

ΚΑΤΑΝΑΛΩΣΗ ΝΕΟΛΑΙΑ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ

Κοινωνιολογικές και πολιτισμικές
προσεγγίσεις

Επιμέλεια: Κωνσταντίνος Θεοδωρίδης



νήσος

Κατανάλωση, νεολαία
και ψηφιακά μέσα
Κοινωνιολογικές και πολιτισμικές
προσεγγίσεις

Επιμέλεια
Κωνσταντίνος Θεοδωρίδης

νήσος
ΑΘΗΝΑ 2024

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<i>Ευχαριστίες</i>	9
<i>Πρόλογος του Steven Miles</i>	11
Εισαγωγή και δομή του τόμου <i>Κωνσταντίνος Θεοδωρίδης</i>	17
Η Γενιά Z και ο ρευστός κόσμος του τραπ στην εποχή των πολλαπλών κρίσεων <i>Δημήτρης Παρασκευόπουλος, Μαρία-Ελένη Συρμαλή, Χρήστος Κουρούτζας, Κωνσταντίνος Λερός και Στράτος Γεωργούλας</i>	43
Νεανικοί πολιτισμοί και διασκέδαση στη σύγχρονη Ελλάδα: Διασταυρώσεις φύλου, κατανάλωσης και ψηφιακότητας <i>Ναταλία Αικατερίνη Κουτσούγερα</i>	75
Η Barbie και το 4 ^ο κύμα φεμινισμού <i>Χριστιάνα Τσαούση</i>	101
Ρευστοί κόσμοι στις εφαρμογές γνωριμιών: Αβέβαιες σχέσεις προς «κατανάλωση» στην εποχή του «συναισθηματικού καπιταλισμού» <i>Χρήστος Κουρούτζας, Δημήτρης Παρασκευόπουλος, Κωνσταντίνος Λερός, Μαρία-Ελένη Συρμαλή και Στράτος Γεωργούλας</i>	127

Η εμπειρία του μέλλοντος σε ψηφιακά περιβάλλοντα <i>Πέτρος Πετρίδης, Ηλίας Στουραϊτής, Κωνσταντίνα Τσιμπραγού και Μανώλης Πατηνιώτης</i>	163
Η εμπειρία των πολιτιστικών χώρων: Νεανικές ταυτότητες και ψηφιακά διαμεσολαβημένα λάιφσταϊλ <i>Κωνσταντίνος Θεοδωρίδης</i>	191
Ο διάχυτος πολιτικός λόγος των επηρεαστών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης <i>Ματίνα Πέππα</i>	225
Η θεαματικοποίηση του (νεαρού) εαυτού: Μελετώντας την ψηφιακή παραγωγή και κατανάλωση του εαυτού στα social media <i>Δημήτρης Λάλλας</i>	257
Νεανικές κουλτούρες streaming και μέσα κοινωνικής δικτύωσης <i>Νίκος Μαλαμάς</i>	293
<i>Συγγραφείς του τόμου</i>	325

Η εμπειρία του μέλλοντος σε ψηφιακά περιβάλλοντα
*Πέτρος Πετρίδης, Ηλίας Στουράιτης, Κωνσταντίνα Τσιμπραγού
και Μανώλης Πατηνιώτης*

Εισαγωγή

Η έρευνα που παρουσιάζεται σε αυτήν την εργασία αποτελεί συνέχεια της έρευνας «Διαχρονίες: Μελέτη της αντίληψης της χρονικότητας σε ψηφιακά περιβάλλοντα», η οποία διήρκεσε από τον Απρίλιο του 2020 έως τον Οκτώβριο του 2021. Στόχος της έρευνας εκείνης ήταν να διερευνηθεί το κατά πόσο και με ποιον τρόπο μεταβάλλεται η αντίληψη που διαμορφώνουν για τον χρόνο νεαρά άτομα μεταξύ 13 και 16 ετών, τα οποία εκτίθενται συστηματικά σε ψηφιακά περιβάλλοντα, όπως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (TikTok, Instagram, Facebook, YouTube κ.λπ.) και τα ψηφιακά παιχνίδια (World of Warcraft, Call of Duty, Assassin's Creed, Fortnite, WWII Online, Grepolis κ.λπ.). Η έρευνα επικεντρώθηκε ιδιαίτερα στη σύμφυση φυσικού-ψηφιακού χρόνου και στις νέες μορφές εμπειρίας που αναδύονται από αυτήν. Μετά το πέρας του ερευνητικού σταδίου εκείνης της έρευνας και κατά τη διάρκεια της εθνογραφικής ανάλυσης των δεδομένων που είχαν συλλεχθεί από τη συμμετοχική παρατήρηση, τις συνεντεύξεις και τις ομάδες εστίασης (focus groups) με τους μαθητές και τις μαθήτριες, διαπιστώθηκε ότι οι αναφορές τους στον χρόνο αφορούσαν (με ελάχιστες εξαιρέσεις) το παρόν και το παρελθόν, αλλά όχι το μέλλον.

Αυτό το στοιχείο προβλημάτισε τους ερευνητές, ωστόσο, δεν υπήρχαν αρκετά δεδομένα, για να καταλήξουν σε κάποιο πειστικό συμπέρασμα. Έτσι, στο άρθρο που δημοσιεύτηκε το 2022 (Petridis κ.ά., 2022) διατυπώθηκαν κάποιες εικασίες που είχαν κυρίως να κάνουν με το γεγονός ότι τα άτομα που συμμετείχαν στην έρευνα είχαν μεγαλώσει στο πλαίσιο διαδοχικών κρίσεων. Ο σκοτεινός ορίζοντας που βίωσαν στην καθημερινή ζωή τους εξαιτίας της οικονομικής, της κλιματικής, της υγειονομικής και της ενεργειακής κρίσης, ενδεχομένως ήταν ένας λόγος που αποθάρρυνε κάθε προβολή στο μέλλον. Επιπλέον, οι ερευνητές αναρωτήθηκαν αν για την απουσία αναφορών στο μέλλον ευθύνονταν και τα ίδια τα ερωτήματα που τέθηκαν, τα οποία σε μεγάλο βαθμό αφορούσαν στην έννοια του ιστορικού χρόνου: Καθώς η εθνοκεντρική ελληνική εκπαίδευση (Φραγκουδάκη και Δραγώνα, 1997) παράγει το φαντασιακό ενός ένδοξου και λαμπρού ελληνικού παρελθόντος, ευνοεί την ταύτιση της έννοιας του ιστορικού χρόνου περισσότερο με το παρελθόν παρά με το μέλλον. Έτσι, σε μια προσπάθεια να διερευνηθούν σε βάθος τα ερωτήματα που αφορούν την αντίληψη του μέλλοντος, σχεδιάστηκε μια νέα έρευνα που είχε στόχο να εξετάσει τα οράματα, τις ελπίδες, τους φόβους και τα φαντασιακά των μαθητών και των καθηγητών για το μέλλον.

Περί μέλλοντος

Το μέλλον έχει αποτελέσει σημείο θεωρητικής αλλά και εμπειρικής ενασχόλησης για πολλούς ακαδημαϊκούς και ερευνητές εδώ και αρκετά χρόνια. Για τον Mark Fisher (2009), έπεται από το τέλος του υπαρκτού σοσιαλισμού και την περίφημη διακήρυξη της Θάτσερ «Δεν Υπάρχει Εναλλακτική», στις δυτικές τουλάχιστον κοινωνίες, το να φανταστούμε ένα συγκροτημένο μέλ-

λον με εναλλακτικά κοινωνικά, πολιτικά, οικονομικά και πολιτισμικά προτάγματα καθίσταται αδύνατο. Έτσι, το ρίσκο, η αστάθεια, η επισφάλεια και η αβεβαιότητα που πλέον καθίστανται μόνιμες συνθήκες στον ευρωπαϊκό και στον αμερικανικό κόσμο, οδηγούν τα κοινωνικά υποκείμενα στην επιλογή ασφαλών, δοκιμασμένων και λιγότερο ριψοκίνδυνων μονοπατιών που αντλούνται από το παρελθόν. Ενώ στο πλαίσιο των μεγάλων αφηγήσεων του καπιταλισμού και του υπαρκτού σοσιαλισμού το μέλλον και οι συναφείς με αυτό υποσχέσεις αναφορικά με τις πιθανές μορφές κοινωνικοοικονομικής οργάνωσης έπαιζαν καταλυτικό ρόλο (Λαλιώτου, 2015), στις σύγχρονες συνθήκες η σημασία του μέλλοντος υποβαθμίζεται και η έμφαση μεταφέρεται στο παρελθόν.

Η στροφή του βλέμματος προς το παρελθόν είχε, επίσης, τονιστεί από τον Fredric Jameson (1991, σελ. 19-20), ο οποίος, εστιάζοντας κυρίως στο πεδίο της τέχνης, είχε υποστηρίξει ότι γινόμαστε μάρτυρες της συνεχούς αναβίωσης προγενέστερων τάσεων και στίλ (π.χ. στον κινηματογράφο). Δεν είναι τυχαία η διάχυση του συναισθήματος της νοσταλγίας σε πλήθος κουλτουρών του διαδικτύου (π.χ. Dark Academia, Synthwave, Vaporwave, Cottagecore κ.λπ.), αλλά και τηλεοπτικών και κινηματογραφικών παραγωγών (*Stranger Things*, *Dark*, *Drive*, *Black Mirror*), ψηφιακών παιχνιδιών και άλλων καθημερινών αντικειμένων, τεχνολογιών, τάσεων και αναπαραστάσεων της πολιτισμικής βιομηχανίας (βλ. Πετρίδης, 2021· Λαλιώτη και Πατηνιώτης, 2022· Πετρίδης κ.ά., 2022). Ολόκληρα κοινωνικά δίκτυα συγκροτούνται συνεχώς στη βάση νοσταλγικών και ρετροφουτουριστικών οπτικοακουστικών αναπαραστάσεων και αισθητικών.

