

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ



ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**«ΤΑΞΙΔΙ ΦΥΓΗΣ- ΨΗΦΙΑΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ
ΘΕΜΑ ΤΟΥΣ ΠΡΟΣΦΥΓΕΣ»**

**«ESCAPE TRAVEL - DIGITAL EDUCATIONAL GAME ABOUT
THE REFUGEES»**

ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ: ΣΤΑΘΟΠΟΥΛΟΥ ΘΕΟΔΩΡΑ

ΑΕΜ: 3391

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΒΑΜΒΑΚΙΔΟΥ ΙΦΙΓΕΝΕΙΑ

ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΡΙΑ: ΣΙΔΗΡΟΠΟΥΛΟΥ ΧΡΙΣΤΙΝΑ

Φλώρινα 2020

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγικά.....	3
Προσομοίωση.....	3-4
Ενσυναίσθηση.....	5-7
Ιστορική Ενσυναίσθηση.....	7-9
Η Ξενότητα και οι Αναπαραστάσεις της στο Παιχνίδι.....	9-11
Περιγραφή και Προέλευση του Παιχνιδιού.....	11-13
Σχολιασμός του Παιχνιδιού- Αναφορές.....	13-15
Δημογραφικό Υλικό-Οι παίκτες.....	15-19
Ανάλυση και Ταξινόμηση των Όμοιων και Διαφορετικών Αποτελεσμάτων.....	19-20
Αποτελέσματα-Συζήτηση.....	20-21
Βιβλιογραφία.....	21-23

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

Στην παρούσα Πτυχιακή εργασία με τίτλο «Ταξίδι Φυγής – Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Παιχνίδι με Θέμα τους Πρόσφυγες», επιχειρώ να εξετάσω δέκα διαφορετικά ερωτηματολόγια από δέκα άτομα αντίστοιχα, τα οποία κλήθηκαν να συμμετάσχουν στην συγκεκριμένη έρευνα με σκοπό την σύγκριση των απαντήσεων τους και την εξαγωγή συμπερασμάτων δια μέσω αυτών, όσον αφορά το διαδικτυακό παιχνίδι «Ταξίδι Φυγής». Αρχικά, θα γίνει ανάπτυξη σε μερικούς όρους που έχουν να κάνουν άμεσα με την εργασία, όπως είναι η «ενσυναίσθηση», ή η «ιστορική ενσυναίσθηση», η «ξενότητα και οι αναπαραστάσεις της στο παιχνίδι», κλπ. Έπειτα, γίνεται περιγραφή του παιχνιδιού, και αναλύεται η προέλευση του, αναφέρονται τα δημογραφικά στοιχεία των παικτών, ταξινομούνται τα αποτελέσματα της εργασίας και όλα τα συναφή. Στο ερωτηματολόγιο, που παραθέτεται στο τέλος της εργασίας, περιλαμβάνονται οι ερωτήσεις που πρέπει να απαντηθούν από τους παίκτες αλλά και το ηλεκτρονικό παιχνίδι το οποίο είναι δημιούργημα της Ύπατης Αρμοστείας των Προσφύγων και αποτελεί την βάση πάνω στην οποία έγινε η παρούσα εργασία.

Μέσω του βιωματικού αυτού παιχνιδιού επιχειρείται να μεταδοθεί στους παίκτες το αίσθημα της ενσυναίσθησης και να μπει ο καθένας τους στην θέση του «κυνηγημένου», του «εξόριστου», του «λαθραίου». Σε αυτό το τρισυπόστατο παιχνίδι οι παίκτες αναλαμβάνουν να «υπερασπιστούν» τον εαυτό τους απέναντι σε οτιδήποτε μπορεί ένας πρόσφυγας να αντιμετωπίσει. Στις τρεις διαφορετικές ενότητες, που διαθέτουν τέσσερις πίστες προσομοίωσης, οι παίκτες ενημερώνονται για τις «ελευθερίες» ενός μετανάστη, για τη φιλοξενία που δεν έχει, για την αγωνία εύρεσης εργασίας, ξεκινώντας από τη φυγή, στην αβεβαιότητα της νέας κοινωνίας και τέλος στη νέα αρχή.

ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΣΗ

Η ονομασία «Προσομοίωση» σχετίζεται ετυμολογικά με την λέξη «ομοίωση». Σύμφωνα με το διαδικτυακής μορφής λεξικό του Μ.Τριανταφυλλίδη, στην ελληνιστική κοινή (γλώσσα) «όμοι(σ)ι-ση» σημαίνει την «ομοιότητα» και στην αρχαία ελληνική «το να κάνεις κάτι όμοιο». Ο Θ.Γούλας *et. al* (1961, σ.1833) αναφέρει ότι το ουσιαστικό «προσομοίωσις» μας υποδηλώνει την ενέργεια του παρομοιάζω, προσομοιάζω – είμαι παρόμοιος με κάποιον ή με κάτι. Ακριβολογώντας, προσομοίωση (simulation) είναι η αναπαράσταση μιας διεργασίας με τη βοήθεια ενός μοντέλου. Η αναπαράσταση αυτή μπορεί να είναι:

οικονομικότερη, ταχύτερη, λιγότερο επικίνδυνη ή περισσότερο προσιτή από την πραγματική διεργασία. Η Προσομοίωση διακρίνεται συνήθως:

- Προσομοίωση συνεχών διεργασιών (continuous process simulation) (διαφορικές εξισώσεις)
- Προσομοίωση διακριτών γεγονότων (discrete event simulation)

Οι Δινοπούλου Β. και ο Χιωτίδης Γ.(2010, σ. 323), υποστηρίζουν ότι ο όρος προσομοίωση (simulation) συγχέεται συχνά με τον όρο εξομοίωση (emulation), αν και οι όροι αυτοί υποδηλώνουν τελείως διαφορετικές μεθοδολογίες. Η προσομοίωση είναι μέθοδος μελέτης ενός συστήματος με τη βοήθεια ενός άλλου συστήματος, το οποίο συνήθως είναι ο υπολογιστής. Η εξομοίωση είναι μέθοδος αναπαραγωγής ενός συστήματος παρόμοιου με το αρχικό. Κατά την προσομοίωση δεν υλοποιείται το πραγματικό σύστημα, διότι σκοπός είναι η μελέτη κι όχι η χρήση του. Αντίθετα, κατά την εξομοίωση, υπάρχει η εντύπωση υλοποίησης του πραγματικού συστήματος, επειδή σκοπός είναι η χρήση του. Συγκεκριμένα, αναφέρουν ότι «το εύρος των εφαρμογών της προσομοίωσης είναι δύσκολο να προσδιοριστεί με ακρίβεια» (Δινοπούλου & Χιωτίδης, 2010). Η δυσκολία αυτή οφείλεται στη γενικότητα της μεθόδου, η οποία επιτρέπει την εφαρμογή της σε ένα τεράστιο φάσμα προβλημάτων. Αυτό όμως δε σημαίνει ότι η προσομοίωση πρέπει να εφαρμόζεται σε όλα τα προβλήματα. Για κάθε περίπτωση, η ανάγκη για την εφαρμογή ή όχι της μεθόδου προσδιορίζεται από τα χαρακτηριστικά του συστήματος που πρόκειται να μελετηθεί και το είδος του προβλήματος, στο οποίο πρέπει να βρεθεί λύση. (Δινοπούλου & Χιωτίδης, 2010).

Επιπροσθέτως, οι μελετητές παραθέτουν και άλλα στοιχεία όσον αφορά την προσομοίωση. Μπορούμε, λοιπόν, να την χρησιμοποιήσουμε για να μελετήσουμε τον τρόπο με τον οποίο συμπεριφέρεται ένα σύστημα, για να ελέγξουμε υποθέσεις ή θεωρίες για την συμπεριφορά την οποία παρατηρούμε σε αυτό, αλλά και να προβλέψουμε και να εκτιμήσουμε την συμπεριφορά του μελλοντικά. (Δινοπούλου & Χιωτίδης, 2010). Με την προσομοίωση μπορεί επιπλέον να αξιολογηθεί η αποτελεσματικότητα ή η απόδοση ενός συστήματος, πριν αυτό κατασκευαστεί, με σκοπό τη βέλτιστη σχεδίαση και χρήση του (Δινοπούλου & Χιωτίδης, 2010). Κάποιες από τις εφαρμογές της προσομοίωσης έχουν να κάνουν με την ανάλυση και σχεδίαση συστημάτων παραγωγής, όπως παραδείγματος χάριν σε βιομηχανία, στον έλεγχο αποθεμάτων σε μια βιομηχανία ή σε εμπορικές επιχειρήσεις, στη μελέτη κυκλοφοριακών συστημάτων όπως οδικό, θαλάσσιο ή εναέριο δίκτυο, στη μελέτη συστημάτων εξυπηρέτησης πελατών σε τράπεζες, νοσοκομεία και τηλεπικοινωνίες, δίκτυα υπολογιστών και τέλος στην αξιολόγηση αποφάσεων κάτω από συνθήκες αβεβαιότητας σε επενδύσεις, μάρκετινγκ κτλ. (Δινοπούλου & Χιωτίδης, 2010).

ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ

Για πρώτη φορά ο όρος της ενσυναίσθησης χρησιμοποιήθηκε το 1897 από τον Γερμανό πανεπιστημιακό και ψυχολόγο Theodor Lipps. Ο ίδιος χρησιμοποίησε τη λέξη «Einfühlung», ein "εν/εντός" + Fühlung "συναίσθημα", για να περιγράψει τη ψυχολογική κατάσταση ενός ατόμου που χάνει την αυτοσυναίσθησή του και ταυτόχρονα επηρεάζεται από πτυχές ενός γεγονότος, ενός προσώπου ή ενός αισθητικού έργου τέχνης (Νάκου, 2000). Ο Lipps αντιλαμβάνεται την ενσυναίσθηση ως μια ευκαιρία για βαθύτερη ενότητα του ανθρώπου με τον κόσμο. Η αγγλική απόδοση που δόθηκε στον όρο είναι αυτή του «empathy» (ελλην. «εμπάθεια») και χρησιμοποιήθηκε από τον αμερικανό ψυχολόγο του Πανεπιστημίου του Cornell Edward Titchener το 1903.

