

Σύγκριση/Comparaison/Comparison

Αρ. 34 (2025)

Ψηφιακές Λογοτεχνικές Σπουδές



Αναγνώστης, περιηγητής, παίκτης.

Βέρα Χατζή

Copyright © 2026, Βέρα Χατζή



Άδεια χρήσης [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Βιβλιογραφική αναφορά:

Χατζή Β. (2026). Αναγνώστης, περιηγητής, παίκτης.: Ο μετασχηματισμός της αναγνωστικής ανταπόκρισης κατά την πρόσληψη ηλεκτρονικά υποστηριζόμενων λογοτεχνικών έργων. *Σύγκριση/Comparaison/Comparison*, (34), 154–175. ανακτήθηκε από <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/syγκrissi/article/view/42829>

Αναγνώστης, περιηγητής, παίκτης.**Ο μετασχηματισμός της αναγνωστικής ανταπόκρισης κατά την πρόσληψη ηλεκτρονικά υποστηριζόμενων λογοτεχνικών έργων¹**

Το παρόν άρθρο εξετάζει τον μετασχηματισμό της αναγνωστικής ανταπόκρισης κατά την πρόσληψη ηλεκτρονικά υποστηριζόμενων λογοτεχνικών έργων. Στόχος της μελέτης είναι η διερεύνηση των τρόπων με τους οποίους το ψηφιακό μέσο καθορίζει τόσο τη μορφή του λογοτεχνικού έργου ανάλογα με την ειδολογική κατηγορία στην οποία εμπίπτει όσο και τον ρόλο του αναγνώστη, προτείνοντας το ερμηνευτικό σχήμα του «τεχνο-περιηγητή» ως εργαλείο κατανόησης της ψηφιακής αναγνωστικής εμπειρίας.

1. Τα είδη της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας

Κάθε απόπειρα ενασχόλησης με την ηλεκτρονική λογοτεχνία οφείλει να λάβει υπόψη της ότι πρόκειται για ένα ρευστό και διαρκώς μεταβαλλόμενο πεδίο. Εξαρτάται εν πολλοίς και επηρεάζεται από τις προθέσεις των εκάστοτε δημιουργών, οι οποίοι δεν χαράσσουν μία σταθερή τροχιά στο έργο τους και στα είδη που επιλέγουν, αλλά πειραματίζονται διαρκώς, με αποτέλεσμα να μην συνιστά υπερβολή η αναφορά ότι το κάθε έργο της ψηφιακής γραφής, πεζής ή ποιητικής, δημιουργεί τη δική του *μικρο-κουλτούρα*. Έτσι, καθίσταται δύσκολη αν όχι αδύνατη αφενός η δημιουργία μίας πλήρους και σφαιρικής *ταξινομίας* των έργων που εμπίπτουν στην κατηγορία της ηλεκτρονικής γραφής και αφετέρου η απόλυτη καταγραφή των ειδολογικών χαρακτηριστικών τους (Morris & Swiss, 2006, σσ. 302-304).

Ωστόσο, δεν λείπουν οι προσπάθειες των κριτικών να κατηγοριοποιήσουν τα είδη της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας, σκιαγραφώντας – όσο το δυνατόν πληρέστερα – αυτό το ταχέως εναλλασσόμενο πεδίο. Η Δημητρούλια και οι Δημητρούλια και Τικτοπούλου ταξινόμησαν στον ακόλουθο κατάλογο τα επικρατέστερα λογοτεχνικά είδη που μπορούν να υπαχθούν στην ηλεκτρονική λογοτεχνική δημιουργία με βάση την ανάλογη πρωταρχική κατάταξη που έχει πραγματοποιηθεί από τον παγκόσμιο Οργανισμό Ηλεκτρονικής Λογοτεχνίας-ELO (<https://eliterature.org/>): υπερκειμενική πρόζα/ ποίηση, κινητική ποίηση σε flash, εγκαταστάσεις computer art, chatterbots, δηλαδή προγράμματα που προσομοιώνουν τις ανθρώπινες μορφές συζήτησης (Δημητρούλια, 2006, σ. 109), διαδραστική μυθοπλασία, (συλλογικά) μυθιστορήματα σε μορφή αναρτήσεων, ποιήματα/ αφηγήσεις από γεννήτριες κειμένων, επιτελεστική δημιουργία- περφόρμανς με νέους τρόπους γραφής (Δημητρούλια & Τικτοπούλου, 2015, σ. 78). Σε μία αντίστοιχη προσπάθεια καταλογογράφησης των ηλεκτρονικών ειδών από την Katherine Hayles προέκυψαν, κατ' αντιστοιχία και συμπληρωματικά με τα παραπάνω, οι ακόλουθες κατηγορίες: υπερκειμενική, δικτυακή, διαδραστική μυθοπλασία, τοπικά προσδιορισμένες αφηγήσεις, εγκαταστάσεις υπολογιστικής τέχνης, ποίηση/ μυθοπλασία

¹ Η παρούσα μελέτη συνιστά προδημοσίευση μίας θεματικής της διδακτορικής διατριβής μου [Τίτλος διατριβής: *Τα νέα κειμενικά είδη της νεοελληνικής ηλεκτρονικής λογοτεχνίας: μία διαμεσική, αφηγηματολογική και πολυτροπική προσέγγιση*, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Φιλολογίας, Επόπτης: Καθηγητής, κ. Θανάσης Αγάθος].

με κώδικα (codework), τηλεματικές συνεργατικές παραστάσεις, παραγωγική-γενετική τεχνική, ποίηση σε flash (Hayles, 2007). Σε αυτά προστίθενται και τα έργα, ποιητικά ή πεζά, που παράγονται και δημοσιεύονται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Για την πραγμάτευση των έργων της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας, πέρα από την ειδολογική κατάταξη οφείλουμε να λαμβάνουμε υπόψιν τον βαθμό αξιοποίησης των υπολογιστικών δυνατοτήτων του εκάστοτε μέσου που επιλέγεται από τον δημιουργό. Μία επιμέρους διάκριση, λοιπόν, που πρέπει να συστηματοποιηθεί είναι ανάμεσα στην *υπολογιστικά υποστηριζόμενη και υπολογιστικά παραγόμενη* λογοτεχνία. Σύμφωνα με τη Δημητρούλια, στην πρώτη κατηγορία, της υπολογιστικά υποστηριζόμενης λογοτεχνίας, μπορούν να καταταχθούν τα συλλογικά μυθιστορήματα, που συνιστούν μία από τις πρώτες μορφές κυβερνολογοτεχνίας, και η συλλογική γραφή σε μορφή blognovels, η οποία πραγματοποιείται και με την ανταλλαγή μηνυμάτων κινητού τηλεφώνου ή ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σε ειδικά διαμορφωμένους κόμβους, όπου ο εισηγητής του έργου καλεί τους ενδιαφερόμενους και συμμετέχοντες να συνεχίσουν αυτόβουλα την πλοκή (fanfiction). Στην ίδια κατηγορία κατατάσσεται και η οπτική/κινητική ψηφιακή ποίηση, η ποίηση με γραφικά, όπως και τα περισσότερα υπερκείμενα. Από την άλλη, στην υπολογιστικά παραγόμενη λογοτεχνία ανήκουν έργα όπου το κείμενο παράγεται μέσα από τις αντίστοιχες εντολές που δίνονται από τον συγγραφέα στο υπολογιστικό μέσο. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της κατηγορίας είναι η δημιουργία ποιητικών και πεζών έργων με αυτόματες ή συνδυαστικές γεννήτριες κειμένων (Δημητρούλια, 2006, σσ. 102–104). Την παρούσα μελέτη θα απασχολήσουν έργα της πρώτης κατηγορίας, ηλεκτρονικά υποστηριζόμενα ποιήματα και πεζά.

Όπως είναι φυσικό η πορεία και εξέλιξη των ηλεκτρονικών λογοτεχνικών ειδών ήταν μακρά και άμεσα συσχετιζόμενη με την πρόοδο της τεχνολογίας, του διαδικτύου και των ψηφιακών μέσων. Ο Leonardo Flores, βασιζόμενος στην πρωταρχική κατηγοριοποίηση της Hayles, επιχείρησε με τη σειρά του να προσδιορίσει και να χρονολογήσει τις γενιές ή κύματα, όπως τα χαρακτηρίζει, της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας. Η πρώτη γενιά-κύμα βρίσκεται στο προ-διαδικτυακό στάδιο, μεταξύ του 1950 και 1995, και ανάγεται αναντίρρητα σε ένα επίπεδο πειραματισμού της γραφής με τα νέα αναδυόμενα ηλεκτρονικά και ψηφιακά μέσα. Χρονολογία σταθμός, που σηματοδοτεί τη λεγόμενη δεύτερη γενιά της ηλεκτρονικής γραφής, είναι το 1995, καθώς τότε παγιώνονται έργα, διαδικτυακά υποστηριζόμενα, που αναδεικνύουν τη διεπαφή χρήστη και υπολογιστή, και, σε μία πιο προηγμένη μορφή, εξακολουθούν να συναντώνται μέχρι σήμερα. Αναφορικά με την τρίτη γενιά, αυτή ξεκίνησε περίπου γύρω στο 2005 και καθορίστηκε από την εμφάνιση και διάδοση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (Flores, 2021, σ. 29), τα οποία ανανέωσαν τα δεδομένα της ηλεκτρονικής λογοτεχνικής γραφής, δημιουργώντας ένα νεότευκτο είδος: τα λογοτεχνικά έργα υπό μορφή ηλεκτρονικής δημοσίευσης σε κάποιο από τα κοινωνικά δίκτυα. Η αξιοποίηση των μέσων δικτύωσης ως διαύλου δημιουργίας και διάδοσης της λογοτεχνίας, βασιζόμενης σε ήδη κανονικοποιημένες ειδολογικές κατηγορίες, οι οποίες φυσικά επαναπροσδιορίστηκαν χάρη στα δεδομένα του νέου μέσου, οδήγησε και στην παγκόσμια καθιέρωση αντίστοιχων όρων, όπως για παράδειγμα Instapoetry, Twitter-X literature κ.ο.κ.

Από το σύνολο των ηλεκτρονικών ειδών που καταγράψαμε παραπάνω φαίνεται ότι πολλά από αυτά διαλέγονται ανοιχτά και συστηματικά με τα κανονικοποιημένα, ενώ άλλα φέρουν ενδογενώς γνωρίσματα που παραπέμπουν σε αυτά. Έτσι, η ηλεκτρονική λογοτεχνία καθίσταται ένα νεοπαγές, μεταιχμιακό πεδίο στο

οποίο εντοπίζεται η σύζευξη των υπαρχόντων κειμενικών ειδών που εξελίχθηκαν μέχρι τώρα στην έντυπη λογοτεχνική παραγωγή, αλλά και όσων μετέρχονται των δυνατοτήτων του προγραμματιστικού διαδικτυακού περιβάλλοντος, κυρίως χάρη στην πολυτροπική τους διάσταση, διευρύνοντας έτσι τα όρια του λογοτεχνικού (Hayles, 2008, σ. 13). Το παραγόμενο αποτέλεσμα δεν συνιστά απλώς την ψηφιακή εκδοχή ενός κειμένου –που όμοιο θα εκδιδόταν και σε έντυπο– αλλά μία αυτόνομη παραγωγή, ένα αισθητικό δημιούργημα, που απαιτεί και διαφορετικό τρόπο ερμηνευτικής προσέγγισης (Hayles, 2008, σσ. 23-29), με την αναγκαία θεώρηση του επιλεγμένου ψηφιακού μέσου, όπως θα καταδείξουμε παρακάτω.

