

## Εκπαίδευση & Θέατρο

Τόμ. 25 (2024)

Εκπαίδευση & Θέατρο



Η αξιοποίηση του Ψηφιακού Δράματος στην εκπαιδευτική διαδικασία: ενίσχυση του ρόλου του/της μαθητή/τριας

Αιμιλία Καραντζούλη

doi: [10.12681/edth.37316](https://doi.org/10.12681/edth.37316)

### Βιβλιογραφική αναφορά:

Καραντζούλη Α. (2024). Η αξιοποίηση του Ψηφιακού Δράματος στην εκπαιδευτική διαδικασία: ενίσχυση του ρόλου του/της μαθητή/τριας. *Εκπαίδευση & Θέατρο*, 25, 36-47. <https://doi.org/10.12681/edth.37316>

## Η αξιοποίηση του Ψηφιακού Δράματος στην εκπαιδευτική διαδικασία: ενίσχυση του ρόλου του/της μαθητή/τριας

Αιμιλία Καραντζούλη,  
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

### Περίληψη

Το παρόν επιστημονικό άρθρο αποτελεί απόσπασμα από τη διδακτορική διατριβή της γράφουσας με τίτλο «Το Ψηφιακό Δράμα και η Αξιοποίησή του στην Εκπαιδευτική Διαδικασία», που εκπονήθηκε στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης ΕΚΠΑ. Επιδιώκεται μέσα από την ενδελεχή μελέτη της διεθνούς βιβλιογραφίας η τεκμηρίωση της ενίσχυσης του ενεργού ρόλου που είναι σε θέση να διαδραματίσουν οι μαθητές/τριες –στο πλαίσιο της μαθητοκεντρικής προσέγγισης της εκπαίδευσης– μέσα από δραστηριότητες συγκερασμού τεχνικών του Θεάτρου στην Εκπαίδευση και των νέων τεχνολογιών. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται σε κάθε περίπτωση στην έννοια και τη λειτουργία του «ρόλου» στο συγκεκριμένο πλαίσιο. Πραγματοποιείται ανάλυση της δυνατότητας εξερεύνησης της ταυτότητας του μαθητή μέσα από τις δραστηριότητες της υβριδικής μορφής του Ψηφιακού Δράματος και, τέλος, γίνεται αναφορά στην αισθητική καλλιέργεια που μπορεί να επιτευχθεί για το μαθητικό δυναμικό μέσω των αντίστοιχων δραστηριοτήτων. Το άρθρο επιδιώκει να αναδείξει τη μεγάλη δυναμική, καθώς και τα οφέλη που είναι δυνατόν να επιτευχθούν, θέτοντας παράλληλα ερωτήματα και αφορμές για σκέψη και προβληματισμό.

**Λέξεις-κλειδιά:** θέατρο στην εκπαίδευση, νέες τεχνολογίες, ψηφιακό δράμα, μαθητής/τρια εκπαίδευση, δραματική τέχνη στην εκπαίδευση, ταυτότητα



Αξιοποίηση της εφαρμογής Google Arts & Culture για επαύξηση του χώρου με τον πίνακα «Εναστρην νύχτα» του Vincent Van Gogh.

### Εισαγωγικά

Κατά τα τελευταία χρόνια γίνεται μεγάλη προσπάθεια ώστε η δασκαλοκεντρική προσέγγιση στην εκπαιδευτική διαδικασία να αποτελέσει παρελθόν. Η μορφή του δασκάλου-παντογνώστη αλλάζει, δίνοντας στην έννοια της μάθησης έναν χαρακτήρα περισσότερο συνεργατικό και μετατρέποντάς τη σε μια διαδικασία αλληλεπίδρασης με έντονα συλλογικά χαρακτηριστικά (Ματσαγγούρας, 2011, 309-311). Κάθε αλλαγή και ανανέωση των Αναλυτικών Προγραμμάτων καθιστά σαφή τη στόχευση για διαμόρφωση μιας μαθησιακής διαδικασίας με επίκεντρο τον ίδιο τον μαθητή, με έντονα στοιχεία διερεύνησης της γνώσης (Τζαμαργιάς & Καραντζούλη, 2023, 102-115).

Σε κάθε περίπτωση, βασικό ζητούμενο αποτελεί όλο και περισσότερο η αύξηση της ενεργού συμμετοχής των μαθητών στη διαδικασία της μάθησης, κάτι που είναι δυνατόν να επιτευχθεί τόσο μέσω των τεχνικών του Θεάτρου στην Εκπαίδευση (ΤiE), όσο και μέσω των διόδων που προσφέρουν οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ). Συνεπώς, το Ψηφιακό Δράμα ως μια υβριδική μορφή που επιδιώκει να συνδυάσει χαρακτηριστικά των διαφορετικών αυτών τομέων μπορεί να λειτουργήσει στην εκπαιδευτική διαδικασία ως ένα γόνιμο έδαφος για την ανάπτυξη ευκαιριών έκφρασης, αλλά και γνωστικών και ταυτόχρονα αισθητικών δραστηριοτήτων που σχετίζονται με:

- i. την παρατήρηση
- ii. την προσοχή
- iii. την κατανόηση
- iv. τη συμμετοχή
- v. τη δράση
- vi. τη δυνατότητα επιρροής

### Το Ψηφιακό Δράμα

Στη διεθνή βιβλιογραφία ποικίλοι όροι έχουν διατυπωθεί και αξιοποιηθεί προκειμένου να κάνουν λόγο για τον συγκεκριμένο συγκερασμό θεάτρου και ψηφιακής τεχνολογίας (Masura, 2024). Πιο συγκεκριμένα, παράλληλα με την έναρξη χρήσης όρων όπως Computer Theatre (Pinhanez, 1996) και Theatre Screen-based Performance ή Théâtre de l' image (Hébert & Perelli-Contos, 2001), όπου η βαρύτητα δόθηκε στη χρήση της οθόνης, η G. Giannachi

(2004) κάνει λόγο για τα *Virtual Theatres*, στρέφοντας την προσοχή στη σύνθετη λειτουργία της θεατρικής επικοινωνίας, αλλά και στις διόδους που είναι δυνατόν να ανοιχτούν για ουσιαστική και διαδραστική συμμετοχή των θεατών στα διαδραματιζόμενα. Στη συνέχεια, μπορούμε να εντοπίσουμε τον όρο *Digital Performance* (Dixon, 2007), όπου οι τεχνολογίες των υπολογιστών φαίνεται να αποκτούν πρωτεύοντα ρόλο στις επιτελέσεις τόσο ως προς την αισθητική όσο και ως προς τις επικοινωνιακές λειτουργίες. Η S. Broahurst (2007), από την άλλη, κάνει λόγο για *Digital Practices*, επιδιώκοντας να δημιουργήσει έναν πιο ευρύ όρο-ομπρέλα, που θα χωρέσει όλες εκείνες τις ψηφιακές πρακτικές οι οποίες είναι δυνατόν να αξιοποιηθούν στις θεατρικές παραστάσεις και επιτελέσεις (Chatzichristodoulou, 2012), συμπεριλαμβάνοντας τεχνολογίες κίνησης, διάδρασης, ρομποτικής, Τεχνητής Νοημοσύνης (AI) κ.ά. Στην ερευνητική της εργασία, η H.V. Jamieson (2008) εισάγει τον όρο *Cyberformance*, εστιάζοντας στην παράσταση που διαμορφώνεται ως αποτέλεσμα αξιοποίησης ψηφιακών μέσων και τεχνολογιών, αλλά και επικοινωνίας ηθοποιών που βρίσκονται σε γεωγραφικά απομακρυσμένες περιοχές. Τέλος, τα τελευταία χρόνια όλο και περισσότερα αξιοποιούνται όροι όπως το *Cyborg Theatre* (Parker-Starbuck, 2011) και *Cyber Theatre* (Causey, 2009), οι οποίοι δίνουν σημασία στην έννοια της διαμεσικότητας μέσα από την αξιοποίηση των υπολογιστικών συστημάτων, όχι μόνο για τη διαδικασία δημιουργίας, αλλά κυρίως για την παρουσίαση και την προβολή των θεατρικών παραστάσεων.

Σήμερα θα ήταν εξαιρετικά δύσκολο να επιχειρήσουμε έναν αυστηρό και σταθερό ορισμό για την έννοια του Ψηφιακού Δράματος και Θεάτρου, καθώς –όπως είναι φανερό– οι δυνατότητες αυτής της υβριδικής μορφής εξαρτώνται άμεσα από τα τεχνολογικά προϊόντα, τα μέσα και τις τεχνολογίες που αναπτύσσονται και θα εξακολουθήσουν να αναπτύσσονται διαρκώς. Ωστόσο, στο παρόν άρθρο γίνεται συχνή χρήση του όρου υπό την έννοια του συγκερασμού και της δημιουργικής σύνθεσης των δυνατοτήτων των νέων τεχνολογιών και των ψηφιακών μέσων με τις έννοιες του θεατρικού ρόλου, του χαρακτήρα, της θεατρικής έκφρασης, της δράσης, της συνθήκης, της πλοκής και της σύγκρουσης.

### Διαδραστικότητα και αλληλεπίδραση

Ως προς τον χώρο της εκπαίδευσης, ένα από τα βασικότερα ζητούμενα καθίσταται η διαμόρφωση συνθηκών που παρέχουν όλο και περισσότερες ευκαιρίες ανάληψης πρωτοβουλιών από τους μαθητές, οι οποίοι μέσω της ενεργητικής συμμετοχής τους είναι σε θέση να δημιουργήσουν και να διηγηθούν ιστορίες (Jensen & Peterson, 2022: 538-540), αλλά και να κα-

τακτήσουν γνώσεις συμβατές με τις εξατομικευμένες προσωπικές τους ικανότητες (Βοσνιάδου, 2006: 31-32). Οι συνεργατικές δραστηριότητες αποτελούν ίσως το πρώτο σημείο σύγκλισης Θεάτρου στην Εκπαίδευση και Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών. Σε ένα επόμενο επίπεδο ωστόσο, οι δραστηριότητες του *Ψηφιακού Δράματος* ενισχύουν τη μαθητική συμμετοχή, εκτός των άλλων, και μέσω της διαδραστικής τεχνολογίας (Φανουράκη, 2016).

