

Η Διαδραστική Αφήγηση ως Εκπαιδευτική Μέθοδος για την Καταπολέμηση της Ρητορικής Μίσους

**Σιαμτανίδου Ελένη ¹, Βρύσης Λάζαρος ², Βρύζας Νικόλαος ³,
Δημούλας Χαράλαμπος ⁴**

¹ Υποψήφια Δρ., Τμήμα Δημοσιογραφίας & ΜΜΕ, ΑΠΘ

² Ειδικό Διδακτικό Προσωπικό, Τμήμα Δημοσιογραφίας & ΜΜΕ, ΑΠΘ

³ Ειδικό Διδακτικό Προσωπικό, Τμήμα Δημοσιογραφίας & ΜΜΕ, ΑΠΘ

⁴ Αναπληρωτής Καθηγητής, Τμήμα Δημοσιογραφίας & ΜΜΕ, ΑΠΘ

ABSTRACT

The rapid advancement of technology and the internet has brought about profound changes, particularly in how individuals operate, make decisions, and interact. In response to these transformations, this study proposes the reconfiguration of educational practices through intermedial communication. Specifically, interactive storytelling—an emerging form of intermedial communication—offers a personalized and gamified experience that fosters user engagement and immersion. This work focuses on the design and development of a digital interactive storytelling tool aimed at informing and educating individuals about hate speech. The primary objective is to compare this tool with traditional educational methods and to evaluate its acceptance and effectiveness among the public. The proposed tool represents a contemporary alternative for information dissemination and has the potential to serve as a sustainable educational practice in an ever-evolving technological landscape.

KEYWORDS: Intermedial Communication, Intermedial Education, Interactive Storytelling, Gamified Narrative, Hate Speech, Intolerant Discourse

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ραγδαία ανάπτυξη και εξάπλωση που έχουν σημειώσει τα τελευταία χρόνια οι τομείς της τεχνολογίας και του διαδικτύου, επέφεραν ριζικές αλλαγές στον τρόπο λειτουργίας της οικονομίας, της κοινωνίας και της εκπαίδευσης. Τα νέα μέσα έχουν κατακλύσει τη ζωή του σύγχρονου ανθρώπου και έχουν επηρεάσει άρδην τον τρόπο που λειτουργεί, αποφασίζει και αλληλεπιδρά. Σε ένα διαρκώς εξελισσόμενο περιβάλλον ψηφιακών μέσων, ιδιαίτερη έμφαση αξίζει να δοθεί στην ευκολία επικοινωνίας της πληροφορίας (Siarera & Veglis, 2012). Λαμβάνοντας υπόψη πως, σχεδόν όλα τα σύγχρονα υπολογιστικά τερματικά και οι φορητές συσκευές παρέχουν στον χρήστη δυνατότητες λήψης, ενσωμάτωσης, επεξεργασίας και αναπαραγωγής ψηφιακού περιεχομένου, σε συνδυασμό με την ταχύτατη δημιουργία και χρήση των ιστοχώρων κοινωνικής δικτύωσης (social networking sites), το άτομο δεν μένει μόνο στον ρόλο του θεατή της πληροφορίας, αλλά παράλληλα του προσφέρονται και οι δυνατότητες τόσο της παραγωγής όσο και της γρήγορης διάδοσής της (Katsaounidou et al., 2018). Ακόμα, αξίζει να αναφερθεί πως, βάσει χαρακτηριστικών όπως η διάδραση, η αμεσότητα, η ενεργός συμμετοχή, η συν-δημιουργία και η πολυτροπικότητα, αναδεικνύεται και η επικοινωνιακή δυναμική, δηλαδή η ενθάρρυνση των χρηστών στο να προσδίδουν αξία στο μέσο καθώς το χρησιμοποιούν (Κώστας & Χρονοπούλου, 2025). Με αφορμή τη συνεχή αλλαγή και εξέλιξη του συγκεκριμένου τοπίου, εύλογα ακολουθεί ο διάλογος σχετικά με την εκμετάλλευσή τους ως προς την αναδιαμόρφωση και τον καθορισμό ενός νέου μαθησιακού μοντέλου. Στην ουσία, η ευελιξία που προσφέρουν τα επικοινωνιακά μέσα στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή, μπορούν να μετασχηματίσουν τις εκπαιδευτικές πρακτικές και να επιδράσουν στη μαθησιακή διαδικασία. Αυτό δημιουργείται μέσω της προσφοράς τους σε περισσότερες δυνατότητες για ανταλλαγή ιδεών, πληροφοριών και γνώσεων, καθώς και μέσα από την κριτική ανάλυση, τη συνεργασία, την ενεργό συμμετοχή στη μάθηση και την πρόσβαση στον παγκόσμιο διαδικτυακό πλούτο καινοτομιών και ιδεών (Παπαδημητρίου, 2018). Ο λόγος γίνεται για τη διαμεσική επικοινωνία στην εκπαίδευση και συγκεκριμένα για την αξιοποίηση των υπηρεσιών της, η οποία πραγματοποιείται με τη βοήθεια ενός τεχνητού μέσου. Υπάρχει ένα ευρύ φάσμα υπηρεσιών που επεκτείνουν και μεταφέρουν τα γνωστικά αντικείμενα σε διαφορετικά μέσα, ώστε να μπορούν όλοι οι ενδιαφερόμενοι να έχουν πρόσβαση σε αυτά σε πραγματικό χρόνο (Kalliris et al., 2014). Ανάμεσα σε αυτές τις

υπηρεσίες συγκαταλέγεται και η διαδραστική αφήγηση, η οποία αποτελεί τον πυρήνα της παρούσας εργασίας.