Ο Ματσαγγούρας θεωρεί καταλληλότερους τους όρους «εμβίωση» ή «αντιμεταχώρηση», αφού επισημαίνει ότι ο όρος «εμπάθεια» στα αγγλικά έχει αρνητική χροιά και στα ελληνικά «δε χρησιμοποιείται με την έννοια της αποστασιοποίησης από τα προσωπικά βιώματα και της απόκτησης κοινωνικο-ψυχολογικής προοπτικής» (Ματσαγγούρας, 2005)

Στον κλάδο της θεραπευτικής ψυχολογίας με την έννοια της ενσυναίσθησης ασχολήθηκε και ο Carl Rogers (1959), υποστηρίζοντας ότι ο θεραπευτής πρέπει να προσέχει ώστε να αποφευχθεί τυχόν ταύτιση του ίδιου με το πρόσωπο που έχει απέναντί του. Ο παρατηρητής θα πρέπει να αντιλαμβάνεται τον εσωτερικό κόσμο του παρατηρούμενου, χωρίς να χάνει την αυτογνωσία του και δίχως να λησμονεί το ότι δεν πρέπει να ταυτιστεί πλήρως μαζί του (Σταλίκας&Χαμοδράκα, 2004).

Για τους Batson & Ahmad's (2009) υπάρχουν τέσσερις διαφορετικές ψυχολογικές οπτικές για την ενσυναίσθηση: α) υιοθετώ την οπτική του άλλου, β) φαντάζομαι πως μπορεί να αισθάνεται ο άλλος, γ) ταύτιση των συναισθημάτων, αισθάνομαι δηλαδή αυτό που αισθάνεται ο άλλος και, δ) ενσυναισθητικό ενδιαφέρον για κάποιον που επιζητά το ενδιαφέρον από κάποιον άλλο.

Σύμφωνα με την ψυχολόγο και ψυχοθεραπεύτρια Δέδε Μ.(2019), *«η ενσυναίσθηση δεν είναι μόνο μία πολύ όμορφη δεξιότητα επικοινωνίας, μοιράσματος και επαφής αλλά θα μπορούσε να αποτελεί και μία βαθιά στάση ζωής που έχει να κάνει με το πώς επιλέγω να στέκομαι, να σκέφτομαι, να δρω, να επικοινωνώ και να υπάρχω. Είναι μία δεξιότητα που καλλιεργεί την βαθιά εμπιστοσύνη και αποδοχή μέσα μας, κάτι που βελτιώνει την ποιότητα της επαφής με τους γύρω μας.»*

Όπως το θέτει και ο διάσημος ψυχολόγος Daniel Coleman (1999), *«η ενσυναίσθηση οικοδομείται πάνω στην αυτεπίγνωση. Όσο περισσότερο ανοιχτοί είμαστε στις ίδιες μας τις συγκινήσεις τόσο περισσότερο ικανοί θα είμαστε στο να αντιληφθούμε τα συναισθήματα.»*

Κατά τον ψυχολόγο Νικόλαο Παπανικολάου, ενσυναίσθηση είναι η συναισθηματική ταύτιση με την ψυχική κατάσταση του άλλου και η κατανόηση της συμπεριφοράς και των κινήτρων που έχει αυτός ο άλλος. Μπορούμε κατά κάποιο τρόπο να «δούμε», όπως λένε οι Ιταλοί «στα παπούτσια του άλλου», (Παπανικολάου Ν., 2019).

Ουσιαστικά αυτό ακριβώς είναι που ξεχωρίζει σε σχέση, παραδείγματος χάριν, με την απλή «συμπάθεια» που αποτελεί μια πιο επιφανειακή έννοια.

Θα λέγαμε ότι το αντίθετο της ενσυναίσθησης είναι η αλεξιθυμία (Παπανικολάου Ν., 2019). Η αλεξιθυμία εισήχθη στο χώρο της ψυχολογίας από τους Nemiah & Sifneos (1970), ώστε να περιγραφθεί η περιορισμένη συναισθηματική συναλλαγή που βιώνουν κάποια άτομα στη προσωπική τους ζωή (Cooper, 2002). Τα άτομα με υψηλά επίπεδα αλεξιθυμίας δεν έχουν τη δυνατότητα να εκφράσουν λεκτικά τα συναισθήματά τους και σε γενικές γραμμές υπάρχει δυσκολία στο να βρουν τις σωστές λέξεις, ώστε να περιγράψουν τι ακριβώς αισθάνονται (Παππά, 2013). Οι Καλαντζή-Αζίζι και Ευσταθίου (2010) δίνουν στην αλεξιθυμία τον ορισμό της αδυναμίας που μπορεί να έχει κάποιος στο να ταυτοποιήσει, να προσδιορίσει, καθώς και να περιγράψει τα συναισθήματά του.

Έχει βρεθεί από τις νευροεπιστήμες, οι οποίες το τελευταίο χρονικό διάστημα βρίσκονται σε άνθηση, ότι υπάρχουν κάποιοι νευρώνες στον εγκέφαλο που ονομάζονται νευρώνες-«καθρέπτες» (mirror neurons), γιατί δεν ενεργοποιούνται ουσιαστικά από την κίνηση του ίδιου μας του σώματος, αλλά απλά παρατηρώντας την κίνηση. Δηλαδή, οι συγκεκριμένοι νευρώνες ‘καθρεπτίζουν’ άμεσα τις κινήσεις που εκτελούνται από κάποιον άλλον μέσα στον εγκέφαλο του παρατηρητή. Επίσης, η δραστηριότητα των συγκεκριμένων νευρώνων αντικατοπτρίζει το νόημα της ενέργειας και όχι τα χαρακτηριστικά της εικόνας. (Gallese et al., 1996; Rizzolatti et al., 1996)

Ένα σημαντικό παράδειγμα το οποίο παραθέτει ο προαναφερόμενος κλινικός ψυχολόγος Παπανικολάου Ν., σε σχέση με την ενσυναίσθηση είναι το εξής: *«έχουμε ένα πολύ μικρό παιδί το οποίο βρίσκεται σε ένα νοσοκομείο επειδή πρέπει να κάνει εμβόλιο. Προφανώς, το παιδί φοβάται και κλαίει. Από εκεί και πέρα η νοσηλεύτρια η οποία του κάνει το εμβόλιο δεν μπορεί να έχει ενσυναίσθηση, διότι αν έχει ενσυναίσθηση με την πλήρη έννοια του όρου τότε δεν μπορεί να κάνει καλά τη δουλειά της, όπως και κανένας χειρουργός δεν μπορεί να χειρουργήσει το παιδί του. Η μητέρα του παιδιού όμως έχει ενσυναίσθηση. Η αδερφή του παιδιού που κάθεται δίπλα και περιμένει να κάνει το εμβόλιο προφανώς δεν έχει ενσυναίσθηση εκείνη την στιγμή, απλώς ταυτίζεται με τον πόνο του παιδιού και ουσιαστικά σκέφτεται ότι θα το βιώσει και η ίδια. Βεβαίως τόσο η νοσηλεύτρια όσο και η αδερφή έχουν ένα μικρό ποσοστό ενσυναίσθησης, αλλά την πλήρη ενσυναίσθηση στη συγκεκριμένη στιγμή την έχει κυρίως η μητέρα.»*

Ένα ερώτημα που προκύπτει, είναι και τούτο... έχουμε εκ γενετής ενσυναίσθηση ή την αποκτούμε στην πορεία;

Σε μια σχετική του ομιλία, ο Παπανικολάου Ν.(2019), απαντά στο ερώτημά μας με ένα ακόμα σχετικό παράδειγμα: *«Έγινε ένα εξαιρετικό πείραμα όπου μελετήθηκαν μητέρες διδύμων, οι οποίες πέρασαν πάρα πολλές ώρες στον υπέρηχο και φάνηκε πως τα δίδυμα στα μισά του έκτου μήνα και μετά, ακουμπούσε το ένα το άλλο περισσότερο.»*

Πιο συγκεκριμένα, τριπλασιάστηκε ο χρόνος σωματικής τους επαφής σε σχέση με όλες τις υπόλοιπες κινήσεις τις οποίες έκαναν. Αυτό σημαίνει ότι γενικότερα από την ενδομήτρια ζωή, οι δίδυμοι έχουν ξεκινήσει να έχουν μία πολύ καλύτερη επαφή ο ένας με τον άλλον. Αν θεωρήσουμε ότι οι δίδυμοι έχουν μια καλή ενσυναίσθηση, δεδομένου του ότι πολλές φορές ο ένας δίδυμος καταλαβαίνει τον πόνο του άλλου διδύμου, καταλαβαίνει τι σκέφτεται ο άλλος δίδυμος, αυτό συνεπάγεται ότι η ορισμένη κατάσταση ξεκινάει από την ενδομήτρια ζωή.»

Οι Σταλίκας & Χαμοδράκα (2004) επισημαίνουν ότι υπάρχουν διστάμενες μεταξύ τους απόψεις σχετικά με την έννοια της ενσυναίσθησης, για αυτό το λόγο και πληθώρα ορισμών γι' αυτήν. Το ίδιο φαίνεται να ισχύει και για τη φύση και τη δομή της ενσυναίσθησης, με την πλειοψηφία των ερευνητών να διακρίνουν δύο βασικές διαστάσεις: τη γνωστική και τη συναισθηματική. Η πρώτη αφορά στην ικανότητα κάποιου να αντιληφθεί και να κατανοήσει τις συγκινήσεις άλλων ανθρώπων, ενώ η δεύτερη σχετίζεται με την ικανότητα διαχείρισης των συναισθημάτων των άλλων. Ορισμένοι ερευνητές και συγγραφείς χρησιμοποιούν και τις δύο διαστάσεις στις περιγραφές τους (Gladstein 1984, όπ. αναφ. στους Σταλίκας & Χαμοδράκα, 2004). Στους ίδιους διαβάζουμε ότι σύμφωνα με την Jordan (1989b, 1997, σελ.344) «η ενσυναίσθηση είναι μια περίπλοκη γνωστικο-συναισθηματική εμπειρία συμμετοχής στην κατανόηση, ένα συναίσθημα-αντήρηση που οδηγεί με μια περισσότερο διαφοροποιημένη κατανόηση του εαυτού, του άλλου και της μεταξύ τους σχέσης»

