



---

**ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ, ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ  
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΩΝ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

**DEPARTMENT OF ARCHIVAL, LIBRARY AND INFORMATION STUDIES  
SCHOOL OF MANAGEMENT, ECONOMICS AND SOCIAL SCIENCES**

## **Πτυχιακή Εργασία**

Αναγνωστική Ψυχολογία και Διαδραστική Ανάγνωση:

Η Έλξη και η Διάδοση της Εργοδικής Λογοτεχνίας

**Παναγιώτα Ρεβέκα Καραδήμα**

**(ΑΜ: 18668106)**

Επιβλέπουσα:

Αγγελική Αντωνίου

Αθήνα, Ιούλιος 2022

# Επιτροπή Εξέτασης

1. Ονοματεπώνυμο

2. Ονοματεπώνυμο

3. Ονοματεπώνυμο

## ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Παναγιώτα Ρεβέκα Καραδήμα, με αριθμό μητρώου 18668106 φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών του Τμήματος Αρχαιονομίας, Βιβλιοθηκονομίας και Συστημάτων Πληροφόρησης, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Η Δηλούσα



ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ ΡΕΒΕΚΑ ΚΑΡΑΔΗΜΑ

## Ευχαριστίες – Αφιερώσεις

Αρχικά, θα ήθελα να ευχαριστήσω την κυρία Αντωνίου για την καθοδήγησή της, το ανοιχτό της μυαλό και την ενθάρρυνση που μου έδωσε για να πειραματιστώ στην εργασία αυτή. Ήταν υπέροχη όχι μόνο στην συνεργασία μας για την εκπόνηση της πτυχιακής εργασίας αλλά και ήταν πάντα χαρά να παρακολουθώ τα μαθήματά της.

Θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω την μαμά μου, που μου εμφύσησε την αγάπη για τα βιβλία και που με υποστηρίζει, και τον μπαμπά μου, που πάντα μου υπενθυμίζει να μην φοβάμαι και ότι η ζωή θέλει τόλμη.

Θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω τις αδερφές και καλύτερες μου φίλες στον πλανήτη, την Αθανασία και την Σοφία, για την πολύτιμη υποστήριξη, την ατελείωτη υπομονή τους και την αγάπη τους. Είστε η έμπνευσή μου και δεν υπάρχουν αρκετά λόγια για να περιγράψω την ευγνωμοσύνη μου. Σας ευχαριστώ για όλα. Αν μπορούσα να σας δώσω ένα αστέρι για όλες τις φορές που μου σταθήκατε, θα σας έδινα τον ήλιο.

Επίσης, στους φίλους που απέκτησα τα τελευταία τέσσερα χρόνια. Βιώσαμε μαζί ασυνήθιστες συνθήκες κατά τη διάρκεια των σπουδών μας, αλλά διαμορφώσαμε δυνατές σχέσεις. Παρόλο που είμαστε όλοι σπιτόγατα, ελπίζω η φιλία μας να συνεχιστεί έξω από τα πλαίσια της σχολής.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω την σχολή και τους καθηγητές του τμήματος, οι οποίοι με εξέθεσαν σε πολλούς και διάφορους κλάδους, με προκάλεσαν, με σκληραγώγησαν και σίγουρα τελειώνω την σχολή πιο σοφός και πολύπλευρος άνθρωπος.

1/7/2022

Παναγιώτα Ρεβέκα Καραδήμα

*«Σὰ βγεῖς στὸν πηγαῖμὸ γιὰ τὴν Ἰθάκη,  
νὰ εὔχεσαι νᾶναι μακρὸς ὁ δρόμος,  
γεμάτος περιπέτειες, γεμάτος γνώσεις.»*

**Καβάφης, Κ.Π. “Ἰθάκη”**

## Περίληψη στα ελληνικά

Η παρούσα μελέτη που διεξήχθη μέσα στα πλαίσια πτυχιακής εργασίας με θέμα «Αναγνωστική Ψυχολογία και Διαδραστική Ανάγνωση: η Έλξη και η Διάδοση της Εργοδικής Λογοτεχνίας», περιλαμβάνει τον ορισμό της εργοδικής λογοτεχνίας ως πειραματικό λογοτεχνικό είδος, καθώς και τα χαρακτηριστικά που περιλαμβάνει. Η εργοδική λογοτεχνία είναι η λογοτεχνία που απαιτεί μη τετριμμένη προσπάθεια προκειμένου να διαβαστεί. Μέσω μιας ιστορικής αναδρομής θα αναδειχθεί πως το εργοδικό κείμενο ήταν πάντα σχετικό, και πως έχει εξελιχθεί από την αρχαία Αίγυπτο μέχρι και σήμερα. Επίσης στην μελέτη περιλαμβάνονται κάποιες βασικές έννοιες, όπως του υπερκειμένου, του κυβερνοκειμένου και της διαδραστικότητας ως σημαντικά εργοδικά στοιχεία, για την βαθύτερη κατανόησή του. Γίνεται σύγκριση μεταξύ εργοδικής λογοτεχνίας και βιντεοπαιχνιδιών, όπου συνειδητοποιείται ότι έχουν πολλά κοινά ως προς την προσέγγισή τους στην δημιουργία και στην μελέτη, και εξετάζονται διάφορες θεωρίες ψυχολογίας που συναντώνται σε ένα εργοδικό κείμενο, όπως η εμπύθιση, η ροή και η μορφή (Gestalt).

Σκοπός λοιπόν αυτής της μελέτης, είναι να συμπεράνουμε μέσα από την βιβλιογραφική έρευνα, ποια είναι τα χαρακτηριστικά που κάνουν αυτό το αξιοπερίεργο είδος λογοτεχνίας τόσο ελκυστικό, με ποιους τρόπους ενισχύει την εμπειρία του αναγνώστη και αν μπορεί να προσφέρει το ίδιο που προσφέρουν άλλα μέσα που χρησιμοποιούνται στην ψηφιακή εποχή, όπως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, το διαδίκτυο γενικότερα και τα βιντεοπαιχνίδια· να δούμε πως επηρεάζει και επηρεάζεται η ανάγνωση στην εποχή της σύγχρονης τεχνολογίας, καθώς και πως σχετίζεται με την αναγνωστική ψυχολογία. Στην συνέχεια, ακολουθεί μελέτη περίπτωσης για το βιβλίο, “[House of Leaves](#)”, όπου παρατηρείται πως παρουσιάζονται τα χαρακτηριστικά της εργοδικής λογοτεχνίας καθώς και ο ρόλος που παίζουν κάποιες θεωρίες αναγνωστικής ψυχολογίας. Ο λόγος που πραγματοποιήθηκε μελέτη περίπτωσης στο συγκεκριμένο βιβλίο είναι πρώτον, επειδή είναι το πιο δημοφιλές εργοδικό βιβλίο και δεύτερον επειδή περιέχει συνδυασμό πολλών χαρακτηριστικών που κάνουν ένα κείμενο εργοδικό.

**Λέξεις Κλειδιά:**

εργοδική λογοτεχνία, πειραματική λογοτεχνία, διαδραστικότητα, υπερκείμενο, κυβερνοκείμενο, λουδολογία, ψηφιακή εποχή, εμπύθιση, ροή, Gestalt, (ανα)γνωστική ψυχολογία

## Περίληψη στα αγγλικά

The present study, conducted in the framework of a dissertation on «Reading Psychology and Interactive Reading: The Attraction and Dissemination of Ergodic Literature», includes the definition of ergodic literature as an experimental literary genre, as well as its characteristics. Ergodic literature is the literature that requires non-trivial effort to read. Through a historical review, it will be presented that ergodic text has always been relevant, and that it has evolved from ancient Egypt, to the present day. The study also includes some basic concepts, such as hypertext, cybertext and interactivity which are key ergodic elements, for a deeper understanding of the genre. A comparison is also made between ergodic literature and video games, where it is realized that they have much in common in their approach to creation and study, and various theories of psychology found in an ergodic text are examined, such as immersion, flow and form (Gestalt).

Therefore, the purpose of this study, is to conclude through bibliographic research, what the characteristics are that make this curious type of literature so attractive, in what ways it enhances the reader's experience and whether it can offer the same as other media used in the digital age, such as social media, the internet in general, and video games; see how reading influences and is influenced in the age of modern technology, as well as how it is related to reading psychology. This is followed by a case study, of the most popular ergodic book, “[House of Leaves](#)”, where the characteristics of ergodic literature are observed, as well as the role of some theories of reading psychology.

### **Keywords:**

**ergodic literature, experimental literature, interactivity, hypertext, cybertext, ludology, digital age, immersion, flow, Gestalt, cognitive/reading psychology**



# Πίνακας περιεχομένων

**ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ – ΑΦΙΕΡΩΣΕΙΣΙ**

**ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑΙΙΙ**

**ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑΝ**

**ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝVI**

**ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΧΗΜΑΤΩΝVIII**

**ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ- 8 -**

- 1.1 ΠΛΑΙΣΙΟ, ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**
- 1.2 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**
- 1.3 ΟΡΙΣΜΟΙ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**
- 1.4 ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΚΕΦΑΛΑΙΩΝ Ή ΔΙΑΡΘΡΩΣΗ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ- 3 -

**ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.****

- 2.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**
- 2.2 ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**

**ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.****

- 3.1 ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΠΡΟΕΛΕΥΣΗ ΤΗΣ ΕΡΓΟΔΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**0
- 3.1.1 ΟΡΙΣΜΟΣ ΕΝΝΟΙΩΝ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**0
- 3.1.2 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΔΙΚΟΥ ΚΕΙΜΕΝΟΥ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**1
- 3.1.3 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**
- 3.2 ΚΥΒΕΡΝΟΚΕΙΜΕΝΟ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**3
- 3.3 ΥΠΕΡΚΕΙΜΕΝΟ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**7
- 3.3.1 ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΠΡΟΕΛΕΥΣΗ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**7
- 3.3.2 Ο ΕΝΕΡΓΟΣ ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΥΠΟΝΟΟΥΜΕΝΟΥ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**2
- 3.4 ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΤΗΤΑ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**6
- 3.4.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**6
- 3.4.2 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**8
- 3.4.3 ΒΑΘΜΙΑΔΕΣ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟΤΗΤΑΣ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**3
- 3.5 ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**7
- 3.5.1 ΛΟΥΔΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΑΦΗΓΗΜΑΤΟΛΟΓΙΑ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**7
- 3.5.2 ΤΥΠΟΙ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**9

- 3.5.3 ΕΜΒΥΘΙΣΗ, ΈΛΕΓΧΟΣ ΚΑΙ ΜΕΣΟΛΑΒΗΣΗ ΜΕΣΩ ΤΩΝ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.2**
- 3.5.4 ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.6**
- 3.5.5 ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.8**
- 3.6 ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΟΧΗ **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.0**
- 3.7 ΑΝΑΓΝΩΣΤΙΚΗ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.6**
- 3.7.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.6**
- 3.7.2 ΡΗΧΗ ΚΑΙ ΒΑΘΙΑ ΑΝΑΓΝΩΣΗ **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.7**
- 3.7.3 ΡΟΗ (FLOW) **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.9**
- 3.7.4 ΕΜΒΥΘΙΣΗ (IMMERSION) **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.1**
- 3.7.5 ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ (INTERACTIVITY) **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.4**
- 3.7.6 ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΜΟΡΦΗΣ (GESTALT) **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.4**
- 3.7.7 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**
- 3.8 ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ - HOUSE OF LEAVES **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.6**
- 3.8.1 ΠΛΟΚΗ **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.6**
- 3.8.2 ΚΡΙΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΑΠΟ ΤΟ ΕΞΩΦΥΛΛΟ ΤΟΥ() **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.7**
- 3.8.3 ΠΡΟ(Σ)ΚΛΗΣΗ; **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.9**
- 3.8.4 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΧΡΗΣΗ ΜΟΡΦΗΣ **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.1**
- 3.8.5 Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΕΙΡΑΣ **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.3**
- 3.8.6 ΥΠΕΡΚΕΙΜΕΝΟ **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.3**
- 3.8.7 ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΛΛΗΛΙΣΜΟΙ **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.6**
- 3.8.8 Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΚΟΚΚΙΝΟΥ ΧΡΩΜΑΤΟΣ **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.2**
- 3.8.9 ΟΙ ΝΟΜΟΙ ΤΟΥ GESTALT **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.4**

#### **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. ΣΥΖΗΤΗΣΗ – ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ – ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ- 98 -**

- 4.1 ΑΝΑΚΕΦΑΛΛΙΩΣΗ- 98 -
- 4.2 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ- 98 -
- 4.3 ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ / ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΈΡΕΥΝΑΣ- 99 -9
- 4.4 ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ / ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΈΡΕΥΝΑΣ- 100 -00

#### **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ- 103 -3**

#### **ΠΡΟΣΘΕΤΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ- 114 -14**

#### **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ – ΤΙΤΛΟΣ- 117 -7**

## Πίνακας Σχημάτων

Εικόνα 1. εικόνα I-Ching	7
Εικόνα 2. εικόνα House of Leaves	8
Εικόνα 3. εικόνα House of Leaves	6
Εικόνα 4. εικόνα House of Leaves	7
Εικόνα 5. εικόνα House of Leaves	8
Εικόνα 6. εικόνα House of Leaves	9
Εικόνα 7. εικόνα House of Leaves	0
Εικόνα 8. εικόνα House of Leaves	1
Εικόνα 9. εικόνα House of Leaves	2
Εικόνα 10. εικόνα House of Leaves	3
Εικόνα 11. εικόνα House of Leaves	5
Εικόνα 12. εικόνα House of Leaves	6





# Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή

## 1.1 Πλαίσιο, σκοπός και στόχοι της πτυχιακής εργασίας

Σκοπός της πτυχιακής εργασίας είναι η μελέτη και η κατανόηση της εργοδικής λογοτεχνίας ως πειραματικό λογοτεχνικό είδος και η συσχέτισή του με την αναγνωστική ψυχολογία και στάση. Για να επιτευχθεί αυτό, οι κύριοι στόχοι είναι αρχικά η περιγραφή του ορισμού της εργοδικής λογοτεχνίας και της προέλευσής της, η σύγκριση με την τυπική λογοτεχνία, η ανάλυση των τάσεων ανάγνωσης στην ψηφιακή εποχή, η επιρροή και η σημασία της διαδραστικότητας στην αναγνωστική εμπειρία, καθώς και σύγκριση με την διαδραστικότητα και αφηγηματικότητα των βιντεοπαιχνιδιών και οι θεωρίες ψυχολογίας στις οποίες στηρίζονται. Τέλος, είναι η μελέτη περίπτωσης σε ένα μυθιστόρημα, το οποίο αποτελεί σημαντικό παράδειγμα στο κλάδο της εργοδικής λογοτεχνίας.

## 1.2 Μεθοδολογία

Σκοπός της πτυχιακής εργασίας είναι η μελέτη και η κατανόηση της εργοδικής λογοτεχνίας ως πειραματικό λογοτεχνικό είδος και η συσχέτισή της με την αναγνωστική ψυχολογία και αναγνωστική στάση. Για να επιτευχθεί αυτό, οι κύριοι στόχοι είναι αρχικά η κατανόηση του ορισμού της εργοδικής λογοτεχνίας και της προέλευσής της, η σύγκριση με την τυπική λογοτεχνία και με την πειραματική λογοτεχνία γενικότερα, η εξέταση των τάσεων ανάγνωσης στην ψηφιακή εποχή, η κατανόηση της σημασίας της διαδραστικότητας στην αναγνωστική εμπειρία, η σύγκριση με την διαδραστικότητα και την αφηγηματικότητα των βιντεοπαιχνιδιών καθώς και μελέτη των θεωριών στις οποίες στηρίζονται. Για την πραγματοποίηση της έρευνας, έγινε συγκέντρωση και επιλογή υλικού όπως δημοσιεύσεις, διατριβές, έρευνες, και άλλα αρχειακά δεδομένα και βιβλιογραφικές πηγές για συμπερίληψη στην μελέτη. Η συλλογή των δεδομένων έγινε με κριτήρια την επικαιρότητα, την σχετικότητα με το εργοδικό κείμενο, την αναγνωστική ψυχολογία, την πειραματική λογοτεχνία, την διαδραστικότητα και τις αναγνωστικές συνήθειες γενικότερα, αλλά και στην ψηφιακή εποχή. Η ανάκτηση των πηγών έγινε κυρίως μέσω του Google Scholar, καθώς και άλλων ψηφιακών αποθετηρίων, και ύστερα από εκτενή έρευνα, ανάγνωση των δημοσιευμάτων και εμβάθυνση, έγινε η επιλογή των κατάλληλων τίτλων για την συγγραφή της πτυχιακής. Εφαρμόστηκε αρχικά φίλτρο με εύρος αποτελεσμάτων από την τελευταία δεκαετία, με εξαιρέσεις πιο παλιές,

οι οποίες όμως έπαιξαν ζωτικό ρόλο στην εξέλιξη της έρευνας. Η παραπομπή έγινε με το βιβλιογραφικό πρότυπο APA (American Psychological Association). Για την υποστήριξη των θεωριών της ψυχολογίας, των χαρακτηριστικών της εργοδικής λογοτεχνίας και την σχέση μεταξύ τους, πραγματοποιήθηκε μελέτη περίπτωσης πάνω στο λογοτεχνικό έργο “House of Leaves” του Mark Z. Danielewski. Με την μελέτη περίπτωσης, κατανοείται πως το “House of Leaves”, αποτελεί έργο εργοδικής λογοτεχνίας συμπεριλαμβάνοντας τα παραπάνω χαρακτηριστικά. Η έρευνα που διεξήχθη για την σύνθεση της πτυχιακής, ήταν ποιοτική, καθώς πραγματοποιήθηκε με σκοπό την διερεύνηση και την κατανόηση σε βάθος του εργοδικού ως λογοτεχνικό φαινόμενο και απαντάει σε ερωτήματα που σχετίζονται με το “γιατί” και το “πώς”. Σύμφωνα με τον Yin (2003), η μελέτη περίπτωσης σαν μεθοδολογικό εργαλείο έχει αναπτυχθεί και έχει αποδειχθεί ότι είναι μια ισχυρή στρατηγική για έρευνα και έχει αναγνωρίσει την αξία της ερμηνευτικής προοπτικής.

Για το οπτικό υλικό που συμπεριλήφθηκε στην εργασία, βρέθηκαν εικόνες από το διαδίκτυο καθώς και από την προσωπική φωτογραφική συλλογή της συγγραφέως.

### 1.3 Ορισμοί

**Εργοδική λογοτεχνία (ergodic):** Προέρχεται από τις λέξεις “έργον” και “οδός”. Είναι η λογοτεχνία που απαιτεί μη τετριμμένη προσπάθεια για να διαβαστεί (Aarseth, 1997).

**Πολυτροπικό κείμενο (multimodal text):** συνώνυμη με την εργοδική λογοτεχνία. Είναι το κείμενο που συνδυάζει διαφορετικούς τρόπους για να μεταφέρει ένα μήνυμα. Στην ελληνική βιβλιογραφία, αν και περιορισμένη, βρέθηκε ο όρος πολυτροπικός στα πλαίσια του εργοδικού κειμένου (Παπαδοπούλου, 2005).

**Λουδολογία (ludology):** Από τη λατινική λέξη “ludus”, που σημαίνει παιχνίδι. Η μελέτη των παιχνιδιών, και συγκεκριμένα, των βιντεοπαιχνιδιών (Frasca, 1999).

**Αφηγηματολογία (narratology):** Η επιστήμη που ασχολείται με την δομή και τη λειτουργία της αφήγησης, τα θέματα, τις συμβάσεις και τα σύμβολά της (Prince, 2014).

**Κυβερνοκείμενο (cybertext):** Δυναμικό κείμενο στον κυβερνοχώρο που επηρεάζεται από την αλληλεπίδραση του ανθρώπου με τον υπολογιστή (Aarseth, 1997).

**Υπερκείμενο (hypertext):** Κείμενο που περιλαμβάνει υπερσυνδέσμους που παραπέμπουν τον χρήστη σε άλλο κείμενο/υλικό. Είναι μη γραμμική παρουσίαση πληροφορίας, οπότε αναγνώστες υπερκειμένου, μπορούν να ακολουθήσουν το δικό τους μονοπάτι και να δημιουργήσουν δικό τους νόημα με τις επιλογές τους (Oikonomidou & Karagianni, 2021).

**Ροή (flow):** Ψυχολογική έννοια · περιγράφει την νοητική κατάσταση όπου ο άνθρωπος κάνει μια δραστηριότητα και το μυαλό είναι πλήρως συγκεντρωμένο σε αυτήν (Csikszentmihályi 1992, 2000, 2013).

**Εμβύθιση (immersion):** Η εμβύθιση είναι η κατάσταση όπου υπάρχει ενδιαφέρον και εμπλοκή είτε νοητική, συναισθηματική, είτε φυσική (Bleeker, 2010).

## 1.4 Οργάνωση Κεφαλαίων ή Διάρθρωση της Εργασίας

Στο πρώτο κεφάλαιο δίνεται ο ορισμός της εργοδικής λογοτεχνίας καθώς και τα χαρακτηριστικά του. Στο κεφάλαιο αυτό καταλαβαίνουμε ότι η εργοδική λογοτεχνία δεν έχει να κάνει με το περιεχόμενο, ούτε με το υλικό υπόστρωμα, αλλά με τον τρόπο της αφήγησης. Επίσης ακολουθεί μια ιστορική αναδρομή που ξεκινά από την αρχαία Αίγυπτο, όπου παρατηρήθηκαν εργοδικά κείμενα μέσα στους τοίχους των πυραμίδων, στην αρχαία Κίνα όπου το πρώτο εργοδικό βιβλίο ήταν το I-Ching, και ύστερα με το καλλιτεχνικό και λογοτεχνικό κίνημα του μοντερνισμού και Ντανταϊσμού, κινήματα στα οποία δημιουργήθηκαν πολλά πειραματικά έργα. Από την δεκαετία του '80 ξεκίνησαν να κυκλοφορούν έργα στα οποία μπορούσε ο αναγνώστης να δημιουργήσει τη δική του ιστορία. Σήμερα με την δύναμη της τεχνολογίας μπορούν να δημιουργηθούν τέτοια έργα με πολλούς τρόπους, όπως σε διαδραστικές ταινίες του Netflix ή διαδραστικές ιστοσελίδες.

Στο δεύτερο κεφάλαιο περιγράφεται η έννοια του κυβερνοκειμένου, δηλαδή το κείμενο στον κυβερνοχώρο, το οποίο είναι δυναμικό, διαδραστικό και τεχνολογικά βελτιωμένο, σε σχέση το στατικό που δεν επηρεάζεται από την ενέργεια του ανθρώπου.

Στο τρίτο κεφάλαιο, περιγράφεται η έννοια του υπερκειμένου. Το υπερκείμενο είναι το κείμενο που περιλαμβάνει παραπομπές που καθοδηγούν τον αναγνώστη/χρήστη σε διάφορα σημεία και “χώρους”. Αν και συνδυάζεται με τον υπερσύνδεσμο, δεν περιορίζεται μόνο σε ηλεκτρονική μορφή αλλά μπορεί να εφαρμοστεί σε έντυπο μη γραμμικό κείμενο.

Στο τέταρτο κεφάλαιο, επισημαίνεται η σημασία της διαδραστικότητας, τα χαρακτηριστικά της και ο ρόλος που έχει ήδη και που μπορεί να έχει στην ανάγνωση, εξερευνώντας τις δυνατότητες του βιβλίου.

Στο πέμπτο κεφάλαιο, συγκρίνονται τα βιντεοπαιχνίδια με την εργοδική λογοτεχνία. Περιλαμβάνει τις υποενότητες, “Λουδολογία και Αφηγηματολογία”, “Τύποι και Χαρακτηριστικά”, “Εμβύθιση, έλεγχος και μεσολάβηση μέσω των Βιντεοπαιχνιδιών”, “Βιντεοπαιχνίδια και Λογοτεχνία” και τέλος αναφορά παραδειγμάτων. Στο κεφάλαιο αυτό,



παρατηρούνται οι ομοιότητες που έχουν τα βιντεοπαιχνίδια με την εργοδική λογοτεχνία ως προς τον τρόπο που δημιουργούνται και αναπτύσσονται ιστορίες. Το εργοδικό κείμενο και το βιντεοπαιχνίδι αρχικά φαίνονται διαφορετικά, αλλά τελικά έχουν πολλά κοινά. Τα βιντεοπαιχνίδια και τα εργοδικά βιβλία είναι και τα δύο δυναμικά, διαδραστικά, εμπυθιστικά και αφηγηματικά. Εφόσον η εργοδική λογοτεχνία δεν περιορίζεται στο υλικό υπόστρωμα, μπορεί να συμπερασθεί ότι το βιντεοπαιχνίδι, ειδικά το βιντεοπαιχνίδι βασισμένο σε κείμενο (text-based), δεν είναι διαφορετικό αλλά μία από τις πολλές μορφές που μπορεί να αποκτήσει η εργοδική λογοτεχνία.

Στο έκτο κεφάλαιο, εξετάζονται η ανάγνωση και οι αναγνωστικές τάσεις στην ψηφιακή εποχή. Διερευνάται πως οι νέες τεχνολογίες έχουν επηρεάσει την ανάγνωση και πως μπορεί η λογοτεχνία να προπορεύεται παράλληλα με τις εξελίξεις της εποχής.

Στο έβδομο κεφάλαιο, αναφέρονται θεωρίες και φαινόμενα αναγνωστικής ψυχολογίας, όπως η ρηχή και η βαθιά ανάγνωση, η ροή, η εμπύθιση, η αλληλεπίδραση και οι νόμοι της οπτικής αντίληψης του Gestalt.

Στο όγδοο και τελευταίο κεφάλαιο, γίνεται η μελέτη περίπτωσης του βιβλίου “[House of Leaves](#)”. Στο βιβλίο αυτό παρατηρείται συνδυασμός πολλαπλών χαρακτηριστικών της εργοδικής λογοτεχνίας τα οποία αναδεικνύονται με συγκεκριμένα παραδείγματα, και συσχετίζονται με τις διάφορες θεωρίες της αναγνωστικής ψυχολογίας. Το βιβλίο αυτό δίνει στον αναγνώστη δυνατότητες αλληλεπίδρασης, εμπύθισης και συναισθηματικής και σωματικής εμπλοκής.

## Κεφάλαιο 2. Εισαγωγή - Ερευνητικά Ερωτήματα

### 2.1 Εισαγωγή

Σε μία εποχή όπου υπάρχουν διαφορετικά μέσα ψυχαγωγίας και αφήγησης, τόσο λογοτεχνικά όσο και οπτικοακουστικά, όπως η τηλεόραση, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τα βιντεοπαιχνίδια, καθώς και πιο διαδραστικά μέσα όπως τα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας (virtual reality), ή παιχνίδια απόδρασης, όπως τα escape rooms, παρατηρούμε ότι πιθανώς βρισκόμαστε σε μια εποχή όπου αναζητούμε έναν τρόπο εμπύθισης, διάδρασης, έναν τρόπο όπου μπορούμε να συμπεριληφθούμε στην εμπειρία (Eichner, 2014) και να έχουμε έναν πιο ενεργό ρόλο στην κατανάλωση των μέσων αυτών.

Το διάβασμα, ειδικά έντυπων βιβλίων, έχει ελαττωθεί παρά τις μεταβαλλόμενες στατιστικές κατά την πάροδο των χρόνων. Οι αναγνωστικές συνήθειες φαίνεται να έχουν μειωθεί, οπότε η δημιουργία έντυπων βιβλίων τα οποία προσελκύουν αναγνώστες, είναι θέμα προβληματισμού για σύγχρονους συγγραφείς (Suciū, 2019). Σύμφωνα με τον Aarseth (1997) όμως, με την εξέλιξη της τεχνολογίας, θα διαμορφωθεί ριζικά το βιβλίο καθώς και η σχέση του με τον αναγνώστη (Aling, 2016).

Υπάρχουν ορισμένες μέθοδοι, τεχνικές και στρατηγικές με τις οποίες λειτουργεί ένα βιβλίο ως χωρική και πολυδιάστατη συσκευή και ως εικονικός χώρος όπου μπορεί κανείς διαβάζοντας να εισέλθει και έτσι ο καθιερωμένος ρόλος του βιβλίου πλέον διευρύνεται. Επομένως, το μέλλον του βιβλίου ξεπερνά τις συζητήσεις γύρω από τον θάνατο του βιβλίου, και συγκεκριμένα του έντυπου βιβλίου και πλέον καταλαβαίνουμε ότι το έντυπο βιβλίο δεν έρχεται στο τέλος του (Aling, 2016). Έτσι, η εργοδική λογοτεχνία θα μπορούσε πιθανώς να προσφέρει την ίδια εμπειρία με αυτή που αναζητείται.

Ο όρος “εργοδικός” επινοήθηκε από τον θεωρητικό λογοτεχνίας και λουδολόγο (ειδικός βιντεοπαιχνιδιών) Espen Aarseth και είναι μια έννοια που περιγράφει το κείμενο που είναι περιηγήσιμο και απαιτεί έναν βαθμό προσπάθειας από τον αναγνώστη προκειμένου να διαβαστεί (Aarseth, 1997). Για την αναγνωστική εμπειρία, ο αναγνώστης πρέπει να είναι ενεργά αφοσιωμένος στο κείμενο, δηλαδή να πάρει αποφάσεις, να κινηθεί μέσα στις λέξεις

ή/και στην αφήγηση (Aling, 2016). Σύμφωνα με τον Aarseth (1997), ένα αφηγηματικό κείμενο είναι ένας λαβύρινθος, ένα παιχνίδι ή ένας φανταστικός κόσμος όπου μπορεί ο αναγνώστης να εξερευνήσει, να χαθεί, να παίξει, να ανακαλύψει διάφορα κρυφά μονοπάτια, καθώς στο κυβερνοκείμενο, ο αναγνώστης είναι και παράλληλα παίκτης και “κυκλοφορεί” μέσα στο κείμενο, όχι μεταφορικά αλλά κυριολεκτικά μέσω τοπολογικών δομών.

Η εργοδική λογοτεχνία είναι λογοτεχνικό είδος που δεν σχετίζεται συγκεκριμένα με το υλικό υπόστρωμα, καθώς δεν έχει απαραίτητα υλική υπόσταση, αλλά μπορεί να εμφανιστεί σε πολλές μορφές. Το cybertext, ή αλλιώς κυβερνοκείμενο, είναι λογοτεχνία όπου το μέσο/υλικό υπόστρωμα έχει ιδιαίτερη σημασία (Aling, 2016). Κάθε χρήστης έχει διαφορετικά αποτελέσματα βασισμένα στις επιλογές που έκανε και σύμφωνα με τον Aarseth, η πληροφορία μέσω του υπερκειμένου κατανοείται ως ένα σύνολο σημείων που αποκτούν νόημα από τον παρατηρητή. Το κυβερνοκείμενο λοιπόν, δεν είναι μια “νέα” ή “επαναστατική” μορφή κειμένου, με δυνατότητες που γίνονται εφικτές μόνο μέσω της εφεύρεσης του ψηφιακού υπολογιστή (Aarseth, 1997).

Το κυβερνοκείμενο είναι μια προοπτική για όλες τις μορφές κειμενικότητας, ένας τρόπος για να επεκταθεί το πεδίο των λογοτεχνικών μελετών για να συμπεριληφθούν φαινόμενα που σήμερα θεωρούνται εκτός ή περιθωριοποιημένα από το πεδίο της λογοτεχνίας. Το υπερκείμενο έχει αποκτήσει δημοτικότητα από τότε που διατέθηκαν προγράμματα προσωπικών υπολογιστών και οι εκπαιδευτικοί άρχισαν να ενδιαφέρονται για τις παιδαγωγικές του δυνατότητες (Aarseth, 1997).

Αυτό που κάνει την εργοδική λογοτεχνία δημοφιλή και ελκυστική και θα αναλυθεί παρακάτω, είναι η διαδραστικότητα. Αυτή η λέξη έχει συσχετιστεί εδώ και πολύ καιρό με τη χρήση του “υπολογιστή” που δέχεται εισόδους χρήστη ενώ εκτελείται ένα πρόγραμμα, σε αντίθεση με τους υπολογιστές που επεξεργάζονται μόνο προφορτωμένα δεδομένα χωρίς διακοπή. Η λέξη διαδραστική λειτουργεί κειμενικά και όχι αναλυτικά, καθώς υποδηλώνει διάφορες ασαφείς ιδέες για οθόνες υπολογιστών, ελευθερία χρήστη και εξατομικευμένα μέσα. Η ιδεολογική του σημασία, ωστόσο, είναι αρκετά σαφής: ότι οι άνθρωποι και οι μηχανές είναι ίσοι εταίροι επικοινωνίας, που δεν προκαλείται από τίποτα περισσότερο από την απλή ικανότητα της μηχανής να αποδέχεται και να ανταποκρίνεται στην ανθρώπινη συμβολή.

Ο όρος “αλληλεπίδραση” ή “διαδραστικότητα” λοιπόν, ίσως περιγράφεται καλύτερα ως συμμετοχή, παιχνίδι ή ακόμα και χρήση. Ο αναγνώστης είναι και ήταν πάντα απαραίτητο

μέρος του κειμένου, όμως πλέον μπορεί ή πρέπει να εκτελέσει περισσότερες από μία λειτουργίες πέρα από την απλή ανάγνωση για να το διασχίσει (Aarseth, 1997). Το λεξικό Merriam-Webster ορίζει τη διαδραστικότητα ως «αμοιβαία ή αμοιβαία ενεργή» και «περιλαμβάνει τις ενέργειες ενός χρήστη. Ιδίως αφορά ή είναι ένα αμφίδρομο σύστημα ηλεκτρονικής επικοινωνίας (όπως τηλέφωνο, καλωδιακή τηλεόραση ή υπολογιστής) που περιλαμβάνει εντολές χρήστη, όπως για πληροφορίες ή εμπόρευμα ή απάντηση όπως σε δημοσκόπηση» τονίζοντας και πάλι την εστίαση στην τεχνική υποδομή των αντιλήψεων διαδραστικότητας.

Ωστόσο, ορισμένα μοντέλα διαδραστικότητας παρέχουν πράγματι χρήσιμες και περίπλοκες έννοιες για τον τρόπο κατανόησης ορισμένων μέσων (media), δομών μέσων (media structures) και αλληλεπιδράσεων μεταξύ παραληπτών και μέσων (Eichner, 2014). Το διαδραστικό κείμενο έχει πολλές εφαρμογές, και ειδικότερα σε παιχνίδια. Η μηχανική εμπύθιση (immersion) και μεσολάβηση, απαιτεί να είναι ο αναγνώστης άνετος και αρκετά οικείος με τους περιορισμούς, τις προκλήσεις και τις δυνατότητες μέσα στο σύστημα ώστε να πετύχει την πλήρη κατανόησή του. Προκειμένου να πετύχει την μεσολάβηση μέσα σε διαδραστικά συστήματα απαιτείται όχι μόνο ο έλεγχος σε συγκεκριμένους τομείς του συστήματος αλλά και η κατανόηση του ελέγχου που έχει, των περιορισμών και των μέσων επιρροής που έχει σε ψηφιακό/εικονικό χώρο (Mason, 2013).

Ενώ τα βιντεοπαιχνίδια γενικότερα βασίζονται σε ένα διαδραστικό σύστημα κανόνων σε υπολογιστή (computer-based), το χαρακτηριστικό της αλληλεπίδρασης με στοιχεία αντιπροσωπείας, π.χ. avatar, βασίζεται στον αποδέκτη να μπει στο παιχνίδι. Το βιντεοπαιχνίδι φαίνεται να είναι μια συσκευή πολυμέσων που ταιριάζει ιδανικά για τη δημιουργία εμπειριών, καθώς δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να κάνουν εισόδους με άμεσα και “παρακολουθήσιμα” αποτελέσματα. Αυτή η διαδικασία αλληλεπίδρασης μεταξύ ενός κειμένου μέσων και του αναγνώστη, ενισχύει την γνώση, την ερμηνεία και τη δημιουργία νοήματος και ψυχαγωγικής εμπειρίας. Τα βιντεοπαιχνίδια θεωρούνται ευρέως ως παραδειγματικά διαδραστικά μέσα, τα οποία διακρίνονται από τα “παραδοσιακά” μέσα από τη διαδραστικότητα, παρέχοντας έτσι τη θετική ευχαρίστηση της μεσολάβησης στους παίκτες τους (Eichner, 2014). Η διαδραστικότητα είναι σημαντικό στοιχείο για την ανάγνωση εργοδικών βιβλίων αλλά και για τα βιντεοπαιχνίδια. Επομένως παρατηρείται ήδη μια σύνδεση μεταξύ των δύο.

Σημαντικό είναι επίσης να αιτιολογηθεί η σημασία της εργοδικής λογοτεχνίας με την χρήση θεωριών αναγνωστικής ψυχολογίας και τάσεων ανάγνωσης στην ψηφιακή εποχή. Η ψυχολογία της ανάγνωσης είναι μια εσωτερική ψυχολογική διαδικασία ή κινητήρια δύναμη που καθοδηγεί, διεγείρει και διατηρεί μεμονωμένες δραστηριότητες βάσει στόχων ή αντικειμένων. Η ψυχολογία ανάγνωσης είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει τις εσωτερικές αιτίες της ανθρώπινης συμπεριφοράς. Από τη σχέση μεταξύ αναγνωστικής ψυχολογίας και συμπεριφοράς, η αναγνωστική ψυχολογία έχει τις λειτουργίες ενεργοποίησης, κατεύθυνσης, διατήρησης και προσαρμογής της συμπεριφοράς (Lai, 2020). Κάθε μέσο σε κάποιο βαθμό είναι τεχνικά και πολιτιστικά διαδραστικό από το βιβλίο μέχρι το τηλεχειριστήριο της τηλεόρασης, μέχρι το κινητό τηλέφωνο, κτλ καθώς προσκαλεί τον χρήστη σε μια δραστηριότητα που αφορά την αλληλεπίδραση μεταξύ του και του μέσου. Στην διαδραστικότητα περιλαμβάνονται σειρές αποφάσεων, προγραμμάτων, κατηγοριών, κειμένων, τόπων, χρόνων και άλλα. Η χρήση του μέσου, είτε βιβλίου, είτε παιχνιδιού, μπορεί είναι αρκετά παραγωγική αφού έχει την δυνατότητα να χαρίσει στον χρήστη γνώση, νόημα, ακόμα και εμπειρίες και μπορεί επίσης να διαμορφώσει κοινωνικές σχέσεις και διαφορετικές αλληλεπιδράσεις μεταξύ χρηστών (Eichner, 2014).

Έτσι, συμπεραίνεται πως η εργοδική λογοτεχνία έχει πολλές πτυχές καθώς δεν περιορίζεται στο υλικό της υπόστρωμα αλλά στην αφηγηματική της δομή, βασίζεται σε θεωρίες μελέτης και σχεδιασμού βιντεοπαιχνιδιών, είναι διαδραστική, και προσφέρει στον αναγνώστη μια ζωντανή εμπειρία όπου παύει να είναι απλός αναγνώστης όπως είναι σε ένα τυπικό παραδοσιακό βιβλίο, αλλά γίνεται ενεργό μέρος της ιστορίας.

## **2.2 Ερευνητικά Ερωτήματα**

Η εξής πτυχιακή έχει ως στόχο να απαντήσει τα παρακάτω ερωτήματα:

- Τι είναι η εργοδική λογοτεχνία;
- Γιατί θεωρείται πειραματική;
- Ποια είναι τα χαρακτηριστικά της;
- Τι την ξεχωρίζει από την παραδοσιακή λογοτεχνία;
- Τι είναι αυτό που την κάνει ελκυστική στον αναγνώστη;
- Από την στιγμή που θεωρείται πειραματική, πόσο εύκολο είναι - αν γίνεται - να μεταφραστεί/προσαρμοστεί σε άλλα μέσα;
- Τι είναι το υπερκείμενο και το κυβερνοκείμενο;

- Ποια είναι η σημασία της διαδραστικότητας στην αναγνωστική εμπειρία;
- Ποιες είναι οι ομοιότητες και ποια η σχέση της με τα βιντεοπαιχνίδια;
- Πώς επηρεάζει και επηρεάζεται η ανάγνωση στην ψηφιακή εποχή;
- Πώς σχετίζεται με θεωρίες αναγνωστικής ψυχολογίας;
- Αποτελεί πιθανή λύση για την πρόληψη της εξαφάνισης του βιβλίου ή της μείωσης της ανάγνωσης, ή είναι ένα λογοτεχνικό είδος που είναι “φίλος” της τεχνολογίας;
- Πώς παρουσιάζονται τα χαρακτηριστικά της εργοδικής λογοτεχνίας μέσα σε μία μελέτη περίπτωσης;

## Κεφάλαιο 3. Βιβλιογραφική Ανασκόπηση

### 3.1 Ορισμός και Προέλευση Εργοδικής Λογοτεχνίας

#### 3.1.1 Ορισμός Εννοιών

Ο όρος “εργοδικός” επινοήθηκε από τον θεωρητικό λογοτεχνίας και λουδολόγο Espen Aarseth το 1997 και αφορά κείμενα που είναι στην ουσία περιηγήσιμα. Αν ένα εργοδικό κείμενο χρειάζεται τον αναγνώστη να είναι ενεργά αφοσιωμένος, δηλαδή να παίρνει προσεχτικά αναλυτικές αποφάσεις για την πορεία του στο κείμενο και στην αφήγηση, τότε θεωρείται “κυβερνοκείμενο”. Όταν ο αναγνώστης δεν έχει ενεργό ρόλο στο βαθμό αυτό τότε, κατηγοριοποιείται ως “υπερκείμενο” (Aling, 2016). Το φαινόμενο που ονομάζουμε εργοδικό, είναι μια έννοια που οικειοποιήθηκε από τη φυσική (εργοδική φυσική) (Aarseth, 1997), αλλά η “εργοδικότητα” άρχισε να χρησιμοποιείται σαν λογοτεχνικός όρος στην προσπάθεια να περιγράψει την αλληλεπίδραση του αναγνώστη με το κείμενο όπου καταβάλλεται ειδική προσπάθεια για να αναγνωσθεί. Ο συγκεκριμένος τρόπος ανάγνωσης ονομάστηκε “εργοδικός” λέξη που αποτελείται από τις λέξεις “έργον” και “οδός” καθότι ο αναγνώστης διατρέχει το βιβλίο (οδός) με κάποια προσπάθεια (έργο) (Μπούτσικα, 2022).

Ο όρος “μυθοπλασία”, στα αγγλικά “fiction” προέρχεται από τη λατινική λέξη “fictio”, που σημαίνει προσποιούμαι, φαντάζομαι, επινοώ. Έτσι, η λογοτεχνική μυθοπλασία εμπεριέχει την ίδια την ουσία της λογοτεχνίας, παίζει με την πραγματικότητα και παράδοξα δημιουργεί μια άλλη πραγματικότητα. Μυθοπλασία είναι ο όρος που χρησιμοποιείται για να χαρακτηρίσει μια αφήγηση μυθοπλασίας, ένα φανταστικό ανθρώπινο δημιούργημα, που είναι εξωπραγματικό και φανταστικό και ανήκει στα πλαίσια της προσομοίωσης και της εφεύρεσης. Ο εκπαιδευτικός και λουδολόγος Jesper Juul (2005) εξηγεί ότι ο όρος μυθοπλασία χρησιμοποιείται για να δηλώσει όλα τα είδη φανταστικών κόσμων και ότι μια ιστορία είναι μια σταθερή ακολουθία γεγονότων που απεικονίζεται (Rafael, 2018).

Όπως προαναφέρθηκε, ο όρος “εργοδικός” του Aarseth, απαιτεί από το κοινό να δώσει ιδιαίτερη προσοχή ή να αναλάβει τον ρόλο όπου παράγει το περιεχόμενο. Τα εργοδικά κείμενα, επιτρέπουν την δυνατότητα πολλαπλών αναγνώσεων, επιτρέποντας στον αναγνώστη να εμφυσησει ένα νόημα σε ένα μυθιστόρημα κειμένου ή αναθέτουν την ευθύνη στον αναγνώστη να επιλέξει την αφηγηματική κατεύθυνση στην οποία πηγαίνει ένα κείμενο

(Tavinor, 2008). Πολλαπλή ανάγνωση μπορεί αλλά δεν σημαίνει απαραίτητα και πολλαπλές πλοκές, αλλά ίσως ο αναγνώστης χρειαστεί να διαβάσει το παραμύθι πολλές φορές για να καταλάβει μια δομή που ελεγχόμενα αλλάζει, με την κάθε ανάγνωση, όπως ένας επιστήμονας προσπαθεί να οραματιστεί ένα αντικείμενο, έναν χώρο, σε έναν κόσμο 4 διαστάσεων, κοιτάζοντας από πολλές οπτικές και προβολές 3 διαστάσεων. Κάθε οπτική είναι ένα στιγμιότυπο και όλα τα στιγμιότυπα αποτελούν μία σύνθεση για να δώσουν την αίσθηση του συνόλου και η σύνθεση πολλών αναγνώσεων είναι η απόλυτη εμπειρία που μια τέτοια γραφή ή και ηλεκτρονική γραφή μπορεί να προσφέρει στον αναγνώστη (Bolter & Joyce, 1987).

### **3.1.2 Χαρακτηριστικά Εργοδικού Κειμένου**

Η εργοδική λογοτεχνία δεν περιορίζεται στο μέσο ή στο υλικό υπόστρωμα καθώς το βιβλίο είναι μόνο μία από τις πολλές μορφές που μπορεί να αποκτήσει ή να ενταχθεί το κείμενο (Aling, 2016). Είναι ένα πειραματικό είδος λογοτεχνίας, αλλά μπορεί να βρεθούν ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά, που τα διακρίνουν σε σχέση με τυπικά βιβλία ή κείμενα. Η πειραματική λογοτεχνία συχνά περιγράφεται ως δύσκολη να διαβαστεί. Αυτό συμβαίνει επειδή η πειραματική μυθοπλασία είναι, εξ ορισμού, ένας κλάδος της λογοτεχνίας ο οποίος σύμφωνα με την Heta Rytönen (2018), «*περιπλέκει την ανάγνωση αρνούμενος να ταιριάζει με το οικείο, το συμβατικό και το ήδη γνωστό*» (Wheeler, 2019).

Ένα χαρακτηριστικό που συναντάται στην εργοδική λογοτεχνία είναι η μη γραμμικότητα. Ένα μη γραμμικό κείμενο είναι αναπαράσταση προφορικής επικοινωνίας η οποία δεν αποτελείται απαραίτητα από μια οργανωμένη ακολουθία γραμμάτων, λέξεων και προτάσεων, αλλά από λέξεις ή μια σειρά λέξεων που μπορεί να διαφέρουν από ανάγνωση σε ανάγνωση, λόγω του σχήματος, της συμβατικότητας ή μη, ή των μηχανισμών του κειμένου. Προκειμένου το κείμενο να είναι μη γραμμικό, πρέπει να έχει ένα σημαντικό χαρακτηριστικό/στοιχείο που το διακρίνει: η ικανότητα να ποικίλλει και να παράγει διάφορες πορείες (Aarseth, 1997).

Επειδή η γραμμική-ιεραρχική παρουσίαση του έντυπου βιβλίου ταίριαζε τόσο καλά στις συμβάσεις της πλοκής και των χαρακτήρων του ρεαλιστικού μυθιστορήματος, η επίθεση στη μορφή του μυθιστορήματος ήταν επίσης επίθεση στην τεχνολογία της εκτύπωσης που βοήθησε στη διαμόρφωση αυτής της μορφής. Η έντυπη μυθοπλασία είναι μονοδιάστατη με την έννοια ότι χρειαζόμαστε μόνο μία διάσταση προκειμένου να δημιουργηθεί η εμπειρία της ανάγνωσης της. Τα επεισόδια, δηλαδή, τα κεφάλαια, οι ενότητες, τα βιβλία, τα τεύχη, πραγματοποιούνται μέσα στον χρόνο στον οποίο διαβάζουμε (Bolter & Joyce, 1987). Ο



χρόνος μπορεί να είναι μη γραμμικός σε ένα έντυπο μυθιστόρημα, δηλαδή να υπάρχει εναλλαγή μεταξύ παρόντος και μέλλοντος, κοκ, αλλά η παρουσίαση του χρόνου είναι σταθερή, καθώς οι σταθερές σελίδες του βιβλίου σηματοδοτούν τα εξελικτικά στάδια της αφήγησης και ο συγγραφέας χειρίζεται τις λέξεις για να δημιουργήσει μια ενιαία αφηγηματική δομή. Ο συγγραφέας γράφει με λόγια, όχι με δομές και το ηλεκτρονικό μέσο επιτρέπει τη γραφή μιας δεύτερης τάξης, μιας γραφής με αφηγηματικές ενότητες, στην οποία η δομή του κειμένου γίνεται πιο ελεύθερη. Με τον τρόπο αυτό, ο συγγραφέας αρχίζει να γίνεται γεωμέτρης ή αρχιτέκτονας μηχανογραφημένου “χώρου”. Οι σύνδεσμοι μεταξύ των επεισοδίων δημιουργούνται κατά την πορεία της γραφής και ο αναγνώστης δεν έχει προφανή ή σωστό τρόπο να τροποποιήσει την σειρά της ανάγνωσης. Στην ηλεκτρονική μυθοπλασία, πολλαπλοί σύνδεσμοι μεταξύ επεισοδίων επιτρέπουν την εμπειρία μας στην πλοκή να αλλάξει. (Bolter & Joyce, 1987).

