

**ΕΘΝΙΚΟΝ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟΝ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΝ ΑΘΗΝΩΝ**



**ΣΧΟΛΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ & ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ
ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ**

ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗ ΔΙΑΤΡΙΒΗ

**Από το Ηλεκτρονικό Κοινοβούλιο στη
Συμπαραγωγική Οπτική Αναπαράσταση Νομοθετικών
και Συνταγματικών Κειμένων ως Μέσο Ενεργής
Δημοκρατικής Συμμετοχής των Πολιτών: Η
Περίπτωση της Ψηφιακής Οπτικής Αφήγησης
Συνταγματικών Δικαιωμάτων από Έλληνες Εφήβους**

Ασπασία Παπαλόη

(Α.Μ. 3005)

Επιβλέπων Καθηγητής:

Δημήτρης Γκούσκος,
Επίκουρος Καθηγητής Τμήματος ΕΜΜΕ ΕΚΠΑ

Μέλη Συμβουλευτικής Επιτροπής:

Μιχάλης Μειμάρης, Ομότιμος Καθηγητής Τμήματος
ΕΜΜΕ ΕΚΠΑ

Δημήτρης Χαραλάμπης, Ομότιμος Καθηγητής Τμήματος
ΕΜΜΕ ΕΚΠΑ

ΑΘΗΝΑ, Δεκέμβριος 2020

Επταμελής Εξεταστική Επιτροπή:

Δημήτρης Γκούσκος

(Επιβλέπων)

Επίκουρος Καθηγητής Εθνικού και Καποδιστριακού
Πανεπιστημίου Αθηνών, Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ

Μιχάλης Μεϊμάρης

(Μέλος Τριμελούς Συμβουλευτικής Επιτροπής)

Ομότιμος Καθηγητής Εθνικού και Καποδιστριακού
Πανεπιστημίου Αθηνών, Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ

Δημήτρης Χαραλάμπης

(Μέλος Τριμελούς Συμβουλευτικής Επιτροπής)

Ομότιμος Καθηγητής Εθνικού και Καποδιστριακού
Πανεπιστημίου Αθηνών, Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ

Στυλιανός Παπαθανασόπουλος

Καθηγητής Εθνικού και Καποδιστριακού

Πανεπιστημίου Αθηνών, Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ

Δημήτρης Χαρίτος

Αναπληρωτής Καθηγητής Εθνικού και Καποδιστριακού

Πανεπιστημίου Αθηνών, Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ

Ξενοφών Κοντιάδης

Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου Κοινωνικών και

Πολιτικών Επιστημών, Τμήμα Δημόσιας Διοίκησης

Θαρρενός Μπράτισης

Αναπληρωτής Καθηγητής Πανεπιστημίου Δυτικής

Μακεδονίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών

Δήλωση

Δηλώνω ρητά ότι το παρόν κείμενο αποτελεί προϊόν προσωπικής εργασίας, δεν παραβιάζει κατά οποιονδήποτε τρόπο πνευματικά δικαιώματα τρίτων, και περιλαμβάνει ορθές και πλήρεις βιβλιογραφικές αναφορές προς το σύνολο των πηγών οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν.

Αθήνα, 23 Δεκεμβρίου 2020
Ασπασία Π. Παπαλόη

Πίνακας περιεχομένων

Περίληψη	9
Ευχαριστίες-Έκφραση Ευγνωμοσύνης	15
Κατάλογος Εικόνων	17
Κατάλογος Πινάκων	19
Κατάλογος Σχημάτων	20
Εισαγωγή	21
Α' Μέρος: Θεωρητικό Πλαίσιο	27
Κεφάλαιο 1: Ηλεκτρονικό Κοινοβούλιο: Η Παροχή και Επικοινωνία της Κοινοβουλευτικής και Νομοθετικής Πληροφορίας με τις Νέες Τεχνολογίες	27
1.1. Σκοπός και δομή του κεφαλαίου	27
1.2. e-Κοινοβούλιο: Πέρα από έναν Ορισμό	27
1.3. Λειτουργίες της Κοινοβουλευτικής Επικοινωνίας	33
1.3.1. Κοινοβούλιο και Πολίτες: Από τη Δια Ζώσης και Έντυπη Επικοινωνία στην Απομακρυσμένη και Ψηφιακή	35
1.3.2. Κοινοβούλιο και Οργανισμοί Κοινοβουλευτικού Ελέγχου: Άνοιγμα Επικοινωνίας και Πληροφορίας	38
1.4. Τα Ανοικτά Κοινοβουλευτικά Δεδομένα ως Αρωγός για την Οπτικοποίηση Κοινοβουλευτικής Πληροφορίας (ΟΚΠ) Νομοθετικών Κειμένων	44
1.5. Συζήτηση και Συμπεράσματα	50
Κεφάλαιο 2: Οπτική Αναπαράσταση Νομοθετικής Πληροφορίας: Η Διαφάνεια και η Χρησιμότητά της υπό το Πρίσμα της Εμπειρίας Χρηστών	55
2.1. Σκοπός και δομή του κεφαλαίου	55
2.2. Αφορμές για την Ερευνητική Σύζευξη: Διαφάνειας-Χρησιμότητας- Οπτικής Αναπαράστασης Νομοθετικής Πληροφορίας	58
2.3. Η Διαφάνεια των Ηλεκτρονικά Διαθέσιμων Νομοθετικών Κειμένων: Ένα Δυναμικό Φαινόμενο	63
2.3.1. Η Έννοια και Λειτουργία της Διαφάνειας στην Πραγμάτωση του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου	63
2.3.2. Αναζητώντας τη Σύνδεση μεταξύ Διαφάνειας και Οπτικής Αναπαράστασης των Νομοθετικών Κειμένων	71
2.4. Η Αλληλεπιδραστική Διαφάνεια που Οδηγεί στη Χρησιμότητα	79
2.5. Ανοίγοντας τον Δρόμο για την Εξέταση της Εμπειρίας Χρηστών: Η Χρησιμότητα Οπτικοποιημένης Πληροφορίας	89
2.5.1. Εμπειρία Χρηστών: Ένα Μοντέλο Εξέτασής της με Χαρακτηριστικά Διαφάνειας και Χρησιμότητας	92
2.5.1.1. Οι Έννοιες της Χρησιμότητας και της Διαφάνειας ως Παράγοντες Επίδρασης της Εμπειρίας Χρηστών	93
2.5.1.2. Μοντέλο Εξέτασης της Εμπειρίας Χρηστών για την Οπτική Αναπαράσταση Συνταγματικών Κειμένων	99
2.6. Συζήτηση και Συμπεράσματα	101
Κεφάλαιο 3: 'The Comic Right Project': Μία Συμπαγωγική Μεθοδολογία Ενεργής Συμμετοχής από Εφήβους για Εφήβους για τα Συνταγματικά Δικαιώματα	105

3.1. Σκοπός και δομή του κεφαλαίου	105
3.2. Οπτικό Σύνταγμα: Δίνοντας Ζωή και Νόημα στα Συνταγματικά Κείμενα του Κράτους για τους εφήβους;	107
3.2.1. Αφορμές για τη Διερεύνηση των Συνταγματικών Δικαιωμάτων των Εφήβων	107
3.2.2. Η Ερμηνεία του Συντάγματος προς Όφελος των Εφήβων	110
3.3. Ψηφιακή και Οπτική Αφήγηση για τα Συνταγματικά Δικαιώματα	116
3.3.1. Εκφράζοντας τα Συνταγματικά Δικαιώματα με Ιστορίες	117
3.3.2. Κόμικ για το Δίκαιο: Μία Πρόσφορη Μέθοδος Οπτικής Αναπαράστασης των Συνταγματικών Δικαιωμάτων;	121
3.3.3. Κόμικ και Ψηφιακό Στοιχείο: Ισορροπώντας Ανάμεσα στο Τρίπτυχο Δημιουργικότητας, Παιχνιδιού και Σοβαρότητας	127
3.4. e-Participation Revisited: Οι Έφηβοι ως Συμπαράγωγοί στην Ερμηνεία των Δικαιωμάτων τους με Ψηφιακό Κόμικ	132
3.4.1. Από τα Συμμετοχικά Μοντέλα στα Συμπαγωγικά Μοντέλα	132
3.4.2. Design Thinking για Εφήβους-Ένα Συμμετοχικό και Συμπαγωγικό Μοντέλο για τη Διεξαγωγή του 'The Comic Right Project'	139
3.5. Συζήτηση και Συμπεράσματα	142
<i>Β' ΜΕΡΟΣ: Μεθοδολογία Έρευνας</i>	147
<i>Κεφάλαιο 4: Αρχική Ποιοτική Διερεύνηση της Καταλληλότητας της Οπτικοποίησης των Συνταγματικών Κειμένων για τους Έλληνες Εφήβους στο Πλαίσιο μίας Συμμετοχικής-Συμπαγωγικής Διαδικασίας</i>	147
4.1. Ερευνητικά Ερωτήματα	147
4.2. Φάσεις Εργαστηρίων και Εύρεση Δείγματος	148
4.3. Διαδικασία και Μέθοδοι Α' και Β' Φάσης Εργαστηρίων	150
4.4. Υλικό	153
4.5. Α' Φάση Εργαστηρίων	155
4.5.1. Μέθοδοι και Διαδικασία πιλοτικών εργαστηρίων	155
4.5.1.1. 1 ^ο Πιλοτικό Εργαστήριο	155
4.5.1.2. 2 ^ο και 3 ^ο Πιλοτικό Εργαστήριο	157
4.6. Β' Φάση Εργαστηρίων	158
4.6.1. Μέθοδοι και Διαδικασία εργαστηρίων	158
4.6.2. Μέθοδοι Αξιολόγησης	159
4.6.2.1. Ερωτηματολόγιο	159
4.6.2.2. Συνέντευξη	160
<i>Γ' Μέρος: Αποτελέσματα</i>	163
<i>Κεφάλαιο 5: Αποτελέσματα Ποιοτικής Διερεύνησης</i>	163
5.1. Μέθοδος Ανάλυσης Αποτελεσμάτων	163
5.2. Γενικά Εισαγωγικά Αποτελέσματα	164
5.2.1. Επί της Ενημέρωσης των Εφήβων για τα Δικαιώματά τους	164
5.2.2. Επί της Χρήσης Κόμικ και Παιχνιδιών Role Playing Games (RPG)	165
5.2.3. Επί της Ενημέρωσης των Εφήβων από τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης (ΜΜΕ)	165
5.3. Ποιοτική Ανάλυση Αποτελεσμάτων	166
5.3.1. Εμπειρία Εφήβων Συμμετεχόντων επί του Εργαστηρίου: Υπερβαίνοντας το Πλαίσιο της Τυπικής Εκπαίδευσης. Μία Συνεργατική Εμπειρία με Δημιουργικότητα και Διασκέδαση για τα Συνταγματικά Δικαιώματα	166
5.3.2. Εμπειρία Εφήβων Συμμετεχόντων επί της Διαδικασίας του Εργαστηρίου	170

5.3.3.	Εμπειρία Εφήβων Συμμετεχόντων επί του Αποτελέσματος του Εργαστηρίου (Ψηφιακή Οπτική Αφήγηση-ΨΟΑ)	172
5.3.3.1.	Ως προς το Ψηφιακό Στοιχείο της Ψηφιακής Οπτικής Αφήγησης	173
5.3.3.2.	Ως προς το Οπτικό Στοιχείο της Ψηφιακής Οπτικής Αφήγησης	177
5.3.3.3.	Ως προς το Αφηγηματικό Στοιχείο της Ψηφιακής Οπτικής Αφήγησης	182
5.3.4.	Εμπειρία Εφήβων Συμμετεχόντων επί των Μεθόδων του Εργαστηρίου	185
5.3.4.1.	Η Χρησιμότητα των Μεθόδων του Comic Right στην Καθημερινότητα των Εφήβων	185
5.3.5.	Εμπειρία Εφήβων Συμμετεχόντων επί της Διαφάνειας της Πληροφορίας	188
5.3.5.1.	Επιτυγχάνοντας τη Χρήσιμη Διαφάνεια μέσα από μία Ενεργητική Διαδικασία Αναζήτησης Πληροφοριών και Οπτικής Αναπαράστασης του Δικαιώματος	188
5.3.6.	Προστιθέμενη Αξία ΨΟΑ στην Εμπειρία των Εφήβων Συμμετεχόντων	192
5.3.6.1.	Ψηφιακό Κόμικ για τα Δικαιώματα: Μία Κατάλληλη Μέθοδος για τους Εφήβους υπό Προϋποθέσεις	192
5.3.7.	Προστιθέμενη Αξία ΨΟΑ για Άλλους Εφήβους και Κυβερνώντες	194
5.3.7.1.	Έφηβοι	194
5.3.7.2.	Κυβερνώντες	196
5.3.8.	Μακροπρόθεσμη Δράση και Εφαρμογή επί Μεθόδων και Δικαιώματος	198
Κεφάλαιο 6: Συζητώντας τα Αποτελέσματα		203
6.1. Συζήτηση επί των Αποτελεσμάτων και Συμπεράσματα		203
6.2. Προς μία Προσωποποιημένη και Συμμετοχική Ηλεκτρονική Υπηρεσία Κοινοβουλίου για Εφήβους (Customizable and Participatory P2Adolescents e-service)		212
6.3 Περιορισμοί, Προτάσεις και Προεκτάσεις Έρευνας		215
Ελληνόγλωσσες Βιβλιογραφικές Αναφορές		219
Ξενόγλωσσες Βιβλιογραφικές Αναφορές		225
Ιστογραφία		235
Παραρτήματα		243
Παράρτημα Ι: Προγραμματισμός και Εκτέλεση Πιλοτικών και Τακτικών Εργαστηρίων		243
Παράρτημα ΙΙ: Έντυπο Υλικό και Αποτελέσματα 1^{ου} Πιλοτικού Εργαστηρίου		245
Παράρτημα ΙΙΙ: Έντυπο Υλικό και Αποτελέσματα 2^{ου} Πιλοτικού Εργαστηρίου		257
Παράρτημα ΙV: Πρόσκληση, Αφίσσα, Δηλώσεις Συγκατάθεσης Τακτικών Εργαστηρίων		267
Παράρτημα V: Ερωτηματολόγιο και Έντυπο Υλικό Μεθόδων Εργασίας για τα Εργαστήρια		273
Παράρτημα VI: Αποτελέσματα 6^{ου} Τακτικού Εργαστηρίου		287
Παράρτημα VII: Απομαγνητοφώνηση Συνέντευξης 6^{ου} Τακτικού Εργαστηρίου		309

Περίληψη

Το αντικείμενο της παρούσας μελέτης αφορά στην εξέταση και σύνδεση δύο αντικειμένων: αφενός την εξέταση της χρησιμότητας της οπτικοποιημένης νομικής πληροφορίας, η οποία σχετίζεται με το συντακτικό ρόλο του κοινοβουλίου (δηλαδή το συνταγματικό κείμενο), εν είδει χρήσιμης διαφάνειας, καθώς και η εξέταση της διαδικασίας οπτικοποίησης του επιλεγμένου συνταγματικού δικαιώματος - εν είδει ψηφιακής οπτικής αφήγησης – ενταγμένη σε ένα γενικότερο πλαίσιο ενεργής συμμετοχικής διαδικασίας. Δεδομένου ότι η διαδικασία οπτικοποίησης του δικαιώματος υλοποιήθηκε από τους ίδιους τους συμμετέχοντες, δηλαδή δείγμα Ελλήνων εφήβων, η διαδικασία έλαβε τη μορφή μίας συμπαραγωγικής διαδικασίας.

Για αυτόν τον λόγο, η μελέτη έχει θέσει δύο κύρια ερευνητικά ερωτήματα προς απάντηση:

1. *Πώς καθορίζεται η χρησιμότητα επί του αποτελέσματος του εργαστηρίου στο πλαίσιο της εμπειρίας των εφήβων;*
2. *Πώς καθορίζεται η χρησιμότητα της εμπειρίας των εφήβων από τη συμμετοχή τους στο εργαστήριο βραχυπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα;*

Τα αποτελέσματα επί των εργαστηρίων ανέδειξαν ενδιαφέρουσες πτυχές τόσο ως προς τη χρησιμότητα της πληροφορίας και τις έννοιες τόσο της διαφάνειας, όσο και της χρήσιμης διαφάνειας. Έτσι, δεν ακυρώνεται ο χαρακτήρας του (συνταγματικού) κειμένου, αλλά η οπτικοποίησή του ενισχύει τη χρησιμότητά του. Αφενός το συνταγματικό δικαίωμα σε κειμενική μορφή εξυπηρετεί τη διαφάνεια, μια και οι έφηβοι συμμετέχοντες, έχουν διαθέσιμη όλη την πληροφορία. Αφετέρου, η οπτικοποιημένη μορφή του δικαιώματος εξυπηρετεί στην εύχρηστη και πρακτική λήψη του, λαμβάνοντας με γρήγορο τρόπο τις πιο σημαντικές πληροφορίες. Αυτό το συμπέρασμα, επιβεβαιώνει και το δικό μας ισχυρισμό πως η οπτικοποίηση της νομικής πληροφορίας δεν έχει σκοπό την αναίρεση της σημασίας ενός νομοθετικού ή συνταγματικού κειμένου, αλλά δρα συμπληρωματικά.

Η χρησιμότητα επί των μεθόδων που χρησιμοποιήθηκαν στο εργαστήριο επιβεβαιώνεται τόσο κατά την αξιολόγηση των συμμετεχόντων με ιδιαίτερες προτιμήσεις στη χρήση του νοητικού χάρτη και το ψηφιακό κόμικ, όσο και κατά τη μακροπρόθεσμη αξιολόγησή τους, κατόπιν επικοινωνίας με τους ίδιους, καταδεικνύοντας πως πρόκειται για μεθόδους που κατάφεραν να εφαρμόσουν και στην καθημερινότητά τους, τόσο εντός των σχολικών δραστηριοτήτων, όσο και των εξωσχολικών τους.

Η διαδικασία που ακολουθήθηκε αποδεικνύει το συνεργατικό της χαρακτήρα, γεγονός που εντυπωσίασε την πλειοψηφία των συμμετεχόντων. Μάλιστα, ενισχύθηκε και από χαρακτηριστικά διασκέδασης και δημιουργικότητας, καταδεικνύοντας πως η ιδέα της συμμετοχής δεν απαιτεί απαραίτητα σοβαρότητα και στείρα επιχειρηματολογία, αλλά με τη χρήση ποικιλίας μεθόδων και με παιγνιώδη τρόπο υπάρχει η δυνατότητα μάθησης. Ακόμη και ο οργανωμένος χαρακτήρας της διαδικασίας έκανε σαφές – όπως προέκυψε από την αξιολόγηση των συμμετεχόντων – πως η διεξαγωγή όλων των σταδίων και μεθόδων ήταν απαραίτητη για την ολοκλήρωση του τελικού αποτελέσματος. Επίσης, ο συνδυασμός και η

χρήση αναλογικών και ψηφιακών μεθόδων κατά τη διαδικασία, επιβεβαιώνουν τις αρχές της πραγμάτωσης του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου.

Η δυνατότητα μάθησης και κατανόησης αναφέρονται συχνά στην αξιολόγηση της εμπειρίας των συμμετεχόντων, καθώς και από την ερώτηση που τέθηκε σε αυτούς (κατόπιν δώδεκα μηνών από τη διεξαγωγή των εργαστηρίων) επί της εφαρμογής του δικαιώματός τους στην καθημερινότητά τους. Επίσης, η ικανοποίηση επί του αποτελέσματος της Ψηφιακής Οπτικής Αφήγησης (ΨΟΑ) που δημιούργησαν από κοινού καταδεικνύει τη θετική εμπειρία επί του εργαστηρίου. Σημαντικό στοιχείο και σε αυτή την περίπτωση είναι ότι, παρ' όλο τον παιγνιώδη χαρακτήρα της διαδικασίας δημιουργίας του ψηφιακού κόμικ για την απόδοση του δικαιώματός τους, οι έφηβοι συμμετέχοντες αναγνωρίζουν την προστιθέμενη αξία αυτού για τους ίδιους και για άλλους εφήβους. Η οπτικοποιημένη μορφή του δικαιώματος δίνει με έναν πρακτικό τρόπο πληροφόρηση για το δικαίωμα και συμβάλλει στην εμβάθυνση επί του θέματος, υπονοώντας ότι η μετέπειτα ερμηνεία από την οπτική παρουσίαση του δίνει τη δυνατότητα για περισσότερη συζήτηση και αναλύσεις. Ακόμη και τα σχόλια των συμμετεχόντων για την άποψη των κυβερνώντων επί του αποτελέσματος της απόδοσης του δικαιώματος σε ψηφιακό κόμικ αναδεικνύουν μία ποικιλία απόψεων (από θετικές έως και αρνητικές) για την άποψη των συμμετεχόντων επί της δράσης τους. Αφενός αναδεικνύουν την πρακτικότητα ως προς την πληροφόρηση των κυβερνώντων μέσω ενός κόμικ και την βαθύτερη κατανόηση των πολιτών για καλύτερη νομοθέτηση. Αφετέρου, αναδεικνύουν και πτυχές, όπως την αδιαφορία των κυβερνώντων για τα αποτελέσματα της συμμετοχής των πολιτών και την έλλειψη ανάδρασης στους τελευταίους για την τύχη των αποφάσεών τους.

Αναλυτικά, το πρώτο κεφάλαιο εξετάζει το πεδίο της κοινοβουλευτικής πληροφόρησης και της επικοινωνίας της νομοθετικής πληροφορίας, όπως διαμορφώνεται τα τελευταία χρόνια με την ανάδυση και των Οργανισμών Κοινοβουλευτικού Ελέγχου (ΟΚΕ). Σκοπός είναι να γίνει κατανοητή, η σπουδαιότητα του ρόλου του κοινοβουλίου ως κεντρικού θεσμού που παρέχει πληροφορίες και τα νομικά κείμενα (νομοθετικά και συνταγματικά). Δηλαδή, σκοπός είναι να αναδειχθεί και η σπουδαιότητα της οπτικοποίησης της νομικής πληροφορίας προς εξυπηρέτηση των αποδεκτών της. Αφετέρου, αναδεικνύεται το πλέγμα των σχέσεων αλλά και των συνεπειών αυτών, τόσο μεταξύ του κοινοβουλίου και των ΟΚΕ, όσο και μεταξύ του κοινοβουλίου και των πολιτών, όπως διαμορφώνεται από το βαθμό διάθεσης της κοινοβουλευτικής και νομικής πληροφορίας, αλλά και από τον τρόπο παρουσιάσής της.

Αυτή η αφορμή, αποτελεί την ευκαιρία για τη σύνδεση μεταξύ πρώτου και δεύτερου κεφαλαίου, με σκοπό να εξετάσει την εμπειρία των αποδεκτών ενός νομοθετικού και συνταγματικού κειμένου, μελετώντας όχι τόσο τη διαφάνεια, δηλαδή το βαθμό ορατότητας των σχετικών πληροφοριών, αλλά τη χρήσιμη διαφάνεια, δηλαδή τη διαφάνεια του 'βλέπειν αυτό που χρειάζομαι' και του 'βλέπειν με τον τρόπο που χρειάζομαι'. Συζητά, συνεπώς, όχι για τη διαφάνεια της ποσότητας, αλλά για τη διαφάνεια της ποιότητας. Συζητά για τη διαφάνεια των πληροφοριών που υπάρχουν στα συγκεκριμένα κείμενα που εξετάζονται, οι οποίες είναι και εύχρηστες και ποιοτικές για τους αποδέκτες τους - εν είδει χρησιμότητας - και τους βοηθούν να αλληλεπιδράσουν με το συνδυασμό αυτών και να εξάγουν τα δικά τους συμπεράσματα με σκοπό τη δράση.

Έτσι, γίνεται η μετάβαση στο κεφάλαιο τρία όπου το αντικείμενο συζήτησης εξειδικεύεται στην οπτικοποίηση των συνταγματικών κειμένων, δηλαδή των δικαιωμάτων.

Ξεκινώντας, από αφορμές τόσο της μη εφαρμογής των νόμων - ως τη γενικευμένη έννοια αυτού που ονομάζεται νομική πληροφορία - όσο και της υπο-αντιπροσώπευσης των νέων στη διαβούλευση επί της αναθεώρησης του ελληνικού Συντάγματος, γίνεται εισαγωγή σε μία προβληματική και πρόταση για την οπτικοποίηση των δικαιωμάτων για τους εφήβους, με σκοπό να ενεργοποιηθούν να συμμετάσχουν. Έτσι, εξετάζονται όχι μόνο τα συμμετοχικά μοντέλα, αλλά και προβάλλονται οι συμπαραγωγικοί τρόποι διαμόρφωσης συνταγματικών κειμένων σε οπτική μορφή, αναδεικνύοντας την έννοια της δημοκρατίας, δηλαδή της λαϊκής κυριαρχίας στη διαμόρφωση των συνταγματικών κειμένων. Ως μέσο επιλέγεται η Ψηφιακή και Οπτική Αφήγηση (ΨΟΑ), ως ένας τρόπος οπτικής αναπαράστασης συνταγματικών κειμένων, ο οποίος δύναται να έχει προστιθέμενη αξία στην εμπειρία των αποδεκτών της. Ως εργαλείο, στο πλαίσιο της Ψηφιακής και Οπτικής Αφήγησης, επιλέγεται το ψηφιακό κόμικ, χωρίς να υποβιβάζει ή να αναιρεί τη βαρύτητα του ρόλου του Δικαίου και των συνταγματικών κειμένων. Αντιθέτως, επιλέγεται ως εν δυνάμει εύχρηστο εργαλείο για τη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα που εξετάζεται, δηλαδή Έλληνες εφήβους.

Τα χαρακτηριστικά των δύο τελευταίων κεφαλαίων συνιστούν και τον ερευνητικό σχεδιασμό, όπως παρουσιάζεται στο δεύτερο μέρος αυτής της μελέτης, βασισμένος τόσο σε υφιστάμενες μεθοδολογίες (έρευνα δράσης), όσο και σε μεθοδολογίες δημιουργίας τεχνολογικών προϊόντων και υπηρεσιών (Design Thinking), μια και ο τελικός σκοπός έγκειται στην πρόταση όχι μόνο μίας μεθοδολογίας για τους Έλληνες εφήβους, αλλά και μίας ηλεκτρονικής υπηρεσίας κοινοβουλίου προς αυτούς. Οι μεθοδολογίες αυτές, εν είδει μίας συμμετοχικής-συμπαραγωγικής διαδικασίας, εντάσσουν χαρακτηριστικά εξέτασης που αναφέρθηκαν και αναλύθηκαν στο δεύτερο κεφάλαιο και συνιστούν την εμπειρία των εφήβων συμμετεχόντων τόσο εν είδει χρησιμότητας, πρακτικότητας και ευχρηστίας, όσο και εν είδει διαφάνειας και χρήσιμης διαφάνειας.

Λέξεις-κλειδιά: Ηλεκτρονικό Κοινοβούλιο (e-Parliament), ηλεκτρονικές υπηρεσίες κοινοβουλίων, οπτική αναπαράσταση νομοθετικής πληροφορίας, οπτική αναπαράσταση συνταγματικών κειμένων, συμπαραγωγική οπτική αναπαράσταση, οπτική αφήγηση, ψηφιακή αφήγηση, αφήγηση δικαιωμάτων, έφηβοι, διαφάνεια, χρησιμότητα, εμπειρία χρηστών, δημοκρατική συμμετοχή.

*Οι νέοι είναι οι πολίτες της καρδιάς.
Οφείλουμε να διατηρήσουμε τις καρδιές τους ανοικτές
και να αναδείξουμε τον δημιουργικό τους νου.
Διότι, κατά βάθος, μπορούν να δουν πιο πέρα από την ενήλικη ματιά.*

Ασπασία Παπαλόη

*Αφιερωμένο σε όλους τους νέους και νέες,
πολίτες ετούτου του τόπου και του κόσμου.*

Ευχαριστίες-Έκφραση Ευγνωμοσύνης

Το αποτέλεσμα αυτής της διατριβής δε θα μπορούσε να έχει επιτευχθεί αν δεν υπήρχε η ανθρώπινη υποστήριξη και συμπαράσταση, ευγένεια, πίστη κι εμπιστοσύνη, βοήθεια με κάθε δυνατό τρόπο. Για αυτόν το λόγο, οι παρακάτω ευχαριστίες ενέχουν και την έννοια της ευγνωμοσύνης απέναντι σε όσους με βοήθησαν για τη δημιουργία αυτής της μελέτης και, σαφώς, μία σελίδα δεν αρκεί για να μνημονεύσω και να ευχαριστήσω όλους αυτούς τους ανθρώπους που συνέβαλαν με τον τρόπο τους στη διάδοση, διαμόρφωση και πραγματοποίησή της.

Προτού ευχαριστήσω τους καθηγητές μου, θα ήθελα πρώτα απ' όλα να ευχαριστήσω όλους τους μαθητές και μαθήτριες εθελοντές, οι οποίοι συμμετείχαν στα εργαστήρια της έρευνάς μου και η συμβολή τους ήταν πολύτιμη, όχι μόνο για να υλοποιηθεί αυτή η έρευνα, αλλά και για να βοηθηθούν οι ίδιοι στη ζωή τους. Ευχαριστώ, επίσης, θερμά τους γονείς και κηδεμόνες τους, για την παροχή συναίνεσής τους, καθώς και τους εκπαιδευτικούς τους, οι οποίοι αγκάλιασαν με ενθουσιασμό αυτό το εγχείρημα. Για αυτόν τον λόγο, ευχαριστώ θερμά τα Εκπαιδευτήρια Γιαννόπουλου, τον κ. Γιαννόπουλο και τον Γιώργο Σκονδρογιάννη, καθώς και τα Εκπαιδευτήρια 'Θεμιστοκλής' και τον λυκειάρχη του, Ανδρέα Αντωνόπουλο. Επίσης, ευχαριστώ τα στελέχη του Ιδρύματος της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία και την Εκτελεστική Επιτροπή του: κ. Παύλο Σούρλα, πρώην Γενικό Γραμματέα του Ιδρύματος, κα. Μαρωνίτη, Γενική Γραμματέα του Ιδρύματος, καθώς και τους κ. Αντώνη Καζάκο και κα. Κατερίνα Κωνσταντίνου, οι οποίοι με την έγκρισή τους και τη συμβολή τους συνέβαλαν στη γνωστοποίηση και υλοποίηση των πρώτων εργαστηρίων.

Ιδιαίτερη μνεία, ευχαριστίες κι ευγνωμοσύνη θέλω να εκφράσω προς τον επιβλέποντα καθηγητή μου κι Επίκουρο Καθηγητή του Τμήματος ΕΜΜΕ ΕΚΠΑ, κ. Δημήτρη Γκούσκο, έναν επιστήμονα με εφευρετικότητα, μεθοδικότητα και καινοτόμο πνεύμα. Τον ευχαριστώ, διότι πίστεψε κι εξακολουθεί να πιστεύει σε μένα' διότι με εμπιστεύτηκε από την έναρξη της ερευνητικής μου πορείας σε ό,τι κι αν έπρεπε να φέρω εις πέρας ή δοκίμαζα για πρώτη φορά. Τον ευχαριστώ διότι, παρ' όλες τις δυσκολίες που παρουσιάστηκαν σε βάθος χρόνου και αυτής της πορείας, με εκπαίδευσε να βρίσκω την πίστη και το σθένος μου, ώστε να γίνω 'αυτόνομη' επιστήμονας και «καλή καπετάνισσα», όπως λέει χαρακτηριστικά! Θερμές ευχαριστίες οφείλω και στα μέλη της συμβουλευτικής μου επιτροπής, Ομότιμους Καθηγητές του Τμήματος ΕΜΜΕ ΕΚΠΑ, κ.κ. Μιχάλη Μεϊμάρη και Δημήτρη Χαραλάμπη. Ο κ. Μεϊμάρης συνέβαλε όχι μόνο στη έναρξη και πορεία της διδακτορικής μου πορείας – όντας ήδη υποστηρικτής και δάσκαλός μου σε μεταπτυχιακό επίπεδο - αλλά και στη διαμόρφωση της επιστημονικής προσωπικότητας και πνεύματός μου χωρίς να μετατρέπομαι σε αυθεντία, αλλά διατηρώντας μια ισορροπία επιστημονικού ύφους και αμεσότητας στη διδασκαλία και στα γραπτά μου. Ο κ. Χαραλάμπης, αντίστοιχα, συνοπτικός κι ακριβής στα σχόλιά του, συνέβαλε στο να προσεγγίζω τα σύγχρονα κοινωνικο-πολιτικά δεδομένα με κριτική ματιά, να βλέπω πέρα από την επιφάνεια των καταστάσεων και τον ευχαριστώ θερμά για τις εποικοδομητικές συζητήσεις που είχαμε σε όλη αυτή την πορεία.

Η συμβολή της πλειονότητας του επιστημονικού προσωπικού του Τμήματος ΕΜΜΕ ΕΚΠΑ ήταν πολύτιμη στο να καταφέρω να πραγματευτώ ολιστικά και όσο το δυνατόν

πληρέστερα τα θέματα που αφορούσαν στην έρευνά μου, αλλά και να ξεκαθαρίσω και να οριοθετήσω την έρευνά μου. Ευχαριστώ από καρδιάς τους Καθηγητές, κ.κ. Αντώνη Αρμενιάκη, Νικόλα Χρηστάκη, Δημήτρη Χαρίτο και Μπετίνα Ντάβου.

Η ευγνωμοσύνη μου δε σταματά εδώ. Οι συνάδελφοι από τη Βουλή των Ελλήνων ήταν παρόντες σε αυτή την προσπάθειά μου και έδωσαν το δικό τους χέρι βοήθειας, όταν κι όσες φορές το χρειάστηκα. Οι εξαιρετικοί συνάδελφοι της Βιβλιοθήκης της Βουλής με την αμεσότητα και την ταχύτητά τους συνέβαλαν σε κάθε προσπάθεια αναζήτησης και εύρεσης βιβλιογραφίας. Ελένη Μουζουράκη, Βιργινία Σδράκα, Σωτήρη Λεβέντη και Αναστασία Ράγκου, σας ευχαριστώ από την καρδιά μου! Ακόμη και το επιστημονικό προσωπικό της Βουλής των Ελλήνων ήταν παρόν να με διαφωτίσει σε νομικά και συνταγματικά θέματα, να με βοηθήσει στην αναζήτηση πολύτιμων πηγών για τη δημιουργία αυτής της μελέτης. Για αυτή τη βοήθεια, ευχαριστώ θερμά τον Καθηγητή Συνταγματικού Δικαίου της Νομικής Σχολής Πανεπιστημίου Αθηνών, κ. Παντελή, καθώς και τους συναδέλφους Δημήτρη Κανελλόπουλο, Ελίνα Κανελλοπούλου και Δρ. Φώτη Φυτσιλή. Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω από καρδιάς τον Δρ. Ηλία Κορομηλά, Προϊστάμενο του Γραφείου Καλής Νομοθέτησης, διότι η διδακτορική του διατριβή και οι συζητήσεις μας επί θεμάτων καλής νομοθέτησης και κωδικοποίησης των νόμων υπήρξαν πηγή έμπνευσης για τη διαμόρφωση των σκέψεών μου επ' αυτής της μελέτης.

Στις ευχαριστίες και στην έκφραση ευγνωμοσύνης μου, δε θα μπορούσαν να απουσιάζουν οι πιο κοντινοί μου άνθρωποι, στη ζωή και στο πανεπιστήμιο, όπου δίχως τη ψυχική κι έμπρακτη στήριξη, τις ιδέες και τις γνώμες τους - αλλά, κυρίως, για τον χρόνο που διέθεσαν είτε να με ακούσουν είτε να με εμψυχώσουν - δε θα μπορούσα παρά να συνεχίσω να έχω σθένος για την ολοκλήρωση της διδακτορικής μου διατριβής. Δρ. Ελένη-Ρεβέκκα Σταίου, καλή μου φίλη, σε ευχαριστώ για όλα αυτά τα χρόνια - σχεδόν μία δεκαετία μαζί στο Εργαστήριο και τη συνεργατική μας ομάδα - όπου από την πρώτη στιγμή (και κάθε στιγμή) η παρουσία σου ήταν και είναι πολύτιμη, για να με ακούσεις, να με προβληματίσεις και να με στηρίζεις. Η συνεργασία μας είναι η απόδειξη, πως υπάρχουν άνθρωποι τους οποίους μπορούμε να εμπιστευτούμε και να στηριχτούμε για να εργαστούμε μαζί προς ένα όμορφο κοινό αποτέλεσμα. Δρ. Ανθή Σιδηροπούλου, πολύτιμη συνεργάτη του Τμήματος και του Εργαστηρίου Ψυχολογίας της Επικοινωνίας και των Μέσων, σε ευχαριστώ θερμά που με τρόπο άμεσο, ξεκάθαρο κι απλό με βοήθησες στα πρώτα μου 'μεθοδολογικά' βήματα, αλλά και όσες φορές χρειάστηκε να με διαφωτίσεις πρακτικά επ' αυτών!

Κι επειδή, 'νους υγιής, εν σώματι υγιεί', δε θα μπορούσα να παραλείψω ανθρώπους που με βοήθησαν και με βοηθούν, με δίδαξαν και με διδάσκουν και, κυρίως, με στηρίζαν, ώστε να βγω αλώβητη και δυνατή από αυτή τη μοναδική πορεία: Βάσω Τερζή, Ιωάννα Γκολφινόπουλου, Γιώργο Ανδριανόπουλε και Αμαλία Βίνος, σας ευχαριστώ από την καρδιά μου!

Κατάλογος Εικόνων

Εικόνα 1:	Συχνότητα χαρακτηριστικών ικανοποίησης επί της εμπειρίας συμμετοχής των εφήβων στο σύνολο των εργαστηρίων	σελ. 169
Εικόνα 2:	Συχνότητα χαρακτηριστικών επί της εμπειρίας των εφήβων για τη διαδικασία στο σύνολο των εργαστηρίων	σελ. 171
Εικόνα 3:	Κόμικ σύστασης ερευνήτριας-Χρήση σε όλα τα εργαστήρια	σελ. 245
Εικόνα 4:	Νοητικός χάρτης 1 ^{ου} πιλοτικού εργαστηρίου με post-it και αποτέλεσμα ψηφοφορίας με dot-voting	σελ. 246
Εικόνα 5:	Σύνθεση ιδεών με τη μέθοδο Affinity Diagram για το 1 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 247
Εικόνα 6:	1 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 1 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 248
Εικόνα 7:	2 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 1 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 249
Εικόνα 8:	3 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 1 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 250
Εικόνα 9:	4 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 1 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 251
Εικόνα 10:	5 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 1 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 252
Εικόνα 11:	6 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 1 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 253
Εικόνα 12:	7 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 1 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 254
Εικόνα 13:	8 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 1 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 255
Εικόνα 14:	Αποτέλεσμα δημιουργίας ψηφιακού κόμικ για το 1 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 256
Εικόνα 15:	Νοητικός χάρτης σε χαρτόνι και αποτέλεσμα ψηφοφορίας με dot-voting για το 2 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 257
Εικόνα 16:	1 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 2 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 258
Εικόνα 17:	2 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 2 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 259
Εικόνα 18:	3 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 2 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 260
Εικόνα 19:	4 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 2 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 261
Εικόνα 20:	5 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 2 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 262
Εικόνα 21:	6 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 2 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 263
Εικόνα 22:	7 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 2 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 264
Εικόνα 23:	8 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 2 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 265
Εικόνα 24:	Αποτέλεσμα δημιουργίας ψηφιακού κόμικ για το 2 ^ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 266
Εικόνα 25:	Πρόσκληση γονέων και κηδεμόνων για συμμετοχή μαθητών/μαθητριών σε εργαστήριο	σελ. 267
Εικόνα 26:	Δήλωση συγκατάθεσης γονέων και κηδεμόνων	σελ. 268
Εικόνα 27:	Πρόσκληση μαθητών και μαθητριών για συμμετοχή στο εργαστήριο	σελ. 269
Εικόνα 28:	Δήλωση συγκατάθεσης συμμετοχής μαθητών και μαθητριών (σελ. 1 από 2)	σελ. 270
Εικόνα 29:	Δήλωση συγκατάθεσης συμμετοχής μαθητών και μαθητριών (σελ. 2 από 2)	σελ. 271
Εικόνα 30:	Βεβαίωση συμμετοχής για τα εργαστήρια	σελ. 272
Εικόνα 31:	Ερωτηματολόγιο εργαστηρίων (σελ. 1 από 4)	σελ. 273
Εικόνα 32:	Ερωτηματολόγιο εργαστηρίων (σελ. 2 από 4)	σελ. 274
Εικόνα 33:	Ερωτηματολόγιο εργαστηρίων (σελ. 3 από 4)	σελ. 275
Εικόνα 34:	Ερωτηματολόγιο εργαστηρίων (σελ. 4 από 4)	σελ. 276
Εικόνα 35:	Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-Εισαγωγικά στοιχεία	σελ. 277
Εικόνα 36:	Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-1 ^ο πλάνο	σελ. 278
Εικόνα 37:	Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-2 ^ο πλάνο	σελ. 279
Εικόνα 38:	Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-3 ^ο πλάνο	σελ. 280
Εικόνα 39:	Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-4 ^ο πλάνο	σελ. 281
Εικόνα 40:	Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-5 ^ο πλάνο	σελ. 282
Εικόνα 41:	Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-6 ^ο πλάνο	σελ. 283
Εικόνα 42:	Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-7 ^ο πλάνο	σελ. 284
Εικόνα 43:	Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-8 ^ο πλάνο	σελ. 285

Εικόνα 44:	Κάρτες επιλογής	σελ. 286
Εικόνα 45:	Ερωτήματα μακροπρόθεσμης εφαρμογής μεθόδων και δικαιώματος	σελ. 286
Εικόνα 46:	Νοητικός χάρτης 1 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 287
Εικόνα 47:	Νοητικός χάρτης 2 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 287
Εικόνα 48:	Εισαγωγικά στοιχεία συμπλήρωσης σεναρίου 1 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 288
Εικόνα 49:	1 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 1 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 289
Εικόνα 50:	2 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 1 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 290
Εικόνα 51:	3 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 1 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 291
Εικόνα 52:	4 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 1 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 292
Εικόνα 53:	5 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 1 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 293
Εικόνα 54:	6 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 1 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 294
Εικόνα 55:	7 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 1 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 295
Εικόνα 56:	8 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 1 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 296
Εικόνα 57:	Εισαγωγικά στοιχεία συμπλήρωσης σεναρίου 2 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 297
Εικόνα 58:	1 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 2 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 298
Εικόνα 59:	2 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 2 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 299
Εικόνα 60:	3 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 2 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 300
Εικόνα 61:	4 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 2 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 301
Εικόνα 62:	5 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 2 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 302
Εικόνα 63:	6 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 2 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 303
Εικόνα 64:	7 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 2 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 304
Εικόνα 65:	8 ^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 2 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 305
Εικόνα 66:	Αποτέλεσμα δημιουργίας ψηφιακού κόμικ 1 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 306
Εικόνα 67:	Αποτέλεσμα δημιουργίας ψηφιακού κόμικ 2 ^{ης} υπο-ομάδας του 6 ^{ου} εργαστηρίου	σελ. 307

Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 1:	Δυνατότητες δημοσιοποίησης νομικής πληροφορίας σε κειμενική και οπτικοποιημένη μορφή	σελ. 70
Πίνακας 2:	Επίπεδα εξέτασης εμπειρίας χρηστών	σελ. 100
Πίνακας 3:	Αντιστοιχίες-ομοιότητες μεταξύ τριών συνεργατικών μοντέλων	σελ. 150
Πίνακας 4:	Προγραμματισμός και εκτέλεση εργαστηρίων	σελ. 243

Κατάλογος Σχημάτων

Σχήμα 1:	Συνιστώσες συν-εξέτασης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ)	σελ. 29
Σχήμα 2:	Σχέση Κοινοβουλίου και Οργανισμών Κοινοβουλευτικού Ελέγχου (ΟΚΕ)	σελ. 39
Σχήμα 3:	Όψεις εξέτασης της εμπειρίας των εφήβων συμμετεχόντων	σελ. 58
Σχήμα 4:	Στοιχεία σύστασης της χρήσιμης πληροφορίας	σελ. 60
Σχήμα 5:	Σύνδεση και σχέση ανοικτότητας, διαφάνειας και χρησιμότητας	σελ. 61
Σχήμα 6:	Αντικείμενα εξέτασης παρούσας μελέτης	σελ. 62
Σχήμα 7:	Όψεις της διαφάνειας	σελ. 67
Σχήμα 8:	Λειτουργία της έννοιας 'χρησιμότητα' σε μία ηλεκτρονική υπηρεσία κοινοβουλίου	σελ. 71
Σχήμα 9:	1 ^ο επίπεδο νοητικής διεργασίας οπτικής αναπαράστασης πληροφορίας	σελ. 74
Σχήμα 10:	2 ^ο επίπεδο νοητικής διεργασίας οπτικής αναπαράστασης πληροφορίας	σελ. 75
Σχήμα 11:	Διαδικασία συνειδητής ενασχόλησης με οπτική αναπαράσταση πληροφορίας	σελ. 76
Σχήμα 12:	Σύνδεση διαφάνειας οπτικοποίησης πληροφορίας και ερευνητικού σχεδιασμού	σελ. 77
Σχήμα 13:	Σχέση μηχανικής και νοητικής-ερμηνευτικής διεργασίας οπτικοποίησης πληροφορίας	σελ. 81
Σχήμα 14:	Επεξήγηση λειτουργίας αλληλεπίδρασης σε τέσσερα επίπεδα	σελ. 81
Σχήμα 15:	Χαρακτηριστικά αλληλεπιδραστικής διαφάνειας	σελ. 86
Σχήμα 16:	Χαρακτηριστικά που συνιστούν την εμπειρία χρήστη	σελ. 92
Σχήμα 17:	Συσχετισμός αλληλεπίδρασης-χρησιμότητας	σελ. 94
Σχήμα 18:	Ερωτήματα πρακτικού βαθμού αποδοχής σε περιβάλλον οπτικοποιήσεων νομικής πληροφορίας	σελ. 96
Σχήμα 19:	Διαμόρφωση θετικής εμπειρίας από ενασχόληση με την οπτικοποίηση νομικής πληροφορίας	σελ. 97
Σχήμα 20:	Τρία επίπεδα εξέτασης και ανάλυσης της εμπειρίας χρηστών	σελ. 101
Σχήμα 21:	Σχέση τριών βασικών πεδίων εξέτασης 3ου κεφαλαίου	σελ. 106
Σχήμα 22:	Αυξανόμενος βαθμός προστιθέμενης αξίας από την εμπλοκή των πολιτών σε διαδικασίες οπτικοποίησης δικαιωμάτων	σελ. 114
Σχήμα 23:	Χρησιμότητα εξωτερίκευσης δικαιώματος με την αφήγηση	σελ. 120
Σχήμα 24:	Βασικό συμμετοχικό μοντέλο	σελ. 135
Σχήμα 25:	Όψεις του συμμετοχικού μοντέλου	σελ. 137
Σχήμα 26:	Προεκτάσεις συμμετοχής και δυνατότητες μακροπρόθεσμης αλλαγής	σελ. 138
Σχήμα 27:	Συνδυασμός βασικού συμμετοχικού μοντέλου και συμπαραγωγικού μοντέλου Design Thinking	σελ. 140
Σχήμα 28:	Τρόπος επίτευξης εμπιστοσύνης μεταξύ πολιτών και κοινοβουλίου	σελ. 144
Σχήμα 29:	Σχέση συμπερίληψης αποφάσεων πολιτών επί του Δικαίου και εφαρμογή από αυτούς	σελ. 145
Σχήμα 30:	Μοντέλο διαδικασίας 'The Comic Right Project' για το 1ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 155
Σχήμα 31:	Μοντέλο διαδικασίας 'The Comic Right Project' για το 2ο και 3ο πιλοτικό εργαστήριο	σελ. 157
Σχήμα 32:	Μοντέλο διαδικασίας για το 'The Comic Right Project' για τη δεύτερη φάση εργαστηρίων	σελ. 159
Σχήμα 33:	Λειτουργία μεμονωμένης νοητικής αφήγησης και νοητικής οπτικοποίησης επί νομικής πληροφορίας	σελ. 206
Σχήμα 34:	Μεμονωμένη λύση νομικού ζητήματος βασισμένη στη νοητική αφήγηση και νοητική οπτικοποίηση	σελ. 207
Σχήμα 35:	Οπτική αφήγηση και ενσωματωμένες λειτουργίες της	σελ. 207
Σχήμα 36:	Από τη λεπτομερή νομική πληροφόρηση στη προσωπική νοηματοδότηση του δικαιώματος	σελ. 209

Εισαγωγή

Η πρότερη ενασχόλησή μου, στη διπλωματική μεταπτυχιακή μου εργασία: α. με τις διαδραστικές εφαρμογές της Βουλής των Ελλήνων για παιδιά και εφήβους (σύμφωνα με την αρχική μορφή της ιστοσελίδας του ελληνικού κοινοβουλίου) στο πλαίσιο της άτυπης εκπαίδευσής τους στην Πολιτική και Κοινωνική Αγωγή, β. με θέματα της Ηλεκτρονικής Δημοκρατίας (e-Democracy), όπως εκείνη άρχισε να αναδύεται και να εκφράζεται ήδη από τη δεκαετία του 2000 μέσω λειτουργιών του e-polling, e-forum, e-voting, και γ. με τον εμπλουτισμό των διαδραστικών εφαρμογών της συγκεκριμένης εκπαιδευτικής πύλης, αποτέλεσαν την αφορμή για μεγαλύτερη εστίαση και βαθύτερη διερεύνηση του θέματος των ηλεκτρονικών υπηρεσιών των κοινοβουλίων, καθώς και τα είδη υπηρεσιών που παρέχουν τα κοινοβούλια παγκοσμίως προς διάφορες ενδιαφερόμενες ομάδες. Έτσι, ξεκίνησε μία αρχική καταγραφή του πεδίου που εξασκείται η Ηλεκτρονική Δημοκρατία προς τρεις κατευθύνσεις:

- Τα είδη των πρωτοβουλιών που ενθαρρύνουν την ενασχόληση-εμπλοκή των πολιτών (citizen engagement), όπως: «ηλικιακά κοινοβούλια», «κοινωνικά κοινοβούλια», «θεματικά κοινοβούλια» ή «εναλλακτικά κοινοβούλια», τα οποία εμφανίστηκαν, κυρίως, διαδικτυακά κατά την περίοδο της οικονομικής κρίσης και των κοινωνικών αναταραχών (περίπου το 2010) με σκοπό «να δομήσουν διαδηλώσεις πολιτών για κοινωνικά θέματα» (Papaloi & Gouscos, 2010, σελ. 105),
- Τα είδη των υφιστάμενων ηλεκτρονικών υπηρεσιών κοινοβουλίων προς διάφορους αποδέκτες, όπως: «ηλεκτρονικές υπηρεσίες Κοινοβούλιο-προς-Κοινοβούλιο (Parliament-to-Parliament e-services (P2P e-services))», «ηλεκτρονικές υπηρεσίες Κοινοβούλιο-προς-Βουλευτές (Parliament-to-Members of Parliament e-services (P2MPs e-services))», «ηλεκτρονικές υπηρεσίες Πολιτών-προς-Κοινοβούλιο (Citizens-to-Parliament e-services (C2P e-services))», και «ηλεκτρονικές υπηρεσίες Κοινοβούλιο-προς-Πολίτες (Parliament-to-Citizens e-services (P2C e-services))» (Papaloi & Gouscos, 2010, σελ. 107), και
- Τα αναδυόμενα είδη δραστηριοτήτων με τη βοήθεια των νέων τεχνολογιών, τα οποία ευνοούν την ενασχόληση των πολιτών και λήψη αποφάσεων από αυτούς, όπως: «Ηλεκτρονική θέσπιση κανόνων (e-Rulemaking), συμμετοχικός προϋπολογισμός (participatory budgeting), οπτική αναπαράσταση επιχειρημάτων (argument visualization), οπτική αναπαράσταση συζητήσεων (discussion visualization)» (Papaloi & Gouscos, 2010, σελ. 108-109).

Αυτές οι τρεις κατευθύνσεις διαμόρφωσαν και συνέβαλαν στην εστίαση της μελέτης που αναπτύσσεται στις επόμενες σελίδες, επιλέγοντας: α. τους Έλληνες εφήβους ως ηλικιακή ομάδα διερεύνησης, β. ως ηλεκτρονική υπηρεσία, εκείνη του 'Κοινοβουλίου-προς-Πολίτες', και γ. ως τεχνολογικό μέσο για την εξέταση και υλοποίηση, εκείνο της οπτικής αναπαράστασης ή οπτικοποίησης συνταγματικού κειμένου, εστιάζοντας στο συντακτικό ρόλο του ελληνικού κοινοβουλίου.

Η έννοια του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου, δηλαδή της υιοθέτησης και εφαρμογής των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στον τρόπο λειτουργίας ενός κοινοβουλίου, άνοιξε την οδό για ένα ευρύ πεδίο μελέτης που περιλαμβάνει θεματικές από την ηλεκτρονική επικοινωνία των κοινοβουλίων με τους εκάστοτε ενδιαφερόμενους (πολίτες, ΜΜΕ, Οργανισμούς Κοινοβουλευτικού Ελέγχου, άλλα κοινοβούλια κ.α.) και τον

εκάστοτε επικοινωνιακό στρατηγικό σχεδιασμό τους, έως και τη βελτίωση και οργάνωση των κοινοβουλευτικών διαδικτυακών σελίδων με πληροφορίες και έγγραφα που αφορούν στο νομοθετικό έργο. Και στις δύο αυτές περιπτώσεις, γίνεται λόγος για επικοινωνία. Στην πρώτη περίπτωση γίνεται λόγος για την εξωστρέφεια των κοινοβουλίων και τη διάθεση ή δυνατότητα προσέγγισης των διαφόρων κοινωνικών ομάδων, με σκοπό τη δημιουργία μιας σχέσης που μαρτυρεί εγγύτητα, διάθεση πρόσκλησης για τη συμμετοχή των πολιτών (ή άλλων ομάδων, όπως η Κοινωνία των Πολιτών, οι δημοσιογράφοι κ.α.) κι όχι εκείνη της αποξένωσης των κοινοβουλίων από τις διάφορες ομάδες και τις ανάγκες τους. Στη δεύτερη περίπτωση, η επίτευξη της ανοικτότητας της κοινοβουλευτικής πληροφορίας μέσω της παροχής και της παρουσίασης των νομοθετικών ή νομικών κειμένων σε διαφορετικές μορφές από την κειμενική, σχετίζεται τόσο με τις τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται και παρέχονται για να καλύψουν τις ανάγκες των ενδιαφερόμενων ομάδων (π.χ. διάθεση Ανοικτών Δεδομένων στους Οργανισμούς Κοινοβουλευτικού Ελέγχου (Parliamentary Monitoring Organizations)), όσο και με τον τρόπο παρουσίασης αυτού του είδους πληροφοριών, ο οποίος οφείλει να είναι εύρηστος, πρακτικός και με χρησιμότητα για τις ανάγκες της εκάστοτε απευθυνόμενης ομάδας, όπως για παράδειγμα: τα Ανοικτά Δεδομένα για τη δημιουργία άλλων ψηφιακών εφαρμογών ή ηλεκτρονικών υπηρεσιών από τους Οργανισμούς Κοινοβουλευτικού Ελέγχου, πληροφορίες σε ηχητικά αρχεία για τους μη έχοντες όραση, σύντομος τρόπος παρουσίασης των νομοθετικών κειμένων για τους μη κατέχοντες νομικές γνώσεις, εκπαιδευτικό υλικό και δραστηριότητες για παιδιά, εφήβους και σχολεία στο πλαίσιο της Πολιτικής τους Αγωγής κλπ.. Αυτή η εικόνα δημιουργεί ένα 'Ανοικτό και Δημοκρατικό Κοινοβούλιο', το οποίο αφενός λαμβάνει υπόψη του τις ανάγκες ει δυνατόν περισσότερων ενδιαφερόμενων ομάδων, αφετέρου οικοδομεί τους διαύλους επικοινωνίας με τους εξωτερικούς δρώντες, πέρα από τα φυσικά και θεσμικά όρια του κοινοβουλίου.

Από την άλλη πλευρά, η μελέτη των εννοιών της συμμετοχής και των μοντέλων ηλεκτρονικής συμμετοχής (e-Participation models) αποτέλεσαν το εφαλτήριο για τη διερεύνηση των παραπάνω θεμάτων. Συγκεκριμένα, κατά την τρέχουσα δεκαετία υπήρξε μία ενθάρρυνση, παγκοσμίως, για τη δυνατότητα εμπλοκής (engagement) των πολιτών στη λήψη αποφάσεων. Σημαντικές καινοτομίες – πέραν των προαναφερόμενων, όπως ο συμμετοχικός προϋπολογισμός κ.α. - ήταν η θέσπιση των ηλεκτρονικών διαβουλεύσεων (e-Consultation) και, ως συνέπεια, η δημιουργία του Opengov.gr στην Ελλάδα, με σκοπό τη συνεισφορά των εκάστοτε ενδιαφερόμενων με απόψεις επί σχεδίων νόμων. Η δυνατότητα της συμμετοχής αποτελεί μία έννοια, η οποία ενέχει όχι μόνο τη δυνατότητα ενασχόλησης-εμπλοκής των οποιωνδήποτε ενδιαφερόμενων, αλλά και τη λήψη απόφασης. Σαφώς, η λήψη απόφασης αναδεικνύει την έννοια της λαϊκής κυριαρχίας. Ωστόσο, στο πλαίσιο ενός πολιτεύματος όπου η λήψη αποφάσεων για τους πολίτες λαμβάνεται δια των εκλεγμένων αντιπροσώπων του (όπως στην περίπτωση της Ελλάδας και της Προεδρευόμενης Κοινοβουλευτικής Δημοκρατίας), οι δυνατότητες ουσιαστικής συμμετοχής για τη λήψη αποφάσεων περιορίζονται ή εκλείπουν. Αλλά ακόμη, και στη δυνατότητα έκφρασης και συμπερίληψης της άποψης των μεμονωμένων πολιτών ή φορέων μέσω των διαβουλεύσεων, παραμένει αναπάντητο το ερώτημα του τρόπου επεξεργασίας των σχολίων, της σύνοψης αυτών, αλλά και αν ή σε ποιο βαθμό λαμβάνονται αυτά υπόψη κατά τη διάρκεια της νομοθετικής διαδικασίας. Πολλώ μάλλον, όταν πρόκειται για κατεπείγοντα νομοσχέδια, όπου η διαβούλευση μπορεί και να παρακάμπτεται ελλείψει χρόνου. Το αν και

πως αξιοποιείται, τελικώς, η άποψη των πολιτών παραμένει άγνωστη πτυχή αυτών των διαδικασιών και ισχύει ακόμη και για την περίπτωση των εφήβων – η οποία αποτελεί και το αντικείμενο αυτής της μελέτης – και για τα προγράμματα της Βουλής των Εφήβων με τα αποτελέσματα των εργασιών τους. Φαίνεται, λοιπόν, πως η εμπειρία των πολιτών (ενηλίκων και ανηλίκων) περιορίζεται στο στάδιο της διαβούλευσης ή συμμετοχής, χωρίς τη δυνατότητα ανάδρασης για τα αποτελέσματα των αποφάσεών τους. Χωρίς η παρούσα μελέτη να στέκεται στη διερεύνηση αυτού του θέματος, αλλά στην ουσία της συμμετοχής, ξεκίνησε ο ακόλουθος προβληματισμός, δηλαδή:

Πώς είναι δυνατό να συμμετάσχουν οι πολίτες, αν δεν ενημερώνονται για τα σχετικά νομοθετικά κείμενα και, μάλιστα, να ενημερώνονται με τρόπο που είναι οικείος σε αυτούς;

Με αυτό το σκεπτικό, δομήθηκε αυτή η μελέτη με στόχο να φτάσει όχι μόνο στην εξέταση της συμμετοχής, αλλά και του τρόπου συμμετοχής, με έναν ενεργό και δημοκρατικό τρόπο. Πολλώ μάλλον, να συνδέσει τη συμμετοχή με την εύχρηστη και πρακτική επικοινωνία της νομοθετικής ή νομικής πληροφορίας, εξυπηρετώντας τη χρήσιμη διαφάνεια. Απώτατος στόχος αυτής της μελέτης είναι να δημιουργηθεί και να διερευνηθεί μία συμπαραγωγική-συμμετοχική μέθοδος, η οποία όχι μόνο επικοινωνεί εύχρηστα την παρεχόμενη νομική πληροφορία και, συγκεκριμένα, των συνταγματικών δικαιωμάτων (στο πλαίσιο του συντακτικού ρόλου του κοινοβουλίου), αλλά και διερευνά τη χρησιμότητα τόσο ως προς τη χρήση των μεθόδων και της διαδικασίας που ακολουθείται, όσο και ως προς το αποτέλεσμα της διαδικασίας (ψηφιακή οπτική αφήγηση) και την ικανοποίηση του εξεταζόμενου δείγματος ως προς τη συνολική εμπειρία επί των εργαστηρίων που πραγματοποιήθηκαν. Αξιολογεί, δηλαδή, την εμπειρία του επιλεγμένου δείγματος σε τέσσερα επίπεδα.

Αρχικά, ξεκίνησε η μελέτη της έννοιας και λειτουργίας της διαφάνειας, καθώς και όλου του φάσματος των εννοιών που συσχετίζονται με αυτή, οι οποίες έριξαν φως σε ένα πεδίο που είναι αρκετά γενικό και αφηρημένο ως προς την επεξήγηση και συζήτησή του. Αυτή η εξέταση συνέπεσε χρονικά με την ανάδυση και τη δημιουργία της Διακήρυξης για την Κοινοβουλευτική Ανοικτότητα/Εξωστρέφεια (Declaration on Parliamentary Openness), με πρωτοβουλία Οργανισμών Κοινοβουλευτικού Ελέγχου διεθνώς, αλλά και τη δυνατότητα ένταξης των κοινοβουλίων με Εθνικά Σχέδια Δράσης στο πλαίσιο της Συνεργασίας Ανοικτής Διακυβέρνησης (Open Government Partnership), στην οποία συμμετείχε και η Βουλή των Ελλήνων. Αυτές οι δύο πρωτοβουλίες έκαναν ξεκάθαρο πως η διαφάνεια και η ανοικτότητα της πληροφορίας, σαφώς, δεν είναι ταυτόσημες έννοιες. Αφετέρου, κατέδειξαν πως η διαφάνεια δε σχετίζεται απαραιτήτως με την ποσότητα των κοινοβουλευτικών πληροφοριών που αναρτώνται και δημοσιοποιούνται, ώστε να καταστήσουν ένα κοινοβούλιο διαφανές. Η διαφάνεια σχετίζεται, σε ένα βαθύτερο επίπεδο, με τον τρόπο που παρέχονται οι κοινοβουλευτικές/νομικές πληροφορίες, αλλά και τις πληροφορίες που έχουν ανάγκη να λαμβάνουν οι εκάστοτε ενδιαφερόμενοι αποδέκτες τους. Είναι αλήθεια, πως ο τρόπος που παρουσιάζονται τα νομοθετικά κείμενα στην ιστοσελίδα της Βουλής των Ελλήνων, αφενός ευνοούν τη διαφάνεια από το πλήθος της πληροφορίας που δημοσιοποιείται, αφετέρου η μορφή ανάρτησης των νομοθετικών κειμένων (κειμενική μορφή, κλειστές μορφές εγγράφων, αριθμητική ονομασία παλαιότερων νόμων) και η απουσία σχετικών εγγράφων (σχετικοί παλαιότεροι νόμοι) δημιουργούν ένα είδος

αδιαφάνειας ως προς τις πληροφορίες και τον τρόπο πληροφόρησης που αναζητούν οι αποδέκτες. Αυτές οι συνειδητοποιήσεις συνέβαλαν στην αναζήτηση ορισμών και βιβλιογραφίας περί της χρησιμότητας της διαφάνειας, αλλά και σε τεχνολογικά μέσα, τα οποία αποτυπώνουν τα νομοθετικά κείμενα με τέτοιο τρόπο, ανταποκρινόμενα στις ανάγκες των αποδεκτών τους και συμβάλλοντας στη λήψη των κοινοβουλευτικών/νομικών πληροφοριών, με τρόπο που είναι εύχρηστος και πρακτικός για εκείνους.

Οι προβληματισμοί που συναντήθηκαν κατά τη διάρκεια της έρευνας και της τελικής διαμόρφωσης της μελέτης αφορούσαν σε τρεις κατευθύνσεις:

- Στην εύρεση του κατάλληλου νομικού κειμένου που σχετίζεται με τον ρόλο του κοινοβουλίου, νομοθετικό ή συντακτικό,
- Στην απόφαση της βέλτιστης μεθόδου οπτικής αναπαράστασης για την απευθυνόμενη ηλικιακή ομάδα, δηλαδή Έλληνες εφήβους, και
- Στη δημιουργία μίας ηλεκτρονικής υπηρεσίας κοινοβουλίου προς εφήβους, η οποία δε θα είχε έναν παθητικό χαρακτήρα, δηλαδή μόνο να τη βλέπουν οι ενδιαφερόμενοι, αλλά να ενεργούν με αυτή και να συμμετέχουν ουσιαστικά.

Πιο συγκεκριμένα, εξετάζοντας και παρακολουθώντας τη νομοπαραγωγική διαδικασία, όπως διεξάγεται στην Ελλάδα, παρατηρήθηκε πως η οπτική αναπαράσταση ενός οποιουδήποτε νόμου ή νομοθετικού κειμένου παρουσιάζει ιδιαίτερη πολυπλοκότητα, λόγω της ύπαρξης πολλαπλών συναφών νόμων που σχετίζονται με έναν κύριο νόμο ή με την εισαγωγή διατάξεων που δεν είναι σχετικές προς έναν συγκεκριμένο νόμο, όσο και με το μέγεθος του κειμένου του νόμου, το οποίο απαιτεί ιδιαίτερη προσπάθεια, χρόνο και ιδιαίτερες μεθόδους ή δεξιότητες κατά την οπτικοποίησή του. Συνεπώς, η ύπαρξη ενός πιο σταθερού νόμου και όχι μακροσκελούς στην κειμενική αποτύπωσή του θα αποτελούσε την ιδανική περίπτωση για επεξεργασία και οπτικοποίηση από τους εφήβους. Για αυτόν τον λόγο, το ενδιαφέρον εστιάστηκε στο συντακτικό ρόλο του κοινοβουλίου και επιλέχθηκε να οπτικοποιηθεί ένα δικαίωμα και, συγκεκριμένα, το Δικαίωμα στην Πληροφόρηση (άρθρο 5Α του Συντάγματος). Η επιλογή του συγκεκριμένου δικαιώματος οφείλεται αφενός στους σκοπούς του Τμήματος Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης (ΜΜΕ), αφετέρου το θέμα αυτής της εργασίας σχετίζεται τόσο με την πληροφορία, όσο και με την πληροφόρηση. Επίσης, η γνώση επί των δικαιωμάτων αποτελεί την ύψιστη προτεραιότητα για τους εφήβους, εν όψει της ενηλικίωσής τους.

Σχετικά με την επιλογή της πιο κατάλληλης μεθόδου οπτικής αναπαράστασης του Δικαιώματος στην Πληροφόρηση και ψηφιακού εργαλείου, επιλέχθηκε το ψηφιακό κόμικ από διαθέσιμη διαδικτυακή εφαρμογή, η οποία απευθύνεται σε μεμονωμένους χρήστες, καθώς επίσης και σε παιδιά ή και σχολεία-δασκάλους. Το ψηφιακό στοιχείο θεωρείται προσφιλές για τη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα και αιτιολογούσε τον τελικό στόχο, δηλαδή τη δημιουργία μίας ηλεκτρονικής υπηρεσίας κοινοβουλίου για εφήβους. Επίσης, ο χειρισμός ενός ψηφιακού εργαλείου, το οποίο ευνοεί τη δημιουργία μίας οπτικής ιστορίας με σχετικά εύκολο τρόπο - εν συγκρίσει με την αναλογική μορφή του σχεδιασμού των χαρακτήρων ή σκηνικών - θα εξοικονομούσε χρόνο και κόπο από τους συμμετέχοντες, χωρίς να τους δίνει την αίσθηση φόβου ή της μη ικανότητας ζωγραφικής. Μία ακόμη σημαντική παράμετρος για τη χρήση του ψηφιακού κόμικ βασίστηκε στις θεωρίες περί αφήγησης. Η δυνατότητα των αφηγήσεων και η εξυπηρέτησή τους τόσο ως εξωτερική των εμπειριών και των προσωπικών βιωμάτων των εκάστοτε συμμετεχόντων, όσο και ως συνειδητοποίηση των κοινών βιωμάτων όταν εκφράζονται κατά ομάδες, αποτέλεσε μία

ιδανική βάση για την ουσία της δημοκρατικής συμμετοχής, με σκοπό να προωθηθεί η πολυγνώμια και ο συνθετικός τρόπος εργασίας, έναντι του πλειοψηφικού αποτελέσματος.

Τέλος, ο προβληματισμός σχετικά με τη δημιουργία μίας ηλεκτρονικής υπηρεσίας προς τους εφήβους, η οποία θα διασφάλιζε την ενεργή συμμετοχή αυτών, σήμαινε πως θα έπρεπε να σχεδιαστεί μία υπηρεσία, η οποία δε θα ήταν παθητική προς τους εφήβους με τη δυνατότητα και μόνο της αξιολόγησης από ένα αποτέλεσμα που θα έβλεπαν. Στόχος ήταν να ενασχοληθούν-να εμπλακούν (to be engaged), να συνεργαστούν και να αλληλεπιδράσουν οι ίδιοι με τις μεθόδους, με στόχο να διαμορφώσουν και να καταλήξουν σε ένα κοινό αποτέλεσμα, σε ένα κοινό ψηφιακό κόμικ. Για αυτόν τον λόγο, σχεδιάστηκε μία μεθοδολογία, η οποία εξασφάλιζε αφενός την ενεργή συμμετοχή των εφήβων – στηριζόμενη στην ήδη υπάρχουσα μεθοδολογία συμμετοχικών μοντέλων - μέσα από την οπτική αναπαράσταση του δικαιώματός τους και την απόδοση μίας δικής τους ερμηνείας ανά ομάδα εργασίας, αφετέρου τους ωθούσε σε μία συμπαραγωγική διαδικασία, η οποία περιείχε όλες τις απαραίτητες οδηγίες, ώστε να δράσουν σχεδόν αυτόνομα με τη μικρότερη δυνατή παρέμβαση της ερευνήτριας. Η έννοια της συμπαραγωγής (co-production) είναι μία έννοια, η οποία συναντάται τα τελευταία έτη, με αφορμή πρακτικές σύνταξης των Συνταγμάτων από τους ίδιους τους πολίτες, όπως στην Ισλανδία. Αυτή η διαδικασία δίνει την πρωτοβουλία και δύναμη στους εμπλεκόμενους να διαμορφώσουν τα δικά τους αποτελέσματα βάσει των εμπειριών τους. Επιπλέον, αυτή η συμπαραγωγική διαδικασία όφειλε να περιλαμβάνει τόσο αναλογικά, όσο και ψηφιακά μέσα, σύμφωνα με τις βέλτιστες πρακτικές για την πραγμάτωση του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου. Για αυτόν τον λόγο, η διαδικασία ξεκινούσε με την ένχαρτη και κειμενική μορφή, με σκοπό να καταλήξει σε ψηφιακή και οπτικοποιημένη.

Ο συγκεκριμένος σχεδιασμός της συμμετοχικής και συμπαραγωγικής διαδικασίας για αυτή την ηλεκτρονική υπηρεσία κοινοβουλίου προς εφήβους από εφήβους, εξετάστηκε υπό το πρίσμα της εμπειρίας των χρηστών-εφήβων, τόσο σε επίπεδα αναγκών, επιθυμιών και προσδοκιών τους, όσο και σε επίπεδα συνολικής εμπειρίας επί του εργαστηρίου, της διαδικασίας στην οποία συμμετείχαν, των μεθόδων που χρησιμοποίησαν (εκτός εκείνης του ψηφιακού κόμικ), καθώς και σε επίπεδο πληροφoρίας. Βασιζόμενοι σε έναν συνδυασμό των θεωριών των Davis (1989), Norman (2013) και Nielsen (1993 & 2017), καθώς και τη θεωρία περί 'Ιεραρχίας των Αναγκών' του Maslow (1954) – δηλαδή τις ανάγκες, τις επιθυμίες και προσδοκίες των εκάστοτε χρηστών – εξετάστηκαν: η ευχρηστία και η πρακτικότητα της λήψης του συνταγματικού κειμένου και των πληροφοριών που το απαρτίζουν σε οπτικοποιημένη μορφή, καθώς και η χρησιμότητα από την εμπειρία τους, όπως την προσδιορίζουν ως έννοια οι έφηβοι συμμετέχοντες μέσα από την αξιολόγηση που δίνουν.

Συνοψίζοντας, η παρούσα μελέτη διαφοροποιείται και πρωτοτυπεί σε σχέση με τα παραδείγματα που συναντώνται από εγχώρια και διεθνή projects, εκπαιδευτικά εγχειρίδια (κυρίως εξωσχολικά) για την ενημέρωση επί των συνταγματικών δικαιωμάτων, τα οποία οπτικοποιούν σε μορφή κόμικ τα δικαιώματα, ως προς:

- *Την ενεργή συμμετοχή των εφήβων σε όλα τα στάδια της διαδικασίας:* Οι έφηβοι συμμετέχοντες λαμβάνουν μέρος ενεργά σε κάθε στάδιο με σκοπό να αποκτήσουν μία συνολική εμπειρία επί του εργαστηρίου, αλλά και να δύνανται να αξιολογήσουν στο τέλος αυτού.

- *Την παραγωγή του αποτελέσματος από τους συμμετέχοντες εφήβους:* Ουσιαστικά οι έφηβοι συμμετέχοντες δημιουργούν ένα αποτέλεσμα με τις δικές τους γνώσεις και ικανότητες, ένα αποτέλεσμα για να είναι διαθέσιμο και σε άλλους εφήβους.
- *Τη μεθοδολογία, η οποία συνδυάζει και την αναλογική και την in situ ψηφιακή χρήση ή επεξεργασία της νομικής πληροφορίας:* Ακολουθώντας διάφορες τεχνικές σκέψης και οπτικοποίησης (νοητικός χάρτης, ψηφιακό κόμικ), όπως και συνεργατικές τεχνικές (dot-voting, σύνθεση ιδεών και δημιουργία σεναρίου), οι έφηβοι συμμετέχοντες δοκιμάζουν εργαλεία, με τα οποία δεν έχουν έρθει σε επαφή στο παρελθόν, αλλά δύνανται να δημιουργήσουν το αποτέλεσμα, ξεκινώντας από την ένχαρτη και κειμενική μορφή του δικαιώματός τους και καταλήγοντας στην ψηφιακή και οπτικοποιημένη μορφή τους.
- *Την αξιολόγηση της εμπειρίας από τους ίδιους τους έφηβους συμμετέχοντες:* Οι έφηβοι συμμετέχοντες δεν έχουν το ρόλο του εξεταζόμενου, αλλά του αξιολογητή. Καλούνται να αξιολογήσουν την εμπειρία αυτή τόσο σε επίπεδο αναγκών, επιθυμιών και προσδοκιών τους, όσο και σε επίπεδο εργαστηρίου και αποτελέσματος, διαδικασίας, χρήσης των συγκεκριμένων μεθόδων και πρόσληψης της νομικής πληροφορίας, όπως αυτή προέκυψε από την οπτικοποίηση της κειμενικής μορφής του δικαιώματος.

Α' Μέρος: Θεωρητικό Πλαίσιο

Κεφάλαιο 1: Ηλεκτρονικό Κοινοβούλιο: Η Παροχή και Επικοινωνία της Κοινοβουλευτικής και Νομοθετικής Πληροφορίας με τις Νέες Τεχνολογίες

1.1. Σκοπός και δομή του κεφαλαίου

Το κεφάλαιο αυτό σκοπεύει να καταδείξει πως εφαρμόζονται οι νέες τεχνολογίες στα σύγχρονα κοινοβούλια και πως διαμορφώνεται η γενικότερη κοινοβουλευτική επικοινωνία, αλλά και η επικοινωνία των κοινοβουλευτικών πληροφοριών σε μία εποχή όπου η απαίτηση για την ανοικτότητά τους και την επίτευξη μεγαλύτερης διαφάνειας – εκ μέρους των κοινοβουλίων – είναι, πλέον, αναγκαιότητα.

Στην ενότητα 1.1. παρουσιάζεται ο ορισμός του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου, καθώς και αποφάσεις που έχουν ληφθεί και συμβάλλει στην εξέλιξη του όρου μέσω της πρακτικής εφαρμογής του από τα κοινοβούλια. Με αυτόν τον τρόπο, γίνεται ξεκάθαρο το νόημα του ορισμού, αλλά και οριοθετείται με σαφήνεια το θέμα που εξετάζει αυτή η εργασία.

Η ενότητα 1.2. παρουσιάζει τις λειτουργίες και τα βασικότερα σημεία της κοινοβουλευτικής επικοινωνίας, δια ζώσης και απομακρυσμένης-ηλεκτρονικής, με αναλογικά και ψηφιακά μέσα για την ενημέρωση και τον διάλογο του κοινοβουλίου με τους πολίτες και τους Οργανισμούς Κοινοβουλευτικού Ελέγχου. Επίσης, το θέμα της κοινοβουλευτικής επικοινωνίας επεκτείνεται και σε εκείνο της επικοινωνίας της πληροφορίας, διότι η περαιτέρω αξιοποίηση των κοινοβουλευτικών δεδομένων/πληροφοριών για τη δημιουργία ψηφιακών εφαρμογών αποσκοπεί στην πληροφόρηση των αποδεκτών, με προσαρμοσμένο τρόπο βάσει των αναγκών τους.

Η ενότητα 1.3. ασχολείται με την Οπτικοποίηση των Κοινοβουλευτικών Δεδομένων/Πληροφοριών ως αποτέλεσμα της ανοικτότητας των κοινοβουλευτικών δεδομένων (Ανοικτά Δεδομένα). Παρουσιάζεται η τρέχουσα κατάσταση από οπτικοποιήσεις κοινοβουλευτικών δεδομένων/πληροφοριών, όπως παρουσιάζονται τόσο από κοινοβούλια, όσο και από Οργανισμούς Κοινοβουλευτικού Ελέγχου και σε δύο επίπεδα: αφενός στην οργανωμένη παρουσίαση αυτών, και αφετέρου στην επαναχρησιμοποίησή τους. Η επαναχρησιμοποίησή τους αφορά τόσο στη διάδοση των πληροφοριών με ποικίλους ψηφιακούς επικοινωνιακούς τρόπους, αλλά και στη δυνατότητα επίτευξης αλληλεπίδρασης είτε μεταξύ του χρήστη και του υπολογιστή, είτε μεταξύ των χρηστών σε ένα ψηφιακό χώρο συζήτησης (π.χ. forum).

Η ενότητα 1.4. συνοψίζει με μία σύντομη συζήτηση την ουσία των όσων παρουσιάστηκαν στο παρόν κεφάλαιο, με σκοπό να προετοιμάσει τον αναγνώστη για τα ειδικότερα θέματα που αναλύονται στο κεφάλαιο 2.

1.2. e-Κοινοβούλιο: Πέρα από έναν Ορισμό

Η στροφή του ενδιαφέροντος για την εξέλιξη των κοινοβουλίων, παγκοσμίως, με τη βοήθεια των ΤΠΕ, συμπίπτει χρονικά με τη γενικότερη προσπάθεια για τον εκσυγχρονισμό

του ευρύτερου δημόσιου τομέα και την εμφάνιση της Ηλεκτρονικής Κυβέρνησης (e-Government). Αρχικά, η έλευση του διαδικτύου και η δημιουργία ιστοσελίδων σε δημόσιους φορείς δημιούργησαν τις συνθήκες για την ανάπτυξη προσωποποιημένων ηλεκτρονικών υπηρεσιών, τόσο για τη διακίνηση εγγράφων όσο και για την εξυπηρέτηση και ενημέρωση των πολιτών. Η πρώτη έρευνα που πραγματοποιήθηκε για την κατάσταση στην Ηλεκτρονική Κυβέρνηση το 2001, εστιάζει στην ποιοτική πληροφόρηση όπου «η πληροφορία ωφελεί στο μέγιστο τα άτομα και τις βιομηχανίες, τα οποία έχουν ανεμπόδιστη πρόσβαση στην απόκτησή της και την αυτό-διάθεση να μετατρέψουν στοιχειώδη δεδομένα σε γνώση» (United Nations, DPEPA & ASPA, 2002, σελ. 2). Παρ' όλο που η συγκεκριμένη δήλωση συναντάται στην εναρκτήρια έρευνα για την Ηλεκτρονική Κυβέρνηση, εντούτοις, η ουσία της παραμένει αμετάβλητη και επίκαιρη, ακόμη και σήμερα. Ο λόγος είναι, πως η πληροφορία αποτελεί την 'κινητήρια δύναμη' για τον εκάστοτε αποδέκτη, προκειμένου να την μετουσιώσει σε γνώση και πράξη για την καθημερινότητά του ή για τη χρήση της σε συνεργατικές-συμμετοχικές διαδικασίες.

Η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών σε δημόσιους οργανισμούς έχει επιφέρει σημαντικές τομές στον τρόπο που διαχέονται οι δημόσιες πληροφορίες, τόσο εντός, όσο και εκτός αυτών. Επίσης, τα μέσα που χρησιμοποιούνται για τη διάχυση των πληροφοριών και ο βαθμός που αξιοποιούνται, καθορίζουν και την ανάλογη ανάδραση από τους εξωτερικούς δρώντες ή την αλληλεπίδραση ανάμεσα στους τελευταίους και την ψηφιακή εφαρμογή ή την αλληλεπίδραση μεταξύ αυτών των αποδεκτών των δημόσιων πληροφοριών μέσω της διαθέσιμης ψηφιακής εφαρμογής. Οι νέες τεχνολογίες επιτελούν τρεις καθοριστικές λειτουργίες:

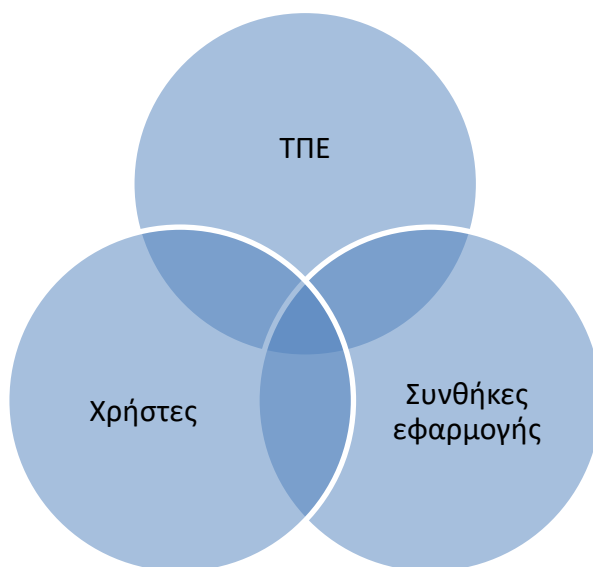
- Ενεργοποιούν την ουσιαστική εφαρμογή ήδη θεσπισμένων δικαιωμάτων (Δικαίωμα στην Πληροφόρηση και Δικαίωμα Πρόσβασης στην Πληροφορία ή συμμετοχής στην Κοινωνία της Πληροφορίας),
- Τοποθετούν τους δημόσιους οργανισμούς σε ενεργό και κεντρικό ρόλο για την οικοδόμηση επικοινωνίας και συνεργασίας με πολλαπλούς φορείς, κοινωνικές ομάδες ή και μεμονωμένους πολίτες, και
- Δημιουργούν τις προϋποθέσεις, ώστε οι αποδεκτές των δημόσιων πληροφοριών να δύνανται να τις επικοινωνήσουν, διαμοιράζοντας ή επαναχρησιμοποιώντας αυτές ψηφιακά, ακόμη και εφαρμόζοντάς αυτές στην καθημερινότητά τους.

Το ίδιο ισχύει και για τα κοινοβούλια. Ωστόσο, με τον επιπρόσθετο ρόλο ότι τα κοινοβούλια είναι οι θεσμοί που: (i) οφείλουν μέσα από το παράδειγμα της πρακτικής τους να προάγουν τη δημοκρατική συνείδηση και πρακτική συμμετοχής, και (ii) η παροχή πληροφορίας και ο τρόπος που αυτή επικοινωνείται οφείλει να καλύπτει, ει δυνατόν, κάθε ανάγκη των πολιτών προκειμένου να είναι εύληπτη και εύχρηστη. Είτε γίνεται λόγος για ηλεκτρονική συμμετοχή, είτε για παροχή της δημόσιας κοινοβουλευτικής και νομικής πληροφορίας, ένας συνοπτικός ορισμός - όπως αρχικά δόθηκε από τη Διακοινοβουλευτική Ένωση (Inter-Parliamentary Union-IPU) και τα Ηνωμένα Έθνη (United Nations-UN) (2008) - ορίζει το Ηλεκτρονικό Κοινοβούλιο ως:

«Ένα Νομοθετικό Σώμα που εξουσιοδοτείται να είναι περισσότερο διαφανές, προσβάσιμο και με λογοδοσία μέσω των ΤΠΕ. Δίνει τη δύναμη στους ανθρώπους, σε όλη την ποικιλομορφία τους, να εμπλέκονται περισσότερο στη δημόσια ζωή, παρέχοντας

υψηλότερη ποιότητα πληροφοριών και μεγαλύτερη πρόσβαση στα κοινοβουλευτικά του έγγραφα και δραστηριότητες. Είναι ένας οργανισμός, όπου συνδεδεμένα ενδιαφερόμενα μέρη χρησιμοποιούν τις τεχνολογίες πληροφορίας και επικοινωνίας για να υποστηρίξουν τις βασικές λειτουργίες του, της αντιπροσώπευσης, της νομοθεσίας και του ελέγχου πιο αποτελεσματικά».

Η εφαρμογή των ΤΠΕ στο εκάστοτε κοινοβούλιο είναι ανθρωποκεντρική και προσανατολισμένη στην προαγωγή αξιών (διαφάνεια, λογοδοσία). Αυτό σημαίνει, πως η εφαρμογή και λειτουργία κάθε τεχνολογικού μέσου τίθεται στην εξυπηρέτηση των ανθρώπων και με σκοπό να αναδείξει το δυναμικό της δημοκρατίας. Η τεχνολογία, με άλλα λόγια, δεν είναι πανάκεια αλλά λειτουργεί ως μέσο και οφείλουμε να την εξετάζουμε πάντα σε συνάρτηση με τους χρήστες της, αλλά και τις τρέχουσες πολιτικές, κοινωνικές και οικονομικές καταστάσεις ή ανάγκες. Κατά συνέπεια, εκεί καθορίζεται και η αξία των ΤΠΕ σε συνάρτηση με τις πραγματικές πολιτικές και πολιτειακές συνθήκες και στην ουσιαστική, ή κατ' επίφαση, εκπλήρωση των προαναφερόμενων αξιών.



Σχήμα 1: Συνιστώσες συν-εξέτασης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ)

Έτσι, λαμβάνοντας υπόψη τις πραγματικές ανάγκες, προκλήσεις και εμπόδια που συναντούν τα σύγχρονα κοινοβούλια για την πραγμάτωση του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου (e-Parliament), το νόημα του παραπάνω ορισμού έχει εξελιχθεί από το 2008¹. Αυτό συνέβη

¹ Σύμφωνα με την Παγκόσμια Έκθεση για το Ηλεκτρονικό Κοινοβούλιο 2018, τον Νοέμβριο 2017 πραγματοποιήθηκε συνάντηση Ομάδας Εργασίας για τη συζήτηση του υπάρχοντος ορισμού για το Ηλεκτρονικό Κοινοβούλιο. Σύμφωνα με τα όσα αναφέρονται στην έκθεση, η Ομάδα Εργασίας «αναγνωρίζει τον προβληματικό χαρακτήρα» και το γεγονός ότι «ο ορισμός είναι παρωχημένος», ωστόσο, «ο ορισμός χαίρει αναγνώρισης και κύρους: υπηρετεί με χρήσιμο τρόπο την ανάδειξη ενός πλαισίου» και ως εκ τούτου «δε θα απέφερε ιδιαίτερο όφελος» η αντικατάστασή του. Η Ομάδα Εργασίας «φιλοξενήθηκε από την Διακοινοβουλευτική Ένωση και έλαβαν μέρος τα κοινοβούλια της Αργεντινής, Βραζιλίας, Χιλής, Κένυας, Λίθανου, Μαρόκο, Πορτογαλίας, Σρι Λάνκα, Ηνωμένων Αραβικών Εμιράτων, Ηνωμένου Βασιλείου, Ηνωμένων Πολιτειών Αμερικής και της Ζάμπια, καθώς και

χωρίς, ωστόσο, να παρωχηθεί ή να ακυρωθεί ο αρχικός επίσημος ορισμός, αλλά με σκοπό να διευκολυνθεί το Ανθρώπινο Δυναμικό των κοινοβουλίων ώστε «να εμπλέξει την ανώτερη ηγεσία στη μεταμόρφωση»:

- «Η έννοια του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου δεν είναι για τις ΤΠΕ καθαυτές, αλλά πως οι ΤΠΕ (στην ευρύτερη έννοια τους) μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως ένα μεταμορφωτικό εργαλείο»,
- «Το Ηλεκτρονικό Κοινοβούλιο μεταμορφώνει και τις διαδικασίες και σχέσεις, τόσο μέσα στο κοινοβούλιο και με εξωτερικούς δρώντες»,
- «Η ανάγκη για ισχυρά κυβερνητικά μοντέλα, τα οποία λαμβάνουν υπόψη τους εξωτερικούς εμπλεκόμενους, με σκοπό την ξεκάθαρη ευθυγράμμιση των υιοθετημένων τεχνολογικών πλατφορμών με τις προσδοκίες του κοινού και τις ίδιες τις επιχειρησιακές ανάγκες του κοινοβουλίου» (Inter-Parliamentary Union, 2018, σελ. 18-19).

Πράγματι, η πρώτη απόφαση ενισχύει το παραπάνω επιχείρημα πως οι ΤΠΕ είναι το μέσον - και όχι η λύση - για τον οποιονδήποτε στόχο επιθυμεί και δύναται να επιτύχει ένα κοινοβούλιο. Τεχνολογικά μιλώντας, οι ΤΠΕ γίνονται ένα «μεταμορφωτικό εργαλείο» όταν γίνεται ένας συγκερασμός αναλογικών (π.χ. έντυπη πληροφόρηση) και ψηφιακών μέσων (π.χ. ιστοσελίδα), δια ζώσης και online ή offline πρακτικών για την επικοινωνία του κοινοβουλίου ή των εκπροσώπων του με εξωτερικούς φορείς, ομάδες ή μεμονωμένους πολίτες. Πρόκειται για μία τακτική επιτυχούς επικοινωνίας και συμπερίληψης (inclusion) εκ μέρους των κοινοβουλίων², λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες κάθε ενδιαφερόμενης κοινωνικής ομάδας που επιθυμεί να πληροφορείται και να βρίσκεται σε επαφή με το κοινοβούλιο της χώρας της.

Από την άλλη πλευρά:

Πώς οι ΤΠΕ δύνανται να μεταμορφώσουν τις διαδικασίες και τις σχέσεις τόσο μέσα στο κοινοβούλιο, όσο και με εξωτερικούς δρώντες;

από το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο και εκπροσώπους της Κοινοβουλευτικής Συνέλευσης Φραγκοφωνίας, του Προγράμματος Ηνωμένων Εθνών για την Ανάπτυξη (UNDP) και το Εθνικό Δημοκρατικό Ινστιτούτο» (Inter-Parliamentary Union, 2018, σελ. 18). Βλ. και Inter-Parliamentary Union (2018). *World e-Parliament Report 2018*. Geneva: Inter-Parliamentary Union.
<https://www.ipu.org/resources/publications> [22.06.2019]

² Κατόπιν έρευνας και παρουσίασής μου – στο πλαίσιο συμμετοχής μου και παροχής βοήθειας της Βουλής των Ελλήνων στο EU Twinning Project-Strengthening Capacities of the National Assembly of the Republic of Serbia in the EU Integration process – σχετικά με τις βέλτιστες πρακτικές στις ηλεκτρονικές υπηρεσίες ευρωπαϊκών κοινοβουλίων και την επικοινωνιακή πολιτική τους, έγινε σαφές πως η επικοινωνιακή πολιτική των κοινοβουλίων αποκτά προστιθέμενη αξία, όταν περιλαμβάνει όλους τους τρόπους και μέσα για τη συμπερίληψη, αλλά και την εμπλοκή των πολιτών. Διαθέσιμη παρουσίαση από το προσωπικό μου αρχείο υπό τον τίτλο: Papaloi, A. (2013, December 19). *Achieving citizen participation and legislative transparency in the EU: An Overview of the Best e-Parliament Services*. [Παρουσίαση Powerpoint]. Παρουσιάστηκε κατά τη διάρκεια της 2^{ης} αποστολής της ερευνήτριας, στο πλαίσιο του IPA Twinning Project: Strengthening Capacities of the National Assembly of Serbia in the EU Integration Process.

Η απάντηση είναι: Με την παροχή προσωποποιημένης διακίνησης εγγράφων και πληροφοριών, της προσαρμοσμένης και εξειδικευμένης πληροφόρησης και τη συνεργασία. Αναγνωρίζοντας πως σε κάθε κοινοβούλιο υπάρχουν τα ιδιαίτερα πρακτικά και θεσμικά εμπόδια και αδυναμίες – έλλειψη εξειδικευμένου ανθρώπινου δυναμικού, ακατάλληλα τεχνολογικά εργαλεία (‘κλειστές’ μορφές ή εμπορικά πρότυπα) ή παρωχημένα, πολύπλοκες δομές και εξάρτηση αποφάσεων σχεδόν αποκλειστικά από την πολιτική βούληση – γίνεται κατανοητό πως δε δύναται να επιτευχθεί το ‘απόλυτο και τέλειο Ηλεκτρονικό Κοινοβούλιο’. Η χρήση των ΤΠΕ από τα κοινοβούλια εξυπηρετεί πολλαπλές ομάδες χρηστών και πολλαπλές ανάγκες εντός και εκτός αυτών.

- **Ως προς τη μεταμόρφωση διαδικασιών και σχέσεων στο εσωτερικό ενός κοινοβουλίου:** παρέχεται προσαρμοσμένη, συγκεντρωμένη πληροφόρηση και διακίνηση εγγράφων, αξιοποιώντας τις δυνατότητες και εκπληρώνοντας τους στόχους του ‘paperless parliament’ με αποδέκτες βουλευτές (χρήση ηλεκτρονικών θυρίδων), διακοινοβουλευτικές συνεργασίες και ανταλλαγή εγγράφων ευρωπαϊκού ενδιαφέροντος³ ή το λοιπό προσωπικό ενός κοινοβουλίου (ηλεκτρονική διακίνηση εγγράφων μεταξύ υπηρεσιών, υποβολή ηλεκτρονικών αιτημάτων κ.ά.). Αυτή η διαδικασία απλοποιεί τις άλλοτε χρονοβόρες και μη εύχρηστες διαδικασίες, τόσο στη διακίνηση κοινοβουλευτικών εγγράφων και πληροφοριών, όσο και στη γρήγορη αναζήτησή τους και επαναχρησιμοποίησή τους. Οι σχέσεις στο εσωτερικό ενός κοινοβουλίου διαμορφώνονται και ίσως, μεταμορφώνονται, ανάλογα τόσο μεταξύ του διοικητικού προσωπικού, όσο και μεταξύ βουλευτών με τις συναλλασσόμενες υπηρεσίες ή εφαρμογές. Έτσι, το διοικητικό προσωπικό ομαδοποιείται και εξειδικεύεται στον τρόπο εργασίας του, αρχικά λαμβάνοντας ανάδραση από τη λειτουργία της εκάστοτε τεχνολογικής εφαρμογής και κατόπιν βελτιώνοντας αυτήν ή σχεδιάζοντας πιο εύληπτες, εύχρηστες ή χρήσιμες. Επίσης, οι βουλευτές έχουν τη δυνατότητα, αλλά και υποχρεώνονται σε κάποιες περιπτώσεις, όπου ορίζεται θεσμικά, όχι μόνο να επικοινωνούν με ηλεκτρονικό τρόπο με τις αρμόδιες υπηρεσίες εντός του κοινοβουλίου, αλλά και να υποβάλλουν ηλεκτρονικά τροπολογίες ή αναφορές ή και να ψηφίζουν ηλεκτρονικά. Ως συνέπεια αυτών, η ηλεκτρονική διακίνηση πληροφοριών εντός του κοινοβουλίου δημιουργεί τις προϋποθέσεις αφενός για τη δημοσιοποίησή τους, σύμφωνα με ό,τι ορίζει ο νόμος, και αφετέρου την αξιοποίηση αυτών και τη δημιουργία άλλων τεχνολογικών εφαρμογών που θα ωφελήσουν τους ‘εξωτερικούς δρώντες’.
- **Ως προς τη μεταμόρφωση διαδικασιών και σχέσεων με τους εξωτερικούς δρώντες:** Η δημοσιοποίηση των κοινοβουλευτικών-νομικών πληροφοριών βοηθάει στην πληρέστερη ενημέρωση των αποδεκτών της, οι οποίοι δεν είναι μόνο απλοί πολίτες- με διαφορετικές γνώσεις και εξατομικευμένες ανάγκες -, αλλά και άλλοι δημόσιοι ή ανεξάρτητοι φορείς, τα ΜΜΕ, η Κοινωνία των Πολιτών και οι Οργανισμοί Κοινοβουλευτικού Ελέγχου. Έτσι, εδώ δε μιλάμε μόνο για τη συνεισφορά των ΤΠΕ ως δίαυλοι επικοινωνήσεως των πληροφοριών (ιστοσελίδα-

³ Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η πλατφόρμα IPEX-Inter-Parliamentary EU Information Exchange, η οποία διευκολύνει την ανταλλαγή εγγράφων για θέματα ευρωπαϊκής νομοθέτησης – στο πλαίσιο της Συνθήκης της Λισαβόνας - μεταξύ των αρμόδιων υπηρεσιών των κοινοβουλίων κάθε κράτους-μέλους και το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο. Βλ. και IPEX-The Platform for Interparliamentary Exchange. <http://ipex.eu/IPEXL-WEB/home/home.do> [2.03.2019]

διαδίκτυο, e-mail, RSS, newsletter, social media), αλλά και για τις ΤΠΕ ως την εφαρμογή εξατομικευμένων τρόπων επικοινωνήσης των κοινοβουλευτικών δεδομένων ή και πληροφοριών (Ανοικτά Δεδομένα, οπτικοποιήσεις κ.α.). Έτσι, αναγνωρίζοντας ότι οι νέες τεχνολογίες φέρουν στο προσκήνιο την εφαρμογή του Συντάγματος (Δικαίωμα στην Πληροφόρηση, Δικαίωμα Συμμετοχής στην Κοινωνία της Πληροφορίας), τον βαθμό που αυτές τελικά εφαρμόζονται, καθώς και την αδήριτη ανάγκη για μεγαλύτερη ανοικτότητα πληροφοριών και διαφάνειας, τίθενται στο επίκεντρο δύο ζητήματα: α. του τρόπου δημοσιοποίησης των κοινοβουλευτικών πληροφοριών και β. αν παρέχονται με τέτοιο τρόπο τα δεδομένα τους, ώστε να επαναχρησιμοποιηθούν με άλλους τεχνολογικούς τρόπους. Συνεπώς, γίνεται λόγος όχι μόνο για προσαρμοσμένη πληροφόρηση, αλλά και για έναν σχεδιασμό τεχνολογικών εφαρμογών επικεντρωμένο στους χρήστες (user-centered design), με βάση τις ανάγκες, τις επιθυμίες και τις προσδοκίες τους.

Σε αυτό το σημείο, λοιπόν, συμπληρώνεται η σημασία της ύπαρξης ισχυρών κυβερνητικών μοντέλων, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, κάνοντας σαφή την ανάγκη κοινοβουλευτικού στρατηγικού σχεδιασμού και στοχοθεσίας βάσει των δυνατοτήτων του κάθε κοινοβουλίου. Αυτό σημαίνει πως αφενός είναι απαραίτητο να αξιοποιηθούν οι δυνατότητες που παρέχουν οι νέες τεχνολογίες, σε συνάρτηση με άλλους παράγοντες όπως: (i) το ανάλογο διαθέσιμο και καταρτισμένο προσωπικό, (ii) τα οικονομικά κονδύλια που απαιτούνται ή παρέχονται, και (iii) τις εκάστοτε πολιτικές αποφάσεις. Η δημιουργία των εκάστοτε τεχνολογικών εφαρμογών είναι ένα εγχείρημα που απαιτεί χρόνο, ειδικά αν πρόκειται για προσωποκεντρικό σχεδιασμό και δεν αφορά μόνο στην ικανοποίηση των αναγκών των πολλαπλών ομάδων ενδιαφερόμενων. Σχετίζεται και με την ικανοποίηση των επιθυμιών και των προσδοκιών των εξωτερικών δρώντων. Τα κοινοβούλια, ως θεσμοί που εκπροσωπούν τον λαό, έχουν να εκπληρώσουν έναν πολύ σημαντικό ρόλο (αυτόν της διαφάνειας, της λογοδοσίας και της λειτουργίας ενός δημοκρατικού κοινοβουλίου) και η ανάδραση που λαμβάνουν από αυτόν έχει βαρύνουσα σημασία, είτε ως δημόσια αξία (Public Value), είτε τεχνολογικά και επιχειρησιακά μιλώντας, ως επιστροφή της τεχνολογικής επένδυσης (Return of Investment-ROI). Η ενημέρωση του κοινού με τρόπο που είναι εύληπτος, εύκολος, εύχρηστος και χρήσιμος σε αυτόν (παρέχοντας όχι μόνο έναν μεγάλο βαθμό ορατότητας των αναζητούμενων πληροφοριών, αλλά και επιτρέποντας να συνδυάσει τις πληροφορίες με τέτοιο τρόπο ώστε να εξάγει τα δικά του συμπεράσματα), δύναται να αυξήσει την εμπιστοσύνη⁴ του απέναντι στο κοινοβούλιο. Και αυτό όχι μόνο, γιατί το κοινοβούλιο παρέχει τις πληροφορίες του εύχρηστα, αλλά και επειδή τις παρέχει με τρόπο που οι αποδέκτες τους επιθυμούν να τις λαμβάνουν και ανταποκρίνονται στις προσδοκίες τους. Σαφώς, η παροχή κοινοβουλευτικών πληροφοριών με τρόπο που θα ανταποκρινόταν στο μέγιστο των προσδοκιών του κοινού δεν είναι εφικτό να πραγματοποιηθεί από το εκάστοτε κοινοβούλιο. Από τον πιο απλό λόγο, ο οποίος οφείλεται στο γεγονός ότι ένα κοινοβούλιο δε δύναται να σχεδιάσει και να

⁴ Το γεγονός ότι το κοινό δεν εμπιστεύεται την αρχική πηγή, δηλαδή το κοινοβούλιο, για την πληροφόρησή του, μια και δε βρίσκει την πληροφορία που αναζητά ή δε βλέπει στον βαθμό που θέλει τις πληροφορίες που έχει διαθέσιμες, είναι ένα δείγμα μειωμένης εμπιστοσύνης. Ως εκ τούτου, ανατρέχει σε άλλες ειδησεογραφικές πηγές ή στις ιστοσελίδες των Οργανισμών Κοινοβουλευτικού Ελέγχου, οι οποίοι παρέχουν οργανωμένη την πληροφορία ή περισσότερες πληροφορίες.

πραγματοποιήσει τεχνολογικές εφαρμογές για κάθε ανάγκη και για κάθε ομάδα, έως τους πιο σύνθετους, όπως: η πολιτική βούληση και η ισορροπία που πρέπει να αναζητηθεί λόγω των πολλαπλών παρατάξεων και της δράσης τους εντός του κοινοβουλίου ή ακόμη και τεχνολογικά τροχοπέδη - όπως η έλλειψη εξειδικευμένου προσωπικού ή η δημιουργία πιο σύνθετων εφαρμογών - είναι δυνατόν να επηρεάσουν τον βαθμό επίτευξης τόσο της προστιθέμενης αξίας που λαμβάνει το κοινό, όσο και της δημόσιας αξίας που δίνει στον θεσμό. Για αυτόν τον λόγο, είναι σημαντική η σύναψη συνεργασιών με 'εξωτερικούς εμπλεκόμενους'. Απαραίτητη είναι η δόμηση συνεργασιών κατά το πρότυπο και την τακτική κάτω προς άνω (bottom-up). Αυτό σημαίνει υιοθέτηση απλών δομών στις συνεργασίες (όπως εργάζονται οι Οργανισμοί Κοινοβουλευτικού Ελέγχου), αλλά και συνεργασία στο μοίρασμα και τη διάθεση κοινοβουλευτικών δεδομένων ή πληροφοριών για τη δημιουργία πρόσθετων εφαρμογών προς εξυπηρέτηση του κοινού. Εξάλλου, όπως παρουσιάζεται και σε επόμενη ενότητα αυτός είναι ο ρόλος των Οργανισμών Κοινοβουλευτικού Ελέγχου: να ελέγχουν τα κοινοβούλια, δηλαδή να παρέχουν πληροφόρηση για περισσότερα ζητήματα που αφορούν στο κοινοβουλευτικό έργο και τη δράση των εκλεγμένων αντιπροσώπων, δηλαδή να επιδιώκουν τη λογοδοσία των τελευταίων.

Επιστρέφοντας στο θέμα της ανάπτυξης εφαρμογών για την υποβοήθηση της πληροφόρησης των εκάστοτε αποδεκτών, βασισμένες στις ανάγκες τους, γίνεται σαφές πως μία τέτοια προσπάθεια έχει ως στόχο, όχι μόνο τη δημιουργία ενημερωμένων πολιτών, αλλά και ικανών να εμπλακούν σε μεγαλύτερο βαθμό (engagement) στα κοινά, έως και να συμμετάσχουν (participation)⁵, είτε πρόκειται εντός του χώρου του κοινοβουλίου είτε εκτός αυτού. Ο ορισμός του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου και οι πρόσφατες εξελίξεις του, αν και εισαγωγικά, σκιαγραφούν όλο το πλέγμα των διαδικασιών και των σχέσεων που διαμορφώνεται ή μεταμορφώνεται με την εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στα κοινοβούλια. Οι επόμενες ενότητες αναπτύσσουν τα περισσότερα από τα παραπάνω θέματα. Ταυτόχρονα, ξεκαθαρίζουν και οριοθετούν και το θέμα αυτής της εργασίας.

1.3. Λειτουργίες της Κοινοβουλευτικής Επικοινωνίας

Το πολίτευμα κάθε κράτους – πέραν της εκάστοτε πολιτικής βούλησης - καθορίζει την ύπαρξη ή όχι επικοινωνίας των κοινοβουλίων με πολίτες διαφόρων ηλικιών ή διαφόρων αναγκών, καθώς και με άλλους φορείς. Ο βαθμός επικοινωνίας με αναλογικά ή ψηφιακά μέσα, με δια ζώσης ή απομακρυσμένες και ηλεκτρονικές δραστηριότητες (chat, ηλεκτρονικές διαβουλεύσεις, κ.α.) καθορίζεται από την ύπαρξη στρατηγικού σχεδιασμού και στοχοθεσίας, επικοινωνιακής πολιτικής, εξειδικευμένου και καταρτισμένου προσωπικού, καθώς και τεχνολογικής ετοιμότητας (e-Readiness)⁶ ενός κράτους και των

⁵ Η έννοια της ενασχόλησης-εμπλοκής και συμμετοχής είναι διαφορετική. Η συμμετοχή προϋποθέτει ότι οι μετέχοντες συναντιούνται με σκοπό να συζητήσουν και να φτάσουν σε μία κοινή απόφαση, ένα κοινό αποτέλεσμα. Αντίθετα, η ενασχόληση εμπεριέχει μία συνεργατική διαδικασία. Βλ. και κεφάλαιο 3

⁶ Ως Ηλεκτρονική Ετοιμότητα (e-Readiness) ορίζεται «η ωριμότητα των πολιτών, επιχειρήσεων, ΜΚΟ και κυβερνήσεων για τη συμμετοχή τους στον ηλεκτρονικό κόσμο (ηλεκτρονικό εμπόριο, ηλεκτρονική κυβέρνηση κλπ.)». IGI-Global (χ.χ.). What is e-Readiness. <https://www.igi-global.com/dictionary/e-readiness/8895> [22.01.2019]

τεχνολογιών που επιλέγονται ως προς εφαρμογή. Το επικοινωνιακό ζήτημα ενός κοινοβουλίου - εκτός της ευρύτητάς του ως θέμα - οφείλουμε να το εξετάζουμε, λαμβάνοντας υπόψη όλους τους παραπάνω παράγοντες γενικότερους και ειδικότερους. Το στοίχημα των σύγχρονων κοινοβουλίων έγκειται: (i) στα νέα τεχνολογικά μέσα που έχουν στη διάθεσή τους ώστε να εφαρμόσουν, καθώς και στον τρόπο που τα χρησιμοποιούν, (ii) στην ποικιλότητα των κοινωνικών ομάδων ή φορέων που συμπεριλαμβάνουν και εμπλέκουν στην επικοινωνία τους, και (iii) στο βαθμό που επιτυγχάνουν την επικοινωνία, δηλαδή πόσο ανοικτούς και συνεχόμενους καταφέρνουν να διατηρήσουν τους διαύλους επικοινωνίας με τους όποιους ενδιαφερόμενους. Μολονότι, δεν δύνανται να αναλυθούν τα παραπάνω στην παρούσα εργασία, το ενδιαφέρον εστιάζεται σε δύο επιμέρους λειτουργίες της κοινοβουλευτικής επικοινωνίας:

- Στην επικοινωνία του κοινοβουλίου με το κοινό, καθώς και στους επικοινωνιακούς τρόπους (δια ζώσης, μέσω της ιστοσελίδας ή μέσω των κοινωνικών μέσων) που χρησιμοποιούν τα κοινοβούλια, προκειμένου να συμπεριλάβουν (inclusion) διαφορετικές ομάδες με πολλαπλές ανάγκες (μη τεχνολογικά ή και τεχνολογικά εγγράμματους πολίτες) και να ευαισθητοποιήσουν (awareness) τους τελευταίους, είτε μέσω ενημέρωσης με τη βοήθεια διοικητικών στελεχών του εκάστοτε κοινοβουλίου, είτε μέσω επαφής και συνομιλίας με τους εκλεγμένους αντιπροσώπους⁷,
- Στην επικοινωνία της πληροφορίας και στα μέσα που χρησιμοποιούνται (είτε εντύπως είτε μέσω ψηφιακών εφαρμογών) για τη διακίνηση των κοινοβουλευτικών πληροφοριών τόσο στο κοινό, όσο και σε άλλους φορείς (Οργανισμούς Κοινοβουλευτικού Ελέγχου, ΜΜΕ, ερευνητές, ανεξάρτητους ή ιδιωτικούς φορείς κ.α.). Η διακίνηση και επαναχρησιμοποίηση αυτών των πληροφοριών μπορεί να συντελεστεί με τρεις τρόπους: (i) από τον πιο απλό τρόπο (εκτύπωση) έως και τον διαμοιρασμό της μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, κοινωνικών μέσων, (ii) προγραμματιστικά για τη δημιουργία άλλων ψηφιακών εφαρμογών, (iii) για περαιτέρω ενασχόληση και εμπλοκή (engagement) των ενδιαφερομένων σε συνεργατικές-συμμετοχικές διαδικασίες και δραστηριότητες (participation). Ο τελευταίος τρόπος δραστηριοτήτων δύναται να πραγματοποιηθεί είτε διαμεσολαβημένα (σε μορφή ηλεκτρονικής διαβούλευσης, chat), είτε με διάδραση του χρήστη με τον υπολογιστή (Human-Computer Interaction) και δραστηριότητες όπως e-polling, e-voting, ψηφιακό κόμικ και ψηφιακά παιχνίδια.

⁷ Σε αυτό το σημείο, η επαφή και επικοινωνία με τους εκλεγμένους αντιπροσώπους δε νοείται ως εκείνη που πραγματοποιείται από τους ίδιους τους πολιτικούς στο πλαίσιο της προεκλογικής τους εκστρατείας ή της προσωπικής τους επικοινωνιακής πολιτικής, αλλά εκείνη που πραγματοποιείται με τον ρόλο τους ως εκλεγμένοι αντιπρόσωποι ενός κοινοβουλίου.

1.3.1. Κοινοβούλιο και Πολίτες: Από τη Δια Ζώσης και Έντυπη Επικοινωνία στην Απομακρυσμένη και Ψηφιακή

Όσον αφορά στην επικοινωνία του κοινοβουλίου και, την κατ' επέκταση εξωστρέφειά του, καταγράφονται οι ακόλουθες δια ζώσης δράσεις που αποσκοπούν στη συμπερίληψη και ευαισθητοποίησή του:

- Θεματικές εκθέσεις για πολιτικές και ιστορικές προσωπικότητες, καλλιτέχνες ή για θεσμούς (π.χ. εκπαιδευτικά ιδρύματα), οι οποίες πραγματοποιούνται σε ειδικά διαμορφωμένους εκθεσιακούς χώρους του κοινοβουλίου και στοχεύουν στην παρουσίαση και γνωριμία του κοινού με αυτές (π.χ. Βουλή των Ελλήνων⁸),
- Κινητές εκθέσεις και επισκέψεις των κοινοβουλίων στην περιφέρεια της χώρας για τη διάδοση των παραπάνω σε περισσότερους πολίτες της χώρας (π.χ. μεταφορά εκθέσεων της Βουλής των Ελλήνων σε άλλα μέρη της επικράτειας, ποικίλες δράσεις του Γερμανικού Κοινοβουλίου για την προσέγγιση των πολιτών στην περιφέρεια της χώρας⁹, καθώς και ανάλογες δράσεις από το κοινοβούλιο της Μεγάλης Βρετανίας),
- Επισκέψεις στο κοινοβούλιο από σχολεία ή ιδιώτες για την παρακολούθηση των εργασιών του (π.χ. Βουλή των Ελλήνων, κοινοβούλιο Μεγάλης Βρετανίας),
- Εκδόσεις πολιτικού, ιστορικού ή πολιτιστικού χαρακτήρα που σχετίζονται με το πολίτευμα της χώρας ή σημαντικές χρονικές περιόδους αυτής, προσωπικότητες που επηρέασαν ή διαμόρφωσαν το πολίτευμα ή την ιστορία του κράτους, έντυπες εκδόσεις που σχετίζονται με την πολιτιστική ιστορία (εκδόσεις και τραγούδια από συγκεκριμένες περιοχές της χώρας,

⁸ Χαρακτηριστικά είναι τα παραδείγματα εκθέσεων της Βουλής των Ελλήνων, για ιστορικές προσωπικότητες, όπως ο Ελευθέριος Βενιζέλος, Ρήγας Βελεστινλής, καθώς και για εκπαιδευτικά ιδρύματα όπως το Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.

⁹ Το Γερμανικό Κοινοβούλιο (Deutscher Bundestag) παρουσιάζει ένα πολύ ενδιαφέρον πρόγραμμα εξωστρέφειας του κοινοβουλίου και προσέγγισης της περιφέρειας της χώρας όχι μόνο με ενημερωτικό υλικό, αλλά και με τη συμμετοχή των εκλεγμένων αντιπροσώπων στις περιφέρειές τους. Χαρακτηριστικά αυτής της πρωτοβουλίας είναι ένα ειδικά διαμορφωμένο όχημα του κοινοβουλίου, το οποίο ταξιδεύει σε διάφορα μέρη της χώρας προκειμένου να ενημερώσει για το έργο και τη λειτουργία του κοινοβουλίου. Επίσης, τα τελευταία χρόνια το κοινοβούλιο έχει αναπτύξει προγράμματα μεγαλύτερης και πιο ουσιαστικής προσέγγισης των πολιτών με την εγκατάσταση περιπτέρων σε πόλεις της περιφέρειας και την παρουσία ενός βουλευτή από διαφορετικές πολιτικές παρατάξεις για την ενημέρωση και συζήτηση με τους πολίτες. Μία δεύτερη επικοινωνιακή τακτική είναι η παρουσία του κοινοβουλίου με ειδικά περίπτερα σε διάφορες εκθέσεις σε πόλεις της Γερμανίας. Αξιόλογο είναι το γεγονός ότι σε μερικές από αυτές τις εκθέσεις παρευρίσκεται η επιτροπή Αναφορών μαζί με έναν βουλευτή, προκειμένου οι πολίτες να έχουν τη δυνατότητα να συζητήσουν απευθείας για τυχόν αναφορά που ενδιαφέρονται να υποβάλλουν.

Βλ. και Deutscher Bundestag (χ.χ.-ζ). Bundestag Unterwegs. <https://www.bundestag.de/unterwegs> & Deutscher Bundestag (χ.χ.-γ). Messestand des Bundestages <https://www.bundestag.de/besuche/ausstellungen/bundestagunterwegs/messestand> [19.02.2019]

αρχιτεκτονικά αφιερώματα για τον φυσικό χώρο του κοινοβουλίου)¹⁰, καθώς και ενημερωτικά έντυπα (brochures) για τη λειτουργία ή τις δράσεις του κοινοβουλίου.

Εκτός των δια ζώσης δραστηριοτήτων, η εισαγωγή των ΤΠΕ γεννά νέες δυνατότητες για την κοινοβουλευτική επικοινωνία. Από τη δια ζώσης κοινοβουλευτική επικοινωνία και το Web 1.0 (κοινοβουλευτικές ιστοσελίδες, e-mail, newsletters, RSS feed) και τη μονόδρομη επικοινωνία προστίθεται η επικοινωνία με την αρωγή των κοινωνικών μέσων (Web 2.0). Ξεκινώντας, με τις κοινοβουλευτικές ιστοσελίδες, θα συμπεραίναμε πως εδώ συναντάται ανομοιομορφία ως προς τις δραστηριότητες συμπερίληψης ή ευαισθητοποίησης του κοινού. Ωστόσο, υπάρχουν και εξαιρετικά δείγματα από κοινοβούλια, τα οποία ενημερώνουν τους επισκέπτες της ιστοσελίδας τους όχι μόνο χρησιμοποιώντας απλή γλώσσα¹¹ ή εργαλεία προσβασιμότητας για άτομα με ειδικές ανάγκες ή πολλαπλές γλώσσες εργασίας. Το σημαντικότερο είναι, πως η ιστοσελίδα τους περιέχει πληροφορίες και επικοινωνεί υλικό προς πολλαπλές ομάδες (μαθητές, φοιτητές, γυναίκες, ομόφυλους), ενημερώνοντας για τη διοργάνωση δραστηριοτήτων και σεμιναρίων στον φυσικό χώρο του κοινοβουλίου. Αυτό το γεγονός, μαρτυρεί την εξωστρέφεια των κοινοβουλίων απέναντι στην ποικιλομορφία της κοινωνίας και την προσπάθεια ευαισθητοποίησης των πολιτών, εν είδει όχι μόνο πολιτικής αλλά και κοινωνικής αγωγής. Ταυτόχρονα, αυτά τα κοινοβούλια καθίστανται ως ο κεντρικός φορέας άντλησης πληροφοριακού και εκπαιδευτικού υλικού¹².

Η εισαγωγή των κοινωνικών μέσων στα κοινοβούλια¹³ αποτελεί ακόμη μεγαλύτερη πρόκληση και για την επικοινωνία των κοινοβουλίων με το κοινό και έχει απασχολήσει, όχι μόνο τους αρμόδιους για την κοινοβουλευτική επικοινωνιακή στρατηγική, αλλά και την

¹⁰ Το Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία παρουσιάζει ενδιαφέρον έργο για τις εν λόγω εκδόσεις, οι οποίες αποτελούν έναν τρόπο επικοινωνίας του κοινοβουλίου με τους πολίτες.

¹¹ Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του Γερμανικού Κοινοβουλίου, το οποίο στην ιστοσελίδα του ευνοεί την προσβασιμότητα με τις ενότητες «Εύκολη Γλώσσα» (Leichte Sprache) και «Νοηματική Γλώσσα» (Gebärdensprache). Στην πρώτη περίπτωση εξηγεί στους πολίτες τη λειτουργία του κοινοβουλίου με απλό τρόπο. Στη δεύτερη περίπτωση παρουσιάζει τις συνεδριάσεις του κοινοβουλίου στη νοηματική γλώσσα. Βλ. και

Deutscher Bundestag (χ.χ.-β). Leichte Sprache. https://www.bundestag.de/leichte_sprache & Deutscher Bundestag (χ.χ.-α). Gebärdensprache. <https://www.bundestag.de/gebaerdensprache> [7.03.2019]

¹² Ο λόγος γίνεται για το κοινοβούλιο της Μεγάλης Βρετανίας, το οποίο έχει προσπαθήσει να εντάξει θεματικές για ει δυνατόν περισσότερες ομάδες, δηλαδή γυναίκες, ενήλικες με μαθησιακές δυσκολίες, μαθητές και φοιτητές, κοινότητα ομόφυλων. Αφενός, παρέχει το σχετικό πληροφοριακό υλικό προς άντληση, χρήση ή διαμοιρασμό, αφετέρου οι πληροφορίες στην ιστοσελίδα του κοινοβουλίου χρησιμεύουν για πληθώρα δια ζώσης εργαστηρίων και διοργανώσεων στον χώρο του κοινοβουλίου και συνοδευτικά έντυπα σε ηλεκτρονική μορφή προς χρήση από εκπαιδευτικούς οργανισμούς.

¹³ Τα αποτελέσματα των δύο τελευταίων παγκόσμιων εκθέσεων δείχνουν πως τα κοινοβούλια χρησιμοποιούσαν τα κοινωνικά δίκτυα στο 58% το 2016 (Inter-Parliamentary Union, 2016, σελ. 55) και το 2018 σε ποσοστό άνω του 60% (Inter-Parliamentary Union, 2018, σελ. 25). Βλ. και Inter-Parliamentary Union (2016). *World e-Parliament Report 2016*. Geneva: Inter-Parliamentary Union & Inter-Parliamentary Union (2018). *World e-Parliament Report 2018*. Geneva: Inter-Parliamentary Union <https://ipu.org/resources/publications> [22.06.2019]

εκάστοτε διοίκηση των κοινοβουλίων. Η πρόκληση δεν έγκειται μόνο στην ενημέρωση του κοινού, αλλά και στην ανάπτυξη διαλόγου και πραγματικής επικοινωνίας ή και τη δυνατότητα μεγαλύτερης εμπλοκής των πολιτών. Σχετικά με τη δυνατότητα ή όχι της εμπλοκής, το οποίο αποτελεί και τη «διαφορά-κλειδί μεταξύ του Web 1.0 και Web 2.0» (Leston-Bandeira & Bender, 2013, σελ. 282), τα ευρήματα από παλαιότερη έρευνα σε εξεταζόμενα κοινοβούλια ποικίλουν: παρατηρείται πως τα κοινωνικά μέσα κοινοβουλίων χρησιμεύουν, κυρίως, για πληροφόρηση, ωστόσο βοηθούν «το κοινό να κατανοήσει καλύτερα τον ρόλο και τα χαρακτηριστικά αυτών των θεσμών» (Leston-Bandeira & Bender, 2013, σελ. 294). Όσον αφορά στους επικοινωνιακούς εκπροσώπους, οι οποίοι ορίζονται για να συνομιλούν με το κοινό, απαιτούνται ιδιαίτερες δεξιότητες. Σύμφωνα και με την Bandeira (2014), ένα κοινοβούλιο είναι «μη-πολιτικό» και, συνεπώς, ο εκάστοτε κοινοβουλευτικός επικοινωνιακός εκπρόσωπος είναι εκείνος που ομιλεί εκ μέρους του κοινοβουλίου και οφείλει να είναι αντικειμενικός και να ακολουθεί συγκεκριμένες οδηγίες.

Η πρόκληση είναι αρκετά μεγαλύτερη όταν τα κοινωνικά μέσα χρησιμοποιούνται για να εμπλέξουν σε συνεργατικές-συμμετοχικές διαδικασίες τους πολίτες. Εδώ, ο ρόλος του εκάστοτε συντονιστή ή επικοινωνιακού εκπροσώπου είναι πολύ απαιτητικός, διότι ουσιαστικά, πρόκειται για μία online διαβούλευση ή διάλογο που έχει ως στόχο να φτάσει σε ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα και θα παρουσιαστεί εκτενώς στο τελευταίο κεφάλαιο του θεωρητικού μέρους. Αυτό που αξίζει να αναφερθεί επί του παρόντος είναι πως «(...) η προσπάθεια για προσέγγιση των πολιτών με μέσα, με τα οποία είναι ήδη εξοικειωμένοι και αλληλεπιδρούν τακτικά στην καθημερινότητά τους (...)» (Hansard Society, 2011, σελ. 54) είναι ένας σημαντικός παράγοντας για να προσελκύσει το ενδιαφέρον των εκάστοτε κοινωνικών ομάδων. Για παράδειγμα, τα κοινωνικά μέσα είναι μία λύση για την έμμεση προσέλευση των εφήβων (ό.π., 2011, σελ. 54).

Η χρήση ενός ψηφιακού μέσου όχι μόνο για επικοινωνία, αλλά και για συμμετοχή πολιτών ή άλλων φορέων, εκτός από τον επικοινωνιακό χαρακτήρα και το βαθμό εξωστρέφειας ενός κοινοβουλίου, εμπεριέχει και τη διακίνηση ή διαμοιρασμό της κοινοβουλευτικής πληροφορίας. Συγκεκριμένα, τα τρία περιβάλλοντα, δια ζώσης, web 1.0 και web 2.0, καθώς και οι πληροφορίες-περιεχόμενο που επικοινωνούνται από το καθένα απαιτούν μία διαλειτουργικότητα, δηλαδή οι πληροφορίες του ενός περιβάλλοντος πρέπει να παρέχονται και στα άλλα περιβάλλοντα και, μάλιστα, έγκαιρα και με τη δυνατότητα διαμοιρασμού (εκτύπωση, μοίρασμα σε άλλα μέσα, δυνατότητα αποστολής ηλεκτρονικού ταχυδρομείου) ή επαναχρησιμοποίησης (προγραμματιστικά υπό τη μορφή Ανοικτών Δεδομένων) με τις απαραίτητες αναφορές για το πρωτότυπο περιεχόμενο. Το ίδιο συμβαίνει και στα διαφορετικά κοινωνικά μέσα που διαθέτουν τα κοινοβούλια και στις πληροφορίες που διακινούνται ανάμεσα σε αυτά, όπου «αν τα κανάλια δε συνδέονται με άλλο περιεχόμενο, μπορεί να καταστούν παρωχημένα και οι ακόλουθοι σε ένα μέρος να μην εξερευνήσουν περαιτέρω» (Williamson, 2013, σελ. 25)¹⁴. Οι παραπάνω περιπτώσεις,

¹⁴ Προκειμένου να διευκολυνθούν τα κοινοβούλια στην εφαρμογή των κοινωνικών μέσων εκδόθηκε εξειδικευμένος οδηγός, με σκοπό και να καταρτίσει το προσωπικό των κοινοβουλίων που ασχολείται με αυτά, καθώς και για να δώσει μερικά ξεκάθαρα παραδείγματα από βέλτιστες πρακτικές. Βλ. και Williamson, A. (2013, March). Examples of Using Social Media. In *Social Media Guidelines for Parliaments, Version 1.0* (pp. 24-27). Geneva: Inter-Parliamentary Union. <https://ipu.org/resources/publications/reference/2016-07/social-media-guidelines-parliaments> [6.03.2019]

αποδεικνύουν τους τρόπους και τη σημασία επικοινωνίας της πληροφορίας, αλλά και τη συμπερίληψη ενός ευρύ κοινού και των αναγκών του ως προς τη διαμοίραση και επαναχρησιμοποίηση της πληροφορίας, σύμφωνα με τις δυνατότητές του, τεχνολογικές ή μη. Σχετική έρευνα που διεξήχθη σχετικά με τις βέλτιστες πρακτικές για την επικοινωνία των κοινοβουλίων¹⁵ επιβεβαιώνει τα παραπάνω, καθώς και το γεγονός πως ο συνδυασμός εντύπων και ψηφιακών μέσων για την επικοινωνία του κοινοβουλίου με το ενδιαφερόμενο κοινό, καθώς και η μετάδοση των πληροφοριών με τη χρήση πολλαπλών διόδων (ιστοσελίδα, έντυπα σε γραπτή και ηλεκτρονική μορφή, κοινωνικά μέσα, πρόσκληση για συμμετοχή των πολιτών σε δια ζώσης εργαστήρια και δραστηριότητες), αποτελούν τον βέλτιστο τρόπο, ώστε να συμπεριληφθούν οι δυνατόν περισσότερες κοινωνικές ομάδες. Αυτό επικυρώνεται και από την παγκόσμια έκθεση για το Ηλεκτρονικό Κοινοβούλιο, ότι δηλαδή, «η χρήση των εργαλείων των κοινωνικών μέσων μέσα στα κοινοβούλια πρέπει να πετύχει μία κατάλληλη και με ακρίβεια εναρμονισμένη ισορροπία με δια ζώσης παραδοσιακές μεθόδους, το οποίο απαιτεί πρακτική εξάσκηση» (Inter-Parliamentary Union, 2016, σελ. 55).

1.3.2. Κοινοβούλιο και Οργανισμοί Κοινοβουλευτικού Ελέγχου: Άνοιγμα Επικοινωνίας και Πληροφορίας

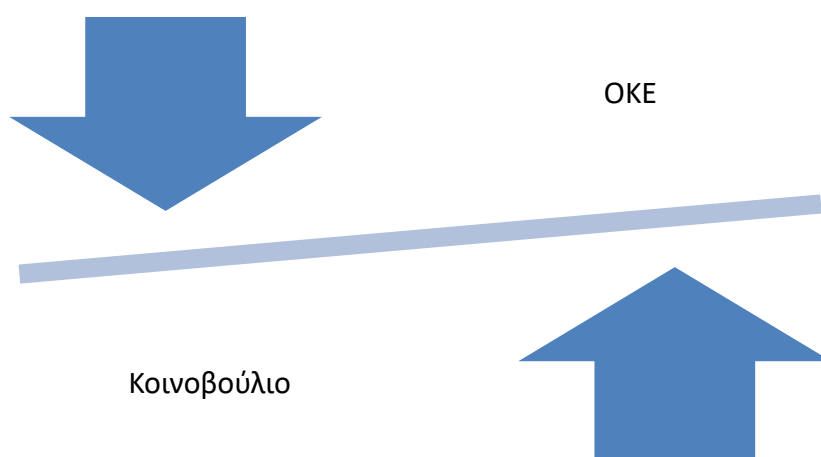
Σε αυτό το σημείο, δε θα μπορούσαμε να παραβλέψουμε και την επικοινωνία των κοινοβουλίων με άλλους φορείς και, ειδικότερα τους Οργανισμούς Κοινοβουλευτικού Ελέγχου – Parliamentary Monitoring Organizations¹⁶ (εφεξής ΟΚΕ χάριν συντομίας). Η

¹⁵ Η έρευνα διεξήχθη στο πλαίσιο της συμμετοχής μου στο πρόγραμμα παροχής βοήθειας για το κοινοβούλιο της Σερβίας. Ακόμη και σήμερα, παρατηρείται πως το κοινοβούλιο της Μεγάλης Βρετανίας δείχνει να επιτελεί σημαντικό έργο στο θέμα συμπερίληψης πολλαπλών ομάδων και φορέων. Χωρίς να γνωρίζουμε τον ουσιαστικό αντίκτυπο που έχουν οι δράσεις που προσφέρει, φαίνεται πως ενθαρρύνεται ο ρόλος του κοινοβουλίου ως χώρος έκφρασης, δυνατότητας εμπλοκής των πολιτών, αλλά και ως αρωγός στην Πολιτική Αγωγή τους, παρέχοντας βοηθητικό υλικό σε σχολεία. Βλ. και United Kingdom (UK) Parliament (χ.χ.). Get Involved. <https://www.parliament.uk/get-involved/> & Papaloi, A. (2013, December 19). Achieving citizen participation and legislative transparency in the EU: An Overview of the Best e-Parliament Services. [Παρουσίαση Powerpoint]. Παρουσιάστηκε κατά τη διάρκεια της 2^{ης} αποστολής της ερευνήτριας, στο πλαίσιο του IPA Twinning Project: Strengthening Capacities of the National Assembly of Serbia in the EU Integration Process.

¹⁶ Σχετικά με τη σύσταση και τον ρόλο των ΟΚΕ, παρατίθενται οι ακόλουθες πληροφορίες: «Οι περισσότεροι Οργανισμοί Κοινοβουλευτικού Ελέγχου είναι Μη Κερδοσκοπικοί Οργανισμοί, αν και μερικοί μπορεί να έχουν κερδοσκοπικούς συνεργάτες» (Mandelbaum, 2011, σελ. 8). Έργο τους είναι «(...) να ελέγχουν τις πολιτικές διαδικασίες, συμπεριλαμβανομένων και των δημόσιων προϋπολογισμών και δαπανών, εκστρατειών και κυβερνητικών εκτελέσεων» (ό.π., 2011, σελ. 17). Πιο συγκεκριμένα, «οι Οργανισμοί Κοινοβουλευτικού Ελέγχου που, κυρίως, συγκεντρώνουν και διαδίδουν πληροφορίες, τυπικά αναζητούν να βελτιώσουν την πρόσβαση στα κοινοβούλια, συγκεντρώνοντας πληροφορίες για τις δραστηριότητές τους και τον τρόπο λειτουργίας τους, και αναδιοργανώνοντάς τις με τρόπους που οι πολίτες μπορεί να τις κατανοήσουν πιο εύκολα και να τις επαναχρησιμοποιήσουν» (ό.π., 2011, σελ. 19), Βλ. και Mandelbaum, A. (2011, September). *Strengthening Parliamentary Accountability, Citizen Engagement and Access to Information: A Global Survey of Parliamentary Monitoring Organizations*. Washington: National Democratic Institute and World Bank Institute

δημιουργία, εξισορρόπηση και διατήρηση της επικοινωνίας μεταξύ κοινοβουλίων και ΟΚΕ είναι ιδιόμορφη, διότι:

- Οι ΟΚΕ δρουν, ουσιαστικά, ως φορείς άσκησης 'πίεσης' ελέγχοντας το έργο του κοινοβουλίου και των εκλεγμένων αντιπροσώπων του και επιθυμούν τη δημόσια διάθεση και επαναχρησιμοποίηση των Κοινοβουλευτικών Δεδομένων, και
- Τα κοινοβούλια τίθεται 'υπό τον φακό' του ελέγχου και της λογοδοσίας για το έργο τους και το έργο των εκλεγμένων αντιπροσώπων, αλλά και υποχρεούνται να παρέχουν τα παραπάνω Κοινοβουλευτικά Δεδομένα και πληροφορίες σε μορφές αξιοποιήσιμες από τους ΟΚΕ.



Σχήμα 2: Σχέση Κοινοβουλίου και Οργανισμών Κοινοβουλευτικού Ελέγχου (ΟΚΕ)

Πράγματι, η δομή και ο τρόπος που λειτουργούν οι δύο αυτές πλευρές, οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούν, καθώς και οι σκοποί τους καθορίζουν σε έναν μεγάλο βαθμό την οικοδόμηση της μεταξύ τους σχέσης και την επίτευξη ισορροπίας ή και από κοινού συνεργασίας.

Εν αντιθέσει με τους ΟΚΕ - οι οποίοι διαθέτουν απλές δομές, μικρότερο αριθμό ανθρώπινου δυναμικού και πιο εξειδικευμένου, πιο άμεσες συνεργασίες μεταξύ των μελών της και πιο γρήγορες υλοποιήσεις σε έναν κοινό στόχο και συγκεκριμένους αποδέκτες (πολίτες) - τα κοινοβούλια είναι θεσμοί με πολύπλοκες δομές: (i) δε διαθέτουν έναν ενιαίο και σταθερό στρατηγικό σχεδιασμό ανεξαρτήτως πολιτικών αλλαγών, (ii) η πολιτική και διοικητική ηγεσία συνυπάρχουν χωρίς, ωστόσο, να συμμερίζονται πάντοτε την ίδια πολιτική ή απόψεις επί εφαρμογής των ΤΠΕ, (iii) δε δύνανται να διαθέτουν πάντοτε τους κατάλληλους οικονομικούς και τεχνολογικούς πόρους ή να πληρούν τις προδιαγραφές για το κατάλληλο εξειδικευμένο ανθρώπινο δυναμικό, προκειμένου να υλοποιήσουν κάθε πρόταση ή σύσταση οποιωνδήποτε κατευθυντήριων γραμμών από επίσημους ή ανεπίσημους φορείς, σχετικά με την παροχή ηλεκτρονικών υπηρεσιών πληροφόρησης ή επικοινωνίας. Αντιθέτως, υλοποιούν ηλεκτρονικές υπηρεσίες, σύμφωνα με τον βαθμό της

γενικότερης τεχνολογικής ετοιμότητας της χώρας, στα πλαίσια των δυνατοτήτων ή προτεραιοτήτων τους ή μέσω της εγκαθίδρυσης συνεργασιών, οι οποίες βασίζονται έως και σήμερα σε δημόσιες προμήθειες έργων, κυρίως, με ιδιωτικές τεχνολογικές εταιρείες.

Τόσο η εγκαθίδρυση συνεργασίας μεταξύ κοινοβουλίων και ΟΚΕ, όσο και οι αντίστοιχες τεχνολογικές εξελίξεις φαίνεται πως είναι αλληλεξαρτώμενες. Τί σημαίνει αυτό; Από την πλευρά των κοινοβουλίων, έως και πρόσφατα, τους 'εξωτερικούς εμπλεκόμενους' για την εγκαθίδρυση συνεργασιών εκπροσωπούσαν ιδιωτικοί φορείς (εταιρείες ανάπτυξης τεχνολογικών υπηρεσιών), με σκοπό τη δημιουργία ηλεκτρονικών υπηρεσιών, βασισμένες σε ιδιόκτητες μορφές λογισμικών¹⁷ (proprietary formats). Ως συνέπεια, τα δεδομένα των κοινοβουλίων παραμένουν στην κατοχή τους και δεν μπορεί να γίνει παρέμβαση στον πηγαίο κώδικα (source code). Ωστόσο, τα τελευταία έτη - και με αφορμή την παγκόσμια οικονομική κρίση - η απαίτηση για μεγαλύτερη διαφάνεια εκ μέρους των κυβερνήσεων και των κοινοβουλίων, δημιούργησε τις προϋποθέσεις για: (i) την ανάδυση των ΟΚΕ, (ii) την έκδοση σχετικών κατευθυντήριων οδηγιών¹⁸, (iii) την προώθηση

¹⁷ Τα είδη των λογισμικών που υπάρχουν χωρίζονται σε δύο κατηγορίες, τα εμπορικά και επί πληρωμή λογισμικά (proprietary), τα οποία χρησιμοποιούν ή χρησιμοποιούσαν τα κοινοβούλια, και τα μη εμπορικά (non-proprietary), τα οποία βασίζονται σε ανοικτό κώδικα, δηλαδή ο οποιοσδήποτε μπορεί να τα τροποποιήσει και να αναδιανείμει. Χαρακτηριστικό των μη εμπορικών λογισμικών είναι το γεγονός ότι, συνήθως, συντηρούνται από δωρεές. Επίσης, η επιλογή μεταξύ ενός εμπορικού και μη εμπορικού λογισμικού έχει τα δικά του πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Όσον αφορά στα κοινοβούλια, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή εργάζεται σε ένα έργο για ένα εργαλείο ανοικτού κώδικα υπό την ονομασία LegIT με σκοπό την επεξεργασία της νομοθεσίας από δημόσιους υπαλλήλους. Κάθε κράτος-μέλος της ΕΕ μπορεί να υιοθετήσει το συγκεκριμένο εργαλείο, συμβάλλοντας «σε μία δομημένη μορφή, η οποία μπορεί να δώσει τη δυνατότητα αυτόματης επεξεργασίας, όπως εντοπισμός νομικών παραπομπών από οποιοδήποτε νομικό κείμενο και διαλειτουργικότητα ανάμεσα στα συστήματα τεχνολογιών πληροφορικής (IT)». Παρόμοια εργαλεία ανοικτού κώδικα παρέχονται και για την επεξεργασία τροπολογιών στο Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο με την ονομασία AT4AM (Authoring Tool for Amendments). Βλ. και Saltis, S. (2018, December 10). Comparing Open Source Software vs Closed Source Software.

<https://www.coredna.com/blogs/comparing-open-closed-source-software> [21.02.2019] &

Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο (2013, Μάρτιος 20). Μηχανή Τροπολογιών, Κυριολεκτικά.

<http://www.europarl.europa.eu/news/el/headlines/economy/20130318STO06606/mekhane-tropologion-kuriolektika> [21.02.2019] & European Commission-JoinUp (χ.χ.). About AT4AM for All.

<https://joinup.ec.europa.eu/solution/at4am-all/about> [21.02.2019]

¹⁸ Συγκεκριμένα, το 2012 εκδόθηκε η Διακήρυξη για την Κοινοβουλευτική Ανοικτότητα/Εξωστρέφεια, (Declaration on Parliamentary Openness), η οποία επεκτείνεται σε τέσσερις πυλώνες δράσης με τους ακόλουθους στόχους: «Προάγοντας μία κουλτούρα ανοικτότητα/εξωστρέφειας», «Κάνοντας τις κοινοβουλευτικές πληροφορίες διαφανείς», «Διευκολύνοντας την πρόσβαση στις κοινοβουλευτικές πληροφορίες», «Παρέχοντας τη δυνατότητα ηλεκτρονικής επικοινωνίας των κοινοβουλευτικών πληροφοριών». Αυτή η προσπάθεια είναι αξιοσημείωτη, διότι: (i) εισηγείται, ενισχύει ή επεξηγεί πιο γενικές οδηγίες των παλαιότερων επίσημων οδηγιών για τις κοινοβουλευτικές ιστοσελίδες, όπως για παράδειγμα τη χρήση απλής γλώσσας, (ii) δίνει έμφαση στην έννοια 'openness', η οποία μπορεί κάλλιστα να ερμηνευθεί τόσο ως εκείνη της ανοικτότητας της πληροφορίας, όσο και της εξωστρέφειας των κοινοβουλίων (εξ ου και ο δίσημος ορισμός που προτείνω κατά τη μετάφρασή του), καθώς και εκείνη της διαφάνειας, (iii) αναφέρεται στην πρόσβαση ή στην αποκάλυψη όλων εκείνων των πληροφοριών (π.χ. ιστορικές πληροφορίες ή περιουσιακά στοιχεία των μελών των κοινοβουλίων), οι οποίες «θα επιτρέψουν στους πολίτες να έχουν εμπεριστατωμένη κρίση» (ό.π.,

της ανοικτής διακυβέρνησης¹⁹, (iv) τη σύναψη συνεργασιών ανάμεσα στα κοινοβούλια και τους ΟΚΕ²⁰, (v) το 'άνοιγμα' των δημόσιων δεδομένων (Ανοικτά Δεδομένα-Open Data²¹) ως

2012, σελ. 6), (iv) εστιάζει στην ευθύνη των κοινοβουλίων περί δημοσιοποίησης της πληροφορίας κατά τρόπο «εκτενή, λεπτομερή και εύκολα κατανοητό» (ό.π., 2012, σελ. 6), (v) προτείνεται η ψηφιοποίηση των πληροφοριών για επαναχρησιμοποίηση από το κοινό και δίνεται η προτροπή για συνεργασία με τους Οργανισμούς Κοινοβουλευτικού Ελέγχου, σε περιπτώσεις όπου τα κοινοβούλια δεν είναι σε θέση να προχωρήσουν σε αυτή τη διαδικασία.

