

# changing worlds & signs of the times

**Selected Proceedings**

from the 10th International Conference  
of the Hellenic Semiotics Society

*EDITORS*

Eleftheria Deltsou

Maria Papadopoulou

**E-BOOK (PDF)**

Changing Worlds & Signs of the Times /  
Selected Proceedings  
from the 10th International Conference  
of the Hellenic Semiotics Society

**EDITORS:**

Eleftheria Deltsou  
Maria Papadopoulou

**DESIGN:**

Yorgos Rimenidis

**PUBLISHER:**



The Hellenic Semiotics Society  
Ελληνική Σημειωτική Εταιρία

© VOLOS, 2016

**FOR THE EDITION**  
the publisher

**FOR THE PROCEEDINGS**  
the authors

ISBN 978-618-82184-0-6

# Changing Worlds & Signs of the Times

Selected Proceedings from the 10th International Conference of the Hellenic Semiotics Society

# Contents

Preface .....	11
Introduction .....	12

## PLENARY SPEECHES

<b>Jean-Marie Klinkenberg</b> <i>Thinking the Novelty</i> .....	16
<b>Alexandros Ph. Lagopoulos</b> <i>Continuities, discontinuities and ruptures in the history and theory of semiotics</i> .....	30
<b>Farouk Y. Seif</b> <i>Resilience and Chrysalis Reality: Navigating Through Diaphanous Space and Polychronic Time</i> .....	52
<b>Göran Sonesson</b> <i>The Eternal Return of the New. From Cultural Semiotics to Evolutionary Theory and Back Again</i> .....	68
<b>Κάριν Μπόκλουντ-Λαγοπούλου</b> <i>Γιατί η Σημειωτική;</i> .....	88

## SOCIO-POLITICAL ISSUES

<b>Mari-Liis Madisson, Andreas Ventsel</b> <i>Analysis of Self-descriptions of Estonian Far Right in Hypermedia</i> .....	102
<b>Joseph Michael Gratale</b> <i>The 'War on Terror' and the re-codification of war</i> .....	112
<b>Emile Tsekenis</b> <i>'African modernity': Witchcraft, 'Autochthony', and transformations in the conceptualizations of 'individual' and 'collective identity' in Cameroon</i> .....	122
<b>Sofia Kefalidou, Periklis Politis</b> <i>Identity Construction in Greek TV News Real-Time Narratives on Greek Financial Crisis</i> .....	134
<b>Anthony Smyrnaiois</b> <i>Discerning the Signs of the Times: The role of history in conspiracism</i> .....	144
<b>Όλγα Παντούλη</b> <i>Ο 'αριστερός' και ο 'ανατολίτης' σύζυγος στις αφηγήσεις γυναικών επιστημόνων: διαδικασίες επιτέλεσης του φύλου τους</i> .....	152
<b>Μαριάννα Ψύλλα, Δημήτριος Σεραφής</b> <i>Η ανάλυση ενός γεγονότος μέσα από τον πολυσημικό λόγο των εφημερίδων: Μία μεθοδολογική και πολιτική προσέγγιση του Δεκέμβρη του 2008</i> .....	160
<b>Αλεξία Καπραβέλου</b> <i>Ο ρατσισμός σήμερα μέσα από τη σημειωτική ανάλυση γεπορτάζ εφημερίδων</i> .....	170

## SPACE AND/IN SOCIETY

<b>Eleftheria Deltsoy</b> <i>Salonica Other Ways – Otherwise': A Mirror-λ letter and heterotopias of an urban experiment</i> .....	186
<b>Fotini Tsiibiridou, Nikitas Palantzas</b> <i>Becoming Istanbul: a dictionary of the problematics of a changing city; inside critique of significant cultural meanings</i> .....	196

<b>Κώστας Γιαννακόπουλος</b> Αναφομοίωτες διαφορές, «εξευγενισμός» και πόλη .....	206
<b>Ιορδάνης Στυλίδης</b> Η Βιτρίνα ως ελκυστής σημασίας .....	216
<b>Δήμητρα Χατζησάββα</b> Αναδυόμενες έννοιες για τον χωρικό σχεδιασμό .....	226
<b>Θεοδώρα Παπίδου</b> Μεταγραφές ψηφιακού υλικού στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό .....	236
<b>Κωνσταντίνος Μωραΐτης</b> Τοπία σημαίνοντα .....	248
<b>Νεφέλη Κυρκίτσου</b> Η ολίσθηση των σημασιών στην τοπική θεωρία του Jacques Lacan ..	260
<b>Ανθία Βερυκίου</b> Τόποι απουσίας και Τοπολογικά τοπία .....	270

## VISUAL CULTURES

<b>George Damaskinidis</b> <i>Are University Students Followers of the World's Semiotic Turn to the Visual?</i> .....	284
<b>Dimitrios Koutsogiannis, Vassiliki Adampa, Stavroula Antonopoulou, Ioanna Hatzikyriakou, Maria Pavlidou</b> <i>(Re)constructing Greek classroom space in changing times</i> .....	294
<b>Polyxeni Manoli</b> <i>A multimodal approach to using comics in EFL classrooms</i> .....	308
<b>Αικατερίνη Τάτση, Μαρία Μακαρού</b> Πολυτροπικά πολιτισμικά παλίμψηστα: η περίπτωση ενός κόμικ .....	318
<b>Αναστασία Φακίδου, Απόστολος Μαγουλιώτης</b> Σημεία και κώδικες: Πώς αντιλαμβάνονται τα παιδιά τη γλώσσα εικόνων που αναπαριστούν την παιδική ηλικία; .....	332
<b>Έφη Παπαδημητρίου, Δήμητρα Μακρή</b> Πολυτροπική κοινωνική σημειωτική προσέγγιση στη δημιουργία νοημάτων-σημείων από μαθητές/τριες της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης .....	346
<b>Θεοφάνης Ζάγουρας</b> Ο σχεδιασμός πολυτροπικών κειμένων για το γλωσσικό μάθημα στο Δημοτικό Σχολείο .....	360
<b>Dimitra Christidou</b> <i>Does pointing in the museum make a point? A social semiotic approach to the museum experience</i> .....	374
<b>Παρασκευή Κερτεμελίδου</b> Οι μετασχηματισμοί του μουσείου τέχνης στην εποχή της κατανάλωσης .....	386

## ART

<b>Eirini Danai Vlachou</b> <i>The Beatles Paradigm. Transcending a collection of 'ropey', scrappy, multi-cultural breadcrumbs into a whole new semiosphere</i> .....	398
<b>Μαΐνη Κοκκίδου, Χριστίνα Τσίγκα</b> Η κουλτούρα των βιντεοκλίπ: η περίπτωση των μουσικών βιντεοκλίπ δια-τροπικής ακρόασης .....	408
<b>Angeliki Avgitidou</b> <i>Art imitating protest imitating art: performative practices in art and protest</i> .....	420
<b>Spiros Polimeris, Christine Calfoglou</b> <i>Some thoughts on the semiotics of digital art</i> ..	430
<b>Χρύσανθος Βούτουρος, Ανδρέας Λανίτης</b> Η Σημειο-αισθητική προσέγγιση της Βυζαντινής τέχνης ως Εικονική Κληρονομιά .....	440
<b>Άννα Μαρία Παράσχου</b> Τοπογραφία διάρρηξης: Φωτογραφικές απεικονίσεις πολέμου από τον Simon Norfolk, ως μια αφήγηση ανατροπής .....	454

