



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
Εθνικόν και Καποδιστριακόν  
Πανεπιστήμιον Αθηνών

## Παιγνιοποιημένες διαδικασίες πολιτικής και δημόσιας συμμετοχής

Διπλωματική εργασία για το Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών του τμήματος  
Επικοινωνίας και ΜΜΕ

**Ηλίας Κωστόπουλος**

A.M. 35062

Επιβλέπων Καθηγητής: Δημήτρης Γκούσκος

## **Επιτελική σύνοψη**

Η παρούσα εργασία επιχειρεί να μελετήσει τη θεωρία της παιγνιοποίησης (*gamification*), η οποία σχετίζεται με την ανάλυση χαρακτηριστικών των παιγνίων και την ενσωμάτωσή τους σε διαδικασίες διαφόρων τύπων.

Στοιχεία της θεωρίας της παιγνιοποίησης έχουν βρει εφαρμογή σε τομείς όπως η εκπαίδευση και η διαφήμιση, ωστόσο στόχος της παρούσας μελέτης είναι η εξέταση της συγκεκριμένης έννοιας σε συνάρτηση με διαδικασίες πολιτικής και δημόσιας συμμετοχής.

Μέσα από μια συνθετική διαδικασία αξιοποίησης σχετικών βιβλιογραφικών πηγών θα παρουσιαστεί το πλαίσιο της θεωρίας της παιγνιοποίησης, και εν συνεχεία θα επιχειρηθεί μια ερευνητική προσέγγιση του φαινομένου που προβλέπει την αξιοποίηση της συγκεκριμένης θεωρίας στον σχεδιασμό και τη λειτουργία συμμετοχικών διαδικασιών, με απώτερο σκοπό τη βελτίωσή τους.

## Ευχαριστίες

Η ολοκλήρωση της πτυχιακής εργασίας σηματοδοτεί το τέλος μιας διετούς πορείας, η οποία μου προσέφερε μαθήματα όχι μόνο σε ακαδημαϊκό αλλά και σε προσωπικό επίπεδο.

Ευχαριστώ πολύ τον Επιβλέποντα Καθηγητή κ. Δημήτρη Γκούσκο για την καθοδήγηση και την υπομονή του, ελπίζοντας πως η συνεργασία μας δε θα αποτελεί για εκείνον δυσάρεστη ανάμνηση!

Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω την Ελένη Στάιου για την ανιδιοτελή βοήθεια αλλά και την άμεση ανταπόκριση σε κάθε ενόχληση από πλευράς μου, χωρίς να έχει καμία υποχρέωση!

Κλείνοντας, θα ήθελα να τονίσω πως το ερευνητικό σκέλος της εργασίας ίσως δεν είχε υλοποιηθεί χωρίς την πολύτιμη συνεισφορά του κ. Αλέξανδρου Θεοδωρίδη και των μελών του «Μπορούμε», που κατάφεραν να βρουν χρόνο και να με βοηθήσουν, παρά την αδιάκοπη προσπάθεια που καταβάλλουν να στηρίζουν με αξιοπρέπεια συνανθρώπους μας που το έχουν ανάγκη!

## Πίνακας Περιεχομένων

<b>Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή</b>	<b>5</b>
1.1.Εισαγωγή στο θέμα	5
1.2.Ερευνητική προβληματική	6
1.3.Σχεδιασμός εργασίας	7
<b>Μέρος Α: Θεωρητική πλαισίωση</b>	
<b>Κεφάλαιο 2.Πώς ορίζεται η συμμετοχή;</b>	<b>11</b>
2.1.Πολιτική και δημόσια συμμετοχή στην εποχή του διαδικτύου	11
2.2.Είναι πραγματικά εφικτή η πολιτική συμμετοχή;	13
2.3.Η συμβολή της τεχνολογίας και ο ρόλος των ΜΜΕ	15
2.4.Εναλλακτικές μορφές πολιτικής συμμετοχής	18
<b>Κεφάλαιο 3. Τι είναι παιγνιοποίηση;</b>	<b>22</b>
<b>Κεφάλαιο 4. Πολιτική και παίγνια: Βίαι αντιθέτοι ή μήπως όχι;</b>	<b>26</b>
4.1.Γιατί μειώνεται το ενδιαφέρον των πολιτών;	26
4.2.Υπάρχει σχέση ανάμεσα στο παίγνιο και την πολιτική;	27
4.3.Μια διαφορετική προσέγγιση πολιτικής και δημοκρατίας	29
4.4.Μήπως η παιγνιοποίηση δεν μπορεί να βοηθήσει;	33
<b>Κεφάλαιο 5. Παραδείγματα εφαρμογής παιγνιοποιημένων προσεγγίσεων σε συμμετοχικές διαδικασίες</b>	<b>35</b>

<b>Μέρος Β: Πρόταση παιγνιοποίησης συμμετοχικών διαδικασιών</b>	
<b>Κεφάλαιο 6. Επιχειρησιακός σχεδιασμός παιγνιοποιημένων προσεγγίσεων σε συμμετοχικές διαδικασίες</b>	<b>40</b>
6.1.Ανάλυση <i>SWOT</i>	40
6.2.Ανάλυση <i>PEST</i>	43
6.3.Ανάλυση <i>CSF</i>	46
6.4.Ανάλυση <i>KPIs</i>	48
<b>Κεφάλαιο 7. Σχεδιασμός πλάνου παιγνιοποιημένων διαδικασιών</b>	<b>50</b>
7.1.Παρουσίαση κύριων στοιχείων παιγνιοποίησης	50
7.2.Εξαρτήσεις μεταξύ κύριων στοιχείων	51
7.3.Σειροθέτηση βημάτων	53
<b>Κεφάλαιο 8. Μέθοδοι αξιολόγησης παιγνιοποιημένων διαδικασιών</b>	<b>63</b>
<b>Μέρος Γ: Εργαστήριο παιγνιοποίησης συμμετοχικών διαδικασιών</b>	
<b>Κεφάλαιο 9.Εφαρμογή παιγνιοποιημένης διαδικασίας</b>	<b>70</b>
9.1. Σχεδιασμός εργαστηρίου παιγνιοποιημένων διαδικασιών	70
9.2.Περιγραφή ερευνητικής διαδικασίας	71
9.3.Παιγνιοποιημένη διαδικασία διαβούλευσης	71
9.4.Διαδικασία διαβούλευσης με παραδοσιακές μεθόδους	74
9.5.Μέθοδοι συλλογής δεδομένων	74
<b>Κεφάλαιο 10. Μπορεί η παιγνιοποίηση να προσφέρει καλύτερη συμμετοχική εμπειρία;</b>	<b>76</b>
10.1.Παρουσίαση ερευνητικής υπόθεσης	76
10.2.Εξέταση ερευνητικής υπόθεσης	77
10.3.Ισχύς ερευνητικής υπόθεσης	77

<b>Κεφάλαιο 11. Μπορεί η παιγνιοποίηση να εξασφαλίσει καλύτερα αποτελέσματα;</b>	<b>78</b>
11.1.Παρουσίαση ερευνητικής υπόθεσης	78
11.2.Εξέταση ερευνητικής υπόθεσης	78
11.3.Ισχύς ερευνητικής υπόθεσης	79
<b>Κεφάλαιο 12. Μπορεί μια παιγνιοποιημένη διαδικασία να εφαρμοστεί σε πραγματικές συνθήκες;</b>	<b>81</b>
12.1.Παρουσίαση ερευνητικής υπόθεσης	81
12.2.Εξέταση ερευνητικής υπόθεσης	81
12.3.Ισχύς ερευνητικής υπόθεσης	82
<b>Μέρος Δ: Συμπεράσματα</b>	
<b>Κεφάλαιο 13. Απολογισμός ερευνητικής διαδικασίας</b>	<b>84</b>
13.1.Αποτελέσματα της ερευνητικής διαδικασίας	84
13.2.Αποτελεσματικά στοιχεία παιγνιοποίησης	85
13.3.Λόγοι μη αποτελεσματικότητας στοιχείων παιγνιοποίησης	86
<b>Κεφάλαιο 14. Αποτίμηση της έρευνας από τον ερευνητή</b>	<b>87</b>
14.1.Πληρότητα έρευνας, αξιοπιστία και γενικευσιμότητα των ερευνητικών αποτελεσμάτων	88
<b>Κεφάλαιο 15. Ανοικτά θέματα περαιτέρω έρευνας</b>	<b>90</b>
<b>Πηγές αναφοράς</b>	<b>91</b>
Βιβλιογραφία	91
Αρθρογραφία	94
<b>Παραρτήματα</b>	
Παράρτημα Α: Πρωτογενές υλικό από τον σχεδιασμό του εργαστηρίου παιγνιοποίησης	96
Παράρτημα Β: Πρωτογενές υλικό από την υλοποίηση του εργαστηρίου παιγνιοποίησης	99

## **1.Εισαγωγή**

### **1.1.Εισαγωγή στο θέμα**

Η παρούσα μελέτη παρουσιάζει τις θεμελιώδεις αρχές της έννοιας της παιγνιοποίησης (*gamification*) και επιχειρεί να εξετάσει το ενδεχόμενο σύζευξης της με υφιστάμενες συμμετοχικές διαδικασίες και να μελετήσει τις πιθανές επιδράσεις αυτής της πρακτικής.

Ο όρος «παιγνιοποίηση» είναι σχετικά νέος, έχοντας κάνει την εμφάνιση του στα ακαδημαϊκά και επιστημονικά πεδία τα τελευταία χρόνια και θα μπορούσε σε αδρές γραμμές να περιγραφεί ως η μέθοδος επιλογής χαρακτηριστικών που απαντώνται στα παίγνια και ενσωμάτωσής τους σε δραστηριότητες οι οποίες δε σχετίζονται με αυτά.

Η μελέτη της έννοιας της παιγνιοποίησης αποσκοπεί στην προσπάθεια εφαρμογής σε κάποια δραστηριότητα συγκεκριμένων στοιχείων των παιγνίων τα οποία ενδέχεται να αυξήσουν τη συμμετοχή ατόμων σε αυτήν, αλλά και να επηρεάσουν θετικά τον τρόπο δράσης των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια της.

Η έννοια της παιγνιοποίησης και η εφαρμογή των βασικών αρχών της δε συνεπάγεται την ακριβή αντιγραφή ενός παιγνίου, αλλά κυρίως τον σχεδιασμό των κατάλληλων συνθηκών που θα δημιουργήσουν στους συμμετέχοντες σε μια διαδικασία την αίσθηση πως λαμβάνουν μέρος σε ένα παίγνιο.

## **1.2 Ερευνητική προβληματική**

Στόχοι της εργασίας είναι η μελέτη της έννοιας της παιγνιοποίησης μέσα από την αξιοποίηση και σύνθεση πληροφοριών που προέρχονται από βιβλιογραφικές πηγές, αλλά και η ερευνητική προσέγγιση του φαινομένου.

Όσον αφορά στην ερευνητική συλλογιστική, επικεντρώνεται αφενός στην εμπειρία που βιώνει ο συμμετέχοντας λαμβάνοντας μέρος σε μια διαδικασία με παιγνιοποιημένα χαρακτηριστικά και αφετέρου στην αποτελεσματικότητα και τη χρηστικότητα μιας τέτοιας δραστηριότητας. Βασικός πυλώνας του σχεδιασμού της παιγνιοποιημένης διαδικασίας που θα δοκιμαστεί εργαστηριακά, είναι η δημιουργία συνθηκών που θα την καταστήσουν ευχάριστη παρέχοντας συνεχώς κίνητρα στους συμμετέχοντες, έχοντας ωστόσο ως αδιαπραγμάτευτο στόχο και την εξασφάλιση της λειτουργικότητας της που θα εγγυάται την εξυπηρέτηση των σκοπών που θα έχουν γίνει ξεκάθαροι εξ'αρχής.

Απώτερος σκοπός του ερευνητικού σκέλους της εργασίας είναι η εξέταση της πιθανότητας δημιουργίας μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας, η οποία θα αποτελεί ευχάριστη εμπειρία για τα άτομα που λαμβάνουν μέρος σε αυτήν και παράλληλα θα έχει χρηστική αξία, παράγοντας αποτελέσματα εξίσου καλά, αν όχι καλύτερα, από αυτά μιας αντίστοιχης διαδικασίας που θα διεξαγόταν με συμβατικές μεθόδους, έχοντας τους ίδιους προκαθορισμένους στόχους.



### **1.3. Σχεδιασμός εργασίας**

Στο πλαίσιο της ερευνητικής προσπάθειας θα καταγραφούν τα βασικά σημεία της έννοιας της παιγνιοποίησης, όπως αυτά προκύπτουν μέσα από μια σύνθετη διεργασία μελέτης της σχετικής βιβλιογραφίας, σε συνάρτηση και με επιστημονικά πεδία όπως η Ψυχολογία.

Επιπλέον θα παρουσιαστούν θεωρητικές προσεγγίσεις που υποστηρίζουν πως η εφαρμογή στοιχείων της παιγνιοποίησης στο πεδίο της πολιτικής, ενδέχεται να λειτουργήσει ευεργετικά, βελτιώνοντας τον σχεδιασμό και τη διενέργεια των συμμετοχικών διαδικασιών και αυξάνοντας τον βαθμό ενεργοποίησης των πολιτών, συμβάλλοντας έτσι στην αντιμετώπιση του παρατηρούμενου φαινομένου της μείωσης ενδιαφέροντος αναφορικά με τις πολιτικές εξελίξεις και τα συλλογικά ζητήματα.

Τέλος θα επιχειρηθεί ο σχεδιασμός μιας παιγνιοποιημένης συμμετοχικής διαδικασίας, βασισμένης στις δομικές αρχές της συγκεκριμένης θεωρίας, αλλά και η εφαρμογή της σε συνθήκες εργαστηρίου για την εξαγωγή χρήσιμων συμπερασμάτων.

## **Μέρος Α:**

### **Θεωρητική πλαισίωση**

## **2. Πώς ορίζεται η συμμετοχή;**

### **2.1. Πολιτική και δημόσια συμμετοχή στην εποχή του διαδικτύου**

Η ενασχόληση των πολιτών με τα πολιτικά δρώμενα, η γνώση των εξελίξεων και η ενεργή συμμετοχή τους στις σχετικές διαδικασίες αποτελούν προαπαιτούμενα ενός δημοκρατικού πολιτεύματος αλλά και εχέγγυο της ομαλής λειτουργίας του.

Ως πολιτική συμμετοχή θα μπορούσαμε να ορίσουμε τις ενέργειες που εκτελούνται από πολίτες με απώτερο σκοπό να επηρεάσουν είτε κάποιες πολιτικές αποφάσεις (Verba, Schlozman & Brady 1995) είτε την επιλογή των προσώπων που αποτελούν τον κυβερνητικό σχηματισμό και τις ενέργειες στις οποίες αυτά προβαίνουν (Grasso 2016, Verba & Nie 1972). Πρόκειται για εθελοντική δραστηριότητα που πραγματοποιείται από μεμονωμένα άτομα ή ομάδες πολιτών, που εκφράζουν τις πολιτικές τους πεποιθήσεις, επιχειρώντας τα μεταφέρουν τις θέσεις τους στα άτομα που κατέχουν θεσμικά αξιώματα (Grasso 2016, Clarke 2004). Σύμφωνα με ορισμένους μελετητές, η πολιτική συμμετοχή θα μπορούσε να διαχωριστεί σε δύο κατηγορίες:

- Συμβατική πολιτική συμμετοχή (*conventional political participation*): Η συγκεκριμένη κατηγορία περιλαμβάνει δράσεις όπως η άσκηση εκλογικού δικαιώματος, η συμμετοχή σε πολιτικό κόμμα και η επαφή με πολιτικά πρόσωπα.
- Αντισυμβατική πολιτική συμμετοχή (*unconventional political participation*): Με αυτή τη μορφή χαρακτηρίζονται δράσεις όπως οι εκδηλώσεις διαμαρτυρίας, η κατάληψη κτιρίων και η συμμετοχή σε διαδηλώσεις και πορείες (Grasso 2016, Evans 2003).

Επιπλέον, η πολιτική συμμετοχή θα μπορούσε να κατηγοριοποιηθεί και ανάλογα με τον αριθμό των ατόμων που χρειάζονται για την πραγματοποίηση κάθε δράσης. Υπό αυτό το πρίσμα, μπορούμε να ορίσουμε ως «εξατομικευμένη πολιτική συμμετοχή» (*individualized political participation*) το σύνολο των ενεργειών που εκτελούνται από ένα και μόνο άτομο, όπως η ψηφοφορία και η συμμετοχή σε πράξεις εμπορικού αποκλεισμού (μποϊκοτάζ).

Στον αντίποδα, με τον όρο «κοινωνική πολιτική συμμετοχή» (*social political participation*) θα μπορούσαμε να περιγράψουμε τις μορφές δραστηριότητας, η ολοκλήρωση των οποίων απαιτεί τη συνδρομή περισσότερων του ενός ατόμων όπως οι εργασίες που απαιτούνται για τη λειτουργία ενός πολιτικού κόμματος, η οργάνωση εκδηλώσεων διαμαρτυρίας και η συμμετοχή σε διαδηλώσεις (Grasso 2016, Milbrath 1965, Verba et al. 1978).

Η δημόσια συμμετοχή θα μπορούσε να περιγραφεί με έναν ευρύτερο ορισμό, ως το σύνολο των δραστηριοτήτων μέσω των οποίων οι ανάγκες, τα συμφέροντα και οι αξίες των πολιτών μετουσιώνονται σε λήψη αποφάσεων και πραγματοποίηση ενεργειών αναφορικά με ζητήματα που αφορούν ένα μεγάλο μέρος του πληθυσμού (Nabatchi & Leighninger 2015).

Σε ένα πρώτο επίπεδο, θα μπορούσαμε να διακρίνουμε δύο διαφορετικούς τύπους δημόσιας συμμετοχής, αφενός την άμεση, που περιλαμβάνει δραστηριότητες κατά τις οποίες οι πολίτες συμμετέχουν ενεργά στη λήψη αποφάσεων και την εκτέλεση των απαραίτητων ενεργειών για την επίλυση ενός προβλήματος, και αφετέρου την έμμεση, η οποία περιγράφει την ενασχόληση των πολιτών μέσω της ψήφου και της εκλογής των εκπροσώπων τους, στο πλαίσιο των αντίστοιχων δημοκρατικών διαδικασιών ή της οικονομικής ενίσχυσης των πολιτικών σχηματισμών που υποστηρίζουν.

Προφανώς σε κάθε περίπτωση συμμετοχικής διαδικασίας, είτε άμεσης είτε έμμεσης, είναι πιθανό να ανιχνευτούν διαφορετικά χαρακτηριστικά, τα οποία μεταβάλλονται ανάλογα και με τα γνώρισμα και τους στόχους των ανθρώπων που λαμβάνουν μέρος.

Η άμεση συμμετοχή ειδικότερα, θα μπορούσε να κατηγοριοποιηθεί σε τρεις επιμέρους τύπους (Nabatchi & Leighninger 2015, Sifry 2014, Zuckerman 2013):

- **Μαζική συμμετοχή (*Thick participation*):** Πρόκειται για την πλέον ισχυρή μορφή άμεσης συμμετοχής, η οποία ωστόσο συναντάται σπάνια στην πραγματικότητα, καθώς απαιτεί εντατική προσπάθεια από τους πολίτες που λαμβάνουν μέρος και είναι ιδιαιτέρως χρονοβόρα. Στο πλαίσιο μιας συμμετοχικής δραστηριότητας τέτοιου τύπου απαιτείται ένας μεγάλος αριθμός πολιτών, που χωρίζονται σε επιμέρους ομάδες, τα μέλη των οποίων μέσα από μια διαδικασία σύσκεψης και παρουσίασης των δεδομένων, ενημερώνονται για τις πτυχές του υπό εξέταση ζητήματος, αξιολογούν τις απόψεις που εκφράζονται και καταλήγουν στη σύνθεση προτάσεων, τη λήψη αποφάσεων και την εκτέλεση ενεργειών για την επίλυση προβλημάτων.
- **Ισχνή συμμετοχή (*Thin participation*):** Ο συγκεκριμένος τύπος άμεσης συμμετοχής περιγράφει μια διαδικασία στην οποία λαμβάνει μέρος σχετικά μικρός αριθμός πολιτών, συνήθως μέσω χρήσης τεχνολογικών μέσων, χωρίς να απαιτείται η φυσική τους παρουσία. Βασικό χαρακτηριστικό αυτής της μορφής άμεσης συμμετοχής, είναι η ευκαιρία εκφοράς γνώμης αναφορικά με ένα θέμα σε σύντομο χρονικό διάστημα, γεγονός που σε συνδυασμό με τη δυνατότητα συμμετοχής εξ'αποστάσεως, μπορεί συμβάλει στη γρήγορη δημοσιοποίηση του ζητήματος (Perry & Christensen 2015)



- Συμβατική συμμετοχή (*Conventional participation*): Αποτελεί τον πλέον συνηθισμένο τύπο άμεσης συμμετοχής και χαρακτηρίζεται από προκαθορισμένες διαδικασίες. Συνήθως μια μικρή ομάδα ατόμων αναλαμβάνει να ενημερώσει τους συμμετέχοντες αναφορικά με το ζήτημα που τίθεται προς συζήτηση, με την παρουσίαση να ακολουθεί ένα προαποφασισμένο σχέδιο, που συχνά δεν επιτρέπει την επέκταση της ανταλλαγής απόψεων σε πτυχές του θέματος που δεν συμπεριλαμβάνονται στην ατζέντα. Εκτός των βασικών ομιλητών, οι υπόλοιποι συμμετέχοντες έχουν περιορισμένη δυνατότητα έκφρασης λόγου, γεγονός που υποσκάπτει τη διαφάνεια και την προσιτότητα της διαδικασίας (Nabatchi, Becker & Leighninger 2015).

## **2.2 Είναι πραγματικά εφικτή η πολιτική συμμετοχή;**

Πολλοί μελετητές έχουν επισημάνει πως οι κοινωνικές και οικονομικές διαφορές μεταξύ των πολιτών μπορούν να υπονομεύσουν την έννοια της πολιτικής ενεργοποίησης, υπογραμμίζοντας πως είναι ανέφικτη η συμμετοχή στο δημόσιο διάλογο χωρίς την ταυτόχρονη εξάλειψη αυτών των ανισοτήτων ή τουλάχιστον την ελαχιστοποίηση τους σε πολιτικό επίπεδο. Κάτι τέτοιο μπορεί να επιτευχθεί χάρη στην ύπαρξη υποσυνόλων με διαφορετικά χαρακτηριστικά, τα οποία θα έχουν πρόσβαση στις συμμετοχικές διαδικασίες εξασφαλίζοντας την εκπροσώπηση ενός μεγάλου μέρους του πληθυσμού που θα περιλαμβάνει τόσο τις «ισχυρές» όσο και τις «ευπαθείς» κοινωνικές ομάδες (Pearce 2016, Fraser 1994).

Αναγκαία συνθήκη για την εύρυθμη λειτουργία των συμμετοχικών διαδικασιών άλλωστε, είναι η αντιπροσωπευτική εκπροσώπηση των πολιτών, αλλά και η έκφραση των πεποιθήσεων και των αναγκών ατόμων που θεωρούνται «αποκλεισμένα» όσον αφορά στον δημόσιο διάλογο εξαιτίας της κοινωνικής ή οικονομικής τους κατάστασης (Pearce 2016, Young 2000).

Η ανισομερής κατανομή του κοινωνικού κεφαλαίου και κατ'επέκταση η πολιτική περιθωριοποίηση των «ευπαθών» κοινωνικών ομάδων θεωρείται ως ένας εκ των βασικών λόγων της προβληματικής λειτουργίας των συμμετοχικών διαδικασιών. Με τον όρο «κοινωνικό κεφάλαιο» θα μπορούσαμε να περιγράψουμε ένα σύνολο ανεπίσημων κανόνων, συχνά εκπορευόμενων από κοινές αντιλήψεις θρησκευτικού, ιστορικού ή πολιτιστικού χαρακτήρα, οι οποίοι προωθούν τη συνεργασία μεταξύ μεμονωμένων πολιτών και θεωρούνται σημαντικοί για την επιτυχή λειτουργία του δημοκρατικού πολιτεύματος (Fukuyama, 2010) ενώ μπορούν να χρησιμεύσουν ως πόροι για την επίλυση συλλογικών προβλημάτων (G. T.Svendsen & G. L. H. Svendsen 2009, Putnam 1993).

Το κοινωνικό κεφάλαιο δεν αποτελεί μια μοναδική οντότητα, αλλά το άθροισμα πολλών διαφορετικών στοιχείων που χαρακτηρίζουν μια κοινωνική δομή και διευκολύνουν συγκεκριμένες ενέργειες των ατόμων που ανήκουν σε αυτή, ώστε να επιτύχουν στόχους οι οποίοι σε αντίθετη περίπτωση θα ήταν ανέφικτοι (G. T. Svendsen & G. L. H. Svendsen 2009, Coleman 1990).

Η ανισότητα στην κατανομή του κοινωνικού κεφαλαίου και στη συμμετοχή στον δημόσιο διάλογο έχει ως αποτέλεσμα πολίτες χαμηλού μορφωτικού επιπέδου ή περιορισμένων οικονομικών δυνατοτήτων και άτομα που ανήκουν σε ευπαθείς κοινωνικές ομάδες, όπως μειονότητες, να εκπροσωπούνται πλημμελώς, χωρίς να έχουν την ευκαιρία να γνωστοποιήσουν τις ανάγκες και τις πεποιθήσεις τους. Στον αντίποδα, άτομα προερχόμενα από τα λεγόμενα ισχυρά κοινωνικά στρώματα, που συνήθως χαρακτηρίζονται από υψηλότερο δείκτη εκπαιδευτικής κατάρτισης και ισχυρή οικονομική επιφάνεια, έχουν μεγαλύτερη εκπροσώπηση στον δημόσιο διάλογο σε σχέση με το ποσοστό του πληθυσμού στο οποίο ανήκουν.

Με δεδομένη την παρατηρούμενη αύξηση του φαινομένου της αποχής από τις δημοκρατικές συμμετοχικές διαδικασίες και το γεγονός πως το μεγαλύτερο ποσοστό των πολιτών που απέχουν προέρχεται από μεσαία και χαμηλά κοινωνικά στρώματα, συχνά τα πολιτικά πρόσωπα επικεντρώνουν την προσοχή τους και χαράζουν την πολιτική τους στρατηγική λαμβάνοντας υπ'όψιν τις ανάγκες και τις πεποιθήσεις των ατόμων που ανήκουν στις «ισχυρές» κοινωνικές ομάδες ώστε να αποσπάσουν την ψήφο τους, θεωρώντας πως οι συγκεκριμένοι πολίτες έχουν περισσότερες πιθανότητες να ασκήσουν το εκλογικό τους δικαίωμα, συμβάλλοντας έτσι στη δημιουργία ενός φαύλου κύκλου (Lerner, 2014). Στο σημείο αυτό θα πρέπει να σημειωθεί, πως η αυξανόμενη τεχνολογική εξέλιξη αλλά και η επιρροή που έχουν αποκτήσει πλέον τα ΜΜΕ στη καθημερινότητα των πολιτών μπορούν να επηρεάσουν την κρίση τους απέναντι στους πολιτικούς θεσμούς αλλά και τις συμμετοχικές διαδικασίες.

### **2.3 Η συμβολή της τεχνολογίας και ο ρόλος των MME**

Το φαινόμενο της αποχής από τις παραδοσιακές δημοκρατικές διαδικασίες δε θα πρέπει να μεταφράζεται απαραίτητα και σε παύση πολιτικής δράσης και εκδήλωσης πεποιθήσεων γενικότερα, καθώς οι πολίτες συχνά καταφεύγουν σε άλλους τρόπους έκφρασης, όπως μποϊκοτάζ συγκεκριμένων καταναλωτικών προϊόντων και συμμετοχή σε ακτιβιστικές οργανώσεις ή διαδηλώσεις (Lerner, 2014). Αν εξετάσουμε το ζήτημα υπό ένα διαφορετικό πρίσμα, ο κλονισμός της εμπιστοσύνης των πολιτών σε ορισμένες πολιτικές διαδικασίες αποτέλεσε το εφαλτήριο για την ανάδειξη εναλλακτικών μορφών πολιτικής συμμετοχής (Σημίτη 2014, Dalton 2008).

Ο Russel Dalton υποστηρίζει πως οι πολίτες της νεότερης γενιάς αναζητούν μη συμβατικές, εξατομικευμένες μορφές πολιτικής συμμετοχής που προσφέρουν μεγαλύτερη ευελιξία όσον αφορά στο αντικείμενο αλλά και στον χρόνο που απαιτείται για τη συμμετοχή τους, χωρίς ωστόσο να χρειάζεται η φυσική τους παρουσία στη διαδικασία (Σημίτη 2014, Dalton 2008). Τα νέα τεχνολογικά μέσα που έχουν κάνει την εμφάνιση τους τις τελευταίες δεκαετίες έχουν προκαλέσει και αλλαγές στον τρόπο ζωής των ανθρώπων, προσδίδοντας μια προσωπική χροιά σε δραστηριότητες οι οποίες ανέκαθεν είχαν έναν μάλλον «ομαδικό» χαρακτήρα, όπως για παράδειγμα η διασκέδαση, παρέχοντας ωστόσο στον αντίποδα την ευκαιρία δημιουργίας νέων δεσμών και κοινοτήτων, χάρη στη δυνατότητα άμεσης επικοινωνίας σε οποιοδήποτε σημείο του πλανήτη, ανά πάσα στιγμή, μέσω της χρήσης του διαδικτύου (Lerner 2014).

Φυσικά η συνεχής εξέλιξη της τεχνολογίας αλλά και η αλματώδης εξάπλωση της χρήσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης λειτούργησαν ευεργετικά προς αυτή την κατεύθυνση σε πολιτικό επίπεδο, δημιουργώντας γόνιμο έδαφος για να κάνουν την εμφάνιση τους εναλλακτικές μορφές πολιτικής δράσης. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της εξέλιξης αποτελούν τα γεγονότα που συνέβησαν στην Αίγυπτο το 2011, όπου διαδηλώσεις εναντίον του υφιστάμενου πολιτικού καθεστώτος κλιμακώθηκαν σταδιακά, οδηγώντας εν τέλει σε ραγδαίες εξελίξεις που επέφεραν την ανατροπή του σχηματισμού που βρισκόταν στη διακυβέρνηση της χώρας.

Η συγκεκριμένη πολιτική δράση βασίστηκε σε μεγάλο βαθμό στην αυτό-οργάνωση των πολιτών μέσα από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, με την τεχνολογία σε αυτή την περίπτωση να παίζει αποφασιστικό ρόλο στην ταχύτατη εξάπλωση πολιτικών πεποιθήσεων αλλά και τον συντονισμό των επακόλουθων ενεργειών.



Η ίδια η φύση των τεχνολογικών μέσων που χρησιμοποιήθηκαν κατά την διάρκεια αυτής της πολιτικής κίνησης, αλλά και το γεγονός πως η συγκεκριμένη μορφή συμμετοχικής διαδικασίας διαμεσολαβήθηκε από πολίτες, συνέβαλαν ώστε να αποκτήσουν τα γεγονότα παγκόσμια αναγνώριση μέσα σε ελάχιστο χρονικό διάστημα, ενώ η μη εναρμόνιση του κινήματος με κάποιον προϋπάρχοντα πολιτικό σχηματισμό της χώρας, προσέδωσε στην προσπάθεια αυτή έναν ιδιαίτερο «οικουμενικό» χαρακτήρα, απαλλαγμένο από μικροπολιτικές διχόνοιες (Papacharissi 2015).

Τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης από την πρώτη στιγμή της ύπαρξης τους αποτελούν αρωγούς συναισθηματικής έκφρασης που μπορεί να επηρεάσει τη στάση των πολιτών και κατ'επέκταση τα πολιτικά δρώμενα, ωστόσο τα χαρακτηριστικά των νέων τεχνολογικών μέσων καθιστούν την υποστήριξη αυτού του ρόλου ευκολότερη και ταχύτερη, παρέχοντας τη δυνατότητα σε άτομα να ενημερώνονται και να λαμβάνουν μέρος σε συμμετοχικές διαδικασίες χωρίς να απαιτείται η φυσική τους παρουσία. Η απουσία εκπροσώπησης ορισμένων κοινωνικών ομάδων στον δημόσιο διάλογο που υπονομεύει την αξιοπιστία και την εγκυρότητα των συμμετοχικών διαδικασιών όπως προαναφέρθηκε, μπορεί εν μέρει να αντιμετωπιστεί μέσω εναλλακτικών μορφών συμμετοχής, όπως αυτές που διαμεσολαβούνται από τεχνολογικά μέσα που χρησιμοποιούν το διαδίκτυο, τα οποία παρέχουν χώρο έκφρασης σε απόψεις που συχνά τίθενται στο περιθώριο από τις παραδοσιακές κοινωνικές δομές (Papacharissi 2015, Berry, Kim & Spigel 2010, Couldry 2012).

Αυτός άλλωστε είναι και ο λόγος για τον οποίο τα τελευταία χρόνια παρατηρούνται ολοένα και περισσότερες κινήσεις αυτού του είδους, με μεμονωμένα άτομα ή ομάδες πολιτών να χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα ώστε να έρθουν σε επαφή με ευρύτερα κομμάτια του πληθυσμού. Σε κάθε περίπτωση, υπογραμμίζεται πως το διαδίκτυο πολλαπλασιάζει την εκδήλωση πολιτικών και πολιτιστικών δραστηριοτήτων, ωστόσο οι πιθανές επιδράσεις τους εξακολουθούν να είναι αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης μεταξύ των ιδιαίτερων κοινωνικών και οικονομικών συνθηκών που επικρατούν, καθώς η τεχνολογία επιτελεί απλώς το ρόλο του μέσου μετάδοσης των μηνυμάτων (Papacharissi 2015).

