

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών

Πολιτιστική Πολιτική και Ανάπτυξη

Μεταπτυχιακή Διατριβή



**Παίζοντας με το παρελθόν, προσεγγίζοντας το παρελθόν:
όψεις του Α' Παγκοσμίου Πολέμου στα ψηφιακά παιχνίδια.**

Δημήτριος Βολοτόπουλος

**Επιβλέπων Καθηγητής
Χρήστος Δερμεντζόπουλος**

Μάιος 2016

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών

Πολιτιστική Πολιτική και Ανάπτυξη

Μεταπτυχιακή Διατριβή

**Παίζοντας με το παρελθόν, προσεγγίζοντας το παρελθόν:
όψεις του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου στα ψηφιακά παιχνίδια.**

Δημήτριος Βολοτόπουλος

**Επιβλέπων Καθηγητής
Χρήστος Δερμεντζόπουλος**

Η παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή υποβλήθηκε προς μερική εκπλήρωση των απαιτήσεων για απόκτηση μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών στην Πολιτιστική Πολιτική και Ανάπτυξη από τη Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών του Ανοικτού Πανεπιστημίου Κύπρου.

Μάιος 2016

ΛΕΥΚΗ ΣΕΛΙΔΑ

Περίληψη

Στην παρούσα εργασία πραγματευόμαστε τα ψηφιακά παιχνίδια ως πολιτισμικό φαινόμενο. Στο πλαίσιο αυτό, εξετάζουμε τις αναπαραστάσεις της ιστορίας σε πέντε επιλεγμένα ψηφιακά παιχνίδια που σχετίζονται με τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο. Μέσα από την βιβλιογραφική ανασκόπηση και την ανάλυση λόγου και περιεχομένου, η οποία βασίστηκε σε επιστημονικές μελέτες σχετικά με τις εκφραστικές δυνατότητες του μέσου, διερευνούμε πώς οι παίκτες μπορούν να προσεγγίσουν, αναδημιουργήσουν, ανατρέψουν, κατευθύνουν και παίξουν με το ιστορικό παρελθόν, αποφεύγοντας τις επικρίσεις για τυχόν ιστορικές ανακρίβειες των συγκεκριμένων παιχνιδιών. Επιπρόσθετα, εξετάζουμε τρία επιλεγμένα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια που σχετίζονται με τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο και αναφερόμαστε στις δυνατότητες και τους περιορισμούς τους στα πλαίσια της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Στο τέλος της εργασίας, το βασικό συμπέρασμα είναι ότι τα ιστορικά ψηφιακά παιχνίδια συνιστούν μια νέα μορφή ιστορικής έκφρασης και υπό αυτήν την έννοια, συμβάλλουν με το δικό τους τρόπο στην παραγωγή πολιτισμικής μνήμης και τη συγκρότηση της δημόσιας ιστορίας.

Summary

This study deals with digital games as a cultural phenomenon. In this context, we aim to examine the representation of history in five selected World War I digital games. Through a literature review and a content and narrative analysis based on studies of the expressive potential of the medium, we avoid criticisms of historical inaccuracy in these games, but explore instead the ways in which players can engage with, play with, recreate, subvert and direct the historical past. Furthermore, we also examine three selected World War I educational games and discuss the potential and limitations of digital based-game learning. At the end of the study, the main conclusion is that historical digital games are a new mode of historical expression. In this regard, they contribute in their own way to our collective memory and our construct of public history.

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω την τριμελή επιτροπή, τους Δρ. Γεώργιο Αλεξόπουλο και Γεώργιο Παπαϊωάννου και ιδιαιτέρως, τον επιβλέποντα της εργασίας Δρ. Χρήστο Δερμεντζόπουλο για την άριστη επικοινωνία που είχαμε, καθώς επίσης και για την πολύτιμη αρωγή που μου προσέφερε κατά την διάρκεια της εκπόνησης της παρούσας εργασίας, συμβάλλοντας έτσι σε μεγάλο βαθμό στην επίτευξη του τελικού αποτελέσματος.

Περιεχόμενα

1	Εισαγωγή	1
1.1	Ο σκοπός και τα βασικά ερευνητικά ερωτήματα της εργασίας	1
1.2	Η συνεισφορά της εργασίας	2
1.3	Η μεθοδολογική έρευνα και οι περιορισμοί της εργασίας.....	3
1.4	Η διάρθρωση της εργασίας.....	4
2	Παιχνίδια και ψηφιακά παιχνίδια	6
2.1	Ορισμοί και εννοιολογικές προσεγγίσεις του παιχνιδιού.....	6
2.2	Ορισμοί και εννοιολογικές προσεγγίσεις του ψηφιακού παιχνιδιού.....	11
2.3	Η ταξινόμηση των ψηφιακών παιχνιδιών.....	14
3	Τα ψηφιακά παιχνίδια ως πολιτισμικό φαινόμενο	16
3.1	Ιστορική επισκόπηση των ψηφιακών παιχνιδιών.....	16
3.2	Η πολιτιστική βιομηχανία των ψηφιακών παιχνιδιών.....	19
3.3	Το κοινό των ψηφιακών παιχνιδιών.....	23
3.4	Ψηφιακά παιχνίδια και βία.....	26
4	Αναπαραστάσεις της ιστορίας του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου στα ψηφιακά παιχνίδια	30
4.1	Όψεις της δημόσιας ιστορίας: τα ψηφιακά παιχνίδια του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου.....	30
4.2	Αναλυτικές προσεγγίσεις στα ψηφιακά παιχνίδια του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου.....	32
4.2.1	Οι μάχες των χαρακωμάτων στο <i>Verdun</i>	32
4.2.2	Ιστορία και περιπέτεια στο <i>Valiant Hearts: The Great War</i>	34
4.2.3	Ο Α΄ Παγκόσμιος Πόλεμος και το μυθολογικό σύμπαν του H. P. Lovecraft στο <i>Call of Cthulhu: The Wasted Land</i>	37
4.2.4	Η μάχη των αιθέρων στο <i>Sid Meier's Ace Patrol</i>	39
4.2.5	Ξαναγράφοντας την ιστορία στο <i>Darkest Hour: A Hearts of Iron Game</i>	40
5	Αναπαραστάσεις της ιστορίας του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου στα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια	44
5.1	Ψηφιακό παιχνίδι και εκπαίδευση.....	44
5.2	Εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι, ιστορία και πολιτισμική μνήμη	48
5.3	Αναλυτικές προσεγγίσεις στα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου	49
5.3.1	<i>War Game</i> : Παίζοντας ποδόσφαιρο στην πρώτη γραμμή του Δυτικού Μετώπου.....	49
5.3.2	Στρατιωτική στρατηγική στο <i>Trench Warfare</i>	51
5.3.3	Ο «πόλεμος της φθοράς» στο <i>Over the Top</i>	52
6	Επίλογος	54
6.1	Γενικά Συμπεράσματα.....	54
6.2	Παρατηρήσεις και προτάσεις σχετικά με τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια.....	57
	Βιβλιογραφία	59
	Παράρτημα - Στιγμιότυπα επιλεγμένων ψηφιακών παιχνιδιών	66

Κεφάλαιο 1

Εισαγωγή

We don't stop playing because we grow old;
we grow old because we stop playing.
George Bernard Shaw

1.1 Ο σκοπός και τα βασικά ερευνητικά ερωτήματα της εργασίας

Τα ψηφιακά παιχνίδια -ή αλλιώς, βιντεοπαιχνίδια- κατατράχονται από μια στερεότυπη εικόνα: έφηβοι και παιδιά, ως επί το πλείστον αγόρια, απομονώνονται στο δωμάτιό τους και ξημεροβραδιάζονται μπροστά από μια κονσόλα ή την οθόνη ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή. Στην παρούσα εργασία υποστηρίζεται πως τούτη η αντίληψη για τα ψηφιακά παιχνίδια παρόλο που δεν είναι ψευδής, είναι εν μέρει μόνο αληθής. Πράγματι, τα ψηφιακά παιχνίδια είναι δημοφιλή στο νεανικό κοινό: αφενός η αλματώδης εξέλιξη της τεχνολογίας και η κυριαρχία της εικόνας, αφετέρου το φαινόμενο της έντονης αστικοποίησης που αναπόφευκτα έχει περιορίσει το παιχνίδι σε εξωτερικούς χώρους, ευνόησε αυτό το είδος της οικιακής ψυχαγωγίας.

Όμως, πέρα από ψυχαγωγία, τα σύγχρονα ψηφιακά παιχνίδια συνιστούν και μια αφήγηση: ζωντανεύουν χαρακτήρες και πλάθουν κόσμους, αντλώντας συνήθως την έμπνευσή τους από την αρχαία μυθολογία, την επιστημονική και ηρωική φαντασία ή την παγκόσμια ιστορία. Στην τελευταία εστιάζουμε το ενδιαφέρον μας στην παρούσα εργασία: συγκεκριμένα, εξετάζουμε εάν, πώς και σε ποιο βαθμό τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν τη δυνατότητα να φωτίσουν πτυχές της ιστορίας ή να υποκινήσουν το ενδιαφέρον για αυτήν. Στην ίδια προοπτική διερευνούμε και τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια, λαμβάνοντας βέβαια υπόψη ότι η σκόπευση των τελευταίων διαφέρει από εκείνη των εμπορικών ψηφιακών παιχνιδιών, αφού εκτός από τη διασκέδαση, πρωταρχικός σκοπός είναι η μάθηση.

Στο πλαίσιο αυτό, προχωρήσαμε σε μια αναλυτική προσέγγιση πέντε εμπορικών και τριών εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών που σχετίζονται με τον Α΄ Παγκόσμιο

Πόλεμο. Η επιλογή της συγκεκριμένης ιστορικής περιόδου δεν ακολουθεί την πεπατημένη, αφού από τους πολέμους του προηγούμενου αιώνα, οι σχεδιαστές και οι παίκτες ψηφιακών παιχνιδιών, αλλά και το ευρύ κοινό εν γένει δείχνουν εντονότερο ενδιαφέρον για το Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο· και ακριβώς επειδή η ιστορική εποχή του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου φαίνεται πλέον απόμακρη, η πρόκληση των ψηφιακών παιχνιδιών να κεντρίσουν το ενδιαφέρον των παικτών για το Μεγάλο Πόλεμο είναι σαφώς πιο απαιτητική.

1.2 Η συνεισφορά της εργασίας

Τα ψηφιακά παιχνίδια μετρούν πάνω από μισό αιώνα ύπαρξης, αλλά το πεδίο της επιστημονικής έρευνας για αυτά είναι σχετικά νέο· ήδη όμως, έχουν διαμορφωθεί αρνητικές και θετικές τάσεις γύρω από τα ψηφιακά παιχνίδια. Οι υποστηρικτές των τελευταίων θεωρούν πως συνεισφέρουν στην ανάπτυξη ενός πεδίου δεξιοτήτων των παικτών, οι οποίες ενδεχομένως να λειτουργήσουν επικουρικά και σε άλλες χρήσεις της ψηφιακής τεχνολογίας· στον αντίποδα, οι επικριτές των ψηφιακών παιχνιδιών διατείνονται ότι οι παίκτες τους -κυρίως παιδιά και έφηβοι- αποσπώνται από πιο «ουσιαστικές» δραστηριότητες, όπως το παιχνίδι έξω από το σπίτι ή η σχολική μελέτη· και ενώ σχεδόν όλοι αναγνωρίζουν τις μαθησιακές δυνατότητες των ψηφιακών παιχνιδιών, υπάρχουν πολλές επιφυλάξεις σχετικά με το αν αυτό που τελικώς μαθαίνεται είναι το επιθυμητό για τα παιδιά και τους νεαρούς παίκτες. Αλλά ακόμα και στην περίπτωση των εκπαιδευτικών παιχνιδιών υπάρχει έντονη αμφισβήτηση για το εάν μπορούν να ενισχύσουν υποστηρικτικά και αποτελεσματικά την εκπαιδευτική πρακτική (Shaffer, κ.ά., 2005: 105-106).

Λαμβάνοντας υπόψη αυτούς τους προβληματισμούς επισημαίνεται πως τα ψηφιακά παιχνίδια δεν είναι εξ ορισμού ωφέλιμα ή επιβλαβή· όπως, προαναφέρθηκε το σύγχρονο ψηφιακό παιχνίδι, όπως ένα λογοτεχνικό βιβλίο ή μια κινηματογραφική ταινία, συνιστά μια αφήγηση, της οποίας το περιεχόμενο καθορίζεται από τους εκάστοτε δημιουργούς που καταγίνονται με το ψηφιακό πολυμέσο. Στο πλαίσιο αυτό, η εργασία επιχειρεί να καταδείξει ότι υπό κατάλληλες προϋποθέσεις τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να προσφέρουν πολυσύνθετες, διαδραστικές εμπειρίες, οι οποίες μαζί με την ψυχαγωγική ενδεχομένως να διαθέτουν και μια γνωσιακή διάσταση, υποκινώντας το ενδιαφέρον του

παίκτη για την ιστορία –ειδικότερα στην περίπτωση μας, για την ιστορική περίοδο του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου.