Ωστόσο, το απροσπέλαστο εύρος του συνόλου των διαδικτυακών πηγών και των αναρτημένων έργων σε διαδικτυακές πλατφόρμες ή σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης, σε συνδυασμό με την αναλώσιμη φύση της ίδιας της ηλεκτρονικής λογοτεχνικής δημιουργίας που εγείρει ζητήματα βιωσιμότητας των έργων στο ψηφιακό περιβάλλον, καθιστούν οριακά ανέφικτη τη συγκρότηση ενός λογοτεχνικού κανόνα της ηλεκτρονικής γραφής. Αν και σε σχετικές κριτικές μελέτες, μπορούμε να εντοπίσουμε τα έργα που αποτέλεσαν την απαρχή για ορισμένες ψηφιακές ειδολογικές κατηγορίες και να κατανοήσουμε τα βασικά γνωρίσματά τους μέσα από γόνιμες ερμηνευτικές προσεγγίσεις, η πιο ολοκληρωμένη και πολύπλευρη θεώρηση του πεδίου της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας διεθνώς προϋποθέτει να ανατρέξουμε σε σχετικά αποθετήρια και βάσεις δεδομένων, στα οποία πραγματοποιείται μία συστηματική αρχειακή καταγραφή των έργων-τομών της.² Δεδομένης της ταχύτατης ανάπτυξης και του ζητήματος της βιωσιμότητας, πρέπει να αναλογιστούμε ότι πολλά από τα έργα που παράγονται και υφίστανται ηλεκτρονικά σήμερα, μελλοντικά δεν θα «επιβιώσουν», ενώ άλλα, κατασκευασμένα σε παλαιότερα λογισμικά, δεν είναι πλέον λειτουργικά. Για τον λόγο αυτό, είναι απαραίτητη η αρχειοθέτησή τους, έτσι ώστε συγγραφείς, κοινό και ερευνητές να

² Μία από τις πιο κύριες πηγές συνιστά η ιστοσελίδα του Παγκόσμιου Οργανισμού Ηλεκτρονικής Λογοτεχνίας ELO και τη σχετική αρχειακή καταγραφή Electronic Literature Archives (<https://eliterature.org/electronic-literature-archives/>). Η πιο αξιοσημείωτη συλλογή του ELO είναι η Electronic Literature Collection (<https://collection.eliterature.org/>). Υπό την αιγίδα του ELO δημιουργήθηκε και το πρότζεκτ Consortium on Electronic Literature-CELL (<https://cellproject.net/>), το Electronic Literature Directory (<https://directory.eliterature.org/>). Τα συνεργαζόμενα μέλη του CELL παρατίθενται στην αρχική σελίδα. Αξίζει να τα καταγράψουμε δεδομένου ότι συνιστούν βασικές πηγές ανά χώρα για τη μελέτη και τη συγκέντρωση έργων της παγκόσμιας ηλεκτρονικής λογοτεχνίας, ενώ από αυτά προκύπτουν τα ονόματα βασικών κριτικών/ ερευνητών του πεδίου: *CIBERIA* (Ισπανία) υπό τους Maria Goicoechea, Laura Sanchez Gomez και Begona A. Regueiro Salgado, *NT2* (Καναδάς) υπό τους Bertrand Gervais, Sylvain Aubé, Gabriel Gaudette, Ariane Savoie και Robin Varenas, *Po-ex.net* (Πορτογαλία) υπό τον Rui Torres, *ELMCIP* (Νορβηγία) υπό τον Scott Rettberg, *ADEL* (Germany) υπό τους Joergen Schaeffer, Peter Gendolla και Robert Kallman, *I <3 e-poetry* (ΗΠΑ) υπό τον Leonardo Flores, *Brown Digital Repository* (ΗΠΑ) υπό τον John Cayley, *ADELTA* (Αυστραλία) υπό τις Anna Gibbs και Maria Angel, *EBR* (ΗΠΑ) υπό τους Erik Rasmussen, Joe Tabbi και Will Luers, *Hermenia* (Καταλωνία) υπό τη Laura Borrás, *ELL* (US) υπό τους Dene Grigar και Nicholas Schiller. Η πιο πρόσφατη σχετική ιστοσελίδα, η οποία προέκυψε ως απότοκο των μέχρι τώρα δεδομένων του ELO και είναι ενημερωμένη με καλλιτεχνικά έργα του 2024, είναι το ELO NEXT (<https://the-next.eliterature.org/>). Σε ευρωπαϊκό επίπεδο, αξιοσημείωτη είναι η δράση του Scott Rettberg, δημιουργού της αντίστοιχης βάσης δεδομένων *ELMCIP - Anthology of European Electronic Literature* (<https://anthology.elmcip.net/>)· το πολύ κατατοπιστικό Αρχείο της Ψηφιακής Λογοτεχνίας στη Λατινική Αμερική, που περιλαμβάνει έργα από το 1980 έως το 2025 (<https://www.cartografiadigital.cl/map/>)· Άτλας της Ψηφιακής Λογοτεχνίας της Βραζιλίας, ικανός να εξάρει τη συμβολή της χώρας στην ηλεκτρονική ποιητική (<https://www.observatorioldigital.ufscar.br/atlas-da-literatura-digital-brasileira/>).

μπορούν να λάβουν γνώση για προγενέστερα έργα, ακόμα κι αν πλέον αυτά δεν είναι ψηφιακά προσβάσιμα (Rettberg, 2016, σ. 132).

Φαίνεται λοιπόν ότι η επικράτηση μίας υβριδικής γραφής, οδηγεί στη σύμπτυξη ποικίλων ειδών, όπως προαναφέρθηκε, που αντλούν εξίσου από τον «παραδοσιακό» λογοτεχνικό κανόνα, αλλά επαναπροσδιορίζονται με το πέρασμά τους στις σύγχρονες επαυξημένες υπολογιστικές δυνατότητες. Από τα παραπάνω, γίνεται αντιληπτό ότι η ηλεκτρονική λογοτεχνική δημιουργία κλονίζει ανανεωτικά τον υπάρχοντα λογοτεχνικό κανόνα (Αποστολίδου 2012, σ. 8). Έτσι η καλύτερη κατανόηση και πρόσληψη ενός τέτοιου υβριδικού, ταχύτατα εναλλασσόμενου και πολυμορφικού λογοτεχνικού πεδίου, όπως αυτού που φαίνεται ότι διανοίγεται μπροστά μας από τη μέχρι σήμερα πορεία της παγκόσμιας ηλεκτρονικής λογοτεχνίας μας καλεί, με τον όρο του Jerome McGann, να αναθεωρήσουμε, «να ξανασκεφτούμε την κειμενικότητα».³ Το ηλεκτρονικό λογοτεχνικό φαινόμενο προϋποθέτει μία συμπεριληπτική συνεξέταση του κειμένου, των πολυτροπικών στοιχείων του και κυρίως του ψηφιακού μέσου που επιλέγεται για την αναπαράσταση και την επιτέλεσή του· πρόκειται για μία σύνθετη συνθήκη που αναδιαμορφώνει τον ρόλο του αναγνώστη και ανανεώνει τις αναγνωστικές μεθόδους.

2. Το ψηφιακό μέσο

Το ηλεκτρονικά υποστηριζόμενο έργο, ανεξαρτήτως κειμενικού είδους, καθορίζεται από το ψηφιακό μέσο που επιλέχτηκε από τον δημιουργό, είτε πρόκειται για δημιουργήματα που παρήχθησαν εξ αρχής σε ψηφιακό περιβάλλον και υποστηρίχτηκαν από τις υπολογιστικές τεχνικές είτε για όσα πραγματοποίησαν ένα μεσικό πέρασμα από τη σελίδα στην οθόνη. Στην περίπτωση της ηλεκτρονικής γραφής, λοιπόν, πρέπει να γίνει λόγος για επίπεδα και βαθμούς διαμεσικότητας, τα οποία διαμορφώνουν το ακόλουθο τρίπτυχο (δια)μεσικών αναβαθμών. Το ηλεκτρονικό έργο αρχικά υφίσταται χάρη σε ένα εμπράγματο, «ορατό» μέσο, εφόσον εγχαράσσεται στον ηλεκτρονικό κώδικα και κατ' επέκταση αναπαρίσταται στην οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή ή όποιου άλλου υπολογιστικού μέσου, το οποίο χάρη στην υλική-τεχνολογική υπόστασή του, τις περισσότερες ή λιγότερες επαυξημένες υπολογιστικές δυνατότητές του, καθορίζει, δευτερευόντως, τη σημειωτική μεσική πραγμάτωση του δημιουργήματος. Ως απόρροια των παραπάνω, το ηλεκτρονικό δημιούργημα περικλείει, εν τέλει, περισσότερες ή λιγότερες εμφανή διαμεσικά γνωρίσματα, ενδοκειμενικά και εξωκειμενικά-οντολογικά, τα οποία σχετίζονται με και παραπέμπουν στην ευρύτερη πολιτισμική παρακαταθήκη (Ryan, 2005, σσ. 15-16· Méchoulan, 2017· Wolf, 2011, σ. 165).⁴

³ Πρόκειται για τίτλο από κεφάλαιο του βιβλίου του *Radiant Textuality. Literature after the world wide web*.

⁴ Η προσπάθεια εξαγωγής ενός συγκεκριμένου και απόλυτου ορισμού του μέσου συνιστά μία ατελέσφορη διαδικασία, λόγω των πολλαπλών σημασιοδοτήσεων της έννοιας ανάλογα με τον τρόπο αξιοποίησής της και το πλαίσιο αναφοράς. Αντλώντας, ωστόσο, από τις επικρατέστερες προσπάθειες προσδιορισμού του για το διαμεσικό πεδίο έρευνας, συνάγεται ότι το μέσο ορίζεται ως ένας φορέας περιεχομένου και ένας διάυλος ποικιλόμορφης έκφρασης· με άλλα λόγια πρόκειται για ένα υλικό σημαίνον που συν-διαμορφώνει και συν-καθορίζει το σημαινόμενο (Verstraete 2010, σ. 9). Σύμφωνα με την Marie-Laure Ryan, το μέσο, ψηφιακό ή μη, δύναται να διακριθεί σε τρεις αλληλοδιαπλεκόμενες κατηγορίες. Πρώτον, ανάλογα με τη σημειωτική του διάσταση, τη σημειωτική φύση, συνήθως λεκτική, οπτική και ακουστική, του μηνύματος που μεταφέρει. Δεύτερον, εξαρτώμενο από την υλική-τεχνολογική του υπόσταση, μπορεί να θεωρηθεί ως ένα κανάλι υποστήριξης

Σε αυτό το πλαίσιο παραγωγής και διάδοσης των ηλεκτρονικών λογοτεχνικών δημιουργημάτων, γίνεται άμεσα αντιληπτό ότι η πρόσληψή τους από τους αναγνώστες-χρήστες επιτυγχάνεται μέσα από μία μεσική ανάγνωση (*medial reading*) (Bell & Ensslin, 2024, σ. 12). Ο παραδοσιακός όρος του Wolfgang Iser θα λέγαμε ότι έρχεται να εμπλουτιστεί ως *μεσική αναγνωστική ανταπόκριση*, προκειμένου να αποδοθεί η ανάγκη συνθεώρησης των τεχνοτροπικών χαρακτηριστικών του έργου που προκύπτουν από τις υλικές και αισθητικές ιδιότητες του μέσου στο οποίο συντίθεται το κείμενο, με τα επιμέρους υφολογικά, πολυτροπικά και αφηγηματολογικά γνωρίσματά του. Συνεπώς, η μεσική ανάγνωση προϋποθέτει επίγνωση και κατανόηση της τρόπου αξιοποίησης του μέσου που αξιοποιείται. Ανάλογα με την επιλεγμένη ψηφιακή συσκευή –την οθόνη ενός υπολογιστή ή κινητού τηλεφώνου, την εγκατάσταση, τον εξοπλισμό για την εμπύθιση σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας– η πρόσληψη του έργου μπορεί να καθορίζεται από την πλοήγηση μέσω του κέρσορα, την επιλογή υπερσυνδέσμου, τον έλεγχο ενός άβαταρ, αλλά και από την επενέργεια εξωκειμενικών στοιχείων, όπως οι περιβαλλοντικοί ήχοι, οι οποίοι ανάλογα με τον χώρο επιτέλεσης του έργου δύναται να αποτελέσουν μέρος της αναγνωστικής εμπειρίας (Bell & Ensslin, 2024, σ. 180).

Πιο συγκεκριμένα, το ψηφιακό δημιούργημα διανοίγεται σε μία ψηφιακή τοπογραφία, η οποία αποτελείται από πολλαπλές χωρικές διαστάσεις (*χωρικότητα*) που ορίζονται: από την οθόνη του ηλεκτρονικού μέσου (οθόνη υπολογιστή ή κινητού τηλεφώνου), την επικράτεια του κυβερνοχώρου στον οποίο πλοηγείται, το προσδιορισμένο χωρικό πλαίσιο της εκάστοτε ιστοσελίδας (Δημητρούλια & Τικτοπούλου, 2015, σ. 87) και τέλος τον αναδυόμενο από κάθε έργο μυθοπλαστικό τόπο. Η οθόνη μετατρέπεται έτσι σε έναν *σημαίνοντα ενεργό χώρο*, σε μία επιφάνεια πρόσφορη για την αναπαράσταση στοιχείων, για την ανάγνωση, για τη διεπαφή μεταξύ ψηφιακού έργου και αναγνώστη, αλλά και σε έναν διαδραστικό τόπο που επιτρέπει μερικώς την ενσώματη συμμετοχή του χρήστη (Balpe & Christin, 1997, σσ. 4-9). Την ίδια στιγμή όμως δημιουργείται μία ιδιότυπη διαπλοκή με τον φυσικό περιβάλλοντα χώρο. Ειδικά, έργα όπως οι τοπικά προσδιο-

και μετάδοσης του εκάστοτε μηνύματος κάθε σημειωτικού τύπου. Τέλος, το μέσο μπορεί να αναχθεί και σε μία οντολογική διάσταση, πέρα και πάνω από την υλική και σημειωτική του φύση, καθώς είναι συνδεδεμένο με μία ορισμένη πολιτισμική χρήση και λειτουργία. Η τελευταία, οντολογική, πτυχή του μέσου σχετίζεται με το γεγονός ότι στην πράξη καθένα από αυτά συνιστά έναν διάυλο επικοινωνίας και μετάδοσης μηνυμάτων στη δημόσια σφαίρα (Ryan 2005, σσ. 15-16· Méchoulan 2017· και Wolf 2011, σ. 165). Αναφορικά με την έννοια της διαμεσικότητας η Irina O. Rajewsky προτείνει τη θεώρησή της, για την ανάλυση κειμένων ή άλλων ειδών-μεσικών προϊόντων, μέσα από τις ακόλουθες τρεις υποκατηγορίες: α) της μεσικής μεταφοράς, μιας «γενετικής» διάστασης της διαμεσικότητας, κατά την οποία το μεσικό προϊόν προκύπτει από τη μεταφορά σε ένα άλλο μέσο, όπως συμβαίνει στις κινηματογραφικές διασκευές/προσαρμογές κειμένων· β) του μεσικού συνδυασμού, μιας πιο επικοινωνιακής-σημειωτικής έκφρασης της διαμεσικότητας, η οποία πραγματώνεται μέσα από τον συνδυασμό δύο ή περισσότερων μέσων, με χαρακτηριστικές περιπτώσεις την όπερα, το θέατρο, τις υπολογιστικές ή ακουστικές εγκαταστάσεις· γ) της διαμεσικής αναφοράς, όταν σε μία συγκεκριμένη μεσική πραγμάτωση υπάρχουν ρητές παραπομπές σε ένα ή περισσότερα άλλα μέσα, θεματοποιώντας, ανακαλώντας ή μιμούμενη στοιχεία και δομές ενός άλλου διακριτού μέσου (Rajewsky 2005, σσ. 51-55). Φυσικά, αξίζει να επισημανθεί ότι η έννοια της διαμεσικότητας και οι συναφείς ερμηνευτικοί όροι που αξιοποιούνται εδώ για την ερμηνευτική προσέγγιση της ηλεκτρονικής γραφής (π.χ. πολυτροπικότητα, χωρικότητα, υλικότητα) συνιστούν διαχρονικά γνωρίσματα της χειρόγραφης και έντυπης λογοτεχνίας, τα οποία επαναπροσδιορίζονται στο ψηφιακό περιβάλλον.