Οι δραστηριότητες που πραγματοποιούνται μέσω ψηφιακών μέσων δεν θα πρέπει να θεωρηθούν ως δράσεις με άμεση πολιτική επίδραση, ωστόσο η χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης καλλιεργεί ένα αίσθημα αλληλεγγύης μεταξύ των συμμετεχόντων, που είναι ικανό να ενεργοποιήσει τους πολίτες ώστε να δημιουργήσουν κοινωνικούς σχηματισμούς (Papacharissi 2015, Dean 2010, Gregg 2011, Karatzogianni & Kuntsman 2012, Van Dijck 2013).

Επιπλέον αυτή η συνεκτική δράση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης λειτουργεί καταλυτικά για τη διατήρηση και λειτουργία τέτοιου είδους σχηματισμών που παρέχουν τη δυνατότητα ενημέρωσης και έκφρασης πεποιθήσεων ακόμα και σε περιπτώσεις όπου τα εκάστοτε καθεστώτα κατέβαλαν προσπάθειες για την απαγόρευση της λειτουργίας τους, χαρακτηρίζοντας τα ως παράνομα (Paracharissi 2015). Επίσης η χρήση των νέων τεχνολογικών μέσων και του διαδικτύου παρέχει στα άτομα τη δυνατότητα πρόσβασης σε πολύπλευρη ενημέρωση και έχει συμβάλει στη μεταβολή της στάσης των πολιτών απέναντι στην πολιτική εξουσία, καθιστώντας τους περισσότερο απαιτητικούς όσον αφορά στην ποιότητα διακυβέρνησης και περισσότερο επικριτικούς όσον αφορά στην αξιολόγηση της άσκησης της (Norris 1999). Το γεγονός αυτό μπορεί να εξηγήσει το φαινόμενο της δυσπιστίας απέναντι σε ορισμένους πολιτικούς θεσμούς, αλλά θα έπρεπε να λειτουργήσει επιπροσθέτως και ως κίνητρο για την αναζήτηση τρόπων που θα επιφέρουν πιο ενεργή και ουσιαστική συμμετοχή στα κοινά (Lerner 2014).

Η αυξανόμενη χρήση της τεχνολογίας σε διάφορες εκφάνσεις της καθημερινότητας άλλωστε είναι ένα φαινόμενο που έχει παρατηρηθεί από πολλούς μελετητές τα τελευταία χρόνια, με τον Marc Prensky μάλιστα να υποστηρίζει πως η τάση αυτή έχει προκαλέσει μια ριζική αλλαγή συμπεριφοράς από πλευράς των νεότερων σε ηλικία ατόμων. Ο Αμερικανός συγγραφέας θεωρείται ο εμπνευστής του όρου «Ψηφιακοί Ιθαγενείς» (*Digital Natives*) με τον οποίο περιγράφει τα άτομα που γεννήθηκαν και μεγάλωσαν στην ψηφιακή εποχή, καθώς λόγω της καθημερινής ενασχόλησης τους με τεχνολογικά μέσα όπως ηλεκτρονικοί υπολογιστές, ηλεκτρονικά παιχνίδια, ψηφιακές κάμερες και κινητά τηλέφωνα, έχουν αποκτήσει και αναπτύξει έναν τρόπο πρόσληψης και επεξεργασίας της πληροφορίας εντελώς διαφορετικό από αυτό των προηγούμενων γενεών, γεγονός που σύμφωνα με ορισμένους επιστήμονες δεν αποκλείεται σταδιακά να προκαλεί και αλλαγές στην ίδια τη δομή και λειτουργία του ανθρώπινου εγκεφάλου (Prensky 2001).

Σε αντιπαράθεση με τους «Ψηφιακούς Ιθαγενείς» βρίσκονται οι «Ψηφιακοί Μετανάστες» (*Digital Immigrants*), όρος που περιγράφει τα άτομα που δε γεννήθηκαν κατά την περίοδο της αλματώδους εξέλιξης της ψηφιακής τεχνολογίας, αλλά σε κάποια μεταγενέστερη φάση της ζωής τους επέλεξαν – ή αναγκάστηκαν λόγω κοινωνικών ή επαγγελματικών υποχρεώσεων – να ακολουθήσουν τις επιταγές της νέας εποχής, χωρίς ωστόσο να είναι σε θέση να απαλλαγούν οριστικά από «κατάλοιπα» των προηγούμενων συνηθειών τους. Η συγκεκριμένη θεώρηση αναδεικνύει ένα σημαντικό κοινωνικό πρόβλημα, καθώς οι «Ψηφιακοί Ιθαγενείς» παρουσιάζουν διαφορετικά χαρακτηριστικά, όπως γρήγορη αντίληψη, ικανότητα παράλληλης εργασίας και τάση δικτύωσης με τα άτομα του περιβάλλοντος τους, στοιχεία που έρχονται σε αντιδιαστολή με όσα προσβέουν οι «Ψηφιακοί Μετανάστες», οι οποίοι διατηρούν γνώρισμα όπως οι αργές διαδικασίες, η σταδιακή μάθηση και η προτίμηση στην ατομική εργασία.

Το γεγονός αυτό αναπόφευκτα δημιουργεί προβλήματα στη συνύπαρξη ατόμων που ανήκουν σε αυτές τις δύο κατηγορίες όσον αφορά σε διάφορες εκφάνσεις της ζωής τους, είτε στον τομέα της εκπαίδευσης είτε σε περιπτώσεις συμμετοχικών διαδικασιών. Οι διαφορετικές επικοινωνιακές προσεγγίσεις ωστόσο δημιουργούν επίσης και πρόσφορο έδαφος για την εμφάνιση και εξέλιξη καινούριων μορφών έκφρασης.

## **2.4 Εναλλακτικές μορφές πολιτικής συμμετοχής**

Αρκετοί μελετητές έχουν εκφράσει κατά καιρούς ανησυχίες, επισημαίνοντας πως ίσως είναι η κατάλληλη στιγμή να απεμπλακούμε από μια νοοτροπία που χαρακτηρίζεται ως «κάθισε και άκου» (*sit back and be told*), η οποία σε μεγάλο βαθμό ακολουθείται στην εκπαίδευση και την ενημέρωση και περιγράφει μια παθητική στάση των πολιτών που γίνονται απλώς δέκτες μηνυμάτων και πληροφοριών. Στον αντίποδα, υπογραμμίζονται τα πλεονεκτήματα της εφαρμογής του μοντέλου «δημιουργία και πράξη» (*making and doing*), που στηρίζεται στην προσωπική δράση (Gauntlett 2011).

Προς αυτή την κατεύθυνση κινείται και η φιλοσοφία *DIY* (*Do It Yourself* = Κάνε Το Μόνος Σου) που παρουσιάζει ολοένα και μεγαλύτερη εξάπλωση, αναδεικνύοντας τη σημασία της ανάληψης πρωτοβουλιών με στόχο την προσωπική δημιουργία σε διάφορες μορφές της αλλά και τη δυνατότητα απόκτησης εμπειρικής γνώσης μέσα από αυτή τη διαδικασία. Η συγκεκριμένη θεωρία έκανε την εμφάνισή της τη δεκαετία του 1960, εν μέσω μιας εποχής κοινωνικών ζυμώσεων παγκοσμίως, που είχε φέρει στο προσκήνιο διάφορες τάσεις που σχετίζονταν μεταξύ άλλων με την προάσπιση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, την επικριτική στάση απέναντι στον υπέρ-καταναλωτισμό και την καταδίκη οποιασδήποτε πολεμικής δραστηριότητας.

Με την πάροδο του χρόνου, η φιλοσοφία *DIY* εισχώρησε στο πεδίο της τέχνης αλλά και στους κύκλους της κοινωνίας, αποτελώντας τον συνδετικό κρίκο μεταξύ τους που παρείχε τη δυνατότητα σε ανθρώπους να εκδηλώσουν με εναλλακτικούς τρόπους τη διαμαρτυρία τους ενάντια σε υφιστάμενες πολιτικές πρακτικές αλλά και την αυξανόμενη εμπορευματοποίηση της καθημερινής τους ζωής (Ratto & Boler 2014).

Η προσέγγιση *DIY* φιλοδοξούσε να προσδώσει μια διαφορετική χροιά στην έννοια του πολίτη, επεκτείνοντας τα όρια της πέρα από τη σχέση που συνδέει το άτομο με το κοινωνικό σύνολο στο οποίο ανήκει και αναδεικνύοντας τη σημασία των επιλογών και τη δυνατότητα αυτοδιάθεσης του ατόμου (Ratto & Boler 2014, Hartley 1999). Σύμφωνα με τους εμπνευστές της, η φιλοσοφία του *DIY* λειτουργεί συνεκτικά, συνδυάζοντας τη σημασία ύπαρξης της «δημόσιας σφαίρας», ενός σχηματισμού που θα παρείχε τη δυνατότητα στους πολίτες να ενημερώνονται και να ανταλλάσσουν απόψεις αναφορικά με ζητήματα συλλογικού ενδιαφέροντος (Habermas 1962) με μεταγενέστερες και πιο ριζοσπαστικές απόψεις που υπογραμμίζουν τη χρησιμότητα της διαφωνίας και της αντίδρασης από την πλευρά κοινωνικών ομάδων που είναι αποκλεισμένες από τον δημόσιο διάλογο και επιχειρούν να μεταβάλλουν την υπάρχουσα πολιτική διάρθρωση ώστε να εκφράσουν τις θέσεις τους (Ratto & Boler 2014, Ranciere 2004).

Σε πολιτικό επίπεδο, θα μπορούσαμε να πούμε πως ένα αντιπροσωπευτικό παράδειγμα της θεωρίας *DIY* ήταν τα γεγονότα που έλαβαν χώρα στην Αίγυπτο, όπως προαναφέρθηκε, όπου η χρήση του διαδικτύου και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης αποδείχθηκε ένα εξαιρετικά αποτελεσματικό εργαλείο στα χέρια μεμονωμένων πολιτών, παρέχοντας τους τη δυνατότητα αυτό-οργάνωσης που εξελίχθηκε σε πολιτική δράση. Ορισμένοι μελετητές μάλιστα θεωρούν πως παρόμοια κινήματα θα μπορούσαν να θεωρηθούν ως έναυσμα για την έναρξη συζήτησης αναφορικά με την εμφάνιση νέων μορφών πολιτικής συμμετοχής, εισάγοντας τον όρο «*DIY Government*» ο οποίος στην ελληνική γλώσσα θα μπορούσε περιφραστικά να αποδοθεί ως «Διακυβέρνηση του τύπου Κάνε Το Μόνο Σου». (Ratto & Boler 2014).

Υπό αυτή την έννοια, τα άτομα τα οποία έλαβαν μέρος στη συγκεκριμένη δράση, θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν «πολίτες *DIY*», καθώς δεν αποτελούν μόνο «καταναλωτές» πληροφοριών και προϊόντων, αλλά ταυτόχρονα αναλαμβάνουν και τον ρόλο του «παραγωγού», προβαίνοντας οι ίδιοι σε ενέργειες και οργανώνοντας συμμετοχικές δράσεις (Ratto & Boler 2014, Hartley 1999).

Ο όρος «*DIY citizenship*», η απόδοση του οποίου σε ελεύθερη μετάφραση θα μπορούσε να είναι «ιθαγένεια του τύπου Κάνε Το Μόνος Σου», εμφανίστηκε στο ακαδημαϊκό πεδίο τα τελευταία χρόνια, επιχειρώντας να περιγράψει την ποικιλία των διαφορετικών τρόπων θέσπισης και εκτέλεσης δικαιωμάτων και υποχρεώσεων του πολίτη. Οι ίδιοι οι εμπνευστές αυτής της θεωρίας παραδέχονται πως ο συγκεκριμένος όρος επιδέχεται διορθώσεις, επισημαίνοντας πως η θεωρία *DIY* μπορεί να μεταβληθεί ελαφρώς ανάλογα με την οπτική γωνία υπό την οποία εξετάζεται. Για παράδειγμα θα μπορούσε να γίνει λόγος για δραστηριότητα *DIT* (*Do It Together* = Κάντε Το Μαζί) στην περίπτωση που θέλουμε να τονίσουμε τη συνεργασία που απαιτείται για τη διεκπεραίωση κάποιων στόχων, ή ακόμα και *DIO* (*Do It Ourselves* = Κάνουμε Όλοι Μαζί) ώστε να υπογραμμιστεί η συλλογικότητα και το αίσθημα αλληλεγγύης που διακρίνει τα άτομα τα οποία συμμετέχουν σε μια τέτοια ομαδική δράση.

Όσον αφορά στην επιλογή της λέξης ιθαγένεια (*citizenship*), τονίζουν πως δεν πρέπει να αντιμετωπίζεται με την παραδοσιακή σημασία του όρου, που αναφέρεται στο σύνολο των δικαιωμάτων και υποχρεώσεων ενός ατόμου που απορρέουν από την διαμονή του σε ένα τόπο και υπάγονται σε εθνικούς και κρατικούς περιορισμούς, αλλά με μια ευρύτερη έννοια που παραπέμπει σε μια παγκοσμιοποιημένη κοινωνία και περιγράφει την πολιτική συμμετοχή ως έναν τρόπο να μειωθεί το χάσμα που χωρίζει τους πολίτες από τα θεσμικά όργανα που λαμβάνουν αποφάσεις εξ' ονόματος τους (Ratto & Boler 2014, Hartley 1999).

Στο πλαίσιο αυτής της θεωρίας, υποστηρίζεται πως υπάρχουν τρόποι ισχυροποίησης του ρόλου του πολίτη, μέσα από την ύπαρξη διαφορετικών τρόπων συμμετοχής για κάθε κοινωνική ομάδα και την παροχή της δυνατότητας στους πολίτες να ελέγχουν ουσιαστικά τη διαδικασία άσκησης πολιτικής εξουσίας.

Παράλληλα θεωρείται δυνατή η απόκτηση από πλευράς των πολιτών της ικανότητας λήψης αιτιολογημένων αποφάσεων μέσα από συμμετοχικές διαδικασίες και η ουσιαστική συμβολή τους μέσα από αυτές, στο μέτρο του δυνατού, στη διακυβέρνηση (Ratto & Boler 2014, Stoker et al. 2011). Επιπλέον θα μπορούσαμε να πούμε πως η φιλοσοφία του *DIY* αμφισβητεί την παραδοσιακή μορφή μάθησης και ενημέρωσης που υπαγόρευε παθητική «κατανάλωση» πληροφορίας από τους εκπαιδευτικούς φορείς και τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης και αναδεικνύει μια περισσότερο παρεμβατική στάση που προβάλλει την αξία της δράσης, απορρίπτοντας την ιδέα πως ο ευκολότερος τρόπος για την αντιμετώπιση ενός προβλήματος είναι η πρόσληψη κάποιου άλλου να το επιλύσει επί πληρωμή (Ratto & Boler 2014, Gauntlett 2011). Ακόμα, τα νέα τεχνολογικά μέσα που ακολουθούν την εξέλιξη της παγκοσμιοποίησης διευκολύνουν νέες μορφές πολιτικής έκφρασης και δημιουργούν

καινούριες ή εναλλακτικές δυνατότητες για την προσέλκυση του ενδιαφέροντος των πολιτών (Ratto & Boler 2014, Stoker et al. 2011).

Όπως επισημαίνει ο Marc Prensky, η εξάπλωση των νέων τεχνολογικών μέσων έχει μεταβάλει τον τρόπο σκέψης των ατόμων που τα χρησιμοποιούν, τα οποία αναζητούν εναλλακτικούς τρόπους ενημέρωσης, μάθησης και συμμετοχής που περιλαμβάνουν στοιχεία παιχνιδιού, σε αντίθεση με τις παραδοσιακές διαδικασίες που στερούνται τέτοιων γνωρισμάτων, επιχειρώντας να διατηρήσουν ένα σοβαρό και επίσημο χαρακτήρα (Prensky 2001). Η σχέση ανάμεσα στη μάθηση και στο παιχνίδι άλλωστε είναι ιδιαίτερα οικεία στον άνθρωπο, καθώς από τις πρώτες στιγμές της ζωής του εξερευνά τον κόσμο που τον περιβάλλει, αναπτύσσοντας μέσα από μια διαδικασία πειραματισμού τις ικανότητες του, πριν η διαδικασία αυτή διαχωριστεί από τα παιγνιώδη της χαρακτηριστικά σε ένα μεταγενέστερο ηλικιακό στάδιο (Ritterfeld, Cody & Vorderer 2009).

Στο ίδιο μήκος κύματος κινείται και μια ακόμα άποψη που έχει διατυπωθεί στο πλαίσιο της θεωρίας *DIY*, που επίσης αναγνωρίζει τη χρησιμότητα στοιχείων της λογικής του παιχνιδιού στη διαδικασία της έρευνας και της δημιουργίας, με τον Steve Mann να εισάγει τον όρο «*tinquiry*» που θα μπορούσε να αποδοθεί με τη φράση «σκάλισμα ως έρευνα», η ετυμολογία του οποίου προκύπτει από την ένωση των λέξεων *tinker* (σκαλίζω) και *inquiry* (έρευνα).

Η έννοια αυτή αναφέρεται σε εναλλακτική μορφή έρευνας που δεν ακολουθεί κάποιο προσχεδιασμένο πλάνο, αλλά αντιθέτως χαρακτηρίζεται από μεγάλο βαθμό ελευθερίας και αυθορμητισμού, χωρίς να δεσμεύεται από συγκεκριμένους κανόνες. Υπό αυτή την οπτική, το άτομο ακολουθεί μια διαφορετική προσέγγιση της ερευνητικής διαδικασίας «σκαλίζοντας» το αντικείμενο της έρευνας του όπως ένα παιδί περιεργάζεται ένα παιχνίδι. Με τον τρόπο αυτό αποκομίζει εμπειρικές γνώσεις μέσα από τη διαδικασία αυτή καθαυτή, ακόμα και αν δε διέθετε εξ αρχής εξειδικευμένο γνωστικό υπόβαθρο σχετικά με το υπό διερεύνηση θέμα (Ratto & Boler 2014). Αν επιχειρήσουμε, σε θεωρητικό πάντα επίπεδο, μια αναγωγή των βασικών αρχών αυτής της φιλοσοφίας στο πεδίο της δημόσιας συμμετοχής, θα μπορούσαμε ίσως να ανιχνεύσουμε ομοιότητες με προαναφερθείσες θεωρίες, που υπογράμμισαν τη σημασία έκφρασης πεποιθήσεων από άτομα και κοινωνικές ομάδες που συνήθως τίθενται στο περιθώριο, αλλά και την αναγκαιότητα ενθάρρυνσης των πολιτών να λαμβάνουν μέρος σε διαδικασίες, αποσκοπώντας στην αποκομιδή εμπειρικής γνώσης από τη συμμετοχή τους.

### **3.Τι είναι η παιγνιοποίηση;**

Η «παιγνιοποίηση» (*gamification*) είναι ένας σχετικά νέος όρος που έχει κάνει την εμφάνιση του στα ακαδημαϊκά και επιστημονικά πεδία τα τελευταία χρόνια. Προτού αποπειραθούμε να παραθέσουμε κάποιον ορισμό αυτού του όρου, θα έπρεπε ίσως να προσπαθήσουμε να αποσαφηνίσουμε τα «συστατικά» που τον συνθέτουν.

Η λέξη «*game*» στην αγγλική γλώσσα έχει διαφορετική έννοια από τη λέξη «*play*», αν και στα ελληνικά, και ιδιαίτερα κατά την καθημερινή χρήση της γλώσσας, θα μπορούσαν αμφότερες να αποδοθούν με τον όρο «παιχνίδι». Σύμφωνα με κάποιους μελετητές, επιχειρώντας να θέσουμε ένα όριο που ίσως φανεί χρήσιμο στη διατύπωση της ορολογίας, θα μπορούσαμε να συνδέσουμε τον όρο «*play*» με τη λέξη «παιχνίδι», αναφερόμενοι σε μια ελεύθερη δραστηριότητα που αποσκοπεί στη διασκέδαση, και να χρησιμοποιήσουμε τη λέξη «παίγνιο» ως απόδοση της έννοιας «*game*», η οποία περιγράφει μια δραστηριότητα που διέπεται από συγκεκριμένους κανόνες (Lerner 2014). Ωστόσο θα πρέπει να υπογραμμίσουμε πως οι έννοιες παίγνιο (*game*) και παιχνίδι (*play*) δεν αλληλοαποκλείονται, ενυπάρχοντας η μια μέσα στην άλλη, καθώς επίσης και πως η συγκεκριμένη θεώρηση περί διαχωρισμού των δύο όρων είναι σχετικά πρόσφατη. Οι ιδιότητες και οι αρχές των παιγνίων έχουν απασχολήσει αρκετούς μελετητές, ωστόσο η παραδοχή της ύπαρξης κανόνων φαίνεται πως αποτελεί κοινή συνισταμένη των περισσότερων που έχουν ασχοληθεί με το θέμα. Αν προσπαθήσουμε να συνθέσουμε έναν ευρύτερο ορισμό της έννοιας του παιγνίου, θα μπορούσαμε να αναφερθούμε σε μια ελεύθερη και εθελοντική δραστηριότητα που αποσκοπεί στη διασκέδαση και διέπεται από συγκεκριμένους κανόνες (Caillois&Barash 1961).

Επιπλέον, διαδραματίζεται εντός προσυμφωνημένων χωρικών και χρονικών ορίων και απαιτεί την έντονη προσπάθεια και αφοσίωση των συμμετεχόντων (Huizinga 1944) οι οποίοι επιδίδονται σε μια αλληλουχία δράσεων που στηρίζονται στο κίνητρο της επικράτησης (Berne 2011) και εμπλέκονται σε μια «τεχνητή διαμάχη» που καταλήγει σε μετρήσιμα αποτελέσματα (Salen&Zimmerman 2004). Οι συμμετέχοντες καλούνται συνεχώς να λαμβάνουν αποφάσεις που επηρεάζουν την πορεία του παιγνίου, το αποτέλεσμα του οποίου ωστόσο δεν μπορεί να προβλεφθεί, καθώς η αβεβαιότητα αποτελεί ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του (Dymek&Zackariasson 2016, Brugere 2005).

Ως παιγνιοποίηση θα μπορούσαμε να ορίσουμε την πρακτική επιλογής αρχών που διέπουν τα παίγνια και την ενσωμάτωση τους σε διαφορετικού τύπου δραστηριότητες και περιβάλλοντα που δεν ανήκουν στην κατηγορία των παιγνίων (Deterding, Khaled, Nacke & Dixon 2011), με απώτερο σκοπό την αύξηση της ικανοποίησης των συμμετεχόντων (Bishop 2014) την επίτευξη του υψηλότερου δυνατού βαθμού σύμπλεξης τους αλλά και την επίλυση τυχόν προβλημάτων (Zichermann & Cunningham 2011).

Ως «σύμπλεξη» θα μπορούσαμε να αποδώσουμε στην ελληνική γλώσσα τον αγγλικό όρο «*engagement*», ο οποίος αναφέρεται στη διατήρηση του ενδιαφέροντος του συμμετέχοντα σε υψηλό επίπεδο, γεγονός που οδηγεί στην επιθυμία του να εξακολουθήσει να λαμβάνει μέρος στη συγκεκριμένη δραστηριότητα (Lerner 2014). Αναφερόμενοι σε διαδικασίες οι οποίες περιλαμβάνουν και χρηματική αμοιβή, όπως η εργασία, ορισμένοι μελετητές έχουν προτείνει τον διαχωρισμό του όρου, με βασικό κριτήριο το κίνητρο του συμμετέχοντα. Στην περίπτωση αυτή, μπορούμε να διακρίνουμε αφενός τη «συναλλακτική σύμπλεξη» (*transactional engagement*) η οποία αναφέρεται στην προσπάθεια του συμμετέχοντα να ικανοποιήσει τις απαιτήσεις των προϊσταμένων και των συνεργατών του, ώστε να εξασφαλίσει την αμοιβή του, και αφετέρου τη «συναισθηματική σύμπλεξη» (*emotional engagement*) που περιγράφει την τάση του συμμετέχοντα να προσφέρει περισσότερα από όσα απαιτούνται από αυτόν, καθοδηγούμενος από τον στόχο της απόκτησης ψυχική ευφορίας που θα του προκαλέσει αυτή η κίνηση (Burke 2016).

Η έννοια της παιγνιοποίησης αφορά στην προσπάθεια εφαρμογής συγκεκριμένων στοιχείων των παιγνίων σε κάποια δραστηριότητα και την ενδεχόμενη θετική επίδραση τους στον τρόπο με τον οποίο οι συμμετέχοντες δρουν, ωστόσο η ακριβής αντιγραφή ενός παιγνίου και η αυτούσια «μεταφορά» του στο πλαίσιο μιας διαφορετικής διαδικασίας, δεν είναι ούτε εφικτή, αλλά πιθανότατα ούτε και αποτελεσματική (Schell 2015). Άλλωστε στόχος της παιγνιοποίησης είναι η δημιουργία των προϋποθέσεων εκείνων που θα επιτρέψουν στους συμμετέχοντες να βιώσουν κατά τη διάρκεια της συγκεκριμένης δραστηριότητας παρόμοια ψυχολογική και συναισθηματική εμπειρία με αυτή που θα τους προκαλούσε η συμμετοχή σε ένα παίγνιο (Hamari, Koivisto & Sarsa 2014).



Σύμφωνα με ορισμένους μελετητές (Management Association Information Resources IGI Global 2015), θα μπορούσαμε να διακρίνουμε τρεις διαστάσεις της παιγνιοποίησης:

- **Αισθητηριακή διάσταση (*Sensory-motordimension*):** Το συγκεκριμένο επίπεδο περιλαμβάνει όλους τους διαφορετικούς τρόπους μέσω των οποίων επιτυγχάνεται η αμφίδρομη ανταλλαγή πληροφοριών μεταξύ του συμμετέχοντα και του περιβάλλοντος στο οποίο εκείνος δραστηριοποιείται. Στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού προσφέρεται στον χρήστη ένα ευρύ φάσμα μεθόδων για τη διαμεσολάβηση της επικοινωνίας του, το οποίο περιλαμβάνει ερεθίσματα που προσλαμβάνονται μέσω των αισθήσεων της όρασης, της ακοής και της αφής. Άλλωστε, ένας από τους βασικούς στόχους της έννοιας του σχεδιασμού παιχνιδιών (*gamedesign*), η οποία σε αδρές γραμμές θα μπορούσε να περιγραφεί ως η διαδικασία κατασκευής της δομής αλλά και των κανόνων που διέπουν ένα παιχνίδι, είναι η επίτευξη της «σύμπλεξης» του συμμετέχοντα, γεγονός που υπαγορεύει τη χρήση υψηλής ποιότητας γραφικών και οπτικών εφέ (για περιπτώσεις ψηφιακών παιχνιδιών), την καλή αισθητική παρουσίαση (για περιπτώσεις μη ψηφιακών παιχνιδιών) και την κατάλληλη ηχητική επένδυση που μπορούν να προκαλέσουν τη συναισθηματική διέγερση του παίκτη. Επιπλέον η «πολυτροπική παρουσίαση» (*Multimodalpresentation*) της πληροφορίας μέσω της χρήσης διαφορετικών τρόπων, όπως γραπτός λόγος, προφορικός λόγος και σύμβολα, καθιστά ευκολότερη και ταχύτερη την κατανόηση του μεταφερόμενου μηνύματος από την πλευρά του συμμετέχοντα (Lerner 2014).
- **Προτρεπτική διάσταση (*Motivationaldimension*):** Η προσέγγιση αυτή αναφέρεται στους τρόπους με τους οποίους επιτυγχάνεται ο υψηλότερος δυνατός βαθμός «σύμπλεξης» του συμμετέχοντα, καθώς το περιβάλλον στο οποίο δραστηριοποιείται τον τροφοδοτεί συνεχώς με ερεθίσματα που τον προτρέπουν να συνεχίσει τις ενέργειες που πραγματοποιεί, καθώς επίσης να δοκιμάσει να προβεί και σε διαφορετικές πράξεις. Πέρα από την παροχή κινήτρου και τη συνεχή ανανέωση του ενδιαφέροντος του χρήστη, κρίνεται απαραίτητη και η ενσωμάτωση μιας μορφής «ανταμοιβής». Για παράδειγμα, ένα σύστημα απονομής πόντων και η ύπαρξη ενδιάμεσων στόχων που μπορούν να επιτευχθούν, αποτελούν τρόπους με τους οποίους ο συμμετέχοντας αντιλαμβάνεται την αίσθηση της προόδου του, καθώς το συναίσθημα εκπλήρωσης ενός σκοπού λειτουργεί ευεργετικά για τη συνέχιση της προσπάθειας του.
- **Γνωστική διάσταση (*Cognitivedimension*):** Η τελευταία φάση της παιγνιοποίησης σχετίζεται με την «καθοδήγηση» του συμμετέχοντα για την επίτευξη προκαθορισμένων στόχων. Ο συμμετέχων πρέπει να είναι απόλυτα ενημερωμένος για τους κανόνες που ισχύουν στο περιβάλλον στο οποίο δραστηριοποιείται και καθορίζουν το πλαίσιο εντός του οποίου μπορεί να κινηθεί. Επίσης είναι απαραίτητη η σαφής παρουσίαση των στόχων, γεγονός που θα επιτρέψει στον συμμετέχοντα να αντιληφθεί τι απαιτείται από αυτόν και να βρει τρόπο να το επιτύχει.

Επιπλέον, ένα από τα στοιχεία του παιχνίου είναι η προσαρμοστικότητα του στη συμπεριφορά του συμμετέχοντα, καθώς η διάδραση του με τις παραμέτρους του περιβάλλοντος και οι αποφάσεις που λαμβάνει είναι τα στοιχεία που καθορίζουν τη λεγόμενη «παιγνιακή εμπειρία» (*gameplay*). Αναγκαία συνθήκη για τη σωστή λειτουργία της διαδικασίας βέβαια αποτελεί η ελευθερία επιλογής από την πλευρά του συμμετέχοντα, καθώς το περιβάλλον τον τροφοδοτεί με όλες τις απαραίτητες πληροφορίες και τον ενημερώνει για τις διαφοροποιήσεις που προκαλούνται από τις αποφάσεις τις οποίες λαμβάνει, επιτρέποντας του ωστόσο σε κάθε περίπτωση την επιλογή της επόμενης ενέργειας χωρίς «χειραγώγηση» της συμπεριφοράς του.

Η παιγνιοποίηση ως όρος μετράει λίγα χρόνια ζωής, ωστόσο η ιδέα της ενσωμάτωσης χαρακτηριστικών του παιχνίου σε διάφορες εκφάνσεις της ζωής του ανθρώπου με απώτερο σκοπό τη βελτίωση κάποιας δραστηριότητας ή την εκπαίδευση έχει τις ρίζες της αρκετές δεκαετίες νωρίτερα. Ενδεικτικά θα μπορούσαμε να αναφέρουμε τις πρακτικές προσομοίωσης που χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση στρατιωτών αναφορικά με την αντίδραση τους σε συνθήκες μάχης αλλά και την εκμάθηση λειτουργίας σύνθετων όπλων, η χρήση των οποίων για εκπαιδευτικούς σκοπούς θα ήταν εξαιρετικά δαπανηρή (Salmon 2010). Όσον αφορά την επιμορφωτική χροιά που μπορεί να αποκτήσει η παιγνιοποίηση, αρκετοί μελετητές έχουν εκφράσει την άποψη πως η στοχευμένη χρήση παιγνιοποιημένων δραστηριοτήτων, με την απαραίτητη βοήθεια τεχνολογικών μέσων, μπορούν να αποτελέσουν σημαντικό «εργαλείο» που θα συμβάλει στην εκπαίδευση των παιδιών (Bishop 2014). Σε κάθε περίπτωση, η παιγνιοποίηση αποτελεί μια τακτική που μπορεί να βελτιώσει ορισμένες πτυχές, ωστόσο δεν μπορεί να επιλύσει εγγενή προβλήματα της δραστηριότητας, του περιβάλλοντος ή του προϊόντος στο οποίο επιχειρούμε να την ενσωματώσουμε (Zichermann&Cunnigham 2011).

## **4. Πολιτική και παίγνια: Βίοι αντίθετοι ή μήπως όχι;**

### **4.1 Γιατί μειώνεται το ενδιαφέρον των πολιτών;**

Στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας θα επιχειρηθεί η εξέταση της θεωρίας της παιγνιοποίησης σε συνάρτηση με διάφορες μορφές συμμετοχικών διαδικασιών. Προηγουμένως ωστόσο θα πρέπει να σημειώσουμε το φαινόμενο που αποτέλεσε το εφαλτήριο για τη συγκεκριμένη προσπάθεια και δεν είναι άλλο από την παρατηρούμενη μείωση του ενδιαφέροντος των ανθρώπων για τα πολιτικά δρώμενα και τη διστακτικότητα τους να λάβουν μέρος σε συμμετοχικές διαδικασίες, όπως έχει παρατηρηθεί από πολλούς μελετητές. Τα αίτια αυτής της συμπεριφοράς, πέρα από τις ευρύτερες συνέπειες της οικονομικής κρίσης και τις επιπτώσεις που ακολουθούν σε κοινωνικό επίπεδο, θα μπορούσαν να αναζητηθούν και σε παράγοντες όπως η δυσπιστία που εκφράζεται από την πλευρά των ατόμων απέναντι σε ορισμένους πολιτικούς θεσμούς (Σημίτη 2014, Dalton 2008).

Ορισμένες απόψεις υιοθετούν μια διαφορετική προσέγγιση του φαινομένου και αναδεικνύουν μια «δημογραφική» διάσταση στο ζήτημα της ελάττωσης του βαθμού ενασχόλησης των πολιτών με τα πολιτικά δρώμενα, υπογραμμίζοντας πως οφείλεται πρωτίστως στη διαφορετική νοοτροπία που διακατέχει τις κοινωνικές ομάδες ανάλογα με την ηλικία τους. Η συγκεκριμένη οπτική υποστηρίζει πως οι μεγαλύτεροι σε ηλικία πολίτες τείνουν να ενδιαφέρονται περισσότερο για τις πολιτικές εξελίξεις και να λαμβάνουν μέρος σε συμμετοχικές διαδικασίες, καθώς βασίζονται σε έναν τρόπο σκέψης καθορισμένο από τα βιώματα και τις κοινωνικό-οικονομικές συνθήκες της εποχής τους, ενώ επιπλέον αισθάνονται «οικεία» με τους παραδοσιακούς τρόπους συμμετοχής.