Βλ. και OpeningParliament.org (χ.χ.). Declaration on Parliamentary Openness.

<https://www.openingparliament.org/declaration/> [3.02.2019]

¹⁹ Συγκεκριμένα, το 2011 ξεκίνησε η Συνεργασία Ανοικτής Διακυβέρνησης με σκοπό την αυτό-δέσμευση κυβερνήσεων ή και κοινοβουλίων μέσα από μία σειρά προτάσεων υλοποίησης σε τεχνολογικές υπηρεσίες για την επίτευξη ανοικτότητας και διαφάνειας, σε χρονικό ορίζοντα δύο ετών και ανανέωσής τους μετά το πέρας αυτών. Η συνεργασία έχει σημαντικότητα, λόγω του ανοικτού χαρακτήρα της και την προώθηση συνεργασίας με άλλους φορείς, τόσο δημόσιους, όσο και της Κοινωνίας των Πολιτών. Επίσης, προωθεί τον διαβουλευτικό χαρακτήρα και τη δυνατότητα συναποφάσεων. Βλ. και Open Government Partnership (χ.χ.). About Open Government Partnership. <https://www.opengovpartnership.org/about/> [23.09.2019]

²⁰ Όσον αφορά στη συνεργασία ανάμεσα στους ΟΚΕ και τα κοινοβούλια, συμπεραίνεται ότι η 'πίεση' που ασκούν οι ΟΚΕ για παροχή και πρόσβαση στην πληροφορία σχετίζεται άμεσα με κοινωνικές, πολιτικές και οικονομικές καταστάσεις, αλλά και με την εφαρμογή ή όχι, καθώς και τον βαθμό εφαρμογής θεμελιωδών νόμων, όπως η Ελευθερία της Γνώμης, Ελευθερία της Πληροφόρησης και άλλων σχετικών. Συγκεκριμένα, σε ανάρτηση στο blog του Openingparliament.org (Tuckey, 2013), αναφέρεται πως κοινοβούλια της Λατινικής Αμερικής (Αργεντινή, Βραζιλία, Μεξικό), των Η.Π.Α. και της Μεγάλης Βρετανίας, αλλά και εκείνα της Δανίας, Σερβίας και Μπουρκίνα Φάσο είτε σύναψαν συμφωνίες με τους ΟΚΕ, είτε φιλοξένησαν συνέδρια ή hackathons (διοργανώσεις για συνεργατικό προγραμματισμό ηλεκτρονικών υπολογιστών), προκειμένου να ενημερωθεί το Νομοθετικό Σώμα ή να βελτιωθεί η παροχή και πρόσβαση στις κοινοβουλευτικές πληροφορίες και δεδομένα με τρόπους που κρίνονται οι πιο κατάλληλοι για το κάθε κοινοβούλιο. Ενδεικτικά, αναφέρομαι σε δύο παραδείγματα: (i) η Λατινική Αμερική κατέχει την πρωτιά, όχι μόνο σε ΟΚΕ (αναφέρονται πέντε από αυτούς στην Tuckey), αλλά και σε πλήθος πρωτοβουλιών για τη σύναψη συνεργασιών με τα κοινοβούλια, με σκοπό το άνοιγμα των δεδομένων. Συγκρίνοντας, με τα όσα αναφέρονται στην έκθεση του 2013 για τους δείκτες δημοκρατίας παρατηρείται πως «η εκλογική δημοκρατία, για το μεγαλύτερο μέρος της, έχει θεμελιωθεί σταθερά στη Λατινική Αμερική, αλλά οι ελευθερίες των Μέσων έχουν υπονομευθεί τα τελευταία έτη σε διάφορα κράτη» (The Economist Intelligence Unit, 2014, σελ. 24). Επίσης, σε αυτή την πρωτιά συνέβαλε και το γεγονός πως στη Λατινική Αμερική «εισήχθησαν επίσης θεσμοί άμεσης δημοκρατίας όπως η λαϊκή νομοθετική πρωτοβουλία και το δημοψήφισμα με την πρωτοβουλία των πολιτών» (Καλτσώνης, 2016, σελ. 200), (ii) στην ανατολική Ευρώπη, εκείνο το έτος ξεκίνησαν και οι διαδικασίες ένταξης της Σερβίας στην Ε.Ε. με παροχή βοήθειας στο κοινοβούλιο της, η οποία αφορά στη μεγαλύτερη διαφάνειά του. Η έκθεση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής αναφέρει χαρακτηριστικά, πως: «Περαιτέρω προσοχή απαιτείται να δοθεί στην ελευθερία των Μέσων. Η Σερβία χρειάζεται να προχωρήσει τώρα στην εφαρμογή της στρατηγικής των Μέσων, ξεκινώντας με την υιοθέτηση της αναμενόμενης νομοθεσίας για τη δημόσια πληροφορία και τα Μέσα, για τα δημόσια τηλεοπτικά δίκτυα και τις ηλεκτρονικές επικοινωνίες» (European Commission, 2013: 2). Ωστόσο, για να επιβεβαιωθεί και να επικυρωθεί μία τέτοια παρατήρηση, απαιτείται μία πιο ουσιαστική και εις βάθος έρευνα. Βλ. και Tuckey, A. (2013, November 8). How are PMOs and Parliaments Collaborating to Open Up Parliamentary Work? An Update. <http://blog.openingparliament.org/post/66370564677/how-are-pmos-and-parliaments->

μία προέκταση και εξειδίκευση της εφαρμογής του Συντάγματος ως προς την Πρόσβαση στην Πληροφορία (Access to Information-ATI) και την Ελευθερία της Πληροφόρησης (Freedom of Information-FOI). Αυτή η δυνατότητα διευκολύνει τους ΟΚΕ να εξάγουν τα Κοινοβουλευτικά Ανοικτά Δεδομένα και να τα αξιοποιήσουν για τη δημιουργία ψηφιακών εφαρμογών και την παρουσίαση κοινοβουλευτικών πληροφοριών, όπως ψηφοφορίες σε νομοσχέδια ή τη δραστηριότητα των βουλευτών²² σε εύχρηστες για τους αποδέκτες μορφές (υπό τη μορφή στατιστικών και διαγραμμάτων και, γενικότερα, οπτικοποιημένων μορφών πληροφόρησης).

Ως φαίνεται, οι ΟΚΕ έρχονται να συμπληρώσουν τις ελλείψεις των κοινοβουλίων ως προς τον τρόπο πληροφόρησης και επικοινωνίας των πολιτών με τους εκλεγμένους αντιπροσώπους, αλλά και να καταστήσουν την κοινοβουλευτική πληροφορία, εν γένει, ως τη δημόσια πληροφορία που «ανήκει στο κοινό» (Openingparliament.org, 2012, σελ. 2) με τέτοιο τρόπο, ώστε κάθε ενδιαφερόμενος να μπορεί να την αντιληφθεί ή να την επαναχρησιμοποιήσει με εύκολο τρόπο βάσει των αναγκών του²³. Όσον αφορά στη σχέση

collaborating-to-open [8.11.2013], The Economist Intelligence Unit (2014). Democracy Index 2013: Democracy in Limbo. London: The Economist Intelligence Unit

https://www.eiu.com/public/topical_report.aspx?campaignid=Democracy0814

& European Commission (2013). Serbia: 2013 Progress Report. https://ec.europa.eu/neighbourhood-enlargement/sites/near/files/pdf/key_documents/2013/package/brochures/serbia_2013.pdf

[11.02.2018] & Κατσώνης, Δ. (2016). Δημοκρατία και Κρίση: Η Εμπειρία της Λατινικής Αμερικής και η Ελληνική Περίπτωση. Στο Μ. Αγγελίδης και Μ. Σπουρδαλάκης (Επιστημ. Επιμ.), *Πρακτικά Συνεδρίου, Κοινωνική και Πολιτική Εκπροσώπηση. Προκλήσεις και Προοπτικές στη Δημοκρατία τον 21^ο Αιώνα* (σελ. 197-208). Αθήνα: Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία

²¹ Τα Ανοικτά Δεδομένα, σύμφωνα με τον ορισμό που δίνει το Εγχειρίδιο για τα Ανοικτά Δεδομένα, αφορούν σε αυτά που δεν υπόκεινται στους περιορισμούς προσωπικών δεδομένων ή δεδομένων που σχετίζονται με θέματα εθνικής ασφάλειας. Οποιοσδήποτε ενδιαφερόμενος μπορεί να τα χρησιμοποιήσει και να τα επαναχρησιμοποιήσει με την προϋπόθεση ότι αναφέρει τον δημιουργό τους. Βλ. και Open Data Handbook (χ.χ.). Τι είναι τα Ανοικτά Δεδομένα;

<http://opendatahandbook.org/guide/el/what-is-open-data/> [3.03.2019] & Inter-Parliamentary Union (2012). From Paper Documents to Digital Information: Managing Parliamentary Documentation. In Inter-Parliamentary Union, *World e-Parliament Report 2012* (pp. 85-110). Geneva: Inter-Parliamentary Union. <https://ipu.org/resources/publications/reports/2016-07/world-e-parliament-report-2012> [21.02.2019]

²² Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι εκείνο του ελληνικού Οργανισμού Κοινοβουλευτικού Ελέγχου, Vouliwatch, όπου αφενός παρουσιάζονται οι ψηφοφορίες του Νομοθετικού Σώματος, αφετέρου φιλοξενεί έναν ψηφιακό χώρο επικοινωνίας μεταξύ των πολιτών και των βουλευτών, όπου οι πρώτοι θέτουν ερωτήσεις σχετικά με θέματα που αφορούν σε θέσεις ή πράξεις των τελευταίων. Οι ερωτήσεις των πολιτών και οι απαντήσεις των βουλευτών αναρτώνται δημόσια και μπορεί να τις δει οποιοσδήποτε επισκέπτης της ιστοσελίδας. Αυτή η πρωτοβουλία είναι παρόμοια με εκείνη που εφαρμόζεται από τον Μη Κερδοσκοπικό Οργανισμό MySociety στη Μεγάλη Βρετανία, με την πρωτοβουλία 'Write To Them'. Βλ. και Vouliwatch (χ.χ.). Ερωτήσεις-Απαντήσεις. <https://vouliwatch.gr/ask> [11.03.2019] & MySociety (χ.χ.). Write to Them. Write to Your Politicians, National or Local, for Free. <https://www.writetothem.com/> [11.03.2019]

²³ Ως προς την επαναχρησιμοποίηση των κοινοβουλευτικών δεδομένων ή πληροφοριών από εφαρμογές που έχουν δημιουργήσει οι ΟΚΕ, παρατηρήθηκε σε έρευνα που διεξήχθη το 2014, πως ελάχιστοι ΟΚΕ παρέχουν τη δυνατότητα διαμοιρασμού της κοινοβουλευτικής πληροφορίας μέσω

μεταξύ κοινοβουλίων και ΟΚΕ απαιτείται συνεχόμενη προσπάθεια για την εγκαθίδρυση μίας σταθερής και καρποφόρας συνεργασίας²⁴. Κυρίως, απαιτείται η άρση πεποιθήσεων και προκαταλήψεων αφενός, εκ μέρους των κοινοβουλίων, προκειμένου να μην εκλαμβάνουν τους ΟΚΕ ως ομάδες που επιδιώκουν να 'οικειοποιηθούν' και να δημοσιοποιήσουν δεδομένα και πληροφορίες του κοινοβουλίου κατά τρόπο που επιθυμούν εκείνες. Αφετέρου, οι ΟΚΕ οφείλουν να μην αντιμετωπίζουν τα κοινοβούλια με εχθρότητα και ως τους δημόσιους οργανισμούς που προσπαθούν να αποκρύψουν ή να μη μοιραστούν δεδομένα ή πληροφορίες, αλλά να τα κατανοήσουν ως οργανισμούς με ιδιαίτερη πολυπλοκότητα, επίτευξη ισορροπιών και αποφάσεων και, κυρίως, ως οργανισμούς πρωτίστως πολιτικούς και όχι διοικητικούς. Τουτέστιν, ενώ η ουσιαστική και πρακτική συνεργασία των ΟΚΕ με τα κοινοβούλια πραγματοποιείται μέσω των διοικητικών στελεχών, δεν μπορεί να αγνοηθεί ότι οι τελικές αποφάσεις λαμβάνονται από την πολιτική ηγεσία και για αυτόν τον λόγο, η πολιτική ηγεσία είναι εκείνη που πρέπει να πεισθεί για τη χρησιμότητα της ανοικτότητας δεδομένων και πληροφοριών και της επαναχρησιμοποίησής τους σε χρήσιμες ψηφιακές εφαρμογές. Για την οικοδόμηση μίας αποτελεσματικής συνεργασίας ανάμεσα στους πολιτικούς και τα κοινοβούλια και τους ΟΚΕ, απαιτείται - εκτός της εμπιστοσύνης και αμοιβαίας κατανόησης - χρόνος και προσπάθεια (Papaloi & Gouscos, 2014c)²⁵, προκειμένου να κατανοηθούν οι παραπάνω λόγοι.

Οι επόμενες ενότητες εξετάζουν τη σημασία της ανοικτότητας της ηλεκτρονικής κοινοβουλευτικής πληροφόρησης, όπως παρουσιάζεται μέσα από προσπάθειες τόσο κοινοβουλίων, όσο και των ΟΚΕ για την αξιοποίηση των Ανοικτών Δεδομένων, προκειμένου να δημιουργηθούν ψηφιακές εφαρμογές οπτικοποίησης κοινοβουλευτικών δεδομένων και πληροφοριών (Parliamentary Information Visualization).

των εφαρμογών τους σε μορφές που είναι εύχρηστες στο απλό κοινό (εκτύπωση, αποστολή e-mail, μοίρασμα σε κοινωνικά μέσα). Βλ. και Papaloi, A. & Gouscos, D. (2014). An Overview of Parliamentary Information Visualization (PIV) Initiatives: Assessing Their Completeness and Contribution to Parliamentary Openness, In P. Parycek & N. Edelmann (Eds.), *CeDEM14-Proceedings of the International Conference for E-Democracy and Open Government 2014* (pp. 389-400). Krems: Edition-Donau Universität-Krems

²⁴ Στην παγκόσμια έκθεση για το Ηλεκτρονικό Κοινοβούλιο αναφέρεται πως σε κάποιες περιπτώσεις η συνεργασία με τα κοινοβούλια είναι επίσημη σε ποσοστό 42% και ανεπίσημη σε ποσοστό 49% (Inter-Parliamentary Union, 2016, σελ. 73). Βλ. και Inter-Parliamentary Union (2016). *World e-Parliament Report 2016*. Geneva: Inter-Parliamentary Union

²⁵ Βλ. και Papaloi, A. & Gouscos, D. (2014, October 30). Lessons Gained from Parliamentary Information Visualization (PIV) [Blog post]. <https://blog.law.cornell.edu/voxpath/2014/10/30/lessons-gained-from-parliamentary-information-visualization-piv/> [3.06.2019]

1.4. Τα Ανοικτά Κοινοβουλευτικά Δεδομένα ως Αρωγός για την Οπτικοποίηση Κοινοβουλευτικής Πληροφορίας (ΟΚΠ) Νομοθετικών Κειμένων

Οι «κλειστές»²⁶ μορφές λογισμικών, αρχείων και εγγράφων που σχετίζονται με τη νομοθετική διαδικασία δημιουργούν διάφορα προβλήματα όχι μόνο στο ευρύ κοινό που ενδιαφέρεται να πληροφορηθεί, αλλά και στους ΟΚΕ που επιθυμούν να αξιοποιήσουν τα κοινοβουλευτικά δεδομένα και πληροφορίες ή τα νομοθετικά κείμενα για να παράγουν άλλες ψηφιακές εφαρμογές. Συγκεκριμένα, η μορφή εγγράφων σε PDF ή σε φωτογραφία ενός νομικού κειμένου που προκύπτει με τη διαδικασία της σάρωσης (scanning), έχουν ως αποτέλεσμα τη δύσχρηστη παρουσίαση της νομοθετικής διαδικασίας, των δεδομένων και των πληροφοριών που εκείνη περιλαμβάνει. Ο λόγος έγκειται στην αδυναμία σύγκρισης των αλλαγών που έχουν επέλθει από την ολοκλήρωση της νομοθετικής διαδικασίας, αλλά και στο βαθμό που μπορεί ο εκάστοτε ενδιαφερόμενος να ξεχωρίσει επιμέρους πληροφορίες. Η παρουσίαση της χρονικής και λογικής πορείας των νομοσχεδίων - καθώς και των εγγράφων και των πληροφοριών που τα συνοδεύουν, από την εισαγωγή τους στο κοινοβούλιο έως και την ψήφισή τους - είναι ένα ζήτημα που αφορά, ταυτόχρονα, και στην κοινοβουλευτική επικοινωνία και στην κοινοβουλευτική πληροφόρηση. Εκτός από τους γνώστες του αντικειμένου (κυρίως νομικούς επιστήμονες), η νομοθετική διαδικασία παραμένει συχνά αδιάφορη ή δυσνόητη για το ευρύ κοινό, πολλώ μάλλον αν πρέπει να αναζητήσει ή να κατανοήσει πληροφορίες που σχετίζονται με αυτή σε διαφορετικά σημεία της κοινοβουλευτικής ιστοσελίδας. Σαφώς, συναντώνται αξιόλογα δείγματα από κοινοβούλια, παγκοσμίως, τα οποία οργανώνουν τη νομοθετική διαδικασία²⁷ με τέτοιο

²⁶ Ως προς τη μορφή εγγράφου, ως κλειστά νοούνται όλα εκείνα τα κοινοβουλευτικά έγγραφα που δεν επιδέχονται κάποιας επεξεργασίας. Αυτό είναι ένα σημαντικό εμπόδιο για τον οποιονδήποτε ενδιαφερόμενο που έχει πρόσβαση στις δημόσιες κοινοβουλευτικές πληροφορίες και θέλει να χρησιμοποιήσει κάποιο χωρίο αυτών.

²⁷ Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του Βρετανικού Κοινοβουλίου, με την οπτικοποίηση της νομοθετικής διαδικασίας υπό τη μορφή χρονοσειράς. Ωστόσο, παρ' όλη την ευκολία οπτικής αναπαράστασης της γενικής νομοθετικής διαδικασίας (π.χ. είτε σε μορφή χρονοσειράς (timeline), είτε σε μορφή infographic), τόσο πιο δύσκολη είναι η οπτική αναπαράσταση ενός κοινοβουλευτικού/νομικού κειμένου και νομικής πληροφορίας, τα οποία αποτελούν μέρος της νομοθετικής διαδικασίας. Μία τέτοια αποτύπωση, οφείλει να στηρίζεται αφενός στις αρχές της 'Καλής Νομοθέτησης' και αφετέρου σε τεχνολογικές εφαρμογές, οι οποίες την υποστηρίζουν και δημιουργούν διαφάνεια, ακόμη και ως προς τους συνοδευόμενους παλαιότερους νόμους και σχετικές διατάξεις. Πρόσφατα, δημιουργήθηκε στην Ελλάδα η πρωτοβουλία με την ονομασία Kodiko.gr – μία μηχανή αναζήτησης για την ελληνική νομοθεσία - η οποία αποτυπώνει σε δένδροειδή μορφή όλο το κείμενο ενός ΦΕΚ και παρέχει όλους τους σχετικούς νόμους που τροποποιήθηκαν. Αφενός, δε παρέχει τις αλλαγές (προσθήκες, αφαιρέσεις, τροποποιήσεις) εντός του νομικού κειμένου, ωστόσο, αποτελεί μία βασική και αρχική οπτική αναπαράσταση ενός νόμου. Βλ. και United Kingdom (UK) Parliament (χ.χ.). How Does a Bill Become a Law?

<https://www.parliament.uk/about/how/laws/passage-bill/> [19.02.2019] & Kodiko.gr-Μηχανή Αναζήτησης Ελληνικής Νομοθεσίας, <https://www.kodiko.gr/> [21.12.2019] & Γενική Γραμματεία

τρόπο, ώστε να είναι εύχρηστη και κατανοητή η (χρονική) πορεία της από το ευρύ κοινό. Και σε αυτά τα δείγματα που παρουσιάζονται, έγκειται και η ουσία της χρήσης των Ανοικτών Δεδομένων: στην αξιοποίησή τους για την οργάνωση της κοινοβουλευτικής πληροφορίας ή των δεδομένων²⁸ και την επαναχρησιμοποίησή τους. Αυτή η ανάγκη ενισχύεται και από τη στοχοθεσία της πλειοψηφίας των κοινοβουλίων για τη χρήση ψηφιακών επικοινωνιακών μέσων για την «επεξήγηση του τι κάνει το κοινοβούλιο» (Inter-Parliamentary Union, 2018, σελ. 24)²⁹. Αυτό το γεγονός μαρτυρεί όχι μόνο το ιδιαίτερο ενδιαφέρον από πλευράς κοινοβουλίων, αλλά ανοίγει και τη δίοδο για την εξέταση για το πως θα μπορούσε να παρουσιαστεί το έργο των κοινοβουλίων σε μορφή εύχρηστη και εύληπτη για το μέσο κοινό.

Προς το παρόν, ενδιαφερόμαστε να δούμε πως εφαρμόζουν την οπτικοποίηση κοινοβουλευτικών δεδομένων και πληροφοριών: (i) τα κοινοβούλια και (ii) οι ΟΚΕ, καθώς και άλλοι φορείς (ιδιωτικοί) ή μεμονωμένα άτομα και ερευνητές. Σύμφωνα με στοιχεία που μας παρέχονται από τις δύο πιο πρόσφατες παγκόσμιες εκθέσεις για το Ηλεκτρονικό Κοινοβούλιο, δηλώνονται τα ακόλουθα:

- **Για τα κοινοβούλια**, το 58% αυτών «παρέχει οπτικά *infographics*, περιγράφοντας πως πραγματοποιείται το κοινοβουλευτικό έργο» (Inter-Parliamentary Union, 2018, σελ. 61), και
- **Για τους ΟΚΕ**, μαρτυρείται πως τα $\frac{3}{4}$ αυτών προτιμάει την οπτικοποίηση, «προκειμένου να στηρίξει τη χρήση των κοινοβουλευτικών δεδομένων» (Inter-Parliamentary Union, 2016, σελ. 74). Συγκεκριμένα, προτιμώνται τα *infographics* ή κάποιο είδος αφήγησης ή σχολιασμού (Inter-Parliamentary Union, 2016, σελ.74).

Ως προς την οργανωμένη παρουσίαση κοινοβουλευτικών δεδομένων και πληροφοριών και το βαθμό αλληλεπίδρασης μεταξύ των χρηστών και του ηλεκτρονικού υπολογιστή (Human Computer Interaction). Η οπτικοποίηση αυτών των δεδομένων/πληροφοριών με οργανωμένο τρόπο φαίνεται πως είναι ένας εύχρηστος και εύληπτος τρόπος για την εκάστοτε ομάδα-στόχο και αποτελεί έναν τρόπο πληροφόρησης σε θέματα που αφορούν στη δραστηριότητα εκλεγμένων αντιπροσώπων, σε ψήφους

Νομικών και Κοινοβουλευτικών Θεμάτων. Καλή Νομοθέτηση: Νομοθεσία, Εγκύκλιες Οδηγίες, Υποδείγματα & Εγχειρίδια για την Ενσωμάτωση των Οδηγιών της ΕΕ στο Εθνικό Πλαίσιο/ Καλή Νομοθέτηση και ΕΕ: Πρόγραμμα REFIT/ Κωδικοποίηση/ Διαβούλευση στο Opengov.gr/ Καλή Νομοθέτηση και ΟΟΣΑ/ Mandelkern Report http://www.ggk.gov.gr/?page_id=45 [21.12.2019]

²⁸ Σύμφωνα με τους Παπαδάκη & Χατζηπέρη (2001), «δεδομένο είναι το σύμβολο μιας συγκεκριμένης έννοιας, ενός αντικειμένου, ενός στοιχειώδους μηνύματος ή γεγονότος, κωδικοποιημένου ή όχι, το οποίο αποτελεί το ακατέργαστο υλικό που βρίσκεται σε μια τυποποιημένη μορφή, που η κατάλληλη επεξεργασία του από τον άνθρωπο ή από αυτόματα μέσα, βοηθάει στη λήψη σωστών αποφάσεων» (Παπαδάκης κ.α., 2001: 4) και «πληροφορία είναι η ερμηνεία των αποτελεσμάτων που μας δίνει η επεξεργασία των δεδομένων» (ό.π., 2001: 5). Βλ. και Παπαδάκης, Σ. Χ. & Χατζηπέρης, Ν. Θ. (2001). Κεφάλαιο 1^ο: Εισαγωγικές Έννοιες Πληροφορικής, Χρήση Η/Υ και Γραφικά Περιβάλλοντα Επικοινωνίας, Στο *Βασικές Δεξιότητες στις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας* (σελ. 1-106). Αθήνα: Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο <http://www.pi-schools.gr/programs/ktp/yliko.html> [22.02.2019]

²⁹ Η συγκεκριμένη προτεραιότητα των κοινοβουλίων, τα οποία συμμετείχαν στην έρευνα, βρίσκεται στη δεύτερη θέση κατάταξης σε ποσοστό 68%.

αυτών, σε νομοθετικά κείμενα και προτάσεις πάνω σε αυτά (αυτούς τους τομείς καλύπτει και η έννοια της Κοινοβουλευτικής Πληροφορικής-Parliamentary Informatics)³⁰.

Οι προτιμήσεις μεταξύ οπτικοποίησης δεδομένων (data visualization) και οπτικοποίησης κοινοβουλευτικών πληροφοριών (information visualization), δείχνουν πως το προβάδισμα βρίσκεται στην οπτικοποίηση δεδομένων και, κυρίως, στην παροχή στατιστικών για τις ψήφους βουλευτών. Πιο συγκεκριμένα, η αποτύπωση των ψηφοφοριών της Ολομέλειας είναι η πιο συνηθισμένη μορφή οπτικοποίησης που προτιμάται τόσο από κοινοβούλια, όσο και από τους ΟΚΕ, στο σύνολο των ειδών πληροφορίας που ανήκουν στην Κοινοβουλευτική Πληροφορική (Parliamentary Informatics). Σε έναν βαθμό, αυτή η επιλογή είναι εύλογη, δεδομένου ότι οι ψηφοφορίες στα κοινοβούλια παρουσιάζουν μεγαλύτερη απλότητα (δηλαδή υπάρχουν οι επιλογές μεταξύ 'ναι, όχι, παρών')³¹. Στην οπτικοποίηση κοινοβουλευτικών δεδομένων, η αποτύπωση των ψηφοφοριών παρέχεται είτε αριθμητικά (π.χ. 143 'Ναι'), είτε ποσοστιαία (π.χ. 56%), και σε οπτική μορφή εμφανίζονται είτε με διάγραμμα πίτας (pie chart), είτε με ραβδογράμματα (bar charts). Επίσης, η οπτικοποίηση κοινοβουλευτικών δεδομένων είναι άλλοτε στατική και άλλοτε διαδραστική. Αυτό σημαίνει, πως άλλοτε το οπτικοποιημένο αποτέλεσμα παρέχεται έτοιμο χωρίς να επιτρέπει στον εκάστοτε χρήστη να κάνει συνδυασμό περισσότερων στοιχείων, για παράδειγμα με βάση το φύλο, την ηλικία, την κομματική παράταξη, την εκλογική περιφέρεια, ενώ άλλοτε η εφαρμογή παρέχει αυτή τη δυνατότητα συνδυασμού διαφορετικών στοιχείων. Η τελευταία περίπτωση, δηλαδή ο αλληλεπιδραστικός χαρακτήρας των οπτικοποιήσεων κοινοβουλευτικών δεδομένων παρουσιάζει το μεγαλύτερο ενδιαφέρον, διότι επιτρέπει στον χρήστη να ασχοληθεί περισσότερο χρόνο με την οπτικοποίηση, να δει περισσότερες πληροφορίες³², αλλά και να εξάγει περισσότερα και διαφορετικά συμπεράσματα. Ένα

³⁰ Πρόκειται για τα πεδία ενδιαφέροντος που καλύπτει ο όρος Parliamentary Informatics, έτσι όπως παρουσιάζεται από τη Wikipedia. Βλ. και Parliamentary Informatics (χ.χ.). Στην Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Parliamentary_informatics [2.06.2019]

³¹ Παρατίθεται ενδεικτικό παράδειγμα από οπτικοποίηση της ψηφοφορίας, όπως δημιουργήθηκε από τον ελληνικό ΟΚΕ, Vouliwatch, για την Κύρωση του Πρωτοκόλλου στη Συνθήκη του Βόρειου Ατλαντικού για την Προσχώρηση της Δημοκρατίας της Βόρειας Μακεδονίας. Βλ. και Vouliwatch (2019, Φεβρουάριος 8). Νόμοι & Ψηφοφορίες. Κύρωση του Πρωτοκόλλου στη Συνθήκη του Βόρειου Ατλαντικού για την Προσχώρηση της Δημοκρατίας της Βόρειας Μακεδονίας. <https://vouliwatch.gr/votewatch/voting/ac53f786-7a6c-44f5-a339-5f0b4d07b701> [15.02.2019]

³² Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι τα αποτελέσματα ψηφοφοριών Ολομέλειας από τους Γερμανούς βουλευτές, όπως δίδονται από τη σχετική ενότητα 'Ονομαστικές Ψηφοφορίες' ('Namentliche Abstimmungen') της γερμανικής κοινοβουλευτικής ιστοσελίδας. Ο κάθε ενδιαφερόμενος δύναται να έχει μια επισκόπηση του συνόλου των νομοσχεδίων και των συνολικών αποτελεσμάτων των ψηφοφοριών, μια και το χρώμα (πράσινο για τα 'ναι', κόκκινο για τα 'όχι' και γκρι για τα 'παρών') βοηθάει στο διαχωρισμό τους. Βλ. και Deutscher Bundestag (χ.χ.-ε). Namentliche Abstimmungen.

<https://www.bundestag.de/abstimmung> [11.02.2019]. Επίσης, ο ενδιαφερόμενος μπορεί να περιηγηθεί σε επιμέρους νομοσχέδια και να αντλήσει πληροφορίες όχι μόνο για την ψηφοφορία επί του συνόλου, αλλά και ανά κόμμα, ενώ μπορεί και να επιλέξει πολλαπλά φίλτρα βάσει άλλων στοιχείων (π.χ. φύλο, πολιτικό κόμμα, περιφέρεια και άλλα στοιχεία). Βλ. και Deutscher Bundestag (2019, Ιανουάριος 18). Namentliche Abstimmung. Änderung des Asylgesetzes (Gesetzentwurf de BReg), (μτφρ. 'Αλλαγή για τον νόμο περί ασύλου').

<https://www.bundestag.de/parlament/plenum/abstimmung/abstimmung?id=572> [25.02.2019]

τέτοιο γεγονός, επιτρέπει και μεγαλύτερη διαφάνεια και πληρέστερη ενημέρωση του εκάστοτε χρήστη για τον/την βουλευτή της περιφέρειας όπου ανήκει, εξυπηρετώντας τον πρώτο να έχει όχι μόνο οπτική, αλλά και λεπτομερή πληροφόρηση για τις ψηφοφορίες του εκλεγμένου αντιπροσώπου που τον ενδιαφέρει³³. Μάλιστα, η λεπτομερής πληροφόρηση είναι ιδιαίτερα χρήσιμη και συμπληρώνει την απόφαση του εκάστοτε ψηφοφόρου εν ώρα βουλευτικών εκλογών, διότι του επιτρέπει να έχει πρόσβαση στην ιστορικότητα των ψηφοφοριών των βουλευτών της εκλογικής περιφέρειας που ανήκει και του πολιτικού κόμματος που τον ενδιαφέρει.

Ένα περαιτέρω παράδειγμα οπτικοποίησης δεδομένων – σε αυτή την περίπτωση από τους ΟΚΕ - είναι εκείνο για εκλεγμένους αντιπροσώπους, με σκοπό να παρουσιαστεί στο ενδιαφερόμενο κοινό η δραστηριότητα τους στο σύνολο της Συνόδου. Με στατιστικό τρόπο (δηλαδή ποσοτικό) μετριέται η παρουσία τους στο κοινοβούλιο, η ενεργή συμμετοχή τους σε κοινοβουλευτικές επιτροπές και η απόδοσή τους³⁴. Αυτού του είδους συγκέντρωση δεδομένων και πληροφοριών αφενός διευκολύνει τους ενδιαφερόμενους χρήστες, παρέχοντας λεπτομερείς πληροφορίες για τους βουλευτές, σε συγκεντρωτική και οργανωμένη οπτικοποιημένη μορφή για το σύνολο του έργου τους, ενισχύοντας τη διαφάνεια των πληροφοριών που έχουν επιλεγθεί να παρουσιαστούν. Αφετέρου, αυτού του είδους στατιστική παρουσίαση και οι διακυμάνσεις που παρουσιάζει σε βάθος χρόνου, ευνοούν τη λογοδοσία έως ένα βαθμό και εφόσον συνδυαστούν με ποιοτικά χαρακτηριστικά ή στοιχεία. Αυτό είναι λογικό έως ένα βαθμό, διότι ο ρόλος των ΟΚΕ αφορά, ουσιαστικά, στον έλεγχο των κοινοβουλίων και των βουλευτών.

Όσον αφορά στην οπτικοποίηση πληροφορίας (information visualization) και, συγκεκριμένα, νομοσχεδίου, καθώς και των τροπολογιών, οι οποίες εισάγονται σε μεταγενέστερο στάδιο, παρατηρείται πιο σπάνια η οπτικοποίησή τους, τόσο από κοινοβούλια όσο και από τους ΟΚΕ ή άλλους μη κοινοβουλευτικούς φορείς. Ο λόγος έγκειται στον μεγαλύτερο βαθμό πολυπλοκότητας που παρουσιάζει ένα νομικό κείμενο. Αυτή η περίπτωση οπτικοποίησης κοινοβουλευτικής πληροφορίας, μπορεί να είναι πιο δύσκολη για εκείνους που αναλαμβάνουν την οπτικοποίησή της, αλλά η αξία που δίνει στον αποδέκτη της οπτικοποίησης είναι πολύ μεγαλύτερη από εκείνη των ψήφων. Οι αλλαγές που θα αναδειχθούν μέσω της οπτικοποίησης, από το αρχικό στάδιο του νομοσχεδίου έως και την ψήφισή του, δύνανται να παρατείνουν τον χρόνο παραμονής του επισκέπτη-χρήστη και τα συμπεράσματα που θα εξάγει από την πιο προσεκτική εξέταση των πληροφοριών, θα

³³ Ένα συγκεκριμένο παράδειγμα είναι εκείνο του Schulz Martin, από το κόμμα SPD. Στο προφίλ του παρουσιάζεται λεπτομερώς πως έχει ψηφίσει σε κάθε νομοσχέδιο. Βλ. και Deutscher Bundestag (χ.χ.). Namentliche Abstimmung. Martin Schulz, SPD.

<https://www.bundestag.de/parlament/plenum/abstimmung/abstimmung?id=579#url=L2FiZ2VvcnRuZXRLI2Jpb2dyYWZpZW4vUy8tLzUyMzUyOD9zdWJ2aWV3PW5hP2lkPTU3OQ==&mod=bt-namentliche-abstimmungen> [26.02.2019]

³⁴ Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι εκείνα της οπτικοποίησης δραστηριότητας των βουλευτών και γερούσιαστών από την ομάδα RegardCitoyens, η οποία παρακολουθεί λεπτομερώς το έργο των βουλευτών και παρέχει ποσοτικά στατιστικά στοιχεία, ακόμη και για τις φορές που έχουν μιλήσει στο κοινοβούλιο, καθώς και συγκριτικά στοιχεία με άλλους συναδέλφους τους. Βλ. και RegardCitoyens (χ.χ.). NosDéputés.fr. Louis Aliot. <https://www.nosdeputes.fr/louis-aliot> [8.05.2019] & RegardCitoyens (χ.χ.). NosSénateurs.fr. Laurence Rossignol. <https://www.nossenateurs.fr/laurence-rossignol> [8.05.2019]

είναι πιο ουσιαστικά και χρήσιμα. Και τούτο, διότι θα μπορεί να δει πιο πολλές λεπτομέρειες ή και 'κρυμμένες' πληροφορίες, οι οποίες δε θα ήταν εφικτό να ειπωθούν εύχρηστα υπό τη μορφή σύγκρισης κειμένων και εγγράφων³⁵. Ταυτόχρονα, αυτού του είδους οπτικοποίηση σε χρονοσειρά (timeline) επιτρέπει να παραμείνουν αμιγή τα οποιαδήποτε σχέδια νόμου χωρίς να εισάγονται διατάξεις και, κατά συνέπεια, τροπολογίες, οι οποίες δεν ανήκουν στο προς συζήτηση και ψήφιση νομοσχέδιο. Τέτοιου είδους οπτικοποίηση θα ήταν εξαιρετικά χρήσιμη για τα ελληνικά νομοσχέδια, μια και αυτό το φαινόμενο συναντάται ουκ ολίγες φορές, με αποτέλεσμα να μην υπάρχει οργανωμένη και συγκεντρωμένη η πληροφορία και ο κάθε ενδιαφερόμενος να ανατρέχει σε πολλαπλούς ψηφισμένους νόμους ανά ΦΕΚ, ώστε να εντοπίσει το σύνολο των διατάξεων που τον ενδιαφέρουν. Ωστόσο, η παραπάνω δυνατότητα οπτικοποίησης είναι μία τεχνολογική μονάχα λύση με πολιτικούς περιορισμούς ως προς την υλοποίησή της. Και ετούτο, διότι η εφαρμογή της επαφίεται στην εκάστοτε πολιτική βούληση και την ύπαρξη σαφών και αυστηρών κανόνων στο πλαίσιο της βουλευτικής και υπουργικής δεοντολογίας, οι οποίοι να απαγορεύουν την οποιαδήποτε εισαγωγή διατάξεων ή τροπολογιών μη σχετιζόμενων με το θέμα συζήτησης σχεδίου νόμου.

Δύο είναι οι σημαντικές όψεις που χρειάζεται να κρατήσουμε υπ' όψιν, όσον αφορά στη δημιουργία οπτικοποιήσεων και την οπτικοποιημένη παρουσίαση των κοινοβουλευτικών δεδομένων/πληροφοριών:

- Ο σχεδιασμός τους βάσει των αναγκών και των ενδιαφερόντων του εκάστοτε χρήστη (Papaloi & Gouscos, 2014, σελ. 9)³⁶ και με επίκεντρο αυτόν (user-centered design), και
- Η επιλογή της εκάστοτε μεθόδου οπτικοποίησης κοινοβουλευτικών δεδομένων/πληροφοριών δίνει διαφορετικό αποτέλεσμα (Papaloi & Gouscos, 2014, σελ. 9), κάθε φορέας επιλέγει αυτή που κρίνει καλύτερα (ό.π., 2014, σελ. 9) και, κατά συνέπεια, αυτή επηρεάζει και το βαθμό διαφάνειας, όπως παρουσιάζεται και στο επόμενο κεφάλαιο.

Ως προς την επαναχρησιμοποίηση των οπτικοποιημένων κοινοβουλευτικών δεδομένων/πληροφοριών, δηλαδή τη δυνατότητα αφενός της διάδοσης και διαμοιρασμού των οπτικοποιημένων κοινοβουλευτικών δεδομένων/πληροφοριών με διάφορα ψηφιακά επικοινωνιακά μέσα και αφετέρου της διάδοσης και συζήτησης επί του νοήματος αυτών των οπτικοποιημένων πληροφοριών μέσα από συνεργατικές-συμμετοχικές δραστηριότητες

³⁵ Ως κλασική μορφή σύγκρισης εγγράφων νοείται εκείνη που είθισται να χρησιμοποιείται μέσω της επεξεργασίας ενός εγγράφου σε κειμενογράφο. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα οπτικοποίησης διαφορετικών εκδόσεων νόμου, παρ' όλο που δεν πρόκειται για νομοσχέδιο, είναι ο νόμος για τα γερμανικά κόμματα. Η παρουσίασή του δεν αφορά μόνο στο πως έχει αλλάξει σε βάθος χρόνου, αλλά κυρίως στις ουσιαστικές μεταβολές του νόμου με προσθήκες, αφαιρέσεις ή τροποποιήσεις φράσεων ή λέξεων. Με αυτόν τον τρόπο επιτρέπεται στον χρήστη να δει και να κατανοήσει περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με το συγκεκριμένο νόμο. Βλ. και Aisch, G. (2012, November). The Making of a Law. <http://old.driven-by-data.net/about/partg/#/0> [2.02.2019]

³⁶ Βλ. και Papaloi, A. & Gouscos, D. (2014, May 28). Visualizing Legislative Documents: Paving the Way to a Meaningful User Experience? In *The Law Factory, OLDP Conference-Open Legislative Data in Paris II-Time For Law Tracking. Presentations*. <https://blog.lafabriquedelaloi.fr/OLDP-2/Presentations/> [14.03.2019]

(δια ζώσης ή μέσω ενός ψηφιακού περιβάλλοντος). Συγκεκριμένα, έρευνα που διεξήχθη, μελετώντας 19 πρωτοβουλίες (προερχόμενες από κοινοβούλια, ΟΚΕ, ιδιωτικούς φορείς ή και ερευνητές) οπτικοποίησης κοινοβουλευτικών δεδομένων/πληροφοριών³⁷, έδωσε τα ακόλουθα αποτελέσματα:

- «Το ποσοστό χρήσης παραδοσιακών μέσων επικοινωνίας είναι σχετικά χαμηλό εν συγκρίσει με τα μέσα προγραμματιστικής πρόσβασης των δεδομένων» (Papaloi & Gouscos, 2014, σελ. 396),
- Η πληροφόρηση φαίνεται να είναι ο κύριος λόγος της δημιουργίας οπτικοποιήσεων κοινοβουλευτικών δεδομένων/πληροφοριών,
- Μόνο μία πρωτοβουλία είχε δημιουργήσει έναν ψηφιακό χώρο συζήτησης για εγγεγραμμένους χρήστες/ενδιαφερόμενους,
- Οι επεξηγήσεις «των επιλεγμένων μεθόδων και των σκοπών τους» συναντάται σε μειοψηφία (Papaloi & Gouscos, 2014, σελ. 394), και
- «Η εναλλαγή μεταξύ διαφορετικών μεταβλητών χωρίς περαιτέρω εξήγηση για τη χρήση τους μπορεί να δημιουργεί σύγχυση στον χρήστη και να εμποδίζει περαιτέρω ανακάλυψη και χρήση» (Papaloi & Gouscos, 2014, σελ. 395).

Ως προς το επικοινωνιακό σκέλος, τα παραπάνω ευρήματα καταδεικνύουν πως τα μέσα που χρησιμοποιούνται για τη διάδοση και τον διαμοιρασμό των κοινοβουλευτικών πληροφοριών είναι εξειδικευμένα. Συγκεκριμένα, η εστίαση γίνεται στην προγραμματιστική πλευρά τους, ενώ η χρήση πιο παραδοσιακών τρόπων διάδοσης και διαμοιρασμού (εκτύπωση, αποστολή με χρήση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, διαμοιρασμός σε κοινωνικά μέσα) δεν προτιμάται ιδιαίτερα. Εν άλλους λόγους, οι φορείς που υλοποιούσαν οπτικοποιήσεις κοινοβουλευτικών δεδομένων/πληροφοριών προωθούσαν τις δυνατότητες που δίδονται από τα Ανοικτά Δεδομένα - εν αντιθέσει με τα κοινοβούλια, τα οποία παρουσιάζουν μία σχετική δυσκολία ως προς την παροχή Ανοικτών Δεδομένων - και, προφανώς, απευθύνονται σε άλλους προγραμματιστές. Αντίθετα, για το ευρύ κοινό και, μάλιστα, σε περιπτώσεις μη τεχνολογικά εγγράμματου κοινού, οι δυνατότητες διάδοσης της πληροφορίας ήταν μικρές. Τα παραπάνω συμπεράσματα κάνουν σαφές, πως η πλήρης κάλυψη όλων των δυνατοτήτων διάδοσης και διαμοιρασμού της οπτικοποιημένης κοινοβουλευτικής πληροφορίας καθιστά κάθε προσπάθεια «*πιο ολοκληρωμένη και με αίσθηση συμπερίληψης*» (Papaloi & Gouscos, 2014)³⁸ από τους αποδέκτες των κοινοβουλευτικών πληροφοριών.

³⁷ Η έρευνα εξέτασε τις μεθόδους οπτικοποίησης που χρησιμοποιούν και τα είδη των κοινοβουλευτικών δεδομένων/πληροφοριών που οπτικοποιούν, καθώς και τι είδους μέσα χρησιμοποιούν για τη διάδοση της πληροφορίας και κατά πόσο δημιουργούν έναν χώρο συμμετοχής (δια ζώσης ή ψηφιακά). Βλ. και Papaloi, A. & Gouscos, D. (2014). An Overview of Parliamentary Information Visualization (PIV) Initiatives: Assessing Their Completeness and Contribution to Parliamentary Openness. In P. Parycek & N. Edelmann (Eds.), *CeDEM 14-Proceedings of the International Conference for e-Democracy and e-Government* (pp. 389-400). Krems: Edition Donau-Universität Krems

³⁸ Βλ. και Papaloi, A. & Gouscos, D. (2014, October 30). Lessons Gained from Parliamentary Information Visualization (PIV) [Blog post]. <https://blog.law.cornell.edu/voxpath/2014/10/30/lessons-gained-from-parliamentary-information-visualization-piv/> [3.06.2019]

Αντίστοιχα, ο τρόπος επικοινωνίας των οπτικοποιημένων κοινοβουλευτικών πληροφοριών φαίνεται πως εστιάζεται, ουσιαστικά, στην πληροφόρηση του ενδιαφερόμενου κοινού και όχι στη χρήση τους ως έναυσμα για την περαιτέρω εμπλοκή και συμμετοχή των αποδεκτών των πληροφοριών. Αυτό σημαίνει, πως η προστιθέμενη αξία που προσφέρεται από τις οπτικοποιημένες κοινοβουλευτικές πληροφορίες ή δεδομένα, βασίζεται στην περαιτέρω αλληλεπίδραση που εγείρουν, εν είδει συνεργατικών-συμμετοχικών διαδικασιών, τόσο σε δια ζώσης περιβάλλοντα και την καθημερινότητα των χρηστών τους, όσο και σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Αυτό το επιχείρημα ενισχύεται και από τον Schrage (2013), ο οποίος αναφέρει πως «δεν πρέπει να βλέπουμε την οπτικοποίηση ως ένα μέσο που αντικαθιστά εικόνες για λέξεις, αλλά ως διεπιφάνειες για ανθρώπινες αλληλεπιδράσεις που δημιουργούν νέες ευκαιρίες για τη δημιουργία νέας αξίας»³⁹. Αυτές οι αλληλεπιδράσεις είναι και εκείνες που ενδυναμώνουν τους πολίτες για να συμμετάσχουν πιο ενεργά στα κοινά εντός ή εκτός του χώρου των κοινοβουλίων. Μολονότι, συναντάται μόνο μία πρωτοβουλία που ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση των αποδεκτών σε ψηφιακό περιβάλλον⁴⁰, θα ήταν ενδιαφέρον να εξεταστεί ο αντίκτυπος που έχουν οι οπτικοποιήσεις κοινοβουλευτικών δεδομένων/πληροφοριών στην κινητοποίηση των δεκτών, κυρίως πολιτών, ώστε να συμμετάσχουν στα κοινά.

Ως προς τους λόγους και σκοπούς δημιουργίας των οπτικοποιήσεων κοινοβουλευτικών δεδομένων/πληροφοριών, καθώς και της επεξήγησης χρήσης των, παρατηρείται (με την τότε έρευνα) πως δε δίδεται ιδιαίτερη βαρύτητα σε αυτό το σκέλος από τους φορείς υλοποίησης. Σαφώς, η επιτυχία μίας οπτικοποίησης δεδομένων/πληροφοριών έγκειται στην απουσία ανάγκης επεξήγησης. Ωστόσο, σε περιπτώσεις όπου οι αποδέκτες των οπτικοποιημένων πληροφοριών ενασχολούνται με την κατανόηση πιο περίπλοκων κοινοβουλευτικών διαδικασιών, τότε απαιτείται περαιτέρω επεξήγηση τόσο της λειτουργίας, όσο και της μεθοδολογίας που υιοθετήθηκε⁴¹, ώστε οι αποδέκτες να βοηθηθούν και στη χρήση και στην περαιτέρω ανακάλυψη των οπτικοποιημένων πληροφοριών.

1.5. Συζήτηση και Συμπεράσματα

Το Ηλεκτρονικό Κοινοβούλιο, όπως τελικώς πραγματώνεται, καταδεικνύει πως:

- Πρόκειται για ένα πολύπλευρο θέμα, πεδίο ενδιαφέροντος και εφαρμογής, με συνδεδεμένες και αλληλεξαρτώμενες παραμέτρους, όπως τεχνολογικές, πολιτικές, κοινωνικές και οικονομικές,

³⁹ Βλ. και Schrage, M. (2013, March 26). The Question All Smart Visualizations Should Ask. *Harvard Business Review*. <https://hbr.org/2013/03/the-question-all-smart-visualizations> [21.02.2019]

⁴⁰ Βλ. και Regard Citoyens (χ.χ.). NosDeputes.fr. Last Registered Citizens. <https://www.nosdeputes.fr/citoyens/date> [8.05.2019] (τα αποτελέσματα που παρατίθενται βασίζονται στην έρευνα που διεξήχθη το 2014 και πιθανόν να υπάρχουν μεταβολές στους εν λόγω ιστοχώρους)

⁴¹ Βλ. και GovTrack (χ.χ.). Sen. Marco Rubio.

https://www.govtrack.us/congress/members/marco_rubio/412491 [2.04.2019].

Το συγκεκριμένο παράδειγμα – όπως και άλλα αντίστοιχα άλλων γερουσιαστών - παρουσιάζει τόσο την ιδεολογική θέση ενός γερουσιαστή, όσο και τη θέση του σε σχέση με τη 'χορηγία' του σε νομοσχέδια (ο σύνδεσμος που παρατίθεται είναι ενδεικτικός για τη διευκρίνιση των παραπάνω).

- Δεν αναιρεί τη δια ζώσης επικοινωνία ή την έντυπη και παραδοσιακή επικοινωνία της πληροφορίας, αλλά την ενσωματώνει και την αναδεικνύει μέσω των ΤΠΕ,
- Η τεχνολογία είναι ένα μέσο για τη βελτίωση των ηλεκτρονικών υπηρεσιών ενός κοινοβουλίου, αλλά σχεδόν πάντοτε εξαρτώμενο από τις πολιτικές διοικήσεις,
- οι ΤΠΕ δύνανται να συμβάλλουν στην επίτευξη ενός ανοικτού, διαφανούς και με λογοδοσία κοινοβουλίου, αλλά και στην εν δυνάμει συμμετοχή των πολιτών στα κοινά, με την επιλογή και εφαρμογή των κατάλληλων ψηφιακών εφαρμογών και τις ανάλογες πολιτικές αποφάσεις και συναινέσεις.

Κάθε περίπτωση κοινοβουλίου είναι ξεχωριστή και ιδιαίτερη και για αυτόν τον λόγο δε δύνανται να ταιριάζουν όλα τα τεχνολογικά μέσα και πρακτικές σε κάθε ένα.

Όσον αφορά στις νέες τεχνολογίες που υιοθετούνται είτε για την επικοινωνία των κοινοβουλίων με πολίτες ή και άλλους φορείς/ομάδες, είτε για την επικοινωνία της κοινοβουλευτικής πληροφορίας, κρατούμε υπόψη τα ακόλουθα σημεία:

- Η εισαγωγή νέων τεχνολογιών στην πληροφόρηση και επικοινωνία των κοινοβουλίων είναι πρόκληση για τα κοινοβούλια παγκοσμίως. Είτε λόγω ανεπαρκούς υποστήριξης μεταξύ των διακοινοβουλευτικών συνεργασιών, είτε λόγω έλλειψης τεχνογνωσίας και εξειδίκευσης του Ανθρώπινου Δυναμικού των κοινοβουλίων σε θέματα που αφορούν στην πληροφόρηση του κοινού και της επικοινωνίας των κοινοβουλίων με τους πολίτες, τα κοινοβούλια προχωρούν, με αργούς σχετικά ρυθμούς, στην ενσωμάτωση νέων τεχνολογικών εργαλείων,
- Η συνεισφορά τεχνολογικών ομάδων εκτός του μόνιμου προσωπικού των κοινοβουλίων και η σύναψη συνεργασιών, όπως για παράδειγμα οι ΟΚΕ και οι ομάδες τους, είναι απαραίτητα για την επεξεργασία των κοινοβουλευτικών δεδομένων και τη δημιουργία τεχνολογικών εφαρμογών, όπου η κοινοβουλευτική πληροφορία θα παρουσιάζεται σε οργανωμένη, εύληπτη και χρήσιμη μορφή για το ευρύ κοινό,
- Τόσο η διαχείριση και παροχή των κοινοβουλευτικών δεδομένων σε «ανοικτή» και επεξεργάσιμη μορφή, όσο και η διάδοση των κοινοβουλευτικών πληροφοριών μέσω των κοινοβουλευτικών ιστοσελίδων κατέχουν εξίσου κρίσιμο ρόλο. Αφενός, η πρώτη προϋπόθεση παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας τεχνολογικών εφαρμογών με χρήσιμες πληροφορίες για το κοινό. Αφετέρου, δημιουργούνται οι συνθήκες για την παρουσίαση και επικοινωνία των κοινοβουλευτικών πληροφοριών στο κοινό, με τρόπο που είναι χρήσιμο σε αυτό και δύνανται να αξιοποιηθούν περαιτέρω.

Σχετικά με τις δύο πρώτες περιπτώσεις είναι σημαντικό να κατανοηθεί πως ότι δε μπορεί να υλοποιηθεί στο επίσημο πλαίσιο των κοινοβουλίων, δύνανται να πραγματοποιηθεί από τους ΟΚΕ ή σε συνεργασία με αυτούς (όπως αναφέρθηκε σε προηγούμενη ενότητα για τη συνεργασία κοινοβουλίων και ΟΚΕ) ή και άλλους φορείς δημόσιους και ιδιωτικούς. Στην τελευταία παγκόσμια έκθεση για το Ηλεκτρονικό

Κοινοβούλιο αναφέρεται «(...) μια προθυμία για δοκιμή νέων ιδεών» (Inter-Parliamentary Union, 2018, σελ. 26) από τα κοινοβούλια. Ωστόσο, οι τελευταίες εκθέσεις εντοπίζουν «(...) εμπόδια ως προς την υιοθέτηση, σε ότι αφορά στην πολιτική δέσμευση, σε δεξιότητες και χρηματοδότηση» (ό.π., 2018, σελ. 26). Αυτά είναι και τα τρία σημαντικότερα προσκόμματα τόσο για τη δημοσιοποίηση και ελεύθερη διάθεση κοινοβουλευτικών δεδομένων, όσο και για την υιοθέτηση «ανοικτών» μορφών εγγράφων. Αυτό το γεγονός, ενισχύεται και από σχετικό άρθρο της Leston-Bandeira (2014)⁴², η οποία αναφέρει χαρακτηριστικά, πως τα κοινοβούλια ως θεσμοί, με «πολυφωνία», «διαφορετικά και συγκρουόμενα προγράμματα», με «δικέφαλες ηγεσίες (πολιτική και διοικητική)» επιβραδύνουν τη λήψη αποφάσεων, αλλά και στην προκειμένη περίπτωση, την υιοθέτηση νέων τεχνολογιών και εν γένει, την επίτευξη μίας ενιαίας και μη μεταβαλλόμενης εξωστρεφούς επικοινωνιακής πολιτικής. Ένα άλλο ζήτημα που θίγει η Leston-Bandeira (2014) στο ίδιο άρθρο και διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην υιοθέτηση νέων τεχνολογιών από τα κοινοβούλια, οφείλεται στους «καινοτόμους ηγέτες» και στο γεγονός ότι «το μόνιμο προσωπικό (...) δεν έχει τον τελευταίο λόγο». Αυτό σημαίνει πως, ακόμη και αν ένα κοινοβούλιο διαθέτει εξειδικευμένο προσωπικό με ικανότητες και καινοτόμες ιδέες προς υλοποίηση ή, ακόμη, και τη δυνατότητα χρήσης των ανάλογων τεχνολογιών, οι τελικές αποφάσεις ως προς την υιοθέτηση και εφαρμογή τους εναπόκεινται στην εκάστοτε πολιτική βούληση της νομοθετικής εξουσίας. Αυτή είναι και η διαφορά με τους ΟΚΕ και την πολιτική και τις τεχνολογίες που υιοθετούν (παρέχουν ένα βήμα επικοινωνίας ανάμεσα στους πολίτες και τους βουλευτές, οπτικοποιούν κοινοβουλευτικές πληροφορίες και δεδομένα, παρέχουν Ανοικτά Δεδομένα). Οι ΟΚΕ διαθέτουν πιο απλές δομές και το ανθρώπινο δυναμικό που απασχολούν είναι εξειδικευμένο και προσανατολισμένο σε δύο συγκεκριμένους ρόλους: αφενός να ασκήσουν έλεγχο των κοινοβουλίων και των εκλεγμένων αντιπροσώπων, και αφετέρου να επιτύχουν διαφάνεια των κοινοβουλευτικών πληροφοριών με νέα τεχνολογικά μέσα και εφαρμογές, όπως η οπτικοποίηση. Συνεπώς, η καλλιέργεια μίας συνεργασίας ανάμεσα στα κοινοβούλια και τους ΟΚΕ, έστω και σε περιορισμένο βαθμό, θα εξασφαλίσει ένα βαθμό διαφάνειας των κοινοβουλευτικών πληροφοριών, σε περίπτωση που δεν εκπληρώνεται η συνθήκη καινοτόμων πολιτικών ηγετών.

Επίσης, αν και η δημοσιοποίηση των κοινοβουλευτικών πληροφοριών αποτελεί μία πρόκληση των τελευταίων ετών, η δημοσιοποίηση των κοινοβουλευτικών δεδομένων και η ελεύθερη διάθεσή τους προς επαναχρησιμοποίηση αποτελεί σήμερα μία αναγκαιότητα. Και εφόσον, προτεραιότητα των κοινοβουλίων είναι να «πληροφορήσουν το κοινό για θέματα τακτικών και προτεινόμενης νομοθεσίας» (Inter-Parliamentary Union, 2018: 66) με ψηφιακά εργαλεία⁴³, η οπτικοποίηση κοινοβουλευτικών δεδομένων και πληροφοριών παρουσιάζεται

⁴² Βλ. και Leston-Bandeira, C. (2014, March 28). Seven Reasons Why Parliaments Struggle with Digital. <https://www.psa.ac.uk/insight-plus/blog/seven-reasons-why-parliaments-struggle-digital> [18.02.2019]

⁴³ Συγκεκριμένα, στην παγκόσμια έκθεση αναφέρεται πως 64% των κοινοβουλίων χρησιμοποιεί τα κοινωνικά μέσα για να «εξηγήσει τι κάνει το κοινοβούλιο» (Inter-Parliamentary Union, 2016: 13). Αυτό σημαίνει πως τα κοινωνικά μέσα είναι ένα πρόσφορο επικοινωνιακό κανάλι - εκτός από τις κοινοβουλευτικές ιστοσελίδες - προκειμένου να αναρτηθούν οπτικοποιήσεις κοινοβουλευτικών δεδομένων και πληροφοριών και να συμβάλλουν στην πληροφόρηση των πολιτών. Επίσης, αν λάβουμε υπόψη ότι το οπτικό ερέθισμα και η συγκέντρωση όλων των απαραίτητων πληροφοριών σε μία εικόνα (διάγραμμα πίτας-pie chart, ενημερωτικό γραφικό-infographic κλπ.) προσελκύουν τους

ως ευκαιρία για τη δόμησή τους, αλλά για τη δημιουργία νέων νοημάτων. Η οπτικοποιημένη δόμηση στοχεύει: (i) στη διαφανή πληροφόρηση, ανάλογα με τη μέθοδο οπτικοποίησης που επιλέγεται και το βαθμό πληροφοριών που μπορεί να δει ή να συνδυάσει ο εκάστοτε ενδιαφερόμενος χρήστης, και (ii) στη χρησιμότητά της, καθιστώντας εύχρηστη την αποδόμηση των νομικών εγγράφων και οργάνωση των κοινοβουλευτικών πληροφοριών με τέτοιο τρόπο, ώστε να είναι εύχρηστη και πρακτική η παρακολούθηση της εξέλιξής τους⁴⁴.

Εν κατακλείδι, αν τα κοινοβούλια δεν είναι κλειστοί θεσμοί, «αλλά, στην ουσία, είναι συχνά οι πιο ορατοί από τους πολιτικούς μας θεσμούς» και «οι αποφάσεις που λαμβάνονται είναι ορατές για όλους για να τις δουν και να τις σχολιάσουν», όπως ισχυρίζεται η Leston-Bandeira (2014), αξίζει να διερευνηθούν εκείνες οι τεχνολογικές εφαρμογές που δύνανται να αναδείξουν αυτή την ορατότητα, γεγονός που ισχύει και για την επικοινωνιακή πολιτική των κοινοβουλίων⁴⁵.

χρήστες, τα κοινωνικά μέσα αποτελούν μία έξοχη ευκαιρία για να δημιουργηθεί η πρώτη επαφή και σύνδεση της πληροφορίας με αυτούς, με σκοπό να ανακατευθυνθούν στην κοινοβουλευτική ιστοσελίδα του κράτους τους και από εκεί να αντλήσουν περισσότερες πληροφορίες για την αρχική οπτικοποίηση που είδαν. Βλ. και Inter-Parliamentary Union (2016). *World e-Parliament Report 2016*. Geneva: Inter-Parliamentary Union <https://ipu.org/resources/publications> [24.02.2019]

⁴⁴ Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η προσπάθεια οπτικοποίησης του Γερμανικού νόμου για τα κόμματα σε μορφή χρονοσειράς (timeline) από τον Gregor Aisch, προκειμένου να δείξει τις αλλαγές στις διατάξεις (προσθήκες, αφαιρέσεις, τροποποιήσεις) από το 1967 έως το 2009, χρησιμοποιώντας τη μέθοδο του hand-scraping για την εξαγωγή δεδομένων. Βλ. και Aisch, G. (2012, November). *The Making of a Law*. <http://old.driven-by-data.net/about/partg/#/1> [24.02.2019] (πρόκειται για μία επισκόπηση του εγχειρήματος και, δυστυχώς, δεν υπάρχει πλέον διαθέσιμο, ώστε να φανούν λεπτομέρειες του έργου). Αντίθετο παράδειγμα αποτελεί η ελληνική περίπτωση. Η νομοθετική διαδικασία δεν παρουσιάζεται αφενός σε χρονική λογική σειρά, αφετέρου στην ιστοσελίδα του κοινοβουλίου παρουσιάζονται όλα τα σχετικά έγγραφα (σε 'κλειστές' μορφές εγγράφων υπό τη μορφή PDF ή σαρωμένων εγγράφων) χωρίς να παρουσιάζονται οι αλλαγές που επήλθαν από την εισαγωγή τροπολογιών. Συνεπώς, ο κάθε ενδιαφερόμενος δεν μπορεί να παρακολουθήσει με συνεχόμενο τρόπο τη νομοθετική διαδικασία, αφετέρου χάνει σε βάθος χρόνου τις επιμέρους λεπτομέρειες που διαμορφώνουν το ψηφισθέν νομοσχέδιο, αναζητώντας πληροφορίες σε άλλα σημεία της κοινοβουλευτικής ιστοσελίδας.

⁴⁵ Διευκρινίζεται πως αρκετές φορές το επικοινωνιακό έργο και το αποτέλεσμα των επικοινωνιακών πολιτικών των κοινοβουλίων δίνει την εντύπωση της αδράνειας ή του φτωχού επικοινωνιακού έργου προς τους πολίτες, διότι δεν χρησιμοποιούνται οι κατάλληλες τακτικές ή ο κατάλληλος συνδυασμός αναλογικών ή ψηφιακών μέσων, προκειμένου να αναδειχθεί αυτό.

Κεφάλαιο 2: Οπτική Αναπαράσταση Νομοθετικής Πληροφορίας: Η Διαφάνεια και η Χρησιμότητά της υπό το Πρίσμα της Εμπειρίας Χρηστών

2.1. Σκοπός και δομή του κεφαλαίου

Το παρόν κεφάλαιο μεταβαίνει από την έννοια της επικοινωνιακής εξωστρέφειας των κοινοβουλίων και την ανοικτότητα της ηλεκτρονικής κοινοβουλευτικής πληροφορίας στη διαφάνεια και χρησιμότητα της νομικής πληροφορίας⁴⁶, όπως αυτή συντελείται μέσω

⁴⁶ Εφεξής χρησιμοποιείται ο όρος της νομικής πληροφορίας και όχι αποκλειστικά της κοινοβουλευτικής στο πλαίσιο της Κοινοβουλευτικής Πληροφορικής-Parliamentary Informatics («πληροφορίες για εκλεγμένους αντιπροσώπους, ψήφοι αυτών, ιδιαίτερες νομοθετικές προτάσεις, κείμενο νομοθεσίας»). Η κοινοβουλευτική πληροφορία εντάσσεται στην ομάδα των αποκαλούμενων νομικών πληροφοριών. Ως μία bottom-up αιτιολόγηση, θα λέγαμε πως οι ψηφισμένοι από το κοινοβούλιο νόμοι προέρχονται από τη νομοθετική διαδικασία και απαρτίζουν μία γενικότερη νομική πληροφορία/πληροφόρηση. Μάλιστα, αναφέρεται πως «ο κοινοβουλευτικός νόμος είναι έννοια πολύ πιο ευρεία από την έννοια του 'τυπικού νόμου', διότι περιλαμβάνει όλες γενικά τις νομοθετικές πράξεις που προέρχονται ουσιαστικά και τυπικά (ή μόνο ουσιαστικά), από τη Βουλή, ανεξάρτητα από τη μορφή τους (...)» (Βολουδάκης, 1988, σελ. 98). Έτσι, σε μία up-bottom αιτιολόγηση: α. Στο Συνταγματικό Δίκαιο εντάσσεται και το Κοινοβουλευτικό Δίκαιο, εξ ου και το γεγονός ότι «στο ουσιαστικό Σύνταγμα ανήκει και ο Κανονισμός της Βουλής, ο ουσιαστικός δηλαδή νόμος που ρυθμίζει την οργάνωση και λειτουργία του Κοινοβουλίου» (Παπαδοπούλου, 2015, σελ. 66) και ο Βολουδάκης συμπληρώνει πως «οι Κανονισμοί στο κοινοβουλευτικό δίκαιο έχουν τυπική δύναμη νόμου, την οποία έλκουν απευθείας από το Σύνταγμα» (Βολουδάκης, 2009, σελ. 122), β. «η συνταγματική πρακτική μπορεί να εξειδικευθεί ανάλογα με τα κρατικά όργανα ή τους πολιτικούς παράγοντες (συντακτική και αναθεωρητική Βουλή, τακτική Βουλή, Κυβέρνηση, αρχηγό του Κράτους, δικαιοδοτικά όργανα, πολιτικά κόμματα κτλ.) από τους οποίους προέρχονται οι συγκεκριμένες ενέργειες που εμπίπτουν στην έννοιά της, καθώς και ανάλογα με το συγκεκριμένο αντικείμενό της (κοινοβουλευτικό έργο, νομοθέτηση, διοίκηση, απονομή δικαιοσύνης κτλ.)» (Βολουδάκης, 1988, σελ. 28) και γ. «(...) με κριτήριο το αντικείμενό της, η συντακτική πρακτική διακρίνεται σε νομοθετική πρακτική και γενικότερα σε πρακτική της θέσπισης κανόνων δικαίου (...)» (Βολουδάκης, 1988, σελ. 29). Κατά συνέπεια, οι κοινοβουλευτικές πληροφορίες και τα έγγραφα που τις περιέχουν (δηλαδή τα έγγραφα που συνοδεύουν και απαρτίζουν τη νομοθετική διαδικασία) εμπίπτουν στη γενικότερη νομική πληροφορία. Βλ. και Parliamentary Informatics (χ.χ.). Στην Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Parliamentary_informatics [2.06.2019] & Παπαδοπούλου, Τ. (2015). *Συνταγματικό Δίκαιο*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. <http://hdl.handle.net/11419/4277> [4.07.2019] & Βολουδάκης, Β. Κ. (1988). *Η Πρακτική της Θέσπισης των Κανόνων του Κοινοβουλευτικού Εκλογικού Δικαίου (Συμβολή στην Έρευνα της Καταγωγής, Εξέλιξης και Διαμόρφωσης των Κοινοβουλευτικών Εκλογικών Θεσμών, Διαδικασιών και Τεχνικών)*. Αθήνα-Κομοτηνή: Νομικές Εκδόσεις Αντ. Ν. Σάκκουλα & Βολουδάκης, Β. Κ. (2009). *Οι Κανονισμοί των Ελληνικών Πολιτικών Αντιπροσωπευτικών Σωμάτων (1821-1991), Τόμος Α': Θεωρητικό Θεμέλιο*. Αθήνα/Κομοτηνή: Εκδόσεις Αντ. Ν. Σάκκουλα

της διαδικασίας οπτικοποίησής της και ενασχόλησης του αποδέκτη της πληροφορίας-χρήστη με τη μέθοδο οπτικοποίησης και τον υπολογιστή. Σκοπός του κεφαλαίου είναι να αναδειχθεί όχι μόνο με ποιον τρόπο συνδέεται η διαφάνεια και συγκεκριμένα, η «χρήσιμη διαφάνεια» (useful transparency)⁴⁷ με την οπτικοποίηση νομικής πληροφορίας. Κυρίως, το ενδιαφέρον εστιάζεται στην ανάδειξη του είδους της εμπειρίας που αποκομίζουν οι χρήστες από την εργασία τους με τις μεθόδους οπτικοποίησης πληροφορίας - τόσο με αναλογικό τρόπο (δημιουργία νοητικού χάρτη σε χαρτί), όσο και με ηλεκτρονικό (δημιουργία κόμικ σε διαδικτυακή ψηφιακή εφαρμογή) - καθώς επίσης και με ποιον τρόπο αυτή η εμπειρία είναι χρήσιμη σε αυτούς, βασισμένη στον ορισμό της οπτικοποίησης της πληροφορίας, όπως θα παρουσιαστεί εκτενώς και στο μεθοδολογικό μέρος της εργασίας.

Συνεπώς, η πρώτη ενότητα του κεφαλαίου (ενότητα 2.1) αναπτύσσει τις αφορμές, οι οποίες οδήγησαν στη σύζευξη έρευνας των αντικειμένων της διαφάνειας, της χρησιμότητας και της οπτικοποίησης της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας, με σκοπό ο αναγνώστης να κατανοήσει τη δόμηση των στοιχείων και χαρακτηριστικών που συνιστούν τον ερευνητικό σχεδιασμό, δηλαδή την εξέταση της εμπειρίας της ομάδας-στόχου που επιλέχθηκε, δηλαδή δείγματος Ελλήνων εφήβων.

Στην ενότητα 2.2. συνεχίζεται η πιο στοχευμένη εξέταση (i) της έννοιας και εφαρμογής της διαφάνειας στην πραγμάτωση του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου, αρχικά από πλευράς των παραγωγών ή παρόχων της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας, (ii) της σύνδεσής της με τα χαρακτηριστικά της οπτικοποίησης πληροφορίας και τη λειτουργία της, ειδικά από την πλευρά των χρηστών της, με σκοπό αυτά τα χαρακτηριστικά να συνδεθούν και να αναχθούν στον προτεινόμενο ερευνητικό σχεδιασμό βάσει επιλεγμένων χαρακτηριστικών από τη θεωρία των Hosseini, Shahri, A., Phalp, K. & Ali, R. (2018) για τη χρήσιμη διαφάνεια (useful transparency).

Με εφαιτήριο τη χρήσιμη διαφάνεια, γίνεται η μετάβαση στην ενότητα 2.3. και την εξέταση της αλληλεπίδρασης των χρηστών όχι μόνο ως μία νοητική διεργασία, αλλά κυρίως ως μία μηχανική διεργασία. Έτσι, παρουσιάζονται όλοι οι τύποι αλληλεπίδρασης τόσο με αναλογικά και ψηφιακά μέσα, όσο και η αλληλεπίδραση των χρηστών με το νομικό κείμενο και την εκάστοτε μέθοδο οπτικοποίησης. Σκοπός είναι να αναδειχθούν και τα οφέλη της οπτικοποίησης, τα οποία συνιστούν μία ενεργή διαδικασία εκ μέρους των χρηστών, αλλά και να γίνει σαφές πως η διαφάνεια, μέσα από τη διαδικασία της αλληλεπίδρασης, αναδεικνύει τις πληροφορίες που είναι αναγκαίες για τον χρήστη, παρέχοντας χρησιμότητα και ικανοποίηση στην εμπειρία του.

Έτσι, μεταβαίνουμε στην ενότητα 2.4 περί εμπειρίας χρηστών. Σε αυτή την ενότητα εντάσσονται χαρακτηριστικά αυτής της πολυσύνθετης έννοιας, η οποία δεν ενέχει μόνο την έννοια της ικανοποίησης και των προσδοκιών των χρηστών ως αποδεκτών της οπτικοποιημένης πληροφορίας. Κυρίως, ενέχει την έννοια της εμπειρίας που αποκομίζουν οι χρήστες, ως δημιουργοί της οπτικής αναπαράστασης της νομικής πληροφορίας, βάσει των επιθυμιών και αναγκών τους, είτε αυτά καθορίζονται από το γνωστικό τους επίπεδο,

⁴⁷ Δανειζόμαστε τον όρο από τη θεωρία των Hosseini, Shahri, Phalp & Ali (2018), χαρακτηριστικά της οποίας υιοθετούνται και για την εξέταση της διαφάνειας πληροφορίας. Βλ. και Hosseini, M., Shahri, A., Phalp, K. & Ali, R. (2018). Four Reference Models for Transparency Requirements in Information Systems. *Requirements Engineering*, 23(2), 251-275 <https://link.springer.com/article/10.1007/s00766-017-0265-y> [31.03.2019]

την ηλικία, τα ενδιαφέροντά τους, γενικά ή ειδικά. Έχοντας, λοιπόν, στο νου τη θεωρία του Maslow γνωστή και ως «*Ιεραρχία των Αναγκών*» (Hierarchy of Needs), καθώς και τις θεωρίες του Davis (1989) για τις έννοιες της αντιληπτής χρησιμότητας και αντιληπτής ευχρηστίας, καθώς και εκείνες του Nielsen (1993 & 2017) περί χρησιμότητας ενός συστήματος, γίνεται μία προσπάθεια συγκερασμού αυτών των χαρακτηριστικών σε ένα μοντέλο, το οποίο χρησιμοποιήθηκε, προκειμένου να εξετάσει τα επιμέρους χαρακτηριστικά της εμπειρίας των Ελλήνων εφήβων, όπως προέκυψε από την ενασχόλησή τους με την οπτικοποίηση της προς εξέταση νομικής πληροφορίας, δηλαδή του Δικαιώματος στην Πληροφόρηση (όπως εφαρμόστηκε με τη χρήση των μεθόδων οπτικοποίησης σε αναλογική και ψηφιακή μορφή, δηλαδή του νοητικού χάρτη και της ψηφιακής οπτικής αφήγησης (ψηφιακό κόμικ)).

Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με μία σύντομη συζήτηση, προκειμένου να κατανοήσουμε, πως μία χρήσιμη ηλεκτρονική υπηρεσία κοινοβουλίου προς τους ενδιαφερόμενους αποδέκτες (εδώ: Έλληνες εφήβους), δύναται να επηρεάσει θετικά ή αρνητικά τη στάση ή τη δράση των τελευταίων, ως προς: α. τη χρήση μεθόδων οπτικοποίησης ή και β. την εφαρμογή της νομικής πληροφορίας (εδώ: το δικαίωμα) μέσα από τη διαδικασία οπτικοποίησής της. Περαιτέρω, δίνεται ένα έναυσμα για προβληματισμό του αναγνώστη, σχετικά με τις προθέσεις ενός κοινοβουλίου σε σχέση με τις υποχρεωτικές ή εθελοντικές προϋποθέσεις παροχής πληροφορίας.

Για να δοθεί μία πληρέστερη εικόνα του σκοπού του κεφαλαίου, παρατίθενται σε οπτικοποιημένη μορφή τα αντικείμενα εξέτασης που ενσωματώνονται στη διερεύνηση της εμπειρίας για την επιλεγμένη ομάδα-στόχο, δηλαδή Έλληνες εφήβους (όπου 'Ο.Π.' νοείται η «Οπτικοποίηση Πληροφορίας/Οπτικοποιημένη Πληροφορία⁴⁸»).

⁴⁸ Η χρήση και εναλλαγή των λέξεων «οπτικοποίηση πληροφορίας» και «οπτικοποιημένη πληροφορία» προβληματίσε ιδιαίτερα κατά τη συγγραφή και κρίνεται απαραίτητος ο διαχωρισμός, ώστε ο αναγνώστης να κατανοήσει σε τι αναφερόμαστε σε κάθε περίπτωση. Ο προβληματισμός προέρχεται από την αγγλική ορολογία όπου χρησιμοποιείται ο ευρύς όρος «visualization» με μία μόνο μετάφραση, οπτικοποίηση ή οπτική αναπαράσταση. Στην ελληνική γλώσσα, η πρώτη έννοια (της οπτικοποίησης) υποδηλώνει μία ενέργεια, μία διαδικασία τόσο από πλευράς δημιουργίας μίας ηλεκτρονικής υπηρεσίας ή εφαρμογής από τους δημιουργούς της, όσο και από τους αποδέκτες αυτής της υπηρεσίας/εφαρμογής και την ενασχόλησή τους με αυτή, δηλαδή το συνδυασμό των δεδομένων/πληροφοριών. Η δεύτερη έννοια, δηλαδή η οπτικοποιημένη πληροφορία, αφορά στο αποτέλεσμα της διαδικασίας οπτικοποίησης των δεδομένων/πληροφοριών, μια και στην περίπτωση της συγκεκριμένης έρευνας, αφενός οι έφηβοι συμμετέχοντες είναι οι δημιουργοί της οπτικοποίησης, αφετέρου ερωτώνται για την άποψή τους επί του αποτελέσματος, δηλαδή την οπτικοποιημένη πλέον πληροφορία.



Σχήμα 3.: Όψεις εξέτασης της εμπειρίας των εφήβων συμμετεχόντων

2.2. Αφορμές για την Ερευνητική Σύζευξη: Διαφάνειας-Χρησιμότητας-Οπτικής Αναπαράστασης Νομοθετικής Πληροφορίας

Ξεκινώντας την πορεία έρευνάς μου και μελετώντας διάφορα συμμετοχικά μοντέλα και διεθνείς πρακτικές επ’ αυτών (π.χ. participatory budgeting), συνειδητοποίησα πως η οποιαδήποτε συμμετοχή των πολιτών σε συνεργατικές-συμμετοχικές διαδικασίες προϋποθέτει την πρότερη παροχή πληροφόρησης από έγκυρες πηγές, όπως οι δημόσιοι οργανισμοί. Δηλαδή, η ανοικτότητα της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας από τα κοινοβούλια είναι η απαραίτητη προϋπόθεση είτε: α. για την οποιαδήποτε δυνητική εμπλοκή-ενασχόληση και συμμετοχή των πολιτών σε ενεργές διαδικασίες (π.χ. ηλεκτρονικές διαβουλεύσεις επί νομοσχεδίων, τοπικά συμβούλια (νέων)), ή β. για άμεση χρήση του ψηφισμένου και θεσπισμένου νόμου, δηλαδή την εφαρμογή του στο ιδιωτικό ή κοινωνικό πλαίσιο.

Ένας δεύτερος παράγοντας που καθόρισε την περαιτέρω διερεύνηση της ανοικτότητας, δηλαδή την επίτευξη διαφάνειας, ήταν η παρακολούθηση των εξελίξεων στον τρόπο παροχής της ηλεκτρονικής δημόσιας πληροφορίας από τα κοινοβούλια διεθνώς και, συγκεκριμένα, ο προβληματισμός για: α. τη βαρύτητα που, συνήθως, δίνουν τα κοινοβούλια όσον αφορά στους τρόπους ηλεκτρονικής παροχής της δημόσιας κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας μέσα από τις ιστοσελίδες τους – είτε πρόκειται για τη νομοθετική διαδικασία, είτε για επιμέρους πληροφορίες, οι οποίες σχετίζονται με τη λειτουργία των κοινοβουλίων, και β. την εμπειρία που λαμβάνει το ενδιαφερόμενο κοινό, κυρίως, το ευρύ κοινό που δεν κατέχει νομικές γνώσεις ή έχει διαφορετικές ανάγκες. Αυτό μαρτυρείται και ενισχύεται και από τη σύγκριση δύο Παγκόσμιων Εκθέσεων για τα Ηλεκτρονικά Κοινοβούλια (του 2012 και 2016), οι οποίες δίνουν ενδιαφέροντα ευρήματα, σχετικά με τις ανάγκες των πολιτών σε θέματα παροχής πληροφορίας, τρόπων παροχής αυτής ή και κατανόησης της δημόσιας ηλεκτρονικής πληροφορίας. Έτσι, σύμφωνα με την έκθεση του 2012 παρατηρείται πως «το πρόβλημα των πολιτών για την κατανόηση της νομοθετικής διαδικασίας έγινε το νούμερο 1 (...)» (Inter-Parliamentary Union, 2012, σελ. 40). Αντίστοιχα, στην έκθεση του 2016 αναφέρεται πως «η παροχή πληροφοριών για τη μεγαλύτερη και καλύτερη κατανόηση της νομοθεσίας και των νομοθετικών διαδικασιών είναι μία ανάγκη που πολλά κοινοβούλια ακόμη δεν αναγνωρίζουν. Επίσης, κάποια δε νιώθουν πως είναι ευθύνη του κοινοβουλίου να παρέχουν κάτι περισσότερο από τα βασικά

κείμενα, αφήνοντας σε άλλους, όπως τους οργανισμούς της Κοινωνίας των Πολιτών, να προσφέρουν εξηγήσεις και ερμηνείες» (Inter-Parliamentary Union, 2016, σελ. 57). Συγχωνεύοντας τα ευρήματα και των δύο εκθέσεων, αναδύονται δύο θέματα, τα οποία αναγάγουμε σε πιο γενικές προβληματικές:

1. **Η υποχρεωτική και εθελοντική παροχή πληροφορίας**⁴⁹ όπου: ως υποχρεωτική νοείται η ηλεκτρονική παροχή πληροφοριών από τη Δημόσια Διοίκηση/κοινοβούλιο, η οποία στηρίζεται σε κανονιστικές ρυθμίσεις και διέπεται τόσο από τους γενικότερους κανόνες Δικαίου, όσο και από τον Κανονισμό της Βουλής⁵⁰. Ως εθελοντική παροχή της ηλεκτρονικής πληροφορίας νοείται η διάθεση εκ μέρους των κοινοβουλίων για τον σχεδιασμό εξατομικευμένων ηλεκτρονικών υπηρεσιών, οι οποίες λαμβάνουν υπόψη τις ανάγκες των εκάστοτε χρηστών ή των ενδιαφερόμενων ομάδων και επιτρέπουν στους αποδέκτες της πληροφορίας να παρατηρήσουν, να συνδυάσουν και να αντιληφθούν άλλες ή και βαθύτερες διαστάσεις της προσλαμβανουσας πληροφορίας.
2. **Η εξέταση των βαθύτερων λόγων για τη δυσκολία πρόσβασης στις ηλεκτρονικές κοινοβουλευτικές/νομικές πληροφορίες από τους αποδέκτες τους**, παρ' όλη την ηλεκτρονική παροχή όλων των αναγκαίων δημόσιων πληροφοριών σε μορφή κειμένου. Εδώ αναδύονται δύο θέματα: α. η παροχή ποιοτικής πληροφορίας⁵¹ και πληροφόρησης, και β. οι τρόποι ή τα μέσα παροχής πληροφορίας, τα οποία καθιστούν την πληροφορία χρήσιμη, δηλαδή

⁴⁹ Στη βιβλιογραφία συναντώνται ποικίλοι ορισμοί για τον τρόπο παροχής και πρόσβασης στις δημόσιες πληροφορίες. Συγκεκριμένα, ο Fox (2007) αναφέρεται σε προληπτική διάδοση (proactive dissemination) και πρόσβαση σύμφωνα με τη ζήτηση (demand-driven access), ενώ οι Hosseini, M., Shahri, A., Phalp, K. & Ali, R. (2018) σε κανονιστικά και εθελοντικά προαπαιτούμενα διαφάνειας (regulatory and voluntary transparency requirements). Στην προκειμένη περίπτωση, δανειζόμαστε τον ορισμό των τελευταίων συγγραφέων. Βλ. και Fox, J. (2007). The Uncertain Relationship Between Transparency and Accountability. *Development in Practice*, 17(4-5), 663-671.

<https://gsdrc.org/document-library/the-uncertain-relationship-between-transparency-and-accountability/> [31.03.2019] & Hosseini, M., Shahri, A., Phalp, K. & Ali, R. (2018). Four Reference Models for Transparency Requirements in Information Systems. *Requirements Engineering*, 23(2), 251-275. <https://link.springer.com/article/10.1007/s00766-017-0265-y> [31.03.2019]

⁵⁰ Το κοινοβούλιο αποτελεί έναν ξεχωριστό τομέα της δημόσιας διοίκησης, μια και η λειτουργία του, καθώς και οι οποιεσδήποτε αλλαγές σε κανονιστικό πλαίσιο βασίζονται στον Κανονισμό της Βουλής.

⁵¹ Η ποιότητα της παρεχόμενης πληροφορίας ανήκει στα αντικείμενα όχι μόνο σχεδιαστών πληροφορίας αλλά και διαχειριστών της ή των ΟΚΕ και περιλαμβάνει ένα εύρος χαρακτηριστικών όπως την έγκαιρη παροχή της, την πληρότητα, τη διαύγειά της κ.α. Αυτή η έννοια της ποιότητας πληροφορίας έχει να κάνει και με τη διαφάνεια και την ανοικτότητα (IPU, 2016, σελ. 52), αλλά και με τη χρησιμότητα κατά τον Eppler (2006, σελ. 1). Βλ. και Inter-Parliamentary Union (2012). Achieving Openness, Transparency, and Accountability Through Websites, In *World e-Parliament Report 2012* (pp. 41-66). Geneva: Inter-Parliamentary Union. <https://ipu.org/resources/publications> [22.06.2016] & Eppler, M. J. (2006). Introducing the Notion of Information Quality. In *Managing Information Quality: Increasing the Value of Information in Knowledge-intensive Products and Processes* (2nd Ed., pp.1-16). Berlin: Springer & OpeningParliament.org (χ.χ.). Declaration on Parliamentary Openness. <https://openingparliament.org/declaration/>

ενέχουν και στοιχεία ποιότητας και κατανόησης⁵² και δε σχετίζονται απαραίτητα με το συνηθισμένο τρόπο παρουσίασής της στην κοινοβουλευτική ιστοσελίδα υπό τη μορφή κειμένου.



Σχήμα 4: Στοιχεία σύστασης της χρήσιμης πληροφορίας

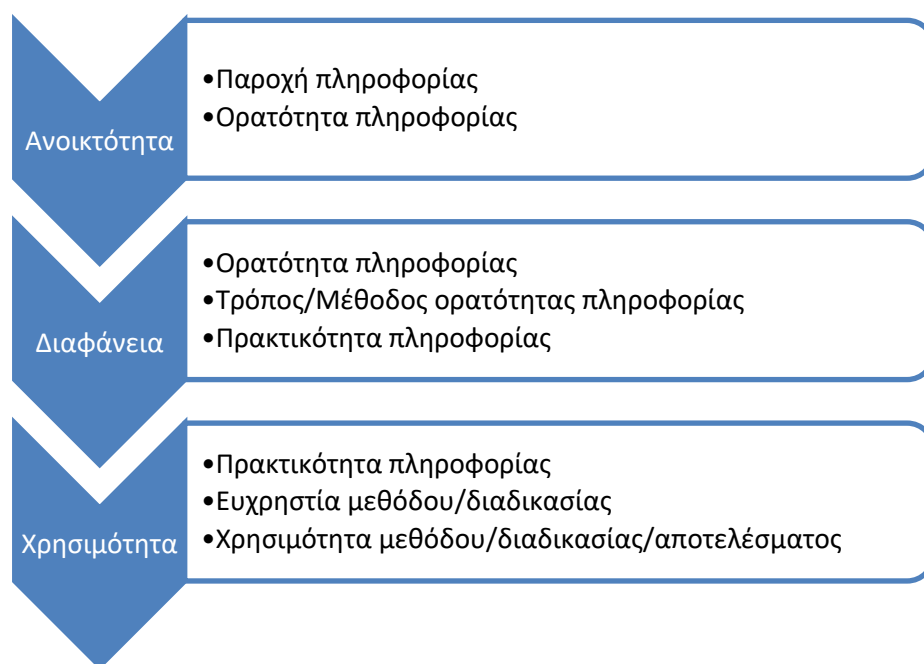
Το θέμα της υποχρεωτικής και εθελοντικής παροχής της ηλεκτρονικής πληροφορίας αποτελεί ένα εκτενές θέμα συζήτησης, το οποίο σχετίζεται με ζητήματα που παρουσιάστηκαν και αναπτύχθηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο (θέματα πολιτικής βούλησης, οικονομικών πόρων⁵³, τεχνολογικής ετοιμότητας και τεχνολογικών υποδομών, τεχνογνωσίας και ύπαρξης του κατάλληλου Ανθρώπινου Δυναμικού, εταιρικών ή όχι εφαρμογών) και δεν ανήκει στο αντικείμενο εξέτασης της παρούσας εργασίας. Ωστόσο, στο παρόν κεφάλαιο, παρουσιάζονται οι λόγοι που καθιστούν την οπτικοποίηση κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας κατάλληλη για την επικοινωνήσή της στους αποδέκτες της και ως εκ τούτου δύνανται να επηρεάσουν την αντιμετώπιση αυτών απέναντι στην επαφή τους με την νομική πληροφορία ή και στη μακροπρόθεσμη εφαρμογή της. Σκοπός μας είναι - όχι απαραίτητα να αναδείξουμε μέσω ευχολογίων την υπεροχή της οπτικοποίησης νομικής πληροφορίας, μια και θεωρούμε εξίσου σημαντική την ύπαρξη του νομικού κειμένου – αλλά, κυρίως, να παρατηρήσουμε συγκριτικά μία άλλη διάσταση στο τρόπο αποτύπωσης αυτής της ιδιαίτερης μορφής πληροφορίας και πληροφόρησης, η οποία απευθύνεται όχι μόνο σε ένα εξειδικευμένο κοινό, αλλά στο σύνολο των πολιτών με διαφορετικές ανάγκες, επιθυμίες ή και γνωστικό υπόβαθρο. Από την παραπάνω συλλογιστική, προέκυψε πως:

⁵² Η διερεύνηση της κατανόησης των χρηστών προϋποθέτει την ενσωμάτωση γνωστικών και ψυχικών διεργασιών. Μολονότι, ο στόχος της παρούσας έρευνας δεν αφορά στην εξέταση της κατανόησης που λαμβάνει ο αποδέκτης της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας, ωστόσο, εξετάζονται οι πρακτικές συνθήκες που οδηγούν στην κατανόηση, δηλαδή η εύληπτη παρουσίαση της πληροφορίας και εύκολη αντίληψή της.

⁵³ Στην Παγκόσμια Έκθεση για τα Ηλεκτρονικά Κοινοβούλια (2016) αναφέρεται πως «το εισόδημα είναι καθοριστικό για το πως δημοσιεύεται η πληροφορία» (Inter-Parliamentary Union, 2016, σελ. 54). Αυτό γίνεται ξεκάθαρο και από τα στοιχεία που παρέχονται στην έκθεση, τα οποία αναφέρουν πως «τα κοινοβούλια στα κράτη που ανήκουν στην ομάδα χαμηλών εισοδημάτων (*low-income countries*), ακόμη τείνουν να δημοσιεύουν λιγότερο και το τι δημοσιεύουν τείνει να είναι στατικό και μη επεξεργάσιμο» (ό.π., 2016: 54). Βλ. και Inter-Parliamentary Union (2016). *Parliaments Online. In World e-Parliament Report 2016* (pp. 48-54). Geneva: Inter-Parliamentary Union. <https://ipu.org/resources/publications> [22.06.2019]

Αν η ανοικτότητα σχετίζεται με την παροχή της πληροφορίας, η διαφάνεια σχετίζεται με το 'βλέπω μέσα στην πληροφορία' και 'βλέπω με τη βοήθεια ενός μέσου'.

Αυτό το αξίωμα, ουσιαστικά προέτρεψε να εξεταστεί η διαφάνεια όχι ως μία κατάσταση, αλλά ως ένα δυναμικό φαινόμενο σε επίπεδο πληροφορίας, αλλά και σε επίπεδο χρήσης και χρησιμότητας των μεθόδων οπτικοποίησης που υιοθετούνται και αξιοποιούν την πληροφορία. Ως εκ τούτου, τελικός στόχος της έρευνας είναι η εξέταση της μακροπρόθεσμης εφαρμογής α. της πληροφορίας (στην περίπτωση που εξετάζεται, το Δικαίωμα για την Πληροφόρηση) και β. των μεθόδων οπτικοποίησης όπου με τη συμβολή τους διαμορφώνεται και απεικονίζεται με διαφορετικό τρόπο η πληροφορία. Για αυτή την εξέταση, επιλέχθηκαν αφενός μία σειρά από χαρακτηριστικά για τη διαφάνεια της πληροφορίας βασισμένα στη θεωρία των Hosseini, M., Shahri, A., Phalp, K. & Ali, R. (2018)⁵⁴, τα οποία καθορίζουν τη χρησιμότητα της διαφάνειας (transparency usefulness). Αφετέρου, εξετάζεται η χρησιμότητα στη γενικότερη εμπειρία δείγματος Ελλήνων εφήβων, οι οποίοι εμπλέκονται στη συγκεκριμένη έρευνα.



Σχήμα 5: Σύνδεση και σχέση ανοικτότητας, διαφάνειας και χρησιμότητας

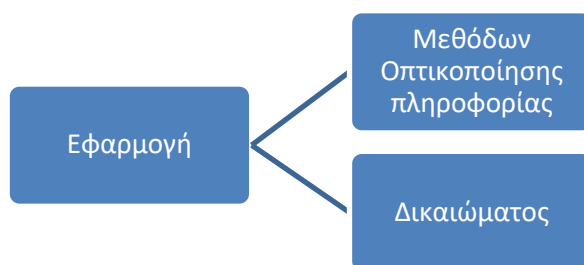
Με άλλα λόγια, εξετάζεται ο τρόπος χειρισμού της πληροφορίας με τις επιλεγμένες⁵⁵ μεθόδους οπτικοποίησης πληροφορίας, τη διαδικασία και το αποτέλεσμα

⁵⁴ Βλ. τελευταία ενότητα κεφαλαίου για διεξοδική παρουσίαση των επιλεχθέντων χαρακτηριστικών

⁵⁵ Στη συγκεκριμένη έρευνα υιοθετούνται δύο μέθοδοι οπτικοποίησης πληροφορίας, η πρώτη είναι η νοητική χαρτογράφηση (mind mapping) και η δεύτερη μέθοδος το υπόδειγμα συμπλήρωσης ιστορίας (story template) υπό μορφή ψηφιακού κόμικ, η οποία ανήκει γενικότερα στην οπτική αφήγηση. Παρ' όλο που η νοητική χαρτογράφηση θεωρείται ως οπτική νοητική μέθοδος καταιγισμού ιδεών (brainstorming) και βασίζεται στο έργο του Tony Buzan, ωστόσο, οι Lengler & Erppler (2007) εντάσσουν τη συγκεκριμένη μέθοδο σε μία γενικότερη κατάταξη για τους τύπους οπτικοποιήσεων και τις μεθόδους που περιλαμβάνουν, γνωστή και ως Περιοδικός Πίνακας Μεθόδων

αυτής της ενέργειας του 'βλέπειν διαμέσου', δηλαδή τη χρησιμότητά της. Τα επιλεγμένα χαρακτηριστικά της διαφάνειας και χρησιμότητας, τα οποία επιλέγονται προς εξέταση, εντάσσονται στη γενικότερη εμπειρία που αποκόμισε το δείγμα Ελλήνων εφήβων, μαθητών και μαθητριών Λυκείου, από:

1. Την πληροφορία που οπτικοποιείται,
2. Τις μεθόδους οπτικοποίησης της πληροφορίας,
3. Τη διαδικασία ενασχόλησης με αυτές τόσο σε επίπεδο πληροφορίας, όσο και σε αναλογικό ή ψηφιακό μέσο⁵⁶, και
4. Το αποτέλεσμα (εμπειρία) αυτής της ενασχόλησης σε δύο επίπεδα:
 - Από την άμεση εμπειρία τους κατά την περάτωση της ενασχόλησης και της διαδικασίας (και τις απαντήσεις που ελήφθησαν από τους συμμετέχοντες κατά την ολοκλήρωση των εργαστηρίων), καθώς και την ικανοποίηση που αποκόμισαν οι συμμετέχοντες,
 - Από την έμμεση και μακροπρόθεσμη εμπειρία τους στο πλαίσιο της καθημερινότητάς τους (ως προστιθέμενη αξία), δηλαδή τη χρήση της οπτικοποιημένης πληροφορίας ως μέρος του δικαιώματος που εξετάστηκε ή και την εφαρμογή των επιλεγμένων μεθόδων οπτικοποίησης πληροφορίας.



Σχήμα 6: Αντικείμενα εξέτασης παρούσας μελέτης

Αυτό το σκεπτικό διαμόρφωσε και οριστικοποίησε το αντικείμενο της έρευνας, επιλέγοντας προς οπτικοποίηση τη νομική πληροφορία των συνταγματικών δικαιωμάτων, ως τον πιο σταθερό νόμο του κράτους και εστιάζοντας το ενδιαφέρον μας στο συντακτικό έργο του ελληνικού κοινοβουλίου, εν όψει και των πρόσφατων εξελίξεων επί της Αναθεώρησης του Συντάγματος.

Οπτικοποίησης (Periodic Table of Visualization Methods). Βλ. και Lengler, R. & Eppler, J. M. (2007). Towards a Periodic Table of Visualization Methods for Management. In S. M. Alam, (Ed.), *Proceedings of the IASTED International Conference on Graphics and Visualization in Engineering (GVE 2007)* (pp. 83-88). Clearwater, Florida: Acta Press. http://www.visual-literacy.org/periodic_table/periodic_table.pdf [26.04.2019]

⁵⁶ Επισημαίνεται πως η δημιουργία και συμπλήρωση του νοητικού χάρτη εφαρμόστηκε με αναλογικά μέσα (χαρτόνι, χρωματιστοί μαρκαδόροι) και η δημιουργία και συμπλήρωση του κόμικ με τη χρήση ψηφιακού μέσου (διαδικτυακής εμπορικής εφαρμογής), ακολουθώντας το πρότυπο βέλτιστων πρακτικών στο πλαίσιο επικοινωνίας της πληροφορίας για την πραγμάτωση του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου.

2.3. Η Διαφάνεια των Ηλεκτρονικά Διαθέσιμων Νομοθετικών Κειμένων: Ένα Δυναμικό Φαινόμενο

2.3.1. Η Έννοια και Λειτουργία της Διαφάνειας στην Πραγμάτωση του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου

Η προηγούμενη ενότητα έδωσε μία πρώτη ιδέα για τη διαφάνεια και το γεγονός πως δεν πρόκειται για μία μεμονωμένη κατάσταση, η οποία αυτομάτως θα οδηγήσει σε ένα επιθυμητό αποτέλεσμα για τους αποδέκτες της νομικής πληροφορίας. Ο ρόλος της διαφάνειας είναι δυναμικός και μπορεί να διακρίνεται, άλλοτε ως αποτέλεσμα⁵⁷ και άλλοτε ως πράξη⁵⁸. Επίσης, χρειάζεται να λάβουμε υπόψη πως ακόμη και το αποτέλεσμα δεν τελεί υπό μία στατικότητα, αλλά είναι συνέπεια διεργασιών και πράξεων με ποικίλους τρόπους (διοικητικών, επεξεργασίας της πληροφορίας κ.α.), καθώς και ότι οφείλει να ενέχει και δικαιολόγηση, όπως θα παρουσιαστεί στη συνέχεια.

Οι έννοιες της ανοικτότητας ή εξωστρέφειας (openness) και της διαφάνειας συχνά συγχέονται και μεταφράζονται ή παρουσιάζονται ως ταυτόσημες. Ωστόσο, υπάρχει σημαντική διαφορά ανάμεσα στις δύο, μια και στο προηγούμενο κεφάλαιο εξηγήθηκαν οι διαφοροποιήσεις του όρου 'openness'. Ως προς το πρώτο χαρακτηριστικό, οι Bannister & Connolly (2010) ισχυρίζονται πως «η εξωστρέφεια (ή ανοικτότητα πληροφορίας)⁵⁹ στην κυβέρνηση είναι θέμα κουλτούρας και νοοτροπίας, όσο και πολιτικής». Αυτό σημαίνει, πως η εξωστρέφεια (ή ανοικτότητα πληροφορίας) είναι η απαραίτητη προϋπόθεση για τη μετάβαση στη λειτουργία της διαφάνειας. Ωστόσο, όπως θα καταδειχθεί παρακάτω, αυτό

⁵⁷ Η Βουλή των Ελλήνων, έχει θεσπίσει - βάσει του άρθρου 164Στ του Κανονισμού της Βουλής των Ελλήνων (Β' Μέρος) – και δημιουργήσει την ιστοσελίδα με ονομασία, 'Κοινοβουλευτική Διαφάνεια', όπου αναρτώνται αποφάσεις σχετικά με το έργο, τη λειτουργία και τη διοίκηση του Ελληνικού Κοινοβουλίου. Βλ. και Κοινοβουλευτική Διαφάνεια (χ.χ.). <https://diafaneia.hellenicparliament.gr/> [3.06.2019]

⁵⁸ Στην ξενόγλωσση βιβλιογραφία συναντάται με τους όρους event ή process transparency, σύμφωνα με τον Heald. Επίσης, ο όρος της διαφάνειας συναντάται σε πολλά και διαφορετικά πεδία, γενικότερου ή ειδικότερου ενδιαφέροντος όπως πολιτική, οικονομική διαφάνεια, διαφάνεια σε προμήθειες, διαφάνεια πληροφοριακών συστημάτων κ.α. Μεγάλο ρόλο διαδραματίζουν και εκείνοι που τη ζητούν, - όπως δημόσιοι φορείς ή ιεραρχικά ανώτεροι λειτουργοί, καθώς και πολίτες, δηλαδή στην «άνωθεν ή κάτωθεν διαφάνεια», όπως αναφέρει σχετικά και ο Heald (2006) – και διαμορφώνει δυναμικές μεταξύ των συναλλασσόμενων. Επίσης, συσχετίζεται και με διάφορα άλλα θέματα όπως μυστικότητα, συσκοτίση, διαφθορά κ.α. Για τις ανάγκες της έρευνας, η εστίαση αφορά στη διαφάνεια της πληροφορίας, καθώς και σε θέματα που σχετίζονται με την ποιότητα της πληροφορίας και καθορίζουν εν μέρει και τη διαφάνεια της πληροφορίας. Βλ. και Heald, D. (2006). Varieties of Transparency, In C. Hood & D. Heald (Eds.), *Transparency. The Key to Better Governance?* (pp.25-43). Oxford: Oxford University Press και Scholl, H. J. & Luna-Reyes L. F. (2011). Transparency and Openness in Government: A System Dynamics Perspective. In E. Estevez & M. Janssen (Eds.), *Proceedings of the 5th International Conference on Theory and Practice of Electronic Governance* (pp. 107-114). New York: ACM (άρθρο για τη διαμόρφωση της διαφάνειας μέσα από τις δυναμικές μεταξύ των συναλλασσόμενων δρώντων ή φορέων)

⁵⁹ Δεδομένου ότι διαχωρίζω και μεταφράζω τον όρο 'openness', τόσο ως ανοικτότητα πληροφορίας, όσο και ως εξωστρέφεια ενός κοινοβουλίου, στην προκειμένη περίπτωση κρίνεται αναγκαία η παράθεση της διπλής έννοιας του όρου.

οφείλει να εκπληρωθεί όχι με υπερβολή στην ποσότητα παροχής της πληροφορίας, αλλά με τρόπο που πραγματικά πληροί τις ανάγκες των αποδεκτών της πληροφορίας.

Από την άλλη πλευρά, ο όρος της διαφάνειας, είτε πρόκειται για την ελληνική γλώσσα, είτε τη λατινική και αγγλική, αποτελείται από δύο συνθετικά, με το σύνδεσμο 'διά' ή 'διαμέσου' και το ρήμα 'φανώ', δηλαδή 'φαίνομαι' στην νέα ελληνική γλώσσα. Με άλλα λόγια, 'γίνεται φανερό με τη βοήθεια ενός μέσου'. Κατά τον Draí (1988), «η διαφάνεια παραπέμπει σε μια μεταμόρφωση, στην αντικατάσταση της εικόνας ενός τοίχου από έναν υαλοπίνακα» (όπως αναφέρεται στη Σπανού, 1992, σελ. 185). Αντίστοιχα, και ο Oliver δανείζεται την ερμηνεία που δίδει το Αγγλικό Λεξικό της Οξφόρδης για το 'διαφανές' ως το «έχειν την ιδιότητα της μετάδοσης φωτός, για να καταστούν τα σώματα που βρίσκονται από πίσω απόλυτα ορατά» (Oliver, 2004, σελ. 3). Επίσης, η διαφάνεια «παίρνει συχνά τη μορφή μεταρρυθμίσεων για μεγαλύτερη πρόσβαση του πολίτη στις διοικητικές πληροφορίες και τα αρχεία, της τάσης για άρση ή, καλύτερα, περιορισμό των πράξεων της διοίκησης για τις οποίες δεν απαιτείται ειδική αιτιολογία (...)» με τελικό σκοπό «(...) τη γνώση στοιχείων, γεγονότων και συνθηκών που αφορούν συγκεκριμένες δραστηριότητες ζωτικού ενδιαφέροντος για δεδομένες ομάδες δρώντων υποκειμένων» (Σπανού, 1992, σελ. 185). Τα παραπάνω μαρτυρούν τα ακόλουθα χαρακτηριστικά για τη διαφάνεια:

- «Η διαφάνεια απαιτεί αποδέκτες», σύμφωνα με τον Larsson (1998) (όπως αναφέρεται στους Bannister & Connolly, 2010, σελ. 3),
- Είναι απαραίτητη η ύπαρξη ενός μέσου, το οποίο επιτρέπει το βαθμό της ορατότητας,
- Ο σκοπός της ορατότητας της πληροφορίας δε σχετίζεται μόνο με την ενημέρωση ή την παρατήρησή της, αλλά και την αντίληψή της, και
- Τέλος, «υπονοεί τη δράση και την κινητοποίηση» (Oliver, 2004, σελ. 3), δηλαδή η διαφάνεια δεν είναι μία κατάσταση στασιμότητας ούτε από την πλευρά των παρόχων της πληροφορίας, ούτε από την πλευρά των αποδεκτών της.

Όσον αφορά στους αποδέκτες, είναι σημαντικό να λάβουμε υπόψη μας, πως υπάρχουν πολλαπλές ομάδες με πολλαπλές ανάγκες και επιθυμίες ως προς την παροχή της πληροφορίας και την επίτευξη διαφάνειας (και αναλύονται στην ενότητα για τη χρησιμότητα της οπτικοποίησης/οπτικοποιημένης πληροφορίας). Ωστόσο, είναι σπάνιες οι βέλτιστες πρακτικές από κοινοβούλια και τις ιστοσελίδες τους στην εξατομικευμένη παρουσίαση της ηλεκτρονικής πληροφορίας. Η συνηθισμένη παρουσίαση των δημόσιων εγγράφων⁶⁰ σε ηλεκτρονική μορφή:

- Άλλοτε παρουσιάζει περιπλοκότητα στην αναζήτηση και εύρεση της πληροφορίας και αυτό αποτελεί σφάλμα των μηχανών αναζήτησης μίας κοινοβουλευτικής ιστοσελίδας ή της δόμησης της ιστοσελίδας και της κατανομής της πληροφορίας, και
- Άλλοτε η εναπόθεση των δημόσιων εγγράφων σε ηλεκτρονική μορφή ακολουθεί μία γραμμική μορφή παρουσίασης σε συγκεκριμένο σημείο στην

⁶⁰ Ας σημειωθεί ότι με την παρούσα έρευνα δεν υπονοείται, ούτε ακυρώνεται η χρησιμότητα της ύπαρξης και παρουσίασης των δημόσιων πληροφοριών υπό τη μορφή κειμένων. Κάλιστα, ένα δημόσιο έγγραφο σε μορφή κειμένου μπορεί να καταστεί χρήσιμο για τον εκάστοτε αποδέκτη, εφόσον η δόμηση των πληροφοριών και οι συνοδευτικές πληροφορίες είναι σχετικές, κατανοητές και απλές.

κοινοβουλευτική ιστοσελίδα, αφενός συγκεντρωμένο (αν και όχι απαραίτητα σε όλες τις περιπτώσεις), ωστόσο, είναι δύσκολα αξιοποιήσιμο (κλειστές μορφές εγγράφων-έγγραφα σε μορφή εικόνας) και χρονοβόρο στη χρήση του από τον αποδέκτη⁶¹.

Επίσης, η υποχρέωση από τον αποδέκτη για ξεχωριστή αναζήτηση ανά έγγραφο για εντοπισμό της επιθυμητής πληροφορίας και συνδυασμό της με άλλες (συναφείς) πληροφορίες, απωθεί τον αποδέκτη από:

- Την πληροφόρησή του,
- Τη διατήρηση του ενδιαφέροντός του,
- Τη δυσκολία στην αντίληψη της πληροφορίας,
- Τη χρήση αυτής στην καθημερινότητά του, και τελικώς
- Την αξιολόγηση αυτής της πληροφορίας ως χρήσιμης στην καθημερινότητα και δράση του⁶².

Αφετέρου, οι δυσκολίες στην πρόσβαση της δημόσιας ηλεκτρονικής κοινοβουλευτικής και νομικής πληροφορίας με μη εύχρηστο ή πρακτικό τρόπο για τον εκάστοτε αποδέκτη έχουν ως συνέπεια, όχι μόνο τη μη εύκολη αντίληψή της, αλλά και αυξάνουν τις πιθανότητες για:

- Σκέψεις περί εσκεμμένης παρουσίας των πληροφοριών με αυτόν τον τρόπο από τα κοινοβούλια, προκειμένου να μην υπάρχει η δυνατότητα εξαγωγής συμπερασμάτων από τον συνδυασμό τους από τον κάθε ενδιαφερόμενο, και
- Πιθανή διαστρέβλωσή της τόσο από τους πολίτες, όσο και από τα ΜΜΕ⁶³. Αυτό το επιχείρημα, ενισχύεται και από την άποψη των Suchan & Dulek (2011) όταν

⁶¹ Συγκεκριμένα, οι Stohl, Stohl & Leonardi (2016) κατηγοριοποιούν, μεταξύ άλλων, τα ακόλουθα σημαντικά χαρακτηριστικά για την προσβασιμότητα στην πληροφορία, δηλαδή: α. μηχανικές και ερμηνευτικές δεξιότητες για την απόκτηση των δεδομένων, και β. «το ποσοστό της προσπάθειας που απαιτείται για την πρόσβαση στα δεδομένα και τις πληροφορίες», τονίζοντας πως «όσο μεγαλύτερη προσπάθεια απαιτείται, τόσο λιγότερα προσβάσιμο είναι». Σημειώνεται, πως στην προσπάθεια που απαιτείται περιλαμβάνεται και ο χρόνος που δαπανάται για την ενασχόληση με την αναζήτηση και τον εντοπισμό της πληροφορίας. Βλ. και Stohl, C., Stohl, M. & Leonardi P. M. (2016). Managing Opacity: Information Visibility and The Paradox of Transparency in the Digital Age. *International Journal of Communication*, 10, 123-137 <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/4466/1530> [10.03.2019]

⁶² Ενδεχομένως, και η μη εφαρμογή των θεσπισμένων από τη Βουλή των Ελλήνων νόμων ή η μη συμμόρφωση στους κανόνες Δικαίου - όπως αναφέρεται ο Χρυσόγονος σε ομιλία του για τη Συνταγματική Αναθεώρηση - να οφείλεται στους παραπάνω λόγους. Χαρακτηριστικά, αναφέρεται για τους κανόνες Δικαίου και πως «δεν τους θεωρούμε αυστηρά υποχρεωτικούς. Δεν έχουμε συνειδητοποιήσει ότι ακόμη και τον παράλογο κανόνα – και υπάρχουν παράλογοι κανόνες πολλοί – πρέπει να τον εφαρμόσεις μέχρι να μπορέσεις να τον αλλάξεις. Διότι, ξεκινώντας να μην εφαρμόζεις τον έναν και τον άλλον παράλογο κανόνα, στο τέλος καταλήγεις να μην εφαρμόζεις ούτε τους λογικούς κανόνες – αντί να τους εφαρμόζεις σε πολύ μικρή κλίμακα και αυτό, τελικώς, οδηγεί στην αδυναμία να λειτουργήσει οποιαδήποτε συλλογικότητα.» Ανεξάρτητη Νομική Κομοτηνής (ΑΝΟΚΔΥΤΗ) (2016, Δεκέμβριος 22). Εκδήλωση ΑΝΟΚ με θέμα «Συνταγματική Αναθεώρηση: Αναγκαιότητα ή Σκοπιμότητα;» [Αρχείο video].

https://www.youtube.com/watch?v=WcPp8GSV4yg&list=PLri---4uUeaFVuigsxQeNBWgAhel_QA22&index=41&t=428s [6.08.2018]

αναφέρονται για την ανάγκη σαφήνειας στην επικοινωνία στις επιχειρήσεις και, κατά συνέπεια, το ίδιο ισχύει και σε δημόσιους οργανισμούς ή θεσμούς, όπως το κοινοβούλιο. Συγκεκριμένα, συνηγορούν πως «μία ομάδα δημοσιογράφων αναφέρονται σε μία πρόσφατη κακοτυχία στον οργανισμό σας με διαστρεβλωμένο και αρνητικό τρόπο, επειδή δεν ήταν διαθέσιμοι να 'καταλάβουν' την εκδοχή σας του τι συνέβη» (Suchan & Dulek, 2011, σελ. 9).

Με άλλα λόγια, η παρουσίαση της πληροφορίας με δύσκολο ή «περίπλοκο τρόπο δημιουργεί αδιαφάνεια» και «θα είναι μία συνεχόμενη πρόκληση» (Koelkebeck, 2010, σελ. 275-276) για τη δημόσια διοίκηση και πως ακόμη «η ίδια η ποσότητα των πληροφοριών που διευκολύνει η ηλεκτρονική κυβέρνηση μπορεί να οδηγήσει σε σύγχυση, η οποία μειώνει τη διαφάνεια» (Margetts, 2006, σελ. 201). Συνεπώς:

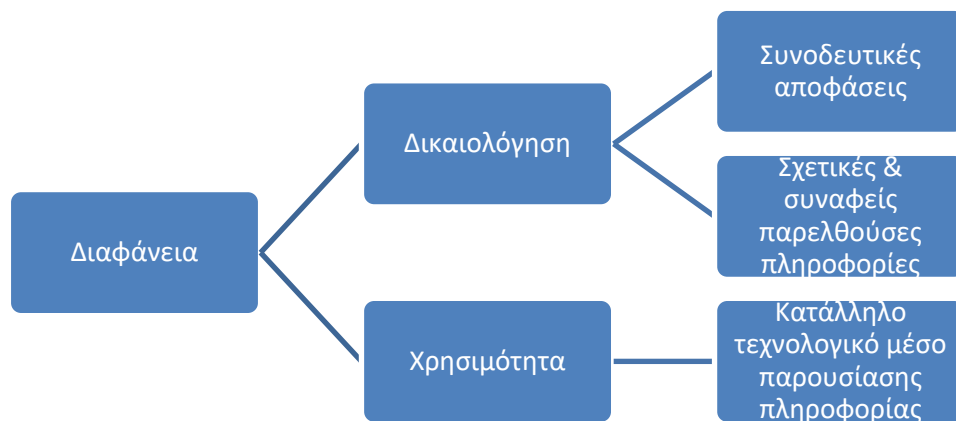
- Η απλή, γρήγορη και εύκολα αντιληπτή πρόσληψη της πληροφορίας, και
- Η δικαιολόγησή της

φαίνεται πως είναι απαραίτητα «συστατικά» της διαφάνειας. Η ύπαρξη ή η στέρησή τους δύναται να οδηγήσει στις ανάλογες επιθυμητές ή ανεπιθύμητες συνέπειες ως προς την αντίληψη και ερμηνεία της πληροφορίας, όπως αναφέρθηκε παραπάνω. Συγκεκριμένα παραδείγματα για αυτά τα δύο χαρακτηριστικά, είναι εύκολο να ανακληθούν στη μνήμη μας, ανατρέχοντας σε παραδείγματα ανάρτησης αποφάσεων της Διαύγειας, της Κοινοβουλευτικής Διαφάνειας ή ακόμη και σχεδίων νόμων στο πλαίσιο της ελληνικής νομοθετικής διαδικασίας και των αποτελεσμάτων της. Το κοινό χαρακτηριστικό όλων αυτών των περιπτώσεων είναι οι σχετικές (ή μη σχετικές⁶⁴) αποφάσεις, διατάξεις ή

⁶³ Χαρακτηριστικά, με την έναρξη λειτουργίας της Κοινοβουλευτικής Διαφάνειας και την ανάρτηση αποφάσεων που αφορούν σε δαπάνες του κοινοβουλίου για δραστηριότητες, όπως διμερείς σχέσεις και φροντίδα φιλοξενούμενων αντιπροσωπειών του κοινοβουλίου σε συνεδριάσεις είτε επιτροπών είτε Κοινοβουλευτικών Ομάδων Φιλίας, κυκλοφόρησαν σχετικά δημοσιεύματα στα ΜΜΕ, τα οποία πυροδότησαν συζητήσεις και σχολιασμούς για υπέρογκες δαπάνες του κοινοβουλίου προς εκπλήρωση αυτών των σκοπών. Αυτό το γεγονός καταδεικνύει, πως η μη δικαιολόγηση ή μη σαφήνεια της δημόσιας κοινοβουλευτικής πληροφορίας ως προς μία πράξη ή απόφαση έχει επιπτώσεις στην κοινοβουλευτική επικοινωνιακή πολιτική και εμπιστοσύνη των πολιτών απέναντι στον θεσμό του κοινοβουλίου. Βλ. και Birkinshaw, P. (2006). Transparency as a Human Right. In C. Hood & D. Heald (Eds.), Transparency. The Key to Better Governance? (pp. 47-57). Oxford: Oxford University Press και Naftemporiki (2014, Φεβρουάριος 25). Δαπανήθηκαν 16.735 ευρώ στη Βουλή για καφέδες και βουτήματα. <https://www.naftemporiki.gr/story/770483/eksoda-upsous-16735-euro-sti-bouli-gia-kafedes-kai-boutimata> [26.03.2019] & Suchan, J. & Dulek, R. (2011). Introduction: The High Cost of Unclear Communication. In M. J. Eppler & N. Bischof (Eds.), Complex to Clear: Managing Clarity in Corporate Communication (pp. 9-15). St. Gallen: =mcm institute, University of St. Gallen

⁶⁴ Χαρακτηριστική είναι η περίπτωση δημόσιων εγγράφων, τα οποία επικαλούνται σχετικές παρελθούσες αποφάσεις σε αριθμητική μορφή. Επίσης, το συχνό φαινόμενο εισαγωγής διατάξεων σε νομοσχέδια προς ψήφιση, τα οποία δε σχετίζονται με το θέμα του τρέχοντος νομοσχεδίου, παραβιάζουν τον Κανονισμό της Βουλής (άρθρο 74 § 5), με αποτέλεσμα τη διάσπαση της συνοχής της πληροφορίας για ένα συγκεκριμένο θέμα που πραγματεύεται ένα σχέδιο νόμου. Στην πρώτη περίπτωση, αυτό σημαίνει πως υπάρχουν 'κρυμμένες' πληροφορίες στο σχέδιο νόμου, τρόπος του λέγειν. Αφετέρου, η ύπαρξη μη σχετικών διατάξεων στο τρέχον σχέδιο νόμου προκαλεί την απόσπαση της προσοχής και του ενδιαφέροντος του εκάστοτε ενδιαφερόμενου, κατά την ανάγνωση και κατανόηση του κειμένου. Βέβαια, οφείλουμε να αναγνωρίσουμε πως ακόμη και σε μεθόδους οπτικοποίησης πληροφορίας μπορεί να συμβεί κάτι ανάλογο, εξαιτίας των προθέσεων του εκάστοτε

πληροφορίες που θα έπρεπε να συνοδεύουν ένα δημόσιο έγγραφο σε κειμενική μορφή. Εν γένει, η απουσία συγκέντρωσης όλων των απαραίτητων πληροφοριών ή εγγράφων που συνοδεύουν το κύριο νομοθετικό έγγραφο ή απόφαση σε ένα συγκεκριμένο σημείο της ιστοσελίδας, συντελεί αφενός στην αδυναμία σύνδεσης των σχετικών πληροφοριών, αφετέρου στο δύσχρηστο τρόπο πρόσβασης στην πληροφορία, αναγκάζοντας τον εκάστοτε ενδιαφερόμενο να αναζητήσει την αρχική πληροφορία ή έγγραφο σε άλλα σημεία της ιστοσελίδας ή στο διαδίκτυο. Επιπρόσθετα, η χρονοβόρα διαδικασία ανάγνωσης σε μακροσκελή κείμενα, με σκοπό τον εντοπισμό της πληροφορίας ή του συνόλου των πληροφοριών που αφορούν ή ενδιαφέρουν τον αποδέκτη τους, δύναται να οδηγήσει όχι μόνο στις προαναφερθείσες συνέπειες, αλλά και προκαλεί τη μη εξασφάλιση της νομιμότητας από την πλευρά της κυβέρνησης ή του κοινοβουλίου, μια και δεν τηρούνται οι κανόνες της καλής νομοθέτησης. Μάλιστα, ο Birkinshaw αναφέρει χαρακτηριστικά πως «η πρόσβαση στην πληροφορία ενισχύει τη νομιμότητα. Η μυστικότητα ίσως να είναι απαραίτητη, αλλά πρέπει να δικαιολογείται. Η δικαιολόγηση είναι μέρος της διαφάνειας» (Birkinshaw, 2006, σελ. 51). Για αυτόν τον λόγο, απαιτούνται συνοδευτικές ή σχετικές και συναφείς παρελθούσες αποφάσεις ή και πληροφορίες, προκειμένου να δικαιολογηθεί μία συγκεκριμένη ενέργεια στο πλαίσιο της λειτουργίας του κοινοβουλίου, είτε γίνεται λόγος για ανάρτηση δημόσιων αποφάσεων, είτε για νομοσχέδια. Πολλώ μάλλον, αν η παροχή της πληροφορίας συνδυάζεται και με μία εύχρηστη μέθοδο παρουσίασής της, η οποία ενσωματώνει παρελθούσες σχετικές πληροφορίες⁶⁵.



Σχήμα 7: Όψεις της διαφάνειας

σχεδιαστή. Χαρακτηριστικά οι Dörk, Feng, Collins & Carpendale (2013) αναφέρουν πως «η έμφαση και η παράλειψη είναι ισχυρές τεχνικές για να αποκαλύψουν συγκεκριμένα μοτίβα σε μία ομάδα δεδομένων». Βλ. και Βουλή των Ελλήνων (2010). Κανονισμός της Βουλής και Σύνταγμα της Ελλάδας. Αθήνα: Διεύθυνση Εκδόσεων και Εκτυπώσεων της Βουλής & Dörk, M., Feng, P., Collins, C. & Carpendale, S. (2013). Critical InfoVis: Exploring the Politics of Visualization. In *CHI '13: Extended Abstracts of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 27 April-2 May, 2013, Paris, France* (pp. 2189-2198). New York: ACM. <https://uclab.fh-potsdam.de/wp/wp-content/uploads/2013-critical-infovis.pdf> [2.03.2019]

⁶⁵ Βλ. σχετικά και παράδειγμα Aisch, G. (2012, November). The Making of a Law. <http://old.driven-by-data.net/about/partg/#/0>, όπου η αλλαγή στον συνταγματικό νόμο για τα κόμματα όχι μόνο συνοδεύεται από παλαιότερους σχετικούς νόμους, αλλά και μέσω της χρονοσειράς επισημαίνονται οι αλλαγές σε διατάξεις που έχουν επέλθει σε βάθος χρόνου.

Η άσκηση της δικαιολόγησης από τα κοινοβούλια με τη δημοσίευση/επισύναψη σχετικών πληροφοριών που συνοδεύουν την κύρια πληροφορία, σε συνδυασμό με την επιλογή του κατάλληλου τεχνολογικού μέσου, το οποίο συμβάλλει στην ξεκάθαρη και κατανοητή επικοινωνία της πληροφορίας, δύνανται:

- Να ενεργοποιήσουν την κριτική σκέψη του αποδέκτη της πληροφορίας,
- Να παρέχουν τη δυνατότητα συνδυασμού των σχετικών πληροφοριών και την εξαγωγή νέων ή και πολλαπλών συμπερασμάτων,
- Να ωθήσουν τον αποδέκτη και ενασχολούμενο με την πληροφορία στην απόκτηση νέας γνώσης, και
- Να συμβάλλουν στη λήψη αποφάσεων και επιλογών από τους χρήστες για δράση και αλληλεπίδραση με το περιβάλλον τους, οι οποίες θα εξασφαλίζουν όχι μόνο πρακτικότητα και χρησιμότητα στην καθημερινότητά τους, αλλά και θα οικοδομήσουν σταδιακά ένα πλαίσιο ενεργών και ενδυναμωμένων πολιτών σε επίπεδο συλλογικότητας, κατά την αναφορά του Χρυσόγονου (Ανεξάρτητη Νομική Κομοτηνής, 2016).

Συνοψίζοντας τα παραπάνω σε μία απεικόνιση ανάμεσα στην κειμενική παρουσίαση ενός ηλεκτρονικού δημόσιου εγγράφου και την οπτικοποίησή του, παρατηρείται πως η διαγραμματική και οργανωμένη μορφή απεικόνισης των δεδομένων/πληροφοριών παρέχει τη δυνατότητα όχι μόνο του συνδυασμού των υπαρχουσών πληροφοριών, αλλά και περισσότερων σχετικών παρελθουσών πληροφοριών σε ένα σημείο (δηλαδή χωρίς να απαιτείται από τον χρήστη η πρόσβαση σε διαφορετικά ηλεκτρονικά αρχεία ή σημεία που περιέχουν σχετικές πληροφορίες). Επίσης, ως προς την χρησιμότητα παρατηρείται πως η οπτικοποίηση πληροφορίας δύνανται να δημιουργήσει αλληλεπίδραση μεταξύ του ηλεκτρονικού υπολογιστή και του χρήστη, αλλά και της μεθόδου οπτικοποίησης και του χρήστη και να συμβάλλει πιο ενεργά και ουσιαστικά στη συνολική εμπειρία του χρήστη. Αυτό το ζήτημα αναλύεται εκτενώς στις επόμενες ενότητες. Τέλος, ως προς τη νοηματοδότηση – παρ' όλο που δεν ανήκει στο αντικείμενο έρευνας της παρούσας εργασίας – αξίζει να σημειωθεί πως ανακύπτει το ζήτημα περί αντικειμενικής και υποκειμενικής πληροφόρησης⁶⁶ και οφείλουμε να αναγνωρίσουμε πως:

⁶⁶ Ένα χαρακτηριστικό και απλό παράδειγμα περί αντικειμενικής και υποκειμενικής πληροφόρησης (και σχετικό με την προηγούμενη υποσημείωση) είναι η περίπτωση των μετεωρολογικών δελτίων. Η απεικονιστική-διαγραμματική παρουσίαση του δελτίου καιρού περιέχει δεδομένα (data) με υψηλές ή χαμηλές θερμοκρασίες και την πορεία της σε βάθος ημερών, συνήθως υπό μορφή χρονοσειράς. Η ερμηνεία των δεδομένων από τα ΜΜΕ, συνήθως με υπερβολικά σχόλια για ακραία φαινόμενα, είναι υποκειμενική και καταφέρνει να επηρεάσει με αρνητικό τρόπο τους πολίτες. Αυτό το παράδειγμα επιβεβαιώνει τη δήλωση του Rory Sutherland, ο οποίος αναφέρει πως «η επόμενη επανάσταση θα είναι ψυχολογική, όχι τεχνολογική». Δανειζόμενοι τη δήλωσή του στο αντικείμενο της έρευνας, γίνεται κατανοητό πως το μέσο προβολής των πληροφοριών απλά παρέχει την πληροφορία. Ωστόσο, το πως κινητοποιεί τους χρήστες, τι είδους αισθήματα και εμπειρία τους προκαλεί ή αν και πως ερμηνεύονται τα δεδομένα από άλλους φορείς επηρεάζουν όχι μόνο σε υποκειμενικό, αλλά και σε βαθιά ψυχολογικό επίπεδο (όπως άλλωστε με τον ίδιο τρόπο δύνανται να επηρεάσουν τους αποδέκτες και οι δημιουργοί της οπτικοποίησης πληροφοριών, παραλείποντας πληροφορίες, σύμφωνα με τους Dörk κ.ά. (2013)) Βλ. και Ted^x Amsterdam (2012). Rory Sutherland: The Next Revolution Will Be Psychological, Not Technological [αρχείο video]

Η παροχή της πληροφορίας είναι αντικειμενική. Η αντίληψη και ερμηνεία της παρεχόμενης πληροφορίας είναι υποκειμενική για τον κάθε ενδιαφερόμενο⁶⁷ ή ενδιαφερόμενη ομάδα, ανεξαρτήτως κειμενικής ή οπτικής-διαγραμματικής παρουσίας της.

<https://archive.tedx.amsterdam/2012/11/rory-sutherland-the-next-revolution-will-be-psychological-not-technological/> [17.06.2019] & Dörk, M., Feng, P., Collins, C. & Carpendale, S. (2013). Critical InfoVis: Exploring the Politics of Visualization. In *CHI '13: Extended Abstracts of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 27 April-2 May, 2013, Paris, France* (pp. 2189-2198). New York: ACM. <https://uclab.fh-potsdam.de/wp/wp-content/uploads/2013-critical-infovis.pdf> [2.03.2019]

⁶⁷ Σύμφωνα με τον Κορομηλά, οι παράγοντες που καθορίζουν το ενδιαφέρον του δέκτη της πληροφορίας οφείλονται αφενός στο «ατομικό ψυχαναλυτικό ποσοστό», αφετέρου σε «ένα μεγάλο μέρος καταλήγει να γίνεται ισχυρή πολιτισμική προδιάθεση» (Κορομηλάς, 2009, σελ. 61). Βλ. και Κορομηλάς, Η. (2009). *Μελέτες Εικονομαχίας. Οπτικός Πολιτισμός & Νεοαστικές Φυλές*. Αθήνα: Έλλην

Πληροφορία	Έγγραφο	Οπτικοποίηση
Παρουσίαση πληροφορίας	Γραπτός λόγος (κείμενο)	Διαγραμματική και οργανωμένη μορφή πληροφορίας
Ενημέρωση	Μεμονωμένα ⁶⁸	Συνδυαστικά ⁶⁹
Χρησιμότητα	Έλεγχος/λογοδοσία ή άσκηση πίεσης (ΟΚΕ, ΜΜΕ), πληροφόρηση νομικών	Εμπειριστατωμένη επιλογή (informed choice) και εφαρμογή από ευρύτερες ομάδες, αλληλεπίδραση ⁷⁰
Νοηματοδότηση	Αντικειμενική και υποκειμενική	Αντικειμενική και υποκειμενική

Πίνακας 1: Δυνατότητες δημοσιοποίησης νομικής πληροφορίας σε κειμενική και οπτικοποιημένη μορφή

Συνοψίζοντας, η διαφάνεια της ηλεκτρονικής κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας φαίνεται να είναι περισσότερο ένα πρακτικό ζήτημα και όχι απλώς ένα ζήτημα πολιτικής ή κοινωνιολογικής συζήτησης και φιλοσοφικού στοχασμού. Επίσης, το 'βλέπειν μέσα στην πληροφορία' και 'βλέπειν με τη βοήθεια ενός μέσου' δε σχετίζεται με την ποσότητα της παρεχόμενης πληροφορίας, αλλά με την ποιότητα αυτής και τον τρόπο που αυτή παρέχεται, ώστε να έχει μία χρηστική αξία στον αποδέκτη της. Χωρίς να απορρίπτεται η αξία της κειμενικής παρουσίασης της πληροφορίας, αλλά ορμώμενοι από

⁶⁸ Η δημοσίευση των εγγράφων που αφορούν στο νομοθετικό έργο, συνήθως, αναρτώνται στις κοινοβουλευτικές ιστοσελίδες ως μεμονωμένες πληροφορίες, δηλαδή δε συνοδεύονται από σχετικά παρελθόντα έγγραφα, ώστε να εξασφαλίζεται η σύνδεση και η σχετικότητα (χαρακτηριστικό της ποιοτικής πληροφορίας-πληροφόρησης). Αντιθέτως, συναντώνται λίγες βέλτιστες πρακτικές Νομοθετικών Σωμάτων ή Γερουσιών που εφαρμόζουν τέτοιες τακτικές. Αντίστοιχα, αναφέρεται και το παράδειγμα της παράθεσης νομοσχεδίων ή άλλων σχετικών εγγράφων, όπου παρελθούσες πληροφορίες-νόμοι αναφέρονται υπό τη μορφή αριθμών και όχι θεματικών τίτλων. Το κυριότερο σε αυτό το γεγονός είναι πως κάθε ενδιαφερόμενος είναι υποχρεωμένος να ανατρέχει με δική του έρευνα στις αντίστοιχες πληροφορίες, καθιστώντας το τρέχον έγγραφο ελλειπές ως προς τη συνοχή του (ομοίως χαρακτηριστικό της ποιοτικής πληροφορίας). Μάλιστα, θα προσθέταμε πως στην ελληνική περίπτωση συναντάται έντονα και το φαινόμενο της έλλειψης σχετικότητας επί ψηφισμένων νομοσχεδίων, περιέχοντας διατάξεις από άλλους νόμους. Αυτό το φαινόμενο καθιστά όχι μόνο περίπλοκη τη νομοθέτηση, αλλά και σε αρκετά μεγάλο βαθμό αδιαφανή. Σχετικά με τα κριτήρια της ποιότητας της πληροφορίας βλ. και Eppler M.J. (2006). A Framework for Information Quality Management. Information Quality Criteria. In *Managing Information Quality: Increasing the Value of Information in Knowledge-intensive Products and Processes* (2nd Ed., pp.69-88). Berlin: Springer

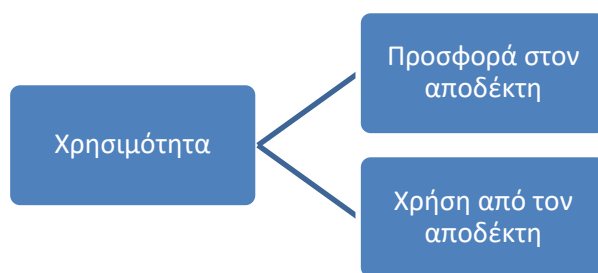
⁶⁹ Ενθυμίζεται η δυνατότητα συνδυασμού πολλαπλών πληροφοριών για την εξαγωγή διαγραμματικού αποτελέσματος στο παράδειγμα των ονομαστικών ψηφοφοριών του Γερμανικού Κοινοβουλίου (βλ. κεφάλαιο 1), αλλά και του συνδυασμού ύπαρξης κειμένου και οπτικοποίησης για την λήψη της πληροφορίας. Εξάλλου, όπως έχει τονιστεί, σκοπός της παρούσας έρευνας δεν είναι η αναίρεση της αξίας ενός κειμένου, αλλά η εισαγωγή της οπτικοποίησης πληροφορίας ως ένας συμπληρωματικός τρόπος λήψης της πληροφορίας.

⁷⁰ Ως αλληλεπίδραση νοείται κυρίως η αλληλεπίδραση του αποδέκτη της πληροφορίας με τον υπολογιστή (βασισμένο στις αρχές και θεωρίες περί Human Computer Interaction (HCI) και την ηλεκτρονικά διαθέσιμη πληροφορία. Στην περίπτωση μας παρουσιάζεται και αυτού του είδους η αλληλεπίδραση - συγκεκριμένα με την πληροφορία που οπτικοποιείται-, καθώς και η αλληλεπίδραση του αποδέκτη της πληροφορίας με το περιβάλλον του κατά την εφαρμογή της πληροφορίας, όπως την έχει αντιληφθεί ή κατανοήσει.

αυτή, εξετάζεται ο ρόλος της οπτικοποίησης νομικής πληροφορίας και η σύνδεσή της με τη διαφάνεια, με σκοπό να καθοριστούν οι παράγοντες, οι οποίοι διαμορφώνουν την εμπειρία των αποδεκτών της μέσα από την πρόσβαση στη νομική πληροφορία με τη βοήθεια μεθόδων οπτικοποίησης αυτής.

2.3.2. Αναζητώντας τη Σύνδεση μεταξύ Διαφάνειας και Οπτικής Αναπαράστασης των Νομοθετικών Κειμένων

Στην προηγούμενη ενότητα, αναδείχθηκε πως ο τρόπος παρουσίασης της δημόσιας κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας δύναται να επηρεάσει όχι μόνο την επίτευξη της κοινοβουλευτικής ή νομοθετικής διαφάνειας, αλλά και της νομιμότητας του κοινοβουλίου. Η παρούσα ενότητα μεταβαίνει από την πλευρά παροχής πληροφορίας και πληροφόρησης από το κοινοβούλιο, στην ενεργητική πλευρά, δηλαδή εκείνη της εμπειρίας του αποδέκτη της. Η χρησιμότητα της διαφάνειας δεν επιτυγχάνεται μόνο από την παρεχόμενη πληροφορία σε μία εύχρηστη και εύληπτη μορφή, αλλά και σε μία μορφή, η οποία επιτρέπει την ενασχόληση και αλληλεπίδραση του χρήστη με τον συνδυασμό όλων των σχετικών-συναφών πληροφοριών, προκειμένου να εξάγει τα δικά του αποτελέσματα-συμπεράσματα⁷¹. Αυτονόητα, δίδεται η ευκαιρία στον χρήστη να χρησιμοποιήσει, να συνθέσει ή να αφαιρέσει πληροφορίες κατά βούληση, με σκοπό να εξαχθούν αποτελέσματα που θα προσφέρουν: δραστηριοποίηση, κριτική σκέψη, γνώση, ίσως ακόμα και εφαρμογή της προσλαμβανουσας πληροφορίας-νόμου στην καθημερινότητα του ενασχολούμενου. Συνεπώς, η έννοια της χρησιμότητας περιλαμβάνει τόσο την προσφορά μίας ηλεκτρονικής υπηρεσίας εκ μέρους του κοινοβουλίου προς τον χρήστη-αποδέκτη της πληροφορίας, όσο και την χρήση αυτής της υπηρεσίας από τον χρήστη-αποδέκτη της, με τρόπο που θα πληρούνται τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά.



Σχήμα 8: Λειτουργία της έννοιας 'χρησιμότητα' σε μία ηλεκτρονική υπηρεσία κοινοβουλίου

Οι τεχνολογικές μέθοδοι, οι οποίες εξασφαλίζουν αφενός την εύχρηστη και εύληπτη μορφή πληροφόρησης με τα «σημαντικά και πληροφοριακά μοτίβα να ξεχωρίζουν» (Ware, 2004, σελ. 11) και αφετέρου επιτρέπουν τη χρήση από τον ίδιο τον ενασχολούμενο⁷² είναι

⁷¹ Όπως αναφέρθηκε στην υποσημείωση 3, εκεί έγκειται και η διαφορά στην ελληνική μετάφραση των λέξεων «οπτικοποιημένη» και «οπτικοποίηση», ως ένα αποτέλεσμα στην πρώτη περίπτωση και ως μία ενέργεια στη δεύτερη περίπτωση

⁷² Οι Viégas & Wattenberg (2010, σελ. 256), αναφερόμενοι στις τρεις αρχές της αρωγής των οπτικοποιήσεων στην Ανοικτή Κυβέρνηση, παρατηρούν όχι μόνο την οπτική εγγραμματοσύνη των αναγνωστών, αλλά και την ικανότητά τους «στην κατανόηση του μηνύματος πολύπλοκων

οι μέθοδοι οπτικοποίησης πληροφορίας ή οπτικής αναπαράστασης πληροφορίας (Information Visualization). Οι μέθοδοι αυτές ορίζονται ως η «χρήση υποστηρικτικών από υπολογιστή, αλληλεπιδραστικών, οπτικών αναπαραστάσεων αφηρημένων δεδομένων με σκοπό την ενίσχυση γνώσης» (Card, Mackinlay & Sneiderman, 1999, σελ. 7). Αξιοσημείωτο είναι πως στη συγκεκριμένη περίπτωση εξέτασης -κοινοβουλευτική/νομική πληροφορία - η οπτική αναπαράστασή της από την κειμενική μορφή σε οπτική ή γραφική⁷³ αφορά όντως σε «αφηρημένα δεδομένα», μια και ορίζονται ως «(ετερογενή) δεδομένα χωρίς εγγενή χωρική δομή» (Info-Vis Wiki). Επίσης, ο Card, αναφερόμενος στη λειτουργικότητα της οπτικοποίησης, πιστεύει πως «βοηθά τη γνώση όχι λόγω κάποιας μυστικιστικής ανωτερότητας των εικόνων σε σχέση με άλλες μορφές σκέψης και επικοινωνίας, αλλά μάλλον επειδή η οπτικοποίηση βοηθά τον χρήστη κάνοντας τον κόσμο, έξω από τον νου, μία πηγή για σκέψη με συγκεκριμένους τρόπους» (Card, 2008, σελ. 515). Δηλαδή, η οπτικοποίηση φέρνει τον κόσμο στη σκέψη του αποδέκτη ή φέρνει τις πληροφορίες στη σκέψη του αποδέκτη. Σε ένα βαθύτερο επίπεδο και, σύμφωνα με τις παραπάνω θεωρίες, η οπτικοποιημένη κοινοβουλευτική/νομική πληροφορία δίνει αφορμή για περαιτέρω σκέψη στον αποδέκτη της, ανοίγοντας νέους τρόπους σκέψης και νοηματοδότησης με τις συνδυασμένες πληροφορίες. Και φυσικά, αν η οπτικά αναπαριστάμενη πληροφορία παρέχει τη δυνατότητα επιπλέον κινήσεων συνδυασμού από τον αποδέκτη της, τότε τα οφέλη είναι πολλαπλάσια, διότι δεν πρόκειται για ένα προκαθορισμένο αποτέλεσμα⁷⁴, αλλά εντάσσεται στο πλαίσιο της δραστηριοποίησης, της αλληλεπίδρασης, της «διαφάνειας της διαδικασίας» όπως την ονομάζει ο Heald⁷⁵ (Heald, 2006, σελ. 30).

