικές δυνάμεις, όπως συμβαίνει τόσο στη λαϊκή παράδοση όσο και στη λογοτεχνία και τον κινηματογράφο. Η μορφή των βρικόλακων είναι κατά κανόνα κοντά στα ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Η απλή, όπως θα μπορούσαμε να τη χαρακτηρίσουμε, αυτή μορφή, έχει επηρεαστεί κυρίως από στοιχεία της λογοτεχνίας και όχι τόσο της παράδοσης. Στις λαϊκές παραδόσεις οι βρικόλακες είναι νεκροί σε προχωρημένα στάδια αποσύνθεσης στις περισσότερες περιπτώσεις. Συναντάμε βέβαια και παραδόσεις στις οποίες ο βρικόλακας δεν γίνεται αντιληπτός από την κοινότητα και συνεχίζει να ζει ανάμεσα στους ανθρώπους μέχρι που προδίδεται από κάποιο γεγονός. Η εικόνα όμως του «ωραίου»

βρικόλακα αποτελεί καθαρά λογοτεχνική παρέμβαση και έχει εδραιωθεί από τον κινηματογράφο. Είδαμε λοιπόν στις εικόνες του βρικόλακα ότι οι μόνες αλλαγές που επιφέρονται στην εξωτερική εμφάνιση είναι μια ελαφρά διαφοροποίηση στο χρώμα του δέρματος, το οποίο γίνεται πιο χλωμό (εφόσον έχουμε να κάνουμε και με νεκρό) καθώς και στα χαρακτηριστικά του προσώπου, κυρίως το στόμα και τα μάτια. Σε κάθε παιχνίδι υπάρχει και από μία εξαίρεση σε αυτόν τον κανόνα. Στο *Elder Scrolls V: Skyrim-Dawnguard*, υπάρχει μία δαιμονική μορφή βρικόλακα, με σπλές και κέρατα, η οποία προσομοιάζει πολύ στην εικόνα του διαβόλου των λαϊκών παραδόσεων: «ο διάβολος των λαϊκών παραδόσεων είναι συνήθως ένα μαυριδερό ον, με κέρατα, ουρά, με ένα τραγοπόδαρο (...) με φωσφορίζοντα μάτια, είναι τριχωτός και συνοδεύεται από οσμή θειαφιού» (Μπενέκος, 2006, σ. 99). Στο *Vampire The Masquerade: Bloodlines* απαντάται μια φυλή βρικόλακων, οι *Nosferatu*, η οποία χρωστά την εμφάνιση και το όνομά της στην επιτυχημένη ομώνυμη ταινία του Friedrich Murnau. Επιπροσθέτως, στα παιχνίδια οι βρικόλακες τρέφονται μόνο με αίμα, ενώ στην παράδοση είναι συχνό φαινόμενο ο βρικόλακας να έχει φάει το αλεύρι ή τα τρόφιμα που έχουν αποθηκεύσει οι χωρικοί. Δεν προέρχονται μόνο από τα κατώτερα κοινωνικά στρώματα, αλλά η κοινότητά τους ιεραρχείται και οι πιο ισχυροί βρικόλακες ανήκουν στις ανώτερες τάξεις. Δεν αποτελεί δηλαδή πλέον ο βρικόλακας στα ψηφιακά παιχνίδια τον «άλλο» της κοινότητας, αλλά μπορεί να «ασθενήσει» ο οποιοσδήποτε άνθρωπος, γεγονός που επιτρέπει στον/στην παίκτη/τρια να ταυτιστεί με τον χαρακτήρα του. Βασική λογοτεχνική επιρροή αποτέλεσε η λεγόμενη «σαγήνη» του βρικόλακα, η δυνατότητα να μαγεύει δηλαδή τα θύματά του, την οποία συχνά συναντάμε και σε λαϊκές αφηγήσεις. Κυρίως στο *Vampire-The Masquerade* παρατηρήθηκε έντονο σεξουαλικό περιεχόμενο, όχι μόνο στον τρόπο εμφάνισης της γυναικείας φιγούρας, αλλά και στους διαλόγους του παιχνιδιού. Η σαγήνη των θηλυκών βρικόλακων έχει εγκαινιαστεί στη λογοτεχνία, με την *Carmilla* του Sheridan Le Fanu, η οποία σαγηνεύει τα θύματά της, αντίστοιχα με τους βρικόλακες του παιχνιδιού. Ο ερωτισμός των βρικόλακων και η σύναψη ερωτικών σχέσεων μαζί τους είναι βέβαια ένα μοτίβο που βλέπουμε συχνά στη λογοτεχνία και στον κινηματογράφο. Παρόμοιες αναφορές συναντάμε και στη λαϊκή παράδοση, όπου ένας βρικόλακας μπορεί να τύχει να αφήσει έγκυο μια γυναίκα ξεγελώντας τη και παίρνοντας τη μορφή του συζύγου της ή μπορεί να παντρευτεί και να κάνει οικογένεια.