Το γεγονός αυτό σημαίνει πως η σταδιακή μείωση της δραστηριότητας της συγκεκριμένης κοινωνικής ομάδας λόγω γήρατος, έχει ως φυσικό επακόλουθο να μειωθεί ο μέσος όρος του βαθμού ενασχόλησης του συνολικού πληθυσμού με την πολιτική, καθώς οι νεότερες γενιές έχουν διαφορετική ιδιοσυγκρασία και περισσότερο ριζοσπαστικές απόψεις αναφορικά με την πολιτική και επιπροσθέτως θεωρούν πως υπάρχουν πιο αποτελεσματικές μορφές συμμετοχικών διαδικασιών (Putnam, 2000).

Μία ακόμα αιτία που βασίζεται σε δημογραφικά στοιχεία σχετίζεται με μια σειρά αλλαγών που παρατηρείται στον τρόπο ζωής των πολιτών σε ορισμένες χώρες τα τελευταία χρόνια, καθώς η τάση των ανθρώπων να παντρεύονται σε μεγαλύτερη ηλικία, ο αυξημένος αριθμός διαζυγίων, η υπογεννητικότητα, οι μετακινήσεις πληθυσμών εντός και εκτός των συνόρων ενός κράτους, αλλά και ο περιορισμένος ελεύθερος χρόνος, είναι παράγοντες που λειτουργούν ανασταλτικά όσον αφορά στη δημιουργία κοινοτήτων με ισχυρούς δεσμούς και την ενασχόληση με τα κοινά (Lerner 2014).

Επιπλέον, οι συνεκτικοί δεσμοί των πολιτών με τις διάφορων μορφών κοινότητες στις οποίες ανήκουν δείχνουν να χάνουν τη συνοχή τους, κάτι που οδηγεί σε σταδιακή μείωση του επιπέδου σύμπλεξης και κατ'επέκταση μειωμένο ενδιαφέρον αναφορικά με συλλογικά ζητήματα (Lerner 2014, Putnam 2001).

Μια διαφορετική θεωρητική προσέγγιση ωστόσο επισημαίνει πως ένας από τους βασικούς λόγους της περιορισμένης πολιτικοποίησης των ατόμων, είναι η ίδια η φύση των συμμετοχικών διαδικασιών αυτών, και εξετάζει το φαινόμενο μέσα από ένα διαφορετικό πρίσμα, επιχειρώντας έναν παραλληλισμό του παιγνίου με την πολιτική και μελετώντας την πιθανότητα θετικής επίδρασης της ανταλλαγής στοιχείων μεταξύ αυτών των δύο πεδίων (Lerner 2014).

#### **4.2 Υπάρχει σχέση ανάμεσα στο παίγνιο και την πολιτική;**

Εκ πρώτης όψεως, οποιαδήποτε αντιπαραβολή μεταξύ των εννοιών «παίγνιο» και «πολιτική» φαντάζει οξύμωρη, καθώς ακόμα και σε θεωρητικό επίπεδο η όποια συσχέτιση τους δείχνει να περιορίζεται στο πλαίσιο που παρουσιάζει η «θεωρία των παιγνίων» (*game theory*). Ως θεωρία των παιγνίων θα μπορούσε να οριστεί μια σαφής και διεπιστημονική προσέγγιση στη μελέτη της ανθρώπινης συμπεριφοράς που εξετάζει ορθολογικές επιλογές στρατηγικής από την πλευρά των ατόμων που εμπλέκονται σε ένα ζήτημα, και αντιμετωπίζει τις ενέργειες τους υποθέτοντας πως αποτελούν συμμετέχοντες σε ένα παιχνίδι, με κοινά αποδεκτούς κανόνες διεξαγωγής και προαποφασισμένες ανταμοιβές, έχοντας ως απώτερο σκοπό την επικράτηση επί των αντιπάλων τους (McCain 2010).

Η συγκεκριμένη θεωρία βασίζεται στην ιδέα πως ορισμένες δραστηριότητες που φαινομενικά δεν παρουσιάζουν γνωρίσματα του παιγνίου, όπως για παράδειγμα οικονομικές αναλύσεις, εκλογικές αναμετρήσεις, ή ακόμα και πολεμικές διενέξεις, θα μπορούσαν να εξεταστούν με τρόπο παρόμοιο με τη μελέτη των στρατηγικών που χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια ενός παιγνίου αναζητώντας την καταλληλότερη από αυτές για την επίλυση ενός ζητήματος και λαμβάνοντας υπ' όψιν διαφορετικές πιθανές ενέργειες άλλων ατόμων που συνθέτουν επί μέρους σενάρια.

Η θεωρία των παιγνίων έχει ευρύτατο πεδίο εφαρμογής στις κοινωνικές επιστήμες καθώς παρέχει τεχνικές για την ανάλυση καταστάσεων σύγκρουσης ή συνεργασίας σε πολιτικό, οικονομικό ή κοινωνικό επίπεδο, μεταξύ δύο ή περισσότερων ατόμων, τα οποία λαμβάνουν αποφάσεις και προβαίνουν σε ενέργειες που έχουν αντίκτυπο στην προσπάθεια επίτευξης ευημερίας τους (Myerson 2013). Βασικός πυρήνας της είναι η αναζήτηση της στρατηγικής που θα αποτελέσει τη βέλτιστη απάντηση ενός ατόμου (*best response*) στις στρατηγικές που υιοθετούν άλλα άτομα με τα οποία βρίσκεται σε φάση διαπραγμάτευσης ή αντιπαράθεσης. Ως βέλτιστη απάντηση θεωρείται εκείνη η ενέργεια που αποφέρει στο άτομο το μεγαλύτερο δυνατό κέρδος, με βάση τη στρατηγική που ακολούθησαν ή αναμένεται να ακολουθήσουν οι υπόλοιποι εμπλεκόμενοι (McCain 2010).

Η θεωρία των παιγνίων, όπως μαρτυρά η ονομασία της, είναι εμπνευσμένη από τον όρο «παιγνίο», ωστόσο παρουσιάζει αρκετές διαφορές από την συγκεκριμένη έννοια, καθώς δεν αποστασιοποιείται χωρικά και χρονικά, αλλά αντιθέτως η δράση εξελίσσεται σε πραγματικό χρόνο και σχετίζεται με γεγονότα που συμβαίνουν ή ενδέχεται να συμβούν στην πραγματικότητα (Lerner, 2014). Σε κάθε περίπτωση, η συγκεκριμένη θεωρία θα μπορούσε να αποδειχθεί χρήσιμη και σε πολιτικό επίπεδο, παρέχοντας ιδέες για τη βελτίωση των συμμετοχικών διαδικασιών, ωστόσο δε λείπουν και οι επικριτικές απόψεις, που εκφράζουν επιφυλάξεις αναφορικά με την εγκυρότητα της συγκεκριμένης μεθόδου.

Όσοι αντιμετωπίζουν με σκεπτικισμό τη θεωρία των παιγνίων υπογραμμίζουν πως υπάρχει μια εγγενής αδυναμία στη βάση της συγκεκριμένης προσέγγισης, η οποία δεν είναι άλλη από την αξιωματική παραδοχή πως όλοι οι εμπλεκόμενοι λαμβάνουν ορθολογικές αποφάσεις προσπαθώντας να προασπίσουν τα συμφέροντα τους, γεγονός που δε λαμβάνει υπ' όψιν την πιθανότητα δράσης ατόμων τα οποία έχουν ως κινητήρια δύναμη την επιθυμία ή το ένστικτο. Επιπλέον, οι επικριτές αυτή της προσέγγισης υποστηρίζουν πως υποτιμάται η σημασία του συναισθηματικού παράγοντα, επισημαίνοντας πως δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις που τα άτομα λαμβάνουν μέρος σε συμμετοχικές διαδικασίες για την επίλυση ενός ζητήματος συλλογικού ενδιαφέροντος, με το αίσθημα αλληλεγγύης να αποτελεί τη συνεκτική δύναμη για την παρουσία και τη δραστηριοποίησή τους (Lerner, 2014).

Ένα δεύτερο σημείο επαφής μεταξύ εννοιών του παιγνίου και της πολιτικής, αποτελούν και τα λεγόμενα «σοβαρά παίγνια» (*serious games*), ένας όρος που έκανε την εμφάνιση του σχετικά πρόσφατα, και θα μπορούσε να περιγραφεί ως ένα είδος παιγνίων σχεδιασμένων σκόπιμα με συγκεκριμένο τρόπο ώστε να επιτελούν παράλληλα εκπαιδευτικό ρόλο με επίκεντρο ένα συγκεκριμένο ζήτημα, όπως για παράδειγμα οι διεθνείς διπλωματικές σχέσεις ή οι εκλογικές διαδικασίες ενός δημοκρατικού πολιτεύματος (Ritterfeld, Cody & Vorderer 2009).

Σύμφωνα με έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί, υπάρχουν ενδείξεις πως η χρήση των «σοβαρών παιγνίων» θα μπορούσε να λειτουργήσει θετικά όσον αφορά στο πεδίο της πολιτικοποίησης, καθώς μαθητές που επιδίδονται στη συγκεκριμένη δραστηριότητα, εμφανίζουν περισσότερες πιθανότητες να ασχοληθούν με τα πολιτικά δρώμενα, να αναζητήσουν πληροφορίες σχετικά με τις κοινωνικό-πολιτικές εξελίξεις και να αναπτύξουν φιλανθρωπική δράση (Lerner 2014).

#### **4.3 Μια διαφορετική προσέγγιση πολιτικής και δημοκρατίας**

Η εναλλακτική θεωρία του Josh Lerner υποστηρίζει πως εκτός από παίγνια με θέμα την πολιτική (*serious games*) ή πολιτικές θεωρίες που εμπνέονται από παίγνια (*game theory*), μπορεί να υπάρξει και ένας στενότερος αλλά και πιο ουσιαστικός συσχετισμός μεταξύ αυτών των δύο εννοιών. Ο Josh Lerner προσεγγίζει τον όρο «δημοκρατία» αναφερόμενος στην ευρύτερη έννοια του, ως το σύνολο των συμμετοχικών διαδικασιών μέσω των οποίων οι άνθρωποι λαμβάνουν αποφάσεις που υπαγορεύονται από την ετυμηγορία της πλειοψηφίας σε οποιαδήποτε έκφανση της ζωής τους, και επισημαίνει πως η ενδεχόμενη ενσωμάτωση ορισμένων χαρακτηριστικών του παιγνίου στο πεδίο της πολιτικής, θα επιδρούσε ευεργετικά σε αυτού του είδους τις διαδικασίες (Lerner 2014).

Η προαναφερθείσα προσέγγιση εντοπίζει δύο κοινά σημεία μεταξύ της δημοκρατίας και του σχεδιασμού παιγνίου, ο οποίος δημιουργεί ενδιαφέρουσες καταστάσεις μέσα από τις οποίες καλείται ο συμμετέχων να λάβει αποφάσεις, παρέχοντας του ωστόσο την απαραίτητη «αυτονομία» ώστε να επιλέξει και να δράσει ελεύθερα. Αν ο σχεδιασμός «επιβάλλει» το αποτέλεσμα, το παίγνιο δεν είναι πλέον δημοκρατικό, αλλά ταυτόχρονα παύει να είναι και διασκεδαστικό, με τις δύο έννοιες να «ταυτίζονται» κατά κάποιο τρόπο σε αυτή την περίπτωση.

Επιπλέον αυτή καθαυτή η διαδικασία του σχεδιασμού ενός παιγνίου εμπεριέχει ένα ακόμα χαρακτηριστικό μέσα από το οποίο αντικατοπτρίζεται η έννοια της δημοκρατίας. Η ποικιλομορφία των γνωρισμάτων ανθρώπων που χαρακτηρίζονται από σημαντικές διαφορές όσον αφορά στην εθνικότητα, την κουλτούρα, την κοινωνικό-οικονομική κατάσταση, το μορφωτικό επίπεδο και τον τρόπο ζωής, καθιστά αναγκαία την ενσωμάτωση διαφορετικών στοιχείων στο παίγνιο, ώστε να καλυφθεί το εύρος των ατόμων στα οποία απευθύνεται για να είναι επιτυχημένο.

Με την ίδια λογική ο σχεδιασμός και η εφαρμογή μιας δημοκρατικής διαδικασίας οφείλει να εξυπηρετεί διαφορετικού τύπου συμμετέχοντες και να υποστηρίζει ποικίλες μορφές συμμετοχής (Lerner 2014). Στο επίκεντρο της συγκεκριμένης οπτικής βρίσκεται η άποψη πως οι υφιστάμενες πολιτικές και δημοκρατικές πρακτικές παρουσιάζουν εγγενείς αδυναμίες, υποστηρίζοντας πως ένας εκ των βασικών λόγων που οδήγησαν τους πολίτες να υιοθετήσουν μια απόμακρη στάση απέναντι στην πολιτική, είναι το γεγονός πως οι συγκεκριμένες διαδικασίες στερούνται στοιχείων που θα τις καθιστούσαν περισσότερο ελκυστικές. Με δεδομένο πως ο όρος «παίγνιο», είναι εκ φύσεως ταυτισμένος με την έννοια της ψυχαγωγίας, επιχειρείται η ανάδειξη γνωρισμάτων «δανεισμένων» από τη θεωρία του σχεδιασμού παιγνίου, τα οποία ενδεχομένως θα μπορούσαν να προσδώσουν νέο ενδιαφέρον στις πολιτικές και δημοκρατικές διαδικασίες, ενσωματώνοντας κατά μία έννοια το στοιχείο της «διασκέδασης», γεγονός που θα αύξανε τη συμμετοχή των πολιτών σε αυτές.

Αναφορικά με αυτή τη σύζευξη των δύο όρων, θα μπορούσαμε να πούμε πως υπάρχουν δύο κατευθύνσεις, αφενός η εισαγωγή παιγνίων μέσα σε ήδη υπάρχουσες συμμετοχικές διαδικασίες, και αφετέρου ο σχεδιασμός συμμετοχικών διαδικασιών που διαθέτουν στοιχεία παιγνίου (Lerner 2014). Όσον αφορά στην πρώτη περίπτωση, η χρήση παιγνίων μπορεί να επιτελέσει εκπαιδευτικό ρόλο, καθιστώντας ευκολότερη την ενημέρωση των συμμετεχόντων ακόμα και για περίπλοκα ζητήματα, διευκολύνοντας στη συνέχεια τη διαβούλευση και τη λήψη αποφάσεων, ενώ παράλληλα αυξάνει και τον βαθμό σύμπλεξης των ατόμων που λαμβάνουν μέρος στη διαδικασία. Η δεύτερη τακτική στηρίζεται στην υιοθέτηση αρχών και τεχνικών του παιγνίου, χωρίς ωστόσο την ύπαρξη συγκροτημένων παιγνίων μέσα στη διαδικασία, και αποσκοπεί στην ενθάρρυνση των πολιτών να λάβουν μέρος και την παροχή εναλλακτικών τρόπων έκφρασης των ιδεών τους (Lerner 2014).

Σε κάθε περίπτωση, απώτερος σκοπός της ενσωμάτωσης της έννοιας της παιγνιοποίησης στις συμμετοχικές διαδικασίες αποτελεί η ίδια η βελτίωση της ποιότητας τους, καθιστώντας τες περισσότερο ελκυστικές, προσιτές και διαφανείς (Lerner 2014) ενώ επιπλέον η αξιοποίηση της παιγνιοποίησης μπορεί να επιτύχει και την αύξηση του αισθήματος αλληλεγγύης μεταξύ των συμμετεχόντων (Nicholson 2012).

Ένα στοιχείο που δείχνει προς αυτή την κατεύθυνση άλλωστε είναι και η εισχώρηση στο πεδίο των συμμετοχικών διαδικασιών της τεχνολογίας αλλά και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, τα οποία διαθέτουν χαρακτηριστικά εμπνευσμένα από τη θεωρία της παιγνιοποίησης. Ενδεικτικά θα μπορούσαμε να αναφέρουμε διαδικτυακές πλατφόρμες που παρέχουν την ευκαιρία σε πολίτες να δημοσιοποιήσουν προβλήματα, η αντιμετώπιση των οποίων υπάγεται στις αρμοδιότητες της τοπικής αυτοδιοίκησης, προτείνοντας παράλληλα και τρόπους επίλυσης τους, αξιοποιώντας τη δυνατότητα άμεσης επικοινωνίας χάρη στα νέα τεχνολογικά μέσα, ενώ γενικότερα η χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης φαίνεται πως διευκολύνει τη διαδικασία ενημέρωσης των πολιτών (Nabatchi & Leighninger 2015) και αυξάνει το επίπεδο σύμπλεξης, ενισχύοντας παράλληλα το αίσθημα συλλογικότητας (Papacharissi 2015, Dean 2010, Gregg 2011, Karatzogianni & Kuntsman 2012, van Dijck 2013).

Η θεωρία ενσωμάτωσης της έννοιας της παιγνιοποίησης στην πολιτική θα μπορούσε ίσως να λειτουργήσει θετικά και ως προς το φαινόμενο της αποχής των νεαρών πολιτών από συμμετοχικές διαδικασίες. Το γεγονός πως ο βαθμός ενεργοποίησης των πολιτών αναφορικά με μορφές συμβατικής πολιτικής συμμετοχής γνωρίζει σημαντική πτώση σε πολλές χώρες και η απροθυμία των νεαρότερων ατόμων να ασκήσουν το εκλογικό τους δικαίωμα αλλά και να κομματικοποιηθούν, υποδηλώνουν πως ο χαρακτήρας των εκλογικών διαδικασιών και ο ρόλος των πολιτικών κομμάτων αντιμετωπίζονται με δυσπιστία από τις μικρές ηλικιακά κοινωνικές ομάδες.

Οι νεαρότεροι σε ηλικία πολίτες θεωρούν πως αυτές οι δραστηριότητες είναι αναποτελεσματικές και δεν μπορούν να εκπληρώσουν τον σκοπό της κοινωνικής προόδου και την επίτευξη συλλογικών στόχων, κάτι που μπορεί να οδηγήσει στην περεταίρω αποδυνάμωση αυτών των μορφών συμμετοχής (Grasso 2016). Άλλωστε η στάση ενός ψηφοφόρου αναφορικά με την άσκηση του εκλογικού του δικαιώματος κατά τα πρώτα χρόνια της ενεργούς πολιτικής του δραστηριότητας, ενδεχομένως να αποδειχθεί καθοριστική για τη διαμόρφωση της συμπεριφοράς του απέναντι στους πολιτικούς θεσμούς στη μετέπειτα ζωή του.



Με δεδομένο πως το όριο ηλικίας μετά το οποίο οι νομικές διατάξεις επιτρέπουν στους πολίτες να λαμβάνουν μέρος σε εκλογικές διαδικασίες είναι σχετικά χαμηλό στα περισσότερα κράτη του πλανήτη, η συγκεκριμένη θεωρία υποστηρίζει πως ενδεχόμενη απροθυμία ενός ατόμου νεαρής ηλικίας να προσέλθει στην εκλογική κάλπη, αυξάνει τις πιθανότητες αποχής του από αντίστοιχες διαδικασίες σε μεταγενέστερο στάδιο (Lerner 2014, Salen, Zimmerman & Hughes 2006).

Λαμβάνοντας υπ' όψιν την προαναφερθείσα παραδοχή του Robert D. Putnam πως οι νεότερες γενιές ενδιαφέρονται λιγότερο για τα πολιτικά δρώμενα λόγω διαφορετικής νοοτροπίας σε σχέση με τους πολίτες μεγαλύτερης ηλικίας, η πρόταση του Josh Lerner για ενσωμάτωση γνωρισμάτων του παιγνίου στις πολιτικές διαδικασίες, φαίνεται να στοχεύει προς την ίδια κατεύθυνση. Ο πρώτος αναδεικνύει το μειωμένο ενδιαφέρον που επιδεικνύουν οι νέοι για τις πολιτικές εξελίξεις ως μια σημαντική αιτία για τη γενικότερη μείωση του βαθμού πολιτικοποίησης της σύγχρονης κοινωνίας και ο δεύτερος προτείνει εναλλακτικές μορφές συμμετοχικών διαδικασιών, οι οποίες φαντάζουν οικείες στη συγκεκριμένη κοινωνική ομάδα, καθώς η θεωρία του σχεδιασμού παιγνίου περιλαμβάνει – μεταξύ άλλων – αρκετά στοιχεία των ηλεκτρονικών παιγνίων, τα οποία απευθύνονται κατά κύριο λόγο σε άτομα νεαρής ηλικίας.

Παράλληλα, ως μία ακόμα σύγκλιση απόψεων μεταξύ των δύο μελετητών που αναδεικνύει τη χρησιμότητα της έννοιας του παιγνίου, θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε και την άποψη του Robert D. Putnam πως η συμμετοχή των πολιτών σε οργανώσεις ευνοεί την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και βοηθά τα άτομα να κατανοήσουν στοιχεία που είναι απαραίτητα για την εύρυθμη λειτουργία μιας δημοκρατίας, όπως η έννοια της συμμετοχής και του σεβασμού των κανόνων (Σημίτη 2014, Robert D. Putnam 2010), λαμβάνοντας υπ' όψιν πως αθλητικοί όμιλοι και ομάδες ενασχόλησης με παίγνια εντάσσονται στο πλαίσιο των οργανώσεων αυτών.

Στο ίδιο μήκος κύματος κινούνται και άλλες απόψεις, οι οποίες υπογραμμίζουν την «περιθωριοποίηση» των νεαρών πολιτών από το δημόσιο διάλογο, υπογραμμίζοντας πως άτομα νεαρής ηλικίας έχουν περισσότερες πιθανότητες να λάβουν μέρος σε συμμετοχικές διαδικασίες αν έχουν λάβει σχετικά ερεθίσματα από το οικογενειακό ή σχολικό τους περιβάλλον ή αν αποτελούν μέλη ακτιβιστικών εθελοντικών δράσεων που ασχολούνται με ζητήματα της κοινότητας στην οποία ανήκουν (Ratto & Boler 2014).

Ο όρος «ακτιβισμός» (*activism*) αναφέρεται στην πεποίθηση του ατόμου πως συγκεκριμένες παράμετροι του περιβάλλοντος του σε κοινωνικό ή πολιτικό επίπεδο, όπως για παράδειγμα κοινωνικές δομές και νόμοι, χρειάζονται αναδιάρθρωση, με αποτέλεσμα να προβαίνει σε συστηματικές ενέργειες που αποσκοπούν στην επίτευξη της επιθυμητής αλλαγής. (Cammaerts & Carpentier 2007). Στο πλαίσιο της παραπάνω θεωρίας, έκανε την εμφάνιση της και η έννοια του «ακτιβισμού των θαυμαστών» (*fan activism*), που περιγράφει μορφές πολιτικής συμμετοχής αναδυόμενες από τον θαυμασμό που τρέφουν τα άτομα απέναντι σε κάποιο πρόσωπο, αντικείμενο ή θεσμό και οι οποίες εφαρμόζονται μέσα από τις δομές και τις σχέσεις αυτών των κοινοτήτων και χαρακτηρίζονται από τα κοινά ενδιαφέροντα που μοιράζονται τα μέλη τους (Matt & Boler 2014, Brough & Shresthova 2012, Kligler – Vilenchic et al. 2012).

#### **4.4 Μήπως η παιγνιοποίηση δεν μπορεί να βοηθήσει;**

Όπως είναι λογικό, δε λείπουν και επιχειρήματα που υποστηρίζουν την αντίθεση άποψη, εκφράζοντας επιφυλάξεις σχετικά με τη δυνατότητα αξιοποίησης της παιγνιοποίησης στην πράξη, αλλά και υπογραμμίζοντας τις ενδεχόμενες δυσκολίες στην προσαρμογή των πολιτών σε συμμετοχικές διαδικασίες βασισμένες στη συγκεκριμένη θεωρία. Αρχικά θα μπορούσαμε να εντοπίσουμε ένα ζήτημα που σχετίζεται με τα δημογραφικά χαρακτηριστικά των πολιτών, καθώς όπως έχει παρατηρηθεί, άτομα μεγαλύτερης ηλικίας παρουσιάζουν μεγαλύτερη διάθεση συμμετοχής και ενασχόλησης με τα πολιτικά δρώμενα, απόρροια των προσωπικών τους βιωμάτων από τις κοινωνικές εξελίξεις προηγούμενων δεκαετιών των οποίων υπήρξαν μάρτυρες, αλλά και του αισθήματος οικειότητας που τα συνδέει με τις παραδοσιακές μορφές συμμετοχικών διαδικασιών (Putnam, 2000).

Η προσπάθεια αφομοίωσης χαρακτηριστικών της θεωρίας της παιγνιοποίησης από τις πολιτικές διαδικασίες με απώτερο σκοπό την προσέλκυση του ενδιαφέροντος των νεότερων πολιτών, είναι πολύ πιθανό να λειτουργήσει ανασταλτικά στην πολιτική δραστηριοποίηση ατόμων που ανήκουν στις μεγαλύτερες ηλικιακές κατηγορίες. Επιπλέον η ενσωμάτωση της παιγνιοποίησης σε μορφές πολιτικής και δημόσιας συμμετοχής φαντάζει δύσκολη σε ορισμένες περιπτώσεις και λόγω κανονιστικών περιορισμών, καθώς αυτού του είδους οι διαδικασίες συχνά καθορίζονται από αυστηρά θεσμοθετημένους κανόνες που θα μπορούσαμε να πούμε ότι ακολουθούν μια φιλοσοφία που υπαγορεύει πως οποιαδήποτε πρακτική δεν επιτρέπεται ρητά από το αντίστοιχο νομικό πλαίσιο, δεν αναγνωρίζεται ως έγκυρη και κατ'επέκταση απαγορεύεται.

Μια τρίτη διάσταση του συγκεκριμένου ζητήματος σχετίζεται με το φαινόμενο της γραφειοκρατίας, η ύπαρξη της οποίας σε διάφορες μορφές πολιτικών και δημόσιων διαδικασιών είναι κάτι παραπάνω από εμφανές. Η γραφειοκρατίαθα μπορούσε να οριστεί ως ένα σύστημα διοίκησης που χαρακτηρίζεται από ξεκάθαρη ιεράρχηση ρόλων και αρμοδιοτήτων, συνοχή και εξειδίκευση, ενώ επιπλέον απουσιάζει οποιαδήποτε μορφή προσωπικής σχέσης, καθώς όλες οι διαδικασίες εκτελούνται βάση προαποφασισμένων κανόνων (Chapman & Dunstan 1990, Beetham 1987, Weber 1968) καιο DavidGraeber υποστηρίζει πως η συνεχής και αδιάλειπτη παρουσία της κατά τη διάρκεια των τελευταίων δεκαετιών αποτελεί κάθε άλλο παρά τυχαίο γεγονός, όπως άλλωστε έχει αποδειχθεί και ιστορικά (Graeber 2015).

Η συγκεκριμένη θεωρία επισημαίνει πως η τεχνολογία δεν αποτελεί αιτιολογικό παράγοντα των κοινωνικών και πολιτικών εξελίξεων (Graeber 2015), αλλά παρέχει διαφορετικούς τρόπους έκφρασης (Papacharissi 2015). Σύμφωνα με τον DavidGraeber ωστόσο, η τεχνολογική εξέλιξη φαντάζει «παγιδευμένη» από περιορισμούς, με αποτέλεσμα οι δυνατότητες έκφρασης της δημιουργικότητας που προσφέρει να μην αξιοποιούνται πλήρως, και τελικά η χρήση των τεχνολογικών μέσων να καταλήγει απλώς στην εξυπηρέτηση διοικητικών διαδικασιών (Graeber 2015).

Η εν λόγω θεώρηση υπογραμμίζει πως η σύγχρονη κοινωνία είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τη γραφειοκρατία, σε σημείο που τα άτομα τα οποία την αποτελούν δυσκολεύονται να συνειδητοποιήσουν αυτόν τον δεσμό, τον οποίο ούτε η ανάπτυξη της τεχνολογίας κατάφερε να αναιρέσει (Graeber 2015). Οι πολίτες των σύγχρονων κοινωνιών έχουν συμβιβαστεί με την ιδέα πως η διευθέτηση προβλημάτων πολιτικού χαρακτήρα αποτελεί κατά κανόνα αρμοδιότητα θεσμικών φορέων που υπάγονται στη «σφαίρα» της γραφειοκρατίας, ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις φαντάζει δύσκολη ακόμα και η σκέψη ενός εναλλακτικού τρόπου επίλυσης ζητημάτων πέρα από τις παραδοσιακές διαδικασίες που έχουν παγιωθεί μέσα από τα ισχύοντα θεσμικά πλαίσια με το πέρασμα των χρόνων.

Η σιωπηρή και ασυναίσθητη αποδοχή της γραφειοκρατίας από την πλευρά των πολιτών, καθώς επίσης και η απροθυμία τους να αναζητήσουν εναλλακτικές διαδικασίες, υποδηλώνουν αναγνώριση της αποτελεσματικότητας του υφιστάμενου συστήματος, ίσως ακόμα και μια ενδόμυχη ικανοποίηση από την υπάρχουσα κατάσταση. Κατ'επέκταση, η παραδοχή της χρησιμότητας της γραφειοκρατίας, τα χαρακτηριστικά της οποίας είναι εξ'ορισμού αντίθετα προς την έννοια της παιγνιοποίησης, καθιστά αμφίβολη την επιτυχή εφαρμογή παιγνιοποιημένων διαδικασιών πολιτικής και δημόσιας συμμετοχής (Graeber 2015).

## **5. Παραδείγματα εφαρμογής παιγνιοποιημένων προσεγγίσεων σε συμμετοχικές διαδικασίες**

Με τη βοήθεια βιβλιογραφικών αναφορών και παραδειγμάτων από δράσεις που έχουν πραγματοποιηθεί θα επιχειρήσουμε να αναλύσουμε τα κύρια χαρακτηριστικά της παιγνιοποίησης ώστε να γίνει ευκολότερα κατανοητή η χρησιμότητά τους. Η ενσωμάτωση παιγνιοποιημένων στοιχείων ενδέχεται να αποδειχτεί ευεργετική για τους συμμετέχοντες, καθώς τα ενήλικα άτομα μπορούν να κατανοήσουν ένα πρόβλημα ταχύτερα αν η ενημέρωση βασίζεται στον πειραματισμό και την ενεργό δράση (Bishop 2014). Παράλληλα, σύμφωνα με μελέτες που έχουν επικεντρωθεί σε ηλεκτρονικά παιχνίδια που δημιουργούν ψηφιακές «κοινότητες» μεταξύ των παικτών, ο συνδυασμός εκπαιδευτικού υλικού και κανόνων παιγνίων συμβάλει σημαντικά στην κατανόηση εννοιών που σχετίζονται με την κοινωνία, τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις του πολίτη (Barab 2008, Bishop 2014).

Τα τελευταία χρόνια άλλωστε, είναι εμφανές πως τα νεαρά σε ηλικία άτομα τηρούν επιφυλακτική στάση απέναντι σε συμμετοχικές διαδικασίες, (Ratto&Boyer 2014) και η χρησιμοποίηση εναλλακτικών τρόπων που θα αξιοποιούσαν τη δυναμική των παιγνίων και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης ίσως λειτουργούσε θετικά (Bennett, Wells&Rank 2008; Bishop 2014). Η πεποίθηση πως η ενσωμάτωση παιγνιοποιημένων χαρακτηριστικών σε μια διαδικασία μπορεί να την καταστήσει ευκολότερα κατανοητή και προσιτή στους συμμετέχοντες σχετίζεται και με θεωρίες από το πεδίο της Ψυχολογίας.

Η γνωστική λειτουργία του ανθρώπου στηρίζεται στον συνδυασμό βραχυπρόθεσμης και μακροπρόθεσμης μνήμης, με την πρώτη να εκτελεί τις απαραίτητες ενέργειες κατά τη διάρκεια της διαδικασίας μάθησης, και τη δεύτερη να συνθέτει γνωστικά σχήματα που «αποθηκεύονται» ως πληροφορίες. Σύμφωνα με τη «Θεωρία Γνωστικού Φορτίου» (*CognitiveLoadTheory*) του Sweller (1994) η κατανόηση γίνεται ευκολότερη όταν η βραχυπρόθεσμη μνήμη δεν επιβαρύνεται με πληροφορίες οι οποίες θα μπορούσαν να παρασχεθούν στο άτομο μέσα από παρουσίαση, προφορική ενημέρωση, προβολή οδηγιών και παράθεση παραδειγμάτων (Bishop 2014).

Η συγκεκριμένη πεποίθηση αναδεικνύει τη σημασία των εννοιών της πολυτροπικής παρουσίας και της καίριας πληροφόρησης, καθώς ο συμμετέχων έχει τη δυνατότητα πρόσβασης σε πληροφορίες που χρειάζεται, επιτρέποντας με αυτό τον τρόπο στη βραχυπρόθεσμη μνήμη του να επικεντρωθεί στην επεξεργασία των δεδομένων και όχι στην απομνημόνευση τους. Ενδεικτικά, θα μπορούσαμε να αναφέρουμε το παράδειγμα της πόλης *Rosario* στην Αργεντινή, η οποία στις αρχές τις δεκαετίας του 2000 αντιμετώπιζε σημαντικό πρόβλημα με τις συνθήκες διαβίωσης των πολιτών που ζούσαν σε «παραγκουπόλεις».

Περίπου το 13% του πληθυσμού της πόλης έμενε σε αυτοσχέδιες κατοικίες, χτισμένες μερικές φορές σε καταπατημένα οικόπεδα. Το σχέδιο των τοπικών Αρχών προέβλεπε την κατεδάφιση ορισμένων παραπηγμάτων ώστε να δημιουργηθούν δρόμοι και υποδομές για αποχέτευση και ύδρευση, και τον διαμοιρασμό της γης με νόμιμες διαδικασίες στους κατοίκους. Οι περισσότερες προσπάθειες δεν έφεραν αποτέλεσμα, καθώς αντιμετωπίστηκαν με δυσπιστία από τους πολίτες.

