



ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ  
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ  
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ  
**ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ  
ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ: ΕΦΑΡΜΟΓΗ  
ΣΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ ΜΕ  
ΘΕΜΑ ΤΗ ΒΙΑ ΣΤΟΝ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟ**

ΚΑΛΛΟΝΑΣ ΗΛΙΑΣ

ΕΠΟΠΤΕΥΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΚΟΥΤΡΑΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ

ΠΥΡΓΟΣ, 2018



# **ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ**

Πιστοποιείται ότι η πτυχιακή εργασία με θέμα:

**«ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ  
ΕΡΓΟΥ: ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ ΜΕ  
ΘΕΜΑ ΤΗ ΒΙΑ ΣΤΟΝ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟ»**

του φοιτητή του Τμήματος ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

**ΚΑΛΛΟΝΑΣ ΗΛΙΑΣ**

παρουσιάστηκε δημόσια και εξετάσθηκε στο Τμήμα ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ  
στις

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Ο ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ

Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

Δρ. ΚΟΥΤΡΑΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ



### ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Ακόμα δηλώνω ότι αυτή η γραπτή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά και αποκλειστικά και ειδικά για την συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία και ότι θα αναλάβω πλήρως τις συνέπειες εάν η εργασία αυτή αποδειχθεί ότι δεν μου ανήκει.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 1

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΗΛΙΑΣ ΚΑΛΛΟΝΑΣ.....

1760 .....





# ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Καταρχάς, θα ήθελα να ευχαρίστησω τον επιβλέποντα καθηγητή κ. Αθανάσιο Κούτρα για την εξαιρετική συνεργασία που είχαμε καθ' όλη τη διάρκεια της υλοποίησης της πτυχιακής εργασίας.

Τους φίλους μου, Κατερίνα Γκολέμη, Βασίλη Σφήνα και Δημήτρη Αλιφιεράκη που είχαν σημαντική συμβολή στην υλοποίηση της πτυχιακής με τις συμβουλές τους και τη βοήθεια στο κομμάτι των καμερών και του σπικάζ.

Τους δημοσιογράφους Άρη Ασβεστά, Θανάση Ασπρούλια, Βασίλη Σαμπράκο, Γιάννη Γεωργάκη, Γιάννη Μπίλιο, Μιχάλη Τσόχο που αποδέχθηκαν την πρόσκλησή μου και μίλησαν για το θέμα της βίας στα γήπεδα στο ντοκιμαντέρ για τις ανάγκες της ολοκλήρωσης της πτυχιακής εργασίας μου.

Τέλος, την οικογένειά μου και συγκεκριμένα τον πατέρα μου, Σπύρο, τη μητέρα μου, Κατερίνα και τον αδερφό μου, Νίκο που με στήριξαν από την πρώτη στιγμή, με βοήθησαν οικονομικά και ψυχολογικά κατά τη διάρκεια της φοιτητικής ζωής μου και ήταν πάντοτε εκεί, να μου δίνουν κουράγιο και να με περιβάλλουν με εμπιστοσύνη.





# ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία με τίτλο «Δημιουργία και Επεξεργασία Οπτικο-Ακουστικού Έργου: Εφαρμογή στη Δημιουργία Ντοκιμαντέρ με Θέμα τη Βία στον Αθλητισμό» εκπονήθηκε στο πλαίσιο των σπουδών μου στο τμήμα Πληροφορικής και ΜΜΕ του Α.Τ.Ε.Ι Δυτικής Ελλάδας.

Έχοντας επιλέξει να ασχοληθώ επαγγελματικά με τον τομέα της αθλητικής δημοσιογραφίας, πάντα μου δημιουργούσε θλίψη και προβληματισμό το ζήτημα της βίας στα γήπεδα, ενώ σκεφτόμουν τρόπους που θα μπορούσε να παταχθεί το φαινόμενο.

Γι' αυτό το λόγο αποφάσισα να δημιουργήσω ένα ντοκιμαντέρ, όπου θα αναλύονται οι λόγοι, οι αιτίες γύρω από το συγκεκριμένο σοβαρό ζήτημα, αλλά και θα κατατίθενται προτάσεις/λύσεις για την εξάλειψη ή έστω μείωση του φαινομένου της οπαδικής βίας.

Ουσιαστικά, ήθελα να συνδυάσω τη δύναμη της εικόνας, με τη δύναμη της δημοσιογραφικής έρευνας και θεωρώ πως σε μεγάλο βαθμό πέτυχα τον σκοπό μου.

Η εργασία αποτελείται από δύο μέρη: το θεωρητικό και το πρακτικό.

Στο θεωρητικό κομμάτι γίνεται μία αναδρομή στο φαινόμενο της βίας στον αθλητισμό, ενώ αναζητείται το κοινωνικό υπόβαθμο του ζητήματος. Στη συνέχεια αναλύω την ευθύνη της Πολιτείας, των ΜΜΕ και των αθλητών στην έξαρση της βίας στα γήπεδα, ενώ καταθέτω τρόπους πάταξης του φαινομένου. Τέλος, παρουσιάζω το θεωρητικό κομμάτι πίσω από τη δημιουργία ενός ντοκιμαντέρ, αλλά και τα βήματα που ακολούθησα για την υλοποίησή του.

Στο πρακτικό κομμάτι υπάρχει η δημιουργία του ντοκιμαντέρ διάρκειας 33 λεπτών, όπου παρουσιάζονται όλα τα παραπάνω με απτά παραδείγματα χάρη στη βοήθεια έξι δημοσιογράφων που ζουν καθημερινά από κοντά το φαινόμενο.

# ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο πρώτο κεφάλαιο έγινε μια αναδρομή στο θέμα του αθλητισμού και της βίας στην Αρχαία Ελλάδα, στο άθλημα του ποδοσφαίρου στην Ελλάδα. Επίσης δίνεται ο ορισμός και ορίζονται οι μορφές επιθετικότητας στον αθλητισμό ενώ αναφέρονται και οι θεωρίες επιθετικότητας και βίας που σχετίζονται με τον αθλητισμό.

Στον δεύτερο κεφάλαιο με τίτλο «Ευθύνη Πολιτείας ΜΜΕ και Αθλητών για την Βία στα Γήπεδα» γίνεται αναφορά στην παρακμή του αθλητικού ιδεώδους από την Αρχαιότητα και στα αίτια που το συνοδεύουν, κοινωνικά, πολιτικά, οικονομικά. Αναλύεται η διαντίδραση της θεαματικοποίησης της βίας και αναλύεται το φαινόμενο του χουλιγκανισμού.

Στο τρίτο κεφάλαιο της πτυχιακής αναλύονται οι τρόποι αντιμετώπισης του φαινομένου και συγκεκριμένα παρατίθενται οι προϋποθέσεις καλλιέργειας του αθλητικού ιδεώδους.

Στη συνέχεια στο τέταρτο κατά σειρά κεφάλαιο αναλύεται η έννοια του όρου ντοκιμαντέρ, η ιστορική αναδρομή, η αξιολόγηση, τα είδη και η δομή ντοκιμαντέρ, ενώ παρουσιάζονται και τα πέντε καλύτερα είδη αθλητικών ντοκιμαντέρ.

Τέλος στο πέμπτο κεφάλαιο ναλύεται το πώς γίνεται η εύρεση των κατάλληλων ανθρώπων για την πραγματοποίηση του ντοκιμαντέρ, παραθέτω τις ερωτήσεις που τους έγιναν, αλλά κι ο τόπος πραγματοποίησης των γυρισμάτων. Αναλύεται η μέθοδος του σεναρίου, το production, ο χειρισμός των τεχνικών μερών (κάμερας, μικροφώνου). Τα είδη των πλάνων, ο ήχος της αφήγησης, το post production, τα εργαλεία υποστήριξης, ο σχεδιασμός τίτλων αρχής-τέλους και τα animation λεζάντας.

# ABSTRACT

In the first chapter there was a retrospection of the subject of sport and violence in Ancient Greece in the football sport in Greece. It also defines the forms of aggression in sport, and refers to the theories of aggression and violence related to football.

The second chapter titled «State Responsibility of Mass Media and Athletes for Field Violence», refers to the athletic ideology and its causes, socially, politically, economically. It analyzes the interaction of the spectacle of Violence and analyzes the phenomenon of hooliganism.

The third chapter of the dissertation analyzes the ways of dealing with the phenomenon and in particular sets out the conditions for cultivating the sporting ideal.

The fourth chapter deals with the form of documentary term, the historical retrospective, the evaluation of the species and the documentary structure, but also the five best kinds of sports documentaries.

Finally, chapter five titled «Pre Production - Production – Post Production» analyzes how to find the right people to talk about the documentary and the questions that are being asked. It analyzes the scenario method, how to make filming, production, manipulation of technical parts (camera, microphone). Types of Plans, narration sound, post production, support tools, start-end titles and caption animation.

# ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

Βία, αθλητισμός, οπαδοί, χουλιγκανισμός, ντοκιμαντέρ, ψηφιακή επεξεργασία εικόνας, βίντεο, μόνταζ, επεισόδια, animation, δημοσιογραφία, ΜΜΕ, Πολιτεία, ευθύνη, αθλητικό ντοκιμαντέρ, ποδόσφαιρο, αθλητισμός, γήπεδα, κάμερα, ήχος, εικόνα, μικρόφωνο, εξέδρα, κοινωνία.



# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ</b> .....	<b>vii</b>
<b>ΠΡΟΛΟΓΟΣ</b> .....	<b>ix</b>
<b>ΠΕΡΙΛΗΨΗ</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xi</b>
<b>ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ</b> .....	<b>xi</b>
<b>ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ</b> .....	<b>xv</b>
<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b> .....	<b>xviii</b>
<b>1 ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΣΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ ΤΗΣ ΒΙΑΣ ΣΤΟΝ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟ</b> .....	<b>20</b>
1.1 Στον αρχαίο κόσμο και σήμερα .....	20
1.2 Στην αρχαία Ελλάδα .....	21
1.3 Το ποδόσφαιρο στην Ελλάδα.....	22
1.4 Ορισμός και μορφές επιθετικότητας στον αθλητισμό .....	24
1.5 Θεωρίες επιθετικότητας και βία που σχετίζονται με τον αθλητισμό .....	25
<b>2 Η ΕΥΘΥΝΗ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΕΙΑΣ, ΤΩΝ ΜΜΕ ΚΑΙ ΤΩΝ ΑΘΛΗΤΩΝ</b> .....	<b>26</b>
2.1 Η παρακμή του αθλητικού ιδεώδους από την αρχαιότητα .....	26
2.2 Κοινωνικά αίτια εκφυλισμού του Αθλητικού Ιδεώδους .....	28
2.3 Πολιτικά αίτια εκφυλισμού του Αθλητικού Ιδεώδους.....	29
2.4 Οικονομικά αίτια εκφυλισμού του Αθλητικού Ιδεώδους .....	30
2.4.1 Η πρώτη δωροδοκία στον αθλητισμό .....	31
2.4.2 Η Δωροδοκία μεταξύ Πατεράδων .....	31
2.5 Η διαντίδραση της θεαματικότητας της βίας .....	32
2.5.1 Η Κερκίδα ως θεαματικοποιημένη Βία .....	33
2.6 Χουλιγκανισμός.....	35
2.6.1 Ορισμός και ετυμολογία .....	35
2.6.2 Αίτια του Φαινομένου .....	35
<b>3 ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ/ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΤΑΞΗ ΤΗΣ ΒΙΑΣ</b> .....	<b>38</b>
3.1 Φορείς κοινωνικοποίησης.....	38
3.2 Φορείς Αθλητισμού (Αθλητές και Παράγοντες).....	40
3.3 Νέοι.....	41
<b>4 Η ΔΟΜΗ ΚΑΙ ΤΑ ΕΙΔΗ ΕΝΟΣ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ</b> .....	<b>42</b>
4.1 Τι σημαίνει Ντοκιμαντέρ .....	42
4.2 Ιστορική αναδρομή .....	43

4.3	Αξιολόγηση Ντοκιμαντέρ.....	45
4.4	Είδη Ντοκιμαντέρ.....	46
4.5	Δομή ντοκιμαντέρ.....	48
4.6	Τα πέντε καλύτερα αθλητικά ντοκιμαντέρ.....	49
<b>5</b>	<b>PRE PRODUCTION – PRODUCTION – POST PRODUCTION .....</b>	<b>52</b>
5.1	Pre Production.....	52
5.1.1	Εύρεση των κατάλληλων ανθρώπων και ερωτήσεις.....	52
5.1.2	Σενάριο.....	53
5.1.3	Τόπος πραγματοποίησης των γυρισμάτων.....	54
5.2	Production.....	54
5.2.1	Κάμερα.....	55
5.2.2	Μικρόφωνο.....	55
5.2.3	Τα είδη των πλάνων.....	58
5.2.4	Ήχος αφήγησης.....	63
5.3	Post Production.....	64
5.3.1	Εργαλεία υποστήριξης.....	64
5.3.2	Σχεδιασμός τίτλων αρχής και τέλους.....	67
5.3.3	Σχεδιασμός και Animation Λεζάντας.....	70
5.3.4	Μοντάζ.....	79
	<b>ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....</b>	<b>86</b>
	<b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....</b>	<b>87</b>

# ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 2-1: Ο δρόμος που οδηγούσε στο Στάδιο .....	31
Εικόνα 2-2: moneyinfootballimages.com .....	32
Εικόνα 2-3: newsbeast.gr .....	36
Εικόνα 4-1: nanoukofthenorth.com .....	43
Εικόνα 4-2: kinopravda.com.....	44
Εικόνα 4-3: lesraquetteurs.com.....	45
Εικόνα 4-4: bernie.com.....	45
Εικόνα 4-5: blairwitch.com .....	46
Εικόνα 4-6: tyson.com .....	49
Εικόνα 4-7: hoopdreams.com.....	49
Εικόνα 4-8: whenwewerekings.com .....	50
Εικόνα 4-9: senna.com.....	50
Εικόνα 4-10: the2escobars.com .....	51
Εικόνα 5-1: Η Panasonic-HDC-SD100 .....	55
Εικόνα 5-2: Το voice recorder Zoom H1 .....	56
Εικόνα 5-3: Μέσο πλάνο - Άρης Ασβεστάς, Δημοσιογράφος SDNA, ΣΠΟΡ FM.....	59
Εικόνα 5-4: Κοντινό πλάνο - Βασίλης Σαμπράκος, Διευθυντής gazzetta.gr... 60	60
Εικόνα 5-5: Πολύ κοντινό πλάνο – Βασίλης Σαμπράκος, Διευθυντής gazzetta.gr .....	60
Εικόνα 5-6: Πλάνο Zoom - Γιάννης Μπίλιος, Γραφείο τύπου ΠΑΕ ΑΕΚ .....	61
Εικόνα 5-7: Πλάνο σφήνα - Επεισόδια στο γηπεδο .....	62
Εικόνα 5-8: Στατικό πλάνο – Γιάννης Μπίλιος, Γραφείο τύπου ΠΑΕ ΑΕΚ ..	63
Εικόνα 5-9: Adobe Premiere Pro CC.....	64
Εικόνα 5-10: Adobe Animate CC.....	65
Εικόνα 5-11: Adobe Photoshop CC.....	66
Εικόνα 5-12: Παρουσίαση της πρώτης οθόνης του Adobe Photoshop CC.....	67
Εικόνα 5-13: Καρτέλα με τίτλους αρχής .....	68
Εικόνα 5-14: Καρτέλα με τίτλους τέλους.....	68
Εικόνα 5-15: Αποθήκευση τίτλων αρχής και τέλους.....	69
Εικόνα 5-16: Παρουσίαση της πρώτης οθόνης του Adobe Animate CC .....	70
Εικόνα 5-17: Properties καμβά .....	71
Εικόνα 5-18: Γράφουμε το όνομα του συνεντευξιαζόμενου και την ιδιότητα του με το Text tool.....	71
Εικόνα 5-19: Convert to Symbol> Movie Clip.....	72
Εικόνα 5-20: Create classic tween .....	73
Εικόνα 5-21: Insert Keyframe.....	73
Εικόνα 5-22: Ease Out Cubic Εφέ .....	74
Εικόνα 5-23: Create Mask .....	75
Εικόνα 5-24: Μασκάρισμα και κλείδωμα των layers για να φανεί το εφέ.....	75
Εικόνα 5-25: Τελικό αρχείο λεζάντας .....	76
Εικόνα 5-26: Export Video .....	76

<b>Εικόνα 5-27:</b> Export Settings .....	77
<b>Εικόνα 5-28:</b> Adobe Media Encoder – Video Rendering .....	78
<b>Εικόνα 5-29:</b> Δημιουργία Νέου Project στο Adobe Premiere Pro CC .....	79
<b>Εικόνα 5-30:</b> Ρυθμίσεις νέου Project στο Adobe Premiere Pro CC .....	80
<b>Εικόνα 5-31:</b> Synchronize – Τα πλάνα με τον ήχο .....	80
<b>Εικόνα 5-32:</b> Ρυθμίσεις Synchronize – Τα πλάνα με τον ήχο .....	81
<b>Εικόνα 5-33:</b> Synchronize – Τα πλάνα με τον ήχο – Process Audio.....	81
<b>Εικόνα 5-34:</b> Nested Sequence .....	81
<b>Εικόνα 5-35:</b> Διόρθωση κάδρου .....	82
<b>Εικόνα 5-36:</b> Καθάρισμα πλάνων .....	82
<b>Εικόνα 5-37:</b> White Balance .....	83
<b>Εικόνα 5-38:</b> Brightness & Contrast.....	83
<b>Εικόνα 5-39:</b> Προσθήκη λεζάντων .....	84
<b>Εικόνα 5-40:</b> Export στο Adobe Premier.....	85





# ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ένα από τα σημαντικότερα προβλήματα που αντιμετωπίζει η σημερινή κοινωνία, είναι η βίαιη και επιθετική συμπεριφορά μίας μερίδας θεατών-οπαδών, κατά τη διάρκεια παρακολούθησης αθλητικών γεγονότων. Δεν είναι λίγες οι φορές που προκλήθηκαν σοβαροί τραυματισμοί τόσο στις κερκίδες όσο και στους αγωνιστικούς χώρους.

Το φαινόμενο αυτό είναι διαχρονικό και απασχολεί εδώ και δεκαετίες πολλούς επιστήμονες ανά τον κόσμο. Σε πολλά κράτη της Ευρώπης αλλά και του κόσμου έχουν γίνει προσπάθειες για την αντιμετώπιση του φαινομένου της βίας στους αθλητικούς χώρους σε δύο επίπεδα: την πρόληψη και την καταστολή. Μεγάλη προσπάθεια για τον περιορισμό του φαινομένου πραγματοποιήθηκε στην Αγγλία επί πρωθυπουργίας Θάτσερ.

Έπειτα από αναζήτηση στο Διαδίκτυο, βρέθηκε η έρευνα του Russel. Ward, που πραγματοποιήθηκε το 2001 με τίτλο: «Fan violence, social problem or moral panic?» και η οποία πραγματεύεται τη βία των οπαδών και το κατά πόσο αποτελεί κοινωνικό πρόβλημα ή είναι απλά ένας ηθικός πανικός.

Ακόμα μία έρευνα είναι αυτή του Sir Norman Chester η οποία εκπονήθηκε το 2001 για λογαριασμό του κέντρου ερευνών για το ποδόσφαιρο, του πανεπιστημίου του Leicester κι η οποία μελετά τον χουλιγκανισμό στο ποδόσφαιρο, με τίτλο: «football and football hooliganism».

Η παρούσα εργασία αποτελείται από πέντε θεωρητικά κεφάλαια και την παράθεση της βιβλιογραφίας. Το πρώτο κεφάλαιο προσεγγίζει τον συσχετισμό της βίας με τον αθλητισμό, ξεκινώντας με μία αναδρομή από τον αρχαίο κόσμο και καταλήγοντας στην πραγματικότητα του σήμερα. Με δεδομένο ότι η βία στον αθλητισμό αποτελεί κοινωνικό φαινόμενο το δεύτερο κεφάλαιο αναφέρεται στην ευθύνη της κοινωνίας, των ΜΜΕ αλλά και των οπαδών. Το τρίτο κεφάλαιο αναφέρει πιθανούς και αποτελεσματικούς τρόπους αντιμετώπισης και ίσως εξάλειψης του φαινομένου της βίας στον αθλητισμό. Στο τέταρτο κεφάλαιο παρατίθενται στοιχεία για το αθλητικό ντοκιμαντέρ ενώ το πέμπτο και τελευταίο κεφάλαιο της παρούσας πτυχιακής αναφέρεται στο κομμάτι της δημιουργίας του ντοκιμαντέρ.



# 1 ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΣΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ ΤΗΣ ΒΙΑΣ ΣΤΟΝ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟ

## 1.1 Στον αρχαίο κόσμο και σήμερα

Η βίαιη συμπεριφορά κατά τη διάρκεια αθλητικών συναντήσεων αποτέλεσε σημαντικό κοινωνικό πρόβλημα σε πολλές χώρες. Υπάρχουν μάλιστα περιπτώσεις που οι υλικές καταστροφές, οι τραυματισμοί και η απώλεια ανθρωπίνων ζωών, γίνονται κυρίαρχο θέμα στον διεθνή τύπο για πολλές μέρες. Η βία στα πλαίσια του αθλητισμού βέβαια δεν αποτελεί σύγχρονο φαινόμενο, αφού αμείλικτος ανταγωνισμός παρουσιάζεται από τις αρματοδρομίες του Βυζαντίου μεταξύ των Βενετών και των Πρασίνων. Η κατάληξη αυτού του ανταγωνισμού κορυφώθηκε με την σφαγή του Ιανουαρίου του 532, κατά την οποία έχασαν την ζωή τους 30.000 άτομα. Επιπλέον, το άθλημα του ποδοσφαίρου κατά την εποχή του Μεσαίωνα αποκτούσε βίαιες μορφές στην Κεντρική Ευρώπη. Ως αποτέλεσμα αυτού ήταν η απαγόρευση του αθλήματος με βασιλικό διάταγμα. Στη δική μας εποχή, η βία που εκδηλώνεται στην διάρκεια διαφόρων σπορ γενικά και ειδικότερα η βία στα γήπεδα, έχει δημιουργήσει τεράστια προβλήματα στους φιλάθλους και στα αθλητικά σωματεία, καθώς και στις αντίστοιχες κυβερνήσεις οι οποίες καταφεύγουν σε όλο και πιο σκληρά μέτρα για την περιστολή του φαινομένου. (Χόρνμπι, 1999)

Οι σύγχρονες κοινωνίες έχουν μια ιστορία γεμάτη από παραδείγματα επιθετικότητας και βίας. Πολλά κράτη δημιουργήθηκαν σαν αποτέλεσμα αλληπάλληλων πολεμικών συγκρούσεων το κοινωνικό σύστημα ορισμένων κρατών καθιερώθηκε ή εδραιώθηκε με την βία. Ακόμα και η καθημερινή ζωή στις σύγχρονες κοινωνίες χαρακτηρίζεται από βίαιες συγκρούσεις μεταξύ ατόμων και ομάδων, συμπεριλαμβανομένων των οικογενειών. Συχνά, αυτή η βία οφείλεται στο γεγονός ότι η ζωή στην βιομηχανική κοινωνία στηρίζεται στον ανταγωνισμό. Το ίδιο και ο αθλητισμός στις πιο λαοφιλείς μάλιστα μορφές του, είναι πέρα για πέρα ανταγωνιστικός, φέρνει τα άτομα αντιμέτωπα, οδηγεί στην σύγκρουση, ενθαρρύνει τη βία. Στο ποδόσφαιρο, όπως και σε δεκάδες άλλα δημοφιλή σπορ, όλα γίνονται για το σκορ, την επικράτηση, για τη νίκη. Σε πολλά αθλήματα η βία είναι μέρος από την ίδια τους την ουσία και οι συμμετέχοντες είναι πρώτα και πάνω από όλα αντίπαλοι. (Παναγιωτόπουλος, 2000)

Έτσι ο αγωνιστικός χώρος καλλιεργεί συχνά την σκληρότητα σαν έκφραση ανδρισμού που προϋποθέτει απουσία συναισθημάτων και υπομονετική αποδοχή των αλληπάλληλων τραυματισμών. Η συστηματική μελέτη ομαδικών σπορ όπως το ποδόσφαιρο, επιβεβαιώνει τη δημιουργία συνθηκών επιθετικότητας που εκδηλώνεται με κάθε ευκαιρία. Αυτό γίνεται φανερό ακόμα και από τις εκφράσεις που χρησιμοποιούν οι αθλητικοί ρεπόρτερ. Οι τελευταίοι, λοιπόν, αναφέρουν στα άρθρα τους ο «αντίπαλος» «σαρώνεται», «εκτοπίζεται», «παραδίνεται», «υποκύπτει»,

«καταρρέει», «πεθαίνει». Αντίθετα ένας καλός παίχτης περιγράφεται σαν «κανόνι», «κυρίαρχος του γηπέδου», «νικητής». Εδώ είναι φανερή η ομοιότητα με τη στρατιωτική ορολογία. (Παναγιωτόπουλος, 2000).

Η διεξαγωγή μιας αθλητικής συνάντησης – με κορυφαίο παράδειγμα το ποδόσφαιρο- μοιάζει με την διεξαγωγή μιας πολεμικής επιχείρησης. Στην περίπτωση του ποδοσφαίρου, ο παίχτης εκτός από ντρίπλες, κεφαλιές και άλλες τεχνικές, μαθαίνει να είναι σκληρός, επιθετικός, βίαιος, απειλητικός, άγριος. Αναφερόμενος στο «χάρλινγκ», που θεωρείται σαν ένας πρόδρομος του ποδοσφαίρου, ο Ρίτσαρντ Κάρριου έγραφε το 1906: «η μπάλα σε αυτό το παιχνίδι μπορεί να συγκριθεί με ένα πνεύμα της κόλασης, γιατί όποιος την πιάσει, τρέχει προς τα εμπρός σαν τρελός, παλεύοντας και πολεμώντας με εκείνους που τρέχουν ξοπίσω του για να τον πιάσουν. Αυτό το παιχνίδι συνοδεύεται από πολλούς κινδύνους. Όταν το χάρλινγκ τελειώσει, θα τους δεις να γυρίζουν σπίτι με ματωμένα κεφάλια, κόκαλα σπασμένα και ξεκολλημένα και τέτοια χτυπήματα που λιγοστεύουν τις μέρες τους κι όμως όλα είναι εντάξει και κανείς εισαγγελέας ή ανακριτής δεν δίνει πεντάρα». Κάτι παρόμοιο όμως συμβαίνει και στο σημερινό ποδόσφαιρο. (Παπαγεωργίου, 1998).

Παρά τις προσπάθειες επιβολής κανόνων και περιορισμών της βίας, ο παίχτης δεν έχει ελπίδα να επιτύχει αν δεν αφιερωθεί και σωματικά στην ομάδα του. Πρέπει δηλαδή να διαθέτει διαρκώς τη θέληση αλλά και την σωματική αντοχή να παλεύει για την κατάκτηση της μπάλας και να μονομαχεί με άλλους επίσης σκληρούς παίχτες για την απόκτηση της, ξεπερνώντας πολλές φορές το όριο της επιτρεπόμενης βίας. Εκτός από το ποδόσφαιρο, σε άλλα ομαδικά παιχνίδια η επιλογή των παικτών γίνεται και με το κριτήριο της σωματικής διάπλασης: προτιμούνται άτομα σωματώδη ώστε να μπορούν να ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις του παιχνιδιού που προβλέπει άγριες σωματικές συγκρούσεις με τους αντιπάλους. Σε τέτοια παιχνίδια η εξάλειψη της επιθετικότητας και της βίας φαίνεται αδύνατη. Στο ποδόσφαιρο για παράδειγμα η βασική κίνηση που κάνουν οι παίχτες για να κλωτήσουν την μπάλα αποτελεί πράξη επιθετική, για αυτό και οι κλωτσιές δεν προορίζονται μόνο για την μπάλα αλλά και για τα πόδια των αντιπάλων, οι οποίοι πρέπει να καταβληθούν με κάθε μέσο, να υποκύψουν, να ηττηθούν. (Πιπερόπουλος, 1998).