Αξίζει να σημειωθούν ορισμένα από τα τυπικά χαρακτηριστικά που εμφανίζονται επίσης σε τέτοια πολυτροπικά κείμενα, όπως τα εξής:

Ασυνήθιστες διατάξεις κειμένου και σχεδιασμός σελίδας, κείμενο σε μορφή διαφόρων σχημάτων, και άλλα, **ΠΟΙΚΙΛΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ**, διαφορετικές γραμματοσειρές ανάλογα με τον **χαρακτήρα** ή την *χρονική περίοδο*, την εσωτερική σκέψη, ή το *ύφος* του κειμένου. Το κείμενο χτυπά με την πρώτη ματιά στο επίπεδο των κειμενικών στοιχείων αυτών, με την **τυπογραφική παραλλαγή**, διάταξη του κειμένου στη σελίδα (κάθετη, λοξά ή *κρησάρα*), <sup>αναδιπλούμ</sup> <sub>ενες σελίδες</sub> εισαγωγή της αφιέρωσης στα μεταδεδομένα του βιβλίου, κείμενα που σχεδόν **“βγαίνουν”** από τη σελίδα τοποθετώντας τους σε “ακραίο” περιθώριο (Suciū, 2019). Όλα αυτά τα κειμενικά στοιχεία που κάνουν το βιβλίο να μιλά σε ένα επίπεδο που προορίζεται ξεκάθαρα να αμφισβητήσει την ιδέα της **χωρικότητας** του έντυπου κειμένου και να δημιουργήσει έναν νέο τύπο εικόνας, αυτό που θα μπορούσαμε να ονομάσουμε βιβλίο μοντάζ (Suciū, 2019).

Επίσης χαρακτηριστικό είναι η χρήση **χρώματος** τόσο σε είδος όσο και σε εικονιστικό περιεχόμενο, δηλαδή αναλόγως του σκοπού, αλλάζει το **χρώμα της γραμματοσειράς**, ή χρησιμοποιείται χρώμα σε διάφορα μέρη του βιβλίου ή της σελίδας. Επιπλέον χρησιμοποιούνται διάφορα μέσα που επικεντρώνονται στην ουσιαστικότητα του κειμένου και

στην μεταγραφικότητα (meta/metafiction) του κειμένου, δηλαδή μίξη της φανταστικής αφήγησης με την πραγματικότητα του αναγνώστη, ή ακόμα και απεύθυνση προς τον αναγνώστη. Ακόμα, παρατηρείται χρήση υποσημειώσεων, παραπομπών και αυτοανακριτικών σχολίων. Η ανάμειξη είναι επίσης ένα σημαντικό στοιχείο, η οποία μπορεί να γίνει με πολλούς τρόπους. Ένας, είναι με την ανάμειξη λογοτεχνικών ειδών και όρων, αλλά και οπτικών εφέ, όπως με την χρήση **Α Π Ο Κ ο Μ μ ά τ ω ν** και **διαλόγων** **ε Φ η Μ ε ρ ί δ ω ν** **θεατρικών έργων** και πολλά άλλα (Gibbons, et al. 2012). Από την πρώτη σελίδα κιόλας μπορεί να γίνει ξεκάθαρο για τους αναγνώστες ότι το βιβλίο πειραματίζεται με την μορφή του μυθιστορήματος,

δημιουργώντας διάφορα <sup>δα</sup> <sup>πε</sup> <sup>ί</sup> <sup>επ</sup> ιστοριών, αλλά και πράγματα στην σελίδα όπως μεγαλύτερες ή μικρότερες προτάσεις

**και ακόμη και πλήρεις  
παράγραφοι  
τοποθετούνται σε  
πλαίσια κειμένου**

που τοποθετούνται στη σελίδα σε διάφορες θέσεις και κατευθύνσεις γραφής (Suciu, 2019).

Ένα άλλο χαρακτηριστικό του εργοδικού κειμένου είναι ότι η δομή του δίνει την δυνατότητα στον αναγνώστη να επηρεάσει τις εξελίξεις της ιστορίας από τις απαντήσεις του σε ερωτήσεις σε διάφορα σημεία που θα συναντήσει στο κείμενο (Μπούτσικα, 2022). Οι επιλογές έχουν αποτελέσματα και επιπτώσεις και η σειρά γεγονότων στην ιστορία επηρεάζει τον τρόπο που την ερμηνεύει ο αναγνώστης, από την στιγμή που συνήθως επικεντρωνόταν στην σύνθεση μιας αφήγησης με συνοχή από τα κομμάτια που έχει διαβάσει ο ίδιος (Mason, 2013). Ο συγγραφέας γεμίζει τον χώρο του με ένα ιδιαίτερο μοτίβο επεισοδίων και συνδέσμων που δημιουργούν έναν ολόκληρο λαβύρινθο ή σύνθεση από πιθανές ιστορίες ή ερμηνείες. Η επιτυχία του έργου τελικά, θα εξαρτηθεί από την λογική και τον ποιητικό τρόπο με τον οποίο το μοτίβο δημιουργείται κατά την ενέργεια της ανάγνωσης, το τελικό νόημα της ιστορίας (Bolter & Joyce, 1987). Ψυχολόγοι με αντικείμενο την παραδοσιακή επεξεργασία της

πληροφορίας θα μπορούσαν να περιγράψουν την δημιουργία μιας ιστορίας ως το νοητικό επίτευγμα ενός νου χωρίς σώμα, μια γνωστική πράξη αφηρημένης σκέψης που μεταφέρεται σε άλλους καθώς οι πλήρως σχηματισμένες σκέψεις εκφωνούνται ή καταγράφονται (Young et al., 2015). Μια τέτοια διαδικασία επιλογής της κατεύθυνσης της ιστορίας δημιουργεί μια εξατομικευμένη αναγνωστική εμπειρία καθώς έτσι μπορεί δύο αναγνώστες να μην έχουν την ίδια εμπειρία διαβάζοντας το ίδιο βιβλίο, και ένας αναγνώστης μπορεί να διαβάσει πολλαπλές εκδοχές και καταλήξεις του ίδιου βιβλίου.

### **3.1.3 Ιστορική Αναδρομή**

Δεδομένου ότι η γραφή ήταν πάντα μια χωρική δραστηριότητα (δηλαδή καταλαμβάνει χώρο), είναι λογικό να υποθέσουμε ότι το εργοδικό κείμενο έχει εφαρμοστεί όσο και η γραμμική ή τυπική γραφή. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι επειδή το εργοδικό κείμενο είναι πειραματικό, σύγχρονο και μακριά από αυτό που θεωρείται παραδοσιακό, σημαίνει και ότι είναι καινούριο, ότι εμφανίστηκε τα πιο πρόσφατα χρόνια ή τις τελευταίες δεκαετίες. Στην πραγματικότητα, αν κάνει κάποιος μια ιστορική αναδρομή και δει τα κείμενα που έχουν γραφτεί μέσα στους αιώνες, θα παρατηρήσει ότι μπορεί να φτάσει τόσο παλιά όσο στην αρχαία Αίγυπτο.

Για παράδειγμα, οι τοιχογραφίες των ναών στην αρχαία Αίγυπτο συχνά συνδέονταν δισδιάστατα σε έναν τοίχο, ή τρισδιάστατα, δηλαδή από τοίχο σε τοίχο και από δωμάτιο σε δωμάτιο, και αυτή η διάταξη επέτρεπε μια μη γραμμική διάταξη του θρησκευτικού κειμένου σύμφωνα με τη συμβολική αρχιτεκτονική διάταξη του ναού (Gundlach, 1985). Ωστόσο, μετά την εφεύρεση των ψηφιακών υπολογιστών στα μέσα του 20<sup>ου</sup> αιώνα, έγινε σύντομα σαφές ότι είχε φτάσει μια νέα τεχνολογία κειμένου, δυναμικά πιο ευέλικτη και ισχυρή από οποιοδήποτε προηγούμενο μέσο. Τα ψηφιακά συστήματα αποθήκευσης και ανάκτησης πληροφοριών, ευρέως γνωστά ως βάσεις δεδομένων, σηματοδοτούν νέους τρόπους χρήσης κειμενικού υλικού (Aarseth, 1997).

Όσον αφορά τα κείμενα των πυραμίδων όμως, μπορεί να γίνουν κάποιες παρατηρήσεις σχετικά με την σειρά που διαβάζονται τα ιερογλυφικά και ο προσανατολισμός τους σε ορισμένες επιφάνειες. Η αιγυπτιακή ιερατική γραφή γραμμένη σε πάπυρο έχει διάταξη από τα δεξιά στα αριστερά, το ιερογλυφικό κείμενο γραμμένο σε πέτρα κατέχει μία σημαντική λειτουργία προβολής, μια πιο οπτική αισθητική. Επομένως, για λόγους συμμετρίας ή παραλληλισμού σε ένα οικοδόμημα, τα κείμενα θα μπορούσαν να είναι γραμμένα έτσι ώστε

να διαβάζονται από δεξιά στα αριστερά, ή από αριστερά στα δεξιά σε σχέση με την σειρά των στηλών. Συνήθως στις ιερογλυφικές γραφές, εάν ένα κείμενο τοποθετημένο σε στηλώδεις γραμμές πρόκειται να διαβαστεί από τα δεξιά προς τα αριστερά, τότε τα σημάδια του θα κοιτούν συνήθως προς τα δεξιά και αντιστρόφως για τις γραμμές που διαβάζονται από αριστερά προς τα δεξιά (Hays, 2012). Συγκρίνοντας μία επιφάνεια μιας πυραμίδας για να συσχετίζεται με τις άλλες μπορεί να βρει κανείς ότι τα ιερογλυφικά έχουν σχεδόν πάντα την ίδια κατεύθυνση από πυραμίδα σε πυραμίδα, αν και υπάρχουν εξαιρέσεις. Τα αποτελέσματα από αυτές τις εξαιρέσεις ως προς τον προσανατολισμό, δεν μπορούν να καθορίζονται από κάποια σκοπιμότητα και μπορεί κανείς να υποθέσει ότι επηρεάστηκαν από το ενδιαφέρον για την οπτική αισθητική.

Ενώ ο προθάλαμος, ο ανατολικός τοίχος, των πυραμίδων του Unas, του Merenre και του Perı II διαβάζονται από δεξιά προς τα αριστερά, στις πυραμίδες του Tetı και του Perı I διαβάζονται από αριστερά προς τα δεξιά. Αλλά υπάρχει οπτικός λόγος για τους ασυνήθιστους προσανατολισμούς αυτούς.

Δεδομένου ότι ο δυτικός τοίχος είναι προσανατολισμένος από τον βορρά προς το νότο σε κάθε πυραμίδα, τα ιερογλυφικά του ανατολικού και δυτικού τοίχου στις πυραμίδες του Tetı και του Perı I είναι παράλληλα ως προς τον τρόπο ανάγνωσης: βόρεια προς νότο στους απέναντι τοίχους. Αυτό δημιουργεί μια αισθητική εμφάνιση ομοιομορφίας καθώς οι τοίχοι είναι απέναντι μεταξύ τους. Επίσης, στο ίδιο δωμάτιο, τα ιερογλυφικά στον προθάλαμο Unas, στον βόρειο τοίχο, είναι γραμμένα ανάδρομα, που σημαίνει ότι οι πίνακες βλέπουν προς τα δεξιά, επομένως προς την ανατολή, παρόλο που οι γραμμές διαβάζονται από τη δύση προς την ανατολή (Hays, 2012). Σε αυτή την περίπτωση, ο βόρειος και ο νότιος τοίχος φαίνεται να μην είναι παράλληλοι ως προς τον τρόπο ανάγνωσης. Έτσι, αν και στους δύο τοίχους υπάρχουν κείμενα που διαβάζονται από τα δυτικά προς τα ανατολικά, αυτά στον βόρειο τοίχο φαίνονται να διαβάζονται στην αντίστροφη κατεύθυνση. Αυτός ο ανάδρομος προσανατολισμός είναι οπτικό εφέ, με σκοπό να δημιουργήσει την διαφορά μεταξύ κειμένων στους δύο τοίχους δημιουργώντας μια οπτική αντίθεση.

Στην πυραμίδα του Merenre, τα ιερογλυφικά διαβάζονται από τα δυτικά προς τα ανατολικά και επομένως είναι τοποθετημένα στην ίδια κατεύθυνση με εκείνα στον νότιο τοίχο, είναι οπτικά σύμφωνα με την κατεύθυνσή τους (Hays, 2012). Το γεγονός ότι κείμενα μπορούν να μετακινηθούν ως προς την σχετική τους σειρά, δείχνει ότι η συνοχή δεν είναι διαδοχική όπως οι παράγραφοι σε μια ιστορία, δεν είναι οργανωμένα όπως τα κεφάλαια ενός μυθιστορήματος

αλλά είναι διαδοχικά ανεξάρτητη από τις άλλες. Η ακεραιότητα ενός αφηγηματικού έργου εξαρτάται από τη σειρά των μερών του και χωρίς γραμμική σταθερότητα από το ένα σύνολο κειμενικών στοιχείων στο άλλο, δεν μπορεί να υπάρξει ενιαία κοινή αφήγηση για αυτά, ούτε μπορεί να υπάρξει ανάπτυξη μιας διαδοχικά συνδεδεμένης συζήτησης. Ούτε τα συγκεκριμένα Πυραμιδικά Κείμενα ούτε οι ομάδες αναγνωστών έχουν διαμορφωθεί με σχεδόν αφηγηματικό τρόπο, δηλαδή από πυραμίδα σε πυραμίδα, δεν υπάρχει ενιαία αρχή, μέση και τέλος. Οι επιφάνειες των τοίχων και ο ανάδρομος προσανατολισμός συνδυάζονται για να καταστήσουν σαφές ότι σε καμία περίπτωση δεν υπάρχει μια σταθερή σειρά με την οποία μπορεί να διαβαστεί μια πυραμίδα (Hays, 2012).

Οι διάφορες ομάδες αναγνωστών αλλάζουν τη θέση τους από το ένα δωμάτιο στο άλλο και μετά για να διαβάσουν την υποτιθέμενη σωστή σειρά τους, πρέπει να την ψάξουν καθώς δεν υπάρχει τρόπος για να βεβαιωθεί κανείς που βρίσκονται οι ομάδες ώστε να καθοδηγηθούν με έναν συγκεκριμένο τρόπο, αλλά για να βρει κανείς τη σειρά με την οποία πρόκειται να διαβαστούν τα κείμενα, πρέπει πρώτα να τα διαβάσουν όλα (Hays, 2012). Αυτό σημαίνει ότι τα κείμενα των Πυραμίδων, όπως είναι εγγεγραμμένα στους τάφους, δεν μπορεί να προορίζονταν να διαβαστούν με τον τρόπο που διαβάζονται τα κείμενα σε έναν πάπυρο, ξεκινώντας από μια προφανή αρχή και διαβάζοντας με έναν εύκολο, γραμμικό τρόπο για να φτάσει ο επισκέπτης/μελετητής/αναγνώστης σε ένα ενιαίο, οριστικό τέλος. Επειδή η αρχιτεκτονική διάταξη στις πυραμίδες δεν είναι δυσδιάστατη όπως σε έναν γραμμικό πάπυρο, αλλά τρισδιάστατη, και επειδή οι επισκέπτες είναι παραταγμένοι από τη μία πυραμίδα στην άλλη, η σειρά ανάγνωσης μιας πυραμίδας και σε οποιαδήποτε πυραμίδα πρέπει να είναι πολύπλευρη, αλληλεπιδρώντας με τις επιλογές του συγκεκριμένου αναγνώστη, του που και πως θα κινηθεί στον χώρο, ποιο κείμενο θα επιλέξει να διαβάσει και με ποια σειρά. Έτσι, δεν μπορούν δύο αναγνώσεις να είναι ίδιες, ούτε δύο άτομα να έχουν την ίδια αναγνωστική εμπειρία και καμία σειρά ανάγνωσης δεν είναι μοναδικά η αληθινή ή η σωστή. Δεν υπήρχε ένας ενιαίος κανόνας για τη σειρά με την οποία μεταγράφηκαν τα εγγεγραμμένα Πυραμιδικά Κείμενα και δεν μπορεί να υπάρχει ένας ενιαίος κανόνας για τη σειρά με την οποία πρέπει να διαβάζονται (Hays, 2012) Τα κείμενα αυτά θα μπορούσαν να θεωρηθούν εργοδικά γιατί είναι μη γραμμικά, μπορούν να διαβαστούν με πολλούς τρόπους και απαιτούν ένα επίπεδο προσπάθειας, με την εξερεύνηση και την κίνηση στον χώρο προκειμένου να διαβαστούν. Επομένως, η εργοδική μπορεί να είναι σχετικά σύγχρονη ως όρος, αλλά όχι ως λογική. Χωρίς να ξέρουν τον όρο ή την έννοια εργοδικός, οι αρχαίοι Αιγύπτιοι είχαν και εφαρμόζαν αυτή την λογική στα κείμενα, στην τέχνη και στα ιερογλυφικά τους. Εφαρμόζαν την ιδέα της

εμπειρίας, της προσπάθειας, της πρόσκλησης, της συμμετοχής και της κίνησης μέσα στον χώρο.

Το πρώτο βιβλίο εργοδικής λογοτεχνίας ήταν το I-Ching. Με την εφεύρεση του εξαγράμματος, ένας τεράστιος αριθμός πιθανών συνδυασμών επιτρέπουν στον αναγνώστη να ακολουθήσει έναν απεριόριστο αριθμό πιθανών “μονοπατιών” κειμένου (Aling, 2016). Ένα κείμενο όπως το I-Ching δεν προορίζεται να διαβαστεί από την αρχή μέχρι το τέλος, αλλά συνεπάγεται μια πολύ διαφορετική και εξαιρετικά εξειδικευμένη τελετουργία ανάγνωσης, και το κείμενο με πολλούς χρήστες είναι χωρίς αρχή ή τέλος, ένα ατελείωτο δαιδαλώδες κείμενο για την κοινότητα που το χτίζει. Αλλά όσο και να προσπαθήσει κανείς να περιγράψει τέτοια κείμενα, η ουσιαστική τους διαφορά θα παραμείνει μυστήριο μέχρι να το ζήσει κάποιος από πρώτο χέρι, καθώς πέρα από την απόκτηση πληροφοριών, είναι και μια αναγνωστική εμπειρία (Aarseth, 1997). Αν και ο όρος δόθηκε με την έννοια αυτή αργότερα, το πρώτο εργοδικό βιβλίο βρέθηκε στην Αρχαία Κίνα, το οποίο ονομάζεται I-Ching ή αλλιώς Το Βιβλίο των Αλλαγών.

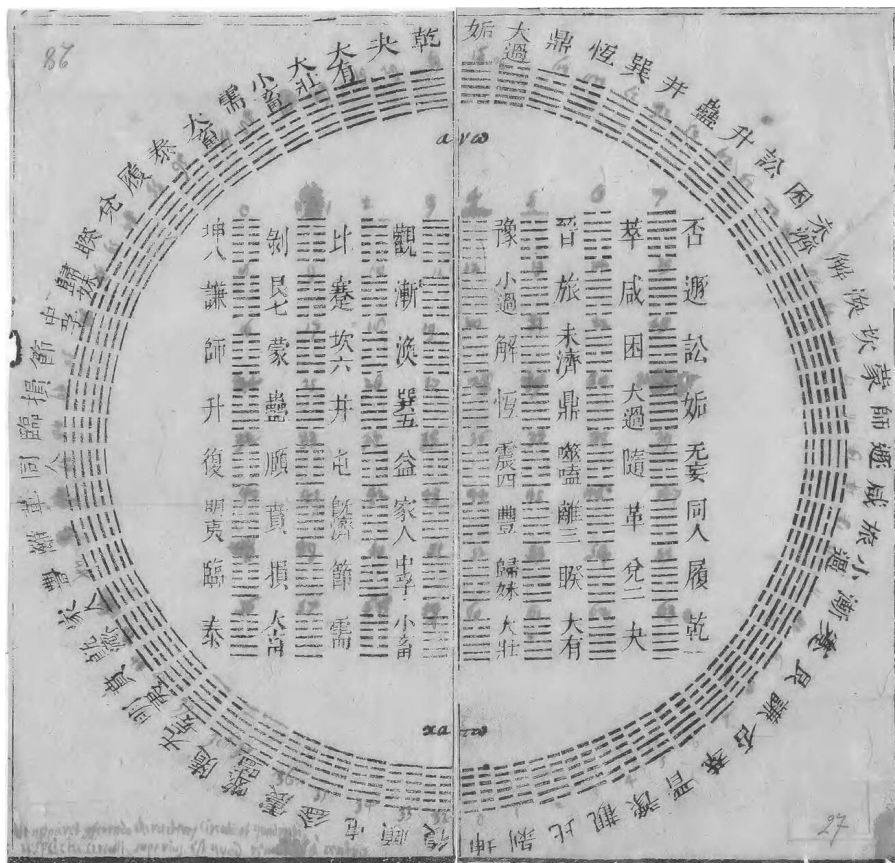


Image 1:Perkins, F. (2014). Diagram of hexagrams sent by bouvet to leibniz [Photograph]. Retrieved from [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Diagram\\_of\\_I\\_Ching\\_hexagrams\\_owned\\_by\\_Gottfried\\_Wilhelm\\_Leibniz\\_1701.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Diagram_of_I_Ching_hexagrams_owned_by_Gottfried_Wilhelm_Leibniz_1701.jpg)

Στον μοντερνισμό, η μελέτη της αφηγηματικότητας, λέγεται αφηγηματολογία, συγκεκριμένα μέσα από την μελέτη της μυθοπλασίας και μη, που υποστηρίζονται στην ανάλυση δομών και στοιχείων. Σύμφωνα με τον Prince (2014), η αφηγηματολογία επικεντρώνεται στην μορφή και στην λειτουργία των αφηγήσεων. Αν και είναι ένας σχετικά σύγχρονος όρος στη δύση, η επιστήμη/μελέτη αυτή χρονολογείται στην εποχή του Πλάτωνα και του Αριστοτέλη, δηλαδή από την Ποιητική του Αριστοτέλη η οποία είναι η πρώτη γνωστή μελέτη για αφηγηματικές δομές. Ο Juul (2005) πιστεύει ότι είναι η μυθοπλασία, και όχι η αφήγηση, που έχει τον θεμελιώδη ρόλο στις μελέτες παιχνιδιών, συνδυάζοντάς το με το παιχνίδι ως βασικά στοιχεία ανάλυσης. Αντιλαμβάνεται τα παιχνίδια ως μια κατασκευή κανόνων πραγματικού και φανταστικού κόσμου και θεωρεί ότι η αλληλεπίδραση μεταξύ μυθοπλασίας και κανόνων είναι ένα από τα πιο σημαντικά ζητήματα των παιχνιδιών (Rafael, 2018). Αν επιτρέπεται στον αναγνώστη να επιλέξει το μονοπάτι του μέσα από την αφήγηση, τότε η σταθερότητα και η βεβαιότητα στο κείμενο έντυπης μορφής παύουν να υπάρχουν. Μπορεί να μην υπάρχει μόνο μία πλοκή, αλλά πολλές και οι χαρακτήρες μπορεί να μην εξελίσσονται με συνεπή τρόπο. Η δομή και ο ρυθμός του κειμένου θα είναι διαφορετικοί σε κάθε ανάγνωση και σε κάθε αναγνώστη. Κάθε στοιχείο της μυθοπλασίας μπορεί να είναι αντικείμενο ηλεκτρονικού ανασυνδυασμού.

Ταυτόχρονα, με την διαταραχή της σταθερότητας του κειμένου, η διαδραστική αφήγηση, ανήκει στην πειραματική λογοτεχνία, που σημάδεψε τον 20<sup>ο</sup> αιώνα, την εποχή που χαρακτηρίζεται από τον μοντερνισμό, του φουτουρισμό, τον Ντανταϊσμό (Dada), ο οποίος είναι πειραματικό καλλιτεχνικό κίνημα, τον σουρεαλισμό, καθώς και άλλα κινήματα. Τα πειράματα του Ντανταϊσμού, είχαν ως στόχο να καταρρίψουν τις δομές της καθιερωμένης τέχνης και λογοτεχνίας και σε αυτό κάποιοι Ντανταϊστές εργάστηκαν με το ίδιο αυτό πνεύμα με τους συγγραφείς και τους αναγνώστες που γράφουν και διαβάζουν στο ηλεκτρονικό μέσο (Bolter & Joyce, 1987). Ένα από αυτά τα πειράματα είναι τα τεχνοπαίγνια (concrete poetry). Το τεχνοπαίγνιο είναι ενός είδους ποίηση, στην οποία η πρόθεση του ποιητή μεταφέρεται με γραφικά μοτίβα γραμμάτων λέξεων ή συμβόλων, ή αλλιώς ποιήματα σε σχήματα και όχι με τον συμβατικό τρόπο γραφής. Ο συγγραφέας του τεχνοπαίγνιου χρησιμοποιεί τυπογραφικά στοιχεία και παραστατική γλώσσα με τέτοιο τρόπο που τα γράμματα, σημεία στίξης, λέξεις κτλ, διαμορφώνονται σε μία εικόνα. Το κίνημα άντλησε έμπνευση από το Ντανταϊσμό, τον Σουρεαλισμό και άλλα μη ορθολογικά κινήματα του 20<sup>ου</sup> αιώνα (Britannica, 2019). Ο Jean Ayr (1948) έγραψε στα ποιήματά του: *«Εσκισα προτάσεις, λέξεις και συλλαβές. Προσπάθησα να σπάσω την γλώσσα σε άτομα, για να προσεγγίσω το δημιουργικό.»* Αυτό μας δείχνει ότι

καμιά φορά, πρέπει ο συγγραφέας να πειραματιστεί με τον γραπτό λόγο, με την λέξη και το γράμμα, έτσι ώστε να δημιουργήσει κάτι καινούριο και ενδιαφέρον για τον αναγνώστη (Motherwell, 1989). Το κίνημα του Ντανταϊσμού (Dada) είναι ένα σημαντικό παράδειγμα της σύγχρονης προθυμίας για πειραματισμό. Η μοντέρνα προθυμία αυτή στοχεύει στην συμβατικότητα του ρεαλιστικού μυθιστορήματος, του μυθιστορήματος του 19<sup>ου</sup> αιώνα που αφηγείται μια ιστορία με σαφή και πειστικό ρυθμό γεγονότων, και κατά τη διάρκεια της επίθεσης τους, οι μοντέρνοι συγγραφείς συχνά πιέζουν τα όρια της συμβατικότητας και τους περιορισμούς της έντυπης σελίδας (Bolter & Joyce, 1987).

Μεταξύ της δεκαετίας του '80 και του '90, εμφανίστηκε και ακόμα κυκλοφορεί διεθνώς η σειρά βιβλίων Choose Your Own Adventure (CYOA), προκαλώντας το ενδιαφέρον στο εφηβικό κοινό. Τα βιβλία αυτά ονομάζονται “gamebooks”, ιστορίες με μυστικά μονοπάτια, γραμμένες από πολλούς συγγραφείς, όπου ο αναγνώστης είναι ο πρωταγωνιστής της ιστορίας (Μπούτσικα, 2022).

Στην Ελλάδα τέτοιου είδους βιβλία έχουν γραφτεί από τον Ευγένιο Τριβιζά στη συλλογή Πολύκλινα Παραμύθια, λεγόμενα ως ΠΑΡΑπολυΜΥΘΙΑ (“Τα 88 Ντολμαδάκια” και “Τα 33 Ρουμπίνια”), τα οποία απευθύνονται κυρίως σε παιδιά. Για παράδειγμα στο βιβλίο του “Τα 88 Ντολμαδάκια”, η ιστορία ξεκινάει με την πρωταγωνίστρια της ιστορίας, την Έμμα, αντιμέτωπη με την επιλογή του να απαντήσει το τηλέφωνο ή όχι. Ο αναγνώστης επιλέγει για την πρωταγωνίστρια και ανάλογα με την επιλογή, παραπέμπεται σε άλλη σελίδα, όπου συναντά διαφορετική εξέλιξη (π.χ. Να σηκώσει η Έμμα το τηλέφωνο; Αν ναι, πήγαινε στη σελίδα 55, αν όχι πήγαινε στη σελίδα 101). Με αυτό τον τρόπο, αποφασίζει ποια θέλει να είναι η συνέχεια της ιστορίας με τις απαντήσεις του, συμμετέχοντας ενεργά στην δημιουργία ιστοριών και δημιουργώντας μονοπάτια (Μπούτσικα, 2022). Επομένως, η πορεία της ιστορίας εξαρτάται από τις επιλογές του αναγνώστη σε καθένα από τα ερωτήματα, τα οποία οδηγούν σε πολλαπλές ιστορίες, και συνεπώς σε διαφορετικές καταλήξεις. Ο αναγνώστης είναι, ήταν και θα είναι πάντα ένα απαραίτητο μέρος του κειμένου, αλλά ένα μέρος που τώρα συνειδητοποιούμε ότι μπορεί να εκτελέσει πάνω από μία λειτουργία (Aarseth, 1997). Αν και τα εργοδικά βιβλία θεωρούνται “δύσκολα”, το γεγονός ότι υπάρχουν τέτοια βιβλία για παιδικό και εφηβικό κοινό, ενδεχομένως δείχνει όχι μόνο ότι μπορούν να προσαρμοστούν σε διαφορετικά αναγνωστικά επίπεδα, αλλά και ότι υπάρχει έλξη για τέτοιου είδους βιβλία από παιδικές ηλικίες.



Όπως προαναφέρθηκε παραπάνω, σύμφωνα με τη Sabine Zubarik (2016), τα πειραματικά μυθιστορήματα συχνά χαρακτηρίζονται από τα ασυνήθιστα τυπικά χαρακτηριστικά τους, όπως η χρήση της τυπογραφίας και της διάταξης, καθώς και οι ασυνήθιστες αφηγηματικές τεχνικές τους. Επιπλέον, ο Rune Graulund (2006) παρατηρεί ότι ένα άλλο τυπικό χαρακτηριστικό των πειραματικών μυθιστορημάτων είναι ότι, λόγω του απαιτητικού χαρακτήρα τους, δεν αναμένεται απαραίτητα να γίνουν δημοφιλή ή εμπορικά επιτυχημένα (Wheeler, 2019). Αυτό τελικά έχει αποδειχθεί και αποδεικνύεται να μην είναι πλήρως αληθές, όπως με τα παρακάτω παραδείγματα εργοδικών έργων. Το βιβλίο “House of Leaves” του Mark Z. Danielewski και “S” των J.J. Abrams και Doug Dorst μπορούν να ταυτοποιηθούν ως πειραματικά βιβλία χάρη στις περίπλοκες, πολυστρωματικές και πολυδιάστατες αφηγηματικές δομές, καινοτόμες χρήσεις τυπογραφίας και ασυνήθιστες διατάξεις τους. Είναι βιβλία που προκαλούν τον αναγνώστη και που εξερευνούν τις δυνατότητες που προσφέρονται από το μέσο του βιβλίου (Graulund, 2006, Tanderup, 2017). Παρά την περίπλοκη και για πολλούς παράξενη φύση τους, έχει επίσης βρεθεί ότι είναι εξαιρετικά δημοφιλή μυθιστορήματα, καθώς και πολύ ευανάγνωστα κείμενα (Wheeler, 2019). Το εργοδικό γίνεται χώρος εμπειρίας στον οποίο ο αναγνώστης μπορεί να πλοηγηθεί. Σύμφωνα με τον Aarseth (1997), η εμπειρία ενός εργοδικού κειμένου προσφέρει διάφορες απολαύσεις που δεν βιώνει ο αναγνώστης μέσω ενός μη εργοδικού βιβλίου. Ενώ το μη εργοδικό κείμενο απαιτεί μόνο παθητικές πράξεις ερμηνείας της ευχαρίστησης που απορρέει από αυτό, είναι η ευχαρίστηση όπου ασκεί εκείνος δύναμη πάνω στο κείμενο και βιώνει την δράση (Eichner, 2014).

Συμπερασματικά, οι εργοδικοί μηχανισμοί απαιτούν στις περισσότερες περιπτώσεις, την πολυπλοκότητα των αφηγηματικών δομών που δυσκολεύουν επί του παρόντος την υλοποίησή τους σε επίπεδο παραγωγής σε μέσα όπως ο κινηματογράφος και η τηλεόραση. Επομένως, επειδή είναι τόσο πειραματικό σαν λογοτεχνικό είδος και σαν τρόπος αφήγησης, είναι πολύ δύσκολο να “μεταφραστεί” και να προσαρμοστεί σε άλλα μέσα όπως ο κινηματογράφος, σε σχέση με πιο συνηθισμένα βιβλία που πιο εύκολα παίρνουν τέτοιες διαστάσεις. Προκειμένου να γίνει αυτό, θα έπρεπε να είναι τα ίδια τα έργα αυτά πειραματικά ώστε με την μεταφορά από το βιβλίο στην μεγάλη οθόνη, να προσφέρεται μια αντίστοιχη ή παρεμφερή εμπειρία στον αναγνώστη-θεατή, καθώς εργοδική, είναι η λογοτεχνία που επικεντρώνεται στον τρόπο αφήγησης και όχι απαραίτητα στο περιεχόμενο (Gálvez & Carreño, 2021). Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι είναι και αδύνατο, διότι αν και σπάνιο, υπάρχουν περιπτώσεις όπου αυτό επιτεύχθηκε. Τέτοιες περιπτώσεις είναι το “Kinoautomat” του 1967, η πρώτη διαδραστική ταινία στον κόσμο. Σε εννέα σημεία της ταινίας η δράση

σταματά και ένας συντονιστής εμφανίζεται στη σκηνή για να ζητήσει από το κοινό να επιλέξει ανάμεσα σε δύο σκηνές. Μετά από ψηφοφορία κοινού, παίζεται η επιλεγμένη σκηνή (Hales, 2005). Μια άλλη μετάφραση αφηγηματικότητας, είναι του επιτραπέζιου παιχνιδιού Cluedo, το οποίο με πολλούς συνδυασμούς υπόπτων, όπλων και δωματίων μπορεί να βρεθεί ο δολοφόνος της ιστορίας. Κάθε φορά το παιχνίδι έχει άλλο αποτέλεσμα, άλλους συνδυασμούς, και ο κάθε παίκτης έχει άλλες προβλέψεις και εξελίξεις. Ο τρόπος με τον οποίο μεταφέρθηκε αυτό το παιχνίδι στην μεγάλη οθόνη ήταν με την ταινία Clue το 1985, με την ίδια ιδέα και ιστορία, αλλά αυτό που έκαναν ήταν να δείξουν 3 διαφορετικά πιθανά τέλη της ιστορίας με διαφορετικές εξηγήσεις σε διαφορετικούς κινηματογράφους. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα, οι θεατές να έχουν διαφορετική εμπειρία από την ίδια ταινία (Cova & Garcia, 2015). Τέλος, ένα πιο σύγχρονο παράδειγμα είναι η διαδραστική ταινία της δημοφιλούς διαδικτυακής πλατφόρμας Netflix, “Black Mirror: Bandersnatch” του 2018. Το Bandersnatch διαδραματίζεται στη δεκαετία του 1980 στο Ηνωμένο Βασίλειο, ακολουθώντας την πορεία ενός επίδοξου σχεδιαστή παιχνιδιών να εισέλθει στην βιομηχανία παιχνιδιών. Το κοινό έχει τον έλεγχο σημαντικών αποφάσεων κατά τη διάρκεια της ιστορίας του πρωταγωνιστή. Για παράδειγμα, εάν θα αποδεχτεί μια πρόταση εργασίας από έναν καθιερωμένο δημιουργό παιχνιδιών. Οι αποφάσεις παρουσιάζονται ως επιλογές μεταξύ δύο κειμενικών προτροπών στην οθόνη.

Ο λόγος που θεωρείται εργοδικό κείμενο είναι επειδή έχει πολλαπλά μονοπάτια, είναι διαδραστικό και είναι μεταγραφικό, καθώς έχει σχέση με διαδραστικό παιχνίδι με πολλαπλά μονοπάτια μέσα στην ίδια την ιστορία. Το Bandersnatch αντιπροσωπεύει ένα κρίσιμο βήμα για διαδραστικά ψηφιακά αφηγηματικά βίντεο, λόγω της εμβέλειας, της δημοτικότητας και της ικανότητας της πλατφόρμας να επενδύσει περισσότερο σε δαπανηρές πειραματικές παραγωγές, κάτι που κάνει το Bandersnatch ακόμα πιο σημαντικό ως το πρώτο βήμα και ως προάγγελος των έργων που θα δημιουργηθούν στο μέλλον.

Αν και δεν μπορεί εύκολα να μεταφραστεί σε άλλο μέσο καθώς πρόκειται για μια τρισδιάστατη και πειραματική εμπειρία, δεν είναι και αδύνατο, καθώς σε έναν βαθμό έχει πραγματοποιηθεί. Θα μπορούσε να εκτελεστεί κάτι τέτοιο από άτομα που έχουν επίσης την προθυμία να πειραματιστούν και να δημιουργήσουν κάτι μη συμβατικό, αρκεί να υπάρχει φαντασία και δημιουργικότητα. Με βάση αυτό που κατάφεραν οι αρχαίοι Αιγύπτιοι, μια προσαρμογή ή μετάφραση ενός εργοδικού έργου, θα μπορούσε να είναι όχι κάτι απαραίτητα κινηματογραφικό αλλά μουσειακό, όπου απαιτείται κίνηση, διαδραστικότητα, εξερεύνηση

τρειςδιάστατου χώρου, αλλά και χρήση οπτικοακουστικού υλικού, χρήση τεχνολογιών, και άλλα. Επομένως, ίσως η λύση δεν είναι να μεταφραστεί μια τρειςδιάστατη εμπειρία σε μια καταναλωτική (όπως το βιβλίο σε ταινία), αλλά από τρειςδιάστατη εμπειρία σε τρειςδιάστατη.

## 3.2 Κυβερνοκείμενο

Η έννοια του κυβερνοκειμένου εστιάζει στην μηχανική οργάνωση του κειμένου, θέτοντας τις περιπλοκές του μέσου ως αναπόσπαστο κομμάτι της λογοτεχνικής ανταλλαγής. Είναι μια μηχανή για την παραγωγή ποικιλίας έκφρασης (Aarseth, 1997), ωστόσο, εστιάζει επίσης την προσοχή στον καταναλωτή/χρήστη του κειμένου, καθώς η απόδοση του αναγνώστη λαμβάνει χώρα όλη στο κεφάλι του, ενώ ο χρήστης του υπερκειμένου εκτελεί και με εξωσωματικό τρόπο. Κατά την διάρκεια της κυβερνοκειμενικής διαδικασίας, ο χρήστης θα έχει χρησιμοποιήσει μια συμβολική ακολουθία και αυτή η επιλεκτική κίνηση είναι μια φυσική ενέργεια, μια προσπάθεια που οι συνηθισμένες ενέργειες τις “ανάγνωσης” δεν λαμβάνουν υπόψη. (Eichner, 2014).

Το κυβερνοκείμενο δεν είναι μια έννοια για να καλύψει ένα πράγμα, αλλά χρησιμοποιείται για να περιγράψει μια ευρεία κατηγορία κειμενικών μέσων, όπως η εργοδική, δεν αποτελεί από μόνο του μια λογοτεχνική κατηγορία κανενός είδους, αλλά μοιράζεται μια αρχή υπολογισμένης παραγωγής και πέρα από αυτό δεν υπάρχει μία προφανής ενότητα θεμάτων, αισθητικής, λογοτεχνικής ιστορίας ή ακόμα και υλικού. Υπάρχουν πολλοί όροι που χρησιμοποιούνται για την λογοτεχνία στον κυβερνοχώρο, όπως “λογοτεχνική μηχανή”, “κυβερνοκείμενο”, “ψηφιακή λογοτεχνία”, “ηλεκτρονική λογοτεχνία” καθώς και “ηλεκτρονική βιβλιογραφία”. Η ηλεκτρονική βιβλιογραφία έχει επίσης στενή σύνδεση με τις ψηφιακές τέχνες, τα παιχνίδια υπολογιστών και άλλες μορφές που σχετίζονται με δικτυωμένα και προγραμματιζόμενα μέσα (Rahman, 2017).

Το κυβερνοκείμενο αρχικά είναι μια προοπτική που χρησιμοποιείται για να περιγραφούν και να εξερευνηθούν οι επικοινωνιακές στρατηγικές των δυναμικών κειμένων, δηλαδή τα κείμενα τα οποία μπορούν να επεξεργαστούν ή να αλλάξουν από την αλληλεπίδρασή τους με τον χρήστη σε σχέση με τα στατικά κείμενα που δεν αλλάζουν, παρά μόνο διαβάζονται (Aarseth, 1997). Ένα χαρακτηριστικό του κυβερνοκειμένου είναι ότι θέτει σε “κίνδυνο” τον επίδοξο αναγνώστη και αυτός είναι ο κίνδυνος της απόρριψης. Η προσπάθεια να γνωρίσει ο αναγνώστης ένα κυβερνοκείμενο είναι μια επένδυση προσωπικού αυτοσχεδιασμού που μπορεί να οδηγήσει είτε σε οικειότητα είτε σε αποτυχία. Οι εντάσεις που δημιουργούνται σε ένα κυβερνοκείμενο, αν και δεν είναι ασύμβατες με αυτές της αφηγηματικής επιθυμίας, είναι επίσης κάτι περισσότερο: ένας αγώνας όχι μόνο για ερμηνευτική γνώση αλλά και για

αφηγηματικό έλεγχο. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι το κείμενο στην κυριολεξία δεν μπορεί να πει την ιστορία χωρίς τον αναγνώστη, αλλά σε άλλες περιπτώσεις, ίσως στις περισσότερες, η αίσθηση του ατομικού αποτελέσματος είναι απατηλή. Παρόλα αυτά η πτυχή του εξαναγκασμού, της χειραγώγησης και της διαχείρισης είναι πραγματική και πολλές φορές απαραίτητο κομμάτι της εμπειρίας του αναγνώστη (Aarseth, 1997). Το υπερκείμενο και η ηλεκτρονική γλώσσα φαίνεται να προκύπτουν από μια σαφής διάκριση μεταξύ του έντυπου και του ηλεκτρονικού κειμένου, τόσο με μοναδικές όσο και με αξιοσημείωτα αντίθετες ιδιότητες.

Το κυβερνοκείμενο, λοιπόν, δεν είναι μια νέα, επαναστατική μορφή κειμένου με δυνατότητες εφικτές μόνο μέσω της εφεύρεσης του υπολογιστή, αλλά είναι μια προοπτική για όλες τις μορφές κειμένου, ένας τρόπος για να επεκταθεί ο κλάδος των μελετών λογοτεχνίας για να συμπεριληφθούν φαινόμενα που σήμερα θεωρούνται εκτός από το πεδίο της λογοτεχνίας ή και σε αντίθεση με αυτό, (Aarseth, 1997) πράγμα που το κάνει και πιθανώς πειραματικό. Καθώς το κυβερνοκείμενο και το υπερκείμενο είναι δύο έννοιες που συχνά συμπέφτουν μεταξύ τους, σημαντικό είναι να γίνει η διαφορά τους ξεκάθαρη. Ενώ το υπερκείμενο δίνει έμφαση στους συνδέσμους, και παραπέμπει τον αναγνώστη από το ένα σημείο στο άλλο, το κυβερνοκείμενο δίνει έμφαση σε μια πιο λειτουργική και υπολογιστική προοπτική. Οποιοδήποτε ή και κανένα από τα δύο, (δεν) δίνει ιδιαίτερη προσοχή στις αλληλεπιδράσεις μεταξύ της υλικής υπόστασης των τεχνολογιών που γράφουν και της γραφής που παράγουν (Hayles, 2002). Σύμφωνα με τον Aarseth (1997), η διαφορά μεταξύ του υπερκειμένου και του κυβερνοκειμένου είναι ότι το υπερκείμενο είναι ψηφιακό κείμενο στο οποίο ο αναγνώστης μπορεί να περιηγηθεί σε σχετικές πληροφορίες μέσω ενσωματωμένων υπερσυνδέσμων, ενώ το κυβερνοκείμενο είναι αμοιβαία διαδραστικό και τεχνολογικά πιο βελτιωμένο κείμενο. Το υπερκείμενο, επομένως, αποτελεί υποκατηγορία του κυβερνοκειμένου (Bluestein & Yule, 2013).

Ο όρος “λογοτεχνία στον κυβερνοχώρο” αναφέρεται στα γραπτά λογοτεχνικά κείμενα που διανέμονται και διαβάζονται στην οθόνη του υπολογιστή. Λόγω του σχηματισμού δικτύων υπολογιστών, μαζί με την αστάθεια της εγγραφής ψηφιοποιημένων πληροφοριών, επιτρέπει στους φανταστικούς κόσμους να μεγαλώνουν, να τροποποιούνται από μέσα και έξω και να γεννούν άλλους κόσμους (Ryan, 2003). Η λογοτεχνία στον κυβερνοχώρο εμφανίστηκε γύρω στη δεκαετία του 1990. Όμως, με την γέννηση της λογοτεχνίας στον κυβερνοχώρο, στον

κόσμο της λογοτεχνίας γίνεται σεβαστή και εκτιμάται διαφορετικά, αλλά με τον χρόνο άρχισε να προκαλεί αμφιλεγόμενες αντιδράσεις από διάφορους κύκλους και κοινότητες.

Από τη μία πλευρά, λήφθηκε αρνητικά επειδή η λογοτεχνία στον κυβερνοχώρο θεωρούνταν ότι δεν διατηρεί την ποιότητά της γενικότερα, και επίσης συχνά θεωρούνταν ως μια ανεξέλεγκτη δημοσίευση λογοτεχνίας. Από την άλλη, λήφθηκε και θετικά γιατί η παρουσία της διαδικτυακής λογοτεχνίας μπορεί να είναι εύκολα και γρήγορα προσβάσιμη από αναγνώστες παγκοσμίως (Rahman, 2017). Ο λόγος για τον οποίο προτιμάται ο όρος αυτός είναι επειδή παραπέμπει σε δύο ευρείες κατηγορίες κειμένου: την παραδοσιακή λογοτεχνία και τη λογοτεχνία στον υπολογιστή. Το κυβερνοκειμένο εστιάζει στην εργοδική λογοτεχνία, όπου ο χρήστης πρέπει να κάνει μια τετριμμένη προσπάθεια για να διασχίσει το κείμενο αντί απλώς να το ερμηνεύσει (Eskelinen, 2012). Γενικότερα, βασίζεται στην ιδέα ότι το να φτάσει ο αναγνώστης στο μήνυμα είναι εξίσου σημαντικό με το ίδιο το μήνυμα. Για να λάβει το μήνυμα, απαιτείται εργασία από την πλευρά του χρήστη. Αυτό μπορεί επίσης να αναφέρεται ως τετριμμένη εργασία εκ μέρους του χρήστη, (Aarseth, 1997) κάνοντας το κείμενο εργοδικό καθώς ο τρόπος που διαβάζεται το κείμενο παίζει μεγαλύτερο ρόλο στην αναγνωστική εμπειρία σε σχέση με το περιεχόμενο στο συγκεκριμένο λογοτεχνικό είδος. Έτσι, ο αναγνώστης του κυβερνοκειμένου γίνεται συγχρόνως και παίκτης και το κυβερνοκειμένο γίνεται παράλληλα παιχνίδι-κόσμος ή παγκόσμιο παιχνίδι, όπου μπορεί να εξερευνήσει, να χαθεί και να ανακαλύψει πολλούς χώρους, κείμενα, και υλικό, όχι μεταφορικά αλλά μέσα από τις δομές που παρουσιάζονται με τον κειμενικό σχεδιασμό (Aarseth, 1997). Επομένως, το κείμενο λειτουργεί σε περισσότερα από ένα μονοπάτια ή ο αναγνώστης αποκωδικοποιεί το κείμενο σε περισσότερα από ένα επίπεδα χρησιμοποιώντας διάφορα μονοπάτια.

Η θεωρία του Aarseth επεκτείνει μια νέα προοπτική ερμηνείας σε όλα τα είδη κειμένων (έντυπα, ψηφιακά και μικτά μέσα/mixed media κ.λπ.) εστιάζοντας την προσοχή στην προσπάθεια του αναγνώστη/παίκτη/χρήστη όχι απλώς να μετακινήσει τα μάτια του στη σελίδα και να γυρίσει σελίδες, αλλά να κάνει πολλά περισσότερα και να κάνει διαφορετικές επιλογές. Ένα τέτοιο κείμενο είναι σχεδιασμένο να προσελκύει και να ενδυναμώνει τον αναγνώστη σε μεγαλύτερο βαθμό από τα κλασικά είδη κειμένων (Suciu, 2019). Επομένως, η παρουσία της διαδικτυακής λογοτεχνίας μέσω ηλεκτρονικών μέσων δεν πρέπει να υποτιμάται. Υποτίθεται ότι η λογοτεχνία στον κυβερνοχώρο μπορεί ακόμα να γίνει θετικά αποδεκτή γιατί αναπόφευκτα θα γίνει μέρος της ιστορίας της λογοτεχνίας. Μέσα από τα ηλεκτρονικά μέσα,

αναμένεται, τουλάχιστον για το μέλλον, να προκύψουν πολλές νέες δυνατότητες που θα δημιουργηθούν από τους συγγραφείς.

