

Ετήσιο Ελληνόφωνο Επιστημονικό Συνέδριο Εργαστηρίων Επικοινωνίας

Τόμ. 4, Αρ. 1 (2025)

4ο Ετήσιο Ελληνόφωνο Συνέδριο Εργαστηρίων Επικοινωνίας: Η Επικοινωνία στην εποχή της 5ης Βιομηχανικής Επανάστασης

Ετήσιο Ελληνόφωνο Συνέδριο
Εργαστηρίων Επικοινωνίας
Conference of Communication Labs
www.cclabs.gr

cclabs 2025
28 και 29 Ιουνίου 2025

4ο Ετήσιο Ελληνόφωνο Συνέδριο Εργαστηρίων Επικοινωνίας

**Η ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ
ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΗΣ 5ης
ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΗΣ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗΣ**

Λέσβος (Διαδικτυακά)
Δωρεάν παρακολούθηση

Βασικοί Διοργανωτές: UNIVERSITY OF THE AEGEAN, Εργαστήριο Επικοινωνίας και Πολυμέσων, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Επικοινωνίας

Υποστηρικτής: PrivaSI, PRIVACT

Νέες Τεχνολογίες και Δημοσιογραφία Εμβύθισης: Μετασχηματισμός των ΜΜΕ στην Ψηφιακή Εποχή;

Ιωάννα Γεωργία Εσκιάδη

doi: [10.12681/cclabs.9695](https://doi.org/10.12681/cclabs.9695)

Copyright © 2026, Ετήσιο Ελληνόφωνο Επιστημονικό Συνέδριο Εργαστηρίων Επικοινωνίας



Άδεια χρήσης [Creative Commons Αναφορά 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Βιβλιογραφική αναφορά:

Εσκιάδη Ι. Γ. (2026). Νέες Τεχνολογίες και Δημοσιογραφία Εμβύθισης: Μετασχηματισμός των ΜΜΕ στην Ψηφιακή Εποχή;. *Ετήσιο Ελληνόφωνο Επιστημονικό Συνέδριο Εργαστηρίων Επικοινωνίας*, 4(1), 384-397.
<https://doi.org/10.12681/cclabs.9695>

Νέες Τεχνολογίες και Δημοσιογραφία Εμβύθισης: Μετασχηματισμός των ΜΜΕ στην Ψηφιακή Εποχή;

Εσκιάδη Ιωάννα Γεωργία

Υποψήφια Διδακτόρισα, Τμήμα Δημοσιογραφίας και Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας,
Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης

ABSTRACT

The introduction of emerging technologies such as Virtual and Augmented Reality (VR/AR), Artificial Intelligence (AI), and immersive media has brought about transformative changes in the operations of news organizations and their relationship with audiences. This study explores the transformation of journalism through the lens of XR technologies and the dynamic participation of audiences in the news-making process. Employing a mixed-methods approach, the research analyzes how these technologies influence journalistic storytelling, empathy, and audience trust, with a particular focus on Generation Z as key users of immersive environments. The paper proposes a new communication ecosystem in which immersive experiences enhance transparency, democratic engagement, and ethical accountability, while also highlighting the challenges media organizations face in adapting to these shifts.

KEYWORDS: Immersive Journalism, XR technologies, Generation Z

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ραγδαία εξέλιξη των τεχνολογιών XR, της τεχνητής νοημοσύνης (AI), του blockchain και του Metaverse έχουν οδηγήσει σε έναν βαθύ μετασχηματισμό του επικοινωνιακού και δημοσιογραφικού πεδίου. Οι τεχνολογίες εμβύθισης, οι οποίες περιλαμβάνουν την εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα, παρέχουν νέες δυνατότητες για συμμετοχική και πολυαισθητηριακή αφήγηση, μετατρέποντας τον παθητικό καταναλωτή ειδήσεων σε ενεργό

συμμέτοχο της δημοσιογραφικής εμπειρίας (Paino Ambrosio & Rodríguez Fidalgo, 2021; Suh & Prophet, 2018). Η δημοσιογραφία εμπύθισης επιδιώκει να καλλιεργήσει ενσυναίσθηση και να ενισχύσει την κατανόηση των κοινωνικών ζητημάτων μέσω της δημιουργίας περιβαλλόντων που επιτρέπουν στον χρήστη να "βιώνει" την είδηση. Σε αντίθεση με την παραδοσιακή γραμμική αφήγηση, το μοντέλο αυτό βασίζεται στη χωρική αφήγηση, την ενσωμάτωση ήχου και εικόνας 360 μοιρών, καθώς και στη χρήση avatars και διεπαφών που επιτρέπουν διαδραστικότητα και προσωποποιημένη πλοήγηση (Zhu, 2022; Lee et al., 2021).

Η παρούσα μελέτη επιδιώκει να καλύψει ένα διττό ερευνητικό πεδίο. Πρώτον, αναλύεται πώς οι τεχνολογίες εμπύθισης επιδρούν στις δημοσιογραφικές πρακτικές και επαναπροσδιορίζουν τη σχέση μεταξύ κοινού και είδησης, με έμφαση στις επιδράσεις που αυτές ασκούν στην ποιότητα της αφήγησης, στη διαφάνεια και στην εμπιστοσύνη του κοινού, αλλά και στους ηθικούς περιορισμούς που απορρέουν από την τεχνολογική εμπύθιση (Uskali et al., 2021; Sundar et al., 2017). Δεύτερον, εξετάζεται η σχέση της Γενιάς Z με τις πρακτικές εμπύθισης, καθώς η γενιά αυτή, με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της τεχνολογικής εξοικείωσης και της προσδοκίας συμμετοχής, αναδεικνύεται σε βασικό διαμορφωτή της ψηφιακής ενημέρωσης. Η γενιά αυτή αναζητά εμπειρίες που είναι διαδραστικές, ενσώματες και προσωποποιημένες, γεγονός που θέτει νέες προκλήσεις στην παραγωγή, πρόσληψη και εκπαίδευση ειδησεογραφικού περιεχομένου (Steed et al., 2023).