<b>Pirjo Kukkonen</b> <i>Signs of times and places in Aki Kaurismäki's films. The existential subject and the semiotic modalities of being and doing</i> .....	466
<b>Christina Adamou</b> <i>Swarming with cops</i> .....	478
<b>Yvonne Kosma</b> <i>Picturing 'Otherness': Cinematic Representations of 'Greekness' in "My Big Greek Fat Wedding"</i> .....	488
<b>Χρήστος Δερμεντζόπουλος, Θανάσης Βασιλείου</b> <i>Προσεγγίζοντας μια αφαιρετική κινηματογραφική μορφή: "Το Δέντρο της Ζωής", του Terrence Malick</i> .....	498
<b>Νίκος Τερζής</b> <i>Η σημειωτική μέθοδος ανάλυσης μιας ταινίας</i> .....	508
<b>Ηρώ Λάσκαρη</b> <i>Σύστημα γενεσιουργής οπτικοακουστικής αφήγησης</i> .....	524

## ADVERTISEMENT

<b>Luiz Carlos Migliozi Ferreira de Mello</b> <i>Viagra: New Social Forms</i> .....	536
<b>Nikos Barkas, Maria Papadopoulou</b> <i>'The house of our dreams': A decade of advertisements in building magazines</i> .....	544
<b>Stamatia Koutsoulelou</b> <i>Advertising strategies in times of crisis: A semiotic analysis</i> .....	560
<b>Περικλής Πολίτης, Ευάγγελος Κουρδής</b> <i>Κοινωνιόλεκτοι σε ελληνικές τηλεοπτικές διαφημίσεις. Η περίπτωση της «γλώσσας των νέων»</i> .....	572
<b>Ευριπίδης Ζαντίδης</b> <i>Αναδυόμενες ταυτότητες και εθνικότητα σ' ένα φλιτζάνι κυπριακού καφέ</i> .....	588
<b>Ελένη Συκιώτη, Γενοβέφα Ζαφειρίδου</b> <i>Σημειωτικές παρατηρήσεις στη σύγχρονη διαφήμιση: Η περίπτωση της εμπορικής και της κοινωνικής διαφήμισης</i> .....	600
<b>Βασιλική Κέλλα</b> <i>Η διαφήμιση ως λεκτική πράξη</i> .....	612

## LANGUAGE, TEXTS AND TEXTUALITIES

<b>George Androulakis, Roula Kitsiou, Carolina Rakitzi, Emmanuel Zerai</b> <i>Linguistic cityscape revisited: inscriptions and other signs in the streets of Volos</i> .....	622
<b>María José Naranjo, Mercedes Rico, Gemma Delicado, Noelia Plaza</b> <i>Constructing new identities around Languages and Media</i> .....	634
<b>Ιωάννα Μωραΐτου, Ελευθερία Τσέλιου</b> <i>Ανάλυση Λόγου και μεταμοντέρνες προσεγγίσεις στη συμβουλευτική / ψυχοθεραπεία: η «στροφή στο λόγο»</i> .....	642
<b>Φίλιππος Τεντολούρης, Σωφρόνης Χατζησαββίδης</b> <i>«Κατασκευάζοντας» το κείμενο και τον συγγραφέα: οριοθετημένα και μη-οριοθετημένα σημειωτικά πλαίσια της σχολικής γλωσσικής δημιουργίας</i> .....	652
<b>Βάσια Τσάμη, Δημήτρης Παπαζαχαρίου, Άννα Φτερνιάτη, Αργύρης Αρχάκης</b> <i>Η πρόσληψη της γλωσσικής ποικιλότητας σε κείμενα μαζικής κουλτούρας από μαθητές της Ε' και ΣΤ' Δημοτικού</i> .....	664
<b>Αναστασία Χριστοδούλου, Ιφιγένεια Βαμβακίδου, Αργύρης Κυρίδης</b> <i>'Lego-Legends of CHIMA'. Κοινωνιοσημειωτική ανάλυση της συναρμολόγησης του θρύλου</i> .....	676
<b>Μαρίνα Σούνογλου, Αικατερίνη Μιχαλοπούλου</b> <i>Η Σημειωτική στη διαμόρφωση της έννοιας του πολίτη στο νηπιαγωγείο</i> .....	686

## BODIES & MINDS

<b>Fotini Bonoti, Plousia Misailidi</b> <i>Graphic signs of jealousy in children's human figure drawings</i> .....	700
<b>Eirini Papadaki</b> <i>The Semiotics of Children Drawings, A Comparative Study of Art, Science and Children Drawing</i> .....	708
<b>Myrto Chronaki</b> <i>Changing practices and representations of birth and birth-spaces in maternity clinics and at home</i> .....	720
<b>Athanasios Sakellariadis</b> <i>Metaphor as a Hermeneutical Design of the Mental Phenomena: The role of narrative speech in the cognitive field of the Philosophy of Mind</i> .....	730
<b>Anita Kasabova</b> <i>A semiotic attempt to analyze delusions</i> .....	738

## LITERATURE

<b>Miltos Frangopoulos</b> <i>The Task of the Translator</i> .....	756
<b>Fitnat Cimşit Kos, Melahat Küçükarslan Emiroğlu</b> <i>Reality as a Manner of Transformation</i> .....	766
<b>Angela Yannicopoulou, Elita Fokiali</b> <i>Transmedia Narratives for Children and Young Adults</i> .....	778
<b>Ioanna Boura</b> <i>The expression of worldviews through narratives and chronotopes of liquid times</i> .....	790
<b>Evgenia Sifaki</b> <i>The "Poetic Subject" as "Subject of Semiosis" in C. P. Cavafy's "Going back Home from Greece"</i> .....	798
<b>Αγγελική Παννικοπούλου</b> <i>Το εικονογραφημένο βιβλίο χωρίς λόγια</i> .....	808
<b>Μαρίνα Γρηγοροπούλου</b> <i>Κόσμοι που συγκρούονται και σημεία των τεχνών: οι «Σκοτεινές Τέχνες» του Νίκου Κουνενή</i> .....	818
<b>Σοφία Ιακωβίδου</b> <i>Εις τα περίχωρα της δυστοπίας: αφηγήσεις της κρίσης στη λογοτεχνία για νέους</i> .....	826
<b>Πέγκυ Καρπούζου</b> <i>Το παιχνίδι και η ηθική της μετανεωτερικής συμβίωσης</i> .....	834
<b>Αγλαΐα Μπλιούμη</b> <i>Ρευστοί καιροί και μεταφορές – Σημειωτικές προσεγγίσεις στη λογοτεχνία της ενωμένης Γερμανίας</i> .....	844
<b>Παναγιώτης Ξουπλίδης</b> <i>Ένας οικείος δαίμονας: προς μια προσέγγιση του σημείου της λογοτεχνικής γάτας σε 7 κείμενα παιδικής λογοτεχνίας του Χρήστου Μπουλώτη</i> .....	856
<b>Conference Credits</b> .....	868