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ

Όσον αφορά την έννοια της ιστορικής ενσυναίσθησης, πρώτος ασχολήθηκε ο ιστορικός και φιλόσοφος Wilhelm Dilthey (1833-1911). Στο ίδιο μήκος κύματος με τον Dilthey βρίσκονται και άλλοι ιστορικοί όπως ο Johann Gustav Droysen και ο Jacob Burckhardt, οι οποίοι υποστηρίζουν ότι ο στόχος της ιστορίας είναι «να γνωρίσει το ιδιωτικό, να μετρήσει τα βάθη του ξεχωριστού και μοναδικού μέσα από λεπτομερή έρευνα» (Beiser, 2008). Οι ιστορικοί αντιλαμβάνονται την ενσυναίσθηση ως μια ικανότητα που συνδυάζει διανοητικές και πνευματικές διεργασίες (Foster, Ashby & Lee, 1987). Πολλές φορές ο όρος χρησιμοποιείται ως συνώνυμο της ιστορικής οπτικής/ πολυπρισματικότητα (Keith C. Barton, New York, 1996). Οι Lee & Ashby (2001) συσχετίζουν τον όρο ιστορική ενσυναίσθηση με την ιστορική σκέψη, υποστηρίζοντας ότι αυτή σχετίζεται με την ικανότητα κάποιου να σκέφτεται όπως απαιτεί η κάθε περίπτωση όντας επηρεασμένος από αντιλήψεις της συγκεκριμένης στιγμής. Θερμός υποστηρικτής της ιστορικής ενσυναίσθησης στο Τμήμα Παιδαγωγικών Σπουδών του Πανεπιστημίου της Βρετανικής Κολούμπια στον Καναδά είναι ο ιστορικός Peter Seixas, ο οποίος κάνει λόγο για τις «Έξι μεγάλες ιδέες της ιστορικής σκέψης» (2012). Αυτές είναι η ιστορική σημασία, η χρήση πρωτογενών πηγών για τεκμηρίωση, η συνέχεια και αλλαγή, η αιτιότητα και η αναζήτηση συνεπειών, η ενσυναίσθηση/ ιστορική προοπτική και η κατανόηση της κοινωνικής διάστασης των ιστορικών ερμηνειών. Μεταξύ αυτών ο ίδιος αναφέρεται

στην ενσυναίσθηση ως μια λογική προσέγγιση των κοινωνικών, πολιτισμικών διανοητικών και συναισθηματικών δομών που διαμόρφωσαν τη ζωή και επηρέασαν τις ενέργειες των ανθρώπων στο παρελθόν. Είναι θιασώτης της άποψης ότι οι άνθρωποι του παρόντος δεν μπορούν να ταυτιστούν με πρόσωπα του παρελθόντος και ότι απαιτείται η κατανόηση αντικρουόμενων απόψεων, ώστε αυτοί να καταλήξουν σε μια ιστορική οπτική.

Ο Ελβετός ψυχολόγος Piaget (1932-1965) θεωρεί την ενσυναίσθηση μια γνωστική διεργασία που αφορά τη δυνατότητα που έχει κάποιος να παίρνει τον ρόλο κάποιου άλλου. Σύμφωνα με πιαζετιανές θέσεις τα παιδιά μέχρι την ηλικία των 11-12 ετών έχουν την ικανότητα να αναγνωρίζουν και να κατανοούν μόνο «ιστορίες», δηλαδή ιστορικά γεγονότα (Αβδελά, 1998). Όπως ο ίδιος επισημαίνει τα παιδιά αδυνατούν να κατανοήσουν τους κύριους στόχους του μαθήματος της Ιστορίας. Σε αυτούς περιλαμβάνεται η κριτική και αμερόληπτη θέση για τα γεγονότα του παρελθόντος, καθώς και οι περίπλοκες ιστορικές σχέσεις μεταξύ αυτών.

Σύμφωνα με τον Riley (όπως αναφέρεται στο Lazarakou, 2008) η ιστορική ενσυναίσθηση, τελικά, θα πρέπει να έχει ως στόχο την ανακατασκευή των πεποιθήσεων, των αξιών και των στόχων των άλλων. Η προσπάθεια προσέγγισης του παρελθόντος θα πρέπει να συνοδεύεται από την απομάκρυνσή μας από τις δικές μας απόψεις, υποστηρίζει ο ιστορικός ερευνητής Bruce VanSledright. Ο ρόλος του ερευνητή είναι να βρίσκεται σε διαρκή επικοινωνία και διάδραση με το ιστορικό αντικείμενο.

Οι Endacott & Brooks (2013) υποστηρίζουν ότι η ιστορική ενσυναίσθηση είναι μια διαδικασία γνωστικής και συναισθηματικής εμπλοκής με ιστορικά πρόσωπα για να κατανοήσουμε πώς οι άνθρωποι του παρελθόντος σκεφτόντουσαν, ένιωθαν, έπαιρναν αποφάσεις, δρούσαν και αντιμετώπιζαν τις συνέπειες κάποιου πράγματος μέσα σε ένα συγκεκριμένο ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο. Η ικανότητα να βλέπουμε τα πράγματα από άλλη (προ)οπτική έχει γίνει απαραίτητη για το μάθημα της Ιστορίας.

Ο Elton ισχυρίζεται ότι ένας ιστορικός πρέπει «να κατανοήσει ένα πρόβλημα εκ των έσω». Αυτό από μόνο του δείχνει ότι ο ιστορικός οφείλει να εμπυθιστεί σε μια συγκεκριμένη περίοδο. Έτσι μόνο μπορεί να κατανοήσει πώς τα ιστορικά πρόσωπα θα είχαν αντιδράσει σε συγκεκριμένες περιστάσεις και να καταλάβει τα κίνητρά αλλά και τους σκοπούς τους. Χάρη στο σημαντικό έργο του Collingwood η ενσυναίσθηση αποτελεί μια έννοια μεγίστης σημασίας για την ιστορική εκπαίδευση, αφού για πληθώρα διδακτολόγων της Ιστορίας αποτελεί ένα αποτελεσματικό εργαλείο για τη διδασκαλία του συγκεκριμένου μαθήματος (Σμυρναίος, 2013).

Οι βασικότερες αντιρρήσεις για τις δυνατότητες της ενσυναίσθησης στην ιστορία και στην ιστορική εκπαίδευση προέρχονται από τη Βρετανία και πιο συγκεκριμένα από τον Keith Jenkins και την Ann Low-Beer (1937-2010). Οι ενστάσεις είναι σαφώς ποικίλες και μπορούν να κατηγοριοποιηθούν ως θεωρητικές, φιλοσοφικές, αξιολογικές και πρακτικές.

Το 1991 ο Jenkins διατυπώνει ότι από φιλοσοφική άποψη η ενσυναίσθηση είναι αδύνατον το επιτευχθεί, κυρίως λόγω του ότι η ιστορία είναι ένα προϊόν των ιστορικών. Συνεπώς, για να κατανοήσουμε το παρελθόν πρέπει πρώτα να προσπαθήσουμε να κατανοήσουμε τους ιστορικούς που έχουν γράψει για το παρελθόν παρά το ίδιο το παρελθόν και τους ανθρώπους του, τους οποίους θεωρεί απρόσιτους. Η διαδικασία γίνεται δυσκολότερη εάν αναλογιστούμε ότι «ο ιστορικός δεν έχει μπροστά του το πρόσωπο ή την κατάσταση στα οποία καλείται να διεισδύσει, αλλά πολλαπλά διαμεσολαβημένες εικόνες τους» (Κουργιαντάκης, 2005, σ.124).

Η Low-Beer επισημαίνει ότι οι ερωτήσεις που ζητούν από τους μαθητές να δουν διαφορετικές προοπτικές των ανθρώπων του παρελθόντος απαιτούν ιστορική γνώση και κατανόηση, αλλά αμφιβάλλει εάν αυτό είναι ενσυναίσθηση. Είναι ίσως αδύνατο για έναν μαθητή να χρησιμοποιήσει μόνο τις γνώσεις του για να εξηγήσει μια απάντηση, χωρίς να επηρεαστεί από συναισθήματα. Πρακτικά όμως, ο Jenkins καταλήγει ότι *«η ενσυναίσθηση είναι αδύνατον να επιτευχθεί, διότι ο ιστορικός όντας ένας άνθρωπος του παρόντος και μέλος μιας κοινωνίας, επηρεάζεται από αυτά και είναι φορέας των δικών των ιδεών, αντιλήψεων και προκαταλήψεων»* (Jenkins, K. & Brickley P., 1989). Έτσι, είναι δύσκολο να αποστασιοποιηθεί από όλα αυτά και να σκεφτεί με βάση το παρελθόν. Συνεπώς, η ιστορία είναι υποκειμενική και προσωπική υπόθεση. Τέλος, οι γνώσεις μας για το παρελθόν περιορίζονται μόνο σε αυτά που μας παρέχουν οι πηγές που διαθέτουμε, οπότε είναι ουτοπικό να μπορέσει ο ιστορικός να διεισδύσει στο μυαλό και τον τρόπο σκέψης ενός ανθρώπου του παρελθόντος.