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η ταχύτατη ενσωμάτωση των αναδυόμενων τεχνολογιών στα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης, όπως η εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα (VR/AR), η τεχνητή νοημοσύνη (AI), το blockchain και το Metaverse, μετασχηματίζει ριζικά τη δημοσιογραφία, δημιουργώντας νέες μορφές αφήγησης, συμμετοχής, λογοδοσίας και αλληλεπίδρασης με το κοινό. Το παρόν θεωρητικό πλαίσιο αναπτύσσεται σε τέσσερις βασικούς άξονες, εστιάζοντας στις επιπτώσεις των τεχνολογιών εμπύθισης στην αφηγηματική πράξη, στον τεχνολογικό μετασχηματισμό των ειδησεογραφικών οργανισμών, στην ανάγκη για ηθική διαφάνεια και στην αλλαγή του ρόλου των χρηστών, με έμφαση στη Γενιά Z.

Δημοσιογραφία εμπύθισης και Εμπειρική Συμμετοχή

Η δημοσιογραφία εμπύθισης (immersive journalism) προσεγγίζει την είδηση όχι ως παθητικό καταναλωτικό προϊόν αλλά ως βιωματική εμπειρία, η οποία προσφέρει στο κοινό τη δυνατότητα να «εισέλθει» σε γεγονότα και αφηγήσεις που άλλοτε θα κατανάλωνε εξωτερικά. Η βιωματικότητα αυτή επιτυγχάνεται μέσω τεχνολογιών όπως το 360° βίντεο, το spatial audio, τα VR headsets και τα haptic interfaces, τα οποία ενισχύουν την ενσώματη αίσθηση παρουσίας (presence) και κινητοποιούν συναισθηματικές και γνωσιακές αντιδράσεις (Suh & Prophet, 2018).

Η θεωρητική βάση αυτής της προσέγγισης εντοπίζεται στις έννοιες της συναισθηματικής εμπύθισης (emotional immersion) και της μεταφοράς ρόλων (role-taking), που προέρχονται από τη γνωσιακή θεωρία των μέσων και τις σπουδές ενσυναίσθησης (Greber et al., 2025). Ο δημοσιογράφος, σε αυτό το πλαίσιο, δεν είναι απλώς αφηγητής αλλά δημιουργός εμπειριών, σχεδιάζοντας περιβάλλοντα μέσα στα οποία το κοινό μπορεί να περιηγηθεί, να αλληλεπιδράσει και να στοχαστεί.

Η δημοσιογραφία εμπύθισης έχει ήδη αξιοποιηθεί με επιτυχία για την ανάδειξη κοινωνικών και πολιτικών θεμάτων, όπως το προσφυγικό ("Clouds Over Sidra"), η κλιματική αλλαγή και η φτώχεια, ενισχύοντας τη δυνατότητα του κοινού να βιώσει, να αισθανθεί και να κατανοήσει σύνθετες κρίσεις πέρα από στατιστικά και αφηρημένες αφηγήσεις (de la Peña et al., 2010).

Τεχνολογικός Μετασχηματισμός των ΜΜΕ

Οι τεχνολογίες εμπύθισης δεν αποτελούν μεμονωμένες καινοτομίες αλλά εντάσσονται σε ένα ευρύτερο πλαίσιο ψηφιακής μετάβασης, όπου η παραγωγή ειδήσεων μετατρέπεται σε πολυμεσική, αλγοριθμοποιημένη και προσωποποιημένη. Ο τεχνολογικός μετασχηματισμός των ΜΜΕ συνεπάγεται την ενσωμάτωση τεχνητής νοημοσύνης για την αυτοματοποίηση της συγγραφής (automated journalism), την επεξεργασία μεγάλων όγκων δεδομένων (big data analytics) και τη δυναμική διανομή περιεχομένου ανά χρήστη (personalized news streams) (Cheng & Verboord, 2024).

Ταυτόχρονα, τεχνολογίες όπως το blockchain και τα έξυπνα συμβόλαια (smart contracts) επιτρέπουν την ασφαλή και αποκεντρωμένη καταγραφή και διανομή ειδήσεων, παρέχοντας διαφάνεια στην προέλευση του περιεχομένου και στα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας

(Lee et al., 2021). Η χρήση DAO (Decentralized Autonomous Organizations) δημιουργεί νέες μορφές δημοσιογραφικών οργανισμών που βασίζονται σε κοινοτική διαχείριση και λογοδοσία.

Ο μετασχηματισμός αυτός δημιουργεί την ανάγκη για ανασχεδιασμό των επαγγελματικών ρόλων, ανάπτυξη νέων δεξιοτήτων από τους δημοσιογράφους και αναθεώρηση του τρόπου με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε την είδηση, όχι ως άρθρο ή ρεπορτάζ, αλλά ως πολυτροπική εμπειρία με δυναμικά αφηγηματικά σενάρια.