# ‘Lego-Legends of CHIMA’. Κοινωνιοσημειωτική ανάλυση της συναρμολόγησης του θρύλου

Αναστασία Χριστοδούλου ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ [nata@itl.auth.gr](mailto:nata@itl.auth.gr)

Ιφιγένεια Βαμβακίδου ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ [ibambak@uowm.gr](mailto:ibambak@uowm.gr)

Αργύρης Κυρίδης ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ [akiridis@nured.auth.gr](mailto:akiridis@nured.auth.gr)

## Abstract

*In this paper we analyse through a sociosemiotic approach the new range of Lego-Legends of Chima, which was released in 2013. We analyze the text and images of Lego-Legends of Chima on the official website of Lego. It is the representation of a magical world named Chima, which is inhabited by 12 tribes of anthropomorphic animals. In the view of the authors, the Lego Legends of Chima is a particular phenomenon of the fluid conceptualization of values and codes that are experienced by contemporary children. The analysis aims at highlighting the power of Lego to ‘break’ the semantic mechanism ‘Bad vs Good’ and introduce to children a new important mechanism where good and evil are simultaneously present. This refers to an Eastern ‘Taoist’ mythology concerning the coexistence of good and evil.*

## Keywords

**Lego** , **Legends of Chima** , **κοινωνιοσημειωτική** , **Chi**



## Εισαγωγή

Το 2000 το Fortune Magazine και η British Association of Toy Retailers ψήφισαν το LEGO ως 'το παιχνίδι του αιώνα'. Η πρώτη έκδοση στην αγορά έγινε το 1949 με την ονομασία 'Automatic Binding Bricks' και αντικαταστάθηκε με τα σημερινά τουβλάκια το 1958. Μέχρι τότε στην αγορά δεν υπήρχε άλλο παιχνίδι ως *σύστημα* παρά μόνο μεμονωμένα παιχνίδια (Said et al., 2001).

Ο Coupland (1996) αναφέρει ότι το παγκόσμιο φαινόμενο με την ονομασία Lego είναι ένα δυναμικό, τρισδιάστατο παιχνίδι μοντελισμού, το οποίο μπορεί να θεωρηθεί ως 'μία γλώσσα από μόνο του'. Από την άλλη ο Ronzio (2002) αναφέρει ότι χάρη στη σύνταξη, η ανθρώπινη γλώσσα είναι όπως τα τουβλάκια Lego, δηλαδή, μπορεί να επανασυναρμολογήσει έναν περιορισμένο αριθμό κομματιών σε έναν άπειρο αριθμό νοημάτων. Έτσι, το φαινόμενο Lego, ως ένα δυναμικό υλικό μέσο μιας βιομηχανίας παιχνιδιών, τα γνωστά τουβλάκια, κατασκευάζει ιστορίες, επικοινωνεί μηνύματα, οδηγεί σε συναισθηματικές και γνωστικές φορτίσεις μιας διαφορετικής πραγματικότητας, γίνεται 'γλώσσα', γίνεται 'σημείο'.

Οι ιδιότητες που φέρουν τα τουβλάκια της Lego (Lipkowitz & Martell, 2009, Martell 2009), θα μπορούσε να πει κανείς ότι σχετίζονται με έννοιες, όπως προσαρμοστικότητα, αναγνωρισιμότητα, δυναμισμό, καινοτομία και άπειρες συνθέσεις (open-end play) (Durhuus & Eilers, 2005). Οι παραπάνω αξίες της εταιρίας, παράλληλα με την αξιοπιστία και το αίσθημα της εμπιστοσύνης που προωθεί η Lego, επηρεάζουν τη σκέψη των γονέων ώστε να τα αγοράσουν.

Πέρα, όμως, από το ιδιαίτερο χαρακτήρα που διέπει τα τουβλάκια Lego, οι βασικότερες αξίες για το παιδί είναι η φαντασία και η δημιουργικότητα (Fjærli & Haugland, 2013). Συνήθως, οι υπεύθυνοι για το σχεδιασμό παιχνιδιών προτάσσουν κάποιους σκοπούς, είτε κοινωνικούς και εκπαιδευτικούς είτε ψυχαγωγίας και κατ' αυτόν τον τρόπο 'υποτάσσουν' την παιδαγωγική λειτουργία στις επιδιώξεις ή στις ανάγκες που οι ίδιοι αντιλαμβάνονται. Με τον τρόπο αυτό παρεμβαίνουν στη διαμόρφωση της παιδαγωγίας μιας διαμορφούμενης συνείδησης αναφορικά με το παιχνίδι, οπότε τα παιχνίδια 'φέρουν' παράλληλα με τις αξίες και ιδέες οι οποίες όχι μόνο μορφώνουν και διασκεδάζουν, αλλά κυρίως ασκούν επιρροή (Bartneck et al, 2013).

Αποτέλεσμα της παραπάνω σχέσης ανάμεσα στο παιδί και το παιχνίδι είναι, σε περίπτωση εμφάνισης νέων αναδυόμενων κόσμων, αναπαραστάσεων και αναπαραστατικών συμβάσεων, οι οποίες είναι κρυμμένες μέσα σε διάφορες κειμενικότητες και πολυτροπικότητες, σε διάφορες αφηγήσεις με νέους χρονοτόπους και γνωστικές χαρτογραφήσεις, να προτάσσονται νέα ιδεολογικά μοντέλα προς τα παιδιά (Abrahamsen & Eilers, 2011).

Τα παιχνίδια Lego είναι γεγονός ότι διαφημίζονται πολλαπλώς είτε μέσω διαδικτύου είτε μέσα από ειδικά φυλλάδια στα οποία προβάλλεται το χωροχρονικό πλαίσιο, οι συμμετέχοντες και οι δυνατότητες τους. Οπότε, αυτές οι οπτικές εικόνες και οι αναπαραστάσεις του σεναρίου εκάστοτε παιχνιδιού θα μπορούσαν μέσα από μια σημειωτική μελέτη να γίνουν κατανοητές, δηλαδή, να αναλυθούν οι τρόποι και οι μηχανισμοί παραγωγής της

σημασίας, καθώς χαρακτηρίζονται από αντιθέσεις, σχέσεις και συσχετισμούς (Barthes, 1977, Myers, 2003).