ρισμένες αφηγήσεις, ποιήματα ή πεζά με τη μορφή εγκαταστάσεων ή επιτελέσεων στον φυσικό χώρο προϋποθέτουν την ισάξια συνεκτίμηση τόσο των –οπτικών και ακουστικών– δεδομένων που απορρέουν από το φυσικό και αρχιτεκτονικό πλαίσιο στο οποίο τοποθετείται το έργο όσο και της ψηφιακής τους αναπαράστασης στην οθόνη της ηλεκτρονικής συσκευής που αξιοποιείται. Φαίνεται λοιπόν ότι η (ψηφιακή) *αναπαράσταση* ταυτίζεται με τη *χωροποίηση*, σε μία στιγμιαία απόπειρα αναπαραγωγής του χωροχρόνου μπροστά στα μάτια του αναγνώστη-θεατή-επιτελεστή (Hayles, 2012, σ. 107). Άποψη που αναδεικνύει τη σημασία της παροντικότητας κατά την πρόσληψη του ηλεκτρονικού έργου, εφόσον η επιτέλεσή του εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τις στιγμιαίες αποφάσεις που θα λάβει αλλά και από το υλικό που αναδύεται την παρούσα στιγμή μπροστά του, όπως θα καταδείξουμε και παρακάτω.

Στο επιλεγμένο από τον δημιουργό μέσο, ο ψηφιακός χώρος του έργου περιλαμβάνει πολυτροπικό υλικό, κυρίως λεκτικό και εικονικό, με αποτέλεσμα ο αναγνώστης να αντικρίζει εξ αρχής ένα «μείγμα αναπαραστατικών στοιχείων» (Manovich 2016, σ. 155), ένα σύνθετο διακλαδιζόμενο μονοπάτι, αποτελούμενο από πλήθος υλικών οπτικής και απτικής έκτασης με τη μορφή χωροποιημένων υπερσυνδέσμων (Punday, 2012, σ. 28). Ο αναγνώστης, αν και ακίνητος, φαινομενολογικά το διασχίζει την παρούσα στιγμή, αφενός χάρη στην οπτική επικράτεια του ματιού του, στο κινούμενο εικονικό του βλέμμα· αφετέρου χάρη στην απτική (επικράτεια), του χεριού του, η οποία ορίζεται από τους διασυνδεδεμένους κόμβους της σελίδας που θα επιλέξει με τον κέρσορα ή με το δάχτυλο του (Bergson, 2013, σ. 248), κίνηση που του προσφέρει μία ψηφιακή δυνατότητα «χωρικής» μετατόπισης στην επόμενη αναδυόμενη σελίδα-τόπο.

Σε αυτό το περιβάλλον, υψηλό φορτίο οπτικότητας και *απτικότητας* έχουν οι εικόνες/ οι φωτογραφίες/ τα χαράγματα/ που ενσωματώνει ο δημιουργός, τα κινούμενα λεκτικά στοιχεία, λέξεις που αιωρούνται αλφαβητοποιημένες, θρυμματισμένα γράμματα που εμφανίζονται μπροστά στα μάτια του αναγνώστη· τεχνικές που εξαρτώνται από τον βαθμό αξιοποίησης των υπολογιστικών τεχνικών του επιλεγμένου από τον δημιουργό μέσου και επηρεάζουν τη διαδικασία αναγνωστικής πρόσληψης. Ορισμένα από αυτά τα λεκτικά ή οπτικά δεδομένα λειτουργούν ως θερμά σημεία, ως υπερσύνδεσμοι που εντοπίζονται και ορίζουν τους κόμβους με το «άγγιγμα» των οποίων ο αναγνώστης μπορεί να μεταβεί αυτομάτως σε επόμενη σελίδα, στο εσωτερικό του έργου ή σε κάποιον εξωτερικό ιστότοπο. Τα παραπάνω στοιχεία λαμβάνουν μία διάσταση *υλικότητας* που συσχετίζεται τόσο με τη, σχεδόν απτή, αξιοποίησή τους με ένα κλικ από τον αναγνώστη-χρήση του εκάστοτε έργου όποιας ειδολογικής κατηγορίας όσο και με το γεγονός ότι ο ίδιος ο υπολογιστικός κώδικας, που λανθάνει πίσω από την παραγωγή του ψηφιακού έργου, θεωρείται εξ ορισμού ένα υλικό αντικείμενο (Drucker, 2013).

3. Ο ρόλος του αναγνώστη

Ο υποψιασμένος αναγνώστης του ηλεκτρονικού λογοτεχνικού κειμένου έχει πολλαπλές αρμοδιότητες και καλείται να κάνει κρίσιμες επιλογές για να το διεξέλθει ομαλά και αποτελεσματικά. Πλήθος αναδυόμενων υπερσυνδέσμων και πολυτροπικού υλικού τον καλεί ανά πάσα στιγμή να επιλέξει πώς θα συνεχίσει την ψηφιακή διαδρομή του και θα επηρεάσει την εξέλιξη και επιτέλεση του έργου, ενώ άλλοτε –κυρίως στην περίπτωση των κινητικών ψηφιακών ποιημάτων– βρίσκε-

ται μπροστά από κατακερματισμένα, ταχύτατα εναλλασσόμενα λεκτικά και οπτικά στοιχεία, που είναι αδύνατον να προσλάβει στην ολότητά τους. Το αποτέλεσμα είναι να κυριαρχείται από ένα διάχυτο αίσθημα *απορίας*: μία απορία που συνιστά έναν τρόπο, ένα παγιωμένο αίσθημα από το οποίο οφείλει ουσιαστικά να διακατέχεται ο αναγνώστης καθώς διατρέχει το ψηφιακά παραγόμενο ηλεκτρονικό έργο.

Η σελίδα του ψηφιακού δημιουργήματος, ειδικά όταν φέρει γνωρίσματα της υπερκειμενικής γραφής, αυτή η τοπογραφία με τα πολλαπλά σημαίνοντα/ σημαίνόμενα μετασηματίζεται δυναμικά ανάλογα με το επόμενο διαδικτυακό βήμα που θα επιλέξει να κάνει ο αναγνώστης, ανάλογα με τον ψηφιακό κόμβο ή τον υπερσύνδεσμο στον οποίο θα διαλέξει να οδηγηθεί για να συνεχίσει την ανάγνωση του έργου. Κατά τον Lev Manovich, η μορφή του μπωντλαιρικού πλάνητα βρίσκει εφαρμογή στον «πλοηγίσιμο εικονικό χώρο» (2016, σ. 368), καθώς αντιπροσωπεύει την αναδύομενη υποκειμενικότητα του χρήστη των νέων μέσων/αναγνώστη του ηλεκτρονικού έργου, ο οποίος περιπλανιέται και επιλέγει αφηγηματικά μονοπάτια βάσει των υπερσυνδέσμων και του οπτικού/ ακουστικού υλικού που συναντά στον λαβυρινθώδη χωροποιημένο ψηφιακό τόπο στον οποίο αναπαρίσταται το λογοτεχνικό έργο. Για τον λόγο αυτό, ο Espen Aarseth υποστήριξε ότι ο αναγνώστης μετατρέπεται σε έναν αποφασιστικό παίκτη, ο οποίος καλείται να διεξέλθει τον παιγνιώδη κόσμο του ηλεκτρονικού κειμένου, να περιηγηθεί στη χωρική του διάσταση που διαμορφώνεται, μέσω του αγγίγματος των κόμβων/υπερσυνδέσμων, οι οποίοι διανοίγονται μπροστά του ως λανθάνοντα χωρικά μονοπάτια, και να προσπαθήσει να νοηματοδοτήσει έτσι το πλήθος του πολυτροπικού υλικού που θα συναντά (Aarseth, 1997, σ. 4). Η προαναφερθείσα συνθήκη με υψηλό βαθμό διαδραστικότητας που διαμορφώνει για τον αναγνώστη η διεπαφή με τον υπολογιστή, επιβάλλουν έναν ιδιαίτερο τρόπο ανάγνωσης του λογοτεχνικού υπερκειμένου. Η Jessica Pressman έκανε λόγο για την προσπάθεια της εκ του σύνεγγυς ανάγνωσης προκειμένου να αποδώσει πληρέστερα την ανάγκη προσεκτικής και ενδελεχούς ανάγνωσης της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας και ειδικότερα των υπερκειμένων (Pressman, 2014, σ. 11), δεδομένων των πολλαπλών υπερσυνδέσμων, της ποικιλίας τρόπων (οπτικού, ακουστικού κ.α.), καθένας από τους οποίους αποκαλύπτει πολλαπλά σημαίνόμενα, αλλά και των υπολογιστικών ιδιαιτεροτήτων, ανάλογα με το αξιοποιούμενο ψηφιακό μέσο και την πλατφόρμα στην οποία έχει δημιουργηθεί το έργο.

Η συνθετότητα και η πολυπλοκότητα, λοιπόν, των ψηφιακών δημιουργημάτων απαιτούν από τον αναγνώστη-χρήστη, σε αντίθεση με την ταχύτατη πρόσληψη των δεδομένων σήμερα, την αργή, προσεκτική και σημείο προς σημείο ανάλυση όλων των κειμενικών ή πολυτροπικών στοιχείων του ηλεκτρονικού έργου, προκειμένου το διαμεσολαβημένο υλικό στην οθόνη να νοηματοδοτηθεί κατάλληλα. Η διαλεκτική «λογική της επιλογής» (Manovich, 2016, σ. 195) δίνει τη θέση της στη λογική της αντιστικτικής σύζευξης καθώς ο χρήστης προσπαθεί να προσλάβει το ψηφιακό δημιούργημα στην ολότητά του. Αυτή η δυνατότητα του αναγνώστη να εξερευνά και να ανακαλύπτει συνολικά τον ψηφιακό λογοτεχνικό χάρτη αυτόβουλα, συγκροτεί την αισθητική εμπειρία, σε μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό, ανάλογα με το κειμενικό ηλεκτρονικό είδος, υλοποιώντας τον εργοδικό χαρακτήρα της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας (Aarseth, 1997, σ. 1).

Συνάγεται, λοιπόν, ότι η διαδικασία της αναγνωστικής πρόσληψης των ηλεκτρονικά υποστηριζόμενων λογοτεχνικών έργων μετατρέπεται σε μία ενσώματη

και πολυαισθητηριακή εμπειρία, κατά τη διάρκεια της οποίας ο δέκτης-αναγνώστης, με αντιληπτικό, αισθητηριακό και κιναισθητικό τρόπο, καλείται να αποκωδικοποιήσει τα αναπαριστώμενα στοιχεία που γεννούν νέες κειμενικότητες. Οι κινήσεις του αποτυπωμένες από το υπολογιστικό ομοίωμά του, είτε είναι ο απλός κέρσορας είτε το άβαταρ των παιγνιδιών αφηγήσεων και της εικονικής πραγματικότητας, καθορίζουν τη δόμηση, την εξέλιξη και τελικά την επιτέλεση της πλοκής. Βρισκόμενος ενώπιον μιας καλά διακωδικοποιημένης δομής του έργου, ο αναγνώστης-χρήστης καθίσταται ένας αποκωδικοποιητής, που καλείται να κατανοήσει τόσο το ερμηνευτικό όσο και το υπολογιστικό σχήμα που έχει επιλεχτεί (Hayles, 1993, σσ. 87-89). Γνωρίζει ότι ο βαθμός παρέμβασής του εξαρτάται από την υπολογιστική δόμηση του έργου και ότι η όλη διαδικασία αναγνωστικής πρόσληψης και ανταπόκρισης χαρακτηρίζεται από *τυχειότητα* και *παιγνιότητα*.

