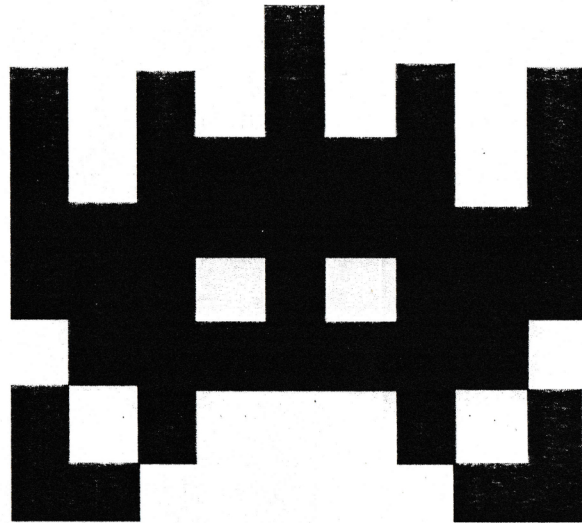


ΗΜΕΡΙΔΑ

ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ, ΧΩΡΟΣ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ, ΧΩΡΟΣ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

Τις τελευταίες δεκαετίες η διάχυση των ψηφιακών μέσων και η συγκρότηση νέων μορφών κοινωνικότητας, έκφρασης και επικοινωνίας έχουν μετασχηματίσει ποικίλες πτυχές της καθημερινότητας. Σε αυτά τα νέο-αναδυόμενα τεχνοποία μία από τις πλέον δημοφιλείς πρακτικές είναι η ενασχόληση με τα ψηφιακά παιχνίδια. Εκατομμύρια δημιουργοί και παίκτες ανά τον κόσμο συνυφαίνουν κοινωνικά και διαπολιτισμικά δίκτυα στη βάση του ψηφιακού και διαδικτυακού gaming.

Εξίσου σημαντικό είναι ότι στο πλαίσιο των λεγόμενων πολιτιστικών βιομηχανιών και γνωσιακών οικονομιών η ίδια η πρακτική του παίζειν έχει μεταβληθεί ριζικά. Τα παιχνίδια δεν σχετίζονται αποκλειστικά με τη διασκέδαση, αλλά διατρέχουν και διαποτίζουν πλήθος κοινωνικών χώρων. Οι αλλαγές αφορούν τόσο τον σχεδιασμό και τον προγραμματισμό όσο και τους τρόπους πρόσληψης, νοηματοδότησης και ανακατασκευής των παιχνιδιών από την πλευρά των παικτών/χρηστών.

Η βιομηχανία ψηφιακών παιχνιδιών συνιστά μία από τις μεγαλύτερες πολιτιστικές βιομηχανίες σε παγκόσμιο επίπεδο. Παράλληλα, ανεξάρτητες εταιρείες και δημιουργοί καταλαμβάνουν σταδιακά ολοένα και πιο σημαντικό μερίδιο στη διαδικασία παραγωγής. Σε αυτό το πλαίσιο τα παιχνίδια αποτελούν ταυτόχρονα πηγές ψυχαγωγίας, καλλιτεχνικής δημιουργίας και έκφρασης, αλλά και τεχνικές διαφήμισης, μάρκετινγκ και συγκρότησης νέων σχέσεων εργασίας. Επιπλέον, τα ψηφιακά παιχνίδια διανοίγουν πεδία παραγωγής και διανομής γνώσης, συγκρότησης μαθησιακών κοινοτήτων, σύνθεσης νέων εκπαιδευτικών υλικών, διαδικασιών και μεθόδων, νέων ειδών αθλητισμού, νέων αντιλήψεων και εμπειριών αναφορικά με τις έννοιες του χώρου, του χρόνου, της κοινωνικότητας.

Η ημερίδα Παιχνιδοποιήσεις: Εκπαίδευση-Χώρος-Πολιτισμός επιχειρεί να φωτίσει διαφορετικές όψεις και σημασίες του ψηφιακού παιχνιδιού αλλά και να ανιχνεύσει δυναμικές που βρίσκονται σε εξέλιξη στα ελληνικά πανεπιστήμια.