Σε μια από αυτές τις περιοχές, στη γειτονιά «*Las Flores*», οι Αρχές δοκίμασαν μια εναλλακτική μέθοδο, προσκαλώντας τους κατοίκους να συμμετάσχουν σε ανοικτές συζητήσεις. Μέσα από παιγνιοποιημένες διαδικασίες, το εκπαιδευμένο προσωπικό ενημέρωσε τους κατοίκους για τα πιθανά οφέλη στην καθημερινή ζωή τους μέσω γραπτού υλικού, προβολών, αλλά και απευθείας συνομιλίας. Οι πολίτες είχαν την ευκαιρία με απλό τρόπο να γνωστοποιήσουν τα προβλήματα τους, να προτείνουν τη δική τους εκδοχή για τον σχεδιασμό της καινούριας γειτονιάς, ενώ παράλληλα το προσωπικό εξασφάλισε την καίρια πληροφόρηση τους, φροντίζοντας να τους παρέχει τις πληροφορίες και οδηγίες που ήταν απαραίτητες σε κάθε φάση της διαδικασίας. Επιπλέον, με τον τρόπο αυτό κατάφεραν να καταστήσουν σαφή τον στόχο της διαδικασίας, που δεν ήταν άλλος από τη δημιουργία μιας καινούριας κοινότητας, με τους πολίτες να δηλώνουν την προτίμηση τους για το σημείο της νέας τους κατοικίας.

Μέσα από αυτές τις συναντήσεις οι Αρχές κατάφεραν να διευθετήσουν ένα ιδιαίτερα ευαίσθητο αλλά και πολύπλοκο θέμα, εξασφαλίζοντας τη συναίνεση των πολιτών ώστε να προχωρήσουν τα έργα και αποφεύγοντας διαμαρτυρίες και εντάσεις που παρατηρήθηκαν σε άλλες περιοχές (Lerner 2014).

Όσον αφορά στη χρησιμοποίηση πόντων ως μονάδα μέτρησης της προόδου των συμμετεχόντων, μπορεί να δράσει ευεργετικά όπως έδειξε έρευνα που πραγματοποιήθηκε το 2012, όπου μελετητές δημιούργησαν το *GamiCAD*, ένα παιγνιοποιημένο εγχειρίδιο για τη χρήση του γνωστού προγράμματος σχεδιασμού *AutoCAD*. Το υπό δοκιμή πρόγραμμα περιελάμβανε το στοιχείο της απόδοσης πόντων κάθε φορά που ο χρήστης μάθαινε μια συγκεκριμένη λειτουργία, με την ταχύτητα ολοκλήρωσης των δραστηριοτήτων να παρουσιάζει αύξηση μεγαλύτερη του 20% σε σχέση με την καθιερωμένη μορφή του λογισμικού (Lietal. 2012, Seaborn&Fels 2014).

Η δημοσιοποίηση της προόδου κάθε συμμετέχοντα μέσω του πίνακα κατάταξης, δημιουργεί κλίμα συναγωνισμού ενώ αυξάνει και την κοινωνική διάδραση, αφού οι συμμετέχοντες τείνουν να συζητούν μεταξύ τους σχετικά με την πρόοδο τους (Muntean 2011; Bishop 2014). Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα της εφαρμογής «*NikePlus*» που δημιουργήθηκε από την ομώνυμη εταιρεία αθλητικών ειδών, σε μια προσπάθεια να συστήσει μια διαδικτυακή κοινότητα ατόμων που αθλούνταν. Χρησιμοποιώντας την εν λόγω εφαρμογή, ο συμμετέχων είχε πρόσβαση σε χρήσιμες πληροφορίες αναφορικά με την προπόνηση του, όπως η χρονική διάρκεια και η ένταση της άσκησης. Παράλληλα μπορούσε να δημοσιοποιήσει τη δραστηριότητα του μέσω του λογαριασμού του στο Facebook, καλώντας τους «φίλους» του σε αυτό το μέσο κοινωνικής δικτύωσης να δείξουν τη στήριξη τους προς την προσπάθεια του (Zichermann&Cunningham 2011).

Αναφορικά με τη χρησιμότητα του χαρακτηριστικού των επιπέδων, η βαθμιαία πρόοδος του συμμετέχοντα από στάδιο σε στάδιο συνοδεύεται και από μια αίσθηση εξέλιξης αλλά και απόκτηση γνώσεων σχετικά με τη διαδικασία, οι οποίες θα του φανούν χρήσιμες στην πορεία. Χρησιμοποιώντας το παράδειγμα που προαναφέρθηκε σχετικά με την αναδόμηση της κοινότητας στην πόλη *Rosario*, οι συμμετέχοντες ολοκλήρωσαν αρχικά το επίπεδο ανάλυσης των κριτηρίων που είχαν θεσπιστεί για την επιλογή της νέας κατοικίας, επομένως στην επόμενη δραστηριότητα κατά την οποία κλήθηκαν να εκφράσουν την προτίμηση τους, ήταν ευκολότερο για αυτούς να καταλήξουν σε συνεννόηση, γνωρίζοντας τις προτεραιότητες που υπήρχαν. (Lerner 2014).

Ευεργετικά ως προς τη διατήρηση του ενδιαφέροντος φαίνεται πως λειτουργούν και τα παράσημα, παρακινώντας τους συμμετέχοντες να πραγματοποιήσουν περισσότερες ενέργειες με στόχο την απόκτηση τους. Έρευνα που πραγματοποιήθηκε το 2012 με αντικείμενο τη συμπεριφορά μαθητών κατά τη διάρκεια μιας διαδικασίας που περιελάμβανε απονομή παράσημων, έδειξε πως οι συμμετέχοντες κατέβαλαν μεγαλύτερη προσπάθεια με στόχο την κατάκτηση τους. Σημαντικό ήταν και το γεγονός πως περίπου το 50% των μαθητών παρακινήθηκε να διεκδικήσει ένα παράσημο, ύστερα από τη δημοσιοποίηση της κατάκτησης του από κάποιο φιλικό του πρόσωπο (McDanieletal. 2012, Seaborn&Fels 2014).

Η σημασία του κινήτρου που αντιπροσωπεύει το στοιχείο της ανταμοιβής έχει υπογραμμιστεί και από τη θεωρία του Συμπεριφορισμού (*Behaviorism*), που υποστηρίζει πως η απόκτηση γνώσεων από ένα άτομο είναι αποτέλεσμα της εξάρτησης που υπάρχει ανάμεσα στα ερεθίσματα που δέχεται από το περιβάλλον του και τις αντιδράσεις που εκδηλώνει μετά από αυτά (Bishop 2014). Σύμφωνα με τον Thorndike (1933) η επιβράβευση ενισχύει τα ερεθίσματα που λαμβάνει ο συμμετέχων (Bishop 2014) ενώ ο Skinner (1935) προσθέτει πως τα άτομα μέσα από τα συνεχή ερεθίσματα και τις ανταμοιβές «εκπαιδούνται» να συμμετέχουν, με αποτέλεσμα αυτή η δραστηριότητα να μετατραπεί αργότερα σε συνήθεια, ακόμα και αν αφαιρεθεί η επιβράβευση (Bishop 2014).

Ενδεικτικά θα μπορούσαμε να αναφέρουμε ως παράδειγμα την πρακτική που χρησιμοποιήθηκε στη Σουηδία για την αντιμετώπιση του φαινομένου της παραβίασης του ορίου ταχύτητας από τους οδηγούς. Οι Αρχές της Στοκχόλμης αποφάσισαν το 2010 να εφαρμόσουν τη μέθοδο «*SpeedCameraLottery*», σύμφωνα με την οποία ένας μηχανισμός ραντάρ, παρόμοιος με αυτούς που χρησιμοποιούνται για τον εντοπισμό των παραβάσεων του ορίου ταχύτητας, θα επιστρατευόταν για την καταγραφή όσων οδηγών τηρούσαν τον κανονισμό, διερχόμενοι από συγκεκριμένα σημεία. Στη συνέχεια οι νομοταγείς πολίτες συμμετείχαν σε μια κλήρωση, όπου οι νικητές μοιράζονταν ως χρηματικά έπαθλα, το ποσό που είχε συγκεντρωθεί από την καταβολή προστίμων για παραβίαση του ορίου ταχύτητας στο συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, με τη μέθοδο να έχει ιδιαίτερος θετικά αποτελέσματα ως προς τη βελτίωση της οδηγικής συμπεριφοράς (Zichermann&Cunningham 2011; Yu-kai-Chou 2013).

## **Μέρος Β:**

### **Πρόταση παιγνιοποίησης συμμετοχικών διαδικασιών**



## 6. Επιχειρησιακός σχεδιασμός εφαρμογής παιγνιοποιημένων προσεγγίσεων σε συμμετοχικές διαδικασίες

Στο πλαίσιο διερεύνησης των πιθανών επιδράσεων της ενσωμάτωσης χαρακτηριστικών της θεωρίας της παιγνιοποίησης σε διαδικασίες πολιτικής και δημόσιας συμμετοχής, σημαντική βοήθεια θα μπορούσαν να προσφέρουν ορισμένες τεχνικές στρατηγικού σχεδιασμού, οι οποίες χρησιμοποιούνται κατά κύριο λόγο στον χώρο του *Marketing*. Απώτερος σκοπός των ακόλουθων πρακτικών είναι η ανάλυση των δεδομένων που προηγείται της λήψης μιας στρατηγικής απόφασης, αξιολογώντας τους διαθέσιμους πόρους για την ολοκλήρωση του σχεδίου αλλά και λαμβάνοντας υπ' όψιν εξωγενείς παράγοντες που ενδεχομένως επηρεάζουν θετικά ή αρνητικά την προσπάθεια επίτευξης του στόχου που έχει τεθεί.

### 6.1 Ανάλυση SWOT

Η ανάλυση *SWOT* είναι μια μέθοδος που επικεντρώνεται στη διερεύνηση τόσο των εσωτερικών ελεγχόμενων παραγόντων που αποτελούν οι υπάρχοντες πόροι και οι διαπιστωμένες ελλείψεις, όσο και των εξωτερικών μεταβλητών συνθηκών που είναι πιθανό να έχουν θετική ή αρνητική επίδραση στην εκάστοτε ενέργεια. Η ονομασία της συγκεκριμένης τεχνικής προέρχεται από το αρκτικόλεξο που οριοθετεί τα αντικείμενα μελέτης κάθε περίπτωσης, τα οποία είναι οι δυνατότητες (***Strengths***) και αδυναμίες (***Weaknesses***) του οργανισμού, οι ευκαιρίες (***Opportunities***) που παρουσιάζονται αλλά και ενδεχόμενες απειλές (***Threats***) που προκύπτουν (Sarsby 2016).

Υποθέτοντας, για χάρη του παραδείγματος, πως στη συγκεκριμένη περίπτωση ο οργανισμός που καλείται να πάρει μια στρατηγική απόφαση είναι μια δημοτική αρχή και το υπό εξέταση θέμα είναι η πιθανότητα ενσωμάτωσης παιγνιοποιημένων πρακτικών σε συμμετοχικές διαδικασίες, θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε την ανάλυση *SWOT* ώστε να διερευνήσουμε τις πτυχές αυτού του εγχειρήματος, οι οποίες απεικονίζονται και συνοπτικά στο τέλος του κεφαλαίου.

Ως δυνατότερο σημείο της συγκεκριμένης προοπτικής θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε τη στενή σχέση του ανθρώπου με τα παίγνια από τις πρώτες στιγμές της ζωής του, γεγονός που τεκμηριώνεται και επιστημονικά, καθώς τα ερεθίσματα που προσλαμβάνει και επεξεργάζεται κατά τη βρεφική και νηπιακή ηλικία συνθέτουν την αντίληψη του για τον κόσμο που τον περιβάλλει μέσα από μια παιγνιώδη διαδικασία πειραματισμού (Ritterfeld, Cody & Vorderer 2009).

Επίσης η δημόσια συμμετοχή αποτελεί μια κατά κανόνα εθελοντική ενέργεια που εναπόκειται στην προσωπική επιθυμία του ατόμου να λάβει μέρος, ωστόσο η φύση των περισσότερων παραδοσιακών συμμετοχικών διαδικασιών που χαρακτηρίζονται από προκαθορισμένους κανόνες φαίνεται πως αδυνατεί να λειτουργήσει προς αυτή την κατεύθυνση, με αποτέλεσμα το μοναδικό κίνητρο των πολιτών να είναι η ανάγκη να δράσουν για την εξυπηρέτηση ενός σκοπού δημόσιου συμφέροντος.

Η θεωρία της παιγνιοποίησης ωστόσο προτείνει την αξιοποίηση του παιγνίου ως παράγοντα προσέλκυσης του ενδιαφέροντος με αξιοσημείωτη δυναμική, καθώς η συγκεκριμένη έννοια διαθέτει ήδη ένα πολυάριθμο κοινό πολιτών εξοικειωμένων με αυτήν, αν λάβουμε υπ' όψιν πως εκατοντάδες εκατομμύρια άνθρωποι ανά την υφήλιο, αφιερώνουν καθημερινά ένα μεγάλο μέρος του χρόνου τους, αλλά και δαπανούν σημαντικά χρηματικά ποσά λόγω της ενασχόλησης τους με αθλητικά γεγονότα, videogames, κλπ. (Lerner 2014). Επιπλέον, η εμφάνιση μιας καινοτόμου θεωρίας που δεν έχει «φθαρεί» ενδεχομένως να προσέλκυε το ενδιαφέρον των πολιτών, οι οποίοι αναζητούν εναλλακτικούς τρόπους έκφρασης έχοντας χάσει την εμπιστοσύνη τους σε ορισμένες πολιτικές διαδικασίες (Σημίτη 2014, Dalton 2008).

Στον αντίποδα, μια σημαντική αδυναμία αποτελεί το γεγονός πως θα χρειαζόταν ένα εύλογο χρονικό διάστημα για την «εκπαίδευση» των πολιτών ώστε να είναι σε θέση να αφομοιώσουν και να χρησιμοποιήσουν ένα ριζικά διαφοροποιημένο σύστημα συμμετοχής και επικοινωνίας με τους δημόσιους φορείς.

Επιπλέον, με δεδομένο πως η παιγνιοποίηση αποτελεί έναν όρο που έχει κάνει σχετικά πρόσφατα την εμφάνιση του στο επιστημονικό πεδίο, υπάρχουν καταγεγραμμένα ερευνητικά προγράμματα πειραματικού χαρακτήρα αναφορικά με ενδεχόμενη επίδραση της σε πολιτικές διαδικασίες, ωστόσο ακόμα δεν έχει υπάρξει εφαρμογή σε ευρεία κλίμακα υπό κρατική αιγίδα, γεγονός που θα αποτελούσε ανασταλτικό παράγοντα στην περίπτωση που η δημοτική αρχή, η οποία αποτελεί το επίκεντρο της ανάλυσης μας, επιχειρούσε να αξιολογήσει τυχόν αποτελέσματα της συγκεκριμένης πρακτικής πριν αποφασίσει υπέρ ή κατά της υιοθέτησής της.

Όσον αφορά στους εξωγενείς παράγοντες της ανάλυσης, η απροθυμία άσκησης του εκλογικού δικαιώματος που υποδεικνύουν τα υψηλά ποσοστά αποχής από τις εκλογικές αναμετρήσεις, αλλά και η παρατηρούμενη μείωση του βαθμού συμμετοχής των πολιτών σε συμμετοχικές διαδικασίες γενικότερα, δημιουργούν γόνιμο έδαφος για την εμφάνιση εναλλακτικών μορφών συμμετοχής. Παράλληλα, η δημογραφική ανάλυση του φαινομένου της μειωμένης πολιτικοποίησης των ατόμων των σύγχρονων κοινωνιών που καταδεικνύει πως οι πολίτες νεαρής ηλικίας στην πλειονότητα τους αδιαφορούν για τα πολιτικά δρώμενα, παρέχει μια επιπλέον ευκαιρία για την αξιοποίηση της θεωρίας της παιγνιοποίησης, που περιλαμβάνει – μεταξύ άλλων – αρκετά στοιχεία που απαντώνται σε videogames αλλά και αθλητικές δραστηριότητες, με τα οποία είναι εξοικειωμένη η συγκεκριμένη κοινωνική ομάδα.

Η προαναφερθείσα δημογραφική διάσταση του φαινομένου της αποχής από συμμετοχικές διαδικασίες θα μπορούσε να εκληφθεί και ως «απειλή», στην περίπτωση που ο αριθμός των νεαρών πολιτών που αποκτήσουν ενεργό πολιτικό ρόλο είναι τελικά μικρότερος από τον αντίστοιχο αριθμό ατόμων μεγαλύτερης ηλικίας, που ενώ συνήθιζαν να λαμβάνουν μέρος στα πολιτικά δρώμενα, αποφασίσουν να απέχουν καθώς αποθαρρύνθηκαν από τη μεταβολή των συνθηκών.

Σε μια τέτοια περίπτωση ωστόσο, θεωρώ πως ίσως θα έπρεπε να λάβουμε υπ' όψιν μας τη θεωρία που υποστηρίζει πως η συμπεριφορά ενός ατόμου όσον αφορά στην άσκηση του εκλογικού του δικαιώματος σε νεαρή ηλικία καθορίζει σε μεγάλο βαθμό την πολιτική του δραστηριότητα καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής του (Lerner 2014, Salen, Zimmerman & Hughes 2006). Επομένως ίσως αποδειχθεί εκ των υστέρων δυσκολότερη η προσέλκυση του ενδιαφέροντος ατόμων που συνήθιζαν να απέχουν από τα πολιτικά δρώμενα, σε σχέση με την «εκπαίδευση» μεγαλύτερων σε ηλικία πολιτών που διαθέτουν τη νοοτροπία της συμμετοχής, οι οποίοι καλούνται να προσαρμοστούν σε διαφοροποιημένες διαδικασίες πολιτικής έκφρασης.

Ως «απειλή» ωστόσο θα μπορούσε να θεωρηθεί η δυσκολία εφαρμογής παιγνιοποιημένων μεθόδων σε συμμετοχικές διαδικασίες εξαιτίας του νομικού πλαισίου που καθορίζει την πολιτική – κατά κύριο λόγο – αλλά και τη δημόσια – δευτερευόντως – συμμετοχή. Οι συγκεκριμένες διαδικασίες οφείλουν να ακολουθούν αυστηρούς θεσμοθετημένους κανόνες, καθώς σε αντίθετη περίπτωση το αποτέλεσμα τους δεν θεωρείται έγκυρο, και ενδεχόμενη μετατροπή αυτού του κανονιστικού πλαισίου θα αποδεικνυόταν ιδιαίτερος χρονοβόρα καθώς θα απαιτούσε αναθεωρήσεις νομικών διατάξεων. Επιπλέον, θα έπρεπε ίσως να λάβουμε υπ' όψιν μας και την παρατηρούμενη απροθυμία μεγάλου μέρους των πολιτών να υιοθετήσουν αλλαγές σχετικές με τον τρόπο επικοινωνίας και συνδιαλλαγής με κρατικούς και δημόσιους φορείς, και την τάση συμβιβασμού με παγιωμένες μεθόδους που αποφέρουν κάποιο αποτέλεσμα, ακόμα και σε περιπτώσεις που οι υφιστάμενες διαδικασίες δεν προσφέρουν υψηλό βαθμό ικανοποίησης (Graeber 2015).

<p style="text-align: center;"><b>Δυνατότητες</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Εξοικείωση ανθρώπου με παίγνια από βρεφική ηλικία</li> <li>&gt; Συνεχής ενασχόληση ανθρώπου με παίγνια διαφόρων τύπων</li> <li>&gt; Εναλλακτική θεωρία σε αντίθεση με διαδικασίες που έχουν απωλέσει την εμπιστοσύνη των πολιτών</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Αδυναμίες</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Απαιτείται χρόνος για την αφομοίωση της διαδικασίας από τους πολίτες</li> <li>&gt; Απουσία ευρύτερης επιστημονικής έρευνας πειραματικού χαρακτήρα</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Ευκαιρίες</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Απροθυμία άσκησης εκλογικού δικαιώματος</li> <li>&gt; Μειωμένο ενδιαφέρον ενασχόλησης με τα πολιτικά δρώμενα</li> <li>&gt; Στοιχεία οικεία σε πολίτες νεαρής ηλικίας που απέχουν από τις συμμετοχικές διαδικασίες</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Απειλές</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Πιθανές δυσκολίες εφαρμογής λόγω του νομικού πλαισίου κατά περίπτωση</li> <li>&gt; Πιθανή αντιμετώπιση της θεωρίας με σκεπτικισμό από την πλευρά των πολιτών</li> </ul>

**Εικόνα 1: Ανάλυση SWOT**

## 6.2 Ανάλυση PEST

Συμπληρωματικά με την ανάλυση *SWOT* μπορεί να λειτουργήσει και μια άλλη μέθοδος στρατηγικού σχεδιασμού, η ανάλυση *PEST*, το όνομα της οποίας προέρχεται από τα αρχικά γράμματα των αγγλικών λέξεων **Political** (Πολιτικές συνθήκες), **Economic** (Οικονομικές συνθήκες), **Social** (Κοινωνικές συνθήκες) και **Technological** (Τεχνολογικές συνθήκες) και επικεντρώνεται στη μελέτη εξωγενών παραγόντων που συνθέτουν το περιβάλλον στο οποίο δραστηριοποιείται ένας οργανισμός (Bensoussan & Fleisher 2008). Θεωρώντας και πάλι για τις ανάγκες της μελέτης μας πως ο υπό εξέταση οργανισμός είναι μια δημοτική αρχή που εξετάζει την προοπτική ενσωμάτωσης παιγνιοποιημένων μεθόδων στις διαδικασίες που ακολουθεί, θα μπορούσαμε να αναφερθούμε στις πολιτικές συνθήκες που έχουν διαμορφωθεί τα τελευταία χρόνια.

Η παρατηρούμενη μείωση της συμμετοχής των πολιτών στα πολιτικά δρώμενα αποτελεί γενικευμένο φαινόμενο, ωστόσο σε επίπεδο τοπικής αυτοδιοίκησης, τα άτομα φαίνεται πως εξακολουθούν να έχουν ισχυρό κίνητρο ενασχόλησης, γεγονός που ίσως πηγάζει από την έμφυτη επιθυμία του ανθρώπου να ελέγξει το άμεσο περιβάλλον του και να διασφαλίσει τον τόπο κατοικίας του (Nabatchi & Leighninger 2015). Σε πολιτικό επίπεδο όμως, εξαιτίας και των αυστηρών νομικών περιορισμών, οι συμμετοχικές διαδικασίες ως επί το πλείστον ακολουθούν παγιωμένους κανόνες που στερούνται ευελιξίας, ενώ η προσκόλληση στο γραφειοκρατικό πλαίσιο συχνά τις καθιστά χρονοβόρες, αποθαρρύνοντας με αυτό τον τρόπο άτομα που αρχικά είχαν την επιθυμία να λάβουν μέρος (Lerner 2014). Ωστόσο η παρατηρούμενη τάση έκφρασης πολιτικής γνώμης με εναλλακτικό τρόπο, όπως για παράδειγμα ο ακτιβισμός, ενδεχομένως να αποτελεί ένδειξη πως οι πολίτες είναι θετικά διακείμενοι απέναντι σε διαδικασίες που διαφοροποιούνται από τις παραδοσιακές μορφές (Lerner 2014).

Όσον αφορά στις οικονομικές συνθήκες, είναι προφανές πως η οικονομική ύφεση που έχει πλήξει τα τελευταία χρόνια αρκετές χώρες, μεταξύ των οποίων και η Ελλάδα, έχει αφήσει το στίγμα της σε πολλούς τομείς της ιδιωτικής και δημόσιας ζωής, όπως είναι και η τοπική αυτοδιοίκηση. Με δεδομένο πως οι κρατικές επιχορηγήσεις έχουν μειωθεί και αρκετοί δημόσιοι φορείς αντιμετωπίζουν σοβαρά οικονομικά προβλήματα, θα ήταν δύσκολο να ληφθεί η απόφαση ριζοσπαστικών αλλαγών στις διαδικασίες που ακολουθούνται, οι οποίες ενδεχομένως θα απαιτούσαν περαιτέρω οικονομικές δαπάνες ώστε να επιτευχθούν, ίσως ακόμα κι αν μακροπρόθεσμα οι νέες πρακτικές αποδεικνύονταν πιο συμφέρουσες από πλευράς εξοικονόμησης χρημάτων, χρόνου και ανθρώπινου δυναμικού.

Σε κοινωνικό επίπεδο, πολλοί μελετητές έχουν επισημάνει το φαινόμενο της «περιθωριοποίησης» ορισμένων κοινωνικών ομάδων, όπως οι πολίτες νεαρής ηλικίας, που δυσκολεύονται να βρουν τρόπο να εκφράσουν τις ανάγκες τους και να εκφέρουν πολιτικό λόγο, αναζητώντας εναλλακτικές μορφές πολιτικής συμμετοχής (Pearce 2016, Young 2000). Η θεωρία της ενσωμάτωσης παιγνιοποιημένων πρακτικών στις συμμετοχικές διαδικασίες κινείται προς αυτή την κατεύθυνση, καθώς αποσκοπεί στην ενθάρρυνση των πολιτών να λάβουν μέρος και την παροχή διαφορετικών τρόπων διατύπωσης των απόψεων τους (Lerner 2014).

Όσον αφορά στις τεχνολογικές συνθήκες, η εμφάνιση νέων τεχνολογικών μέσων έχει διαφοροποιήσει πολλές πτυχές της καθημερινότητας μας, καθώς δραστηριότητες όπως η διασκέδαση και οι διαπροσωπική επικοινωνία, τείνουν να αποκτήσουν έναν περισσότερο ατομικό παρά ομαδικό χαρακτήρα (Lerner 2014). Η παρουσία των μέσων αυτών και η χρήση του διαδικτύου προσφέρουν επιπλέον δίοδο σε απόψεις που σε διαφορετική περίπτωση θα βρίσκονταν στο περιθώριο (Papacharissi 2015, Berry, Kim & Spigel 2010, Couldry 2012).

Σε κάθε περίπτωση πάντως, αν και τα τεχνολογικά μέσα προσφέρουν πολλαπλούς τρόπους εφαρμογής παιγνιοποιημένων διαδικασιών, η θεωρία της παιγνιοποίησης δε θα πρέπει να ταυτίζεται αποκλειστικά και μόνο με τη χρήση της τεχνολογίας, καθώς ο πυρήνας της είναι τα χαρακτηριστικά του παιγνίου, το οποίο υπάρχει και σε μη-ψηφιακή μορφή (Deterding, Khaled, Nacke & Dan Dixon 2011).

<p>Πολιτικές συνθήκες</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Παρατηρούμενη μείωση συμμετοχής πολιτών στα πολιτικά δρώμενα</li> <li>&gt; Ισχυρότερο κίνητρο ενασχόλησης με την τοπική αυτοδιοίκηση</li> <li>&gt; Χρονοβόρες διαδικασίες λειτουργούν αποθαρρυντικά</li> <li>&gt; Αναζήτηση εναλλακτικών προτάσεων</li> </ul>	<p>Οικονομικές συνθήκες</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Η οικονομική ύφεση έχει πλήξει πολλούς τομείς της ιδιωτικής και δημόσιας ζωής</li> <li>&gt; Προβλήματα χρηματοδότησης φορέων τοπικής αυτοδιοίκησης</li> </ul>
<p>Κοινωνικές συνθήκες</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Περιθωριοποίηση συγκεκριμένων κοινωνικών ομάδων</li> <li>&gt; Αναγκαιότητα ενθάρρυνσης των πολιτών να λάβουν μέρος σε συμμετοχικές διαδικασίες</li> </ul>	<p>Τεχνολογικές συνθήκες</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Νέα τεχνολογικά μέσα προσδίδουν ατομικό χαρακτήρα σε δραστηριότητες</li> <li>&gt; Η χρήση νέων μέσων και διαδικτύου προσφέρει τη δυνατότητα έκφρασης περιθωριοποιημένων απόψεων</li> </ul>

**Εικόνα 2: Ανάλυση PEST**

### **6.3.Ανάλυση CSF**

Μια διαφορετική αναλυτική προσέγγιση που επικεντρώνεται στη διερεύνηση των στοιχείων που είναι απαραίτητα για την υλοποίηση ενός σχεδίου, είναι η ανάλυση *CSF*, το όνομα της οποίας προέρχεται από τα αρχικά γράμματα των λέξεων ***CriticalSuccessFactors*** (Κρίσιμοι Παράγοντες Επιτυχίας). Η συγκεκριμένη μέθοδος παρουσιάστηκε από τον JohnRockart και αποσκοπεί στον καθορισμό συγκεκριμένων συνθηκών, η ικανοποίηση των οποίων θα αποτελέσει εχέγγυο επιτυχίας και εκπλήρωσης του στόχου που έχει τεθεί. Στο πλαίσιο της πρακτικής *CSF*, προσδιορίζονται οι Κρίσιμοι Παράγοντες Επιτυχίας, ώστε στη συνέχεια να πραγματοποιηθούν οι απαραίτητες ενέργειες που θα διασφαλίσουν την ενσωμάτωση τους στο σχέδιο αλλά και τη συνεχή παρατήρηση της απόδοσης τους καθ'όλη τη διάρκεια της υλοποίησης του (Curtis& Cobham 2008).

Προσαρμόζοντας το παράδειγμα το οποίο χρησιμοποιήθηκε στην ανάλυση των προηγούμενων μεθόδων, η μέθοδος *CSF* αναζητά τους Κρίσιμους Παράγοντες Επιτυχίας που θα διασφάλιζαν την αποτελεσματική χρησιμοποίηση παιγνιοποιημένων διαδικασιών στο πλαίσιο λειτουργίας μιας δημοτικής αρχής.

Αρχικά, με δεδομένο πως η δραστηριότητα των δημοτικών αρχών καθορίζεται από αυστηρά θεσμοθετημένους κανόνες, είναι απαραίτητη η ρύθμιση του νομικού πλαισίου που θα επέτρεπε στον φορέα να διαφοροποιήσει κάποιες από τις λειτουργίες του, ώστε οι ενέργειες στις οποίες θα προέβαιναν οι πολίτες κάνοντας χρήση των παιγνιοποιημένων διαδικασιών να θεωρούνταν νομικά έγκυρες.

Επιπλέον, κρίνεται επιβεβλημένη η εκπαίδευση των εργαζομένων σε τομείς της τοπικής αυτοδιοίκησης που έχουν άμεση ή έμμεση σχέση με τις διαδικασίες οι οποίες πρόκειται να διαφοροποιηθούν, ώστε να έχουν τη δυνατότητα να ενημερώνουν τους ενδιαφερόμενους πολίτες αναφορικά με τον νέο τρόπο λειτουργίας.

Ακόμα κρίνεται αναγκαία η απόκτηση του κατάλληλου τεχνολογικού εξοπλισμού, που θα παρέχει την επιλογή ολοκλήρωσης των νέων διαδικασιών μέσω χρήσης ηλεκτρονικού υπολογιστή, χωρίς να απαιτείται η φυσική παρουσία του πολίτη στις εγκαταστάσεις της δημοτικής αρχής. στις περιπτώσεις βεβαίως που προβλέπεται αντίστοιχη δυνατότητα από το υπάρχον νομικό πλαίσιο.

Τέλος θα πρέπει να ληφθεί υπ' όψιν ο βαθμός ικανοποίησης των πολιτών, στοιχείο που θα βοηθήσει άλλωστε και στον σωστό σχεδιασμό αυτής καθαυτής της διαδικασίας. Μέσω συγκεκριμένων τεχνικών συλλογής δεδομένων (ερωτηματολόγια, συνεντεύξεις, focusgroups) θα προσδιοριστούν οι ανάγκες των πολιτών που θα πρέπει να καλυφθούν, και θα αξιολογηθούν οι υπάρχουσες λειτουργίες, ώστε να διατηρηθούν στοιχεία της διαδικασίας τα οποία θεωρούνται αποτελεσματικά, αλλά αντίθετα να αντικατασταθούν χαρακτηριστικά που κρίνονται δυσλειτουργικά. Η ικανοποίηση των πολιτών από τη χρήση των νέων λειτουργιών είναι όχι μόνο κρίσιμος, αλλά παράλληλα και δυναμικός παράγοντας που μεταβάλλεται συνεχώς, για τον λόγο αυτό απαιτείται αδιάλειπτη παρακολούθηση και συνεπής συλλογή στοιχείων, ώστε να διασφαλιστεί πως σε περίπτωση διαφοροποίησης των δεδομένων, θα υπάρξει η απαιτούμενη αναπροσαρμογή της διαδικασίας που θα εγγυηθεί την κάλυψη των αναγκών.



**Εικόνα 3: Ανάλυση CSF**



## **6.4 Ανάλυση KPIs**

Στο πλαίσιο του στρατηγικού σχεδιασμού προσδιορίζονται κατά περίπτωση και οι Κύριοι Δείκτες Επίδοσης (*KeyPerformanceIndicators*), οι οποίοι αποτελούν μετρικά στοιχεία τα οποία χρησιμοποιούνται για την αξιολόγηση των επιδόσεων σε συγκεκριμένους τομείς που επηρεάζουν άμεσα την προσπάθεια υλοποίησης του προκαθορισμένου στόχου (Parmenter 2015).

Για την παρουσίαση της προαναφερθείσας μεθόδου, απαιτείται η εξέταση συγκεκριμένων πτυχών μιας διαδικασίας, για τον λόγο αυτό θα χρειαστεί να προσαρμόσουμε το παράδειγμα που χρησιμοποιήθηκε σε προηγούμενες αναλύσεις, εστιάζοντας σε μια και μόνο λειτουργία της δημοτικής αρχής, όπως η συγκέντρωση τροφίμων και ο διαμοιρασμός τους σε ευπαθείς ομάδες. Θεωρώντας για τις ανάγκες της ανάλυσης πως η παραπάνω δραστηριότητα διενεργείται μέσω μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας, θα μπορούσαμε να προσδιορίσουμε ως Κύριο Δείκτη Επίδοσης για την αξιολόγηση της τον αριθμό των πολιτών που θα ανταποκριθούν στο κάλεσμα της δημοτικής αρχής, προσφέροντας προϊόντα για τη στήριξη των συνανθρώπων τους.