Συνεπώς, σε περιπτώσεις:

οπτικοποιήσεων και ένα ασυνήθιστο διάγραμμα είναι συχνά ένα ενεργό σχέδιο για το κοινό παρά αποστροφή» Viégas, F. & Wattenberg, M. (2010). Case Study: Many Eyes, In D. Lathrop & L. Ruma (Eds.), Open Government: Collaboration, Transparency, and Participation in Practice (pp. 249-256). Beijing: O' Reilly

⁷³ Σύμφωνα με τον Ervin (1991) (όπως αναφέρεται στον Χαρίτο, 2012, σελ. 45), υπάρχουν τέσσερις ομάδες γραφικών αναπαραστάσεων: διαγράμματα, χάρτες, γραφήματα και εικόνες. Για τις ανάγκες τις παρούσας έρευνας και τις μεθόδους οπτικής αναπαράστασης πληροφορίας χρησιμοποιούνται τα διαγράμματα και οι εικόνες, για τις επιλογές: α. του νοητικού χάρτη και β. της ψηφιακής οπτικής αφήγησης-κόμικ, αντίστοιχα. Βλ. και Χαρίτος, Δ. (2012). Αναπαραστάσεις και Μοντέλα, Στο Σεμιναριακό Μάθημα Χειμερινού Εξαμήνου: Οπτική Επικοινωνία-Οπτικός Σχεδιασμός (σελ. 39-45). Αθήνα: ΕΚΠΑ

⁷⁴ Η οπτικοποίηση πληροφορίας μπορεί να έχει άλλοτε μία στατική (π.χ. pie charts) και άλλοτε μία δυναμική μορφή, δηλαδή τα δεδομένα/πληροφορίες να μην αλλάζουν, όπως για παράδειγμα στατιστικά αποτελέσματα, και άλλοτε να παρέχουν στον ενασχολούμενο τη δυνατότητα εναλλαγής δεδομένων/πληροφοριών με απώτερο σκοπό την αλληλεπίδραση. Η αλληλεπίδραση συντελείται ανάμεσα στον άνθρωπο και τη μηχανή/ηλεκτρονικό υπολογιστή (Human Computer Interaction), αλλά και την αλληλεπίδραση που συντελείται ανάμεσα στον άνθρωπο και την ίδια τη μέθοδο οπτικοποίησης

⁷⁵ Ο Heald προτείνει διάφορα είδη διαφάνειας (αποκαλούμενα από τον ίδιο «ποικιλίες διαφάνειας») μεταξύ άλλων και τη «διαφάνεια διαδικασίας» (process transparency) και «διαφάνεια γεγονότος» (event transparency) (Heald, 2006, σελ. 29-30). Βλ. και Heald, D. (2006). Varieties of Transparency, In C. Hood & D. Heald (Eds.), *Transparency. The Key to Better Governance?* (pp. 25-43). Oxford: Oxford University Press

- **Δικαιολόγησης κοινοβουλευτικών/νομικών πληροφοριών ή κανονιστικών αποφάσεων**, η οπτική αναπαράσταση πληροφορίας πιθανώς να ενδείκνυται ως μία κατάλληλη μέθοδος για την ενσωμάτωση σχετικών ή συναφών πληροφοριών και εγγράφων στην κύρια πληροφορία-έγγραφο, δίνοντας νόημα στη σκέψη και κατανόηση του συνόλου της πληροφορίας στον αποδέκτη της, ή
- **Προσπάθειας εφαρμογής της Καλής Νομοθέτησης και τήρησης του Κανονισμού της Βουλής**, διατάξεις ή πληροφορίες που δε σχετίζονται με το προς συζήτηση σχέδιο νόμου να μη δύνανται να ενσωματωθούν στην περίπτωση οπτικής αναπαράστασης της πληροφορίας. Ως εκ τούτου, να δημιουργούνται όχι μόνο οι προϋποθέσεις για την εφαρμογή της Καλής Νομοθέτησης⁷⁶, αλλά και να είναι φανερές οι τυχόν προθέσεις πολιτικών προσώπων για την εισαγωγή (και, κατά συνέπεια, ψήφιση) διατάξεων, οι οποίες όχι μόνο δε σχετίζονται με την εκάστοτε νομοθετική διαδικασία, αλλά ενδεχομένως ευνοούν τους ίδιους τους πολιτικούς ή φέρνουν σε δυσμενή θέση με την ψήφισή τους τις διαφορετικές ομάδες πολιτών.

Πώς, όμως, σχετίζεται η διαφάνεια με την οπτικοποίηση της πληροφορίας και, δη της νομικής, με σκοπό τη γνώση ή ούτως ειπείν πως από την ενημέρωσή του ο αποδέκτης φτάνει στην αντίληψη, την κατανόηση και τη γνώση με τη βοήθεια της οπτικής αναπαράστασης της πληροφορίας;

Η εναλλαγή των όρων στην ελληνική μετάφραση μεταξύ οπτικοποιημένης πληροφορίας και οπτικοποίησης πληροφορίας μαρτυρεί άλλοτε ένα αποτέλεσμα και άλλοτε μία διαδικασία για την οπτική αναπαράσταση της πληροφορίας. Έτσι, ξεκινώντας από την αρχική και επίσημη μορφή της νομικής πληροφορίας σε κείμενο, οι παραγωγοί της την οπτικοποιούν. Το τελικό αποτέλεσμα είναι η οπτικοποιημένη νομική πληροφορία, την οποία αρχικά οι αποδέκτες την παρατηρούν και κατόπιν με τη σειρά τους την οπτικοποιούν, δημιουργώντας ένα νέο αποτέλεσμα - από τον νέο συνδυασμό των πληροφοριών που προκύπτει - ως οπτικοποιημένη πλέον πληροφορία κ.ο.κ., με αποτέλεσμα να αναφερόμαστε σε μία επαναλαμβανόμενη διαδικασία. Αυτό επιβεβαιώνει και ο Thorp, αναφέροντας χαρακτηριστικά πως «κάθε καλή διαδικασία οπτικοποίησης είναι επαναλαμβανόμενη. Και αν επιτρέψουμε στους εαυτούς μας να σκεφτούμε περισσότερο για την αξία των σημείων αυτής της διαδικασίας που διακλαδίζονται απ' ότι κάνουμε με ένα μοναδικό αποτέλεσμα, αφήνουμε τους εαυτούς μας ανοικτούς σε πολύ περισσότερες δυνατότητες» (Thorp, 2013, παρ. 8). Αυτό σημαίνει πως οι χρήστες όχι απλά βλέπουν, αλλά παρατηρούν και δίνουν νέα και συνεχόμενα νοήματα στην προσλαμβανόμενη νομική πληροφορία. Εκεί έγκειται και η σημασία στα λεγόμενα του Brandenburger αναφερόμενος ότι «για να αλλάξουμε τον τρόπο που σκεπτόμαστε, να αλλάξουμε τον τρόπο που βλέπουμε» και επικεντρώνεται όχι μόνο στην εξέταση, αλλά «στην εξέταση με μια

⁷⁶ Σύμφωνα με τον ν. 4048/2012 περί Ρυθμιστικής Διακυβέρνησης: Αρχές, Διαδικασίες και Μέσα Καλής Νομοθέτησης ως αρχές αναφέρονται, μεταξύ άλλων, στο άρθρο 2 «η απλότητα και η σαφήνεια του περιεχομένου των ρυθμίσεων», «η αποφυγή αποκλινοσών από την κατά περίπτωση γενική πολιτική ή αντιφατικών ρυθμίσεων», «η διαφάνεια», «η προσβασιμότητα στις ρυθμίσεις και με ηλεκτρονικά μέσα» Βλ. και Εφημερίς της Κυβερνήσεως της Ελληνικής Δημοκρατίας. ΦΕΚ 34Α/23.02.2012, ν. 4048/2012, «Ρυθμιστική Διακυβέρνηση: Αρχές, Διαδικασίες και Μέσα Καλής Νομοθέτησης» www.et.gr [9.08.2019]

συνειδητά διαφορετική προοπτική», με παρατήρηση⁷⁷ (Brandenburger, 2019, παρ. 7). Αυτή η οπτική δίνει μία άλλη προοπτική στην εξέταση της διαφάνειας σε συνδυασμό με την οπτικοποιημένη νομική πληροφορία, διότι - στην περίπτωση που εξετάζεται - η ουσία δεν έγκειται μόνο στο πλήθος (δηλαδή την ποσότητα) της πληροφορίας που αποκομίζει ο αποδέκτης της, αλλά στο πλήθος και την ποιότητα νοημάτων που αναδύονται μέσω της αλληλεπίδρασης με το οπτικό στοιχείο (ασχέτως αν πρόκειται για διάγραμμα, χάρτη, εικόνα ή γράφημα) και την κατανόηση που κερδίζει ο αποδέκτης. Την ίδια άποψη υιοθετεί και ο Κορομηλάς, λέγοντας πως «αν τις ίδιες ιδιότητες που υπάρχουν στα πράγματα (de re) τις παρατηρήσω με διαφορετικό τρόπο, μου αποδίδουν διαφορετικές σχέσεις ποιότητων, με αποτέλεσμα να μπορώ να εγκαταστήσω διαφορετικών ειδών αιτιακές σχέσεις»⁷⁸ (Κορομηλάς, 2009, σελ. 65).



Σχήμα 9: 1^ο επίπεδο νοητικής διεργασίας οπτικής αναπαράστασης πληροφορίας

Ας εξετάσουμε, όμως, την παρατήρηση σε ένα βαθύτερο επίπεδο, εκείνο που οδηγεί στη γνώση και αποτελεί συνέχεια της παραπάνω δήλωσης του Κορομηλά. Το πλήθος των νοημάτων που αποκομίζει ο αποδέκτης της οπτικοποιημένης πληροφορίας βασίζεται στην υποκειμενικότητα της πληροφορίας κατά τη διαδικασία της αντίληψης και ερμηνείας της. Αυτό σημαίνει, ότι η αντικειμενικά παρουσιασμένη κοινοβουλευτική/νομική πληροφορία μετατρέπεται σε υποκειμενική κατά την παρατήρησή της. Και τούτο οφείλεται στο γεγονός ότι μετά την οπτική πρόσληψη της πληροφορίας, ξεκινούν οι εγκεφαλικές και νοητικές διεργασίες του αποδέκτη, οι οποίες συντελούνται κατά την παρατήρηση, σε συνδυασμό με τις ήδη υπάρχουσες εμπειρίες του αποδέκτη της πληροφορίας. Φαίνεται, λοιπόν, πως η διαδικασία συνδυασμού των πληροφοριών με μεθόδους οπτικής αναπαράστασης δεν αφορούν σε μία οπτική ή χειρωνακτική μόνο διαδικασία⁷⁹, αλλά κατά βάση σε νοητική. Εξ

⁷⁷ Συγκεκριμένα, ο Brandenburger δανείζεται τα λόγια του Sherlock Holmes προς τον Watson, καθώς και εκείνα της Konnikona, όπου η παρατήρηση απαιτεί τον διαχωρισμό της κατάστασης από την ερμηνεία (Brandenburger, 2019, παρ.8). Προς την ίδια κατεύθυνση συνηγορεί και ο Κορομηλάς (2009), αναφέροντας πως «(...) κοινωνικά υποκείμενα εκπαιδευμένα με μονοδιάστατη εννοιολογική παιδεία οφείλουν να παρουσιάζουν οξυμένα αισθητηριακά ανακλαστικά, δίχως να έχουν εκπαιδευτεί για κάτι τέτοιο» (Κορομηλάς, 2009, σελ. 39) και συνεχίζει λέγοντας πως «τούτο έχει ακόμη ως αποτέλεσμα να μην μπορεί να διακρίνει τα πραγματικά γεγονότα από τις εικόνες», καθιστώντας τον «ευάλωτο σε κάθε τύπου χειραγώγηση» (ό.π., 2009, σελ. 43). Βλ. και Κορομηλάς, Η. (2009). Το Διακύβευμα της Ψευδαίσθησης. Στο *Μελέτες Εικονομαχίας. Οπτικός Πολιτισμός & Νεοαστικές Φυλές* (σελ. 17-48). Αθήνα: Έλλην

⁷⁸ Βλ. και Κορομηλάς, Η. (2009) *Μεταμοντέρνα Θραύσματα και Μεταμοντέρνες Φυλές. Στο Μελέτες Εικονομαχίας: Οπτικός Πολιτισμός & Νεοαστικές Φυλές* (σελ. 49-68). Αθήνα: Έλλην

⁷⁹ Η διαδικασία προς την απόκτηση της γνώσης ονομάζεται αντίληψη και το διαδικτυακό λεξικό «Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα» αναφέρεται (μεταξύ άλλων ερμηνειών) ως τη «σύνθετη λειτουργία με την οποία ο άνθρωπος αποκτά γνώση της πραγματικότητας είτε άμεσα με τις αισθήσεις είτε έμμεσα με την παρέμβαση του λογικού». Στην περίπτωση που εξετάζεται, σαφώς η αρχική πρόσληψη οφείλεται στο οπτικό ερέθισμα έναντι της οπτικοποιημένης νομικής πληροφορίας,

ου και, όπως υποδεικνύει ο Περιοδικός Πίνακας Μεθόδων Οπτικοποίησης (Periodic Table of Visualization Methods)⁸⁰, άλλες μέθοδοι ευνοούν την αποκλίνουσα και άλλες τη συγκλίνουσα σκέψη (divergent and convergent thinking). Για αυτόν τον λόγο, οι Card κ.α. (1999) αναφέρονται στην ενίσχυση της γνώσης, διότι το παραγόμενο 'προϊόν' της σκέψης είναι η κατανόηση, η οποία γενικεύεται όχι μόνο ως γνώση, αλλά και ως επίγνωση⁸¹.



Σχήμα 10: 2^ο επίπεδο νοητικής διεργασίας οπτικής αναπαράστασης πληροφορίας

Η έννοια της επίγνωσης, ενέχει τόσο νοητικές, όσο και ψυχολογικές ερμηνείες και αυτό μαρτυρούν και οι διάφορες ερμηνείες που παρέχονται για την έννοια του όρου. Έτσι, σύμφωνα με τον Μπαμπινιώτη (2002, σελ. 645), η επίγνωση ερμηνεύεται ως «η σε βάθος συναίσθηση (μιας κατάστασης), η ακριβής γνώση» και το Ελεύθερο Λεξικό ερμηνεύει τον όρο ως «συναίσθηση της πραγματικότητας»⁸². Η έννοια της επίγνωσης ή συναίσθησης ενέχει τη συνειδητή ή όχι όραση απέναντι σε οπτικά ερεθίσματα κατά τον Merikle (1984), όπως αντίστοιχα και στην ενεργητική και παθητική όραση, στην οποία αναφέρεται και ο Κορομηλάς (2009) όπου η επίγνωση οδηγεί στη συνείδηση των οπτικών ερεθισμάτων⁸³. Οι παραπάνω ορολογίες, μας επιτρέπουν να μεταβούμε στην έννοια της συναίσθησης ή ευαισθητοποίησης – όπως μας ενδιαφέρει και μεταφράζεται ο όρος 'awareness' στην εξέταση των συμμετοχικών διαδικασιών και μοντέλων του επόμενου κεφαλαίου - ως τον παράγοντα που υποβοηθά τη διαδικασία όχι μόνο για την κλασική λήψη αποφάσεων εκ μέρους του αποδέκτη της οπτικοποιημένης νομικής πληροφορία, αλλά κυρίως, μίας

αφετέρου ο αποδέκτης με τη βοήθεια της λογικής συνδυάζει τα δεδομένα/πληροφορίας για την εξαγωγή αποτελεσμάτων. Βλ. και 'Αντίληψη' (χ.χ.). Στην Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα. [http://www.greek-](http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=αντίληψη&dq)

[language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=αντίληψη&dq](http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=αντίληψη&dq) [3.07.2019]

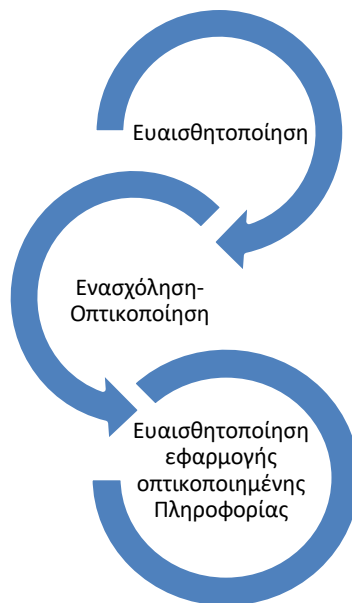
⁸⁰ Βλ. και Βλ. και Lengler, R. & Eppler, J. M. (2007). Towards a Periodic Table of Visualization Methods for Management. In S. M. Alam, (Ed.), *Proceedings of the IASTED International Conference on Graphics and Visualization in Engineering (GVE 2007)* (pp. 83-88). Clearwater, Florida: Acta Press. https://www.visual-literacy.org/periodic_table/periodic_table.pdf [26.04.2019]

⁸¹ Είναι απαραίτητο να διευκρινιστεί πως η εργασία δεν εξετάζει τους νοητικούς ή ψυχολογικούς παράγοντες εκδήλωσης και λειτουργίας της αντίληψης, της κατανόησης και της επίγνωσης, αλλά το πως η οπτική αναπαράσταση οδηγεί ή ευνοεί την εμφάνισή τους.

⁸² Βλ. και Επίγνωση (χ.χ.). Στο The Free Dictionary. <https://el.thefreedictionary.com/επίγνωση> [5.06.2019]

⁸³ Ο Κορομηλάς μιλώντας για την παθητική και ενεργητική όραση στη μελέτη του ανάμεσα στις «εικόνες-εικαστικά έργα και τις εικόνες-προσομοιώσεις (*simulacra*, με τα παράγωγά τους π.χ. διαφημίσεις φωτορεπορτάζ, τηλεοπτικά και διαδικτυακά οπτικά δεδομένα)», τονίζει πως μέσα από τα έργα τέχνης και τις ιδιότητες που παρέχουν οι καλλιτέχνες, είναι σημαντικό ο αντιλήπτορας να λάβει ποιότητες, οι οποίες θα διεγείρουν «όχι μόνο την επίγνωση (*awareness*), αλλά και τη συνείδησή του (*consciousness*)» (Κορομηλάς, 2009, σελ. 97). Βλ. και Κορομηλάς, Η. (2009). Δυναμιτίζοντας (;) το Βασίλειο των Εικόνων. Στο *Μελέτες Εικονομαχίας: Οπτικός Πολιτισμός & Νεοαστικές Φυλές* (σελ. 95-121). Αθήνα: Έλλην

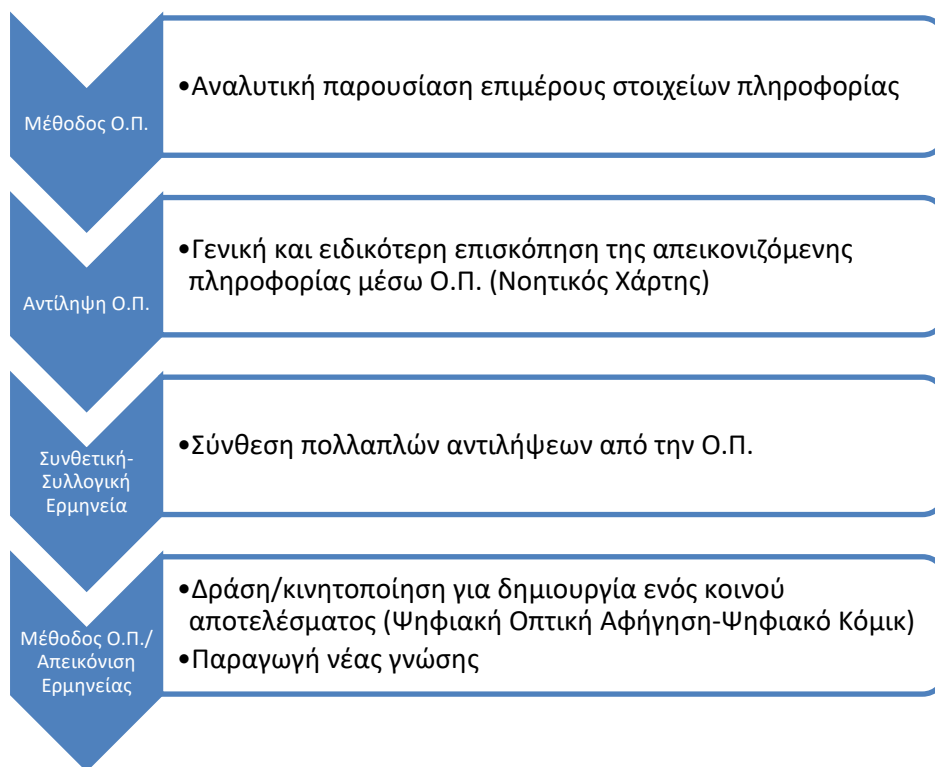
συνειδητής απόφασης εφαρμογής της οπτικοποιημένης νομικής πληροφορίας⁸⁴. Αυτή η άποψη ενισχύεται και από τον Merikle, επικροτώντας την άποψη της Henley πως «οι αποφάσεις βεβιασμένης επιλογής, τουλάχιστον υπό συγκεκριμένες συνθήκες, ίσως να λαμβάνονται εν απουσία συναίσθησης» (Merikle, 1984, σελ. 450). Συνεπώς, η ευαισθητοποίηση μέσα από τη διαδικασία της οπτικοποίησης της πληροφορίας από τον χρήστη της, έχει νόημα όχι μόνο να συμβάλλει στην περαιτέρω ενασχόληση με αυτήν επί ψηφιακού μέσου (δηλαδή να την οπτικοποιήσει), αλλά και να μεταφέρει την εμπειρία του στο φυσικό και κοινωνικό του περιβάλλον, συνεχίζοντας τη διαδικασία της συναίσθησης ή ευαισθητοποίησης – ενδεχομένως και της ενδυνάμωσης - και «τη διαμόρφωση των εμπειριών άλλων θεατών» (Dörk κ.α., 2013, παρ. 32) ή ως ευκαιρία για «ανθρώπινες αλληλεπιδράσεις που δημιουργούν νέες ευκαιρίες για τη δημιουργία νέας αξίας» (Schrage, 2013, παρ. 10).



Σχήμα 11: Διαδικασία συνειδητής ενασχόλησης με οπτική αναπαράσταση πληροφορίας

Προσαρμόζοντας, τα όσα αναφέρθηκαν παραπάνω περί αντίληψης, ερμηνείας και εφαρμογής της οπτικοποιημένης πληροφορίας, παρατίθεται το σκεπτικό πάνω στο οποίο στηρίχθηκε και δημιουργήθηκε ο ερευνητικός σχεδιασμός, σχετικά με τις επιλεγμένες μεθόδους οπτικής αναπαράστασης (νοητικός χάρτης και ψηφιακή οπτική αφήγηση) της νομικής πληροφορίας που εξετάστηκε (Δικαίωμα στην Πληροφόρηση).

⁸⁴ Κατά τον Ντόλα, δίδεται ο ορισμός του αυταναγκασμού με τον εκ διαμέτρου αντίθετο ορισμό του καταναγκασμού όσον αφορά στην εφαρμογή των νόμων. Βλ. και Ντόλας, Ν. Χ. (2008). *Από την Υποκειμενοκεντρική Ηθική στην Ηθική της Επικοινωνίας. Διαδρομή Από τους Ιδεαλιστικούς Ηθικούς Προσανατολισμούς Έως την Ηθική της Καθολίκευσης του J. Habermas*. Αθήνα: Μεταίχμιο



Σχήμα 12: Σύνδεση διαφάνειας οπτικοποίησης πληροφορίας και ερευνητικού σχεδιασμού

Συνεπώς, υπό την προϋπόθεση ύπαρξης της κατάλληλης μεθόδου οπτικοποίησης πληροφορίας έως και τη δράση-κινητοποίηση του αποδέκτη της πληροφορίας παρεμβάλλεται, κατά κύριο λόγο, η συλλογική (μια και η παρούσα έρευνα εφαρμόζεται σε συνεργατικό-συμμετοχικό πλαίσιο) διαδικασία αντίληψης, ερμηνείας και συνθετικής⁸⁵ αξιοποίησης της πληροφορίας που οπτικοποιείται, προκειμένου να καταστεί δυνατή η μετέπειτα δυνητική δράση και κινητοποίηση⁸⁶ των αποδεκτών της.

Συνοψίζοντας, η διαφάνεια αποδεικνύεται πως είναι ένα φαινόμενο όχι απλά δυναμικό, αλλά κυρίως με πρακτικότητα, χρησιμότητα και αλληλεπίδραση ανάμεσα στον αποδέκτη και την οπτική αναπαράσταση της πληροφορίας. Σαφώς, στη συζήτηση επί της διαφάνειας της οπτικοποιημένης κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας, ως αποτέλεσμα, δεν αναφερόμαστε διόλου στην ποσότητα ή στην πληρότητα της πληροφορίας, μια και η κειμενική παράθεση των δημόσιων πληροφοριών (όπως ορίζονται από το Σύνταγμα, τους σχετικούς νόμους και τον Κανονισμό της Βουλής) πληροί τις προϋποθέσεις της κοινοβουλευτικής διαφάνειας, με τις όποιες αστοχίες που παρατηρούνται στα δημοσιευμένα δημόσια έγγραφα και πληροφορίες (π.χ. παράθεση αποφάσεων σε αριθμητική μορφή χωρίς επεξήγηση ή μη ανάρτηση συνοδευτικών σχετικών αποφάσεων).

⁸⁵ Στην παρούσα έρευνα εφαρμόζεται η συνθετική αξιοποίηση της πληροφορίας ως αποτέλεσμα της συνεργατικής-συμμετοχικής εργασίας των ομάδων των εφήβων - όπως προκύπτει από το συνδυασμό πολλαπλών απόψεων-, με σκοπό να εξαχθεί ένα κοινό αποτέλεσμα.

⁸⁶ Στην προτεινόμενη μεθοδολογία έρευνας, η δράση και κινητοποίηση των εξεταζόμενων ομάδων περιλαμβάνει δύο στάδια: τη δημιουργία της δικής τους ψηφιακής οπτικής ιστορίας και τη μακροπρόθεσμη εξέτασή της, ως εφαρμογή του αποτελέσματος στην καθημερινότητα των διερευνηθέντων ομάδων.

Κυρίως, αναφερόμαστε στην ποιότητα της νομικής πληροφορίας, όπως εκείνη οπτικοποιείται, με σκοπό να προσφέρει: (i) τον (εύκολο και εύχρηστο) εντοπισμό των βασικών πληροφοριών, (ii) το συνδυασμό εκείνων και την εξαγωγή πολλαπλών συμπερασμάτων-αποτελεσμάτων, (iii) την ενασχόληση, παρατήρηση και γενικότερη συνειδητή διαδικασία, η οποία θα οδηγήσει στην εφαρμογή της πληροφορίας⁸⁷. Συνεπώς, αναφερόμαστε στη χρήσιμη διαφάνεια (useful transparency), όπως την αποκαλούν στη θεωρία που ανέπτυξαν οι Hosseini, Shahri, Phalp & Ali (2018)⁸⁸ και υιοθετούμε τα ακόλουθα επιλεγμένα χαρακτηριστικά για την εξέταση της διαφάνειας πληροφορίας:

- **Προσβασιμότητα πληροφορίας (Information accessibility)**, δηλαδή «στον βαθμό όπου η πληροφορία μπορεί να εντοπιστεί εύκολα από τους αποδέκτες της» (Hosseini κ.α., 2018, σελ. 259)⁸⁹,
- **Αποδοχή πληροφορίας (Information acceptance)**, η οποία σχετίζεται με το «γνωστικό επίπεδο των αποδεκτών πληροφορίας» και αφορά στην εξέταση «αν η αντίληψη των αποδεκτών πληροφορίας αντιστοιχίζεται με τις εγκαθιδρυμένες πεποιθήσεις και γνώση, όπου σε αυτή την περίπτωση οι νέες πληροφορίες την επιβεβαιώνουν ή ότι η αντίληψή τους για την πληροφορία δεν ταιριάζει με τις εγκαθιδρυμένες πεποιθήσεις και γνώση, αλλά η πληροφορία την αλλάζει παρ' όλα αυτά». Με άλλα λόγια, αυτή η διάσταση στη συγκεκριμένη θεωρία προσαρμόζεται στην παρούσα έρευνα από την δράση και την μετατροπή της πληροφορίας σε ψηφιακή οπτική αφήγηση και την μακροπρόθεσμη εφαρμογή ή όχι του δικαιώματος στην καθημερινότητα του δείγματος των εφήβων εξετάζεται. Έτσι, εξετάζεται αν η διαδικασία οπτικοποίησης του δικαιώματός τους, αλλάζει την αντίληψή τους περί του

⁸⁷ Οι Dörk κ.α. (2013) αναφέρουν ως τελευταίο στοιχείο, το οποίο πρέπει να λαμβάνουν υπόψη οι δημιουργοί οπτικών αναπαραστάσεων είναι το στοιχείο της ενδυνάμωσης (empowerment), με σκοπό όχι μόνο τη συνεισφορά στην οπτική αναπαράσταση μέσω σχολίων και την ενασχόληση των αποδεκτών, αλλά «και να διαμορφώσουν τις εμπειρίες άλλων θεατών» (Dörk κ.α., 2013, σελ. 6). Ωστόσο, παρατηρούν πως ενώ η ενασχόληση επιτυγχάνεται, «δεν υπάρχουν αναφορές σε πολιτειακές δραστηριότητες» (ό.π., 2013, σελ. 6), γεγονός που επιβεβαιώνεται και από δική μας έρευνα, βασισμένη στο προτεινόμενο μοντέλο των συγγραφέων. σε μία Dörk, M., Feng, P., Collins, C. & Carpendale, S. (2013). Critical InfoVis: Exploring the Politics of Visualization. In *CHI '13: Extended Abstracts of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 27 April-2 May, 2013, Paris, France* (pp. 2189-2198). New York: ACM. <https://uclab.fh-potsdam.de/wp/wp-content/uploads/2013-critical-infovis.pdf> [2.03.2019] & Papaloi, A. & Gouscos, D. (2014). An Overview of Parliamentary Information Visualization (PIV) Initiatives: Assessing Their Completeness and Contribution to Parliamentary Openness. In P. Parycek & N. Edelmann (Eds.), *CeDEM14-Proceedings of the International Conference for E-Democracy and Open Government 2014* (pp. 389-400). Krems: Edition-Donau Universität-Krems

⁸⁸ Ο λόγος που υιοθετείται αυτή η θεωρία και αυτά τα χαρακτηριστικά οφείλονται στο γεγονός ότι αποτελούν από τα πιο δομημένα και κατάλληλα για την περίπτωση που εξετάζεται. Σαφώς, δεν απορρίπτονται άλλες θεωρίες περί διαφάνειας. Αντιθέτως, φαίνεται να ενσωματώνονται παρόμοια χαρακτηριστικά άλλων θεωριών.

⁸⁹ Όπως αναφέρθηκε και στην υποσημείωση 15, μέρος της προσβασιμότητας στην πληροφορία (και το τελικό αποτέλεσμά της) αποτελεί και η προσπάθεια που απαιτείται για τον εντοπισμό της. Βλ. και υποσημείωση 15 για περισσότερες πληροφορίες

δικαιώματος⁹⁰. Επίσης, οι συγγραφείς αναφέρουν πως «αν η πληροφορία δεν είναι αποδεκτή από τους αποδέκτες της για οποιονδήποτε λόγο (προσωπικό ή άλλον), τότε η χρήσιμη διαφάνεια να μην μπορεί να επιτευχθεί» (ό.π., 2017, σελ. 260),

- **Δραστηριοποίηση πληροφορίας (Information actionability)**, «όταν η παρεχόμενη πληροφορία δίνει τη δυνατότητα στους αποδέκτες της να δράσουν επ' αυτής, να πάρουν εμπεριστατωμένες αποφάσεις και ως εκ τούτου, να κάνουν χρήση της πληροφορίας. Η πληροφορία που δεν αλλάζει αντιλήψεις, δε βοηθάει στη λήψη αποφάσεων ή δεν μπορεί να αποτελέσει δράση, δε συνιστά χρήσιμη διαφάνεια». (ό.π., 2017, σελ. 260). Μάλιστα, οι Hosseini κ.α. (2018) συνδέουν τη δραστηριοποίηση της πληροφορίας με τρία χαρακτηριστικά: σχετικότητα, ευκολία στον χειρισμό, όπου για τον αποδέκτη της πληροφορίας σημαίνει πως «είναι εύκολο να την εφαρμόσει σε διαφορετικές εργασίες» και, επίσης, η προστιθέμενη αξία όπου «η πληροφορία είναι ωφέλιμη και δίνει πλεονεκτήματα από τη χρήση της» (ό.π., 2017, σελ. 265).

2.4. Η Αλληλεπιδραστική Διαφάνεια που Οδηγεί στη Χρησιμότητα

Στην προηγούμενη ενότητα η συζήτηση περί διαφάνειας της οπτικής αναπαράστασης της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας κατέδειξε, πως η ορατότητα και, συγκεκριμένα, η παρατήρηση της πληροφορίας, με την οποία ενασχολείται ο αποδέκτης της, οδηγεί σε μία σειρά εγκεφαλικών και νοητικών διεργασιών με σκοπό να φτάσει σε νέα συμπεράσματα, σε νοηματοδότηση της πληροφορίας συνδέοντάς την με πρότερη γνώση και τελικώς, στην εφαρμογή της οπτικοποιημένης πληροφορίας στην καθημερινότητά του. Δηλαδή, απαιτείται η ενεργοποίηση εκ μέρους του αποδέκτη, η ενεργή διαδικασία όρασης, του συνδυασμού πληροφοριών, της παρατήρησης, της εξαγωγής συμπερασμάτων. Εκτός από την ενεργοποίηση των αισθητηριακών και γνωστικών λειτουργιών που πυροδοτούνται από την όραση, ενεργοποιούνται και η αφή-κίνηση των χρηστών, δημιουργώντας μία αλληλεπίδραση του χρήστη με τον υπολογιστή και την προέκτασή του, δηλαδή την εφαρμογή-ηλεκτρονική υπηρεσία οπτικοποίησης νομικής πληροφορίας. Συντελείται όχι μόνο μία νοητική-ερμηνευτική διαδικασία, αλλά και μία μηχανική. Αντίστοιχα, οι παραγωγοί της νομικής πληροφορίας διαχειριζόμενοι είτε την επίσημη μορφή παρουσιάσής της, δηλαδή την κειμενική⁹¹, είτε οπτικοποιώντας την, οφείλουν να

⁹⁰ Αυτό το σημείο στη θεωρία των Hosseini κ.α. ταυτίζεται με τη θεωρία του Balkin (2018), για την οποία γίνεται εκτενής λόγος στο κεφάλαιο 3, περί προσκόλλησης ή συναίνεσης στο Σύνταγμα, δηλαδή αποδοχής του νόμου από τον πολίτη ως έχει ή έχοντας επιλογή να του δώσει μια άλλη νοηματοδότηση ή βελτιώνοντάς τον μέσα από τη διαδικασία διαβούλευσης κατά την αναθεώρηση του Συντάγματος. Βλ. και Balkin, J. M. (2018). Θεμελιώδης Νόμος, Υπέρτατος Νόμος, ο Δικός μας Νόμος. Στο *Το Ζωντανό Σύνταγμα* (Μτφρ.-Εισαγ. Απ. Βλαχογιάννης) (σελ. 117-143). Αθήνα: Παπαζήση

⁹¹ Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μία στροφή στην παρουσίαση της νομικής πληροφορίας από νομικούς και σχεδιαστές, με σκοπό να παρουσιαστεί η νομική πληροφορία με εύχρηστο τρόπο ακόμη και σε αποδέκτες που δεν έχουν νομικές γνώσεις. Παραδείγματα οπτικοποίησης της νομικής πληροφορίας εφαρμόζονται σε συμβόλαια, σε οδηγίες για μετανάστες, σε όρους ιστοσελίδων, σε θέματα αδικοπραξιών, σε θέματα στέγασης, ακόμη και σε θέματα που αφορούν την εκμάθηση του Δικαίου. Επίσης, οι μέθοδοι οπτικοποίησης μπορεί να είναι από infographics, εννοιολογικούς χάρτες,

εξασφαλίζουν την αλληλεπίδραση (interactivity), τόσο στο πλαίσιο δημιουργίας μίας ηλεκτρονικής υπηρεσίας κοινοβουλίου για τους πολίτες, όσο και στο πλαίσιο διαχείρισης της πληροφορίας. Ειδικά, για τις περιπτώσεις οπτικοποίησης νομικής πληροφορίας, η εκπλήρωση της αλληλεπίδρασης είναι απαραίτητος παράγοντας, όπως εξάλλου αναφέρεται στον ορισμό της. Συγκριτικά με την κειμενική παρουσίαση ενός νομικού εγγράφου, ο χρήστης στην οπτικοποίηση πληροφορίας καλείται να συνδυάσει πολλαπλές πληροφορίες, και ως εκ τούτου να αποκομίσει βαθύτερη πρόσβαση στην πληροφορία. Αυτή η ενέργεια εκ μέρους του χρήστη της πληροφορίας επιβεβαιώνει τον ορισμό μας περί διαφάνειας και του 'βλέπειν μέσα στην πληροφορία'. Αξίζει να επισημάνουμε, πως κάθε μέθοδος οπτικοποίησης πληροφορίας δίδει διαφορετικά αποτελέσματα από τον συνδυασμό πληροφοριών. Επίσης, κάθε μέθοδος οπτικοποίησης πληροφορίας ανταποκρίνεται σε διαφορετικές ανάγκες των χρηστών (όπως θα αναλυθεί στην επόμενη ενότητα).

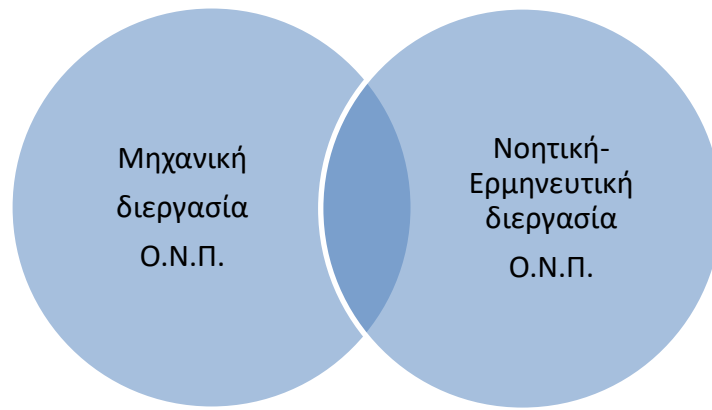
Η παρούσα ενότητα εστιάζει σε μία επεξήγηση της μηχανικής πλευράς αυτής της διεργασίας, βασισμένη στη λειτουργία της αλληλεπίδρασης⁹² μηχανής-ανθρώπου (Human-Computer Interaction) – χωρίς, ωστόσο, να παραλείπει και την αλληλεπίδραση με ένα αναλογικό μέσο⁹³ - ως μία υποστηρικτική προσέγγιση στο συνολικό θέμα και ως προϋπόθεση για την επίτευξη της χρησιμότητας, όπως εξετάζεται στην παρούσα εργασία.

cartoon ή οπτική αφήγηση (και συγκεκριμένα τα comics). Βλ. και ενδεικτικά παραδείγματα-ιστοσελίδες: Open Law Lab (χ.χ.). <http://www.openlawlab.com/>, Legal Design Lab (χ.χ.). <http://www.legaltechdesign.com/>, Lexpert (χ.χ.). <http://www.lexpert.com/>, Legalinnovation.ai (χ.χ.). <https://www.legalinnovation.ai/> [3.07.2019]

⁹² Η παρούσα μελέτη δεν εξετάζει την καθ' εαυτή έννοια της αλληλεπίδρασης, διότι η δυνατότητα παρατήρησης των συμμετεχόντων ήταν αδύνατη ελλείψει επιστημονικού βοηθού κατά τη διεξαγωγή των εργαστηρίων. Ωστόσο, οι απαντήσεις των συμμετεχόντων από τη διαδικασία της συνέντευξης μαρτυρούν την αναγνώριση της αλληλεπιδραστικότητας τόσο κατά την ενασχόληση οπτικοποίησης με αναλογικό μέσο (δημιουργία-συμπλήρωση νοητικού χάρτη σε χαρτόνι), όσο και με το ψηφιακό (δημιουργία-συμπλήρωση κόμικ).

⁹³ Στην έρευνα εφαρμόζεται η οπτικοποίηση και με αναλογικό μέσο (δημιουργία νοητικού χάρτη με τη χρήση χαρτονιού) και με ψηφιακό μέσο (δημιουργία ψηφιακής οπτικής αφήγησης-κόμικ σε διαδικτυακή εφαρμογή). Σύμφωνα με τον ορισμό της Ρούσσου, η αλληλεπίδραση ή διαδραστικότητα «αποτελεί την 'αμοιβαία ανταλλαγή' δράσης μεταξύ ανθρώπων ή μεταξύ ανθρώπων και άψυχων αντικειμένων ή καταστάσεων» (Ρούσσου, 2004, σελ. 2) και, αντίστοιχα, ο Χαρίτος αναγνωρίζει τρία είδη συσχετισμών, δηλαδή τις σχέσεις «μεταξύ αναπαριστάμενων συμμετεχόντων, μεταξύ αλληλεπιδρώντων και αναπαριστάμενων συμμετεχόντων (...), μεταξύ των αλληλεπιδρώντων συμμετεχόντων οντοτήτων (...)» (Χαρίτος, 2012, σελ. 47). Στην προκειμένη έρευνα αναφερόμαστε στην αλληλεπίδραση μεταξύ των δρώντων και του αντικειμένου-κατάστασης, δηλαδή του νοητικού χάρτη και του ψηφιακού κόμικ. Βλ. και Ρούσσου, Μ. (2004α). Ο ρόλος της Διαδραστικότητας στη Διαμόρφωση της Άτυπης Εκπαιδευτικής Εμπειρίας. Στο Α. Μπούνια, Ν. Νικονάνου και Μ. Οικονόμου (Επιμ.), *Η Τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτισμικής Κληρονομιάς: Διαχείριση-Εκπαίδευση-Επικοινωνία, Πρακτικά του 2^{ου} Διεθνούς Συνεδρίου Μουσειολογίας, 28 Ιουνίου-2 Ιουλίου 2004, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Μυτιλήνη, Λέσβος* (σελ. 251-261). Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.

https://www.makebelieve.gr/bak/mr/research/papers/Museology/mroussou_museology04_final.pdf [3.04.2019] & Χαρίτος, Δ. (2012). Αρχές Οπτικής Σύνθεσης. Στο *Σεμιναριακό Μάθημα Επιλογής Χειμερινού Εξαμήνου: Οπτική Επικοινωνία-Οπτικός Σχεδιασμός* (σελ. 47-61). Αθήνα: ΕΚΠΑ



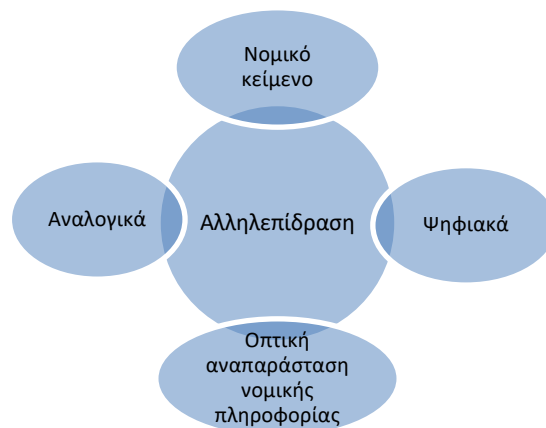
Σχήμα 13: Σχέση μηχανικής και νοητικής-ερμηνευτικής διεργασίας οπτικοποίησης πληροφορίας

Όπως παρουσιάζεται στο παραπάνω σχήμα, δεν πρόκειται για δύο διαφορετικές διεργασίες, αλλά για δύο άρρηκτα συνδεδεμένες διεργασίες, μια και οι δυο τους ενέχουν την αλληλεπίδραση, βασικό χαρακτηριστικό του ορισμού και της λειτουργίας της οπτικής αναπαράστασης πληροφορίας, πολλώ μάλλον της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας. Επίσης, η νοητική διεργασία δεν μπορεί να ειπωθεί αποκομμένη από την μηχανική, διότι ουσιαστικά η μηχανική διεργασία δυναμιτίζει τη νοητική διεργασία.

Εστιάζοντας το ενδιαφέρον μας στην κοινοβουλευτική/νομική πληροφορία, σκοπεύουμε να κάνουμε κατανοητή στον αναγνώστη τη λειτουργία της αλληλεπίδρασης ή διαδραστικότητας, τόσο μέσα από τη διαδικασία εύρεσης της νομικής πληροφορίας στη συνηθισμένη και, συνήθως, γραμμική μορφή της, όσο και από τη διαδικασία οπτικοποίησής της, ως βασικό στοιχείου του ορισμού της οπτικοποίησης πληροφορίας. Σκοπός είναι να αναδειχθούν οι διαφορές:

- Μεταξύ της αναλογικής και της ψηφιακής μορφής κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφόρησης, και
- Μεταξύ της γραμμικής και της ιεραρχικής, αλλά και οπτικής-απεικονιστικής μορφής της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφόρησης, και

να γίνει όσο το δυνατόν πιο σαφής η εμπειρία που αποκομίζει ο χρήστης-αποδέκτης της πληροφορίας από την ενασχόλησή του με αυτές τις μορφές.



Σχήμα 14: Επεξήγηση λειτουργίας αλληλεπίδρασης σε τέσσερα επίπεδα

Η έννοια της αλληλεπίδρασης αποτελεί ένα μεγάλο και αρκετά σύνθετο θέμα με πολλαπλές διαστάσεις (οι οποίες δεν είναι εφικτό να αναλυθούν εκτενώς στην παρούσα εργασία), διότι δεν αφορά μόνο τις σχέσεις που αναπτύσσονται μεταξύ των συμμετεχόντων, αλλά και τις σχέσεις που αναπτύσσονται μεταξύ των συμμετεχόντων και των οπτικών ερεθισμάτων (Χαρίτος, 2012). Μια και το αντικείμενο της έρευνας αφορά στην καθαρά αλληλεπιδραστική σχέση που διαμορφώνεται ανάμεσα στον χρήστη και το οπτικό ερέθισμα της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας στην κειμενική και οπτικοποιημένη μορφή της, ας δούμε πως συντελείται η μηχανική διεργασία της αλληλεπίδρασης σε καθεμία από τις παρακάτω περιπτώσεις:

Αλληλεπίδραση με αναλογικό μέσο σε κειμενική μορφή κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας: Σε αυτή την περίπτωση ο χρήστης-αποδέκτης της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας λαμβάνει τα διαθέσιμα έγγραφα-πληροφορίες, όπως ορίζονται από τον Κανονισμό της Βουλής, και δύναται να τα διαβάσει, να εντοπίσει, να επισημάνει και να ομαδοποιήσει εκφράσεις ή λέξεις με χρώματα (π.χ. με τη χρήση μαρκαδόρων) ή και σύμβολα τις πληροφορίες που τον ενδιαφέρουν. Δηλαδή, η αλληλεπίδραση και διαδικασία εντοπισμού των πληροφοριών συντελείται ανά έγγραφο, σε μία πιο γενικευμένη μορφή, ούτως ειπείν, διεσπαρμένη μορφή.

Αλληλεπίδραση με ψηφιακό μέσο σε κειμενική μορφή της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας: Πρόκειται για τη συνηθισμένη, πλέον, μορφή πληροφόρησης από την ιστοσελίδα του κοινοβουλίου, όπου ο αποδέκτης λαμβάνει την πληροφορία, αφενός συγκεντρωμένη (στο μεγαλύτερο ποσοστό της), αφετέρου πάλι σε γραμμική μορφή. Σύμφωνα με τον Sims πρόκειται για μία «*γραμμική αλληλεπιδραστικότητα (...) όπου ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να κινείται (μπρος και πίσω) μέσω μίας προκαθορισμένης γραμμικής αλληλουχίας καθοδηγητικού υλικού*» (Sims, 1997, σελ. 162-3). Δηλαδή, η αλληλεπίδραση συντελείται στην άνω-κάτω κύλιση του οδηγού σελίδας για εύρεση και εντοπισμό της πληροφορίας (εμπρός και πίσω) ανά αναρτημένο έγγραφο, ενώ η διαδικασία επισήμανσης της πληροφορίας ανά έγγραφο είναι δύσκολο να επιτευχθεί, διότι σε κάποιες περιπτώσεις πρόκειται για κλειστές μορφές εγγράφων. Ως συνέπεια, ο αποδέκτης της πληροφορίας ξεχνά το σημείο, στο οποίο εντόπισε συγκεκριμένη λέξη, έκφραση ή πρόταση και, ως εκ τούτου, όχι μόνο δε δύναται να συγκεντρώσει όλες τις σημαντικές για αυτόν πληροφορίες ή και να τις συνδυάσει και να τις παρατηρήσει, αλλά και η ίδια η διαδικασία τον αποτρέπει από την περαιτέρω σοβαρή ενασχόληση⁹⁴.

Αλληλεπίδραση με αναλογικό μέσο σε οπτική αναπαράσταση της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας⁹⁵: Σε αυτή την περίπτωση γίνεται η μετάβαση σε μία πιο ενεργητική διεργασία αλληλεπίδρασης με την πληροφορία και το μέσο. Εδώ, δε γίνεται χρήση όλων των πληροφοριών στην κειμενική τους μορφή, ωστόσο, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει τις πληροφορίες που τον ενδιαφέρουν, να τις συνδυάσει, να τις ομαδοποιήσει, να τις ενισχύσει με πρότερες γνώσεις ή πληροφορίες ή και με

⁹⁴ Με τη χρήση της έννοιας «σοβαρής ενασχόλησης» νοούμε την ενασχόληση του αποδέκτη της πληροφορίας, η οποία δεν έχει ως αποκλειστικό σκοπό την πληροφόρησή του, αλλά την εις βάθος ενασχόλησή του με σκοπό να εξαγάγει περαιτέρω συμπεράσματα, τα οποία ενδεχομένως θα χρησιμεύσουν να τα μεταφέρει ή να τα μετουσιώσει σε πράξη ή δράση στην καθημερινότητά του.

⁹⁵ Η συγκεκριμένη περίπτωση απευθύνεται και στη χρήση δημιουργίας νοητικού χάρτη, όπως εφαρμόστηκε από τους εφήβους κατά τη διαδικασία των εργαστηρίων

αναζήτηση νέων και να συνειδητοποιήσει συνδέσεις τους. Πρόκειται για μία διαδικασία σύνθεσης-σύνδεσης λέξεων (λεκτικό-οπτικό κολλάζ), η οποία είναι και ευπαρουσίαστη στην όραση του αποδέκτη και ευχάριστη, στην περίπτωση που δημιουργείται από τον ίδιο.

Αλληλεπίδραση με ψηφιακό μέσο σε οπτική αναπαράσταση κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας⁹⁶: Η παροχή μίας ηλεκτρονικής υπηρεσίας κοινοβουλίου προς τους αποδέκτες-πολίτες (Parliament-to-Citizens e-services)⁹⁷, η οποία δεν αφορά σε ένα τετελεσμένο 'προϊόν' της πληροφορίας σε μορφή οπτικής αναπαράστασης, αλλά δίνει τη δυνατότητα στον ίδιο τον χρήστη να ασχοληθεί ενεργά στη διαμόρφωσή της: (i) επιτρέπει τη χρήση διαφορετικών χρωμάτων, σχημάτων και εικόνων, (ii) ωθεί στην προσέλκυση της περιέργειας ή και προσοχής του χρήστη-ενασχολούμενου, (iii) ευνοεί στο συνδυασμό των διαφορετικών πληροφοριών πολύ πιο εύκολα, ευχάριστα και γρήγορα και υπό μία παιγνιώδη, τρόπον τινά, διαδικασία, (iv) οδηγεί στη διατήρηση της προσοχής και του ενδιαφέροντος του χρήστη, και (v) εμβυθίζει τον ενδιαφερόμενο σε μία εμπειρία, όπου:

- κινητοποιείται η διάθεσή του για βαθύτερη ανακάλυψη, ίσως και νοηματοδότηση από τα δεδομένα που έχει στη διάθεσή του,
- συνδέει την παρελθούσα και ήδη υπάρχουσα γνώση με τα νέα δεδομένα/πληροφορίες, και
- διαμορφώνει νέα γνώση, νέες ιδέες, χωρίς να χάνεται η σύνδεση με την αρχική γνώση ή αρχικό θέμα, όπως συμβαίνει και κατά την ιεραρχική αλληλεπιδραστικότητα (hierarchical interactivity) στα υπολογιστικά συστήματα, όπου οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να επιστρέψουν στην κύρια θέση/μενού, κατά τον Sims (1997).

Όπως φαίνεται, η οπτικοποίηση πληροφοριών (είτε με αναλογικό, είτε με ψηφιακό μέσο) ωθεί τον χρήστη σε μία άμεσα ενεργητική διαδικασία. Μία διαδικασία περισσότερο ενεργητική από εκείνη της απλής αναζήτησης, του συνδυασμού πληροφοριών και της παρατήρησης στην κειμενική-γραμμική μορφή τους. Εμβυθίζει τον χρήστη σε μία βαθιά διαδικασία αλληλεπίδρασης με την προς ενασχόληση (engagement) οπτικοποίηση, με σκοπό να εξάγει ένα αποτέλεσμα⁹⁸. Για αυτόν τον λόγο, οι ορισμοί για την αλληλεπίδραση ενέχουν τις έννοιες του «*hands on/minds on*», του

⁹⁶ Η συγκεκριμένη περίπτωση απευθύνεται και στη χρήση διαδικτυακής εφαρμογής για τη δημιουργία ψηφιακού κόμικ, όπως εφαρμόστηκε από τους εφήβους κατά τη διαδικασία των εργαστηρίων

⁹⁷ Σύμφωνα με την αρχική τυπολογία που δημιουργήθηκε από τους Papaloi & Gouscos (2010) για τις ηλεκτρονικές υπηρεσίες που είτε παρέχονται από τα κοινοβούλια σε διάφορες ομάδες ενδιαφέροντος είτε διευκολύνουν το έργο ενός κοινοβουλίου, καταγράφηκαν οι ακόλουθες περιπτώσεις: Parliament-to-Parliament services (P2P) services, Parliament-to-Members of Parliament (P2MPs) services, Citizens-to-Parliament (C2P) services και Parliament-to-Citizens (P2C) services. Βλ. και Papaloi, A. & Gouscos, D. (2010). E-Parliament and Novel Parliament-to-Citizen Services: An Initial Overview and Proposal. In P. Parycek & A. Prosser (Eds.), *EDem10, Proceedings of the 4th International Conference on E-Democracy, 6-7 May, 2010, Danube University Krems, Austria* (pp.103-111). Wien: Österreichische Computer Gesellschaft 2010

⁹⁸ Όπως θα παρουσιαστεί και στο επόμενο κεφάλαιο, η συμμετοχή ενέχει όχι μόνο την έννοια της ενασχόλησης μεταξύ των δρώντων ή μεταξύ των δρώντων και της μηχανής (υπολογιστή, διαδικτυακή εφαρμογή-ψηφιακό κόμικ), αλλά και την έννοια του σκοπού αυτής της συμμετοχής με σκοπό να φτάσουν σε ένα αποτέλεσμα.

«συμμετοχικού» ή της «εμβύθισης» (Adams & Moussouri, 2002, σελ. 1). Έτσι, στην περίπτωση της οπτικοποίησης με τη βοήθεια ψηφιακού μέσου-υπολογιστή επιτυγχάνεται το ύψιστο σημείο της ενεργητικής διαδικασίας⁹⁹. Μάλιστα, το σπουδαιότερο στοιχείο της αλληλεπιδραστικής οπτικοποίησης – εκτός από το γεγονός ότι αποτελεί μία δημιουργική διαδικασία – είναι πως αυτή και όλα τα δεδομένα/πληροφορίες που την απαρτίζουν ‘λένε μια ιστορία’ στον χρήστη, η οποία συνδέεται με κάποιον τρόπο και στη ζωή του¹⁰⁰. Για αυτόν τον λόγο, ο Χαρίτος αναφέρεται στα τέσσερα βασικά στοιχεία της δραματουργίας – όπως τα υιοθετεί η Laurel (1991) - «για να περιγράψει την εμπλοκή ενός χρήστη στο απεικονιστικό περιβάλλον της επικοινωνίας ανθρώπου-υπολογιστή»: (i) «απορρόφηση» (ή ‘ενασχόληση’ προσαρμοσμένο στην παρούσα έρευνα), (ii) «εμπειρία σε πρώτο πρόσωπο», (iii) «ενσυναίσθηση» και (iv) «κάθαρση» (Χαρίτος, 2010, σελ. 48). Όσον αφορά στα δύο πρώτα χαρακτηριστικά¹⁰¹, αυτά της απορρόφησης ή ενασχόλησης και της εμπειρίας σε πρώτο πρόσωπο, η Laurel (2014) παρέχει σημαντικές πτυχές. Σύμφωνα με την συγγραφέα, «η ενασχόληση είναι ό,τι συμβαίνει όταν κάποιος μπορεί να παραδοθεί σε μία αναπαραστατική δράση, άνετα και χωρίς περιστροφές» (Laurel, 2014, σελ. 140). Για αυτόν τον λόγο, η ενασχόληση οφείλει να ενέχει τα χαρακτηριστικά του παιγνιώδους, της ανάκλησης και του μη καταναγκασμού αλληλεπίδρασης με το σύστημα (Laurel, 2014, σελ. 140), στοιχεία που δομούν και την ενασχόληση με τις μεθόδους οπτικής αναπαράστασης. Σχετικά με την «εμπειρία σε πρώτο πρόσωπο», τονίζεται η δυνατότητα να μπορούν οι χρήστες να δράσουν και, μάλιστα, με απλό τρόπο. Αυτό είναι ένα στοιχείο που συμβάλλει, όχι μόνο στο να εμβυθιστούν οι χρήστες στην εμπειρία, αλλά και «να δημιουργήσουν ικανοποιητικές εμπειρίες ανθρώπου-υπολογιστή» (Laurel, 2014, σελ. 142). Δηλαδή, η αίσθηση της ικανότητας δράσης και η απουσία πολυπλοκότητας ενός συστήματος για την οπτικοποίηση της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας είναι στοιχεία που θα διατηρήσουν το ενδιαφέρον του χρήστη. Συνεπώς, η δημιουργία τέτοιων εμπειριών από την πλευρά

⁹⁹ Παρ’ όλο που και οι τέσσερις περιπτώσεις αφορούν σε ενεργητική διαδικασία, ωστόσο υφίσταται η παθητική και ενεργητική όραση, επιβεβαιώνοντας την άποψη του Κορομηλά (2009), όπως αναφέρθηκε παραπάνω. Βλ. και Κορομηλάς ό.π.

¹⁰⁰ Στην περίπτωση που εξετάζεται, η οπτικοποίηση πληροφορίας νοείται ως η προσφερόμενη μέθοδος που παρουσιάζει την ‘ιστορία’ και ο εκάστοτε ενδιαφερόμενος χρήστης μέσω της αλληλεπίδρασής του με αυτή αναγνωρίζει τις δικές του εσωτερικές ιστορίες. Με άλλα λόγια, η οπτικοποίηση νομικής πληροφορίας βοηθάει στην ανάκληση των προσωπικών εσωτερικών ιστοριών του χρήστη. Αυτό το επιχείρημα βασίζεται στην αφηγηματική θεραπεία και, συγκεκριμένα, σε σχετική άσκηση που δημιουργήθηκε και εφαρμόστηκε από τους Mark Hayward & Amanda Redstone υπό τον τίτλο “Stories and Lives” (ανέκδοτη άσκηση) στο πλαίσιο του Εργαστηρίου Ποιοτικής Έρευνας στην Ψυχολογία & την Ψυχική Υγεία στις 31.05.2017 (διοργάνωση: Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών-Φιλοσοφική Σχολή-Τμήμα Φιλοσοφίας-Παιδαγωγικής-Ψυχολογίας-Τομέας Ψυχολογίας). Με το πέρας της άσκησης παρατηρήθηκε πως, κατά την προφορική ανταλλαγή ιστοριών μεταξύ των ανά δυάδες συνομιλούντων, συναντώνται κοινές αξίες, με αποτέλεσμα οι άνθρωποι να αναγνωρίζουν πως έχουν κοινά στοιχεία με τους συνομιλητές τους, παρά τις αρχικές πεποιθήσεις τους (διαφορές, ουδεμία σύνδεση μεταξύ τους και άλλες πεποιθήσεις).

¹⁰¹ Τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά, της ενσυναίσθησης και της κάθαρσης αποτελούν αντικείμενο του επόμενου κεφαλαίου και θα αναλυθούν στο αντίστοιχο κεφάλαιο

των σχεδιαστών της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας δεν είναι ούτε πολυτέλεια, ούτε μία τάση νεωτερισμού και εντυπωσιασμού εκ μέρους του κοινοβουλίου, με στόχο να αποκαλείται σύγχρονο. Πρωτίστως, η οπτική αναπαράσταση της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας εκπληρώνει μία αναγκαιότητα στην εμπειρία των χρηστών-αποδεκτών της πληροφορίας. Μάλιστα, η Laurel (2014) αναφέρει χαρακτηριστικά πως:

«Όταν περιεργαζόμαστε την πολυπλοκότητα που σχετίζεται με τη δημιουργία εμπειριών σε πρώτο πρόσωπο, δελεαζόμαστε να τις δούμε ως μία πολυτέλεια και όχι μία αναγκαιότητα. Αλλά δεν πρέπει να πέσουμε θύματα στην ιδέα ότι το περισσότερο είναι πάντα καλύτερο ή ότι η εργασία μας είναι η φαινομενικά αδύνατη εκείνης της αντιγραφής του αισθητηριακού και βιωματικού εύρους του πραγματικού κόσμου. Η καλλιτεχνική επιλεκτικότητα είναι η αντισταθμιστική ισχύς – της σύλληψης του τι είναι ουσιώδες με τον πιο αποτελεσματικό και οικονομικό τρόπο. (...) Η ουσία είναι ότι τα αισθητηριακά και γνωστικά στοιχεία πρώτου προσώπου είναι ουσιώδη στη δραστηριότητα ανθρώπου-υπολογιστή».

Μεταφέροντας αυτή τη δήλωση της Laurel, στην οπτικοποίηση της νομικής πληροφορίας αναδύονται μερικά πολύ χρήσιμα συμπεράσματα, όπως:

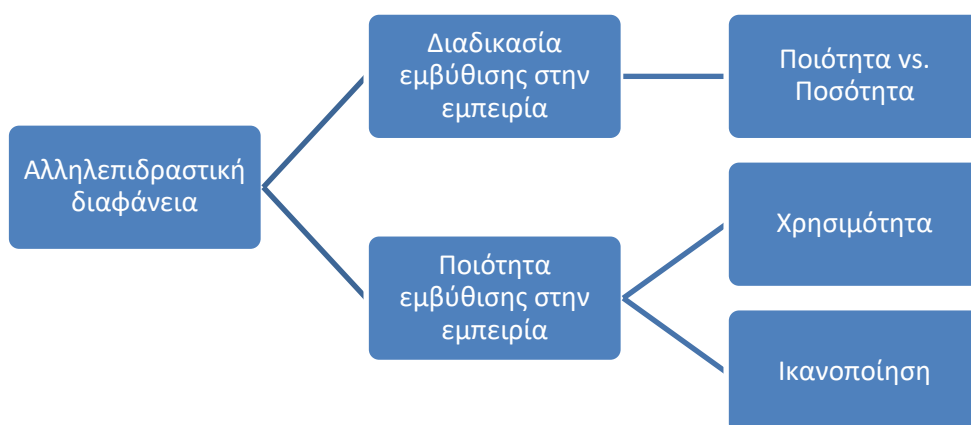
- Η οπτικοποίηση της νομικής πληροφορίας δεν είναι όντως μία πολυτέλεια, αλλά μία αναγκαιότητα που καλείται να ανταποκριθεί το κοινοβούλιο,
- Η διαδικασία οπτικοποίησης της νομικής πληροφορίας δε σημαίνει πως κάθε λέξη του νομοθετικού κειμένου θα αναπαρασταθεί οπτικά, αλλά θα επιλεγθούν τα ουσιώδη σημεία και πληροφορίες του νομικού κειμένου (αυτό ισχύει είτε πρόκειται για τους παραγωγούς της και τις μεθόδους οπτικοποίησης πληροφορίας που θα επιλέξουν ώστε να υλοποιήσουν την εκάστοτε ηλεκτρονική υπηρεσία κοινοβουλίου, είτε πρόκειται για τους αποδέκτες της, οι οποίοι θα αλληλεπιδράσουν με αυτές),
- Η οπτικοποίηση της νομικής πληροφορίας σχετίζεται με τη χρησιμότητα που προσφέρει στον χρήστη της, είτε υπό όρους πρακτικότητας και ευχρηστίας του χειρισμού της πληροφορίας, είτε υπό όρους της μεθόδου-διαδικασίας που επιλέγεται για την οπτικοποίηση της πληροφορίας,
- Η οπτικοποίηση της νομικής πληροφορίας οδηγεί σε μία προσωπική και βαθύτερη αλληλεπίδραση του χρήστη, συνδέοντας τον εκάστοτε χρήστη όχι μόνο με την προσωπική γνώση ή και βιώματά του, αλλά και καλώντας τον σε μία πιο προσωπική νοηματοδότηση της υπό εφαρμογή οπτικοποίησης της νομικής πληροφορίας.

Συνδέοντας αυτά τα συμπεράσματα με τα όσα παρατέθηκαν για τον ρόλο και τη λειτουργία της αλληλεπίδρασης, καθώς και με την έννοια και λειτουργία της διαφάνειας, καταλήγουμε πως: η κλασική μορφή σύγκρισης πληροφοριών στην κειμενική μορφή της νομικής πληροφορίας αφενός είναι μία ενεργητική διαδικασία, αλλά η παθητικότητα παραμένει και συντηρείται, διότι είναι η γνώριμη μορφή παρατήρησης για τον αποδέκτη-αντιλήπτορά της, όπως τον αποκαλεί ο Κορομηλάς (2009). Επιπλέον, ο μισός (ίσως και παραπάνω) χρόνος περιήγησης που αφιερώνει ο χρήστης στο πλήθος των σελίδων των κοινοβουλευτικών-νομικών εγγράφων, δαπανάται στον εντοπισμό της πληροφορίας που είναι ενδιαφέρουσα για αυτόν, χωρίς να αφήνει μεγάλα χρονικά περιθώρια για

επεξεργασία και ενασχόληση με την τελικά ευρεθείσα και, εν τέλει, ενδιαφέρουσα πληροφορία. Αντιθέτως, στις μορφές οπτικοποίησης της νομικής πληροφορίας, ο αποδέκτης αυτής έχοντας στη διάθεσή του τις πληροφορίες που χρειάζεται, λαμβάνει μέρος πιο ενεργά στη διαδικασία εντοπισμού της. Ως αποτέλεσμα, η διαδικασία συνδέσεων μεταξύ διαφορετικών πληροφοριών – δηλαδή η επεξεργασία τους - εκτελείται σε πιο γρήγορο ρυθμό και επιτρέπει την πιο εύκολη εξαγωγή συμπερασμάτων από τον αποδέκτη. Ταυτόχρονα, ο χρήστης της πληροφορίας εμβυθίζεται στην εμπειρία.

Συνεπώς, η διαφάνεια δε σχετίζεται απαραίτητα με την ποσότητα της διαθέσιμης δημόσιας ηλεκτρονικής (ή έντυπης) πληροφορίας, αλλά με την απαραίτητη για τον αποδέκτη της πληροφορία, χωρίς να στερείται ποιότητας. Έτσι:

Η διαφάνεια είναι μία κατάσταση που δεν ασχολείται με την ποσότητα της παρεχόμενης δημόσιας πληροφορίας, αλλά με τη ποιότητά της. Η διαφάνεια σχετίζεται με τη μετάδοση της πληροφορίας που είναι αναγκαία για τον χρήστη και με τον τρόπο που είναι κατάλληλος για αυτόν. Σε ένα βαθύτερο επίπεδο, η διαφάνεια μαρτυρεί την εμβύθιση στην εμπειρία από τους χρήστες της, όπως προκύπτει από την ενασχόληση με τη μέθοδο της οπτικοποίησης της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας και τον βαθμό επίτευξης ικανοποίησης που λαμβάνουν από αυτή την εμπειρία. Έτσι, γίνεται πλέον λόγος για την αλληλεπιδραστική διαφάνεια. Είναι μία εμπειρία, από την οποία οι χρήστες αντλούν και χρησιμότητα και ικανοποίηση.



Σχήμα 15: Χαρακτηριστικά αλληλεπιδραστικής διαφάνειας

Φυσικά, δε θα μπορούσε σε αυτό το σημείο να παραλειφθεί η αξία της ποιότητας της πληροφορίας, δηλαδή η εξασφάλιση της αποτελεσματικότητας της πληροφορίας στον χρήστη, όπως αναφέρει και ο Miller (1996). Μάλιστα, ο ίδιος συγγραφέας επισημαίνει πως «το νόημα της ποιότητας της πληροφορίας έγκειται στο πως η πληροφορία γίνεται αντιληπτή¹⁰² και χρησιμοποιείται από τον πελάτη της» (Miller, 1996, σελ. 79). Για αυτόν τον λόγο, καθορίζει δέκα διαστάσεις της ποιότητας πληροφορίας, δηλαδή «τη σχετικότητα, την ακρίβεια, τη συγχρονικότητα (timeliness), την πληρότητα, τη συνοχή, τη μορφή παρουσίασης, την προσβασιμότητα, τη συμβατότητα (τον συνδυασμό με άλλες

¹⁰² Αυτό αποτελεί εν μέρει και το αντικείμενο της παρούσης έρευνας χωρίς, ωστόσο, να εξετάζονται βαθύτερες όψεις της αντίληψης και κατανόησης υπό την οπτική γωνία γνωστικών θεωριών.

πληροφορίες), την ασφάλειά της και την εγκυρότητά της»¹⁰³ (Miller, 1996, σελ. 79-80). Αντίστοιχα, οι Fung, Graham & Weil στη συζήτησή τους περί διαφάνειας ξεχωρίζουν τις ακόλουθες διαστάσεις για την ενσωμάτωση του χρήστη (user embeddedness)¹⁰⁴ σε εξεταζόμενες πολιτικές διαφάνειας, όπως «σχετικότητα της πληροφορίας στην απόφαση του χρήστη, μορφή παρουσίασης της πληροφορίας, συγχρονικότητα της πληροφορίας, θέση της πληροφορίας, δυνατότητα κατανόησης της πληροφορίας, κόστος πρόσβασης της πληροφορίας για τους χρήστες, ενσωμάτωση του χρήστη» (Fung, Graham & Weil, 2007, σελ. 63). Πιο συγκεκριμένα, για τα στοιχεία της συμβατότητας και της κατανόησης, οι συγγραφείς αναφέρουν πως «η πληροφορία πρέπει (...) να είναι συμβατή με τους συνήθειες τρόπους που οι άνθρωποι καταφέρνουν να παίρνουν τις αποφάσεις τους» και, αντίστοιχα για την κατανόηση, πως «η πληροφορία είναι κατανοητή όταν οι χρήστες έχουν την ικανότητα να τη συσχετίσουν με τις αποφάσεις που αντιμετωπίζουν» (Fung κ.α., 2007, σελ. 56, σελ. 59). Ερμηνεύοντας και συμπληρώνοντας αυτές τις δύο δηλώσεις, καταδεικνύεται πως ο τρόπος πληροφόρησης και, μάλιστα, ποιοτικής, ανάγεται και εντάσσεται σε μία γενικότερη επικοινωνιακή τακτική εκ μέρους του κοινοβουλίου, το οποίο δύναται να υιοθετήσει μορφές προσέγγισης των πολιτών στη διαχείριση και επικοινωνία της πληροφορίας – ιδιαίτερα των εφήβων, η περίπτωση των οποίων εξετάζεται εδώ - που χρησιμοποιούν στην καθημερινότητά τους, όπως την εικόνα, τα στατιστικά, τα infographic κ.α. Αντίστοιχα, η έννοια της κατανόησης της πληροφορίας αφενός οφείλει να στηρίζεται στο συσχετισμό με αποφάσεις ή γεγονότα που αντιμετωπίζουν οι χρήστες, αφετέρου να είναι ευνόητη (και για αυτόν τον λόγο υιοθετώ την αγγλική έννοια digestible ως διαφοροποίηση από τη γνωστική νοηματοδότηση που δίνει ο όρος comprehensible) ή και «απλή, ο πελάτης μπορεί να την ερμηνεύσει» (Fung κ.α., 2007, σελ. 63). Για αυτόν τον λόγο, επιλέγεται το στοιχείο αφήγησης σε αυτή την έρευνα, μια και η εξιστόρηση – έστω και οπτική – συνδέει τόσο τις μεταξύ ιστοριών των χρηστών, αλλά και τον ίδιο τον χρήστη με βαθύτερα νοήματα της ιστορίας¹⁰⁵ που δημιουργεί-εξιστορεί με γραπτό και οπτικό τρόπο. Πέραν της σύνδεσης μεταξύ των ιστοριών των χρηστών και μίας βαθύτερης νοηματοδότησης που αποκομίζουν οι συμμετέχοντες, άμεσος σκοπός ως προς την

¹⁰³ Βλ. και Miller, H. (1996). The Multiple Dimensions of Information Quality. *Information Systems Management*, 13 (2), pp. 79-82

¹⁰⁴ Η ενσωμάτωση του χρήστη ως απόρροια μίας ποιοτικής πληροφόρησης ή λήψης ποιοτικής πληροφορίας έχει την έννοια της αποτελεσματικότητας, η οποία αναφέρεται τόσο από τον Miller (1996) όσο και από τους Fung, Graham, Weil (2007) και δύναται να μετρηθεί και ποσοτικά τόσο με το μοντέλο που προτείνεται από τους Fung κ.α. (2007), όσο και από το μοντέλο που προτείνεται από τους Papaloi & Gouscos (2013). Από τεχνικής άποψης η ενσωμάτωση του χρήστη και η αποτελεσματικότητά παραλληλίζεται με την αλληλεπίδραση ως αποτέλεσμα της ενασχόλησης με τη μέθοδο οπτικοποίησης και την οπτικοποιημένη πληροφορία. Βλ. και Fung, A., Graham, M. & Weil, D. (2007). What Makes Transparency Work? (With Elena Fagotto), In: Full Disclosure. The Politics, Perils and Promise of Targeted Transparency, pp. 50-105. New York: Cambridge University Press και Papaloi, A. & Gouscos, D. (2013). Parliamentary Information Visualization: Paving the Way Towards Legislative Transparency and Empowered Citizens, In: Peter Parycek & Noella Edelmänn (Eds.) CeDEM13, Proceedings of the International Conference for E-Democracy and Open Government, pp. 319-331. Krems: Edition Donau-Universität Krems

¹⁰⁵ Βλ. και υποσημείωση αριθμ. 100 για τη σχετική άσκηση που δημιουργήθηκε από τους Hayward, M. & Redstone, A.

εκπλήρωση ποιοτικής πληροφόρησης είναι και η άμεση και η απλή-διαυγής πληροφόρηση του συμμετέχοντα/χρήστη, εκπληρώνοντας τις προϋποθέσεις του τρόπου που δρουν και λαμβάνουν καθημερινά τις αποφάσεις τους.

Ολοκληρώνοντας, επιβεβαιώνεται για ακόμη μια φορά πως η έννοια της διαφάνειας δε μπορεί να μείνει στη θεωρητική και μόνο συζήτηση, αλλά να αποτελέσει αναπόσπαστο κομμάτι της διαχείρισης της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας και της ποιοτικής παροχής της. Για αυτόν τον λόγο, ο ανθρωποκεντρικός σχεδιασμός της νομικής πληροφορίας (user-centered legal design) είναι αναγκαιότητα και όχι μια δαπάνη από τον κρατικό προϋπολογισμό για τον αισθητικό και μόνο εκμοντερνισμό των κοινοβουλευτικών ιστοσελίδων¹⁰⁶. Συμπληρωματικά, ως τη θεωρία της Laurel και την επίτευξη εμπύθισης του χρήστη στην εμπειρία συναντάται και η θεωρία των Dörk κ.α. (2013), οι οποίοι ερευνούν το θέμα της οπτικοποίησης πληροφορίας από την πλευρά του σχεδιαστή. Και σε αυτή την περίπτωση, οι έννοιες της ενασχόλησης και της αλληλεπίδρασης διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο - ανεξάρτητα από τους περιορισμούς που παρουσιάζει η επιλογή μίας συγκεκριμένης μεθόδου οπτικοποίησης¹⁰⁷ ή οι επιλογές που κάνουν οι σχεδιαστές της ως προς τα θέματα που επιθυμούν να αναδείξουν. Μάλιστα, παρατηρούν πως «μια και οι οπτικοποιήσεις μπορούν να αλλάξουν σύμφωνα με το πλαίσιο του θεατή, είναι πιθανό να σχεδιαστεί μία οπτικοποίηση που αναγνωρίζει την κατάσταση του θεατή σε σχέση με το φαινόμενο που αναπαριστάται» (Dörk κ.α., 2013, παρ. 19). Τα παραπάνω φανερώνουν πως ο σχεδιασμός οπτικοποιήσεων νομικής πληροφορίας οφείλει να πραγματοποιείται με συνεργασία των σχεδιαστών και αποδεκτών της, καθώς και σε ευθυγραμμισμό με τον στρατηγικό σχεδιασμό του κοινοβουλίου προκειμένου να εξασφαλίζεται η αποτελεσματικότητα και χρησιμότητά της τόσο ως συνολική εμπειρία, όσο και ως διαδικασία και διαχείριση της πληροφορίας από τους αποδέκτες της. Παρ' όλο που η εμπλοκή του κοινοβουλίου σε έναν τέτοιο σχεδιασμό εμφανίζει μία περιπλοκότητα εξαιτίας των διαφόρων λόγων που εμποδίζουν την ταχεία και απρόσκοπτη υλοποίηση τεχνολογικών στόχων του κοινοβουλίου - όπως αναφέρθηκαν

¹⁰⁶ Σε κάποιες περιπτώσεις κοινοβουλευτικών ιστοσελίδων συναντώνται παραδείγματα σχεδιασμού και κατανομής της πληροφορίας, τα οποία αφενός παρουσιάζουν μια καλή αισθητική στην παρουσίασή τους, ωστόσο, στερούνται ή δε συμμορφώνονται πλήρως με τα πρότυπα W3C (W3C Standards). Το γεγονός αυτό επιβεβαιώνεται και από την Παγκόσμια Έκθεση για το Ηλεκτρονικό Κοινοβούλιο, όπου αναφέρεται πως για τη συμμόρφωση των κοινοβουλίων σε θέματα ευχρηστίας και προσβασιμότητας «η χρήση επίσημων προτύπων, όπως εκείνα του W3C, έχει υιοθετηθεί μόνο από το 53% των κοινοβουλίων, ωστόσο αυτή είναι αξιοσημείωτη αύξηση από το 38% χρήσης τέτοιων προτύπων το 2012» (Inter-Parliamentary Union, 2016, σελ. 52) Βλ. και World Wide Web Consortium (W3C) (χ.χ.). Standards. <https://www.w3.org/standards/> [12.05.2019] & Inter-Parliamentary Union (2016). Parliaments Online. In *World e-Parliament Report 2016* (pp. 48-54). Geneva: Inter-Parliamentary Union <https://ipu.org/resources/publications> [22.06.2019]

¹⁰⁷ Κατά την παρουσίαση των εργασιών δύο ομάδων (Manufactura Independente & Density Design Lab) που οπτικοποιούν κοινοβουλευτικά δεδομένα/πληροφορίες έγινε σαφές πως «κάθε μέθοδος θα φέρει διαφορετικά αποτελέσματα» (Papaloi & Gouscos, 2014c). Βλ. και Papaloi, A. & Gouscos, D. (2014, October 30). Lessons Gained from Parliamentary Information Visualization (PIV) [Blog post]. <https://blog.law.cornell.edu/voxpop/2014/10/30/lessons-gained-from-parliamentary-information-visualization-piv/> [3.06.2019]
La Fabrique De la Loi (2014). Design Proposals. <https://blog.lafabriquedelaloi.fr/visualizing-the-law-factory-data/design-proposals/> [1.07.2019]

εκτενώς στο προηγούμενο κεφάλαιο - η επόμενη ενότητα εστιάζει το ενδιαφέρον της καθαρά στην εμπειρία χρηστών.

2.5. Ανοίγοντας τον Δρόμο για την Εξέταση της Εμπειρίας Χρηστών: Η Χρησιμότητα Οπτικοποιημένης Πληροφορίας

Ο σχεδιασμός των οπτικοποιήσεων πληροφορίας αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της εμπειρίας χρηστών. Και τούτο, διότι πέρα από τις προθέσεις των σχεδιαστών της, οφείλονται να λαμβάνονται υπόψη οι ανάγκες και επιθυμίες των χρηστών της, καθώς και προστιθέμενη αξία που προσφέρει η εκάστοτε οπτικοποίηση στον χρήστη. Οι αφορμές που ώθησαν στην εξέταση της εμπειρίας των χρηστών, οι οποίοι ενασχολούνται και αλληλεπιδρούν με μία δυναμική μέθοδο οπτικοποίησης πληροφορίας, συνδυάζοντας δεδομένα και πληροφορίες και εξάγοντας κάθε φορά διαφορετικά αποτελέσματα, έγκειται σε δύο λόγους: (i) στην κατανόηση της αναγκαιότητας εκ μέρους των κοινοβουλίων για επικέντρωση σε βελτιώσεις επί του σχεδιασμού και της ευχρηστίας της ιστοσελίδας (και κατά συνέπεια στη διαχείριση της πληροφορίας) τόσο για τα έτη 2014 και 2018, όπως αναφέρεται στην Παγκόσμια Έκθεση για το Ηλεκτρονικό Κοινοβούλιο 2016¹⁰⁸ και (ii) στην πρότερη έρευνα εξέτασης των 19 πρωτοβουλιών που οπτικοποιούν κοινοβουλευτικές/νομικές πληροφορίες (Paraloi & Gouscos, 2014a). Σαφώς, η έρευνα των Paraloi κ.α. (2014) κατέδειξε πως ελάχιστα κοινοβούλια οπτικοποιούσαν εκείνη τη χρονική περίοδο κοινοβουλευτικές/νομικές πληροφορίες, γεγονός που επιβεβαιώνεται και από τα επίσημα στοιχεία της Παγκόσμιας Έκθεσης το 2016. Αφετέρου, η ποικιλία των εξεταζόμενων μεθόδων οπτικοποίησης που χρησιμοποιούνταν από άλλες, και ανεξάρτητες από τα κοινοβούλια, πρωτοβουλίες φανέρωσαν πως υπήρχαν μέθοδοι που εξυπηρετούσαν από τις πιο απλές ανάγκες χρηστών, όπως την οπτική αναπαράσταση ψήφων εκλεγμένων αντιπροσώπων και τη δραστηριότητα αυτών, έως τις πιο απαιτητικές ανάγκες χρηστών, με παρουσίαση ιδιαίτερων νομοθετικών διαδικασιών επί νομοσχεδίων, όπου η παροχή οδηγίων-επεξηγήσεων υποβάθρου (background information) είναι απαραίτητες για την πιο εύκολη και κατανοητή πρόσληψη των οπτικοποιήσεων από τους αποδέκτες της. Αυτή η έρευνα οδήγησε στο συμπέρασμα πως τα κοινοβούλια δύνανται να λαμβάνουν υπόψη, κατά τον σχεδιασμό ηλεκτρονικών υπηρεσιών με τη χρήση μεθόδων οπτικής αναπαράστασης νομικής πληροφορίας, τρεις βασικές ομάδες αποδεκτών και τις ακόλουθες ανάγκες αυτών:

- «Χρήστες που δεν ενδιαφέρονται για λεπτομέρειες», δηλαδή το κοινό επιθυμεί την άμεση και γρήγορη πληροφόρηση με τέτοιο τρόπο, ώστε να λάβει τις πληροφορίες που χρειάζεται χωρίς να δαπανήσει χρόνο, αλλά και να μπορέσει να αντιληφθεί εύκολα την πληροφορία που λαμβάνει (ιδιαίτερα σε περιπτώσεις που μιλάμε για

¹⁰⁸ Συγκεκριμένα, αναφέρεται στην έκθεση πως οι κυριότερες βελτιώσεις το 2014 στο θέμα σχεδιασμού/ευχρηστίας έφτασε στο 41% και οι βελτιώσεις που επρόκειτο να σημειωθούν στον ίδιο τομέα για τα επόμενα δύο χρόνια από την έκδοση της έκθεσης, δηλαδή έως το 2018, θα έφτανε στο 36%. (Inter-Parliamentary Union, 2016: 53). Βλ. και Inter-Parliamentary Union (2016). Parliaments Online. In *World e-Parliament Report 2016* (pp. 48-54). Geneva: Inter-Parliamentary Union. <https://ipu.org/resources/publications> [22.06.2019]

μη εγγραμματισμένο κοινό ή κοινό με μη νομικές γνώσεις) με σκοπό να αποκομίσει μία θετική εμπειρία,

- Σε άλλες περιπτώσεις οι χρήστες «ενδιαφέρονται για λεπτομέρειες, αλλά απουσιάζει η γνώση που θα επιθυμούσαν»,
- Σε χρήστες, οι οποίοι και «ενδιαφέρονται για λεπτομέρειες, διαθέτουν και γνώσεις, αλλά απουσιάζουν τα κατάλληλα τεχνολογικά μέσα/εργαλεία» για τη διευκόλυνση της αλληλεπίδρασής τους με τη μέθοδο οπτικοποίησης (Papaloi & Gouscos, 2014b, σελ. 11)¹⁰⁹.

Συνεπώς, ένα τεχνολογικό μέσο για την παροχή πληροφορίας, το οποίο θα καλύπτει τις ανάγκες των χρηστών της¹¹⁰, δύναται να διαμορφώσει όχι μόνο μία θετική εμπειρία στον αποδέκτη της, αλλά και να έχει μεγάλες πιθανότητες επίτευξης της χρησιμότητας του τεχνολογικού μέσου. Αυτό το επιχείρημα ενισχύεται και στον επίλογο της Florini¹¹¹ για το θέμα της διαφάνειας, πως «πράγματι, αυτή η ανάγκη για καλό σχεδιασμό εφαρμόζεται σε όλα τα συστήματα διαφάνειας, όχι μόνο στα κανονιστικά» και συνεχίζει λέγοντας πως «η επιτυχία εξαρτάται από τι πληροφορίες παρέχονται, σε ποια μορφή, σε ποιο κοινό και τι επιλογές έχει αυτό το κοινό, προκειμένου να παρακινήσει αυτόν που αποκαλύπτει, για να συμπεριφερθεί διαφορετικά (...)» (Florini, 2007, σελ. 341). Τέλος, συμπληρώνει πως «όλο και πιο πολύ, η διαφάνεια απαιτείται για να δώσει τη δυνατότητα στον λαό που επηρεάζεται από τις αποφάσεις, ώστε να συμμετάσχει στο να φτιάξει αυτές τις αποφάσεις» (Florini, 2007, σελ. 341). Αυτό το γεγονός, ξεκαθαρίζει το νόημα της διαφάνειας και της αλληλεπιδραστικής διαφάνειας πως, δηλαδή, δεν πρόκειται μόνο για ένα φαινόμενο που απαιτεί δράση, αλλά και είναι ένα ζήτημα, το οποίο εμπλέκεται ενεργά στον σχεδιασμό εμπειρίας χρηστών. Αυτή την οπτική μοιράζεται και ο Schrage (2013) λέγοντας πως «ναι, προσβασιμότητα, κατανόηση και γνώση είναι υπέροχα προϊόντα υπέροχων οπτικοποιήσεων. Αλλά πραγματικά μεταμορφωτικές οπτικοποιήσεις προσκαλούν τους ανθρώπους να αγγίξουν, να χαϊδέψουν και να πάνε βαθύτερα στα δεδομένα που βρίσκονται κάτω από αυτές. Ενασχολούν. Ενθαρρύνουν την ενασχόληση. Δίνουν στους χρήστες τους έναν νέο τρόπο να δουν ο ένας τον άλλον, καθώς και τα δεδομένα»¹¹². Ορμώμενοι, συνεπώς, από αυτή τη δήλωση του Schrage, η ενασχόληση των χρηστών με την εκάστοτε μέθοδο οπτικοποίησης είναι ένας καλός τρόπος και τόπος διερεύνησης της εμπειρίας χρηστών. Σαφώς, ο σχεδιασμός ηλεκτρονικών υπηρεσιών προς πολίτες διαφόρων ηλικιών ή διαφορετικών αναγκών και υποβάθρου από τα κοινοβούλια αποτελεί μία μεγάλη πρόκληση για αυτά. Και τούτο, διότι πρόκειται για πολλαπλές διαφορετικές περιπτώσεις, στις οποίες καλείται αφενός να ανταποκριθεί το κοινοβούλιο, αφετέρου να καταφέρει να

¹⁰⁹ Βλ. και Papaloi, A. & Gouscos, D. (2014, May 28). Visualizing Legislative Documents: Paving the Way to a Meaningful User Experience? In *The Law Factory, OLDP Conference-Open Legislative Data in Paris II-Time For Law Tracking. Presentations*. [Παρουσίαση Powerpoint]
<https://blog.lafabriquedelaloi.fr/OLDP-2/Presentations/> [14.03.2019]

¹¹⁰ Οι ανάγκες των χρηστών μπορεί να περιλαμβάνουν ένα ευρύ πλαίσιο από τη χρηστική και εύχρηστη λήψη της πληροφορίας έως και την κατανόησή της.

¹¹¹ Βλ. και Florini, A. (2007). Conclusion: Whither Transparency? In A. Florini (Ed.) *The Right to Know: Transparency for an Open World* (pp. 337-348). New York: Columbia University Press

¹¹² Βλ. και Schrage, M. (2013, March 26). The Question All Smart Visualizations Should Ask. *Harvard Business Review*. <https://hbr.org/2013/03/the-question-all-smart-visualizations.htm> [21.02.2019]

τις συγκεράσει με τέτοιο τρόπο, ώστε να προσδίδουν χρησιμότητα στην καθημερινή χρήση του εκάστοτε αποδέκτη. Μάλιστα, η δημιουργία βιώσιμων, χρήσιμων και αποτελεσματικών υπηρεσιών προς τους πολίτες εξασφαλίζει όχι μόνο ικανοποίηση προς τους ίδιους, αλλά και:

- Καθιστά το κοινοβούλιο αξιόπιστο ως φορέα πληροφόρησης,
- Καθιστά την ιστοσελίδα του ως πρωτεύον σημείο πρόσβασης¹¹³ για τη λήψη της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας,
- Δημιουργεί ένα αίσθημα εμπιστοσύνης των πολιτών απέναντι στον κοινοβουλευτικό θεσμό και τον ρόλο του,
- Ενδυναμώνει τον δημοκρατικό ρόλο του κοινοβουλίου ως αρωγό στην νομοθετική παιδεία των πολιτών και τη διαδικασία ενδυνάμωσής τους ως ενεργούς πολίτες, η οποία δεν αποσκοπεί μόνο στην ενημέρωσή τους με αφορμή τη διάθεση της δημόσιας κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας, αλλά και σε μία προσπάθεια ουσιαστικής ενασχόλησής τους με τις οπτικοποιήσεις, με σκοπό να αποκομίσουν τα δικά τους συμπεράσματα και επίσης, μέσα από την αλληλεπίδραση με την οπτικοποίηση να μεταφέρουν την εμπειρία στην καθημερινότητά τους ως εφαρμογή της νομικής πληροφορίας.

Συνεπώς, ο σχεδιασμός ηλεκτρονικών υπηρεσιών κοινοβουλίου προς τους πολίτες με την υλοποίηση οπτικοποιήσεων κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας είναι σημαντικό να εστιάζεται και στην εμπειρία του χρήστη¹¹⁴ και την κάλυψη των προσδοκιών του. Κατά συνέπεια, η κάλυψη των προσδοκιών του χρήστη πυροδοτεί και την κάλυψη των προσδοκιών του κοινοβουλίου, εφόσον έχουν τεθεί στο πλαίσιο ενός συνεπούς οράματος και στρατηγικού σχεδιασμού και δεν αποτελούν αποσπασματικές ή πρόσκαιρες επιθυμίες¹¹⁵. Στην περίπτωση μας, η εμπειρία περιλαμβάνει χαρακτηριστικά, όπως την πληροφορία που έχει ανάγκη να λάβει ο χρήστης, την αλληλεπίδραση που έχει ο χρήστης

¹¹³ Ως πρωτεύον σημείο πρόσβασης νοείται πως οι πολίτες δεν καταφεύγουν σε ιστοσελίδες των ΟΚΕ για την κύρια πληροφόρησή τους σχετικά με την κοινοβουλευτική/νομική πληροφορία. Με αυτόν τον τρόπο, ενισχύεται η αξιοπιστία της πληροφορίας που παρέχεται από την κοινοβουλευτική ιστοσελίδα και αποφεύγονται καταστάσεις που παραπέμπουν στο φαινόμενο των ψευδών ειδήσεων (fake news).

¹¹⁴ Χαρακτηριστικά, ο Don Norman συνδέει την εμπειρία τόσο με τη γνώση όσο και με τα συναισθήματα, τονίζοντας πως ο σχεδιασμός πρέπει να βασίζεται σε αυτά τα δύο χαρακτηριστικά και επίσης, θεωρεί πως «η εμπειρία είναι κρίσιμη, διότι καθορίζει πόσο τρυφερά θυμούνται οι άνθρωποι τις αλληλεπιδράσεις τους» (Norman, 2013, σελ. 10) Βλ. και Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things* (Revised and Expanded Edition). New York: Basic Books

¹¹⁵ Σημειώνεται πως παράγοντες, όπως: α. η έλλειψη συντονισμένου στρατηγικού σχεδιασμού, β. η ουσιαστική θεώρηση του κοινοβουλίου ως θεσμού που μάλλον παράγει νόμους που ευνοούν την εκάστοτε κυβέρνηση, παρά προάγει τη δημοκρατία και την αντικειμενικότητα (ευνοώντας φαινόμενα κομματικής πειθαρχίας ή συγχώνευση των δύο εξουσιών, εκτελεστικής και νομοθετικής), γ. η εσωστρέφεια του κοινοβουλίου, ιδιαίτερα σε κρίσιμες στιγμές που απαιτούν εξωστρέφεια και απάντηση-δικαιολόγηση και, κατά συνέπεια, διαφάνεια, καθώς και δ. η απουσία συνεπούς και σταθερής επικοινωνιακής πολιτικής του κοινοβουλίου, παρεμποδίζουν τη δημιουργία ενός δημοκρατικού και 'ανιδιοτελούς' κοινοβουλευτικού οράματος

με τον υπολογιστή, την ηλεκτρονική υπηρεσία και τη μέθοδο οπτικοποίησης, καθώς και τη χρησιμότητα που αποκομίζει, πρακτικά μιλώντας, στην καθημερινότητά του.



Σχήμα 16: Χαρακτηριστικά που συνιστούν την εμπειρία χρήστη

2.5.1. Εμπειρία Χρηστών: Ένα Μοντέλο Εξέτασής της με Χαρακτηριστικά Διαφάνειας και Χρησιμότητας

Μιλώντας, στην προηγούμενη ενότητα για τις ανάγκες των πολιτών, όσον αφορά στην πρόσληψη πληροφορίας, καθώς και για τη δημιουργία εξατομικευμένων οπτικοποιήσεων της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας στο πλαίσιο του γενικότερου σχεδιασμού ηλεκτρονικών υπηρεσιών κοινοβουλίου προς τους πολίτες, αφιερώνουμε την παρούσα ενότητα στην εμπειρία των χρηστών. Η εμπειρία χρηστών και η εξέτασή της, ο τρόπος που σχεδιάστηκε και τα χαρακτηριστικά που εντάχθηκαν σε αυτόν, βασίστηκαν και στην προαναφερόμενη θεωρία περί διαφάνειας (σύμφωνα με τη θεωρία των Hosseini κ.α. 2018) και της χρησιμότητας (σύμφωνα με τη θεωρία του Nielsen, 1993) και της αντιληπτής χρησιμότητας (σύμφωνα με τη θεωρία του Davis, 1989).

Η συζήτηση περί εμπειρίας χρηστών είναι ένα εκτενές θέμα και φυσικά, αδύνατο να αναπτυχθούν όλες οι πτυχές του. Στην παρούσα εργασία θα καταδείξουμε πως συνδέεται με τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά. Η εμπειρία χρηστών (user experience) «αναφέρεται σε μία συνάντηση με ένα σύστημα που έχει μία αρχή και ένα τέλος. Αναφέρεται σε έναν συνολικό χαρακτηρισμό του πως οι άνθρωποι έχουν βιώσει μία περίοδο συνάντησης ενός συστήματος», σύμφωνα με τη Λευκή Βίβλο της Εμπειρίας Χρηστών¹¹⁶ (User Experience White Paper, 2011, σελ. 7). Αντίστοιχα, ο Norman μιλώντας για

¹¹⁶ Βλ. και User Experience White Paper (2011, February 11). *Bringing Clarity to the Concept of User Experience. Result from Dagstuhl Seminar on Demarcating User Experience, September 15-18, 2010.* <http://www.allaboutux.org/files/UX-WhitePaper.pdf> [2.07.2019]

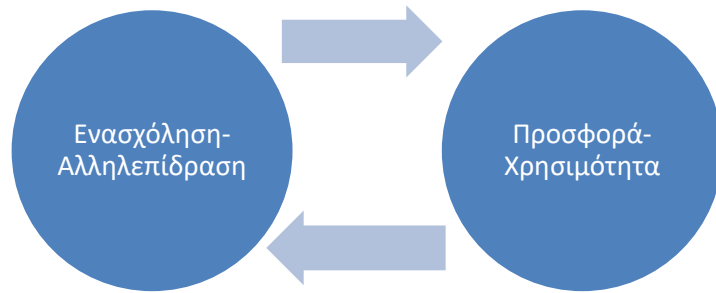
τον Ανθρωποκεντρικό Σχεδιασμό (Human-Centred Design-HCD)¹¹⁷ κρίνει πως πρόκειται για μία «προσέγγιση που βάζει πρώτες τις ανθρώπινες ανάγκες, δυνατότητες και συμπεριφορά, και κατόπιν σχεδιάζει ώστε να προσαρμόσει αυτές τις ανάγκες, δυνατότητες και τρόπους συμπεριφοράς» (Norman, 2013, σελ. 8). Μάλιστα, τονίζει πως κατά τις αλληλεπιδράσεις με το σύστημα και την εμπειρία που αποκομίζει ο χρήστης «όταν υπάρχει κατανόηση, μπορεί να οδηγήσει σε ένα αίσθημα ελέγχου, επιδεξιότητας και ικανοποίησης ή ακόμη υπερηφάνειας – όλα ισχυρά θετικά συναισθήματα» (ό.π., 2013, σελ. 10). Δηλαδή, ο χρήστης ενδυναμώνεται, διατηρώντας τον έλεγχο ή νιώθοντας ότι αποκτά την ικανότητα να χειρίζεται ένα σύστημα ή μία εφαρμογή ή μία διαδικασία.

Ως προς τους παράγοντες που επηρεάζουν την εμπειρία χρηστών αναφέρονται τρεις: το πλαίσιο (context), ο χρήστης (user) και το σύστημα (system) (User Experience White Paper, 2011, σελ. 10). Συγκεκριμένα, ως προς τον πρώτο παράγοντα στοιχεία όπως η συνεργασία, ο τόπος χρήσης ενός προϊόντος, λοιπές εργασίες ή ακόμη «το τεχνικό και πληροφοριακό πλαίσιο», δηλαδή για παράδειγμα «σύνδεση σε δικτυακές υπηρεσίες, άλλα προϊόντα» είναι ικανά να επηρεάσουν την εμπειρία χρηστών (ό.π., 2011, σελ. 10). Ως προς τον παράγοντα του χρήστη, λαμβάνονται υπόψη και η διάθεση και κατάσταση του εκάστοτε χρήστη για την παρακίνηση ενασχόλησης με το προϊόν-εφαρμογή (εδώ: την οπτικοποίηση), καθώς και οι προσδοκίες του. Τέλος, ως προς τη διάσταση του συστήματος σημαντικό ρόλο διαδραματίζουν «οι ιδιότητες που έχουν σχεδιαστεί στο προς εξέταση σύστημα (π.χ. λειτουργικότητα, αισθητική, σχεδιασμένη αλληλεπιδραστική συμπεριφορά, ανταπόκριση), οι ιδιότητες που έχει προσθέσει ή αλλάξει ο χρήστης στο σύστημα ή εκείνες που είναι επακόλουθες της χρήσης του (...)» (ό.π., 2011, σελ. 10). Οι παραπάνω παράγοντες εμπειρίας χρηστών «βοηθούν να καθοριστούν οι λόγοι πίσω από μία συγκεκριμένη εμπειρία» (ό.π., 2011, σελ. 10) και για αυτόν τον λόγο είναι και χρήσιμοι στη συγκεκριμένη έρευνα και εργαστήρια που διεξήχθησαν, προκειμένου να ερμηνεύσουμε τα ευρήματα. Παρ' όλο που στη συγκεκριμένη έρευνα ήταν αδύνατο να εξεταστούν παράγοντες όπως η τρέχουσα κατάσταση των χρηστών ελλείψει βοηθών στην παρατήρηση, το ενδιαφέρον εστιάστηκε στους παράγοντες του πλαισίου (κυρίως τεχνολογικού) και του συστήματος. Έτσι, δόθηκε έμφαση στη χρησιμότητα της εμπειρίας που αποκόμισαν οι χρήστες και για αυτόν τον λόγο υιοθετήθηκαν χαρακτηριστικά από τις θεωρίες του Nielsen και Davis περί χρησιμότητας και αντιληπτής χρησιμότητας, αντίστοιχα.

2.5.1.1. Οι Έννοιες της Χρησιμότητας και της Διαφάνειας ως Παράγοντες Επίδρασης της Εμπειρίας Χρηστών

Οι ιδιότητες που αλλάζει ή προσθέτει ο χρήστης κατά την ενασχόλησή και αλληλεπίδρασή του με την οπτικοποίηση, καθώς και σε ένα γενικότερο σύστημα ή διαδικασία, αποδίδουν τρόπον τινά μία προσφορά-χρησιμότητα προς τον εκάστοτε χρήστη.

¹¹⁷ Σύμφωνα με τη Λευκή Βίβλο Εμπειρίας Χρηστών, η εμπειρία χρηστών πηγάζει από τον Ανθρωποκεντρικό Σχεδιασμό και δε διαφέρει από αυτόν. Βλ. και ό.π., 2011, σελ. 11



Σχήμα 17: Συσχετισμός αλληλεπίδρασης-χρησιμότητας

Η χρησιμότητα είναι μία γενική έννοια, δίνοντας την αίσθηση της προσφοράς στον χρήστη και, συγκεκριμένα, όπως αναφέρει ο Nielsen σχετίζεται με το «αν το σύστημα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να επιτύχει κάποιο επιθυμητό στόχο» (Nielsen, 1993, σελ. 24). Μάλιστα, η έννοια της χρησιμότητας συνδεόμενη με τον σχεδιασμό της εμπειρίας χρηστών ενέχει στοιχεία ευχρηστίας και πρακτικότητας, σύμφωνα με τον Nielsen¹¹⁸ (NNgroup, 2017, Οκτώβριος 20 & Nielsen, 1993, σελ. 25). Η χρησιμότητα και τα επιμέρους χαρακτηριστικά της ευχρηστίας και πρακτικότητας ανήκουν σε ένα πλαίσιο «πρακτικού βαθμού αποδοχής», το οποίο ανήκει σε ένα γενικότερο προτεινόμενο μοντέλο από τον συγγραφέα, εκείνο του «βαθμού αποδοχής ενός συστήματος» (Nielsen, 1993, σελ. 25). Πρακτικά μιλώντας και λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες των χρηστών, ο πρακτικός βαθμός αποδοχής περιλαμβάνει χαρακτηριστικά μίας ενασχόλησης-αλληλεπίδρασης με την οπτικοποίηση νομικής πληροφορίας, - και ενίοτε της διαδικασίας, στην οποία εκείνη εντάσσεται με τη χρήση είτε αναλογικών ή και ψηφιακών μέσων, όπως στην παρούσα περίπτωση εξέτασης- η οποία εκπληρώνει ιδιότητες της δυνατότητας χρήσης, της ευκολίας χρήσης, της αποτελεσματικής χρήσης. Ως προς το χαρακτηριστικό της ευκολίας χρήσης ή ευχρηστίας, ο Nielsen υιοθετεί μερικές συγκεκριμένες ιδιότητες, όπως: τη δυνατότητα εκμάθησης (learnability), την αποδοτικότητα (efficiency), τη δυνατότητα απομνημόνευσης (memorability), τα λάθη (errors) και την ικανοποίηση (satisfaction) (Nielsen, 1993, σελ. 26)¹¹⁹. Δηλαδή και για την εκάστοτε μέθοδο οπτικοποίησης, αυτά τα χαρακτηριστικά ερμηνεύονται αντιστοίχως, ως:

- Η δυνατότητα του χρήστη να μπορεί να μάθει να χειρίζεται αυτήν εύκολα, ώστε να μπορεί και να εργαστεί ή να επιτύχει ένα «υψηλό επίπεδο παραγωγικότητας» ως συνέπεια της αλληλεπίδρασης με τη μέθοδο και τη διαδικασία προσθήκης ή αλλαγής στοιχείων που παρέχονται από την εκάστοτε μέθοδο οπτικοποίησης,

¹¹⁸ Συγκεκριμένα, ο Nielsen δανείζεται από τη θεωρία του Grudin (1992) τα στοιχεία της ευχρηστίας (usability) και πρακτικότητας (utility) ως επιμέρους χαρακτηριστικά της χρησιμότητας. Βλ. και Nielsen, J. (1993). What Is Usability? In *Usability Engineering* (pp. 23-48). San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers Inc. & NNgroup (2017, Οκτώβριος 20). Usefulness, Utility, Usability: 3 Goals of UX Design (Jakob Nielsen) [αρχείο video] <https://www.youtube.com/watch?v=VwgZtqTQzg8&t=20s> [3.07.2019]

¹¹⁹ Στην εξέταση του πρακτικού βαθμού αποδοχής δεν περιλαμβάνεται το χαρακτηριστικό των 'λίγων λαθών', διότι αφενός δεν εξετάζονταν χαρακτηριστικά που αφορούσαν στη διαδικτυακή ψηφιακή εφαρμογή, αφετέρου ελλείψει επιστημονικού βοηθού ήταν αδύνατο να διεξαχθεί ουσιαστική παρατήρηση.

- Η δυνατότητα απομνημόνευσης, ώστε σε περίπτωση επαναχρησιμοποίησης της μεθόδου οπτικοποίησης να μην απαιτείται επανάληψη της εκμάθησης, αλλά η άμεση εφαρμογή της σε ανάλογες περιστάσεις¹²⁰,
- Η δυνατότητα να επανακάμπτει ο χρήστης εύκολα από τα λάθη του κατά την αλληλεπίδραση και, γενικά,
- Η εξασφάλιση ευχαρίστησης κατά τη διαδικασία ενασχόλησης-αλληλεπίδρασης (ό.π., 1993, σελ. 26), αποτελούν σημαντικά στοιχεία της εμπειρίας των χρηστών.

Επίσης, η έννοια της πρακτικότητας (utility) σχετίζεται, σύμφωνα με τον ίδιο συγγραφέα, με το ερώτημα «αν λύνει μία πραγματική ανάγκη του χρήστη» ή αν «κάνει κάτι που οι θέλουν να κάνουν οι άνθρωποι» (NNgroup, 2017, Οκτώβριος 20). Συνεπώς, συνδέοντας τη διαφάνεια και τα επιλεγμένα χαρακτηριστικά της με τον ορισμό της πρακτικότητας προκύπτει το ερώτημα αν η οπτικοποίηση της νομικής πληροφορίας όντως προσφέρει την πληροφορία που επιζητούν οι χρήστες. Αυτό το ερώτημα συνδέεται και με το αποτέλεσμα, δηλαδή την εφαρμογή¹²¹ τόσο της οπτικοποίησης ως καθημερινή ή συχνή χρήση από τον χρήστη της, όσο και την εξασφάλιση της ικανοποίησης που λαμβάνει ο ίδιος από τη χρήση ή εφαρμογή της.

Έτσι, αν στις ήδη υπάρχουσες ανάγκες ενταχθούν και οι επιθυμίες και προσδοκίες των χρηστών προκύπτουν τα εξής ερωτήματα πρακτικής αποδοχής, θέτοντας ως βάση τις ανάγκες και στα ανώτερα επίπεδα τις επιθυμίες και προσδοκίες:

¹²⁰ Το στοιχείο της εφαρμογής των μεθόδων οπτικοποίησης (νοητικός χάρτης και ψηφιακό κόμικ), τα οποία προτιμήθηκαν, κατά πλειοψηφία, ως μελλοντικές μέθοδοι χρήσης στην καθημερινότητα του δείγματος των Ελλήνων εφήβων που συμμετείχαν στα εργαστήρια, συμπίπτουν με τη μεθοδολογική προσέγγιση της έρευνας-δράσης (βλ. κεφ. Μεθοδολογία Έρευνας), όπου το δείγμα των συμμετεχόντων ερωτήθηκε αν στο διάστημα που μεσολάβησε από τη διεξαγωγή των εργαστηρίων και εντός έτους εφάρμοσαν κάποια από τις μεθόδους που χρησιμοποιήθηκαν στο εργαστήριο (για τα αποτελέσματα βλ. και Μεθοδολογία Έρευνας-Συζήτηση)

¹²¹ Σε αυτή την εργασία η έννοια της εφαρμογής στην καθημερινότητα του εξεταζόμενου δείγματος, δηλαδή των Ελλήνων εφήβων, ερευνάται σε δύο επίπεδα: α. στο τεχνικό με την εφαρμογή των μεθόδων οπτικοποίησης, όπως υλοποιήθηκαν-δημιουργήθηκαν από τους ίδιους τους συμμετέχοντες κατά τη διαδικασία των εργαστηρίων και β. με την εφαρμογή του δικαιώματος, ως συνέπεια της εφαρμογής των μεθόδων οπτικοποίησης (νοητικού χάρτη και ψηφιακού κόμικ)



Σχήμα 18: Ερωτήματα πρακτικού βαθμού αποδοχής σε περιβάλλον οπτικοποιήσεων νομικής πληροφορίας

Σε αυτό το σχήμα, φαίνεται πως τα ανώτερα επίπεδα – και φυσικά εξίσου σημαντικά με το κατώτερο επίπεδο των αναγκών – έχουν βαρύνουσα σημασία, υπό την προϋπόθεση ότι η χρήση συντελείται και ευχάριστα και προσφέρει πρόσθετα χαρακτηριστικά από εκείνα της πρακτικότητας-εκπλήρωσης μίας ανάγκης ή ευχαρίστησης: παρέχει ένα προσωπικό νόημα στους χρήστες, κάτι το οποίο ξεπερνά τις αρχικές προσδοκίες ή εντύπωση που είχαν αρχικά για την αλληλεπίδραση με τη μέθοδο της οπτικοποίησης ή και μία γενικότερη διαδικασία στην οποία εμπλέκονται και συμμετέχουν ενεργά. Το παραπάνω μοτίβο βασίζεται στο μοντέλο, γνωστό και ως ‘Πυραμίδα Αναγκών του Maslow’ για τις φυσιολογικές ανάγκες και τη θεωρία του για την ανθρώπινη κινητοποίηση. Έτσι, σύμφωνα με τη θεωρία του Maslow παρουσιάζονται τρεις βασικές περιπτώσεις για την εκπλήρωση μίας ανάγκης:

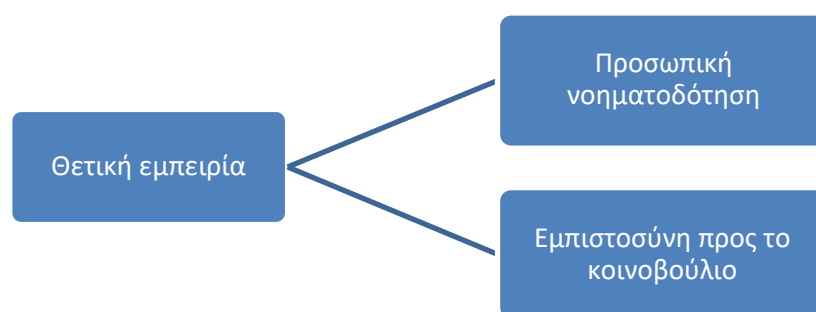
- Αν ο άνθρωπος δεν έχει καλύψει μία βασική του ανάγκη (π.χ. πείνα) δεν μπορεί να σκεφτεί ή να τον νοιάζει κάτι άλλο,
- Αν ο άνθρωπος πιστεύει ότι έχει μία βασική ανάγκη (π.χ. πείνα), ίσως κατά βάθος να έχει ανάγκη από κάτι άλλο (π.χ. άνεση), δηλαδή «οποιοσδήποτε φυσιολογικές ανάγκες (...) εξυπηρετούν ως κανάλια για όλα τα είδη άλλων αναγκών (...)» (Maslow, 1954, σελ. 36),
- Αν ο άνθρωπος δεν μπορεί να καλύψει την ουσιαστική ανάγκη «είναι δυνατό να ικανοποιήσει την ανάγκη της πείνας εν μέρει από άλλες δραστηριότητες όπως να πει νερό ή να καπνίσει τσιγάρα» (ό.π., 1954, σελ. 36).

Μεταφέροντας τη θεωρία του Maslow, στο παραπάνω σχήμα και την αλληλεπίδραση του χρήστη με την εκάστοτε μέθοδο οπτικοποίησης νομικής πληροφορίας και τη διαδικασία, στην οποία αυτή εντάσσεται, συνάγονται τα εξής συμπεράσματα:

- Αν δεν είναι εφικτή η χρήση μίας μεθόδου οπτικοποίησης από τον ενδιαφερόμενο χρήστη, τότε δεν μπορεί να εκπληρωθεί ούτε η ευχαρίστηση, ούτε η προσωπική νοηματοδότηση,

- Αν η χρήση μίας μεθόδου οπτικοποίησης δε χρησιμοποιείται/εφαρμόζεται με ευκολία ή δεν επιφέρει κάποιο αποτέλεσμα, τότε δεν μπορεί να ικανοποιήσει τον χρήστη, να του δώσει την αίσθηση ελέγχου, αλλά αντιθέτως είναι πιθανότερο πως θα τον αποτρέψει από την περαιτέρω ενασχόληση,
- Ενώ η ενασχόληση με την μέθοδο οπτικοποίησης νομικής πληροφορίας έχει ως κύριο στόχο την ενημέρωση και γνώση του χρήστη, δύναται να συμβάλει στην ανακάλυψη και κάλυψη και άλλων αναγκών του χρήστη,
- Αν η ανάγκη του χρήστη για ενημέρωση και γνώση δεν μπορεί να καλυφθεί από την κειμενική παρουσίαση της νομικής πληροφορίας που παρέχει το κοινοβούλιο, τότε η ύπαρξη μίας μεθόδου οπτικοποίησης νομικής πληροφορίας που δύναται να παρέχει ένας ΟΚΕ, παρέχει την ευκαιρία στον χρήστη να λάβει την πληροφορία που χρειάζεται από άλλον ιστότοπο και με τον τρόπο που ανταποκρίνεται στις δικές του ανάγκες και επιθυμίες.

Συνεπώς, αυτά τα στοιχεία από τη θεωρία του Maslow συνδέουν τα όσα αναφέρθηκαν παραπάνω και κάνουν σαφές πως δεν πρόκειται μόνο για την ανάγκη σχεδιασμού μίας οπτικοποίησης νομικής πληροφορίας για την εξυπηρέτηση σε ενημέρωση (εκπλήρωση ανάγκης) του εκάστοτε ενδιαφερόμενου κοινού. Πρόκειται για την κινητοποίηση για ενασχόληση σε μία διαδικασία από αυτό το κοινό, για μία αλληλεπίδραση και απόκτηση εμπειρίας από αυτό, προσφέροντας ικανοποίηση (εκπλήρωση επιθυμίας) και νοηματοδότηση (εκπλήρωση προσδοκιών). Το σημαντικότερο είναι πως η θετική εμπειρία δεν ωφελεί μόνο σε προσωπικό επίπεδο τον χρήστη, αλλά συμβάλει στο να διαμορφώσει και μία θετική στάση και εμπιστοσύνη προς το κοινοβούλιο, όσον αφορά στην ενημέρωσή του και ίσως στην πολιτειακή του εκπαίδευση. Σε αντίθετη περίπτωση, αν το κοινοβούλιο αποτύχει να ενημερώσει με εναλλακτικό τρόπο τον χρήστη και να δημιουργήσει μία θετική εμπειρία σε αυτόν, τότε ελλοχεύει ο κίνδυνος παραπληροφόρησης ή ψευδούς πληροφόρησης και μείωσης του κύρους του κοινοβουλίου.



Σχήμα 19: Διαμόρφωση θετικής εμπειρίας από ενασχόληση με την οπτικοποίηση νομικής πληροφορίας

Η εξέταση της χρησιμότητας και των επιμέρους χαρακτηριστικών της, ευχρηστίας και πρακτικότητας, είναι δυνατό να πλαισιωθούν από την εξέταση της προσωπικής άποψης των αποδεκτών της οπτικής αναπαράστασης της νομικής πληροφορίας. Μάλιστα, με πρότερη έρευνα του Davis για τη μέτρηση της αντιληπτής χρησιμότητας και αντιληπτής

ευχρηστίας¹²², δηλαδή «του βαθμού που πιστεύει ένα άτομο πως χρησιμοποιώντας ένα συγκεκριμένο σύστημα θα μπορούσε να ενισχύσει την απόδοση εργασίας του/της» και «του βαθμού που πιστεύει ένα άτομο πως χρησιμοποιώντας ένα συγκεκριμένο σύστημα θα ήταν ελεύθερο προσπάθειας» (Davis, 1989, σελ. 320), αντίστοιχα, αποτελούν μία σημαντική παράμετρο για την εξέταση της εμπειρίας χρηστών, διότι εστιάζεται απευθείας στην άποψη των χρηστών και παρέχει μία πρόσθετη και πιο ολοκληρωμένη εικόνα από πλευράς των σχεδιαστών σχετικά με τον σχεδιασμό ενός συστήματος, αλλά και μίας διαδικασίας ή και εφαρμογής μεθόδων οπτικοποίησης (όπως προσαρμόζεται για την προκειμένη περίπτωση).

Τέλος, το ενδιαφέρον ως προς τον ανθρωποκεντρικό σχεδιασμό εμφανίζεται και από την πλευρά της διαφάνειας όπου παρουσιάζονται παρόμοια χαρακτηριστικά. Έτσι, οι Fung, Graham & Weil, αναφερόμενοι στη «στοχευμένη διαφάνεια» (targeted transparency) και τις τακτικές της, πιστεύουν πως «πετυχαίνουν όταν είναι επικεντρωμένες στον χρήστη», δηλαδή «οι επιτυχημένες τακτικές εστιάζουν πρώτα στις ανάγκες και ενδιαφέροντα των χρηστών πληροφορίας, καθώς και στις ικανότητές τους να κατανοήσουν την πληροφορία που προσφέρεται από το σύστημα» (Fung, Graham & Weil, 2007, σελ. 11). Επίσης, συμπληρώνουν πως «οι αποτελεσματικές τακτικές διαφάνειας πρέπει να είναι βιώσιμες για να είναι αποτελεσματικές. Βιώσιμες τακτικές είναι εκείνες που κερδίζουν σε χρήση, ακρίβεια και έκταση διαχρονικά» (ό.π., 2007, σελ. 11). Αυτή η δήλωση επιβεβαιώνει για ακόμη μια φορά τη σημασία της διαφάνειας. Επιπλέον, μαρτυρεί την πρακτικότητα της διαφάνειας και πως δύναται να εντάσσεται στη γενικότερη εμπειρία των χρηστών. Μία εμπειρία, η οποία δεν αρκείται μόνο στην ικανοποίηση των χρηστών της, αλλά λαμβάνει υπόψη και τις ανάγκες και επιθυμίες τους ως προς την αντιμετώπιση της νομικής πληροφορίας¹²³ και την ένταξή της στη λήψη αποφάσεών τους με χαρακτηριστικά αξίας, συμβατότητας και κατανόησης¹²⁴ (Fung κ.α., 2007, σελ. 55).

¹²² Η αντιληπτή χρησιμότητα και αντιληπτή ευχρηστία εξετάστηκαν στα εργαστήρια που διεξήχθησαν με μία κλίμακα «σίγουρα...καθόλου πιθανό». Παρ' όλο που το δείγμα δεν ήταν επαρκές για την εξαγωγή ικανοποιητικών ποσοτικών αποτελεσμάτων, έγινε μία προσπάθεια για τη διαμόρφωση μίας αρχικής άποψης με το υπάρχον δείγμα Ελλήνων εφήβων που συμμετείχαν στα εργαστήρια

¹²³ Αυτό το ζήτημα μεταφερόμενο υπό το αντικείμενο συζήτησης περί καλής και κακής νομοθέτησης αποτελεί μία άκρως σημαντική διάσταση και διαδραματίζει νευραλγικό ρόλο στην εμπειρία που λαμβάνει ο εκάστοτε αποδέκτης της νομικής πληροφορίας όταν έρχεται αντιμέτωπος με κακές πρακτικές που εφαρμόζονται κατά τη νομοθετική διαδικασία, θέτοντας σε κίνδυνο την «ασφάλεια και ορθή εφαρμογή του δικαίου» (Καϊάφα-Γκμπάντι, 2017, σελ. 277). Βλ. και Καϊάφα-Γκμπάντι, Μ. (2017). Συμπεράσματα. Καλή Νομοθέτηση ως Αναγκαία Προϋπόθεση Μιας Δίκαιης και Αποτελεσματικής Λειτουργίας της Πολιτείας: Βασικές Θέσεις και Προτάσεις του Συνεδρίου. Στο Πρακτικά Συνεδρίου με Θέμα: Η Καλή Νομοθέτηση ως Αναγκαία Προϋπόθεση Μιας Δίκαιης και Αποτελεσματικής Λειτουργίας της Πολιτείας, 28-29 Απριλίου 2017, Βουλή των Ελλήνων, Αίθουσα Γερουσίας, Αθήνα (σελ. 275-282). Αθήνα: Βουλή των Ελλήνων, Υπουργείο Δικαιοσύνης, Διαφάνειας και Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Νομική Σχολή, Εργαστήριο Μελέτης για τη Διαφάνεια, τη Διαφθορά και το Οικονομικό Έγκλημα <https://www.hellenicparliament.gr/UserFiles/8c3e9046-78fb-48f4-bd82-bbba28ca1ef5/KALH%20NOMOTHTHSH%20-%20Πρακτικά%20Συνεδρίου.pdf> [9.08.2019]

¹²⁴ Οι συγγραφείς ορίζουν τρεις παράγοντες που συμβάλλουν στην ένταξη της πληροφορίας στη λήψη αποφάσεων των χρηστών, δηλαδή το γεγονός αν: «θα είναι πολύτιμη για την επίτευξη των στόχων τους», αν «θα είναι συμβατή με συνηθισμένους τρόπους που οι άνθρωποι προσεγγίζουν για

Τα παραπάνω χαρακτηριστικά συνθέτουν το μοντέλο εξέτασης που υιοθετήθηκε για την εξέταση της εμπειρίας χρηστών μέσα από μία συνεργατική-συμμετοχική διαδικασία για την οπτική αναπαράσταση συνταγματικών κειμένων, η οποία συμπεριλαμβάνει τόσο τις ανάγκες, επιθυμίες και προσδοκίες των χρηστών, αλλά και τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά της διαφάνειας, χρησιμότητας και αντιληπτής χρησιμότητας και ευχρηστίας.

2.5.1.2. Μοντέλο Εξέτασης της Εμπειρίας Χρηστών για την Οπτική Αναπαράσταση Συνταγματικών Κειμένων

Οι ανάγκες, οι επιθυμίες και τα ενδιαφέροντα, αλλά και οι προσδοκίες που αναφέρθηκαν στην προηγούμενη ενότητα, σύμφωνα με τον Norman (2013), όπως και με τη θεωρία του Maslow (1954) συνθέτουν το μοντέλο εξέτασης των επιλεγμένων χαρακτηριστικών της διαφάνειας, χρησιμότητας, ικανοποίησης και προσδοκιών των Ελλήνων εφήβων σε ένα συνολικό πλαίσιο εξέτασης της εμπειρίας τους. Στην εξέταση των επιθυμιών των χρηστών εντάχθηκε η εξέταση της ικανοποίησής τους. Σύμφωνα, με τη θεωρία του Nielsen «η υποκειμενική ικανοποίηση αναφέρεται στον τρόπο που είναι ευχάριστη η χρήση ενός συστήματος» (Nielsen, 1993, σελ. 33). Στην παρούσα έρευνα, δεδομένου ότι η διαδικασία των εργαστηρίων δε διεξήχθη αποκλειστικά σε ψηφιακό περιβάλλον, η μέτρηση της ικανοποίησης εντάσσεται στη γενικότερη εξέταση της ικανοποίησης που έλαβαν οι συμμετέχοντες από το εργαστήριο¹²⁵. Αντίστοιχα, οι προσδοκίες των χρηστών εξετάστηκαν υπό όρους προστιθέμενης αξίας, μια και πιστεύουμε πως η προστιθέμενη αξία δυναμιτίζει την δημόσια αξία του κοινοβουλίου (public value). Συνεπώς, δημιουργήθηκε το ακόλουθο μοντέλο εξέτασης της εμπειρίας των Ελλήνων εφήβων, το οποίο εντάχθηκε σε ένα γενικότερο συνεργατικό-συμμετοχικό μοντέλο, περιλαμβάνοντας τόσο μεθόδους οπτικοποίησης σε αναλογική μορφή (δημιουργία νοητικού χάρτη σε χαρτόνι) όσο και μεθόδους οπτικοποίησης σε ψηφιακή μορφή (δημιουργία ψηφιακού κόμικ σε διαδικτυακή ψηφιακή εφαρμογή).

τη λήψη των αποφάσεών τους» και αν «η πληροφορία είναι κατανοητή όταν οι χρήστες έχουν την ικανότητα να τη συσχετίσουν με αποφάσεις που αντιμετωπίζουν» (Fung κ.α., 2007, σελ. 55-59). Εδώ, η έννοια της κατανόησης δεν ενέχει στοιχεία δανεισμένα από την γνωστική ψυχολογία και γνωστικές λειτουργίες, αλλά στηρίζεται στις συσχετίσεις των παρεχόμενων πληροφοριών, καθώς και την εύληπτη παρουσίασή τους. Βλ. και Fung, A., Graham, M. & Weil, D. (2007). What Makes Transparency Work? (With Elena Fagotto). In *Full Disclosure. The Politics, Perils and Promise of Targeted Transparency* (pp. 50-105). New York: Cambridge University Press

¹²⁵ Η ικανοποίηση μετρήθηκε βάσει ερωτηματολογίου και συνέντευξης. Οι συμμετέχοντες επέλεξαν έως πέντε χαρακτηριστικά που αντιπροσωπεύουν την γνώμη τους για την εμπειρία που αποκόμισαν από το εργαστήριο βάσει μίας σειράς χαρακτηριστικών, προσαρμοσμένων από το μοντέλο Microsoft Product Reaction Cards. Αφενός η συχνότητα εμφάνισης των χαρακτηριστικών απεικονίστηκαν σε μορφή σύννεφου λέξεων (word cloud) και δόθηκαν και προφορικές απαντήσεις δικαιολόγησης των επιλεγμένων χαρακτηριστικών. Βλ. και UX for the Masses (2016, April 27). Capturing User Feedback with Microsoft's Product Reaction Cards. <http://www.uxforthemasses.com/product-reaction-cards/> [2.06.2019] & Travis, D. (2009, July 22). Measuring Satisfaction: Beyond the Usability Questionnaire, <https://www.userfocus.co.uk/articles/satisfaction.html> [7.07.2019] & Koran, K. (2016, February 28). Using the Microsoft Desirability Toolkit to Test Visual Appeal. <https://www.nngroup.com/articles/microsoft-desirability-toolkit/> [3.05.2019]

ΕΠΙΠΕΔΑ ΕΞΕΤΑΣΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ ΧΡΗΣΤΩΝ ¹²⁶						
		MICRO LEVEL (ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ)	MESO LEVEL 1 (ΜΕΘΟΔΟΙ)	MESO LEVEL 2 (ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ)	MACRO LEVEL 1 (ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ- ΨΗΦΙΑΚΟ ΚΟΜΙΚ)	MACRO LEVEL 2 (ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ- ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ)
ΑΝΑΓΚΕΣ	ΠΡΑΚΤΙΚΟΤΗΤΑ (ΧΡΗΣΙΜΗ ΔΙΑΦΑΝΕΙΑ)	✓			✓	
	ΑΝΤΙΛΗΠΤΗ ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΡΗΣΗΣ (PEOU ¹²⁷)		✓	✓		
	ΧΡΗΣΙΜΟΤΗΤΑ/ ΑΝΤΙΛΗΠΤΗ ΧΡΗΣΙΜΟΤΗΤΑ (PU ¹²⁸)		✓	✓	✓	✓
ΕΠΙΘΥΜΙΕΣ	ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΣΗ					✓
ΠΡΟΣΔΟΚΙΕΣ	ΠΡΟΣΤΙΘΕΜΕΝΗ ΑΞΙΑ				✓	

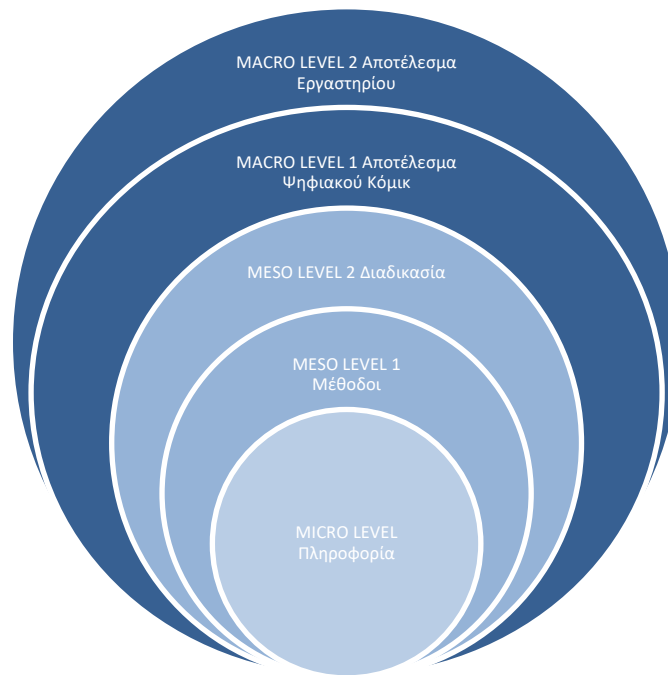
Πίνακας 2: Επίπεδα εξέτασης εμπειρίας χρηστών

Από την εφαρμογή της πρώτης μεθόδου οπτικοποίησης έως και την τελευταία παρεμβλήθηκαν και άλλες μέθοδοι, οι οποίες εξετάστηκαν (μέσω συμπλήρωσης ερωτηματολογίου) ως προς την ευχρηστιά τους. Στόχος ήταν να εξεταστεί το σύνολο των μεθόδων, αλλά και της διαδικασίας ως προς τη χρησιμότητά τους. Για αυτόν τον λόγο, τα επίπεδα εξέτασης χωρίστηκαν σε τρία (micro, meso & macro level). Έτσι:

¹²⁶ Για την παραπάνω αξιολόγηση, γίνεται συνδυασμός χαρακτηριστικών από την έρευνα-θεωρία των Hosseini, M., Shahri, A., Phalp, K. & Ali, R. (2018) περί useful transparency και meaningful transparency, καθώς και χαρακτηριστικών από τις θεωρίες των Davis (1989) για την 'αντιληπτή χρησιμότητα', 'αντιληπτή ευχρηστία' και του Nielsen (1993) περί χρησιμότητας (καθώς και του σχετικού video του NNGroup (2017), όπου ο Nielsen μιλάει για τη χρησιμότητα). Στον όρο useful transparency και για τη μέτρηση των αναγκών των εφήβων, επιλέγεται να χρησιμοποιηθεί ο όρος utility transparency (χρηστική διαφάνεια) για τη μέτρηση της πρακτικότητας. Επίσης, υιοθετούνται τα χαρακτηριστικά, σύμφωνα με τους Hosseini et al. (2018): «*information accessibility*», δηλαδή «την άνετη πρόσβαση στις πληροφορίες», «*information acceptance*», δηλαδή «(...) η αντίληψη των αποδεκτών πληροφορίας ταιριάζει με τις πεποιθήσεις και τη γνώση τους», και αντιπροσωπεύει εν μέρει και κρυμμένες πληροφορίες για τους εμπλεκόμενους (σύμφωνα με την meaningful transparency), «*information actionability*» δηλαδή «(...) γίνεται χρήσιμη όταν η παρεχόμενη πληροφορία δίνει τη δυνατότητα στους αποδέκτες της πληροφορίας να δράσουν σύμφωνα με αυτή (...)».

¹²⁷ Perceived Ease Of Use, σύμφωνα με την ορολογία του Davis (1989)

¹²⁸ Perceived Usefulness, σύμφωνα με την ορολογία του Davis (1989)



Σχήμα 20: Τρία επίπεδα εξέτασης και ανάλυσης της εμπειρίας χρηστών

Το επόμενο κεφάλαιο συζητά εκτενώς το δημιουργικό συνεργατικό-συμμετοχικό μοντέλο που υιοθετήθηκε για την εξέταση της εμπειρίας των Ελλήνων εφήβων, συνδέοντάς και συνδυάζοντάς το με τη συζήτηση για το πεδίο όχι μόνο του νομικού σχεδιασμού, αλλά και της ψηφιακής οπτικής αφήγησης της νομικής πληροφορίας.

2.6. Συζήτηση και Συμπεράσματα

Η δήλωση για την ανάγκη κατανόησης της νομοθετικής διαδικασίας από τους πολίτες, η οποία εκφράστηκε από το σύνολο των κοινοβουλίων διεθνώς το 2012, στην έρευνα που προηγήθηκε για τη συγγραφή της Παγκόσμιας Έκθεσης για το Ηλεκτρονικό Κοινοβούλιο, αποτέλεσε την αφορμή για τη διερεύνηση των συνθηκών του τρόπου παρουσίασης της δημόσιας κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας σε κειμενική μορφή από τα κοινοβούλια και της σύγκρισής της με τις μεθόδους οπτικοποίησης κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας. Η οπτικοποίηση της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας χρησιμοποιείται ελάχιστα από τα κοινοβούλια στο σύνολό τους, ενώ εμφανίζεται ως συχνό φαινόμενο από τους ΟΚΕ, διάφορους ερευνητές ή ιδιωτικές πρωτοβουλίες. Χρησιμοποιώντας ως βάση: α. τις υφιστάμενες θεωρίες περί διαφάνειας και διαφάνειας της πληροφορίας, β. την αντιπαράβολή περιπτώσεων κειμενικής και οπτικοποιημένης πληροφορίας και πως ενασχολείται και αλληλεπιδρά με αυτές ο αποδέκτης τους, και γ. τα χαρακτηριστικά της ποιοτικής πληροφόρησης και πληροφορίας, έγινε σαφές πως η έννοια της διαφάνειας της νομικής πληροφορίας, κάθε άλλο από μία θεωρητική έννοια είναι. Πρόκειται για ένα δυναμικό φαινόμενο, το οποίο έχει πρακτική σημασία στην κοινοβουλευτική πρακτική. Έτσι, η αλληλεπιδραστική διαφάνεια, όπως συντελείται μέσω της οπτικοποίησης της νομικής πληροφορίας, επιτρέπει όχι μόνο τη διατήρηση του ενδιαφέροντος και της ενασχόλησης των χρηστών της, αλλά και την εύρεση

και ενασχόληση με την πληροφορία που πραγματικά χρειάζονται. Η αλληλεπιδραστική διαφάνεια σχετίζεται με και εντάσσεται σε ένα γενικότερο πλαίσιο της ικανοποίησης των χρηστών, αλλά και της χρησιμότητας της νομικής πληροφορίας, τόσο από τεχνικής άποψης, όσο και ως αποτέλεσμα για την εφαρμογή της στη ζωή του εκάστοτε αποδέκτη που αλληλεπιδρά με αυτή σε οπτική μορφή. Έτσι, θεωρώντας ότι η χρησιμότητα και η ευνόητη αντίληψη της πληροφορίας προηγούνται της κατανόησης, ένας ανθρωποκεντρικός σχεδιασμός της νομικής πληροφορίας σε οπτική αναπαράσταση εξετάζει, στην προκειμένη περίπτωση, τρεις παράγοντες:

- Τον τρόπο διαχείρισης της πληροφορίας και την εξασφάλιση χρησιμότητας αυτής υπό όρους ευχρηστίας και πρακτικότητας, λαμβάνοντας υπόψη την αλληλεπίδραση του χρήστη με την πληροφορία που οπτικοποιείται,
- Την εστίαση όχι μόνο στο σύνολο της κειμενικής πληροφορίας, αλλά και της πληροφορίας που έχει ανάγκη ο εκάστοτε αποδέκτης, και
- Τη διερεύνηση των αναγκών, επιθυμιών και προσδοκιών των αποδεκτών, οι οποίες θα προσδίδουν όχι μόνο χρησιμότητα, αλλά και ικανοποίηση και προστιθέμενη αξία στην πρακτική εφαρμογή της νομικής πληροφορίας.

Επιπλέον, η οπτικοποιημένη νομική πληροφορία πέρα από την υποκειμενική της ερμηνεία, οφείλει να διευκολύνει τους αποδέκτες της, ώστε να βελτιώσουν την κριτική σκέψη τους, δημιουργώντας την ευκαιρία για μια ποικιλία παραγόμενων συμπερασμάτων επί της νομικής πληροφορίας και προλειαίνοντας το έδαφος για τη δημιουργία συνειδητών και ενεργών πολιτών με υπεύθυνη κρίση, εμπειριστατωμένες επιλογές και εφαρμογή της νομικής πληροφορίας στην καθημερινότητά τους, η οποία εκπορεύεται από τη λήψη μίας χρήσιμης, και εύληπτης νομικής πληροφορίας. Ίσως τελικά, ο ανθρωποκεντρικός σχεδιασμός οπτικοποίησης της νομικής πληροφορίας να είναι και η λύση για τη δυσκολία εξοικείωσης των πολιτών με την κειμενική παρουσίαση της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας και την αδυναμία τους να τη διαχειριστούν.

Από την άλλη πλευρά, μία ανθρωποκεντρική προσέγγιση της νομικής πληροφορίας και, μάλιστα, σε οπτικοποιημένη μορφή δύναται να δημιουργεί και ευκαιρίες για το κοινοβούλιο. Δημιουργεί στο κοινοβούλιο τις ευκαιρίες να καταστεί αξιόπιστος θεσμός για την πληροφόρηση των πολιτών του και ένας θεσμός που προάγει τη δημοκρατία, λαμβάνοντας υπόψη: α. όχι μόνο τις πρακτικές ανάγκες πολλαπλών ομάδων πολιτών, αλλά και β. την ανάγκη τους να δρουν αυταναγκαστικά, ορμώμενοι από την αντίληψη και κατανόηση του νόμου και όχι απαραίτητα, επειδή τους επιβάλλεται από τον εκάστοτε κανόνα Δικαίου.

Η απουσία μίας ανθρωποκεντρικής προσέγγισης σχεδιασμού της νομικής πληροφορίας απειλεί το κοινοβούλιο και έχει αρνητικές συνέπειες τόσο για τους ενδιαφερόμενους πολίτες και ομάδες, όσο και για το ίδιο το κοινοβούλιο μια και μειώνεται όχι μόνο η προστιθέμενη αξία που προσφέρει, αλλά και η δημόσια αξία του ως θεσμός. Το ενδιαφερόμενο κοινό απωθείται από τον όγκο ή τη μη σύνδεση των πληροφοριών λόγω μίας κακής σχεδίασης της ιστοσελίδας και διαχείρισης της πληροφορίας, δημιουργείται σύγχυση από την προσπάθεια αναζήτησης πληροφορίας με, συχνά, αβέβαιο αποτέλεσμα ως προς τη λήψη της αναζητούμενης πληροφορίας. Το αποτέλεσμα είναι να καταφεύγει αυτό το κοινό στις ιστοσελίδες των ΟΚΕ ή άλλων, δημοσιογραφικών ή μη, για την πληροφόρησή του με αμφιλεγόμενη, τελικώς, πληροφόρηση. Έτσι, μειώνεται η ακρίβεια

της πληροφορίας και η αξιοπιστία του κοινοβουλίου ως ο κύριος παραγωγός και πάροχος της δημόσιας κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας. Ταυτόχρονα, χάνει την ευκαιρία να λειτουργήσει ως ένα one-stop point της πρωτότυπης διάθεσης τόσο της κειμενικής, όσο και της οπτικοποιημένης κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας.

Συγκεκριμένα, οι αιτίες εστιάζονται:

- Στην εξακολούθηση ανάρτησης της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας σε κειμενική μορφή, παρ' όλη τη διαθεσιμότητα νέων τεχνολογιών, οι οποίες επιτρέπουν την οργανωμένη και εύχρηστη διάθεση-παρουσίαση της πληροφορίας,
- Στην κακή νομοθέτηση, όπου κατά την κειμενική παρουσίαση των νομοσχεδίων εμφανίζονται μη σχετικές διατάξεις σε αυτά ή και ψηφισμένους νόμους (κυρίως στην ελληνική περίπτωση). Αυτό το γεγονός συνιστά ενδεχομένως λόγους απόκρυψης, αδιαφορίας ή και αδυναμίας επιβολής του Κανονισμού της Βουλής στους εκλεγμένους αντιπροσώπους και τους Υπουργούς εκ μέρους του Προεδρείου του κοινοβουλίου, με αποτέλεσμα το κοινοβούλιο να χάνει την αξιοπιστία του και να αποτρέπει τους πολίτες τόσο από την ενημέρωσή τους, όσο και από την απόκτηση γνώσης,
- Στην εξακολούθηση ανάρτησης αποφάσεων και νομικών εγγράφων, η οποία αφενός διέπεται και ανταποκρίνεται στους θεσπισμένους κανόνες Δικαίου περί διαφάνειας, αφετέρου δημιουργεί φαινόμενα αδιαφάνειας από την υπερφόρτωση πληροφορίας (information overload), μια και οι αποφάσεις κάθε άλλο παρά πρακτικές, χρήσιμες και με πρόσθετη αξία είναι για τους αποδέκτες τους.