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας, ιδιαίτερα του διαδικτύου μπορεί να θεωρηθεί ως μια μεγάλη επανάσταση της επιρροής της σε αυτή τη ζωή, κάνοντάς την μάλιστα πιο εύκολη. Μία από τις πιο θετικές εξελίξεις στον κόσμο της λογοτεχνίας είναι η δυνατότητα διάδοσης της πληροφορίας μέσω των διαδικτυακών μέσων ενημέρωσης. Μια τέτοια γρήγορη και απεριόριστη ανάπτυξη κάνει τη ζωή πιο παγκόσμια. Λόγω της επιρροής της τεχνολογίας, ο πολιτισμός γίνεται επίσης πιο σύνθετος και θα είναι πιο εύκολο να αναπτυχθεί μαζί με την ανάπτυξη της τεχνολογίας. Με το διαδίκτυο, τουλάχιστον μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να “αναγκάσει” και να βοηθήσει την ανάπτυξη της λογοτεχνίας να γίνει καλύτερη. Μία από τις αποδείξεις, το διαδίκτυο από μόνο του, δίνει προφανώς έναν νέο χώρο στους συγγραφείς να γράψουν και να προωθήσουν τα έργα τους (Rahman, 2017). Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα κυβερνοκειμένου, είναι τα Stir Fry Texts του Jim Andrews, όπου υπάρχουν πολλά στρώματα κειμένου και καθώς μετακινείται ο κέρσορας πάνω στις λέξεις, τα στρώματα κάτω από αυτά “σκάβονται”, εμφανίζονται νέες λέξεις ή φράσεις με αποτέλεσμα να βγαίνουν διάφοροι συνδυασμοί (Russel, 2017). Θεωρείται εργοδικό ή πολυτροπικό κείμενο, καθώς είναι διαδραστικό, θέλει έναν βαθμό προσπάθειας για να αναπαραχθεί και προσφέρει την δυνατότητα πολλαπλών αναγνώσεων όπου το νόημα αλλάζει.

### 3.3 Υπερκείμενο

#### 3.3.1 Ορισμός και Προέλευση

Το γραμμικό κείμενο αναφέρεται στο παραδοσιακό κείμενο που πρέπει να διαβαστεί από την αρχή μέχρι το τέλος ενώ το μη γραμμικό κείμενο αναφέρεται σε κείμενο που δεν χρειάζεται να διαβαστεί από την αρχή μέχρι το τέλος. Τέτοιο είναι το υπερκείμενο, το οποίο δεν περιορίζεται στο να είναι γραμμικό και περιέχει συνδέσμους προς άλλα κείμενα. Είναι ένα είδος κειμένου, που μπορεί να διαβάζεται στην οθόνη του υπολογιστή, το οποίο διαφέρει ριζικά από το συμβατικό έντυπο κείμενο, καθώς δεν έχει ιεραρχική δομή, αλλά, αντίθετα, επιτρέπει πολλαπλούς τρόπους ανάγνωσης. Είναι, δηλαδή, ένα πολυεπίπεδο κείμενο που ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση με τον αναγνώστη (Oikonomidou & Karagianni, 2021). Για να μην μπερδεύεται το υπερκείμενο, με το κυβερνοκείμενο, αν ένα εργοδικό κείμενο χρειάζεται έναν αναγνώστη να κάνει επιλογές στο κείμενο, τότε θεωρείται “κυβερνοκείμενο”, ενώ όταν ο αναγνώστης δεν έχει ενεργό ρόλο σε αυτό τον βαθμό, τότε το κείμενο θεωρείται πιο συμβατικό “υπερκείμενο” (Aling, 2016).

Παρόλο που, σύμφωνα με τις θεωρίες απόκρισης αναγνωστών, όλα τα βιβλία απαιτούν ενεργούς αναγνώστες, υπάρχουν ορισμένα είδη βιβλίων που περιμένουν από τους αναγνώστες τους να δράσουν με ένα συγκεκριμένο, προκαθορισμένο τρόπο, ενώ άλλοι ενθαρρύνουν μια ποικιλία διαφορετικών απαντήσεων. Οι αναγνώστες “υπερ-κειμένων χειρός” (Dresang, 1999), ειδικότερα, καλούνται να αλληλεπιδράσουν με αυτά τα βιβλία παίρνοντας αποφάσεις κατά την ανάγνωση: τους δίνεται η ευκαιρία να προσεγγίσουν το κείμενο με μη γραμμικό τρόπο και να επιλέξουν μονοπάτια ανάγνωσης που οι ίδιοι οι συγγραφείς δεν έχουν προκαθορίσει από την αρχή της αναγνωστικής διαδικασίας (Oikonomidou & Karagianni, 2021).

Ο George Landow, ήταν καθηγητής λογοτεχνίας, ιδρυτής και πρώην διαχειριστής και αρχισυντάκτης του “The Victorian Web” το οποίο είναι από τις παλιότερες ακαδημαϊκές ιστοσελίδες που προέρχεται από περιβάλλοντα υπερμέσων όπως το Intermedia και το Storyspace που οδήγησαν στην δημιουργία του Παγκόσμιου Ιστού και είχε ως σκοπό να βοηθήσει μελετητές και φοιτητές να δουν τις συνδέσεις μεταξύ διαφορετικών πεδίων. Σύμφωνα με τον Landow (1997), ο όρος υπερκείμενο αναφέρεται κυρίως σε ηλεκτρονικά κείμενα. Τα περιγράφει ως ένα βήμα πιο πέρα από τα αναλογικά συστήματα που λειτουργούν



με παρόμοιο τρόπο όπως οι παραπομπές στα βιβλία. Χρησιμοποιεί το επιστημονικό κείμενο που αποτελείται από ένα κύριο κείμενο και συνδεδεμένες σημειώσεις ως παράδειγμα ενός τέτοιου αναλογικού συστήματος και δηλώνει ότι αντί να είναι υπερκείμενο, αυτό το είδος κειμένου αποτελεί πρόδρομο για τα πιο προηγμένα ηλεκτρονικά αντίστοιχά του. Η κύρια διαφορά μεταξύ των δύο (έντυπο και ηλεκτρονικό), σύμφωνα με τον Landow, είναι η ευκολία και η έκταση πρόσβασης που προσφέρουν στους αναγνώστες τους οι σύνδεσμοι σε ηλεκτρονικά υπερκείμενα σε αντίθεση με τους δυνητικά λιγότερο προσβάσιμους και πιο χρονοβόρους φυσικούς συνδέσμους έντυπων κειμένων. Ως εκ τούτου, αποκαλεί τέτοια αναλογικά ως “έντυπα πρωτο-υπερκείμενα” ή, σε σχέση με έργα μυθοπλασίας, “οιονεί υπερκειμενικά μυθιστορήματα” (Wheeler, 2019).

Αναφερόμενοι στα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά των “εκτυπωμένων” ή “χειροπιαστών” υπερκειμένων, παρατηρείται ότι δανείζονται από το ηλεκτρονικό υπερκείμενο τα “ευέλικτα” στοιχεία πολλαπλών επιλογών, κόμβων, συνδέσμων και δικτύων (Landow, 1997). Τέτοια βιβλία ουσιαστικά αναπαράγουν τους “ενεργούς τομείς” που χρησιμοποιούνται από τα υπερκείμενα, δηλαδή υπερσυνδέσμους που επιτρέπουν στον αναγνώστη να έχει πολλαπλές επιλογές. Έτσι, αντί για την κυρίαρχη πλοκή, ο συγγραφέας προτιμά να διανθίζει τα κύρια αφηγηματικά σημεία (κόμβους) με κάποια κομβικά (δεσμούς) που λειτουργούν ως υπερκείμενο (Oikonomidou & Karagianni, 2021).

Ο Aarseth (1997) δηλώνει ότι ο σκοπός της λογοτεχνίας υπερκειμένου είναι να επικεντρώσει την ενεργή συμμετοχή του χρήστη, η οποία προκαλείται και παράγεται στο κείμενο από απορία και τυχαία δημιουργημένα θραύσματα (Mitchell, 2013). Όταν ο Ted Nelson, πρωτοπόρος του διαδικτύου, όταν επινόησε για πρώτη φορά τη λέξη “υπερκείμενο” το 1965, σκεφτόταν έναν νέο τρόπο οργάνωσης του κειμένου έτσι ώστε να μπορεί να διαβαστεί με μια σειρά που επιλέγει ο αναγνώστης, αντί να ακολουθείται μόνο με τη σειρά που ορίζει ο συγγραφέας. Ωστόσο, δεδομένου ότι τα κείμενα μπορούν επίσης να διαβαστούν με ακολουθίες που καθορίζονται από τον αναγνώστη, αυτό που στην πραγματικότητα πρότεινε ήταν ένα σύστημα στο οποίο ο συγγραφέας μπορούσε να προσδιορίσει ποιες ακολουθίες ανάγνωσης θα ήταν διαθέσιμες στον αναγνώστη (Aarseth, 1997). Ονόμασε το υπερκείμενο, μια στρατηγική για την οργάνωση κειμενικών θραυσμάτων με διαισθητικό και άτυπο τρόπο, με “δεσμούς” μεταξύ σχετικών τμημάτων ενός κειμένου ή μεταξύ σχετικών τμημάτων διαφορετικών κειμένων στο ίδιο σύστημα ανάκτησης (Aarseth, 1997).

Το υπερκείμενο συχνά γίνεται κατανοητό ως μέσο κειμένου, ως εναλλακτική λύση για το μορφότυπο παλαιογραφικού κώδικα που βρίσκεται σε βιβλία, περιοδικά και δεμένα χειρόγραφα. Συχνά περιγράφεται ως ένα μηχανικό σύστημα ανάγνωσης και γραφής, στο οποίο το κείμενο δομείται σε ένα δίκτυο θραυσμάτων και των συνδέσεων μεταξύ τους. Ως εκ τούτου, έχει κάποια προφανή πιθανά πλεονεκτήματα: Ένας αναγνώστης μπορεί να προσεγγίσει ένα συγκεκριμένο σημείο ενδιαφέροντος με μια σειρά περιοριστικών πολλαπλών επιλογών απλώς κάνοντας κλικ στην οθόνη με το ποντίκι, σε σχέση με το βιβλίο όπου η παραπομπή μπορεί να οδηγήσει στην αλλαγή και εύρεση μιας σελίδας (Aarseth, 1997). Η δραστηριότητα της ανάγνωσης υπερκειμένου απεικονίζεται συχνά, σε αντίθεση με την ανάγνωση κώδικα ως ένα είδος συν-συγγραφής, με τον αναγνώστη να δημιουργεί το δικό του κείμενο καθώς προχωρά. Αυτή η ιδέα συνέβαλε πολύ στην προώθηση του υπερκειμένου ως καλύτερου “εργαλείου για το μυαλό” από τις παλαιότερες τεχνολογίες γραφής. Φυσικά υπάρχουν ενδιαφέρουσες παρενέργειες και νέες δυνατότητες που προκύπτουν από τη μετάβαση από το ένα μέσο στο άλλο, αλλά το υπερκείμενο, ειδικά σε σύγκριση με άλλα νέα ψηφιακά μέσα, δεν διαφέρει και τόσο από τον παλιό κόσμο της εκτύπωσης, του στυλό και του χαρτιού.

Το υπερκείμενο είναι σίγουρα ένας νέος τρόπος γραφής, με ενεργούς συνδέσμους, αλλά είναι πιθανώς και ένας νέος τρόπος ανάγνωσης και ίσως εργαλείο δημιουργίας ενός νέου κειμένου σε σχέση με αυτό που ξέραμε (Aarseth, 1997). Ανάμεσα στις πολλές χρήσεις του, το υπερκείμενο μπορεί να χρησιμεύσει ως μέσο για ένα νέο είδος ευέλικτης και διαδραστικής μυθοπλασίας. Η διαδραστική μυθοπλασία στον υπολογιστή, είναι μια συνέχεια της ιδέας της πειραματικής λογοτεχνίας σε έντυπη μορφή. Ωστόσο, ο υπολογιστής απαλλάσσει τόσο τον συγγραφέα όσο και τον αναγνώστη από τους περιορισμούς που επιβάλλει το έντυπο μέσο και επομένως επιτρέπει νέα πειράματα στη λογοτεχνική δομή (Bolter & Joyce, 1987). Έτσι μπορούν να παρατηρηθούν πολλά λογοτεχνικά πειράματα τόσο σε ηλεκτρονική, όσο σε έντυπη μορφή. Η ιδέα του υπερκειμένου, που αρχικά φαινόταν τολμηρή μόνο λίγα χρόνια, εμφανίζεται τώρα ως ένας σοβαρός και λογικός τρόπος χρήσης του υπολογιστή για ανάγνωση και γραφή. Είναι πιο τολμηρό γιατί η μυθοπλασία φαίνεται επιτόλαιη στον πραγματιστικό κόσμο της επεξεργασίας δεδομένων. Είναι λιγότερο τολμηρό γιατί η μυθοπλασία, τουλάχιστον η μοντέρνα μυθοπλασία και συγκεκριμένα η εργοδική μυθοπλασία είναι από τη φύση της ανοιχτή σε πειράματα, και το να είναι ανοιχτό ή ανοιχτό το τέλος είναι ακριβώς η ποιότητα που προωθεί το υπερκείμενο στη γραφή. Το νόημα ενός υπερκειμένου είναι ότι μπορεί να αλλάξει για κάθε αναγνώστη και για κάθε πράξη ανάγνωσης δημιουργώντας μια

ιδιαίτερη εμπειρία για τον κάθε αναγνώστη. Αυτή η ευελιξία μπορεί να αξιοποιηθεί για να γίνει η μυθοπλασία διαδραστική (Bolter & Joyce, 1987). Το υπερκείμενο, σε σχέση με το γραμμικό κείμενο, έχει πολλά μονοπάτια και πολλές επιλογές και παρατηρείται ότι οι επιλογές του αναγνώστη έχουν πραγματικές συνέπειες. Επιπλέον, η σειρά της ιστορίας σίγουρα επηρεάζει την ερμηνεία των γεγονότων της ιστορίας από τον αναγνώστη, καθώς συνήθως επικεντρωνόταν στην προσπάθεια να οικοδομήσει μια συνεκτική αφήγηση από τα μέρη που είχε δει (Mason, 2013). Πολλοί πειραματιστές συγγραφείς έχουν ασχοληθεί με το πρόβλημα της γραφής ή της εκτύπωσης: η ανησυχία τους φαίνεται από τη δύσκολη σχέση μεταξύ του αφηγητή και του κειμένου και μεταξύ του κειμένου και του αναγνώστη του. Η υπερκειμενική μυθοπλασία έχει πολλά κοινά με αυτά τα πειράματα σε έντυπη μορφή. Θα πρέπει επίσης να εισαγάγει νέες διαδικασίες ανάγνωσης που παραβιάζουν τις προσδοκίες του αναγνώστη για μια γραμμική αφήγηση (Bolter & Joyce, 1987). Χωρίς να διερευνήσουμε περαιτέρω τα χαρακτηριστικά του υπερκειμένου, ένα από αυτά σίγουρα μπορεί να τονιστεί: η μη εκτυπωσιμότητα του. Ως άμεση συνέπεια της ηλεκτρονικής φύσης του, το υπερκείμενο είναι μη εκτυπωσιμότητα. Ως άμεση συνέπεια της ηλεκτρονικής φύσης του, το υπερκείμενο είναι μη εκτυπωσιμότητα, και ορισμένοι ερευνητές υποστηρίζουν ότι τα προηγούμενα δημοσιευμένα έντυπα έργα είναι πράγματι “υπερκείμενα” και τα αποκαλούν “υπερκείμενο που βασίζεται σε έντυπη μορφή” ή “μυθοπλασία πρωτο-υπερκειμένου” (Rojoga, 2019). Τοποθετούν τον αναγνώστη με τρόπο ώστε να αλληλεπιδρά με την ιστορία επιλέγοντας από κάποια τρέχοντα μονοπάτια. Πράγματι, οι επιλογές ανάγνωσης που παρέχει το υπερκείμενο είναι ενθαρρυντικές καθώς προωθούν τη λήψη αποφάσεων.

Σε αντίθεση με τη μάλλον παθητική θέση του αναγνώστη που επιβάλλεται από τα έντυπα, οι αναγνώστες στο υπερκείμενο δεν ακολουθούν μια έγκυρη φωνή, αλλά συμμετέχουν ενεργά στη δημιουργία της αφήγησης (Modir et al., 2014). Το υπερκείμενο έχει 3 χαρακτηριστικά: Πολλαπλά μονοπάτια, όπου στο καθένα ο αναγνώστης μπορεί να διαβάσει κάτι διαφορετικό και να ακολουθήσει διαφορετικές πορείες, διάφορα κομμάτια κειμένου, που δεν ακολουθούν την ροή του τυπικού κειμένου, δηλαδή που διαβάζεται από αριστερά προς τα δεξιά, από πάνω προς τα κάτω και από την μία σελίδα στην διπλανή, και τέλος, κάποιος συνδετικός μηχανισμός που συνδέει τα κομμάτια αυτά (Pöhlmann, 2013). Αυτά τα χαρακτηριστικά βέβαια μπορούν να συμπέφτουν και με του κυβερνοκειμένου και με της εργοδικής λογοτεχνίας γενικότερα.

Η επίδραση των υπερ-μέσων (hyper-media) στον τρόπο σύλληψης και κατασκευής της έντυπης λογοτεχνίας οδήγησε σε έργα που καταργούν τη γραμμική ανάγνωση δίνοντας στον

αναγνώστη ή, μάλλον, στον χρήστη την ευκαιρία να αλληλεπιδράσει με το κείμενο, καθορίζοντας έτσι την πορεία της εξέλιξης της ιστορίας (Yiannicopoulou, 1988). Μία από τις πιο ενδιαφέρουσες κατηγορίες τέτοιων βιβλίων είναι τα υπερκείμενα και για την πλήρη κατανόηση της έννοιας του υπερκειμένου, σημαντικό είναι να αναφερθούν κάποια παραδείγματα έργων και των χαρακτηριστικών τους.

Το “Coryat’s Crudities” του 1611 ήταν δυνητικά το πρώτο υπερκείμενο, η προμετωπίδα του βιβλίου που λειτουργούσε ως διεπαφή με συνδέσμους που μεταφέρουν τον αναγνώστη σε διάφορες θέσεις σε όλο το σώμα του κειμένου. Τόσο τα “Έκατό Εκατομμύρια Εκατομμύρια Ποιήματα” (One Hundred Million Million Poems) του Raymond Queneau του 1961 όσο και η “Σύνθεση No. 1” του Marc Saporta της ίδια χρονιάς, ένα μυθιστόρημα αδέσμευτο χωρίς καθορισμένη σειρά σελίδων, θεωρούνταν “άπειρα” βιβλία (Aling, 2016). Ένα άλλο παράδειγμα ενός υπερκειμενικού βιβλίου, είναι το “[House of Leaves](#)”, καθώς σύμφωνα με την Hayles (2002), διαθέτει τα 3 χαρακτηριστικά που προαναφέρθηκαν παραπάνω: Δηλαδή, έχει πολλαπλές διαδρομές ανάγνωσης, τεμαχισμένο κείμενο και κάποιου είδους μηχανισμός σύνδεσης για τη σύνδεση των κομματιών. Ενώ ένα υπερκείμενο δίνει έμφαση στους συνδέσμους, ένα κυβερνοκείμενο υποδηλώνει μια λειτουργική και σημειωτική προσέγγιση που δίνει έμφαση σε μια υπολογιστική προοπτική και, όπως σημειώνει η Hayles, ότι και οι δύο όροι δίνουν ιδιαίτερη προσοχή στις αλληλεπιδράσεις μεταξύ της ουσιαστικότητας των τεχνολογιών επιγραφής και των επιγραφών που παράγουν (Aling, 2016). Το μυθιστόρημα της CYOA παρέχει στον αναγνώστη έλεγχο. Για παράδειγμα, μπορεί να γυρίσει στη σελίδα 7 για να επιτεθεί στον δράκο ή να γυρίσει στη σελίδα 45 για να τρέξει. Η επιλογή επηρεάζει άμεσα την έκβαση της ιστορίας και η επίσκεψη στην κατάλληλη σελίδα θα έχει το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα (ομοίως εάν ακολουθεί συνδέσμους αντί να γυρίζει σελίδες). Αν και ο αναγνώστης δεν ενσαρκώνει απαραίτητα έναν χαρακτήρα μέσα στην ιστορία, είναι ξεκάθαρο ότι ασκεί δράση επηρεάζοντας την ιστορία (Mason, 2013).

Τα 88 Ντολμαδάκια (1997) και Τα 33 Ροζ Ρουμπίνια (2003) έχουν γίνει μια σημαντική ανακάλυψη στην ελληνική εκδοτική αγορά και έχουν δείξει ότι η αλληλεπίδραση ηλεκτρονικών υπερ-μέσων και λογοτεχνίας μπορεί να είναι μια εξαιρετικά γόνιμη εξέλιξη στην παιδική λογοτεχνία. Ο Τριβιζάς είναι ένας διάσημος Έλληνας συγγραφέας του οποίου το έργο ανανεώνει σταθερά την κυρίαρχη ελληνική λογοτεχνία για παιδιά εισάγοντάς την σε μεταμοντέρνες αφηγηματικές τεχνικές όπως η μεταπλαστική και η διακειμενικότητα. Τα έργα του είναι αντιπροσωπευτικά της κατηγορίας των έντυπων υπερκειμένων. Τα 88 Ντολμαδάκια

(1997) και Τα 33 Ροζ Ρουμπίνια (2003) έχουν γίνει μια σημαντική ανακάλυψη στην ελληνική εκδοτική αγορά και έχουν δείξει ότι η αλληλεπίδραση ηλεκτρονικών υπερ-μέσων και λογοτεχνίας μπορεί να είναι μια εξαιρετικά γόνιμη εξέλιξη στην παιδική λογοτεχνία. Κάποια από τα χαρακτηριστικά υπερκειμένου των επιλεγμένων βιβλίων, είναι η κατάργηση της γραμμικότητας της ανάγνωσης, που είναι ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά των έντυπων υπερκειμένων και επιτυγχάνεται όταν, στο τέλος κάθε σελίδας, ο συγγραφέας θέτει μια ερώτηση για το τι πρόκειται να συμβεί στη συνέχεια και έπειτα επιτρέπει στους αναγνώστες να επιλέξουν μία από τις προτεινόμενες απαντήσεις ώστε να προχωρήσει στο επόμενο βήμα της αφήγησης. Ως εκ τούτου, τα φανταστικά όρια είναι ασαφή, καθώς στοιχεία της ιστορίας εισάγονται στο κόσμο του αναγνώστη (Oikonomidou & Karagianni, 2021).

### **3.3.2 Ο Ενεργός Ρόλος του Υπονοούμενου Αναγνώστη**

Παρακάτω θα αναλυθούν κάποια από τα “προσόντα” που πρέπει να έχουν οι αναγνώστες αυτών των βιβλίων για να ανταπεξέλθουν σε τέτοιους ασυμβατικούς ρόλους, που θα μας οδηγήσουν στον εντοπισμό των υπονοούμενων αναγνωστών των συγκεκριμένων βιβλίων.

Ο υπονοούμενος αναγνώστης, ο οποίος μπορεί επίσης να οριστεί ως “μοντέλο” ή “ιδανικός αναγνώστης”, είναι το πρόσωπο που είναι θεωρητικά ικανό να συνειδητοποιήσει όλες τις δυνατότητες του κειμένου, τόσο αυτές που μπορεί να έχει εξετάσει ο ίδιος ο συγγραφέας όσο και το ίδιο το κείμενο δημιουργεί, “ερήμην” του συγγραφέα. Ο Wolfgang Iser (1974), ο οποίος εισήγαγε τον όρο με την έννοια που τη χρησιμοποιούμε εδώ, την ορίζει ως εξής: *«ο υπονοούμενος αναγνώστης περιγράφει τις προϋποθέσεις του κειμένου, προϋποθέσεις που ενεργοποιούνται και πραγματοποιούνται διαφορετικά από διαφορετικούς αναγνώστες σε κάθε ιστορική περίοδο»*.

Σχετικά με την ανάγνωση, ο πραγματικός αναγνώστης καλείται από το ίδιο το κείμενο να ταυτιστεί με τον υπονοούμενο αναγνώστη για να συνειδητοποιήσει τις προϋποθέσεις του. Αυτό είναι το αποτέλεσμα της αναγνωστικής πράξης που επιθυμεί κάθε συγγραφέας. Ωστόσο, αυτό δεν είναι πάντα εφικτό: γιατί πολύ συχνά ο πραγματικός αναγνώστης δεν έχει τα προσόντα που έχει θεωρητικά ο υπονοούμενος. Όπως συμβαίνει όταν ένα παιδί διαβάζει, για παράδειγμα, ποίηση γραμμένη για ενήλικες, ή, αντίθετα, ο πραγματικός αναγνώστης έχει περισσότερα προσόντα από τον υπονοούμενο αναγνώστη, όπως συμβαίνει όταν ένας ενήλικας διαβάζει λογοτεχνία για μικρά παιδιά. Και στις δύο περιπτώσεις, η ταύτιση μεταξύ

πραγματικού και υπονοούμενου αναγνώστη δεν είναι δυνατή και το “γεγονός ανάγνωσης” δεν είναι επιτυχές (Oikonomidou & Karagianni, 2021).

Γενικά, όταν αναζητούμε τα “προσόντα” του υπονοούμενου αναγνώστη ενός κειμένου, εστιάζουμε στις δυσκολίες που παρουσιάζει (Iser, 1974). Στην περίπτωση των βιβλίων αυτών, υπάρχει η δυσκολία σχετικά με τη γλώσσα που χρησιμοποιείται, η οποία είναι γεμάτη γλωσσικά παιχνίδια όπως λογοπαίγνια, ψευδείς ετυμολογίες ή αλλοιώσεις. Ο υπονοούμενος αναγνώστης, λοιπόν, φαίνεται να έχει την απαραίτητη γνώση της γλώσσας και την απαραίτητη ευχέρεια ώστε να μπορεί να παρακολουθεί αλλά και να απολαμβάνει τα γλωσσικά παιχνίδια του Τριβιζά. Ένα δεύτερο είδος δυσκολίας, που σχετίζεται άμεσα με τα παραπάνω, έχει να κάνει με το είδος του χιούμορ που διαπερνά τα βιβλία. Πράγματι, τα κείμενα είναι γεμάτα από περιστασιακά καθώς και γλωσσικά αστεία του Τριβιζά που τα μεταγγίζουν με ένα χαρακτηριστικό σατιρικό και συχνά παράλογο χιούμορ που είναι ξεχωριστό χαρακτηριστικό του στυλ του. Ο υπονοούμενος αναγνώστης, λοιπόν, είναι μια περσόνα που είναι σε θέση να εκτιμήσει αυτό το είδος χιούμορ και να γελάσει με τα παράλογα και συχνά τραβηγμένα αστεία του Τριβιζά. Ωστόσο, σε ορισμένες περιπτώσεις, οι πραγματικοί νεαροί αναγνώστες, που δεν είναι εξοικειωμένοι με τη σάτιρα και ακόμη λιγότερο τον σαρκασμό, μπορεί να μην μπορούν να ταυτιστούν μαζί του (Oikonomidou & Karagianni, 2021).

Ο υπονοούμενος αναγνώστης είναι, από την άλλη, σε θέση να χειριστεί ακόμη ένα είδος δυσκολίας που του παρουσιάζουν αυτά τα βιβλία. Αναφερόμαστε στα αφηγηματικά αλλά και ιδεολογικά κενά, δηλαδή σε όλα εκείνα τα στοιχεία των ιστοριών που δεν αναφέρονται στην αφήγηση αλλά ως αυτονόητα μόνο υπαινίσσονται. Στην περίπτωση αυτή, ο υπονοούμενος αναγνώστης είναι ο υποθετικός αναγνώστης που έχει τα απαραίτητα είδη γνώσης και την απαραίτητη αναγνωστική εμπειρία ώστε να καλύψει αυτά τα κενά κάνοντας όλες τις απαραίτητες υποθέσεις σχετικά με ό,τι μένει ανεπίπλοτο. Αξίζει να προσθέσουμε εδώ ότι πολλά από τα κειμενικά στοιχεία που πρέπει να συγκεντρώσουν οι αναγνώστες για να σχηματίσουν τις ιστορίες τους, είναι εμποτισμένα με διακειμενικούς υπαινιγμούς (Oikonomidou & Karagianni, 2021).

Μια ακόμη πτυχή στα 33 Ροζ Ρουμπίνια, αλλά και στα 88 Ντολμαδάκια, που παρουσιάζει στον υπονοούμενο αναγνώστη τους μια ορισμένη δυσκολία είναι ότι στα περισσότερα κομβικά σημεία των δύο βιβλίων, ο αναγνώστης συναντά σύντομους γρίφους, ασκήσεις ή ασκήσεις που πρέπει να κάνει για να προχωρήσει στην επόμενη σελίδα και να συνεχίσει την

ιστορία με τον τρόπο που έχει επιλέξει. Αυτή η προϋπόθεση απεικονίζει έναν υπονοούμενο αναγνώστη που έχει ήδη αποκτήσει τις δεξιότητες για να τα αντιμετωπίσει (μαθηματικά, γραμματική κ.λπ.). Για παράδειγμα, ο αναγνώστης καλείται να κάνει υπολογισμούς ή να εφαρμόσει κανόνες γραμματικής προκειμένου να βρει ποια είναι η επόμενη σελίδα που δίνει στην ιστορία τη τροπή που επιθυμεί.

Είναι αυτονόητο ότι η ίδια η μορφή ενός έντυπου υπερκειμένου που χαρακτηρίζει τα βιβλία που αναλύουμε παρουσιάζει στους αναγνώστες μια ακόμη μορφή δυσκολίας καθώς τους καλεί σε μια μη συμβατική αναγνωστική διαδικασία. Έτσι, ο υπονοούμενος αναγνώστης αυτών των βιβλίων παραμερίζει όλους τους κανόνες της ανάγνωσης τυπικών λογοτεχνικών κειμένων και ξεκινά κάτι δύσκολο γιατί είναι εντελώς άγνωστο. Αυτό είναι ένα προσόν του υπονοούμενου αναγνώστη που πολλοί πραγματικοί αναγνώστες μπορεί να μην έχουν. Είναι πιθανό ότι αρκετοί νεαροί αναγνώστες, που είναι συνηθισμένοι στα παραδοσιακά βιβλία, θα βρουν την ανάγνωση ενός έντυπου υπερκειμένου μια μάλλον απογοητευτική εργασία, διότι, όπως παρατηρείται αυτά τα βιβλία συχνά εμπνέουν μια αίσθηση απορίας και ανασφάλειας στο κοινό τους και οι αναγνώστες συχνά αισθάνονται σύγχυση καθώς πρέπει να ακολουθήσουν αχαρτογράφητες διαδρομές ανάγνωσης. Επιπλέον, *«επειδή έρχονται αντιμέτωποι με έναν κειμενικό λαβύρινθο, βιώνουν συχνά την απογοήτευση μιας μη ικανοποιητικής ανάγνωσης»*, (Oikonomidou & Karagianni, 2021).

Τέτοια οφέλη όπως τα παραπάνω είναι στην πραγματικότητα τα οφέλη της μεταπλαστικής. Πράγματι, αν παρατηρήσουμε τις προαναφερθείσες δυσκολίες που παρουσιάζουν τα έντυπα υπερκείμενα στον υπονοούμενο αναγνώστη τους και επίσης τον ενεργό ρόλο που καλείται να παίξει ο τελευταίος στην αναγνωστική πράξη, αντιλαμβανόμαστε τη θεμελιωδώς μεταπλαστική φύση τέτοιων βιβλίων. Σύμφωνα με την Patricia Waugh (1984), μεταπλαστικά βιβλία με αυτοσυνείδηση και συστηματικά εφιστούν την προσοχή του αναγνώστη στις συμβάσεις που διέπουν την οργάνωση και λειτουργία τους, στο γεγονός ότι δεν είναι παρά κατασκευές». Με αυτόν τον τρόπο, υπερκείμενα όπως αυτά που εξετάσαμε εκπληρώνουν *«τον κεντρικό ρόλο της μεταπλαστικής, που είναι να εγείρει ερωτήματα σχετικά με τη σχέση μυθοπλασίας και πραγματικότητας»* (Waugh, 1984).

Ανακεφαλαιώνοντας, αν ληφθούν υπόψη όλα τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά υπερκειμένου των εξεταζόμενων βιβλίων και ιδιαίτερα τον μεταπλαστικό τους χαρακτήρα, καθώς και τη γραμμική μορφή της πλειονότητας των σύγχρονων συμβατικών ελληνικών βιβλίων για παιδιά, μπορούμε με ασφάλεια να υποστηρίξουμε ότι τέτοια βιβλία όπως αυτά

του Τριβιζά είναι μη συμβατικά. Αυτό είναι επειδή, κατασκευάζουν έναν υπονοούμενο αναγνώστη που, χωρίς να προείται από τη νεωτερική τους μορφή, αποδέχεται την πρωτοβουλία που του προσφέρουν και συμμετέχει σε μια διαδικασία ανάγνωσης που μοιάζει με παιχνίδι και που τους προσφέρει έναν πιο δημιουργικό ρόλο ως αναγνώστες (Oikonomidou & Karagianni, 2021).



## 3.4 Διαδραστικότητα

### 3.4.1 Εισαγωγή

Η λέξη διαδραστικός υποδηλώνει διάφορες γενικές και ασαφείς ιδέες σχετικά με οθόνες υπολογιστών, ελευθερία χρήστη και εξατομικευμένα μέσα. Η ιδεολογική του σημασία ωστόσο, είναι αρκετά σαφής: ότι οι άνθρωποι και οι μηχανές είναι ίσοι εταίροι επικοινωνίας, που δεν προκαλείται από τίποτα περισσότερο από την απλή ικανότητα της μηχανής να αποδέχεται και να ανταποκρίνεται στην ανθρώπινη συμβολή (Aarseth, 1997). Ανάμεσα στις πολλές χρήσεις του, το υπερκείμενο μπορεί να χρησιμεύσει ως μέσο για ένα νέο είδος ευέλικτης, διαδραστικής μυθοπλασίας.

Η διαδραστικότητα και ο έλεγχος ή μεσολάβηση μέσων εμφανίζονται ως αναλογικές έννοιες επιτρέποντας στους παραλήπτες των μέσων, είτε είναι θεατές, αναγνώστες, χρήστες είτε καταναλωτές γενικότερα, να αλληλεπιδράσουν με ένα κείμενο (Eichner, 2014). Όσον αφορά την λογοτεχνία, μια μυθοπλασία είναι μια απεικόνιση επινοημένων γεγονότων ή χαρακτήρων, συνήθως με τη μορφή πεζογραφίας, όπως διηγήματα, μυθιστορήματα, κ.λπ. και είναι κατασκευασμένη με τρόπο που προκαλεί τον αναγνώστη. Επομένως, μια επιτυχημένη μυθοπλασία πρέπει κατά μία έννοια να είναι διαδραστική, όπως *«το ψέμα χρειάζεται έναν πιστό για να λειτουργήσει»* σύμφωνα με την διατύπωση του Aarseth (1997).

Η διαδραστική μυθοπλασία στον υπολογιστή ως μέσο είναι στην πραγματικότητα μια συνέχεια της σύγχρονης παράδοσης της πειραματικής λογοτεχνίας σε έντυπη μορφή. Ωστόσο, ο υπολογιστής απαλλάσσει τον συγγραφέα και τον αναγνώστη από τους περιορισμούς που επιβάλλει το έντυπο μέσο και επομένως, επιτρέπει νέα πειράματα στη λογοτεχνική δομή (Bolter & Joyce, 1987). Σύμφωνα με το λεξικό Merriam-Webster, η διαδραστικότητα είναι αυτή που είναι αμοιβαία ενεργή, και αυτή που περιλαμβάνει τις ενέργειες ενός χρήστη, ή είναι ένα αμφίδρομο σύστημα ηλεκτρονικής επικοινωνίας, όπως το τηλέφωνο ή ο υπολογιστής που περιλαμβάνει πιθανώς παραγγελία χρήστη, ή απάντηση όπως σε μια δημοσκόπηση, επισημαίνοντας την εστίαση στην τεχνική υποδομή των αντιλήψεων διαδραστικότητας. Η διάδραση είναι ένας όρος που περιγράφεται καλύτερη ως συμμετοχή, παιχνίδι, ή ακόμα και χρήση (Aarseth, 1997).

Για αρκετές δεκαετίες, η διάδραση/αλληλεπίδραση ήταν η βασική λέξη που χαρακτήριζε τα καινούρια μέσα και ήταν η υπόσχεση ενός νέου και βελτιωμένου τρόπου λήψης των μέσων

ενημέρωσης, πιθανώς ικανός να αντικαταστήσει τα παλιά, γραμμικά, μη διαδραστικά μέσα, όπως ο κινηματογράφος και η τηλεόραση (Eichner, 2014). Το υβριδικό μυθιστόρημα εισάγει το ίδιο το σώμα του αναγνώστη ως αναπόσπαστο μέρος της λειτουργίας του κειμένου, με τρόπο που θα μπορούσε να επιτευχθεί μόνο με το μέσο του βιβλίου με αποτέλεσμα η γραφή να δημιουργεί μια ρητά “χειροκίνητη”, διαδραστική ανάγνωση (Wurth et al., 2013).

Για τους όρους “λογοτεχνία”, “μυθοπλασία” και “αφήγηση”, ο όρος ομπρέλα είναι “διαδραστική αφήγηση”, η οποία μπορεί να οριστεί ως ένας συνδυασμός αφήγησης και αφηγηματικών μέσων, ένα είδος νοήματος που προσελκύει τους ανθρώπους από όλους τους πολιτισμούς, με την ενεργή συμμετοχή που πραγματοποιείται με τα ψηφιακά μέσα (Rojoga, 2019). Η διαδραστική μυθοπλασία σαν όρος χρησιμοποιείται για να αναφερθεί ειδικά σε έργα που μοιράζονται τα τυπικά χαρακτηριστικά, αν και όχι απαραίτητα τις προσδοκίες του είδους, της περιπέτειας κειμένου, ενός είδους που σε μεγάλο βαθμό επικεντρώνεται σε παζλ και εξερεύνηση. Οι διαδραστικές μυθοπλασίες, που ονομάζονται επίσης “παιχνίδια περιπέτειας κειμένου” ή “παιχνίδια βασισμένα σε κείμενο”, είναι παιχνίδια στα οποία ένας παίκτης αλληλεπιδρά με έναν εικονικό κόσμο καθαρά μέσω φυσικής γλώσσας κειμένου λαμβάνοντας περιγραφές αυτού που “βλέπει” και γράφοντας τον τρόπο που θέλει να ενεργήσει (Ammanabrolu et al., 2020). Σε αυτή τη σειρά υλικών επαναστάσεων, το εργοδικό κείμενο δημιουργεί περίπλοκες αντιστοιχίες και συμπληρωματικότητα μεταξύ πραγματικών και εικονικών κινήσεων, μεταξύ των κινήσεων των μυϊκών λειτουργιών, των αισθήσεων και των σκέψεων. Απευθύνεται στην ενέργεια της ανάγνωσης από το επίπεδο της στάσης και των χειρονομιών του αναγνώστη έως την κίνηση των ματιών (Pohlman, 2013).

Η διαδραστική αφήγηση είναι μια μορφή ψηφιακής διαδραστικής εμπειρίας στην οποία οι χρήστες δημιουργούν ή επηρεάζουν μια δραματική ιστορία μέσω των πράξεών τους. Ο στόχος ενός διαδραστικού διηγήματος αφήγησης είναι να βυθίσει τους χρήστες σε έναν εικονικό κόσμο, έτσι ώστε να πιστεύουν ότι αποτελούν αναπόσπαστο μέρος μιας ιστορίας που εκτυλίσσεται μπροστά τους και ότι οι ενέργειές τους μπορούν να αλλάξουν σημαντικά την κατεύθυνση ή το αποτέλεσμα της ιστορίας (Riedl & Bulitko, 2013). Ορισμένα μοντέλα διαδραστικότητας παρέχουν πράγματι χρήσιμες και περίπλοκες έννοιες για τον τρόπο κατανόησης ορισμένων μέσων, των δομών των μέσων και αλληλεπιδράσεων μεταξύ παραληπτών και μέσων. Η διάδραση με μέσα γενικά έχει θεωρηθεί ως επικοινωνία κειμένου-παραλήπτη. Στην επιστήμη των υπολογιστών από την άλλη, η διαδραστικότητα νοείται ως η επικοινωνία μεταξύ παραλήπτη και συστήματος/μηχανής. Η επιστήμη των υπολογιστών

επεκτείνει το μοντέλο της αλληλεπίδρασης ανθρώπου με άνθρωπο προς την αλληλεπίδραση ανθρώπου με υπολογιστή (Eichner, 2014), επομένως, μπορεί να υπάρχει διαδραστικότητα μεταξύ ανθρώπου και κειμένου.

### **3.4.2 Χαρακτηριστικά**

Ο Espen Aarseth, ξεκινά με τον έλεγχο, ή την μεσολάβηση ως προϋπόθεση για την εργοδική λογοτεχνία, το οποίο είναι εύλογη δήλωση καθώς χωρίς μεσολάβηση από την πλευρά του αναγνώστη, δεν υπάρχει διαδραστικότητα (Mason, 2013). Σύμφωνα με την Carrie Heeter (1989) οι 6 διαστάσεις της διαδραστικότητας, είναι η δυνατότητα επιλογής, το ποσό προσπάθειας που πρέπει να καταβάλει ο χρήστης προκειμένου να έχει πρόσβαση στην πληροφορία, ο βαθμός στον οποίο το μέσο μπορεί να αντιδράσει ως ανταπόκριση στον χρήστη, η δυνατότητα παρακολούθησης της χρήσης του συστήματος, ο βαθμός στον οποίο ο χρήστης μπορεί να προσθέσει πληροφορία στο σύστημα όπου μπορεί να έχει πρόσβαση ένα μαζικό κοινό και τέλος ο βαθμός στον οποίο ένα σύστημα πολυμέσων διευκολύνει την διαπροσωπική επικοινωνία μεταξύ συγκεκριμένων χρηστών.

Μπορούμε να αναρωτηθούμε πώς το ασυνήθιστο μπορεί να σχεδιαστεί σκόπιμα από τον συγγραφέα εάν το έργο βασίζεται στη διαδραστικότητα με τον αναγνώστη και στην απόδοση από τον υπολογιστή. Εξ ορισμού, η ψηφιακή λογοτεχνία πρέπει να υπερβαίνει τη χρήση των γραμμάτων και πρέπει να κάνει αισθητική χρήση των χαρακτηριστικών των ψηφιακών μέσων (Simanowski et al., 2015). Σύμφωνα με την Marie-Laure Ryan (2007) υπάρχουν 4 επίπεδα αλληλεπίδρασης στα ψηφιακά μέσα: περιφερειακή διαδραστικότητα, δηλαδή διαδραστική διεπαφή και αδυναμία επηρεασμού της ιστορίας, αφήγηση υπερκειμένου, οντολογική διαδραστικότητα, δηλαδή έργα δημιουργίας ή υιοθέτησης χαρακτήρων ή παιχνίδια, και βαθιά διαδραστικότητα, δηλαδή αναδύμενη ιστορία που δημιουργείται εν κινήσει από τα δεδομένα που προέρχονται εν μέρει από το σύστημα και εν μέρει από τον χρήστη (Rojoga, 2019). Στην απλούστερη μορφή της, η διαδραστική μυθοπλασία απαιτεί μόνο δύο στοιχεία, επεισόδια και σημεία απόφασης μεταξύ των επεισοδίων. Τα επεισόδια μπορεί να είναι παράγραφοι πεζογραφίας ή ποίησης, γραφικά σχέδια ή εικόνες και μπορεί να έχουν οποιαδήποτε έκταση. Η διάρκειά τους θα καθορίσει τον ρυθμό της ιστορίας, για πόσο ο αναγνώστης θα παραμείνει συμβατικός αναγνώστης προτού κληθεί να συμμετάσχει στο επόμενο επεισόδιο. Στο τέλος κάθε επεισοδίου, ο συγγραφέας εισάγει τα σημεία απόφασής του, ένα σύνολο συνδέσμων προς άλλα επεισόδια μαζί με μια διαδικασία επιλογής που θα ακολουθήσει. Κάθε σύνδεσμος

μπορεί να απαιτεί διαφορετική απάντηση από τον αναγνώστη και ο αναγνώστης μπορεί να απαντήσει σε μια ερώτηση που τίθεται στο κείμενο και θα υπάρχει ένας σύνδεσμος για κάθε πιθανή απάντηση (Bolter & Joyce, 1987).

Τυπικά, ένα έργο διαδραστικής μυθοπλασίας, συχνά αποκαλούμενο και “παιχνίδι” χωρίς να παρουσιάζει απαραίτητα τις τυπικές ιδιότητες ενός παιχνιδιού, είναι ένα διαδραστικό πρόγραμμα υπολογιστή. Μια οπτική της διαδραστικής μυθοπλασίας είναι ότι είναι πιθανή αφήγηση (Montfort, 2013). Οι διαδραστικές μυθοπλασίες οι οποίες λέγονται επίσης παιχνίδια με βάση το κείμενο (text-based games) είναι παιχνίδια στα οποία ένας παίκτης αλληλεπιδρά με έναν εικονικό κόσμο καθαρά μέσω φυσικής γλώσσας κειμένου. Η δημιουργία τέτοιων διαδραστικών κόσμων μυθοπλασίας απαιτεί την αναφορά και χρήση καθημερινής κοινής λογικής, να είναι σημασιολογικά συνεπής, να είναι ενδιαφέρουσα, να υπάρχει συνοχή καθ’ όλη τη διάρκεια και τέλος απαιτεί την παραγωγή άπταιστης φυσικής γλώσσας περιγραφών τόπων, ανθρώπων και πραγμάτων (Ammanabrolu et al., 2020).

Τα διαδραστικά έργα μυθοπλασίας μπορεί να είναι μια πρόκληση για λογοτεχνικούς αναγνώστες, ακόμα και για εκείνους που ενδιαφέρονται για άλλα είδη ηλεκτρονικής λογοτεχνίας, λόγω της διεπαφής που βασίζεται σε κείμενο και λόγω του τρόπου με τον οποίο αυτά τα έργα απαιτούν λεπτομερή εξερεύνηση, χαρτογράφηση και λύση. Έργα στην μορφή αυτή είναι συχνά οπτικά, λιγότερο ανταποδοτικά και οι ανταμοιβές που προσφέρουν επιτυγχάνονται μόνο με χρόνο και προσπάθεια, αλλά η διαδραστική μυθοπλασία που βασίζεται σε κείμενο έχει προσφέρει μερικές από τις πιο περίπλοκες και συναρπαστικές λογοτεχνικές εμπειρίες που έχουν αναπτυχθεί (Montfort, 2013).

Σύμφωνα με τον Wardrip-Fruin (2012), πρέπει να διαβάζουμε και τα δεδομένα και τη διαδικασία. Τα δεδομένα ενός έργου είναι λέξεις, εικόνες και ήχοι, και η διαδικασία είναι αλγόριθμοι και υπολογισμοί που πραγματοποιούνται από την εργασία/προσπάθεια. Στη συνέχεια, επεκτείνει το μοντέλο του και περιλαμβάνει την αλληλεπίδραση, την επιφάνεια και το πλαίσιο. Η αλληλεπίδραση δηλώνει την αλλαγή στο έργο που προέρχεται από έξω, η επιφάνεια είναι η τοποθεσία παρουσίασης του έργου και το πλαίσιο δηλώνει το τεχνολογικό πλαίσιο, δηλαδή το λογισμικό που χρησιμοποιείται για την πρόσβαση στα δεδομένα και στη διαδικασία καθώς και το κοινωνικό πλαίσιο των παραληπτών. Ένα τέτοιο μοντέλο καλύπτει τις διαφορετικές πτυχές ενός έργου ψηφιακής λογοτεχνίας συμβάλλοντας στο συνολικό του νόημα και φαίνεται να είναι ένα καλό σημείο εκκίνησης για μια συστηματική ανάγνωση (Simanowski et al., 2015).

Σύμφωνα με τον Gerald Prince (2014), η δραστηριότητα της ανάγνωσης περιλαμβάνει 3 χαρακτηριστικά: το κείμενο, τον αναγνώστη και την αλληλεπίδραση μεταξύ των δύο. Το πρώτο από αυτά τα χαρακτηριστικά, το κείμενο, συνήθως περιέχει ένα μήνυμα που προορίζεται για έναν αναγνώστη. Το δεύτερο χαρακτηριστικό, ο αναγνώστης, είναι ο παραλήπτης του μηνύματος του κειμένου και το τελευταίο χαρακτηριστικό, η αλληλεπίδραση μεταξύ των δύο, είναι αυτό που μεταφέρει το μήνυμα από το κείμενο στον αναγνώστη. Με την αλληλεπίδραση με το κείμενο, ο αναγνώστης θα είναι σε θέση να αναγνωρίσει το μήνυμα που περιέχει το κείμενο και να κατανοήσει το νόημα που προσπαθεί να μεταδώσει.