## 1.2 Στην αρχαία Ελλάδα

Η βία στον αθλητισμό της Αρχαίας Ελλάδας δεν ήταν σπάνιο φαινόμενο. Σύμφωνα με τους Finley και Plehet (1976) στο άθλημα «ΠΑΓΚΡΑΤΙΟΝ» (ένας σύγχρονος συνδυασμός πάλης, τζούντο και μποξ), οι αθλητές μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν κάθε μέλος του σώματός τους για να χτυπήσουν τον αντίπαλο οπουδήποτε και με οποιοδήποτε τρόπο. Παράλληλα, κατά την διάρκεια των αρχαίων ελληνικών ολυμπιακών αγώνων, σύμφωνα με τον Gutmann, οι Ελλανοδίκες, οι κύριοι οργανωτές των αγώνων, είχαν δύο βοηθούς για την επιβολή της έννομης τάξης: τους μαστιγοφόρους και τους ραβδούχους. Επίσης, κατά τη διάρκεια των

αθλητικών αγώνων (Πυθείων, Δελφικών Αγώνων) απαγορευόταν η χρήση και η μεταφορά κρασιού μέσα στο στάδιο, γεγονός που υποδηλώνει παρεκτροπές στην συμπεριφορά ορισμένων θεατών κάτω από την επίδραση του οινοπνεύματος. Σύμφωνα με τους Finley και Plehet το κυρίαρχο πνεύμα του αθλητισμού στην αρχαία Ελλάδα ήταν η προετοιμασία για πόλεμο. (Χλιαουτάκης, 1996).

### 1.3 Το ποδόσφαιρο στην Ελλάδα

Το ποδόσφαιρο αποτελεί έναν από τους κύριους πόλους αναφοράς για την συγκρότηση αθλητικών κοινοτήτων στην Ελλάδα. Ουσιαστικά θα μπορούσε να πει κανείς ότι από το πρώτο τέταρτο του 20ού αιώνα μέχρι τη δεκαετία του '80, μόνο το ποδόσφαιρο είχε κατορθώσει να εμπνεύσει πάθος, ή και φανατισμό σε πλατιές μάζες ανθρώπων που δραστηριοποιούνται στα πλαίσια αθλητικών κοινοτήτων. Η μαζική ενασχόληση με τα ποδοσφαιρικά δρώμενα απεικονίζεται παραστατικά στο στίχο του Δ. Σαββόπουλου, «στα γήπεδα η Ελλάδα αναστενάζει...». (Πιπερόπουλος, 1998)

Βέβαια μετά την απροσδόκητη μάλλον κατάκτηση του πανευρωπαϊκού μεταλλίου από την εθνική ομάδα μπάσκετ το 1987, αλλά και την επιτυχία του 2005 στην ίδια διοργάνωση, όπου κατακτήθηκε ξανά η κορυφή, η οποία αποτέλεσε το έναυσμα για ολονύκτιους πανηγυρισμούς εκατοντάδων χιλιάδων ανθρώπων, τα αθλητικά δρώμενα στο χώρο του μπάσκετ και ως ένα βαθμό και του βόλεϊ, αποτέλεσαν επίσης σημαντικούς πόλους αναφοράς για την συγκρότηση αθλητικών κοινοτήτων.

Παρόλα αυτά και χωρίς να παραβλέπουμε την ιστορική κατάκτηση του Ευρωπαϊκού πρωταθλήματος ποδοσφαίρου στα γήπεδα της Πορτογαλίας το 2004, το ποδόσφαιρο παρέμεινε, όπως επαναλαμβάνουν συχνά και τα Μ.Μ.Ε., «ο βασιλιάς των σπορ». Άλλωστε, οι αθλητικές κοινότητες που οργανώθηκαν με πόλους αναφοράς το μπάσκετ ή άλλα λιγότερο δημοφιλή αθλήματα, έχουν σε μεγάλο βαθμό συγκροτηθεί μέσα σε μια διαδικασία διάχυσης από το χώρο του ποδοσφαίρου. Αρκετοί παράγοντες, διαφημιστές, εκπρόσωποι των Μ.Μ.Ε. και κυρίως οπαδοί ή θεατές, προέρχονται από το χώρο του ποδοσφαίρου και εξακολουθούν να συμμετέχουν με διάφορους τρόπους και σε διάφορους βαθμούς και στα ποδοσφαιρικά δρώμενα.

Αυτό γίνεται φανερό κατά τη διάρκεια των υπολοίπων αθλητικών δρώμενων, αφού οι περισσότεροι οπαδοί, αλλά και απλοί θεατές που παρευρίσκονται σε αυτά, αναπαράγουν τα συμπεριφοριστικά πρότυπα και τις πρακτικές των ποδοσφαιρικών γηπέδων, ενώ παράλληλα δεν γνωρίζουν τους κανόνες, τις τεχνικές και τις δυσκολίες των άλλων ομαδικών αθλημάτων, σε αντίθεση με την άρτια γνώση τους περί του ποδοσφαίρου.

Η προτεραιότητα που αποδίδει η πλειονότητα των ανθρώπων που συμμετέχουν σε αθλητικές κοινότητες στα ποδοσφαιρικά δρώμενα, είναι φανερή τόσο στις αντιδράσεις και εκδηλώσεις που ακολουθούν σε περίπτωση επιτυχημένων ή αποτυχημένων αποτελεσμάτων των ποδοσφαιρικών ομάδων. Αυτό σε σύγκριση με τις αντίστοιχες εκδηλώσεις στο πλαίσιο άλλων αθλητικών δρώμενων, όσο και στα αντίστοιχα ρεπορτάζ των Μ.Μ.Ε, που επικεντρώνονται κατά κύριο λόγο στο ποδόσφαιρο. Ειδικότερα οι οπαδοί είναι ιδιαίτερα εκδηλωτικοί σε αυτό το ζήτημα, υποστηρίζοντας κατηγορηματικά την υπεροχή του ποδοσφαίρου στις προτιμήσεις τους. Έτσι είναι μάλλον βέβαιο, ότι προς το παρόν το ποδόσφαιρο στην Ελλάδα παραμένει ο «βασιλιάς των σπορ». Με βάση αυτό το δεδομένο, οι αθλητικές κοινότητες που συγκροτούνται με επίκεντρο το ποδόσφαιρο, αναδεικνύονται σε προνομιακό πεδίο μελέτης αξιών και συμπεριφοριστικών κωδίκων των οπαδών στην Ελλάδα, αφού μάλιστα η διάχυση που παρατηρείται ανάμεσα στο χώρο του ποδοσφαίρου και των άλλων ομαδικών αθλημάτων, επιτρέπει τη γενίκευση των όποιων επισημάνσεων και συμπερασμάτων, για το σύνολο των οπαδών που συμμετέχουν σε αθλητικές κοινότητες σε οποιαδήποτε ομαδικό άθλημα. Οι σημαντικότερες από αυτές τις αθλητικές κοινότητες στην Ελλάδα, συγκροτούνται με επίκεντρο τις δραστηριότητες των επονομαζόμενων μεγάλων ομάδων, που συγκεντρώνουν κυρίως το ενδιαφέρον παραγόντων, πολιτικών, διαφημιστικών, εκπροσώπων των Μ.Μ.Ε. και βεβαίως οπαδών ή θεατών. (Πιπερόπουλος, 1998)

Το φαινόμενο της βίας στα γήπεδα γεννήθηκε κατά την διάρκεια του '70 όταν και το ελληνικό ποδόσφαιρο έκανε τα πρώτα του επαγγελματικά βήματα. Ξεκίνησε ως κάτι ανάξιο αναφοράς από τα αθηναϊκά μέσα αφού επρόκειτο κυρίως για μικρές συμπλοκές χωρίς θύματα. Την επόμενη δεκαετία οι μικροσυμπλοκές εξελίχθηκαν και μετατράπηκαν στον λεγόμενο «χουλιγκανισμό». Οι εφημερίδες φιλοξενούσαν στα φύλλα τους αρθρογραφίες και ρεπορτάζ με κύριο θέμα τη βία και άφηναν να εννοηθεί ότι η εν λόγω έννοια προήλθε από την Δυτική Ευρώπη και συγκεκριμένα από την Αγγλία. Από εκείνη την περίοδο το φαινόμενο στην Ελλάδα άρχισε να διογκώνεται. Η ανταλλαγή προκλητικών συνθημάτων και ο φανατισμός είχε ως αποτέλεσμα την σύγκρουση των οπαδών.

Το φαινόμενο της βίας αποτελεί δομικό χαρακτηριστικό της συγκρότησης των κοινωνιών και δεν έχει παρατηρηθεί μέχρι σήμερα κοινωνία δίχως βία. Στις μέρες μας, όμως, η κατάσταση είναι σαφώς βεβαρημένη καθώς η αποθέωση της βίας και η κοινωνική αναλγησία καθιστούν τον σύγχρονο άνθρωπο ευάλωτο στην εκδήλωση βίαιων συμπεριφορών.

Έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί αποκαλύπτουν ότι, η συντριπτική πλειονότητα των Ελλήνων πολιτών θεωρούν την ατιμωρησία της βίας ως αίτιο διαιώνισης της. Επιπλέον οκτώ στους δέκα φιλάθλους επιρρίπτουν σοβαρό μερίδιο ευθύνης για τις συγκρούσεις στην χρήση αλκοολούχων ποτών και ουσιών εντός του αθλητικού χώρου.

#### 1.4 Ορισμός και μορφές επιθετικότητας στον αθλητισμό

Ως επιθετικότητα ορίζεται η συμπεριφορά που άμεσα ή έμμεσα προκαλεί τη σωματική ή ψυχική βλάβη ενός ατόμου. Οι μορφές επιθετικότητας που έχουν οριστεί στον αθλητισμό είναι οι ακόλουθες:

1. Η συντελεστική επιθετικότητα, η οποία διακρίνεται σε:
  - a. στην επιθετικότητα που προκαλείται σε επιτρεπτά όρια και χαρακτηρίζεται ως η συμπεριφορά που αποσκοπεί στην κατάκτηση της νίκης στα πλαίσια των κοινωνικών και αθλητικών κανόνων
  - b. στην επιθετικότητα που προκαλείται σε μη επιτρεπτά όρια και αποτελεί το μέσο για επίτευξη κάποιου στόχου. Η τελευταία είναι αντίθετη προς το αθλητικό πνεύμα και υπάρχει περίπτωση να οδηγήσει σε παράνομη επιθετικότητα. (Ζέρβας, 1990)

Η κατηγορία της συντελεστικής επιθετικότητας διακρίνεται στις εξής μορφές:

- σε σχέση με τον αντίπαλο
- σε σχέση με το όργανο
- σε σχέση με την άσκηση

Με αυτόν τον τρόπο παρατηρούνται διάφορες κατηγορίες αθλημάτων άμεσης επαφής με τον αντίπαλο ( τζούντο, πάλη και πυγμαχία), έμμεσης επαφής με τον αντίπαλο (ποδόσφαιρο, μπάσκετ), αθλημάτων όπου η επιθετικότητα εκδηλώνεται εναντίον οργάνων ή αντικειμένων ( τένις, γκολφ, άρση βαρών), και αθλημάτων όπου η επιθετικότητα εκδηλώνεται εναντίον της άσκησης (ενόργανη γυμναστική). (Ζέρβας, 1990)

2. Η παράνομη επιθετικότητα που αντιβαίνει τους κανονισμούς
3. Η εχθρική επιθετικότητα ή αλλιώς βία, η οποία αποσκοπεί στο να βλάψει σωματικά ή ψυχικά άτομα ή να προκαλέσει υλικές καταστροφές. Οι τελευταίες προκαλούνται κυρίως από φανατικούς οπαδούς και κυρίως ομάδων μπάσκετ και ποδοσφαίρου. (Ζέρβας, 1990)

Ο αθλητισμός γεννήθηκε και αναπτύχθηκε για να υπηρετήσει τον άνθρωπο, είναι όμως πιθανό να καταλήξει σε βία αν γίνει αλόγιστη χρήση του. Ο Πλάτωνας ως γνωστόν θεωρούσε τον αθλητισμό μέσο αγωγής όμως προειδοποίησε «αυτό δεν μπορεί να προέρχεται, παρά από μία φύση ορμητική και φλογερή , που αν καλλιεργηθεί όπως πρέπει θα γίνει ανδρεία, ενώ αν παρατεντώσει από ότι πρέπει, θα καταντήσει, φυσικά σε σκληρότητα να βαναυσότητα». (Πλάτων, Πολιτεία).



### 1.5 Θεωρίες επιθετικότητας και βία που σχετίζονται με τον αθλητισμό

1. Η θεωρία των ενστίκτων υποστηρίζει ότι η η πηγή της επιθετικότητας υπάρχει στον άνθρωπο είτε σαν επιθετικό ένστικτο είτε ιδιαίτερος φυσιολογικός παράγοντας ή και σαν χαρακτηριστικό της προσωπικότητας του. Παρόμοιες με τις θέσεις αυτές είναι και άλλες ενστικτικές προσεγγίσεις που βασίστηκαν στην παρατήρηση της επιθετικής συμπεριφοράς των ζώων. Για παράδειγμα ο Lorenz (1996), υποθέτει ότι οι επιθετικές τάσεις του ατόμου είναι έμφυτοι ενστικτικοί μηχανισμοί που κληρονομήθηκαν από τους προγόνους , η συμπεριφορά των οποίων προσδιορίζεται από την ανάγκη τους για επιβίωση.
  
2. Συγγενής με τη θεωρία των ενστίκτων είναι η θεωρία της ματαιώσης. Η συγκεκριμένη επικεντρώνεται στις αιτίες της επιθετικότητας που βρίσκονται στο εξωτερικό περιβάλλον του ατόμου και στον τρόπο που εκείνο αντιδρά όταν ματαιώνονται οι προσδοκίες του. (Ζέρβας,1990) Όταν για παράδειγμα οι οπαδοί μίας ομάδας βλέπουν ότι δεν μπορούν να επιτύχουν την νίκη, τότε προβαίνουν σε βίαιες πράξεις.  
Βέβαια, και αυτή η θεωρία δεν βοηθά στην ερμηνεία πολλών περιπτώσεων επιθετικής και βίαιης συμπεριφοράς, αφού σε πολλούς αγώνες δεν υπήρξε βία παρά το αρνητικό για τους οπαδούς αποτέλεσμα. Αντιθέτως, σε αγώνες με θετική έκβαση, οι οπαδοί ασκούσαν βία κατά την διάρκεια των επινικίων.
  
3. Μεταξύ των ψυχοκοινωνικών θεωριών επικρατέστερη είναι η θεωρία της κοινωνικής μάθησης. Η τελευταία ορίζει ότι η επιθετικότητα και η βία μαθαίνονται κάτω από κατάλληλες προϋποθέσεις και κατάλληλη ενίσχυση. Παραδείγματος χάριν έχει παρατηρηθεί ότι άτομα που προκαλούν βίαιη συμπεριφορά, είναι δυνατόν ν συμπεριφερθούν και οι ίδιοι βίαια. Ενώ τα άτομα που ζουν σε ήρεμο περιβάλλον και δεν έχουν βιώματα επιθετικότητας και βίας είναι δυνατόν να μην συμπεριφερθούν βίαια. Άρα, σύμφωνα με αυτή τη θεωρία η βία διδάσκεται, μαθαίνεται, γίνεται συνήθεια και ο καθένας μπορεί να εξοικειωθεί με αυτή, έτσι ώστε όταν βρεθεί σε ευνοϊκό περιβάλλον να μην διστάσει να προβεί σε παρόμοιες πράξεις. Το παρήγορο σε αυτή τη θεωρία είναι το ότι αφού η βία διδάσκεται, υπάρχει πιθανότητα να διδάσκεται και το αντίθετό της, η μη βία. (Νέστορος,1997)

## 2 Η ΕΥΘΥΝΗ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΕΙΑΣ, ΤΩΝ ΜΜΕ ΚΑΙ ΤΩΝ ΑΘΛΗΤΩΝ

### 2.1 Η παρακμή του αθλητικού ιδεώδους από την αρχαιότητα

Κατά την αρχαιότητα, η παρακμή του αθλητικού ιδεώδους εκφράστηκε με τον αθέμιτο ανταγωνισμό, την δωροδοκία των αντιπάλων και την αγοραπωλησία της νίκης με την εξαγορά ανήθικων αθλητών που δέχονταν να εμφανιστούν ως εκπρόσωποι άλλων πόλεων. Ταυτοχρόνως βέβαια, η αίγλη και ο θαυμασμός που περιέβαλαν το πρόσωπο του Ολυμπιονίκη σε συνδυασμό με τις τιμές και τα οικονομικά οφέλη που αποκτούσε, ενίσχυσαν την ανθρώπινη ματαιοδοξία. Ο σκληρός συναγωνισμός οδήγησε στην ειδίκευση σε ορισμένο αγώνισμα, που προϋπέθετε ριζική αλλαγή των συντελεστών της σωματικής αγωγής. Με το ήθος του αθλητή διαφοροποιείται και ο σωματικός του τύπος. Η μεγάλη δημοτικότητα των βαρέων αγωνισμάτων δημιουργεί τον πιο δημοφιλή τύπο αθλητή, τον παλαιστή, παγκρατιαστή και τον πυγμάχο, που με την κρεοφαγία και τον υπερφυσικό υπερσιτισμό αποκτά υπερφυσική δύναμη και δύσμορφη εμφάνιση.

Μέχρι τότε σύμφωνα με τον Διογένη τον Λαέρτιο οι αθλητές τρέφονταν με ξερά σύκα, χλωρό τυρί και πλιγούρι πέρα από γαλακτοκομικά προϊόντα, λάδι, λαχανικά, ψωμί φρούτα και μικρή ποσότητα ψαριών και κρέατος. Αργότερα, σύμφωνα με τον Γαληνό οι αθλητές τρέφονταν μόνο με κρέας. Στα 500 – 480 π. Χ. ο Πausanias μας πληροφορεί ότι ο Δρομεύς από την Στυμφαλία πέτυχε νίκες στον δόλιχο δρόμο στην Ολυμπία, στα Πύθια, στα Ίσθμια και στα Νέμεα, τις οποίες και απέδωσε στη διατροφή του, αντικαθιστώντας το τυρί με ποσότητες κρέατος. Η μακροχρόνια προετοιμασία, η οποία ξεπερνούσε το μέτρο φτάνοντας στην υπερβολή, στην αθλητική κακοτεχνία, στην καθορισμένη διαίτα, τους μακρούς ύπνους, την πολυφαγία, έδωσαν αφορμές να εκφραστούν πικρόχολα σχόλια για τους αθλητές και τη νοοτροπία τους: «κακών γαρ όντων μυρίων καθ' Ελλάδα, ουδέν κάκιον εστίν αθλητών γένους». Επίσης σκληρότερα είναι τα σχόλια για την πολυφαγία και την αναγκοφαγία: «γνάθου τε δούλος νηδύος θ' ησημένος». Τα συμπτώματα αυτά, στο πλαίσιο των γυμνικών αγώνων των Ολυμπίων και στο πνεύμα του υγιούς αθλητισμού ήταν εκτροπές. Έτσι εμφανίζονται επαγγελματίες αθλητές που η εμφάνισή τους αποθάρρυνε τους ερασιτέχνες αθλητές και κατέστρεψε τις ευγενικές φιλοδοξίες. Η αναμέτρηση μαζί τους ήταν μάταιη πια. Οι ερασιτέχνες αθλητές άρχισαν σιγά-σιγά να απέχουν από τους τόπους ασκήσεως και στους αγώνες να προτιμούν το ρόλο του θεατή από το ρόλο του ανταγωνιστή. Την ώρα εκείνη το μοιραίο τέλος της ευγενικής άμιλλας και του γνήσιου αθλητισμού είχε πια σημάνει. Ο Πλάτωνας στηλιτεύοντας το φαινόμενο αυτό καταδικάζει τη μονομερή ανάπτυξη των σωματικών δυνάμεων, η οποία οδηγεί σε ωμότητα και προτιμά την ηθική υπεροχή και ευγένεια της ψυχής. Ψυχή και σώμα στον Πλάτωνα είναι ανεξάρτητες υποστάσεις, που στην ουσία τους δεν ταιριάζουν η μία στην άλλη. Ο Πλάτωνας θέλοντας να μειώσει την υπερβολή της

σωματικής άσκησης, γιατί στην εποχή του τον 4ο π. Χ. αιώνα επικρατεί ο επαγγελματισμός του ελληνικού αθλητισμού, υποστηρίζει ότι η γυμναστική είναι ένα σύστημα κινήσεων και ασχολιών που πρέπει να στοχεύει στην προστασία της πόλης.

Από τον Αριστοφάνη, κατά τον οποίο η γενιά του Μαραθώνα γεννήθηκε μέσα στα γυμναστήρια και τις παλαίστρες, μέχρι το Φιλόστρατο, που αναγνωρίζει πως στις μάχες του Μαραθώνα και των Θερμοπυλών τα πολεμικού χαρακτήρα αθλήματα βοήθησαν τους Έλληνες, τονίζεται πως κάλλος για τον άνδρα που βρίσκεται στην ακμή του, δεν είναι η σωματική ρώμη αλλά η ικανότητα να αντιμετωπίζει τους σκοπούς και τις δυσχέρειες του πολέμου. Επίσης ο Ευριπίδης, όπως ο Ξενοφάνης και ο Ισοκράτης, επικρίνει τις τιμές των αθλητών, όμως δε διστάζει να εγκωμιάζει τους νικητές των Ολυμπιακών Αγώνων. Η «επιφανέστατος» νίκη των αθλητών τους καθιστούσε ωφέλιμους σε ειρήνη και πόλεμο. Συγκεκριμένα ο προσωκρατικός φιλόσοφος Ξενοφάνης υπήρξε σφοδρότατος πολέμιος των τιμών που απέδιδαν οι πόλεις στους αθλητές. Εκφράζει απερίφραστα την προτίμησή του στην πνευματική αξία σε σύγκριση με την σωματική ισχύ και ειρωνεύεται, παρατηρεί ο Γ. Κορδάτος, τους Έλληνες που έδιναν στη σωματική ρώμη υπερβολική σημασία.

Ένας άλλος μεγάλος αμφισβητίας και καινοτόμος, ο Ευριπίδης, όχι μόνο ασπάζεται τις απόψεις του Ξενοφάνη, αλλά στο σατυρικό του δράμα Αυτόλυκος, προβαίνει σε άμεση κατηγορία κατά του γένους των αθλητών. Λίγο αργότερα ο Ισοκράτης στο έργο του Περί αντιδόσεως θεωρεί ως το πλέον παράδοξο το ότι, ενώ αναγνωρίζεται πως η ψυχή είναι σπουδαιότερη του σώματος, αντιμετωπίζονται με μεγαλύτερη εύνοια αυτοί που γυμνάζονται παρά αυτοί που φιλοσοφούν. Παρά την έντονη επικριτική στάση του απέναντι στους Πανελλήνιους αγώνες, δεν παραλείπει και να τους εξυμνήσει για τη δυνατότητα επαφής, επικοινωνίας και συνεύρεσης των Ελλήνων στις εκδηλώσεις αυτές και για όλο αυτό εν γένει που ο P. Leveque ονομάζει «ενότητα παιδείας». Φυσικά όλες οι επικρίσεις κατά των αθλητών δεν απορρέουν από μια έχθρα κατά του ίδιου του αθλητισμού, αλλά η εναντίωση που προβάλλεται συνιστά κριτική, η οποία ασκείται πάνω σε συγκεκριμένα ζητήματα όπως είναι η υπερβολική απόδοση τιμών και απολαβών στους αθλητές, η μονόπλευρη άσκηση που είχε ως αποτέλεσμα την υπέρμετρη σωματική ανάπτυξη, η βιαιότητα των αθλητικών αγώνων, η καθημερινή διαβίωση των αθλητών, η χαλαρή συνείδηση των αθλητών ιδιαίτερα στον τομέα αναζήτησης πλούτου, η πολιτική εκμετάλλευση της νίκης στους αθλητικούς αγώνες προς ιδιοτελείς σκοπούς.

Η Ολυμπιακή νίκη, γεγονός μεγίστης αξίας και τιμής για το νέο, αλλά και για την πόλη – κράτος, επιδιωκόταν μερικές φορές δια παντός θεμιτού και αθέμιτου μέσου. Και ενώ επιτρεπόταν ο αθλητής να δηλώσει τόπο καταγωγής, όποια πόλη ήθελε να τύχει της δόξας, της τιμής και της προβολής από ολυμπιακή νίκη, ήρθε στιγμή που και αυτό έγινε μέσο συναλλαγής. Αθλητές επιδίωκαν να εξασφαλίσουν Ολυμπιακή νίκη, εξαγοράζοντας την από τους αντιπάλους τους. Το 338 π.Χ. έχουμε το πρώτο και σοβαρό σύμπτωμα αληθούς εκτροπής του αθλητικού πνεύματος, όταν ο Θεσσαλός Εύπωλος, αγωνιστής της πυγμής στα Ολύμπια, εξαγόρασε τη νίκη του

από τους ανταγωνιστές του Αγίτωρα από την Αρκαδία, Πρύτανη από την Κύζικο και Φορμίωνα από την Αλικαρνασσό. Το γεγονός υπέπεσε στην αντίληψη των Ηλείων, οι οποίοι ως θεματοφύλακες τιμώρησαν τους παραβάτες. Από τα πρόστιμα κατασκευάστηκαν οι πρώτοι έξι Ζάνες(αγαλματίδια της μορφής του Δία που δημιουργούνται από τα χρήματα των παραβάσεων του αθλητή και αποτελούσαν έμπρακτη μεταμέλεια, ενώπιον του θεού, του οποίου παραβίασαν την ιερή συμφωνία του όρκου).

## 2.2 Κοινωνικά αίτια εκφυλισμού του Αθλητικού Ιδεώδους

Η διαστρέβλωση του αθλητικού ιδεώδους στο πλαίσιο των κοινωνικών αιτιών, οφείλεται αρχικά στην επικράτηση των υλικών αξιών σε βάρος των ηθικών και πνευματικών, στις οποίες συμπεριλαμβάνεται το αθλητικό ιδεώδες. Αναλυτικότερα, η κρίση των αξιών παρατηρείται σε ολόκληρο το φάσμα των αλλοτριωτικών φαινομένων που εμφανίζονται στον χώρο του αθλητισμού. Εξάλλου, το αξιακό κενό που προκλήθηκε από την κατάρρευση των παραδοσιακών αξιών και ιδεολογιών, καλύφθηκε από την εμφάνιση των αθλητικών ειδώλων και ομάδων που εξαυλώθηκαν σε ιδέες.

Επιπλέον, η εισβολή της βίας στους αθλητικούς χώρους, ο επονομαζόμενος αθλητοβανδαλισμός, είναι δυνατόν να αποδοθεί σε εξωγενείς και ενδογενείς παράγοντες. Οι εξωγενείς παράγοντες οφείλονται στον ασθματικό ρυθμό ζωής και στις καταπιεστικές συνθήκες που επικρατούν στις πόλεις. Οι συγκεκριμένοι παράγοντες προκαλούν ένταση στο άτομο, την οποία εξωτερικεύει με αυτή την καταστροφική συμπεριφορά, αποσκοπώντας στο να αποκτήσει εσωτερική ηρεμία και να ξεφύγει από τον συνηθισμένο τρόπο ζωής και δράσης. Οι ενδογενείς παράγοντες από την άλλη οφείλονται στην βίαιη φύση ορισμένων αθλημάτων που διακρίνονται από το έντονο στοιχείο τη σύγκρουσης. Οι θεατές αυτών των αθλημάτων λόγω της έντασης που βιώνουν κατά την παρακολούθηση αυτών των θεαμάτων απορροφώνται, με αποτέλεσμα την ενεργοποίηση της μαζικής ψυχολογίας. Σε τέτοιους είδους αγώνες η αστυνόμευση είναι ελλιπής, γεγονός που λειτουργεί ως άσυλο και εξασφαλίζει την ατιμώρητη δράση των βιαιοπραγούντων.

Επιπροσθέτως, η διαστρέβλωση του αθλητικού ιδεώδους οφείλεται και στα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης. Ο λαθεμένος τρόπος προβολής του αθλητισμού από τα Μ.Μ.Ε προκαλεί φανατικές συμπεριφορές και δρουν εμπρηστικά σε έκρυθμες καταστάσεις. Η τηλεόραση, ο κινηματογράφος και το ίντερνετ εξυψώνουν τους εγκληματίες και προβάλλουν εικόνες βίας τόσο συχνά που τείνει να θεωρείται φυσιολογική συμπεριφορά η βίαια συμπεριφορά. Επιπλέον, σε πολλές περιπτώσεις παραπληροφορούν τους πολίτες αποκρύπτοντας ή αναλύοντας σε υπερβολικό βαθμό ορισμένα θέματα ώστε να καλύψουν σκοπιμότητες.

