



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ

«Το βίωμα της θρησκευτικής εμπειρίας στον εικονικό κόσμο
απουσία θρησκευτικών συμβόλων και ναοδομίας»

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΧΑΡΙΤΟΣ, Αναπληρωτής Καθηγητής

ΚΟΛΙΑΣΗ ΣΟΦΙΑ

ΑΜ: 9983201838421

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2020

Στους εργοδότες μου.

ΕΠΙΤΕΛΙΚΗ ΣΥΝΟΨΗ

Με τη χρήση των νέων τεχνολογιών και συγκεκριμένα της εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας, ο άνθρωπος έχει τη δυνατότητα να βιώσει μέσα σε εικονικό περιβάλλον αληθοφανείς εμπειρίες χάρη στην αίσθηση της εμπύθισης και της παρουσίας, που επιτυγχάνονται τόσο στις πιστές όσο και στις πιο αφηρημένες αναπαραστάσεις της πραγματικότητας. Στις πολυάριθμες εφαρμογές της εικονικής πραγματικότητας δε λείπει το θρησκευτικό στοιχείο ως αναπόσπαστο κομμάτι της ανθρώπινης δραστηριότητας. Τα εικονικά περιβάλλοντα με θρησκευτικό περιεχόμενο διεγείρουν το ενδιαφέρον των δημιουργών και προσελκύουν το κοινό προσφέροντας μια διαφορετική πνευματική ή θρησκευτική εμπειρία.

Πολλοί ερευνητές όπως οι Azari & Birnbacher (2004) χαρακτηρίζουν τη θρησκευτική εμπειρία ως «η σκέψη ότι είναι κάτι το ιδιαίτερο» / “thinking that feels like something”. Η βασική συνιστώσα που χαρακτηρίζει τη θρησκευτική εμπειρία είναι το συναίσθημα και συγκεκριμένα η συγκίνηση. Ωστόσο και άλλα θετικά συναισθήματα όπως το δέος και η αγάπη είναι ικανά να προκαλέσουν ή να ενισχύσουν το θρησκευτικό αίσθημα.

Στην παρούσα εργασία μελετάται λεπτομερώς τόσο η έννοια της θρησκευτικής εμπειρίας όσο και οι χώροι, είτε πραγματικοί, είτε εικονικοί, μέσα στους οποίους αυτή βιώνεται. Ο χώρος αλλά και η ατμόσφαιρα του χώρου κρίθηκαν σημαντικές έννοιες προς μελέτη, καθώς είναι ικανές να επηρεάσουν τη συμπεριφορά των ανθρώπων και τα συναισθήματά τους.

Βασικό στόχο της εργασίας αποτελεί η μελέτη και κατανόηση της θρησκευτικής εμπειρίας σε εικονικό κόσμο απουσία θρησκευτικών συμβόλων.

Πιο συγκεκριμένα, αντικείμενο της εργασίας είναι η παρατήρηση της θρησκευτικής εμπειρίας που προκαλείται μέσω του αισθήματος του δέους, σε ένα διαμορφωμένο εικονικό περιβάλλον απουσία συμβολικών στοιχείων και ναοδομίας. Το θέμα προσεγγίζεται μέσω της πειραματικής μελέτης και τα αποτελέσματα διεξάγονται από τη συλλογή δεδομένων είκοσι (20) πειραματικών υποκειμένων και αναλύονται με ποιοτική μέθοδο.

Λέξεις-κλειδιά: θρησκεία, θρησκευτικό αίσθημα, δέος, πνευματικότητα, εικονική πραγματικότητα, vr, ναός, ιερός τόπος

ABSTRACT

With the use of new technologies, namely of the virtual and augmented reality, one is able to experience real life experiences through the sense of immersion and presence that are achieved in both the faithful and the most abstract representations of reality. In the numerous applications of virtual reality the religious element constitutes an integral part of the human activity. Religious virtual environments arouse the creators' interest and attract the public by offering a different spiritual or religious experience.

Many scholars such as Azari & Birnbacher (2004) describe religious experience as "thinking that feels like something". The main component that characterises religious experience is sentiment, and emotion in particular. However, other positive sentiments such as awe and love are capable of provoking or enhancing the religious feeling.

The present paper examines both the concept of religious experience in detail and the spaces, whether real or virtual, in which this is experienced. Space and atmosphere have been considered important concepts to study, as they are capable of influencing people's behavior and their sentiments. The main objective of the research is to study and understand the religious experience in a virtual world in the absence of religious symbols.

More specifically, the object of the research is to observe the religious experience through awe in a landscaped virtual environment in the absence of symbolic elements and temple-building. The object is approached through experimental study and the results are obtained from the data collection of twenty (20) experimental subjects and analysed by a qualitative method.

Keywords: religion, religious feeling, awe, spirituality, virtual reality, vr, temple, holy place

Πίνακας περιεχομένων

1. Εισαγωγή.....	7
2. Εικονική Πραγματικότητα.....	9
2.1 Η αίσθηση της εμπύθισης.....	9
2.2 Η αίσθηση της παρουσίας.....	11
3. Θρησκευτικό περιεχόμενο στον εικονικό κόσμο.....	15
3.1 Θρησκευτικοί χώροι στον εικονικό κόσμο του Second Life.....	15
3.2 Θρησκευτικοί χώροι στον εικονικό κόσμο του AltSpace.....	19
3.3 Θρησκευτικό περιεχόμενο και εικονικοί κόσμοι για παιδιά.....	20
3.4 Άλλες εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας με θρησκευτικό περιεχόμενο.....	22
4. Η Έννοια του Χώρου. Η φαινομενολογία του χώρου και του τόπου.....	30
4.1 Ο Ιερός χώρος.....	33
5. Αρχιτεκτονική. Ο ρόλος της αρχιτεκτονικής στην αίσθηση του χώρου.....	36
5.1 Αρχιτεκτονικά στοιχεία ναού.....	38
5.2 Φως και ήχος.....	43
6. Πνευματικότητα.....	46
6.1 Δεος.....	47
6.2 Φαινομενολογία της ατμόσφαιρας.....	49
6.3 Θρησκευτική εμπειρία.....	53
7. Προσδιορισμός του ερευνητικού ερωτήματος.....	56
7.1 Μεθοδολογία.....	56
7.2 Αποτελέσματα.....	59
7.3 Συμπεράσματα.....	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	65
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι.....	71
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ.....	74
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ.....	75

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

- Εικόνα 1.** Bassett Hills Fellowship Church, Πιστή αναπαράσταση ναού. (Photo taken from Gelfgren S., (2014). Virtual Christian Places Between Innovation and Tradition)..... 16
- Εικόνα 2.** Το εσωτερικό του Ορθόδοξου Ναού του Αγ. Σάββα της Σέρβικης Εκκλησίας. Photo taken from orthodoxwiki. (2007). [online] Available at: <https://orthodoxwiki.org/File:SecondLife.jpg> [Accessed 9 Nov. 2019]). 16
- Εικόνα 3.** Church of the Dawntreader, (Photo taken from Gelfgren S., (2014). Virtual Christian Places Between Innovation and Tradition). 17
- Εικόνα 4.** Η εκκλησία Κοινωνία χωρίς πόρτα στην είσοδο που συμβολίζει ένα χώρο ανοιχτό για όλους. (Photo taken from Arch Daily. The world's most visited architecture website, (2017). 4 Virtual Spaces in "Second Life" that Explore Alternatives in Religious Architecture. [online] Available at: <https://www.archdaily.com/804048/4-virtual-spaces-in-second-life-that-explore-alternatives-in-religious-architecture>[Accessed 8 Nov. 2019]). 18
- Εικόνα 5.** Το εσωτερικό της εκκλησία Κοινωνία. (Photo taken from Arch Daily. The world's most visited architecture website, (2017). 4 Virtual Spaces in "Second Life" that Explore Alternatives in Religious Architecture. [online] Available at: <https://www.archdaily.com/804048/4-virtual-spaces-in-second-life-that-explore-alternatives-in-religious-architecture> [Accessed 8 Nov. 2019]). 18
- Εικόνα 6.** Οι επισκέπτες του εικονικού κόσμου vr church σε μια συνάθροιση. (Photo taken from <https://www.vrchurch.org/> [Accessed 30 Aug. 2019]). 19
- Εικόνες 7,8.** Ανακοίνωση προγράμματος λειτουργίας του κόσμου vr church. (Photo taken from <https://www.vrchurch.org/> [Accessed 30 Aug. 2019]). 20
- Εικόνα 9.** Ο χαρακτήρας της Συγμορ βαπτίζεται στον κόσμο της vrchurch. (Screenshot taken from https://www.youtube.com/watch?time_continue=619&v=N_88DBmdnNA&feature=emb_title[Accessed 30 Aug. 2019]). 20
- Εικόνα 10.** Ο εικονικός κόσμος του Bible Islands. (Photo taken from Oleszczuk, L., (2012). 'Bible Islands' Offers Virtual World for Kids, Alternative to 'Satanic' Games. [online] Available at: <https://www.christianpost.com/news/bible-islands-offers-virtual-world-for-kids-alternative-to-satanic-games.html> [Accessed 8 Feb. 2020]). 21
- Εικόνα 11.** Παιχνίδι με πίνακες ζωγραφικής, οι οποί εικονίζουν σκηνές της Βίβλου. (Photo taken from Oleszczuk, L., (2012). 'Bible Islands' Offers Virtual World for Kids, Alternative to 'Satanic' Games. [online] Available at: <https://www.christianpost.com/news/bible-islands-offers-virtual-world-for-kids-alternative-to-satanic-games.html> [Accessed 8 Feb. 2020]). 21
- Εικόνα 12.** Εφαρμογή με σκηνές από τη ζωή του Χριστού, σε κινητό και vr. (Photo taken from Jesus VR: The life of Christ (2019). [online] Available at: <https://jesusvr.net/#home-timer> [Accessed 10 Nov. 2019]). 22
- Εικόνες 13,14.** Σκηνές από την εφαρμογή Jesus vr (Photo taken from Jesus VR: The life of Christ (2019). [online] Available at: <https://jesusvr.net/#home-timer> [Accessed 10 Nov. 2019]). 23
- Εικόνα 15.** Ο ναός της Αναστάσεως στην Ιερουσαλημ. Photo taken from Περιηγηθείτε στο Ναό της Αναστάσεως και στον Πανάγιο Τάφο (virtual tour + video).(2019). [online] Available at: <https://www.alexpolisonline.com/2014/04/panagios-tafos.html> [Accessed 10 Nov. 2019]). 23

Εικόνα 16. Το εσωτερικό του Πανάγιο τάφου. Λήψη από βίντεο εικονικής περιήγησης. Photo taken from Περιηγηθείτε στο Ναό της Αναστάσεως και στον Πανάγιο Τάφο (virtual tour + video).(2019). [online] Available at: https://www.alexpolisonline.com/2014/04/panagios-tafos.html [Accessed 10 Nov. 2019]).	24
Εικόνα 17. Η Πέτρα του Χρίσματος. Λήψη από εικονική περιήγηση. Photo taken from Holy places of Jerusalem, Israel.(2014). [online] Available at: https://www.airpano.com/360photo/Jerusalem-Israel/ [Accessed 10 Nov. 2019]).	24
Εικόνα 18. Ορθόδοξη Εκκλησία του Αγίου Γρηγορίου στον κόλπο Parumala στην Ινδική πολιτεία Κεράλα. Photo taken from St. Gregorios Orthodox Church, Sharjah, (2020). [online] Available at: http://p4panorama.com/VR/Gulfparumala/ [Accessed 22 Feb. 2020]).	25
Εικόνα 19. Εξωτερική όψη του ναού του Πρωτάτου κατά τη διάρκεια της εικονικής περιήγησης. (2020). Photo taken from www.mountathos.org .	26
Εικόνα 20. Εσωτερική όψη του εικονικού ναού του Πρωτάτου. (2020). Photo taken from www.mountathos.org .	26
Εικόνα 21. Οπτική του τέμπλου του ναού του Πρωτάτου από την εικονική περιήγηση. (2020). Photo taken from www.mountathos.org .	27
Εικόνα 22. Η αρχική οθόνη του τρισδιάστατου μοντέλου της τράπεζας της Ι.Μ. Βατοπαιδίου. (2020). Photo taken from www.mountathos.org .	27
Εικόνα 23. Εσωτερική όψη της εικονικής τράπεζας της Ι.Μ. Βατοπαιδίου. (2020). Photo taken from www.mountathos.org .	28
Εικόνα 24. Προβολή πληροφοριών κατά την περιήγηση στην τράπεζα της Ι.Μ. Βατοπαιδίου (2020). Photo taken from www.mountathos.org .	28
Εικόνα 25. Οπτική του εικονικού κόσμου που κατασκευάστηκε για χάρη του πειράματος.....	57
Εικόνα 26. Λεπτομέρεια από τον πολυέλαιο.	60
Εικόνα 27. Το στοιχείο του νερό στον εικονικό κόσμο που κατασκευάστηκε για χάρη του πειράματος.	60
Εικόνα 28. Οπτικοποίηση των συναισθημάτων έπειτα από τις συνεντεύξεις των εθελοντών της πειραματικής έρευνας.....	62
Εικόνα 29. Λεπτομέρεια από τον εικονικό κόσμο της πειραματικής έρευνας.	75
Εικόνα 30. Λεπτομέρεια από τον εικονικό κόσμο της πειραματικής έρευνας.	75
Εικόνα 31. Λεπτομέρεια από τον εικονικό κόσμο της πειραματικής έρευνας.	76
Εικόνα 32. Λεπτομέρεια από τον εικονικό κόσμο της πειραματικής έρευνας.	76

1. Εισαγωγή

Στις μέρες μας η ανάπτυξη της εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας έχει βρει εφαρμογή σε διάφορους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας, όπως είναι ο πολιτισμός, η εκπαίδευση, ο τουρισμός, η θρησκεία και η διασκέδαση. Κάποιοι τομείς παρουσιάζουν αυξημένη χρήση της εικονικής πραγματικότητας, όπως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και κάποιοι λιγότερο, όπως οι θρησκείες. Η Εκκλησία στην Ελλάδα, όντας μια παραδοσιακή θρησκεία, ενσωματώνει με αργά βήματα τις εξελίξεις στην τεχνολογία και συγκεκριμένα τη χρήση της εικονικής πραγματικότητας. Αντίθετα, η Προτεσταντική και Καθολική Εκκλησία φαίνεται πως συμβαδίζουν περισσότερο με τη σύγχρονη εποχή και χρησιμοποιούν αμέσως τα εργαλεία που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες. Η παραδοχή αυτή, προέρχεται έπειτα από παρατήρηση και έρευνα που έγινε τόσο στη βιβλιογραφία, όσο και στους εικονικούς κόσμους και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Η ύπαρξη εικονικών περιβαλλόντων με θρησκευτικό περιεχόμενο είναι ουσιώδης, καθώς σύμφωνα με τους Mansour και Geva (2018) έχει αποδειχθεί ότι η αίσθηση της ιερότητας γίνεται αντιληπτή στον εικονικό κόσμο όπως ακριβώς και στο φυσικό περιβάλλον. Συνεπώς ο εικονικός επισκέπτης, ο οποίος ίσως δεν έχει τη δυνατότητα να επισκεφθεί έναν ναό, βιώνει μέσω της εικονικής πραγματικότητας την επιθυμητή εμπειρία.

Τόσο στον εικονικό όσο και στον πραγματικό κόσμο, τα θρησκευτικά σύμβολα, οι θρησκευτικές τελετές και τα κτίρια των ναών δημιουργούν μια ατμόσφαιρα ιερότητας και πνευματικότητας και προκαλούν στον επισκέπτη τη θρησκευτική εμπειρία. Ο πιστός ακόμα και πριν εισέλθει στο ναό, λόγω της πίστης του αλλά και της ατμόσφαιρας είναι προϊδεασμένος και έτοιμος να βιώσει το θρησκευτικό αίσθημα. Ωστόσο μέσα από τα κενά που υπάρχουν στη βιβλιογραφία γεννάται το ερώτημα, κατά πόσο είναι απαραίτητα τα σύμβολα και η ναοδομία στο βίωμα του θρησκευτικού αισθήματος.

Είναι πολύ δύσκολο να διερευνηθεί η έκταση της θρησκευτικής εμπειρίας των ανθρώπων, ωστόσο αξίζει να μελετηθεί, εάν σε έναν εικονικό κόσμο μπορούν να δημιουργηθούν θρησκευτικές σκέψεις, οι οποίες πυροδοτούνται μόνο από την ατμόσφαιρα του χώρου, χωρίς τη βοήθεια συμβόλων και ναοδομίας. Ούσα λοιπόν παρακινημένη από την απόδειξη των Mansour και Geva (2018) σχετικά με την κοινή αντίληψη της ιερότητας στον εικονικό και τον πραγματικό κόσμο, πρόκειται να μελετηθεί παρακάτω το βίωμα της θρησκευτικής εμπειρίας στον εικονικό κόσμο απουσία θρησκευτικών συμβόλων και ναοδομίας.

Μελετώντας τη βιβλιογραφία, αποδεικνύεται πως η θρησκευτική εμπειρία πέρα από την πίστη χαρακτηρίζεται και από θετικά συναισθήματα και συγκεκριμένα τη συγκίνηση (Azari & Birnbacher, 2004, σελ. 902). Έχει αποδειχθεί πως τα θετικά συναισθήματα, όπως το δέος και η αγάπη ενισχύουν τη θρησκευτική εμπειρία και κάνουν τους ανθρώπους πιο πνευματικούς και κοινωνικούς (Joye & Dewitte, 2016, σελ.42). Για το λόγο αυτό στην παρούσα μελέτη θα χρησιμοποιηθεί το συναίσθημα του δέους ως το κεντρικό συναίσθημα που θα χαρακτηρίσει την ατμόσφαιρα του εικονικού κόσμου και θα ενισχύσει τη θρησκευτική εμπειρία.

Συνοψίζοντας, στόχος της παρούσας εργασίας είναι να μελετηθεί η πρόκληση του θρησκευτικού αισθήματος μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον χωρίς θρησκευτικά σύμβολα και ναοδομία, με τη βοήθεια της αίσθησης του δέους.

Για τη διερεύνηση του ερωτήματος υλοποιήθηκε πειραματική μελέτη σε εικονικό περιβάλλον. Κατασκευάστηκε εξ αρχής ένας εικονικός κόσμος, κατάλληλος ώστε να προκαλεί την αίσθηση το δέους στον επισκέπτη και κατ' επέκταση το θρησκευτικό συναίσθημα, με έμμεσους συμβολισμούς και αφήγηση, η οποία ενισχύει την εμπυθιστική εμπειρία. Για την κατασκευή του αφηρημένου εικονικού περιβάλλοντος χρησιμοποιήθηκε η μηχανή Unity και για τη μελέτη της θρησκευτικής εμπειρίας χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της ποιοτικής έρευνας, ερμηνεύοντας τα δεδομένα που συλλέχθηκαν από συνεντεύξεις 20 εθελοντών.

Πιο συγκεκριμένα, η εργασία απαρτίζεται από κεφάλαια:

Το **Κεφάλαιο 1** αποτελεί την εισαγωγή στο θέμα, παρουσιάζοντας συνοπτικά το περιεχόμενο, τους στόχους και τη δομή της διπλωματικής εργασίας.

Στο **Κεφάλαιο 2** γίνεται μια αναφορά στην έννοια της εικονικής πραγματικότητας καθώς και στην αίσθηση της εμπύθισης και στην αίσθηση της παρουσίας. Η ικανοποίηση των δύο τελευταίων αισθήσεων κρίνεται σημαντική, ώστε να χαρακτηριστεί ένα εικονικό περιβάλλον επιτυχημένο.

Στο **κεφάλαιο 3** παρουσιάζονται τα διάφορα είδη εικονικών χώρων με θρησκευτικό περιεχόμενο και προβάλλονται ενδεικτικά παραδείγματα της επικρατούσας κατάστασης σε επιλεγμένους εικονικούς κόσμους.

Στο **κεφάλαιο 4** δίνονται οι έννοιες του χώρου και του τόπου αλλά και του ιερού χώρου. Ο χώρος μετατρέπεται σε τόπο όταν αποκτά νόημα. Ο ιερός τόπος μπορεί να γίνει κατανοητός όχι μόνο από τους πιστούς αλλά από τον υπόλοιπο κόσμο.

Στο **κεφάλαιο 5** περιγράφονται ο ρόλος της αρχιτεκτονικής, η οποία έχει την ικανότητα να μεταδίδει αξίες και νοήματα. Αναλυτικότερα παρουσιάζονται τα αρχιτεκτονικά και συμβολικά στοιχεία των ναών, καθώς και ο ρόλος του φωτός και του ήχου που συμβάλουν στη δημιουργία της πνευματικής ατμόσφαιρας.

Στο **κεφάλαιο 6** αναλύονται εκτενέστερα η έννοια της πνευματικότητας, η αίσθηση του δέους, η φαινομενολογία της ατμόσφαιρας και η θρησκευτική εμπειρία, η οποία ενισχύεται από το συνδυασμό όλων των προηγούμενων εννοιών.

Στο **κεφάλαιο 7** παρουσιάζεται αναλυτικά το ερευνητικό ερώτημα της παρούσας εργασίας, η μεθοδολογία προσέγγισης, τα αποτελέσματα της πειραματικής έρευνας και τα συμπεράσματα, όπως αυτά προέκυψαν από την ποιοτική ανάλυση των δεδομένων.

2. Εικονική Πραγματικότητα

Στο παρόν κεφάλαιο κρίνεται σκόπιμη μια μικρή αναφορά στις έννοιες της εικονικής πραγματικότητας, της αίσθησης της εμβύθισης και της αίσθησης της παρουσίας, οι οποίες αφενός θα βοηθήσουν τους αναγνώστες χωρίς τεχνολογικές γνώσεις να κατανοήσουν το θέμα της έρευνας και αφετέρου, θα συμβάλλουν στην κατανόηση και συλλογή των απαραίτητων στοιχείων για τη δημιουργία ενός επιτυχημένου εικονικού περιβάλλοντος, το οποίο θα κατασκευαστεί στη συνέχεια.

Η εικονική πραγματικότητα επιτρέπει στους χρήστες να πλοηγηθούν σε έναν εικονικό κόσμο, να τον εξερευνήσουν με ελεύθερη βούληση και να αλληλεπιδράσουν με το περιβάλλον ή με άλλους χρήστες. Σύμφωνα με τον Lanier (1989) η εικονική πραγματικότητα «αποτελεί ένα αλληλεπιδραστικό, τρισδιάστατο (3D) περιβάλλον που παράγεται από τον υπολογιστή με αποτέλεσμα την εμβύθιση του χρήστη».

Οι βασικές πτυχές μιας εικονικής πραγματικότητας όπως έχουν οριστεί από τους Burdea & Coiffet (2003) είναι:

- Η **εμβύθιση**: η αίσθηση του χρήστη ότι βρίσκεται («βυθίζεται») σε έναν τρισδιάστατο εικονικό χώρο.
- Η **αλληλεπίδραση**: η δυνατότητα μετακίνησης μέσα στον τρισδιάστατο χώρο αλλά και η δυνατότητα διαχείρισης των αντικειμένων μέσα σε αυτόν.
- Ο **πραγματικός χρόνος**: Οι άμεσες αλλαγές της κατάστασης του χώρου και των αντικειμένων του εικονικού κόσμου μέσω των ενεργειών του χρήστη.
- Η **ένταση της πληροφορίας**: η πληθώρα των πληροφοριών αλλά και η ποικιλία των διαύλων επικοινωνίας μέσω των οποίων προσφέρονται αυτές στο χρήστη (οπτικός, ακουστικός, απτικός δίαυλος κ.λπ.) (Michael Heim, 1998).

Συνεπώς το εικονικό περιβάλλον είναι ένα περιβάλλον όπου ο άνθρωπος μέσω της αλληλεπίδρασης μπορεί να βιώσει οπτικά, ακουστικά και κιναισθητικά ερεθίσματα. Σύμφωνα με τους Mansour και Geva (2018) έχει αποδειχθεί ότι η αίσθηση της ιερότητας γίνεται αντιληπτή στον εικονικό κόσμο όπως ακριβώς και στο φυσικό περιβάλλον.

2.1 Η αίσθηση της εμβύθισης

Το εμβυθιστικό περιβάλλον διατηρεί όλα τα χαρακτηριστικά του εικονικού περιβάλλοντος και μπορεί να μελετηθεί αντικειμενικά, καθώς έχει να κάνει με την υπολογιστική ικανότητα των μηχανημάτων. Όσο περισσότερο ένα σύστημα τροφοδοτεί το χρήστη με οθόνες και διατηρεί την πιστότητα με την πραγματικότητα, τόσο περισσότερο μπορεί να χαρακτηριστεί ως εμβυθιστικό (Slater, 2009, σελ.195).

Σύμφωνα με τους Slater and Wilbur (1995), η εμβύθιση σε έναν εικονικό κόσμο μπορεί να αποτελέσει έναν μετρήσιμο παράγοντα παρατηρώντας τα παρακάτω χαρακτηριστικά:

- α) Περιεκτικότητα. Ο βαθμός στον οποίο τα ερεθίσματα του πραγματικού κόσμου δεν επηρεάζουν το χρήστη και δεν του αποσπούν την προσοχή.
- β) Έκταση. Ο αριθμός των αισθητήρων που έχει το σύστημα.
- γ) Περιβάλλον. Το κατά πόσο πανοραμική είναι η προβολή/ η θέαση.
- δ) Ζωντάνια. Η ανάλυση της προβολής του εικονικού κόσμου.

Ένας επιπλέον παράγοντας που μπορεί να επηρεάσει την εμπύθιση είναι τα είδη των αισθητηριακών καναλιών που χρησιμοποιούνται ώστε να μεταδοθούν οι πληροφορίες στο χρήστη, δηλαδή τα ηχητικά, απτικά και οπτικά ερεθίσματα. Επίσης καθοριστικό ρόλο παίζουν οι αισθήσεις (όραση, ακοή) που συνηθίζει ο χρήστης να χρησιμοποιεί, με σκοπό να λάβει τις πληροφορίες του περιβάλλοντος. Αν ο χρήστης είναι οπτικός χαρακτήρας και λάβει οπτικά ερεθίσματα θα επιτύχει μια καλύτερη εμπύθιση, συγκριτικά με τη λήψη ηχητικών ερεθισμάτων (Slater, 1995 σελ.241), τα οποία θα του είναι πιο δύσκολο να επεξεργαστεί.

Η ψευδαίσθηση της εμπύθισης επιτυγχάνεται τεχνικά με τρία είδη τεχνολογίας:

- 1) Συστήματα εισόδου ή αισθητήρες. Πρόκειται για τον εξοπλισμό ο οποίος προσαρμόζεται στο ανθρώπινο σώμα ή σε αντικείμενα, και καταγράφει τις μεταβολές της θέσης του ατόμου που εμπυθίζεται.
- 2) Συστήματα εξόδου. Είναι τα συστήματα απεικόνισης της πληροφορίας, τα οποία τροφοδοτούν τα αντιληπτικά κανάλια των χρηστών με οπτικά, ηχητικά, απτικά και κιναισθητικά ερεθίσματα.
- 3) Συστήματα υλικού και λογισμικού. Ο ρόλος τους είναι να συνδέουν τα δυο παραπάνω συστήματα ώστε να συνθέτουν τις αισθητηριακές εμπειρίες που βιώνει ο χρήστης και προσομοιώνουν τα φυσικά περιβάλλοντα (Ellis, 1995, σελ.20).

Το παλαιότερο εικονικό περιβάλλον εμπύθισης είναι η σπηλιά των προϊστορικών ανθρώπων, ο σημερινός θόλος. Ο θόλος ήταν η κατασκευή που μπορούσε να μιμηθεί τη σφαιρική οπτικοποίηση του περιβάλλοντος, ενώ παράλληλα επιδείκνυε τη δυνατότητα της οπτικής εμπύθισης, που μπορούσε να οδηγήσει σε διεύρυνση της αισθητηριακής αντίληψης του ανθρώπου (McConville, 2007, σελ. 8).

Ωστόσο υπάρχουν και άλλες απόψεις σχετικά με την επίτευξη της εμπύθισης, καθώς οι Barfield, Hendrix, & Bystrom (1997) προτείνουν ένα μοντέλο χωρικής πιστότητας. Υποστηρίζουν πως ο εικονικός κόσμος θα πρέπει να πλησιάζει τον πραγματικό όσο αναφορά τα χωρικά, ηχητικά και απτικά χαρακτηριστικά ενός αντικειμένου. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από τη γεωμετρία, την κίνηση, την υπολογιστική ισχύ (ώστε να γίνονται γρήγορα οι ενημερώσεις), την αίσθηση του βάθους, τη γραμμική και εναέρια προοπτική και τα όρια του κόσμου. Όλοι οι παραπάνω παράγοντες συμβάλουν στην πιστή αναπαράσταση της πραγματικότητας με αποτέλεσμα την εμπύθιση. Τοποθετώντας αισθητήρες κίνησης πάνω σε κράνος εικονικής πραγματικότητας ο χρήστης μπορεί να αλλάξει τη γωνία θέασης με μια απλή κίνηση του κεφαλιού, όπως δηλαδή θα έκανε και

στην πραγματικότητα. Οι γρήγορες ενημερώσεις του λογισμικού βοηθούν στο να προβάλλονται οι ψευδαισθήσεις με μια συνέχεια, χωρίς καθυστερήσεις που θα ήταν καταστροφικές για την εμπύθιση του χρήστη.

Η εμπύθιση μπορεί να είναι μια διανοητική διεγερτική διαδικασία και όχι μια διαδικασία μετάβασης από τη νοητική κατάσταση σε μια άλλη. Χαρακτηριστικό της είναι η μικρή απόσταση που έχει ο χρήστης με όσα συμβαίνουν στον εικονικό κόσμο και η αύξηση των συναισθημάτων (Grau, 2003, σελ. 13).

Στο εμπυθιστικό περιβάλλον ο χρήστης βιώνει τα οπτικά, ακουστικά και κιναισθητικά ερεθίσματα αλλά του δίνεται ταυτόχρονα η δυνατότητα για μια εγωκεντρική / υποκειμενική προσέγγιση. Μπορεί να περιηγηθεί κατά βούληση και να δει τα αντικείμενα που βρίσκονται μέσα στον εικονικό κόσμο από την οπτική γωνία που επιθυμεί. Με αυτό τον τρόπο δημιουργείται η αίσθηση της παρουσίας σε έναν κόσμο, στον οποίο ο χρήστης βρίσκεται μόνο νοητά, καθώς το σώμα του δεν τον ακολουθεί (Slater, 1993, σελ.221). Στην πραγματικότητα αυτό που κάνει έναν εικονικό κόσμο να μοιάζει αληθοφανή είναι η αίσθηση της παρουσίας.

2.2 Η αίσθηση της παρουσίας

Κάποιοι ερευνητές θεωρούν ότι η αίσθηση της παρουσίας είναι η σημαντικότερη διαφορά των εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας από άλλες εφαρμογές, και επομένως αυτή η παράμετρος θα πρέπει να μετράται ξεχωριστά. Για τον λόγο αυτό έχουν δημιουργηθεί ερωτηματολόγια που ρωτούν το χρήστη πως ένιωσε και κατά πόσο «απορροφήθηκε» από τον εικονικό κόσμο. Ένα τέτοιο ερωτηματολόγιο δημιουργήθηκε από τους Witmer και Singer (1998) και χρησιμοποιεί πολλαπλές ερωτήσεις για να μετρήσει το βαθμό της παρουσίας.

