

## Ο λαϊκός πολιτισμός στα ψηφιακά περιβάλλοντα και η ψηφιακή λαογραφία.

*ΠΕΡΙΛΗΨΗ: Η συζήτηση για τη σχέση του λαϊκού πολιτισμού με τον ψηφιακό κόσμο αποτελεί συνέχεια εκείνης για την σχέση του με την τεχνολογία εν γένει. Το ζητούμενο είναι ο τρόπος που αναπτύσσεται η σχέση αυτή στο περιβάλλον του διαδικτύου. Στο άρθρο αυτό γίνεται μια σύντομη αναφορά στο εξαιρετικά ευρύ θέμα της μελέτης του λαϊκού πολιτισμού στον ψηφιακό κόσμο, καθώς και στη λειτουργία του τόσο ως περιβάλλοντος παραγωγής νέων εκφάνσεων του λαϊκού πολιτισμού, όσο και ως περιβάλλοντος διάδοσης οικείων μορφών του. Επιδιώκεται να δοθεί έμφαση όχι τόσο στο διαδίκτυο ως μέσο και τεχνολογία, αλλά κυρίως στους ανθρώπους και την κοινωνία που το αξιοποιεί. Η εστίαση του άρθρου αφορά την ανάλυση της αξιοποίησης του (τοπικού και παγκοσμιοποιημένου) λαϊκού πολιτισμού μέσω του διαδικτύου, δηλαδή τον τρόπο με τον οποίο οι χρήστες αξιοποιούν το διαδίκτυο για την ενσωμάτωση στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού στο παρόν. Κομβικό θέμα αποτελεί η αδιάσπαστη σύνδεση του ψηφιακού με τον φυσικό κόσμο, πράγμα που διασφαλίζει τη δυνατότητα διεξαγωγής λαογραφικής έρευνας στο πλαίσιο αυτό, αντίστοιχης και από άποψη μεθοδολογίας αλλά και από άποψη σημασίας, με την εκτός διαδικτύου έρευνα. Αυτό όμως δε σημαίνει ότι ο ψηφιακός κόσμος δεν είναι πολυδιάστατος και δεν ενέχει ιδιαιτερότητες που απαιτούν ξεχωριστή αντιμετώπιση. Για το λόγο αυτό προέκυψε ο κλάδος της ψηφιακής λαογραφίας που προσεγγίζει τον ψηφιακό λαϊκό πολιτισμό, δηλαδή αυτόν που προκύπτει ή αναπαράγεται στα ψηφιακά περιβάλλοντα.*

**Λέξεις κλειδιά:** Ψηφιακός λαϊκός πολιτισμός, ψηφιακή λαογραφία, διαδίκτυο

### Εισαγωγή

Με τη μακρόχρονη παρουσία του διαδικτύου στην καθημερινότητα του σύγχρονου ανθρώπου προέκυψε έντονος προβληματισμός για την αξία του, την

επίδρασή του στον κόσμο έξω από αυτό, αλλά και σειρά άλλων ζητημάτων σχετικών ακόμα και με πιο εξειδικευμένες διαστάσεις του φαινομένου. Ένα χαρακτηριστικό τέτοιο ζήτημα που απασχολεί τους μελετητές του λαϊκού πολιτισμού είναι η σχέση που αναπτύσσεται ή που μπορεί να προκύψει μεταξύ των δύο αυτών φαινομένων, δηλαδή του ψηφιακού κόσμου με το λαϊκό πολιτισμό.

Τα ψηφιακά μέσα επιτρέπουν την αλληλεπίδραση μεταξύ ατόμων και ομάδων με κοινά ενδιαφέροντα ή αξίες. Οι χρήστες μπορούν να μεταβαίνουν απρόσκοπτα μεταξύ διαφόρων ψηφιακών δραστηριοτήτων, όπως να στείλουν ένα email, έπειτα να κάνουν «like» σε μια ανάρτηση σε κάποιο μέσον κοινωνικής δικτύωσης, ακούγοντας ταυτόχρονα μια μουσική παράσταση από πλατφόρμες ροής (streaming), πράγμα που αντανακλά τη ρευστότητα στην ψηφιακή επικοινωνία με την οποία οι χρήστες είναι πια απόλυτα εξοικειωμένοι. Οι δικτυωμένες και κινητές ψηφιακές τεχνολογίες διευκολύνουν την απρόσκοπτη λήψη και κοινή χρήση πολυμεσικών εικόνων (βίντεο, φωτογραφίες κ.λπ.), οδηγώντας σε ανάπτυξη της οπτικής επικοινωνίας, ενώ αυτές οι δυνατότητες των ψηφιακών μέσων κάνουν την καθημερινή ζωή πιο «ορατή» καθώς οι χρήστες μοιράζονται λεπτομέρειες της ζωής τους στα κοινωνικά δίκτυα ως μέρος μιας συνήθους πρακτικής. Αυτές οι νέες διαστάσεις αποτελούν τα εγγενή χαρακτηριστικά της σύγχρονης ψηφιακής κουλτούρας, η κατανόηση των ιδιοτήτων της οποίας βοηθά στην αναγνώριση του τρόπου με τον οποίο διαφοροποιείται ο σύγχρονος ψηφιακός λαϊκός πολιτισμός από τις μορφές έκφρασης των προ-ψηφιακών μέσων<sup>1</sup>.

Η εποχή (era), δηλαδή οι κανόνες οργάνωσης της καθημερινής ζωής, οι στρατηγικές επαφής μεταξύ των ανθρώπων και η νοοτροπία του ατόμου, της ομάδας και της κοινωνίας, ορίζεται αναμφίβολα από τον *διαδραστικό* και πια τον *σημσιολογικό* ιστό οι οποίοι προσδίδουν στην «εποχή της δευτερογενούς προφορικότητας»<sup>2</sup> νέες διαστάσεις.

Ασφαλώς ως καινοφανές περιβάλλον, το διαδίκτυο και ο ψηφιακός κόσμος, ήγειρε αντιδράσεις αλλά και βασικά μεθοδολογικά ερωτήματα, όπως π.χ. αν αποτελεί όντως κομμάτι του «πραγματικού κόσμου» ή είναι ένας άλλος «τόπος»

---

1. A. Peck, "Introduction: Old Practices, New Media", in Peck, A. & Blank, T. (ed.) *Folklore and Social Media*, Utah State University Press Logan, 2020, σ. 13-15.

2. Σχετικά τον τρόπο που ορίζει ο McLuhan τις «εποχές» σε σχέση με την ιστορία των τεχνολογιών επικοινωνίας βλ. M. McLuhan, *Understanding Media. The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York 1964. Για τον τρόπο περιγραφής και τη λειτουργία αυτής της δευτερογενούς προφορικότητας βλ. W. Ong, *Προφορικότητα και Εγγραμματοσύνη. Η εκτεχνολόγηση του λόγου*. Χατζηκυριάκου, Χ. (μτφρ.). Παραδέλλης, Θ. (επιμ.), Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, Ηράκλειο 2001.

έξω από τον «πραγματικό»<sup>3</sup>. Το θεωρούμενο ως διαμεσολαβημένο περιβάλλον του διαδικτύου απασχόλησε έντονα τους ερευνητές, διότι θεωρήθηκε ότι δεν ενέχει αμεσότητα. Η πρόσληψη λοιπόν του ψηφιακού κόσμου ως αντίθετη έννοια από τον πραγματικό είναι ένας σημαντικός λόγος της καθυστερημένης ενασχόλησης με αυτόν από τις ανθρωπιστικές επιστήμες.

Στην πρώτη μάλιστα ανθρωπολογική έρευνα στο πεδίο αυτό, που πραγματοποιήθηκε από τον Escobar<sup>4</sup>, αναφέρεται καταρχήν ότι η τεχνολογία αποτελεί μια πολιτιστική εφεύρεση, με την έννοια ότι δημιουργεί ένα διαφορετικό και νέο κόσμο πέραν από τον υπαρκτό, ωστόσο αποδίδεται επίσης στον «κυβερνοχώρο» ένα ευρύτερο ανθρωπολογικό περιεχόμενο. Όπως όμως αναφέρει ο Boellstorff<sup>5</sup>, οι «σε απευθείας σύνδεση κόσμοι» (online worlds) είναι απλώς ένα πεδίο παράλληλο με τους κόσμους εκτός σύνδεσης. Τα ψηφιακά δίκτυα βρίσκονται μέσα στην καθημερινή ζωή κι αποτελούν μέρος της, χωρίς βέβαια να την μονοπωλούν. Συνάμα, το διαδίκτυο δεν είναι πια ένα «νέο μέσο» ούτε κάτι ιδιαίτερο και εντυπωσιακό. Η διαδικτυακή επικοινωνία αποτελεί έτσι, απλώς έναν επιπλέον τρόπο πραγμάτωσής της<sup>6</sup>. Έτσι φαίνεται ότι τα ψηφιακά δίκτυα επικοινωνίας είναι συνυφασμένα με την καθημερινή ζωή και ασκούν διάχυτη επιρροή σε αυτή<sup>7</sup>. Και μόνη η χρήση της φράσης: «άκου τι είδα σήμερα στο ίντερνετ» αρκεί για να αποδείξει την επιρροή αυτή. Η διάκριση λοιπόν του online και offline κόσμου δε γίνεται για να υπογραμμιστεί η αντίθεση μεταξύ τους, αλλά μόνο για λόγους έκφρασης, για να γίνεται δηλαδή κατανοητό το πεδίο στο οποίο αναφέρεται

3. Π., Παπαηλία & Π. Πετρίδης, *Ψηφιακή εθνογραφία*, Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις, Αθήνα 2015, σ. 14 (<https://hdl.handle.net/11419/6120> τελευταία ανάκτηση 13/7/2024).