Τέτοια φαινόμενα οδηγούν σε συλλογισμό για την αναθεώρηση των υφισταμένων πρακτικών παρουσίασης της δημόσιας πληροφορίας εκ μέρους των κοινοβουλίων, δημιουργούν τις προϋποθέσεις για την εθελοντική παροχή της πληροφορίας σε εύχρηστες μορφές όπως η οπτικοποίηση, και μάλιστα, όχι ως πολυτέλεια, αλλά ως αναγκαιότητα. Σε μία τέτοια αναθεώρηση διαφαίνονται οι πραγματικές προθέσεις ενός κοινοβουλίου, οι οποίες συμβάλλουν στην υπερπήδηση της συσκώτισης πληροφορίας - μια και υπάρχει περίπτωση η συσκώτιση πληροφορίας να προκαλείται όχι εσκεμμένα, αλλά από την περίπλοκη πληροφόρηση ή την υπερφόρτωση πληροφοριών υπό μορφή κειμένων. Επίσης, αναδεικνύεται ένας εξωστρεφής επικοινωνιακός στρατηγικός σχεδιασμός που συμβάλλει στη δημοκρατία, διότι όλοι οι τρόποι παρουσίασης της πληροφορίας αποτυπώνονται (κειμενικοί και διαγραμματικοί), ποικίλα συμπεράσματα εξάγονται και όλες οι γνώμες εκφράζονται, ενισχύοντας την πολυγνωμία των πολιτών και, πρωτίστως, λαμβάνονται υπόψη οι ανάγκες περισσότερων ομάδων πολιτών. Έγκειται, συνεπώς, στη διάθεση των κοινοβουλίων να υιοθετήσουν αφενός πρακτικές που θα εξασφαλίζουν διαφάνεια, χρησιμότητα και αξιοπιστία μέσω ενός ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας, αφετέρου να τις θεσπίσουν ως υποχρεωτικές και όχι εθελοντικές.

Κεφάλαιο 3: ‘The Comic Right Project’: Μία Συμπαγωγική Μεθοδολογία Ενεργής Συμμετοχής από Εφήβους για Εφήβους για τα Συνταγματικά Δικαιώματα

3.1. Σκοπός και δομή του κεφαλαίου

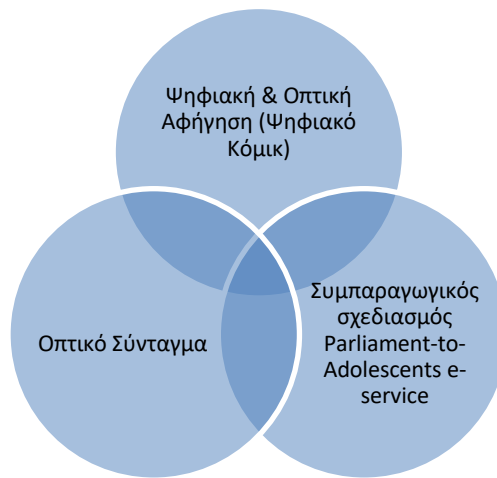
Ο σκοπός του παρόντος κεφαλαίου είναι αρκετά σύνθετος. Στο επίκεντρο του προς μελέτη αντικειμένου τίθεται η Ψηφιακή και Οπτική Αφήγηση¹²⁹ (εφεξής ΨΟΑ) του Δικαίου και, συγκεκριμένα, των Συνταγματικών Δικαιωμάτων από τους εφήβους για τους εφήβους. Το κεφάλαιο προσδοκά να συνδυάσει και να παρουσιάσει τρία διαφορετικά πεδία και, μάλιστα, όχι ευρέως διαδεδομένα ή οικεία στην ελληνική πραγματικότητα και πρακτική για την οπτικοποίηση των δικαιωμάτων και, μάλιστα, στο πλαίσιο συμμετοχικών διαδικασιών για εφήβους:

1. Την έννοια του Συντάγματος όχι ως το σύνολο του συστήματος γραπτών κανόνων Δικαίου που καθορίζουν τα δικαιώματα των πολιτών (και των εφήβων συγκεκριμένα) με πληροφοριακό χαρακτήρα. Αντιθέτως, χρησιμοποιούμε το Σύνταγμα ως ένα ζωντανό σύστημα γραπτών κανόνων Δικαίου, όπου οι ενασχολούμενοι με τη δημιουργική και ενεργητική οπτικοποίηση του προς εξέταση δικαιώματος μπορούν να (συν)διαμορφώσουν και να εκφράσουν τις προσωπικές και συλλογικές ερμηνείες τους επ’ αυτού, με σκοπό όχι μόνο την πληροφοριακή και πρακτική του αξία σε οπτικοποιημένη μορφή, αλλά κυρίως την ‘εφαρμοστική’ του αξία στο πλαίσιο της δράσης τους στην κοινωνία,
2. Την ψηφιακή αφηγηματική οπτικοποίηση (Digital Narrative Visualization), όχι υπό τη στείρα εξέταση των όρων που την απαρτίζουν, αλλά ως εφόρμηση για τις δυνατότητες που γεννά ως οπτική αναπαράσταση των

¹²⁹ Παρ’ όλο που χρησιμοποιείται ευρέως ο όρος ‘Ψηφιακή Αφήγηση’ (Digital Storytelling) και υπονοεί «μία διαδικασία που αναμειγνύει επικοινωνιακά μέσα για τον εμπλουτισμό και την ενίσχυση της γραπτής ή ομιλούμενης λέξης» (Frazel, 2010, σελ. 9), χωρίς να αναφέρεται ρητά ο όρος του οπτικού στοιχείου ή λοιπών επικοινωνιακών μέσων. Επιπλέον, όπως αναφέρει και η Jurppi (2017), περιλαμβάνει αφήγηση σε πρώτο πρόσωπο και τη μεταφορά του σε βίντεο ή ακουστικό ντοκουμέντο. Επίσης, τονίζει πως «αυτό είναι που ξεχωρίζει τη μορφή της ψηφιακής ιστορίας από μία προβολή φωτογραφιών με κείμενο ή μουσική» (Jurppi, 2017, σελ. 32). Συνεπώς, εισάγεται ο όρος Ψηφιακή και Οπτική Αφήγηση (ΨΟΑ), διαχωρίζοντας την παρούσα εργασία από τα χαρακτηριστικά και λειτουργία της ψηφιακής αφήγησης και χρησιμοποιώντας ως μέσο εφαρμογής το ψηφιακό κόμικ. Στην παρούσα έρευνα, το ψηφιακό κόμικ συνδυάζει τη χρήση αφήγησης-διαλόγων και στατικής εικόνας. Στα δείγματα εργασιών, οι οποίες θα παρουσιαστούν περί οπτικοποίησης των δικαιωμάτων - απευθυνόμενες σε παιδιά και εφήβους - ανήκουν και δείγματα ψηφιακής αφήγησης με τη χρήση cartoon (παραδείγματα Unicef), δηλαδή κινούμενης εικόνας. Βλ. και Frazel, M. (2010). Introduction to Digital Storytelling, In: Digital Storytelling, Guide for Educators, pp. 9-34, Washington DC: International Society for Technology in Education (ISTE) & Juppi, P. (2017). Engagement and Empowerment. Digital Storytelling as a Participatory Media Practice, *Nordicom-Information*, 39 (2), pp. 31-41

δικαιωμάτων των Ελλήνων εφήβων, με τη βοήθεια του ψηφιακού κόμικ ως μέσο υλοποίησης,

3. Την ικανότητα των εφήβων: α. να συμμετέχουν σε διαδικασίες που τους επιτρέπουν τόσο στο να συν-διαμορφώνουν δημόσιες πολιτικές (εκφράζοντας τη δική τους άποψη για τα δικαιώματά τους), και β. να προσλαμβάνουν μία προστιθέμενη αξία στο πλαίσιο της συμμετοχής τους, όχι μόνο θεωρητικά ως αποτέλεσμα μιας απόφασης που λαμβάνουν με το πέρας της συνεργασίας τους ή στο πλαίσιο της πολιτικής τους εκπαίδευσης, αλλά και πρακτικά να λαμβάνουν τη χρησιμότητα τόσο ως διαδικασία με τη χρήση μεθόδων οπτικοποίησης των δικαιωμάτων τους (εν γένει της νομικής πληροφορίας), όσο και από την εφαρμογή του δικαιώματός τους.



Σχήμα 21: Σχέση τριών βασικών πεδίων εξέτασης 3^{ου} κεφαλαίου

Συνεπώς, σκοπός του κεφαλαίου είναι η πρόταση ενός συνεργατικού μοντέλου (βασισμένο στο μοντέλο Design Thinking για την παραγωγή τεχνολογικών προϊόντων ή υπηρεσιών) στο πλαίσιο της συμμετοχής των εφήβων για την έκφραση της άποψής τους, είτε για το ισχύον Σύνταγμα και τα δικαιώματά τους, είτε για τη διαδικασία διαβουλεύσεων αναθεώρησης αυτού και των δικαιωμάτων. Με άλλα λόγια, η συμμετοχή στην παρούσα μελέτη προσεγγίζεται με λιγότερο θεωρητικούς και περισσότερο πρακτικούς όρους.

Συγκεκριμένα, η ενότητα 3.1. συνδέει το προηγούμενο κεφάλαιο του νομικού σχεδιασμού (Legal Design)¹³⁰ και την οπτικοποίηση κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας με την οπτικοποίηση του Συντάγματος. Πέρα από τους πρακτικούς λόγους ενασχόλησης με την οπτικοποίηση του Συντάγματος συζητούνται και οι ουσιαστικοί λόγοι ενασχόλησης με

¹³⁰ Η ερευνήτρια Margaret Hagan, πρωτοπόρος στον Οπτικό Νομικό Σχεδιασμό, αναφέρει πως «ο Νομικός Σχεδιασμός είναι ένας τρόπος αξιολόγησης και δημιουργίας νομικών υπηρεσιών, με εστίαση στο πόσο εύχρηστες, χρήσιμες και ελκυστικές στο ενδιαφέρον είναι αυτές οι υπηρεσίες. Είναι μία προσέγγιση με τρεις βασικές ομάδες πηγών – διαδικασία, στάσεις και μηχανικές – για χρήση των νομικών επαγγελματιών. [...] Φέρνει μία κουλτούρα του *design thinking*, της έρευνας χρήστη, και μεθόδους του ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού στον κόσμο του Δικαίου» (Hagan, χ.χ.). Hagan, M. (χ.χ.). Legal Design. What is Legal Design? In *Law by Design*. [ηλεκτρ. βιβλ.] <http://www.lawbydesign.co/en/legal-design/#what-is> [3.09.2019]

αυτή τη διαδικασία, αναπτύσσοντας μία συνοπτική και εις βάθος συζήτηση για τον ρόλο της εικόνας εν αντιθέσει με τον γραπτό ανώτατο νόμο, αλλά και τις δυνατότητες που γεννά.

Η ενότητα 3.2. εξειδικεύει περαιτέρω την οπτικοποίηση των δικαιωμάτων και τον ρόλο της εικόνας. Εντάσσει την αφήγηση και τα χαρακτηριστικά της στο οπτικό πλαίσιο. Αυτή η παρουσίαση θα συμβάλλει στην κατανόηση του ρόλου των ιστοριών και μάλιστα, με τη διαδικασία εξωτερίκευσής τους μεταξύ των πολιτών-εφήβων. Μέσω της οπτικής αφήγησης και συγκεκριμένα, των κόμικς, παρουσιάζονται παραδείγματα που απευθύνονται σε παιδιά και νέους ή δημιουργούνται από παιδιά και εφήβους και απευθύνονται σε συνομιλήκους τους. Τα παραδείγματα που συναντώνται, σε συνδυασμό με τη θεωρία, καταδεικνύουν τη σπουδαιότητα της ενεργής εμπλοκής των εφήβων σε διαδικασίες οπτικής αφήγησης για τα δικαιώματά τους. Ιδιαίτερα, εξετάζεται ο ρόλος του ψηφιακού χαρακτήρα των οπτικών αφηγήσεων. Έτσι, δημιουργείται η έννοια της 'Ψηφιακής και Οπτικής Αφήγησης', η οποία εντάσσεται στην τελική πρόταση για τη δημιουργία μίας συμμετοχικής ηλεκτρονικής υπηρεσίας κοινοβουλίου, η οποία εφαρμόζεται αποκλειστικά από τους συμμετέχοντες-εφήβους.

Συνεπώς στην ενότητα 3.3., χρησιμοποιώντας ως εφαλτήριο την έννοια της συμμετοχής, καθώς και το βασικό μοντέλο λειτουργίας της ηλεκτρονικής συμμετοχής, συζητείται κριτικά ο συμπαραγωγικός σχεδιασμός ηλεκτρονικών υπηρεσιών και, μάλιστα, υπό τις συνθήκες του πολιτεύματος της Κοινοβουλευτικής Δημοκρατίας. Έτσι, παρουσιάζεται το μοντέλο Design Thinking και πως προσαρμόζεται για τη δημιουργία του 'The Comic Right Project', λειτουργώντας προς δύο κατευθύνσεις:

- Αφενός καθιστά το δείγμα Ελλήνων εφήβων συμμετέχο στη διαμόρφωση μίας εν δυνάμει ηλεκτρονικής υπηρεσίας κοινοβουλίου, η οποία εξετάζεται ως προς την καταλληλότητα και λειτουργικότητά της για τη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα, και
- Αφετέρου διδάσκει τους ίδιους τους εφήβους πως να δρουν συνεργατικά, να διαμορφώνουν πολιτικές και να συναποφασίζουν, δημιουργώντας εν δυνάμει τις προϋποθέσεις για την ουσιαστική εφαρμογή του δικαιώματός τους.

Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με μία κριτική συζήτηση των όσων παρουσιάστηκαν, προκειμένου ο αναγνώστης να μεταβεί με επίγνωση στο κεφάλαιο της Μεθοδολογίας Έρευνας και να κατανοήσει τη δόμηση και διεξαγωγή των εργαστηρίων, καθώς και τα αποτελέσματα αυτών.

3.2. Οπτικό Σύνταγμα: Δίνοντας Ζωή και Νόημα στα Συνταγματικά Κείμενα του Κράτους για τους εφήβους;

3.2.1. Αφορμές για τη Διερεύνηση των Συνταγματικών Δικαιωμάτων των Εφήβων

Προτού αναπτυχθούν τα βασικά στοιχεία που απαρτίζουν το παρόν κεφάλαιο, είναι σημαντικό να διευκρινιστούν οι λόγοι που οδήγησαν στην επιλογή της εξέτασης των δικαιωμάτων των εφήβων με τη συμβολή της Ψηφιακής και Οπτικής Αφήγησης και, μάλιστα, ενταγμένης σε μία συνεργατική-συμμετοχική διαδικασία, κατά την οποία οι ίδιοι οι συμμετέχοντες διαμόρφωσαν με οπτικό τρόπο (αρχικά με τη χρήση νοητικού χάρτη και

μετέπειτα με το ψηφιακό κόμικ) το δικαίωμά τους για την πληροφόρηση (άρθρο 5^Α Συντάγματος).

Αρχικά, οι δηλώσεις δύο γνωστών επιστημόνων:

- Αρχικά του καθηγητή Νομικής, Κ. Χρυσόγονου¹³¹, ο οποίος τόνισε πως «το βασικό πρόβλημα της χώρας δε βρίσκεται στο Σύνταγμα, αλλά στην κοινωνική και πολιτική νοοτροπία» στην Ελλάδα και μπορεί να αλλάξει με την ενίσχυση «της πολιτειακής παιδείας από τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση» (Ανεξάρτητη Νομική Κομοτηνής, 2016), και
- Η δήλωση του καθηγητή Πολιτικής Επιστήμης, Μ. Σπουρδαλάκη και προέδρου της επιτροπής για τη Συνταγματική αναθεώρηση, ο οποίος αναφέρεται πως «υπάρχει εμφανής υποαντιπροσώπηση της ηλικιακής ομάδας 17-25»¹³² (2017) κατά την ολοκλήρωση της α' φάσης ηλεκτρονικής διαβούλευσης,

αποτέλεσαν το έναυσμα για τη μελέτη μαθητών και μαθητριών του Λυκείου, όχι τόσο ως ένα πρόβλημα που απαιτεί μία λύση, αλλά ως μία πρόκληση για την κινητοποίηση των εφήβων, πιστεύοντας πως υπάρχουν ζητήματα που και απασχολούν και ενδιαφέρουν τους εφήβους και συνδέονται και με τα δικαιώματά τους. Για την ομάδα εξέτασής μας, δηλαδή τους εφήβους, γεννάται ένα καίριο ερώτημα:

Η παρουσίαση των δικαιωμάτων για τους εφήβους αφορά μόνο στην ενημέρωσή τους ή στην ανάπτυξη της αυτονομίας τους, εκπαιδεύοντάς τους να δίνουν τη δική τους ερμηνεία στα δικαιώματά τους και να τα προασπίζουν;

Αφορμή για τον προβληματισμό πάνω σε αυτό το ερώτημα, αποτέλεσε η παρουσίαση ενός επιχειρήματος που συζητά ο Roche (1997) σχετικά με τα δικαιώματα των παιδιών, λέγοντας πως «κάποιοι ισχυρίζονται ότι η αυξημένη εστίαση στη γλώσσα των δικαιωμάτων και της χρήσης του νόμου για την επίλυση αντιδικιών που αφορούν σε παιδιά και νέους ανθρώπους είναι επιβλαβής και για τα δικά τους ενδιαφέροντα και για εκείνα της κοινωνίας» (Roche, 1997, σελ. 49). Συγκεκριμένα, ο συγγραφέας διατείνεται πως «η 'νομικοποίηση'¹³³ των θεμάτων που σχετίζονται με τα παιδιά και τους νέους ανθρώπους αρνείται την πολυπλοκότητα των σχέσεών τους με την κοινωνία των ενηλίκων, αποσπά πηγές μακριά από περισσότερο εποικοδομητικούς και αποτελεσματικούς τρόπους της ανταπόκρισης στα ενδιαφέροντά τους (...)

» (ό.π., 1997, σελ. 49). Αναφέρεται, μάλιστα, στο επιχειρήμα του Flekkoy (1995) και στο γεγονός πως ουσιαστικά, οι ενήλικες είναι εκείνοι, οι οποίοι διαχειρίζονται τα συμφέροντα των παιδιών, χωρίς τα παιδιά να έχουν λόγο ως προς την έκφραση των δικών τους αναγκών (όπως αναφέρεται στον Roche, 1997, σελ. 50). Αν προσεγγίσουμε αυτά τα επιχειρήματα από την πλευρά της διατύπωσης των δικαιωμάτων

¹³¹ Ανεξάρτητη Νομική Κομοτηνής (ANOKDUTH) (2016, Δεκέμβριος 22). Εκδήλωση με Θέμα: «Συνταγματική Αναθεώρηση: Αναγκαιότητα ή Σκοπιμότητα;» [Αρχείο video] <https://www.youtube.com/watch?v=WcPp8GSV4yg&t=347s>[6.08.2018]

¹³² Τα Πρώτα Συμπεράσματα από το Δημόσιο Διάλογο για την Αναθεώρηση του Συντάγματος. *Η Αυγή*.

<http://www.avgi.gr/article/10842/8239797/ta-prota-symperasmata-apo-to-demosio-dialogo-gia-ten-anatheorese-tou-syntagmatos-> [26.06.2019]

¹³³ Ο όρος στην αγγλική γλώσσα αποδίδεται ως 'juridification'

διαπιστώνεται, πως ενδεχομένως οι νέοι βρίσκονται απέναντι στο Σύνταγμα και τα άρθρα που το απαρτίζουν χωρίς να κατανοούν ακριβώς ή απόλυτα την ουσία τους στην πράξη. Αφετέρου, οι δυνατότητες έκφρασής τους σχετικά με τα δικαιώματά τους είναι περιορισμένες, δηλαδή συνήθως περιορίζονται στην ενημέρωση (έντυπη ή ηλεκτρονική) και, κυρίως, στο πλαίσιο του διδακτικού προγράμματος. Ακόμη, και από πλευράς της μορφής παροχής των δικαιωμάτων – δηλαδή της πρακτικότητας της παρουσίας τους – τα παιδιά βρίσκονται άπραγα απέναντι σε μία κειμενική μορφή και, όχι σπάνια, δυσνόητη γλώσσα. Αυτή είναι και άποψη της Walser Kessel (2014), όταν μιλάει για τη διαφάνεια στην απόδοση του Δικαίου και όταν συζητά για την παρουσίαν του σε εικόνες, ισχυριζόμενη πως είναι ευνόητο να είναι χρήσιμη. Ωστόσο, σκοπός είναι να ωθεί τους εφήβους και στην καλλιέργεια της κρίσης τους.

Οι προσπάθειες που γίνονται, τουλάχιστον για την ενημέρωση των παιδιών και των εφήβων ως προς τα δικαιώματά τους, είναι αξιόλογες. Πέρα από τη Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού (UNCRC)¹³⁴, τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μία μεγαλύτερη κινητοποίηση ως προς την ενημέρωση των παιδιών και εφήβων για τα δικαιώματά τους και με συγκεκριμένο τρόπο. Επίσης, συναντώνται εκδόσεις εξωσχολικών βιβλίων, τα οποία εξιστορούν τα δικαιώματα των εφήβων-πολιτών σε εύληπτη γλώσσα και εικονογραφημένα, καθώς και πρωτοβουλίες με την εμπλοκή των ίδιων των εφήβων στην ενημέρωση άλλων συνομηλίκων τους¹³⁵ για θέματα που σχετίζονται με τα δικαιώματά τους σε ένα πιο πρακτικό επίπεδο, είναι μερικές από τις ενδεικτικές προσπάθειες προς την ενεργοποίηση των νέων. Ακόμη, συναντώνται και προσπάθειες πολιτειακής εκπαίδευσης των νέων¹³⁶. Σε αυτές τις πρωτοβουλίες, κοινό στοιχείο είναι η εξωτερίκευση ή η ερμηνεία των δικαιωμάτων - είτε από τους άμεσα ενδιαφερόμενους (παιδιά και εφήβους) είτε από αυτούς που αποδίδουν τα δικαιώματα (συγγραφείς) - σε μια άλλη μορφή από εκείνη που συναντάται στο Σύνταγμα.

Βασιζόμενοι στο Σύνταγμα, το οποίο δε διαχωρίζει τους πολίτες σε ενήλικες ή ανήλικους, η συζήτηση που ακολουθεί δεν απευθύνεται μόνο στους ενήλικες και τους έχοντες δικαίωμα γνώμης ή ψήφους, αλλά και στους εφήβους. Διότι οι ενήλικες μπορεί να είναι υπεύθυνοι για τους ανήλικους, ωστόσο, δικαίωμα πληροφόρησης, γνώμης και έκφρασης έχουν και οι έφηβοι ως ισότιμα μέλη της κοινωνίας.

¹³⁴ Βλ. και UNICEF. What We Do. <https://www.unicef.org.uk/what-we-do/un-convention-child-rights/> [3.09.2019]

¹³⁵ Αναφερόμαστε στο παράδειγμα του SaferInternet και τη λειτουργία εφήβων 'πρεσβευτών' στις εκπαιδευτικές εκδηλώσεις-ενημερώσεις του φορέα

Βλ. και SaferInternet. Youth Panel.

<http://www.saferinternet.gr/index.php?objId=Category158&parentobjId=Page3> [5.06.2019]

¹³⁶ SyntagmaWatch.gr (2019, 31 Ιουλίου). 2ο Σεμινάριο Πολιτειακής Εκπαίδευσης Νέων Πολιτών στην Αθήνα: Πολιτικά Κόμματα, Δημοκρατία και Δικαιώματα – Τεχνικές Θεσμικής Σκέψης και Επιχειρηματολογίας. <https://www.syntagmawatch.gr/2019/07/31/deftero-seminario-politeiakis-ekpaidefsis-neon-politon-stin-athina-technikes-thesmikis-skepsis-kai-epichirimatologias/> [4.09.2019]

3.2.2. Η Ερμηνεία του Συντάγματος προς Όφελος των Εφήβων

Το Σύνταγμα της Ελλάδας του 1975 αποτελεί το κομβικό σημείο αλλαγής μεταξύ των παλαιότερων Συνταγμάτων και της σύγχρονης μορφής του με τις όποιες αναθεωρήσεις έχουν επέλθει σε βάθος χρόνου. Ορόσημο του Συντάγματος του 1975 ήταν η αλλαγή του πολιτεύματος σε Προεδρευόμενη Κοινοβουλευτική Δημοκρατία και αυτό επηρέασε όχι μόνο τον τρόπο διακυβέρνησης, αλλά και τον ρόλο των πολιτών σε αυτή. Το δημοκρατικό πολίτευμα δια του Συντάγματός του κατοχύρωσε σημαντικά προνόμια για τους πολίτες, με σημαντικότερο την κατοχύρωση των ατομικών δικαιωμάτων (Ρουσοπούλου, 1979).

Ο ρόλος του κοινοβουλίου σε σχέση με το Σύνταγμα είναι σημαντικός. Εκτός από τον νομοθετικό και ελεγκτικό του ρόλο, σημαντικός είναι και ο συντακτικός του. Αυτό σημαίνει πως όχι μόνο έχει την υποχρέωση να περιφρουρεί τις δημοκρατικές αρχές, ελέγχοντας τη συνταγματικότητα¹³⁷ των νόμων που πρόκειται να ψηφιστούν, αλλά έχει και τη δικαιοδοσία να βελτιώνει το Σύνταγμα. Η διαδικασία αναθεώρησης του Συντάγματος επιτρέπει τη βελτίωσή του στις χρονικές περιόδους που επιχειρείται αυτό, σύμφωνα με τις ανάγκες της κοινωνίας. Πρόσφατα, η διαδικασία της αναθεώρησης έχει εξελιχθεί και έχει λάβει έναν πιο εξωστρεφή χαρακτήρα και λιγότερο αντιπροσωπευτικό, επιτρέποντας τη συμμετοχή των πολιτών στις προγραμματισμένες διαβουλεύσεις και στη διατύπωση προτάσεων εκ μέρους τους, στο πλαίσιο της Επιτροπής Διαλόγου για τη Συνταγματική Αναθεώρηση¹³⁸.

Ένας άλλος ρόλος που εκπληρώνει το κοινοβούλιο είναι η παρουσίαση και η διάθεση του Συντάγματος σε κάθε δυνατή μορφή¹³⁹ ανταποκρινόμενη στις ανάγκες των πολιτών της επικράτειας. Ωστόσο, - όπως συζητήθηκε στα προηγούμενα κεφάλαια - οι ανάγκες του κάθε πολίτη είναι διαφορετικές. Πολλώ μάλλον όταν πρόκειται για τα δικαιώματα των παιδιών (και των εφήβων), τα οποία ανήκουν σε «μία μοναδική ομάδα σε μία δημοκρατία» (Flekkoγ, 1995) (όπως αναφέρεται στον Roche, 1997, σελ. 50). Ως συνέπεια, η έντυπη ή ψηφιακή παρουσίαση του Συντάγματος σε κειμενική μορφή ίσως να μην είναι η κατάλληλη για τον μέσο πολίτη και, στην περίπτωση που εξετάζεται, τους εφήβους. Διαβάζοντας το Σύνταγμα, συμπεραίνουμε πως ο λόγος του νομοθέτη είναι περιεκτικός και γενικόλογος,

¹³⁷ Σύμφωνα με το ΦΕΚ 1745/21.08.2009, τεύχος Β', άρθρο 4, παρ. 5 περί «Τροποποίησης του Ειδικού Εσωτερικού Κανονισμού της Επιστημονικής Υπηρεσίας της Βουλής των Ελλήνων», αναφέρεται πως το περιεχόμενο των εκθέσεων της Επιστημονικής Υπηρεσίας επί νομοσχεδίων και προτάσεων νόμων περιλαμβάνει και «*προτάσεις για την εναρμόνιση των προτεινόμενων ρυθμίσεων προς το Σύνταγμα, το δίκαιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης και τους κανόνες του Διεθνούς Δικαίου που ισχύουν ως εσωτερικό δίκαιο*» (Εφημερίς της Κυβερνήσεως, 2009, σελ. 22143). Βλ. και Εφημερίς της Κυβερνήσεως της Ελληνικής Δημοκρατίας. ΦΕΚ 1745/21.08.2009, τεύχος Β', (άρθρο 4, παρ. 5) περί «Τροποποίησης του Ειδικού Εσωτερικού Κανονισμού της Επιστημονικής Υπηρεσίας της Βουλής των Ελλήνων». www.et.gr [3.09.2019]

¹³⁸ Βλ. και Επιτροπή Διαλόγου για τη Συνταγματική Αναθεώρηση. Οργάνωση και Μεθοδολογία. <http://www.syntagma-dialogos.gov.gr/> [11.09.2019]

¹³⁹ Σύμφωνα με το άρθρο 5^A του Συντάγματος για το Δικαίωμα στην Πληροφόρηση, προβλέπεται ως υποχρέωση του κράτους η «(...) διευκόλυνση της της πρόσβασης στις πληροφορίες που διακινούνται ηλεκτρονικά (...)». Ωστόσο, η διευκόλυνση της πρόσβασης στις ηλεκτρονικές πληροφορίες δεν αφορά μόνο στην κειμενική τους μορφή, αλλά και σε άλλες μορφές, ανταποκρινόμενη στις ανάγκες της εκάστοτε ομάδας πολιτών και τις τεχνολογικές δυνατότητες.

Βλ. και <https://www.hellenicparliament.gr/Vouli-ton-Ellinon/To-Politevma/Syntagma/article-5a/> [2.09.2019]

χωρίς να δίνει λεπτομέρειες για το δικαίωμα, στο οποίο αναφέρεται. Αντίστοιχα ο Balkin - μιλώντας με αφορμή το Αμερικάνικο Σύνταγμα - διατυπώνει κάποια χαρακτηριστικά, τα οποία δικαιολογούν τη γενικόλογη διατύπωση των δικαιωμάτων, την οποία την χαρακτηρίζει ως «σιωπή» (Balkin, 2018, σελ. 92). Συγκεκριμένα, αναφερόμενος στον συντακτικό νομοθέτη και τη διατύπωση των άρθρων του Συντάγματος στην κειμενική τους μορφή επεξηγεί, πως κάποια νοήματα δε γίνονται συγκεκριμένα είτε γιατί «*θεωρούνται αυτονόητα*», είτε γιατί «*πρέπει να συγκεκριμενοποιηθούν μέσω της πρακτικής, μέσω της δημιουργίας κρατικών θεσμών (state building) ή μέσω νομολογιακών προηγούμενων*», είτε πάλι διότι «*(...) επιθυμεί μεν να θέσει όρια στην πολιτική, αλλά και να αναθέσει τη συμπλήρωση λεπτομερειών στις μελλοντικές γενιές*» (ό.π., 2018, σελ. 92). Αυτές οι επεξηγήσεις αφορούν είτε στην ερμηνεία κατά την εφαρμογή του ισχύοντος Συντάγματος, είτε - όπως αναφέρεται στην τελευταία του δήλωση - στη διαδικασία διαβούλευσης για την αναθεώρηση του Συντάγματος στη σύγχρονη μορφή της, με την ενεργή συμμετοχή των πολιτών, υπονοώντας:

1. Μία διαδικασία μεταφοράς των εμπειριών που φέρει ο κάθε πολίτης ή ομάδα και έχουν αποκομιστεί από την εφαρμογή του ισχύοντος Συντάγματος, και
2. Μία πρακτική συνεισφορά των πολιτών ή ομάδων σε τρέχουσες συνθήκες, με σκοπό να βελτιωθεί και να προσαρμοστεί στα νέα δεδομένα.

Συνεπώς, η αναθεώρηση του Συντάγματος φέρει και τη σοφία του παρελθόντος και τη νοηματοδότηση για το μέλλον. Σε αυτό συμφωνεί και ο ίδιος ο συγγραφέας, προσθέτοντας πως «*τα Συντάγματα σχεδιάζονται, ώστε να δημιουργήσουν πολιτικούς θεσμούς και να θέσουν τις βάσεις για τη λήψη αποφάσεων στο μέλλον μέσω της πολιτικής. Η βασική τους λειτουργία δεν είναι να αποτρέπουν τις μελλοντικές αποφάσεις, αλλά να τις καθιστούν δυνατές*» (ό.π., 2018, σελ. 93). Μάλιστα, θεωρεί σημαντική τη διάσταση της άποψης των πολιτών, διότι «*η κάθε γενιά πρέπει να διακριθώσκει τι σημαίνουν για τους ίδιους οι υποσχέσεις που περιέχει το Σύνταγμα*» (ό.π., 2018, σελ. 81).

Τα παραπάνω, αντικατοπτρίζουν μία ιδανική κατάσταση σε ιδανικές συνθήκες. Ωστόσο, η πραγματικότητα είναι διαφορετική. Παρ' όλο που το Σύνταγμα δε σχεδιάζεται για να υπάρχει ως μία αναφορά στο Δίκαιο, αλλά για να υπάρχει, να εξυπηρετεί και να χρησιμοποιείται από τους πολίτες μέσα σε ένα κοινωνικό σύστημα, εντούτοις:

- Δεν έχουν διαβάσει όλοι οι πολίτες το Σύνταγμα,
- Η γνώση των δικαιωμάτων ή το ενδιαφέρον για αυτά και την εφαρμογή τους δεν είναι ίδια για όλους τους πολίτες,
- Κάποιοι πολίτες αντιλαμβάνονται το δικαίωμα με τέτοιο τρόπο, ώστε αγνοούν πως το δικαίωμα του ενός γεννά αυτοδίκαια την υποχρέωση¹⁴⁰ για τον άλλον.

Αυτό το γεγονός, είναι μία ένδειξη, πως η ερμηνεία των δικαιωμάτων ή, ακόμη και η εκπαίδευση των νέων γενεών ως προς τα δικαιώματα και την εφαρμογή τους απαιτεί μία

¹⁴⁰ Η έννοια της υποχρέωσης ταυτίζεται και με τη δήλωση του Χρυσόγονου (2017) για την αντίληψη των πολιτών περί του μη υποχρεωτικού χαρακτήρα του νόμου και, κατά συνέπεια, τη μη εφαρμογή του. Με άλλα λόγια, ότι οι πολίτες θεωρούν πως υπάρχουν μόνο δικαιώματα για τους ίδιους. Βλ. και κεφάλαιο 2, υποσημείωση αριθμ. 62, Ανεξάρτητη Νομική Κομοτηνής (ANOKDUTH) (2016, Δεκέμβριος 22). Εκδήλωση ANOK με θέμα «Συνταγματική Αναθεώρηση: Αναγκαιότητα ή Σκοπιμότητα;» [Αρχείο video]. https://www.youtube.com/watch?v=WcPp8GSV4yg&list=PLri---4uUeaFVuigsxQeNBWgAhel_QA22&index=41&t=428s [6.08.2018]

διαφορετική προσέγγιση από την κλασική και συνηθισμένη μορφή της· μία διαδικασία, η οποία ξεπερνάει ακόμη και την πρόσφατη δεκαετή καινοτομία των διαβουλεύσεων στην Ελλάδα, όπως διεξάγονται υπό τη μορφή ηλεκτρονικής υποβολής γραπτών σχολίων (χωρίς, ωστόσο, να αναιρεί ή να υποτιμά τον ρόλο και τη χρησιμότητά τους). Συνεπώς, το κοινοβούλιο – διαδραματίζοντας κεντρικό ρόλο και στην περίπτωση του Συντάγματος – οφείλει να βρει τους κατάλληλους τρόπους επικοινωνήσής¹⁴¹ του, με τρόπο που θα ευαισθητοποιήσει τους πολίτες – και ιδιαίτερα τις νέες γενιές – και θα τους βοηθήσει να ενασχοληθούν, διατηρώντας το ενδιαφέρον τους.

Σαφώς, μόνο η ανάγνωση των δικαιωμάτων σε κειμενική μορφή δεν μπορεί να εκπληρώσει τη συνθήκη της ευαισθητοποίησης των πολιτών με την ουσία ή την ερμηνεία των δικαιωμάτων, τη συμπλήρωση της ‘σιωπής’ κατά τον Balkin. Η εύρεση μίας μορφής παροχής των δικαιωμάτων, η οποία θα το εξασφαλίζει αυτό, επιτυγχάνεται σε έναν μεγαλύτερο βαθμό, όταν οι ίδιοι οι πολίτες ενθαρρύνονται να δώσουν την ερμηνεία για τα δικαιώματά τους. Η δημιουργία ή και η εξωτερίκευση της προσωπικής τους ερμηνείας εξασφαλίζει τη μεγαλύτερη σύνδεση αυτών με το από αποτέλεσμα που εκπροσωπεί το δικαίωμα. Μάλιστα, η αξία της σύνδεσης είναι ακόμη μεγαλύτερη, στην περίπτωση μίας συνεργατικής-συμμετοχικής διαδικασίας, διότι:

1. Ο κάθε συμμετέχων συνδέεται με τη δημιουργία του δικαιώματός του, αποδίδοντάς την σε μια άλλη μορφή πέραν της κειμενικής ή αποκλειστικά γραπτής και εξωτερικεύοντας στοιχεία από τις προσωπικές του εμπειρίες,
2. Οι συμμετέχοντες συνδέονται μεταξύ τους, μοιραζόμενοι όψεις των προσωπικών τους εμπειριών και αναδεικνύοντας όχι μόνο τη συλλογική μνήμη, αλλά και διαπιστώνοντας κοινά στοιχεία των ατομικών τους εμπειριών, και
3. Η συνεργατική-συμμετοχική διαδικασία που διεξάγεται, μετατρέπεται από μία παθητική στάση, σε μία ενεργητική, από έναν παθητικό πολίτη, σε έναν ενεργό πολίτη.

Αν σε αυτή τη συνεργατική-συμμετοχική διαδικασία προστεθεί ο οπτικός τρόπος απόδοσης των δικαιωμάτων¹⁴², τότε εξυπακούεται πως οι ενασχολούμενοι πολίτες-έφηβοι

¹⁴¹ Σε αυτό το σημείο γίνεται παραλληλισμός με το κεφάλαιο 2 και τις ομάδες χρηστών που επιθυμούν να λάβουν τη νομική πληροφορία με διαφορετικούς τρόπους, βασισμένους στις ανάγκες τους και σύμφωνα με τα όσα επιτάσσει το άρθρο 5^A του Συντάγματος.

¹⁴² Ένας αποδοτικός τρόπος δημιουργίας των δικαιωμάτων σε μια άλλη μορφή είναι η οπτικοποίηση αυτών. Πρόκειται για μία πρακτική, η οποία χρησιμοποιείται από νομικούς ερευνητές και σχεδιαστές παγκοσμίως τα τελευταία χρόνια στο πλαίσιο του Νομικού Σχεδιασμού (Legal Design). Σκοπός τους είναι να μεταδώσουν τη νομική πληροφορία με τρόπο σύντομο, εύχρηστο και εύληπτο, ώστε να είναι χρήσιμος στην καθημερινότητα της εκάστοτε ομάδας-στόχου ή μεμονωμένου πολίτη. Οι συγκεκριμένοι νομικοί ερευνητές, οπτικοποιούν νομική πληροφορία από διάφορα είδη Δικαίου, όπως το Συμβολαιογραφικό (συμβόλαια), το Εργασιακό ή το Δίκαιο Αλλοδαπών (οδηγίες ή νόμοι που τους αφορούν για την εύκολη καθοδήγησή τους σε υπηρεσίες που απαιτούνται για την κίνησή τους και ένταξή τους στη χώρα υποδοχής), όπως και το Συνταγματικό Δίκαιο με την οπτικοποίηση δικαιωμάτων. Οι τεχνικές οπτικοποίησης που συναντώνται είναι τόσο σε διαγραμματική μορφή ροής της πληροφορίας, όσο και – στην πλειοψηφία τους – υπό τη μορφή σκίτσων και σύντομων περιγραφών, δηλαδή κόμικ. Τα παραδείγματα είναι διαθέσιμα, κυρίως, από το έργο της Margaret

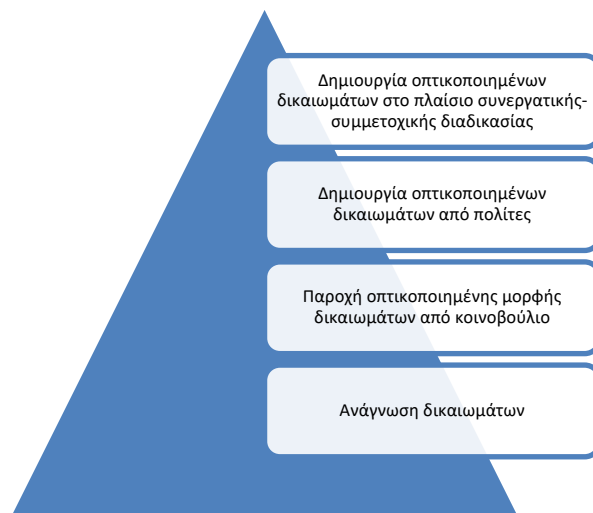
εξωτερικεύουν και μοιράζονται και την οπτική μορφή των εμπειριών τους. Η έννοια του ενεργού πολίτη, ερμηνευμένη από νομικής άποψης ενθυμίζει την κατηγοριοποίηση¹⁴³ του Georg Jellinek και το status activus. Όπως αναφέρει ο Δαγτόγλου, σε αυτή την κατάσταση «ανήκουν όλα τα πολιτικά δικαιώματα, δηλαδή δικαιώματα συμμετοχής στην άσκηση της δημόσιας εξουσίας (...)», όπως «τα δικαιώματα συμμετοχής στην πολιτική ζωή (...) και επηρεασμού της πολιτικής κοινής γνώμης» (Δαγτόγλου, 2012, σελ. 63). Συγκεκριμένα, για την έννοια του ενεργού πολίτη αναφέρει πως «σ' όλες τις περιπτώσεις ο πολίτης (όχι πια ο οποιοσδήποτε ιδιώτης) δεν αρκείται στον ρόλο του παραλήπτη κρατικών παροχών, αλλά ζητάει να συν-προσδιορίσει και συν-διαμορφώσει, άμεσα ή έμμεσα, την κρατική λειτουργία, τους φορείς και την πορεία της. Τα πολιτικά δικαιώματα αποτελούν έκφραση της δημοκρατικής αρχής» (ό.π, 2012, σελ. 63). Αντίστοιχα, οι Γεωργαράκης & Δεμερτζής αναφερόμενοι στους νέους και τη στάση τους απέναντι στην πολιτική δηλώνουν πως είναι αποδεκτή η δύσπιστη στάση των νέων απέναντι στην πολιτική και πως «μάλλον, οι νέοι όλο και περισσότερο διατίθενται κριτικά απέναντι στον τρόπο με τον οποίον η δημοκρατία λειτουργεί στην πράξη» (Γεωργαράκης & Δεμερτζής, 2008, σελ. 176). Γίνεται, λοιπόν, σαφές πως η οπτική ερμηνεία των δικαιωμάτων από τους ίδιους τους νέους μαρτυρεί την πρακτικότητα με τον τρόπο που προσεγγίζουν τη δημοκρατία. Έτσι, η διαμόρφωση των δικαιωμάτων από τους εφήβους με το μοίρασμα των εμπειριών τους και σε συνεργασία με άλλους εφήβους έχει πολλαπλά οφέλη για:

- Τους ίδιους τους νέους ως πολίτες,
- Την εξάσκησή τους σε συμμετοχικές διαδικασίες,
- Το μοίρασμα και τη σύνδεση των εμπειριών,
- Τη δημοκρατία και τον τρόπο που (πρέπει να) λειτουργεί.

Το παρακάτω σχήμα κάνει σαφή τη μετάβαση από μία παθητική κατάσταση (ανάγνωση των δικαιωμάτων όπως παρέχονται σε κειμενική μορφή από το κοινοβούλιο) σε μία ενεργητική διαδικασία μετατροπής της κειμενικής μορφής αυτών σε οπτική και την ενεργοποίηση των ενασχολούμενων. Μάλιστα, συνδέοντας την εφαρμογή του οπτικού στοιχείου με τα όσα αναφέρθηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο περί αλληλεπίδρασης των ενασχολούμενων με την μέθοδο οπτικοποίησης και την εμπύθισή τους στην εμπειρία, τότε η διαδικασία μετατροπής της κειμενικής μορφής των δικαιωμάτων σε οπτική καθίσταται σε μία ενισχυμένη ενεργητική διαδικασία, η οποία δεν καθορίζεται μόνο από τις αλληλεπιδράσεις των συμμετεχόντων στη συν-διαμόρφωση επί της μεθόδου οπτικοποίησης, αλλά και τη μεταξύ τους σχέση όπως μεταβάλλεται μέσα από τη διαδικασία.

Hagan βασισμένο στα: Legal Design Lab (χ.χ.). <http://www.legaltechdesign.com/> [3.07.2019] & Open Law Lab (χ.χ.). <http://www.openlawlab.com/> [3.07.2019]

¹⁴³ Ο Georg Jellinek διακρίνει τα θεμελιώδη δικαιώματα σε τρεις κατηγορίες: status positivus, status negativus, status activus. Βλ. και Δαγτόγλου, Π. Δ. (2012). Διακρίσεις των ατομικών δικαιωμάτων και συγγενείς έννοιες. Στο *Συνταγματικό Δίκαιο. Ατομικά Δικαιώματα*, 4^η Ενημερωμένη Έκδοση (σελ. 56-72). Αθήνα-Θεσσαλονίκη: Σάκκουλα



Σχήμα 22: Αυξανόμενος βαθμός προστιθέμενης αξίας από την εμπλοκή των πολιτών σε διαδικασίες οπτικοποίησης δικαιωμάτων

Επιστρέφοντας στο αρχικό ερώτημα που θέτει ο τίτλος της ενότητας για το αν, τελικά, το Οπτικό Σύνταγμα, δηλαδή η εφαρμογή της οπτικοποιημένης νομικής πληροφορίας, μπορεί να δώσει ζωή και νόημα στον ανώτατο νόμο του κράτους: Η αλήθεια είναι ότι οι νόμοι και το Δίκαιο πάντοτε έδιναν την εντύπωση μίας αφηρημένης ιδέας, ως κάτι μη προσεγγίσιμο στον μέσο πολίτη¹⁴⁴ – τον μη κατέχοντα νομικές γνώσεις – παρ' όλο που έχουν δημιουργηθεί για να τον υπηρετούν και να τον εξυπηρετούν. Η κυριαρχία της παροχής της κειμενικής παροχής και παρουσίας της νομικής πληροφορίας ενισχύεται και με ένα επιπλέον επιχείρημα πως «το Δίκαιο υιοθετεί, κυρίως, κειμενική μορφή, αλλά η επιμονή του στην προφορική ως ενάντια στη γραπτή διαδικασία δηλώνει την ακατάπαυστη εχθρότητά του απέναντι σε οτιδήποτε θα μπορούσε να υπονομεύσει από την άμεση επικοινωνία ή να οδηγήσει σε σημασιολογική αβεβαιότητα» (Douzinas & Nead, 1999, σελ. 8). Πράγματι, αν αναλογιστούμε με μία αφαιρετική ματιά το Δίκαιο και την εικόνα σε ένα καλλιτεχνικό-πολιτισμικό πλαίσιο, θα συμπεράνουμε σημαντικές διαφορές: από τη μία πλευρά βλέπουμε τους νομοθέτες, τους δικηγόρους και τους δικαστές και από την άλλη πλευρά την τέχνη και τα προϊόντα της, καθώς και τους καλλιτέχνες της. Και όπως αναφέρουν και οι Douzinas κ.α. (1999), η μία πλευρά εκπροσωπεί την έννοια του πρέποντος, του παρόντος, του καθήκοντος, ενώ η άλλη πλευρά, εκείνη της τέχνης, την έννοια της ελευθερίας, της δημιουργίας, της φαντασίας, μίας αίσθησης παιχνιδιού. Την ίδια άποψη συμμερίζεται και ο Huizinga, ο οποίος, μάλιστα, πιστεύει πως «(...) η ιερότητα και η σοβαρότητα μίας πράξης δεν αποκλείεται καθόλου να έχει ποιόν παιχνιδιού» (Huizinga, 1989, σελ. 119). Δεν είναι όμως μόνο οι αντιθέσεις που κάνουν φαινομενικά ασύνδετη τη

¹⁴⁴ Η έννοια του μέσου πολίτη θα μπορούσε να παραλληλιστεί με τον όρο lay people. Ο Furnham, αποδίδοντας τα χαρακτηριστικά του μέσου ανθρώπου-πολίτη, αναφέρει πως αφενός οι νομικές γνώσεις του είναι περιορισμένες, ωστόσο «είναι ικανός να αιτιολογήσει και να υποστηρίξει νομικά σημεία» (Furnham, 1988, σελ. 180) Βλ. και Furnham, A. (1988). Lay People in Law. In Michael Argyle (Ed.), *Lay Theories. Everyday Understanding of Problems in the Social Sciences* (pp. 166-188). Oxford: Pergamon Press

σχέση μεταξύ Δικαίου και Τέχνης. Σε ένα βαθύτερο επίπεδο, είναι και όλες οι προσπάθειες από απολυταρχικά καθεστώτα να καταπνίξουν, να λογοκρίνουν ή να χειραγωγήσουν την τέχνη προς δικό τους όφελος¹⁴⁵ (ό.π., 1999) και αυτό έχει προεκτάσεις και στη γενικότερη συζήτηση για την κρίση της δημοκρατίας. Διότι ένα δημοκρατικό καθεστώς που επιμένει στην κειμενική μορφή και δυσνόητη γλώσσα παρουσίασης του Δικαίου, αργά ή γρήγορα οδηγείται σε κρίση διά της αδιαφορίας ή μη εμπιστοσύνης των πολιτών του και ό,τι άλλο συνεπάγεται και εντάσσεται στη σφαίρα συζήτησης περί κρίσης των δημοκρατικών θεσμών. Αυτή η προσέγγιση γεννά το ερώτημα:

Τελικά, η 'σιωπή' του νομοθέτη μπορεί να περιορίσει την τέχνη και τον τρόπο έκφρασής της και, στην περίπτωση μας, την έκφραση του Συντάγματος με την εικόνα;

Η 'σιωπή' του Balkin, υπονοεί και την συμπλήρωση του ανώτατου νόμου από τους νομοθέτες, αλλά και τη συμπλήρωσή του από τους ενασχολούμενους πολίτες. Παρομοίως, και ο Κοντιάδης υποστηρίζει τη μη απόλυτη ορθολογικότητα του νομοθέτη, τονίζοντας πως «*συχνά δεν αναζητεί καν τη 'βέλτιστη' λύση μπροστά σε μια δαιδαλώδη περιπτωσιολογία ενδεχόμενων αντιδράσεων προς τη ρύθμιση, αλλά μια λύση 'ικανοποιητική' ή 'βασική'*» (Κοντιάδης, 2015, σελ. 35). Σίγουρα, ο μέσος ενήλικας πολίτης, όσο και ο έφηβος δεν εξειδικεύεται ούτε στο χειρισμό της νομικής γλώσσας και σίγουρα ούτε στην ικανότητα να θεσπίσει τους κανόνες Δικαίου. Ωστόσο, εξειδικεύεται, γνωρίζει και φέρει μαζί του τη γνώση και τη σοφία της καθημερινής δράσης, των προβλημάτων και των υποβάθρων από τα οποία προέρχονται· τις οπτικές αναπαραστάσεις και τις ιστορίες από περιστατικά που συμβαίνουν στην καθημερινότητά του, τη σχέση του με άλλους πολίτες, τη σχέση και την εξυπηρέτησή του από δημόσιες υπηρεσίες. Όλες αυτές οι οπτικές ή ακουστικές¹⁴⁶ αναπαραστάσεις, συνθέτουν την εμπειρία των πολιτών, τις διάφορες 'περιπτωσιολογίες' κατά τον Κοντιάδη, οι οποίες δύνανται να συνεισφέρουν στην έκφραση των δικαιωμάτων και των ερμηνειών που προσφέρουν, ακόμη και στην περίπτωση βελτίωσης του απλού νόμου. Έτσι, δε μιλάμε μόνο για την απόδοση των δικαιωμάτων σε εικόνα· μιλάμε και για τις «*(...) συνέπειες ή επίδραση της εικόνας στις αισθήσεις και την ψυχή*» (Δουζίνας κ.α., 1999, σελ. 7). Και σε ένα βαθύτερο επίπεδο, μιλάμε για τις δυνατότητες που γεννιούνται για την επίτευξη της αλληλεπιδραστικής διαφάνειας της νομικής πληροφορίας, από την περιορισμένη οπτική που παρέχει αρχικά ο νομοθέτης. Είναι οι δυνατότητες των εφήβων να δημιουργήσουν και να εκφράσουν οπτικά το δικαίωμα με μία εις βάθος απόδοση, μία αφηγηματική απόδοση. Είναι οι δυνατότητες να μπορέσουν να δουν μέσα από την εικόνα, την ποιότητα της πληροφορίας και όχι την ποσότητά της, αλλά και την ιστορία που κρύβει αυτή η εικόνα.

Σε έναν νόμο που δημιουργήθηκε για τους πολίτες προς τους πολίτες, μία τέτοια προσέγγιση πολλαπλών ερμηνειών χωράει τόσο στην ερμηνεία του ισχύοντος Συντάγματος, όσο και στη διαδικασία αναθεώρησής του. Πολλώ μάλλον, όταν αυτή η προσέγγιση συντελείται με ενεργητικό τρόπο τόσο ως προς την ευαισθητοποίηση-awareness (ή

¹⁴⁵ Πρόσφατο παράδειγμα στην ελληνική πολιτική ιστορία είναι η περίπτωση της δικτατορίας των συνταγματαρχών, όπου κάθε πνευματικό-καλλιτεχνικό έργο υπόκειντο σε διαδικασία λογοκρισίας πριν από τη δημοσίευσή του.

¹⁴⁶ Η αναφορά, σε αυτή την περίπτωση, γίνεται για πολίτες που δεν έχουν όραση.

‘επίγνωση’ κατά τον Κορομηλά¹⁴⁷, 2009), όσο και ως προς την ερμηνεία των δικαιωμάτων από τους πολίτες, προσθέτοντας όχι μόνο τις προσωπικές εμπειρίες ή ιστορίες τους, αλλά και παρατηρώντας τις με κριτική ματιά. Είναι μία «αφηγηματική αντίληψη (...) με επίκληση στη συλλογική μνήμη» (Balkin, 2018, σελ. 120) και μία «αφηγηματική ταύτιση», η οποία συνδέει τις κοινές αξίες των προσωπικών ιστοριών και μετατρέπει τον ανώτατο (όπως και κάθε νόμο) στον «δικό μας νόμο» (Balkin, 2018, σελ. 123). Τέλος, αν θα θέταμε ένα ερώτημα για την εντύπωση που δίδεται ανάμεσα σε ένα κοινοβούλιο που αναθεωρεί το Σύνταγμα του μόνο με λέξεις και κείμενα και ένα άλλο, το οποίο εισάγει και άλλους τρόπους έκφρασης, όπως την οπτικοποίηση των κειμένων, η απάντηση φαίνεται να είναι ξεκάθαρη: το πρώτο, το οποίο τελεί υπό μία επίπλαστη δημοκρατία και το δεύτερο, το οποίο είναι πραγματικά δημοκρατικό, λαμβάνοντας υπόψη όχι μόνο πολλαπλές απόψεις, βασικό χαρακτηριστικό της εξουσίας με δημοκρατικό τρόπο, αλλά και πολλαπλές εικόνες και πολλαπλά μέσα έκφρασης.

3.3. Ψηφιακή και Οπτική Αφήγηση για τα Συνταγματικά Δικαιώματα

Στην προηγούμενη ενότητα έγινε μία προσπάθεια να συμπυκνωθεί το νόημα της ερμηνείας των δικαιωμάτων μέσω της οπτικοποίησης τους. Ίσως η εικόνα και η οπτικοποίηση των δικαιωμάτων να μην είναι η απολύτως κατάλληλη ή προτιμώμενη μέθοδος για το σύνολο των πολιτών. Εξάλλου, οφείλουμε να λάβουμε υπόψη πως κάθε πολίτης έχει τις δικές του ανάγκες και προτιμήσεις στον τρόπο παρουσίασης της πληροφορίας και ο τρόπος παρουσίασης των δικαιωμάτων πέραν της κειμενικής - όπως άλλωστε και κάθε μέθοδος οπτικοποίησης - έχει τα δικά της πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Αυτή η εργασία επιλέγει να μελετήσει το οπτικό στοιχείο σε συνδυασμό με την αφήγηση του δικαιώματος που επιλέχθηκε, χρησιμοποιώντας ως μέσο το ψηφιακό κόμικ¹⁴⁸. Όπως αναφέρθηκε και στην αρχή του κεφαλαίου, ως η καταλληλότερη ομάδα για

¹⁴⁷ Σημαντική είναι και η άποψη του Κορομηλά στο σχολιασμό επ’ αυτού του θέματος, καταδεικνύοντας ότι οι καλλιτέχνες δεν προσπαθούν να χειραγωγήσουν το κοινό, αλλά να συμβάλλουν ώστε να δημιουργήσουν τις δικές τους ερμηνείες από το οπτικό αντίλημμα. Από το πεδίο της δικής του έρευνας και εξέτασης, σημειώνει χαρακτηριστικά πως «οι ζωγράφοι και γλύπτες κατασκευάζουν δομές που δεν κατευθύνονται σε ένα σχέδιο παραπλάνησης της οπτικής αντίληψης του αντιλήπτορα, αλλά σε ένα σχέδιο ανατροπής των φυσικών δεδομένων του. Και τούτο επιτυγχάνεται μόνον, αν αυτές οι δομές παρουσιάζουν ένα ειδικό οπτικό ενδιαφέρον (ενεργητική όραση).» (Κορομηλάς, 2009, σελ. 97). Βλ. και Κορομηλάς, Η. (2009). Δυναμιτίζοντας (;) το Βασίλειο των Εικόνων. Στο *Μελέτες Εικονομαχίας: Οπτικός Πολιτισμός & Νεοαστικές Φυλές* (σελ. 95-121). Αθήνα: Έλλην

¹⁴⁸ Το κόμικ ανήκει σε ένα από τα είδη οπτικοποίησης, προσφέροντας - μέσω της διαδικασίας - λεπτομέρεια προς τον αποδέκτη του, σύμφωνα με τον Περιοδικό Πίνακα Μεθόδων Οπτικοποίησης των Lengler & Erppler. Συγκεκριμένα, οι συγγραφείς αναφέρουν ως είδος το cartoon, το οποίο ουσιαστικά έχει ως χαρακτηριστικό την κίνηση των χαρακτήρων. Ωστόσο, το οπτικοποιημένο αποτέλεσμα που παρέχουν είναι σε μορφή στατική, δηλαδή εκείνη του κόμικ. Lengler, R. & Erppler, M. J. (2007). A Periodic Table of Visualization Methods, version 1.5. http://www.visual-literacy.org/periodic_table/periodic_table.html [2.08.2019] & Lengler, R. & Erppler, J. M. (2007). Towards a Periodic Table of Visualization Methods for Management. In S. M. Alam, (Ed.), *Proceedings of the IASTED International Conference on Graphics and Visualization in Engineering (GVE 2007)* (pp.

αυτή τη μελέτη επιλέχθηκαν Έλληνες έφηβοι-μαθητές Λυκείου. Πρόκειται για μία ηλικιακή ομάδα, η οποία χρησιμοποιεί κατά κύριο λόγο την εικόνα για να εκφραστεί – κυρίως μέσα από τα Social Media και το διαδίκτυο. Μάλιστα, όπως αναφέρει ο Boehme-Neßler οι νέοι «(...) αναπτύσσουν επικοινωνιακές δεξιότητες και συνήθειες που είναι εντόνως προσκείμενες στο οπτικό στοιχείο» (Boehme-Neßler, 2011, σελ. 117), ιδιαίτερα αν λάβουμε υπόψη τα προσφιλή σε αυτούς κοινωνικά μέσα δικτύωσης που βασίζονται αποκλειστικά στην εικόνα-φωτογραφία.

Η αφήγηση, είτε ως λογοτεχνικό και γνωστικό μέσο, είτε ως μέσο έκφρασης συναισθημάτων προσφέρει δυνατότητες στους αφηγητές της, καθιστώντας την έναν διαχρονικό τρόπο έκφρασης και εξωτερίκευσης των σκέψεων ή εμπειριών, όπως θα καταδειχθεί στη συνέχεια. Έτσι, η εικόνα ως ένα δυνατό 'όπλο' στην έκφραση των νέων σε συνδυασμό με την αφήγηση, ως μέσο εξωτερίκευσης και επαναπροσδιορισμού των δικαιωμάτων, μετουσιώνονται μέσω του κόμικ σε μία διασκεδαστική και παιγνιώδη δημιουργία, καθώς και σε ένα αποτέλεσμα χωρίς να απουσιάζει το στοιχείο της σοβαρότητας στη μετάδοση του μηνύματος των δικαιωμάτων. Το ψηφιακό στοιχείο στην οπτική αναπαράσταση των δικαιωμάτων έρχεται να επιβεβαιώσει και να συμπληρώσει τη θεωρία του Norman και τα όσα συζητήθηκαν στο κεφάλαιο 2 για την αλληλεπίδραση ανάμεσα στον χρήστη-έφηβο και την ψηφιακή εφαρμογή για κόμικ, καθώς και τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή.

3.3.1. Εκφράζοντας τα Συνταγματικά Δικαιώματα με Ιστορίες

Στην προηγούμενη ενότητα καταδείχθηκε πως τα δικαιώματα δεν είναι ντετερμινιστικά, ούτε ως περιεχόμενο σε βάθος χρόνου, ούτε ως νοηματοδότηση για κάθε πολίτη ξεχωριστά ή για το σύνολό τους. Για αυτόν τον λόγο, πραγματοποιείται και η αναθεώρηση του Συντάγματος. Η χρήση νομικής γλώσσας και η κειμενική μορφή του Συντάγματος (τα δικαιώματα στο σύνολό τους) δεν εμποδίζουν τον κάθε πολίτη από το να δημιουργήσει με τον νου του τις δικές του ερμηνείες και νοηματοδοτήσεις, συνδέοντας το περιεχόμενο του Συντάγματος με πρότερες εμπειρίες ή μελλοντικές προθέσεις του ως προς την ερμηνεία και εφαρμογή του. Το Σύνταγμα, δηλαδή, και τα άρθρα που το απαρτίζουν δημιουργούν μία προσωπική ερμηνεία και νοηματοδότηση στον κάθε πολίτη. Και αν αναγάγουμε αυτό το σκεπτικό στη συλλογική μνήμη, τότε προκύπτει η συλλογική σύνδεση με το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον. Αυτή είναι και κατά τον Balkin η «αφηγηματική ταύτιση», συμπληρώνοντας πως:

«το Σύνταγμα είναι δικός μας νόμος, όταν αισθανόμαστε ότι αντανάκλα τις αξίες μας επαρκώς και ότι μπορούμε να ταυτιστούμε με αυτό ως δικό μας· ή εναλλακτικά, επειδή αισθανόμαστε ότι έχουμε λόγο στον καθορισμό του νοήματός του, επειδή διαθέτουμε πίστη

83-88). Clearwater, Florida: Acta Press. Retrieved December 26, 2012, from http://www.visual-literacy.org/periodic_table/periodic_table.pdf [26.04.2019]

ότι θα μπορούσε και ότι θα καταλήξει να αντανakλά τις αξίες μας καλύτερα στο πέρασμα του χρόνου» (Balkin, 2018, σελ. 124-125).

Αυτή η δήλωση του συγγραφέα είναι υψίστης σημασίας, διότι μία τέτοια προσέγγιση των δικαιωμάτων (ή των νόμων και της νομικής πληροφoρίας) συμβάλλει στην κατανόηση, την ταύτιση με την προσωπική εμπειρία και βιώματα του αποδέκτη και την ανάπτυξη της αίσθησης του αυταναγκασμού¹⁴⁹ (κατά τον Ντόλα, 2008) στην εφαρμογή του.

Οι ιστορίες είναι ένας τρόπος εξωτερικεύσης και ταύτισης με το δικαίωμα (γενικά μιλώντας), ανασύροντας από τη μνήμη (ατομική ή συλλογική) τις δικές μας εμπειρίες, ως μεμονωμένοι πολίτες ή έθνος, συνδέοντάς τις με το δικαίωμα. Ανατρέχοντας στην αφηγηματική θεραπεία και τα στοιχεία που δύνανται να εξωτερικευτούν μέσω των ιστοριών αυτά είναι τα «*συναισθήματα, προβλήματα ανάμεσα σε ανθρώπους, πολιτισμικές και κοινωνικές πρακτικές*»¹⁵⁰ (Morgan, 2011, σελ. 43-44). Πρόκειται, δηλαδή, για στοιχεία που βιώνουν και στην καθημερινότητα οι πολίτες μέσα στο πλαίσιο στο οποίο ζουν και δρουν και συνδέονται και με την εφαρμογή των δικαιωμάτων τους. Και συνήθως, πρόκειται για θέματα που έχουν να κάνουν με την καταπάτηση των δικαιωμάτων, δηλαδή το δίπολο δικαίωμα-υποχρέωση. Δηλαδή, εκεί που ξεκινάει το δικαίωμα του ενός, σταματάει το δικαίωμα του άλλου και μεταβάλλεται σε υποχρέωση. Με άλλα λόγια, οι ιστορίες επιτρέπουν να φανούν οι πτυχές του γραπτού και, σε επίσημη γλώσσα, διατυπωμένου δικαιώματος στην πράξη. Επιτρέπουν να αναδειχθεί το πρόβλημα σε μια προσπάθεια βαθύτερης ερμηνείας του δικαιώματος.

Από την οπτική της λογοτεχνίας και των ειδών της, η αφήγηση και συγκεκριμένα, το διήγημα¹⁵¹ (όπως ταιριάζει στην παρούσα μελέτη), δίνει την ευκαιρία στον ενασχολούμενο να εξωτερικεύσει τις εμπειρίες του ή τις ιδέες του, οι οποίες σχετίζονται με το δικαίωμά του και, μάλιστα, σε σύντομη μορφή. Πρόκειται για μία ιδανική μορφή για τους εφήβους και την απεικόνιση των δικαιωμάτων τους: (i) λόγω της εξοικονόμησης χρόνου στη δημιουργία του, μια και περιορίζεται στην καταγραφή ενός επεισοδίου-περιστατικού με τους βασικούς ήρωες (ήρωας-πρωταγωνιστής, αντι-ήρωας-εκείνος που προσπαθεί να βάλει εμπόδια στον ήρωα και άλλον ένα χαρακτήρα)¹⁵², και (ii) λόγω της απλοϊκής του μορφής, η οποία

¹⁴⁹ Ο Ντόλας στο έργο του για την εφαρμογή του Δικαίου συζητά για τον αυταναγκασμό, όπως προκύπτει από την κατανόηση του Δικαίου εν αντιθέσει με τον καταναγκασμό, ο οποίος επιβάλλεται από το Δίκαιο. Βλ. και Ντόλας, Ν. Χρ. (2008). *Από την Υποκειμενικοκεντρική Ηθική στην Ηθική της Επικοινωνίας. Διαδρομή από τους Ιδεαλιστικούς Ηθικούς Προσανατολισμούς έως την Ηθική της Καθολίκευσης του J. Habermas*. Αθήνα: Μεταίχμιο

¹⁵⁰ Βλ. και Morgan, A. (2011). Εξωτερικευτικές Συζητήσεις: Ονομάζοντας το Πρόβλημα. Στο *Τι Είναι η Αφηγηματική Θεραπεία; Μια Ευκολοδιάβαστη Εισαγωγή* (μτφρ. Α. Χαρβάτης- Επιμ. Β. Καφταντζή) (σελ. 39-54). Θεσσαλονίκη: University Studio Press

¹⁵¹ Σύμφωνα με τους Παππά, Κατσιγιάννη & Διαμαντοπούλου (2015), το διήγημα ή σύντομο αφήγημα «*ανήκει στα βασικά είδη της αφηγηματικής πεζογραφίας*» (Παππάς κ.α., 2015, σελ. 38). Χαρακτηριστικά του είναι η εστίαση «*σε ένα μόνο επεισόδιο, έχει μικρότερο αριθμό χαρακτήρων και λιγότερο σύνθετη δομή και πλοκή*» (ό.π., 2015, σελ. 38) Βλ. και Παππάς, Φ., Κατσιγιάννης, Α. & Διαμαντοπούλου, Λ. (2015). Λογοτεχνικά Γένη και Είδη. Στο *Εισαγωγή στη Νεοελληνική Φιλολογία* (σελ. 24-43) [ηλεκτρ. βιβλ.]. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών <http://hdl.handle.net/11419/6432> [14.09.2019]

¹⁵² Βλ. και Harris, J. The Periodic Table of Storytelling,

ανταποκρίνεται στις δυνατότητες και το γνωστικό επίπεδο των εφήβων, χωρίς να παρουσιάζει ιδιαίτερη δυσκολία στη δημιουργία του. Μελετώντας, τη δόμηση των ιστοριών για την εξιστόρηση και απόδοση του δικαιώματος ακολουθούνται οι συνήθεις τακτικές της κλιμάκωσης της ιστορίας. Συνήθως, η λύση στην ιστορία προκύπτει μέσω μίας σύγκρουσης ή εμποδίου, η οποία «γεννιέται όταν μια ανάγκη, μια πρόθεση ή ένας στόχος συναντά κάποια εμπόδια» (Κεχαγιάς, 1997, σελ. 130). Μεταφέροντας αυτή τη δήλωση στη δυσарέσκεια που προκαλείται από τη μη εφαρμογή του δικαιώματος ή τη σύγκρουση μεταξύ των ανθρώπων και την έκφραση του δίπολου δικαίωμα-υποχρέωση, γίνεται κατανοητό πως η απόδοση της λειτουργίας του δικαιώματος μέσω της αφήγησης είναι ένα κατάλληλο μέσο που ευνοεί αυτή την εκδήλωση. Χαρακτηριστικά, οι McDrury & Alterio δημιουργούν ένα μοντέλο¹⁵³, το οποίο αποτελείται από τα ακόλουθα στάδια: «εύρεση ιστορίας, εξιστόρηση ιστορίας, ανάπτυξη ιστορίας, επεξεργασία της ιστορίας, αναπαράσταση της ιστορίας» (McDrury & Alterio, 2002, σελ. 47-48). Το τελευταίο στάδιο είναι εκείνο το οποίο «προσφέρει ευκαιρίες σε αφηγητές και ακροατές να πραγματοποιήσουν αλλαγή στην πράξη» (ό.π., 2002, σελ. 49), γεγονός που συνδέεται με το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό της διαφάνειας για την δραστηριοποίηση επί της πληροφoρίας από τη θεωρία των Hosseini κ.α. (2018).

Όσον αφορά στην εξωτερίκευση και το μοίρασμα των ιστοριών - όπως αναφέρθηκε και στο προηγούμενο κεφάλαιο με τη σχετική άσκηση των Hayward & Redstone¹⁵⁴ - αναδεικνύονται κοινές αξίες μεταξύ δύο ή περισσότερων συνομιλούντων κατά τη διενέργεια αυτής της διαδικασίας. Η εξωτερίκευση - από μαθησιακής πλευράς - επιτρέπει να δουν οι συμμετέχοντες με μία άλλη οπτική στο προς εξέταση θέμα, «να αποκαλύψουν», «να δημιουργήσουν ή να φανταστούν εκ νέου το νόημα» και τα μοτίβα «να δημιουργηθούν εκ νέου, να απεικονιστούν εικόνες και να φτιαχτούν χώροι για την οικοδόμηση της γνώσης»¹⁵⁵ (McDrury & Alterio, 2002, σελ. 35). Ακόμη και από την οπτική της ψυχολογίας και της αφηγηματικής θεραπείας, οι ιστορίες κάνουν τα προβλήματα «λιγότερο άκαμπτα και λιγότερο περιοριστικά» (Morgan, 2011, σελ. 47), με τελικό σκοπό τη δημιουργία εναλλακτικών ιστοριών, ιστοριών «σύμφωνα με τις οποίες θα ήθελε να ζήσει τη ζωή του»¹⁵⁶ (Morgan, 2011, σελ. 36) το ενασχολούμενο άτομο που τις εξιστορεί. Φτιάχνοντας νοερές και νέες-εναλλακτικές εικόνες με τον νου μέσω της αφήγησης «(...) οι άνθρωποι βιώνουν νέες εικόνες για τον εαυτό τους, νέες δυνατότητες σχέσεων και νέες μελλοντικές προοπτικές» σύμφωνα με τους Freedman & Cobbs (1996, σελ. 16) (όπως αναφέρεται στην Morgan, 2011, σελ. 37). Ως αποτέλεσμα, ο ενασχολούμενος που εξωτερικεύει και συγγράφει την ιστορία, όχι μόνο βλέπει το πρόβλημα ή το ακούει (ως έναν εσωτερικό

<http://jamesharris.design/periodic/> [3.09.2019]

¹⁵³ Βλ. και McDrury, J. & Alterio, M. (2002). Storytelling as a Theory of Learning. In *Learning Through Storytelling in Higher Education. Using Reflection & Experience to Improve Learning* (pp. 43-60). London and Sterling, VA: Kogan Page

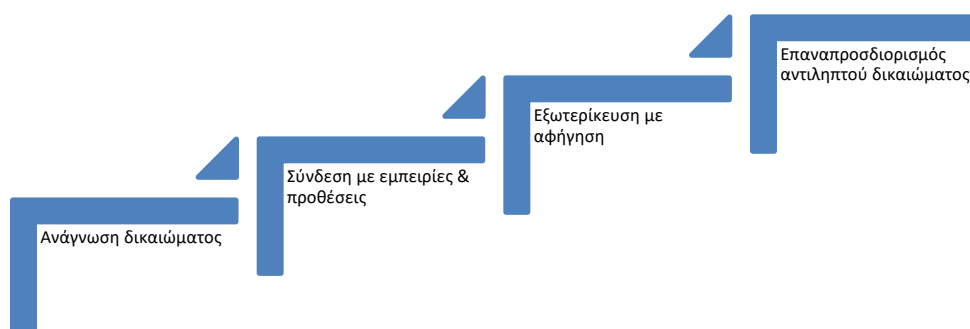
¹⁵⁴ Βλ. και υποσημείωση 100 (ενότητα 2.3) με την άσκηση που δημιούργησαν οι Hayward & Redstone

¹⁵⁵ Βλ. και McDrury J. & Alterio M. (2002). Storytelling Developments. In *Learning Through Storytelling in Higher Education. Using Reflection & Experience to Improve Learning* (pp. 31-42). London and Sterling, VA: Kogan Page

¹⁵⁶ Morgan. A. (2011). Ιστορίες Μέσα στο Θεραπευτικό Πλαίσιο. Στο *Τι Είναι η Αφηγηματική Θεραπεία; Μια Ευκολοδιάβαστη Εισαγωγή* (μτφρ. Α. Χαρβάτης- Επιμ. Β. Καφταντζή) (σελ. 33-38). Θεσσαλονίκη: University Studio Press

διάλογο), αλλά και βρίσκει τη λύση του. Οραματίζεται και οπτικοποιεί, δηλαδή, την εναλλακτική ιστορία. Αυτό το γεγονός του δίνει την αίσθηση, πως τα προβλήματα ή οι συγκρούσεις που αντιμετωπίζει σε σχέση με τους άλλους συνανθρώπους του δεν είναι ανέφικτες να λυθούν. Αν, μάλιστα, οι ιδέες για λύσεις συνδυαστούν με τις ιδέες άλλων εφήβων σε ένα συνεργατικό¹⁵⁷ πλαίσιο, το αποτέλεσμα που προκύπτει δεν εστιάζεται προς το συμφέρον ενός ατόμου, αλλά προς το κοινό καλό.

Συνεπώς, συνθέτοντας τις δυνατότητες που δημιουργούν οι ιστορίες-διηγήματα και από τα τρία πεδία εξέτασης – Δικαίου, αφηγηματικής θεραπείας και λογοτεχνίας - καταδεικνύεται πως η αφήγηση δίνει την αίσθηση μίας λιγότερο αυστηρής προσέγγισης ως προς τα δικαιώματα, μίας περισσότερο ευέλικτης μεθόδου, η οποία ίσως και να δίνει χώρο για την έννοια του παιγνιώδους στην απόδοσή τους. Δίνει τον χώρο στα εμπλεκόμενα άτομα, είτε από μαθησιακής, είτε από ψυχολογικής οπτικής και, εν τέλει, από πολιτικής οπτικής, να προτείνουν εναλλακτικές προτάσεις στις συζητήσεις για την αναθεώρηση του Συντάγματος ή για τη ερμηνεία και νοηματοδότηση του ισχύοντος Συντάγματος στις ζωές τους. Προτάσεις που αντικατοπτρίζουν και την εμπειρία των χρηστών – από την άποψη της χρησιμότητας – λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες, τις επιθυμίες και την προστιθέμενη αξία που αποκομίζουν όχι μόνο από την οπτικοποίηση του δικαιώματος, αλλά και την εφαρμογή του (την εφαρμογή του τουλάχιστον σε ένα αρχικό στάδιο μέσω της απόδοσής του σε μορφή ιστορίας). Συνεπώς, η αφήγηση δεν είναι ένα παρωχημένο 'εργαλείο' έκφρασης, αλλά χαρακτηρίζεται από μία διαχρονικότητα και ουσία.



Σχήμα 23: Χρησιμότητα εξωτερίκευσης δικαιώματος με την αφήγηση

Ο όρος της χρησιμότητας της αφήγησης - κατά τη διαδικασία της εξωτερίκευσης - αναδύεται και σε αυτή την περίπτωση, διότι το δικαίωμα επαναπροσδιορίζεται μέσα από τη διαδικασία της δόμησης της ιστορίας. Βάσει των όσων αναφέρθηκαν στο κεφάλαιο 2 περί διαφάνειας και ποιοτικής πληροφόρησης, σκοπός της εξωτερίκευσης του δικαιώματος μέσω της αφήγησης είναι να επιτευχθεί τόσο η απλότητα και διαύγεια της πληροφορίας του δικαιώματος, η βαθύτερη ερμηνεία του και περαιτέρω νοηματοδότηση που τυχόν αποκομίζουν οι συμμετέχοντες, οι οποίοι εμπλέκονται στη διαδικασία οπτικής αφήγησης, καθώς και αν αλλάζουν ή όχι οι αντιλήψεις τους για το δικαίωμα¹⁵⁸. Ως φαίνεται, η

¹⁵⁷ Βλ. και επόμενη ενότητα

¹⁵⁸ Η μεταβολή των αντιλήψεων των συμμετεχόντων για το δικαίωμα που αναλύθηκε βρίσκονται σε παραλληλισμό με τη θεωρία των Hosseini κ.α. (2018) για την δραστηριοποίηση επί της πληροφορίας (information actionability) και όπως αναφέρουν χαρακτηριστικά οι συγγραφείς: «Η πληροφορία που

εξωτερίκευση του δικαιώματος μέσω μίας ιστορίας (και σύμφωνα με το παραπάνω σχήμα) αποτελεί το κομβικό σημείο ανάμεσα στο παρελθόν και το μέλλον. Αποτελεί το κομβικό σημείο για την ανάπτυξη της ιστορίας και όλων των στοιχείων ή λεπτομερειών που την απαρτίζουν¹⁵⁹. Αποτελεί το κομβικό σημείο για την εύρεση αξιών και ερμηνείας στο ισχύον Σύνταγμα και τα δικαιώματα ή για την αναθεώρηση αυτού.

Η παρουσίαση των χαρακτηριστικών και των δυνατοτήτων της αφήγησης καταδεικνύει πως είναι ένα μέσο, το οποίο με εύκολο τρόπο δύναται να βοηθήσει τους εφήβους να παράγουν τις δικές τους ιστορίες, καθώς «*παίζουν με διάφορες 'ταυτότητες', καθώς τους επιτρέπεται να κινηθούν σε ένα επίπεδο μεταξύ παιχνιδιού και φαντασίας*» (Κούρτη & Λεωνίδα, 2007, σελ. 91). Δύνανται να συνδέσουν τις αναμνήσεις, εμπειρίες, ίσως και τις πεποιθήσεις τους, με το δικαίωμα, και να δώσουν τη δική τους μελλοντική αξία και νοηματοδότηση σε αυτό, όπως το αντιλαμβάνονται είτε με την οπτική της νόησης, είτε με την οπτική της ψυχής.

3.3.2. Κόμικ για το Δίκαιο: Μία Πρόσφορη Μέθοδος Οπτικής Αναπαράστασης των Συνταγματικών Δικαιωμάτων;

Στο άκουσμα της λέξης 'κόμικ'¹⁶⁰, πολλοί θα χαρακτήριζαν την εφαρμογή του στο Δίκαιο και την οπτική αφήγηση των δικαιωμάτων ως μία εκλαϊκευμένη μορφή απόδοσης του Δικαίου, χωρίς βαρύνουσα σημασία. Εντούτοις, όπως θα παρουσιαστεί στη συνέχεια, ανατρέπεται αυτή η πεποίθηση με μια σειρά επιχειρημάτων και παραδειγμάτων από την επιστημονική βιβλιογραφία και λογοτεχνία.

Οι Μουλά και Μαλαφάντης (2015) παρουσιάζουν το κόμικ ως μέσο, του οποίου τα βασικά χαρακτηριστικά συνίστανται: από την υπεροχή των εικόνων έναντι του περιεχομένου, με εκείνες τοποθετημένες στη σειρά συνθέτοντας μια ιστορία. Επίσης, η έκτασή τους μπορεί να κυμαίνεται «*από μια λωρίδα μέχρι μερικές εκατοντάδες σελίδες και*

δεν αλλάζει αντιλήψεις, δε βοηθάει στη λήψη αποφάσεων ή δεν μπορεί να αποτελέσει δράση, δε συνιστά χρήσιμη διαφάνεια» (Hosseini, 2018, σελ. 260). Αυτή η άποψη έρχεται να συμπληρώσει και τη δήλωση του Balkin (2018), ο οποίος δέχεται το γεγονός πως οι πολίτες οικειοποιούνται το Σύνταγμα είτε ως έχει, είτε αλλάζοντάς το. Ωστόσο, δε θα μπορεί να τους είναι χρήσιμο και, κατά συνέπεια να «*γίνει δικό τους στο μέλλον*», σε περίπτωση που δεν μπορούν να αναγνωρίσουν τις δικές τους αξίες ή τους έχουν επιβληθεί κάποιες από αυτές (Balkin, 2018, σελ. 126)

¹⁵⁹ Ο Dan Roam χαρακτηρίζει δύο άξονες στην εξιστόρηση: την κάθετη και την οριζόντια (Roam, 2014, σελ. 43). Η οριζόντια είναι εκείνη που χαρακτηρίζει τα βήματα για τη ροή της ιστορίας, ενώ η κάθετη περιέχει όλες τις λεπτομέρειες που απαρτίζουν το κάθε βήμα/στάδιο στη ροή της ιστορίας. Βλ. και Roam, D. (2014). Rule 2: Tell It with a Story. In *Show and Tell. How Everybody Can Make Extraordinary Presentations* (pp. 27-176). London: Portfolio Penguin

¹⁶⁰ Ο Scott McCloud αναφέρεται στη διαφορά μεταξύ κινουμένων σχεδίων και κόμικ, στο χαρακτηριστικό πως «*τα κινούμενα σχέδια είναι διαδοχικά σε χρόνο, αλλά όχι χωρικά παρακείμενα (διπλανά) όπως είναι τα κόμικς*» (McCloud, 2014, σελ. 7). Πράγματι, η διαφορά ανάμεσα στα κινούμενα σχέδια και τα κόμικ έγκειται στην κίνηση και τη στατικότητα της εικόνας, αντίστοιχα. Το κοινό τους στοιχείο – εν αντιθέσει με την ψηφιακή αφήγηση – είναι ότι ο δημιουργός δεν αφηγείται σε πρώτο πρόσωπο, αλλά χρησιμοποιεί, κυρίως, τους χαρακτήρες ως αφηγητές ή εκφραστές των όσων θέλει να αποδώσει. Βλ. και McCloud, S. (2014). *Κατανοώντας τα Κόμικς: Η Αόρατη Τέχνη* (μτφρ. Ν. Καμπουρόπουλος). Αθήνα: Webcomics

(...) η πολιτισμική τους διασπορά (μεταφράσεις, συνεργασίες εκδοτών και δημιουργών αλλά και η μεταφορά τους σε άλλα μέσα) εξασφαλίζει την αναγνωρισιμότητά τους σε πολλές κουλτούρες ανεξάρτητα από τη χώρα παραγωγής τους» (Μουλά & Μαλαφάντης, 2015, σελ. 22). Το τελευταίο αυτό χαρακτηριστικό είναι αρκετά σημαντικό, λαμβάνοντας υπόψη ότι, πλέον, οι κοινωνίες είναι πολυπολιτισμικές και αυτό το γεγονός σε συνδυασμό με την εικόνα, καθώς και το γεγονός ότι είναι το πλέον δημοφιλές μέσο για τους νέους, δύναται να προσεγγίσει και παιδιά και εφήβους, αλλά και ενήλικες¹⁶¹, ανεξαρτήτως γλώσσας ή καταγωγής, αναγκών ή ικανοτήτων. Εδώ, το στυλ συμβάλλει και αυτό ενεργά στον ρόλο των κόμικς, διότι η χρήση διαφορετικών μέσων γραμματισμού (της εικόνας και άλλων) διανθίζει την αφήγηση με έναν παιγνιώδη τρόπο (Ahmed & Crucifix, 2018). Κατά τους Μουλά κ.α. (2015), «τα κόμικς είναι ιδανικά μέσα ανάπτυξης παραδοσιακών, αλλά κυρίως νέων γραμματισμών» (ό.π., 2015, σελ. 44). Μάλιστα, ισχυρίζονται πως «ο συνδυασμός, ή αλλιώς το ταίριασμα εικόνων και λέξεων βαθιάειν το λεκτικό νόημα και του προσδίδει συνοχή» (ό.π., 2015, σελ. 35), ακόμη και όταν πρόκειται για δυσνόητες ή αφηρημένες έννοιες (ό.π., 2015), όπως συναντάται και στην κειμενική αποτύπωση των δικαιωμάτων. Μιλώντας για γραμματισμό, σε παρόμοια κατεύθυνση τάσσεται και η Νίκα (2007), αναφερόμενη στον οπτικοακουστικό αλφαριθμητισμό (media literacy) στην Ελλάδα και την έλλειψη κριτικής ικανότητας των μαθητών, η οποία προκαλείται από την έλλειψη κατάλληλων ερεθισμάτων από το οικογενειακό περιβάλλον και το σχολείο¹⁶². Αυτά τα επιχειρήματα θυμίζουν τον ρόλο της οπτικοποίησης της νομικής πληροφορίας, όπου η οργάνωση, η δυνατότητα πολλαπλών συνδυασμών πληροφοριών είναι απαραίτητα χαρακτηριστικά όχι μόνο για να διατηρήσουν το ενδιαφέρον των ενασχολούμενων εφήβων, αλλά και για να αναπτύξουν ταυτόχρονα την κριτική τους ικανότητα από την παρατήρηση-ενεργητική όραση (Κορομηλάς, 2009) και την εξαγωγή συμπερασμάτων - κάποιες φορές και πολλαπλών - ερμηνειών, έως και νοηματοδοτήσεων¹⁶³.

Κατά τη διαδικασία δημιουργίας του κόμικ, δηλαδή της επιλογής εικόνων, χαρακτήρων, κινήσεων εκφράσεων και την χρήση της αφήγησης-διαλόγων, οι εμπλεκόμενοι επικεντρώνουν το ενδιαφέρον τους στην ουσία της ιστορίας, μια και

¹⁶¹ Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η προσπάθεια του Γερμανικού Κοινοβουλίου (Deutscher Bundestag), το οποίο χρησιμοποιώντας ένα χαρακτηριστικό της ποιοτικής πληροφορίας και πληροφόρησης, δηλαδή την απλή-εύκολη γλώσσα (leichte Sprache), εξηγεί τη λειτουργία του κοινοβουλίου με τη βοήθεια σκίτσων. Βλ. και Deutscher Bundestag (χ.χ.-β). Leichte Sprache. https://www.bundestag.de/leichte_sprache [7.03.2019]

¹⁶² Η συγγραφέας αναφέρεται σε εμπειρική έρευνα των Κορωναίου (1995) και Κανάκη (1996) και, μάλιστα, και η ίδια καταλήγει πως «για την εκπαίδευση στα μέσα επικοινωνίας δεν υπάρχει κεντρικός σχεδιασμός ούτε συγκεκριμένες προτάσεις» (Νίκα, 2007, σελ. 56). Βλ. και Νίκα, Β. (2007). Οπτικοακουστικός Αλφαριθμητισμός στην Ελλάδα και στο Εξωτερικό. *Ζητήματα Επικοινωνίας, Αφιέρωμα: Αγωγή και Εκπαίδευση στα Μέσα Επικοινωνίας*, 6, 43-57.

¹⁶³ Η εξάσκηση της κριτικής ικανότητας και της ενεργής όρασης, με σκοπό τις νοηματοδοτήσεις που εξαγονται από τις οπτικές ιστορίες των ενασχολούμενων βασίζεται σε ιδιαίτερες μαθησιακές τεχνικές, γνωστές και ως Visual Thinking Strategies (VTS). Αποτελεί ένα άλλο αντικείμενο έρευνας, το οποίο έπεται της δημιουργίας οπτικών καλλιτεχνικών έργων και δύναται να εφαρμοστεί σε οποιαδήποτε μορφή αυτών (εικαστικά, κόμικ, γλυπτά, και άλλα είδη). Οι συντονιστές με καθοδηγούμενες ερωτήσεις βοηθούν τους παρατηρητές να δημιουργήσουν τις δικές τους νοηματοδοτήσεις μέσα από την εις βάθος περιγραφή των έργων τέχνης ή οπτικών δημιουργημάτων. Βλ. και Visual Thinking Strategies. <https://vtshome.org/> [28.08.2019]

εκτυλίσσεται, συνήθως, σε διαλεκτική¹⁶⁴ και διηγηματική μορφή. Αυτό επιτρέπει στους ενασχολούμενους όχι μόνο να απορροφώνται στην εμπειρία (*immerse into the experience*), αλλά και να ταυτίζονται και με τους ήρωες της ιστορίας/αφήγησης-κόμικ. Η διατήρηση του ενδιαφέροντός τους και η απορρόφηση στην διαδικασία είναι υψίστης σημασίας και θυμίζει την εμπειρία που αποκτά ο χρήστης κατά την αλληλεπίδρασή του με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, κατά τον Norman (2013). Συνεπώς, παρατηρούνται κοινά χαρακτηριστικά με μία 'τυπική' μέθοδο οπτικοποίησης της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας ως προς την εμπύθιση στην εμπειρία. Οι μόνες διαφορές συνίστανται, ότι σε μία τυπική μέθοδο οπτικοποίησης πληροφορίας απουσιάζει το χαρακτηριστικό του ήρωα, καθώς και η αφήγηση. Αντιθέτως, το κόμικ ως μέσο απόδοσης του δικαιώματος - και ως μία μέθοδος οπτικοποίησης της πληροφορίας - εμβυθίζει πολλαπλά στην εμπειρία τους ενασχολούμενους: (i) εισάγοντας λόγια στον ήρωα, τα οποία συνδέονται και εξωτερικεύουν τις σκέψεις των ενασχολούμενων, (ii) εισάγοντας εκφράσεις-συναισθήματα και κινήσεις στον ήρωα που έχουν βιώσει και οι ενασχολούμενοι από τις δικές τους εμπειρίες ή από εικόνες που έχουν λάβει ως ερεθίσματα, (iii) εμπλουτίζοντας τη διαδικασία της οπτικοποίησης του εκάστοτε δικαιώματος με λόγια και αφήγηση, και (iv) επιτρέποντάς τους, ταυτόχρονα και μια υποκειμενική και μια κριτική-αντικειμενική οπτική¹⁶⁵, όντες ταυτόχρονα και δρώντες και παρατηρητές. Το σημαντικότερο όλων είναι ότι οι ενασχολούμενοι ταυτίζουν τον εαυτό τους με τον ήρωα ή τους ήρωες. Θα λέγαμε, λοιπόν, πως το κόμικ είναι ένα είδος εικονικής πραγματικότητας (*comic as virtual reality*) για τους εφήβους που ενασχολούνται με την οπτικοποίηση των δικαιωμάτων τους.

Ανάγοντας και συνδέοντας αυτό το σκεπτικό με τη χρησιμότητα και τη διαφάνεια της οπτικοποίησης της νομικής πληροφορίας και τα όσα συζητήθηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο, γίνεται κατανοητό πως η κειμενική απόδοση της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας υπό τη μορφή οπτικής ιστορίας φαίνεται πως είναι μία κατάλληλη μέθοδος για τη σύνδεση με τις προσωπικές ιστορίες των πολιτών, συμβάλλοντας στην οικειοποίηση και κατανόηση της νομικής πληροφορίας. Αυτό το γεγονός ενισχύεται όταν παρέχεται η δυνατότητα στους εφήβους να οπτικοποιήσουν τα δικαιώματά τους και με τη συμπλήρωση σεναρίου (προηγείται, δηλαδή, η διαδικασία της διήγησης). Αυτή η διαδικασία είναι ιδιαίτερα επωφελής για τα μέλη που απαρτίζουν την ομάδα, διότι, «(...) είναι ένα ισχυρό μέσο ενίσχυσης της αυτοέκφρασης και της επικοινωνιακής τους ικανότητας. Αυτό προϋποθέτει αρχικά τη σύλληψη μιας ιστορίας και κατόπιν τη μεταφορά της σε εικόνες, που σημαίνει μια διπλά δημιουργική διαδικασία» (Μουλά κ.α., 2015, σελ. 189-190). Διαφορετικές μορφές, οι οποίες επιτρέπουν και τη λήψη της νομικής πληροφορίας (δικαίωμα) ή και τη διαμόρφωση αυτής από τους εφήβους ενισχύει τη διαφάνεια (Walser

¹⁶⁴ Οι Μουλά & Μαλαφάντης διακρίνουν τρεις μορφές-ποιότητες ως προς τη γλωσσική απόδοση μιας αφήγησης σε κόμικς: «μια αναγγέλιμη (σε επίπεδο δράσης), μια περιγραφική (σε επίπεδο σχεδίου και λεπτομερειών) και μια ερμηνευτική (σε επίπεδο σύνθεσης στο όλο και κατανόησης)» (Μουλά & Μαλαφάντης, 2015, σελ. 181) Βλ. και Μουλά, Ε. Ε. & Μαλαφάντης, Κ. Δ. (2015). Κόμικς-Γλώσσα-Λογοτεχνία. Στο *Σύννεφα Λόγου: Κόμικς και Νέοι Γραμματισμοί* (σελ. 157-192). Αθήνα: Ρενιέρη

¹⁶⁵ Αυτή η δήλωση συνδέεται με τα χαρακτηριστικά που παρουσιάζονται για τις δυνατότητες δημοσιοποίησης νομικής πληροφορίας σε κειμενική και οπτικοποιημένη μορφή. Βλ. και Πίνακας 1: Δυνατότητες δημοσιοποίησης νομικής πληροφορίας σε κειμενική και οπτικοποιημένη μορφή, κεφ. 2, σελ. 70

Kessel, 2014). Επιπρόσθετα, οι Gasser, Cortesi, Malik & Lee σε σχετική έρευνά¹⁶⁶ τους με εφήβους δηλώνουν πως «υπάρχει κάποια ένδειξη ότι η νεολαία βλέπει τα γραφικά και τα πολυμέσα όχι μόνο ως δείκτες γενικής ποιότητας, αλλά και ως αντικείμενα πληροφορίας που είναι ανοικτά σε ποιοτικές κρίσεις» (Gasser, Cortesi, Malik & Lee, 2012, σελ. 10), συμβάλλοντας και στην ευχρηστία της πληροφορίας, εν αντιθέσει με την «κειμενική υπερφόρτωση» (textual overload), η οποία «συνδέεται με αισθήματα αγωνίας και (...) πλήξης» (ό.π., 2012, σελ. 62).

Η εμπειρία της οπτικοποίησης με κόμικ γίνεται ακόμη πιο ενδιαφέρουσα όταν πραγματοποιείται σε συνεργατικό επίπεδο. Σε αυτή την περίπτωση συντελείται όχι μόνο η ενεργοποίηση της συλλογικής μνήμης των ενασχολούμενων που εργάζονται σε ομάδα για τη σύνθεση όλων των εμπειριών τους σε μία ιστορία με λόγια και εικόνες, αλλά και η μεταξύ τους επικοινωνία και αλληλεπίδραση¹⁶⁷, έχοντας ως κοινό μέσο το κόμικ (είτε σε αναλογική είτε σε ψηφιακή μορφή).

Ποια είναι, ωστόσο, η κατάσταση σχετικά με την παρουσίαση των δικαιωμάτων σε κόμικς για παιδιά-εφήβους;

Υπάρχουν συνεργατικές δραστηριότητες, οι οποίες εμπλέκουν τους ίδιους τους νέους στη δημιουργία κόμικς για τα δικαιώματά τους;

Εξετάζοντας την επιστημονική βιβλιογραφία, λογοτεχνία και αναζητώντας σχετικά projects διεθνών¹⁶⁸ ή μη κερδοσκοπικών οργανισμών στην Ελλάδα και το εξωτερικό, καταγράφηκαν τα ακόλουθα¹⁶⁹:

Στην Ελλάδα:

Λογοτεχνικά βιβλία: εντοπίστηκαν βιβλία υπό τη μορφή κόμικ για τα δικαιώματα και το Σύνταγμα. Από τις περιπτώσεις που καταγράφηκαν τρεις¹⁷⁰ βασίζονταν σε κείμενα υπό τη μορφή αφήγησης με αποσπασματικά σκίτσα και διαλόγους. Επίσης, οι τελευταίες σελίδες

¹⁶⁶ Η έρευνα των προαναφερόμενων συγγραφέων αφορούσε στον τρόπο που οι έφηβοι αναζητούν και αξιολογούν την πληροφορία online. Βλ. και Gasser, U., Cortesi, S., Malik, M. M. & Lee, A. (2012). Youth and Digital Media: From Credibility to Information Quality. *Berkman Center Research Publication No. 2012-1*. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2005272 [18.09.2019]

¹⁶⁷ Παρ' όλο που δεν υπήρχε η δυνατότητα να παρατηρηθούν και να καταγραφούν οι αλληλεπιδράσεις μεταξύ των συμμετεχόντων στην παρούσα έρευνα ελλείψει επιστημονικού συνεργάτη, εντούτοις στις απαντήσεις που δόθηκαν, σχετικά με την εμπειρία που αποκόμισαν οι ίδιοι από τη διεξαγωγή των εργαστηρίων, η πλειοψηφία δήλωσε πως πρόκειται για μία συνεργατική εμπειρία. Βλ. και κεφάλαιο Μεθοδολογίας Έρευνας

¹⁶⁸ Αναφέρεται, πως κατά τη διερεύνηση σχετικών projects για τα δικαιώματα των παιδιών, συναντήθηκαν και δείγματα cartoons υλοποιημένα από την Unicef, δηλαδή τη χρήση της ψηφιακής αφήγησης με κινούμενη εικόνα. Αυτά τα δείγματα δεν αναφέρονται στην παρούσα έρευνα λόγω του διαφορετικού είδους.

¹⁶⁹ Τα παραδείγματα που ακολουθούν δεν αποσκοπούν στη διαφήμιση οποιουδήποτε έργου ή project και αποτελούν ενδεικτικά παραδείγματα

¹⁷⁰ Βλ. και Παπαντωνοπούλου-Καρατζά, Τ. (2012). *Το Σύνταγμα της Ελλάδας για Παιδιά. Μαθαίνουμε για τα Δικαιώματα και τις Υποχρεώσεις μας ως Πολίτες*. Αθήνα: Νομική Βιβλιοθήκη, Μπαντή, Β. (2015). *Μικρές Οδύσσειες Παιδιών. Μαθαίνουμε για τους Πρόσφυγες και τα Δικαιώματά τους*. Αθήνα: Νομική Βιβλιοθήκη & Μήτρου, Λ. (2014). *Ο Θέμης Σερφάρει στο Διαδίκτυο. Μαθαίνουμε για το Διαδίκτυο και πως να Σερφάρουμε με Ασφάλεια*. Αθήνα: Νομική Βιβλιοθήκη

των βιβλίων προσφέρονται για ερωτήσεις/ασκήσεις σχετικά με το θέμα που παρουσιάστηκε στο βιβλίο. Σε άλλες δύο περιπτώσεις, η μορφή ακολουθεί το μοτίβο του κόμικ είτε συνεχόμενα ως αυτοτελής ιστορία¹⁷¹, είτε ανά επεισόδια¹⁷², το οποίο παρεμβάλλεται από επεξηγήσεις σχετικά με τη λειτουργία νόμων ή φορέων και ερωτήσεων προς σκέψη για τους νέους. Το τελευταίο παράδειγμα, παρ' όλο που απευθύνεται στην έμπρακτη εφαρμογή των νόμων, ουσιαστικά παρουσιάζει έμπρακτα τον τρόπο που εφαρμόζονται τα δικαιώματα (π.χ. στην ενότητα του βιβλίου με τίτλο 'Δικαίωμά μου να ρωτήσω, υποχρέωσή σου να ρωτήσεις!')

Projects:

- *Project 'Πες το με Κόμιξ'*¹⁷³. Οι μαθητές ασχολήθηκαν με τη δημιουργία μίας ιστορίας για δικαιώματά τους (σενάριο) και επαγγελματίες κομικογράφοι ανέλαβαν την εικονογράφηση.
- *Project 'Νέοι Πολίτες και Σύνταγμα'*. Αφορά στην πρόσφατη πρωτοβουλία του SyntagmaWatch.gr¹⁷⁴. Οι συμμετέχοντες (νέοι ενήλικες, όπως φοιτητές, νέοι επαγγελματίες κ.ά.) συζήτησαν και ανέδειξαν ζητήματα που σχετίζονταν με το κεντρικό θέμα με ομαδοσυνεργατικό τρόπο και χρησιμοποίησαν μεθόδους δημιουργίας storyboards, infographics ή οπτικοακουστικό υλικό¹⁷⁵.
- *Project 'Σκοτεινή Επταετία'*. Πρόκειται για project του Ιδρύματος της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία, απευθυνόμενο σε παιδιά και εφήβους. Το έργο παρουσιάζει ψηφιακά - υπό τη μορφή κόμικ και οπτικο-ακουστικού υλικού - βασικά δικαιώματα, τα οποία καταστρατηγήθηκαν κατά την περίοδο της δικτατορίας¹⁷⁶. Το project παρουσιάζεται στην ιστοσελίδα του Ιδρύματος.
- *Project-εκπαιδευτικό πρόγραμμα 'Εργαστήρι Δημοκρατίας'*. Πρόκειται για ένα διαζώσης εκπαιδευτικό πρόγραμμα, το οποίο μέσα από διάφορες δραστηριότητες επιδιώκει «την εξοικείωση των μαθητών με τις αρχές και τις αξίες της Δημοκρατίας

¹⁷¹ Βλ. και Μπότσος, Γ. (2007). *Πέτρα, Ψαλίδι, Χαρτί. Τα Δικαιώματα του Παιδιού σε Κόμικς*. Αθήνα: Μεταίχμιο

¹⁷² Πρόκειται για το έργο της Σβορώνου, Ε. (2017). *Πράσινος Πυρετός. Ένας Οδηγός Επιβίωσης για Αλλεργικούς στην Καταπάτηση των Νόμων για το Περιβάλλον*. Αθήνα: Πατάκης

¹⁷³ Πρόκειται για project του Κέντρου Πληροφόρησης και Τεκμηρίωσης για τον Ρατσισμό, την Οικολογία, την Ειρήνη και τη Μη Βία 'Αντιγόνη'. Βλ. και Αντιγόνη-Κέντρο Πληροφόρησης και Τεκμηρίωσης για τον Ρατσισμό, την Οικολογία, την Ειρήνη και τη Μη Βία (χ.χ.). Προγράμματα. Πες το με Κόμιξ. <http://www.antigone.gr/gr/projects/project/27/description/> [1.09.2019]

¹⁷⁴ Το πρώτο εργαστήριο «Νέοι Πολίτες και Σύνταγμα» πραγματοποιήθηκε τον Ιούλιο 2019 με θέμα συζήτησης την πολιτική συμμετοχή και αντιπροσώπευση. Βλ. και SyntagmaWatch.gr (2019, Αύγουστος 30). Νέοι Πολίτες και Σύνταγμα: Εντυπώσεις των συμμετεχόντων από τις δύο πρώτες Εκπαιδευτικές Δράσεις της Αθήνας

<https://www.syntagmawatch.gr/2019/08/30/neoi-polites-kai-syntagma-entyposeis-ton-symmetechodon-apo-tis-dyo-protis-ekpaideftikes-drasesis-tis-athinas/> [4.09.2019]

¹⁷⁵ Βλ. και SyntagmaWatch.gr. Δήλωσε Συμμετοχή. <https://www.syntagmawatch.gr/drasesis/dilose-symmetoxi/> [4.09.2019]

¹⁷⁶ Βλ. και Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία. Εκπαιδευτικά Προγράμματα. «Σκοτεινή Επταετία»: Εκπαιδευτική δραστηριότητα. <http://foundation.parliament.gr/central.aspx?sid=110I453I1167I646I453976> [10.09.2019]

και τη λειτουργία του Κοινοβουλίου, καθώς και την ανάδειξη της σημασίας του ρόλου του πολίτη στο πλαίσιο του δημοκρατικού πολιτεύματος»¹⁷⁷ (Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία, χ.χ.). Η παρουσίαση του έργου-εκπαιδευτικού προγράμματος συμπληρώνεται από οπτικο-ακουστικό υλικό με ένα video και ένα ψηφιακό βιβλίο μικρής έκτασης (booklet)¹⁷⁸, το οποίο υπό μορφή κόμικ παρουσιάζει το πολίτευμα, τον ρόλο της νομοθετικής λειτουργίας, αλλά και των δικαιωμάτων.

Σε ευρωπαϊκό επίπεδο:

- Καταγράφηκε το ερευνητικό project 'Fair Play' της Walser-Kessel, το οποίο εξελίχθηκε στη δημιουργία του ειδικού εκπαιδευτικού βιβλίου 'Kennst Du das Recht?'¹⁷⁹ (Γνωρίζεις το Δίκαιο;). Σε αυτό το ερευνητικό έργο, οι μαθητές καλούνταν να απεικονίσουν με ένα σκίτσο για το πως θα ανταποκρίνονταν σε κάποια κατάσταση/πρόβλημα που αφορούσε σε κάποιο θέμα Δικαίου. Πρόκειται για μία προσομοίωση ανταπόκρισης σε πραγματικές καταστάσεις. Τα αποτελέσματα του ερευνητικού έργου επιβεβαίωσαν την ικανότητα των παιδιών να οπτικοποιούν την κειμενική μορφή των νόμων (Walser Kessel, 2011, σελ. 4).
- Το project του Συμβουλίου της Ευρώπης και η καμπάνια του για την παύση της σεξουαλικής βίας κατά των παιδιών, με τη δημιουργία ενός κόμικ για παιδιά 3 έως 7 ετών και υπό τον τίτλο 'Kiko and the Hand' ('Η Κίκο και το Χέρι'), με σκοπό να αφυπνίσει τα παιδιά για το δικαίωμα ότι τους ανήκει το σώμα τους και την επίγνωση της διαφοράς ανάμεσα στο πότε πρέπει να κρατούν μυστικά ή να τα λένε και πότε να επιτρέπουν το άγγιγμα και πότε όχι¹⁸⁰.

Τα παραπάνω παραδείγματα καταδεικνύουν πως τα προσφερόμενα έντυπα και δράσεις που οπτικοποιούν τα δικαιώματα σε μορφή κόμικ είναι περιορισμένα σε αριθμό ή σε απευθυνόμενες ηλικίες (δηλαδή περισσότερες πρωτοβουλίες για παιδιά και λιγότερες για εφήβους). Επίσης, οι συνεργατικές δραστηριότητες είναι περιορισμένες, αν ληφθεί υπόψη η ενθάρρυνση του Ευρωπαϊκού Συμβουλίου - ήδη από το 2012 - για τη συμμετοχή των νέων κάτω των 18 ετών (όπως αναφέρεται και στην Walser Kessel, 2014), καθώς και όλων των Διεθνών Συμβάσεων για τα Δικαιώματα των Παιδιών και τις επικαιροποιήσεις αυτών. Ακόμη και η χρήση του ψηφιακού στοιχείου φαίνεται πως δε χρησιμοποιείται ιδιαίτερα, με μόνη εξαίρεση εκείνη του project SyntagmaWatch.gr.

¹⁷⁷ Βλ. και Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία (χ.χ.). Εκπαιδευτικά Προγράμματα. Εργαστήρι Δημοκρατίας. Γενικά.
<http://foundation.parliament.gr/central.aspx?sid=1101364198116461451307> [4.10.2019]

¹⁷⁸ Βλ. και Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία (χ.χ.). Πάμε στο Εργαστήρι Δημοκρατίας;
http://foundation.parliament.gr/VoulhFoundation/VoulhFoundationPortal/images/site_content/voulhFoundation/file/Ergastiri/Πάμε%20στο%20Εργαστήρι%20Δημοκρατίας;1.pdf
[4.10.2019]

¹⁷⁹ Σύμφωνα με τη συγγραφέα του βιβλίου, Caroline Walser-Kessel, παρατηρήθηκε ενδιαφέρον αγοράς του βιβλίου από ιδιώτες ή δικηγόρους, προκειμένου να δοθούν σε παιδιά, αλλά από τα σχολεία δεν υπήρξε η ανάλογη ανταπόκριση.
Βλ. και <http://www.walserlaw.ch/cms/index.php/fshome> [29.08.2019]

¹⁸⁰ Council of Europe (2013). Kiko and the Hand. Βλ. και <https://www.coe.int/en/web/children/kiko-and-the-hand> [2.09.2019]

Επίσης, παρατηρείται πως η οπτικοποιημένη παροχή των δικαιωμάτων με κόμικ εστιάζεται στην παθητική πλευρά, δηλαδή την παροχή του από επαγγελματίες-ειδικούς. Σαφώς, και αυτή η μορφή παρουσιάζει μία χρησιμότητα στα παιδιά και τους εφήβους. Ωστόσο, η ενεργητική πλευρά, δηλαδή η διαδικασία δημιουργίας ενός κόμικ από τους ίδιους τους νέους παρουσιάζει και μεγαλύτερο ενδιαφέρον και πολλαπλά οφέλη, όπως καταφάνηκε από την παράθεση της σχετικής βιβλιογραφίας. Η αλληλεπίδραση με το κόμικ, την ιστορία-σενάριο και τους ήρωες, η εμπύθιση στην εμπειρία, συμβάλλουν πιθανότατα στη μάθηση (αποτελώντας, βέβαια, ένα αντικείμενο μελλοντικής έρευνας και όχι της παρούσας), αλλά, κυρίως, σε μία λεπτομερή απεικόνιση του πραγματευόμενου θέματος - στην περίπτωση που εξετάζεται η οπτική αναπαράσταση της νομικής πληροφορίας. Συνεπώς, η ενεργητική διαδικασία οπτικοποίησης των δικαιωμάτων φαίνεται να παρουσιάζει περισσότερα πλεονεκτήματα σε σχέση με την παθητική ενημέρωση ή σκέψη, κατά την ανάγνωση των δικαιωμάτων, ακόμη και μέσω κόμικ.

3.3.3. Κόμικ και Ψηφιακό Στοιχείο: Ισορροπώντας Ανάμεσα στο Τρίπτυχο Δημιουργικότητας, Παιχνιδιού και Σοβαρότητας

Το ζήτημα της απεικόνισης του Δικαίου και των δικαιωμάτων σε κόμικ, όπως συζητήθηκε σε προηγούμενη ενότητα, αναδεικνύει μια σειρά ερωτημάτων ως προς τη διαδικασία δημιουργίας του σε ψηφιακή μορφή, την αίσθηση ευχαρίστησης και παιχνιδιού που προκαλεί, αλλά και την απαιτούμενη σοβαρότητα που εξασφαλίζει, χωρίς να ακυρώνει ή να διακωμωδεί την ουσία της έντυπης και κειμενικής μορφής του Συντάγματος. Μάλιστα, είναι ενδιαφέρον να καταδειχθεί πως η ψηφιακή δημιουργία ενός κόμικ για τα δικαιώματα συνδέεται με την εκπλήρωση του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου, συνδυάζοντας το ψηφιακό και αναλογικό στοιχείο, αλλά και την εμπειρία των χρηστών, όπως εκτέθηκε στα δύο προηγούμενα κεφάλαια.

Το ψηφιακό περιβάλλον αποτελεί ένα ιδανικό¹⁸¹ περιβάλλον για τις διάφορες δραστηριότητες των εφήβων των τελευταίων γενεών, εκπαιδευτικές ή μη, και αυτό οφείλεται, πρωτίστως, στην νευρο-πλαστικότητα του εγκεφάλου τους. Η πλειοψηφία των ερεθισμάτων των εφήβων προέρχεται από τεχνολογικά μέσα (τηλεόραση, διαδίκτυο, κοινωνικά μέσα δικτύωσης). Ακόμα και στην επικοινωνία τους, οι έφηβοι επιλέγουν - ως επί το πλείστον και σε καθημερινή βάση - τα διάφορα τεχνολογικά μέσα, εκφράζοντας όχι μόνο τον λόγο τους, αλλά και τις σκέψεις, τις επιθυμίες και τα συναισθήματά τους. Αυτό το γεγονός ισχύει και για την προτίμηση του ψηφιακού στοιχείου κατά τη μετατροπή των ιστοριών για τα δικαιώματά τους σε οπτική μορφή. Η εισαγωγή του ψηφιακού στοιχείου δημιουργεί μία δυναμική προσέγγιση για την ερμηνεία και οπτική αναπαράσταση των δικαιωμάτων, ενισχύοντας την «πολύ-αισθητηριακή εμπειρία», την οποία εκπροσωπεί το

¹⁸¹ Ο Prensky δίνει ένα παράδειγμα της προτίμησης των νέων γενεών στο ψηφιακό στοιχείο, αναφερόμενος στα βιντεοπαιχνίδια και το γεγονός, ότι με την αφιέρωση αρκετά μεγάλου χρονικού διαστήματος στη δραστηριότητα και με την έντονη προσοχή αλλάζουν οι συνάψεις του εγκεφάλου. Βλ. και Prensky, Μ. (2007). Οι Γενιές των Παιχνιδιών. Πώς Έχουν Αλλάξει οι Εκπαιδευόμενοι. Στο Μιχάλης Μειμάρης (Επιστ. Επιμ.), *Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι: Αρχές, Δυνατότητες και Παραδείγματα Εφαρμογής στην Εκπαίδευση και την Κατάρτιση* (μτφρ. Κ. Παπασταύρου, Ν. Παπασταύρου) (σελ. 42-77). Αθήνα: Μεταίχμιο

κόμικ ως μέσο (Giddens, 2018, σελ. 21). Σε αυτή την κατεύθυνση τάσσεται και ο Prensky, αναφερόμενος στην προτίμηση των ψηφιακών παιχνιδιών από τους ανθρώπους, διότι μεταξύ άλλων: (i) ανταποκρίνονται άμεσα ή πιο γρήγορα απέναντι στις εντολές που δίνουν οι παίκτες, (ii) παρέχουν περισσότερες δυνατότητες ως προς τις γραφικές αναπαραστάσεις, τις οποίες μπορεί να μην είχαν σκεφτεί οι παίκτες-χρήστες, (iii) οι παίκτες μπορούν να παίξουν και μόνοι τους και μαζί με άλλους, (iv) οι δυνατότητες συνδυασμού επιλογών ή σεναρίων είναι αμέτρητες, (v) είναι ευπροσάρμοστα στις επιθυμίες των χρηστών, και (vi) επιτρέπουν προσθήκες ή μετατροπές, αναδεικνύοντας τη δημιουργικότητα των παικτών-χρηστών (Prensky, 2007, σελ. 154-155). Έτσι, οι ενασχολούμενοι που δημιουργούν ένα ψηφιακό κόμικ, ενεργοποιούν την όραση, την αντίληψη και την κίνηση των χεριών, χρησιμοποιώντας τα διάφορα περιφερειακά στοιχεία του ηλεκτρονικού υπολογιστή¹⁸² ή τα διαθέσιμα εργαλεία της εκάστοτε επιλεγμένης ψηφιακής εφαρμογής. Κατά τη διαδικασία δημιουργίας ενός ψηφιακού κόμικ, οι ενασχολούμενοι 'μπαίνουν και βγαίνουν' μεταφορικώς από την ιστορία του κόμικ, όντες ταυτόχρονα δρώντες/ήρωες και παρατηρητές. Αυτό εξηγούν και οι Starbuck & Webster (1991), όταν αναφέρονται στις ιδιότητες του δημιουργικού παιχνιδιού, οι οποίες περιλαμβάνουν τόσο την εστίαση στο ερέθισμα, όσο και τη φαντασία. Πρόκειται, δηλαδή, για έναν εξαιρετικό τρόπο συγκλίνουσας και αποκλίνουσας σκέψης¹⁸³.

Συνδέοντας και τα όσα αναφέρθηκαν για την αφήγηση, οι ενασχολούμενοι 'μπαίνουν και βγαίνουν' από την ιστορία, άλλοτε συμπάσχουν με τους ήρωες και άλλοτε έχουν τη δυνατότητα να τους 'λυτρώσουν' από τα εμπόδια ή συγκρούσεις που βιώνουν (πόνος, σφάλμα, φόβος ή άλλα αρνητικά συναισθήματα που βιώνουν μέσα στην ιστορία)¹⁸⁴. Αυτός είναι ο ρόλος και του ηθικού διδάγματος που δίδεται στο τέλος των ιστοριών. Δεν αφορά

¹⁸² Όπως θα παρουσιαστεί και στη συνέχεια, στο πλαίσιο της διαδικασίας που σχεδιάστηκε για τη διεξαγωγή του συνόλου των εργαστηρίων, χρησιμοποιείται πληθώρα εργαλείων, αναλογικών και ψηφιακών. Έτσι, τα οπτικά και κιναισθητικά ερεθίσματα πολλαπλασιάστηκαν για τους εφήβους καθ' όλη τη διάρκεια διεξαγωγής του κάθε εργαστηρίου.

¹⁸³ Σύμφωνα με τον Περιοδικό Πίνακα Μεθόδων Οπτικοποίησης, η επιλογή χρήσης μίας μεθόδου οπτικοποίησης προκαλεί και τα αντίστοιχα αποτελέσματα στη σκέψη (αποκλίνουσα ή συγκλίνουσα). Δηλαδή, κάποιες μέθοδοι οπτικοποίησης ευνοούν την εστίαση στο θέμα και τις πληροφορίες υπό εξέταση, ενώ άλλες μέθοδοι οπτικοποίησης ευνοούν τη δυνατότητα καταιγισμού ιδεών (brainstorming) ή τον πολλαπλασιασμό των σκέψεων και αποτελεσμάτων. Για παράδειγμα, στην παρούσα μελέτη και στις μεθόδους οπτικοποίησης που επιλέχθηκαν, ο νοητικός χάρτης επιτρέπει στον ενασχολούμενο την αποκλίνουσα σκέψη. Για το κόμικ ή cartoon, ως είδος οπτικοποίησης των πληροφοριών δε δίδεται κάποια επεξήγηση ως προς το είδος σκέψης. Ωστόσο, όπως γίνεται σαφές από τη θεωρία - βάσει των αρχών της αφήγησης - αυτή η μέθοδος επιτρέπει και την εστίαση στο θέμα και τη εξάσκηση της φαντασίας, μια και οι δημιουργοί του κόμικ (στην περίπτωση που εξετάζεται το επιλεγμένο δείγμα εφήβων μαθητών και μαθητριών) είναι ταυτόχρονα και δρώντες και παρατηρητές. Βλ. και Lengler, R. & Eppler, J. M. (2007). Towards a Periodic Table of Visualization Methods for Management. In S. M. Alam, (Ed.), *Proceedings of the IASTED International Conference on Graphics and Visualization in Engineering (GVE 2007)* (pp. 83-88). Clearwater, Florida: Acta Press. Retrieved December 26, 2012, from http://www.visual-literacy.org/periodic_table/periodic_table.pdf [26.04.2019]

¹⁸⁴ Προκειμένου να εξασφαλιστεί η συνθήκη των δρώντων/ηρώων και παρατηρητών-αφηγητών σύμφωνα με την ερευνητική διαδικασία, οι έφηβοι συμμετέχοντες συμπλήρωσαν σενάριο σε αναλογική μορφή και δημιούργησαν ψηφιακό κόμικ

μόνο στη λύση της κατάστασης που βιώνει ο ήρωας της ιστορίας, αλλά σε μια βαθύτερη ερμηνεία ή και νοηματοδότηση (σε περίπτωση που ακολουθεί ανάλυση επί της (οπτικής) ιστορίας). Είναι ένα είδος 'κάθαρσης', η οποία «μας προσκαλεί α. πέρα από μία παθολογία λύπησης σε συμπόνια και β. πέρα από μία παθολογία φόβου σε γαλήνη» (Kearney, 2007, σελ. 52)¹⁸⁵. Για την επίτευξη της 'κάθαρσης', διαδραματίζει καίριο ρόλο η συμπλήρωση σεναρίου. Η συμπλήρωσή του, πριν από τη δημιουργία του ψηφιακού κόμικ, επιτρέπει στους δημιουργούς του να είναι συγκεκριμένοι ως προς τους χαρακτήρες, ως προς τις σκηνές-στιγμές και διαλόγους που είναι απαραίτητα για την εξέλιξη της ιστορίας, καθώς και για την ξεκάθαρη έκφραση της στιγμής, με εικόνα και λέξεις. Επίσης, στην πλοκή της ιστορίας είναι απαραίτητη η προσθήκη εμποδίου ή σύγκρουσης (ενός ή πολλαπλών), προκειμένου να δημιουργηθεί οίκτος και αγωνία στον αναγνώστη και να προσμένει τη λύση-κάθαρση. Για αυτόν τον λόγο, και η παρακολούθηση της ιστορίας από τους αναγνώστες έως το τέλος εξαρτάται από αυτά τα στοιχεία. Έτσι, είναι σημαντικό ως αφηγητές να «θέλουμε να καταλάβουν τι έχουμε να τους πούμε και θέλουμε να ενδιαφερθούν αρκετά, ώστε να παραμείνουν έως ότου τελειώσουμε» (McCloud, 2006, σελ. 8). Η σαφήνεια (clarity)¹⁸⁶ και η ικανότητα να τους πείσουμε, είναι σημαντικά στοιχεία για τη διασφάλιση αυτής της συνθήκης, όπως συμπληρώνει ο McCloud (McCloud, 2006, σελ. 9). Όταν η διαδικασία της συγγραφής γίνεται με αναλογικά μέσα¹⁸⁷, χαρτί και μολύβι ή στυλό – όπως στην παρούσα ερευνητική διαδικασία – οι ενασχολούμενοι έφηβοι δεν αποξενώνονται από γνωστά σε αυτούς μέσα, αλλά ο συνδυασμός τους, τους επιτρέπει μία εναλλαγή της κινητικότητάς τους, καθώς και να πράττουν στο μεγαλύτερο μέρος του απαιτούμενου χρόνου, παρά να είναι παθητικοί δέκτες. Επίσης, η συμπλήρωση¹⁸⁸ των απαραίτητων στοιχείων που απαρτίζουν την ιστορία, όχι μόνο εξοικονομεί χρόνο στους αφηγητές στη σκιαγράφιση των χαρακτήρων και των διαλόγων τους, αλλά αποτελεί και τη βάση για την περαιτέρω ανάπτυξη ή τελική διαμόρφωση της οπτικής ιστορίας μέσα από την ποικιλία και τις δυνατότητες που προσφέρει η ψηφιακή εφαρμογή, όπως παρουσιάζεται στη συνέχεια.

¹⁸⁵ Βλ. και Kearney, R. (2007, March). Narrating Pain: The Power of Catharsis, *Paragraph, A Journal of Modern Critical Theory*, 30 (1), 51-66

¹⁸⁶ Η έννοια της σαφήνειας για τη δημιουργία κόμικ συνδέεται άμεσα με τη διαφάνεια της κοινοβουλευτικής/νομικής πληροφορίας κατά την οπτικοποίησή της. Σε συνδυασμό και με την συγγραφή σεναρίου παρατηρούνται ομοιότητες ότι, δηλαδή, διατυπώνονται-απεικονίζονται οι αναγκαίες πληροφορίες για τους αποδέκτες και, μάλιστα, με ξεκάθαρο τρόπο.

¹⁸⁷ Σύμφωνα με την ερευνητική διαδικασία, αλλά και τα συμπεράσματα για την εκπλήρωση του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου, κρίθηκε απαραίτητη και η συμπερίληψη αναλογικών μεθόδων και μέσων - δηλαδή μαρκαδόροι, χαρτί, χαρτόνι, στυλό για τη συμπλήρωση νοητικού χάρτη και σεναρίου-για την ενασχόληση των εφήβων συμμετεχόντων επί της διαδικασίας.

¹⁸⁸ Η συμπλήρωση του σεναρίου για την παρούσα μελέτη πραγματοποιήθηκε βάσει ενός προτύπου που δημιουργήθηκε, περιέχοντας βασικά στοιχεία όπως την καταγραφή της ιδέας που προήλθε από τη σύνθεση διαφορετικών στοιχείων κατά τη δημιουργία του νοητικού χάρτη, το ηθικό δίδαγμα, την αιτία του προβλήματος, καθώς και τον αριθμό πλάνου, τους χαρακτήρες, το είδος αφήγησης (μονόλογος, διάλογος, σκέψη) και άλλα δευτερεύοντα στοιχεία που κρίνονταν απαραίτητα για την υποστήριξη του πλάνου. Βλ. και Παράρτημα V, σελ. 277-285, Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια

Η δημιουργικότητα και η κίνηση σε μία δραστηριότητα-διαδικασία, η οποία έχει ως τελικό στόχο τη δημιουργία ενός ψηφιακού κόμικ για τα δικαιώματα, ενισχύει το συναίσθημα της ευχαρίστησης και της διασκέδασης. Παρατηρείται, πως τόσο η συμπλήρωση του σεναρίου, όσο και η δημιουργία του ψηφιακού κόμικ ωθεί τους ενασχολούμενους σε πολλαπλές δραστηριότητες, σε ένα δημιουργικό παιχνίδι, όπως αναφέρουν και οι Starbuck κ.α., το οποίο περιέχει «εξηγήσεις, ενσωμάτωση, αριστοτεχνία και μάθηση» (Starbuck κ.α., 1991, σελ. 77). Οι ενασχολούμενοι εστιάζουν το ενδιαφέρον τους-εμβυθίζονται στην εμπειρία με το να προσπαθούν να αποδώσουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο το δικαίωμά τους, να γίνουν δεξιότητες στην αφήγηση και να μάθουν μέσα από την ανακάλυψη¹⁸⁹. Κατά τη δημιουργία του ψηφιακού κόμικ, η επιλογή συγκεκριμένων χαρακτήρων, αντικειμένων ή σκηνικών μέσα από μία πληθώρα επιλογών - όπως παρέχεται από την εκάστοτε ψηφιακή εφαρμογή για τη δημιουργία κόμικ – υποβοηθάει τους ενασχολούμενους στην εύρεση των κατάλληλων ερεθισμάτων, σε περίπτωση που δεν μπορούν να φανταστούν τη λεπτομέρεια ή τον τρόπο απόδοσης της εικόνας (χαρακτήρες, σκηνικά, εστίαση ή απομάκρυνση του πλάνου). Έτσι, η ψηφιακή εφαρμογή δύναται – κατά περίπτωση – να συμβάλλει στον εύχρηστο χειρισμό των στοιχείων που είναι απαραίτητα για τη δημιουργία ενός ψηφιακού κόμικ. Έτσι, τα επιμέρους στοιχεία της ευχρηστίας κατά τον Nielsen (1993), δηλαδή «η δυνατότητα μάθησης (*learnability*), αποδοτικότητα (*efficiency*), δυνατότητα απομνημόνευσης (*memorability*), επανάκαμψη από λάθη (*errors*), ικανοποίηση (*satisfaction*)» (Nielsen, 1993, σελ. 25), σχετίζονται όχι μόνο με τεχνικές προδιαγραφές που δύναται να παρέχει μία ψηφιακή εφαρμογή δημιουργίας κόμικ, αλλά και με μαθησιακές δυνατότητες που δύναται να πληροί (δυνατότητα μάθησης και απομνημόνευσης).

Η μάθηση, όπως συντελείται μέσα από τη δημιουργία του ψηφιακού κόμικ, γεφυρώνει το δημιουργικό παιχνίδι και την εμπειρία που αποκομίζουν οι ενασχολούμενοι από τη χρήση του ψηφιακού στοιχείου. Το περιεχόμενο που διδάσκεται δε στερείται βαρύτητας ή ουσίας, επειδή εκτελείται μέσω ενός ψηφιακού κόμικ. Αντιθέτως, το παιχνίδι, εκτός από την ενεργοποίηση των δρώντων ενέχει και μία ευχαρίστηση και ο Prensky προσθέτει πως «ο βασικός ρόλος της διασκέδασης στο πλαίσιο της μαθησιακής διαδικασίας είναι η επίτευξη της χαλάρωσης και του κινήτρου», δηλαδή τη λήψη των πληροφοριών που προορίζονται για τη μάθηση με έναν παιγνιώδη χαρακτήρα (Prensky, 2007, σελ. 132). Ειδικά, στην περίπτωση που οι έφηβοι πρόκειται να ανακαλύψουν τη σημασία που έχει για αυτούς το δικαίωμα, προκειμένου να το κατανοήσουν και να το εφαρμόσουν αυταναγκαστικά (κατά τον Ντόλα), ενώ μία μαθησιακή διαδικασία με τον παραδοσιακό εκπαιδευτικό χαρακτήρα δε θα ήταν η κατάλληλη. Επίσης, η μάθηση μέσω παιχνιδιού, όπως αντίστοιχα και το ίδιο το παιχνίδι, δε στερούνται δομής και κανόνων. Η ύπαρξη δομής

¹⁸⁹ Ο Prensky αναφέρεται σε διάφορες τεχνικές για τη μάθηση που βασίζεται στο ψηφιακό παιχνίδι και μία από αυτές – η οποία θεωρείται και ως κατάλληλη για την παρούσα μελέτη – είναι η μάθηση μέσω της ανακάλυψης ή «καθοδηγούμενη ανακάλυψη» «(*discovery learning & “guided discovery”*)» (Prensky, 2007, σελ. 189). Αυτό το είδος μάθησης «συνήθως παίρνει τη μορφή κάποιου προβλήματος που πρέπει να επιλυθεί, πράγμα που συνήθως επιτυγχάνεται μέσω της έρευνας δεδομένων και δομών για την ανεύρεση των κατάλληλων στοιχείων» (ό.π., 2007, σελ. 192). Ο συγγραφέας, μάλιστα, επισημαίνει πως ο συγκεκριμένος τρόπος «είναι πιθανό να προκαλεί δυσφορία σε ορισμένους εκπαιδευόμενους, ιδίως σε όσους διαθέτουν γραμμική σκέψη και προσέγγιση των πραγμάτων» (ό.π., 2007, σελ. 192)

- όπως περιεγράφηκε παραπάνω για τη διαδικασία συμπλήρωσης σεναρίου ως αρχικό στάδιο πριν από τη δημιουργία ψηφιακού κόμικ – βοηθάει τους συμμετέχοντες να έχουν μία οριοθετημένη οπτική για αυτό το οποίο απαιτείται να φέρουν εις πέρας και, συνεπώς, η επιτυχία αυτού χαρίζει τόσο την ικανοποίηση στην εμπειρία τους, όσο και την αποδοτικότητα που εξασφαλίζεται από τη δημιουργία του ψηφιακού κόμικ.

Τέλος, ως προς το κωμικό στοιχείο ενός ψηφιακού κόμικ για τα δικαιώματα και την πιθανότητα απώλειας της σοβαρότητας του αποτελέσματος, φαίνεται πως η παραπάνω διαδικασία δεν επιτρέπει την γελοιοποίηση του δικαιώματος. Η διαδικασία, όπου οι συμμετέχοντες ‘μπαίνουν’ στην ιστορία και να ‘βγαίνουν’ από αυτή, τους καθιστά ως ‘υπεύθυνους’ και τους κινητοποιεί για να βρουν μια λύση και να επέλθει η κάθαρση ή και το ηθικό δίδαγμα στην ιστορία. Υπάρχει μία σοβαρότητα στον ρόλο που τους ανατίθεται. Το ίδιο επιβεβαιώνεται και μέσω της ψυχολογικής προσέγγισης της αφήγησης των προσωπικών ιστοριών, όπου η αφήγηση με κωμικό τρόπο ή με δραματοποίηση¹⁹⁰ βοηθά τον εκάστοτε θεραπευόμενο να δει το πρόβλημα περισσότερο ευέλικτα, ξεκάθαρα και λιγότερο δραματικά. Με άλλα λόγια, δραματοποιώντας με κωμικό τρόπο το οποιοδήποτε πρόβλημα - όπως προκύπτει από τη μη εφαρμογή του δικαιώματος ή την ύπαρξη εμποδίου στην μη πραγμάτωσή του -, εκείνο (το πρόβλημα) φαντάζει λιγότερο τραγικό και είναι πιο εφικτή η λύση του, χωρίς να υποβιβάζει τη σημασία του θέματος ή τη σοβαρότητα του προβλήματος.

Η ψηφιακή και οπτική αφήγηση (ΨΟΑ) (digital and visual storytelling) των δικαιωμάτων υπό τη μορφή παιχνιδιού φαίνεται πως γεννά ποικίλες δυνατότητες για την απόδοση των δικαιωμάτων από τους ίδιους τους εφήβους ως ενεργούς διαμορφωτές τους. Σίγουρα, αυτό το γεγονός αντίκειται στις καθιερωμένες μεθόδους παρουσίασης των δικαιωμάτων, κυρίως, παθητικές και ελάχιστα ενεργητικές, καθώς και περισσότερο παραδοσιακές και λιγότερο καινοτόμες. Το στοιχείο της διασκέδασης, δε γελοιοποιεί ούτε αφαιρεί το νόημα από την ψηφιακή και οπτική αναπαράσταση του δικαιώματος. Μάλιστα, ο Boehme-Neßler μας εισάγει σε μία ενδιαφέρουσα προοπτική για την οπτικοποίηση των νόμων-Δικαίου, παραλληλίζοντάς την με τα ΜΜΕ: *«Αν εφαρμόσεις την επικρατούσα, κατ’ οικονομία, λογική (διασκέδασης) των ΜΜΕ στο νομικό σύστημα, υπάρχει μία θεμελιώδης συνέπεια: ο νόμος γίνεται ένα διασκεδαστικό προϊόν, το οποίο χρειάζεται να πωληθεί στο ευρύτερο κοινό. Διότι τα ΜΜΕ πρέπει να πωλήσουν αυτά που παράχθηκαν και να επιτύχουν νούμερα (τηλεθέαση)»* (Boehme-Neßler, 2011, σελ. 208). Αυτή η δήλωση του συγγραφέα, φέρνει στον νου όχι τόσο (ή μόνο) την εκλαΐκευση των νόμων και, συγκεκριμένα, των δικαιωμάτων. Κάνει ξεκάθαρο, πως το Δίκαιο γίνεται τόσο προσιτό στους πολίτες, ώστε δύναται να ενδιαφερθεί, να το παρακολουθήσει και να το αντιληφθεί εύκολα και με ταχύτητα μία ευρύτερη ομάδα πολιτών, χωρίς το ψηφιακό κόμικ (ή άλλη εύληπτη μορφή απόδοσης του γραπτού Δικαίου) να θεωρείται ως ένα ‘προϊόν’, το οποίο απευθύνεται και

¹⁹⁰ Προσεγγίζοντας το θέμα από την πλευρά των λογοτεχνικών ειδών, οι Καρακάση, Σπυριδοπούλου & Κουτελίδης (2015) κατατάσσουν την κωμωδία στον δραματικό λόγο. Βλ. και Καρακάση, Α., Σπυριδοπούλου, Μ., Κοτελίδης, Γ. (2015). Τι είναι τα λογοτεχνικά γένη και είδη και γιατί τα χρειαζόμαστε; [Κεφάλαιο Συγγράμματος]. Στο *Ιστορία και θεωρία των λογοτεχνικών γενών και ειδών. Παραδείγματα και Εφαρμογές* (σελ. 15-26) [ηλεκτρ. βιβλ.]. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/1988> [8.09.2019]

είναι κατάλληλο μόνο¹⁹¹ για παιδιά και εφήβους. Εν κατακλείδι, η διαδικασία δημιουργίας των δικαιωμάτων από τους ίδιους τους εφήβους – ως συμμετέχοντες – από μία κειμενική μορφή σε μία άλλη, όπως το ψηφιακό κόμικ, τους βοηθάει στην επίτευξη της αλληλεπίδρασης, δηλαδή την επικοινωνία είτε με το τεχνολογικό μέσο που διατίθεται, είτε και μεταξύ τους. Επίσης, τους προετοιμάζει να γίνουν αυτόνομοι και να μαθαίνουν να βρίσκουν λύσεις, ώστε να είναι σε θέση να αντιμετωπίσουν τα όποια προβλήματα-εμπόδια προκύπτουν από τη μη εφαρμογή των δικαιωμάτων τους. Πρόκειται για μία έμμεση και υποσυνείδητη διαδικασία, η οποία και μέσω της συνεχούς εξάσκησης από τους εφήβους δύναται να οδηγήσει σε εκμάθηση της ικανότητας να είναι πιο συνειδητοί και πρακτικοί ως πολίτες, χωρίς να παραλύουν ή να παραμένουν άπρακτοι λόγω φόβου ή μη γνώσης απέναντι στα κοινωνικά και πολιτικά προβλήματα.

3.4. e-Participation Revisited: Οι Έφηβοι ως Συμπαράγωγοί στην Ερμηνεία των Δικαιωμάτων τους με Ψηφιακό Κόμικ

3.4.1. Από τα Συμμετοχικά Μοντέλα στα Συμπαράγωγικά Μοντέλα

Στο προηγούμενο κεφάλαιο αναφέρθηκε πως η ενημέρωση των πολιτών είναι απαραίτητο στοιχείο για τη συμμετοχή τους. Το ζήτημα της συμμετοχής τους αποτελεί ένα ευρύ πεδίο συζήτησης, με πληθώρα πρακτικών-προτύπων εφαρμογής τόσο σε δια ζώσης, όσο και ψηφιακές πρωτοβουλίες, αλλά και άμεσα καθοριζόμενο από το πολίτευμα του κάθε κράτους. Στην Ελλάδα, οι ευκαιρίες ηλεκτρονικής, κυρίως, συμμετοχής των πολιτών για τη συνεισφορά τους στη διαμόρφωση πολιτικών (policy-making) ή στον επηρεασμό της πολιτικής κοινής γνώμης είναι περιορισμένες¹⁹². Οι λόγοι των περιορισμένων πρωτοβουλιών συμμετοχής και ηλεκτρονικής συμμετοχής, οφείλονται:

¹⁹¹ Με αυτή τη δήλωση δεν επιβεβαιώνεται η καταλληλότητα του ψηφιακού κόμικ και για άλλες ηλικιακές ομάδες, αλλά δημιουργεί τις συνθήκες για περαιτέρω διερεύνηση της εφαρμογής του σε αυτές

¹⁹² Στην Ελλάδα, έχει θεσπιστεί με νόμο (ν. 4002/2011, ΦΕΚ 180Α, 22.08.2011) η εισαγωγή ηλεκτρονικών δημόσιων διαβουλεύσεων ως τρόπος ψηφιακής συμμετοχής των πολιτών. Οι ηλεκτρονικές διαβουλεύσεις αποτελούν ένα από τα τρία πλαίσια που απαρτίζουν τον Δείκτη Ηλεκτρονικής Συμμετοχής (e-Participation Framework). Το πρώτο είναι η ηλεκτρονική πληροφόρηση και το τρίτο η ηλεκτρονική λήψη αποφάσεων (e-Decision Making). Το παρόν κεφάλαιο εστιάζει στην τρίτη διάσταση, δηλαδή «την ενδυνάμωση των πολιτών μέσω συμμετοχικού σχεδιασμού για επιλογή πολιτικής και συμπαράγωγή στοιχείων υπηρεσίας και τρόπους παράδοσης» (UN E-Government Knowledgebase). Σε αρκετές περιπτώσεις κατεπειγόντων νομοσχεδίων, οι δημόσιες ηλεκτρονικές διαβουλεύσεις του Οpengon δε διεξάγονται ή ακόμη και στην περίπτωση διεξαγωγής αυτών δεν είναι σαφές με ποιον τρόπο και ποια κριτήρια εξάγονται τα αποτελέσματα-έκθεση από τον αρμόδιο φορέα και τους συντονιστές του. Επίσης, η δομή διεξαγωγής των διαβουλεύσεων ακολουθεί περισσότερο ένα μοτίβο παράθεσης επιχειρημάτων από φορείς ή μεμονωμένους πολίτες, παρά ένα μοντέλο διαλόγου, συνεργασίας και σύνθεσης των επιχειρημάτων σε απόφαση. Βλ. και Εφημερίς της Κυβερνήσεως. ΦΕΚ 180Α/22.08.2011, ν.4002/2011, <http://et.gr> [9.08.2019] & Υπουργείο Εσωτερικών. Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης. Ανοικτή Διακυβέρνηση. <http://www.opengov.gr/home/> [9.09.2019] & United Nations (χ.χ.). UN E-Government Knowledgebase. E-Participation Index.

- Στο ελληνικό πολίτευμα, την Κοινοβουλευτική Δημοκρατία, η οποία εκτελείται διά των εκλεγμένων αντιπροσώπων,
- Στην απουσία κουλτούρας συνεργασίας και συμμετοχής, καθώς και εκπαίδευσης σε διάφορες ομαδικές ή συλλογικές πρωτοβουλίες, και
- Στην απουσία ένταξης προσπαθειών ψηφιακής συμμετοχής¹⁹³ ή ηλεκτρονικών συζητήσεων, ιδιαίτερα στην περίπτωση των νέων.