Συνεπώς, η εργασία αποπειράται -μεταξύ άλλων- να φωτίσει καίριες όψεις των ψηφιακών παιχνιδιών, αναδεικνύοντας τις ποικίλες και αξιόλογες δυνατότητες του σχετικά νέου αυτού μέσου. Ιδίως όσον αφορά στα ψηφιακά παιχνίδια μαθησιακού σκοπού, η χρησιμοποίησή τους σε εκπαιδευτικά ιδρύματα, μουσεία και πολιτιστικούς οργανισμούς μπορεί να συμβάλει στην εκπαιδευτική διαδικασία και στην πολιτιστική ανάπτυξη. Υπό αυτό το πρίσμα, η εργασία απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς, ιστορικούς, ερευνητές του πολιτισμού, σχεδιαστές και θεωρητικούς των ψηφιακών παιχνιδιών.

1.3 Μεθοδολογική έρευνα και περιορισμοί της εργασίας

Η μεθοδολογική έρευνα της εργασίας βασίζεται σε δύο πυλώνες: αφενός τη βιβλιογραφική έρευνα, αφετέρου την αναλυτική προσέγγιση του λόγου και του περιεχομένου επιλεγμένων ψηφιακών παιχνιδιών που σχετίζονται με τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο. Ιδίως όσον αφορά την εξέταση των ψηφιακών παιχνιδιών επιχειρούμε μια σημειωτική ανάλυση των οπτικοακουστικών τους στοιχείων, η οποία βασίζεται σε τρεις άξονες: το χώρο, το χρόνο και τον ήχο. Ακόμη λαμβάνεται υπόψη ο παιγνιώδης χαρακτήρας των συγκεκριμένων παιχνιδιών –κανόνες και μηχανισμοί διάδρασης- αλλά και η πλοκή τους, η οποία, όπως θα δούμε στη συνέχεια, αποδίδει τη δράση και τα γεγονότα με τέτοιο τρόπο ώστε σε ορισμένες περιπτώσεις να επιτυγχάνεται ένα έμφορτο συναισθηματικά αποτέλεσμα.

Εντούτοις, τονίζεται εξαρχής ότι η ανάλυση των συγκεκριμένων ψηφιακών παιχνιδιών είναι ενδεικτική: μια έρευνα του συνόλου των ψηφιακών παιχνιδιών που αντλούν την έμπνευσή τους από τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο θα απαιτούσε κάποια χρόνια για να ολοκληρωθεί. Το πρόβλημα είναι αντίστροφο όσον αφορά στα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια του Μεγάλου Πολέμου, τα οποία σπανίζουν· τούτο εμμέσως υποδηλώνει την ελλιπή αξιοποίηση του εκπαιδευτικού ψηφιακού παιχνιδιού. Τέλος, σημειώνουμε το στοιχείο της μεταβλητότητας που διέπει το ψηφιακό παιχνίδι: ορισμένα από αυτά δέχονται πολύ συχνά αναβαθμίσεις και επιπρόσθετο περιεχόμενο, με αποτέλεσμα να

αλλάζουν σε μεγάλο βαθμό στη διάρκεια μερικών ετών ή και μηνών ακόμη –μια τέτοια περίπτωση είναι το *Verdun*, στο οποίο θα αναφερθούμε σε επόμενο κεφάλαιο. Ενδεχομένως λοιπόν, σε μεταγενέστερο χρόνο το συγκεκριμένο παιχνίδι να έχει δεχθεί πολλές και σημαντικές αλλαγές ή και να πάψει να υφίσταται πλέον, ένα σύνηθες φαινόμενο στα διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών.

1.4 Η διάρθρωση της εργασίας

Σχετικά με τη διάρθρωση της εργασίας, ήδη σε αυτό το πρώτο, εισαγωγικό κεφάλαιο αναπτύχθηκε η θεωρητική της βάση και τα βασικά ερευνητικά ερωτήματα, καθώς επίσης διευκρινίστηκε και η συνεισφορά της. Στο δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζεται μια ανασκόπηση της βιβλιογραφίας σχετικά με τους ορισμούς του -παραδοσιακού- παιχνιδιού και του ψηφιακού παιχνιδιού. Επίσης, διασαφηνίζονται τα κοινά στοιχεία και οι διαφορές τους και παρατίθενται τα βασικά γνωρίσματα καθώς και μια συμβατική ταξινόμηση των ψηφιακών παιχνιδιών σε είδη. Στο τρίτο κεφάλαιο εξετάζουμε τα ψηφιακά παιχνίδια ως πολιτισμικό φαινόμενο. Στο πλαίσιο αυτό, έπειτα από μια ιστορική επισκόπηση των ψηφιακών παιχνιδιών, αναφερόμαστε στα χαρακτηριστικά εκείνα που καθιστούν τα τελευταία ως πολιτιστική βιομηχανία. Ακολουθούν ορισμένες παρατηρήσεις σχετικά με τη σύσταση και τη δραστηριοποίηση του κοινού των ψηφιακών παιχνιδιών, παραθέτοντας παράλληλα σχετικές έρευνες. Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με ένα ζήτημα, το οποίο αφενός σχετίζεται άμεσα με τα παιχνίδια του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου, αφετέρου απασχολεί έντονα την επιστημονική έρευνα, ενώ προβάλλεται πολύ συχνά και στα ΜΜΕ: πρόκειται για τη βία -εάν και πώς τα ψηφιακά παιχνίδια συμβάλλουν στην αύξηση ή στην εκτόνωση της επιθετικότητας.

Το τέταρτο κεφάλαιο συσχετίζει τη δημόσια ιστορία με το ψηφιακό παιχνίδι· ακολουθεί μια αναλυτική προσέγγιση πέντε ψηφιακών παιχνιδιών που βασίζονται στην περίοδο του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου. Συγκεκριμένα, η προσοχή μας επικεντρώνεται στους μηχανισμούς και στα αφηγηματικά μέσα που επιστρατεύουν τα ψηφιακά παιχνίδια προκειμένου -πέρα από την ψυχαγωγία- να προβάλλουν την ιστορία ή ενίοτε να αποτελέσουν ένα έναυσμα για τον παίκτη προκειμένου ο ίδιος να αναζητήσει την ιστορική γνώση σχετικά με το Μεγάλο Πόλεμο. Αντίστοιχη διερεύνηση επιχειρείται και στο πέμπτο κεφάλαιο, τούτη τη φορά για τρία εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια - σημειώνεται ξανά εδώ η δυσκολία ανεύρεσης εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών που

να σχετίζονται με τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο. Επιπλέον, έχει προηγηθεί μια γενική αναφορά στα χαρακτηριστικά και τη σκόπευση των ψηφιακών παιχνιδιών, παραθέτοντας ξανά σχετικές έρευνες. Τέλος, στο έκτο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα συμπεράσματα που προκύπτουν από την ανάλυση των επιλεγμένων ψηφιακών παιχνιδιών, καθώς και ορισμένες προτάσεις για περαιτέρω διερεύνηση ζητημάτων που ενδεχομένως να καλύψουν τα κενά που εντοπίστηκαν ή/και να αναδείξουν διαστάσεις που δεν ελήφθησαν εδώ υπόψη.

Κεφάλαιο 2

Παιχνίδια και ψηφιακά παιχνίδια

2.1 Ορισμοί και εννοιολογικές προσεγγίσεις του παιχνιδιού

Η έννοια του παιχνιδιού είναι πολύσημη· σχετίζεται τόσο με αντικείμενα όσο και με διαδικασίες. Ο Immanuel Kant θεωρεί ότι το παιχνίδι αποτελεί ένα δυνητικό μέσο ελεύθερης έκφρασης του υποκείμενου· ο Hans-Georg Gadamer αντιτείνει πως το παιχνίδι έχει τη δική του αυτόνομη υπόσταση ανεξάρτητη από το εκάστοτε υποκείμενο (1975/2006: 102-110). Ο Ludwig Wittgenstein επιχειρεί μια διαφορετική προσέγγιση, υποστηρίζοντας πως ο ορισμός του παιχνιδιού είναι αδύνατος· έτσι, το παιχνίδι μπορεί να γίνει κατανοητό μόνο μέσα από παραδείγματα (1953/1986: 31-35). Το ζήτημα περιπλέκεται ακόμη περισσότερο από τη γλωσσική απόδοση της λέξης παιχνίδι: στα αγγλικά αποδίδεται με δύο λέξεις -play και game, με την πρώτη να καλύπτει ένα ευρύτερο φάσμα δραστηριοτήτων σε σχέση με τη δεύτερη-, ενώ στις περισσότερες γλώσσες με μία -λ.χ. στα γαλλικά με τη λέξη jeu, στα γερμανικά ως spiel και βεβαίως, στα ελληνικά ως παιχνίδι (Juul, 2005: 29, Clément, 2014 : 197, Aarseth, 2014α : 485).

Τούτο το πρόβλημα πραγματεύεται -μεταξύ πολλών άλλων- ο Johan Huizinga στην περίφημη μελέτη του με τον τίτλο *Homo Ludens* (Ο παίζων άνθρωπος), όπου παραθέτει δύο ορισμούς του παιχνιδιού: σύμφωνα με τον πρώτο το παιχνίδι συγκροτεί έναν «μαγικό κύκλο», είναι δηλαδή «μια ελεύθερη δραστηριότητα, η οποία διαχωρίζεται από την 'κανονική' ζωή ως 'μη σοβαρή', ενώ ταυτόχρονα απορροφά τον εμπλεκόμενο σε αυτήν με τρόπο έντονο και απόλυτο. Συνιστά μια δραστηριότητα που δε συσχετίζεται με υλικά συμφέροντα και δεν μπορεί να παραγάγει κανενός είδους κέρδος. Εξελίσσεται με τρόπο μεθοδικό, σύμφωνα με καθορισμένους κανόνες και μέσα στα δικά της ενδεδειγμένα όρια του χρόνου και του χώρου. Προάγει το σχηματισμό κοινωνικών

ομαδοποιήσεων που τείνουν να περιβάλλονται από μυστικότητα, τονίζοντας τη διαφοροποίησή τους από τον κοινό κόσμο μέσω της μεταμφίεσης ή άλλων τρόπων». (Huizinga, 1949/1938: 13, βλ. και Salen & Zimmerman, 2003: 75)

Στο δεύτερο ορισμό του, ο Huizinga περιγράφει το παιχνίδι ως «μια εθελοντική δραστηριότητα ή απασχόληση, η οποία εκτελείται μέσα σε καθορισμένα όρια του χρόνου και του χώρου, σύμφωνα με κανόνες ελεύθερα αποδεκτούς, αλλά απολύτως δεσμευτικούς, η οποία είναι αυτοαναφορική ως προς το σκοπό της και συνοδεύεται από συναισθήματα έντασης και χαράς, καθώς και από την επίγνωση [του παίκτη] ότι διαφέρει από την 'κανονική' ζωή» (Huizinga, 1949/1938 : 28, βλ. και Salen & Zimmerman, 2003: 75).

Πολλές από τις θέσεις του Huizinga ενστερνίζεται ο Γάλλος κοινωνιολόγος Roger Caillois' στη δική του κλασική πραγματεία με τίτλο *Les Jeux et les Hommes* (Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι) προχωρεί σε περαιτέρω συστηματοποίηση των θέσεων του Huizinga και διακρίνει στο παιχνίδι τα ακόλουθα έξι γνωρίσματα:

- ελευθερία: ο παίκτης συμμετέχει στο παιχνίδι εθελοντικά. Ειδάλλως, το παιχνίδι συνιστά έναν καταναγκασμό και ως εκ τούτου, χάνεται το στοιχείο της διασκέδασης.
- αυτονομία: το παιχνίδι οριοθετεί εκ των προτέρων το δικό του χωρόχρονο και διαχωρίζεται από την καθημερινή ζωή.
- αβεβαιότητα: η εξέλιξη και το αποτέλεσμα του παιχνιδιού δεν μπορεί να προβλεφθεί εκ των προτέρων.
- μη παραγωγικότητα: το παιχνίδι δεν παράγει αγαθά ή πλούτο. Ενδεχομένως να υπάρξει μετατόπιση ιδιοκτησίας μέσα στον κύκλο των παιχτών -εδώ παρατηρούμε μια διαφοροποίηση σε σχέση με τον Huizinga, ο οποίος προσδίδει στο παιχνίδι έναν ανιδιοτελή χαρακτήρα, παραβλέποντας π.χ. τα τυχερά παιχνίδια: κατά τα λοιπά, το παιχνίδι ολοκληρώνεται σε μια κατάσταση πανομοιότυπη με αυτή που υπήρχε κατά την έναρξή του.
- ρύθμιση μέσα από κανόνες: οι νόμοι της καθημερινής ζωής αναστέλλονται προσωρινά: ισχύουν μόνον οι κανόνες του παιχνιδιού, οι οποίοι γίνονται εξαρχής εθελοντικά αποδεκτοί από τους παίκτες.

- μυθοπλασία: ο παίκτης έχει επίγνωση της φανταστικής φύσης του παιχνιδιού· δημιουργείται έτσι μια δεύτερη πραγματικότητα ή μια καθαρή μη-πραγματικότητα σε σχέση με την καθημερινή ζωή (Caillois, 1958/2001: 9-10).