Μοιάζει να περιηγείται στην ψηφιακή επικράτεια του δημιουργήματος, έχοντας συνειδητοποιήσει εξαρχής την αδυναμία ολοκληρωτικής θεώρησής του· είναι ένας σύγχρονος *flâneur*, ένας περιηγητής εντός του ψηφιακού κόσμου του εκάστοτε έργου. Μόνο που σε αυτό το συγκεκριμένο, δεν θεάται μόνο τον φυσικό, με ιστορικές, κοινωνικές και αρχιτεκτονικές σημάνσεις, περιβάλλοντα χώρο, αλλά και τον διακωδικοποιημένο ψηφιακό. Το επιλεγμένο μέσο αναπαράστασης του έργου, το πολυκομβικό πεδίο της εκάστοτε σελίδας, τα ποικίλα μονοπάτια εν είδει υπερσυνδέσμων, το κινούμενο σημειωτικό υλικό καθιστούν αναγκαίο τον έλεγχο του υπολογιστικού μέσου προκειμένου να επιτευχθεί η επαρκής πρόσληψη και νοηματοδότηση του έργου. Ο όρος του περιηγητή-*flâneur* μοιάζει να επαναπροσδιορίζεται, για να μπορέσει να αποδώσει το σύγχρονο υπολογιστικό πλαίσιο αναφοράς, και επαυξάνεται σε *τεχνο-περιηγητή*. Ένας όρος που προτείνουμε εδώ προκειμένου να αποδώσει τη δράση της ενσώματης ψηφιακής παρουσίας του αναγνώστη-δέκτη, καθώς –με τη μπωντλαιρική έννοια– περιπλανιέται στην υπολογιστική χωρική επικράτεια του ηλεκτρονικού λογοτεχνικού δημιουργήματος, προσπαθώντας να το προσλάβει.

4. Η ενσώματη δράση του τεχνο-περιηγητή

Η προσέγγιση της έννοιας της ενσωματότητας του αναγνώστη-χρήστη κατά την πρόσληψη του ηλεκτρονικά υποστηριζόμενου λογοτεχνικού έργου συνιστά ένα εξαιρετικά σύνθετο και αυτοτελές ερευνητικό αντικείμενο, για το οποίο η παρούσα δημοσίευση θα προσπαθήσει να θέσει ορισμένα θεμέλια.

Κατά τη διαδραστική διεπαφή του με το μέσο αναπαράστασης και επιτέλεσης του ηλεκτρονικού λογοτεχνικού δημιουργήματος, ο αναγνώστης-χρήστης θεάται και προσλαμβάνει στην οθόνη του επιλεγμένου μέσου την ψηφιακή παρουσία του. Μέσω αυτής και συνεκτιμώντας τα υπολογιστικά και τεχνοτροπικά γνωρίσματα του έργου έρχεται σε υψηλότερο ή χαμηλότερο βαθμό διάδρασης με αυτό. Η *διαδραστικότητα* –ερμηνευτικό συστατικό της ηλεκτρονικής λογοτεχνικής δημιουργίας– συνίσταται στο ότι ο δέκτης επιτελεί το ψηφιακό έργο, αλληλεπιδρώντας τόσο με στοιχεία που το ίδιο του υποβάλλει όσο και με άλλους χρήστες, σε κειμενικά είδη που το προϋποθέτουν. Βέβαια πρέπει να επισημανθεί ότι στη διαδραστικότητα εντάσσονται πάσης φύσεως δηλώσεις της ψηφιακής παρουσίας του χρήστη, πέραν όμως από την ενεργοποίηση, απενεργοποίηση και πλοήγηση, τις διαδικαστικές δηλαδή κινήσεις για το άνοιγμα/ κλείσιμο της ηλεκτρονικής συσκευής ή της εφαρμογής εκτέλεσης του έργου και τη διαδικτυακή αναζήτηση αυτού.

Έτσι, η διαδραστικότητα δύναται να οριστεί τόσο από τη συμμετοχή στην κιναισθητική πρόσληψη του έργου στο ψηφιακό περιβάλλον, με το πάτημα ενός κόμβου και την επιλογή μίας ορισμένης διαδρομής, όσο και από τις σχέσεις του κάθε δέκτη με άλλους χρήστες στην περίπτωση επιτέλεσης μιας αφηγηματικής δομής εν είδει βιντεοπαιχνιδιού ή της διαδραστικής συλλογικής γραφής· αυτή η συμμετοχική διαδικασία προϋποθέτει τη συν-παρουσία και την από κοινού εμπειρία, εφόσον ο κάθε δέκτης γνωρίζει εξαρχής την ύπαρξη –έστω κι εξ αποστάσεως– κι άλλων συμμετεχόντων στο πλαίσιο του ίδιου ψηφιακού/ εικονικού περιβάλλοντος, ενώ ταυτόχρονα συμβάλλει ο ίδιος στην πρόσληψη του έργου και την προώθηση της πλοκής του, μέσα από την κοινωνική αλληλεπίδρασή του με άλλους χρήστες (Kenderdine-Shaw & Kocsis, 2009, σ. 253). Η πρόσληψη και η κατανόηση του δημιουργήματος μέσω του ενακτιβισμού και της ενσωματότητας δίνουν έμφαση στο γεγονός ότι η γνώση κατακτάται διά της κίνησης, ενώ ο αναγνώστης-χρήστης ανάγεται από τη θέση του απλού παρατηρητή σε αυτή του δρώντος προσώπου, που αλληλοδιαπλέκεται ενεργά με το εικονικό περιβάλλον (Forte & Bonini, 2008, σ. 2-5), συμβάλλοντας έτσι έμπρακτα στη νοηματοδότηση του έργου· η ψηφιακή συμμετοχή προσδίδει, λοιπόν, στον αναγνώστη-χρήστη τον ρόλο του συμμετέχοντος ως επιτελεστή, με υψηλό βαθμό ζωτικότητας και εμπλοκής, σε ένα διαδραστικό θέαμα (Riva κ.α., 2011, σσ. 9-11). Όσο για τα πιο κειμενοκεντρικά ψηφιακά περιβάλλοντα συνομιλίας, οι δημιουργοί και οι χρήστες τους καλούνται να αποτυπώσουν το –πολυτροπικό συνήθως– μήνυμά τους προκειμένου να δηλώσουν την *παρουσία* τους, μία τάση που συνοψίζεται στη φράση της Ulrike Schultze «Αναρτώ, άρα υπάρχω» (Schultze, 2010, σ. 437).⁵ Η προαναφερθείσα κειμενική δήλωση της παρουσίας και της διαδραστικότητας μέσω μίας ανάρτησης ή ενός σχολίου βρίσκει την εφαρμογή της κατά κόρον στις δημοσιεύσεις λογοτεχνικών έργων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αλλά και στη διαδραστική συλλογική γραφή, στην οποία ο αναγνώστης-χρήστης βλέπει το έργο εν τη γενέσει του, επηρεάζοντας την εξέλιξή του.

Ιδιαίτερης αναφοράς χρήζει η δήλωση της παρουσίας του αναγνώστη-χρήστη στην ψηφιακή επικράτεια μέσω του κέρσορα. Κατά τη διεπαφή ανθρώπου-υπολογιστή, η χρήση του ποντικιού και η κίνηση του κέρσορα στην οθόνη εκλαμβάνεται ως μία τετριμμένη ενέργεια. Είμαστε τόσο εξοικειωμένοι με την αναπαράσταση στην οθόνη της κίνησης του χεριού μας δια του κέρσορα, που δεν την παρατηρούμε ούτε την εξετάζουμε· θεωρείται μια δεδομένη, απόλυτα *διαφανής* διαδικασία, μια πρωτοβάθμια προϋπόθεση για την πλοήγησή μας στον διαδικτυακό κόσμο και εν προκειμένω για την πρόσληψη του ηλεκτρονικού λογοτεχνικού δημιουργήματος. Ωστόσο, κατά την ανάγνωση ενός ψηφιακού λογοτεχνικού κειμένου, και ειδικότερα ενός ποιήματος ή πεζού που φέρει διαδραστικά/υπερκειμενικά χαρακτηριστικά και καλεί τον αναγνώστη-χρήστη να το εξερευνήσει με το άγγιγμα κόμβων, ο κέρσορας αποκτά *οντολογική* σημασία· προσφέρει στον αναγνώστη πρόσβαση σε μια διακριτή και αυτόνομη επικράτεια του έργου, η οποία διανοίγεται μόνο με το κατάλληλο άγγιγμα του υπερσυνδέσμου μέσω του κέρσορα, επιτρέποντας την εκτύλιξη του δημιουργήματος. Λόγω αυτής της οντολογικά διεισδυτικής φύσης του, η Ryan υποστήριξε ότι ο κέρσορας είναι η πιο παγιωμένη μορφή αναπαράστασης του εικονικού σώματος του αναγνώστη μέσα στον ψηφιακό χώρο. Μια άποψη που μετέπειτα εξέλιξε η Ensslin, κάνοντας λόγω

⁵ Πρόκειται για διατύπωση που χρησιμοποιεί στη μελέτη της η Ulrike Schultze αναφέροντας συγκεκριμένα ότι: «By comparison, in text-based chat environments, people have to actively message to signal their presence, a logic that can be summed up in terms of 'I post, therefore I am'».

για τη διττή ενσώματη τοποθέτηση/ καταστασιακότητα στην οποία βρίσκεται ο αναγνώστης-χρήστης, καθώς όντας στον φυσικό χώρο εκλαμβάνει την παρουσία του στον δυνητικό ψηφιακό κόσμο (Bell, 2016, σ. 13· Bell & Ryan, 2019, σ. 255).

Η ενσώματη ψηφιακή υπόσταση του αναγνώστη ενός ηλεκτρονικού λογοτεχνικού έργου καθορίζει, όπως θα καταδείξουμε και παρακάτω, το σύνολο των ειδών της ηλεκτρονικής γραφής. Οφείλουμε να επισημάνουμε, όμως, ότι λαμβάνει τη συνθετότερη εκδοχή της στα έργα που παράγονται και επιτελούνται σε περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας, αλλά και σε τοπικά προσδιορισμένες αφηγήσεις ή ψηφιακές επιτελεστικές δημιουργίες. Είδη, δηλαδή, στα οποία η διάρθρωση και η αναπαράσταση του έργου εξαρτάται αμιγώς από την ενσώματη «δράση» του αναγνώστη-χρήστη.

Ιδιαίτερα σημαίνουσα για τα εικονικά περιβάλλοντα καθίσταται η διάσταση της *παρουσίας*: πρόκειται για τη φαινομενολογική εντύπωση που δημιουργείται στον αναγνώστη ότι «βρίσκεται εκεί», εμβυθισμένος στο εικονικό περιβάλλον, σε έναν διαμεσικό και διακωδικοποιημένο τόπο, ανεξάρτητα από τον χώρο στον οποίο υφίσταται το φυσικό του σώμα (Schubert- Friedman & Regenbrecht, 1999, σ. 270). Αυτό που προκύπτει, λοιπόν, είναι μία διαλεκτική και διευρυμένη σχέση ανάμεσα στη σωματικότητα και τη συνειδησιακότητα του αναγνώστη-χρήστη. Κατά τον Frank Biocca, ο τελευταίος είναι ταυτόχρονα παρών στο φυσικό, στο εικονικό και στο φανταστικό/μυθοπλαστικό (*imaginal*) περιβάλλον· κατ' αναλογία, λοιπόν, η πρόσληψη του έργου απαιτεί τη συνειδητή συνεργασία του υλικού (πραγματικού-φθαρτού) σώματος, του εικονικού σώματος και τέλος του σώματος-σχήμα, το οποίο αναπαρίσταται στο εικονικό περιβάλλον/οθόνη, και χαρακτηρίζεται από έντονη μεταβλητότητα, εφόσον μετασχηματίζεται με την όποια κίνηση ή μετατόπιση του φυσικού σώματος (Biocca, 1997).

Συστατικά γνωρίσματα της *παρουσίας* στο εικονικό περιβάλλον είναι η ζωτικότητα, η προαναφερθείσα διαδραστικότητα και φυσικά τα χαρακτηριστικά του εκάστοτε αναγνώστη-δέκτη, μιας που η ψηφιακή εμπειρία συνίσταται τόσο στην ολική αισθητηριακή *εμβύθισή* του, όσο και στην αφηγηματική εμπλοκή του κατά την πρόσληψη του έργου (Forte-Bonini, 2008, σ. 4). Με άλλα λόγια, η κατανόηση της ψηφιακής παρουσίας του δέκτη στα περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας συνδέεται άμεσα με την -κυρίαρχης σημασίας για τα σχετικά ηλεκτρονικά λογοτεχνικά είδη- έννοια της *εμβύθισης*. Αυτή ορίζεται ως η εμπειρία της «μεταφοράς» του και η συμμετοχική δραστηριότητά του, με συναισθηματική και ψυχολογική εμπλοκή, σε έναν περίτεχνα προσομοιωμένο χώρο στον οποίο εκτυλίσσεται η αφηγηματική πλοκή του ηλεκτρονικού λογοτεχνικού έργου, έναν χώρο ικανό να καταλάβει πλήρως το αντιληπτικό σύστημα και την προσοχή του δέκτη (Murray, 1997, σ. 98-99 και Venus, 2010, σ. 433).