Η παιδεία από την άλλη δεν στοχεύει στην δημιουργία ολόπλευρα καλλιεργημένων ανθρώπων που να διαπνέονται από το δημοκρατικό φρόνημα, αλλά στην δημιουργία του 'οικονομικού ανθρώπου'. Έτσι, αντιμετωπίζουν τον αθλητισμό σαν υλικό μέσο από το οποίο μπορεί κανείς να βιοποριστεί, χωρίς να τους ενδιαφέρει το αθλητικό ιδεώδες ως ηθική έννοια.

### 2.3 Πολιτικά αίτια εκφυλισμού του Αθλητικού Ιδεώδους

Στο πλαίσιο των πολιτικών αιτιών το αθλητικό ιδεώδες διαστρεβλώθηκε λόγω της μη εφαρμογής των νόμων. Αναλυτικά, η δυσλειτουργία της δικαστικής αλλά και πολιτικής εξουσίας έχουν ως αποτέλεσμα την ατιμωρησία της βίας αλλά και της διαφθοράς στους αγωνιστικούς χώρους. Πιο συγκεκριμένα, από το 1982 έως το 2011 πραγματοποιήθηκαν έξι τραγικά περιστατικά, κατά την διάρκεια αγώνων ή έξω από τα γήπεδα, θύματα των οποίων ήταν παιδιά από 17 έως 29 ετών. (Ρεθεμνιώτικα Νέα) Οι άνθρωποι αυτοί έχασαν την ζωή τους υπερασπιζόμενοι όχι το αθλητικό ιδεώδες αλλά την ομάδα που υποστήριζαν κατά την διάρκεια του αγώνα, και από ανθρώπους που υπερασπίζονταν την δική τους ομάδα. Είτε από αυτοάμυνα είτε από υπερβολικό πάθος τα έξι θύματα υπήρξαν, οι ποινές στους θήτες ήταν μηδαμινές και η πολιτική εξουσία δεν έκανε καμία κίνηση επιβολής ή αλλαγής της νομοθεσίας σε αυτόν τον τομέα. Τα περιστατικά αυτά αποτελούν μεμονωμένα παραδείγματα αφού τα τελευταία χρόνια έχουν τραυματιστεί τόσο οπαδοί όσο και στελέχη των αγώνων πχ διαιτητές αλλά και αστυνομικές δυνάμεις που είναι υπεύθυνοι για την αποστολή των φιλοξενούμενων παιχτών στην έδρα της αντίπαλης ομάδας. (Καθημερινή, Αθλητισμός)

Συμπληρωματικά, η απουσία ενιαίας νομοθεσίας για την αντιμετώπιση του ντόπινγκ προκαλεί την άνιση αντιμετώπιση των αθλητών. Οι οπαδοί από αυτή την συμπεριφορά όμως νιώθουν δυσαρεστημένοι αφού θεωρούν, ότι οι υπεύθυνοι των ομίλων εξυψώνουν ορισμένους αθλητές και μειώνουν την αξία άλλων. Η νομοθεσία βέβαια δεν είναι ανύπαρκτη αφού η αντιμετώπιση του ντόπινγκ απασχόλησε τον νομοθέτη από το 1986, αλλά δεν παύει να είναι ένα μέσο κατασταλακτικό και όχι προληπτικό. Οι νόμοι δεν στοχεύουν μόνο στην τιμωρία του παραβάτη αλλά και στην εξάλειψη του φαινομένου, κάτι το οποίο δεν έχει επιτευχθεί αφού με το πέρασμα του χρόνου τα κρούσματα αυξήθηκαν. Ενδεικτικά, από το 2004 έως το 2014 υπήρξαν τουλάχιστον εικοσιπέντε αθλητές που συμμετείχαν και στους Ολυμπιακούς Αγώνες, οι οποίοι βρέθηκαν ντοπαρισμένοι λίγο πριν αγωνιστούν. Δημοσιεύματα της περιόδου εκείνης έκαναν λόγο για λανθασμένο εμπόρευμα που προήλθε από την Κίνα και περιλάμβανε παράνομες ουσίες. Με αυτή την ετυμολογία το μεγαλύτερο ποσοστό αθώωθηκε και δεν τους επιβλήθηκε καμία ποινή ενώ οι οπαδοί έδειχναν ενοχλημένοι με αυτή την ουδέτερη στάση της δικαστικής εξουσίας. (Αντωνία Σπανού)

Ο αθλητισμός είναι έννοια που προϋποθέτει την ύπαρξη υποδομών και προγραμματισμού, ώστε να υπάρξει η εξάσκηση και η μαζική ενεργητική

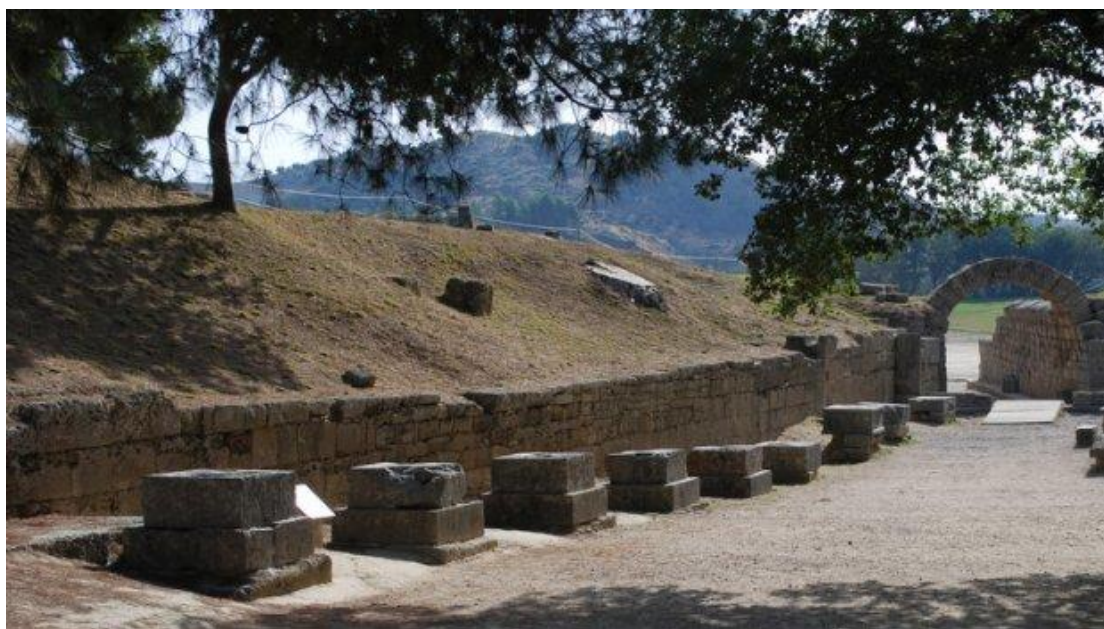
ενασχόληση με οποιοδήποτε άθλημα. Η ανυπαρξία αυτών των προϋποθέσεων οδηγεί ακαριαία στην διαστρέβλωση του αθλητικού ιδεώδους αφού το άτομο κάτω από αυτές τις συνθήκες δεν έχει προοπτικές εξέλιξης και βαθύτερης ενασχόλησης με το εκάστοτε άθλημα που διαλέγει. Το πρόβλημα των υποδομών ξεκινάει από την σχολική ηλικία, αφού στην Ελλάδα ο σχολικός αθλητισμός δεν έχει την σημασία που έχει στην Μ. Βρετανία, στον Καναδά και σε άλλες χώρες, αλλά είναι κατ'έπιφασιν σχολικός αθλητισμός. Οι ίδιοι οι καθηγητές φυσικής αγωγής δηλώνουν ότι δεν υπάρχει σχολικός αθλητισμός αφού δεν υπάρχουν υποδομές. Έτσι, την σωματική άθληση την αναλαμβάνουν τα σωματεία. Βέβαια, σε ορισμένα δημόσια σχολεία που παρέχονται οι υποδομές, οι καθηγητές φαίνονται να μην μπορούν να διατηρήσουν το ενδιαφέρον των μαθητών και έτσι σταματούν τις προσπάθειες.

### 2.4 Οικονομικά αίτια εκφυλισμού του Αθλητικού Ιδεώδους

Το αθλητικό ιδεώδες επηρεάστηκε και εκφυλίστηκε από οικονομικούς παράγοντες όταν ο αθλητισμός άρχισε να θεωρείται πηγή πλούτου. Η χρηματοθηρία όπως αποκαλείται δηλαδή η προσπάθεια για γρήγορο και εύκολο πλουτισμό, αλλά και η απόκτηση φήμης μέσω της συνεχούς προβολής από τα μέσα ενημέρωσης εξωθούν τους νέους στην ενασχόληση με τον αθλητισμό κατά έναν τρόπο που στερεί από αυτόν κάθε καταξιοτικό στοιχείο. Οι αθλητές έπαψαν να αγωνίζονται προς τιμήν του αθλητικού ιδεώδους και με οδηγό την ευγενή άμιλλα αλλά προς τιμήν της προσωπικής υπεροχής και με οδηγό τις οικονομικές απολαβές. Η αδρή πληρωμή των αθλητών αυτών προέρχεται από ιδιαίτερα εύπορους ομίλους, οι οποίοι ενδιαφέρονται για την πρόκριση και την νίκη της ομάδας τους. Οι συγκεκριμένοι αθλητικοί όμιλοι όπως χρηματοδοτούν τους αθλητές, μπορούν να χρηματοδοτήσουν αθλητικούς συλλόγους και στελέχη του αγωνιστικού χώρου αφήνοντας το αθλητικό ιδεώδες και τον σκοπό του αθλητισμού που δεν είναι άλλος από το 'ευ αγωνίζεσθε'. Βέβαια η δωροδοκία στον αθλητισμό έκανε την εμφάνιση της από την αρχαιότητα. Στη μακροχρόνια πορεία των Ολυμπιακών Αγώνων της αρχαιότητας, παρουσιάστηκαν και κρούσματα δωροδοκίας. Μερικοί αθλητές, προκειμένου να στεφθούν νικητές, δε δίσταζαν να δωροδοκήσουν τους αντιπάλους τους, παραβαίνοντας τον όρκο τους. Ο νικητής των Ολυμπιακών Αγώνων απολάμβανε πολλά προνόμια και εξασφάλιζε μια άνετη και πλούσια ζωή, και αυτό φαίνεται ότι για ορισμένους ήταν ισχυρότατο κίνητρο, ώστε να προσπαθήσουν να εξαγοράσουν τη νίκη. Ο Γαληνός μιλάει επικριτικά για εκείνους τους αθλητές, οι οποίοι επιδιώκουν τον πλουτισμό τους μέσω των αγώνων, ενώ ο Φιλόστρατος θεωρεί ως μια από τις αιτίες για την παρακμή των αγώνων τη φιλοχρηματία ορισμένων αθλητών, που έχει ως αποτέλεσμα άλλοι να «πουλάνε» τον αγώνα και άλλοι να εξαγοράζουν τη νίκη. Από τα στοιχεία που έχουμε στη διάθεση μας, φαίνεται καθαρά ότι η δωροδοκία και ο χρηματισμός δεν αφορούσε μόνο αθλητές, αλλά και ορισμένους προπονητές και ελληνοδίκες. Υπάρχουν περιπτώσεις δωροδοκίας που έγιναν γνωστές, όπως και άλλες που δεν αποκαλύφθηκαν.

#### 2.4.1 Η πρώτη δωροδοκία στον αθλητισμό

Η πρώτη δωροδοκία καταγράφεται κατά την 98η Ολυμπιάδα το 388 π.Χ. Ο Θεσσαλός Εύπωλος, αθλητής της πυγμαχίας, δωροδότησε τους συναθλητές του, τον Αρκάδα Αγήτορα, τον Κυζικηνό Πρύτανη και τον Φορμίωνα από την Αλικαρνασσό. Ο Φορμίωνας μάλιστα είχε ανακηρυχθεί νικητής στην προηγούμενη Ολυμπιάδα. Όταν οι Ηλείοι ανακάλυψαν το χρηματισμό των αθλητών, τους τιμώρησαν με πρόστιμο. Από τα χρήματα των προστίμων κατασκευάστηκαν ορισμένα από τα περίφημα χάλκινα αγάλματα του Δία, οι Ζάνες. Στα αγάλματα του Δία οι Ηλείοι είχαν γράψει επιγραφές, μια από τις οποίες έλεγε ότι ολυμπιονίκης πρέπει να στέφεται ο αθλητής που είναι γρήγορος στα πόδια και δυνατός στο σώμα και όχι εκείνος που αναδεικνύεται με δωροδοκία. Κατά την 178η Ολυμπιάδα του 368 π.Χ. κατασκευάστηκαν άλλες δύο Ζάνες από τα πρόστιμα που επέβαλλαν οι ελλανοδίκες σε δύο Ρόδιους αθλητές.



**Εικόνα 2-1:** Ο δρόμος που οδηγούσε στο Στάδιο

#### 2.4.2 Η Δωροδοκία μεταξύ Πατεράδων

Στην 192η Ολυμπιάδα, το 12 π. Χ., στο αγώνισμα της πάλης παιδων αγωνιζόταν ο Πολύκτωρ ο Ηλείος και ο Σώσανδρος από τη Σμύρνη. Σε αυτή την περίπτωση η δωροδοκία δεν έλαβε χώρα μεταξύ των δύο αθλητών αλλά μεταξύ των πατεράδων τους. Πράγματι, ο Δαμόνικος, πατέρας του Πολύκτορα, είχε μεγάλη επιθυμία να νικήσει ο γιος του. Έρθε λοιπόν σε επαφή με τον πατέρα του Σώσανδρου και του έδωσε χρήματα για να πείσει το γιο του να χάσει τον αγώνα. Έτσι νικητής στην πάλη παιδων αναδείχθηκε ο Πολύκτωρ. Η δωροδοκία έγινε αντιληπτή από τους ελλανοδίκες, οι οποίοι τιμώρησαν με πρόστιμο και τους δύο πατεράδες των αθλητών. (Ελένη Νικολαΐδου, Χρήστος Κατσικάς)



Τα κρούσματα της δωροδοκίας στον τομέα του αθλητισμού όμως δεν περιορίστηκαν στην αρχαιότητα, αφού τον Ιούνιο του 2011 ήρθε στο φως το ποδοσφαιρικό σκάνδαλο των στημένων αγώνων. Αναλυτικότερα, οι δικαστικές αρχές εντόπισαν 68 υπόπτους, ανάμεσα στους οποίους ποδοσφαιρικούς παράγοντες, διαιτητές, παίκτες και αστυνομικούς υπαλλήλους, στους οποίους επιβλήθηκε απαγόρευση εξόδου από τη χώρα. Στις απομαγνητοφωνημένες συνομιλίες περιλαμβάνονταν αδικήματα δωροδοκίας, εξαγοράς, νόθευσης ανταγωνισμού, καθώς και απειλής χρήσης βίας. (BBC NEWS, International Business Times)



Εικόνα 2-2: [moneyinfootballimages.com](http://moneyinfootballimages.com)

Ένα επίσης βασικό αίτιο του εκφυλισμού του αθλητικού ιδεώδους αποτελεί η ανεργία. Η έλλειψη εργασίας μειώνει στο άτομο την δυνατότητα κοινωνικοποίησης και του προκαλεί αίσθημα κατωτερότητας, καθώς νοιώθει οικονομικά και κοινωνικά υποδεέστερος. Επιπλέον, βιώνει ένα έμμεσο τρόπο κοινωνικού ρατσισμού αφού δεν μπορεί να ανταπεξέλθει στις ανάγκες και τις απαιτήσεις του σύγχρονου κόσμου. Έτσι, ένα άτομο τόσο βεβαρημένο ψυχολογικά θεωρεί τον αθλητικό χώρο το ιδανικό μέρος για να εξωτερικεύσει τα τόσο έντονα και καταστροφικά -στην συγκεκριμένη περίπτωση- συναισθήματα.

## 2.5 Η διαντίδραση της θεαματικότητας της βίας

Διαντίδραση της θεαματικοποίησης της βίας ονομάζεται, κάθε κατάσταση όπου η δράση ή η ενέργεια ενός ή περισσότερων ατόμων είναι αποτέλεσμα της ενέργειας ή δράσης ενός ή περισσότερων άλλων ατόμων (Τσαούσης 1985). Με άλλα λόγια, η δράση ή ενέργεια του ενός λειτουργεί ως ερέθισμα ή κίνητρο για τη δράση ή ενέργεια του άλλου. Αυτές οι ενέργειες και δράσεις που λαμβάνουν χώρα εντός και γύρω από έναν αγωνιστικό χώρο είναι από τη φύση τους ανταγωνιστικές, βίαιες και επιθετικές και αποτελούν ένα περιζήτητο θέαμα που παράγεται από το κατ' εξοχήν Μέσο Μαζικής Επικοινωνίας της σύγχρονης κοινωνίας το ποδόσφαιρο. (Χλιαουτάκης, 1996)



### 2.5.1 Η Κερκίδα ως θεαματικοποιημένη Βία

Φαίνεται πως η κύρια ενασχόληση των ατόμων που συναθροίζονται στις κερκίδες και ιδιαίτερα των οργανωμένων οπαδών είναι η παραγωγή ενός θεάματος παραλλήλου προς το αθλητικό θέαμα του αγωνιστικού χώρου. Ενός θεάματος με κατ'εξοχήν χαρακτηριστικό τη βία, το οποίο πολλές φορές παρουσιάζεται αυτόνομο και ανταγωνιστικό του αθλητικού με απώτερο σκοπό την ικανοποίηση των ίδιων των παραγωγών του, την ανάδειξή τους και την αναγνώρισή τους. Θέλουν, δηλαδή, οι θεατές να έχουν την ψευδαίσθηση ότι είναι χρήσιμοι σε κάτι, ότι αναλαμβάνουν δικές τους πρωτοβουλίες. Έτσι μετέχουν αυτοί οι «μικροί άνθρωποι», σύμφωνα με την έκφραση του W. Reich μέσα από ένα κοινό ένστικτο σε ανδραγαθήματα που υπό διαφορετικές συνθήκες δεν θα μπορούσαν να κάνουν. Τα ηλεκτρονικά και έντυπα μέσα επικοινωνίας ασχολούνται με την παρουσίαση του θεάματος στο μέτρο που περικλείουν αρκετή βία και που γίνονται επίσης ένα μέσο άμεσης και μαζικής επικοινωνίας. Οι πρωταγωνιστές αυτής της παράστασης βρίσκουν αντικείμενο συζήτησης και ενασχόλησης έως την επόμενη παράσταση. (Χλιαουτάκης, 1996)

Με άλλα λόγια, το αθλητικό θέαμα σκηνοθετεί ένα άλλο θέαμα, αυτό των θεατών, λόγω ακριβώς της ικανότητάς του να έλκει και να συγχωνεύει τα πλήθη συγκεντρώνοντας τα σε μια λαϊκή σκηνή, γιορτή των ανδραγαθημάτων, όπου έχει προσκληθεί όλος ο πληθυσμός. Το κοινό της κερκίδας επικοινωνεί άμεσα ή φαντασιακά με τους ηθοποιούς του που είναι είτε οι αθλητές είτε οι άλλοι φίλαθλοι (δικοί του ή αντίπαλοι). Γίνεται έτσι μία μαζική επίδειξη με μαζικά «εφέ» για ένα μαζικό κοινό. Δεν είναι υπερβολικό να υποστηριχθεί ότι η μαζική αυτή επίδειξη γίνεται ένα «στάδιο καθρεπτισμού», σύμφωνα με την έκφραση του Lacan, όπου οι θεατές καμαρώνουν και καμαρώνονται, λειτουργεί δηλαδή αυτή, ως ένα ρυθμιστικό στοιχείο για την ίδια την εικόνα του εαυτού τους. (Χλιαουτάκης, 1996)

Παράλληλα, στο επίπεδο της μαζικής επικοινωνίας, στην κερκίδα τείνουν όλοι να ανάγονται από κοινωνικά άτομα σε θεατές, οπαδούς, φανατικούς, χουλιγκάνους, συνοπτικά σε ένα όλο και λίγο διαφοροποιημένο κοινό σε ένα όλο και περισσότερο ομογενοποιημένο κοινό. Το αθλητικό θέαμα επιχειρεί έτσι να παράγει ένα άλλο θέαμα, που στηρίζεται σε ένα είδος μαζικής ομοφωνίας της κερκίδας στο μέτρο που απευθύνεται σε όλους γενικά και στον καθένα χωριστά ζητώντας τους να δράσουν. Η μαζική αυτή ομοφωνία παρατηρείται σε διαφορετικά επίπεδα. Πρώτο, στο επίπεδο της μαζικής κινητοποίησης προς το γήπεδο και από το γήπεδο. Δεύτερο, στο επίπεδο της μαζικής συνάθροισης γύρω από το στάδιο ή μέσα, στην κερκίδα. Αμφότερα τα επίπεδα καθώς και το άθλημα που τα παράγει περικλείουν επιθετική και βίαιη συμπεριφορά των συμμετεχόντων που εκφράζεται με θεαματικό τρόπο. (Χλιαουτάκης, 1996)

Εύκολα μπορεί να παρατηρήσει κανείς την επικοινωνία που εγκαθιδρύεται ανάμεσα στους ηθοποιούς/ποδοσφαιριστές και στους θεατές/ηθοποιούς, η οποία δημιουργεί μια έκδηλη αλληλοϋποστήριξη. Αμφότεροι συμμετέχουν στον

συναγωνισμό, αισθάνονται τις ίδιες συγκινήσεις, βιώνουν τις ίδιες χαρές και λύπες, αναπαράγοντας ο καθένας με τις κινήσεις του το δικό του θέαμα και ανταλλάσσοντας το με τον άλλο. Ένας καλός ερευνητής θα παρατηρήσει, κατά τη διάρκεια μιας τέτοιας επικοινωνίας, όλη την γκάμα των συναισθημάτων, από την ευλαβική κατάνυξη της απαγγελίας των ύμνων και των συνθημάτων της ομάδας, έως την φρενίτιδα που προκαλεί η ανατροπή της πορείας μιας επίδοσης, περνώντας από την εκνευριστική αναμονή της περαιτέρω έκβασης του αγώνα. Το ποδόσφαιρο ως θέαμα γίνεται, έτσι, το σύγχρονο λαϊκό δράμα, επιτρέπει στα απωθημένα πάθη και ένστικτα να απελευθερωθούν δίχως ενοχές, με άλλα λόγια παίζει ένα ρόλο "καθάρσεως" όπως κάθε δραματική αναπαράσταση γενικά, αλλά αυτό με πολύ μεγαλύτερη ένταση. Οι πλευρές αυτής της θεαματικοποίησης της βίας έχουν σχολιαστεί από αρκετούς κοινωνιολόγους, φιλοσόφους και άλλους θεωρητικούς. Όλες αυτές οι ενασχολήσεις γύρω από το αθλητικό θέαμα (βίαιο από τη φύση του) με σκοπό την παραγωγή ενός άλλου θεάματος, αυτού της βίας των θεατών μέσα και έξω από την κερκίδα, έχει χαρακτηριστεί από τον Adorno (1955) ως βιομηχανική παραγωγή «ψευδο-δραστηριοτήτων» η οποία, σε τελική ανάλυση, καναλιζάρει ενέργειες που θα μπορούσαν να αποβούν επικίνδυνες. Οι ενέργειες αυτές μετουσιώνονται σε άλλες παράλογες αλλά ουσιαστικά ανώδυνες που εμφανίζονται με τον μανδύα του σοβαρού και σπουδαίου. Η θέση αυτή αναπτύχθηκε από σειρά θεωρητικών (F. Hammer 1973, Boehme, Gadow, Guldenpfenning, Jensen & Pfister 1972) οι οποίοι συμφωνούν ότι η αλλοτριωμένη εργασία με τις ματαιώσεις της γεννά τις στερήσεις και αυτές με τη σειρά τους παράγουν την επιθετικότητα, την βία. Οι ενασχολήσεις γύρω από το αθλητικό θέαμα αποτελούν, λοιπόν, το αντιστάθμισμα στις ανεκπλήρωτες ανθρώπινες ανάγκες του πολιτισμού της κοινωνίας, που δεν μπορούν να τύχουν άλλης ικανοποίησης από πλευράς κοινωνικών δραστηριοτήτων. Επιπροσθέτως, η εμπλοκή σε αυτές τις ενασχολήσεις επιτρέπει στο άτομο να βγει από την ανωνυμία της καθημερινότητας και να γίνει πρωταγωνιστής των επεισοδίων της κερκίδας που όλοι (και αυτός ο ίδιος) θα τον διαβάσουν και θα τον συζητήσουν επιδοκιμάζοντας τον ή επικρίνοντας τον. (Χλιαουτάκης, 1996)

Ο M. Duverger (1964) θεωρεί ως ισχυρή δύναμη κρετινοποίησης την εμπλοκή σε τέτοιες θεαματικές ενέργειες βίας, κατά τις οποίες οι συμμετέχοντες βυθίζονται με ποικίλα μέσα σε μια ατμόσφαιρα εξωπραγματική, τεχνητή, φαντασμαγορική και παιδαριώδη. Συνεπικουρόντος του τύπου και της τηλεόρασης, η βία ως θέαμα, οι προπαρασκευαστικές της ενέργειες και τα ποικίλα αθλητικά θέματα συνθέτουν ένα κόσμο ανώφελο, ανώδυνο και ανούσιο. Μέσα σε αυτό τον κόσμο, όπως σημειώνει ο Bouet (1968), οι αθλητικές περιπέτειες, η ανάδειξη ενός πρωταθλητή, τα προγνωστικά πριν τους αγώνες, οι συζητήσεις για τους «βάζελο-γαύρους» και «πώς να τους την κάνουμε» ή «πού και πότε να τους την πέσουμε», όλα αυτά, προσφέρουν στους συμμετέχοντες ενασχολήσεις και συζητήσεις εύκολες και ανεξάντλητες, μια ιστορία που έχουν την εντύπωση ότι κατανοούν και ότι οι ίδιοι την διαπλάθουν. Η θέληση τους για προβολή άλλων αξιών και για άρθρωση ενός διαφορετικού από τον κυρίαρχο λόγο περιορίζεται στα παραπάνω πλαίσια. (Χλιαουτάκης, 1996)

## 2.6 Χουλιγκανισμός

### 2.6.1 Ορισμός και ετυμολογία

Ως χουλιγκανισμός ονομάζεται η βίαιη και ανάρμοστη συμπεριφορά οπαδών αθλητικών ομάδων που οδηγεί στην διατάραξη της τάξης. Εκφάνσεις χουλιγκανισμού συνήθως θεωρούνται πράξεις όπως η υβριστική συμπεριφορά σε γήπεδα κατά τη διάρκεια αγώνων πολλές φορές με ρατσιστική διάθεση, η επιθετική συμπεριφορά σε αυτούς τους χώρους, οι εισβολές οπαδών στον αγωνιστικό χώρο πολλές φορές με βίαιες διαθέσεις, οι ομαδικές συγκρούσεις οπαδών εντός και εκτός γηπέδων καθώς και δολοφονίες που γίνονται μεταξύ οπαδών που τάσσονται υπέρ διαφορετικών ομάδων.

Ο χουλιγκανισμός ονομάστηκε έτσι από τον όρο «hooliganism» που χρησιμοποιείται από τη δεκαετία του 1890 για να χαρακτηρίσει τη συμπεριφορά συμμοριών των δρόμων. Η χρήση του όρου εμφανίζεται σε μια αναφορά της Αστυνομίας του Λονδίνου το 1898, αλλά ενδεχομένως δεν είναι η πρώτη. Μια θεωρία που έχει επικρατήσει αναφέρει πως ο όρος πάρθηκε από το όνομα του Πάτρικ Χούλιγαν ο οποίος ήταν Ιρλανδός βάνδαλος που έμενε στο Λονδίνο. Μια άλλη θεωρία αναφέρει πως ο όρος προέρχεται από τον απολίτιστο τρόπο ζωής μιας ιρλανδικής αγροτικής οικογένειας. Άλλη θεωρία υποστηρίζει ότι ο όρος πάρθηκε από μια συμμορία του δρόμου στο Ίσλινγκτον του Λονδίνου που είχε το όνομα «Χούλι». Τέλος, υπάρχει και μια θεωρία που υποστηρίζει ότι ο όρος βασίζεται στην ιρλανδική λέξη «houlie» που χρησιμοποιείται για να χαρακτηρίσει ένα έκλυτο πάρτι.