4. A. Escobar, “Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture”, *Current Anthropology*, 35 (1994), σ. 211.

5. T. Boellstorff, *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually*, Human Princeton University Press, Princeton 2008, σ. 3-60.

6. T. J. Blank, *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in the Digital World*, Utah State University Press, 2009, σ. 6.

D. Ben-Amos, “Toward a Definition of Folklore in Context”, *Journal of American Folklore* 84 (1971), σ. 3-15.

7. G.R. Howard, «Η νέα κανονικότητα του ψηφιακού δικτυακού υβριδισμού», στο Αυδίκος Ε. (επιμ.) *Πολιτισμοί του Διαδικτύου*, Πεδίο, Αθήνα 2016, σ. 47. Βλ. σχετικά Γ. Κατσαδώρας, «Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα», στο *Επιστήμες της εκπαίδευσης. Από την ασθνή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό*, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Αιγαίου και Ταξιδευτής, Αθήνα 2013, σ. 109-111.

κάθε φορά ο ερευνητής<sup>8</sup>. Οφείλει έτσι να υπογραμμιστεί ότι η νοηματοδότηση των σχέσεων της κουλτούρας και των δικτύων που δημιουργούνται στο περιβάλλον του διαδικτύου εκλαμβάνονται ως καθ' όλα πραγματικές έννοιες, όσο κι αν δε φαίνεται να τελούνται στο φυσικό, υπό τη στενή έννοια του όρου, χώρο<sup>9</sup>.

Μετά λοιπόν από είκοσι και πλέον χρόνια επαφής με το «κοινωνικό δίκτυο» ή δίκτυο δεύτερης γενιάς (web 2.0)<sup>10</sup>, είναι πια κοινός τόπος στις ανθρωπιστικές σπουδές ότι το διαδίκτυο αποτελεί «πολιτισμικό πλαίσιο»<sup>11</sup> λόγω της επικοινωνίας και των αλληλεπιδράσεων που συντελούνται σε αυτό, αλλά και προέκταση ή μέρος της βιωμένης καθημερινότητας του σύγχρονου ανθρώπου<sup>12</sup>.

Το 2009 ο Blank στο βιβλίο του *Folklore and the Internet* επισημαίνει ότι το διαδίκτυο είναι νέο έδαφος και για τη διάδοση του λαϊκού πολιτισμού, αλλά και για τη μελέτη του. Γι' αυτό, ο τρόπος που οφείλει να προσεγγίζεται το περιβάλλον αυτό από τους μελετητές του λαϊκού πολιτισμού, θα ήταν προτιμότερο να αναδεικνύει και να εστιάζει στη διαδικασία της πραγμάτωσης της καθημερινής ζωής στον σύγχρονο ψηφιακό κόσμο<sup>13</sup>.

Η συζήτηση βέβαια για τη σχέση μεταξύ του λαϊκού πολιτισμού και της τεχνολογίας δεν είναι νέα. Η παράδοση και η τεχνολογία θεωρήθηκαν επί μακρόν ασύμβατες ως και αντίθετες έννοιες και πως η ανάπτυξη της μιας απειλούσε ή ακόμα και συρρίκνωσε την άλλη. Ωστόσο είναι πια κοινός τόπος ότι η εισόδος της τεχνολογίας στη ζωή του ανθρώπου μπορεί να φέρνει νέες συνθήκες δια-

8. H. A. Horst & D. Miller (eds.), *Digital Anthropology*, Berg, London, New York 2012, σ. 13.

9. Ρ. Κακάμπουρα & Α.-Λ. Νουνανάκη, *Τα μιμίδια (memes) της πανδημίας του ιού COVID-19: Ψηφιακή Λαογραφία και Χιούμορ στα Ελληνικά Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης*, Εργαστήριο Κοινωνικών Επιστημών, Π.Τ.Δ.Ε., Ε.Κ.Π.Α., Αθήνα 2023, σ.14.

10. Λέγεται βέβαια πια ότι βρισκόμαστε στην περίοδο μετάβασης στο web 3.0. Πρόκειται για το 'σημασιολογικό ιστό' στον οποίο δίνεται έμφαση στην πληροφορία και όχι πια στην πηγή. Σε αυτό εμπίπτει και η τεχνίτη νοημοσύνη (AI). Η ιδέα πίσω από τον Σημασιολογικό Ιστό είναι να κατηγοριοποιήσει και να αποθηκεύσει πληροφορίες με τρόπο που βοηθά να «διδάξει» ένα σύστημα που βασίζεται σε AI τι σημαίνουν δεδομένα. Οι ιστότοποι θα μπορούν να «κατανοούν» τις λέξεις στα ερωτήματα αναζήτησης με τον ίδιο τρόπο που θα έκανε ένας άνθρωπος, επιτρέποντάς τους να δημιουργούν και να μοιράζονται καλύτερο περιεχόμενο. A. Foroughi, G. Yan, H. Shi, & D. Chong, A "Web 3.0 ontology based on similarity: a step toward facilitating learning in the Big Data age", *Journal of Management Analytics*, 2(3) (2015), σ. 216-232. <https://doi.org/10.1080/23270012.2015.1067154> (τελευταία ανάκτηση 24/4/2024).

11. C. Hine, *Virtual ethnography*, SAGE Publications, London 2000, σ.14-37.

12. Παπαηλία & Πετρίδης, 2015, *ό.π.*, σ. 12, 17-18.

13. T. J. Blank, *Folklore and the Internet*, *ό.π.*, σ. 17.

βίωσης, δεν σηματοδοτεί όμως επ' ουδενί το τέλος του λαϊκού πολιτισμού και της αξίας της μελέτης του, φέρνει μόνο μια αναπροσαρμογή του περιεχομένου του<sup>14</sup>. Πιο αναλυτικά, ο Bausinger<sup>15</sup> υποστήριξε ότι η τεχνολογία προσθέτει νέες διαστάσεις στο λαϊκό πολιτισμό και ότι η τεχνολογία και η λαϊκή κουλτούρα δεν αποτελούν αλληλοαποκλειόμενες έννοιες. Η εκβιομηχάνιση δεν συνεπάγεται κατ' ανάγκην το τέλος του λαϊκού πολιτισμού, χρειάζεται όμως να αναδειχθούν οι τροποποιήσεις και αλλαγές που υφίσταται ο λαϊκός πολιτισμός στο βιομηχανοποιημένο και αστικοποιημένο κόσμο. Άλλωστε δεν αποτελεί ένα ιστορικό αντικείμενο που προορίζεται μόνο ως έκθεμα σε μουσείο, αλλά και μια σύγχρονη δημιουργία μέσα σε μια ζωντανή παράδοση<sup>16</sup>. Παρουσιάζει ιστορικές πτυχές, αλλά οι πτυχές αυτές τείνουν να επαναλαμβάνονται, να προσαρμόζονται και να εξελίσσονται. Και αυτή η προσαρμοστικότητα είναι αυτό που διατηρεί ενεργό το λαϊκό πολιτισμό<sup>17</sup>.

### Ο λαϊκός πολιτισμός και η μελέτη του στον ψηφιακό κόσμο

Είναι αναγκαίο καταρχήν να επισημανθεί ότι το διαδίκτυο δεν είναι ένα και ενιαίο. Πρόκειται για μια πολυεπίπεδη δομή με ποικίλες δυνατότητες προσπέλασης που αποτελείται από διάφορα, διαφορετικών δυναμικών περιβάλλοντα. Έτσι πια, κάνοντας χρήση του όρου «διαδίκτυο» στις ανθρωπιστικές επιστήμες, γίνεται στην πραγματικότητα αναφορά στη σχέση και τη δυναμική αλληλεπίδραση αυτών των ψηφιακών περιβαλλόντων μεταξύ τους, αλλά κυρίως στην αξιοποίησή τους από τους χρήστες στην καθημερινή τους πρακτική.

Στη σχέση του λαϊκού πολιτισμού με το περιβάλλον του διαδικτύου και τα ψηφιακά περιβάλλοντα εντοπίζονται κάποιες εκφάνσεις που συνεχίζουν να εγείρουν προβληματισμό. Αφενός το διαδίκτυο αποτελεί έναν από τους κύριους εκφραστές της παγκοσμιοποίησης καθιστώντας προσβάσιμα όλα τα πολιτισμικά προϊόντα που παράγονται από μικρότερες ή μεγαλύτερες ομάδες και μεσολαβεί στην αλληλεπίδρασή τους με αντίστοιχα άλλων ομάδων<sup>18</sup>. Έτσι, συχνά, είδη του

14. Γ. Κατσαδώρος, *ό.π.*, 2013, σ. 102.