Το ζήτημα της συμμετοχής και ηλεκτρονικής συμμετοχής, καθώς και η δήλωση του Balkin πως δε θα επιθυμούσαν όλοι οι πολίτες να «εμπλέκονται ενεργά με την πολιτική ζωή εκτός ίσως από τη στιγμή της ψήφου (...)» (Balkin, 2018, σελ. 93), ωθούν στη σκέψη πως, πέρα από τους προσωπικούς λόγους μη ενεργής εμπλοκής των πολιτών, υπάρχουν και λόγοι, οι οποίοι σχετίζονται με το γεγονός πως οι πολίτες δε γνωρίζουν πως να εφαρμόσουν τους νόμους, δεν τους κατανοούν, δε βρίσκουν τις επικαιροποιήσεις τους με τον τρόπο που είναι δημοσιευμένοι ή δε γνωρίζουν πως να εμπλακούν ενεργά και συνεργατικά. Επιπλέον, στις συνηθισμένες πρακτικές συμμετοχής στο αποτέλεσμα-απόφαση κυριαρχεί η πλειοψηφία έναντι της μειοψηφίας¹⁹⁴. Αυτό το γεγονός: (i) αποκλείει τη δυνατότητα έκφρασης αντίθετης άποψης ότι, δηλαδή, και η αντίθεση-αντίθετη άποψη εκφράζει μία θέση, (ii) ενθαρρύνει τον ανταγωνισμό για την επίτευξη της πλειοψηφίας και, ίσως, της

<https://publicadministration.un.org/egovkb/en-us/About/Overview/E-Participation-Index> [9.08.2019]

¹⁹³ Η διεξαγωγή των προγραμμάτων της Βουλής των Εφήβων ακολουθούν ένα μοτίβο εργασιών όπου η συμμετοχή των νέων προσομοιάζει των εργασιών του Νομοθετικού Σώματος, επικεντρώνοντας το ενδιαφέρον στον διαλεκτικό και επιχειρηματολογικό, κυρίως, χαρακτήρα των συζητήσεων. Επίσης, διεξάγονται και δια ζώσης βιωματικά εργαστήρια (προγράμματα: 'Εργαστήρι Δημοκρατίας', καθώς και το 'Καλοκαιρινό Εργαστήρι Δημοκρατίας' με συζητήσεις, παιχνίδια, παιδαγωγικά εργαστήρια, επισκέψεις κ.α. απευθυνόμενο σε μαθητές Γυμνασίου). Σε όλα τα προαναφερόμενα εργαστήρια, δεν παρατηρείται παρουσία του ψηφιακού στοιχείου ή ιδιαίτερων ψηφιακών δραστηριοτήτων. Βλ. και Hellenic Parliament Foundation (2016). Καλοκαιρινό Εργαστήρι Δημοκρατίας [Αρχείο video]. <https://vimeo.com/182078065> [27.09.2019]

¹⁹⁴ Η τακτική της πλειοψηφίας έναντι της μειοψηφίας συναντάται και κατά τη συζήτηση και ψήφιση νομοσχεδίων στη Βουλή - γνωστή και ως κομματική πειθαρχία - όπου οι βουλευτές ψηφίζουν όχι κατά συνείδηση, αλλά ως κομματική γραμμή. Αυτό το γεγονός επηρεάζει το αποτέλεσμα ψήφισης των νομοσχεδίων υπέρ του κυβερνώντος κόμματος και δεν αποτελεί 'προϊόν' συλλογικής απόφασης με τη συμβολή και τις απόψεις όλων των πολιτικών κομμάτων. Μάλιστα, ο Μάνεσης σχολιάζει αυτή την τακτική ήδη αρκετά χρόνια πριν, ονομάζοντας τα πολιτικά κόμματα ως «πολιτικά κόμματα μαζών» (Μάνεσης, 1982, σελ. 69). Επίσης, η Urbinati (2014) σχολιάζει αντίστοιχα προς την ίδια κατεύθυνση, πως «η δημοκρατία δε θα πρέπει να κρίνεται από την ικανότητά της να παράγει ορθά αποτελέσματα, αλλά από την ικανότητά της να επιτρέπει σε όλες τις απόψεις ή τις ιδέες να ανταγωνίζονται ελεύθερα και ανοιχτά για την επίτευξη των αποφάσεων που κρίνουν σημαντικές για την εκπλήρωση των υποσχέσεων που δίδει η δημοκρατία» (όπως αναφέρεται στον Παιονίδη, 2018, σελ. 183) Βλ. και Μάνεσης, Α. Ι. (1982). Η Ρύθμιση των Ατομικών Δικαιωμάτων και Ελευθεριών και η Σχετικότητα της Προστασίας τους. Στο *Συνταγματικά Δικαιώματα-Α' Ατομικές Ελευθερίες* (Δ' Έκδοση, σελ. 55-104). Θεσσαλονίκη: Σάκκουλας Α.Ε., Urbinati, N. (2014). *Democracy Disfigured: Opinion, Truth and the People*. Cambridge, MA: Harvard University Press, Παιονίδης, Φ. (2018). Η Εγγενής Επισφάλεια των Πολιτικών Αποφάσεων Συνιστά Πρόβλημα για τις Σύγχρονες Δημοκρατίες; Στο Μ. Αγγελίδης & Μ. Σπουρδαλάκης (Επιστ. Επιμ.), *Πρακτικά Συνεδρίου: Κοινωνική και Πολιτική Εκπροσώπηση. Προκλήσεις και Προοπτικές στη Δημοκρατία τον 21° Αιώνα, Αθήνα, 15-17 Δεκεμβρίου 2016* (σελ. 181-196). Αθήνα: Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία

μισαλλοδοξίας¹⁹⁵, ή (iii) καλλιεργεί μια απαθή στάση ως προς τη σημασία εκδήλωσης της αντίθετης ή άλλης άποψης, προκαλώντας μια εσωτερική δυσaréσκεια και, τελικώς, ένα αίσθημα καταπίεσης σε εκείνον που έχει αντίθετη άποψη. Τέτοιοι λόγοι καθιστούν τη συμμετοχή αποτρεπτική για τους ενδιαφερόμενους πολίτες, μεταδίδοντάς τους είτε μία αίσθηση αδυναμίας στη διαμόρφωση πολιτικών, είτε απαξίωσης για την αξία της συνεισφοράς γνώμης με εποικοδομητικό τρόπο και βλάπτουν τη δημοκρατία, καθιστώντας την ένα καθεστώς το οποίο, τελικώς, δε συμπεριλαμβάνει όλες τις απόψεις, αλλά αντιθέτως, τις καταπιέζει, έστω και με έμμεσο ή συγκαλυμμένο τρόπο. Επιπλέον, οι λόγοι μη συμμετοχής στο πλαίσιο της αντιπροσωπευτικής δημοκρατίας¹⁹⁶, πιθανότατα να σχετίζονται με την απουσία τρόπων συμμετοχικής πολιτικής εκπαίδευσης και με τη μη πρακτική εξάσκηση των πολιτών σε ανάλογες ευκαιρίες. Ακόμα και στην εκπαιδευτική πρακτική και πραγματικότητα, οι δυνατότητες για εργασίες βασισμένες στη συνεργασία είναι σπάνιες. Ως αποτέλεσμα, οι περισσότεροι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με την ατομική εργασία και όταν καλούνται να συνεργαστούν, τότε προκύπτουν διάφορα προβλήματα ή συγκρούσεις, κυρίως, από τη μη γνώση του τρόπου συνεργασίας-συμμετοχής και λήψης αποφάσεων, καθώς και από τη μη γνώση εκ μέρους των εκπαιδευτικών για συντονισμό και καθοδήγηση με αμερόληπτο τρόπο και προς όφελος όλων των συμμετεχόντων. Μία τέτοια κατάσταση, προκαλεί τα συναισθήματα που αναφέρθηκαν και παραπάνω. Συνεπώς, «*η μάθηση της συμμετοχής, η απόκτηση των τρόπων συμμετοχής είναι απαραίτητη όταν κάποιος μετακινείται από μία θέση αποκλεισμού και αδυναμίας*» (Hackett, 1997, σελ. 82). Με άλλα λόγια, η Hackett δίνει ιδιαίτερη βαρύτητα στην εκπαίδευση των εκάστοτε συμμετεχόντων και προς αυτή την κατεύθυνση βασίζεται η παρούσα μελέτη, όπως αναλύεται στην επόμενη ενότητα και το επόμενο κεφάλαιο (κεφ. Μεθοδολογία Έρευνας). Μένοντας στα λόγια της Hackett, υπονοείται πως η μάθηση της συμμετοχής δεν περιλαμβάνει μόνο τη μάθηση, αλλά δίνει και την ευκαιρία για συμπερίληψη μεμονωμένων πολιτών ή ομάδων με πολλαπλές ανάγκες. Στόχος, ως φαίνεται σύμφωνα με τη δήλωσή της, δεν είναι η επίτευξη μόνο της συμμετοχής, αλλά και η ενδυνάμωση του εκάστοτε συμμετέχοντα-εφήβου πολίτη.

Τα στοιχεία της συμπερίληψης (inclusion) και ενδυνάμωσης (empowerment) είναι απαραίτητα σε μία συμμετοχική διαδικασία, χωρίς να αποτελούν τετελεσμένα το πρώτο και τελευταίο στάδιο, στη διαδικασία της συμμετοχής και τη μάθηση αυτής. Παλαιότερη εργασία των Papaloi & Gouscos (2011) - ανατρέχοντας σε διάφορα συμμετοχικά μοντέλα

¹⁹⁵ Μία ενδιαφέρουσα προσέγγιση για την έννοια της μισαλλοδοξίας δίδεται από τον καθηγητή Γλωσσολογίας, Γ. Μπαμπινιώτη και τη σκηνοθέτη Ι. Βουλγαράκη, όπου ο πολίτης (στην παρούσα μελέτη) έχει χαρακτηριστικά φανατισμού, δογματικότητας και μη ανοικτότητας. Βλ. και Στέγη-Ίδρυμα Ωνάση (2015, Δεκέμβριος 18). Τι είναι μισαλλοδοξία; <https://www.youtube.com/watch?v=WyeqRVKHZNa> [1.09.2019]

¹⁹⁶ Στην άμεση δημοκρατία, οι δυνατότητες συμμετοχής και εξοικείωσης των πολιτών με διαδικασίες που οδηγούν στη λήψη αποφάσεων είναι περισσότερες, χωρίς, ωστόσο, να αποκλείονται και περιπτώσεις όπου δε συμμετέχουν όλοι οι πολίτες είτε λόγω μη εμπιστοσύνης στους θεσμούς, στην κατάσταση της δημοκρατίας ή ακόμη και λόγω μη επαρκούς πληροφόρησης, όπως αναφέρει ο Fleiner (2017). Βλ. και Fleiner, T. (2017). Participation of Citizens in Constitution-Making. Assets and Challenges-the Swiss Experience. In X. Contiades & A. Fotiadou (Eds.), *Participatory Constitutional Change. The People as Amenders of the Constitution* (pp. 67-81). Abingdon, Oxon: Routledge

διεθνών οργανισμών¹⁹⁷ και τις κατηγοριοποιήσεις που δίνουν για αυτά - ανέδειξε ένα βασικό και απλοϊκό συμμετοχικό μοντέλο. Έτσι, προέκυψαν τα στάδια της συμπερίληψης (inclusion), της ευαισθητοποίησης (awareness), της ενασχόλησης-εμπλοκής (engagement) και της συμμετοχής (participation).



Σχήμα 24: Βασικό συμμετοχικό μοντέλο

Το παραπάνω σχήμα, παρουσιάζει μία γραμμική διαδικασία με αρχή και τέλος, όπως συνήθως συναντάται σε ανάλογες διαδικασίες. Ωστόσο, εξελίσσοντας το σκεπτικό για τη διαδικασία που οδηγεί στη συμμετοχή θα αποδειχθεί πως, τελικά, δεν πρόκειται για μία απόλυτα γραμμική και τετελεσμένη διαδικασία, αλλά για μία ανατροφοδοτούμενη. Ευθύς, αναλύονται εν συντομία τα στοιχεία, τα οποία απαρτίζουν το συμμετοχικό μοντέλο (σε φυσικό και ψηφιακό περιβάλλον), προκειμένου να δοθεί μία πρώτη εικόνα και κατανόηση αυτού.

- *Συμπερίληψη (inclusion)*: Η συμπερίληψη προϋποθέτει πως κάθε πολίτης, ανεξάρτητα από τις ικανότητες ή τις ανάγκες του, έχει δικαίωμα συμμετοχής στην όποια συλλογική διαδικασία. Σαφώς, μία τέτοια περίπτωση εξατομικεύει τη διαδικασία συμμετοχής, όχι μόνο ως ένα αρχικό στάδιο και τον τρόπο που θα προσεγγιστεί η κάθε ομάδα βάσει των αναγκών της, αλλά προϋποθέτει και έναν αντίστοιχο σχεδιασμό στα περαιτέρω στάδια της συμμετοχικής διαδικασίας. Σε ένα ηλεκτρονικό περιβάλλον, η διαδικασία της συμπερίληψης είναι πιο πολύπλοκη, διότι απαιτείται ο σχεδιασμός εξειδικευμένων ηλεκτρονικών υπηρεσιών¹⁹⁸, οι οποίες καλύπτουν αυτές τις ανάγκες, ακόμη και γλωσσικές, ιδιαίτερα αν πρόκειται για μία πολυπολιτισμική κοινωνία.
- *Ευαισθητοποίηση (awareness)*: Η ευαισθητοποίηση αποτελεί το στάδιο γνωστοποίησης και εξοικείωσης με το θέμα-πρόβλημα προς εξέταση. Σκοπός των συντονιστών είναι να παρουσιάσουν το προς εξέταση θέμα με έναν συγκεκριμένο

¹⁹⁷ Η αναζήτηση συμμετοχικών μοντέλων έγινε σε κατηγοριοποιήσεις που δίνουν τόσο τα Ηνωμένα Έθνη (United Nations), όσο και η Διεθνής Ένωση Δημόσιας Συμμετοχής (International Association for Public Participation-IAP2). Βλ. και Papaloi, A. & Gouscos, D. (2011). E-Parliaments and Novel Parliament-to-Citizens Services. *eJournal of eDemocracy and Open Government* 3(1), 80-98 <https://www.jedem.org/index.php/jedem> [12.08.2018]

¹⁹⁸ Βέλτιστα παραδείγματα συμπερίληψης νέων αποτελούν τα κοινοβούλια της Γερμανίας και της Μεγάλης Βρετανίας. Το πρώτο παρέχει μία σειρά θεμάτων και τα παρουσιάζει με διαφορετικά μέσα (infographic, εικόνες, μικρά κείμενα). Παλαιότερα, διοργάνωνε και online fora ή chat στο πλαίσιο της συμμετοχής των νέων. Το κοινοβούλιο της Μεγάλης Βρετανίας, παρ' όλο που δε διοργανώνει δραστηριότητες ηλεκτρονικής συμμετοχής, παρέχει, ωστόσο, ποικίλο εκπαιδευτικό υλικό, βασισμένο ανά ηλικιακή ομάδα, θέμα, ή είδος μέσου που είναι διαθέσιμο (μάθημα, παιχνίδι, βίντεο κ.α.) Βλ. και Deutscher Bundestag. Mitmischen.de. Dein Portal zum Deutschen Bundestag. <https://www.mitmischen.de/> [9.09.2019]

& United Kingdom (UK) Parliament. Education. <https://www.parliament.uk/education/> [9.09.2019]

τρόπο, ώστε να βοηθήσουν τους συμμετέχοντες να ανασύρουν και να οριοθετήσουν ή να εξειδικεύσουν το θέμα. Ούτως ειπείν, οι συντονιστές δίνουν την αφορμή στους συμμετέχοντες να ενδιαφερθούν για το προς εξέταση θέμα. Προς αυτή την κατεύθυνση τάσσεται και ο Merikle (1984), κατατάσσοντας την ευαισθητοποίηση (ή την επίγνωση, κατά τον Κορομηλά, 2009) στην ενσυνείδητη όραση (στο πλαίσιο της εγκεφαλικής λειτουργίας της όρασης) ή στην ενσυνείδητη αντίληψη (στο πλαίσιο της νοητικής διαδικασίας, της παρατήρησης και αντίληψης). Στην ηλεκτρονική συμμετοχή η ευαισθητοποίηση είναι εφικτή με ένα οπτικο-ακουστικό ερέθισμα (αφηγηματικό βίντεο, ηχητικό ντοκουμέντο) ή γενικότερα, με ένα μέσο με το οποίο είναι εξοικειωμένη η ομάδα-στόχος (Carmichael, Newell & Morgan, 2007)¹⁹⁹. Ως προς τη θεματολογία, είναι σημαντική η επιλογή θεμάτων, τα οποία ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα της ομάδας-στόχου που θα ενασχοληθεί και ως προς τους τρόπους προσέγγισης – σύμφωνα με την Διεθνή Ένωση Δημόσιας Συμμετοχής (IAP2) (2007) – ενδείκνυνται ομάδες εστίασης (focus groups), δημόσιες συναντήσεις και δημόσιου σχολιασμού (όπως αναφέρεται στους Papaloι κ.α., 2011, σελ. 91).

- *Ενασχόληση-εμπλοκή (engagement)*: Πρόκειται για το βασικότερο στάδιο στη συμμετοχική διαδικασία και με τη μεγαλύτερη διάρκεια. Σε αυτό το στάδιο, οι συμμετέχοντες βρίσκονται στο στάδιο της συνεργασίας. Με τη βοήθεια διαφόρων μεθόδων, υποστηρίζονται ώστε να ανταλλάξουν απόψεις, να τις επεξεργαστούν εις βάθος, να τις συνθέσουν. Βρίσκονται σε μία κατάσταση ‘εσωτερικών’ διεργασιών στο πλαίσιο της ομάδας, η οποία αν παραλληλιστεί με την ενασχόληση ενός ανθρώπου και του ηλεκτρονικού υπολογιστή, επιτυγχάνεται η αλληλεπίδραση και ο ανάλογος βαθμός εμπύθισης στην εμπειρία. Έτσι, αν η δραστηριότητα διατηρεί το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων (μετρούμενο τόσο σε χρονική διάρκεια, όσο και σε θεματική και ενδιαφέρον ενασχόλησης με τη βοήθεια των κατάλληλων μεθόδων, αναλογικών και ψηφιακών)²⁰⁰, τότε η εμπύθιση στην εμπειρία επιτυγχάνει τον ύψιστο βαθμό. Σε αντίθετη περίπτωση, αποτυγχάνει η ενασχόληση και κατά συνέπεια, οι συμμετέχοντες κινδυνεύουν να μη φτάσουν και σε ένα αποτέλεσμα.
- *Συμμετοχή (participation)*: Η ‘συνεργασία’ και η ‘συμμετοχή’ είναι δύο διαφορετικές έννοιες. Η συνεργασία ενέχει την έννοια της εργασίας μαζί με άλλους, ενώ η έννοια της συμμετοχής προϋποθέτει τη λήψη απόφασης (Hackett, 1997). Μέσα στη συμμετοχική διαδικασία περιλαμβάνεται και η συνεργασία ή,

¹⁹⁹ Βασίζεται στην έρευνα των Carmichael, Newell & Morgan και την έρευνά τους για τον τρόπο που μπορούν να προσεγγίσουν οι σχεδιαστές ΤΠΕ τους χρήστες μεγαλύτερης ηλικίας. Οι συγγραφείς υποστηρίζουν, πως η ανάπτυξη της ενσυναίσθησης είναι απαραίτητη και για τις δικές τους αποφάσεις κατά τον σχεδιασμό και για να μην κινδυνεύουν οι χρήστες να απογοητευθούν και παραιτηθούν από τη συμμετοχή τους. Βλ. και Carmichael, A., Newell, A. F. & Morgan, M. (2007). The Efficacy of Narrative Video for Raising Awareness in ICT Designers about Older Users’ Requirements. *Interacting with Computers*, 19, 587-596

²⁰⁰ Όταν ο συμμετέχων-χρήστης χάνει την αίσθηση του χρόνου κατά την ενασχόληση με την όποια συνεργατική διαδικασία (είτε σε φυσικό, είτε σε ψηφιακό περιβάλλον) και, επίσης, το θέμα πάνω στο οποίο εργάζεται ενισχύει το ενδιαφέρον του και προσηλώνεται σε αυτό, τότε αυτοί οι παράγοντες συμβάλλουν ώστε να χαρακτηριστεί η εμπειρία ως επιτυχής.

διατυπώνοντάς το καλύτερα, η συνεργατική διαδικασία²⁰¹. Συνεπώς, η συμμετοχή αποτελεί το αποτέλεσμα όλων των προηγούμενων σταδίων και περιλαμβάνει επιπρόσθετα και τις αποφάσεις που λαμβάνονται.

Βέβαια, εκτός από το προτεινόμενο μοντέλο, δε θα μπορούσαν να παραλειφθούν δύο σημαντικές και διαφορετικές κατηγοριοποιήσεις που δίνουν δύο οργανισμοί για το τελευταίο στάδιο της συμμετοχής (participation), δηλαδή τις έννοιες της:

- Ενδυνάμωσης (empowerment) (σύμφωνα με τη Διεθνή Ένωση για τη Δημόσια Συμμετοχή-International Association for Public Participation (IAP2)), και
- Ανάδρασης (feedback) (σύμφωνα με τα Ηνωμένα Έθνη-United Nations (UN)).

Η έννοια της ενδυνάμωσης ανταποκρίνεται στην πτυχή του αποτελέσματος της πολιτικής συμμετοχής των πολιτών και σε μία, περισσότερο θεωρητική έννοια και συζήτηση. Η ανάδραση αναφέρεται στην πρακτική και, φυσικά, τεχνική πλευρά για την επίτευξη της πολιτικής συμμετοχής. Η δεύτερη αυτή διάσταση αναφέρεται, ουσιαστικά, στην εμπειρία που αποκομίζουν οι συμμετέχοντες από τη διαδικασία και την εκτέλεση των επιμέρους σταδίων που την απαρτίζουν, καθώς και από την πληροφορία που λαμβάνουν και τη χρησιμότητά της σε αυτούς.

Αποτέλεσμα πολιτικής συμμετοχής

- Ενδυνάμωση (Empowerment)

Επίτευξη & θετική εμπειρία διαδικασίας πολιτικής συμμετοχής

- Ανάδραση (Feedback)

Σχήμα 25: Όψεις του συμμετοχικού μοντέλου

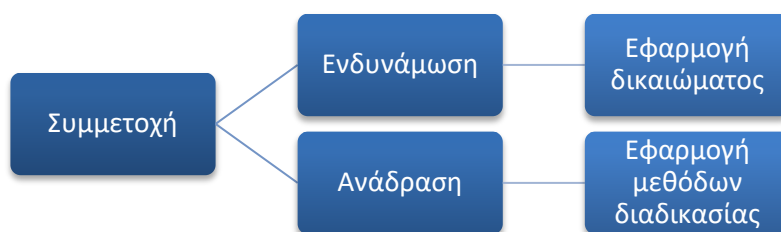
Η ενδυνάμωση είναι μία έννοια, η οποία σχετίζεται άμεσα με τη συμμετοχή. Μάλιστα, σύμφωνα με τους Nikkhah & Redzuan (2009), πρόκειται για δύο έννοιες που είναι κομβικές στην ανάπτυξη των κοινοτήτων και τονίζουν πως «η κύρια έμφαση της ανάπτυξης κοινότητας δίδεται στο να βοηθηθούν οι κοινότητες ως προς την αλλαγή και την ανάπτυξη με τρόπους που επιθυμούν οι ίδιες, καθώς και με υλική βοήθεια, την οποία είναι πρόθυμες να χρησιμοποιήσουν αποτελεσματικά»²⁰² (Nikkhah κ.α., 2009, σελ. 171). Έτσι, αν το αρχικό στάδιο είναι η λήψη μίας απόφασης (συμμετοχή), το μετέπειτα στάδιο είναι η απτή αλλαγή που συνεπάγεται από τη λήψη της συγκεκριμένης απόφασης (ενδυνάμωση). Αυτή η απτή

²⁰¹ Κατά τη συνεργατική διαδικασία είναι σημαντική η εύρεση και η εφαρμογή μεθόδων/τεχνικών από τους συντονιστές της, οι οποίες ευνοούν την ομαδική εργασία και δίνουν την αίσθηση της επίτευξης ενός κοινού στόχου, εν αντιθέσει με τις παρωχημένες τεχνικές ψήφησης υπέρ ή κατά και την αίσθηση του πλειοψηφικού αποτελέσματος.

²⁰² Βλ. και Nikkhah, H. & Redzuan, M. (2009). Participation as a Medium of Empowerment in Community Development. *European Journal of Social Sciences*, 11(1), 170-176

αλλαγή δύναται να εκτιμηθεί μακροπρόθεσμα²⁰³, διερευνώντας την επίδραση του Δικαίου (νόμου ή δικαιώματος) κατά την εφαρμογή του στην καθημερινότητα των πολιτών. Έτσι, για την περίπτωση που ερευνάται, οι έφηβοι συμμετέχοντες λαμβάνουν μία απόφαση με τη δημιουργία ενός ψηφιακού κόμικ και μακροπρόθεσμα εκτιμάται αν επήλθε μεταβολή κατά την εφαρμογή του δικαιώματός τους.

Η παραπάνω δήλωση των Nikkhaḥ κ.α. (2009), αναδεικνύει και την πρακτική διάσταση όχι μόνο της συμμετοχής, αλλά και των τρόπων επίτευξης και της εξασφάλισης μιας θετικής εμπειρίας, οι οποίες οδηγούν στη μακροπρόθεσμη ενδυνάμωση. Αυτό σημαίνει, πως η εύρεση και παροχή των κατάλληλων διαδικασιών και εργαλείων, ψηφιακών ή αναλογικών, από τους εκάστοτε διαμορφωτές συμμετοχικών μοντέλων και διοργανωτές συμμετοχικών διαδικασιών (στην περίπτωση που εξετάζεται το κοινοβούλιο), αφενός θα συμβάλλει σε μία εύχρηστη και χρήσιμη αξιοποίηση αυτών κατά τη συμμετοχική διαδικασία. Αφετέρου, η θετική εμπειρία και η προστιθέμενη αξία που αποκομίζουν οι ενασχολούμενοι και η ανάδραση που δίνουν, δημιουργεί τις προϋποθέσεις για χρήσιμες συμμετοχικές διαδικασίες, καθώς και αποδοτικές-αποτελεσματικές ηλεκτρονικές υπηρεσίες κοινοβουλίου προς πολίτες βασισμένες στις ανάγκες των τελευταίων. Έτσι, για την περίπτωση που εξετάζεται με τη συμμετοχή εφήβων υφίσταται μία διαδικασία που μεταβαίνει από την ανάγνωση του δικαιώματος στην οπτικοποίησή του, αρχικά μέσω ενός νοητικού χάρτη και μετέπειτα ενός ψηφιακού κόμικ, με σκοπό την αξιολόγηση της διαδικασίας, των εργαλείων-μεθόδων και της πληροφορίας ως προς την αποτελεσματικότητα ή και καταλληλότητά τους από τους εφήβους-δημιουργούς. Ακόμη και ως προς την πρακτική διάσταση της ανάδρασης εξετάζεται η μακροπρόθεσμη αλλαγή που τυχόν επιφέρει η εφαρμογή των εργαλείων-μεθόδων (κυρίως εκείνων που αφορούν στην οπτικοποίηση του δικαιώματος). Συνοψίζοντας, λοιπόν:



Σχήμα 26: Προεκτάσεις συμμετοχής και δυνατότητες μακροπρόθεσμης αλλαγής

Έτσι, συνδέοντας το αρχικό συμμετοχικό μοντέλο (συμπερίληψη, ευαισθητοποίηση, ενασχόληση-εμπλοκή, συμμετοχή-απόφαση) δημιουργήθηκε μία πρακτική διαδικασία, η οποία βασίζεται στη μεθοδολογία Design Thinking για τη δημιουργία τεχνολογικών προϊόντων ή υπηρεσιών. Τα στάδια αυτής της μεθοδολογίας, καθώς και οι μέθοδοι-εργαλεία (συμπεριλαμβανομένου του ψηφιακού κόμικ) που επιλέχθηκαν να χρησιμοποιηθούν, εξετάζονται ως προς τη χρησιμότητα και καταλληλότητά τους, όπως προκύπτει από την εμπειρία των εφήβων συμμετεχόντων και επιτρέπουν ταυτόχρονα στους εφήβους – μέσα από τη συμπαραγωγή - να κατανοήσουν τη συμμετοχή.

²⁰³ Όπως παρουσιάζεται και στο κεφάλαιο της Μεθοδολογίας Έρευνας, ως ερευνητική στρατηγική επιλέγεται η Έρευνα Δράσης, χαρακτηριστικά της οποίας είναι παρόμοια με εκείνα της ενδυνάμωσης, δηλαδή εκτιμάται η μακροπρόθεσμη αλλαγή

3.4.2. Design Thinking για Εφήβους-Ένα Συμμετοχικό και Συμπαγωγικό Μοντέλο για τη Διεξαγωγή του 'The Comic Right Project'

Για να εξεταστεί η χρησιμότητα και καταλληλότητα της διαδικασίας, των εργαλείων-μεθόδων (συμπεριλαμβανομένου και του ψηφιακού κόμικ ως τελικό αποτέλεσμα στην απόδοση των δικαιωμάτων) και της πληροφορίας που οπτικοποιείται από τους εφήβους, η μεθοδολογία εργασίας βασίστηκε στο σκεπτικό, πως: η βέλτιστη προσέγγιση έγκειται όχι μόνο στον σχεδιασμό μίας συμμετοχικής διαδικασίας, κατά την οποία οι έφηβοι θα είχαν τη δυνατότητα να συνεργαστούν και να αποφασίσουν-αποδώσουν ένα από τα δικαιώματα του Συντάγματος, δίδοντας τη δική τους ερμηνεία μέσα από το ψηφιακό κόμικ. Η βέλτιστη προσέγγιση - για την παρούσα μελέτη - συνίσταται και από τον σχεδιασμό μίας διαδικασίας, κατά την οποία οι έφηβοι-συμμετέχοντες θα είναι συμπαγωγοί μίας εν δυνάμει ηλεκτρονικής υπηρεσίας κοινοβουλίου απευθυνόμενη σε άλλους Έλληνες εφήβους. Έτσι, οι συμμετέχοντες-έφηβοι γίνονται αφενός οι εκφραστές του δικαιώματός τους, αφετέρου συμπαγωγοί²⁰⁴ μίας οπτικοποιημένης μορφής του σε ψηφιακό κόμικ, αξιολογώντας, όπως αναλύθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο:

- Την εμπειρία που αποκόμισαν,
- Τη διαδικασία, στην οποία έλαβαν μέρος,
- Τις μεθόδους που χρησιμοποίησαν, και
- Την πληροφορία, όπως άλλαξε από την κειμενική στην οπτική μορφή της.

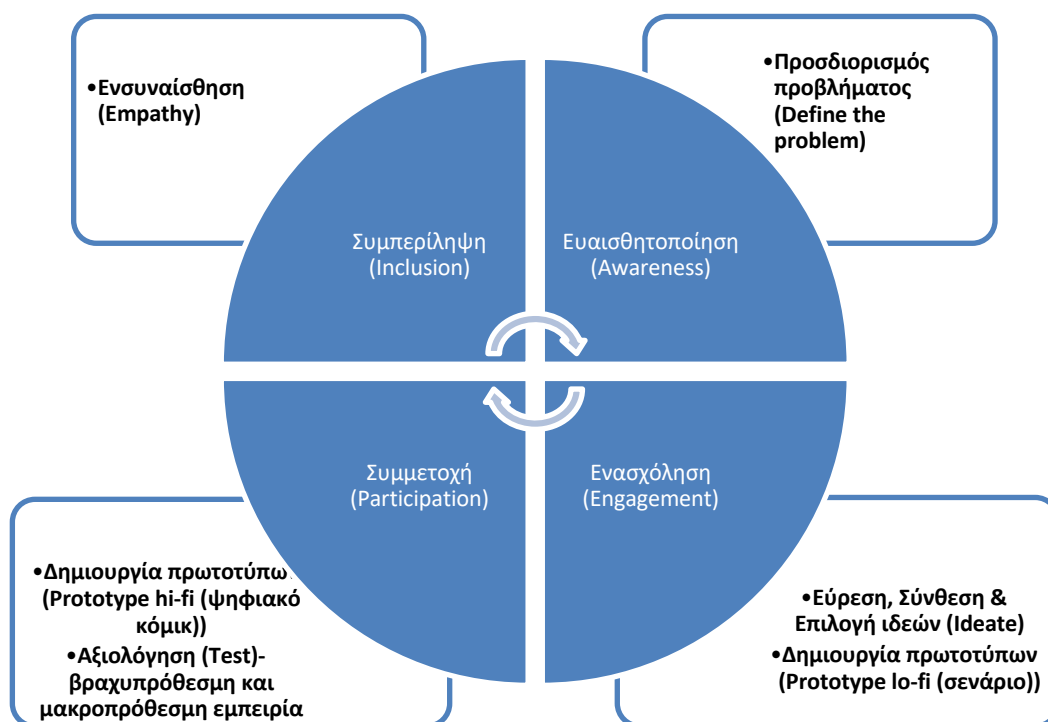
Η μεθοδολογία Design Thinking δεν αποσκοπεί μόνο στο σχεδιασμό και τη δημιουργία τεχνολογικών προϊόντων και υπηρεσιών, αλλά θεωρείται και ως ένας «δημιουργικός τρόπος επίλυσης προβλημάτων» (Thienen, Clancey, Corazza & Meinel, 2018, σελ. 13). Χαρακτηριστικά αυτής της μεθοδολογίας είναι όχι μόνο ο ανθρωποκεντρικός της χαρακτήρας, αλλά και το γεγονός ότι «δημιουργεί ένα ζωντανό αλληλεπιδραστικό περιβάλλον που ευνοεί τη μάθηση μέσω γρήγορων εννοιολογικών πρωτοτύπων» (Meinel & Leifer, 2011: xiv). Επίσης, ο κανόνας «κάνε το απτό»²⁰⁵ (ό.π., 2011, σελ. xv) ευνοεί τη συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα, διότι ζητάει από τους εφήβους-συμμετέχοντες να

²⁰⁴ Το μοντέλο Design Thinking σχετίζεται εν μέρει με τις θεωρίες συμπαγωγής (co-production), οι οποίες υποστηρίζουν «την άμεση εμπλοκή των πολιτών στο σχεδιασμό και την παραγωγή υπηρεσιών πόλης με επαγγελματίες εκπροσώπους υπηρεσιών» (Brundey & England, 1983, σελ. 59) (όπως αναφέρεται στους Nabatchi, Sancino, Sicilia, 2017, σελ. 767). Το μοτίβο στην παρούσα μελέτη έγκειται στον αρχικό σχεδιασμό της δύναμει ηλεκτρονικής υπηρεσίας κοινοβουλίου από την ερευνήτρια, με σκοπό την εφαρμογή και αξιολόγησή της από τους εφήβους. Δηλαδή, οι συμμετέχοντες λειτουργούν αυτόνομα πάνω στο προτεινόμενο μοντέλο και αξιολογούν την εμπειρία τους για τη διαδικασία, τις μεθόδους και την οπτικοποίηση της νομικής πληροφορίας-δικαιώματος με τη βοήθεια της ερευνήτριας. Βλ. και Nabatchi, T., Sancino, A. & Sicilia, M. (2017, September/October). Varieties of Participation in Public Services: The Who, When, and What of Coproduction. *Public Administration Review*, 77(5), 766-776 & Brudney, J. L. & England, R. E. (1983). Toward a Definition of the Co-Production Concept. *Public Administration Review*, 43(1), 59-65

²⁰⁵ Οι συγγραφείς αναφέρουν αυτό το χαρακτηριστικό ως αποτέλεσμα ερευνητικού προγράμματος που παρουσιάστηκε στο συγκεκριμένο άρθρο. Βλ. και Meinel, C. & Leifer, L. (2011). Design Thinking Research. In: H. Plattner, C. Meinel & L. Leifer (Eds.), *Design Thinking. Understand-Improve-Apply* (pp. xiii-xxi). Berlin; Heidelberg: Springer Verlag

συνεργαστούν, προκειμένου να οπτικοποιήσουν το δικαίωμά τους (απτή και οπτική μορφή δικαιώματος σε σχέση με την γραπτή και κειμενική μορφή του).

Το μοντέλο Design Thinking ενσωματώνει και παραλληλίζεται με τα όσα παρουσιάστηκαν στην προηγούμενη ενότητα για το βασικό συμμετοχικό μοντέλο και τα χαρακτηριστικά της συμπερίληψης, ευαισθητοποίησης, ενασχόλησης-εμπλοκής και συμμετοχής. Έτσι, για τον σχεδιασμό και τη διεξαγωγή του ερευνητικού έργου 'The Comic Right Project' προσαρμόστηκαν πάνω στο βασικό συμμετοχικό μοντέλο τα στάδια που απαρτίζουν τη συμπαραγωγική μέθοδο Design Thinking. Έτσι:



Σχήμα 27: Συνδυασμός βασικού συμμετοχικού μοντέλου και συμπαραγωγικού μοντέλου Design Thinking

Ποιες είναι οι ιδιότητες του κάθε χαρακτηριστικού στη μεθοδολογία Design Thinking, προσαρμοσμένο στη διαδικασία που δημιουργήθηκε για την οπτικοποίηση του δικαιώματος των εφήβων συμμετεχόντων-δημιουργών;

- *Ενσυναίσθηση (Empathy):* Κατά τη διαδικασία της συμπερίληψης, ο συντονιστής πρέπει να λάβει υπόψη τις ανάγκες της εκάστοτε ομάδας, η οποία θα εμπλακεί στη συμμετοχική διαδικασία. Και στην περίπτωση του Design Thinking, υφίστανται δύο είδη ενσυναίσθησης, το ένα από την πλευρά του συντονιστή-ερευνητή και το άλλο από την πλευρά των εφήβων-συμμετεχόντων ή Design Thinkers, όπως αναφέρουν και οι Körpen & Meinel (2015). Αυτό σημαίνει πως αφενός ο συντονιστής-ερευνητής χρειάζεται να κατανοήσει τις ανάγκες των Design Thinkers-συμμετεχόντων, αφετέρου οι ίδιοι οι συμμετέχοντες στο μετέπειτα στάδιο της μεταξύ τους συνεργασίας (στάδιο ενασχόλησης-εμπλοκής) «πρέπει να μάθουν να

προσαρμόζουν την οπτική τους για χάρη άλλων προοπτικών. Αυτό είναι απαραίτητο, προκειμένου να εργαστούν προς μία συλλογική λύση που προκύπτει από την ποικιλομορφία των μελών της ομάδας»²⁰⁶ (Körpen κ.α., 2015, σελ. 23).

- *Προσδιορισμός προβλήματος (Define)*: Αντίστοιχα με τη συμμετοχική διαδικασία, όπου η ευαισθητοποίηση συντελείται με ένα μέσο που είναι οικείο στους συμμετέχοντες και παρουσιάζει το προς ενασχόληση θέμα, έτσι και στον προσδιορισμό του προβλήματος κατά τη διαδικασία του Design Thinking, είναι σημαντική η τοποθέτηση των συμμετεχόντων επί του θέματος με ακρίβεια. Αυτή η διαδικασία τους βοηθάει να εστιάσουν σε συγκεκριμένες πτυχές του θέματος προς συνεργασία.
- *Εύρεση ιδεών (Ideate)*: Αυτή η φάση υπονοεί το στάδιο της ουσιαστικής ενασχόλησης και, συγκεκριμένα, του καταιγισμού ιδεών (brainstorming). Πρόκειται για μία διαδικασία αποκλίνουσας σκέψης, όπου οι συμμετέχοντες παράγουν πλήθος σκέψεων, τις οποίες και καταγράφουν. Σκοπός είναι – σύμφωνα με τον σχεδιασμό που επιλέχθηκε για την παρούσα μελέτη – οι έφηβοι συμμετέχοντες να συνθέσουν τις ιδέες που προήλθαν από το αυτό το στάδιο, έχοντας επιλέξει εκείνες τις οποίες έκριναν πως είναι προτιμότερες για το θέμα που ανέλυσαν. Σε αυτό το στάδιο, εμφανίζεται πάλι η έννοια της ενσυναίσθησης – όπως αναφέρθηκε και από τους Körpen κ.α. (2015) – δηλαδή η συνεργασία με τέτοιον τρόπο, ώστε η επιλογή ιδεών και το αποτέλεσμα της σύνθεσής τους να βασίζεται στο σύνολο των ιδεών που καταγράφηκαν, και όχι σε προσωπική καταγραφή αυτών²⁰⁷. Αυτή η διαδικασία είναι σημαντική για τη μετάβαση στο στάδιο δημιουργίας πρωτοτύπων.
- *Δημιουργία πρωτοτύπων (Prototype)*: Το στάδιο δημιουργίας πρωτοτύπων υπονοεί τη δημιουργία πρόχειρων ή μικρών σε έκταση εκδόσεων του προϊόντος (ή υπηρεσίας, στην περίπτωση που εξετάζεται) με σκοπό να πειραματιστούν οι συμμετέχοντες-δημιουργοί για την εύρεση τελικής λύσης²⁰⁸ (Interaction Design, n.d; SAP User Experience Community, 2012). Για τον συγκεκριμένο σχεδιασμό, η δημιουργία και η εξέταση πρωτοτύπων χωρίστηκε σε δύο μέρη: τη δημιουργία σεναρίου ως lo-fi prototype και τη δημιουργία του ψηφιακού κόμικ ως hi-fi prototype. Η δημιουργία του ψηφιακού κόμικ, ουσιαστικά, εμπίπτει στη φάση της δοκιμής-αξιολόγησης.
- *Δοκιμή-αξιολόγηση (Test)*: Πρόκειται για την τελική εφαρμογή του προϊόντος ή υπηρεσίας, καθώς και της αξιολόγησής της. Έτσι, «τα αποτελέσματα που εξάγονται

²⁰⁶ Αυτή η προσέγγιση συνάδει και με τη δημοκρατική λειτουργία στη λήψη αποφάσεων, δηλαδή η κατάληξη σε μία απόφαση, η οποία δε βασίζεται στην πλειοψηφία, αλλά σε μία απόφαση, η οποία πρόκειται να συγκεράσει τις απόψεις όλων των εμπλεκόμενων μερών.

²⁰⁷ Με καθοδήγηση από την ερευνήτρια, οι έφηβοι-συμμετέχοντες ενθαρρύνθηκαν να επιλέξουν ιδέες (με τη μέθοδο dot-voting) από το σύνολο των ιδεών που καταγράφηκαν στον νοητικό χάρτη και όχι απαραίτητα από τις προσωπικές ιδέες που κατέγραψε ο κάθε χρήστης. Εξάλλου, η διαδικασία καταιγισμού ιδεών διεξήχθη με συνεργασία και συζήτηση και όχι ως σιωπηλή διαδικασία και ατομική εργασία.

²⁰⁸ Βλ. και Interaction Design (χ.χ.). What Is Design Thinking? <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking> [14.09.2019] & SAP User Experience Community (2012, September 12). Introduction to Design Thinking. <https://experience.sap.com/skillup/introduction-to-design-thinking/> [14.09.2019]

από τη φάση δοκιμής συχνά χρησιμοποιούνται για να επανακαθορίσουν ένα ή περισσότερα προβλήματα και να ενημερώσουν την κατανόηση των χρηστών, τις συνθήκες χρήσης, πως σκέφτονται οι άνθρωποι, συμπεριφέρονται και νιώθουν, και για να δώσουν ενσυναίσθηση»²⁰⁹ (Interaction Design, χ.χ.).

Αυτά τα χαρακτηριστικά που συνθέτουν τη μέθοδο Design Thinking, συνήθως, ακολουθούν μία επαλαμβανόμενη διαδικασία (iterative process). Ωστόσο, λόγω: (i) των χρονικών περιορισμών, (ii) της αρχικής διερεύνησης του θέματος, και (iii) της εξαγωγής των αποτελεσμάτων βασισμένα στις ίδιες συνθήκες, η διαδικασία ακολουθήθηκε γραμμικά και δε σημειώθηκαν αλλαγές ανά εργαστήριο, μόνο στην περίπτωση των τριών πρώτων πιλοτικών εργαστηρίων της πρώτης φάσης²¹⁰.

Ολοκληρώνοντας την ενότητα και συνδέοντάς την με το βασικό συμμετοχικό μοντέλο και τις όψεις του, η αξιολόγηση δεν αφορά μόνο στη διεξαγωγή της διαδικασίας, των μεθόδων και της πληροφορίας, δηλαδή τη διάσταση της ανάδρασης (feedback), αλλά και την εμπειρία των εφήβων-συμμετεχόντων τόσο άμεσα κατόπιν διεξαγωγής των εργαστηρίων, καθώς και μακροπρόθεσμα για την επιβεβαίωση ή όχι του αντικτύπου και της εφαρμογής του δικαιώματος ή των μεθόδων στην καθημερινότητά τους. Πρόκειται, δηλαδή, για την εξέταση της ενδυνάμωσης (empowerment) των εφήβων-συμμετεχόντων.

3.5. Συζήτηση και Συμπεράσματα

Το παρόν κεφάλαιο ανέδειξε δύο σημαντικές διαστάσεις: η μία αφορά στο Σύνταγμα, την παρουσίαση και ερμηνεία του. Η δεύτερη αφορά στις δυνατότητες ενεργής εμπλοκής των εφήβων για την έκφρασή του και, μάλιστα, μέσω μίας συμμετοχικής και συμπαραγωγικής διαδικασίας.

Τα δικαιώματα μπορεί να παρουσιάζουν μία σταθερότητα ως ανώτατοι νόμοι του κράτους, μια και η αναθεώρησή τους δεν πραγματοποιείται συχνά, ωστόσο, έχουν μία διαχρονικότητα και πλαστικότητα ως προς την ερμηνεία τους. Κάθε γενιά έχει την ανάγκη και οφείλει να ερμηνεύει τα δικαιώματα με τα δικά της δεδομένα. Το Σύνταγμα δεν αποτελεί ένα αόριστο σύνολο κανόνων, το οποίο απευθύνεται σε μία 'αόριστη' κοινωνία. Έχει καθαρά ανθρωποκεντρικό χαρακτήρα και ουσία. Αυτό το γεγονός, σαφώς συνάδει με την άποψη των υποστηρικτών της ιδέας, πως δεν είναι πάντα απαραίτητη η Αναθεώρηση του Συντάγματος. Αντίθετα, η ερμηνεία του – όπως και των δικαιωμάτων – δύναται να οδηγήσει στην κατανόηση και την εφαρμογή του. Δύναται να βοηθήσει στην κατανόηση της λειτουργίας του δίπτυχου δικαίωμα-υποχρέωση. Ως προς τους τρόπους ερμηνείας των δικαιωμάτων διαφαίνεται μία παθητική, κυρίως, παρουσίαση αυτών. Σαφώς, η αφηγηματική και οπτική μορφή παρουσίασης αυτών συμβάλλει στην αμεσότητα και την προσέλκυση του ενδιαφέροντος από νεαρές ηλικίες (παιδιά και έφηβοι). Ωστόσο, η παθητική παρουσίαση-ενημέρωση επί των δικαιωμάτων σε αυτές τις μορφές δε δύναται να αποφέρει το μέγιστο αποτέλεσμα στην εμπειρία των αποδεκτών της νομικής πληροφορίας. Η δημιουργία αφήγησης – ως μία ενεργητική διαδικασία - με τη μορφή κόμικ και

²⁰⁹ Βλ. και Interaction Design (χ.χ.). What Is Design Thinking? <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking> [14.09.2019]

²¹⁰ Βλ. και Κεφάλαιο Μεθοδολογία Έρευνας

συνδυάζοντας στοιχεία διήγησης και εικόνας, αποφέρει διπλό όφελος στους εφήβους ενασχολούμενους. Η αφήγηση επιτρέπει την ανάδειξη κοινών αξιών και τη δυνατότητα πιθανότερης και μεγαλύτερης σύνδεσης μεταξύ των συμμετεχόντων. Αντίστοιχα, η δημιουργία μιας σειράς εικόνων-πλάνων υπό τη μορφή κόμικ, επιτρέπει μεγαλύτερη συγκέντρωση, προσέλκυση και διατήρηση του ενδιαφέροντος των ενασχολούμενων, καθώς και την αλληλεπίδραση τόσο μεταξύ τους, όσο και με την επιλεγμένη ψηφιακή εφαρμογή, χωρίς να εκλείπει η σοβαρότητα στη μάθηση, με ταυτόχρονα συναισθήματα ευχαρίστησης και αίσθησης του παιχνιδιού.

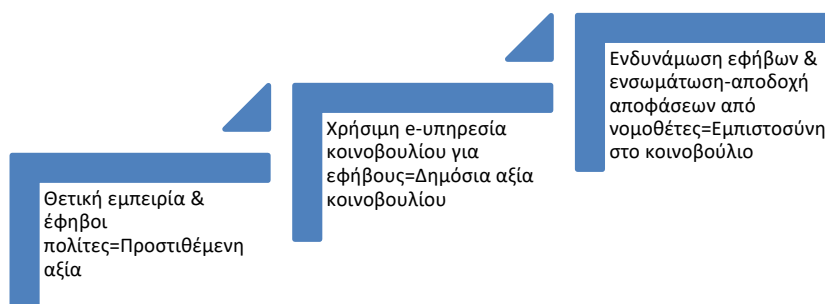
Μια τέτοια προσέγγιση, κάνει φανερό πως δεν είναι αρκετή μία απλή συμμετοχική διαδικασία, η οποία θα επιτρέψει στους εφήβους να εκφραστούν άπαξ ή δις ετησίως²¹¹ με ένα αποτέλεσμα, για την τύχη και εφαρμογή του οποίου δε γνωρίζουν ούτε οι ίδιοι, ούτε και το σύνολο των πολιτών. Δεν είναι αρκετή μία συμμετοχή για τη συμμετοχή και αυτό ανοίγει τους 'Ασκούς του Αιόλου' για την κατάσταση και τις φανερές, πλέον, παθογένειες λειτουργίας της δημοκρατίας. Εξάλλου, υπάρχουν πολλαπλοί λόγοι, όπως αναφέρει και ο Χαραλάμπης, οι οποίοι είτε ωθούν στην «*αποξένωση των πολιτών από το πολιτικό σύστημα*», είτε γεννούν φοβικά σύνδρομα (ελέγχου, ανορθολογισμού²¹²), μη επιτρέποντάς τους να εκφραστούν (Χαραλάμπης, 2018, σελ. 139). Ακόμη, και μέσα στο οικογενειακό πλαίσιο των παιδιών και εφήβων επικρατεί αρκετές φορές ένα καθεστώς επίπλαστης ευθύνης για τα συμφέροντα των παιδιών, ευνοώντας εξουσιαστικές συμπεριφορές από τους κηδεμόνες και αφαιρώντας το δικαίωμα έκφρασης των παιδιών, ειδικά σε περιπτώσεις όπου επικρατούν καταστάσεις επιζήμιες για το συμφέρον των παιδιών. Αυτό το γεγονός οδηγεί, ως επί το πλείστον, στη διάπλωση υπάκουων ενηλίκων για το υπόλοιπο της ζωής τους και, κατά συνέπεια, υπάκουων πολιτών, χωρίς να γνωρίζουν πως να εκφράσουν, ερμηνεύσουν και να εφαρμόσουν τα δικαιώματά τους, αποκτώντας αυτονομία και ευθύνη για τον εαυτό τους.

Έτσι, η δυνατότητα των εφήβων-πολιτών να είναι οι ίδιοι εκφραστές και διαμορφωτές των δικαιωμάτων τους αποτελεί αναγκαιότητα. Πολλώ μάλλον, όταν αυτό επιτυγχάνεται μέσα από μοντέλα, τα οποία επιτρέπουν τη συμπαραγωγή. Σίγουρα, η δυνατότητα των εφήβων να εκφραστούν και να ερμηνεύσουν το δικαίωμά τους με ένα βέλτιστο τρόπο, ο οποίος θα είναι χρήσιμος σε πολλαπλά επίπεδα για αυτούς – θετική εμπειρία ως δραστηριότητα και ως διαδικασία, χρησιμότητα σε επίπεδο χρήσης μεθόδων και διαφάνεια στην παροχή της πληροφορίας – αποτελεί ένα σημαντικό σκέλος διερεύνησης για την ανακάλυψη των αναγκών και των επιθυμιών των εφήβων σε σχέση με μία ηλεκτρονική υπηρεσία κοινοβουλίου απευθυνόμενη προς αυτούς. Επίσης, η προστιθέμενη αξία που τυχόν αποκομίζουν, δημιουργεί και μία δημόσια αξία για το ίδιο το κοινοβούλιο και τις

²¹¹ Σε αυτή την περίπτωση, νοούνται επίσημες διοργανώσεις του κοινοβουλίου, όπως η Βουλή των Εφήβων

²¹² Συγκεκριμένα, αναφέρεται πως «(...) ο χώρος του διαδικτύου αναδεικνύεται στον κατ' εξοχήν χώρο έκφρασης, διαμόρφωσης και πολλαπλασιασμού του ανορθολογισμού και συγχρόνως στο κέντρο των νέων όρων επιτήρησης και ελέγχου» (Χαραλάμπης, 2018, σελ. 142). Βλ. και Χαραλάμπης, Δ. (2018). Πολιτική και Κοινωνική Συμμετοχή: Πραγματικότητα και Αυταπάτη. Η Αντοχή του Κυρίαρχου Παραδείγματος: Ανισότητα και Μετα-Δημοκρατία. Στο Μ. Αγγελίδης & Μ. Σπουρδαλάκης (Επιστ. Επιμ.), *Πρακτικά Συνεδρίου: Κοινωνική και Πολιτική Εκπροσώπηση. Προκλήσεις και Προοπτικές στη Δημοκρατία τον 21^ο Αιώνα*, Αθήνα, 15-17 Δεκεμβρίου 2016, σελ. 121-150. Αθήνα: Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία

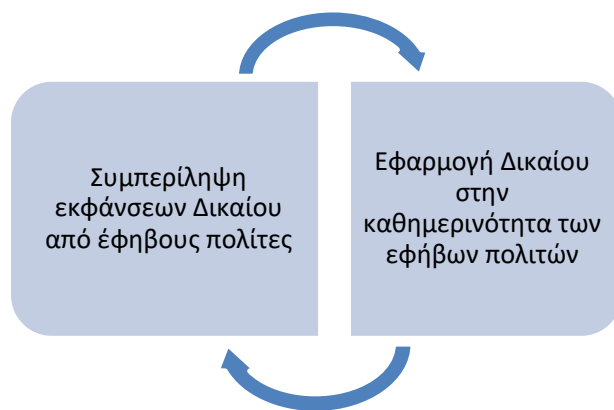
ηλεκτρονικές υπηρεσίες που παρέχει. Μάλιστα, η δημόσια αξία είναι δυνατή να μετατραπεί σε όρους εμπιστοσύνης, όταν και τα αποτελέσματα που εξάγονται από τις συμμετοχικές-συμπαγωγικές διαδικασίες – μέσα στο πλαίσιο των ηλεκτρονικών υπηρεσιών κοινοβουλίου – αφενός ενδυναμώνουν τους πολίτες, διότι τα εφαρμόζουν στην καθημερινότητά τους, αφετέρου η γνώση και η σοφία που φέρουν οι πολίτες από τη λήψη των αποφάσεων σε ένα τέτοιο πλαίσιο δύνανται να βοηθήσουν το Νομοθετικό Σώμα, εφόσον ληφθούν υπόψη από αυτό.



Σχήμα 28: Τρόπος επίτευξης εμπιστοσύνης μεταξύ πολιτών και κοινοβουλίου

Το παράδειγμα της σύνταξης του Συντάγματος από απλούς πολίτες, καθώς και παραδείγματα από άλλες χώρες, όπου οι πολίτες εξασκούν με άμεσο τρόπο τη συμμετοχή τους καταδεικνύουν πως είναι απαραίτητη η συμπερίληψη αυτών και των προτάσεών τους, με τρόπο που ανταποκρίνεται στις δικές τους ανάγκες έκφρασης και γραπτής αποτύπωσης. Η απλή έκφραση του Δικαίου ή μία περισσότερο καλλιτεχνική προσέγγισή του από κειμενική σε οπτική μορφή δεν αναιρεί τη σοβαρότητά του και σε αυτή την κατεύθυνση τάσσεται και ο Giddens όταν αναφέρεται στο νομικό κείμενο, αναφέροντας πως το «κείμενο κρύβει μία ασυνείδητη τάξη»²¹³ (Giddens, 2018, σελ. 7). Οι αυστηρές, δηλαδή, ρήτρες των νομοθετών περί μη κατάλληλης χρήσης της νομικής γλώσσας αποκλείουν τους πολίτες, ιδιαίτερα τους εφήβους, από οποιαδήποτε διαδικασία ερμηνείας ή αναθεώρησης του Συντάγματος και συνεπώς, τους αποκλείουν από τη διαδικασία ενδυνάμωσής τους και τη μετατροπή τους σε ενεργούς, υπεύθυνους και αυτόνομους πολίτες. Αντιθέτως, όταν επιτυγχάνεται η συμπερίληψη των νέων πολιτών και των απόψεών τους, επιτυγχάνεται ένα άλλο είδος συμπερίληψης, αυτή της ενσωμάτωσης του Δικαίου (νόμου ή δικαιώματος) - κατά τρόπο αυταναγκαστικό – στην καθημερινή εφαρμογή του. Και τούτο, διότι πολύ απλά αποτελεί αποτέλεσμα της έκφρασης και κατανόησης από την προσωπική ή συλλογική ερμηνεία των πολιτών.

²¹³ Ο Giddens, αναλύοντας τα κόμικ και την νομική νομιμότητα κάνει λόγο πως «η ενασχόληση με τις αισθητικές διαστάσεις του Δικαίου δεν είναι μία εγκατάλειψη σε ανούσιο σχετικισμό ή ακατανόητο χάος, αλλά μπορεί να δώσει σημαντική γνώση στις αξίες που διαμορφώνουν συστήματα του Δικαίου και της κρίσης», εξάγοντας τη σημασία και τον ρόλο των κόμικς (Giddens, 2018, σελ. 9) Βλ. και Giddens, T. (2018). On Comics and Other Ways of Knowing. In *On Comics and Legal Aesthetics. Multimodality and the Haunted Mask of Knowing* (pp. 1-27). Abingdon, Oxon; New York: Routledge



Σχήμα 29: Σχέση συμπερίληψης αποφάσεων πολιτών επί του Δικαίου και εφαρμογή από αυτούς

Κλείνοντας αυτή τη συζήτηση, δε θα μπορούσαν να παραληφθούν κάποιες προτάσεις-οδηγίες για όποιες πρωτοβουλίες (στο πλαίσιο της τυπικής ή άτυπης εκπαίδευσης των νέων) επιδιώκουν την υποβοήθηση των παιδιών και των νέων στη ενημέρωση και γνώση επί των δικαιωμάτων τους με δημιουργικό τρόπο όπως το ψηφιακό κόμικ, στο πλαίσιο μίας top-bottom προσέγγισης και εφαρμογής πολιτικών:

- *Απαγκίστρωση από γενικόλογες και γραπτές οδηγίες-συμβάσεις για την κατοχύρωση των δικαιωμάτων των παιδιών:* Η αναγκαιότητα των δημόσιων φορέων και κοινοβουλίων στην απόδοση των δικαιωμάτων των παιδιών και εφήβων, δεν έγκειται στην παροχή αόριστων οδηγιών από διεθνείς ή ευρωπαϊκούς φορείς που τα υποστηρίζουν (π.χ. την εύχρηστη απόδοση των δικαιωμάτων²¹⁴). Τα παιδιά και οι έφηβοι έχουν ανάγκη από τη λήψη πρακτικής γνώσης (Walser Kessel, 2014) και τα κοινοβούλια έχουν ανάγκη από μεταλαμπάδευση όχι μόνο συγκεκριμένων βέλτιστων πρακτικών, αλλά και συγκεκριμένων κατευθυντήριων γραμμών και ποικιλία τακτικών προσέγγισης των παιδιών και εφήβων για την εφαρμογή των δικαιωμάτων τους με εύχρηστο και χρήσιμο τρόπο,
- *Απαγκίστρωση από παραδοσιακές μορφές διδασκαλίας-απόδοσης των δικαιωμάτων:* Απαιτείται η ενεργοποίηση της τυπικής εκπαίδευσης (Υπουργείο Παιδείας, σχολεία) και της άτυπης (συγγραφείς, κοινοβούλια, άλλοι φορείς) για την απόδοση των δικαιωμάτων με την εφαρμογή ευέλικτων προτύπων συνεργασίας, τα οποία συμβάλλουν στη γενικότερη εκπαίδευση των παιδιών-εφήβων και ταυτόχρονα τους επιτρέπουν να λαμβάνουν αποφάσεις από τον συνεργατικό τρόπο εργασίας τους. Η πληθώρα και ποικιλία συνεργατικών τεχνικών και εργαλείων είναι ήδη διαθέσιμη και δύναται να εφαρμοστεί και από παιδιά και από εφήβους,
- *Δοκιμές πληθώρας εργαλείων και μορφών απόδοσης των δικαιωμάτων:* Διερεύνηση και εφαρμογή από συντονιστές (εκπαιδευτικοί ή facilitators-moderators) όποιας πρόσφορης μορφής (οπτική, ακουστική, γραπτή σε συνδυασμό με τις προηγούμενες) και μέσου (αναλογικό και ψηφιακό) υπάρχει, προκειμένου να επιτευχθεί το βέλτιστο αποτέλεσμα στους νέους, χωρίς να επιδιώκεται η

²¹⁴ Αυτή η συνθήκη αναφέρεται και στο project του Συμβουλίου της Ευρώπης υπό τον τίτλο 'Child-Friendly Justice 2020'. Βλ. και [https://www.coe.int/en/web/children/child-friendly-justice#%2212440309%22:\[0\]}](https://www.coe.int/en/web/children/child-friendly-justice#%2212440309%22:[0]}) [2.09.2019]

αποκλειστική χρήση του ενός ή άλλου μέσου ή μορφής²¹⁵ ως εύκολη διαθέσιμη λύση,

- *Εναλλαγές μορφών απόδοσης και θεματικών επί των δικαιωμάτων:* Συχνή εναλλαγή των μορφών απόδοσης των δικαιωμάτων, ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και προτιμήσεις του ενδιαφερόμενου νεανικού κοινού. Το γεγονός ότι οι νέοι προτιμούν το οπτικό στοιχείο, δεν αποκλείει την προτίμησή τους σε άλλες μορφές απόδοσης των δικαιωμάτων, ούτε την ανάγκη τους να διδαχθούν και από μια άλλη μορφή (σημ. ότι δεν αφομοιώνουν βέλτιστα όλοι οι άνθρωποι το οπτικό μήνυμα, επικοινωνιακά μιλώντας). Επίσης, είναι σημαντικό να λαμβάνονται υπόψη οι θεματικές επί των δικαιωμάτων που πιθανόν να ενδιαφέρουν τους εφήβους συμμετέχοντες ή να επικεντρώνονται σε μία πτυχή αυτών.

²¹⁵ Αυτή η συνθήκη ενθαρρύνει, ουσιαστικά, και την πραγμάτωση του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου

Β' ΜΕΡΟΣ: Μεθοδολογία Έρευνας

Κεφάλαιο 4: Αρχική Ποιοτική Διερεύνηση της Καταλληλότητας της Οπτικοποίησης των Συνταγματικών Κειμένων για τους Έλληνες Εφήβους στο Πλαίσιο μίας Συμμετοχικής-Συμπαραγωγικής Διαδικασίας

4.1. Ερευνητικά Ερωτήματα

Η μελέτη αποτελεί μία αρχική ποιοτική διερεύνηση της καταλληλότητας (εν είδει χρησιμότητας) της οπτικοποίησης/οπτικής αναπαράστασης της νομικής πληροφορίας – συγκεκριμένα, των δικαιωμάτων - μέσω μίας συμμετοχικής και συμπαραγωγικής διαδικασίας. Η διερεύνηση πραγματοποιήθηκε τόσο σε βραχυπρόθεσμο (αξιολόγηση εφήβων συμμετεχόντων μετά το πέρας των εργαστηρίων), όσο και σε μακροπρόθεσμο επίπεδο (αξιολόγηση εφήβων συμμετεχόντων ένα έτος μετά τη διεξαγωγή των εργαστηρίων), σύμφωνα με την έρευνα δράσης, η οποία επιλέχθηκε για την παρούσα μελέτη.

Επιδιώκει να δώσει απαντήσεις στα ακόλουθα βασικά ερευνητικά ερωτήματα, τα οποία ενσωματώνουν την εμπειρία των εφήβων συμμετεχόντων σε επίπεδο χρησιμότητας²¹⁶ σε δύο θέματα:

- Επί του αποτελέσματος της οπτικοποίησης του δικαιώματός τους, της μεθόδου που χρησιμοποιήθηκε (ψηφιακό κόμικ) και της πληροφορίας που έλαβαν ως αποτέλεσμα της οπτικοποίησης, και
- Επί της διαδικασίας στο σύνολο των εργαστηρίων που διεξήχθησαν, με εκτίμηση τόσο της ίδιας της διαδικασίας, όσο και των μεθόδων που χρησιμοποιήθηκαν, καθώς και της ικανοποίησης (βραχυπρόθεσμη και μακροπρόθεσμη) και της προστιθέμενης αξίας αυτής για τους ίδιους και τους κυβερνώντες (βραχυπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα).

Συνεπώς, τα ερευνητικά ερωτήματα και τα υπο-ερωτήματά τους που προσδοκά να απαντήσει η παρούσα μελέτη ομαδοποιούνται ως εξής και είναι τα ακόλουθα:

1. Πώς καθορίζεται η χρησιμότητα επί του αποτελέσματος του εργαστηρίου στο πλαίσιο της εμπειρίας των εφήβων;

- 1α. Πώς αξιολογείται η χρησιμότητα του αποτελέσματος της οπτικοποίησης της νομικής πληροφορίας (ψηφιακό κόμικ);
- 1β. Πώς αξιολογείται η χρησιμότητα της οπτικοποιημένης νομικής πληροφορίας ως προς τη διαφάνειά της;

2. Πώς καθορίζεται η χρησιμότητα της εμπειρίας των εφήβων από τη συμμετοχή τους στο εργαστήριο βραχυπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα;

- 2α. Πώς αξιολογείται η συμμετοχή στη διαδικασία από τους εφήβους;
- 2β. Πώς αξιολογείται η χρήση των μεθόδων επί της διαδικασίας από τους εφήβους;

²¹⁶ Η εμπειρία των εφήβων συμμετεχόντων εξετάζεται σε τρία επίπεδα αναγκών, επιθυμιών και προσδοκιών τους, τόσο μέσω της βραχυπρόθεσμής τους αξιολόγησης, όσο και μακροπρόθεσμης. Βλ. και πίνακα 2: Επίπεδα εξέτασης εμπειρίας χρηστών, κεφ. 2, σελ. 100

- 2γ. Ποια είναι η προστιθέμενη αξία που προσφέρει το εργαστήριο στους εφήβους;
- 2δ. Ποια είναι η συνολική βραχυπρόθεσμη και μακροπρόθεσμη εμπειρία από τη συμμετοχή των εφήβων στο εργαστήριο;

4.2. Φάσεις Εργαστηρίων και Εύρεση Δείγματος

Τα εργαστήρια πραγματοποιήθηκαν σε δύο χρονικές φάσεις: η πρώτη φάση πραγματοποιήθηκε τον Φεβρουάριο και Μάρτιο 2018 και η δεύτερη φάση τον Οκτώβριο 2018. Η παρατεταμένη διεξαγωγή εργαστηρίων και η χρονική απόσταση μεταξύ τους οφειλόταν, κυρίως, σε δυσκολίες ως προς την εύρεση ικανοποιητικού δείγματος.

Το αρχικό σκεπτικό για τη διεξαγωγή των εργαστηρίων με εφήβους ήταν η προσέγγιση του Ιδρύματος της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία με τη διάθεση εφήβων αναπληρωματικών βουλευτών της ΚΒ' Συνόδου. Με αυτόν τον τρόπο:

- Οι έφηβοι, οι οποίοι δεν είχαν λάβει μέρος στην προαναφερόμενη Σύνοδο, θα είχαν την ευκαιρία να συμμετάσχουν σε ένα ερευνητικό project,
- Το επιλεγμένο δείγμα εφήβων θα λάμβανε τον ρόλο του δημιουργού οπτικής αναπαράστασης της νομικής πληροφορίας (δικαίωμα), καθώς και του αξιολογητή σε δύο επίπεδα: (i) της νομικής πληροφορίας που οπτικοποιήθηκε, υπό όρους διαφάνειας και χρησιμότητας αυτής και, κατά συνέπεια, του βέλτιστου τρόπου επικοινωνίας αυτής, καθώς και (ii) τη συμμετοχική διαδικασία που ακολούθησε και τη συνολική εμπειρία που αποκόμισε από το εργαστήριο.

Επίσης, το ερευνητικό project σχετίζεται άμεσα με τη συνεισφορά του κοινοβουλίου προς τους εφήβους, προτείνοντας μία μεθοδολογία και για την επικοινωνία της νομικής πληροφορίας μέσω της οπτικοποίησής της και για μία συμμετοχική διαδικασία, η οποία μπορεί να αποτελέσει και μία μελλοντική εν δυνάμει ηλεκτρονική υπηρεσία προς αυτούς (Parliament-to-Adolescents e-service).

Το δείγμα, το οποίο αναζητήθηκε, αφορούσε σε μαθητές και μαθήτριες του Λυκείου του νομού Αττικής (ακόμη και για τους αναπληρωματικούς εφήβους βουλευτές της ΚΒ' Συνόδου). Ο λόγος επιλογής εφήβων από τον νομό Αττικής οφειλόταν στη διευκόλυνση των μετακινήσεων – τόσο της ερευνήτριας, όσο και των εφήβων – μια και τα εργαστήρια είχαν σχεδιαστεί για τη δια ζώσης εφαρμογή τους και την in situ εφαρμογή του ψηφιακού στοιχείου. Κατά την πρώτη φάση, αναζητήθηκαν έφηβοι (αγόρια και κορίτσια) των τάξεων Β' και Γ' Λυκείου και κατά τη δεύτερη φάση, μόνο έφηβοι (αγόρια και κορίτσια) της Β' Λυκείου, λαμβάνοντας υπόψη τις αυξημένες υποχρεώσεις των εφήβων της Γ' Λυκείου. Αναλυτικά, τα εργαστήρια πραγματοποιήθηκαν ως εξής:

- Α' Φάση εργαστηρίων-Πιλοτικό εργαστήριο (Φεβρουάριος 2018): Δείγμα τεσσάρων αγοριών (τρεις από τη Β' Λυκείου και ένας από την Γ' Λυκείου) από ιδιωτικό σχολείο²¹⁷ της Αττικής,
- Α' Φάση εργαστηρίων-Δύο (2) εργαστήρια (Φεβρουάριος-Μάρτιος 2018): Δείγμα έξι εφήβων (κάθε εργαστήριο αποτελούμενο από δύο αγόρια και ένα κορίτσι και στο σύνολο των εργαστηρίων από τέσσερα άτομα της Β' Λυκείου και δύο άτομα από την Γ' Λυκείου) από αναπληρωματικούς εφήβους βουλευτές της ΚΒ' Συνόδου της Βουλής των Εφήβων,

²¹⁷ Πρόκειται για τη διάθεση μαθητών από το ιδιωτικό σχολείο Γιαννόπουλου

- Β' Φάση εργαστηρίων - Οκτώ (8) εργαστήρια (Οκτώβριος 2018): Δείγμα σαράντα έξι (46) εφήβων της Β' Λυκείου, με συμμετοχή τριάντα δύο (32) αγοριών και δεκατεσσάρων (14) κοριτσιών από ιδιωτικό σχολείο²¹⁸ της Αττικής.

Όπως φαίνεται από τα παραπάνω στοιχεία²¹⁹, ο αριθμός μεταξύ αγοριών και κοριτσιών είναι ανομοιογενής. Αφενός αυτό οφείλεται στη διαμεσολάβηση των φορέων για την εύρεση διαθέσιμου δείγματος. Αφετέρου η συμμετοχή των εφήβων βασιζόταν στην εθελοντική και όχι υποχρεωτική προσέλευσή τους. Πρόκειται, δηλαδή, για ένα δείγμα ευχέρειας, όπως ορίζεται και στην ποιοτική έρευνα. Συνεπώς, η ανομοιογένεια στο συνολικό δείγμα δεν επέτρεψε και την εξαγωγή στοιχείων (κυρίως στατιστικών) βασισμένων στο φύλο των συμμετεχόντων.

Πιο αναλυτικά, η έκκληση για επιλογή δείγματος έγινε τόσο προς εκπαιδευτικούς ιδιωτικών εκπαιδευτηρίων, όσο και προς το Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία και την Εκτελεστική Επιτροπή του για την έγκριση διεξαγωγής εργαστηρίων (κατά την α' φάση διεξαγωγής των εργαστηρίων). Η παροχή των σχετικών εγκρίσεων συνέβαλε στην προσέγγιση των εφήβων, η οποία πραγματοποιήθηκε διαμέσου των Διευθύνσεων των ιδιωτικών εκπαιδευτηρίων και των στελεχών του Ιδρύματος της Βουλής, αντίστοιχα, για τη διασφάλιση των προσωπικών δεδομένων των συμμετεχόντων. Έτσι, κατόπιν συναίνεσης τόσο των αρμοδίων διαμεσολαβητών, όσο και των γονέων-κηδεμόνων ευρέθη το αρχικό δείγμα και πραγματοποιήθηκαν τα εργαστήρια. Η διαμεσολαβημένη επικοινωνία με εφήβους και τους γονείς-κηδεμόνες τους πραγματοποιήθηκε μέσω μηνύματος ηλεκτρονικού ταχυδρομείου για το περιεχόμενο του εργαστηρίου, όπου εστάλησαν:

- Έντυπο πρόσκλησης, αφίσα του εργαστηρίου και έντυπο δήλωσης συγκατάθεσης για συμμετέχοντες²²⁰,
- Σχετικό έντυπο συναίνεσης των γονέων-κηδεμόνων τους²²¹.

Η επιλογή του τίτλου του project και η καλλιτεχνική δημιουργία της αφίσας - βάσει έτοιμου template από διαδικτυακή εφαρμογή²²² - υλοποιήθηκαν από την ερευνήτρια.

Η δεύτερη φάση εργαστηρίων πραγματοποιήθηκε, κατόπιν ενός αρκετά μεγάλου χρονικού διαστήματος. Αφενός η ανάδραση από τους συμμετέχοντες των τριών εργαστηρίων της πρώτης φάσης συνέβαλαν στην οριστικοποίηση των ερευνητικών ερωτημάτων και της ερευνητικής διαδικασίας. Αφετέρου, η ρύθμιση θεμάτων περί Γενικού Κανονισμού Προσωπικών Δεδομένων (GDPR) καθυστέρησε τις διαδικασίες εύρεσης περαιτέρω δείγματος. Έτσι, κατά τη δεύτερη φάση, η έκκληση δείγματος πραγματοποιήθηκε με τον ίδιο τρόπο που πραγματοποιήθηκε και κατά την πρώτη φάση (αφίσα και πρόσκληση) προς διάφορα περιβάλλοντα όπου δύναται να υπάρχει παρουσία εφήβων, όπως ιδιωτικά φροντιστήρια και ιδιωτικά σχολεία με αποστολή της πρόσκλησης

²¹⁸ Πρόκειται για τη διάθεση μαθητών και μαθητριών από το ιδιωτικό σχολείο «Θεμιστοκλής»

²¹⁹ Βλ. Παράρτημα Ι, σελ. 243, πίνακας 4: Προγραμματισμός και εκτέλεση εργαστηρίων

²²⁰ Βλ. Παράρτημα IV, σελ. 269, εικόνα 27: Πρόσκληση μαθητών και μαθητριών για συμμετοχή στο εργαστήριο και σελ. 270-271, εικόνα 28 & 29: Δήλωση συγκατάθεσης συμμετοχής μαθητών και μαθητριών

²²¹ Βλ. Παράρτημα IV, σελ. 267, εικόνα 25: Πρόσκληση γονέων και κηδεμόνων για συμμετοχή μαθητών/μαθητριών σε εργαστήριο και σελ. 268, εικόνα 26: Δήλωση συγκατάθεσης γονέων και κηδεμόνων

²²² Χρησιμοποιήθηκε έτοιμο template από τη διαδικτυακή εφαρμογή www.canva.com

μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, δια ζώσης ενημέρωσης των διδασκόντων, καθώς και μέσω του διαδικτύου και συγκεκριμένου εκπαιδευτικού ιστοχώρου²²³. Τον Σεπτέμβριο 2018 οριστικοποιήθηκε η διαθεσιμότητα δείγματος, αποτελούμενο από μαθητές και μαθήτριες ιδιωτικού σχολείου του νομού Αττικής.

4.3. Διαδικασία και Μέθοδοι Α' και Β' Φάσης Εργαστηρίων

Στο προηγούμενο κεφάλαιο, παρουσιάστηκαν τόσο το βασικό συμμετοχικό μοντέλο, όσο και η μεθοδολογία Design Thinking για την ενεργή ενασχόληση-εμπλοκή (engagement) στη συμπαραγωγή προϊόντων ή υπηρεσιών. Η ερευνητική στρατηγική που υιοθετήθηκε για τη διεξαγωγή της μελέτης είναι εκείνη της έρευνας δράσης. Παρ' όλο που αυτά τα μοντέλα/μεθοδολογίες δεν ταυτίζονται απόλυτα μεταξύ τους, ωστόσο, παρατηρούνται οι ακόλουθες αντιστοιχίες-ομοιότητες:

ΜΟΝΤΕΛΑ/ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΕΣ	1 ^ο στάδιο	2 ^ο στάδιο	3 ^ο στάδιο	4 ^ο στάδιο	5 ^ο στάδιο
Βασικό Συμμετοχικό Μοντέλο (Papaloi & Gouscos, 2011)	Συμπερίληψη	Ευαισθητοποίηση	Ενασχόληση	Συμμετοχή (Απόφαση)	Εφαρμογή απόφασης (ενδυνάμωση & ανάδραση)
Design Thinking (Hasso-Plattner Stanford Design Institute)	Ενσυναίσθηση (Empathy)	Ορισμός (Define)	Στοχασμός (Ideate)	Πρωτότυπο (Prototype)	Εξέταση (Test)
Έρευνα Δράσης (Susman, 1983)	Διάγνωση (Ορισμός προβλήματος)	Σχέδιο δράσης	Ανάληψη δράσης	Αξιολόγηση	Προσδιορισμός μάθησης

Πίνακας 3: Αντιστοιχίες-ομοιότητες μεταξύ τριών συνεργατικών μοντέλων

Οι τρεις αυτές προσεγγίσεις επέτρεψαν το συνδυασμό και τη δημιουργία της προτεινόμενης μεθοδολογίας ως ερευνητικής διαδικασίας τόσο στην πρώτη φάση διεξαγωγής των εργαστηρίων, όσο και στην τελική και δεύτερη φάση αυτών.

Όσον αφορά στην έρευνα δράσης πρόκειται για μία ερευνητική στρατηγική, η οποία αφενός προσομοιάζει με τις μελέτες περίπτωσης (case studies), αφετέρου η έρευνα δράσης «*ενοποιεί τρεις στόχους: να κατανοήσει, να υποστηρίξει και να βελτιώσει*» (Simonsen, 2009,

²²³ Βλ. και Mathisi 2.0. Πρόσκληση σε Εργαστήριο. <https://mathisi20.gr/resources/studies/i1461/> [7.10.2019]

σελ. 113), δηλαδή έχει ως απώτερο σκοπό να «*αναπτύξει μοντέλα, μεθόδους και κανονιστική καθοδήγηση που είναι σχετική και λειτουργική στην πράξη*» (Simonsen, 2009, σελ. 114). Για αυτόν τον λόγο, ο Simonsen προσθέτει πως εκεί έγκειται και η διαφορά με τις μελέτες περίπτωσης, όπου ουσιαστικά, αφενός ο ερευνητής λαμβάνει «*άμεση-προσωπική εμπειρία*» για την περαιτέρω ανάπτυξη των οποιονδήποτε προτύπων ή μεθοδολογιών, αφετέρου το συγκεκριμένο είδος έρευνας «*αναπτύσσει γνώση που βασίζεται στο 'από τη θεωρία στην πράξη' που είναι πραγματικά εύχρηστη στους εξασκούμενους των πληροφοριακών συστημάτων*» (Simonsen, 2009, σελ. 114). Έτσι, γίνεται λόγος για μία στρατηγική, η οποία προτιμάται «*προς την επίλυση οργανωτικών θεμάτων και προβλημάτων μέσω της παρέμβασης και της συνεισφοράς στην επιστημονική γνώση*» (Melin & Axelsson, 2016, σελ. 119). Και συνεπώς, στόχος της παρούσας ερευνητικής διαδικασίας και έρευνας, εν γένει, είναι η ανάπτυξη μίας συμπαραγωγικής-συμμετοχικής μεθόδου για εφήβους, η οποία είναι χρήσιμη τόσο σε επίπεδο της πληροφορίας που λαμβάνουν, της χρήσης μεθόδων και διαδικασίας, όσο και σε επίπεδο αποτελέσματος από την οπτική αναπαράσταση της κειμενικής πληροφορίας και συνολικής εμπειρίας και ικανοποίησης από τη συμμετοχή τους στο εργαστήριο.

Η έρευνα δράσης είναι μία μέθοδος εφαρμογής για πληροφοριακά συστήματα, όπως αναφέρουν οι Melin κ.α. (2016). Τα χαρακτηριστικά της έρευνας δράσης προσομοιάζουν με εκείνα της μεθοδολογίας Design Thinking για τη δημιουργία τεχνολογικών προϊόντων και υπηρεσιών, διότι και οι δύο μεθοδολογίες:

- Μεταβαίνουν από τη θεωρία στην πράξη,
- Ο διαχειριστής της διαδικασίας «*αναλαμβάνει την ευθύνη για τη διαχείριση μερικών ή όλων των δραστηριοτήτων κατά τη διάρκεια του έργου*» (ό.π., 2016, σελ. 121 & Simonsen, 2009, σελ. 114), δηλαδή χειρίζεται και κατευθύνει, τρόπος του λέγειν, τις δραστηριότητες ή τα στάδια που είναι απαραίτητα για την ολοκλήρωση του έργου,
- Στόχος είναι η δημιουργία τεχνολογικών προϊόντων-υπηρεσιών και η πρόταση μεθοδολογιών όπου είναι χρήσιμα στους αποδέκτες ή την ομάδα-στόχο.

Η έρευνα δράσης «*έχει ως δεδολωμένο στόχο την οργανωμένη αλλαγή*» και δεν περιορίζεται «*στην κατανόηση και γνωστοποίηση του τι συμβαίνει στο πεδίο, αλλά καλείται να προτείνει λύσεις και τρόπους για να επέλθει η ποθητή αλλαγή (και ίσως να παρακολουθήσει την αποτελεσματικότητα αυτών των αλλαγών)*» (Τσιώλης, 2014, σελ. 51). Συνεπώς, η ενεργή εμπλοκή-συμπαραγωγή των αποδεκτών ή χρηστών είναι καθοριστική όχι μόνο για την 'από πρώτο χέρι' εξασφάλιση της εμπειρίας, αλλά και για την μακροπρόθεσμη παρακολούθηση της τυχόν αλλαγής και, ως εκ τούτου, χρησιμότητας και χρηστικότητας της υπηρεσίας ή τεχνολογικού προϊόντος, στην καθημερινότητα των εμπλεκόμενων. Για αυτόν τον λόγο, η αξιολόγηση της αλλαγής από τους εφήβους συμμετέχοντες της δεύτερης φάσης των εργαστηρίων πραγματοποιήθηκε τόσο κατόπιν στο τέλος των εργαστηρίων (ως βραχυπρόθεσμη αλλαγή), όσο και κατόπιν ενός έτους από τη διεξαγωγή αυτών (ως μακροπρόθεσμη αλλαγή).

Ένας επιπρόσθετος λόγος, για τον οποίον επιλέχθηκε η μεθοδολογία της έρευνας δράσης, οφείλεται στο γεγονός ότι πρόκειται για δράση, δηλαδή οι έφηβοι συμμετέχοντες έλαβαν μέρος ενεργά από την αρχή της διαδικασίας έως το τέλος αυτής, με συντονιστικό και ενισχυτικό - μονάχα - ρόλο της ερευνήτριας στα επιμέρους στάδια.

Ο Susman (1983)²²⁴ ξεχωρίζει τα ακόλουθα στάδια στην έρευνα δράσης:

- «Διάγνωση (αναγνώριση ή ορισμός του προβλήματος)»,
- «Σχέδιο δράσης (σκέψη για εναλλακτικές οδούς δράσης για την επίλυση ενός προβλήματος)»,
- «Ανάληψη δράσης (επιλογή μίας οδού δράσης)»,
- «Αξιολόγηση (μελέτη των συνεπειών μιας δράσης)»,
- «Προσδιορισμός μάθησης (αναγνώριση γενικών ευρημάτων)» (Susman, 1983, σελ. 102).

Η έρευνα δράσης ακολουθεί μία κυκλική διαδικασία, δηλαδή το τελευταίο στάδιο του προσδιορισμού μάθησης, όπως καταλήγει μέσα από τη δράση-διαδικασία, διαγιγνώσκει τα προβλήματα του αρχικού σχεδιασμού και προβαίνει σε βελτιώσεις. Βέβαια, για τις ανάγκες της παρούσας μελέτης δεν ήταν δυνατό να αλλάξει συνεχώς η ερευνητική διαδικασία κάθε αυτοτελούς εργαστηρίου. Και τούτο, διότι η ποιοτική έρευνα που διεξήχθη στο πλαίσιο των εργαστηρίων ήταν απαραίτητο να εξασφαλίσει αποτελέσματα βάσει ενός σταθερού σχεδιασμού και διεξαγωγής της ίδιας διαδικασίας ερωτήσεων. Παρ' όλα αυτά, η κυκλική διαδικασία της έρευνας δράσης συνέβαλε στο να βελτιωθούν οι μέθοδοι που εφαρμόστηκαν στη συμμετοχική-συμπαγωγική διαδικασία σε σχέση με τις δύο φάσεις της έρευνας.

Τα προαναφερόμενα στάδια προσαρμόζονται ως εξής με αφορμή την προκειμένη μελέτη:

- *Διάγνωση (αναγνώριση ή ορισμός του προβλήματος)*: Ως διάγνωση του προβλήματος – στην πρώτη φάση των εργαστηρίων – ορίστηκε η ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων μέσω της προβολής ενός video²²⁵ χωρίς ήχο και λόγια για την ίση σημασία τόσο της λεκτικής, όσο και της οπτικής μορφής ενός αρχείου, η οποία συνοδεύτηκε από μία σύντομη συζήτηση για τις απόψεις των συμμετεχόντων. Το δεύτερο στάδιό της, αφορούσε α: στην παρουσίαση της ιστορίας της ερευνήτριας σε αναλογική μορφή (σε χαρτόνι)²²⁶, με στοιχεία που δομούν ένα κόμικ (αρχή, μέση, τέλος, καθώς και εμπόδιο, λύση), όσο και β. με την ανάγνωση του δικαιώματος στην κειμενική του μορφή και η ευαισθητοποίησή τους για τον τρόπο που θα μπορούσε να οπτικοποιηθεί. Κατά τη δεύτερη φάση διεξαγωγής των εργαστηρίων, η ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων πραγματοποιήθηκε τόσο με την παρουσίαση της ιστορίας της ερευνήτριας με στοιχεία που δομούν ένα κόμικ

²²⁴ Βλ. και Susman, G. I. (1983). Action Research. A Sociotechnical Systems Perspective. In G. Morgan (Ed.), *Beyond Method. Strategies for Social Research* (pp. 95-113). London: Sage Publications

²²⁵ Κατά την έναρξη των εργαστηρίων της πρώτης φάσης, προβλήθηκε στις ομάδες ένα video από ποδοσφαιρικό αγώνα, δείχνοντας μόνο την εικόνα και αφαιρώντας τον ήχο ή λόγια, προκειμένου να αποτελέσει αφορμή για συζήτηση σχετικά με αυτό που αντιλαμβάνονταν και αυτό που πραγματικά περιγραφόταν στο video.

²²⁶ Η παρουσίαση της ιστορίας της ερευνήτριας σε κόμικ αφενός συνδεόταν και προϊδέαζε τους συμμετέχοντες για τον τρόπο δημιουργίας κόμικ, αλλά κυρίως αποτέλεσε έναν τρόπο σύστασης της ερευνήτριας προς αυτούς, με σκοπό να τους ενθαρρύνει, ώστε να θέσουν και να λάβουν περισσότερες λεπτομέρειες για την ίδια, όπως και να αποτελέσει την αφορμή να λάβουν το θάρρος και να συστηθούν και οι ίδιοι. Αυτός ο τρόπος σύστασης εφαρμόστηκε σε όλα τα εργαστήρια της πρώτης και δεύτερης φάσης των εργαστηρίων. Βλ. Παράρτημα II, σελ. 234, εικόνα 3: Κόμικ σύστασης ερευνήτριας για όλα τα εργαστήρια

(αρχή, μέση, τέλος, καθώς και εμπόδιο, λύση), όσο και με την ανάγνωση του δικαιώματος.

- *Σχέδιο δράσης:* Ως σχέδιο δράσης αποτέλεσε η περιγραφή του τρόπου εργασίας και των σταδίων που θα ακολουθούσαν οι έφηβοι συμμετέχοντες από τη δημιουργία νοητικού χάρτη έως και τη δημιουργία του ψηφιακού κόμικ για το δικαίωμά τους.
- *Ανάληψη δράσης:* Η ανάληψη δράσης σχετίζεται με τη δράση που έλαβαν οι έφηβοι συμμετέχοντες για τα προκαθορισμένα στάδια της διαδικασίας. Αυτό σημαίνει τη δημιουργία νοητικού χάρτη, την ψήφιση ιδεών και τη σύνθεσή τους σε μία ιδέα, τη δημιουργία σεναρίου και ψηφιακού κόμικ (για λεπτομέρειες, όσον αφορά στον τρόπο εργασίας και στις δύο φάσεις εργαστηρίων, συμβουλευτείτε τις επιμέρους ενότητες ακολούθως).
- *Αξιολόγηση (μελέτη των συνεπειών μιας δράσης):* Πρόκειται για την αξιολόγηση των εφήβων συμμετεχόντων σχετικά με την εμπειρία τους τόσο από το εργαστήριο, όσο και από τη διαδικασία και τη λήψη της πληροφορίας στις δύο μορφές της (κειμενική και οπτικοποιημένη).
- *Προσδιορισμός μάθησης:* Ο προσδιορισμός μάθησης αποτελεί την ανάδραση από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων, όπως αναφέρονται στο προηγούμενο στάδιο, καθώς και η μακροπρόθεσμη ανάδραση που ελήφθη για την εφαρμογή μεθόδων ή του δικαιώματός τους στην καθημερινότητά τους.

Έτσι, βάσει των εργαστηρίων που πραγματοποιήθηκαν, των αποτελεσμάτων που εξήχθησαν, αλλά και της μακροπρόθεσμης επικοινωνίας με τους συμμετέχοντες για την ανακάλυψη τυχόν αλλαγής που επήλθε στην καθημερινότητά τους από τη χρήση των μεθόδων που εφαρμόστηκαν στο εργαστήριο ή του δικαιώματος που εξετάστηκε, παρουσιάζονται προτάσεις και τρόποι προς την αλλαγή σε σχέση με την κειμενική μορφή της νομικής πληροφορίας.

Στις επόμενες ενότητες παρουσιάζεται ο τρόπος που οργανώθηκαν, πρακτικά, τα στάδια εργασίας στις δύο φάσεις των εργαστηρίων, οι μέθοδοι αξιολόγησής τους και τα αποτελέσματα αυτών. Αυτή η παρουσίαση συμβάλει στο να είναι ξεκάθαρη η εικόνα στον αναγνώστη για τις αλλαγές που συντελέστηκαν από την πρώτη στη δεύτερη φάση των εργαστηρίων. Σημειώνεται πως και στις δύο φάσεις κάθε εργαστήριο ήταν αυτοτελές, δηλαδή οι έφηβοι συμμετέχοντες συμμετείχαν άπαξ στη διαδικασία.

4.4. Υλικό

Προτού παρουσιαστούν οι μέθοδοι και η διαδικασία κατά την πρώτη και δεύτερη φάση των εργαστηρίων, κρίνεται σκόπιμο να παρουσιαστεί το υλικό και για τις δύο φάσεις αυτών. Ο υλικοτεχνικός εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε για τη διεξαγωγή των εργαστηρίων ήταν ο εξής:

- Storyboard σε χαρτόνι που δημιούργησε η ερευνήτρια με σκοπό τη σύστασή της στους συμμετέχοντες, καθώς και την παρουσίαση του σκοπού και της διαδικασίας εργασίας,
- Μαρκαδόροι γραφής σε whiteboard και post-it (για το πρώτο πιλοτικό εργαστήριο),
- Χαρτόνι για τη συμπλήρωση του νοητικού χάρτη για το θέμα εξέτασης (Δικαίωμα στην Πληροφόρηση) (για τα υπόλοιπα εργαστήρια),

- Χρωματιστοί μαρκαδόροι για χρήση από τους συμμετέχοντες, με σκοπό το διαχωρισμό των υπο-θεμάτων στον νοητικό χάρτη,
- Στρογγυλά χρωματιστά αυτοκόλλητα, για την ψήφιση των πιο προσφιλών ιδεών ανά συμμετέχοντα/συμμετέχουσα (dot-voting),
- Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου (για την α' και β' φάση εργαστηρίων)²²⁷,
- Ψηφιακό διαδικτυακό εργαλείο Pixton²²⁸,
- Δημοσιογραφικό ψηφιακό μαγνητόφωνο Olympus²²⁹,
- Huawei tablet με πληκτρολόγιο και laptop για τη δημιουργία κόμικ από τις δύο υπο-ομάδες,
- Βεβαίωση συμμετοχής²³⁰.

²²⁷ Το πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου δημιουργήθηκε και προσαρμόστηκε κατά τέτοιον τρόπο, προκειμένου να είναι κατανοητό και εύχρηστο στη συμπλήρωσή του από τους εφήβους συμμετέχοντες. Περιείχε όλα τα απαραίτητα στοιχεία που σχετίζονται με τη συγγραφή ενός σεναρίου. Στην πρώτη φάση εργαστηρίων, η μορφή του ήταν πιο απλή. Κατά τη δεύτερη φάση διεξαγωγής εργαστηρίων, προστέθηκαν στοιχεία για να συνδέσουν την προηγούμενη διαδικασία και να διευκολύνουν τον σκοπό δημιουργίας του σεναρίου. Έτσι, η επιλογή και σύνθεση των ιδεών σε μία κεντρική ιδέα, αποτελούσε την αρχή για τη σκέψη και καταγραφή του προβλήματος, της αιτίας αυτού, της δράσης που πρέπει να λάβει χώρα, καθώς και του ηθικού διδάγματος που ήθελαν να αποδώσουν οι συμμετέχοντες στην ιστορία-κόμικ. Επίσης, η πρώτη σελίδα περιείχε συμπληρωματικά στοιχεία για να σκεφτούν και να καταγράψουν οι έφηβοι συμμετέχοντες σχετικά με τον τόπο διαδραμάτισης της ιστορίας και των χαρακτήρων αυτής. Σημειώνεται πως κατά την πρώτη φάση εργαστηρίων συμπληρώθηκε ένα μόνο πρότυπο σεναρίου, λόγω του μικρού αριθμού συμμετεχόντων. Κατά τη δεύτερη φάση εργαστηρίων και του μεγάλου αριθμού συμμετεχόντων ανά εργαστήριο (έξι άτομα), η διαδικασία διεξήχθη σε δύο υπο-ομάδες για την εξοικονόμηση χρόνου. Βλ. και Παράρτημα V, σελ. 277-285, εικόνες 35-43: Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια

²²⁸ Πρόκειται για ένα διαδικτυακό ψηφιακό εργαλείο, το οποίο παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας ψηφιακών κόμικ με την επιλογή ανάμεσα σε διαφορετικές μορφές κόμικ (δηλαδή comic strip, storyboard και graphic novel, ενώ αυτή που χρησιμοποιήθηκε ήταν εκείνη του graphic novel) και δύο επίπεδα δυσκολίας για τη δημιουργία κόμικ, ένα για αρχάριους και ένα για προχωρημένους (το επίπεδο που χρησιμοποιήθηκε ήταν εκείνο για προχωρημένους). Το συγκεκριμένο διαδικτυακό εργαλείο υπάρχει σε δύο μορφές: μία για ιδιωτική χρήση (για διασκέδαση) και μία για δασκάλους, χωρίς, ωστόσο, διαφορές. Στην προκειμένη περίπτωση, χρησιμοποιήθηκαν δύο λογαριασμοί, ένας προϋπάρχων προσωπικός και ένας για δασκάλους, προκειμένου να διευκολυνθεί και να συντομευθεί η διαδικασία στη δεύτερη φάση των εργαστηρίων, όπου η κάθε ομάδα χωρίστηκε σε δύο υπο-ομάδες των τριών ατόμων.

²²⁹ Το δημοσιογραφικό ψηφιακό μαγνητόφωνο χρησίμευσε για την καταγραφή των συνεντεύξεων. Η χρήση του έγινε κατόπιν συναίνεσης των γονέων-κηδεμόνων και των συμμετεχόντων.

²³⁰ Μετά το τέλος των εργαστηρίων δόθηκε βεβαίωση συμμετοχής στους μαθητές και τις μαθήτριες, οι οποίοι έλαβαν μέρος. Βλ. και Παράρτημα IV, σελ. 272, Εικόνα 30: Έντυπο βεβαίωσης συμμετοχής

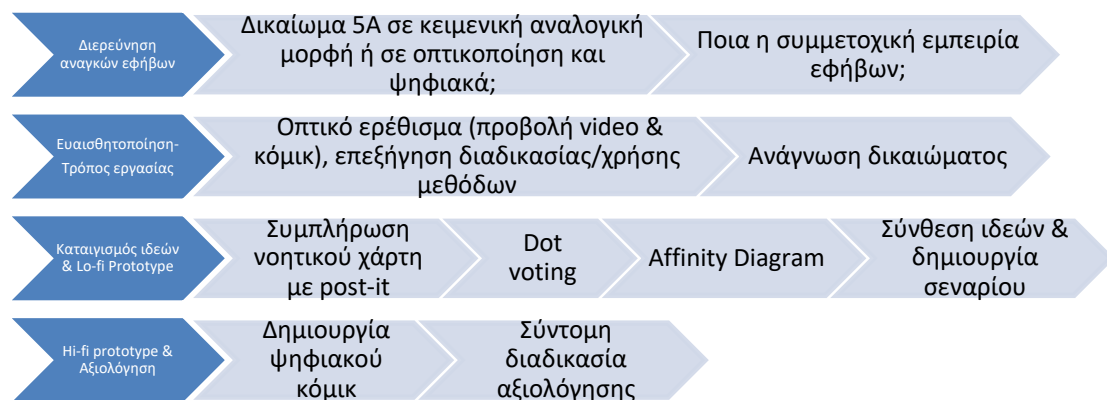
4.5. Α΄ Φάση Εργαστηρίων

4.5.1. Μέθοδοι και Διαδικασία πιλοτικών εργαστηρίων

4.5.1.1. 1^ο Πιλοτικό Εργαστήριο

Η πρώτη φάση των εργαστηρίων κρίθηκε ως η πιλοτική φάση της έρευνας. Πραγματοποιήθηκε με τρία εργαστήρια (όπως αναφέρθηκε στην προηγούμενη ενότητα, με διαθεσιμότητα δείγματος μαθητών ιδιωτικού σχολείου για το πρώτο εργαστήριο και κατόπιν, για τα επόμενα δύο εργαστήρια, με τη διαθεσιμότητα αναπληρωματικών εφήβων βουλευτών της ΚΒ΄ Συνόδου). Κατά τη διεξαγωγή αυτών των εργαστηρίων, εξετάστηκε τόσο η ερευνητική διαδικασία και οι αρχικά σχεδιασμένοι μέθοδοι, καθώς και ο τρόπος εργασίας επί αυτών. Στόχος των τριών πιλοτικών εργαστηρίων ήταν να οριστικοποιηθούν οι κατάλληλες μέθοδοι, οι οποίες θα ήταν εύχρηστες, κατανοητές και θα ενεργοποιούσαν τους συμμετέχοντες, διευκολύνοντας τη συνολική διεξαγωγή κάθε εργαστηρίου.

Έτσι, στο πρώτο εργαστήριο εφαρμόστηκαν τα ακόλουθα στάδια ως προς την ερευνητική διαδικασία:



Σχήμα 30: Μοντέλο διαδικασίας 'The Comic Right Project' για το 1^ο πιλοτικό εργαστήριο

Αναλυτικά, το μοντέλο της ερευνητικής διαδικασίας του 'The Comic Right Project' κατά το πρώτο πιλοτικό εργαστήριο περιλάμβανε τα ακόλουθα στοιχεία:

- *Διερεύνηση αναγκών των εφήβων:* Το πιλοτικό αυτό εργαστήριο είχε ως σκοπό μία αρχική διερεύνηση της εμπειρίας των εφήβων τόσο όσον αφορά στο εργαστήριο, όσο και στη διαδικασία και τις μεθόδους που χρησιμοποιήθηκαν.
- *Ευαισθητοποίηση-Τρόπος εργασίας:* Η έναρξη του εργαστηρίου πραγματοποιήθηκε με την σύσταση της ερευνητριάς μέσω κόμικ και, φυσικά, με συμπληρωματικές πληροφορίες που ρώτησαν οι συμμετέχοντες, καθώς και με σύντομη προφορική σύσταση των ίδιων των συμμετεχόντων. Η ευαισθητοποίηση των εφήβων συμμετεχόντων για το θέμα της οπτικοποίησης σε συνδυασμό με τις λέξεις έγινε με την προβολή ενός αποσπάσματος video ποδοσφαιρικού αγώνα χωρίς λόγια και ήχο. Ακολούθησε η περιγραφή των μεθόδων εργασίας και η ανάγνωση του

δικαιώματος, του άρθρου 5^Α του Συντάγματος σε έντυπη μορφή και των συναφών ως προς αυτό άρθρα.

- *Καταιγισμός ιδεών και Lo-fi Prototype*: Οι κύριες έννοιες του δικαιώματος καταγράφηκαν σε whiteboard από την ερευνήτρια και πάνω σε αυτόν οι συμμετέχοντες είχαν τη δυνατότητα να αναρτήσουν τις ιδέες τους, δηλαδή συγκεκριμένα παραδείγματα με post-it για κάθε μία από τις καταγεγραμμένες έννοιες (π.χ. για την έννοια 'καθένας', οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να καταγράψουν ποιοι άνθρωποι νοούνται ως 'καθένας')²³¹. Για κάθε έννοια, οι συμμετέχοντες είχαν τη δυνατότητα εντός πέντε λεπτών να καταγράψουν όσες περισσότερες ιδέες σκέπτονταν. Έτσι, δημιουργήθηκε ένας νοητικός χάρτης με post-it. Όταν ολοκληρώθηκε η καταγραφή όλων των ιδεών, οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να επιλέξουν τις ιδέες που προτιμούσαν περισσότερο, με τη διαδικασία dot-voting²³². Κατόπιν, η ερευνήτρια ομαδοποίησε και, όπου παρουσιάζονταν ίδιες επιλεγμένες ιδέες, τις συγχώνευσε, με σκοπό να δημιουργήσει στήλες, γνωστό και ως η μέθοδος του affinity diagram²³³. Στόχος ήταν να διευκολυνθούν οι συμμετέχοντες στη σύνθεση των ιδεών τους, προκειμένου να δημιουργήσουν το σενάριο του κόμικ. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες - χρησιμοποιώντας τις τελικές ιδέες όπως παρουσιάζονταν στη μορφή του affinity diagram – συμπλήρωσαν το πρότυπο σεναρίου.
- *Hi-fi prototype και αξιολόγηση*: Στο τελευταίο στάδιο της διαδικασίας, οι συμμετέχοντες υλοποίησαν το ψηφιακό κόμικ, βασισμένο σε διαδικτυακή εφαρμογή²³⁴ για αυτόν τον σκοπό. Με την ολοκλήρωσή του, αξιολόγησαν εν συντομία τη διαδικασία και την εμπειρία που αποκόμισαν.

Η διαδικασία του πρώτου πιλοτικού εργαστηρίου έδωσε σαφή ανάδραση για τις μεθόδους εργασίας. Έτσι:

- *Για τον νοητικό χάρτη*: Η ιδέα δημιουργίας νοητικού χάρτη με post-it κρίθηκε ως μη λειτουργική, διότι η ατομική σκέψη και η ατομική καταγραφή των ιδεών: α. δεν επέτρεψε την αρκετή εξειδίκευση των αρχικών εννοιών που εκπροσωπούν το δικαίωμα, με αποτέλεσμα να κατακερματίζονται οι επιμέρους έννοιες και β.

²³¹ Βλ. και Παράρτημα II, σελ. 246, Εικόνα 4: Νοητικός χάρτης 1^{ου} πιλοτικού εργαστηρίου με post-it και αποτελέσματα ψηφοφορίας με dot-voting

²³² Η διαδικασία Dot-Voting αφορά μία δημιουργική και παιγνιώδη μέθοδο ψήφησης, συχνά ονομαζόμενη και ως «συγκεντρωτική ψήφηση» (cumulative voting) (Dotmocracy, χ.χ.). Βλ. και Dotmocracy (χ.χ.). How to Use Dot Voting Effectively. <http://dotmocracy.org/dot-voting/> [18.10.2019]

²³³ Η μέθοδος Affinity Diagram χρησιμοποιείται με σκοπό «την ομαδοποίηση παρόμοιων ιδεών και τη δημιουργία συνδέσεων μεταξύ τους που θα βοηθήσουν στην αποκάλυψη μοτίβων ή θεμάτων που μπορεί να έχουν προοπτικές» (Dam & Siang, 2018). Εν προκειμένω, οι ιδέες σε μορφή affinity diagram συνέβαλαν σε μία συνοπτική και συγκεντρωμένη παρουσίαση αυτών για τους συμμετέχοντες. Βλ. και Dam, R. & Siang, T. (2018). How to Select the Best Idea by the End of an Ideation Session. <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-select-the-best-idea-by-the-end-of-an-ideation-session> [18.10.2019]

Βλ. και Παράρτημα II, σελ. 247, Εικόνα 5: Σύνθεση ιδεών με τη μέθοδο του Affinity Diagram για το 1^ο πιλοτικό εργαστήριο

²³⁴ Πρόκειται για τη διαδικτυακή εφαρμογή Pixton. Για εκτενή περιγραφή της εφαρμογής, βλ. και ενότητα 'Υλικό'

ενισχύθηκε περισσότερο η ατομική σκέψη και εργασία και όχι τόσο η αίσθηση της κοινής εργασίας και της ανάδειξης των κοινών αξιών.

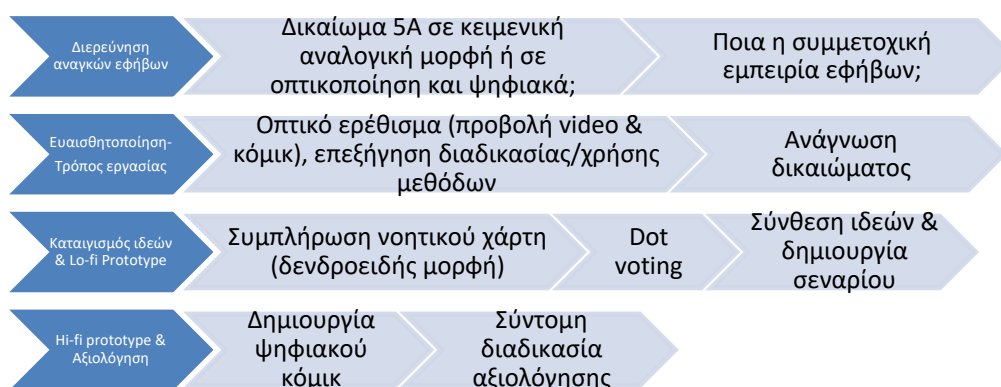
- Για το *affinity diagram*: Με αυτή τη μέθοδο κρίθηκε πως παρέμεναν διαθέσιμες αρκετές τελικές ιδέες, οι οποίες μπορεί, τελικώς, να περιέπλεκαν ή να δημιουργούσαν ασάφεια στους συμμετέχοντες, όσον αφορά στη σύνθεση των ιδεών, τη δημιουργία του σεναρίου και, κατά συνέπεια, του ψηφιακού κόμικ.

4.5.1.2. 2^ο και 3^ο Πιλοτικό Εργαστήριο

Η ανάδραση από το πρώτο πιλοτικό εργαστήριο παρείχε μία βοηθητική οδό για την περαιτέρω διαμόρφωση των επόμενων δύο πιλοτικών εργαστηρίων. Έτσι, οι μέθοδοι εργασίας άλλαξαν ως εξής:

- Η μέθοδος του νοητικού χάρτη με post-it αντικαταστάθηκε με την παραδοσιακή συμπλήρωσή του υπό δενδροειδή μορφή και με διαφορετικούς χρωματιστούς μαρκαδόρους ανά έννοια²³⁵,
- Η μέθοδος *affinity diagram* αφαιρέθηκε, και
- Η μέθοδος *dot voting* διατηρήθηκε.

Έτσι, το δεύτερο και τρίτο πιλοτικό εργαστήριο πραγματοποιήθηκαν με συμμετέχοντες (αγόρια και κορίτσια) από ενδιαφερόμενους αναπληρωματικούς εφήβους βουλευτές της ΚΒ' Συνόδου, οι οποίοι ανταποκρίθηκαν στην πρόσκληση, με την ακόλουθη διαδικασία:



Σχήμα 31: Μοντέλο διαδικασίας 'The Comic Right Project' για το 2^ο και 3^ο πιλοτικό εργαστήριο

Σε αυτά τα εργαστήρια, η διαδικασία που ακολουθήθηκε ήταν όμοια με εκείνη του πρώτου πιλοτικού εργαστηρίου, μόνο που στην περίπτωση συμπλήρωσης του νοητικού χάρτη, η ερευνήτρια ανέλαβε τον ρόλο συντονισμού και συμπλήρωσης του νοητικού χάρτη, ως αποτέλεσμα των απαντήσεων που έδιναν οι συμμετέχοντες βάσει των καθοδηγητικών ερωτήσεων που τους έθετε για κάθε έννοια. Βεβαίως, η χρήση των κινητών τηλεφώνων επιτρεπόταν και σε αυτή την περίπτωση, με σκοπό οι συμμετέχοντες να μπορούν να αναζητήσουν και να βρουν ιδέες μέσω του διαδικτύου. Η διαδικασία της συμπλήρωσης του νοητικού χάρτη είχε αφενός μία πιο παθητική μορφή από πλευράς των συμμετεχόντων,

²³⁵ Βλ. και Παράρτημα III, σελ. 257, Εικόνα 15: Νοητικός χάρτης σε χαρτόνι και αποτέλεσμα ψηφοφορίας με dot-voting για το 2^ο πιλοτικό εργαστήριο

δεδομένου ότι οι ιδέες συμπληρώνονταν από την ερευνήτρια, ωστόσο, εξελίχθηκε σε μία περισσότερο διαλεκτική και επιχειρηματολογική διαδικασία. Το μειονέκτημα αυτού του τρόπου εργασίας ήταν η αρκετά μεγάλη χρονική καθυστέρηση για την περάτωση αυτού του σταδίου, λόγω της πρότερης συζήτησης για την κατάληξη της κάθε ιδέας-πρότασης που θα καταγραφόταν στον νοητικό χάρτη.

Επίσης, στην επιλογή ιδεών με τη διαδικασία dot-voting, οι συμμετέχοντες χρησιμοποίησαν τα αυτοκόλλητα που διέθεσε η ερευνήτρια, προκειμένου να ψηφίσουν τις προτιμότερες για αυτούς καταγεγραμμένες ιδέες και να τις συνθέσουν, με σκοπό τη δημιουργία σεναρίου και ψηφιακού κόμικ. Σημαντικό είναι το γεγονός, πως με την πιο απλουστευμένη διαδικασία κατάληξης ιδεών, όπως προήλθε από την αφαίρεση της μεθόδου affinity diagram, οι συμμετέχοντες εστίασαν καλύτερα στις ιδέες που υπήρχαν διαθέσιμες και διεξήγαγαν καλύτερα τη σύνθεση αυτών, με σκοπό τη δημιουργία του ψηφιακού κόμικ.

4.6. Β' Φάση Εργαστηρίων

4.6.1. Μέθοδοι και Διαδικασία εργαστηρίων

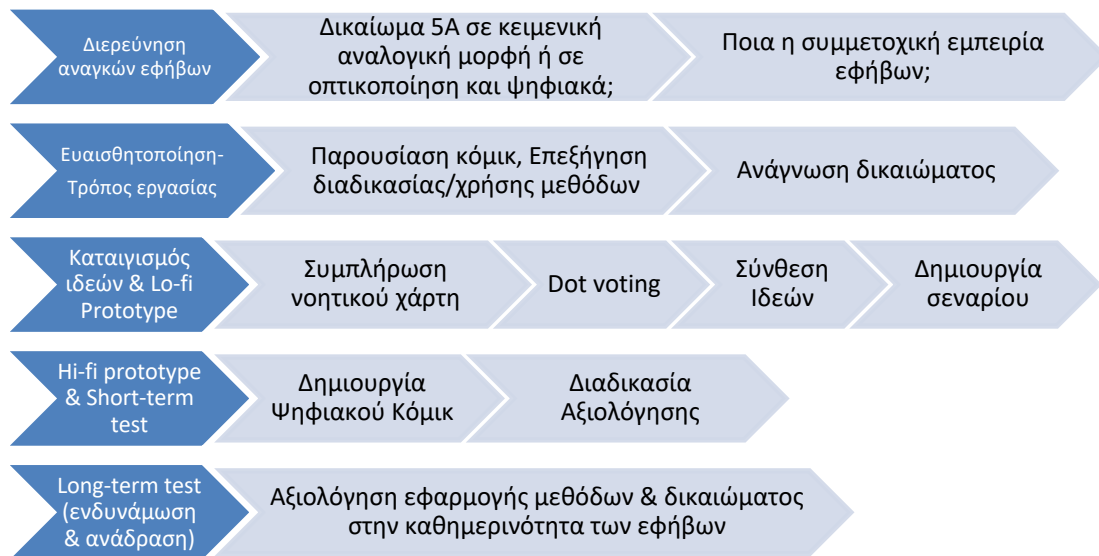
Η πρώτη φάση διεξαγωγής των τριών εργαστηρίων τροφοδότησε με χρήσιμα αποτελέσματα την τελική διαμόρφωση της ερευνητικής διαδικασίας για τη δεύτερη φάση εργαστηρίων και συνέβαλε σε έναν σταθερό και ολοκληρωμένο ερευνητικό σχεδιασμό. Συνεπώς, για τη διεξαγωγή των εργαστηρίων της δεύτερης φάσης έγιναν οι ακόλουθες αλλαγές:

- Για την αποφυγή μίας χρονοβόρας συνολικής διαδικασίας και, ιδιαίτερα, στο στάδιο της 'Ευαισθητοποίησης' των εφήβων συμμετεχόντων αφαιρέθηκε η προβολή video, ενώ διατηρήθηκε η παρουσίαση της ιστορίας της ερευνήτριας σε κόμικ, προκειμένου να γίνει πιο σύντομα η εισαγωγή στο θέμα εξέτασης και στη διαδικασία, η οποία οδήγησε στη δημιουργία του κόμικ,
- Για την καλύτερη εργασία των συμμετεχόντων, η ομάδα των έξι (6) ατόμων ανά εργαστήριο, χωρίστηκε σε δύο υπο-ομάδες, με τη διεκπεραίωση της ίδιας διαδικασίας (συμπλήρωση νοητικού χάρτη, dot-voting, σύνθεση ιδεών, δημιουργία σεναρίου και κόμικ). Τα μόνα κοινά στάδια από κοινού συμμετοχής ήταν το αρχικό της γνωριμίας και της εισαγωγής και της αξιολόγησης (σε περιπτώσεις, όπου ο χρόνος ολοκλήρωσης της εργασίας της μίας υπο-ομάδας συνέπιπτε με τον χρόνο εργασίας της άλλης),
- Η αξιολόγηση, κατόπιν της διεξαγωγής του κάθε εργαστηρίου, ενισχύθηκε με την μακροπρόθεσμη αξιολόγηση των συμμετεχόντων για την εφαρμογή μεθόδων ή του δικαιώματός τους²³⁶, στο χρονικό διάστημα που μεσολάβησε από το τέλος των εργαστηρίων έως και την ημέρα επικοινωνίας της ερευνήτριας μαζί τους (εντός ενός

²³⁶ Η αξιολόγηση των συμμετεχόντων για την τυχόν εφαρμογή μεθόδων που χρησιμοποιήθηκαν κατά τη διαδικασία, όπως και του δικαιώματός τους, πραγματοποιήθηκε κατόπιν επικοινωνίας της ερευνήτριας με τους συμμετέχοντες μέσω σχετικού μηνύματος ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Βλ. και Παράρτημα V, σελ. 286, Εικόνα 45: Ερωτήματα μακροπρόθεσμης εφαρμογής μεθόδων και δικαιώματος

έτους).

Η υπόλοιπη διαδικασία διεξήχθη όπως στο πρώτο πιλοτικό εργαστήριο. Έτσι, στον ακόλουθο πίνακα απεικονίζεται η τελική μορφή της ερευνητικής διαδικασίας.



Σχήμα 32: Μοντέλο διαδικασίας για το ‘The Comic Right Project’ για τη δεύτερη φάση εργαστηρίων

4.6.2. Μέθοδοι Αξιολόγησης

Κατά τη δεύτερη φάση εργαστηρίων εφαρμόστηκαν διάφορες μέθοδοι αξιολόγησης και συλλογής δεδομένων. Συγκεκριμένα, επιλέχθηκε τόσο το ερωτηματολόγιο, όσο και η συνέντευξη. Ο στόχος της δημιουργίας ενός ερωτηματολογίου με διαφορετικές μεθόδους αξιολόγησης οφειλόταν στη φύση των ερευνητικών ερωτημάτων (εξέταση ευχρηστίας και ικανοποίησης των εφήβων συμμετεχόντων-χρηστών). Αφετέρου, η προφορική αιτιολόγηση σε ορισμένες ερωτήσεις επί του ερωτηματολογίου, όπως και η συνέντευξη, προτιμήθηκαν ιδιαίτερα, προκειμένου οι έφηβοι συμμετέχοντες να μπορούν να εκφραστούν σε μεγαλύτερο βαθμό σε σχέση με τον γραπτό λόγο. Αναλυτικά, οι μέθοδοι αξιολόγησης και συλλογής δεδομένων, οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν, ήταν οι ακόλουθες:

4.6.2.1. Ερωτηματολόγιο

Εισαγωγικά στοιχεία

Όπως προαναφέρθηκε, η συμμετοχή των εφήβων στηρίχθηκε σε δείγμα ευχέρειας. Συνεπώς, δεν ήταν δυνατό να εξασφαλιστεί ίσος αριθμός αγοριών και κοριτσιών, ώστε να μπορούν να εξαχθούν και να συγκριθούν στοιχεία βάσει φύλου. Τα ερωτήματα βασίστηκαν τόσο σε προσδιορισμό φύλου, ηλικίας, σχολικής κατεύθυνσης (θεωρητικής, θετικής ή τεχνολογικής) των εφήβων συμμετεχόντων, όσο και στοιχεία που αφορούσαν και σχετίζονται άμεσα με το προς εξέταση αντικείμενο, δηλαδή:

- Πρότερη ενημέρωση για τα δικαιώματά τους,
- Πρότερη ενασχόληση με κόμικ ή παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακό περιβάλλον, και

- Τρόποι ενημέρωσης από τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης.

*Reaction Cards*²³⁷

Προκειμένου να μετρηθεί η ικανοποίηση των συμμετεχόντων τόσο ως προς τη διαδικασία του εργαστηρίου, όσο και ως προς το αποτέλεσμά του, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να επιλέξουν χαρακτηριστικά υπό τη μορφή επιθέτων και να τα αιτιολογήσουν προφορικά σε δύο ερωτήσεις του ερωτηματολογίου. Στην πρώτη περίπτωση, δηλαδή για την αξιολόγηση της διαδικασίας που ακολουθήθηκε, επιλέχθηκε ένα χαρακτηριστικό και αιτιολογήθηκε, ενώ στη δεύτερη περίπτωση, δηλαδή για την αξιολόγηση των συμμετεχόντων επί της εμπειρίας τους για το εργαστήριο που συμμετείχαν, επιλέχθηκαν και αιτιολογήθηκαν έως και πέντε επίθετα-χαρακτηριστικά. Η αιτιολόγηση από τους εφήβους συμμετέχοντες έγινε προφορικά, ώστε να αναδειχθούν καλύτερα τα ποιοτικά χαρακτηριστικά κάθε επιλεγμένου επιθέτου. Επίσης, η απεικόνιση των αποτελεσμάτων έγινε σε μορφή 'σύννεφου λέξεων' (wordcloud), με σκοπό την απεικόνιση της συχνότητας στις προτιμήσεις των συμμετεχόντων²³⁸.

Likert Scales

Μία πρόσθετη μέθοδος αξιολόγησης που χρησιμοποιήθηκε στο ερωτηματολόγιο ήταν εκείνη των Likert Scales. Ο λόγος που χρησιμοποιήθηκε αυτή η μέθοδος οφειλόταν στην αξιολόγηση του βαθμού ευκολίας τόσο της διαδικασίας του εργαστηρίου, όσο και των μεθόδων που την απαρτίζουν (συμπλήρωση νοητικού χάρτη και σεναρίου, σύνθεση ιδεών, δημιουργία ψηφιακού κόμικ). Μολονότι, το μέγεθος του συνολικού δείγματος δεν ευνοούσε τη διαμόρφωση μίας πλήρους εικόνας για τα συγκεκριμένα ερωτήματα, ωστόσο, παρέχει μία αρχική εικόνα για τις μεθόδους που χρησιμοποιήθηκαν και τη διαδικασία που ακολουθήθηκε.

4.6.2.2. Συνέντευξη

Το μεγαλύτερο μέρος της αξιολόγησης διεξήχθη μέσω συνέντευξης. Το είδος συνέντευξης που επιλέχθηκε ήταν οι ομάδες εστίασης και διεξήχθη άλλοτε ανά υπο-ομάδες

²³⁷ Η μέθοδος 'Reaction Cards' δημιουργήθηκε από την Microsoft Corporation το 2002 με σκοπό τη μέτρηση της ανάδρασης των χρηστών επί τεχνολογικών προϊόντων. Περιλαμβάνει μία κλίμακα από θετικά έως αρνητικά χαρακτηριστικά και ο χρήστης καλείται να επιλέξει εκείνα, τα οποία εκπροσωπούν καλύτερα την άποψή του. Υπάρχουν διαφορετικά μεγέθη καταλόγων με χαρακτηριστικά. Στην προκειμένη μελέτη έγινε μία επιλογή είκοσι έξι χαρακτηριστικών (ίδια και για τα δύο ερωτήματα, όπως ενσωματώθηκαν στο γραπτό ερωτηματολόγιο), με σκοπό να διατηρηθεί η ισορροπία τόσο σε θετικά, όσο και αρνητικά. Βλ. και UX for the Masses (2016, April 27). Capturing User Feedback with Microsoft's Product Reaction Cards. <http://www.uxforthemasses.com/product-reaction-cards/> [2.06.2019] Βλ. και Παράρτημα V, σελ. 274 & 276, Εικόνα 32 & 34 από το Ερωτηματολόγιο εργαστηρίων

²³⁸ Βλ. και ενότητα 'Αποτελέσματα'

και άλλοτε στο σύνολο των συμμετεχόντων ανά εργαστήριο²³⁹. Σκοπός της συνέντευξης ήταν τόσο η εξαγωγή ποιοτικών στοιχείων, όσο και η εμβάθυνση στο προς εξέταση αντικείμενο, μια και πρόκειται για μία αρχική διερεύνησή του (όπως αναφέρεται και από τον τίτλο). Οι ερευνητικοί στόχοι μετατράπηκαν σε ερευνητικά ερωτήματα και, εν συνεχεία, τα ερευνητικά ερωτήματα προσαρμόστηκαν γλωσσικά, ώστε να είναι κατανοητά στους εφήβους, σύμφωνα με την ηλικία και το γνωστικό τους επίπεδο.

Η εμβάθυνση των απαντήσεων των εφήβων συμμετεχόντων στη διάρκεια των συνεντεύξεων – σε σημεία όπου αυτό ήταν εφικτό και στον βαθμό που επέτρεπε ο συνολικός χρόνος της συνέντευξης - επετεύχθη με επιπλέον ερώτηση αιτιολόγησης²⁴⁰, η οποία διευκόλυνε τη λήψη περισσότερων πληροφοριών για το θέμα.

Επιπλέον, σε ορισμένες ερωτήσεις όπου ήταν απαραίτητη η διερεύνηση της επαναχρησιμοποίησης μεθόδων ή επανάληψης της ίδιας διαδικασίας ή και εφαρμογής του δικαιώματός τους, χρησιμοποιήθηκε ξανά η κλίμακα Likert²⁴¹ και οι έφηβοι συμμετέχοντες χρησιμοποίησαν κάρτες επιλογής²⁴², οι οποίες ετοιμάστηκαν για έναν περισσότερο παιγνιώδη τρόπο αξιολόγησης και εναλλαγής κατά τη διάρκεια της συνέντευξης.

²³⁹ Η διεξαγωγή της συνέντευξης ανά υπο-ομάδα ή στο σύνολο των συμμετεχόντων κάθε εργαστηρίου, εξαρτήθηκε από τον χρόνο που ολοκλήρωσε κάθε υπο-ομάδα τη δημιουργία κόμικ. Σε περιπτώσεις όπου κάθε υπο-ομάδα ολοκλήρωσε ταυτόχρονα τη δημιουργία κόμικ, η συνέντευξη διεξήχθη παρουσία όλων των συμμετεχόντων

²⁴⁰ Έως έναν βαθμό, υιοθετήθηκε η τεχνική ερωτήσεων των '5 Γιατί' (5 Whys), η οποία συμβάλλει στην δυνατότητα εύρεσης της αιτίας ενός προβλήματος. Στην προκειμένη περίπτωση, η επιπλέον ερώτηση με τη χρήση αυτής της τεχνικής, συνέβαλε και ήταν ιδιαίτερα βοηθητική, όχι μόνο στη διευκρίνιση των λεγόμενων των συμμετεχόντων, αλλά και στην εμβάθυνση των απαντήσεών τους. Δυστυχώς, λόγω του περιορισμένου χρόνου και του πλήθους των συμμετεχόντων δεν ήταν δυνατή η χρήση αυτής της μεθόδου στην ολότητά της για την εκμαίευση βαθύτερων νοημάτων επί των ερωτήσεων της συνέντευξης. Βλ. και MindTools. 5 Whys. Getting to the Root of a Problem Quickly. https://www.mindtools.com/pages/article/newTMC_5W.htm [29.10.2019]

²⁴¹ Σε αυτή την περίπτωση, χρησιμοποιήθηκε η κλίμακα από 0 έως 5 με την αντίστοιχη διαβάθμιση, 'καθόλου, ελάχιστα πιθανό, αρκετά πιθανό, πολύ πιθανό, σίγουρα'. Το μικρό δείγμα συμμετεχόντων δεν ήταν δυνατό να φέρει ικανοποιητικά ποσοτικά αποτελέσματα επί τέτοιων ερωτήσεων, ωστόσο, πρόσφερε μία επιπλέον εμβάθυνση στις ερωτήσεις περί επανάληψης, δεδομένου ότι αρκετοί από τους συμμετέχοντες παρείχαν και αιτιολόγηση πέραν της βαθμολογίας που έδιναν

²⁴² Βλ. και Παράρτημα V, σελ. 286, Εικόνα 44: Κάρτες επιλογής

Γ' Μέρος: Αποτελέσματα

Κεφάλαιο 5: Αποτελέσματα Ποιοτικής Διερεύνησης

5.1. Μέθοδος Ανάλυσης Αποτελεσμάτων

Οι συνεντεύξεις των συμμετεχόντων κατά τη δεύτερη φάση των εργαστηρίων αναλύθηκαν βάσει της τεχνικής της 'θεματικής ανάλυσης' (thematic analysis). Η θεματική ανάλυση, όπως περιγράφεται παρακάτω, ουσιαστικά συμβάλλει στην τριγωνποίηση των εκάστοτε αποτελεσμάτων. Η θεματική ανάλυση, σύμφωνα με τη Mortensen²⁴³ (2019), περιλαμβάνει έξι στάδια στην επεξεργασία των δεδομένων που έχουν συλλεχθεί:

- *«Εξοικείωση με τα δεδομένα»*: Πρόκειται για το στάδιο της συγκέντρωσης και της αρχικής επεξεργασίας των δεδομένων που έχει στη διάθεσή του ο ερευνητής, κυρίως, μέσω της απομαγνητοφώνησης των συνεντεύξεων (Mortensen, 2019). Στην προκειμένη περίπτωση, απομαγνητοφωνήθηκαν όλες οι συνεντεύξεις από τη δεύτερη φάση των εργαστηρίων, ώστε να είναι δυνατή η πλήρης κωδικοποίηση των λεγόμενων των συμμετεχόντων και επίσης, να είναι πιο εύκολη η δημιουργία θεμάτων και γενικότερων κατηγοριών επί της κάθε ερώτησης.
- *«Αρχική δημιουργία κωδικών»*: Σύμφωνα με την Mortensen (2019), *«ο κώδικας είναι μια σύντομη περιγραφή του τι λέγεται στη συνέντευξη»*. Μάλιστα, όπως σημειώνει *«ο κώδικας είναι μία περιγραφή, όχι μία ερμηνεία»* (Mortensen, 2019). Στην προκειμένη περίπτωση και για τη διευκόλυνση δημιουργίας κωδικών επί των οκτώ εργαστηρίων και συνεντεύξεών τους (άλλοτε σε υπο-ομάδες και άλλοτε με παρουσία όλων των συμμετεχόντων της ομάδας), δημιουργήθηκαν ξεχωριστά έγγραφα για κάθε ερώτηση. Έτσι, συγκεντρώθηκαν οι απαντήσεις όλων των υπο-ομάδων ή ομάδων ανά ερώτηση και διευκολύνθηκε η αναζήτηση κωδικών και η δημιουργία μίας γενικότερης άποψης επί του θέματος.
- *«Αναζήτηση θεμάτων»*: Τα θέματα αποτελούν μία πιο ευρεία θεώρηση των κωδικών και *«εμπεριέχουν ενεργή ερμηνεία των κωδικών και των δεδομένων»* (Mortensen, 2019). Αυτό σημαίνει πως πρόκειται για ένα στάδιο, όπου οι αρχικές περιγραφές (κώδικες) αρχίζουν να ομαδοποιούνται σε γενικότερες περιγραφές. Στην περίπτωση που εξετάστηκε, δημιουργήθηκε για κάθε ερώτηση ένας ψηφιακός νοητικός χάρτης μέσω διαδικτυακής εφαρμογής. Έτσι, δόθηκε η ευκαιρία υπό τη δενδροειδή μορφή του χάρτη να δημιουργηθούν τόσο τα θέματα, όσο και να επικολληθούν τα επιμέρους στοιχεία των θεμάτων, δηλαδή οι κώδικες.
- *«Εξέταση θεμάτων»*: Αυτό το στάδιο, ουσιαστικά, δίνει την ευκαιρία στον ερευνητή να εξετάσει αν οι κώδικες *«υποστηρίζουν το θέμα, αν υπάρχουν αντιφάσεις και να συμπεράνει αν τα θέματα επικαλύπτονται»* (Mortensen, 2019). Για την προκειμένη εξέταση, ο ψηφιακός νοητικός χάρτης επί κάθε ερωτήματος βοήθησε σημαντικά, ώστε να φανούν και να διασταυρωθούν οι σχέσεις μεταξύ κωδικών ή και θεμάτων,

²⁴³ Βλ. και Mortensen, D. (2019). How to Do a Thematic Analysis of User Interviews. <https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-do-a-thematic-analysis-of-user-interviews> [30.10.2019]

να φανούν θέματα που επαναλαμβάνονται ή αλληλο-επικαλύπτονται και το σημαντικότερο, να φανούν αντιθέσεις στις απόψεις των συμμετεχόντων, οι οποίες και εκείνες ήταν εξαιρετικά χρήσιμες για την τελική αξιολόγηση των συμπερασμάτων.

- *«Προσδιορισμός και ονομασία θεμάτων»:* Αυτό το στάδιο στη διαδικασία επεξεργασίας των δεδομένων, ουσιαστικά, επιτρέπει στον ερευνητή να δώσει ονομασία στα θέματα που παρατηρεί και να γενικεύσει κάθε ένα από αυτά. Έτσι, σύμφωνα με την Mortensen (2019), *«τα ονόματα των θεμάτων πρέπει να είναι περιγραφικά και (ει δυνατό) συναρπαστικά-να τραβούν το ενδιαφέρον»*. Αυτή η προσέγγιση συνέβαλε τόσο στη γενίκευση των αποτελεσμάτων, και, κατά συνέπεια, των ερευνητικών ερωτημάτων, καταδεικνύοντας την ουσία αυτών. Συγκεκριμένα, η συνολική εικόνα που παρουσίασαν οι νοητικοί χάρτες ανά ερώτημα, βοήθησαν στην εξαγωγή ενός γενικότερου τίτλου για κάθε ερώτημα.
- *«Παρουσίαση της έκθεσης»:* Αυτό το στάδιο περιλαμβάνει την έκθεση των αποτελεσμάτων, βάσει και των ερευνητικών ερωτημάτων που ετέθησαν αρχικά, το οποίο ενισχύεται κατά περίπτωση και με αποσπάσματα από σχόλια των συμμετεχόντων²⁴⁴. Συγκεκριμένα, για το δεύτερο μέρος της διεξαγωγής των εργαστηρίων, παρουσιάζονται: (i) τα αποτελέσματα των ερωτημάτων και, κατά συνέπεια, των ερευνητικών ερωτημάτων μέσα από τη συνέντευξη, (ii) σημαντικές μεταβλητές, οι οποίες επηρέασαν τόσο τη διαδικασία, όσο και το αποτέλεσμα της διαδικασίας (ψηφιακό κόμικ), και (iii) τυχόν μακροπρόθεσμη εφαρμογή των μεθόδων που χρησιμοποιήθηκαν κατά τη διεξαγωγή των εργαστηρίων ή και τυχόν εφαρμογή του δικαιώματος στην πληροφόρηση από τους συμμετέχοντες, ως συνέπεια της ανάλυσής του στο εργαστήριο που συμμετείχαν.

5.2. Γενικά Εισαγωγικά Αποτελέσματα

Η δεύτερη φάση των εργαστηρίων, αφενός, εξασφάλισε ένα πληρέστερο δείγμα εφήβων συμμετεχόντων. Ωστόσο, όπως αναφέρεται και στον τίτλο πρόκειται για μία αρχική ποιοτική διερεύνηση και, επίσης, με δείγμα ευχέρειας και σε αυτή την φάση. Για αυτόν τον λόγο, δεν ήταν δυνατό να εξασφαλιστεί ισορροπία ανάμεσα σε αριθμό αγοριών και κοριτσιών και, κατά συνέπεια, να εξαχθούν συμπεράσματα βάσει φύλου. Ωστόσο, κάποιες από τις εισαγωγικές ερωτήσεις δίνουν κάποια χρήσιμα συμπεράσματα για το δείγμα που έλαβε μέρος. Έτσι:

5.2.1. Επί της Ενημέρωσης των Εφήβων για τα Δικαιώματά τους

- *Ως προς την ενημέρωση για τα δικαιώματά τους:* Παρατηρείται ισοβαθμία²⁴⁵ ανάμεσα στους εφήβους που έχουν ενημερωθεί και σε εκείνους που δεν έχουν ενημερωθεί για τα δικαιώματά τους,

²⁴⁴ Για την προστασία των προσωπικών δεδομένων των συμμετεχόντων, δεν παρουσιάζονται τα πραγματικά ονόματα αυτών

²⁴⁵ Οι 23 από τους 46 εφήβους συμμετέχοντες (αγόρια και κορίτσια) έχουν ενημερωθεί για τα δικαιώματά τους και οι άλλοι μισοί δεν έχουν ενημερωθεί για αυτά

- *Ως προς τον τρόπο και τις πηγές ενημέρωσης για τα δικαιώματά τους:* Φαίνεται πως η ενημέρωση των εφήβων συμμετεχόντων προέρχεται από τους γονείς τους και το σχολείο, χωρίς να προσδιορίζεται με λεπτομέρειες. Ως προς τις πηγές ενημέρωσης επισημαίνονται τόσο έντυπες πηγές (σχολικό βιβλίο, εφημερίδα, Σύνταγμα της Ελλάδας, ελληνική νομοθεσία), όσο και ψηφιακές μέσω του διαδικτύου (YouTube, lawspot.gr, Wikipedia, ελληνική νομοθεσία²⁴⁶).
- *Ως προς τη λειτουργία επί των δικαιωμάτων τους (βάσει της πρότερης ενημέρωσής τους):* Σύμφωνα με τις απαντήσεις των συμμετεχόντων εκφράζεται τόσο προβληματισμός για τη λειτουργία των δικαιωμάτων (π.χ. καταπάτηση αυτών, απαγόρευση ελεύθερης βούλησης ανθρώπων όπου συναντάται κ.α.), όσο και ενθουσιασμός και συνειδητοποίηση για το πλήθος των δικαιωμάτων και τη δυνατότητα έκφρασης άποψης για διάφορα θέματα.

5.2.2. Επί της Χρήσης Κόμικ και Παιχνιδιών Role Playing Games (RPG)

- *Ως προς την ενασχόληση με κόμικ και παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακό περιβάλλον:* Υπάρχει μικρή διαφορά²⁴⁷ ανάμεσα στους εφήβους που έχουν ενασχοληθεί με κόμικ και σε εκείνους που δεν έχουν ενασχοληθεί, με πλειοψηφία εκείνων των εφήβων που δεν έχουν ασχοληθεί με το κόμικ. Αντιθέτως, οι περισσότεροι²⁴⁸ έφηβοι (αγόρια και κορίτσια) έχουν ενασχοληθεί με παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακά περιβάλλοντα.
- *Ως προς τον τρόπο ενασχόλησης με κόμικ:* Στις περισσότερες περιπτώσεις των συμμετεχόντων που έχουν ενασχοληθεί με το κόμικ είναι μέσω του διαβάσματος αυτών και σε κάποιες περιπτώσεις μέσω της απόπειρας σχεδίασης αυτών. Η ενασχόληση προσδιορίζεται, κυρίως, στον ελεύθερο χρόνο των μαθητών και μαθητριών, ενώ η παρουσία των κόμικ εμφανίζεται στις σχολικές βαθμίδες του Δημοτικού και του Γυμνασίου.

5.2.3. Επί της Ενημέρωσης των Εφήβων από τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης (ΜΜΕ)

Από την ερώτηση - πολλαπλών επιλογών - για την ενημέρωση των εφήβων από τα ΜΜΕ και τα στοιχεία που συγκεντρώθηκαν υπάρχει σαφές προβάδισμα της ενημέρωσής τους μέσω του διαδικτύου και της τηλεόρασης²⁴⁹, ενώ η ενημέρωση μέσω ραδιοφώνου και εφημερίδων είναι πολύ μικρή²⁵⁰.

²⁴⁶ Δεν προσδιορίζεται αν πρόκειται για την ιστοσελίδα του Εθνικού Τυπογραφείου

²⁴⁷ Στο σύνολο των 46 ατόμων, τα 20 έχουν ασχοληθεί με κόμικ, ενώ 26 δεν έχουν ασχοληθεί με το κόμικ.

²⁴⁸ Στο σύνολο των 46 ατόμων, τα 31 άτομα έχουν ασχοληθεί με παιχνίδια ρόλων σε ψηφιακό περιβάλλον, ενώ τα 15 δεν έχουν ασχοληθεί με αυτά.

²⁴⁹ Η προτίμηση ενημέρωσης των εφήβων από το διαδίκτυο συναντάται 28 φορές και μέσω της τηλεόρασης, 27 φορές.

²⁵⁰ Αντίστοιχα, η προτίμηση ενημέρωσης μέσω των εφημερίδων συναντάται 1 φορά και μέσω του ραδιοφώνου 2 φορές.

5.3. Ποιοτική Ανάλυση Αποτελεσμάτων

5.3.1. Εμπειρία Εφήβων Συμμετεχόντων επί του Εργαστηρίου: Υπερβαίνοντας το Πλαίσιο της Τυπικής Εκπαίδευσης. Μία Συνεργατική Εμπειρία με Δημιουργικότητα και Διασκέδαση για τα Συνταγματικά Δικαιώματα

Η συνεργατικότητα - όπως προέκυψε από τα αποτελέσματα των ερωτήσεων²⁵¹ προς τους συμμετέχοντες - είναι το κυρίαρχο χαρακτηριστικό στις επιλογές των συμμετεχόντων²⁵². Αφενός, αναγνωρίζουν πως σε αρκετές περιπτώσεις η διαδικασία απαιτούσε τη συνεργασία και δεν ήταν δυνατό να την αποφύγουν. Ωστόσο, η πληθώρα των απαντήσεων καταδεικνύει πως αναγνωρίζουν τη συνεισφορά των ιδεών και τη συνεργασία ως απαραίτητους παράγοντες και για τη διεξαγωγή της διαδικασίας με ταχύτητα, όσο και για την εξαγωγή ενός καλού αποτελέσματος. Συγκεκριμένα, αναγνωρίζουν τη σπουδαιότητα της συνεργασίας, διότι διδάχτηκαν πως: (i) να λειτουργούν ως ομάδα, (ii) να εργάζονται για το κοινό συμφέρον, (iii) να έχουν την ευκαιρία να καλλιεργήσουν την ευγενή άμιλλα και (iv) να επικοινωνούν. Μάλιστα, το συνεργατικό περιβάλλον του εργαστηρίου πρόσφερε τον χρόνο για επικοινωνία και συνάντηση με τους συμμαθητές και συμμαθήτριες και συνέβαλε στην ανάπτυξη καλών σχέσεων, ακόμη και σε περίπτωση όπου οι συμμετέχοντες δε συναναστρέφονταν μεταξύ τους στην καθημερινότητα του σχολείου.