### 2.6.2 Αίτια του Φαινομένου

Οι παράγοντες που οδηγούν τα άτομα σε τέτοιες βίαιες συμπεριφορές είναι κυρίως ψυχολογικά. Συγκεκριμένα, η ανάγκη του ατόμου να ενταχθεί σε μία ομάδα και να ταυτιστεί ιδεολογικά και ψυχολογικά με άλλους ομοϊδεάτες οπαδούς αποτελεί κινητήρια δύναμη, η οποία τους ωθεί σε πράξεις ακραίες και με τραγικές συνέπειες. Με την ένταξη τους σε αυτή την απρόσωπη ομάδα, αποκτούν δύναμη και ως φυσικό επακόλουθο αυτού ενισχύεται η αυτοπεποίθησή τους. Τα άτομα αυτά συνήθως μέσω της βίας που ασκούν αποκτούν την ψευδαίσθηση ότι κατέχουν την εξουσία και την δύναμη που δεν ήταν σε θέση να αποκτήσουν μέσα στην κοινωνία με τα ηθικά τους εφόδια.

Επιπλέον, οι βιαιοπραγούντες νιώθουν ασφάλεια μέσα σε μία ομάδα που την αποτελούν άτομα με ίδια χαρακτηριστικά είτε εξωτερικά λόγω του κοινού ενδυματολογικού κώδικα, είτε εσωτερικά λόγω των κοινών αντιλήψεων. Σε αυτό όμως δεν ευθύνονται τόσο οι ίδιοι, αλλά ο τεχνοκρατικός και βιομηχανικός τρόπος ζωής που κατακλύζει την κοινωνία. Τα άτομα από μικρή ηλικία οδηγούνται στην τυποποίηση και στην αποπροσωποποίηση της ζωής, καθώς συνηθίζουν να ντύνονται με τα ίδια ή με παρόμοια ρούχα, να επικοινωνούν με κοινές εκφράσεις και

χειρονομίες, να αντιγράφουν ή να θαυμάζουν κοινά πρότυπα που προβάλλονται από το διαδίκτυο ή από την τηλεόραση και να αντιτίθενται σε ο,τι διαφορετικό. Ως φυσικό ακόλουθο αυτού είναι η εξάπλωση της βίας στα γήπεδα καθώς τείνει να θεωρηθεί φυσιολογική συμπεριφορά.

Από την πλευρά της πολιτικής εξουσίας, σε πολλές περιπτώσεις τα βίαια επεισόδια στα γήπεδα λειτουργούν ως μέσο αποπροσανατολισμού των πολιτών από ουσιωδέστερα προβλήματα. Συγκεκριμένα, σε πολλές περιπτώσεις έχουν ξεσπάσει κρούσματα βίας σε περιόδους έντονης πολιτικής αναταραχής, με αποτέλεσμα την στροφή του ενδιαφέροντος των πολιτών από τις πολιτικές αποφάσεις στα επεισόδια χουλιγκανισμού. Ο Αθλητικός Τύπος κατέχει πρωτεύοντα ρόλο σε αυτές τις καταστάσεις, καθώς κατευθύνεται από άτομα με εξουσία και υποδαυλίζει τα φίλαθλα πάθη.



Εικόνα 2-3: newsbeast.gr

Τέλος, οι νέοι θεωρούν τον αθλητικό χώρο ως βαλβίδα εκτονωτικής διαφυγής από έναν πιεστικό, αγχωτικό και απαιτητικό τρόπο ζωής που τους επιβάλλει η σύγχρονη κοινωνία.



### 3 ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ/ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΤΑΞΗ ΤΗΣ ΒΙΑΣ

#### 3.1 Φορείς κοινωνικοποίησης

- **Οικογένεια:**

Η οικογένεια είναι ο πρώτος φορέας κοινωνικοποίησης στο οποίο ανήκει το άτομο ήδη από την γέννησή του και ως φυσικό επακόλουθο ασκεί επιρροή στο άτομο κατά την ανάπτυξη του. Ένας τόσο βασικός φορέας θα μπορούσε να δημιουργήσει τις προϋποθέσεις ώστε το άτομο να εκτιμήσει τον αθλητισμό και να μην τον αντιμετωπίσει μεγαλώνοντας σαν πεδίο εκτόνωσης. Συγκεκριμένα, οι ίδιοι οι γονείς μέσω του διαλόγου αρχικά από μικρή ηλικία θα ήταν ωφέλιμο να μεταδώσουν στα παιδιά την σημασία του αθλητισμού και την βελτίωση που προσφέρει τόσο στο σώμα των αθλητών όσο και στο πνεύμα τους. Είναι γνωστό ότι οι άνθρωποι που ασχολούνται με κάποιο άθλημα έχουν ένα καθημερινό πρόγραμμα, το οποίο έχουν διαλέξει οι ίδιοι και τους προσφέρει οργάνωση και ηρεμία, πράγμα πολύποθητο στις μέρες όπου οι υποχρεώσεις αυξάνονται μονίμως και η έλλειψη προγραμματισμού προκαλεί άγχος ιδιαίτερα επικίνδυνο για την υγεία του ατόμου. Έπειτα, η ενασχόληση των ίδιων των γονέων θα αποτελέσει ισχυρό πρότυπο το οποίο πιθανότατα να ακολουθήσουν τα παιδιά καθώς αναπτύσσονται, αρκεί αυτή η ενασχόληση των γονέων να μην στερήσει την παρουσία τους από τα παιδιά. Σε περίπτωση που συμβεί αυτό τα παιδιά θα αντιμετωπίσουν τον αθλητισμό ως εχθρό και θα τον αντιμετωπίσουν αναλόγως.

- **Σχολείο:**

Μετά την οικογένεια, το σχολείο είναι ο βασικότερος φορέας κοινωνικοποίησης. Το άτομο εντάσσεται σε αυτόν από το έκτο έτος της ηλικίας τους, έρχεται σε επαφή με άλλα άτομα επηρεάζεται και αντιμετωπίζει τον καθηγητή ως αυθεντία. Οι καθηγητές καλό θα ήταν να εκμεταλλευτούν αυτόν τους τον ρόλο προς όφελος των μαθητών. Συγκεκριμένα, οφείλουν να προωθήσουν την αθλητική ιδέα μέσω της εκπαίδευσης. Για την πραγματοποίηση αυτού του στόχου ο καθηγητής οφείλει να καλλιεργήσει το ομαδικό πνεύμα, την αυτοπειθαρχία και την άμιλλα μεταξύ των νέων, οργανώνοντας ομαδικά παιχνίδια, φιλικούς αγώνες και δίνοντας αρμοδιότητες σε κάθε άτομο ώστε να νιώθουν παραγωγικοί. Για την αθλητική διαπαιδαγώγηση των νέων δεν έχουν ευθύνη μόνο οι εκπαιδευτικοί, αφού είναι αναγκαία η παροχή υποδομών ώστε να πραγματοποιούνται οι αγώνες και τα παιχνίδια που προαναφέρθηκαν. Όπως είναι εμφανές, το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων αλλά και Ιδιωτικοί Όμιλοι που δραστηριοποιούνται στον χώρο της παιδείας θα βοηθούσαν στην προώθηση της

καλλιέργειας του αθλητικού πνεύματος των νέων με την ίδρυση αθλητικών σχολείων και την ενίσχυση των υπαρχόντων σχολείων με αθλητικές υποδομές. Με αυτόν τον τρόπο οι νέοι μεγαλώνοντας σε έναν τέτοιο χώρο θα μάθαιναν να σέβονται τους αθλητικούς χώρους και θα θεωρούσαν απόλυτα φυσιολογική την ανάμειξη τους στον χώρο του αθλητισμού καθώς θα αντιμετώπιζαν τον αθλητικό χώρο ως οικείο περιβάλλον.

· **Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης:**

Ένας φορέας που έχει εξελιχθεί ραγδαία και αποτελεί σημαντικό όργανο επιρροής είναι κάθε μέσο που αποβλέπει στην ενημέρωση των πολιτών (τηλεόραση, εφημερίδα, περιοδικό, ραδιόφωνο, διαδίκτυο). Τα μέσα αυτά αποτελούν πηγές πληροφόρησης με τεράστιο εύρος, καθώς τα συναντάμε σε κάθε στιγμή της ημέρας. Λόγω της ισχυρής τους επιρροής τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης έχουν τα εφόδια να συμβάλουν στην καλλιέργεια του αθλητικού ιδεώδους. Για να συμβεί αυτό θα χρειαστεί επαναπροσδιορισμός της αθλητικής δημοσιογραφίας, να μεταδίδονται δηλαδή γεγονότα που διαδραματίζονται στους αγωνιστικούς χώρους με αντικειμενικότητα.

Οι δέκτες θα σχηματίσουν μία ορθή και θετική άποψη για τον αθλητισμό αν λαμβάνουν μηνύματα στα οποία θα καταδικάζονται οι αντιαθλητικές συμπεριφορές και θα επιβραβεύεται κάθε πράξη ανιδιοτέλειας, συναδέλφωσης και ισότητας. Επιπλέον, η προβολή προγραμμάτων με εκπαιδευτικό περιεχόμενο θα προωθούσε την καλλιέργεια του αθλητικού ιδεώδους, διότι θα έδειχνε στους θεατές όλα τα οφέλη του αθλητισμού, τα οποία δεν αφορούν μόνο στην διάπλαση του σώματος αλλά και στην διάπλαση ατόμων με αυτοέλεγχο και ηθικές αξίες. Συμπληρωματικά, τα Μέσα αυτά έχουν την δυνατότητα να μνήσουν τους δέκτες στην ιδέα του Ολυμπιακού Πνεύματος. Το Ολυμπιακό Πνεύμα συνδέεται με τις αξίες και τα ιδεώδη του Ολυμπισμού.

Η πνευματική διάσταση των Αγώνων τονίστηκε εξ αρχής από τον ίδιο τον Pierre de Coubertin και πάνω σ' αυτή βασίστηκαν οι Ολυμπιακές αξίες, που αποτελούν το θεμέλιο λίθο της αθλητικής και Ολυμπιακής Παιδείας. Η συμβολή αυτών των αξιών στην εκπαίδευση και την κοινωνία κρίνεται θεμελιώδης από τη Διεθνή Ολυμπιακή Επιτροπή, τη Διεθνή Ολυμπιακή Ακαδημία και τους διεθνείς φορείς Ολυμπιακής Παιδείας σε όλο τον κόσμο. Η πνευματική διάσταση των Ολυμπιακών Αγώνων εμπεριέχει την αθλητική, κοινωνική και ηθική αγωγή των νέων σε όλο τον κόσμο. Κυρίαρχη πνευματική αξία των Ολυμπιακών Αγώνων είναι ο σεβασμός στον αθλητικό πλουραλισμό, ως μέρος της πολιτισμικής πολυμορφίας του Ολυμπιακού Κινήματος. Εξάλλου οι ίδιοι οι Ολυμπιακοί Αγώνες είναι παράδειγμα κοινής ειρηνικής συμπόρευσης αθλητών που προέρχονται από διαφορετικές αθλητικές και πολιτισμικές κουλτούρες. Η γενικότερη φιλοσοφία του Ολυμπισμού στηρίζεται στις αρχές της ανοχής, της ειρήνης, του ευ

αγωνίζεσθαι και της ευγενούς άμιλλας με σκοπό τη δημιουργία μιας ειρηνικής κοινωνίας με λιγότερη βία και ανταγωνισμό. Με άλλα λόγια, ο Ολυμπισμός οδηγεί σε έναν άλλο, εξιδανικευμένο τρόπο ζωής, που τόσο έχει ανάγκη η σύγχρονη κοινωνία των πολιτών. (International Olympic Academy)

### 3.2 Φορείς Αθλητισμού (Αθλητές και Παράγοντες)

Ως αθλητικοί παράγοντες θεωρούνται τα πρόσωπα που προπονούν τους αθλητές, τα πρόσωπα που στελεχώνουν τους αθλητικούς αγώνες (διαιτητές, αθλητικογράφοι) και οι πρόεδροι των αθλητικών συλλόγων, οι οποίοι διευθύνουν τους προαναφερθέντες. Οι παράγοντες αυτοί οφείλουν να διατηρούν ζωντανό το αθλητικό ιδεώδες, αποδεσμεύοντας τον αθλητισμό από πολιτικά ή άλλου είδους συμφέροντα, ώστε να τηρούνται οι βασικές ηθικές αρχές του:

- **Αλληλεγγύη:** η αλληλοβοήθεια και το αίσθημα ενότητας μεταξύ ανθρώπων με κοινά συμφέροντα και στόχους.
- **Ισότητα:** η σχέση δύο πραγμάτων που είναι ή θεωρούνται ίσα
- **Συναδέλφωση:** η ανάπτυξη δεσμών φιλίας και αγάπης ανάμεσα σε ανθρώπους και λαούς

Σε περίπτωση μη τήρησης των παραπάνω τα συνδικαλιστικά όργανα οφείλουν να τιμωρούν τους παράγοντες που προβαίνουν σε παραδειγματική τιμωρία για όσους προβαίνουν σε πράξεις που προσβάλλουν το αθλητικό ιδεώδες. Αντίστοιχα, πρέπει να προβαίνουν σε πράξεις επιβράβευσης για τους παράγοντες και τους αθλητές που σέβονται και τιμούν τις αρχές του αθλητικού ιδανικού. Για την αποφυγή της τιμωρίας θα ήταν προτιμότερο οι σύλλογοι να διοικούνται και να ελέγχονται από άτομα που διακρίνονται λόγω της ανιδιοτέλειας που τους διακατέχει. Έτσι, οι αθλητικοί όμιλοι και οι ομοσπονδίες θα απαλλαχθούν από τον παραγοντισμό, δηλαδή την επικράτηση των παραγόντων σε βάρος των ιδεολογικών αρχών, και θα λειτουργούν βάση των αθλητικών ιδανικών. Ως αθλητές από την άλλη πλευρά πρέπει να θεωρούνται τα άτομα που με συνείδηση και υπευθυνότητα αποφάσισαν να ασχοληθούν με το οιοδήποτε άθλημα. Για να αναβιώσει το αθλητικό ιδεώδες και να αποτραπούν οι βίαιες και αθέμιτες συμπεριφορές οι αθλητές πρέπει να τηρούν μια ηθική στάση χωρίς προκλητικές δηλώσεις και πράξεις. Τέλος, για κάθε ατόμου που ασχολείται με τον αθλητισμό σημασία πρέπει να έχει ο αγώνας και όχι η πιθανή νίκη, καθώς αν το αντιμετωπίσουν με άλλο τρόπο θεωρούνται στυγνοί επαγγελματίες και παύουν να τιμούν τα διδάγματα του αθλητισμού που είναι ηθικά.



### 3.3 Νέοι

Οι νέοι, επειδή είναι ιδεαλιστές, έχουν χρέος με το ήθος και την ακεραιότητα του χαρακτήρα τους, να αντισταθούν στα φαινόμενα εκφυλισμού που πλήττουν τον αθλητισμό και να αγωνιστούν για την ανάκτηση της χαμένης του αίγλης.

## 4 Η ΔΟΜΗ ΚΑΙ ΤΑ ΕΙΔΗ ΕΝΟΣ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

### 4.1 Τι σημαίνει Ντοκιμαντέρ

Το Ντοκιμαντέρ ή αλλιώς ταινία τεκμηρίωσης αποτελεί την έρευνα σε σχέση με ένα συγκεκριμένο θέμα, η οποία αποτυπώνεται σε φιλμ ή σε ψηφιακό μέσο. Είναι είδος κινηματογραφικής ταινίας που πραγματεύεται θέματα ιστορικά, κοινωνικά, πολιτικά ή άλλα θέματα, για την παρουσίαση των οποίων βασίζεται σε πραγματικά γεγονότα και αποδεικτικά στοιχεία. Ο όρος χρησιμοποιήθηκε από την κινηματογραφική κριτική ως επίθετο που προέρχεται από το γαλλικό documentaire, που σημαίνει τεκμήριο. Η χρήση του όρου αποδίδεται στον Τζον Γκρίερσον και χρησιμοποιήθηκε πρώτη φορά για να περιγράψει την ταινία του Ρόμπερτ Φλάχερτι *Moana* (1926). Ο Γκρίερσον όρισε το ντοκιμαντέρ ως «καλλιτεχνική αναπαράσταση της πραγματικότητας». Συνήθως συγγέεται με ταινία μικρού μήκους, λόγω την σύντομης διάρκειάς του. Το ντοκιμαντέρ δεν αποτελεί αναπαραγωγή αλλά αναπαράσταση των γεγονότων που συμβαίνουν στον κόσμο. Αν και οι θεατές αντιμετωπίζουν το ντοκιμαντέρ σαν έργο στην πραγματικότητα, πρόκειται για την αναπαράσταση των αληθινών γεγονότων, χωρίς σεναριακές και σκηνοθετικές υποδείξεις, αλλά με την αυθεντική τους μορφή. Κατά τη διαδικασία γυρίσματος του ντοκιμαντέρ η κάμερα καταγραφής απλώς ακολουθεί την αναπαράσταση του γεγονότος με την συμμετοχή των ηθοποιών χωρίς όμως να αναγνωρίζουν τίποτα το σκηνοθετημένο. Στην ουσία καταγράφεται η αυθεντική δραστηριότητα ενός υπαρκτού χαρακτήρα.

Το ντοκιμαντέρ μπορεί να ασχολείται με το όλο ή με το μέρος:

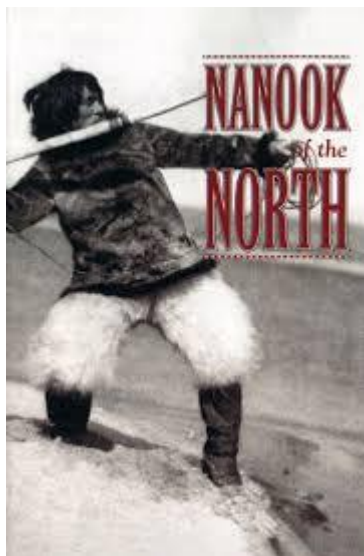
Μπορεί να είναι μία ταινία αστρονομίας που να εξηγεί την αρχή του σύμπαντος και τους μακρινούς γαλαξίες, αλλά μπορεί να αναφέρεται στην καθημερινή ζωή μίας συγκεκριμένης οικογένειας ή μίας φυλής. Ακόμα, θα μπορούσε να είναι μία έρευνα για το πώς γυρίστηκε μία άλλη ταινία ή για το πώς χτίστηκε ένα συγκεκριμένο κτίριο.

Πρόκειται για έναν τομέα αρκετά δυνατό που παρουσιάζει συνεχόμενη εξέλιξη. Τα τελευταία χρόνια μάλιστα παρουσιάζει παγκοσμίως ταχεία άνθιση. Τη θεματολογία τους την αντλούν από θέματα που απασχολούν τον σύγχρονο άνθρωπο όπως: η οικονομική κρίση, τα δικαιώματα των ομοφυλόφιλων, η βία κατά των γυναικών ή η μάστιγα του AIDS.

## 4.2 Ιστορική αναδρομή

Η έννοια του ντοκιμαντέρ είναι απόλυτα συνυφασμένη με την έννοια του σινεμά. Ως πρώτοι ντοκιμαντερίστες θεωρούνται οι αδελφοί Λιμιέρ που εφηύραν τον κινηματογράφο.

Το 1922 προβλήθηκε η ταινία «Ο Νανούκ του Βορρά» (Φλάερτι). Πρόκειται για ένα εθνολογικό ντοκιμαντέρ, το οποίο θεωρείται η πρώτη μεγάλου μήκους ταινία τεκμηρίωσης στην ιστορία του κινηματογράφου. Ήδη από τον Νανούκ τίθεται το ερώτημα «τι είναι πραγματικό και τι όχι σε ένα ντοκιμαντέρ». Ο Φλάερτι αποδείχθηκε ότι είχε στήσει τους χαρακτήρες του δημιουργώντας ταυτοχρόνως το πρώτο δραματοποιημένο ντοκιμαντέρ.



Εικόνα 4-1: nanoukofthenorth.com

Χωρισμένα ανά περιόδους και ρεύματα έχουμε την πρώιμη περίοδο, από τους αδελφούς Lumiere. Στις αρχές της δεκαετίας του 1900 κινηματογραφούν το τρένο να μπαίνει στον σταθμό έως το 1920 όπου ξεχωρίζει το «South», δηλαδή η σπουδή του Frank Hurley στην αποτυχημένη προσπάθεια του Ernest Shackleton το 1914 στην Ανταρκτική. Η επόμενη περίοδος χρονολογείται από το 1920 έως το 1940 και ονομάζεται ρομαντική περίοδος. Σε αυτή την περίοδο συγκαταλέγεται και ο Νανούκ του Βορά.

Η κατηγορία των Ντοκιμαντέρ που προσπάθησαν να αναδείξουν τον άνθρωπο μέσα στο περιβάλλον του ονομάστηκαν ως City Symphony. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το Berlin, Symphony of a city, του Walter Ruttmann, το οποίο σύμφωνα με την κριτική του Γκρίερσον περιέχει όλα όσα ένα ντοκιμαντέρ δεν πρέπει να συμπεριλαμβάνει.

Το kino-Pravda δηλαδή «κινηματογραφική αλήθεια» είναι μία ακόμα κατηγορία ντοκιμαντέρ. Αυτή η κατηγορία πρεσβεύει την άποψη, ότι οι δυνατότητες

της κάμερας, οι γωνίες λήψης, το slow motion, το fast forward ή το stop motion απεικονίζουν την αλήθεια καλύτερα από ότι το ανθρώπινο μάτι.



Εικόνα 4-2: kinopravda.com

Τέλος, το λεγόμενο Newsreel tradition θέλει τον κάμεραμαν να φτάνει στο σημείο όπου έλαβε χώρα η δράση και να αναπαράγει τα γεγονότα και τις σκηνές ώστε να τις κινηματογραφήσει.

Τις δεκαετίες 1920 έως 1940 λόγω κυρίως των παγκοσμίων πολέμων εμφανίζεται η προπαγάνδα στα ντοκιμαντέρ. Το σημαντικότερο γεγονός της περιόδου σε αυτό το πλαίσιο αποτελεί η συγκέντρωση πολλών ντοκιμαντεριστών στην Βρετανία με πρωτοστάτη τον Γκρίεσον. Το κίνημα αυτό έμεινε γνωστό ως Documentary Film Movement.

Τα ντοκιμαντέρ της δεκαετία 1960 έως και 1970 έμειναν γνωστά ως Political Weapons. Ως βασικό κορμό έρευνας έχουν την εισροή του καπιταλισμού και του νεοαποικιακού κλίματος αλλά και τα στρατοκρατούμενα δικτατορικά καθεστώτα της Λατινικής Αμερικής, με πιο χαρακτηριστικό το *The Hour of the Furnaces* των Solanas και Getino (1968). Από το 1950 παράλληλα η εξέλιξη της τεχνολογία επιτρέπει το Cinema Verite ή αλλιώς άμεσο σινεμά, κατά το οποίο γίνεται προσπάθεια να μεταφερθούν σε εξωτερικούς χώρους τα στούντιο. Άξιο δείγμα θεωρείται το *Les raquetteurs* (1958) των Brault και Groulx το οποίο έχει συγχρονισμένους διαλόγους καταργώντας την μέθοδο της αφήγησης που χρησιμοποιούταν ως τότε.



Εικόνα 4-3: lesraquetteurs.com

### 4.3 Αξιολόγηση Ντοκιμαντέρ

Το ντοκιμαντέρ χρησιμοποιεί πολλά σύγχρονα μέσα, όπως το animation για καλύτερη παρουσίαση του θέματος. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η ταινία «The Arbor» (2010), το οποίο αποτελεί ένα δραματοποιημένο ντοκιμαντέρ με ηθοποιούς, οι οποίοι όταν ανοιγοκλείνουν το στόμα τους ο θεατής δεν ακούει την δική τους φωνή αλλά συνεντεύξεις των πρωταγωνιστών της πραγματικής ιστορίας.

Η σχέση ανάμεσα στο τι είναι αλήθεια και τι όχι απασχολεί τον κόσμο του ντοκιμαντέρ μέχρι σήμερα. Για παράδειγμα ο Ρίτσαρντ Λινκλίτερ στην ταινία του Bernie (2011) αποτυπώνει μια πραγματική ιστορία δίνοντας τους κεντρικούς ρόλους σε ηθοποιούς ενώ τους περιφερειακούς ρόλους σε άτομα που έζησαν την ιστορία. Επιπλέον αφηγείται το μεγαλύτερο μέρος της ταινίας μέσω προσωπικών συνεντεύξεων κάνοντάς την να μοιάζει όλο και περισσότερο με ντοκιμαντέρ.



Εικόνα 4-4: bernie.com

Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η ταινία Witch Project του Blair (1999). Αποτελεί ταινία τρόμου καθαρής μυθοπλασίας, η οποία όμως έχει προβληθεί σαν

ντοκιμαντέρ με αποτέλεσμα αρκετοί Αμερικανοί θεατές να πιστεύουν ότι πρόκειται για πραγματική ιστορία.



Εικόνα 4-5: blairwitch.com

#### 4.4 Είδη Ντοκιμαντέρ

Η κατηγοριοποίηση των ντοκιμαντέρ γίνεται βάση του περιεχομένου τους ή της τεχνικής δημιουργίας τους. Για αυτόν τον λόγο πολλά ντοκιμαντέρ δεν ανήκουν μόνο σε ένα είδος. Τα είδη των ντοκιμαντέρ είναι τα εξής:

- **Επιστημονικά:** Πρόκειται για τα ντοκιμαντέρ που ασχολούνται με θέματα της ζωής και των επιστημών με εγκυκλοπαιδικό και γνωσιολογικό περιεχόμενο. Για την δημιουργία του απαιτείται στις περισσότερες περιπτώσεις από τον σκηνοθέτη γνώση του αντικειμένου ή συνεργασία με κάποιον επιστήμονα. (φιλόλογο, αρχαιολόγο κ. λ. π)
- **Περιβαλλοντικά:** Είναι τα ντοκιμαντέρ που ασχολούνται με το περιβάλλον, τα ζώα και την φύση
- **Φανταστικά - Ιδεών:** Στα συγκεκριμένα ντοκιμαντέρ βγαίνουν συναισθηματικά συμπεράσματα μέσω της αντιπαράθεσης των πλάνων. Τα συμπεράσματα αυτά είναι διανοητικά.
- **Κοινωνικά:** Σε αυτό το είδος συμπεριλαμβάνονται τα ντοκιμαντέρ που ασχολούνται με κοινωνικά προβλήματα αλλά και με τις ανθρώπινες σχέσεις. Τα κοινωνικά ντοκιμαντέρ έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά με τα πολιτικά με την διαφορά ότι τα θέματα αφορούν σε κοινωνικές ομάδες με δυσκολίες μέσα στο κοινωνικό σύνολο.
- **Πολιτικά:** Ασχολούνται με την πολιτική και με πολιτικά καθεστώτα. Εστιάζουν περισσότερο σε έντονα γεγονότα και όχι στις κινηματογραφικές τεχνικές, για αυτό μοιάζουν με ρεπορτάζ.
- **Εκπαιδευτικά:** στα εκπαιδευτικά ντοκιμαντέρ πρωταγωνιστεί ο λόγος και η διήγηση. Βασικός στόχος είναι η διδασχική και η καθοδήγηση.
- **Θρησκευτικά:** Αναφέρονται σε βίους Αγίων.