Με άλλα λόγια, η συγκεκριμένη εργασία καταπιάνεται με τη δημιουργία, την ανάπτυξη και την ανάδειξη ενός εργαλείου που βασίζεται στις αρχές της διαμεσικής επικοινωνίας της πληροφορίας. Αναλυτικά, το εργαλείο αυτό αφορά ένα ψηφιακό περιεχόμενο διαδραστικής αφήγησης. Το θέμα του περιεχομένου της αναφέρεται στην ενημέρωση και εκπαίδευση του ατόμου σχετικά με το φαινόμενο της ρητορικής μίσους. Στην ουσία, μέσα από την εργασία επιδιώκεται η σύγκριση του προτεινόμενου αυτού εργαλείου με ήδη υπάρχουσες μεθόδους τυπικής ή άτυπης μάθησης. Ακόμα, σημαντική εστίαση γίνεται στην ανάλυση της αποδοχής του από το κοινό, ενώ παράλληλα εξετάζεται η αποτελεσματικότητά του και ο βαθμός επιτυχούς επικοινωνίας των πληροφοριών/γνώσεων που προσδοκείται να μεταδώσει. Τέλος, η συγκεκριμένη πρόταση αναμένεται να λειτουργήσει ως μια σύγχρονη εναλλακτική μέθοδος επικοινωνίας της πληροφορίας, η οποία μπορεί να αποτελέσει μια βιώσιμη εκπαιδευτική πρακτική στον συνεχώς μεταβαλλόμενο κόσμο της τεχνολογίας, των απαιτήσεων και της δικτύωσης.

ΘΕΩΡΗΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΣ & ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΠΕΔΙΟΥ

Ως έναυσμα για την υλοποίηση της παρούσας εργασίας στάθηκε η έρευνα γύρω από τον όρο «ρητορική μίσους». Σε μια προσπάθεια αποσαφήνισής του διαπιστώνεται πως αποτελεί μια δύσκολη έννοια, καθώς βιβλιογραφικά δεν υπάρχει συμφωνία, δηλαδή ένας κοινά αποδεκτός ορισμός, για την περιγραφή του. Η ανάλυση και η διευκρίνισή του βασίζονται τόσο στα χαρακτηριστικά και στις συμπεριφορές που φέρει σε κάθε περίπτωση αυτό καθαυτό το πολιτικό και κοινωνικό φαινόμενο, όσο και στην κατανόηση του νοήματος των λέξεων που την απαρτίζουν, καθώς πέρα από τον όρο «ρητορική μίσους» μπορεί να αποδοθεί και ως «μισαλλόδοξος λόγος», ενώ στα αγγλικά εκφράζεται με την έννοια «hate speech» (Κόκκαλης, 2022). Σε γενικό πλαίσιο, οι συγκεκριμένοι όροι περιγράφουν κάθε μορφή έκφρασης που επιτίθεται ή εκδηλώνει μίσος, προκατάληψη, υποτίμηση ή διάκριση έναντι ορισμένων ατόμων ή μιας ομάδας προσώπων, βασιζόμενα σε λόγους που ανάγονται στα χαρακτηριστικά της ταυτότητάς τους (Τάκης, 2018). Η φυλή, το χρώμα, η εθνικότητα, το φύλο, η θρησκεία, η γλώσσα, η σεξουαλική προτίμηση αλλά και διάφορα σωματικά ή πνευματικά μειονεκτήματα αποτελούν ορισμένα παραδείγματα διακριτών χαρακτηριστικών

(Ανθόπουλος, 2000). Η ανησυχία του συγκεκριμένου φαινομένου έγκειται στις σοβαρές και πολλαπλές συνέπειες που εμφανίζει, τόσο σε ατομικό όσο και σε κοινωνικό επίπεδο. Ενδεικτικά, μπορεί να επιφέρει κοινωνική απομόνωση και ψυχολογική διάβρωση στο άτομο ή στην ομάδα - στόχο, να ενισχύσει την προκατάληψη και τα στερεότυπα, να δημιουργήσει εχθρότητα μεταξύ κοινωνικών ομάδων, να κανονικοποιήσει τη βία, ή μπορεί ακόμα να υπονομεύσει και τη δημοκρατία (Τάκης, 2018).

Παρά την πρόσφατη τυποποίησή της, η ρητορική μίσους δεν αποτελεί σημείο του 21^{ου} αιώνα. Πρόκειται για ένα διαχρονικό φαινόμενο, το οποίο ήρθε στο προσκήνιο υπό το φως του ιδεώδους των ανθρωπίνων δικαιωμάτων. Όμως, η κυριαρχία της ρητορικής μίσους και οι επιπτώσεις της έχουν γίνει ιδιαίτερα εμφανείς κυρίως τα τελευταία χρόνια. Οι σύγχρονες τεχνολογίες δημόσιας επικοινωνίας έχουν λειτουργήσει ως ιδανικό μέσο για τη διάδοσή της, ιδίως με την πρόοδο των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (social media) καθώς και με την εκθετική αύξηση περιεχομένου καταχρηστικής συμπεριφοράς των χρηστών της (Hickey et. al., 2025). Παρόλου που υπάρχουν ενέργειες αντιμετώπισης από πλευράς των πλατφορμών, οι οποίες καλούνται να εξετάζουν τις αναρτήσεις των χρηστών τους και να απομακρύνουν τυχόν επιβλαβές περιεχόμενο που περιέχει ρητορική μίσους, διακρίνεται μια αδυναμία ως προς την έγκαιρη αφαίρεσή του. Υπάρχει μεγάλη πιθανότητα το περιεχόμενο να έχει ήδη βλάβει κάποιον, ενώ λόγω της ταχύτητας διάδοσής του να μην μπορεί πλέον να ελεγχθεί (Bakalis & Hornle, 2021). Όσον αφορά το πλαίσιο ενεργειών αντιμετώπισης για το ευρύ κοινό, έχουν δημιουργηθεί προγράμματα ενημέρωσης και πρόληψης, τα οποία βασίζονται κυρίως σε τυπικές διαδικασίες μάθησης, χωρίς να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες και το θετικό αντίκτυπο που φέρουν οι νέες τεχνολογίες (Wachs et. al., 2024). Ακόμα όμως και στις περιπτώσεις που η επικοινωνία της πληροφορίας γίνεται μέσω τεχνολογιών, αυτή συντελείται επιφανειακά, είτε μέσα από ψηφιακά εγχειρίδια είτε αντίστοιχα από ψηφιακές παρουσιάσεις (Philip, 2023). Επίσης, ως ψηφιακά εργαλεία πρόληψης του μισαλλόδοξου λόγου μπορεί να συναντήσει κανείς ορισμένα «plugin», τα οποία αφορούν μια λειτουργία που προστίθεται στον περιηγητή του χρήστη και που στην ουσία του παρέχουν τη δυνατότητα αναγνώρισης και διάκρισης κειμενικής πληροφορίας που μπορεί να περιέχει ρητορική μίσους. Η συγκεκριμένη τακτική περιορίζεται μόνο στην έρευνα γύρω από την ορθή της λειτουργία και την αλγοριθμική της πρόοδο και όχι στην κατανόηση του ίδιου του καθαυτού φαινομένου από το κοινό (Modha, 2020). Βάσει αυτών των δεδομένων, κρίνεται