Σήμερα, ωστόσο, δέκα περίπου χρόνια μετά τη δημοσίευση του έργου του Fischer, νέα οράματα για το μέλλον έρχονται στο προσκήνιο. Όπως μπορούμε να διαγνώσουμε από το έργο του Franco Berardi, *After the Future* (2011), το βασικό ζήτημα έγκειται πλέον, όχι τόσο στην αδυναμία συγκρότησης ενός φαντασιακού για το μέλλον, αλλά στο γεγονός ότι, ενώ κάποτε το μέλλον απο-

τελούσε ένα πεδίο άπειρων πιθανοτήτων, οι οποίες ήταν άρρηκτα συνδεδεμένες με την ιδεολογία της προόδου, στις μέρες μας γίνεται αντιληπτό περισσότερο με όρους δυστοπίας και αβεβαιότητας. Σήμερα, πολλά από τα φαντασιακά του μέλλοντος ευαγγελίζονται το τέλος της χρεοκοπημένης δημοκρατίας και την έλευση καθεστώτων που αντλούν έμπνευση από παρελθούσες μορφές κοινωνικοοικονομικής οργάνωσης, συνθέτοντας ακραία συντηρητικά ρετροφουτουριστικά οράματα (Πετρίδης κ.ά., 2022). Η διάχυση τεχνολογιών, όπως τα διάφορα μοντέλα Τεχνητής Νοημοσύνης, συμβάλλει περαιτέρω στη συγκρότηση δυστοπικών φαντασιακών, αλλά και σε έναν εξίσου άγονο αντίλογο που διαβλέπει ένα μέλλον απαλλαγμένο από την αναγκαιότητα της εργασίας και μελλοντικές κοινωνίες που θα έχουν επιλύσει όλα τα προβλήματά τους με τεχνολογικούς τρόπους.

Στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας, λοιπόν, τα ερωτήματά μας ήταν σαφώς στραμμένα προς το μέλλον, στην προσπάθειά μας να δούμε πώς οι νέοι φαντάζονται τους εαυτούς τους και τον κόσμο σε μια μελλοντική προοπτική. Για παράδειγμα, κάποια από τα ερωτήματα αφορούσαν τους πιθανούς κινδύνους και τις πιθανές θετικές προοπτικές των αναδυόμενων τεχνολογιών και των νέων μέσων, όπως τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (ΜΚΔ) και η Τεχνητή Νοημοσύνη (ΤΝ), καθώς και τις επαγγελματικές τους βλέψεις, τις ελπίδες και τις συναισθηματικές τους επενδύσεις, σε ένα κατά βάση αβέβαιο μέλλον.

Μία από τις μεγαλύτερες ελπίδες που προκύπτει από την έρευνα είναι η θέληση των μαθητών και των μαθητριών να ασχοληθούν με επαγγέλματα που εμφανίστηκαν τις δύο τελευταίες δεκαετίες, όπως δημιουργοί περιεχομένου, επηρεαστές, streamers, TikTokers κ.ά. Πολλοί μαθητές και πολλές μαθήτριες ακολουθούν διάσημους δημιουργούς περιεχομένου με σκοπό τη διασκέδαση, την καλύτερη εκμάθηση ενός παιχνιδιού, την κοινωνικοποίηση, την ενημέρωση, αλλά και για την αίσθηση του ανήκειν σε κάποια τεχνοκοινωνικότητα. Οι επηρεαστές φαίνεται να αντι-

καθιστούν σε μεγάλο βαθμό τις διασημότητες του Hollywood ή των εμπορικών μουσικών σκηνών που αποτελούσαν τους βασικούς πόλους έλξης μέχρι και τη δεκαετία του 2000.

Στα ελληνόφωνα X, Instagram και TikTok, οι Έλληνες και οι Ελληνίδες επηρεαστές αποτελούν διασημότητες που εμπλέκονται ολοένα και περισσότερο με τη δημόσια σφαίρα και διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη ζωή πολλών ανθρώπων, νέων και μη. Από την αποκάλυψη σκανδάλων για φοροδιαφυγή μέχρι τις αμφιλεγόμενες συνεισφορές Ελλήνων επηρεαστών σε υποθέσεις της αστυνομίας, την τεκμηρίωση της καθημερινής ζωής τους μέσα από φωτογραφικά βτοκουμέντα και την προώθηση προϊόντων και υπηρεσιών, την προπαγάνδισή πολιτικών θέσεων και τις κακοποιητικές συμπεριφορές σε βάρος ΑΜΕΑ, οι επηρεαστές αφήνουν ολοένα και πιο σημαντικό αποτύπωμα στην ελληνική κοινωνία.

Σύμφωνα με τον κοινωνιολόγο και θεωρητικό των νέων μέσων Christian Fuchs (2023, σελ. 282), με την εγκαθίδρυση, τη διάχυση και την αυξανόμενη δημοφιλία των ΜΚΔ και του Ιστού 2.0, νέες ή και επαναπροσδιορισμένες μορφές εργασίας ήρθαν στο προσκήνιο: Η μη αμειβόμενη εργασία των χρηστών που εκχωρούν προσωπικά δεδομένα και μεταδεδομένα, τα οποία αργότερα πωλούνται από τη Meta ή την Google στις διαφημιστικές εταιρείες· η εργασία κακοπληρωμένων εργατών και εργατριών στα εργοστάσια της Amazon και της Foxconn· η εργασία επισφαλών ελεύθερων επαγγελματιών· η εργασία καλοπληρωμένων, αλλά στο όριο του burn out, εργαζομένων σε εταιρείες της Silicon Valley· η εργασία υπό καθεστώς δουλείας στα ορυχεία του Κονγκό με σκοπό την εξόρυξη ορυκτών που είναι απαραίτητα για το υλισμικό· οι διαμοιραστικές οικονομίες (gig economy) τύπου AirBnB και Uber (ή, στην ελληνική περίπτωση, τύπου eFood και Wolt)· οι αόρατες μορφές εργασίας στην εκπαίδευση της ΤΝ και της επισημάνσης δεδομένων κ.ο.κ. Ειδικότερα, η έννοια του αθέατου είναι σημαντική τόσο επειδή θέτει υπό αίρεση την έννοια της

συμμετοχικότητας στα ΜΚΔ όσο και επειδή είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την εργασία των επηρεαστών και των θαυμαστών/ακολουθών τους που θα μας απασχολήσει ιδιαίτερα στη συνέχεια.

Ο Fuchs, παραθέτοντας τον Rojek (ό.π.), υποστηρίζει ότι οι διασημότητες δεν είναι κάτι πρωτόγνωρο στο επίπεδο της δημοφιλούς κουλτούρας (pop culture). Ωστόσο, στο πλαίσιο των ΜΚΔ το status τους υπόκειται σε αλλαγές. Η υποκειμενικότητα της διασημότητας είναι στενά συνδεδεμένη με την εμπορευματοποίηση του πολιτισμού (και, πιο συγκεκριμένα, με την έννοια της πολιτισμικής βιομηχανίας), με την εκκοσμίκευση των σύγχρονων κοινωνιών που οδηγεί τους ανθρώπους στην αναζήτηση κάποιου υποκατάστατου λατρείας, αλλά και με τη δυστυχία που προκύπτει από την αλλοτρίωση, εφόσον οι διασημότητες, χαρούμενες και επιτυχημένες, αποτελούν μια μελλοντική ελπίδα για πολλούς ανθρώπους. Οι επηρεαστές αποτελούν ένα νέο είδος διασημότητας που αναδύεται και ακμάζει στο πλαίσιο του καπιταλισμού της πλατφόρμας και των οικονομιών της προσοχής, οι οποίες, σύμφωνα με τους Leaver, Highfield και Abidin (2020, σελ. 216), είναι πρωτίστως οπτικοκεντρικές. Αν και συχνά οι επηρεαστές παρουσιάζονται ως αυτοδημιούργητοι/ες, ουσιαστικά αποτελούν κατασκευάσματα της πολιτισμικής βιομηχανίας και της βιομηχανίας κατασκευής διασημοτήτων (Fuchs, 2023, σελ. 283).

Ο Fuchs, αντλώντας από τον Lukács, υποστηρίζει ότι ουσιαστικά πρόκειται για μια ιδεολογία που βασίζεται σε ψευδείς αναπαραστάσεις μιας πραγματοποιημένης συνείδησης. Τέτοια είναι, για παράδειγμα, η εμφύσηση της ελπίδας ότι η εμπλοκή με τις πλατφόρμες μπορεί να αυξήσει δραματικά την πιθανότητα για κάποιον/α να γίνει διάσημος/η και πλούσιος/α στο μέλλον. Η ιδεολογία των επηρεαστών είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την έννοια του μέλλοντος, καθώς ενισχύει την ελπίδα για επαγγελμα-

τική αποκατάσταση, κοινωνική αναγνώριση, αύξηση του πολιτισμικού και του κοινωνικού κεφαλαίου.

Ο καπιταλισμός των επηρεαστών είναι το όνειρο, η φαντασίωση και η επιθυμία των χρηστών να γίνουν διασημότητες που συσσωρεύουν πλούτο κοινωνικών σχέσεων, χρήματα, επιρροή, likes, θετικά σχόλια κ.λπ. Ο καπιταλισμός των επηρεαστών είναι η διαδικτυακή εκδήλωση του ιδεολογικού ισχυρισμού του «Αμερικανικού Ονείρου» ότι στον καπιταλισμό όλοι έχουν ίσες ευκαιρίες να κάνουν καριέρα, από λαντζιέρης μέχρι δισεκατομμυριούχος, αν έχουν μια καλή ιδέα και πιστεύουν στον εαυτό τους. Ενώ οι ΗΠΑ παρουσιάζονται συχνά ως η «χώρα των ευκαιριών», οι γκουρού του νεοφιλελεύθερου διαδικτυακού ατομικισμού παρουσιάζουν το Instagram, το Snapchat και το YouTube ως τους διαδικτυακούς χώρους των ευκαιριών (Fuchs, 2023, σελ. 284).