Ένας ακόμα Κύριος Δείκτης Επίδοσης, είναι ο μέσος όρος του αριθμού των προϊόντων που περιλαμβάνονται σε κάθε δωρεά, ενώ θα μπορούσε να προστεθεί και η συχνότητα με την οποία οι πολίτες προσφέρουν τη βοήθεια τους, προσδιορίζοντας τον μέσο όρο δωρεών ανά πολίτη, εφόσον η δραστηριότητα διαρκέσει μεγάλο χρονικό διάστημα.

Τέλος, εξέχουσα σημασία παρουσιάζει και ο βαθμός ικανοποίησης των πολιτών από τη διαδικασία που ακολουθείται, καθώς αποτελεί έναν Κύριο Δείκτη Επίδοσης που μπορεί να καθορίζει τη συνολική λειτουργία του εγχειρήματος μακροπρόθεσμα. Όπως προαναφέρθηκε, μέσω τεχνικών συλλογής δεδομένων θα ήταν δυνατή η αξιολόγηση του τρόπου λειτουργίας ως προς την αποτελεσματικότητα αλλά και την ευκολία χρήσης από την πλευρά των πολιτών.

Κύριοι Δείκτες Επίδοσης
Αριθμός πολιτών που προσέφεραν προϊόντα
Μέσος αριθμός προϊόντων ανά δωρεά
Συχνότητα δωρεών ανά πολίτη
Βαθμός ικανοποίησης πολιτών

---

**Εικόνα 4: Ανάλυση KPIs**

## 7. Σχεδιασμός πλάνου παιγνιοποιημένων διαδικασιών

Διαμορφώνοντας ένα προτεινόμενο πλάνο παιγνιοποιημένης διαδικασίας, μπορούμε να δημιουργήσουμε συνθήκες που παρακινούν τα άτομα να λάβουν μέρος, αλλά και εξασφαλίζουν τη διευθέτηση τυχόν διαφωνιών μέσω της θέσπιση ξεκάθαρων κανόνων, καθιστώντας τη συμμετοχή ουσιαστική και ανταποδοτική (Lerner 2014). Μέσω βιβλιογραφικής έρευνας και αξιοποίησης επιστημονικής αρθρογραφίας, προσπαθούμε να συγκροτήσουμε ένα τεκμηριωμένο θεωρητικό υπόβαθρο, παραθέτοντας παράλληλα παραδείγματα από σχετικές δράσεις που έχουν πραγματοποιηθεί, τα οποία καθιστούν ευκολότερα κατανοητές ορισμένες πτυχές του ζητήματος. Στόχος μας είναι ο εντοπισμός των βασικών χαρακτηριστικών της παιγνιοποίησης και η παρουσίαση ενός ευρύτερου τρόπου ένταξης τους σε μια διαδικασία, ώστε η συγκεκριμένη θεωρία να αποκτήσει έναν πρακτικό και εφαρμόσιμο χαρακτήρα σε πραγματικές συνθήκες.

Πριν την ανάλυση των κύριων στοιχείων της παιγνιοποίησης, θα πρέπει να σημειωθεί η σημασία του κινήτρου (*motivation*) των συμμετεχόντων, στην αύξηση του οποίου αποσκοπούν μεταξύ άλλων οι παιγνιοποιημένες μέθοδοι. Η έννοια του κινήτρου θα μπορούσε να περιγραφεί ως ένα σύνολο βιολογικών, συναισθηματικών, κοινωνικών και γνωστικών δυνάμεων οι οποίες προκαλούν μια συγκεκριμένη συμπεριφορά. (Nevid 2012, Stieglitzetal. 2016).

Με βάση την προέλευση της δύναμης που επηρεάζει κατά περίπτωση τη συμπεριφορά του υποκειμένου, μπορούμε να διακρίνουμε δύο μορφές κινήτρων:

- Εξωγενή κίνητρα (*extrinsicmotivation*), που περιλαμβάνουν ερεθίσματα τα οποία το υποκείμενο λαμβάνει από το περιβάλλον του, όπως για παράδειγμα χρήματα ή κοινωνική αναγνώριση.
- Ενδογενή κίνητρα (*intrinsicmotivation*), που προκαλούνται από τη συναισθηματική και νοητική λειτουργία του ίδιου του υποκειμένου, όπως για παράδειγμα η αίσθηση αυτό-ικανοποίησης που δημιουργεί η επίτευξη ενός στόχου.

Πολλοί ερευνητές επισημαίνουν πως τα εξωγενή κίνητρα θα πρέπει να χρησιμοποιούνται με φειδώ, δίνοντας έμφαση σε πρακτικές που προωθούν τη δημιουργία ενδογενών κινήτρων, μέσω των οποίων είναι πιο πιθανό να επιτευχθεί σύμπλεξη του συμμετέχοντα με τη διαδικασία σε βάθος χρόνου (Reiners&Wood 2014). Με την ανάλυση των ενδογενών κριτηρίων ασχολείται ειδικότερα η «Θεωρία

της Αυτοδιάθεσης» (*Self-Determination Theory*) που διατυπώθηκε από τους Deci και Ryan (2004) διακρίνοντας τρεις διαστάσεις τους (Reiners&Wood 2014).

Αρχικά επισημαίνεται η σημασία της ικανότητας (*competence*), που θα μπορούσε να περιγραφεί ως το αίσθημα επάρκειας που δημιουργείται στον συμμετέχοντα εφόσον κρίνει πως έχει τη δυνατότητα να προβεί σε ενέργειες που έχουν ουσία για την επίτευξη του στόχου του. Ακολούθως, υπογραμμίζεται η σημασία της αυτονομίας (*autonomy*), που αναφέρεται στη δυνατότητα να πραγματοποιήσει ενέργειες που ταιριάζουν στην προσωπικότητα του στο πλαίσιο της διαδικασίας, και τέλος σημειώνεται η χρησιμότητα της συγγένειας (*relatedness*), του αισθήματος εγγύτητας με άλλους συμμετέχοντες, όπως αυτό γίνεται αντιληπτό μέσω ενεργειών και συμπεριφορών. Εφόσον οι τρεις παράμετροι της συγκεκριμένης θεωρίας ικανοποιούνται, το ενδογενές κίνητρο του συμμετέχοντα αυξάνεται, γεγονός που διευκολύνει τη μάθηση και δημιουργεί αίσθηση ευφορίας κατά τη διάρκεια της διαδικασίας, όπως έχουν δείξει σχετικές έρευνες (Reiners&Wood 2014).

## **7.1. Παρουσίαση κύριων στοιχείων παιγνιοποίησης**

Η θεωρία της παιγνιοποίησης περιλαμβάνει αρκετά διαφορετικά στοιχεία, θα προσπαθήσουμε ωστόσο να εντοπίσουμε τα σημαντικότερα εξ αυτών τα οποία θα μπορούσαν να διαχωριστούν σε δύο υποομάδες.

Η πρώτη κατηγορία περιλαμβάνει τα δομικά στοιχεία, που υπηρετούν γενικές αρχές οι οποίες είναι απαραίτητες για τη λειτουργία μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας:

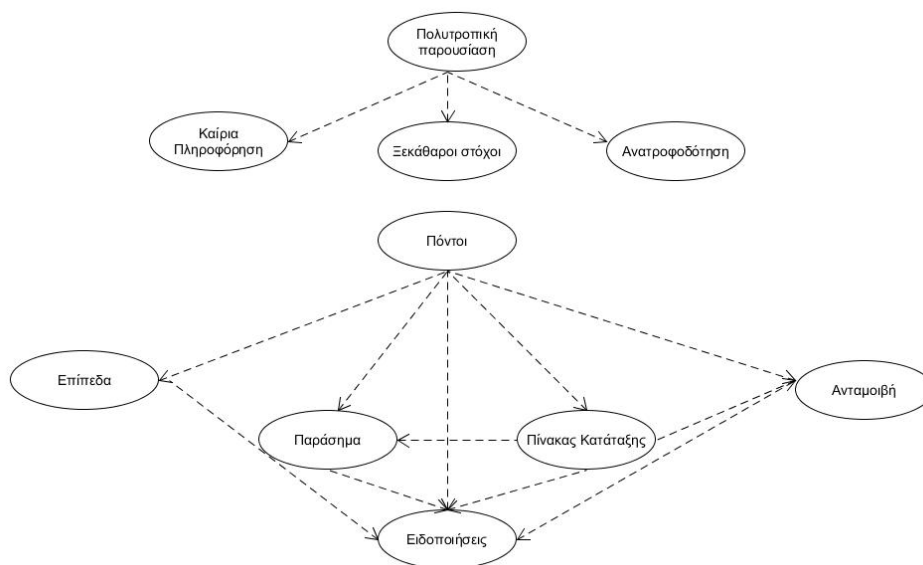
- Ξεκάθαροι στόχοι (*Clear goals*): Σαφής παρουσίαση των στόχων που επιτρέπει στον συμμετέχοντα να κατανοήσει τις απαιτήσεις που υπάρχουν από αυτόν και να βρει τρόπο να ανταποκριθεί
- Ανατροφοδότηση (*Feedback*): Συνεχής ενημέρωση του συμμετέχοντα αναφορικά με την πρόοδο και τους στόχους του
- Πολυτροπική παρουσίαση (*Multimodal presentation*): Επίδειξη των κανόνων και των απαραίτητων πληροφοριών για την ολοκλήρωση της διαδικασίας με διαφορετικούς τρόπους, ώστε να είναι ευκολότερη η κατανόηση τους από τους συμμετέχοντες
- Καίρια πληροφόρηση (*Just-in-time information*): Δυνατότητα πρόσβασης του συμμετέχοντα σε μια πληροφορία τη στιγμή που τη χρειάζεται

Στη δεύτερη κατηγορία κατατάσσονται τα διεκπεραιωτικά στοιχεία, τα οποία περιλαμβάνονται στον σχεδιασμό και τη λειτουργία μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας, ωστόσο η ακριβής μορφή τους ενδέχεται να τροποποιηθεί κατά περίπτωση ανάλογα με τις εκάστοτε ανάγκες:

- Πόντοι (*Points*): Μονάδα μέτρησης της προόδου των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια της διαδικασίας
- Επίπεδα (*Levels*): Ενδιάμεσοι στόχοι για τους συμμετέχοντες, που καλούνται να φέρουν εις πέρας συγκεκριμένες αποστολές ώστε να τους επιτύχουν
- Παράσημα (*Badges*): Προκαθορισμένα σήματα που έχουν συμβολικό χαρακτήρα και αποδίδονται στους συμμετέχοντες ως αναγνώριση κάποιας ενέργειας τους
- Πίνακας κατάταξης (*Leaderboard*): Απεικόνιση της θέσης κάθε συμμετέχοντα με βάση τις επιδόσεις του
- Ανταμοιβή (*Reward*): Υλική ή συμβολική παροχή που ακολουθεί ως επιβράβευση των επιδόσεων ή κάποιας ενέργειας των συμμετεχόντων
- Ειδοποιήσεις (*Notifications*): Ενημέρωση των συμμετεχόντων αναφορικά με συγκεκριμένες εξελίξεις που λαμβάνουν χώρα κατά τη διάρκεια της διαδικασίας.

## 7.2. Εξαρτήσεις μεταξύ κυρίων στοιχείων

Στο παρακάτω γράφημα αναπαριστάται σχηματικά η σχέση εξάρτησης που υπάρχει μεταξύ των στοιχείων της παιγνιοποίησης:



## 7.3. Σειροθέτηση βημάτων

Έχοντας παρουσιάσει τα κύρια στοιχεία της θεωρίας της παιγνιοποίησης, θα επιχειρηθεί η κατάταξη τους κατά τη διάρκεια σχεδιασμού μιας παιγνιοποιημένης μεθόδου. Κάθε στοιχείο επιτελεί συγκεκριμένο ρόλο και η παρουσία του ενός αποτελεί προαπαιτούμενο για τη δόμηση της διαδικασίας, με πρωταρχικό μέλημα τη διασφάλιση της επικοινωνίας των κανόνων αλλά και των στόχων στους συμμετέχοντες. Σύμφωνα με τη «Θεωρία Ιεράρχησης Αναγκών» (*Hierarchies of Needs*) του Abraham Maslow (1943), η ανθρώπινη συμπεριφορά καθορίζεται από την προσπάθεια ικανοποίησης βασικών φυσικών και ψυχολογικών αναγκών. Στη βάση αυτών των αναγκών βρίσκεται η αναζήτηση του αισθήματος ασφάλειας, η επίτευξη του οποίου παρακινεί το άτομο στην προσπάθεια ικανοποίησης πιο σύνθετων αναγκών, όπως η απόκτηση αυτοεκτίμησης μέσα από την εκπλήρωση συγκεκριμένων στόχων (Lillienfeld, Lynn, Namy & Woolf 2009; Reiners & Wood 2014).

Ορισμένοι μελετητές προσάρμοσαν τη συγκεκριμένη θεωρία στο πλαίσιο του παιγνίου, επισημαίνοντας πως οι συμμετέχοντες αναζητούν αρχικά επαρκείς πληροφορίες ώστε να αντιληφθούν τους βασικούς κανόνες της διαδικασίας, με την ικανοποίηση αυτής της συνθήκης να θεωρείται αναγκαία για τη μετέπειτα δραστηριοποίηση τους (Greitzer, Kuchar&Hustion 2007; Siang&Rao 2003; Reiners&Wood 2014).

Στο ίδιο μήκος κύματος κινείται και η «Θεωρία Στοχοθεσίας» (*GoalSettingTheory*) που υπογραμμίζει πως ο καθορισμός συγκεκριμένων και κατάλληλα εκπεφρασμένων στόχων αυξάνει το κίνητρο του συμμετέχοντα (Lingetal. 2005; Reiners&Wood 2014). Στο σημείο αυτό θα πρέπει να αναφέρουμε και τη «Θεωρία του παράδοξου της επιλογής» (*TheParadoxofChoiceTheory*) η οποία επισημαίνει πως οι άνθρωποι έχουν την τάση να αξιολογούν θετικά την ύπαρξη επιλογών, ωστόσο στην περίπτωση που ο αριθμός τους είναι πολύ μεγάλος, ελλοχεύει ο κίνδυνος να μην αποπειραθούν καν να διαλέξουν (Iyengar&Lepper 2000; Reiners&Wood 2014). Λαμβάνοντας υπ' όψιν την προαναφερθείσα πεποίθηση, θα πρέπει να επικοινωνούνται σαφώς οι στόχοι, παρέχοντας ελευθερία επιλογών στους συμμετέχοντες, εστιάζοντας ωστόσο σε συγκεκριμένες πιθανές ενέργειες κατά περίπτωση, η πραγματοποίηση των οποίων θα συμβάλει ουσιαστικά στην ολοκλήρωση της διαδικασίας.

Προς αυτή την κατεύθυνση λειτουργεί η πολυτροπική παρουσίαση, χάρη στην οποία διοχετεύονται όλες οι απαραίτητες πληροφορίες μέσω διαφορετικών τεχνικών έκφρασης, ώστε να ικανοποιηθεί όσο το δυνατόν μεγαλύτερο μέρος των συμμετεχόντων. Με δεδομένο πως η ανάγκη και η ικανότητα πρόσληψης πληροφορίας διαφέρουν για κάθε άτομο, η δυνατότητα πρόσβασης στη γνώση μέσω διαφορετικών μεθόδων διευκολύνει τη μάθηση, σύμφωνα με τη θεωρία του «Διεθνούς Σχεδιασμού Μάθησης» (*UniversalDesignforLearning*) (Rose&Meyer 2002; Reiners&Wood 2014). Στην πράξη, η πολυτροπική παρουσίαση στον χώρο διεξαγωγής της διαδικασίας μπορεί να επιτευχθεί με προετοιμασία επικοινωνιακού υλικού σε γραπτή μορφή που θα διαμοιραστεί στους συμμετέχοντες, σε συνδυασμό με προβολή οπτικού υλικού αλλά και επεξήγηση όποιων θεμάτων κρίνεται απαραίτητο μέσω του προφορικού λόγου.

Η πολυτροπική παρουσίαση μπορεί να εξασφαλίσει τη γνωστοποίηση του πλαισίου εντός του οποίου μπορούν να κινηθούν οι συμμετέχοντες, αλλά και την κατανόηση των ενεργειών που απαιτούνται από πλευράς τους για την επίτευξη του τελικού στόχου. Παράλληλα, είναι αναγκαία η συνεχής ανατροφοδότηση αναφορικά με την πορεία των συμμετεχόντων, ενώ θα πρέπει να είναι διαθέσιμες πληροφορίες οι οποίες μπορεί να τους φανούν χρήσιμες κατά τη διάρκεια της διαδικασίας. Σύμφωνα με τη «Θεωρία Στοχοθεσίας» που προαναφέρθηκε, είναι πολύ πιθανή η βελτίωση της επίδοσης του συμμετέχοντα εφόσον έχει καθοριστεί συγκεκριμένος στόχος και



παρέχεται συνεχής ενημέρωση αναφορικά με την επίτευξη του (Lockeetal. 1981; Reiners&Wood 2014).

Κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού, τα δομικά στοιχεία μπορούν να λειτουργήσουν και ως κριτήρια ποιότητας της μορφής των διεκπεραιωτικών στοιχείων που θα επιλεγούν και ως τρόπος αξιολόγησης της λειτουργίας τους. Ο ιδανικός σχεδιασμός υπαγορεύει την προσαρμογή των διεκπεραιωτικών στοιχείων με τέτοιο τρόπο ώστε να εξασφαλίζεται η βέλτιστη εξυπηρέτηση των γενικών αρχών μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας, όπως αυτές εκφράζονται από τα δομικά στοιχεία.

Όσον αφορά στα διεκπεραιωτικά στοιχεία της παιγνιοποίησης, είναι απαραίτητο να καθοριστεί αρχικά η ακριβής έννοια των πόντων. Το συγκεκριμένο στοιχείο μπορεί να επιτελέσει διαφορετικούς ρόλους στο πλαίσιο μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας, λειτουργώντας ως μονάδα μέτρησης, ως ένδειξη προόδου, ακόμα και ως μέσο συναλλαγής (Fu 2011; Garisetal. 2002; McNamaraetal. 2009; Vassileva 2012; vonAhn 2009; Reiners&Wood 2014).

Ανάλογα με τα χαρακτηριστικά που έχουν κατά περίπτωση και τη λειτουργία που επιτελούν, οι πόντοι θα μπορούσαν να διαχωριστούν σε επί μέρους κατηγορίες:

- Πόντοι εμπειρίας (*Experiencepoints*): Αποδίδονται στον συμμετέχοντα ανάλογα με τις ενέργειες που πραγματοποιεί στο πλαίσιο της διαδικασίας, με στόχο να αντιληφθεί τους στόχους και να σχεδιάσει ανάλογα τη συμπεριφορά του. Οι πόντοι εμπειρίας αυξάνονται απεριόριστα όσο ο συμμετέχων παραμένει ενεργός, χωρίς να έχουν ανταλλακτική αξία στο πλαίσιο της διαδικασίας (Zichermann & Cunningham 2011).
- Πόντοι ικανότητας (*Skillpoints*): Απονέμονται στον συμμετέχοντα ως επιβράβευση κάποιας ενέργειας που πραγματοποίησε. Συνδέοντας τους πόντους ικανότητας με την ολοκλήρωση συγκεκριμένων ενεργειών, ο συμμετέχων ουσιαστικά καθοδηγείται ώστε να δράσει με τρόπο που συμβάλει στην επίτευξη του στόχου της διαδικασίας (Zichermann & Cunningham 2011).
- Πόντοι Φήμης (*Reputationpoints*): Χρησιμεύουν ως μέσο επικύρωσης συγκεκριμένων δεξιοτήτων που αποκτούν οι συμμετέχοντες, ώστε να διασφαλιστεί η εμπιστοσύνη μεταξύ των ατόμων που λαμβάνουν μέρος στη διαδικασία (Zichermann & Cunningham 2011).

- Ανταλλάξιμοι πόντοι (*Redeemable points*): Λειτουργούν ως «εικονικό νόμισμα», καθώς ο συμμετέχων μπορεί να τους «εξαργυρώσει» με αντάλλαγμα ανταμοιβές και υπηρεσίες που παρέχονται στο πλαίσιο της διαδικασίας, είτε πραγματικές ή «εικονικές», ενώ συχνά φέρουν και ένα ξεχωριστό όνομα ανάλογα με το θεματικό πλαίσιο της διαδικασίας, ώστε να διαχωριστούν από άλλες μορφές πόντων (Fu 2011; McNamara et al. 2009; Reiners & Wood 2014). Η χρήση τους απαιτεί προσοχή, καθώς ουσιαστικά δημιουργείται ένα σύστημα «εικονικής οικονομίας» που απαιτεί συνεχή παρακολούθηση, ενώ ενδέχεται να υπάγεται και σε νομικούς περιορισμούς (Zichermann & Cunningham 2011).
- Δωριζόμενοι πόντοι (*Gifting points*): Χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία ανιδιοτελούς συμπεριφοράς, χωρίς να έχουν οποιαδήποτε άλλη αξία χρήσης, πέρα από την προσφορά ως «δώρο» σε άλλους συμμετέχοντες (Zichermann & Cunningham 2011). Η συγκεκριμένη πρακτική ωστόσο συμβάλει στη δημιουργία κοινωνικών σχέσεων μεταξύ των συμμετεχόντων (Fu 2011; Reiners & Wood 2014).

Για τον καθορισμό της μορφής ή των μορφών που θα χρησιμοποιηθούν σε κάθε περίπτωση, απαιτείται συνεργατική προσπάθεια μεταξύ κάποιου γνώστη σε θέματα παιγνιοποίησης και κάποιου γνώστη του πεδίου εφαρμογής. Αφού οριστεί το πλαίσιο λειτουργίας της διαδικασίας και οι στόχοι της, θα επιλεγεί ο τύπος του στοιχείου που ανταποκρίνεται στις ανάγκες, ώστε να ξεκινήσει στη συνέχεια ο σχεδιασμός του συστήματος απόδοσης πόντων και η συσχέτιση τους με συγκεκριμένες ενέργειες του συμμετέχοντα σε συνάρτηση με τον απώτερο σκοπό που πρέπει να επιτευχθεί.

Αυτό σημαίνει πως ενέργειες που συμβάλουν καθοριστικά στην προσπάθεια ολοκλήρωσης της διαδικασίας, θα πρέπει να «βαθμολογούνται» περισσότερο από αντίστοιχες κινήσεις, των οποίων η σημασία για την εκπλήρωση του στόχου είναι μικρότερη (Zichermann & Cunningham 2011). Αν για παράδειγμα βασικό πρόβλημα μιας διαδικασίας, είναι ο περιορισμένος αριθμός συμμετοχής, η ενέργεια της εγγραφής ενός ατόμου στη διαδικασία θα πρέπει να έχει μεγάλη βαθμολογική αξία, ανεξάρτητα από τη μετέπειτα συμπεριφορά του.

Η γνωστοποίηση της «αξίας» των βασικών ενεργειών στο πλαίσιο της διαδικασίας λειτουργεί ευεργετικά για τον συμμετέχοντα, καθώς στο πλαίσιο της «Θεωρίας της Αυτοδιάθεσης» που προαναφέρθηκε, του παρέχει την αίσθηση της αυτονομίας και τη δυνατότητα να σχεδιάσει τον τρόπο δράσης του (Reiners&Wood 2014). Εφόσον έχει καθοριστεί το σύστημα απόδοσης πόντων για τις βασικές λειτουργίες που διενεργούνται στο πλαίσιο της διαδικασίας, θα μπορούσαμε επικουρικά να εισάγουμε επιπλέον επιβραβεύσεις συγκεκριμένων ενεργειών με τη μορφή πόντων εμπριέχοντας το στοιχείο της έκπληξης, το οποίο δρα ευεργετικά στη συμπεριφορά των συμμετεχόντων (Harris & O’Gorman 2014).

Η ακριβής επιλογή εξαρτάται από τα χαρακτηριστικά της εκάστοτε διαδικασίας, ωστόσο πρέπει να σημειώσουμε πως οι πόντοι εμπειρίας μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο μεγαλύτερο μέρος των περιπτώσεων, καθώς ουσιαστικά «χαρτογραφούν» την πορεία του συμμετέχοντα, καταδεικνύοντας τις σημαντικές ενέργειες που οφείλει να πραγματοποιήσει. Επιπλέον θα πρέπει να επισημανθεί πως τυχόν επιλογή χρησιμοποίησης ανταλλάξιμων πόντων απαιτεί προσεκτική σχεδίαση, καθώς θα πρέπει να εξασφαλιστεί η αξιοπιστία της διαδικασίας, ώστε να μη δημιουργηθεί στους συμμετέχοντες η αίσθηση της εξαπάτησης, ενώ οι διαθέσιμες «ανταμοιβές» σε περίπτωση εξαργύρωσης των πόντων, θα πρέπει να καλύπτουν όσο το δυνατόν ευρύτερο φάσμα αναγκών, ώστε να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των ατόμων που θα λάβουν μέρος στη διαδικασία.

Όσον αφορά στους πόντους φήμης, ελλοχεύει ο κίνδυνος να τεθεί ζήτημα αξιοπιστίας, εφόσον ο σχεδιασμός προβλέπει και απονομή πόντων μέσω «ψηφοφορίας» των συμμετεχόντων, όπως γίνεται για παράδειγμα με τις κριτικές πελατών, η εγκυρότητα και το κίνητρο των οποίων δεν είναι πάντα δυνατό να ελεγχθεί. (Zichermann&Cunningham 2011).

Εφόσον οριστεί το σύστημα απόδοσης πόντων, στη συνέχεια θα πρέπει να διαμορφωθεί ο πίνακας κατάταξης, όπου θα μπορούν οι συμμετέχοντες να παρακολουθούν την πρόοδο τους σε σχέση με τα υπόλοιπα άτομα που λαμβάνουν μέρος στη διαδικασία. Το συγκεκριμένο στοιχείο εξυπηρετεί επίσης και την κοινωνική πτυχή μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας, καθώς σύμφωνα με τη «Θεωρία Κοινωνικής Σύγκρισης» (*Social Comparison Theory*) που διατύπωσε ο Festinger (1954), οι άνθρωποι έχουν την τάση να αξιολογούν τις πεποιθήσεις, τις ικανότητες και τις αντιδράσεις τους, έχοντας ως μέτρο σύγκρισης τα άτομα που βρίσκονται στο περιβάλλον τους (Reiners&Wood 2014).

Ο σχεδιασμός του πίνακα κατάταξης πρέπει να γίνει με προσοχή, ώστε να εξασφαλιστεί πως το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό θα λειτουργήσει ευεργετικά, καλλιεργώντας στους συμμετέχοντες το αίσθημα του συναγωνισμού, και όχι αποθαρρυντικά, προκαλώντας τους απογοήτευση (Stieglitzetal. 2016). Ένας τρόπος για να επιτευχθεί ο παραπάνω στόχος είναι η επιπρόσθετη δημιουργία επί μέρους «εξατομικευμένων» πινάκων για κάθε συμμετέχοντα, στους οποίους θα προβάλλονται όσοι προπορεύονται με μικρή βαθμολογική διαφορά, καθώς η έκθεση σε ανοδικούς στόχους αυξάνει την αίσθηση ικανότητας του συμμετέχοντα, ενισχύοντας την πεποίθηση πως είναι δυνατή η επίτευξη του βραχυπρόθεσμου στόχου βελτίωσης της βαθμολογικής του θέσης (Festinger 1954; Reiners&Wood 2014).

Σε συνεργασία με τους γνώστες του πεδίου εφαρμογής και λαμβάνοντας υπ' όψιν τις ανάγκες και τους στόχους της διαδικασίας, θα διασαφηνιστούν οι λεπτομέρειες που αφορούν στην τελική μορφή του πίνακα κατάταξης. Όσον αφορά στα θέματα που τίθενται προς συζήτηση, σχετίζονται κατά κύριο λόγο με τον τρόπο παρουσίασης του πίνακα κατάταξης, την αναγκαιότητα ενημέρωσης των μεταβαλλόμενων δεδομένων και την πιθανότητα πρόσβασης των συμμετεχόντων σε αυτά εκτός του χώρου διεξαγωγής της διαδικασίας.

Τα εναπομείναντα διεκπεραιωτικά στοιχεία που παρουσιάστηκαν νωρίτερα, είναι άμεσα συνυφασμένα με τη συγκομιδή πόντων κάθε συμμετέχοντα. Τα επίπεδα αποτελούν ενδιάμεσους στόχους τους οποίους οι συμμετέχοντες καλούνται να εκπληρώσουν κατά τη διάρκεια της διαδικασίας εκτελώντας συγκεκριμένες ενέργειες. Η επίτευξη αυτών των στόχων δημιουργεί στους συμμετέχοντες ικανοποίηση αλλά και την αίσθηση ότι η διαδικασία εξελίσσεται, λειτουργώντας παράλληλα ως σημείο αναφοράς για την πρόοδο τους κατά τη διάρκεια της διαδικασίας (Zichermann&Cunningham 2011).

Όσον αφορά στον σχεδιασμό των επιπέδων, δεν είναι απαραίτητο να ακολουθούν γραμμική πορεία, αλλά αντίθετα συνιστάται τα αρχικά στάδια να είναι πιο σύντομα και εύκολα, και ο απαιτούμενος αριθμός πόντων για τη διεκπεραίωση κάθε στόχου να αυξάνεται βαθμιαία (Walz& Deterding 2015). Άλλωστε ο αυξανόμενος βαθμός δυσκολίας των αναγκαίων ενεργειών κατά τη διάρκεια μιας διαδικασίας, είναι ένα στοιχείο ικανό να συμβάλει στην επίτευξη σύμπλεξης του συμμετέχοντα (McNamara, Jackson&Graesser 2009; Reiners&Wood 2014).

Επικουρικά, θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί και η μορφή των ράβδων προόδου (*Progressbars*), ως μια ποσοτικοποιημένη ένδειξη που πληροφορεί τον συμμετέχοντα για την «απόσταση» που απαιτείται να «καλυφθεί», σε όρους υπολειπόμενης χρονικής διάρκειας ή εκκρεμών ενεργειών, μέχρι την ολοκλήρωση του επιπέδου (Zichermann&Cunningham 2011).

Προς την ίδια κατεύθυνση κινείται και το στοιχείο των παράσημων, τα οποία αποτελούν επιβράβευση του συμμετέχοντα για τις επιδόσεις του, και αποδίδονται σε αυτόν κάθε φορά που συγκεντρώνει έναν προκαθορισμένο αριθμό πόντων ή εκτελεί μια συγκεκριμένη ενέργεια. Τα παράσημα μπορεί να είναι είτε υλικά, όπως κονκάρδες, καπέλα, αυτοκόλλητα, είτε ψηφιακά, εφόσον το επιτρέπει η φύση της διαδικασίας. Σε κάθε περίπτωση ωστόσο, η απόδοση ενός παράσημου σε κάποιο συμμετέχοντα πρέπει να γνωστοποιείται σε όλα τα άτομα που λαμβάνουν μέρος στη διαδικασία, καθώς σε αντίθετη περίπτωση χάνεται η συμβολική αξία της επιβράβευσης (Zichermann&Cunningham 2011). Η χρήση των παράσημων μπορεί να παρακινήσει τους συμμετέχοντες δημιουργώντας τους αίσθημα ικανοποίησης, να δημιουργήσει προσμονή στην περίπτωση που δε γνωστοποιείται το ακριβές όριο για την κατάκτηση του επόμενου παράσημου ή ακόμα να έχει και αισθητική αξία.

Αναφορικά με το πλάνο απόδοσης των παράσημων, ακολουθείται και πάλι μια λογική εστιασμένη στη διατήρηση του ενδιαφέροντος του συμμετέχοντα, η οποία υπαγορεύει πως τα πρώτα παράσημα κατακτώνται γρήγορα με απλές ενέργειες ως αναγνώριση της προσπάθειας που καταβάλλεται, και σταδιακά ο βαθμός δυσκολίας για την επίτευξη του επόμενου στόχου αυξάνεται.

Συνήθως εφαρμόζεται ένα μεταβλητό πλάνο, το οποίο ανταμείβει μεν συγκεκριμένες ενέργειες, χωρίς ωστόσο να ακολουθείται συνεχώς το ίδιο μοτίβο, καθώς μπορεί να διαφέρει ο αριθμός των ενεργειών ή ο χρόνος εκτέλεσης που απαιτείται για την απόκτηση του επόμενου παράσημου. Με τον τρόπο αυτό δημιουργείται στον συμμετέχοντα η αίσθηση πως συγκεκριμένες ενέργειες ανταμείβονται, ωστόσο αντιλαμβάνεται πως η μοναδική παράμετρος που βρίσκεται υπό τον έλεγχο του, είναι η συχνότητα εκτέλεσης τους, γεγονός που συχνά οδηγεί στην αυξανόμενη επιθυμία πραγματοποίησης αυτών των δράσεων (Leeetal. 2007; Reiners&Wood 2014).

Τα παράσημα επίσης θα μπορούσαν να αποτελέσουν τη λύση στην περίπτωση που το πρόβλημα είναι το μειωμένο ενδιαφέρον των συμμετεχόντων για συγκεκριμένες πτυχές μιας διαδικασίας. Εντάσσοντας μια δραστηριότητα που δεν είναι ιδιαίτερα δημοφιλής μέσα σε ένα σύνολο ενεργειών που απαιτούνται για την απόδοση ενός παράσημου, παρακινείται ο συμμετέχων να λάβει μέρος και σε δραστηριότητες οι οποίες υπό άλλες συνθήκες ίσως δεν του φαίνονταν ελκυστικές (Harris & O’Gorman 2014).

Τα παράσημα αποτελούν απόδειξη επιτευγμάτων του συμμετέχοντα προσφέροντας του αναγνώριση, ενώ δημιουργούν κατά κάποιο τρόπο και μια μορφή κοινωνικής δομής, καθώς συμβολίζουν πρότυπα μέσα από την προβολή συγκεκριμένων ενεργειών και συμπεριφορών που έχουν αξία στο πλαίσιο της διαδικασίας (Antin, Churchill 2011; Halavais 2012; Reiners&Wood 2014). Σε αντίθεση με τους πόντους, οι οποίοι δημιουργούν συνθήκες ευθέως ανταγωνισμού μεταξύ των συμμετεχόντων, τα παράσημα συνθέτουν μια έμμεση σχέση με τα άτομα που λαμβάνουν μέρος στη διαδικασία, διαθέτοντας έναν πιο προσωπικό χαρακτήρα, ενώ συνήθως δεν είναι ανταλλάξιμα (Fu 2011; McNamaraetal. 2009; Reiners&Wood 2014).