κομβική η επανεξέταση του ρόλου της εκπαίδευσης του ατόμου, κυρίως μέσα από την ενεργή εκμετάλλευση και χρήση των νέων τεχνολογιών, τουλάχιστον όσον αφορά το κομμάτι της ενημέρωσης και της πρόληψης για την μακροπρόθεσμη αντιμετώπιση του προβλήματος.

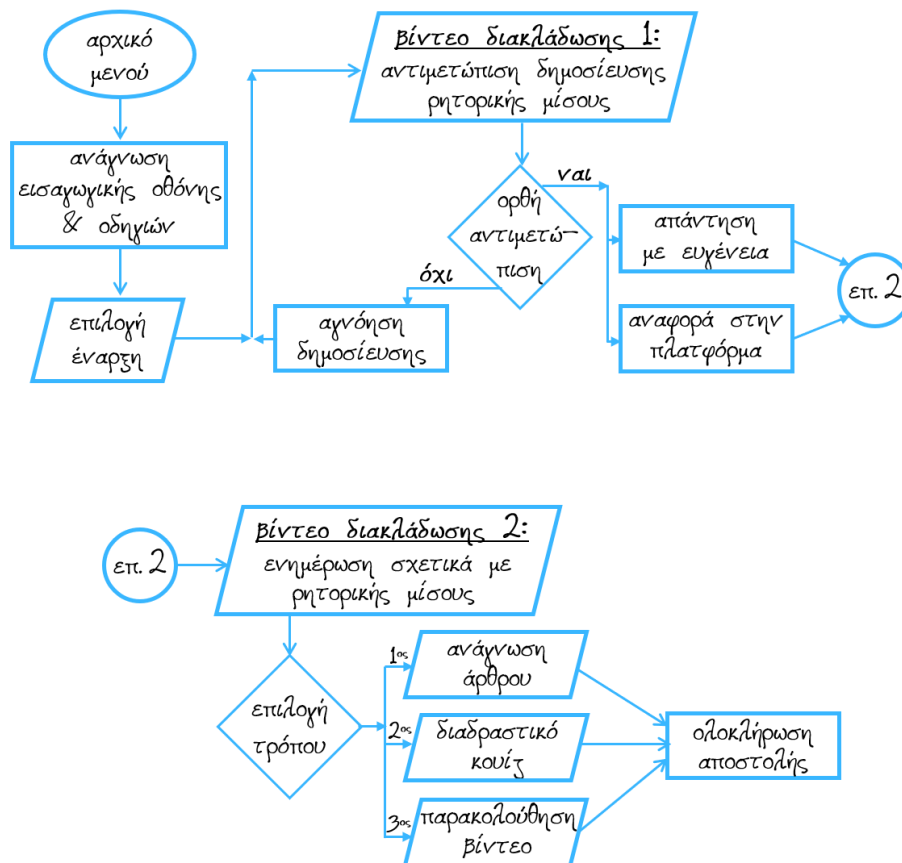
Ένα εργαλείο άτυπης μάθησης που να βασίζεται στα νέα δεδομένα και απαιτήσεις της κοινωνίας, αλλά και που να εκμεταλλεύεται τις σύγχρονες τεχνολογικές δυνατότητες, είναι η διαδραστική αφήγηση. Πρόκειται για μια μορφή διακλαδωτής αφήγησης, όπου ο χρήστης γίνεται συν-δημιουργός καθώς μπορεί να επιδράσει, να επιλέξει και να αλλάξει την πλοκή και τη ροή της ιστορίας που του παρουσιάζεται. Η μη ακολουθία της παραδοσιακής γραμμικής δομής της αφήγησης, έχει ως αποτέλεσμα τη συνεχή εμπλοκή και προσέλκυση του ενδιαφέροντος του χρήστη, καθώς μπορεί να ελέγχει την εξέλιξη της ιστορίας (Smed et al., 2019). Ακόμα, αξίζει να τονιστεί πως, η κάθε του επιλογή τον οδηγεί σε μια νέα εξέλιξη, δίνοντάς του με αυτόν τον τρόπο τη δυνατότητα μεγαλύτερης ενασχόλησης και εμπύθισης, καθώς μπορεί να δοκιμάσει περισσότερα σενάρια. Με αυτόν τον τρόπο διαμορφώνεται μια προσωποποιημένη αφήγηση, η οποία κρύβει παράλληλα και έναν παιχνιδιοποιημένο χαρακτήρα (Bluing, 2013). Η αποτελεσματικότητα του συγκεκριμένου εργαλείου έγκειται στη διάδραση, η οποία μπορεί να παρέχει την πληροφορία με τον πιο κατάλληλο πολυμεσικό τρόπο, χωρίς να γίνεται αντιληπτός από τον χρήστη, καθώς προκύπτει μέσα από ένα ευχάριστο οπτικοακουστικό περιβάλλον (Κανελλόπουλος κ.ά., 2020). Στην ουσία, πρόκειται για μια εναλλακτική μέθοδο πλαισίωσης του μισαλλόδοξου λόγου, η οποία συνδυάζει την εκμάθηση με την ψυχαγωγία, ενώ αξιοσημείωτο είναι πως δεν έχει εφαρμοστεί ξανά κάτι αντίστοιχο ως τρόπος αντιμετώπισης του συγκεκριμένου φαινομένου, οπότε η εξέταση του βαθμού επικοινωνίας της πληροφορίας είναι σημαντική.