Η ΞΕΝΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΟΙ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Κατά την Καζαντζάκη Λ.(2020), ζούμε μέσα στην ξενότητα. Συγκεκριμένα, γράφει: *«...η κοινωνία πλέον έχει διαμορφωθεί με τέτοιο τρόπο και λειτουργεί με τέτοιους θορυβώδεις ρυθμούς, ώστε να απορροφάται όλη η ενέργεια και η διάθεσή μας. Μέσα σε μια τέτοια ξενότητα λοιπόν, προσπαθούμε καθημερινά να αποβάλλουμε αυτό το «έτερο», το «διαφορετικό» που νιώθουμε ανησυχητικά να υπάρχει μέσα στον εαυτό μας, προβάλλοντας το στον Άλλον, τον Ξένο, τον διαφορετικό και για αυτό απειλητικό». Φοβόμαστε και είμαστε κατά κάποιον τρόπο «Ξένοι μέσα στον εαυτό μας»,(Julia Kristeva, 2011) όπως υποστηρίζει και η ψυχαναλύτρια Κρίστεβα, η οποία αντιμετωπίστηκε και χαρακτηρίστηκε η ίδια σαν «ξένη».*

Η μετανάστευση συνδέεται άρρηκτα με το ζήτημα της ξενότητας. Στις χώρες υποδοχής μεταναστών συχνά δημιουργούνται τάσεις ξενοφοβίας και ρατσισμού, αφού οι μετανάστες που εγκαθίστανται σε αυτές θεωρούνται απειλή για την υπάρχουσα κατάσταση των πραγμάτων στην δομή της κοινωνίας / το status quo. Ο μετανάστης απειλεί, γιατί «διαταράσσει την εικόνα του αυτόνομου και αυτό – αναπαραγόμενου έθνους» (Βεντούρα, 2009, σελ. 33). Ως απειλή είτε για την συνοχή και διατήρηση της εθνικής ταυτότητας και της εθνικής ομοιογένειας, είτε για τη διασάλευση της κοινωνικής διαστρωμάτωσης ο «ξένος» ενοχλεί και φοβίζει. Στο

ζήτημα της μετανάστευσης λοιπόν, η ξενότητα αποκτά και διαφορετικά χαρακτηριστικά: για παράδειγμα, ξένος είναι όποιος ανήκει σε άλλο έθνος (κριτήριο της εθνότητας), έχει διαφορετική καταγωγή ή δεν συμμετέχει στην άσκηση της εξουσίας (κριτήριο της υπηκοότητας) ή κάποιος που ασπάζεται έναν άλλο πολιτισμό, άλλο θρήσκευμα, ήθη και συνήθειες που φαντάζουν ακατανόητα ή εχθρικά. Το σημαντικό ερώτημα, όμως, έγκειται στο γιατί ο ξένος προκαλεί το φόβο και το μίσος; Το μίσος ως εγγενές χαρακτηριστικό της σχέσης μας με το ξένο διαπιστώνει και ο Καστοριάδης όταν μιλά «για την καταφανή ανικανότητα να αποκλείουμε τον άλλο χωρίς να τον υποτιμούμε και, εντέλει, να τον μισούμε» (Καστοριάδης, 1999, σελ. 36). Μια διαφορετική προσέγγιση αποτελεί η πιο πρόσφατη άποψη που εκφράζει η Kristeva. Η μελετήτρια θεωρεί ότι η απορριπτική στάση προς τον «ξένο» συνδέεται με την «ξενότητα» του εαυτού, με την αλλοτρίωση που βιώνει το άτομο σήμερα. (Kristeva, 2011, σελ. 242 - 248).

Επιπλέον, η Κατερίνα Στενού παραθέτει ιστορικά παραδείγματα ρατσιστικής αντιμετώπισης του ξένου, για να καταλήξει στο συμπέρασμα ότι ο ξένος ως ον που «δεν ακολουθεί τους δικούς μας κανόνες» - κοινωνικούς, ήθη, συνήθειες, αντιλήψεις – είναι αυτομάτως κάτι τελείως διαφορετικό από μας και εκλαμβάνεται ως μη ανθρώπινο ή μη φυσικό, αφού η αυτοεικόνα μας θεωρείται φυσική, λογική και φυσιολογική (Στενού, 1998, σελ. 16). Πιο συγκεκριμένα, αυτό που ξενίζει είναι το γεγονός ότι το διαφορετικό «συγκρούεται με τον αξιακό μας κώδικα» και τελικά η παρουσία και μόνο του «άλλου» διαφοροποιεί και ανατρέπει το οικείο μας πλαίσιο. (Γκότοβος, 2011, σελ. 74 -75).

Όλα τα παραπάνω, φαίνεται να τα αντικρίζουμε και μέσα στο παιχνίδι με συγκεκριμένες αναπαραστάσεις. Στην αρχή του παιχνιδιού ο στρατός παίρνει την εξουσία και αρχίζει την δίωξη των διαφωνούντων. Ο χαρακτήρας του παιχνιδιού μας, αναγκάζεται να ανακριθεί από τις αρχές, επειδή θεωρείται ύποπτος για απόψεις εναντίον του καθεστώτος. Εν συνεχεία αφού οι απαντήσεις του στις δηλώσεις δεν τον φέρνουν αντιμέτωπο με τα συμφέροντα της χώρας του, πρέπει να μαζέψει τα απαραίτητα μόνο πράγματα και να φύγει. Μετά από πολλές προσπάθειες καταφέρνει να αποχωρήσει από την χώρα του, ενώ στο ταξίδι φυγής του είναι υποχρεωμένος να πάρει πολύ δύσκολες αποφάσεις. Λίγο πριν την άφιξή του στην χώρα υποδοχής, αλλά και μετά, ξεκινάνε κάποιες δοκιμασίες στις οποίες μπορούμε να διακρίνουμε τον ρατσισμό και την ξενότητα που αντιμετωπίζει ο χαρακτήρας μας. Φτάνοντας σε μια πόλη της γειτονικής χώρας, ο χαρακτήρας μας πρέπει να ψάξει καταφύγιο και προστασία για την νύχτα. Στην πορεία αυτή, πολλοί είναι που δεν τον καταδέχονται στο σπιτικό τους με διάφορες ρατσιστικές δικαιολογίες και προσχήματα τύπου: *«Δεν θέλουμε να σε βοηθήσουμε επειδή δεν θέλουμε να κινδυνεύσουμε. Ελπίζουμε να σε βοηθήσει κάποιος άλλος»* ή *«Έχουμε αρκετούς από εσάς στη χώρα μας! Πήγαινε σπίτι σου!»* («UNHCR, Ταξίδι Φυγής» χ.χ.). Σύντομα όμως βρίσκει καταφύγιο στην Εκκλησία. Στην χώρα υποδοχής, ο χαρακτήρας μας κάνει την εγγραφή του σε ένα σχολείο στην καινούρια χώρα και προσπαθεί να ενταχθεί στο κλίμα. Οι δυσκολίες είναι φανερές. Η γλώσσα που δεν καταλαβαίνει, οι νέοι συμμαθητές, η απόρριψη από

τους ξενοφοβικούς. Προχωρώντας στην αναζήτηση δουλειάς, όλα βαίνουν καλώς αν και υπάρχει μια πιο μειονεκτική θέση για έναν «εξαναγκασμένο μετανάστη» σαν τον χαρακτήρα του παιχνιδιού μας. Δεν τον προτιμούν για βοηθό στο roller coaster του Λούνα Παρκ, αλλά του δίνουν την θέση του καθαριστή.

Από όλα τα παραπάνω γίνεται φανερό ότι ο χαρακτήρας μας, έχει δουλειά και έχει κατατεθεί στο λογαριασμό του ο πρώτος μισθός του. Θα πάει για ψώνια ώστε να αγοράσει ένα κινητό για να μιλάει με τους συγγενείς και τους φίλους του. Κατά τη διάρκεια των αγορών του, ο χαρακτήρας μας αντιμετωπίζει σχόλια του τύπου: *«αυτοί έρχονται εδώ και μας παίρνουν τις δουλειές μας και εμείς αναγκαζόμαστε να ζούμε με το επίδομα ανεργίας», «Α είχες βγάλει το παρκέ και καλλιεργούσες πατάτες και τώρα αποφάσισες ότι θέλεις καινούργιο πάτωμα;», «αν δεν θέλεις να αγοράσεις κάτι δυστυχώς πρέπει να φύγεις από το κατάστημά μας», «μία φορά να γυρίσεις την πλάτη σου και μπορεί να σου κλέψουν όλο το κατάστημα αυτοί οι ξένοι», «δεν έχουμε αυτό το είδος ρούχων που ψάχνεις εσύ», («UNHCR, Ταξίδι Φυγής» χ.χ.). Συμπερασματικά, έχει καταστεί σαφές ότι στο παιχνίδι αντιμετωπίζουμε πολλάκις την ξενότητα και τον ρατσισμό και κατανοούμε πως αντανακλούνται αυτές οι έννοιες στην καθημερινότητα κάθε μετανάστη – πρόσφυγα.*

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΠΡΟΕΛΕΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μέσα σε έναν κόσμο που οι πρόσφυγες και οι μετανάστες πάντα θα αντιμετωπίζουν δυσκολίες στη ζωή τους, είναι πάρα πολύ σημαντικό να έχουμε μια έγκυρη πηγή που θα μας δίνει την ευκαιρία να ενημερωνόμαστε σχετικά με τους ανθρώπους αυτούς. Η Ύπατη Αρμοστεία του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες (UNHCR), παίζει σημαντικό ρόλο σε αυτή την ενημέρωση που αποζητάμε και παράγει εκπαιδευτικό υλικό ώστε να μπορέσει να δώσει αυτή την δυνατότητα σε εφήβους και νέους μέσα από βιωματικές δραστηριότητες («UNHCR, Ελλάδα» χ.χ.).

Το παιχνίδι το οποίο έχω αναλάβει να ασχοληθώ ονομάζεται «Ταξίδι Φυγής» και αποτελεί μια δραστηριότητα βγαλμένη από το προαναφερόμενο εκπαιδευτικό υλικό. Πρόκειται για ένα διαδικτυακό παιχνίδι το οποίο έχει ελεύθερη πρόσβαση για όλους, και περιέχει πίστες προσομοίωσης, οι οποίες ξεκινούν από την στιγμή της δίωξης από την χώρα προέλευσης έως την νέα ζωή στην χώρα αποδοχής. Στην τελευταία ο παίκτης προσπαθεί να επιτύχει την «αναζήτηση ασύλου και ασφάλειας» («UNHCR, Ελλάδα» χ.χ.). Όπως αναφέρει και η Ύπατη Αρμοστεία: *«Απευθύνεται κυρίως σε εφήβους και νεαρά άτομα (13-18 χρονών) ενώ έχει σαν στόχο να ενημερώσει και να ευαισθητοποιήσει σε θέματα που αφορούν τους πρόσφυγες και το άσυλο, καθώς και ευρύτερα θέματα ανθρωπίνων δικαιωμάτων, αποδοχής και πολυπολιτισμικότητας.»* («UNHCR, Ελλάδα» χ.χ.). Οι νέοι μέσω του παιχνιδιού μπορούν να αναπτύξουν το αίσθημα της ενσυναίσθησης, αλλά και να κατανοήσουν τους λόγους που αναγκάζουν τους ανθρώπους να εγκαταλείψουν τη χώρα τους.