Στην επίσημη ιστοσελίδα της Lego ([http://www.Lego.com/Chima/en-gb/?domainre\\_dir=Chima.Lego.com](http://www.Lego.com/Chima/en-gb/?domainre_dir=Chima.Lego.com)) παρατηρούμε ότι το παιχνίδι Legends of Chima, το οποίο αποτελεί και στόχο της παρούσας εργασίας, δομείται σε 5 κατηγορίες με τους εξής τίτλους: (α) *Η χώρα της Chima* και αφορά το πλαίσιο μέσα στο οποίο διαπραγματεύεται το παιχνίδι, (β) τα *Ζώα* και αφορά τους συμμετέχοντες-ζώα στο παιχνίδι, (γ) το *Chi* και αφορά τις ιδιότητες και τα χαρακτηριστικά της βοήθειας που έχουν οι παίχτες, (δ) τα *Speedorz* άρματα που κατασκευάστηκαν από πέτρες του ιερού βουνού Canora, τα οποία τα χρησιμοποιούν οι συμμετέχοντες-ζώα σε άγονους δρόμους, (ε) τα *Οχήματα* με πέντε τύπους οχημάτων για κάθε φυλή ζώων και (στ) τα *Όπλα* με μια σειρά από διάφορους τύπους και είδη όπλων (σπαθιά, μεταλλικά αντικείμενα, κλπ.) τα οποία χρησιμοποιούν οι συμμετέχοντες-ζώα προκειμένου να πολεμήσουν τον εχθρό-ζώο. Από τα παραπάνω κείμενα η παρούσα έρευνα επικεντρώνεται μόνο στο κείμενο (α) που αφορά το πλαίσιο μέσα στο οποίο γίνεται η διαπραγμάτευση του μύθου, αλλά λαμβάνει υπόψη της και τα άλλα κείμενα συμπληρωματικά στην ανάλυση.

Οι παραπάνω 6 κατηγορίες, οι οποίες αποτελούν τις βασικές παραμέτρους της αφήγησης του μύθου (χωροχρόνο, σενάριο, συμμετέχοντες), δίνουν το πλαίσιο του παιχνιδιού. Αυτό που θα κληθούν να κάνουν τα παιδιά παιδιά, ως 'βοηθοί' στην εξέλιξη του μύθου, είναι να διαπραγματευτούν αφενός την εξέλιξη του μύθου και αφετέρου να φέρουν εις πέρας την έννοια της 'ισορροπίας', κάτι που θα φανεί στη συνέχεια στην ανάλυση.

Η παρούσα έρευνα, λοιπόν, έχει ως στόχο την σημειωτική ανάλυση του συνοδευτικού γλωσσικού κειμένου που υπάρχει στον ιστότοπο της Lego <http://www.Lego.com/en-us/Chima/world-of-Chima/land-of-Chima> και περιγράφει το *μύθο* του παιχνιδιού Lego Legends of Chima. Η προβληματική της έρευνας, κατά συνέπεια, συνδέεται άμεσα με τη διερεύνηση της ιδεολογίας του παιχνιδιού και της σχέσης του με την κοινωνία (Amos, 2014). Έτσι, η ανάλυση επιχειρεί να συμβάλει στην κατανόηση των δομών της σημασίας του κειμένου και προβαίνει σε συσχετισμούς προκειμένου να εντοπίσει το είδος της σχέσης του κειμένου με την ιδεολογία του παιχνιδιού, αλλά και με τον ευρύτερο κοινωνικό χώρο.

Η υπόθεση ήταν ότι αν και πρόκειται για ένα γλωσσικό κείμενο συνοδευτικό του παιχνιδιού ενυπάρχουν εκείνες οι δομές σημασίας οι οποίες στοχεύουν στο να ανακατευθύνουν τη σκέψη των παιδιών προς νέες δομές σημασίας αναφορικά με την επικρατούσα δομή σημασίας στο μύθο 'καλό Vs κακό'. Για την επίτευξη του στόχου, η έρευνα υιοθετεί το μοντέλο σημειωτικής ανάλυσης του Greimas (1966), έτσι όπως εφαρμόστηκε από τους Lagoroulios & Boklund-Lagorouliou (1980, 1992) και Χριστοδούλου (2012). Στόχος της έρευνας, λοιπόν, είναι αφενός η ανάλυση του μύθου και αφετέρου η διερεύνηση της διαπραγμάτευσης των αξιών που καλούνται οι παίχτες να διευθετήσουν στον κόσμο του Chima.

Η παρούσα ανάλυση θα επικεντρωθεί σε μια κοινωνιοσημειωτική ανάλυση, καθώς βασίζεται σε γλωσσολογική ανάλυση περιεχομένου (με αναφορές σε ποσοτικά στοιχεία)

στο πλαίσιο της δομικής σημασιολογίας (structural semantics) ώστε να γίνουν φανεροί οι μηχανισμοί παραγωγής του νοήματος. Η δομική σημαντική είναι μια μέθοδος για την ανάλυση όχι μόνο των φυσικών γλωσσών, αλλά και κάθε σημειωτικού συστήματος. Αρχή της δομικής σημαντικής είναι ότι οι βασικές σημασιολογικές δομές και τα στοιχεία ενός πολιτισμού διαπερνούν όλα τα σημειωτικά συστήματα αυτού του πολιτισμού. Προϋποθέτει ότι οι βασικές δομές του κειμένου είναι 'κρυμμένες'. Στόχος της δομικής σημαντικής είναι να εντοπίσει τις βασικές δομές σημασίας του κειμένου και να κάνει φανερή την εσωτερική τους σχέση (Lagoroulos 2007, σσ.:389-419 και Lagoroulos 2009, Χριστοδούλου 2012, σσ.71-75).

Ο τρόπος ανάλυσης γίνεται σε δύο μέρη: (α) το πρώτο μέρος, με τίτλο 'Γλωσσικό κείμενο-κώδικες' αφορά στο πρωτότυπο μεταφρασμένο κείμενο (από τους συγγραφείς) ενώ μέσα σε αγκύλες γίνεται η αναφορά στον αντίστοιχο κώδικα σύμφωνα με το σημασιολογικό περιεχόμενό του, και (β) το δεύτερο μέρος, με τίτλο 'Ανάλυση κωδίκων', αφορά σε σχόλια και παρατηρήσεις που αφορούν σε σχέσεις και αρθρώσεις κωδίκων μεταξύ τους οι οποίες προκύπτουν από την ανάλυση. Ως σημασιολογική μονάδα καταγραφής, η οποία μπορεί να είναι λέξη, λέξεις, μέρος πρότασης, πρόταση ή παράγραφος, εμφανίζεται η αναφορά στο συγκεκριμένο κώδικα.

Από την ανάλυση προέκυψαν 6 κώδικες, οι οποίοι καλύπτουν το σημασιολογικό περιεχόμενο των κειμένων. Πρόκειται για τους κώδικες (με αλφαβητική σειρά): κώδικας αξιών, κώδικας απαξίας, ενεργειακός κώδικας, πολεμικός κώδικας, χρονικός κώδικας και χωρικός κώδικας. Με την ολοκλήρωση της ανάλυσης προκύπτουν ορισμένα ποιοτικά δεδομένα που αφορούν τον τρόπο με τον οποίο δομούνται και συνδέονται μεταξύ του οι κώδικες, καθώς και το συσχετισμό των δεδομένων.