Οι επηρεαστές, που ονομάζονται επίσης «μικροδιασημότητες», «δημιουργοί», ή «star των ΜΚΔ|Διαδικτύου», εμπλέκονται με τη δημιουργία περιεχόμενου, το οποίο διοχετεύουν σε διάφορες πλατφόρμες, δημιουργώντας έτσι μια κοινότητα θαυμαστών και ακόλουθων που προωθούν το εν λόγω περιεχόμενο, κάνουν like και, εντέλει, καταναλώνουν τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που οι επηρεαστές προωθούν. Η επιρροή δεν είναι μία κατάσταση, αλλά μία διαδικασία και ένα σύνολο πρακτικών (Marwick, αναφέρεται στο Fuchs, 2023, σελ. 286). Μια βασική ενασχόλησή τους είναι η κατασκευή και η παρουσίαση του εαυτού τους. Η διαδικασία αυτή, σύμφωνα με τον Fuchs, συμβάλλει στη μετατροπή του ίδιου τους του εαυτού σε εμπορικό σήμα. Ο βασικός προσανατολισμός τους είναι να κερδίσουν όσο το δυνατόν περισσότερη προσοχή και προβολή. Και μολονότι πολλοί επηρεαστές είναι πετυχημένοι και δεν βγάζουν απλώς τα προς το ζην, αλλά είναι εξαιρετικά πλούσιοι, η εμπειρική έρευνα καταλήγει στο ότι οι περισσότεροι άνθρωποι που ατενίζουν το μέλλον με αυτήν την προοπτική θα αποτύχουν και θα παραμείνουν μη αμειβόμενοι χρήστες, μισθωτοί εργάτες ή επισφαλείς ελεύθεροι επαγγελμα-

τίες. Θα περιοριστούν στο να προωθούν τα προϊόντα των επηρεαστών τους, βοηθώντας την εκάστοτε εταιρεία που τους στηρίζει, χωρίς οι ίδιοι να αμείβονται ποτέ (Fuchs, 2023, σελ. 285-287).

Οι διάσημοι YouTubers, Snapchatters και Instagrammers συχνά δεν εργάζονται απλώς για πρακτορεία ταλέντων, διαφημιστές και εταιρείες μέσων ενημέρωσης, αλλά ενεργούν οι ίδιοι ως καπιταλιστές, αναπτύσσοντας και πουλώντας επώνυμα εμπορεύματα, όπως καλλυντικά, κοσμήματα, εφαρμογές, εμπορεύματα θαυμαστών, προϊόντα οικιακής χρήσης, παιχνίδια κ.λπ. Αυτά τα εμπορεύματα πωλούνται, επειδή οι κοινωνικές σχέσεις μεταξύ των επηρεαστών και των θαυμαστών τους έχουν δημιουργήσει μια κουλτούρα συνδεσιμότητας μέσω της οποίας οι επηρεαστές συσσωρεύουν φήμη και συναισθηματικό δέσιμο με το κοινό τους. Αυτή η διαδικτυακή φήμη μεταφράζεται σε εμπορικά σήματα που επιτρέπουν στους επηρεαστές που έχουν μεγάλες κοινότητες ακόλουθων να πωλούν εμπορεύματα και να συσσωρεύουν κεφάλαια (Fuchs, 2023, σελ. 293).

Επίσης, ο Fuchs (2023, σελ. 294) παραθέτει τη δουλειά της ανθρωπολόγου Abidin, η οποία διερευνά τα δίκτυα των θαυμαστών διαφόρων επηρεαστών και εισηγείται την έννοια της «εργασίας ορατότητας», για να χαρακτηρίσει ένα σύνολο πρακτικών που αυτοί επιτελούν, όπως η δημιουργία hashtags, τα σχόλια, οι αναδημοσιεύσεις, τα likes, η συμμετοχή σε giveaway και άλλες διαφημιστικές και προωθητικές ενέργειες με σκοπό να καταστούν ορατοί από τους διάσημους χρήστες που παράγουν περιεχόμενο. Εν ολίγοις, οι ακόλουθοι και οι θαυμαστές των επηρεαστών συμβάλλουν στην κυκλοφορία περιεχομένου χωρίς να αμείβονται, ενώ οι επηρεαστές κερδίζουν χρήματα, τα οποία μοιράζονται με την πλατφόρμα.

Αυτή η «εργασία ορατότητας» μέσω της οποίας προωθούνται προϊόντα, έχει ταυτόχρονα μια έντονη συναισθηματική διάσταση. Για την Abidin πρόκειται για μια εργασία ελπιδοφόρα,

διότι η συμμετοχή των χρηστών καθορίζεται από «την επιθυμία, τη φαντασία και την ελπίδα της ορατότητας και της αναγνώρισης από τους άλλους» (σελ. 294-295). Τόσο οι πλατφόρμες όσο και οι πετυχημένοι επηρεαστές εκμεταλλεύονται τους ακόλουθους τους, ενώ οι ίδιοι οι ακόλουθοι ελπίζουν και φιλοδοξούν ότι κάποια μέρα θα γίνουν και οι ίδιοι/ες επιτυχημένοι επηρεαστές. Άλλοι, πάλι, ακόλουθοι μπορεί να μην έχουν επαγγελματικό ενδιαφέρον, αλλά να προσανατολίζονται πρωτίστως στο να αναγνωρίζονται ως θαυμαστές κάποιας διασημότητας (Abidin, 2016).

Βρισκόμαστε, λοιπόν, μπροστά σε μια έντονα συναισθηματική και περιζήτητη εργασία, οι φορείς της οποίας ατενίζουν με ελπίδα και φιλοδοξία το μέλλον, θεωρώντας ότι, αν εργαστούν συστηματικά και κάνουν αυτό που αγαπούν, θα πετύχουν. Εντούτοις, αυτή η ιδεολογία του «κάνε αυτό που αγαπάς» είναι ευρύτερο τμήμα της νεοφιλελεύθερης ιδεολογίας, άρρηκτα συνδεδεμένο με την έννοια του ατομικισμού, η οποία, όπως σημειώσαμε παραπάνω, δεν επαληθεύεται από την εμπειρική έρευνα. Όσοι και όσες πετυχαίνουν, έχουν συχνά ένα ήδη σημαντικό οικονομικό υπόβαθρο και σίγουρα υποστηρίζονται από πρακτορεία, managers και δίκτυα μέσων που τους προωθούν. Οι περισσότεροι χρήστες θα παραμείνουν μη αμειβόμενοι, παρόλο που θα συμβάλουν στην προώθηση των προϊόντων και των υπηρεσιών που λανσάρονται από διάφορες εταιρείες μέσω των επηρεαστών και των πλατφορμών στις οποίες αυτοί δραστηριοποιούνται. Κάποιοι/ες ενδεχομένως θα καταφέρουν να λειτουργούν ως επισφαλείς ελεύθεροι επαγγελματίες και ελάχιστοι θα καταφέρουν να γίνουν επιτυχημένοι επηρεαστές.

Το «κάνε αυτό που αγαπάς» δεν είναι βέβαια κάτι νέο. Ωστόσο, τα ΜΚΔ ενέτειναν τον συναισθηματικό χαρακτήρα συγκεκριμένων εργασιών και τη φιλοδοξία των χρηστών, ενώ η διάσταση της ευκολίας είναι επίσης σημαντική. Φαίνεται απλό να βγάζεις χρήματα καθισμένος μπροστά στον υπολογιστή σου και κάνοντας αυτό που σε διασκεδάζει. Δεν πρέπει να παραβλέ-

που με το γεγονός ότι πλήθος διαφημίσεων, που προωθούν μικροεργασίες ή πρακτικές πυραμίδας, λανσάρονται με το σλόγκαν «βγάλε λεφτά από το σπίτι». Εντούτοις, όλες αυτές οι εργασίες βασίζονται στον έντονο ανταγωνισμό και σε σκληρές, ατομικιστικές πρακτικές. Η κοινότητα και τα δίκτυα των χρηστών είναι σημαντικά («τα καταφέραμε», λένε συνήθως σε πρώτο πληθυντικό πολλοί streamers και επηρεαστές, όταν υλοποιούν έναν στόχο που έχουν θέσει, για να ενισχύσουν την έννοια και την αίσθηση του «συνανήκειν»), αλλά το αποτέλεσμα είναι η ατομική νίκη και η ατομική συσσώρευση πλούτου, φήμης, προβολής και προσοχής.

Αυτό είναι, εν πολλοίς, το θεωρητικό πλαίσιο, στο οποίο τοποθετείται η παρούσα έρευνα. Και αυτές είναι οι θεωρητικές προσδοκίες από τις οποίες εκκινούν οι ερευνητές και η ερευνητρια. Η αποσαφήνιση αυτή θεωρείται σημαντική για δύο λόγους. Αφενός, επειδή το συγκεκριμένο πλαίσιο καθόρισε και το είδος των ερωτήσεων που τέθηκαν στους μαθητές και τις μαθήτριες. Ένα μέρος των ερωτήσεων επικεντρώθηκε, ακριβώς, στην ύπαρξη δυνατοτήτων κατασκευής φαντασιακών για το μέλλον, αλλά και στις ελπίδες των μαθητών και των μαθητριών για μελλοντική επαγγελματική αποκατάσταση στον χώρο των ψηφιακών μέσων. Αφετέρου, επειδή, όπως θα φανεί στη συνέχεια και όπως συνέβη και στην έρευνα «Διαχρονίες», η εμπειρική μελέτη έδειξε ότι η πραγματικότητα είναι πιο σύνθετη από τη θεωρία. Οι απαντήσεις των μαθητών/τριών έδειξαν ότι η στάση τους δεν καθορίζεται μονοδιάστατα, από την προσδοκία «πλούτισε από αυτό που αγαπάς», αλλά από ένα μείγμα εξιδανικευμένων προσδοκιών, κοινωνικού πραγματισμού και στερεοτυπικών συμπεριφορών που ενθαρρύνει το κοινωνικό και εκπαιδευτικό τους περιβάλλον.