15. H. Bausinger, *Folk Culture in a World of Technology*, Indiana University Press, Bloomington 1990, σ. 23.

16. H. Bausinger, *Folk Culture in a World of Technology*, *ό.π.*, σ. 8.

17. R. Kakampoura & G. Katsadoros, "Social Representations of folk healers in Mass Media: The case of Father Gymnasius", *Proceedings of the 5 International Conference of the ESHS ATHENS (1-3 November 2012)*, Athens 2014, σ. 618-631.

18. Γ. Κατσαδώρος, «Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα», στο *Επιστήμες της εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση*

λαϊκού πολιτισμού στο περιβάλλον του διαδικτύου παύουν να περιέχουν μόνο τα χαρακτηριστικά μιας τοπικής παράδοσης και ακολουθούν έναν νέο δρόμο με παγκόσμια εμβέλεια, λόγω της μεγάλης κινητικότητας πέραν των εθνικών ορίων και της (σχετικά) απεριόριστης –και ανεμπόδιστης– επικοινωνίας<sup>19</sup>. Ενώ αφετέρου η υπόσταση (υλικότητα) των περιβαλλόντων αυτών, όπως και της επικοινωνίας αλλά και της δημιουργίας σε αυτά, στερείται σχεδόν εξολοκλήρου υλικής βάσης.

Ωστόσο ούτε η μια «προβληματική» διάσταση είναι απαγορευτική, ούτε η άλλη, για την ανάπτυξη και την παραγωγή λαϊκού πολιτισμού σε αυτό το πλαίσιο. Καταρχήν ο λαϊκός πολιτισμός είναι, όπως προαναφέρθηκε, ένα δυναμικό φαινόμενο που εξελίσσεται, αλλάζει και υιοθετεί νέα στοιχεία παραμένοντας έτσι «ζωντανός»<sup>20</sup>. Η ενσωμάτωση λοιπόν παγκοσμιοποιημένων<sup>21</sup> χαρακτηριστικών δεν είναι παρά η πραγμάτωση αυτής της δυναμικότητας που τον χαρακτηρίζει στο σύγχρονο κόσμο. Το διακύβευμα είναι η ανάδειξη της λειτουργικότητας των στοιχείων αυτών που προκύπτουν από το «πάντρεμα» του λαϊκού με το παγκοσμιοποιημένο. Το τοπικό μετατρέπεται σε εθνική ή και σε παγκόσμια παράδοση, και η χρήση του μπορεί να γίνει όχι μόνο σε τοπικό επίπεδο αλλά και σε περιβάλλοντα έξω από αυτά που το παράγουν<sup>22</sup>. Το ενδιαφέρον δεν είναι ότι η τοπική παράδοση μπορεί να εξαπλωθεί παγκοσμίως<sup>23</sup> μέσω του διαδικτύου,

της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό. Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Αιγαίου και Ταξιδευτής, Αθήνα 2013, σ.100.

19. R. Brednich, “Where They Originated... Some Contemporary Legends and Their Literary Origins”, *Paper presented at ISCLR Congress*, Melburn Australia 2001, <http://www.folklore.ee/folklore/vol20/legends.pdf> (τελευταία ανάκτηση 31/7/2023), σ.7.

20. Βλ. σχετικά και Ευ. Αυδίκος, *Η πόλη. Λαογραφικές και Εθνογραφικές οπτικές*, Εκδόσεις Σιδέρης, Αθήνα 2016, σ. 307-308.

21. Η παγκοσμιοποίηση παρατίθεται εδώ με έννοια της πραγμάτωσης του «παγκόσμιου χωρίου» κατά τον Μ. McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, MIT press, Massachusetts 1964 παρότι είναι σαφές πως ενέχει -κυρίως- αρνητικές διαστάσεις όπως τις περιγράφει ενδεικτικά και ο Z. Bauman, *Ρευστός Φόβος*, μτφρ. Θ. Γ. Κάμπελας, Πολύτροπον, Αθήνα 2006 [2007].

22. Για μια πιο διευρυμένη πρόσληψη της έννοιας «τοπικότητα», βλ. ενδεικτικά Α. Appadurai, *Modernity At Large: Cultural Dimensions of Globalization*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1996.

23. Ένα χαρακτηριστικό γνώρισμα της παγκόσμιας εξάπλωσης του λαϊκού πολιτισμού είναι η μετατροπή στοιχείων του σε τμήμα μιας μαζικής κουλτούρας. Έτσι, έχοντας χάσει το ρόλο που είχαν στη ρύθμιση της τοπικής ζωής, μετατρέπονται σε προϊόντα για κατανάλωση. Αυτή όμως η διαδικασία, στην οποία πια το διαδίκτυο διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο, έχει ξεκινήσει πολύ νωρίτερα, πέρα και έξω από αυτό. Ένα τέτοιο φαινόμενο είναι

αλλά ότι η λαϊκή παράδοση γίνεται προσβάσιμη μέσω του διαδικτύου και ότι η προφορικά αφηγηθείσα ή/και καταγεγραμμένη λαϊκή παράδοση αναπαρίσταται εικονικά στο πεδίο αυτό<sup>24</sup>. Αυτή η εικονική αναπαράσταση άπτεται της δεύτερης προβληματικής διάστασης του ψηφιακού κόσμου, διότι σχετίζεται με την έννοια της υλικότητας.

Η υλικότητα λοιπόν από την άλλη δεν αποτελεί εν γένει κομβικό χαρακτηριστικό του λαϊκού πολιτισμού ούτε στην εκτός του ψηφιακού κόσμου πραγματώσή του. Ασφαλώς ο λαϊκός πολιτισμός περιλαμβάνει (φυσικά-υλικά) αντικείμενα, αυτά όμως αποτελούν συνήθως αποκύημα ή συνδέονται με κάποια λαϊκή πρακτική μιας ομάδας ή κοινότητας<sup>25</sup>. Μπορεί δηλαδή ο «υλικός πολιτισμός να αφορά τη –συγχρονική και διαχρονική– έρευνα και τη μελέτη των τεχνουργμάτων/χειροτεχνημάτων και την κατανόηση και ερμηνεία των τρόπων παραγωγής και κατανάλωσής τους, όπως αυτά αποτυπώνονται και ενσωματώνονται στα αντικείμενα/τεχνουργήματα του πολιτισμού εν γένει μιας κοινωνίας ή μιας πολιτισμικής ομάδας»<sup>26</sup>, ωστόσο η σύνδεση με πρακτικές που εκλαμβάνονται ως λαϊκές ή παραδοσιακές είναι εμφανής, και είναι αυτή η διάσταση που απασχολεί τους μελετητές του λαϊκού πολιτισμού.

Ασφαλώς μια ακόμα έκφανση της υλικότητας που αμφισβητείται στον ψηφιακό κόσμο είναι η φυσική επαφή των ατόμων. Αυτή όμως η διάσταση εμπίπτει στη συζήτηση που προηγήθηκε σχετικά με το διαμεσολαβημένο χαρακτήρα του ψηφιακού κόσμου. Ο Blank επισημαίνει ότι η λαϊκότητα του κυβερνοχώρου βρίσκεται στο γεγονός ότι πίσω από σχεδόν κάθε συμβολική αλληλεπίδραση που λαμβάνει χώρα διαδικτυακά βρίσκονται άνθρωποι. Ζητούμενο αποτελεί λοιπόν η σημασία του ψηφιακού κόσμου (ή καλύτερα των ψηφιακών κόσμων) ως κοινωνικής σφαίρας. Σε αυτό το πλαίσιο οφείλει να τονιστεί ο ρόλος των ατόμων στη δημιουργία ουσιαστικών αλληλεπιδράσεων στο διαδίκτυο<sup>27</sup>. Η πρόσβαση και δραστηριότητα ατόμων/χρηστών στους ψηφιακούς χώρους τους εμποτίζει με ουσία, διαμορφώνοντας έναν ψηφιακό χώρο για κάθε είδους αλληλεπιδρά-

ενδεικτικά αυτό του φολκλωρισμού. Βλ. σχετικά Η. Bausinger, A “folklorizmus fogalmahoz”, *Ethnographia* XCIV (3) (1983), σ. 434-440, Μ.Γ. Μερακλής, *Ελληνική λαογραφία*, Καρδαμίτσα, Αθήνα 2011, σ. 136-137.

24. D. J. Stanley, *Computers, Visualization and History. How Technology Will Transform Our Understanding of the Past*, M. E. Sharpe Inc–Armonk, New York-London 2003.

25. Σχετικά με τη λαϊκή τέχνη, βλ. ενδεικτικά Μερακλή, Μ.Γ. (2011), *ό.π.*, σ. 285-302.

26. Α. Οικονόμου, *Υλικός Πολιτισμός: Θεωρία, Μεθοδολογία, Αξιοποίηση*, Εκδόσεις Παπαζήση, Αθήνα 2014, σ. 26.

27. T. J. Blank, Pattern in the Virtual Folk Culture of Computer-Mediated Communication. In Blank, T. (ed.) *Folk Culture in the Digital Age*, Utah State University Press, 2012, σ. 2.

σεις. Αυτοί οι χώροι αποτελούν κοινωνικά περιβάλλοντα όπου διαμορφώνονται ταυτότητες, ανάλογες με αυτές του φυσικού κόσμου<sup>28</sup>.