Για να ολοκληρωθεί το στάδιο καθορισμού των παρασήμων, απαιτείται συνεργασία με τους γνώστες του πεδίου εφαρμογής, ώστε να ξεκαθαριστεί αρχικά η φύση αυτών. Με βάση τις ανάγκες της διαδικασίας αλλά και τις υπάρχουσες δυνατότητες σε υλικό, τεχνικό και οικονομικό επίπεδο, θα αποφασιστεί η χρήση ψηφιακών ή υλικών παρασήμων, χωρίς να αποκλείεται και ο συνδυασμός των δύο εκδοχών.

Στη συνέχεια θα πρέπει να οριστεί η ονομασία κάθε παράσημου, η οποία συνήθως είναι σχετική με τη θεματολογία της διαδικασίας, ενώ αντίστοιχα θα αποφασιστούν και τα υπόλοιπα εικαστικά στοιχεία του. Τέλος, θα καταρτιστεί και το σύστημα απόδοσης των παρασήμων, θέτοντας τα όρια συγκομιδής πόντων ή ορίζοντας τις συγκεκριμένες ακολουθίες ενεργειών που επιβραβεύονται. Στην περίπτωση που τα παράσημα βρίσκονται σε ψηφιακή μορφή, θα ήταν χρήσιμο να παρέχεται στον συμμετέχοντα η δυνατότητα να επεξεργαστεί τον προσωπικό του λογαριασμό κατάλληλα, ώστε να εξασφαλίσει την προβολή τους, μετατρέποντας ίσως ορισμένα στοιχεία του. Η δημιουργία μιας ψηφιακής φιγούρας (*avatar*) που αντιπροσωπεύει τον συμμετέχοντα κατά τη διάρκεια της διαδικασίας, αλλά και η δυνατότητα εξατομίκευσης της, προκαλεί συναισθηματικό δεσμό και δημιουργεί μια αίσθηση ιδιοκτησίας στα άτομα που λαμβάνουν μέρος (Reiners&Wood 2014).

Οι ειδοποιήσεις αποτελούν ένα διεκπεραιωτικό στοιχείο της παιγνιοποίησης, το οποίο ωστόσο μπορεί λαμβάνοντας διαφορετικές μορφές, να υπηρετήσει όλες τις ανάγκες που υπαγορεύουν τα δομικά στοιχεία, συμβάλλοντας στην αποσαφήνιση των στόχων, τη συνεχή ανατροφοδότηση του συμμετέχοντα, αλλά και την παρουσίαση της πληροφορίας με εναλλακτικούς τρόπους ώστε να γίνει ευκολότερα αντιληπτή. Οι ειδοποιήσεις ενημερώνουν τον συμμετέχοντα για εξελίξεις και μεταβολές που αφορούν σε συγκεκριμένα γεγονότα ανά πάσα στιγμή, ώστε να έχει τη δυνατότητα να δράσει ανάλογα.

Ωστόσο, χρειάζεται προσοχή κατά τη διάρκεια σχεδιασμού του μηχανισμού των ειδοποιήσεων, καθώς ελλοχεύει ο κίνδυνος να αποδειχθούν ενοχλητικές για τον συμμετέχοντα, εφόσον πραγματοποιούνται με πολύ μεγάλη συχνότητα ή αφορούν σε γεγονότα τα οποία δεν τον ενδιαφέρουν άμεσα. Για τον λόγο αυτό θεωρείται προτιμότερο να επιλέγει ο ίδιος ο συμμετέχων συγκεκριμένες περιπτώσεις στις οποίες επιθυμεί να του αποστέλλεται ειδοποίηση με βάση τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες του, καθώς ένας προκαθορισμένος μηχανισμός ειδοποιήσεων που στερείται της δυνατότητας εξατομίκευσης, ίσως αποδειχθεί ανεπαρκής (Reiners&Wood 2014).

Αναφορικά με τον τελικό σχεδιασμό και την υλοποίηση του στοιχείου των ειδοποιήσεων στο πλαίσιο μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας, απαιτείται η ενημέρωση από τους γνώστες του πεδίου εφαρμογής σχετικά με τις τεχνικές δυνατότητες που υπάρχουν για την υποστήριξη του και την ενημέρωση των συμμετεχόντων με τη χρήση διαφορετικών καναλιών επικοινωνίας, όπως αποστολή SMS, email, μηνύματος σε μέσο κοινωνικής δικτύωσης, κλπ.

Το τελευταίο, αλλά ιδιαίτερος σημαντικό διεκπεραιωτικό χαρακτηριστικό παιγνιοποίησης, είναι το σύστημα ανταμοιβής, η οποία αποδίδεται στον συμμετέχοντα ως επιβράβευση μιας συγκεκριμένης ενέργειας ή συμπεριφοράς, αποσκοπώντας στην παροχή κινήτρου για να την επαναλάβει (Nevid 2012, Stieglitzetal. 2016). Η ύπαρξη ανταμοιβής έχει τη δυνατότητα να βελτιώσει την επίδοση των συμμετεχόντων (Reiners&Wood 2014) ενώ όσον αφορά στο είδος αυτής, θα μπορούσε να είναι είτε ηθική είτε υλική. Στην πρώτη περίπτωση περιλαμβάνονται μορφές επιβράβευσης που στοχεύουν στη γνωστοποίηση της επιτυχίας του συμμετέχοντα και την επακόλουθη αναγνώριση ή ακόμα και πρόσβαση των νικητών σε επιπλέον υπηρεσίες και δυνατότητα να αναλάβουν για κάποιο χρονικό διάστημα ενεργό ρόλο στην ίδια τη διαδικασία ως «διαχειριστές». Στον αντίποδα, η κατηγορία των υλικών ανταμοιβών περιλαμβάνει την παροχή προϊόντων, τροφαίων ή ακόμα και χρηματικών επάθλων στους νικητές (Zichermann&Cunningham 2011).





Όσον αφορά στον τελικό σχεδιασμό του συστήματος ανταμοιβών, απαιτεί τη συνεργασία μελετητών της θεωρίας της παιγνιοποίησης με εκπροσώπους του οργανισμού που θα αποτελέσει το πεδίο εφαρμογής, λαμβάνοντας υπ'όψιν τους διαθέσιμους οικονομικούς πόρους, αλλά και τις υπάρχουσες νομικές ρυθμίσεις που διέπουν δραστηριότητες τέτοιου είδους. Ανάλογα με τον οικονομικό προϋπολογισμό και ακολουθώντας το σχετικό νομικό πλαίσιο, ορίζεται το είδος και η αξία των ανταμοιβών, αλλά και ο τρόπος απόδοσης τους.

Για παράδειγμα θα μπορούσε να θεσπιστεί ως όρος πως οι ανταμοιβές παρέχονται με βάση τη συγκομιδή πόντων θέτοντας τα αντίστοιχα όρια, ωστόσο σε μια τέτοια περίπτωση θα πρέπει να ληφθεί υπ'όψιν πως δεν είναι δυνατόν να προβλεφθεί επακριβώς ο αριθμός των μελλοντικών νικητών. Εφόσον για τον οποιοδήποτε λόγο, είναι περιορισμένος ο αριθμός των διαθέσιμων ανταμοιβών, θα πρέπει να στηριχθεί ο μηχανισμός απόδοσης τους στον πίνακα κατάταξης, καθιστώντας σαφές πως οι καλύτεροι παίκτες ύστερα από ένα προκαθορισμένο χρονικό διάστημα θα επιβραβευτούν με βάση τη θέση που κατέκτησαν ή να χρησιμοποιηθεί μηχανισμός κλήρωσης. Σε κάθε περίπτωση βέβαια, οι ανταμοιβές θα πρέπει να είναι γνωστές στους συμμετέχοντες ώστε να λειτουργούν ως επιπλέον κίνητρο, αλλά και για να εξασφαλίσουν την αξιοπιστία και τη διαφάνεια της διαδικασίας.

Ορισμένοι μελετητές ωστόσο εκφράζουν τις αμφιβολίες τους για την αποτελεσματικότητα των υλικών ανταμοιβών, τονίζοντας πως δεν υποστηρίζουν την προσπάθεια «ταύτισης» του συμμετέχοντα με τη διαδικασία, καθώς είναι πιθανό η ενασχόληση του να σταματήσει μετά την κατάκτηση του επάθλου. Επιπλέον, θεωρούν πως είναι ευκολότερο για τους συμμετέχοντες να υπολογίσουν τη χρηματική αξία των υλικών ανταμοιβών, γεγονός που ίσως επηρεάσει τη διάθεση συμμετοχής τους καθώς για παράδειγμα η δυνατότητα συνάντησης με έναν διάσημο καλλιτέχνη ως ανταμοιβή έχει μικρότερο χρηματικό κόστος για τους διοργανωτές της διαδικασίας από ένα προϊόν, αλλά πιθανότατα αποκτά πολύ μεγαλύτερη αξία για τον συμμετέχοντα για συναισθηματικούς λόγους (Zichermann&Cunningham 2011).

## **8. Μέθοδοι αξιολόγησης παιγνιοποιημένων διαδικασιών**

Όπως προαναφέρθηκε, τα δομικά στοιχεία της παιγνιοποίησης αντιπροσωπεύουν ανάγκες που θεωρούνται απαραίτητες για την επιτυχή λειτουργία μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας, ενώ τα διεκπεραιωτικά στοιχεία είναι άρρηκτα συνδεδεμένα με την ικανοποίηση των αναγκών αυτών. Με τον τρόπο αυτό κάθε βήμα σχεδιασμού ενός διεκπεραιωτικού στοιχείου την ίδια στιγμή αποτελεί ουσιαστικά και έλεγχο ποιότητας της παιγνιοποιημένης διαδικασίας, με κριτήριο την εξασφάλιση των απαραίτητων συνθηκών.

Όσον αφορά ωστόσο στην αποτελεσματικότητα μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας, θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν μέθοδοι αξιολόγησης, οι οποίες στηρίζονται στην παρατήρηση της συμπεριφοράς των συμμετεχόντων και τη συλλογή δεδομένων αναφορικά με τις ενέργειες τους, επιχειρώντας να καταστήσουν μετρήσιμες τις πιθανές επιδράσεις της ενσωμάτωσης στοιχείων παιγνιοποίησης.

Όπως έχει επισημανθεί από ορισμένους μελετητές όπως ο R.Dyer, εξαιτίας της σχετικά πρόσφατης εμφάνισης της παιγνιοποίησης ως όρου στο ακαδημαϊκό πεδίο, δεν έχει συγκροτηθεί και εφαρμοστεί μια ολοκληρωμένη μεθοδολογία αξιολόγησης, ωστόσο υπάρχουσες θεωρίες από τον χώρο της εκπαίδευσης θα μπορούσαν να συνθέσουν μια πρόταση που ενδεχομένως αποφέρει αποτελέσματα (Reiners&Wood 2014). Στο πλαίσιο της προαναφερθείσας θεώρησης, διακρίνονται τέσσερις άξονες στους οποίους μπορεί να στηριχθεί η αξιολόγηση μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας:

- Διαγνωστική αξιολόγηση παιγνίου (*PlayAssessmentDiagnostic*)
- Βαθμολόγηση παιγνιοποίησης (*Gamification Scorecard*)
- Αξιολόγηση προγενέστερης και μεταγενέστερης γνώσης (*Pre/PostKnowledge*)
- Ανασκόπηση αξιολόγησης επιδόσεων παιγνιοποίησης (*GamificationPerformanceAssessmentReview, GPAR*)

Όσον αφορά στο πρώτο στάδιο η διαγνωστική αξιολόγηση στηρίζεται σε μεγάλο βαθμό στην παρατήρηση των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια της διαδικασίας, ώστε να καταγραφούν συγκεκριμένες συμπεριφορές και αντιδράσεις. Αρχικά θα πρέπει να καθοριστούν οι συγκεκριμένες δεξιότητες και ενέργειες που θα τεθούν υπό καθεστώς παρατήρησης, και στη συνέχεια να σχεδιαστεί ένα περιβάλλον το οποίο θα παρέχει κίνητρα για την εκδήλωσή τους, ώστε να μελετηθεί η διάδραση των συμμετεχόντων με αυτό (Reiners&Wood 2014).

Το στάδιο της βαθμολόγησης αποσκοπεί στην κατανόηση του βαθμού απόκτησης γνώσεων και δεξιοτήτων από τους συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια της διαδικασίας αλλά και τη συσχέτιση αυτών με την αντίδραση τους στις ενέργειες που απαιτούνται. Επιπλέον, η βαθμολόγηση επιτρέπει την κατάταξη των συμμετεχόντων ανάλογα με την επίδοσή τους, και τον σχεδιασμό τακτικών για την παροχή επιπλέον κινήτρων αλλά και ανταμοιβών (Reiners&Wood 2014).

Στο πλαίσιο της διαδικασίας βαθμολόγησης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί το «Εργαλείο Αξιολόγησης Επίδοσης Παιγνίου» (*GamePerformanceAssessmentInstrument, GPAI*), το οποίο δημιουργήθηκε από τους Oslin, MitchellandGriffin με σκοπό τη μέτρηση επιδόσεων σε παίγνια που απαιτούν λήψη αποφάσεων και χρήση συγκεκριμένων δεξιοτήτων. (Memmert&Harvey 2008). Η χρήση του *GPAI* απαιτεί αρχικά τον καθορισμό των στοιχείων που έχουν νευραλγική σημασία για τη διαδικασία, βάση των οποίων θα αξιολογηθούν οι συμμετέχοντες.

Κάθε ενέργεια των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια της διαδικασίας καταγράφεται και χαρακτηρίζεται είτε ως αποτελεσματική/κατάλληλη είτε ως αναποτελεσματική/ακατάλληλη, ώστε να σχηματιστούν τελικά δύο δείκτες για κάθε άτομο:

- Δείκτης Επίδοσης, ΔΕ (*GamePerformance, GP*): Φανερώνει την αποτελεσματικότητα των ενεργειών του συμμετέχοντα, όπως αυτή ορίζεται με βάση προκαθορισμένα κριτήρια
- Δείκτης Συμμετοχής, ΔΣ (*GameInvolvement, GI*): Παρουσιάζει την τάση συμμετοχής κάθε ατόμου, ακόμα και στην περίπτωση κατά την οποία οι ενέργειες που πραγματοποιεί δε θεωρούνται κατάλληλες

Η μελέτη των συγκεκριμένων δεικτών μπορεί να προσφέρει χρήσιμες πληροφορίες αναφορικά με την παιγνιοποιημένη διαδικασία και τον τρόπο αντιμετώπισης της από τους συμμετέχοντες. Για παράδειγμα, χαμηλός βαθμός του Δείκτη Επίδοσης ίσως επισημαίνει το γεγονός πως οι απαιτούμενες ενέργειες παρουσιάζουν μεγάλο βαθμό δυσκολίας για τους συμμετέχοντες, γεγονός που ενδεχομένως αποτελεί ένδειξη για την αναθεώρηση του σχεδιασμού της διαδικασίας, ενώ στον αντίποδα, χαμηλός βαθμός του Δείκτη Συμμετοχής, ίσως υποδηλώνει πως η διαδικασία αποτυγχάνει να προσελκύσει το ενδιαφέρον.

Όσον αφορά στον τρόπο βαθμολόγησης, η παράθεση ενός παραδείγματος ίσως αποδειχθεί χρήσιμη για την κατανόηση της μεθόδου. Ας υποθέσουμε πως στο πλαίσιο μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας, έχουν καθοριστεί ως σημαντικά στοιχεία τα ακόλουθα:

- Ικανότητα λήψης αποφάσεων
- Ευχέρεια συνεργασίας

Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας, η παρατήρηση της συμπεριφοράς του συμμετέχοντα X καταλήγει στην καταγραφή των παρακάτω ενεργειών ανά στοιχείο:

- Ικανότητα λήψης απόφασης:  
2 κατάλληλες ενέργειες – 0 ακατάλληλες ενέργειες
- Ευχέρεια συνεργασίας:  
0 κατάλληλες ενέργειες – 2 ακατάλληλες ενέργειες

Ο υπολογισμός του Δείκτη Επίδοσης προαπαιτεί τον υπολογισμό των επιμέρους δεικτών για κάθε στοιχείο βάση του ακόλουθου τύπου:

Δείκτης ενέργειας= αριθμός κατάλληλων ενεργειών/(αριθμός κατάλληλων ενεργειών + αριθμός ακατάλληλων ενεργειών)

Με βάση τα δεδομένα του παραδείγματος που προαναφέραμε, ο δείκτης λήψης αποφάσεων του συμμετέχοντα X ορίζεται ως:

$$\Delta\Lambda = 2/(2 + 0) = 1 = 100\%$$

Αντίστοιχα, ο δείκτης ευχέρειας συνεργασίας υπολογίζεται ως εξής:

$$\Delta\text{ΕΣ} = 0/(0 + 2) = 0$$

Στη συγκεκριμένη περίπτωση, ο Δείκτης Επίδοσης προκύπτει από τον μέσο όρο των επιμέρους δεικτών, επομένως:

$$\Delta E = (1 + 0)/2 = 0,5 = 50\%$$

Για να αποφευχθεί το ενδεχόμενο μηδενικών αποτελεσμάτων, οι Memmert και Harvey (2008) πρότειναν μια παραλλαγή της μεθόδου βαθμολόγησης, υποστηρίζοντας πως σε οποιαδήποτε μέτρηση, η αρχική επίδοση του συμμετέχοντα θα είναι 10 και όχι 0.

Με βάση τη συγκεκριμένη θεώρηση και χρησιμοποιώντας τα δεδομένα του προαναφερθέντος παραδείγματος, οι δείκτες του συμμετέχοντα X ορίζονται ως:

$$\Delta \Lambda A = 12/(12 + 10) = 0,55$$

$$\Delta E \Sigma = 10/(10 + 12) = 0,45$$

Κατ'επέκταση ο Δείκτης Επίδοσης ορίζεται ως

$$\Delta E = (0,55 + 0,45)/2 = 0,5 = 50\%$$

Όπως γίνεται κατανοητό, όσο μεγαλύτερο είναι το ποσοστό, τόσο καλύτερη θεωρείται η επίδοση του συμμετέχοντα, ο οποίος προέβη σε περισσότερες κατάλληλες παρά ακατάλληλες ενέργειες. Θα πρέπει να σημειωθεί ωστόσο πως η παραπάνω μεθοδολογία δεν μπορεί να εφαρμοστεί στην περίπτωση που ο συμμετέχων δεν προβεί σε καμία απολύτως ενέργεια, είτε κατάλληλη είτε ακατάλληλη κατά τη διάρκεια της διαδικασίας.

Σε κάθε περίπτωση, ο υπολογισμός του Δείκτη Συμμετοχής προκύπτει από το άθροισμα όλων των ενεργειών του συμμετέχοντα και μόνο, ανεξάρτητα αν χαρακτηρίζονται ως κατάλληλες ή ακατάλληλες και χωρίς να λαμβάνεται υπ'όψιν ο αριθμός 10 που θεωρείται ως σταθερό σημείο εκκίνησης για τον υπολογισμό του Δείκτη Επίδοσης.

Επομένως, όσον αφορά στον Δείκτη Συμμετοχής του συμμετέχοντα X:

$$\Delta \Sigma = (2 + 0 + 0 + 2) = 4$$



Παράλληλα θα πρέπει να υπογραμμιστεί η σημασία του σαφούς καθορισμού των βασικών στοιχείων της διαδικασίας αλλά και των ενεργειών που θεωρούνται πως τα υπηρετούν, ώστε να διευκολυνθεί η διαδικασία βαθμολόγησης, αλλά και να επιτευχθεί ο μεγαλύτερος βαθμός αξιοπιστίας, ακόμα και στην περίπτωση που υπάρχουν περισσότεροι του ενός βαθμολογητές. Για τον λόγο αυτό συνιστάται να υπάρχει λεπτομερής περιγραφή κάθε ενέργειας η οποία μπορεί να χαρακτηριστεί ως κατάλληλη ή ακατάλληλη για υποστήριξη κάθε στοιχείου, ώστε να αποφευχθούν ενδεχόμενες παρερμηνείες κατά τη διάρκεια της διαδικασίας (Memmert&Harvey 2008).

Το τρίτο στάδιο της μεθόδου αξιολόγησης αφορά στον προσδιορισμό του επιπέδου γνώσης του συμμετέχοντα, τόσο πριν την έναρξη της διαδικασίας, όσο και μετά την ολοκλήρωση της, που μπορεί να οδηγήσει σε αναθεώρηση του σχεδιασμού, με σκοπό να καλυφθούν τυχόν κενά που προκύπτουν (Reiners&Wood 2014). Μέσα από αυτή τη διαδικασία μελέτης, πρέπει να γίνει κατανοητός ο βαθμός αντίληψης του συμμετέχοντα αναφορικά με τις ενέργειες που απαιτούνται από αυτόν, ο τρόπος με τον οποίο η αποκτούμενη γνώση χρησιμοποιείται για την επίλυση προβλημάτων στη συνέχεια της διαδικασίας ή οι αιτίες σε περίπτωση που κάτι τέτοιο δε συμβαίνει, καθώς επίσης και το ενδεχόμενο μετάδοσης γνώσης μεταξύ των ατόμων που λαμβάνουν μέρος (Reiners&Wood 2014).

Επιπλέον η προσέγγιση αυτή μπορεί να προσφέρει πολύτιμες πληροφορίες αναφορικά με τη δυνατότητα των συμμετεχόντων ανά πάσα στιγμή να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις χρησιμοποιώντας τα μέσα που τους δίνονται, καθώς σε αντίθετη περίπτωση θα απαιτείται αναθεώρηση του σχεδιασμού της διαδικασίας.



Το τελευταίο επίπεδο της προτεινόμενης μεθοδολογίας αναφέρεται στην ανασκόπηση της αξιολόγησης των επιδόσεων της παιγνιοποιημένης διαδικασίας συνολικά, χωρίς να εστιάζει στη συμπεριφορά μεμονωμένων συμμετεχόντων, με σκοπό τον εντοπισμό των παραγόντων που ενισχύουν την αποτελεσματικότητα και την εφαρμογή διορθώσεων στον σχεδιασμό. Σε αυτό το στάδιο μπορούν να αξιοποιηθούν και θεωρητικές προσεγγίσεις που αναφέρονται στη διαδικασία της μάθησης, όπως η «Θεωρία Τεσσάρων Επιπέδων» (*Kirkpatrick's Four Levels*) του D. Kirkpatrick (1994), η οποία διακρίνει τέσσερα επίπεδα αξιολόγησης (Reiners&Wood 2014):

- Αντίδραση (*Reaction*): Επικέντρωση στον τρόπο με τον οποίο οι συμμετέχοντες αντιδρούν στις πληροφορίες που τους παρέχονται
- Μάθηση (*Learning*): Προσπάθεια εκτίμησης του επιπέδου γνώσης που αποκτούν οι συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια της διαδικασίας
- Συμπεριφορά (*Behavior*): Εξέταση του ενδεχόμενου εφαρμογής της αποκτημένης γνώσης κατά τη διάρκεια της διαδικασίας
- Αποτελέσματα (*Results*): Υπολογισμός των αποτελεσμάτων της διαδικασίας με βάση μετρήσιμα στοιχεία και σε συνάρτηση με τους προκαθορισμένους στόχους

Τα επίπεδα είναι δομημένα με τέτοιο τρόπο ώστε η ολοκλήρωση του ενός αποτελεί προαπαιτούμενο για τη μετάβαση στο επόμενο. Αρχικά παρατηρείται η ανταπόκριση των συμμετεχόντων στη διαδικασία, είτε αυτή είναι θετική είτε αρνητική, και εν συνεχεία επιχειρείται η καταγραφή της γνώσης που μεταδίδεται στα άτομα που λαμβάνουν μέρος, αλλά και οι προεκτάσεις αυτής σε συγκεκριμένες δεξιότητες. Ακολούθως, εξετάζεται ο τρόπος χρησιμοποίησης της γνώσης από πλευράς συμμετεχόντων ώστε να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια της διαδικασίας, και τελικά αποτιμάται η χρησιμότητα της διαδικασίας σε μετρήσιμα αποτελέσματα, όπως για παράδειγμα η αύξηση της συμμετοχής και της παραγωγής ή η βελτίωση της ποιότητας.

Το τελευταίο στάδιο είναι ιδιαίτερα σημαντικό για την εν γένει αξιολόγηση της διαδικασίας, καθώς μπορεί να γίνει εκτίμηση της αποτελεσματικότητας της και σε όρους «Απόδοσης της Επένδυσης» (*Return of Investment, ROI*), λαμβάνοντας υπ' όψιν το διαθέσιμο οικονομικό προϋπολογισμό, το κόστος αλλά και τα πιθανά κέρδη ((Reiners&Wood 2014).

## **Μέρος Γ**

### **Εργαστήριο παιγνιοποίησης συμμετοχικών διαδικασιών**

## **9. Εργαστηριακή εφαρμογή παιγνιοποιημένης διαδικασίας**

### **9.1. Σχεδιασμός εργαστηρίου παιγνιοποιημένων διαδικασιών**

Στο πλαίσιο της έρευνας σχετικά με την εφαρμογή χαρακτηριστικών της παιγνιοποίησης σε συμμετοχικές διαδικασίες, επιχειρήσαμε να διοργανώσουμε εργαστήρια που θα μας επιτρέψουν να συγκεντρώσουμε πληροφορίες σχετικά με αυτή τη μέθοδο.

Στόχος μας ήταν η συνεργασία με μέλη φορέων και οργανώσεων των οποίων η λειτουργία σχετίζεται με τη συμμετοχή των πολιτών σε μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό και η μελέτη μιας συγκεκριμένης διαδικασίας που ακολουθούν τη δεδομένη χρονική στιγμή. Μέσα από μια συνεργατική προσπάθεια διαβούλευσης θα προσπαθούσαμε να εντοπίσουμε σημεία της υφιστάμενης διαδικασίας που θεωρούμε πως μπορούν να βελτιωθούν με την ενσωμάτωση στοιχείων παιγνιοποίησης.

Κατά τη διάρκεια αυτής της προσπάθειας ήρθαμε σε επαφή με το «Μπορούμε», μία μη κερδοσκοπική οργάνωση η οποία αποσκοπεί στον περιορισμό της σπατάλης τροφίμων και την καταπολέμηση του υποσιτισμού σε περιοχές που καλύπτουν ολόκληρη την ελληνική επικράτεια. Τα μέλη της οργάνωσης, με την πολύτιμη βοήθεια εθελοντών, συγκεντρώνουν καθημερινά τρόφιμα από όλους τους πιθανούς δωρητές και τα προσφέρουν σε ανθρώπους που αντιμετωπίζουν προβλήματα σίτισης, στηρίζοντας με αξιοπρέπεια τις ευαίσθητες κοινωνικά ομάδες.

Το «Μπορούμε»προσεγγίζει το φαινόμενο σφαιρικά, έχοντας εκπονήσει επίσης ενημερωτικά προγράμματα για την ευαισθητοποίηση των πολιτών, αλλά και εκπαιδευτικές δράσεις που εφαρμόζονται σε σχολεία με στόχο τη σωστή διαπαιδαγώγηση των παιδιών.

## **9.2. Περιγραφή ερευνητικής διαδικασίας**

Ο αρχικός σχεδιασμός προέβλεπε τη δημιουργία μιας ομάδας εθελοντών αποτελούμενης από 6 – 8 άτομα, τα οποία θα συμμετείχαν σε δύο διαφορετικές συνεδρίες. Η ομάδα θα λάμβανε μέρος αρχικά σε μια διαδικασία η οποία θα εμπεριείχε στοιχεία παιγνιοποίησης με σκοπό την κατάθεση απόψεων αναφορικά με ένα προκαθορισμένο θέμα.

Στη συνέχεια οι εθελοντές θα συμμετείχαν σε μια συζήτηση με διαφορετικό θέμα, η οποία θα διεξαγόταν υπό τον συντονισμό εκπροσώπων του φορέα και θα ακολουθούσε παραδοσιακές μεθόδους διαβούλευσης, χωρίς να συμπεριλαμβάνονται σε αυτή χαρακτηριστικά παρμένα από τη θεωρία της παιγνιοποίησης.

Η ερευνητική προσέγγιση θα ολοκληρωνόταν με τη μελέτη των δεδομένων που συγκεντρώθηκαν κατά τη διάρκεια των διαβουλεύσεων, τη σύγκριση των αποτελεσμάτων με τη βοήθεια των επικεφαλής της οργάνωσης, αλλά και την αξιολόγηση του τρόπου με τον οποίο οι εθελοντές θα περιέγραφαν την εμπειρία τους σε κάθε περίπτωση.

## **9.3 Παιγνιοποιημένη διαδικασία διαβούλευσης**

Το πρώτο σκέλος της ερευνητικής διαδικασίας πραγματοποιήθηκε στις 06/07/2017 στα γραφεία της οργάνωσης «Μπορούμε» με τη συμμετοχή 7 εθελοντών, όπου σε συνεννόηση με τα μέλη του φορέα, τέθηκε ως θέμα συζήτησης η αναζήτηση τρόπων προσέλκυσης περισσότερων εθελοντών που θα συνέβαλαν στην προσπάθεια της οργάνωσης.

Η διαδικασία διαβούλευσης είχε σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να εμπεριέχει στοιχεία παιγνιοποίησης που θα μπορούσαν να εφαρμοστούν στη συγκεκριμένη περίπτωση. Αρχικά παρουσιάστηκαν τόσο προφορικά, όσο και γραπτά οι κανόνες και οι απαραίτητες πληροφορίες για τη διεξαγωγή της διαδικασίας, ώστε να είναι ευκολότερη η κατανόηση τους από τους συμμετέχοντες μέσω της πολυτροπικής παρουσίασης, που αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό της θεωρίας της παιγνιοποίησης (Rose&Meyer 2002; Reiners&Wood 2014).

Επιπλέον αναλύθηκαν με σαφή και ξεκάθαρο τρόπο οι στόχοι της διαδικασίας, ώστε να διευκολυνθεί η δράση των συμμετεχόντων αλλά και να αυξηθεί το κίνητρο τους. (Lingetal. 2005; Reiners&Wood 2014). Παράλληλα η συνεχής ενημέρωση των συμμετεχόντων αλλά και η παροχή καίριων πληροφοριών σε σημεία που κρινόταν αναγκαίο, συνέβαλαν στη δημιουργία συνθηκών κατάλληλων για την απρόσκοπτη δράση τους, σε συνάρτηση με τους κανόνες και τους στόχους που είχαν τεθεί εξ'αρχής (Lillienfeld, Lynn, Namy&Woolf 2009; Reiners&Wood 2014).

Στη συνέχεια οι συμμετέχοντες ενημερώθηκαν για την ύπαρξη του στοιχείου των πόντων, με τους οποίους επιβραβεύονται οι ενέργειες τους κατά τη διάρκεια της διαδικασίας. Συνδέοντας τους πόντους ικανότητας με την ολοκλήρωση συγκεκριμένων ενεργειών, ο συμμετέχων ουσιαστικά καθοδηγείται ώστε να δράσει με τρόπο που συμβάλει στην επίτευξη του στόχου της διαδικασίας (Zichermann&Cunningham 2011).

Μετά τον ορισμό του συστήματος απόδοσης πόντων, ακολούθησε η διαμόρφωση του πίνακα κατάταξης, ο οποίος ήταν αναρτημένος σε εμφανές σημείο και ενημερωνόταν τακτικά, ώστε να μπορούν οι συμμετέχοντες να παρακολουθούν την πρόοδο τους σε σχέση με τα υπόλοιπα άτομα που λαμβάνουν μέρος στη διαδικασία. Όπως προαναφέρθηκε, το συγκεκριμένο στοιχείο μπορεί να έχει θετικό αντίκτυπο, καλλιεργώντας στους συμμετέχοντες το αίσθημα του συναγωνισμού (Stieglitzetal. 2016) καθώς οι άνθρωποι έχουν την τάση να αξιολογούν τις πεποιθήσεις, τις ικανότητες και τις αντιδράσεις τους, έχοντας ως μέτρο σύγκρισης τα άτομα που βρίσκονται στο περιβάλλον τους (Reiners&Wood 2014).

Πριν την έναρξη της διαδικασίας, οι συμμετέχοντες ενημερώθηκαν για την ύπαρξη ανταμοιβής για τον συμμετέχοντα με τη μεγαλύτερη βαθμολογική συγκομιδή, με στόχο την παροχή επιπλέον κινήτρου και τη βελτίωση της επίδοσης των συμμετεχόντων (Reiners&Wood 2014).

Η διαδικασία διαβούλευσης αποτελούταν από επί μέρους δραστηριότητες, οι οποίες συνδύαζαν στοιχεία παιγνιοποίησης με τους στόχους της συζήτησης, ενώ όλοι οι εθελοντές προμηθεύτηκαν τα απαραίτητα υλικά μέσα που θα διευκόλυναν τη συμμετοχή του στις δραστηριότητες αυτές.

Αρχικά οι συμμετέχοντες κλήθηκαν μέσα σε προκαθορισμένο χρονικό διάστημα να σημειώσουν επιγραμματικά ιδέες που πιθανόν θα συνέβαλαν στην επίτευξη του προκαθορισμένου στόχου της προσέλευσης περισσότερων εθελοντών. Κάθε συμμετέχων είχε τη δυνατότητα να καταγράψει κάθε ιδέα που είχε σε αυτοκόλλητα χαρτιά συγκεκριμένου χρώματος, διαφορετικού για κάθε άτομο, και εν συνεχεία να τα τοποθετήσει στον πίνακα ανακοινώσεων της ομάδας, ώστε να είναι κάθε πληροφορία προσβάσιμη σε όλα τα μέλη. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα ζητούσε από τους εθελοντές μια συνοπτική παρουσίαση μιας ιδέας, η οποία δε θα ξεπερνούσε τις 3 λέξεις και όχι ανάλυση κάθε πρότασης. Ο λόγος για τον οποίο ακολουθήθηκε αυτή η πρακτική αλλά και η επακόλουθη τοποθέτηση τους σε κοινή θέα, είναι η πεποίθηση πως στο συγκεκριμένο στάδιο της διαβούλευσης, η απλή αναφορά μιας ιδέας θα μπορούσε να αποτελέσει το έναυσμα για τη δημιουργία διαφορετικών συνειρμών από κάθε μέλος της ομάδας, αποφέροντας τελικά περισσότερες προτάσεις μέσα από μια παραγωγική συλλογιστική διαδικασία.

