Playing Athens:

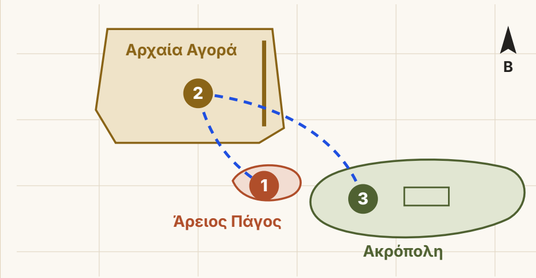
Υβριδικές Παιγνιώδεις Πολιτισμικές Διαδρομές στην Πόλη μέσα από το Αρχαίο Δράμα

Ρουμπίνη Φέφε

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου · Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Θεατρικών Σπουδών (Υποκριτική και Σκηνοθεσία)

Ερευνητική & σχεδιαστική πρόταση *(conceptual design proposal)* — όχι υλοποιημένη ή εμπειρικά αξιολογημένη εφαρμογή.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ



Σχηματική πρωτότυπη απεικόνιση των σχετικών θέσεων· εκτός κλίμακας. Διακεκομμένη γραμμή: προτεινόμενη σειρά σταθμών.

01 Ερευνητικό πλαίσιο & σκεπτικό

- Τα μνημεία προσλαμβάνονται συχνά ως στατικά «αξιοθέατα», αποκομμένα από τα δραματικά κείμενα που τα νοηματοδοτούν.
- Το αρχαίο δράμα επεξεργάζεται διλήμματα —δικαιοσύνη, ένταξη, συλλογική δράση— ζωντανά και στη σύγχρονη πόλη.
- Η συνομιλιακή Γενετική ΤΝ *(conversational generative AI)* εισέρχεται στην πολιτιστική διαμεσολάβηση (π.χ. Βερσαλλίες).
- Η πρόταση μεταφέρει την αρχή αυτή από την **αφήγηση** στη **δραματουργία**: ρόλος, δίλημμα, δράση του επισκέπτη *(agency)*, συλλογική απόφαση *in situ*.

02 Ερευνητικό ερώτημα & στόχοι

> *Πώς μπορούν οι υβριδικές παιγνιώδεις πολιτισμικές διαδρομές, με την υποστήριξη συνομιλιακής Τεχνητής Νοημοσύνης και συμμετοχικών θεατρικών πρακτικών, να ενισχύσουν τη βιωματική πρόσληψη του αρχαίου δράματος και την ενεργό εμπλοκή κατοίκων και επισκεπτών στον αστικό χώρο της Αθήνας;*

Σ1 Δραματουργικό μοντέλο τριών σταθμών: μνημείο, κείμενο, σύγχρονο ερώτημα.

Σ2 Αρχές σχεδιασμού δραματικών χαρακτήρων ΤΝ με ιστορική τεκμηρίωση και διαφάνεια.

Σ3 Μηχανισμοί παιχνιδοποίησης για ηθική κρίση και συλλογική απόφαση.

Σ4 Πλαίσιο μελλοντικής αξιολόγησης της εμπειρίας.

03 Θεωρητικό πλαίσιο

Site-specific performance · *Pearson 2010*
Ο τόπος ως ενεργό στοιχείο της δραματουργίας, όχι απλό σκηνικό φόντο.

Εφαρμοσμένο θέατρο · *Boal 1979*
Ο θεατής ως *spect-actor*· η σκηνή ως χώρος δοκιμής εναλλακτικών επιλογών.

Παιχνιδοποίηση · *Deterding et al. 2011*
Χρήση στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιού σε μη παιγνιώδη πλαίσια.

Homo Ludens · *Huizinga 1950*
Το παιχνίδι ως θεμελιώδες στοιχείο του πολιτισμού.

Ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά & ΤΝ
Διαλογική ερμηνεία μνημείων με ελεγμένο περιεχόμενο.