Η έννοια της διαδραστικότητας, αν και σημαίνει τη δυνατότητα ενός μέσου να δεχθεί αμφίδρομη επικοινωνία, μπορεί με τη σειρά της να αποκτήσει διαφορετικές μορφές, ανάλογα με την τεχνολογία που κάθε φορά χρησιμοποιείται (Dixon, 2007: 563). Έτσι μπορούμε να κάνουμε λόγο για «αλληλεπίδραση με το σύστημα» μέσω:

- **Πλοήγησης (Navigation):** Κατά τη συγκεκριμένη μορφή οι χρήστες επιλέγουν πού θέλουν, αλλά και πού έχουν τη δυνατότητα να κινηθούν μέσα στο περιβάλλον του κυβερνοχώρου. Η δυνατότητα αυτή δίνει την αίσθηση της ελευθερίας και αφήνει στον χρήστη το συναίσθημα της ανεξαρτησίας, κάτι που ωστόσο δεν είναι αληθές, καθώς οι διαθέσιμες επιλογές είναι εκ των προτέρων προγραμματισμένες, ενώ η «επιλογή» και η «πλοήγηση» αφορούν συγκεκριμένες παραλλαγές μιας ιστορίας. Στο Ψηφιακό Δράμα, η διάδραση υπό τη μορφή της πλοήγησης λαμβάνει χώρα σε όλα τα στάδια, τόσο κατά την προετοιμασία όσο και κατά την υλοποίηση, αλλά και την ανατροφοδότηση (McNaughton, 2018: 311-323). Οι μαθητές πλοηγούνται στο διαδίκτυο κατά τη διαδικασία της έρευνας και της αναζήτησης υλικού, κατά την εξοικείωσή τους με τα διαφορετικά ψηφιακά μέσα, δημιουργούν ψηφιακές ιστορίες στα περιβάλλοντα ψηφιακής αφήγησης, καθιστώντας την πλοήγηση βασικό εργαλείο όχι μόνο της διαμόρφωσης αλλά και της αναπαραγωγής των ιστοριών, κατασκευάζουν ψηφιακά κολλάζ, δημιουργούν ψηφιακά αποθετήρια και μέσω της πλοήγησης δίνουν στο κοινό τη δυνατότητα συμμετοχής και εξερεύνησης των παραγόμενων προϊόντων θεατρικής έκφρασης κ.ά. (Georgiou, 2021).
- **Συμμετοχής (Participation):** Κατά τη συγκεκριμένη μορφή διάδρασης, οι χρήστες μπορούν να διαδραματίσουν ορισμένο ρόλο μέσω της συμμετοχής, της δυνατότητας που έχουν να ενεργήσουν, αλλά και να κάνουν επιλογές, όπως χαρακτηριστικά συμβαίνει στα ψηφιακά περιβάλλοντα των παιχνιδιών (Fanouraki, 2017). Τόσο κατά την προετοιμασία και την εξοικείωση των μαθητών με τα ψηφιακά περιβάλλοντα όσο και κατά την παρουσίαση μιας ψηφιακής θεατρικής παράστασης σε

πλατφόρμες, όπως το *The Sims4*, κάνουν δυνατή τη συγκεκριμένη μορφή αλληλεπίδρασης, παρέχοντας την ευκαιρία δημιουργίας μοναδικών θεατρικών εμπειριών, αλλά και ο μανδύας του «ρόλου» σε καθεμία από τις επιμέρους δραστηριότητες μπορεί να λειτουργήσει ενισχυτικά προς τη συγκεκριμένη κατεύθυνση. Η διαμόρφωση και η αξιοποίηση avatars με τη μορφή ψηφιακών εκπροσώπων λειτουργεί ενισχυτικά προς αυτή την κατεύθυνση, δίνοντας νέες διαστάσεις στην έννοια και τη λειτουργία του ρόλου (Hatton & Nicholls, 2018: 377-395).

Επιπροσθέτως, μπορούμε να κάνουμε λόγο για αλληλεπίδραση με άλλους χρήστες μέσω:

- **Συνομιλίας (Conversation):** Η μορφή αυτή διάδρασης επιτρέπει στους χρήστες να εμπλέκονται και να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους (McNaughton, 2018: 311-323). Μέσα στα εκάστοτε ψηφιακά περιβάλλοντα είναι σε θέση να ανταλλάσσουν απόψεις, να επηρεάζονται από τους άλλους, αλλά ταυτόχρονα να επηρεάζονται και οι ίδιοι (Ζακόπουλος, 2023: 89-101). Οι πλατφόρμες εξ αποστάσεως επικοινωνίας, αλλά και οι δυνατότητες συνομιλίας (chat) των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και των περιβαλλόντων των ψηφιακών παιχνιδιών παρέχουν ευκαιρίες για γρήγορη και εύκολη επικοινωνία, αντίστοιχες με αυτές που οι χρήστες χρησιμοποιούν στην καθημερινότητά τους και στην επαφή με τον κοινωνικό τους περίγυρο. Το γεγονός αυτό αναδείχθηκε ιδιαίτερα και κατά την εποχή της υποχρεωτικής εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, που λήφθηκε ως μέτρο για τον περιορισμό της πανδημίας του νέου κορονοϊού SARS-CoV2 (Ιωακειμίδου et al., 2021: 76-101· Gauvin et al., 2022: 53-60). Οι δραστηριότητες του *Ψηφιακού Δράματος* κάνουν κυρίαρχη χρήση των συγκεκριμένων δυνατοτήτων, καθώς η επικοινωνία αποτελεί έναν από τους βασικότερους πυλώνες της ανάπτυξης και υλοποίησής του. Πρόκειται για μια διαδικασία συνεργατική άλλωστε, που διαμορφώνει τα τελικά προϊόντα μέσω συνδιαλλαγής και αμφίδρομης επικοινωνίας.
- **Συνεργασίας (Collaboration):** Η συνεργασία ως μορφή διάδρασης αφορά τη δυνατότητα δράσης ενός χρήστη/ από κοινού με άλλους, με αποτέλεσμα τη μεταβολή της δομής ή των δραστηριοτήτων μιας ψηφιακής εφαρμογής, ενός ψηφιακού παιχνιδιού κ.ά. Αν και εδώ γίνεται κυρίως λόγος για την αλλαγή στην αρχιτεκτονική και την οικοδόμηση ενός ψηφιακού κόσμου ή προϊόντος, εντούτοις θα μπορούσε και η συγκεκριμένη μορφή να ιδωθεί κάτω από το πρίσμα του *Ψηφιακού Δράματος*. Οι μαθητές που συμμετέχουν στις επιμέρους δραστηριότητες έχουν την ευκαιρία

μέσω των κατάλληλων ψηφιακών εφαρμογών να διαμορφώσουν τους δικούς τους χαρακτήρες (Hatton & Nicholls, 2018: 377-395), αλλά και τα δικά τους περιβάλλοντα, μέσα στα οποία θα αναπτυχθούν οι θεατρικές δραστηριότητες, συμφωνώντας και καταλήγοντας σε συγκεκριμένες επιλογές, υπό εξίσου συγκεκριμένους στόχους, μετατρέπόμενοι σε ενεργούς συνδιαμορφωτές της πραγματικότητας, που βιώνουν μέσα στο σχολικό πλαίσιο (Ράπτης & Ράπτη, 2004: 251).

Οι δύο τελευταίες έννοιες, αυτές της *Συνομιλίας* και της *Συνεργασίας*, ως θεμέλιοι λίθοι των δραστηριοτήτων του Θεάτρου στην Εκπαιδευτική Διαδικασία (Φανουράκη & Λακίδου, 2023) φαίνεται να αποκτούν μια νέα δυναμική μέσα από τις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών και του κεντρικού άξονα της επιδιωκόμενης διάδρασης. Εκτός από τη διαδικασία διαμόρφωσης και προετοιμασίας του *Ψηφιακού Δράματος*, κατά την οποία είναι προφανής η σπουδαιότητα αυτών των δύο λειτουργιών, η παραγωγή ενός τελικού προϊόντος και η δυνατότητα κοινοποίησης αυτού χαρακτηρίζονται από μια αντίστοιχη σπουδαιότητα, όπως συμβαίνει άλλωστε και κατά τη διαδικασία πραγματοποίησης μιας θεατρικής παράστασης με την παραδοσιακή της μορφή (Γραμματάς, 2009: 442).

### Οι ψηφιακοί εκπρόσωποι – Avatars

Η ενίσχυση του ενεργού ρόλου που διαδραματίζουν οι μαθητές κατά την προετοιμασία και υλοποίηση των δραστηριοτήτων του *Ψηφιακού Δράματος* μπορεί να γίνει αντιληπτός και μέσα από την αξιοποίηση των ψηφιακών εκπροσώπων/avatars (Klevjer, 2006) κατά τη διάρκεια των αντίστοιχων δράσεων που απαιτούν αυτού του είδους την «ψηφιακή παρουσία» (Fodor, 2021). Εξάλλου, ένα avatar εμπυχώνεται μέσω του υποκειμένου από το οποίο εξαρτάται ή διαμορφώνεται (Rahill & Sebrechts, 2021). Το γεγονός αυτό δίνει στον μαθητή τη δυνατότητα να εκφράσει τους σκοπούς, τις σκέψεις, τις προθέσεις και τις επιθυμίες του, να συνδιαλλαγεί και να συνεργαστεί μέσω του ψηφιακού/δυσνητικού εκπροσώπου στο αντίστοιχο ψηφιακό/δυσνητικό περιβάλλον στο οποίο ο τελευταίος μεσολαβεί αν' αυτού (Aranzaes, 2021). Η σχέση του Avatar με το υποκείμενο που το εμπυχώνει (Szolin et al., 2023) θα μπορούσε να έρθει σε αντιπαράθεση με τον ηθοποιό και τον χαρακτήρα στον οποίο δίνει υπόσταση, ενώ θα μπορούσε επιπλέον να θεωρηθεί μια ψηφιακή συνέχεια της κούκλας ή της μαριονέτας. Αυτό που έχει ωστόσο μεγαλύτερη σημασία στην παρούσα φάση είναι πως είτε το avatar ιδωθεί σαν ένα πiónι στα χέρια του μαθητή είτε ως ένα μέσο ταύτισης, φαίνεται να προσελκύει το ενδιαφέρον και να εντείνει τη διάθεση

για συμμετοχή στις αντίστοιχες δραστηριότητες που το αξιοποιούν. Εκτός από τα στοιχεία παιχνιδοποίησης, η διαμόρφωση και ο χειρισμός ενός avatar δίνει στον εκάστοτε μαθητή την ευκαιρία να εκφραστεί ελεύθερα και απενοχοποιημένα, απαλλαγμένα από το άγχος του λάθους, εκφράζοντας τις ανάγκες του και αναζητώντας ευκαιρίες για δοκιμές και πειραματισμούς (Williams et al., 2011: 171-200) που δεν θα γίνουν αντικείμενο αυστηρής κριτικής.