Για διαφορετικούς λόγους, αυτό το τεχνολογικά βελτιωμένο βιβλίο μαζικής παραγωγής θα μπορούσε να περιγραφεί με παρόμοιο τρόπο. Το σχέδιο, με τις αλληλοσυνδεόμενες και μεταλλαγμένες γραμμές πλοκής του, δίνει στο σώμα του κειμένου τις ιδιότητες ενός ζωντανού οργανισμού. Ένα καθοδηγητικό μυθιστόρημα που πρέπει να κατευθύνεται, να πλοηγείται χειροκίνητα και έτσι να εκτελείται, καθιστά τον αναγνώστη αναπόσπαστο στοιχείο για την λειτουργία του κειμένου. Ο αναγνώστης πρέπει να χειριστεί το μυθιστόρημα για να δημιουργήσει μια ιστορία από αυτό και να βιώσει το ξετύλιγμα της αφήγησης. Μια αμοιβαία σύνδεση μεταξύ της ανάγνωσης και του κειμενικού σώματος τίθεται σε λειτουργία, μια συνέχεια που ξεκινά από την τυπογραφία και τη σελίδα στα χέρια, τα μάτια και τον εγκέφαλο του αναγνώστη (Wurth et al., 2013).

Η Murray (1998) σχολιάζει τη “διαδραστικότητα” σημειώνοντας ότι η ευχαρίστηση της μεσολάβησης σε ηλεκτρονικά περιβάλλοντα συχνά συγχέεται με την ικανότητα του να μετακινείς ένα τηλεχειριστήριο joystick ή να κάνεις κλικ με το ποντίκι. Όμως, η δραστηριότητα από μόνη της δεν είναι μεσολάβηση, αλλά η προσφορά αυτή της μεσολάβησης εξαρτάται από ουσιαστικές επιλογές που έχουν πραγματικό αποτέλεσμα, και που εξαρτώνται από τον χρήστη και την απόφασή του (Mason, 2013). Η ψηφιακή τεχνολογία επιτρέπει τον αναγνώστη να γίνει κατά μια έννοια, συγγραφέας, ή τουλάχιστον θολώνει την διαφορά μεταξύ των δύο, και έτσι ο αναγνώστης έχει την δυνατότητα να δημιουργήσει την δική του ιστορία μέσω της αλληλεπίδρασής του με τον υπολογιστή (Aarseth, 1997).

Το εργοδικό κείμενο μπορεί να είναι αμφιλεγόμενο και καθίσταται διπλά προβληματικό όταν μεταφέρεται σε κυβερνοκειμενικά μέσα, όπου οι επιπλέον λειτουργίες της συμμετοχής των χρηστών θεωρούνται απελευθερωτικές και ενδυναμωτικές από κάποιους και καταπιεστικές και αυταρχικές από άλλους (Aarseth, 1997). Σημαντικό είναι να τονιστεί η σημασία της μεσολάβησης (agency) στο πλαίσιο της κινητής επικοινωνίας και των μέσων. Η συνεχής

διαθεσιμότητα πολλών, μερικώς αλληλοκαλυπτόμενων καναλιών επικοινωνίας (μηνύματα, κλήσεις, email, Facebook, κλπ) απαιτεί να υιοθετήσουμε μια ολοκληρωμένη άποψη των διαφόρων επικοινωνιακών δυνατοτήτων των κινητών συσκευών, προκειμένου να κατανοήσουμε πως οι άνθρωποι επιλέγουν μεταξύ των συσκευών αυτών για διαφορετικούς σκοπούς. Υποστηρίζεται ότι η κινητή επικοινωνία κάνει τη μεσολάβηση ιδιαίτερα κεντρική, καθώς η επιλογή του μέσου αποσπάται από τη θέση των σταθερών μέσων και αρχίζει να ακολουθεί τον χρήστη σε όλα τα πλαίσια της καθημερινής ζωής (Sotamaa, 2003).

Επομένως, το βιβλίο θα μπορούσε να προσφέρει την αίσθηση αυτή της μεσολάβησης ή του ελέγχου, που του προσφέρουν και άλλες συσκευές ή μέσα. Ενώ σε κάποιο βαθμό, οι αναγνώστες ενεργούν σαν ντετέκτιβ που προσπαθούν να βρουν το νόημα ενός κειμένου συλλέγοντας “αποδεικτικά στοιχεία”, μπορεί να ειπωθεί ότι ιδιαίτερα όσον αφορά τη διαδραστική ψηφιακή λογοτεχνία, ο αναγνώστης αντιγράφει την έρευνα του ντετέκτιβ που ανασυνθέτει την ιστορία αναδημιουργώντας το κείμενο. Ωστόσο, η συγκεκριμένη δομή του υπερκειμένου και το ασταθές κείμενο της μεταβαλλόμενης λογοτεχνίας έρχονται σε αντίθεση με τα κεντρικά αισθητικά στοιχεία αυτού του είδους τα οποία είναι το σασπένς και η ανακάλυψη προσεκτικά κρυμμένης πληροφορίας. Εφόσον η ακριβής παρατήρηση του κειμένου από τον αναγνώστη και ο συλλογισμός σχετικά με τα δεδομένα που αποκαλύπτονται ανταμείβονται με την πρόσβαση στο επόμενο τμήμα του κειμένου, μπορεί να αισθάνεται σαν πραγματικός ντετέκτιβ που πλησιάζει όλο και περισσότερο στη λύση της υπόθεσης καθώς κάθε κομμάτι που “λύνει” είναι ένα μικρό αναγνωστικό επίτευγμα, δίνοντας πιθανώς μια αίσθηση ικανοποίησης και επιτυχίας (Simanowski et al., 2015).

Η αλληλεπίδραση δημιουργεί μια βάση για μια βαθύτερη κατανόηση της επικοινωνίας μέσω, αφού τα κείμενα των μέσων αποτελούν υλικό που πρέπει να ερμηνευτεί μέσω μιας επικοινωνιακής πράξης ανάληψης ρόλων. Η αλληλεπίδραση παρέχει επίσης τη βάση για την εξέταση της επικοινωνίας μεταξύ των ανθρώπινων παραγόντων και του υλικού ενός κειμένου των μέσων. Ορισμένες καταστάσεις μέσω ωστόσο, δημιουργούν την ψευδαίσθηση μιας άμεσης αλληλεπίδρασης με μια μηχανή όπως ένας χαρακτήρας που δημιουργείται από υπολογιστή σε ένα διαδικτυακό βιντεοπαιχνίδι που είναι σε θέση να αντιδρά επαρκώς στις ενέργειες και τις εισροές του παίκτη.

Τα βιντεοπαιχνίδια θεωρούνται σημαντικό παράδειγμα διαδραστικών μέσων, τα οποία λόγω της διαδραστικότητας ξεχωρίζουν από τα πιο “παραδοσιακά” μέσα, παρέχοντας έτσι την ικανοποίηση της μεσολάβησης από τους παίκτες (Eichner, 2014). Ο Steuer (1992) ισχυρίζεται

ότι η διαδραστικότητα δεν σχετίζεται με την τεχνολογία αλλά με το περιεχόμενο που καθορίζεται από τις τεχνολογικές δυνατότητες. Ορίζεται ως ο βαθμός στον οποίο οι χρήστες μπορούν να συμμετέχουν στην τροποποίηση της μορφής και του περιεχομένου ενός περιβάλλοντος στο οποίο μπορεί να μεσολαβήσει σε πραγματικό χρόνο (Eichner, 2014). Από την στιγμή που η διαδραστικότητα δεν σχετίζεται απαραίτητα με την τεχνολογία, παρατηρούμε ότι τα βιντεοπαιχνίδια και τα εργοδικά βιβλία μπορεί να μην είναι τελικά τόσο διαφορετικά, καθώς αποτελούν και τα δύο διαδραστική αφήγηση, με επιλογές, πολλαπλά μονοπάτια που απαιτούν προσπάθεια και μοιράζονται πολλά κοινά στοιχεία, με κύρια διαφορά το υλικό τους υπόστρωμα, το οποίο όπως έχει αναφερθεί και στα χαρακτηριστικά της εργοδικής λογοτεχνίας, δεν είναι απαραίτητο στοιχείο που το χαρακτηρίζει αλλά γνωρίζουμε ότι μπορεί να πάρει πολλές μορφές.

Η διαδραστικότητα είναι μέτρο της πιθανής ικανότητας του μέσου να δίνει στον χρήστη την δυνατότητα να ασκήσει επιρροή στο περιεχόμενο ή τη μορφή του έργου μπροστά του (Eichner, 2014). Η πραγματική αλληλεπίδραση ορίζεται ως εστίαση σε χαρακτηριστικά ενός μέσου ή δυνατότητες δημιουργίας διαδραστικού περιεχομένου (Wu, 2005). Τα παραδοσιακά μέσα όπως η εφημερίδα, η τηλεόραση ή το ραδιόφωνο θεωρούνται ότι έχουν χαμηλή δυνατότητα διαδραστικότητας καθώς είναι κατασκευασμένα ως γραμμικά μέσα, ενώ το διαδίκτυο ή τα βιντεοπαιχνίδια θεωρούνται ότι έχουν υψηλές δυνατότητες διαδραστικότητας, καθώς δίνουν την δυνατότητα ανατροφοδότησης και παρακολούθησης αποτελεσμάτων (Eichner, 2014).

Η μηχανική εμβύθιση (immersion) απαιτεί να είναι ο χρήστης αρκετά άνετος και εξοικειωμένος με τους περιορισμούς, τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες σε ένα σύστημα προκειμένου να το “κατακτήσει” πλήρως. Η επίτευξη της μεσολάβησης μέσα σε διαδραστικά συστήματα απαιτεί όχι μόνο να έχει ο χρήστης τον έλεγχο σε ορισμένες πτυχές του συστήματος, αλλά να κατανοεί τον έλεγχο που έχει και να γνωρίζει τους περιορισμούς του για να επηρεάσει τον εικονικό χώρο. Ο παίκτης έχει μια αίσθηση ευθύνης επειδή η απόφαση προήλθε τελικά από εκείνον και η εμπλοκή του έπαιξε ενεργό ρόλο, σε αντίθεση με το να παρακολουθεί το γεγονός και να μην έχει την δύναμη να το σταματήσει ή να το αλλάξει (Mason, 2013).

### 3.4.3 Βαθμίδες Διαδραστικότητας

Η διαδραστική μυθοπλασία υπάρχει ήδη εδώ και αρκετό καιρό με τη μορφή ηλεκτρονικών παιχνιδιών περιπέτειας. Σε ένα παιχνίδι περιπέτειας, ο παίκτης έχει έναν φανταστικό κόσμο να εξερευνήσει, ο υπολογιστής περιγράφει το περιβάλλον, την πλοκή και το σενάριο και ο παίκτης εκδίδει απλές εντολές όπως “προχώρα”, “μπες στο δωμάτιο” και άλλες παρόμοιες ενέργειες (Bolter & Joyce, 1987).

Ακόμη και το πιο απλό από αυτά τα παιχνίδια είναι ένα φανταστικό υπερκείμενο, επειδή ο υπολογιστής παρουσιάζει στο πρόγραμμα αναπαραγωγής ένα κείμενο και η δουλειά του παίκτη είναι να το διαβάσει, να το κατανοήσει και να απαντήσει σε αυτό. Ανάλογα με την απάντησή του, ο υπολογιστής παρουσιάζει περισσότερο κείμενο και περιμένει μια περαιτέρω απάντηση. Ο παίκτης λοιπόν, είναι ένας ασυνήθιστα δυνατός αναγνώστης, με την έννοια ότι του δίνεται ένας βαθμός εξουσίας, του οποίου οι αποφάσεις καθορίζουν ποιο κείμενο και αποτέλεσμα θα δει στη συνέχεια (Bolter & Joyce, 1987). Αυτή η μέθοδος παρουσίασης μπορεί πλέον να εφαρμοστεί σε σοβαρή μυθοπλασία.

Ένα έντυπο μυθιστόρημα παρουσιάζει τα επεισόδια του με μία σειρά, αλλά ο υπολογιστής καταργεί αυτόν τον περιορισμό της γραμμικής αφήγησης. Αντί για μια ενιαία σειρά παραγράφων ή κεφαλαίων, ο συγγραφέας διαμορφώνει έναν κειμενικό χώρο μέσα στον οποίο λειτουργεί η μυθοπλασία του και μπορεί ο αναγνώστης να “κινηθεί”. Ο αναγνώστης συμμετέχει ενεργά στην κατασκευή του κειμένου επιλέγοντας μια συγκεκριμένη σειρά επεισοδίων τη στιγμή της ανάγνωσης. Μέσα σε κάθε επεισόδιο, ο αναγνώστης εξακολουθεί να είναι υποχρεωμένος να διαβάσει αυτό που έχει γράψει ο συγγραφέας, αλλά η κίνηση μεταξύ των επεισοδίων εξαρτάται από τις απαντήσεις του αναγνώστη, τις αλληλεπιδράσεις ή την εμπλοκή του στο κείμενο, και η εμπειρία του αναγνώστη από τη μυθοπλασία εξαρτάται από αυτές τις αλληλεπιδράσεις (Bolter & Joyce, 1987).

Πολλοί πειραματιστές συγγραφείς έχουν ασχοληθεί με το πρόβλημα της γραφής ή της εκτύπωσης: η ανησυχία τους φαίνεται από τη δύσκολη σχέση μεταξύ του αφηγητή και του κειμένου και μεταξύ του κειμένου και του αναγνώστη και του πως θα διατηρηθεί το ενδιαφέρον. Η υπερκειμενική μυθοπλασία έχει πολλά κοινά με αυτά τα πειράματα σε έντυπη μορφή και πιθανώς μπορεί να εισαγάγει νέες διαδικασίες ανάγνωσης που παραβιάζουν τις προσδοκίες του αναγνώστη για μια τυπική, γραμμική αφήγηση. Επομένως, οι συγγραφείς προσπαθούν να βρουν νέους τρόπους για να διατηρήσουν μια ένταση μεταξύ του αναγνώστη



και του κειμένου και μπορεί να χρειαστούν μια νέα έννοια της δομής. Η δομή μιας ηλεκτρονικής μυθοπλασίας θα αλλάζει με κάθε ανάγνωση, επειδή θα αλλάζει και ο αριθμός των επεισοδίων (Bolter & Joyce, 1987).

Η διαδικασία της αλληλεπίδρασης είναι πολύ σημαντική στη φύση των παιχνιδιών: σύμφωνα με την Barnard (2015), η εστίαση τόσο στο παιχνίδι όσο και στον παίκτη σε αυτή την αλληλεπίδραση είναι ζωτικής σημασίας και το ενδιαφέρον τότε διαιρείται. Από τη μία πλευρά, ο αναγνώστης ενδιαφέρεται για το ίδιο το παιχνίδι ως λογοτεχνικό κείμενο και από την άλλη, ενδιαφέρεται για την ανάγνωση του παιχνιδιού, λόγω της διαδραστικής του φύσης. Τα παιχνίδια προκαλούν τους παίκτες τους να εμπλακούν και η διαδικασία δεν αφορά μόνο το παιχνίδι, αλλά έχει να κάνει με το να είσαι ήρωας, ο πρωταγωνιστής και να λύνεις υποθέσεις (Carlquist, 2002).

Με άλλα λόγια, τα παιχνίδια στον υπολογιστή τείνουν να είναι πιο διαδραστικά και φανταστικά, συνδυάζοντας τις ιδέες του παιχνιδιού με τις ιστορίες του. Τα παιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν ως η εξέλιξη διαφόρων λογοτεχνικών μορφών στην εποχή των μέσων ενημέρωσης παράλληλα με τη μορφή υπερκειμένου, όπου το ηλεκτρονικό κείμενο είναι ένας κλάδος κειμένου που βασίζεται στην υπερσύνδεση μιας λέξης με έναν άλλο κλάδο της ιστορίας. Διαφορετικά, η εστίαση του παιχνιδιού είναι αποκλειστικά στον παίκτη και την αντίδρασή του στο κείμενο, χωρίς την οποία το παιχνίδι δεν θα μπορούσε να “τρέξει”. Αυτή είναι μία από τις κύριες διαφορές μεταξύ άλλων κειμένων και παιχνιδιών, καθώς εάν πατήσουμε το “play” ενώ παρακολουθούμε μια ταινία και αποχωρήσουμε από το δωμάτιο, η ιστορία θα συνεχίζεται, αλλά για παιχνίδια όπου οι χαρακτήρες κινούνται με βάση την αλληλεπίδραση του παίκτη, δεν μπορεί να προχωρήσει η ιστορία (Barnard, 2015).

Αυτό το επίπεδο αλληλεπίδρασης μεταξύ κειμένου και αναγνώστη είναι μια μέθοδος με την οποία ο αναγνώστης αποκτά επίγνωση της λειτουργίας του ως επίκεντρο της ιστορίας. Ο συγκεντρωτισμός της λαϊκής κριτικής γύρω από τον αναγνώστη και τον ρόλο του ως παίκτη ή διαχειριστή του κειμένου είναι μια μεταπλαστική/μεταγραφική τεχνική (metafiction) που διαμορφώνει την ιστορία σε μεταβατικό αντικείμενο, κάτι που υπάρχει ως μέρος του εαυτού του μέσα στην εσωτερική ψυχική πραγματικότητα αλλά είναι επίσης εξωτερικό σε αυτόν, όπου δηλαδή αναμειγνύεται η μυθοπλασία με την πραγματικότητα.

Σύμφωνα με τα λόγια της Patricia Waugh (1984), το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό που μοιράζονται τα μυθιστορήματα και τα παιχνίδια είναι η κατασκευή μιας εναλλακτικής

πραγματικότητας χειραγωγώντας τη σχέση μεταξύ ενός συνόλου σημείων ως “πληροφορία” και του πλαισίου αυτών των πληροφοριών. Συνεχίζει εξηγώντας ότι το παιχνίδι και η μυθοπλασία απαιτούν επίπεδα “meta” για να εξηγήσουν την μετάβαση από το ένα πλαίσιο στο άλλο. Η αλληλεπίδραση του αναγνώστη βρίσκεται στο προσκήνιο στην απόφαση να παλέψει οπτικά με τις λέξεις ή να επιφέρει μια αλλαγή στη χωρική αντίληψη του κειμένου με την περιστροφή, τον καθρεφτισμό ή τη μεταφορά αποσπασμάτων και υπάρχει μια φυσική αίσθηση του να γυρίζεις τις σελίδες του βιβλίου, να “σπαζοκεφαλιάζεις” και να φτάνεις σε μια αίσθηση ικανοποιητικής κατανόησης (Grantham, 2016).

Έτσι, η ψηφιακή μυθοπλασία μπορεί να εξαρτάται από το μέσο. Ταυτόχρονα, η ψηφιακή μυθοπλασία είναι ένα λογοτεχνικό είδος, σύμφωνα με το οποίο μπορούν να ταξινομηθούν πολλές διαφορετικές υποκατηγορίες ή συγκεκριμένες πρακτικές γραφής που χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα όπως μυθιστορήματα υπερκειμένου, δικτυακή μυθοπλασία, διαδραστική φαντασία, μυθιστορήματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και μυθιστορήματα πολυμέσων (Rojoga, 2019). Επομένως, είναι λογοτεχνικό είδος που μπορεί να σχετίζεται με το θέμα, αλλά κυρίως σχετίζεται με τον τρόπο αφήγησης όπως και τα εργοδικά κείμενα γενικότερα.

Στην ουσία, η μεσολάβηση/ο έλεγχος καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο αλληλεπιδρούμε με τις αφηγήσεις παιχνιδιών και οι εξατομικευμένες αφηγήσεις που δημιουργούμε ως αποτέλεσμα των συγκεκριμένων επιλογών και ερμηνειών μας είναι αυτές που τείνουμε να μοιραζόμαστε με άλλους, όχι απαραίτητα οι εμπειρίες που αναμένεται να έχουμε μόνοι μας (Young et al., 2015). Στην πραγματικότητα, κάθε μέσο είναι τεχνικά και πολιτισμικά διαδραστικό σε κάποιο βαθμό, προσκαλώντας τους χρήστες να συμμετάσχουν σε μια δραστηριότητα που περιλαμβάνει αλληλεπιδράσεις μεταξύ του μέσου και των χρηστών του και μεταξύ των διαφορετικών ατόμων που συνδέονται με το μέσο. Αυτή η διαδραστικότητα αποτελείται από μια σειρά επιλογών από προγράμματα, είδη, κείμενα, ώρες, μέρη και τρόπους λήψης. Υπονοεί μια παραγωγή γνώσης, νοήματος, εμπειρίας και πολιτισμικής έκφρασης σε αυτές τις λέξεις που θα μπορούν να προκύψουν από αυτή τη χρήση των μέσων (Eichner, 2014).

Πράγματι, οι επιλογές ανάγνωσης που παρέχει το υπερκείμενο είναι ενθαρρυντικές καθώς προωθούν την λήψη αποφάσεων (agency). Σε αντίθεση με την αδρανή θέση του αναγνώστη στα συνηθισμένα έντυπα, οι αναγνώστες στο υπερκείμενο δεν ακολουθούν μια έγκυρη φωνή, όπως την φωνή του αφηγητή της ιστορίας, αλλά συμμετέχουν ενεργά στη δημιουργία αφηγήσεων (Modir et al., 2014). Όπως παρατηρείται γενικότερα με την εξέλιξη της

τεχνολογίας και των επιλογών έκφρασης και ανάγνωσης, είναι πραγματικά αποκαλυπτικό να βλέπουμε πόσο ευέλικτο και δυναμικό μπορεί να είναι ένα βιβλίο, δίνοντάς μας σημαντικές ενδείξεις για την ανάδυση καινούριων μέσων και συγκεκριμένα ψηφιακών μορφών κειμένου: τα νέα μέσα δεν εμφανίζονται σε αντίθεση με τα παλιά μέσα, αλλά ως εξομοιωτές χαρακτηριστικών και λειτουργιών που έχουν ήδη εφευρεθεί (Aarseth, 1997), εξερευνώντας και διευρύνοντας τις πλήρεις δυνατότητες του τυπωμένου βιβλίου.

## 3.5 Βιντεοπαιχνίδια

### 3.5.1 Λουδολογία και Αφηγηματολογία

Εμπνευσμένη από θεωρητικούς όπως ο Espen Aarseth, η έννοια της λουδολογίας έγινε δημοφιλής από τον προγραμματιστή παιχνιδιών και θεωρητικό Gonzalo Frasca (1999). Ο Frasca επινόησε τον όρο ludology (από τη λατινική λέξη ludus, που σημαίνει παιχνίδι) για να αναφερθεί στον *«επιστημονικό κλάδο που μελετά τα παιχνίδια και τις δραστηριότητες παιχνιδιού»*. Η λουδολογία είναι ένας νεολογισμός που αναφέρεται στη λογική και την επιστήμη. Με παρόμοιο τρόπο όπως η “αφηγηματολογία” αναφέρεται σε ένα σύνολο θεωριών σχετικά με τις αφηγήσεις και την αφήγηση, η λουδολογία είναι ένας γενικός όρος για μελέτες και θεωρίες που επικεντρώνονται στα παιχνίδια (Montola, 2012).

Ωστόσο, θεωρείται ότι τα βιντεοπαιχνίδια χτίζονται ακριβώς από τους ίδιους μηχανισμούς αφήγησης που παραδειγματίζονται στις αρχαίες βάρδικες ιστορίες, τις παραστάσεις του Broadway και στη σύγχρονη τηλεόραση και ταινίες. Τα βιντεοπαιχνίδια αναφέρονται ποικιλοτρόπως ως “παιχνίδια υπολογιστή”, “ηλεκτρονικά παιχνίδια” και ακόμη και “ψηφιακά ψυχαγωγικά” (Tavinor, 2008). Άλλες πιο γενικές εκφράσεις, όπως λογοτεχνία υπολογιστών, ηλεκτρονική λογοτεχνία, κυβερνοκείμενο ή ψηφιακή τέχνη, έχουν επίσης χρησιμοποιηθεί (Young et al. 2015) για την αφηγηματικότητα των βιντεοπαιχνιδιών.

Όπως οι πιο παραδοσιακές μορφές αφήγησης, τα βιντεοπαιχνίδια είναι μη στατικά, αντίθετα παρουσιάζονται σε πλαίσιο, αναδυόμενα, εν κινήσει και αλληλεπιδραστικά με το δυναμικό πλαίσιο που δημιουργείται από πολλούς ταυτόχρονους παίκτες (Young et al. 2015). Πολλά βιντεοπαιχνίδια επιτρέπουν την εξερεύνηση ενός εικονικού περιβάλλοντος και όταν αυτή η δραστηριότητα συνδυάζεται με σημαντικά αποτελέσματα, μπορεί να προκύψει η μεσολάβηση. Η κατασκευή του χώρου και η κυριαρχία του είναι επίσης σε λειτουργία σε γραμμικές αφηγήσεις.

Σύμφωνα με τον λουδολόγο Mäyrä (2008), *«οι σπουδές παιχνιδιών είναι ένα πολυεπιστημονικό πεδίο μελέτης και μάθησης, με θέμα τα παιχνίδια και τα σχετικά φαινόμενα»*. Πολυάριθμοι κλάδοι που κυμαίνονται από την ψυχολογία έως τις λογοτεχνικές σπουδές και από την επιστήμη των υπολογιστών έως την κοινωνιολογία χρησιμοποιούνται για την κατανόηση των αναπτυσσόμενων πεδίων των παιχνιδιών και του παιχνιδιού (Montola, 2012). Τα βιντεοπαιχνίδια θεωρούνται ευρέως ως παραδειγματικά διαδραστικά μέσα, τα οποία

διακρίνονται από τα “παραδοσιακά” μέσα από την διαδραστικότητα, παρέχοντας έτσι τη θετική ευχαρίστηση και ικανοποίηση από την μεσολάβηση στους παίκτες τους (Eichner, 2014). Το βιντεοπαιχνίδι είναι μια σημαντική κατηγορία για τους σχεδιαστές παιχνιδιών που προσπαθούν να επιτύχουν ένα πλούσιο και ελκυστικό παιχνίδι και ιστορία για τους παίκτες (Salen & Zimmermann, 2004). Οι μελέτες παιχνιδιών περιστρέφονται ως επί το πλείστον γύρω από μια σύγκρουση δύο απόψεων: τη λουδολογία και την αφηγηματολογία. Αυτή η συζήτηση έχει αποτελέσει αντικείμενο ακαδημαϊκής ανάλυσης από πολλούς συγγραφείς και επιστήμονες που έχουν συζητηθεί εδώ, όπως οι Espen Aarseth (1997), Janet Murray (1997), Jesper Juul (1998), Gonzalo Frasca (1999) και Eric Zimmerman (2004), μεταξύ άλλων.

Η λουδολογία μελετά το παιχνίδι από μόνο του, εστιάζοντας στη διασκέδαση που προσφέρει. Το παιχνίδι εμφανίζει ένα σύνολο κανόνων καθορισμένου μοτίβου, τη σύνδεση μεταξύ του αλληλεπιδραστή και του παιχνιδιού, τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει ο παίκτης και πώς θα μπορούσε να τις ξεπεράσει, την ιστορία και τη σύνδεση της ιστορίας με τον αλληλεπιδρώντα. Το IF (Interactive Fiction) χαρακτηρίζεται από ένα συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού, όπου ο αλληλεπιδρών οδηγεί έναν χαρακτήρα σε όλη την ιστορία, εξερευνώντας σενάρια, αλληλεπιδρώντας με άλλους χαρακτήρες και συλλέγοντας αντικείμενα που του επιτρέπουν να αποκρυπτογραφήσει αινίγματα και παζλ, μεταξύ άλλων πιθανών ενεργειών. Το επίκεντρο του IF είναι η αφήγηση και οι αφηγήσεις είναι φυσικά ενσωματωμένες στην ιστορία της ανθρωπότητας και αποτελούν θεμελιώδες μέρος της εξέλιξής της.

Ο Barthes (2001) δηλώνει ότι η αφήγηση είναι παρούσα ανά πάσα στιγμή, σε όλους τους χώρους, σε όλες τις κοινωνίες. Πράγματι, η αφήγηση ξεκινά από την ίδια την ιστορία της ανθρωπότητας (Rafael, 2018). Όταν το κείμενο εγκαταλείπει τον αποκλειστικό τομέα της αφήγησης, περνά στον κλάδο των παιχνιδιών. Σύμφωνα με τον ορισμό της Huizinga (2016), *«το παιχνίδι είναι μια εθελοντική δραστηριότητα ή ενασχόληση που εκτελείται εντός ορισμένων καθορισμένων ορίων χρόνου και τόπου, σύμφωνα με κανόνες ελεύθερα αποδεκτούς αλλά απολύτως δεσμευτικούς, έχοντας τον σκοπό του από μόνος του και συνοδεύεται από ένα αίσθημα έντασης, χαράς και συνείδηση που είναι διαφορετική από τη “συνηθισμένη ζωή”»* (Young et al. 2015).

### 3.5.2 Τύποι και Χαρακτηριστικά

Υπάρχουν διαφορετικοί τύποι αφήγησης, τόσο λογοτεχνικοί όσο και οπτικοακουστικοί, καθώς και βιντεοπαιχνίδια, αφού σε αυτού του τύπου τα κείμενα, ορισμένες επιλογές από την πλευρά του παίκτη θα καθορίσουν από το τι θα συμβεί στο μέλλον μέχρι την παραγωγή διαφορετικών αποτελεσμάτων, ενώ άλλες τροποποιήσεις φαίνονται αυθαίρετες και χωρίς κίνητρα. Αυτό είναι πολύ συνηθισμένο στα βιντεοπαιχνίδια, ειδικά στα RPG (role-playing games), όπου η δυνατότητα διαφορετικών επιλογών από τον παίκτη χτίζει μια συγκεκριμένη ιστορία, δίνοντας έτσι μια ψευδαίσθηση ελευθερίας (Irigoyen 2005, Gálvez & Carreño, 2021).

Υπάρχουν διαφορετικών ειδών παιχνίδια περιπέτειας, όπως “create your own adventure” (σαν τα βιβλία), όπου υπάρχουν πολλά προκαθορισμένα μονοπάτια αφήγησης τα οποία ο χρήστης πρέπει να επιλέξει να ακολουθήσει. Άλλο επίσης είναι η “αναστρέψιμη” όπου ο χρήστης μπορεί να επιστρέψει σε έναν κόμβο λήψης αποφάσεων και να ανακατασκευάσει τις ενέργειες διαφορετικά σύμφωνα με τους εσωτερικούς κανόνες της αφήγησης, σε αντίθεση με την “μη αναστρέψιμη” κατά την οποία ο χρήστης δεν μπορεί να επιστρέψει στη διαδικασία λήψης αποφάσεων σύμφωνα με τους εσωτερικούς κανόνες της αφήγησης όπου τα κίνητρα των χρηστών είναι συνήθως η εξερεύνηση ή επαναφορά σε προηγούμενο στάδιο. Είναι επίσης η “απατηλή”, όταν ο χρήστης επιτρέπεται να περάσει μόνο από ορισμένους κόμβους απόφασης, από αυτούς που παρουσιάζονται ως βιώσιμες επιλογές στην αρχή της αφήγησης, όπως παρατηρείται και στο “Black Mirror: Bandersnatch” (Netflix, 2018), όπου ορισμένες διακλαδώσεις οδηγούν μόνο σε αδιέξοδα μονοπάτια, οδηγώντας τον χρήστη πίσω σε αυτόν τον κόμβο, αναγκάζοντάς τον να επιλέξει την μόνη βιώσιμη επιλογή. Τέλος, ένα είδος είναι το τοπογραφικό, όπου η αφήγηση και όλη η εργοδική μηχανική της κατακερματίζονται από τον κόσμο της ιστορίας. Σε αυτό το είδος εργοδικής αφήγησης δεν υπάρχει διαδοχική πλοκή, αλλά ο χρήστης μπορεί να επιλέξει τον ρυθμό των αφηγηματικών σωματιδίων, χωρίς να επηρεάσει τη σειρά εκτέλεσης της ίδιας στην εξέλιξη της κύριας πλοκής (Gálvez & Carreño, 2021).

Το επίκεντρο της σχέσης μεταξύ εισόδου και εξόδου στα βιντεοπαιχνίδια είναι η πηγή των διαφορών απολαύσεων ελέγχου (agency). Ο έλεγχος σχετίζεται με διάφορες πτυχές του παιχνιδιού, όπως η επιλογή της οπτικής γωνίας, ο χωρικός προσανατολισμός και η πλοήγηση, ο συντονισμός της οπτικής προσοχής και οι απτικές ενέργειες ή οι δυνατότητες της δικής του απόδοσης (Grodal, 2000). Ο Aarseth προτείνει αυτό που θεωρεί ότι είναι μια απλή φόρμουλα

ανάπτυξης παιχνιδιών IF (Interactive Fiction): πρώτον είναι η επιλογή ενός είδους μυθοπλασίας που είναι δημοφιλές, ο σχεδιασμός μιας πλοκής, η δημιουργία ενός χάρτη για να περιηγηθεί ο αλληλεπιδρών, η δημιουργία αντικειμένων που μπορεί να χειριστεί, η ανάπτυξη χαρακτήρων με τους οποίους μπορεί να αλληλεπιδράσει, σχεδιασμός των διαφόρων πιθανών αποτελεσμάτων της ιστορίας, σύμφωνα με όλες τις προηγούμενες επιλογές πορείας δράσης και τέλος, προσθήκη περιγραφών, διαλόγων, μηνυμάτων λάθους και λεξιλογίου που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο αλληλεπιδρών. Συνήθως, μια τυπική εξερεύνηση IF περνάει από έναν επαναλαμβανόμενο κύκλο δημιουργίας κειμένου, εναλλάσσοντας εμπρός και πίσω μεταξύ λογισμικού και αλληλεπιδραστή έως ότου ο παίκτης κερδίσει, επανεκκινήσει ή εγκαταλείψει το παιχνίδι (Rafael, 2018).

Ως εκ τούτου, τα παιχνίδια αντικατοπτρίζουν τομείς της καθημερινής ζωής όπου ο πρωταγωνιστής προσπαθεί συνεχώς να αποκτήσει κάποια δύναμη ή έλεγχο κατά τη διάρκεια της ζωής του, ενώ ταυτόχρονα βιώνει ανικανότητα και αδυναμία απέναντι σε μεγαλύτερες δομές, περιορισμούς και καθοριστικούς παράγοντες όπως είναι οι κανόνες και τα εμπόδια της ιστορίας (Eichner, 2014). Σε ένα παιχνίδι περιπέτειας, ο αλληλεπιδρών έχει συγκεκριμένους στόχους, εκτός από τη συμμετοχή στην κατασκευή της ιστορίας. Εξερευνά περιβάλλοντα και αντιμετωπίζει προκλήσεις και γρίφους που πρέπει να λύσει για να προχωρήσει στην ιστορία.

Οι περιπέτειες που βασίζονται σε κείμενο θεωρούνται επίσημα ως IF όταν η διεπαφή είναι αποκλειστικά κείμενο. Οι Montfort και Short (2014) θεωρούν ότι είναι ένα είδος προγράμματος υπολογιστή που περιλαμβάνει έναν φανταστικό κόσμο, αντικείμενα και χαρακτήρες. Η δράση ορίζεται από τον αλληλεπιδρώντα μέσω της εισαγωγής κειμένου σε φυσική γλώσσα και η απόκριση που δημιουργείται από το λογισμικό το οποίο επίσης παρουσιάζεται σε μορφή κειμένου. Σε μια ευρύτερη προοπτική, μπορούν να συμπεριληφθούν στο είδος παιχνίδια περιπέτειας βασισμένα σε κείμενο γραφικών με διεπαφή κειμένου που συνοδεύονται από γραφικά (στατικές εικόνες, κινούμενα σχέδια, εμβυθιστικά γραφικά ή τρισδιάστατες σκηνές σε πραγματικό χρόνο) (Rafael, 2018). Προκειμένου να κατακτήσουν ένα παιχνίδι, οι παίκτες πρέπει να ασκήσουν αρκετές δεξιότητες στο επίπεδο της οπτικής προσοχής και του απτικού συντονισμού, στο επίπεδο της αφηγηματικής γνώσης και του κανόνα του παιχνιδιού (αφήγηση και σχήματα παιχνιδιού) και στο επίπεδο της προσκόλλησης στη ζωή (Eichner, 2014 ).

Ένα παράδειγμα για την έννοια της διαδραστικής αφήγησης σύμφωνα με τον Meadows (2002), είναι ότι *«μια διαδραστική αφήγηση είναι μια αναπαράσταση χαρακτήρα και δράσης με*

*βάση το χρόνο, στην οποία ένας αναγνώστης μπορεί να επηρεάσει, να επιλέξει ή να αλλάξει την πλοκή. Οι χαρακτήρες πρώτου, δεύτερου ή τρίτου προσώπου μπορεί στην πραγματικότητα να είναι ο αναγνώστης. Η γνώμη και η προοπτική είναι εγγενείς. Η εικόνα δεν είναι απαραίτητη, αλλά πιθανή».* Τα βιντεοπαιχνίδια βασίζονται σε δομές προσομοίωσης, οι οποίες δεν είναι εγγενώς αφηγηματικές και επιτρέπουν την αλληλεπίδραση, παρά τα περισσότερα παραδοσιακά μέσα, τα οποία είναι περισσότερο αφηγηματικά και αντιστέκονται στην αλληλεπίδραση, σύμφωνα με τον Frasca (1999). Η Murray υποστηρίζει ότι τα “ψηφιακά περιβάλλοντα” μπορούν να οριστούν από τέσσερα βασικά χαρακτηριστικά: είναι διαδικαστικά, συμμετοχικά (αυτά τα δύο κάνουν τα περιβάλλοντα διαδραστικά), χωρικά και εγκυκλοπαιδικά (αυτά τα δύο καθιστούν τα περιβάλλοντα καθηλωτικά ή εμβυθιστικά) (Murray, 2005).

Τα συστήματα υπολογιστών και τα ψηφιακά μέσα επέτρεψαν τη συγχώνευση παραδοσιακών αφηγήσεων και διαδραστικών τεχνολογιών. Τα ψηφιακά παιχνίδια ήταν και συνεχίζουν να αποτελούν αναφορά στη σύγχρονη κουλτούρα. Έχουν την ικανότητα να δημιουργούν φανταστικούς κόσμους και να εξερευνούν νέες πραγματικότητες που μεταφέρουν φυσικές διαστάσεις. Με την πρόοδο της τεχνολογίας, τα σύγχρονα ψηφιακά παιχνίδια έχουν φτάσει να παρέχουν οπτικές και διαδραστικές εμπειρίες που διαφοροποιούνται όλο και περισσότερο από τις διασυνδέσεις κειμένου που παρείχαν τα πρώτα ψηφιακά παιχνίδια. Η ανάλυση του παιχνιδιού σε παιχνίδια που βασίζονται σε κείμενο είναι αντικείμενο ενδιαφέροντος, όπως και ο τρόπος με τον οποίο αυτές οι διαδραστικές μυθοπλασίες βασισμένες σε κείμενο μπορούν να προσφέρουν μια καθηλωτική εμπειρία που είναι σχετική και σημαντική για τον αλληλεπιδρώντα (Young et al. 2015).

Η διαδραστική μυθοπλασία (IF/Interactive Fiction) είναι ένα είδος που μπορεί να οριστεί είτε ως διαδραστική αφήγηση είτε ως παιχνίδι με τη μορφή περιπέτειας. Τα τυπικά και δομικά χαρακτηριστικά κάθε είδους επιτρέπουν τη διαφοροποίηση μεταξύ μιας διαδραστικής αφήγησης και ενός ψηφιακού παιχνιδιού (Young et al., 2015). Οι διαδραστικές αφηγήσεις είναι αφηγήσεις υπερκειμένου που προτείνουν τη μη γραμμική ανάγνωση μιας ιστορίας (είτε πρόκειται για μυθοπλασία είτε όχι) μέσω διασυνδεδεμένων θραυσμάτων που επιτρέπουν μια πληθώρα επιλογών στις οποίες ο αλληλεπιδρών εμπλέκεται σε επιλογές που επηρεάζουν την πορεία της ίδιας της ιστορίας. Η αφήγηση έχει μεγαλύτερη συνάφεια από το παιχνίδι και η νίκη ή η ήττα δεν καθορίζεται από τους στόχους του παιχνιδιού.

O Meadows (2003) περιγράφει τη διαδραστική αφήγηση ως την πιο φιλόδοξη μορφή τέχνης



που υπάρχει σήμερα, καθώς συνδυάζει την παραδοσιακή αφήγηση με την εικαστική τέχνη και τη διαδραστικότητα. Η διαδικασία της αλληλεπίδρασης είναι πολύ σημαντική για τη φύση τους ως παιχνίδια και ως μέσο διαφυγής. Η εστίαση τόσο στο παιχνίδι όσο και στον παίκτη σε αυτή την αλληλεπίδραση είναι ζωτικής σημασίας (Barnard, 2015).

### **3.5.3 Εμβύθιση, έλεγχος και μεσολάβηση μέσω των βιντεοπαιχνιδιών**

Με την ευρεία του έννοια, η “μεσολάβηση” της Murray (1997) παράγεται από τη δυνατότητα να αλλάξουμε δυναμικά τον κόσμο γύρω μας. Το πιο συνηθισμένο μέρος όπου εμφανίζεται η μεσολάβηση είναι οι δομημένες δραστηριότητες των παιχνιδιών. Μια δεύτερη μορφή μεσολάβησης προέρχεται από την ευχαρίστηση της χωρικής πλοήγησης, μια έννοια που έχει επίσης χρησιμοποιήσει ο Manovich (2001). Είναι η απλή ευχαρίστηση του προσανατολισμού, του να προσανατολίζουμε τον εαυτό μας, από ορόσημα, χαρτογράφηση ενός χώρου νοητικά ώστε να ταιριάζει με τις εμπειρίες μας και θαυμάζοντας τις αντιπαραθέσεις και οι αλλαγές στην προοπτική που προκύπτουν από την μετακίνηση μέσα σε ένα περίπλοκο περιβάλλον (Murray, 1997).

Η μεσολάβηση ως εναλλαγή και η μεσολάβηση ως πλοήγηση συμπίπτουν στα χωρικά βιντεοπαιχνίδια (Eichner, 2014). Οι Salen και Zimmermann (2004) ορίζουν το παιχνίδι ως *«την επίσημη αλληλεπίδραση που συμβαίνει όταν οι παίκτες ακολουθούν τους κανόνες ενός παιχνιδιού και βιώνουν το σύστημά παίζοντάς το»*. Ωστόσο, ο υπολογιστής παρουσιάζει ιδανικές συνθήκες για να επιτρέψει την “αίσθηση ελέγχου” στις διάφορες υλοποιήσεις του: στον υπολογιστή συναντάμε έναν κόσμο που μεταβάλλεται δυναμικά από τη συμμετοχή μας, έγκειται στην αντίληψη του αποδέκτη. Ως αισθητική απόλαυση ορίζεται η ψυχολογική και συναισθηματική κατάσταση του αποδέκτη που προκαλείται από το περιβάλλον: *«Όταν τα πράγματα πάνε καλά στον υπολογιστή, μπορούμε να είμαστε και ο χορευτής και ο καλών του χορού. Αυτή είναι η αίσθηση της μεσολάβησης»* (Murray, 1997) . Ενώ τα βιντεοπαιχνίδια βασίζονται σε ένα διαδραστικό σύστημα κωδικοποιημένων κανόνων που βασίζεται σε υπολογιστή, το χαρακτηριστικό της αλληλεπίδρασης βασίζεται σε χαρακτηριστικά που επιτρέπουν στον χρήστη να μπει στο παιχνίδι.

Το βιντεοπαιχνίδι φαίνεται να είναι μια συσκευή πολυμέσων που ταιριάζει ιδανικά για τη δημιουργία εμπειριών μεσολάβησης, καθώς δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να κάνουν εισόδους με άμεσα και “παρακολουθήσιμα” αποτελέσματα (Eichner, 2014), επισημαίνοντας

την σημασία της αλληλεπίδρασης στην αφήγηση. Σε παιχνίδια δράσης δίνεται έμφαση στο μοτίβο της δύναμης και του ελέγχου. Για τον Fritz (1997) αυτή είναι μια από τις πηγές γοητείας και ευχαρίστησης που προσφέρουν τα βιντεοπαιχνίδια, ιδιαίτερα για τους νεαρούς παίκτες. Ένα από τα κύρια ζητήματα για τα παιδιά, τους εφήβους και τους νεαρούς ενήλικες είναι η ενασχόληση με τη δύναμη και τον έλεγχο η επιθυμία να καθορίσει κανείς τη ζωή του ενόψει της συνεχούς εμπειρίας απώλειας του ελέγχου. Ως εκ τούτου, πολλά παιδιά, έφηβοι και νεαροί ενήλικες επιδιώκουν να δοκιμάσουν τον εαυτό τους στους κόσμους των μέσων ενημέρωσης και να ζήσουν έμμεσα τις εμπειρίες αυτές. Εδώ επιτυγχάνουν ένα πεδίο και έναν χώρο στον οποίο τους επιτρέπεται η επίγνωση να ασκήσουν εξουσία και κυριαρχία μέσω του ελέγχου (Eichner, 2014).

Ο έλεγχος και η αυτό-αποτελεσματικότητα είναι επομένως μέσα με τα οποία αποκτάται η εξουσία και η αίσθηση του ελέγχου. Επομένως, το ευχάριστο παιχνίδι συνδέεται συχνά με την έννοια της ροής (flow) όπως αναπτύχθηκε από τον Mihaly Csikszentmihaly (2000). Η ροή ορίζεται ως η «πλήρης απορρόφηση ενός παράγοντα στις ενέργειές του». Για να υπάρξει ροή, πρέπει να δημιουργηθεί μια ισορροπία μεταξύ των δυνατοτήτων δράσης και των δεξιοτήτων δράσης. Δεδομένης της ισορροπίας των προσόντων και των δεξιοτήτων, εμφανίζεται η ροή ως μορφή συναισθηματικής ευχαρίστησης (Eichner, 2014).

Η αναπαραγωγή βιντεοπαιχνιδιών έχει θεωρηθεί ως μια συγκεκριμένη μορφή πολυμέσων. Είναι μια επικοινωνιακή πράξη, ενσωματωμένη στην κοινωνικο-πολιτισμική σφαίρα της καθημερινής ζωής με παιχνίδια και παίκτες να συμπλέκονται σε διαδικασίες συμπερασμάτων και νοηματοδότησης. Ωστόσο, ο υπολογιστής παρουσιάζει ιδανικές συνθήκες για να επιτρέψει την «αίσθηση ελέγχου» στις διάφορες υλοποιήσεις του: *«στον υπολογιστή συναντάμε έναν κόσμο που μεταβάλλεται δυναμικά από τη συμμετοχή μας»* (Murray, 1997). Μια δεύτερη μορφή ελέγχου ή μεσολάβησης προέρχεται από την ευχαρίστηση της χωρικής πλοήγησης, μια έννοια που έχει επίσης χρησιμοποιήσει ο Manovich (2001). Η Murray υποστηρίζει ότι η τέχνη του σχεδιασμού βιντεοπαιχνιδιών με μια γοητεία από έλεγχο/μεσολάβηση έγκειται στην εξισορρόπηση των συναρπαστικών ταξιδιωτικών ιστοριών με επίλυση προβλημάτων: *«Το κλειδί για τη δημιουργία ενός εκφραστικού φανταστικού λαβύρινθου είναι να διεγείρεις και να ρυθμίζεις το άγχος που είναι εγγενές αξιοποιώντας την ενέργεια της πλοήγησης»*. Μια άλλη μορφή μεσολάβησης πηγάζει από την ευχαρίστηση του να αλλάζεις ή να επανερμηνεύεις ηθελημένα τους δομικούς κανόνες ενός κειμένου. Είναι η

δυνατότητα των βιντεοπαιχνιδιών που επιτρέπουν στους παίκτες να κάνουν πραγματικά κάτι, κάποια είδους ενέργεια.

Ως εκ τούτου, η μεσολάβηση θεωρείται συνέπεια της αλληλεπίδρασης καθώς τα βιντεοπαιχνίδια που βασίζονται στην τεχνολογία υπολογιστών και παρέχουν ένα κανάλι άμεσης ανατροφοδότησης που επιτρέπει την άμεση εμφάνιση των συνεπειών της εισόδου του παίκτη (Eichner, 2014). Όπως έχουν προτείνει οι Murray (1997) και Manovich (2001), οι απολαύσεις της πλοήγησης αποτελούν μια άλλη υπομορφή ελέγχου/μεσολάβησης που αποκαλείται κυριαρχία του διαστήματος. Η διάσταση του ψηφιακού παιχνιδιού ανοίγει την πρόσβαση σε μια καθηλωτική ψυχολογική εμπειρία, συγκρίσιμη με αυτή που θα πετύχαινε κανείς σε μια βουτιά στον ωκεανό ή στην πισίνα. Παρέχουν την αίσθηση ότι περιβάλλεται εντελώς από μια παράξενη και διαφορετική πραγματικότητα, διεκδικώντας την προσοχή από όλα τα αισθητηριακά συστήματα του ατόμου. Επομένως, η εμπύθιση (immersion) είναι ένας μεταφορικός όρος που προέρχεται από τη φυσική εμπειρία της βύθισης στο νερό.