Δημοσιογραφική Διαφάνεια, Ηθική και Εμπιστοσύνη

Η ενσωμάτωση τεχνολογιών εμπύθισης αναδεικνύει νέα ηθικά διλήμματα και προκλήσεις ως προς τη δεοντολογία και τη λογοδοσία στη δημοσιογραφία. Οι εμπειρίες που προκαλούν έντονη συναισθηματική ανταπόκριση ή αισθητηριακή πλάνη ενδέχεται να παραβιάζουν την αρχή της ακρίβειας ή να δημιουργούν ψευδαισθήσεις πραγματικότητας, ιδιαίτερα όταν απουσιάζει σαφής σήμανση (Nie, Guo, & Gao, 2023).

Παράλληλα, η χρήση AI στη σύνταξη ή επεξεργασία ειδήσεων απαιτεί μηχανισμούς ελέγχου της προκατάληψης (algorithmic bias), διαφάνειας της πηγής και επαλήθευσης της πληροφορίας. Η δημοσιογραφική διαφάνεια μπορεί να ενισχυθεί με την υιοθέτηση τεχνολογιών blockchain για την ιχνηλασιμότητα των πηγών και την ανοιχτή τεκμηρίωση επεξεργασιών στο περιεχόμενο (Zhu, 2022).

Σε αυτό το πλαίσιο, η εμπιστοσύνη του κοινού δεν εξαρτάται μόνο από την αλήθεια των πληροφοριών, αλλά από το εάν το μέσο καθιστά φανερούς τους μηχανισμούς παραγωγής, τις τεχνολογικές παρεμβάσεις και τις ηθικές του επιλογές. Οι εμπειρίες εμπύθισης απαιτούν κώδικες δεοντολογίας ειδικά προσαρμοσμένους στις δυνατότητες και τους κινδύνους της εικονικής αναπαράστασης (Uskali et al., 2021).

Ψηφιακός Αλφαριθμητισμός και Γενιά Z

Η Γενιά Z αποτελεί τον κύριο καταναλωτή των περιβαλλόντων εμπύθισης και νέων τεχνολογιών. Μεγαλωμένοι σε ψηφιακό περιβάλλον, οι νέοι αυτοί χρήστες διαθέτουν ανεπτυγμένο τεχνολογικό γραμματισμό, αλλά παρουσιάζουν περιορισμένη ικανότητα κριτικής αποτίμησης της πληροφορίας. Ο ψηφιακός αλφαριθμητισμός απαιτεί πλέον την ενσωμάτωση δεξιοτήτων πλοήγησης σε περιβάλλοντα εμπύθισης, αξιολόγησης αλγοριθμικά

παραγόμενου περιεχομένου και κατανόησης της ηθικής διάστασης των διαδραστικών εμπειριών (Steed et al., 2023).

Η θεωρητική προσέγγιση βασίζεται στο μοντέλο Χρήσεων και Ικανοποιήσεων (Uses and Gratifications Theory) και στο Technology Acceptance Model (TAM), τα οποία εξηγούν πώς οι αντιλήψεις για την ευχρηστία, την καινοτομία και τη χρησιμότητα επηρεάζουν την πρόθεση αποδοχής νέων τεχνολογιών (Cheng & Verboord, 2024). Η Γενιά Z επιζητεί προσωποποιημένη ενημέρωση, γρήγορη πρόσβαση και πολυμεσική εμπειρία, καθιστώντας απαραίτητη τη μετάβαση των ΜΜΕ σε μορφές αφήγησης που ενισχύουν την αλληλεπίδραση και τη συμμετοχή.

Η ενίσχυση του αλφαριθμητισμού εμπύθισης πρέπει να αποτελέσει κεντρικό στόχο της εκπαίδευσης και της επιμόρφωσης τόσο του κοινού όσο και των επαγγελματιών, με έμφαση σε δεξιότητες όπως η αξιολόγηση πηγών, η διαχείριση συναισθηματικής εμπλοκής και η κατανόηση των ηθικών ορίων της τεχνολογικής εμπειρίας.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Η παρούσα μελέτη υιοθετεί ένα μικτό ερευνητικό σχεδιασμό (mixed methods approach) βασισμένο στη συγκλίνουσα παραλληλική στρατηγική (convergent parallel design), η οποία επιτρέπει την ταυτόχρονη συλλογή και ανάλυση ποσοτικών και ποιοτικών δεδομένων (Creswell & Plano Clark, 2018). Η επιλογή του μικτού μοντέλου αποσκοπεί στην πληρέστερη κατανόηση της πολυδιάστατης επίδρασης των αναδυόμενων τεχνολογιών (VR/AR, AI) στη δημοσιογραφική παραγωγή και πρόσληψη, καθώς και στη χαρτογράφηση των στάσεων και εμπειριών της νέας γενιάς επαγγελματιών και χρηστών. Η μεθοδολογική προσέγγιση δομείται θεωρητικά στη βάση των εννοιών της παρουσίας (Heeter, 1992· Steuer, 1992), της τεχνολογικής εμπλοκής (Oh et al., 2018), και της αξιοπιστίας διαμεσολαβούμενου περιεχομένου (Sundar, 2008). Η συνδυαστική χρήση των θεωρητικών πλαισίων επιτρέπει την κατανόηση της εμπειρίας χρήσης μέσω εμπύθισης τόσο ως τεχνολογικό όσο και ως γνωστικό-αισθητηριακό φαινόμενο, με έμφαση στην ηθική, συναισθηματική και γνωστική ανταπόκριση των συμμετεχόντων.

Κατά την πρώτη φάση της ερευνητικής διαδικασίας, πραγματοποιήθηκε ποσοτική μελέτη μέσω δομημένου ερωτηματολογίου, το οποίο απευθύνθηκε σε φοιτητές Σχολών Δημοσιογραφίας και Επικοινωνίας στην Ελλάδα (N = 40). Το εργαλείο μέτρησης σχεδιάστηκε

βάσει τροποποιημένων εκδοχών του Technology Acceptance Model (TAM) (Venkatesh & Davis, 2000) και του μοντέλου MAIN (Modality, Agency, Interactivity, Navigability) του Sundar (2008), προκειμένου να διερευνηθούν πτυχές σχετικές με την αντίληψη αξιοπιστίας και διαφάνειας του εμπυθιστικού περιεχομένου, την τεχνολογική εξοικείωση και την πρότερη χρήση XR μέσων, τα επίπεδα συναισθηματικής και αισθητηριακής εμπλοκής, καθώς και οι ηθικές ανησυχίες των φοιτητών και η πρόθεσή τους για μελλοντική χρήση εμπυθιστικών δημοσιογραφικών εφαρμογών. Η ανάλυση των ποσοτικών δεδομένων βασίστηκε στην εφαρμογή περιγραφικής στατιστικής, μέσω υπολογισμού μέσων όρων και τυπικών αποκλίσεων, ενώ παράλληλα αξιοποιήθηκαν συσχετιστικές αναλύσεις (Pearson r) με στόχο την ανάδειξη πιθανών σχέσεων μεταξύ αντιληπτών διαστάσεων της τεχνολογικής εμπειρίας, όπως η σχέση ανάμεσα στην αισθητηριακή εμπλοκή και την εμπιστοσύνη ή η σύνδεση μεταξύ ηθικών ανησυχιών και πρόθεσης αποδοχής των τεχνολογιών.

Στο δεύτερο σκέλος της έρευνας διεξήχθησαν δέκα ημιδομημένες συνεντεύξεις με επαγγελματίες δημοσιογράφους, τεχνολόγους και ακαδημαϊκούς, οι οποίοι διέθεταν αποδεδειγμένη εμπειρία είτε στην παραγωγή είτε στη μελέτη εφαρμογών XR και τεχνητής νοημοσύνης στον χώρο των Μέσων Ενημέρωσης. Η επιλογή των συμμετεχόντων έγινε με σκοπούμενη και θεωρητικά καθοδηγούμενη δειγματοληψία, επιδιώκοντας την ποιοτική εμπάθυνση σε ζητήματα που σχετίζονται με την ενσωμάτωση αναδυόμενων τεχνολογιών στο πεδίο της δημοσιογραφίας. Οι συνεντεύξεις εστίασαν στις τεχνικές, ηθικές και οργανωτικές προκλήσεις που σχετίζονται με την ενσωμάτωση τεχνολογιών εμπύθισης, στις στρατηγικές αφήγησης που χρησιμοποιούνται σε XR δημοσιογραφικά περιβάλλοντα, στις εμπειρίες υιοθέτησης εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης στον σχεδιασμό ειδησεογραφικού περιεχομένου, καθώς και σε ζητήματα διαφάνειας, συναισθηματικής επίδρασης και θεαματικότητας που εγείρει το περιεχόμενο εμπύθισης. Η ανάλυση του υλικού ακολούθησε τη μεθοδολογική προσέγγιση της θεματικής ανάλυσης, σύμφωνα με τη διαδικασία των Braun και Clarke (2006), επιτρέποντας την αναγνώριση επαναλαμβανόμενων μοτίβων και θεωρητικών κατηγοριών αναφορικά με τις στάσεις, τις στρατηγικές και τις επιφυλάξεις των επαγγελματιών ως προς τις νέες τεχνολογίες.

Η τρίτη φάση της μελέτης επικεντρώθηκε στην ανάλυση περιεχομένου δύο επιλεγμένων έργων δημοσιογραφίας εμπύθισης, συγκεκριμένα των παραγωγών *Clouds Over Sidra* (UNVR, 2015) και *The Displaced* (The New York Times VR, 2015). Η ανάλυση αφορούσε το είδος και

την ένταση της τεχνολογικής ενσωμάτωσης, την αφηγηματική τεχνική πρώτου προσώπου και τον βαθμό πρόκλησης της αίσθησης «παρουσίας», την ύπαρξη ή απουσία ηθικής διαφάνειας και πλαισίωσης, καθώς και το συναισθηματικό βάθος και τις στρατηγικές ενσυναίσθησης που αξιοποιήθηκαν στο περιεχόμενο. Η ερμηνεία των ευρημάτων στηρίχθηκε σε πλαίσιο κριτικής ανάλυσης ψηφιακής αφήγησης και ηθικής αξιολόγησης περιεχομένου εμπύθισης, βασισμένο σε προηγούμενες μελέτες (Greber et al., 2025· de la Peña et al., 2010). Η συλλογή και ανάλυση όλων των ερευνητικών δεδομένων πραγματοποιήθηκε μεταξύ Νοεμβρίου 2024 και Ιανουαρίου 2025. Η σύγκριση και ενσωμάτωση των ποσοτικών και ποιοτικών δεδομένων υλοποιήθηκε στη φάση ερμηνείας, με στόχο την τριγωνοποίηση αποτελεσμάτων και την ενίσχυση της εγκυρότητας μέσω συγκριτικής επιβεβαίωσης και συμπληρωματικής προσέγγισης των ευρημάτων.

1. Πώς αντιλαμβάνεται και προσλαμβάνει η Γενιά Z την δημοσιογραφία εμπύθισης, αναφορικά με την αξιοπιστία, την αισθητηριακή εμπλοκή και την ηθική διαφάνεια των εμπυθιστικών περιβαλλόντων;
2. Ποιες είναι οι βασικές τεχνικές, αφηγηματικές και δεοντολογικές προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι επαγγελματίες των ΜΜΕ κατά την ενσωμάτωση τεχνολογιών XR και AI στη σύγχρονη δημοσιογραφική πρακτική;

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Η δημοσιογραφία εμπύθισης ενισχύει την ενσυναίσθηση και προσφέρει πλούσιες εμπειρίες για την κατανόηση πολυεπίπεδων κοινωνικών θεμάτων. Η διαδραστικότητα και η πολυαισθητηριακή διάσταση του περιεχομένου αυξάνουν την εμπλοκή του χρήστη, δημιουργώντας μια πιο άμεση και συγκινησιακά φορτισμένη σύνδεση με την πληροφορία. Ωστόσο, η απουσία σαφών ηθικών πλαισίων και δεοντολογικών ορίων εντείνει τους κινδύνους συναισθηματικής χειραγώγησης, αλλοίωσης της πραγματικότητας και απόκρυψης των πηγών πληροφόρησης (Nie, Guo & Gao, 2023; Nieborg & Poell, 2018). Η χρήση αλγορίθμων και η πλατφορμοποίηση της εμπειρίας εμπύθισης εγείρουν επίσης ζητήματα σχετικά με τη διανομή, τη στόχευση και τη διαμόρφωση του ειδησεογραφικού περιεχομένου. Ιδιαίτερη έμφαση δίδεται στις δυνατότητες του Metaverse, όπου οι εμπυθιστικές ειδήσεις ενισχύονται μέσω χωρικής αφήγησης, avatars, και αποκεντρωμένων τεχνολογιών όπως το blockchain, τα smart contracts και οι DAO, που προσφέρουν νέες

μορφές αυθεντικοποίησης και ελέγχου εγκυρότητας (Zhu, 2022; Lee et al., 2021). Η αξιοποίηση αυτών των τεχνολογιών δημιουργεί νέα μοντέλα ψηφιακής λογοδοσίας, ενισχύοντας τις απαιτήσεις του κοινού για διαφάνεια, αξιοπιστία και δημοκρατική ενημέρωση.

Στο ποσοτικό σκέλος, οι απαντήσεις των φοιτητών δημοσιογραφίας και επικοινωνίας (N = 40) κατέδειξαν θετική προδιάθεση απέναντι στη δημοσιογραφία εμπύθισης. Οι συμμετέχοντες δήλωσαν υψηλά επίπεδα πρόθεσης μελλοντικής χρήσης τέτοιων τεχνολογιών (M = 4.2, SD = 0.52), ενώ ανέφεραν ότι αντιλαμβάνονται τα περιβάλλοντα εμπύθισης ως σχετικά αξιόπιστα και διαφανή (M = 3.9, SD = 0.65). Η συσχετιστική ανάλυση έδειξε ότι η προηγούμενη τεχνολογική εξοικείωση σχετίζεται θετικά με τη συναισθηματική και αισθητηριακή εμπλοκή ($r = 0.64, p < .01$), γεγονός που επιβεβαιώνει την επίδραση της εμπειρίας στη διαμόρφωση θετικών στάσεων (Venkatesh & Davis, 2000). Επιπλέον, η εμπλοκή των αισθήσεων φάνηκε να ενισχύει την αντίληψη αξιοπιστίας ($r = 0.59, p < .05$), ενώ οι ηθικές ανησυχίες (όπως η πιθανότητα χειραγώγησης μέσω ενσυναίσθησης ή η έλλειψη διαφάνειας πηγών) συνδέθηκαν αρνητικά με την πρόθεση αποδοχής των εφαρμογών εμπύθισης ($r = -0.47, p < .05$).

Τα ποιοτικά δεδομένα από τις δέκα ημιδομημένες συνεντεύξεις με επαγγελματίες (δημοσιογράφους, τεχνολόγους, ακαδημαϊκούς) προσέφεραν βαθύτερη κατανόηση των εσωτερικών διαδικασιών ενσωμάτωσης των τεχνολογιών XR και AI. Μέσα από τη θεματική ανάλυση (Braun & Clarke, 2006), αναδείχθηκαν τρία κυρίαρχα μοτίβα:

1. Τεχνικές και οργανωτικές προκλήσεις

Οι συμμετέχοντες αναφέρθηκαν στην έλλειψη υποδομών, το υψηλό κόστος παραγωγής και την περιορισμένη κατάρτιση των επαγγελματιών. Όπως δήλωσε χαρακτηριστικά μία τεχνολόγος: «Χωρίς τεχνική υποστήριξη και επενδύσεις σε εξοπλισμό, οι XR εφαρμογές παραμένουν πολυτέλεια για λίγους οργανισμούς.»

2. Δυναμική της αφήγησης πρώτου προσώπου και "παρουσίας"

3. Η ενσώματη εμπειρία και η αίσθηση εγγύτητας ενισχύουν την ενσυναίσθηση του θεατή. Ένας δημοσιογράφος σημείωσε: «Όταν ο θεατής 'μπαίνει' στη σκηνή, δεν βλέπει απλώς την ιστορία — τη ζει, και αυτό δημιουργεί ένα άλλο είδος ευθύνης στον δημιουργό.»

4. Ανάγκη για ηθικά και δεοντολογικά πλαίσια

Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στην ανάγκη ρύθμισης της συναισθηματικής πρόκλησης και διασφάλισης επαληθεύσιμων πληροφοριών. Όπως ανέφερε μία ακαδημαϊκός: «Η ενσυναίσθηση δεν πρέπει να είναι άλλοθι για τη δραματοποίηση – χρειαζόμαστε σαφείς κανόνες για το πώς αφηγούμαστε και τι αποκαλύπτουμε.»

Η ανάλυση περιεχομένου των παραγωγών *Clouds Over Sidra* (UNVR, 2015) και *The Displaced* (The New York Times VR, 2015) ανέδειξε την επίδραση των τεχνικών εμπύθισης στην ενσώματη εμπειρία και τη συναισθηματική εμπλοκή. Η χρήση 360° βίντεο, *spatial sound* και αφήγησης πρώτου προσώπου ενίσχυσε το αίσθημα εγγύτητας με τα υποκείμενα των αφηγήσεων. Ωστόσο, και στα δύο έργα διαπιστώθηκε περιορισμένη πλαισίωση και αποσαφήνιση των συνθηκών παραγωγής, γεγονός που εγείρει ζητήματα ηθικής διαφάνειας (de la Peña et al., 2010; Greber et al., 2025). Ένα κρίσιμο εύρημα είναι ότι παρά την ενισχυμένη ενσυναίσθηση, παραμένει ερωτηματικό το κατά πόσον οι θεατές κατανοούν τις βαθύτερες πολιτικές, ιστορικές και κοινωνικές συνιστώσες των θεμάτων που παρουσιάζονται. Αυτό επανέρχεται ως προβληματισμός και στις συνεντεύξεις, με έναν συμμετέχοντα να επισημαίνει: «Η εμπειρία είναι έντονη, αλλά αν δεν συνοδεύεται από ερμηνευτικό πλαίσιο, μένει στη συγκίνηση και όχι στη γνώση.»

Τα αποτελέσματα συντείνουν στο συμπέρασμα ότι η δημοσιογραφία εμπύθισης, όταν εφαρμόζεται με στρατηγική αφήγησης και ηθική επίγνωση, έχει τη δυναμική να λειτουργήσει ως γέφυρα ανάμεσα στο κοινό και την ποιοτική ενημέρωση. Οι συμμετέχοντες περιέγραψαν την εμπειρία ως ενισχυτικά διαδραστική και συγκινησιακά φορτισμένη, γεγονός που τους βοήθησε να κατανοήσουν βαθύτερα σύνθετα κοινωνικά ζητήματα, όπως η προσφυγική κρίση και η καταπίεση των παιδιών (Sundar, 2008). Παράλληλα, εκφράστηκε η ανάγκη για αυξημένα επίπεδα αυθεντικότητας, διαφάνειας και επαλήθευσης, ώστε οι πρακτικές εμπύθισης να καταστούν όχι μόνο τεχνολογικά και αισθητικά ελκυστικές, αλλά και δημοσιογραφικά έγκυρες.

ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Η συμβολή της παρούσας έρευνας είναι θεωρητική, μεθοδολογική και πρακτική. Θεωρητικά, ενισχύει το πλαίσιο κατανόησης της δημοσιογραφίας εμπύθισης ως σύγχρονης μορφής συμμετοχικής επικοινωνίας. Μεθοδολογικά, προτείνει ένα ευέλικτο μοντέλο έρευνας που επιτρέπει την αποτύπωση της εμπειρίας και της αντίληψης των εμπλεκόμενων

ομάδων. Πρακτικά, συμβάλλει στην ανάπτυξη προτάσεων για την ενσωμάτωση των τεχνολογιών εμπύθισης στην εκπαίδευση των δημοσιογράφων και στην παραγωγή ειδήσεων, με έμφαση στην ενίσχυση της τεχνολογικής ετοιμότητας, της ηθικής κριτικής σκέψης και της διαφανούς πληροφόρησης. Η ερευνητική συμβολή έγκειται επίσης στην πρόταση δεοντολογικού πλαισίου που θα συνοδεύει τη χρήση μέσων εμπύθισης, προστατεύοντας το κοινό από πιθανές γνωστικές στρεβλώσεις και διασφαλίζοντας την ποιότητα της δημοσιογραφίας στην εποχή της ψηφιακής εμπύθισης.

Η ενσωμάτωση των τεχνολογιών εμπύθισης στο δημοσιογραφικό πεδίο συνιστά μια σημαντική μετατόπιση όχι μόνο στον τρόπο παρουσίασης της είδησης, αλλά και στη σχέση κοινού–περιεχομένου. Η παρούσα μελέτη συνέβαλε στην κατανόηση των αντιλήψεων της Γενιάς Z και των επαγγελματιών των MME αναφορικά με τη χρήση και τις προκλήσεις που εγείρει η δημοσιογραφία εμπύθισης, με βάση μια μικτή μεθοδολογική προσέγγιση και εδραιωμένα θεωρητικά μοντέλα (TAM, MAIN, Uses & Gratifications).

Η εμπειρική διερεύνηση ανέδειξε τη δυναμική της εμπειρίας εμπύθισης ως εργαλείο ενίσχυσης της συναισθηματικής εμπλοκής και κατανόησης κοινωνικών ζητημάτων. Ταυτόχρονα, καταδείχθηκαν σημαντικές επιφυλάξεις, κυρίως ηθικού και δεοντολογικού χαρακτήρα, οι οποίες αφορούν τη φύση της «παρουσίας» και το ενδεχόμενο χειραγώγησης μέσω συναισθηματικής φόρτισης.

Η Γενιά Z, αν και καταδεικνύει υψηλά επίπεδα τεχνολογικής εξοικείωσης, εμφανίζεται κριτική και απαιτητική σε ζητήματα διαφάνειας, αυθεντικότητας και πλαισίωσης της πληροφορίας. Αυτό εναρμονίζεται με προηγούμενες μελέτες που τονίζουν την ανάγκη μετάβασης από την απλή τεχνολογική υιοθέτηση σε πρακτικές ψηφιακής παιδείας με έμφαση στην ηθική και την κριτική σκέψη (Greber et al., 2025; Steed et al., 2023). Στο πλαίσιο των επαγγελματικών πρακτικών, η μελέτη επιβεβαιώνει την ύπαρξη πολυεπίπεδων προκλήσεων: από τις τεχνικές δυσκολίες παραγωγής και έλλειψης εξειδικευμένου προσωπικού, έως την απουσία ηθικών οδηγιών και θεσμικών πλαισίων για αφήγηση εμπύθισης. Η απαίτηση για δεοντολογική επανεξέταση των πρακτικών εμπύθισης καθίσταται επιτακτική, καθώς το περιβάλλον εμπύθισης ενδέχεται να συγχέει την «παρουσία» με την «τεκμηριωμένη αλήθεια» (Uskali & Sundar, 2021; de la Peña et al., 2010).

Η ποσοτική ανάλυση έδειξε ότι οι φοιτητές παρουσιάζουν θετική στάση απέναντι στη δημοσιογραφία εμπύθισης, με υψηλές τιμές στην πρόθεση μελλοντικής χρήσης και στην

αντίληψη αξιοπιστίας των εμπυθιστικών εμπειριών. Η συναισθηματική και αισθητηριακή εμπλοκή φάνηκε να παίζει καθοριστικό ρόλο στην ενίσχυση της εμπιστοσύνης, επιβεβαιώνοντας τα πορίσματα της θεωρίας MAIN (Sundar, 2008). Η συσχέτιση ανάμεσα στην τεχνολογική εξοικείωση και την εμπλοκή υπογραμμίζει τη σημασία του "perceived ease of use" και της "perceived enjoyment" (Venkatesh & Davis, 2000) ως καθοριστικούς παράγοντες αποδοχής. Ωστόσο, η ενίσχυση της συναισθηματικής συμμετοχής δεν είναι ανεπίδεκτη κριτικής. Οι συμμετέχοντες επεσήμαναν τον κίνδυνο συναισθηματικής χειραγώγησης και την απουσία πηγών ή σαφών ορίων ανάμεσα στη δημοσιογραφία και τη μυθοπλασία. Παρόλο που εκτίμησαν τη δυνατότητα «συμμετοχής» στην ιστορία, διατύπωσαν ανησυχίες για το κατά πόσο η εμπειρία εμπύθισης ενισχύει ουσιαστικά τη γνώση ή απλώς υποκαθιστά την ανάλυση με συναισθηματική επιβάρυνση. Η Γενιά Z απαιτεί ένα συνδυασμό αισθητηριακής και νοητικής εμπλοκής. Όπως διαπιστώθηκε, η εμπειρία εμπύθισης αξιολογείται θετικά όταν συνοδεύεται από πλαισίωση, επαληθεύσιμες πληροφορίες και ηθική διαφάνεια — στοιχεία που ενισχύουν την εγκυρότητα της εμπειρίας και τη λειτουργία της ως εργαλείο δημοσιογραφικής παιδείας.

Οι συνεντεύξεις με επαγγελματίες του χώρου ανέδειξαν τρεις βασικούς άξονες προκλήσεων:

1. Τεχνικές–οργανωτικές: Περιλαμβάνουν την έλλειψη εξοπλισμού, την ανάγκη εξειδικευμένου προσωπικού και την υψηλή οικονομική απαίτηση παραγωγής. Η δημοσιογραφία εμπύθισης εξακολουθεί να αποτελεί πολυτελή πρακτική για πολλούς οργανισμούς, οδηγώντας σε ανισότητες πρόσβασης και εφαρμογής.
2. Αφηγηματικές: Η μετάβαση από την κλασική προς τη διαδραστική αφήγηση απαιτεί νέες δεξιότητες και αισθητική αναδιάρθρωση. Η αφήγηση πρώτου προσώπου και η δημιουργία «παρουσίας» συνιστούν ισχυρά εργαλεία ενσυναίσθησης, αλλά απαιτούν συνειδητό σχεδιασμό για να αποφεύγεται η απλοποίηση ή συναισθηματική χειραγώγηση των θεατών.
3. Δεοντολογικές: Η εμπειρία εμπύθισης δημιουργεί νέες μορφές ευθύνης για τον δημιουργό. Οι συμμετέχοντες υπογράμμισαν την απουσία κωδίκων δεοντολογίας για ειδήσεις εμπύθισης, καθώς και τον κίνδυνο παραπλάνησης μέσω αισθητικής πειθούς. Η ανάγκη για θεσμικά πλαίσια που να καθορίζουν τα όρια, τη χρήση της

ενσυναίσθησης και την επαληθευσιμότητα της πληροφορίας αναδείχθηκε ως επείγουσα.

Συνολικά, η δημοσιογραφία εμπύθισης αντιμετωπίζεται ταυτόχρονα ως καινοτόμος ευκαιρία και ηθική πρόκληση· η αξιοποίησή της προϋποθέτει στρατηγική αφήγησης, τεχνογνωσία και ρητά ηθικά πλαίσια.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η παρούσα μελέτη ανέδειξε τη δυναμική και τις πολυπλοκότητες της δημοσιογραφίας εμπύθισης στο πλαίσιο ενός μεταβαλλόμενου ψηφιακού τοπίου. Μέσω μικτής μεθοδολογικής προσέγγισης, αποτυπώθηκαν οι αντιλήψεις της Γενιάς Z και οι εμπειρίες των επαγγελματιών των ΜΜΕ αναφορικά με την αποδοχή, τη χρήση και την ηθική πρόσληψη των τεχνολογιών XR και AI στον δημοσιογραφικό λόγο. Τα ευρήματα καταδεικνύουν ότι η δημοσιογραφία εμπύθισης μπορεί να λειτουργήσει ως ισχυρό εργαλείο ενίσχυσης της ενσυναίσθησης, της πολυαισθητηριακής εμπλοκής και της κατανόησης σύνθετων κοινωνικών ζητημάτων. Ιδίως για το νεανικό κοινό, οι τεχνολογικά ενισχυμένες εμπειρίες φαίνεται να ενδυναμώνουν την αντίληψη αξιοπιστίας και αυθεντικότητας, υπό την προϋπόθεση ότι συνοδεύονται από σαφή πλαίσια, διαφάνεια και επαληθευσιμότητα της πληροφορίας.

Ωστόσο, η μελέτη κατέδειξε ότι η αισθητηριακή ένταση δεν αρκεί για να υποκαταστήσει τη δημοσιογραφική εγκυρότητα. Η εμπυθιστική αφήγηση, παρά τα αισθητικά της πλεονεκτήματα, εγείρει ουσιώδη ερωτήματα δεοντολογίας: από την πιθανότητα συναισθηματικής χειραγώγησης μέχρι την αδυναμία κατανόησης των δομικών αιτίων των κοινωνικών φαινομένων. Η ανάγκη για ηθικά και θεσμικά πλαίσια που να καθοδηγούν τη δημιουργία περιεχομένου εμπύθισης είναι επιτακτική. Για τους επαγγελματίες του χώρου, η ενσωμάτωση τεχνολογιών εμπύθισης προϋποθέτει σημαντική επένδυση σε τεχνικές, αφηγηματικές και παιδαγωγικές δεξιότητες. Η μετάβαση από τη γραμμική προς τη βιωματική αφήγηση απαιτεί επαναπροσδιορισμό του ρόλου του δημοσιογράφου και καλλιέργεια μιας διαλειτουργικής κουλτούρας συνεργασίας μεταξύ τεχνικών, αφηγηματικών και ηθικών πεδίων. Η μελέτη συμβάλλει στην ακαδημαϊκή συζήτηση γύρω από τις συνέπειες των *emerging technologies* στη δημοσιογραφική πράξη και προσφέρει ένα διττό εννοιολογικό πλαίσιο: αφενός ως εργαλείο εμπλουτισμένης εμπειρίας, αφετέρου ως

αντικείμενο κριτικής αποδόμησης και θεσμικής ρύθμισης. Το μέλλον της δημοσιογραφίας εμπύθισης δεν εδράζεται αποκλειστικά στην τεχνολογική καινοτομία, αλλά στη συγκρότηση μιας δημοσιογραφικής κουλτούρας που θα διαφυλάσσει την αλήθεια, την ευθύνη και την εμπειρική εγκυρότητα.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.

Cheng, Y., & Verboord, M. (2024). Immersive Journalism: Innovation, Adoption and Reception. *Digital Journalism*, 12(2), 1–18.

Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and Conducting Mixed Methods Research* (3rd ed.). SAGE Publications.

de la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., Spanlang, B., Friedman, D., Sanchez-Vives, M. V., & Slater, M. (2010). Immersive journalism: Immersive virtual reality for the first-person experience of news. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 19(4), 291–301.

Greber, M., Gyax, P. M., & Christen, M. (2025). The Worthwhileness of Immersive Journalism— Taking on an Audience Perspective. *Journalism Studies*, 26(1), 12–30.

Heeter, C. (1992). Being there: The subjective experience of presence. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 1(2), 262–271.

Lee, G., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, S., ... & Hui, P. (2021). All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda. arXiv preprint arXiv:2110.05352.

Nie, Y., Guo, Y., & Gao, J. (2023). Emotional Engagement in Virtual Environments: The Role of Multisensory Design in VR Journalism. *Human-Computer Interaction*, 38(1), 45-60.

Nieborg, D. B., & Poell, T. (2018). The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity. *New Media & Society*, 20(11), 4275–4292.

Oh, C. S., Bailenson, J. N., & Welch, G. F. (2018). A systematic review of social presence: Definition, antecedents, and implications. *Frontiers in Robotics and AI*, 5, 114.

Paino Ambrosio, M., & Rodríguez Fidalgo, M. I. (2021). Communication and Immersive Journalism in Virtual Environments. *Revista Latina de Comunicación Social*, (79), 2598–2613.

Suh, A., & Prophet, J. (2018). The state of immersive technology research: A literature analysis. *Computers in Human Behavior*, 86, 77–90.

Steed, A., et al. (2023). Immersive Literacy and User Behavior in VR Systems. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 29(1), 1–14.

Steuer, J. (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 73–93.

Sundar, S. S. (2008). The MAIN model: A heuristic approach to understanding technology effects on credibility. In M. J. Metzger & A. J. Flanagin (Eds.), *Digital Media, Youth, and Credibility* (pp. 73–100). MIT Press.

Uskali, T., Gynnild, A., & Jones, S. (2021). *Immersive Journalism as Storytelling: Ethics, Production, and Design*. Routledge.

Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46(2), 186–204.

Zhu, J. (2022). The Metaverse and the Future of Communication. *Journal of Virtual Worlds Research*, 15(2), 1–10.