## Γλωσσικό κείμενο-κώδικες

### *Η γη της Chima*

Ο φυσικός, παρθένος παράδεισος με το όνομα Chima [χωρικός κώδικας] έχει γίνει πεδίο μάχης για οκτώ φυλές ζώων [πολεμικός κώδικας]. Οι καλύτεροι φίλοι είναι τώρα εχθροί [κώδικας αξιών-φιλία]. Ο αγώνας των ζώων [πολεμικός κώδικας] αφορά τον έλεγχο ενός φυσικού πόρου που ονομάζεται Chi [έλεγχος εξουσίας], ένα ισχυρό στοιχείο που είναι ταυτόχρονα πηγή της ζωής και το δυναμικό καταστροφής. Μόνο λίγοι γενναίοι ήρωες στην χώρα Chima [χωρικός κώδικας] έχουν κατανοήσει την αληθινή φύση του CHI, και την πιθανή πτώση του Chima που θα προκύψει από την κακή χρήση του [κώδικας αξιών-ισορροπία]. Οι ιστορίες τους και οι ιστορίες εκείνων που επιδιώκουν να τους καταστρέψουν, είναι γνωστοί ως ... *Οι Θρύλοι του Chima*. Για χίλια χρόνια [χρονικός κώδικας], οι φυλές ζώων έχουν αποκλείσει τη γη της Chima. Λιοντάρια, κροκόδειλοι, αετοί, λύκοι, γορίλλες, κοράκια, ρινόκεροι και αρκούδες ζούσαν σε ειρήνη [κώδικας αξιών]. Έπαιξαν και εργάστηκαν μαζί, συνεργάστηκαν και άκμασαν [κώδικας αξιών-συνεργασία, ευημερία] μέχρι το ξέσπασμα των συγκρούσεων Chima [πολεμικός κώδικας]. Δεδομένου ότι

το πρώτο είδος που πίνουν είναι από το Αρχαίο πηγάδι του Chi, τα λιοντάρια είχαν γίνει ένορκoi προστάτες της [κώδικας εξουσίας-προστασία του Chi]. Κανείς δεν είχε αμφισβητήσει ποτέ τη θεματοφυλακή των Λεόντων, διότι τα λιοντάρια ήταν πάντα αξιόπιστα και δίκαια, με το Chi [κώδικας αξιών-δικαιοσύνη, προστασία]. Τα ζώα σε όλη τη γη επικαλούνται τις μαγικές σφαίρες Chi για να ενεργοποιήσουν τα οχήματά τους, τα αλιευτικά εργαλεία, και τους ίδιους. Οι σφαίρες ήταν μια πηγή ενέργειας που τα λιοντάρια μοιράζονταν πάντα εξίσου με όλους [κώδικας αξιών-δίκαιη κατανομή πόρων]. Τελικά, ορισμένα ζώα έγιναν άπληστα [κώδικας απαξίας]. Ένας νεαρός, απατεώνας πρίγκιπας κροκόδειλος, με το όνομα Cragger απαίτησε η φυλή του να λάβει ένα μεγαλύτερο μερίδιο των ισχυρών CHI σφαιρών [κώδικας απαξίας-ανισότητα στην κατανομή, επιθυμία ελέγχου]. Αλλά τα λιοντάρια επέμειναν ότι αν θα έπρεπε να δώσουν πολύ Chi σε κάθε φυλή θα διαταρασσόταν η φυσική ισορροπία του Chima [κώδικας αξιών-ο έλεγχος της ενέργειας έχει ως αποτέλεσμα την ισορροπία]. Τα λιοντάρια ήθελαν μόνο να είναι δίκαια ως προς την προστασία όλων στη χώρα Chima [κώδικας αξιών-δικαιοσύνη]. Αλλά οι κροκόδειλοι δεν το είδαν με αυτόν τον τρόπο. Μια σειρά από αψιμαχίες για το μερίδιο των Κροκόδειλοι του Chi οδήγησε σε μεγαλύτερες μάχες [πολεμικός κώδικας]. Όταν ο κροκόδειλος πρίγκιπας Cragger κατηγορήσε τα λιοντάρια ότι είχαν εξοντώσει τους γονείς του και έκτοτε έγινε αυτός ο βασιλιάς της φυλής, ξέσπασε μεγάλης κλίμακας σύγκρουση ανάμεσα στους Κροκόδειλους και τα λιοντάρια [πολεμικός κώδικας-κατηγορία συνομωσίας]. Καθώς εξαπλώνεται η σύγκρουση, η τύχη της CHIMA κρέμεται στην ισορροπία ...[κώδικας αξιών-ανοικτός ως προς του παίχτες]

## **To Chi**

Το Chi είναι μια πολύ ισχυρή φυσική πηγή που ρέει μέσα από τα ιερά νερά της Chima, δίνοντας ζωή και ενέργεια για ένα μεγάλο μέρος της γης [κώδικας αξιών-ενέργεια]. Περιέχει την δύναμη της φύσης σε συμπυκνωμένη μορφή, και τη διοχετεύει, κάτω από τις σωστές συνθήκες προς χρήση στους πολίτες της Chima [κώδικας αξιών]. Πρόκειται για ένα νερό με μαγικές ιδιότητες, καθώς ρέει από το Όρος Cavora και πέφτει στον ποταμό Cavora. Οι ιδιότητές του είναι ως επί το πλείστον ανενεργές μέχρι να φτάσει στην Ιερή Λίμνη η οποία φρουρείται από τη φυλή των λιονταριών. Εδώ το Chi αναμιγνύει με τα μοναδικά ορυκτά που ενυπάρχουν στην λίμνη και το μετατρέπουν σε μπλε μοναδικές σφαίρες από CHI. Έτσι, με αυτόν τον τρόπο μπορεί να αποθηκευτεί στις τσέπες για περιορισμένο χρονικό διάστημα και να χρησιμοποιηθεί όταν χρειάζεται. Οι πολεμιστές φέρουν επάνω τους αυτές τις μπλε σφαίρες τις οποίες όμως χρησιμοποιούν σε κατάσταση έκτακτης ανάγκης. Επίσης, οι μπλε σφαίρες χρησιμοποιούνται στις μηχανές, τους κινητήρες, τα όπλα, και ούτω καθεξής. Οι περισσότεροι κάτοικοι της Chima φορούν μια ειδική ζώνη πάνω από τους ώμους και το στήθος τους, που είναι ειδικά σχεδιασμένη για τις σφαίρες Chi. Όταν ένα πλάσμα τοποθετεί τη σφαίρα στη δική του ζώνη αμέσως ο χρήστης νιώθει ένα άμεσο κύμα ζωής και δύναμης. Με αυτόν τον τρόπο ενισχύονται τα εγγενή ένστικτα,