Η Janet Murray (1997) υποστηρίζει ότι αυτή η έννοια υπονοεί ότι κάποιος πρέπει να μάθει πώς να κινηθεί στο νέο περιβάλλον, ώστε να είναι σε θέση να το εξερευνήσει και να αλληλεπιδράσει μαζί του, έχοντας τη δυνατότητα να κάνει ό,τι αυτό καθιστά δυνατό. Η πλήρης εμπύθιση είναι πιθανό να επιτευχθεί σε ένα παιχνίδι που βασίζεται σε κείμενο, συγκεκριμένα μέσω εργοδικών, μη γραμμικών και διαδραστικών ιδιοτήτων (Rafael, 2018), αλλά η καθηλωτική εμπειρία ενός παιχνιδιού μπορεί να ενισχυθεί από διάφορους παράγοντες. Η αφήγηση, για παράδειγμα, έχει την ικανότητα να μεταφέρει μεταφορικά τον αλληλεπιδρώντα μέσα στον φανταστικό κόσμο, σε μια περιοχή μεταξύ του εσωτερικού κόσμου και της εξωτερικής πραγματικότητας του ατόμου: αυτό που ο Winnicott (1971) αποκαλεί μεταβατικό χώρο (meta). Ισχυρίζεται ότι υπάρχει ένα εμπυθιστικό περιβάλλον που πρέπει να εγείρει ο αλληλεπιδρών, το οποίο εκδηλώνεται στην ενεργό ενασχόλησή του με το κείμενο και στην ικανότητά του να φανταστεί.

Η θεωρητική και ποιητική αρχή της εμπύθισης πηγάζει από την ιδέα της συνείδησης, δηλαδή από την έννοια της ύπαρξης και της παρουσίας του αλληλεπιδρώντος μέσα στον φανταστικό κόσμο. Το άτομο αρχικά μεταφέρεται σε έναν άγνωστο κόσμο, μέσω ενός μέσου, όπως ένας υπολογιστής και όταν τελικά προσαρμόζεται στους κανόνες του φανταστικού κόσμου, χωρίς να κάνει συμπεράσματα για τον πραγματικό κόσμο, βυθίζεται.

Για μια καλύτερη εμπειρία εμπύθισης, είναι απαραίτητο να κατανοήσουμε τη γραμματική της αφήγησης μέσα από τα στοιχεία που τη συνθέτουν, δηλαδή το σενάριο, την πλοκή και τους χαρακτήρες. Το πρώτο επίπεδο εμπλοκής με μια εικονική αφήγηση γίνεται μέσω του σεναρίου. Στη χωρική εμπύθιση, όπως δηλώνει η Ryan (2003), ο αλληλεπιδρών αναπτύσσει την αίσθηση του τόπου και δημιουργεί μια σύνδεση με το σενάριο σαν να ήταν πραγματικά εκεί, όπου λαμβάνει χώρα το γεγονός. Αυτή η σχέση μπορεί να εδραιωθεί μέσω μιας αναφοράς στον παρόντα χρόνο, με αφήγηση σε δεύτερο πρόσωπο. Όσον αφορά την ιστορία, η χρονική εμπύθιση συμβαίνει μέσω του αφηγηματικού σασπένς, κάθε φορά που ο αλληλεπιδρών αισθάνεται υποχρεωμένος να μάθει τι θα συμβεί στη συνέχεια, δηλαδή την επιθυμία για τη γνώση που περιμένει στο τέλος του αφηγηματικού χρόνου. Τα φαινόμενα της συναισθηματικής εμπύθισης σχετίζονται με την προσκόλληση σε φανταστικούς χαρακτήρες. Η προσθήκη ενός παντογνώστη αφηγητή επιτρέπει μεγαλύτερη οικειότητα με την ψυχική ζωή των χαρακτήρων, γεγονός που μπορεί να εντείνει τη συναισθηματική βύθιση.

Η άποψη που παρουσιάζει η Ryan υπονοεί ότι η εμπυθιστική διαδραστικότητα είναι μια διαδικασία κατά την οποία ο αλληλεπιδρών χτίζει τον δικό του φανταστικό κόσμο και καθιστά τον εαυτό του μέλος του (Rafael, 2018). Αυτό δείχνει ότι η εμπύθιση είναι μια διαρκής αισθητηριακή αντίληψη και ως εκ τούτου, επιτρέπει σε ένα άτομο να αποκτήσει, να ερμηνεύσει, να επιλέξει και να τακτοποιήσει τις πληροφορίες που λαμβάνονται από τις αισθήσεις του, με σκοπό την απόδοση νοήματος. Οι γνωστικές διαδικασίες που προάγουν τη βύθιση, είτε είναι η ανάγνωση ενός βιβλίου, η παρακολούθηση μιας ταινίας στον κινηματογράφο, το παιχνίδι ως παιδί στο πάρκο ή το παιχνίδι ενός βιντεοπαιχνιδιού, είναι παρόμοιες και οι παράγοντες που το προάγουν ή το διαταράσσουν είναι κοινοί. Ο Bartle (2005) θεωρεί ότι η εμπύθιση του παιχνιδιού είναι ένα από τα πιο σημαντικά γεγονότα για τον αλληλεπιδρώντα, που δεν εξαρτάται από τον βαθμό ρεαλισμού του φανταστικού κόσμου ή από οποιαδήποτε σύγκριση με τον πραγματικό κόσμο. Επομένως, δεν χρειάζεται έναν ψηφιακό κόσμο που “φαίνεται” ρεαλιστικός προκειμένου να βιώσει την εμπύθιση στο παιχνίδι, αλλά εξαρτάται από τις ενέργειές του. Έτσι, ο φανταστικός κόσμος χρειάζεται μόνο να συγκαλέσει αρκετή πραγματικότητα για να αναστείλει τη δυσπιστία ενός αλληλεπιδραστή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (Rafael, 2018).

### 3.5.4 Βιντεοπαιχνίδια και Λογοτεχνία

Η προσέγγιση πληροφοριών που χρησιμοποιείται ευρέως στη λουδολογία είναι παρόμοια με αυτήν της λογοτεχνικής έρευνας: Οι ερευνητές παιχνιδιών παίζουν παιχνίδια για όλη τους τη ζωή και τείνουν να κοινωνικοποιούνται σε κουλτούρες παικτών. Το κοινό πολιτιστικό υπόβαθρο επιτρέπει στους ερευνητές να κατανοήσουν τα παιχνίδια στο πολιτιστικό τους πλαίσιο. Πράγματι, όπως τα προγράμματα της συγκριτικής λογοτεχνίας απαιτούν από τους μαθητές να διαβάζουν κλασικά ως μέρος της εκπαίδευσής τους, είναι ολοένα και πιο συνηθισμένο ότι οι μαθητές παιχνιδιών πρέπει να παίζουν και κλασικά (Montola, 2012).

Οι αφηγηματολόγοι, μέσω του κριτικού τους προσανατολισμού με τα κείμενα, υποστηρίζουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι ή μπορούν καλύτερα να αντιμετωπιστούν ως διαδραστικές αφηγήσεις ή ιστορίες (Tavinor, 2008). Τα παιχνίδια στον υπολογιστή εξακολουθούν όμως να αποκλείονται συχνά από τις λογοτεχνικές σπουδές. Αυτό θα μπορούσε να θεωρηθεί περίεργο, δεδομένου ότι πολλά παιχνίδια υπολογιστή περιέχουν υψηλά επίπεδα αφηγηματικότητας, και αυτά που δεν περιέχουν μπορεί να συνεχίσουν να “διαβάζονται”. Η ενασχόληση με τα παιχνίδια στον υπολογιστή ως λογοτεχνική μορφή επιτρέπει σε κάποιον να διερευνήσει όχι μόνο το παιχνίδι ως κείμενο, αλλά και τις πολλές πιθανές επιδόσεις του μέσω των αλληλεπιδράσεων του παίκτη με αυτό. Το παιχνίδι ασκεί κάποιο έλεγχο στον παίκτη και ο παίκτης ασκεί κάποιο έλεγχο στο αποτέλεσμα του παιχνιδιού. Με αυτόν τον τρόπο, τα παιχνίδια λειτουργούν ως μια εξαιρετικά εξελιγμένη μορφή διαδραστικής μυθοπλασίας, όπου εμπλέκουν εναλλακτικούς τρόπους μεσολάβησης στους αναγνώστες τους (παίκτες) (Barnard, 2015).

Μεταξύ των θεωρητικών παιχνιδιών, υπάρχουν δύο σχολές σκέψης, οι αφηγηματολόγοι, που εκτιμούν την προσέγγιση της ιστορίας των παιχνιδιών καθιστώντας σημαντικά ευκολότερη την ανάγνωση των παιχνιδιών ως μορφή λογοτεχνίας και οι λουδολόγοι που επιμένουν ότι τα παιχνίδια αφορούν το διαδραστικό παιχνίδι, κυρίως για τη νίκη, που αφήνει λίγο χώρο για την αφήγηση (Carlquist, 2002). Μέχρι στιγμής, τα παιχνίδια υπολογιστών δεν θεωρούνται λογοτεχνικά στους περισσότερους κύκλους. Αυτό αποδεικνύεται από το πόσο λίγα μαθήματα για παιχνίδια στον υπολογιστή διδάσκονται από διάφορα τμήματα λογοτεχνίας σε όλο τον κόσμο. Φαίνεται στη διάκριση μεταξύ καταστημάτων που πωλούν μυθιστορήματα και καταστημάτων που πωλούν παιχνίδια, αν και τόσο τα μυθιστορήματα όσο και τα παιχνίδια θα μπορούσαν να θεωρηθούν μια μορφή διαφυγής από την πραγματική ζωή. Ωστόσο, είναι

σημαντικό να αναγνωρισθεί ότι τα παιχνίδια στον υπολογιστή μπορούν να διαβαστούν και να κατανοηθούν ότι εμπίπτουν σε κάποιο είδος κατηγορίας λογοτεχνίας, ακόμη κι αν αυτή η κατηγορία είναι άβολη και, μέχρι στιγμής, δεν έχει οριστεί σωστά.

Τα παιχνίδια στον υπολογιστή δεν βασίζονται αποκλειστικά στο γραπτό κείμενο ως μέσο, εάν περιέχουν καν κείμενο. Αυτό, σε συνδυασμό με τα υψηλά επίπεδα διαδραστικότητας που είναι εγγενή στα παιχνίδια σημαίνει ότι πρέπει πιθανώς να προσεγγιστούν ως κάτι νέο. Οποιαδήποτε απόπειρα ανάγνωσης τους ως παραδοσιακής μορφής λογοτεχνίας είναι πολύ πιθανό ότι θα δυσκολευτεί εάν εφαρμοστούν οι συμβατικές μορφές κριτικής. Επομένως, είναι δυνατό να διαβάζονται τα παιχνίδια ως μια νέα μορφή λογοτεχνίας, στην οποία η αλληλεπίδραση είναι ένα σημαντικό στοιχείο (Barnard, 2015). Με τα παιχνίδια ως διαδραστική μυθοπλασία, το ενδιαφέρον διαιρείται. Από τη μια πλευρά, υπάρχει ενδιαφέρον για το ίδιο το παιχνίδι ως λογοτεχνικό κείμενο, αλλά από την άλλη, υπάρχει ενδιαφέρον για την ανάγνωση που διεξάγεται του παιχνιδιού, του πώς παίζεται. Αυτό οφείλεται στη διαδραστικότητα των παιχνιδιών. Τα παιχνίδια προσκαλούν τους παίκτες τους να συμμετάσχουν, επομένως η διαδικασία δεν αφορά μόνο το παιχνίδι, αλλά την συμμετοχή (Carlquist, 2002).

Με άλλα λόγια, τα παιχνίδια στον υπολογιστή τείνουν προς την κατεύθυνση της διαδραστικής φαντασίας, συνδυάζοντας τις ιδέες των παιχνιδιών και τις αφηγήσεις. Τα παιχνίδια θα μπορούσαν να θεωρηθούν ως μια εξέλιξη διαφόρων μορφών λογοτεχνίας ενόψει της εποχής των μέσων ενημέρωσης, παράλληλα με τη μορφή υπερκειμένου, στην οποία το ηλεκτρονικό κείμενο είναι ένα διακλαδισμένο κείμενο, βασισμένο στην υπερσύνδεση μιας λέξης σε έναν άλλο κλάδο ιστορίας (Barnard, 2015). Καθώς οι ζωές μας γίνονται πιο δικτυωμένες, οι άνθρωποι ασχολούνται όλο και περισσότερο με τις δομές. Όμως, δεν κατοικούν απλώς σε αυτές τις δομές, αλλά παίζουν μαζί τους. Τα συστήματα αποκτούν νόημα μόνο καθώς κατοικούνται, εξερευνώνται και χειρίζονται από τους ανθρώπους. Τον επόμενο αιώνα, αυτό που θα γίνει σημαντικό δεν θα είναι μόνο τα συστήματα, αλλά τα ανθρώπινα συστήματα (Tavinor, 2008). Συμπερασματικά, αυτό που κερδίζει ο παίκτης από το παιχνίδι δεν είναι απαραίτητα η ιστορία που αφηγείται, αλλά οι τρόποι σκέψης, οι τρόποι επίθεσης στα προβλήματα και η αίσθηση ικανοποίησης από την κυριαρχία και την μεσολάβηση (Costikyan, 2000).

### 3.5.5 Παραδείγματα

Η διαδραστική μυθοπλασία υπάρχει ήδη εδώ και αρκετό καιρό με τη μορφή ηλεκτρονικών παιχνιδιών περιπέτειας. Σε ένα παιχνίδι περιπέτειας, ο παίκτης μπορεί να έχει έναν μυθικό κόσμο να εξερευνήσει, ένα μπουντρούμι, ένα μαγεμένο δάσος ή μια κοιλάδα. Ο υπολογιστής περιγράφει τη σκηνή και ο παίκτης εκδίδει απλές εντολές όπως "προχώρα", "μπες στο δωμάτιο", "πάρε το σιλέτο", "πάρε χρυσό" και άλλα (Bolter & Joyce, 1987). Σύμφωνα με τον Douglass, το IF περιλαμβάνει ένα ολόκληρο σύμπαν παιχνιδιών που περιλαμβάνουν IF (π.χ. Zork, 1981), φαντασία υπερκειμένου (π.χ. Afternoon, 1990), γνωστό και ως υπερπλασία, περιπέτειες παζλ (π.χ. Myst, 1993), διαδραστικά παιχνίδια ταινίες (π.χ. Dragon's Lair, 1983), παιχνίδια με βιβλία (π.χ. Choose Your Own Adventure, 1979), μεταξύ άλλων. Το Adventure έγινε διαθέσιμο σε σχεδόν κάθε τύπο μηχανής και ήταν το πρώτο με μεγάλη επιρροή, κειμενικό είδος παιχνιδιών υπολογιστή, του οποίου τελείωσε η εμπορική του ζωή όταν τα γραφικά παιχνίδια περιπέτειας ανέλαβαν την κυριαρχία στα τέλη της δεκαετίας του ογδόντα (Aarseth, 1997). Η εξερεύνηση του χώρου βρίσκεται στον πυρήνα πολλών βιντεοπαιχνιδιών με γραφικά, αλλά είναι επίσης συστατικό για πρώιμες περιπέτειες κειμένου όπως το Zork I το οποίο ανοίγει με τις περίφημες προτάσεις, "Στέκεσαι σε ένα ανοιχτό χωράφι δυτικά ενός λευκού σπιτιού με μια κλειστή εξώπορτα. Υπάρχει ένα μικρό γραμματοκιβώτιο εκεί" και ο παίκτης προχωρά στην περιπέτεια του παιχνιδιού διασχίζοντας τον χώρο περιπέτειας που δημιουργείται από την αφήγηση του παιχνιδιού (Eichner, 2014).

Ωστόσο, τα προβλήματα είναι σχετικά απλά όταν μελετώνται επαναλαμβανόμενα παιχνίδια για έναν παίκτη. Το παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί ως ένα εργοδικό κείμενο που παράγει νόημα όταν ένας χρήστης αλληλεπιδρά μαζί του (Aarseth, 1997), όπως έχει προαναφερθεί και στα χαρακτηριστικά της εργοδικής λογοτεχνίας. Ένα απλό παιχνίδι υπολογιστή όπως το PACMAN, παράγει ένα σχετικά παρόμοιο σύνολο εμπειριών για τους περισσότερους ανθρώπους, επιτρέποντας στους παίκτες να συζητούν και να συγκρίνουν τις εμπειρίες τους. Παρόλο που όλοι οι παίκτες μπαίνουν στο παιχνίδι με διαφορετικές δεξιότητες, περιβάλλοντα και προσδοκίες, οι εμπειρίες τους είναι αρκετά παρόμοιες ώστε να επιτρέπουν συγκρίσεις. Το παιχνίδι PACMAN είναι μια επαναλαμβανόμενη δραστηριότητα (Montola, 2012). Ακόμη και το πιο απλό από αυτά τα παιχνίδια είναι ένα φανταστικό υπερκείμενο το οποίο μπορεί να παραπέμπει τον παίκτη από την μία οθόνη στην άλλη ή από το ένα κείμενο στο άλλο ή αναμένεται η "απάντησή" του. Για τον υπολογιστή ο ρόλος είναι να παρουσιάζει στον παίκτη το κείμενο και η δουλειά του παίκτη είναι να κατανοήσει και να απαντήσει σε αυτό το

κείμενο. Ανάλογα με την απάντησή του, ο υπολογιστής παρουσιάζει περισσότερο κείμενο και περιμένει μια περαιτέρω απάντηση. Ο παίκτης, λοιπόν, είναι ένας ασυνήθιστα ισχυρός αναγνώστης, του οποίου οι αποφάσεις καθορίζουν ποιο κείμενο θα δει στη συνέχεια. Ομολογουμένως το κείμενο των σημερινών παιχνιδιών είναι απλό, αλλά η μέθοδος παρουσίασης δεν είναι απαραίτητως έτσι, αλλά μπορεί να γίνει πιο περίπλοκη και αρκετά ελκυστική για τον παίκτη (Bolter & Joyce, 1987).



### 3.6 Ανάγνωση στην Ψηφιακή Εποχή

Σε μία εποχή όπου ο άνθρωπος διαβάζει όλο και περισσότερο από τις ψηφιακές του συσκευές, με αποτέλεσμα να μειώνεται η ανάγνωση του έντυπου βιβλίου, πρέπει να αναρωτηθεί κανείς τι είναι αυτό που το κάνει ελκυστικό. Ο άνθρωπος αν και μπορεί να μην προτιμήσει να διαβάσει ένα βιβλίο, ξοδεύει πολλές ώρες μέσα στην εβδομάδα διαβάζοντας ατελείωτο υλικό, είτε από μέσα κοινωνικής δικτύωσης, άρθρα, πληροφορίες, δημοσιεύσεις και άλλα. Θα μπορούσε να υποθέσει κανείς ότι η ποσότητα που διαβάζει ο μέσος αναγνώστης μέσα σε τόσο μικρό διάστημα όσο σε μία εβδομάδα μπορεί να ισούται και με ένα βιβλίο. Το ερώτημα λοιπόν είναι, γιατί πιθανώς προτιμά τα άλλα μέσα. Η εποχή του ψηφιακού γραμματισμού εγείρει το ερώτημα του αν η έννοια του αναγνωστικού ενδιαφέροντος μπορεί να αλλάξει.

Ευρήματα υποδεικνύουν μία αυξανόμενη τάση ανάγνωσης σε ρυθμίσεις που βασίζονται στο Διαδίκτυο και σε σχέση με έντυπα μέσα. Αναμένεται ότι η ανάπτυξη διαφορετικών διαδικτυακών εφαρμογών θα αλλάξει περαιτέρω τις αναγνωστικές συνήθειες των σημερινών και των μελλοντικών γενεών (Putro & Lee, 2017). Αν και η ανάγνωση σε παραδοσιακά μέσα που βασίζονται σε εκτύπωση γίνεται λιγότερο συνηθισμένη, δεν έχει εξαφανιστεί εντελώς. Οι περισσότεροι άνθρωποι εναλλάσσονται μεταξύ έντυπης και ηλεκτρονικής ανάγνωσης ανάλογα με την προτίμηση, το ενδιαφέρον και την άνεση (Liu, 2005).

Η λογοτεχνία είναι μια ανάγνωση που περιέχει στοιχεία ψυχαγωγίας, εκπαίδευσης και ενημέρωσης. Είναι το δημιουργικό έργο ενός συγγραφέα χυμένο σε ωραιοποιημένη γλώσσα και η λογοτεχνία διεγείρει την ευαισθησία των αναγνωστών της. Παρουσιάζει διάφορες πτυχές της ζωής, αναλύει συνεχώς τη ζωή, και μπορεί να είναι μια αντανάκλαση της ζωής. Η αλληλεπίδραση ή η επικοινωνία των μέσων ενημέρωσης δεν είναι αποκομμένη από την καθημερινότητα των ανθρώπων. Η παρακολούθηση τηλεόρασης, η μετάβαση στον κινηματογράφο, η χρήση του Διαδικτύου ή το παιχνίδι έχει γίνει αναπόσπαστο μέρος της ζωής, δομώντας καθημερινές ενέργειες και ρουτίνες (Eichner, 2014). Τα λογοτεχνικά έργα είναι μέρος του πολιτισμού και ως πολιτιστικό προϊόν, η λογοτεχνία αναπτύσσεται σύμφωνα με την εξέλιξη της ανθρώπινης ζωής και κοινωνίας.

Η ανθρώπινη ιστορία έχει σημειώσει διάφορες εξελίξεις των λογοτεχνικών μέσων. Ένα από αυτά είναι η γέννηση του διαδικτύου ως ένα από τα μέσα ενημέρωσης και ανάπτυξης της

επιστήμης, το οποίο με τη σειρά του χρησιμοποιείται και ως μέσο προώθησης λογοτεχνικών έργων. Αριθμός έργων που διαβάζεται μέσω των μέσων ενημέρωσης του Διαδικτύου κατηγοριοποιείται ως λογοτεχνία στον κυβερνοχώρο. Ένα από τα χαρακτηριστικά αυτού του είδους είναι ότι μπορεί να προσφέρει για παράδειγμα, την διαδραστικότητα “αναγνώστη-συγγραφέα” (Rahman, 2017).

Όταν ακούγεται η φράση “ψηφιακή εποχή”, συχνά συνδυάζεται με τους νέους και την σχέση τους με την τεχνολογία. Φαίνεται να υπάρχει ένας μύθος ότι οι περισσότεροι έφηβοι δεν διαβάζουν, ενώ στην πραγματικότητα διαβάζουν πολύ. Οι έφηβοι διαβάζουν συνεχώς ό,τι είναι διαθέσιμο σε αυτούς μέσα από τους διαφορετικούς τομείς της τεχνολογίας που συνεχίζει να εξελίσσεται. *«Οι νέοι, και ιδιαίτερα οι μαθητές, διαβάζουν μέσω της τεχνολογίας για να βρουν πληροφορίες, να επικοινωνήσουν με άλλους, να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους και ούτω καθεξής»* (Braun, 2007).

Μεταξύ των φοιτητών πανεπιστημίου στις ανεπτυγμένες χώρες, η ανάγνωση σε διαδικτυακό περιβάλλον έχει γίνει πιο συνηθισμένη από την ανάγνωση σε παραδοσιακά περιβάλλοντα που βασίζονται σε έντυπα (Bibby et al., 2009). Επομένως, η πραγματικότητα ότι τα κείμενα και τα βιβλία της βιβλιοθήκης δεν είναι η μόνη πηγή ανάγνωσης πρέπει να γίνει αποδεκτή. Η ανάγνωση δεν είναι απλώς η ανάγνωση ενός μυθιστορήματος, ενός σχολικού βιβλίου ή ενός σκονισμένου βιβλίου βιβλιοθήκης. Ο ορισμός μας για την ανάγνωση χρειάζεται αναθεώρηση και η νοοτροπία μας πρέπει να ευθυγραμμιστεί με το περιβάλλον και την κοινωνία όπου ζούμε αυτήν τη στιγμή (Sorrell & Hopper, 2012).

Από τα τέλη της δεκαετίας του 1980, οι μελετητές ισχυρίστηκαν ότι το μέλλον της δυτικής λογοτεχνίας είναι ηλεκτρονικό: οι καινοτομίες στη λογοτεχνία θεωρήθηκε ότι πλαισιώνονται από την ηλεκτρονική τεχνολογία του υπερκειμένου, αντικαθιστώντας το χαρτί και τα βιβλία ως φορείς της λογοτεχνίας. Έτσι, ο Robert Coover (1992) ανακοίνωσε τον θάνατο του βιβλίου στις αρχές της δεκαετίας του 1990, υπερασπιζόμενος το υπερκείμενο ως το λογοτεχνικό είδος του μέλλοντος που επρόκειτο να δημιουργήσει νέα είδη γραφής και ανάγνωσης. Τέτοιοι ισχυρισμοί σχετικά με το τέλος του βιβλίου αποτελούν μέρος μιας αυξανόμενης τάσης στις μελέτες των μέσων ενημέρωσης να θεωρούν το ψηφιακό ως το σημείο ολοκλήρωσης όλων των μέσων. Σύμφωνα με αυτή την τάση, ο Henry Jenkins (2006) έχει προσδιορίσει την δημοφιλότητα των μέσων ενημέρωσης ως τη βασική δυναμική του παρόντος (Wurth et al., 2013). Ωστόσο, είναι αποκαλυπτικό και αναζωογονητικό να παρατηρείται πόσο ευέλικτο και δυναμικό μπορεί να είναι ένα βιβλίο τυπωμένο σε χαρτί, και

αυτό μας δίνει μια σημαντική ένδειξη για την εμφάνιση ψηφιακών μορφών κειμένου. Έχει αναφερθεί και παραπάνω, ότι τα νέα μέσα δεν εμφανίζονται σε αντίθεση με τα παλιά αλλά ως εξομοιωτές χαρακτηριστικών και λειτουργιών που ήδη υπάρχουν (Aarseth, 1997) και απλώς εξελίσσονται η τεχνολογία και οι τάσεις ανάγνωσης παράλληλα με την κοινωνία.

Η ψηφιακή ανάγνωση (αναφέρεται επίσης ως διαδικτυακή ανάγνωση κειμένου ή ανάγνωση κειμένου μέσω Διαδικτύου) ορίζεται ως η ανάγνωση κειμένων με βάση την οθόνη του υπολογιστή που λαμβάνονται (π.χ. e-book) ή είναι διαθέσιμα (π.χ. διαδικτυακή εφημερίδα) μέσω δικτύων Διαδικτύου. Κυμαίνεται από την ανάγνωση υπερκειμένων έως την ανάγνωση κειμένων που περιλαμβάνουν ένα πιο περίπλοκο, ανοιχτό σύστημα πληροφοριών, όπως υπερσυνδέσμους και υπερμέσα (Coiro, 2011).

Στις αρχές της δεκαετίας του 1990, η ανάγνωση διαδικτυακών κειμένων θεωρούνταν ένας εναλλακτικός τρόπος ανάγνωσης (Leu et al., 2004), αλλά τώρα θεωρείται ως ένας εξέχων τρόπος ανάγνωσης, ειδικά για τις νεότερες γενιές (Bibby et al., 2009). Η κινητή επικοινωνία κάνει τη μεσολάβηση (agency) ιδιαίτερα κεντρική, κάτι που για τον αναγνώστη είναι αρκετά ελκυστικό, καθώς η επιλογή του μέσου αρχίζει να ακολουθεί τον χρήστη σε όλα τα πλαίσια της καθημερινής ζωής. Η δημοφιλής ανακάλυψη του Διαδικτύου στις αρχές της δεκαετίας του 1990 έφερε περισσότερα νέα μέσα επικοινωνίας στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων κατά τη διάρκεια μιας δεκαετίας από ό,τι ο προηγούμενος αιώνας συνολικά: η εμφάνιση του email, της συνομιλίας, των διαδικτυακών φόρουμ, της τηλεδιάσκεψης κλπ, συμπλήρωναν τα σταθερά τηλέφωνα και την αλληλογραφία ως μέσα για τη διαπροσωπική επικοινωνία (Sotamaa, 2003).

Η διαμεσική, πολυτροπική εργοδική βιβλιογραφία, δηλαδή η αλληλεπίδραση μεταξύ μέσων διαφορετικών ειδών, λαμβάνει υπόψη τα νέα μέσα και τις πιο πρόσφατες τεχνολογίες, όπως μέσα κοινωνικής δικτύωσης, smartphone, παιχνίδια στο κινητό, και άλλα, που είναι διαθέσιμα στον χρήστη προκειμένου να μετατρέψει τον περιορισμένο ρόλο του που έχει ως προς την λήψη αποφάσεων σε έναν ενεργό ρόλο στην αφήγηση, μετατρέποντας τον εαυτό του σε έναν χαρακτήρα στα παρασκήνια (Gálvez & Carreño, 2021).

Το εργοδικό κείμενο μπορεί να εμφανιστεί σε οποιοδήποτε από αυτά τα μέσα ή συσκευές. Σύμφωνα με τον Van Peer, «τα νέα μέσα απαιτούν νέες μορφές για την αντιμετώπιση της γλώσσας και της λογοτεχνίας» (Gibbons et al., 2012). Σημαντικό είναι επίσης να ληφθούν υπόψη τα κίνητρα για την επιλογή της χρήσης των μέσων αυτών. Το πλαίσιο του McQuail

(1983) περιλαμβάνει ρητά την προσωπική ταυτότητα και την κοινωνική αλληλεπίδραση ως πιθανά κίνητρα για χρήση των μέσων ενημέρωσης (Kilian et al., 2012). Η έλευση των ηλεκτρονικών βιβλίων και των ηλεκτρονικών αναγνωστών αλλάζει τον τρόπο που διαβάζουμε και τα είδη των αλληλεπιδράσεων που έχουμε με το γραπτό υλικό.

Οι νέες τεχνολογίες και οι πλατφόρμες ανάγνωσης δίνουν τη δυνατότητα στους αναγνώστες να εμπλακούν και να αλληλεπιδράσουν με έναν πολύ μεγαλύτερο αριθμό άλλων αναγνωστών με νέους και μετασχηματιστικούς τρόπους. Οι σύγχρονοι αναγνώστες συμμετέχουν πλέον ενεργά σε διαδικτυακές πλατφόρμες ανάγνωσης και κριτικής, μοιράζονται online προτάσεις βιβλίων και συγγραφέων και συνδέονται με άλλους αναγνώστες και συγγραφείς, μέσω πλατφορμών κοινωνικής ανάγνωσης και μέσων κοινωνικής δικτύωσης (Fuller & Rehberg Sedo, 2014). Η ανάγνωση στην ψηφιακή εποχή γίνεται κοινωνική και μέσω ηλεκτρονικών αναγνωστών, εφαρμογών ή ιστότοπων, επιτρέπει στους αναγνώστες να γράφουν, να αποθηκεύουν, να μοιράζονται και να στέλνουν σχόλια μέσω email και να διαβάζουν μαζί με φίλους και συναναγνώστες (Cordón-García et al., 2013).

Η ηλεκτρονική λογοτεχνία που περιλαμβάνει έργα που δημιουργήθηκαν από ή για υπολογιστές, αλλά και εκείνα που βασίζονται σε νέα μέσα και ψηφιακά δίκτυα για τη διανομή τους, έχει ριζικά αναστατώσει και αλλάξει τους υπάρχοντες ορισμούς και κατανοήσεις του λογοτεχνικού, τόσο μέσω καλλιτεχνικής όσο και θεωρητικής εξερεύνησης (Thomas, 2020). Στον σύγχρονο κόσμο δεν ασχολούμαστε πρωτίστως πλέον με αλληλεπιδράσεις πρόσωπο με πρόσωπο και χειρωνακτική εργασία (όπως η συγγραφή με μολύβι). Αντίθετα χρησιμοποιούμε μηχανές σε σχεδόν κάθε μέρος της ζωής μας: επικοινωνούμε στο τηλέφωνο, μέσω e-mail και διεπαφές “chat” και αναζητούμε απόσπαση της προσοχής, πληροφορίες και ψυχαγωγία μέσω της ηλεκτρονικής τεχνολογίας (Eichner, 2014). Στις μέρες μας, τα περισσότερα κείμενα δημιουργούνται στον υπολογιστή και το στυλό και η γραφομηχανή σπάνια συναντώνται ως εργαλεία γραφής. Ενώ πολλά κείμενα μπορούν εύκολα να μεταφερθούν στη σελίδα του βιβλίου, η “πραγματική” ψηφιακή λογοτεχνία δεν μπορεί να ζήσει χωρίς ψηφιακά μέσα, όπως μια ταινία δεν μπορεί να ζήσει χωρίς οθόνη. Σήμερα, οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούμε για την επικοινωνία κειμένου αλλάζουν από αναλογικές σε ψηφιακές. Αυτό σημαίνει ότι ορισμένες από τις αναγνωστικές μας πρακτικές, που έχουν πλέον προσαρμοστεί στο έντυπο μέσο, θα πρέπει επίσης να αλλάξουν. Επομένως, αυτό το σημείο θα πρέπει να είναι μέρος της συζήτησης για την ψηφιακή ανάγνωση.

Το θέμα της ψηφιακής ανάγνωσης και ο αντίκτυπός της στη σύγχρονη αναγνωστική συμπεριφορά είναι ένα συναρπαστικό θέμα που μας αγγίζει όλους. Τις προηγούμενες δεκαετίες, πολλοί μελετητές έχουν παρατηρήσει σημαντικές αλλαγές στην αναγνωστική μας συμπεριφορά. Βρισκόμαστε σε μια μεταβατική φάση, γιατί παρόλο που η κοινωνία μας εξακολουθεί να βασίζεται σε έντυπα, η ψηφιακή ανάγνωση καταλαμβάνει όλο και μεγαλύτερο μέρος των καθημερινών αναγνωστικών μας πρακτικών, όπως με τα κινητά και τα Kindle. Ο αριθμός των ανθρώπων που κατέχουν e-readers και tablet έχει αυξηθεί τα τελευταία χρόνια, γεγονός που υποδηλώνει ότι η ηλεκτρονική ανάγνωση συνεχίζει να αυξάνεται (Zickuhr & Rainie, 2014). Επειδή αυτό το θέμα επηρεάζει όλους μας, κάθε αναγνώστης είναι αυτομάτως μια αυθεντία στο πεδίο καθώς όπως προαναφέρθηκε, όλοι οι αναγνώστες γίνονται κριτικοί, γεγονός που οδηγεί σε πληθώρα εικασιών σχετικά με τον πιθανό αντίκτυπο που μπορεί να έχει το ψηφιακό μέσο στην αναγνωστική μας συμπεριφορά (Bleeker, 2010).

Η αλληλεπίδραση αναγνώστη-συγγραφέα είναι μια από τις νέες στρατηγικές στη λογοτεχνική εκτίμηση. Μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, το πιο εύκολο πράγμα που παρατηρείται είναι η αλληλεπίδραση μεταξύ συγγραφέων και αναγνωστών στο Facebook. Σε σύγκριση με άλλα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, το Facebook έχει τα πλεονεκτήματά του επειδή παρέχει χώρο σχολίων και αντιδράσεων (Rahman, 2017), δίνοντας στον χρήστη να αλληλεπιδράσει με το κείμενό του και να γίνει παράλληλα αναγνώστης και συγγραφέας με άμεση αντίδραση και ανατροφοδότηση.

Ο πολυτροπικός γραμματισμός γίνεται ο κανόνας (Leu et al., 2004), ωστόσο, σχετικά λίγη ερευνητική προσοχή έχει δοθεί στο εάν αυτό που οι άνθρωποι βρίσκουν ενδιαφέρον να διαβάσουν επηρεάζεται περισσότερο από το περιεχόμενο ή τους διαφορετικούς τρόπους και μέσα ανάγνωσης. Η ενίσχυση της αναγνωστικής εμπειρίας και η αποδοχή των τεχνολογικών αλλαγών, καθώς και η ενσωμάτωση της νέας τεχνολογίας στη ζωή των νέων, μπορεί να επιτευχθεί με πολλούς τρόπους. Η Anita Beaman (2006), βιβλιοθηκάριος στο εργαστήριο του Illinois State University, συζητά μερικές ιδέες για να εφαρμόσει και να αγκαλιάσει την τρέχουσα εποχή της ανάγνωσης με τους νέους αναγνώστες. Μερικές από τις ιδέες και τις παρατηρήσεις της περιλαμβάνουν τη χρήση της ομάδας MySpace για το Teen Lit και τη σύνδεση με συγγραφείς που αλληλεπιδρούν με τους αναγνώστες τους. Μερικοί συγγραφείς διατηρούν ιστολόγια, ζωντανά περιοδικά ή επικοινωνούν πρόθυμα με τους αναγνώστες μέσω email. Επί του παρόντος, υπάρχουν αρκετοί συγγραφείς που δημιουργούν λίστες

αναπαραγωγής μουσικής για να συνοδεύσουν τα έργα τους (όπως η Stephenie Meyer, δημιούργησε λίστα αναπαραγωγής για την σειρά βιβλίων του Twilight, και ο Mark Z. Danieleweski έχει το μουσικό άλμπουμ της αδερφής του, Poe, που συνοδεύει το βιβλίο του, “House of Leaves”) (Sorrell & Hopper, 2012). Οι έφηβοι ασχολούνται πολύ με τη μουσική και χρησιμοποιώντας διάφορα διαδικτυακά εργαλεία (π.χ. Spotify, iTunes, κ.α.), μπορούν να δημιουργηθούν λίστες από τους συγγραφείς ώστε να ενισχύσουν την εμπειρία της ανάγνωσης.

Συμπερασματικά, βρισκόμαστε σε μια εποχή όπου η τεχνολογία είναι συνεχώς εξελισσόμενη και οι ρυθμοί ζωής γίνονται όλο και ταχύτεροι. Υπάρχουν τόσα μέσα ψυχαγωγίας, ενημέρωσης και ανάγνωσης και τα ερεθίσματα που δέχεται ο άνθρωπος καθημερινά είναι πάρα πολλά και έντονα. Από όλα τα μέσα που θα μπορούσε να επιλέξει, είναι λογικό ότι το βιβλίο δεν έχει τόσα όσο μία ταινία ή ένα βιντεοπαιχνίδι, και σε ένα βαθμό πιθανώς έχει συνηθίσει να περιβάλλεται και να χρησιμοποιεί τόσες τεχνολογίες δημιουργώντας έναν βαθμό ανοσίας. Αυτό δεν σημαίνει όμως ότι το βιβλίο δεν μπορεί να προσφέρει μια αντίστοιχη εμπειρία, αρκεί να επεκτείνει τις δυνατότητές του. Η λύση θα μπορούσε να είναι η εργοδική λογοτεχνία, η οποία με τον πειραματισμό έχει δείξει ότι δεν περιορίζεται σε έναν γραμμικό, στατικό και μονότονο τρόπο γραφής και ανάγνωσης.

Η ανάγνωση δεν έχει μειωθεί και το βιβλίο δεν έχει πεθάνει, απλώς έχει αλλάξει μορφή και περιβάλλον, καθώς έχει προσαρμοστεί και πρέπει να προσαρμόζεται στην εποχή που βρίσκεται για να παραμείνει σχετικό. Η εργοδική λογοτεχνία μπορεί να σχεδιαστεί είτε με την αξιοποίηση της τεχνολογίας είτε σαν προσομοίωσή της, και με τα χαρακτηριστικά των διαδραστικών και υπερκειμενικών τεχνολογιών, μπορεί να προσφέρει σε έναν βαθμό αυτό που αναζητά ο άνθρωπος στα άλλα μέσα αυτά. Επομένως, θα μπορούσε να συμπεράνει κανείς ότι το ηλεκτρονικό κείμενο, ή το κείμενο σε άλλα ηλεκτρονικά μέσα, όπως είναι τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ή τα βιντεοπαιχνίδια, δεν είναι το αντίθετο του βιβλίου, αλλά μια άλλη εκδοχή ανάγνωσης κειμένου, μία από τις πολλές μορφές που μπορεί να αποκτήσει.

## 3.7 Αναγνωστική Ψυχολογία

### 3.7.1 Εισαγωγή

Το διάβασμα είναι μια περίπλοκη δεξιότητα που θεωρείται σχεδόν δεδομένη από όσους μπορούν να το κάνουν. Τι είναι η γνωστική ψυχολογία; Η γνωστική ψυχολογία είναι ο κλάδος της πειραματικής ψυχολογίας που μελετά πώς λειτουργεί το μυαλό. Οι γνωστικοί ψυχολόγοι ενδιαφέρονται για ένα ευρύ φάσμα νοητικών δραστηριοτήτων, από την προσοχή στη μνήμη στη γλώσσα έως την εκμάθηση εννοιών έως τη λήψη αποφάσεων (Rayner et al., 2012). Η ψυχολογία της ανάγνωσης είναι μια εσωτερική ψυχολογική διαδικασία ή κινητήρια δύναμη που καθοδηγεί, διεγείρει και διατηρεί μεμονωμένες δραστηριότητες βάσει στόχων ή αντικειμένων. Η ψυχολογία ανάγνωσης είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει τις εσωτερικές αιτίες της ανθρώπινης συμπεριφοράς στην ψυχολογία. Από τη σχέση μεταξύ αναγνωστικής ψυχολογίας και συμπεριφοράς, η αναγνωστική ψυχολογία έχει τις λειτουργίες ενεργοποίησης, κατεύθυνσης, διατήρησης και προσαρμογής της συμπεριφοράς (Lai, 2020). «*Η αναγνωστική συνήθεια είναι συμπεριφορά που κάνει ένα άτομο να διαβάζει ένα βιβλίο για γνώση ή ψυχαγωγία ή απλώς για να περνάει την ώρα του*» (Sherly, 2011) και είναι απαραίτητο στοιχείο για την ανάπτυξη της προσωπικότητας και των πνευματικών ικανοτήτων των ανθρώπων.

Εκτός από τις προσωπικές και νοητικές εξελίξεις, η ανάγνωση είναι πρόσβαση σε κοινωνικούς, οικονομικούς και πολιτικούς τρόπους ζωής (Bano, 2011, Rafiq et al., 2019). Η ανάγνωση βοηθά στην κατανόηση των πρωταρχικών και ουσιαστικών λεπτομερειών που ο συγγραφέας προσπαθεί να μεταφέρει και να πείσει. Η ανάγνωση δεν περιορίζεται στη δραστηριότητα μόνο της ανάγνωσης, καθώς είναι η διαδικασία εκμάθησης και αντίληψης γνώσης μέσα από γραπτές λέξεις. Η ανάγνωση αναπτύσσει τις γνωστικές ικανότητες. Το γνωστικό σημαίνει τις διανοητικές δυνάμεις της κατανόησης. Η ανάγνωση περιλαμβάνει μετα-γνωσία (meta cognition) και η μετα-γνωστική είναι μια ανώτερη γνωστική τάξη, όπου ένα άτομο μπορεί να χρησιμοποιήσει τη δομημένη γνώση στο μυαλό του για να αξιολογήσει και να κατηγοριοποιήσει τις νέες πληροφορίες επειδή οι πληροφορίες εισέρχονται στο μυαλό με τυχαία σειρά (Govindsamy, 2006). Όταν διαβάζουμε, χρησιμοποιούνται γνωστικές δεξιότητες για την κατανόηση, την ερμηνεία και την αξιολόγηση των πληροφοριών από γραπτές λέξεις για παραγωγική χρήση. Οι γνωστικές ικανότητες αναπτύσσουν ενδιαφέρον για το άτομο και αναγκάζουν το άτομο να γνωρίζει άγνωστα πράγματα (Rafiq et al., 2019).

Σύμφωνα με τις ανάγκες της αναγνωστικής ψυχολογίας, οι ανάγκες μπορούν να χωριστούν σε πρακτικές ανάγκες, ανάγκες ανάπτυξης, ανάγκες ευχαρίστησης και ανάγκες απόδρασης (Lai, 2020). Επομένως, δημιουργούνται νέοι τύποι γραφής για να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις και τις επιθυμίες του σύγχρονου κοινού (Gibbons, 2015).

Στα τέλη του Μεσαίωνα, η σχέση μεταξύ του συγγραφέα και του αναγνώστη αποκτούσε σταθερή σημασία και γινόταν πιο προσωπική. Οι συγγραφείς άρχισαν να συνθέτουν τα κείμενά τους με προσωπικό τρόπο απευθυνόμενοι στον αναγνώστη. Η παρουσία αναγνώστη τους απαιτούσε να συνθέσουν το κείμενό τους με πιο κατανοητό τρόπο. Επιπλέον, η εισαγωγή επεξηγηματικών διαγραμμάτων και πινάκων παράλληλα με το κείμενο είναι ενδεικτική της ιδιωτικής φύσης της σχέσης μεταξύ του αναγνώστη και του κειμένου και δείχνει σημάδια μιας πολυμεσικής εμπειρίας ανάγνωσης: *«Η πολύπλοκη δομή της γραπτής σελίδας ενός σχολαστικού του 14<sup>ου</sup> αιώνα κειμένου προϋπέθετε έναν αναγνώστη που διάβαζε μόνο με τα μάτια του, όχι με τη φωνή του, φτάνοντας γρήγορα από την αντίρρηση στην απάντηση, από τον πίνακα περιεχομένων στο κείμενο, από το διάγραμμα στο κείμενο»* (Bleeker, 2010).

Η ανάγνωση είναι η διανοητική διαδικασία ασφάλισης και αντίδρασης στο μήνυμα ενός συγγραφέα που αποτελείται από γραπτά ή τυπωμένα σύμβολα. Για να διαβάσει κανείς πρέπει να αναγνωρίζει λέξεις, να γνωρίζει τη σημασία των λέξεων, να κατανοεί τις ιδέες που εκφράζονται από τους συγγραφείς, να αξιολογεί την ακρίβεια των ιδεών και να μάθει να τις χρησιμοποιεί ή να τις εφαρμόζει (Pawar, 2007). Οι ευκαιρίες ανάγνωσης επηρεάζουν το βάθος του αναγνωστικού υλικού, την επιλογή του χρόνου ανάγνωσης, το είδος της ανάγνωσης, την περιέργεια, την κοινωνία, την αναγνώριση και το επίτευγμα της ανάγνωσης. Η πεποίθηση και η αξία της ανάγνωσης διαδραματίζουν επίσης σημαντικό ρόλο στον επηρεασμό της αναγνωστικής επιτυχίας. Σε αυτό το μοντέλο, υπάρχουν τρεις μεταβλητές, δηλαδή το αναγνωστικό κίνητρο, η αναγνωστική συμπεριφορά και το αναγνωστικό επίτευγμα, όπου το αναγνωστικό κίνητρο και η συμπεριφορά ανάγνωσης είναι μεταβλητές διαδικασίας (Lai, 2020).

### **3.7.2 Ρηχή και Βαθιά Ανάγνωση**

Η ρηχή ανάγνωση είναι μια κοινωνική πρακτική για γρήγορη απόκτηση πληροφοριών μέσω διαφόρων σύγχρονων μέσων. Η ποικιλία των λέξεων στα Αρχαία Ελληνικά για την “ανάγνωση” δείχνει ότι έκαναν διάκριση μεταξύ πολλών τύπων ανάγνωσης λίγο μετά την



εισαγωγή των πρακτικών της ανάγνωσης και της γραφής. Η αρχαία ελληνική κοινωνία ήταν κυρίως προφορική και η ανάγνωση ασκούνταν συχνά φωναχτά. Επιπλέον, οι Αρχαίοι Έλληνες χρησιμοποιούσαν ρήματα που υποδηλώνουν την επανάληψη των κειμένων. Διέκριναν την επιφανειακή και την προσεκτική βαθιά ανάγνωση, με την τελευταία να αναφέρεται στην ανάγνωση ενός κειμένου από την αρχή μέχρι το τέλος με μελετηρό τρόπο.

Με την άνοδο των πανεπιστημίων τον 12<sup>ο</sup> αιώνα, η έμφαση μετατοπίστηκε από την προσεκτική, μελετηρή, βαθιά ανάγνωση, στην ελάχιστη/αρκετή ποσότητα ανάγνωσης κειμένου για να μπορέσουμε να το συζητήσουμε. Αντί να αποκτήσουμε εις βάθος γνώση, έγινε πιο σημαντικό να γνωρίζουμε όσο το δυνατόν περισσότερα έργα, με έμφαση στην ποσότητα και όχι στην ποιότητα. Η άφθονη χρήση ανθολογιών είναι μια καλή απεικόνιση αυτής της μη εμβυθιστικής, επιφανειακής πρακτικής ανάγνωσης. Όπως εξηγεί ο Hamesse (1999), η εγκυκλοπαιδική προοπτική αντικατέστησε την ανάγνωση και τον διαλογισμό σε κάθε επίπεδο (Bleeker, 2010).