«(Επέλεξα) 'συνεργατικό', γιατί προσπαθήσαμε να λειτουργήσουμε ως ομάδα, κάτι που είναι πολύ σημαντικό στις μέρες μας και οι περισσότεροι άνθρωποι δεν κατέχουν αυτή την ικανότητα να δουλέψουν ως ομάδα.» (Βασίλης, εργαστήριο 5, ομάδα β')

«(Επέλεξα) 'συνεργατικό', γιατί από την αρχή με τα κορίτσια δεν κάνω, ξέρω 'γω, την τρομερή παρέα, σε σχέση με τον Α. και τα άλλα παιδιά. Και στην αρχή μου φάνηκε "πωω, τώρα πώς θα συνεννοηθούμε;", αλλά εντάξει, πιστεύω ότι συνεργαστήκαμε, γελάσαμε όταν ήταν να γελάσουμε, το διασκεδάσαμε. Εντάξει, ήταν ωραία.» (Κλέων, εργαστήριο 4)

Τα στοιχεία της διασκέδασης δεν απουσιάζουν από την εμπειρία του εργαστηρίου, για αυτόν τον λόγο και καταλαμβάνει υψηλή θέση ως επιλεγμένο χαρακτηριστικό από τους εφήβους συμμετέχοντες. Ωστόσο, η διασκεδαστική εμπειρία για τους συμμετέχοντες φαίνεται πως δεν παραμένει στα ξεκάθαρα συναισθήματα του γέλιου και του ευχάριστου χρόνου που πέρασαν μαζί, αλλά μεταβαίνει και σε ένα βαθύτερο επίπεδο. Κατά την αιτιολόγηση του χαρακτηριστικού από τους συμμετέχοντες, παρατηρείται πως η χρησιμότητα του εργαστηρίου οφείλεται:

²⁵¹ Η ερώτηση πραγματοποιήθηκε, αρχικά, με τη χρήση των Reaction Cards και την επιλογή έως πέντε χαρακτηριστικών από τον συνοπτικό κατάλογο και, κατόπιν, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να αιτιολογήσουν προφορικά τις επιλογές τους

²⁵² Συγκεκριμένα, η συχνότητα των επιλογών μέσω των Reaction Cards, εμφανίζει τα ακόλουθα αποτελέσματα σχετικά με την εμπειρία των εφήβων συμμετεχόντων επί του εργαστηρίου που παρακολούθησαν: 35 φορές 'συνεργατικό', 32 φορές 'δημιουργικό', 31 'διασκεδαστικό', 14 'οργανωμένο', 14 'αποτελεσματικό', 14 'ποιοτικό', 13 'συναρπαστικό', 12 'χαλαρό', 10 'φιλικό', 10 'ελκυστικό', 5 'απλό', 3 'προχωρημένο', 3 'ξεκάθαρο', 3 'γρήγορο', 2 'εύελικτο', 1 'χρονοβόρο'

- Στη γνώση που αποκόμισαν, τόσο γενικότερα για (κοινωνικά) θέματα ή και, πιο συγκεκριμένα για το προς εξέταση δικαίωμά τους,
- Στην άντληση γνώσης και τον τρόπο εργασίας ή την άντληση πληροφοριών με τις μεθόδους που χρησιμοποιήθηκαν κατά τη διαδικασία, καθώς και τον τρόπο επιχειρηματολογίας και εύρεσης μίας κοινής λύσης (χρήση της μεθόδου 'σύνθεση ιδεών').

Ως προς τη γνώση που αποκόμισαν οι συμμετέχοντες από την επεξεργασία επί του δικαιώματός τους στην πληροφόρηση και τη θεματολογία του εργαστηρίου εκφράστηκαν διάφορες απόψεις, οι οποίες μαρτυρούν τόσο για την αναγκαιότητα και βοήθεια που προσέφερε το εργαστήριο για τα δικαιώματά τους (και τη μετάδοσή του σε άλλους συνομηλίκους τους), όσο και την επιθυμία για διαφορετική θεματολογία πιο κοντά στα ενδιαφέροντα των νέων σε μελλοντικά εργαστήρια. Η επιλογή θέματος και σε συνδυασμό με τα πιο συγκεκριμένα σχόλια διαδραματίζει και αυτό έναν καθοριστικό ρόλο στην επιλογή επανάληψης του εργαστηρίου.

«Αρχικά, θα μάθουμε και άλλα δικαιώματα που μπορεί να έχουμε, τα οποία να μη γνωρίζαμε και, γενικά, όπως είπα και πριν, θα διευρύνουμε και άλλο τις γνώσεις μας και αυτό θα μας βοηθήσει στη ζωή μας.» (Ελεονώρα, εργαστήριο 6)

«Ναι, γιατί θα μπορούσα να – θεωρώ σε κάποια θέματα που δε γνώριζα – ψαχτώ πιο πολύ για να μάθω για αυτά τα συγκεκριμένα θέματα, τα δικαιώματά μου και όλα αυτά που μπορεί να βοηθήσουν εμένα.» (Μιχάλης, εργαστήριο 7, ομάδα α')

«Ναι θα το πρότεινα. Πιστεύω ότι είναι ένα πολύ αναγκαίο κομμάτι, ώστε κάθε έφηβος να μάθει να εκφράζεται πιο εύκολα, να έχει αυξημένη φαντασία και πιστεύω, ότι είναι ένα είδος εκπαίδευσης. Οπότε μου φαίνεται χρήσιμο.» (Γρηγόρης, εργαστήριο 8, ομάδα β')

«Και εγώ πιστεύω, ότι ναι, θα το ξανάκανα, γιατί θα είχε και διαφορετικό θέμα, οπότε θα βρίσκαμε πληροφορίες για τα υπόλοιπα θέματα και θα μαθαίναμε κάτι παραπάνω...και θα περνάγαμε πάλι αυτές τις ώρες όλοι μαζί, οπότε θα ήτανε ωραία.» (Ανδριάννα, εργαστήριο 6)

Επίσης, η άντληση πληροφοριών και ο τρόπος εργασίας επί το εξεταζόμενο θέμα συνέβαλε όχι μόνο σε έναν διασκεδαστικό τρόπο προσέγγισης, αλλά χαρακτηρίζεται και ως χρήσιμος μια και ωθεί στην ίδια την ανακάλυψη από τους εφήβους και σε έναν διαδραστικό ή βιωματικό τρόπο απόκτησης γνώσεων.

«Ναι, θα ήτανε, πιστεύω – αν εφαρμοζόταν και πάνω σε άλλα θέματα – θα ήταν πάρα πολύ ενδιαφέρον, γιατί ο τρόπος που γίνεται σε βάζει να σκέφτεσαι.» (Γιώργος, εργαστήριο 5, ομάδα α')

«Και εγώ συμφωνώ με τα παιδιά, γιατί δεν ακούμε συχνά για τα δικαιώματά μας και ότι είναι σημαντικό, ας πούμε, με ένα τέτοιο πρόγραμμα να τα θυμόμαστε ή να μαθαίνουμε και κάτι άλλο που δεν ξέρουμε και...δε γίνεται ένας παραδοσιακός τρόπος να μας τα λέει κάποιος, αλλά να τα ανακαλύπτουμε εμείς.» (Αντώνης, εργαστήριο 6)

«Εγώ (επέλεξα) 'διασκεδαστικό' και 'συναρπαστικό', καθώς είναι κάτι καινοτόμο για εμάς και κάτι διαφορετικό, οπότε μας κίνησε την περιέργεια.» (Χαρά, εργαστήριο 2, ομάδα β')

«Και πάλι, ιδιαίτερα και σε άλλα θέματα να το κάναμε, μια χαρά θα ήτανε και πιο δημιουργικό, γιατί θα ήταν και στα πλαίσια του σχολείου, ενώ αυτό είναι λίγο πιο άσχετο σε

σχέση με τα μαθήματα. Μαθαίνουμε πιο πολύ σε αυτά που μας χρειάζονται. Θα μαθαίναμε πιο βιωματικά.» (Σταυρούλα, εργαστήριο 5, ομάδα α')

«Γιατί ήταν ωραίο, ήταν ενδιαφέρον. Με τον τρόπο που το κάναμε ήταν πιο διαδραστικό, άρα σημαίνει περισσότερο αυτά που μαθαίνεις.» (Μάγδα, εργαστήριο 8, ομάδα α')

«Επειδή προϋποθέτει τη δημιουργικότητα, την καλλιέργει, καλλιέργει και τη συνεργασία – όπως είπα πριν – και βοηθάει να αναπτυχθεί η σκέψη, να ανακαλύψουν, και βασικά να αξιολογηθούν οι μαθητές με κάποιες άλλες εργασίες, οι οποίες δεν είναι κλασικές ή δεν είναι τα διαγωνίσματα.» (Γεράσιμος, εργαστήριο 1, ομάδα α')

«Σίγουρα θα το δοκιμάζαμε. Χώρια που είναι μια διαφορετική μορφή ψυχαγωγίας και μαθήματος, είναι και ενδιαφέρον να δούμε το πως σκέφτονται οι άλλοι και, γενικότερα, να ενώσουμε τις απόψεις μας για να έχουμε μια πιο σφαιρική άποψη για τα πράγματα.» (Ανδριανός, εργαστήριο 5, ομάδα α')

Επίσης, η δημιουργία σεναρίου και κόμικ από τους ίδιους συνέβαλε ταυτόχρονα στη σκέψη, στο συνδυασμό των πληροφοριών, στην ανάδυση της φαντασίας και στη χρήση της τεχνολογίας για την αποτύπωσή της. Πρόκειται, δηλαδή, για έναν συνδυασμό παραγόντων, οι οποίοι συνέβαλαν και στη διασκέδαση και στη δημιουργικότητα των συμμετεχόντων. Εξ ου και το χαρακτηριστικό της δημιουργικότητας, το οποίο συναντάται στη δεύτερη θέση ως προτιμότερη επιλογή για την εμπειρία των συμμετεχόντων από το εργαστήριο.

«Έχω βάλει 'διασκεδαστικό' γιατί, όπως είπα και πιο πριν, ο υπολογιστής και το κόμικ τα έκαναν πολύ διασκεδαστικά και δεν ήταν καθόλου βαρετά.» (Μάνος, εργαστήριο 1, ομάδα β')

«(Ήταν) πολύ δημιουργικό, γιατί δημιουργήσαμε τη δική μας ιστορία, χωρίς καμία βοήθεια, το οποίο ήταν και λίγο δύσκολο.» (Βασίλης, εργαστήριο 5, ομάδα β')

«(...) το κόμικ το δημιουργήσαμε, δε σου έδωσε κάτι έτοιμο. Το δημιούργησες μόνος σου από το μηδέν.» (Διονύσης, εργαστήριο 8, ομάδα β')

«Γιατί ήταν ένας πολύ ωραίος τρόπος να περάσεις τα θέλω σου και να μάθεις από αυτό διάφορα, όπως υπάρχουν τα δικαιώματά σου στο σημερινό θέμα και...ήταν πολύ ενδιαφέρον, από το να είσαι καθηλωμένος 8 ώρες σε μια καρέκλα.» (Βασίλης, εργαστήριο 5, ομάδα β')

«Ναι, θα το δοκίμαζα, γιατί αφού γίνεται και ο συνδυασμός με την τεχνολογία – που είναι κάτι που ελκύει τους μαθητές – το κάνει όλο αυτό πιο ευχάριστο και όχι μονότονο, μόνο να γράφεις σε ένα φύλλο χαρτί τα επιχειρήματά σου και τις πληροφορίες.» (Παρασκευάς, εργαστήριο 7, ομάδα α')

«Με άλλο θέμα, θα το έκανα σίγουρα αυτό, αν περιείχε πάλι κόμικ, γιατί τα θέματα – όσο μας το δίνετε – μπορεί να είναι και πιο σοβαρά, οπότε με ένα κόμικ μπορεί να παραμείνουν σοβαρά, απλώς να είναι πιο 'ελαφρά', να το πω.» (Γαβριήλ, εργαστήριο 7, ομάδα β')

Τα παραπάνω σχόλια μαρτυρούν πως αρκετοί συμμετέχοντες συγκρίνουν την εμπειρία τους από το αυτοτελές εργαστήριο, στο οποίο συμμετείχαν, με εκείνη που βιώνουν στο σχολείο. Για αυτόν τον λόγο, εκφράζουν ιδιαίτερα για την ομαδικότητα, την κινητικότητα και τη διαδραστική μέθοδο που προσέφερε το εργαστήριο.

«Ναι, γιατί είναι πολύ δημιουργικό. Είναι κάτι ξεχωριστό απ' ότι κάνουμε στα μαθήματα. Δεν καθόμαστε, λειτουργήσαμε σαν ομάδα, δεν ήταν ένας-ένας. Κάναμε κάτι πολύ ωραίο όλοι μαζί.» (Μαντώ, εργαστήριο 2, ομάδα α')

«(...) Γιατί στο σχολείο δεν κάνουμε πια για τα δικαιώματα. Θεωρούνται δεδομένα ότι τα ξέρουμε και θα ήταν ωραίο να μαθαίνουμε και για άλλα δικαιώματα.» (Δόμνα, εργαστήριο 2, ομάδα α')

Τέλος, είναι ενδιαφέρον το γεγονός ότι κάποιοι συμμετέχοντες, εκφράζοντας την εμπειρία τους για το εργαστήριο, συνδυάζουν περισσότερα του ενός χαρακτηριστικά στην αιτιολόγησή τους. Αυτό μαρτυρεί και επιβεβαιώνει την πολυδιάστατη εμπειρία που βίωσαν κατά τη διεξαγωγή του.

«Εγώ επέλεξα το 'αποτελεσματικό' και 'συνεργατικό' που συνδέεται με το 'δημιουργικό', γιατί όλα αυτά μαζί με τη συνεργασία, μας δίνουν κάτι, ένα αποτέλεσμα που είναι αποτελεσματικό και δημιουργικό, γιατί μαθαίνουμε πράγματα από αυτό.» (Δαμιανός, εργαστήριο 5, ομάδα β')

«'Αποτελεσματικό' σίγουρα, γιατί με τη συνεργατικότητα και την οργάνωση που υπήρχε, υπήρχε και αποτέλεσμα μετά από τόση εμβάθυνση πάνω στο συγκεκριμένο θέμα και τη χρήση του νοητικού χάρτη.» (Γαβριήλ, εργαστήριο 7, ομάδα β')

Η συχνότητα των χαρακτηριστικών που αναφέρθηκαν από τους συμμετέχοντες και εκφράζουν την εμπειρία τους από το εργαστήριο, στο οποίο συμμετείχαν απεικονίζεται σε 'σύννεφο λέξεων' (word cloud), παρέχοντας μία συνολική εικόνα για τις προτιμήσεις και την ικανοποίηση των εφήβων συμμετεχόντων.



Εικόνα 1: Συχνότητα χαρακτηριστικών ικανοποίησης επί της εμπειρίας συμμετοχής των εφήβων στο σύνολο των εργαστηρίων

5.3.2. Εμπειρία Εφήβων Συμμετεχόντων επί της Διαδικασίας του Εργαστηρίου

Comic Right: Μία αξιόλογη διαδικασία για διάδοση και εφαρμογή και στην τυπική εκπαίδευση των εφήβων

Η εμπειρία των συμμετεχόντων επί της διαδικασίας του εργαστηρίου, ουσιαστικά επιβεβαιώνει τα πορίσματα των ερωτήσεων επί της εμπειρίας τους για το εργαστήριο. Οι συμμετέχοντες χαρακτηρίζουν τη διαδικασία ως δημιουργική και συνεργατική²⁵³. Συγκεκριμένα, η διαδικασία απαιτούσε σκέψη, διερεύνηση του θέματος σε βάθος, σύνθεση των πληροφοριών και χρήση της φαντασίας για τη δημιουργία του κόμικ. Πρόκειται για μία διαδικασία, η οποία καλλιέργησε τη συνεργασία για την εξαγωγή του αποτελέσματος και ευνόησε την προσέγγιση μεταξύ των συμμετεχόντων μέσα από αυτήν. Παρ' όλο που η διαδικασία ξεκίνησε από μία γενική ιδέα/σκέψη, αυτή εξελίχθηκε σταδιακά, συμβάλλοντας όχι μόνο στη σύζευξη της φαντασίας με τα δικαιώματα, αλλά και σε έναν διαδραστικό τρόπο εργασίας, διαφορετικό από τον κλασικό ή μονότονο τρόπο μαθήματος.

«Εγώ (επέλεξα) τη 'δημιουργική', γιατί όπως είπα είναι πρωτότυπη. Δε χρησιμοποιείται συχνά και αυτό την κάνει να ξεχωρίζει. Επίσης, είναι αντί να σχεδιάζαμε σε ένα κομμάτι χαρτί, συνεργαστήκαμε, μιλήσαμε. Πέρασαμε ευχάριστα την ώρα μας σε σχέση με το μονότονο, ανιαρό και τελεσίδικο μάθημα του σχολείου. Όχι ότι δε μου άρεσε και το κανονικό μάθημα καθόλου, απλώς είναι ότι είναι το συνηθισμένο. Αυτό είναι καινούριο κατά κάποιο τρόπο.» (Ανδριανός, εργαστήριο 5, ομάδα α')

«Εγώ επέλεξα το 'δημιουργική', επειδή μας βοήθησε και να σκεφτούμε, αλλά και να δημιουργήσουμε κάτι καινούριο από μία σκέψη, από ένα πράγμα και να το πάμε...να το κάνουμε μια περίπλοκη διαδικασία.» (Μελέτης, εργαστήριο 5, ομάδα β')

«Θα χαρακτηρίζα την όλη διαδικασία 'δημιουργική', διότι πέρα από το θεωρητικό κομμάτι, χρειάστηκε να βάλουμε και τη φαντασία μας να δουλέψει για τη δημιουργία του κόμικ, καθώς και για τη δημιουργία της ιστορίας, καθώς και ότι έπρεπε να συνδέσουμε τις έννοιες των δικαιωμάτων μας με τη φαντασία μας.» (Γιώργος, εργαστήριο 6)

«Κύκλωσα τη 'δημιουργική', γιατί, εντάξει, δεν είναι κάτι που μπορούσαμε να το βρούμε στο internet και να κάτσουμε απλά να το διαβάσουμε. Είναι κάτι που ασχοληθήκαμε όλη η ομάδα και ήταν ευχάριστο και δημιουργικό.» (Ανδρέας, εργαστήριο 7, ομάδα β')

«Και επέλεξα τη 'δημιουργική' για τον ίδιο λόγο με τον Ανδρέα, γιατί ο καθένας μόνος του δε θα μπορούσε να το κάνει έτσι απλά. Χρειάζεται ολόκληρη η ομάδα και γενικά, ήταν κάτι πρωτόγνωρο, οπότε ήταν διασκεδαστικό.» (Σοφοκλής, εργαστήριο 7, ομάδα β')

Η συνεργασία τους βοήθησε και στην καλύτερη γνωριμία μεταξύ τους, όπως και στο γεγονός πως, παρ' όλη την παρουσίαση διαφορετικών ιδεών από κάθε συμμετέχοντα, αυτές συνδέθηκαν ώστε να δώσουν ένα αποτέλεσμα.

²⁵³ Η συχνότητα των επιλογών μέσω των Reaction Cards, εμφανίζει τα ακόλουθα αποτελέσματα σχετικά με την εμπειρία των εφήβων συμμετεχόντων επί της διαδικασίας του εργαστηρίου που παρακολούθησαν: 16 'δημιουργική', 12 'συνεργατική', 6 'διασκεδαστική', 3 'χαλαρή', 2 'ποιοτική', 2 'οργανωμένη', 1 'ξεκάθαρη', 1 'συναρπαστική', 1 'ελκυστική', 1 'προχωρημένη', 1 'αποτελεσματική'

«Εγώ έβαλα ‘συνεργατική’, γιατί συνεργαστήκαμε όλη η ομάδα για να βγάλουμε ένα αποτέλεσμα. Βασικά, αυτή η εργασία καλλιεργεί τη συνεργασία.» (Αντώνης, εργαστήριο 6)

«Επέλεξα ‘συνεργατική’ γιατί γενικά δεν έχω δουλέψει ξανά έτσι με ομάδα – νομίζω δεν έχω δουλέψει τόσο καλά με ομάδα, γιατί θάσει του χαρακτήρα μου δεν είμαι καλός στο να δουλεύω με ομάδες. Αυτό. Και έβγαλε και αποτέλεσμα.» (Γιώργος, εργαστήριο 5, ομάδα α’)

«Και εγώ επέλεξα ‘συνεργατική’ διότι για να το κάνεις αυτό το project πρέπει να συνεργαστείς – θες, δε θες, αναγκαστικά με λίγα λόγια – και ταυτόχρονα το θέλεις. Δεν είναι ότι ‘εντάξει, συνεργάζομαι’ της αγγαρίας, σου το βγάζει πάνω στο project. Θέλεις. Ανταλλάσσεις απόψεις, ανταλλάσσετε ιδέες για αυτό το συγκεκριμένο που θα κάνετε και βγαίνει ένα συμπέρασμα και συνεργάζεστε.» (Διονύσης, εργαστήριο 8, ομάδα β’)

«Επέλεξα και εγώ ‘συνεργατική’, γιατί καθώς γράφαμε όλο το κείμενο και πως θα το αναπτύξουμε μετά, ο καθένας έβαζε από δικές του ιδέες και πιστεύω ότι χωρίς τον έναν και τον άλλον, δε θα μπορούσαμε να φτιάξουμε αυτό που είχαμε φτιάξει τώρα.» (Γιάννης, εργαστήριο 8, ομάδα β’)

Επίσης, οι επιλογές και άλλων χαρακτηριστικών, πέραν της συνεργατικής διαδικασίας, συσχετίζονται με αυτή και μαρτυρούν την προσέλκυση των ενδιαφερομένων σε ενασχόληση (engagement) και συμμετοχή (participation).

«Εγώ επέλεξα ‘συναρπαστική’, διότι θεωρώ πως ήταν κάτι διαφορετικό. Μπήκαμε σε ομάδες, πράγμα που δεν είναι συνηθισμένο για εμάς τους μαθητές στην Ελλάδα. Ο τρόπος διδασκαλίας της συνήθως είναι, υποτίθεται μαθητοκεντρικός, αλλά δεν είμαστε σε ομάδες. Και είναι κάτι διαφορετικό, καθώς μας εντάσσει πιο πολύ, μας κινητοποιεί και θεωρώ πως είναι πιο ενδιαφέρον για εμάς.» (Χαρά, εργαστήριο 2, ομάδα β’)

«Εγώ έβαλα ‘ελκυστική’, γιατί δεν υπήρχε περίπτωση να μην ‘τραβήξει’ το κάθε παιδί, δηλαδή να φτιάξει το κόμικ, να ασχοληθεί ή να συμμετέχει σε όλο αυτό. Δηλαδή εμένα, προσωπικά, με ‘τράβαγε’ πάρα πολύ και ακόμη και αν βαριόμουνα ή, κάτι τέτοιο, θα με ‘τράβαγε’ και πάλι.» (Κλέων, εργαστήριο 4)

Η συχνότητα εμφάνισης των επιλογών των συμμετεχόντων επί των χαρακτηριστικών της διαδικασίας απεικονίζεται σε μορφή σύννεφου λέξεων:



Εικόνα 2: Συχνότητα χαρακτηριστικών επί της εμπειρίας των εφήβων για τη διαδικασία στο σύνολο των εργαστηρίων

Ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι απαντήσεις των συμμετεχόντων τόσο επί της ευκολίας χρήσης (ευχρηστίας) της διαδικασίας, όσο και επί της πιθανότητας επανάληψης της ίδιας διαδικασίας σε άλλο θεματικό εργαστήριο για τα δικαιώματά τους. Ως προς την πρώτη αξιολόγηση, η πλειοψηφία των συμμετεχόντων χαρακτηρίζει τη διαδικασία αρκετά εύκολη²⁵⁴, γεγονός που μαρτυρεί ότι οι έφηβοι είναι ικανοί να ανταπεξέλθουν στις απαιτήσεις αυτής της διαδικασίας και να τη φέρουν εις πέρας. Ως προς την πιθανότητα επανάληψης της ίδιας διαδικασίας επί άλλων δικαιωμάτων, παρουσιάζεται ενδιαφέρον τόσο στη θετική όσο και στη αρνητική επιλογή επί των απαντήσεων των συμμετεχόντων. Η πλειοψηφία των συμμετεχόντων δήλωσε τόσο τη μεγάλη πιθανότητα²⁵⁵ επανάληψης της ίδιας διαδικασίας, όσο και τη βέβαιη επανάληψή της. Οι αρνητικές απαντήσεις (επιλογή 'ελάχιστα πιθανό') δηλώνουν την απογοήτευση από τον τρόπο που λειτουργεί η τυπική εκπαίδευση σε σχέση με τέτοιου είδους δραστηριότητες. Τόσο οι θετικές, όσο και οι αρνητικές απαντήσεις υπονοούν και δηλώνουν την αναγκαιότητα εφαρμογής αυτής της διαδικασίας ή τη χρησιμότητα διάδοσής της και στην τυπική εκπαίδευση.

«Εγώ έβαλα 'πολύ πιθανό' γιατί ναι, μεν, δε μας δίνονται πολλές φορές αυτές οι ευκαιρίες, αλλά άμα αρχίσει αυτό να γίνεται σιγά-σιγά στα σχολεία – γιατί πιστεύω ότι δεν είναι και πολύ γνωστό – μετά, πιστεύω, ότι θα υπάρχει μια, έτσι, κίνηση και θα το κάνουν όλο και περισσότερα σχολεία, οπότε ναι, θα είναι πιο πιθανό ο καθένας να ξαναπροσπαθήσει να κάνει κάτι τέτοιο.» (Αθηνά, εργαστήριο 6)

«Εγώ έβαλα 'σίγουρα', διότι πιστεύω ότι είναι γεγονός, ότι για να γίνουμε καλύτεροι πολίτες στο μέλλον και να γνωρίζουμε καλύτερα τα δικαιώματά μας και τι μπορούμε να κάνουμε σαν άνθρωποι, μπορείς όλα αυτά να τα μάθεις μέσα από αυτό το μάθημα. Πιστεύω, ναι, ότι θα ξαναγίνει κάποια στιγμή.» (Γιώργος, εργαστήριο 6)

«Εγώ έβαλα 'ελάχιστα πιθανό', γιατί ουσιαστικά πιστεύω δε δίνεται η δυνατότητα σε σχολεία, κυρίως, να κάνουν τέτοιου είδους εργασίες.» (Αιμίλιος, εργαστήριο 6)

«Και εγώ έβαλα 'ελάχιστα πιθανό', γιατί ουσιαστικά δεν πιστεύω ότι θα ξαναγίνει κάτι τέτοιο, γιατί συνήθως δίνουμε βάση σε άλλα άχρηστα πράγματα και αυτά που είναι χρήσιμα και ουσιαστικά, δε δίνουμε τόσο τεράστια αξία.» (Αντώνης, εργαστήριο 6)

5.3.3. Εμπειρία Εφήβων Συμμετεχόντων επί του Αποτελέσματος του Εργαστηρίου (Ψηφιακή Οπτική Αφήγηση-ΨΟΑ)

Η παρούσα ενότητα εξετάζει και παραθέτει τις απόψεις των συμμετεχόντων από την εμπειρία τους με το ψηφιακό, οπτικό και αφηγηματικό στοιχείο, ως αποτέλεσμα της οπτικοποίησης του δικαιώματός τους.

²⁵⁴ Οι απαντήσεις των συμμετεχόντων επί του βαθμού ευκολίας χρήσης της συγκεκριμένης διαδικασίας είναι η ακόλουθη: 6 άτομα 'πάρα πολύ εύκολη', 31 άτομα 'αρκετά εύκολη', 9 άτομα 'μέτρια εύκολη', καμία απάντηση για 'ελάχιστα εύκολη' και 'καθόλου εύκολη'

²⁵⁵ Οι απαντήσεις των συμμετεχόντων πραγματοποιήθηκαν με την επίδειξη μία από τις κάρτες επιλογής που τους διανεμήθηκαν με διαβάθμιση από το «Σίγουρα», «Πολύ πιθανό», «Αρκετά πιθανό», «Ελάχιστα πιθανό» και «Καθόλου πιθανό». Τα συνολικά αποτελέσματα από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων για την επανάληψη της ίδιας διαδικασίας σε άλλο θεματικό εργαστήριο για τα δικαιώματά τους είναι τα ακόλουθα: 10 άτομα 'σίγουρα', 24 άτομα 'πολύ πιθανό', 6 άτομα 'αρκετά πιθανό', 5 άτομα 'ελάχιστα πιθανό', 1 άτομο 'καθόλου πιθανό'

Ψηφιακή Οπτική Αφήγηση: Μία προσφιλής μέθοδος για τους εφήβους με σκοπό τη βαθύτερη κατανόηση και εφαρμογή των δικαιωμάτων

5.3.3.1. Ως προς το Ψηφιακό Στοιχείο της Ψηφιακής Οπτικής Αφήγησης

Η θετική εμπειρία των συμμετεχόντων από τη χρήση του ψηφιακού στοιχείου για τη δημιουργία κόμικ φαίνεται πως εξασφαλίζεται από την πλειοψηφία των απαντήσεων χωρίς, ωστόσο, να εκλείπουν ή να παραβλέπονται και οι απόψεις της μειοψηφίας, οι οποίες είναι εξίσου σημαντικές για τη διαμόρφωση μίας πλήρους οπτικής επί της χρήσης του ψηφιακού στοιχείου στη δημιουργία της οπτικής αφήγησης (κόμικ). Πιο συγκεκριμένα, η θετική εμπειρία των συμμετεχόντων καταδεικνύει όψεις χρησιμότητας, δηλαδή πρακτικότητας και ευχρηστίας επί της χρήσης του ψηφιακού στοιχείου (ηλεκτρονικού υπολογιστή και διαδικτυακής εφαρμογής για τη δημιουργία του κόμικ), καθώς και της αλληλεπίδρασης που εξασφαλίζεται μέσω της ενασχόλησης των συμμετεχόντων, με σκοπό τη δημιουργία του ψηφιακού κόμικ. Η μη προτίμηση του ψηφιακού στοιχείου στη δημιουργία του κόμικ από μερικούς συμμετέχοντες δεν αφορίζει απαραίτητα το ψηφιακό στοιχείο και τη χρήση του· αντιθέτως, η μη προτίμησή του αφορά σε: α. προσωπικές προτιμήσεις, ή β. μεταβλητές που ενδεχομένως επηρέασαν την αρνητική απάντηση για τη χρήση του.

Ξεκινώντας από τις θετικές απαντήσεις της πλειοψηφίας των συμμετεχόντων και τις όψεις πρακτικότητας και ευχρηστίας, παρατηρείται πως οι συμμετέχοντες αναγνωρίζουν όχι μόνο την εξοικείωσή τους με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και το ψηφιακό στοιχείο, αλλά και εκφράζουν μία αναγκαιότητα για τη συμβάδιση με την τεχνολογία, την εξοικείωση για διεξαγωγή των εργασιών μέσω του υπολογιστή και, εν γένει, τα ευρωπαϊκά πρότυπα. Ως προς την ευχρηστία του ψηφιακού στοιχείου παρατηρείται από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων, πως η ευκολία στη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή-διαδικτυακής εφαρμογής για τη δημιουργία κόμικ εστιάζεται στη διευκόλυνση και την ταχύτητα της διαδικασίας, μια και προσφέρονται έτοιμες εικόνες, χαρακτήρες, σκηνικά, τα οποία δίνουν και ιδέες στους χρήστες (ειδικά σε εκείνους που δεν έχουν καλλιτεχνικές δεξιότητες), αλλά και τη δυνατότητα ώστε να μπορούν να τα προσαρμόσουν ανάλογα – με λεπτομέρεια ή και όχι - αλλάζοντας το ύφος του κόμικ.

«Ναι (μου άρεσε που χρησιμοποιήσαμε τον υπολογιστή), γιατί πρέπει σιγά σιγά να εξοικειωνόμαστε περισσότερο με τον υπολογιστή για τις εργασίες μας και όχι τόσο με το χαρτί. Ααα, και επειδή αυτό θα μας βοηθήσει και για τις εργασίες στο πανεπιστήμιο, αλλά και επειδή πρέπει να ακολουθήσουμε τα ευρωπαϊκά πρότυπα που όλα γίνονται μέσα από την τεχνολογία.» (Γεράσιμος, εργαστήριο 1, ομάδα α')

«Ναι, μας άρεσε, γιατί έχουμε συνηθίσει εδώ και τόσο χρόνια, ξέρω 'γω, που στο σχολείο είναι με το βιβλίο. Θα πρέπει να αλλάξουν κάποια πράγματα σιγά σιγά, γιατί δεν είναι δυνατόν, πλέον, να χρησιμοποιούμε το βιβλίο ως μέσο εκμάθησης...και ναι, είναι πιο ευχάριστη η όλη διαδικασία με τη χρήση της τεχνολογίας.» (Αντώνης, εργαστήριο 6)

«Εμένα, προσωπικά, μου άρεσε πάρα πολύ. Ήταν πολύ διασκεδαστικό – αν και λίγο δύσκολο – έμαθα αρκετά καινούρια πράγματα για τον υπολογιστή, δούλεψα με άλλους και είχε πλάκα, επειδή – πως να το πω – το να γράφουμε με χαρτί και μολύβι ή, και με στυλό,

είναι παλιό και το χρησιμοποιούμε τόσο συχνά στο σχολείο που έχει γίνει ανιαρό και σε πολλές περιπτώσεις δεν είναι καν αναγκαίο. Επειδή μας κάνουν να γράψουμε ολόκληρα φυλλάδια που θα μπορούσαν να τα εκτυπώσουμε. Οπότε, το να μπορέσουμε να συγκεντρωθούμε στο να σχεδιάζουμε και να ρυθμίζουμε και να προγραμματίζουμε, είναι κάτι πρωτότυπο και ευνοϊκό.» (Ανδριανός, εργαστήριο 5, ομάδα α')

«Σίγουρα, είναι καλύτερα που χρησιμοποιήσαμε τον υπολογιστή γιατί βγήκε πιο γρήγορα η διαδικασία και, φυσικά, με περισσότερο ενδιαφέρον.» (Μάνος, εργαστήριο 1, ομάδα β')

«(Ναι) γιατί η ζωγραφική, δηλαδή το να κάνουμε το κόμικ στο χέρι, απαιτεί και άλλα πράγματα. Θέλει περισσότερη ώρα, θέλει περισσότερα πράγματα, ενώ στο internet, στο διαδίκτυο ήταν πιο εύκολο. Και πιο ωραίο κιόλας.» (Νεφέλη, εργαστήριο 3)

«Και εγώ πιστεύω ότι ήταν πιο ενδιαφέρον και, επίσης, από τον υπολογιστή πιστεύω ήταν πιο εύκολο γιατί ετοιμάζαμε τις εικόνες και αν κάποιος δεν ήξερε να ζωγραφίζει καλά, δε θα βόλευε.» (Άλκης, εργαστήριο 4)

«-Ναι, γιατί σου δίνει πολύ μεγαλύτερη ελευθερία και δυνατότητες.

-Δυνατότητες ως προς τι; (ερευνήτρια)

-Δυνατότητες, ας πούμε, σου δίνει έτοιμους χαρακτήρες, σου δείχνει έτοιμες πόζες που μπορεί να μην τις είχες καν σκεφτεί και, ξέρω 'γω, κάποιος άμα δεν το 'χει με τη ζωγραφική στα κόμικς, αλλά το 'χει με το σενάριο, μπορεί να επωφεληθεί από αυτό.

-Μάλιστα. Και ελευθερία ως προς τι σου έδινε;

-Ελευθερία, ξέρω 'γω, όταν πας να αρχίσεις ένα κόμικ μπορεί στην αρχή να μην ξέρεις. Να πρέπει να ψάξεις σε άλλους. Ενώ εκεί στο έχει έτοιμο, άμα θες το αλλάξεις λίγο. Αυτό.» (Διονύσης, εργαστήριο 8, ομάδα β')

Η χρησιμότητα του ψηφιακού στοιχείου φαίνεται πως εξασφαλίζεται για τους ακόλουθους λόγους: α. για την εξοικείωση και εμβύθιση στην εμπειρία μέσα από την αλληλεπίδραση με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και τη διαδικτυακή εφαρμογή, και β. για την απόκτηση γνώσης μέσα από την ταυτόχρονη εργασία και διασκέδαση σχετικά με τη δημιουργία του ψηφιακού κόμικ. Φαίνεται, δηλαδή, πως η χρήση του ψηφιακού στοιχείου στη συγκεκριμένη διαδικασία και διατηρεί το ενδιαφέρον του χρήστη για περαιτέρω ενασχόληση και τον κινητοποιεί τόσο να μάθει, αλλά και να διαχειριστεί κατά βούληση την πληροφορία ή το ύφος του κόμικ.

«Είχαμε παραπάνω δυνατότητες στο να φτιάξουμε περισσότερα πράγματα στο σενάριο, στο κόμικ, ας πούμε. Και γενικότερα πιστεύω στα προγράμματα είναι πιο βοηθητικό, γιατί κιόλας όπως θα φαίνεται στην παρουσίαση κλπ., μας βοηθάει κιόλας, να αντλήσουμε πληροφορίες γι' αυτό το θέμα που θέλουμε να ασχοληθούμε.» (Πηνελόπη, εργαστήριο 1, ομάδα α')

«Εγώ θα το έκανα 100%. Μου άρεσε πάρα πολύ! Δηλαδή, άμα είχαμε και άλλο χρόνο, θα μπορούσα να κάτσω και να κάνω, έτσι, κόμικ. Μου άρεσε πάρα πολύ, γιατί σου έδινε πολλές επιλογές να κάνεις και δεν ήταν περιορισμένα αυτά που είχες να κάνεις. Ήταν περισσότερα πράγματα, περισσότερες λύσεις, με αποτέλεσμα να φαίνεται και πιο ωραίο σε εμάς. Πιο αληθινό.» (Κλέων, εργαστήριο 4)

«Συμφωνώ και εγώ με τον Γιώργο. Ναι, θα μπορούσαμε να κάνουμε πάρα πολλά πράγματα σε κόμικ, γιατί μπορείς να το διαχειριστείς όπως θες. Να το κάνεις και κωμικό, να το κάνεις

και πιο σοβαρό, να το κάνεις και πιο τρομακτικό. Ανάλογα το πως θες εσύ.» (Σταυρούλα, εργαστήριο 5, ομάδα α')

«Εγώ ναι (θα το ξαναχρησιμοποιούσα). Γιατί είναι ένας τρόπος που και μαθαίνουμε και περνάμε καλύτερα.» (Δαμιανός, εργαστήριο 5, ομάδα β')

«Ναι, γιατί μου αρέσει πιο πολύ αυτός ο τρόπος, ενδιαφέρον και γενικά δε σε κουράζει, αλλά τον ευχαριστιέσαι τον χρόνο που περνάς, κάνοντας κάποια τέτοια εργασία.» (Βασίλης, εργαστήριο 5, ομάδα β')

«Ναι, και εγώ θα συμφωνήσω με τους άλλους. Επειδή και εγώ πιστεύω, ότι περνώντας έτσι πιο καλά και μαθαίνεις και πιο εύκολα. Αυτό.» (Μελέτης, εργαστήριο 5, ομάδα β')

«Ναι, φυσικά (θα τον ξαναχρησιμοποιούσα). Όχι μόνο για τα δικαιώματά μας, γιατί αυτό που μας δείξατε θα μπορέσουμε να το χρησιμοποιήσουμε και στο μέλλον, σε κάποια και εργασία να κάνουμε με παρόμοιο τρόπο ή να δουλέψουμε πάνω στο χαρτόνι ή σε κάποια ηλεκτρονική εργασία, οπότε ναι, θα το ξαναχρησιμοποιούσα.» (Παρασκευάς, εργαστήριο 7, ομάδα α')

Τέλος, αξιοσημείωτες είναι και τρεις περιπτώσεις αντίθετων ή και αμφιλεγόμενων δηλώσεων για την προτίμηση του χαρτιού αντί του ψηφιακού στοιχείου τόσο στη χρήση του κατά τη διαδικασία δημιουργίας κόμικ για το δικαίωμα που εξετάστηκε, όσο και στην επαναχρησιμοποίησή του στο μέλλον για τον ίδιο σκοπό.

Στην πρώτη περίπτωση η συμμετέχουσα προτιμά το χαρτί για την ανάπτυξη των καλλιτεχνικών δεξιοτήτων και εμμένει στην ίδια επιλογή για την επαναχρησιμοποίησή του στο μέλλον. Πρόκειται για μία αποδεκτή και εύλογη επιλογή, η οποία μαρτυρεί πως η χρήση ή όχι του ψηφιακού στοιχείου βασίζεται σε καθαρά προσωπική προτίμηση.

Στη δεύτερη περίπτωση προτίμησης χρήσης του χαρτιού για τη διαδικασία, η συμμετέχουσα εκφράζει την περίπτωση διακοπής ρεύματος και μη λειτουργίας του διαδικτύου,

«Και εγώ συμφωνώ, θα προτιμούσα με χαρτί, διότι αν υπήρχε πρόβλημα – αν δεν υπήρχε ρεύμα ή δεν είχαμε διαδίκτυο – θα μπορούσαμε και πάλι να το κάνουμε σε χαρτί και να συμμετάσχουν όλοι ταυτόχρονα, αν ήταν σε χαρτί.» (Μαντώ, εργαστήριο 2, ομάδα α')

ενώ στην επαναχρησιμοποίηση του ψηφιακού κόμικ για το μέλλον δηλώνει πως:

«Ήταν πολύ δημιουργικός τρόπος και μας έχουν μείνει πολλά πράγματα αντί να κάτσουμε να διαβάσουμε ένα βιβλίο ή να μας το διαβάσει ένας καθηγητής και να μάθουμε.»

Πιθανή ερμηνεία για την αντιφατική άποψη αυτής της συμμετέχουσας αποδίδεται στο γεγονός, πως τη στιγμή έναρξης της δημιουργίας ψηφιακού κόμικ σημειώθηκε διακοπή ηλεκτρικού ρεύματος στην περιοχή και δεν υπήρχε η δυνατότητα χρήσης του διαδικτύου για την είσοδο στη διαδικτυακή εφαρμογή δημιουργίας κόμικ, με αποτέλεσμα να καθυστερήσει η έναρξη δημιουργίας ψηφιακού κόμικ από τη συγκεκριμένη υπο-ομάδα (εν αντιθέσει με την άλλη υπο-ομάδα, η οποία ξεκίνησε να δημιουργεί το ψηφιακό κόμικ μέσω του κινητού τηλεφώνου της ερευνήτριας με τη χρήση δεδομένων κινητής τηλεφωνίας).

Στην τρίτη περίπτωση, δύο συμμετέχουσες από την ίδια υπο-ομάδα²⁵⁶, ενώ δηλώνουν ότι ο υπολογιστής είναι οικείος για τους εφήβους και η διαδικασία προτιμότερη στον υπολογιστή:

«-Ναι, γιατί είμαστε πολύ οικείοι με την οθόνη του υπολογιστή.» (Ειρήνη, εργαστήριο 4)

«-Και συγκεκριμένα για το κόμικ;» (ερευνήτρια)

«-Ήταν μία πολύ ωραία διαδικασία.» (Ειρήνη)

«-Θεωρώ ότι ήταν πολύ καλύτερο που έγινε στον υπολογιστή, διότι όπως είπαν τα παιδιά, είναι ένα μέσο που ελκύει τη δικιά μας ηλικία και γενικότερα τους ανθρώπους. Οπότε ήταν πολύ πιο ευχάριστη η διαδικασία, γενικότερα. Και το κόμικ ήταν και αυτό μια πάρα πολύ όμορφη διαδικασία, κάτι που οι περισσότεροι μπορεί να μην είχαν ξανακάνει.» (Στέλλα, εργαστήριο 4)

στη συνέχεια και όσον αφορά σε ερώτηση για επαναχρησιμοποίηση του υπολογιστή στο μέλλον για τη δημιουργία κόμικ για τα δικαιώματά τους, οι δύο συμμετέχουσες απαντούν τα ακόλουθα:

«Εγώ δε θα ξαναχρησιμοποιούσα τον υπολογιστή για να φτιάξω κόμικ ξανά, γιατί πιστεύω ότι η δημιουργία κόμικ στον υπολογιστή έχει μία συγκεκριμένη, γκάμα να το πω, αντικειμένων που μπορεί να φτιάξει έναν χαρακτήρα, τα χαρακτηριστικά του. Πράγμα που μπορείς να τα φτιάξεις στο χαρτί με δικό σου τρόπο.» (Ειρήνη)

«Θα συμφωνήσω με αυτό που είπε η Ειρήνη, ότι στον υπολογιστή δεσμεύεσαι λίγο ως προς τις επιλογές σου, γιατί μπορείς να θες να εκφράσεις έναν άνθρωπο με χαρακτηριστικά που να μην έχει. Οπότε στο χαρτί, γι' αυτούς κίολας που μπορούν να σχεδιάσουν και έχουν πολύ μεγάλη φαντασία, είναι πολύ καλύτερο.» (Στέλλα)

Πιθανή ερμηνεία, η οποία επηρέασε τη συγκεκριμένη απάντηση και από τις δύο συμμετέχουσες στη δεύτερη ερώτηση, αποδίδεται στο γεγονός ότι η συγκεκριμένη υπο-ομάδα δεν ολοκλήρωσε τη συγγραφή του σεναρίου με όσα στοιχεία ήταν απαραίτητα και προσπάθησε να μεταβεί σχεδόν άμεσα στη δημιουργία του κόμικ. Το αποτέλεσμα από το κόμικ που δημιούργησε η συγκεκριμένη ομάδα καταδεικνύει, μάλιστα, πως η ιστορία δεν παρουσιάζει μία ουσιαστική πλοκή και το κόμικ ολοκληρώνεται σε πέντε πλάνα.

Συνδέοντας την προτίμηση χρήσης του ψηφιακού στοιχείου για τη δημιουργία κόμικ για τα δικαιώματά τους με τη μεγαλύτερη συχνότητα που εμφανίζονται οι προτιμήσεις των εφήβων ως προς: α. την ενημέρωσή τους από τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης, δηλαδή την τηλεόραση και το διαδίκτυο²⁵⁷, και β. την ενασχόλησή τους με

²⁵⁶ Σημειώνεται ότι κάθε υπο-ομάδα απαρτιζόταν από τρεις συμμετέχοντες

²⁵⁷ Υπενθυμίζεται πως στα εισαγωγικά στοιχεία που παρείχαν οι συμμετέχοντες, η συχνότητα ενημέρωσης από το διαδίκτυο και την τηλεόραση από το εξεταζόμενο δείγμα εφήβων, συναντάται 28 φορές και 27 φορές, αντίστοιχα, ενώ η πληροφόρηση από τον έντυπο Τύπο και το ραδιόφωνο συναντάται μία (1) φορά και δύο (2), αντίστοιχα

ψηφιακά παιχνίδια ρόλων (Role Playing Games-RPG)²⁵⁸ επικυρώνεται η σημαντικότητα αυτού στην καθημερινότητα των εφήβων.

5.3.3.2. Ως προς το Οπτικό Στοιχείο της Ψηφιακής Οπτικής Αφήγησης

Η εμπειρία των συμμετεχόντων ως προς την ύπαρξη της εικόνας είναι θετική για την πλειοψηφία των συμμετεχόντων, χωρίς, ωστόσο, να εκλείπουν οι απαντήσεις, οι οποίες αναφέρονται και στο συνδυασμό εικόνας και κειμένου ή και, σε κάποιες περιπτώσεις μόνο του κειμένου. Οι αξιολογήσεις των συμμετεχόντων, σχετικά με τη χρήση και το ρόλο της εικόνας για την απεικόνιση των δικαιωμάτων τους, επικεντρώθηκαν σε τρεις γενικές θεματικές: α. στον τρόπο εργασίας με την εικόνα και, μάλιστα, με ψηφιακό τρόπο, β. στα συναισθήματα που τους προκάλεσε η εργασία με την εικόνα, και γ. στην αναγκαιότητα για τη χρήση της. Έτσι:

- *Για τον τρόπο εργασίας με την ψηφιακή εικόνα:* Οι συμμετέχοντες συνδέουν την προτίμηση εργασίας με την εικόνα, τοποθετώντας την στο δικό τους ηλικιακό πλαίσιο, όπου η εικόνα κυριαρχεί με έναν συνδυασμό διασκέδασης, ευχαρίστησης, ενδιαφέροντος, εξάσκησης της φαντασίας και παροχής της πληροφορίας χωρίς, ωστόσο, να στερείται σοβαρότητας παρ' όλη την απεικονιστική μορφή του δικαιώματος. Επίσης, ο βιωματικός τρόπος εργασίας με το ψηφιακό στοιχείο φαίνεται πως ενίσχυσε τη συγκέντρωση στην εργασία τους και επέτρεψε τη μεταξύ τους συνεργασία, ενισχύοντας το χαρακτηριστικό της αλληλεπίδρασης και μεταξύ τους και με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή-διαδικτυακή εφαρμογή, και, μάλιστα,
- *Για τα συναισθήματα που τους ανακίνησε* το γεγονός, ότι οι ίδιοι εκφράστηκαν και αποτύπωσαν το δικαίωμά τους μέσω της δημιουργίας εικόνας (σε σχέση με την ανάγνωση του κειμένου του δικαιώματος), εκφράζει και επιβεβαιώνει και την ικανοποίησή τους και ειδικότερα για το επίτευγμά τους, αλλά και γενικότερα για την ικανοποίησή τους από το αποτέλεσμα του εργαστηρίου. Επιπλέον, δημιουργεί τις προϋποθέσεις και για την εξερεύνηση και άλλων θεμάτων που απασχολούν ή ενδιαφέρουν τους εφήβους, επιβεβαιώνοντας και την προτίμηση για διαφορετική θεματολογία, όπως εκφράστηκε και από την εμπειρία των συμμετεχόντων για το εργαστήριο.
- *Για την αναγκαιότητα της χρήσης της εικόνας,* οι συμμετέχοντες φαίνεται πως δε στέκονται στην απλή έκφραση και αποτύπωση του δικαιώματός τους σε εικόνα-κόμικ, αλλά εστιάζουν και σε ένα μακροπρόθεσμο αποτέλεσμα αυτής της χρήσης. Δηλώνουν πως – εκτός από μια και διασκεδαστική και ενδιαφέρουσα διαδικασία – είναι και ένας καλός τρόπος έκφρασης και μετάδοσης μηνυμάτων και συναισθημάτων και για άλλους ανθρώπους και, επίσης, εκφράζουν την παρακίνηση για αναζήτηση βαθύτερων νοημάτων, συνδέοντας την εικόνα με την ερμηνεία αυτής. Ακόμη, δεν παραβλέπουν το γεγονός πως και άλλες ομάδες πολιτών έχουν την ανάγκη να πληροφορηθούν για τα δικαιώματά τους μέσω της εικόνας ή βλέποντας και φτιάχνοντας, μια και η πληροφορία κατ' αυτόν τον τρόπο

²⁵⁸ Η πλειοψηφία των εφήβων συμμετεχόντων έχει ενασχοληθεί με τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων (31 από 46 συμμετέχοντες) και με μεγάλη απόκλιση, μεταξύ της ενασχόλησης και μη ενασχόλησης (15 έφηβοι από το εξεταζόμενο δείγμα δεν έχουν ασχοληθεί με τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων)

οργανώνεται καλύτερα, κατανοείται καλύτερα και αποτυπώνεται στη μνήμη. Αυτή η οπτική που δίνουν οι συμμετέχοντες αφενός μαρτυρεί την προστιθέμενη αξία που αποκόμισαν από το αποτέλεσμα του εργαστηρίου, αλλά και ανοίγει τη συζήτηση για τη διαφάνεια της πληροφορίας, όπως παρουσιάζεται σε επόμενη ενότητα.

«Οι μαθητές δεν το καταλαβαίνουν και τόσο το κείμενο, ενώ η εικόνα χτυπάει κατευθείαν στο κέντρο που πρέπει να χτυπήσει.» (Βαλεντίνα, εργαστήριο 1, ομάδα α')

«Ναι, ήταν πιο ενδιαφέρον για τα παιδιά, γιατί όχι απλά άκουγαν τις πληροφορίες, αλλά και τις έβλεπαν με έναν πραγματικά ενδιαφέρον τρόπο.» (Βασίλης, εργαστήριο 5, ομάδα β')

«Ναι, βοηθάει η εικόνα γιατί μπορούμε να την επεξεργαστούμε κάπως καλύτερα για να βγάλουμε ένα συμπέρασμα ή να μας οδηγήσει κάπου αλλού.» (Γεράσιμος, εργαστήριο 1, ομάδα α')

«Ναι, ήταν καλύτερο που υπήρχε η εικόνα, γιατί μπορούσαμε να το δούμε και πιο ζωντανά. Γιατί μέσα από ένα κείμενο μπορείς να καταλάβεις πράγματα, αλλά η εικόνα σου δίνει πιο πολλά πράγματα από τις λέξεις.» (Σταυρούλα, εργαστήριο 5, ομάδα α')

«(...). Πιστεύω σε κάποιες ειδικές περιπτώσεις, η εικόνα μπορεί να είναι πιο χρήσιμη από τα λόγια. Μπορεί να σημαίνει πολλά παραπάνω απ' ό,τι τα λόγια και περνάει σε κάθε άνθρωπο ένα ξεχωριστό μήνυμα.» (Γαβριήλ, εργαστήριο 7, ομάδα β')

«Σίγουρα ναι (μου άρεσε η εικόνα). Ναι, η αλήθεια είναι ότι η εικόνα σου προσφέρει και περισσότερα συναισθήματα. Σου δείχνει συναισθήματα, έχει και χρώματα, το κάνει έτσι πιο ωραίο και ευχάριστο. Ενώ το κείμενο είναι ορισμένες φορές βαρετό για τα παιδιά και όλα αυτά. Οπότε το κόμικ, σου βγάζει και έτσι λίγο το αστείο, την πλάκα, ναι μεν βγάζει και ένα ωραίο νόημα και σοβαρά, αλλά μπορεί να συνδυάσει και αυτό το κομμάτι. Ενώ στο κείμενο είναι λίγο πιο σοβαρά.» (Νεφέλη, εργαστήριο 3)

«Λοιπόν, η εικόνα είναι ένα μέσο, το οποίο σίγουρα είναι πολύ πιο ενδιαφέρον από ένα ακουστικό ερέθισμα ή ένα βιβλίο, οπότε και εμένα με βοήθησε πολύ περισσότερο στο να ανταπεξέλθω σε αυτά που έπρεπε να κάνω και μου φάνηκαν και πολύ ενδιαφέροντα.» (Αιμίλιος, εργαστήριο 6)

«Και εγώ αυτό θα έκανα, θα το ξαναχρησιμοποιούσα (το κόμικ). Είναι πολύ ωραία, πολύ δημιουργική και επιδέξια μέθοδος, η οποία βοηθάει σε διάφορους τομείς και επειδή δε χρειάζεται να ανησυχούμε, να σβήνουμε και να γράφουμε μακροχρόνια, μπορούμε να συνεργαστούμε με πιο πολύ ευχέρεια. Άρα, το θεωρώ τέλεια μέθοδο. Και είναι λυπητερό από τα σχολεία να μην χρησιμοποιούν περισσότερο. Λίγη ποικιλία θα ήταν ωραία.» (Ανδριανός, εργαστήριο 5, ομάδα α')

«(...) ήταν καλύτερο γιατί το φτιάξαμε μόνοι μας. Γιατί το σκεφτήκαμε, το φανταστήκαμε πως θα θέλαμε να είναι και το κάναμε. Το φτιάξαμε.» (Δόμνα, εργαστήριο 2, ομάδα α')

«Και ότι είναι πιο ωραίο να βλέπεις, να ζωντανεύεις αυτό που είχες γράψει – αυτή την ιστορία που γράψαμε – παρά να το διαβάζουμε σε κείμενο.» (Αθηνά, εργαστήριο 6)

«Ναι, ήταν άλλη εμπειρία γιατί βοηθάει πιο πολύ στο να καταλάβει ο μαθητής τα δικαιώματά του, βλέποντάς τα ή φτιάχνοντας μια ιστορία. Πιστεύω ότι θα τα κατανοήσει περισσότερο από το μονότονο διάβασμα. Μπορεί να συνδυάσει όλες αυτές τις εικόνες, τα σκιτσάκια που είδαμε. Αυτό.» (Παρασκευάς, εργαστήριο 7, ομάδα α')

«Ναι, γιατί ήταν ωραία εμπειρία, δεν είχα ξαναπειραματιστεί σε αυτό τον τομέα, αλλά εντάξει, θα ήταν ωραίο να δούμε και καινούρια πράγματα. Πράγματα που μας αφορούν περισσότερο εμάς τους εφήβους.» (Βλάσσης, εργαστήριο 7, ομάδα α')

«Ναι, και εγώ πιστεύω αν δινόταν η δυνατότητα, όχι μόνο για μια φορά – για όλη την πορεία της σχολικής ζωής κάποιου – θα ήταν πιο σωστό να μαθαίνει πράγματα μέσω της εικόνας.» (Αιμίλιος, εργαστήριο 6)

«Θα πω ναι (για τη χρήση της εικόνας), διότι από τη στιγμή που είμαστε η γενιά της εικόνας, η οποία μας προσελκύει και καταλαβαίνουμε καλύτερα κάποια πράγματα μέσω της εικόνας και πιστεύω, ναι. Γιατί έτσι θα ήταν όλο το μάθημα πιο τελεσφόρο και μάθαμε περισσότερα πράγματα, όπως θα μαθαίναμε μόνο με λόγια ή διαβάζοντας κάτι.» (Γιώργος, εργαστήριο 6)

«Επίσης, η εικόνα είναι κάτι που πιάνει πολλές ηλικίες. Δεν 'πιάνει' μία συγκεκριμένη ηλικία, ας πούμε δε θα 'πιάσει' μόνο εμάς, μπορεί να 'πιάσει' και μικρότερες ηλικίες να τους δώσει ένα κίνητρο για να το διαβάσουν επειδή έχει μια εικόνα και σε μεγαλύτερες, αντίστοιχα, ηλικίες.» (Λεωνίδα, εργαστήριο 2, ομάδα β')

«Είναι ευχάριστο να μαθαίνεις κάτι μέσω της εικόνας...βασικά είναι ευχάριστο για κάποιους ανθρώπους να μαθαίνουν τα δικαιώματά τους μέσα από εικόνες παρά μέσα από ένα κείμενο, γιατί κάποιες φορές είναι κάποιοι άνθρωποι που δεν έχουν τόσο πλούσιο λεξιλόγιο. Οπότε μέσω των εικόνων κατανοούν πιο εύκολα τα δικαιώματά τους.» (Ελεονώρα, εργαστήριο 6)

«Ναι, γιατί δίνεται η δυνατότητα σε κάποιους, όπου δεν είναι οπτικοί τύποι και είναι ακουστικοί – όχι, το αντίθετο – να βοηθούνται καλύτερα μέσω της εικόνας παρά με το να ακούνε κάτι. Να το βλέπουν.» (Αντώνης, εργαστήριο 6)

Βέβαια, είναι σημαντικές και οι αποκρίσεις συμμετεχόντων, οι οποίες συνδυάζουν την εικόνα και το κείμενο με ενδιαφέροντα ευρήματα, τα οποία αφενός δεν αναιρούν το στοιχείο της εικόνας, αλλά αιτιολογούν και τη σημασία του κειμένου, ιδιαίτερα, στο ερώτημα που ετέθη για επαναχρησιμοποίηση της εικόνας για την απόδοση των δικαιωμάτων τους. Πιο συγκεκριμένα, αναγνωρίζουν πως η χρήση της εικόνας είναι πιο ενδιαφέρουσα και ελκυστική για τη διατήρηση του ενδιαφέροντος, ωστόσο, παρουσιάζουν και μία σειρά από λόγους, όπου το κείμενο είναι σημαντικό να χρησιμοποιηθεί, δηλαδή:

1. Ανάλογα την περίπτωση και την προστασία των προσωπικών δεδομένων αυτού που εκφράζει το δικαίωμα,
2. Ανάλογα τον αποδέκτη και το ύφος που πρέπει να απευθυνθεί το δικαίωμα,
3. Ανάλογα τις προσωπικές προτιμήσεις, και
4. Ανάλογα το θέμα και αν απαιτεί μεγαλύτερη συζήτηση ή περισσότερη επεξήγηση.

Συγκεκριμένα:

1. Ο Διονύσης (εργαστήριο 8, ομάδα β') εκφράζεται ακολούθως ως προς την προτίμηση της εικόνας σε σχέση με την κειμενική παρουσίαση του δικαιώματός του:

«Πιστεύω ότι – όπως είπε και ο συνάδελφός μου, συμμαθητής μου – ότι είναι πιο ευχάριστο να το βλέπεις σε εικόνα παρά να το διαβάζεις. Αυτό.»

Ενώ για την επαναχρησιμοποίησή της, δηλώνει πως:

«-Εξαρτάται που.

-Εξαρτάται, ποιο δικαίωμα;

-Εξαρτάται ποιο δικαίωμα, ναι. Γιατί κάποιες φορές με την εικόνα, πιστεύω ότι μπορεί να χαθεί και η ανωνυμία σου.

-Τι εννοείς δηλαδή;

-Δεν ξέρω. Άμα πεις μια δικιά σου άποψη και βάλεις το πρόσωπό σου, χάνεται η ανωνυμία σου. Όταν θέλεις να ασκήσεις κάποιο δικαίωμα ανώνυμα. Την ψήφο, ας πούμε. Γι' αυτό εξαρτάται το δικαίωμα.»

2. Οι Γρηγόρης και Γιάννης (εργαστήριο 8, ομάδα β') συμπληρώνουν αντίστοιχα την άποψή τους για τη χρήση της εικόνας πως:

«-Εε ναι, γιατί είναι πιο ευχάριστο ο άλλος να το βλέπει σε εικόνα παρά απλά να το διαβάξει, δηλαδή το φαντασιώνεται κιόλας. Και να το βλέπει μπροστά του. Αυτό.»

Και ο Γιάννης συμπληρώνει:

«Εε ναι, γιατί η εικόνα κινεί το ενδιαφέρον του θεατή, επειδή πλέον όταν βλέπουν σκέτο κείμενο, τα περισσότερα άτομα θα το αφήσουν στην άκρη, θα το αφήσουν στα μισά και δε θα το διαβάσουν ολόκληρο. Οπότε είναι πιο ωραίο με εικόνα.»

Ως προς την επαναχρησιμοποίηση της εικόνας για την απόδοση του δικαιώματός τους, ο μεν Γρηγόρης απαντά πως:

«Εγώ θα το έκανα ανάλογα με το ύφος, ανάλογα τι δικαίωμα. Ας πούμε, άμα θέλω να το στείλω στον δήμαρχο, δεν μπορώ να τουβάλω εικόνες και τέτοια. Ανάλογα την περίπτωση.»

Και ο Γιάννης συμπληρώνει:

«Και εγώ το ίδιο θα έκανα. Συμφωνώ με τους άλλους δύο.» (εννοεί τον Γρηγόρη και τον Διονύση)

3. Ως προς τις προσωπικές προτιμήσεις, αφενός αναγνωρίζεται ο ρόλος και σημασία της χρήσης της εικόνας, ωστόσο, η επαναχρησιμοποίησή της στην απόδοση ενός δικαιώματος σχετίζεται και με τον τρόπο που διευκολύνεται ο κάθε χρήστης. Έτσι, ο Βασίλης (εργαστήριο 5, ομάδα β') δηλώνει αφενός πως:

«Ναι, ήταν πιο ενδιαφέρον για τα παιδιά, γιατί όχι απλά άκουγαν τις πληροφορίες, αλλά και τις έβλεπαν με έναν πραγματικά ενδιαφέρον τρόπο. Αυτό.»

ωστόσο για μελλοντική χρήση της εικόνας δηλώνει πως:

«-Σε ορισμένα θέματα, ναι. Αλλά μερικές φορές μπορεί και να προτιμώ το κείμενο.

-Για ποιον λόγο;

-Να σας πω την αλήθεια, μου αρέσει περισσότερο να διαβάζω ένα βιβλίο παρά να βλέπω ένα κόμικ. Από μικρός έτσι είμαι.»

4. Η μεγαλύτερη επεξήγηση επί ενός θέματος εκφράζεται από τους άλλους δύο συμμετέχοντες του εργαστηρίου 5 (ομάδα β'), Μελέτη και Δαμιανό, αντίστοιχα, όπου για τη χρήση της εικόνας στην έκφραση του δικαιώματός τους δηλώνουν πως:

«Εγώ ναι. Επειδή η εικόνα σου τραβάει περισσότερο την προσοχή.»

«Και εγώ το ίδιο. Είναι καλύτερο το να κάνουμε μάθημα με εικόνες, γιατί γίνεται το μάθημα πιο ζωντανό και όχι τόσο βαρετό, όσο ένα κείμενο.»

Ωστόσο, για την επαναχρησιμοποίηση της εικόνας για την έκφραση του δικαιώματός τους, αναφέρονται πως:

«Εγώ πιστεύω ναι, γιατί έχω συνηθίσει περισσότερο να βλέπω εικόνες, αλλά και το κείμενο σε κάποιες περιπτώσεις χρειάζεται, για να εξηγήσεις καλύτερα ένα θέμα. Είναι καλύτερα.»

«Και εγώ πιστεύω πως είναι ένας τρόπος έκφρασης, αλλά σε θέματα που 'τραβάνε' πιο πολύ κουβέντα και θέλουν πιο πολύ επεξήγηση, καλύτερο είναι το κείμενο. Γιατί έχεις να πεις πιο πολλά πράγματα. Αλλά σε θέματα που είναι πιο εύκολα και πιο σημαντικά και πρέπει να τα κατανοήσεις, οι εικόνες είναι καλύτερες.»

Οι απαντήσεις-αξιολογήσεις που δίδουν οι συμμετέχοντες, σε συνδυασμό και με τα όσα εισαγωγικά στοιχεία συγκεντρώθηκαν κατά την έναρξη των αυτοτελών εργαστηρίων, διαμορφώνουν μία ενδιαφέρουσα οπτική για το στοιχείο της εικόνας και του κόμικ. Παρ' όλο που εικόνα εκλείπει στη σχολική βαθμίδα του Λυκείου, ωστόσο, οι έφηβοι εξακολουθούν να ενδιαφέρονται για αυτήν και να τη θεωρούν ως έναν ευχάριστο, αλλά και καλό τρόπο μετάδοσης μηνυμάτων και νοημάτων. Δεδομένου, μάλιστα, του γεγονότος ότι όσοι έχουν ενασχοληθεί στο παρελθόν με κόμικ²⁵⁹, ως επί το πλείστον, διαβάζοντας ή σχεδιάζοντας ερασιτεχνικά, αυτός ο τρόπος φαίνεται να είναι τελεσφόρος για την ανάλυση και απόδοση ενός θέματος, όπως είναι τα δικαιώματά τους. Η απόδοση του δικαιώματός τους από τους ίδιους όχι μόνο ενθουσιάζει και επιβεβαιώνει τον ενεργητικό τρόπο εργασίας έναντι του παθητικού, αλλά και ως φαίνεται είναι χρήσιμος, διότι δείχνει πως οι συμμετέχοντες κατανοούν ή μαθαίνουν καλύτερα αυτό. Επιπλέον, η εικόνα φαίνεται να μεταδίδει με γρήγορο και άμεσο τρόπο την πληροφορία. Οι παραπάνω τάσεις που καταγράφηκαν από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων δεν παραβλέπουν το γεγονός πως μία τέτοια προσπάθεια αναδεικνύει την ανάγκη των εφήβων για ανάπτυξη μίας ευρύτερης θεματολογίας που τους ενδιαφέρει, πολλώ μάλλον δεν παραβλέπει το γεγονός ότι η εικόνα δεν αποτελεί πανάκεια, αλλά είναι σημαντικό να λαμβάνονται υπόψη οι προσωπικές προτιμήσεις τους με άλλους τρόπους προσέγγισης επί διαφόρων θεμάτων, όπως και το συνδυασμό εικόνας και κειμένου.

²⁵⁹ Σύμφωνα με τα εισαγωγικά στοιχεία που παρείχαν οι συμμετέχοντες, 20 από αυτούς έχουν ενασχοληθεί στο παρελθόν με το κόμικ, ενώ 26 από αυτούς δεν έχουν ενασχοληθεί

5.3.3.3. Ως προς το Αφηγηματικό Στοιχείο της Ψηφιακής Οπτικής Αφήγησης

Η χρήση του αφηγηματικού στοιχείου και των διαλόγων²⁶⁰ στο κόμικ για την απόδοση του δικαϊώματος επιβεβαιώνει ό, τι αναφέρθηκε και παραπάνω, κυρίως, για το συνδυασμό εικόνας και κειμένου. Πιο συγκεκριμένα, από τα σχόλια των συμμετεχόντων φαίνεται ότι μέσω των διαλόγων εξασφαλίζεται μία αμεσότητα στο μήνυμα, ένας ξεκάθαρος τρόπος παρουσίασης και μία σύντομη πληροφόρηση για το θέμα. Επίσης, οι συμμετέχοντες κάνουν λόγο για μεγαλύτερη προσέλκυση του ενδιαφέροντος και για αποτύπωση της πληροφορίας στη μνήμη με το συνδυασμό εικόνας και λόγου-αφήγησης. Τέλος, κάποιοι από τους συμμετέχοντες αναφέρονται και σε κρυμμένα νοήματα που παρέχει η εικόνα και τα οποία μπορούν να κατανοηθούν πιο εύκολα από τους αποδέκτες του κόμικ.

«Αν και δεν μπορούσες να εκφραστείς πολύ εύκολα στο κόμικ, δηλαδή να αναφέρεις πολλά, έχει ένα στυλ χιούμορ, αλλά είναι και πιο ωραίο, γιατί διαβάζεις και μέσω και της εικόνας καταλαβαίνεις την ιστορία. Ενώ άμα ήταν ένα ενιαίο κείμενο, δε θα ήταν τόσο ενδιαφέρον, θα ήταν και ανιαρό, με αποτέλεσμα να μη δίνεις και πολύ σημασία. Αλλά με το κόμικ και με τις εικόνες, πιστεύω, γίνεται πιο καθαρό, δηλαδή καταλάβαινες πιο εύκολα το νόημα της ιστορίας.» (Κλέων, εργαστήριο 4)

«Ναι (θα ξαναχρησιμοποιούσα την αφήγηση στο μέλλον), γιατί πιστεύω ότι με την ιστορία μπορείς να κάνεις το νόημά σου πιο ξεκάθαρο και να περάσει στον άλλον πιο εύκολα. Ενώ, απλά άμα έχουμε ένα κείμενο μπορεί να μην το καταλάβει ο άλλος και χρειάζεται συγκεκριμένο λεξιλόγιο ο άλλος για να το καταλάβει.» (Μελέτης, εργαστήριο 5, ομάδα β')

«Σαφέστατα είναι καλύτερο να σου αφηγείται κάποιος με περιληπτικά λόγια και όσο πιο καλά μπορεί, παρά να διαβάζεις ώρες ατελείωτες ένα κείμενο, το οποίο στο τέλος μπορεί να μην καταλάβεις, μπορεί να χρειαστεί να το ξαναδιαβάσεις. Ενώ με την αφήγηση, αντίστοιχα, μπορεί να το καταλάβεις καλύτερα και να μπορείς να το μεταδώσεις και εσύ, ενώ το κείμενο είναι πιο δύσκολο να δώσεις (...).» (Λεωνίδας, εργαστήριο 2, ομάδα β')

«Ναι, αρκετά (μου άρεσε η ιστορία). Αυτό, είναι πολύ πιο εύκολο να το καταλάβει ο άλλος, να το δει, να του μείνει στη μνήμη και είναι πιο αποδοτικό.» (Μάγδα, εργαστήριο 8, ομάδα α')

«Ναι και εγώ θα χρησιμοποιούσα αυτόν τον τρόπο, διότι – όπως είπε και ο Παναγιώτης – ισχύει ότι τα κόμικς είναι πιο κοντά στους νέους και είναι πιο εύκολο να διαβάσουν το κόμικ που έχει απλούστερους διαλόγους, παρά μια παράγραφο που θα την γράψουν με περίπλοκες εκφράσεις και λέξεις.» (Νεκτάριος, εργαστήριο 3)

«(...) είναι καλύτερο να δημιουργήσουμε διάλογο παρά να διαβάσουμε ένα κείμενο, γιατί ουσιαστικά δεν κουράζει το παιδί. Ενώ τον αναγνώστη θα τον κούραζε γιατί θα ήταν ένα μεγάλο κείμενο, χωρίς χαλαρότητα και διάλογο.

-Και γιατί θεωρείς ότι δεν κουράζει ένα παιδί;

²⁶⁰ Οι συμμετέχοντες άλλοτε χρησιμοποιούν αφήγηση, άλλοτε ιστορία ή διαλόγους. Σε περιπτώσεις που η ερώτηση με την έννοια της 'αφήγησης' δεν ήταν κατανοητή από αυτούς, η ερευνήτρια χρησιμοποιούσε την έννοια του διαλόγου ή της ιστορίας

-Γιατί το παιδί, όταν βλέπει – ας πούμε – ένα κείμενο, κατευθείαν θα το συνδέσει ότι 'τώρα πρέπει να είμαι προσηλωμένος', ενώ άμα βλέπει έναν διάλογο ή ακούει έναν διάλογο, τα λαμβάνει τα πράγματα χωρίς να χρειάζεται να πιέσει τον εαυτό του.» (Ειρήνη, εργαστήριο 4)

«Εμένα προσωπικά μου άρεσε, γιατί είναι σα να περνάω την ιδέα μου στους ανθρώπους που το βλέπουν και το διαβάζουν και μου αρέσει αυτό.» (Θεολόγος, εργαστήριο 8, ομάδα α')

«Θεωρώ ότι για οποιοδήποτε δικαίωμα θα χρησιμοποιούσα την εικόνα, γιατί με βοηθάει ουσιαστικά να περάσει κάτι που πιστεύω εγώ – στη δική μου ζωή – ή σε κάποιον άλλον που δεν το γνωρίζει τόσο καλά.» (Γαβριήλ, εργαστήριο 7, ομάδα β')

«Εγώ πιστεύω ότι με τον διάλογο θα μπορούσε να 'περάσει' διαφορετικά και πολλά περισσότερα μηνύματα, απ' ότι μια σκέτη εικόνα. Και θα συμφωνήσω και με τον Κλέωνα, ότι μπορεί και να είναι και πιο διασκεδαστικό με τον διάλογο και να περιέχει χιούμορ.» (Άλκης, εργαστήριο 4)

«Ναι. Πιστεύω ότι ο αναγνώστης αργότερα – αν κάποιος διαβάσει την ιστορία αυτή – μπορεί να ταυτιστεί πιο εύκολα και έτσι να μάθει και να εφαρμόσει στη ζωή του αυτό που έγινε στην ιστορία, να προσέχει. Κάτι τέτοιο.» (Γιώργος, εργαστήριο 5, ομάδα α')

«(...) πιστεύω ότι το κόμικ είναι κάτι πιο κοντά στους νέους, το διαβάζουν πιο πολλά παιδιά, πιο πολλοί νέοι, οπότε θα μπορούσε να περαστεί πιο εύκολα το μήνυμα, σαν κόμικ παρά σαν μια δήλωση ή οτιδήποτε.» (Παναγιώτης, εργαστήριο 3)

«Και εγώ θα συμφωνήσω και θα πω ότι, σίγουρα το κόμικ είναι και πιο ευχάριστο και ίσως, είναι πιο εύκολο να κατανοήσουν τα νοήματα που τους προσφέρει.

-Και γιατί πιστεύεις ότι θα καταλάβουν καλύτερα τα νοήματα;

-Γιατί, όπως είπα και πριν, δίνει παραδείγματα της καθημερινότητας όλο αυτό. Οπότε, είναι πιο εύκολο για τους ανθρώπους να καταλάβουν, γιατί στην ουσία εκφράζει θέματα που όλοι τα έχουν. Είναι προβλήματα που ενοχλούν όλον τον κόσμο, κάπως έτσι, οπότε γι' αυτό ίσως να το καταλάβουν πιο εύκολα.» (Νεφέλη, εργαστήριο 3)

Σε αυτό το σημείο, είναι ενδιαφέρον να αναφερθεί πως οι συμμετέχοντες του έκτου εργαστηρίου εστιάζουν τις απαντήσεις τους στη διαδικασία δημιουργίας της ιστορίας και της βοήθειας που τους πρόσφερε να κατανοήσουν οι ίδιοι το θέμα προς εξέταση.

«Ναι, γιατί ζωντανεύουμε τα πράγματα και τα κατανοούμε πιο εύκολα.» (Ελεονώρα)

«Ναι, γιατί ουσιαστικά είμαστε πιο δημιουργικοί και μπορούμε καλύτερα έτσι και να κατανοήσουμε τι έχουμε κάνει εμείς.» (Αντώνης)

«Ναι, γιατί πιστεύω ότι βοηθάει στο να συντάσσουμε τα πράγματα που έχουμε στο μυαλό μας και να τα βγάζουμε με αυτόν τον τρόπο, με την ιστορία. Και πιστεύω, όταν γράφεις και την ιστορία, σου έρχονται και άλλες ιδέες, οπότε προσπαθείς να το κάνεις και καλύτερο και...βγαίνει και ένα πολύ ωραίο αποτέλεσμα.» (Ανδριάννα)

Βέβαια, δε λείπουν και οι αντιρρήσεις για τον ρόλο της αφήγησης-ιστορίας και τον τρόπο που εφαρμόστηκε για τους σκοπούς του συγκεκριμένου εργαστηρίου. Δύο από τους συμμετέχοντες της δεύτερης ομάδας από το πέμπτο εργαστήριο εκφράζουν διαφορετικούς

τρόπους χρήσης της ιστορίας και λόγω προσωπικής προτίμησης και λόγω δυσκολίας που συνάντησαν εφαρμόζοντας πρώτη φορά το κόμικ. Έτσι:

«Ναι, μου άρεσε που φτιάξαμε ένα δικό μας κόμικ, τη δική μας ιστορία, αλλά πιστεύω θα ήταν πιο ωραίο αν – ξέρω 'γω – βρίσκαμε πληροφορίες για κάποιο θέμα και αυτές οι πληροφορίες – με τη μέθοδο της περίληψης – να βρίσκαμε τις πιο ουσιώδεις και να τις γράφαμε σε ένα Word, μαζί με εικόνες και διάφορα. Θα προτιμούσα αυτόν τον τρόπο, όχι με το κόμικ, γιατί δε μου αρέσει πολύ το κόμικ.» (Βασίλης)

«Εγώ πιστεύω πως είναι μια καλή λύση το κόμικ, αλλά πιστεύω πως συνδυάστηκε το ότι έπρεπε να βγάλουμε μια δικιά μας ιστορία με το ότι κάναμε πρώτη φορά κόμικ και μπορεί να ήταν λίγο δύσκολο αυτό. Δηλαδή θα ήταν καλύτερα να είχαμε συγκεκριμένη ιστορία ή, πάνω-κάτω, μια συγκεκριμένη ιστορία και να κάναμε, παρά να έπρεπε και να βρούμε δικιά μας και να κάνουμε κάτι δικό μας. Αυτό.» (Δαμιανός)

Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός, πως στην ερώτηση για μελλοντική χρήση της ιστορίας για την απόδοση δικαιωμάτων, οι συμμετέχοντες αναφέρονται στην προσφορά τόσο προς τους άλλους αποδέκτες της ιστορίας, όσο και στη δυνατότητα υποστήριξης των δικαιωμάτων τους.

«Ναι, πιστεύω ότι είναι πειστικό προς τον ακροατή και επειδή φέρνει και κάποια παραδείγματα, ας πούμε, είναι πιο πιστευτό.» (Αιμίλιος)

«Εννοείται, γιατί όχι. Αν γίνεται, κιόλας, να το δημοσιεύσουμε για να μάθουν περισσότερα άτομα για τα δικαιώματά τους.» (Γιώργος)

«(...) αν το δημοσιεύσουμε και το δουν αρκετοί άνθρωποι, θα μάθουνε πιο εύκολα για τα δικαιώματά τους (...)» (Ελεονώρα)

«Ναι, γιατί να μην το δημοσιεύσουμε;! Γιατί, εντάξει, και θα δουν οι άλλοι κάτι που μπορεί να τους ενδιαφέρει και, ίσως, μάθουν κάτι καινούριο...εντάξει, και μπορεί να περάσουν πιο ευχάριστα τον χρόνο τους από το να κάθονται. Μπορεί να δουν κάτι που να τους ενδιαφέρει για τη ζωή τους.» (Αθηνά)

«Ναι, γιατί η ιστορία είναι βασικά η εφόρμηση για να υποστηρίξεις τα δικαιώματά σου (...)» (Αντώνης)

Τα ευρήματα από τη χρήση της ιστορίας (αφήγηση ή διάλογος), συνοδευτικά με την εικόνα, δίνουν μία σαφή εικόνα για τη χρησιμότητα του αφηγηματικού στοιχείου στο σύνολο της δημιουργίας του ψηφιακού κόμικ. Οι απόψεις των συμμετεχόντων για:

- Καλύτερη κατανόηση του δικαιωμάτός τους μέσω της ιστορίας, άλλοτε με τη δημιουργία από τους ίδιους και άλλοτε συνδέοντας την εικόνα με λόγια (διάλογο ή αφήγηση), και
- Τη μετάδοση των κόμικ που δημιούργησαν σε άλλους αποδέκτες, με σκοπό την πρόκληση βαθύτερων νοημάτων προς αυτούς,

μαρτυρούν πως πίσω από κάθε ιστορία υπάρχουν κοινές αξίες²⁶¹ για όλους τους ανθρώπους, ανεξάρτητα από την ερμηνεία που θα δώσει ο καθένας. Εκτός από την κατανόηση των δικαιωμάτων, μέσω του κόμικ που δημιούργησε κάθε ομάδα, εκφράζεται

²⁶¹ Βλ. και θεωρία Αφηγηματικής Θεραπείας

και η πεποίθηση πως αυτές οι ιστορίες αποτελούν και την αφορμή για την εφαρμογή των δικαιωμάτων, γεγονός που επιβεβαιώνεται και από τις απαντήσεις των μαθητών και μαθητριών για τη μακροπρόθεσμη εφαρμογή του δικαιώματός²⁶² τους. Επίσης, όσον αφορά στην παρουσίαση της νομικής πληροφορίας κατ' αυτόν τον τρόπο, γίνεται σαφές πως η μορφή της αφήγησης στο κόμικ, παρ' όλη τη συντομία της, επικοινωνεί με άμεσο και απλό τρόπο την πληροφορία. Επιβεβαιώνει, ούτως ειπείν, το επιχείρημα ότι η διαφάνεια μέσω της οπτικοποίησης της πληροφορίας συνίσταται στο 'βλέπειν αυτό που χρειάζομαι'.

5.3.4. Εμπειρία Εφήβων Συμμετεχόντων επί των Μεθόδων του Εργαστηρίου

Η παρούσα ενότητα εξετάζει και παραθέτει τις απόψεις των συμμετεχόντων σχετικά με τις μεθόδους, οι οποίες εφαρμόστηκαν στη συγκεκριμένη διαδικασία και, συγκεκριμένα: α. την πιθανότητα χρήσης αυτών, β. την πιθανότητα βελτίωσης της εργασίας τους από τη χρήση αυτών στην καθημερινότητά τους, καθώς και γ. την εκτίμησή τους επί της ευκολίας χρήσης αυτών κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου.

5.3.4.1. Η Χρησιμότητα των Μεθόδων του Comic Right στην Καθημερινότητα των Εφήβων

Η πλειοψηφία των συμμετεχόντων δήλωσε πως θα χρησιμοποιούσε τον νοητικό χάρτη²⁶³ στην καθημερινότητά της και ακολουθεί σε σειρά προτίμησης το ψηφιακό κόμικ. Οι αιτιολογήσεις για την επιλογή του ψηφιακού κόμικ συνδέονται με τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά της ψηφιακής οπτικής αφήγησης. Όσον αφορά στην επιλογή του νοητικού χάρτη, οι απαντήσεις για τη χρήση του αφορούν όχι μόνο τα σχολικά μαθήματα (έκθεση, Βασικές Αρχές Κοινωνικών Επιστημών-BAKE), αλλά και στη γενικότερη οργάνωση των συμμετεχόντων, ακόμη και στον επαγγελματικό τους προσανατολισμό.

«Και εγώ, βασικά, στο BAKE, στο μάθημα κατεύθυνσης, εμπλέκονται και έρευνες, οπότε σίγουρα σε μια τέτοια έρευνα θα ξεκινούσα με έναν χάρτη ιδεών, το οποίο μετά θα το χρησιμοποιούσα ως βάση για το πόρισμα της έρευνας ή για κάτι άλλο πιο δημιουργικό.» (Γεράσιμος, εργαστήριο 1, ομάδα β')

«Νομίζω ο νοητικός χάρτης θα ήταν πιο σημαντικός και για εμάς και τους μαθητές στην ηλικία μου. Γιατί και από την έκθεση φαίνεται ότι είμαστε λίγο ανοργάνωτοι και ειδικά εγώ, γιατί σε μερικά θέματα είμαι πολύ ανοργάνωτος και θα μου δώσει πάρα πολλά στην καθημερινότητά μου αυτό.» (Βασίλης, εργαστήριο 5, ομάδα β')

²⁶² Βλ. και ενότητα 1.9.8. Μακροπρόθεσμη Δράση και Εφαρμογή επί Μεθόδων και Δικαιώματος

²⁶³ Τα αποτελέσματα από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων για τη μελλοντική χρήση κάποιας από τις μεθόδους που χρησιμοποίησαν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου είναι τα ακόλουθα: 28 φορές τον νοητικό χάρτη, 11 φορές επιλέχθηκε το ψηφιακό κόμικ, ενώ 1 φορά η σύνθεση ιδεών και το σενάριο. Τρεις από τους συμμετέχοντες δήλωσαν πως δε θα χρησιμοποιούσαν στο μέλλον κάποια μέθοδο, ένας δε γνώριζε αν θα χρησιμοποιούσε και άλλος ένας δήλωσε πως θα χρησιμοποιούσε ανάλογα με την περίπτωση

Ως προς τη χρησιμότητα του νοητικού χάρτη διαφαίνεται πως δίνει στους συμμετέχοντες μία πρώτη κατεύθυνση για την επεξεργασία ενός θέματος. Τόσο ως στρατηγική σκέψης και αντίληψης, όσο και ως οπτικό αποτέλεσμα δείχνει τόσο γενικές, όσο και αναλυτικές ιδέες και επιτρέπει την εύκολη απόφαση για την περαιτέρω ενασχόληση.

«Ναι, το πρώτο μέρος, ο νοητικός χάρτης επειδή σε βοηθάει να βάλεις τις σκέψεις σου σε μια σειρά και να την κατατάξεις ανάλογα ποιο είναι πιο αναλυτικό, πιο κεντρικό. Και έτσι σε βοηθάει να βάλεις τις σκέψεις σου σε μια σειρά και έτσι να μπορείς να οργανώσεις τι θα κάνεις γενικά.» (Μελέτης, εργαστήριο 5, ομάδα β')

«Είναι οργανωμένα, τα έχεις όλα μπροστά σου και μπορείς να δεις με τι ακριβώς θέλεις να ασχοληθείς και να εστιάζεις κάπου καλύτερα.» (Μάγδα, εργαστήριο 8, ομάδα α')

«(...) ο νοητικός χάρτης είναι κάτι πολύ σημαντικό, το οποίο θα χρησιμοποιούσα, επειδή σε βοηθάει βήμα-βήμα να πετύχεις, αυτό το οποίο επιζητάς. Δηλαδή, είναι πολύ βοηθητικό.» (Θεολόγος, εργαστήριο 8, ομάδα α')

Οι μοναδικές απαντήσεις που αναφέρονται από τους συμμετέχοντες, σχετικά με τη χρήση της σύνθεσης ιδεών και του σεναρίου, εστιάζουν για τη μεν σύνθεση ιδεών στη χρησιμότητα της δημιουργίας επιχειρημάτων και για το δε σενάριο στην οργάνωση των βημάτων που απαιτούνται για τη διαχείριση ενός προβλήματος από τον κάθε ενασχολούμενο. Αυτές οι προτιμήσεις από τους συμμετέχοντες πιθανότατα καταδεικνύουν, πως:

- Για τη σύνθεση ιδεών, ότι πρόκειται για μία πρωτόγνωρη μέθοδο, η οποία συνδέει τις διάφορες ιδέες μεταξύ τους σε ένα επιχείρημα, εν αντιθέσει με τις συνηθισμένες πρακτικές της πλειοψηφίας και μειοψηφίας, και
- Για το σενάριο, ότι η αρχική σελίδα του προτύπου του σεναρίου με τα πεδία συμπλήρωσης για την αιτία, τη λύση και το ηθικό δίδαγμα όχι μόνο επηρέασαν θετικά τον συγκεκριμένο συμμετέχοντα, αλλά και έδωσαν μία ξεκάθαρη εικόνα στο πως μπορεί να εξασκείται η αντιμετώπιση προβλημάτων.

«Εγώ τη σύνθεση ιδεών, γιατί ουσιαστικά φτιάχνουμε επιχειρήματα που είναι πολύ χρήσιμα στη ζωή μας. Μπορεί να τα χρησιμοποιήσουμε στον επαγγελματικό μας χώρο, παντού. Οπότε μου φάνηκε πολύ χρήσιμο.» (Αιμίλιος, εργαστήριο 6)

«Ναι, το σενάριο. Γιατί λέγαμε το πρόβλημα, τη λύση, αυτό. Γιατί πιστεύω, ότι σε κάθε πρόβλημα πρέπει να κάνουμε μια οργάνωση στο μυαλό μας για το τι έχει γίνει, το τι πρέπει να κάνουμε, για τα αποτελέσματα αυτής της πράξης. Και αυτό είναι πολύ καλό.» (Δαμιανός, εργαστήριο 5, ομάδα β')

Ως προς την πιθανότητα βελτίωσης της εργασίας των συμμετεχόντων στην καθημερινότητά τους, η πλειοψηφία των απαντήσεων συγκεντρώνεται στη μεγάλη πιθανότητα ('πολύ πιθανό') ή στη βεβαιότητα ('σίγουρα'). Οι περισσότερες αποκρίσεις μιλούν για καλύτερη οργάνωση στο νου των συμμετεχόντων και στην ευκολία και ταχύτητα εφαρμογής των μεθόδων σε επόμενη φορά, μια και απέκτησαν τη γνώση. Οι συγκεκριμένες απαντήσεις επιβεβαιώνονται και από την ανάδραση που ελήφθη για τη μακροπρόθεσμη εφαρμογή των μεθόδων στην καθημερινότητα των συμμετεχόντων.

Ως προς την ευκολία χρήσης των μεθόδων που χρησιμοποιήθηκαν κατά τη διαδικασία, στο σύνολο των εργαστηρίων, οι απαντήσεις²⁶⁴ των συμμετεχόντων κατέδειξαν τα ακόλουθα:

- *Δημιουργία Ψηφιακού Κόμικ*²⁶⁵: Η πλειοψηφία των συμμετεχόντων δήλωσε πως η δημιουργία του ψηφιακού κόμικ ήταν αρκετά εύκολη για αυτούς.
- *Συμπλήρωση Σεναρίου*²⁶⁶: Η πλειοψηφία των συμμετεχόντων δήλωσε και σε αυτή την περίπτωση πως ήταν αρκετά εύκολη η συμπλήρωση του σεναρίου, ενώ στον ίδιο περίπου αριθμό απαντήσεων κυμαίνεται και η μέτρια ευκολία της συμπλήρωσης σεναρίου.
- *Σύνθεση Ιδεών*²⁶⁷: Η σύνθεση ιδεών φάνηκε μέτρια ως προς την ευκολία της για την πλειοψηφία των συμμετεχόντων, ενώ με μικρή διαφορά ακολουθούν απαντήσεις αρκετής ευκολίας για τους συμμετέχοντες.
- *Συμπλήρωση Νοητικού Χάρτη*²⁶⁸: Ο νοητικός χάρτης φαίνεται πως είναι αρκετά εύκολος ως προς τη συμπλήρωσή του από τους περισσότερους συμμετέχοντες.

Συγκρίνοντας τα αποτελέσματα επί των μεθόδων του εργαστηρίου και την ευκολία χρήσης τους, και λαμβάνοντας υπόψη ακόμη και τις απαντήσεις, οι οποίες αναφέρονται επί της δυσκολίας χρήσης αυτών, συμπεραίνεται πως για την πλειοψηφία των συμμετεχόντων - μαθητών και μαθητριών της Β' Λυκείου – οι επιλεγμένες μέθοδοι είναι εύχρηστες σε έναν αρκετά μεγάλο βαθμό και το συγκεκριμένο ηλικιακό επίπεδο δύναται να ανταπεξέλθει στις απαιτήσεις που περιλαμβάνουν. Σύμφωνα και με τα σχόλια των συμμετεχόντων, όσον αφορά στην απόκτηση γνώσης για τη λειτουργία των μεθόδων και τη βεβαιότητα ή τη μεγάλη πιθανότητα για την πιο έμπειρη, πλέον, χρήση αυτών σε κάποια μελλοντική εργασία, καταδεικνύει πως η εξάσκηση και η επανάληψη θα παρέχει μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση στους συμμετέχοντες.

Όλες οι μέθοδοι παρουσιάζουν ενδιαφέρον ως προς τη χρησιμότητά τους για τους συμμετέχοντες, ακόμη και εκείνες όπου εμφανίζονται ως μοναδικές απαντήσεις. Έτσι, ο νοητικός χάρτης μπορεί να οργανώνει τη σκέψη και τις ιδέες των εφήβων με τον τρόπο εργασίας επ' αυτού και τη δομή που παρουσιάζει, αλλά και η χρήση διαφορετικών χρωμάτων συμβάλλει στο διαχωρισμό των ιδεών και την επιλογή χρήσης αυτών κατά βούληση. Η σύνθεση ιδεών, ουσιαστικά, συνδέει τις ιδέες με σκοπό να δημιουργηθεί το επιχείρημα. Ο διսυπόστατος χαρακτήρας της σύνθεσης ιδεών, όπως χρησιμοποιείται στην παρούσα μελέτη, αφενός αποσκοπεί στη δημιουργία ενός και μόνο επιχειρήματος,

²⁶⁴ Απαντήσεις βασισμένες στο ερωτηματολόγιο, χωρίς, ωστόσο, να υπάρχει η δυνατότητα εξαγωγής σημαντικών ποσοτικών δεδομένων λόγω του μικρού αριθμού δείγματος

²⁶⁵ Τα αποτελέσματα από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων για την ευκολία χρήσης του ψηφιακού κόμικ είναι τα ακόλουθα: 25 συμμετέχοντες 'αρκετά εύκολα', 14 συμμετέχοντες 'μέτρια', 5 'πάρα πολύ', 1 'καθόλου εύκολη', 0 'ελάχιστα εύκολη'

²⁶⁶ Τα αποτελέσματα από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων για την ευκολία χρήσης στη συμπλήρωση του σεναρίου είναι τα ακόλουθα: 20 συμμετέχοντες 'αρκετά εύκολη', 18 συμμετέχοντες 'μέτρια', 6 'πάρα πολύ εύκολη', 1 'ελάχιστα εύκολη', 1 'καθόλου εύκολη'

²⁶⁷ Ως προς τη σύνθεση ιδεών: 21 συμμετέχοντες 'μέτρια', 18 'αρκετά εύκολη', 3 'πάρα πολύ εύκολη', 3 'ελάχιστα εύκολη', 1 'καθόλου εύκολη'

²⁶⁸ Ως προς τη συμπλήρωση του νοητικού χάρτη: 23 συμμετέχοντες 'αρκετά εύκολη', 17 'μέτρια', 4 'πάρα πολύ', 1 'ελάχιστα εύκολη', 1 'καθόλου εύκολη'

αφετέρου εξυπηρετεί και στην προαγωγή της πολυφωνίας κατά την τελική απόφαση των συμμετεχόντων, εξαιρώντας τη διαδικασία επί πλειοψηφικής απόφασης. Σκοπός είναι να αναδειχθεί η τακτική πως όλες οι απόψεις είναι σημαντικές (ακόμη και οι αντιθέσεις) και πως είναι δυνατόν να καταλήξει η εκάστοτε ομάδα σε μία κοινή απόφαση. Χαρακτηριστικό είναι, μάλιστα, πως κατά τη διάρκεια της συνέντευξης εκφράστηκαν απόψεις 'για το κοινό συμφέρον'. Περαιτέρω, το σενάριο τόσο ως προς το πρότυπο που δημιουργήθηκε βάσει των κανόνων για τη συγγραφή του (πλάνα, χαρακτήρες, συναισθήματα κλπ.), όσο και ως προς την παροχή επιπλέον 'οδηγιών' προς τους συμμετέχοντες για τη συμπλήρωσή τους (ποιο είναι το επιχείρημα, ποιο το πρόβλημα, ποια η αιτία αυτού, ποια η λύση και το ηθικό δίδαγμα), ουσιαστικά, παρείχε μία πιο ολοκληρωμένη και λεπτομερή δομή προς αυτούς. Η δημιουργία του ψηφιακού κόμικ αφορούσε στην υλοποίηση της συγγραφής του σεναρίου και, ουσιαστικά, αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι του σεναρίου. Μολονότι, η πλειοψηφία των ομάδων ολοκλήρωσε το σενάριο προτού μεταβεί στην υλοποίηση με το ψηφιακό κόμικ, ωστόσο, παρουσιάστηκε μία περίπτωση, κατά την οποία το σενάριο ήταν ημιτελές (συμπληρώθηκαν μόνο δύο πλάνα) και, κατά συνέπεια, η πλοκή, οι διάλογοι-αφήγηση και τα πλάνα στο κόμικ παρουσίαζαν ελλείψεις. Πρόκειται, δηλαδή, για μία περίπτωση, η οποία είναι άξια να μελετηθεί στο μέλλον και αναφέρεται εκτενώς στην κατάλληλη ενότητα (προεκτάσεις έρευνας).

5.3.5. Εμπειρία Εφήβων Συμμετεχόντων επί της Διαφάνειας της Πληροφορίας

Η παρούσα ενότητα εξετάζει την επίτευξη ή όχι τόσο της πρακτικότητας της πληροφορίας υπό τη μορφή κόμικ, όσο και της χρήσιμης διαφάνειας και της όψης της προσβασιμότητας σε αυτήν (information accessibility).

5.3.5.1. Επιτυγχάνοντας τη Χρήσιμη Διαφάνεια μέσα από μία Ενεργητική Διαδικασία Αναζήτησης Πληροφοριών και Οπτικής Αναπαράστασης του Δικαιώματος

Σε αυτή την ομάδα ερωτήσεων, οι συμμετέχοντες επιβεβαιώνουν τα όσα ανέφεραν για το στοιχείο της εικόνας και της ιστορίας, αλλά και επί του αποτελέσματος του κόμικ. Η πλειοψηφία των απαντήσεων ως την πιο άνετη μορφή πληροφόρησης (information accessibility) συγκεντρώνεται στο κόμικ²⁶⁹. Τα σχόλια που αναφέρονται για το κόμικ το χαρακτηρίζουν ως πιο σύντομο ή εύκολο στον εντοπισμό των πληροφοριών και την ανάγνωση, ως ευέλικτο, ευνόητο και πρακτικό, μια και παρέχει παραδείγματα από την καθημερινότητα σε σχέση με τη χρήση νομικών όρων, χρήσιμο στην κατανόηση λόγω της εικόνας ή και του διασκεδαστικού ύφους του, καθώς και χρήσιμο διότι απευθύνεται σε περισσότερες ηλικιακές ομάδες και ανεξαρτήτως μορφωτικού επιπέδου. Εξετάζοντας και τις αντίθετες προτιμήσεις ως προς το κείμενο ή τις δηλώσεις συμμετεχόντων για τα διαφορετικά προτερήματα της κάθε μορφής παρουσίασης του δικαιώματος (σε κειμενική μορφή και σε μορφή κόμικ), εξάγονται χρήσιμα συμπεράσματα για το κόμικ (συγκριτικά με το νομικό κείμενο). Συγκεκριμένα, από τα σχόλια των συμμετεχόντων που τάσσονται υπέρ της κειμενικής μορφής του δικαιώματος φαίνεται πως το κόμικ είναι: ένας τρόπος

²⁶⁹ 34 συμμετέχοντες επιλέγουν το κόμικ, 10 από αυτούς το κείμενο, ένας συμμετέχων πιστεύει πως η κάθε μορφή (κείμενο ή κόμικ) έχει διαφορετικά προτερήματα και ένας συμμετέχων πως είναι ίδια

εξειδίκευσης και σχεδιαγραμματικής απεικόνισης της πληροφορίας, τεκμηρίωσης, μεταφοράς και αναπαράστασης των επεξεργασμένων ιδεών (όπως προέκυψαν από τα προηγούμενα στάδια της διαδικασίας) μέσα από παραδείγματα, ένας λακωνικός-περιεκτικός και διασκεδαστικός ή πιο 'ανάλαφρος' τρόπος απόδοσης της νομικής πληροφορίας ως προς το ύφος, καθώς και ένας ενεργητικός τρόπος εκμάθησης. Επίσης, δύο συμμετέχοντες υπονοούν μέσω των δηλώσεών τους πως το κόμικ προσδίδει ένα πιο προσωπικό ύφος που μπορεί να δώσει διάφορες ερμηνείες, σε σχέση με το νομικό κείμενο, το οποίο φαίνεται να είναι πιο αντικειμενικό ή πιο αξιόπιστο.

«Πιστεύω πως το κείμενο, επειδή – παρ' ότι η εικόνα σε βοηθάει να καταλάβεις τις περιπτώσεις που γίνονται όλα αυτά τα παραδείγματα – το κείμενο σε βοηθάει να καταλάβεις τι σημαίνει αυτό όπου προσπαθεί να αναλύσει το κόμικ, αλλά και τα χαρακτηριστικά του. Ενώ το κόμικ μπορεί να το παρεξηγήσεις, να μην καταλάβεις τι γίνεται σε αυτή την εικόνα. Ενώ στο κείμενο μπορείς να το φανταστείς με τα δικά σου δεδομένα και να μην στο δίνει όπως ο συγγραφέας ή οποιοσδήποτε το βάλει στο μυαλό του.» (Μελέτης, εργαστήριο 5, ομάδα β')

«-Δηλαδή το κόμικ είναι πιο προσωπικό; Πώς θα το έλεγες;» (ερευνήτρια)

«-Στο κόμικ, ο συγγραφέας δίνει τη μορφή στον κόσμο, ενώ στο κείμενο ο αναγνώστης φαντάζεται πως θα ήταν ο κόσμος στο κείμενο.»

«Το κείμενο. Γιατί το κείμενο είναι συνήθως από αξιόπιστη πηγή, ενώ το κόμικ μπορεί να το έχει φτιάξει ο οποιοσδήποτε. Οπότε το κείμενο είναι πιο αξιόπιστο.» (Αιμίλιος, εργαστήριο 6)

Αυτή η σύγκριση μεταξύ των δύο απόψεων επί του κειμένου και του κόμικ μαρτυρεί πως οι μεν απόψεις για το κείμενο σχετίζονται με την κλασική έννοια της διαφάνειας – περισσότερες πληροφορίες ή πιο λεπτομερές – και οι δε απόψεις για το κόμικ σχετίζονται με τη χρήσιμη διαφάνεια υπό την έννοια της πρακτικότητας της πληροφορίας.

«Πιστεύω, αν συγκρίνουμε το κείμενο και το κόμικ, έχει άλλα προτερήματα το ένα και άλλα το άλλο. Το κόμικ πρέπει να είναι πιο περιεκτικό και να μας δίνει τις πληροφορίες σε μικρότερα κείμενα, ενώ το κείμενο μπορεί να αναλύσει κάποιες ιδέες ή κάποιες πληροφορίες περισσότερο. (...)» (Γιώργος, εργαστήριο 5, ομάδα α')

«Εγώ θεωρώ ότι, αν και είναι πιο λεπτομερές το γραπτό κείμενο, το κόμικ σε βοηθάει σε μερικές περιπτώσεις να καταλάβεις ποια είναι τα δικαιώματά σου και πως τα αξιοποιείς, επειδή σου δίνει παραδείγματα. (...)» (Ανδριανός, εργαστήριο 5, ομάδα α')

Επί της πρακτικότητας των πληροφοριών που λαμβάνουν οι συμμετέχοντες μέσω του κόμικ, συμπληρώνονται και επιβεβαιώνονται τα όσα ανέφεραν οι συμμετέχοντες επί του αποτελέσματος του κόμικ σε προηγούμενη ερώτηση, δηλαδή τον εντοπισμό των κύριων σημείων με σύντομο και άμεσο τρόπο.

«(...) ήταν πιο απλοϊκό σε σχέση με το κανονικό κείμενο και ήταν πιο εύκολο να εντοπίσεις τα κύρια σημεία.» (Νεκτάριος, εργαστήριο 3)

«Είναι πιο χαλαρό. Βρίσκεις πιο εύκολα την κύρια ιδέα.» (Παναγιώτης, εργαστήριο 3)

«Το κόμικ βοήθησε, γιατί το να διαβάσεις ένα κείμενο είναι 'παραχρησιμοποιημένο', ας πούμε. Είναι πολύ εύκολο στη βαρεμάρα σου να χαθείς και να μην προσέξεις. Το κόμικ είναι πιο ελκυστικό. Δεν είναι απλώς κείμενο. Είναι εικόνες...Και επειδή δε δίνει όλες τις πληροφορίες με τη μία, σε πολλές περιπτώσεις – επειδή μιλάμε για χαρακτήρες – είναι πιο ελκυστική η ιστορία. Αναρωτιούνται τι θα γίνει μετά. Ενώ το βιβλίο σου περιγράφει με ακρίβεια και λεπτομέρεια τι γίνεται και είναι πιο εύκολο να μαντέψεις τι θα γίνει. Επειδή είναι σαν ένα σημειωματάριο, το οποίο δίνει πως θα ξεκινήσει η ιστορία.» (Ανδριανός, εργαστήριο 5, ομάδα α')

Ακόμη και οι αρνητικές απαντήσεις αναφέρονται στο κόμικ, ως μία μέθοδο που απεικονίζει αποσπασματικά τις πληροφορίες και επίσης, ως μία μέθοδο αναπαράστασης της πληροφορίας.

«Εντάξει. Όχι τόσο. Γιατί το κείμενο είχε τις πληροφορίες που χρειαζόμασταν. Το κόμικ, στην ουσία, τις ενσάρκωνε σε μια ιστορία, αυτό.» (Βαγγέλης, εργαστήριο 1, ομάδα α')

«Το ίδιο θα απαντήσω. Ουσιαστικά τις πληροφορίες τις μάθαμε από το κείμενο μέσα και ήταν πιο παραστατικό, ας πούμε, στο κόμικ.» (Πηνελόπη, εργαστήριο 1, ομάδα α')

«(...) το κόμικ μπορεί να το έβλεπα λίγο...επιφανειακά. Δηλαδή το άρθρο που μας δώσατε εξ αρχής, που έλεγε ακριβώς το δικαίωμά μου, εκεί όντως το κατάλαβα. Αυτό. Ενώ και σε ένα πολύ καλά σχεδιασμένο κόμικ, πολλές φορές μπορεί να παραλείψει κάτι και να μην το δω ολοκληρωμένα, αυτό.» (Βαγγέλης, εργαστήριο 1, ομάδα α')

«Εγώ πιστεύω ότι το κόμικ δε βοήθησε ιδιαίτερα, γιατί το κόμικ ήταν ουσιαστικά κάτι το οποίο δημιουργήσαμε, χωρίς να έχει κάποιο βαθύτερο νόημα. Ενώ το κείμενο, είχε. Γιατί σου ανέλυε τι ήταν αυτό που έπρεπε να μάθουμε.» (Ειρήνη, εργαστήριο 4)

«Γενικά, θεωρώ ότι το κόμικ δεν είναι το κατάλληλο μέσο, να το πω, για να διαδόσεις κάτι πολύ σημαντικό, κάποια σημαντικά και βαθιά προβλήματα της καθημερινότητας. Μπορείς να τα αναφέρεις ότι υπάρχουν σαν προβλήματα, αλλά είναι λίγο πιο δημιουργικό, δε θα το καταλάβουν όλοι έτσι όπως πρέπει. Οπότε και ναι και όχι.» (Στέλλα, εργαστήριο 4)

Μάλιστα, το τελευταίο αυτό σχόλιο της συμμετέχουσας επιβεβαιώνει προηγούμενες δηλώσεις δύο συμμετεχόντων από προηγούμενη ερώτηση, οι οποίοι αναφέρονται ότι σε θέματα που απαιτούν περισσότερη συζήτηση ή επεξήγηση, το κείμενο είναι πιο κατάλληλο για τη μετάδοση του μηνύματος.

Επίσης, είναι σημαντικό το γεγονός ότι οι συμμετέχοντες αναπτύσσουν περαιτέρω τα επιχειρήματά τους για τη λήψη των πληροφοριών επί του δικαιώματός τους, αναφερόμενοι πως, ουσιαστικά, η διαδικασία αναζήτησης πληροφοριών συνέβαλε στη λήψη των πληροφοριών που ήταν αναγκαίες για αυτούς.

«Εγώ πιστεύω ότι μας βοήθησε, γιατί κάποια στιγμή χρειάστηκε να ψάξουμε και στο internet για πράγματα που δε γνωρίζαμε και μάθαμε περισσότερα. Και επειδή ήταν ένα συγκεκριμένο θέμα, το αναλύσαμε περισσότερο και μάθαμε κάτι παραπάνω για αυτό το συγκεκριμένο θέμα.» (Ανδριάννα, εργαστήριο 6)

«Ναι. Γιατί εμείς το δημιουργήσαμε, είχαμε κατανοήσει τις ιδέες και, γενικά, επειδή δημιουργήσαμε και το διάλογο και την αφήγηση και υπήρχαν και οι εικόνες, οι οποίες μας βοήθησαν να το καταλάβουμε περισσότερο.» (Σπύρος, εργαστήριο 4)

«Θεωρώ ότι τα περισσότερα στοιχεία τα γνωρίζαμε και πριν. Απλά τώρα με αφορμή το κόμικ και όλη τη διαδικασία τα επιβεβαιώσαμε ή μάθαμε παραπάνω με βάση αυτά. (...)» (Στέλλα, εργαστήριο 4)

«Ναι, γιατί- εκτός από το κείμενο που μας δώσατε – διατρέξαμε και στο διαδίκτυο να βρούμε παραπάνω πληροφορίες, έτσι ώστε να μπορέσουμε να τις συνδυάσουμε καλύτερα με τις δικές μας και πιστεύω, ναι, βοηθηθήκαμε γιατί αντλήσαμε αυτά από πολλές πηγές και όχι από μία. Σκεφτήκαμε πως θα γίνει η επεξεργασία του μέχρι να φτάσουμε στο κόμικ.» (Παρασκευάς, εργαστήριο 7, ομάδα α')

«Ναι, γιατί μας έβαλε σε μία διαδικασία να ψάξουμε περισσότερο και εφόσον μπήκαμε σε διαδικασία να δημιουργήσουμε μια δική μας ιστορία, προϋπόθετε ήδη να είχαμε καταλάβει πολύ καλά το concept. Και το δικαίωμα.» (Μάγδα, εργαστήριο 8, ομάδα α')

«Ναι, και εμένα με βοήθησε, γιατί μέσα από κάτι ευχάριστο, η οποία ήταν αυτή η διαδικασία, μπορέσαμε να κάνουμε μια έρευνα και να μάθουμε εις βάθος πολύ περισσότερα πράγματα, τα οποία μπορεί και να μην ξέραμε. Οπότε, ναι, σίγουρα με βοήθησε.» (Θεολόγος, εργαστήριο 8, ομάδα α')

Επί της πρακτικότητας της οπτικής ιστορίας που δημιούργησαν οι συμμετέχοντες, αρκετοί από αυτούς δήλωσαν πως το θέμα που απεικόνισαν ήταν διαφορετικό από το δικαίωμα σε γραπτή μορφή. Ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά στις απαντήσεις τους είναι πως το κόμικ συνέβαλε είτε ως υπενθύμιση σε ό, τι ήδη γνώριζαν, είτε βοηθήθηκαν να ξεχωρίσουν τις έννοιες, ακόμη και ότι ήταν βοηθητικό για να αρθούν προκαταλήψεις ή και για να γνωρίσουν τον τρόπο δράσης.

«Ναι, σίγουρα ακύρωσε κάποιες προκαταλήψεις που μπορεί να μας είχαν δώσει οι μεγαλύτεροι και μας έκανε να μάθουμε καλύτερα τα δικαιώματά μας.» (Λεωνίδας, εργαστήριο 2, ομάδα α')

«Αυτό με την αληθή και ψευδή είδηση. Να μπορούμε να καταλάβουμε ποια είναι η αλήθεια και ποια είναι η παραπληροφόρηση.» (Δόμνα, εργαστήριο 2, ομάδα α')

«Πιστεύω δεν ήταν πολύ χρήσιμο, γιατί τα ξέραμε αυτά από πριν. Εγώ. Απλά μια υπενθύμιση ήταν.» (Γιάννης, εργαστήριο 8, ομάδα β')

Η διερεύνηση για την επίτευξη της διαφάνειας της πληροφορίας με την παρουσίαση της νομικής πληροφορίας (δικαιώματος) μέσω του κόμικ διαμορφώνει και επικυρώνει προηγούμενες αναφορές των συμμετεχόντων, σχετικά με την προσφορά της εικόνας και του λόγου (αφήγηση-διάλογοι) στην παροχή της πληροφορίας. Επίσης, γίνεται πιο ξεκάθαρη η διαφορά ανάμεσα στη διαφάνεια και τη χρήσιμη διαφάνεια, με τη χρήση κειμένου και κόμικ, αντίστοιχα. Δηλαδή, το κείμενο εξυπηρετεί στην κλασική έννοια και λειτουργία της διαφάνειας, επιτρέποντας τη λήψη περισσότερης ή λεπτομερούς πληροφορίας, ενώ το κόμικ εστιάζεται στη χρήσιμη διαφάνεια, δηλαδή την πληροφορία που χρειάζεται να λάβει ο αποδέκτης του και, μάλιστα, ως αποτέλεσμα της αναπαράστασης της νομικής πληροφορίας. Αυτό σημαίνει, πως η διαδικασία είναι εκείνη που συμβάλλει, ουσιαστικά, στην αναζήτηση και λήψη των απαιτούμενων πληροφοριών, συμπεραίνοντας πως αφενός δεν μπορεί να διαχωριστεί από τη δημιουργία του κόμικ και αφετέρου εξαιρώντας τη σημασία της ενεργητικής διαδικασίας στην αναζήτηση των πληροφοριών.

5.3.6. Προστιθέμενη Αξία ΨΟΑ στην Εμπειρία των Εφήβων Συμμετεχόντων

Η παρούσα ενότητα εξετάζει τις προσδοκίες των εφήβων συμμετεχόντων ως προς το τελικό αποτέλεσμα της δημιουργίας ψηφιακού κόμικ σε σχέση με τις αρχικές προσδοκίες επ' αυτού, καθώς και ως προς την άποψή τους για τη συμβολή του ψηφιακού κόμικ που δημιούργησαν τόσο σε άλλους συνομηλίκους τους, όσο και στους κυβερνώντες ή νομοθέτες.

5.3.6.1. Ψηφιακό Κόμικ για τα Δικαιώματα: Μία Κατάλληλη Μέθοδος για τους Εφήβους υπό Προϋποθέσεις

Η πλειοψηφία των απαντήσεων των συμμετεχόντων αποδεικνύουν πως οι αρχικές τους προσδοκίες ήταν χαμηλότερες από το τελικό αποτέλεσμα της διαδικασίας και της δημιουργίας κόμικ. Κάποιοι από αυτούς είχαν, αρχικά, την εντύπωση πως πρόκειται για μία βαρετή, μονότονη, αγχωτική ή κουραστική διαδικασία ή για μία ενασχόληση απευθυνόμενη σε μικρά παιδιά. Ωστόσο, το αποτέλεσμα άλλαξε τις προσδοκίες τους τόσο ως προς τη διαδικασία και τις μεθόδους που χρησιμοποίησαν για να φτάσουν στη δημιουργία του κόμικ, ως προς την δημιουργία του κόμικ και τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή-διαδικτυακής εφαρμογής.

«Και εγώ πίστευα, ότι το κόμικ θα είναι κάτι ανιαρό που θα χάσουμε το χρόνο μας ή είναι για μικρά παιδιά, αλλά φαίνεται ότι μέσα από πολύ απλά πράγματα μπορεί να μάθεις πολλά σύνθετα δεδομένα.» (Γιώργος, εργαστήριο 6)

«Το περίμενα αρκετά πιο δύσκολο, διότι είχαμε κολλήσει στην αρχή και λέω ότι 'αφού πάει έτσι η μία, θα πάνε έτσι και τα υπόλοιπα', αλλά ήταν πολύ πιο εύκολο απ' ότι περιμέναμε.» (Νεκτάριος, εργαστήριο 3)

*«Ναι, πιστεύω ότι βγήκε πολύ πιο ωραίο απ' ότι το φανταζόμασταν. (Νεφέλη, εργαστήριο 3)
-Τι είναι, δηλαδή, το διαφορετικό; (ερευνήτρια)*

-Ότι στην αρχή το φοβόμασταν λίγο πως θα βγει, πως πρέπει να το χειριστούμε. Αλλά όταν είδαμε τα βήματα και όλα αυτά, ήταν εντάξει.»

«Η αλήθεια είναι ότι δεν το περίμενα όταν το είχα διαβάσει, τόσο διασκεδαστικό. Πίστευα, ότι θα ήταν πιο μονότονο, αλλά αποδείχτηκε λάθος, διότι ο χρόνος πέρασε ωραία, μάθαμε πολλά πράγματα, τα οποία δε γνωρίζαμε. Δηλαδή, μου δημιούργησε άλλη εντύπωση. Όχι ότι πριν είχα αρνητική (εντύπωση), αλλά μου άρεσε ακόμη περισσότερο όταν έγινε.» (Παρασκευάς, εργαστήριο 7, ομάδα α')

«Εγώ πίστευα ότι θα ήταν κάτι πιο το αγχωτικό, πιο βαρετό, ενώ ήταν διασκεδαστικό με τη χρήση του κόμικ, της τεχνολογίας, δηλαδή του υπολογιστή.» (Αντώνης, εργαστήριο 6)

«Αυτό που μου έκανε μεγάλη έκπληξη, ήταν όταν αρχίσαμε να γράφουμε στα κουτάκια (το σενάριο) τι θα κάνουμε στο κόμικ. Αλλά το κόμικ, μετά από αυτό, το περίμενα να είναι σε καρέ, όπως εκείνα που μας δείξατε. Όταν το κάναμε στον υπολογιστή – αν και δεν το περίμενα – στην αρχή ήταν τελείως...η μέθοδος που χρησιμοποιήσαμε τις είχαμε χρησιμοποιήσει και σε προηγούμενες τάξεις, κάτι παρόμοια πράγματα. Οπότε ωραία ήτανε. Διότι είδαμε πως κάνατε εσείς κόμικ, είδαμε και τον δικό μας τρόπο και κάναμε πολλά πράγματα. Δε χρησιμοποιήσαμε μόνο μία μέθοδο, χρησιμοποιήσαμε πολλές και αυτό είναι πάντα ωραίο.» (Ανδριανός, εργαστήριο 5, ομάδα α')

«Και εγώ, να σας πω την αλήθεια, στην αρχή δεν το περίμενα να βγει τόσο καλό, αλλά μετά με τα παιδιά μας ήρθε και η έμπνευση, φτιάξαμε μια ωραία ιστορία. Στον υπολογιστή, όντως, είχαμε πολλές επιλογές, που ούτε αυτό το περιμέναμε. Και αυτό βοήθησε πολύ στην επιτυχία, ας πούμε, του κόμικ.» (Άλκης, εργαστήριο 4)

«Εντάξει, πάλι καλά που είχαμε τη βοήθεια του υπολογιστή, γιατί πιστεύω, άμα ήταν να το κάνουμε στο χέρι το κόμικ θα ήταν θλιβερό...πιστεύω ότι ήταν πολύ καλό σε σχέση με αυτό που σκεφτόμουν. (Κλέων, εργαστήριο 4)

-Θέλεις να μου πεις τι σκεφτόσουν πιο πριν; (ερευνήτρια)

-Σκεφτόμουν στην αρχή, λέω 'πωω, τι θα κάνουμε; Τί κόμικ;'. Ήμουν σε μια φάση 'τώρα, δηλαδή, τι πρέπει να γίνει;', δηλαδή 'πώς θα το κάνουμε όλο αυτό;'. Αλλά εντάξει, εφόσον είδαμε τον υπολογιστή που σου δίνει τόσες λύσεις και επιλογές, μου φάνηκε πιο εύκολο και πιο ωραίο και ήταν πιο θετικό. Δηλαδή, με άλλη ψυχολογία και θέληση έκανα το κόμικ.»

Εξίσου σημαντικές είναι και οι αντίθετες απαντήσεις ως προς τις προσδοκίες των συμμετεχόντων επί του τελικού αποτελέσματος, οι οποίες αναφέρονται στη μεγαλύτερη δυσκολία απ' ότι περίμεναν, όσον αφορά στην εύρεση ιδεών, τη σύνθεση των ιδεών τους και τη δημιουργία της ιστορίας. Οι απαντήσεις των συγκεκριμένων συμμετεχόντων επιβεβαιώνουν και προηγούμενες απαντήσεις τους ως προς την προτίμηση διεξαγωγής του τελευταίου σταδίου, με έναν διαφορετικό τρόπο από το κόμικ, δηλαδή τη σύνθεση των πληροφοριών και τη δημιουργία μίας περίληψης σε κειμενογράφο, η οποία θα συνοδευόταν από εικόνες.

«Όχι, το είχα σκεφτεί λίγο καλύτερο. Αλλά μετά συνειδητοποίησα ότι ήταν αρκετά δύσκολο να συνθέσουμε τις ιδέες μας και γενικά να δημιουργήσουμε μια ιστορία. Και τελικά, όλο αυτό ήταν λίγο δύσκολο στην ιστορία. (Βασίλης, εργαστήριο 5, ομάδα β')

-Πώς το περίμενες, δηλαδή, αρχικά; (ερευνήτρια)

-Λίγο πιο εύκολο, αλλά μετά έπρεπε να σκεφτώ λεπτομέρεια και ήταν αρκετά δύσκολο.

-Από ποια άποψη, δηλαδή, το περίμενες πιο εύκολο;

-Ότι θα σκεφτόμασταν περισσότερες ιδέες. Αλλά, τελικά, δε σκεφτήκαμε τόσες.

-Εγώ πιστεύω πως όχι. (Μελέτης)

-Όχι; Μπορείς να το προσδιορίσεις;

-Νόμιζα ότι θα ήταν πιο εύκολο, επειδή πίστευα ότι θα έχουμε περισσότερες επιλογές ως προς τι θα ήταν η ιστορία, το θέμα και πως θα το κάναμε το κόμικ. Αλλά, εντάξει, δε με δυσχερατεί όλη αυτή η διαφορά. Οι προσδοκίες μου.

-Ωραία.

-Εγώ θα συμφωνήσω με τα παιδιά, ότι ήταν πιο δύσκολο απ' ότι φανταζόμουν. Θα συμφωνήσω παραπάνω με τον Μελέτη, περίμενα ότι θα έχει περισσότερες επιλογές, γιατί αυτό το θέμα ήταν δύσκολο και μετά μου φάνηκε δύσκολο στη σύνθεση της ιστορίας. Περίμενα ότι θα είναι πιο εύκολο...δεν ήταν κάτι λάθος σε αυτό που κάναμε, πίστευα στο μυαλό μου ότι γενικά θα είναι κάτι πιο εύκολο, ότι θα μπορούσαμε να το κάνουμε, αλλά τελικά εμείς δυσκολευτήκαμε. Δεν ήταν πως είχε κάτι λάθος. Αυτό.» (Δαμιανός)

Τόσο οι αρνητικές, όσο και οι θετικές απαντήσεις των συμμετεχόντων, αναφορικά με τις προσδοκίες τους, καταδεικνύουν πως η δημιουργία κόμικ και μάλιστα σε ψηφιακό περιβάλλον, δεν μπορεί να εξεταστεί ως ένα μεμονωμένο αποτέλεσμα. Οι αξιολογήσεις

τους συνδέουν το τελικό στάδιο δημιουργίας με τα προηγούμενα, υπονοώντας πως, ουσιαστικά, τα προηγούμενα στάδια υποστήριζαν το επόμενο και, συνεπώς, το επηρέαζαν θετικά ή αρνητικά, βάσει της ευκολίας ή της δυσκολίας που αντιμετώπισαν. Εν μέρει, αυτό το συμπέρασμα επιβεβαιώνει και την εξέταση της περίπτωσης όπου το σενάριο και, κατά συνέπεια, το κόμικ δεν ολοκληρώθηκαν από μία ομάδα στο σύνολο των εργαστηρίων. Ως προς τη γενικότερη αίσθηση που δίνει το αποτέλεσμα του κόμικ, φαίνεται πως το ψηφιακό κόμικ για την οπτικοποίηση του δικαιώματος είναι μία κατάλληλη μέθοδος για τους εφήβους – εξαιρουμένης της περίπτωσης όπου άλλοι έφηβοι μπορεί να έχουν διαφορετικές προτιμήσεις στους τρόπους απόδοσης του δικαιώματος. Το ψηφιακό κόμικ και το συνολικό αποτέλεσμα που συνδέεται με αυτό κάνει σαφές πως παρέχει και διασκέδαση και γνώση, επιβεβαιώνοντας την άποψη των εφήβων για τη συνολική τους εμπειρία επί του εργαστηρίου.

5.3.7. Προστιθέμενη Αξία ΨΟΑ για Άλλους Εφήβους και Κυβερνώντες

Ολοκληρώνοντας το θέμα της προστιθέμενης αξίας, οι συμμετέχοντες ερωτήθηκαν για την τυχόν προστιθέμενη αξία που δύναται να εξασφαλίσει το ψηφιακό κόμικ τόσο σε άλλους εφήβους, όσο και στους κυβερνώντες.

5.3.7.1. Έφηβοι

Η προστιθέμενη αξία του ψηφιακού κόμικ σε άλλους εφήβους έδωσε ενδιαφέροντα αποτελέσματα, τα οποία αφορούν στην πληροφόρηση επί του δικαιώματος, στη διαδικασία και τις μεθόδους που χρησιμοποιήθηκαν, καθώς και ως προς το δικαίωμα και τη θεματολογία του.

Ως προς την πληροφόρηση, οι απαντήσεις των συμμετεχόντων επιβεβαιώνουν τις αξιολογήσεις τους από προηγούμενα ερωτήματα. Ενδεικτικά, αναφέρονται δηλώσεις, οι οποίες σχετίζονται με τη σύντομη, γνώριμη και πιο οικεία, καθώς και ελκυστική πληροφόρηση επί του δικαιώματος, ούσα κατάλληλη για την εφηβική ηλικία.

«Και εγώ συμφωνώ με τον Μάνο και τον Θεοδόση, γιατί ακόμη και το κόμικ μπορεί να τους ενδιαφέρει και κάποιοι να μην ενδιαφέρονται για κοινωνικές αναλύσεις.» (Γεράσιμος, εργαστήριο 1, ομάδα β')

Ενδιαφέρον είναι το γεγονός πως η σύντομη και περιεκτική πληροφόρηση φαίνεται να βοηθάει στη μεγαλύτερη διείσδυση επί του εκάστοτε θέματος. Έτσι:

«(...) Ίσως ως προς την πληροφόρηση, το κόμικ σίγουρα εκφράζει πολλά πράγματα, αλλά ίσως με λόγια – αν αναλύσεις ένα πιο σοβαρό θέμα – θα τον ευαισθητοποιήσει (τον μαθητή) και θα του μάθει πολλά πράγματα.» (Γαβριήλ, εργαστήριο 7, ομάδα β')

«Πιστεύω, ότι το κόμικ θα μπορούσε να κάνει την αρχή. Δηλαδή, αν το άτομο είχε ακούσει απλά για αυτό το πρόβλημα και ενδιαφερόταν να μάθει κάτι παραπάνω ή το πως έχει γίνει αυτό και πως εξελίσσεται, είναι μια καλή πηγή για να πληροφορηθεί. Αυτό.» (Ανδρέας, εργαστήριο 7, ομάδα β')

«Πιστεύω ότι είναι βοηθητικό. Μιλάει για ένα πρόβλημα, το οποίο αφορά κάθε σκεπτόμενο πολίτη και βοηθάει το άτομο να καταλάβει και να εμπεδώσει το τι πρόβλημα έχει, αλλά να δώσει και μια λύση σ' αυτό. Αυτό.» (Θεολόγος, εργαστήριο 8, ομάδα α')

Η θεματολογία είναι ένα σημαντικό ζήτημα ως προς το ενδιαφέρον του εκάστοτε εφήβου, όπως θίχτηκε και σε προηγούμενο ερώτημα επί της συνέντευξης για τον ρόλο της αφήγησης-ιστορίας στο κόμικ. Αντίστοιχα, και η οπτική κάθε εφήβου μπορεί να συμβάλλει είτε στη σοβαρή αντίληψη επί του θέματος, είτε απλά στη διασκέδαση ή και διακωμώδηση. Αρκετά από τα σχόλια των συμμετεχόντων θίγουν αυτή τη διάσταση. Έτσι:

«Θεωρώ πως κάθε έφηβος έχει διαφορετική προσωπικότητα. Σε άλλους, σίγουρα, το κόμικ θα άρεσε – η δημιουργία ενός κόμικ – σε άλλους μπορεί να μην άρεσε, γιατί απλά θα είχαν την άποψη ότι μπορούσε να γίνει κάτι πιο ενδιαφέρον, κατά την άποψή τους. Αλλά το κόμικ, θεωρώ ήταν πολύ ενδιαφέρον και αρκετοί μαθητές που θέλουν ενέργεια, διασκέδαση, θα το χρησιμοποιούσαν ανεπιφύλακτα.» (Γαβριήλ, εργαστήριο 7, ομάδα β')

«Εγώ πιστεύω, προσωπικά, πως θα μπορούσε να διδάξει πολλά πράγματα στους εφήβους, αλλά από εκεί και πέρα παίζει μεγάλο ρόλο το κατά πόσο ο ίδιος ο έφηβος θέλει να μάθει κάποια πράγματα. Και σαν έφηβοι θα γελάσουνε, εντάξει, φυσιολογικά, αλλά στο τέλος λίγοι θα είναι αυτοί που θα καταλάβουν το νόημα και ότι μαθαίνουν.» (Γιώργος, εργαστήριο 6)

«Πιστεύω αντικειμενικά, το πλήθος των εφήβων δε θα το πάρει στα σοβαρά και οι περισσότεροι θα γελάσουν με τις εικόνες και με τα κείμενα, παρά θα κάτσουν να σκεφτούν όντως το νόημά τους. Οπότε, πιστεύω ότι οι έφηβοι δε θα ήταν αντικειμενικοί κριτές για το κείμενο αυτό.» (Αιμίλιος, εργαστήριο 6)

Επίσης, στις περιπτώσεις δυσκολίας σε κάποια από τα στάδια του εργαστηρίου, ελλιπούς διεξαγωγής κάποιου σταδίου (όπως στην περίπτωση μη ολοκλήρωσης του σεναρίου) ή μη αρέσκειας επί του θέματος, εκφράζεται μία αμφιβολία ως προς την ξεκάθαρη προστιθέμενη αξία του ψηφιακού κόμικ. Συγκεκριμένα:

«Εγώ δεν ξέρω πόσο θα βοηθούσε το δικό μας κόμικ κάποια παιδιά. Γιατί δεν το φτιάξαμε και πολύ για να δώσουμε διάφορα μηνύματα. Αλλά και πάλι είναι μια ωραία ιδέα, γενικά, για να ξεκινήσει κανείς, όπως είπε και ο Κλέωνας.» (Άλκης, εργαστήριο 4)

«Σαν ιδέα είναι ωραία. Όσον αφορά να δώσουν μηνύματα στους άλλους, δεν είναι τόσο καλή ιδέα, αλλά γενικά σαν ιδέα είναι ωραία.» (Μανώλης, εργαστήριο 4)

«Δεν ξέρω. Σε κάποιους ανθρώπους θα είναι σίγουρα βοηθητικό, αλλά σε κάποιους όχι, επειδή ο τρόπος που μάλλον παρουσιάζεται η ιδέα δε θα τους είναι οικείος ή απλά δε θα το καταλάβουν. Αλλά, σίγουρα ναι ή όχι, δεν μπορώ να το απαντήσω.» (Μελέτης, εργαστήριο 5, ομάδα β')

«Θα τους βοηθήσει ελάχιστα, γιατί δεν έχουμε αντλήσει πολλές πληροφορίες για τα δικαιώματά μας στο κόμικ και δεν τις έχουμε εφαρμόσει. Και επίσης είναι ανάλογα με τον άνθρωπο. Δηλαδή, μερικοί άνθρωποι να το βλέπουν ανιαρό και να μην το διαβάσουν και μερικοί μπορεί να τους αρέσει και να το διαβάσουν. (Βασίλης, εργαστήριο 5, ομάδα β')

-Τί εννοείς με αυτό που είπες προηγουμένως ότι 'δεν έχετε αντλήσει πολλές πληροφορίες;' Για τον νοητικό χάρτη; (ερευνήτρια)

-Όχι, στον νοητικό χάρτη αντλήσαμε πληροφορίες, αλλά δεν τις εφαρμόσαμε στο κόμικ. Αυτό.»

Ως προς τη διαδικασία και τις μεθόδους που χρησιμοποιήθηκαν έως την οπτική αναπαράσταση του δικαιώματος σε κόμικ, οι έφηβοι αναγνωρίζουν ότι αυτά συμβάλλουν τόσο σε έναν διαφορετικό τρόπο σκέψης, αλλά και επιχειρηματολογίας. Επίσης, η ανάγνωση του δικαιώματος από άλλους εφήβους κρίνεται, πως πρόκειται να προσφέρει όχι μόνο κατανόηση και πληροφόρηση για προφύλαξη ή για τρόπο δράσης, αλλά και κριτική σκέψη, καλύτερη έρευνα επί διαφόρων γεγονότων, αλλά και ενεργής και θαρραλέας διεκδίκησης των δικαιωμάτων τους.

«(...) πρέπει να σέβονται αυτό που λέει ο άλλος, να ψάχνει λίγο καλύτερα για την αλήθεια, να πληροφορούνται και από άλλα μέσα, να μην πιστεύουν ένα μόνο άτομο, για παράδειγμα.» (Δόμνα, εργαστήριο 2, ομάδα α')

«Είναι αρκετά βοηθητικό, επειδή τους δείχνουμε (στους εφήβους) να (...) πιστέψουν σε κάτι, να έχουν θετική σκέψη.» (Αλέξης, εργαστήριο 2, ομάδα α')

«Θεωρώ πως ναι. Και θα τους κινήσει την περιέργεια και τους φαίνεται πιο ενδιαφέρον καθώς, άμα δουν και αυτά που γράψαμε. Ουσιαστικά είναι αυτό που είπα και πριν: ελευθερία λόγου. Θα κατανοήσουν ότι είναι ελεύθεροι να πουν οτιδήποτε και τίποτε να μην τους κρατάει πίσω.» (Χαρά, εργαστήριο 2, ομάδα β')

«Εντάξει, πιστεύω θα τους βοηθήσει να εκφράσουν πιο εύκολα τα δικαιώματά τους και θα τους δώσει ένα παραπάνω θάρρος να το κάνουν και εκείνοι αυτό.» (Κλέων, εργαστήριο 4)

«Θα ήταν βοηθητικό γι' αυτούς. Αρχικά, και αν το διαβάζανε και αν το δημιουργούσαν οι ίδιοι. Βασικά, θα τους βοηθούσε πιο πολύ αν το δημιουργούσαν οι ίδιοι, γιατί θα κατανοούσαν πιο εύκολα το κάθε δικαίωμα. Βασικά, τους κλάδους αυτού του δικαιώματος.» (Ελεονώρα, εργαστήριο 6)

5.3.7.2. Κυβερνώντες

Η άποψη των συμμετεχόντων επί της προστιθέμενης αξίας του παραχθέντος αποτελέσματος σε μορφή κόμικ για το δικαίωμά τους προς τους κυβερνώντες περιέχει από αμφίβολους και αρνητικούς έως και θετικούς σχολιασμούς. Κάποιοι από τους συμμετέχοντες αμφιβάλλουν για το αν οι ιθύνοντες θα λάβουν υπόψη τους, τους προβληματισμούς των νέων ή το αποτέλεσμα που δημιούργησαν, ώστε να το λάβουν υπόψη τους, ακόμη και για να εισάγουν κάποιο επιπλέον μάθημα ή ανάλογη δραστηριότητα στο σχολείο.

«Είναι ανάλογα αν δώσουν σημασία, πιστεύω, σ' αυτό που κάνουμε εμείς που είμαστε το μέλλον και δε μας έχουν 'γραμμένους', δηλαδή με αυτή την εργασία να δουν και λίγο τι σκεπτόμαστε εμείς. Και να μπορέσουν και να κάνουν και ένα μάθημα στο σχολείο επιπλέον ή και να υπάρχει κάποια δραστηριότητα.(...)» (Μαντώ, εργαστήριο 2, ομάδα α')

Άλλοι συμμετέχοντες πιστεύουν πως οι κυβερνώντες γνωρίζουν όλα αυτά που απεικόνισαν στο κόμικ και θα δε θα δώσουν σημασία είτε διότι θεωρούν ανώριμους τους εφήβους είτε διότι δρουν με το δικό τους τρόπο και προς ίδιον όφελος. Ή πιστεύουν πως η

κινητοποίηση των εφήβων πρέπει να είναι μεγαλύτερη, προκειμένου να ληφθεί υπόψη και η δική τους άποψη.

«Και εγώ πιστεύω δε θα δώσουν σημασία, ξέρω 'γω, σε ένα κόμικ. Πρέπει να μαζευτούν πολλά άτομα να τους μιλήσουν, ώστε να τους πουν την ιδέα τους. Αν και τα γνωρίζουν.»

(Γιάννης, εργαστήριο 8, ομάδα β')

«Όχι, εγώ δε θεωρώ ότι θα βοηθούσε, επειδή περισσότερο θα κοίταγαν κάτι πιο σοβαρό. Και ίσως το θεωρούσαν πολύ παιδιάστικο. Παρ' όλο που είναι μεγάλης σημασίας. Ίσως δεν το έπαιρναν τόσο σοβαρά αυτό.» (Μάγδα, εργαστήριο 8, ομάδα α')

«Θα συμφωνήσω με τον Αιμίλιο, ότι δε θα δώσουν σημασία σε κάτι που κάνανε οι έφηβοι, κυρίως, επειδή τους θεωρούν ανώριμους και τέτοια πράγματα, αλλά και οι ίδιοι και να καταλάβουν το νόημα, θέλουν να καλύψουν τα προσωπικά τους συμφέροντα και δε νοιάζονται για το καλό όλων.» (Γιώργος, εργαστήριο 6)

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι θετικές απαντήσεις των συμμετεχόντων επί του συγκεκριμένου ερωτήματος, διότι δίνουν χρήσιμες αποκρίσεις σε θέματα χρησιμότητας τόσο του κόμικ, όσο και της πληροφορίας σε σχέση με τη μετάδοσή του προς τους κυβερνώντες. Συγκεκριμένα, οι συμμετέχοντες πιστεύουν πως οι πληροφορίες για το δικαίωμά τους μπορούν να μεταδοθούν στους κυβερνώντες με πρακτικό τρόπο μέσω του κόμικ. Ακόμη και οι ιδέες τους ως προς την υλοποίηση της εκάστοτε ιστορίας – εφόσον πρόκειται για την απεικόνιση ενός πραγματικού γεγονότος και όχι φανταστικού – μπορούν όχι μόνο να δώσουν ιδέες στους κυβερνώντες για τη βελτίωση κοινωνικών καταστάσεων ή προβλημάτων, αλλά και να δώσουν μία ξεκάθαρη οπτική για τον τρόπο που ζουν οι πολίτες. Επιπλέον, δηλώνεται από τους ερωτηθέντες πως η παρουσίαση της νομικής πληροφορίας επί της μορφής του κόμικ θα συνέβαλε και στην ταχύτερη λήψη αποφάσεων και στην αποφυγή συχνών αναθεωρήσεων αυτών.

«Πιστεύω ότι θα προβληματίσει πιο πολύ. Γιατί θα αναρωτηθούν 'γιατί το κάνει αυτό ένας νέος;', 'τί μπορεί να έχει στο μυαλό του;'. Και πιστεύω ότι θα προβληματίσει ως προς το τι έχουν στο μυαλό τους οι νέοι τώρα, σε αυτή την εποχή. Γιατί άλλο η νοοτροπία των νέων αυτή τη δεκαετία, άλλη πριν δύο δεκαετίες πίσω.» (Παναγιώτης, εργαστήριο 3)

«Εγώ θα συμφωνήσω με τον Παναγιώτη, με κάλυψε, πιστεύω. Διότι η κυβέρνηση που ασχολείται πιο πολύ με τα αναλυτικά, επιστημονικά κείμενα θα τους προβληματίσει και μπορεί με τη βοήθεια και άλλων ατόμων – αν συνεχίσουν να δημιουργούνται παρόμοια κόμικ – να τους προβληματίσει.» (Νεκτάριος, εργαστήριο 3)

«Και εγώ θα συμφωνήσω με τα παιδιά. Πιστεύω, ότι σίγουρα θα τους βοηθήσει ώστε να καταλάβουν τι περνάνε ίσως οι έφηβοι ή ποια προβλήματα υπάρχουν στη ζωή των εφήβων, οπότε θα τους βοηθήσει, ίσως θα τους προβληματίσει περισσότερο για να βρουν λύσεις.» (Νεφέλη, εργαστήριο 3)

«Ναι, θα μπορούσε να τους επηρεάσει...το διαβάζεις πιο εύκολα το κόμικ από ένα μεγάλο κείμενο, οπότε θα μπορούσε να 'πέσει' το μάτι κάποιου πάνω στο κόμικ και να το διαβάσει και να πάρει την πληροφορία, έτσι, κατευθείαν.» (Γιώργος, εργαστήριο 5, ομάδα α')

«Εγώ πιστεύω πως θα τους βοηθήσει πολύ, γιατί με αυτόν τον τρόπο το κόμικ είναι πιο καθημερινό και άμα γίνει από ανθρώπους της κοινωνίας, ουσιαστικά θα περάσει ένα μήνυμα πως σκέφτονται οι άνθρωποι – όχι η κυβέρνηση – οι καθημερινοί και οι απλοί

άνθρωποι, ώστε να βοηθήσουν την κοινωνία και την κυβέρνηση να φτιάξει περισσότερο τα πράγματα στην κοινωνία για να είναι πιο αρεστό στους πολίτες. Δηλαδή, ουσιαστικά θα δουν την πραγματική τους ζωή μέσω του κόμικ.» (Δαμιανός, εργαστήριο 5, ομάδα β')

«Συμφωνώ απόλυτα με αυτό που είπε ο Δαμιανός. Επίσης, το κόμικ που φτιάξαμε εμείς, δείχνει την αποφασιστικότητα του ατόμου και πιστεύω θα τους επηρεάζει στη λήψη μερικών αποφάσεων και θα ήταν πιο αποφασιστικοί. Δηλαδή, θα αποφάσιζαν σε λιγότερο χρονικό διάστημα και δε θα άλλαζαν τη γνώμη τους μετά από λίγο.» (Βασίλης, εργαστήριο 5, ομάδα β')

«Και εγώ συμφωνώ με τα παιδιά, επειδή αυτό το κόμικ δείχνει την πλευρά, όχι ενός με υψηλή θέση στην κυβέρνηση ή στην κοινωνία γενικά, αλλά ενός απλού ανθρώπου, ο οποίος προσπαθεί να ζήσει την καθημερινή του ζωή και έτσι δείχνει τα προβλήματα που μπορεί να συναντήσει και έτσι θα δει αυτός που είναι στην υψηλή θέση στην κυβέρνηση, τι δυσκολίες συναντά κάθε μέρα ο μικροαστός.» (Μελέτης, εργαστήριο 5, ομάδα β')

«Κομμάτια από το πρόβλημα, θα μπορούσαν να τα πάρουν και (...) ουσιαστικά να βοηθήσουν άλλους ανθρώπους, οι οποίοι αντιμετωπίζουν όλα αυτά τα προβλήματα στην καθημερινότητα.» (Γαβριήλ, εργαστήριο 7, ομάδα β')

«Εγώ πιστεύω, ότι έως ένα βαθμό θα μπορούσε να το πάρουν ως κάτι σοβαρό και να το διορθώσουν, γιατί το ότι είναι κόμικ δεν αναιρεί το ότι αναφέρει ένα σημαντικό πρόβλημα. Οπότε θα το λάμβαναν υπόψη τους.» (Θεολόγος, εργαστήριο 8, ομάδα α')

Από τα σχόλια των συμμετεχόντων διαφαίνεται πως αναγνωρίζεται η πρακτικότητα και η σοβαρότητα της πληροφορίας απεικονισμένη, ακόμη και στη μορφή κόμικ. Η απλότητα παρουσίασης του νόμου, σύμφωνα με την άποψή τους, θα συμβάλλει ώστε να δουν οι κυβερνώντες και άλλες πτυχές του θέματος ή να κινητοποιηθούν και, μάλιστα, αυτό θα ενισχυθεί σε περίπτωση που συγκεντρωθούν περισσότερες οπτικές ιστορίες, γεγονόσ που αναφέρεται και από άλλον συμμετέχοντα (βλ. παραπάνω σχόλιο Γιάννη, εργαστήριο 8, ομάδα β', για τη μη προστιθέμενη αξία του κόμικ στους κυβερνώντες). Οι έφηβοι αναγνωρίζουν, πως η εκάστοτε κυβέρνηση εστιάζει και εργάζεται βάσει του επίσημου νόμου και της ερμηνείας του (και, κατά συνέπεια, της κειμενικής μορφής του), ωστόσο, πιστεύουν πως το κόμικ θα κάνει συγκεκριμένο στους κυβερνώντες τις σκέψεις ή τη δράση των νέων ή, και, τα προβλήματα των πολιτών, καταδεικνύοντας τη συγχρονικότητα του νόμου. Πρόκειται, δηλαδή, για μία εις βάθος πληροφόρηση των κυβερνώντων για τη ζωή των πολιτών, αλλά και έναν αμφίδρομο τρόπο πληροφόρησης και ανάδρασης για τις αλλαγές ή όχι που απαιτούνται κατά τη νομοθέτηση. Σε αυτό το σημείο, στοχεύει και το σχόλιο του συμμετέχοντα Βασίλη (εργαστήριο 5, ομάδα β'), υπονοώντας πως η στοχευμένη παρουσίαση της νομικής πληροφορίας (νόμου ή δικαιώματος) αναδεικνύει τις ανάγκες ή όχι, την εύρυθμη ή όχι εφαρμογή της, με σκοπό την κατ' οικονομία νομοθέτηση ή αναθεώρηση του Συντάγματος.