04 Μεθοδολογικός σχεδιασμός & προτεινόμενο μοντέλο αλληλεπίδρασης ΤΝ

01 · Μνημείο
Ο τόπος ενεργοποιεί το δραματικό κείμενο *in situ*.

→

02 · QR Code
Πρόσβαση από το κινητό, χωρίς εγκατάσταση εφαρμογής.

→

03 · ΤΝ · Συνομιλία με ΤΝ
Διάλογος με δραματικό πρόσωπο (κείμενο ή φωνή).

→

04 · Δραματικό δίλημμα
Αντιτιθέμενα επιχειρήματα· δεν υπάρχει «σωστή» απάντηση.

→

05 · Επιλογή / Συλλογική δράση
Ατομική ψήφος, διαπραγμάτευση ή κοινή συμφωνία.

→

06 · Αναστοχασμός
Σύνδεση επιλογής, κειμένου και σύγχρονης πόλης.

Μεθοδολογικές συνιστώσες · *research-through-design*

Site-specific performance · **Εφαρμοσμένο θέατρο** & συμμετοχική δραματουργία · **Παιγνιώδης & βιωματική μάθηση** · **Συνομιλιακή Γενετική ΤΝ** · **Ερμηνεία ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς** · **Location-based storytelling** · **Πρόσβαση μέσω QR** · **Ηθικό & ιστορικά επικυρωμένο περιεχόμενο ΤΝ**

Κάθε σταθμός συνδυάζει **τόπο, κείμενο και σύγχρονο ερώτημα**· η ΤΝ λειτουργεί ως δραματουργικός μηχανισμός και όχι ως πηγή αυθεντίας.

Αρχιτεκτονική χαρακτήρα ΤΝ · *προτεινόμενη*

A **Επιμελημένη βάση γνώσης**
Μεταφράσεις κειμένων, αρχαιολογικά & ιστορικά δεδομένα.

B **Δραματουργικό προφίλ (persona)**
Φωνή, αξίες, όρια γνώσης του προσώπου.

C **Δικλίδες ασφαλείας *(guardrails)***
Σαφής ένδειξη ΤΝ, όχι ψευδο-παραθέματα, διάκριση μύθου/τεκμηρίου.

D **Ιστορική επικύρωση από ειδικούς**
Φιλόλογοι, αρχαιολόγοι, θεατρολόγοι *(human-in-the-loop)*.

Προτεινόμενη υλοποίηση & μελλοντική αξιολόγηση

Φ1 Δραματουργική ανάλυση κειμένων και τόπων.

Φ2 Σενάρια, δραματικά πρόσωπα ΤΝ, μηχανισμοί παιχνιδιού.

Φ3 Επικύρωση περιεχομένου· δεοντολογία & προστασία δεδομένων (GDPR).

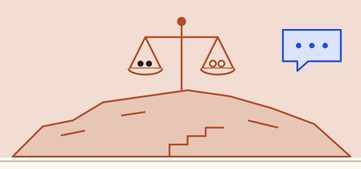
Φ4 Πρωτότυπο χαμηλής πιστότητας & πιλοτική δοκιμή *(μελλοντικό)*.

Φ5 Αξιολόγηση με μεικτές μεθόδους: παρατήρηση, ερωτηματολόγια, ομάδες εστίασης, ανώνυμοι διάλογοι με συναίνεση *(μελλοντικό)*.

Δεν έχουν συλλεχθεί εμπειρικά δεδομένα· η αξιολόγηση αποτελεί μέρος του προτεινόμενου σχεδιασμού.

05 Τρεις δραματουργικοί σταθμοί · *οι διάλογοι είναι πρωτότυπα προτεινόμενα σενάρια, όχι παραθέματα από τα αρχαία έργα*

01 · ΕΞΟΥΣΙΑ · POWER



ΜΝΗΜΕΙΟ **Άρειος Πάγος**
ΚΕΙΜΕΝΟ **Αισχύλος, *Ευμενίδες***
ΤΟΠΟΣ Άμεση σύνδεση: η Αθηνά ιδρύει εκεί το δικαστήριο.

