

## Μια πρώτη ανάλυση του τοπίου όπως έχει διαμορφωθεί μέχρι στιγμής

A. Παρούση & B. Τσελφές

A. Από τις ζωγραφιές της διαχρονικής μας σχέσης με τα media.

Ακολουθώντας το μοντέλο του Paterson και δευτερευόντως του Pickering, αναζητούμε τα γενικά χαρακτηριστικά των **σημμάτων της πολιτισμικής γνώσης (ΣΠΓ)** και των **σημμάτων της πολιτισμικής πράξης (ΣΠΠ)** που εμφανίζονται μέσω του εικονικού κώδικα που χρησιμοποιήθηκε (η σημειωτική ανάλυση των ζωγραφιών προηγήθηκε).

Δια πιστώνουμε ότι στην τρέχουσα κουλτούρα εμφανίζονται ΣΠΓ τα οποία αναπαριστούν:

1. **τα media μέσω των τεχνημάτων** που διαμεσολαβούν μεταξύ παραγωγού και αποδέκτη (ραδιόφωνα, τηλεοράσεις, κασετόφωνα...)
2. **τα media μέσω του περιεχομένου** που διακινούν τα τεχνήματα, μέσω εικονικών σημείων (μουσική, εικόνα, παραστατική αφήγηση, ψηφιακό παιχνίδι...)
3. τη **δυναμική της προσωπικής εξέλιξης/ «ιστορίας»** των παραγωγών, μέσω δεικτών (γραμμική, ενσώματη, διακλαδιζόμενη...)

Εμφανίζονται επίσης ΣΠΠ τα οποία αναπαριστούν:

1. τη **σχέση της προσωπικής εξέλιξης/ «ιστορίας» με τα media**, μέσω της διάταξης των εικονικών σημείων εντός των δεικτών, ως σχέση που έχει σταθερή σχετικά ροή/ διαδοχή. Επειδή το γεγονός αυτό επαναλαμβάνεται στις περισσότερες ζωγραφιές, μπορούμε να υποθέσουμε ότι διερμηνεύει μια σχέση που καθορίζεται κυρίως από εξωτερικούς (όχι προσωπικούς) παράγοντες: τα τεχνήματα και τα περιεχόμενά τους εμφανίζονται και διατίθενται από τους παραγωγούς. Εμείς τα δοκιμάζουμε/ χρησιμοποιούμε, ακολουθώντας τον ρυθμό της παραγωγής τους (υλικός παράγοντας), καθώς και τους κοινωνικούς κανόνες (κανονιστικός παράγοντας) που επιβάλλουν θεσμικά ή παραδοσιακά οι άνθρωποι που έχουν αναλάβει τη φροντίδα μας.

Σε μια μόνο ζωγραφιά (με τον φακό) φαίνεται ότι η ροή που επιβάλλουν οι παραγωγοί (από τα παλιά τεχνήματα προς τα καινούργια, με αντίστοιχο περιεχόμενο) είναι δευτερεύουσα. Εκεί (όπου τα media είναι διάχυτα και όχι διατεταγμένα) η σχέση φαίνεται να είναι δική μας επιλογή (ανθρώπινος παράγοντας) ή επιλογή των ανθρώπων που έχουν αναλάβει τη φροντίδα μας (κανονιστικός παράγοντας). Σε κάθε περίπτωση, η επιλογή της σχέσης γίνεται με βάση το περιεχόμενο και όχι το τέχνημα.

Συνολικά, οι μεταβλητές της μιντιακής μας κουλτούρας φαίνεται να είναι:

- α. Τα τεχνήματα-media
- β. Το περιεχόμενο-media
- γ. Η προσωπική μας εξέλιξη-ιστορία
- δ. Η σχέση μας με τα media (τεχνήματα ή περιεχόμενο) **ως εξωτερική ροή** που επιβάλλεται από υλικούς ή κανονιστικούς παράγοντες
- ε. Η σχέση μας με τα media (τεχνήματα ή περιεχόμενο) **ως προσωπική επιλογή** που επιβάλλεται από προσωπικούς ή κανονιστικούς παράγοντες

B. Από τους αυτοσχεδιασμούς παιδικών αναμνήσεων χρήσης ενός μιντιακού προϊόντος, με τρόπο που οι θεατές του κάθε αυτοσχεδιασμού θα μπορούσαν να αναγνωρίσουν το ποιο περιεχόμενο αφορά.