Το παιχνίδι αποτελείται από τρεις ενότητες κάθε μία από τις οποίες περιλαμβάνει τέσσερις πίστες. Παρέχεται η δυνατότητα να ξεκινήσει να παίζει κανείς/καμία από οποιαδήποτε πίστα. Στην πρώτη ενότητα «ΠΟΛΕΜΟΣ ΚΑΙ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΙΣ», οι παίκτες κατανοούν τους λόγους για τους οποίους κάποιος αναγκάζεται να εγκαταλείψει τη χώρα του (π.χ. κακοποίηση, δικτατορία, κίνδυνος εκτελέσεων). Στη δεύτερη ενότητα «ΣΤΗΝ ΑΒΕΒΑΙΟΤΗΤΑ», αντιμετωπίζουν δυσκολίες στην προσπάθεια να ξεφύγουν και να πάνε σε άλλη χώρα ενώ στην τελευταία ενότητα «ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΖΩΗ» βλέπουν τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει ένα πρόσφυγας στη νέα χώρα και στην καινούργια του ζωή. Οι παίκτες καταγράφουν το αποτέλεσμα της πρώτης τους προσπάθειας σε κάθε πίστα, ανεξάρτητα από το αν θα ξαναπαίξουν την πίστα ή όχι. Συμπληρώνουν έναν πίνακα ανάλογα με τα εξής: «Τα κατάφερα!», «Με έφαγαν!», «Δεν έπαιξα!». Όταν παίζουν το παιχνίδι και ολοκληρώσουν τα παραπάνω βήματα, υπάρχουν τρεις ερωτήσεις στις οποίες οι παίκτες πρέπει να απαντήσουν περιγράφοντας την εμπειρία τους. Στην πρώτη ερώτηση αν τους φάνηκε ενδιαφέρον το παιχνίδι, στην δεύτερη ερώτηση αν θεωρούν ότι περιέχει πραγματικές πίστες προσομοίωσης και στην τρίτη ερώτηση το πόσο δύσκολο τους φάνηκε. Αφού λοιπόν έγινε η περιγραφή του παιχνιδιού είναι σημαντικό να αναφερθεί η προέλευση του, η οποία παραπέμφθηκε και πιο πάνω, είναι η Ύπατη Αρμοστεία του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες (UNHCR) και αυτό το παιχνίδι αποτελεί δημιούργημά της.

Η Ύπατη Αρμοστεία του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες (UNHCR) εδρεύει στη Γενεύη της Ελβετίας και ιδρύθηκε στις 14 Δεκεμβρίου του 1950, μετά το τέλος του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου, ώστε να προστατεύσει και να βοηθήσει τους πληγέντες («UNHCR, Ελλάδα» χ.χ.). Σκοπός της είναι να εξασφαλίζει ότι κάθε άτομο έχει δικαίωμα να βρει καταφύγιο, άσυλο και ασφάλεια, σε μια άλλη χώρα. Η χρονική διάρκεια που θα πρόσφερε η Ύπατη Αρμοστεία τις υπηρεσίες της αρχικά ήταν τρία χρόνια, όμως τελικά έγινε παράταση της λειτουργίας της και έτσι μέχρι και σήμερα, συνεχίζει να παρέχει βοήθεια σε εκατομμύρια πρόσφυγες ανά τον κόσμο. Τιμήθηκε δύο φορές με το Νόμπελ Ειρήνης τα έτη 1954 και το 1981 («UNHCR, Ελλάδα» χ.χ.). Συγκεκριμένα το πρώτο βραβείο Νόμπελ το 1954, το κέρδισε για την συμβολή της στην αποκατάσταση των προσφύγων στην Ευρώπη και μερικά γεγονότα τα οποία συνετέλεσαν ώστε να πάρει και το δεύτερο το 1981 έχουν ως εξής: το 1956 κατά τη διάρκεια της Ουγγρικής Επανάστασης, 200.000 άνθρωποι τράπηκαν σε φυγή στην Αυστρία («UNHCR, Ελλάδα» χ.χ.). Η Ύπατη Αρμοστεία ήταν εκεί και συνετέλεσε άμεσα στην επανεγκατάστασή τους. Δεν έπαυσε το έργο της μετά από αυτό αλλά αντίθετα, έπαιξε πολύ σημαντικό ρόλο τη δεκαετία του '60 στις προσφυγικές κρίσεις που προκλήθηκαν με το τέλος της αποικιοκρατίας στην Αφρική. Μέσα στις επόμενες δύο δεκαετίες επίσης, η Ύπατη Αρμοστεία βοήθησε επίσης τους πρόσφυγες της Ασίας και της Λατινικής Αμερικής («UNHCR, Ελλάδα» χ.χ.).

Παρά το γεγονός ότι ο οργανισμός είχε περιορισμένες δράσεις στην αρχή της λειτουργίας του, σήμερα έχει επεκταθεί σε τέτοιο βαθμό ώστε να έχει το πρώτο λόγο σε προσφυγικά ζητήματα παγκοσμίως. Πολλές δεκαετίες αργότερα, στην αρχή του

21^ο αιώνα, η Ύπατη Αρμοστεία βοήθησε σε μεγάλες προσφυγικές κρίσεις στην Αφρική, τη Μέση Ανατολή και την Ασία. («UNHCR, Ελλάδα» χ.χ.).

Τα μέλη του προσωπικού τα οποία εργάζονται για την Ύπατη Αρμοστεία ανάγονται στα 10.966 σε συνολικά 130 χώρες. Συνεργάζεται με 33 εταιρίες και ο προϋπολογισμός της έχει αυξηθεί από 300.000 δολάρια τον πρώτο χρόνο λειτουργίας της, σε 6,54 δισεκατομμύρια δολάρια το 2016. («UNHCR, Ελλάδα» χ.χ.). Η συμβολή και το έργο της έχει βοηθήσει επιτυχώς πάνω από 50 εκατομμύρια πρόσφυγες σε όλο τον κόσμο να αρχίσουν την ζωή τους ξανά από την αρχή.

ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Το «Ταξίδι Φυγής», είναι ένα βιωματικό και ασυνήθιστο παιχνίδι με πίστες προσομοίωσης της Ύπατης Αρμοστείας του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες («UNHCR, Ελλάδα» χ.χ.) μας δίνει την ευκαιρία να δούμε πως είναι να είσαι πρόσφυγας ενώ ταυτόχρονα μας συγκλονίζει. Πρωτοεμφανίστηκε το 2005 στη Σουηδία με τίτλο “Against all odds” και είναι διαθέσιμο σε 11 γλώσσες εκτός της ελληνικής (Χανδρινός Κ.,2013). Κάθε παιδί ή νέος καλείται σε κάθε σημείο του παιχνιδιού να επιλέξει το επόμενο βήμα του, περιμένοντας βέβαια και τις επιπτώσεις αυτής της επιλογής. Παραδείγματος χάριν, ένα παιδί που παίζει μια από τις πίστες, καλείται να αποφασίσει σε κάποιο σημείο του ταξιδιού για τα σύνορα μιας άλλης χώρας αν θα αφήσει πίσω μόνο και αβοήθητο τον καλύτερό του φίλο που δεν έχει φέρει διαβατήριο μαζί του και μπορεί να θέσει όλους του υπόλοιπους σε κίνδυνο. Η διαφορά όμως που υπάρχει ανάμεσα στο παιχνίδι και αυτή την σκληρή πραγματικότητα, είναι ότι στο πρώτο ο παίκτης έχει κάθε στιγμή την δυνατότητα να σταματήσει να παίζει το παιχνίδι, ενώ στο δεύτερο οι εξαναγκασμένοι αυτοί μετανάστες πρέπει να συνεχίσουν να παλεύουν με οποιοδήποτε κόστος για τους ίδιους και για τα αγαπημένα τους πρόσωπα. Ακόμη, οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα μέσα από το διαδραστικό περιβάλλον του παιχνιδιού να βιώσουν συναισθηματικές καταστάσεις, να καταστρώσουν σχέδια δράσης και να εμπλακούν ενεργά στο φαινόμενο της μετανάστευσης ενώ μπορούν και να αποθηκεύουν το παιχνίδι και να συνεχίσουν την άλλη φορά. (Χανδρινός Κ.,2013).

Αναφορικά με την εμφάνιση του παιχνιδιού μπορούμε να πούμε ότι μοιάζει αρκετά με 2D Animation. Το 2D Animation είναι ένας από τους σημαντικότερους τύπους animation. Χρησιμοποιείται ευρέως για τη δημιουργία ταινιών κινούμενων σχεδίων, βίντεο μάρκετινγκ, διαφημίσεων, εκπαιδευτικού υλικού, παιχνιδιών και πολλά άλλα. («2D Animation: Everything You Should Know About it», 2019). Ένας ορισμός για την δισδιάστατη κινούμενη εικόνα(2D animation) είναι ο εξής: κινούμενη εικόνα ή ένα προϊόν κινούμενης εικόνας, που δημιουργείται όταν οι δισδιάστατες εικόνες αλληλουχίζονται γρήγορα για να δημιουργήσουν την ψευδαίσθηση της ζωντανής κίνησης, όπως στην παραδοσιακή ζωγραφισμένη κινούμενη εικόνα, κινούμενη εικόνα

cel (λ. celluloid) ή τα διανυσματικά γραφικά που δημιουργούνται από υπολογιστή. («What Is 2D Animation? Everything You Need To Know», 2019).

Σαν πρώτη εντύπωση όταν βρισκόμαστε στην αρχική σελίδα του παιχνιδιού παρατηρούμε ότι τα χρώματα είναι ελάχιστα. Κυριαρχεί το μαύρο σε όλη την σελίδα και μερικά άλλα μουντά χρώματα, τα οποία αναδεικνύουν ένα όχι τόσο φιλικό κλίμα. Αναγράφεται σαν τίτλος «*Καλωσόρισες στο Ταξίδι Φυγής*», («UNHCR, *Ταξίδι Φυγής*» χ.χ.). Ανοίγοντας το παιχνίδι σε ένα μεγάλο παράθυρο, βλέπουμε να είναι σε αναπαραγωγή ένα κανονικό βίντεο – «τύπου Youtube» – το οποίο δείχνει μερικά στιγμιότυπα από Αφρικανούς πολίτες, μετανάστες και άλλες σκηνές. Ταυτόχρονα εμφανίζεται σταδιακά η φράση «*Άνθρωποι που βλέπεις κάθε μέρα, έστω και αν δεν τους προσέχεις. Φαντάσου να ήσουν εσύ!*», («UNHCR, *Ταξίδι Φυγής*» χ.χ.). Στο βάθος ακούγεται ένας σκοτεινός, θα λέγαμε, ήχος ο οποίος διαρκεί μόνο μερικά δευτερόλεπτα και επαναλαμβάνεται. Επιβλητική παρουσίαση του παιχνιδιού, μας κάνει εμφανές τι επακολουθεί και τι «θα αντιμετωπίσουμε».