Η ψυχολογία της ρηχής ανάγνωσης χωρίζεται σε επτά διαστάσεις, και συγκεκριμένα: αντίληψη ανάγνωσης, αναγνωστική μνήμη, αναγνωστική σκέψη, αναγνωστικό συναίσθημα, θέληση ανάγνωσης, αναγνωστική προσοχή καθώς και άλλοι παράγοντες που επηρεάζουν κλπ. (Lai, 2020). Η βαθιά ανάγνωση απαιτεί από τα ανθρώπινα όντα να επικαλούνται και να αναπτύσσουν δεξιότητες προσοχής, να είναι στοχαστικοί και να έχουν πλήρη επίγνωση και τους βοηθά να δημιουργήσουν και να κατανοήσουν τη δική τους ταυτότητα. Οι βαθείς αναγνώστες πλοηγούνται από τις λέξεις στη σελίδα, στον εαυτό τους. Η βαθιά ανάγνωση είναι διαδραστική: αφυπνίζει και προκαλεί τη φωνή του αναγνώστη και επιμένει στη συμμετοχή ολόκληρου του σώματος και του νου. Η βαθιά ανάγνωση, όπως και άλλες στοχαστικές πρακτικές, απαιτεί από τα άτομα να μουν μέσα, να βρουν νόημα, να γνωρίσουν τον εαυτό τους και να συνδεθούν με τους άλλους (Barbezat & Bush, 2013). Η βαθιά ανάγνωση ως στοχαστική πρακτική έχει κάποια δύναμη τόσο για να καταπραΰνει το χάος μιας σύγχρονης ζωής όσο και στην παροχή βαθύτερης εστιασμένης προσοχής και σύνδεσης με τους άλλους. Έχει βρεθεί ότι όταν ένα άτομο εμπλέκεται σε βαθιά ανάγνωση, οι περιοχές του εγκεφάλου που σχετίζονται με την εννοιολόγηση του εαυτού γίνονται πιο ενεργές (Whitney et al., 2009).

Αυτά τα ευρήματα υποστηρίζουν την ιδέα ότι τα άτομα εσωτερικεύουν υλικό που διαβάζεται σε βάθος και το χρησιμοποιούν ως μέθοδο για την εξερεύνηση του εαυτού. Επιπλέον, όταν τα άτομα συσχετίζουν τις προσωπικές τους εμπειρίες με την εμπειρία των άλλων, το σύστημα

νευρώνων-καθρέφτη του εγκεφάλου γίνεται ενεργό (Hall et al., 2015). Θεωρητικά, η πράξη της συσχέτισης του υλικού με την αίσθηση του εαυτού του μέσω της βαθιάς ανάγνωσης και, στη συνέχεια, της συσχέτισης αυτού του υλικού με την κατανόηση των άλλων, επιτρέπει σε κάποιον να αισθάνεται περισσότερο συνδεδεμένος με τους άλλους τόσο ψυχολογικά όσο και μέσω της ανάπτυξης νέων νευρικών οδών. Ο Immordino-Yang (2008) και άλλοι (Dehaene, 2009 & Wolf, 2007) προσθέτουν στον αυξανόμενο όγκο της επιστημονικής έρευνας, συμπεριλαμβανομένης της κατανόησης του τρόπου με τον οποίο οι νευρώνες-καθρέφτες βοηθούν στην ενεργοποίηση της βαθιάς ανάγνωσης και της ενσυναίσθησης για τους άλλους (Hruby & Goswami, 2011).

Στους μεταγενέστερους αιώνες, η χρήση μινιατούρων και άλλων οπτικών βοηθημάτων αυξήθηκε σημαντικά στα δημοτικά κείμενα, προϋποθέτοντας την ικανότητα του αναγνώστη να αποκωδικοποιεί ταυτόχρονα κείμενο και εικόνα. Οι στοχασμοί για την αναγνωστική συμπεριφορά των μελετητών από τον 16<sup>ο</sup> αιώνα και μετά δείχνουν ότι διέκριναν διαφορετικές μορφές ανάγνωσης για διαφορετικά κείμενα. Ο Francis Bacon, για παράδειγμα, πρότεινε ότι *«ορισμένα βιβλία πρέπει να διαβάζονται μόνο τμηματικά. Άλλα να διαβαστούν, αλλά όχι με περιέργεια, και μόνο λίγα για να διαβαστούν πλήρως, και με επιμέλεια και προσοχή»* (Bleeker, 2010). Στον 21<sup>ο</sup> αιώνα, η ανθρώπινη αίσθηση του χρόνου και του χώρου έχει αλλάξει. Είναι ένα μέρος όπου ο διαδικαστικός αλφαριθμητισμός, ή η χειραγώγηση συσκευών, υπερισχύει του λεκτικού γραμματισμού. Η κοινωνία μας, όπως επισημαίνουν οι Waxler και Hall (2011), ανυψώνει τον διαδικαστικό γραμματισμό παρά τον λεκτικό αλφαριθμητισμό, ενθαρρύνοντας τον εορτασμό της ταχύτητας και της απεριόριστης χαράς αντί της διάρκειας και της βαθιάς σκέψης. Αντί να εστιάζει στην επέκταση της ικανότητας του ατόμου για φαντασία και ανεπτυγμένη γνωστική ικανότητα, ο διαδικαστικός γραμματισμός επικεντρώνεται στο πώς και όχι σε μια βαθύτερη ματιά στο γιατί. Η βαθιά ανάγνωση είναι μια δεξιότητα που δεν είναι προνομαϊκή σε μια ψηφιακή κοινωνία που προωθεί την εξοικονόμηση και τη γρήγορη κατανάλωση πληροφοριών.

### **3.7.3 Ροή (Flow)**

Η ροή είναι μια ψυχολογική κατάσταση που εμφανίζεται όταν ένα άτομο απορροφάται βαθιά από μια δραστηριότητα, αντικείμενο ή περιεχόμενο ενδιαφέροντος που θεωρείται ευχάριστο (Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002). Οι Nakamura και Csikszentmihalyi ορίζουν τη ροή (flow) ως *«την κατάσταση στην οποία οι άνθρωποι εμπλέκονται τόσο πολύ σε μια*

*δραστηριότητα που τίποτα άλλο δεν φαίνεται να έχει σημασία. Η ίδια η εμπειρία είναι τόσο ευχάριστη που οι άνθρωποι θα το κάνουν ακόμη και με μεγάλο κόστος, για να το πετύχουν».* Περιγράφουν λεπτομερώς τις απαιτήσεις για την είσοδο του χρήστη/αναγνώστη στην κατάσταση ροής, συμπεριλαμβανομένης της έννοιας «*ότι κάποιος μπορεί να ελέγξει τις ενέργειές του*». Προσθέτουν επίσης, ότι η ανάγκη για έλεγχο είναι στην πραγματικότητα μια ανάγκη για «*μια αίσθηση ότι κάποιος μπορεί κατ' αρχήν να αντιμετωπίσει την κατάσταση επειδή ξέρει πώς να ανταποκριθεί σε ό,τι συμβεί στη συνέχεια*». Επομένως, η μηχανική εμπύθιση απαιτεί όχι μόνο να γνωρίζει ένα άτομο πώς να ανταποκρίνεται σε μια πρόκληση, αλλά και να έχει επίγνωση αυτής της γνώσης. Ταξινομούν τους ακόλουθους έξι παράγοντες που περιλαμβάνουν μια εμπειρία ροής:

1. Έντονη και εστιασμένη συγκέντρωση στην παρούσα στιγμή
2. Συγχώνευση δράσης και ευαισθητοποίησης
3. Απώλεια αντανακλαστικής αυτοσυνείδησης
4. Αίσθηση προσωπικού ελέγχου ή μεσολάβησης για την κατάσταση ή τη δραστηριότητα
5. Διαστρέβλωση της χρονικής εμπειρίας, αλλοιώνεται η υποκειμενική χρονική εμπειρία
6. Η εμπειρία της δραστηριότητας ως εγγενώς ανταποδοτική, που αναφέρεται επίσης ως “αυτοτελική εμπειρία” (Mason, 2013).

Όταν βρίσκεται σε ροή, το άτομο λειτουργεί με πλήρη δυναμικότητα και το βρίσκει εγγενώς ανταποδοτικό και θα μπορούσε κανείς να πει ότι πρόκειται για μια κατάσταση δυναμικής ισορροπίας. Η είσοδος στη ροή εξαρτάται από τη δημιουργία μιας ισορροπίας μεταξύ των αντιληπτών ικανοτήτων δράσης και των ευκαιριών δράσης που γίνονται αντιληπτές. Η ισορροπία ωστόσο είναι εγγενώς εύθραυστη. Αν οι προκλήσεις αρχίσουν να ξεπερνούν τις δεξιότητες, κάποιος γίνεται σε εγρήγορση και μετά αγχώνεται. Αν οι δεξιότητες αρχίσουν να ξεπερνούν τις προκλήσεις, χαλαρώνει κανείς και μετά βαριέται (Mason, 2013). Οι αναγνωστικές συνήθειες του ξεφυλλίσματος και της σάρωσης, που επηρεάζουν τους αναγνώστες για τόσο καιρό, απελευθερώνουν το σώμα τους από το κείμενο. Το όριο μεταξύ αναγνώστη και κειμένου παραμένει σταθερά στη θέση του, έτσι ώστε κατά την ανάγνωση, να μπορούμε να ξεχνάμε τους εαυτούς μας ως σωματικά όντα και να είμαστε «*ελεύθεροι να μετατρέψουμε το κείμενο και να το ‘τρέξουμε’*» (Wurth et al., 2013).

### 3.7.4 Εμβύθιση (Immersion)

Η Murray ορίζει την μεσολάβηση ως «*την ικανοποιητική δύναμη να αναλαμβάνουμε ουσιαστική δράση και να βλέπουμε τα αποτελέσματα των αποφάσεων και των επιλογών μας*», ωστόσο πληροί τις προϋποθέσεις ότι οι αποφάσεις αποτελούν μεσολάβηση μόνο εάν οι επιλογές είναι σημαντικές και παράγουν τα επιδιωκόμενα αποτελέσματα (Mason, 2013). Επίσης, προσδιόρισε την πλοήγηση και τον προσανατολισμό σε ψηφιακό περιβάλλον ως πτυχές της εμπλοκής (Murray, 1997). Ο Espen Aarseth υποστηρίζει ότι η μεσολάβηση είναι προϋπόθεση για την εργοδική λογοτεχνία - ένα εύλογο επιχείρημα, αφού χωρίς μεσολάβηση δεν υπάρχει διαδραστικότητα, που είναι σημαντική για την εμβύθιση του αναγνώστη. Υπάρχουν δύο είδη εμβύθισης: Η προσεκτική, μελετηρή εμβύθιση μπορεί να περιγραφεί ως μια μορφή συνειδητής, στοχαστικής εμβάπτισης που συχνά εμφανίζεται στην επιστημονική ανάγνωση. Η φανταστική, συναισθηματική βύθιση είναι μια πιο υποσυνείδητη μορφή βύθισης που εμφανίζεται γενικά όταν διαβάζουμε (φανταστική) λογοτεχνία (Bleeker, 2010). Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, το επίπεδο εμβύθισης επηρεάζεται τόσο από τη μορφή ενός κειμένου όσο και από τον τρόπο ανάγνωσης του. Η Mangen (2008) προτείνει ότι τα διαφορετικά επίπεδα εμβύθισης συνδέονται με το μέσο στο οποίο διαβάζεται το κείμενο. Συμπεραίνει ότι οι τεχνολογικές ιδιότητες του ψηφιακού μέσου επηρεάζουν τη σχέση μεταξύ του αναγνώστη και του κειμένου (Bleeker, 2010).

Εκτός από τη συχνά ηθικολογική και ορθολογική λογοτεχνία του Διαφωτισμού, ο 18<sup>ος</sup> και ο 19<sup>ος</sup> αιώνας γνώρισαν αυξανόμενη δημοφιλότητα για ένα νέο είδος βιβλίου: του μυθιστορήματος. Αυτός ο νέος τύπος βιβλίου συνοδεύτηκε από ένα νέο είδος εμβυθιστικής ανάγνωσης, που χαρακτηρίζεται από φανταστική, συναισθηματική βύθιση (Bleeker, 2010). Αυτό προϋποθέτει την αίσθηση της παρουσίας και της εμβύθισης στο ψηφιακό περιβάλλον (Murray, 1997). Ο Manovich (2001) ανέπτυξε επίσης την ευχαρίστηση που απορρέει από τον πλωτό χώρο και τον προσανατολισμό μέσα σε αυτόν. Η πλοήγηση έχει σχεδιαστεί σε σχέση με τα βιντεοπαιχνίδια καθώς και με το διαδίκτυο. Η σχέση ανθρώπινης τεχνολογίας μεταξύ ενός αναγνώστη και του ψηφιακού μέσου μπορεί να περιγραφεί ως μια σχέση ετερότητας. Αυτό σημαίνει ότι, σε αντίθεση με την ενσάρκωση και τις ερμηνευτικές σχέσεις, η ψηφιακή πλατφόρμα είναι πάντα παρούσα κατά την αναγνωστική εμπειρία (Bleeker, 2010).

Σε παιχνίδια με σκοπευτές πρώτου προσώπου, βασίζονται στην κεντρική αντίληψη του χώρου του παιχνιδιού. Παιχνίδια ανοιχτού κόσμου όπως το GTA, τα οποία επιτρέπουν στους παίκτες τους να εξερευνήσουν ελεύθερα το περιβάλλον και διευκολύνουν μια ευρεία γκάμα

πιθανών ενεργειών που παρέχουν την ψευδαίσθηση του απεριόριστου χαρακτήρα, είναι παραδείγματα κειμενικών στρατηγικών που υποδηλώνουν την κυριαρχία του χώρου. Αυτό χρειάζεται ικανότητες όπως ο χειρισμός και ο έλεγχος. Εάν ο παραλήπτης δεν έχει τον έλεγχο της πλοήγησης, δεν μπορεί να επιτευχθεί η μεσολάβηση/εμπλοκή (Eichner, 2014). Η σύμφωνα με τον Mason (2013) μεσολάβηση είναι απαραίτητη προϋπόθεση για την εμπύθιση στο διαδραστικό έργο.

Ο Wu (2005) προσδιορίζει τρεις διαστάσεις με τις οποίες μπορεί να αποτυπωθεί η ψυχολογική κατάσταση της αντιληπτής αλληλεπίδρασης: αυτές είναι ο αντιληπτός έλεγχος της πλοήγησης στον ιστότοπο, η αντιληπτή ανταπόκριση του ιδιοκτήτη του ιστότοπου, των ενδείξεων και πινακίδων πλοήγησης και των προσώπων στο διαδίκτυο, και τέλος, η αντιληπτή εξατομίκευση του ιστότοπου όσον αφορά το να ενεργεί σαν να ήταν άτομο, να ενεργεί σαν να θέλει να γνωρίσει τον επισκέπτη του ιστότοπου και να ενεργεί σαν να καταλαβαίνει τον επισκέπτη του ιστότοπου (Eichner, 2014). Η ανάγνωση, η ακρόαση και η αναπαραγωγή βιντεοπαιχνιδιών που βασίζονται σε avatar αφήνουν ορισμένα πράγματα στη φαντασία του παραλήπτη (Mason, 2013). Αυτή η πτυχή της αφήγησης, η οποία βασίζεται στην ικανότητα του αποδέκτη να φαντάζεται καταστάσεις και να δημιουργεί στοιχεία που λείπουν, μπορεί να γίνει δημιουργική άσκηση. Με βάση την περιγραφή της δημιουργικότητας, πολλές ιστορίες δίνουν τη δυνατότητα στον παραλήπτη να βιώσει τα πράγματα από μια νέα προοπτική, (Young, et al., 2012, Young, et al., 2015). Η εμπύθιση, λοιπόν, δεν χρειάζεται απαραίτητα να περιλαμβάνει αφήγηση. Η επαναλαμβανόμενη εργασία μπορεί να είναι καθηλωτική, όπως και μια ταινία, η επίλυση ενός σταυρόλεξου ή μια συζήτηση. Όπως το θέτει ο Askwith (2007): *«Σε όλες τις περιπτώσεις, ωστόσο, αυτός ο τρόπος εμπλοκής παρέχει μια συγκεκριμένη μορφή ευχαρίστησης που συχνά συνδέεται με παιχνίδια: την ικανοποίηση της υπέρβασης μιας πρόκλησης»* (Eichner, 2014). Το βιβλίο ή το κείμενο, που δίνει στον αναγνώστη τέτοιες προκλήσεις, τις οποίες πρέπει να ξεπεράσει διαβάζοντάς το, μπορεί να προσφέρει την ίδια ευχαρίστηση.

Σημαντικό είναι να αναφερθεί η σημασία της “αισθητικής της απογοήτευσης” για να τονιστεί η σημασία και η ανάγκη της πρόκλησης. Η απουσία αφηγηματικότητας στην παραστατική τέχνη (performance art), οδηγεί σε κάποια απογοήτευση από την πλευρά του θεατή. Η διαφορά ωστόσο είναι η μετατόπιση από την απογοήτευση στην ευχαρίστηση: η διαδραστική τέχνη βυθίζει το κοινό στο έργο και έτσι επιτρέπει την εστίαση στη δράση και το παιχνίδι παρά στην ερμηνεία (Simanowski et al., 2015), πράγμα το οποίο σχετίζεται πιο πολύ με τον

τρόπο αφήγησης παρά με το ίδιο το περιεχόμενο. Στο πλαίσιο των διαδραστικών κειμένων, η διάκριση μεταξύ μηχανικής εμπύθισης, αντιστοιχεί στη “ροή” στην οποία ο παίκτης είναι βυθισμένος στη μηχανική του κειμένου ή του παιχνιδιού και στους περιορισμούς των συστημάτων του, και της αφηγηματικής εμπύθισης που αντιστοιχεί στο διαπερατό όνειρο του Gardner (1991), που περιγράφει τη μεταφορά της συνείδησής κάποιου σε μια ιστορία και γεγονότα.

Η αφηγηματική εμπύθιση από την άλλη, ενδιαφέρεται για την προβολή της συνείδησής μας στον κόσμο της ιστορίας, αλλά το πώς υπάρχουμε μέσα σε αυτόν τον κόσμο εξαρτάται από τους τύπους επιλογών που μας δίνονται. Μερικά κείμενα μας δίνουν μόνο εξωδιηγητικές επιλογές, επιτρέποντάς μας να προβάλλουμε τη συνείδησή μας στον κόσμο της ιστορίας μόνο ως παρατηρητής. Οι διηγητικές επιλογές, από την άλλη πλευρά, μας αφήνουν να υπάρχουμε μέσα στον κόσμο της ιστορίας ως χαρακτήρας ή avatar (Mason, 2013). Διαβάζοντας ένα βιβλίο, προβάλλουμε τη συνείδησή μας στον κόσμο, τον χώρο, των χαρακτήρων. Νιώθουμε σαν να είμαστε “παρόντες” στα γεγονότα. Μια ταινία, για παράδειγμα, ορίζει περαιτέρω αυτόν τον χώρο. Οι χαρακτήρες υπάρχουν μέσα στο χώρο στην άλλη πλευρά της οθόνης. Η αφηγηματική εμπύθιση, λοιπόν, συμβαίνει όταν αρχίζουμε να θεωρούμε τους εαυτούς μας παρόντες σε αυτόν τον χώρο. Ο παίκτης/αναγνώστης αισθάνεται ευθύνη γιατί η απόφαση προήλθε τελικά από αυτόν και η εμπλοκή του έπαιξε ενεργό ρόλο, σε αντίθεση με το να παρακολουθεί το γεγονός και να μην μπορεί να το σταματήσει. Όσο πιο συνειδητοποιημένο είναι το εμπυθιστικό περιβάλλον, τόσο πιο ενεργοί θέλουμε να είμαστε μέσα σε αυτό (Mason, 2013).

Η δραστηριότητα της ανάγνωσης είναι ευεργετική για τη γνωστική μας ανάπτυξη. Για να είναι σε θέση να μάθει να διαβάζει, ένας αναγνώστης πρέπει να “επαναπρογραμματίσει” το μυαλό του δημιουργώντας νέες και ταχύτερες συνδέσεις. Μόλις επανασυνδεθεί, ο εγκέφαλος είναι πιο ευέλικτος και ανοιχτός σε δημιουργικές και πρωτότυπες σκέψεις. Εκτός από αυτό, ένας ικανός αναγνώστης θα έχει μια πιο κριτική προσέγγιση σε αυτό που διαβάζει, επειδή έχει χρόνο να προβληματιστεί και χρησιμοποιεί την προσωπική του βιβλιοθήκη ως πλαίσιο για να “δοκιμάσει” το τρέχον αναγνωστικό του θέμα. Όταν ένας αναγνώστης είναι σε θέση να βυθιστεί σε μεγάλα κείμενα, του γίνεται πιο εύκολο να τα απορροφήσει και να τα καταγράψει. Τα κείμενα που εμποδίζουν την καθηλωτική ανάγνωση (για παράδειγμα, επιστημονικά κείμενα) μπορούν να υποβληθούν σε επεξεργασία χρησιμοποιώντας σχολιασμό και σήμανση. Κείμενα που επεξεργάζονται ή καταγράφονται συμβάλλουν με επιτυχία στη δημιουργία της

“προσωπικής βιβλιοθήκης” ενός αναγνώστη, μιας τεράστιας συλλογής κειμένων που είναι ασφαλισμένη στη μνήμη του. Αυτή η προσωπική βιβλιοθήκη ωφελεί την ταχύτητα ανάγνωσης, την ερμηνεία των κειμένων και τη δυνατότητα σκέψης “πέρα από το κείμενο” (Bleeker, 2010).

### **3.7.5 Αλληλεπίδραση (Interactivity)**

Αυτή η διαδικασία αλληλεπίδρασης μεταξύ ενός κειμένου μέσω και του κοινού του ενισχύει τη γνώση, την ερμηνεία και τη δημιουργία νοήματος (Eichner, 2014).

Η χωρική πλοήγηση αναδύεται όταν ένα κείμενο πολυμέσων δομείται και κατασκευάζεται με τέτοιο τρόπο που διεγείρεται και ρυθμίζεται το άγχος. Ο κονστрукτιβιστικός έλεγχος αναδύεται όταν το κείμενο του παιχνιδιού χρησιμοποιείται με τρόπο που να ερμηνεύεται ξανά σύμφωνα με τη φαντασία του παίκτη. Σε ένα μεταγενέστερο έργο ο Murray (2005) προτείνει τη σύλληψη των ουσιαστικών και σημαντικών ενεργειών προς ένα κείμενο ως “δραματική δράση”. Η δραματική μεσολάβηση είναι λοιπόν μια σχεδιαστική αρχή: για να μεγιστοποιήσουμε την ισχύ της ιστορίας, πρέπει να ενσωματώσουμε τις ενέργειες του αλληλεπιδρώντος με το περιεχόμενο της ιστορίας προκειμένου να επιτευχθεί η εμπύθιση. Όταν είναι επιτυχημένος, δημιουργεί την εμπειρία της δραματικής δραστηριοποίησης, την υπόδειξη των προθέσεων, των προσδοκιών και των πράξεων του αλληλεπιδρώντος έτσι ώστε να συγχωνεύονται με τα γεγονότα της ιστορίας (Eichner, 2014).

### **3.7.6 Ψυχολογία της Μορφής (Gestalt)**

Η λέξη Gestalt προέρχεται από την γερμανική λέξη που σημαίνει σχήμα/μορφή και αναφέρεται στον χαρακτήρα ή στην ουσία σε κάτι (Britannica, 2020). Η θεωρία Gestalt δημιουργήθηκε στον κλάδο της ψυχολογίας τη δεκαετία του 1920 και εφαρμόζεται και στον κλάδο του σχεδιασμού και της τέχνης. Οι θεωρητικοί της Gestalt πιστεύουν ότι η περιγραφή ενός αντικειμένου διαφέρει από την περιγραφή των σύνθετων μεμονωμένων μερών του, καθώς επηρεάζονται από το περιβάλλον γύρω τους. Όταν διαβάζουν μια λέξη, για παράδειγμα, οι άνθρωποι συσχετίζουν μια έννοια αυτής της λέξης ως μονάδα και όχι σε κάθε γράμμα (Karpilani & Elmimouni, 2020). Αυτό είναι επειδή ο εγκέφαλος δέχεται περίπλοκα ερεθίσματα και τα απλοποιεί σε αυτό που του είναι κατανοητό. Οι βασικοί νόμοι του Gestalt είναι της εγγύτητας, της ομοιότητας, της κοινής εξέλιξης, της συνέχειας και του κλεισίματος. Οι νόμοι του Gestalt έχουν αρκετά οφέλη στην γνωστική ψυχολογία, καθώς έχουν την

ικανότητα να ενισχύσουν την επίγνωση, την ελευθερία και την αυτοκατεύθυνση (Brennan, 2021).

- Σύμφωνα με τον νόμο της εγγύτητας (proximity), με την μικρή απόσταση των αντικειμένων, γίνονται αντιληπτά ως ένα σύνολο, μια ομάδα.
- Σύμφωνα με την αρχή της ομοιότητας (similarity), τα αντικείμενα που έχουν ομοιότητες, όπως χρώμα, σχήμα, κτλ, επίσης αντιλαμβάνονται σαν σύνολο.
- Σύμφωνα με τον νόμο της κοινής εξέλιξης (common fate), τα αντικείμενα που κινούνται μαζί γίνονται αντιληπτά σαν ομάδα. Όταν φαίνεται ότι κινούνται προς την ίδια κατεύθυνση, ο εγκέφαλος τα επεξεργάζεται σαν να ανήκουν μαζί, όπως ένα σμήνος πουλιών που πετούν μαζί στον ουρανό.
- Με τον νόμο της συνέχειας (continuity), ομαδοποιούνται τα στοιχεία που παρουσιάζουν μια σταθερή κατεύθυνση. Είναι πιο πιθανό να δούμε λείες ενωμένες γραμμές, παρά διακεκομμένες, διότι μόλις τα μάτια μας ξεκινήσουν να ακολουθούν κάτι, θα συνεχίσουν σε εκείνη την κατεύθυνση μέχρι να συναντήσει ένα άλλο αντικείμενο ή σχήμα.
- Σύμφωνα τον νόμο του κλεισίματος, αν υπάρχει κάποια διακοπή ή έλλειψη σε ένα σχήμα, ο εγκέφαλος το συμπληρώνει και το αντιλαμβάνεται ως ένα συνεχόμενο μοτίβο. Ένα σύμβολο, όπως είναι το σύμβολο του Pacman, δεν είναι ένας κύκλος αλλά μία εντελώς ξεχωριστή μορφή. Ο εγκέφαλος όμως, το απλοποιεί με αποτέλεσμα να βλέπει έναν κύκλο, με ένα τρίγωνο να λείπει. Αν γέμιζε το τρίγωνο, θα διαμορφωνόταν ένας κύκλος. Επίσης, μια γραμμή διακεκομμένη, δεν γίνεται αντιληπτή ως πολλές μικρές γραμμές. Αντιθέτως, ο εγκέφαλος τις συσχετίζει, τις ενώνει, και βλέπει απλώς μια ενιαία γραμμή με κενά, τα οποία δεν τον εμποδίζουν από το να ακολουθήσει την πορεία της γραμμής.

### **3.7.7 Συμπέρασμα**

Η ανάγνωση υπήρξε μια μεγάλη πηγή πληροφοριών και γνώσεων σε όλες τις εποχές. Είναι ένας από τους παλαιότερους πολιτισμούς για την ανθρώπινη πρόοδο στην κοινωνία. Η ικανότητα ανάγνωσης και γραφής εκτιμάται ιδιαίτερα και είναι απαραίτητη για την κοινωνική, πολιτιστική και οικονομική πρόοδο. Το τακτικό και συστηματικό διάβασμα αναπτύσσει τη γνωστική ικανότητα και βελτιώνει τις επικοινωνιακές δεξιότητες. Η συνήθεια ανάγνωσης είναι η πιο θεμελιώδης δεξιότητα που είναι απαραίτητη για την επιτυχία όχι μόνο για ακαδημαϊκούς σκοπούς αλλά και για όλα τα κοινωνικά στρώματα (Rafiq et al., 2019).



### 3.8 Μελέτη Περίπτωσης - “House of Leaves”

Βάσει των προαναφερθέντων ψυχολογικών θεωριών και εργοδικών στοιχείων, μέσω της μελέτης περίπτωσης, θα εξεταστεί ένα από τα πιο δημοφιλή εργοδικά έργα της εποχής μας, το “House of Leaves” που περιλαμβάνει έναν συνδυασμό πολλών χαρακτηριστικών της εργοδικής αφηγηματικής.

#### 3.8.1 Πλοκή

Αν και σαν λογική και λογοτεχνικό είδος υπάρχει πάρα πολλά χρονιά σύμφωνα με την ιστορική μας αναδρομή, το πιο δημοφιλές εργοδικό έργο είναι το “House of Leaves” το οποίο γράφτηκε από τον Mark Z. Danielewski το 2000. Οι περισσότεροι που γνωρίζουν τι είναι η εργοδική λογοτεχνία, συνήθως το γνωρίζουν μέσα από την ανακάλυψη του βιβλίου αυτού και αντιστρόφως, με την ανακάλυψη του βιβλίου, μαθαίνουν τι είναι η εργοδική λογοτεχνία.

Το “House of Leaves” δεν είναι απλώς ένα μυθιστόρημα το οποίο διαβάζεις και ξαναβάζεις στο ράφι σου, και δεν ήταν σχεδιασμένο για αυτό. Αντιθέτως, ήταν σχεδιασμένο για να επιστρέφεις συνεχώς σε αυτό, να βρίσκεις καινούριες συνδέσεις, να το επανερμηνεύεις, να βρίσκεις καινούριο νόημα μέσα στις σελίδες και στις σχέσεις μεταξύ χαρακτήρων που αρχικά φαίνονται άσχετοι μεταξύ τους. Πριν ξεκινήσει όμως η διερεύνηση του βιβλίου αυτού, της μορφής του “House of Leaves” και της επίδρασης αυτής της μορφής στους αναγνώστες, σημαντικό είναι αρχικά να εξηγηθεί η πλοκή του.

Η ιστορία ακολουθεί έναν καλλιτέχνη τατουάζ από το Λος Άντζελες ονόματι Johnny Truant, ο οποίος ανακαλύπτει ένα μυστηριώδες χειρόγραφο στο διαμέρισμα ενός πρόσφατα νεκρού, τυφλού άνδρα που ονομάζεται Zampanò. Το χειρόγραφο είναι μια ακαδημαϊκή κριτική ενός ντοκιμαντέρ που ονομάζεται "The Navidson Record", το οποίο ακολουθεί την οικογένεια ενός βραβευμένου φωτορεπόρτερ καθώς μετακομίζουν σε ένα νέο σπίτι, το οποίο είναι μεγαλύτερο εσωτερικά απ' ό,τι είναι εξωτερικά. Η ανατροπή είναι ότι το ντοκιμαντέρ αυτό μάλλον δεν υπάρχει καθώς ο Johnny δεν μπορεί να βρει κανένα αρχείο του ή ίχνος ύπαρξής του. Το βιβλίο γενικότερα χωρίζεται σε δύο κομμάτια όπου εναλλάσσεται μεταξύ της ιστορίας του “The Navidson Record” των υποσημειώσεων με τις απόψεις του Johnny και την εμπειρία του διαβάζοντας το κείμενο, και περιλαμβάνει παραπομπές κριτικών και βιβλιογραφίας που υποτίθεται χρησιμοποιήθηκε, κάποιες από τις οποίες συνειδητοποιούμε ότι είναι αληθινές, κάποιες όχι. Η ιστορία που λέγεται "The Navidson Record" είναι το κεντρικό σημείο της πλοκής, με την οικογένεια να ζει την καθημερινότητά της, και

περιστασιακά να εξερευνά τους σκοτεινούς διαδρόμους που οδηγούν σε έναν ατελείωτο λαβύρινθο από διαδρόμους και σκάλες.

### 3.8.2 Κρίνοντας το Βιβλίο από το Εξώφυλλό του

Αντί να ακολουθεί τον συμβατικό τρόπο γραφής, ο Danielewski ακολουθεί μια πιο εφευρετική προσέγγιση. Μέσα από το “[House of Leaves](#)”, επιδιώκει να αναπτύξει και να εξελίξει μια νέα παράδοση, με το να σπάσει την συμβατική παράδοση (Throgmorton, 2009). Το βιβλίο αυτό είναι ιδανικό για ανάλυση καθώς περιλαμβάνει έναν συνδυασμό πολλών στοιχείων που συναντώνται σε έργα εργοδικής λογοτεχνίας, αλλά και θεωρίες αναγνωστικής ψυχολογίας, όπως το flow (ροή), το immersion (εμβύθιση), interactivity (διαδραστικότητα), deep reading (βαθιά ανάγνωση), information gap (πληροφοριακό χάσμα), και agency (έλεγχος).

Πρώτον, το “[House of Leaves](#)” εκδόθηκε το 2000. Αυτό υποδηλώνει ότι το μυθιστόρημα ως ιστορικό έργο τέχνης πρέπει να τοποθετηθεί στη μεταμοντερνικότητα και επομένως είναι μεταμοντερνιστικό, δηλαδή πειραματικό. Μια από τις πιο προφανείς πτυχές που υποδηλώνει μια μοντερνιστική ανάγνωση του “[House of Leaves](#)” είναι η έμφαση που δίνει στον χώρο (Huber, 2013). Ο χώρος, είναι προσαρμοσμένος και ελέγχεται από τον σχεδιαστή για να δημιουργήσει μια συγκεκριμένη εμπειρία στον αναγνώστη (Walz & Böttger, 2010). Αποτελεί ένα εργαλείο και ο σχεδιασμός του Danielewski προσαρμόζεται για να μεταδίδει μια συγκεκριμένη αίσθηση του χώρου. Το μυθιστόρημα είναι γεμάτο με αμέτρητες πολυπλοκότητες και τρόπους χρήσης της φόρμας, όπως έγχρωμο κείμενο, μοναδικές διατάξεις κειμένου, πολυάριθμα στρώματα κειμένου, ένα ευρετήριο που περιλαμβάνει φαινομενικά ασήμαντες λέξεις, και παραρτήματα με τα πάντα, από εικόνες και σχέδια μέχρι επιστολές και ποιήματα.

Η πρώτη σημαντική μοναδική χρήση φόρμας του μυθιστορήματος εμφανίζεται πριν καν ο αναγνώστης ανοίξει το βιβλίο. Το εξώφυλλο είναι μαύρο με ανάγλυφο λαβύρινθο και είναι ελαφρώς μικρότερο από τις σελίδες που χωράει, όπως το [σπίτι](#) είναι μικρότερο από έξω απ’ ό,τι είναι από μέσα. Αυτές οι μικρές λεπτομέρειες του εξωφύλλου αρχίζουν διακριτικά να αφηγούνται την ιστορία του μυθιστορήματος ακόμη και πριν ξεκινήσει η αφήγηση, υποδηλώνοντας ότι οι αναγνώστες θα έχουν μια εμπειρία ανάγνωσης που δεν μοιάζει με άλλες. Κάθε τροποποίηση και παραλλαγή της μορφής συνεργάζεται για να επιστήσει την προσοχή των αναγνωστών στη μορφή και στην αλληλεπίδρασή τους με αυτήν (Throgmorton, 2009). Αν και δεν το συνειδητοποιεί αυτό ακόμη ο αναγνώστης καθώς στην πορεία θα

διαβάσει για το **σπίτι**, είναι ένα στοιχείο του βιβλίου που θα μπορούσε να θεωρηθεί μεταγραφικό/μεταπλαστικό, καθώς παραλληλίζει το περιεχόμενο του βιβλίου με την πραγματικότητα του αναγνώστη. Επίσης, θα μπορούσε να θεωρηθεί υπερκειμενικό, διότι αφού το συνειδητοποιήσει μέσω της ιστορίας, θα του δοθεί η παρακίνηση να επιστρέψει και να παρατηρήσει το εξώφυλλο του βιβλίου και να κάνει μόνος του την συσχέτιση.

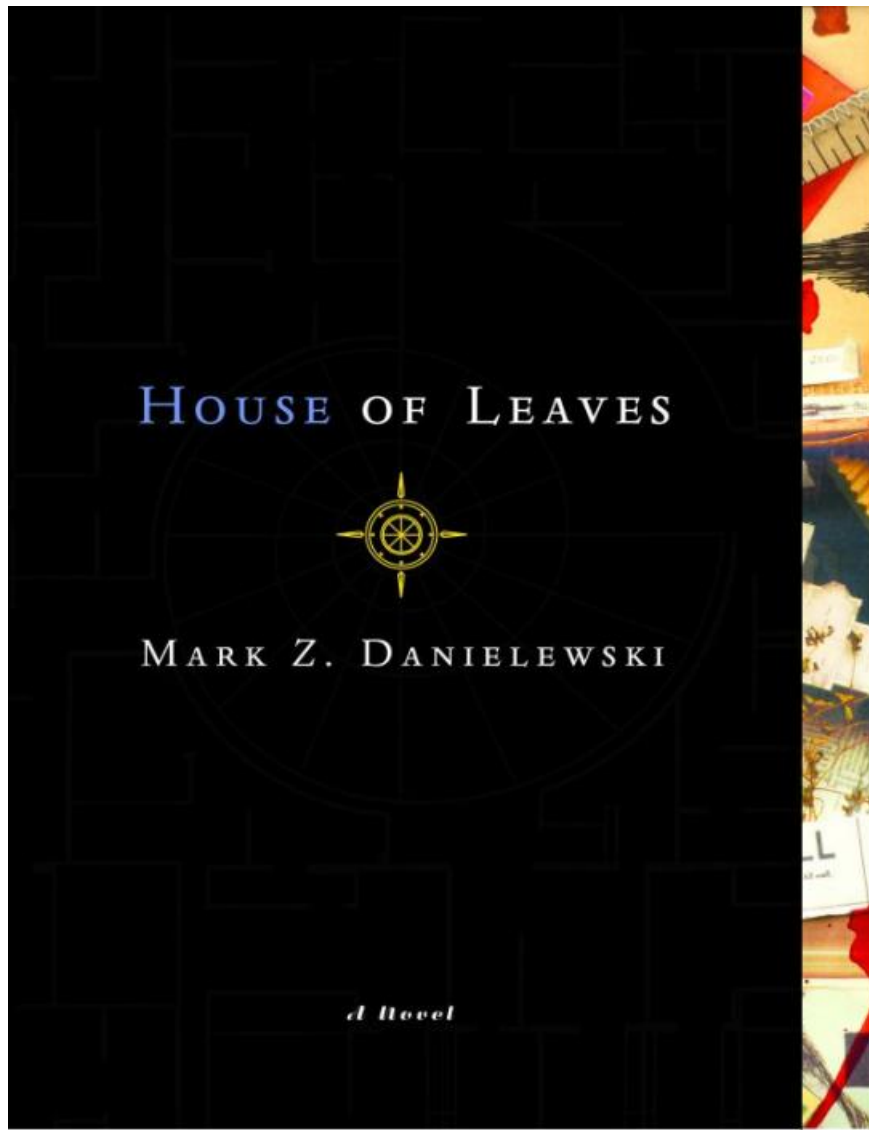


Image 2: Mark Z. Danielewski. (2022). Εξώφυλλο [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.

### 3.8.3 Πρό(σ)κληση;

Στη συνέχεια, μεταξύ του προλόγου των συντακτών και της εισαγωγής του Johnny Truant στο *The Navidson Record*, ο αναγνώστης ξεκινά το βιβλίο συναντώντας μια ωμή απόρριψη:

**“This is not for you.”**  
**(“Αυτό δεν είναι για σένα.”)**

Η φράση αυτή θέτει σε δοκιμασία τη σχέση μεταξύ κειμένου και αναγνώστη. Το “*House of Leaves*” υποδέχεται το κοινό του με ένα παράδοξο: από την μία η φράση αυτή είναι μια προσπάθεια αποτροπής κάθε εισβολής (στο βιβλίο και στο *σπίτι*), και από την άλλη απευθύνεται ευθέως σε εμάς τον αναγνώστη, στοιχείο που το κάνει ξεκάθαρα μεταγραφικό (*meta*), καθώς θολώνει τα όρια μεταξύ πραγματικότητας και μυθοπλασίας. Ενώ δεν προσκαλεί τον αναγνώστη, τον συμπεριλαμβάνει ήδη στην αφήγηση. Η αναγνωστική εμπειρία έτσι, γίνεται πολύ αισθητική με το “*House of Leaves*”. Με άλλα λόγια, γίνεται υλική εμπειρία και μετατρέπει την ανάγνωση σε μια κοινή εμπειρία για τον αναγνώστη, υπενθυμίζοντάς τον ότι δεν είναι ο πρώτος που επιχειρεί να κατανοήσει αυτούς τους παράξενους κειμενικούς μετασχηματισμούς. Το να μην καλωσορίζεται ο αναγνώστης, ο οποίος αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι του λογοτεχνικού ταξιδιού, υπονοεί μια μεγαλύτερη ανησυχία που είναι κεντρική στο “*House of Leaves*”: την ανησυχία για τη διαδικασία της νοηματοδότησης του κειμένου.

Οι κειμενικοί μετασχηματισμοί είναι πολύ βασικό στοιχείο που δίνει στο μυθιστόρημα την ταυτότητά του, προσδίδοντας στον αναγνώστη μια ευθύνη, έναν ενεργό ρόλο προκειμένου να γίνει το κείμενο προσιτό. Από την αρχή ο αναγνώστης πρέπει να καταλήξει σε μια απόφαση: πρέπει να θεωρήσει την απεύθυνση αυτή ως προειδοποίηση, να την απορρίψει ως ανοησία ή να τολμήσει και να προχωρήσει περαιτέρω στο κείμενο για απαντήσεις. Στο “*House of Leaves*”, ο αναγνώστης πρέπει να επιλέξει πώς θα βγάλει νόημα από το κείμενο όσο και οι χαρακτήρες πρέπει να αποφασίσουν για την προσέγγισή τους απέναντι στους γρίφους. Ο τρόπος με τον οποίο η εμπειρία δημιουργείται και βιώνεται κατά την ανάγνωση του βιβλίου, μετατρέπει την απλή αντίληψη, σε εμπειρία για το κοινό (Pöhlmann, 2013). Η αρχική μεταγραφική εμπειρία είναι πολύ ισχυρή, αφού είναι τέτοια που από την στιγμή που απευθύνεται το βιβλίο στον αναγνώστη, εξάπτει την περιέργειά του, του δίνει ευθύνη, τον εμπλέκει και τον εμπυθίζει.



Αυτό θα μπορούσε να θεωρηθεί μεταγραφικό, καθώς όπως και στον χαρακτήρα, έτσι και στον αναγνώστη δεν δίνεται η δυνατότητα να διαβάσει τις χαμένες σελίδες σαν επίπτωση, επομένως οι πράξεις του χαρακτήρα επηρεάζει την αναγνωστική εμπειρία του αναγνώστη και η απώλεια αυτή μεταφέρεται έξω από τα πλαίσια της ιστορίας στον φυσικό κόσμο. Το μεταγραφικό/μεταπλαστικό είναι αυτό που υπάρχει ως μέρος του εαυτού μέσα στην εσωτερική ψυχική πραγματικότητα και συγχρόνως έξω από αυτήν. Όταν υπάρχει μεταπλασία, υπάρχει και επικοινωνία μεταξύ του βιβλίου και του αναγνώστη. Η Patricia Waugh υποστηρίζει ότι κάθε παιχνίδι και μυθοπλασία απαιτούν επίπεδα meta τα οποία εξηγούν την μετάβαση από το ένα πλαίσιο στο άλλο. Αυτά τα επίπεδα είναι ενταγμένα τόσο στην πραγματικότητα όσο και στην αντίληψη του αναγνώστη. *«Ο κεντρικός ρόλος της μεταπλασίας, είναι να εγείρει ερωτήματα σχετικά με τη σχέση μεταξύ μυθοπλασίας και πραγματικότητας»* (Waugh, 1984).

#### 3.8.4 Χαρακτηριστικά και Χρήση Μορφής

Το μυθιστόρημα συμμετέχει επίσης σε αυτό που η Pressman (2006) αποκαλεί *«ένα δίκτυο πολυμέσων, πολυσυγγραφικών μορφών που αποτελούν συλλογικά την αφήγησή του»*. Όπως αναφέρθηκε στα χαρακτηριστικά της εργοδικής λογοτεχνίας, το εργοδικό κείμενο χρησιμοποιεί ή μπορεί να πάρει πολλές μορφές μέσων, μπορεί να έχει πάνω από έναν συγγραφέα, να παρουσιάζεται το κείμενο με διαφορετικούς τρόπους και τέλος, ο τρόπος αφήγησης είναι όσο σημαντικός όσο το περιεχόμενο αν όχι πιο σημαντικός, καθώς το ενισχύει, αλλά επίσης χωρίς αυτό, μπορεί πιθανώς να μην δημιουργεί το ίδιο νόημα ή την ίδια αίσθηση. Κάποιες ενδιαφέρουσες λεπτομέρειες που συναντώνται στο βιβλίο περιλαμβάνουν, αλλά δεν περιορίζονται σε: κάθε φορά που αναφέρεται η λέξη “house” (σπίτι), εμφανίζεται με μπλε χρώμα, οι σελίδες σχετικές με τον “**μινώταυρο**” (το αόρατο τέρας στον λαβύρινθο μέσα στο **σπίτι**), είναι **κόκκινες** και **διεγραμμένες**, υπάρχουν αποσπάσματα γραμμένα σε braille χωρίς να είναι ανάγλυφα, τεράστιες υποσημειώσεις του Truant που μπορεί να έχουν έκταση πολλές σελίδες με αποτέλεσμα να πρέπει ο αναγνώστης να επιστρέψει στην αρχική του σελίδα και να συνεχίσει να διαβάζει από εκεί που σταμάτησε, σελίδες με αντίστροφα κείμενα που απαιτούν καθρέφτη, κώδικα Morse, παρτιτούρες, σκίτσα και polaroid, κολλάζ, ποιήματα, κρυπτογραφημένα γράμματα, περίεργες διατάξεις, κείμενο σε πολλές κατευθύνσεις, και τέλος, η πρώτη σελίδα είναι πιο χαλαρή όπου γράφει “Mark Z. Danielewski’s” με την επόμενη να λέει “**House** of Leaves” by Zampanò. Κατά την βιβλιοδεσία, ήταν σκόπιμη η συρραφή της

σελίδας με τέτοιο τρόπο, ώστε να χαθεί η σελίδα απορρίπτοντας τον Danielewski ως τον πραγματικό συγγραφέα, για να αισθάνεται ο αναγνώστης ότι έχει στα χέρια του το αληθινό αντίγραφο του Zampanò, για να βρεθεί ο αναγνώστης στην ίδια θέση με τον Truant και να τα βιώνουν και οι δύο σε ζωντανή χρόνο. Όλα αυτά, απαιτούν την συνεχή ενέργεια του αναγνώστη και την συναισθηματική του εμπλοκή και επένδυση και αυτά στηρίζονται σε διάφορες γνωστικές ικανότητες (cognitive abilities).

Σύμφωνα με τον Danielewski (2004), «τα βιβλία δεν χρειάζεται να είναι τόσο περιορισμένα. Μπορούν να εντείνουν το ενημερωτικό περιεχόμενο και την εμπειρία, πολλαπλές ιστορίες μπορούν να βρίσκονται δίπλα-δίπλα στην σελίδα, λέξεις μπορούν να είναι χρωματισμένες και τα χρώματα αυτά μπορούν να έχουν κάποιο νόημα. Σελίδες μπορούν να γέρνουν, να αναποδογυριστούν, ακόμα και να διαβαστούν αντιστρόφως» (Hansen, 2004).

Σε συνέντευξη με τον Larry McCaffery και την Sinda Gregory, ο Danielewski εξηγεί τον λόγο που έγραψε ένα έργο με τέτοιες ιδιαιτερότητες: «Η ιδέα του πως το κείμενο μπορεί να τοποθετηθεί στην σελίδα ήταν κάτι που πάντα με ενδιέφερε. Δεν ήταν ασυνήθιστο για μένα να περιπλανώμαι στη βιβλιοθήκη ελπίζοντας να βρω κάποιο παλιό βιβλίο που να φαινόταν διαφορετικό. Και όταν έβρισκα κάτι, ήμουν στον παράδεισο. Έχω την ίδια αντίδραση κοιτάζοντας το Talmud ή χειρόγραφες σημειώσεις στα περιθώρια σε κάποια από τα παλιά γράμματα του (Joseph) Conrad. Αυτά τα κομμάτια κατά κάποιο τρόπο με ενθουσίαζαν με την αίσθηση της κειμενικής ζωής, της συμμετοχής, ακόμη και της συνεργασίας» (Throgmorton, 2009). Αυτό ακριβώς έκανε με την συγγραφή του “House of Leaves”, χρησιμοποιεί αξιοπερίεργα τυπογραφικά στοιχεία της λογοτεχνίας, τα οποία παρέχουν μια πλούσια και ποικιλόμορφη παράδοση που συναντώνται από τα αιγυπτιακά ιερογλυφικά σε μεσαιωνικά χειρόγραφα, στην οπτική ποίηση ή τεχνοπαίγνια (concrete poetry), όπως σε κομμάτια του βιβλίου “Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων” του Lewis Carroll (Pöhlmann, 2013).