Μεθοδολογία

Η έρευνα σε μαθητές και μαθήτριες ηλικίας 15-16 ετών πραγματοποιήθηκε τη σχολική χρονιά 2023-2024 σε τρία σχολεία της Αττικής, δύο δημόσια και ένα ιδιωτικό. Στην έρευνα συμμετείχαν 146 μαθητές και μαθήτριες (82 από τα δημόσια σχολεία και 64 από το ιδιωτικό). Η έρευνα ξεκίνησε μετά τις διακοπές των Χριστουγέννων και ολοκληρώθηκε στο τέλος της χρονιάς. Ο ερευνητής και η ερευνήτρια που συνέλεξαν τα δεδομένα ήταν καθηγητές των μαθητών/τριών, γεγονός που έπαιξε σημαντικό ρόλο στη δημιουργία μίας σχέσης εμπιστοσύνης μεταξύ τους, εφόσον η όλη διαδικασία βασιζόταν σε μια ήδη δομημένη σχέση επικοινωνίας. Επίσης, ο ερευνητής και η ερευνήτρια ήταν νεότεροι από τον μέσο όρο των καθηγητών και χρήστες αρκετών ΜΚΔ και βιντεοπαιχνιδιών. Αυτό διευκόλυνε τη διαδικασία υλοποίησης της έρευνας, καθώς εξαρχής υπήρχε μια διάθεση θετικής συμμετοχής από την πλευρά των μαθητών/τριών.

Η ερευνήτρια και ο ερευνητής ενημέρωσαν τους μαθητές/-τριες ότι κάθε εβδομάδα θα τους έδιναν ένα ερώτημα με κάποια υποερωτήματα, για να απαντήσουν σε αυτά γραπτά και θα ακολουθούσαν σχετικές συζητήσεις, γεγονός που αναπόφευκτα μετασχημάτιζε την ίδια τη διαδικασία της διδασκαλίας. Η έρευνα σε συνδυασμό με αυτήν την εναλλακτική εκπαιδευτική προσέγγιση έδωσε στους μαθητές και στις μαθήτριες την ευκαιρία και τον χώρο να εκφράσουν την άποψή τους. Επιπλέον, η σοβαρότητα που προσέδωσε η ακαδημαϊκή υπόσταση της έρευνας και των καθηγητών του πανεπιστημίου που συμμετείχαν σε αυτήν, ενίσχυσε, σε συνδυασμό με την πιο συμπεριληπτική διδασκαλία, την ενεργή συμμετοχή των παιδιών τόσο στο μάθημα όσο και στην ερευνητική διαδικασία.

Η αρχική αντίδραση των μαθητών/τριών για την έρευνα ήταν ο ενθουσιασμός, αλλά και η αγωνία για το τι είδους ερωτήματα

θα έπρεπε να διαχειριστούν. Στη συνέχεια, παρατηρήθηκε μια σταδιακή μείωση της αρχικής χαράς, με τη συμμετοχή να εξελίσσεται σε μια πιο τυπική διαδικασία, όπως συνηθίζεται στην εκπαιδευτική πραγματικότητα, λαμβάνοντας υπόψη και την εφηβική ηλικία των συμμετεχόντων. Μετά από δύο ή τρεις εβδομάδες, η έρευνα άρχισε να καθιερώνεται ως μια δραστηριότητα υψηλής σημασίας και σοβαρότητας, τάση που διατηρήθηκε έως το τέλος. Καθώς εξοικειώθηκαν με τη διαδικασία, οι μαθητές/τριες αντιλήφθηκαν τις απαιτήσεις, επιδίωξαν τη συνέπεια στην έρευνα και ανέλαβαν την ευθύνη της συμμετοχής τους.

Οι μαθητές και οι μαθήτριες ενημερώθηκαν, επίσης, ότι είχαν πλήρη ελευθερία των λεγομένων τους, καθώς και ότι η συμμετοχή τους είναι προαιρετική. Η ανωνυμία τους αλλά και η ταυτοποίηση των απαντήσεων (η παρακολούθηση, δηλαδή, των απαντήσεων που δίνει το ίδιο άτομο) θα διασφαλιζόνταν από την επιλογή ενός άβαταρ (avatar) που θα χρησιμοποιούσαν, για να απαντήσουν στις ερωτήσεις σε όλη τη διάρκεια της έρευνας. Αντίθετα από τις προσδοκίες των ερευνητών (που υπέθεταν ότι τα παιδιά ήταν εξοικειωμένα με αυτήν τη διαδικασία), διαπιστώθηκε μια αμηχανία: Τα παιδιά ζητούσαν βοήθεια για τι θα μπορούσε να είναι το άβαταρ, καθώς και κάποιες ιδέες, για να καταλήξουν σε μία τελική επιλογή. Αρκετοί μαθητές/τριες δεν επέλεξαν κάποιο άβαταρ, αλλά λέξεις ή φράσεις που χρησιμοποιούν στην καθημερινότητά τους ως μία λύση, για να προχωρήσουν. Οι περισσότεροι μαθητές/τριες επέλεξαν το πραγματικό τους όνομα. Όπως διαπιστώθηκε στην πορεία της έρευνας, ένα από τα βασικά ζητήματα που αντιμετώπισαν όσες και όσοι επέλεξαν κάποιο άβαταρ, ήταν η αδυναμία τους να το θυμούνται, πράγμα που κατέστησε δύσκολη την παρακολούθηση των απαντήσεών τους. Φάνηκε ότι χωρίς κάποια καθοδήγηση ή προηγούμενη γνώση οι μαθητές/τριες δεν ήταν σε θέση να επινοήσουν ή, ακόμα, να αξιοποιήσουν ένα άβαταρ που ήδη χρησιμοποιούν στα ψηφιακά μέσα. Έμοιαζε σαν να έπρεπε να λύσουν ένα πρό-

βλημα, αλλά χωρίς να έχουν προηγουμένως μάθει τη μεθοδολογία επίλυσης ανάλογων προβλημάτων.

Συνολικά, τέθηκαν έξι διαφορετικά κύρια ερωτήματα που αφορούν τη ζωή τους και τη σχέση τους με το μέλλον. Το κάθε κύριο ερώτημα συνοδευόταν από συναφή υποερωτήματα. Η διαδικασία επαναλαμβανόταν σε εβδομαδιαία βάση. Κάθε φορά δινόταν στους μαθητές και στις μαθήτριες ένα ερώτημα με υποερωτήματα στα οποία έπρεπε να απαντήσουν με τη βοήθεια των κινητών τους τηλεφώνων. Η διαδικασία δεν ήταν εξαρχής αυτή. Το πρώτο ερώτημα απαντήθηκε γραπτά, αλλά για τη διευκόλυνση της ερευνητικής διαδικασίας και της συλλογής των αποτελεσμάτων επελέγη η χρήση της πλατφόρμας Microsoft Forms. Διαπιστώθηκε ότι η αλλαγή του μέσου έκανε τη διαδικασία πολύ πιο ενδιαφέρουσα για τους μαθητές και τις μαθήτριες.

Το μέλλον είναι αντιφατικό

Το πρώτο ερώτημα στο οποίο κλήθηκαν να απαντήσουν οι μαθητές/τριες αναφερόταν στον χρόνο που αφιερώνουν στα ψηφιακά μέσα. Συγκεκριμένα, ερωτήθηκαν:

Πόσο χρόνο περνάτε κάθε μέρα σε ψηφιακά μέσα; Τι μέσα χρησιμοποιείτε κυρίως; Μέσα κοινωνικής δικτύωσης (ποια:), games (ποια:), κανάλια YouTube, επιμορφωτικές δραστηριότητες, άλλα μέσα (ποια:); Θεωρείτε ότι αυτός ο χρόνος είναι πολύς, «λογικός» ή λίγος; Θα θέλατε να αλλάξετε κάτι σε σχέση με αυτό;

Οι απαντήσεις τους αποτυπώνουν ότι το σύνολο των μαθητών χρησιμοποιεί ψηφιακά μέσα καθημερινά, κατά μέσο όρο 3 με 4 ώρες. Κάποιοι/ες μαθητές/τριες αναζήτησαν από τις συσκευές τους τα στατιστικά δεδομένα, ώστε να καταγράψουν με ακρίβεια πόσες ώρες την ημέρα είναι συνδεδεμένοι/ες στα ψηφιακά μέσα.