«*Είσαι σε μεγάλο κίνδυνο και πρέπει να φύγεις από την χώρα σου, θα τα καταφέρεις; Δοκίμασε!*», («UNHCR, *Ταξίδι Φυγής*» χ.χ.). Ξεκινώντας και όσο εξελίσσεται το παιχνίδι συνεχίζουμε να παρατηρούμε τα χρώματα τα οποία εξακολουθούν να είναι στο ίδιο μοτίβο – μουντά. Διαφορετικές αποχρώσεις, όμως όλες τους τόσο μονόχρωμες και βαρετές. Αποπνέουν σκοπίμως κάποια συναισθήματα όπως: φόβο, ανησυχία, θλίψη ή απαισιοδοξία. Φαίνεται πως οι δημιουργοί του παιχνιδιού ήθελαν να μας δείξουν με κάθε τρόπο την ζοφερή κατάσταση της μετανάστευσης.

Όσο προχωράμε τις πίστες, εστιάζουμε την προσοχή μας στα πρόσωπα. Εκείνα των στρατιωτικών στις πρώτες πίστες φαίνονται πάντα αυστηρά, απειλητικά και οργισμένα. Μερικά από αυτά μπορεί κάποιος να τα πει και ανέκφραστα. Το ανάστημα των στρατιωτικών είναι τρομακτικό και ανησυχητικό. Από την άλλη πλευρά, υπάρχουν και τα πρόσωπα των περαστικών, των απλών ανθρώπων, των οδηγών που μας μεταφέρουν οδικώς, εκείνων που βρίσκονται στην ίδια κατάσταση με την δική μας. Κάποια μοιάζουν αδιάφορα πρόσωπα (λχ. του οδηγού που μας μετέφερε από την δική χώρα μας στην άλλη), άλλα όμως φαίνεται να διέπονται από το αίσθημα της ανησυχίας καθώς τα πράγματα είναι λυπηρά γύρω τους.

Καθώς εισερχόμαστε σε μια πόλη της γειτονικής χώρας πρέπει να βρούμε ένα καταφύγιο για την νύχτα. Ο κόσμος που συναντάμε έχει διαφορετικές εκφράσεις στο πρόσωπό του. Άλλους, αντικρίζοντάς τα πρόσωπά τους, καταλαβαίνουμε ότι τους διαπερνάει πραγματικό άγχος στη σκέψη να μας φιλοξενήσουν έστω για μια νύχτα. Άλλους τους παρατηρούμε και βλέπουμε ζωγραφισμένη την καχυποψία στα μάτια τους, ενώ ο πάτερ της Εκκλησίας που δέχεται να μας φιλοξενήσει, είναι ο μόνος που το βλέμμα του αντανακλά πραγματική συμπόνια. Μας κάνει να ανακουφιζόμαστε και να νιώθουμε όμορφα.

Με την άφιξή μας στην χώρα προορισμού, νιώθουμε σχεδόν πάντα τα βλέμματα στραμμένα κατά πάνω μας. Στην τάξη του καινούριου σχολείου παραδείγματος χάριν,

υπάρχουν άτομα που τα πρόσωπά τους σημαίνουν την απόλυτη απόρριψη. Σε καμιά περίπτωση δεν επιθυμούν να συνεργαστούν μαζί μας για τη σχολική εργασία. Άλλα πρόσωπα όμως δείχνουν το ακριβώς αντίθετο! Είναι καταδεκτικά βλέμματα, χωρίς ίχνος υπεροψίας ή περιφρόνησης. «Αγκαλιάζουν» και δέχονται ένα ταλαιπωρημένο συνάνθρωπο τους που απλώς είναι από μια άλλη χώρα. Τέτοια παρόμοια βλέμματα συναντήσαμε και σε άλλες πίστες. Την ώρα της συνέντευξης για μια νέα δουλειά, στα ψώνια ενός καινούριου κινητού τηλεφώνου, στη συνάντηση με τους γείτονες της πολυκατοικίας μας. Πάντα υπήρξαν κάποια άτομα που θα μας δικαιολογούσαν, που θα μας καταλάβαιναν και θα ένιωθαν τον πόνο μας. Θα είχαν την λεγόμενη «ενσυναίσθηση». Ανάμεσα στα τόσα πρόσωπα που μόνο από την έκφρασή τους ένιωθες πως δεν σε ήθελαν εκεί γύρω τους, υπήρξαν μερικοί «φύλακες άγγελου», οι οποίοι σε υπερασπίζονταν με επιείκεια και καλοσύνη.

Παρατηρώντας γενικότερα ενώ παίζουμε το παιχνίδι, βλέπουμε μερικά από τα τοπία και τα κτίρια που υπάρχουν. Θα μπορούσαμε να αναφέρουμε ότι είναι αρκετά ρεαλιστικά με την πραγματικότητα γύρω μας. Δεν αντικρίζουμε τριώροφες βίλες και πριγκιπικά παλάτια, αλλά ταπεινά σπίτια, τιμεντένιες πολυκατοικίες, κλασικά σπίτια που ανταποκρίνονται με τον αληθινό κόσμο. Στη χώρα μας, εφόσον κατά το παιχνίδι υπάρχει πόλεμος και κακές συνθήκες, τα σπίτια είναι προφανές να βρίσκονται σε πιο άθλια κατάσταση από την χώρα αποδοχής μας.

ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΟ ΥΛΙΚΟ-ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ

Τα δέκα άτομα τα οποία συνεργάστηκαν μαζί μου και συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο, αφού πρώτα έπαιξαν το παιχνίδι «Ταξίδι Φυγής», είναι μερικά από τον κλειστό μου κύκλο, τους γνωρίζω δηλαδή προσωπικά και άλλα απλώς θεωρούνται γνωστοί, έχουμε μια τυπική σχέση. Εν όψη του κορωνοϊού (επιστ.ονομ. COVID-19) και κατά την περίοδο καραντίνας της Ελλάδος, πραγματοποιήθηκε αυτή η συνεργασία μας. Συγκεκριμένα, έστειλα μέσω email το βασικό ερωτηματολόγιο στον καθένα/καθεμιά τους, το οποίο ερωτηματολόγιο περιέχει και το λίνκ του παιχνιδιού στα περιεχόμενά του. Οι παίκτες πήραν τον χρόνο τους και όποτε ολοκλήρωσαν την συμπλήρωση του ερωτηματολογίου, μου το απέστειλαν πάλι μέσω του email.

ΠΑΙΚΤΗΣ 1^{ος}:

ΗΛΙΚΙΑ: 18

ΦΥΛΟ: Θηλυκό

ΙΔΙΟΤΗΤΑ ή ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Φοιτήτρια ΙΕΚ

ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Ελληνική

ΤΟΠΟΣ ΓΕΝΝΗΣΕΩΣ: Μεσσήνη, Δήμος Μεσσήνης.

ΓΛΩΣΣΑ: Ελληνική

ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Άγαμη

ΠΑΙΚΤΗΣ 2^{ος} :

ΗΛΙΚΙΑ: 21

ΦΥΛΟ: Θηλυκό

ΙΔΙΟΤΗΤΑ ή ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Οικιακά

ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Ελληνική

ΤΟΠΟΣ ΓΕΝΝΗΣΕΩΣ: Καλαμάτα, Δήμος Καλαμάτας.

ΓΛΩΣΣΑ: Ελληνική

ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Έγγαμη.

ΠΑΙΚΤΗΣ 3^{ος} :

ΗΛΙΚΙΑ: 21

ΦΥΛΟ: Θηλυκό

ΙΔΙΟΤΗΤΑ ή ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Φοιτήτρια

ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Ελληνική

ΤΟΠΟΣ ΓΕΝΝΗΣΕΩΣ: Καλαμάτα, Δήμος Καλαμάτας.

ΓΛΩΣΣΑ: Ελληνική

ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Άγαμη

ΠΑΙΚΤΗΣ 4^{ος} :

ΗΛΙΚΙΑ: 23

ΦΥΛΟ: Αρσενικό

ΙΔΙΟΤΗΤΑ ή ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Φοιτητής Ιατρικής

ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Ελληνική

ΤΟΠΟΣ ΓΕΝΝΗΣΕΩΣ: Φλώρινα, Δήμος Φλώρινας

ΓΛΩΣΣΑ: Ελληνική, Βουλγαρική

ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Άγαμος

ΠΑΙΚΤΗΣ 5^{ος} :

ΗΛΙΚΙΑ: 22

ΦΥΛΟ: Θηλυκό

ΙΔΙΟΤΗΤΑ ή ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Αρτεργάτρια

ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Αλβανική

ΤΟΠΟΣ ΓΕΝΝΗΣΕΩΣ: Τίρανα (αλβ. Tiranë), Αλβανία

ΓΛΩΣΣΑ: Αλβανική, Ελληνική

ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Άγαμη

ΠΑΙΚΤΗΣ 6^{ος} :

ΗΛΙΚΙΑ: 22

ΦΥΛΟ: Θηλυκό

ΙΔΙΟΤΗΤΑ ή ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Φοιτήτρια

ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Ελληνική

ΤΟΠΟΣ ΓΕΝΝΗΣΕΩΣ: Αμφιλοχία, Δήμος Αμφιλοχίας

ΓΛΩΣΣΑ: Ελληνική

ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Άγαμη

ΠΑΙΚΤΗΣ 7^{ος} :

ΗΛΙΚΙΑ: 21

ΦΥΛΟ: Αρσενικό

ΙΔΙΟΤΗΤΑ ή ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Φοιτητής Ιατρικής

ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Ελληνική

ΤΟΠΟΣ ΓΕΝΝΗΣΕΩΣ: Μαρούσι, Δήμος Αμαρουσίου, Αττική

ΓΛΩΣΣΑ: Ελληνική

ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Άγαμος

ΠΑΙΚΤΗΣ 8^{ος} :

ΗΛΙΚΙΑ: 19

ΦΥΛΟ: Άρσενικό

ΙΔΙΟΤΗΤΑ ή ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Φοιτητής ΙΕΚ

ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Ελληνική

ΤΟΠΟΣ ΓΕΝΝΗΣΕΩΣ: Κυπαρισσία, Δήμος Τριφυλίας

ΓΛΩΣΣΑ: Ελληνική

ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Άγαμος

ΠΑΙΚΤΗΣ 9^{ος} :

ΗΛΙΚΙΑ: 22

ΦΥΛΟ: Θηλυκό

ΙΔΙΟΤΗΤΑ ή ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Φοιτήτρια

ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Ελληνική

ΤΟΠΟΣ ΓΕΝΝΗΣΕΩΣ: Πεντέλη, Δήμος Πεντέλης, Αττική.