Η αίσθηση της παρουσίας είναι μια κατάσταση συνείδησης και αφορά τον τομέα της ψυχολογίας. Είναι η αίσθηση του ότι βρισκόμαστε κάπου. Η τηλεπαρουσία είναι η αίσθηση ότι βρισκόμαστε σε ένα περιβάλλον ενώ το σώμα μας βρίσκεται σε διαφορετικό χώρο, όπως ακριβώς συμβαίνει σε μια εικονική εμπειρία (Λέπουρας, 2015, σελ.15). Η πρόθεση τηλε- δηλώνει την απόσταση και χρησιμοποιείται για να εκφράσει παρουσία από μακριά, σε αντίθεση με τον όρο παρουσία που αναφέρεται στο τώρα και το εδώ. Είναι μια αντικειμενική εμπειρία η οποία προκαλείται από τα τεχνολογικά μέσα. Το γεγονός ότι η εμπειρία ενός εικονικού κόσμου σύμφωνα με τους χρήστες μπορεί να είναι αληθοφανής, σημαίνει ότι για την εμπειρία αυτή συμμετέχουν όλες οι αισθήσεις του χρήστη. Σύμφωνα με τον Αριστοτέλη η όραση είναι η κυρίαρχη αίσθηση του ανθρώπου και οι υπόλοιπες αισθήσεις, η όσφρηση, η ακοή, η αφή και η γεύση έπονται της πρώτης. Ωστόσο για τη μελέτη της τηλεπαρουσίας θα πρέπει να ληφθούν υπόψη όλες οι αισθήσεις και όχι μόνο η όραση, έτσι μελετάται η αντιληπτική πραγματικότητα.

Η τηλεπαρουσία συνδέεται με 3 παράγοντες:

- Την αίσθηση του βρίσκεσθαι μέσα σε έναν εικονικό κόσμο.
- Ο βαθμός στον οποίο το εικονικό περιβάλλον κυριαρχεί υπέρ της πραγματικότητας και οι συμμετέχοντες αλληλεπιδρούν με τον εικονικό παρά με τον πραγματικό κόσμο, και,
- Το μέγεθος που οι συμμετέχοντες θυμούνται να έχουν επισκεφθεί τον εικονικό χώρο, παρά το ότι βλέπουν εικόνες σε υπολογιστή (Tjostheim, 2019).

Η αίσθηση της παρουσίας, δηλαδή το αίσθημα που νιώθουν οι χρήστες όταν βρίσκονται σε ένα περιβάλλον διαφορετικό από αυτό που βρίσκεται το σώμα τους, επηρεάζεται από γνωστικούς και περιβαλλοντικούς παράγοντες (Baños, 2004, σελ. 156). Είναι μια συνειδητή εμπειρία καθώς ο χρήστης επιλέγει έπειτα από σκέψη την ύπαρξή του σε ένα εικονικό περιβάλλον. Σύμφωνα με τον Schubert (2001) εμπλέκονται δύο γνωσιακές διαδικασίες: αυτή της πνευματικής σκέψης και αυτή της κατανομής της προσοχής. Πιο συγκεκριμένα η πρώτη αναφέρεται στην έννοια του ότι βρισκόμαστε και δρούμε σε ένα εικονικό περιβάλλον και η δεύτερη στο ότι πρέπει να συγκεντρωθούμε σε αυτό το περιβάλλον αγνοώντας τον πραγματικό κόσμο.

Αναφορικά με τους περιβαλλοντικούς παράγοντες, οι πειραματικές μελέτες έχουν δείξει πως η αίσθηση της παρουσίας επηρεάζεται από τον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζονται τα δεδομένα στους συμμετέχοντες και τον τρόπο με τον οποίο αυτοί αλληλεπιδρούν (Slater, 2009, σελ.197). Για παράδειγμα το ευρύ πεδίο θέασης, η απτική ανατροφοδότηση, τα στερεοφωνικά παρά τα μονοφωνικά κανάλια, ο εντοπισμός της κίνησης του κεφαλιού και η αλληλεπίδραση με το περιβάλλον, είναι τρόποι που συμβάλουν στην αίσθηση της παρουσίας. Επίσης ιδιαίτερα σημαντικός θεωρείται ο συσχετισμός μεταξύ της δραστηριότητας των χρηστών και της ανατροφοδότησης της εμπειρίας από σένσορες.

Ωστόσο υπάρχουν και άλλες απόψεις που εμπλέκουν το συναισθηματικό παράγοντα, όπως αυτή των Rosa Baños et all (2004), οι οποίοι υποστηρίζουν πως και τα συναισθήματα είναι παράγοντες που μπορούν να ενισχύσουν την αίσθηση της παρουσίας. Μέσα από το πείραμα που έθεσαν σε εφαρμογή απέδειξαν πως οι χρήστες εικονικών περιβαλλόντων με συναισθηματική φόρτιση όπως η χαρά, η λύπη, η χαλάρωση και το άγχος ένοιωσαν περισσότερο παρόντες στον εικονικό κόσμο και είχαν την αίσθηση του αληθινού. Σε αντίθεση με την εμπειρία σε ουδέτερο περιβάλλον χωρίς επένδυση συναισθήματος, όπου δεν παρουσιάστηκε καμιά συναισθηματική φόρτιση δεν υπήρχε η αίσθηση της παρουσίας.

Η αίσθηση της παρουσίας ή διαφορετικά της ύπαρξης σε ένα εικονικό περιβάλλον μπορεί να διακριθεί σε τρεις συνιστώσες. Την προσωπική, την κοινωνική και την περιβαλλοντική ύπαρξη.

Η **προσωπική παρουσία** είναι ουσιαστικά οι λόγοι που αισθανόμαστε ότι υπάρχουμε στα αλήθεια στον εικονικό κόσμο. Τέτοιοι λόγοι είναι το γεγονός ότι ο χρήστης μπορεί να δει τα

χέρια του ή ολόκληρο το χαρακτήρα του να υπάρχει και να κινείται μέσα στον εικονικό κόσμο. Ωστόσο οι νόμοι της φυσικής και της τεχνολογίας είναι διαφορετικοί από την πραγματικότητα και αυτό είναι κάτι που ο χρήστης μπορεί να εντοπίσει. Για το σκοπό αυτό οι σχεδιαστές των τρισδιάστατων χώρων προσπαθούν να διεγείρουν τις ανθρώπινες αισθήσεις μέσω του φωτορεαλισμού, των τρισδιάστατων εικόνων, των ήχων και της αφήs. Δίνεται λοιπόν ιδιαίτερη βαρύτητα στη σωστή ανταπόκριση της κίνηση του χρήστη ακόμα και εις βάρος της ανάλυσης των εικόνων (Heeter , 1992, σελ.263-265).

Η **κοινωνική παρουσία** στον εικονικό κόσμο ξεκινά να υφίσταται όταν εμφανίζονται και άλλα πρόσωπα μέσα στο περιβάλλον τα οποία αλληλεπιδρούν με το χρήστη και αποτελούν απόδειξη της παρουσίας του. Αυτά τα πρόσωπα μπορεί να είναι είτε άλλοι χρήστες, είτε προγραμματισμένοι χαρακτήρες που δημιουργούν μια αλληλεπίδραση. Το καλύτερο και πιο κατανοητό παράδειγμα είναι τα εικονικά παιχνίδια, στα οποία οι παίκτες του παιχνιδιού επικοινωνούν μεταξύ τους, δηλαδή με άλλους αληθινούς παίκτες. Ταυτόχρονα με τους πραγματικούς παίκτες υπάρχουν και οι «εχθροί» που είναι συνήθως προγραμματισμένοι παίκτες που λειτουργούν βάση παιχνιδιού.

Η **περιβαλλοντική παρουσία** αναφέρεται στο κατά πόσο το ίδιο το περιβάλλον καταλαβαίνει την παρουσία ενός χρήστη και αλληλεπιδρά με αυτόν. Για παράδειγμα όταν ανάβει ένα φως ή εμφανίζεται κάποιο μήνυμα στο περιβάλλον εξαιτίας της δράσης του χρήστη. Με αυτό τον τρόπο ο χρήστης νιώθει ότι υπάρχει στο εικονικό περιβάλλον, αφού γίνεται αντιληπτός από αυτό (Heeter , 1992, σελ.263).

Η δυνατότητα του να μπορεί κανείς να αλλάξει το περιβάλλον μέσα στο οποίο βρίσκεται είναι ένα στοιχείο που βοηθά στην αίσθηση της παρουσίας. Πολλές φορές το εικονικό περιβάλλον προσφέρει περισσότερες δυνατότητες αλληλεπίδρασης από ότι μας προσφέρει ο πραγματικός κόσμος, όπως οι υπερφυσικές δυνάμεις με αποτέλεσμα να εντείνεται η αίσθηση της παρουσίας.

Σύμφωνα με τον Slater (2018) η αίσθηση της παρουσίας δεν επηρεάζεται από την «πιστή αναπαράσταση», δηλαδή από το πόσο πιστευτός είναι ο κόσμος και το κατά πόσο ο χρήστης πιστεύει πως είναι αληθινά όσα βιώνει. Η αίσθηση της παρουσίας σχετίζεται με την ψευδαίσθηση. Η ψευδαίσθηση είναι αντιληπτική αλλά όχι γνωστική. Ο χρήστης μπαίνοντας σε ένα εικονικό κόσμο γνωρίζει εκ των προτέρων πως δεν είναι αλήθεια όλα αυτά που πρόκειται να βιώσει. Ωστόσο τα αντανakλαστικά του λειτουργούν αυτόματα στα ερεθίσματα, ενώ το γνωστικό πεδίο αντιλαμβάνεται αργότερα το ερέθισμα και καταλήγει στο συμπέρασμα πως δεν είναι η πραγματικότητα αυτή που βίωσε.

Η αίσθηση της παρουσίας διαφέρει από την αίσθηση της εμπύθισης, η οποία μπορεί να μελετηθεί αντικειμενικά, καθώς περιγράφει μέχρι ποιο σημείο είναι ικανός ο υπολογιστής να μεταδώσει μια ψευδαίσθηση της πραγματικότητας στο χρήστη. Ωστόσο οι δύο έννοιες είναι άρρηκτα συνδεδεμένες μεταξύ τους. Η αίσθηση της παρουσίας στην πραγματικότητα είναι το αποτέλεσμα της εμπύθισης, ή διαφορετικά η αντίδραση του χρήστη στην

εμβύθιση. Αν δύο άνθρωποι εμβυθιστούν στο ίδιο εικονικό περιβάλλον δε σημαίνει πως θα έχουν και την ίδια αίσθηση παρουσίας. Ο καθένας αντιλαμβάνεται διαφορετικά το περιβάλλον και αποσπάται ή απορροφάται από διαφορετικά ερεθίσματα (Slater, 2003 και Schubert, 2001, σελ.267).

Για να χαρακτηριστεί λοιπόν ένα περιβάλλον επιτυχημένο χρειάζεται να ικανοποιηθούν οι αισθήσεις της παρουσίας και της εμβύθισης. Η αντικειμενικά μετρήσιμη αίσθηση της εμβύθισης μπορεί να επιτευχθεί με τη χρήση του κατάλληλου τεχνολογικού εξοπλισμού, ενώ η αίσθηση της παρουσίας εξαρτάται από την εμπειρία που θα βιώσει ο χρήστης. Ωστόσο οι δημιουργοί των εικονικών περιβαλλόντων προσπαθούν να προκαλέσουν την αίσθηση της παρουσίας μέσα από την πρόκληση του συναισθήματος και τη δημιουργία αλληλεπίδρασης μεταξύ του χρήστη και του υπόλοιπου εικονικού περιβάλλοντος. Η αλληλεπίδραση είναι εύκολο να επιτευχθεί σε εικονικούς κόσμους που φέρουν έντονο το στοιχείο της κοινωνικοποίησης. Τέτοιο εικονικοί χώροι είναι συνήθως τα βιντεοπαιχνίδια αλλά και οι θρησκευτικοί χώροι που θα μας απασχολήσουν στην παρούσα εργασία.

3. Θρησκευτικό περιεχόμενο στον εικονικό κόσμο

Στην εικονική πραγματικότητα είναι έκδηλη η παρουσία χώρων με θρησκευτικό ή πνευματικό περιεχόμενο, καθώς και η χρήση των θρησκευτικών συμβόλων ακόμα και σε μη θρησκευτικούς εικονικούς κόσμους, όπως είναι ο κόσμος του Word of Warcraft. Είναι γεγονός πως αρκετά ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν ως πηγή έμπνευσης τα θρησκευτικά σύμβολα (Γαβαλίδη, 2019, σελ.55). Οι θρησκευτικοί τόποι ή ναοί χρησιμοποιούνται, είτε ως σημεία αναφοράς μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον, είτε ως λειτουργικοί χώροι λατρείας ή συνάθροισης. Τέτοια παραδείγματα μπορεί κανείς να συναντήσει σε εικονικούς κόσμους όπως το Second life και το Altspace.

3.1 Θρησκευτικοί χώροι στον εικονικό κόσμο του Second Life

Η πλειονότητα των θρησκευτικών χώρων στο SL είναι κυρίως οι Προτεσταντικοί ναοί. Έπονται οι Καθολικοί ναοί και τελευταίοι σε αριθμό βρίσκονται οι Ορθόδοξοι ναοί (Gelfgren, 2014, σελ.47). Οι περισσότεροι εικονικοί ιεροί χώροι διαθέτουν και έναν εξωτερικό χώρο για την κοινωνικοποίηση των επισκεπτών. Αντίθετα οι χριστιανικοί χώροι παρατηρείται πως τείνουν να δίνουν έμφαση στη δυνατότητα για προσωπική σκέψη και διαλογισμό. Στον εικονικό κόσμο του Second life οι χριστιανικές εκκλησίες, 114 στον αριθμό, χωρίζονται σε τέσσερις κατηγορίες με βάση την αρχιτεκτονική τους δομή και λειτουργία:

1. **Διακοσμητικές εκκλησίες**, δηλαδή πιστές αναπαραστάσεις ναών με σκοπό να δώσουν χαρακτήρα σε έναν ιστορικό τόπο ή να αποτελέσουν ορόσημο στο χάρτη. Δεν πρόκειται για λειτουργικές εκκλησίες, ούτε παρέχονται κηρύγματα, δεν αποπνέουν βαριά ατμόσφαιρα και είναι ανοιχτές σε όλους τους επισκέπτες ανεξαρτήτως θρησκείας.
2. **Πιστές αναπαραστάσεις** ναών αλλά με λειτουργικό χαρακτήρα (εικόνα 1). Πρόκειται κυρίως για τους Προτεσταντικούς, Καθολικούς και Ορθόδοξους ναούς. Οι τελευταίοι δίνουν έμφαση στην ατομική ή κοινή προσευχή και όχι στο κήρυγμα και τους χώρους κοινωνικοποίησης. Ένα παράδειγμα ορθόδοξου ναού στο second life είναι ο ναός του Αγ. Σάββα της Σέρβικης Εκκλησίας (εικόνα 2). Πρόκειται για ναό με τρούλο και τέμπλο που χωρίζει τον κυρίως ναό από το ιερό βήμα καθιστώντας το μη προσβάσιμο στους επισκέπτες, όπως δηλαδή συμβαίνει και στον πραγματικό κόσμο. Ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να κινηθεί στον κυρίως ναό, ενώ του απαγορεύεται η είσοδος στο ιερό που βρίσκεται πίσω από την ωραία πύλη.



Εικόνα 1. Bassett Hills Fellowship Church, Πιστή αναπαράσταση ναού. (Photo taken from Gelfgren S., (2014). Virtual Christian Places Between Innovation and Tradition).



Εικόνα 2. Το εσωτερικό του Ορθόδοξου Ναού του Αγ. Σάββα της Σέρβικης Εκκλησίας. Photo taken from orthodoxwiki. (2007). [online] Available at: <https://orthodoxwiki.org/File:SecondLife.jpg> [Accessed 9 Nov. 2019]).

3. Με αρχιτεκτονική φαντασία. Σε αυτή την κατηγορία δεν υπάρχουν κτίσματα παρά μόνο διάφορα μέρη από ναούς και άλλα στοιχεία φαντασίας, όπως ένας βωμός, κίονες, μεγάλα αγάλματα, λιοντάρια και ωραία θέα. Το περιβάλλον αποτελείται από πράσινο, φύση και νερό. Χαρακτηριστικό παράδειγμα της κατηγορίας αυτής είναι η εκκλησία του Dawntreader (Εικόνα 3). Στο χώρο αυτό, υπάρχει ένα αίθριο χωρίς τοίχους, με δυο σειρές από στασίδια σε ημικυκλικό σχήμα. Ωστόσο υπάρχουν και κάποια στοιχεία που παραπέμπουν σε ναό όπως ένας άμβωνας και ένας τρούλος με καμπάνες που σκεπάζει το κτίριο. Ολόκληρος ο ναός βρίσκεται δίπλα στη θάλασσα και πλησίον του υπάρχει ένας χώρος για χορό και λίγη βλάστηση.



Εικόνα 3. Church of the Dawntreader, (Photo taken from Gelfgren S., (2014). *Virtual Christian Places Between Innovation and Tradition*).

3. **Πέρα από το ναό.** Πέρα από τη ναοδομία, δίνεται έμφαση και σε χώρους χωρίς θρησκευτικό ή λατρευτικό χαρακτήρα στους οποίους το ποιμνίο μπορεί να διασκεδάσει ή να κουβεντιάσει. Τέτοιοι χώροι μπορεί να είναι μια βιβλιοθήκη, μια καφετέρια, ένα γήπεδο για αθλητικές δραστηριότητες ή ένα νυχτερινό κέντρο (Gelfgren & Hutchings, 2014, σελ.63), στους οποίους συναθροίζονται οι πιστοί. Από τους 114 χριστιανικούς χώρους του Second Life, τέτοιου είδους χώροι δεν ξεπερνούν τους 15 σε αριθμό (Gelfgren & Hutchings 2014, σελ.49).

Οι σχεδιαστές των ιερών χώρων στα εικονικά περιβάλλοντα επιλέγουν σκόπιμα αρχιτεκτονικά στοιχεία ώστε να προκαλέσουν το επιθυμητό αποτέλεσμα. Για παράδειγμα, στο Second Life η εκκλησία Koionia Congregational Church (εικόνες 4 και 5) δεν έχει σκόπιμα πόρτα στην είσοδο και περιβάλλεται από μεγάλα παράθυρα που επιτρέπουν το φυσικό φως να φωτίζει το χώρο. Η απουσία της εισόδου ικανοποιεί το σκοπό του κατασκευαστή που ήταν να δημιουργήσει έναν χώρο ανοιχτό για όλους, μοντέρνο ή μεταμοντέρνο, χωρίς στασίδια, με επιβλητικό χαρακτήρα (Miczek, 2008, σελ.164).



Εικόνα 4. Η εκκλησία Κοινωνία χωρίς πόρτα στην είσοδο που συμβολίζει ένα χώρο ανοιχτό για όλους. (Photo taken from Arch Daily. The world's most visited architecture website, (2017). 4 Virtual Spaces in "Second Life" that Explore Alternatives in Religious Architecture. [online] Available at: <https://www.archdaily.com/804048/4-virtual-spaces-in-second-life-that-explore-alternatives-in-religious-architecture> [Accessed 8 Nov. 2019]).



Εικόνα 5. Το εσωτερικό της εκκλησίας Κοινωνία. (Photo taken from Arch Daily. The world's most visited architecture website, (2017). 4 Virtual Spaces in "Second Life" that Explore Alternatives in Religious Architecture. [online] Available at: <https://www.archdaily.com/804048/4-virtual-spaces-in-second-life-that-explore-alternatives-in-religious-architecture> [Accessed 8 Nov. 2019]).

Σύμφωνα με τους Stefan Gelfgren and Tim Hutchings (2014) από τους 114 χριστιανικούς χώρους του Second life, οι 81 χρησιμοποιούν μια αρχιτεκτονική κατασκευή παραδοσιακού ναού με το γνωστό ναόσχημο κτίριο, τα παράθυρα και τον άμβωνα, ώστε να είναι

ξεκάθαρη η χρήση του χώρου από τους επισκέπτες. Αντίθετα μόνο 9 εκκλησιαστικοί χώροι έχουν χρησιμοποιήσει εναλλακτικούς τρόπους προσέγγισης για την τέλεση των θρησκευτικών τελετών, οι οποίοι δεν περιλαμβάνουν καθόλου κτιριακές δομές αλλά είναι υπαίθριοι. Οι διαφορετικές προσεγγίσεις στην απόδοση ενός θρησκευτικού χώρου προκύπτουν από την προσωπική εκτίμηση του κάθε κατασκευαστή για το πως είναι μια εκκλησία. Αυτή η εκτίμηση απορρέει από τη διαφορά μεταξύ του υποδείγματος που υπάρχει για τη ναοδομία και του πρωτότυπου μοντέλου του καθενός για το πως πρέπει να φαίνεται ένας ναός (Evans & Garling, 1991, σελ.8).

Οι κατασκευαστές των χριστιανικών ιερών χώρων μπορούν να διακριθούν σε τρεις κατηγορίες:

- Τους πρωτοπόρους δημιουργούς (creole pioneers), οι οποίοι είναι τεχνολογικά εγγράμματοι και ειδικευμένοι και χρησιμοποιούν τις ικανότητές τους με σκοπό να αποκτήσουν φήμη στο διαδίκτυο.
- Τους κριτικούς αναμορφωτές (reformer critic) οι οποίοι είναι σημαντικοί για τις επικρατούσες τάσεις και χρησιμοποιούν τις διαδικτυακές πλατφόρμες με σκοπό να προσεγγίσουν το κοινό και να θέσουν εναλλακτικά θέματα προς συζήτηση.
- Τους εκπροσώπους- Ακτιβιστές (spokesperson-activists) που είναι άτομα με τεχνολογική-ψηφιακή κατάρτιση και εργάζονται ήδη σε καθιερωμένες δομές (Gelfgren, 2014, σελ.53).

3.2 Θρησκευτικοί χώροι στον εικονικό κόσμο του AltSpace

Πέρα από τον εικονικό κόσμο του Second life, έντονη δραστηριότητα με θρησκευτικό περιεχόμενο παρατηρείται και στον εικονικό κόσμο του Altspace. Ο θρησκευτικός τόπος συνάθροισης με τη μεγαλύτερη απήχηση, είναι αυτός του Vr Church (εικόνα 6), ο οποίος δημιουργήθηκε το 2016 με πρωτοβουλία του θεολόγου και πληροφορικού D.J. Soto. Πρόκειται για μια χριστιανική εκκλησία η οποία μιλά για την αγάπη του Θεού προς τον κόσμο και είναι ανοιχτή σε όλους, θρησκευόμενους και μη, ανεξαρτήτως θρησκευτικών πιστεύω. Διαθέτει μόνιμους ομιλητές, οι οποίοι καλούνται ιερείς και το βιογραφικό τους βρίσκεται αναρτημένο στη διαδικτυακή σελίδα του vrchurch (www.vrchurch.org).



Εικόνα 6. Οι επισκέπτες του εικονικού κόσμου vr church σε μια συνάθροιση. (Photo taken from <https://www.vrchurch.org/> [Accessed 30 Aug. 2019]).

Η εικονική εκκλησία καλεί τους ενδιαφερομένους σε συναθροίσεις σε ορισμένες μέρες και ώρες, σε διάφορα σημεία του πλανήτη όπως φαίνεται παρακάτω στις εικόνες 7 και 8.



Εικόνες 7,8. Ανακοίνωση προγράμματος λειτουργίας του κόσμου vr church. (Photo taken from <https://www.vrchurch.org/> [Accessed 30 Aug. 2019]).

Ο ιερέας DJ Soto και η ομάδα του εκτός από τις ομιλίες που συντονίζουν και υλοποιούν, διοργανώνουν συναντήσεις προσευχής, στις οποίες οι συμμετέχοντες προσεύχονται ο ένας για τον άλλο αλλά και τελετές όπως αυτή της βάπτισης (εικόνα 9). Στον εικονικό κόσμο της vrchurch μια κοπέλα, η Sygmor, μέσω του εικονικού της χαρακτήρα βίωσε, σύμφωνα με τα λεγόμενά της, την εικονική βάπτιση, καθώς ο ιερέας περιέγραφε το συμβολισμό της βάπτισης κατά τη διάρκεια της τελετής, η οποία προβλήθηκε και στο κανάλι του YouTube (Bailey, 2019).



Εικόνα 9. Ο χαρακτήρας της Sygmor βαπτίζεται στον κόσμο της vrchurch. (Screenshot taken from https://www.youtube.com/watch?time_continue=619&v=N_88DBmdnNA&feature=emb_title[Accessed 30 Aug. 2019]).

3.3 Θρησκευτικό περιεχόμενο και εικονικοί κόσμοι για παιδιά

Τα εικονικά περιβάλλοντα με θρησκευτικό περιεχόμενο δεν απευθύνονται μόνο στους ενήλικες αλλά και στα παιδιά. Ο μη κερδοσκοπικός οργανισμός Altarnet, προσφέρει ένα εικονικό παιχνίδι για παιδιά τεσσάρων ετών και άνω, με θέμα τη Βίβλο, το 'Bible Islands' (εικόνα 10). Αποτελεί έναν χριστιανικό, ασφαλές, διασκεδαστικό και αλληλεπιδραστικό εικονικό κόσμο, μέσα στον οποίο τα παιδιά δημιουργώντας το δικό τους εικονικό χαρακτήρα, παίζουν και επικοινωνούν μεταξύ τους σε ασφαλές περιβάλλον. Τα παιδιά μαθαίνουν για τη βίβλο μέσα από ιστορίες και παιχνίδια, όπως και για τους ιερούς τόπους

και τις χριστιανικές αξίες (εικόνα 11). Το περιεχόμενο ανανεώνεται συχνά και δεν περιλαμβάνει σκηνές βίας όπως άλλα εικονικά παιχνίδια (Oleszczuk, 2012).



Εικόνα 10. Ο εικονικός κόσμος του Bible Islands. (Photo taken from Oleszczuk, L., (2012). 'Bible Islands' Offers Virtual World for Kids, Alternative to 'Satanic' Games. [online] Available at: <https://www.christianpost.com/news/bible-islands-offers-virtual-world-for-kids-alternative-to-satanic-games.html> [Accessed 8 Feb. 2020]).



Εικόνα 11. Παιχνίδι με πίνακες ζωγραφικής, οι οποίοι εικονίζουν σκηνές της Βίβλου. (Photo taken from Oleszczuk, L., (2012). 'Bible Islands' Offers Virtual World for Kids, Alternative to 'Satanic' Games. [online] Available at: <https://www.christianpost.com/news/bible-islands-offers-virtual-world-for-kids-alternative-to-satanic-games.html> [Accessed 8 Feb. 2020]).

Ένας παρόμοιος εικονικός κόσμος για παιδιά είναι ο Jland, ο οποίος απευθύνεται σε παιδιά από τεσσάρων (4) έως δέκα (10) ετών και προσφέρει εκπαιδευτικό περιεχόμενο για την εβραϊκή θρησκεία. Επίσης διατίθεται στα εβραϊκά για τα παιδιά στο Ισραήλ με την ονομασία (Pele Land). Σύμφωνα με τον Wiener (2010), το 2010 οι χρήστες του συγκεκριμένου εικονικού κόσμου ανέρχονταν στα 2.000 παιδιά στη Βόρεια Αμερική και άλλες 2.000 παιδιά στο Ισραήλ.

3.4 Άλλες εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας με θρησκευτικό περιεχόμενο

Εκτός από τους εικονικούς κόσμους (Secondlife, AltSpace), οι οποίοι φιλοξενούν χώρους με θρησκευτικό περιεχόμενο, υπάρχουν και εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας κατασκευασμένες, άλλοτε για εμπορικούς σκοπούς και άλλοτε για εκπαιδευτικούς ή τουριστικούς. Οι εφαρμογές αυτές δε φέρουν το στοιχείο της αλληλεπίδρασης μεταξύ των χρηστών όπως είδαμε παραπάνω, αλλά διατίθενται για ατομική χρήση. Μια τέτοια εφαρμογή, είναι η “Jesus VR” (εικόνα 12). Ουσιαστικά πρόκειται για μια ταινία του παραγωγού Enzo Sisti, η οποία γυρίστηκε αποκλειστικά σε 360° 4K βίντεο στο αρχαίο χωριό Matera στην Ιταλία, το οποίο χρησιμοποιήθηκε και στην ταινία «Το πάθος του Χριστού». Η ταινία των 80 λεπτών είναι διαθέσιμη σε πλατφόρμες iOS, Android και premium VR όπως τα Google Cardboard, Oculus Go και Oculus Quest. Με τη χρήση της εικονικής πραγματικότητας σε αυτή την εφαρμογή οι θεατές έχουν τη δυνατότητα να βιώσουν γεγονότα από τη ζωή του Χριστού και τα πάθη Του, με έντονη την αίσθηση της παρουσίας (εικόνες 13 και 14)(Moylan, 2016).



Εικόνα 12. Εφαρμογή με σκηνές από τη ζωή του Χριστού, σε κινητό και vr. (Photo taken from Jesus VR: The life of Christ (2019). [online] Available at: <https://jesusvr.net/#home-timer> [Accessed 10 Nov. 2019]).



Εικόνες 13,14. Σκηνές από την εφαρμογή Jesus vr (Photo taken from Jesus VR: The life of Christ (2019). [online] Available at: <https://jesusvr.net/#home-timer> [Accessed 10 Nov. 2019]).