## Η Ψηφιακή Λαογραφία

Παρότι οι βασικές αρχές, αξίες και στοχεύσεις της λαογραφικής έρευνας στα ψηφιακά περιβάλλοντα παραμένουν εν πολλοίς κοινές με ό,τι επικρατεί στην εκτός διαδικτύου έρευνα, όπως θα φανεί στη συνέχεια, λόγω των ιδιαίτερων στοιχείων που εξετάζει δεν παύει να αποτελεί ένα νέο κλάδο της λαογραφίας, την ψηφιακή λαογραφία<sup>29</sup>.

Η ψηφιακή (digital) λαογραφία μελετά τα μηνύματα ποικίλου περιεχομένου που κυκλοφορούν ευρέως μέσω του διαδικτύου, τα οποία έχουν αποτελέσει έναν ευέλικτο και ιδιαίτερα προσφιλή τρόπο επικοινωνίας<sup>30</sup>. Πιο αναλυτικά η «ψηφιακή λαογραφία εξετάζει έθιμα, παραδόσεις και πολιτισμικά στοιχεία οπτικής, κειμενικής και ηχητικής απόδοσης που προέκυψαν από την εμπλοκή του χρήστη σε εφαρμογές προσωπικών υπολογιστών»<sup>31</sup>. Είναι η εξωτερίκευση της δημιουργικότητας στις ποικίλες μορφές και αλληλεπιδράσεις, που πραγματοποιείται στο περιβάλλον του διαδικτύου από τους χρήστες και τις κοινότητες τους<sup>32</sup>. Η ψηφιακή λαογραφία λοιπόν είναι η μελέτη του υλικού που προκύπτει από το περιβάλλον του διαδικτύου, το οποίο με τη σειρά του αποτελεί τον ψηφιακό λαϊκό πολιτισμό.

28. Ευ. Αυδίκος, «‘Like it’ . Συλλογικότητες στο διαδικτυακό ‘χωριό’ του Facebook», στο Ευ. Αυδίκος (επιμ.) *Πολιτισμοί του Διαδικτύου*, Εκδόσεις Σιδέρης, Αθήνα 2016α, σ.131-132.

29. Προτιμάται ο όρος «ψηφιακή» λαογραφία, παρότι έχουν δοκιμαστεί και άλλοι για να περιγράψουν τη μελέτη του εν λόγω κλάδου. Παλαιότερα ο επικρατέστερος υπήρξε ο όρος «ηλεκτρονική» λαογραφία (e-folklore, δηλαδή electronic folklore). Ο όρος «ηλεκτρονικό» χρησιμοποιήθηκε από τον Dundes, ο οποίος σε αυτόν ενέταξε όλα τα είδη του λαϊκού πολιτισμού που διαδίδονται μέσω των ηλεκτρονικών μέσων επικοινωνίας. Αναφέρεται στην τηλεόραση, το τηλέφωνο, το φαξ και το ραδιόφωνο, αλλά και το πρωτοεμφανιζόμενο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο. A. Dundes, “On Computers and Folktales”, *Western Folklore* 24 (1965), σ. 185-189.

Σε σχέση με τους άλλους όρους που έχουν χρησιμοποιηθεί για την περιγραφή του πεδίου, ο όρος «ψηφιακή» εστιάζει στον τρόπο που διαδίδεται η πληροφορία στο περιβάλλον του διαδικτύου, ενώ άλλοι όροι (όπως π.χ. «κυβερνο-» ή «εικονική») εστιάζουν περισσότερο στα χαρακτηριστικά περιβαλλόντων που δημιουργούνται εντός του ψηφιακού πεδίου.

30. Κατσαδώρας, 2013, *ό.π.*, 107.

31. O. Lialina, & D. Espenschied (eds.) *Digital Folklore. To Computers Users with Love and Respect*, Merz & Solitude, Stuttgart 2009, σ. 27.

32. T. J. Blank, *Folklore and the Internet*, *ό.π.*, σ. 6.



Η ψηφιακή λαογραφία ή η λαογραφία του ψηφιακού, είναι μια συνέχεια μακροχρόνιων πρακτικών και ειδών περιεχομένου, ιδωμένων μέσα στο (όχι πια και τόσο) νέο πλαίσιο, τον ψηφιακό κόσμο. Αυτό δε που μελετά είναι εκείνη η νέα μορφή δημιουργικότητας που παράγεται και απευθύνεται στους ίδιους τους χρήστες<sup>33</sup>, η οποία είναι λειτουργική και στο πλαίσιο στο οποίο δημιουργείται, αλλά και πέρα από αυτό. Παρότι μπορεί να αποδειχθεί ότι δεν είναι μια διαχρονική αναλυτική έννοια, μαρτυρεί την ευρέως αναγνωρισμένη ανάγκη για ένα περιγραφικό σχήμα που συνδυάζει τις ιδέες του λαϊκού και παραδοσιακού πολιτισμού με το πιο κεντρικό χαρακτηριστικό των σύγχρονων μέσων: το ψηφιακό<sup>34</sup>.

### Οι λαογραφικές μελέτες στο πεδίο του διαδικτύου

Μετά την εξέταση του τρόπου με τον οποίο αναδομείται η «λαϊκότητα» στα ψηφιακά περιβάλλοντα, χρειάζεται να αναδειχθεί ο τρόπος που παράγεται ή αναπαράγεται λαϊκός πολιτισμός σε αυτό το πλαίσιο. Προσεγγίζοντας λοιπόν το διαδίκτυο ως «όλον» ή τα ψηφιακά περιβάλλοντα που το συναποτελούν ως πεδία διεξαγωγής λαογραφικής έρευνας, είναι δεδομένο ότι δεν αποτελεί τόσο μεγάλη πρόκληση από μεθοδολογική άποψη, διότι δεν απαιτείται η δημιουργία νέων «εργαλείων» για την προσέγγιση αυτή, αλλά η προσαρμογή στις ιδιαιτερότητες του πεδίου των ήδη υπαρχόντων<sup>35</sup>, αφού αφορά κοινά θέματα με την λαο-εθνο-ανθρωπολογική έρευνα στα περιβάλλοντα έξω από αυτό<sup>36</sup>. Ασφαλώς ο λαϊκός πολιτισμός που διαδίδεται μέσα στο διαδίκτυο επηρεάζεται και από αυτό και τα χαρακτηριστικά που αυτό διαθέτει, όπως και η συγκρότηση της κοινότητας. Πολλά από τα θέματα και τις έννοιες-κλειδιά που εμπίπτουν στη

33. Πολιτισμός δηλαδή όπως γίνεται αντιληπτός και θεσπίζεται από τους μεμονωμένους χρήστες του. Πρόκειται για «από τα κάτω» προσέγγιση (Bottom up) που σχετίζεται με έναν τρόπο με το οικείο σχήμα της επιστήμης των φαινομένων, κατά το οποίο αξιοποιούνται όροι του οικείου συστήματος που παράγει τα πολιτισμικά σχήματα που μελετώνται. Θ. Παπαδέλλης, «Εισαγωγή στην Ελληνική Έκδοση», στο Ong, W. *Προφορικότητα και Εγγραμματοσύνη*, ό.π., σ. xxiv-xxviii. Ζ. Papacharissi, “Affective publics and structures of storytelling: Sentiment, events and mediality”, *Information, Communication & Society* 19(3) (2016), σ. 307–324.

34. *Second International Handbook of Internet Research*. The Netherlands: Springer Nature B.V., σ. 180.

35. P. Budka, *From Cyber to Digital Anthropology to an Anthropology of the Contemporary?* 2011 <https://pdfs.semanticscholar.org/ac2c/2652a560a824eb5c1a919058e13154382376.pdf> (τελευταία ανάκτηση 7/5/2024). σ. 12.

36. T. J. Blank, 2009, ό.π., σ. 11.

σχετική θεματολογία –όπως τα διάφορα αφηγηματικά είδη, το λαϊκό χιούμορ<sup>37</sup> κ.α.– έχουν πάρει νέες διαστάσεις ή έχουν τροποποιηθεί μέσα στον/και λόγω του ψηφιακού κόσμου<sup>38</sup>. Παρ’ όλα αυτά όμως δεν προϋποτίθεται η εγκατάλειψη της εθνογραφικής μεθόδου ή της επιτόπιας έρευνας, αλλά μάλλον η κριτική επεξεργασία ορισμένων από τα στοιχεία τους<sup>39</sup> και η προσαρμογή τους στις ιδιαιτερότητες του πεδίου. Ακόμα και από ηθική άποψη η ψηφιακή έρευνα είναι αντίστοιχη με τη συμβατική<sup>40</sup>, επειδή οι κύριες ηθικές αξίες είναι κοινές<sup>41</sup>.

Σε αυτό το νέο πλαίσιο, η πρόσληψη των πληροφοριών και της αποθήκευσης, της λήψης και της μετάδοσής τους αλλάζουν συνεχώς και αναδιοργανώνονται. Έτσι το διαδικτυο γίνεται το νέο μέσο και δημόσιος χώρος του παραδοσιακού πολιτισμού (και της πολιτιστικής κληρονομιάς). Αυτή η αλλαγή του μέσου προκαλεί την αναδιτύπωση πολλών ερωτημάτων και την εισαγωγή νέων υποθέσεων, αφετηριών και πλαισίων ερμηνείας και ανάλυσης. Έτσι προκύπτει και η ανάγκη για περιγραφή και ανάλυση νέων μεθόδων έρευνας, όπως η διαδικτυακή αναζήτηση, η ανίχνευση πληροφοριών, η αποθήκευση, η προώθηση, τα like στο Facebook κ.λπ.<sup>42</sup>.