ΣΧΕΔΙΑΣΗ & ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΡΟΤΥΠΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, ως στόχευση της παρούσας εργασίας τέθηκε η ανάπτυξη ενός ψηφιακού περιεχομένου βασιζόμενο στη διαδραστική αφήγηση, μέσα από το οποίο επιδιώκεται η άτυπη πλαισίωση του φαινομένου που φέρει το όνομα «ρητορική μίσους». Ως επόμενο βήμα στάθηκε ο σχεδιασμός και η δημιουργία του διαδραστικού εργαλείου «Choose your Wor(l)ds», το οποίο βρίσκεται διαθέσιμο στον ιστοχώρο που ακολουθεί:

«https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1484412».

Το εργαλείο βασίζεται στις αρχές της διαδραστικής αφήγησης, πράγμα που σημαίνει ότι περιέχει πολλά οπτικοακουστικά και διαδραστικά στοιχεία, ενώ παράλληλα αξίζει να τονιστεί πως συγκαταλέγονται σε αυτό και χαρακτηριστικά παιχνιδιοποίησης. Επομένως, η γενική του ροή περιλαμβάνει την εξιστόρηση διάφορων γεγονότων, σε μορφή βίντεο, κατά τη διάρκεια των οποίων εμφανίζονται στον χρήστη ορισμένα μονοπάτια. Η επιλογή του καταλληλότερου συνδράμει στην εξέλιξη και ολοκλήρωση του σεναρίου (Σχήμα 1).



Σχήμα 1: Διάγραμμα ροής διαδραστικού εργαλείου «Choose your Wor(L)ds».

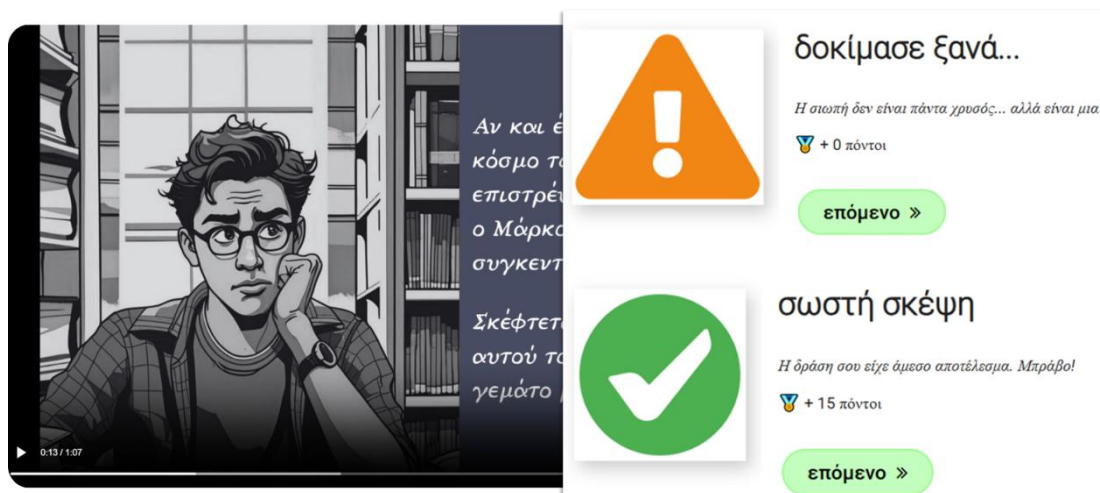
Αναλυτικά, η εμπλοκή του χρήστη με το εργαλείο ξεκινάει με ένα βίντεο που παρουσιάζει τον πρωταγωνιστή της ιστορίας να περιηγείται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Κάποια στιγμή του εμφανίζεται μια δημοσίευση της αγαπημένης του ηθοποιού, η οποία συνοδεύεται από ένα επικριτικό σχόλιο που περιέχει χαρακτηριστικά ρητορικής μίσους. Σε εκείνο το σημείο προβάλλεται στον χρήστη μια οθόνη με τρεις επιλογές. Στην ουσία, καλείται ο ίδιος να πάρει μια απόφαση, η οποία θα ξεκλειδώσει και τη συνέχεια της ιστορίας. Η επιλογή «αγνόηση του σχολίου» θα του παρουσιάσει ένα βίντεο με την αρνητική εξέλιξη του

σεναρίου, δηλαδή με τις ανεπιθύμητες επιπτώσεις που μπορεί να φέρει το φαινόμενο, οδηγώντας τον στη λήξη και στην εκ νέου έναρξη της ιστορίας. Αντίθετα, μέσα από τις επιλογές «απάντηση με ευγενικό τρόπο» και «αναφορά του σχολίου και του χρήστη στην πλατφόρμα» θα λάβει θετική ανατροφοδότηση, καθώς, με τον έναν ή με τον άλλο τρόπο, επιδίωξε την αντιμετώπιση και τη διακοπή εξάπλωσης του φαινομένου, οδηγώντας τον στο επόμενο σενάριο και άρα στη συνέχεια της ιστορίας (Σχήμα 2).