Η *παρουσία*, βέβαια, δεν θα μπορούσε να μην συσχετιστεί με τον συνεκτικό δεσμό που δημιουργείται ανάμεσα στο εικονικό χωρικό περιβάλλον και το ίδιο το φυσικό σώμα του χρήστη (χωρική παρουσία/υπόσταση), χάρη στην εμπλοκή του τελευταίου και την αίσθηση αληθοφάνειας που του δημιουργείται, συγχέοντας τα όρια εικονικού και ρεαλιστικού (Schubert- Friedman & Regenbrecht, 1999, σ. 273). Η προαναφερθείσα διαπλοκή οδηγεί σε μία ιδιότυπη ταυτοχρονία και ισοχρονία της ύπαρξης. Ο αναγνώστης-χρήστης βιώνει την εμπειρία ενός διαχωρισμένου εαυτού, έναν δυισμό της ύπαρξής του· καθώς το σώμα του ορίζεται χωρικά από τον περιβάλλοντα χώρο αλλά και από την οπτική αναπαράστασή του στην επικράτεια της οθόνης, ο δέκτης αντιλαμβάνεται τον φυσικό κόσμο που τον περιβάλλει, ωστόσο βλέπει τον -αναπαριστώμενο/κατοπτριζόμενο- εαυτό του

«μέσα» σε ένα (εικονικό) περιβάλλον– στο οποίο να μην δεν υπάρχει αντικειμενικά, οι αισθήσεις του όμως του δίνουν άμεσα την εντύπωση ότι βρίσκεται και κινείται εκεί· πρόκειται για την περίπτωση κατά την οποία ο εμβυθισμένος στο εικονικό περιβάλλον, με τον κατάλληλο εξοπλισμό, χρήστης υφίσταται έναν διχασμό του εγώ του (Ford-Morie, 2007, σ. 126), μία συγχυτική συνθήκη κατά την οποία το αισθητηριακά και συνειδησιακά αντιληπτό σώμα, ο πραγματικός εαυτός, συγχέεται με το εικονικά αναπαριστώμενο άβαταρ, το κατοπτριζόμενο είδωλό του στην οθόνη.

Εύλογα γεννιέται το ερώτημα κατά πόσο η ερμηνευτική διάσταση της ενσωματότητας είναι με τον ίδιο τρόπο εφαρμόσιμη σε μία υπερκειμενική αφήγηση, ένα υπερκειμενικό ποίημα προορισμένο να αναγνωστεί από την οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή ή σε ένα έργο δημοσιευμένο σε κάποιο μέσο κοινωνικής δικτύωσης; Η κύμανση της ενσωματότητας από ένα πρωτοβάθμιο στάδιο, κατά το οποίο ο αναγνώστης-χρήστης «δρα» ενσώματα αποτυπώνοντας την παρουσία του μέσω του κέρσορα στην οθόνη της ηλεκτρονικής συσκευής ή εγκατάστασης, έως την ενσώματη παρουσία και *εμβύθισή* του στο περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας, επιβάλλει το να γίνεται λόγος για *βαθμό –υψηλότερο ή χαμηλότερο– ενσωματότητας* στο εκάστοτε ηλεκτρονικό λογοτεχνικό έργο, ανάλογα με το ψηφιακό μέσο που αξιοποιήθηκε για τη δημιουργία και την αναπαράστασή του. Προτείνεται, λοιπόν, στα είδη ηλεκτρονικής λογοτεχνικής γραφής που εμφανίζουν μικρότερο ή έμμεσο βαθμό ενσωματότητας, η εν λόγω έννοια να συμπληρώνεται από αυτή της *διαδραστικότητας*– η οποία με τη σειρά της εφαρμόζεται σε υψηλότερο ή χαμηλότερο βαθμό– και της *ανάδυσης* του αναγνώστη/ χρήστη, όρος που συμπυκνώνει την αντικατάσταση του δέκτη από έναν ψηφιακό ομολόγο του, συνήθως τον κέρσορα, στη χωρική επικράτεια της οθόνης στην οποία θα κληθεί να ενεργήσει, επιλέγοντας κόμβους και διαδρομές.

Μέσα από την παραπάνω σκιαγράφηση των διαστάσεων που μπορεί να λάβει η έννοια της ενσώματης συμβίωσης ανθρώπου και υπολογιστή, αντιλαμβανόμαστε ότι η διεπαφή του αναγνώστη-χρήστη με το υπολογιστικό μέσο γίνεται όλο και πιο φυσική. Από τον αντικατοπτρισμό του στην οθόνη και την αντανάκλαση των κινήσεων του μέσα από τον κέρσορα του ηλεκτρονικού υπολογιστή έως την αναπαράσταση του εικονικού ομοιώματος και των κινήσεων του φυσικού σώματός του σε ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας, η εν λόγω διεπαφή μοιάζει πιο ανθρώπινη, επαναφέροντας δυναμικά το *δίλημμα του κυβόργιου*, διατυπωμένο από τον Biocca, εφόσον «όσο πιο φυσική η διεπαφή (ανθρώπου και υπολογιστή), τόσο μεγαλύτερη η προσομοίωσή μας με κυβόργια» (Biocca, 1997).⁶

5. Η νομαδική περιπλάνηση του αναγνώστη

Η πλειονότητα των ηλεκτρονικά υποστηριζόμενων λογοτεχνικών έργων δομείται στη βάση των υπερσυνδέσμων. Έτσι, προκύπτει ο υβριδικός ειδολογικός τους χαρακτήρας, ο οποίος τα κατατάσσει προφανώς στην υπερκειμενική γραφή, συνδυαστικά με όποια άλλη συγγραφική επιλογή (π.χ. οπτική ποίηση, τοπικά προσδιορισμένη αφήγηση). Για τον λόγο αυτό, κρίνεται απαραίτητη η αναλυτική διερεύνηση της διαδικασίας αναγνωστικής πρόσληψης ενός πεζού ή ποιητικού ηλεκτρονικού έργου που φέρει υπερκειμενικά γνωρίσματα.

⁶ Η μετάφραση δική μου.

Όπως στην πλειονότητα των υπολογιστικών κειμενικών ειδών, έτσι και εδώ η δήλωση της ψηφιακής υπόστασης και παρουσίας του αναγνώστη εκδηλώνεται στην οθόνη της χρησιμοποιούμενης συσκευής, στην οποία αποτυπώνεται το ψηφιακό του άγγιγμα, με ένα κλικ του κέρσορα ή με το εντύπωμα της ίδιας του της αφής. Στο πλαίσιο αυτού του μεσικά προσδιορισμένου περιβάλλοντος, ο αναγνώστης-χρήστης εμβυθίζεται στο πλήθος διακλαδιζόμενων μονοπατιών, αλλά και στο υπάρχον πολυτροπικό υλικό. Η άγνοια για το λανθάνον περιεχόμενο πίσω από τον κάθε θερμό κόμβο, για το αν θα τον οδηγήσει σε ένα επόμενο επεισόδιο, για το αν έχει διατρέξει το σύνολο του υλικού, για το αν θα διανοίξει οπτικό, ακουστικό υλικό ή αν θα επιστρέψει σε μία ήδη προσπελασμένη σελίδα, ίσως και στην αρχική, δημιουργεί στον αναγνώστη το διάχυτο αίσθημα της προαναφερθείσας *απορίας* (Aarseth, 1997, σ. 3) κατά την επιτέλεση του υπερκειμενικού έργου.

Το υπερκείμενο, ειδολογικά προσδιορισμένο από την αρχή της *πολλαπλότητας* και της απουσίας κεντρικότητας, καλεί τον αναγνώστη-χρήστη σε μία *νομαδική περιπλάνηση* (Deleuze & Guattari, 2017, σσ. 21, 466). Επανέρχεται, έτσι, και εδώ η μορφή του αναγνώστη *τεχνο-περιηγητή*, ο οποίος προσελκύεται από τους χωρικά διασκορπισμένους κόμβους, τους αγγίζει, διανοίγει το χωρικό τους επίπεδο και «εγκαθίσταται», για όσο χρόνο επιθυμεί,⁷ σε αυτό. Όπως εύκολα γίνεται αντιληπτό, ο τεχνο-περιηγητής απεκδύεται την όποια απατηλή πρόθεση προσπέλασης και νοηματοδότησης του συνόλου του έργου· με τη *λογική της επιλογής* (Manovich, 2016, σ. 195), τη λογική του *ή, όχι του και*, ως ενσώματα υποκειμενικότητα, βασίζεται στη μνήμη, για να αναγνωρίσει σημεία που επανέρχονται, αλλά και στα ενστικτώδη κίνητρά του (Nielsen, 1990, σ. 301), κατευθυνόμενα ενδεχομένως και από την αισθητική υποτύπωση των παλλόμενων κόμβων, κάθε φορά που βρίσκεται σε δίλημμα για το αν θα επιλέξει τον τάδε ή τον δείνα υπερσύνδεσμο και αν θα ακολουθήσει το διανοιγόμενο από αυτόν μονοπάτι. Πλοηγείται στην υπερκειμενική τοπογραφία *ρέοντας*, παρασυρόμενος (*drifting*) σχεδόν, από τον εκάστοτε κόμβο-μονοπάτι, ενέργεια που φέρει υψηλότερο βαθμό *τυχαιότητας* (Ryan, 1998, σσ. 70, 209) παρά συνειδησιακότητας. Έτσι σε ένα ρευστό πεδίο, κατ' αναλογία με αυτό του υπερκειμένου, ο δέκτης συνειδητοποιεί την ανοιχτότητα του έργου, τη σκόπιμη απουσία σαφούς σημείου έναρξης και λήξης της πλοκής, γεγονός που ανανεώνει τον αυτόβουλο και παιγνιώδη,⁸ με άλλα λόγια τον *εργοδικό*, τρόπο πρόσληψης και ερμηνείας του.

Στο σημείο αυτό, επανέρχεται εκ νέου η δεσπόζουσα έννοια της ενσωματότητας, η με ποικίλους αναβαθμούς δήλωση παρουσίας του δέκτη στον ψηφιακό κόσμο. Σε μια υπερκειμενική αφήγηση ή σε ένα υπερκειμενικό ποίημα, ο αναγνώστης αφήνει το ψηφιακό του ίχνος κατά την περιήγησή του στον ορισμένο από τον δημιουργό χώρο μέσω του κέρσορα ή του απτικού του εντυπώματος στην οθόνη. Έτσι, ενώ βρίσκεται ως οντότητα στον πραγματικό κόσμο, μπροστά από την οθόνη της ηλεκτρονικής του συσκευής, την ίδια στιγμή αντικρίζει σε αυτήν τον ψηφιακό ομόλογό του, τον διαφανή πλέον, λόγω εξοικείωσης, αλλά σίγουρα

⁷ Ο βιωμένος χρόνος κατά τη διάρκεια της περιήγησης στον ψηφιακό χώρο επιτέλεσης της υπερκειμενικής αφήγησης ορίζεται από τον Aarseth ως εργοδικός χρόνος (Ryan, 1998, σ. 37).

⁸ Για τον λόγο αυτό, ο Aarseth υποστήριξε ότι ο αναγνώστης του υπερκειμένου μετατρέπεται σε έναν αποφασιστικό παίκτη, ο οποίος καλείται να διεξέλθει τον παιγνιώδη κόσμο του υπερκειμένου, να περιηγηθεί στη χωρική του διάσταση που διαμορφώνεται μέσω των υπερσυνδέσμων, οι οποίοι διανοίγονται μπροστά του ως λανθάνοντα μονοπάτια, και να νοηματοδοτήσει έτσι το πλήθος του πολυτροπικού υλικού που θα συναντά (Aarseth, 1997, σ. 4).

με εξέχοντα ρόλο, κέρσορα, ο οποίος συνιστά την παροντική αναπαράσταση της ψηφιακής υπόστασης και δράσης του δέκτη στον ψηφιακό κόσμο. Ο τελευταίος με την κίνηση του κέρσορα και το κλικ ή το άγγιγμα του εκάστοτε κόμβου, συνειδητοποιεί εξακολουθητικά την ικανότητά του να αναμειγνύεται στην κατασκευή και την εκτύλιξη της υπερκειμενικής δημιουργίας.

Αξίζει να επισημανθεί ότι οι υπερσύνδεσμοι σε οποιοδήποτε υπερκείμενο μπορεί να είναι εσωτερικοί, οδηγώντας σε έναν προορισμό εντός του ίδιου του έργου, ή εξωτερικοί ανακατευθύνοντας σε έναν εξωτερικό ιστότοπο πέρα και εκτός από τα όρια του τρέχοντος υπερκειμένου, ανεξάρτητα από την παρούσα ιστοσελίδα στην οποία πλοηγείται ο αναγνώστης-χρήστης. Ωστόσο, η χρήση εξωτερικών υπερσυνδέσμων διαρρηγνύει το οντολογικό πλαίσιο του έργου, καλώντας τον χρήστη να αναζητήσει την όποια πιθανή διασύνδεση του εξωτερικού υλικού με αυτό της κυρίως κειμενικής δομής που αποτέλεσε την αφετηρία του. Μπορεί να συνδέονται με τις ευρύτερες θεωρητικές και ιδεολογικές αναζητήσεις του δημιουργού, αλλά δε συμβάλλουν πάντα εμφανώς στη νοηματοδότηση και πρόσληψη του έργου. Απευθύνουν όμως ένα κάλεσμα στον χρήστη, ο οποίος συνειδητοποιώντας την αδυναμία συγκρότησης σαφούς νοήματος, μετακινείται ελεύθερα αφενός εντός του ορισμένου από το υπερκείμενο/υπερποίηση ψηφιακού κόσμου, αφετέρου στην επικράτεια των εξωτερικών υπερσυνδέσμων, που υλικά και οντολογικά εμπίπτουν στον πραγματικό κόσμο (Bell & Ryan, 2019, σσ. 250,259 και Ensslin & Bell, 2021, σσ. 70-71).