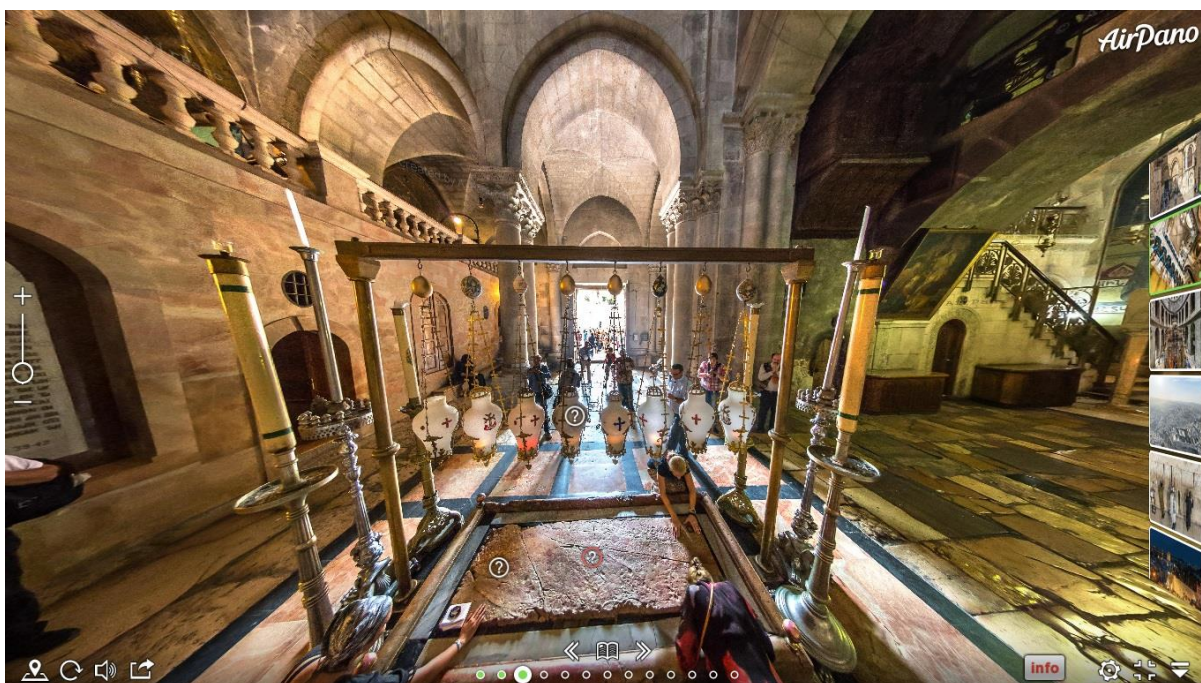
Επιπλέον στο διαδίκτυο μπορεί κανείς να βρει ελεύθερα προσβάσιμες εικονικές περιηγήσεις στους Αγίους Τόπους (Βηθλεέμ, Ιορδάνη ποταμό, λίμνη Γαλιλαίας), το Ναό της Αναστάσεως και της Ιερουσαλήμ. Οι περιηγήσεις αυτές δεν αποτελούν κάποιο εικονικό κόσμο κατασκευασμένο σε τρεις διαστάσεις, αλλά προέρχονται από εικόνες 360° οι οποίες είναι συραμμένες με ωραίο τρόπο. Έτσι αποδίδεται η αίσθηση του τρισδιάστατου και επιπλέον ο επισκέπτης μπορεί να βρει ενδιαφέρουσες πληροφορίες από το ενσωματωμένο περιεχόμενο της εικονικής περιήγησης, το οποίο σηματοδοτείται στο χώρο. Στις παρακάτω εικόνες παρουσιάζονται μερικά παραδείγματα από την εικονική περιήγηση στο ναό της Αναστάσεως στην Ιερουσαλήμ (εικόνες 15-17).



Εικόνα 25. Ο ναός της Αναστάσεως στην Ιερουσαλήμ. Photo taken from Περιηγηθείτε στο Ναό της Αναστάσεως και στον Πανάγιο Τάφο (virtual tour + video).(2019). [online] Available at: <https://www.alexpolisonline.com/2014/04/panagios-tafos.html> [Accessed 10 Nov. 2019]).

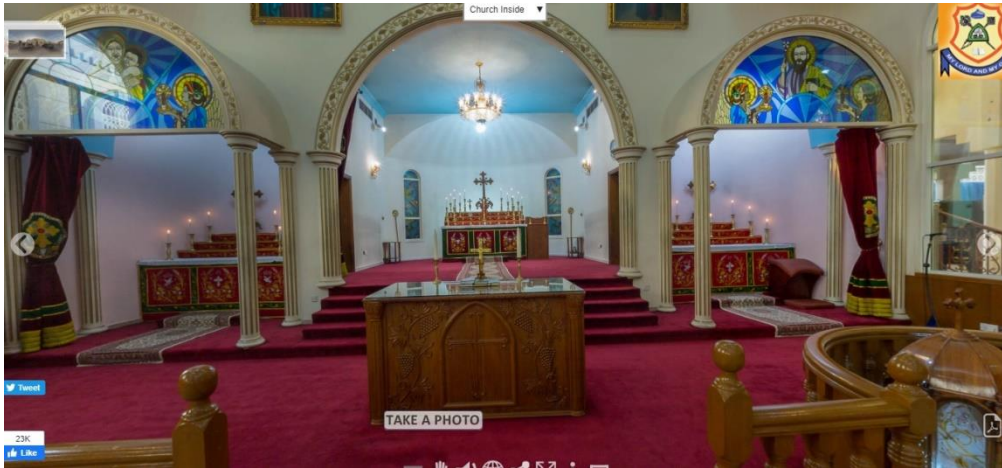


Εικόνα 16. Το εσωτερικό του Πανάγιο τάφου. Λήψη από βίντεο εικονικής περιήγησης. Photo taken from Περιηγηθείτε στο Ναό της Αναστάσεως και στον Πανάγιο Τάφο (virtual tour + video).(2019). [online] Available at: <https://www.alexpolisonline.com/2014/04/panagios-tafos.html> [Accessed 10 Nov. 2019].



Εικόνα 17. Η Πέτρα του Χρίσματος. Λήψη από εικονική περιήγηση. Photo taken from Holy places of Jerusalem, Israel.(2014). [online] Available at: <https://www.airpano.com/360photo/Jerusalem-Israel/>[Accessed 10 Nov. 2019].

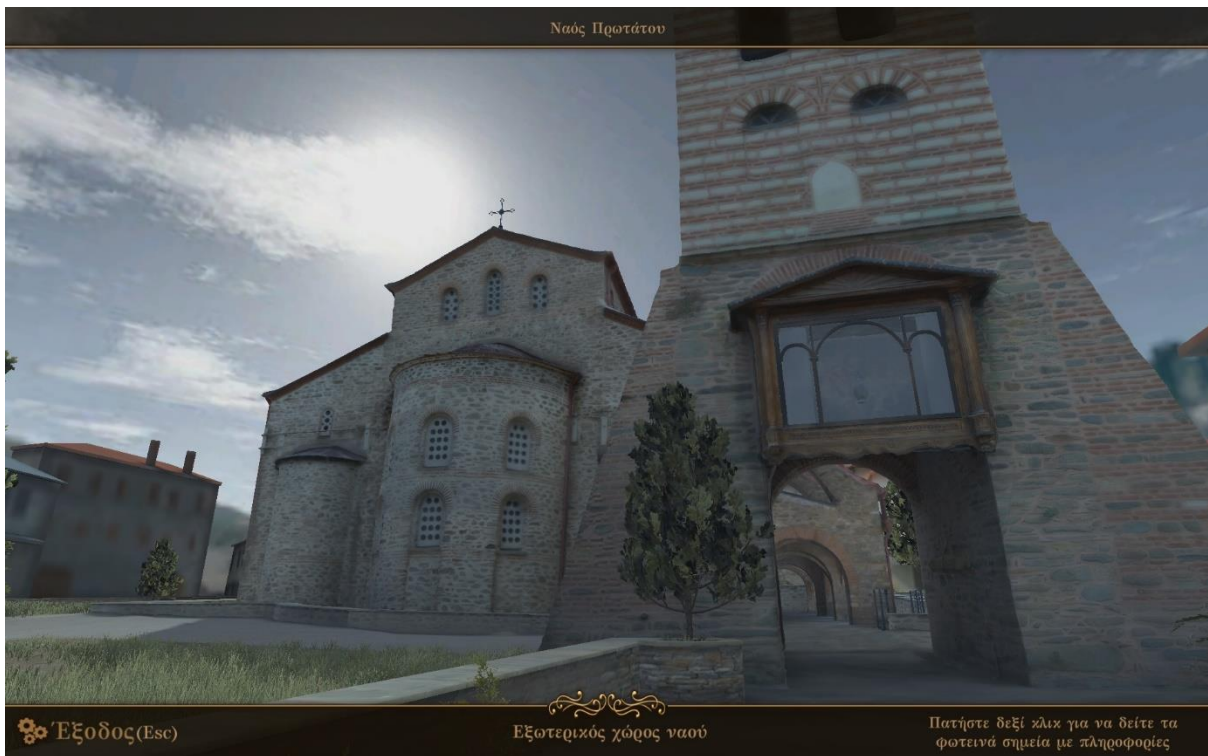
Σύμφωνα με τον Relph (2007, σελ.6) οι ιεροί χώροι δεν μπορούν να αναπαρασταθούν διαφορετικοί στον εικονικό κόσμο απ' ό τι είναι στην πραγματικότητα, καθώς οι άνθρωποι δεν μπορούν να δημιουργήσουν θεούς και πνεύματα. Ένα τέτοιο παράδειγμα πιστής αναπαράστασης της πραγματικότητας είναι η Ορθόδοξη Εκκλησία του Αγίου Γρηγορίου στην Ινδία (εικόνα 18), η οποία δεν αποτελεί τρισδιάστατη κατασκευή, αλλά μέσα από τη συρραφή 360° εικόνων προκύπτει η αίσθηση του τρισδιάστατου χώρου. Μάλιστα το ενδιαφέρον για την τρισδιάστατη σάρωση ναών στην Αμερική είναι τόσο μεγάλο, που έχουν δημιουργηθεί εταιρείες εξειδικευμένες στη δημιουργία εικονικών περιηγήσεων με χρήση 360° εικόνων, αποκλειστικά σε ορθόδοξους ναούς (<http://orthodox360.com/>).



Εικόνα 18. Ορθόδοξη Εκκλησία του Αγίου Γρηγορίου στον κόλπο Parumala στην Ινδική πολιτεία Κεράλα. Photo taken from St. Gregorios Orthodox Church, Sharjah, (2020). [online] Available at: <http://p4panorama.com/VR/Gulfparumala/> [Accessed 22 Feb. 2020]].

Τέλος στον ελλαδικό χώρο και συγκεκριμένα στο Άγιον Όρος έχουν δημιουργηθεί δυο εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας οι οποίες διατίθενται ελεύθερα στο κοινό από την ψηφιακή πύλη της Αθωνικής Ψηφιακής Κιβωτού (www.mountathos.org). Πρόκειται για την τρισδιάστατη αναπαράσταση του ναού του Πρωτάτου στις Καρυές και την τράπεζα της Ιεράς Μονής Βατοπαιδίου. Η τεχνική που χρησιμοποιήθηκε για την τρισδιάστατη αποτύπωση ήταν αυτή της φωτογραμμετρίας και οι εικονικοί κόσμοι δημιουργήθηκαν με τη μηχανή της Unity.

Η τρισδιάστατη αναπαράσταση του ιερού ναού του Πρωτάτου (εικόνες 19-21) δίνει στον επισκέπτη τη δυνατότητα να πλοηγηθεί τόσο στον εξωτερικό, όσο και στον εσωτερικό χώρο του ναού. Παράλληλα παρέχονται ενδιαφέρουσες πληροφορίες για το ναό σε πολλά σημεία ενδιαφέροντος, τα οποία σηματοδοτούνται όταν ο χρήστης πλησιάζει σε αυτά.



Εικόνα 19. Εξωτερική όψη του ναού του Πρωτάτου κατά τη διάρκεια της εικονικής περιήγησης. (2020). Photo taken from www.mountathos.org.



Εικόνα 20. Εσωτερική όψη του εικονικού ναού του Πρωτάτου. (2020). Photo taken from www.mountathos.org.



Εικόνα 21. Σημείο ενδιαφέροντος από το εσωτερικό του ναού Πρωτάτου κατά την εικονική περιήγηση. (2020). Photo taken from www.mountathos.org.

Στο τρισδιάστατο μοντέλο της τράπεζας της Ι.Μ. Βατοπαιδίου (εικόνες 22-24), ο επισκέπτης πλοηγείτε ελεύθερα στον εσωτερικό χώρο, εξερευνώντας χρήσιμες πληροφορίες για τα όσα λαμβάνουν χώρα μέσα στην τράπεζα, καθώς και για τις τοιχογραφίες που την κοσμούν. Οι πληροφορίες παρέχονται στο χρήστη με τη μορφή κειμένου, εικόνας και βίντεο. Επιπλέον πληροφορία παρουσιάζεται με τη βοήθεια αυτόματων ηχητικών πηγών, οι οποίες ενεργοποιούνται ανάλογα με την περιοχή στην οποία εισέρχεται ο χρήστης.



Εικόνα 22. Η αρχική οθόνη του τρισδιάστατου μοντέλου της τράπεζας της Ι.Μ. Βατοπαιδίου. (2020). Photo taken from www.mountathos.org.



Εικόνα 23. Εσωτερική όψη της εικονικής τράπεζας της Ι.Μ. Βατοπαιδίου. (2020). Photo taken from www.mountathos.org.



Εικόνα 24. Προβολή πληροφοριών κατά την περιήγηση στην τράπεζα της Ι.Μ. Βατοπαιδίου (2020). Photo taken from www.mountathos.org.

Όπως φάνηκε από τα παραδείγματα που προηγήθηκαν, οι θρησκευτικοί χώροι στους εικονικούς κόσμους αυξάνουν συνεχώς την παρουσία τους τόσο στον τομέα του τουρισμού και της εκπαίδευσης, όσο και στο χώρο των εικονικών παιχνιδιών. Οι τρισδιάστατοι χώροι που παρουσιάζουν θρησκευτικά κτίρια και σύμβολα και χρησιμοποιούνται από τους πιστούς για την κάλυψη των θρησκευτικών τους αναγκών και την κοινωνικοποίηση τους, διαμορφώνονται ανάλογα με την οπτική του δημιουργού. Συνήθως, κυριαρχούν οι πιστές αναπαραστάσεις της πραγματικότητας, οι οποίες είναι οικείες στους επισκέπτες και καθιστούν αμέσως κατανοητή τη χρήση του χώρου, ωστόσο δε λείπουν και οι αφηρημένες προσεγγίσεις αναπαράστασης των θρησκευτικών χώρων. Για το λόγο αυτό είναι σημαντικό να κατανοήσουμε τόσο την έννοια του χώρου, όσο και την έννοια του τόπο καθώς και του ιερού τόπου, οι οποίες αναπτύσσονται στο επόμενο κεφάλαιο.

4. Η Έννοια του Χώρου. Η φαινομενολογία του χώρου και του τόπου

Η ανθρώπινη δραστηριότητα διαδραματίζεται μέσα σε έναν χώρο ή τόπο, άλλοτε κατάλληλα επιλεγμένο από τον άνθρωπο και άλλοτε τυχαίο. Πολλές φορές οι όροι χώρος και τόπος χρησιμοποιούνται από τους ανθρώπους για να περιγράψουν το ίδιο περιβάλλον. Ωστόσο, οι δυο έννοιες είναι διαφορετικές μεταξύ τους και αξίζει να τις προσεγγίσουμε, ώστε να κατανοήσουμε αυτή τη διαφορά. Πιο συγκεκριμένα η θρησκευτική δραστηριότητα των ανθρώπων λαμβάνει χώρα συνήθως μέσα σε ναούς και εν γένει τόπους /χώρους λατρείας. Πότε όμως ένας ναός θεωρείται χώρος και πότε τόπος είναι κάτι που θα μελετήσουμε στο παρόν κεφάλαιο.

Η φαινομενολογία ασχολείται με το χώρο με δύο τρόπους. Αφενός τον προσεγγίζει ως μέσο αναπαράστασης που φέρει διαστάσεις, δηλαδή ο αντικειμενικός υλικός χώρος που γίνεται κατανοητός από τους επισκέπτες του και αφετέρου ως χώρο της σωματικής παρουσίας. Ο χώρος, που είναι κάτι το εντελώς υποκειμενικό θα μας απασχολήσει περισσότερο στην παρούσα εργασία. Πρόκειται για το χώρο μέσα στον οποίο βιώνουμε τη σωματική μας ύπαρξη, το «υπάρχω εδώ». Γύρω από τον άνθρωπο, ο οποίος είναι το κέντρο του χώρου, συντίθεται το περιβάλλον σε ομόκεντρους κύκλους. Ο χώρος συγκροτείται ως το διευρυμένο σώμα του ανθρώπου και αποτελείται από το χώρο των ενεργειών, της διάθεσης και της αντίληψης.

- Ο χώρος των **ενεργειών** είναι η σφαίρα δραστηριοτήτων του ανθρώπου μέσα στην οποία δρα και κινείται. Αποτελεί το κέντρο των κατευθύνσεων που κινούνται πάνω/κάτω, δεξιά/αριστερά.
- Ο χώρος της **διάθεσης** είναι ένας ατμοσφαιρικός χώρος με πνευματικό ή συναισθηματικό χαρακτήρα που περιβάλλει τον άνθρωπο. Ο άνθρωπος συμμετέχει σε αυτόν με βάση τη διάθεσή του.
- Ο χώρος της **αντίληψης** χαρακτηρίζεται από την ύπαρξη του ανθρώπου ανάμεσα στα πράγματα. Η παρουσία του ανθρώπου επιβεβαιώνεται μέσω των πραγμάτων που βρίσκονται γύρω του (Böhme, 2003, σελ. 5).

Ο χώρος είναι άχωρος, κενός και αυτό το στοιχείο είναι που τον καθιστά χρήσιμο. Τον αντιλαμβανόμαστε μέσα από τα αντικείμενα τα οποία τον διαμορφώνουν. Ο χώρος είναι άμορφος, οι διαστάσεις και η μορφή του εξαρτώνται από τα όρια που δημιουργούν τα στοιχεία που υπάρχουν μέσα σε αυτόν. Όριο είναι το σημείο που κάτι ξεκινά να φαίνεται. Οι ενέργειες για τη δημιουργία ενός χώρου είναι το κτίζην. Η ενέργεια αυτή ιδρύει και ενώνει χώρους καθώς παράγει τοποθεσίες και αποτελεί το καλύτερο παράδειγμα της φύσης των χώρων (Charitos, 1995, σελ.3).

Τα συστατικά στοιχεία του υπαρξιακού χώρου είναι οι κόμβοι, οι διαδρομές και οι τομείς, τα οποία μας βοηθούν στον προσανατολισμό. Τα κέντρα ή κόμβοι δημιουργούνται από την

εγγύτητα. Οι διαδρομές ή μονοπάτια δημιουργούνται από τη συνέχεια και οι περιοχές ή τομείς από την οριοθέτηση (Charitos, 1995, σελ.5).

Τέλος ένα πολύ σημαντικό στοιχείο για την έννοια του υπαρξιακού χώρου είναι αυτό που στη βιβλιογραφία αναφέρεται ως “threshold”, το κατώφλι. Το σημείο αυτό είναι το όριο όπου υφίσταται η αλληλεπίδραση δυο χώρων, αυτού που τελειώνει και αυτού που ξεκινά. Ο χώρος της αλληλεπίδρασης βρίσκεται ανάμεσα στη ανάγκη του ανοίκειν σε ένα χώρο και την έκφραση σε μια ανοικτότητα προς τον κόσμο (Charitos, 1995 σελ.10).

Η ταυτότητα του ανθρώπου προϋποθέτει την ταυτότητα του χώρου. Η αναγνώριση και ο προσανατολισμός είναι κύριοι παράγοντες της ύπαρξης του ανθρώπου στον κόσμο. Η αναγνώριση βοηθά τον άνθρωπο να βιώσει το αίσθημα του ανοίκειν σε ένα τόπο και ο προσανατολισμός τον βοηθά να νιώσει μέρος της ανθρώπινης φύσης του (Eliade, 1959, σελ.22). Η συμμετοχή του σώματος στην πρόσληψη των δεδομένων ενός χώρου, το καθιστά θεμελιώδη παράγοντα στη βιωματική εμπειρία του χώρου. Η κιναισθητική εμπειρία ενός χώρου αποθηκεύεται ως σωματική μνήμη. Το σώμα θυμάται με ένα δικό του τρόπο και αυτή η ενσώματη μνήμη παίζει σημαντικό ρόλο στη διαδικασία ενθύμησης ενός χώρου (Pallasma, 1996, σελ. 72).

Κάποια από τα πρωτεύοντα στοιχεία που συνθέτουν ένα χώρο είναι οι πέτρες, η βλάστηση και το νερό. Αυτά τα τρία στοιχεία συνθέτουν ένα νοηματοποιημένο περιβάλλον ή ένα ιερό περιβάλλον όπως αναφέρει και ο Mircea Eliade (1959, σελ.27). Στο περιβάλλον οι ιεροί χώροι λειτουργούν ως κέντρο και βοηθούν τον άνθρωπο στην αναγνώριση και τον προσανατολισμό. Οι κύριες κατευθύνσεις του χώρου είναι η οριζόντια και η κάθετη κατεύθυνση, δηλαδή κατευθύνσεις πάνω στη γη αλλά και σε σχέση με τον ουρανό (Eliade, 1959, σελ.12). Οι ίδιες κατευθύνσεις συναντώνται και στις κινήσεις μέσα σε ένα ναό όπως θα δούμε παρακάτω.

Οι θεωρήσεις του χώρου μπορούν να βοηθήσουν στην κατανόηση της χωρικής εμπειρίας. Συγκεκριμένα οι χώροι αυτοί είναι:

A) Ο χώρος του περιβάλλοντος. Είναι ο αντικειμενικός, μετρήσιμος χώρος που ορίζεται από τα ανθρώπινα αντικείμενα και τις επιφάνειες, τα οποία ενεργοποιούν την αντιληπτική διαδικασία του προσανατολισμού σε ένα χαμηλό επίπεδο.

B) Ο εγωκεντρικός χώρος. Χαρακτηρίζεται από την κίνηση μέσα στο χώρο, είτε αυτή προσανατολίζεται σε έναν στόχο είτε όχι. Είναι ένα υποκειμενικό, συμπεριφορικό είδος χώρου το οποίο καθορίζεται από την άμεση νοητική κατάσταση του υποκειμένου ή την κατάσταση που προκαλεί μια κίνηση.

Η χωρική συμπεριφορά του ατόμου εξαρτάται από το γνωστικό χάρτη που διαθέτει ο άνθρωπος για το γύρω περιβάλλον. Έχοντας ένα γνωστικό χάρτη, δηλαδή ένα σχήμα προσανατολισμού, το υποκείμενο μπορεί να εκδηλώσει μια περιβαλλοντική συμπεριφορά. Ο χάρτης αυτός έχει τις πληροφορίες που πυροδοτούν τη δράση και την εξερεύνηση

(Relph, 2007, σελ.2). Η ύπαρξη του ανθρώπου στο φυσικό περιβάλλον η οποία σχετίζεται με την αντίληψη και τη συμπεριφορά του στο περιβάλλον ενέχει τη χωρική εμπειρία, δηλαδή τη συνειδητοποίηση του χώρου που βρίσκεται γύρω του.

Σε αντίθεση με το χώρο, ο τόπος είναι ένας πιο συγκεκριμένος χώρος ο οποίος έχει νόημα για κάποιον άνθρωπο ή μια ομάδα ανθρώπων. Σύμφωνα με τη φαινομενολογική προσέγγιση του Relph (2007, σελ.2) η ταυτότητα του τόπου αποτελείται από τρία συυφασμένα στοιχεία:

1. Το φυσικό περιβάλλον, είτε αυτό αποτελείται από βουνά, ποτάμια και δάση, είτε από κτίρια και δρόμους.
2. Τις δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα μέσα σε έναν χώρο, για παράδειγμα την εργασία.
3. Τα βιώματα, δηλαδή η σημασία του κάθε τόπου που προκύπτει από τις εμπειρίες που έχει ο κάθε άνθρωπος από ένα συγκεκριμένο χώρο. Η έννοια αυτή μπορεί να συμπεριλάβει ακόμα και την αίσθηση της ύπαρξης που είναι άρρηκτα συυφασμένη με έναν τόπο ή μια δραστηριότητα.

Ο Turner (2006, σελ.208) χαρακτηρίζει τον τόπο και το χώρο με ακριβώς αντίθετους επιθετικούς προσδιορισμούς. Η ελευθερία αλλά και η απειλή που νιώθει κανείς σε έναν άγνωστο χώρο, γίνονται ασφάλεια και σταθερότητα στον τόπο. Όταν το περιβάλλον αποκτά νόημα γίνεται τόπος.

Η αίσθηση του τόπου εξαρτάται από τα φυσικά χαρακτηριστικά του περιβάλλοντος, την επίδραση που έχει το περιβάλλον στον άνθρωπο και τις έννοιες που περιέχονται σε αυτόν. Για παράδειγμα οι αναμνήσεις συμβάλουν στην αίσθηση του τόπου, το ίδιο και οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις. Όσο και αν προσπαθούμε να ορίσουμε την έννοια της αίσθησης του τόπου δεν παύει να αποτελεί μια σχέση μεταξύ του ατόμου και του χώρου, συνεπώς ο τόπος ενέχει έναν προσωπικό χαρακτήρα και μια μοναδικότητα για τον καθένα.

Η αίσθηση του τόπου θα μπορούσε να αποτελέσει έναν ακόμα παράγοντα ο οποίος επηρεάζει την αίσθηση της παρουσίας, όπως συμβαίνει με τα αντικείμενα, την αλληλεπίδραση και όλα όσα συμβαίνουν μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον.

Το πνεύμα του τόπου φαίνεται πως έχει μια σύμφυτη ιδιότητα που κάνει έναν τόπο μοναδικό και ελκυστικό. Είναι αυτό που ο αρχιτέκτονας Christopher Alexander (Relph, 2007) ονομάζει «ποιότητα χωρίς όνομα», δεν είναι ούτε το μέγεθος, ούτε το χρώμα, ούτε το σχήμα, αλλά αυτό το κάτι που δεν μπορούμε να περιγράψουμε (Relph, 2007, σελ.2).

Τέλος υπάρχουν και οι τόποι οι οποίοι είναι άτοποι ή «όχι τόποι», όπως αναφέρουν οι Relph και Auge (1995) αντίστοιχα. Τέτοιοι τόποι είναι τα αεροδρόμια και τα εμπορικά κέντρα που δεν έχουν κανένα προσωπικό νόημα για τον επισκέπτη ή ακόμα οι χώροι που αποδίδουν μια αστάθεια ή εγκατάλειψη (Turner, 2006, σελ.217).

Συχνά συναντάμε τον όρο αίσθηση του χώρου αλλά αυτός αναφέρεται κυρίως στο πως ο άνθρωπος κατανοεί και διακρίνει τις ιδιότητες ενός χώρου. Η έννοια του χώρου και της αίσθησης του χώρου, συμπληρώνουν η μια την άλλη για τη δημιουργία ενός χώρου που προκαλεί τις αισθήσεις. Η αίσθηση του χώρου είναι συναισθητική. Συνδυάζει τις αισθήσεις, το θυμητικό και την προσδοκία. Με την ικανοποίηση και των πέντε αισθήσεων ο χώρος γίνεται τόπος, δηλαδή χώρος μέσα στον οποίο βιώνεται μια κατάσταση (Μαρμαρινός, 2004, σελ. 38). Επομένως θα μπορούσαμε να πούμε πως ο τόπος, δηλαδή ο χώρος που φέρει νόημα για κάποιον άνθρωπο, είναι κάτι τόσο υποκειμενικό που το ίδιο περιβάλλον μπορεί για κάποιους να αποτελεί απλά έναν χώρο, ενώ για άλλους να αποτελεί ένα νοηματοδοτημένο τόπο.

4.1 Ο Ιερός χώρος

Για τους ανθρώπους ο χώρος νοείται ομοιόμορφος, ωστόσο για το θρησκευόμενο κόσμο αυτή η χωρική ομοιογένεια διαχωρίζεται στους ιερούς χώρους και την υπόλοιπη αδιάφορη έκταση που τους περιβάλλει (Eliade, 1959, σελ.20).

Σύμφωνα με τον Bremer (2004, σελ.12) ο χώρος έχει δυο διαστάσεις, την τοπική και την περιπλανώμενη. Η πρώτη αναφέρεται στη μονιμότητα και την αναγνώριση ενός χώρου από τα χαρακτηριστικά του και το γύρω φυσικό περιβάλλον, ενώ η δεύτερη εκπροσωπεί την αστάθεια, την εφήμερη κινητικότητα και το απροσδόκητο. Όπως το φυσικό περιβάλλον δεν μπορεί να είναι ποτέ ουδέτερο, αλλά είναι μια ζώσα κοινωνία η οποία μεταβάλλεται και εξελίσσεται, έτσι και οι κτιστοί χώροι επηρεάζονται από τις κοινωνικό-πολιτικές συνθήκες, και μεταβάλλουν πολλές φορές το νόημα της ύπαρξής τους ή τη λειτουργία τους. Το πιο τρανταχτό παράδειγμα είναι η αλλαγή χρήσης των χώρων λατρείας που περνούν από τη μια θρησκεία στην άλλη μέσω κοινωνικών αλλαγών και πολέμων, αλλάζοντας λίγα κάθε φορά δομικά χαρακτηριστικά και εσωτερικά διαμόρφωση (Vidal-Casellas, 2019, σελ.32).

Συναντούμε διάφορες απόψεις για την έννοια των ιερών χώρων, οι οποίες πολλές φορές είναι αντίθετες μεταξύ τους. Ο Eliade (1959) αντιλαμβάνεται τους ιερούς χώρους ως μια οντολογική πραγματικότητα, όπου οι ιερές τελετές αποδίδουν χαρακτήρα στο χώρο. Άλλοι επιστήμονες τους αντιλαμβάνονται ως κοινωνικές κατασκευές, άδειους χώρους που αποκτούν το χαρακτήρα τους μέσα από οικονομικό-κοινωνικές και ψυχοπολιτικές-πολιτιστικές δραστηριότητες και γι' αυτό το λόγο είναι πάντοτε υπό διαμφισβήτηση. Τέλος οι Vidal-Casellas, Aulet, and Crous-Costa (2019) δεν αντιμετωπίζουν τους ιερούς χώρους ως κενά δοχεία γεμισμένα με αντιφατικά νοήματα αλλά ως μια σύνθετη κατασκευή από υλικά που προσφέρει μια μετασηματική εμπειρία στους επισκέπτες προκαλώντας το συναίσθημα.

Ο ιερός χώρος όπως και κάθε χώρος γίνεται αντιληπτός οπτικά και ηχητικά. Τα στοιχεία τα οποία ικανοποιούν την αίσθηση της ακοής, δηλαδή το ηχητικό τοπίο, απαρτίζονται από τους ύμνους και τις ψαλμωδίες κατά τις τελετουργίες και τους ήχους των αντικειμένων,

όπως το θυμιατό ή τον ήχο της καμπάνας. Ο τελευταίος αποτελεί μάλιστα και έναν κώδικα επικοινωνίας μεταξύ της εκκλησίας και του ποιμνίου, καθώς μέσω αυτού προσκαλούνται οι πιστοί στο ναό. Ακόμα και σε περιπτώσεις πέρα από τα πλαίσια της θρησκείας, η καμπάνα και πάλι αποτελεί τρόπο επικοινωνίας μεταξύ των ανθρώπων, καθώς είθισται να ειδοποιεί του κατοίκους μιας περιοχής ή ενός χωριού σε περιπτώσεις κινδύνου όπως μια πυρκαγιά.

Η ικανοποίηση του οπτικού τοπίου του ιερού χώρου συνδέεται με την αρχιτεκτονική. Πρωταρχικό ρόλο στο οπτικό τοπίο ενός χριστιανικού ιερού χώρου παίζουν οι φορητές εικόνες αλλά και οι κολόνες, οι καμπύλες στον τρούλο και τις κόγχες, οι τοιχογραφίες, η διάταξη των μερών του ναού, ο φωτισμός και όλα τα λειτουργικά έπιπλα, σκεύη και άμφια (Μαρμαρινός, 2004, σελ.38). Τα ίδια ακριβώς στοιχεία υπάρχουν και στον εικονικό ιερό χώρο. Ο Stefan Gelfgren (2014, σελ.68) υποστηρίζει πως η συνέχεια της αναπαράστασης της πραγματικότητας στον εικονικό κόσμο, συμβαίνει λόγω της εξοικείωσης που αισθάνονται οι άνθρωποι για τη γνωστή αρχιτεκτονική μορφή. Ταυτόχρονα η πιστή αναπαράσταση των ιερών χώρων αποτελεί και μια ασυνείδητη αναπαραγωγή των γνωστών δεδομένων. Πολλές φορές οι κατασκευαστές χριστιανικών τόπων λατρείας δεν βρίσκουν κανένα λόγο να αλλάξουν αυτό που είναι γνωστό ότι προσελκύει το πεπεισμένο κοινό. Δεν υπάρχει λόγος να απολαύσει κανείς την εκκλησιαστική μουσική ως μουσική, χωρίς να βιώνει άμεση σύνδεση με το Θεό, έτσι θα χανόταν το νόημα της εκκλησιαστικής μουσικής. Το ίδιο συμβαίνει και στην αρχιτεκτονική.