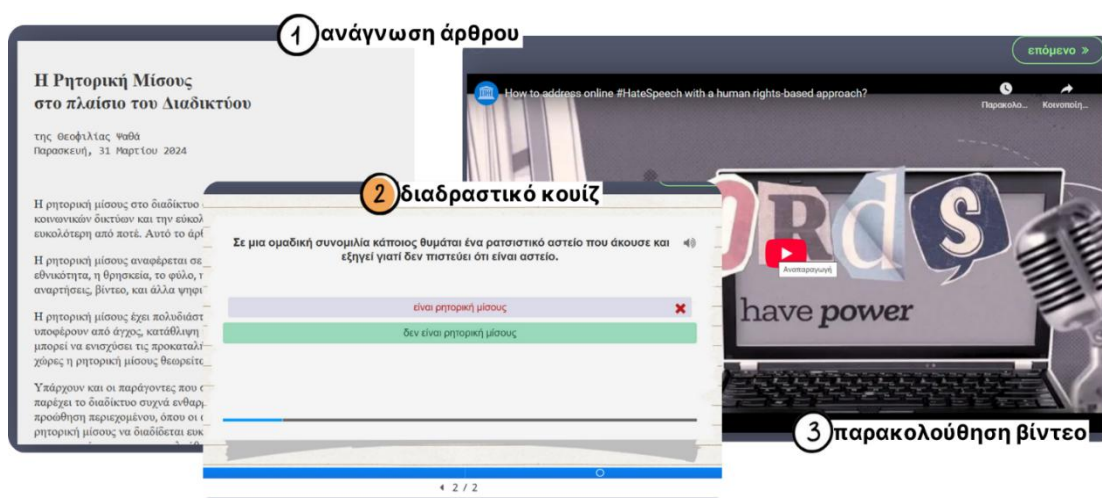
Σχήμα 2: Οθόνη πρώτης διακλάδωσης του διαδραστικού εργαλείου.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να τονιστεί πως, έπειτα από κάθε μονοπάτι που επιλέγει ο χρήστης, πάντα προβάλλεται σε αυτόν μια οθόνη ανατροφοδότησης που τον συμβουλεύει για την ορθότητα της απάντησής του. Επίσης, η κάθε πορεία που χαράζει βαθμολογείται με διαφορετικό τρόπο, ώστε με την ολοκλήρωση της ιστορίας να του εμφανιστεί και η αντίστοιχη οθόνη με τους πόντους που συγκέντρωσε (Σχήμα 3).



Σχήμα 3: Μηνύματα ανατροφοδότησης ανάλογα με την επιλογή του χρήστη.

Το επόμενο επίπεδο/βίντεο της ιστορίας προβάλλει την επιθυμία του πρωταγωνιστή ως προς την καλύτερη ενημέρωσή του γύρω από τα αίτια που οδηγούν τους ανθρώπους στο να εμπίπτουν σε ενέργειες μισαλλόδοξου λόγου. Συνομιλεί με έναν αλγόριθμο τεχνητής νοημοσύνης (ChatGpt), ο οποίος τον παραπέμπει στον όρο «hate speech». Προκειμένου να διευρύνει τις γνώσεις του σχετικά με αυτή την έννοια, του προτείνονται τρεις επιλογές. Για τον χρήστη το σενάριο καταλήγει ακριβώς σε μια οθόνη που αναγράφει αυτές τις τρεις επιλογές/μονοπάτια. Στην ουσία καλείται να διαλέξει ανάμεσα στην «ανάγνωση ενός ενημερωτικού άρθρου», στη «συμμετοχή σε ένα διαδραστικό κουίζ» ή στην «παρακολούθηση ενός σύντομου εκπαιδευτικού βίντεο», δηλαδή στον καλύτερο δυνατό τρόπο που θεωρεί πως θα βοηθήσει τον πρωταγωνιστή να ενημερωθεί και να διευρύνει τις γνώσεις του σχετικά με το φαινόμενο. Κρίνεται σημαντικό να αναφερθεί πως, σε αυτό το δεύτερο επίπεδο εξέλιξης της ιστορίας, οποιαδήποτε από τις προαναφερθείσες επιλογές/μονοπάτια διαλέξει ο χρήστης αυτή θα του εμφανιστεί και στην πραγματικότητα, ως οθόνη του διαδραστικού εργαλείου, με την οποία και καλείται να αλληλεπιδράσει και να εμπλακεί περεταίρω, είτε αυτή αφορά ένα άρθρο ενημέρωσης, είτε ένα διαδραστικό κουίζ είτε ένα ενημερωτικό βίντεο. Μετά την ολοκλήρωση του δεύτερου επιπέδου, ακολουθεί και ο τερματισμός της διαδραστικής αφήγησης και η εμφάνιση της τελικής βαθμολογίας του κάθε χρήστη (Σχήμα 4).



Σχήμα 4: Η δεύτερη διακλάδωση οδηγεί πράγματι στην επιλογή που θα κάνει ο χρήστης: ξεκινώντας από αριστερά βρίσκεται το περιβάλλον της επιλογής ανάγνωσης άρθρου, στη μέση η εμπλοκή με ένα διαδραστικό κουίζ και δεξιά είναι το ενημερωτικό βίντεο.

Το εργαλείο διαδραστική αφήγησης που παρουσιάζεται στην παρούσα εργασία δημιουργήθηκε σύμφωνα με τα στάδια υλοποίησης πολυμεσικών έργων. Συγκεκριμένα, εφαρμόστηκε το μοντέλο του διδακτικού σχεδιασμού «ADDIE», βάσει του οποίου ακολουθείται μια γραμμική πορεία υλοποίησης των πέντε φάσεων εργασίας που περιλαμβάνονται σε αυτό, δηλαδή της ανάλυσης, της σχεδίασης, της ανάπτυξης, της εφαρμογής και της αξιολόγησης. Χρησιμοποιείται κυρίως για την ανάπτυξη εκπαιδευτικών εφαρμογών που εστιάζουν στη διδασχή (tutorials), την πρακτική και την εξάσκηση (drill and practice) του χρήστη (Δημητριάδης, 2015). Το εργαλείο «Choose your Wor(l)ds» αναπτύχθηκε και διατίθεται ως διαδικτυακή εφαρμογή. Η ανάπτυξη και το στήσιμό του πραγματοποιήθηκαν μέσα από τη διαδικτυακή εφαρμογή ανοιχτού κώδικά «H5P», που επιτρέπει τη δημιουργία διαδραστικού περιεχομένου με μορφή «HTML5».