Τα ψηφιακά μέσα αξιοποιώντας υπολογιστικές τεχνικές με διαδραστικό χαρακτήρα, ανανεώνουν τους τρόπους απεικόνισης και σύζευξης του μυθοπλαστικού και του πραγματικού κόσμου, καθώς και της χάραξης και αναγνώρισης των ορίων μεταξύ τους. Ειδικότερα, από τις Astrid Ensslin και Alice Bell παγιώθηκε ο όρος διαδραστική μετάληψη· βασιζόμενες στην κατά Genette αφηγηματολογική διάσταση της έννοιας, την όρισαν ως μια μορφή μετατόπισης που πραγματώνεται στο μεταίχμιο, ανάμεσα στον πραγματικό και τον μυθοπλαστικό κόσμο της αφήγησης. Η εν λόγω μέθοδος αξιοποιεί τη διαδραστική φύση της ψηφιακής τεχνολογίας μέσω του υλικού εξοπλισμού (*hardware*) που χρησιμοποιεί ο αναγνώστης για πρόσβαση στο κείμενο, όπως το ποντίκι, το πληκτρολόγιο ή άλλες συσκευές πλοήγησης, καθώς και μεσικά προσδιορισμένους (*medium-specific*) τρόπους υποτύπωσης και πραγμάτωσης της αφήγησης, όπως οι υπερσύνδεσμοι και τα άβαταρ (Ensslin & Bell, 2021, σ. 49). Ο κέρσορας πρέπει να λογίζεται ως μία αδύναμη μορφή διαδραστικής μετάληψης, η οποία ανάλογα με την υπολογιστική δομή του εκάστοτε πεζού ή ποιητικού υπερκειμενικού έργου, οδηγεί σε ποικίλους βαθμούς διαδραστικότητας. Οι Ensslin και Bell διευκρινίζουν: «Υπάρχει σαφώς μια διαφορά, τόσο οντολογική όσο και εμπειρική, μεταξύ των αναγνωστών που ενσωματώνονται ως δείκτες (*cursors*) οι οποίοι μπορούν μόνο να έχουν πρόσβαση στο κείμενο, δείκτες που δύνανται να επηρεάσουν την οπτική γωνία στον αφηγηματικό κόσμο, και όσων ενσωματώνονται ως *avatars* με πληρέστερη πλοηγητική πρόσβαση στον αφηγηματικό κόσμο. [...] Επομένως, μπορούμε να σκεφτούμε τον δείκτη του ποντικιού ως μια “αδύναμη” μορφή διαδραστικής μετάληψης και τα *avatars* ως μια “ισχυρή” μορφή.» (Ensslin & Bell, 2016, σ. 61).⁹

⁹ Απόδοση στο πρωτότυπο: «There is clearly a difference both ontologically and experientially between readers being embodied as cursors, which can only access text, cursors that can affect the spatial point of view in a storyworld, and avatars that have fuller navigational access to a storyworld. [...] We might therefore think of a mouse-cursor as a “weak” form of interactional metalepsis and of avatars as a “strong” form.» Η μετάφραση δική μου.

Εστιάζοντας στις υπερκειμενικές αφηγήσεις, ο αναγνώστης-χρήσης-περιηγητής μπορεί να εμπίπτει σε κάποια από τις ακόλουθες περιπτώσεις ανάλογα με την περισσότερο ή λιγότερο επαυξημένη εμπλοκή του στο μυθοπλαστικό σύμπαν του έργου. Στην πρώτη και απλοϊκότερη περίπτωση, ο κέρσορας αναπαριστά τον αναγνώστη στην οθόνη, αλλά ο *αναγνώστης-ως-κέρσορας* (*reader-as-cursor*) δεν αλληλεπιδρά άμεσα και διαδραστικά με στοιχεία και οντότητες του μυθοπλαστικού κόσμου του έργου. Πιο συγκεκριμένα, ναι μεν ο ψηφιακός ομολόγος του δέκτη, ο *αναγνώστης-ως-κέρσορας*, έχει μεταληπτικό χαρακτήρα, εφόσον συμβάλλει στην αλματώδη μετάβαση από τον έναν πιθανό αφηγηματικό κόσμο στον άλλο, δίνει όμως τη δυνατότητα για μεμονωμένη διάδραση αποκλειστικά με τον κειμενικό χώρο και τους εκάστοτε υπερσυνδέσμους της σελίδας (Ensslin & Bell, 2021, σσ. 58-59). Στη δεύτερη περίπτωση, υπάγονται περιπτώσεις έργων, τα οποία προσομοιάζουν σε βιντεοπαιχνίδι και στα οποία οι αναγνώστες έχουν μεγαλύτερο βαθμό επιρροής στον κόσμο της ιστορίας και την εκτύλιξη της πλοκής, επειδή είναι σε θέση να αλληλεπιδρούν με ορισμένα πρόσωπα ή αντικείμενα που εμφανίζονται εντός του μυθοπλαστικού κόσμου. Στην τρίτη και συνθετότερη εκδοχή, κατατάσσονται ορισμένες εμβυθιστικές, τρισδιάστατου τύπου ψηφιακές μυθοπλασίες, οι οποίες χρησιμοποιούν οπτικούς τρόπους για να δημιουργήσουν τους ψηφιακούς κόσμους της αφήγησης. Σε αυτές το ψηφιακό αντίστοιχο του αναγνώστη αποκτά πιο φυσική χωρική παρουσία και συνεπώς μεγαλύτερη μεταληπτική δυνατότητα πλοήγησης. Ο αναγνώστης βιώνει τον κόσμο της αφήγησης τόσο από τη χωρική όσο και από την αντιληπτική οπτική του άβαταρ που τον εκπροσωπεί ως παίκτη (Ensslin & Bell, 2021, σσ. 59-61)· η κίνηση του αναγνώστη-παίκτη καθορίζει τον προοπτικοποιημένο χώρο που διανοίγεται στην οθόνη, το επόμενο επεισόδιο που εκτυλίσσεται, αλλά και τη διάδραση με πρόσωπα ή αντικείμενα του μυθοπλαστικού περιβάλλοντος.

6. Η συμμετοχική κουλτούρα

Όπως και στη διαδραστική μυθοπλασία, έτσι και στις ηλεκτρονικές δημοσιεύσεις έργων στα μέσα δικτύωσης, η *υλικότητα* των ίδιων των μέσων, διαμορφώνει τον τρόπο πρόσληψης και αλληλεπίδρασης συγγραφέα-αναγνωστών αλλά και αναγνωστών μεταξύ τους. Καθώς ο χρήστης *εμβυθίζεται* στο ψηφιακό περιβάλλον, η *παρουσία* του «αναδύεται» μέσω των ποικίλων αντιδράσεων του ψηφιακού ομολόγου του στη σελίδα του εκάστοτε μέσου δικτύωσης που αντανακλάται στην οθόνη της ηλεκτρονικής συσκευής· πρόκειται για τα *φατικά* (*phatic*) likes (Rettberg, 2019, σ. 153) και άλλες σχετικές σημάνσεις-τρόπους έκφρασης της αισθητικής αποδοχής ή απόρριψης του έργου. Ταυτόχρονα, στα σχόλια (*comments*) συναντάμε τη λεκτική ή μη εκδήλωση του χρήστη-αναγνώστη, συνδυαστικά πολλές φορές με την άσκηση κριτικής· από τις μη λεκτικές σημάνσεις συμβόλων όπως τα emoticons και τα GIFs που προσφέρει το κάθε μέσο, τη ρητή έκφραση σκέψεων, συναισθημάτων και σχετικών βιωμάτων έως την ηλεκτρονική τοποθέτηση ετικέτας (*tagging*) με το όνομα ενός πιθανώς ενδιαφερόμενο φίλου-δυναμικού αναγνώστη (Tselenti, 2023, σ. 67), η ενεργή και διαδραστική παρουσία των αναγνωστών-χρηστών, η οποία εμφανίζεται μέσω του εικονιδίου με τη φωτογραφία και το επιλεγμένο όνομα, μετατρέπει τις σελίδες ανάρτησης διαδραστικών μυθοπλασιών και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης σε τόπους (*loci*) προώθησης της γραφής, διαμοιρασμού του περιεχομένου της σελίδας και διαμόρφωσης ενός κοινού αισθήματος περί του εν λόγω λογοτεχνικού φαινομένου.

Τα ηλεκτρονικά είδη της ψηφιακής συλλογικής γραφής και των έργων-δημοσιεύσεων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, λοιπόν, είναι άμεσα συνυφασμένα με μία *συμμετοχική κουλτούρα* (*participatory culture*) (Page, 2012, σ. 66 και De Fina, 2016, σ. 474 από Jenkins 2006) των αναγνωστών-χρηστών στα ψηφιακά δεδομένα που διαμορφώνει ο δημιουργός. Ο ικανοποιητικός βαθμός διαδραστικότητας στην πλατφόρμα του μέσου και τα *ίχνη* παρουσίας και συμμετοχής των αναγνωστών-χρηστών κατά την πρόσληψη του ψηφιακά δημοσιευμένου λογοτεχνικού δημιουργήματος μοιάζουν με μία επιταγή του μέσου, με μία θεμελιώδη προϋπόθεση για την αξιοποίηση και την ανάδειξη του εκάστοτε έργου.

Πώς θα μπορούσε, λοιπόν, να οριστεί με σαφήνεια η θεμελιώδης για την πρόσληψη των εν λόγω ψηφιακών δημιουργημάτων *συμμετοχική κουλτούρα*; Ο αναγνώστης-χρήστης καλείται μέσα από το πρίσμα ενακτιβισμού να πραγματώσει τη δική του ψηφιακή υπόσταση, να παγιώσει τη συν-παρουσία του με τον συγγραφέα όπως και με το πλήθος άλλων χρηστών της πλατφόρμας με τους οποίους συν-υπάρχει τη στιγμή ανάγνωσης και πρόσληψης του ψηφιακού έργου, βιώνοντας από κοινού τη συν-εμπειρία του λογοτεχνικού. Η ενσώματη ψηφιακή του ύπαρξη στο συγκεκριμένο ψηφιακό τόπο εκδηλώνεται μέσω της διαδραστικότητας και της κειμενικής ή παραγλωσσικής δήλωσης της παρουσίας του, που, όπως προαναφέραμε, συνοψίζεται σε απόλυτο βαθμό στην προαναφερθείσα δηλωτική διατύπωση της Schultze «Αναρτώ, άρα υπάρχω».

Έτσι οι ψηφιακές επικοινωνιακές χειρονομίες του αναγνώστη-χρήστη δύνανται να οικοδομήσουν ένα πεδίο διάδρασης, συμμετοχής και δικτυακής κοινωνικότητας (Miller, 2008, σ. 390), με τον συγγραφέα και τον αναγνώστη εξακολουθητικά κοινωνικά παρόντες σε μια συνθήκη υπολογιστικά διαμεσολαβημένη. Σύμφωνα με την Anna De Fina (2016, σ. 474-476), η μελέτη του τρόπου συμμετοχής του αναγνώστη-χρήστη στην πρόσληψη της ψηφιακά δημοσιευμένης αφήγησης ανάγεται σε τρεις επιμέρους πτυχές: α) στο πεδίο αναφοράς στο οποίο βασίζεται το σχόλιο, είτε πρόκειται ευρύτερα για τον μυθοπλαστικό κόσμο στον οποίο τοποθετείται η πλοκή της αφήγησης είτε για το κυρίαρχο αφηγηματικό γεγονός γύρω από το οποίο περιστρέφεται· β) στον τύπο διάδρασης και αλληλεπίδρασης συγγραφέα - αναγνωστών αλλά και αναγνωστών μεταξύ τους· γ) στις πηγές και τα δεδομένα που παραθέτουν οι τελευταίοι, προκειμένου να πείσουν για τη θέση που θα υποστηρίξουν ή την κριτική που θα ασκήσουν στο έργο. Στα παραπάνω μπορούμε να προσθέσουμε και την πολύ συχνή επισήμανση της ονομασίας κάποιου φίλου, προκειμένου με τη σχετική ειδοποίηση του μέσου να ενημερωθεί για τη συγκεκριμένη ανάρτηση, η οποία θα εμπίπτει στα αναγνωστικά του ενδιαφέροντα.