Οι μαθητές κατά τη διαδικασία διαμόρφωσης και αξιοποίησης ενός ψηφιακού/δυναμικού εκπροσώπου (avatar) εκφράζονται θεατρικά και αναλαμβάνουν ρόλους. Γίνονται σκηνοθέτες κατευθύνοντας την κίνησή τους και ενδυματολόγοι, επιλέγοντας την ενδυμασία και την εξωτερική μορφή, μελετούν τον ρόλο που καλούνται να διαμορφώσουν και ως ηθοποιοί ή κουκλοπαίχτες αναζητούν τον πιο πρόσφορο τρόπο ομιλίας και έκφρασης. Μέσα από τις δραστηριότητες του Ψηφιακού Δράματος θα μπορούσαμε να πούμε πως δομούν έναν χαρακτήρα, ενώ ταυτόχρονα, για να το καταφέρουν, καλούνται να σκεφτούν με ενσυναίσθηση, να μπουν στη θέση του και να λειτουργήσουν υπό το μαγικό «εάν» (Hatton & Nicholls, 2018: 377-395).

Επιπλέον, διά μέσου αυτών είναι δυνατόν να κληθούν μέσα στους ψηφιακούς/δυναμικούς κόσμους και τα αντίστοιχα περιβάλλοντα:

- Να αναζητήσουν υλικό και να μελετήσουν.
- Να επικοινωνήσουν.
- Να διαδράσουν με τον χώρο που τους περιβάλλει.
- Να αντιδράσουν σε αναρτήσεις, δημοσιεύσεις ή ενέργειες άλλων.
- Να λύσουν γρίφους.
- Να δώσουν λύσεις σε πιο γενικές ή ειδικές προβληματικές καταστάσεις.
- Να γνωρίσουν κομμάτια μιας ιστορίας και να αποτελέσουν μέρος της.
- Να δημιουργήσουν τη δική τους ιστορία.
- Να δημιουργήσουν σχέσεις κ.ά.

Όλα τα παραπάνω αποτελούν επίσης μέσα και τρόπους θεατρικής έκφρασης οι οποίοι εμπλέκουν τους μαθητές δημιουργικά, αξιοποιούν το απρόοπτο και αφήνουν χώρο για ελεύθερη έκφραση και διαμόρφωση τελικών προϊόντων που σχετίζονται με το *Ψηφιακό Δράμα*. Ταυτόχρονα, φαίνεται να υπάρχει μεγάλη ευελιξία ως προς την πιθανή θεματολογία και το πλαίσιο μέσα στο οποίο όλες αυτές οι δυνατότητες μπορούν να αναπτυχθούν, εξυπηρετώντας και ενισχύοντας τους επιδιωκόμενους μαθησιακούς και γνωστικούς των διαθεματικών και διεπιστημονικών προσεγγίσεων.

Τέλος, μέσα από τις θεατρικές δραστηριότητες, αλλά και τον τεχνολογικό χειρισμό του ψηφιακού/δυναμικού εκπροσώπου (avatar), οι μαθητές, χωρίς



Αξιοποίηση ψηφιακού φίλτρου προσώπου από μαθητή κατά τη διάρκεια αυτοσχεδιασμού.

να το συνειδητοποιούν, μέσα από παιχνιδιές και ψυχαγωγικές διαδικασίες αποκτούν εξοικείωση με την ταυτόχρονη δράση σε διαφορετικά επίπεδα, τα οποία αξιοποιούν τόσο τους κώδικες εμπύχωσης όσο και τις τεχνολογικές δυνατότητες. Σύμφωνα με τον Jonas Linderoth (2005), η ρεαλιστική πραγματικότητα (εξωτερικό πλαίσιο), οι κανόνες του παιχνιδιού (πλαίσιο συστήματος) και η υπόδυση των φανταστικών χαρακτήρων (μυθοπλαστικό πλαίσιο) αποτελούν τα επίπεδα πάνω στα οποία οι μαθητές δρουν παράλληλα πραγματοποιώντας ταυτόχρονα μια διάκριση μεταξύ εαυτού, παίκτη και χαρακτήρα. Η διάκριση αυτή είναι σε θέση να ωθήσει τον χρήστη στον αναστοχασμό, προκειμένου να επιτευχθεί η κατάκτηση ενός ανωτέρου επιπέδου συνείδησης των πράξεών του, αλλά και στην αντίληψη του εαυτού του ως συνδιαμορφωτή τόσο του κοινωνικού όσο και του δραματικού πλαισίου στο οποίο δρα, συμβιώνει και δημιουργεί.

Συνοψίζοντας, μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι το Ψηφιακό Δράμα, τόσο κατά τη διαδικασία προετοιμασίας των δράσεων του όσο και κατά την υλοποίηση και το στάδιο της ανατροφοδότησης, είναι σε θέση να δημιουργήσει πρόσφορο έδαφος για την ενίσχυση της εμπλοκής των μαθητών και την παροχή όλο και περισσότερων ευκαιριών για έκφραση και ανάληψη πρωτοβουλιών. Η σπουδαιότητα που συγκεκριμένου γεγονότος μπορεί να γίνει ακόμη πιο κατανοητή αν αναλογιστούμε τον ευρύτερο ψηφιακό κόσμο μέσα στον οποίο η συγκεκριμένη γενιά μαθητών αναπτύσσεται και διαμορφώνει τα ενδιαφέροντα, τα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητές της σε καθημερινή βάση (Lavelle, 2019· Shaw Brown, 2020). Φαίνεται πως μέσα από την ευφάνταστη και δημιουργική αξιοποίηση τόσο των τεχνικών του δράματος όσο και των δυνατοτήτων των νέων τεχνολογιών, είναι δυνατόν να παρασυρθούν

οι εμπλεκόμενοι σε μια διαδικασία μάθησης με παιγνιώδη χαρακτηριστικά και δελεαστικό τρόπο, δημιουργώντας κατάλληλες συνθήκες τόσο για συνεργασία και ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων (Reznichak, 2021) όσο και για καλλιέργεια της ενσυναίσθησης, μέσω της οποίας είναι κανείς σε θέση να κατανοήσει εκτός του περιγυρού του και τον ίδιο του τον εαυτό, με όλες τις ξεχωριστές και εξατομικευμένες ανάγκες και ιδιαιτερότητές του.

## Η εξερεύνηση της ταυτότητας του μαθητή μέσα από τις δραστηριότητες του Ψηφιακού Δράματος.

Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στο πλαίσιο των θεατροπαιδαγωγικών δραστηριοτήτων ανοίγει επιπλέον έναν δίαυλο στον δύσκολο δρόμο της εξερεύνησης του εαυτού και της ταυτότητας του μαθητή ως μέλους μιας διαδικτυακής κοινότητας, μέσα από θεατρικές παιγνιώδεις δραστηριότητες που εντάσσονται στο Ψηφιακό Δράμα και μπορούν να εφαρμοστούν σε εκπαιδευτικό πλαίσιο.<sup>1</sup>

Σήμερα γίνεται εύκολα κατανοητό ότι το διαδίκτυο παρέχει πολλές ευκαιρίες για προβολή και προώθηση του εαυτού. Είτε κανείς αποφασίσει να αξιοποιήσει φωτογραφίες και πραγματικά στοιχεία (όπως συνήθως συμβαίνει στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης) είτε να διαμορφώσει έναν ψηφιακό/δυναμικό εκπρόσωπο (avatar), καλείται να προβεί σε ορισμένες επιλογές για τα στοιχεία της ταυτότητας του που επιθυμεί να αναδείξει, για εκείνα τα οποία προτιμά να αποκρύψει, καθώς και για όσα προτιμά να κατασκευάσει ή να επινοήσει. Η παρατήρηση των επιλογών αυτών μπορεί να φανεί πολύ χρήσιμη για την άντληση πληροφοριών σχετικά με την εικόνα που έχει κανείς –και στην προκειμένη περίπτωση ο μαθητής– για τον εαυτό του, για αυτό που πιστεύει για τον ίδιο, καθώς και για όσα θα επιθυμούσε να κατέχει ως χαρακτηριστικά.

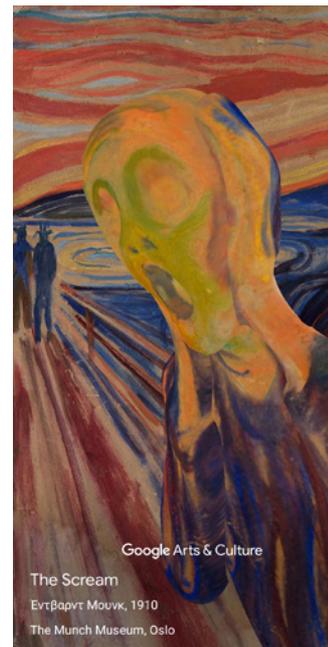
Με βάση αυτή τη διαδικασία εξερεύνησης της ταυτότητας κατά την αξιοποίηση θεατρικών δραστηριοτήτων ενισχυμένων και εμπλουτισμένων από τις τεχνολογικές δυνατότητες στο εκπαιδευτικό πλαίσιο, οι Cameron & Anderson (2022) προχωρούν στη διατύπωση και τη διάκριση τεσσάρων τύπων «εαυτού», τους οποίους μπορούμε να εντοπίσουμε και σε ποικίλα σημεία ανάπτυξης του Ψηφιακού Δράματος ή πιο απλά του συγκερασμού θεάτρου/δράματος και νέων τεχνολογιών:

### ι. Ο ποσοτικοποιημένος εαυτός (quantified self)

Η ευρεία και όλο και πιο συχνή πλοήγηση στο διαδίκτυο, καθώς και η διαρκής παραχώρηση άδειας για καταγραφή των προτιμήσεων και του ιστορικού αναζήτησής μας διαμορφώνει αυτό που καλούμε «μετρημένο εαυτό» (Wolf, 2009) και οδηγεί



Google Arts & Culture  
Mona Lisa, Πορτρέτο της Lisa Gherardini  
Λεονάρντο ντα Βίντσι, 1503-1519, 1503  
Παρίσι, μουσείο του Λούβρου, Rmn-Grand Palais



Google Arts & Culture  
The Scream  
Εντβάρντ Μουνκ, 1910  
The Munch Museum, Oslo

Στιγμιότυπα οθόνης κατά την αξιοποίηση του Art Filters της εφαρμογής Google Arts & Culture σε πρόσωπα μαθητριών.

γεί αναπόδραστα στην αντίστοιχη ποσοτικοποίηση των χαρακτηριστικών του εκάστοτε χρήστη. Ο «ενσύρματος κόσμος»/wired world (Kustow, 2007), από τη μια, σηματοδοτεί την απώλεια ενσάρκωσης ή την αντικατάσταση του σώματος και, από την άλλη, υπονοεί την ύπαρξη ενός χώρου μέσα στον οποίο οι άνθρωποι ζουν συνδεδεμένοι ανταλλάσσοντας πληροφορίες, κάνοντας επιλογές, έχοντας προτιμήσεις και επομένως διαμορφώνοντας μια ολόκληρη προσωπικότητα με διακριτά χαρακτηριστικά, παρέχοντας επομένως εν μέρει και κάποια δυνατότητα πρόβλεψης μελλοντικών επιλογών και κινήσεων. Όπως γίνεται άλλωστε αντιληπτό, η αρχειοθέτηση των στοιχείων που ο χρήστης απλόχερα προσφέρει στον διαδικτυακό κόσμο αξιοποιούνται από μεγάλες εταιρείες –όπως λόγου χάρη η Google– για προωθητικές/διαφημιστικές ενέργειες, αλλά και για την ανταπόκριση σε πιθανές επιθυμίες και μελλοντικές ανάγκες του χρήστη/ με βάση το ιστορικό του.