Όσον αφορά στην αντιμετώπισή του, ο βρικόλακας μπορεί στο πρώτο παιχνίδι είτε να θεραπευθεί από την κατάστασή του με χρήση μαγείας, είτε να συναντήσει τον οριστικό θάνατο με φωτιά, φως του ήλιου ή και συμβατικά όπλα. Τον καθαγιασμό του ιερέα από την παράδοση έχει αντικαταστήσει η μαγεία, ενώ το νερό δεν τον επηρεάζει καθόλου. Η αντιμετώπιση των βρικόλακων στο δεύτερο παιχνίδι είναι πιο κοντά στη λαϊκή παράδοση, καθώς, όπως και στους θρύλους, έτσι και στο παιχνίδι δε συναντάμε περιπτώσεις στις οποίες η κατάσταση στην οποία έχει περιέλθει ένας βρικόλακας μπορεί να αντιστραφεί, αλλά αντιθέτως, όταν πεθαίνει, συναντά τον τελικό θάνατο (*Final Death*). Στην παράδοση, οι διάφορες πρακτικές αντιμετώπισης των βρικόλακων μπορεί να υιοθετηθούν για την οριστική εξόντωσή τους, αλλά το ίδιο το άτομο που βρικόλακισε δε θα επιστρέψει ποτέ στην προηγούμενη θνητή του κατάσταση. Και στα δύο παιχνίδια ο μόνος τρόπος αντιμετώπισης που παραμένει κοινός με τη λαϊκή παράδοση, είναι το κάψιμό τους με φωτιά.

Συμπεράσματα

Ο θρύλος του βρικόλακα φάνηκε ότι δεν είναι από τα πιο προσφιλή θέματα στα ψηφιακά παιχνίδια, καθώς διαπιστώθηκε από την έρευνα ότι πολύ λίγα παιχνίδια τον υιοθετούν ως χαρακτήρα. Όταν όμως ένα παιχνίδι με αυτή τη θεματική χαρακτηριστεί ως πετυχημένο είτε εμπορικά είτε λόγω της προτίμησής του από τους/τις παίκτες/παίκτριες⁶, δίνεται η ευκαιρία να παρατηρήσουμε και να αλληλοεπιδράσουμε ψυχαγωγικά με στοιχεία της παράδοσης, όπως είναι ορισμένοι από τους τρόπους με τους οποίους δημιουργείται ο βρικόλακας, αλλά κυρίως ο τρόπος με τον οποίο

⁶ Το *Vampire The Masquerade: Bloodlines* δεν έκανε μεγάλη εμπορική επιτυχία (πωλήσεις), αλλά το αγάπησαν πολύ οι παίκτες/τριες και γι' αυτό παραμένει ψηλά στη λίστα με τα καλύτερα παιχνίδια αυτής της θεματικής στα διάφορα fora, στις ιστοσελίδες και τις πλατφόρμες, όπου αναζητήθηκαν τα παιχνίδια κατά τη διάρκεια της έρευνας.