Η μόνη λοιπόν σημασία που έχει η πιστή αναπαράσταση του πραγματικού χώρου στον εικονικό, είναι η επίτευξη της αίσθησης της εξοικείωσης. Η νευροεπιστήμη και η γνωστική ψυχολογία υποδεικνύουν μια σχέση μεταξύ σχημάτων, αντικειμένων και συναισθημάτων. Έχει αποδειχθεί πως η προτίμηση του ανθρώπου για τα αντικείμενα επηρεάζεται από πολλούς παράγοντες, όπως η απλή έκθεση, η εξοικείωση, η συμμετρία, η αντίθεση, η πολυπλοκότητα και η αντιληπτική ευχέρεια, οι οποίοι επηρεάζουν τα συναισθήματά του. Όσο πιο εύκολα οι άνθρωποι μπορούν να κατανοήσουν ένα αντικείμενο τόσο πιο θετική είναι η αισθητική τους απόκριση. Για το λόγο αυτό στις διάφορες κατασκευές προτιμάται η συμμετρία των αντικειμένων και των κτιρίων, ώστε να είναι πιο κατανοητά (Grobman and Shemesh, 2015, σελ.542). Τα παραπάνω αποδεικνύει το πείραμα των Grobman and Shemesh (2015) σύμφωνα με το οποίο οι ειδικοί του χώρου, όπως οι σχεδιαστές και οι αρχιτέκτονες, προτιμούν τους ασύμμετρους χώρους με αιχμηρές άκρες, ενώ οι μη ειδικοί έδειξαν πως ενδιαφέρονται περισσότερο για τα σχήματα με καμπύλες. Τέλος το τετράγωνο φαίνεται πως είναι ένα αρεστό σχήμα για όλους καθώς θυμίζει κάτι οικείο, την εστία.

Πέρα από την αίσθηση της εξοικείωσης, στον εικονικό κόσμο δεν υπάρχουν οι ίδιες πρακτικές ανάγκες με τον πραγματικό κόσμο, γεγονός που δεν καθιστά καθόλου απαραίτητη την πιστή αναπαράσταση της πραγματικότητας και συγκεκριμένα την κατασκευή πανομοιότυπων ναών με τους πραγματικούς. Για παράδειγμα σε έναν εικονικό ναό δεν είναι απαραίτητα τα στασίδια στο εσωτερικό του, καθώς τα πόδια του χαρακτήρα δεν θα κουρασθούν ποτέ και δε θα υπάρξει η ανάγκη για ξεκούραση. Επίσης, ούτε η στέγη

του εικονικού ναού χρειάζεται, αφού ο παίκτης δεν πρόκειται να βραχεί από τη βροχή ή να κρυώσει. Ωστόσο ο σκευομορφισμός επιτυγχάνει την αίσθηση του οικείου και οι κατασκευαστές προτιμούν να τον χρησιμοποιούν ώστε να καταλαβαίνει εύκολα το κοινό τη χρήση του κάθε εικονικού χώρου (Gelfgren & Hutchings, 2014, σελ.68). Ως εκ τούτου συχνά οι κατασκευαστές δημιουργούν ένα πιστό αντίγραφο ναού και σιγά σιγά το διαμορφώνουν σε πιο μοντέρνο στυλ που εξυπηρετεί το σκοπό του δημιουργού και τις τεχνικές απαιτήσεις, όπως η δυνατότητα περιήγησης από υπολογιστές μικρότερης απόδοσης.

Συνοψίζοντας λοιπόν, για να μετατραπεί ο ιερός χώρος σε ιερό τόπο, αρκεί να ικανοποιηθούν οι πέντε αισθήσεις και να βιώσει ο επισκέπτης μια συναισθηματική κατάσταση. Όπως ακριβώς συμβαίνει και με τις έννοιες του εν γένει χώρου και τόπου που είδαμε παραπάνω. Ο ιερός τόπος υπάρχει για τους πιστούς που τελούν τα θρησκευτικά τους καθήκοντα, αλλά παράλληλα μπορεί να υπάρξει και για το μη θρησκευόμενο κοινό. Το κοινό αυτό μπορεί να μη βιώνει άμεσα το θρησκευτικό αίσθημα, ωστόσο ένα μέρος του είναι ικανό να βιώσει έμμεσα το συναίσθημα των πιστών, να αισθανθεί την ατμόσφαιρα και να κατανοήσει πως δεν πρόκειται για ένα αδιάφορο χώρο, αλλά για ένα χώρο νοηματοδοτημένο που αυτόματα γίνεται τόπος. Για την κατασκευή ενός εικονικού ιερού τόπου είναι απαραίτητο οι κατασκευαστές να γνωρίζουν τόσο τις έννοιες του σκευομορφισμού, που προκαλούν την αίσθηση του οικείου στον επισκέπτη, όσο και του θρησκευτικού συμβολισμού αλλά και τις αρχές της αρχιτεκτονικής.

5. Αρχιτεκτονική. Ο ρόλος της αρχιτεκτονικής στην αίσθηση του χώρου

Είναι γεγονός πως ανάμεσα στον εικονικό και τον πραγματικό κόσμο υπάρχουν τόσο περιορισμοί όσο και πλεονεκτήματα, όπως είναι η δυσχέρεια των ηλεκτρονικών συστημάτων στην αποτύπωση σύνθετων πληροφοριών και οι δυνατότητες για μη πραγματικές ενέργειες όπως οι υπερφυσικές δυνάμεις, αντίστοιχα. Για να γεφυρωθεί αυτό το χάσμα και να μπορέσει να οικοδομηθεί μια υπαρξιακή αντίληψη του χώρου στον εικονικό κόσμο είναι απαραίτητο να βρεθούν τρόποι προσαρμογής των δομικών στοιχείων από τον πραγματικό στον εικονικό κόσμο. Η εμπειρία ενός εικονικού περιβάλλοντος προϋποθέτει ένα χωρικό χαρακτήρα και για την κατασκευή του χώρου μέσα στον οποίο θα βιώσει ο χρήστης την εικονική εμπειρία απαιτείται η εμπλοκή της αρχιτεκτονικής (Charitos, 1995, σελ.2). Για το λόγο αυτό, στο παρόν κεφάλαιο, θα ανατρέξουμε στην έννοια της αρχιτεκτονικής και στην μελέτη και κατανόηση των αρχιτεκτονικών στοιχείων του ναού που προσδίδουν συμβολικό περιεχόμενο. Σκοπός είναι να συγκεντρωθούν τα απαραίτητα αρχιτεκτονικά στοιχεία που θα βοηθήσουν στην κατασκευή ενός εικονικού κόσμου, ο οποίος θα χρησιμοποιηθεί στο πειραματικό κομμάτι της παρούσας εργασίας.

Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός είναι μια πνευματική εργασία που πραγματοποιείται με το κτίζειν. Αποτυπώνει την πνευματική ενέργεια του ανθρώπου και εκφράζει το βίο του. Μέσα στο πέρασμα των αιώνων και επηρεασμένη από τα καλλιτεχνικά ρεύματα και τα νέα υλικά, η αρχιτεκτονική άλλαξε πρόσωπα και τάσεις. Ωστόσο η ουσία και η έννοια της παραμένουν σταθερές έως και σήμερα. Η οικοδόμηση είναι μια από τις βασικές ανθρώπινες ανάγκες και πρώτη φορά εμφανίστηκε για να κατασκευάσει θρησκευτικές δομές και όχι κατοικίες όπως θα περίμενε κανείς.

Σκοπός της αρχιτεκτονικής είναι η οπτικοποίηση του πνεύματος των τόπων (*genius loci*). Ο ρόλος των αρχιτεκτόνων είναι να δημιουργήσουν νοηματοδοτημένα περιβάλλοντα ώστε να μπορέσει ο άνθρωπος να οικήσει μέσα σε αυτά (Norberg-Schulz, 1984, σελ. 5). Τα κτίρια μπορεί να έχουν ως σκοπό τους την κατοίκηση αλλά δεν είναι όλα τα κτίρια κατοικίες. Οι γέφυρες, τα στάδια, τα καταστήματα δεν αποτελούν χώρους κατοικίας (Heidegger, 1971).

Σύμφωνα με τον Heidegger (1971, σελ.3), δίνοντας προσοχή στην έκφραση της γλώσσας γίνεται κατανοητό πως στο άκουσμα της γερμανικής λέξης *bauen* (κτίζειν) με ρίζα το ρήμα *buan* (κατοικείν), *bhu*, *beo*, *bin* καταλήγουμε στο *ich bin* που σημαίνει «εγώ είμαι». Με βάση την εξέλιξη της γλώσσας λοιπόν αποδεικνύεται η κοινή σύνδεση των ρημάτων κτίζω, κατοικώ και είμαι, τα οποία είναι αλληλένδετα μεταξύ τους.

Μέσω της διερεύνησης ο φιλόσοφος Heidegger καταλήγει σε τρία συμπεράσματα:

- Το κτίζειν είναι το κατοικείν (ακόμα και αν τα κτίρια δεν έχουν κτιστεί με αυτό το σκοπό)
- Το κατοικείν είναι ο τρόπος με τον οποίο ζει ο άνθρωπος στη γη

- Το κτίζειν ως κατοικείν νοείται με δυο τρόπους: ως κτίζειν το οποίο καλλιεργεί την ανάπτυξη και ως κτίζειν το οποίο ανεγείρει κτίρια. (Heidegger, 2004, σελ.33).

Το κτίζειν και το κατοικείν βρίσκονται σε μια σχέση αλληλεπίδρασης στην οποία το ένα προϋποθέτει και εμπεριέχει το άλλο. Τα κτίσματα ενσαρκώνουν τη σχέση του ανθρώπου με το χώρο καθώς προορίζονται για την ικανοποίηση της ανθρώπινης ανάγκης, της οίκησης, δηλαδή της ύπαρξης των ανθρώπων στο χώρο (Heidegger, 2004, σελ.53).

Σκοπός της αρχιτεκτονικής είναι να αποκαλύψει από τη μια την ύπαρξη του υπερβατικού χώρου και από την άλλη τον ιερό τόπο. Δεν κατασκευάζει απλά αντικείμενα αλλά συσχετίζει, επικοινωνεί και προβάλλει τα νοήματα της ζωής και της θρησκείας. Τα κτίσματα δεν είναι πότε άνευ ουσίας, πάντοτε εκπέμπουν μια ιδέα, η οποία είναι αυτή που ο αρχιτέκτονας θέλει να μεταδώσει. Σύμφωνα με τον Michael Chyutin αρχιτέκτονας είναι και ο ίδιος ο Θεός (Ro, 2016, σελ 4).

Στην αρχιτεκτονική όπως και στην τέχνη, η καλλιτεχνική διάσταση ενός έργου δεν έγκειται στο ίδιο το έργο αλλά στη συνείδηση του ανθρώπου που το βιώνει. Το νόημα των αντικειμένων δε βρίσκεται στη μορφή τους αλλά στην εικόνα που μεταδίδουν και τη συναισθηματική φόρτιση που κουβαλούν, αυτό δηλαδή αντιπροσωπεύουν (Pallasmaa, 1996, σελ. 449).

Ένα έργο τέχνης βιώνεται μόνο όταν προκαλεί συναισθήματα σε όσους το αντιμετωπίζουν. Πολλές φορές οι καλλιτέχνες και οι αρχιτέκτονες προσπαθούν να ξυπνήσουν στους ανθρώπους συναισθήματα από την παιδική τους ηλικία, τα οποία ενισχύουν την ιδέα πως η εμπειρία που βιώνεται είναι σημαντική και αληθινή. Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός είναι η έκφραση της ανθρώπινης ύπαρξης και αν ένα κτίριο δεν μπορέσει να εκφράσει αυτό το συμβολισμό, δε θα μπορέσει να προκαλέσει συναισθήματα στους ανθρώπους μέσα από τις εικόνες που δημιουργεί (Pallasmaa, 1996, σελ. 451).

Οι τύποι αρχιτεκτονικής εμπειρίας που προκαλούν τα πρωταρχικά συναισθήματα στον άνθρωπο είναι:

- Η οικία ως σημάδι πολιτισμού. Ο άνθρωπος προβάλλει τον εαυτό του μέσα από την οικία του αλλά την χρησιμοποιεί και ως ένα σημείο αναφοράς.
- Η προσέγγιση του κτιρίου και η αναγνώριση μια ανθρώπινης κατοικίας.
- Η ύπαρξη δίπλα σε ένα κτίριο. Με το να βρίσκεται κανείς δίπλα σε ένα κτίριο νιώθει πως μπαίνει στην περιοχή επιρροής του κτιρίου.
- Η στέγη. Προκαλεί την αίσθηση της ασφάλειας και του καταφυγίου.
- Η πόρτα. Αποτελεί το σύνορο μεταξύ του εσωτερικού και του εξωτερικού χώρου.
- Η είσοδος προς το εσωτερικό και η αίσθηση του οικείου ή του ξένου περιβάλλοντος.
- Η ύπαρξη σε ένα δωμάτιο. Αμέσως υπάρχει η αίσθηση της ασφάλειας και ταυτόχρονα το αίσθημα της απομόνωσης ή της ομαδικότητας.

- Η αίσθηση της εστίας που ενώνει το κτίριο και εκδηλώνεται στο τραπέζι, το τζάκι και το κρεβάτι.
- Το φως που κυριαρχεί στο χώρο με τη φωτεινότητα ή το σκοτάδι.
- Το παράθυρο. Αποτελεί ένα μέσο που μας συνδέει με το εξωτερικό τοπίο.

Η αίσθηση της μοναξιάς είναι ένα από τα χαρακτηριστικά συναισθήματα που βιώνει ο άνθρωπος σε ένα κτίριο, όπως και η ησυχία ή το φως που κρύβεται μέσα σε ένα κτίριο. Αυτό το συναίσθημα δε βιώνεται ποτέ στη φύση. Η φύση δεν χρειάζεται τον άνθρωπο για να εκφραστεί. Το κτίριο όμως αντιπροσωπεύει το δημιουργό του και αυτός συνήθως δεν είναι παρόν. Το κτίριο αποκτά ζωή και έκφραση από τους μόνιμους ή περιστασιακούς επισκέπτες του.

Η πιο σημαντική αρχιτεκτονική εμπειρία είναι η αίσθηση του ανοίγειν σε έναν τόπο μοναδικό. Μέρος αυτής της αίσθηση είναι και η εντύπωση πως πρόκειται για κάτι ιερό. Σύμφωνα με τον Pallasmaa (1996, σελ. 452) τα οικοδομήματα που έμειναν στην ιστορία της αρχιτεκτονικής ήταν αυτά που προοριζόνταν για ανώτερα όντα, για τον εξιδανικευμένο άνθρωπο και όχι απλά για την κάλυψη των ανθρώπινων αναγκών. Αυτή την άποψη θα ενισχύσουν και όλα τα αρχαιολογικά ή βυζαντινά αρχιτεκτονικά ευρήματα, τα οποία είναι συνήθως τάφοι σημαντικών προσώπων, βωμοί ή ναοί.

5.1 Αρχιτεκτονικά στοιχεία ναού

Με σκοπό να γίνουν καλύτερα κατανοητά τα χαρακτηριστικά του ιερού τόπου και παράλληλα να επιλεγούν τα κατάλληλα στοιχεία που θα συνθέσουν τον εικονικό κόσμο του πειράματος της παρούσας εργασίας, θα ανατρέξουμε στην αρχιτεκτονική του ορθόδοξου χριστιανικού ναού και το συμβολισμό του.

Ο αρχιτέκτονας Le Corbusier σημειώνει πως οι απαιτήσεις της θρησκείας δεν επηρέασαν την αρχιτεκτονική. Η κατασκευή του κτιρίου σκοπεύει περισσότερο στο να επιδράσει στην ψυχοφυσιολογία των συναισθημάτων. Παρόμοια σκέψη έχει και ο αρχιτέκτονας Mario Botta (Ro, 2016), ο οποίος υποστηρίζει πως τα κτίρια έχουν την ικανότητα να μεταδίδουν/επικοινωνούν αξίες που ξεπερνούν το χρηστικό τους ρόλο, όπως είναι η ιερότητα. Η φυσική έκφραση της ιερότητας ή ενός «ιδεώδους» έγκειται στην τέλεια γεωμετρική δομή της περιγραφής του συμπλέγματος, του ναού ή της πόλης, όπως ακριβώς μια μυστικιστική μάνταλα με τη μορφή τετραγώνου, οκταγώνου, εξάγωνου ή κύκλου (Ro, 2016, σελ. 9). Ως αρχιτέκτονας, ο Botta δημιουργεί μια κατασκευή ως μια «φυσική παρουσία μεταξύ της γης και του ουρανού», βασιζόμενος στην πεποίθηση ότι η φύση πρέπει να ενσωματωθεί στην αρχιτεκτονική και αντίστροφα. Αναγνωρίζει πως στη δυτική χριστιανική παράδοση, η ιστορία της αρχιτεκτονικής, βασίζεται σε μεγάλο μέρος στην εκκλησιαστική αρχιτεκτονική. Ωστόσο, καθώς η ιερότητα επεκτάθηκε σε όλες τις αρχιτεκτονικές εκφράσεις, είναι ασαφές αυτό που χαρακτηρίζει ένα κτίριο ως χώρο λατρείας (Lang, 2014, σελ46-47).

Η φύση ενός χριστιανικού ναού ορίζεται από την τέλεση της Θείας Λειτουργίας. Σαφώς οι αρχιτέκτονες δεν είναι υποχρεωμένοι να γνωρίζουν θεολογία, ωστόσο είναι υποχρεωμένοι

να μπουν σε μια διαδικασία συζήτησης και εξέτασης του ζητουμένου από τον πελάτη τους, ώστε να κατανοήσουν σε βάθος ποιά είναι η λειτουργία ενός ναού. Με σκοπό να κατανοήσουμε τα τυπολογικά χαρακτηριστικά των βυζαντινών ναών, χρειάζεται να έχουμε στο νου ότι η διαιώνιση των ναών μέσα στο χρόνο οφείλεται στο λατρευτικό τους ρόλο, ο οποίος βασίζεται στο συμβολισμό και την πνευματικότητα (Lluis et al, 2016, σελ 56).

Οι ναοί αποτελούν μικρογραφία του κόσμου. Ο συμβολισμός κρύβεται σε κάθε μικρή λεπτομέρεια στη δομή ενός ναού. Ο σταυρός συμβολίζει το κέντρο και οι κεραίες του τα τέσσερα σημεία του ορίζοντα, το τετράγωνο συμβολίζει τη βάση, τη γη και ο κύκλος συμβολίζει τη σφαίρα, την αψίδα, το θόλο και τον ουρανό. Αυτά τα τρία σύμβολα είναι τα θεμελιώδη σύμβολα της αρχιτεκτονικής των ναών σε όλους τους πολιτισμούς.

Με κατεύθυνση προς το εσωτερικό του ναού ο επισκέπτης συναντά πρώτα την αυλή και έτσι επιτυγχάνεται η θέαση του ναού, δηλαδή η θέαση της ελπίδας για ζωή. Έπειτα βρίσκονται τα σκαλοπάτια του ναού. Ανεβαίνοντας την κλίμακα σηματοδοτείται η είσοδος του ανθρώπου σε μια νέα κατάσταση, πέρα από αυτή της φθοράς και του θανάτου. Σύμφωνα με τον Eliade (1959, σελ 25) η πόρτα του ναού υποδηλώνει μια έννοια συνέχειας, το κατώφλι που χωρίζει το ναό από το δρόμο και τον περιβάλλοντα χώρο συμβολίζει τους δυο τρόπους ύπαρξης, τον ιερό και τον άσεμνο. Είναι το όριο, το σύνορο που χωρίζει τους δυο κόσμους, τον ιερό και τον κοσμικό αλλά ταυτόχρονα είναι και το σημείο επικοινωνίας που τους ενώνει, το σημείο όπου γίνεται το πέρασμα από τον κοσμικό στον ιερό χώρο.

Ακολουθεί ο ναός, ο οποίος είναι το σύμβολο της παρουσίας του Θεού. Η κίνηση λοιπόν προς το ναό συμβολίζει την απόφαση του ανθρώπου να κινηθεί προς το Θεό (Γκούμας, 2011, σελ.59). Ο τρούλος, όπως και ο κύκλος συμβολίζουν τον ουρανό, την κατοικία του Θεού. Γενικά η οροφή συμβολίζει τον ουρανό και το δάπεδο τη γη. Οι κίονες που στηρίζουν την οροφή συμβολίζουν του προφήτες και τους αποστόλους, όπως και αυτοί αντίστοιχα στηρίζουν την εκκλησία (Γκούμας, 2011, σελ.99-101).

Ο νάρθηκας είναι ο τόπος της αλλαγής, αυτός που βρίσκεται ανάμεσα στο πριν και το μετά. Εκεί πραγματοποιείται η αλλαγή στη στάση ζωής, η βάπτισμα και η σύνταξη με το Χριστό. Στον κυρίως ναό και κάτω από τον τρούλο γνωρίζουμε το Θεό, στο σημείο αυτό εικονίζεται ο Χριστός Παντοκράτωρ ως μόνος κυρίαρχος των πάντων (Γκούμας, 2011, σελ.60). Ο κυρίως ναός που προορίζεται για τους πιστούς αναπαριστά τον κτιστό κόσμο (Ειρηναίος, 2011, σελ.13). Το ιερό όπου τελείται η θεία ευχαριστία είναι το σημαντικότερο μέρος του ναού, ο ουρανός των ουρανών κατά τον Άγιο Συμεών και αντιπροσωπεύει την παρουσία του Θεού. Έπειτα στην αψίδα του ιερού συναντούμε την Πλατυτέρα η οποία παραπέμπει στα έσχατα (Γκούμας, 2011, σελ 61).

Το εσωτερικό του ναού είναι το σύμπαν. Το άγιο Βήμα που βρίσκεται στην Ανατολή συμβολίζει τον παράδεισο. Η ωραία πύλη επίσης αποκαλούνταν ως πύλη του παραδείσου. Τα καλύμματα της αγίας Τράπεζας συμβολίζουν τα ιερά σάβανα του Χριστού. Το κέντρο του ναού είναι η γη με ορθογώνιο σχήμα που περιβάλλεται από τέσσερις τοίχους και φέρει

θόλο. Τα κανδήλια και οι πολυέλαιοι συμβολίζουν τα άστα του ουράνιου θόλου. Ως αντίγραφο του κόσμου, ο ναός ενσωματώνει και αγιάζει τον κόσμο (Eliade, 1959, σελ 61).

Κατά το παρελθόν η εικονογράφηση των ναών είχε ιδιαίτερο νόημα, καθώς με αυτό τον τρόπο το κτίριο μιλούσε στους πιστούς. Όσοι δεν ήξεραν να διαβάσουν ώστε να μάθουν για το Χριστό, είχαν μια ξεκάθαρη εικόνα για το βίο Του μέσα από τις τοιχογραφίες των ναών. Σκοπός των τοιχογραφιών είναι να βοηθήσουν τον πιστό να εισέλθει σε ένα χώρο χαλάρωσης και ηρεμίας, στον οποίο θα τελεστεί η λειτουργία (Lluis et all, 2016, σελ.58). Δημιουργούν την αίσθηση της αγιότητας και την ανάγκη για προσκύνηση. Δημιουργούν μια υπεργίγνη ατμόσφαιρα που βοηθά τον πιστό να συμμετάσχει στην τελούμενη ευχαριστία (Γκούμας, 2011, σελ.53).

Ένα ακόμα σημαντικό στοιχείο του ναού που επηρεάζει την αντίληψη του ανθρώπου για τον περιβάλλοντα χώρο, είναι η τοποθεσία του, όπως αυτή των ναών των κλασικών χρόνων. Οι άνθρωποι σχεδίαζαν τα ιερά ώστε να είναι ορατά από θάλασσης ή από μεγάλη απόσταση, ενώ το μέγεθος του ναού εξαρτιόταν από το αν αυτός θα κτίζονταν σε λόφο ή πεδιάδα. Τα κτίρια αποτελούσαν μέρος του τοπίου (Scully, 2013). Οι αρμονικές σχέσεις και οι αναλογίες του ναού ήταν ανεξάρτητες από το ανθρώπινο μέγεθος. Για παράδειγμα, οι σκάλες ήταν κατασκευασμένες ανάλογα με το μέγεθος του ναού, ώστε να αποδίδουν την αρμονία ανεξάρτητα από τη λειτουργικότητά τους, πολλές φορές ήταν δύσκολο να τις ανέβει κανείς χωρίς προσπάθεια. Αντίθετα τα μέρη του χριστιανικού ναού είναι ανάλογα με τις διαστάσεις του ανθρώπου, με αποτέλεσμα να δημιουργείται ένα μέτρο σύγκρισης μεταξύ του ναού και του ανθρώπου που βιώνει το χώρο (Γκούμας, 2011, σελ 72). Τα θεμέλια και τα σκαλιά που οδηγούν σε μια εκκλησία παρομοιάζονται με τα πόδια του ανθρώπου. Η εκκλησία που ανεβαίνει προς τα πάνω δείχνει το όρθιο σώμα και ο θόλος αντιπροσωπεύει το κεφάλι. Ακόμα και οι κολώνες συμβολίζουν τους αγίους που υποστηρίζουν την εκκλησία. Αυτός ο ανθρωπομορφισμός, η αντιπαραβολή του ναού με το ανθρώπινο σώμα είναι έκδηλη στη βασιλική του Αγ. Πέτρου, στην οποία ο GianLorenzo Bernini θέλησε να κατασκευάσει μια είσοδο που θα ήταν σαν ανοιχτή, μητρική αγκαλιά για τους επισκέπτες, πιστούς και μη.

Στη χριστιανική αρχιτεκτονική δεν κυριαρχεί η συμμετρία των κλασικών χρόνων αλλά η ιδέα που αντανακλά το έργο/κτίσμα (Γκούμας, 2011, σελ 75). Σύμφωνα με τον Stroiik (Γκούμας, 2011, σελ 83), οι εκκλησίες πρέπει να παρουσιάζουν το Χριστό. Η άποψη αυτή φαίνεται πως γίνεται πράξη με την ύπαρξη του Χριστού Παντοκράτορα στον τρούλο των ναών. Το αποκορύφωμα του τρούλου είναι το σημείο από όπου εισέρχεται το φως με αποτέλεσμα ο Παντοκράτορας που βρίσκεται εκεί αγιογραφημένος να μοιάζει όχι τόσο σα να φωτίζεται από το εξωτερικό φως, αλλά σαν να εκπέμπει το φως.

Στο χριστιανικό ναό ο εσωτερικός χώρος χωρίζεται σε τρία μέρη που αντιστοιχούν στα τρία είδη των πιστών: τον κλήρο, τους βαπτισμένους και τους κατηχούμενους. Με τον ίδιο τρόπο διαβαθμίζεται και η ιερότητα, ανάλογα με το κάθε τμήμα του ναού. Παρόμοιος

διαχωρισμός συναντάται και σε άλλους ναούς, όπως είναι οι εβραϊκοί ναοί αλλά ακόμα και οι αρχαίοι, στους οποίους εισέρχονταν μόνο οι ιερείς.

Στον Ορθόδοξο ναό, το τέμπλο απομονώνει το άγιο των αγίων από τον υπόλοιπο ναό. Το σηκό αποτελεί το σύνορο ανάμεσα στον ουρανό και τη γη, που χωρίζει τον κόσμο των αισθήσεων από τον πνευματικό κόσμο (Μαρμαρινός 2004, σελ.33). Μέσα στο ναό υπάρχουν χώροι στους οποίους η ιερότητα είναι περισσότερο αυξημένη από άλλους. Τέτοιοι χώροι είναι φυσικά το Ιερό Βήμα, που τελείται η Θεία Ευχαριστία αλλά και το κέντρο του ναού. Το κέντρο του ναού βρίσκεται κάτω από τον τρούλο και είναι το σημείο που ενώνονται η γη και ο ουρανός (Mircea Eliade 1959, Μαρμαρινός 2004 σελ 35).

Έπειτα από το 2^ο Παγκόσμιο Πόλεμο εμφανίστηκε μια πιο μοντέρνα τάση στην αρχιτεκτονική με νέα υλικά, όπως το μέταλλο μαζικής παραγωγής και φθηνότερες κατασκευές. Ταυτόχρονα κάποιοι θεολόγοι προσπάθησαν να αλλάξουν την εστίαση της λατρείας από το βωμό στην εκκλησία, με αποτέλεσμα οι αρχιτέκτονες να μεταβούν από τις κάθετες γραμμές στις οριζόντιες. Έτσι ο βωμός και τα στασίδια έρχονται στην ίδια ευθεία, όπως είναι ο ναός της Παναγίας στο Ronchamp των Παρισίων, με τοίχους ψεκασμένους με σκυρόδεμα (Ειρηναίος, 2011, σελ18). Για τους μοντέρνους αρχιτέκτονες οι γεωμετρικές μορφές και ο διαμορφωμένος φωτισμός εκπροσωπούν καλύτερα το θείο, το οποίο είναι αδύνατο να γίνει κατανοητό (Bermudez, 2012, σελ. 18).

Εκτός από τα αρχιτεκτονικά μέλη και τα στατικά αντικείμενα συμβολικό περιεχόμενο φέρουν και οι κινήσεις των πιστών μέσα στο ναό. Στο εσωτερικό του ορθόδοξου ναού οι κινήσεις που πραγματοποιούνται βρίσκονται σε δυο άξονες, αυτόν του μήκους και αυτόν του ύψους. Η κατά μήκος κίνηση πραγματοποιείται από τον πρόναο προς το ιερό και συμβολίζει την πορεία του ανθρώπου προς το Θεό. Αυτό γίνεται κατανοητό και μέσα από το συμβολισμό των μερών της εκκλησίας, με τον πρόναο να συμβολίζει τον κόσμο, τον κυρίως ναό τον κόσμο της χάριτος και το ιερό βήμα τον παράδεισο. Στον κατακόρυφο άξονα υπονοείται μια κίνηση προς τον ουρανό με τη βοήθεια του τρούλου που βοηθά στην απόδοση του ύψους (Γκούμας, 2011, σελ.52).

Ο πρόναος ή νάρθηκας είναι ένας μικρός χώρος, παραδοσιακά αποκλεισμένος από τον κυρίως ναό για τους αβάπτιστους. Έτσι, το βήμα των νεοφώτιστων από το νάρθηκα προς τον κυρίως ναό, ο οποίος είναι πολύ μεγαλύτερου μεγέθους, παράγει το σκηνογραφικό αποτέλεσμα μιας απότομης αλλαγής της κλίμακας και της αντίληψης του χώρου που συνήθως υπογραμμίζεται από την ενσωμάτωση μιας κιονοστοιχίας μεταξύ των δύο χώρων.