Στη συνέχεια, ο Caillois προχωρεί στην κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών, διακρίνοντας τέσσερα είδη. Το πρώτο είναι ο αγώνας (*agon*), ο οποίος αφορά στα παιχνίδια που βασίζονται στον ανταγωνισμό, με απαραίτητη προϋπόθεση την ισότητα των ευκαιριών για κάθε παίκτη, έτσι ώστε η αναμέτρηση να είναι απολύτως δίκαια -βλ. για παράδειγμα το σκάκι ή το ποδόσφαιρο· το δεύτερο είναι η μίμηση, (*mimicry*) δηλαδή η αποδοχή ενός φανταστικού κόσμου, εντός του οποίου ο παίκτης καλείται να υποκριθεί ότι είναι κάποιος άλλος, π.χ. τα παιδικά παιχνίδια μεταμφίεσης· το τρίτο είναι η τύχη (*alea*) που σχετίζεται με παιχνίδια των οποίων η έκβαση δεν κρίνεται από τις δεξιότητες του παίκτη, αλλά από την τύχη, π.χ. το κορώνα ή γράμματα και η ρουλέτα· τέλος, το τέταρτο είναι ο ίλιγγος (*ilinx*), που περιλαμβάνει παιχνίδια, στα οποία μια έντονη σωματική συμπεριφορά -επιτάχυνση, πτώση, γρήγορη περιστροφή κ.ά.- διαταράσσει στιγμιαία τη σταθερότητα της αντίληψης και δημιουργεί μια ευχάριστη ζάλη ή έξαψη, π.χ. η τσουλήθρα και οι κούνιες (Caillois, 1958/2001: 14-26, Salen & Zimmerman, 2003: 75-76).

Ο Caillois υποστηρίζει ότι δύο θεμελιώδεις τάσεις διέπουν όλα αυτά τα είδη παιχνιδιών: η μία αφορά στην ανάγκη του ανθρώπου για χαλάρωση, ανεμελιά και φαντασίωση· τα παιχνίδια ικανοποιούν αυτές τις φυσικές παρορμήσεις. Ο Caillois αποδίδει τούτο το στοιχείο της ξένοιαστης ευχαρίστησης με τον όρο *paidia*. Στον αντίποδα, το παιχνίδι συνιστά μια πρόκληση, μια δοκιμασία, η οποία απαιτεί δεξιότητες, εξάσκηση και αυτοκυριαρχία· η επιτυχής αντιμετώπιση της δοκιμασίας επιφέρει την τέρψη στον παίκτη -ο Caillois την αποδίδει τούτο το συναίσθημα ικανοποίησης με τον όρο *ludus*. Ως εκ τούτου, *paidia* και *ludus* αντιτίθενται και συνάμα αλληλοσυμπληρώνονται· έτσι, το παιχνίδι διαγράφει μια εξελικτική κίνηση που εκκινεί από την παρόρμηση της *paidia* και αναπτύσσεται, αλλά και χαλιναγωγείται και εκλογικεύεται, μέσα από τα εμπόδια και τους περιορισμούς που ο παίκτης καλείται να υπερβεί, με άλλα λόγια μέσα από το *ludus*. Ο Caillois τονίζει πως τα είδη των παιχνιδιών μπορούν να συνδυαστούν σύμφωνα με τον εκάστοτε διαμερισμό της *paidia* και του *ludus* (Caillois, 1958/2001 : 27-35).

Ο Gonzalo Frasca, προσεγγίζοντας την ανάλυση του Caillois, θεωρεί πως η *paidia* σχετίζεται με τον όρο *play*, ενώ το *ludus* αφορά στον όρο *game* (2003: 229-230). Πράγματι, κοινός παρονομαστής όλων των μοντέρνων εννοιολογικών προσεγγίσεων του όρου *game* είναι το *ludus*, δηλαδή η ύπαρξη κανόνων, οι οποίοι θεμελιώνουν ένα σύστημα τιμωρίας και επιβράβευσης του παίκτη· ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί ο ορισμός του Bernard Suits, ο οποίος ορίζει την ενασχόληση με το παιχνίδι «ως προσήλωση σε μια δραστηριότητα, η οποία κατευθύνεται προς την εκπλήρωση μιας συγκεκριμένης κατάστασης συμβάντων, κάνοντας χρήση μόνο των μέσων που επιτρέπονται από κανόνες, οι οποίοι εμποδίζουν τα περισσότερο αποτελεσματικά μέσα για χάρη των λιγότερο αποτελεσματικών και γίνονται αποδεκτοί επειδή και μόνον καθιστούν εφικτή μια τέτοια δραστηριότητα» (1978/2005: 54-55). Μια πιο απλή και επιγραμματική εκδοχή του παραπάνω ορισμού είναι η ακόλουθη: «παιχνίδι είναι η εθελοντική προσπάθεια να ξεπεραστούν αχρείαστα εμπόδια» (1978/2005: 55).

Κινούμενος στην ίδια κατεύθυνση, ο John Crawford ορίζει το παιχνίδι ως «ένα κλειστό, τυπικό σύστημα, το οποίο αναπαριστά με υποκειμενικό τρόπο ένα υποσύνολο της πραγματικότητας» (1984: 4). Με τον όρο «κλειστό σύστημα» ο Crawford διευκρινίζει ότι το παιχνίδι αποτελείται από τμήματα που βρίσκονται σε αλληλεξάρτηση μεταξύ τους· επιπλέον, το παιχνίδι δεν καθορίζεται από εξωτερικούς παράγοντες, διαθέτοντας εσωτερική πληρότητα και αυτονομία. Ο όρος «τυπικό» σχετίζεται με τους ρητούς κανόνες των παιχνιδιών. Ωστόσο, διευκρινίζεται πως σε ορισμένα παιχνίδια οι κανόνες είναι ασαφείς. Τέλος, ο Crawford σχολιάζει πως το παιχνίδι αναπαριστά την πραγματικότητα, εστιάζοντας κάθε φορά σε επιμέρους εκφάνσεις της προκειμένου να είναι εύληπτο και προσιτό· στο επίκεντρο αυτής της αναπαράστασης βρίσκεται η ανθρώπινη φαντασία (1984: 4-6).

Παρεμφερής είναι και ο ορισμός των Katie Salen και Eric Zimmerman, δίχως όμως να τονίζεται το στοιχείο της αναπαράστασης, αλλά εκείνο της τεχνητής σύγκρουσης. Συγκεκριμένα, το παιχνίδι ορίζεται «ως ένα σύστημα, στο οποίο οι παίκτες εμπλέκονται σε μια τεχνητή σύγκρουση που καθορίζεται από κανόνες και καταλήγει σε κάποιο μετρήσιμο αποτέλεσμα» (2003: 80). Ελάχιστες είναι και οι διαφοροποιήσεις των ορισμών του παιχνιδιού -υπό τον όρο *game* πάντοτε- από τον Jesper Juul (2005: 36) και τους Elliott Morton Avedon και Brian Sutton-Smith (1971: 7).

Εντούτοις, ο τελευταίος στο έργο του *The Ambiguity of Play* επισημαίνει πως το παιχνίδι -υιοθετώντας εδώ τον ευρύτερο όρο play αντί του game-, χαρακτηρίζεται από ασάφεια και μεταβλητότητα· ως εκ τούτου, είναι εξαιρετικά δύσκολο, αν όχι ακατόρθωτο να οριστεί. Επιπρόσθετα, επιχειρώντας μια ολιστική προσέγγιση του παιχνιδιού, ο Sutton-Smith δεν περιορίζεται μόνο στις αντιλήψεις της δυτικής φιλοσοφίας που προαναφέρθηκαν -το παιχνίδι ως μια δραστηριότητα εθελοντική, διασκεδαστική, μη παραγωγική, η οποία διέπεται από κανόνες- αλλά αναφέρεται και σε άλλες διαστάσεις του παιχνιδιού, όπως το παράλογο και η ανατροπή (1997: 217-219).

Την ανατροπή ως χαρακτηριστικό του παιχνιδιού υπογραμμίζει και ο Giorgio Agamben· εστιάζοντας αρχικά στις θρησκευτικές τελετές, οι οποίες συνδέονται άρρηκτα με τους μύθους, λειτουργώντας ως μέσα επιβίωσης και αναπαραγωγής τους, ο Agamben υποστηρίζει πως το παιχνίδι ανατρέπει την προαναφερθείσα σχέση, μετασηματίζοντας συμβολισμούς και νοήματα: ενδεικτικά αναφέρεται ότι το γύρω-γύρω όλοι ήταν μια γαμήλια τελετή, ενώ πολλά από τα τυχερά παιχνίδια προέρχονται από πρακτικές των μαντείων. Εκτός όμως από τη θρησκεία, τα παιχνίδια μπορούν να ανατρέψουν κάθε κανονικότητα της καθημερινής ζωής· υπό αυτήν την έννοια, «βεβηλώνουν»: διαρρηγνύουν την ενότητα νοήματος μεταξύ σημαίνοντος και σημαινομένου, προσδίδοντας νέες διαστάσεις νοήματος σε αντικείμενα ή/και διαδικασίες. Έτσι, ένα κέρμα ή ένα όπλο μπορούν να μεταμορφωθούν σε παιχνίδι, ανανοηματοδοτώντας την έννοια της οικονομίας και του πολέμου αντίστοιχα (Agamben, 2005/2006 : 124-126).

Συνοψίζοντας, η άποψη του Wittgenstein μας βρίσκει σύμφωνους: πραγματικά, το παιχνίδι συνδυάζει πολλά διαφορετικά χαρακτηριστικά, τα οποία είναι αδύνατον να ερμηνευτούν με σαφήνεια μέσα σε έναν ορισμό. Ωστόσο, για τις ανάγκες τούτης της εργασίας προσανατολιζόμαστε σε μια θεωρητική προσέγγιση του παιχνιδιού, η οποία θέτει ως πρωταρχικό στοιχείο τους κανόνες -ή κατά τον Caillois, το ludus. Στο πλαίσιο αυτό, οι ορισμοί του Suits, του Crawford και των Salen και Zimmerman κρίνονται επαρκείς.

2.2 Ορισμοί και εννοιολογικές προσεγγίσεις του ψηφιακού παιχνιδιού

Εξαρχής διευκρινίζεται ότι στο θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας ο όρος «ψηφιακό παιχνίδι» χρησιμοποιείται γενικευμένα, περιλαμβάνοντας μια σειρά παρεμφερών όρων, όπως «βιντεοπαιχνίδι» και «παιχνίδι υπολογιστή»· αν και πρόκειται για είδη παιχνιδιών με διαφορετική ιστορική αφετηρία, η υλοποίησή τους βασίζεται στην ψηφιακή τεχνολογία. Έχοντας ως γνώμονα την τελευταία, οι John Kirriemuir και Angela McFarlane (2004: 6) αναφέρουν πως το ψηφιακό παιχνίδι:

- παρέχει οπτική ψηφιακή πληροφορία ή/και περιεχόμενο σε έναν ή περισσότερους παίκτες,
- δέχεται ορισμένα δεδομένα από τους παίκτες,
- διαχειρίζεται τα δεδομένα αυτά σύμφωνα με κάποιους προγραμματισμένους για το παιχνίδι κανόνες και τέλος,
- τροποποιεί τις ψηφιακές πληροφορίες στους παίκτες.

Επιπλέον, το ψηφιακό παιχνίδι ορίζεται ως ένα ψυχαγωγικό λογισμικό, το οποίο παίζεται:

- σε κονσόλες, οι οποίες συνδέονται με την τηλεόραση.
- σε υπολογιστές.
- σε φορητές συσκευές -π.χ. κινητά τηλέφωνα, ταμπλέτες και φορητές παιχνιδομηχανές.

Από το δεύτερο ορισμό προκύπτει ότι η διαφορά του ψηφιακού παιχνιδιού σε σχέση με τα υπόλοιπα παιχνίδια έγκειται στον τρόπο με τον οποίο αυτό παίζεται, στο μέσο· ωστόσο, όπως θα δούμε στη συνέχεια, τούτη δεν είναι η μοναδική διαφορά. Όσον αφορά στον πρώτο ορισμό, πρόκειται ουσιαστικά για μια περιγραφή της διαδραστικής λειτουργίας του ψηφιακού παιχνιδιού. Υπογραμμίζεται ότι οι διαδραστικοί μηχανισμοί υπαγορεύονται από τους εκάστοτε προγραμματισμένους κανόνες του ψηφιακού παιχνιδιού. Υπό αυτήν την έννοια, οι κανόνες ορίζουν το πεδίο δράσης του παίκτη και τις συνέπειες της εκάστοτε δράσης του· έτσι, διαμορφώνεται η εμπειρία του παίκτη -ή κατά τον αγγλικό όρο το *gameplay*-, δηλαδή ο συνδυασμός των εμποδίων που τίθενται στον παίκτη και οι ενέργειες που εκείνος εφαρμόζει ώστε να τα αντιμετωπίσει επιτυχώς και

να εκπληρώσει το σκοπό του. Ο Frans Mäyrä θεωρεί πως το gameplay συνιστά την πρωταρχική διάσταση, τον πυρήνα του ψηφιακού παιχνιδιού (2008: 17).

Παράλληλα όμως, ο Mäyrä επισημαίνει μια άλλη διάσταση του ψηφιακού παιχνιδιού, την αναπαράσταση: σε αυτήν περιλαμβάνονται οι χαρακτήρες, η πλοκή, η γραφική απεικόνιση, οι ήχοι και η μουσική του ψηφιακού παιχνιδιού. Η αναπαράσταση συνιστά μια δευτερεύουσα όψη του ψηφιακού παιχνιδιού, αφού η εξέλιξή της συναρτάται με την πρόοδο του gameplay. Εξάλλου, το στοιχείο της αναπαράστασης ποικίλει σημαντικά στα ψηφιακά παιχνίδια: σε ορισμένα από αυτά υλοποιείται στον ελάχιστο βαθμό: για παράδειγμα, το γνωστό σε όλους *Tetris* διακρίνεται για το ευρηματικό gameplay -δηλαδή τους κανόνες και τους μηχανισμούς διάδρασης-, αλλά δε διαθέτει πλοκή, ούτε χαρακτήρες, ενώ στην αρχική του έκδοση, το 1984, δεν υπήρχε μουσική και η γραφική του απεικόνιση ήταν υποτυπώδης. Εντούτοις, ο Mäyrä διευκρινίζει πως το στοιχείο της αναπαράστασης σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να υποτιμηθεί: μάλιστα τονίζει πως συχνά η επιτυχία ενός ψηφιακού παιχνιδιού δε βασίζεται στους μηχανισμούς διάδρασης, αλλά στην αναπαράσταση: συναρπαστική πλοκή, πολυδιάστατοι χαρακτήρες, εξαιρετική μουσική και φωτορεαλιστικά γραφικά ελκύουν τους παίκτες (Mäyrä, 2008: 17-18).