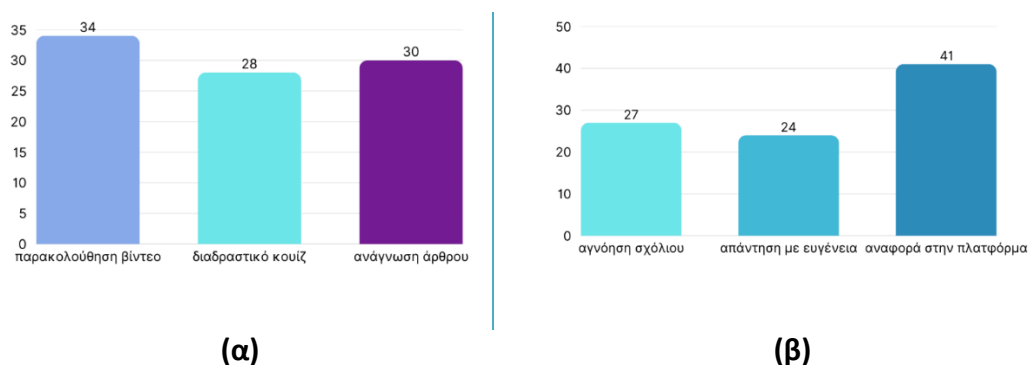
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΤΥΠΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Για την εξέταση του βαθμού επιτυχίας των στόχων του συγκεκριμένου εργαλείου, απαραίτητη ήταν η δημιουργία ενός ερωτηματολογίου αξιολόγησης, το οποίο βρίσκεται διαθέσιμο στον ιστοχώρο που ακολουθεί: «<https://newsurveys.jour.auth.gr/index.php/986625?lang=el>». Αναλυτικά, το ερωτηματολόγιο απευθύνεται στο ευρύ κοινό, συλλέγοντας 92 πλήρεις απαντήσεις. Στο σύνολό του περιέχει δεκαεννιά (19) ερωτήσεις, οι οποίες εξετάζουν την κατανόηση του

σεναρίου και του φαινομένου, την ευκολία χειρισμού του εργαλείου και τον αισθητικό του σχεδιασμό. Ενδεικτικά, ακολουθούν ορισμένα από τα πιο σημαντικά αποτελέσματα.

Ξεκινώντας από την προσέλευση του ενδιαφέροντος των χρηστών, το 82,60% των ερωτηθέντων δήλωσαν πως η διαδραστικότητα που προσέφερε το εργαλείο έπαιξε ουσιαστικό ρόλο ως προς την τήρηση της προσοχής τους και τη διατήρηση της εμπλοκής τους. Με αυτόν τον τρόπο αποδεικνύονται και ενισχύονται τα θετικά σημεία που φέρει η διαδραστική αφήγηση, κυρίως πως, πέρα από το περιεχόμενο με το οποίο καταπιάνεται κάθε φορά, μπορεί να εμπνεύσει το άτομο για εμπλοκή και περαιτέρω ενασχόληση με ένα αντικείμενο.

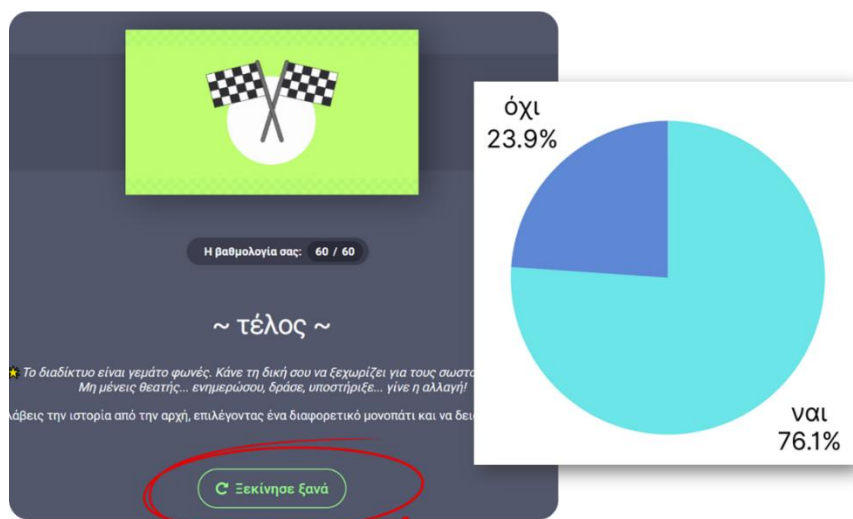
Όσον αφορά την περιήγηση του χρήστη στο περιεχόμενο του εργαλείου, αξίζει να σταθεί κανείς στις ερωτήσεις που αναφέρονται στις επιλογές/ στα μονοπάτια που ακολούθησε. Όπως διαπιστώνεται στο Σχήμα 5 (περίπτωση α) στην πρώτη διακλάδωση οι περισσότεροι ερωτηθέντες επέλεξαν να αναφέρουν στην πλατφόρμα το σχόλιο που περιείχε ρητορική μίσους, ενώ οι υπόλοιποι μοιράζονται στην αγνόηση του ή στην απάντηση με ευγενικό τρόπο. Η σημαντικότητα της διακλάδωσης αυτής διαφαίνεται στον ήδη ανεπτυγμένο τρόπο σκέψης και δράσης των ανθρώπων σε αντίστοιχα συμβάντα. Ακολούθως, η περίπτωση «β» στο Σχήμα 5 παρουσιάζει την προτίμηση των ερωτηθέντων ως προς τη δεύτερη διακλάδωση, δηλαδή όσον αφορά τον τρόπο ενημέρωσης και πληροφόρησης σχετικά με έναν τομέα/αντικείμενο. Οι απαντήσεις μοιράστηκαν ισόποσα, με την επιλογή παρακολούθησης ενημερωτικού βίντεο να συγκεντρώνει λίγο μεγαλύτερο ποσοστό. Η συγκεκριμένη διακλάδωση βοηθά στην κατανόηση της εμπιστοσύνης των χρηστών ως προς το μέσο/τρόπο ενημέρωσης, ιδίως όταν καλούνται να πληροφορηθούν σχετικά με ένα σημαντικό ζήτημα.



(α) **(β)**
Σχήμα 5: Οι απαντήσεις των χρηστών στις ερωτήσεις:

α) «Ποια ήταν η πρώτη σας επιλογή στο πρώτο μέρος της διαδραστικής αφήγησης;»,
και β) «Ποια ήταν η πρώτη σας επιλογή στο δεύτερο μέρος της διαδραστικής αφήγησης;».