Εδώ εστιάσαμε στη χρήση των media από παιδιά και με τη λογική των αναμνήσεων περιμέναμε να εμφανιστούν τα χαρακτηριστικά των χρήσεων των media που «γράφουν» και αφήνουν κατά κάποιον τρόπο ανεξίτηλα ίχνη στη ζωή μας.

Εδώ τα αποτελέσματα ήταν εξαιρετικά διαυγή. Οι τρεις ομάδες που δημιουργήθηκαν αποφάσισαν και αναπαράστησαν με τους αυτοσχεδιασμούς τους παιδικά video-games. Οι ίδιες ομάδες αναγνώρισαν χωρίς δυσκολία τα video-games των άλλων ομάδων.

Αυτό που φαίνεται να προκύπτει είναι ότι από τα media που χαρακτηρίζονται ως παιδικά, αυτά που «γράφουν», είναι τα βιντεοπαιχνίδια (εδώ εμφανίστηκαν δύο: Super Mario και Pokemon) όπου τα παιδιά-χρήστες:

1. αναλαμβάνουν παρεμβατικό ρόλο στην εξέλιξη της αφήγησης των παιχνιδιών, ταυτιζόμενα με τον ήρωα και αντιμετωπίζοντας τα εμπόδια που έχει προκατασκευασμένα το software του παιχνιδιού, είτε αντιμετωπίζοντας τα εμπόδια που επιλέγει (μέσω πάλι του software του παιχνιδιού) ο συμπαίκτης τους.
2. έχουν ξεκάθαρο στόχο στη δράση τους (να διασώσουν κάτι ή να νικήσουν τον συμπαίκτη).
3. έχουν δυνατότητες «μαχητικών» έως «καταστροφικών» (σε κάθε περίπτωση «δραματικές») δράσεων πάνω στις εικονικές οντότητες του παιχνιδιού, είτε δρώντας μέσω του ήρωα, είτε δρώντας μέσω «αντιπροσώπων» (ηρώων του παιχνιδιού).
4. αναγνωρίζουν και θυμούνται με ακρίβεια στόχους και αντιστάσεις που βάζει το software (υλικός παράγοντας), καθώς και τις νικηφόρες συμμορφώσεις τους (ανθρώπινος παράγοντας).

Συνολικά φαίνεται ότι από τα παιδικά media «γράφουν» εκείνα που προσφέρουν περιεχόμενο όπου τα παιδιά αναλαμβάνουν παρεμβατικό ρόλο (σε αντίθεση με τον παθητικό ρόλο που αναλαμβάνουν όταν παρακολουθούν τα πάθη του ήρωα σε ένα φιλμ, ένα παραμύθι...), μέσα σε απλής δομής αγωνιστικές αφηγήσεις. Προκύπτουν δηλαδή δύο μεταβλητές:

- α. ο χαρακτήρας του ρόλου (παρεμβατικός, παθητικός, ρόλος χειριστή...)
- β. η δομή της αφήγησης (**θα μιλήσουμε γι' αυτή**).

Γ. Τα τέσσερα φιλλάκια που έχουν ανέβει στο e-class, θα σχολιαστούν στο μάθημα της Τρίτης (5-4-22). Θα θέλαμε να έχετε σκεφτεί πάνω σε 4 διαφορετικές κατευθύνσεις:

- A. Σημειωτική, τι θέλουν να πουν στο παιδί-θεατή,
- B. Αφηγηματική, έχουν μια ικανοποιητική δομή, που ανοίγει την όρεξη για παραπάνω αφήγηση;
- Γ. Αισθητική, προκαλούν χωρίς εμφανή λόγο το ενδιαφέρον;
- Δ. Εκπαιδευτική, τι λέμε και τι δεν λέμε, χοντρικά, στα παιδιά;