Παρόμοια είναι και η άποψη του Juul, ο οποίος τονίζει πως τα παραδοσιακά παιχνίδια είναι πιο σχηματοποιημένα και αφαιρετικά σε σχέση με τα ψηφιακά παιχνίδια, τα οποία αξιοποιώντας την τεχνολογία μπορούν με σχετική ευκολία να δημιουργήσουν φανταστικούς κόσμους. Εξάλλου, η προβολή της μυθοπλασίας στα ψηφιακά παιχνίδια διευκολύνεται επειδή οι κανόνες εισάγονται από το εκάστοτε λογισμικό και ελέγχονται από τον υπολογιστή, είναι δηλαδή αυτοματοποιημένοι και ως εκ τούτου, συνήθως πολυάριθμοι και περίπλοκοι, επιτρέποντας τη δημιουργία ενός συνεκτικού, εξαιρετικά λεπτομερή κόσμου. Επιπλέον, οι κανόνες των ψηφιακών παιχνιδιών συνήθως δεν υπαγορεύονται ρητά, αλλά ανακαλύπτονται σταδιακά από τον παίκτη: έτσι, ο τελευταίος εστιάζει εξ αρχής το ενδιαφέρον του στον φανταστικό κόσμο του παιχνιδιού - επισημαίνεται άλλωστε ότι συχνά ο παίκτης εκκινεί το ψηφιακό παιχνίδι δίχως να γνωρίζει επακριβώς τους κανόνες. (Juul, 2005: 162).

Άλλωστε, όπως αναφέρει ο Grant Tavinor, το στοιχείο της μυθοπλασίας ανήκει πλέον στην οντολογία των ψηφιακών παιχνιδιών και τα διαχωρίζει από τα υπόλοιπα παιχνίδια: λ.χ. το σκάκι μπορεί να ιδωθεί ως ένα σύνολο κανόνων και μηχανισμών, το οποίο ο

παίκτης ερμηνεύει ουδέτερα. Αντίθετα, στο *Red Dead Redemption* (2010), ένα ψηφιακό παιχνίδι δράσης, το οποίο αφορά στη ζωή ενός καουμπούι στην Άγρια Δύση, οι κανόνες και οι μηχανισμοί ερμηνεύονται με όρους μυθοπλασίας: το παιχνίδι περιλαμβάνει -μεταξύ άλλων- ένοπλες συμπλοκές, καταδίωξη ληστών, καθώς και κυνήγι κογιότ' επί της ουσίας λοιπόν, οι κανόνες και οι μηχανισμοί συνδέονται άρρηκτα με τη μυθοπλασία, διαμορφώνοντας από κοινού την ταυτότητα του παιχνιδιού (Tavinor, 2014: 439-440). Ιδωμένα από αυτήν τη σκοπιά, τα ψηφιακά παιχνίδια συνδυάζουν δομικά χαρακτηριστικά των παραδοσιακών παιχνιδιών με τις αναπαραστατικές και αφηγηματικές δυνατότητες των οπτικοακουστικών μέσων.

Ωστόσο, τούτος ακριβώς ο συνδυασμός πυροδότησε μια από τις μεγαλύτερες αντιπαραθέσεις στο επίπεδο της επιστημονικής έρευνας των ψηφιακών παιχνιδιών. Συνοπτικά, αναφέρουμε πως διαμορφώθηκαν δυο αντίπαλες πλευρές: στη μία συμπεριλαμβάνονταν οι υποστηρικτές της αφηγηματολογίας (narratology), η οποία θεμελιώνεται αφενός στη μακρά λογοτεχνική παράδοση, εκλαμβάνοντας τα ψηφιακά παιχνίδια ως κείμενα που μπορούν να ερμηνευτούν σύμφωνα με τα κριτήρια ανάλυσης των λογοτεχνικών έργων, με άλλα λόγια ως αφηγηματικές δομές, αφετέρου στη σημειολογία, η οποία διερευνά τη συγκρότηση, λειτουργία και κωδικοποίηση των νοημάτων· στην άλλη πλευρά, βρίσκονταν οι υπέρμαχοι της παιχνολογίας (ludology), οι οποίοι θεωρούν πως τα ψηφιακά παιχνίδια δεν πρέπει να αναλύονται με βάση παραδοσιακά κριτήρια άλλων μέσων, αλλά σύμφωνα με τα δικά τους μοναδικά χαρακτηριστικά, π.χ. σε αντίθεση με ένα βιβλίο, το ψηφιακό παιχνίδι θέτει -κατά κανόνα- συνθήκες νίκης και ήττας στον παίκτη. Επί της ουσίας, οι θεωρητικοί της παιχνολογίας επικαλούνται τον παιγνιώδη χαρακτήρα του ψηφιακού παιχνιδιού, δηλαδή τους μηχανισμούς διάδρασης και τους κανόνες. (Aarseth, 2014β; Bizzocchi, 2007).

Δεν θα σταθούμε περισσότερο σε αυτή τη διαμάχη, η οποία άλλωστε δεν υφίσταται πλέον· αναφέρουμε μόνο πως τελικά είναι κοινή παραδοχή ότι η πολυδιάστατη δομή και λειτουργία του ψηφιακού παιχνιδιού επιτρέπει -ή ορθότερα απαιτεί- την αναλυτική ερμηνεία που θα συνδυάζει στοιχεία τόσο της αφηγηματολογίας, όσο και της παιχνολογίας -επισημαίνεται πως μια τέτοια συνδυαστική προσέγγιση των ψηφιακών παιχνιδιών θα επιχειρήσουμε στη συνέχεια. Συνοψίζοντας, παραθέτουμε -και προσυπογράφουμε- την άποψη του Jim Bizzocchi, ο οποίος αιτιολογεί τη συγκεκριμένη θεωρητική σύγκρουση ως ενδεικτική της πρώιμης φάσης της επιστημονικής έρευνας και

θεωρίας στο πεδίο των ψηφιακών παιχνιδιών· όπως σχολιάζει, κάτι παρεμφερές είχε συμβεί και στο χώρο των κινηματογραφικών σπουδών πριν από τέσσερις δεκαετίες περίπου (2007: 2).

2.3 Η ταξινόμηση των ψηφιακών παιχνιδιών

Στο σχετικά μικρό χρονικό διάστημα ύπαρξης της βιομηχανίας των ψηφιακών παιχνιδιών, η τελευταία έχει να επιδείξει ένα ευρύτατο φάσμα προϊόντων τόσο ως προς το πλήθος, όσο και ως προς τη θεματολογία τους. Επιπλέον, όπως τονίστηκε ήδη, η επιστημονική έρευνα στο πεδίο των ψηφιακών παιχνιδιών βρίσκεται ακόμη σε πρώιμο στάδιο. Επί της ουσίας, λοιπόν, ο χώρος των ψηφιακών παιχνιδιών είναι εν πολλοίς ένα αχαρτογράφητο πεδίο και επομένως, καθίσταται αδήριτη η ανάγκη στοιχειοθέτησης κάποιων σταθερών σημείων αναφοράς ως μέσο επικοινωνίας και συνεννόησης μεταξύ σχεδιαστών-προγραμματιστών, παικτών και ειδικών επιστημόνων.

Σε αυτήν την προοπτική κινείται η προσπάθεια ταξινόμησης των ψηφιακών παιχνιδιών. Ο Zhan Ye (2004: 773-774) εκτιμά ότι η τελευταία ωφελεί τόσο τους παίκτες, όσο και τους σχεδιαστές των ψηφιακών παιχνιδιών. Οι πρώτοι μπορούν να αποκρυσταλλώσουν τις προτιμήσεις τους, αναγνωρίζοντας με ευκολία τα ήδη οικεία σε αυτούς είδη και επιπρόσθετα, χρησιμοποιώντας την προηγούμενη εμπειρία τους, να αντιμετωπίσουν πιο αποτελεσματικά τις προκλήσεις των παιχνιδιών· οι δεύτεροι έχουν τη δυνατότητα να συγκροτήσουν συγκεκριμένα πρότυπα σχεδίασης των παιχνιδιών, ενώ συγχρόνως μπορούν να εντοπίσουν ευκολότερα το κοινό στο οποίο απευθύνονται τα παιχνίδια τους.

Στη συνέχεια, παρατίθεται μια -ευρέως αποδεκτή- ταξινόμηση των ψηφιακών παιχνιδιών.¹ Συγκεκριμένα, τα ψηφιακά παιχνίδια κατηγοριοποιούνται σε οκτώ είδη:

- παιχνίδια δράσης (action games)
- παιχνίδια περιπέτειας (adventure games)
- παιχνίδια πάλης (fighting games)
- παιχνίδια γρίφων (puzzle games)

¹ Η ταξινόμηση των ψηφιακών παιχνιδιών σύμφωνα με το gameplay είναι η συνηθέστερη, αλλά όχι η μοναδική· ενδεικτικά, ο Clark Aldrich (2005: 144-146) προτείνει -μεταξύ άλλων- μια ενδιαφέρουσα ταξινόμηση εμπορικών ψηφιακών παιχνιδιών με κριτήριο το θέμα που πραγματεύονται, π.χ. ψηφιακά παιχνίδια με αντικείμενο το περιβάλλον, την υγεία, τον αστικό σχεδιασμό, την ιστορία κ.ά..

- παιχνίδια ρόλων (role-playing games)
- παιχνίδια προσομοίωσης (simulation games)
- αθλητικά παιχνίδια (sports games)
- παιχνίδια στρατηγικής (strategy games)

Επισημαίνεται πως κάθε είδος μπορεί να διαχωριστεί περαιτέρω σε υποείδη. Για παράδειγμα, στα παιχνίδια δράσης συγκαταλέγονται -μεταξύ άλλων- τα platform παιχνίδια, τα οποία σχετίζονται με την υπερπήδηση εμποδίων και τη μεταφορά μεταξύ επιπέδων -πλατφορμών-, καθώς και τα racing παιχνίδια, τα οποία έχουν ως θέμα τους αγώνες μεταξύ μηχανοκίνητων οχημάτων. Σε κάθε περίπτωση όμως, τονίζεται πως οποιαδήποτε κατηγοριοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών είναι ενδεικτική και μη πραγματική, εφόσον πολλά παιχνίδια είναι υβριδικά, συνδυάζοντας στοιχεία από διαφορετικά είδη, λ.χ. ένα παιχνίδι περιπέτειας μπορεί να διαθέτει και στοιχεία ενός παιχνιδιού γρίφων (Prensky, 2007: 130-131).

Εξάλλου, υπενθυμίζουμε πως οι αρχικές δημιουργίες ψηφιακών παιχνιδιών δεν βασίστηκαν σε προκαθορισμένους κανόνες, αλλά προήλθαν ως ένας συνδυασμός της πηγαίας έμπνευσης των εκάστοτε σχεδιαστών και της τύχης· και όπως εύστοχα παρατηρεί ο Crawford, το ψηφιακό παιχνίδι συνιστά ένα μέσο που εξελίσσεται ταχύτατα, με αποτέλεσμα οποιαδήποτε κατηγοριοποίηση να χρήζει μελλοντικών μεταβολών (1984: 39). Εντούτοις, ακόμα και τούτες οι ατελείς απόπειρες ταξινόμησης αποτελούν ένα πολύτιμο εργαλείο οργάνωσης και κατανόησης του συγκεκριμένου ψηφιακού πολυμέσου.

Κεφάλαιο 3

Τα ψηφιακά παιχνίδια ως πολιτισμικό φαινόμενο

3.1 Ιστορική επισκόπηση των ψηφιακών παιχνιδιών

Η ιστορία των ψηφιακών παιχνιδιών είναι πολυδιάστατη· διερευνά την πρώτη ποιοτικά διαφορετική μορφή παιχνιδιού μετά από αιώνες, αφορά ένα ολοένα διευρυνόμενο κοινό με διαφορετικά ενδιαφέροντα και προτιμήσεις και συνυφαίνεται με την τεχνολογική εξέλιξη. Προκειμένου να κατανοήσουμε την ιστορική διαδρομή των ψηφιακών παιχνιδιών θα προχωρήσουμε σε μια συμβατική διάκριση τριών σταδίων.