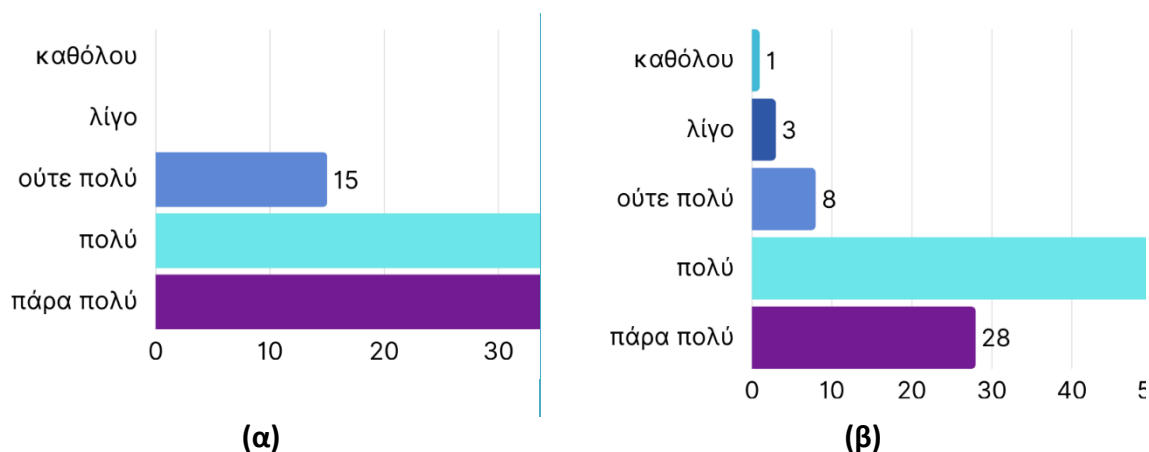
Η οθόνη τερματισμού του διαδραστικού εργαλείου δίνει την επιλογή στον χρήστη να εμπλακεί εκ νέου με τη ροή της ιστορίας και στην ουσία να εξερευνήσει το πού μπορεί να τον οδηγήσουν και τα υπόλοιπα μονοπάτια. Σε αντίστοιχη ερώτηση, το 76% περίπου των συμμετεχόντων δήλωσε πως θα επαναλάμβανε τη διαδραστική αφήγηση ακριβώς για να περιηγηθεί και στις άλλες επιλογές (Σχήμα 6). Με αυτόν τον τρόπο επιβεβαιώνεται πως η διαδραστική αφήγηση ενισχύει την περιέργεια του ατόμου και άρα, ιδίως βάσει της συγκεκριμένης περίπτωσης, επιτυγχάνεται μεγαλύτερη εμπλοκή και εμπύθιση του χρήστη με το εργαλείο άτυπης μάθησης αλλά και περισσότερη τριβή με τα αντικείμενα και τις έννοιες που αυτό πραγματεύεται.



Σχήμα 6: Η οθόνη λήξης του διαδραστικού εργαλείου, η οποία φέρει την ένδειξη «Ξεκίνησε ξανά» σε συνδυασμό με την θετική απάντηση των ερωτηθέντων στην ερώτηση «Θα επαναλαμβάνατε τη διαδραστική αφήγηση για να δείτε που οδηγούν οι άλλες επιλογές;».

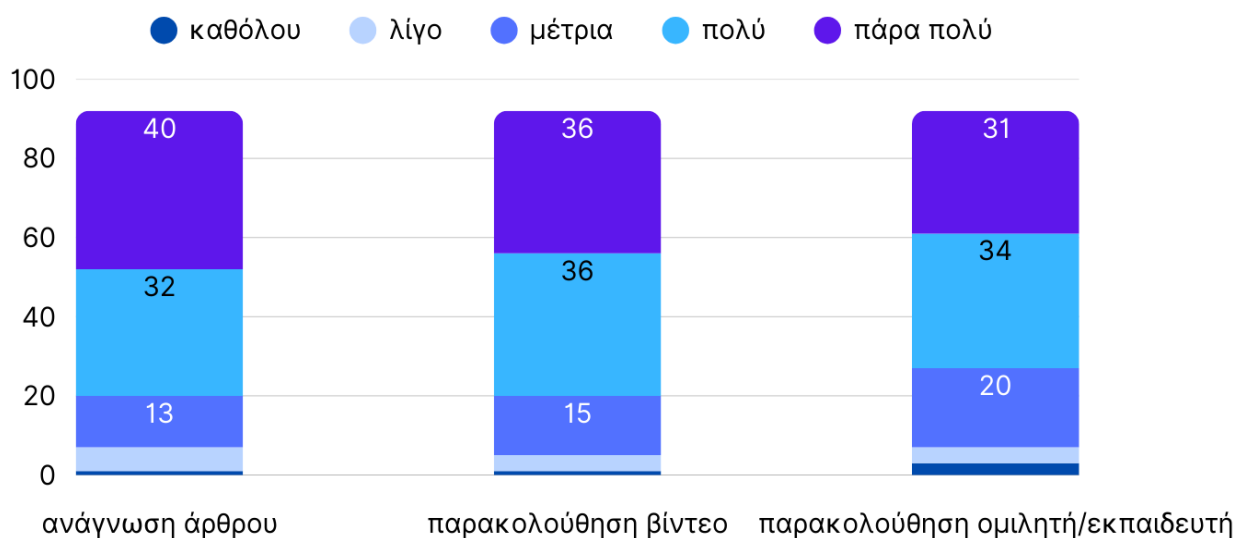
Λαμβάνοντας υπόψη τα αποτελέσματα στο Σχήμα 7 (περιπτώσεις α και β) κατανοείται πως οι συμμετέχοντες, βασιζόμενοι στο διαδραστικό εργαλείο, έδειξαν θετική

ανατροφοδότηση συγκριτικά με την καλύτερη κατανόηση του φαινομένου και των καταστάσεων ρητορικής μίσους αλλά και με την ικανότητα αναγνώρισης του.