παρουσιάζεται. Η ψηφιακή παραγωγή έχει επηρεαστεί από την εικόνα του κινηματογράφου και της λογοτεχνίας -ας μην ξεχνάμε την εμπορική διάσταση των παιχνιδιών. Ωστόσο, η λαϊκή παράδοση, η οποία έδωσε την ώθηση στη φαντασία των δημιουργών, εξακολουθεί να υπάρχει έστω εν ψήγγατι στα νεωτερικά αυτά στοιχεία. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η χρήση τελετουργικών λαϊκής ιατρικής κατά τη «θεραπεία» του βρικόλακα στο *The Elder Scrolls V: Skyrim-Dawnguard*.

Ο θρύλος του βρικόλακα αποτέλεσε για πολλά χρόνια το «άγνωστο», το τρομακτικό, όμως αυτό δεν εμπόδισε την αναπαραγωγή του όχι μόνο στον κινηματογράφο, αλλά και στο ψηφιακό παιχνίδι, το οποίο λειτουργεί κατεξοχήν ψυχαγωγικά. Άλλωστε, όπως παρατηρεί ο Κυρτσούδης (1987, σ. 19): «ο φόβος αποτελεί αναγκαίο συναίσθημα με σπουδαίο ρόλο στη ζωή, αποτελεί μηχανισμό επιβίωσης. Θα ήταν, λοιπόν, ουτοπία ν' απαιτεί κάποιος από τον εαυτό του και τους άλλους να μη φοβούνται. Αλλά ενώ ο φόβος προφυλάσσει, αναγνωρίζεται πως υπάρχουν και περιπτώσεις που ασκεί γοητεία ώστε συχνά να εκδηλώνει ο άνθρωπος την τάση όχι ν' απομακρυνθεί από έναν κίνδυνο, αλλά αντίθετα να τον πλησιάσει κι όχι σπάνια να ταυτισθεί με αυτόν». Από αυτήν την ταύτιση που βιώνει ο/η παίκτης/τρια, ο χαρακτήρας του/της γίνεται βρικόλακας, έρχεται σε επαφή με το θρύλο και είναι πλέον ο/η ίδιος/α που «πολεμά», «συζητάει» και παίρνει αποφάσεις. Ο βρικόλακας μπορούμε να πούμε ότι έχει προσαρμοστεί ώστε να εκφράζει, όχι μόνο τον φόβο του ανθρώπου για τον θάνατο και το άγνωστο, αλλά και τον ίδιο τον σύγχρονο άνθρωπο, ο οποίος διαμορφώνει τη ζωή του ανάλογα με τις επιλογές του. Οι βρικόλακες δεν είναι πλέον οι νεκροί που επιδιώκουν το κακό μας και δεν μπορεί κανείς να συνδιαλλαγεί μαζί τους, ούτε συνδέονται μόνο με φαινόμενα κοινωνικής παθογένειας. Παρουσιάζονται ως όντα έλλογα με συναισθήματα και φέρουν την ευθύνη των πράξεών τους και της ύπαρξής τους προσαρμοζόμενα στις απαιτήσεις της σύγχρονης κοινωνίας.

Στα ψηφιακά παιχνίδια εκτυλίσσεται συχνά ένας διάλογος παράδοσης-νεωτερικότητας καθώς συνδυάζουν τόσο στοιχεία της παράδοσης όσο και νεωτερικά πολιτισμικά στοιχεία δίνοντας την ευκαιρία στα άτομα να γνωρίσουν στοιχεία του πολιτισμού τους. Έτσι, η διδακτική αξιοποίηση του ψηφιακού παιχνιδιού στην εκπαίδευση, που θα εστιάζει σε όψεις της λαϊκής παράδοσης, μπορεί να αποτελέσει ένα πολύτιμο μέσο για την πολιτισμική επίγνωση των νέων γενιών, καθώς μέσω φιλικών προς τα παιδιά προσαρμογών, μπορεί να δημιουργηθεί ένα εικονικό περιβάλλον όπου τα άτομα θα μαθαίνουν και θα αλληλοεπιδρούν με τον λαϊκό πολιτισμό.