5.3.8. Μακροπρόθεσμη Δράση και Εφαρμογή επί Μεθόδων και Δικαιώματος

Οι συμμετέχοντες ερωτήθηκαν κατά την ολοκλήρωση του κάθε εργαστηρίου για την πιθανότητα εφαρμογής του δικαιώματός τους στο μέλλον, κατόπιν της οπτικής αναπαράστασης αυτού σε κόμικ. Σε έναν μεγάλο βαθμό, οι απαντήσεις τους ήταν

θετικές²⁷⁰. Τόσο από τη θετική διαβάθμιση, όσο και από την αρνητική εξήχθησαν χρήσιμα συμπεράσματα από τους συμμετέχοντες, οι οποίοι θέλησαν να αιτιολογήσουν περισσότερο την επιλογή τους. Έτσι:

«Και εγώ ‘σίγουρα’, γιατί το κόμικ ναι μεν δε θα το έκανα, αλλά το κόμικ μας βοήθησε να καταλάβουμε και να σκεφτούμε τι θα γίνει αν κάνουμε αυτή την πράξη, οπότε ναι, σίγουρα.» (Ανδριάννα, εργαστήριο 6)

«Κοιτάξτε...σίγουρα, γιατί μάθαμε κάποια πράγματα για να μην το παραβιάζουμε – άσχετα ότι κάποιοι άνθρωποι δεν το παραβιάζουν, αλλά σε περίπτωση που το παραβιάσουν, πρέπει να προσέξουν κάποια πράγματα και να τα κατανοήσουν.» (Ελεονώρα, εργαστήριο 6)

«Αρκετά πιθανό, μπορώ να πω, ανάλογα και με τις περιστάσεις. Αλλά πιστεύω πως γενικά μας κινητοποιεί αυτή η δραστηριότητα που κάναμε και πιστεύω, πως ναι, θα εκφράσουμε τα δικαιώματά μας περισσότερο.» (Σπύρος, εργαστήριο 4)

«Θεωρώ ότι με το κόμικ και τη διαδικασία που κάναμε σε αυτά τα προβλήματα, μπορέσαμε να καταλάβουμε λίγο παραπάνω το πρόβλημα που υπήρχε. Οπότε μπορεί να είναι ένας λόγος παραπάνω για να εκφράσουμε τα δικαιώματά μας.» (Στέλλα, εργαστήριο 4)

«Εγώ έβαλα ‘αρκετά πιθανό’, γιατί μπορεί να κάναμε το κόμικ και όλα καλά, να πήραμε πληροφορίες, αλλά άμα δεν δείξουμε μια δράση εμείς σαν άνθρωποι – όσες πληροφορίες και αν παίρνουμε – πιστεύω πως δε θα μάθουμε για τα δικαιώματά μας και δε θα τα θάλουμε στην πράξη, όσες πληροφορίες και αν πάρουμε. Ότι αν δε δραστηριοποιηθούμε σαν άνθρωποι, δε θα γίνει κάτι.» (Δαμιανός, εργαστήριο 5, ομάδα β’)

«Διάλεξα το ‘αρκετά πιθανό’, επειδή αφού πήραμε τη γνώση και όλες αυτές τις πληροφορίες, άμα δεν τις αξιοποιήσουμε σωστά, τότε δε θα έχουμε κανένα αποτέλεσμα στη ζωή μας και θα μείνουμε όπως ήμασταν πάντα. Δηλαδή, δε θα αλλάξει κάτι. Αυτό.» (Μελέτης, εργαστήριο 5, ομάδα β’)

Όσοι από τους συμμετέχοντες σχολίασαν τις επιλογές τους (συμπεριλαμβανομένων των παρόντων σχολίων), φαίνεται πως τα θέματα που αναφέρουν, στρέφονται τόσο σε κατανόηση και μάθηση, όσο και στην έκφραση ή δράση επί του δικαιώματός τους. Ενδιαφέρον παρουσιάζει η μία δήλωση επί μηδαμινής περίπτωσης εφαρμογής του δικαιώματος, η οποία σχετίζεται με τον συμμετέχοντα, ο οποίος θεώρησε δύσκολο το θέμα και τη μη δυνατότητα λήψης ή εφαρμογής του πλήθους των πληροφοριών που άντλησαν από τη διαδικασία. Έτσι:

«Εγώ πιστεύω ‘ελάχιστα πιθανό’, γιατί δεν αντλήσαμε και πολλές πληροφορίες από το internet, φτιάχνοντας το κόμικ για τα δικαιώματά μας. Ήταν και δύσκολο το θέμα. Ήταν δύσκολο να το προσαρμόσεις σε εικόνα. Αυτό.» (Βασίλης, εργαστήριο 5, ομάδα β’)

Αυτή η δήλωση ενδεχομένως να υπονοεί πως η χρησιμότητα της πληροφορίας να σχετίζεται με την υψηλή πιθανότητα εφαρμογής του δικαιώματος. Πρόκειται για μία ενδιαφέρουσα πτυχή, η οποία κρίνεται ως ενδιαφέρουσα, ώστε να εξεταστεί στο μέλλον.

²⁷⁰ Τα αποτελέσματα εξήχθησαν με ανάταξη των καρτών επιλογής που τους είχαν δοθεί και οι συνολικές απαντήσεις ήταν οι εξής: 15 συμμετέχοντες ‘σίγουρα’, 13 ‘πολύ πιθανό’, 14 ‘αρκετά πιθανό’, 2 ‘ελάχιστα πιθανό’, και 2 ‘καθόλου πιθανό’

Σύμφωνα με τη λειτουργία της έρευνας δράσης, εξετάστηκε και η μακροπρόθεσμη εφαρμογή των μεθόδων ή του δικαιώματος με ερώτηση²⁷¹ που απευθύνθηκε στους εφήβους συμμετέχοντες, κατόπιν εύλογου χρονικού διαστήματος²⁷² από τη λήξη των εργαστήριων. Η πλειοψηφία των συμμετεχόντων απάντησε θετικά²⁷³ στα ερωτήματα και τα ευρήματα δίνουν μία πρώτη εκτίμηση για την αλλαγή που επήλθε κατόπιν συμμετοχής στο εργαστήριο Comic Right. Συνεπώς, εξάχθηκαν τα ακόλουθα αποτελέσματα βάσει των απαντήσεων των συμμετεχόντων:

- *Εφαρμογή μεθόδων του εργαστηρίου:* Ο νοητικός χάρτης φαίνεται πως είναι η πιο συχνή μέθοδος εφαρμογής στην καθημερινότητα των εφήβων. Συνέβαλε στην οργάνωση της σκέψης, των μαθημάτων, ασκήσεων, διαγωνισμάτων ή της μελέτης τους, ακόμη και στην οργάνωση της καθημερινότητάς τους. Συγκεκριμένα, χρησιμοποιήθηκε για τα μαθήματα της έκθεσης²⁷⁴, των ερμηνευτικών ασκήσεων στα αρχαία ελληνικά, καθώς και τη βιολογία ή ακόμη και σε συγγραφή ιστοριών από τους ίδιους στον ελεύθερο χρόνο τους. Αιτιολογώντας την επιλογή τους, αναφέρονται πως ο νοητικός χάρτης συνέβαλε – εκτός από την οργάνωση και την καταγραφή των σκέψεών τους – α. στην ταξινόμηση των ιδεών για ένα θέμα και την πιο εύκολη διαδικασία μελέτης, β. στην εύρεση εύστοχων ιδεών και την ανάλυση των επιχειρημάτων (κυρίως για την έκθεση), και γ. στην ανάλυση εννοιών και τη σύνθεση της απάντησης. Η σύνθεση ιδεών ακολουθεί ως η δεύτερη προτιμότερη μέθοδος, η οποία φαίνεται πως συνδέεται με τη χρήση του νοητικού χάρτη, αφενός διότι αναφέρεται και στις απαντήσεις επί προτίμησης αυτής της μεθόδου, αφετέρου διότι συνέβαλε στη «δημιουργία παραγράφων με διαφορετικές έννοιες, ωστόσο, με σύνδεση μεταξύ τους». Η προτίμηση του ψηφιακού κόμικ αναφέρεται ως μοναδική προτίμηση στην καθημερινότητα συμμετέχοντα (αγοριού ή κοριτσιού), διότι συνέβαλε να ομαδοποιεί τις ιδέες που είχε πιο παραστατικά και να τις παρουσιάζει με πιο ενδιαφέροντα τρόπο.
- *Εφαρμογή του δικαιώματος:* Ως προς την εφαρμογή του δικαιώματος γίνονται μόνο δύο αναφορές, όπου οι ερωτηθέντες αναφέρουν συγκεκριμένες πληροφορίες επί της εφαρμογής του, δηλαδή την πρόσβαση «σε έγκυρες και εξακριβωμένες πηγές». Η πλειοψηφία των απαντήσεων εστιάζει στην πληροφόρηση ή την κριτική ικανότητα θεώρησης των γεγονότων, στη βοήθεια που τους πρόσφερε η εργασία ως ανάλυση των πληροφοριών, τη γνώση, την κατανόηση, την αναγνώριση των δικαιωμάτων τους και την υποστήριξή τους ή των ορίων αυτών και των υποχρεώσεων του ατόμου, ενώ κάποιες απαντήσεις αναφέρουν πως η οπτικοποίηση ή ο τρόπος εργασίας συνέβαλαν στην καλύτερη κατανόηση του δικαιώματος.

²⁷¹ Βλ. και παράρτημα V, σελ. 286, Εικόνα 45: Ερωτήματα μακροπρόθεσμης εφαρμογής μεθόδων και δικαιώματος

²⁷² Η επικοινωνία με τους εφήβους συμμετέχοντες πραγματοποιήθηκε, κατόπιν συναίνεσής τους. Από το συνολικό δείγμα των 46 συμμετεχόντων (αγοριών και κοριτσιών) ήταν διαθέσιμοι να απαντήσουν οι 36. Οι απαντήσεις τους ήταν ανώνυμες.

²⁷³ Μόνο εννέα (9) συμμετέχοντες απάντησαν αρνητικά.

²⁷⁴ Πρόκειται για την πιο συχνή απάντηση

Ως φαίνεται με αυτή την τελευταία δήλωση, καθώς και άλλες απαντήσεις από τους συμμετέχοντες για τον τρόπο διεξαγωγής του εργαστηρίου που παρακολούθησαν και τον τρόπο εργασίας, πρόκειται για ένα γεγονός που έχει παραμείνει ως χαρακτηριστική ανάμνηση στους εφήβους, ακόμη και κατόπιν ενός έτους από την τελική επικοινωνία μαζί τους. Όψεις, όπως η συνεργατικότητα, η δημιουργικότητα, ο βιωματικός και διαδραστικός τρόπος εργασίας και η εκμάθηση ενός διαφορετικού τρόπου σκέψης ήταν εκείνες, οι οποίες αναφέρθηκαν από τους εφήβους, όσον αφορά στην ανάμνησή τους από την εμπειρία του εργαστηρίου, στο οποίο συμμετείχαν.

Κεφάλαιο 6: Συζητώντας τα Αποτελέσματα

6.1. Συζήτηση επί των Αποτελεσμάτων και Συμπεράσματα

Τα ευρήματα από τη διερεύνηση της χρησιμότητας - τόσο ως γενικότερη εμπειρία, όσο και ως εκτίμηση της χρησιμότητας της οπτικοποιημένης πληροφορίας και της επίτευξης διαφάνειας από τη λήψη της οπτικοποιημένης πληροφορίας που έλαβαν οι συμμετέχοντες - πλαισιώνονται σε αυτό το σημείο με τα ερευνητικά ερωτήματα και το θεωρητικό πλαίσιο.

Η χρησιμότητα είναι μία αρκετά γενική και αφηρημένη έννοια, η οποία προσδιορίζεται και προσαρμόζεται ανάλογα με το αντικείμενο που εξετάζεται. Εξ ου και τα ερευνητικά ερωτήματα που ετέθησαν, αποσκοπούν να την καθορίσουν, σταχυολογώντας τις κοινές και διασταυρούμενες, αλλά και αντιφατικές ή αρνητικές αξιολογήσεις των εφήβων συμμετεχόντων. Η συζήτηση ξεκινά από τα πιο εστιασμένα ερευνητικά ερωτήματα και ολοκληρώνεται με τα γενικότερα, εκείνα της συμμετοχικής-συμπαραγωγικής διαδικασίας και τα στοιχεία που την απαρτίζουν.

Ως προς το πρώτο ερευνητικό ερώτημα και τα επιμέρους ερωτήματα που το πλαισιώνουν, τα δεδομένα που ελήφθησαν για το ψηφιακό, οπτικό και αφηγηματικό στοιχείο ως αποτέλεσμα της οπτικοποίησης του δικαιώματος αποκαλύπτουν ενδιαφέρουσες πτυχές της χρησιμότητας. Έτσι, η χρησιμότητα του ψηφιακού στοιχείου καθορίζεται ως: α. βοηθητική και συμπληρωματική για την παροχή των απαιτούμενων πληροφοριών, καθώς και β. βοηθητική στη σκέψη και δράση των εφήβων. Η χρησιμότητα του οπτικού στοιχείου καθορίζεται ως αναγκαία και εύχρηστη ως προς την πληροφόρηση (με σύντομο και περιεκτικό τρόπο πληροφόρησης) ευρύτερων ομάδων (μικρότερες ηλικίες, ομάδων ενηλίκων με διαφορετικές ανάγκες), αλλά και ως προς την οργάνωση της πληροφορίας. Η χρησιμότητα του αφηγηματικού στοιχείου καθορίζεται ως προς: α. την απλούστευση των μηνυμάτων, αλλά και τη βαθύτερη νοηματοδότησή τους, β. την προσέλευση του ενδιαφέροντος και την αποτύπωση στη μνήμη με το συνδυασμό εικόνας και λόγου, και γ. στην καλύτερη κατανόηση του δικαιώματος (και ως μακροπρόθεσμο αποτέλεσμα). Ως προς την χρήσιμη διαφάνεια αναδύονται τα χαρακτηριστικά: α. για την πρακτικότητα της πληροφόρησης, δηλαδή με περιεκτικό και σύντομο τρόπο, β. της προσωποποιημένης πληροφόρησης μέσω της οπτικοποίησης.

Ως προς το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα και τα επιμέρους ερωτήματά του, τα δεδομένα που ελήφθησαν από την αξιολόγηση της διαδικασίας, χρήσης των μεθόδων, αλλά και της προστιθέμενης αξίας και συνολικής εμπειρίας των εφήβων σε συνδυασμό με κάποια στοιχεία που σχετίζονται και με τον ψηφιακό, οπτικό και αφηγηματικό τρόπο εργασίας δίδουν τα ακόλουθα χαρακτηριστικά για τη χρησιμότητα της συμμετοχικής-συμπαραγωγικής διαδικασίας ως προς: α. τη διατήρηση του ενδιαφέροντος, όσον αφορά στη διαδικασία και την εμπύθιση στην εμπειρία των εφήβων με το ψηφιακό στοιχείο, ως προσφιλές και διασκεδαστικό στοιχείο για την εφηβική ηλικία, β. το συνδυασμό διασκέδασης, αλλά και της σοβαρότητας της εργασίας με τη χρήση της εικόνας, γ. το βιωματικό τρόπο εργασίας με ικανοποίηση για την ανακάλυψη από τους ίδιους τους συμμετέχοντες, δ. τη δημιουργία των προϋποθέσεων και διάθεσης για διερεύνηση περισσότερων και ευρύτερων θεμάτων, αλλά και αναζήτησης, ερμηνείας και έκφρασης περισσότερων συναισθημάτων, ε. τη χρήση των μεθόδων στην καθημερινότητά τους (ως μακροπρόθεσμη εφαρμογή) και, συγκεκριμένα, για τον νοητικό χάρτη ως έναν τρόπο

προβολής γενικών και ειδικών πληροφοριών/ιδεών με εύκολη διαδικασία απόφασης, καθώς και ως έναν τρόπο στρατηγικής σκέψης και αντίληψης, στ. την καλύτερη κατανόηση επί του δικαιώματός τους και, σε μερικές περιπτώσεις, την εφαρμογή του (ως μακροπρόθεσμη εφαρμογή).

Αυτό που είναι αναγκαίο να αναφερθεί και συνδέει τα δύο κύρια ερευνητικά ερωτήματα, έγκειται στο γεγονός ότι το αποτέλεσμα κάθε σταδίου εξαρτάται από τη διαδικασία. Συνεπώς:

- Η οπτικοποίηση του δικαιώματος σε κόμικ δε θα μπορούσε να επιτευχθεί χωρίς την αναζήτηση των αναγκαίων πληροφοριών, την απόφαση επί των απαραίτητων για την ανάπτυξη της επιχειρηματολογίας των συμμετεχόντων και τη συγγραφή του σεναρίου,
- Η χρήση του ψηφιακού, οπτικού και αφηγηματικού στοιχείου συνδέθηκε και επηρεάστηκε από τον τρόπο εργασίας των εφήβων, αλλά και τον τρόπο λήψης των πληροφοριών ευνοώντας άλλοτε τη χρήσιμη διαφάνεια και άλλοτε τη διαφάνεια υπό την κλασική της έννοια,
- Η χρήσιμη διαφάνεια δεν επιτυγχάνεται μόνο από την αντίληψη ή παρουσίαση του οπτικού αποτελέσματος (δηλαδή τη λήψη των πληροφοριών με σύντομο και περιεκτικό τρόπο), αλλά και από τη διαδικασία της αναζήτησης και λήψης των αναγκαίων για τους εφήβους πληροφοριών.

Συνδέοντας τα ευρήματα με τις τρεις γενικότερες θεματικές που παρουσιάστηκαν στο θεωρητικό μέρος, ξεκινάει μία συζήτηση, η οποία δεν μπορεί να ειπωθεί μεμονωμένα για κάθε θεματική, αλλά ως αλληλεξαρτώμενη. Παράλληλα, αυτή η συζήτηση δε σχετίζεται μόνο με την επικοινωνία του νόμου σε οπτική μορφή, αλλά δίνει και μία περαιτέρω διάσταση ερμηνείας για τον ανώτατο νόμο, τα δικαιώματά μας, στο πλαίσιο διαδικασίας της αναθεώρησής τους.

Χρησιμοποιώντας ως εφαλτήριο τη χρήση του ψηφιακού στοιχείου, συμπεραίνεται πως σαφώς υπερτερεί για τους εφήβους, χωρίς ωστόσο να υποτιμάται η σημασία του αναλογικού. Η ταυτόχρονη διασκέδαση με μάθηση, όπως εξασφαλίζεται με τη χρήση του ψηφιακού στοιχείου από τους εφήβους, καταδεικνύει πως η τεχνολογία παρέχει και οφέλη, ανάλογα με τον τρόπο που χρησιμοποιείται. Ωστόσο, η επίτευξη ευχαρίστησης και μάθησης δεν είναι αυθύπαρκτες με την παρουσία και μόνο του ψηφιακού στοιχείου. Η επιτυχία του ψηφιακού στοιχείου για την πραγμάτωση του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου δε σχετίζεται σε τόσο μεγάλο βαθμό με το ποσοστό χρήσης του ψηφιακού στοιχείου, έναντι του αναλογικού ή την επίτευξη ισορροπίας μεταξύ των δύο (δηλαδή όση πληροφορία δίδεται με αναλογικό τρόπο, άλλη τόση να δίδεται και με ψηφιακό). Μεγαλύτερη σημασία έχει ο τρόπος της ψηφιακής παρουσίασης της πληροφορίας και της χρήσης της από τον πολίτη, ακόμη και από τον έφηβο, δημιουργώντας αλληλεπίδραση. Το γεγονός ότι οι έφηβοι αξιοποίησαν την πληροφορία που έλαβαν από το διαδίκτυο και τη χρησιμοποίησαν με προσαρμοσμένο τρόπο για τη δημιουργία ενός οπτικού αποτελέσματος αποδεικνύει την ικανοποίησή τους για τη διεύρυνση της σκέψης τους, τον ρόλο που διαδραμάτισε το ψηφιακό στοιχείο σε αυτή, την ικανότητα ανακάλυψης με βιωματικό τρόπο και την εφαρμογή της με έναν διαδραστικό και προσωποποιημένο τρόπο. Εκεί έγκειται και η επιτυχία των Οργανισμών Κοινοβουλευτικού Ελέγχου, ακόμη και του ελληνικού Vouliwatch - έναντι του ελληνικού κοινοβουλίου - διότι όχι μόνο παρέχουν περισσότερη πληροφόρηση με οργανωμένο και οπτικοποιημένο τρόπο, αλλά και γιατί παρέχουν διάδραση σε δύο επίπεδα: α. του πολίτη-

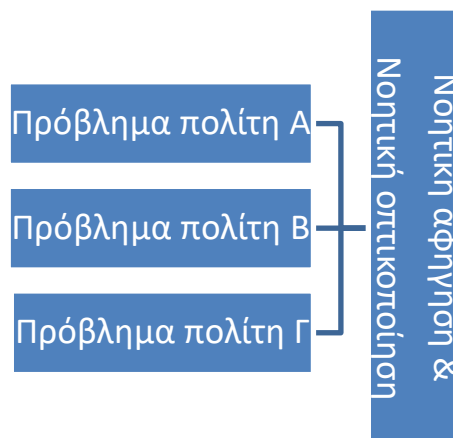
χρήστη με τη διεπιφάνεια και το συνδυασμό πληροφοριών, και β. του πολίτη-χρήστη με τους εκλεγμένους αντιπροσώπους ως μία διαμεσολαβημένη ηλεκτρονική επικοινωνία (βλ. χαρακτηριστικά παραδείγματα Write to Them από τη Μεγάλη Βρετανία), η οποία επιπρόσθετα μαρτυρεί μία πιο προσωπική αλληλεπίδραση και διαφανή ανάδραση μεταξύ των δύο μερών επικοινωνίας (βλ. χαρακτηριστικά την ενότητα «Ερωτήσεις-Απαντήσεις» του Voulivatch), η οποία ενδεχομένως να είναι χρήσιμη και για άλλους πολίτες, είτε για ενημέρωση, είτε για την αποφυγή επανάληψης του ίδιου ερωτήματος προς τον εκάστοτε εκλεγμένο αντιπρόσωπο. Εξάλλου, σημειώνεται πως υπάρχουν ελάχιστα δείγματα κοινοβουλίων που παρουσιάζουν ακόμη και με οπτικοποιημένο τρόπο τη λεπτομερή δραστηριότητα των εκλεγμένων αντιπροσώπων επί συγκεκριμένων ψηφοφοριών (π.χ. κοινοβούλια Μεγάλης Βρετανίας, Αυστραλίας) ή επιτρέπουν και το συνδυασμό αυτών, όπως στην περίπτωση του κοινοβουλίου της Γερμανίας. Με άλλα λόγια, η αλληλεπίδραση με το ψηφιακό και οπτικό στοιχείο φαίνεται πως παρουσιάζει μία προστιθέμενη αξία για τον εκάστοτε χρήστη είτε είναι έφηβος είτε ενήλικας. Δίνει την αίσθηση προσωπικής δημιουργίας, συνδυασμού ή διαμόρφωσης των δεδομένων ή πληροφοριών, παρέχει την ικανοποίηση της προσωπικής ανακάλυψης και νοηματοδότησης μέσα από την ‘ιστορία’ που λένε τα δεδομένα. Για αυτόν τον λόγο, η εξιστόρηση παρέχει πολλές ερμηνείες είτε γίνεται λόγος για την οπτικοποίηση της νομικής πληροφορίας είτε για την κειμενική μορφή της. Ακόμη και στην περίπτωση της κειμενικής νομικής πληροφόρησης – μια και ο νομοθέτης δε δίνει μία εξαντλητική ερμηνεία όπως αναφέρει ο Κοντιάδης (2015) - ο εκάστοτε ενδιαφερόμενος μεταφέρει τη νομική πληροφορία στο προσωπικό του πλαίσιο ή ζήτημα, προκειμένου να της δώσει τη δική του ερμηνεία και να γνωρίζει πως θα δράσει. Έτσι, τόσο στην περίπτωση της κειμενικής, όσο και στην περίπτωση της οπτικής αναπαράστασης της νομικής πληροφορίας, υπάρχει η δυνατότητα της αντικειμενικής πληροφόρησης και της υποκειμενικής ερμηνείας της. Επιπλέον, οι προσδοκίες ή επιδιώξεις των δημιουργών των οπτικοποιήσεων, κατά τους Dörk κ.α. (2013), μπορεί να ωθήσουν στη ‘χειραγώγηση’ των δεδομένων ή των πληροφοριών, καταλήγοντας στον προβληματισμό επί θεμάτων αξιοπιστίας και αντικειμενικότητας της οπτικοποιημένης πληροφορίας, της ποιότητας της πληροφορίας, αλλά και γενικότερα σε αδιαφάνεια αυτής -είτε σκόπιμα είτε όχι. Παρατηρείται, λοιπόν, πως το μειονέκτημα στο οπτικό στοιχείο έγκειται σε παράγοντες που σχετίζονται με το γεγονός ότι κάθε μέθοδος οπτικοποίησης της πληροφορίας δίνει διαφορετικά αποτελέσματα, αλλά και αναδεικνύει διαφορετικές πτυχές, ανάλογα με τη βούληση των δημιουργών. Βέβαια, αναγνωρίζεται πως το οπτικό στοιχείο συμβάλλει σε μία χρήσιμη διαφάνεια ως προς την προσβασιμότητα της πληροφορίας (information accessibility) κατά τους Hosseini κ.α. (2018), μια και παρέχει πληροφόρηση με γρήγορο και περιεκτικό τρόπο, δηλαδή έναν άμεσο τρόπο, το οποίο αποτελεί ένα απαραίτητο στοιχείο όχι μόνο για τους εφήβους για τη διατήρηση του ενδιαφέροντός τους σε συνδυασμό με το κείμενο, αλλά και για ευρύτερες ομάδες ενηλίκων πολιτών με συγκεκριμένες ανάγκες.

Συνεχίζοντας τη συζήτηση επί του αφηγηματικού στοιχείου είναι ενδιαφέρον να φανούν όψεις τόσο για την κειμενική όσο και για την οπτική μορφή της νομικής πληροφορίας και την επίτευξη χρήσιμης διαφάνειας υπό την έννοια της ‘προσβασιμότητας της πληροφορίας’, όσο και της αλληλεπιδραστικής διαφάνειας. Για να είναι εύκολο να διαχωριστεί ο τρόπος που συντελείται η αφήγηση κατά την κειμενική λήψη της νομικής πληροφορίας και την οπτική λήψη της, αναφέρονται εφεξής οι έννοιες της ‘νοητικής αφήγησης’ και της ‘οπτικής αφήγησης’. Για να γίνει πιο συγκεκριμένη η έννοια της νοητικής

αφήγησης παρουσιάζεται το ακόλουθο παράδειγμα: έστω ότι διαφορετικοί πολίτες έχουν κάποιο ζήτημα, κατά το οποίο πρέπει να αναζητήσουν και να βρουν μία συγκεκριμένη νομική πληροφορία (νόμο ή διάταξή του). Βρίσκοντας τη νομική πληροφορία που χρειάζονται, τη διαβάζουν και προσπαθούν να τη συνδέσουν με το ζήτημα που αντιμετωπίζουν, προσαρμόζοντας και προσωποποιώντας τον νόμο στη δική τους περίπτωση, με σκοπό να δράσουν. Δημιουργούν, δηλαδή, μία νοητική αφήγηση και, συνήθως, μία νοητική οπτικοποίηση στο νου τους, ενώ κάποιοι άλλοι μόνο νοητική αφήγηση, μην μπορώντας να οπτικοποιήσουν το θέμα, διότι είτε δεν έχουν αυτή την ικανότητα, είτε η αντίληψή τους σχετίζεται με άλλον τρόπο ερμηνείας της πληροφορίας (π.χ. ακουστικός τρόπος). Το μειονέκτημα σε κάθε μία από αυτές τις περιπτώσεις έγκειται στο γεγονός, ότι αυτές οι νοητικές και οπτικές αφηγήσεις δε διαμοιράζονται με σκοπό την κοινοποίηση και σε άλλους πολίτες, με αποτέλεσμα την αδιαφάνεια:

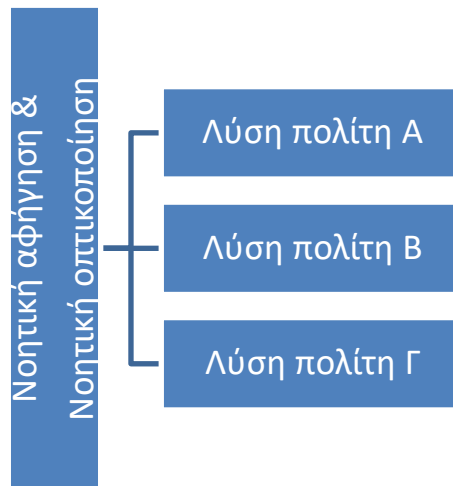
- Ως προς τον τρόπο τελικής δράσης του εκάστοτε πολίτη,
- Ως προς τη μη λεπτομερή παρουσίαση των συνηθισμένων κοινών περιπτώσεων, όπου μπορεί να ισχύει ο νόμος, μια και ο νομοθέτης δεν μπορεί να είναι εξαντλητικός, ή και
- Ως προς την κατάληξη συχνής αναθεώρησης των ίδιων των θεσπισμένων νόμων ή του ανώτατου νόμου, ίσως όχι απαραίτητα βασισμένη στις ανάγκες ή τα κενά που παρουσιάζονται, κατ' αυτό τον τρόπο εφαρμογής τους.

Σχηματικά θα μπορούσε να απεικονιστεί ως εξής αυτό το σκεπτικό:



Σχήμα 33: Λειτουργία μεμονωμένης νοητικής αφήγησης και νοητικής οπτικοποίησης επί νομικής πληροφορίας

Συνεπώς, και το αποτέλεσμα θα είναι μεμονωμένο. Έτσι, η λύση για κάθε πολίτη δε διαμοιράζεται, οι υπόλοιποι πολίτες δε λαμβάνουν γνώση για το ίδιο πρόβλημα και τη λύση του και, κατά συνέπεια, ο εκάστοτε νομοθέτης δε δύναται να συγκεντρώσει το πλήθος κοινών περιστατικών-προβλημάτων και να νομοθετήσει ανάλογα.



Σχήμα 34: Μεμονωμένη λύση νομικού ζητήματος βασισμένη στη νοητική αφήγηση και νοητική οπτικοποίηση

Η πρακτικότητα μέσα από την οπτική αφήγηση της νομικής πληροφορίας έγκειται και στο γεγονός, ότι οι χρήστες (στην περίπτωση που εξετάζεται, οι έφηβοι) χρησιμοποιούν και τη νοητική αφήγηση, ανακαλώντας περιστατικά που έχουν ακούσει, δει ή βιώσει, και επιπλέον, συνεισφέρουν ο καθένας με τον τρόπο που δύναται (οπτικό-σχεδιαστικό ή γραπτό-αφηγηματικό). Ενυπάρχουν, δηλαδή, τα στοιχεία και της νοητικής αφήγησης και της νοητικής οπτικοποίησης, αλλά και της οπτικής αναπαράστασης μέσα από την οπτική αφήγηση. Ή πιο εύστοχα διατυπωμένο, η οπτική αφήγηση ενσωματώνει και εκφράζει και τη νοητική αφήγηση και τη νοητική οπτικοποίηση. Συνεπώς οι πολίτες, κατ' αυτόν τον τρόπο, οπτικοποιούν ή αφηγούνται στον νου τους το γεγονός που βιώνουν ή έχουν βιώσει, προσεγγίζοντάς το με έναν γνώριμο τρόπο, όπως αναφέρουν οι Fung κ.α. (2007).

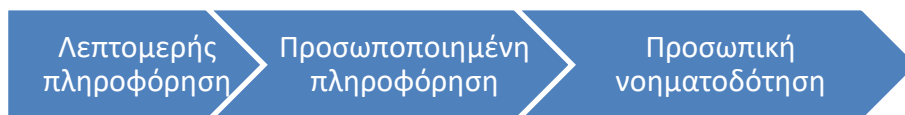


Σχήμα 35: Οπτική αφήγηση και ενσωματωμένες λειτουργίες της

Η ψηφιακή οπτική αφήγηση αποτελεί τον τρόπο για να δουν και οπτικά οι πολίτες το γεγονός που διαδραματίζεται στον νου τους. Ταυτόχρονα, μέσω του διαμοιρασμού των πληροφοριών και της συνεργασίας, οι χρήστες-πολίτες όχι μόνο αλληλεπιδρούν και λαμβάνουν ικανοποίηση από τη δημιουργία της σύνθεσης των ιδεών τους, για την επίτευξη ενός κοινού αποτελέσματος, αλλά και συνειδητοποιούν πως, έστω και με διαφορετικά ή μεμονωμένα περιστατικά, το νόημα αυτών έχει μία κοινή βάση. Δηλαδή, η συνεργασία και ο διαμοιρασμός παρέχουν την προστιθέμενη αξία. Αυτόν τον ρόλο εκπληρώνει και η σύνδεση της μεθοδολογίας της σχεδιαστικής σκέψης (Design Thinking) με την ψηφιακή αφήγηση. Αφενός η μεθοδολογία της σχεδιαστικής σκέψης ευνοεί τη δημιουργική λύση προβλημάτων, φέροντας μαζί όλους τους συμμετέχοντες, ώστε να εργαστούν για την εύρεση μίας κοινής λύσης. Αφετέρου, μέσω της αφήγησης και ειδικότερα της δημιουργίας μίας ψηφιακής αφήγησης συντελείται μία αλληλοαφήγηση, επιτρέποντας σε κάθε μέλος της ομάδας και να συνεισφέρει με την άποψή του και να συνειδητοποιήσει πως υφίστανται κοινά χαρακτηριστικά μεταξύ των ιστοριών του καθενός. Αυτό το γεγονός, έστω και υποσυνείδητα, δύναται να αμβλύνει τις διαφορές μεταξύ των συμμετεχόντων και να ενώσει ως προς τις δυνατότητες και τις ομοιότητες, ενθαρρύνοντας την πολυφωνία. Σε ένα άλλο επίπεδο και σύμφωνα με τα όσα αναφέρθηκαν παραπάνω για τη μεμονωμένη ή συλλογική λύση ενός προβλήματος, αυτή η προσέγγιση εξασφαλίζει μεγαλύτερες πιθανότητες επιρροής και διαχείρισης ή βελτίωσης ενός προβλήματος από πλευράς του νομοθέτη και σχετίζεται με την επικοινωνήση της οποιαδήποτε περιπτώσιολογίας βιώνει κάθε πολίτης σχετικά με ένα πρόβλημα, προκειμένου να βελτιωθεί ένα δικαίωμα κατά την αναθεώρηση του Συντάγματος ή ένας νόμος κατά την νομοπαρασκευαστική διαδικασία. Δηλαδή, η συνεργατική και συλλογική προσέγγιση από το συνδυασμό της σχεδιαστικής σκέψης και της ψηφιακής αφήγησης και αναδεικνύει το πρόβλημα, αλλά και ενώνει τις περιπτώσιολογίες μίας συγκεκριμένης ομάδας σε μία λύση. Αυτός, εξάλλου, είναι και ο ρόλος που διαδραματίζει η τεχνική της σύνθεσης ιδεών στην παρούσα προτεινόμενη μέθοδο· να μην παραλειφθεί καμία ιδέα ή άποψη από τις τελικώς επιλεγμένες, αλλά να συντεθούν σε ένα αθροιστικό αποτέλεσμα.

Η χρήσιμη διαφάνεια ως προς την πρακτικότητα της οπτικής αφήγησης φαίνεται πως εξασφαλίζεται όχι μόνο διότι προσφέρει μία άμεση, σύντομη και εύχρηστη παρουσίαση της νομικής πληροφορίας προς τους εφήβους, αλλά και αποτελεί έναν γνώριμο τρόπο προσέγγισης των γεγονότων, ενθυμίζοντάς τους χαρακτηριστικά περιστατικά. Έτσι, δημιουργεί τις προϋποθέσεις για την καλύτερη κατανόηση και ενδεχόμενη εφαρμογή της νομικής πληροφορίας μακροπρόθεσμα, γεγονός που επιβεβαιώνεται και από τις απαντήσεις των εφήβων συμμετεχόντων. Σημαντική διάσταση ως προς τη χρησιμότητα της οπτικής αφήγησης (κόμικ) είναι και εκείνη της κλασικής έννοιας της διαφάνειας. Στοχαζόμενοι την ποικιλία των ερμηνειών και την επίτευξη βαθύτερων νοημάτων που προσφέρει η οπτική εξιστόρηση, θα μπορούσε να ισχύει η περίπτωση πως η οπτική αφήγηση είναι χρήσιμη και για την επίτευξη της διαφάνειας, ως παροχή πιο λεπτομερούς και πιο βαθιάς πληροφόρησης, γεγονός που επιβεβαιώνεται από τις απαντήσεις των εφήβων συμμετεχόντων ως προς την προστιθέμενη αξία του κόμικ για άλλους εφήβους. Μένοντας στην πιο λεπτομερή πληροφόρηση, γεννάται το ενδεχόμενο για την πιο εύκολη επίτευξη της προσωποποιημένης νομικής πληροφόρησης μέσω της οπτικής αφήγησης. Ως συνέπεια, η προσωποποιημένη νομική πληροφόρηση προλειαίνει το έδαφος για την προσωπική ερμηνεία του νόμου, ακόμη και του ανώτατου, δηλαδή την εύρεση του

νόμου που αρμόζει σε καθέναν προσωπικά, στη γενιά του και στο κοινωνικό πλαίσιο που ζει και δρα, όπως αναφέρει και ο Balkin (2018). Έτσι, η μετάβαση από τη διαφάνεια στη χρήσιμη διαφάνεια, δημιουργεί τις προϋποθέσεις για την προσωπική ερμηνεία κάθε πολίτη.



Σχήμα 36: Από τη λεπτομερή νομική πληροφόρηση στη προσωπική νοηματοδότηση του δικαιώματος

Αυτό το συμπέρασμα, βοηθά να γίνει ξεκάθαρο πως η διαφάνεια και η χρήσιμη διαφάνεια δεν είναι αλληλοσυγκρουόμενα ή ξεχωριστά είδη. Αντιθέτως, το ένα είδος διαφάνειας εξαρτάται από το άλλο. Προκειμένου, δηλαδή, να προκύψει η προσωπική νοηματοδότηση είναι σημαντική η ύπαρξη της προσωποποιημένης πληροφόρησης (μέσω της οπτικής αφήγησης στην περίπτωση που εξετάζεται). Αντίστοιχα, για να προκύψει η προσωποποιημένη πληροφόρηση είναι αναγκαία η ύπαρξη της λεπτομερούς νομικής πληροφόρησης, δηλαδή του (ανώτατου) νόμου σε κειμενική μορφή. Για αυτόν τον λόγο, αρκετοί από τους εφήβους συμμετέχοντες - ως προς τις αξιολογήσεις τους για την τυχόν εύρεση πληροφοριών που χρειάζονταν για το δικαίωμά τους - αναφέρονται πως τις πληροφορίες που χρειάζονταν τις βρήκαν κατά τη διάρκεια της αναζήτησης πληροφοριών βάσει του κειμένου του δικαιώματος. Η προσωποποιημένη πληροφόρηση και, κατά συνέπεια, και η παροχή του δικαιώματος σε οπτική μορφή και οπτική αφήγηση αποτελεί το σύνδεσμο ανάμεσα στην κειμενική μορφή του δικαιώματος και την προσωπική νοηματοδότηση. Αυτό σημαίνει - συνδέοντας και με τα παραπάνω ως προς την προσφορά της προσωπικής νοηματοδότησης στην κειμενική μορφή του δικαιώματος - πως πολύ πιο δύσκολα ο αναγνώστης του δικαιώματος σε κειμενική μορφή θα ανακαλέσει στη μνήμη του κάποιο περιστατικό ή θα σκεφτεί πως χρειάζεται να πράξει σε μία περίπτωση όπου το δικαίωμα καταστρατηγείται. Αντιθέτως, ο αναγνώστης του δικαιώματος σε μορφή οπτικής αφήγησης έχει μεγαλύτερες πιθανότητες να ανακαλέσει κάποιο σχετικό περιστατικό, να κατανοήσει τον τρόπο δράσης σε περίπτωση καταστρατήγησης ενός δικαιώματος ή να αποτυπώσει πιο εύκολα στη μνήμη του την περιπτώσιολογία που αφορά σε ένα συγκεκριμένο δικαίωμα. Αφενός, διότι η αλληλοαφήγηση σε αυτή την περίπτωση συντελείται μεταξύ της μνήμης του αναγνώστη και την οπτική ιστορία (κόμικ) και, ως εκ τούτου, συνδέει το παρόν περιστατικό (την παρούσα οπτική ιστορία) με παρελθούσες ανάλογες εμπειρίες που ενδεχομένως έχει βιώσει, αφετέρου, διότι ο εγκέφαλος του αναγνώστη κάνει συνάψεις αποτυπώνοντας το περιστατικό, αλλά και τη λύση του. Οπτικοποιεί, δηλαδή, και ταυτόχρονα αποτυπώνει το περιστατικό για πιθανή μελλοντική χρήση, ώστε να την ανακαλέσει σε περίπτωση ανάγκης. Οπτικοποιεί, δηλαδή, την περιπτώσιολογία και όχι τη γενική γνώση επί του συνταγματικού δικαιώματος. Για αυτόν τον λόγο, η οπτική αφήγηση διευκολύνει και την αντίληψη της πληροφορίας με σύντομο και εύχρηστο τρόπο και την προσωπική νοηματοδότηση, γεγονός που αποδεικνύεται και από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων όσον αφορά στην πιθανότητα εφαρμογής του δικαιώματός τους, αποτρέποντας τουλάχιστον σε ένα πρώτο επίπεδο από δυσχερείς καταστάσεις που μπορεί να δημιουργηθούν από την καταστρατήγηση του δικαιώματος.

Συνεπώς, η λειτουργία της χρήσιμης διαφάνειας δεν περιορίζεται μόνο στη χρησιμότητα της λαμβανόμενης πληροφορίας σε οπτική μορφή, αλλά και πιθανότατα να δύναται να συμβάλλει και στη χρησιμότητα του δικαιώματος για μελλοντική εφαρμογή.

Επίσης, μιλώντας τόσο μεθοδολογικά από την εφαρμογή της σχεδιαστικής σκέψης, όσο και από τη σύνδεση μεταξύ διαφάνειας και χρήσιμης διαφάνειας, παρατηρείται πως η σχεδιασμένη συμμετοχική-συμπαραγωγική διαδικασία που ακολουθήθηκε κατά τη διεξαγωγή κάθε αυτοτελούς εργαστηρίου συνδέει κάθε μέθοδο και στάδιο που εκτελέστηκε. Τα επιμέρους στάδια είναι αλληλένδετα μεταξύ τους. Για αυτόν τον λόγο, η ελλιπής διεξαγωγή ή παράκαμψη του ενός σταδίου επηρέαζε την ολοκλήρωση του άλλου. Αυτό παρατηρήθηκε, κυρίως, στο στάδιο συγγραφής του σεναρίου (πρωτοτύπου χαμηλής πιστότητας) και της δημιουργίας ψηφιακού κόμικ (πρωτοτύπου υψηλής πιστότητας) και εντοπίζεται τόσο στο πρώτο πιλοτικό εργαστήριο, όσο και σε ένα από τα εργαστήρια της δεύτερης φάσης. Το ίδιο παρατηρήθηκε και κατά το πιλοτικό στάδιο των εργαστηρίων, όπου αν μία μέθοδος δεν ήταν κατανοητή να εφαρμοστεί από τους συμμετέχοντες, αυτό επηρέαζε και το τελικό αποτέλεσμα, δηλαδή τη δημιουργία του ψηφιακού κόμικ. Έτσι, το αποτέλεσμα επηρέασε είτε στη μη ολοκληρωμένη απόδοση του ψηφιακού κόμικ, είτε στην πιθανότητα μη ξεκάθαρης ή μη απόλυτα σχετιζόμενης απόδοσης του κόμικ με το θέμα προς διερεύνηση (Δικαίωμα στην Πληροφόρηση). Αυτό το γεγονός πιθανόν να επηρεάζει και τις απόψεις περί χρησιμότητας της Ψηφιακής Οπτικής Αφήγησης (ΨΟΑ) ή της προστιθέμενης αξίας προς τους ίδιους ή άλλους εφήβους. Ωστόσο, πρόκειται για ένα ζήτημα που χρήζει περαιτέρω διερεύνησης, προκειμένου να επικυρωθούν και να γενικευτούν τα ευρήματα.

Παρατηρώντας, τα αποτελέσματα επί της συμμετοχικής-συμπαραγωγικής διαδικασίας, στην οποία συμμετείχαν οι έφηβοι, καθώς και την μακροπρόθεσμη αποτελεσματικότητά της εξάγονται αρκετά χρήσιμα συμπεράσματα. Παρ' όλο που δεν ήταν δυνατή η μελέτη των αλληλεπιδράσεων ανάμεσα στους εφήβους και των αποτελεσμάτων της, η συνολική εμπειρία επί των εργαστηρίων που διεξήχθησαν μαρτυρεί την επικύρωση της συνεργατικότητας. Μίας συνεργατικότητας, η οποία δεν ήταν στείρα διασκέδασης και δημιουργίας, αλλά που με αυτά τα πρόσθετα χαρακτηριστικά ευνόησε τους εφήβους να διατηρήσουν το ενδιαφέρον τους, αλλά και να εκφράσουν περαιτέρω δυσλειτουργίες ή ελλείψεις της τυπικής εκπαίδευσης. Η συγκεκριμένη μεθοδολογία ανέδειξε όψεις, οι οποίες φαίνεται πως είναι σημαντικές για την εφηβική ηλικία. Η ανάγκη για συνάντηση και επικοινωνία ή και καλύτερη γνωριμία μέσα από τη διαδικασία της συνεργασίας, η ανάγκη για εξέταση περισσότερων και ευρύτερων θεμάτων που τους αφορούν, αλλά και έκφρασης των αναγκών τους, η κινητικότητα και η δράση εν αντιθέσει με μία στατική διαδικασία, ο βιωματικός και διαδραστικός τρόπος έρευνας και μάθησης, καθώς και η ικανοποίηση που λαμβάνουν οι έφηβοι από τη δική τους ανακάλυψη (σε όλα τα στάδια της διαδικασίας και με όλες τις μεθόδους που χρησιμοποιήθηκαν), ο συνδυασμός της λογικής και της φαντασίας – τόσο από την αναζήτηση πληροφοριών, όσο και από τη σύνθεση και υλοποίηση σε ένα δημιουργικό και καλλιτεχνικό αποτέλεσμα – μαρτυρούν πως η συνεργασία, η συμμετοχή και η συμπαραγωγή μίας απόφασης δε χρειάζεται να είναι αυστηρή ή άκαμπτη, βασισμένη αποκλειστικά σε προφορική ή γραπτή σε πεζό λόγο επιχειρηματολογία, αλλά μέσω της ύπαρξης όλων των παραπάνω χαρακτηριστικών δύναται να έχει εξίσου την ίδια αποτελεσματικότητα. Αντίστοιχα, η χρήση και άλλων μεθόδων, πέραν της οπτικής αφήγησης, είναι δυνατό να συμβάλλουν προς αυτή την κατεύθυνση, μια και οι προσωπικές προτιμήσεις ή η διαφορετική θεματολογία (εκτός του θέματος που

αναλύθηκε) διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο, παρά τις ελάχιστες αποκλίσεις που αναφέρθηκαν στο σύνολο των εργαστηρίων. Οι έφηβοι φαίνεται να προτιμούν μία πολυδιάστατη εμπειρία, όπως η εξεταζόμενη. Η συνεργασία - ακόμη και σε περιπτώσεις όπου οι εκάστοτε συμμετέχοντες έφηβοι δεν το προτιμούν ή το θεωρούν ως αναγκαστικό - φαίνεται πως κατ' αυτήν τη μεθοδολογία όχι μόνο τους παρακινεί να δοκιμάσουν να συνεργαστούν, αλλά και ωθεί στην ενασχόληση και στην επίτευξη της συμμετοχής τους, δηλαδή στην εξαγωγή απόφασης ή αποτελέσματος. Ούτως ειπείν, οι συμμετέχοντες είναι ικανοί στο συγκεκριμένο ηλικιακό και γνωστικό επίπεδο να ανταπεξέλθουν στις απαιτήσεις μίας ανάλογης διαδικασίας, να εξάγουν ένα αποτέλεσμα και να εκφράσουν μία άποψη. Εδώ, ταιριάζουν και τα λεγόμενα του Ντένι Ζαχαρόπουλου, ο οποίος αναφέρει πως για να είναι ενεργός πολίτης το παιδί πρέπει

«α) να καταλαβαίνει (*comprendre*), δηλαδή να αντιλαμβάνεται τι διαβάζει, τι προσλαμβάνει και πώς συμμετέχει στο κείμενο που διαβάζει, β) να σχεδιάζει (*dessiner*), δηλαδή να κάνει σχέδια, να σχηματοποιεί και να εκφράζεται γράφοντας και στοχεύοντας μαζί, να προγραμματίζει και να θέτει ένα πρόταγμα (διότι το *dessiner* σημαίνει πολύ περισσότερα πράγματα από ό,τι απλά 'σχεδιάζω') και, τέλος, γ) να φαντάζεται (*imaginer*), δηλαδή να προβάλλει στο μέλλον τα πράγματα, να επινοεί προοπτικές και να αναπτύσσει τη φαντασία του, όπως ένας μαθηματικός, πέρα από το μέτρημα, με συναρτήσεις και οραματισμούς κ.λ.π.» (Ζαχαρόπουλος, 2018, σελ. 344-345).

Μιλάει, δηλαδή, όχι μόνο για την πρακτική εφαρμογή από τα παιδιά και τους εφήβους για την προκειμένη περίπτωση, αλλά και για την ικανότητα να προβάλλουν και να εκφράζουν τις ιδέες τους κριτικά και με φαντασία. Σε ένα βαθύτερο επίπεδο και, σε σύνδεση με τη συγκεκριμένη ερευνητική διαδικασία, τα λεγόμενα του Ζαχαρόπουλου εννοούν πολύ περισσότερα ως προς τον έφηβο ενεργό πολίτη. Οι έφηβοι πολίτες χαρακτηρίζονται ως ενεργοί σε δύο επίπεδα:

- Με τη δράση εκείνης της στιγμής, απορροφημένοι στη διεξαγωγή της διαδικασίας και στη διεξαγωγή αποτελέσματος, και
- Με τη μακροπρόθεσμη δράση και εφαρμογή της νομικής πληροφορίας στην καθημερινότητά τους.

Αυτές οι δύο συνθήκες μαρτυρούν:

- Την εμβύθιση στην εμπειρία και αλληλεπίδραση μεταξύ τους για την εξαγωγή αποτελέσματος,
- Τη γνώση, για τα δικαιώματα, τις υποχρεώσεις και τα όρια για τη μακροπρόθεσμη εφαρμογή του δικαιώματος και, εν γένει, της νομικής πληροφορίας στη ζωή τους.

Η γνώση και η επανάληψη μιας τέτοιας διαδικασίας, όχι με στείο και μηχανικό τρόπο, αλλά με δημιουργικό, αποτελεί ένα είδος εκπαίδευσης για την παρεπόμενη εφαρμογή της. Ακόμη και πρακτικά μιλώντας, η επανάληψη αυτής ή ανάλογης διαδικασίας συμβάλλει σημαντικά στην εξοικείωση των εφήβων και την πιο εύκολη και έμπειρη διεξαγωγή της διαδικασίας και χρήσης των μεθόδων - ακολουθώντας την κλιμάκωση που προτείνει ο Nielsen (1993) μεταξύ αρχαρίων και έμπειρων χρηστών, όταν αλληλεπιδρούν με ένα σύστημα. Πολλώ μάλλον αν αυτή επανάληψη εστιαστεί στη θεματική της διάστασης. Οι έφηβοι μέσα από αυτή την επαναλαμβανόμενη εκπαίδευση σε ένα εικονικό και πειραματικό περιβάλλον (*virtual and experimental environment*), προετοιμάζονται για την

έμπρακτη 'χρήση' σε ένα πραγματικό και...μη πειραματικό περιβάλλον. Για αυτόν τον λόγο παρατηρείται πως σε πιο εύκολα αντικείμενα εξέτασης επί του εργαστηρίου - όπως οι μέθοδοι που χρησιμοποιήθηκαν - η εφαρμογή στην καθημερινότητά τους ήταν άμεση και σε ποικίλα σχολικά μαθήματα ή εξωσχολικές δραστηριότητες των συμμετεχόντων. Αντιθέτως, όσον αφορά στην εφαρμογή του δικαιώματος – δηλαδή πιο πολύπλοκες και αφηρημένες έννοιες, παρουσιάζονται τάσεις, κυρίως, κατανόησης του ίδιου του δικαιώματος και των εκφάνσεών του, ενώ η εφαρμογή του αναφέρεται σε λίγες περιπτώσεις.

Συνεπώς, η συνεισφορά της παρούσας μελέτης για την πολιτειακή παιδεία των εφήβων έγκειται πρωτίστως στο συνεργατικό τρόπο συμμετοχής τους και στην ενθάρρυνση για την εργασία με έναν κοινό στόχο και λύση. Αφετέρου, η συνεισφορά αυτής της μελέτης έγκειται στη βαθύτερη κατανόηση και γνώση επί των συνταγματικών δικαιωμάτων των νέων, προλειαίνοντας το έδαφος - ως μελλοντική και ενδιαφέρουσα διερεύνηση – για την εύρεση τρόπων και μεθοδολογιών που θα διευκολύνουν και την εφαρμογή των συνταγματικών δικαιωμάτων τους στην καθημερινότητά τους και, μάλιστα, με τρόπο όπου θα βασίζεται στη συνειδητή πρότερη κατανόηση.

6.2. Προς μία Προσωποποιημένη και Συμμετοχική Ηλεκτρονική Υπηρεσία Κοινοβουλίου για Εφήβους (Customizable and Participatory P2Adolescents e-service)

Από την προηγούμενη συζήτηση έγινε ξεκάθαρο πως η επίτευξη της διαφάνειας μέσα από μία πρακτική νομική πληροφόρηση μέσω της οπτικής αναπαράστασης της πληροφορίας για τους εφήβους, αλλά και η συμμετοχή τους για τη συμπαράγωγή της με αυτόν τον τρόπο, δύνανται να επηρεάσουν τη θετική πραγμάτωση του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου, με τη δυνατότητα μίας προσωποποιημένης και συμμετοχικής ηλεκτρονικής υπηρεσίας για εφήβους (customizable and participatory P2Adolescents e-service), όπως προτείνεται από την παρούσα μελέτη, με τις όποιες αδυναμίες ή ελλείψεις απαντώνται στο στενό πλαίσιο μίας ερευνητικής εργασίας και στον περιορισμένο χρόνο έκφρασης και πιο ελεύθερης εργασίας από τους εφήβους.

Μεταφέροντας αυτή την αρχική ποιοτική διερεύνηση στο πλαίσιο των συμμετοχικών και ενεργών διαδικασιών - οι οποίες πλέον εφαρμόζονται για τις διαδικασίες αναθεώρησης του Ελληνικού Συντάγματος – αποδεικνύεται πως αποτελεί ένα πεδίο πραγματικής εξάσκησης των νέων, με σκοπό να αυξηθεί όχι μόνο ο αριθμός αντιπροσώπευσής τους, αλλά και η πρακτική της συμμετοχής, η οποία στην Ελλάδα περιορίζεται μόνο στην προσομοίωση των εργασιών της Βουλής των Εφήβων ή άλλες βιωματικές δραστηριότητες που πραγματοποιεί το Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία. Στο επίκεντρο τίθεται το σοβαρό ζήτημα της λειτουργίας των εκάστοτε συμμετοχικών μοντέλων, ακόμα και στις περιπτώσεις των ενηλίκων, οι οποίοι δύνανται να συμμετέχουν στις ηλεκτρονικές διαβουλεύσεις, ως έναν χώρο μοναδικής εφαρμογής της δημοκρατίας με άμεσο τρόπο. Όσον αφορά στην, κατά καιρούς ή περιστασιακές, υλοποίηση συμμετοχικών και συμπαραγωγικών μοντέλων, δημιουργούνται δύο καίρια ερωτήματα:

- Ποιες μέθοδοι ή εργαλεία είναι τα κατάλληλα να χρησιμοποιηθούν για την εκάστοτε διαδικασία;
- Ποια είναι η τύχη της εκάστοτε απόφασης που προκύπτει από αυτή τη διαδικασία; Αξιοποιείται; Αν ναι, πώς και από ποιον (φορέα) αξιοποιείται ή υλοποιείται;

Ως προς το πρώτο ερώτημα, συμπεραίνεται από τον ερευνητικό σχεδιασμό και διαδικασία της παρούσας μελέτης, πως το 'Doing More with Less', το οποίο εφαρμόζεται και ως γενικότερη πρακτική από πλήθος κοινοβουλίων για τη δημιουργία υπηρεσιών - λόγω των μειωμένων οικονομικών, τεχνολογικών πόρων ή ανθρώπινου δυναμικού – αποδίδει και για κάθε είδους συμμετοχική διαδικασία. Είναι αλήθεια πως τα πιο σύγχρονα τεχνολογικά εργαλεία ή τα πιο ακριβά δεν αποτελούν πάντα τη λύση για την πραγμάτωση του Ηλεκτρονικού Κοινοβουλίου. Στο 'οπλοστάσιο' κάθε κοινοβουλίου υπάρχουν διαθέσιμα τεχνολογικά, νοητικά και πρακτικά εργαλεία και μέθοδοι, όπως και οι αντίστοιχες εκπαιδευτικές πρακτικές ή λύσεις συμμετοχικού και ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού - όπως εκείνη του Design Thinking -, η οποία αξιοποιήθηκε για την προκειμένη διερεύνηση, ώστε μπορεί να εξασφαλιστεί αποτελεσματικότητα, ίσως και με καλύτερο τρόπο από τον αναμενόμενο. Συνεπώς, σε διαδικασίες συμπερίληψης και ενεργής ενασχόλησης και ομάδων ενήλικων πολιτών σε παρόμοιες διαδικασίες όπως στην παρούσα μελέτη, είτε πρόκειται για περιπτώσεις δημόσιων ηλεκτρονικών διαβουλεύσεων – δηλαδή πριν από την έναρξη της νομοπαρασκευαστικής διαδικασίας ενός σχεδίου νόμου – ή σε περιπτώσεις όπου το κοινοβούλιο επιθυμεί να εμπλέξει ενεργά τους πολίτες μετά την ψήφιση ενός νομοσχεδίου, προκειμένου να διαπιστώσει την κατανόηση και εφαρμογή του νόμου, είναι σημαντικό να λαμβάνονται υπόψη οι ανάγκες, οι ικανότητες και δεξιότητες της εκάστοτε ομάδας που εμπλέκεται σε μία τέτοια διαδικασία ή δραστηριότητα. Αυτό σημαίνει πως μία μεθοδολογία ή ένα συγκεκριμένο πλήθος εργαλείων, ψηφιακών ή αναλογικών, δεν είναι απαραίτητα κατάλληλα για όλες τις ομάδες-στόχους. Για αυτόν τον λόγο, απαιτείται η προσεκτική επιλογή και εξέταση εργαλείων και διαδικασιών από πλευράς των παρόχων μίας συμμετοχικής-συμπαραγωγικής μεθοδολογίας, ώστε να ανταποκρίνεται σε έναν κατανοητό, βιώσιμο και αποτελεσματικό ανθρωποκεντρικό σχεδιασμό.

Ως προς το δεύτερο ερώτημα, δεν είναι τυχαίο, πως οι έμπρακτες αρνητικές συνέπειες από τη μη αξιοποίηση μίας απόφασης που δημιουργήθηκε από τους πολίτες, εκφράζονται και από τους εφήβους συμμετέχοντες, εκδηλώνοντας την αμφιβολία ή τη βεβαιότητα πως η (εκάστοτε) πολιτική ηγεσία δε θα λάβει υπόψη το αποτέλεσμα που δημιούργησαν. Ωστόσο, ως προς την πρακτικότητα της παρουσίασης του αποτελέσματός τους και της νομικής πληροφoρίας, οι έφηβοι εκφράζουν την πιθανότητα να υπάρχει θετική ανταπόκριση, διότι η παρουσίαση της πληροφoρίας μέσα από συγκεκριμένα παραδείγματα θα βοηθήσει τον νομοθέτη ή τουλάχιστον, θα αποφευχθεί η συχνή διαδικασία της πολυνομίας. Αν η διαδικασία μίας αναθεώρησης οποιουδήποτε (ανώτατου) νόμου είναι γενικόλογη, τότε και η μάθηση και η κατανόηση επ' αυτής θα είναι εξίσου γενικόλογες και στείρες από τη δυνατότητα προσαρμογής τους στο προσωπικό πλαίσιο του πολίτη, εφήβου ή ενήλικου. Σαφώς, η λεπτομέρεια είναι απαραίτητη για την ερμηνεία των δικαιωμάτων, με σκοπό την εφαρμογή τους, ωστόσο, οφείλει να είναι λεπτομερής με πρακτικό και εύχρηστο τρόπο. Αυτό γίνεται σαφές με το επιχείρημα του Μαντζούφα, ο οποίος αναφέρει χαρακτηριστικά για την εφαρμογή των νόμων από τις αρχές, δηλώνοντας πως «(...) το εξαρχής δομικό ελάττωμα του λεπτομερειακού νόμου θεραπεύεται με εξίσου λεπτομερείς μεταβολές οι οποίες, συν τοις άλλοις, είναι και δυσχερώς εποπτεύσιμες από τις αρχές» (Μαντζούφας,

2017, σελ. 184), προσθέτοντας ότι και η διοίκηση με τη σειρά της και προκειμένου να τις εφαρμόσει αναμένει «την έκδοση εγκυκλίων από το αρμόδιο Υπουργείο» (ό.π., 2017, σελ. 185). Αυτή η έμπρακτη λειτουργία κακονομίας δυσχεραίνει τόσο το έργο των αρμόδιων φορέων, πολλών μάλλον των μέσων πολιτών, η οποίοι είναι αναγκασμένοι να διατρέξουν σε πληθώρα νόμων και εγκυκλίων ενός συστήματος κακής νομοθέτησης, προκειμένου να τα ερμηνεύσουν και να τα προσαρμόσουν στη δική τους περίπτωση μέσα από τη νοητική αφήγηση και νοητική οπτικοποίηση. Αντίστοιχα, και για τα δικαιώματα, η λεπτομερής ερμηνεία τους είναι προσβάσιμη μέσω εγχειριδίων Δικαίου ή προσωπικών έργων συνταγματολόγων, περιορίζοντας τον εκάστοτε ενδιαφερόμενο πολίτη σε μία πληροφοριακή ερμηνεία και μόνο, αν και εφόσον γνωρίζει την ύπαρξη τέτοιων πηγών. Ωστόσο, η βιωματική ερμηνεία φαίνεται να είναι πιο ταιριαστή όχι μόνο για τους εφήβους, αλλά και για τους ενήλικες, ειδικά εκείνους που δεν έχουν νομικές γνώσεις. Οι ανώτατοι νόμοι και οι νόμοι δημιουργούνται όχι μόνο για την Πολιτεία και τους διάφορους φορείς, ρυθμίζοντας τον τρόπο λειτουργίας τους, τις υποχρεώσεις τους ή τον τρόπο εξυπηρέτησης των πολιτών. Τόσο τα δικαιώματα, όσο και οι κανόνες Δικαίου που θεσπίζονται για να ρυθμίσουν τον λεπτομερή τρόπο λειτουργίας και εφαρμογής του δικαιώματος, υπάρχουν για να εξυπηρετούν και να αξιοποιούνται και από τους πολίτες. Η πρακτική, φερ' ειπείν, παρουσίαση για τον τρόπο και τους λόγους εφαρμογής της αιτήσεως θεραπείας ενός πολίτη προς μία δημόσια υπηρεσία, αφενός υποστηρίζει το δικαίωμά του στην πληροφόρηση, αφετέρου αποτελεί ένα 'εργαλείο εφαρμογής του δικαιώματος', το οποίο δεν είναι δυνατό να γνωρίζει ο μέσος πολίτης, ούτε είναι δυνατό να εντοπίσει στην πληθώρα των κανόνων Δικαίου. Συνεπώς, η ουσία για την αποτελεσματική νομική πληροφόρηση έγκειται:

- Ως προς τη δυνατότητα πρακτικής επικοινωνήσής της ως προς τον τρόπο, τους λόγους και τα πλαίσια που μπορεί να εφαρμοστεί, και
- Ως προς την ικανότητα της ερμηνείας της, προσαρμοσμένης στο προσωπικό πλαίσιο του κάθε πολίτη.

Συνεχίζοντας στην απάντηση του δεύτερου ερωτήματος, η ενθάρρυνση ή όχι συμμετοχικών διαδικασιών με πρακτικό και διαδραστικό τρόπο διεξαγωγής από τους εφήβους είναι σίγουρο πως επηρεάζει ανάλογα τις προσδοκίες τους απέναντι στο κοινοβούλιο ως θεσμό και, κατά συνέπεια, τη δημόσια αξία του κοινοβουλίου. Με άλλα λόγια, η προστιθέμενη αξία για τον ρόλο του κοινοβουλίου μέσω της διοργάνωσης τέτοιων διαδικασιών και της αποτελεσματικότητας της εφαρμογής των αποφάσεων που λαμβάνονται, δημιουργεί και τις προϋποθέσεις για τη δημόσια αξία του κοινοβουλίου ως δημοκρατικού θεσμού. Ενός θεσμού, ο οποίος οφείλει να λειτουργεί ή να λειτουργήσει για αυτό που προορίζεται, δηλαδή, προς το άδολο και αντικειμενικό συμφέρον των πολιτών του και όχι για το προσωπικό συμφέρον της εκάστοτε πολιτικής παράταξης ή των εκλεγμένων αντιπροσώπων τους. Βέβαια, αυτή η δήλωση ηχεί ως ευχολόγιο. Είναι γνωστό και αποτελεί μία πραγματικότητα ο τρόπος που λειτουργούν οι δυναμικές των κοινοβουλίων και όχι μόνο του ελληνικού. Παραμένοντας, ωστόσο, στο αντικείμενο εξέτασης και τους Έλληνες εφήβους, καθώς και το ερώτημα περί αξιοποίησης των αποφάσεών τους, με σκοπό τον εντοπισμό της αποτελεσματικότητας του κοινοβουλίου, το τοπίο αποδεικνύεται αρκετά νεφελώδες. Και τούτο, διότι τα τελευταία έτη, κατά το τέλος των εργασιών των Συνόδων της Βουλής των Εφήβων, οι αποφάσεις των εφήβων συμμετεχόντων αποστέλλονται στο Υπουργείο Παιδείας, προκειμένου να ληφθούν υπόψη.

Σαφώς, δεν υπάρχει αμφιβολία για την αξία των διαφόρων δραστηριοτήτων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων, πολλώ μάλλον για την αξία των αποφάσεων των νέων τόσο από το πρόγραμμα της Βουλής των Εφήβων, όσο και από τις λοιπές βιωματικές και διαδραστικές διοργανώσεις που υλοποιούνται. Ωστόσο, αυτό που είναι σημαντικό να αναρωτηθούμε είναι αν αυτές οι δραστηριότητες δίνουν έμπρακτη μακροπρόθεσμη και προστιθέμενη αξία στη ζωή και καθημερινότητα των εφήβων, πολλώ μάλλον αν εφαρμόζονται από την εκάστοτε πολιτική ηγεσία. Ή ακόμη πιο εστιασμένα, σε περίπτωση που εφαρμόζονται από την πολιτική ηγεσία, πού και πώς μπορεί ο οποιοσδήποτε πολίτης να διαπιστώσει την εφαρμογή και αποτελεσματικότητά τους; Επιστρέφουμε, δηλαδή, στο πρώτο ερώτημα επί της αποτελεσματικότητας.

Αυτό που αξίζει να κρατηθεί στο νου του αναγνώστη, κλείνοντας τη συζήτηση αυτής της μελέτης, είναι πως η μη παροχή προστιθέμενης αξίας από το κοινοβούλιο προς τους πολίτες, είτε με δύσχρηστες ηλεκτρονικές υπηρεσίες που δεν ανταποκρίνονται στις ανάγκες των δεύτερων, είτε με μη πρακτική και μη ουσιώδη πληροφόρηση αυτών, δεν μπορεί παρά να καταλήγει σε μειωμένη δημόσια αξία. Έγκειται, συνεπώς, στην ευχέρεια του κοινοβουλίου για τον τρόπο που επιθυμεί να συμπεριλάβει, τόσο τους εφήβους, όσο και τους ενήλικες πολίτες, για τη συμμετοχή τους και τη συνεισφορά τους στις διαδικασίες του συντακτικού του ρόλου.

6.3 Περιορισμοί, Προτάσεις και Προεκτάσεις Έρευνας

Κατά τη διάρκεια αυτής της μελέτης, συναντήθηκαν αρκετές δυσκολίες και αποφάσεις που έπρεπε να ληφθούν, σχετικά με την οριοθέτηση της έκτασης των ερευνητικών πεδίων - όπως αυτά αναπτύχθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια - καθώς, επίσης, και της κατεύθυνσής τους. Κάθε ερευνητικό πεδίο περιλάμβανε τόσο αρκετές εξειδικεύσεις, όσο και διάφορες δυνατότητες χρήσης μεθοδολογιών, όπως για παράδειγμα το πεδίο της συμμετοχικής αφήγησης σε επίπεδο θέσπισης πολιτικών, με την ονομασία Πλαίσιο Αφηγηματικής Πολιτικής (Narrative Policy Framework).

Παράλληλα, πρακτικές δυσκολίες, όπως η εύρεση ικανοποιητικού δείγματος εφήβων εθελοντών ως συμμετέχοντες, προκάλεσαν αρκετές χρονικές καθυστερήσεις στη διεξαγωγή περισσότερων εργαστηρίων και παρεπόμενες συνέπειες στην εξαγωγή ικανοποιητικών αποτελεσμάτων, τα οποία θα συνέβαλαν στη γενίκευση των τελικών αποτελεσμάτων. Εξ ου και η παρούσα μελέτη αφορά σε μία αρχική ποιοτική διερεύνηση της καταλληλότητας της οπτικοποίησης/οπτικής αναπαράστασης των συνταγματικών δικαιωμάτων για Έλληνες εφήβους στο πλαίσιο μίας συμμετοχικής-συμπαραγωγικής διαδικασίας.

Ωστόσο, αυτές οι δυσκολίες γεννούν και ευκαιρίες για την περαιτέρω διεξαγωγή ερευνητικών μελετών, διατυπωμένες ως προτάσεις, τόσο ως θεωρητική κατεύθυνση μελέτης, όσο και ως πρακτική. Έτσι:

Θεωρητικές κατευθύνσεις μελλοντικών ερευνητικών μελετών

1. Η παρούσα μελέτη δεν αφορούσε στην εξέταση της μαθησιακής διάστασης μέσα από τη συμμετοχική-συμπαραγωγική διαδικασία και την απόδοση του δικαιώματος στην οπτική του μορφή. Παρ' όλες τις σχετικές δηλώσεις από τις απαντήσεις των εφήβων συμμετεχόντων και την ανάδειξη της πτυχής κατανόησης, μάθησης και γνώσης, είναι ενδιαφέρον να διερευνηθεί περαιτέρω, αν ο βιωματικός και

διαδραστικός τρόπος εργασίας των εκάστοτε συμμετεχόντων - βασισμένος στην παρούσα μεθοδολογία - συμβάλλει όντως στη μάθηση και τη γνώση των δικαιωμάτων τους.

2. Προς αυτή την κατεύθυνση, μία επιπλέον ενδιαφέρουσα πτυχή διερεύνησης και δυνατότητα εκπόνησης διδακτορικής διατριβής αποτελεί το ζήτημα της εφαρμογής των συνταγματικών κειμένων/δικαιωμάτων ή νομοθετικών κειμένων στην καθημερινότητα των πολιτών και εν είδει αυταναγκασμού και όχι καταναγκασμού, όπως αναφέρει ο Ντόλας (2008), κατόπιν της οπτικής αναπαράστασης αυτών των κειμένων στο πλαίσιο μίας συμμετοχικής-συμπαραγωγικής διαδικασίας.

Πρακτικές κατευθύνσεις μελλοντικών ερευνητικών μελετών

1. Οι δυσκολίες εύρεσης μεγάλου δείγματος και η αδυναμία εξασφάλισης ισορροπίας στη συμμετοχή αγοριών και κοριτσιών για τη διεξαγωγή των εργαστηρίων, εξανάγκασαν στην εύρεση ενός δείγματος ευχέρειας και σε μία αρχική ποιοτική διερεύνηση της καταλληλότητας της οπτικοποίησης του Δικαιώματος στην Πληροφόρηση στο πλαίσιο μίας συμμετοχικής-συμπαραγωγικής διαδικασίας. Αυτή η δυσχέρεια αποτελεί μία ευκαιρία για αναζήτηση και εξασφάλιση μεγαλύτερου δείγματος, προκειμένου να διεξαχθεί μία ποσοτική έρευνα, ώστε να μπορούν να επικυρωθούν και να γενικευτούν τα παρόντα ευρήματα, όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως.
2. Επίσης, θα αποτελεί μεγάλο ενδιαφέρον η εξασφάλιση δείγματος από την περιφέρεια της Ελλάδας και η μελέτη τόσο της συμμετοχικής-συμπαραγωγικής διαδικασίας, όσο και της οπτικοποίησης/οπτικής αναπαράστασης των συνταγματικών κειμένων με τη χρήση του ψηφιακού κόμικ από Έλληνες εφήβους μικρότερων πληθυσμιακά πόλεων. Τέτοιου είδους μελέτη, δύναται να αποκαλύψει τις ανάγκες ή και δυνατότητες των Ελλήνων εφήβων της περιφέρειας – σε συνδυασμό με τα ανάλογα στατιστικά στοιχεία που χρησιμοποιήθηκαν και για την παρούσα μελέτη – με σκοπό να προταθεί ένα μελλοντικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα για την ενίσχυση της πολιτειακής τους εκπαίδευσης, των δυνατοτήτων συμμετοχής τους εν είδει συνεργασίας και συμπαραγωγής, ακόμη και στο πλαίσιο της τυπικής τους εκπαίδευσης.
3. Ελλείψει επιστημονικού συνεργάτη για τη βοήθεια επί της διεξαγωγής παρατηρήσεων χρηστών (user observations) κατά τη διάρκεια των εργαστηρίων, θα ήταν χρήσιμο να διερευνηθεί περαιτέρω ο τρόπος συνεργασίας μεταξύ των εκάστοτε εφήβων συμμετεχόντων, καθώς και οι δυναμικές επικοινωνίας, οι οποίες αναπτύσσονται ανάμεσά τους. Σκοπός αυτής της μελέτης, θα ήταν η επικύρωση του όντως συνεργατικού χαρακτήρα της συγκεκριμένης διαδικασίας που ακολουθήθηκε και την οποία επιβεβαίωσαν, κατά πλειοψηφία, στις απαντήσεις τους οι ερωτηθέντες έφηβοι συμμετέχοντες.
4. Λαμβάνοντας υπόψη, τα περιορισμένα δείγματα ελλιπούς συμπλήρωσης του σεναρίου και τη μη ολοκληρωμένη μορφή της ψηφιακής και οπτικής ιστορίας (ψηφιακό κόμικ), αξίζει να διερευνηθούν περαιτέρω - με την αξιοποίηση ομάδων ελέγχου – παράγοντες-μεταβλητές που επηρεάζουν τη μη ολοκλήρωση δημιουργίας μίας ψηφιακής οπτικής ιστορίας (βάσει της συγκεκριμένης συμμετοχικής-συμπαραγωγικής διαδικασίας), όπως: η δυσκολία συμπλήρωσης του σεναρίου ή η ηθελημένη παράβλεψη ολοκλήρωσης αυτού του σταδίου ως μέρος

της διαδικασίας και συνεπαγόμενης συνέπειας στην ολοκλήρωση της ψηφιακής οπτικής αναπαράστασης και απόδοσης μέσω αφήγησης του δικαιώματος σε κόμικ.

5. Μία επιπλέον προέκταση-πρόταση μελλοντικής έρευνας περιλαμβάνει την εξέταση της περίπτωσης-μεταβλητής – και σε αυτή την περίπτωση με την αξιοποίηση ομάδων ελέγχου – του σταδίου της εύρεσης ιδεών. Πιο συγκεκριμένα, συνιστάται να διερευνηθεί η σύγκριση της αποτελεσματικότητας του σταδίου της εύρεσης ιδεών με νοητικό χάρτη ή σε κειμενική μορφή με τη δημιουργία μίας περίληψης για τις βασικές ιδέες που αφορούν στο προς εξέταση δικαίωμα. Αυτή η σύγκριση, δύναται να εξάγει χρήσιμα αποτελέσματα για τη χρησιμότητα του νοητικού χάρτη και ως μέθοδος εύρεσης ιδεών και ως μέθοδος οπτικής αναπαράστασης πληροφοριών ή όχι. Επίσης, μέσα από τη χρήση δύο διαφορετικών μεταβλητών στο στάδιο της εύρεσης ιδεών (Ideate) δύναται να εξεταστεί και ο βαθμός επιρροής του τελικού αποτελέσματος, δηλαδή της δημιουργίας της ψηφιακής οπτικής ιστορίας. Συνεπώς - μέσω αυτής της εξέτασης - δύναται να αποδειχθεί, αν σε μία συμμετοχική-συμπαγωγική διαδικασία, οι οπτικές μέθοδοι αναπαράστασης της πληροφορίας επηρεάζουν θετικά ή αρνητικά ή δεν επηρεάζουν την ψηφιακή οπτική αναπαράσταση του δικαιώματος σε μορφή αφήγησης.
6. Ένα περαιτέρω θέμα που δύναται να εξεταστεί σε μελλοντική έρευνα, αποτελεί τη διαπίστωση για την αλλαγή στην αντίληψη του δικαιώματος από τους εφήβους, συγκρίνοντας την απλή παραγωγή ιστορίας σε σχέση με την αναδιήγηση μίας ιστορίας, η οποία εκθέτει το πρόβλημα.
7. Τέλος, αποτελεί μεγάλο ενδιαφέρον να διερευνηθεί περαιτέρω, στο πως η χρήση της μεθοδολογίας της σχεδιαστικής σκέψης (Design Thinking) συνέβαλε στη δημιουργία της ιστορίας και, ειδικότερα, στο μήνυμα που ήθελαν να μεταδώσουν οι συμμετέχοντες.

Ελληνόγλωσσες Βιβλιογραφικές Αναφορές

Balkin, J. M. (2018). Αφοσίωση στο Κείμενο και τις Αρχές. Στο *Το Ζωντανό Σύνταγμα* (Μτφρ.-εισαγ. Απ. Βλαχογιάννης) (σελ. 53-85). Αθήνα: Παπαζήση

Balkin, J. M. (2018). Η Θεωρία του Αυθεντικού Νοήματος ως Πλαίσιο. Στο *Το Ζωντανό Σύνταγμα* (Μτφρ.-εισαγ. Απ. Βλαχογιάννης) (σελ. 87-115). Αθήνα: Παπαζήση

Balkin, J. M. (2018). Θεμελιώδης Νόμος, Υπέρτατος Νόμος, ο Δικός μας Νόμος. Στο *Το Ζωντανό Σύνταγμα* (Μτφρ.-εισαγ. Απ. Βλαχογιάννης) (σελ. 117-143). Αθήνα: Παπαζήση

Βολουδάκης, Β. Κ. (1988). *Η Πρακτική της Θέσπισης των Κανόνων του Κοινοβουλευτικού Εκλογικού Δικαίου (Συμβολή στην Έρευνα της Καταγωγής, Εξέλιξης και Διαμόρφωσης των Κοινοβουλευτικών Εκλογικών Θεσμών, Διαδικασιών και Τεχνικών)*. Αθήνα-Κομοτηνή: Νομικές Εκδόσεις Αντ. Ν. Σάκκουλα

Βολουδάκης, Β. Κ. (2009). *Οι Κανονισμοί των Ελληνικών Πολιτικών Αντιπροσωπευτικών Σωμάτων (1821-1991), Τόμος Α': Θεωρητικό Θεμέλιο*. Αθήνα/Κομοτηνή: Εκδόσεις Αντ. Ν. Σάκκουλα

Βουλή των Ελλήνων (2010). Κανονισμός της Βουλής και Σύνταγμα της Ελλάδας. Αθήνα: Διεύθυνση Εκδόσεων και Εκτυπώσεων της Βουλής

Γεωργαράκης, Ν. & Δεμερτζής, Ν. (2008). Οι Νέοι Μπροστά στην (και από την) Πολιτική, Στο Νίκος Δεμερτζής, Γιάννης Σταυρακάκης, Μπετίνα Ντάβου, Αντώνης Αρμενάκης, Νικόλας Χρηστάκης, Νίκος Γεωργαράκης, Νίκος Μπουμπάρης, *Νεολαία: Ο Αστάθμητος Παράγοντας*; (σελ. 169-189). Αθήνα: Πολύτροπον

Δαγτόγλου, Π. Δ. (2012). Διακρίσεις των ατομικών δικαιωμάτων και συγγενείς έννοιες. Στο *Συνταγματικό Δίκαιο. Ατομικά Δικαιώματα*, 4^η Ενημερωμένη Έκδοση, (σελ. 56-72). Αθήνα-Θεσσαλονίκη: Σάκκουλα

Ζαχαρόπουλος, Ν. (2018). Η Φαντασία είναι η Μνήμη του Μέλλοντος. Στο Φ. Αμπατζοπούλου, Π. Μπουκάλας, Κ. Παπαγεωργίου (Επιστ. Επιμ.), *Πρακτικά Συνεδρίου, Τέχνη και Δημοκρατία* (σελ. 343-360). Αθήνα: Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία

Huizinga, J. (1989). Η Φύση και η Σημασία του Παιχνιδιού ως Πολιτισμικού Φαινομένου. Στο *Ο Άνθρωπος και το Παιχνίδι (Homo Ludens)*, (μτφρ. Στ. Ροζάνης-Γερ. Λυκιαρδόπουλος) (σελ. 11-47). Αθήνα: Γνώση

Huizinga, J. (1989). Παιχνίδι και Δίκαιο. Στο *Ο Άνθρωπος και το Παιχνίδι (Homo Ludens)*, (μτφρ. Στ. Ροζάνης-Γερ. Λυκιαρδόπουλος) (σελ. 119-136). Αθήνα: Γνώση

Καϊάφα-Γκμπάντι, Μ. (2017). Συμπεράσματα. Καλή Νομοθέτηση ως Αναγκαία Προϋπόθεση Μιας Δίκαιης και Αποτελεσματικής Λειτουργίας της Πολιτείας: Βασικές Θέσεις και Προτάσεις του Συνεδρίου. Στο *Πρακτικά Συνεδρίου με Θέμα: Η Καλή Νομοθέτηση ως Αναγκαία Προϋπόθεση Μιας Δίκαιης και Αποτελεσματικής Λειτουργίας της Πολιτείας*, 28-29 Απριλίου 2017, Βουλή των Ελλήνων, Αίθουσα Γερουσίας, Αθήνα (σελ. 275-282). Αθήνα: Βουλή των Ελλήνων, Υπουργείο Δικαιοσύνης, Διαφάνειας και Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Νομική Σχολή, Εργαστήριο Μελέτης για τη Διαφάνεια, τη Διαφθορά και το Οικονομικό Έγκλημα
[https://www.hellenicparliament.gr/UserFiles/8c3e9046-78fb-48f4-bd82-bbba28ca1ef5/ΚΑΛΗ ΝΟΜΟΘΕΤΗΣΗ - Πρακτικά Συνεδρίου.pdf](https://www.hellenicparliament.gr/UserFiles/8c3e9046-78fb-48f4-bd82-bbba28ca1ef5/ΚΑΛΗ%20ΝΟΜΟΘΕΤΗΣΗ%20-%20ΠΡΑΚΤΙΚΑ%20ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ.pdf) [9.08.2019]

Καλτσώνης, Δ. (2016). Δημοκρατία και Κρίση: Η Εμπειρία της Λατινικής Αμερικής και η Ελληνική Περίπτωση. Στο Μ. Αγγελίδης και Μ. Σπουρδαλάκης (Επιστημ. Επιμ.), *Πρακτικά Συνεδρίου, Κοινωνική και Πολιτική Εκπροσώπηση. Προκλήσεις και Προοπτικές στη Δημοκρατία τον 21^ο Αιώνα* (σελ. 197-208). Αθήνα: Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία

Καρακάση, Α., Σπυριδοπούλου, Μ., Κοτελίδης, Γ. 2015. Τι είναι τα λογοτεχνικά γένη και είδη και γιατί τα χρειαζόμαστε; [Κεφάλαιο Συγγράμματος]. Στο *Ιστορία και θεωρία των λογοτεχνικών γενών και ειδών. Παραδείγματα και Εφαρμογές* (σελ. 15-26) [ηλεκτρ. βιβλ.]. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.
<http://hdl.handle.net/11419/1988> [8.09.2019]

Κεχαγιάς, Α. (1997). Μέρος Δεύτερο: Προετοιμασία. Τρίτο Βήμα: Δομή, Στο *Το Σενάριο: Από την Αρχική Ιδέα στην Εκτέλεση* (σελ. 100-180). Αθήνα: Έλλην

Κορομηλάς, Η. (2009). *Μελέτες Εικονομαχίας. Οπτικός Πολιτισμός & Νεοαστικές Φυλές*. Αθήνα: Έλλην

Κορομηλάς, Η. (2009). Το Διακύβευμα της Ψευδαίσθησης. Στο *Μελέτες Εικονομαχίας. Οπτικός Πολιτισμός & Νεοαστικές Φυλές* (σελ. 17-48). Αθήνα: Έλλην

Κορομηλάς, Η. (2009) Μεταμοντέρνα Θραύσματα και Μεταμοντέρνες Φυλές. Στο *Μελέτες Εικονομαχίας: Οπτικός Πολιτισμός & Νεοαστικές Φυλές* (σελ. 49-68). Αθήνα: Έλλην

Κορομηλάς, Η. (2009). Δυναμιτίζοντας (;) το Βασίλειο των Εικόνων. Στο *Μελέτες Εικονομαχίας: Οπτικός Πολιτισμός & Νεοαστικές Φυλές* (σελ. 95-121). Αθήνα: Έλλην

Κοντιάδης, Ξ. Ι. (2015). Η Απομάγευση του Συντάγματος. Το Σύνταγμα Ως Νεωτερική Αφήγηση. Στο *Το Ανορθολογικό μας Σύνταγμα. Γιατί Απέτυχαν οι Πολιτικοί Θεσμοί;* (σελ. 25-36). Αθήνα: Παπαζήση

Κούρτη, Ε. & Λεωνίδα, Μ. (2007). Από Θεατές Παραγωγοί: Εκπαίδευση στα ΜΜΕ και Παραγωγή Οπτικοακουστικών Προϊόντων, *Ζητήματα Επικοινωνίας, Αφιέρωμα: Αγωγή και Εκπαίδευση στα Μέσα Επικοινωνίας*, 6, σελ. 88-91

Μάνεσης, Α. Ι. (1982). Η Ρύθμιση των Ατομικών Δικαιωμάτων και Ελευθεριών και η Σχετικότητα της Προστασίας τους. Στο *Συνταγματικά Δικαιώματα-Α' Ατομικές Ελευθερίες*, Δ' Έκδοση (σελ. 55-104). Θεσσαλονίκη: Σάκκουλας Α.Ε.

Μαντζούφας, Π. (2017, Απρίλιος 28-29). Επιπτώσεις της Κακής Νομοθέτησης στα Θεμελιώδη Δικαιώματα των Πολιτών και στην Οικονομία, Στο *Πρακτικά Συνεδρίου με Θέμα: Η Καλή Νομοθέτηση ως Αναγκαία Προϋπόθεση Μιας Δίκαιης και Αποτελεσματικής Λειτουργίας της Πολιτείας* (σελ. 182-210). Αθήνα: Βουλή των Ελλήνων, Υπουργείο Δικαιοσύνης, Διαφάνειας και Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Νομική Σχολή, Εργαστήριο Μελέτης για τη Διαφάνεια, τη Διαφθορά και το Οικονομικό Έγκλημα

McCloud, S. (2014). *Κατανοώντας τα Κόμικς: Η Αόρατη Τέχνη* (μτφρ. Ν. Καμπουρόπουλος). Αθήνα: Webcomics

Μήτρου, Λ. (2014). Ο Θέμης Σερφάρει στο Διαδίκτυο. Μαθαίνουμε για το Διαδίκτυο και πως να Σερφάρουμε με Ασφάλεια. Αθήνα: Νομική Βιβλιοθήκη

Morgan. A. (2011). Ιστορίες Μέσα στο Θεραπευτικό Πλαίσιο. Στο *Τι Είναι η Αφηγηματική Θεραπεία; Μια Ευκολοδιάβαστη Εισαγωγή* (μτφρ. Α. Χαρβάτης- Επιμ. Β. Καφταντζή) (σελ. 33-38). Θεσσαλονίκη: University Studio Press

Morgan. A. (2011). Εξωτερικευτικές Συζητήσεις: Ονομάζοντας το Πρόβλημα. Στο *Τι Είναι η Αφηγηματική Θεραπεία; Μια Ευκολοδιάβαστη Εισαγωγή* (μτφρ. Α. Χαρβάτης- Επιμ. Β. Καφταντζή) (σελ. 39-54). Θεσσαλονίκη: University Studio Press

Μουλά, Ε. Ε. & Μαλαφάντης, Κ. Δ. (2015). Κόμικς: Λογοτεχνικότητα και γραμματισμοί. Στο *Σύννεφα Λόγου: Κόμικς και Νέοι Γραμματισμοί* (σελ. 15-40). Αθήνα: Ρενιέρη

Μουλά, Ε. Ε. & Μαλαφάντης, Κ. Δ. (2015). Κόμικς στην Εκπαίδευση: Θεωρητικός Προβληματισμός. Στο *Σύννεφα Λόγου: Κόμικς και Νέοι Γραμματισμοί* (σελ. 41-50). Αθήνα: Ρενιέρη

Μουλά, Ε. Ε. & Μαλαφάντης, Κ. Δ. (2015). Κόμικς-Γλώσσα-Λογοτεχνία. Στο *Σύννεφα Λόγου: Κόμικς και Νέοι Γραμματισμοί* (σελ. 157-192). Αθήνα: Ρενιέρη

Μπαμπινιώτης, Γ. Δ. (2002). Λεξικό Νέας Ελληνικής Γλώσσας, 2^η έκδοση. Αθήνα: Κέντρο Λεξικολογίας

Μπαντή, Β. (2015). *Μικρές Οδύσσειες Παιδιών. Μαθαίνουμε για τους Πρόσφυγες και τα Δικαιώματά τους*. Αθήνα: Νομική Βιβλιοθήκη

Μπότσος, Γ. (2007). *Πέτρα, Ψαλίδι, Χαρτί. Τα Δικαιώματα του Παιδιού σε Κόμικς*. Αθήνα: Μεταίχμιο

Νίκα, Β. (2007). Οπτικοακουστικός Αλφαριθμητισμός στην Ελλάδα και στο Εξωτερικό, *Ζητήματα Επικοινωνίας, Αφιέρωμα: Αγωγή και Εκπαίδευση στα Μέσα Επικοινωνίας*, 6, 43-57

Ντόλας, Ν. Χρ. (2008). Από την Υποκειμενοκεντρική Ηθική στην Ηθική της Επικοινωνίας. *Διαδρομή Από τους Ιδεαλιστικούς Ηθικούς Προσανατολισμούς Έως την Ηθική της Καθολίκευσης του J. Habermas*. Αθήνα: Μεταίχμιο

Παιονίδης, Φ. (2018). Η Εγγενής Επισφάλεια των Πολιτικών Αποφάσεων Συνιστά Πρόβλημα για τις Σύγχρονες Δημοκρατίες; Στο Μ. Αγγελίδης & Μ. Σπουρδαλάκης (Επιστ. Επιμ.), *Πρακτικά Συνεδρίου: Κοινωνική και Πολιτική Εκπροσώπηση. Προκλήσεις και Προοπτικές στη Δημοκρατία τον 21^ο Αιώνα, Αθήνα, 15-17 Δεκεμβρίου 2016* (σελ. 181-196). Αθήνα: Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία

Παπαδοπούλου, Τ. (2015). *Συνταγματικό Δίκαιο*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. <http://hdl.handle.net/11419/4277> [4.07.2019]

Παπαντωνοπούλου-Καρατζά, Τ. (2012). *Το Σύνταγμα της Ελλάδας για Παιδιά. Μαθαίνουμε για τα Δικαιώματα και τις Υποχρεώσεις μας ως Πολίτες*. Αθήνα: Νομική Βιβλιοθήκη

Παπαδάκης, Σ. Χ. & Χατζηπέρης, Ν. Θ. (2001). Κεφάλαιο 1^ο: Εισαγωγικές Έννοιες Πληροφορικής, Χρήση Η/Υ και Γραφικά Περιβάλλοντα Επικοινωνίας, Στο «*Βασικές Δεξιότητες στις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας*» (σελ. 1-106). Αθήνα: Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, <http://www.pi-schools.gr/programs/ktp/yliko.html> [22.02.2019]

Παππάς, Φ., Κατσιγιάννης, Α. & Διαμαντοπούλου, Λ. (2015). Λογοτεχνικά Γένη και Είδη. Στο *Εισαγωγή στη Νεοελληνική Φιλολογία* (σελ. 24-43) [ηλεκτρ. βιβλ.]. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών <http://hdl.handle.net/11419/6432> [14.09.2019]

Prensky, M. (2007). Οι Γενιές των Παιχνιδιών. Πώς Έχουν Αλλάξει οι Εκπαιδευόμενοι, Στο Μιχάλης Μεϊμάρης (επιστ. Επιμ.), *Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι: Αρχές, Δυνατότητες και Παραδείγματα Εφαρμογής στην Εκπαίδευση και την Κατάρτιση* (μτφρ. Κ. Παπασταύρου, Ν. Παπασταύρου) (σελ. 42-77). Αθήνα: Μεταίχμιο

Prensky, M. (2007). Διασκέδαση, Παιχνίδι και Ηλεκτρονικά Παιχνίδια, Στο Μιχάλης Μεϊμάρης (επιστ. Επιμ.), *Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι. Αρχές, Δυνατότητες και Παραδείγματα Εφαρμογής στην Εκπαίδευση και την Κατάρτιση* (μτφρ. Κ. Παπασταύρου, Ν. Παπασταύρου) (σελ. 127-173), Αθήνα: Μεταίχμιο

Ρουσοπούλου, Α. (1979). *Τι Πρέπει Να Γνωρίζει ο Πολίτης. Στοιχεία Δημοκρατικού Πολιτεύματος Γ' Λυκείου*. Αθήνα: Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων. Διαθέσιμο:

<http://e-library.iep.edu.gr/iep/collection/browse/item.html?code=01-18416&tab=01>

[23.09.2019]

Ρούσσου, Μ. (2004α). Ο ρόλος της Διαδραστικότητας στη Διαμόρφωση της Άτυπης Εκπαιδευτικής Εμπειρίας. Στο Α. Μπούνια, Ν. Νικονάνου και Μ. Οικονόμου (Επιμ.), *Η Τεχνολογία στην Υπηρεσία της Πολιτισμικής Κληρονομιάς: Διαχείριση-Εκπαίδευση-Επικοινωνία, Πρακτικά του 2^{ου} Διεθνούς Συνεδρίου Μουσειολογίας, 28 Ιουνίου-2 Ιουλίου 2004, Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Μυτιλήνη, Λέσβος* (σελ. 251-261). Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.

https://www.makebelieve.gr/bak/mr/research/papers/Museology/mroussou_museology04_final.pdf [3.04.2019]

Σβορώνου, Ε. (2017). *Πράσινος Πυρετός. Ένας Οδηγός Επιβίωσης για Αλλεργικούς στην Καταπάτηση των Νόμων για το Περιβάλλον*. Αθήνα: Πατάκης

Σπανού, Κ. (1992). Η Απαίτηση Διαφάνειας, Στο *Οργάνωση και Εξουσία. Προβλεψιμότητα και Διαφάνεια στη Δημόσια Διοίκηση*. Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήση

Τσιώλης, Γ. (2014). *Μέθοδοι και Τεχνικές Ανάλυσης στην Ποιοτική Κοινωνική Έρευνα*. Αθήνα: Κριτική

Χαραλάμπης, Δ. (2018). Πολιτική και Κοινωνική Συμμετοχή: Πραγματικότητα και Αυταπάτη. Η Αντοχή του Κυρίαρχου Παραδείγματος: Ανισότητα και Μετα-Δημοκρατία, Στο Μανόλης Αγγελίδης & Μιχάλης Σπουρδαλάκης (Επιστ. Επιμ.), *Πρακτικά Συνεδρίου: Κοινωνική και Πολιτική Εκπροσώπηση. Προκλήσεις και Προοπτικές στη Δημοκρατία τον 21^ο Αιώνα* (σελ. 121-150). Αθήνα: Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία

Χαρίτος, Δ. (2010). Αλληλεπίδραση και Σύστημα Διεπαφής-Δημιουργία Αλληλεπιδραστικών Εμπειριών Επικοινωνίας Ανθρώπου-Υπολογιστή, Στο *Μάθημα Επιλογής Χειμερινού Εξαμήνου: Επικοινωνία Ανθρώπου-Μηχανής* (σελ. 43-51). Αθήνα: ΕΚΠΑ

Χαρίτος, Δ. (2012). Αναπαραστάσεις και Μοντέλα, Στο *Σεμιναριακό Μάθημα Χειμερινού Εξαμήνου: Οπτική Επικοινωνία-Οπτικός Σχεδιασμός* (σελ. 39-45). Αθήνα: ΕΚΠΑ

Χαρίτος, Δ. (2012). Αρχές Οπτικής Σύνθεσης. Στο *Σεμιναριακό Μάθημα Επιλογής Χειμερινού Εξαμήνου: Οπτική Επικοινωνία-Οπτικός Σχεδιασμός* (σελ. 47-61). Αθήνα: ΕΚΠΑ

Ξενόγλωσσες Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Ahmed, M. & Crucifix, B. (2018). Introduction: Untaming Comics Memory. In M. Ahmed & B. Crucifix (Eds.), *Comics Memory. Archives and Styles* (pp. 1-12). Cham: Palgrave Macmillan
- Bannister, F. & Connolly, R. (2010). The Trouble with Transparency: A Critical View of Openness in e-Government. In *The Internet, Policy & Politics Conference 2010* (pp. 1-24) <http://blogs.oii.ox.ac.uk/ipp-conference/2010/papers.html> [10.03.2019]
- Bannister, F. & Connolly, R. (2011). The Trouble with Transparency: A Critical View of Openness in e-Government. *Policy & Internet*, 3(1), 1-32
- Birkinshaw, P. (2006). Transparency as a Human Right. In C. Hood & D. Heald (Eds.), *Transparency. The Key to Better Governance?* (pp. 47-57). Oxford: Oxford University Press
- Boehme-Neßler, V. (2011). The Law and Images-A Difficult Relationship. In *Pictorial Law. Modern Law and the Power of Pictures* (pp. 101-149). Berlin, Heidelberg: Springer Verlag
- Boehme-Neßler, V. (2011). Visual Law-The Law as Drama? In *Pictorial Law. Modern Law and the Power of Pictures* (pp. 193-216). Berlin, Heidelberg: Springer Verlag
- Brudney, J. L. & England, R. E. (1983). Toward a Definition of the Co-Production Concept. *Public Administration Review*, 43(1), 59-65
- Card, S. K., Mackinlay, J. D. & Sneiderman, B. (1999). *Readings in Information Visualization: Using Vision to Think*. San Francisco: Morgan Kaufman
- Card, S. (2008). Information Visualization. In A. Sears & J. A. Jacko (Eds.), *The Human-Computer Interaction Book. Fundamentals, Evolving Technologies, and Emerging Applications* (2nd Edition, pp. 509-543). New York: Lawrence Erlbaum Associates
- Carmichael, A., Newell, A. F. & Morgan, M. (2007). The Efficacy of Narrative Video for Raising Awareness in ICT Designers about Older Users' Requirements. *Interacting with Computers*, 19, 587-596
- Contiades, X. & Fotiadou, A. (2017). Introduction. Participatory Constitutional Change. In X. Contiades & A. Fotiadou (Eds.), *Participatory Constitutional Change. The People as Amenders of the Constitution* (pp. 1-27). Abingdon, Oxon & New York: Routledge
- Costello, P. J.M. (2011). *Effective Action Research. Developing Reflective Thinking and Practice* (2nd Ed.). New York: Continuum
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design. Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (3rd Ed.). Los Angeles: SAGE Publications

Davis, F. D. (1989, September). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340

Dörk, M., Feng, P., Collins, C. & Carpendale, S. (2013). Critical InfoVis: Exploring the Politics of Visualization. In *CHI '13: Extended Abstracts of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 27 April-2 May, 2013, Paris, France* (pp. 2189-2198). New York: ACM. <https://uclab.fh-potsdam.de/wp/wp-content/uploads/2013-critical-infovis.pdf> [2.03.2019]

Douzinis, C. & Nead, L. (1999). Introduction. In C. Douzinis & L. Nead (Eds.), *Law and the Image. The Authority of Art and the Aesthetics of Law*, (pp. 1-15). Chicago: The University of Chicago Press

Eppler, M. J. (2006). Introducing the Notion of Information Quality. In *Managing Information Quality: Increasing the Value of Information in Knowledge-intensive Products and Processes* (2nd Ed., pp.1-16). Berlin: Springer

Eppler M.J. (2006). A Framework for Information Quality Management. Information Quality Criteria. In *Managing Information Quality: Increasing the Value of Information in Knowledge-intensive Products and Processes* (2nd Ed., pp.69-88). Berlin: Springer

European Commission (2009, November). eParticipation Good Practice. In *European eParticipation Summary Report* (pp. 15-20). Brussels: European Commission <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/european-eparticipation-summary-report> [2.09.2019]

Fleiner, T. (2017). Participation of Citizens in Constitution-Making. Assets and Challenges-the Swiss Experience. In X. Contiades & A. Fotiadou (Eds.), *Participatory Constitutional Change. The People as Amenders of the Constitution* (pp. 67-81). Abingdon, Oxon: Routledge

Flekkoy, M. (1995). The Scandinavian Experience of Children's Rights. In B. Franklin (Ed.), *The Handbook of Children's Rights: Comparative Policy and Practice* (pp. 163-176). London: Routledge

Florini, A. (2007). Conclusion: Whither Transparency? In A. Florini (Ed.) *The Right to Know: Transparency for an Open World* (pp. 337-348). New York: Columbia University Press

Fox, J. (2007). The Uncertain Relationship Between Transparency and Accountability. *Development in Practice*, 17(4-5), 663-671 <https://gsdrc.org/document-library/the-uncertain-relationship-between-transparency-and-accountability/> [31.03.2019]

Frazel, M. (2010). Introduction to Digital Storytelling. In *Digital Storytelling, Guide for Educators* (pp. 9-34). Washington DC: International Society for Technology in Education (ISTE)

Freedman, J. & Cobbs, G. (1996). *Narrative Therapy: The Social Construction of Preferred Realities*. New York: W.W. Norton & Company

Furnham, A. (1988). Lay People in Law. In Michael Argyle (Ed.), *Lay Theories. Everyday Understanding of Problems in the Social Sciences* (pp. 166-188). Oxford: Pergamon Press

Fung, A., Graham, M. & Weil, D. (2007). *Full Disclosure. The Politics, Perils and Promise of Targeted Transparency*. New York: Cambridge University Press

Fung, A., Graham, M. & Weil, D. (2007). What Makes Transparency Work? (With Elena Fagotto). In *Full Disclosure. The Politics, Perils and Promise of Targeted Transparency* (pp. 50-105). New York: Cambridge University Press

Gasser, U., Cortesi, S., Malik, M. M. & Lee, A. (2012). Youth and Digital Media: From Credibility to Information Quality. Berkman Center for Internet & Society. *Berkman Center Research Publication No. 2012-1*.

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2005272 [18.09.2019]

Giddens, T. (2018). On Comics and Other Ways of Knowing. In *On Comics and Legal Aesthetics. Multimodality and the Haunted Mask of Knowing* (pp. 1-27). Abingdon, Oxon; New York: Routledge

Hackett, C. (1997). Young People and Political Participation. In J. Roche & S. Tucker (Eds.), *Youth in Society. Contemporary Theory, Policy and Practice* (pp. 81-88). London: Sage

Hayward M. & Redstone A. (χ.χ.). *Stories and Lives* [ανέκδοτη άσκηση]. Στο: Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών – Φιλοσοφική Σχολή – Τμήμα Φιλοσοφίας, Παιδαγωγικής, Ψυχολογίας-Τομέας Ψυχολογίας (διοργάνωση), *Εργαστήριο Ποιοτικής Έρευνας στην Ψυχολογία και την Ψυχική Υγεία, Αθήνα, 31 Μαΐου 2017*

Heald, D. (2006). Varieties of Transparency, In C. Hood & D. Heald (Eds.), *Transparency. The Key to Better Governance?* (pp.25-43). Oxford: Oxford University Press

Hosseini, M., Shahri, A., Phalp, K. & Ali, R. (2018). Four Reference Models for Transparency Requirements in Information Systems. *Requirements Engineering*, 23(2), 251-275
<https://link.springer.com/article/10.1007/s00766-017-0265-y> [31.03.2019]

Inter-Parliamentary Union (2000). Guidelines for the Content and Structure of Parliamentary Web Sites. <http://archive.ipu.org/cntr-e/web.pdf> [2.02.2019]

Inter-Parliamentary Union (2012). From Paper Documents to Digital Information: Managing Parliamentary Documentation. In Inter-Parliamentary Union, *World e-Parliament Report 2012* (pp. 85-110). Geneva: Inter-Parliamentary Union
<https://ipu.org/resources/publications> [21.02.2019]

Inter-Parliamentary Union (2012). *World e-Parliament Report 2012*. Geneva: Inter-Parliamentary Union <https://ipu.org/resources/publications> [21.02.2019]

Inter-Parliamentary Union (2012). Achieving Openness, Transparency, and Accountability Through Websites, In *World e-Parliament Report 2012* (pp. 41-66). Geneva: Inter-Parliamentary Union <https://ipu.org/resources/publications> [22.06.2016]

Inter-Parliamentary Union (2016). *World e-Parliament Report 2016*. Geneva: Inter-Parliamentary Union <https://ipu.org/resources/publications> [22.06.2019]

Inter-Parliamentary Union (2016). Parliaments Online. In Inter-Parliamentary Union, *World e-Parliament Report 2016* (pp. 48-54). Geneva: Inter-Parliamentary Union <https://ipu.org/resources/publications> [22.06.2019]

Inter-Parliamentary Union (2018). *World e-Parliament Report 2018*. Geneva: Inter-Parliamentary Union <https://ipu.org/resources/publications> [22.06.2019]

Juppi, P. (2017). Engagement and Empowerment. Digital Storytelling as a Participatory Media Practice. *Nordicom-Information*, 39(2), 31-41

Katsh E. M. (1995). *Law in a Digital World*. New York: Oxford University Press

Kearney, R. (2007, March). Narrating Pain: The Power of Catharsis. *Paragraph, A Journal of Modern Critical Theory*, 30(1), 51-66

Kress, G. & van Leeuwen, T. (1996). *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. London: Routledge

Koelkebeck, T. (2010). Transparency Inside Out. In D. Lathrop & L. Ruma (Eds.), *Open Government: Collaboration, Transparency and Participation in Practice* (pp. 273-287). Sebastopol, California: O' Reilly Media Inc.

Köppen, E. & Meinel, C. (2015). Empathy Via Design Thinking: Creation of Sense and Knowledge. In H. Plattner, C. Meinel & L. Leifer (Eds.), *Design Thinking Research. Building Innovators* (pp. 15-28). Cham: Springer

Laurel, B. (1991). *Computers as Theatre*. Boston: Addison-Wesley Publishing Company

Laurel, B. (2014). *Computers as Theatre* (2nd Edition). Boston: Addison-Wesley Publishing Company

Lengler, R. & Eppler, J. M. (2007). Towards a Periodic Table of Visualization Methods for Management. In S. M. Alam, (Ed.), *Proceedings of the IASTED International Conference on Graphics and Visualization in Engineering (GVE 2007)* (pp. 83-88). Clearwater, Florida: Acta Press. http://www.visual-literacy.org/periodic_table/periodic_table.pdf [26.04.2019]

- Mandelbaum, A. G. (2011, September). *Strengthening Parliamentary Accountability, Citizen Engagement and Access to Information: A Global Survey of Parliamentary Monitoring Organizations*. Washington: National Democratic Institute and World Bank Institute. <https://www.ndi.org/sites/default/files/governance-parliamentary-monitoring-organizations-survey-september-2011.pdf> [3.02.2019]
- Margetts, H. (2006). Transparency and Digital Government. In C. Hood & D. Heald (Eds.), *Transparency. The Key to Better Governance?* (pp. 197-207). Oxford: Oxford University Press
- Maslow, A. H. (1954). A Theory of Human Motivation. In *Motivation and Personality* (pp. 35-58). New York: Harper & Brothers
- McCloud, S. (2006). Writing with Pictures. Clarity, Persuasion and Intensity. In Kate Travers & John Williams (Eds.), *Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels* (pp. 8-57). New York: William Morrow
- McDrury J. & Alterio M. (2002). Storytelling Developments. In *Learning Through Storytelling in Higher Education. Using Reflection & Experience to Improve Learning* (pp. 31-42). London and Sterling, VA: Kogan Page
- McDrury, J. & Alterio, M. (2002). Storytelling as a Theory of Learning. In *Learning Through Storytelling in Higher Education. Using Reflection & Experience to Improve Learning* (pp. 43-60). London and Sterling, VA: Kogan Page
- Meinel, C. & Leifer, L. (2011). Design Thinking Research. In H. Plattner, C. Meinel & L. Leifer (Eds.), *Design Thinking. Understand-Improve-Apply* (pp. xiii-xxi). Berlin; Heidelberg: Springer Verlag
- Meinel, C. & Leifer, L. (2015). Introduction-Design Thinking Is Mainly About Building Innovators. In H. Plattner, C. Meinel & L. Leifer (Eds.), *Design Thinking Research, Taking Breakthrough Innovation Home* (pp. 1-11). Basel: Springer International Publishing
- Melin, U. & Axelsson, K. (2016). Action in Action Research: Elaborating the Concepts of Action, Roles and Dilemmas in a Public E-Service Development Project. *Journal of Systems and Information Technology*, 18(2), 118-147
- Merikle, P. M. (1984). Toward a Definition of Awareness. *Bulletin of the Psychonomic Society*, 22(5), 449-450
- Michalsen, D. (2012). Law as Visual Communication. In K. Å. Modéer & M. Sunnqvist (Eds.), *Legal Stagings: The Visualization, Medialization and Ritualization of Law in Language, Literature, Media, Art and Architecture* (pp.91-97). Copenhagen: Museum Tusculanum
- Miller, H. (1996). The Multiple Dimensions of Information Quality. *Information Systems Management*, 13(2), 79-82

Nabatchi, T., Sancino, A. & Sicilia, M. (2017, September/October). Varieties of Participation in Public Services: The Who, When, and What of Coproduction. *Public Administration Review*, 77(5), 766-776

Nielsen, J. (1993). What Is Usability? In *Usability Engineering* (pp. 23-48). San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers Inc.

Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers Inc.

Nikkhah, H. & Redzuan, M. (2009). Participation as a Medium of Empowerment in Community Development. *European Journal of Social Sciences*, 11(1), 170-176

Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things* (Revised and Expanded Edition). New York: Basic Books

Oliver, R. W. (2004). *What Is Transparency?* New York: McGraw-Hill

Papaloi, A. & Gouscos, D. (2010). E-Parliament and Novel Parliament-to-Citizen Services: An Initial Overview and Proposal. In P. Parycek & A. Prosser (Eds.), *EDem10, Proceedings of the 4th International Conference on E-Democracy, 6-7 May, 2010, Danube University Krems, Austria* (pp.103-111). Wien: Österreichische Computer Gesellschaft 2010

Papaloi, A. & Gouscos, D. (2011). E-Parliaments and Novel Parliament-to-Citizen services. *eJournal of eDemocracy and Open Government*, 3(1), 80-98
<https://jedem.org/index.php/jedem/article/view/53> [12.08.2018]

Papaloi, A. & Gouscos, D. (2013). Parliamentary Information Visualization: Paving the Way Towards Legislative Transparency and Empowered Citizens. In P. Parycek & N. Edelmann (Eds.), *CeDEM13, Proceedings of the International Conference for E-Democracy and Open Government* (pp. 319-331). Krems: Edition Donau-Universität Krems

Papaloi, A. (2013, December 19). Achieving citizen participation and legislative transparency in the EU: An Overview of the Best e-Parliament Services [Παρουσίαση Powerpoint]. Παρουσιάστηκε κατά τη διάρκεια της 2^{ης} αποστολής της ερευνητικής, στο πλαίσιο του IPA Twinning Project: Strengthening Capacities of the National Assembly of Serbia in the EU Integration Process (SR 11 IB OT 01)

Papaloi, A. & Gouscos, D. (2014). An Overview of Parliamentary Information Visualization (PIV) Initiatives: Assessing Their Completeness and Contribution to Parliamentary Openness, In P. Parycek & N. Edelmann (Eds.), *CeDEM14-Proceedings of the International Conference for E-Democracy and Open Government 2014* (pp. 389-400). Krems: Edition-Donau Universität-Krems

Rhinow, H. & Meinel, C. (2016). Colliding Influences. When Self-Organizing Teams Encounter Strategic Objectives and Established Routines. In H. Plattner, C. Meinel & L. Leifer (Eds.), *Design Thinking Research, Taking Breakthrough Innovation Home* (pp. 26-33). Basel: Springer International Publishing

Roam, D. (2014). Rule 2: Tell It with a Story. In *Show and Tell. How Everybody Can Make Extraordinary Presentations* (pp. 27-176). London: Portfolio Penguin

Roche, J. (1997). Children's Rights: Participation and Dialogue. In: J. Roche & S. Tucker (Eds.), *Youth in Society. Contemporary Theory, Policy and Practice* (pp. 49-58). London: Sage

Scholl, H. J. & Luna-Reyes, L. F. (2011). Uncovering Dynamics of Open Government, Transparency, Participation, and Collaboration. In *Proceedings of the 44th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS 2011)* (pp. 1-11). Kauai, Hawaii, USA: IEEE Computer Society Conference Publishing Services

Scholl, H. J. & Luna-Reyes L. F. (2011). Transparency and Openness in Government: A System Dynamics Perspective. In E. Estevez & M. Janssen (Eds.), *Proceedings of the 5th International Conference on Theory and Practice of Electronic Governance* (pp. 107-114). New York: ACM

Simonsen, J. (2009). A Concern for Engaged Scholarship. The Challenges for Action Research Projects. *Scandinavian Journal of Information Systems*, 21(2), 111-128

Sims, R. (1997, May). Interactivity. A Forgotten Art? *Computers in Human Behavior*, 13(2), 157-180

Starbuck, W. H. & Webster, J. (1991). When Is Play Productive? *Accounting Management*, 1(1), 71-90

Stohl, C., Stohl, M. & Leonardi P. M. (2016). Managing Opacity: Information Visibility and The Paradox of Transparency in the Digital Age. *International Journal of Communication*, 10, 123-137 <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/4466/1530> [10.03.2019]

Suchan, J. & Dulek, R. (2011). Introduction: The High Cost of Unclear Communication. In M. J. Eppler & N. Bischof (Eds.), *Complex to Clear: Managing Clarity in Corporate Communication* (pp. 9-15). St. Gallen: =mcm institute, University of St. Gallen

Surowiecki, J. (2005). *The Wisdom of Crowds*. New York: Anchor Books

Susman, G. I. (1983). Action Research. A Sociotechnical Systems Perspective. In G. Morgan (Ed.), *Beyond Method. Strategies for Social Research* (pp. 95-113). London: Sage Publications

Thorarensen, B. (2017). The People's Contribution to Constitutional Changes. Writing, Advising or Approving? - Lessons from Iceland. In X. Contiades & A. Fotiadou (Eds.),

Participatory Constitutional Change. The People as Amenders of the Constitution (pp. 103-119). Abingdon, Oxon & New York: Routledge

United Nations, Division of Public Economics and Public Administration (DPEPA) & American Society for Public Administration (ASPA) (2002). *Benchmarking E-Government: A Global Perspective. Assessing the Progress of the UN Member States*. New York: United Nations
<https://publicadministration.un.org/egovkb/Portals/egovkb/Documents/un/English.pdf>
[1.02.2019]

Urbinati, N. (2014). *Democracy Disfigured: Opinion, Truth and the People*. Cambridge, MA: Harvard University Press

Viégas, F. & Wattenberg, M. (2010). Case Study: Many Eyes, In D. Lathrop & L. Ruma (Eds.), *Open Government: Collaboration, Transparency, and Participation in Practice* (pp. 249-256). Beijing: O' Reilly

von Thienen, Julia PA, Clancey, W. J., Corazza, G. E., Meinel, C. (2018). Theoretical Foundations of Design Thinking. In *Design Thinking Research. Understanding Innovation* (pp. 13-40). Cham: Springer

Walser Kessel, C. (2011). Kennst Du das Recht? Eine Visualisierung des Rechts für Kinder ab 12 Jahren und Jugendliche. In E. Schweighofer & F. Kummer (Eds.), *Europäische Projektkultur als Beitrag zur Rationalisierung des Rechts, Tagungsband des 14. Internationalen Rechtsinformatik Symposions IRIS 2011* (pp. 593-602). Wien: OCG, Österreichische Computer Gesellschaft.
http://www.walserlaw.ch/cms/images/stories/doc/fp_book/IRIS_2011_Beitrag.pdf
[12.08.2018]

Walser Kessel, C. (2014). Kinder Finden das Gesetz: Transparentes Recht für Kinder – Child-Friendly Justice Dank Visualisierung. In Jusletter IT 20. Februar 2014
<https://www.visuellesrecht.ch/index.php/de-ch/publikationen> [29.08.2019]

Walser Kessel, C., Lachmayer, F., Čyras, V., Parycek, P. & Weng, Y.-H. (2016). Rechtsvisualisierung als Vernetzung von Sprache und Bild – Anmerkungen zum Buch "Kennst Du das Recht?". In E. Schweighofer, F. Kummer, W. Hötendorfer, & G. Borges (Eds.), *Networks. Proceedings of the 19th International Legal Informatics Symposium IRIS 2016, 25–27 February 2016, Salzburg* (pp.365-371). Vienna: OCG, Österreichische Computer Gesellschaft

Ware, C. (2004). *Information Visualization: Perception for Design*. Amsterdam: Morgan Kaufman

Williamson, A. (2013, March). Examples of Using Social Media. In *Social Media Guidelines for Parliaments, Version 1.0* (pp. 24-27). Geneva: Inter-Parliamentary Union.

<https://ipu.org/resources/publications/reference/2016-07/social-media-guidelines-parliaments> [6.03.2019]

Ιστογραφία

Αντιγόνη-Κέντρο Πληροφόρησης και Τεκμηρίωσης για τον Ρατσισμό, την Οικολογία, την Ειρήνη και τη Μη Βία (χ.χ.). Προγράμματα. Πες το με Κόμιξ.

<http://www.antigone.gr/gr/projects/project/27/description/> [1.09.2019]

Aisch, G. (2012, November). The Making of a Law.

<http://old.driven-by-data.net/about/partg/#/0> [2.02.2019]

Ανεξάρτητη Νομική Κομοτηνής (ΑΝΟΚΔΥΤΗ) (2016, Δεκέμβριος 22). Εκδήλωση με Θέμα: «Συνταγματική Αναθεώρηση: Αναγκαιότητα ή Σκοπιμότητα;» [Αρχείο video]

<https://www.youtube.com/watch?v=WcPp8GSV4yg&t=347s>

[6.08.2018]

Αντίληψη (χ.χ.). Στην Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα.

http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?q=αντίληψη&dq [3.07.2019]

Βενιζέλος, Ε. (2005, Μάιος). Η Κομματική Πειθαρχία.

<https://www.evenizelos.gr/mme/articlesinthepress/62-articles2005/187-2009-03-25-17-31-42.html> [7.02.2019]

Γενική Γραμματεία Νομικών και Κοινοβουλευτικών Θεμάτων. Καλή Νομοθέτηση: Νομοθεσία, Εγκύκλιες Οδηγίες, Υποδείγματα & Εγχειρίδια για την Ενσωμάτωση των Οδηγιών της ΕΕ στο Εθνικό Πλαίσιο/ Καλή Νομοθέτηση και ΕΕ: Πρόγραμμα REFIT/ Κωδικοποίηση/ Διαβούλευση στο Opengov.gr/ Καλή Νομοθέτηση και ΟΟΣΑ/ Mandelkern Report http://www.ggk.gov.gr/?page_id=45 [21.12.2019]

Επίγνωση (χ.χ.) Στο: The Free Dictionary. <https://el.thefreedictionary.com/επίγνωση> [5.06.2019]

Εφημερίς της Κυβερνήσεως της Ελληνικής Δημοκρατίας. ΦΕΚ 1745Β/21.08.2009, (άρθρο 4, παρ. 5) περί «Τροποποίησης του Ειδικού Εσωτερικού Κανονισμού της Επιστημονικής Υπηρεσίας της Βουλής των Ελλήνων». www.et.gr [3.09.2019]

Εφημερίς της Κυβερνήσεως της Ελληνικής Δημοκρατίας. ΦΕΚ 180Α/22.08.2011, ν.4002/2011, (άρθρο 68, παρ. 7) «Λοιπές Διατάξεις Υπουργείου Διοικητικής Μεταρρύθμισης και Ηλεκτρονικής Διακυβέρνησης»

<http://et.gr> [09.08.2019]

Εφημερίς της Κυβερνήσεως της Ελληνικής Δημοκρατίας. ΦΕΚ 34Α/23.02.2012, ν. 4048/2012, «Ρυθμιστική Διακυβέρνηση: Αρχές, Διαδικασίες και Μέσα Καλής Νομοθέτησης»

<http://www.et.gr/> [09.08.2019]

Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο (2013, Μάρτιος 20). Μηχανή Τροπολογιών, Κυριολεκτικά. <http://www.europarl.europa.eu/news/el/headlines/economy/20130318STO06606/mekhan-e-tropologion-kuriolektika> [21.02.2019]

Brandenburger, A. (2019, April 16). To Change the Way You Think, Change the Way You See. *Harvard Business Review*. <https://hbr.org/2019/04/to-change-the-way-you-think-change-the-way-you-see> [23.04.2019]

Council of Europe. Child-Friendly Justice 2020'. [https://www.coe.int/en/web/children/child-friendly-justice#{%2212440309%22:\[0\]}](https://www.coe.int/en/web/children/child-friendly-justice#{%2212440309%22:[0]}) [2.09.2019]

Council of Europe (2013). Kiko and the Hand. <https://www.coe.int/en/web/children/kiko-and-the-hand> [2.09.2019]

Deutscher Bundestag (χ.χ.-α). Gebärdensprache. <https://www.bundestag.de/gebaerdensprache> [7.03.2019]

Deutscher Bundestag (χ.χ.-β). Leichte Sprache. https://www.bundestag.de/leichte_sprache [7.03.2019]

Deutscher Bundestag (χ.χ.-γ). Messestand des Bundestages. <https://www.bundestag.de/besuche/ausstellungen/bundestagunterwegs/messestand> [19.02.2019]

Deutscher Bundestag (χ.χ.-δ). Mitmischen.de. Dein Portal zum Deutschen Bundestag. <https://www.mitmischen.de/> [9.09.2019]

Deutscher Bundestag (χ.χ.-ε). Namentliche Abstimmungen. <https://www.bundestag.de/abstimmung> [11.02.2019]

Deutscher Bundestag (χ.χ.). Namentliche Abstimmung: Änderung des Asylgesetzes (Gesetzentwurf des BReg), (μτφρ. 'Αλλαγή για τον νόμο περί ασύλου') <https://www.bundestag.de/parlament/plenum/abstimmung/abstimmung?id=572> [25.02.2019]

Deutscher Bundestag (χ.χ.). Namentliche Abstimmung. Martin Schulz, SPD. <https://www.bundestag.de/parlament/plenum/abstimmung/abstimmung?id=579#url=L2FiZ2VvcnRuZXRL2Jpb2dyYWZpZW4vUy8tLzUyMzUyOD9zdWJ2aWV3PW5hP2lkPTU3OQ==&mod=bt-namentliche-abstimmungen> [26.02.2019]

Deutscher Bundestag (χ.χ.-ζ). Bundestag Unterwegs. <https://www.bundestag.de/unterwegs> [19.02.2019]

Dotmocracy (χ.χ.). How to Use Dot Voting Effectively. <http://dotmocracy.org/dot-voting/> [18.10.2019]

Επιτροπή Διαλόγου για τη Συνταγματική Αναθεώρηση. Οργάνωση και Μεθοδολογία. http://www.syntagma-dialogos.gov.gr/?page_id=19996 [11.09.2019]

European Commission (2013). Serbia: 2013 Progress Report. https://ec.europa.eu/neighbourhood-enlargement/sites/near/files/pdf/key_documents/2013/package/brochures/serbia_2013.pdf [11.02.2018]

European Commission-JoinUp (χ.χ.). About AT4AM for All. <https://joinup.ec.europa.eu/solution/at4am-all/about> [21.02.2019]

Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο (2013, Μάρτιος 20). Μηχανή Τροπολογιών, Κυριολεκτικά. <http://www.europarl.europa.eu/news/el/headlines/economy/20130318STO06606/mekhan-e-tropologion-kuriolektika> [21.02.2019]

GovTrack. Sen. Marco Rubio. https://www.govtrack.us/congress/members/marco_rubio/412491 [2.04.2019]

Hagan, M. (χ.χ.). Legal Design. What is Legal Design? In *Law by Design*. [ηλεκτρ. βιβλ.] <http://www.lawbydesign.co/en/legal-design/#what-is> [3.09.2019]

Harris, J. The Periodic Table of Storytelling. <http://jamesharris.design/periodic/> [3.09.2019]

Hellenic Parliament Foundation (2016). Καλοκαιρινό Εργαστήρι Δημοκρατίας [Αρχείο video]. <https://vimeo.com/182078065> [27.09.2019]

Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία. Εκπαιδευτικά Προγράμματα. «Σκοτεινή Επταετία»: Εκπαιδευτική δραστηριότητα. <http://foundation.parliament.gr/central.aspx?sId=110I453I1167I646I453976> [10.09.2019]

Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία (χ.χ.). Εκπαιδευτικά Προγράμματα. Εργαστήρι Δημοκρατίας. Γενικά. <http://foundation.parliament.gr/central.aspx?sId=110I364I981I646I451307> [4.10.2019]

Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία (χ.χ.). Πάμε στο Εργαστήρι Δημοκρατίας; http://foundation.parliament.gr/VoulhFoundation/VoulhFoundationPortal/images/site_content/voulhFoundation/file/Ergastiri/Πάμε%20στο%20Εργαστήρι%20Δημοκρατίας;1.pdf [4.10.2019]

IGI-Global (χ.χ.). What is e-Readiness.

<https://www.igi-global.com/dictionary/e-readiness/8895> [22.01.2019]

Info-Vis Wiki. About Abstract Data.

https://infovis-wiki.net/wiki/Abstract_data [14.07.2019]

Interaction Design. What Is Design Thinking?

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking> [14.09.2019]

IPEX-The Platform for Interparliamentary Exchange.

<http://ipex.eu/IPEXL-WEB/home/home.do> [2.03.2019]

Κοινοβουλευτική Διαφάνεια (χ.χ.).

<https://diafaneia.hellenicparliament.gr/> [3.06.2019]

Kodiko.gr-Μηχανή Αναζήτησης Ελληνικής Νομοθεσίας, <https://www.kodiko.gr/> [21.12.2019]

Koran, K. (2016, February 28). Using the Microsoft Desirability Toolkit to Test Visual Appeal.

<https://www.nngroup.com/articles/microsoft-desirability-toolkit/> [3.05.2019]

La Fabrique De la Loi (2014). Design Proposals.

<https://blog.lafabriquedelaloi.fr/visualizing-the-law-factory-data/design-proposals/> [1.07.2019]

Legal Design Lab (χ.χ.).

<http://www.legaltechdesign.com/> [3.07.2019]

Legalinnovation.ai (χ.χ.). <https://www.legalinnovation.ai/> [3.07.2019]

Lengler, R. & Eppler, M. J. (2007). A Periodic Table of Visualization Methods, version 1.5.

http://www.visual-literacy.org/periodic_table/periodic_table.html [2.08.2019]

Leston-Bandeira, C. (2014, March 28). Seven Reasons Why Parliaments Struggle with Digital.

<https://www.psa.ac.uk/insight-plus/blog/seven-reasons-why-parliaments-struggle-digital?> [18.02.2019]

Lexpert (χ.χ.). <http://www.lexpert.com/> [3.07.2019]

Mathisi 2.0. Πρόσκληση σε Εργαστήριο. <https://mathisi20.gr/resources/studies/i1461/> [7.10.2019]

MindTools. 5 Whys. Getting to the Root of a Problem Quickly.

https://www.mindtools.com/pages/article/newTMC_5W.htm [29.10.2019]

Mortensen, D. (2019). How to Do a Thematic Analysis of User Interviews.

<https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-do-a-thematic-analysis-of-user-interviews> [30.10.2019]

MySociety (χ.χ.). Write to Them. Write to Your Politicians, National or Local, for Free. <https://www.writetothem.com/> [11.03.2019]

Naftemporiki (2014, Φεβρουάριος 25). Δαπανήθηκαν 16.735 ευρώ στη Βουλή για καφέδες και βουτήματα. <https://www.naftemporiki.gr/story/770483/eksoda-upsous-16735-euro-sti-bouli-gia-kafedes-kai-boutimata> [26.03.2019]

NNGroup (2017, October 20). Usefulness, Utility, Usability: 3 Goals of UX Design (Jakob Nielsen) [αρχείο video]. <https://www.youtube.com/watch?v=VwgZtqTQzg8> [3.07.2019]

Open Data Handbook (χ.χ.). Τι είναι τα Ανοιχτά Δεδομένα; <http://opendatahandbook.org/guide/el/what-is-open-data/> [3.03.2019]

Open Government Partnership (χ.χ.). About Open Government Partnership. <https://www.opengovpartnership.org/about/> [23.09.2019]

Open Knowledge International. Open Data Handbook: Proprietary. <http://opendatahandbook.org/glossary/en/terms/proprietary/> [4.02.2019]

Open Law Lab (χ.χ.). <http://www.openlawlab.com/> [3.07.2019]

OpeningParliament.org (χ.χ.). Declaration on Parliamentary Openness. <https://www.openingparliament.org/declaration/> [3.02.2019]

Openingparliament.org (χ.χ.). Supporting Organizations. <https://www.openingparliament.org/organizations/> [4.07.2019]

Parliamentary Informatics (χ.χ.). Στην Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Parliamentary_informatics [2.06.2019]

Papaloi, A. & Gouscos, D. (2014, May 28). Visualizing Legislative Documents: Paving the Way to a Meaningful User Experience? In *The Law Factory, OLDP Conference-Open Legislative Data in Paris II-Time For Law Tracking. Presentations*. [Παρουσίαση Powerpoint] <https://blog.lafabriquedelaloi.fr/OLDP-2/Presentations/> [14.03.2019]

Papaloi, A. & Gouscos, D. (2014, October 30). Lessons Gained from Parliamentary Information Visualization (PIV) [Blog post].

<https://blog.law.cornell.edu/voxxpop/2014/10/30/lessons-gained-from-parliamentary-information-visualization-piv/> [3.06.2019]

Regard Citoyens. Nos Deputes. Louis Aliot.
<https://www.nosdeputes.fr/louis-aliot> [8.05.2019]

Regard Citoyens. Nos Senateurs. Laurence Rossignol.
Διαθέσιμο: <https://www.nossenateurs.fr/laurence-rossignol> [8.05.2019]

Regard Citoyens. NosDeputes.fr. Last Registered Citizens.
<https://www.nosdeputes.fr/citoyens/date> [8.05.2019]

Saltis, S. (2018, December 10). Comparing Open Source Software vs Closed Source Software.
<https://www.coredna.com/blogs/comparing-open-closed-source-software> [21.02.2019]

SAP User Experience Community (2012, September 12). Introduction to Design Thinking.
<https://experience.sap.com/skillup/introduction-to-design-thinking/> [14.09.2019]

Schrage, M. (2013, March 26). The Question All Smart Visualizations Should Ask. *Harvard Business Review*. <https://hbr.org/2013/03/the-question-all-smart-visualizations> [21.02.2019]

SaferInternet (n.d.). Youth Panel.
<http://www.saferinternet.gr/index.php?objId=Category158&parentobjId=Page3> [5.06.2019]

Στέγη-Ίδρυμα Ωνάση (2015, Δεκέμβριος 18). Τι είναι μισαλλοδοξία;
<https://www.youtube.com/watch?v=WyeqRVKHZNA> [1.09.2019]

Σύνταγμα της Ελλάδας. Άρθρο 5^Α-Δικαίωμα στην Πληροφόρηση.
<https://www.hellenicparliament.gr/Vouli-ton-Ellinon/To-Politevma/Syntagma/article-5a/>
[2.09.2019]

SyntagmaWatch.gr (2019, 31 Ιουλίου). 2ο Σεμινάριο Πολιτειακής Εκπαίδευσης Νέων Πολιτών στην Αθήνα: Πολιτικά Κόμματα, Δημοκρατία και Δικαιώματα – Τεχνικές Θεσμικής Σκέψης και Επιχειρηματολογίας.
<https://www.syntagmawatch.gr/2019/07/31/deftero-seminario-politeiakis-ekpaidefsis-neon-politon-stin-athina-technikes-thesmikis-skepsis-kai-epichirimatologias/> [4.09.2019]

SyntagmaWatch.gr. Δήλωσε Συμμετοχή.
<https://www.syntagmawatch.gr/draseis/dilose-symmetoxi/> [4.09.2019]

SyntagmaWatch.gr (2019, Αύγουστος 30). Νέοι Πολίτες και Σύνταγμα: Εντυπώσεις των συμμετεχόντων από τις δύο πρώτες Εκπαιδευτικές Δράσεις της Αθήνας.
<https://www.syntagmawatch.gr/2019/08/30/neoi-polites-kai-syntagma-entyposeis-ton-symmetechodon-apo-tis-dyo-protes-ekpaideftikes-draseis-tis-athinas/> [4.09.2019]

Τα Πρώτα Συμπεράσματα από τον Δημόσιο Διάλογο για την Αναθεώρηση του Συντάγματος.
Η Αυγή.

<http://www.avgi.gr/article/10842/8239797/ta-prota-symperasmata-apo-to-demosio-dialogo-gia-ten-anatheorese-tou-syntagmatos-> [26.06.2019]

Tedx Amsterdam (2012). Rory Sutherland: The Next Revolution Will Be Psychological, Not Technological [αρχείο video]. <https://archive.tedx.amsterdam/2012/11/rory-sutherland-the-next-revolution-will-be-psychological-not-technological/> [17.06.2019]

The Economist Intelligence Unit (2014). Democracy Index 2013: Democracy in Limbo. London: The Economist Intelligence Unit.

https://www.eiu.com/public/topical_report.aspx?campaignid=Democracy0814
[11.02.2018]

Travis, D. (2009, July 22). Measuring Satisfaction: Beyond the Usability Questionnaire. <https://www.userfocus.co.uk/articles/satisfaction.html> [7.07.2019]

Tuckey, A. (2013, November 8). How are PMOs and Parliaments Collaborating to Open Up Parliamentary Work? An Update.

<http://blog.openingparliament.org/post/66370564677/how-are-pmos-and-parliaments-collaborating-to-open> [8.11.2018]

United Kingdom (UK) Parliament. Education. <https://www.parliament.uk/education/>
[9.09.2019]

United Kingdom (UK) Parliament (χ.χ.). Get Involved. <https://www.parliament.uk/get-involved/> [19.02.2019]

United Kingdom (UK) Parliament (χ.χ.). How Does a Bill Become a Law?
<https://www.parliament.uk/about/how/laws/passage-bill/> [19.02.2019]

UNICEF. What We Do. <https://www.unicef.org.uk/what-we-do/un-convention-child-rights/>
[3.09.2019]

United Nations (χ.χ.). UN E-Government Knowledgebase. E-Participation Index.
<https://publicadministration.un.org/egovkb/en-us/About/Overview/E-Participation-Index>
[9.08.2019]

User Experience White Paper (2011, February 11). *Bringing Clarity to the Concept of User Experience. Result from Dagstuhl Seminar on Demarcating User Experience, September 15-18, 2010.* <http://www.allaboutux.org/files/UX-WhitePaper.pdf> [2.07.2019]

UX for the Masses (2016, April 27). Capturing User Feedback with Microsoft's Product Reaction Cards. <http://www.uxforthemasses.com/product-reaction-cards/> [2.06.2019]

Visual Thinking Strategies. <https://vtshome.org/> [28.08.2019]

Vouliwatch (χ.χ.). Ερωτήσεις·Απαντήσεις. <https://vouliwatch.gr/ask> [11.03.2019]

Vouliwatch (2019, Φεβρουάριος 8). Νόμοι & Ψηφοφορίες. Κύρωση του Πρωτοκόλλου στη Συνθήκη του Βορείου Ατλαντικού για την Προσχώρηση της Δημοκρατίας της Βόρειας Μακεδονίας.

<https://vouliwatch.gr/votewatch/voting/ac53f786-7a6c-44f5-a339-5f0b4d07b701>
[15.02.2019]

World Wide Web Consortium (W3C) (χ.χ.). Standards.

<https://www.w3.org/standards/> [12.05.2019]

Walser Kessel, C. Kennst Du das Recht?

<http://www.walserlaw.ch/cms/index.php/fshome> [29.08.2019]

Parliamentary Informatics (χ.χ.). In Wikipedia.

https://en.wikipedia.org/wiki/Parliamentary_informatics [3.02.2019]

Williamson, A. (2016, February 8). Understanding the Impact of PMOs for the 2016 World eParliament Report.