Σε αυτό το λογοτεχνικό φαινόμενο, το “House of Leaves” προσαρμόζει μια πολύπλευρη προσέγγιση της γλώσσας μέσω των επιπτώσεων του εργοδικού σχεδιασμού της. Το κείμενο διευρύνεται, συρρικνώνεται και μοιράζεται την πολυπλοκότητα του οίκου Navidson καθώς οικειοποιείται διάφορες μορφές για να προκαλέσει τον αναγνώστη, του οποίου ο ρόλος είναι κεντρικός (Granthman, 2016). Μέσω της γλώσσας και των παραλληλισμών, ο αναγνώστης καταλαβαίνει την κατάσταση του σπιτιού, και χωρίς να χρειαστεί να παρακολουθήσει το ντοκιμαντέρ βλέπει μπροστά του το κείμενο να ζωντανεύει, επομένως και το σπίτι.

### 3.8.5 Ο Ρόλος της Γραμματοσειράς

Ένα από τα χαρακτηριστικά που κάνουν το βιβλίο και την ιστορία τόσο ιδιαίτερα είναι η ασυνήθιστη τυπογραφία. Σε κάποια σημεία, μιμείται την μεταβαλλόμενη κατάσταση του σπιτιού, καθώς *ε π ε κ τ ε ί ν ε τ α ι* και συρρικνώνεται. Πυκνογραμμένες σελίδες με μικρά διαστήματα και τεράστιο πλήθος λέξεων, συνοδεύουν σκηνές κλειστοφοβίας, ενώ σελίδες που είναι σχεδόν κενές, με λίγες λέξεις, μία πρόταση ή και εντελώς κενές, ταιριάζουν με σκηνές αγοραφοβίας όσο το **σπίτι** μεγαλώνει. Ορισμένες ενότητες πρέπει να διαβαστούν με καθρέφτη ή το βιβλίο πρέπει να αναστρέφεται σε περίεργες κατευθύνσεις ή πρέπει να πάρεις μόνο το πρώτο γράμμα κάθε λέξης σε μια παράγραφο. Επίσης, η χρήση γραμματοσειρών του Danielewski παρεμβάλλει μια σταθερή σύνδεση μεταξύ αυτού που λέγεται και του χαρακτήρα που το λέει. Στο “**House of Leaves**” χρησιμοποιούνται γραμματοσειρές καθώς και χρώματα “ως οργανωτικό εργαλείο” (Brick, 2011) που προσπαθεί να δημιουργήσει μια τάξη που, δεν είναι “καθαρά τυχαία”. Ανάλογα με το πρόσωπο, αλλάζει και η γραμματοσειρά, επομένως είναι ξεκάθαρη η διαφορά, χωρίς να χρειάζεται να υπενθυμίζεται συνεχώς ο αναγνώστης για το ποιος μιλάει. Το τμήμα του βιβλίου που σχετίζεται με το Navidson Record είναι γραμμένο σε Times New Roman, ενώ οι υποσημειώσεις του Johnny Truant είναι γραμμένες σε Courier New, και έτσι είναι φανερό ποιο είναι το κάθε κομμάτι και τι περιέχουν τα σχόλια (Throgmorton, 2009).

### 3.8.6 Υπερκείμενο

Το “**House of Leaves**” (2000) του Mark Z. Danielewski είναι ένα μυθιστόρημα που δεν είναι απλώς ένα βιβλίο. Το βιβλίο αυτό των επτακοσίων εννέα σελίδων αγκαλιάζει και εκμεταλλεύεται τις απολαύσεις της εκτύπωσης με τυπογραφικά παιχνίδια και γρίφους, τον καινοτόμο σχεδιασμό σελίδων και τις δυνατότητες ιδιαίτερης αναπαράστασης λέξεων. Το ουσιαστικό έντυπο σώμα του περιέχει ένα εκτεταμένο υπερκειμενικό σύστημα πλοήγησης που συνδέει πολλαπλές αφηγήσεις και διαδρομές ανάγνωσης μέσω υποσημειώσεων που περιλαμβάνουν τα σχόλια και της σκέψεις του Johnny Truant από κάτω που μπορεί να έχουν έκταση πολλαπλές σελίδες, με αποτέλεσμα ο αναγνώστης να πρέπει να επιστρέψει εκεί όπου σταμάτησε στο αρχικό κείμενο. Ο αναγνώστης περιηγείται σελίδες και απόψεις, στρώματα υποσημειώσεων και διαφορετικές γραμματοσειρές, αποκωδικοποιώντας ένα μυθιστόρημα που φθάνει σε ένα δίκτυο από στιγμιότυπα πολυμέσων που παράγουν την πολυεπίπεδη αφήγησή του (Pressman, 2006).



Η Hayles (2002) αναφέρεται στο “[House](#) of Leaves” ως υπερκείμενο. Ορίζει ότι ένα υπερκείμενο έχει τουλάχιστον τρία χαρακτηριστικά: “πολλαπλές διαδρομές ανάγνωσης, τεμαχισμένο κείμενο και κάποιο είδος μηχανισμού σύνδεσης για τη σύνδεση των κομματιών”, το οποίο παρατηρείται και στο “[House](#) of Leaves”. Στην περίπτωση του “[House](#) of Leaves”, οι διαδρομές ανάγνωσης είναι, είτε να διαβαστεί πρώτα το Navidson Record και αφού τελειώσει η ανάγνωση αυτή, να πάει ο αναγνώστης ξανά στην αρχή του βιβλίου και να διαβάσει τις υποσημειώσεις γνωρίζοντας περισσότερα απ’ όσα ξέρει ο πρωταγωνιστής, ή να διαβάζει την διατριβή με τις υποσημειώσεις παράλληλα. Επίσης, το γεγονός ότι η μη γραμμικότητα του κειμένου, ο τρόπος που είναι τοποθετημένες οι λέξεις στο χαρτί οι οποίες έχουν την ικανότητα να κατευθύνουν το μάτι του αναγνώστη, και να τον παραπέμψει σε άλλη σελίδα ή κομμάτι κειμένου, είναι ένα στοιχείο που το κάνει υπερκειμενικό και διαδραστικό.

Γραμμένο στην εποχή της έκρηξης του Διαδικτύου και δημοσιευμένο το 2000, το “[House](#) of Leaves” αντανakλά το ψηφιακό του περιβάλλον στις έντυπες σελίδες του. Τυπικά, το μυθιστόρημα είναι δομημένο ως ένα υπερκείμενο, ένα σύστημα αλληλένδετων αφηγήσεων υφασμένων μεταξύ τους μέσα από εκατοντάδες υποσημειώσεις. Κάθε εμφάνιση της λέξης “[σπίτι](#)” είναι μπλε, το χρώμα ενός ενεργού υπερσυνδέσμου στο Διαδίκτυο (Pressman, 2006). Ο Hansen (2011) βλέπει επίσης το μπλε μελάνι που παρατηρείται κάθε φορά στην λέξη [House](#) να συμβολίζει έναν υπερσύνδεσμο, υποστηρίζοντας ότι *«κάνοντας ψευδοσοβαρή αναφορά στην μπλε επισήμανση υπερσυνδέσμων σε ιστοσελίδες, το μπλε μελάνι της λέξης “σπίτι” στον τίτλο του έργου μεταμορφώνει αυτή τη λέξη-κλειδί σε κάτι σαν πύλη για πληροφορίες που βρίσκονται αλλού, τόσο εντός όσο και πέρα από το πλαίσιο του μυθιστορήματος»*.

Η λέξη [house](#) παρουσιάζεται σε κάθε αναφορά της χωρίς εξαίρεση, ακόμα και όταν βρίσκεται σε άλλα πλαίσια με διαφορετικά συμφραζόμενα, (όπως [publishing house](#), [nuthouse](#), [crackhouse](#), [slaughterhouse](#), [housewife](#), και άλλα). Ένας λόγος ακόμα που μπορεί να συμβολίζει υπερσύνδεσμο, είναι για να υπονοήσει ότι το [σπίτι](#) είναι ένα εργαλείο που μπορεί να παραπέμψει εμάς και τον αναγνώστη της ιστορίας σε διάφορα μονοπάτια, ένας ενεργός υπερσύνδεσμος που δεν έχουμε εξερευνήσει ακόμα (Pöhlmann, 2013) καθώς το [σπίτι](#) αποκτά περισσότερες πόρτες, δωμάτια και δημιουργεί καινούριους ανεξερεύνητους χώρους. Αυτό είναι ένα στοιχείο που συμβολίζει τις ψηφιακές ομοιότητες και δυνατότητες του βιβλίου ή έστω, σαν το εξώφυλλο και το [σπίτι](#), αποτελεί έναν παραλληλισμό. Επίσης, Στο οπισθόφυλλο του βιβλίου υπάρχει ένα κόκκινο κυκλικό εικονίδιο που παρακινεί τους αναγνώστες να

“ακούσουν το [σπίτι](#)” με το CD της Poe, της αδερφής του Danielewski, με τίτλο “Haunted”, το οποίο μπορεί να συνοδεύσει το βιβλίο και να το συμπεριλάβει ο αναγνώστης στην αναγνωστική του εμπειρία.

Το κείμενο προσδιορίζει το [σπίτι](#) από το μυθιστόρημα ως διανεμημένο σε μορφές μέσω και προτρέπει τον αναγνώστη να επιδιώξει αυτές τις συνδέσεις μεταξύ βιβλίου, ιστοσελίδας και μουσικού άλμπουμ. Με αυτό τον τρόπο, το “[House](#) of Leaves” όχι μόνο μιμείται την υποδομή του διαδικτύου, αλλά ουσιαστικά συνδέεται με αυτό μέσω της διεύθυνσης URL στο εξώφυλλό του (Pressman, 2006). Αυτός είναι ένας επίσης λόγος που θεωρείται εργοδικό, καθώς παροτρύνει τον (ενδιαφερόμενο) αναγνώστη να κάνει μια περαιτέρω προσπάθεια, τον παραπέμπει να αναζητήσει το μουσικό άλμπουμ και να εξερευνήσει έξω από τα πλαίσια της σελίδας. Αν επιθυμεί μπορεί να το ακούσει ενώ διαβάζει παράλληλα, κάνοντας το διάβασμα μια πολυμεσική εμπειρία, που αξιοποιεί κι άλλες αισθήσεις και ενισχύει την συναισθηματική εμπλοκή πετυχαίνοντας την εμπύθιση. Γενικότερα, η αλληλεπίδραση είναι πολύ κεντρικό και ζωντανό στοιχείο καθόλη την διάρκεια του λογοτεχνικού έπους που είναι το “[House](#) of Leaves”.

Η ενέργεια της ανάγνωσης, η οποία συνήθως ξεκινάει από την ανάγνωση της ράχης του βιβλίου, του εξωφύλλου και στη συνέχεια στο γύρισμα των σελίδων, αλλάζει και τώρα περιλαμβάνει και περιστροφικές κινήσεις, και συνεχείς εναλλαγές μεταξύ των σελίδων με αποτέλεσμα η ανάγνωση να μετατρέπεται σε μια πιο φυσική ενέργεια που δεν περιορίζεται στην νοητική (Pöhlmann, 2013), πράγμα που το κάνει ιδιαίτερα διαδραστικό. Τελικά, όσο πολλαπλασιάζουν τις δυνατότητες αλληλεπίδρασης του αναγνώστη με το βιβλίο, οι προσπάθειες να δοθεί νόημα σε μια εμπειρία, αλλάζουν τον υλικό κόσμο των πρωταγωνιστών, αλλά παράλληλα οι ενέργειες των πρωταγωνιστών εμφανίζονται στον φυσικό κόσμο του αναγνώστη. Ο αναγνώστης πρέπει συνεχώς να αποφασίζει πώς θα προχωρήσει για να ξεδιπλώσει την πλοκή και αυτές οι αποφάσεις μπορεί να ποικίλλουν σε ατομική κλίμακα και καταλήγουν σε μια εξατομικευμένη εμπειρία.

Η προοπτική του Danielewski για το πως η μεσολάβηση (agency) και η αντίληψη μπορούν επανειλημμένα να αλλάξουν την μυθοπλασία και τον τρόπο ανάγνωσής της υποδηλώνει ότι η απάντηση, εάν υπάρχει, ίσως μπορεί να βρεθεί στους δικούς μας κειμενικούς μετασχηματισμούς και στον τρόπο που περιηγούμαστε στο κείμενο (Pöhlmann, 2013). Το βιβλίο καταφέρνει να συνδέσει και να εμπυθίζει τον αναγνώστη στην πλοκή του, παροτρύνοντάς τον να αλληλεπιδρά και να ερμηνεύει το κείμενο (Throgmorton, 2009). Από την άλλη, θα μπορούσε να μην περιορίζεται μόνο στους δικούς μας κειμενικούς

μετασχηματισμούς, καθώς θα μπορούσε να γίνει και μια πιο κοινωνική εμπειρία. Με την εμπύθιση και την επένδυση σε αυτό το περίπλοκο βιβλίο, είναι πολύ πιθανό ο αναγνώστης να θέλει να ψάξει απαντήσεις και άλλες ερμηνείες. Σχηματίζονται κοινότητες που συζητούν το βιβλίο αυτό εκφράζοντας διάφορες θεωρίες, και εκεί παρατηρείται το φαινόμενο του information gap. Με το information gap, άτομα που έχουν ένα κομμάτι πληροφορίας, με άλλες πληροφορίες να λείπουν, και αντίστοιχα άλλα άτομα που έχουν το ίδιο αλλά με διαφορετικές πληροφορίες, μέσω της συζήτησης και της συνεργασίας, μπορούν να έχουν τελικά μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα του βιβλίου και των εννοιών του. Επομένως, η αναγνωστική εμπειρία του βιβλίου μπορεί να μην είναι μόνο ατομική αλλά μπορεί να γίνει και συλλογική.

Επομένως, θα μπορούσε να πει κανείς ότι το βιβλίο αυτό δίνει πολλές φορές ακριβείς οδηγίες και κατευθύνσεις για τον τρόπο που πρέπει να διαβαστεί ενώ παράλληλα δίνει στον αναγνώστη έλεγχο, την ελευθερία να κάνει τις δικές του επιλογές.

### 3.8.7 Τυπογραφικά Στοιχεία και Παραλληλισμοί

Η απουσία πληροφοριών που εμφανίζονται στη σελίδα δεν περιορίζει τις πληροφορίες που υπάρχουν ως πιθανή πηγή αναπαράστασης, καθώς και η απουσία πληροφοριών εκτελεί κάποιο σκοπό. Για παράδειγμα, στις σελίδες 308-311, περιγράφεται ότι δεν έχει μείνει τίποτα εκτός από μία άσπρη οθόνη («...*leaving nothing else behind but an unremarkable - white - - screen*»). Μεταξύ των λέξεων “white” και “screen”, υπάρχει μια κενή λευκή σελίδα (310), που αντανakλά στον αναγνώστη την ίδια την λευκή οθόνη.

The film runs out here,

leaving nothing else behind but an unremarkable

Image 4: Mark Z. Danielewski. (2022). Pages 307-308 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.

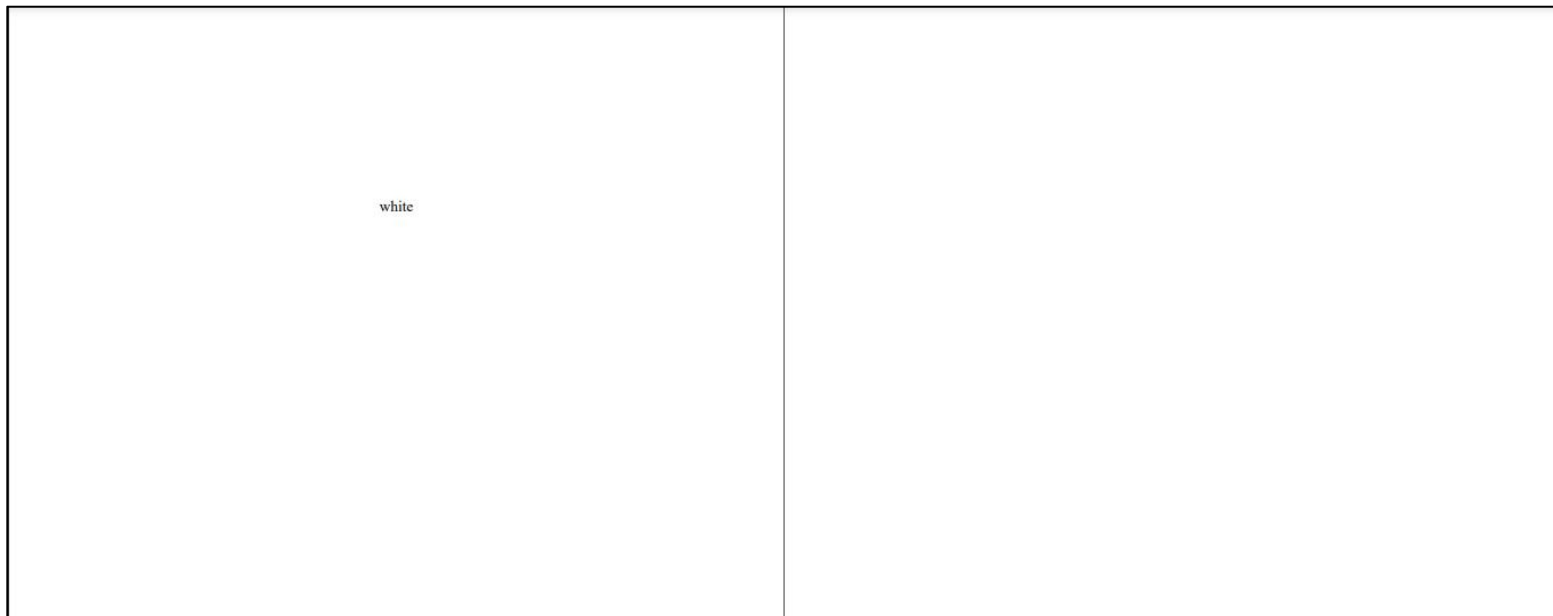


Image 5: Mark Z. Danielewski. (2022). Pages 309-310 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.

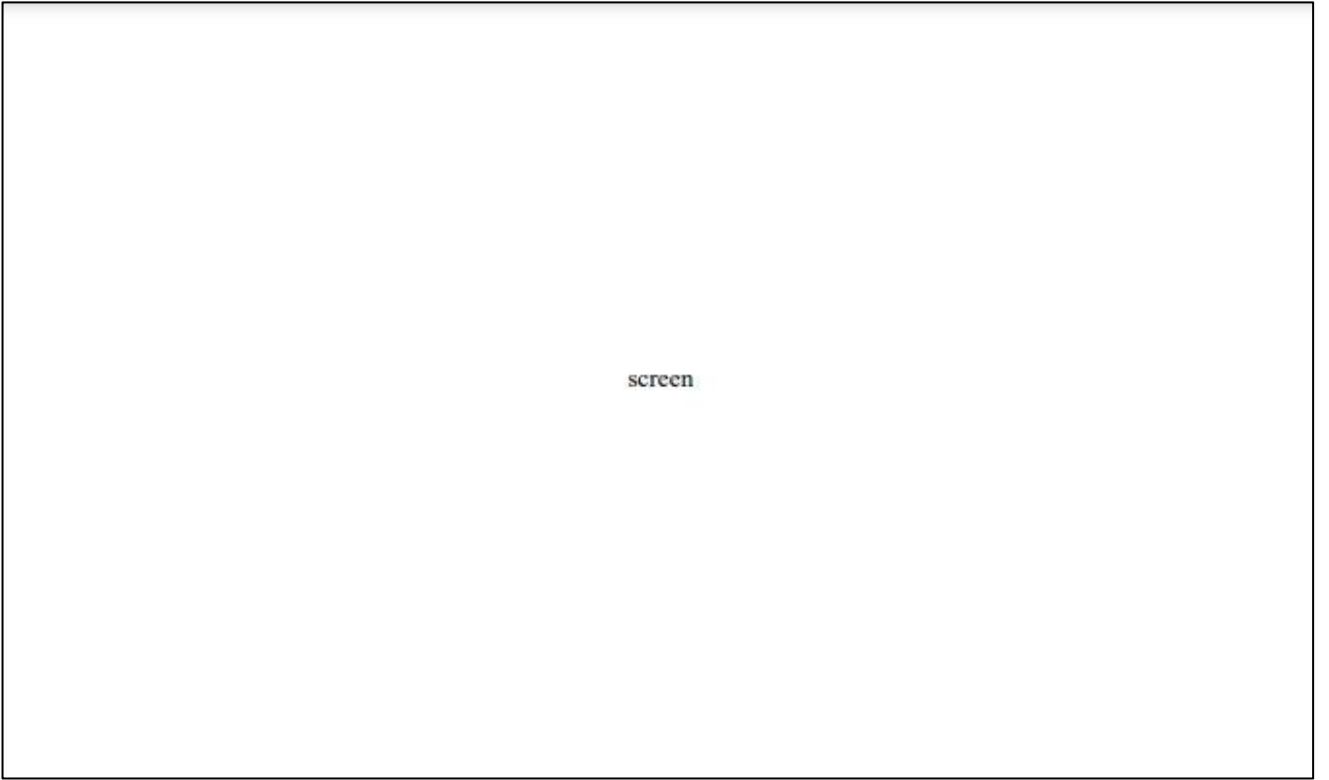


Image 6: Mark Z. Danielewski. (2022). Page 311 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.

Εδώ παρατηρείται ότι το κενό, δίνει όση πληροφορία δίνει και το κείμενο στο οποίο βρίσκεται ανάμεσα. Οι διάφορες στρώσεις του συμβολικού χώρου ενισχύουν την καλλιτεχνική αισθητική της λογοτεχνίας, όπου ακόμη και τα χρώματα γίνονται αισθητά καθώς το κείμενο χρησιμοποιεί τη μυθολογική τους ιστορία για τους δικούς του σκοπούς. Καταφέρνει ο συγγραφέας να μεταφέρει τον χώρο του ίδιου του σπιτιού στα χέρια του αναγνώστη και στα οπτικά του ερεθίσματα, παίζει με την γλώσσα για να δημιουργήσει τους χώρους με τέτοιο τρόπο που τα βλέπουμε ζωντανά στο χαρτί, με αποτέλεσμα να διαμορφώνει μια μίμηση κειμένου-κόσμου. Μερικά παραδείγματα τέτοιων περιπτώσεων είναι στην σελίδα 289, η οποία απαιτεί από τον αναγνώστη να γυρίσει το βιβλίο ανάποδα, και αναγράφει το εξής: «*Navidson is sinking.. Or the stairway is stretching, expanding*».

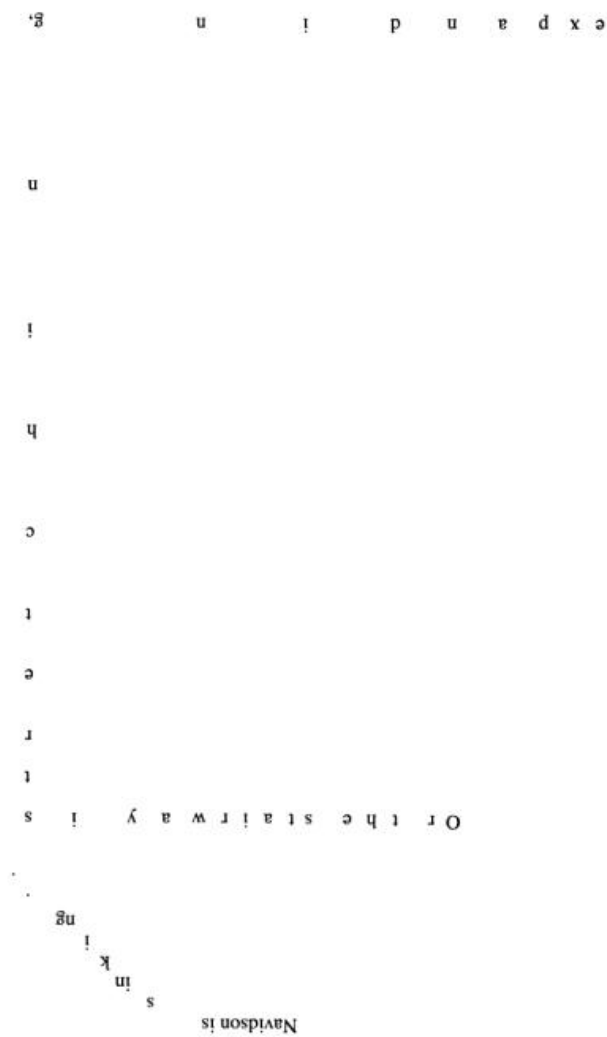


Image 7: Mark Z. Danielewski. (2022). Page 289 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.

Η λέξη “sinking” κατευθύνεται κάτω διαγώνια, αντιπροσωπεύοντας την βύθιση, ενώ οι λέξεις “stretching” και “expanding” δείχνουν όντως να τεντώνονται και να επεκτείνονται με την αραϊή τοποθέτηση των γραμμάτων.

Άλλα παραδείγματα είναι, στις σελίδες 216-224, όπου γυρίζοντας τη σελίδα εμφανίζεται η πίσω πλευρά του παραθύρου, και ύστερα ευθεία στην αριστερή πλευρά της σελίδας. Το κείμενό του εμφανίζεται προς τα πίσω στο τετράγωνο πλαίσιο, σαν η ίδια η σελίδα να έχει γίνει ένας φυσικός τοίχος γύρω από τον οποίο ελίσσεται ο αναγνώστης (Pressman, 2006).

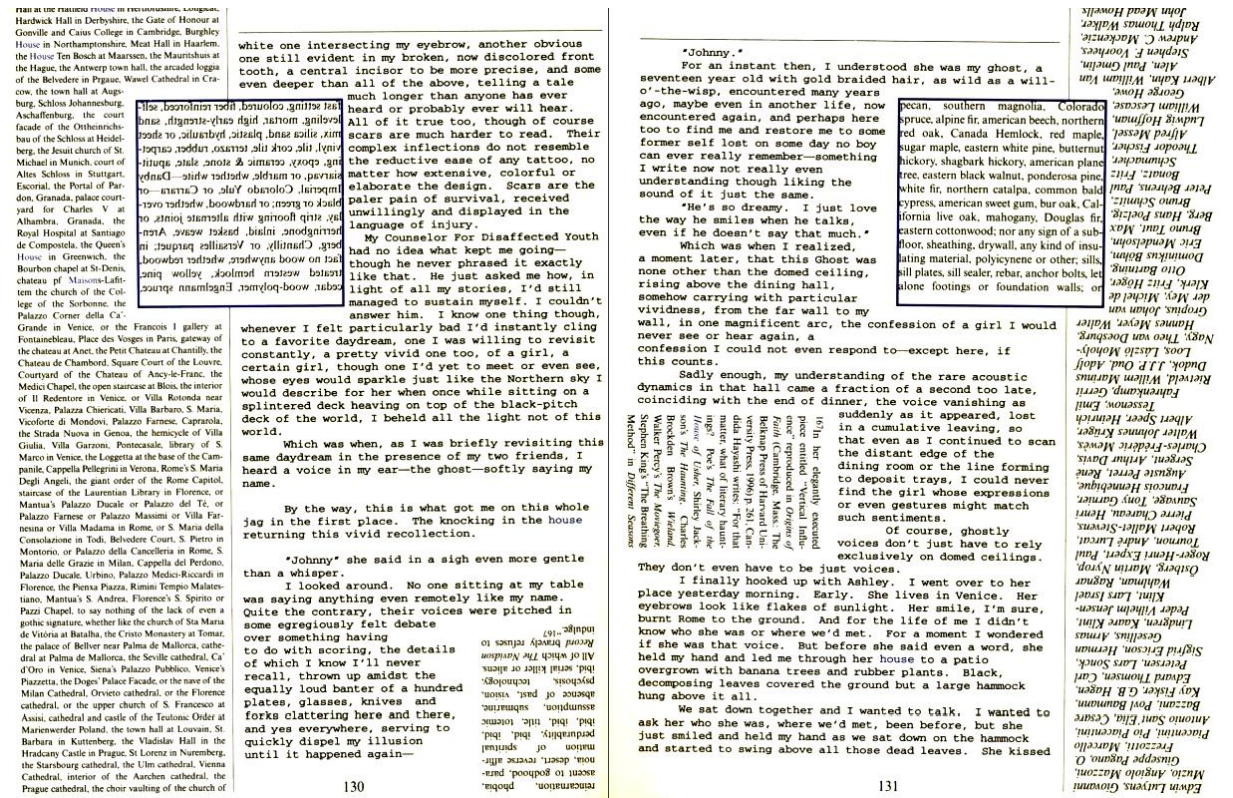


Image 8: Mark Z. Danielewski. (2022). Pages 130-131 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.

Για να διαβαστεί χρειάζεται ένας καθρέφτης, αλλά κάποια στιγμή ο αναγνώστης θα συνειδητοποιήσει ότι είναι το ίδιο κείμενο με το ευθύ, δίνοντας με διασπασμένο τρόπο μια τρισδιάστατη μορφή του κειμένου, σαν να έχει δηλαδή μπροστική όψη, και με την αλλαγή της σελίδας, πίσω όψη. Η ίδια η λέξη μπορεί να παρακαμφθεί από το πλαίσιο που δημιουργείται μέσα από την χωρική αναπαράσταση. Τα κενά, οι παύσεις και τα διαστήματα ή και η έλλειψη διαστημάτων δίνουν παραπάνω πληροφορίες προς ερμηνεία ή προσπαθούν να προκαλέσουν διάφορα συναισθήματα στον αναγνώστη (Grantham, 2016). Το κείμενο

αντιπροσωπεύει τι συμβαίνει στο ντοκιμαντέρ. Στις σελίδες 228-230 περιγράφονται πόρτες να κλείνουν και εκεί μόνο μία λέξη εμφανίζεται σε κάθε σελίδα. Εκεί, η ίδια η σωματική κίνηση της αλλαγής των σελίδων, μοιάζει με την σωματική κίνηση του να κλείνει κάποιος μια πόρτα. Αυτό που καταφέρνει, είναι να ελέγχει την ταχύτητα κίνησης και τον ρυθμό του αναγνώστη. Όταν μόνο μερικές λέξεις εμφανίζονται στην σελίδα, τις ξεφυλλίζει με μεγαλύτερη ταχύτητα, ενώ σε άλλα σημεία ο Danielewski προσθέτει μία παράγραφο κάτω χαμηλά στην σελίδα για να τον επιβραδύνει και για να ξεκουραστεί πριν ξεκινήσουν ξανά οι πολυτροπικές σελίδες. Στην σελίδα 233 περιγράφει μια σφαίρα να εκτοξεύεται μέσα από την πόρτα και στη σελίδα δείχνει το κείμενο διάσπαρτο σε όλη τη σελίδα καθώς η σφαίρα σπάει το πάνελ της πόρτας.

though

not

powerful

enough

to do more

than

splinter

a

panel,



Image 9: Mark Z. Danielewski. (2022). Page 233 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.

Στην σελίδα 440, περιγράφει τον χαρακτήρα να ανεβαίνει μια σκάλα. Το κείμενο είναι σε οριζόντια κατεύθυνση, με αποτέλεσμα να πρέπει ο αναγνώστης να γυρίσει το βιβλίο, αλλά αντί να διαβάζει το κείμενο γραμμικά από πάνω προς τα κάτω, το διαβάζει από κάτω προς τα πάνω όσο ο χαρακτήρας ανεβαίνει παράλληλα την σκάλα. Επομένως, η ανάγνωση και η ενέργεια του χαρακτήρα συμβαίνουν σε ζωντανή στιγμή.

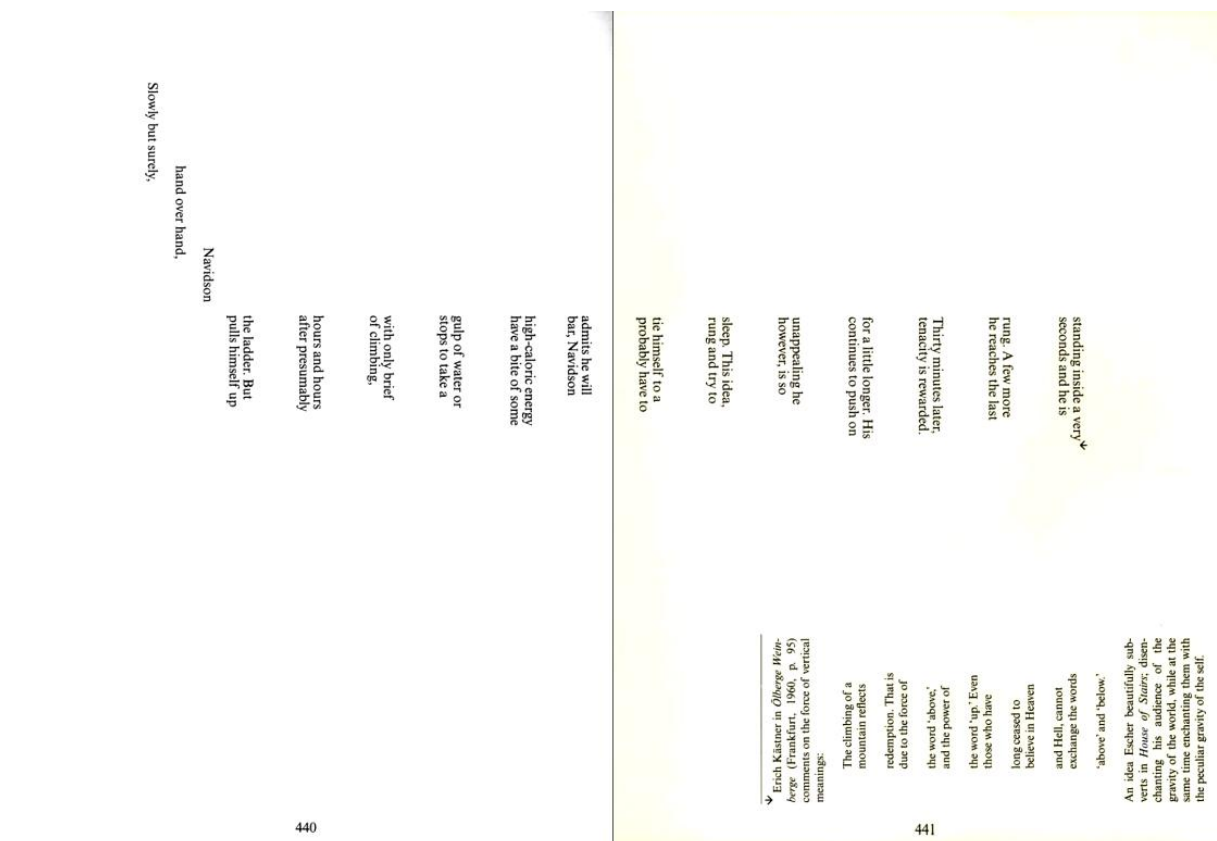


Image10: Mark Z. Danielewski. (2022). Pages 440-441 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.

### 3.8.8 Η Σημασία του **Κόκκινου** Χρώματος

Όπως θα παρατηρήσει κανείς που θα επισκεφτεί σελίδες όπως τις 110-111, το κείμενο είναι **κόκκινο και διεγραμμένο**. Σύμφωνα με την υποσημείωση, τα διεγραμμένα παραρτήματα υποδεικνύουν ότι ο Zampanò προσπάθησε να τα ξεφορτωθεί και να τα κρύψει.

Στο κομμάτι αυτό περιγράφεται η ιστορία του **Μινώταυρου** ως ένας μυστηριώδης χαρακτήρας του βιβλίου, που δεν φαίνεται, αλλά η παρουσία του είναι αισθητή, αν και δεν υπάρχει κανένα στοιχείο φυσικής ύπαρξής του.

Στο απόσπασμα ο Zampanò μιλάει με αγάπη για τον **Μινώταυρο** και σχεδόν σκόπιμα το έχει σβήσει ολόκληρο και μιλάει για το πώς ο Μίνως αναπτύσσει μια πατρική αγάπη για το θηρίο. Αυτή είναι ίσως μια πολύ λεπτή ένδειξη για την προσωπική ζωή του Zampanò. Ο **Μινώταυρος** θα μπορούσε επίσης να είναι μια αναπαράσταση του ίδιου του Johnny, γιατί όπως ο **Μινώταυρος**, ο Johnny ήταν ένα παραμορφωμένο παιδί που το μεγάλωσε μια μητέρα με προβλήματα ψυχικής υγείας και ζει στον δικό του λαβύρινθο της καλοπέρασης, των ναρκωτικών και άσκοπων καβγάδων. Το θέμα είναι ότι τα **σβησμένα αποσπάσματα** δεν είναι για να αποτρέψουν τον αναγνώστη, αλλά αντιθέτως μάλλον για να τραβήξουν περισσότερη προσοχή. Οι περισσότεροι άνθρωποι θα ερμήνευαν τις μεταβαλλόμενες διαστάσεις του σπιτιού ως εκδήλωση των σκέψεων, των αναμνήσεων, των φόβων και της αντίληψης των εξερευνητών του σπιτιού.

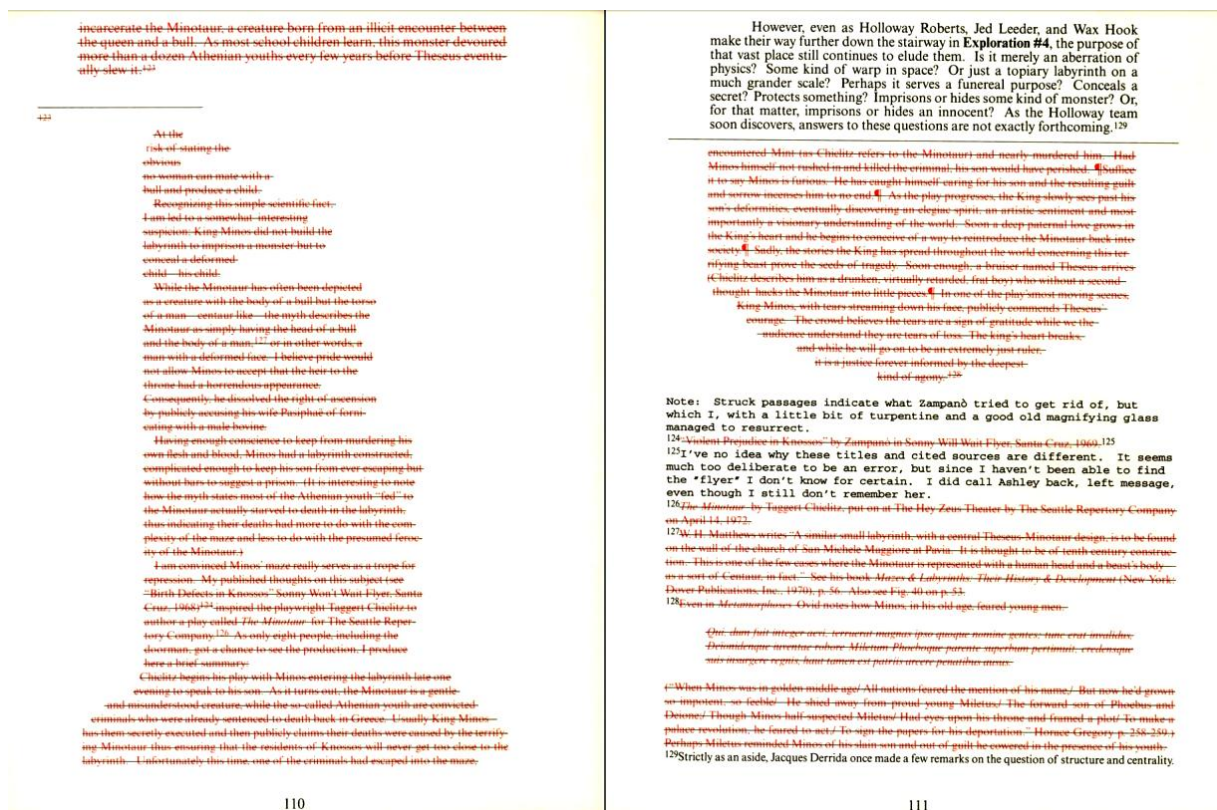


Image 11: Mark Z. Danielewski. (2022). Pages 110-111 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.

Αν και είναι **διεγραμμένες λέξεις**, αυτό που πρέπει να αναρωτηθεί κανείς, είναι το γιατί παρόλα αυτά, δεν μπορεί να αντισταθεί να το κοιτάξει, να το διαβάσει. Η απάντηση είναι ίσως, επειδή η γραμματοσειρά είναι **κόκκινη**. Το κόκκινο χρώμα, φαίνεται να τραβά και να καθοδηγεί την προσοχή, ειδικά σε συναισθηματικές περιστάσεις υποδεικνύοντας ότι ένα

συναισθηματικό πλαίσιο μπορεί να αλλάξει τον αντίκτυπο του χρώματος τόσο στην προσοχή όσο και στην κινητική συμπεριφορά του αναγνώστη. Τα χρώματα μπορεί επίσης να καθοδηγούν την προσοχή προς σημαντικά αντικείμενα, καθώς το χρώμα χρησιμοποιείται τόσο στη φύση όσο και στην κοινωνία ως ισχυρό σήμα (Hutchings, 1997). Το κόκκινο είναι το πιο διαδομένο προειδοποιητικό χρώμα στον φυσικό κόσμο, καθώς είναι εύκολα ορατό τόσο στο μπλε του ουρανού, όσο και στο πράσινο της φύσης, και συναντάται σε στιγμές κινδύνου, όπως στο αίμα, ή στην φωτιά. Χρησιμοποιείται επίσης συχνά και στο αστικό περιβάλλον για να προειδοποιήσει και να τραβήξει την προσοχή, όπως με την χρήση οδικών σημάτων, φαναριών, και άλλων σημαντικών ειδοποιήσεων. Τα έντονα χρώματα ειδικά, ή αυτά που είναι ιδιαίτερα προσαρμοσμένα στο αντιληπτικό εύρος ενός οπτικού συστήματος, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να μεταφερθούν μηνύματα δύο ειδών: απωθητικά και ελκυστικά (King, 2005). Στην περίπτωση του κειμένου για τον **Μινώταυρο**, θα μπορούσε να ισχύουν και τα δύο, καθώς πρόκειται για ένα τέρας σε ένα ψυχολογικά φορτισμένο μυθιστόρημα, αλλά από την άλλη επειδή δεν υπάρχει αληθινός κίνδυνος, ο αναγνώστης είναι πιο πιθανό να θέλει να έρθει αντιμέτωπος με αυτό και να το διαβάσει, επομένως είναι μήνυμα ελκυστικό.

### 3.8.9 Νόμοι του Gestalt

Οι νόμοι του Gestalt είναι κανόνες που εξηγούν πως ο εγκέφαλος επεξεργάζεται αυτό που βλέπει. Στην καθημερινότητά μας, συναντάμε άπειρες μορφές, οι οποίες επηρεάζουν τις αισθήσεις μας. Μία από τις κύριες διαδικασίες αντιλήψεων του εγκεφάλου, είναι να απλοποιεί περίπλοκα ερεθίσματα του περιβάλλοντός μας, ώστε να μπορεί να τα καταλάβει σαν σύνολο. Οι νόμοι του Gestalt που συναντώνται, είναι οι εξής: ο νόμος του κλεισίματος, με βάση τον οποίο αγνοούμε τις ασυνέχειες, και βλέπουμε το σύνολο, ο νόμος της εγγύτητας, με βάση τον οποίο ομαδοποιούμε στοιχεία που βρίσκονται σε κοντινή απόσταση μεταξύ τους, ο νόμος της ομοιότητας, δηλαδή ομαδοποιεί ο εγκέφαλος αυτά στα οποία βλέπει κοινά χαρακτηριστικά και της συνέχειας, όπου ο εγκέφαλος βλέπει συνέχεια σε κάτι που είναι αποκομμένο ή έχει διασπαστεί (Kaplan & Elmimouni, 2020).

Αν και θα μπορούσαν να βρεθούν οι εφαρμογές των αρχών του Gestalt σε οποιοδήποτε σημείο του βιβλίου αυτού, κάποια παραδείγματα είναι:

Χάρη στον νόμο της ομοιότητας, μπορούμε να ξεχωρίσουμε τις διαφορετικές γραμματοσειρές. Η κάθε γραμματοσειρά έχει τα δικά της χαρακτηριστικά που την ξεχωρίζουν, είτε είναι το μέγεθος, το σχήμα, οι καμπύλες, κτλ, (καθώς και το χρώμα σε ορισμένα αποσπάσματα), με

αποτέλεσμα ο εγκέφαλος να την ομαδοποιεί σαν ένα σύνολο. Επομένως, λόγω της κοινής γραμματοσειράς, ομαδοποιεί σαν ένα σύνολο το κείμενο από το Navidson Record, και σαν άλλο σύνολο τις υποσημειώσεις του Johnny Truant.

As Grundberg, Alabiso and Mitchell contend, this impressive ability to manipulate images must someday permanently deracinate film and video from its now sacrosanct position as “eyewitness.” The perversion of image will make *The Rodney King Video* inadmissible in a court of law. ¶Inc seem, Los Angeles statement — “Our deceive us. We saw and what we saw will seem ludicrous. Train revert to the show the word and humor judge its peculiar form this a particularly tion. Anything from ton’s *Rising Sun*, to *Tricks*, or Lisa Marie’s *Confession of a into the increasing of a digital universe “True Grit”, Anthony New Yorker claim the most difficult effect and will always be dio magician. Grit, t elude Navidson.” ¶Consider the savage scene captured on grainy 16mm film of a tourist eaten alive by lions in a wildlife preserve in Angola (*Traces of Death*) and compare it to the ridiculous and costly comedy *Eraser* in which several villains are dismembered by alligators.<sup>190</sup>*

Image 12: Mark Z. Danielewski. (2022). Page 145 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.

Συγκεκριμένα στην σελίδα 145, παρατηρούμε ένα κενό στο κέντρο του κειμένου. Το κείμενο δεν συνεχίζει γύρω από το κενό σαν στήλες, αλλά η πρόταση συνεχίζεται από την μία πλευρά στην άλλη, σαν να έχει εισβάλει το κενό ανάμεσά τους. Το κενό αυτό, το αντιλαμβάνεται ο εγκέφαλος σαν ένα τετράγωνο. Στην πραγματικότητα όμως, δεν υπάρχει τετράγωνο, καθώς δεν υπάρχει περίγραμμα, ούτε χρώμα μέσα. Εδώ παίζει ρόλο η αρχή του κλεισίματος, αφού το μάτι συμπληρώνει αυτό που δεν είναι εκεί, για να μπορεί να επεξεργαστεί αυτό που βλέπει και αξιοποιεί τον αρνητικό χώρο, για να μπορεί να διαμορφώσει το σχήμα.

Στην σελίδα 429, όπου παρατηρούνται οι λέξεις να ανεβαίνουν ψηλότερα και ψηλότερα, αν και δεν βρίσκονται σε μία ενιαία γραμμή, δεν τα επεξεργάζεται ο εγκέφαλος σαν ξεχωριστές λέξεις, αλλά σαν μία ολόκληρη πρόταση. Αυτό είναι σαν το παράδειγμα με τις διακεκομμένες

γραμμές, δεν βρίσκονται σε μια λογική ευθεία, παρ' όλα αυτά αποτελούν μια συνεχιζόμενη γραμμή/πρόταση. Εδώ εφαρμόζεται ο νόμος της συνέχειας.

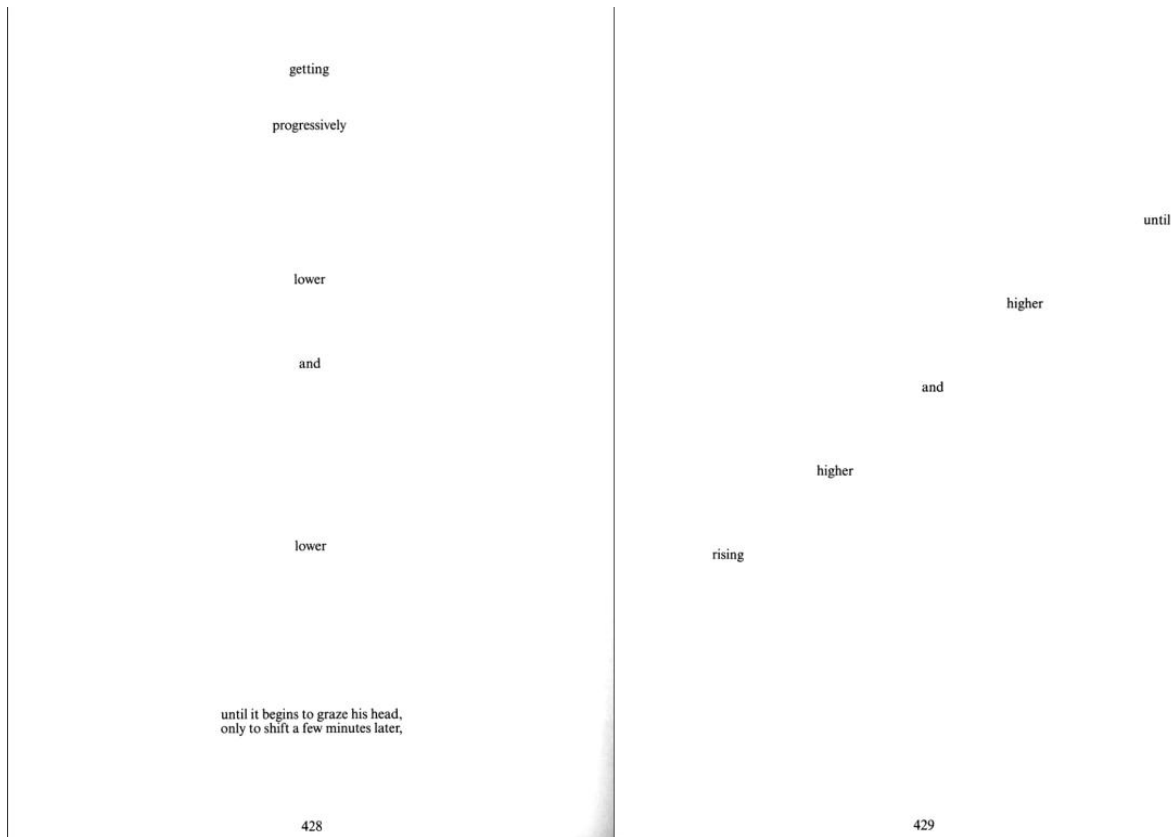


Image: 13 Mark Z. Danielewski. (2022). Pages 428-429 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.