Έχοντας σκιαγραφήσει το περιεχόμενο των κειμενικών σχολίων, αξίζει να επικεντρωθούμε και σε όσα διατυπώνονται με διαφορετικό τρόπο, μη γλωσσικό και συνήθως παραγλωσσικό. Σε έναν τόπο δικτυακής κοινωνικότητας δεν θα μπορούσαν να λείπουν από τον τρόπο έκφρασης των αναγνωστών-χρηστών «σημεία» που σηματοδοτούν τη συναισθηματική ανταπόκρισή τους την παρούσα στιγμή ανάγνωσης του δημοσιευμένου έργου και προσομοιάζουν με τις εκφράσεις του προσώπου στη δια ζώσης επικοινωνία ή τον κινησιολογικό τρόπο αντίδρασης του δέκτη. Όπως είναι προφανές, στο σημείο αυτό γίνεται λόγος για τη χρήση των like, των emoticons, που μπορούν να αποτυπώσουν ως αντιδράσεις ένα ευρύ συναισθηματικό φάσμα των χρηστών, αλλά και των GIFs. Σύμφωνα με τη Ruth Page, η μη γλωσσική αποτύπωση από τον χρήστη της επιρροής που του άσκησε το ανάγνωσμα ορίζεται ως *επιτελεστική κοινωνικότητα* (Page, 2012, σ. 77,

85). Στο πλαίσιο αυτό επιβάλλεται, ως έκφραση της συμμετοχικής, και η *φατική κουλτούρα* · με τον όρο αυτό, που πρώτος εισήγαγε ο Malinowski και έπειτα αξιοποιήθηκε από την κριτική, δηλώνεται το σύνολο μη διαλογικών επικοινωνιακών μικρο-χειρονομιών που εκδηλώνονται στο πλαίσιο των νέων μέσων και αποσκοπούν όχι τόσο στην πληροφόρηση ή τη μετάδοση ουσιαστικών πληροφοριών, αλλά στην εκδήλωση μιας διάθεσης κοινωνικότητας και στη σύναψη ανάλογων δεσμών στο ψηφιακό περιβάλλον (Miller, 2008, σσ. 388, 393-395). Η φατική συμμετοχική κουλτούρα των μέσων δικτύωσης ή των πλατφόρμων συλλογικής γραφής διευκολύνει την εκδήλωση της ψηφιακής παρουσίας του αναγνώστη-χρήστη εν είδει επιτέλεσης, μέσω όλων αυτών των παραγωγιστικών τρόπων αντίδρασης που του δίνουν τη δυνατότητα να γίνει ψηφιακά υπαρκτός και ορατός.

Στη δικτυακή συλλογική γραφή και στα πεζά ή ποιήματα υπό μορφή δημοσιεύσεων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ο αναγνώστης αποκτά μία ακόμα ταυτότητα, αυτή του εν δυνάμει δημιουργού. Δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις κατά τις οποίες οι συγγραφείς/ ποιητές ορίζουν μία θεματική ή θεσπίζουν ορισμένους συγγραφικούς κανόνες καλώντας στη συνέχεια στους αναγνώστες-χρήστες να αναρτήσουν τις δικές τους αυτοτελείς συγγραφικές απόπειρες ή να συμβάλλουν στην ολοκλήρωση του έργου με τη δική τους συγγραφική πρόταση.

7. Πέρα από την οθόνη

Έχοντας σκιαγραφήσει την ψηφιακή ταυτότητα και τον ρόλο του αναγνώστη κατά την πρόσληψη ηλεκτρονικά υποστηριζόμενων έργων που οριοθετούνται από την οθόνη του υπολογιστή ή όποιου επιλεγμένου ψηφιακού μέσου, καλούμαστε να διακρίνουμε τις διακριτές πτυχές του σε έργα πέρα από την οθόνη. Πώς προσλαμβάνει ο αναγνώστης-χρήστης-περιηγητής μια τοπικά προσδιορισμένη αφήγηση ή ένα ψηφιακό ποίημα που ανάγεται σε ένα διευρυμένο επίπεδο και συνδυάζει την επιτέλεση με την γεω- και υδατο-ποιητική; Πρόκειται για είδη που εκτείνονται πέρα από τη σελίδα/το κείμενο/την οθόνη, διαπλέκοντας τόσο υλικά και ψηφιακά μέσα όσο και χωροχρονικές διεργασίες. Με τη συνθεώρηση του περιβάλλοντος χώρου, των φυσικών στοιχείων και ήχων, των αρχιτεκτονικών χαρακτηριστικών, αλλά και την αξιοποίηση της κάμερας, της βιντεοεγκατάστασης, του GPS, της εφαρμογής σύνθεσης του έργου, συντίθεται μία διαμεσολαβημένη ποιητική συνθήκη στον φυσικό περιβάλλοντα χώρο.

Η κατανόηση των εν λόγω ειδών της ηλεκτρονικής γραφής/δημιουργίας απαιτεί τόσο από τον δημιουργό όσο και από τον αναγνώστη-χρήστη-περιπατητή τη διαμόρφωση μιας *τοποθεσιακής συνείδησης* (Ricardo, 2010, σ. 264). Η τοποθεσιακή εμπειρία του λογοτεχνικού, που παράγεται καθώς ο δέκτης *περπατά-μαζί* με το τοποθεσιακό έργο και τα υπολογιστικά εργαλεία που έχει ορίσει ο δημιουργός του συνίσταται: στο φυσικό και αρχιτεκτονικό περιβάλλον της ορίζουσας περιοχής, στην ψηφιακή –οπτική ή ηχητική– πληροφορία που θα επιλέξει ο χρήστης, αγγίζοντας τον ανάλογο υπερσύνδεσμο ή απλά θα δει να αναπαρίσταται στη συσκευή του, στον τρόπο που αυτή θα αναπαραχθεί, αλλά και στη σωματική/ψυχική/ συναισθηματική κατάσταση του υποκειμένου τη χρονική στιγμή πρόσληψης του έργου (Γάτου, 2023, σσ. 264-265). Έτσι, τα ψηφιακά εντοπιστικά μέσα επαναπροσδιορίζουν φαινομενολογικά την αντίληψη τού «εκεί της ύπαρξης» (*the there of being*), καθώς ο χρήστης ταλαντεύεται συνεχώς ανάμεσα στον φυσικό περιβάλλοντα χώρο, με τα υλικά/αρχιτεκτονικά και ιστορικά στοιχεία, και στο

γεγονός (*event*) που εκτυλίσσεται κατά την ψηφιακή αναπαράσταση της αφήγησης στην οθόνη (Ricardo, 2010, σ. 261). Εστιάζοντας στον αναγνώστη-χρήστη-περιπατητή, η τοποθεσιακή συνείδηση εξειδικεύεται στην *περιπατητική συγκέντρωση*, εφόσον η οφθαλμική και αισθητηριακή επαγρύπνησή του προϋποτίθεται αφενός για την πρόσληψη του περιβάλλοντος και του ψηφιακού χώρου, αφετέρου για την εκτύλιξη της τοποθεσιακής αφήγησης, η οποία πέρα από οπτική, φέρει ακουστική και συνάμα απτική διάσταση (Psarras 15/12/2018).

Η κατανόηση του τρόπου πραγμάτωσης ανάλογων ηλεκτρονικά υποστηριζόμενων έργων προϋποθέτει τη συνειδητοποίηση της χωροχρονικής πολλαπλότητας και του επιτελεστικού χαρακτήρα που προκύπτει. Στο πλαίσιο αυτό, ο χώρος και ο χρόνος επιτελούνται μέσα από το ρυθμικά κινούμενο σώμα του αναγνώστη-χρήστη-περιπατητή, ο οποίος, ως *νομαδικό υποκείμενο*, ανάλογα με την προσωπική του βούληση και τις περισσότερο ή λιγότερο επαυξημένες και πολύπλοκες δυνατότητες του έργου, μετατρέπεται σε βασικό παράγοντα για την εκτύλιξή του. Ο τελευταίος κατά την περιήγησή του επανασυνδέεται με τους *χώρους* που επέλεξε ο δημιουργός για να επιτελέσει την αφήγηση ή το ποίημα. Την ίδια στιγμή συνειδητοποιεί τις πολλαπλές μεταβολές που έχουν υποστεί στο πέρασμα του χρόνου, ιδίως αν τοποθετείται σε αστικό περιβάλλον. Ο περιηγούμενος χρήστης ανακαλύπτει τα πολλαπλά χωρικά και χρονικά επίπεδα του τόπου στον οποίο περιηγείται: κτήρια και αρχιτεκτονικά δημιουργήματα που στέκουν εδώ και χρόνια σε συγκεκριμένα σημεία, πολλά από αυτά με ιστορική σήμανση, έχουν αφομοιώσει πλήθος γεγονότων, αλλαγών, καινοτομιών και ανθρώπινων ροών επιζητώντας να «υπάρξουν» και να σημάνουν ξανά μέσω της τοποθεσιακής αφήγησης, συνδυαστικά με τα σύγχρονα χαρακτηριστικά της περιοχής. Παλαιότεροι και σύγχρονοι τόποι, λοιπόν, *συν-βιώνουν*, ορίζοντας την, κατά τον High, «αφηγηματική αρχαιολογία» (High, 2006, σσ. 3-5).

Δεν είναι όμως μόνο ο περιβάλλον χώρος που υφίσταται τη διαφορά· το ίδιο το υποκείμενο χαρακτηρίζεται από μία αλλαγή θέσης (*θεσιακότητα*), εφόσον τροποποιούνται τα συναισθήματα και οι διαθέσεις που του προκαλεί η περιήγηση στον εκάστοτε χώρο, ανάλογα με τις βιωμένες εμπειρίες και την ψυχική κατάσταση στην οποία βρίσκεται τη χρονική στιγμή που επιτελεί την τοποθεσιακή αφήγηση· το *genius loci* του προσλαμβανόμενου τόπου είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με τον συναισθηματικό κόσμο και τις μνήμες του υποκειμένου (Psarras, 2018, σ. 3). Θα μπορούσαμε, λοιπόν, να υποστηρίξουμε ότι η τοπικά προσδιορισμένη αφήγηση δομείται στη βάση της ταυτότητας και της ετερότητας, εφόσον *διαμορφώνεται με και τροποποιείται από* τους ίδιους και ταυτόχρονα διαρκώς μεταβαλλόμενους χώρους και εαυτούς (Γάτου, 2023, σσ. 281-295).

Ο εκάστοτε δημιουργός ορίζει τη χωρική επικράτεια μιας πόλης ή μιας περιοχής η οποία πρόκειται να μετατραπεί σε αφηγηματοποιημένο τόπο (*narrativized space*) μέσω της τοποθεσιακής αφήγησης, με τα πολλαπλά κοινωνικά, ιστορικά, ιδεολογικά ριζωματικά υπο-στρώματα που τον συνθέτουν να εκδιπλώνονται μπροστά στα μάτια του αναγνώστη· ο τόπος της αφήγησης –που είναι ταυτόχρονα ο φυσικός/αρχιτεκτονικός περιβάλλον χώρος και η επαυξημένη εκδοχή του, την οποία ο χρήστης θεάται στην οθόνη της ηλεκτρονικής συσκευής με την οποία περιηγείται– είναι πρόσφορος να «διαβαστεί» (High, 2006, σσ. 2-3). Το αστικό (συνήθως) τοπίο με το πλήθος διακλαδιζόμενων δρόμων και άγνωστων μονοπατιών αντιστοιχεί στο *πολύ-κομβικό (multi-nodal)* ψηφιακό αποτύπωμά του (Rettberg, 2019, σ. 188), που διαχειρίζεται ο χρήστης στην εντοπιστική εφαρμογή της ηλεκτρονικής συσκευής του. Έτσι, οι κατά τον ντε Σερτώ

«διεργασίες του περπατήματος» (ντε Σερτώ, 2010, σ. 254) αποτυπώνονται στον φυσικό αλλά και στον ψηφιακό χάρτη, ο οποίος αναπαριστά πιστά τα ίχνη και τις τροχιές που χαράσσει ο χρήστης-περιπατητής κατά την περιήγησή του. Η φυσική υλική διάσταση του περιβάλλοντος χώρου, με «αντικείμενα»-φορείς των πολλαπλών χρονικών και ιστορικών διαστρωματώσεων του, συγκερνάται με την ψηφιακή υλικότητα, με «αντικείμενα»-κόμβους, τα οποία καλείται να επιλέξει/ «αγγίξει» ο χρήστης στην οθόνη της ηλεκτρονικής του συσκευής προκειμένου να προωθήσει την εξέλιξη της τοποθεσιακής αφήγησης. Το απτικό εκτόπισμα της επικράτειάς του δεν έγκειται, όμως, μόνο στο φυσικό και ψηφιακό άγγιγμα· κατά την περιπλάνηση του χρήστη αναδεικνύεται «μία εξελισσόμενη απτική σχέση με το έδαφος αλλά και ένα σημείο συνάντησης ποικίλων στρωμάτων όπου ο εαυτός και ο κόσμος συναντιούνται» (Ψαρράς, 2021, σ. 53). Έτσι, το κινούμενο σώμα του αναγνώστη-χρήστη-περιπατητή, επιλέγοντας κατά βούληση άλλοτε τη συντονισμένη μετα-κίνηση άλλοτε τη στατικότητα, υπάρχει ταυτόχρονα και «εμβυθίζεται» τόσο στον φυσικό τόπο, ορισμένο από τον δημιουργό, όσο και στο ψηφιακό-επαυξημένο περιβάλλον που αντικρίζει στην οθόνη της ηλεκτρονικής συσκευής, καθορίζοντας με τις περιπατητικές επιλογές του τα ηχητικά δεδομένα της αφήγησης που θα ενεργοποιηθούν. Μέσα από την τριαλεκτική, λοιπόν, του τόπου, του σώματος και των χειρονομιών-κινήσεων (Ψαρράς, 2021, σ. 59) ο χρήστης-περιπατητής επιτελεί την τοποθεσιακή αφήγηση και επανανοηματοδοτεί τη σχέση του με το περιβάλλον και τον ίδιο του τον εαυτό.