- **Ντοκιμαντέρ Επικαίρων:** Στοχεύουν στην μετάδοση μίας είδηση με συντομία και συγκεκριμένη επιλογή γεγονότων.
- **Ντοκιμαντέρ για την υγεία:** Πρόκειται για ντοκιμαντέρ με θέμα την σωστή διατροφή και για ασθένειες.
- **Ντοκιμαντέρ Ρεπορτάζ:** Σε αυτά τα ντοκιμαντέρ καταγράφεται η πραγματικότητα όπως ακριβώς είναι έξω από εμάς και χωρίς να υπάρχουν σχόλια ή συμπεράσματα.
- **Πολεμικά:** Πρωτοεμφανίστηκαν στην διάρκεια του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου, καθώς η Βρετανική Κυβέρνηση ζήτησε από τους κινηματογραφιστές να βοηθήσουν την “εθνική προσπάθεια” με τα μέσα που διέθεταν. Από τότε όλες οι στρατιωτικές επιχειρήσεις διέθεταν κινηματογραφική κάλυψη. Το είδος αυτό μεταφέρθηκε και στον Αμερικανικό κινηματογράφο και γνώρισε άνθιση
- **Πολυσυλλεκτικά:** Αυτό το είδος ταινιών συλλέγει παλαιότερο υλικό και ανασυνθέτει ένα θέμα από θραύσματα παλαιότερων. Θεωρείται μεταμοντέρνο είδος αφού συγκεντρώνει μεγάλα κομμάτια από διαφορετικά οπτικοακουστικά έργα, τα οποία αναμειγνύονται είτε αυτούσια είτε με μεταβολές στην αρχική διάρκεια. Το υλικό των πολυσυλλεκτικών ντοκιμαντέρ προέρχεται από:
  - ο Μουσική και τραγούδια
  - ο Πλάνα και φωτογραφίες με γενικό περιεχόμενο
  - ο Πλάνα και φωτογραφίες από οικογενειακές ταινίες
  - ο Πλάνα και φωτογραφίες ειδησεογραφικές από ιστορικά γεγονότα
  - ο Γραφικές παραστάσεις και χάρτες
  - ο Ήχους και κινηματογραφημένες ομιλίες
- **Μουσικά:** Ασχολούνται με την βιογραφία διάσημων από τον χώρο της μουσικής
- **Αθλητικά:** Ασχολούνται με βιογραφίες αθλητών, με αθλήματα και με με αθλητικές δραστηριότητες
- **Ψευδοντοκιμαντέρ:** Αυτό το είδος μιμείται τα ντοκιμαντέρ και χρησιμοποιεί μία στημένη πραγματικότητα για την δημιουργία της ιστορίας. Ύστερα, παρουσιάζεται ως ντοκιμαντέρ και όχι ως υλικό μυθοπλασίας. (Ντοκιμαντέρ μία άλλη πραγματικότητα, Ειρήνη Στάθη-Γιάννης Σκοπετέας, Αιγόκερως 2009)

#### 4.5 Δομή ντοκιμαντέρ

Τα δομικά στοιχεία που εμπεριέχονται σε ένα ντοκιμαντέρ και εφαρμόζονται στην τηλεόραση είναι τα ακόλουθα:

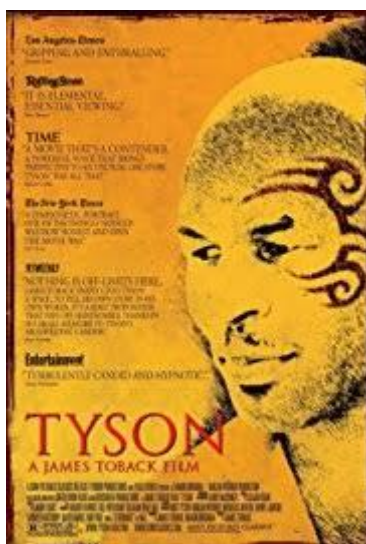
- Από το σύνολο των πληροφοριών που έχουν καταγραφεί επιλέγονται οι σύντομες δηλώσεις των ατόμων που έχουν δώσει την συνέντευξη, οι οποίες σχετίζονται με το θέμα και παρουσιάζονται με ελκυστικό τρόπο για το κοινό.
- Από την αρχή του ντοκιμαντέρ γνωστοποιείται στο κοινό η προσέγγιση που ακολουθήθηκε κατά την διάρκεια του ντοκιμαντέρ.
- Η λήξη του ντοκιμαντέρ δεν πραγματοποιείται μετά την παράθεση των γεγονότων αφού δεν είναι αυτός ο βασικός του στόχος. Μέσω συνεντεύξεων και της αφήγησης το σενάριο πρέπει να υπονοεί ότι πέρα από την απάντηση σε ερωτήματα όπως το πώς, το ποιοι και το πότε, υπάρχουν και άλλα πράγματα που πρέπει να αναφερθούν και να ξεκινήσει μία διαδικασία όπου το ντοκιμαντέρ φτάνει πίσω από το πρόβλημα.
- Όταν καλυφθεί και το «γιατί» μπορεί το πρόβλημα να σχολιαστεί και να αναλυθεί από τους ειδικούς.
- Βασικό δομικό στοιχείο ενός ντοκιμαντέρ είναι η αγωνία, όχι μόνο για το τι πρόκειται να συμβεί αφού τα ντοκιμαντέρ στηρίζονται σε συμβάντα που έχουν ήδη συμβεί και τις περισσότερες φορές γνωρίζουμε την κατάληξη
- Τέλος, δομικά μπορεί να υπάρχει η εναλλαγή μεταξύ δύο ατόμων ή ομάδων που ακολουθούν παράλληλες πορείες προς τον χρόνο για τις ενέργειες. (Ντοκιμαντέρ μία άλλη πραγματικότητα)



#### 4.6 Τα πέντε καλύτερα αθλητικά ντοκιμαντέρ

##### Tyson (2008)

Πρόκειται για ένα αυτοβιογραφικό φιλμ με περιεχόμενο την άνοδο και την πτώση του Mike Tyson απ' το πάνθεον των πρωταθλητών των βαρέων βαρών. Δημιουργήθηκε από τον James Toback, ο οποίος πέρα από δημιουργός της ταινίας ήταν και χρόνια φίλος του Tyson.



Εικόνα 4-6: tyson.com

##### Hoop Dreams (1994)

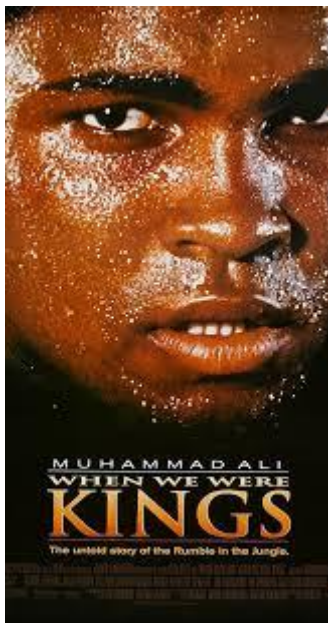
Το Hoop Dreams είναι μια ταινία αμερικανικής παραγωγής του 1994 που σκηνοθέτησε ο Steve James και ο Simon Schmann. Πρόκειται για την ιστορία δύο Αφροαμερικανών μαθητών γυμνασίου στο Σικάγο που ονειρεύονται να γίνουν επαγγελματίες παίκτες μπάσκετ.



Εικόνα 4-7: hoopdreams.com

### **When we were kings (1996)**

«Μόλις την περασμένη εβδομάδα σκότωσα ένα βράχο, τραυμάτισα μια πέτρα και έστειλα στο νοσοκομείο ένα τούβλο. Είμαι τόσο κακός που αρρωσταίνω και τα φάρμακα». Ακούγονται κάπως όλα αυτά, αλλά είναι λόγια που είπε ο Muhammad Ali στο ντοκιμαντέρ «When we were kings». Σε αυτό ο θρύλος του μποξ βρίσκεται στο καλύτερο σημείο της καριέρας του και είναι η πρώτη φορά που βλέπουμε τη δύναμη του σώματος να συμβαδίζει με εκείνη του μυαλού. Έτσι, πέρα απ' τις αρκετές σκηνές στο ρινγκ βλέπουμε τον Ali να υπερασπίζεται τα δικαιώματα των Αφροαμερικανών.



Εικόνα 4-8: [whenwewerekings.com](http://whenwewerekings.com)

### **Senna (2010)**

Πρόκειται για ένα ντοκιμαντέρ σε σκηνοθεσία του Asif Kapadia, που αφηγείται την ζωή του Βραζιλιάνου πιλότου της Formula 1 Ayrton Senna, ο οποίος κέρδισε το πρωτάθλημα τρεις φορές προτού αποβιώσει σε ηλικία 34 χρονών.



Εικόνα 4-9: [senna.com](http://senna.com)

### **The two Escobars (2010)**

Πρόκειται για μία ιστορία δύο ανθρώπων που τους συνέδεε το ίδιο επώνυμο. Από τη μια ο βαρόνος των καρτέλ ναρκωτικών Pablo Escobar στην Κολομβία και από την άλλη ο Andres Escobar, ποδοσφαιριστής της Atlentico Nacional και παίκτης της Εθνικής ομάδας Κολομβίας, ο οποίος δολοφονήθηκε από έναν άλλον έμπορο ναρκωτικών αφότου η ομάδα δεν κατάφερε να κερδίσει το Παγκόσμιο Κύπελλο του 1994.



**Εικόνα 4-10:** the2escobars.com

## 5 PRE PRODUCTION – PRODUCTION – POST PRODUCTION

Στο 5ο κεφάλαιο παρουσιάζεται η προπαραγωγή (Pre Production), η παραγωγή (Production) και η μεταπαραγωγή (Post Production) του ντοκιμαντέρ με θέμα τη βία στον αθλητισμό. Δηλαδή η έρευνα για την εύρεση των κατάλληλων ανθρώπων για τις συνεντεύξεις, οι ενέργειες που πραγματοποιήθηκαν για τη λήψη του πρωτογενούς υλικού για τη δημιουργία του ντοκιμαντέρ, αλλά και το κομμάτι της επεξεργασίας των βίντεο (μοντάζ) προκειμένου να βγει το τελικό αποτέλεσμα.

### 5.1 Pre Production

#### 5.1.1 Εύρεση των κατάλληλων ανθρώπων και ερωτήσεις

Κατάφερα να έρθω σε επικοινωνία και να συζητήσω δια ζώσης με έξι αθλητικούς δημοσιογράφους. Πρόκειται για τους Άρη Ασβεστά (δημοσιογράφος SDNA, ΣΠΟΡ FM), Γιάννη Γεωργάκη (δημοσιογράφος εφημερίδα «Το Βήμα»), Βασίλη Σαμπράκο (Διευθυντής Gazzetta.gr), Μιχάλη Τσόχο (δημοσιογράφος COSMOTE TV), Γιάννη Μπίλιο (Γραφείο Τύπου ΠΑΕ ΑΕΚ) και Θανάση Ασπρούλια (Διευθυντής Επικοινωνίας Basketball Champions League).

Στόχος της έρευνας ήταν να ερωτηθούν/μιλήσουν για το φαινόμενο και αθλητές, καθώς και κι ο υφυπουργός Αθλητισμού, αλλά λόγω της σοβαρότητας του ζητήματος, δεν κατέστη δυνατό. Το θέμα είναι σημαντικό και η απόφαση να καθίσει κάποιος μπροστά από μία κάμερα και να αναλύσει το ζήτημα δεν είναι κι ό,τι πιο εύκολο. Παρά τις πολλές και μεγάλες προσπάθειές μου.

Όσον αφορά στους έξι παραπάνω δημοσιογράφους, οι ερωτήσεις που τους κατατέθηκαν κατα διάρκεια της συζήτησης ήταν οι εξής :

- Η βία στα γήπεδα έχει κοινωνικές προεκτάσεις;
- Η οικονομική ανέχεια είναι ένας λόγος έξαρσης των επεισοδίων;
- Η βία στον αθλητισμό έχει εθνικά και ρατσιστικά χαρακτηριστικά;
- Στην Ελλάδα, υπάρχουν οργανωμένοι στρατοί που εξυπηρετούν επιχειρηματικά συμφέροντα;
- Τι μερίδιο ευθύνης έχουν οι αθλητές, οι δημοσιογράφοι και η Πολιτεία στο ζήτημα της βίας στα γήπεδα;
- Οι Ευρωπαϊκές και οι Παγκόσμιες Ομοσπονδίες των Αθλημάτων οφείλουν να παρέμβουν για να παταχθεί το φαινόμενο της βίας;
- Είναι θέληση του κράτους η βία να μεταφερθεί στα γήπεδα, ώστε να είναι μία ελεγχόμενη λαϊκή δυσαρέσκεια;

- Στην Ελλάδα πρέπει να συμβεί κάτι τραγικό για να παρθούν σημαντικές αποφάσεις;
- Ο Νόμος Ορφανού, του 2007, που μετέτρεπε τη βία στα γήπεδα σε ιδιώνυμο, ήταν μία σωστή λύση;
- Γιατί, κατά τη γνώμη σας, το ποδόσφαιρο είναι ο "βασιλιάς" της οπαδικής βίας;
- Η καταστολή είναι ο ενδεδειγμένος τρόπος επίλυσης του προβλήματος της βίας;
- Η φυλακή είναι η καλύτερη λύση για τους ταραχοποιούς;
- Η χρήση καμερών ασφαλείας στα γήπεδα είναι λύση για την πάταξη της βίας;
- Από την πλευρά σας, πως πιστεύετε πως μπορεί να παταχθεί το φαινόμενο της βίας στα γήπεδα;

### 5.1.2 Σενάριο

Όπως φαίνεται και παραπάνω, οι ερωτήσεις ήταν στοχευμένες και με συγκεκριμένη σειρά προκειμένου να υπάρξει μία ροή στη συζήτηση και στο τέλος να βγουν τα ανάλογα συμπεράσματα. Ουσιαστικά, το ντοκιμαντέρ κινήθηκε σε δύο τομείς. Ο ένας ήταν η καταγραφή του φαινομένου και η καλύτερη κατανόησή του, μέσω των αυθεντιών, που ήταν οι δημοσιογράφοι και το άλλο η εύρεση λύσεων για την πάταξη του.

Το ντοκιμαντέρ χωρίστηκε σε τέσσερα μέρη:

- **Τίτλοι Αρχής:** Μία εισαγωγή 50 δευτερολέπτων με τη χρήση ερασιτεχνικών βίντεο, δικής μου λήψης, από επεισόδια σε γήπεδα με χρήση σπικάζ από το 25ο δευτερόλεπτο και ταυτόχρονη παρουσίαση των δημοσιογράφων που θα συμμετείχαν στο ντοκιμαντέρ.
- **Η καταγραφή/κατανόηση του φαινομένου:** Η καταγραφή της άποψης των δημοσιογράφων για το ζήτημα μέσω ερωτήσεων χωρισμένων σε θεματικές (Κοινωνικές προεκτάσεις, Νόμος Ορφανού, ευθύνη ΜΜΕ, αθλητών, Πολιτείας).
- **Προτάσεις/λύσεις για την πάταξη του φαινομένου:** Κατάθεση προτάσεων και λύσεων από την πλευρά των δημοσιογράφων, αφού προηγουμένως είχαν παρουσιάσει αναλυτικά τους λόγους και τις αιτίες, προκειμένου να βρεθεί η «χρυσή τομή» και να εξαλειφθεί ή έστω μειωθεί σημαντικά η βία στον αθλητισμό.

- **Τίτλοι Τέλους:** Παρουσίαση των λόγων υλοποίησης του ντοκιμαντέρ (στο πλαίσιο της πτυχιακής εργασίας), ανάδειξη των συντελεστών της προσπάθειας, καθώς και ευχαριστίες στους συμμετέχοντες. Τρεις καρτέλες, διάρκειας πέντε δευτερολέπτων έκαστος.

### 5.1.3 Τόπος πραγματοποίησης των γυρισμάτων

Ένα ντοκιμαντέρ, για να μην είναι βαρετό και ανούσιο, χρειάζεται και τον ανάλογο τόπο γυρισμάτων. Ο θεατής δεν πρέπει να κουράζεται, βλέποντας ένα οπτικοακουστικό έργο. Γι' αυτό το λόγο, επέλεξα να πραγματοποιήσω τις συνεντεύξεις σε τέσσερα διαφορετικά μέρη, τα οποία καλύπτουν όλο το φάσμα του αθλητισμού.

Πιο συγκεκριμένα, τα γυρίσματα έγιναν σε δύο γήπεδα ποδοσφαίρου, σε μία πλατεία, σε μία καφετέρια και στα γραφεία αθλητικού ΜΜΕ. Ουσιαστικά, πρόκειται για τις τέσσερις επιλογές που έχει ένας φίλαθλος/θεατής για να παρακολουθήσει ένα αθλητικό γεγονός. Οι φίλαθλοι συγκεντρώνονται σε καφετέριες, σε πλατείες ή πηγαίνουν στο γήπεδο, ενώ οι δημοσιογράφοι παρακολουθούν τους αγώνες είτε στα δημοσιογραφικά των γηπέδων είτε στην αίθουσα σύνταξης.

Αναλυτικά τα μέρη των γυρισμάτων:

- **Θανάσης Ασπρούλιας:** Moet Café, Πανόρμου 25, Αθήνα (εσωτερικός χώρος)
- **Μιχάλης Τσόχος:** Γραφεία Liquid Media, Λεωφ. Ηρακλείου 385, Ηράκλειο Αττικής (εσωτερικός χώρος)
- **Βασίλης Σαμπράκος:** Γραφεία Liquid Media, Λεωφ. Ηρακλείου 385, Ηράκλειο Αττικής (εσωτερικός χώρος)
- **Γιάννης Μπίλιος:** Δημοσιογραφικά ΟΑΚΑ, Λεωφ. Ολυμπιονίκη Σπύρου Λούη, Μαρούσι (εξωτερικός χώρος)
- **Γιάννης Γεωργάκης:** Πεζόδρομος Φωκίωνος Νέγρη, Κυψέλη (εξωτερικός χώρος)
- **Άρης Ασβεστάς:** Γήπεδο Εργάνης, Κριεζώτου, Βύρωνας (εξωτερικός χώρος)

## 5.2 Production

Το κομμάτι της παραγωγής είναι πολύ σημαντικό, αφού αφορά στον υλικοτεχνικό εξοπλισμό που χρησιμοποιήθηκε προκειμένου να υλοποιηθεί το ντοκιμαντέρ. Δηλαδή, πρόκειται για τις κάμερες, τα μικρόφωνα, αλλά και τον τρόπο λήψης των πλάνων προκειμένου να βγει το επιθυμητό αποτέλεσμα.

### 5.2.1 Κάμερα

Η κάμερα αποτελεί το σπουδαιότερο, αλλά και πιο κρίσιμο στοιχείο στην υλοποίηση ενός ντοκιμαντέρ. Μία καλή κάμερα μπορεί να προσφέρει ένα εξαιρετικό αποτέλεσμα, ευχάριστο στο μάτι του θεατή και να «απογειώσει» το τελικό αποτέλεσμα. Η ποιότητα, ούτως ή άλλως, είναι καταλυτική προκειμένου να πειστεί ο θεατής να παρακολουθήσει ένα έργο.

Για την παραγωγή του συγκεκριμένου ντοκιμαντέρ, χρησιμοποιήθηκαν δύο Panasonic-HDC-SD100 (Εικόνα 1), τις οποίες δανείστηκα από την ομάδα IMM Productions του τμήματος Πληροφορικής και ΜΜΕ του Α.Τ.Ε.Ι. Δυτικής Ελλάδας. Η Panasonic-HDC-SD100 καταγράφει σε Full HD ποιότητα 1920 X 1080 και τα αρχεία αποθηκεύονται σε μορφή .MTS, στα 25fps. Η συμπίεση των βίντεο πραγματοποιείται σε H.264/MPEG 4. Επίσης, τα ερασιτεχνικά πλάνα από επεισόδια σε γήπεδα τραβήχτηκαν με τα smartphone Samsung Galaxy S5 και Huawei P10 Plus, σε Full HD ποιότητα 1920 X 1080, ενώ τα αρχεία αποθηκεύονται σε μορφή .mp4.



**Εικόνα 5-1:** Η Panasonic-HDC-SD100

### 5.2.2 Μικρόφωνο

Το μικρόφωνο της Panasonic-HDC-SD100 είναι ικανοποιητικό, αλλά δεν μπορεί να μας προσφέρει το τέλειο αποτέλεσμα, ειδικά από την στιγμή που υπήρξαν εξωτερικά γυρίσματα, το οποίο σημαίνει πως ήταν έντονη η παρουσία...



απρόβλεπτων ήχων ή ακόμα και του αέρα. Γι' αυτό το λόγο, χρησιμοποιήθηκε βοηθητικά το voice recorder Zoom H1 (Εικόνα 2), που έχει ενσωματωμένα δύο πυκνωτικά μικρόφωνα.

Επειδή αμφότερα τα μικρόφωνα είναι τοποθετημένα στον ίδιο άξονα, επιτυγχάνεται ίδια απόσταση από την πηγή ήχου και το αποτέλεσμα των ηχογραφήσεων είναι άριστο με φυσικό βάθος και ακριβή αναπαρασταση των ηχητικών συμβάντων. Τα μικρόφωνα του H1 είναι κατευθυντικά και επικεντρώνονται στην πηγή του παραγόμενου ήχου, αγνοώντας οποιονδήποτε ανεπιθύμητο θόρυβο ή πηγή ήχου βρίσκεται σε πλάγια θέση ή πίσω από αυτά.



**Εικόνα 5-2:** Το voice recorder Zoom H1

Ο υψηλής ποιότητας προενισχυτής επιτρέπει την ρύθμιση του επιπέδου ηχογράφησης στο σημείο που εμείς θέλουμε, από το 1 έως και το 100, επιτρέποντας τον έλεγχο της ευαισθησίας και προσαρμογή στην ένταση του παραγόμενου ήχου. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί και σαν κάρτα ήχου μέσω του USB καλωδίου και



να χρησιμοποιήσουμε τα μικρόφωνα του κατευθείαν στο πρόγραμμα ηχογράφησης μας.

Η συχνότητα δειγματοληψίας είναι PCM (WAV) στα 16/24bit, 44.1/48/96kHz ή MP3 (48/56/64/80/96/112/128/160/192/224/256/320kbps, 44.1kHz). Στο ντοκιμαντέρ χρησιμοποιήθηκε η μορφή WAV για καλύτερο αποτέλεσμα, επειδή δεν αλλοιώνει την ποιότητα του ήχου όπως το MP3.

### 5.2.3 Τα είδη των πλάνων

Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων υπήρξαν πολλά και διαφορετικά πλάνα λήψης ούτως ώστε ο θεατής να μην κουράζεται και να περνάει ευχάριστα τον χρόνο του, παρακολουθώντας το ντοκιμαντέρ.

Σε όλες τις συνεντεύξεις χρησιμοποιήθηκαν δύο κάμερες. Μία στατική, πάνω σε τρίποδο και μία handycam που κινείτο στο χώρο, προκειμένου να προσδώσει το κάτι διαφορετικό στο εγχείρημα και να «τονίσει» τις μικρές λεπτομέρειες που κρύβονται στην κίνηση των πρωταγωνιστών.

Άλλωστε, η κίνηση ενός πλάνου προσελκύει σε μεγάλο βαθμό την προσοχή των τηλεθεατών και δυναμώνει την εικόνα. Αξίζει να σημειωθεί πως δεν πειράξαμε τις εργοστασιακές ρυθμίσεις σε καμία εκ των δύο καμερών, θέλοντας να στηριχθούμε στον manual τρόπο, προκειμένου να είναι όσο το δυνατόν λιγότερη –στη συνέχεια- η επεξεργασία της φωτεινότητας στο κομμάτι του μοντάζ.

Παρακάτω παρουσιάζονται αναλυτικά όλα τα στυλ πλάνου που χρησιμοποιήθηκαν στην παραγωγική διαδικασία. Στα περισσότερα πλάνα έχουν δοθεί ονομασίες προκειμένου να επιτυγχάνεται η καλύτερη συνεννόηση, όχι μόνο του σκηνοθέτη με τον εικονολήπτη, αλλά και μεταξύ σκηνοθέτη και μοντέρ. Οι ονομασίες αυτές αλλάζουν ανάλογα με τις λήψεις προσώπων ή αντικειμένων. Η εμπειρία έχει δείξει πως υπάρχουν μερικές βασικές αποστάσεις.

Αυτές είναι γνωστές ως:

**Πολύ γενικό πλάνο** (Τρε ζενεράλ)

**Γενικό πλάνο** (Ζενεράλ)

**Μέσο πλάνο** (Μουαγιέν)

**Κοντινό πλάνο** (Ραπροσέ)

**Πολύ κοντινό πλάνο** (Γκρο πλάνο)

**Πάρα πολύ κοντινό πλάνο** (Τρε γκρο πλάνο)

### **Μέσο πλάνο**

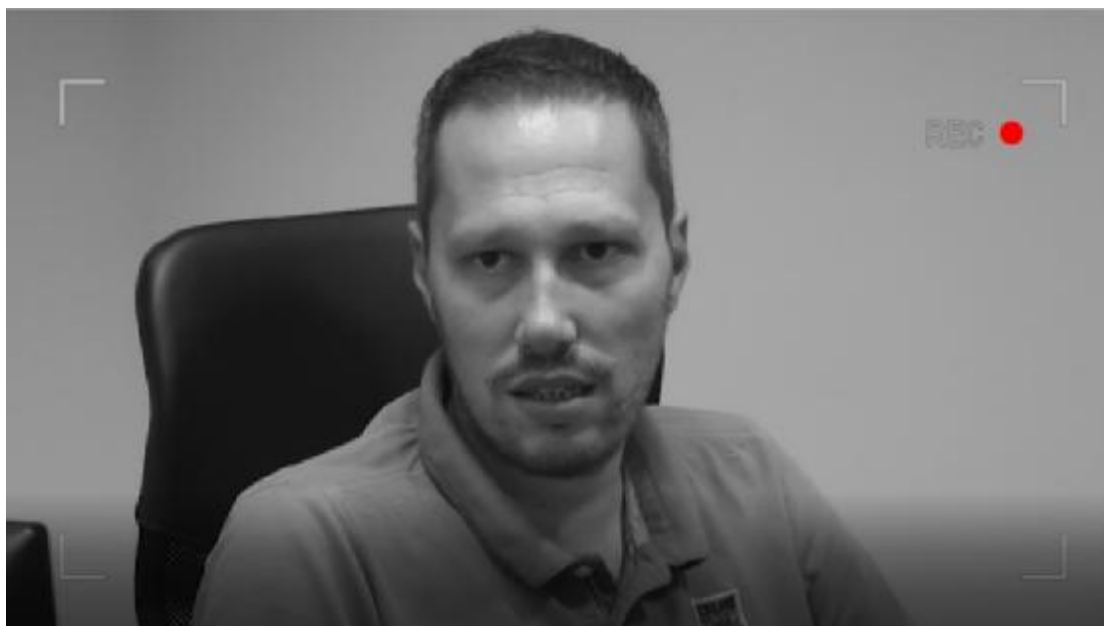
Το μέσο πλάνο δείχνει το εικονιζόμενο πρόσωπο από τη μέση και πάνω (σίγουρα όχι ολόκληρο), με αποτέλεσμα ο θεατής να έχει τη δυνατότητα να παρατηρεί τις κινήσεις τόσο των χεριών του, όσο και τις εκφράσεις του προσώπου του.



**Εικόνα 5-3:** Μέσο πλάνο - Άρης Ασβεστάς, Δημοσιογράφος SDNA, ΣΠΟΡ FM

### **Κοντινό πλάνο**

Το κοντινό πλάνο επικεντρώνεται κυρίως στο πρόσωπο του πρωταγωνιστή και στις εκφράσεις που θα κάνει κατά τη διάρκεια της συζήτησης. Συνήθως, το συγκεκριμένο πλάνο ξεκινάει από το ύψος των ώμων και πάνω.



**Εικόνα 5-4:** Κοντινό πλάνο - Βασίλης Σαμπράκος, Διευθυντής gazzetta.gr

### **Πολύ κοντινό πλάνο**

Στόχος του πολύ κοντινού πλάνου είναι ο θεατής να επικεντρωθεί σε ένα στοιχείο με προσοχή, είτε πρόκειται για μία έκφραση του προσώπου, είτε για μία κίνηση σε κάποιο άλλο σημείο του σώματος.



**Εικόνα 5-5:** Πολύ κοντινό πλάνο – Βασίλης Σαμπράκος, Διευθυντής gazzetta.gr

### **Πλάνο zoom**

Το zoom είναι ουσιαστικά ένα εφέ από μόνο του. Δεν δίνει στ' αλήθεια το συναίσθημα της κίνησης προς ένα θέμα, αλλά μπορεί να είναι χρήσιμο υποκατάστατο. Ένα ξαφνικό zoom δίνει δυναμική εντύπωση που δεν μπορεί να μας τη δώσει η κίνηση “truck”, γιατί εντοπίζει ένα χαρακτηριστικό και «κολλάει» πάνω του. Τα πλάνα με zoom συνηθίζονται στις σύγχρονες τηλεοπτικές παραγωγές σαν σημείο στίξης των υπερβολικών συναισθημάτων που δημιουργούν οι παραγωγές αυτές.



**Εικόνα 5-6:** Πλάνο Zoom - Γιάννης Μπίλιος, Γραφείο τύπου ΠΑΕ ΑΕΚ

### **Πλάνο σφήνα**

Το πλάνο σφήνα είναι το ενδιάμεσο πλάνο, που το χρησιμοποιούμε για να συνδυάσουμε δύο πλάνα, που δεν μπορούμε άμεσα να τα δέσουμε. Το ενδιάμεσο πλάνο δίνει την εντύπωση πως είναι απλώς ένας μηχανικά βοηθητικός κρίκος ανάμεσα σε δύο πλάνα και δεν έχει δική του δραματική υπόσταση.



**Εικόνα 5-7:** Πλάνο σφήνα - Επεισόδια στο γηπεδο

### Στατικό πλάνο

Το στατικό πλάνο βοηθά πολύ στις συνεντεύξεις προκειμένου να υπάρχει ένα «στήριγμα» και γύρω από αυτό να κινούνται τα βοηθητικά πλάνα, όπως είναι αυτά της κινούμενης κάμερας. Για την υλοποίηση στατικών πλάνων χρειάστηκε ένα τρίποδο, σε ομαλό έδαφος, δίχως κλίση, το οποίο κεντραρίστηκε στο ύψος του προσώπου του συνεντευξιαζόμενου.



**Εικόνα 5-8:** Στατικό πλάνο – Γιάννης Μπίλιος, Γραφείο τύπου ΠΑΕ ΑΕΚ

#### 5.2.4 Ήχος αφήγησης

Προκειμένου να υπάρξει μία ομαλή μετάβαση από τους τίτλους αρχής με τις εικόνες από τα επεισόδια, στις συνεντεύξεις των δημοσιογράφων, χρησιμοποιήθηκε μία αφήγηση, όπου γινόταν γνωστό το περιεχόμενο του οπτικοακουστικού έργου. Δηλαδή, με τι πρόκειται να «καταπιαστεί» το ντοκιμαντέρ, αλλά και ποιο είναι το υπόβαθρο των συνεντευξιαζόμενων.

Η ηχογράφηση της αφήγησης, διάρκειας 27 δευτερολέπτων, έγινε στο επαγγελματικό στούντιο του ραδιοφωνικού σταθμού “Sport24 Radio 103,3” της εταιρείας 24MEDIA, που βρίσκεται στη Λεωφόρο Συγγρού 166. Για τη λήψη του ήχου, χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Audacity, το οποίο έκανε export σε μορφή .mp3 ποιότητας 256 kbits, στα 44KHz.



### 5.3 Post Production

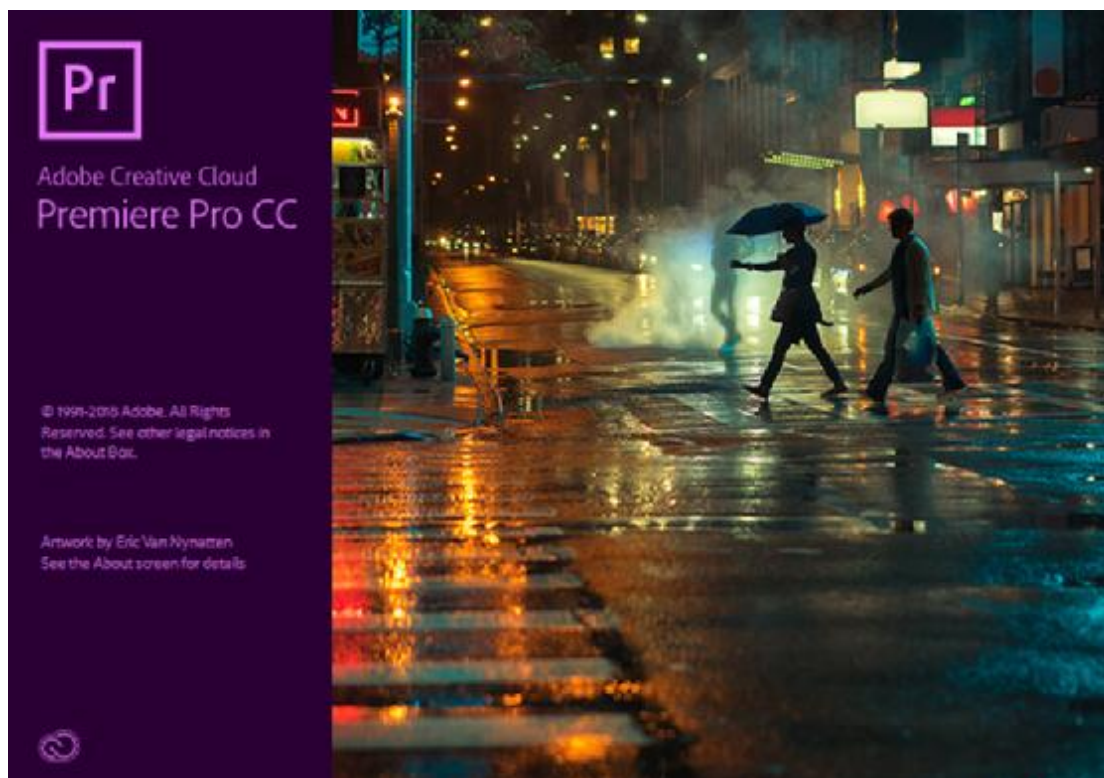
Στο κομμάτι του Post Production παρουσιάζονται τα προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση του ντοκιμαντέρ. Επιπλέον, θα παρουσιαστεί βήμα προς βήμα η διαδικασία του μονταζ αλλά και η δημιουργία των γραφικών στοιχείων.

#### 5.3.1 Εργαλεία υποστήριξης

Τα προγράμματα που επιλέχθηκαν να χρησιμοποιηθούν για το μοντάζ του ντοκιμαντέρ είναι τα: Adobe Premiere Pro CC, Adobe Animate CC και συμπληρωματικά το Adobe Photoshop CC για τον σχεδιασμό των καρτελών για τους τίτλους αρχής και τέλους.

#### Adobe Premiere Pro CC

Το Adobe Premiere Pro που έκανε την εμφάνιση του για πρώτη φορά το 1991 είναι ένα από τα καλύτερα εργαλεία επεξεργασίας βίντεο που υπάρχουν αυτή την στιγμή στην παγκόσμια αγορά. Η Adobe είναι μια από τις μεγαλύτερες εταιρείες που προσφέρουν εργαλεία επεξεργασίας βίντεο, φωτογραφίας, ήχου, σχεδιασμού γραφικών στοιχείων (illustrations) κα. Χρησιμοποιείται κυρίως από δημιουργούς βίντεο.



**Εικόνα 5-9:** Adobe Premiere Pro CC



## Adobe Animate CC

Το Adobe Animate (πρώην Adobe Flash Professional, Macromedia Flash και FutureSplash Animator) είναι ένα πρόγραμμα δημιουργίας πολυμέσων και animation που αναπτύχθηκε από την Adobe Systems.

Το Animate μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να σχεδιαστούν διανυσματικά γραφικά και κινούμενα σχέδια και να τα χρησιμοποιήσουμε στην τηλεόραση, σε βίντεο, σε web εφαρμοφογές ακόμη και σε βίντεο παιχνίδια. Το πρόγραμμα προσφέρει επίσης και υποστήριξη για raster γραφικά, κείμενο, ενσωμάτωση ήχου και βίντεο αλλά και Actionscript Scripts. Τα animations που μπορούν να φτιαχτούν μέσα από το Animate μπορούν να γίνουν export για χρήση HTML5, WebGL, SVG (Scalable Vector Graphics κτλ.



Εικόνα 5-10: Adobe Animate CC

## Adobe Photoshop CC

Το Adobe Photoshop είναι ο ηγέτης των προγραμμάτων επεξεργασίας εικόνων. Το Photoshop είναι ένα εργαλείο επεξεργασίας εικόνων που αναπτύχθηκε και κατασκευάστηκε από την Adobe Systems. Είναι ένα ιδιαίτερα δημοφιλές εργαλείο και χρησιμοποιείται κυρίως από φωτογράφους, γραφίστες, δημιουργούς βιντεοπαιχνιδιών, διαφημιστές ακόμη και από ερασιτέχνες.

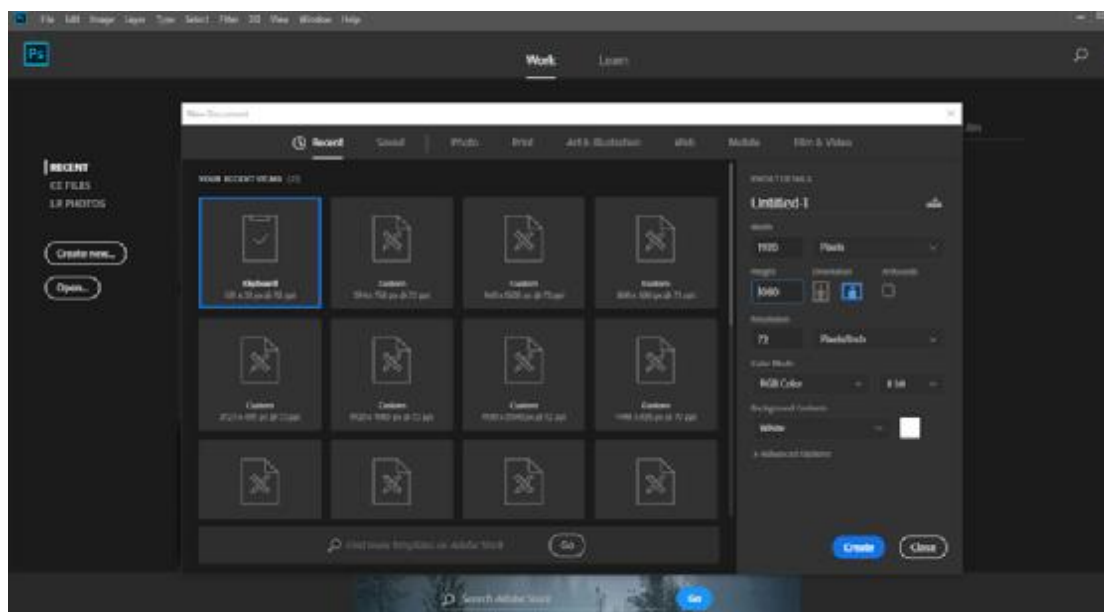


Εικόνα 5-11: Adobe Photoshop CC

### 5.3.2 Σχεδιασμός τίτλων αρχής και τέλους

Οι καρτέλες με τους τίτλους αρχής και τέλους που χρησιμοποιήθηκαν στο ντοκιμαντέρ, φτιάχτηκαν στο Adobe Photoshop.

Για να δημιουργηθεί ένας νέο καμβάς στο Photoshop πατάμε Create New.



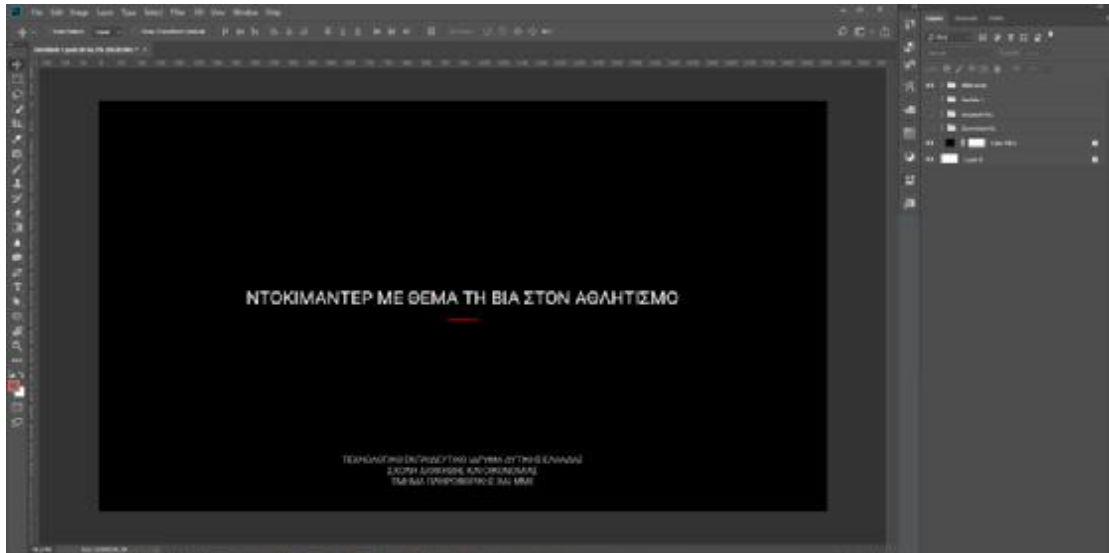
**Εικόνα 5-12:** Παρουσίαση της πρώτης οθόνης του Adobe Photoshop CC

Με αυτό τον τρόπο ανοίγει το παράθυρο με τις ρυθμίσεις του καμβά μας και βάζουμε τις εξής προδιαγραφές: 1920x1080px διαστάσεις του καμβά, 72dpi, RGB Color.

Αφού έχουμε φτιάξει τον καμβά μας, τοποθετούμε μέσα τα λεκτικά που θέλουμε με τη γραμματοσειρά που πιστεύουμε ότι ταιριάζει με το ύφος του ντοκιμαντέρ και επιλέγουμε το χρώμα του background, των γραμματοσειρών και οποιονδήποτε άλλων γραφικών στοιχείων θέλουμε να υπάρχουν στην καρτέλα.

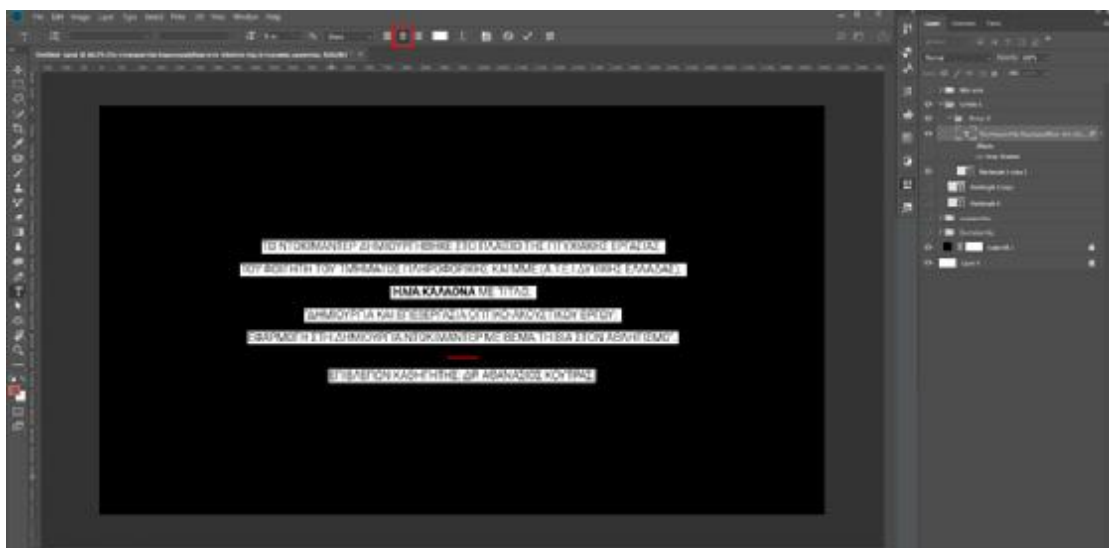
Η γραμματοσειρά που χρησιμοποιήθηκε είναι η Roboto.

Το κόκκινο γραφικό στοιχείο μπήκε για να δώσουμε ένα δυναμισμό στα εικαστικά χωρίς να ενοχλεί τον θεατή και να δείχνει πως στο θέμα της βίας πρέπει να μπαίνουν «κόκκινες γραμμές». Η κόκκινη γραμμή σχεδιάστηκε με το Rectangle tool.



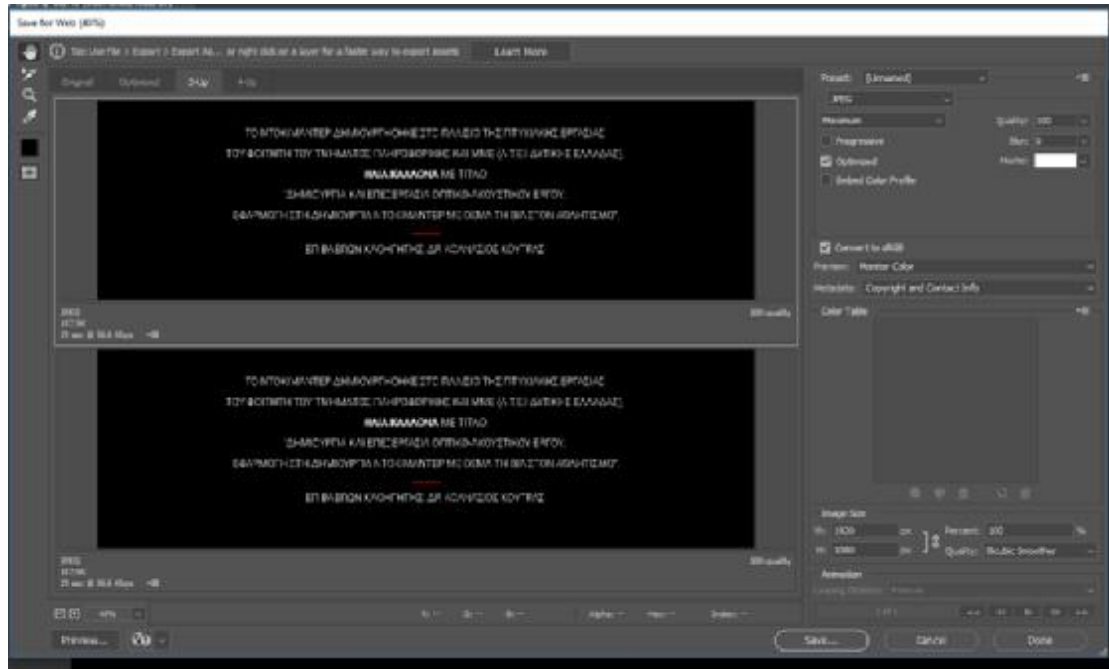
Εικόνα 5-13: Καρτέλα με τίτλους αρχής

Βάζουμε το κείμενο μας σε κεντρική στοίχιση ώστε να υπάρχει μια ισορροπία στο μάτι και να είναι ευκολοδιάβαστα.



Εικόνα 5-14: Καρτέλα με τίτλους τέλους

Οι εικόνες των τίτλων αρχής και τέλους αποθηκεύτηκαν σε μορφή JPG με quality στο 100%, χωρίς καμία συμπίεση.

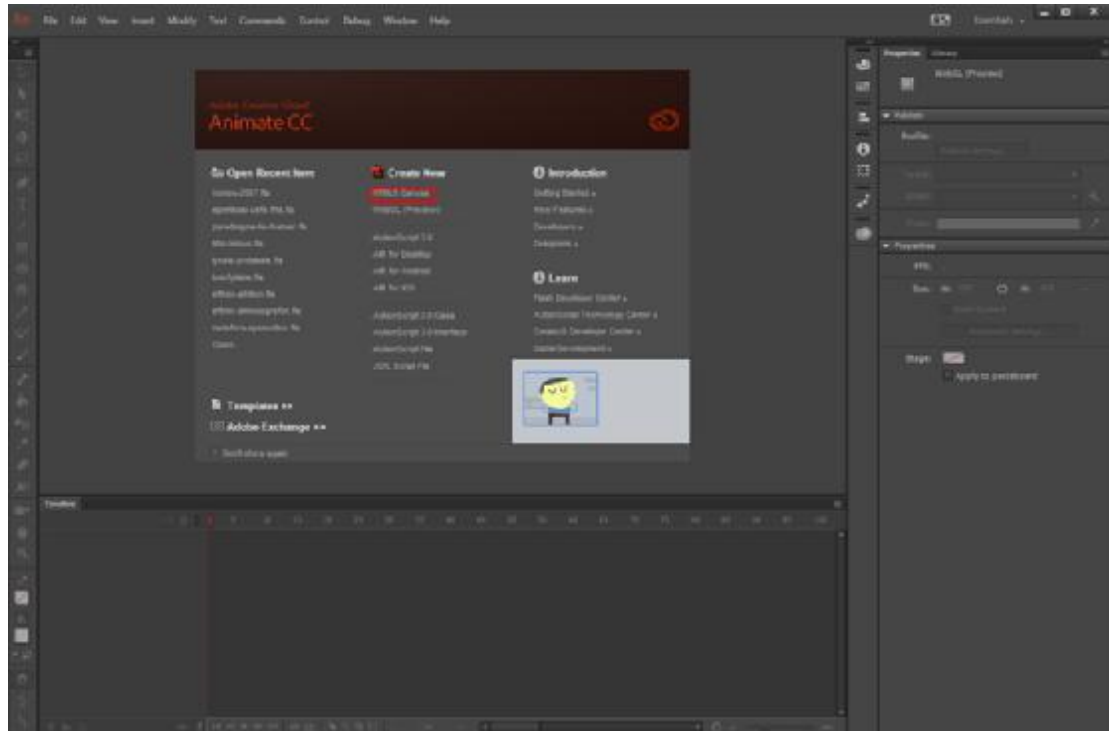


Εικόνα 5-15: Αποθήκευση τίτλων αρχής και τέλους

### 5.3.3 Σχεδιασμός και Animation Λεζάντας

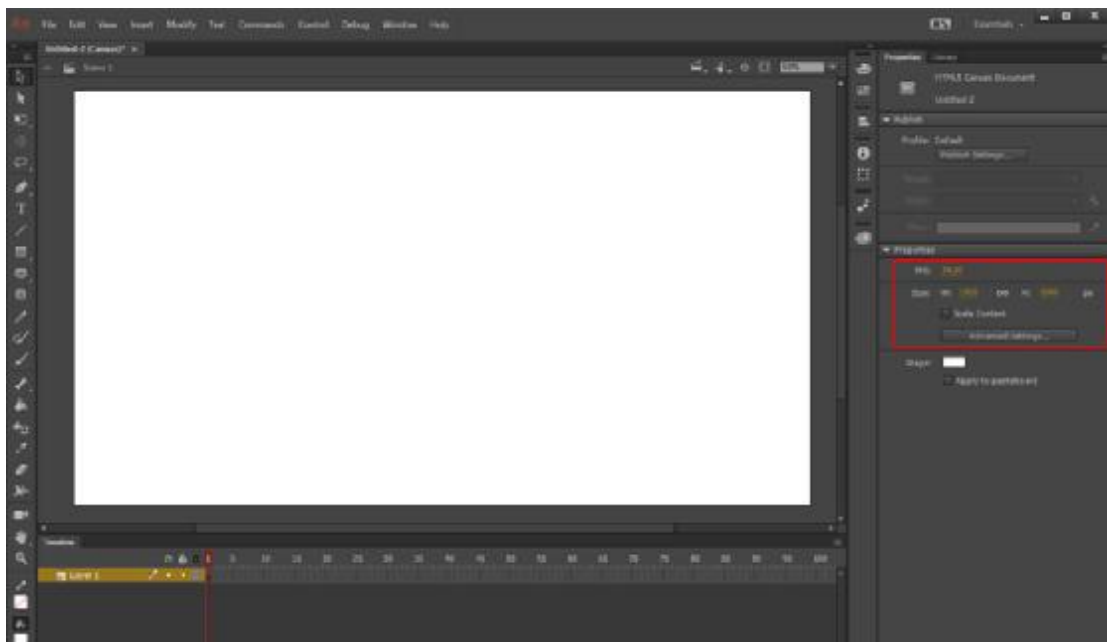
Για τον σχεδιασμό και το Animation των λεζάντων αλλά και των θεματικών ενότητων που μπήκαν στο ντοκιμαντέρ χρησιμοποιήθηκε το Adobe Animate.

Για να δημιουργηθεί ένας νέο καμβάς στο Animate πατάμε Create New> HTML5 Canvas.



Εικόνα 5-16: Παρουσίαση της πρώτης οθόνης του Adobe Animate CC

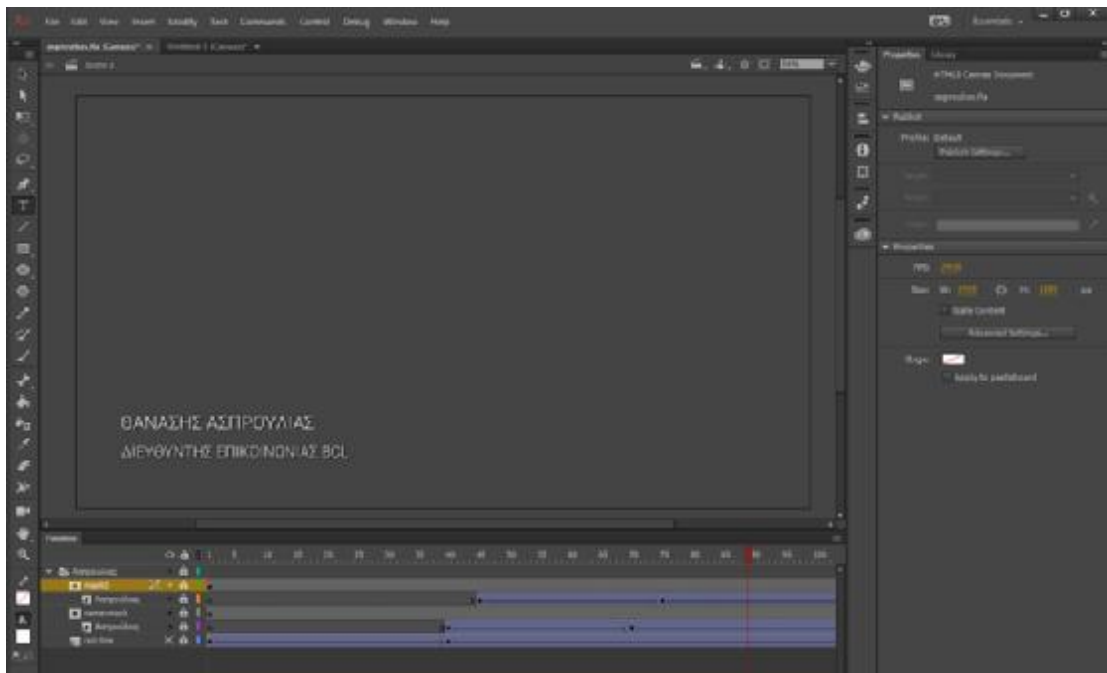
Στο Properties βάζουμε FPS: 24 και διαστάσεις 1920x1080px.



Εικόνα 5-17: Properties καμβά

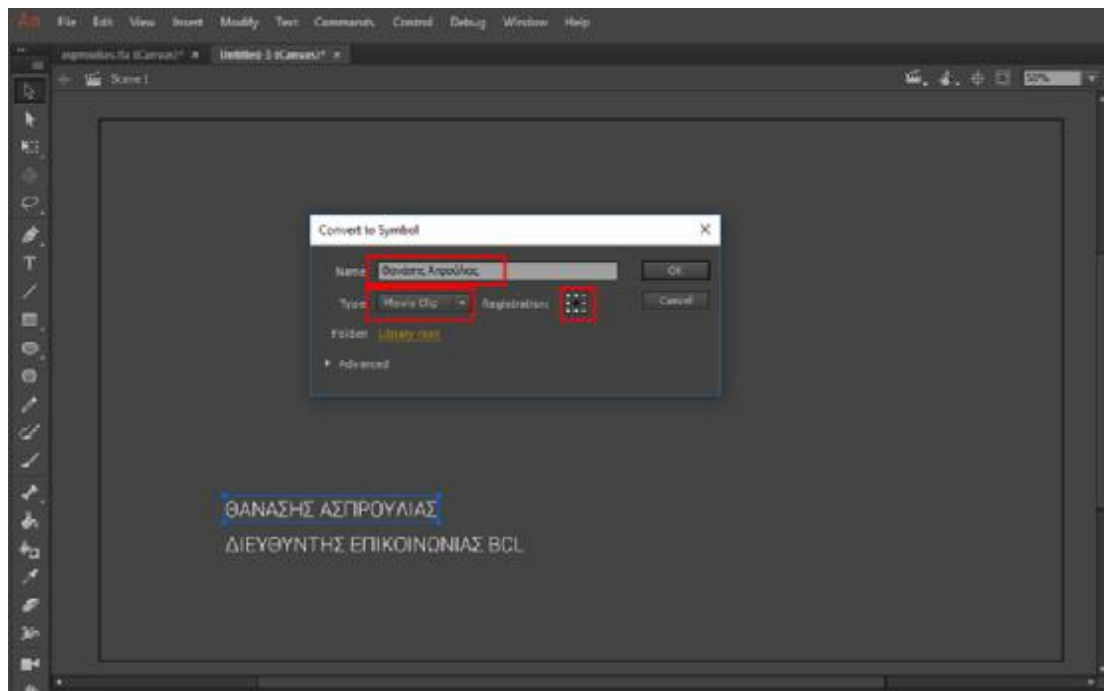
Απενεργοποιούμε το stage color για να μπορέσουμε να κάνουμε export το βιντεάκι με το animation, transparent.

Παίρνουμε το Text tool και γράφουμε το όνομα του συνεντευξιαζόμενου αλλά και την ιδιότητα του. Η γραμματοσειρά των τίτλων καλό θα είναι να είναι ίδια με τη γραμματοσειρά που έχουμε χρησιμοποιήσει στις καρτέλες ώστε να υπάρχει μια συνοχή.



Εικόνα 5-18: Γράφουμε το όνομα του συνεντευξιαζόμενου και την ιδιότητα του με το Text tool

Μόλις γράψουμε το όνομα το επιλέγουμε και το κάνουμε Convert to Symbol (F8)> Movie Clip για να μπορέσουμε να του δώσουμε το animation που θέλουμε χωρίς να αλλιωθεί το εικαστικό μας στο export και στη χρήση που θα του κάνουμε



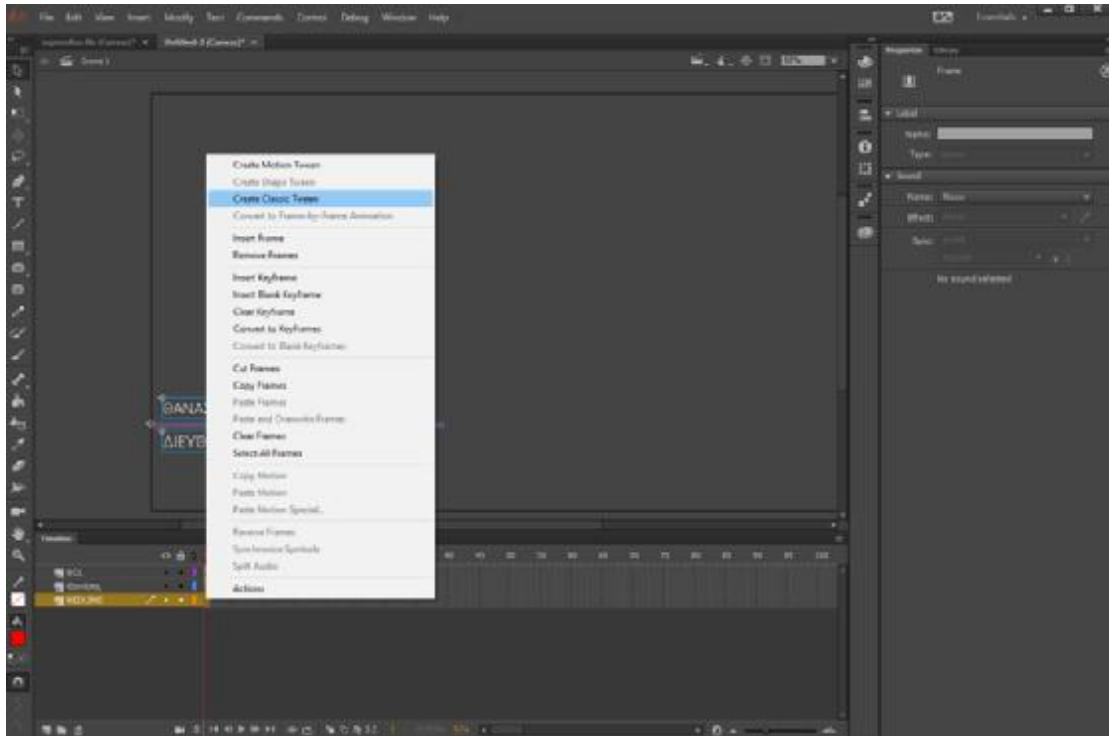
**Εικόνα 5-19:** Convert to Symbol> Movie Clip

Σχεδιάζουμε και την κόκκινη γραμμή που θέλουμε μεταξύ του ονόματος και της ιδιότητας και οραματιζόμαστε το animation που θέλουμε να γίνεται για να εμφανίζονται οι λεζάντες.

Στο ντοκιμαντέρ έχω επιλέξει να μπαίνει πρώτα στο πλάνο η κόκκινη γραμμή και μετά να εμφανίζεται από κάτω προς τα πάνω το όνομα και από πάνω προς τα κάτω η ιδιότητα. Αυτό το πετυχαίνουμε με τα keyframes στα frames που θέλουμε να γίνεται το animation αλλά και με μάσκα στο όνομα και την ιδιότητα.

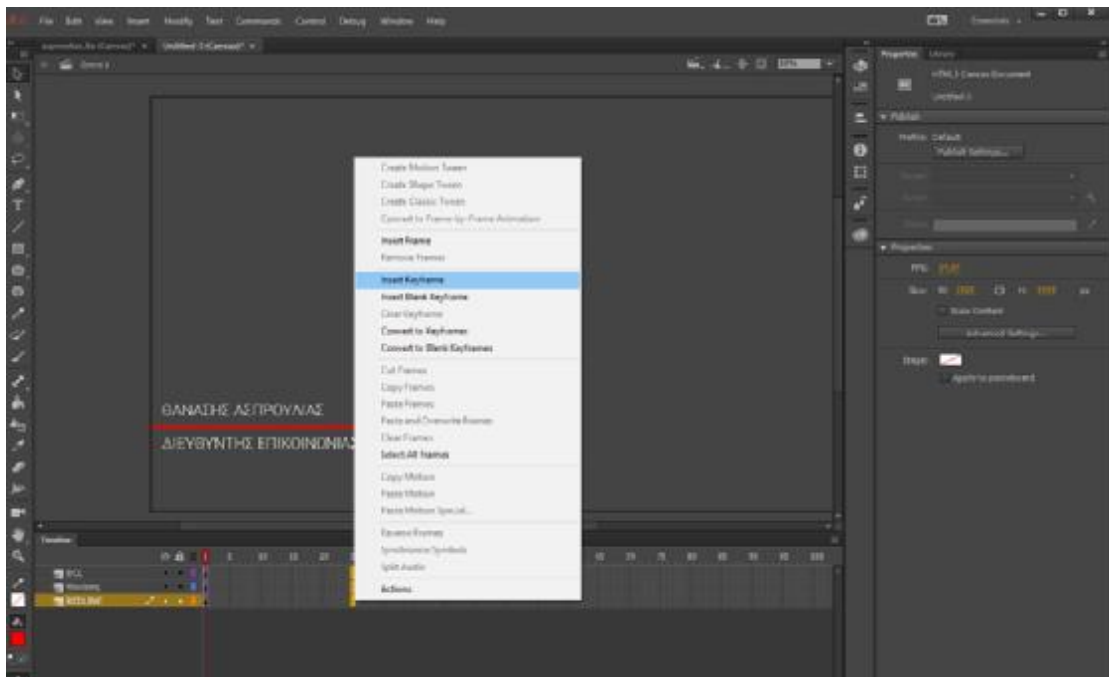


Στην αρχή επιλέγουμε τα frames του τίτλου, της ιδιότητας και της κόκκινης γραμμής, κάνουμε δεξί κλικ πάνω τους και επιλέγουμε Create Classic Tween.



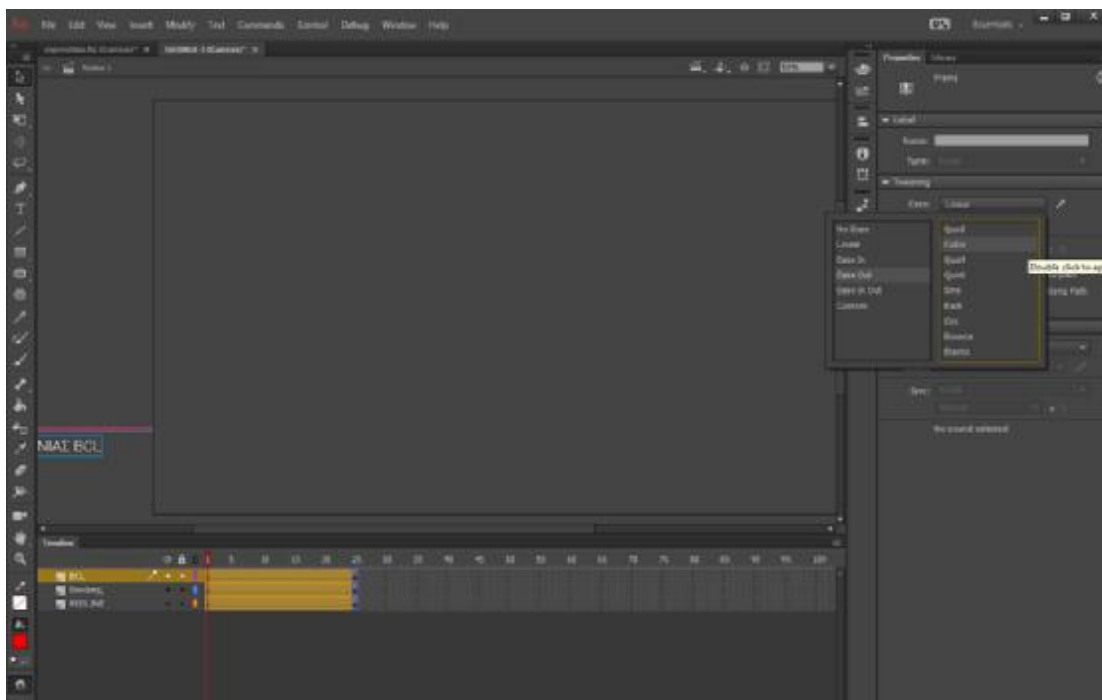
Εικόνα 5-20: Create classic tween

Πηγαίνουμε στο frame που θέλουμε να γίνει το πρώτο animation και βάζουμε ένα keyframe (δεξί κλικ πάνω στο frame> Inset Keyframe).



Εικόνα 5-21: Insert Keyframe

Πηγαίνουμε στο πρώτο keyframe βγάζουμε με drag & drop εκτός καμβά τα στοιχεία μας και στο Tweening επιλέγουμε Ease Out: Cubic ώστε με το animation μέχρι το 25ο frame να έχουν μπει τα στοιχεία μας μέσα στον καμβά και με κάποιο μικρό εφέ.

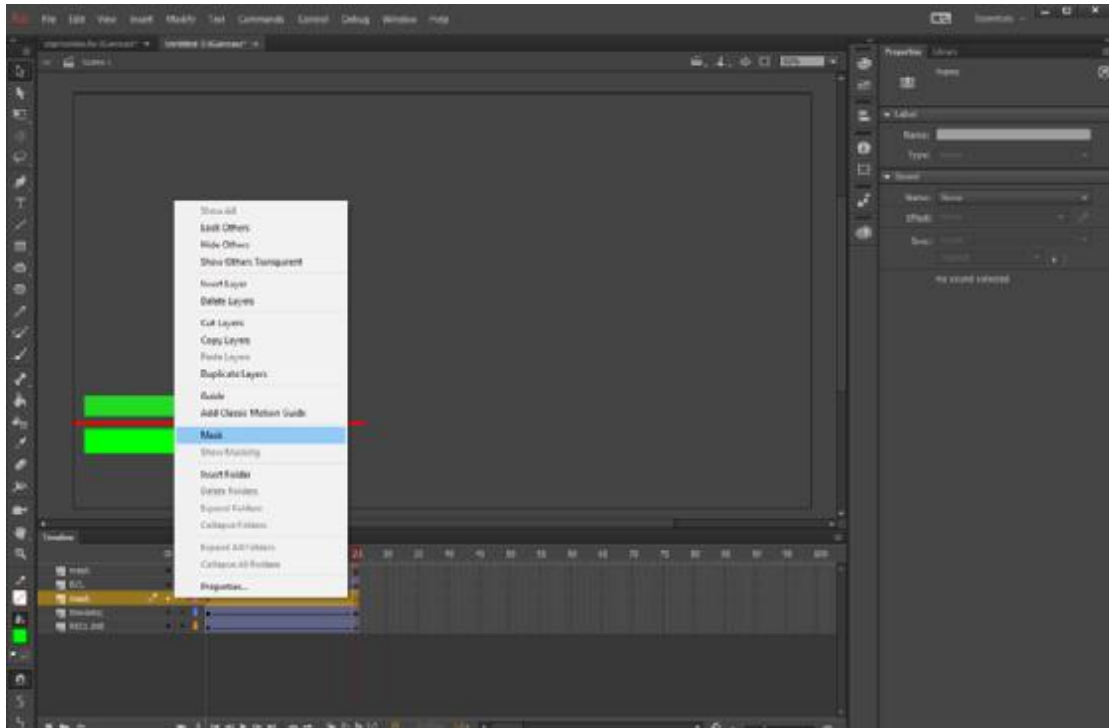


**Εικόνα 5-22:** Ease Out Cubic Εφέ

Για να μπορέσουμε να βάλουμε τη μάσκα για να φαίνεται ότι ο τίτλος και η ιδιότητα εμφανίζονται μέσα από την κόκκινη γραμμή δημιουργούμε 2 μάσκες με new layer. Η μια για το όνομα και η άλλη για την ιδιότητα.

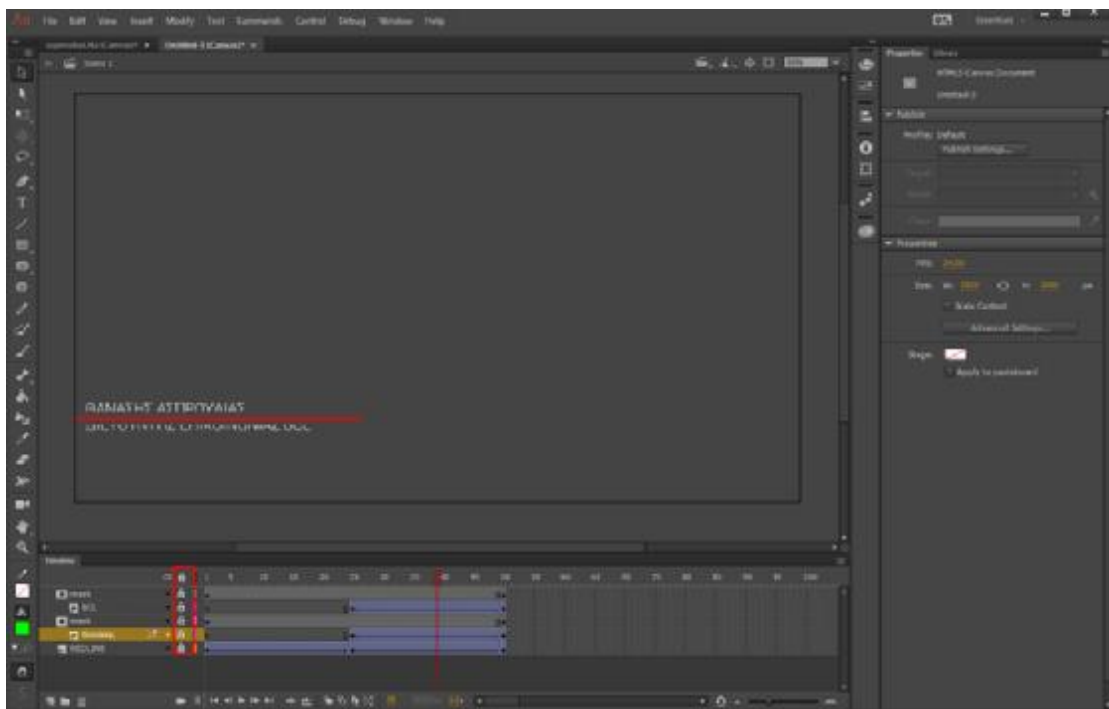
Μέσα στο layer με τη μάσκα σχεδιάζουμε με το Rectangle tool ένα παραλληλογραμμο στις διαστάσεις του ονομάτος.

Βάζουμε το Layer της μάσκας πάνω από το layer που θέλουμε να μασκάρουμε και πατάμε δεξί κλικ> Mask



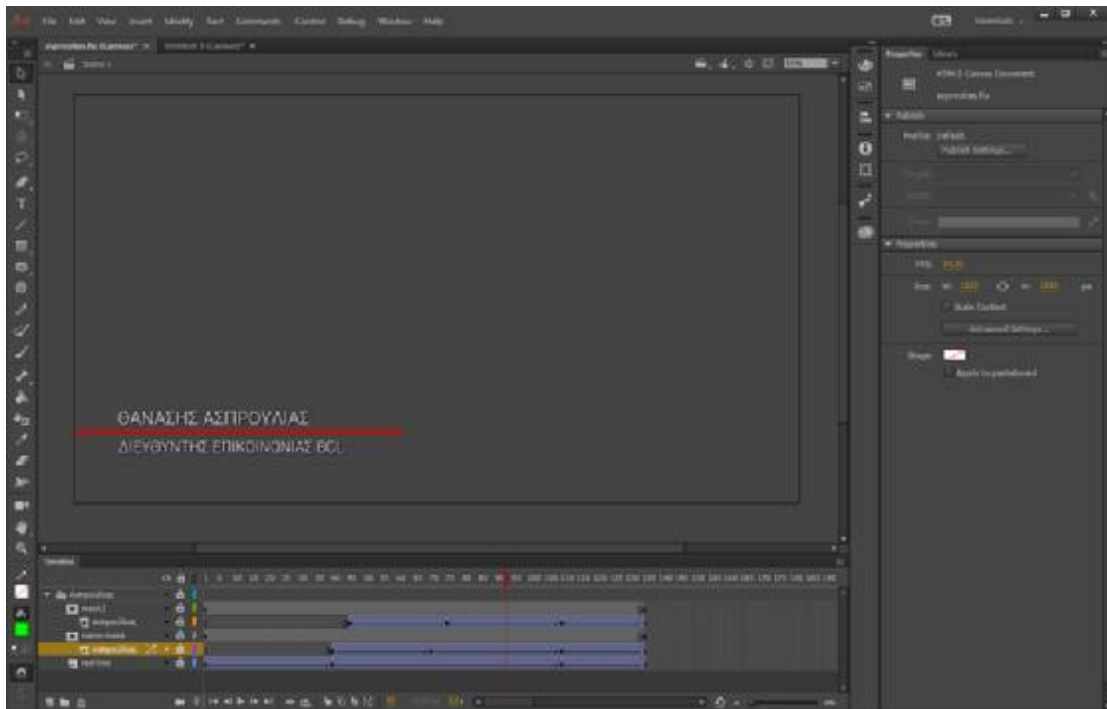
**Εικόνα 5-23:** Create Mask

Πηγαίνουμε στο keyframe του layer με το όνομα και το βάζουμε κάτω από τη μάσκα του. Αντίστοιχα πηγαίνουμε στο frame του layer με την ιδιότητα και το βάζουμε πάνω από τη δική του μάσκα. Κλειδώνοντας τα layers πετυχένουμε το εφέ που θέλουμε.



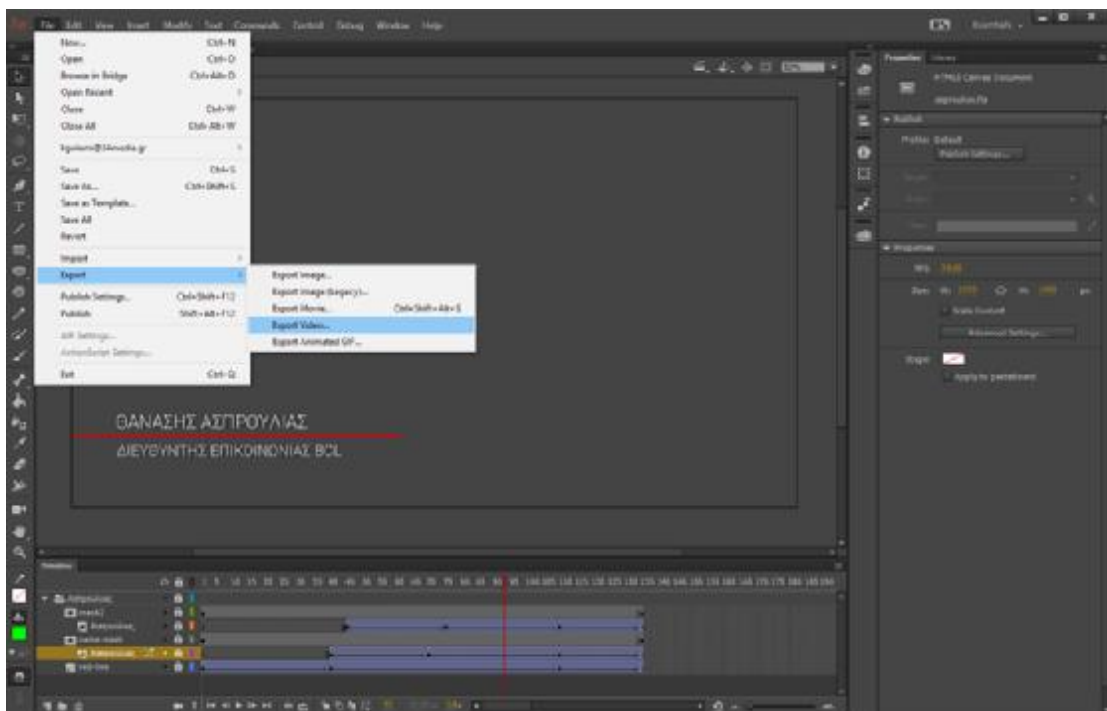
**Εικόνα 5-24:** Μασκάρισμα και κλείδωμα των layers για να φανεί το εφέ

Προσθέτουμε κάποια keyframes στο σημείο που θέλουμε να είναι σταθερά τα γραφικά μας για κάποιο διάστημα και μετά με την ίδια διαδικασία κάνουμε το αντίστροφο animation ώστε να εξαφανίζεται ομαλά η λεζάντα.



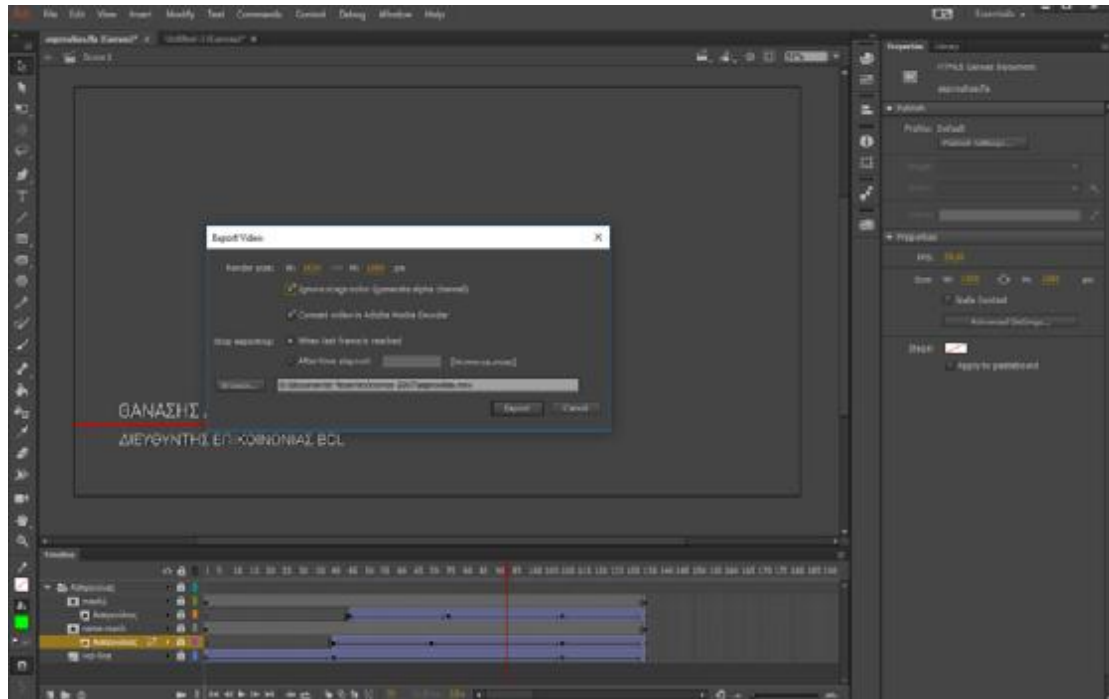
Εικόνα 5-25: Τελικό αρχείο λεζάντας

Για το Export του animation σε .mov αρχείο, πηγαίνουμε File> Export> Export Video.



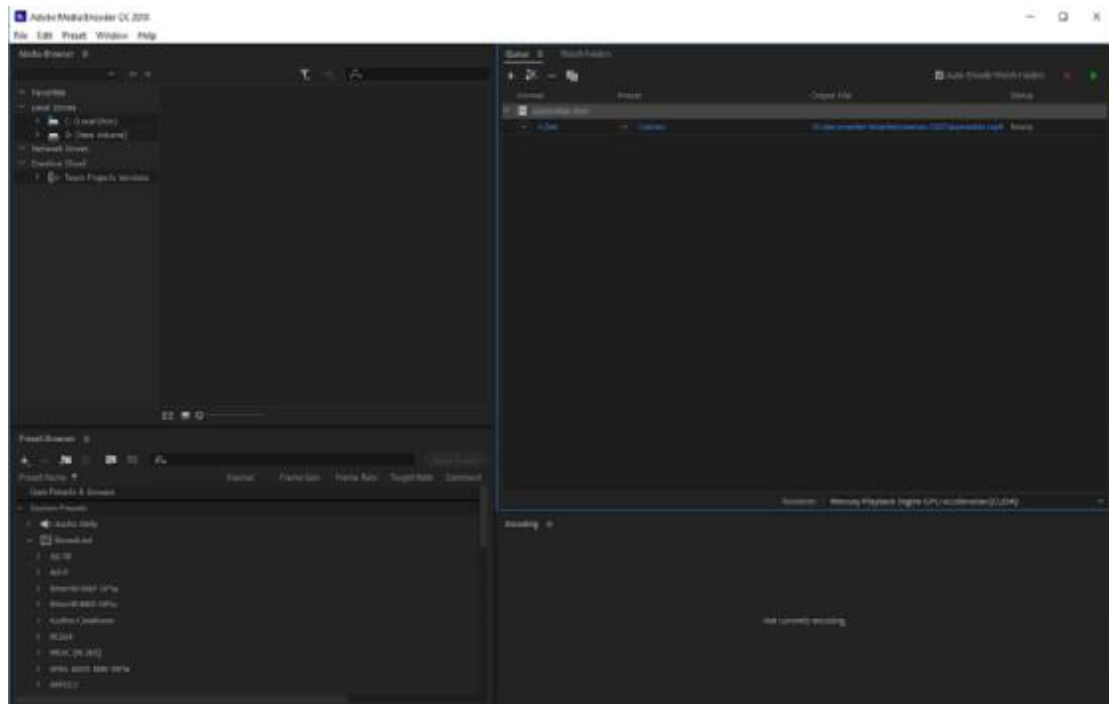
Εικόνα 5-26: Export Video

Στις ρυθμίσεις επιλέγουμε τα εξής χαρακτηριστικά: 1920x1080, Ignore stage color (για να βγει transparent το video), Convert Video in Adobe Media Encoder (για να κάνουμε την μετατροπή του video σε .mp4, Stop Exporting when last frame reached, επιλέγουμε σε ποιο σημείο του δίσκου μας θέλουμε να αποθηκευτεί και πατάμε Export.



Εικόνα 5-27: Export Settings

Στο Adobe Media Encoder που μας ανοίγει επιλέγουμε H.264, Custom και σε ποιο σημείο του δίσκου μας θέλουμε να γίνει το render και να αποθηκευτεί το .mp4 αρχείο μας και πατάμε play για να ξεκινήσει το render.

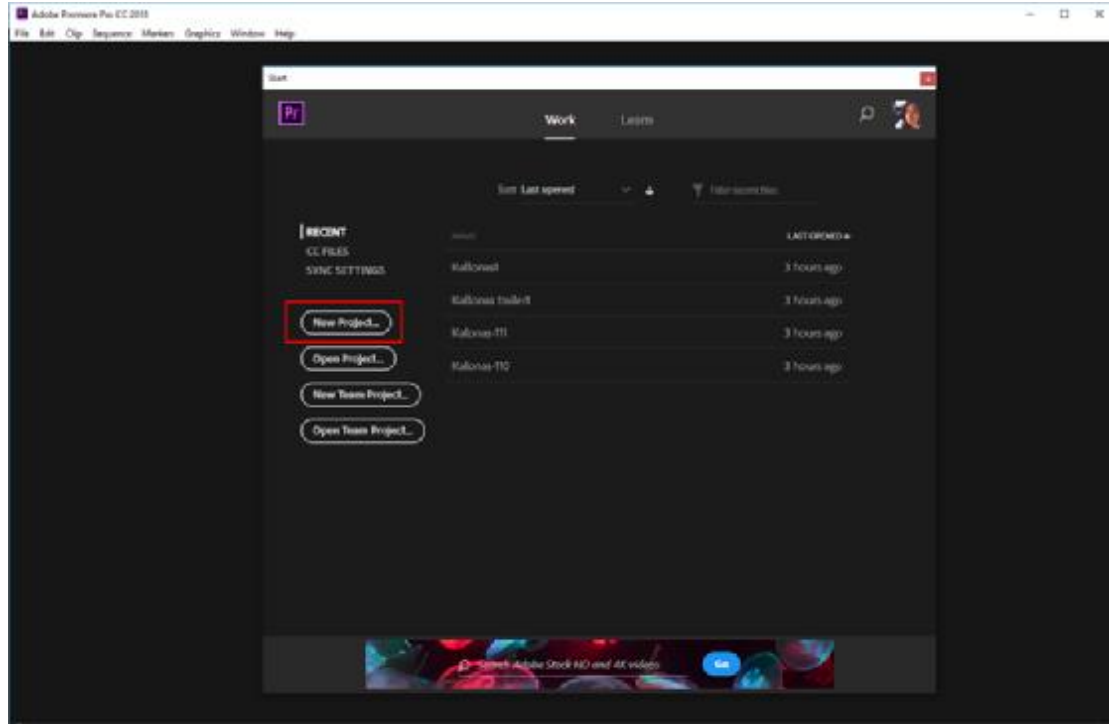


**Εικόνα 5-28:** Adobe Media Encoder – Video Rendering

### 5.3.4 Μοντάζ

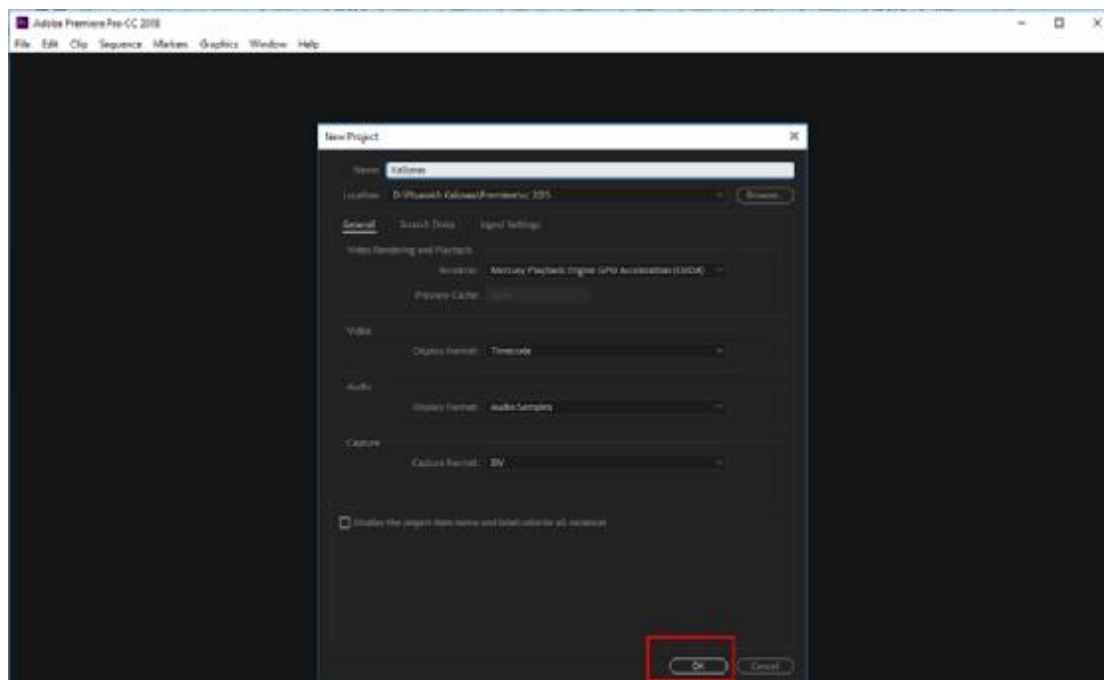
Το κυρίως μοντάζ έγινε με το Adobe Premiere Pro CC.

Για να δημιουργηθεί ένα νέο project στο το Adobe Premiere Pro CC πατάμε Create New Project.



**Εικόνα 5-29:** Δημιουργία Νέου Project στο Adobe Premiere Pro CC

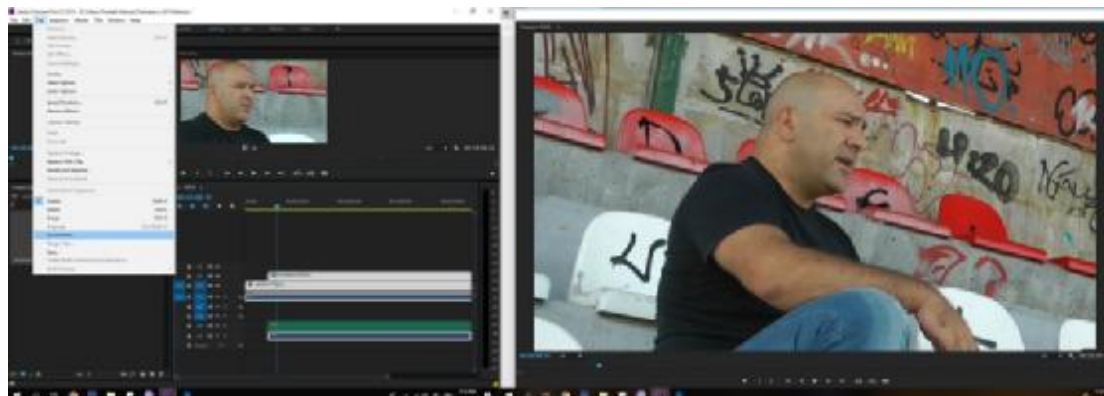
Στο παράθυρο με τις ρυθμίσεις που εμφανίζεται, συμπληρώνουμε το όνομα του project και πατάμε OK.



Εικόνα 5-30: Ρυθμίσεις νέου Project στο Adobe Premiere Pro CC

Κάνουμε Import όλα τα αρχεία μας στο project. Το πρώτο πράγμα που έπρεπε να γίνει ήταν να συγχρονιστούν τα πλάνα μεταξύ τους και με την ηχογράφιση. Αφού επέλεξα τα πλάνα, ακολούθησα τη διαδρομή που φαίνεται στις παρακάτω εικόνες.

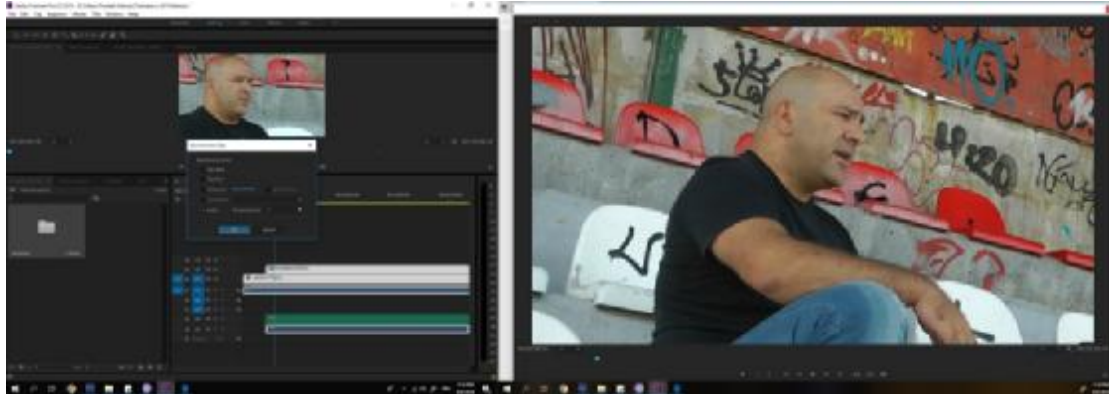
Βάζουμε τα αρχεία που θέλουμε στο Timeline μας και επιλέγουμε Clip> Synchronize...



Εικόνα 5-31: Synchronize – Τα πλάνα με τον ήχο



Στο Synchronize Clips παράθυρο που εμφανίζεται επιλέγουμε το Audio και βάζουμε Track Channel 1 και πατάμε OK.



Εικόνα 5-32: Ρυθμίσεις Synchronize – Τα πλάνα με τον ήχο



Εικόνα 5-33: Synchronize – Τα πλάνα με τον ήχο – Process Audio

Αφού συγχρόνισα τις λήψεις, ήταν πρακτικό να απομονώσω, εκείνη τη στιγμή, τα κομμάτια από τη συνέντευξη που θα χρειαστούν σε όλο το project και στη συνέχεια να ομαδοποιήσω το εκάστοτε κομμάτι με Nest. Αφού έκοψα την αρχή και το τέλος του κομματιού που με ενδιέφερε με το razor tool (ctrl+c), επέλεξα τις δύο οπτικές από τις κάμερες και τον ήχο και έκανα δεξιά κλικ και μετά nest.



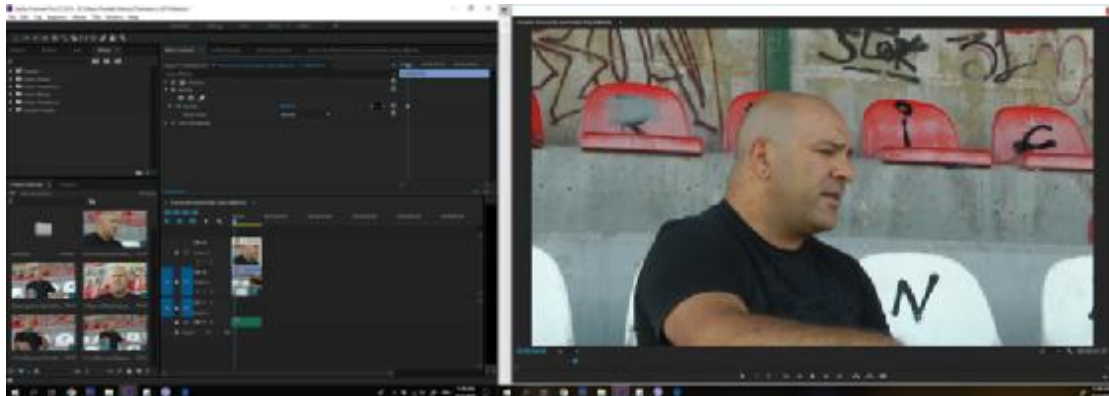
Εικόνα 5-34: Nested Sequence

Τα πλάνα της κινούμενης κάμερας τα ξεκαθάρισα σε κάθε λήψη σποράροντας τα σημεία που δεν ήταν χρήσιμα.

Τα κάδρα που ήταν στραβά τα διόρθωσα αλλάζοντας το rotation και ανεβάζοντας το size για να γεμίσω τα άδεια κομμάτια του καρέ.



Εικόνα 5-35: Διόρθωση κάδρου



Εικόνα 5-36: Καθάρισμα πλάνων

## White Balance

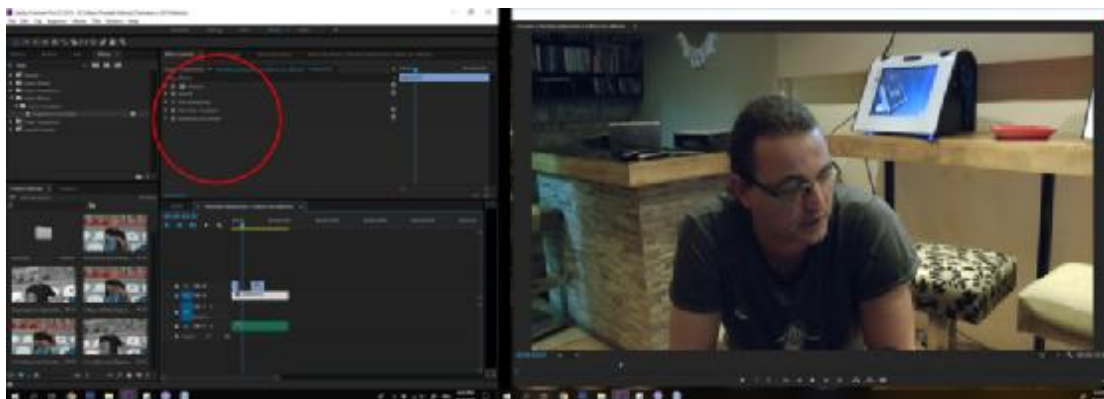
Για να ισοροπήσω χρωματικά τα πλάνα, χρησιμοποίησα το εργαλείο fast color correction και έκανα white balance επιλέγοντας ποια περιοχή ήθελα να είναι λευκή.



Εικόνα 5-37: White Balance

Στη συνέχεια αντέγραψα αυτό το φίλτρο και το επικόλλησα στα επόμενα πλάνα της εκάστοτε συνέντευξης ώστε να υπάρχει μια ομοιομορφία.

Στη περίπτωση της συνέντευξης του Θανάση Ασπρούλια χρειάστηκε να χρησιμοποιήσω το εργαλείο Brightness & Contrast για να φωτίσω το κάδρο, επειδή το αρχικό ήταν πολύ σκοτεινό εξαιτίας του γεγονότος ότι ήταν σε εσωτερικό χώρο.



Εικόνα 5-38: Brightness & Contrast

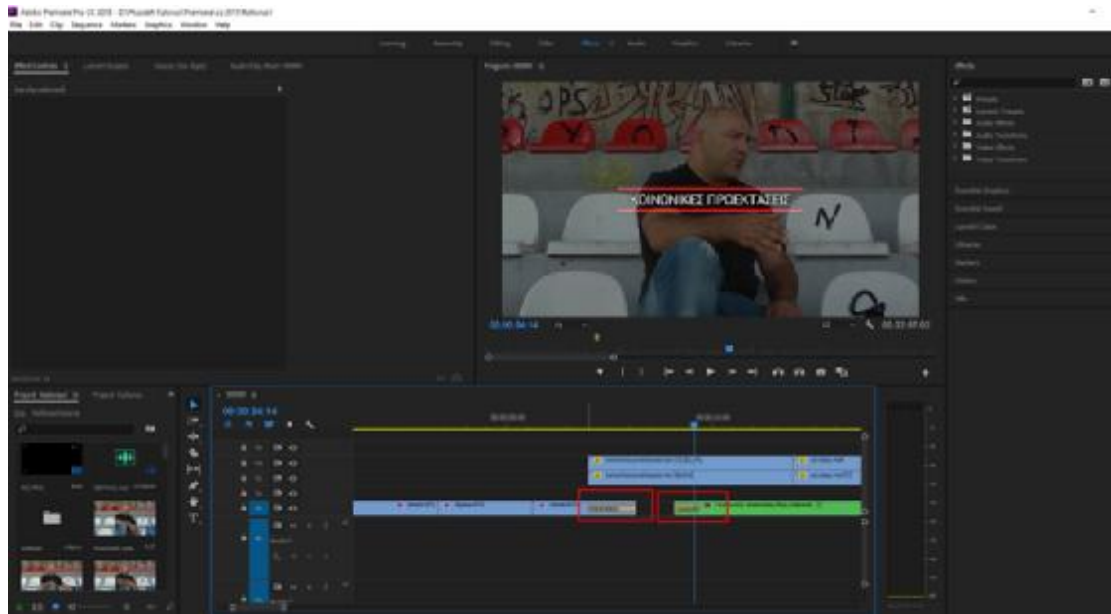
## REC Effect

Στα πλάνα από τη κινούμενη κάμερα έβαλα ένα REC Effect. Αρχικά έκανα ασπρόμαυρα τα πλάνα κατεβάζοντας το saturation στο εργαλείο Fast Color correction και μετά έβαλα ένα PNG να φαίνεται από πάνω με το πλαίσιο της υποτιθέμενης κάμερας.

Το PNG το έφτιαξα στο Photoshop κατεβάζοντας μία εικόνα από το ίντερνετ και προσαρμόζοντάς την στις αναλογίες του κάδρου του βίντεο και σβήνοντας το μαύρο και τα περιττά στοιχεία.

## Λεζάντες

Στα σημεία που ήθελα να μπουν οι λεζάντες πρόσθεσα τα αντίστοιχα κλιπάκια που έφτιαξα με το Adobe Animate και πρόσθεσα ένα φίλτρο fade in και fade out ώστε να είναι πιο ομαλή η μετάβαση.

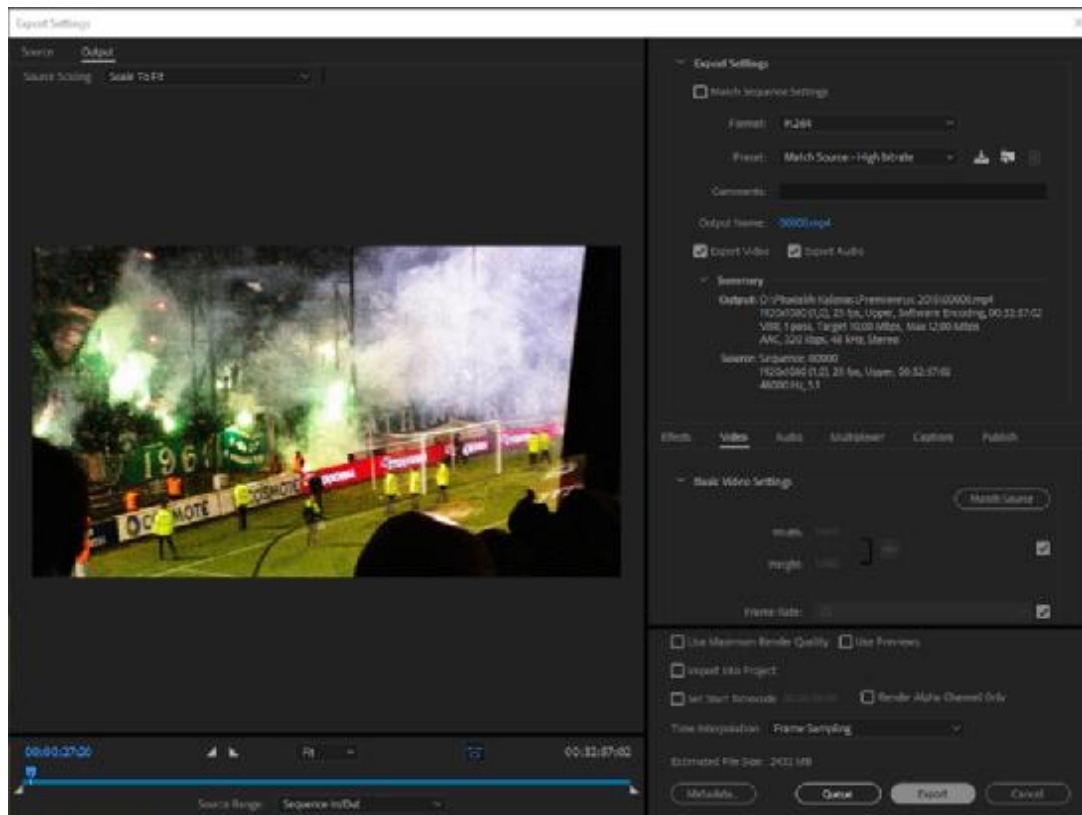


Εικόνα 5-39: Προσθήκη λεζάντων

## Export

Στο Adobe Premiere για να μπορέσουμε να κάνω export το αρχείο πήγα File> Export > Media

Στο παράθυρο που εμφανίζεται επιλεγουμε H.264 και πατάμε Export



Εικόνα 5-40: Export στο Adobe Premier

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το θέμα της βίας στον αθλητισμό έχει ξεκάθαρα κοινωνικοπολιτικό χαρακτήρα. Αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα ζητήματα που καλείται να αντιμετωπίσει μία κοινωνία και ξεκινάει από την οικογένεια (σε πρώτο βαθμό) και το σχολείο (σε δεύτερο). Για να φτάσει ένας άνθρωπος στο σημείο να βανδαλίζει αθλητικούς χώρους και να χρησιμοποιήσει βία απέναντι στο συνανθρωπό του, τότε κάτι δεν έχει γίνει σωστά όσον αφορά στη διαπαιδαγώγησή του.

Το φαινόμενο γίνεται ακόμη πιο έντονο όταν υπάρχει ο παράγοντας της ατιμωρησίας, για τον οποίο έχει τεράστια ευθύνη το κράτος, το οποίο για ψηφοθυρικούς λόγους δεν κάνει χρήση των νόμων, δεν προχωρά σε συλλήψεις όταν είναι απαραίτητες και δεν αντιμετωπίζει το πρόβλημα κατάματα, αλλά προτιμά τα ημίμετρα για να καλύψει τις πολιτικές/κομματικές επιδιώξεις.

Παράλληλα, σημαντικό μερίδιο έχουν και τα ΜΜΕ, τα οποία δυναμιτίζουν τα κλίμα με εμπρηστικά πρωτοσέλιδα, προκλητικούς τίτλους, αδυνατώντας να κατανοήσουν την ευθύνη που έχουν απέναντι στον κόσμο και ειδικά στα νέα παιδιά. Λιγότερη ευθύνη έχουν οι αθλητές, οι οποίοι είναι συνήθως τα θύματα της κακής νοοτροπίας που περιβάλλει τον ελληνικό αθλητικό κι όχι οι θύτες.

Θα πρέπει, λοιπόν, το αθλητικό ιδεώδες να μπει ξανά στη πρώτη γραμμή, οι παράγοντες (είτε πολιτικοί, είτε συλλογικοί) να καθίσουν στο ίδιο τραπέζι και να βρουν μία λύση για την πάταξη του φαινομένου. Η επιβολή των νόμων είναι το πρώτο και σπουδαιότερο βήμα για να αντιμετωπιστεί το πρόβλημα, σε συνδυασμό με τη συμπόρευση των υπευθύνων σε σημαντικά θέματα προκειμένου να μην υπάρξουν στο μέλλον ανάλογα τραγικά γεγονότα. Χρειάζεται σύμπνοια και ομοφωνία, αφού πρόκειται για ένα φαινόμενο που μας αφορά όλους.



# ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

## Ελληνική & Ξένη:

ΧΟΡΝΜΠΙ ΝΙΚ. (1999), Ο ΠΥΡΕΤΟΣ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ, ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ  
ΑΔΡΑΧΤΑΣ Β., ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΑΘΗΝΑ

ΖΕΡΒΑΣ Γ. (1990), Η ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ Η ΒΙΑ ΣΤΟΝ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟ,  
ΝΕΣΤΟΡΟΣ, ΑΘΗΝΑ

ΠΑΠΑΓΕΩΡΓΙΟΥ Δ. (1998), ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΚΥΡΙΑΚΗ: ΤΡΕΛΑ ΚΑΙ ΑΡΡΩΣΤΙΑ  
ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΓΗΠΕΔΑ, ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΗΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΝΕΣΤΟΡΟΣ Ι. Ν. (1997), Η ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΤΗΤΑ (ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ, ΣΧΟΛΕΙΟ,  
ΚΟΙΝΩΝΙΑ) ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΑΘΗΝΑ

ΠΗΠΕΡΟΠΟΥΛΟΣ Γ. (1996), ΕΝΑΣ ΨΥΧΟΛΟΓΟΣ ΚΟΝΤΑ ΣΟΥ, ΕΛΛΗΝΙΚΑ  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΑΘΗΝΑ

ΠΗΠΕΡΟΠΟΥΛΟΣ Γ. (1997), ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ, ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ,  
ΑΘΗΝΑ

ΠΗΠΕΡΟΠΟΥΛΟΣ Γ. (1998), ΤΑ ΠΗΠΕΡΑΤΑ, ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ,  
ΑΘΗΝΑ

ΠΗΠΕΡΟΠΟΥΛΟΣ Γ. (1998), ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ, ΕΛΛΗΝΙΚΑ  
ΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΑΘΗΝΑ

ΧΛΙΑΟΥΤΑΚΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ (1988), Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ ΣΤΗΝ  
ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ, ΝΕΑ ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ, Τ.3 ,: ΣΕΛ: 42-47

ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΈΘΝΟΥΣ (1971), ΤΟΜΟΣ Β΄ , Ο ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΣ  
ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΑΘΗΝΩΝ Α. Ε., ΑΘΗΝΑ,  
ΣΕΛ. 496

ΓΑΛΗΝΟΣ, ΥΓΙΕΙΝΑ Γ1

ΠΑΥΣΑΝΙΑΣ, VI 7.10

ΓΟΓΓΑΝΗ Κ. (2005), ΟΙ ΑΝΤΙΛΗΨΕΙΣ ΤΩΝ ΑΡΧΑΙΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ ΓΙΑ ΤΟΝ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟ, ΑΘΗΝΑ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΔΑΡΔΑΝΟΣ, ΣΕΛ. 337-339

ΑΡΙΣΤΟΦΑΝΗΣ, ΕΙΡΗΝΗ, ΣΕΛ. 33-34

ΕΥΡΥΠΙΔΗΣ, ΑΥΤΟΛΥΚΟΣ, ΑΠΟΣΠΑΣΜΑ 282

ΠΛΑΤΩΝ, ΝΟΜΟΙ, 813d-e

ΓΟΓΓΑΚΗ Κ. (2005), ΟΙ ΑΝΤΙΛΗΨΕΙΣ ΤΩΝ ΑΡΧΑΙΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ ΓΙΑ ΤΟΝ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΔΑΡΔΑΝΟΣ, ΑΘΗΝΑ, ΣΕΛ. 370-371

ΞΕΝΟΦΑΝΗΣ, ΑΠΟΣΠΑΣΜΑ 2D – 2W

ΚΟΡΔΑΤΟΣ Γ' (1972), ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ, ΣΕΛ. 119

ΙΣΟΚΡΑΤΗΣ, ΠΕΡΙ ΑΝΤΙΔΟΣΕΩΣ, ΣΕΛ. 250

ΑΛΙΜΠΙΑΝΙΔΗΣ Ε' (2004), ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΑΘΛΗΣΗΣ ΣΤΟΝ ΑΡΧΑΙΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΟΣΜΟ, ΣΑΛΤΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΣΕΛ. 239-244

ΠΑΥΣΑΝΙΑΣ VI 41

ΠΑΥΣΑΝΙΑΣ VI 43

ΠΑΥΣΑΝΙΑΣ V 21

ΓΙΑΝΝΑΚΗΣ Θ. (1998), ΙΣΤΟΡΙΑ ΦΥΣΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ Β' ΜΕΡΟΣ, ΣΕΛ. 47

ΡΕΘΕΜΝΙΩΤΙΚΑ ΝΕΑ, 21/10/2014

ΔΩΡΟΔΟΚΙΑ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ, ΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ, ΟΙ ΑΘΕΑΤΕΣ ΠΛΕΥΡΕΣ, ΕΛΕΝΗ ΝΙΚΟΛΑΪΔΟΥ- ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΑΤΣΙΚΑΣ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΣΑΒΒΑΛΑΣ

ΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ,  
[www.mhxanitouxronoy.com](http://www.mhxanitouxronoy.com)



ΕΙΡΗΝΗ ΣΤΑΘΗ- ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΚΟΠΕΤΕΑΣ ,ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ(2009), ΜΙΑ ΑΛΛΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ, ΑΙΓΟΚΕΡΩΣ

ΑΝΤΩΝΗΣ ΓΚΟΥΜΑΣ, CINEPIVATES, 19 ΜΑΡΤΙΟΥ 2014  
[www.cinepivates.com](http://www.cinepivates.com)

ΧΡΗΣΤΟΣ Ν. ΚΑΡΛΟΣ (2010), ΒΙΝΤΕΟ ΜΟΝΤΑΖ: ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΗ, ΣΕΛ. 184-189

ΧΡΗΣΤΟΣ Ν. ΚΑΡΛΟΣ (2010) ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗ

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ZOOM Η1  
<http://www.musicorama.gr/products/zoom-h1>

PALAELOGOS C. (1971), THE REASONS OF DEELINE OF THE OLYMPIC GAMES IN HELLENIC OLYMPIC COMMITTEE (eds), REPORT OF THE ELEVENTH SESSION OF THE INTERNATIONAL OLYMPIC ACADEMY AT OLYMPIA, ATHENS M. PEHLIVANIOLIS AND CO., P.62

LEVEQUE P.(1982), ΕΛΛΗΝΙΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ, ΡΩΜΑΪΚΑ ΑΘΛΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΚΕΝΤΡΙΚΗΣ ΑΜΕΡΙΚΗΣ, ΣΕΛ. 13

DOZENS NAMED IN GREECE, FOOTBALL SCANDAL BBC NEWS, 25 JUNE 2011

MATCH FIXING SCANDAL STRIKES GREEK FOOTBALL INTERNATIONAL BUSINESS TIMES, 25 JUNE 2011

ONLINE ETYMOLOGY DICTIONARY WORLD WIDE WORDS: HOOLIGAN  
[www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