Επίσης, σε πολλές περιπτώσεις στο βιβλίο, όπου οι αποστάσεις μεταξύ λέξεων και γραμμάτων είναι πολύ μεγάλες, ή και ανύπαρκτες στις περιπτώσεις που συνεχίζεται η σειρά λέξεων από την μία σελίδα στην άλλη, εφαρμόζεται ο νόμος της εγγύτητας.

Στην περίπτωση αυτή όμως, θα μπορούσε να πει κανείς ότι ο Danielewski “σπάει” τον κανόνα αυτό, γνωρίζοντας ότι το προφανές είναι ότι η κοντινή απόσταση μεταξύ λέξεων δημιουργεί ένα σύνολο λέξεων, μία πρόταση, θέλει να πετύχει το αντίστροφο. Δηλαδή, αυτό που υπό άλλες συνθήκες θα ήταν μία τυπική πρόταση, ο Danielewski με την απόσταση αφήνει να φαίνονται σαν ξεχωριστά σύνολα, τα οποία λειτουργούν ανεξάρτητα από το άλλο. Οπότε γίνεται κατανοητό ότι ο Danielewski δεν διστάζει να παραβιάσει τους κανόνες για να πετύχει αυτό θέλει στην γραφή του.

Το “House of Leaves” προωθεί μια δικτυωμένη στρατηγική ανάγνωσης όχι μόνο επιβραβεύοντας τον αναγνώστη με στοιχεία που περιέχονται στη συλλογή πολυμέσων του, αλλά και παρέχοντας στο κεντρικό του κείμενο, ένα παιδαγωγικό παράδειγμα ενός αναγνώστη που μαθαίνει να πλοηγείται στο σύστημα. Ο Truant είναι ο αντιπροσωπευτικός αναγνώστης του μυθιστορήματος και μέσω αυτού ο αναγνώστης του “House of Leaves” (εμείς) διαπιστώνει τι διακυβεύεται στην υιοθέτηση των συγκεκριμένων αναγνωστικών πρακτικών για την προσέγγιση πολυτροπικών αφηγήσεων (Pressman, 2006). Αποτελεί ένα έργο που προσφέρει μία τρισδιάστατη εμπειρία, με πολλές αισθήσεις, συναισθήματα και ερμηνείες.

Όταν τελειώνεις, συνειδητοποιείς ότι θέλεις κι άλλο, είτε αναζητώντας το “Haunted” της Poe, είτε σε φόρουμ του “House of Leaves”, είτε το επισκέφτεσαι ξανά για να δεις τι έχεις παραλείψει διαβάζοντάς το, είτε αναζητάς άλλα παρόμοια έργα που θα σου προσφέρουν μια αντίστοιχη εμπειρία. Ίσως να είναι κουραστικό, αλλά μπορεί επίσης να αξίζει τον κόπο.

Εκτός κι αν βέβαια, αυτό δεν είναι για σένα.

## **Κεφάλαιο 4. Συζήτηση – Συμπεράσματα – Μελλοντικές επεκτάσεις**

### **4.1 Ανακεφαλαίωση**

Η παρούσα πτυχιακή περιγράφει τον όρο της εργοδικής λογοτεχνίας καθώς και τα χαρακτηριστικά της, το πως συσχετίζεται με το κείμενο στον κυβερνοχώρο, τα βιντεοπαιχνίδια και με την αναγνωστική ψυχολογία. Μελετώντας τα χαρακτηριστικά του εργοδικού κειμένου, παρατηρούνται ομοιότητες μεταξύ της εργοδικής λογοτεχνίας με την διαδραστικότητα και την δημιουργική προσέγγιση στον σχεδιασμό των βιντεοπαιχνιδιών. Επίσης, μελετήθηκε η επιρροή που έχει πιθανώς η τεχνολογία στην ανάγνωση, καθώς και το πως η εργοδική λογοτεχνία μπορεί να αξιοποιήσει τις τεχνολογίες της σύγχρονης εποχής για να ενισχύσει την εμπειρία του αναγνώστη. Εξερευνήθηκαν οι όροι κυβερνοκείμενο, υπερκείμενο και άλλοι σχετικοί που εμπεριέχονται στον κλάδο της διαδραστικής αφήγησης, καθώς και θεωρίες της αναγνωστικής ψυχολογίας. Βρέθηκε ότι οι θεωρίες της αναγνωστικής ψυχολογίας, όπως η εμπύθιση, η ροή, η αλληλεπίδραση και η μορφή, παίζουν ιδιαίτερο ρόλο κατά την ανάγνωση, όχι μόνο του εργοδικού κειμένου, αλλά και στο κείμενο γενικότερα. Τέλος, πραγματοποιήθηκε μελέτη περίπτωσης ενός χαρακτηριστικού και δημοφιλούς δείγματος εργοδικής λογοτεχνίας που περιλαμβάνει πολλά στοιχεία και εμπεριέχει δείγματα πολλών εννοιών που αναφέρονται στον κλάδο της ψυχολογίας.

### **4.2 Συμπεράσματα**

Η εργοδική λογοτεχνία είναι ένα πειραματικό λογοτεχνικό είδος, το οποίο δεν έχει σχέση με το περιεχόμενο αλλά με τον τρόπο της αφήγησης. Στην περίπτωση της εργοδικής, ο τρόπος που μεταφέρεται το μήνυμα είναι πιο σημαντικό από το ίδιο το μήνυμα. Αυτό σημαίνει ότι δεν έχει απαραίτητα περιορισμούς καθώς προσαρμόζεται στις τεχνολογικές εξελίξεις των εποχών και δεν έχει μία μόνο μορφή. Στην ψηφιακή εποχή όπου ζούμε, τα πιο δημοφιλή μέσα, είναι οι κινητές συσκευές, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τα βιντεοπαιχνίδια, η εικονική πραγματικότητα, και πολλά άλλα. Εντοπίστηκε ότι οι λόγοι που θεωρούνται αυτά τα μέσα ελκυστικά ίσως είναι επειδή είναι διαδραστικά και δίνουν στον χρήστη ενεργό ρόλο. Ωστόσο, σχετικά λίγη ερευνητική προσοχή έχει δοθεί στο εάν αυτό που οι άνθρωποι βρίσκουν ενδιαφέρον να διαβάσουν είναι διαφορετικό μεταξύ των διαφορετικών τρόπων και μέσων

ανάγνωσης. Παρόλα αυτά, θα μπορούσαμε να υποθέσουμε ότι ένας λόγος που μπορεί και η εργοδική λογοτεχνία να είναι ελκυστική είναι επειδή διαθέτει αυτά τα χαρακτηριστικά. Αν εξερευνηθούν οι δυνατότητες του βιβλίου, θα μπορούσε να ενταχθεί και εκείνο σε αυτά τα δημοφιλή και διαδραστικά μέσα ψυχαγωγίας. Κατά την εμπειρία αυτή, παρατηρείται πως λειτουργεί ο εγκέφαλος και ότι υπάρχει εσωτερική διεργασία κατά την διάρκεια της ανάγνωσης.

Κάποιοι από τους περιορισμούς που αντικρίστηκαν ήταν το γεγονός ότι η ελληνική βιβλιογραφία σχετικά με τον όρο “εργοδική λογοτεχνία” είναι αρκετά ελλιπής, με αποτέλεσμα να επικεντρωθεί η έρευνα στην συλλογή ξένων βιβλιογραφικών πηγών. Επίσης, ορισμένη βιβλιογραφία που βρέθηκε, είτε ελληνική είτε ξένη, δεν ήταν ανοιχτής πρόσβασης. Αν και ήταν ιδιαίτερο πλεονέκτημα το γεγονός ότι τα αγγλικά είναι η μητρική γλώσσα της συγγραφέως της παρούσας πτυχιακής, έγινε σημαντική προσπάθεια για πιστή μετάφραση των πηγών. Όμως, με την μετάφραση/απόδοση και την παράφραση, μπορεί πιθανώς να έχει χαθεί η αντικειμενικότητα, ή ακόμα και η πιστή μετάφραση συγκεκριμένης ορολογίας που ήταν σημαντική για το κείμενο, όπου στην ελληνική γλώσσα δεν υπάρχει αντίστοιχη λέξη. Μία τέτοια περίπτωση ήταν η λέξη “agency”, όπου σαν μετάφραση χρησιμοποιήθηκαν τελικά η “μεσολάβηση”, ο “έλεγχος”, η “εμπλοκή”, ενώ το πιο δημοφιλές αποτέλεσμα ήταν το “πρακτορείο”. Άλλο τέτοιο παράδειγμα ήταν το ludology, με μετάφραση την “λουδολογία” η οποία στα ελληνικά δεν είναι διαδεδομένη σαν όρος, επομένως και δεν βρέθηκε σχετικός ορισμός ούτε και υλικό στην ελληνική βιβλιογραφία. Ωστόσο, βρέθηκε αρκετό υλικό στην ξένη βιβλιογραφία με το θέμα των βιντεοπαιχνιδιών, και συγκεκριμένα τα βιντεοπαιχνίδια και την σχέση τους με την εμπύθιση, και βιντεοπαιχνίδια σαν διαδραστική αφήγηση.

Ενώ βρέθηκε στην ανασκόπηση της ελληνικής βιβλιογραφίας ο συνώνυμος όρος “πολυτροπικός” και άρθρα/έρευνες που σχετίζονται με αυτό, σε σύγκριση με την ξένη βιβλιογραφία ήταν λιγοστά, αλλά όχι ελλιπή. Συνεπώς, υπάρχουν θεμελιώδεις γνώσεις και ενδιαφέρον πάνω στο κειμενικό είδος και στο θέμα, τα οποία μπορεί να αποτελέσουν μια καλή βάση για γνώση και μελλοντικά έργα στην οποία ενδεχομένως, μπορεί να προσθέσει η παρούσα πτυχιακή εργασία.

### **4.3 Αξιοποίηση / Πρακτικές προεκτάσεις της έρευνας**

Από τα αποτελέσματα αυτής της βιβλιογραφικής έρευνας, θα μπορούσε να δοθεί κίνητρο για περαιτέρω σχετικές έρευνες και εμπάθунση στο θέμα. Η εργοδική λογοτεχνία μπορεί να



υπάρξει σε πολλές μορφές και να προσαρμοστεί σε άλλα μέσα, όπως ταινίες, ιστοσελίδες και όσο περνάει ο καιρός και εξελίσσεται η τεχνολογία γίνεται όλο και πιο εμφανές οι διαστάσεις που μπορεί να πάρει. Επομένως, θα μπορούσε να εφαρμοστεί στην εξερεύνηση και στον σχεδιασμό διαφόρων εμπειριών. Επίσης, θα μπορούσε να εφαρμοστεί σε έρευνες για τον εκπαιδευτικό σκοπό της και ύστερα πιθανώς σαν μαθησιακό εργαλείο. Έτσι, τα αποτελέσματα μπορεί να εκθέσουν τον αναγνώστη σε μια διαφορετική κατηγορία λογοτεχνίας, να βοηθήσει μαθητές και εκπαιδευτικούς να το αξιοποιήσουν σαν εκπαιδευτικό, διαδραστικό και εμπυθιστικό εργαλείο, οι βιβλιοθήκες να παραμένουν ενημερωμένες για τις σύγχρονες τάσεις ανάγνωσης και τα διαφορετικά λογοτεχνικά είδη, καθώς και να εμπλουτιστούν πιθανώς με βιβλία/υλικό αυτού του είδους. Επίσης, τα μουσεία θα μπορούσαν να υιοθετήσουν τέτοιες τεχνικές παρουσίασης σε σχέση με το γραμμικό κείμενο και να αποτελέσει μια τρισδιάστατη εμπειρία για τον επισκέπτη περιλαμβάνοντας τα χαρακτηριστικά που προαναφέρθηκαν, όπως η εμπύθιση, η αξιοποίηση του χώρου, η ροή και η διαδραστικότητα.

#### **4.4 Μελλοντικές επεκτάσεις / Πρακτικές Προεκτάσεις της Έρευνας**

Κατά την βιβλιογραφική ανασκόπηση, παρατηρήθηκαν σημαντικές ελλείψεις στην ελληνική βιβλιογραφία, σχετικά με την εργοδική και πειραματική λογοτεχνία, τα κυβερνοκείμενα, λουδολογία, τεχνοπαίγνια, πληροφοριακό χάσμα και μεταπλασία/μεταγραφικότητα. Με αφορμή την βιβλιογραφική έρευνα που πραγματοποιήθηκε, θα μπορούσε να εμπλουτιστεί η ελληνική βιβλιογραφία με έρευνες σχετικά με αυτό το λογοτεχνικό είδος, και τους παραπάνω ορισμούς καθώς και να διερευνηθεί ο εκπαιδευτικός ρόλος του εργοδικού κειμένου. Θα μπορούσε να διερευνηθεί ο εκπαιδευτικός ρόλος της εργοδικής λογοτεχνίας, ο τρόπος που θα μπορούσε να αξιοποιηθεί από τις βιβλιοθήκες αλλά και να συμπεριληφθεί, σαν λογοτεχνική κατηγορία. Και όπως παραπάνω αναφέρθηκε στην περίπτωση των μουσείων, θα μπορούσε να ερευνηθεί ο τρόπος αξιοποίησης εργοδικών μεθόδων και εργαλείων στα πλαίσια του μουσείου και έπειτα να ερευνηθεί σε βάθος η επίπτωση χρήσης αυτών των μέσων στην εμπειρία αλλά και στην γνωστική απορρόφηση του επισκέπτη όλων των ηλικιών σε σύγκριση με παραδοσιακού τύπου μουσεία (χωρίς την χρήση των μέσων αυτών). Σε συνέχεια αυτού, επιστημονικό ενδιαφέρον για τον κλάδο της μουσειολογίας θα είχε η σύγκριση του αντίκτυπου της χρήσης ή μη των μέσων στο ίδιο μουσείο σε συγκριτική μελέτη περίπτωσης ως προς την εισροή επισκεπτών, την ικανοποίηση και διαδραστική εμπειρία, και τέλος την επισκεψιμότητα.

Επίσης, επειδή ήταν ποιοτική έρευνα, με βιβλιογραφική έρευνα και μελέτη περίπτωσης, θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί αντίστοιχα ποσοτική έρευνα με ερωτηματολόγια και στατιστικές μεθόδους, για να αναλυθούν οι τάσεις ανάγνωσης και τα αναγνωστικά ενδιαφέροντα των ανθρώπων, τα μέσα ψυχαγωγίας, ανάγνωσης και ενημέρωσης που χρησιμοποιούν, οι προτιμήσεις τους ως προς την έντυπη και ηλεκτρονική λογοτεχνία, αν γνωρίζουν τι είναι η εργοδική λογοτεχνία, αν υπάρχει περιέργεια και προθυμία να την διαβάσουν, αν η διαδραστικότητα του βιβλίου δίνει κίνητρο ανάγνωσης, και γενικότερα έρευνα που θα υλοποιούνταν σε οποιοδήποτε λογοτεχνικό είδος διότι, είναι σημαντικό να αναγνωριστεί ως ένα από αυτά.

*«Κι ἂν πτωχικὴ τὴν βρῆς, ἢ Ἰθάκη δὲν σὲ γέλασε.*

*Ἔτσι σοφὸς ποὺ ἔγινες, μὲ τόση πείρα,*

*ἤδη θὰ τὸ κατάλαβες ἢ Ἰθάκες τί σημαίνουν.»*

**Καβάφης, Κ.Π. “Ἰθάκη”**

## Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. JHU Press.
- Aling, M. (2016). *Spatial codices: On architecture book design*.
- Ammanabrolu, P., Cheung, W., Tu, D., Broniec, W., & Riedl, M. (2020, October). Bringing stories alive: Generating interactive fiction worlds. In *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment* (Vol. 16, No. 1, pp. 3-9).
- Askwith, I. (2007). *Television 2.0 : Reconceptualizing TV as an engagement medium*. Massachusetts Institute of Technology.
- Ball, H., Breton, A., Motherwell, R., Arp, B., Karpel, B., & Flam, J. D. (1989). *The dada painters and poets*. Amsterdam, Netherlands: Amsterdam University Press.
- Bano, T. (2011). Reading habits among the students of womens college, AMU aligarh: a survey.
- Barbezat, D. P., & Bush, M. (2013). *Contemplative practices in higher education: Powerful methods to transform teaching and learning*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Barnard, L. (2015). Computer Games as Immersive Literature. *Human IT: Journal for Information Technology Studies as a Human Science*, 13(1), 86-99.
- Bartle, R. (2005). *Virtual Worlds: Why People Play*
- Beaman, A. (2006). How technology is enhancing the pleasure reading experience for teens. *Knowledge Quest*.
- Bibby, R. W., Russell, S., & Rolheiser, R. (2009). *The emerging millennials: How Canada' s newest generation is responding to change & choice*. Lethbridge, Canada: Project Canada Books.
- Bleeker, E. (2018). On reading in the digital age: Establishing the paradigms in a hyperbolic discussion. Stichting Lezen Oxford House. Retrieved from <https://www.lezen.nl/wp-content/uploads/2021/01/On-reading-in-the-digital-age.pdf>

- Blustein, J., & Yule, D. (2013). Of hoverboards and hypertext. *Design, User Experience, and Usability. Design Philosophy, Methods, and Tools*, 162–170. Heidelberg, Berlin: Springer Berlin Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-39229-0\\_19](https://doi.org/10.1007/978-3-642-39229-0_19)
- Bold, M. R., & Wagstaff, K. L. (2017). Marginalia in the digital age: Are digital reading devices meeting the needs of today's readers?. *Library & Information Science Research*, 39(1), 16-22.
- Bolter, J. D., & Joyce, M. (1987, November). Hypertext and creative writing. In *Proceedings of the ACM Conference on Hypertext* (pp. 41-50).
- Braun, L. (2007). Reading--it's not just about books. *Young Adult Library Services*, 5(4), 38-40. Retrieved from the EBSCOhost database.
- Brick. (2004). Blueprint(s): Rubric for a Deconstructed Age in *House of Leaves*. *Philament.*, 2. <https://doi.org/info:doi/>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2019, March 8). concrete poetry. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/art/concrete-poetry>
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2020, May 26). Gestalt psychology. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/science/Gestalt-psychology>
- Carlquist, J. (2002). “Playing the Story: Computer Games as a Narrative Genre.” *Human IT* 6.3: 7–53.
- Coiro, J. (2012). Understanding dispositions toward reading on the Internet. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 55, 645–648. doi:10.1002/JAAL.00077
- Coover, Robert (1992). ‘The End of Books.’ *New York Times*. J
- Cordon-García, J. A., Alonso-Arévalo, J., Gómez-Díaz, R., & Linder, D. (2013). *Social reading: platforms, applications, clouds and tags*. Elsevier.
- Costikyan, G. (2007). . *Games, Storytelling, and Breaking the String*, *Electronic Book Review*.
- Cova, F., & Garcia, A. (2015). The puzzle of multiple endings. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 73(2), 105-114.
- Csikszentmihalyi, M. (2013). *Flow and the psychology of discovery and invention*. HarperPerennial, New York.
- Csikszentmihalyi, M. (1992). *Optimal experience: Psychological studies of flow in conciousness*: Cambridge University Press.

- Csikszentmihalyi, M. (2000). The contribution of flow to positive psychology.
- Danielewski, M. Z. (2000). [House](#) of leaves (2nd ed.). New York, New York: Pantheon.
- Dehaene, S. (2009). Reading in the brain: The science and evolution of a human invention. New York, NY: Viking.
- Dresang, E.T. (1999). Radical change: Books for youth in a digital age. H.W. Wilson
- Eichner, S. (2014). Agency and media reception: Experiencing video games, film, and television. Springer Science & Business Media.
- Frasca, Gonzalo. 1999. Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative. <http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.htm>.
- Fritz, J. (1995). Why computer games fascinate. Empirical approaches to the benefits and effects of screen games. Weinheim, Germany: Juventa.
- Fuller, D., & Sedo, D. R. (2014). " And Then We Went to the Brewery": Reading as a Social Activity in a Digital Era. *World Literature Today*, 88(3), 14-18.
- Gálvez, R. C., & Carreño, M. V. (2021). New Possibilities in Audiovisual Ergodic Narratives. *International Journal of Transmedia Literacy (IJTL)*, 5, 123-134.
- Gardner, J. (1991). *The art of fiction: Notes on craft for young writers* (Reissue ed.). Vintage.
- Gibbons, A. (2015). "Take that you intellectuals!" and "kaPOW!": Adam Thirlwell and the Metamodernist Future of Style. *Studia Neophilologica*, 87(sup1), 29-43.
- Gibbons, A., Danielewski, M. Z., Tomasula, S., Farrell, S., Foer, J. S., & Rawle, G. (2012). *Multimodality, cognition, and experimental literature* (Vol. 3). New York: Routledge.
- Govindsamy, N. D. (2006). Reading between the lines: the conceptual basis of reading in knowledge construction.
- Grantham, A. (2016). *Game-space: Limits and Ludology*.
- Graulund, R. (2006). Text and paratext in Mark Z. Danielewski's [House](#) of Leaves. *Word & Image*, 22(4), 379–389. <https://doi.org/10.1080/02666286.2006.10435766>
- Grodal, T. (2000): Video games and the pleasures of control. In: D. Zillmann/P. Vorderer (Eds.), *Media entertainment The Psychology of its Appeal*. Routledge, 197–213.
- Gundlach, R. (1985). Tempelrelief. *Lexicon Der Agyptologie*, 6.
- Hales, C. (2005). *Cinematic interaction: From kinoautomat to cause and effect*.

- Hall, M. P., O'Hare, A., Santavicca, N., & Falk Jones, L. (2015). The power of deep reading and mindful literacy: An innovative approach in contemporary education. *Innovación educativa* (México, DF), 15(67), 49-60.
- Hamesse, J. (1999). The scholastic model of reading. In *Die Welt des Lesens. Von der Schriftrolle zum Bildschirm* (pp. 155–180). Frankfurt, Germany: Scholastik.
- Hansen, M. B. N. (2004). The digital topography of Mark Z. Danielewski's "House of Leaves." *Contemporary Literature*, 45(4), 597–636. <https://doi.org/10.2307/3593543>
- Hansen, M., & Danielewski, M. Z. (2011). Essay. In J. Bray & A. Gibbons (Eds.), *Print Interface to Time: Only Revolutions at the Crossroads of Narrative and History* (pp. 178–199). Manchester University Press. <https://doi.org/10.7228/manchester/9780719099335.003.0011>
- Hayles, N.K. (2002), *Writing Machines*, Cambridge and London: MIT Press.
- Hays, H. M. (2012). *The Organization of the Pyramid Texts* (2 vol. set): Typology and Disposition (pp. Vol-1). Brill.
- Heeter, C., Salvaggio, J., & Bryant, J. (Eds.). (1989). Implications of new interactive technologies for conceptualizing communication. In *Media Use in the Information Age: Emerging Patterns of Adoption and Consumer Use* (pp. 217–235). Lawrence Erlbaum Associates.
- Herman, D., Jahn, M., & Ryan, M. L. (2007). *Routledge encyclopedia of narrative theory*. Routledge.
- Higgins, J. (1998). Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (New York: The Free Press, 1997), 324 pp. ISBN 0-684-82723-9. *Convergence*, 4(4), 128–130. <https://doi.org/10.1177/135485659800400413>
- Hosay, M. (2020). Beware, there is nothing there: Erasureism in house of leaves. *Academia*, 74–98.
- Hruby, G. G., & Goswami, U. (2011). Neuroscience and reading: A review for reading education researchers. *Reading Research Quarterly*, 46(2), 156-172.
- Huber, S. A *House* of One's Own: *House* of Leaves as a Modernist Text, in *Revolutionary Leaves: The Fiction of Mark Z. Danielewski*, ed. Sascha Pöhlmann (Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2012),
- Huizinga, J. (2016). *Homo ludens: A study of the Play-Element in culture*. Brooklyn, New York: Angelico Press.

- Hutchings, J. (1997). *Color for Science, Art, and Technology*.
- Immordino-Yang, M. H. (2008). The smoke around mirror neurons: Goals as sociocultural and emotional organizers of perception and action in learning. *Mind, Brain, and Education*, 2(2), 67–73. <https://doi.org/10.1111/j.1751-228x.2008.00034.x>
- Irigoyen Regueiro, Laksmy. 2015. “El metajuego y la subversión de la narrativa tradicional en The Stanley Parable”. *Digital Text* 11 (2): 71. <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2015v11n2p71>
- Iser, W. (1974). *The Implied Reader: Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett*. Johns Hopkins University Press
- Jean Arp, *On my way: Poetry and Essays, 1912–1947*, ed. Robert Motherwell, New York, 1948, p. 52.
- Jenkins, Henry (2006b). *Convergence Culture*. New York: New York
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds* (First Edition). The MIT Press.
- Kapllani, L., & Elmimouni, H. (2020). Gestalt principles in web design: A study of the usage of similarity, symmetry and closure in today’s websites. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 57(1). <https://doi.org/10.1002/pra2.340>
- Kilian, T., Hennigs, N., & Langner, S. (2012). Do Millennials read books or blogs? Introducing a media usage typology of the internet generation. *Journal of Consumer Marketing*.
- King, T. D. (2005, January). Human color perception, cognition, and culture: why red is always red. In *Color imaging X: processing, hardcopy, and applications* (Vol. 5667, pp. 234-242). SPIE.
- Kuniecki, M., Pilarczyk, J., & Wichary, S. (2015). The color red attracts attention in an emotional context. An ERP study. *Frontiers in Human Neuroscience*, 9. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2015.00212>
- Lai, Z. (2020). Psychoanalysis of shallow reading and popular culture communication. *Revista Argentina de Clínica Psicológica*, 29(2), 1145.
- Landow, G. P. (1994). *Hyper/text/theory* (1st ed.). Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press.
- Landow, G. P. (1997). *Hypertext 2.0*. Amsterdam University Press.



- Leslie C. Perelman. (1984). [Review of Narratology: The Form and Function of Narrative, by G. Prince]. *Language in Society*, 13(3), 377–381. <http://www.jstor.org/stable/4167548>
- Leu, D. J., Kinzer, C. K., Coiro, J. L., & Cammack, D. W. (2004). Toward a theory of new literacies emerging from the Internet and other information and communication technologies. In R. B. Ruddel & N. J. Unrau (Eds), *Theoretical models and processes of reading* (5th ed.) (pp. 1570–1613). Newark, DE: International Reading Association, Inc.
- Liu, Z. (2005). Reading behavior in the digital environment: Changes in reading behavior over the past ten years. *Journal of Documentation*, 61, 700–712. doi:10.1108/00220410510632040
- Mangen, A., ‘Hypertext Fiction Reading: Haptics and Immersion’, in: *Journal of Research in Reading*, Vol. 31, No. 4 (2008), pp. 404-19.
- Manovich, L. (2001): *The Language of New Media*. Screen. Cambridge (and others): MIT Press.
- Manovich, L. (2001): *The Language of New Media*. Screen. Cambridge (and others): MIT Press.
- Markku Eskelinen. 2012. *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory* (International Texts in Critical Media Aesthetics). The Continuum International Publishing Group
- Mark Z. Danielewski. (2022a). Εξώφυλλο [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.
- Mark Z. Danielewski. (2022b). Page 354 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.
- Mark Z. Danielewski. (2022c). Pages 307-308 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.
- Mark Z. Danielewski. (2022d). Pages 309-310 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.
- Mark Z. Danielewski. (2022e). Page 311 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.
- Mark Z. Danielewski. (2022f). Page 289 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.
- Mark Z. Danielewski. (2022g). Pages 130-131 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.

- Mark Z. Danielewski. (2022h). Page 233 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.
- Mark Z. Danielewski. (2022i). Pages 440-441 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.
- Mark Z. Danielewski. (2022j). Pages 110-111 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.
- Mark Z. Danielewski. (2022k). Page 145 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.
- Mark Z. Danielewski. (2022l). Pages 428-429 [jpg.] Αναρτήθηκε από την προσωπική συλλογή της συγγραφέως.
- Mason, S. (2013, November). On games and links: Extending the vocabulary of agency and immersion in interactive narratives. In International Conference on Interactive Digital Storytelling (pp. 25-34). Springer, Cham.
- Mäyrä, F. (2008). An Introduction to Game Studies (1st ed.). Tampere, Finland: SAGE Publications Ltd.
- McQuail, D. (1983), Mass Communication Theory: An Introduction, Sage, London/Beverly Hills, CA/New Delhi.
- Meadows, M. S. (2002). Pause & effect: the art of interactive narrative. Pearson Education.
- Mitchell, C. (2013). Interrupting gameplay: a study of videogame play as reading and producing cybertext literature.
- Modir, L., Guan, L. C., & Aziz, S. B. A. (2014). Text, hypertext, and hyperfiction: A convergence between poststructuralism and narrative theories. Sage Open, 4(1), 2158244014528915.
- Montfort, N. (2013). Riddle machines: The history and nature of interactive fiction.
- Montfort, N., & Short, E. (2012). Interactive fiction communities: From preservation through promotion and beyond. Dichtung Digital. Retrieved from <http://www.dichtung-digital.de/journal/archiv/?postID=326>
- Montola, M. (2012). Social constructionism and ludology: Implications for the study of games. Simulation & Gaming, 43(3), 300-320.
- Murray, J. H. (1997): Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. MIT Press. The MIT Press.

- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2002). The concept of flow. *Handbook of positive psychology*, 89-105.
- Nanamaker, B. (2005). *Emergent gameplay: The limits of ludology and narratology in analyzing video game narrative* (Doctoral dissertation, The Ohio State University).
- Nelson, T. H. (1965). A file structure for the complex, the changing and the indeterminate. 84–100.
- Noah, J. B. (2012). *House of Leaves: The End of Postmodernism*.
- Oikonomidou, A., & Karagianni, A. (2021). Printed hyper-texts in the Greek literature for children. Breaking the canon and creating a new type of implied reader: the case of Eugene Trivizasa. *Journal of Literary Education*, (5).
- Pawar, S. S. (2007). A study of reading habits reading skills and their relationship with certain demographical and psychological variables. Dr. Babasaheb Ambedkar Marathwada University
- Pöhlmann, S. (Ed.). (2013). *Revolutionary Leaves: The Fiction of Mark Z. Danielewski*. Cambridge Scholars Publishing.
- Pojoga, V. (2019). The Change of Medium and the Medium That Changes: Narrative Literature, Networks and the Digital. *Transylvanian Review*, 28(Suppl. 1), 203-216.
- Pressman, J. (2006). *House of Leaves: Reading the Networked Novel*. *Studies in American Fiction* 34(1), 107-128. doi:10.1353/saf.2006.0015.
- Prince, G. (2014). The reader in the text (I. Crosman & S. R. Suleiman, Eds.). Amsterdam University Press.
- Putro, N. H. P. S., & Lee, J. (2017). Reading interest in a digital age. *Reading Psychology*, 38(8), 778–807. <https://doi.org/10.1080/02702711.2017.1341966>
- Pyrhönen, H., Hax, A., & Olavarría, L. (2018). New perspectives on reading: an introduction. In *Reading Today* (pp. 1–12). UCL Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt20krxjt.5>
- Rafael, S. (2018, July). Interactive Fiction. Narrative and immersive experience in text-based games. In CONFIA. International Conference on Ilustration & Animation Esposende. Barcelos (pp. 568-576).
- Rafiq, M., Asim, A., Khan, M. T., & Arif, M. (2019). The effects of social media on reading habits. *Pakistan Journal of Information Management and Libraries*, 21, 46-65.

- Rahman, F. (2017). Cyber literature: A reader–writer interactivity. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 3(4), 156.
- Rayner, K., Pollatsek, A., Ashby, J., & Clifton Jr, C. (2012). *Psychology of reading*. Psychology Press.
- Riedl, M. O., & Bulitko, V. (2013). Interactive narrative: An intelligent systems approach. *Ai Magazine*, 34(1), 67-67.
- Roland Barthes. 2001. *Aventura semiológica*. Martins Fontes
- Russell, J. (2017). DHTML Dynamics: The “Stir/Fry/Texts” and the Networked Combinatorics of the Wreader. *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, 50(2), 65–82. <http://www.jstor.org/stable/45158928>
- Ryan, Marie-Laure (2003). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals* (the MIT press). Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Sherly, B. (2011). Reading habits among the readers in people’s association for reading and transformation of libraries in kanyakumari district : A study. Manonmaniam Sundaranar University. Retrieved from <http://14.139.186.253/1235/>
- Simanowski, R., Schäfer, J., & Gendolla, P. (Eds.). (2015). *Reading moving letters: Digital literature in research and teaching. A handbook* (Vol. 40). transcript Verlag.
- Sorrell, A. H., & Hopper, P. F. (2012). Are They Reading or Not?. In *National Forum of Teacher Education Journal* (Vol. 22).
- Sotamaa, O. (2003). Computer game modding, intermediality and participatory culture. *New Media*, 1-5.
- Steuer, J. (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 73–93. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x>
- Suciu, A. I. (2019). Adam thirlwell’s kapow! – the montage book. *Folia Linguistica et Litteraria*, X(28), 27–44. <https://doi.org/10.31902/fl.28.2019.2>
- Tanderup, S. (2017). “A scrapbook of you + me.” *Orbis Litterarum*, 72(2), 147–178. <https://doi.org/10.1111/oli.12125>
- Tascioglu, M. (2016). *The gestalt of book design*. Official Conference Proceedings. Eskişehir, Turkey: Anadolu University.

- Tavinor, G. (2008). Definition of videogames. *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*, 6(1), 16.
- Thomas, B. (2020). *Literature and social media*. Routledge.
- Throgmorton, M. (2009). *House of leaves: Navigating the labyrinth of the deconstructed novel*. Ouachita Baptist University. [https://scholarlycommons.obu.edu/honors\\_theses/70](https://scholarlycommons.obu.edu/honors_theses/70)
- van Peer, W. (1986) *Stylistics and Psychology: Investigations of Foregrounding*, London: Croom Helm.
- Walz, S. P., & Böttger, M. (2010). *Space time play*. Birkhøuser Basel.
- Wardrip-Fruin, N. (2012). *Expressive processing: Digital fictions, computer games, and software studies*. The MIT Press.
- Waugh, P. (1984). *Metafiction: The theory and practice of self-conscious fiction*. Routledge.
- Waxler, R. P., & Hall, M. P. (2011). *Transforming literacy: Changing lives through reading and writing*. Bingley, UK: Emerald Insight Publishing.
- What is gestalt therapy? (2021, April 21). Retrieved from <https://www.webmd.com/mental-health/what-is-gestalt-therapy#091e9c5e82173acc-2-5>. Medically Reviewed by Dan Brennan, MD
- Wheeler, E. (2019). *The Readable Experimental Novel: Reading JJ Abrams and Doug Dorst's S. and Mark Z. Danielewski's House of Leaves* (Master's thesis).
- Whitney, C., Huber, W., Klann, J., Weis, S., Krach, S., & Kircher, T. (2009). Neural correlates of narrative shifts during auditory story comprehension. *NeuroImage*, 47(1), 360–366. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2009.04.037>
- Winnicott, D. W. (1971). *O Brincar & a Realidade*. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda
- Wolf, M. (2007). *Proust and the squid: The story and science of the reading brain*. New York, NY: Harper & Collins.
- Wu, G. (2005): The Mediating Role of Perceived Interactivity in the Effect of Actual Interactivity on Attitude toward the Website. *Journal of Interactive Advertising*, 5(2), 29–39.
- Wurth, K. B., Espi, S. R., & Van De Ven, I. (2013). Visual Text and Media Divergence: Analogue literary writing in a digital age. *European Journal of English Studies*, 17(1), 92-108.

- Yannikopoulou, A. (2007b). Hyper-textual elements in the interactive fiction of Trivizas. *Bookbird*, 45(1), 15-22.
- Yiannicopoulou, A. (1988). Η Αλίκη στη Χώρα των Πολυμέσων: Μία άλλη προσέγγιση της λογοτεχνίας [Alice in the land of Multi-media. An alternative approach of literature]. In G. Vasilarakis (edit.), *Contemporary Views and Perspectives of Literature for Children* (pp. 209-225). Tipothito-George Dardanos.
- Yin, R. K. (2003). *Case study research: Design and methods* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Young, M. F., Slota, S. T., Travis, R., & Choi, B. (2015). Game narrative, interactive fiction, and storytelling: Creating a “time for telling” in the classroom. In *Video games and creativity* (pp. 199-222). Academic Press.
- Young, M. F., Slota, S. T., Travis, R., & Choi, B. (2015). Game narrative, interactive fiction, and storytelling: Creating a “time for telling” in the classroom. In *Video games and creativity* (pp. 199-222). Academic Press.
- Yule, D., & Blustein, J. (2013). Of hoverboards and hypertext. *Design, User Experience, and Usability. Design Philosophy, Methods, and Tools*, 162–170. Heidelberg, Berlin: Springer Berlin Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-39229-0\\_19](https://doi.org/10.1007/978-3-642-39229-0_19)
- Zickuhr, K., & Rainie, L. (2014). *A snapshot of reading in America in 2013*. Washington, DC: Pew Internet. Retrieved, 9(3), 2016.
- Zubarik, S. (2016). Choosing is not an option (but a necessity): Paradigmatic narrations and the impossibility of reading simultaneously. *Journal of Romance Studies*, 16(1). <https://doi.org/10.3167/jrs.2016.160102>
- Καβάφης, Κ. Π. (1911). *Ιθάκη. Γράμματα*.
- Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας - Ευρωπαϊκή Ομοσπονδία Εθνικών Ιδρυμάτων για την Γλώσσα (EFNIL). (2013). *Information gap*. <https://www.greek-language.gr/>. <https://www.greek-language.gr/certification/research/lexicon/show.html?id=100>
- Παπαδοπούλου (Maria Papadopoulou) Μ. (2005). Τα πολυτροπικά κείμενα ως μέσον προσέγγιση της γραφής από παιδιά προσχολικής ηλικίας. *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 6, 120–130. <https://doi.org/10.12681/icw.18409>
- Μπούτσικα, Ε. (2022). Μέθοδοι ανάλυσης εργοδικής λογοτεχνίας με γραφήματα και πλειογραμμική άλγεβρα.

## Πρόσθετη Βιβλιογραφία

- Bell, A. (2010). *The possible worlds of hypertext fiction*. Springer.
- Bemong, N. (2003). Exploration# 6: The Uncanny in Mark Z. Danielewski's *House of Leaves*. *Image and Narrative*, 5, 12.
- Boog, J. (2014). *Born Reading: Bringing Up Bookworms in a Digital Age--from Picture Books to Ebooks and Everything in Between*. Simon and Schuster.
- Botting, F. (2015). *Horrorspace: Reading House of Leaves*. *Horror Studies*, 6(2), 239-253.
- Bray, J., Gibbons, A., & McHale, B. (Eds.). (2012). *The Routledge companion to experimental literature* (p. 1). London: Routledge.
- Carpentier, N. (2010). Participatory film technologies. The Czechoslovak Kinoautomat experiment in audience empowerment at the 1967 Expo. In *Finds and Results from the Swedish Cyprus Expedition: A Gender Perspective at the Medelhavsmuseet*.
- Danielewski's, M. Z. (2019). The Text, the Void and the Vortex: Turbulent Topologies in. *Monstrous Spaces: The Other Frontier*, 41.
- Domsch, S. (2013). *Storyplaying: Agency and narrative in video games* (p. 196). De Gruyter.
- Dowling, D. (2014). Escaping the Shallows: Deep Reading's Revival in the Digital Age. *DHQ: Digital Humanities Quarterly*, 8(2).
- Dunne, D. J., & CWRI40008, C. W. (2013). Narrative and Interactivity: The role of a videogame writer.
- Gibbons, A. (2010). The Narrative Worlds and Multimodal Figures of *House of Leaves*: '—find your own words; I have no more.'. *Intermediality and storytelling*, 24, 285.
- Groppo, P. (2013). Narrative ludology: Intermediality in adventure games. *Em Tese*, 18(3), 96-108.
- Guo, X., Yu, M., Gao, Y., Gan, C., Campbell, M., & Chang, S. (2020). Interactive fiction game playing as multi-paragraph reading comprehension with reinforcement learning. arXiv preprint arXiv:2010.02386.
- Hamilton, N. (2008). The A-Mazing *House*: The Labyrinth as Theme and Form in Mark Z. Danielewski's *House of Leaves*. *Critique: Studies in Contemporary Fiction*, 50(1), 3-16.

- Huber, S. A [House](#) of One's Own: [House](#) of Leaves as a Modernist Text, in *Revolutionary Leaves: The Fiction of Mark Z. Danielewski*, ed. Sascha Pöhlmann (Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2012),
- Koenitz, H. (2019). Narrative in Video Games.
- Kokonis, M. (2014). Intermediality between games and fiction: The “ludology vs. narratology” debate in computer game studies: A response to Gonzalo Frasca. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, (09), 171-188.
- Kontopoulou, E. M., Predari, M., & Gallopoulos, E. (2013, May). Onomatology and content analysis of ergodic literature. In *Proceedings of the 3rd Narrative and Hypertext Workshop* (pp. 1-5).
- Kontopoulou, E. M., Predari, M., Kostakis, T., & Gallopoulos, E. (2012, June). Graph and matrix metrics to analyze ergodic literature for children. In *Proceedings of the 23rd ACM conference on Hypertext and social media* (pp. 133-142).
- Lehtonen, M. (2013). Reading, literacy, and education. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 15(3), 3.
- Perkins, F. (2014). Diagram of hexagrams sent by bouvet to leibniz [Photograph]. Retrieved from [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Diagram\\_of\\_I\\_Ching\\_hexagrams\\_owned\\_by\\_Gottfried\\_Wilhelm\\_Leibniz,\\_1701.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Diagram_of_I_Ching_hexagrams_owned_by_Gottfried_Wilhelm_Leibniz,_1701.jpg)
- Piwinski, C. (2018). Against the Margins: Mark Z. Danielewski's [House](#) of Leaves and the Persistence of Print.
- Popov, A. Interactivity and World in Digital Reading.
- Purnomo, L. A., Untari, L., Purnama, L. S., Asiyah, N., Umam, R. K., Sartika, Y., ... & Inderasari, E. (2021). Ludic Adaptation: Can We Babyfy, Chibify, Bambify, or Cherubify a Literary Text for Younger Audiences?. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 21(1).
- Saptanto, D. D. (2021, November). The Dawn of Literature: Video Games as The New Breed of Modern Popular Literature. In *ELTLT 2020: Proceedings of the 9th UNNES Virtual International Conference on English Language Teaching, Literature, and Translation, ELTLT 2020, 14-15 November 2020, Semarang, Indonesia* (p. 152). European Alliance for Innovation.
- Sedaghat Payam, M. (2014). Metatextual print fiction in the age of digital fiction.



- Waldron, S. J. (2012). Challenging Narrative Hierarchies: Embedded Narrative Structure in David Mitchell's *Cloud Atlas* and Mark Danielewski's *House of Leaves*.
- Warnick, B. (2005). Looking to the future: Electronic texts and the deepening interface. *Technical Communication Quarterly*, 14(3), 327-333.
- Ακριτόπουλος, Α. (2007). Το σύγχρονο παραμύθι του Ευγ. Τριβιζά: Μυθοπλασία και λόγος. ΚΕΙΜΕΝΑ για την έρευνα, τη θεωρία, την κριτική και τη διδακτική της Παιδικής Λογοτεχνίας.

## Παράρτημα – Τίτλος

Παρακάτω, θα αναφέρονται μερικοί τίτλοι έργων για τον όποιο ενδιαφερόμενο, που επιθυμεί να αναζητήσει περαιτέρω έργα εργοδικής λογοτεχνίας:

- “S” - J.J. Abrams: Είναι ένα βιβλίο μέσα σε ένα βιβλίο και είναι το χρονικό δύο αναγνωστών που βρίσκουν ο ένας τον άλλον και επικοινωνούν μέσα από τα περιθώρια του βιβλίου. Πέρα από τις χειρόγραφες σημειώσεις, περιλαμβάνει επιπρόσθετο υλικό, που ανταλλάχθηκε μεταξύ των δύο ατόμων μέσω του βιβλίου που διαβάζουν, όπως φωτογραφίες, χάρτες, αποκόμματα εφημερίδων, και άλλα.
- “Τα 88 Ντολμαδάκια” - Ευγένιος Τριβιζάς: Παιδικό βιβλίο όπου ο αναγνώστης μπορεί να αποφασίζει μεταξύ των επιλογών που του δίνονται για να καθορίσει την πορεία της ιστορίας.
- “Fahrenheit 451” - Ray Bradbury (Super Terrain Edition): Πρόκειται για μια δυστοπική κοινωνία όπου τα βιβλία όχι μόνο είναι απαγορευμένα αλλά καίγονται για να περιοριστεί η πρόσβαση στην γνώση. Η έκδοση αυτή περιλαμβάνει ένα άφλεκτο μαύρο περίβλημα στις σελίδες του βιβλίου, με αποτέλεσμα να πρέπει ο αναγνώστης να χρησιμοποιήσει αναπτήρα ή σπέρτο για να εξαφανιστεί το μαύρο και να το διαβάσει. Είναι εργοδικό επειδή είναι μεταγραφικό, διαδραστικό και απαιτεί προσπάθεια για να διαβαστεί.
- “Hopscotch” - Julio Cortázar: Μη γραμμικό βιβλίο, με πολλαπλά μονοπάτια ανάγνωσης.
- “Bats of the Republic: An Illuminated Novel” - Zachary Thomas Dodson: Περιλαμβάνει προειδοποιητικά μηνύματα, σκίτσα, επεκτάσιμους χάρτες, εικονογραφήσεις, αποκόμματα από εφημερίδες, και ποικίλη τυπογραφία.
- “Tree of Codes” - Jonathan Safran Foer: Έργο τέχνης σε μορφή βιβλίου. Περιέχει σελίδες με κομμένες λωρίδες, οι οποίες ανάλογα με την σελίδα και τα στρώματα, δημιουργούν καινούριες ιστορίες από τις υπάρχουσες σελίδες. Είναι σαν τα Stir Fry Texts σε μορφή έντυπου βιβλίου.
- “Cain’s Jawbone” - Edward Poweys Mathers: Ένα παζλ μυστηρίου δολοφονίας. Είναι μη γραμμικό, καθώς οι σελίδες είναι αναδιοργανωμένες σε λανθασμένη σειρά. Σκοπός είναι να βρει ο αναγνώστης την σωστή σειρά των σελίδων και τα ονόματα των δολοφόνων και των θυμάτων. Έχει περιγραφεί ως ένα από τα πιο δύσκολα παζλ που έχουν δημοσιευτεί ποτέ. Γραμμένο το 1934, η λύση του, δεν έγινε ποτέ δημόσια.

- “The Unfortunates” - B.S. Johnson: Πειραματικό βιβλίο με 27 κεφάλαια, 25 των οποίων δεν είναι δεμένα. Είναι μη γραμμικό βιβλίο σχεδιασμένο για να διαβαστεί σε οποιαδήποτε σειρά, για να παρομοιάσει αναμνήσεις οι οποίες μας έρχονται αποσπασματικά.
- “The Raw Shark Texts” - Steven Hall: Μεταγραφικό έργο που χρησιμοποιεί ασυνήθιστη τυπογραφία, τεχνοπαίγνια, και λογοπαίγνια.
- “The Cypher Files: An Escape Room...in a Book!” - Dimitris Chassapakis: Διαδραστικό βιβλίο βασισμένο σε δωμάτια απόδρασης. Για να αποδράσεις, πρέπει να γράψεις, να ζωγραφίσεις, να ερευνήσεις, να διπλώσεις σελίδες, να λύσεις γρίφους και να εξερευνήσεις εικονικούς χώρους. Προϋπόθεση είναι επίσης η συνδυαστική χρήση του διαδικτύου.