ΓΛΩΣΣΑ: Ελληνική

ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ: Άγαμη

ΠΑΙΚΤΗΣ 10^{ος} :

ΗΛΙΚΙΑ: 21

ΦΥΛΟ: Άρσενικό

ΙΔΙΟΤΗΤΑ ή ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: Σερβιτόρος

ΚΑΤΑΓΩΓΗ: Ελληνική

ΤΟΠΟΣ ΓΕΝΝΗΣΕΩΣ: Κοζάνη, Δήμος Κοζάνης

ΓΛΩΣΣΑ: Ελληνική

ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΤΩΝ ΟΜΟΙΩΝ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ

ΕΡΩΤΗΣΗ 1η :

Στην ΕΝΟΤΗΤΑ 1η - ΠΟΛΕΜΟΣ ΚΑΙ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΙΣ το μεγαλύτερο μέρος των παικτών αντιμετώπισε σοβαρή δυσκολία στην διεκπεραίωση των συγκεκριμένων πιστών. Οι περισσότεροι δηλαδή έχασαν ή τους «έφαγαν» όπως σημειώνουν, ενώ πολλοί λιγότεροι πέρασαν ή «τα κατάφεραν». Πιο συγκεκριμένα και με βάση το φύλο, οι πιο συχνές απαντήσεις των κοριτσιών για αυτή την ενότητα είναι «Με έφαγαν!»x3 και «Τα κατάφερα!»x1, ενώ των αγοριών «Με έφαγαν!»x4. Τα παραπάνω φαίνονται απόλυτα λογικά καθώς είναι ένα καινοτόμο παιχνίδι, το οποίο δεν μπορεί να το παίζει κάποιος οπουδήποτε και ούτε υπάρχουν όμοιά του.

Στην ΕΝΟΤΗΤΑ 2η - ΣΤΗΝ ΑΒΕΒΑΙΟΤΗΤΑ παρατηρείται από τους περισσότερους παίκτες βελτίωση στις απαντήσεις τους, το μεγαλύτερο ποσοστό κατάφερε να περάσει τις περισσότερες πίστες αυτής της ενότητας. Φαίνεται δηλαδή να ξεκινάει μια μικρή εξοικείωση με το παιχνίδι. Οι απαντήσεις με την μεγαλύτερη συχνότητα στα κορίτσια χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: «Με έφαγαν!»x1 – «Τα κατάφερα!»x3 και «Με έφαγαν!»x2 – «Τα κατάφερα!»x2. Από την άλλη πλευρά στα αγόρια έχουμε «Με έφαγαν!»x3 και «Τα κατάφερα!»x1.

Στην ΕΝΟΤΗΤΑ 3η - ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΖΩΗ έχουμε την μεγαλύτερη βελτίωση στις απαντήσεις των παικτών και φαίνεται να είναι η ενότητα με τις περισσότερες επιτυχίες, καθώς στα κορίτσια οι 4/6 απαντήσεις ήταν «Με έφαγαν!»x1 - «Τα κατάφερα!»x3, και στα 3/4 αγόρια απάντησαν επίσης «Με έφαγαν!»x1 - «Τα κατάφερα!»x3. Σίγουρα, παρατηρώντας τις απαντήσεις των παικτών βλέπουμε την άνοδο και μπορούμε να κατανοήσουμε ότι οι παίκτες κατανόησαν την φιλοσοφία του παιχνιδιού και το συνήθισαν, αλλά αυτό οφείλεται και στο ότι οι πίστες γίνονται πιο χαρούμενες όσο εξελίσσονται. Άλλη αύρα υπάρχει στην πρώτη ενότητα με τον πόλεμο και τις διαφυγές και άλλη αύρα υπάρχει στην καινούρια ζωή του πρόσφυγα.

ΕΡΩΤΗΣΗ 2η :

Στην ερώτηση αν φάνηκε το παιχνίδι ενδιαφέρον στους παίκτες έλαβα πολύ θετικές απαντήσεις και από τα δύο φύλα. Οι δέκα παίκτες ανέφεραν ότι βρήκαν αυτό το παιχνίδι πάρα πολύ ενδιαφέρον και πρωτότυπο, τους άρεσε το γεγονός ότι ήταν σε μορφή κινουμένων σχεδίων και το θεώρησαν καλό-φτιαγμένο. Η απάντηση όμως, που εμφανίζεται με την μεγαλύτερη συχνότητα στα σχόλια των παικτών είναι το ότι ταυτίστηκαν με τον πρόσφυγα του παιχνιδιού και ότι μπήκαν στην θέση του, ή

αλλιώς μπήκαν «στο πετσί του ρόλου». Αυτό μας δείχνει ότι υπάρχει ενσυναίσθηση από την πλευρά τους, συμπόνια και κατανόηση.

ΕΡΩΤΗΣΗ 3η :

Στην ερώτηση αν θεωρούν οι παίκτες ότι το παιχνίδι περιέχει πραγματικές πίστες προσομοίωσης όλοι οι παίκτες θεωρούν πως ναι, το παιχνίδι βασίζεται σε αληθινά γεγονότα. Άλλοι βέβαια είναι απόλυτοι και άλλοι όχι τόσο. Υποστηρίζουν ότι οι πίστες εμπνεύστηκαν από πραγματικά γεγονότα διότι μπορούμε να δούμε ένα μέρος από αυτά που ζει ένας πρόσφυγας είτε μέσω των ιστοριών τους (βλ. σε βιβλία), μπορούμε να δούμε τον τρόπο μεταφοράς τους (βλ. στη τηλεόραση) και ίσως να έχουμε αντικρύσει εκ πείρας τον ρατσισμό που δέχονται αυτοί οι άνθρωποι. Είναι γεγονός δηλαδή ότι οι πρόσφυγες αντιμετωπίζουν και βιώνουν σκληρές καταστάσεις και κακομεταχείριση. Αυτό είναι κάτι που οι παίκτες αναγνωρίζουν και αναφέρουν στις απαντήσεις τους. Μας δείχνουν έτσι την αντιρατσιστική τους θέση. Βέβαια, υπάρχει και η άποψη ότι διαφέρει η κάθε περίπτωση ανάλογα με την χώρα που εγκαταλείπει ο πρόσφυγας και την χώρα που τον υποδέχεται.

ΕΡΩΤΗΣΗ 4η :

Στην ερώτηση πόσο δύσκολο φάνηκε το παιχνίδι στους παίκτες, η πλειοψηφία το βρήκε αρκετά δύσκολο. Αναφέρεται στις απαντήσεις ότι το παιχνίδι δημιούργησε άγχος, οι παίκτες ένιωσαν αποδέκτες ρατσιστικών συμπεριφορών, πήραν δύσκολες αποφάσεις και ένιωθαν άσχημα. Πιο συγκεκριμένα 4/10 άτομα θεώρησαν δύσκολο το παιχνίδι, 3/10 αναφέρουν ότι έχει μέτρια δυσκολία και 3/10 άτομα λένε πως κάθε πίστα είναι διαφορετική, με διαφορετικό βαθμό δυσκολίας. Η ενότητα που αναγνωρίζεται σαν πιο απαιτητική είναι η πρώτη, που έχει να κάνει με τον πόλεμο.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ - ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Τα αποτελέσματα και τα στοιχεία της παρούσας εργασίας, οργανώθηκαν, μελετήθηκαν και αξιολογήθηκαν με σκοπό την εξαγωγή συμπερασμάτων για την εν λόγω εργασία. Πράγματι, οι περισσότεροι παίκτες ένιωσαν σαν να μπήκαν στην θέση ενός πρόσφυγα. Αισθάνθηκαν σαν να βίωσαν τις «πληγές» του, κατανόησαν καλύτερα πως είναι η μετανάστευση – πόσο μάλλον η εξαναγκασμένη μετανάστευση. Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού αναφέρουν συναισθήματα που τους διαπέρασαν, τα οποία ήταν ως επί το πλείστον αρνητικά. Παρόλα αυτά, όταν υπήρχε μια στιγμή «λύτρωσης» του πρόσφυγα, οι παίκτες αποκτούσαν χαρούμενα συναισθήματα – εξάλλου όσο προχωρούν οι πίστες, γίνονται κάθε φορά λίγο πιο ανάλαφρες και πρόσχαρες. Δεν μπορούμε να συγκρίνουμε σε καμία περίπτωση την πρώτη ενότητα με την τρίτη.

Γενικότερα παρά το γεγονός ότι στους περισσότερους παίκτες άρεσε το παιχνίδι, το βρήκαν δηλαδή «πρωτότυπο» - όπως αναφέρουν, η πλειοψηφία θεώρησε ότι είναι ένα αρκετά δύσκολο παιχνίδι, με διαφορετικές, πολύπλοκες και απαιτητικές πίστες.

Συνοψίζοντας μπορούμε να επισημάνουμε ότι το ελεύθερο browser παιχνίδι “Ταξίδι Φυγής” από την Ύπατη Αρμοστεία του ΟΗΕ («UNHCR, Ταξίδι Φυγής» χ.χ.), είναι ένα πάρα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι και έχει κάλλιστα την δυνατότητα να μας δημιουργήσει το αίσθημα της ενσυναίσθησης, να μας ευαισθητοποιήσει και να μας κάνει να δούμε με «άλλο μάτι» τα πράγματα. Είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι παρά το γεγονός ότι η εργασία υλοποιήθηκε με ηλικίες από 18 έως 23, ένα παιχνίδι σαν αυτό αξίζει να το παίξουν εφηβικές ηλικίες 12 έως 15 ετών, ηλικίες που διαμορφώνονται απόψεις και είναι περίοδος κατάλληλη για να εγείρουμε συνειδήσεις με οποιονδήποτε τρόπο.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΗ

Αναστάσιος Σταλίκας, Μάρθα Χαμοδράκα. Η ενσυναίσθηση. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 2004.