Βιβλιογραφία

- Αυδίκος, Ευ. (2005). Ο υπερφυσικός κόσμος και το κοινωνικό του ισοδύναμο: Το χώμα και το νερό στις ιστορίες περί βρικόλακων. *Εθνολογία*, 11, 215-236.
- Αυδίκος, Ευ. (1996) (επιμ.). *Από το παραμύθι στα κόμικς, Παράδοση και Νεωτερικότητα*. Οδυσσεάς.
- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Σύγχρονοι ορίζοντες των λαογραφικών σπουδών*. Σιδέρης.
- Κακάμπουρα, Ρ. (2005). Ο λαϊκός πολιτισμός ως πεδίο διαπολιτισμικής εκπαίδευσης-Μια διδακτική πρόταση. Στο Α. Τριλιανός & Ι. Καράμηνας (επιμ.), *Πρακτικά Ε΄ Πανελληνίου Συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή «Μάθηση και Διδασκαλία στην Κοινωνία της Γνώσης»*, τόμος Β΄, 267-274. Π.Τ.Δ.Ε., Παν. Αθηνών /Κ.Ε.ΕΠ.ΕΚ.
- Κατσαδώρος, Γ. (2011). Ο λαϊκός πολιτισμός την εποχή της παγκοσμιοποίησης. Στο Π. Φώκιαλη, Ν. Ανδρεαδάκης & Γ. Ξανθάκου (επιμ.), *Διεργασίες σκέψης στο σχολείο και την κοινωνία* (σσ. 90-99). Πεδίο.
- Κατσαδώρος, Γ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα. Στο *Επιστήμες της εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σσ. 99-122). Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Αιγαίου και Ταξιδευτής.
- Κατσαδώρος, Γ. (2017). Σύγχρονες μεταπλάσεις των παραμυθιών των αδελφών Grimm. Παιχνίδια ρόλων και υπολογιστών. Στο Μ. Γ. Μερρακλής, Γ. Παπαντωνάκης, Μ. Καπλάνογλου & Γ.