οι δυνάμεις του ζώου, και οι ικανότητες του, αλλά και συνδέεται με την πιο αρχέγονη κατάσταση των ζώων, δηλαδή, αυξημένη ταχύτητα, δύναμη και αντοχή. Στα οχήματα και τα μηχανήματα, οι σφαίρες Chi μπορεί να διαρκέσουν αρκετές ώρες ή ημέρες ανάλογα με το πόση δύναμη έχει καταναλωθεί. Έτσι, μόλις η δύναμη της σφαίρας Chi εξαντληθεί και η λάμψη της εξασθενήσει θα επιστρέψει πίσω για να ενεργοποιηθεί και πάλι. Οι Chi σφαίρες χρησιμοποιούνται με φειδώ ... εκτός αν υπάρχει μια μάχη. Οι μοναδικές ιδιότητες του Chi επηρεάζουν ολόκληρο το βασίλειο της Chima. Ποτέ δεν μπορεί να είναι πάρα πολύ ή πολύ λίγο στην Ιερή Λίμνη καθώς το Chi επηρεάζει ολόκληρη την φυσική ισορροπία της Chima. Έτσι, η Ιερή πσινα δεν μπορεί ποτέ να αποστραγγίζεται ή να ξεχειλίζει. Αυτό σημαίνει τη ρύθμιση της ισορροπίας ανάμεσα σε μια συνεχή ροή του Chi, η οποία δεν επιτρέπεται να μένει αχρησιμοποίητη αλλά ούτε και να καταναλώνεται πλήρως, διαφορετικά το Βασίλειο της Chima θα χάσει την ισορροπία και θα υποστεί ανείπωτες συμφορές. Για το λόγο αυτό η φυλή του Λιονταριού έχει αναλάβει ως καθήκον να κατανέμει ισόποσα τη δύναμη Chi στις φυλές, ακόμη και όταν κάποιες από αυτές τις φυλές είναι οι εχθροί τους [κώδικας αξιών-ιδιότητες της ενέργειας].

### **Ανάλυση κωδίκων**

Όπως έγινε αντιληπτό και παραπάνω, ο μύθος αφορά στην αναπαράσταση ενός μαγικού κόσμου με το όνομα Chima, ο οποίος κατοικείται από 12 ανθρωπόμορφες φυλές ζώων, οι σχέσεις των οποίων καθορίζονται από την κατοχή και τον έλεγχο της πηγής ενέργειας, το Chi (φυσικός πόρος, με ισχυρές δυνάμεις ζωής και καταστροφής). Οι συμμετέχοντες στον μύθο ανήκουν σε 12 φυλές με 1-5 συμμετέχοντες σε κάθε φυλή. Συγκεκριμένα, πρόκειται για τις εξής φυλές: (α) φυλή του Λιονταριού (5 συμμετέχοντες), (β) φυλή της Νυχτερίδας (2 συμμετέχοντες), (γ) φυλή του Ρινόκερου (1 συμμετέχοντας), (δ) φυλή του Σκορπιού (3 συμμετέχοντες), (ε) φυλή της Αράχνης (3 συμμετέχοντες), (στ) φυλή του Αετού (5 συμμετέχοντες), (ζ) φυλή του Κροκόδειλου (5 συμμετέχοντες), (η) φυλή του Κορακιού (4 συμμετέχοντες), (θ) φυλή του Λύκου (4 συμμετέχοντες), (ι) φυλή του Γορίλα (4 συμμετέχοντες), (ια) φυλή της Αλεπούς (1 συμμετέχοντας), (ιβ) φυλή του Ασβού (1 συμμετέχοντας). Τα χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων για κάθε φυλή, η ιεραρχική σχέση, οι σχέσεις με την εξουσία, ο ρόλος τους στο παιχνίδι και οι σχέσεις μεταξύ των φυλών αναφέρονται στην ιστοσελίδα δίνοντας το προφίλ του κάθε συμμετέχοντα αναλυτικά. Το σημαντικότερο στοιχείο της παραπάνω περιγραφής αφορά τη σχέση που αναπτύσσεται ανάμεσα στους συμμετέχοντες σε ένα σημασιολογικό άξονα 'φίλος Vs εχθρός'. Έτσι, η κατανομή των φυλών γίνεται σε δύο ομάδες, τους καλούς και τους κακούς.

Στο κείμενο, λοιπόν, της Lego που περιγράφει το μύθο βασικό στοιχείο είναι το Chi το οποίο ελέγχεται από τη φυλή των Λιονταριών και με τη σειρά του, σε ένα δεύτερο επίπεδο, 'ελέγχει' την ισορροπία και την ειρήνη στη χώρα της Chima. Πρόκειται, δηλαδή, για ένα στοιχείο το οποίο αναπαράγεται συνεχώς με τη χρήση αλλά και 'ενεργοποιεί' κάθε χρήση του, για περιορισμένο χρονικό διάστημα. έχει, δηλαδή, μια συγκεκριμένη δυνα-

μική ως προς τη χρήση και το χρόνο. Η σύγκρουση ανάμεσα στις φυλές αρχίζει όταν η φυλή των Κροκοδειλών, με αρχηγό των Cragger, ζητά τον απόλυτο έλεγχο του Chi. Έτσι, η τύχη της χώρας επαφίεται στους παίκτες, τα παιδιά, τα οποία με τη δημιουργία άπειρων ιστοριών –ανοιχτού τύπου– γνωστοί ως ‘Θρύλοι του Chima’, καλούνται να φέρουν την ειρήνη στον πλανήτη και τη ισορροπία στη ‘δίκαιη’ χρήση του φυσικού πόρου Chi.

Έτσι, τα δομικά στοιχεία που συνθέτουν τον παραπάνω μύθο είναι:

- (α) Χώρα: Chima
- (β) Συμμετέχοντες: 12 φυλές πολεμιστών ανθρωπόμορφων ζώων και τα παιδιά
- (γ) Κύριοι ανταγωνιστές: Η φυλή των Λιονταριών (έχει την εξουσία) και η φυλή των Κροκοδειλών (επιθυμεί την εξουσία). Μαζί με αυτές τις φυλές τάσσονται και οι υπόλοιπες 10 φυλές.
- (γ) Δράση: μάχη / εμφύλιος πόλεμος (φίλοι αρχικά, τώρα ανταγωνιστές)
- (δ) Μέσα: Chi-πηγή ζωής & δυναμικό καταστροφής (ενεργοποιεί τα όπλα, τα άρματα, τους πολεμιστές Chi και επηρεάζει ολόκληρη την φυσική ισορροπία της Chima)
- (δ) Ποθητό σημείο και έναρξη του πολέμου: έλεγχος και κατοχή της απόλυτης ενέργειας του Chi (η ιερή πηγή δεν πρέπει ποτέ να αποστραγγίζεται ή να επιτραπεί να ξεχειλίσει)
- (ε) Κίνδυνος: καταστροφή της χώρας Chima από την κακή χρήση του Chi
- (στ) Βοηθοί: τα παιδιά τα οποία καλούνται να απελευθερώσουν την δύναμη Chi με τη δημιουργία άπειρων ιστοριών –ανοιχτού τύπου. Δηλαδή, τα παιδιά καλούνται να δίνουν στους κακούς αλλά και στους καλούς τόση ενέργεια ώστε να μην καταστραφεί η χώρα τους, η Chima.
- (ζ) Μέλλον της Chima: η διατήρηση της Chima (όπου η τύχη της επαφίεται στους παίκτες και στον τρόπο διαχείρισης της ενέργειας).