Στο ερώτημα «ποια ψηφιακά μέσα χρησιμοποιούν περισσότερο στην καθημερινότητά τους», από τις απαντήσεις τους προκύπτει ότι το σύνολο των νέων χρησιμοποιεί MKΔ –κυρίως την εφαρμογή Instagram και ακολουθεί το TikTok. Οι περισσότεροι μαθητές/τριες απάντησαν ότι χρησιμοποιούν και τις δύο εφαρμογές. Καταγράφηκε, επίσης, και η προτίμησή τους στο Snapchat, αλλά και σε κάποια παιχνίδια first person shooter (FPS). Μικρότερη προτίμηση έδειξαν σε πλατφόρμες βίντεο ή μουσικής, όπως το Spotify και το YouTube. Η χρήση του Spotify δεν αποτυπώθηκε στις απαντήσεις στον βαθμό που μάλλον χρησιμοποιείται πραγματικά, πιθανότατα επειδή η συγκεκριμένη υπηρεσία δεν αναφερόταν στα υποερωτήματα. Σε ανοιχτές ερωτήσεις και συζητήσεις με τους μαθητές και τις μαθήτριες αναφέρεται ότι το Spotify χρησιμοποιείται από τους νέους σε μεγαλύτερο βαθμό και αντικαθιστά το YouTube και άλλες broadcasting υπηρεσίες.

Οι μαθητές και οι μαθήτριες χρησιμοποιούν τα MKΔ κυρίως στον χρόνο της ανάπαυλας και της ξεκούρασης. Σε κάποιες από τις απαντήσεις επισημάνθηκε ότι τα MKΔ μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την απόκτηση μιας νέας δεξιότητας, για επιμόρφωση ή για την επικοινωνία με άλλα πρόσωπα.

Οι απαντήσεις στο ερώτημα αν θεωρούν ότι ο χρόνος που ξοδεύουν στα ψηφιακά μέσα είναι πολύς ή λίγος, ποικίλουν και, σε αρκετές περιπτώσεις, δείχνουν έναν προβληματισμό ως προς το τι σημαίνει «πολύς» ή «λίγος». Από τους μαθητές και τις μαθήτριες που ξεπερνούν τις 4 ώρες χρήσης καθημερινά, παρατηρήθηκε μία διάθεση να μειώσουν αυτόν τον χρόνο. Ταυτόχρονα, σε αρκετές απαντήσεις εκφράστηκε μια διάθεση δικαιολόγησης του χρόνου χρήσης των ψηφιακών μέσων με φράσεις του τύπου «Μολονότι είναι πολύς ο χρόνος που χρησιμοποιώ τα ψηφιακά μέσα, για την ηλικία μου είναι λογικός». Το πιο ενδιαφέρον, όμως, παρατηρήθηκε σε λίγες περιπτώσεις που σημείωναν ότι θα ήθελαν να περιορίσουν τη χρήση των ψηφιακών μέσων, για να έχουν «περισσότερο ελεύθερο χρόνο», χωρίς ωστόσο να προσδιορίζουν

τι άλλο θα έκαναν σε αυτόν τον χρόνο.

Το δεύτερο ερώτημα αφορά την επαγγελματική προοπτική που μπορεί να προσφέρουν τα ΜΚΔ. Δόθηκαν τα ακόλουθα ερωτήματα/υποερωτήματα:

Πιστεύετε ότι ο χώρος των μέσων κοινωνικής δικτύωσης μπορεί να σας προσφέρει επαγγελματική προοπτική; Αν ναι, τι είδους επιλογές νομίζετε ότι σας προσφέρει;

Γνωρίζετε άτομα που εργάζονται με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (όχι απαραίτητα από το περιβάλλον σας); Αναφέρετε ορισμένα και περιγράψτε τι κάνουν;

Αν απαντήσατε ναι στην πρώτη ερώτηση, τι θα θέλατε να κάνετε στον χώρο των μέσων κοινωνικής δικτύωσης; Πόσο πιθανή θεωρείτε την επιτυχία των επαγγελματικών σας σχεδίων;

Κατά μεγάλη πλειοψηφία οι μαθητές θεωρούν ότι ο χώρος των ΜΚΔ μπορεί να προσφέρει επαγγελματική προοπτική γενικά. Όταν, όμως, καλούνται να απαντήσουν πιο ειδικά σε σχέση με το τι θα μπορούσαν να κάνουν ή σε σχέση με τη δική τους επαγγελματική προοπτική, δίνουν πιο συγκρατημένες απαντήσεις.

Στο ερώτημα για το είδος των επαγγελματικών επιλογών που προσφέρουν τα ΜΚΔ οι απαντήσεις αναφέρονται σε επαγγέλματα σχετικά με την προώθηση προϊόντων και υπηρεσιών, όπως επηρεαστές, TikTokers, bloggers κ.ά. Οι ενασχολήσεις αυτές αναφέρονται σε συνδυασμό με την προοπτική νέων επιχειρηματικών δυνατοτήτων, οι οποίες συνδέονται με κλάδους που αφορούν τη μαγειρική, τη γυμναστική, το make up, την ένδυση, την πώληση προϊόντων και τα ταξίδια με κρουαζιερόπλοια. Ορισμένοι/ες μαθητές/τριες σημείωσαν ότι θα μπορούσαν να γίνουν προγραμματιστές. Επίσης, κάποιοι/ες παρατήρησαν ότι μέσω της επαγγελματικής δραστηριότητας στα ΜΚΔ το άτομο κοινωνικοποιείται.

Όλοι και όλες απάντησαν ότι γνωρίζουν επώνυμους επηρεαστές που χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ τόσο από την Ελλάδα όσο και από το εξωτερικό. Μάλιστα, την περίοδο που διεξαγόταν η

έρευνα, έτυχε να πεθάνει ένας γνωστός επηρεαστής που ασχολούταν με τον αθλητισμό. Το νέο προκάλεσε σοκ και αποτέλεσε σημαντικό θέμα συζήτησης για τους μαθητές και τις μαθήτριες.

Στο γενικό ερώτημα εάν θεωρούν ότι τα ΜΚΔ μπορούν να προσφέρουν στους ίδιους επαγγελματική προοπτική, οι απαντήσεις είναι καταφατικές. Στο πιο ειδικό ερώτημα σχετικά με το είδος της απασχόλησης που τους προσφέρουν τα ΜΚΔ, οι απαντήσεις είναι λιγότερο θετικές. Αναφέρονται τα επαγγέλματα των TikTokers (π.χ. χορός), των επηρεαστών (π.χ. ταξίδια), των μεταπωλητών προϊόντων (π.χ. ρούχα), της προώθησης εταιρειών, του editing, των προγραμματιστών, των προπονητών γυμναστικής, των δοκιμαστών φαγητού, των gamers (live streaming), των δημιουργών ψηφιακού περιεχομένου.

Οι θετικές απαντήσεις μειώνονται περαιτέρω στο ερώτημα σχετικά με την πιθανότητα επιτυχίας των επαγγελματικών σχεδίων των ερωτηθέντων. Δηλαδή, όλοι οι μαθητές και όλες οι μαθήτριες θεωρούν ότι τα ΜΚΔ προσφέρουν επαγγελματικές προοπτικές και γνωρίζουν και παραδείγματα επαγγελματιών. Όσον αφορά τους εαυτούς τους, όμως, δεν νιώθουν εξίσου βέβαιοι/ες για τη μελλοντική τους απασχόληση και επιτυχία σε συναφή επαγγέλματα.

Το ερώτημα που ακολούθησε σχετιζόταν με το κατά πόσο θα διαφοροποιηθούν οι διαπροσωπικές σχέσεις των ανθρώπων στο μέλλον. Τα ερωτήματα που δόθηκαν ήταν τα ακόλουθα:

Πιστεύετε ότι η ψηφιακή τεχνολογία θα αλλάξει τις διαπροσωπικές σχέσεις στο μέλλον; Πώς φαντάζεστε ότι θα μοιάζουν;

Πώς φαντάζεστε τον εαυτό σας σε ένα διαφορετικό πλαίσιο διαπροσωπικών σχέσεων; Εάν θέλετε, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στην απάντησή σας λέξεις όπως: χαρά, λύπη, ενσυναίσθηση, ανταγωνισμός, αμοιβαιότητα, αποξένωση, ταχύτητα, αμεσότητα, απάτη, αποδοχή, επικοινωνία κ.λπ.

Οι περισσότερες απαντήσεις αναφέρουν ότι οι ζωές των ανθρώπων θα αλλάξουν προς το χειρότερο. Τα άτομα θα απομονωθούν

στον εαυτό τους, η επικοινωνία τους θα γίνεται μόνο μέσω των κινητών τηλεφώνων, αλλά θα είναι πλέον λιγότερο ουσιαστική. Σημειώνουν, επίσης, ότι οι σχέσεις των ανθρώπων στο μέλλον θα είναι επιφανειακές. Δεν θα αναγνωρίζεται πια η διαφορετικότητα της προσωπικότητας των ανθρώπων αλλά ούτε και ο χαρακτήρας τους. Στο ερώτημα πώς θα είναι οι ίδιοι σε αυτό το νέο πλαίσιο διαπροσωπικών σχέσεων και πώς θα νιώθουν, οι μαθητές έδειξαν να είναι ιδιαίτερα απαισιόδοξοι. Από τις λέξεις που δώσαμε, για να βοηθήσουμε τους μαθητές (χαρά, λύπη, ενσυναίσθηση, ανταγωνισμός κ.ά.), οι μαθητές εστίασαν περισσότερο στις αρνητικές. Επαναλάμβαναν συνεχώς τις λέξεις λύπη, απάτη, αποξένωση, ζωή χωρίς συναισθήματα. Τα ελάχιστα άτομα που υιοθέτησαν μια πιο θετική στάση, αιτιολόγησαν την άποψή τους λέγοντας ότι η επικοινωνία των ανθρώπων θα γίνει ακόμα πιο εύκολη, αφού όλοι θα μπορούν να έρχονται ταχύτατα σε επαφή με όλους από οποιοδήποτε σημείο της Γης.