Το διαδικτυο μπορεί να προσεγγιστεί και ως μία γιγάντια «αποθήκη» απευθείας συνδεδεμένων μεταξύ τους πληροφοριών<sup>43</sup>. Στοιχεία, λοιπόν, του λαϊκού πολιτισμού ανακύπτουν στο περιβάλλον του διαδικτύου με δύο τρόπους. Αφενός εντοπίζουμε σε αυτό «παραδοσιακές» μορφές λαϊκού πολιτισμού που «συντηρούνται» στον ψηφιακό κόσμο, λειτουργεί δηλαδή το διαδικτυο ως «αρχείο»<sup>44</sup>, αφετέρου νέες μορφές λαϊκού πολιτισμού προκύπτουν στο περιβάλλον

37. Σχετικά με τις διαστάσεις του λαϊκού χιούμορ στον ψηφιακό κόσμο, βλ. ενδεικτικά Ρ. Κακάμπουρα, & Α. Νουνανάκη, 2023, *ό.π.*, σ. 41-61.

38. T. J. Blank, 2009, *ό.π.*, σ. 13.

39. P. Budka, 2011, *ό.π.*, σ. 12.

40. D. Carter, “Living in Virtual Communities: An Ethnography of Human Relationships in Cyberspace”, *Information, Communication, & Society* 8 (2005), σ.152.

41. Για τη διεξαγωγή της διαδικτυακής λαογραφικής έρευνας και της ψηφιακής εθνογραφικής έρευνας (netnography κατά τον R.V. Kozinets, “The Field behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities”, *Journal of Marketing Research*, 39 (1) (2002), σ. 61-72), βλ. ενδεικτικά Κακάμπουρα & Νουνανάκη, 2023, *ό.π.*, σ. 25-27.

42. A. Vajda, “Folk Culture on the Internet: Use, Context, and Function”, *Acta Universitatis Sapientiae, Communicatio*, 2: 7–45 (2015), σ. 20.

43. S. J. Bronner, *Folk Nation: Folklore in the Creation of American Tradition*. Scholarly Resources, Wilmington 2002, σ.16.

44. Ο Derrida αναγνωρίζει στο αρχείο, αφενός ότι μπορεί να θεωρηθεί ως εγγυητής της επαναληψιμότητας, της δυνατότητας εγγραφής και της ανάμνησης της προέλευσης. Από την

αυτό, επειδή, ειδικά στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, παρέχεται η δυνατότητα στους χρήστες να αλληλεπιδρούν.

Οι «παραδοσιακές» μορφές του λαϊκού πολιτισμού μεταδίδονται, διαχέονται, αλλά και συντηρούνται στον ψηφιακό κόσμο. Από αφηγηματικά είδη, είδη του λαϊκού λόγου (παραμύθια, τραγούδια, αινίγματα κ.λπ.), έως και υλικά αντικείμενα ως εικόνες (όπως σκεύη του σπιτικού και έπιπλα, υφαντά, από σεμεδάκια ως και παραδοσιακές φορεσιές ή και αγροτικά εργαλεία) συλλέγονται από χρήστες και «ανεβαίνουν» σε διάφορους ιστότοπους δημιουργώντας έτσι ψηφιακά αρχεία. Σε αυτή την περίπτωση βέβαια η σημαντικότερη δυνατότητα που παρέχει το διαδίκτυο είναι η αναπαράσταση (ή η οπτικοποίηση<sup>45</sup>) και όχι τόσο η ικανότητά του να αποθηκεύει δεδομένα<sup>46</sup>.

Η Kirshenblatt-Gimblett<sup>47</sup> επισημαίνει ότι το διαδίκτυο δε μειώνει την ισχύ του λαϊκού πολιτισμού, αντιθέτως λειτουργεί ως αγωγός του. Όπως δηλαδή συνέβη και παλαιότερα με τυπωμένες εκδόσεις λαογραφικών συλλογών που φαίνεται ότι τόνωσαν είδη του παραδοσιακού λόγου, όταν η τυπογραφία θεωρούνταν απειλή<sup>48</sup>. Εν τέλει, φαίνεται ότι οι νέες τεχνολογίες δεν εκτοπίζουν, αντικαθιστούν ή εξαλείφουν απαραίτητα τις προγενέστερες, αλλά αλληλεπιδρούν με αυτές<sup>49</sup>.

άλλη πλευρά όμως διαπιστώνει ότι αυτά τα επίπεδα νοήματος συνδέονται επίσης με τη συλλογή, την κατηγοριοποίηση και τη ρύθμιση ως τροπάρια ελέγχου. J. Derrida, *Archive fever: A Freudian impression*, University of Chicago Press, Chicago 1996.

45. 'Visibility' κατά τον S. J. Bronner, "Digitizing and Virtualizing Folklore", in T. Blank (ed.), *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*, Utah State University, Utah 2009, σ. 21-66.

46. D. J. Stanley, 2003 *ό.π.* Ωστόσο, από μια ορισμένη οπτική γωνία, φαίνεται ότι ο Παγκόσμιος Ιστός είναι επίσης ένα τεράστιο αρχείο, ή βάση δεδομένων, για ένα πολύ σημαντικό μέρος των χρηστών. Δεν είναι άλλωστε τυχαίος ο χαρακτηρισμός του ως ημερολογίου της ανθρωπότητας από τον Ε. Παπάνης, *Μεθοδολογία Έρευνας και Διαδίκτυο*, Σιδέρης, Αθήνα 2011.

47. B. Kirshenblatt-Gimblett, "From the Paperwork Empire to the Paperless Office: Testing the Limits of the Science of Tradition", in R., Bendix & R.L. Zumwalt (eds.), *Folklore Interpreted: Essays in Honor of Alan Dundes*, Garland, New York 1995, σ. 69-92, σ. 74, Blank, 2009, *ό.π.*, σ. 7.

48. Ο Howard προσθέτει βάσει του παραδείγματος αυτού, ότι το ίντερνετ αποτελεί κατά κάποιον τρόπο μια τεχνολογία εκτύπωσης μετατρέποντας το λαογραφικό υλικό σε ηλεκτρονικό ιδίωμα. G.R. Howard, "Electronic hybridity: The Persistent Processes of the Vernacular Web", *Journal of American Folklore*, 121 (2008a), σ. 192-218, G.R. Howard, "The Vernacular Web of Participatory Media", *Critical Studies in Media Communication* 25 (2008b), σ. 490-512.

49. B. Kirshenblatt-Gimblett, "Folklore's Crisis". *The Journal of American Folklore*, Vol. 111, No. 441 (1998), σ. 310, Blank, 2009, *ό.π.*, σ. 8.

Η (γραπτή ή πολυμεσική) καταγραφή του λαϊκού πολιτισμού και η καταχώριση της σε αρχεία και έντυπες εκδόσεις αντιπροσωπεύουν έναν τρόπο διατήρησης, εξωτερίκευσης και μετάδοσης της λαϊκής και παραδοσιακής κληρονομιάς. Με την εξάπλωση της τεχνολογίας, οι λαογραφικές συλλογές<sup>50</sup>, τα τεχνουργήματα και τα αντικείμενα δεν εμφανίζονται πλέον αποκλειστικά σε στατικά περιβάλλοντα. Έτσι και ο ρόλος των μουσείων, για παράδειγμα, ενισχύεται πια από την επαυξημένη πραγματικότητα, ενώ η οποιαδήποτε συλλογή υλικού δημιουργείται σε έναν χώρο στον οποίο οι κανόνες των μέσων κοινωνικής δικτύωσης είναι σε ισχύ. Σε αυτό το πλαίσιο, τον ρόλο του επιμελητή της συλλογής μπορεί να αναλαμβάνει ένας μελετητής (λαογράφος, εθνολόγος, ανθρωπολόγος κ.λπ.) ή ένας κρατικός λειτουργός, ακόμα και ένας ενθουσιώδης ερασιτέχνης, αλλά κυρίως ο ίδιος ο χρήστης.

Ο παραδοσιακός πολιτισμός μιας συγκεκριμένης περιοχής (ο λαϊκός της πολιτισμός ή η πολιτιστική κληρονομιά της) βρίσκεται και εντοπίζεται όλο και πιο συχνά στο διαδίκτυο, στους ιστότοπους περιφερειακών ενώσεων και συλλόγων, τουριστικών φορέων, τοπικών κυβερνητικών φορέων, πολιτιστικών ιδρυμάτων ή ερευνητικών κέντρων, σε αρχεία ιστοσελίδων, ιστολογίων και φόρουμ<sup>51</sup>. Σε αυτό το πλαίσιο, δεν είναι λίγα τα παραδείγματα παραδοσιακών μορφών λαϊκού πολιτισμού που αναδεικνύονται σε ιστότοπους π.χ. πολιτιστικών συλλόγων που προβάλλουν με αυτό τον τρόπο τα στοιχεία εκείνα του παρελθόντος της κοινότητας που θεωρούν ιδιαίτερα ή τις 'συλλογές' ειδών του υλικού λαϊκού πολιτισμού που κατέχουν κ.ά.