09:30-10:15 Εγγραφές

10:15 Χαιρετισμός Σπύρος Παπαδόπουλος, Πρόεδρος TAM

10:30-13:00 1η Συνεδρία: Μεταδιδακτορική Έρευνα
Συντονισμός: Γιώργος Παπακωνσταντίνου
Αρχιτέκτονας, Καθηγητής, TAM, Παν. Θεσσαλίας

10:30-11:30

Πέτρος Πετρίδης

Κοινωνικός Ανθρωπολόγος
Μεταδιδακτορικός ερευνητής ΚΕΑΕ

Ψηφιακή Εργασία, Theogcraft και Βάσεις Δεδομένων στο πλαίσιο των Διαδικτυακών Παιχνιδιών.

11:30-12:30

Γιώργος Λουκάκης

Γεωλόγος Μηχανικός
Μεταδιδακτορικός ερευνητής
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών
Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

Το γεωλογικό τοπίο στα βιντεοπαιχνίδια. Γεωμορφολογική ταξινόμηση και ανάλυση ψηφιακών αναπαραστάσεων στην πλατφόρμα Amiga (1985-1996).

12:30-13:00 Στρογγυλό Τραπέζι

Πηνελόπη Παπαλία, Κοινωνική Ανθρωπολόγος, Αν. Καθηγήτρια, ΙΑΚΑ, Παν. Θεσσαλίας
Μήτσος Μπιλάλης, Ιστορικός, Επ. Καθηγητής, ΙΑΚΑ, Παν. Θεσσαλίας
Σπύρος Παπαδόπουλος, Αρχιτέκτονας, Καθηγητής, TAM, Παν. Θεσσαλίας

13:00-13:30 Ερωτήσεις - Συζήτηση

13:30-14:30 Διάλειμμα - Ελαφρύ γεύμα

14:30-18:00 2η Συνεδρία: Έρευνα σε εξέλιξη

Συντονισμός: Γιάννης Σκαρπέλος
Κοινωνιολόγος, Αν. Καθηγητής, ΕΜΠο, Πάντειο

14:30-15:00

Ελεάννα Πανδιά

Υπ. Διδάκτωρ,
Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων & Πολιτισμού
Πάντειο Πανεπιστήμιο

Ο ψυχικός χώρος της διαδικτυακής εμπειρίας.

15:00 -15:30

Μαριάννα Ασπρογέρακα

Υπ. Διδάκτωρ,
Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων & Πολιτισμού
Πάντειο Πανεπιστήμιο

Λογισμικά ψυχαγωγίας με στόχο την ενημέρωση και εκπαίδευση του πολίτη.

16:00-16:30

Ελίνα Ροϊνιώτη

Υπ. Διδάκτωρ,
Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων & Πολιτισμού
Πάντειο Πανεπιστήμιο

Ο κοινωνικός χώρος του παιχνιδιού στα Μαζικά, Διαδικτυακά, Πολυχρηστικά Παιχνίδια Ρόλων (MMORPG).

15:30-16:00 Διάλειμμα

16:30-17:00

Ιουλιανή Θεωνά

Υπ. Διδάκτωρ,
Αρχιτεκτονική Σχολή, Ε.Μ.Π.

Παίζοντας με την πόλη: Η χωρική εμπειρία των πανταχού διαχεόμενων παιχνιδιών (pervasive games).

17:00-17:30 Στρογγυλό Τραπέζι

Γιώργος Παπακωνσταντίνου, Αρχιτέκτονας, Καθηγητής, TAM, Παν. Θεσσαλίας
Βασίλης Μπουρδάκης, Αρχιτέκτονας, Καθηγητής, TAM, Παν. Θεσσαλίας
Δάφνη Τραγάκη, Κοινωνική Ανθρωπολόγος, Επ. Καθηγήτρια, ΙΑΚΑ, Παν. Θεσσαλίας
Δημήτρης Χαρίτος, Επ. Καθηγητής, Τμ. Επικοινωνίας και Μ.Μ.Ε., ΕΚΠΑ

17:30-18:00 Ερωτήσεις - Συζήτηση - Απολογισμός Ημερίδας

Πέτρος Πετριδης

Κοινωνικός Ανθρωπολόγος, Μεταδιδακτορικός Ερευνητής ΚΕΑΕ
Ψηφιακή Εργασία, Theologycraft και Βάσεις Δεδομένων στο πλαίσιο των
Διαδικτυακών Παιχνιδιών.