Στη συνέχεια ζητήθηκε από τους εθελοντές να ζωγραφίσουν σκίτσα τα οποία αντιπροσωπεύουν οικονομικούς, κοινωνικούς, ή οποιασδήποτε άλλης μορφής παράγοντες που μπορεί να έχουν ανασταλτικό ρόλο στην προσπάθεια, δυσκολεύοντας τη διαδικασία προσέλευσης εθελοντών. Ακολουθώντας την ίδια πρακτική, κάθε εθελοντής είχε το δικαίωμα να δημιουργήσει όσα σκίτσα επιθυμούσε εντός του προβλεπόμενου χρονικού ορίου, τοποθετώντας τα ακολούθως στον πίνακα ανακοινώσεων. Η χρήση της ζωγραφικής αποσκοπούσε στην καταπολέμηση του άγχους που πιθανόν αισθάνονταν ορισμένοι εθελοντές, μέσα από μια δραστηριότητα που μπορεί να λειτουργήσει ως εναλλακτική μορφή έκφρασης.

Το τρίτο στάδιο της διαδικασίας, προέβλεπε μια παραγωγική διαδικασία η οποία αφενός θα συνέθετε τις αρχικές ιδέες που καταγράφηκαν συνοπτικά, και αφετέρου θα λάμβανε υπ' όψιν τα σκίτσα που αντιπροσώπευαν τους πιθανούς ανασταλτικούς παράγοντες, ώστε να δημιουργηθούν ολοκληρωμένες προτάσεις που θα υπηρετούσαν τον απώτερο σκοπό της προσέλευσης εθελοντών. Οι συμμετέχοντες είχαν τη δυνατότητα να μελετήσουν το υλικό που είχε συγκεντρωθεί με τη συμβολή όλης της ομάδας και να το αξιολογήσουν με βάση τη δική τους συλλογιστική, καταθέτοντας τις προτάσεις τους στο τέλος της χρονικά προκαθορισμένης διαδικασίας.

Θα πρέπει να επισημανθεί πως οι συμμετέχοντες είχαν ενημερωθεί για τον τρόπο με τον οποίο επιβραβευόταν οποιαδήποτε ενέργεια τους κατά τη διάρκεια της διαδικασίας, ώστε να μπορούν να δράσουν κατάλληλα. Όπως είναι εύκολα κατανοητό, ενέργειες που συνέβαλαν καθοριστικά στην προσπάθεια ολοκλήρωσης της διαδικασίας, όπως η κατάθεση μιας πλήρους πρότασης, συγκέντρωναν εξ' ορισμού υψηλότερη βαθμολογία από αντίστοιχες κινήσεις, των οποίων η σημασία για την εκπλήρωση του στόχου είναι μικρότερη, όπως η συνοπτική παρουσίαση μιας ιδέας (Zichermann&Cunningham 2011)

#### **9.4. Διαδικασία διαβούλευσης με παραδοσιακές μεθόδους**

Το δεύτερο μέρος της ερευνητικής διαδικασίας υλοποιήθηκε στις 18/07/2017 στις εγκαταστάσεις της οργάνωσης «Μπορούμε», όπου η ίδια ομάδα εθελοντών κλήθηκε να συμμετάσχει σε συζήτηση αναφορικά με την εξεύρεση τρόπων που θα μπορούσαν να κάνουν πιο αποτελεσματική την εσωτερική οργάνωση του φορέα και την επικοινωνία μεταξύ των μελών.

Στην περίπτωση αυτή, όπως προαναφέρθηκε, η διαδικασία βασίστηκε σε συμβατικές μεθόδους διαβούλευσης, χωρίς να εμπεριέχεται σε αυτή κανένα στοιχείο παιγνιοποίησης. Οι εθελοντές εξέφραζαν τις απόψεις τους ζητώντας τον λόγο από τον συντονιστή της διαδικασίας, έχοντας παράλληλα τη δυνατότητα να σχολιάσουν τις τοποθετήσεις των υπόλοιπων μελών. Με την ολοκλήρωση της διαδικασίας σε προκαθορισμένο χρονικό σημείο, η ομάδα κλήθηκε να συγκεντρώσει τις ιδέες που συζητήθηκαν και να καταγράψει τις τελικές προτάσεις, ώστε να τεθούν στη συνέχεια στη διάθεση των επικεφαλής της οργάνωσης.

#### **9.5. Μέθοδοι συλλογής δεδομένων**

Ο σχεδιασμός της εργαστηριακής προσέγγισης προέβλεπε τη συλλογή δεδομένων τόσο κατά τη διάρκεια, όσο και μετά το πέρας των διαβουλεύσεων. Αρχικά συγκεντρώθηκαν πολύτιμες πληροφορίες για τη συμπεριφορά των εθελοντών απέναντι στην παιγνιοποιημένη διαδικασία μέσω της τεχνικής της παρατήρησης και της καταγραφής τυχόν ερωτήσεων αλλά και σχολίων από την πλευρά των συμμετεχόντων, οι οποίοι στη συνέχεια κλήθηκαν να αξιολογήσουν την εμπειρία τους μέσω συμπλήρωσης ερωτηματολογίων.

Η ίδια πρακτική ακολουθήθηκε και κατά την υλοποίηση του δεύτερου σκέλους της ερευνητικής προσέγγισης, καταγράφοντας μέσω της μεθόδου της παρατήρησης τις αντιδράσεις των εθελοντών κατά τη διάρκεια της συζήτησης, ενώ ακολούθησε η αξιολόγηση της συμμετοχής τους μέσω των ίδιων ερωτηματολογίων που χρησιμοποιήθηκαν στην προηγούμενη διαβούλευση.

Μετά την ολοκλήρωση και της δεύτερης συνεδρίας, ακολούθησε μια συνέντευξη σύντομης διάρκειας, κατά την οποία ζητήθηκε από τους εθελοντές να συγκρίνουν τις δύο διαδικασίες, αναδεικνύοντας θετικά και αρνητικά σημεία της καθεμίας εξ αυτών.

Τέλος, όσον αφορά στην αποτίμηση των αποτελεσμάτων κάθε διαβούλευσης ζητήθηκε η βοήθεια των μελών του οργανισμού. Οι επικεφαλής του «Μπορούμε», έχοντας σημαντική εμπειρία από τη διοργάνωση και τον συντονισμό συμμετοχικών διαδικασιών, ανέλαβαν την αξιολόγηση των τελικών προτάσεων οι οποίες κατατέθηκαν ως προτεινόμενες ενέργειες αναφορικά με το ζήτημα που είχε τεθεί προς συζήτηση σε κάθε περίπτωση.



## **10. Μπορεί η παιγνιοποίηση να προσφέρει καλύτερη συμμετοχική εμπειρία;**

### **10.1. Παρουσίαση ερευνητικής υπόθεσης**

Ένα από τα βασικά ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας εργασίας επικεντρώνεται στην εμπειρία που βιώνει ο συμμετέχων σε μια διαδικασία που περιλαμβάνει παιγνιοποιημένα στοιχεία, και την πιθανότητα η συμμετοχή σε αυτή να είναι πιο ευχάριστη συγκριτικά με άλλες δραστηριότητες που ακολουθούν συμβατικές μεθόδους.

Η έννοια του παιγνίου είναι εξαιρετικά οικεία στον άνθρωπο, καθώς από το ξεκίνημα της ζωής του εξερευνά τον κόσμο που τον περιβάλλει και αναπτύσσει τις ικανότητες που διαθέτει, μέσα από μια διαδικασία πειραματισμού, η οποία διαχωρίζεται από τα παιγνιώδη της στοιχεία σε ένα μεταγενέστερο ηλικιακό στάδιο (Ritterfeld, Cody & Vorderer 2009).

Προς αυτή την κατεύθυνση φαίνεται πως συμβάλει και η συνεχής τεχνολογική εξέλιξη και η εξάπλωση των νέων μέσων επικοινωνίας, που τείνουν να μεταβάλουν τον τρόπο σκέψης των ατόμων που τα χρησιμοποιούν. Η εφαρμογή των νέων τεχνολογικών μέσων παρακινεί τους χρήστες να αναζητούν εναλλακτικούς τρόπους ενημέρωσης και συμμετοχής που περιλαμβάνουν παιγνιώδη χαρακτηριστικά, σε αντίθεση με τις παραδοσιακές μεθόδους που στερούνται τέτοιων στοιχείων (Prensky 2001).

Σε κάθε περίπτωση, απώτερος σκοπός της ενσωμάτωσης της έννοιας της παιγνιοποίησης στις συμμετοχικές διαδικασίες αποτελεί η βελτίωση της ποιότητας τους, καθιστώντας τις περισσότερο ελκυστικές και προσίτες (Lerner 2014), μια πεποίθηση την οποία επιχειρήσαμε να προσεγγίσουμε και ερευνητικά.

### **10.2 Εξέταση ερευνητικής υπόθεσης**

Η εναλλακτική συμμετοχική διαδικασία είχε σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να συμπεριλαμβάνει στοιχεία τα οποία σύμφωνα με τη θεωρία της παιγνιοποίησης, δημιουργούν συνθήκες που προσομοιάζουν με παίγνια. Απώτερος σκοπός αυτής της μεθόδου είναι η κινητοποίηση των συμμετεχόντων ώστε να ενεργούν παίρνοντας αποφάσεις ανάλογες με τις επιλογές που θα έκαναν στην περίπτωση που λάμβαναν μέρος σε ένα παιχνίδι, αλλά και η δημιουργία αντίστοιχων συναισθημάτων.

Η ερευνητική υπόθεση αναφορικά με τον βαθμό ικανοποίησης των εθελοντών από τη συμμετοχή τους σε μια διαδικασία με παιγνιοποιημένα χαρακτηριστικά, εξετάστηκε με βάση τα δεδομένα που συλλέχθηκαν μέσω της μεθόδου της παρατήρησης, αλλά και από τις απόψεις που κατέθεσαν οι ίδιοι οι συμμετέχοντες συμπληρώνοντας ερωτηματολόγια και απαντώντας σε σχετικές ερωτήσεις.



### **10.3. Ισχύς ερευνητικής υπόθεσης**

Η ερευνητική προσέγγιση καταδεικνύει πως η ενσωμάτωση παιγνιοποιημένων στοιχείων σε μια συμμετοχική διαδικασία μπορεί να την καταστήσει διασκεδαστική για τα άτομα που λαμβάνουν μέρος σε αυτήν. Μέσω της μεθόδου της παρατήρησης καταγράφηκαν αντιδράσεις των εθελοντών που υποστηρίζουν την παραπάνω πεποίθηση, καθώς δραστηριότητες που προσομοιάζαν με παίγνια κατά τη διάρκεια της διαδικασίας, αντιμετωπίστηκαν με ιδιαίτερος θετικό τρόπο από τους συμμετέχοντες, προκαλώντας σχόλια και αντιδράσεις που καλλιέργησαν ένα ευχάριστο κλίμα.

Όπως προκύπτει από τα δεδομένα που συγκεντρώθηκαν από τους ίδιους τους συμμετέχοντες μέσω των ερωτηματολογίων και των συνεντεύξεων, η διαδραστικότητα των δραστηριοτήτων βοήθησε στην κατάθεση διαφορετικών απόψεων, ενώ τα χρώματα και τα σύμβολα που συμπεριλαμβάνονταν στον σχεδιασμό της διαδικασίας, βοήθησαν στη δημιουργία μιας ευχάριστης ατμόσφαιρας.

Όσον αφορά σε επιμέρους ενότητες της διαδικασίας, οι συμμετέχοντες υπογράμμισαν πως η δραστηριότητα της ζωγραφικής βοήθησε σημαντικά στην αποβολή του άγχους από την πλευρά τους, αποτελώντας έναν εναλλακτικό και διασκεδαστικό τρόπο έκφρασης.

Επιπλέον, η κοινοποίηση όλων των απόψεων μέσω της τοποθέτησης τους στον πίνακα ανακοινώσεων αλλά και ο διαφορετικός χρωματισμός των χαρτιών, ο οποίος έκανε κατανοητή την ταυτότητα του ατόμου που εξέφρασε την κάθε άποψη, διευκόλυναν τη διαδικασία συμμετοχής, όπως παραδέχθηκαν οι ίδιοι οι εθελοντές, ενθαρρύνοντας τους να διατυπώσουν περισσότερες ιδέες.

## **11. Μπορεί η παιγνιοποίηση να εξασφαλίσει καλύτερα αποτελέσματα;**

### **11.1 Παρουσίαση ερευνητικής υπόθεσης**

Το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα της παρούσας εργασίας αφορά στην αποτελεσματικότητα μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας, όπως αυτή ορίζεται με κριτήριο την ενδεχόμενη επίτευξη προκαθορισμένων στόχων.

Η δυνατότητα μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας να παράγει αποτελέσματα εξίσου καλά – αν όχι καλύτερα – από τις συμβατικές μεθόδους αποτελεί αναγκαίο όρο για τη σωστή αξιολόγηση της και ως εκ τούτου θεωρήσαμε απαραίτητη την ερευνητική προσέγγιση του συγκεκριμένου ζητήματος.

Σύμφωνα με ορισμένες θεωρητικές προσεγγίσεις, η ενσωμάτωση παιγνιοποιημένων στοιχείων σε μια διαδικασία μπορεί να λειτουργήσει ευεργετικά για τα άτομα που λαμβάνουν μέρος σε αυτήν, καθώς η κατανόηση ενός προβλήματος διευκολύνεται εφόσον η ενημέρωση στηρίζεται στον πειραματισμό και τη δράση (Bishop 2014). Ειδικότερα μάλιστα όσον αφορά σε συμμετοχικές διαδικασίες, μελέτες που πραγματοποιήθηκαν με αντικείμενο ηλεκτρονικά παιχνίδια τα οποία δημιουργούν ψηφιακές κοινότητες μεταξύ των παικτών, κατέληξαν στο συμπέρασμα πως ο συνδυασμός εκπαιδευτικού υλικού και κανόνων παιγνίων συμβάλει σημαντικά στην κατανόηση εννοιών που σχετίζονται με την κοινωνία, τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις του πολίτη (Barab 2008, Bishop 2014).

Η περαιτέρω ερευνητική προσέγγιση της προσθήκης παιγνιοποιημένων στοιχείων σε μια συμμετοχική διαδικασία υπαγορεύεται και από θεωρητικές προσεγγίσεις μελετητών του πεδίου της Ψυχολογίας. Η θεωρία του Συμπεριφορισμού (*Behaviorism*) υποστηρίζει πως η απόκτηση γνώσεων από ένα άτομο εξαρτάται από τα ερεθίσματα που δέχεται από το περιβάλλον του και τις αντιδράσεις που εκδηλώνει μετά από αυτά (Bishop 2014). Η επιβράβευση μπορεί να αποτελέσει ένα ιδιαίτερα ισχυρό κίνητρο, ενώ οι συνεχείς ανταμοιβές «εκπαιδεύουν» τον συμμετέχοντα με αποτέλεσμα η συγκεκριμένη δραστηριότητα να μετατραπεί αργότερα σε συνήθεια, ακόμα και αν αυτές αφαιρεθούν (Bishop 2014, Skinner 1935).

### **11.2 Εξέταση ερευνητικής υπόθεσης**

Όσον αφορά στην ερευνητική προσέγγιση της εξέτασης των αποτελεσμάτων, τόσο η παιγνιοποιημένη διαδικασία όσο και η συμβατική μέθοδος συζήτησης, είχαν σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να περιλαμβάνουν στο τελευταίο σκέλος τους μια ανασκόπηση των ιδεών που εκφράστηκαν αλλά και των τελικών προτάσεων που υποβλήθηκαν από τους συμμετέχοντες.

Οι εθελοντές που έλαβαν μέρος στις διαδικασίες κλήθηκαν να εκφέρουν γνώμη αναφορικά με τον αριθμό των προτάσεων που παράχθηκαν σε κάθε περίπτωση, αλλά και να αξιολογήσουν με τα δικά τους κριτήρια την ποιότητα των αποτελεσμάτων μέσω ερωτηματολογίων και σύντομων συνεντεύξεων.

Με στόχο την όσο το δυνατόν πιο αντικειμενική και επιστημονικά τεκμηριωμένη αξιολόγηση των αποτελεσμάτων, κρίναμε απαραίτητο να αναθέσουμε την επισκόπηση των τελικών προτάσεων που προέκυψαν από κάθε διαδικασία στους επικεφαλής του οργανισμού «Μπορούμε», που μας βοήθησαν στη διενέργεια της έρευνας. Τα στελέχη του φορέα έχουν εμπειρία ετών από αντίστοιχες δραστηριότητες που στηρίζονται στη συμμετοχή εθελοντών, γνωρίζοντας τα χαρακτηριστικά των διαδικασιών αυτών, λαμβάνοντας υπ' όψιν τυχόν ιδιαιτερότητες που μπορεί να προκύψουν από την πλευρά των συμμετεχόντων και έχοντας τη δυνατότητα να κάνουν εκ των προτέρων μια εκτίμηση αναφορικά με τα προσδοκώμενα αποτελέσματα.

### **11.3 Ισχύς ερευνητικής υπόθεσης**

Η ερευνητική διαδικασία που επιλέξαμε δεν κατέληξε σε σαφές συμπέρασμα αναφορικά με την πιθανότητα παραγωγής καλύτερων αποτελεσμάτων με τη χρήση μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας.

Ο αρχικός σχεδιασμός προέβλεπε την τυχαία επιλογή δείγματος 6 - 8 ατόμων από τους εθελοντές του οργανισμού «Μπορούμε», που θα συγκροτούσαν μια ομάδα η οποία θα έπαιρνε μέρος αφενός σε μια διαδικασία με παιγνιοποιημένα χαρακτηριστικά και αφετέρου σε μια συνεδρία που θα ακολουθούσε συμβατικές μεθόδους συζήτησης. Ο λόγος για τον οποίο επιλέχθηκε η συγκεκριμένη στρατηγική, ήταν η απόφαση μας να εστιάσουμε στους συμμετέχοντες και τα δεδομένα που θα μπορούσαμε να συγκεντρώσουμε από τις δικές τους τοποθετήσεις συγκρίνοντας τις δύο μεθόδους, αφού πρώτα θα είχαν λάβει μέρος και στις δύο διαδικασίες.

Η καταγραφή των αντιδράσεων των συμμετεχόντων μέσω της τεχνικής της παρατήρησης κατέδειξε πως η ενσωμάτωση ορισμένων παιγνιοποιημένων στοιχείων επέδρασε ευεργετικά έχοντας ως αποτέλεσμα αυξημένη συμμετοχή και έκφραση πολλών ιδεών. Τα σχόλια των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια της διαδικασίας αναφορικά με τον πίνακα κατάταξης πιστοποίησαν το κλίμα συναγωνισμού που καλλιεργήθηκε αλλά και την κοινωνική διάδραση η οποία προκλήθηκε (Muntean 2011; Bishop 2014).

Παράλληλα οι αναφορές στην ενδεχόμενη ανταμοιβή, συχνά με χιουμοριστική διάθεση, μαρτυρούν πως η ύπαρξη του δώρου ως επιβράβευση δεν πέρασε απαρατήρητη, αποτελώντας ένα επιπλέον κίνητρο για τους συμμετέχοντες αλλά κι

έναν λόγο ώστε να πάρουν στρατηγικές αποφάσεις σχεδιάζοντας ανάλογα τη δράση τους κατά τη διάρκεια της διαδικασίας.

Όπως σημείωσαν οι ίδιοι οι συμμετέχοντες, τα παιγνιοποιημένα στοιχεία που συμπεριλήφθησαν στη διαδικασία συνέβαλαν στη δημιουργία ενός αισθήματος ομαδικότητας (Nicholson 2012), ενώ παράλληλα η στρατηγική της τμηματικής παρουσίασης ιδεών που προωθούσαν οι δραστηριότητες, βοήθησε τους συμμετέχοντες να εκφράσουν περισσότερες προτάσεις, χρησιμοποιώντας την αρχική ιδέα είτε ως έναυσμα της δικής τους δημιουργίας, είτε ως πλάνο στο οποίο επενέβαιναν εισάγοντας τις δικές τους εναλλακτικές απόψεις.

Ωστόσο, όσον αφορά στη συνολική αποτίμηση των αποτελεσμάτων και την εξέταση του ερευνητικού ερωτήματος αναφορικά με την αποτελεσματικότητα της παιγνιοποιημένης διαδικασίας, οφείλουμε να δεχθούμε την κρίση των επικεφαλής του «Μπορούμε». Όπως προαναφέρθηκε, η στρατηγική απόφαση της υλοποίησης και των δύο συνεδριών με την ίδια ομάδα εθελοντών στόχευε στη μετέπειτα δυνατότητα των συμμετεχόντων να συγκρίνουν τις διαδικασίες αλλά παράλληλα επέφερε ως αναγκαστική επιλογή τη διενέργεια των συζητήσεων με διαφορετικό θέμα σε κάθε περίπτωση. Όπως υπογράμμισαν οι υπεύθυνοι του φορέα με τον οποίο συνεργαστήκαμε για την υλοποίηση της έρευνας, το παραπάνω γεγονός καθιστά επισφαλές οποιοδήποτε συμπέρασμα αναφορικά με την αποδοτικότητα των διαδικασιών, καθώς ενδεχόμενη διαφορά στη σύγκριση της ποιότητας ή του αριθμού των προτάσεων που παράχθηκαν, πιθανόν να οφείλεται και στο βαθμό δυσκολίας του θέματος που επιλέχθηκε, και όχι σε αυτή καθαυτή τη μέθοδο που ακολουθήθηκε σε κάθε περίπτωση.

## **12. Μπορεί μια παιγνιοποιημένη διαδικασία να εφαρμοστεί σε πραγματικές συνθήκες;**

### **12.1. Παρουσίαση ερευνητικής υπόθεσης**

Το τελευταίο ερευνητικό ερώτημα της παρούσας εργασίας σχετίζεται με τη δυνατότητα εφαρμογής παιγνιοποιημένων συμμετοχικών διαδικασιών σε πραγματικές συνθήκες. Το παρατηρούμενο φαινόμενο της μείωσης του ενδιαφέροντος των πολιτών να λάβουν μέρος σε τέτοιου είδους διαδικασίες και ο κλονισμός της εμπιστοσύνης τους σε ορισμένους πολιτικούς θεσμούς, έδωσε το έναυσμα για την ανάδειξη εναλλακτικών μορφών πολιτικής συμμετοχής (Σημίτη 2014, Dalton 2008), γεγονός που αξίζει να μελετηθεί περαιτέρω.

Σχετικές έρευνες καταδεικνύουν πως ειδικότερα οι πολίτες νεαρής ηλικίας αντιμετωπίζουν με επιφύλαξη τις συμβατικές μεθόδους συμμετοχής (Ratto&Boyer 2014), και η χρησιμοποίηση εναλλακτικών διαδικασιών οι οποίες αξιοποιούν τη δυναμική των μέσων κοινωνικής δικτύωσης τα οποία είναι ιδιαίτερος δημοφιλή σε αυτή την κοινωνική ομάδα και εμπεριέχουν χαρακτηριστικά παιγνιοποίησης, ίσως επιδρούσε θετικά (Bennett, Wells&Rank 2008; Bishop 2014). Άλλωστε τα νέα τεχνολογικά μέσα που έχουν εμφανιστεί στο προσκήνιο τα τελευταία χρόνια, έχουν προκαλέσει αλλαγές στη συμπεριφορά και τον τρόπο ζωής ανθρώπων όλων των ηλικιών, αποτελώντας εναλλακτικούς τρόπους έκφρασης και παρέχοντας την ευκαιρία δημιουργίας δεσμών και κοινοτήτων, χάρη στη δυνατότητα άμεσης επικοινωνίας σε οποιοδήποτε σημείο του πλανήτη, ανά πάσα στιγμή, μέσω της χρήσης του διαδικτύου (Lerner 2014).

Επιπλέον αρκετοί μελετητές έχουν εκφράσει την πεποίθηση πως ίσως είναι η κατάλληλη στιγμή να αναθεωρηθεί η υπάρχουσα νοοτροπία που κυριαρχεί στην εκπαίδευση και την ενημέρωση και υπαγορεύει μια μάλλον παθητική στάση των πολιτών που θεωρούνται κατά κύριο λόγο δέκτες πληροφοριών και να υιοθετηθεί ένα διαφορετικό μοντέλο που θα στηρίζεται σε μεγαλύτερο βαθμό στην προσωπική δημιουργία και την ενεργό συμμετοχή (Gauntlett 2011).

### **12.2 Εξέταση ερευνητικής υπόθεσης**

Η παιγνιοποιημένη διαδικασία σχεδιάστηκε με τέτοιο τρόπο ώστε να παρασχεθούν οι απαραίτητες οδηγίες στους συμμετέχοντες, στους οποίους διαμοιράστηκε έντυπο ενημερωτικό υλικό, ενώ παράλληλα προφορικές επεξηγήσεις προηγούνταν κάθε ενότητας δραστηριοτήτων.



Η μέθοδος της παρατήρησης κατέδειξε πως οι συμμετέχοντες δεν αντιμετώπισαν ιδιαίτερες δυσκολίες στην προσαρμογή τους στις συνθήκες της διαδικασίας, καθώς οι ενέργειες τους ακολουθούσαν το προκαθορισμένο πλαίσιο, ενώ οι επιπρόσθετες ερωτήσεις αναφορικά με τις δραστηριότητες ήταν λίγες, γεγονός που υποδηλώνει πως η διαδικασία ήταν κατανοητή και εύκολα εφαρμόσιμη στην πράξη. Παράλληλα οι συμμετέχοντες κλήθηκαν μέσω των ερωτηματολογίων και της συνέντευξης να εκφέρουν τη δική τους άποψη αναφορικά με τη χρηστικότητα της διαδικασίας και τη δυνατότητα εξοικείωσης τους με τα δεδομένα αυτής.

Τέλος, αυξημένη βαρύτητα δόθηκε και στην κρίση των επικεφαλής του «Μπορούμε», οι οποίοι κλήθηκαν να τοποθετηθούν επί της εφικτότητας της διαδικασίας και της πιθανότητας εφαρμογής της μελλοντικά στο πλαίσιο των εργασιών του οργανισμού.

### **12.3 Ισχύς ερευνητικής υπόθεσης**

Τα ευρήματα της ερευνητικής προσέγγισης καταδεικνύουν πως οι παιγνιοποιημένες διαδικασίες είναι σε γενικές γραμμές εφαρμόσιμες σε πραγματικές συνθήκες.

Οι συμμετέχοντες επεσήμαναν πως η ένταξη τους στη διαδικασία ήταν σχετικά εύκολη, σημειώνοντας πως δεν απαιτήθηκαν πολλές επιπρόσθετες επεξηγήσεις ώστε να αντιληφθούν τους στόχους αλλά και τους κανόνες των δραστηριοτήτων, ενώ ορισμένοι εξ αυτών τόνισαν τη σημασία αυστηρής τήρησης των κανόνων ώστε να διατηρηθεί αναλλοίωτος ο χαρακτήρας του παιγνίου. Παράλληλα οι συμμετέχοντες τάχθηκαν υπέρ της χρηστικότητας της παιγνιοποιημένης διαδικασίας, ενώ υπογράμμισαν πως θεωρούν τη χρήση της συγκεκριμένης μεθόδου εφικτή και σε άλλες περιπτώσεις συμμετοχικών διαδικασιών.

Τα στελέχη του «Μπορούμε» από την πλευρά τους, εξέφρασαν την πεποίθηση πως η μέθοδος της παιγνιοποίησης παρουσιάζει αξιοπρόσεκτες προοπτικές και μπορεί να συμβάλει στην επίτευξη καλύτερων αποτελεσμάτων. Όσον αφορά στην ίδια τη διαδικασία, εξέφρασαν ορισμένες επιφυλάξεις αναφορικά με τον χρόνο που απαιτείται για τον σχεδιασμό και τη διεξαγωγή μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας, ξεκαθαρίζοντας ωστόσο πως ο συγκεκριμένος προβληματισμός σχετίζεται όχι τόσο με τη φύση της μεθόδου, όσο με τις αντικειμενικές δυσκολίες που αντιμετωπίζει ο οργανισμός λόγω περιορισμένου αριθμού απασχολούμενων, γεγονός που αναγκάζει τα μέλη να επιτελούν περισσότερους του ενός ρόλους ταυτόχρονα,

Σε κάθε περίπτωση ωστόσο, οι επικεφαλής του «Μπορούμε» εκφράστηκαν με ιδιαίτερος θετικά λόγια για τις δυνατότητες της μεθόδου της παιγνιοποίησης, υπογραμμίζοντας πως θεωρούν την εφαρμογή της εφικτή. Παράλληλα επεσήμαναν πως θα εξέταζαν το ενδεχόμενο χρησιμοποίησης αντίστοιχων τεχνικών στο πλαίσιο της λειτουργίας του οργανισμού σε συγκεκριμένες περιπτώσεις και σε συνάρτηση με τα διαθέσιμα χρονικά περιθώρια.

## **Μέρος Δ**

## **Συμπεράσματα**

## **13. Ερευνητικά αποτελέσματα**

### **13.1 Αποτελέσματα της ερευνητικής διαδικασίας**

Επιχειρώντας έναν συνολικό απολογισμό της ερευνητικής προσέγγισης της παρούσας εργασίας, από τα αποτελέσματα των δύο συνεδριών που πραγματοποιήθηκαν προκύπτει πως η παιγνιοποιημένη μέθοδος θεωρήθηκε ιδιαίτερος διασκεδαστική από τα άτομα τα οποία έλαβαν μέρος σε αυτή.

Τα δεδομένα που συγκεντρώθηκαν τόσο μέσω της μεθόδου της παρατήρησης όσο και μέσω της τεχνικής συμπλήρωσης ερωτηματολογίων αλλά και των ερωτήσεων στις οποίες κλήθηκαν οι συμμετέχοντες να απαντήσουν, καταδεικνύουν πως η παιγνιοποιημένη διαδικασία αποτέλεσε μια ευχάριστη εμπειρία, ενώ τα άτομα τα οποία έλαβαν μέρος υπογράμμισαν τη χρηστικότητα της συγκεκριμένης τεχνικής και εξέφρασαν την πεποίθηση πως θα μπορούσε να εφαρμοστεί σε πολλές διαφορετικές περιπτώσεις. Όσον αφορά στη λειτουργία της διαδικασίας, ορισμένοι συμμετέχοντες επεσήμαναν τη σημασία αυστηρής τήρησης των κανόνων, ώστε να παραμένουν σταθερές οι συνθήκες που προσομοιάζουν με παίγνιο και να μη διακόπτεται η απρόσκοπτη ροή των δραστηριοτήτων, όπως αυτή έχει σχεδιαστεί.

Στο ίδιο μήκος κύματος κινήθηκαν και οι τοποθετήσεις των επικεφαλής του «Μπορούμε», οι οποίοι συνέβαλαν αποφασιστικά στη διενέργεια της έρευνας, υπογραμμίζοντας πως η τεχνική ενσωμάτωσης παιγνιοποιημένων χαρακτηριστικών σε μια συμμετοχική διαδικασία αποτελεί ένα χρήσιμο εργαλείο που παρουσιάζει αξιοσημείωτες προοπτικές. Παράλληλα επεσήμαναν πως η συγκεκριμένη μέθοδος έχει τη δυνατότητα να επιφέρει καλύτερα αποτελέσματα από τις συμβατικές πρακτικές και είναι εφαρμόσιμη σε πραγματικές συνθήκες, τονίζοντας πως θα εξέταζαν την πιθανότητα χρήσης παιγνιοποιημένων τεχνικών στο πλαίσιο λειτουργίας του οργανισμού σε ορισμένες περιπτώσεις.

Οι ιθύνοντες του «Μπορούμε» διατύπωσαν έναν προβληματισμό αναφορικά με τη χρονική διάρκεια της παιγνιοποιημένης διαδικασίας, υπογραμμίζοντας ωστόσο πως η συγκεκριμένη επιφύλαξη απορρέει κατά κύριο λόγο από τον περιορισμένο αριθμό μελών του οργανισμού, και όχι από τα χαρακτηριστικά της μεθόδου. Άλλωστε η χρονική διάρκεια μιας παιγνιοποιημένης διαδικασίας είναι ένα στοιχείο το οποίο μπορεί να προσδιοριστεί με σχετική ακρίβεια μέσω του σχεδιασμού των επιμέρους τεχνικών, ώστε να προσαρμόζεται στις εκάστοτε συνθήκες.

Ορισμένοι συμμετέχοντες αλλά και μέλη του οργανισμού εξέφρασαν την άποψη πως η παιγνιοποιημένη διαδικασία θα μπορούσε επίσης να χρησιμοποιηθεί και σε συνδυασμό με συμβατικές μεθόδους. Όπως επεσήμαναν τα άτομα τα οποία έλαβαν μέρος στην ερευνητική διαδικασία, η παιγνιοποιημένη μέθοδος δημιούργησε ένα ευχάριστο κλίμα το οποίο συνέβαλε στην παραγωγή πολλών ιδεών, προτρέποντας τα να εκφράσουν ελεύθερα τη γνώμη τους. Οι συμμετέχοντες υπογράμμισαν πως για τον λόγο αυτό θα μπορούσε να δημιουργηθεί ένα «υβριδικό» μοντέλο συμμετοχικής διαδικασίας, το πρώτο μέρος του οποίου θα περιελάμβανε παιγνιοποιημένες τεχνικές που θα διευκόλυναν την παραγωγή μεγάλου αριθμού ιδεών, ενώ το δεύτερο μέρος θα επικεντρωνόταν στον σχολιασμό και την αξιολόγηση των προτάσεων χρησιμοποιώντας κυρίως συμβατικές μεθόδους συζήτησης.