<http://blog.openingparliament.org/post/138950549038/understanding-the-impact-of-pmos-for-the-2016> [4.02.2019]

Υπουργείο Εσωτερικών. Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης. Ανοικτή Διακυβέρνηση. <http://www.opengov.gr/home/> [9.09.2019]

Παραρτήματα

Παράρτημα Ι: Προγραμματισμός και Εκτέλεση Πιλοτικών και Τακτικών Εργαστηρίων

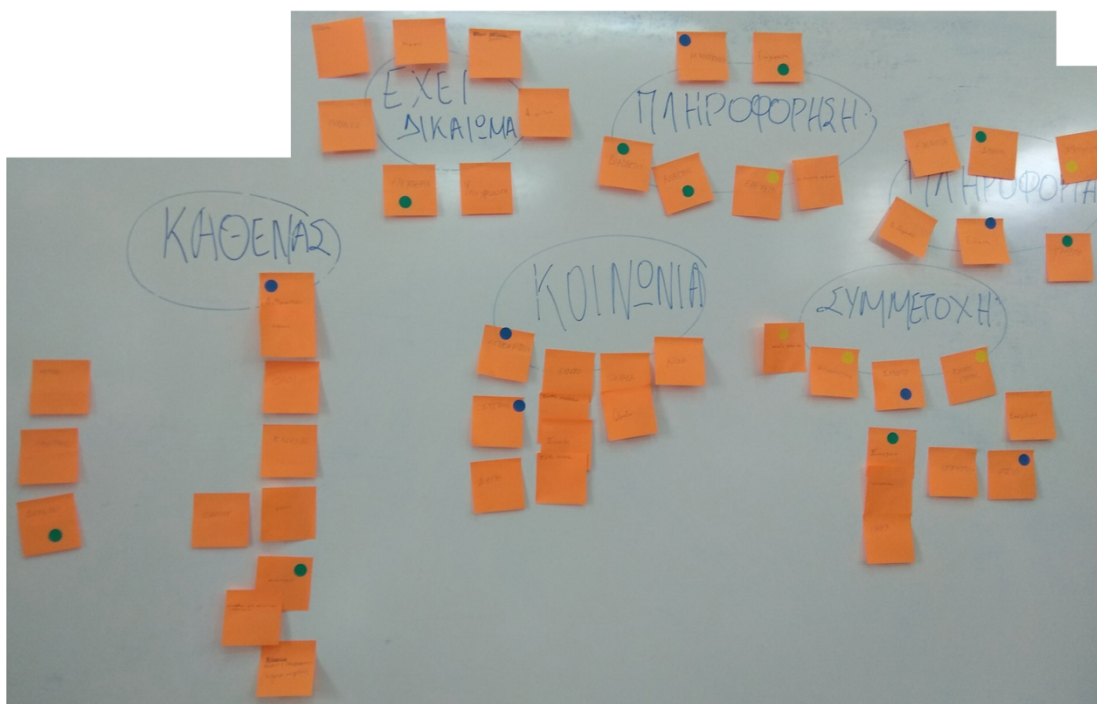
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΕΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΩΝ	ΤΟΠΟΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ	ΑΓΟΡΙΑ	ΚΟΡΙΤΣΙΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΤΕΛΙΚΟ ΣΥΝΟΛΟ
10.02.2018	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΥ	4		(3 Β' ΛΥΚΕΙΟΥ & 1 Γ' ΛΥΚΕΙΟΥ)	4
24.02.2018	ΙΔΡΥΜΑ ΒτΕ	2	1	(2 Β' ΛΥΚΕΙΟΥ & 1 Γ' ΛΥΚΕΙΟΥ)	3
10.03.2018	ΙΔΡΥΜΑ ΒτΕ	2	1	(2 Β' ΛΥΚΕΙΟΥ & 1 Γ' ΛΥΚΕΙΟΥ)	3
2.10.2018	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ "ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΗΣ"	4	2		6
3.10.2018	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ "ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΗΣ"	2	3 (ΤΟ 1 ΚΟΡΙΤΣΙ ΑΠΟΧΩΡΗΣΕ ΠΡΙΝ ΤΗΝ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ)		5
9.10.2018	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ "ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΗΣ"	4	2		6
11.10.2018	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ "ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΗΣ"	4	2		6
16.10.2018	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ "ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΗΣ"	5	1		6
17.10.2018	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ "ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΗΣ"	3	3		6
23.10.2018	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ "ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΗΣ"	6			6
24.10.2018	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ "ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΗΣ"	4	1		5
					56

Πίνακας 4: Προγραμματισμός και εκτέλεση εργαστηρίων

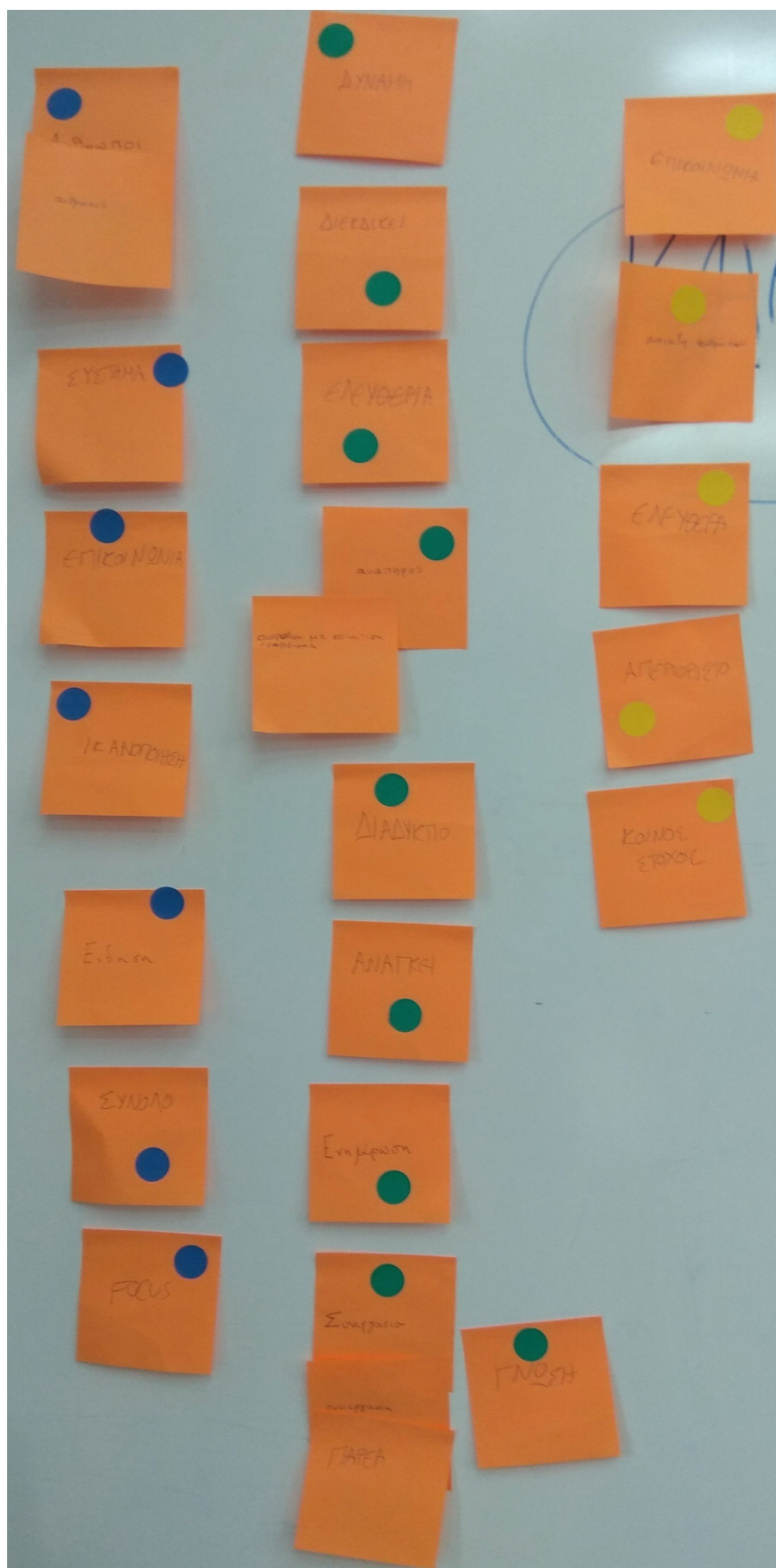
Παράρτημα II: Έντυπο Υλικό και Αποτελέσματα 1^{ου} Πιλοτικού Εργαστηρίου



Εικόνα 3: Κόμικ σύστασης ερευνήτριας-Χρήση σε όλα τα εργαστήρια



Εικόνα 4: Νοητικός χάρτης 1^{ου} πιλοτικού εργαστηρίου με post-it και αποτέλεσμα ψηφοφορίας με dot-voting για το 1^ο πιλοτικό εργαστήριο



Εικόνα 5: Σύνθεση ιδεών με τη μέθοδο Affinity Diagram για το 1^ο πιλοτικό εργαστήριο

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΠΛΑΝΟ (ΧΩΡΟΣ: ΜΕΣΑ Ή ΕΞΩ; ΗΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ; ΕΙΔΟΣ ΚΑΔΡΟΥ: ΚΟΝΤΙΝΟ Ή ΜΑΚΡΙΝΟ)	ΠΟΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΝΕΝΑΣ, ΕΝΑΣ, ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ)	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ (ΛΟΓΟΥ, ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ;)	ΣΕΝΑΡΙΟ-ΥΠΟ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΛΕΓΟΜΕΝΩΝ (ΟΛΑ ΟΣΑ ΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ, ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ...ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΛΑΝΟΥ: ΣΥΝΔΙΣΘΗΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΗΧΟΙ, ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ
1ο ΠΛΑΝΟ	Εσωτερικός Χώρος Νύχτα	Γιώργος (Ανακρίτης) Αγνωστά συντηρητικά από κέντρο βοήθειας	Μονολόγος και μονομαχία μέσω διαδικτύου	Ο πρωταγωνιστής βρίσκεται στο γραφείο του ερασιτέχνη (Συντηρητικό με τον θάνατο) συνδυάζει μινωά internet. Και σκεπάζεται ιστοχαρακτηριστικά και δεν τον δικαιώσε η ζωή ο δεν τον κατανοεί η κοινωνία. Η κοινωνία δεν έχει καταλάβει την φύση του διαταραγμένου του	Απαίσιοδοξία Φόβος Αγχος Απαισιοδοξία

Εικόνα 6: 1^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 1^ο πιλοτικό εργαστήριο

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΠΛΑΝΟ (ΧΩΡΟΣ; ΜΕΣΑ Ή ΕΞΩ; ΗΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ; ΕΙΔΟΣ ΚΑΔΡΟΥ; ΚΟΝΤΙΝΟ Ή ΜΑΚΡΙΝΟ)	ΠΟΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΝΕΝΑΣ, ΕΝΑΣ, ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ)	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ (ΛΟΓΟΥ; ΑΦΗΓΗΣΗ; ΔΙΑΛΟΓΟΣ; ΣΚΕΨΗ; ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ;)	ΣΕΝΑΡΙΟ-ΥΠΟ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΛΕΓΟΜΕΝΩΝ (ΟΛΑ ΟΣΑ ΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ, ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ...ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΛΑΝΟΥ: ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΗΧΟΙ, ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ
2ο ΠΛΑΝΟ	Νύχτα εσωτερικό επίπουρο	Γεωργός Αγνώστου ενοχλητικό κέντρο βελούκος	ορατική ενοχλητικό	Κάθως ο γεωργός συναντά με την γραφή υποστηρίζει προσώπα α ενοχλητικό του να τον ηρεμίζει (απόφαση η κίνηση σ' αχλάδι) (η ενοχλητικό) (καταστροφή υποδομή γεωργίας)	βελούκος ηρεμία

Εικόνα 7: 2ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 1ο πιλοτικό εργαστήριο

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΠΛΑΝΟ (ΧΩΡΟΣ; ΜΕΣΑ Ή ΕΞΩ; ΗΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ; ΕΙΔΟΣ ΚΑΔΡΟΥ: ΚΟΝΤΙΝΟ Ή ΜΑΚΡΙΝΟ)	ΠΟΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΝΕΝΑΣ, ΕΝΑΣ, ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ)	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ; ΔΙΑΛΟΓΟΣ; ΣΚΕΨΗ; ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ;)	ΣΕΝΑΡΙΟ-ΥΠΟ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΛΕΓΟΜΕΝΩΝ (ΟΛΑ ΟΣΑ ΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΙΑ, ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ...ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΛΑΝΟΥ: ΣΥΝΔΙΣΘΗΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΗΧΟΙ, ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ
3ο ΠΛΑΝΟ					

Εικόνα 8: 3ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 1ο πιλοτικό εργαστήριο

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΠΛΑΝΟ (ΧΩΡΟΣ: ΜΕΣΑ Ή ΕΞΩ; ΗΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ; ΕΙΔΟΣ ΚΑΔΡΟΥ: ΚΟΝΤΙΝΟ Ή ΜΑΚΡΙΝΟ)	ΠΟΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΝΕΝΑΣ, ΕΝΑΣ, ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ)	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΤΗΣΗ; ΔΙΑΛΟΓΟΣ; ΣΚΕΨΗ; ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ;)	ΣΕΝΑΡΙΟ-ΥΠΟ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΛΕΓΟΜΕΝΩΝ (ΟΛΑ ΟΣΑ ΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ, ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ...ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΛΑΝΟΥ: ΣΥΝΔΙΑΣΘΗΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΗΧΟΙ, ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ
4ο ΠΛΑΝΟ					

Εικόνα 9: 4ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 1ο πιλοτικό εργαστήριο

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΠΛΑΝΟ (ΧΩΡΟΣ: ΜΕΣΑ Ή ΕΞΩ; ΗΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ; ΕΙΔΟΣ ΚΑΔΡΟΥ: ΚΟΝΤΙΝΟ Ή ΜΑΚΡΙΝΟ)	ΠΟΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΝΕΝΑΣ, ΕΝΑΣ, ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ)	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ; ΔΙΑΛΟΓΟΣ; ΣΚΕΨΗ; ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ;)	ΣΕΝΑΡΙΟ-ΥΠΟ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΛΕΓΟΜΕΝΩΝ (ΟΛΑ ΟΣΑ ΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ, ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ...ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΛΑΝΟΥ: ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΗΧΟΙ, ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ
5ο ΠΛΑΝΟ					

Εικόνα 10: 5^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 1^ο πιλοτικό εργαστήριο

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΠΛΑΝΟ (ΧΩΡΟΣ: ΜΕΣΑ Ή ΕΞΩ; ΗΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ; ΕΙΔΟΣ ΚΑΔΡΟΥ: ΚΟΝΤΙΝΟ Ή ΜΑΚΡΙΝΟ)	ΠΟΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΝΕΝΑΣ, ΕΝΑΣ, ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ)	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ; ΔΙΑΛΟΓΟΣ; ΣΚΕΨΗ; ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ;)	ΣΕΝΑΡΙΟ-ΥΠΟ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΛΕΓΟΜΕΝΩΝ (ΟΛΑ ΟΣΑ ΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ, ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ...ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΛΑΝΟΥ: ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΗΧΟΙ, ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ
6ο ΠΛΑΝΟ					

Εικόνα 11: 6^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 1^ο πιλοτικό εργαστήριο

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

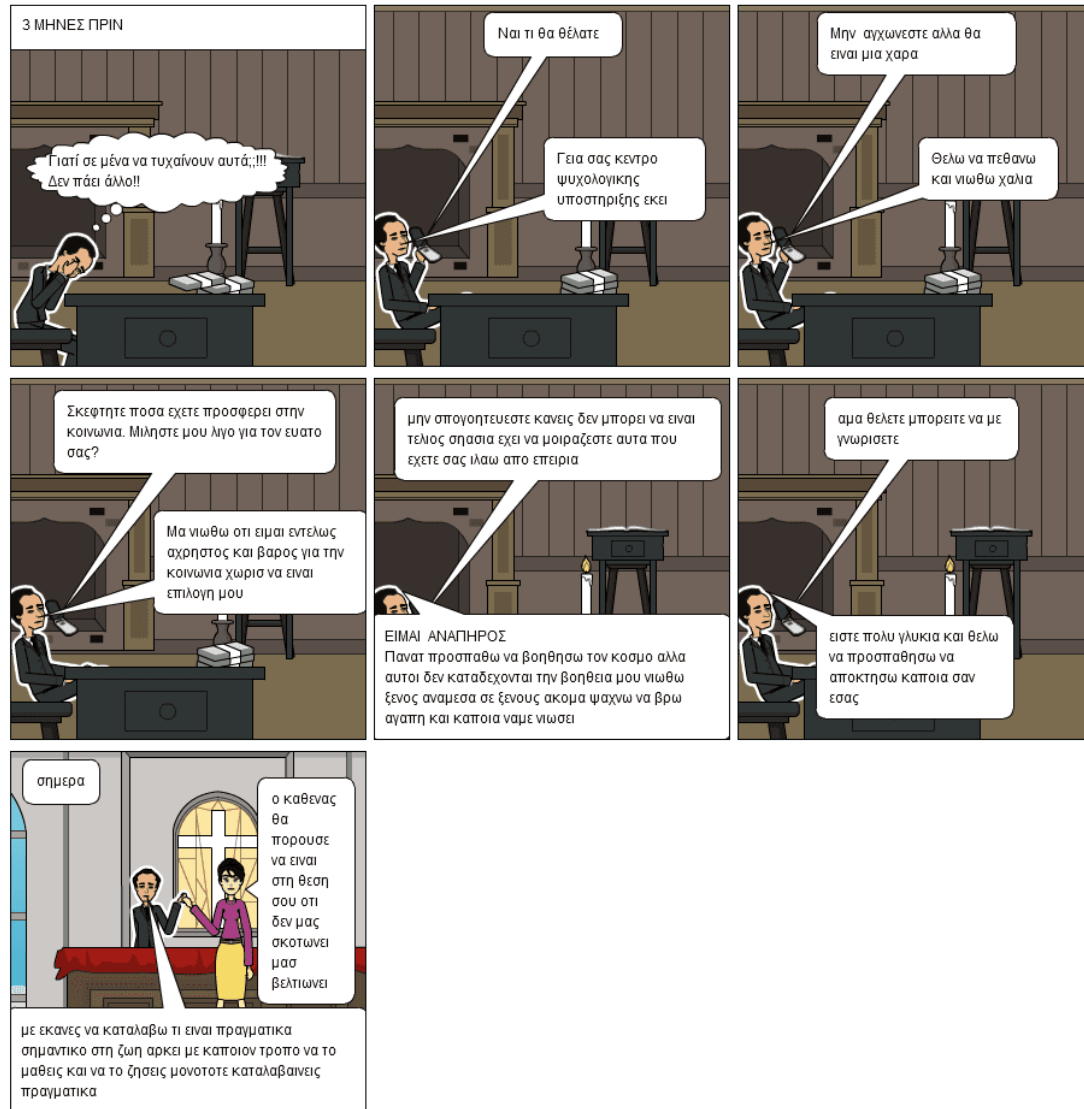
ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΠΛΑΝΟ (ΧΩΡΟΣ: ΜΕΣΑ Ή ΕΞΩ; ΗΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ; ΕΙΔΟΣ ΚΑΔΡΟΥ: ΚΟΝΤΙΝΟ Ή ΜΑΚΡΙΝΟ)	ΠΟΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΝΕΝΑΣ, ΕΝΑΣ, ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ)	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ; ΔΙΑΛΟΓΟΣ; ΣΚΕΨΗ; ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ;)	ΣΕΝΑΡΙΟ-ΥΠΟ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΛΕΓΟΜΕΝΩΝ (ΟΛΑ ΟΣΑ ΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ, ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ...ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΛΑΝΟΥ: ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΗΧΟΙ, ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ
7ο ΠΛΑΝΟ					

Εικόνα 12: 7ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 1ο πιλοτικό εργαστήριο

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΠΛΑΝΟ (ΧΩΡΟΣ: ΜΕΣΑ Ή ΕΞΩ; ΗΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ; ΕΙΔΟΣ ΚΑΔΡΟΥ: ΚΟΝΤΙΝΟ Ή ΜΑΚΡΙΝΟ)	ΠΟΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΝΕΝΑΣ, ΕΝΑΣ, ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ)	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ; ΔΙΑΛΟΓΟΣ; ΣΚΕΨΗ; ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ;)	ΣΕΝΑΡΙΟ-ΥΠΟ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΛΕΓΟΜΕΝΩΝ (ΟΛΑ ΟΣΑ ΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ, ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ...ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΛΑΝΟΥ: ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΗΧΟΙ, ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ
8ο ΠΛΑΝΟ					

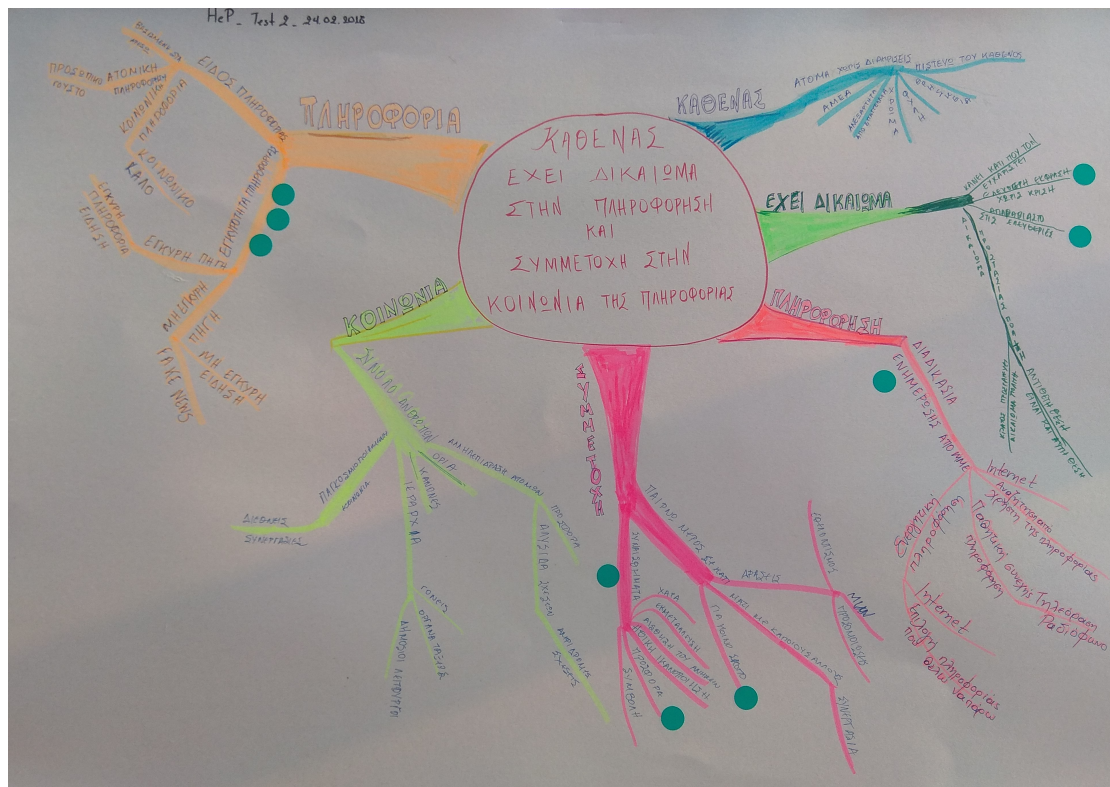
Εικόνα 13: 8ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 1ο πιλοτικό εργαστήριο



Φτιάξε το δικό σου κόμικ στο PIXTON.COM

Εικόνα 14: Αποτέλεσμα δημιουργίας ψηφιακού κόμικ για το 1^ο πιλοτικό εργαστήριο

Παράρτημα III: Έντυπο Υλικό και Αποτελέσματα 2^{ου} Πιλοτικού Εργαστηρίου



Εικόνα 15: Νοητικός χάρτης σε χαρτόνι και αποτέλεσμα ψηφοφορίας με dot-voting για το 2^ο πιλοτικό εργαστήριο

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΠΛΑΝΟ (ΧΩΡΟΣ: ΜΕΣΑ Ή ΕΞΩ; ΗΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ; ΕΙΔΟΣ ΚΑΔΡΟΥ: ΚΟΝΤΙΝΟ Ή ΜΑΚΡΙΝΟ)	ΠΟΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΝΕΝΑΣ, ΕΝΑΣ, ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ)	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ (ΛΟΓΟΥ, ΑΦΗΓΗΣΗ; ΔΙΑΛΟΓΟΣ; ΣΚΕΨΗ; ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ;)	ΣΕΝΑΡΙΟ-ΥΠΟ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΛΕΓΟΜΕΝΩΝ (ΟΛΑ ΟΣΑ ΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ, ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ...ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΛΑΝΟΥ: ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΗΧΟΙ, ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ
1ο ΠΛΑΝΟ	1) Αίθουσα διδασκαλίας 2) Γνωστό 3) Κοντινό	Έφηβος, Μωρό	Μονόλογος	Σκέψη: Σ: Για πιο λόγο ενώ έχω με το ιντερνετ και άλλες ηχηρές πληροφορίες, ο πατέρας τον εμπόδιζε να πάρει ενημερώσεις.	Απορία

Εικόνα 16: 1ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 2ο πιλοτικό εργαστήριο

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΠΛΑΝΟ (ΧΩΡΟΣ: ΜΕΣΑ Ή ΕΞΩ; ΗΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ; ΕΙΔΟΣ ΚΑΔΡΟΥ: ΚΟΝΤΙΝΟ Ή ΜΑΚΡΙΝΟ)	ΠΟΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΝΕΝΑΣ, ΕΝΑΣ, ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ)	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ; ΔΙΑΛΟΓΟΣ; ΣΚΕΨΗ; ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ;)	ΣΕΝΑΡΙΟ-ΥΠΟ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΛΕΓΟΜΕΝΩΝ (ΟΛΑ ΟΣΑ ΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ, ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ...ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΛΑΝΟΥ: ΣΥΝΔΙΣΘΗΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΗΧΟΙ, ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ
2ο ΠΛΑΝΟ	Καθηγητής Γουίλνι Σαν Αϊνστάιν	Έφηβος, Κ. Ασημένια, Διδάκτορας	Διάλογος	Κ: Τι είναι αυτό που σε ηρεμίζει; Γ: Να κρύα, σκεπτόμουν μέσα στη σύλληψη που είχαμε στο μάθημα για το λόγο εγώ επιφέρω με αυτό ίσως ναι, ο π. που από επιφέρει και η γ. από τη δράση.	Προβλεπόμενος & αφηγησικός στην Καθηγήτρια

Εικόνα 17: 2ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 2ο πιλοτικό εργαστήριο

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΠΛΑΝΟ (ΧΩΡΟΣ: ΜΕΣΑ Ή ΕΞΩ; ΗΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ; ΕΙΔΟΣ ΚΑΔΡΟΥ: ΚΟΝΤΙΝΟ Ή ΜΑΚΡΙΝΟ)	ΠΟΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΝΕΝΑΣ, ΕΝΑΣ, ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ)	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ; ΔΙΑΛΟΓΟΣ; ΣΚΕΥΗ; ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ;)	ΣΕΝΑΡΙΟ-ΥΠΟ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΛΕΓΟΜΕΝΩΝ (ΟΛΑ ΟΣΑ ΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ, ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ...ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΛΑΝΟΥ: ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΗΧΟΙ, ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ
3ο ΠΛΑΝΟ	Διδάσκαλος & μαθητές Κοντινό μαθητή	Εκπαιδευτικός Μαθητές Γονείς	Μονόλογος	Κ: Πού είσαι η ερώτηση σου Τίποτ! Ο Καθ'έναν, όπως, αναφέρεται την έννοια της πληροφορίας και έχει διαφορετικές προσεγγίσεις στην πληροφόρησή του.	

Εικόνα 18: 3ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 2ο πιλοτικό εργαστήριο

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΠΛΑΝΟ (ΧΩΡΟΣ; ΜΕΣΑ Ή ΕΞΩ; ΗΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ; ΕΙΔΟΣ ΚΑΔΡΟΥ: ΚΟΝΤΙΝΟ Ή ΜΑΚΡΙΝΟ)	ΠΟΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΝΕΝΑΣ, ΕΝΑΣ, ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ)	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ; ΔΙΑΛΟΓΟΣ; ΣΚΕΨΗ; ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ;)	ΣΕΝΑΡΙΟ-ΥΠΟ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΛΕΓΟΜΕΝΩΝ (ΟΛΑ ΟΣΑ ΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ, ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ...ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΛΑΝΟΥ: ΣΥΝΔΙΑΣΘΗΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΗΧΟΙ, ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ
4ο ΠΛΑΝΟ	Αίθουσα Μικρino	Τίππος & Καθηγήτρια	Τίππος & Καθηγήτρια	Τ: Ναι κίρια το καλύτερο ερώτος για να επιβεβαιώσε δεν είναι από την αρχή πτω δεν διαφεύγει. Κ: Λάβε νόημα σου ότι οι πληροφορίες πολλές φορές δεν είναι έγκυρες και ο καθένας μπορεί να γράφει οτιδήποτε.	

Εικόνα 19: 4ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 2ο πιλοτικό εργαστήριο

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΠΛΑΝΟ (ΧΩΡΟΣ: ΜΕΣΑ Ή ΕΞΩ; ΗΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ; ΕΙΔΟΣ ΚΑΔΡΟΥ: ΚΟΝΤΙΝΟ Ή ΜΑΚΡΙΝΟ)	ΠΟΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΝΕΝΑΣ, ΕΝΑΣ, ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ)	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ (ΛΟΓΟΥ, ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ; ΣΚΕΨΗ; ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ;)	ΣΕΝΑΡΙΟ-ΥΠΟ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΛΕΓΟΜΕΝΩΝ (ΟΛΑ ΟΣΑ ΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ, ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ...ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΛΑΝΟΥ: ΣΥΝΔΙΑΣΘΗΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΗΧΟΙ, ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ
5ο ΠΛΑΝΟ	Κοντινό	Γιώργος	Σκέψη Κονιάδα	Γ: Πλα κυρία σου ενδιαφέρον να παθαιόνται οι προαναφερθείς εισενδεδιγμένοι. Κ: Πολλές φορές όπως και στο διαδίκτυο παραφάρων ανεξέλεγκτες πληροφορίες γίνονται χωρίς τη συγκατάθεση τους.	

Εικόνα 20: 5ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 2ο πιλοτικό εργαστήριο

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΠΛΑΝΟ (ΧΩΡΟΣ: ΜΕΣΑ Ή ΕΞΩ; ΗΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ; ΕΙΔΟΣ ΚΑΔΡΟΥ: ΚΟΝΤΙΝΟ Ή ΜΑΚΡΙΝΟ)	ΠΟΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΝΕΝΑΣ, ΕΝΑΣ, ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ)	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ (ΛΟΓΟΥ, ΑΦΗΓΗΣΗ; ΔΙΑΛΟΓΟΣ; ΣΚΕΨΗ; ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ;)	ΣΕΝΑΡΙΟ-ΥΠΟ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΛΕΓΟΜΕΝΩΝ (ΟΛΑ ΟΣΑ ΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ, ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ...ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΛΑΝΟΥ: ΣΥΝΔΙΣΘΗΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΗΧΟΙ, ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ
6ο ΠΛΑΝΟ	Αίθριο Μαρίνο	2 K, Γ	Diálogo.	Κ. Ο Κανένας φωνάζει Κ: Για σέβου να έρθετε Εν' δὲ αὖτε ἐκφραζόμενης τῶν προσωνυμιῶν σου δεξιάνην. Ὅπως δεξιάνηδες.	

Εικόνα 21: 6ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 2ο πιλοτικό εργαστήριο

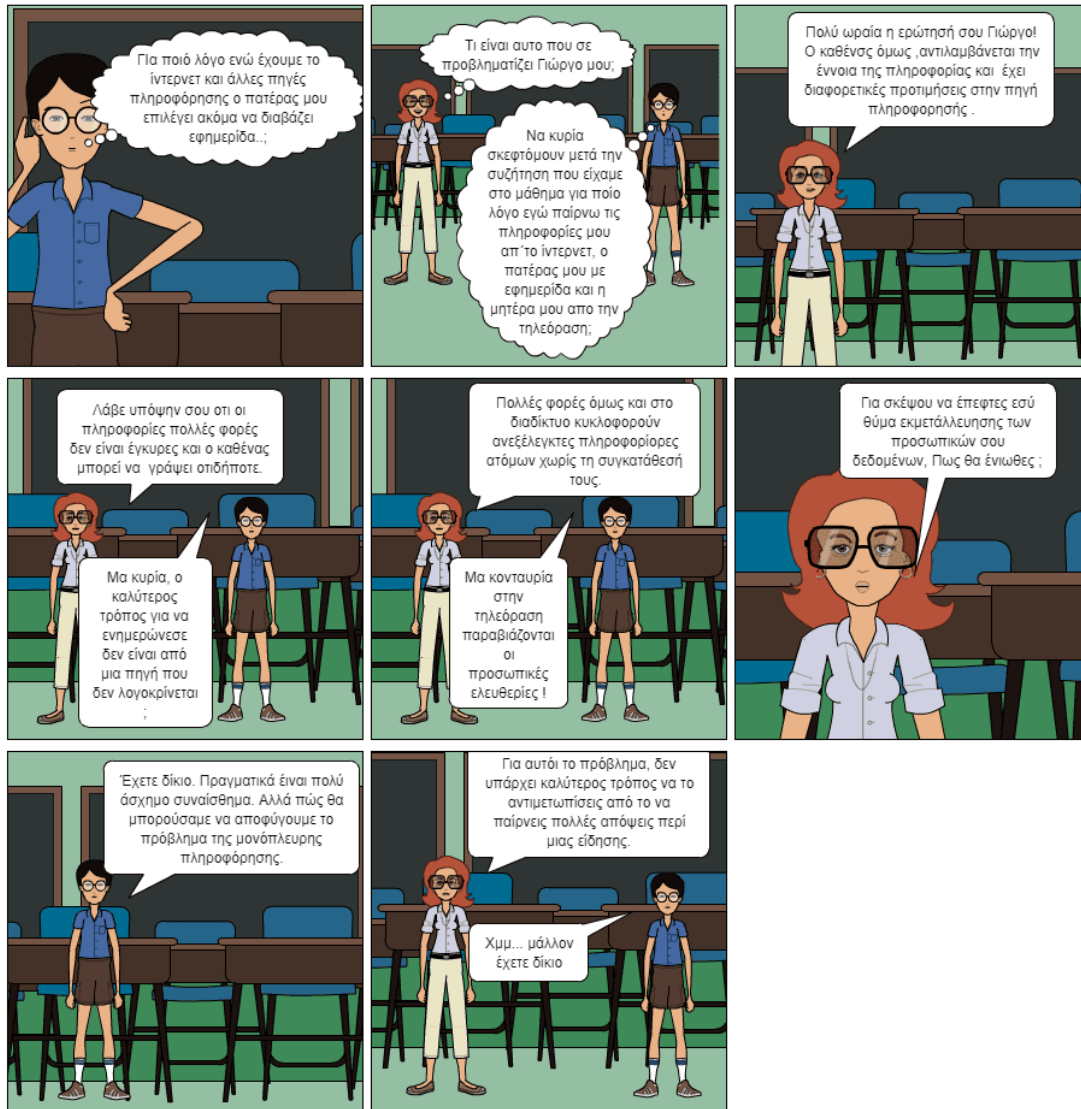
ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΠΛΑΝΟ (ΧΩΡΟΣ: ΜΕΣΑ Ή ΕΞΩ; ΗΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ; ΕΙΔΟΣ ΚΑΔΡΟΥ: ΚΟΝΤΙΝΟ Ή ΜΑΚΡΙΝΟ)	ΠΟΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΝΕΝΑΣ, ΕΝΑΣ, ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ)	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ (ΛΟΓΟΥ, ΑΦΗΓΗΣΗ; ΔΙΑΛΟΓΟΣ; ΣΚΕΨΗ; ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ;)	ΣΕΝΑΡΙΟ-ΥΠΟ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΛΕΓΟΜΕΝΩΝ (ΟΛΑ ΟΣΑ ΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ, ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ...ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΛΑΝΟΥ; ΣΥΝΔΙΣΘΗΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΗΧΟΙ, ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ
7ο ΠΛΑΝΟ	Μακρίνο	2		Γ: Έχεσε δίκιο! Πραγματικά είναι ένα πολύ άσχημο σκηνό-σκηνα. Αλλά ως θα ηθο-ρμάδα να απορροφήσει το πρόβλημα της φωνοποίησης ηχογράφησης;	

Εικόνα 22: 7ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου για το 2ο πιλοτικό εργαστήριο

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΠΛΑΝΟ (ΧΩΡΟΣ: ΜΕΣΑ Ή ΕΞΩ; ΗΜΕΡΑ Ή ΝΥΧΤΑ; ΕΙΔΟΣ ΚΑΔΡΟΥ: ΚΟΝΤΙΝΟ Ή ΜΑΚΡΙΝΟ)	ΠΟΙΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (ΚΑΝΕΝΑΣ, ΕΝΑΣ, ΔΥΟ Ή ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ)	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ (ΛΟΓΟΥ, ΑΦΗΓΗΣΗ; ΔΙΑΛΟΓΟΣ; ΣΚΕΨΗ; ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ;)	ΣΕΝΑΡΙΟ-ΥΠΟ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΛΕΓΟΜΕΝΩΝ (ΟΛΑ ΟΣΑ ΓΡΑΦΟΝΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ, ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ...ΑΛΛΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΛΑΝΟΥ: ΣΥΝΔΙΣΘΗΜΑΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ, ΗΧΟΙ, ΚΑΠΟΙΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΗΜΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ
8ο ΠΛΑΝΟ	M	2		K: Για αυτό το πρόβλημα, δεν υπάρχει καλύ- τερη απόδοση να τα αναζητήσουμε να να πάρουμε ποτέ αυτό το έργο είδους. T: X4...	

265



PIXTON®

Φτιάξε το δικό σου κόμικ στο PIXTON.COM

Εικόνα 24: Αποτέλεσμα δημιουργίας ψηφιακού κόμικ για το 2^ο πιλοτικό εργαστήριο

Παράρτημα IV: Πρόσκληση, Αφίσα, Δηλώσεις Συγκατάθεσης Τακτικών Εργαστηρίων

Αθήνα, 27 Σεπτεμβρίου 2018

Αγαπητοί γονείς και κηδεμόνες,

Τον μήνα Οκτώβριο, πρόκειται να φιλοξενηθούν στο εκπαιδευτήριο «Θεμιστοκλής» εργαστήρια για μαθητές και μαθήτριες Α' έως και Γ' Λυκείου με θέμα:

«Comic Right-Μάθε το Δικαίωμά σου και Κάνε το Ιστορία»

Η σειρά εργαστηρίων πραγματοποιείται στο πλαίσιο της διδακτορικής έρευνας της κυρίας Ασπασίας Παπαλόη, Υποψήφιας Διδάκτωρ, Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ, ΕΚΠΑ.

Κάθε εργαστήριο είναι αυτοτελές και κάθε μαθητής ή μαθήτρια συμμετέχει μία φορά και εθελοντικά. Η διάρκειά του είναι 3 ώρες με 5' διάλειμμα ανά στάδιο.

Η έρευνα εξετάζει την καταλληλότητα του ψηφιακού κόμικ στην έκφραση των δικαιωμάτων των εφήβων και η συνεισφορά των εθελοντών συμμετεχόντων στα εν λόγω εργαστήρια θα είναι πολύτιμη για τα αποτελέσματα που θα εξαχθούν από την έρευνα.

Για τους ίδιους τους συμμετέχοντες, αυτή η εμπειρία θα είναι εξίσου πολύτιμη, διότι:

- Οι ίδιοι δημιουργούν το αποτέλεσμα/λύση και εκφράζουν τη δική τους άποψη για το Δικαίωμα στην Πληροφόρηση, δηλαδή το ψηφιακό κόμικ,
- Ακολουθούν μία διαδικασία (με τη βοήθεια της ερευνήτριας) με τεχνικές δημιουργικής σκέψης και αποφάσεων για να φτάσουν στο αποτέλεσμα,
- Εργάζονται ομαδικά για να εκφράσουν και να συνθέσουν τις ιδέες τους,
- Οι συμμετέχοντες δεν εξετάζονται, αλλά οι ίδιοι αξιολογούν το αποτέλεσμα, τη διαδικασία και τις μεθόδους με ερωτήσεις που έχει ετοιμάσει η ερευνήτρια.

Για τη συμμετοχή στο εργαστήριο είναι απαραίτητη τόσο η συγκατάθεση του γονέα/κηδεμόνα, όσο και των συμμετεχόντων.

Εικόνα 25: Πρόσκληση γονέων και κηδεμόνων για συμμετοχή μαθητών/μαθητριών σε εργαστήριο

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗΣ ΓΟΝΕΩΝ/ΚΗΔΕΜΟΝΩΝ

Βάσει της δεοντολογίας έρευνας, η ερευνήτρια σας ενημερώνει με αυτό το έντυπο για τη διαδικασία, τις μεθόδους και τα εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν από τους μαθητές και μαθήτριες κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου.

Η διαδικασία ξεκινάει με την ανάγνωση του Δικαιώματος στην Πληροφόρηση και οι συμμετέχοντες εργάζονται σε δύο υπο-ομάδες για τη δημιουργία δύο νοητικών χαρτών. Κατόπιν, οι δύο νοητικοί χάρτες συζητούνται εν συντομία στην ολομέλεια. Κάθε μέλος της υπο-ομάδας επιλέγει την ιδέα που προτιμά και με ομαδική εργασία συνθέτουν κάθε ιδέα σε μία. Κάθε υπο-ομάδα ετοιμάζει ένα σενάριο, χρησιμοποιώντας την ιδέα που συνέθεσε ως λύση της ιστορίας/ηθικό δίδαγμα. Το σενάριο χρησιμεύει ως οδηγός για τη δημιουργία οπτικής ιστορίας (κόμικ) στο διαδικτυακό εργαλείο Pixton από κάθε υπο-ομάδα.

Τέλος, πραγματοποιείται η αξιολόγηση από τους συμμετέχοντες μέσω ομαδικής συνέντευξης σε ερωτήσεις που έχουν ετοιμαστεί από την ερευνήτρια. Η ομαδική συνέντευξη πραγματοποιείται για να διαπιστωθεί η εμπειρία των συμμετεχόντων για το εργαστήριο, το αποτέλεσμα (ψηφιακό κόμικ), τη διαδικασία, τις μεθόδους και την πληροφόρηση που βλέπουν μέσω της δημιουργίας του κόμικ σε σχέση με το κείμενο του δικαιώματος. Επίσης, δίδεται ανώνυμο ερωτηματολόγιο στους συμμετέχοντες με μερικά γραπτά ερωτήματα, όπως εισαγωγικά στοιχεία που συμπληρώνουν οι συμμετέχοντες και θα αναλυθούν-χρησιμοποιηθούν για στατιστικούς λόγους, καθώς και ερωτήματα που σχετίζονται με τη διαδικασία της αξιολόγησης.

Κάθε εργαστήριο θα μαγνητοφωνηθεί για τη διευκόλυνση της ερευνήτριας κατά τη εξαγωγή των απαντήσεων-αποτελεσμάτων. Τονίζεται, πως τα δεδομένα των συμμετεχόντων θα παραμείνουν στο αρχείο της ερευνήτριας και δε θα κοινοποιηθούν σε άλλα άτομα ή ομάδες. Επίσης, η επεξεργασία και κωδικοποίησή τους θα πραγματοποιηθεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να διατηρηθεί η ανωνυμία των συμμετεχόντων. Τα κόμικ, τα οποία θα δημιουργηθούν στο σύνολο των εργαστηρίων, θα αναρτηθούν σε πλατφόρμα είτε του διαδικτυακού εργαλείου, είτε σε ανεξάρτητη πλατφόρμα, κατόπιν συναίνεσης των συμμετεχόντων.

Σε περίπτωση που έχετε οποιαδήποτε απορία ή επιπλέον ερωτήματα σχετικά με τη διεξαγωγή του εργαστηρίου, μπορείτε να επικοινωνήσετε (τηλ. ...) με την ερευνήτρια, κυρία Ασπασία Παπαλόη.

Έχω διαβάσει την περιγραφή του εργαστηρίου και συμφωνώ για τη συμμετοχή του τέκνου μου

(ονοματεπώνυμο συμμετέχοντα/συμμετέχουσας)

Ονοματεπώνυμο γονέα/κηδεμόνα:

Υπογραφή: Ημερομηνία:

(Η συμμετοχή του παιδιού σας στο εργαστήριο είναι έγκυρη με την προσκόμιση και των δύο εντύπων συγκατάθεσης, δηλαδή το δικό σας και του τέκνου σας).

Εικόνα 26: Δήλωση συγκατάθεσης γονέων και κηδεμόνων

Θέλεις να ξεφύγεις για λίγο από τις σχολικές σου υποχρεώσεις;
Θέλεις να συναντηθείς και να δημιουργήσεις σε συνεργασία με συνομήλικούς σου;

Η Υποψήφια Διδάκτωρ του Τμήματος Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης, ΕΚΠΑ,
Ασπασία Παπαλόη
σε προσκαλεί σε ένα πρωτοποριακό εργαστήριο, με θέμα:



- Σε αυτό το εργαστήριο, εσύ θα πεις τη γνώμη σου!
Δε θα εξεταστείς σε κάτι, ούτε χρειάζεται να έχεις...μελετήσει!
- Θα μάθεις τι είναι το «Δικαίωμα στην Πληροφόρηση» μέσω παιχνιδιού!
Εδώ, δεν υπάρχουν λάθος και σωστές ιδέες! Κάθε ιδέα είναι σημαντική!
- Αυτές τις ιδέες θα τις κάνεις ιστορία με εικόνες και λέξεις (κόμικ)! Κι όλο αυτό, παρέα με την ομάδα σου και με τη βοήθεια εργαλείου που υπάρχει στο διαδίκτυο! Δε θα ζωγραφίσεις, ούτε χρειάζεται να έχεις κάποιες ειδικές γνώσεις. Απλά, φαντάσου πως παίζεις ένα παιχνίδι στον υπολογιστή!

Δήλωσε τώρα συμμετοχή!

Εικόνα 27: Πρόσκληση μαθητών και μαθητριών για συμμετοχή στο εργαστήριο

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Με αυτό το έντυπο, θα ενημερωθείς για: α. τον τρόπο εργασίας, β. τους τρόπους που θα αξιολογήσεις την εμπειρία σου, γ. για τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις σου και, δ. τις υποχρεώσεις μου απέναντί σου.

Το εργαστήριο πραγματοποιείται στο πλαίσιο της διδακτορικής μου έρευνας. Για τη συμμετοχή στο εργαστήριο δεν απαιτείται να έχεις μελετήσει προηγουμένως, ούτε να έχεις κάποιες συγκεκριμένες δεξιότητες. Σκοπός του εργαστηρίου είναι να περάσεις ευχάριστα μαζί με τους συμμαθητές σου, να πάρεις νέα ερεθίσματα, δοκιμάζοντας δημιουργικούς τρόπους σκέψης και αποφάσεων και, φυσικά, θα λάβεις και βεβαίωση συμμετοχής.

Τρόπος εργασίας: Το εργαστήριο ξεκινάει με την ανάγνωση του Δικαιώματος στην Πληροφόρηση και θα δουλέψεις με την ομάδα σου για να βρείτε περισσότερες ιδέες με τη βοήθεια μίας μεθόδου που ονομάζεται νοητικός χάρτης. Όλοι μαζί θα μιλήσουμε σύντομα για τις ιδέες που βρήκατε. Σε αυτό το εργαστήριο, όλες οι ιδέες είναι δεκτές. Ο καθένας θα ψηφίσει την ιδέα που προτιμά περισσότερο και μαζί με την ομάδα σου θα φτιάχνεις μία κεντρική ιδέα που να περιλαμβάνει όλες αυτές που επιλέξατε. Αυτή η κεντρική ιδέα θα χρησιμεύσει ως λύση της ιστορίας/ηθικό δίληγμα, διότι θα φτιάξετε ένα σενάριο με χαρακτήρες, πλοκή. Κατόπιν, θα χρησιμοποιήσετε αυτό το σενάριο για να φτιάξετε ένα ψηφιακό κόμικ με εργαλείο που υπάρχει στο διαδίκτυο.

Τρόπος αξιολόγησης και δημοσιοποίηση αποτελεσμάτων: Σε αυτό το εργαστήριο δεν εξετάζεται, αλλά εσύ εξετάζεις-αξιολογείς το εργαστήριο, το ψηφιακό κόμικ, τη διαδικασία, τις μεθόδους που χρησιμοποιήσαμε, καθώς και κάποιες πληροφορίες που βλέπεις, ή όχι, μέσα στο κόμικ. Η διαδικασία της αξιολόγησης θα γίνει με ομαδική συνέντευξη με ερωτήσεις που έχω ετοιμάσει, καθώς και με ανώνυμο ερωτηματολόγιο. Επίσης, το εργαστήριο θα μαγνητοφωνηθεί για να βοηθηθώ αργότερα στην εξαγωγή των αποτελεσμάτων. Για την εξαγωγή και δημοσιοποίηση των αποτελεσμάτων: Τα αποτελέσματα από τα ερωτηματολόγια όλων των εργαστηρίων, καθώς και η απομαγνητοφώνηση της συνέντευξης (δηλαδή το κείμενο της συνέντευξης) θα είναι τα μόνα στοιχεία που θα δημοσιοποιηθούν στην εργασία μου και, μάλιστα, κωδικοποιημένα. Αυτό σημαίνει, πως δε θα αναγνωρίζονται τα προσωπικά σου στοιχεία. Τέλος, το ερωτηματολόγιο και η μαγνητοφώνηση του εργαστηρίου θα παραμείνουν στο αρχείο μου και δε θα τα δώσω σε άλλα άτομα ή ομάδες.

Δημιουργία κόμικ: Για το κόμικ που θα φτιάχνεις με την ομάδα σου, έχετε όλοι σας κάποια πνευματικά δικαιώματα, σύμφωνα με την άδεια Creative Commons (CC BY-NC-ND 3.0 GR), δηλαδή μπορείτε να αντιγράψετε το κόμικ και να το αναδιανέμετε αυθεντικό με κάθε μέσο και τρόπο (Διαμοιρασμός=ShareAlike). Επίσης, οφείλετε: α. Να αναφέρετε τους δημιουργούς, δηλαδή εσάς και τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας που δημιουργήσατε το κόμικ (Αναφορά Δημιουργού=Attribution) (κωδικός "BY"), β. Να μη χρησιμοποιήσετε το κόμικ για εμπορικούς σκοπούς (Μη εμπορική χρήση=NonCommercial) (κωδικός "NC"), γ. Δεν μπορείτε να τροποποιήσετε το κόμικ (Όχι παράγωγα έργα=NoDerivatives) (κωδικός "ND"). Αν θέλεις να δεις ειδικότερα τους όρους της άδειας και τι σημαίνει λεπτομερώς κάθε κωδικός, μπορείς να επισκεφθείς τους ακόλουθους συνδέσμους:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/gr/> <https://creativecommons.org/share-your-work/licensing-types-examples/>

Όλα τα κόμικ που θα δημιουργηθούν θα δημοσιευτούν είτε στην πλατφόρμα του εργαλείου που θα χρησιμοποιήσουμε, είτε σε ανεξάρτητη πλατφόρμα, εφόσον εσύ και τα μέλη της ομάδας σου το επιτρέψετε.

Εικόνα 28: Δήλωση συγκατάθεσης συμμετοχής μαθητών και μαθητριών (σελ. 1 από 2)

Υποχρεώσεις ερευνήτριας: Είναι υποχρέωσή μου να επικοινωνήσω μαζί σου όταν ολοκληρωθεί η έρευνα (εντός του 2019), για να σου ανακοινώσω τα αποτελέσματα για το σύνολο των εργαστηρίων, μέρος των οποίων θα αποτελεί και η δική σου συμμετοχή.

Τα δικαιώματα και οι υποχρεώσεις σου:

- Η συμμετοχή είναι εθελοντική, ισχύει για μία (1) φορά για τον καθένα/καθεμία κι έχει σημασία να νιώθεις όμορφα και άνετα, σε όλη τη διάρκεια του εργαστηρίου,
- Έχεις κάθε δικαίωμα να μη δηλώσεις συμμετοχή, ακόμη κι αν δε συμφωνείς με έναν τρόπο διεξαγωγής ή αξιολόγησης του εργαστηρίου,
- Έχεις κάθε δικαίωμα να αποχωρήσεις από το εργαστήριο αν κάτι σου δημιουργεί άβολα συναισθήματα ή άγχος και αφού το αναφέρεις στην ερευνήτρια,
- Έχεις δικαίωμα να μην απαντήσεις σε κάποια ερώτηση στη συνέντευξη ή στο ερωτηματολόγιο, αν σου δημιουργεί άβολα συναισθήματα,
- Η συμμετοχή σου προϋποθέτει να θέλεις να διαθέσεις 3 ώρες από τον χρόνο σου, χωρίς να νιώθεις πως πιέζεσαι (3 ώρες είναι το σύνολο του εργαστηρίου μαζί με την αξιολόγηση και στο τέλος κάθε σταδίου θα γίνεται 5 λεπτά διάλειμμα).

Σε περίπτωση που έχεις οποιαδήποτε απορία ή ερωτήματα σχετικά με το εργαστήριο, μπορείς να επικοινωνήσεις άμεσα μαζί μου στο τηλ. ...

Διάβασα τους όρους λειτουργίας του εργαστηρίου και συμφωνώ να συμμετάσχω:

ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

Διάβασα τα δικαιώματα που έχω για τη δημιουργία του κόμικ και συμφωνώ να δημοσιοποιηθούν σε σχετική πλατφόρμα (πλατφόρμα εργαλείου Pixton ή άλλη ανεξάρτητη πλατφόρμα)

ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

Σε παρακαλώ να υπογράψεις για τη συμμετοχή σου στο εργαστήριο παρακάτω και να φέρεις αυτό το έντυπο μαζί με το έντυπο του γονιού/κηδεμόνα σου στο εργαστήριο.

Ονοματεπώνυμο:

Υπογραφή:Ημερομηνία:

Εικόνα 29: Δήλωση συγκατάθεσης συμμετοχής μαθητών και μαθητριών (σελ. 2 από 2)

ΒΕΒΑΙΩΣΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

ΒΕΒΑΙΩΝΕΤΑΙ ΟΤΙ Ο/Η

.....
συμμετείχε σε εργαστήριο με θέμα τη διερεύνηση

της καταλληλότητας
της Ψηφιακής Οπτικής Αφήγησης (Ψηφιακό Κόμικ)
στην έκφραση των δικαιωμάτων των εφήβων

στο πλαίσιο της έρευνας
της Υποψήφιας Διδάκτορος Τμήματος ΕΜΜΕ ΕΚΠΑ,
κας. Ασπασίας Παπαλόη.

Αθήνα,

Ασπασία Παπαλόη
Συντονίστρια Εργαστηρίου

Εικόνα 30: Βεβαίωση συμμετοχής για τα εργαστήρια

Παράρτημα V: Ερωτηματολόγιο και Έντυπο Υλικό Μεθόδων Εργασίας για τα Εργαστήρια

Ερωτηματολόγιο
για την καταλληλότητα της Ψηφιακής Οπτικής Αφήγησης (Ψηφιακό Κόμικ)
στην έκφραση των δικαιωμάτων των εφήβων

Παρακάτω, ακολουθεί μία σειρά ερωτήσεων για το εργαστήριο που έλαβες μέρος και θα με βοηθούσες πολύ με τις απαντήσεις σου. Οι απαντήσεις σου και τα αποτελέσματα που θα βγουν από όλα τα εργαστήρια, θα βοηθήσουν να διαπιστώσω για το αν και σε ποιο βαθμό είναι κατάλληλο το ψηφιακό κόμικ για την έκφραση των δικαιωμάτων των εφήβων. Τα προσωπικά σου στοιχεία και οι απαντήσεις σου θα αναλυθούν-κωδικοποιηθούν με τέτοιο τρόπο, ώστε να διατηρηθεί η ανωνυμία σου. Το ερωτηματολόγιο είναι μέρος της διδακτορικής έρευνάς μου, ως Υποψήφια Διδάκτωρ (πτυχίο για καθηγήτρια πανεπιστημίου) του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ, ΕΚΠΑ.

Για τις απαντήσεις σε κουτάκια, χρησιμοποίησε το σύμβολο X

Φύλο: Αγόρι ☐ Κορίτσι ☐

Ηλικία:

Τάξη:

Κατεύθυνση (αν υπάρχει): Θεωρητική ☐ Θετική ☐ Τεχνολογική ☐

Έχεις διαβάσει/ενημερωθεί στο παρελθόν για τα δικαιώματά σου; ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

Οι πηγές που πληροφορούμαστε για τα δικαιώματά μας είναι πολλές. Αν απάντησες «ΝΑΙ», θα με ενδιέφερε πολύ να μου πεις από πού έχεις ενημερωθεί, συγκεκριμένα, εφόσον θυμάσαι (π.χ. ποιο βιβλίο, που στο διαδίκτυο, ποιο βίντεο, ποιο ενημερωτικό φυλλάδιο, προφορική πληροφόρηση, κ.ά.)

Μπορείς να περιγράψεις σύντομα, κάτι που σου είχε κάνει εντύπωση και για ποιον λόγο;

Έχεις ασχοληθεί στο παρελθόν με το κόμικ; ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

Αν έχεις απαντήσει «ΝΑΙ», θα με ενδιέφερε πολύ να μου πεις με ποιον τρόπο:

Έχεις παίξει/παίζεις παιχνίδια ρόλων (RPG) στον υπολογιστή; ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

Παρακολουθείς ειδήσεις; ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

Αν απάντησες «ΝΑΙ», επέλεξε με ποιο μέσο:

(μπορείς να επιλέξεις περισσότερες από μία απαντήσεις)

Διαδίκτυο ☐ Εφημερίδες ☐ Ραδιόφωνο ☐ Τηλεόραση ☐

Εικόνα 31: Ερωτηματολόγιο εργαστηρίων (σελ. 1 από 4)

1. Βάλε σε κύκλο ένα (1) χαρακτηριστικό, που πιστεύεις πως εκφράζει καλύτερα τη γνώμη σου, για τη διαδικασία που ακολουθήσαμε μέχρι να φτάσουμε στη δημιουργία του κόμικ.

Διασκεδαστική	Αγχωτική	Αποτελεσματική	Απωθητική	Άκαμπτη
Περίπλοκη	Απρόσωπη	Μη ποιοτική	Ξεκάθαρη	Αναποτελεσματική
Ξεπερασμένη	Γρήγορη	Συναρπαστική	Ανοργάνωτη	
Συνεργατική	Αιχλή	Χρονοβόρα	Φιλική	
Χαλαρή	Ευέλικτη	Βαρειτή	Ποιοτική	
Ελκυστική	Οργανωμένη	Δημιουργική	Προχωρημένη	

Στο χαρακτηριστικό που επέλεξες, θα ήθελα να μου αιτιολογήσεις προφορικά για ποιον λόγο έκανες αυτή την επιλογή, δηλαδή:

«Επέλεξα το χαρακτηριστικό, διότι»

Εικόνα 32: Ερωτηματολόγιο εργαστηρίων (σελ. 2 από 4)

(Στις ερωτήσεις 2 έως και 6 επιλέγεις μία απάντηση και συμπληρώνεις το αντίστοιχο κουτί με ένα X)

1. Πόσο εύκολη σου φάνηκε η διαδικασία του εργαστηρίου;

Καθόλου ☐
Ελάχιστα ☐
Μέτρια ☐
Αρκετά ☐
Πάρα πολύ ☐

2. Πόσο εύκολη σου φάνηκε η δημιουργία του ψηφιακού κόμικ;

Καθόλου ☐
Ελάχιστα ☐
Μέτρια ☐
Αρκετά ☐
Πάρα πολύ ☐

3. Πόσο εύκολη σου φάνηκε η συμπλήρωση του σεναρίου;

Καθόλου ☐
Ελάχιστα ☐
Μέτρια ☐
Αρκετά ☐
Πάρα πολύ ☐

4. Πόσο εύκολη σου φάνηκε η σύνθεση ιδεών;

Καθόλου ☐
Ελάχιστα ☐
Μέτρια ☐
Αρκετά ☐
Πάρα πολύ ☐

5. Πόσο εύκολη σου φάνηκε η συμπλήρωση του νοητικού χάρτη;

Καθόλου ☐
Ελάχιστα ☐
Μέτρια ☐
Αρκετά ☐
Πάρα πολύ ☐

Εικόνα 33: Ερωτηματολόγιο εργαστηρίων (σελ. 3 από 4)

1. Βάλε σε κύκλο έως πέντε (5) από τα παρακάτω χαρακτηριστικά που προτιμάς περισσότερο, για να εκφράσεις με ποιον τρόπο σε ικανοποίησε ή, όχι, το αποτέλεσμα αυτού του εργαστηρίου.

Διασκεδαστικό	Αγχωτικό	Αποτελεσματικό	Απωθητικό	Άκαμπτο
Περίπλοκο	Απρόσωπο	Μη ποιοτικό	Ξεκάθαρο	Αναποτελεσματικό
Ξεπερασμένο	Γρήγορο	Συναρπαστικό	Ανοργάνωτο	
Συνεργατικό	Απλό	Χρονοβόρο	Φιλικό	
Χαλαρό	Ευέλικτο	Βαρύ	Ποιοτικό	
Ελκυστικό	Οργανωμένο	Δημιουργικό	Προχωρημένο	

Στα χαρακτηριστικά που επέλεξες, θα ήθελα να μου αιτιολογήσεις προφορικά για ποιον λόγο επέλεξες το κάθε ένα, όπως:

«Επέλεξα το χαρακτηριστικό, διότι»

Σε ευχαριστώ θερμά για τη συμμετοχή σου!

Εικόνα 34: Ερωτηματολόγιο εργαστηρίων (σελ. 4 από 4)

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ / ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ...: 2018

ΥΠΟ-ΟΜΑΔΑ

Οδηγίες: Πρώτα, συμπληρώνετε την ιδέα που συνθέσατε. Μετά ορίζετε ποιο πρόβλημα μπορεί να δώσει αυτή τη λύση, αλλά και τι προκαλεί αυτό το πρόβλημα (αιτία). Στο τέλος, προσθέτετε το ηθικό δίδαγμα, δηλαδή τι προτείνετε να αλλάξει ή να σκεφτεί το κοινό σας (άλλες ομάδες πολιτών που τους αφορά το πρόβλημα, οι άνθρωποι που παίρνουν αποφάσεις, αρμόδιες υπηρεσίες κλπ.)

Ηθικό δίδαγμα (προτείνετε ξεκάθαρα μέσα στην ιστορία τι πρέπει να γίνει ή τι προτείνετε για να αλλάξει η κατάσταση)	
Τι πρέπει να γίνει (Εδώ γράφετε την ιδέα που συνθέσατε. Αυτή είναι η λύση της ιστορίας)	
Ποιο είναι το πρόβλημα; (Πρέπει να βρείτε ποιο είναι το πρόβλημα)	
Ποια είναι η αιτία του προβλήματος (π.χ. η φτώχεια είναι η αιτία για το έγκλημα, δηλαδή το πρόβλημα)	

Άλλες πληροφορίες για το σκηνικό:

Που συμβαίνει η ιστορία; (Εδώ γράφετε κάποιες γενικές πληροφορίες για το σκηνικό. Καλό είναι να δείτε και τι επιλογές σας δίνει το ψηφιακό κόμικ)	
Οι χαρακτήρες (Ο καθένας διαλέγει από έναν χαρακτήρα: πρωταγωνιστής, ο συμπαραστάτης του, ο κακός)	Πρωταγωνιστής: Αυτός εμφανίζεται σε όλη τη διάρκεια της ιστορίας και προσπαθεί να επιτύχει κάτι. Ο κακός: Αυτός καθορίζει τη φύση του φταιξιμέματος (δηλαδή τη σύγκρουση). Συμπαραστάτης πρωταγωνιστή: Προσπαθεί να τον βοηθήσει, να τον συμβουλεύσει

Εικόνα 35: Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-Εισαγωγικά στοιχεία

Σύγκρουση: Η σύγκρουση συμβαίνει όταν κάποιος θέλει ή χρειάζεται κάτι. **Είδη συγκρούσεων:** Δύο άνθρωποι μεταξύ τους, άνθρωπος και φύση, άνθρωπος και κοινωνία, άνθρωπος και χρόνος.

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΔΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
1 ^ο ΠΛΑΝΟ			

Εικόνα 36: Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-1^ο πλάνο

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΔΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΔΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
2 ^ο ΠΛΑΝΟ			

Εικόνα 37: Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-2^ο πλάνο

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΔΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
3 ^ο ΠΛΑΝΟ			

Εικόνα 38: Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-3^ο πλάνο

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΔΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΔΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΑΠ.)
4 ^ο ΠΛΑΝΟ			

Εικόνα 39: Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-4^ο πλάνο

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΔΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
5 ^ο ΠΛΑΝΟ			

Εικόνα 40: Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-5^ο πλάνο

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΟΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΔΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΤΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
6 ^ο ΠΛΑΝΟ			

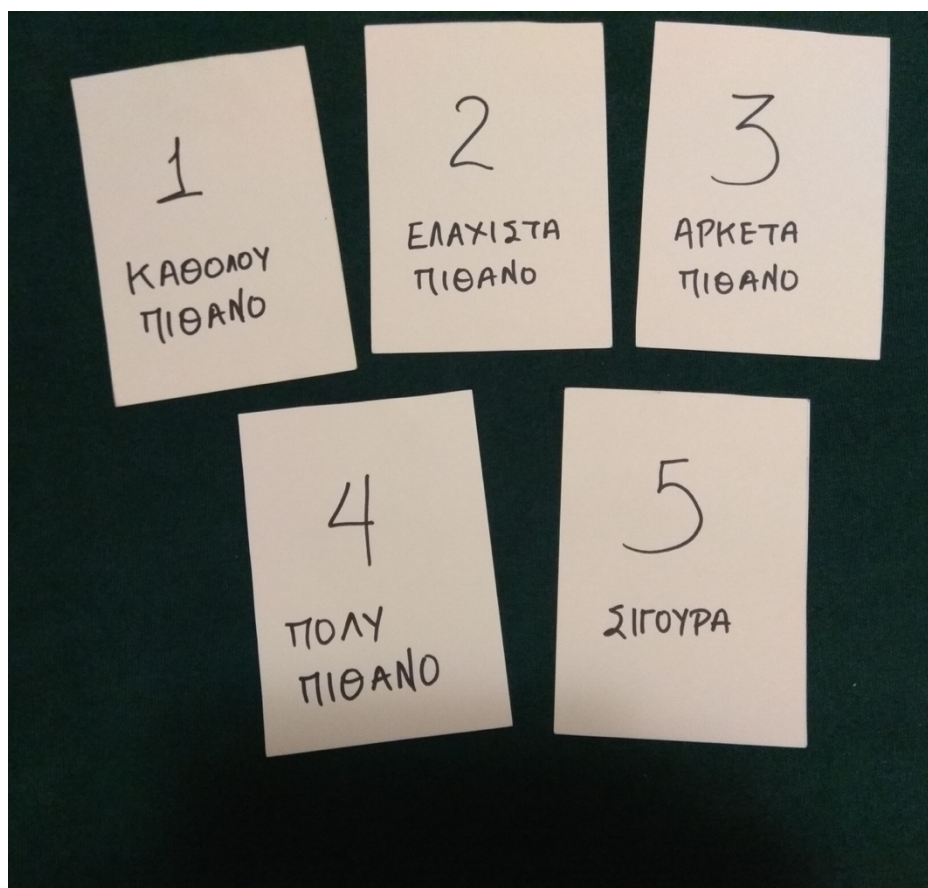
Εικόνα 41: Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-6^ο πλάνο

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΛΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
7 ^ο ΠΛΑΝΟ			

Εικόνα 42: Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-7^ο πλάνο

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΔΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΔΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΑΛΠ.)
8 ^ο ΠΛΑΝΟ			

Εικόνα 43: Πρότυπο συμπλήρωσης σεναρίου για τακτικά εργαστήρια-8^ο πλάνο



Εικόνα 44: Κάρτες επιλογής

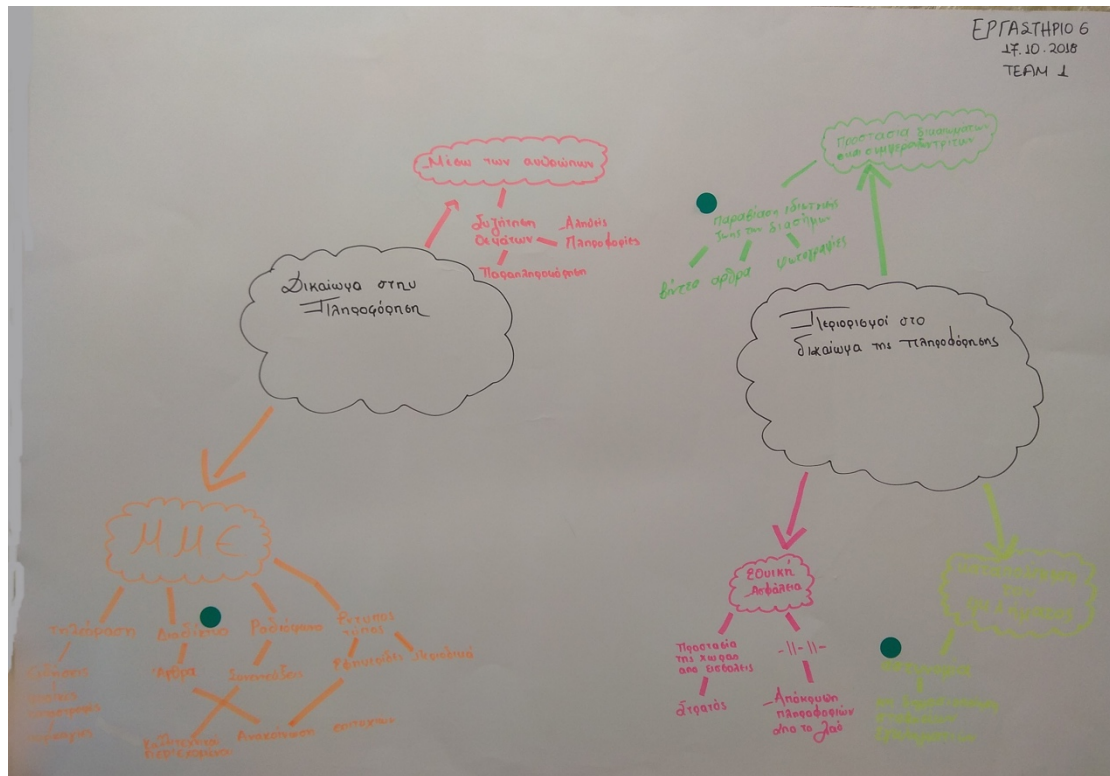
1ο ερώτημα: Εφαρμόσατε στην καθημερινότητά σας, κάποια από τις μεθόδους που χρησιμοποιήσαμε στο εργαστήριο; Αν ναι, ποια ή ποιες; Μοιραστείτε κάποιες σκέψεις σας, εν συντομία (που χρησιμοποιήθηκαν, πως νιώσατε)

(Υπενθυμίζω τις μεθόδους: 1. νοητικός χάρτης, δηλαδή η μέθοδος με την εύρεση ιδεών και τη δημιουργία του χάρτη σε δένδροειδή μορφή πάνω σε χαρτόνι, 2. σύνθεση ιδεών, 3. κόμικ ή ψηφιακό κόμικ)

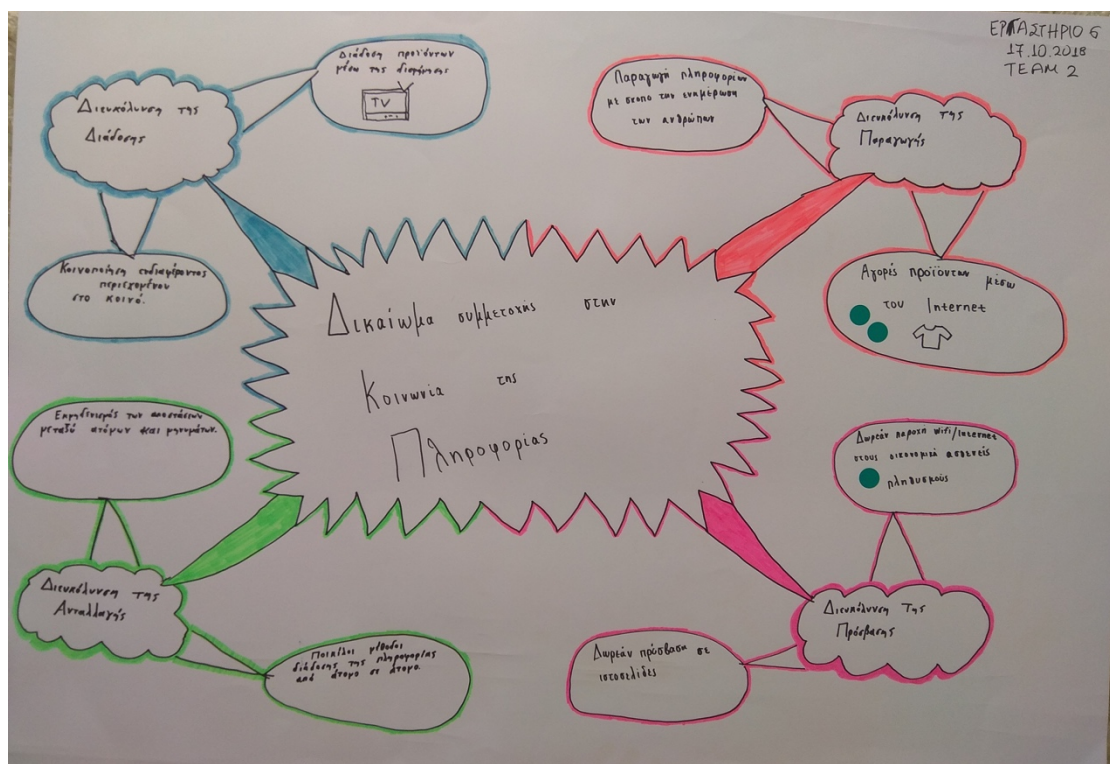
2ο ερώτημα: Σας βοήθησε ο τρόπος που εργαστήκαμε και αναλύσαμε το δικαίωμά σας στην πληροφόρηση, δηλαδή η οπτική μορφή του, στην καθημερινότητά σας; Αν ναι, πως; Μοιραστείτε κάποιες σκέψεις εν συντομία.

Εικόνα 45: Ερωτήματα μακροπρόθεσμης εφαρμογής μεθόδων και δικαιώματος

Παράρτημα VI: Αποτελέσματα 6^{ου} Τακτικού Εργαστηρίου



Εικόνα 46: Νοητικός χάρτης 1^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου



Εικόνα 47: Νοητικός χάρτης 2^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ / ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 6: 17.10.2018

ΥΠΟ-ΟΜΑΔΑ 1

Οδηγίες: Πρώτα, συμπληρώνετε την ιδέα που συνθέσατε. Μετά ορίζετε ποιο πρόβλημα μπορεί να δώσει αυτή τη λύση, αλλά και τι προκαλεί αυτό το πρόβλημα (αιτία). Στο τέλος, προσθέτετε το ηθικό διδάγμα, δηλαδή τι προτείνετε να αλλάξει ή να σκεφτεί το κοινό σας (άλλες ομάδες πολιτών που τους αφορά το πρόβλημα, οι άνθρωποι που παίρνουν αποφάσεις, αρμόδιες υπηρεσίες κλπ.)

Ηθικό διδάγμα (προτείνετε ξεκάθαρα μέσα στην ιστορία τι πρέπει να γίνει ή τι προτείνετε για να αλλάξει η κατάσταση)	Ληη του αταλάντου υιρων αφοθείας για του προδιαβια του προσωπιους πως ως ατωων.
Τι πρέπει να γίνει (Εδώ γράφετε την ιδέα που συνθέσατε. Αυτή είναι η λύση της ιστορίας)	Διάσχυος → παραβιαση προσωπιων δειδυτων μετω βιντεο → δοθδια απο αβισουγια - διααβιήριο
Ποιο είναι το πρόβλημα; (Πρέπει να βρείτε ποιο είναι το πρόβλημα)	Παροδίαση προσωπιων δειδυτων του διαδύου
Ποια είναι η αιτία του προβλήματος (π.χ. η φτώχεια είναι η αιτία για το έγκλημα, δηλαδή το πρόβλημα)	Ο δημοσιογράφος ήθελε να αποκτήσει φίλη.

Άλλες πληροφορίες για το σκηνικό:

Που συμβαίνει η ιστορία; (Εδώ γράφετε κάποιες γενικές πληροφορίες για το σκηνικό. Καλό είναι να δείτε και τι επιλογές σας δίνει το ψηφιακό κόμικ)	Αθήνα (δουτ), αβισουγιω τήρηα, δια-βήρια
Οι χαρακτήρες (Ο καθένας διαλέγει από έναν χαρακτήρα: πρωταγωνιστής, ο συμπαραστάτης του, ο κακός)	Πρωταγωνιστής: Αυτός εμφανίζεται σε όλη τη διάρκεια της ιστορίας και προσπαθεί να επιτύχει κάτι. Ο κακός: Αυτός καθορίζει τη φύση του φταιξιματος (δηλαδή τη σύγκρουση). Συμπαραστάτης πρωταγωνιστή: Προσπαθεί να τον βοηθήσει, να τον συμβουλεύσει

Εικόνα 48: Εισαγωγικά στοιχεία συμπλήρωσης σεναρίου 1^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

Σύγκρουση: Η σύγκρουση συμβαίνει όταν κάποιος θέλει ή χρειάζεται κάτι. **Είδη συγκρούσεων:** Δύο άνθρωποι μεταξύ τους, άνθρωπος και φύση, άνθρωπος και κοινωνία, άνθρωπος και χρόνος.

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΔΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
1 ^ο ΠΛΑΝΟ		Ο Ερμής είναι ένας διάσημος ηθοποιός. Περνάει χρόνο με την οικογένεια του στην πίσω αυλή του σπιτιού του στην Αθήνα, παίζοντας μπάλα με τα παιδιά του	• χαρά • ηρεμία • χαλάρωση • γέλια • φωνές • τρέξιμο • παιχνίδι (χονέων παιδιών)

Εικόνα 49: 1^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 1^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΟΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΔΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΛΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΤΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
2 ^ο ΠΛΑΝΟ		Ο δημοσιογράφος Νίκος επειδή ο διευθυντής του τον είχε προειδοποιήσει πως αν δεν βρει σύντομα ένα ανατρεπτικό γεγονός να αναπτύξει θα έχανε την δουλειά του. Έτσι πήγε στο σπίτι του γνωστού ηθοποιού και τον παρακάλεσε για ώρες μέχρι να βρει το θέμα που του είχε ανατεθεί, έτσι ριντεασκόπισε αυτή αυτή την στιγμή της οικογένειας	

Εικόνα 50: 2^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 1^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΛΑΦΡΑ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΔΙΣΤΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΑΠ.)
3 ^ο ΠΛΑΝΟ		Ο Ερμής είχε αντιληφθεί ώρα ότι κάποιος ήταν παύσα στον δρόμο της πίσω αώλης αλλά δεν έδωσε σημασία.	

Εικόνα 51: 3^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 1^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΛΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΑΠ.)
4 ^ο ΠΛΑΝΟ		Ο Νίκος γυρνάει στο σπίτι του καρέκλες και διαπραγματεύεται αναρτεί το βίντεο. Ο διευθυντής τον παίρνει τηλέφωνο για να τον συγχαρεί	

Εικόνα 52: 4^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 1^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΔΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
5 ^ο ΠΛΑΝΟ		Ο Ερμής καθώς χαζεύει στο διαδίκτυο ανακαλύπτει το βίντεο. και πήρε τηλέφωνο αμέσως της αστυνομία.	

Εικόνα 53: 5^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 1^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΛΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
6 ^ο ΠΛΑΝΟ		Ο αστυνόμενος Στοιμάκης, ξεκινά χέρευνά την υπόθεση αλλά δυσκολεύεται να βρει στοιχεία του παραράτη	

Εικόνα 54: 6^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 1^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΛΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΔΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΉΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
7 ^ο ΠΛΑΝΟ		Μετά από δύο εβδομάδες ο Ερμής δέχεται ένα τηλεφώνημα από τον αστυνομικό Σταμάτη. Του λέει ότι βρήκε τα στοιχεία του παραβάτη.	

Εικόνα 55: 7^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 1^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΛΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΔΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
8 ^ο ΠΛΑΝΟ		Έγινε δικαστήριο όπου ο Νίκος καταδικάστηκε με προστιμο	

Εικόνα 56: 8^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 1^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

ΠΡΟΤΥΠΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ / ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 6: 17.10.2018

ΥΠΟ-ΟΜΑΔΑ 2

Οδηγίες: Πρώτα, συμπληρώνετε την ιδέα που συνθέσατε. Μετά ορίζετε ποιο πρόβλημα μπορεί να δώσει αυτή τη λύση, αλλά και τι προκαλεί αυτό το πρόβλημα (αιτία). Στο τέλος, προσθέτετε το ηθικό δίδαγμα, δηλαδή τι προστίνετε να αλλάξει ή να σκεφτεί το κοινό σας (άλλες ομάδες πολιτών που τους αφορά το πρόβλημα, οι άνθρωποι που παίρνουν αποφάσεις, αρμόδιες υπηρεσίες κλπ.)

Ηθικό δίδαγμα (προτίνετε ξεκάθαρα μέσα στην ιστορία τι πρέπει να γίνει ή τι προστίνετε για να αλλάξει η κατάσταση)	Δεν δίνουμε πληροφορίες σε αναξιόπιστες ιστοσελίδες
Τι πρέπει να γίνει (Εδώ γράφετε την ιδέα που συνθέσατε. Αυτή είναι η λύση της ιστορίας)	Ο χαρακτήρας θαρρείται να παίει στο παιχνίδι και πέφτει θύμα απάτης.
Ποιο είναι το πρόβλημα; (Πρέπει να βρείτε ποιο είναι το πρόβλημα)	Ο χαρακτήρας έπρεπε θύμα απάτης
Ποια είναι η αιτία του προβλήματος (π.χ. η φτώχεια είναι η αιτία για το έγκλημα, δηλαδή το πρόβλημα)	Δεν είχε μελέτησει την ιστοσελίδα

Άλλες πληροφορίες για το σκηνικό:

Που συμβαίνει η ιστορία; (Εδώ γράφετε κάποιες γενικές πληροφορίες για το σκηνικό. Καλό είναι να δείτε και τι επιλογές σας δίνει το ψηφιακό κόμικ)	Τραχανοπλασία Ευθείας
Οι χαρακτήρες (Ο καθένας διαλέγει από έναν χαρακτήρα: πρωταγωνιστής, ο συμπαραστάτης του, ο κακός)	Πρωταγωνιστής: Αυτός εμφανίζεται σε όλη τη διάρκεια της ιστορίας και προσπαθεί να επιτύχει κάτι. Ο κακός: Αυτός καθορίζει τη φύση του φταιξιμότη (δηλαδή τη σύγκρουση). Συμπαραστάτης πρωταγωνιστή: Προσπαθεί να τον βοηθήσει, να τον συμβουλευτεί

Εικόνα 57: Εισαγωγικά στοιχεία συμπλήρωσης σεναρίου 2^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

Σύγκρουση: Η σύγκρουση συμβαίνει όταν κάποιος θέλει ή χρειάζεται κάτι. Είδη συγκρούσεων: Δύο άνθρωποι μεταξύ τους, άνθρωπος και φύση, άνθρωπος και κοινωνία, άνθρωπος και χρόνος.

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΔΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
1 ^ο ΠΛΑΝΟ	Κριστιάν · Διά Φαμπιάννα Αθλητικός Μπάμπος	Ο Αθλητικός θέλει Μια νέα μηχανή Η φίλη του Τζότζο του προσφέρει να πάει στο ιατρείο	- Προσθηκτικές σκέψεις Αθλητικός Κριστιάν - Θέλω μια νέα μηχανή Τζότζο Αθλητικός - Μπορείς να επισκεφτείς το ιατρείο ή όχι; Μεγάλη ποικιλία

Εικόνα 58: 1^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 2^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΙΔΙΟ)	ΕΔΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΥΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
2 ^ο ΠΛΑΝΟ	Ανδρέας Καίτη	Ο Ανδρέας θρίσκει μια λισσαειλίδα με ποικιλία φούχων Έτσι πηρνάει μια ώρα στον θρίσκο μια μηλίζα που τον αράζει	-Ευθουστασμένος

Εικόνα 59: 2^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 2^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΛΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΑΠ.)
3 ^ο ΠΛΑΝΟ	Αγαπίδος Κατακλυσ	Αποφασίζει να την παραδείξει, αλλά παραβλέπει τις κριτικές που λένε ότι η ιστορία είναι αναξιόπιστη.	- Απογοήτευση Αγαπίδος Κατακλυσ - Αυτή η μηχάνισμα είναι πολύ ωραίο θα τον παραδείξω.

Εικόνα 60: 3^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 2^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΔΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΛΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
4 ^ο ΠΛΑΝΟ		Μονόλογος Ο αδελφός λοιπόν μάλλον με τον αδελφό του αδελφός αδελφός κρέβουν τω ληστεύουν από τον υπολογισμό του.	Δες εδώ αδαρξε τι έχει να ταν χαλαράναια. αδελφός - το ζευγάρι;

Εικόνα 61: 4^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 2^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΔΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΑΠ.)
5 ^ο ΠΛΑΝΟ	Αργυρίου Αργυρίου	736730 Η Αργυρίου θέλει ότι οι προσωνυμίες η προσωνυμία του Αργυρίου έχουν διαφύγει στο Ιντερνέτ. Αποφασίζει να υποστηρίξει Αργυρίου τον Αργυρίου	Αργυρίου

Εικόνα 62: 5^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 2^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΛΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΙΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
7 ^ο ΠΛΑΝΟ		Η αστυνομία κοιτάει πηξε στο σπίτι των Μιχελιώτ και τους συνέλαβε	

Εικόνα 64: 7^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 2^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

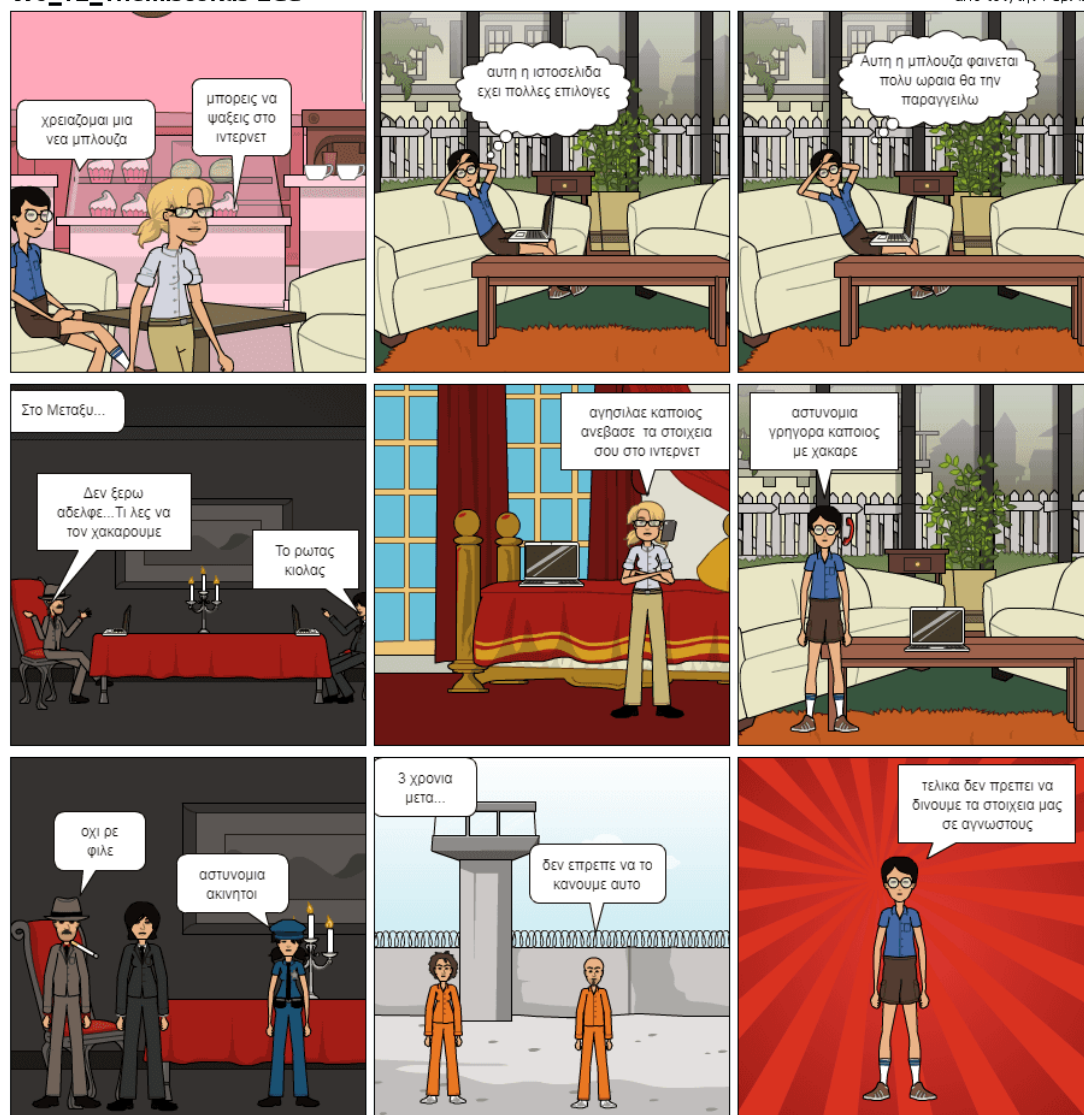
ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΛΑΝΟΥ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ (ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ, ΣΥΝΠΑΡΑΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ, ΚΑΚΟΣ-ΑΥΤΟΣ ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΟ ΕΜΠΟΔΙΟ)	ΕΔΩ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΑΙ ΞΕΚΑΘΑΡΑ, ΟΠΩΣ ΓΡΑΦΕΤΕ ΕΝΑΝ ΔΙΑΛΟΓΟ) ΕΙΔΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΛΟΓΟΥ (ΑΦΗΓΗΣΗ, ΔΙΑΛΟΓΟΣ, ΣΚΕΨΗ, ΜΟΝΟΛΟΓΟΣ)	ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΝΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΥΝ ΡΟΛΟ ΣΤΟ ΠΛΑΝΟ (π.χ. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ, ΗΧΟΙ, ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΚΛΠ.)
8 ^ο ΠΛΑΝΟ			

Εικόνα 65: 8^ο πλάνο συμπλήρωσης σεναρίου 2^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου



Φτιάξε το δικό σου κόμικ στο PIXTON.COM

Εικόνα 66: Αποτέλεσμα δημιουργίας ψηφιακού κόμικ 1^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου



PIXTON

Φτιάξε το δικό σου κόμικ στο PIXTON.COM

Εικόνα 67: Αποτέλεσμα δημιουργίας ψηφιακού κόμικ 2^{ης} υπο-ομάδας του 6^{ου} εργαστηρίου

Παράρτημα VII: Απομαγνητοφώνηση Συνέντευξης 6^{ου} Τακτικού Εργαστηρίου

Τα ονόματα των συμμετεχόντων είναι ψευδώνυμα, προκειμένου να διασφαλιστεί η ανωνυμία τους.

Ερευνήτρια: Θα προτείνατε αυτό το εργαστήριο σε άλλους συνομηλίκους σας; Ναι ή όχι; Και γιατί;

Ελεονώρα: Ναι, διότι μέσα από αυτό το εργαστήριο μαθαίνεις κάποια πράγματα που μπορεί να μην τα γνώριζες και γενικά διευρύνεις τις γνώσεις σου.

Ανδριάννα: Κι εγώ θα το πρότεινα, γιατί δεν ήταν τόσο κουραστικό, ήταν και διασκεδαστικό, ειδικά στο τέλος με το κόμικ, ήταν και πιο δημιουργικό.

Ερευνήτρια: Ωραία. Αθηνά;

Αθηνά: Συμφωνώ με την Ανδριάννα, αυτό θα έλεγα κι εγώ, ότι - ειδικά με το κόμικ, ας πούμε, αυτό που ότι είχαμε γράψει το κάναμε και στον υπολογιστή - ήταν πολύ ενδιαφέρον και το προτείνω.

Ερευνήτρια: Ωραία.

Γιώργος: Θα συμφωνήσω και θα πω, επίσης, ότι ήταν πολύ δημιουργικό και ότι μπορεί να μάθεις πολλά πράγματα για τον εαυτό σου και για διάφορα άλλα, γενικότερα, πράγματα και το καλύτερο ήταν ότι ήρθαμε πιο κοντά μεταξύ μας σαν άτομα.

Ερευνήτρια: Ωραία. Ευχαριστώ. Πες Αιμίλιε.

Αιμίλιος: Ναι, συμφωνώ κι εγώ. Επίσης, να προσθέσω ότι αναζωπυρώνει τις καλλιτεχνικές ρίζες κάποιου ατόμου και τον βοηθάει να ανακαλύψει καινούρια ταλέντα που μπορεί να μην είχε.

Ερευνήτρια: Ωραία, ευχαριστώ. Για πες Αντώνη!

Αντώνης: Ναι, κι εγώ συμφωνώ με τον Αιμίλιο τα λεγόμενά του και ναι, ήταν πολύ καλό.

Ερευνήτρια: Για ποιον λόγο για σένα;

Αντώνης: Για αυτό ακριβώς που μ' άρεσε.

Ερευνήτρια: Μάλιστα.

Για το εργαστήριο θα ήθελα να σας ρωτήσω.

Θα δοκιμάζατε ξανά αυτό το εργαστήριο με άλλα θέματα για τα δικαιώματά σας;

Ναι ή όχι; Και γιατί;
Να μας απαντήσει πρώτα ο Αντώνης.

Αντώνης: Από αύριο κιόλας, ναι. Ναι σίγουρα, ναι.

Ερευνήτρια: Για ποιο λόγο;

Αντώνης: Για να χάσω μάθημα.

Ερευνήτρια: Ωραία. Ελεονώρα;

Ελεονώρα: Αρχικά, θα μάθουμε κι άλλα δικαιώματα που μπορεί να έχουμε, τα οποία να μην γνωρίζαμε και, γενικά, όπως είπα και πριν, θα διευρύνουμε κι άλλο τις γνώσεις μας κι αυτό θα μας βοηθήσει στη ζωή μας. Αυτό.

Ερευνήτρια: Ευχαριστώ. Γιώργο;

Γιώργος: Ναι, γιατί είναι χρήσιμο ώρες-ώρες να ακούς για τα δικαιώματά σου και να μαθαίνεις καινούρια πράγματα.

Ανδριάννα: Και εγώ πιστεύω, ότι ναι, θα το ξανάκανα γιατί θα είχε και διαφορετικό θέμα, οπότε θα βρίσκαμε πληροφορίες για τα υπόλοιπα θέματα και θα μαθαίναμε κάτι παραπάνω...και θα περνάγαμε πάλι αυτές τις ώρες όλοι μαζί, οπότε θα ήτανε ωραία.

Αιμίλιος: Πέρασα πολύ ωραία.

Ερευνήτρια: Ναι, τι θα έλεγες άλλο για σένα; Θα δοκίμαζες ξανά;

Αιμίλιος: Ναι, εννοείται. Γιατί ήθελε σκέψη, ήθελε ικανότητες.

Αθηνά: Κι εγώ συμφωνώ με τα παιδιά, γιατί δεν ακούμε συχνά για τα δικαιώματά μας και ότι είναι σημαντικό, ας πούμε, με ένα τέτοιο πρόγραμμα να τα θυμόμαστε ή να μαθαίνουμε και κάτι άλλο που δεν ξέρουμε και...δε γίνεται ένας παραδοσιακός τρόπος να μας τα λέει κάποιος, αλλά να τα ανακαλύπτουμε εμείς.

Ερευνήτρια: Ωραία, ευχαριστώ.

Σας άρεσε που χρησιμοποιήσατε τον υπολογιστή αντί για το χαρτί για να φτιάξετε το κόμικ;
Ναι ή όχι;

Αντώνης: Ναι, μας άρεσε, γιατί έχουμε συνηθίσει εδώ και τόσα χρόνια, ξέρω 'γω, που στο σχολείο είναι με το βιβλίο. Θα πρέπει να αλλάξουν κάποια πράγματα σιγά σιγά, γιατί δεν είναι δυνατόν, πλέον, να χρησιμοποιούμε το βιβλίο ως μέσο εκμάθησης...και, ναι, είναι πιο ευχάριστη η όλη διαδικασία με τη χρήση της τεχνολογίας.

Ερευνήτρια: Αιμίλιε; Σου άρεσε που χρησιμοποιήσαμε τον υπολογιστή αντί για το χαρτί;

Αιμίλιος: Ναι. Βέβαια, διαφωνώ ότι τα βιβλία δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εκπαίδευση, αλλά σίγουρα είναι ένας νέος τρόπος μάθησης μέσω υπολογιστή, ο οποίος προσελκύει πιο πολύ τα νέα άτομα στο να μάθουν καινούρια πράγματα.

Ερευνήτρια: Ωραία. Ανδριάνα;

Ανδριάνα: Κι εγώ συμφωνώ. Ήταν διασκεδαστικό και περισσότερο μας ελκύει γενικώς ο υπολογιστής και...αυτό, ήταν πιο διασκεδαστικό και σίγουρα πιο ωραία απ' ότι να γράφαμε σε χαρτί. Αυτό.

Ελεονώρα: Και είναι πιο εύκολο για κάποιον, ο οποίος δεν ξέρει να ζωγραφίζει καλά ή να σχεδιάζει, να το κάνει στον υπολογιστή. Και να φτιάχνει όλο το κόμικ στον υπολογιστή.

Ερευνήτρια: Μάλιστα. Αθηνά;

Αθηνά: Κι εγώ συμφωνώ μ' αυτό. Γιατί, ουσιαστικά, τώρα που ζούμε στην εποχή της τεχνολογίας, οι περισσότεροι θέλουν να ασχοληθούν με υπολογιστές, οπότε για όλους είναι και πιο εύκολο και πιο διασκεδαστικό να ασχοληθείς.

Γιώργος: Θα συμφωνήσω, γιατί γενικότερα χρησιμοποιούμε την τεχνολογία κάθε μέρα, οπότε θα ήταν καλό να τη χρησιμοποιήσουμε και για εκπαιδευτικούς σκοπούς, κεντρίζει το ενδιαφέρον του παιδιού.

Ερευνήτρια: Θα χρησιμοποιούσες ξανά αυτόν τον τρόπο για να δημιουργήσεις κόμικ για το δικαίωμά σου, εσύ Γιώργο;

Γιώργος: Εννοείται, γιατί όχι μόνο περνάνε καλά τα παιδιά που φτιάχνουν το κόμικ, αλλά ταυτόχρονα ενημερώνουν και τους συνανθρώπους τους γι' αυτό.

Ερευνήτρια: Ωραία. Εσύ, Ελεονώρα;

Ελεονώρα: Ναι, γιατί τους ενημερώνουν με έναν ευχάριστο τρόπο για τα δικαιώματά τους, γιατί είναι πιο εμπλουτισμένο σχετικά με ένα κείμενο που θα 'ναι βαρετό για κάποιους. Αυτό.

Ερευνήτρια: Μάλιστα. Εσύ, Αιμίλιε, τι πιστεύεις;

Θα χρησιμοποιούσες ξανά αυτόν τον τρόπο για να δημιουργήσεις κόμικ για το δικαίωμά σου;

Αιμίλιος: Ναι, είπαμε. Δεν την ξανακάνατε την ερώτηση;

Ερευνήτρια: Για άλλο δικαίωμα εννοώ.

Αιμίλιος: Γιατί όχι;! Και θα είχε την ίδια διαδικασία πιστεύω, δε θα άλλαζε κάτι.

Ερευνήτρια: Ωραία. Εσύ, Αντώνη;

Αντώνης: Ναι, θα το χρησιμοποιούσα.

Ερευνήτρια: Ωραία. Αθηνά;

Ερευνήτρια: Στο δικαίωμά σου, συγκεκριμένα, σε βοήθησε;

Αιμίλιος: Ναι. Ποιο ήταν;

Ερευνήτρια: Αυτό που αναλύσαμε σήμερα. Το Δικαίωμα στην Πληροφόρηση. Δηλαδή, σου άρεσε που υπήρχε η εικόνα αντί για το κείμενο;

Αιμίλιος: Ααα, αυτό που κάναμε;

Ερευνήτρια: Ναι, δηλαδή σε σχέση με το κείμενο αυτό που διαβάσατε στην αρχή, αν σου άρεσε η εικόνα.

Αιμίλιος: Ναι, ναι, πιστεύω ότι αντικατοπτρίζει ακριβώς αυτά που λέει το κείμενο και με αυτό που κάναμε εμείς, το project.

Ερευνήτρια: Μάλιστα.

Ανδριάννα: Και εγώ πιστεύω ότι ήταν πιο εύκολο να κατανοήσουμε κάποια πράγματα με την εικόνα, παρά να τα βλέπουμε γραμμένα. Επίσης, η εικόνα είχε και χρώματα, οπότε ήταν πιο ωραίο στο να το βλέπεις και τα είχαμε τοποθετήσει...τέλος πάντων, ήταν πιο οργανωμένα.

Ερευνήτρια: Γιώργο;

Γιώργος: Θα συμφωνήσω.

Ερευνήτρια: Αυτό;

Γιώργος: Ακριβώς, γιατί και γενικότερα προσωπικά η όλη διαδικασία ήταν πολύ ενδιαφέρουσα σε διαδικασία. Πιστεύω, θα μπορούσα να ξανακάνω αν υπάρχει η δυνατότητα.

Ερευνήτρια: Άρα, μου απαντάς και στην επόμενη ερώτηση, δηλαδή θα χρησιμοποιούσες την εικόνα ξανά...

(γέλια)

Γιώργος: Ναι.

Ερευνήτρια: Οπότε, οι υπόλοιποι θα χρησιμοποιούσατε την εικόνα ξανά;

Ελεονώρα: Ναι, γιατί όπως είπαμε και πιο πριν είναι ευχάριστο να χρησιμοποιείς την εικόνα, έτσι ώστε να ανακαλύψεις τα δικαιώματά σου, παρά να ανακαλύπτεις τα δικαιώματά σου από ένα γραπτό κείμενο.

Ερευνήτρια: Εσύ, θα ήθελες να προσθέσεις κάτι Αθηνά;

Αθηνά: Και ότι είναι πιο ωραίο να βλέπεις, να ζωντανεύεις αυτό που είχες γράψει - αυτή την ιστορία που γράψαμε - παρά να το διαβάζουμε σε κείμενο.

Ανδριάννα: Ναι, γιατί το κείμενο το κάνει και πιο βαρετό και έχουμε συνηθίσει και με το σχολείο, με τα βιβλία όλη την ώρα απλά να τα διαβάζουμε. Και αυτό το έκανε πιο βιωματικό.

Ερευνήτρια: Ωραία, ευχαριστώ.

Αιμίλιος: Ναι, κι εγώ πιστεύω αν δινόταν η δυνατότητα, όχι μόνο για μια φορά - για όλη την πορεία της σχολικής ζωής κάποιου - θα ήταν πιο σωστό να μαθαίνει πράγματα μέσω της εικόνας.

Ερευνήτρια: Άρα, και για το δικαίωμά σου, θεωρείς;

Αιμίλιος: Για όλα, για οτιδήποτε.

Ερευνήτρια: Για οτιδήποτε. Μάλιστα. Αντώνη;

Αντώνης: Κι εγώ συμφωνώ.

Ερευνήτρια: Θέλεις να προσθέσεις κάτι άλλο;

Αντώνης: Όχι, με κάλυψαν απόλυτα.

Ερευνήτρια: Εντάξει.

Σας άρεσε που είπατε μια ιστορία σε σχέση με την ανάγνωση του δικαιώματός; Ναι ή όχι;

Ελεονώρα: Ναι, γιατί ζωντανεύουμε τα πράγματα και τα κατανοούμε πιο εύκολα.

Ανδριάννα: Εγώ θα πω ναι, γιατί χρειάστηκε και να συνεργαστούμε, να βρούμε διάφορες ιδέες και να τις συνδέσουμε, ώστε να βγει αυτή η ιστορία και νομίζω βγήκανε και ωραία αποτελέσματα από όλους μας.

Ερευνήτρια: Εννοείς από τη συνεργασία;

Ανδριάννα: Από τη συνεργασία, ναι, αυτό.

Ερευνήτρια: Ωραία.

Αθηνά: Ναι, γιατί ουσιαστικά ήμασταν πιο δημιουργικοί και μπορούμε καλύτερα έτσι και να κατανοήσουμε τι έχουμε κάνει εμείς. Γιατί με το κείμενο ναι, μεν, κατανοούμε, αλλά όπως βλέπουμε στις εικόνες και είναι πιο απλό, οπότε το κατανοούμε κι ο άλλος έτσι θα κεντρίσει για να διαβάσει τι έχουμε γράψει.

Ερευνήτρια: Γιώργο;

Γιώργος: Θα συμφωνήσω, ότι βοήθησε να καταλάβουμε καλύτερα το όλο νόημα του μαθήματος, τη στιγμή που διαβάσαμε και είχαμε μια άποψη, μας βοήθησε φτιάχνοντας το κόμικ να το εμπεδώσουμε καλύτερα.

Ερευνήτρια: Ευχαριστώ.

Αιμίλιος: Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι η εικόνα, όντως, μας βοήθησε να κατανοήσουμε καλύτερα το ζητούμενο. Απλά, πιστεύω ότι, λόγω και του περιορισμού που είχαμε στον χρόνο, μπορούσαμε ακόμα περισσότερο να αναπτύξουμε αυτό που κάναμε, την ιδέα που είχαμε για το κόμικ.

Ερευνήτρια: Ναι, μάλιστα. Ευχαριστώ.

Αντώνης: Ναι, θα ήταν πιο ωραία να ήταν ένα ολοήμερο, να μην κάναμε καν μάθημα και να γίνεται και 2-3 φορές τη βδομάδα, όλο αυτό. Και κάθε ημέρα. Γιατί είναι πολύ βιωματικό και πραγματικά εγώ θα το [...]

Ερευνήτρια: Ναι. Ως προς την ιστορία, τι έχεις να πεις σε σχέση με την ανάγνωση του δικαιώματος; Δηλαδή, το ότι χρησιμοποιήσατε την ιστορία σε σχέση με την ανάγνωση. Αυτό που διαβάσατε, το κείμενο.

Αντώνης: Ναι.

Ερευνήτρια: Σου άρεσε;

Αντώνης: Καλή ήταν.

Ερευνήτρια: Θα προτιμούσατε ξανά την ιστορία, να τη χρησιμοποιήσετε, για να εκφράσετε το δικαίωμά σας;

Γιώργος: Εννοείται, γιατί όχι. Αν γίνεται, κιόλας, να το δημοσιεύσουμε για να μάθουν περισσότερα άτομα για τα δικαιώματά τους.

Ελεονώρα: Ναι, θα ήταν ωραίο γιατί - όπως είπε κι ο Γιάννης - αν το δημοσιεύσουμε και του δουν αρκετοί άνθρωποι, θα μάθουνε πιο εύκολα τα δικαιώματά τους και, όπως είπα και πιο πριν, θα ήταν ευχάριστο γι' αυτούς.

Ερευνήτρια: Ωραία. Αθηνά;

Αθηνά: Ναι, γιατί να μην το δημοσιεύσουμε;! Γιατί, εντάξει, και θα δουν οι άλλοι κάτι που μπορεί να τους ενδιαφέρει και, ίσως, μάθουν κάτι καινούριο...εντάξει, και μπορεί να περάσουν πιο ευχάριστα τον χρόνο τους από το να κάθονται. Μπορεί να δουν κάτι που να τους ενδιαφέρει για τη ζωή τους.

Ερευνήτρια: Μέσω μιας ιστορίας, δηλαδή;

Αθηνά: Ναι.

Ανδριάννα: Μπορείτε να πείτε ξανά λίγο την ερώτηση;

Ερευνήτρια: Ναι, θα προτιμούσες ξανά, να χρησιμοποιήσεις την ιστορία για να εκφράσεις το δικαίωμά σου;

Ανδριάννα: Ναι, γιατί πιστεύω ότι βοηθάει στο να συντάσσουμε τα πράγματα που έχουμε στο μυαλό μας και να τα βγάζουμε με αυτόν τον τρόπο, με την ιστορία. Και πιστεύω, όταν γράφεις και την ιστορία, σου έρχονται κι άλλες ιδέες, οπότε προσπαθείς να το κάνεις και καλύτερο και...βγαίνει κι ένα πολύ ωραίο αποτέλεσμα.

Ερευνήτρια: Ωραία, ευχαριστώ. Αντώνη;

Θα προτιμούσες να χρησιμοποιήσεις ξανά την ιστορία;

Αντώνης: Πάλι;

Ερευνήτρια: Ναι, πάλι.

Αντώνης: Ναι, γιατί η ιστορία είναι βασικά η εφόρμηση για να υποστηρίξεις τα δικαιώματά σου και ήταν πιο ευχάριστο έτσι ή το όλο αποτέλεσμα.

Ερευνήτρια: Αιμίλιος;

Αιμίλιος: Μιλάμε για τη συγκεκριμένη ιστορία που φτιάξαμε;

Ερευνήτρια: Όχι, γενικά την ιστορία σαν είδος.

Αιμίλιος: Για οποιαδήποτε ιστορία...

Ερευνήτρια: Για να εκφράσεις το δικαίωμά σου...δηλαδή αυτόν τον τρόπο, την αφήγηση, αυτό που κάναμε και τους διαλόγους.

Αιμίλιος: Ναι, πιστεύω ότι είναι πειστικό προς τον ακροατή και επειδή φέρνει και κάποια παραδείγματα, ας πούμε, είναι πιο πιστευτό.

Ερευνήτρια: Πάμε στο ερωτηματολόγιό μας και θέλω να μου κυκλώσετε ένα χαρακτηριστικό που εκφράζει καλύτερα τη γνώμη σας για τη διαδικασία - τα βήματα, δηλαδή, που ακολουθήσαμε μέχρι να φτάσουμε στη δημιουργία του κόμικ.

Ελεονώρα: Εγώ επέλεξα ότι η διαδικασία ήταν «διασκεδαστική», διότι συζητήσαμε κάποια πράγματα πάνω στο θέμα που αναπτύξαμε, οπότε με αυτόν τον τρόπο αναπτύξαμε και τον διάλογο και καλλιεργήσαμε και τον λόγο μας. Αυτό.

Ερευνήτρια: Ωραία.

Αιμίλιος: Εγώ έβαλα «ποιοτική», γιατί πιστεύω ότι η ποιότητα και όλων των πραγμάτων που κάναμε σήμερα ήταν πάρα πολύ υψηλή και η συνεργασία που είχαμε, επίσης, ήταν το ίδιο πράγμα. Οπότε την βρήκα πολύ ποιοτική.

Ερευνήτρια: Ωραία. Αντώνη;

Αντώνης: Εγώ έβαλα «συνεργατική», γιατί συνεργαστήκαμε όλη η ομάδα για να βγάλουμε ένα αποτέλεσμα. Βασικά, αυτή η εργασία καλλιεργεί τη συνεργασία. Αυτό.

Ερευνήτρια: Ωραία. Εντάξει; Θέλεις να προσθέσεις κάτι; Ή τελείωσες;

Αντώνης: Όχι.

Αθηνά: Εγώ έβαλα «διασκεδαστική», γιατί εκτός του ότι μάθαμε, ας πούμε, κάτι που δεν ξέραμε, περάσαμε και ωραία γιατί συζητήσαμε, ήταν χαλαρό, ας πούμε, αυτό που κάναμε. Οπότε ήταν διασκεδαστικό, μου άρεσε πολύ.

Γιώργος: Θα χαρακτήριζα την όλη διαδικασία «δημιουργική», διότι πέρα από το θεωρητικό κομμάτι, χρειάστηκε να βάλουμε και τη φαντασία μας να δουλέψει για τη δημιουργία του κόμικ, καθώς και για τη δημιουργία της ιστορίας, καθώς και ότι έπρεπε να συνδέσουμε τις έννοιες των δικαιωμάτων μας με τη φαντασία μας.

Ερευνήτρια: Ωραία. Ανδριάνα;

Ανδριάννα: Εγώ έβαλα «διασκεδαστική», γιατί - εκτός από τις ιδέες που χρειαζόταν να βρούμε και να γράψουμε - σχεδιάζαμε πάνω σε χαρτί τις ιδέες μας και τις ταξινομούσαμε ανάλογα με τις κατηγορίες και, πάνω απ' όλα, συνεργαστήκαμε, οπότε ήταν διασκεδαστική διαδικασία.

Ερευνήτρια: Τώρα, παιδιά, θα χρησιμοποιήσετε τις καρτούλες που σας έχω δώσει και θα ήθελα να μου βάλετε ένα βαθμό που κρίνετε καλύτερα για το πόσο πιθανό είναι να επιλέξετε να ξανακάνετε αυτή τη διαδικασία σε άλλο θεματικό εργαστήριο για τα δικαιώματά σας.

Ελεονώρα: Εγώ επέλεξα το «πολύ πιθανό», διότι σίγουρα κάποια στιγμή θα μας δοθεί πάλι η ευκαιρία να κάνουμε ένα τέτοιο εργαστήριο πάνω στα δικαιώματά μας, να δημιουργήσουμε ένα κόμικ, μία ιστορία. Αυτό.

Αιμίλιος: Εγώ έβαλα «ελάχιστο πιθανό», γιατί πιστεύω δε δίνεται η δυνατότητα σε σχολεία, κυρίως, να κάνουν τέτοιου είδους εργασίες.

Αντώνης: Κι εγώ έβαλα «ελάχιστο πιθανό», γιατί ουσιαστικά δεν πιστεύω ότι θα ξαναγίνει κάτι τέτοιο, γιατί συνήθως δίνουμε βάση σε άλλα άχρηστα πράγματα και αυτά που είναι χρήσιμα και ουσιαστικά, δε δίνουμε τόσο τεράστια αξία.

Ερευνήτρια: Μάλιστα. Γιώργο;

Γιώργος: Εγώ έβαλα «σίγουρα», διότι πιστεύω ότι είναι γεγονός ότι για να γίνουμε καλύτεροι πολίτες στο μέλλον και να γνωρίζουμε καλύτερα τα δικαιώματά μας και το τι μπορούμε να κάνουμε σαν άνθρωποι, μπορείς όλα αυτά να τα μάθεις μέσα από αυτό το μάθημα. Πιστεύω, ναι, ότι θα ξαναγίνει κάποια στιγμή.

Ερευνήτρια: Ευχαριστώ.

Αθηνά: Εγώ έβαλα «πολύ πιθανό», γιατί ναι, μεν, δε μας δίνονται πολλές φορές αυτές οι ευκαιρίες, αλλά άμα αρχίσει αυτό να γίνεται σιγά σιγά στα σχολεία - γιατί πιστεύω ότι δεν είναι και πολύ γνωστό - μετά, πιστεύω, ότι θα υπάρχει μια κίνηση και θα το κάνουν όλο και περισσότερα σχολεία, οπότε ναι, θα είναι πιο πιθανό ο καθένας να ξαναπροσπαθήσει να κάνει κάτι τέτοιο.

Ερευνήτρια: Ωραία. Ανδριάνα;

Ανδριάνα: Κι εγώ «πολύ πιθανό» έβαλα, γιατί ήταν ευχάριστο ως διαδικασία και τη στιγμή που μας άρεσε, πιστεύω ότι θα το ξανακάνουμε.

Ερευνήτρια: Ωραία. Τώρα θέλω να σας ρωτήσω κάποια πράγματα για τις μεθόδους που χρησιμοποιήσαμε, δηλαδή τον νοητικό χάρτη, τη σύνθεση ιδεών, το σενάριο, το ψηφιακό κόμικ. Εντάξει; Ωραία. Θα χρησιμοποιούσατε στην καθημερινότητά σας κάποια ή κάποιες από τις μεθόδους που χρησιμοποιήσαμε σήμερα; Ναι ή όχι; Ποια ή ποιες και γιατί;

Ελεονώρα: Θα επέλεγα αρχικά, το ψηφιακό κόμικ, διότι είναι...βασικά και τον χάρτη και το κόμικ, γιατί είναι ευχάριστα και τα δύο να τα δημιουργήσεις και οξύνουν την κριτική ικανότητά σου. Οπότε αυτό σε βοηθάει.

Ερευνήτρια: Αντώνη; Θα χρησιμοποιούσατε κάποια ή κάποιες από τις μεθόδους που χρησιμοποιήσαμε σήμερα;

Αντώνης: Ναι.

Ερευνήτρια: Ποια;

Αντώνης: Το σχεδιάγραμμα, αυτό που κάναμε...

Ερευνήτρια: Το νοητικό χάρτη.

Αντώνης: Ναι, γιατί μπορεί γενικά να σε βοηθήσει και στην έκθεση, πριν γράψεις μια έκθεση μπορείς να κάνεις ένα τέτοιο και να σε βοηθήσει.

Αιμίλιος: Εγώ τη σύνθεση ιδεών, γιατί ουσιαστικά φτιάχνουμε επιχειρήματα που είναι πολύ χρήσιμα στη ζωή μας. Μπορεί να τα χρησιμοποιήσουμε στον επαγγελματικό μας χώρο, παντού. Οπότε μου φάνηκε πολύ χρήσιμο.

Γιώργος: Και εγώ θα επέλεγα τον νοητικό χάρτη, γιατί πιστεύω είναι μια τέλεια μέθοδος, όχι μόνο για τα διαγωνίσματα και τις εξετάσεις και γενικότερα και τον επαγγελματικό σου προσανατολισμό. Μπορεί να καθίσεις να κρατήσεις λίγο χρόνο και να καταλάβεις τι θες στη ζωή σου.

Ερευνήτρια: Ωραία, ευχαριστώ.

Αθηνά: Κι εγώ πιστεύω, θα διάλεγα τον νοητικό χάρτη, γιατί είναι ένας τρόπος πολύ οργανωτικός, θα μπορούσα να τον πω, γιατί μπορεί να μας βοηθήσει και σε άλλα πράγματα. Όπως είπε κι ο Αντώνης και στην έκθεση, αλλά πιστεύω και σε πολλά άλλα πράγματα, αν κάποιος κάνει μια τέτοια δουλειά - ας πούμε - που χρειάζεται οργάνωση.

Ερευνήτρια: Ωραία.

Ανδριάννα: Και εγώ, τον νοητικό χάρτη, κυρίως αυτό. Ήταν πολύ οργανωτικό και ότι είχες όλες σου τις ιδέες σε ένα χαρτί που τις είχες ταξινομήσει όπως ήθελες και ήταν πιο εύκολο να τις κατανοήσεις ή να τις δεις και να τις θυμηθείς, οπότε θα μπορούσες να γράψεις είτε ένα κείμενο, είτε μια ιστορία, είτε οτιδήποτε, με βάση αυτό το σχεδιάγραμμα.

Ερευνήτρια: Μάλιστα, ωραία.

Τώρα, πάλι για τις μεθόδους, θέλω να πάρετε τα καρτελάκια και να μου πείτε: πόσο πιθανό πιστεύετε πως είναι να βελτιωθεί η εργασία σας αν χρησιμοποιήσετε ξανά αυτή τη μέθοδο. Εδώ δε χρειάζεται να μου πείτε το 'γιατί', γιατί μου το αιτιολογήσατε πιο πριν.

Ελεονώρα: Είναι σίγουρο ότι θα βελτιωθεί, διότι τώρα είναι ένα καινούριο πράγμα που τώρα το είδαμε και προσπαθήσαμε να το επεξεργαστούμε. Ενώ στο μέλλον που πιθανότατα θα ξανακάνουμε μια τέτοια εργασία, θα μας είναι πιο εύκολο. Γιατί θα ξέρουμε τα βήματα.

Ερευνήτρια: Ωραία.

Γιώργος: Θα πω ότι είναι σίγουρο.

Ανδριάννα: Και εγώ σίγουρα, γιατί τώρα ήταν η πρώτη μας φορά. Άμα ξαναγίνει, θα είμαστε καλύτεροι, επειδή θα ξέρουμε τη διαδικασία.

Ερευνήτρια: Αιμίλιε; Πολύ πιθανό; (ο συμμετέχων έδειξε την κάρτα επιλογής «πολύ πιθανό»)

Ωραία. Αντώνη;

Αντώνης: Σίγουρα θα βελτιωθεί, γιατί μάθαμε και θα το κάνουμε σε πιο λίγο χρονικό διάστημα.

Ερευνήτρια: Μάλιστα. Αθηνά;

Αθηνά: Και εγώ «σίγουρα», γιατί, εντάξει, όταν κάνουμε ένα πράγμα - όπως τώρα αυτή την εργασία - την επόμενη φορά θα ξέρουμε πως να το κάνουμε και τα βήματά του, θα μας είναι πιο εύκολο και πιο γνώριμο.

Ερευνήτρια: Ωραία.

Θα πάμε τώρα στο ερωτηματολόγιο, θα γυρίσετε σελίδα, είναι οι ερωτήσεις 2 έως και 6 και βάζετε ένα ✓, στο πόσο εύκολα θεωρείτε τη διαδικασία και τις μεθόδους.

Πάμε στην επόμενη ερώτηση: Σας βοήθησε το κόμικ, σε σχέση με το κείμενο που είδατε στην αρχή, να βρείτε τις πληροφορίες που χρειάζεστε για το δικαίωμά σας; Ναι ή όχι; Και γιατί;

Αιμίλιε, θέλεις να ξεκινήσεις;

Αιμίλιος: Όχι, δεν πιστεύω, γιατί ας πούμε αυτά που δείχνει κάποιος στο χαρτί, εμείς τα αναπτύξαμε. Δε μας έδωσε το κόμικ τις ιδέες. Τις κάναμε μόνοι μας.

Ερευνήτρια: Γιώργο;

Γιώργος: Θα συμφωνήσω, για ακριβώς αυτό το λόγο ότι έπρεπε εμείς να σκεφτούμε, δε θα μας έδιναν έτοιμες ιδέες.

Ερευνήτρια: Αντώνη;

Αντώνης: Ναι, κι εγώ αυτό.

Ερευνήτρια: Κάτι άλλο, θέλεις να προσθέσεις;

Αντώνης: Όχι.

Ερευνήτρια: Ελεονώρα;

Ελεονώρα: Κοιτάξτε...μπορεί το κόμικ να μη μας έδωσε ιδέες και πληροφορίες, και να δημιουργήσαμε εμείς το κόμικ, αλλά μέσω του διαδικτύου βρήκαμε και εμείς κάποιες πληροφορίες που τις μάθαμε τώρα. Οπότε θεωρώ ότι και τα δύο. Αυτό.

Ερευνήτρια: Ότι, δηλαδή, σε βοήθησε και το κόμικ και το κείμενο;

Ελεονώρα: Ναι, ναι.

Ερευνήτρια: Με τον τρόπο του;

Ελεονώρα: Ναι, ναι.

Ερευνήτρια: Ανδριάννα;

Ανδριάννα: Εγώ πιστεύω ότι μας βοήθησε, γιατί κάποια στιγμή χρειάστηκε να ψάξουμε και στο internet για πράγματα που δε γνωρίζαμε και μάθαμε περισσότερα. Κι επειδή ήταν ένα συγκεκριμένο θέμα, το αναλύσαμε περισσότερο και μάθαμε κάτι παραπάνω για αυτό το συγκεκριμένο θέμα.

Αθηνά: Κι εγώ συμφωνώ με τα κορίτσια, γιατί σίγουρα [...], αλλά δε σταματήσαμε εκεί και ψάξαμε στο διαδίκτυο να βρούμε διάφορες πληροφορίες καινούριες που θα μας βοηθήσουν να συνεχίσουμε το διάγραμμα που κάναμε.

Ερευνήτρια: Ποιο από τα δύο έχει πιο άνετη μορφή για να πληροφορηθείτε το δικαίωμά σας;

Ελεονώρα: Το κόμικ, διότι είναι πιο δημιουργικό και πιο ευχάριστο να το διαβάζεις, ενώ το κείμενο είναι απλές λέξεις, οι οποίες πολλές φορές σε οδηγούν...στη μη κατανόηση του κειμένου.

Ερευνήτρια: Στη μη κατανόηση...

Ελεονώρα: Ναι, αυτό.

Ερευνήτρια: Αιμίλιε; Ποιο έχει πιο άνετη μορφή για σένα για να πληροφορηθείς για το δικαίωμά σου; Το κόμικ ή το κείμενο; Και γιατί;

Αιμίλιος: Το κείμενο. Γιατί το κείμενο είναι συνήθως από αξιόπιστη πηγή, ενώ το κόμικ μπορεί να το έχει φτιάξει ο οποιοσδήποτε. Οπότε το κείμενο είναι πιο αξιόπιστο.

Ερευνήτρια: Εγώ μιλάω για την άνετη μορφή για να το πληροφορηθείς έτσι όπως το διάβασες.

Αιμίλιος: Επιμένω.

Ερευνήτρια: Εννοώ δεν μιλάμε για αξιοπιστία. Καταλαβαίνω, όμως, τι εννοείς.

Αντώνη;

Αντώνης: Το κόμικ, γιατί είναι πιο ευχάριστο και έχει πιο λιτά λόγια, δηλαδή μπορεί να έχει διάλογο και βγάζει πάντα ένα νόημα στο τέλος. Και αυτό.

Γιώργος: Θα πω κι εγώ το κόμικ, γιατί το κόμικ μπορεί να σου μεταφέρει ένα σωρό ιδέες και μηνύματα μέσα σε πέντε δευτερόλεπτα, ενώ το κείμενο, μπορεί να κάθεται με τις ώρες να το αναλύσεις, να το σκεφτείς, να σου εξηγήσεις κάποιος άλλος και είναι πολύ χρονοβόρα διαδικασία και μπορεί και στο τέλος να μην καταλάβεις και ξεκάθαρα.

Ερευνήτρια: Μάλιστα. Ανδριάννα;

Ανδριάννα: Το κόμικ, γιατί είναι πιο λακωνικό. Είναι πιο πρακτικό, μπορείς να καταλάβεις πολύ περισσότερα πράγματα από ένα κόμικ που έχει λιγότερα λόγια και περισσότερες εικόνες από ένα κείμενο, το οποίο είναι πάρα πολλές λέξεις, μπορεί να είναι δύσκολες, μπορεί να μην τις κατανοήσεις, ενώ στο κόμικ και να έχει κάποια δύσκολη λέξη, με την εικόνα θα το καταλάβεις τι εννοεί.

Ερευνήτρια: Μάλιστα. Αθηνά;

Αθηνά: Και εγώ το κόμικ, πιστεύω, γιατί καταρχάς το κόμικ μπορεί να το διαβάσουν όλες οι ηλικίες. Ας πούμε, πολύ μικρά παιδιά δε θα μπορούν να κατανοήσουν το κείμενο. Εντάξει, καμιά φορά ούτε και οι μεγάλοι, γιατί είναι αναλόγως και το περιεχόμενο και κατά πόσο μόρφωση έχει ο άλλος για να το κατανοήσει. Οπότε, μια ασφαλής λύση είναι το κόμικ.

Ερευνήτρια: Ωραία, ευχαριστώ.

Παιδιά, πάρτε τις καρτούλες σας πάλι και θα ήθελα να επιλέξετε για την ερώτηση: 'έχοντας φτιάξει τώρα το κόμικ, πόσο πιθανό είναι να το εφαρμόσετε το δικαίωμά σας;'

Αιμίλιος: Σίγουρα. Εξάλλου, προσωπικά, δεν έχω παραβιάσει αυτό το δικαίωμα και ούτε σκοπεύω να το κάνω.

Αντώνης: Και εγώ δεν το έχω παραβιάσει.

Ερευνήτρια: Τί βαθμό διάλεξες; Σίγουρα;

Αντώνης: Ναι, σίγουρα.

Γιώργος: Θα πω κι εγώ «σίγουρα», γιατί που κάναμε αυτό το μάθημα, ούτε μετά πρόκειται να το παραβιάσω. Γενικότερα, πιστεύω ότι όλοι έχουμε την ικανότητα να πληροφορούμαστε. Αυτό.

Ερευνήτρια: Ωραία. Ανδριάννα;

Ανδριάννα: Και εγώ «σίγουρα», γιατί το κόμικ ναι μεν δε θα το έκανα, αλλά το κόμικ μας βοήθησε να καταλάβουμε και να σκεφτούμε τι θα γίνει αν κάνουμε αυτή την πράξη, οπότε ναι, σίγουρα.

Ερευνήτρια: Ελεονώρα;

Ελεονώρα: Μπορείτε να επαναλάβετε την ερώτηση;

Ερευνήτρια: Ναι. (επανάληψη ερώτησης)

Ελεονώρα: Κοιτάξετε...σίγουρα, γιατί μάθαμε κάποια πράγματα για να μην το παραβιάζουμε - άσχετα ότι κάποιοι άνθρωποι δεν το παραβιάζουν, αλλά σε περίπτωση που το παραβιάσουν, πρέπει να προσέξουν κάποια πράγματα και να τα κατανοήσουν.

Ερευνήτρια: Ευχαριστώ. Αθηνά;

Αθηνά: Και εγώ «σίγουρα», γιατί αυτό ναι μεν πιστεύω ότι δε θα το παραβιάσουμε και ξέρουμε κιόλας τι μπορεί να γίνει αν το παραβιάσει κάποιος, αλλά μάθαμε περαιτέρω πληροφορίες γι' αυτό.

Ερευνήτρια: Ωραία, ευχαριστώ.

Ανταποκρίνεται αυτό που περιμένατε αρχικά από το κόμικ με το αποτέλεσμα που δημιουργήσατε; Αθηνά;

Αθηνά: Μμμ.

Ερευνήτρια: (διευκρίνιση ερώτησης) Αυτό που στην αρχή σκεφτόσουν όταν άκουσες για το θέμα, το κόμικ ότι θα έχουμε. Αυτό το project. Με αυτό που έγινε τελικά.

Αθηνά: Όχι, σε καμία περίπτωση. Στην αρχή δεν είχα καταλάβει από τον τίτλο ότι θα κάναμε αυτό και ούτε περίμενα, ας πούμε, να κάνουμε και τον χάρτη στην αρχή και μετά να τον κάνουμε κόμικ, γιατί το κάναμε πιο νοητικά και μου άρεσε πολύ. Στην αρχή, επειδή δεν το είχαμε ξανακάνει, δεν ήξερα ακριβώς πως θα γίνει αυτό, αλλά ήταν ενδιαφέρον.

Ερευνήτρια: Ανδριάννα;

Ανδριάννα: Εγώ, στην αρχή περίμενα ότι θα ήταν πιο βαρετό, κάτι τέτοιο, αλλά μόλις αρχίσαμε και κάναμε πρώτα το σχεδιάγραμμα και στη συνέχεια το κόμικ, ήταν πολύ πιο ευχάριστο και πολύ πιο ξεκούραστο αυτό...και περάσαμε γενικά ωραία, δεν το περίμενα ότι θα ήταν έτσι. Το περίμενα πιο απρόσωπο, κάτι τέτοιο. Αλλά τελικά δεν ήταν.

Ερευνήτρια: Ευχαριστώ. Γιώργο;

Γιώργος: Και εγώ πίστευα, ότι το κόμικ θα είναι κάτι ανιαρό που θα χάσουμε το χρόνο μας ή είναι για μικρά παιδιά, αλλά φαίνεται ότι μέσα από πολύ απλά πράγματα μπορεί να μάθεις πολλά σύνθετα δεδομένα.

Ερευνήτρια: Ελεονώρα;

Ελεονώρα: Κοιτάξτε...κι εγώ στην αρχή πίστευα, ότι θα είναι λίγο βαρετό. Βασικά περίμενα ότι θα είναι απλά κείμενο και δεν είχα καταλάβει ότι θα κάνουμε κόμικ, αλλά μετά διαπίστωσα ότι είναι διασκεδαστικό, γιατί ήταν πάρα πολύ ωραίο να δημιουργούμε κόμικ και να ανταλλάσσουμε ιδέες και όλα αυτά. Οπότε, το θεώρησα διασκεδαστικό.

Αντώνης: Εγώ πίστευα ότι θα ήταν κάτι πιο το αγχωτικό, πιο βαρετό, ενώ ήταν διασκεδαστικό με τη χρήση του κόμικ, της τεχνολογίας, δηλαδή του υπολογιστή.

Αιμίλιος: Εγώ πίστευα από την αρχή ότι θα είναι όπως ήταν και εντάξει...δηλαδή μου άρεσε, απλά ήθελα πιο πολύ χρόνο και επειδή ήμουν και με άλλα άτομα δε μπορούσα να εκφράσω στο μέγιστο, αυτά που ήθελα εγώ να εκφράσω.

Ερευνήτρια: Ωραία, ευχαριστώ.

Πιστεύετε πως το κόμικ που δημιουργήσατε, είναι βοηθητικό για άλλους εφήβους; Ναι ή όχι; Ανδριάννα;

Ανδριάννα: Ναι, είναι βοηθητικό, γιατί όπως είπα και πριν, από τη στιγμή που σχεδιάζουμε το τι θα γίνει ή άμα κάνουμε αυτή την κακή πράξη, θα είναι ως βοηθός και να σε προετοιμάσει και να σε προειδοποιήσει για το τι θα γίνει μετά. Οπότε, ναι, βοηθάει.

Ερευνήτρια: Αθηνά;

Αθηνά: Μπορείτε να ξαναπείτε λίγο γιατί δεν κατάλαβα;

Ερευνήτρια: Ναι. Πιστεύεις ότι θα είναι βοηθητικό το κόμικ για άλλους εφήβους;

Αθηνά: Άμα δούνε, εννοείτε το κόμικ;

Ερευνήτρια: Ναι, αυτό που δημιουργήσατε.

Αθηνά: Ναι, θα είναι, γιατί εντάξει, και το κόμικ θα είναι ευχάριστο γι' αυτούς και μπορεί να μάθουν κάτι καινούριο, άμα το διαβάσουν.

Ερευνήτρια: Ωραία. Ελεονώρα;

Ελεονώρα: Θα ήταν βοηθητικό γι' αυτούς. Αρχικά, κι αν το διαβάζανε κι αν το δημιουργούσαν οι ίδιοι. Βασικά, θα τους βοηθούσε πιο πολύ αν το δημιουργούσαν οι ίδιοι, γιατί θα κατανοούσαν πιο εύκολα το κάθε δικαίωμα. Βασικά, τους κλάδους αυτού του δικαιώματος.

Ερευνήτρια: Μάλιστα. Γιώργο;

Γιώργος: Εγώ πιστεύω, προσωπικά, πως θα μπορούσε να διδάξει πολλά πράγματα στους εφήβους, αλλά από εκεί και πέρα παίζει μεγάλο ρόλο το κατά πόσο ο ίδιος ο έφηβος θέλει να μάθει κάποια πράγματα. Και σαν έφηβοι θα γελάσουνε, εντάξει, φυσιολογικά, αλλά στο τέλος λίγοι θα είναι αυτοί που θα καταλάβουν το νόημα και ότι μαθαίνουν.

Ερευνήτρια: Μάλιστα. Αιμίλιε;

Αιμίλιος: Πιστεύω αντικειμενικά, το πλήθος των εφήβων δε θα το πάρει στα σοβαρά και οι περισσότεροι θα γελάσουν με τις εικόνες και με τα κείμενα, παρά θα κάτσουν να σκεφτούν όντως το νόημά τους. Οπότε, πιστεύω ότι οι έφηβοι δε θα ήταν αντικειμενικοί κριτές για το κείμενο αυτό.

Ερευνήτρια: Αντώνη, εσύ;

Αντώνης: Αν το παίρνανε στα σοβαρά, ναι. Αν το παίρνανε στην πλάκα, όχι. Θα το περιγελούσαν κιόλας.

Ερευνήτρια: Πιστεύετε ότι το κόμικ που δημιουργήσατε μπορεί να βοηθήσει αυτούς που παίρνουν αποφάσεις; Ενώ την κυβέρνηση, το κοινοβούλιο, τους νομοθέτες...
Έλα, Ελεονώρα!

Ελεονώρα: Κοιτάξτε...ναι. Αν και θεωρώ, ότι αυτοί οι άνθρωποι πρέπει να ξέρουν από την αρχή όλα αυτά τα δικαιώματα κι όχι να τα μάθουν απλά από ένα κόμικ. Οπότε, βασικά, και θα τους βοηθήσει να καταλάβουν περισσότερα πράγματα, από αυτά που να μην ξέρουν ήδη, αλλά θεωρώ ότι πρέπει να τα γνωρίζουν οι ίδιοι αυτά τα πράγματα, είναι κάτι σημαντικό.

Ερευνήτρια: Αυτό εννοούσα, αν το δει το κόμικ.

Ελεονώρα: Ααα, αν το δει;; Ναι, θα τους βοηθήσει.

Ερευνήτρια: Και όλα αυτά που είπες προηγουμένως;

Ελεονώρα: Ναι.

Ερευνήτρια: Ωραία. Οι υπόλοιποι; Αθηνά; Πιστεύεις ότι το κόμικ που δημιουργήσατε, αν το δει κάποιος που παίρνει αποφάσεις, θα βοηθηθεί;

Αθηνά: Εγώ πιστεύω, ότι το κόμικ είναι περισσότερο για αυτούς που δεν ξέρουνε και, γενικά, για εφήβους, για παιδιά, αλλά όχι γι' αυτούς που παίρνουν αποφάσεις. Δηλαδή, μπορεί να το δουν, αλλά δε νομίζω να το λάβουν υπόψη, γιατί αν είναι ένα πολύ σημαντικό θέμα, όπως είπε και η Εύα, σίγουρα θα ξέρουνε και τι θα πρέπει να κάνουν με τον

παραβάτη, απλώς, μπορεί να το δούνε. Αυτό. Είναι περισσότερο για άτομα που δεν ξέρουν τα δικαιώματά τους ή, γενικά, ενδιαφέρονται να ψάξουν κάτι παραπάνω.

Ερευνήτρια: Ωραία, ευχαριστώ. Ανδριάνα;

Ανδριάνα: Και εγώ συμφωνώ με τα κορίτσια. Απλά, μία περίπτωση, στην οποία θα μπορούσε να βοηθήσει το κόμικ είναι για να δώσει κάποιες ιδέες. Αλλά μετά κι εγώ πιστεύω, ότι θα τα γνωρίζουν οι περισσότεροι. Αυτό.

Ερευνήτρια: Αιμίλιε;

Αιμίλιος: Εγώ πιστεύω, κανένας πολιτικός δε θα κάτσει να ασχοληθεί με το τι έκανε ένας έφηβος, γιατί πολύ απλά κρίνονται συμφέροντα που εμείς δεν τα έχουμε δει και η λογική του πολιτικού είναι να δρα υπέρ του κι όχι να κάνει κάτι για το κοινό καλό, ας πούμε.

Αντώνης: Ναι κι εγώ αυτό πιστεύω.

Ερευνήτρια: Θα ήθελες να προσθέσεις κάτι άλλο;

Αντώνης: Ότι και οι πολιτικοί δεν τα ξέρουν αυτά.

Ερευνήτρια: Γιώργος;

Γιώργος: Θα συμφωνήσω με τον Αιμίλιο, ότι δε θα δώσουν σημασία σε κάτι που κάνανε οι έφηβοι, κυρίως, επειδή τους θεωρούν ανώριμους και τέτοια πράγματα, αλλά και οι ίδιοι και να καταλάβουν το νόημα, θέλουν να καλύψουν τα προσωπικά τους συμφέροντα και δε νοιάζονται για το καλό όλων.

Ερευνήτρια: Ωραία, ευχαριστώ.

Πάμε και στην τελευταία ερώτηση του ερωτηματολογίου (επεξήγηση ερώτησης)
Θέλω να επιλέξετε από τον πίνακα έως πέντε επίθετα που περιγράφουν καλύτερα την εμπειρία σας από αυτό το εργαστήριο.
(μικρή αναμονή)

Θέλετε να ξεκινήσετε; Έλα, Ανδριάνα.

Ανδριάνα: «Διασκεδαστικό» ήταν για το κόμικ, βασικά. «Χαλαρό» ήταν γιατί δεν ήμασταν ούτε αγχωμένοι, ούτε τίποτα, απλά σκεφτόμασταν πράγματα, τα οποία τα έχουμε ξανακούσει και απλά εμβαθύνουμε παραπάνω. Ήταν «απλό» ως διαδικασία, γιατί απλά ζωγραφίσαμε κάτι και μετά κάναμε το κόμικ, το οποίο ήταν εύκολο. «Δημιουργικό», γενικώς, επειδή χρειάζεται και να ζωγραφίσουμε ή να βάλουμε τη φαντασία μας να σκεφτεί μια εικόνα ή ένα πλάνο, ώστε να σχεδιάσουμε το κόμικ. Και «ποιοτικό», γιατί γενικώς η διαδικασία ήταν ποιοτική. Δηλαδή, είχε ένα σκοπό. Και πιστεύω, ότι είχε και κάποιο αποτέλεσμα κατανοήσαμε κάτι καλύτερα.

Ερευνήτρια: Αιμίλιε;

Αιμίλιος: Έχω βάλει «διασκεδαστικό» και «συναρπαστικό» γιατί πάνε μαζί, πιστεύω. Γιατί δε διαβάζεις, γράφεις ήθελε συνεχή κίνηση, συνεχή σκέψη. Έχω βάλει «συνεργατικό» γιατί για να βγάλουμε ένα αποτέλεσμα, συνεργαστήκαμε. «Χαλαρό» γιατί δεν πιέστηκα και «ποιοτικό» γιατί ανέφερα πιο πριν, γιατί το θεωρώ ποιοτικό.

Ερευνήτρια: Ωραία. Αντώνη;

Αντώνης: Εγώ έβαλα ότι όλο ήταν «διασκεδαστικό», ότι χρειαζόταν μια συνεργασία για όλο το αποτέλεσμα. «Απλό» και «χαλαρό» γιατί όλη η διαδικασία δε ήθελε κάτι ιδιαίτερο. Και όλο, γενικά, το αποτέλεσμα ήταν «ποιοτικό», δηλαδή ο χρόνος πέρασε ποιοτικά, δεν ήταν [...]

Ερευνήτρια: «Δεν ήταν...;», με συγχωρείς δε σε άκουσα.

Αντώνης: Ουσιαστικά, κέρδισες κάτι από αυτό.

Ερευνήτρια: Ωραία. Αθηνά;

Αθηνά: Εγώ έβαλα «απλό», γιατί ήταν σχετικά απλό, δεν υπήρχε κάποια δυσκολία. Έβαλα «δημιουργικό», γιατί εμείς σκεφτήκαμε, ας πούμε, το κόμικ πως θα το φτιάξουμε, τι θέματα θα βάλουμε. «Γρήγορο» γιατί, εντάξει, δε μας πήρε και πολύ. Δηλαδή όσες ώρες κάναμε δεν ήταν και πολλές σε σχέση με όσα αναλύσαμε. Και «συναρπαστικό» γιατί ήταν ωραία, περάσαμε ωραία, φτιάξαμε και κόμικ. Και «ποιοτικό», γιατί ήταν σημαντικό για εμάς, για τη ζωή μας, μάθαμε κάτι καινούριο, δηλαδή δεν ήταν κάτι ανούσιο, ήταν κάτι ουσιαστικό.

Ερευνήτρια: Ευχαριστώ. Γιώργο;

Γιώργος: Εγώ θα πω, αρχικά, ότι ήταν κάτι «δημιουργικό», γιατί έπρεπε να βάλουμε τη φαντασία μας να δουλέψει, έτσι ώστε να βγάλουμε κάποιο αποτέλεσμα. Θα πω ότι ήταν «ποιοτικό», διότι ήταν χρήσιμα όσα είπαμε και μάθαμε κάποια πράγματα που θα χρησιμοποιήσουμε στο μέλλον. «Συνεργατικό», γιατί ήμασταν ομάδα και βοηθούσε ο ένας τον άλλον. «Διασκεδαστικό», γιατί περάσαμε καλά, υπήρχαν στιγμές που, γενικότερα, η όλη διαδικασία ήταν πολύ ωραία και διασκεδαστική και, τέλος, «αποτελεσματικό», γιατί θα παίξει καθοριστικό ρόλο στη ζωή μας στο μέλλον.

Ερευνήτρια: Ωραία. Και τα κορίτσια εδώ.

Ανδριάννα: Πρώτα απ' όλα, θεωρώ ότι είναι «δημιουργικό», διότι φτιάξαμε κάποια πράγματα – το κόμικ, τον νοητικό χάρτη – οπότε ήταν πολύ δημιουργικό για εμάς. Επίσης, θεωρώ ότι ήταν «διασκεδαστικό» να δημιουργήσουμε ένα κόμικ στον υπολογιστή που μπορεί να μην το είχαμε ξαναφτιάξει. Συνεργαστήκαμε όλοι μαζί μεταξύ μας και αυτό βοήθησε στο να έχουμε καλές σχέσεις μεταξύ μας, να αναπτύξουμε τη συνεργασία. Επίσης,

δεν ήταν καθόλου αγχωτικό. Αντιθέτως, ήταν πολύ χαλαρό και ξεκούραστο. Και, τέλος, θεωρώ ότι ήταν «αποτελεσματικό», γιατί θα μας βοηθήσει κατά τη διάρκεια της ζωής μας. Αυτές οι γνώσεις που πήραμε σήμερα.

Ερευνήτρια: Ευχαριστώ πολύ.

Θα μπορούσα να επικοινωνήσω μαζί σας έως το καλοκαίρι για να μου πείτε αν, με κάποιον τρόπο, εφαρμόσατε το δικαίωμα ή κάποια από τις μεθόδους;

Συμμετέχοντες: Ναι.

Ερευνήτρια: Σας ευχαριστώ για τη συμμετοχή σας!