Ο Πέτρος Πετριδης είναι διδάκτορας κοινωνικής ανθρωπολογίας και μεταδιδακτορικός ερευνητής στο Κέντρο Έρευνας για τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες. Τα ερευνητικά του ενδιαφέροντα εστιάζουν στον ψηφιακό πολιτισμό και συγκεκριμένα στην ψηφιακή οικονομία, τη μελέτη δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας, τον διαμοιρασμό αρχείων και την παραγωγή και κυκλοφορία γνώσης στο πλαίσιο τεχνοκοινωνικοτήτων όπως τα ορόπια δίκτυα και τα ψηφιακά διαδικτυακά παιχνίδια. Έχει εργαστεί σε πολλά ερευνητικά προγράμματα σε συνεργασία με πανεπιστήμια (Θεσσαλίας, Πάντειο, Μακεδονίας) και ερευνητικά κέντρα (ΕΚΚΕ).

Περίληψη

Η παρούσα εισήγηση αφορά στην εθνογραφική διερεύνηση των μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών. Εξετάζει τις μορφές ψηφιακής εργασίας που αναπτύσσονται στα εν λόγω τεχνολογία μέσω της διασάλευσης των ορίων εργασιακού/ελεύθερου χρόνου και παραγωγού/καταναλωτή. Επιπλέον, διερευνά τις διαδικασίες παραγωγής και διάχυσης γνώσης από την πλευρά των παικτών και τους τρόπους με τους οποίους αυτές οι πρακτικές μετασχηματίζουν την εμπειρία του παιχνιδιού και συγκροτούν την υποκειμενικότητα του gamer.

Γιώργος Λουκάκης

Γεωλόγος/Πολιτικός Μηχανικός, Μεταδιδακτορικός Ερευνητής,
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας
Το γεωλογικό τοπίο στα βιντεοπαιχνίδια. Γεωμορφολογική ταξινόμηση και ανάλυση
ψηφιακών αναπαραστάσεων στην πλατφόρμα Amiga (1985-1996).

Ο Γιώργος Λουκάκης είναι διδάκτωρ του τμήματος Πολιτικών Μηχανικών του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας και απόφοιτος του Τμήματος Γεωλογίας του Αριστοτέλειου Πανεπιστημίου της Θεσσαλονίκης. Σήμερα διεξάγει μεταδιδακτορική έρευνα ενώ διδάσκει επικουρικά στο μάθημα "Αρχιτεκτονική και Βιντεοπαιχνίδια". Στο παρελθόν συμμετείχε ως επιστημονικός συνεργάτης στο ερευνητικό πρόγραμμα του τμήματος Αρχιτεκτόνων Μηχανικών με τίτλο: "Το αστικό τοπίο στα βιντεοπαιχνίδια - Αναπαραστάσεις και χωρικές αφηγήσεις". Στα κύρια ερευνητικά του ενδιαφέροντα περιλαμβάνονται τα βιντεοπαιχνίδια και ειδικότερα οι αναπαραστάσεις του τοπίου, η ιστορία και ο σχεδιασμός βιντεοπαιχνιδιών.

Περίληψη

Είναι γεγονός ότι τα τελευταία χρόνια έχει επιτευχθεί σημαντική πρόοδος στην τεχνολογία των αλληλεπιδραστικών ψηφιακών αναπαραστάσεων και ειδικότερα των βιντεοπαιχνιδιών, με

αποτέλεσμα την ολοένα μεγαλύτερη αποδοχή των τεχνολογιών αυτών από την επιστημονική κοινότητα ως πολύπλημων εργαλείων για ένα ευρύ φάσμα εφαρμογών. Σήμερα, οι ψηφιακές αναπαραστάσεις κάθε είδους και λειτουργικότητας χρησιμοποιούνται όχι μόνο ως εργαλεία απεικόνισης αλλά και ως ολοκληρωμένα συστήματα μοντελοποίησης και προσομοίωσης ποικίλων συνθηκών και σεναρίων.