Οι χριστιανικοί ναοί προσπαθούν στο εσωτερικό τους να δώσουν την αίσθηση του υψηλού (Γκούμας, 2011, σελ.71). Οι αρχιτέκτονες προσπαθούν να αναδείξουν το μεγάλο μέγεθος του εσωτερικού χώρου των ναών, ώστε να αποδώσουν την πνευματική ατμόσφαιρα. Αυτό που ενδιαφέρει τους αρχιτέκτονες των βυζαντινών εκκλησιών φαίνεται πως είναι ο εντυπωσιασμός του όλου (Ειρηναίος, 2011, σελ.21).

Παρόμοιοι συμβολισμοί με όσους αναφέρθηκαν παραπάνω συναντώνται και στη φύση. Συγκεκριμένα, η επαφή με το νερό δίνει την αίσθηση της αναγέννησης, υπονοεί τόσο το θάνατο όσο και την (ανα)γέννηση. Έτσι και στην τελετή της βάπτισης «πεθαίνει» ο παλιός άνθρωπος και γεννάται ο νέος, απαλλαγμένος από τις αμαρτίες (Eliade, 1959, σελ 130-133). Το νερό επίσης διασυνδέει το υλικό και το άυλο, δημιουργεί την αίσθηση του «ανήκειν». Δημιουργεί τόπους όπου ζουν οι αναμνήσεις (Said and Hassan, 2016, σελ. 453). Το δέντρο συμβολίζει τη ζωή, την αθανασία και τη σοφία σε διάφορους πολιτισμούς (Eliade, 1959, σελ 148). Το φεγγάρι έχει μια θρησκευτική αξία καθώς συμπλιώνει τον άνθρωπο με το θάνατο. Αντίθετα ο ήλιος συμβολίζει την αυτονομία, τη δύναμη, την κυριαρχία και τη νοημοσύνη καθώς είναι αεικίνητος (Eliade, 1959, σελ 157).

Δεν μπορούμε να πούμε πως υπάρχει ιερή αρχιτεκτονική, ωστόσο η αρχιτεκτονική δραστηριότητα μπορεί να τείνει προς την πνευματικότητα. Είναι γεγονός πως την πνευματικότητα την έχουμε συσχετίσει με το φως, είτε αυτό είναι μια ιδέα είτε ο φωτισμός σε ένα κτίριο. Σύμφωνα με τον αρχιτέκτονα Fuksas (Lang, 2014), η σχέση ενός κτιρίου με το εξωτερικό περιβάλλον παίζει καθοριστικό ρόλο, καθώς το αρχιτεκτονικό οικοδόμημα ενός ναού είναι συνήθως αυτό που ξεχωρίζει. Θεωρεί σημαντικό στοιχείο τα κτίρια να διαθέτουν ένα κέντρο ή ένα σημείο αναφοράς (Lang, 2014, σελ. 45).

Η έννοια του κέντρου ή του σπιτιού ταυτίζεται με το κέντρο του κόσμου ενός ανθρώπου. Το κέντρο αντιπροσωπεύει το γνωστό, σε αντίθεση με τον αβέβαιο γύρω κόσμο και σηματοδοτεί τόπους δράσης. Οι ενέργειες αποκτούν νόημα μόνο σε σχέση με τους τόπους και αποκτούν το χαρακτήρα του τόπου (Charitos, 1995, σελ.7). Σημείο αναφοράς ενός κτιρίου μπορεί να είναι το ύψος στο εσωτερικό του, είτε μια εντυπωσιακή πρόσοψη ή είσοδος. Για τον ομοιογενή χώρο η φανέρωση του ιερού αποκαλύπτει ένα κέντρο. Γι' αυτό και οι πιστοί θέλουν να κτίζουν τους ναούς στο κέντρο της πόλης ή του χωριού. Ο τόπος που θα χτιστεί ένας χώρος λατρείας δεν αποφασίζεται από τον άνθρωπο αλλά εκδηλώνεται. Μπορεί να είναι το σημείο που έχει γίνει ένα θαύμα ή που έχει πεθάνει κάποιος σημαντικός άνθρωπος, στο σημείο αυτό συνήθως χτίζεται ο ναός και ο οικισμός ιδρύεται γύρω από αυτόν (Eliade, 1959, σελ.28).

Σύμφωνα με τον Γκούμα (2011, σελ.99-102) το κέντρο συμβολίζει την αρχή των πάντων. Ο σταυρός είναι σύμβολο του κέντρου. Το ιερό αποτελεί το πνευματικό κέντρο του ναού και συμβολίζει τον ουρανό του ουρανού, με το θρόνο του Θεού που είναι η αγία τράπεζα. Η επικοινωνία με τον παράδεισο εκφράζεται μέσα από εικόνες όπως οι κολώνες, η κλίμακα, τα βουνά (στο χριστιανισμό ο Γολγοθάς), τα δέντρα, τα αμπέλια, όλα αυτά αναφέρονται στον κοσμικό άξονα που βρίσκεται στο κέντρο του κόσμου (Eliade, 1959, σελ.37). Αυτός είναι ένας συμβολισμός του κέντρου που τον συναντάμε σε ναούς και ιερούς τόπους, οι οποίοι θεωρείται πως είναι χτισμένοι στο κέντρο του κόσμου, όπως ο ναός της Ιερουσαλήμ. Ο βράχος πάνω στον οποίο είναι κτισμένος ο ναός θεωρείται ο ομφαλός της γης, ο ακρογωνιαίος λίθος (Eliade, 1959, σελ.40).

Η αρχιτεκτονική λοιπόν, τα σύμβολα αλλά και ο συμβολισμός του κέντρου, είναι σημεία ειδικής βαρύτητας για την κατασκευή ενός ναού. Πέρα από τα κατασκευαστικά στοιχεία όμως υπάρχουν και άλλα πιο αφηρημένα, όπως φαίνεται στη συνέχεια.

5.2 Φως και ήχος

Πέρα από την αρχιτεκτονική, ο φωτισμός και ο ήχος μπορούν να επηρεάσουν το ύφος ενός κτιρίου και συγκεκριμένα ενός ναού. Το φως είναι απαραίτητο στοιχείο στην κατασκευή ενός χώρου, καθώς βοηθά τους αρχιτέκτονες να εγείρουν τις εντυπώσεις, μέσω των φωτισμάτων, των αποχρώσεων και της σκιάς. Στα θρησκευτικά οικήματα ο φωτισμός είναι ανάλογος με τα όσα τελούνται μέσα στο χώρο και θεωρείται ουσιώδες να είναι διαφορετικός από χώρο σε χώρο (Kumar, 2018, σελ.2).

Το φως δεν είναι μόνο ένα φυσικό φαινόμενο, είναι και το λιγότερο συνεχές. Έχει περιοδικό ρυθμό και αλλάζει την έντασή του από το πρωί ως το βράδυ με αποτέλεσμα να αλλάζει και τη μορφή των χώρων (Norberg-Schulz, 1984, σελ.32). Συμβολίζει το θείο και έχει συνδεθεί με τις τελετές, τη γνώση και την αγνότητα. Αντίθετα το σκοτάδι συμβολίζει την αμάθεια και την κακία (Kumar, 2018, σελ.2). Το φως το συναντάμε και στην εικονογραφία με τα φωτοστέφανα των αγίων ή τις φωτεινές ακτίνες που εμφανίζονται στον ουρανό. Η πεποίθηση πως το φως συμβολίζει το καλό και το σκοτάδι το κακό είναι κοινή στους περισσότερους πολιτισμούς και συναντάται στις περισσότερες θρησκείες. Ακόμα και στη μη χριστιανική φιλοσοφία, σύμφωνα με τον Πλωτίνιο το φως ήταν συνυφασμένο με το ωραίο (Γκούμας, 2011, σελ.78).

Ένας ιερός τόπος ξεχωρίζει από την παρουσία του φωτός. Με βάση αυτή την πεποίθηση οι αρχιτέκτονες σχεδίασαν τους ναούς, με αντιπροσωπευτικό παράδειγμα το Πάνθεον στη Ρώμη της Ιταλίας. Κτίσματα, όπως το Πάνθεον αλλά και η Αγία Σοφία, αποτελούν πρότυπα εισαγωγής του εξωτερικού φωτός σε μεγάλους χώρους, με σκοπό να ενισχύσουν την ιερότητα της ατμόσφαιρας.

Στο χριστιανισμό το φως παραπέμπει στο Θεό και οι φεγγίτες των ναών χρησιμεύουν στο να δηλώνουν την παρουσία Του και επενδύουν την ατμόσφαιρα με ένα μυσταγωγικό και μυστηριώδη χαρακτήρα. Καθώς πέφτουν οι ακτίνες πάνω σε μια θαμπή ή ομιχλώδη περιοχή εγείρονται θεία συναισθήματα και τα χρωματιστά γυάλινα παράθυρα ενισχύουν αυτή την ατμόσφαιρα (Berkin, 2007, σελ.15-16).

Τα 20 παράθυρα γύρω από το θόλο της Αγίας Σοφίας δίνουν την εντύπωση του αιωρούμενου φωτός. Σύμφωνα με τον Bolak τα παράθυρα αυτά ομοιάζουν με «περιδέραιο φωτός» (Berkin, 2007, σελ.17). Ο θόλος λειτουργεί ως πηγή φωτός και τα μικρά και ημιδιαφανή παράθυρα εμποδίζουν την αντηλιά και προσθέτουν χρώμα στο εσωτερικό του κτιρίου μαζί με τις αντανakλάσεις των ψηφιδωτών (Berkin, 2007, σελ.24). Ακόμα και στην Μπαρόκ εποχή οι αρχιτέκτονες χρησιμοποιούσαν το φως για να προκαλέσουν συναισθήματα και να τονίσουν το αίσθημα της λατρείας (Berkin, 2007, σελ.18).

Γενικά το φως της ημέρας χρησιμοποιείται περισσότερο στο να προσδώσει μια θρησκευτική ατμόσφαιρα στο ναό παρά για λειτουργικούς σκοπούς. Χρησιμοποιείται για να ενδυναμώσει τα οπτικά ερεθίσματα λειτουργώντας ως προβολέας (spot light) και ενισχύει τη χωρική αντίληψη, τη διάθεση των πιστών και την ύπαρξη του Θεού (Berkin, 2007, σελ.24).

Στις μέρες μας οι αρχιτέκτονες προσπαθούν να δημιουργήσουν υπερβατικές εικόνες με τη κατάλληλη χρήση του φυσικού φωτός. Για παράδειγμα, στον προτεσταντικό ναό της Οσάκα οι πιστοί από ένα σκοτεινό χώρο αντικρίζουν ένα φωτεινό εσταυρωμένο. Ένα παράθυρο στο ιερό επιτρέπει το φυσικό φως να φωτίσει το διάδρομο του ναού, ενώ ο υπόλοιπος χώρος με τα στασίδια παραμένει σκοτεινός, έτσι δίνεται η εντύπωση στον επισκέπτη πως περνά από την άγνοια, στο φως της γνώσης (Kumar, 2018, σελ.4). Στο ναό ISKCON Temple in Ahmedabad το φυσικό φως χρησιμοποιείται διαφορετικά. Τα πολλά μικρά ανοίγματα στα γυάλινα παράθυρα περιμετρικά του κτιρίου δημιουργούν πολλές σκιές στο εσωτερικό και έτσι προσδίδουν μια πνευματική ατμόσφαιρα στο χώρο.

Οι βυζαντινοί χειρίζονται το φως με τρόπο ώστε να επιτυγχάνουν την κατανοητική ατμόσφαιρα. Σκοπός είναι να δίνεται η εντύπωση πως το φως προέρχεται από έναν επουράνιο χώρο. Έτσι δημιουργείται μια πνευματική ατμόσφαιρα και αναδεικνύεται το ενιαίο και το άπειρο του χώρου. Παράλληλα εντείνεται η κυριαρχία του βάθους και του ύψους (Γκούμας, 2011, σελ 84). Για την αίσθηση του βάθους οι Βυζαντινοί χρησιμοποιούσαν τις στοές (Berkin, 2007, σελ.15).

Το φως που κατευθύνεται από τον τρούλο προς το εσωτερικό, διαχέεται σε όλο το ναό. Όταν ο πιστός κοιτά ψηλά το φως αυξάνει, ενώ όταν κινείται στον οριζόντιο άξονα φαίνεται φωτισμένο το κέντρο του ναού με τα άκρα πιο σκοτεινά. Με αυτό τον τρόπο δημιουργείται το επιβλητικό περιβάλλον του ναού (Γκούμας, 2011, σελ.84).

Αφού δημιουργηθεί ο ναός και φωτιστεί με φυσικό και τεχνητό φως, παίρνει ζωή από τον ήχο που προέρχεται από τις τελετές, τις ψαλμωδίες και τον ήχο των αντικειμένων. Όταν όμως ο ναός δε λειτουργεί, δε σημαίνει πως παύει να υφίσταται ο χαρακτήρας του. Η ησυχία ενισχύσει την αίσθηση της πνευματικότητας. Ωστόσο υπάρχουν και ήχοι οι οποίοι μπορούν να συμβάλουν σε αυτήν. Όταν οι άνθρωποι φώναζαν μέσα στις σπηλιές θεωρούσαν πως η ηχώ ήταν πνεύμα από έναν άλλο κόσμο. Συνδύαζαν τους λευκούς ήχους με τις αιθέριες και πνευματικές ατμόσφαιρες. Αργότερα φτιάχτηκαν οι εκκλησίες που ενίσχυαν αυτούς τους ήχους. Οι λευκοί ήχοι που ακούγονται μέσα σε ναούς από πέτρα δημιουργούν την αίσθηση του άπειρου. Σήμερα χρησιμοποιούνται ενισχυτές για την ενδυνάμωση των λευκών ήχων ώστε να μην χάνονται από τα βαριά υφάσματα και τα χαλιά (Berkin, 2007, σελ.14).

Γενικά οι ήχοι στο περιβάλλον, όπως η ανθρώπινη φωνή αποτελούν κανάλι επικοινωνίας μεταξύ των αισθητήριων και των αντιληπτικών ή εκφραστικών καναλιών. Η αντίληψη των

ηχητικών περιβαλλόντων εξαρτάται από το χωρικό περιεχόμενο, τη φύση των ηχητικών πηγών και τις ψυχοφυσικές ικανότητες του ανθρώπου (Hussein, 2016, σελ.177).

Πέρα από τα θρησκευτικά σύμβολα, την αρχιτεκτονική, τη χρήση του φωτός και του ήχου, ακόμα και τα χρώματα μπορούν να ενισχύσουν τη δημιουργία μια θρησκευτικής εμπειρίας. Το κάθε χρώμα συμβολίζει μια κατάσταση και μπορεί να επηρεάσει τη διάθεση του επισκέπτη ή να του προκαλέσει μνήμες και συναισθήματα. Παρακάτω επιλέχθηκαν κάποια χρώματα τα οποία συναντώνται τόσο στους ναούς όσο και στην εκκλησιαστική τέχνη και φέρουν ιδιαίτερο συμβολικό περιεχόμενο.

ΜΠΛΕ (ΓΑΛΑΖΙΟ): Το μπλε χρώμα συμβολίζει τον ουρανό και τη θάλασσα, αντιπροσωπεύει το χρώμα του πνεύματος, του στοχασμού, της συντήρησης και της ελευθερίας. Χαρακτηρίζει την ψυχραιμία, την οργάνωση, την ειλικρίνεια και τη νοσταλγία, ενώ το σκούρο μπλε δείχνει μελαγχολία. Το χρώμα αυτό συναντάται αρκετά στις αγιογραφίες, σε φόντα αλλά και σε ιερά άμφια και πέπλα.

ΠΟΡΦΥΡΟ: Σύμβολο της εξουσίας και του μυστηρίου, εμπνέει σεβασμό και δηλώνει επισιμότητα, εγκράτεια και απόδοση δικαιοσύνης. Συναντάται ιδιαίτερα στα εκκλησιαστικά άμφια και πέπλα αλλά και στα εκκλησιαστικά βιβλία.

ΒΙΟΛΕΤΙ, ΜΩΒ: Δείχνει πνευματικότητα και εσωτερικότητα, ηθική και αλτρουισμό. Είναι σύμβολο της θρησκείας και του μυστηρίου. Το σκούρο μωβ παραπέμπει σε πένθιμη διάθεση. Η αποστροφή για το χρώμα αυτό δείχνει κυνισμό και απουσία ρομαντισμού (Γιαννακός, 2016, σελ60).

Σύμφωνα με τα όσο ειπώθηκαν στο παρόν κεφάλαιο, για τη δημιουργία της υπαρξιακής αντίληψης του εικονικού χώρου, είναι απαραίτητο να προσαρμοστούν σε αυτόν τα δομικά στοιχεία του φυσικού περιβάλλοντος, και αυτό επιτυγχάνεται με τη συμβολή της αρχιτεκτονικής. Η αρχιτεκτονική δεν είναι απλά μια επιστήμη με σκοπό το «κτίζειν». Άλλωστε σύμφωνα με τον Heidegger (2014) το νόημα των λέξεων κτίζω, κατοικώ και είμαι είναι αλληλένδετα. Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός έχει την ικανότητα να μεταδίδει αξίες και νοήματα και να επηρεάζει τη συμπεριφορά των ανθρώπων. Πιο συγκεκριμένα η εκκλησιαστική αρχιτεκτονική κτίζει τα μέρη του χριστιανικού ναού ανάλογα με τις διαστάσεις του ανθρώπου, με αποτέλεσμα να δημιουργείται ένα μέτρο σύγκρισης μεταξύ των δύο. Προσπαθεί μέσα από κατάλληλα σχήματα, σύμβολα και μεγέθη να προκαλέσει τον εντυπωσιασμό και να συμβάλει στη δημιουργία μιας πνευματικής ατμόσφαιρας. Για τη δημιουργία της πνευματικής ατμόσφαιρας πέρα από την αρχιτεκτονική, σημαντικό ρόλο παίζουν, ο φωτισμός και ο ήχος. Ωστόσο για να κατανοήσουμε την πνευματική ατμόσφαιρα χρειάζεται να προσεγγίσουμε την έννοια της πνευματικότητας, όπως παρουσιάζεται στο επόμενο κεφάλαιο.

6. Πνευματικότητα

Η πνευματικότητα διαφέρει από την έννοια της θρησκείας, μπορεί να συναντηθεί τόσο σε εκκλησιαστικούς όσο και σε κοσμικούς χώρους και ερμηνεύεται διαφορετικά από άνθρωπο σε άνθρωπο. Η έννοια του ιερού, όπως και αυτή της πνευματικότητας, δεν είναι πάντοτε αντικειμενική για όλους, καθώς ένα περιβάλλον μπορεί να αποπνέει ιερότητα για κάποιους, ενώ για άλλους όχι. Ορισμένοι άνθρωποι μπορούν να βρουν το θείο σε αντικείμενα όπως η πέτρα ή το δέντρο, ωστόσο αυτό δε σημαίνει πως λατρεύουν την πέτρα αλλά το ιερό που αυτή υποδηλώνει (Eliade, 1959, σελ.12). Το ιερό και το άσεμνο είναι δύο τρόποι ύπαρξης (Eliade, 1959, σελ 14) και η άβυσσος είναι αυτή που χωρίζει τα δυο είδη εμπειρίας. Οι πνευματικοί τόποι μπορούν να συμβάλουν στην κατανόηση για το πώς η πίστη, το δόγμα, η θρησκεία και η φαινομενολογία μπορούν να απεικονίσουν/σκιαγραφίσουν το αίσθημα της ύπαρξης (Dewsbury, 2009, σελ.696).

Για τη μελέτη της πνευματικότητας του χώρου καλό θα είναι να ξεκινήσουμε από τις πέντε απαραίτητες αρχές που ορίζει ο Maslow με τη σειρά που αυτές πρέπει να ικανοποιηθούν. Πρόκειται για τη φυσιολογικότητα, την ασφάλεια, την αγάπη, την εκτίμηση, την αυτοπραγμάτωση και την αυτό-υπεροχή. Ο τελευταίος παράγοντας προκύπτει όταν ένα άτομο φτάνει στην κορύφωση των εμπειριών του, όταν δηλαδή πιέζει τον εαυτό του πέρα από τα όριά του (Birch, 2013, σελ.81).

Η πνευματικότητα είναι σημαντική γιατί μας προσφέρει δυνατότητες, ώστε να κατανοήσουμε καλύτερα τη θέση μας στον κόσμο και το πώς μπορούμε να το επιτύχουμε αυτό. Ουσιαστικά μας παρουσιάζει το άγνωστο, το αφανές. Αυτό που μας ενδιαφέρει στην πνευματικότητα είναι η έμφαση που δίνεται στο πως λειτουργεί η συνείδηση του ανθρώπου. Έτσι φαίνεται ότι το αίσθημα της πνευματικότητας είναι αντίθετο με την φαινομενολογική αντίληψη του τόπου (Dewsbury, 2009, σελ.698).

Με βάση την πειραματική μελέτη του Mansour και Geva (2018, σελ.2) αποδείχθηκε ότι η αίσθηση της πνευματικότητας και της ιερότητας γίνονται αντιληπτές το ίδιο τόσο στο εικονικό όσο και στο φυσικό περιβάλλον. Τα εμπειρικά αποτελέσματα καταδεικνύουν ότι η πνευματικότητα μπορεί να βιωθεί ψηφιακά, απαλλαγμένη από τη γεωγραφική τοποθεσία του επισκέπτη ή τη χρονική στιγμή. Συνεπώς η ανάγκη των πιστών για πνευματικές εμπειρίες μπορεί να ικανοποιηθεί ψηφιακά και ο εικονικός κόσμος να αποτελέσει μια λύση για ανθρώπους με κινητικά προβλήματα, μετανάστες ή πρόσφυγες που δεν μπορούν να έχουν την εκκλησία τους σε κάθε τόπο που πηγαίνουν.

Η πνευματική υπεροχή μπορεί να μετρηθεί σύμφωνα με την κλίμακα του Piedmont. Στην κλίμακα αυτή η πνευματικότητα είναι κατανοητή ως η τάση να προσανατολίζουμε τον εαυτό μας προς μιας μεγαλύτερη υπερέχουσα πραγματικότητα, η οποία φέρνει τα πάντα σε αρμονία. Η κλίμακα αποτελείται από τρία στάδια: την καθολικότητα (μια θεωρία για την ενοποιό δύναμη της ζωής), τη συνδεσιμότητα (θεωρία ότι ο ένας είναι κομμάτι μιας

μεγαλύτερης ενότητας, η οποία είναι απαραίτητη για τη ύπαρξη της ζωής) και την εκπλήρωση της προσευχής (αισθήματα χαράς και ικανοποίησης που προκύπτει από προσωπικές συναντήσεις, μια υπερβατική πραγματικότητα) και μετράται σε εύρος από 1 έως 5, με το ένα να δηλώνει το «συμφωνώ απόλυτα» και το 5 το «διαφωνώ απόλυτα» (Carpellen, Saroglou 2011, σελ.227).

Σύμφωνα με του Keltner & Haidt (Sundararajan, 2002), τα συναισθήματα όπως η χαρά, η ευγνωμοσύνη, το δέος, η ελπίδα όχι μόνο προκύπτουν από θρησκευτικές/πνευματικές εμπειρίες αλλά μέσα από δυο πειράματα αποδείχθηκε ότι η επαγωγή των συναισθημάτων αυτών μπορεί να αυξήσει τα θρησκευτικά και πνευματικά επίπεδα του ατόμου, καθιστώντας τη σχέση αμφίδρομη. Συνεπώς τα θετικά συναισθήματα διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη διευκόλυνση, αν όχι στην ενεργοποίηση, των κινήτρων, των φιλοδοξιών και των αποφάσεων σχετικά με πνευματικές εμπειρίες (Sundararajan, 2002).

Δεν είναι όμως όλα τα θετικά συναισθήματα ικανά να επηρεάσουν τον άνθρωπο ώστε να αποκτήσει πνευματικές σκέψεις και θρησκευτικές συμπεριφορές. Το δέος, ναι, προκαλεί πνευματική/ θρησκευτική ατμόσφαιρα, η περηφάνια όμως όχι, αν και θεωρείτε επίσης θετικό συναίσθημα. Η διαφορά μεταξύ των θετικών συναισθημάτων έγκειται στο κατά πόσο προσανατολίζονται στο εγώ ή όχι. Η εστίαση σε κάτι μεγαλύτερο και καλύτερο από τον εγώ και όχι η δοξασία του εαυτού, φαίνεται πως είναι απαραίτητα συστατικά για ένα θετικό συναίσθημα ώστε να οδηγηθεί ο άνθρωπος στη θρησκευτικότητα και την πνευματικότητα (Carpellen, Saroglou 2011, σελ.224).

Εάν τα θετικά αισθήματα διευκολύνουν την ολιστική διαδικασία της παρατήρησης και αυξάνουν την ικανότητα του ανθρώπου να δει τη «μεγάλη εικόνα», το δέος θα μπορούσε να είναι αποτελεσματικό στο να προκαλέσει τη σκέψη της μεγάλης εικόνας σε ανθρώπους που από τα πιστεύω τους είναι επιρρεπείς στην ολιστική σκέψη. Σύμφωνα με τον Rudolf Otto, τρία είναι τα βασικά μέσα αισθητικής έκφρασης που μπορούν να δημιουργήσουν την εμπειρία του μεγαλείου και κατ' επέκταση του θείου: το αδιόρατο/ασαφές, η ησυχία και το κενό.

6.1 Δεος

Όπως είδαμε στο προηγούμενο κεφάλαιο, ιστορικά οι ιεροί χώροι είναι όσοι προορίζονται για σκοπούς που θεωρούνται ιεροί από τους ανθρώπους που τις κατασκευάζουν. Ο αρχιτέκτονας των αρχών του 2^{ου} αιώνα Antoni Gaudi επισημαίνει πως οι ιεροί χώροι είναι συνήθως κτισμένοι από υλικά καλύτερης ποιότητας συγκριτικά με τα υπόλοιπα κτίσματα. Οι εσωτερικές συνθήκες των ιερών κτισμάτων είναι διαφορετικές, όπως για παράδειγμα η αίσθηση του φωτός. Το φως χρησιμοποιείται με έναν πολύ ιδιαίτερο τρόπο, η ησυχία θεωρείται ουσιώδης και οι κάθετοι χώροι είναι ιδιαίτερα ψηλοί με σκοπό τα μάτια του επισκέπτη να κατευθύνονται αμέσως προς τον ουρανό, ώστε να αισθάνεται τη θεία παρουσία.

Το ίδιο συμβαίνει και σε άλλους χώρους του φυσικού περιβάλλοντος όπως είναι το Grand Canyon ή ένας απέραντος ωκεανός. Σύμφωνα με τον Bermudez (2012) αυτοί οι τόποι προκαλούν δέος αλλά συγχρόνως, εξαιτίας των χαρακτηριστικών τους και της ιδιαίτερης τοποθεσίας τους βοηθούν τους ανθρώπους που απορροφούνται από την καθημερινότητα, να συγκεντρωθούν και να αφουγκραστούν το θείο. Μέσα από την έρευνά του για το πώς οι άνθρωποι ανταποκρίνονται στους ιερούς χώρους ονόμασε αυτές τις εκπληκτικές στιγμές «εξαιρετικές αρχιτεκτονικές εμπειρίες».

Το δέος μπορεί να οριστεί ως το συναίσθημα που ικανοποιεί την ευχαρίστηση και το φόβο. Αποτελεί το κύριο συναίσθημα που λαμβάνουν οι άνθρωποι από μια θρησκευτική εμπειρία και σύμφωνα με τους Keltner και Haidt (2003), μπορεί να αναλυθεί σε δύο βασικές διαστάσεις: την απεραντοσύνη και το συμβιβασμό. Η απεραντοσύνη περιλαμβάνει την αντίληψη τεράστιων και / ή περίπλοκων ερεθισμάτων, όπως μια μεγάλη θεά (αντιληπτική απεραντοσύνη) ή μια μεγάλη ιδέα (εννοιολογική απεραντοσύνη). Σαφώς συνδέεται με τη φυσική απεραντοσύνη των φυσικών τοπίων (καταρράκτες, βουνά) αλλά και τα τεχνητά ανθρώπινα οικοδομήματα που χαρακτηρίζονται από το τεράστιο μέγεθός τους. Συναντάται σε οτιδήποτε είναι μεγαλύτερο από την ανθρώπινη κλίμακα, είτε αυτό μετριέται σε μέγεθος, ομορφιά είτε σε εξουσία. Μπορεί να προκληθεί και από κοινωνικά ερεθίσματα και να αναφέρεται στο κοινωνικό μέγεθος, αυτό δηλαδή που προκαλούν τα διάσημα πρόσωπα ή το μέγεθος του χρόνου και την πολυπλοκότητα της λεπτομέρειας.

Ο συμβιβασμός αφορά την ψυχική και νοητική προσαρμογή του ατόμου που νιώθει δέος. Οι άνθρωποι καλούνται να φιλοξενήσουν και να αφομοιώσουν τα ερεθίσματα που προκαλούν το δέος και την αντίστοιχη εμπειρία ώστε να καταλαγιάσουν τα συναισθήματα σύγχυσης και ασάφειας που αισθάνονται (Chirico, 2016, σελ.1 και Παπαγεωργοπούλου, 2015, σελ.12) .

Το δέος μπορεί να προκαλέσει θετικά και αρνητικά συναισθήματα ανάλογα με τον τρόπο που το άτομο βιώνει μια εμπειρία. Μπορεί να περιγραφεί ως ένα συναίσθημα θαυμασμού το οποίο νιώθει κανείς όταν βλέπει κάτι τεράστιο πέρα από το φυσιολογικά κατανοητό (Keltner & Haidt, 2003).

Ταυτόχρονα ωστόσο, το μεγάλο ύψος των κτιρίων, η διαμονή σε ύψος ή η πολυκοσμία μπορούν να επηρεάσουν την ψυχολογία και τη συμπεριφορά των ανθρώπων προκαλώντας στρες. Μελέτες περιβαλλοντικής ψυχολογίας έδειξαν ότι τα ψηλά κτίρια επιδρούν αρνητικά στην αντίληψη της αποκατάστασης και δημιουργούν αισθήματα κλειστοφοβίας. Σύμφωνα με την πρόσφατη βιβλιογραφία (Griskevicius, Shiota, & Neufeld, 2010) το δέος έχει συνδεθεί με την κατάσταση της ακινησίας, του παγώματος και της παράλυσης. Κάποιοι κατασκευαστές μνημείων εσκεμμένα έχουν χρησιμοποιήσει τεχνικές που κάνουν τους ανθρώπους να νιώθουν σωματικά και ψυχολογικά αβοήθητοι. Για παράδειγμα το τεράστιο μήκος και η έκταση των διαδρόμων της Νέας Καγκελαρίας του Ράιχ, σχέδιο του Albert Speer, δυσκόλευε τους επισκέπτες και αξιωματούχους και τα γυαλιστερά πατώματα εμπόδιζαν το περπάτημα με αποτέλεσμα να μειώνουν τη σωματική ικανότητα, γεγονός

που επηρέαζε και την ψυχολογία των ατόμων (Joye & Dewitte, 2016, σελ. 8). Η ακινησία αντανακλά τον αμυντικό μηχανισμό του σώματος, ο οποίος παγώνει όταν έρχεται αντιμέτωπος με μια απειλή για πρώτη φορά, ώστε να προετοιμάσει την απόδραση ή την άμυνά του. Ο κυριότερος λόγος που τα μεγάλα μνημεία προκαλούν δέος είναι λόγω της φυσικής απεραντοσύνης που προκαλεί στον άνθρωπο το φόβο.