Όμως, επειδή παραδοσιακές πρακτικές δεν παύουν να τελούνται και σήμερα, ιστότοποι δεν λειτουργούν μόνο ως ψηφιακά λαογραφικά μουσεία. Πολλές φορές προβάλλονται και στοιχεία μιας ζώσας παράδοσης. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι οι αναρτήσεις για σύγχρονες εκδηλώσεις που διοργανώνονται από ποικίλους φορείς, οι οποίες όμως εκκινούν από αντίστοιχες παραδοσιακές τέτοιες ή οι αναρτήσεις για νέες πρακτικές, νέες «παραδόσεις» που έχουν πάρει μια επαναλαμβανόμενη τελεστική μορφή στο σύγχρονο κόσμο (όπως είναι για παράδειγμα ενημερώσεις για πανηγύρια, μέσα από αφίσες αναρτημένες στο δια-

50. Χαρακτηριστικό παράδειγμα της δυναμικής του ψηφιακού μετασχηματισμού ενός αρχείου αποτελεί το έργο που συντελείται στο Κέντρον Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών. Βλ. σχετικά Ι. Καραχρήστος & Π. Ποτηρόπουλος, «Από αποθετήριο σε ένα ζωντανό αρχείο: Μια πρόταση για την τεκμηρίωση του εθνογραφικού υλικού στο αρχείο του Κέντρου Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών», *Επετηρίς Κέντρου Λαογραφίας*, 35-36 (2014-2019) (2021), σ. 63-82.

51. A. Vajda, 2015, *ό.π.*, σ. 7-45.

δίκτυο, ή για νεοαγροτικές γιορτές, κοπές πίτας ή χοροεσπερίδες κ.λπ.). Έτσι λοιπόν το διαδικτυο δημιουργεί «αρχείο» από όλα όσα συμβαίνουν στο σήμερα, τα οποία μπορούν να μελετηθούν σύγχρονα, ή θα μπορεί να εντοπίσει κάποιος στο μέλλον, αναζητώντας τα στο διαδικτυο.

Στα ποικίλα, βέβαια, ψηφιακά περιβάλλοντα κοινοποιείται υλικό και από μη οργανωμένους φορείς, από άτομα-χρήστες που ανεβάζουν διάφορα στοιχεία, όπως π.χ. ένα πανηγύρι στο οποίο συμμετείχαν οι ίδιοι, περνούσαν όμορφα και κατέγραψαν στιγμιότυπά του με την βιντεοκάμερα του κινητού τους τηλεφώνου, τα οποία μετά μοιράζονται στο διαδικτυο. Οι χρήστες λοιπόν μπορεί και αυτοί να ανεβάζουν τέτοιο υλικό, η διαφορά όμως σε αυτή την περίπτωση είναι ότι δεν αποτελεί ένα οργανωμένο και ενιαίο αρχείο, αλλά διάφορα στοιχεία ποικίλου περιεχομένου, βάσει των προτιμήσεων του χρήστη, αλλά διάσπαρτα. Το πιο σημαντικό λοιπόν στην περίπτωση αυτή είναι ότι τα ψηφιακά περιβάλλοντα δίνουν τη δυνατότητα σε οποιονδήποτε χρήστη να μιλήσει δημόσια για την παράδοση και το λαϊκό πολιτισμό. Αυτό μπορεί με την πρώτη ματιά να προβληματίζει τους μελετητές, όμως είναι ένας ιδιαίτερα σημαντικός δείκτης για τον τρόπο που αντιλαμβάνεται συνειδητά ή ασυνειδητά, ο μέσος χρήστης το λαϊκό πολιτισμό και ό,τι emπίπτει σε αυτόν.

Η λαογραφία, ως γνωστόν, διερευνά και τη σύγχρονη ζωή, καθώς δεν περιορίζεται στη μελετητή ήδη γνωστών και οικείων ειδών και θεμάτων του λαϊκού πολιτισμού, αλλά καταπιάνεται και με τη σύγχρονη δημιουργία του μέσα από κάθε έκφανση της καθημερινότητας. Γι' αυτό, σύγχρονες μορφές λαϊκού πολιτισμού που δημιουργούνται και στα ψηφιακά περιβάλλοντα, αξιοποιώντας τις ιδιαίτερες δυνατότητες που αυτά δίνουν, κατ' αρχήν για χρήση στο περιβάλλον αυτό, δε θα μπορούσαν να μην απασχολήσουν τους μελετητές του λαϊκού πολιτισμού. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είδους του λαϊκού λόγου που δημιουργήθηκε στο διαδικτυο, και συγκεκριμένα στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, είναι τα διαδικτυακά μιμείδια<sup>52</sup>.

52. Γ. Κατσαδώρας, & Α.-Λ. Νουνανάκη, «Η εικόνα των Ποντίων στην ψηφιακή λαογραφία: Η περίπτωση των μιμείων (memes)», στο Μ. Γ. Βαρβούνης, Ρ. Κακάμπουρα & Μ. Ευσταθιάδου (επιμ.), *Λαϊκή Παράδοση του Πόντου από το παρελθόν στο παρόν*. Πρακτικά Διεθνούς Επιστημονικού Συνεδρίου Λαογραφίας (Θεσσαλονίκη, 29 Νοεμβρίου – 1 Δεκεμβρίου 2019), *Αρχείον Πόντου*, 61, Επιτροπή Ποντιακών Μελετών, Αθήνα 2021, σ. 389-432. Ρ. Κακάμπουρα & Α.-Λ. Νουνανάκη, «Τα μιμείδια (memes) της πανδημίας του ιού COVID-19: Η διαχείριση του πρωτόγονου μέσω ενός σατιρικού είδους του ψηφιακού λαϊκού λόγου», στο Γ. Κατσαδώρας & Εμ. Φωκίδης, (επιμ.), *Πρακτικά Συνεδρίου Λαϊκός Πολιτισμός και Ψηφιακός Κόσμος. Για μια Ψηφιακή Λαογραφία*, (2022), σ. 153-182. R. Kakampoura, & A.L. Nounanaki, “Studying memes on social media: the case of memes for the pandemic of

Ο Milner<sup>53</sup> ορίζει τα μιμείδια (όπως έχει επικρατήσει να λέγονται) ως πολυτροπικά/πολυμεσικά τεχνουργήματα τα οποία διαμοιράζονται αμέτρητοι συμμετέχοντες, που χρησιμοποιούν τη λαϊκή κουλτούρα για δημόσιο σχολιασμό. Τα μιμείδια (memes), εν συντομία, αποτελούν είδος πολυμεσικού ψηφιακού λαϊκού λόγου που εμφανίζεται και εξαπλώνεται στο περιβάλλον του διαδικτύου θίγοντας δηκτικά καθημερινές στάσεις και συμπεριφορές, αλλά και θέματα της επικαιρότητας<sup>54</sup>.

Έτσι λοιπόν εντοπίζεται η εμφάνιση και η ανάπτυξη και νέων μορφών δημιουργίας και ανταλλαγής περιεχομένου<sup>55</sup> από τους ίδιους τους χρήστες (User Generated Content) που έχουν τη μορφή γραπτών, προφορικών, ακουστικών και οπτικών λαογραφικών φαινομένων παγκόσμιου χαρακτήρα τα οποία ενσωματώνονται σε ό, τι περιγράφηκε ως ψηφιακή λαογραφία και σε ό, τι εμπίπτει στην έννοια του ψηφιακά μεταδιδόμενου λαϊκού πολιτισμού<sup>56</sup>. Η δημιουργία λαϊκού πολιτισμού σε τέτοιου είδους περιβάλλοντα προκύπτει κατ' αντιστοιχία με όλα τα άλλα περιβάλλοντα κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Στα ψηφιακά περιβάλλοντα λοιπόν προκύπτουν, αναπαράγονται αλλά και εξελίσσονται πράγματι νέα είδη ψηφιακού λαϊκού πολιτισμού, όπως είναι διαφορών μορφών λαϊκό χιούμορ (π.χ. τα μιμείδια που προαναφέρθηκαν) ή λαϊκός λόγος εν γένει (όπως π.χ. τα *creepypasta*<sup>57</sup>), νέες πρακτικές (όπως είναι η ψηφιακή αφήγηση<sup>58</sup> που αξιοποιεί

COVID-19 on Greek social media”, in B. Bogdanović & K. Obšut (eds.), *Horizons of the future: Anthropological and other scientific approaches*, Archives of Vojvodina, Institute of Ethnography of the Serbian Academy of Sciences and Arts, Belgrade 2023, σ. 71-98. E. Karamanes & St. Zochios, «Pour une ethnographie des pratiques ethnographiques pendant la pandémie du COVID-19 (mars 2020-à présent): notes de journal» («For an Ethnography of Ethnographic Practices During the Covid-19 Pandemic. March 2020-present: Journal Notes»), *EtnoAntropologia* 11 (1)(2023), σ. 105-118. <https://rivisteclub.it/index.php/etnoantropologia/article/view/438>

53. R. M. Milner, “Pop polyvocality: Internet memes, public participation, and the Occupy Wall Street movement”. *Int J Commun* 7(2013), σ. 2357-2390.

54. Γ. Κατσαδώρας & Α.-Λ. Νουνανάκη, 2021, *ό.π.*, 389-432.