Η ποσοτικοποίηση συνεπώς του εαυτού αποτελεί ένα χαρακτηριστικό της σύγχρονης κοινωνίας με το οποίο οι μαθητές έρχονται σε επαφή ενδεχομένως πριν ακόμα την έναρξη της σχολικής τους ζωής. Ωστόσο, η αναζήτηση πληροφοριών ή προϊόντων στις διαδικτυακές μηχανές αναζήτησης δεν αποτελεί το μοναδικό μέσο δημιουργίας τέτοιων προσωπικών και εξατομικευμένων μετρήσεων. Οι καθημερινές φορητές συσκευές, όπως είναι τα έξυπνα ρολόγια (Κουτρομάνος, 2018: 29-48), τα οποία εύκολα μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο του Ψηφιακού Δράματος, καταγράφουν συνεχώς έναν σημαντικό αριθμό βιολογικών χαρακτηριστικών,

δημιουργώντας ένα «καθημερινό αρχείων εμπειριών», το οποίο μπορεί να μετατραπεί σε μία ή περισσότερες προσωπικές αφηγήσεις (Lupton, 2016). Πιο συγκεκριμένα, στο πλαίσιο του *Ψηφιακού Δράματος* τα συγκεκριμένα δεδομένα μπορούν να αξιοποιηθούν για τη δημιουργία και την παρουσίαση αναλογικών ή ψηφιακών ιστοριών. Οι αλλαγές στους παλμούς, στην αναπνοή, ακόμη και η καταγραφή της πορείας του ύπνου (Koutromanos & Kazakou, 2020: 33-55) μπορούν να αποτελέσουν τα βασικά ποσοτικοποιημένα δεδομένα στα οποία μπορεί να βασιστεί η ανάπτυξη μιας ολόκληρης ιστορίας, εμπλουτισμένης με μυθοπλαστικά στοιχεία ή σε συνδυασμό με τα αντίστοιχα άλλων χρηστών-συμμεθετών. Τα δεδομένα αυτά είναι δυνατόν, με τη σύμφωνη γνώμη όλων των ενδιαφερομένων, να αποτελέσουν αντικείμενο ανταλλαγής, ώστε οι μαθητές να δημιουργήσουν με βάση αυτά την «πιθανή ιστορία» της ημέρας ή της νύχτας ενός συμμεθετή τους, εντείνοντας έτσι την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης και προωθώντας ένα κλίμα συνεργασίας μέσα από την ουσιαστική γνωριμία και ενασχόληση τόσο με το εγώ όσο και με τον άλλο. Μετατρέπονται έτσι σε συγγραφείς και ερευνητές, συγκεντρώνουν στοιχεία, κάνουν συνδυασμούς, δημιουργούν δραματικά κείμενα, τα οποία στη συνέχεια μπορούν να διερευνήσουν περαιτέρω με ψηφιακές και αναλογικές θεατρικές δραστηριότητες, δημιουργώντας ακόμη και μια ολόκληρη ψηφιακή παράσταση, που θα βασίζεται και θα ακολουθεί τα συγκεκριμένα δεδομένα του «ποσοτικοποιημένου εαυτού».

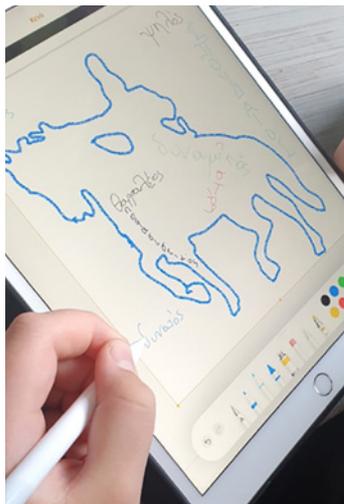
## ii. Ο διαμεσολαβημένος εαυτός (mediated self)

Η έννοια της διαμεσολάβησης αφορά όλους εκείνους τους τρόπους μέσω των οποίων οι νέοι όχι μόνο μαθαίνουν στοιχεία σχετικά με τον εαυτό τους και την προσωπικότητά τους, αλλά και ο ένας για τον άλλον, καθώς, παραμένοντας διαρκώς συνδεδεμένοι, κοινοποιούν, μοιράζονται σκέψεις, εκφράζουν προτιμήσεις, πραγματοποιούν αντιδράσεις και σχολιασμούς μέσα από μια ιδιαίτερη μορφή ψηφιακής κοινωνικοποίησης. Η τεχνολογία υπό τη συγκεκριμένη οπτική –όπως έχει ήδη αναφερθεί– γίνεται αντιληπτή ως ένα μέσο διά του οποίου, στην περίπτωση του *Ψηφιακού Δράματος*, θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι επιτυγχάνεται η άντληση υλικού, η δημιουργία νέου, η κοινοποίηση και η προώθησή του, καθώς και αναστοχασμού και ανατροφοδότησης της όλης διαδικασίας και του τελικού αποτελέσματος. Ένα μέρος του εαυτού του χρήστη/ κατ' αυτό τον τρόπο επικοινωνείται σε άλλους χρήστες, επιτρέποντας νέες κοινωνικές κατασκευές και διευκολύνοντας την ανταλλαγή νέων ψηφιακών πραγματικοτήτων, οδηγώντας στη δημιουργία παράλληλων και πολλαπλών κόσμων (Kattenbelt,

2008). Εκτός από το πλαίσιο της ομάδας η οποία ασχολείται ή αξιοποιεί τεχνικές και εργαλεία του Ψηφιακού Δράματος, η λειτουργία αυτή φαίνεται να αφορά και τη συνεργασία μεταξύ σχολείων, την ανταλλαγή υλικού, την από κοινού ανάπτυξη δραστηριοτήτων, αλλά και την παραγωγή και την παρουσίαση μιας από κοινού ψηφιακής παράστασης, που θα εμπλέκει ενεργά γεωγραφικά απομακρυσμένους μαθητές.

Οι D. Cameron & M. Anderson (2022) επικαλούνται την εργασία των Duncan & Hayes (2012), προκειμένου να τονίσουν ότι η αναγνώριση από τους εκπαιδευτικούς του διαμεσολαβημένου εαυτού των μαθητών τους –οι οποίοι με μεγάλη ευκολία δημιουργούν και κοινοποιούν περιεχόμενο στον «διαμεσολαβημένο κόσμο»– δεν θα πρέπει να τους κατευθύνει σε μια ατέρμονη προσπάθεια εξοικείωσης με τις συνεχώς εξελισσόμενες τεχνολογίες και τα αντίστοιχα μέσα. Αντίθετα, οφείλουν –λόγω των ανωτέρω– να διερευνήσουν τις νέες μορφές μάθησης και αλφαριθμητισμού που έχουν δημιουργηθεί και να τις αξιοποιήσουν προκειμένου να παράξουν νέα γνώση, με τρόπο που να αντιστοιχεί στα ιδιαίτερα ενδιαφέροντα και στις ανάγκες του σύγχρονου μαθητικού δυναμικού.

Στο σημείο αυτό, και επιδιώκοντας να εστιάσουμε πάντα στην ανάπτυξη θεατρικών δραστηριοτήτων με τη χρήση και συμβολή των νέων τεχνολογιών, αξίζει μια αναφορά στην αξιοποίηση των πλατφορμών εξ αποστάσεως επικοινωνίας ως μέσων για την πραγματοποίηση θεατρικών δράσεων (Wolverton, 2021) κατά τη διάρκεια της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης που επέβαλλαν τα μέτρα περιορισμού της εξάπλωσης του νέου κορονοϊού SARS-Cov2. Πιο συγκεκριμένα, η L.M. Siciliano (2021: 5) αναφέρεται στην αξιοποίηση της πλατφόρμας ZOOM ως μέσο για τη διδασκαλία του θεάτρου σε θερινό camp. Θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε πως η πλατφόρμα υπήρξε ο χώρος ανάπτυξης των «διαμεσολαβημένων εαυτών». Σε κάθε περίπτωση, η οθόνη φάνηκε να επιτρέπει στους μαθητές να απαλλαγούν από τις συνήθεις ανησυχίες που είχαν ή εξέφραζαν σχετικά με το πώς να χειριστούν τα χέρια και τα πόδια τους, με αποτέλεσμα να επικεντρώνονται σε άλλες εκφραστικές ενέργειες, αποκτώντας ενδεχομένως μεγαλύτερη οικειότητα από ό,τι θα είχαν αν βρίσκονταν σε έναν κοινό χώρο και δημιουργώντας τελικά μια νέα εικόνα του ίδιου τους του εαυτού. Το ίδιο μπορεί να ισχύσει και μέσα στο σχολικό πλαίσιο, καθώς δραστηριότητες όπως αυτές που περιγράφηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο, και οι οποίες αξιοποιούν πλατφόρμες εξ αποστάσεως επικοινωνίας, είναι δυνατόν να απομονώσουν εκφραστικά μέσα και να οδηγήσουν στην ουσιαστική διερεύνηση και την ανακάλυψη νέων δυνατοτήτων έκφρασης.



Ψηφιακό «περίγραμμα του ήρωα» με χρήση iPad και ipencil.

### iii. Ο επαυξημένος εαυτός (augmented self)

Για την έννοια του «επαυξημένου» εαυτού οι ερευνητές πραγματοποιούν έναν παραλληλισμό ή πιο σωστά μια αντιστοιχία της πραγματικότητας της θεατρικής σύμβασης με την επαυξημένη τεχνολογικά πραγματικότητα. Το σύνθετο πολιτιστικό φαινόμενο που καλούμε θέατρο αξιοποιεί τόσο τον αναλογικό κόσμο όσο και μια φανταστική αναπαράσταση αυτού, η οποία δεν είναι άλλη από αυτό το μαγικό «σαν» ή «εάν». Έτσι από τη μια έχουμε τη βιολογική ανθρώπινη υπόσταση των ηθοποιών που ενσαρκώνουν τους ρόλους με πραγματικά χαρακτηριστικά, κινήσεις, μορφασμούς και αντιδράσεις μέσα σε έναν κόσμο που αξιοποιεί εξίσου πραγματικά αντικείμενα ως σημεία ορισμένων σημαινομένων (Fischer-Lichte, 2019). Ρεαλιστικά και φανταστικά στοιχεία εμπλέκονται θεατρικά, καθίστανται αποδεκτά από το κοινό στο οποίο απευθύνονται και επιχειρούν να διηγηθούν ιστορίες και να μεταδώσουν μηνύματα. Η επαυξημένη πραγματικότητα από την άλλη αξιοποιεί την τεχνολογία προκειμένου να προσδώσει νέα στοιχεία και να εμπλουτίσει τον αναλογικό κόσμο. Θα μπορούσαμε έτσι να διατυπώσουμε την άποψη ότι η επαυξημένη πραγματικότητα είναι σε θέση να μας δείξει πώς θα ήταν ο αναλογικός μας κόσμος «εάν» ήταν εμπλουτισμένος με ορισμένα επιπλέον στοιχεία (Flavián et al., 2019: 7-22). Αξιοποιώντας πραγματικά και ψηφιακά στοιχεία δηλαδή, δημιουργεί μια πραγματικότητα σαν αληθινή, προσφέροντας μια ξεχωριστή υβριδική εμπειρία τόσο στους δημιουργούς όσο και στους χρήστες (Garzón et al., 2019: 447-459).