Η ψηφιακή οπτικοακουστική αναπαράσταση του χώρου στα βιντεοπαιχνίδια δεν αντιπροσωπεύει απλά το περιβάλλον του παιχνιδιού αλλά περιγράφει ταυτόπτες, συμβολικές πράξεις και αφηγήσεις. Η αντίληψη, η συνειδησιακή καταγραφή του χώρου και η παρουσία σε αυτό το εξειδικευμένο περιβάλλον εμπεριέχουν ποικίλες μνημονικές διαδικασίες, οι οποίες εμπλέκονται με την εξατομικευμένη εμπειρία του παίκτη, ενώ ταυτόχρονα δημιουργούν μία αίσθηση κοινής κατανόησης και κατά συνέπεια, ένα συλλογικό όραμα για τον υβριδικό πλέον χώρο που δημιουργούν τα παιγνιώδη ψηφιακά μέσα.

Στη μελέτη αυτή, το γεωλογικό τοπίο που εντοπίστηκε σε 3500 και πλέον βιντεοπαιχνίδια, εξετάστηκε μέσα από την αποσπασματική αλλά και καθολική του εικόνα εντός του ψηφιακού χώρου του παιχνιδιού και σε αντιστοιχία με ένα σύνολο γεωμορφολογικών παραμέτρων που σχετίζονται άμεσα ή έμμεσα με την εμπειρία ή τη δράση του παίκτη καθώς και με το ρόλο του γεωτοπίου τόσο ως αφηγηματικό στοιχείο, επιστημονικό παράγωγο ή προϊόν φαντασίας. Το τελικό αποτέλεσμα του ερευνητικού έργου προέκυψε μέσα από μία διαδικασία τυπολογικής ταξινόμησης και σχολιασμού και συγκρότησε ένα αρχείο αναπαραστάσεων των γεωλογικών τοπίων στα βιντεοπαιχνίδια και ειδικότερα σε αυτά της πλατφόρμας Amiga, του πρώτου πολυμεσικού υπολογιστή.

Ελεάννα Πανδιά

Υπ. Διδάκτωρ, Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων & Πολιτισμού, Πάντειο Πανεπιστήμιο
Ο ψυχικός χώρος της διαδικτυακής εμπειρίας.

Η Ελεάνα Πανδιά είναι επικοινωνιολόγος, κατέχει μεταπτυχιακό τίτλο στην Ψυχολογία των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης και είναι υποψήφια διδάκτορας στο τμήμα Επικοινωνίας Μέσων και Πολιτισμού του Παντείου Πανεπιστημίου. Τα ερευνητικά της ενδιαφέροντα περιλαμβάνουν τις ψηφιακές αφηγήσεις και αφορούν στη μελέτη του έφηβου χρήστη του διαδικτύου και τις διαδικτυακές αναπαραστάσεις του εφηβικού σώματος. Είναι επιστημονικός συνεργάτης του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών του τμήματος ΕΜΠΟ.

Περίληψη

Ο κυβερνοχώρος είναι ένας τόπος που βρίθεται από μεταφορές, όπως «σερφάρω στο διαδίκτυο», «είμαι online» και «βγαίνω από το chat» μεταξύ πολλών άλλων. Οι μεταφορές και οι μύθοι είναι ο τρόπος με τον οποίο οι παίκτες εισάγονται στον τόπο της αφήγησης ή της προσομοίωσης που αποτελούν τα videogames.

Αν ο κυβερνοχώρος μπορεί να αποτελεί έναν ενδιάμεσο - μεταβατικό- χώρο όπου στους ενήλικες η κουλτούρα συναντά τη δημιουργικότητα, σε αυτή τη συνάντηση θα γίνει μια απόπειρα να δείξουμε ότι τα videogames αποτελούν μεταβατικά φαινόμενα εντός των οποίων παιδιά και ενήλικες κατασκευάζουν νέες ταυτόπτες, ταυτίζονται με τα avatars τους, προβάλλουν σε αυτά

ιδιότητες του εαυτού και των σημαντικών άλλων της ζωής τους, επεξεργάζονται σχέσεις και συγκρούσεις με παιγνιώδη τρόπο σε έναν ενδιάμεσο χώρο που συναντούμε κάποιες φορές και στα ψυχοθεραπευτικά πλαίσια. Μπορεί ο ενδιάμεσος – μεταβατικός- χώρος των videogames να αποτελέσει εργαλείο κατανόησης του κόσμου, αναπαραγωγής της γνώσης, επεξεργασίας νοημάτων και ψυχικών διεργασιών;

Μαριάννα Ασπρογέρακα

Υπ. Διδάκτωρ, Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων & Πολιτισμού, Πάντειο Πανεπιστήμιο
Λογισμικά ψυχαγωγίας με στόχο την ενημέρωση και εκπαίδευση του πολίτη.

Η Ασπρογέρακα Άννα –Μαρία είναι υποψήφια Διδάκτωρ στο Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού του Παντείου Πανεπιστημίου. Απόφοιτη της σχολής Καλών Τεχνών, έλαβε το μεταπτυχιακό της στον τομέα της Πολιτιστικής Διαχείρισης από το τμήμα ΕΜΠΟ του Παντείου Πανεπιστημίου. Έχει εργασιακή εμπειρία στο σχεδιασμό, την ανάπτυξη και διαχείριση εφαρμογών ψηφιακού περιεχομένου αλλά και ερευνητική όσον αφορά στη χρήση ιστοχώρων κοινωνικής δικτύωσης ως εκπαιδευτικά εργαλεία σε αναλυτικά προγράμματα μαθημάτων τριτοβάθμιας εκπαίδευσης. Διδάσκει ως τακτική ωρομίσθια στις Σχολές Αστυφυλάκων της Αστυνομίας Δημόσιες Σχέσεις και Επικοινωνία. (2015-16)

Περίληψη

Η παρούσα εισήγηση αφορά στη μελέτη των λογισμικών ψυχαγωγίας ως εργαλεία επικοινωνίας σε τομείς της δημόσιας διοίκησης όπως η πολιτική προστασία, η εθνική άμυνα, οι σχέσεις μεταξύ δημόσιου τομέα και πολίτη. Το πολιτισμικό, κοινωνικό, πολιτικό, οικονομικό αλλά και εκπαιδευτικό πλαίσιο μέσα στο οποίο εντάσσεται ο σχεδιασμός και η χρήση τέτοιου είδους εφαρμογών προσδιορίζει εν πολλοίς τα αποτελέσματα που μπορεί να επιφέρει αυτή η τεχνολογία, τόσο στην επικοινωνιακή όσο και στην εκπαιδευτική διαδικασία. Από την άλλη πλευρά, τα πλεονεκτήματα αξιοποίησης εφαρμογών ψυχαγωγίας στο δημόσιο, ως επικοινωνιακά και εκπαιδευτικά μέσα, είναι ιδιαίτερα σημαντικά δεδομένου ότι έχουν τη δυνατότητα να συνθέσουν και να επηρεάσουν τη μελλοντική συμπεριφορά του πολίτη, χωρίς μάλιστα να εμπεριέχουν στοιχεία ιδεολογικής χειραγώγησης. Ως μελέτη περίπτωσης θα αναφερθούν παραδείγματα εφαρμογών από την Ελλάδα και το εξωτερικό.

Ελίνα Ροϊνιώτη

Υπ. Διδάκτωρ, Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων & Πολιτισμού, Πάντειο Πανεπιστήμιο
Ο κοινωνικός χώρος του παιχνιδιού στα Μαζικά, Διαδίκτυα, Πολυχρηστικά Παιχνίδια Ρόλων (MMORPG).

Η Ελίνα Ροϊνιώτη είναι κοινωνιολόγος και υποψήφια διδάκτορας του τμήματος Επικοινωνίας Μέσων και Πολιτισμού του Παντείου Πανεπιστημίου, στον τομέα μελέτης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Κατέχει μεταπτυχιακό δίπλωμα στην Κοινωνιολογία και συγκεκριμένα στην κατεύθυνση της Κοινωνικής και Πολιτικής Θεωρίας. Έχει συμμετάσχει σε εθνικά και διεθνή ερευνητικά προγράμματα, είναι επιστημονικός συνεργάτης του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών του τμήματος ΕΜΠΟ και μέλος του The Philosophy of Computer Games Net-

work. Έχει λάβει μέρος σε εθνικά και διεθνή φεστιβάλ παιχνιδιών ως game designer ενώ από το 2015 εργάζεται στη Γενική Γραμματεία Ενημέρωσης και Επικοινωνίας ως ειδικός σύμβουλος σε θέματα οπτικοακουστικών μέσων και ψηφιακού πολιτισμού.

Περίληψη

Η χωρική απεικόνιση και κατ' επέκταση η διαπραγμάτευση του χώρου αποτελούν βασικά χαρακτηριστικά των παιχνιδιών και κυρίως των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Σήμερα, διαφορετικά είδη παιχνιδιών πραγματεύονται με έναν καινοτόμο τρόπο την έννοια του χώρου και κατ' επέκταση την έννοια της κοινωνικότητας, «παίζοντας» με τα όρια του πραγματικού και του φανταστικού, του συμβολικού και του υλικού. Με αφετηρία τη θεωρία του Τρίτου Χώρου του Oldenburg, θα αναφερθούμε στις χωρικές προεκτάσεις των MMORPG, όπως χαρακτηριστικά είναι το γνωστό παιχνίδι World of Warcraft, δίνοντας έμφαση στην κοινωνική αρχιτεκτονική τους και στον τρόπο με τον οποίο δομείται χωρικά ένα game session.

Ιουλιανή Θεωνά

Υπ. Διδάκτωρ, Αρχιτεκτονική Σχολή ΕΜΠ
Παίζοντας με την πόλη: Η χωρική εμπειρία των πανταχού διαχεόμενων παιχνιδιών (pervasive games).

Η Ιουλιανή Θεωνά είναι υποψήφια διδάκτωρ στην Αρχιτεκτονική Σχολή του ΕΜΠ, απόφοιτος της Αρχιτεκτονικής Σχολής ΑΠΘ, και κάτοχος μεταπτυχιακών διπλωμάτων από την Αρχιτεκτονική Σχολή ΕΜΠ και το Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ, ΕΚΠΑ. Τα ερευνητικά της ενδιαφέροντα περιλαμβάνουν τα πανταχού διαχεόμενα παιχνίδια, τις πρακτικές που απορρέουν από τα μέσα με δυνατότητα εντοπισμού θέσης και την τεχνολογικά διαμεσολαβημένη εμπειρία του [αστικού] χώρου.

Περίληψη

Η εισήγηση θα εστιάσει στη αναζήτηση του ιδιαίτερου χαρακτήρα της χωρικής εμπειρίας που αναδύεται όταν ο χρήστης συμμετέχει ενεργά σε ένα πανταχού διαχεόμενο παιχνίδι (pervasive game). Μέσα από την ανάλυση συγκεκριμένων παραδειγμάτων τέτοιων εφαρμογών, καθώς και των χωρικών τους χαρακτηριστικών, θα διερευνηθεί η έννοια της πόλης ως πεδίου παιδιάς και παράλληλα θα εξεταστεί η δυνατότητα των παιχνιδιών αυτών να συνδράμουν στην ανάδυση χωρικών πρακτικών. Η αναζήτηση αυτή θα γίνει υπό το πρίσμα μιας μεταφαινομενολογικής προσέγγισης, σκιαγραφώντας ταυτόχρονα τι έχει να προσφέρει μία τέτοια θεώρηση στη συγκεκριμένη έρευνα.

Οργάνωση Ημερίδας:
Πέτρος Πετρίδης - Μεταδιδακτορικός Ερευνητής,
Κέντρο Έρευνας για τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες

σε συνεργασία με τα εργαστήρια:

Περιβαλλοντικής Επικοινωνίας & Οπτικοακουστικής Τεκμηρίωσης
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας
&
Κοινωνικής Ανθρωπολογίας
Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας,
Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

Συντελεστές:

Γιώργος Καλαούζης, Νίκος Βαμβάκας, Αβροκώμη Ζαβιτσάνου, Στεφανή Γιάκα,
Θωμάς Λόλας, Ελένη Τσατσαρώνη, Βιολέττα Κουτσούκου, Βάιος Μπαλατσός