Το πρώτο στάδιο εκκινεί το 1962 με την κυκλοφορία του *Spacewar!*, το οποίο υπήρξε το πρώτο ψηφιακό παιχνίδι· είχαν προηγηθεί αξιόλογες προσπάθειες δημιουργίας παιχνιδιών μέσω συσκευών βίντεο που μπορούσαν να απεικονίσουν δισδιάστατα γραφικά, οι οποίες ωστόσο χρησιμοποιούσαν αναλογική τεχνολογία, π.χ. το *Tennis for Two* (1952) και το *Tic Tac Toe* (1958) -η γνωστή τρίλιζα. Όσον αφορά τη θεματολογία τους, όλα τα παιχνίδια αυτής της αρχικής περιόδου είτε βασίζονται σε προγενέστερα επιτραπέζια παιχνίδια, είτε αφορούν σε κάποιο άθλημα ή στον πόλεμο. Μερικά χρόνια αργότερα, το 1971, κυκλοφορεί το *Computer Space*, το πρώτο ψηφιακό παιχνίδι που πωλείται στο εμπόριο και λειτουργεί με κέρματα -το λεγόμενο arcade. Ένα χρόνο αργότερα, το 1972, ακολουθεί η εμπορική κυκλοφορία της Magnavox Odyssey, η οποία υπήρξε η πρώτη οικιακή κονσόλα (Ivory, 2015: 2-5).

Επίσης, την ίδια χρονιά έρχεται η πρώτη μεγάλη επιτυχία της βιομηχανίας των ψηφιακών παιχνιδιών με την κυκλοφορία του *Pong*· το παιχνίδι κυκλοφόρησε αρχικά από την Atari ως arcade και αργότερα ακολούθησε και η μεταφορά του σε οικιακή κονσόλα, ξανά από την ίδια εταιρεία. Όπως δηλώνει ο τίτλος του, το *Pong* ήταν ένα ψηφιακό παιχνίδι που βασιζόταν στο ring pong. Η επιτυχία του ήταν τόσο μεγάλη, ώστε πολλές εταιρείες επέλεξαν να δημιουργήσουν τις δικές τους κονσόλες, οι οποίες ήταν πιστές απομιμήσεις της κονσόλας της Atari (Ivory, 2015: 5; Kent, 2001: 37-38, Mäyrä, 2008: 58-60).

Όμως, όλη αυτή η πληθώρα *Pong*-κλώνων οδήγησε εντέλει τη νεότευκτη βιομηχανία των ψηφιακών παιχνιδιών στην πρώτη της κρίση, το 1977: το πρόβλημα θα ξεπεραστεί σύντομα με την κυκλοφορία νέων παιχνιδιών. Το 1978 η ιαπωνική Taito κυκλοφορεί το *Space Invaders*, ένα παιχνίδι βολών, στο οποίο ο παίκτης ελέγχει ένα κανόνι λείζερ σε έναν οριζόντιο άξονα στο κατώτερο σημείο της οθόνης, προσπαθώντας να εξοντώσει τις εξωγήινες μορφές που κατεβαίνουν ολοένα και πιο γρήγορα (Kent, 2001: 116-118). Δυο χρόνια αργότερα, η -επίσης ιαπωνική- Namco κυκλοφορεί το κλασικό πλέον *Pac-Man*. Η τεράστια εμπορική επιτυχία αυτών των δύο τίτλων -αλλά και πολλών άλλων λιγότερο γνωστών- δίνει μεγάλη ώθηση στη βιομηχανία των ψηφιακών παιχνιδιών, κυρίως στον τομέα των arcade (Kent, 2001: 140-144). Γενικότερα, η περίοδος μεταξύ 1979 και 1983 θεωρείται ως η «χρυσή εποχή» των arcades.

Ωστόσο, όλα θα ανατραπούν περί τα μέσα της δεκαετίας του 1980. Έτσι, το πρώτο στάδιο της βιομηχανίας των ψηφιακών παιχνιδιών ολοκληρώνεται με τη μεγαλύτερη κρίση στην ιστορία της, το 1983: ουσιαστικά, είχε επέλθει ο πλήρης κορεσμός της αγοράς: πληθώρα ψηφιακών παιχνιδιών -ως επί το πλείστον εμπορικών αποτυχιών- και συγχρόνως, πολλές διαφορετικές κονσόλες (Ivory, 2015: 6; Kent, 2001: 234-240). Επιπρόσθετα, τονίζουμε πως στο ίδιο χρονικό διάστημα σημειώνεται σημαντική αύξηση στις πωλήσεις των προσωπικών υπολογιστών (PCs), ένας εκ των οποίων ήταν και ο Commodore 64, ο οποίος διέθετε πολλά αξιόλογα ψηφιακά παιχνίδια και ως εκ τούτου, αποτέλεσε ισχυρό ανταγωνιστή των arcade και των οικιακών κονσολών (Kent, 2001: 247-252). Η αγορά των τελευταίων έφθασε στα πρόθυρα της οριστικής κατάρρευσης, αλλά η κατάσταση σώθηκε από την -για ακόμη μια φορά ιαπωνική- Nintendo. Με την κονσόλα NES (Nintendo Entertainment System) και έχοντας ως ναυαρχίδα το εξαιρετικά επιτυχημένο παιχνίδι *Super Mario Bros*, η Nintendo σηματοδότησε μια στροφή στην κυριαρχία της βιομηχανίας των ψηφιακών παιχνιδιών από τις Ηνωμένες Πολιτείες στην Ιαπωνία² μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του 1990.

² Η συμβολή της Ιαπωνίας στο πεδίο των ψηφιακών παιχνιδιών υπήρξε και εξακολουθεί να είναι καταλυτική. Όπως σχολιάζει ο Peter Burke (2010: 68-69), η Ιαπωνία συνηθίζει να ιδιοποιείται στοιχεία της Δύσης και να τα ενσωματώνει στο δικό της πολιτισμό. Συναφείς περιπτώσεις είναι το manga –τα ιαπωνικά κόμικς- και το anime –τα ιαπωνικά κινούμενα σχέδια. Αντιστοίχως, στα ψηφιακά παιχνίδια υπάρχουν υποείδη που απευθύνονται πρωτίστως στο ιαπωνικό κοινό, π.χ. τα jrpgs –ιαπωνικά ψηφιακά παιχνίδια ρόλων. Ωστόσο, αυτές οι ιαπωνικές «παραλλαγές» των συγκεκριμένων πολιτιστικών προϊόντων γοητεύουν και το δυτικό κόσμο: έτσι, το manga, το anime και τα jrpgs γνωρίζουν μεγάλη επιτυχία και στη Δύση. Μάλιστα, συχνά ένας τίτλος απαντά σε manga, anime και ψηφιακό παιχνίδι, π.χ. η σειρά των *Final Fantasy* ή των *Ace Attorney*.

Σε όλη αυτήν τη χρονική περίοδο οι κονσόλες και οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές εξελίσσονται τεχνικά και τα παιχνίδια βελτιώνονται ποιοτικά -τρισεπίσταντα γραφικά, ψηφιακός ήχος και πιο άνετος χειρισμός-, ενώ παγιώνονται πλέον και συγκεκριμένα είδη παιχνιδιών (genres), στα οποία ήδη αναφερθήκαμε στο προηγούμενο κεφάλαιο. Αναμφίβολα όμως, η σπουδαιότερη τεχνολογική εξέλιξη υπήρξε η επανάσταση του διαδικτύου, η οποία έδωσε τη δυνατότητα δημιουργίας νέων κατηγοριών ψηφιακού παιχνιδιού. Ενδεικτικά αναφέρουμε το μαζικό διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων πολλαπλών παικτών (massively multiplayer online role-playing game, ακρωνύμιο: MMORPG), εμπνευσμένο κυρίως από τη λογοτεχνία της ηρωικής φαντασίας (Ivory, 2015: 13), ή τη μαζική διαδικτυακή αρένα μάχης (massive online battle arena, ακρωνύμιο: MOBA)· πρόκειται για παιχνίδια, τα οποία δημιουργούν εικονικούς κόσμους μέσα στους οποίους χιλιάδες παίκτες δραστηριοποιούνται, παίζουν και επικοινωνούν ταυτόχρονα.

Ορόσημο στα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια θεωρείται το *World of Warcraft* με την κυκλοφορία του συγκεκριμένου MMORPG, το 2004, αρχίζει το τρίτο στάδιο της ιστορίας των ψηφιακών παιχνιδιών. Μολονότι υπήρξαν πολλά μαζικά διαδικτυακά που προηγήθηκαν, το *World of Warcraft* ουσιαστικά σηματοδότησε την έναρξη της νέας διαδικτυακής εποχής, σημειώνοντας τεράστια εμπορική επιτυχία. Δώδεκα χρόνια αργότερα εξακολουθεί να είναι το δημοφιλέστερο MMORPG, έχοντας κατά διαστήματα προσελκύσει πάνω από 12 εκατομμύρια εγγεγραμμένους παίκτες (Ivory, 2015: 13).

Ωστόσο, ενώ οι κατηγορίες των ψηφιακών παιχνιδιών εμπλουτίζονται, η θεματολογία τους παραμένει σε μεγάλο βαθμό περιορισμένη· ακόμη και σήμερα τα πιο επιτυχημένα εμπορικά ψηφιακά παιχνίδια σχετίζονται είτε με τη μάχη, είτε με κάποιο άθλημα. Όπως παρατηρεί ο Ivory, τα δύο αυτά θέματα απορρέουν από τη μακρά παράδοση των παραδοσιακών παιχνιδιών και ουσιαστικά μετεξελίσσονται μέσα από τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας. (2014: 7). Τέλος, όσον αφορά στην τελευταία, σημειώνουμε ότι πρόσφατα κυκλοφόρησαν -και έπεται να κυκλοφορήσουν και άλλα εντός του 2016- τα νέα φορητά συστήματα εικονικής πραγματικότητας, τα οποία πιθανώς να σημάνουν την έναρξη του επόμενου σημαντικού κεφαλαίου στην ιστορία των ψηφιακών παιχνιδιών (Playstation, 2016; Oculus, 2016; Vive, 2016).

3.2 Η πολιτιστική βιομηχανία των ψηφιακών παιχνιδιών

Εισηγητές του όρου «πολιτιστική βιομηχανία» υπήρξαν οι Theodor Adorno και Max Horkheimer. Οι δυο αυτοί Γερμανοί θεωρητικοί μαζί με τους Herbert Marcuse και Leo Lowenthal αποτέλεσαν το βασικό πυρήνα της Σχολής της Φρανκφούρτης, η οποία, αφορμώμενη από μαρξιστικές θέσεις, άσκησε οξύτατη κριτική στην πολιτιστική βιομηχανία των ΗΠΑ της δεκαετίας του 1940. Συγκεκριμένα, επιχειρήθηκε η συσχέτιση της πολιτιστικής βιομηχανίας με τη μαζική κουλτούρα· η τελευταία θεωρήθηκε ότι συνιστά μια αντί-τέχνη, η οποία συγκροτεί διαδικασίες βιομηχανοποίησης και τυποποίησης του καλλιτεχνικού αγαθού, αφαιρώντας κάθε δυνατότητα δημιουργικής έκφρασης και αισθητικής καινοτομίας. Ως εκ τούτου, η πολιτιστική βιομηχανία θεωρείται ότι συμβάλλει στην αναπαραγωγή του καπιταλισμού, παράγοντας υποκατάστατα ψευδούς ασφάλειας σε ένα κοινωνικοοικονομικό σύστημα που γεννά οικονομική ανασφάλεια. (Adorno, Horkheimer, 1947/1984: 96-104, βλ. επίσης Craib, 1998: 446-449).

Παρενθετικά επισημαίνεται ότι η μαζική κουλτούρα δεν δέχθηκε μόνο τα πυρά της αριστερής, αλλά και της συντηρητικής κριτικής. Ωστόσο, η προσέγγιση και η σκόπευση της τελευταίας ήταν ολότελα διαφορετική: επεδίωκε την επιστροφή στις συνθήκες της προβιομηχανικής εποχής, δηλαδή μια αυστηρή κοινωνική ιεραρχία, στην κορυφή της οποίας θα υπήρχε η ελίτ· πρόκειται για μια μικρή μειοψηφία, η οποία από θέση κοινωνικής και οικονομικής ισχύος θα μπορούσε να υπερασπιστεί τη λεγόμενη υψηλή τέχνη από τον κίνδυνο της ποιοτικής υποβάθμισης και νόθευσής της από τη μαζική κουλτούρα (Πασχαλίδης & Χαμπούρη-Ιωαννίδου, 2002: 94-97).

Εντούτοις, περί τα τέλη της δεκαετίας του 1950, σε μια εποχή που οι ταξικές συγκρούσεις της αρχικής περιόδου της βιομηχανικής εποχής έχουν αμβλυνθεί, κυρίως λόγω της ραγδαίας ανάπτυξης της μεσαίας τάξης, οι έννοιες της πολιτιστικής βιομηχανίας και της μαζικής κουλτούρας σταδιακά αναθεωρούνται· ενδεικτικά αναφερόμαστε στον Herbert Gans, ο οποίος αντικαθιστά τον αρνητικώς φορτισμένο όρο μαζική κουλτούρα με εκείνον της δημοφιλούς κουλτούρας. Βεβαίως, παρόλο που ο Gans προχωρεί στην αξιολογική διάκριση μεταξύ υψηλής και δημοφιλούς κουλτούρας, σπεύδει να τονίσει ωστόσο ότι η τελευταία μπορεί να έχει θετική επίδραση στην ανάπτυξη της ατομικότητας, της

δημιουργικότητας και της αυτοέκφρασης των καταναλωτών της (1974: 9-10). Μια ακόμη πιο πλουραλιστική θεώρηση της κουλτούρας προέρχεται από τον Raymond Williams, ο οποίος αντιτάσσεται στην άκριτη αναγωγή των ανθρώπων σε μάζα που εύκολα χειραγωγείται ή διασώζεται (1989: 17-18). Ο ίδιος προτείνει μια ολιστική ερμηνεία της κουλτούρας, η οποία περιλαμβάνει το σύνολο των δραστηριοτήτων και του τρόπου διαβίωσης των ανθρώπων στα πλαίσια μιας ομάδας ή ενός έθνους (1994: 137-140).