Τέλος, όσον αφορά στην αποτελεσματικότητα της παιγνιοποιημένης διαδικασίας, η ερευνητική προσέγγιση που επιλέχθηκε δεν κατέστη δυνατό να καταλήξει σε σαφή και επιστημονικά τεκμηριωμένα συμπεράσματα.

### **13.2 Αποτελεσματικά στοιχεία παιγνιοποίησης**

Όσον αφορά επιμέρους στοιχεία της θεωρίας της παιγνιοποίησης που αποδείχθηκαν αποτελεσματικά, η ενσωμάτωση του χαρακτηριστικού των πόντων στη διαδικασία είχε θετική επίδραση. Η προσπάθεια συγκομιδής πόντων αλλά και η δημοσιοποίηση του πίνακα κατάταξης συνέβαλαν στη δημιουργία συναγωνισμού μεταξύ των συμμετεχόντων αλλά και κοινωνικών αλληλεπιδράσεων μεταξύ τους, καθώς η βαθμολογική θέση του καθενός αποτελούσε ένα από τα βασικά θέματα των μεταξύ τους συζητήσεων καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας.

Το στοιχείο της ανταμοιβής επιτέλεσε επίσης αποδοτικό ρόλο, καθώς οι αντιδράσεις και τα σχόλια που καταγράφηκαν μέσω της μεθόδου της παρατήρησης καταδεικνύουν πως η προοπτική της απόκτησης του δώρου προσέφερε ένα επιπλέον κίνητρο στους συμμετέχοντες.

Θετική επίδραση είχε και η πολυτροπική παρουσίαση, καθώς μέσω της επίδειξης των κανόνων και των στόχων της διαδικασίας με διαφορετικούς τρόπους έγινε ευκολότερη η κατανόηση τους και δε χρειάστηκαν πολλές επιπρόσθετες επεξηγήσεις, όπως προκύπτει από τη μελέτη των δεδομένων που συγκεντρώθηκαν από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων.

### **13.3 Λόγοι μη αποτελεσματικότητας στοιχείων παιγνιοποίησης**

Κατά τη διάρκεια της ερευνητικής διαδικασίας παρατηρήθηκαν και παράγοντες που λειτούργησαν ανασταλτικά, περιορίζοντας την αποτελεσματικότητα των τεχνικών της παιγνιοποίησης, όπως η υπέρβαση των προκαθορισμένων χρονικών ορίων, η οποία σε κάποιες περιπτώσεις προκαλούσε προβλήματα στη ροή των δραστηριοτήτων.

Επιπλέον, όπως επισημάνθηκε από ορισμένους συμμετέχοντες, είναι απαραίτητη η αυστηρή τήρηση των κανόνων που καθορίζουν το πλαίσιο λειτουργίας κάθε δραστηριότητας, ώστε να διασφαλιστεί η σωστή εκτέλεση της μεθόδου αλλά και η βέλτιστη εμπειρία συμμετοχής από την πλευρά των ατόμων που λαμβάνουν μέρος.

Οι παραπάνω παράγοντες, όπως καταγράφηκαν τόσο μέσω της τεχνικής της παρατήρησης όσο και μέσω των τοποθετήσεων των συμμετεχόντων, επηρέασαν σε κάποιο βαθμό την αποδοτικότητα ορισμένων στοιχείων της παιγνιοποιημένης διαδικασίας. Τα συγκεκριμένα ζητήματα ωστόσο σχετίζονται περισσότερο με την εφαρμογή της μεθόδου και όχι με τη φύση της αυτή καθαυτή και μπορούν να αντιμετωπιστούν με προσεκτικότερο σχεδιασμό και προσαρμογή των παιγνιοποιημένων τεχνικών στις συνθήκες που επικρατούν κατά περίπτωση.

## **14. Αποτίμηση της έρευνας από τον ερευνητή**

Έχοντας παρουσιάσει το θεωρητικό πλαίσιο της έννοιας της παιγνιοποίησης μέσα από μια συνθετική διαδικασία μελέτης και αξιοποίησης πληροφοριών από σχετικές βιβλιογραφικές πηγές, επιχειρήσαμε να προσεγγίσουμε το φαινόμενο των παιγνιοποιημένων μεθόδων ερευνητικά. Οι ευρείες θεωρητικές αναφορές στην έννοια της παιγνιοποίησης, αναλογικά με τη σχετικά πρόσφατη εμφάνιση του όρου στα επιστημονικά και ακαδημαϊκά πεδία, σε συνάρτηση με τις περιορισμένες προσπάθειες εξέτασης του φαινομένου ερευνητικά στο πλαίσιο συμμετοχικών διαδικασιών, μας έδωσε το έναυσμα για τον σχεδιασμό μιας εργαστηριακής διαδικασίας που θα μπορούσε ενδεικτικά να εφαρμοστεί σε μικρή κλίμακα, προσφέροντας μας χρήσιμα συμπεράσματα.

Η υλοποίηση της ερευνητικής διαδικασίας που είχαμε σχεδιάσει αποδείχθηκε εξαιρετικά ενδιαφέρονσα εμπειρία, ενώ τα δεδομένα που προέκυψαν από τη μέθοδο της παρατήρησης καταδεικνύουν ότι και οι συμμετέχοντες συμμερίζονταν τη συγκεκριμένη άποψη, εκφράζοντας την επιθυμία να κατανοήσουν βαθύτερα το φαινόμενο της παιγνιοποίησης.

Όσον αφορά στον σχεδιασμό της ερευνητικής προσέγγισης, βασίστηκε σε τρεις άξονες οι οποίοι αποτυπώθηκαν στα αντίστοιχα ερευνητικά ερωτήματα αναφορικά με την συμμετοχική εμπειρία, τη δυνατότητα πρακτικής εφαρμογής αλλά και την αποτελεσματικότητα της παιγνιοποιημένης τεχνικής. Έχοντας μελετήσει τα δεδομένα που συγκεντρώθηκαν κατά τη διάρκεια των ερευνητικών συνεδριών, κατά την προσωπική μου άποψη τα δύο πρώτα ερευνητικά ερωτήματα απαντήθηκαν επαρκώς επαληθεύοντας τις αντίστοιχες ερευνητικές υποθέσεις. Οι αντιδράσεις και τα σχόλια των συμμετεχόντων που καταγράφηκαν κατά τη διάρκεια της ερευνητικής διαδικασίας, αλλά και οι τοποθετήσεις των ίδιων των ατόμων που έλαβαν μέρος, πιστοποιούν πως η παιγνιοποιημένη μέθοδος αποτέλεσε μια ιδιαίτερος διασκεδαστική εμπειρία.

Παράλληλα, θεωρώ πως η ερευνητική προσέγγιση που ακολουθήσαμε απέδειξε τη χρηστικότητα της παιγνιοποίησης και τη δυνατότητα εφαρμογής αντίστοιχων μεθόδων σε πραγματικές συνθήκες. Η πεποίθηση αυτή άλλωστε τεκμηριώνεται και από τις τοποθετήσεις των ιθύνοντων του «Μπορούμε», που επεσήμαναν πως θα χρησιμοποιούσαν παιγνιοποιημένες τεχνικές στο πλαίσιο της λειτουργίας του οργανισμού, όντες πεπεισμένοι πως θα μπορούσαν να αποφέρουν θετικά αποτελέσματα.

Κλείνοντας, πιστεύω πως η υλοποίηση της ερευνητικής διαδικασίας ανέδειξε τις αξιοσημείωτες δυνατότητες της θεωρίας της παιγνιοποίησης και τις πολυεπίπεδες προοπτικές εξέλιξης που παρουσιάζουν παιγνιοποιημένες τεχνικές εφόσον σχεδιαστούν προσεκτικά και προσαρμοστούν σε συμμετοχικές διαδικασίες.

Θεωρώ ωστόσο πως το ερευνητικό ερώτημα που αφορά στην αποτελεσματικότητα της παιγνιοποίησης δεν απαντήθηκε επαρκώς. Όπως υπογράμμισαν και οι επικεφαλής του «Μπορούμε», παρά τις όποιες ενδείξεις για την αποδοτική λειτουργία της παιγνιοποιημένης τεχνικής, το συγκεκριμένο σκέλος της ερευνητικής διαδικασίας που σχεδιάσαμε δεν κατέστη δυνατό να καταλήξει σε επιστημονικά τεκμηριωμένο συμπέρασμα πως η συγκεκριμένη μέθοδος είναι πιο αποτελεσματική από τις συμβατικές.

#### **14.1 Πληρότητα έρευνας, αξιοπιστία και γενικευσιμότητα των ερευνητικών αποτελεσμάτων**

Η συνθετική μελέτη για την ανάδειξη του θεωρητικού πλαισίου της έννοιας της παιγνιοποίησης ακολουθήθηκε από τον σχεδιασμό και την υλοποίηση μιας εργαστηριακής διαδικασίας με σκοπό να παρουσιαστεί μια πλήρης και ολοκληρωμένη ερευνητική προσέγγιση του φαινομένου.

Κατά τη γνώμη μου η αξιοπιστία της ερευνητικής προσέγγισης κυμαίνεται σε αρκετά υψηλά επίπεδα, καθώς χρησιμοποιήθηκαν διάφορες μέθοδοι συλλογής δεδομένων, όπως η τεχνική της παρατήρησης, η συμπλήρωση ερωτηματολογίων από την πλευρά των συμμετεχόντων, αλλά και σύντομες συνεντεύξεις με τα άτομα που έλαβαν μέρος στις συνεδρίες. Παράλληλα η επιλογή του δείγματος έγινε με τυχαία κριτήρια, αποκλειστικά από τους ιθύνοντες του «Μπορούμε» που συνέβαλαν αποφασιστικά στη διενέργεια της ερευνητικής διαδικασίας. Επιπλέον, ένα ακόμα στοιχείο που καταδεικνύει την αξιοπιστία της ερευνητικής προσέγγισης είναι το γεγονός πως η εξέταση του ερευνητικού ερωτήματος που αφορούσε στην αποτελεσματικότητα της παιγνιοποιημένης μεθόδου, ανατέθηκε εξ'ολοκλήρου στους επικεφαλής του οργανισμού, ώστε να αξιοποιηθεί η εμπειρία τους σχετικά με το ζήτημα των συμμετοχικών διαδικασιών αλλά και να διασφαλιστεί η αντικειμενικότητα της τελικής κρίσης.

Όσον αφορά στη γενικευσιμότητα των αποτελεσμάτων, θεωρώ πως τα δεδομένα που προκύπτουν από την εξέταση των ερευνητικών ερωτημάτων πιστοποιούν τη δυνατότητα ενσωμάτωσης παιγνιοποιημένως μεθόδων σε συμμετοχικές διαδικασίες και την εφαρμογή τους σε πραγματικές συνθήκες, καθώς επίσης και το γεγονός πως η συγκεκριμένη μέθοδος αποτελεί ευχάριστη εμπειρία για τους συμμετέχοντες.

Στον αντίποδα, η προσωπική μου άποψη είναι πως δεν είναι εφικτή η γενίκευση αναφορικά με την αποτελεσματικότητα της χρήσης παιγνιοποιημένων τεχνικών σε συμμετοχικές διαδικασίες, καθώς η ερευνητική προσέγγιση δεν κατέληξε σε κάποιο επιστημονικά τεκμηριωμένο συμπέρασμα.



## **15. Ανοικτά θέματα περαιτέρω έρευνας**

Έχοντας ολοκληρώσει την παρούσα εργασία, η οποία επιχείρησε να προσεγγίσει θεωρητικά και ερευνητικά την έννοια της παιγνιοποίησης και θεωρώντας αυτή την προσπάθεια ως ένα πρώτο βήμα στη μελέτη του συγκεκριμένου όρου, πιστεύω πως σε επόμενο στάδιο θα ήταν χρήσιμο η έρευνα να επικεντρωθεί στην εξέταση της αποτελεσματικότητας των παιγνιοποιημένων μεθόδων, η οποία δεν κατέστη δυνατό να πιστοποιηθεί.

Όπως προαναφέρθηκε, ο σχεδιασμός της ερευνητικής διαδικασίας προέβλεπε την τυχαία επιλογή μιας ομάδας εθελοντών η οποία θα συμμετείχε σε δύο διαφορετικές συνεδρίες, εκ των οποίων η πρώτη θα συμπεριελάμβανε παιγνιοποιημένα χαρακτηριστικά και η δεύτερη θα ακολουθούσε συμβατικές μεθόδους συζήτησης. Η απόφαση αυτή λήφθηκε με στόχο να δοθεί η δυνατότητα στους συμμετέχοντες να εκφέρουν σφαιρική άποψη αναφορικά με την εμπειρία τους, έχοντας λάβει μέρος σε δύο διαφορετικού τύπου διαδικασίες. Η στρατηγική απόφαση αυτή ωστόσο, υπαγόρευε αναγκαστικά την επιλογή διαφορετικού θέματος για τη διενέργεια κάθε συνεδρίας, γεγονός που περιορίζει τη δυνατότητα αξιολόγησης των αποτελεσμάτων, καθώς ενδεχόμενη διαφορά ενδέχεται να οφείλεται σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό στο διαφορετικό επίπεδο δυσκολίας του προκαθορισμένου θέματος.

Στον αντίποδα, σε περίπτωση υλοποίησης της έρευνας με δύο διαφορετικές ομάδες εθελοντών, με την πρώτη να λαμβάνει μέρος σε μια παιγνιοποιημένη διαδικασία και τη δεύτερη να συμμετέχει σε μια συνεδρία που θα ακολουθούσε συμβατικές μεθόδους, διατηρώντας κοινό θέμα συζήτησης και στις δύο περιπτώσεις, το συμπέρασμα ίσως ήταν επίσης επισφαλές. Από επιστημονικής άποψης η μέθοδος θα ήταν αποδεκτή, καθώς οι συμμετέχοντες θα επιλέγονταν με τυχαία κριτήρια, θεωρητικά ωστόσο ενδεχόμενη διαφορά στα αποτελέσματα θα μπορούσε να οφείλεται ως ένα βαθμό στα διαφορετικά χαρακτηριστικά των μελών κάθε ομάδας και ενδεχομένως σε «ποιοτική διαφορά» κάποιας εξ αυτών.

Κατά την προσωπική μου γνώμη, θα μπορούσε να σχεδιαστεί μια ερευνητική προσέγγιση η οποία θα λάμβανε υπόψη τα προαναφερθέντα ζητήματα και θα είχε τη δυνατότητα να καταλήξει σε χρήσιμα και τεκμηριωμένα αποτελέσματα. Πιο συγκεκριμένα, θα μπορούσε να δημιουργηθεί με τυχαία επιλογή δείγματος μια ομάδα 6 - 8 ατόμων, τα οποία θα συμμετάσχουν αφενός σε μια παιγνιοποιημένη διαδικασία και αφετέρου σε μια συμβατική συζήτηση με διαφορετικό θέμα, ώστε να υπάρχει και η δυνατότητα άμεσης σύγκρισης της συμμετοχικής εμπειρίας. Σε δεύτερη φάση, θα μπορούσαν να δημιουργηθούν δύο νέες ομάδες, επιλέγοντας διαφορετικούς εθελοντές με τυχαία κριτήρια, με τη μία εξ αυτών να λαμβάνει μέρος σε μια διαδικασία με παιγνιοποιημένα χαρακτηριστικά και τη δεύτερη να συμμετέχει σε μια συνεδρία με το ίδιο θέμα συζήτησης, η οποία θα ακολουθούσε συμβατικές μεθόδους. Με τον τρόπο αυτό, θα ήταν δυνατό να μελετηθούν και να αναλυθούν στη συνέχεια τα αποτελέσματα κάθε φάσης της ερευνητικής προσέγγισης, λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορετικές συνθήκες διενέργειας των μεθόδων, ώστε να «απομονωθεί» η επίδραση του εξεταζόμενου παράγοντα, δηλαδή η επιρροή των παιγνιοποιημένων τεχνικών στην αποδοτικότητα μιας συμμετοχικής διαδικασίας.

## Πηγές αναφοράς

### A. Βιβλιογραφία

- **Bensoussan B. & Fleisher C.** “Analysis Without Paralysis: 10 Tools to Make Better Strategic Decisions” **FT Press** **2008**
- **Berne E.** “Games People Play: The Basic Handbook of Transactional Analysis” **Tantor eBooks** **2011**
- **Bishop J.** “Gamification for Human Factors Integration: Social, Education, and Psychological Issues: Social, Education, and Psychological Issues” **IGI Global** **2014**
- **Burke B.** “Gamify: How Gamification Motivates People to do Extraordinary Things” **Routledge** **2014**
- **Caillois R & Barash M.** “Man, Play and Games” **University of Illinois Press** **1961**
- **Cammaerts B. & Carpentier N.** “Reclaiming The Media”, **Intellect Books** **2007**
- **Chapman J. & Dunstan J.** “Democracy and Bureaucracy: Tensions in Public Schooling” **Psychology Press** **1990**
- **Curtis G. & Cobham D.** “Business Information Systems: Analysis, Design and Practice” **Pearson Education** **2008**
- **Dalton R.** “Citizenship Norms and the Expansion of Political Participation” **Political Studies** **2008**
- **Deterding S, Khaled R, Nacke L. & Dixon D.** “Gamification: Toward a Definition” **Springer** **2011**
- **Dymek M. & Zackariasson P.** “The Business of Gamification: A Critical Analysis” **Routledge** **2016**
- **Fukuyama F.** “Social capital, civil society and development” **International Monetary Fund** **2010**
- **Gauntlett D.** “Making is Connecting” **John Wiley & Sons** **2011**
- **Graeber D.** “The Utopia of Rules on Technology, Stupidity and the Secret Joys of Bureaucracy” **Melville House** **2015**
- **Grasso M.** “Generations, Political Participation and Social Change in Western Europe” **Routledge** **2016**
- **Gray D., Brown S, Macanuso J.** “Game Storming, a Playbook for Innovators, Rulebreakers and Changemakers” **O'Reilly Media, Inc.** **2010**

- **Habermas J.** “The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society” **John Wiley & Sons**1962
- **Harris S. & O’Gorman K.** “Mastering Gamification: Customer Engagement in 30 Days” **Packt Publishing Ltd**2014
- **Huizinga J.** “Homo Ludens” **Taylor & Francis**1944
- **Lerner J.** “Making Democracy Fun” **MIT Press**2014
- **Management Association Information Resources IGI Global** “Gamification: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications”**IGI Global**2015
- **McCain R.** “Game Theory: A Nontechnical Introduction to the Analysis of Strategy”**World Scientific Publishing Company**2010
- **Myerson R.** “Game Theory” **MIT Press** 2013
- **Nabatchi T, Becker J. & Leighninger M.** “Public Participation for 21st Century Democracy” **John Wiley & Sons**2015
- **Nicholson S.** “A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification” 2012
- **Norris P.** “Critical Citizens: Global Support for Democratic Government” **OUP Oxford**1999
- **Papacharissi Z.** “Affective Publics: Sentiment, Technology, and Politics” **Oxford University Press**2015
- **Parmenter D.** “Key Performance Indicators: Developing, Implementing, and Using Winning KPIs” **John Wiley & Sons**2015
- **Pearce J.** “Participation and Democracy in the Twenty-First Century City” **Springer**2016
- **Perry J. & Christensen R.** “Handbook of Public Administration” **John Wiley & Sons** 2015
- **Prensky M.** “Digital Natives, Digital Immigrants” 2001
- **Putnam R.** “Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community” **Simon and Schuster**2000
- **Ratto M. & Boler M.** “DIY Citizenship, Critical Making and Social Media” **MIT Press**2014
- **Reiners T. & Wood L. C.** “GamificationinEducationandBusiness” **Springer**2014
- **Ritterfeld U, Cody M. & Vorderer P.** “Serious Games: Mechanisms and Effects” **Routledge**2009

- **Salen K. & Zimmerman E.** “Rules of Play: Game Design Fundamentals” **MIT Press 2004**
- **Salen K. & Zimmerman E.** “The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology” **MIT Press 2006**
- **Salmon C.** “Storytelling: Bewitching the Modern Mind” **Verso Books 2010**
- **Sarsby A.** “SWOT Analysis” **Lulu.com 2016**
- **Schell J.** “The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition” **CRC Press 2015**
- **Stieglitz S., Lattemann C., Robra-Bissantz S., Zamekow R., Brockmann Springer T.** “Gamification: Using game elements in serious contexts” **Springer 2016**
- **Svendsen G.T. & Svendsen G.L.H.** “Handbook of Social Capital: The Troika of Sociology, Political Science and Economics” **Edward Elgar Publishing 2009**
- **Verba S, Schlozman, K & Brady H.** “Voice and Equality: Civic Voluntarism in American Politics” **Harvard University Press 1995**
- **Walz S. & Deterding S.** “The Gameful World: Approaches, Issues, Applications” **MIT Press 2015**
- **Zichermann G. & Cunningham C.** “Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps” **O'Reilly Media, Inc. 2011**
- **Σημίτη Μ.** “Πολιτική Κρίση και Νέες Μορφές Παθητικής ή Ευέλικτης Πολιτικής Συμμετοχής” **2014**

## **B. Αρθρογραφία**

- **Hamari J, Koivisto J & Sarsa H.** “Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification” **47<sup>th</sup> Hawaii International Conference on System Science**06/01/2014 – 09/01/2014
- **Seaborn K. & Fels D. I.** “Gamification in theory and action” **International Journal of Human-Computer Studies**2015
- **Yu-kai-Chou** “Octalysis: Design breakdown of the Speed Camera Lottery”**Concept implemented by the Swedish National Society for Road Safety**2013

## **Παραρτήματα**

## Παράρτημα Α

### Σχεδιασμός εργαστηρίου παιγνιοποίησης

**A1. Ενημερωτικό υλικό που χρησιμοποιήθηκε για την επικοινωνία με τον φορέα**

**Παιγνιοποίηση και Διαδικασίες Συμμετοχής Πολιτών**

**Συνοπτική περιγραφή εργαστηρίου**

Ηλίας Κωστόπουλος (iliaskosto@gmail.com)

Στο πλαίσιο εκπόνησης διπλωματικής εργασίας για το Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Επικοινωνία και ΜΜΕ του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, επιχειρούμε να διερευνήσουμε την έννοια της παιγνιοποίησης και τη χρησιμότητα που αυτή μπορεί να έχει σε διαδικασίες εθελοντικής συμμετοχής.

Στόχος μας είναι να εξετάσουμε κατά πόσο η συγκεκριμένη τεχνική μπορεί με απλό και ανέξοδο τρόπο να προσφέρει κίνητρο σε εθελοντές, ώστε να λάβουν μέρος σε συμμετοχικές διαδικασίες, διευκολύνοντας έτσι την λειτουργία οργανισμών, φορέων και πρωτοβουλιών.

#### **Τι είναι η παιγνιοποίηση;**

Μέσω της παιγνιοποίησης (*gamification*) ουσιαστικά επιλέγουμε συγκεκριμένα στοιχεία που κάνουν τα παιχνίδια διασκεδαστικά και δημοφιλή, και προσπαθούμε να τα προσαρμόσουμε σε δραστηριότητες διαφορετικής μορφής.

#### **Τι μπορεί να βελτιώσει η παιγνιοποίηση;**

Η παιγνιοποίηση μπορεί να κάνει μια συνηθισμένη διαδικασία να μοιάζει με παιχνίδι, προσελκύοντας το ενδιαφέρον των εθελοντών. Με τον τρόπο αυτό η συμμετοχή των ατόμων γίνεται πιο εύκολη και ευχάριστη, χωρίς όμως να αλλάζει ο βασικός στόχος και το τελικό αποτέλεσμα της διαδικασίας.

### **Τι θέλουμε να κάνουμε;**

Στόχος μας είναι η συνεργασία με κάποιον φορέα/οργανισμό, η λειτουργία του οποίου στηρίζεται στην εθελοντική συμμετοχή, ώστε να διοργανώσουμε ένα εργαστήριο και να ερευνήσουμε τη χρησιμότητα της παιγνιοποίησης.

### **Τι θα δοκιμάσουμε στο εργαστήριο;**

Σε συνεργασία με τους εκπροσώπους του φορέα, θα προσπαθήσουμε να μελετήσουμε τη συμπεριφορά μιας ομάδας εθελοντών που θα λάβουν μέρος αφενός σε μια συνεδρία που θα ακολουθήσει συμβατικές μεθόδους συζήτησης και αφετέρου σε μια παιγνιοποιημένη συμμετοχική διαδικασία.

### **Τι χρειάζεται από την πλευρά του φορέα;**

Εφόσον οι εκπρόσωποι του φορέα ενδιαφέρονται να συμμετάσχουν σε αυτή την προσπάθεια, θα χρειαστεί μία συνάντηση ώστε να παρουσιάσουμε αναλυτικότερα το πλάνο του εργαστηρίου και να συζητήσουμε τις λεπτομέρειες για τον σχεδιασμό της παιγνιοποιημένης διαδικασίας.

Εκτός από την αρμονική επικοινωνία, θα χρειαστούμε τη βοήθεια του φορέα για τη συγκέντρωση μιας ομάδας 6 - 8 εθελοντών που θα συμμετάσχουν στο εργαστήριο και εφόσον είναι εφικτό, την παραχώρηση μιας μικρής αίθουσας για την πραγματοποίησή του.

### **Πού θα πραγματοποιηθεί το εργαστήριο**

Πρόταση μας είναι το εργαστήριο να πραγματοποιηθεί στον χώρο του φορέα για δύο λόγους:

- α) Θεωρούμε πως με αυτό τον τρόπο θα διευκολυνθεί η διαδικασία συγκέντρωσης εθελοντών
- β) Πιστεύουμε πως θα είναι πιο εύκολο για τους εκπροσώπους του φορέα να ενημερώσουν τους εθελοντές για το θέμα συζήτησης χρησιμοποιώντας υλικό που θα βρίσκεται στον χώρο τους



Εφόσον δεν είναι δυνατή η πραγματοποίηση του εργαστηρίου στις εγκαταστάσεις του φορέα, μπορούμε να κάνουμε τις απαραίτητες ενέργειες ώστε να φιλοξενηθεί στον χώρο του Πανεπιστημίου.

### **Πότε θα πραγματοποιηθεί το εργαστήριο**

Όσον αφορά στις ακριβείς ημερομηνίες και ώρες πραγματοποίησης των συναντήσεων, θα καθοριστούν σε συνεννόηση με τους εκπροσώπους του φορέα, ώστε να εξυπηρετούν αυτούς αλλά και τους εθελοντές.

### **Ποιος θα προετοιμάσει το εργαστήριο;**

Όσον αφορά στην προεργασία για την πραγματοποίηση των συναντήσεων, μπορούμε να αναλάβουμε εξ'ολοκλήρου την προετοιμασία του χώρου και τον απαραίτητο εξοπλισμό.

### **Πόσο θα διαρκέσει η διαδικασία;**

Με βάση τον αρχικό σχεδιασμό, η διάρκεια κάθε συνάντησης δεν θα ξεπερνά τις 3 ώρες, συμπεριλαμβανομένου του χρόνου που απαιτείται για τις απαραίτητες συστάσεις.

Συνολικά, θα χρειαστούν 3 συναντήσεις για την ολοκλήρωση του εργαστηρίου:

- α) Διοργάνωση συζήτησης υπό τον συντονισμό του φορέα
- β) Διοργάνωση συζήτησης που θα εμπεριέχει στοιχεία παιγνιοποίησης
- γ) Αξιολόγηση των αποτελεσμάτων με τους εκπροσώπους του φορέα

## Παράρτημα Β

### Υλοποίηση εργαστηρίου παιγνιοποίησης

**B1.** Ενημερωτικό υλικό που χρησιμοποιήθηκε κατά τη διάρκεια της παιγνιοποιημένης διαδικασίας



#### Τι θα κάνουμε;

Θα συζητήσουμε σχετικά με τρόπους προσέλκυσης εθελοντών που θα βοηθήσουν την προσπάθεια του «Μπορούμε»!

#### Ποια θα είναι η διαδικασία;

Θα ακολουθήσουμε κάποιες εναλλακτικές δραστηριότητες που έχουν σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να μοιάζουν με παιχνίδι.

#### Τι διαφορετικό έχει αυτή η διαδικασία;

Στη συγκεκριμένη διαδικασία, όσο περισσότερο συμμετέχεις, τόσο περισσότερους πόντους μαζεύεις.

#### Σε τι χρησιμεύουν οι πόντοι;

Στο τέλος της διαδικασίας, ο συμμετέχων που συγκέντρωσε τους περισσότερους πόντους θα κερδίσει ένα δώρο. Σε περίπτωση ισοβαθμίας, θα αποφασίσει η θεά Τύχη!

**B2. Επεξήγηση του συστήματος απόδοσης πόντων που χρησιμοποιήθηκε κατά τη διάρκεια της παιγνιοποιημένης διαδικασίας**



Διατύπωση ολοκληρωμένης πρότασης = 5 πόντοι

Προσθήκη ιδέας σε άλλη πρόταση = 3 πόντοι

Σκίτσο προβλήματος = 2 πόντοι

Περιγραφή αρχικής ιδέας = 2 πόντοι

Ψήφος = 1 πόντος

Επιλογή συμβόλου = 1 πόντος

**B3. Ερωτηματολόγιο που διαμοιράστηκε στους συμμετέχοντες μετά την ολοκλήρωση κάθε συνεδρίας**

**Εργαστήριο παιγνιοποιημένης διαδικασίας**

Το ακόλουθο ερωτηματολόγιο θα βοηθήσει στην αξιολόγηση της έρευνας αναφορικά με τη χρηστικότητα της ενσωμάτωσης στοιχείων παιγνιοποίησης σε μια συμμετοχική διαδικασία.

Παρακαλώ απαντήστε αρχικά στις παρακάτω ερωτήσεις βάση της 5-βάθμιας κλίμακας, το εύρος της οποίας κυμαίνεται από τη διατύπωση της άποψης «Διαφωνώ απόλυτα» μέχρι την υιοθέτηση της στάσης «Συμφωνώ απόλυτα».

Στη συνέχεια παρακαλώ εκφράστε τη γνώμη σας και προσθέστε τα σχόλια σας, απαντώντας με ελεύθερο κείμενο στις ανοιχτές ερωτήσεις που ακολουθούν.

Σας ευχαριστώ πολύ για τον χρόνο που διαθέσατε και την πολύτιμη βοήθεια που μας προσφέρατε!

**Φύλο**

Άνδρας

Γυναίκα

**Ηλικία**

15 – 25

26 – 49

50+

**1. Θεωρώ πως η διαδικασία στην οποία συμμετείχα ήταν διασκεδαστική.**

1= Διαφωνώ απόλυτα

2= Διαφωνώ

3= Ούτε διαφωνώ, ούτε συμφωνώ

4= Συμφωνώ

5= Συμφωνώ απόλυτα

**2. Πιστεύω πως η διαδικασία στην οποία έλαβα μέρος δεν κατέληξε σε αξιόλογα αποτελέσματα**

1= Διαφωνώ απόλυτα

2= Διαφωνώ

3= Ούτε διαφωνώ, ούτε συμφωνώ

4= Συμφωνώ

5= Συμφωνώ απόλυτα

**3. Νομίζω πως ο τρόπος με τον οποίο οργανώθηκε η διαδικασία ενθάρρυνε τη συμμετοχή μου.**

1= Διαφωνώ απόλυτα

2= Διαφωνώ

3= Ούτε διαφωνώ, ούτε συμφωνώ

4= Συμφωνώ

5= Συμφωνώ απόλυτα

**4. Κατά τη γνώμη μου, ο τρόπος με τον οποίο πραγματοποιήθηκε η συζήτηση δεν μπορεί να εφαρμοστεί σε πολλές μορφές συμμετοχικών διαδικασιών.**

1= Διαφωνώ απόλυτα

2= Διαφωνώ

3= Ούτε διαφωνώ, ούτε συμφωνώ

4= Συμφωνώ

5= Συμφωνώ απόλυτα

**5. Ήταν ξεκάθαρο από το ξεκίνημα τι πρέπει να κάνω για να συμμετέχω.**

1= Διαφωνώ απόλυτα

2= Διαφωνώ

3= Ούτε διαφωνώ, ούτε συμφωνώ

4= Συμφωνώ

5= Συμφωνώ απόλυτα

**6. Χρειαζόμουν περισσότερες επεξηγήσεις κατά τη διάρκεια της διαδικασίας.**

1= Διαφωνώ απόλυτα

2= Διαφωνώ

3= Ούτε διαφωνώ, ούτε συμφωνώ

4= Συμφωνώ

5= Συμφωνώ απόλυτα

**7. Υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο στοιχείο της διαδικασίας, το οποίο θεωρείτε πως την έκανε διασκεδαστική; Αν ναι, παρακαλώ να το αναφέρετε και να το σχολιάσετε.**

**8. Υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο στοιχείο της διαδικασίας, που νομίζετε πως βοήθησε στην παραγωγή αξιόλογων αποτελεσμάτων; Αν ναι, παρακαλώ να το αναφέρετε και να το σχολιάσετε.**

**9. Υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο στοιχείο της διαδικασίας που σας ενθάρρυνε ώστε να έχετε πιο ενεργή συμμετοχή στη συζήτηση; Αν ναι, παρακαλώ να το αναφέρετε και να το σχολιάσετε.**

**10. Υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο στοιχείο της διαδικασίας που έκανε ευκολότερα κατανοητό τον στόχο και τον τρόπο οργάνωσης της συζήτησης; Αν ναι, παρακαλώ να το αναφέρετε και να το σχολιάσετε.**

**11. Πιστεύετε πως ανάλογες διαδικασίες είναι προτιμότερο να οργανώνονται με αυτόν τον τρόπο; Αν ναι, παρακαλώ να αναφέρετε και να σχολιάσετε κάποιον συγκεκριμένο λόγο για τον οποίο έχετε αυτή την άποψη. Αν όχι, παρακαλώ να αναφέρετε και να σχολιάσετε τον λόγο για τον οποίο θεωρείτε τον τρόπο ακατάλληλο/μη πρακτικό/μη αποτελεσματικό/ανεφάρμοστο.**