«Ποιος έχει το δικαίωμα να απονέμει δικαιοσύνη;»

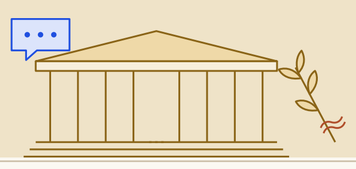
◆ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΝ
Συνομιλιακή αναπαράσταση της Αθηνάς, του Ορέστη ή των Ερινύων. Οι επισκέπτες θέτουν ερωτήσεις, εξετάζουν αντιτιθέμενα επιχειρήματα και λαμβάνουν δικαστική απόφαση.

ΑΘΗΝΑ (ΤΝ) · ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ
«Οι Ερινύες ζητούν τιμωρία· ο Ορέστης επικαλείται την εντολή ενός θεού. Πριν ψηφίσεις: τι θα ρωτούσες τον καθένα;»
Πρωτότυπο προτεινόμενο σενάριο — όχι παράθεμα από το αρχαίο κείμενο.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ Παιχνίδι ρόλων, ηθικό δίλημμα, ατομική ψηφοφορία.

ΘΕΜΑ Εξουσία, δικαιοσύνη, θεσμική νομιμοποίηση· μετάβαση από την εκδίκηση στην πολιτική δικαιοσύνη.

02 · ΞΕΝΟΤΗΤΑ · OTHERNESS



ΜΝΗΜΕΙΟ **Αρχαία Αγορά της Αθήνας**
ΚΕΙΜΕΝΟ **Αισχύλος, *Ικέτιδες***
ΤΟΠΟΣ Θεματική συσχέτιση (βλ. σημείωση).

«Ποιος έχει δικαίωμα να ανήκει σε μια πόλη;»

◆ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΝ
Συνομιλιακή αναπαράσταση μιας Δαναΐδας καλεί τους επισκέπτες να σκεφτούν τον εκτοπισμό, το άσυλο, τη φιλοξενία και τον αποκλεισμό.

ΔΑΝΑΪΔΑ (ΤΝ) · ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ
«Ήρθαμε από μακριά ζητώντας προστασία. Αν η πόλη σας μας δεχτεί, τι διακινδυνεύει; Αν μας αρνηθεί, τι χάνει;»
Πρωτότυπο προτεινόμενο σενάριο — όχι παράθεμα από το αρχαίο κείμενο.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ Διαλογική λήψη απόφασης, ανάληψη οπτικής του άλλου *(perspective-taking)*, ηθικές επιλογές.

ΘΕΜΑ Ετερότητα, το ανήκειν, φιλοξενία, κοινωνική ένταξη.

Σημείωση: Οι *Ικέτιδες* διαδραματίζονται στο **Άργος**, όχι στην Αθήνα. Η Αρχαία Αγορά είναι **σύγχρονη θεματική και δραματουργική συσχέτιση** —ως τόπος δημόσιου λόγου— και όχι ο αρχικός δραματικός χώρος.

03 · ΣΥΛΛΟΓΙΚΟΤΗΤΑ · COLLECTIVITY



ΜΝΗΜΕΙΟ **Ακρόπολη της Αθήνας**
ΚΕΙΜΕΝΟ **Αριστοφάνης, *Λυσιστράτη***
ΤΟΠΟΣ Άμεση σύνδεση: οι γυναίκες καταλαμβάνουν την Ακρόπολη.

«Μπορεί η συλλογική δράση να μεταμορφώσει την πόλη;»

◆ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΝ
Συνομιλιακή αναπαράσταση της Λυσιστράτης· οι επισκέπτες διαπραγματεύονται αντιτιθέμενες θέσεις και διατυπώνουν από κοινού μια συμφωνία ειρήνης.