Το επόμενο ερώτημα αφορούσε το βίωμα της χρονικότητας και παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, γιατί οι μαθητές και οι μαθήτριες αναδεικνύουν τη σημασία της παροντικότητας με τις απαντήσεις τους. Οι ερωτήσεις που δόθηκαν ήταν οι ακόλουθες:

Όταν είστε απασχολημένοι με τα ψηφιακά μέσα σε ποιο χρονικό πλαίσιο αισθάνεστε ότι βρίσκεστε; Για παράδειγμα, στο παρόν ή στο παρελθόν;

Μπορεί η χρήση των ψηφιακών μέσων να σας κάνει να φαντάζεστε το μέλλον; Αν ναι, με ποιον τρόπο;

Πώς πιστεύετε ότι μπορεί να επηρεάσει η τεχνολογία τα μεγála προβλήματα της ανθρωπότητας;

Στο πρώτο ερώτημα σχετικά με το χρονικό πλαίσιο στο οποίο αισθάνονται ότι βρίσκονται, όταν χρησιμοποιούν τα ψηφιακά μέσα, οι περισσότεροι μαθητές και οι περισσότερες μαθήτριες απάντησαν, ως επί το πλείστον μονολεκτικά, ότι βρίσκονται στο παρόν. Λιγότερα είναι τα άτομα που πιστεύουν ότι έχουν μετα-

κινήθει στο παρελθόν ή ότι τα ψηφιακά μέσα τους μεταφέρουν στο μέλλον. Στο ερώτημα αν τα ψηφιακά μέσα τους κάνουν να φαντάζονται το μέλλον, οι ερωτώμενοι αναφέρθηκαν κυρίως σε μέσα που αναπαριστούν κάποιες όψεις του μέλλοντος μέσω εικόνας ή βίντεο. Αρκετοί/ές μαθητές/τριες σημείωσαν ότι δεν μπορούν να φανταστούν ή να περιγράψουν το μέλλον χωρίς κάποιο συγκεκριμένο πλαίσιο απάντησης. Η ύπαρξη οπτικών αναπαραστάσεων έχει κρίσιμη σημασία και αναδεικνύει τον έντονα οπτικοκεντρικό χαρακτήρα των ψηφιακών μέσων και οικονομιών, γιατί μόνο μέσω αυτών οι μαθήτριες και οι μαθητές είναι σε θέση να αντιληφθούν τις διαφοροποιήσεις που ενδέχεται να επιφέρει η πάροδος του χρόνου. Η τεχνητή νοημοσύνη ή τα ψηφιακά παιχνίδια παρουσιάζουν, επίσης, μια αποτύπωση του μέλλοντος που τους επιτρέπει να εστιάσουν τη φαντασία τους και να περιγράψουν πιθανές μελλοντικές καταστάσεις. Το ερώτημα ολοκληρώθηκε με το πώς πιστεύουν ότι η τεχνολογία θα επηρεάσει τα μεγάλα προβλήματα της ανθρωπότητας. Οι μαθητές, σε αντίθεση με την απαισιοδοξία που εξέφρασαν αναφορικά με τις διαπροσωπικές σχέσεις, διατύπωσαν, ως επί το πλείστον, θετικές γνώμες. Βάσει των απαντήσεων, στην πλειονότητά τους οι μαθητές και οι μαθήτριες θεωρούν ότι η τεχνολογία θα συμβάλει στην αντιμετώπιση σοβαρών θεμάτων, όπως είναι τα ζητήματα του περιβάλλοντος, της φτώχειας, της ενέργειας, της ασφάλειας κ.λπ. Ορισμένοι/ες μαθητές/τριες, βέβαια, σημείωσαν ότι η τεχνολογία μπορεί να κάνει τους ανθρώπους τεμπέληδες ή να αλλάξει τις ιδεολογίες τους, δίχως να αιτιολογήσουν περαιτέρω με ποιους τρόπους θα γίνει αυτό.

Η επόμενη θεματική αφορούσε τη συμμετοχή του ατόμου στα κοινά και δόθηκαν τα ακόλουθα ερωτήματα:

Είναι καλό να ασχολούμαστε με τα κοινά;

Ποιος πιστεύετε ότι είναι ο στόχος της ενασχόλησης ενός ατόμου με την πολιτική;

*Πώς θα μπορούσαν να συνδέονται τα ψηφιακά μέσα με την
επίτευξη αυτού του στόχου;*

Σχεδόν όλοι και όλες απάντησαν θετικά στο ότι είναι καλό να ασχολούμαστε με τα κοινά. Αλλά σε αυτό το σημείο παρατηρείται σε μεγάλο βαθμό ένας δομημένος, στερεοτυπικός λόγος που ακολουθεί τις οδηγίες των κειμένων τύπου έκθεσης, τα οποία έχουν εξασκηθεί να συντάσσουν οι μαθητές. Κυριαρχεί η παρουσίαση επιχειρημάτων υπέρ και κατά μιας θέσης, ουδέτερες τοποθετήσεις και η επισήμανση των ορθών πρακτικών: «Πρέπει να ασχολούμαστε όλοι με τα κοινά και θεωρείται καλό γιατί κανείς δεν θέλει να χειραγωγείται από άλλους, να υπάρχουν ακραίες συμπεριφορές και όλοι θα ήθελαν να ενισχύσουν τον τόπο τους». Όσον αφορά τον λόγο της ενασχόλησης των ατόμων με την πολιτική, οι απαντήσεις αναφέρονται στην κοινωνικοποίηση και στο γεγονός ότι είναι σημαντικό να συμμετέχει κάποιος με τη γνώμη του σε όσα θέλει να αλλάξει. Επίσης, η συμμετοχή στα κοινά ενισχύει το δημοκρατικό πολίτευμα, καλλιεργεί ανησυχίες και προβληματισμούς που αφορούν την κοινωνία και τον τρόπο με τον οποίον αυτή λειτουργεί. Παράλληλα, το ενδιαφέρον για τα κοινά μπορεί να οδηγήσει στην επίλυση ποικίλων προβλημάτων που βιώνουν οι άνθρωποι στην καθημερινότητά τους και εν δυνάμει σε ριζικές αλλαγές. Λίγες απαντήσεις ανέφεραν ότι κάποιος μπορεί να ασχολείται με τα κοινά για το προσωπικό του συμφέρον.

Σε σχέση με τη σύνδεση των ψηφιακών μέσων με τα κοινά οι απαντήσεις ανέφεραν ότι τα ΜΚΔ μπορούν να συμβάλουν στην ταχύτερη και πληρέστερη πληροφόρηση των πολιτών και στη δημόσια διαβούλευση γύρω από τα κρίσιμα ζητήματα της κοινωνίας. Μέσω αυτών των διαύλων θα ενημερώνονται και οι νέοι για τα προβλήματα της κοινωνίας. Προτείνεται, επίσης, η δημιουργία μιας ψηφιακής πλατφόρμας μέσω της οποίας οι πολίτες θα συμμετέχουν άμεσα στη λήψη αποφάσεων με την ψη-

φιακή τους ψήφο. Οι νέοι θεωρούν ότι θα ενημερώνονται άμεσα από τους πολιτικούς για τα τρέχοντα ζητήματα και θα συμμετέχουν σε δημοψηφίσματα που θα οργανώνονται για να επιλύονται κρίσιμα ζητήματα της κοινωνίας.

Είναι σημαντικό να επισημανθεί ότι οι δύο αυτές κεντρικές απαντήσεις, σχετικά με την ενημέρωση των πολιτών και τη δυνατότητα ηλεκτρονικών ψηφοφοριών, αναπαράγουν τους βασικούς άξονες του μαθήματος «Ψηφιακός Πολίτης». Αυτό τοποθετεί τις απαντήσεις που δόθηκαν στο στενό πλαίσιο της εκπαιδευτικής κανονικότητας, μολονότι κατά τη διάρκεια της έρευνας επισημάνθηκε αρκετές φορές ότι καθένας και καθεμιά θα μπορούσαν να γράψουν ελεύθερα (και ανώνυμα) τις σκέψεις τους.

Από τις απαντήσεις στο συγκεκριμένο ερώτημα προκύπτει μία πικρία των νέων όσον αφορά το γεγονός ότι μένουν έξω από την πολιτική, επειδή, ακριβώς, αυτή δεν ασκείται στα ΜΚΔ. Γενικά, είναι αποδεκτό ότι η πολιτική καθορίζει το μέλλον, αλλά αποκλείει τους νέους από το να το συνδιαμορφώσουν, καθώς δεν ασκείται στον χώρο τους. Προφανώς, σε επίπεδο άσκησης κομματικής πολιτικής, η παραπάνω θέση έχει καταστεί γνωστή και γι' αυτό ένα μεγάλο τμήμα της επικοινωνιακής πρακτικής των πολιτικών αρχηγών λαμβάνει χώρα σε ΜΚΔ, όπως το TikTok.

Ορισμένοι μαθητές, οι οποίοι απέφυγαν να απαντήσουν αναλυτικά στα συγκεκριμένα ερωτήματα, έγραψαν αλλά και συζήτησαν στην τάξη ότι δεν χρειάζεται να ασχολούμαστε με τέτοια ζητήματα, γιατί είναι «πολύ σοβαρά και βαθιά». Αυτό ήταν ένα θέμα που όσο προχωρούσε η έρευνα επανερχόταν με διάφορους τρόπους. Από ορισμένους μαθητές (όχι πολλούς, αλλά εκείνους που είχαν τον ρόλο και το θάρρος να φέρνουν γενικές αντιρρήσεις) τέθηκε το ερώτημα ποιο είναι το νόημα να εξετάζονται αυτά τα θέματα, εφόσον οι ίδιοι τα θεωρούσαν αδιάφορα και ανούσια.