Η δυνατότητα αξιοποίησης της συγκεκριμένης τεχνολογίας στις θεατρικές δραστηριότητες στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι πολύ μεγάλη. Ωστόσο, ως προς την έννοια του «εαυτού», αλλά και από

την οπτική του μαθητή, αξίζει να διευκρινιστεί περαιτέρω ότι η συγκεκριμένη τεχνολογία μπορεί να αποτελέσει σημαντικό αρωγό στην προσπάθεια κατανόησης του εαυτού μέσα από θεατρικές δραστηριότητες, καθώς οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να μετακινηθούν από «αυτό που είναι» σε αυτό που «θα μπορούσαν να είναι» (Cameron & Anderson, 2022: 521), ερχόμενοι σε επαφή με τα επαυξημένα στοιχεία, αλλά και δημιουργώντας νέα. Έτσι οι δραστηριότητες που αξιοποιούν τόσο την έννοια του ρόλου όσο και τεχνολογίες επαύξησης και είναι δυνατόν να ενταχθούν στο πλαίσιο του *Ψηφιακού Δράματος* μπορούν να προσφέρουν νέες εμπειρίες στους μαθητές, εντείνοντας την αληθοφάνεια και ενισχύοντας την αίσθηση πως είναι ο ρόλος που υποδύονται. Ανακαλύπτουν έτσι νέες αντιδράσεις, νέα συναισθήματα και δρουν υπό νέες συνθήκες, έχοντας όλα τα στοιχεία του αναλογικού τους κόσμου, αλλά και αυτά που η Επαυξημένη Πραγματικότητα μπορεί να προσφέρει. Ένα επιπλέον παράδειγμα που θα μπορούσε ενδεχομένως να αξιοποιηθεί στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι η χρήση των φίλτρων στις ποικίλες εφαρμογές των έξυπνων κινητών συσκευών, όπου ο χρήστης μπορεί ανοίγοντας την μπροστινή (selfie) κάμερα και εστιάζοντας στο πρόσωπό του, να διατηρήσει πολλά από τα χαρακτηριστικά του, εμπλουτίζοντας τα ωστόσο και με ψηφιακά στοιχεία και στη συνέχεια, βλέποντας τον εαυτό του, να προχωρήσει στην παραγωγή κειμένου διερεύνησης του νέου του χαρακτήρα, συντάσσοντας ακόμη και ολόκληρους μονολόγους.

### iv. Ο επινοημένος εαυτός (imaginative self)

Η διαδικασία επινόησης του εαυτού αφορά το θέατρο από την πρώτη στιγμή της ανάπτυξής του και είναι ανεξάρτητη από τα τεχνολογικά επιτεύγματα και τις αντίστοιχες εξελίξεις. Αναμφισβήτητη όμως, η πραγματικότητα και η επαφή με τους άλλους διαδραματίζουν πρωταρχικό ρόλο σε αυτή την προσωπική επινόηση. Συνεπάγεται κατ' αυτό τον τρόπο πως όταν η πραγματικότητα μετατρέπεται σε ψηφιακή και η επαφή με τους άλλους γίνεται ως επί το πλείστον διά μέσου της τεχνολογίας, ο επινοημένος εαυτός αποκτά αναπόδραστα μια νέα διάσταση, που δεν μπορεί να μείνει ανεπηρέαστη από τα ανωτέρω στοιχεία.

Οι αναζητήσεις που οι μαθητές πραγματοποιούν, ο τρόπος που εκφράζονται, τα προϊόντα που δημιουργούν, τα μέσα που επιλέγουν για να τα κοινοποιήσουν, οι αλληλεπιδράσεις και ο τρόπος επικοινωνίας, οι αντιδράσεις και οι σχολιασμοί, τα στοιχεία της ταυτότητας που προωθούνται και αυτά που αποκρύπτονται, τα χαρακτηριστικά των ψηφιακών εκπροσώπων που επιλέγονται μέσα στις διαδικτυακές πλατφόρμες και στα ψηφιακά

περιβάλλοντα είναι μόλις ορισμένα από τα στοιχεία που μέσω των νέων τεχνολογιών είναι σε θέση να προσδώσουν μια λιγότερο ή περισσότερο σαφή εικόνα για την έννοια του εαυτού που επινοεί ο εκάστοτε χρήστης. Παράλληλα, θα μπορούσαμε να πούμε πως μια τέτοια διαδικασία φαίνεται να οδηγεί και στην καλύτερη γνωριμία μεταξύ των μαθητών, καθώς και στην ενίσχυση των θετικών σχέσεών τους, κάτι που με τη σειρά του μπορεί να διαδραματίσει σημαντικό ρόλο στη βελτίωση του κλίματος της σχολικής τάξης (Μπαμπάλης & Τσώλη, 2020).

Η τεχνολογία σε αυτό το σημείο θα πρέπει να ιδωθεί ως ένα μέσο που είναι σε θέση να εντείνει και να δώσει τροφή στη φαντασία των μαθητών, βασικό ζητούμενο για τον πυρήνα κάθε θεατρικής διαδικασίας. Το θέατρο υπήρξε πριν και μπορεί να υπάρξει ανεξάρτητα από τις τεχνολογικές εξελίξεις. Ωστόσο, ταυτόχρονα αποτελεί εκφραστή και διαμορφωτή της πραγματικότητας και αυτή ακριβώς η πραγματικότητα δεν θα πρέπει να παραγκωνίζεται, αλλά να εκφράζεται και να αξιοποιείται με τον πιο πρόσφορο και δημιουργικό τρόπο. Έτσι και το θέατρο, όταν χρησιμοποιείται είτε ως εργαλείο είτε ως αυτόνομο αντικείμενο στη σύγχρονη εκπαίδευση, θα πρέπει να αφορμάται και να εκφράζει την πραγματικότητα του υποκειμένου της μαθησιακής διαδικασίας, δηλαδή του ίδιου του μαθητή. Οφείλει να πηγάζει δηλαδή από τη δική του πραγματικότητα και να άπτεται των ενδιαφερόντων, των προβληματισμών και γενικότερα των καθημερινών εμπειριών του. Οι μαθητές δεν έρχονται ως άγραφα χαρτιά στη σχολική τάξη. Αντίθετα, φέρουν μαζί τους όλα εκείνα τα στοιχεία, τις εμπειρίες, τις σκέψεις και τις κρίσεις που διαμορφώνουν μέχρι εκείνη τη στιγμή την προσωπικότητά τους. Η εκπαίδευση οφείλει λοιπόν να ξεκινά από αυτές ακριβώς τις εμπειρίες του μαθητικού δυναμικού, το οποίο ενθαρρύνει, να αναλύσει, να επεξεργαστεί, να κρίνει και να αναθεωρήσει, σε μια γνήσια διαδικασία μετασχηματισμού της γνώσης (Freire, 1976: 80-97). Ο συγκεκριμένος θεατρικών τεχνικών και νέων τεχνολογιών μπορεί να στηρίξει και να προωθήσει τη συγκεκριμένη στόχευση, καθώς ενισχύει τα εκφραστικά μέσα, εντείνει τη διερεύνηση, προωθεί την έκφραση και παρέχει νέους τρόπους συμμετοχής και δημιουργίας.

### **Το Ψηφιακό Δράμα ως μέσο για την αισθητική καλλιέργεια των μαθητών**

Πέρα από την παιδαγωγική σκοπιμότητα, αλλά και τους εκάστοτε γνωστικούς στόχους, η αισθητική και καλλιτεχνική διάσταση κάθε μορφής θεατρικής έκφρασης είναι εξίσου βαρύνουσας σημασίας. Η «αισθητική συγκίνηση» (Γραμματάς, 2009: 448) ως βασικό ζητούμενο της δραματικής τέχνης σε ένα γενικότερο πλαίσιο οφείλει να απασχολεί τους εμπλεκόμενους στη διαδικασία αξιοποίησης του Ψηφιακού

Δράματος στην Εκπαίδευση και συγκεκριμένα να αποτελέσει ένα από τα κυρίαρχα ζητούμενα, που βρίσκεται σε ισορροπία με τις εκάστοτε μαθησιακές, παιδαγωγικές, γνωστικές και κοινωνικές σκοπιμότητες.

Καθώς το θέατρο αποτελεί ένα «διαμεσικό» σύστημα επικοινωνίας (Γραμματάς, 2015α: 624), μιας και ανεξάρτητα από την τελική μορφή που μπορεί να λάβει η θεατρική έκφραση και τα παραγόμενα προϊόντα της, οι βασικές αισθητικές γραμμές του εκάστοτε δραματικού κειμένου είναι δυνατόν να εξακολουθήσουν να είναι εμφανείς και διακριτές. Το ίδιο ισχύει και για την ενίσχυση, τον εμπλουτισμό και την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στο αισθητικό αποτέλεσμα του σκηνικού θεάματος, αλλά και στην επικοινωνιακή διάσταση αυτού, στοιχεία που αν και αναδιαμορφώνονται και αλλάζουν, εντούτοις παραμένουν αλώβητα ως προς τις βαθύτερες δομές τους (Καραντζούλη, 2021: 165-168).