Αντίστοιχος επαναπροσδιορισμός συντελέστηκε και για την έννοια της πολιτιστικής βιομηχανίας. Σταδιακά, η ιδέα ότι η βιομηχανοποίηση και η εμπορευματοποίηση των πολιτιστικών προϊόντων είναι καθαυτές επιβλαβείς υποχωρεί· πλέον, το ενδιαφέρον εστιάζεται στο πώς το κοινωνικοοικονομικό -καπιταλιστικό- σύστημα επιδρά στα πολιτιστικά προϊόντα που παράγονται και στο ποια είναι η ιδεολογική διάσταση και λειτουργία των τελευταίων. Σχετικά με την έννοια του πολιτιστικού προϊόντος, ο David Thorsby διακρίνει τρία βασικά γνωρίσματα: απαιτείται δημιουργικότητα για την παραγωγή του, συνιστά -εξ ολοκλήρου ή σε ορισμένο βαθμό- πνευματική ιδιοκτησία και φέρει συμβολικό νόημα. Μάλιστα, συχνά ο όρος πολιτιστική βιομηχανία αντικαθίσταται προκειμένου να τονιστεί κάποιο από τα τρία προαναφερθέντα χαρακτηριστικά, λ.χ. βιομηχανία πνευματικών δικαιωμάτων ή δημιουργική βιομηχανία (Thorsby, 2001: 112). Ιδιαίτερα η έννοια της δημιουργικής βιομηχανίας υπογραμμίζει τα στοιχεία της καινοτομίας και των νέων τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας που επιστρατεύονται για την παραγωγή των σύγχρονων πολιτιστικών προϊόντων. (Garnham, 2005: 20).

Ξεχωριστό ενδιαφέρον παρουσιάζει και η εξέταση της πολιτιστικής βιομηχανίας από την σκοπιά της πολιτικής οικονομίας. Μια τέτοια ανάλυση επιχειρεί η Aphra Kerr, διακρίνοντας τρία χαρακτηριστικά των πολιτιστικών προϊόντων και υπηρεσιών: το υψηλό επιχειρηματικό τους ρίσκο· το υψηλό κόστος παραγωγής τους, αλλά και το χαμηλό κόστος αναπαραγωγής τους· τη λειτουργία τους ως ημι-δημόσια αγαθά με επωφελή επίδραση στον άνθρωπο (2006: 45, βλ. επίσης Garnham, 2005: 19). Η Kerr διατείνεται πως αυτά τα χαρακτηριστικά συνδέονται άρρηκτα με τη βιομηχανία των ψηφιακών παιχνιδιών· συνεπώς, πρόκειται για μια πολιτιστική βιομηχανία.

Ειδικότερα, όσον αφορά το υψηλό επιχειρηματικό ρίσκο των ψηφιακών παιχνιδιών, η Kerr επισημαίνει πως ένα ελάχιστο ποσοστό των τελευταίων σημειώνει κέρδος· και βέβαια, το κέρδος αυτό καλύπτει τις ζημίες των εμπορικά αποτυχημένων ψηφιακών παιχνιδιών. Υπό αυτήν την έννοια, η βιομηχανία των ψηφιακών παιχνιδιών προσομοιάζει εκείνες του κινηματογράφου και της μουσικής, οι οποίες αντιμετωπίζουν το ίδιο πρόβλημα: μεγάλη ετερογένεια στα ενδιαφέροντα του κοινού και αβεβαιότητα για τις προτιμήσεις του. Παρεμφερής είναι η κατάσταση σε σχέση με τα κόστη παραγωγής και αναπαραγωγής· έτσι, όπως η δημιουργία μιας κινηματογραφικής ταινίας ή ενός μουσικού άλμπουμ κοστίζει ακριβά, αλλά αναπαράγεται φτηνά -π.χ. μέσω ενός οπτικού δίσκου ή μιας διαδικτυακής υπηρεσίας διάθεσης ψηφιακού περιεχομένου-, το ίδιο ακριβώς ισχύει και στα ψηφιακά παιχνίδια (Kerr, 2006: 45-46).

Τέλος, τα ψηφιακά παιχνίδια, όπως οι ταινίες και τα τραγούδια, δεν καταστρέφονται με την «κατανάλωσή» ή τη χρήση τους· ως εκ τούτου, μπορούν να ξαναχρησιμοποιηθούν από άλλους, οι οποίοι ενδεχομένως να μη μπορούν να πληρώσουν για να τα αποκτήσουν -εξού και ο ημι-δημόσιος χαρακτήρας των προϊόντων αυτών. Βεβαίως, κατά κανόνα, απαιτείται η πάροδος πολλών ετών προτού να γίνει επιτρεπτή η ελεύθερη χρήση των συγκεκριμένων πολιτιστικών προϊόντων· στο μεσοδιάστημα τα τελευταία προστατεύονται από την πνευματική ιδιοκτησία, προκειμένου ο εκάστοτε δημιουργός να ανταμειφθεί για το έργο του. Όμως υπάρχουν και πολιτιστικά προϊόντα, τα οποία προσφέρονται εξ αρχής δωρεάν, καλύπτοντας τα έξοδά τους κυρίως από διαφημίσεις, χορηγίες ή από κρατικούς φορείς, -όπως π.χ. οι ραδιοφωνικές και τηλεοπτικές εκπομπές (Kerr, 2006: 47). Επομένως, τονίζεται πως τούτα τα διαφορετικά οικονομικά χαρακτηριστικά των πολιτιστικών προϊόντων δεν συγκροτούν μια ενιαία πολιτιστική βιομηχανία, αλλά διαφορετικές πολιτιστικές βιομηχανίες.

Έχοντας πλέον τεκμηριώσει ότι τα ψηφιακά παιχνίδια συνιστούν μια πολιτιστική βιομηχανία -ή ορθότερα μια δημιουργική βιομηχανία, εφόσον αξιοποιούν τις νέες τεχνολογίες πληροφορίας και επικοινωνίας και χρησιμοποιούν ρηξικέλευθα στοιχεία και τεχνικές- εγείρονται λογικά τα ερωτήματα: ποιο ακριβώς είναι το μέγεθος της συγκεκριμένης βιομηχανίας σε σύγκριση με άλλες πολιτιστικές βιομηχανίες, ποιες είναι οι προοπτικές ανάπτυξής της και ποια είναι τα προβλήματα που ενδεχομένως αντιμετωπίζει. Η Kerr θεωρεί πως από οικονομική άποψη παρόλο που η βιομηχανία των ψηφιακών παιχνιδιών διαγράφει με μικρές διακυμάνσεις επιτυχημένη ανοδική πορεία -

ο Inovy εκτιμά ότι οι συνολικές πρόσοδοι κυμαίνονται από 81,5 έως 93 δισεκατομμύρια δολάρια (2015: 15)-, παραμένει ένα μικρότερο μέγεθος σε σχέση με άλλες παραδοσιακές πολιτιστικές βιομηχανίες, όπως ο κινηματογράφος ή η τηλεόραση. Επίσης, χαρακτηρίζεται από μεγάλη εσωτερική διαφοροποίηση: η συγκέντρωση της αγοράς - μονοπώλιο, ολιγοπώλιο ή πλήρης ανταγωνισμός- το μοντέλο κόστους/εσόδων, καθώς και η διαδικασία παραγωγής λογισμικού διαφέρουν σημαντικά στα ψηφιακά παιχνίδια που απευθύνονται στις κονσόλες σε σχέση με αυτά των ηλεκτρονικών υπολογιστών και των φορητών συσκευών· αντίστοιχα, τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών έχουν τις δικές τους ιδιαιτερότητες όσον αφορά στο σχεδιασμό και την οικονομική τους εκμετάλλευση (Kerr, 2006: 54-61).

Τούτος ο κατακερματισμός και η μεταβλητότητα της αγοράς των ψηφιακών παιχνιδιών αναπόφευκτα επιφέρει πολλές -κυρίως αρνητικές- συνέπειες στους εργαζόμενους στη βιομηχανία. Ενδεικτικό είναι το παράδειγμα της βιομηχανίας ψηφιακών παιχνιδιών της Βόρειας Αμερικής, στην οποία, σύμφωνα με τον Casey O'Donnell, οι εργαζόμενοι των μεγάλων εταιρειών ψηφιακών παιχνιδιών συχνά είναι θύματα μεσαιωνικών εργασιακών πρακτικών: ατέλειωτες υπερωρίες, ασφυκτικές προθεσμίες και συχνά μαζικές απολύσεις (O'Donnell, 2012: 110-113). Αυτή είναι και μια από τις αιτίες άλλωστε που τα τελευταία χρόνια παρατηρείται σημαντική άνοδο στον αριθμό μικρών, ανεξάρτητων εταιρειών ψηφιακών παιχνιδιών -πρόκειται για τους indie game developers (O'Donnell, 2012: 105).

Εντούτοις, και αυτή η εξέλιξη δε φαίνεται να αλλάζει ριζικά τη φυσιογνωμία της βιομηχανίας· όπως αναφέρει ο Ulf Sandqvist εξετάζοντας τη σουηδική βιομηχανία ψηφιακών παιχνιδιών, η οποία στηρίζεται σε μεγάλο βαθμό σε τέτοιες μικρής κλίμακας εταιρείες, οι τελευταίες πολλές φορές εξαναγκάζονται σε συνεργασία με -ή σε εξαγορά από- μεγάλες πολυεθνικές εταιρίες είτε για να αντλήσουν οικονομικά κεφάλαια, είτε προκειμένου να διασφαλίσουν την ευρύτερη κυκλοφορία και προβολή των παιχνιδιών τους στην παγκόσμια αγορά· επισημαίνεται εξάλλου ότι οι μεγάλες πολυεθνικές εταιρείες αποτελούν τους μεγαλύτερους εκδότες και διανομείς των ψηφιακών παιχνιδιών (publishers και distributors) παγκοσμίως, τόσο σε επίπεδο πώλησης του φυσικού προϊόντος, όσο και σε εκείνο της ηλεκτρονικής πώλησης (2012 : 143-145).

3.3 Το κοινό των ψηφιακών παιχνιδιών

Η εξάπλωση του ψηφιακού παιχνιδιού τα τελευταία χρόνια είναι μεγάλη· οι σχετικές έρευνες το αποδεικνύουν. Συγκεκριμένα:

- παρατηρείται σημαντική αύξηση του αριθμού των παικτών· υπολογίζεται ότι στις ΗΠΑ 155 εκατομμύρια Αμερικανοί έπαιξαν ψηφιακά παιχνίδια κατά το 2014 (ESA, 2016: 2-3)· αντίστοιχες ανοδικές τάσεις παρουσιάζονται και στην Ευρώπη.
- η πλειοψηφία των παικτών ψηφιακών παιχνιδιών ανήκει σε νεανικές ηλικίες· έτσι, πριν από δεκαπέντε χρόνια εκτιμάτο ότι κάθε Αμερικανός μέχρι την ηλικία των 21 ετών είχε αφιερώσει συνολικά περισσότερες από 10.000 ώρες παίζοντας ψηφιακά παιχνίδια (Prensky, 2001). Ωστόσο, όπως δείχνουν τα σχετικά στατιστικά δεδομένα πολλοί από εκείνη τη γενιά των νέων δεν εγκατέλειψαν την ενασχόλησή τους με το ψηφιακό παιχνίδι: το 2014 ο μέσος όρος ηλικίας των Αμερικανών παικτών ανερχόταν στα 35 έτη. Σε αντίστοιχη έρευνα που έγινε το 2010 και αφορούσε στην Ευρώπη η πλειονότητα ανήκε μεν στην ηλικία 16-29, αλλά ένα σημαντικό ποσοστό της τάξεως του 30% κυμαινόταν μεταξύ 30-49 ετών.
- τέλος, σε αντίθεση με το παρελθόν, τα ψηφιακά παιχνίδια πλέον δεν είναι δημοφιλή μόνο στο ανδρικό, αλλά και στο γυναικείο φύλο -το 56% των Αμερικανών παικτών είναι άνδρες, το 44% γυναίκες· αντίστοιχα είναι και τα ποσοστά στην Ευρώπη (ESA, 2016: 2-3, ISFE, 2010: 4)

Η παράθεση των παραπάνω ερευνητικών ευρημάτων δικαιολογεί εν πολλοίς την άποψη ότι στην εποχή μας τα ψηφιακά παιχνίδια συνιστούν ένα περίοπτο μέρος της σύγχρονης κυρίαρχης κουλτούρας. Ωστόσο, ο Mikolaj Dymek έχει αντίθετη γνώμη· θεωρεί ότι η βιομηχανία των ψηφιακών παιχνιδιών παρότι αναπτύσσεται με γοργούς ρυθμούς, εξακολουθεί να συνιστά υποκουλτούρα (2012: 36-37). Σύμφωνα με τον Dick Hebdige η τελευταία συνιστά μια ανατροπή της κανονικότητας σε διάφορες εκφάνσεις του πολιτισμικού και κοινωνικού γίνεσθαι -όπως π.χ. στη μουσική ή τη σεξουαλικότητα (1979: 90-92). Παρεμφερής, αν και περισσότερο ήπια είναι η θεωρητική προσέγγιση - μία από τις πολλές- που παραθέτει ο John Milton Yinger, αναφερόμενος σε πολιτισμικές διαφοροποιήσεις σε τμήματα του πληθυσμού (1960: 625). Τούτη την ερμηνεία του Yinger προκρίνει ο Dymek: η υποκουλτούρα ως μια έννοια αξιολογικά ουδέτερη που δηλώνει τη διαφοροποίηση -και όχι την αντίθεση- μιας ομάδας ανθρώπων -στην

προκειμένη περίπτωση των παικτών ψηφιακών παιχνιδιών- σε σχέση με τον κυρίαρχο πολιτισμό.

Ιδωμένη από αυτή τη σκοπιά, η υποκουλτούρα συνιστά μια κοινότητα, ένα μικρόκοσμο εντός ενός άλλου κόσμου· και στην περίπτωση των παικτών ο μικρόκοσμος αυτός είναι ετερόκλητος: έτσι, οι λεγόμενοι *casual gamers* συνηθίζουν να παίζουν πολύ απλά στη δομή τους ψηφιακά παιχνίδια, ενώ -όπως δηλώνεται και από την ονομασία τους- η ενασχόλησή τους με αυτά είναι συνήθως περιστασιακή. Εξάλλου, πολλοί *casual gamers* παίζουν ψηφιακά παιχνίδια δίχως να έχουν επίγνωση της ιδιότητάς τους ως παικτών· έτσι, ένας υπάλληλος, ο οποίος συχνά μετά την εργασία του παίζει πασιέντζα στον ηλεκτρονικό υπολογιστή του γραφείου του ή μια φοιτήτρια, η οποία περιμένοντας το λεωφορείο στη στάση συνηθίζει να παίζει κάποιο ψηφιακό παιχνίδι στο κινητό της, είναι πολύ πιθανό να μην θεωρούν τους εαυτούς τους παίκτες. Με άλλα λόγια, τίθεται ένα ζήτημα προσδιορισμού -και αυτοπροσδιορισμού- της ταυτότητας των συγκεκριμένων παικτών (Mäyrgä, 2008: 25-27).

Στον αντίποδα βρίσκονται οι *hardcore gamers*, οι οποίοι παίζουν ψηφιακά παιχνίδια με μεγάλη συχνότητα και για πολλή ώρα. Αλλά ο *hardcore gamer* δεν είναι απλώς ο τακτικός και επιδέξιος παίκτης· σε αντίθεση με τον *casual gamer*, διεκδικεί την ταυτότητα του αφοσιωμένου παίκτη. Η Mia Consalvo θεωρεί πως οι *hardcore gamers* διαθέτουν «παικτικό» κεφάλαιο. Πρόκειται για μια παραλλαγή και ανάπτυξη της έννοιας του πολιτισμικού κεφαλαίου (*cultural capital*), την οποία επεξεργάστηκε ο Γάλλος κοινωνιολόγος και διανοητής Pierre Bourdieu. Στο βιβλίο του *La Distinction. Critique sociale du jugement* (Η διάκριση. Κοινωνική κριτική της καλαισθητικής κρίσης), ο Bourdieu διατείνεται πως το καλό ή το κακό γούστο δεν καθορίζεται από αισθητικές κρίσεις βασισμένες σε καθολικά, αντικειμενικά κριτήρια, αλλά είναι κοινωνικά προσδιορισμένο: αντανακλά το εκάστοτε κοινωνικό πλαίσιο και αναδεικνύει τη διαφορά μεταξύ των κοινωνικών ομάδων. Υπό αυτό το πρίσμα, το πολιτισμικό κεφάλαιο συνιστά το σύνολο των αντικειμενικών γνώσεων, τυπικών προσόντων, δεξιοτήτων και προτιμήσεων που σχετίζονται με τις τέχνες και τον πολιτισμό. Ένα παράδειγμα πολιτισμικού κεφαλαίου που παραθέτει ο Bourdieu είναι η γνώση των κινηματογραφικών σκηνοθετών (1984: 27).

Με αντίστοιχο τρόπο χρησιμοποιεί η Consalvo την έννοια του «παικτικού» κεφαλαίου· το τελευταίο φέρει ο παίκτης που ενημερώνεται σε τακτά χρονικά διαστήματα για τις νέες κυκλοφορίες ψηφιακών παιχνιδιών και τις νεότερες εξελίξεις της βιομηχανίας· εκείνος που συνηθίζει να μοιράζεται εμπειρίες, πληροφορίες και απόψεις σχετικά με τα ψηφιακά παιχνίδια με άλλους παίκτες· με διαφορετική διατύπωση, εκείνος που έχει βαθιά γνώση των ψηφιακών παιχνιδιών και αισθάνεται -και συμπεριφέρεται- ως ενεργό μέλος της κοινότητας των παικτών (Consalvo, 2007:18).

Η δραστηριοποίηση της κοινότητας αυτής την τελευταία δεκαετία γίνεται ολοένα και πιο έντονη στο διαδίκτυο. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι το YouTube, η δημοφιλέστερη ιστοσελίδα προβολής βίντεο, διέθετε το 2014 περίπου 316.000 κανάλια, τα οποία σχετιζόνταν με τα ψηφιακά παιχνίδια· τα τελευταία αποτελούσαν τη δεύτερη μεγαλύτερη κατηγορία βίντεο που είχε η ιστοσελίδα -το 15% του συνόλου των βίντεο (Miller, 2014). Επίσης, ήδη από το 2011 δημιουργήθηκε το Twitch.tv, μια ιστοσελίδα αφιερωμένη αποκλειστικά στα ψηφιακά παιχνίδια. Σήμερα το Twitch φιλοξενεί 100 εκατομμύρια μοναδικούς επισκέπτες το μήνα· οι τελευταίοι παρακολουθούν σχεδόν 1,7 εκατομμύρια παίκτες-broadcasters να παίζουν και να συζητούν για τα ψηφιακά παιχνίδια σε πραγματικό χρόνο (live streaming) (Twitch, 2016).

Ωστόσο, παρά τη δυναμική διαδικτυακή παρουσία των ψηφιακών παιχνιδιών, θεωρούμε ότι σήμερα η συγκεκριμένη δημιουργική βιομηχανία βρίσκεται σε μεταβατικό στάδιο: βαθμιαία μετεξελίσσεται από υποτελής κουλτούρα σε κυρίαρχο πολιτισμό. Τούτη η σταδιακή μεταβολή οφείλεται στο γεγονός ότι παρά την ραγδαία αύξηση των παικτών, οι τελευταίοι είναι στην πλειοψηφία τους casual gamers. Όμως, όπως παρατηρήσαμε, οι hardcore gamers είναι εκείνοι που αποτελούν το βασικό πυρήνα, τη ραχοκοκαλιά της δημιουργικής βιομηχανίας των ψηφιακών παιχνιδιών. Επίσης, επισημαίνεται πως οι παλαιότερες γενιές είτε μένουν παγερά αδιάφορες απέναντι στα ψηφιακά παιχνίδια, είτε εκφράζουν την απέχθειά τους, ενίοτε και το φόβο τους για αυτά. Τούτο αποδίδεται κυρίως στην έλλειψη εξοικείωσής τους με τις νέες τεχνολογίες της πληροφορικής και της επικοινωνίας. Ο Marc Prensky (2001) μάλιστα τους χαρακτηρίζει ως ψηφιακούς μετανάστες, σε αντιδιαστολή με τις νεότερες γενιές, οι οποίες αποτελούν τους ψηφιακούς αυτόχθονες.

Σε κάθε περίπτωση, τα ψηφιακά παιχνίδια σταδιακά επεκτείνονται και σε τομείς που δεν σχετίζονται άμεσα με το *gameplay*: πέρα από τη διαδικτυακή κοινότητα του Twitch στην οποία ήδη αναφερθήκαμε, η μεταφορά πολλών ψηφιακών παιχνιδιών στον κινηματογράφο είναι ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα.³ Ακόμη ο κυβερνοαθλητισμός (*esports*), δηλαδή ο ατομικός ή ομαδικός συναγωνισμός στα ψηφιακά παιχνίδια που λαμβάνει επαγγελματικό χαρακτήρα συνιστά άλλη μία τέτοια περίπτωση.⁴ Λαμβάνοντας λοιπόν υπόψη ότι αφενός οι νεότερες γενιές είναι εξοικειωμένες με τις ψηφιακές τεχνολογίες και το διαδίκτυο, αφετέρου ότι το ψηφιακό παιχνίδι θα συνεχίσει να εξελίσσεται τεχνικά και να εμπλουτίζεται θεματικά, είναι σχεδόν βέβαιο ότι στο κοντινό μέλλον το τελευταίο θα αποτελέσει αναπόσπαστο μέρος του κυρίαρχου πολιτισμού.

3.4 Ψηφιακά παιχνίδια και βία

Η εξάπλωση των ψηφιακών παιχνιδιών τις τελευταίες δεκαετίες έχει προκαλέσει όχι μόνο το ενδιαφέρον, αλλά και την καχυποψία των ΜΜΕ. Τα τελευταία συνηθίζουν να παρουσιάζουν τα ψηφιακά παιχνίδια υιοθετώντας συγκεκριμένα στερεότυπα: έτσι, τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν κατηγορηθεί, μεταξύ άλλων, για εθισμό και ποικίλες αρνητικές επιπτώσεις στην κοινωνική συμπεριφορά, όπως η εκδήλωση επιθετικότητας και βίας. Ο Nicholas Bowman υποστηρίζει πως σε μεγάλο βαθμό αυτές οι αντιδράσεις απέναντι στα ψηφιακά παιχνίδια είναι εχθρικές και άδικες, αποτελώντας επί της ουσίας, έναν ηθικό πανικό. Ο τελευταίος δεν συνιστά τωρινό φαινόμενο: ο Bowman τοποθετεί την απαρχή του στον 16^ο αιώνα. Το *Index Librorum Prohibitorum* (Κατάλογος Απαγορευμένων Βιβλίων) ένας κατάλογος εντύπων, τα οποία λογοκρίθηκαν από την Ρωμαιοκαθολική Εκκλησία ως επικίνδυνα για την πίστη των μελών της συνιστά μία από τις πρώτες περιπτώσεις ηθικού πανικού. Ακολούθησαν πολλές ακόμη: ενδεικτικά ο Bowman αναφέρει πως η εφεύρεση του τηλεφώνου στα τέλη του 19^{ου} αιώνα προκάλεσε αρχικά δυσπιστία και ανησυχία: έτσι, το τηλέφωνο θεωρήθηκε ένας αδιάκοπος περισπασμός, ενώ εκφράστηκαν φόβοι ότι όλες οι τηλεφωνικές συνομιλίες θα παρακολουθούνται ή ότι οι χρήστες του τηλεφώνου διατρέχουν κίνδυνο κώφωσης. (Bowman, 2015: 22-25).

³ Ενδεικτικά αναφέρουμε τα *Lara Croft: Tomb Raider* (2001), *Resident Evil* (2002), *Silent Hill* (2006), *Hitman: Agent 47* (2015) και *The Angry Birds Movie* (2016).

⁴ Από το 2014 το τηλεοπτικό δίκτυο ESPN άρχισε να μεταδίδει αγώνες *esports*, ενώ πλέον διαθέτει και ειδικό τμήμα στην ιστοσελίδα του αφιερωμένο στα *esports*, βλ. <http://espn.go.com/esports/>

Αντίστοιχες περιπτώσεις ηθικού πανικού υπήρξαν και κατά τον 20^ο αιώνα, λ.χ. ο κοινωνιολόγος και εγκληματολόγος Stanley Cohen διερεύνησε τον ηθικό πανικό που σχετιζόταν με τους Mods και τους Rockers στη Βρετανία, επικεντρώνοντας την προσοχή του στον τρόπο παρουσίασης του θέματος από τα ΜΜΕ κατά τη δεκαετία του '60 (Cohen, 1972: 150-161). Γενικότερα, οι αναφορές για τον ηθικό πανικό είναι πολυάριθμες στη διεθνή βιβλιογραφία και αφορούν ως επί το πλείστον στον τρόπο κάλυψης από τα ΜΜΕ θεμάτων σχετικών με τους νέους, όπως το AIDS ή η νεανική παραβατικότητα. Κοινός παρονομαστής στην παρουσίαση αυτών των θεμάτων υπήρξε -κυρίως κατά τις προηγούμενες δεκαετίες- η υπερβολή, η υπεραπλούστευση και η ισοπεδωτική γενίκευση. Ακριβώς αυτά τα στοιχεία διακρίνονται συχνά και στην κριτική των ΜΜΕ για τα ψηφιακά παιχνίδια. Θα αναφερθούμε συνοπτικά στη συνηθέστερη μομφή που αποδίδεται στα τελευταία: την αύξηση της επιθετικής και βίαιης συμπεριφοράς των παικτών. Ενδεικτικό είναι το σύννηθες φαινόμενο της σύνδεσης μαζικών δολοφονιών με το εάν ο δράστης -ιδίως αν πρόκειται για κάποιον νέο σε ηλικία- έπαιζε ψηφιακά παιχνίδια με βίαιο θεματικό περιεχόμενο. Όπως σχολιάζει ο Simon Parkin (2015), οι συσχετίσεις αυτές δεν αντέχουν στην κοινή λογική: βίαια ψηφιακά παιχνίδια παίζονται καθημερινά από πολλά εκατομμύρια παίκτες, δίχως φυσικά οι τελευταίοι να παρουσιάζουν τέτοια ακραία συμπεριφορά.