Το δέος είναι μια μίξη έκπληξης και φόβου, άλλωστε στο παρελθόν είχε κυρίως αρνητική σημασία. Στην ιστορία συναντώνται περιπτώσεις που τεράστια οικοδομήματα έχουν χρησιμοποιηθεί ως μέσα απειλής, με σκοπό να εκφοβίσουν τους αντιπάλους και να εδραιώσουν τη θέση του κυρίαρχου. Δεδομένου ότι το ύψος θεωρείται απειλητικό, αρκετοί άνθρωποι παρουσιάζουν αμυντική στάση απέναντί του. Το ύψος εκλαμβάνεται από τους ανθρώπους ως δύναμη ή φόβος και προκαλεί το αίσθημα του παγώματος άρα και του δέους. Ωστόσο υπάρχουν και κτίρια που έχουν κατασκευαστεί ψηλά χωρίς να θέλουν να προκαλέσουν το φόβο, όπως οι ουρανοξύστες, παρόλα αυτά όμως εξακολουθούν να προκαλούν αμυντική στάση στους επισκέπτες κατά την είσοδο τους. Το ίδιο αίσθημα νιώθουν ακόμα και οι τουρίστες όταν αντικρίζουν πελώριους ναούς ή ταφικά μνημεία (Joye & Verpooten, 2013, σελ.57).

Το δέος μπορεί να εγείρει πνευματικού τύπου πιστεύω και να μεταβάλλει τις αντιλήψεις του ανθρώπου για τον κόσμο και τον εαυτό του, κάνοντάς τον πιο θετικό στην υιοθέτηση πνευματικών πιστεύω. Οι άνθρωποι νιώθουν το δέος στη θέαση του ουράνιου θόλου καθώς από τους προϊστορικούς χρόνους αποτελούσε πηγή γνώσης του κόσμου, των καιρικών φαινομένων, του προσανατολισμού και ενείχε ανεξήγητες δυνάμεις που ξεπερνούσαν την ανθρώπινη αντίληψη. Οι άνθρωποι θεοποιούσαν διάφορα καιρικά φαινόμενα που τους προκαλούσαν το δέος και το φόβο και τα λάτρευαν μέσα σε σπηλιές-θόλους (Lambert, 2012, σελ. 11). Πράγματι ο ερευνητής Reinerman-Jones και οι συνεργάτες του χρησιμοποίησαν σε ένα πείραμά τους την εικόνα της γης όπως φαίνεται από ψηλά με σκοπό να μελετήσουν την αίσθηση του δέους (Chirico, 2016, σελ.3).

Έχει αποδειχθεί ότι το βίωμα του δέους κάνει τους ανθρώπους πιο πνευματικούς, πιο «ανοιχτούς» στους άλλους, αυξάνει την αντίληψη του διαθέσιμου χρόνου και αυξάνει την τάση να αποδίδονται οι πράξεις σε τυχαία γεγονότα. Ωστόσο οι Joye & Dewitte (2016, σελ.42) απέδειξαν με την έρευνά τους ότι τα μνημειώδη κτίρια που προκαλούν δέος μπορούν να προκαλέσουν και επιπλέον ευεργετικά αισθήματα, όπως η πρόνοια και η γενναιοδωρία.

6.2 Φαινομενολογία της ατμόσφαιρας

Το δέος και η πνευματικότητα, με τη συμβολή της αρχιτεκτονικής μπορούν να συνθέσουν μια πνευματική ατμόσφαιρα. Η ατμόσφαιρα είναι μια φαινομενολογική έννοια που σχετίζεται με την αντίληψη. Ασχολείται με την αμφισβήτηση της σύστασης και της ερμηνείας της αντίληψης του ανθρώπου. Αμφισβητεί την κυριαρχία των αντικειμένων σχετικά με την αναγνώριση του χώρου και υποδεικνύει ότι η φυσική παρουσία είναι το βασικό στοιχείο της αντίληψης (Friberg, 2016, σελ. 629).

Είναι η άυλη ποιοτική ιδιότητα του τόπου που προκύπτει από τα υλικά και άυλα χαρακτηριστικά του. Γίνεται αισθητή ως η εντύπωση που καταλαβαίνει ο άνθρωπος από ένα χώρο. Έχει φύση και λειτουργία συναισθηματική και υποσυνείδητη. Είναι μια πολυαισθητηριακή ταυτόχρονη αντίληψη και όχι το άθροισμα των ερεθισμάτων. Πέρα από τις πέντε αισθήσεις για την αντίληψη της ατμόσφαιρας συμβάλουν επίσης και η διαίσθηση, η φαντασία και ο προσανατολισμός (Τσακίρη, 2016, σελ.405).

Ο όρος ατμόσφαιρα άρχισε να χρησιμοποιείται με τη μεταφορική και όχι με την κυριολεκτική του έννοια από τον 18^ο αιώνα. Αποτυπώνει τη διάθεση που βρίσκεται «στον αέρα» αναφορικά με τη συναισθηματική απόχρωση ενός χώρου. Είναι η πρώτη εντύπωση ή ακόμα ένας τρόπος πρόβλεψης ή μια συναισθηματική αντίδραση προς το περιβάλλον και ενισχύει την αντίληψη του ανθρώπινου σώματος στο περιβάλλον (Charitos, Theona, 2016, σελ. 444). Ο όρος μπορεί να λάβει επιθετικούς προσδιορισμούς, όπως τεταμένη, σοβαρή, καταθλιπτική, ζεστή ή να περιγράψει μια ολόκληρη κατάσταση, για παράδειγμα: μικροαστική ατμόσφαιρα, ατμόσφαιρα της δεκαετίας των 20' ή ατμόσφαιρα φτώχειας. Αναφερόμενοι στην ατμόσφαιρα ουσιαστικά εστιάζουμε στο χαρακτήρα της. Ο χαρακτήρας μιας ατμόσφαιρας είναι ο τρόπος με τον οποίο μεταδίδεται ένα συναίσθημα ως ζητούμενο. Μια κρύα ατμόσφαιρα μας κάνει να ανατριχιάζουμε.

Η ατμόσφαιρά βρίσκεται παντού, εμποτίζει τα πάντα και ενοποιεί μια ποικιλία εντυπώσεων σε μια μόνο συναισθηματική κατάσταση. Είναι αυτό το κάτι παραπάνω που ξεχωρίζει, το παράλογο και το ανέκφραστο. Ένα σημαντικό χαρακτηριστικό της ατμόσφαιρας είναι ότι πρόκειται για κάτι υποκειμενικό. Για να αισθανθεί κάποιος μια ατμόσφαιρα θα πρέπει να εκτεθεί σε αυτήν και να τη βιώσει με τα συναισθήματά του (Bohme, 2013, σελ. 2).

Ουσιαστικά η ατμόσφαιρα είναι ένα ενδιάμεσο φαινόμενο μεταξύ του υποκειμένου και του αντικειμένου. Είναι κάτι το άυλο, το οποίο όμως μπορεί να προσεγγιστεί από δυο οπτικές: αυτή του υποκειμένου και αυτή του αντικειμένου, δηλαδή από την πλευρά της πρόσληψης της αισθητικής και την πλευρά της παραγωγής της αισθητικής.

Στην περίπτωση της πρόσληψης της αισθητικής, η ατμόσφαιρα δεν είναι πράγμα αλλά γίνεται κατανοητή ως δύναμη η οποία επηρεάζει τον άνθρωπο και τον εισάγει σε μια κατάσταση. Είναι αντιληπτή από την υποκειμενική εμπειρία του καθενός και αποτελεί αφορμή για συζήτηση μεταξύ των υποκειμένων. Ο άνθρωπος με τις αισθήσεις του αντιλαμβάνεται την ατμόσφαιρα ενός χώρου και αποκτά μια προσωπική εμπειρία ανάλογη της προσωπικότητάς του.

Στην περίπτωση της παραγωγής της αισθητικής, εντοπίζεται η τέχνη του σκηνικού που αποπνέει την ατμόσφαιρα του παράλογου. Είναι η τεχνική που συναντάται συχνά στο θέατρο και εισάγει τους θεατές στο θέμα αλλά ταυτόχρονα βοηθά και τους ηθοποιούς στη δουλειά τους. Σε αυτή την περίπτωση η ατμόσφαιρα παρουσιάζεται ως κάτι το σχεδόν αντικειμενικό καθώς σκιαγραφεί τον κτιστό κόσμο που γνωρίζουμε και ζούμε μέσα σε

αυτόν. Επίσης αντικειμενική χαρακτηρίζεται και η εμπειρία της έκπληξης ή μιας περίπτωση η οποία είναι πραγματικότητα ανεξάρτητα από τη διάθεση των ανθρώπων που τη βιώνουν (Bohme, 2013, σελ.3).

Για να φτιάξει κανείς μια ατμόσφαιρα θα πρέπει να έχει στο νου πως δεν πρόκειται ούτε για πράγμα, ούτε για αντιληπτό θέμα, αλλά κάτι που υπάρχει ανάμεσα σε αυτά τα δύο. Επομένως η δημιουργία μιας ατμόσφαιρας, δεν είναι η δημιουργία πραγμάτων αλλά, περιορίζεται στη δημιουργία των συνθηκών που συνθέτουν μια ατμόσφαιρα. Στην ουσία δημιουργούμε τη δυνατότητα να γίνει κάποιο φαινόμενο ορατό μέσω των κατάλληλων συνθηκών και μέσω συνδυασμένων χώρων (Bohme, 2013, σελ6).

Η έννοια της ατμόσφαιρας μπορεί να είναι δομική, δηλαδή να κρύβεται στη χωρική κατασκευή με έμφαση στην υπαινικτική πλευρά των πραγμάτων. Επίσης μπορεί να αναδυθεί μέσα από την αίσθηση της εγγύτητας και της απόστασης, της λεπτομέρειας και της τέχνης του ταιριάσματος. Για τον αρχιτέκτονα Zumthor, η ατμόσφαιρα παίζει σημαντικό ρόλο στην απόδοση του χώρου. Η χωρική ατμόσφαιρα είναι η αίσθηση που εκπέμπει κάθε χώρος, η αντίθεση ανάμεσα στα φανερά και τα αφανή αντικείμενα που τον αποτελούν, η οικειότητα και η συγκίνηση που προκαλείται στον επισκέπτη (Χατζησάββα, 2016, σελ.600).

Σύμφωνα με τη Δήμητρα Χατζησάββα (2016, σελ. 602), η ατμόσφαιρα μπορεί να χαρακτηριστεί από το απροσδιόριστο αλλά ταυτόχρονα και την εντοπισμένη χωρική ποιότητα που βιώνει ο επισκέπτης, χωρίς να επεξηγείται σε περεταίρω διαστάσεις. Η ατμόσφαιρα ενός τόπου υφίσταται γιατί γίνεται αντιληπτή από τους επισκέπτες και χαρακτηρίζει τη βιωματική εμπειρία των ανθρώπων. Μια χωρική εμπειρία λοιπόν μπορεί να βιωθεί ανάλογα με τις αντιληπτικές ικανότητες του καθενός και να επηρεάσει το ύψος της ατμόσφαιρας. Η ατμόσφαιρα είναι αυτό που μένει εκτός συμβολοποίησης και αναδεικνύει τη μη αναπαράσταση, αυτό που δεν μπορεί να ιδωθεί.

Σύμφωνα με τους Σπανού και Πεπόνη (2002, σελ. 145) ως ατμόσφαιρα ορίζονται οι αντικειμενικές ιδιότητες ενός περιβάλλοντος το οποίο με τη βοήθεια παραδειγμάτων εξηγεί τις δομές των συναισθημάτων μέσω της δημιουργίας ενσώματων εμπειριών. Επίσης μπορεί να γίνει κατανοητή και αντανakλαστικά, καθώς υπονοεί μια ασυνείδητη γνώση του περιβάλλοντος ως συμβολική μορφή. Παρόμοια άποψη εκφράζει και ο Vogels (2008) ο οποίος υποστηρίζει πως η ατμόσφαιρα του χώρου είναι μια σταθερή μεταβλητή για την εκτίμηση της υποκειμενικής εμπειρίας. Θεωρείται ένας αντικειμενικός τρόπος αξιολόγησης, ο οποίος δεν εξαρτάται ούτε επηρεάζει τη συναισθηματική κατάσταση του παρατηρητή. Η χωρική ατμόσφαιρα που αντιλαμβανόμαστε μπορεί να εκπροσωπηθεί από δύο παράγοντες: την ανάπαυση και τη ζωντάνια (Chamilothori, 2016, σελ.117).

Οι περισσότεροι μελετητές προσεγγίζουν την έννοια της ατμόσφαιρας από την πλευρά της ενσώματης εμπειρίας και όχι από κάποια μετρήσιμη, ελεγχόμενη ή σταθερή ιδιότητα (Charitos & Theona, 2016, σελ.444). Η έννοια της ατμόσφαιρας συγκεντρώνει διάφορα επίπεδα χωρικής κατανόησης. Στο πιο γενικό επίπεδο, φέρει την έννοια του

προσανατολισμού και την απόδοση της σπουδαιότητας, η οποία υπογραμμίζει την ενσώματη αντίληψη του περιβάλλοντος. Σε ένα άλλο επίπεδο οι ενσωματωμένες εμπειρίες συνδέονται με αφηρημένες έννοιες, οι οποίες λειτουργούν ως μεταφορές (metaphors) με τις οποίες σκεπτόμαστε και όχι μεταφορές τις οποίες κατασκευάζουμε συνειδητά και σκεπτόμαστε. Σε τρίτο επίπεδο οι ενσώματες εμπειρίες προκύπτουν ως συνέπειες του σκόπιμου σχεδιασμού και ως απαντήσεις σε σχετικά μοτίβα του σχεδίου. Σε αυτή την περίπτωση η ατμόσφαιρα γίνεται αντιληπτή αντανακλαστικά και συνεπάγεται μια συνειδητή κατανόηση του περιβάλλοντος ως συμβολική μορφή (Spanou & Charitos, 2005, σελ.146).

Τα εικονικά περιβάλλοντα διαθέτουν συνήθως μια ιδιαίτερη ατμόσφαιρα καθώς το κατασκευαστικό τους κίνητρο είναι περισσότερο καλλιτεχνικό παρά λειτουργικό. Προσφέρουν στους χρήστες διαδραστικές πολυαισθητικές εμπειρίες που είναι πιο πλούσιες από την πραγματικότητα, αισθητικά άρτιες και εμπυθιστικές. Επομένως η σωματική εμπειρία είναι εντονότερη έχοντας συναισθηματικές επιπτώσεις (Spanou & Charitos, 2005, σελ.150).

Σύμφωνα με τον Ahtinen et all (2015, σελ.299) το περιβάλλον είναι μια πολυαισθητηριακή ατμόσφαιρα και φέρει χωρικό χαρακτήρα. Το περιβάλλον όπως και η ατμόσφαιρά του δημιουργούνται με τη βοήθεια των τεχνολογικών μέσων, των πραγματικών αντικειμένων και του χωρικού σχεδίου τα οποία προκαλούν συγκεκριμένες εμπειρίες στους χρήστες. Οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία τέτοιων περιβαλλόντων / ατμοσφαιρών είναι οι οπτικές απεικονίσεις, ο φωτισμός, οι ηχητικές πηγές, οι δονήσεις και τα ευφυή υλικά για την αίσθηση της αφής και τις όσφρησης.

Το κύριο χαρακτηριστικό της ατμόσφαιρας είναι ότι βρίσκεται ανάμεσα στο χώρο και το χρόνο και επηρεάζεται από προσωπικές και συλλογικές εμπειρίες. Ακόμα και αν είναι εύκολο να αποδοθεί μια γενική ιδέα για μια ατμόσφαιρα, είναι δύσκολο να περιγραφούν όλα αυτά τα στοιχεία που τη δημιουργούν. Ανάμεσα σε αυτά τα στοιχεία που συνθέτουν μια ατμόσφαιρα μπορούν να διακριθούν δύο: η διάσταση που είναι σχετική με τα συμφραζόμενα και η βιωματική διάσταση. Ο χαρακτήρας της ατμόσφαιρας μπορεί να συνοψιστεί σε δυο τυπολογίες: τη συνηθισμένη και την ιδιαίτερη. Η συνηθισμένη τυπολογία είναι η ουδέτερη ατμόσφαιρα και συνήθως σχετίζεται με τη ρουτίνα κατά την οποία ο άνθρωπος δεν προσέχει την περιρρέουσα ατμόσφαιρα. Ενώ η ιδιαίτερη τυπολογία γίνεται αμέσως αντιληπτή ως κάτι το ξεχωριστό, είναι η ασυνήθιστη ή η καινούρια ατμόσφαιρα, η οποία ενισχύει μια συμπεριφορά ή ένα συναίσθημα. Τέλος υπάρχουν και αυτές που καλούνται ανώνυμες (Piga, 2016 σελ. 371).

Σύμφωνα με τα όσο ειπώθηκαν η ατμόσφαιρα ενός τόπου χαρακτηρίζει τη βιωματική εμπειρία των ανθρώπων, η οποία είναι ανάλογη των αντιληπτικών ικανοτήτων του κάθε ανθρώπου. Με τον ίδιο τρόπο μπορεί να βιωθεί και η θρησκευτική εμπειρία.

6.3 Θρησκευτική εμπειρία

Η θρησκευτική εμπειρία χαρακτηρίζεται από μια απαραίτητη συνιστώσα, το συναίσθημα. Όλες οι θρησκευτικές εμπειρίες όπως οι τελετές ή η προσευχή χαρακτηρίζονται πάντοτε από συναισθηματικό περιεχόμενο. Επομένως η επαρκής κατανόηση του συναίσθηματος είναι σημαντική για την ερμηνεία της θρησκευτικής εμπειρίας, η οποία παραμένει ένα δύσκολο θέμα προς μελέτη. Σύμφωνα με τους Azari & Birnbacher (2004, σελ. 902) και τη μελέτη τους στα σημεία σύγκλισης της ψυχολογίας, φιλοσοφίας και νευροεπιστήμης πάνω στο θέμα της θρησκευτικής εμπειρίας, αποδεικνύεται πως η συγκίνηση είναι αυτή που προσφέρει στη θρησκευτική εμπειρία το διακριτικό περιεχόμενο και την ποιότητά της. Χαρακτηρίζουν τη θρησκευτική εμπειρία ως «η σκέψη ότι είναι κάτι το ιδιαίτερο» / “thinking that feels like something”.

Στις εμπειρικές έρευνες παρουσιάζονται δύο θεωρίες για το συναίσθημα στη θρησκευτική εμπειρία:

1. Οι μη-γνωστικές θεωρίες. Σύμφωνα με αυτές τα συναίσθημα έχουν έναν απαραίτητο μη γνωστικό «πυρήνα» και απαρτίζονται από μια αυτόματη και άμεση ανάγνωση της σωματικής διέγερσης. Γνωστικά στοιχεία όπως οι σκέψεις και τα πιστεύω παίζουν δευτερεύοντα ρόλο και διαμεσολαβούνται μέσω του σώματος. Η σκέψη δεν χρειάζεται να παίζει αιτιώδη ρόλο στις συμπεριφορές και η άποψη του ατόμου που βιώνει την εμπειρία δεν θεωρείται κρίσιμη. Σε αυτές τις θεωρίες ο άνθρωπος θεωρείται παθητικός δέκτης της εμπειρίας.
2. Γνωστικές θεωρίες. Σε αυτές τις θεωρίες η σωματική διέγερση δεν χαρακτηρίζεται από κάποιο ιδιαίτερο συναίσθημα και η άποψη του ατόμου που βιώνει την εμπειρία θεωρείται κρίσιμη. Από αυτή τη σκοπιά όλα τα συναίσθημα φέρουν γνωστική δομή.

Στις μη γνωστικές λοιπόν θεωρίες το συναίσθημα δεν έχει καμία σχέση με τη γνωστική λειτουργία, ενώ αντίθετα στη γνωστική θεωρία το συναίσθημα είναι ή ενισχύει τη γνωστική λειτουργία (Azari and Birnbacher, 2004, σελ. 903). Από ότι φαίνεται γνωστικές και μη γνωστικές απόψεις περί συναισθημάτων διαδραματίζουν κυρίαρχο ρόλο στην εμπειρική μελέτη της θρησκευτικής εμπειρίας.

Σύμφωνα με τη θεωρητική προσέγγιση του James-Lange (Azari and Birnbacher, 2004) το συναισθηματικό περιεχόμενο της θρησκευτικής εμπειρίας συνίσταται σε ένα «καθαρό» αίσθημα, το οποίο προϋπάρχει πέρα από κάθε σκέψη και πιστεύω και αποτελεί τον πυρήνα της θρησκευτικής εμπειρίας. Η θρησκευτική εμπειρία αναδύεται από ένα μη γνωστικό, προϋπάρχον, ιδιωτικό, άμεσο, σταθερό και γνωστό συναίσθημα το οποίο είναι απόλυτα ανεξάρτητο από τη σκέψη και τα πιστεύω. Τέλος το εξωτερικό ερέθισμα που θα προκαλέσει τη σωματική διέγερση είναι σημαντικό για τον προσδιορισμό ενός συγκεκριμένου χαρακτήρα του συναίσθηματος.

Αντίθετα από μια γνωστική προσέγγιση, η γνώση της θρησκευτικής εμπειρίας συνίσταται σε έναν αιτιώδη ισχυρισμό, την πίστη. Εδώ η θρησκευτική εμπειρία είναι ουσιαστικά

γνωστική και οφείλεται στην πίστη. Ωστόσο δεν είναι κάποια συγκεκριμένα ερεθίσματα ή γνωστικές λειτουργίες που μπορούν να προκαλέσουν τη θρησκευτική εμπειρία. Αυτό που είναι σημαντικό ώστε να οριστεί μια εμπειρία ως θρησκευτική είναι μια αιτιακή εξήγηση όπου τα πιστεύω του υποκειμένου είναι κατάλληλα για την κατάσταση. Όλες οι ανθρώπινες εμπειρίες, συναισθηματικές και θρησκευτικές, είναι ένα περίπλοκο θέμα ενσωματωμένης σκέψης και αίσθησης (Azari and Birnbacher, 2004, σελ. 905-906).

Η θρησκευτική πίστη διαφέρει από την πραγματική πίστη εξαιτίας του συναισθήματος. Είναι διαφορετικό να πιστεύει κανείς πως υπάρχει Θεός και διαφορετικό το να πιστεύει στο Θεό. Η δεύτερη αποδοχή ενέχει ένα στοιχείο εμπιστοσύνης. Η αίσθηση του μεγαλειώδους και η πρόκληση του δέους που έχουν συνδεθεί με την αίσθηση της θρησκευτικότητας δεν αρκούν για να οριοθετήσουν τη θρησκευτική εμπειρία, καθώς είναι δυνατό να βιωθούν και σε άλλες καταστάσεις, όπως είναι η τέχνη και η φύση.

Σύμφωνα με τον Andrew Newberg οι περιοχές του εγκεφάλου που εμπλέκονται στις γνωστικές διεργασίες όπως η οπτική αντίληψη και ο προσανατολισμός, είναι αναπόσπαστα στοιχεία της εμπειρίας. Υπέθεσε πως οι θρησκευτικές και μυστικιστικές εμπειρίες διαμεσολαβούνται από πολύπλοκα μοτίβα νευρικής δραστηριότητας περιλαμβάνοντας εγκεφαλικές δομές και αυτόματα νευρικά συστήματα, το μεταιχμιακό σύστημα και μέρη του φλοιού του εγκεφάλου. Έπειτα από την υπόθεση κατέληξε στο συμπέρασμα πως η θρησκευτική εμπειρία μεσολαβείται έστω και λίγο με τη γνωστική λειτουργία. Για το λόγο αυτό η ουσιαστική γνώση μια τέτοιας εμπειρίας θα πρέπει να είναι πολυδιάστατη και να περιλαμβάνει την οπτική του κόσμου ως όλον, τα επιμέρους τμήματα του κόσμου, την αφηρημένη σκέψη, το μαθηματικό υπολογισμό και την αιτιώδη ερμηνεία.

Μέσω της πειραματικής μελέτης αποδείχθηκε πως κατά τη θρησκευτική εμπειρία λειτουργεί το μέρος του εγκεφάλου που συνδέεται με τη γνωστική λειτουργία. Έτσι υποστηρίζεται η άποψη ότι η θρησκευτική εμπειρία είναι θέμα σκέψης, αλλά ταυτόχρονα έχει την αίσθηση μοναδικής θρησκευτικότητας. Προφανώς η αίσθηση της εμπειρίας ήταν συνδεδεμένη με τη σκέψη και δεν εμφανίστηκε απλώς. Έτσι λοιπόν η θρησκευτική εμπειρία είναι μια «η σκέψη που έχει μια αίσθηση», ένα κάτι.

Ενώνοντας τις δύο θεωρίες καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι αφενός η θρησκευτική εμπειρία μεσολαβείται μέσω των γνωστικών λειτουργιών, για τις οποίες η άποψη και η αντίληψη του ανθρώπου που τη βιώνει είναι κρίσιμη και αφετέρου η γνωστική αντίληψη των θρησκευτικών εμπειριών δεν αφορά απλά την επεξήγηση της σωματικής διέγερσης. Είναι μια περίπλοκη κατάσταση στην οποία οι πεποιθήσεις και τα συναισθήματα αλληλεπιδρούν με έναν τρόπο παρόμοιο με αυτόν που αποκαλείται «συναισθηματική στάση/συμπεριφορά». Μια συναισθηματική στάση δεν είναι ένα συναίσθημα με την πλήρη έννοια, που περιλαμβάνει σωματική διέγερση, αλλά όπως και στη συγκίνηση, τη γνώση, και το αίσθημα, καθώς και τις πεποιθήσεις και τις έννοιες που συνεπάγονται, οι πεποιθήσεις και το συναίσθημα είναι στενά συνδεδεμένα. Η φύση της θρησκευτικής

εμπειρίας προέρχεται από την εκμάθηση των θρησκευτικών πιστεύω, τα οποία αποθηκεύονται στη μνήμη ως νοητικές εικόνες.

Όσο και αν μεσολαβείται με τις γνωστικές λειτουργίες η θρησκευτική εμπειρία δεν μπορεί να είναι η καθαρά ορθολογιστική δραστηριότητα. Προϋποθέτει ένα πλαίσιο σκέψης και ερμηνείας, αλλά ταυτόχρονα λειτουργεί σε ένα επίπεδο πίστης. Η πίστη προσφέρει το χώρο για την εμπειρία. Λειτουργεί ως προϋπόθεση για τον τρόπο με τον οποίο ο πιστός θα ερμηνεύσει και θα αξιολογήσει τη σχέση του με τον κόσμο και το θείο. Η διαφορά ανάμεσα στο θρησκευόμενο και μη άνθρωπο είναι στον τρόπο με τον οποίο βλέπουν τα πράγματα και όχι στην πραγματική πληροφορία.

Η γνωστική πλευρά μιας συναισθηματικής εμπειρίας δεν πρέπει να περιορίζεται στην αιτιώδη πεποίθηση σχετικά με την προέλευση της εμπειρίας, η οποία είναι μόνο μια πλευρά της εμπειρία, καλύτερα να ερμηνεύεται ευρύτερα ως μια αξιολόγηση (Azari and Birnbacher, 2004, σελ. 913). Το στοιχείο της αιτιώδους απόδοσης ενός συναισθήματος ενισχύει την πιθανότητα για εσφαλμένα, ανεπαρκή ή παράλογα συναισθήματα.

Η θρησκευτική εμπειρία δεν μπορεί να χαρακτηριστεί ούτε ως καθαρό συναίσθημα ούτε ως καθαρή σκέψη. Ακριβώς όπως η συναισθηματική εμπειρία αναδύεται ως ένα σύνθετο θέμα της σκέψης και της αίσθησης, το ίδιο συμβαίνει και με την θρησκευτική εμπειρία «Σκεφτόμαστε ότι είναι κάτι το ιδιαίτερο».

Ανακεφαλαιώνοντας, για να οδηγηθεί ο άνθρωπος στη θρησκευτικότητα και την πνευματικότητα είναι απαραίτητο το βίωμα ενός θετικού συναισθήματος, το οποίο δεν προέρχεται από τη δοξασία του εαυτού, αλλά από την εστίαση σε κάτι μεγαλύτερο και καλύτερο από το εγώ (Carpellen, Saroglou 2011). Ως θετικό συναίσθημα ορίζονται η χαρά, η αγάπη αλλά και το δέος, τα οποία όχι μόνο προκύπτουν από τη θρησκευτική εμπειρία αλλά μπορούν και να την ενισχύσουν, καθιστώντας τη σχέση αμφίδρομη. Συγκεκριμένα, το δέος αποτελεί το κύριο συναίσθημα που λαμβάνουν οι άνθρωποι από μια θρησκευτική εμπειρία. Η θρησκευτική εμπειρία βιώνεται συνήθως μέσα σε μια ατμόσφαιρα, η οποία χαρακτηρίζεται από την υποκειμενική αντίληψη του επισκέπτη. Γεγονός απόλυτα λογικό καθώς για να αισθανθεί κάποιος μια ατμόσφαιρα θα πρέπει να εκτεθεί σε αυτήν και να τη βιώσει με τα συναισθήματά του (Bohme, 2013). Η ατμόσφαιρα λοιπόν όπως φυσικά και η πίστη παίζουν σημαντικό ρόλο για τη θρησκευτική εμπειρία, γεννάται όμως το ερώτημα αν αυτά είναι αρκετά ώστε να προκαλέσουν τη θρησκευτική εμπειρία και τελικά τα υπόλοιπα θρησκευτικά σύμβολα και η θέαση του ναού παίζουν δευτερεύοντα ρόλο.

7. Προσδιορισμός του ερευνητικού ερωτήματος

Είναι λογικό οι σχηματικές και αναπαραστατικές δομές που γνωρίζουν οι άνθρωποι να επηρεάζουν την εκτίμησή τους απέναντι στο περιβάλλον. Σχέδια ναών με μικρές αποκλίσεις από το πρότυπο αξιολογούνται από το κοινό περισσότερο θετικά σε σχέση με τα σχέδια που παρουσιάζουν μεγάλες αποκλίσεις (Garling & Evans, 1991, σελ.8). Η θρησκευτική εμπειρία μπορεί να βιωθεί με τη βοήθεια της αρχιτεκτονικής, η οποία θα δημιουργήσει οικείες δομές στον επισκέπτη και σε συνδυασμό με την ατμόσφαιρα μπορούν να προκληθούν τα κατάλληλα θετικά συναισθήματα που θα οδηγήσουν ή θα ενισχύσουν τη θρησκευτική εμπειρία. Σκοπός της αρχιτεκτονικής είναι η οπτικοποίηση του πνεύματος των τόπων, ωστόσο ο χαρακτήρας ενός περιβάλλοντος συνθέεται και από τη συνιστώσα της ατμόσφαιρας. Οι περισσότεροι μελετητές προσεγγίζουν την έννοια της ατμόσφαιρας από την πλευρά της ενσώματης εμπειρίας και όχι από κάποια μετρήσιμη ιδιότητα. Κατά πόσο όμως η ατμόσφαιρα ενός χώρου αρκεί ώστε να επηρεάσει την ανθρώπινη κρίση για ένα περιβάλλον με έλλειψη αναπαραστατικών δομών?