Η έρευνα ολοκληρώθηκε με τρία ερωτήματα που αφορούσαν την αντίληψη των νέων για την κοινωνική ζωή πριν τη χρήση των ψηφιακών μέσων και διατυπώθηκαν ως εξής:

Νοσταλγείτε την εποχή πριν το κινητό; Αν ναι, γιατί;

Από που έχετε πληροφορηθεί για τη μορφή των σχέσεων πριν τα κινητά; Για παράδειγμα, από τους γονείς σας, από ταινίες, από τους καθηγητές σας, από βιβλία;

Το πρώτο ερώτημα, λοιπόν, αφορούσε το αν νοσταλγούν την περίοδο που οι άνθρωποι δεν είχαν κινητό τηλέφωνο. Δεν διαγνώστηκε κάποια ιδιαίτερη τάση, αφού οι μαθητές και οι μαθήτριες φάνηκε να είναι ιδιαίτερα σκεπτικοί ως προς την απάντησή τους. Καταγράφηκε η διαπίστωση ότι η καθημερινότητα των ανθρώπων ήταν διαφορετική, αφού αυτοί επικοινωνούσαν περισσότερο, οι σχέσεις τους ήταν καλύτερες, ενώ με τη χρήση του κινητού τηλεφώνου φαίνεται ότι η συμπεριφορά τους άλλαξε με αποτέλεσμα να αποσπάται η προσοχή τους από τα ζητήματα της καθημερινότητας και την αμεσότητα της επικοινωνίας. Αναφέρθηκαν εναλλακτικές μορφές επικοινωνίας που είχαν οι άνθρωποι σε προηγούμενες κοινωνίες, όπως το σταθερό τηλέφωνο ή οι επιστολές. Στις απαντήσεις κάποιων μαθητών αποτυπώνεται μια αίσθηση νοσταλγίας, καθώς δηλώνουν ότι θα ήθελαν να βιώσουν μια ξέγνοιαστη περίοδο παιδικών χρόνων, με παιχνίδια σε φυσικό χώρο και στιγμές ξέγνοιαστης δημιουργίας με τους φίλους τους. Θεωρούν ότι σήμερα τα παιδιά δεν ζουν αυτήν την ελευθερία, αλλά είναι εγκλωβισμένα σε μία οθόνη. Επανέρχεται και η αρχική αναφορά λίγων μαθητών ότι θα ήθελαν να περιορίσουν τη χρήση των ψηφιακών μέσων, για να αποκτήσουν και πάλι «ελεύθερο χρόνο». Στο ερώτημα από που προέρχεται η γνώση τους για τις «κοινωνίες χωρίς κινητό» οι περισσότερες απαντήσεις αναφέρουν την οικογένεια. Σε αρκετές περιπτώσεις, επίσης, οι εικόνες των νέων για τις «κοινωνίες χωρίς κινητό» προέρχονται από τη δημοφιλή κουλτούρα (κυρίως από σειρές και ταινίες).

Συμπεράσματα-συζήτηση

Εκ πρώτης όψεως, τα ευρήματα της έρευνας δεν προκαλούν έκπληξη. Οι απαντήσεις είναι σε μεγάλο βαθμό αναμενόμενες και επιβεβαιώνουν την εικόνα που έχουν όσοι και όσες συναναστρέφονται με εφήβους: Μια μάλλον συγκρατημένη έως και συντηρητική στάση απέναντι στο μέλλον και μια πραγματιστική (αν όχι κυνική) συμμόρφωση με τις προσδοκίες που (θεωρούν ότι) έχει η κοινωνία από αυτούς. Είναι κι αυτό ένα εύρημα. Ωστόσο, η προσεκτικότερη ανάγνωση των απαντήσεών τους μπορεί να αποκαλύψει και κάποιες άλλες, όχι άμεσα ορατές, πλευρές της σχέσης με τους εαυτούς τους και με τον χρόνο.

Ένα πρώτο, ενδιαφέρον σημείο που προκύπτει από την έρευνα, είναι η αδυναμία των νέων να διατηρήσουν το άβαταρ που τους ζητήθηκε από τους ερευνητές να δημιουργήσουν, ώστε αφενός να διασφαλιστεί η ανωνυμία τους και αφετέρου να μπορεί να παρατηρηθεί πώς απαντά το ίδιο πρόσωπο στα διαφορετικά ερωτήματα. Σε κάθε συνάντηση με τους ερευνητές, οι μαθητές/τριες δυσκολεύονταν να θυμηθούν το άβαταρ (παρόλο που οι ερευνητές επανέλαβαν πολλές φορές τη σημασία του), δείχνοντας ότι δεν επενδύουν στη μονιμότητα μιας ταυτότητας. Αντιθέτως, έδιναν έμφαση στην παροντική συνθήκη της επεξεργασίας του ερωτήματος χωρίς να προβάλλουν την ταυτότητά τους στο μέλλον. Το άβαταρ αντιμετωπιζόταν ως μια χρηστική λειτουργία που απαιτούταν για τη διεξαγωγή της έρευνας. Η ρευστότητα της ταυτότητας κυριαρχούσε στις απαντήσεις τους, αφού η πλειοψηφία έχει ξεχάσει τι είχε σημειώσει ως άβαταρ στον προηγούμενο κύκλο ερωτήσεων και επέλεγε ένα καινούριο. Όσοι/ες επέλεγαν να διατηρήσουν μια συγκεκριμένη ταυτότητα-άβαταρ ήταν άτομα που είχαν σημειώσει ότι έπαιζαν παιχνίδια, δείχνοντας ότι η δέσμευση που έχουν αναπτύξει σε αυτά τα μέσα απέναντι σε ένα συγκεκριμένο άβαταρ μεταφερόταν και στην περίπτωση της έρευνας.

Κατά τη διάρκεια της έρευνας, στις ερωτήσεις που αφορούσαν τον χρόνο που αφιερώνουν οι μαθήτριες και οι μαθητές στα ψηφιακά μέσα, ορισμένες απαντήσεις έθεσαν το ζήτημα της σχέσης αυτού του χρόνου με τον ελεύθερο χρόνο. Λόγω του ερευνητικού προσανατολισμού προς την κατανόηση των αντιλήψεων των μαθητών για το μέλλον, δεν έγινε περαιτέρω διερεύνηση του θέματος του ελεύθερου χρόνου.

Ωστόσο, κατά την ανάλυση των απαντήσεων, προέκυψε το ερώτημα: θεωρείται ελεύθερος χρόνος η διάρκεια που περνάει κάποιος συνδεδεμένος στα ψηφιακά μέσα ή ο ελεύθερος χρόνος ξεκινάει από τη στιγμή που κάποιος παύει να τα χρησιμοποιεί;

Βασιζόμενοι στο γενικότερο πνεύμα των απαντήσεων που συνέλεξαν, οι ερευνητές διατύπωσαν την υπόθεση ότι οι μαθήτριες και οι μαθητές δεν διαχωρίζουν τον ελεύθερο χρόνο τους από τον χρόνο που περνούν στα ψηφιακά μέσα, ενώ παράλληλα υιοθετούν κοινωνικά αποδεκτές απαντήσεις, κυρίως από το οικογενειακό τους περιβάλλον, σύμφωνα με τις οποίες ο ελεύθερος χρόνος περιλαμβάνει «άλλες, πιο εκπαιδευτικές, αθλητικές και ενδιαφέρουσες» δραστηριότητες. Το ερώτημα αυτό μας είχε απασχολήσει και στην αρχική έρευνα «Διαχρονίες», οπότε και εκεί, οι μαθητές/τριες φαίνονταν να έχουν εσωτερικεύσει στερεοτυπικές αντιλήψεις σχετικά με τη σπατάλη χρόνου που συνεπάγεται η εμπλοκή με τα ΜΚΔ και τα βιντεοπαιχνίδια. Εντούτοις, το γεγονός ότι η μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι και η παιχνιδοποίηση της εκπαίδευσης είχαν ήδη αρχίσει να γίνονται σχετικά δημοφιλείς πρακτικές, καθώς επίσης και ότι εκείνη η έρευνα συνέπεσε χρονικά με την πανδημία και την εξ αποστάσεως εκπαίδευση μέσω ψηφιακών τεχνολογιών, είχε οδηγήσει σε έναν σημαντικό μετασχηματισμό των πολιτισμικών κατηγοριοποιήσεων του χρόνου, ταυτίζοντας τη χρήση αυτών των μέσων όχι μόνο με σπατάλη χρόνου, αλλά και με τη δημιουργικότητα και την εκπαίδευση (Petridis κ.ά., 2022).

Σε ότι αφορά το πώς προσλαμβάνουν και φαντάζονται το μέλλον, οι αναφορές των μαθητών και των μαθητριών για τη μελλοντική τους εργασία παρουσιάζουν μια έκδηλη αντιφατικότητα. Από τη μία πλευρά, φαίνεται να υποστηρίζεται η χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης για παροχή υπηρεσιών με σκοπό τον πλουτισμό. Οι μαθητές/τριες, άλλωστε, έχουν αναφέρει στις απαντήσεις τους αρκετά πρότυπα (δημιουργούς περιεχομένου, επηρεαστές) που γνωρίζουν από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και εν δυνάμει θα μπορούσαν να συσχετίσουν με τη μελλοντική τους απασχόληση. Από την άλλη πλευρά, όταν το ερώτημα εστιάζει ειδικά στο δικό τους επαγγελματικό μέλλον μέσω των ΜΚΔ και των βιντεοπαιχνιδιών, η αισιοδοξία περιορίζεται σημαντικά. Εν ολίγοις, δεν τρέφουν όλοι/ες ελπίδα και φιλοδοξίες για μελλοντική επαγγελματική αποκατάσταση μέσω επαγγελματών ψηφιακής διαφήμισης και μάρκετινγκ. Αντιθέτως, ενώ διαβλέπουν στα ΜΚΔ έναν χώρο επαγγελματικών προοπτικών, για πολλούς/ές είναι κατανοητό ότι η επιτυχία δεν είναι εύκολη υπόθεση.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει το γεγονός ότι η προώθηση και η επικοινωνία τείνουν να αποκτήσουν καθεστώς αυτόνομης επιχειρηματικής δραστηριότητας. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, η πολιτική οικονομία των οποίων, ως οικονομία της προσοχής, ούτως ή άλλως βασίζεται σε διαδικασίες μάρκετινγκ, προώθησης και διαφήμισης, φαίνεται να συμβάλλουν στην εδραίωση αυτής της αντίληψης. Γενικά, η προώθηση και η επικοινωνία φαίνεται να γίνονται αντιληπτές λιγότερο ως υπηρεσίες που υποστηρίζουν την πώληση προϊόντων και υπηρεσιών, και περισσότερο ως αυτοτελείς επιχειρηματικές δραστηριότητες στον χώρο του διαδικτύου. Μια τέτοια αντίληψη είναι συνδεδεμένη με την ευρύτερη ανάπτυξη του τομέα των υπηρεσιών, αλλά και με την αυξανόμενη κρισιμότητα της γνώσης και της πληροφορίας. Όπως σημειώνουν οι Hardt και Negri (2004, σελ. 108), βασικοί μοχλοί συσσώρευσης κεφαλαίου στη σύγχρονη οικονομία γίνο-

νται «η γνώση, η πληροφορία, η επικοινωνία, οι σχέσεις, οι συναισθηματικές αποκρίσεις».