ΛΥΣΙΣΤΡΑΤΗ (ΤΝ) · ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ
«Οι θέσεις σας διαφέρουν. Κάθε ομάδα ας προτείνει έναν όρο που επιμένει να κρατήσει και μία υποχώρηση που δέχεται.»
Πρωτότυπο προτεινόμενο σενάριο — όχι παράθεμα από το αρχαίο κείμενο.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ Συνεργατικές προκλήσεις, διαπραγμάτευση, συλλογική λήψη απόφασης.

ΘΕΜΑ Συλλογική δράση, φύλο, αλληλεγγύη, πολιτική συμμετοχή, ειρήνη.

06 Διεθνές παράδειγμα αναφοράς

Château de Versailles — «Talk to the sculptures»: είκοσι γλυπτά και κρήνες των κήπων «συνομιλούν» με τους επισκέπτες μέσω QR και κινητού, με σύστημα ΤΝ βασισμένο σε τεχνολογία της OpenAI, σε συνεργασία με την Ask Mona· το περιεχόμενο ελέγχθηκε από τους επιμελητές.

Η παρούσα πρόταση προσαρμόζει την αρχή αυτή στο αρχαίο δράμα, με ρόλους, διλήμματα και συλλογική απόφαση.

Επικοινωνία: roumpinifefe@gmail.com

Αναζήτηση συνεργασιών για πιλοτική ανάπτυξη και ερευνητική αξιολόγηση.

07 Προσδοκώμενη συμβολή

- Μεταφορά της διαλογικής ΤΝ από την **αφηγηματική ξενάγηση** σε **δραματουργική εμπειρία** με ηθική κρίση και δράση του επισκέπτη.
- Αναπαραγώγιμο μοντέλο σχεδιασμού για διαδρομές αρχαίου δράματος σε αστικό χώρο.
- Αρχές για ιστορικά υπεύθυνους, διαφανείς δραματικούς χαρακτήρες ΤΝ.
- Γέφυρα θεατρολογίας, εφαρμοσμένου θεάτρου και ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς.

Περιορισμοί της πρότασης

- Εννοιολογική πρόταση· δεν έχει υλοποιηθεί ούτε αξιολογηθεί εμπειρικά.
- Κίνδυνος ανακριβειών («παραισθήσεων») και αναχρονισμών της Γενετικής ΤΝ.
- Ενδεχόμενη απλούστευση της τραγικής αμφισημίας σε δυαδικές επιλογές.
- Ψηφιακό χάσμα, προσβασιμότητα, εξάρτηση από εμπορικά μοντέλα ΤΝ.
- Ανάγκη αδειοδότησης από τις αρμόδιες αρχές για δράσεις σε αρχαιολογικούς χώρους.

08 Επιλεγμένη βιβλιογραφία

ΑΡΧΑΙΑ ΚΕΙΜΕΝΑ

Αισχύλος. *Ευμενίδες* (τριλογία *Ορέστεια*, 458 π.Χ.).

Αισχύλος. *Ικέτιδες*.

Αριστοφάνης. *Λυσιστράτη* (411 π.Χ.).

ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Boal, A. (1979). *Theater of the Oppressed*. New York: Urizen Books.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". Στο *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (σσ. 9–15). New York: ACM. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Huizinga, J. (1950). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. New York: Roy Publishers.

Pearson, M. (2010). *Site-Specific Performance*. Basingstoke: Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-1-137-28558-4

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΠΗΓΗ

Château de Versailles. *Talk to the sculptures of the Gardens of Versailles*. https://en.chateauversailles.fr/news/life-on-estate/talk-sculptures-gardens-versailles (πρόσβαση 8.11.2026).

© 2026 Ρουμπίνη Φέφε. Playing Athens. Πρωτότυπη ερευνητική και δραματουργική σύλληψη. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος.