



**ΕΛΙΔΕΚ.**  
Ελληνικό Ίδρυμα Έρευνας & Καινοτομίας

**Περιγραφή Χρηματοδοτούμενου Ερευνητικού Έργου**  
**1η Προκήρυξη Ερευνητικών Έργων ΕΛ.ΙΔ.Ε.Κ. για την**  
**ενίσχυση των Μελών ΔΕΠ και Ερευνητών/τριών και την**  
**προμήθεια ερευνητικού εξοπλισμού μεγάλης αξίας**

**Επιστημονικός Υπεύθυνος:**  
Γεράσιμος Κουζέλης, Ομότιμος Καθηγητής, ΕΚΠΑ

**Τίτλος Ερευνητικού Έργου:**  
e-polis του μέλλοντος

**Φιλικός προς τον αναγνώστη τίτλος:**  
e-polis

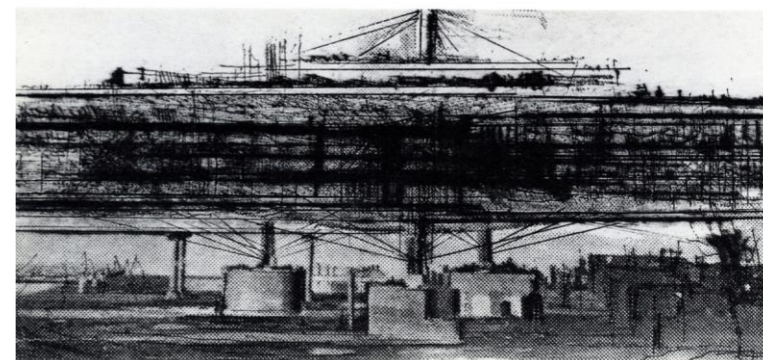
**Επιστημονική Περιοχή:**  
Κοινωνικές Επιστήμες

**Φορέας Προέλευσης και Χώρα:**  
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών (ΕΚΠΑ), Ελλάδα

**Φορέας Υποδοχής:**  
Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

**Συνεργαζόμενος Φορέας:**  
Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης (ΔΠΘ)

Ιστοσελίδα προβολής του Έργου  
(αν υφίσταται): <http://www.e-polis.pspa.uoa.gr>



**Ποσό Χρηματοδότησης: 157520 ευρώ**

**Διάρκεια Χρηματοδότησης: 36 μήνες**

## Σύνοψη Ερευνητικού Έργου

Το ερευνητικό πρόγραμμα «e-rolis του μέλλοντος», το οποίο χρηματοδοτείται από το ΕΛ.ΙΔ.Ε.Κ. στο πλαίσιο της Δράσης «1η Προκήρυξη Ερευνητικών Έργων ΕΛ.ΙΔ.Ε.Κ. (<http://www.elidek.gr>) για την ενίσχυση των Μελών ΔΕΠ και Ερευνητών/τριών και την προμήθεια ερευνητικού εξοπλισμού μεγάλης αξίας» (Αριθμός Έργου: 2617), επιχειρεί να εξετάσει πώς η νεολαία, ως κρίσιμος γενεακός παράγοντας κοινωνικών μεταβολών, αντιλαμβάνεται και νοηματοδοτεί ζητήματα δημοκρατίας και πολιτειακής οργάνωσης. Συγκεκριμένα, η έρευνα χαρτογραφεί μέσω ερωτηματολογίων και εις βάθος συνεντεύξεων τον τρόπο σκέψης και δράσης των νέων (από 15 μέχρι 29 ετών) στο σημερινό κοινωνικό και πολιτικό πεδίο, μελετώντας τη στάση τους απέναντι σε θεσμούς και πρακτικές πολιτικής συμμετοχής και διακυβέρνησης, και κατόπιν αναπτύσσει ένα διαδικτυακό «serious game», στο οποίο οι χρήστες/-ιες καλούνται να οραματιστούν και να δημιουργήσουν την ιδανική κοινωνία, να επιλύσουν πολιτικές «κρίσεις» και να αναλάβουν πρωτοβουλίες για την οικοδόμηση μορφών κοινωνικής συνύπαρξης.