Αντιφατικές απαντήσεις παρατηρούνται και μεταξύ άλλων ερωτημάτων/υποερωτημάτων. Για παράδειγμα, ενώ οι απαντήσεις στα ερωτήματα για το πώς θα διαμορφωθούν οι διαπροσωπικές σχέσεις στο μέλλον από την ψηφιακότητα είναι κατεξοχήν αρνητικές και η επιλογή από τη λίστα των συναισθημάτων «γέρνει» εμφανώς προς τα αρνητικά συναισθήματα, στις ερωτήσεις για το πώς η τεχνολογία θα μπορούσε να επηρεάσει τα μεγάλα προβλήματα της ανθρωπότητας, οι απαντήσεις είναι θετικές και εκτιμούν ότι θα βοηθήσει στην καταπολέμηση της φτώχειας, των προβλημάτων της ενέργειας, του περιβάλλοντος κ.λπ.

Σε μεγάλο βαθμό, αυτό οφείλεται στην αποκρυστάλλωση της εκπαιδευτικής λογικής της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στις απαντήσεις των μαθητών/τριών. Κι αυτό φαίνεται να ισχύει για το σύνολο της έρευνας. Οι διατυπώσεις των μαθητών/τριών για τα κρίσιμα ζητήματα του παρόντος και του μέλλοντος περιστρέφονται γύρω από εκπαιδευτικές και εξεταστικές λογικές, όπως αυτές αναπτύσσονται στο πλαίσιο του μαθήματος της έκθεσης ή, δευτερευόντως, στο μάθημα «Ψηφιακός Πολίτης». Δεν γράφουν τις θέσεις τους ελεύθερα και, κυρίως, απαντούν στερεοτυπικά για αυτά τα ζητήματα: όπως, δηλαδή, έμαθαν ότι είναι μια «σωστή» ή «αποδεκτή» περιγραφή για το μέλλον. Με τη γνωστή манιέρα παράθεσης απαντήσεων και παρουσίασης των υπέρ και των κατά, προσπαθούν να εξηγήσουν το μέλλον τους και να ερμηνεύσουν τη ζωή και τον κόσμο με βάση την πολιτική ορθότητα που τους έχει υπαγορευτεί από το σχολείο. Απουσιάζει εντελώς ο κριτικός αναστοχασμός και η αμφισβήτηση για ό,τι συμβαίνει στην καθημερινότητα· το όραμά τους για το μέλλον μοιάζει να έχει «κανονικοποιηθεί» βάσει των προδιαγραφών μιας «καλής έκθεσης». Για παράδειγμα, φαίνεται να υιοθετούν τη νεοφιλελεύθερη ρητορική για μια πράσινη και συνάμα ψηφιακή συνθήκη ζωής στο μελλοντικό τους περιβάλλον διαβίωσης, χωρίς να

δείχνουν ενδιαφέρον για άλλα κρίσιμα κοινωνικά ζητήματα (ταξικά, γεωπολιτικά, ανισοκατανομής πόρων κ.λπ.).

Ειδικότερα, σε ό,τι αφορά τις ερωτήσεις για τα κοινά, το βασικό μοτίβο που αναδύεται, συνδέεται στενά με το ζήτημα της πολιτικής ορθότητας. Ωστόσο, οι απαντήσεις τους δεν φαίνεται να απορρέουν από μια συνολική θεώρηση του μέλλοντος, από ένα σχέδιο ζωής ή (πολύ λιγότερο) από ένα όραμα. Οι απαντήσεις είναι «κουτάκια» που πρέπει να «τικαριστούν». Οι μαθητές και οι μαθήτριες τείνουν να βλέπουν το κοινωνικό ως ένα σύνολο επιμέρους προβλημάτων που απαιτούν την κατάλληλη διαχείριση, γεγονός που θυμίζει κάτι από τον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνεται η ατζέντα της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Εν ολίγοις, αναπαράγουν την εικόνα που διαμορφώνει για το μέλλον η νεοφιλελεύθερη ρητορική της πράσινης και της ψηφιακής ανάπτυξης. Αυτή η στάση φαίνεται ότι είναι αποτέλεσμα της επίδρασης τόσο του ευρύτερου κοινωνικού περιβάλλοντος όσο και των στερεοτύπων που αναπαράγονται συστηματικά στον χώρο της εκπαίδευσης.

Το ερώτημα στο οποίο αναπτύσσεται κριτική σκέψη από τους μαθητές και τις μαθήτριες είναι εκείνο της νοσταλγίας ενός προ-ψηφιακού κόσμου. Εδώ, αν και υπήρξαν εκδηλώσεις νοσταλγίας από κάποια άτομα, σε γενικές γραμμές, οι μαθητές και οι μαθήτριες δεν αναπαρήγαγαν τετριμμένες απαντήσεις υπέρ ενός εξιδανικευμένου παρελθόντος. Αυτό θέτει σε δοκιμασία κάποιες από τις θεωρητικές απόψεις που παρουσιάστηκαν στη θεωρητική εισαγωγή αυτής της εργασίας και επισημαίνουν τον κεντρικό ρόλο της νοσταλγίας στη χρήση των ψηφιακών μέσων και την ταυτόχρονη απουσία ενός συγκροτημένου οράματος για το μέλλον. Το ζήτημα που προκύπτει από την έρευνα δεν είναι τόσο η αδυναμία των μαθητών/τριών να φανταστούν το μέλλον ως ομοιογενή συνθήκη, όσο η συγκρότηση ενός φαντασιακού για το μέλλον, το οποίο κατά κύριο λόγο παράγεται από τις κανονιστικές

και κανονικοποιητικές διαδικασίες της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Ελλάδα.

Βιβλιογραφία

- Abidin, C. (2016). Visibility labour: Engaging with influencers' fashion brands and #OOTD advertorial campaigns on Instagram. *Media International Australia*, 16(1), 86-100.
- Berardi, F. (2011). *After the future* (επιμ. G. Genosko & N. Thoburn). Εδιμβούργο: AK Press.
- Fisher, M. (2009). *Capitalist realism: Is there no alternative?*. Ουίντσεστερ και Ουάσιγκτον: Zero Books.
- Fredric, J. (1991). *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Λονδίνο και Νέα Υόρκη: Verso.
- Fuchs, C. (2023). *Μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Μια κριτική εισαγωγή* (μτφρ. & επιμ. Π. Πετρίδης). Θεσσαλονίκη: Ροπή.
- Hardt, M., & Negri A. (2004). *Multitude: War and democracy in the age of empire*. Νέα Υόρκη: Penguin.
- Λαλιώτη Β., & Πατηνιώτης Μ. (2022). Ψηφιακή δυνητικότητα και η νοσταλγία του Παραδείσου. Στο Δ. Καταπότη (επιμ.), *Black Mirror: Ο μαύρος καθρέφτης της ψηφιακότητας* (σελ. 351-366). Αθήνα: Καστανιώτης.
- Λαλιώτου, Ι. (2015). *Ιστορία του μέλλοντος: Πώς ο εικοστός αιώνας φαντάστηκε έναν άλλο κόσμο*. Αθήνα: Ιστορεΐν.
- Leaver, T., Highfield, T., & Abidin, C. (2020). *Instagram: Visual social media cultures*. Κέιμπριτζ: Polity Press.
- Πετρίδης, Π. (2021). Αναπαριστώντας και αναπαράγοντας το παρελθόν: *Μαχινίμα, ψηφιακή πειρατεία και νοσταλγία στα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια*. Στο Α. Μπούνια & Δ. Καταπότη (επιμ.), *Αναδυόμενες τεχνολογίες και πολιτιστική κληρονομιά* (σελ. 61-83). Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Πετρίδης, Π., Αφουξενίδης, Α., Πέτρου, Μ., & Καβουλάκος, Κ. (2022). Μουσική, πολιτική και νοσταλγία: Η Fashwave ως μιντιακή τακτική της ακροδεξιάς. *Αυτόματων: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού*, 1(2), 137-160.
- Petridis P., Stouraitis E., & Patiniotis M. (2022). Many times: The perception of temporality in digital environments. *Entanglements: experiments in multimodal ethnography*, 5(1/2), 35-49.
- Φραγκουδάκη, Α., & Δραγώνα, Θ. (Επιμ.). (1997). *Τι είν' η πατρίδα μας; Εθνοκεντρισμός στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.