Στο σημείο αυτό αξίζει να γίνει υπό το συγκεκριμένο πρίσμα μια ξεχωριστή αναφορά στην έννοια της «διαμεσότητας», έτσι όπως την ανέπτυξε ο Chr. Balme (2012: 247-250). Πιο συγκεκριμένα, ο ίδιος αναφέρει πως η έννοια αυτή μπορεί να γίνει αντιληπτή ως:

- «Η μεταφορά του περιεχομένου μιας αφήγησης από ένα μέσο σε ένα άλλο». Θα μπορούσαμε υπό τη συγκεκριμένη οπτική να κάνουμε λόγο για την έννοια της διασκευής ενός θεατρικού κειμένου, βασικές δομές του οποίου παραμένουν σταθερές, αλλά γίνονται αντιληπτές υπό ένα άλλο πρίσμα ή μέσα από διαφορετικούς δρόμους. Το Ψηφιακό Δράμα στηρίζει τη συγκεκριμένη λειτουργία, καθώς τα ψηφιακά μέσα μπορούν να συμβάλουν τα μέγιστα τόσο στην παραγωγή όσο και στην παρουσίαση ενός μυθιστορήματος ή/και θεατρικού έργου, τροποποιώντας το και διατηρώντας παράλληλα τα κυρίαρχα δομικά και νοηματικά του στοιχεία. Η προσέγγιση και η μεταφορά λοιπόν ενός δραματικού κειμένου στην υβριδική μορφή του Ψηφιακού Δράματος μπορεί να λειτουργήσει διαμεσικά υπό το συγκεκριμένο πρίσμα.
- «Ένα ιδιαίτερο είδος διακειμενικότητας». Η συγκεκριμένη λειτουργία επιχειρεί να τονίσει περαιτέρω τη σχέση που υπάρχει μεταξύ των διαφορετικών προϊόντων που παράγονται από τα εκάστοτε ψηφιακά μέσα κατά τη δημιουργική αξιοποίησή τους με σκοπό τη θεατρική έκφραση. Τόσο όσον αφορά την αισθητική πρόσληψη όσο και το περιεχόμενο, τα τελικά προϊόντα που ασχολούνται με ένα συγκεκριμένο δραματικό κείμενο εξακολουθούν να διατηρούν μια σχέση μεταξύ τους ως προς το βαθύτερο νόημα και τη δομή τους, η οποία όχι μόνο δεν επηρεάζεται από την τεχνολογία

και τα μέσα της, αλλά πολύ περισσότερο αναδεικνύεται και βρίσκει νέους τρόπους έκφρασης, όπως έχει φανεί και κατά την προηγούμενη ανάλυση.

- «Η προσπάθεια να μεταφερθούν οι αισθητικές συμβάσεις και/ή τρόποι έκφρασης, παρατήρησης και παρουσίας του κόσμου από το ένα μέσο στο άλλο». Τον πιο πλήρη ίσως ορισμό της «διαμεσότητας» θα μπορούσε να αποτελέσει η συγκεκριμένη διατύπωση. Σύμφωνα με αυτή, συμβάσεις που αφορούν την αισθητική και βρίσκουν πρόσφορο έδαφος πραγμάτωσης μέσα από την παρατήρηση, την έκφραση και την παρουσίαση του κόσμου στα διαφορετικά μέσα που κάθε φορά αξιοποιούνται. Είτε δηλαδή κάνουμε λόγο για μια αναλογική θεατρική παράσταση με την παραδοσιακή της μορφή είτε για την ψηφιακή ή/και κινηματογραφική απόδοση του ίδιου δραματικού κειμένου στο πλαίσιο του *Ψηφιακού Δράματος*, οι βασικές αισθητικές δομές και παραδοχές επιδιώκεται να εξακολουθήσουν να βρίσκουν χώρο και τρόπο έκφρασης διά των διαφορετικών κάθε φορά οδών και μέσων.

Αναφορικά με την αισθητική καλλιέργεια των μαθητών που παίρνουν μέρος στη διαδικασία διαμόρφωσης και αξιοποίησης του *Ψηφιακού Δράματος*, αυτή είναι δυνατόν να συντελεστεί με ποικίλους τρόπους. Δεν πρέπει να λησμονούμε πως οι νέες τεχνολογίες και τα ψηφιακά μέσα δεν είναι σε θέση να επηρεάσουν ή να αλλοιώσουν τις βασικές δομές και λειτουργίες του δράματος και του θεάτρου. Έτσι και η αισθητική καλλιέργεια που συντελείται μέσω αυτής της ιδιαίτερης μορφής έκφρασης παραμένει ένας βασικός πυλώνας που αλλάζει ως προς τον τρόπο επίτευξης και όχι ως προς την ουσία και τη βαθύτερη δομή της. Κατά τη συμμετοχή σε θεατρικές δράσεις ή κατά την αξιοποίηση τεχνικών διερευνητικής δραματοποίησης εμπλουτισμένων με τις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών και των ψηφιακών μέσων, οι μαθητές είναι σε θέση να καλλιεργηθούν αισθητικά, καθώς και να γνωρίσουν διαφορετικά ρεύματα και εκφραστές τους. Πιο συγκεκριμένα:

- **Κατά τη διαδικασία προετοιμασίας** μιας ψηφιακής θεατρικής δράσης ή/και παράστασης, είναι δυνατόν μέσω των διαδικτυακών ιστοτόπων και των μηχανών αναζήτησης να έρθουν σε επαφή με έναν τεράστιο αριθμό δραματικών, λογοτεχνικών κειμένων και άλλων έργων τέχνης, να γνωρίσουν τη ζωή και την κοσμοθεωρία καλλιτεχνών που έζησαν και δημιούργησαν με τον δικό τους ξεχωριστό τρόπο σε κοινές ή διαφορετικές εποχές, να μελετήσουν αισθητικά είδη και να στοχαστούν πάνω στις

διαφορετικές διόδους έκφρασής τους, επιτυγχάνοντας έτσι μια ευρύτερη μόρφωση, αλλά και πνευματική καλλιέργεια. Επιπλέον, μπορούν να προβούν σε ταξινομήσεις, να μετατραπούν σε «μελετητές», «ερευνητές», «φοιτητές», «ταξιδιώτες του χρόνου», ή οποιονδήποτε άλλο ρόλο εξυπηρετεί τη δική τους συνθήκη, και να δημιουργήσουν ευφάνταστες δικές τους παρουσιάσεις μέσα από τη σύνθεση αναλογικής και ψηφιακής πραγματικότητας, προκειμένου να αναδείξουν τις γνώσεις, αλλά και τη δική τους οπτική από αισθητικής/καλλιτεχνικής πλευράς πάνω στο θέμα με το οποίο έχουν καταπιαστεί. Θα έχουν επιπλέον την ευκαιρία να μπουν στη θέση του εκάστοτε καλλιτέχνη, εμπυχώνοντάς τον και επιδιώκοντας να προσεγγίσουν τον τρόπο σκέψης και τις ιδιαίτερες ανάγκες έκφρασής του. Σε ένα ακόμη πιο προηγμένο επίπεδο, με την κατάλληλη καθοδήγηση από τον εκάστοτε εκπαιδευτικό, οι μαθητές μέσω των διαδικτυακών κοινοτήτων τους μπορούν διά ζωής ή εξ αποστάσεως να μελετήσουν τα διαφορετικά γνωρίσματα των δραματικών ειδών (κλασική και ρομαντική τραγωδία, ποιμενικό και αστικό δράμα, φαρσοκωμωδία και μπουλμπάρ, σάτιρα και παρωδία) ως προς την αισθητική και την εκφραστική τους διάσταση. Επιπλέον, μπορούν μέσω των ανωτέρω διαδικασιών να κατανοήσουν και να διακρίνουν ρεύματα όπως ο κλασικισμός και ο νεοκλασικισμός ή ο ρομαντισμός και ο αρκαδισμός κ.ά., διαμορφώνοντας έτσι αισθητικά κριτήρια και κατανοώντας σε βάθος τα δραματικά κείμενα (Γραμματάς, 2009: 449-451).

- **Κατά τη διάρκεια της Ψηφιακής Παράστασης ή της παρουσίας των δράσεων Ψηφιακού Δράματος**, οι μαθητές θα μπορέσουν να επωφεληθούν από την αισθητική καλλιέργεια που προσφέρει το Θέατρο ως *Παμμουσία των Τεχνών* (Γραμματάς, 2014: 13-20). Εκτός των παιδαγωγικών στόχων, τέτοιου είδους παρουσιάσεις αποτελούν πολιτιστικά γεγονότα, που αντιπροσωπεύουν και εξυπηρετούν επιπλέον καλλιτεχνικές αλλά και αισθητικές επιδιώξεις. Και στην περίπτωση αυτή, η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών και των ψηφιακών μέσων δεν αποτελεί σε καμία περίπτωση αυτοσκοπό, ούτε θα πρέπει να γίνεται προς χάριν εντυπωσιασμού ή υπό την πίεση μιας συγκεκριμένης ανάγκης. Αντίθετα, ως αρωγός μπορεί να εξυπηρετήσει την ενίσχυση των θεατρικών κωδίκων και της θεατρικής ψευδαίσθησης, να συμβάλει στην ανάπτυξη της ιδιαίτερης επικοινωνιακής διάστασης του θεατρικού φαινομένου, αλλά και να στηρίξει την υλικοτεχνική

υποδομή σε ένα πιο ευρύ πλαίσιο. Σε κάθε περίπτωση, η πραγματικότητα, τα ενδιαφέροντα και οι δεξιότητες των σύγχρονων μαθητών είναι οι παράγοντες που θα οδηγήσουν στην αξιοποίηση των αντίστοιχων μέσων, με σκοπό πάντα την ανάδειξη του σύνθετου αυτού πολιτιστικού φαινομένου. Με άλλα λόγια:

- Μέσα από τις ποικίλες εκδοχές και εκφάνσεις του, ανάλογα με την κοινωνική και πολιτισμική πραγματικότητα κάθε εποχής, αντίστοιχα με την ψυχολογία και τις προσδοκίες του κοινού στο οποίο απευθύνεται κάθε φορά, το θέατρο αποτελεί ένα ευέλικτο όχημα κατανόησης και ερμηνείας της ανθρώπινης πορείας στο πέρας του χρόνου (Γραμματάς, 2015: 40).
- **Κατά τη διάρκεια της κοινοποίησης και της διαδικασίας αναστοχασμού/ανατροφοδότησης**, είναι δυνατόν να επιτευχθούν επιπλέον αισθητικοί και καλλιτεχνικοί στόχοι. Κάτι τέτοιο μπορεί να εξυπηρετηθεί αρχικά από το ίδιο το πλαίσιο του ρόλου, που είναι αναπόδραστη ανάγκη να διατηρείται κατά τη διάρκεια κάθε ξεχωριστού σταδίου το οποίο αφορά τον συγκερασμό των ψηφιακών μέσων και των θεατρικών τεχνικών. Έτσι η διαμόρφωση ενός ψηφιακού μουσείου/ μιας ψηφιακής εικαστικής έκθεσης μέσω Power Point ή περιβαλλόντων Ψηφιακής Αφήγησης, ή κάποιου εξειδικευμένου άλλου ψηφιακού περιβάλλοντος, μπορεί να συμβάλει δυναμικά στη συγκεκριμένη κατεύθυνση. Οι μαθητές σε ρόλο μελετητών, δημοσιογράφων, ρεπόρτερ, κριτικών κ.ά. μπορούν να εκφέρουν την άποψή τους, να επιχειρηματολογήσουν και να τεκμηριώσουν τα λεγόμενά τους σχετικά όχι μόνο με τον υλικοτεχνικό εξοπλισμό και την οργάνωση του Ψηφιακού Πολυθεάματος ή των επιμέρους δράσεων, αλλά να αποκτήσουν επιπλέον αισθητικά κριτήρια, να πραγματοποιήσουν συγκρίσεις και να διατυπώσουν προτάσεις.

Ανακεφαλαιώνοντας, η αισθητική καλλιέργεια των μαθητών δεν αποτελεί ένα διδακτικό αντικείμενο, αλλά έναν ευρύτερο στόχο, που είναι δυνατόν να επιτευχθεί πολύπλευρα, μέσα από ποικίλες δράσεις, την ενασχόληση με διαφορετικά αντικείμενα, αλλά και σε διαφορετικούς χρόνους. Έτσι και κατά τη διαδικασία υλοποίησης του Ψηφιακού Δράματος και αξιοποίησης των τεχνικών του, τα αισθητικά και καλλιτεχνικά κριτήρια των μαθητών είναι δυνατόν να ενισχυθούν, όπως θα γινόταν και κατά τη συμμετοχή τους σε μια αναλογική θεατρική παράσταση ή ένα παραδοσιακής μορφής πολυθέαμα. Οι νέες τεχνολογίες έρχονται και στο σημείο αυτό επικουρικά για να ενισχύσουν τις σύνθετες αυτές λειτουργίες

και να παρέχουν μια πολύ πιο εύκολη πρόσβαση σε έναν τεράστιο όγκο δεδομένων και πληροφοριών, αλλά και δυνατότητα δημιουργικής επεξεργασίας και διερεύνησης του συγκεκριμένου υλικού με τρόπο πρωτότυπο και ευφάνταστο.

## Επιλογικά

Η αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών και των Ψηφιακών Μέσων στην ανάπτυξη και τη λειτουργία των θεατρικών δραστηριοτήτων στο εκπαιδευτικό πλαίσιο αποτελεί όλο και περισσότερο πεδίο έρευνας, μελέτης και πειραματισμού τα τελευταία χρόνια. Ωστόσο, η σχέση του θεάτρου με την τεχνολογία είναι μακράιωνη, ενώ αυτό που στην πραγματικότητα φαίνεται να αλλάζει είναι το είδος της τεχνολογίας και τα εργαλεία που οι άνθρωποι έχουν κάθε φορά στα χέρια τους. Από το εκκύκλημα, τον γερανό και τα αντηχούντα αγγεία μέχρι τις διαδραστικές οθόνες και την Τεχνητή Νοημοσύνη, η τεχνολογία φαίνεται να επιδιώκει και να διευκολύνει τη λειτουργία των θεατρικών κωδικών, δημιουργώντας όλο και πιο αληθοφανείς εμπειρίες, χωρίς ωστόσο να είναι σε θέση να παρέμβει στον πυρήνα του θεατρικού φαινομένου (Βαΐα Reis & Ashmore, 2022: 7-28). Παράλληλα, θέατρο και τεχνολογίες πληροφορίας και επικοινωνίας αποτελούν αυτόνομα διδακτικά αντικείμενα της υποχρεωτικής εκπαίδευσης, αλλά ταυτόχρονα και χρήσιμα εργαλεία για τη διδασκαλία διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων, φέρνοντας κατ' αυτό τον τρόπο τον συγκερασμό αυτών των δύο διαφορετικών τομέων στο επίκεντρο της συζήτησης σήμερα. Αυτό που όμως περισσότερο από οτιδήποτε άλλο αναδεικνύει τη σημασία αυτής της ιδιαίτερης σύνθεσης είναι τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της σημερινής γενιάς μαθητών, οι οποίοι έχουν περισσότερο από ποτέ ανάγκη για έντονες βιωματικές εμπειρίες, παιχνίδι, δράση και αλληλεπίδραση, ενώ ταυτόχρονα ζουν, μιλούν και αναπτύσσονται σε έναν κόσμο όπου η τεχνολογία και τα προϊόντα της κυριαρχούν.

Το παρόν άρθρο επιδιώξε μέσα από τη μελέτη της διεθνούς βιβλιογραφίας –από το τέλος του 20ού αιώνα έως σήμερα, η οποία στο μεγαλύτερο μέρος της αναζητήθηκε μέσα από την πλατφόρμα Google Scholar, από συνδρομές σε έγκριτα επιστημονικά περιοδικά, αλλά και από πανεπιστημιακές βιβλιοθήκες– να τεκμηριώσει τους τρόπους με τους οποίους η αξιοποίηση του Ψηφιακού Δράματος, αλλά και των επιμέρους τεχνικών του, είναι σε θέση να συμβάλει στην ενίσχυση του ρόλου του σημερινού μαθητή στο εκπαιδευτικό πλαίσιο, διευκολύνοντας την επικοινωνία, προωθώντας τη συνεργασία, παρέχοντας ευκαιρίες συμμετοχής και κυρίως δημιουργώντας ευκαιρίες για ουσιαστικότερη κατανόηση της σύνθετης έννοιας του εαυτού στον σύγχρονο τεχνολογικό κόσμο.

## Σημείωση:

1. Ως σημείο αναφοράς της συγκεκριμένης ανάλυσης ορίζεται το επιστημονικό άρθρο των David Cameron και Michael Anderson (2022) με τίτλο *Evolution, Diffusion and Disturbance. Drama, education and technology*.

## Βιβλιογραφικές αναφορές:

- Aranzaes, H. (2021, January 22). *Using player-avatar relations to make more engaging and successful games*. Games Industry.biz. <https://www.gamesindustry.biz/using-player-avatar-relations-to-make-more-engaging-and-successful-games>
- Baía Reis, A. & Ashmore, M. (2022). From video streaming to virtual reality worlds: an academic, reflective and creative study on live theatre and performance in the metaverse. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 18(1), 7-28. <https://doi.org/10.1080/14794713.2021.2024398>
- Balme, B.C. (2012). *Εισαγωγή στις Θεατρικές Σπουδές*, μτφρ. Π. Κοκκινάκης & Β. Λιακοπούλου. Πλέθρον.
- Βοσνιάδου, Σ. (2006). *Παιδιά, Σχολεία και Υπολογιστές*. Gutenberg.
- Broadhurst, S. (2007). *Digital Practices: Aesthetic and Neuroaesthetic Approaches to Performance and Technology*. Palgrave Macmillan.
- Γραμματάς, Θ. (2009). *Θέατρο και Παιδεία*. Ιδιωτική έκδοση.
- Γραμματάς, Θ. (2014). Το θέατρο ως πάμμουσος παιδαγωγία. Προκλήσεις και ζητούμενα στην εποχή της ύστερης νεωτερικότητας. Στο Θ. Γραμματάς (επιμ.), *Πάμμουσος Παιδαγωγία. Η παιδαγωγική του θεάτρου* (σ. 13-20). Ταξιδευτής.
- Γραμματάς, Θ. (2015). *Το θέατρο ως πολιτισμικό φαινόμενο*. Παπαζήση.
- Cameron, D. & Anderson, M. (2022). Evolution, diffusion and disturbance: drama, education and technology. Στο M. McAvoy & P. O'Connor (eds.), *The Routledge Companion to Drama in Education* (pp.513-523). Routledge, Taylor & Francis Group. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781003000914-56/evolution-diffusion-disturbance-david-cameron-michael-anderson>
- Causey, M. (2009). *Theatre and Performance in Digital Culture: from simulation to embeddedness*. Routledge.
- Chatzichristodoulou, M. (2014). Cyberformance? Digital or Networked Performance? Cybertheaters? Or Virtual Theatres? ...or all of the above?. Στο A. Abrahams & H. Jamieson (eds.), *Cymposium – The Book* (pp. 19-30). Link Editions. [https://www.cyposium.net/wp-content/uploads/2012/09/maria\\_text.pdf](https://www.cyposium.net/wp-content/uploads/2012/09/maria_text.pdf)
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/2429.001.0001>
- Duncan, S.C. & Hayes, E.R. (2012). Expanding the affinity space: An introduction. Στο E.R. Hayes & S.C. Duncan (eds.), *Learning in video game affinity spaces* (pp. 1-22). Peter Lang Publishing.
- Fanouraki, C. (2017). E-Antigone through Drama Education with the use of Digital Technologies. *Parabasis*, 15(1), 83-92. [https://www.theatre.uoa.gr/fileadmin/depts/theatre.uoa.gr/www/uploads/ereyna/ekdoseis/parabasis/15\\_1\\_tomos.pdf](https://www.theatre.uoa.gr/fileadmin/depts/theatre.uoa.gr/www/uploads/ereyna/ekdoseis/parabasis/15_1_tomos.pdf)
- Fischer-Lichte, E. (2019). *Θέατρο και μεταφύρφωση. Προς μια νέα αισθητική του επιτελεστικού* (μτφρ. Ν. Σιουζουλή). Πατάκης.
- Flavián, C., Ibáñez-Sánchez, S. & Orús, C. (2019). Affordances and Limitations of Immersive Participatory Augmented Reality Simulations for Teaching and Learning. *J Sci Educ Technol*, 18, 7-22. <http://doi.org/10.1007/s10956-008-9119-1>
- Fodor, G. (2021, March 2). *The rise of Avatarism*. Medium. <https://gfodor.medium.com/the-rise-of-avatarism-b7ecfa7c42bc>
- Freire, P. (1976). *Η αγωγή του καταπιεζόμενου* (μτφρ. Γ. Κρητικός). Ράππα.
- Ζακόπουλος, Β. (2023). Συνεργατικά ψηφιακά εργαλεία μάθησης και θεατρική αγωγή. Στο Μ. Κλαδάκη & Κ. Μαστροθανάσης (επιμ.). *Αναδυόμενες τεχνολογίες στο εφαρμοσμένο θέατρο και το εκπαιδευτικό δράμα* (σ. 89-101). Gutenberg.
- Garzón, J., Pavón, J. & Baldiris, S. (2019). Systematic review and metaanalysis of augmented reality in educational settings. *Virtual Reality*, 23(4), 447-459. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10055-019-00379-9>
- Gavin, L., Barnett, T.A., Dea, C., Doré, I., Drouin, O., Frohlich, K.L., Henderson, M. & Sylvestre, M.P. (2022). Quarantots, quarankids, and quaranteens: how research can contribute to mitigating the deleterious impacts of the COVID-19 pandemic on health behaviours and social inequalities while achieving sustainable change. *Canadian Journal of Public Health*, 113(1), 53-60. <https://link.springer.com/article/10.17269/s41997-021-00569-6>
- Georgiou, M. (2021). *“Digital Theatre” and “Cyber Theatre” in Drama Education at School: A study of 2 performance projects at a High-school in Eberswalde, Germany* [Master Thesis, Linnaeus University]. DIVA PORTAL. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1579280/FULLTEXT01.pdf>
- Giannachi, G. (2004). *Virtual Theatres: an Introduction*. Routledge.
- Hatton, C. & Nicholls J. (2018). “If it was real...”: researching student meaning making in a digital rolling role drama. *Ethnography and Education*, 13(3), 377-395. <https://doi.org/10.1080/17457823.2018.1441040>
- Hébert, Ch. & Perelli-Contos, I. (2001). *La face cachée du théâtre de l'image*. Les Presses de l'Université Laval.
- Ιωακείμίδου, Β., Βλαχοστεργίου, Κ., Σούρρας, Θ., Λιόπα, Ν., Κοκκινιά, Θ., Σούλα, Ε. & Τσαλαμπαμπούνη, Φ. (2021). Εξ αποστάσεως σχολική εκπαίδευση και ψηφιακή αφήγηση: η υλοποίηση εν μέσω πανδημίας ενός εκπαιδευτικού προγράμματος με θέμα τη συμπεριληψη. *Open Education – The Journal for Open and Distance Education and Education Technology*, 17(1), 76-101. [https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/openjournal/article/view/26329/21593?fbclid=IwAR2Eo3JTHckCSXNafer2\\_8leP8SoECOjP4bQYsUGBUGf-cGj\\_g2SJ-UgLY](https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/openjournal/article/view/26329/21593?fbclid=IwAR2Eo3JTHckCSXNafer2_8leP8SoECOjP4bQYsUGBUGf-cGj_g2SJ-UgLY)
- Jamieson, H.V. (2008). *Adventures in Cyberformance experiments at the interface of theatre and the internet* [Master Thesis, Queensland University of Technology]. QUT ePrints. [https://eprints.qut.edu.au/28544/1/Helen\\_Jamieson\\_Thesis.pdf](https://eprints.qut.edu.au/28544/1/Helen_Jamieson_Thesis.pdf)
- Jensen, A. P. & Peterson, K. W. (2022). Digital Bodies/ Live Space. How digital technologies might inform gesture, space, place, and the performance of identity in contemporary drama education experiences. Στο M. McAvoy & P.O'Connor (eds.), *The Routledge Companion to Drama in Education* (pp.531-544). Routledge Taylor & Francis Group.
- Καραντζούλη, Αμ. (2021). Η λειτουργία του χρόνου στα διαδραστικά ψηφιακά περιβάλλοντα της εικονικής και δυνητικής πραγματικότητας. Στο Γραμματάς, Θ. (επιμ.), *Ο χρόνος στο θέατρο* (σ. 165-178). Παπαζήση.