55. A. M. Kaplan & M. Haenlein, “Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media”, *Business Horizons*, 53(1), (2010), σ. 59-68.

56. V. Krawczyk-Wasilewska, *Folklore in the Digital Age: Collected Essays*. University of Łódź, Łódź 2016, σ. 27.

57. Για περισσότερα σχετικά με το είδος βλ. T. Blank & L. McNeill (eds.) *Slender Man is coming. Creepypasta and contemporary Legends on the Internet*. University Press of Colorado, USA 2018.

58. Σχετικά με την ψηφιακή αφήγηση βλ. ενδεικτικά Μ. Κακαβούλια, & Π. Πολίτης (επιμ.), *Αφήγηση. Μια πολυεπιστημονική θεώρηση*. Gutenberg, Αθήνα 2022.

πια όλες τις πολυμεσικές δυνατότητες των πεδίων), αλλά και κοινωνικές συνομαδώσεις<sup>59</sup> (ψηφιακών δηλαδή κοινοτήτων).

### Συμπεράσματα

Το διαδίκτυο και ο ψηφιακός κόσμος εν γένει είναι πολυδιάστατος, πολυεπίπεδος χώρος παραγωγής σχέσεων και ανάπτυξης ομάδων κατά την περιγραφή του Dundes. Ελλείπει υλικότητας, σε κάθε έκφραση των ομάδων αυτών αξιοποιούνται οι ιδιαίτερες ιδιότητες του ψηφιακού κόσμου, δηλαδή η πολυμεσική έκφραση. Ως εικόνες, ως βίντεο, ως κείμενο ή συνδυαστικά, αποδίδεται και μεταφέρεται οτιδήποτε απασχολεί, διασκεδάζει ή εκφράζει τα μέλη των ομάδων αυτών ή προάγει τις αξίες, τα ιδανικά ή τα χαρακτηριστικά τους. Ούτε ο τρόπος ούτε όμως και ο λόγος που δημιουργούνται και εκφράζονται οι ομάδες στα ψηφιακά περιβάλλοντα διαφέρει από τα αντίστοιχα που παράγουν συνομαδώσεις στον εκτός διαδικτύου κόσμο. Έτσι λοιπόν και η επιστημονική προσέγγιση και μελέτη και των ομάδων αυτών, αλλά και του λαϊκού τους πολιτισμού δε διαφοροποιείται τελικά ιδιαίτερα από τα αντίστοιχα στον μη ψηφιακό κόσμο. Ασφαλώς αναγνωρίζονται διαφοροποιήσεις, αυτό όμως αποτελεί το λόγο προσαρμογής των μεθόδων και των εργαλείων στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των ψηφιακών περιβαλλόντων, παρά την ανάγκη δημιουργίας νέων.

Έχοντας λοιπόν απαλλαγεί από την ανάγκη επαναδιαπραγμάτευσης και των βασικών εννοιών και των μεθοδολογικών εργαλείων, μπορεί απρόσκοπτα να αναδειχθεί ο λαϊκός πολιτισμός που δημιουργείται, αναπαράγεται ή διατηρείται στον ψηφιακό κόσμο, αναδεικνύοντας μεν τις ιδιαιτερότητες του πεδίου που ενσωματώνει αναπόφευκτα, όχι όμως ως έναν άλλο και ξεχωριστό λαϊκό πολιτισμό, αλλά ως έναν αντίστοιχο με τον εκτός διαδικτύου που εκφέρεται με κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Ο λαϊκός πολιτισμός δεν παύει να εξελίσσεται ακολουθώντας τις ανάγκες και τις δυνατότητες των ομάδων που εκφράζει. Το ότι βρίσκει τρόπο λοιπόν να αποδοθεί και στον ψηφιακό κόσμο αποτελεί ακόμα μια ένδειξη του δυναμικού του χαρακτήρα. Έτσι, η ψηφιακή λαογραφία και η μελέτη του ψηφιακού λαϊκού πολιτισμού είναι μεν μια «νέα» έκφραση των πολιτισμικών φαινομένων και της μελέτης τους που απαντά όμως στην ανάγκη εξειδίκευσης στα χαρακτηριστικά του περιβάλλοντος στο οποίο προκύπτει. Εν τέλει πάντως ο λαϊκός πολιτισμός εξελίσσεται διαρκώς, εξαπλώνεται και προσαρμόζεται στα νέα δεδομένα κάθε εποχής, κι έτσι δε θα μπορούσε να

59. T. Boellstorff, *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human* Princeton University Press, Princeton 2008.

μην προκύψει και στο περιβάλλον του διαδικτύου και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Όπως άλλωστε αναφέρει η Dégh:

«Το φαινόμενο που προσδιορίζουμε ως λαϊκό πολιτισμό διαπερνά όλη την κοινωνία με τη βοήθεια των μέσων μαζικής ενημέρωσης· και μάλιστα δεν απαξιώνεται απλώς και μόνο επειδή οι φορείς του χειρίζονται νέα εργαλεία προκειμένου να ανταποκριθούν στις ανάγκες των σύγχρονων καταναλωτών. Ο λαϊκός πολιτισμός ανθίζει και πολλαπλασιάζεται μπροστά στα μάτια μας καθώς αναδύεται από τις νέες συνθήκες όλο και πιο δυναμικά, ενδυναμωμένος με περισσότερο κύρος από ποτέ άλλοτε»<sup>60</sup>.

### Βιβλιογραφία

- Αυδίκος, Ευ., «'Like it'. Συλλογικότητες στο διαδικτυακό 'χωριό' του Facebook», στο (επιμ.) Αυδίκος, Ευ. *Πολιτισμοί του Διαδικτύου*. Εκδόσεις Σιδέρης, Αθήνα 2016, σ. 125-150.
- Αυδίκος, Ευ., *Η πόλη. Λαογραφικές και Εθνογραφικές οπτικές*, Εκδόσεις Σιδέρης, Αθήνα 2016.
- Γκασούκα, Μ. & Ξ. Φουλιδή, *Όψεις εθνογραφικής έρευνας στις λαογραφικές σπουδές: φεμινιστική εθνογραφία - διαδικτυακή εθνογραφία*. Παπαζήση, Αθήνα 2017.
- Κακαβούλια, Μ. & Πολίτης, Π. (επιμ.), *Αφήγηση. Μια πολυεπιστημονική θεώρηση*. Gutenderg, Αθήνα 2022.
- Bauman, Z., *Ρευστός Φόβος*, Κάμπελας, Θ. Γ. (μτφρ.), Πολύτροπον, Αθήνα 2006 [2007].
- Κακάμπουρα, Ρ. & Νουνανάκη, Α. -Λ., «Τα μιμείδια (memes) της πανδημίας του ιού COVID-19: Η διαχείριση του πρωτόγνωρου μέσω ενός σατιρικού είδους του ψηφιακού λαϊκού λόγου», στο Κατσαδώρος, Γ. & Φωκίδης, Εμ. (επιμ.) *Πρακτικά Συνεδρίου Λαϊκός Πολιτισμός και Ψηφιακός Κόσμος. Για μια Ψηφιακή Λαογραφία*, Αθήνα 2022, σ. 153-182.
- Κακάμπουρα, Ρ. & Νουνανάκη, Α.-Λ. *Τα μιμείδια (memes) της πανδημίας του ιού COVID-19: Ψηφιακή Λαογραφία και Χιούμορ στα Ελληνικά Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης*, Εργαστήριο Κοινωνικών Επιστημών, Π.Τ.Δ.Ε., Ε.Κ.Π.Α, Αθήνα 2023.
- Κατσαδώρος, Γ. & Νουνανάκη, Α.-Λ. «Η εικόνα των Ποντίων στην ψηφιακή λαογραφία: Η περίπτωση των μιμείων (memes)», στο Βαρβούνης, Μ. Γ., Κακάμπουρα Ρ. & Ευσταθιάδου Μ. (επιμ.), *Λαϊκή Παράδοση του Πόντου από το παρελθόν στο παρόν*. Πρακτικά Διεθνούς Επιστημονικού Συνεδρίου Λαογραφίας (Θεσσαλονίκη, 29 Νοεμβρίου - 1 Δεκεμβρίου 2019), *Αρχαίον Πόντου*, 61, Επιτροπή Ποντιακών Μελετών, Αθήνα 2021, σ. 389-432.