## Πρωτοτυπία του ερευνητικού έργου

Η πρωτοτυπία του έργου έγκειται τόσο στην οροθεσία της αναπτυσσόμενης ερευνητικής προβληματικής όσο και στην πολυμεθοδολογική προσέγγιση των προς διερεύνηση ερωτημάτων. Το e-polis δεν περιορίζεται στην καταγραφή των στάσεων των νέων απέναντι σε κρίσιμα κοινωνικοπολιτικά ζητήματα, αλλά τους παρακινεί επίσης να ανασυγκροτήσουν αφηγηματικά τα ενδιαφέροντά τους που συνδέονται με την πολιτική συμμετοχή, να επιχειρηματολογήσουν υπέρ ή κατά υφιστάμενων ή/και προτεινόμενων θεσμών και πρακτικών, αποσαφηνίζοντας τον συλλογισμό τους, καθώς και να οραματιστούν εναλλακτικές μορφές συλλογικής οργάνωσης και να επανανοηματοδοτήσουν την έννοια της δημοκρατίας. Ως εκ τούτου, δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στη μελέτη του κριτικού δυναμικού της φαντασίας των νέων, καθώς επίσης και των ουτοπικών περιεχομένων της σκέψης τους, που σκιαγραφούν τάσεις αμφισβήτησης και κοινωνικού μετασχηματισμού. Σε αυτό το πλαίσιο, η δημιουργία ενός ψηφιακού «παιγνιώδους» περιβάλλοντος με τη μορφή *e-game* για τη μελέτη των προτιμήσεων και των αντιδράσεων των νεαρών παικτών σε συνθήκες προσομοίωσης αποτελεί καινοτόμο στοιχείο, που αναδεικνύει τη χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών ως μεθοδολογικών εργαλείων για την κοινωνική έρευνα, προτείνοντας νέες διεπιστημονικές προσεγγίσεις. Η ανάλυση των ψηφιακών κόσμων, όπου οι συμμετέχοντες αλληλοεπιδρούν και παρεμβαίνουν σε κοινωνικά και πολιτικά ζητήματα, χωρίς ωστόσο τις δεσμεύσεις και τους φυσικούς περιορισμούς της πραγματικότητας, προσφέρει πολύτιμα ερευνητικά δεδομένα.

## Αναμενόμενα αποτελέσματα & Αντίκτυπος του Ερευνητικού Έργου

Τα αποτελέσματα της έρευνας αναμένεται να συμβάλλουν στην κατανόηση των μεταβαλλόμενων τάσεων της πολιτικότητας των νέων και των τρόπων σύζευξης του γενεακού στοιχείου με την πολιτική, συντείνοντας στον εμπλουτισμό της τρέχουσας συζήτησης, τόσο στην Ελλάδα όσο και διεθνώς, με νέα δεδομένα. Πολλαπλές ενδείξεις φαίνεται να συνηγορούν υπέρ της άποψης ότι η νεολαία σήμερα επιδεικνύει διαφορετικά πολιτικά χαρακτηριστικά από τις προηγούμενες γενιές, γεγονός που ενισχύει την ενδιαφέρουσα υποψία περί περιεχομενικών και μορφολογικών μετατοπίσεων στο πεδίο της πολιτικής υποκειμενοποίησης. Τα τελικά συμπεράσματα μπορούν να αξιοποιηθούν από τους ενδιαφερόμενους φορείς στο πλαίσιο της ανάπτυξης πολιτικών για τη νέα γενιά, του σχεδιασμού κοινωνικών παρεμβάσεων (όπως π.χ. δράσεις ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης) και εκπαιδευτικών προγραμμάτων με κύριο άξονα την καταπολέμηση των στερεοτύπων και των προκαταλήψεων που πλήττουν τη δημοκρατία. Τέλος, το ψηφιακό παιχνίδι, το οποίο μετά την ολοκλήρωση του προγράμματος θα δημοσιοποιηθεί σε διαδικτυακή πλατφόρμα και θα καταστεί διαθέσιμο στο ευρύ κοινό, μπορεί να αξιοποιηθεί ως εκπαιδευτικό εργαλείο δημιουργικής και διαδραστικής προσέγγισης της έννοιας της δημοκρατίας.

## Η σημασία της χρηματοδότησης

Η χρηματοδότηση του ΕΛ.ΙΔ.Ε.Κ εξασφαλίζει τους απαραίτητους υλικοτεχνικούς όρους για την πραγματοποίηση ενός φιλόδοξου, επιστημονικά και κοινωνικά ωφέλιμου, ερευνητικού προγράμματος, ενισχύοντας τη διεπιστημονική και διιδρυματική συνεργασία των μελών ΔΕΠ και δίνοντας συγχρόνως τη δυνατότητα σε νέους ερευνητές και νέες ερευνήτριες να εργαστούν επ' αμοιβή σε ένα καινοτόμο και συναφές με τα ενδιαφέροντά τους έργο, να συμμετάσχουν σε συλλογικές διεργασίες της επιστημονικής κοινότητας και να αποκτήσουν χρήσιμες για την ακαδημαϊκή τους εξέλιξη δεξιότητες και εμπειρίες.



**ΕΛΙΔΕΚ.**  
Ελληνικό Ίδρυμα Έρευνας & Καινοτομίας

## ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Λ. Συγγρού 185 & Σάρδεων 2  
ΤΚ. 17121, Νέα Σμύρνη, Ελλάδα  
210 64 12 410, 420  
communication@elidek.gr  
[www.elidek.gr](http://www.elidek.gr)