Η αρχιτεκτονική και ο συμβολισμός παίζουν καθοριστικό ρόλο στο βίωμα μιας θρησκευτικής εμπειρίας καθώς προδιαθέτουν τον επισκέπτη για το αναμενόμενο. Ωστόσο όλες οι θρησκευτικές εμπειρίες είναι επενδεδυμένες με συναίσθημα και διαθέτουν μια πνευματική ατμόσφαιρα. Τα θετικά συναισθήματα και ιδιαίτερα αυτό του δέους είναι ικανά να ενισχύσουν ή ακόμα και να προκαλέσουν μια θρησκευτική εμπειρία, εγείροντας πνευματικού τύπου πιστεύω. Είναι ικανά λοιπόν η ατμόσφαιρα και το δέος να συμβάλλουν στην πρόκληση του θρησκευτικού αισθήματος σε ένα εικονικό περιβάλλον χωρίς θρησκευτικά σύμβολα και στοιχεία ναοδομίας; Την απάντηση θα λάβουμε με τη βοήθεια ενός εικονικού κόσμου.

7.1 Μεθοδολογία

Σύμφωνα με Mansour και Geva (2018) έχει αποδειχθεί πως η αίσθηση της πνευματικότητας και της ιερότητας γίνονται αντιληπτές το ίδιο, τόσο στο εικονικό όσο και στο φυσικό περιβάλλον. Η εικονική πραγματικότητα είναι ένας τρόπος ο οποίος δύναται να εξυπηρετήσει το σκοπό της συγκεκριμένης έρευνας. Χάρη στην ικανότητά του, να παράγει ρεαλιστικές προσομοιώσεις εμπειριών του πραγματικού κόσμου έχει αποδειχθεί ένας αποτελεσματικός τρόπος για την πρόκληση διάφορων συναισθημάτων (Chirico, σελ.1, 2016).

Σύμφωνα με τον Chirico και τους συνεργάτες του (2016, σελ.2) τρεις είναι οι συνιστώσες που καθιστούν την εικονική πραγματικότητα ικανή να εγείρει την αίσθηση του δέους. Πρώτον λόγω του ότι παρέχει στο χρήστη αντικειμενικές εμπειρίες, το «βρίσκομαι εκεί».

Μέσω των ρεαλιστικών, εμβυθιστικών και αλληλεπιδραστικών περιβαλλόντων που προσφέρονται στο χρήστη επιτυγχάνεται η αίσθηση της παρουσίας. Δεύτερον μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία σύνθετων και πελώριων ερεθισμάτων, τα οποία μπορούν να στοχεύσουν σε συγκεκριμένες πτυχές του δέους. Τέλος με τη χρήση της τεχνολογίας αυτής είναι πολύ εύκολο να παρατηρηθούν οι συμπεριφορές των χρηστών, επιτρέποντας μια ολοκληρωμένη αξιολόγηση της συναισθηματικής εμπειρίας.

Για την διερεύνηση λοιπόν του παραπάνω ερωτήματος θα μελετηθεί η αίσθηση του δέους σε έναν τρισδιάστατο κόσμο κατασκευασμένο με βάση σύμβολα που παραπέμπουν έμμεσα σε θρησκευτικό περιβάλλον, απουσία οικήματος ναού και ερεθίσματα που θα προκαλούν την αίσθηση της μικρότητας (εικόνα 25). Ο τρισδιάστατος κόσμος δημιουργήθηκε με βάση την άποψη του αρχιτέκτονα Rudolf Otto (Chirico, 2016). Σύμφωνα με τον αρχιτέκτονα τα βασικά μέσα αισθητικής έκφρασης που μπορούν να δημιουργήσουν την εμπειρία του μεγαλείου και κατ' επέκταση του θείου είναι: το αδιόρατο/ασαφές, η ησυχία και το κενό. Για το λόγο αυτό ο εικονικός κόσμος κατασκευάστηκε λιτός, με λευκούς ήχους και ατμόσφαιρα που αναδεικνύει το αφανές και περιλαμβάνει θέαση ενός πλανήτη από ψηλά (Chirico, 2016, σελ.3). Η μουσική που επιλέχθηκε αποτελεί τμήμα του μουσικού κομματιού «Amazing Awe Inspiring Music - Deep Space» (Roberg, 2011).



Εικόνα 25. Οπτική του εικονικού κόσμου που κατασκευάστηκε για χάρη του πειράματος.

Το εικονικό περιβάλλον που δημιουργήθηκε με τη μηχανή της Unity, θα μπορούσε να ταξινομηθεί στο τέταρτο είδος των αρχιτεκτονικών θρησκευτικών τόπων που συναντώνται στο Second life, την «αρχιτεκτονική φαντασία», καθώς περιλαμβάνει στοιχεία φυσικού περιβάλλοντος, στοιχεία φαντασίας και μόνο λίγα συμβολικά στοιχεία από ναό.

Ο συμβολισμός κρύβεται σε κάθε μικρή λεπτομέρεια στη δομή ενός ναού. Έπειτα από τη μελέτη που προηγήθηκε, επιλέχθηκαν προσεκτικά τα σύμβολα με τα οποία επενδύθηκε ο εικονικός κόσμος ώστε να επιτελέσει το σκοπό της παρούσας έρευνας. Τα σύμβολα που επιλέχθηκαν είναι τα παρακάτω:

- ο θόλος (σύμβολο του ουρανού, της κατοικίας του θεού)
- η πόρτα (σύμβολο της μετάβασης από την κοσμική στη θεία κατάσταση)
- το φως (οι σκιές προσδίδουν μια πνευματική ατμόσφαιρα στο χώρο)
- το δέντρο (συμβολίζει τη ζωή, την αθανασία και τη σοφία)
- η αίσθηση του ύψους (προκαλεί το αίσθημα του παγώματος άρα και του δέους)
- το νερό (δίνει την αίσθηση της αναγέννησης, υπονοεί τόσο το θάνατο όσο και την (ανα)γέννηση. Δημιουργεί τόπους όπου ζουν οι αναμνήσεις.)

Κάποια από τα αντικείμενα που υπάρχουν στο περιβάλλον έχουν μεγάλο μέγεθος και μικρή απόσταση από το χρήστη ώστε να προκαλούν αισθήματα όπως ο φόβος, η αίσθηση της μικρότητας και το δέος. Επίσης έγινε προσπάθεια ο περιβάλλοντας χώρος να δίνει την αίσθηση του απόκοσμου, του αφανούς ή του θαύματος. Για την ενίσχυση της ατμόσφαιρας χρησιμοποιήθηκαν κατάλληλες χρωματικές επιλογές με συμβολικό χαρακτήρα, όπως το **μωβ**, που συμβολίζει την πνευματικότητα και την εσωτερικότητα, το **πορφυρό** ως σύμβολο της εξουσίας και του μυστηρίου και το **μπλε** για την προσέγγιση του στοχασμού και της ελευθερίας. Στιγμιότυπα από το εικονικό περιβάλλον της παρούσας πειραματικής μελέτης συγκεντρώνονται στο παράρτημα III.

Συμπληρωματικά χρησιμοποιήθηκε αφήγηση με σκοπό την αλληλεπίδραση και την εμπλοκή του χρήστη στον εικονικό κόσμο, ώστε να βελτιωθεί η αίσθηση της εμπύθισης και να επιτευχθεί μια «δυνατή» και νοηματοδοτημένη εμπειρία. Το περιεχόμενο της αφήγησης δεν έχει καμία σύνδεση με θρησκείες ή πνευματικά πιστεύω, καθώς δεν είναι επιθυμητή η επιρροή του επισκέπτη προς τη θρησκευτική εμπειρία. Ωστόσο είναι επιθυμητό μέσα από την αφήγηση ο χρήστης να απορροφηθεί στον εικονικό κόσμο και αποκτήσει την αίσθηση του δέους. Το κείμενο που χρησιμοποιήθηκε στην αφήγηση αποτελεί μέρος του άρθρου του κου Χ. Βαρβογλή (2018), αναπληρωτή καθηγητή του Τμήματος Φυσικής στο Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, όπως αυτό δημοσιεύτηκε στο «Βήμα» και παρουσιάζεται αναλυτικά στο παράρτημα II.

Αφού λοιπόν ολοκληρώθηκε η κατασκευή του εικονικού κόσμου, έπειτα από δοκιμές και βελτιώσεις και προστέθηκαν όλα τα απαραίτητα στοιχεία, όπως αυτά περιγράφηκαν παραπάνω στο παρόν κεφάλαιο, μπορεί να ακολουθήσει η μεθοδολογία του πειραματικού σταδίου. Το περιβάλλον θα περιηγηθούν είκοσι εθελοντές, οι οποίοι έπειτα θα κληθούν να περάσουν 4 φάσεις καταγραφής της εμπειρίας τους. Στην πρώτη φάση, μέσω της παρατήρησης θα καταγραφούν οι αντιδράσεις των εθελοντών ή τυχόν αυθόρμητα σχόλια. Στη 2^η φάση θα εστιάσουμε στη διαμονή μέσα στον εικονικό χώρο και κατά πόσο αυτή τους ήταν ευχάριστη ή όχι. Στην 3^η φάση θα δώσουν συνέντευξη μέσα από ανοιχτού τύπου

ερωτήσεις, σχετικά με την εμπειρία που είχαν, πως τους φάνηκε ο εικονικός κόσμος και τα όσα βίωσαν κατά την πλοήγηση. Επιπλέον, θα γίνουν περισσότερα στοχευμένες ερωτήσεις όπως: ποια δραστηριότητα θα θέλατε να κάνετε σε αυτό το περιβάλλον, ποιο μέρος ή τόπο θα θέλατε να επισκεφθείτε έπειτα από την εικονική σας εμπειρία; Τέλος αφού ολοκληρώσουν την ελεύθερη κατάθεσή τους και τις επιπλέον ερωτήσεις του ερευνητή, θα ακολουθήσει η 4^η φάση, η οποία περιλαμβάνει παρουσίαση καρτών με τις λέξεις: γοητεία, θαύμα, πνευματικότητα-ιερότητα, δέος, φόβος-στρες, μικρός. Για κάθε μια από τις λέξεις θα πρέπει οι χρήστες να δώσουν μια βαθμολογία από το 1 έως το 5 με το 1 να συμβολίζει ότι ο χρήστης αισθάνθηκε πολύ το νόημα της λέξης και 5 ότι δεν το αισθάνθηκε καθόλου. Σύμφωνα με τους Rosa Baños et all (2004), τα συναισθήματα είναι παράγοντες που ενισχύουν την αίσθηση της παρουσίας.

7.2 Αποτελέσματα

Οι είκοσι (20) εθελοντές που συμμετείχαν στο πείραμα είχαν μέσο όρο ηλικίας 40 ετών και τα θρησκευτικά τους πιστεύω κινούνταν σε τρεις κατηγορίες: τους θρησκευόμενους (χριστιανοί ορθόδοξοι), τους άθεους αλλά και αυτούς που βρίσκονται σε μια ενδιάμεση κατάσταση, αυτούς που πιστεύουν σε μια θεία δύναμη, αλλά δεν πηγαίνουν στην εκκλησία ούτε αναγνωρίζουν τους αγίους. Έπειτα από τη συμμετοχή των εθελοντών στον εικονικό κόσμο και τις ερωτήσεις του ερευνητή, συγκεντρώθηκαν τα εξής δεδομένα:

1^η Φάση - Αντιδράσεις: Η πρώτη αντίδραση των συμμετεχόντων ήταν το ξάφνιασμα για αυτό που αντίκριζαν, καθώς δεν γνώριζαν από πριν τι θα αντιμετωπίσουν. Χαρακτήρισαν το περιβάλλον εντυπωσιακό. Στους περισσότερους άρεσε ο χώρος και προκλήθηκε έντονα η αίσθηση της περιέργειας. Σύμφωνα με αρκετούς, ο χώρος υπέβαλε τον επισκέπτη σε μια ψυχολογική κατάσταση και τον παρακινούσε να εξερευνήσει. Πολλές φορές εκδηλώθηκε η επιθυμία για περισσότερη αλληλεπίδραση και η ανάγκη να εξερευνηθούν και να ανακαλύψουν περισσότερα πράγματα.

2^η Φάση - Διαμονή: Σχετικά με την ερώτηση περί διαμονής στο χώρο αυτό, οι συμμετέχοντες εκδήλωσαν θετική στάση. Όλοι ένιωσαν όμορφα και ήθελαν να παραμείνουν μέσα στο περιβάλλον που τους παρουσιάστηκε. Από τους είκοσι συμμετέχοντες, δύο μόνο ήταν αυτοί που βίωσαν κάτι διαφορετικό. Ο ένας συμμετέχοντας ένιωσε ζέστη και δυσφορία λόγω του θερμού κόκκινου χρώματος που επικρατούσε στο εικονικό περιβάλλον. Μάλιστα λόγω αυτής της ζέστης, δήλωσε πως έπειτα από την περιήγησή του θα ήθελε να επισκεφθεί ένα δάσος με δροσιά. Τέλος ο δεύτερος επισκέπτης αν και εξέφρασε θετική στάση για τη διαμονή στο χώρο, ένιωσε μοναξιά και θα προτιμούσε μια παρέα για την εικονική του βόλτα.

3^η Φάση – Συνέντευξη: Αφού καταγράφηκαν οι πρώτες αυθόρμητες αντιδράσεις, απαντήθηκαν στοχευμένες ερωτήσεις για την εμπειρία των χρηστών στον εικονικό κόσμο. Πέρα από το αίσθημα της περιέργειας που εξέφρασαν όλοι οι συμμετέχοντες, μέσα από τις ανοιχτού τύπου ερωτήσεις που έγιναν, καταγράφηκε η αίσθηση της ηρεμίας, της γαλήνης και του μυστικισμού στους περισσότερους εκ των ερωτηθέντων. Σύμφωνα με τους συμμετέχοντες η αίσθηση αυτή προκλήθηκε κυρίως λόγω της μουσικής που ακουγόταν στο περιβάλλον αλλά και της θέας. Επίσης κάποιοι ένιωσαν «μικροί» λόγω του απέραντου χώρου και της μεγάλης θέας.

Έπειτα κλήθηκαν να απαντήσουν σε ερώτηση σχετικά με κάποια δραστηριότητα που θα μπορούσαν να πραγματοποιήσουν μέσα στο χώρο ή έναν τόπο που θα ήθελαν να επισκεφθούν έπειτα από την εικονική τους εμπειρία. Οι δραστηριότητες που αναφέρθηκαν συχνότερα από τους συμμετέχοντες ήταν το περπάτημα, το να αγναντεύουν τη θέα και το να σκέφτονται. Δύο μόνο συμμετέχοντες ανέφεραν αυτολεξεί πως θα μπορούσαν να διαλογιστούν. Ένας εξ αυτών δήλωσε πως το περιβάλλον, λόγω του χρώματος αλλά και της μουσικής του έφερνε στο νου την Ανατολή. Ο 5ος κατά σειρά συμμετέχοντας εκδήλωσε την επιθυμία να λύσει κάποιο παζλ ή γρίφο μέσα στο περιβάλλον, γεγονός που δείχνει πως ο χώρος του προκαλούσε εύκολα τη συγκέντρωση. Ο συγκεκριμένος συμμετέχοντας (5ος) τοποθέτησε το δέος ως πρώτη επιλογή στη λίστα των συναισθημάτων.

Ιδιαίτερη αίσθηση προκάλεσαν τόσο ο πολυέλαιος (εικόνα 26), ως ένα ωραίο αντικείμενο στο χώρο, όσο και το υγρό στοιχείο που υπήρχε στο περιβάλλον (εικόνα 27). Σύμφωνα με τους συνεντευξιαζόμενους το νερό και το μπλε χρώμα τους έδωσε την αίσθηση της ηρεμίας και της αισιοδοξίας.



Εικόνα 26. Λεπτομέρεια από τον πολυέλαιο.



Εικόνα 27. Το στοιχείο του νερό στον εικονικό κόσμο που κατασκευάστηκε για χάρη του πειράματος.

Τέλος υπήρξαν και τέσσερις συμμετέχοντες οι οποίοι αμέσως μόλις είδαν τον εικονικό κόσμο χαρακτηριστικά είπαν: «Τι είναι αυτό, ο παράδεισος?», «Αχ αυτό είναι σαν τη ροτόντα» (σχόλιο για την κρήνη που υπήρχε στο περιβάλλον), «πού είναι ο Αδάμ?». Ένας χρήστης εξ αυτών δυσανεκτήθηκε με το περιεχόμενο της αφήγησης. Σύμφωνα με τα λεγόμενά του περίμενε πως θα άκουγε μια αφήγηση με θέμα «πως έφτιαξε ο Θεός τον κόσμο σε επτά μέρες», ή έστω πρόσθεσε «ας υπήρχαν δύο αφηγήσεις, μια με την επιστημονική προσέγγιση και μια με τη θρησκευτική».

4^η Φάση – Συναισθήματα: Στο τελευταίο μέρος της συνέντευξης οι συμμετέχοντες κλίθηκαν να βάλουν στη σειρά τα συναισθήματα: Θαύμα, Φόβος-στρες, Πνευματικότητα-ιερότητα, Δέος. Με τον αριθμό 1 χαρακτηρίστηκε το συναίσθημα που βίωσαν περισσότερο και με 5 αυτό που βίωσαν λιγότερο. Στον παρακάτω πίνακα φαίνονται αναλυτικά οι καταγραφές που πραγματοποιήθηκαν.

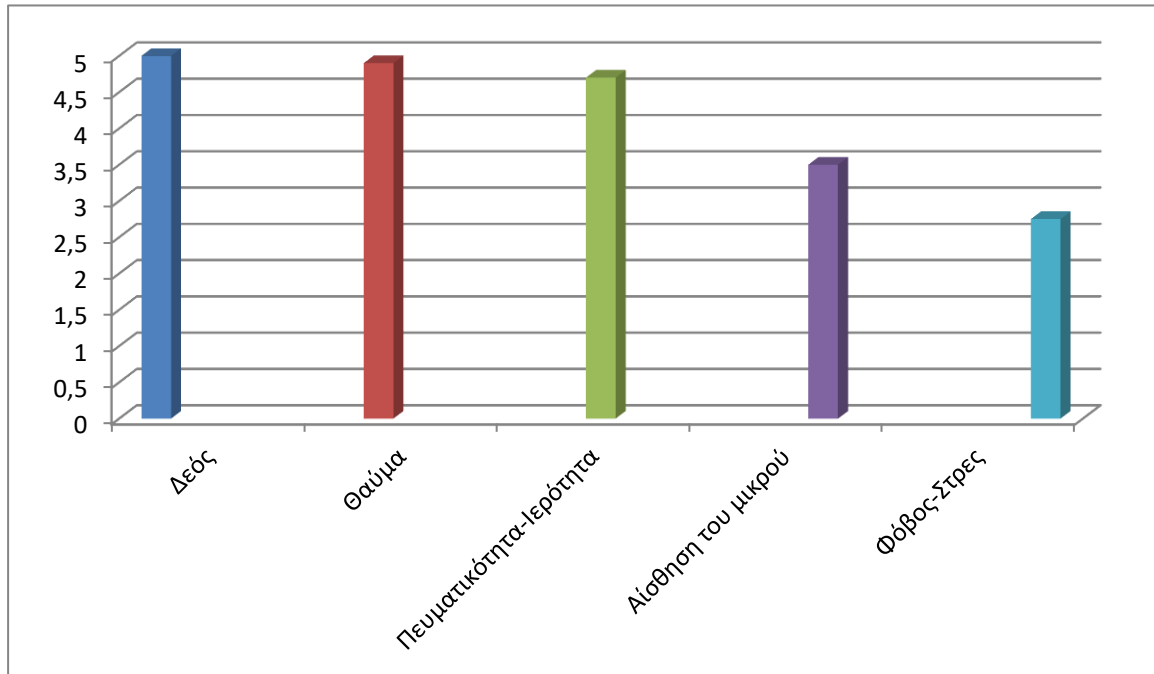
	Θαύμα	Φόβος- στες	Αίσθηση του μικρού	Πνευματικότητα- ιερότητα	Δέος
1ος	4	5	1	2	3
2ος	1	5	4	3	2
3ος	2	4	5	1	3
4ος	5	2	4	1	3
5ος	2	4	5	3	1
6ος	4	5	1	3	2
7ος	5	3	1	4	2
8ος	2	5	4	1	2
9ος	1	5	3	4	2
10ος	2	1	3	5	4
11ος	4	1	2	5	3
12ος	2	5	1	3	4
13ος	4	1	5	2	3
14ος	3	5	4	1	2
15ος	1	5	4	2	3
16ος	1	5	4	3	2
17ος	1	5	3	4	2
18ος	2	5	4	3	1
19ος	2	4	5	1	3
20ος	2	5	4	3	1
Μέσος όρος	2,5	4	3,35	2,7	2,4

7.3 Συμπεράσματα

Στο πρώτο μέρος της παρούσας εργασίας μελετήθηκε η έννοια του χώρου και του τόπου καθώς και η έννοια του ιερού χώρου. Ο ιερός χώρος, δηλαδή ο χώρος λατρείας ενός θεού, είναι νοηματοδοημένος πολύ περισσότερο για το θρησκευόμενο κόσμο παρά για τους απλούς παρατηρητές αυτού. Είναι χώρος που προκαλεί συναισθήματα και χαρακτηρίζεται από τις ιερές τελετές που λαμβάνουν χώρα μέσα σε αυτόν. Ωστόσο το συναίσθημα ή καλύτερα η κατάσταση της πνευματικότητας και της ιερότητας εκδηλώνονται συνήθως σε όλους τους επισκέπτες, καθώς η αρχιτεκτονική, το φως, ο ήχος και τα χρώματα συμβάλουν στην απόδοση μιας πνευματικής ατμόσφαιρας.

Με βάση τις μετρήσεις των συμμετεχόντων, όπως αυτές παρουσιάστηκαν στον παραπάνω πίνακα, προκύπτει πως το συναίσθημα του δέους και της πνευματικότητας ήταν κυρίαρχα στο πείραμα που πραγματοποιήθηκε. Αντίθετα, η αίσθηση του φόβου και του στρες δεν ήταν ιδιαίτερα αισθητή στην εμπειρία των εθελοντών, παρά μόνο σε δυο περιπτώσεις. Και στις δυο περιπτώσεις οι χρήστες δεν ήταν εξοικειωμένοι με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και

δυσκολεύτηκαν στην πλοήγηση, γεγονός που μας επιτρέπει να υποθέσουμε πως η αίσθηση του στρες δεν προκλήθηκε από το ίδιο το περιβάλλον, αλλά περισσότερο από τον τρόπο της πλοήγησης. Παρακάτω αποτυπώνονται σχηματικά τα στοιχεία που κλήθηκαν οι συμμετέχοντες να βάλουν στη σειρά προσδιορίζοντας ποιο συναίσθημα ένιωσαν περισσότερο και πιο λιγότερο.



Εικόνα 28. Οπτικοποίηση των συναισθημάτων έπειτα από τις συνεντεύξεις των εθελοντών της πειραματικής έρευνας.

Συνεπώς επιβεβαιώνεται ο αρχικός σκοπός δημιουργίας του εικονικού κόσμου, που ήταν να προκαλέσει το συναίσθημα του δέους, ώστε στη συνέχεια να διερευνηθεί η πρόκληση του θρησκευτικού αισθήματος, απουσία θρησκευτικών ερεθισμάτων όπως είναι η ύπαρξη ναού ή σταυρού. Υπενθυμίζεται πως το ερευνητικό ερώτημα όπως διατυπώθηκε στην αρχή του κεφαλαίου είναι κατά πόσο μπορεί να προκληθεί το θρησκευτικό αίσθημα μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον χωρίς θρησκευτικά σύμβολα και ναοδομία, με τη βοήθεια της αίσθησης του δέους. Άλλωστε έχει αποδειχθεί πως τα θετικά συναισθήματα όπως το δέος και η αγάπη ενισχύουν τη θρησκευτική εμπειρία, κάνουν τους ανθρώπους πιο πνευματικούς και ανοιχτούς προς τους άλλους (Joye & Dewitte, 2016, σελ.42).

Σύμφωνα με τις συνεντεύξεις των συμμετεχόντων όλοι ένιωσαν ένα θετικό συναίσθημα, αλλά λίγοι ήταν αυτοί που βίωσαν το θρησκευτικό συναίσθημα. Όπως αναφέρθηκε παραπάνω υπήρξαν τέσσερις συμμετέχοντες οι οποίοι αμέσως πραγματοποίησαν θρησκευτικές σκέψεις, συνδέοντας το περιβάλλον με τον παράδεισο και τη Ροτόντα (ναός Αγίου Γεωργίου) στη Θεσσαλονίκη. Το γεγονός πως υπήρξαν οι τέσσερις αυτοί συμμετέχοντες, είναι ιδιαίτερα θετικό για την εξέλιξη της έρευνας και ταυτόχρονα αναπάντεχο για τον ερευνητή. Επίσης υπήρξαν και δυο συμμετέχοντες οι οποίοι μπορούμε να πούμε πως βίωσαν εμμέσως το θρησκευτικό συναίσθημα, εκδηλώνοντας την επιθυμία

να διαλογιστούν. Συνεπώς, καταλήγουμε στο **συμπέρασμα** πως από τους είκοσι συμμετέχοντες, οι έξι βίωσαν άμεσα ή έμμεσα μια θρησκευτική εμπειρία, χωρίς να επηρεαστούν από προφανή αρχιτεκτονικά ή συμβολικά ερεθίσματα με θρησκευτικό περιεχόμενο.

Στο σημείο αυτό είναι σημαντικό να υπογραμμισθεί το γεγονός πως από τους 4 συμμετέχοντες που έκαναν αμέσως θρησκευτικές σκέψεις, οι τρεις ακολουθούν θρησκευτικά πιστεύω. Ωστόσο ο 4^{ος}, ο οποίος βιώνοντας τον εικονικό κόσμο έφερε στο νου του τη Ροτόντα δήλωσε άθεος και μάλιστα δεν έχει επισκεφθεί ποτέ το μνημείο από κοντά. Είναι γνωστό πως τα πιστεύω των ανθρώπων επηρεάζουν την οπτική τους απέναντι στην πραγματικότητα. Είναι λογικό, ίσως και αναμενόμενο οι θρησκευόμενοι συμμετέχοντες να συνδέσουν τις σκέψεις τους και την οπτική τους με τα θρησκευτικά τους πιστεύω, ωστόσο στην περίπτωση του άθεου συμμετέχοντα κάτι τέτοιο δεν ήταν αναμενόμενο και προξένησε την έκπληξη του ερευνητή.

Το χαρακτηριστικό που νοηματοδοτεί τη συγκεκριμένη έρευνα είναι η απουσία της ναοδομίας και των θρησκευτικών συμβόλων (σταυρός), τα οποία είναι σίγουρο πως θα επηρέαζαν τη συμπεριφορά των επισκεπτών, θρησκευόμενων και μη προς την εμπειρία του θρησκευτικού αισθήματος. Εκδηλώνεται λοιπόν η σκέψη πως τα ιερά αντικείμενα, ο ναός και οι φορητές εικόνες δεν είναι απαραίτητα στοιχεία για τη θρησκευτική εμπειρία των θρησκευόμενων ανθρώπων. Φαίνεται πως οι πιστοί μπορούν εύκολα να βιώσουν το θρησκευτικό συναίσθημα μέσω της ατμόσφαιρας και του αισθήματος του δέους, απουσία θρησκευτικών ερεθισμάτων.

Ωστόσο, πέρα από τους πιστούς υπήρξε και ένα 0,5% μη θρησκευόμενων συμμετεχόντων, οι οποίοι έκαναν σκέψεις σχετικές με τη θρησκεία, απουσία θρησκευτικών ερεθισμάτων. Γεγονός το οποίο δεν μπορούμε να αποδείξουμε εάν ήταν τυχαίο ή όχι. Το δείγμα που ένιωσε τη θρησκευτική εμπειρία στο ποσοστό των συμμετεχόντων, ήταν αρκετά μικρό και δεν μπορεί να αποτελέσει αδιαμφισβήτητο παράγοντα επιτυχούς απάντησης στο ερευνητικό ερώτημα. Είναι σημαντικό να συνεχιστεί η έρευνα σε μεγαλύτερο πλήθος συμμετεχόντων, ώστε να προκύψουν τα αποτελέσματα περισσότερο βάσιμα και να μπορούν να επιβεβαιώσουν το θεωρητικό πλαίσιο.

Ολοκληρώνοντας, η θρησκευτική εμπειρία συνίσταται σε έναν αιτιώδη ισχυρισμό, την πίστη. Η πίστη προσφέρει το χώρο για την εμπειρία. Λειτουργεί ως προϋπόθεση για τον τρόπο με τον οποίο ο πιστός θα ερμηνεύσει και θα αξιολογήσει τη σχέση του με τον κόσμο και το θείο. Η διαφορά ανάμεσα στο θρησκευόμενο και μη άνθρωπο, είναι στον τρόπο με τον οποίο βλέπουν τα πράγματα και όχι στην πραγματική πληροφορία (Azari and Birnbacher, 2004, σελ. 913). Με αφορμή το μοναδικό άθεο συμμετέχοντα, ο οποίος έκανε μια «θρησκευτική» σκέψη στην παρούσα πειραματική μελέτη, θα είχε ενδιαφέρον να συνεχιστεί η μελέτη σε συγκριτικό μάλιστα επίπεδο μεταξύ του θρησκευόμενου και μη πληθυσμού, ώστε να διερευνηθεί κατά πόσο οι άθεοι πραγματοποιούν, έστω ασυνείδητα, σκέψεις σχετικές με τη θρησκεία απουσία άμεσου θρησκευτικού ερεθίσματος.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Ahtinen, A., Poutanen, J., Vuolle, M., Väänänen, K., & Peltoniemi, S. (2015). Experience-Driven Design of Ambiences for Future Pop Up Workspaces. *In Ambient Intelligence: 12th European Conference, Aml 2015, Athens, Greece, November 11-13, 2015, Proceedings* (pp. 296-312). (Lecture Notes in Computer Science; Vol. 9425). Springer Verlag. https://doi.org/10.1007/978-3-319-26005-1_20
- Azari, N.P. and Birnbacher, D. (2004). The role of cognition and feeling in religious experience. *Journal of Religion & Science*, 39(4), 901-918. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9744.2004.00627.x>
- Baños, R. et all (2004). Sense of Presence in Emotional Virtual Environments. *Presence Teleoperators & Virtual Environments*, 11(1), 156-159. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9936>
- Barfield, Woodrow & Hendrix, C. & Bystrom, K. (1997). Visualizing the structure of virtual objects using head trackedstereoscopic displays. *Virtual Reality Annual International Symposium*, 114-120. doi.org/10.1109/VRAIS.1997.583052.
- Bailey, D. (2019). Real pastor holds church in VR, baptises anime girl. *Available at: https://www.pcgamesn.com/vrchat/vr-church-baptism* [Accessed 30 Aug. 2019].
- Berkin, G. and Fitoz, İ. (2007). Space Light & Beliefs: The Use of Daylighting in Churches and Mosques, *Arkitekt Journal*, 05(04), 12-24.
- Bermudez, J. (2012), "Sacred Space. Creating Sublime Experiences through Architecture", *CUA Magazine*.
- Birch, R., & Sinclair, B. (2013). Spirituality in Place: Building Connections Between Architecture, Design, and Spiritual Experience. *ARCC Conference Repository*. <https://doi.org/10.17831/rep:arcc%y116>
- Bystrom, K. E., Barfield, W., & Hendrix, C. (1999). A conceptual model of the sense of presence in virtual environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 8(2), 241-244. <https://doi.org/10.1162/105474699566107>
- Charitos, D. (1996), "Defining Existential Space in Virtual Environments", *Proceedings of Virtual Reality World 1996* (Stuttgart), February 1996, IDG Publications, Munich.
- Charitos D. and Theona I. (2016), Investigating the atmosphere of pervasive and ubiquitous computing mediated spatial experiences: a post-phenomenological approach, *Ambiances, tomorrow. Proceedings of 3rd International Congress on Ambiances. Septembre 2016, Volos, Greece, Sep 2016, Volos, Greece*. p.443-448.

Chirico A. et al (2016). The Potential of Virtual Reality for the Investigation of Awe, *Frontiers in Psychology*, 7(26). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01766>

Chamilothori, K., Wienold, J. and Andersen, M. (2016), "Daylight patterns as a means to influence the spatial ambience: a preliminary study", *Ambiances, tomorrow. Proceedings of 3rd International Congress on Ambiances. September 2016, Volos, Greece*, Sep 2016, Volos, Greece. p.117-122.

Dewsbury, J-DC., & Paul, C. (2009). Spiritual Landscapes: existence, performance, and immanence. *Social and Cultural Geography*, 10 (6), 695 - 711. <https://doi.org/10.1080/14649360903068118>

Eliade, M. (1959) *The sacred and the profane: the nature of religion*, Harcourt Brace, New York.

Ellis, S.R. (1995) Virtual environments and environmental instruments, In Car, K. and England, R. (ed.), *Simulated and virtual realities*. London: Taylor & Francis, p. 11-51.

Gärling, T., & Evans, G. W. (Eds.). (1991). *Environment, cognition, and action: An integrated approach*. Oxford University Press.

Gelfgren, S. and Hutchings, T. (2014). Virtual Christian Places. Between Innovation and Tradition, *Online - Heidelberg Journal for Religions on the Internet*, 6:42-65. <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.17359>

Gelfgren, S. and Hutchings, T. (2014), "The virtual construction of the sacred - Representation and fantasy in the architecture of second life churches", *Nordic Journal of Religion and Society*, 27(1):59-73.

Grau, O. (2003), *Virtual art: from illusion to immersion*. Trs Gustance, G. The MIT Press, Cambridge.

Grobman, Y. and Shemesh, A. (2015), "Space and human perception: Exploring Our Reaction to Different Geometries of Spaces", *Proceedings of 20th International Conference of the Association of Computer-Aided Architectural Design Research in Asia CAADRIA 2015, South Korea*.

Heeter, C. (1992), Being There: The Subjective Experience of Presence, *Presence Teleoperators & Virtual Environments*, 1 (2):262-271. <https://doi.org/10.1162/pres.1992.1.2.262>

Heidegger, M. (1971) (Hofstadter, A. trsl) "Building, Dwelling, Thinking" in Poetry, Language, Thought, Harper & Row, New York.

Heidegger, M (2004) (Ξηροπαϊδης, Γ. μετ.) «Κτίζειν, Κατοικείν, Σκέπτεσθαι», Πλέθρον, Αθήνα,

Heim M. (1998), Virtual realism, Oxford University Press.

Hussein, F. et all (2016), "The sonic ambiance as a transforms operator of our cities and our architecture", *Ambiances, tomorrow. Proceedings of 3rd International Congress on Ambiances. Septembre 2016, Volos, Greece*, Sep 2016, Volos, Greece. p. 177-182.

Joye, Y. and Dewitte, S. (2016). Up speeds you down. Awe-evoking monumental buildings trigger behavioral and perceived freezing, *Journal of Environmental Psychology*, 47, 112-125. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2016.05.001>

Joye, Y. and Verpooten, J. (2013). An Exploration of the Functions of Religious Monumental Architecture From a Darwinian Perspective, *Review of general psychology*, 17(1), 55-68. <https://doi.org/10.1037/a0029920>

Keltner, D. and Haidt, J. (2003), Approaching awe, a moral, spiritual, and aesthetic emotion, *Cognition and emotion*, 17(2), 297-314. <https://doi.org/10.1080/02699930302297>

Kumar, S. and Pal, S. (2018), "Light in religious architecture: contemporary trends", National Seminar on "Light in Architecture: Intervention & Invention" 20th and 21st March 2018, Amity School of Architecture & Planning, Amity University, Lucknow Campus.

Lang, U (2014). What Makes Architecture "Sacred"?, *Logos: A Journal of Catholic Thought and Culture*, 17(4), 44-74. [doi:10.1353/log.2014.0039](https://doi.org/10.1353/log.2014.0039).

Lluis, M. et all (2016), Application of ITC in the processes of design and construction of an Orthodox Church, *Revista de la construccion*, 15 (2), 55-68. doi:[10.4067/s0718-915x2016000200006](https://doi.org/10.4067/s0718-915x2016000200006)

Mansour, N. and Geva, A. (2018), "Displacement in the era of digital religion and virtual sacred architecture", *Conference: Architecture, Culture and Spirituality Forum: Displacement and Architecture*, At Coral Gables, Florida. p 1-5.

Miczek, N. (2008), Online rituals in virtual worlds: Christian online services between dynamics and stability, *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 3 (1), 144-173. doi: <https://doi.org/10.11588/rel.2008.1.392>

Moylan, B. (2016), Miracle of technology: story of Jesus to be released in virtual reality, *The Guardian*. Available at: <https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/29/jesus-christ-virtual-reality> [Accessed in 10 November 2019].

Oleszczuk, L. (2012), 'Bible Islands' Offers Virtual World for Kids, Alternative to 'Satanic' Games. [online] Available at: <https://www.christianpost.com/news/bible-islands-offers-virtual-world-for-kids-alternative-to-satanic-games.html> [Accessed 9 November 2019].

Pallasmaa, J. (1996). The Geometry of Feeling: a look at the phenomenology of architecture. In K. Nesbitt (Ed.), *Theorizing a New Agenda for Architecture, An Anthology of Architectural Theory* (pp. 447-453). New York.

Piga, B. et al (2016), "Mapping ambiance: a synopsis of theory and practices in an interdisciplinary perspective", *Ambiances, tomorrow. Proceedings of 3rd International Congress on Ambiances. Septembre 2016, Volos, Greece, Sep 2016, Volos, Greece*. p. 367-373.

Relph, E. (2007), "Spirit of Place and Sense of Place in Virtual Reality", *Technè* 10:3.
DOI: [10.5840/techne20071039](https://doi.org/10.5840/techne20071039)

Ro, B. (2016). Templum Dei: exploring the language of the sacred architecture. *ICAA Utah evening salon 1 September 2016*.

Said, N.G. and Hassan, D.K. (2016), "Along the water: Investigating the ambience potentials of Al-Maryouttia Canal as a linear park", *Ambiances, tomorrow. Proceedings of 3rd International Congress on Ambiances. Septembre 2016, Volos, Greece, Sep 2016, Volos, Greece*. p. 449-454.

Schubert, T., Friedmann, F. and Regenbrecht, H. (2001), The Experience of Presence: Factor Analytic Insights, *Presence Teleoperators & Virtual Environments*, 10 (3), 266-281.
<https://doi.org/10.1162/105474601300343603>

Slater, M. and Usoh, M. (1993), Representations Systems, Perceptual Position, and Presence in Immersive Virtual Environments, *Presence Teleoperators & Virtual Environments*, 2(3), 221-233. <https://doi.org/10.1162/pres.1993.2.3.221>

Slater, M. (2018), Immersion and the illusion of presence in virtual reality, *British Journal of Psychology*, 109 (3), 431–433. <https://doi.org/10.1111/bjop.12305>

Slater, M., (2003), "A Note on Presence Terminology", *Presence-Connect*, vol. 3, no. 3

Slater, M., Lotto, R., Arnold, M. and Sanchez-Vives, M. (2009), "How we experience immersive virtual environments: the concept of presence and its measurement", *Anuario de Psicología*, vol.40, no.2.

Sundararajan, L. (2002). Religious awe: Potential contributions of negative theology to psychology, "positive" or otherwise. *Journal of Theoretical and Philosophical Psychology*, 22(2), 174–197. <https://doi.org/10.1037/h0091221>

Spanou, I. and Charitos, D. (2005), Towards defining the "atmosphere" and spatial meaning of virtual environments, In Ascott, R. (ed.) *Engineering Nature: Art Consciousness in the Post-Biological Era*, Bristol, UK: Intellect Books, p. 145-151.

Roberg, S. (2011) Amazing Awe Inspiring Music - Deep Space (sound). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=eLF4NMFAe5U>

Roy Ascott, editor. Intellect Books, Bristol, UK: pp. 145-152.

Scully, V. (2013), *The Earth, the Temple, and the Gods: Greek Sacred Architecture*. Trinity University Press, San Antonio, Texas.

Tjostheim I., Leister W., Waterworth J.A. (2019) Telepresence and the Role of the Senses. In: Berkich D., d'Alfonso M. (eds) *On the Cognitive, Ethical, and Scientific Dimensions of Artificial Intelligence*. Philosophical Studies Series, vol 134. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-01800-9_9

Turner, P. and Turner, S. (2006), Place, Sense of Place and Presence, *Presence Teleoperators & Virtual Environments*, 15 (2), 204-217. <https://doi.org/10.1162/pres.2006.15.2.204>

Vidal-Casellas, D., Aulet, S. and Crous-Costa, N. (2019), Tourism, Pilgrimage and Intercultural Dialogue: Interpreting Sacred Stories. Chapter: the symbolism of sacred space/ Olsen D.

VRChurch (2020) <https://www.vrchurch.org/> [Accessed 30 August 2019].

Wiener, 2010 This JLand Is Your Land : new 'virtual world' offers game-filled Jewish education with a soft sell for 4- to 10-year-olds. [online] Available at: <https://jewishweek.timesofisrael.com/this-jland-is-your-land-2/> [Accessed 9 November 2019].

Witmer, B. & Singer, M. (1998), Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire, *Presence Teleoperators and virtual environments*, 7 (3), 225–240. Doi: [10.1162/105474698565686](https://doi.org/10.1162/105474698565686)

Βαρβογλής, Χ. (2018) «Ποιος δημιούργησε τον κόσμο». *Το Βήμα*,
<https://www.tovima.gr/2008/11/24/opinions/poios-dimioyrgise-ton-kosmo/>

Γαβαλίδη, Ρ. (2019), «Θρησκεία και MMORPG. Απόψεις παικτών ηλικίας 18 -30 ετών αναφορικά με τα θρησκευτικά στοιχεία στο World of Warcraft», μεταπτυχιακή εργασία από το ΠΜΣ «Επιστήμες της αγωγής-εκπαίδευση με χρήση νέων τεχνολογιών του Πνεπιστημίου Αιγαίου.

Γιαννακός, Α. (2016), «Ανάλυση συμβολισμού Γεωμετρικών εννοιών-σχημάτων στην Αρχιτεκτονική», πτυχιακή εργασία από το τμήμα πολιτικών μηχανικών Τ.Ε. ΑΕΙ Πειραιά.

Γκούμας, Α. (2011), «Θεολογικές προϋποθέσεις στην Ορθόδοξη ναοδομία», μεταπτυχιακή εργασία, Τμήμα Θεολογίας, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκη.

Ειρηναίος, Α. (2011), Σύγχρονη Ορθόδοξη εκκλησιαστική αρχιτεκτονική, ερευνητική εργασία, Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, Τμήμα αρχιτεκτόνων Μηχανικών.

Λέπουρας, Γ. κ.α. (2015), Ανάπτυξη συστημάτων εικονικής πραγματικότητας, Ελληνικά ακαδημαϊκά ηλεκτρονικά συγγράμματα και βοηθήματα, Διαθέσιμο:
<http://www.kallipos.gr/>

Τσακίρη Ε. (2016), “Sense and sensibility” city ambiances in architectural (urban), cartographic and fine art visual representations of cities. *Ambiances, tomorrow. Proceedings of 3rd International Congress on Ambiances. Septembre 2016, Volos, Greece, Sep 2016*, Volos, Greece. p. 405-410.

Χατζησάββα Δ. (2016), Η ατμόσφαιρα ως κρίσιμη διάσταση για τον σχεδιασμό του χώρου - μια μεταφαινομενολογική προσέγγιση. *Ambiances, tomorrow. Proceedings of 3rd International Congress on Ambiances. Septembre 2016, Volos, Greece, Sep 2016*, Volos, Greece. p. 599 - 604. [\(hal-01409715\)](#)

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι

ΦΟΡΜΑ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΕ ΕΡΕΥΝΑ

Στο πλαίσιο του μεταπτυχιακού προγράμματος «Ψηφιακά Μέσα Επικοινωνίας και Περιβάλλοντα Αλληλεπίδρασης» του τμήματος Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, διεξάγεται ερευνητική εργασία με θέμα τη διερεύνηση του θρησκευτικού συναισθήματος στην εικονική πραγματικότητα.

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Χαρίτος Δημήτρης, Αν. Καθηγητής, ΕΜΜΕ, ΕΚΠΑ,

Ερευνήτρια: Κολιάση Σοφία

Σκοπός της παρούσας έρευνας

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι διερεύνηση του άμεσου ή έμμεσου θρησκευτικού αισθήματος μέσα σε έναν εικονικό κόσμο απουσία στοιχείων ναοδομίας.

1. Διαδικασία

Ο εθελοντής-συμμετέχων θα πλοηγηθεί στον ειδικά κατασκευασμένο εικονικό κόσμο, με ελεύθερη βούληση και χωρίς χρονικό περιορισμό. Καθ' όλη τη διάρκεια της περιήγησης ο ερευνητής θα παρατηρεί και θα καταγράφει τις κινήσεις και τα σχόλια του συμμετέχοντα. Μόλις ολοκληρωθεί η περιήγηση, θα ακολουθήσει σχετική συνέντευξη, η οποία θα ηχογραφηθεί, εφόσον υπάρχει συναίνεση του συνεντευξιζόμενου. Η συνέντευξη θα είναι ανώνυμη και θα περιλαμβάνει ερωτήσεις ανοιχτού τύπου.

2. Κίνδυνοι και ενοχλήσεις

Σε περίπτωση που δεν είστε εξοικειωμένοι με τη χρήση εικονικών κόσμων ή ηλεκτρονικών παιχνιδιών, ίσως δυσκολευτείτε στην περιήγηση. Ωστόσο αυτό δεν θα ενοχλήσει τη διεξαγωγή της έρευνας. Θα σας δοθούν κατευθύνσεις σχετικά με τον τρόπο πλοήγησης ώστε να αποφευχθεί η παραμικρή δυσκολία ή η διακοπή της περιήγησής σας. Στο τμήμα της συνέντευξης, δεν είστε υποχρεωμένοι να απαντήσετε σε ερωτήσεις που ίσως σας φέρουν σε δύσκολη θέση ή δεν επιθυμείτε να αποκαλύψετε τα προσωπικά σας πιστεύω.

3. Ενδεχόμενα Οφέλη για το άτομο και την κοινωνία

Η εθελοντική σας προσφορά είναι πολύτιμη, καθώς μας βοηθά να αποκτήσουμε μια εμπειριστατωμένη άποψη σχετικά με την παρουσία των θρησκευτικών εμπειριών στον εικονικό κόσμο.

4. Αποζημίωση για την συμμετοχή και κόστος συμμετοχής

Η συμμετοχή στην παρούσα έρευνα είναι εθελοντική, και αυτό σημαίνει ότι δεν θα έχετε κάποιο άμεσο και σημαντικό οικονομικό όφελος από τη συμμετοχή σας στην παρούσα έρευνα, καθώς και ότι δεν θα επιβαρυνθείτε με κανέναν τρόπο οικονομικά για την συμμετοχή σας.

5. Ενδεχόμενη Σύγκρουση Συμφερόντων

Κατά δήλωση των ερευνητών της έρευνας δεν υπάρχει σύγκρουση συμφερόντων.

6. Εμπιστευτικότητα και Δημοσίευση δεδομένων-αποτελεσμάτων

Οποιοσδήποτε πληροφορίες αποκτηθούν σχετικά με την παρούσα έρευνα και οι οποίες θα μπορούσαν να σας ταυτοποιήσουν προσωπικά, θα παραμείνουν απόρρητες και θα αποκαλυφθούν μόνο με την άδειά σας ή όπως προβλέπεται από τον νόμο. Τα δεδομένα θα φυλάσσονται με ευθύνη του ερευνητή.

Σε περίπτωση **ηχογράφησης, θα ζητηθεί η συγκατάθεσή σας. Μπορείτε να αρνηθείτε να ηχογραφηθείτε.** Ο ερευνητής θα μεταγράψει τις ηχογραφήσεις και μπορεί να σας προμηθεύσει με ένα αντίγραφο του απομαγνητοφωνημένου κειμένου κατόπιν αιτήσεώς σας. Έχετε το δικαίωμα να ελέγξετε και να επεξεργαστείτε την απομαγνητοφώνηση. Προτάσεις οι οποίες έχετε ζητήσει από τον ερευνητή να παραληφθούν δεν θα χρησιμοποιηθούν και θα σβηστούν από όλα τα αντίστοιχα αρχεία.

Η συμμετοχή σας στην έρευνα συνεπάγεται ότι συμφωνείτε με την μελλοντική δημοσίευση των αποτελεσμάτων της, με την προϋπόθεση ότι οι πληροφορίες θα είναι ανώνυμες και δε θα αποκαλυφθούν τα ονόματα των συμμετεχόντων. Τα δεδομένα που θα συγκεντρωθούν θα κωδικοποιηθούν με αριθμό, ώστε το όνομα σας δε θα φαίνεται πουθενά.

Σε περίπτωση που τα αποτελέσματα της έρευνας δημοσιευτούν ή παρουσιαστούν σε συνέδρια δεν θα συμπεριληφθούν πληροφορίες που θα αποκαλύπτουν την ταυτότητά σας. Σε περίπτωση που οι ακουστικές ηχογραφήσεις χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς, η ταυτότητά σας θα προστατεύεται ή θα συγκαλύπτεται.

7. Δικαιώματα των Συμμετεχόντων/ Ελευθερία Συναίνεσης

Μπορείτε να επιλέξετε να συμμετέχετε ή όχι στην παρούσα έρευνα. Αν συμμετέχετε εθελοντικά σε αυτή την έρευνα, μπορείτε να αποχωρήσετε οποιαδήποτε στιγμή χωρίς καμία συνέπεια. **Μπορείτε να αποσύρετε τη συγκατάθεσή σας οποιαδήποτε στιγμή και να διακόψετε τη συμμετοχή σας χωρίς να υποστείτε καμία κύρωση.** Μπορείτε επίσης να αρνηθείτε να απαντήσετε σε οποιοσδήποτε ερώτηση δεν επιθυμείτε να απαντήσετε και να παραμείνετε στην έρευνα. Ο ερευνητής μπορεί να σας ζητήσει να αποσυρθείτε από την έρευνα, αν ανακύψουν περιστάσεις που το απαιτούν. Μη διστάσετε να κάνετε ερωτήσεις γύρω από το σκοπό ή την διαδικασία της εργασίας. Αν έχετε οποιαδήποτε αμφιβολία ή ερώτηση ζητήστε μας να σας δώσουμε διευκρινίσεις.

8. Δήλωση συναίνεσης

Διάβασα το έντυπο αυτό και κατανώ τις διαδικασίες που θα ακολουθήσω. Συναινώ να συμμετάσχω στην ερευνητική εργασία.

Ημερομηνία: __/__/__

**Όνοματεπώνυμο και
υπογραφή συμμετέχοντος**

Υπογραφή ερευνητή

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ

Κείμενο Αφήγησης

Βαρβογλής, Χ. (2018), «Ποιος δημιούργησε τον κόσμο». Το Βήμα.

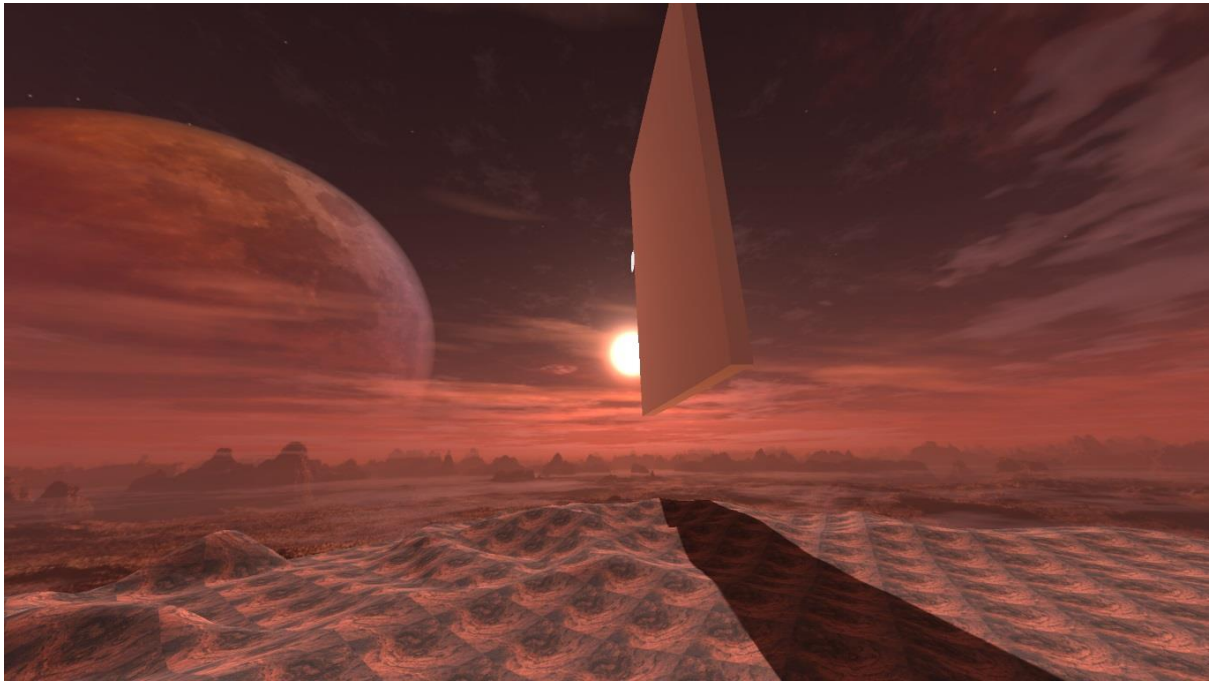
«Η απάντηση στην ερώτηση πότε και πως γεννήθηκε ο κόσμος έχει αλλάξει αρκετές φορές επειδή οι άνθρωποι κάθε εποχής είχαν διαφορετικές αντιλήψεις. Η γη δημιουργήθηκε πριν από 4,5 δισεκατομμύρια χρόνια, όταν ένα τεράστιο σύννεφο από σκόνη και αέρια συμπυκνώθηκε για να δημιουργηθεί ένας περιστρεφόμενος, πεπλατυμένος δίσκος.

Στο κέντρο αυτού του δίσκου δημιουργήθηκε ένα καινούργιο αστέρι, ο Ήλιος, ενώ το υλικό που περίσσειψε έφτιαξε ένα πλήθος από μικρά ακανόνιστα σώματα, που τα ονομάζουμε πλανητοειδείς. Οι πλανητοειδείς περιφέρονταν γύρω από τον Ήλιο σε διασταυρούμενες τροχιές και συγκρούονταν πολύ συχνά μεταξύ τους, με αποτέλεσμα άλλοτε οι κρούσεις να τους θρυμματίζουν σε μικρότερα κομμάτια και άλλοτε η δύναμη της βαρύτητας να τους ενώνει σε μεγαλύτερα. Το τελικό αποτέλεσμα ήταν να δημιουργηθούν μεγάλοι ανώμαλοι όγκοι με πλούσια ατμόσφαιρα, οι εννέα πρωτο-πλανήτες, ένας από τους οποίους ήταν και η πρωτο-Γη.

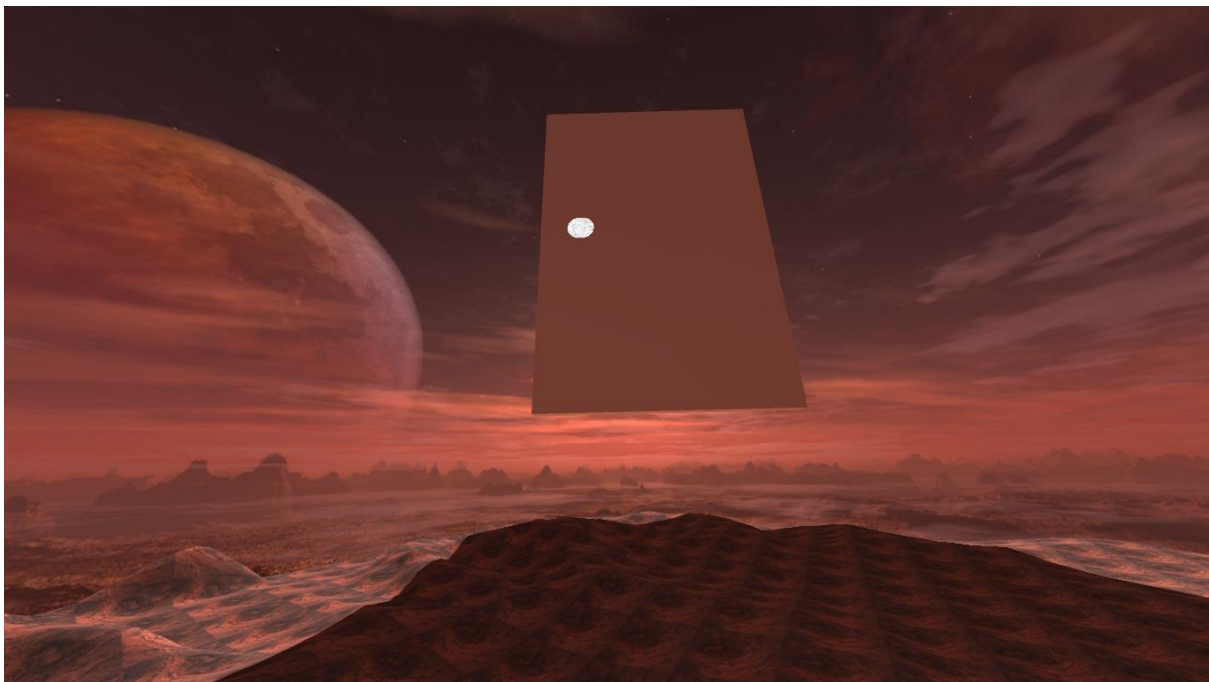
Το σώμα αυτό υπέστη τρεις σημαντικές αλλαγές προτού γίνει ο πλανήτης που όλοι γνωρίζουμε σήμερα. Στην αρχή έχασε όλη την αρχική ατμόσφαιρα, η οποία σαρώθηκε από τα εξωτερικά στρώματα της ατμόσφαιρας του νεαρού τότε Ήλιου που άρχισαν να διαφεύγουν με υπερηχητική ταχύτητα. Στη συνέχεια η πρωτο-Γη έλιωσε, καθώς οι διασπάσεις των ραδιενεργών ισοτόπων που υπήρχαν στο αρχικό υλικό θέρμαναν το εσωτερικό της.

Τέλος, όταν τα ραδιενεργά ισότοπα εξαντλήθηκαν σιγά σιγά και η παραγωγή θερμότητας ελαττώθηκε, η επιφάνεια του πλανήτη στερεοποιήθηκε και οι υδρατμοί συμπυκνώθηκαν σε βροχή, που δημιούργησε τις θάλασσες. Στις θάλασσες αναπτύχθηκαν οι πρώτοι ζωντανοί οργανισμοί, αποτέλεσμα του μεταβολισμού των οποίων ήταν η αλλαγή της σύστασης της ατμόσφαιρας. Έτσι δημιουργήθηκε η γη. Εκτός από την ύλη που αποτελεί τα αστέρια και τους πλανήτες (και άρα είναι ορατή), φαίνεται ότι υπάρχει και αόρατη ύλη στο Σύμπαν. Η αόρατη μάλιστα ύλη φαίνεται ότι είναι πολύ περισσότερη από την ορατή, ίσως και 100 φορές. Κανένας δεν έχει σήμερα την παραμικρή ιδέα για το πώς δημιουργήθηκε και σε τι μορφή βρίσκεται αυτή η ύλη. Εν τούτοις γνωρίζουμε τουλάχιστον την ηλικία του Σύμπαντος με αρκετή ακρίβεια: είναι «περίπου» 15 δισεκατομμύρια χρόνια.»

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ



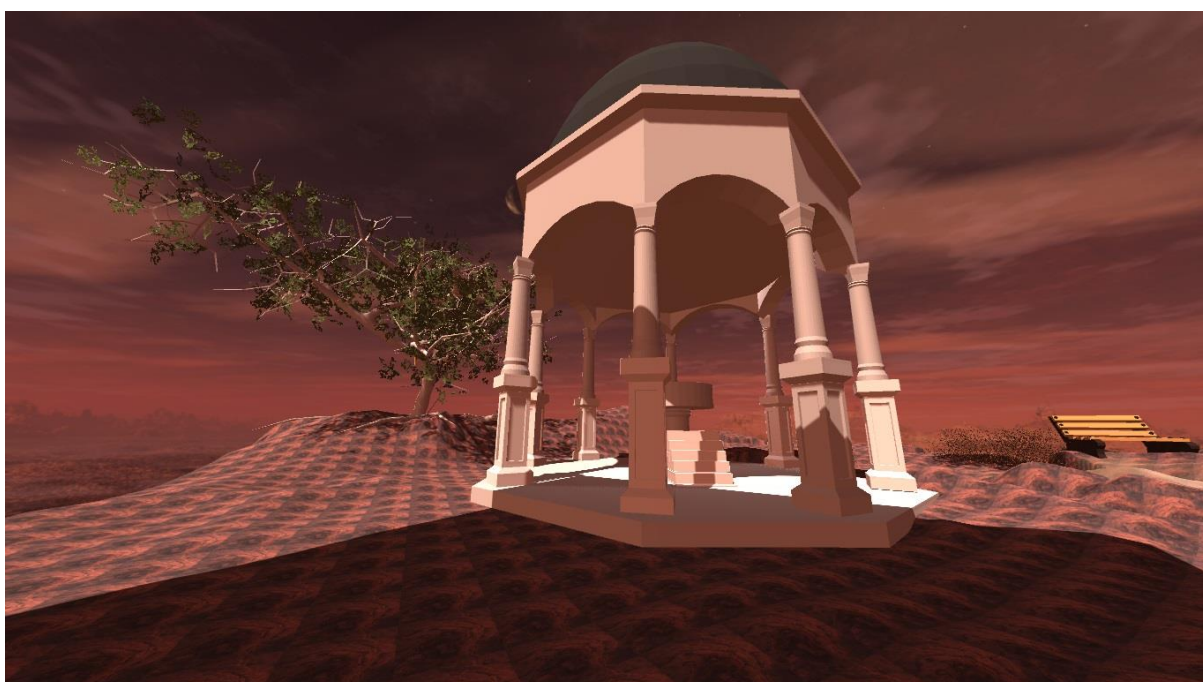
Εικόνα 29. Λεπτομέρεια από τον εικονικό κόσμο της πειραματικής έρευνας.



Εικόνα 30. Λεπτομέρεια από τον εικονικό κόσμο της πειραματικής έρευνας.



Εικόνα 31. Λεπτομέρεια από τον εικονικό κόσμο της πειραματικής έρευνας.



Εικόνα 32. Λεπτομέρεια από τον εικονικό κόσμο της πειραματικής έρευνας.