60. L. Dégh, *American folklore and the mass media*, Indiana University Press, Bloomington 1994, σ.1.

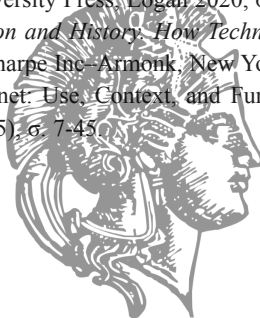


- Καραχρήστος, Ι. & Ποτηρόπουλος, Π., «Από αποθετήριο σε ένα ζωντανό αρχείο: Μια πρόταση για την τεκμηρίωση του εθνογραφικού υλικού στο αρχείο του Κέντρου Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών», *Επετηρίς του Κέντρου Ερεύνης της Ελληνικής Λαογραφίας της Ακαδημίας Αθηνών*, 35-36 (2014-2019) (2021), σ. 63-82.
- Κατσαδώρος, Γ., «Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα», στο *Επιστήμες της εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό*. Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Αιγαίου και Ταξιδευτής, Αθήνα 2013, σ. 99-122.
- Μερακλής, Μ.Γ., *Ελληνική λαογραφία*, Καρδαμίτσα, Αθήνα 2011.
- Οικονόμου, Α., *Υλικός Πολιτισμός: Θεωρία, Μεθοδολογία, Αξιοποίηση*, Εκδόσεις Παπαζήση, Αθήνα 2014.
- Παπαηλία, Π., & Πετρίδης, Π., *Ψηφιακή εθνογραφία*, Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις, Αθήνα 2015 (<https://hdl.handle.net/11419/6120> τελευταία ανάκτηση 13/7/2024).
- Παπάνης, Ε., *Μεθοδολογία Έρευνας και Διαδίκτυο*, Σιδέρης, Αθήνα 2011.
- Παραδέλλης, Θ. «Εισαγωγή στην Ελληνική Έκδοση», στο Ong, W. *Προφορικότητα και Εγγραμματοσύνη. Η εκτεχνολόγηση του λόγου*, (μτφρ. Χατζηκυριάκου, Χ., (επιμ.) Παραδέλλης, Θ., Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης Ηράκλειο 2015.
- Appadurai, A., *Modernity At Large: Cultural Dimensions of Globalization*. University of Minnesota Press, Minneapolis 1996.
- Bausinger, H., «A folklorizmus fogalmához», *Ethnographia* XCIV (3) (1983), σ. 434-440.
- Bausinger, H., *Folk Culture in a World of Technology*, Indiana University Press, Bloomington 1990.
- Ben-Amos, D., «Toward a Definition of Folklore in Context», *Journal of American Folklore* 84(1971), σ. 3-15.
- Blank T. & McNeill L. (eds.), *Slender Man is coming. Creepypasta and contemporary Legends on the Internet*, University Press of Colorado, USA, 2018.
- Blank, T. J., *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in the Digital World*, Utah State University Press, USA, 2009.
- Blank, T. J., «Pattern in the Virtual Folk Culture of Computer-Mediated Communication», in Blank, T. (ed.) *Folk Culture in the Digital Age*, Utah State University Press, USA, 2012, σ. 1-24.
- Boellstorff, T. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually*. Princeton University Press, Princeton 2008.
- Brednich, R. «Where They Originated... Some Contemporary Legends and Their Literary Origins», *Paper presented at ISCLR Congress*, Melburn Australia 2001. <http://www.folklore.ee/folklore/vol20/legends.pdf> (τελευταία ανάκτηση 31/7/2023)
- Bronner, S. J., *Folk Nation: Folklore in the Creation of American Tradition*, Scholarly Resources, Wilmington 2002.
- Bronner, S. J., «Digitizing and Virtualizing Folklore», in Blank, T. (ed.) *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*. Utah State University, Utah 2009, σ. 21-66.

- Budka, P., From Cyber to Digital Anthropology to an Anthropology of the Contemporary?, 2011. <https://pdfs.semanticscholar.org/ac2c/2652a560a824eb5c1a919058e13154382376.pdf> (τελευταία ανάκτηση 7/5/2024).
- Carter, D., “Living in Virtual Communities: An Ethnography of Human Relationships in Cyberspace”, *Information, Communication, & Society* 8 (2005), σ.148-167.
- Dégh, L., *American folklore and the mass media*, Indiana University Press, Bloomington 1994.
- Derrida, J. *Archive fever: A Freudian impression*. University of Chicago Press, Chicago 1996.
- deSeta, G. “Digital folklore“, in Springer Nature B.V., J. Hunsinger et al. (eds.), *Second International Handbook of Internet Research*, Springer Nature B.V., The Netherlands 2020, σ. 167-184.
- Dundes, A., “On Computers and Folktales”, *Western Folklore* 24 (1965), σ. 185–189.
- Escobar, A., “Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture”, *Current Anthropology*, 35(1994), σ. 211-231.
- Foroughi, A., Yan, G., Shi, H., & Chong, D. A., “Web 3.0 ontology based on similarity: a step toward facilitating learning in the Big Data age”, *Journal of Management Analytics*, 2(3) (2015), σ. 216–232. <https://doi.org/10.1080/23270012.2015.1067154> (τελευταία ανάκτηση 24/4/2024).
- Hine, C., *Virtual ethnography*, SAGE Publications, London 2000.
- Horst, H. A. & Miller, D. (eds.), *Digital Anthropology*. BERG, London, New York 2012.
- Howard, G.R., “Electronic hybridity: The Persistent Processes of the Vernacular Web”, *Journal of American Folklore*, 121(2008a), σ. 192-218.
- Howard, G.R., “The Venacular Web of Participatory Media”, *Critical Studies in Media Communication* 25 (2008b), σ. 490-512.
- Howard, G.R., «Η νέα κανονικότητα του ψηφιακού δικτυακού υβριδισμού», στο Αυδίκος Ε. (επιμ.) *Πολιτισμοί του Διαδικτύου*, Πεδίο, Αθήνα 2016, σ. 45-71.
- Kakampoura R. & Katsadoros G., “Social Representations of folk healers in Mass Media: The case of Father Gymnasius”, *Proceedings of the 5 International Conference of the ESHS ATHENS (1-3 NOVEMBER 2012)*, Athens 2014, σ. 618-631.
- Kakampoura, R., & Nounanaki, A., “Studying memes on social media: the case of memes for the pandemic of COVID-19 on Greek social media”, in B. Bogdanović & K. Obšust (eds.), *Horizons of the future: Anthropological and other scientific approaches Archives of Vojvodina*, Institute of Ethnography of the Serbian Academy of Sciences and Arts, Belgrade 2023, σ. 71-98.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M., “Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media”, *Business Horizons*, 53(1) (2010), σ. 59-68.
- Karamanes, E. et Zochios, St., «Pour une ethnographie des pratiques ethnographiques pendant la pandémie du COVID-19 (mars 2020-à présent) : notes de journal», *EtnoAntropologia* 11 (1) (2023), σ. 105-118. <https://rivisteclub.it/index.php/etnoantropologia/article/view/438>
- Kirshenblatt-Gimblett, B., “From the Paperwork Empire to the Paperless Office: Testing the Limits of the Science of Tradition”, in Bendix, R., Zumwalt, R.L. (eds.) *Folklore Interpreted: Essays in Honor of Alan Dundes*. Garland, New York 1995, σ. 69-92.

- Kirshenblatt-Gimblett, B., "Folklore's Crisis", *The Journal of American Folklore*, Vol. 111, No. 441, (1998). σ. 281-327.
- Kozinets, R. V., "The Field behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities". *Journal of Marketing Research*, 39 (1) (2002), σ. 61-72.
- Krawczyk-Wasilewska, V., *Folklore in the Digital Age: Collected Essays*. University of Łódź, Łódź 2016.
- Lialina, O. & Espenschied D. (eds.), *Digital Folklore. To Computers Users with Love and Respect*, Merz & Solitude, Stuttgart 2009.
- McLuhan, M., *Understanding Media. The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York 1964.
- Milner, R.M., "Pop polyvocality: Internet memes, public participation, and the Occupy Wall Street movement". *Int J Commun* 7 (2013), σ. 2357-2390.
- Ong, W., *Προφορικότητα και Εγγραμματοσύνη. Η εκτεχνολόγηση του λόγου*, Χατζηκυριάκου, Χ. (μτφρ.). Παραδέλλης, Θ. (επιμ.), Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, Ηράκλειο 2001.
- Papacharissi, Z., "Affective publics and structures of storytelling: Sentiment, events and mediality", *Information, Communication & Society* 19 (3) (2016), σ. 307-324.
- Peck, A. "Introduction: Old Practices, New Media", in Peck, A. & Blank, T. (ed.) *Folklore and Social Media*, Utah State University Press, Logan 2020, σ. 6-33.
- Stanley, D. J., *Computers, Visualization and History. How Technology Will Transform Our Understanding of the Past*, M E Sharpe Inc-Armonk, New York - London (2003).
- Vajda, A., "Folk Culture on the Internet. Use, Context, and Function", *Acta Universitatis Sapientiae, Communicatio*, 2 (2015), σ. 7-45.

ΑΚΑΔΗΜΙΑ



ΑΘΗΝΩΝ

## SUMMARY

APHRODITE-LIDIA NOUNAKI

### ***Popular and folk culture in the digital world. The digital folklore studies***

*The discussion about the relationship between folk/popular culture and the digital world continues the broader conversation about its connection with technology in general. The key question is how this relationship develops and is maintained within the internet environment. This article briefly touches upon the extensive subject of studying folk and popular culture in the digital world, highlighting its role as a platform for both the creation of new expressions of popular culture and the preservation and dissemination of its traditional forms.*

*The emphasis here is not so much on the internet as a medium and technology, but rather on the people and society that utilize it. The article focuses on how the internet is used to integrate popular and folk culture into contemporary life, both locally and globally. A significant point is the inseparable link between the digital and physical worlds, which allows for folklore research in digital contexts to be as methodologically and substantively valuable as offline research.*

*However, this does not imply that the digital world lacks complexity or unique aspects that necessitate distinct approaches. Consequently, the field of digital folklore has emerged, which examines digital popular and folk culture—that which originates or is reproduced in digital environments.*