Με βάση τα παραπάνω, οι κώδικες που συμμετέχουν προκειμένου να δομηθεί ο μύθος είναι: ο χωρικός κώδικας (Chima), ο χρονικός κώδικας, ο αξιακός κώδικας (ισορροπία, έλεγχος ενέργειας, δικαιοσύνη, συνεργασία, προστασία, ευημερία), ο πολεμικός κώδικας (σύγκρουση ανάμεσα στις φυλές), ο κώδικας απαξίας (συνωμοσία και έναρξη πολέμου, αμφισβήτηση ιεραρχίας), ο φυλετικός κώδικας (12 φυλές) και ο ενεργειακός κώδικας (Chi).

Αναφορικά με τις σημασιολογικές δομές που δομούν το μύθο, παρατηρούμε, με βάση την ανάλυση ότι είναι:

- (α) Ειρήνη στη χώρα = αρχηγία της φυλής των Λιονταριών + ισοκατανομή ενέργειας. Η ειρήνη στη χώρα πραγματώνεται μέσα από μια φυλή η οποία ασκεί μεν εξουσία, αλλά ισοκατανέμει την πηγή ενέργειας σε όλες τις φυλές, καλές και κακές, χωρίς διακρίσεις, οπότε επέρχεται ισορροπία. Η ειρήνη συσχετίζεται με την ισοκατανομή της ενέργειας.
- (β) Νόμος της ιεραρχίας = ‘πρωτοτόκια’. Η φυλή των λιονταριών ήταν η πρώτη

φυλή που ήπια από την Ιερή λίμνη, οπότε δικαιωματικά κατέχει και ελέγχει το Chi με βάση τον νόμο της ιεραρχίας ανάμεσα στις 12 φυλές. Η ιεραρχία συσχετίζεται με την τακτική κλίμακα (πρώτος που ήπια) και όχι με κάποια άλλη αξιακή κλίμακα.

- (γ) Νόμος της ισορροπίας στη χώρα = έλεγχος του chi. Το chi, ως φυσικός πόρος και ισχυρό στοιχείο είναι ταυτόχρονα πηγή ζωής και δυναμικό καταστροφής, καθορίζει τις σχέσεις των ζώων, καθορίζει την ισορροπία του πλανήτη, ενεργοποιεί τα οχήματα, τα εργαλεία, τους συμμετέχοντες. Έτσι, η ισορροπία συσχετίζεται με τον έλεγχο της ενέργειας.
- (δ) Πόλεμος = επιθυμία εξουσίας από τη φυλή των Κροκοδειλών + απόλυτη κατοχή του Chi. Η αμφισβήτηση της ιεραρχίας της φυλής των Λιονταριών από τη φυλή των Κροκοδειλών αποτελεί κίνδυνο και καταστροφή της χώρας με αποτέλεσμα την έναρξη του πολέμου. Ο συσχετισμός του πολέμου γίνεται με την έννοια της απαξίωσης της υπάρχουσας εξουσίας, τη συνομωσία και τη βίαιη δράση για την κατοχή της εξουσίας και της απόλυτης ενέργειας.
- (ε) Μέλλον του πλανήτη = η σωστή διαχείριση του Chi από τα παιδιά. Στον μηχανισμό αυτό ενυπάρχει η αρχή της οικονομίας, δηλαδή, ούτε υπερκατανάλωση ούτε μη χρήση της ενέργειας Chi. Αυτό σημαίνει περιορισμό της χρήσης του Chi, αλλά διασφαλίζει επίσης και τη συνεχή χρήση του.
- (ζ) Ενέργεια = έννοια προς διαπραγμάτευση από τα παιδιά. Η διαχείριση ενός 'υλικού' υγρού στοιχείου, οδηγεί τους παίκτες σε μια 'άυλη' αξία, την ισορροπία και την επιβίωση του πλανήτη.

### Συμπεράσματα ανάλυσης

Είναι γνωστό ότι ο στόχος της Lego εδώ και 75 χρόνια είναι 'να συναρμολογήσει το αδύνατο', κάτι το οποίο επιτυγχάνεται από τον άπειρο αριθμό συναρμολογήσεων από τα γνωστά τουβλάκια (Agarwal, 2004) <http://meta.ath0.com/2012/11/24/semiotics-of-video-game-genres/>. Βέβαια, μέχρι τώρα η Lego στα παιχνίδια της διαπραγματευόταν δομές σημασίας και έννοιες, δυτικού κυρίως τύπου, αν όχι αμερικάνικου (π.χ. σούπερ ήρωες, Lego city, star wars, friends, hero factory, Lego creator, monster fighters, Lego technic). Όμως, με το Legends of Chima παρατηρούμε μια στροφή σε μια ανατολικού τύπου φιλοσοφία, όπως προκύπτει στη συνέχεια.

Στη νέα ιστορία Legends of Chima, ο παίκτης-παιδί έχει να διαπραγματευτεί τις πολλαπλές σημασίες του όρου 'ενέργεια', σημασίες ενός υγρού υλικού στοιχείου, με το όνομα Chi, αλλά και μια άυλη αξία, την ισορροπία και την επιβίωση του πλανήτη. Θα μπορούσαμε, δηλαδή, να υποθέσουμε ότι καθώς το υγρό στοιχείο, ως αξία είναι γνωστό ότι απασχολεί διεθνείς οργανισμούς ως βασική ενεργειακή πηγή επιβίωσης του πλανήτη (νερό, υδροφόροι ορίζοντες, περιβάλλον), αποτέλεσε και για την Lego ένα κυρίαρχο σημείο αφετηρίας του μύθου.

Όμως, η ενέργεια, σε άυλο επίπεδο, αποτελεί, σημαντικό θέμα πνευματικών χώρων, κυρίως ανατολικού χαρακτήρα (ταοϊσμός, βουδισμός κλπ). Έτσι, με βάση την ανάλυση του μύθου, το Legends of Chima, αν και φαντάζει ένας απλός μύθος, κατά τη γνώμη των συγγραφέων είναι πιο σύνθετος, αν δούμε σε βάθος τη διττή σημασία που παίρνει ο όρος Chi στον εν λόγω μύθο-παιχνίδι. Είναι γνωστό ότι το Chi στην κινέζικη φιλοσοφία αποτελεί το ενεργειακό επίπεδο κάθε ζωντανού οργανισμού και μεταφράζεται ως 'ενέργεια της ζωής', 'δύναμη ζωής' ή 'ροή της ενέργειας'. Η κυριολεκτική μετάφραση του όρου Chi για το δυτικό πολιτισμό είναι δύσκολο να αποδοθεί, καθώς σημαίνει παράλληλα 'ανάσα', 'αέρας' ή 'αέριο' [[http://en.wikipedia.org/wiki/Chi\\_\(mythology\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Chi_(mythology))]. Στον Ταοϊσμό το Chi είναι σύμφυτο σε όλα τα πράγματα, κυκλοφορεί και ρέει παντού, αλλά και δηλώνεται με αυτό η ισορροπία θετικών και αρνητικών μορφών αυτής της ενέργειας στο σώμα των ζωντανών ειδών, καθώς θεωρείται απαραίτητη για την καλή υγεία (παραδοσιακή κινεζική ιατρική).