- Κατσαδώρας (επιμ.), *Το παραμύθι από τους αδερφούς Grimm στην εποχή μας, Διάδοση και μελέτη* (σσ. 763-771). Gutenberg.
- Κυριακίδου- Νέστορος, Αλ. (1978). *Η θεωρία της Ελληνικής Λαογραφίας*, Κριτική Ανάλυση. Εταιρεία Σπουδών Νεοελληνικών Σπουδών και Γενικής Παιδείας.
- Κυριακίδου- Νέστορος, Αλ. (1993), *Λαογραφικά Μελετήματα*, τόμος Β'. Πορεία.
- Κυρτσούδης, Γ. (1987). *Τα φόβητρα των λαϊκών παραδόσεων σε μια σύγχρονη αγροτική κοινωνία*, διδακτορική διατριβή. Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων.
- Λυδάκη, Α. (2003). *Ίσκιος κι αλαφροΐσκιωτος. Λαϊκός Λόγος και Πολιτισμικές Σημασίες*. Ελληνικά Γράμματα.
- Λυδάκη, Α. (2001). *Ποιοτικές Μέθοδοι της Κοινωνικής Έρευνας*. Καστανιώτη.
- Μερακλής, Μ. Γ. (2004). *Συνηγορία της Λαογραφίας*. Ίδρυμα Αγγελικής Χατζημιχάλη.
- Μερακλής, Μ.Γ. (2010). Το δύσκολο αγώνισμα μιας συνύπαρξης. Στο *Παιχνίδι Αφήγηση Τεχνολογία: Αναζητώντας το Ψηφιακό Ανάλογο της Ανθρώπινης Παραμυθίας*. Ελληνική Λαογραφική Εταιρεία. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο: <http://www.laographiki.gr/dyskolo-agwnisma-synyparxis.pdf>.
- Μερακλής, Μ. Γ. (2011). *Ελληνική Λαογραφία. Κοινωνική Συγκρότηση, ήθη και έθιμα, Λαϊκή Τέχνη*. Καρδαμίτσα.
- Μιχαήλ, Γ. (2009). Homo interneticus ή λαογραφία και Διαδίκτυο. *Λαογραφία*, τ. 41ο (2007-2009). σσ. 293-305.
- Μπενέκος, Δ. Σ. (2006). *Πολιτισμική Παράδοση και Εκπαίδευση, Μορφωτική Προσέγγιση, Εκπαιδευτικές Εφαρμογές*. Τυπωθήτω.
- Ong, W. P., (2001). *Προφορικότητα και εγγραμματοσύνη*, μτφρ. Χατζηκυριάκου Κ., επιμ. Παραδέλλης Θ., Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης.
- Πολίτης, Ν. Γ. (1994). *Παραδόσεις. Μελέτα περί του Βίου και της Γλώσσης του Ελληνικού Λαού*. (Α' έκδοση 1904). Γράμματα.
- Πούχνης, Β., (2006) *Τερατομορφία και σωματική δυσπλασία στη λαϊκή φαντασία*. Στο Ευ. Αυδίκος (επιμ.), *Από το παραμύθι στα κόμικς, Παράδοση και Νεωτερικότητα*, (σσ. 79-102). Οδυσσέας.
- Prensky, M. (2009). *Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι*, μτφρ. Κέλλυ Παπασταύρου, Νίκη Παπασταύρου επιμ. Μιχάλης Μειμάρης. Μεταίχμιο.
- Ράπτης Δ. Ελ. (2012). *Λαός και λαϊκός πολιτισμός, η ιστορικότητα των λαογραφικών φαινομένων, η πρόσληψη και μυθοποίηση του παρελθόντος*. Στο Μ. Βαρβούνης & Μ. Σέργης (επιμ.), *Ελληνική Λαογραφία, Ιστορικά, Θεωρητικά, Μεθοδολογικά, Θεματικές*, τόμος Α', (σσ. 369-406). Ηρόδοτος.
- Tarpscott, D. (2009). *Ψηφιακή Γενιά*, μτφρ. Καστανάρα Μ., Economia Publishing.
- Φουλίδη, Ξ. (2015). *Νέοι ορίζοντες στις ελληνικές Λαογραφικές Σπουδές: Το Διαδίκτυο ως πεδίο παραγωγής, διάδοσης και εκπαιδευτικής αξιοποίησης του Λαϊκού Πολιτισμού*, διδακτορική διατριβή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Ψυχάρη, Έ. (2017). *Η εικόνα του θρύλου του βρικόλακα μέσα από ψηφιακά παιχνίδια*, μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία, ΠΜΣ «Λαογραφία και Πολιτισμός», Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, ΕΚΠΑ.
- Ψυχάρη, Ε., & Κατσαδώρας, Γ. (2020). Η εξέλιξη του θρύλου του βρικόλακα μέσα από τη λαϊκή παράδοση: σύγχρονες διασκευές στη λογοτεχνία και τον κινηματογράφο. Στο Λ. Χριστοδουλίδου & Γ. Κατσαδώρας (επιμ.) *Ερανίσματα φιλίας, Τιμή στον Γεώργιο Δ. Παπαντωνάκη*, (σσ. 329-343). Γρηγόρης.
- Allston, A. (1991). *Dungeons and dragons rules Cyclopedia*. TSR, Inc.
- Bainbridge, W. S. (2010). *The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World*. MIT Press.
- Barber, P. (1988). Forensic Pathology and the European Vampire. Στο A. Dundes (Ed.), *The Vampire: A Casebook* (pp. 109-142). The University of Wisconsin Press.
- Bauman, R. (1992). *Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainments: A Communications-Centered Handbook*. Oxford University Press.
- Bauman, R. (1982). Folklore and the forces of Modernity, *Folklore Forum*, 16, 153-158.

- Bereshford, M. (2008). *From Demons To Dracula. The creation of the modern myth*. [Ηλεκτρονική Έκδοση]. Reaction Books.
- Blank, T. J. (2007). Examining the Transmission of Urban Legends: Making the Case for Folklore Fieldwork on the Internet, *Folklore Forum*, Vol. 37, Issue 1/2, 15-26.
- Blank, T. J. (2009). *Folklore and the Internet: vernacular expression in a digital world*, Utah State University Press.
- Blank, T. J. (2012). *Folk Culture in the Digital Age: The Emergent Dynamics of Human Interaction*, Utah State University Press.
- Blank, T. J., & Howard, R. G. (2013). *Tradition in the Twenty-First Century: Locating the Role of the Past in the Present*. Utah State University Press.
- Bronner, S. J. (2009). Digitizing and Virtualizing Folklore. In Blank, T., J. (ed), *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World* (σσ. 21-66). Utah State University Press.
- Carter, D. (2005). Living in Virtual Communities: An Ethnography of Human Relationships in Cyberspace. *Information, Communication & Society* 8, no. 2 (2005), 148-67.
- Dawkins, R. (2006). *The selfish gene* (30th anniversary ed.). Oxford University Press. (Original work published 1976)
- Dorson, R. M. (1978). *Folklore in the Modern World*. Mouton Publishers.
- Dorst, J. (1990). Tags and Burners, Cycles and Networks: Folklore in the Telectronic Age, *Journal of Folklore Research* 27, σσ. 179-190
- Dundes, A. (ed.). *The Vampire: A Casebook*. The University of Wisconsin Press.
- Fox, W. S. (2007), [1983], Computerized Creation and Diffusion of Folkloric Materials. *Folklore Forum* 37 (1), 5-14. Retrieved February 8, 2009, from <https://scholarworks.iu.edu/dspace/handle/2022/3235>.
- Gere, C. (2008). *Digital Culture*. Reaktion Books.
- Hakamies, P. (2015). The essence of folklore and its new life on the web. *Foklore Fellows Network*, (47), 3.
- Kaplan, M. (2013). Curation and Tradition on Web 2.0. In Tr. J. Blank & R. G. Howard (eds.), *Tradition in the Twenty-First Century: Locating the Role of the Past in the Present*. Utah State University Press.
- Katsadoros, G. (2011). The disfiguration of Aesop and Karaghiozes: Embodiment of indirect expostulation and resistance. In G.Reifarth & P. Morrissey (eds.), *Aesopic Voices* (σσ. 257-289). Cambridge Scholars Publishing.
- Kirshenblatt-Gimblett, B. (1996). The Electronic Vernacular. In E. G. Marcus (ed), *Connected: Engagements with Media* (σσ. 21-65). University of Chicago Press.
- Krawczyk-Wasilewska, V. (2006). e-Folklore in the Age of Globalization. *Fabula*, 47(3-4), pp. 248-254. Retrieved 13 Apr. 2017, from doi:10.1515/FABL.2006.027
- McNeill, L. S. (2009). The End of the Internet: A Folk Response to the Provision of Infinite Choice. In Tr. J. Blank (ed.), *Folklore and the Internet* (pp. 80-97). Utah State University Press.
- Melton, J. G. (1999). *The Vampire Book. The Encyclopedia of the Undead*. Visible Ink Press.
- Miller, D. & Slater, D. (2000). *The Internet: An Ethnographic Approach*. Berg.
- Ong, W. J. (1982). *Orality and literacy: The Technologizing of the Word*, (1st ed). Methuen.
- Sims, M., & Stephens, M. (2011). *Living folklore, second edition: An introduction to the study of people and their traditions*, (2nd ed). Utah State Univ. Press.
- Skott, F. (2013). *Folklorists and the Folklore Archives*. Nordic Yearbook of Folklore 2013.
- Wolf, J.P. Mark, (ed.) (2008). *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*. Greenwood Press.