Βεντούρα, Λίνα. «Εθνικό κράτος και σύγχρονες μεταναστεύσεις: Πολιτικές, τάσεις, προσεγγίσεις». Σύγχρονα Θέματα 107 (Οκτώβριος – Δεκέμβριος 2009) 23–36.

Βασίλης Σ. Κουϊκόγλου. Προσομοίωση. Σημειώσεις μαθήματος. Πολυτεχνείο Κρήτης: Σεπτέμβριος 2002.

Γκότοβος, Αθανάσιος. Ρατσισμός. Κοινωνικές, ψυχολογικές και παιδαγωγικές όψεις μιας ιδεολογίας και μιας πρακτικής. Αθήνα: Γενική Γραμματεία Λαϊκής Επιμόρφωσης, 1996.

Δινοπούλου Βάγια, Χιωτίδης Γεώργιος. Εισαγωγή στην Επιχειρησιακή Έρευνα - Β' τόμος. Θεσσαλονίκη: Δίσιγμα, 2010.

Επιτροπής Φιλολόγων. Σύγχρονον Ορθογραφικόν – Ερμηνευτικόν Λεξικόν της Ελληνικής Γλώσσης (Καθαρευούσης – Δημοτικής). Αθήνα: Διαγόρας, 1961.

Καστοριάδης, Κορνήλιος. Ο Θρυμματισμένος κόσμος. Αθήνα: Ύψιλον / Βιβλία, 1999.

Καλαντζή-Αζίζι, Α., & Ευσταθίου, Γ. Κλινική ψυχολογία και ψυχοπαθολογία. Αθήνα: Πεδίο, 2010.

Κουργιαντάκης, Χ. (2005). Διδασκαλία της Ιστορίας και ιστορική ενσυναίσθηση-λογική κατανόηση. Στο Κόκκινος & Νάκου (Επιμ.). Προσεγγίζοντας την ιστορική εκπαίδευση στις αρχές του 21ου αιώνα (σσ. 460-461). Αθήνα: Μεταίχιμο.

Κουργιαντάκης, Χ. (2005). Ιστορική σκέψη και ενσυναίσθηση των μαθητών της Α΄θμιας και της Β΄θμιας Εκπαίδευσης στην Ιστορία. (Δημοσιευμένη Διδακτορική Διατριβή). Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Π.Τ.Δ.Ε, Ρόδος.

Ματσαγγούρας, Η. Στρατηγικές Διδασκαλίας: η κριτική σκέψη στη διδακτική πράξη. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg, 2000.

Παππά, Β. Η λογική των συναισθημάτων. Αθήνα: Οκτώ, 2013

Στενού Κατερίνα. Εικόνες του άλλου. Η ετερότητα: από τον μύθο στην προκατάληψη. Αθήνα: Εξάντας, 1998..

Σμυρναίος, Α. (2013). Ιστορίας Μάθησις. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρης, 2013.

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ

Kristeva, Julia. Ξένοι μέσα στον εαυτό μας. Μτφ. Βασίλειος Πατσογιάννης. Επιμ. Στέφανος Ροζάνης. Αθήνα: Scripta, 2004.

Gallese V, Fadiga L, Fogassi L, Rizzolatti G (1996) Action recognition in the premotor cortex. *Brain* 119 (Pt 2):593–609.

Seixas P.,Morton T. (P/B) The big six historical thinking concepts. Cengage, 2012.

Bruce A. VanSledright. Assessing Historical Thinking & Understanding: Innovative Designs for New Standards. 2013.

Beiser, F. (2008). Historicism. In Leiter, B., & Rosen, M. (Ed.) *The Oxford Handbook of Continental Philosophy*. Oxford, N.Y.: Oxford University Press.

Foster, S. J., & Yeager, E. A. (2001). The role of empathy in the development of historical understanding. In O. L. Davis, E. A. Yeager, & S. J. Foster (Eds.), *Historical empathy and perspective taking in the social studies* (pp. 13–21). Lanham, MD: Rowman & Littlefield.

Elton, G. R. (1967). *The Practice of History*. London, Fontana.

Cooper, C. (2002). *Individual differences*. New York: Oxford University Press Inc.

Lee, P. and Ashby, R. (2001). Empathy, Perspective Taking, and Rational Understanding. In O. L. Davis, Elizabeth A. Yeager, and Stuart J. Foster (Eds.), *Historical Empathy and Perspective Taking in the Social Studies*. Lanham–Boulder–New York–Oxford: Rowman and Littlefield, pp. 21–50.

Jenkins, K. & Brickley, P. (1989) ‘Reflections on the Empathy Debate’ *Teaching History* 55, pp.18-23.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

Κεφάλαιο 7 - Το κινητικό σύστημα. Ανακτήθηκε στις 30 Ιουλίου 2020, από:

https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/4835/1/ch_7.pdf

Sifneos, P. E., Apfel-Savitz, R., & Frankel, F. H. (1977). The phenomenon of 'Alexithymia'. *Psychother Psychosom*, 28, 47-57. Ανακτήθηκε 28 Ιουλίου, 2020, από <https://www.karger.com/Article/Abstract/287043>.

Δέδε Μαίρη. Ενσυναίσθηση: βλέποντας τον κόσμο μέσα από τα μάτια του άλλου. (30 Μαΐου, 2019). Ανακτήθηκε στις: 29 Ιουλίου 2020, από:

<https://www.psychologynow.gr/arhra-psykikis-ygeias/proagogi-psykikis-ygeias/ensynaisthisi/7079-ensynaisthisi-vlepontas-ton-kosmo-mesa-apo-ta-matia-tou-allou.html>

2D Animation: Everything You Should Know About it. (2019, September 23).

Ανακτήθηκε 30 Ιουλίου από: <https://www.renderforest.com/blog/2d-animation>

Lazarakou, E. (2008). Empathy as a tool for historical understanding: an evaluative approach of the Ancient Greek primary history curriculum. *International Journal of Social Education*, V23 (No1), 27-50. Retrieved Spr-Sum 2008, from

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ944023.pdf>

Ιστότοπος λεξικού «Η Πύλη για την ελληνική γλώσσα (Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας)», Μ.Τριανταφυλλίδη: http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/

Χανδρινός Κ. Ταξίδι Φυγής. (2013, 9 Σεπτεμβρίου). Ανακτήθηκε 30 Ιουλίου, 2020, από: <https://popaganda.gr/life/%CF%84%CE%B1%CE%BE%CE%AF%CE%B4%CE%B9-%CF%86%CF%85%CE%B3%CE%AE%CF%82/>

Nadia Stefyn. What Is 2D Animation? Everything You Need To Know. (2019, July 16). Ανακτήθηκε στις 30 Ιουλίου, 2020, από:

<https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-2d-animation>

Καζαντζάκη Λήδα. (2020) Εικόνες της ξενότητας. Έντυπη Έκδοση. Ανακτήθηκε 29 Ιουλίου, 2020, από: <http://www.avgi.gr/article/10970/10757944/eikones-tes-xenotetas>

Ιστότοπος της εκπομπής ΚΡΗΤΗ ΣΗΜΕΡΑ- ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗ (Παπανικολάου Ν., 2019): <https://www.youtube.com/watch?v=9uCRa6xrGao>

Ιστότοπος: UNHCR Ελλάδα:

<http://www.taxidifygis.org.cy/>

<https://www.unhcr.org/gr/>

<https://www.unhcr.org/gr/%ce%b9%cf%83%cf%84%ce%bf%cf%81%ce%af%ce%b1-%cf%84%ce%b7%cf%82-%cf%8d%cf%80%ce%b1%cf%84%ce%b7%cf%82->

<https://www.spinellis.gr/intro.pascal/appl/simul.htm>

Ιστότοπος: <https://www.spinellis.gr/intro.pascal/appl/simul.htm>

ΒΑΣΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

ΑΝΩΝΥΜΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ ΕΡΕΥΝΑ ΜΙΚΡΗΣ ΚΛΙΜΑΚΑΣ

Η έρευνα διενεργείται στο πλαίσιο του μαθήματος ΖΗΤΗΜΑΤΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Σάς καλούμε να συμμετέχετε σε ένα παιχνίδι προσομοίωσης το «Ταξίδι Φυγής», το οποίο σας δίνει την ευκαιρία να βιώσετε τι σημαίνει να είσαι πρόσφυγας

Αποτελεί δημιούργημα της Ύπατης Αρμοστείας του ΟΗΕ για τους Πρόσφυγες (UNHCR).

Τα δεδομένα που θα συγκεντρωθούν θα παραμείνουν ανώνυμα

Συμπληρώστε:

Φύλο (Αρσενικό, Θηλυκό, Άλλο):

Ηλικία:

Επάγγελμα ή Ιδιότητα ή άλλο:

Εθνικότητα/ες:

Απαντήστε στις εξής ερωτήσεις:

- 1) Καταγράψτε το αποτέλεσμα της πρώτης σας προσπάθειας σε κάθε πίστα, ανεξάρτητα από το αν θα ξαναπαίξετε την πίστα ή όχι. Συμπληρώστε τον πίνακα ανάλογα με τα εξής: «Τα κατάφερα!», «Με έφαγαν!», «Δεν έπαιξα!».

	Ενότητα 1: ΠΟΛΕΜΟΣ ΚΑΙ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΙΣ	Ενότητα 2: ΣΤΗΝ ΑΒΕΒΑΙΟΤΗΤΑ	Ενότητα 3: ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΖΩΗ
1 ^η Πίστα			
2 ^η Πίστα			
3 ^η Πίστα			
4 ^η Πίστα			

- 2) Σας φάνηκε ενδιαφέρον το παιχνίδι; Γιατί ναι; Γιατί όχι;

...

- 3) Θεωρείτε πως το παιχνίδι περιέχει πραγματικές πίστες προσομοίωσης ή όχι; Εξηγήστε.

...

- 4) Πόσο δύσκολο σας φάνηκε το παιχνίδι;

...

Για να παίξεις το παιχνίδι πάτησε εδώ:

<http://www.taxidifygis.org.cy/>