Ανακύπτουν, λοιπόν, μια σειρά από ερωτήματα αναφορικά με τη διττή χρήση του όρου Chi στο εν λόγω παιχνίδι, δηλαδή, (α) σε επίπεδο επιβίωσης (ύλη-υγρό στοιχείο) και (β) σε επίπεδο αξιών (άυλη αξία-ισορροπία). Αν, πράγματι η επιλογή του όρου Chi, προκύπτει από την ανατολική φιλοσοφία τότε, εν δυνάμει, η Lego φέρει τα παιδιά σε επαφή με τον ταοϊσμό, δηλαδή, μια φιλοσοφία όπου συνυπάρχουν το καλό και το κακό. Η διαχείριση αυτών των δύο εννοιών, καλό και κακό, οδηγεί στην ισορροπία, σε αντίθεση με την επικρατούσα δομή σημασίας έως τώρα στους μύθους του δυτικού πολιτισμού, δηλαδή, τη μάχη του καλού και του κακού και την ισχύ του καλού έναντι του κακού (Stavrianos *et al*, 2007). Έτσι, ο σημειωτικός μηχανισμός που τείνει να κυριαρχήσει στο παιχνίδι και να διαφοροποιήσει τη σκέψη των παιδιών αναφορικά με την αντιθετική σχέση Καλό VS Κακό, ορίζεται πλέον ως: *Ισορροπία = συνύπαρξη καλού+κακού μέσα από μια οικονομία της διαχείρισης*, και όχι ότι επικρατεί ως κυρίαρχη ιδεολογία, δηλαδή, *Ισορροπία = καλό Vs κακό*.

Με βάση την παραπάνω ανάλυση παρατηρούμε ότι ο πολυσήμαντος όρος 'ενέργεια', επιφορτίζεται με νέες σημασιολογικές φορτίσεις με στόχο τη στροφή σε νέες ιδεολογίες, σε νέες δομήσεις. Αναρωτάται, λοιπόν, κανείς, ποιος μπορεί να είναι τελικά ο νικητής σε αυτό το παιχνίδι; Η Lego, ως βιομηχανία παραγωγής παιχνιδιών (Schroeder *et al*, 2006), το παιδί, ως αποδέκτης-καταναλωτής που επηρεάζεται ή η εκάστοτε αναδυόμενη ιδεολογία, ταοϊσμός, παγκοσμιοποίηση κλπ., η οποία είναι κρυμμένη μέσα στο μύθο και θέλει να οδηγήσει τα παιδιά προς ανερχόμενες ιδεολογίες, όπως η έννοια της παγκοσμιοποίησης μέσα από τη δυνατότητα συναρμολόγησης του μύθου που προσφέρουν τα τουβλάκια (Engbretsen *et al*, 2012; De Ruiter, 2003).

## Αναφορές

- Abrahamsen, M., & Eilers, S. (2011). On the asymptotic enumeration of LEGO structures. *Experimental Mathematics*, 20(2), 145-152.
- Amos, Ruth (2014). EGO® *Legends Of Chima Tribes Of Chima*. Dorling Kindersley Ltd.
- Agarwal, P. (2004) 66320: Advanced Marketing 3 Lego's traditional interlocking bricks as marketing symbols.



- Barthes, R. (1977). The death of the author. *Image, music, text*, 145.
- Bartneck, C., Obaid, M., & Zawieska, K. (2013). Agents With Faces-What Can We Learn From LEGO Minifigures?. In *Proceedings of the 1st International Conference on Human-Agent Interaction, Sapporo*.
- Boklund-Lagopoulou, K. & Lagopoulos, A.Ph. (1980). Social structures and semiotic systems: theory, methodology and some applications and conclusions in *Semiotics and Society*, (pp. 23-37). Hellenic Semiotic Society. Athens: Odysseas.
- Coupland, D. (1996). *Microserfs*. New York: HarperCollins.
- De Ruiter, J. P., Rossignol, S., Vuurpijl, L., Cunningham, D. W., & Levelt, W. J. (2003). SLOT: A research platform for investigating multimodal communication. *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*, 35(3), 408-419.
- Durhuus, B., & Eilers, S. (2005). On the entropy of LEGO®. *Journal of Applied Mathematics and Computing*, 2, 1-16.
- Engebretsen, M. (2012). Balancing cohesion and tension in multimodal rhetoric. An interdisciplinary approach to the study of semiotic complexity. *Learning, Media and Technology*, 37(2), 145-162.
- Farshtey, Greg. (2014). *Lego Legends of Chima: Beware of the Wolves (Chapter Book 2)*. Scholastic Inc., 2014.
- Fjærli, A. H., & Haugland, I. (2013). Applied Art: Innovative Thinking From a Material Perspective. In *Formation-Nordic Journal of Art and Research*, 2(2).
- Greimas, J.A. (1966). *Sémantique structural*. Paris: Larousse.
- Garlen, J. C. (2013). Block Party. *Fan CULTure: Essays on Participatory Fandom in the 21st Century*, 119 [http://en.wikipedia.org/wiki/Chi\\_\(mythology\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Chi_(mythology))  
<http://meta.ath0.com/2012/11/24/semiotics-of-video-game-genres/>.
- Said R., Roos J., Statler M., (2001). *Lego speaks, Working Paper 20*. Switzerland: Imagination Lab Foundation.
- Lagopoulos A.Ph & Boklund-Lagopoulou K. (1992). *Meaning and geography: The social conception of the region in northern Greece*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Lagopoulos A.Ph. (2007). A global model of communication. In P. Cobley (Ed.) *Communication theories*, (pp. 389-419). London and New York: Routledge.
- Lagopoulos A.Ph. (2009). The social semiotics of space: Metaphor, ideology, and political economy. *Semiotica*, 173(1/4), 169-213.
- Lipkowitz, D., & Martell, N. (2009). *The LEGO book* (pp. 190-191). Dorling Kindersley.
- Martell, N. (2009). *Standing small: a celebration of 30 years of the Lego minifigure*. Dorling Kindersley.
- Myers, D. (2003). *The nature of computer games*. NY: Peter Lang Publishing.
- Ponzio, A. (2002). Sebeok's semiotics and education. *Semiotica*, 138(1/4), 299-311. Mouton de Gruyter.
- Schroeder, J. E., Salzer-Mörling, M., & Askegaard, S. (Eds.). (2006). *Brand culture*. Taylor & Francis
- Stavrianos, G., Golia, P., Vamvakidou, I., Kyridis, A., & Zagos, C. (2007). *The International. Χριστοδούλου, Α. (2012). Παιδεία, εκπαίδευση, αξίες. Σημειωτική προσέγγιση*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.