Σχήμα 7: Οι απαντήσεις των χρηστών στις ερωτήσεις:

α) «Προσδιορίστε τον βαθμό κατανόησης του φαινομένου της ρητορικής μίσους μέσα από την ενασχόλησή σας με το διαδραστικό εργαλείο:»,
 και β) «Μετά τη χρήση του εργαλείου, προσδιορίστε το κατά πόσο αισθάνεστε πιο ικανός/ή στην αναγνώριση φαινομένων και καταστάσεων ρητορικής μίσους:».



Σχήμα 8: Οι απαντήσεις των χρηστών στην ερώτηση «Συγκρίνετε το πόσο αποτελεσματικό θεωρείτε πως ήταν το διαδραστικό εργαλείο σχετικά με: α) την ανάγνωση ενός άρθρου, β) την παρακολούθηση ενός βίντεο και γ) την παρακολούθηση ενός ομιλητή/εκπαιδευτή:».

Προς το τέλος του ερωτηματολογίου οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να συγκρίνουν και να απαντήσουν στο κατά πόσο θεωρούν το συγκεκριμένο εργαλείο αποτελεσματικό σχετικά με ορισμένες μεθόδους τυπικής εκπαίδευσης, όπως είναι η απλή ανάγνωση ενός ενημερωτικού άρθρου, η παρακολούθηση ενός ενημερωτικού βίντεο και τέλος η παρακολούθηση ενός ομιλητή ή εκπαιδευτή (Σχήμα 8). Οι απαντήσεις τους έδειξαν πως έχει δημιουργηθεί μια θετική εντύπωση για το συγκεκριμένο εργαλείο, καθώς και για τις τρεις κατηγορίες συγκρίσεων διαφαίνεται πως προτιμάται το εργαλείο διαδραστικής αφήγησης. Οπότε ως ένα τελικό συμπέρασμα, θα μπορούσε να ειπωθεί πως η χρήση της διαδραστικής αφήγησης ως ένα εργαλείο επικοινωνίας της πληροφορίας, ιδίως πάνω σε απαιτητικά και δυσνόητα θέματα, όπως είναι η ενημέρωση και η πρόληψη της ρητορικής μίσους, μπορεί όχι μόνο να είναι ευεργετική και αποτελεσματική, αλλά ίσως να αποτελεί και μονόδρομο συγκριτικά με τις νέες απαιτήσεις και τα δεδομένα του σήμερα.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ανθόπουλος, Χ., (2000). *Προστασία κατά του ρατσισμού και ελευθερία της πληροφόρησης: Ένα συνταγματικό δίλημμα*, Παπαζήση, Αθήνα.

Bakalis, C., & Hornle, J. (2021). The role of social media companies in the regulation of online hate speech. In *Studies in law, politics, and society* (Vol. 85, pp. 75-100). Emerald Publishing Limited.

Bluing, M. D. (2013). *Interactive 3D storytelling: enhancing the storytelling experience through the integration of video game technology* (Doctoral dissertation, California State University, Chico).

Δημητριάδης, Σ. (2015). *Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό*. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.

Hickey, D., Fessler, D. M., Lerman, K., & Burghardt, K. (2025). X under Musk's leadership: Substantial hate and no reduction in inauthentic activity. *PloS one*, 20(2), e0313293.

Kalliris, G., Matsiola, M., Dimoulas, C., & Veglis, A. (2014). Emotional aspects and quality of experience for multifactor evaluation of audiovisual content. *International Journal of Monitoring and Surveillance Technologies Research (IJMSTR)*, 2(4), 40-61.

Κανελλόπουλος, Α., Κουτσούμπα, Μ., & Γκίοςος, Ι. (2020). Οπτικοακουστική Μάθηση και Τηλεδιάσκεψη στην εξΑΕ. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 16(1), 44-63.

Katsounidou, A., Dimoulas, C., & Veglis, A. (2018). *Cross-media authentication and verification: Emerging research and opportunities*. Hershey PA: IGI Global, Information Science Reference.

Κόκκαλης, Π. (2022). Περιορίζοντας την ελεύθερη έκφραση: το παράδειγμα του μισαλλόδοξου λόγου. *Pro Justitia: Ηλεκτρονική Επετηρίδα Νομικής Σχολής Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης*, 5, 15-29.

Κώστας, Α., & Χρονοπούλου, Β. Α. (2025). Ο Ρόλος των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης στην Επικοινωνία στην Τριτοβάθμια Εκπαίδευση: Απόψεις και Πρακτικές Φοιτητών/τριών. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 21(1), 49-82.

Modha, S., Majumder, P., Mandl, T., & Mandalia, C. (2020). Detecting and visualizing hate speech in social media: A cyber watchdog for surveillance. *Expert Systems with Applications*, 161, 113725.

Παπαδημητρίου, Σ. (2018). Η Εκπαιδευτική Τηλεόραση στην εποχή του Διαδικτύου. Στο Θεολόγου, Κ., & Στέλιος Σ., (Επιμ.), *ΤΠΕ και Εκπαίδευση: Από την κιμωλία στο διαδίκτυο* (σσ. 14-45). Αθήνα: Ελληνοεκδοτική.

Philip, R. (2023). Curbing Hate Speech through Education: Modalities for Equipping Future Teachers. *Journal of Pedagogy and Education Science*, 2(03), 209-220.

Siapera, E., & Veglis, A. (2012). *The handbook of global online journalism*. John Wiley & Sons.

Smed, J., Suonuo, T., Trygg, N., & Skult, P. (2019). *Lecture notes on interactive storytelling*. TUCS Lecture Notes, No. 29. John Wiley & Sons.

Τάκης, Α. (2018). Ρητορική μίσους, δημοκρατία και λογοκρισία. Στο Πετσίνη Π., & Χριστόπουλος Δ. (Επιμ.), *Λεξικό λογοκρισίας στην Ελλάδα: καχεκτική δημοκρατία, δικτατορία, μεταπολίτευση* (σσ. 245-258). Εκδόσεις Καστανιώτη.

Wachs, S., Wright, M. F., & Gámez-Guadix, M. (2024). From hate speech to HateLess. The effectiveness of a prevention program on adolescents' online hate speech involvement. *Computers in Human Behavior*, 157, 108250.