- Kattenbelt, C. (2008). Intermediality in theatre and performance: Definitions, perceptions and medial relationships. *Culture, Language and Representation*, 6(7), 19-29. <https://core.ac.uk/download/pdf/39085592.pdf>
- Κουτρομάνος, Γ. (2018). Φορετές τεχνολογίες: μια εφήμερη τάση ή προστιθέμενη αξία για την Εκπαίδευση;. *Επιστήμες Αγωγής*, 2018(4), 29-48. <https://ejournals.lib.uoc.gr/index.php/edusci/article/view/758>
- Koutromanos, G. & Kazakou, G. (2020). The use of smart wearables in primary and secondary education: A systematic review. *Themes in eLearning*, 13, 33-55. <http://earthlab.uoi.gr/tel/index.php/themeselearn/article/view/22/9>
- Kustow, M. (2007). *Theatre@risk (Diaries, Letters and Essays)*. Methuen Drama.
- Lavelle, D. (2019). Moreover, millennials and Gen Z - here comes Generation Alpha. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/society/shortcuts/2019/jan/04/move-over-millennials-and-gen-z-here-comes-generation-alpha>
- Linderoth, J. (2005). Animated game pieces. Avatars as roles, tools and props. *Aesthetics of Play Conference Proceedings*, 14-15. <https://www.aestheticsofplay.org/papers/linderoth2.htm>
- Lupton, D. (2016). You are your data: Self-tracking practices and concepts of data. In S. Selke (ed.), *Lifelogging Digital self-tracking and lifelogging-between disruptive technology and cultural transformation*, 7, 61-79. Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-13137-1\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-658-13137-1_4)
- Μαστροθανάσης, Κ. & Κλαδάκη, Μ. (2023). Το θεατρικό αναλόγιο σε πλατφόρμες σύγχρονης τηλεεκπαίδευσης: Εμπειρίες από εκπαιδευτικούς θεατρικής αγωγής. Στο Μ. Κατσαρίδου, Μ.-Α. Κουμανάκου & Π. Μποέμη (επιμ.), *Η Θεατρική Αγωγή σε καιρό πανδημίας (SARS-CoV2): προκλήσεις, προβληματισμοί και εναλλακτικές*. Σταμούλη.
- Masura, N. (2024). Ψηφιακό Θέατρο. *Η δημιουργία και η σημασία των πολυμεσικών παραστάσεων (ΗΠΑ και Ηνωμένο Βασίλειο 1990-2020)* (επιμ. Μ. Κλαδάκη & Κ. Μαστροθανάσης). Παπαζήσης.
- Ματσαγγούρας, Η. (1998). *Η σχολική τάξη*. Ιδιωτική έκδοση.
- Ματσαγγούρας, Η. (2011). *Θεωρία και πράξη της διδασκαλίας*. Gutenberg.
- Μπαμπάλης, Θ. & Τσώλη, Κ. (2020). Οι σχέσεις με συνομηλίκους ως παράγοντας βελτίωσης του κλίματος της σχολικής τάξης. Στο Ε. Γουργιώτου, Δ. Κακανά, Μ. Μπιρμπίλη & Κ. Χατζόπουλου (επιμ.), *Εκπαίδευση Εκπαιδευτών και Παιδαγωγικά Τμήματα, 30 χρόνια μετά: Αντιμετωπίζοντας τις νέες προκλήσεις*. Πρακτικά 2ου Πανελληνίου Συνεδρίου του Δικτύου Πρακτικών Ασκήσεων. Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Θεσσαλίας.
- McNaughton, S., Rosedale, N., Jesson, R.N., Hoda, R. & Teng, L.S. (2018). How digital environments in schools might be used to boost social skills: Developing a conditional augmentation hypothesis. *Computers & Education*, 126(2018), 311-323. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.07.018>
- Parker-Starbuck, J. (2011). *Cyborg Theatre: Corporeal/ Technological Intersections in Multimedia Performance*. Palgrave Macmillan.
- Pinhanez, C.S. (1996). *Computer Theatre. Cambridge: Perceptual Computing Group*. MIT Media Laboratory.
- Rahill, K.M. & Sebrechts, M.M. (2021). Effects of Avatar players-similarity and player-construction on gaming performance. *Computers n Human Behavior Reports*, 4. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100131>
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2004). *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορίας, τόμ. Α'.* Ιδιωτική έκδοση.
- Reznichuk, Z. (2021). Multiverse-Role-Playing Games as an Educational Discipline. *Academia Letters*. Article 3144. <http://doi.org/10.20935/AL3144>
- Shaw Brown, G. (2020). After Gen Z, meet Gen Alpha. What to know about the generation born 2010 to today. *ABC News*. <https://abcnews.go.com/GMA/Family?gen-meet-gen-alpha-generation-born-2010-today/story?id=68971965>
- Siciliano, L. M. (2021). Is Online Theatre Really Theatre?: Teaching and Researching During a Pandemic. *Teaching Artist Journal*, 27-35 <https://doi.org/10.1080/15411796.2021.1958220>
- Szolin, K., Kuss, D.J., Nuyens, F.M. & Griffiths, M.D. (2023). "I am the character, the character is me": A thematic analysis of the user-avatar relationship in videogames. *Computers in Human Behavior*, 143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107694>
- Τζαμαργιά, Τ. & Καραντζούλη, Αιμ. (2023). Ο δάσκαλος ενορχηστρωτής, εμπυχωτής και συντονιστής στην εφαρμογή του δράματος με τη χρήση ψηφιακών μέσων στην εκπαίδευση. Στο Μ. Κλαδάκη & Κ. Μαστροθανάσης (επιμ.), *Αναδυόμενες τεχνολογίες στο εφαρμοσμένο θέατρο και στο εκπαιδευτικό δράμα* (σ. 102-115). Gutenberg.
- Φανουράκη, Κ. (2016). *Το θέατρο στην εκπαίδευση με τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών. Στοιχεία Διδακτικής Μεθοδολογίας*. Παπαζήση.
- Φανουράκη, Κ. & Λακίδου, Ι. (2023). *Σύγχρονες εφαρμογές της θεατρικής αγωγής στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση*. Παπαζήση.
- Williams, D., Kennedy, T.L.M. & Moore, J. (2011). Behind the Avatar: The Patterns, Practices, and Functions of the Role Playing in MMOs. *Games and Culture*, 6(2), 171-200. <https://doi.org/10.1177/1555412010364983>
- Wolf, G. (2009, June 22). *Know thyself: Tracking every facet of life, from sleep to mood pain*. Wired. <https://www.wired.com/2009/06/lbnp-knowthyself/>
- Wolverton, A. (2021, November 16). Livestreaming and live theatre: a promising new Industry. *Arts Management & Technology Laboratory*. <https://amt-lab.org/blog/2021/11/livestreaming-and-live-theatre-a-promising-new-industry>

**Η Αιμιλία Καραντζούλη** είναι Διδάκτωρ του ΠΤΔΕ-ΕΚΠΑ. Είναι απόφοιτη του ίδιου τμήματος, του ΦΠΨ της Φιλοσοφικής Σχολής Αθηνών και κάτοχος ΜΑ «Θέατρο και Εκπαίδευση». Εργάστηκε ως εκπαιδευτικός στα Αρσάκεια Δημοτικά Σχολεία Ψυχικού, συμμετείχε σε πλήθος ερευνητικών προγραμμάτων του ΕΚΠΑ και είναι υπεύθυνη για τον σχεδιασμό εκπαιδευτικών προγραμμάτων και δράσεων της εταιρείας Paths of Greece (Μονοπάτια της Ελλάδας). Τα τελευταία χρόνια εργάζεται ως βοηθός σκηνοθέτη στο πλάι του Τάκη Τζαμαργιά (2021-σήμερα). Είναι μόνιμη συνεργάτις του Εργαστηρίου Τέχνης και Λόγου του ΠΤΔΕ-ΕΚΠΑ, καθώς και εκπαιδύτρια στα Προγράμματα Συμπληρωματικής εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης Κ.Ε.ΔΙ. ΒΙ.Μ του ΕΚΠΑ (3602\_Αισθητικοί Κώδικες στην Ψηφιακή Εποχή από το Δραματικό Κείμενο στην Εικαστική Πλαισίωση της Παράστασης, 3600\_Σύγχρονες Ψηφιακές Εφαρμογές Μουσειακής Εκπαίδευσης, 3601\_Η Ιστορία της Τέχνης στη Σύγχρονη Εκπαίδευση).