Κι ενώ, όπως προαναφέραμε, χάρη στη χρήση του GPS, το έργο είναι δημιουργημένο ώστε ο αλγόριθμος της εφαρμογής να έχει ακριβή επίγνωση της θέσης του χρήστη στον χώρο, ο αναγνώστης-χρήστης-περιπατητής διακατέχεται από την επιθυμία να βιώσει την εμπειρία μιας σχεδόν άσκοπης περιπλάνησης. Αδιαφορώντας για τη γραμμική πορεία ή ακολουθία της διαδρομής του, επιλέγει συνειδητά, *σαν να μετέχει σε ένα τελετουργικό παιγνίου*, να περιπλανηθεί, φαινομενικά άσκοπα, να *εμβυθιστεί* –φυσικά και ψηφιακά– στους (α)γνωστούς και (αν)οικείους δρόμους της πόλης, *ενορχηστρώνοντας* βήματα, αγγίγματα, σκέψεις, διαθέσεις, φυσικά και ψηφιακά δεδομένα. Είναι διατεθειμένος να αφεθεί ολοκληρωτικά όχι μόνο στις ηχητικές ζώνες που ενεργοποιούνται σε κάθε σημείο, αλλά και στα αφηρημένα φυσικά ηχοτοπία (Γάτου, 2023: 295-311 και Ψαρράς, 2021, σσ. 53-54). Ο χρήστης-περιπατητής μυείται –συνειδητά ή ασυνειδητά– στην ψυχογεωγραφική πρακτική της *παράσυρσης*, όπως την εισήγαγε ο Guy Debord (Debord, 1958, σσ. 50-51 και Γάτου, 2023, σ. 226).

Η παρούσα μελέτη επιχειρήσει να αναδείξει τον τρόπο με τον οποίο η ηλεκτρονική λογοτεχνία, ως κατεξοχήν διαμεσολαβημένο και υβριδικό πεδίο, επαναπροσδιορίζει τη διαδικασία της αναγνωστικής πρόσληψης και τον ρόλο του αναγνώστη. Έννοιες που διαπερνούν τη λογοτεχνική κριτική, όπως η διαμεσικότητα, η χωρικότητα, η υλικότητα, η πολυτροπικότητα εφαρμόζονται στο ψηφιακό περιβάλλον και αναδεικνύουν τον αναγνώστη ως ενεργό συντελεστή στην επίτευξη του λογοτεχνικού έργου. Μέσα από την έννοια του *τεχνο-περιηγητή* επιχειρήθηκε η σκιαγράφηση αυτής της ενσώματης, πολυαισθητηριακής και παιγνιώδους εμπειρίας ανάγνωσης σε διάφορες ειδολογικές κατηγορίες με διακριτά χαρακτηριστικά, που ανέδειξαν ένα ευρύτερο πλαίσιο συμμετοχικής κουλτούρας και ψηφιακής κοινωνικότητας. Καθίσταται, έτσι, σαφές ότι η ηλεκτρονική λογοτεχνία συνιστά ένα πεδίο που θέτει εκ νέου κρίσιμα ερωτήματα για την κειμενικότητα, την αναγνωστική πρόσληψη και ερμηνεία στο σύγχρονο ψηφιακό περιβάλλον.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Αποστολίδου, Β. (2012). *Η λογοτεχνία στα νέα περιβάλλοντα των ΤΠΕ: Κυβερνολογοτεχνία και e-books, ψηφιακές κοινότητες αναγνωστών, δημιουργική γραφή και αφήγηση στον ψηφιακό κόσμο*. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.
- Balpe, J.-P., & Christin, A.-M. (1997). Support fluide – espace virtuel: l'écran agi. Autour de dispositifs texte image en mouvement. *Encyclopédie Universalis Electronique*.
https://www.academia.edu/2274556/support_fluide_espace_virtuel_l%C3%A9cran_agi.
- Bell, A. (2016). "I felt like I'd stepped out of a different reality": Possible worlds theory, metalepsis and digital fiction. Στο J. Gavins & E. Lahey (επιμ.), *World building: Discourse in the mind* (σσ. 15-32). Bloomsbury.
- Bell, A., & Ensslin, A. (2024). *Reading digital fiction: Narrative, cognition, mediality*. Routledge.
- Bell, A., & Ryan, M.-L. (Επιμ.). (2019). *Possible worlds theory and contemporary narratology*. University of Nebraska Press.
- Bergson, H. (2013). *Ύλη και μνήμη. Δοκίμιο για τη σχέση σώματος και πνεύματος* (Π. Ζινδριλή & Δ. Υφαντής, μτφρ.· Π. Ζινδριλή & Δ. Υφαντής, εισαγ.-επιμ.). Ροές.
- Biocca, F. (1997). The cyborg's dilemma: Progressive embodiment in virtual environments. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2). <https://academic.oup.com/jcmc/article/3/2/JCMC324/4080399>.
- Debord, G. (1958). Theory of the dérive. *Internationale Situationniste*, 2(December), 50-54.
- De Fina, A. (2016). Storytelling and audience reactions in social media. *Language in Society*, 45, 473-498.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2017). *Καπιταλισμός και σχιζοφρένεια. 2. Χίλια πλατώματα* (Β. Πατσογιάννης, μτφρ.). Πλέθρον.
- Δημητρούλια, Τ. (2006). Κυβερνολογοτεχνία: μια πρόκληση του μέλλοντος. *Σύγκριση/Comparaison*, 17, 94-113.
- Δημητρούλια, Τ., & Τικτοπούλου, Κ. (2015). *Ψηφιακές λογοτεχνικές σπουδές*. ΣΕΑΒ.
- Drucker, J. (2013). Performative materiality and theoretical approaches to interface. *Digital Humanities Quarterly*, 7(1). <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/7/1/000143/000143.html>.
- Ensslin, A., & Bell, A. (2021). *Digital fiction and the unnatural: Transmedial narrative theory, method, and analysis*. The Ohio State University Press.
- Flores, L. (2021). Third-generation electronic literature. Στο D. Grigar & J. O'Sullivan (επιμ.), *Electronic literature as digital humanities: Contexts, forms, & practices* (σσ. 26-43). Bloomsbury Academic.
- Ford-Morie, J. (2007). Performing in (virtual) spaces: Embodiment and being in virtual environments. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 3(2-3), 123-138.
- Forte, M., & Bonini, E. (2008). Embodiment and enaction: A theoretical overview for cybercommunities.

- https://www.academia.edu/203784/EMBODIMENT_AND_ENACTION_A_THEORETICAL_OVERVIEW_FOR_CYBERCOMMUNITIES (Πρόσβαση: 17 Σεπτεμβρίου 2025).
- Γάτου, Λ.-Ι. (2023). *Αφηγήσεις και συναισθήματα σε κίνηση. Μια έρευνα-δημιουργία για τη χωρική εμπειρία μέσα από τη χρήση κινητών ψηφιακών μέσων* [Διδακτορική διατριβή. Πανεπιστήμιο Αιγαίου].
- Hayles, N. K. (1993). Virtual bodies and flickering signifiers. *October*, 66(Autumn), 69-91.
- Hayles, N. K. (2007). Electronic literature: What is it? (Έκδ. 1.0). <https://eliterature.org/pad/elp.html> (Πρόσβαση: 22 Σεπτεμβρίου 2025).
- Hayles, N. K. (2008). *Electronic literature: New horizons for the literary*. University of Notre Dame Press.
- Hayles, N. K. (2012). *How we think: Digital media and contemporary technogenesis*. The University of Chicago Press.
- Hight, J. (2006). Views from above: Locative narrative and the landscape. *Leonardo Electronic Almanac*, 14(7-8), 1-10.
- Kenderdine, S., Shaw, J., & Kocsis, A. (2009). Dramaturgies of PLACE: Evaluation, embodiment and performance in PLACE-Hampi. *ACE 2009: Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology* (October), 249-256.
- Manovich, L. (2016 [2009]). *Η γλώσσα των νέων μέσων* (Μ. Σαντορινάιος, επιμ.· Θ. Δρίτσας & Κ. Σπαθαράκης, μτφρ.). Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών.
- McGann, J. (2011). *Radiant textuality: Literature after the World Wide Web*. Palgrave.
- Méchoulan, E. (2017), Intermédialité, ou comment penser les transmissions, *Fabula / Les colloques*. Διαθέσιμο στο: <https://www.fabula.org/colloques/document4217.php> (Πρόσβαση: 17 Σεπτεμβρίου 2025).
- Miller, V. (2008). New media, networking and phatic culture. *Convergence*, 14(4), 387-400.
- Morris, A., & Swiss, T. (Επιμ.). (2006). *New media poetics: Contexts, technotexts and theories*. MIT Press.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. The Free Press.
- Nielsen, J. (1990). The art of navigating through hypertext. *Communications of the ACM*, 33(3), 296-310.
- ντε Σερτώ, Μ. (2010). *Επινοώντας την καθημερινή πρακτική. Η πολύτροπη τέχνη του πράττειν* (Λ. Ζιαρ, πρόλ.· Κ. Καψαμπέλη, μτφρ.). Σμίλη.
- Page, R. E. (2012). *Stories and social media: Identities and interaction*. New York & Routledge.
- Pressman, J. (2014). *Digital modernism: Making it new in new media*. Oxford University Press.
- Psarras, B. (2018a). Walking the senses, curating the ears: Towards a hybrid flaneur/flaneuse as “orchestrator”. *Leonardo Electronic Almanac*, 22(3). MIT Press.
- Psarras, B. (2018b). Locating poetic objects: Experiencing poetry into site through walking, sound and interaction. Στο Α. Γιαννακόπουλος & Μ. Παναγόπουλος (επιμ.), *Proceedings of 1st DCAC: Digital Cultures and Audiovisual Challenges International Conference* (σσ. 1-6). Ιόνιο Πανεπιστήμιο.

- Ψαρράς, Β. (2021). Επιτελώντας το ποιητικό και το τεχνολογικό: Επιτελεστικές προθέσεις, διευρυμένες (εγ)καταστάσεις και τεχνολογικά αντικείμενα. Στο Α. Αυγητίδου (επιμ.), *10 χρόνια Performance Now* (σσ. 51-63). Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης.
- Rajewsky, I.O. (2005). Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, Autumn, 43-64.
- Rettberg, S. (2016). Electronic literature as digital humanities. Στο S. Schreibman, R. Siemens & J. Unsworth (επιμ.), *A new companion to digital humanities* (σσ. 127-136). Wiley-Blackwell.
- Rettberg, S. (2019). *Electronic literature*. Polity Press.
- Ricardo, F. J. (2010). Framing locative consciousness. Στο J. Schäfer & P. Gendolla (επιμ.), *Beyond the screen: Transformations of literary structures, interfaces and genres* (σσ. 261-298). Transcript.
- Riva, G., Waterworth, J., Waterworth, E. L., & Mantovani, F. (2011). From intention to action: The role of presence. *New Ideas in Psychology* (April), 1-14.
- Ryan, M.-L. (Επιμ.). (1998). *Cyberspace textuality: Computer technology and literary theory*. Indiana University Press.
- Ryan, M.-L. (2005) 'On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology'. Στο Meister, J.C. (εκδ.) *Narratology Beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity* (σσ. 1-24). De Gruyter.
- Schubert, T., Friedmann, F., & Regenbrecht, H. (1999). Embodied presence in virtual environments. Στο R. Paton et al. (επιμ.), *Visual representations and interpretations* (σσ. 269-278). Springer-Verlag.
- Schultze, U. (2010). Embodiment and presence in virtual worlds: A review. *Journal of Information Technology*, 25, 434-449.
- Tselenti, D. (2023). The "applied poetics" of Instagram: The Greek instapoetry landscape. *European Journal of English Studies*, 27(1), 60-80.
- Venus, J. (2010). Beyond play and narration. Video games as simulations of self-action. Στο J. Schäfer & P. Gendolla (επιμ.), *Beyond the screen: Transformations of literary structures, interfaces and genres* (σσ. 427-440). Transcript.
- Wolf, W. (2011). Narratology and Media(lity): The Transmedial Expansion of a Literary Discipline and Possible Consequences. Στο Olson, G. (εκδ.) *Current Trends in Narratology* (σσ. 145-180). De Gruyter.

Abstract**Vera Chatzi****Reader, Flâneur, Player
The Transformation of Reading Response in the Reception of Electronically
Mediated Literary Works**

This study explores the transformation of reading response in the reception of electronically mediated literary works. It examines the evolving field of electronic literature, highlighting its fluid and hybrid nature that defies fixed taxonomies while reshaping traditional literary forms. By analyzing key categories such as hypertext fiction, digital poetry, interactive narratives, and social media-based works, the article emphasizes the significance of medium-specific features in shaping interpretation. Central to this process is the reconceptualization of the reader's role: no longer a passive recipient, the digital reader becomes an active navigator, performer, and "techno-flâneur," whose embodied and multisensory engagement with digital texts redefines reading as an interactive and participatory experience. The study further discusses the impact of interactivity, embodiment, and participatory culture, stressing the necessity of archival preservation given the ephemeral nature of digital works. Ultimately, electronic literature is presented as a liminal and transformative domain that challenges established literary canons and invites a reconsideration of textuality in the digital age.

Keywords

electronic literary genres, medium-specific analysis, embodiment, techno-flâneur, participatory culture.