Σε κάθε περίπτωση, η συνοπτική αναφορά μας στη σύνδεση του ψηφιακού παιχνιδιού με τη βίαιη και επιθετική συμπεριφορά κρίνεται απαραίτητη, λαμβάνοντας υπόψη ότι στη συνέχεια θα αναφερθούμε σε επιλεγμένα ψηφιακά παιχνίδια που σχετίζονται με τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο και ως εκ τούτου, διαθέτουν έντονο το στοιχείο της βίας. Βέβαια, επισημαίνουμε ότι δεν είναι όλα τα ψηφιακά παιχνίδια βίαια· ειδικότερα, υπάρχουν αρκετές κατηγορίες ψηφιακών παιχνιδιών που δεν σχετίζονται καθόλου με τη βία, π.χ. τα αθλητικά ή τα παζλ ψηφιακά παιχνίδια. Αλλά και στα βίαια ψηφιακά παιχνίδια οι αναπαραστάσεις της βίας επιτελούν διαφορετικούς σκοπούς και λειτουργίες. Ενδεικτικά, σε ένα παιχνίδι βολών πρώτου προσώπου ο ήρωας τον οποίο ο παίκτης ελέγχει, πυροβολεί συνεχώς διάφορους στόχους, οι οποίοι υποδεικνύονται από το παιχνίδι. Ωστόσο, όλοι αυτοί οι «πυροβολισμοί-φόννοι», προκαλούν ελάχιστη -έως μηδαμινή- συναισθηματική φόρτιση στον παίκτη· συνιστούν απλώς ένα εγγενές χαρακτηριστικό του gameplay προκειμένου να εξελιχθεί το παιχνίδι. Αντιθέτως, σε πολλά παιχνίδια περιπέτειας παρότι η αναπαραστάση της βίας είναι σαφώς πιο περιορισμένη, ο αντίκτυπος της στον παίκτη είναι ισχυρός. Τούτο συμβαίνει γιατί ο παίκτης συμπάσχει

ή/και ταυτίζεται συναισθηματικά τόσο με τον κεντρικό ήρωα, όσο και με τους δευτερεύοντες χαρακτήρες που τον πλαισιώνουν (Krapp, 2014: 351).

Βέβαια, τονίζεται ότι η βία δεν αποτελεί χαρακτηριστικό των ψηφιακών παιχνιδιών μόνο· έτσι, άλλα αθλητικά παιχνίδια, τόσο σε ατομικό επίπεδο, όπως η πάλη και το μποξ, όσο και σε ομαδικό επίπεδο, όπως το ράγκμπυ είναι βίαια. Εξάλλου, τόσο ο παραδοσιακός, όσο και ο σύγχρονος πολιτισμός περικλείει ποικίλες αναπαραστάσεις της βίας στις τέχνες, π.χ. στη ζωγραφική, τη λογοτεχνία, το θέατρο και τον κινηματογράφο. Είναι λοιπόν, εύλογη η απορία γιατί είναι τα ψηφιακά παιχνίδια εκείνα που δέχονται την εντονότερη κριτική. Μια πρώτη απάντηση είναι ο διαδραστικός χαρακτήρας των ψηφιακών παιχνιδιών: ο αναγνώστης ενός βιβλίου διαβάσει την περιγραφή ενός φόνου, ο θεατής μιας κινηματογραφικής ταινίας βλέπει το φόνο να εκτυλίσσεται στην οθόνη, όμως ο παίκτης ενός ψηφιακού παιχνιδιού είναι εκείνος που -μέσω του χαρακτήρα που ελέγχει- «σκοτώνει» ή «σκοτώνεται».

Οι Mark Coulson και Christopher J. Ferguson διερευνούν κατά πόσο αυτή η ενεργή συμμετοχή του παίκτη στο ψηφιακό παιχνίδι τον ωθεί σε βίαια συμπεριφορά ή στην απευαισθητοποίηση για τη βία -με άλλα λόγια, σε μια κατάσταση απάθειας προς κάθε βίαιο ερέθισμα ως αποτέλεσμα της συχνής έκθεσης σε αυτό· εκτός όμως, από τις πιθανές αρνητικές επιπτώσεις εξετάζουν και τυχόν θετικές επιρροές των ψηφιακών παιχνιδιών σε σχέση με τη βία. Συγκεκριμένα, αναφέρονται στη θεωρία της κάθαρσης, σύμφωνα με την οποία το βίαιο ψηφιακό παιχνίδι συνιστά, ανάμεσα στα άλλα, μια διαδικασία συναισθηματικής εκτόνωσης και διατήρησης της ψυχικής ισορροπίας του παίκτη (2015: 58, βλ. και Krapp, 2014: 347).

Εντέλει, οι Coulson και Ferguson διαπιστώνουν πως μολονότι έχουν γίνει πολλές σχετικές μελέτες για τις πιθανές αρνητικές και θετικές επιδράσεις των ψηφιακών παιχνιδιών, αρκετές από αυτές είναι αντικρουόμενες μεταξύ τους. Το πρόβλημα εντοπίζεται κυρίως στη μεθοδολογία: δεδομένου ότι η ανθρώπινη συμπεριφορά είναι πολυσύνθετη και συναρτάται από πολλούς παράγοντες, η ανεύρεση των αιτιών της βίαιης και επιθετικής συμπεριφοράς δεν είναι διόλου εύκολη υπόθεση· ενδεχομένως να προέρχεται από καθαρά βιολογικούς και γενετικούς παράγοντες ή να οφείλεται σε κάποιο εξωτερικό ερέθισμα -π.χ. ως αντίδραση σε μια πρόκληση κάποιου από τον κοινωνικό περίγυρο- ή σε

προϋπάρχουσες συναισθηματικές τάσεις και βιώματα -όπως η ενδοοικογενειακή βία-, ή τέλος σε ένα συνδυασμό όλων των παραπάνω.

Αντίστοιχες δυσκολίες προκύπτουν όταν προσπαθήσουμε να ορίσουμε επακριβώς τις έννοιες της βίας και -κυρίως- της επιθετικής συμπεριφοράς. Στο σημείο αυτό απαιτείται μεγάλη προσοχή προκειμένου να μην οδηγηθούμε σε λανθασμένα συμπεράσματα· για παράδειγμα, μπορούμε να συσχετίσουμε τη βία και την επιθετικότητα με την παραβατική, νομικώς κολάσιμη συμπεριφορά. Έτσι, σε σχετική έρευνα που παραθέτουν οι Coulson και Ferguson οι πωλήσεις ψηφιακών παιχνιδιών στην Αμερική τη δεκαπενταετία 1996-2011 αυξήθηκαν κατακόρυφα, ενώ στο ίδιο χρονικό διάστημα η νεανική εγκληματικότητα μειώθηκε σημαντικά. Εμμένοντας λοιπόν στην αρχική μας θέση ότι η επιθετικότητα συνδέεται αποκλειστικά με την εγκληματική συμπεριφορά των -νεαρών στην πλειοψηφία- παικτών καταλήγουμε στη διαπίστωση ότι τα ψηφιακά παιχνίδια προκαλούν μείωση της βίας. Βεβαίως, όπως ορθά παρατηρούν οι Coulson και Ferguson ένα τέτοιο συμπέρασμα είναι λανθασμένο, πολύ απλά γιατί η αρχική μας παραδοχή περί βίας και επιθετικότητας ήταν αυθαίρετη, αλλά και ο τρόπος με τον οποίο τις συσχετίσαμε με τα ψηφιακά παιχνίδια ήταν εσφαλμένος (2015: 59-61).

Δυστυχώς, τέτοια μεθοδολογικά σφάλματα παρουσιάζονται συχνά στις επιστημονικές έρευνες και αποτελούν την κυριότερη αιτία της πληθώρας αντιφατικών ευρημάτων. Εξάλλου, ο Bowman, υπογραμμίζοντας την ανάγκη ποιοτικής βελτίωσης και ελέγχου των σχετικών μελετών, επισημαίνει πως ακόμα και οι καλοπροαίρετοι ερευνητές είναι ορισμένες φορές θύματα ηθικού πανικού: δεν προσηλώνονται στην κατανόηση ενός φαινομένου, αλλά το αντιμάχονται προτού γίνει πλήρως κατανοητό (2015: 34-35).

Κεφάλαιο 4

Αναπαραστάσεις της ιστορίας του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου στα ψηφιακά παιχνίδια

4.1 Όψεις της δημόσιας ιστορίας: τα ψηφιακά παιχνίδια του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου

Η δημόσια ιστορία είναι μια σχετικά πρόσφατη έννοια: πρωτοεμφανίζεται στις αγγλοσαξονικές χώρες περί τα μέσα της δεκαετίας του 1970, στον απόηχο των σημαντικών κοινωνικοπολιτικών εξελίξεων της προηγούμενης δεκαετίας. Επί της ουσίας, η δημόσια ιστορία συγκροτήθηκε ως ένα είδος αντίβαρου στην παραδοσιακή ιστοριογραφική επιστήμη: ικανοποίησε το αίτημα «μιας ιστορίας από τα κάτω», δηλαδή μιας ιστορίας των κοινών ανθρώπων και συγχρόνως, επεδίωξε να γεφυρώσει το χάσμα μεταξύ της ακαδημαϊκής ιστορίας και των αντιλήψεων του μαζικού κοινού για το παρελθόν. Βεβαίως, παρότι η δημόσια ιστορία δεν σχετίζεται με την ακαδημαϊκή έρευνα και ως εκ τούτου, δεν διαθέτει επιστημονική εγκυρότητα, είναι ωστόσο «ικανή να θεμελιώνει ή και να κλονίζει συλλογικές ταυτότητες, αφού δεν παράγεται μόνο για το συγκεκριμένο σύνολο, αλλά και μαζί με αυτό». (Fleisher, 2008: 25).

Για αυτόν το λόγο άλλωστε, η δημόσια ιστορία είναι ευρέως διαδεδομένη και πολύπτυχη, καλύπτοντας ένα ευρύτατο φάσμα αφηγήσεων του παρελθόντος και διαθέτοντας ποικίλους διαμεσολαβητές: έτσι, λ.χ. ο συγγραφέας ενός ιστορικού μυθιστορήματος, ο σκηνοθέτης μιας κινηματογραφικής ταινίας με ιστορικό θέμα, ο δημοσιογράφος που κάνει μια ιστορική έρευνα, ένας ξεναγός που συνοδεύει τουρίστες, πληροφορώντας τους για τα ιστορικά αξιοθέατα ή μια ομάδα ανθρώπων που συζητά για ιστορικά θέματα σε κάποιο μέσο κοινωνικής δικτύωσης ή σχολιάζει σε κάποιο ιστολόγιο (blog), όλοι - ανεπίγνωστα ή συγγνωστά- παράγουν δημόσια ιστορία. Βεβαίως, σε καθένα από τα προαναφερθέντα παραδείγματα η λειτουργία και η σκόπευση της δημόσιας ιστορίας

διαφέρει: κατά περίπτωση, μπορεί να αποβλέπει στην εκλαΐκευση της ιστορικής γνώσης, στη διερεύνηση μνήμης και ταυτότητας, στην ιστορική αφύπνιση, στην καταγραφή της τραυματικής μνήμης και στην πληροφόρηση ή τη διασκέδαση ενός κοινού. Ιδίως όσον αφορά στην ψυχαγωγική διάσταση της δημόσιας ιστορίας, υποστηρίζουμε πως τούτη απαντά -μεταξύ πολλών άλλων πολιτιστικών προϊόντων- και στα ψηφιακά παιχνίδια με ιστορικό περιεχόμενο. Τα τελευταία προσελκύουν τους παίκτες μέσα από την αφήγηση, την αναπαράσταση ή/και την εξεικόνιση γεγονότων του παρελθόντος· στη συνέχεια, εξετάζουμε τα μέσα και τους τρόπους που επιστρατεύουν τα ψηφιακά παιχνίδια προκειμένου να προσφέρουν στους παίκτες τους πολυσύνθετες, διαδραστικές «ιστορικές» εμπειρίες που αφορούν στον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο.

Ο τελευταίος, όπως εύστοχα διαπιστώνει ο Paul Fussell, αποτέλεσε μια κατάσταση ειρωνείας: τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν ήταν εξαιρετικά δυσανάλογα σε σχέση με τους επιδιωκόμενους σκοπούς (1975: 7-8). Έτσι, πέρα από τις μεγάλες υλικές καταστροφές και τις οικονομικές απώλειες, ο Α΄ Παγκόσμιος Πόλεμος υπήρξε πρωτίστως μια ανθρώπινη τραγωδία τεραστίων διαστάσεων: περίπου 9.722.000 στρατιώτες σκοτώθηκαν σε μάχες, ενώ 21 εκατομμύρια τραυματίστηκαν σε αυτές. Επιπλέον, σχεδόν 950.000 πολίτες έχασαν τη ζωή τους από κάποια στρατιωτική ενέργεια, ενώ άλλοι 5.893.000 πέθαναν από την πείνα ή ασθένειες που προέκυψαν ως απόρροια του Πολέμου (Hart, 2013: 468).

Παράλληλα, ο Α΄ Παγκόσμιος Πόλεμος άλλαξε καθοριστικά το γεωπολιτικό, πολιτισμικό και ιδεολογικό χάρτη του κόσμου. Οι μεγάλες ευρωπαϊκές δυνάμεις εισήλθαν στο Μεγάλο Πόλεμο σχεδόν ως αυτοκρατορίες και έως ότου αυτός τελειώσει είχαν μετατραπεί σε εθνικά κράτη. Στο πλαίσιο αυτό, ο Α΄ Παγκόσμιος Πόλεμος δεν είναι ένα θέμα προσιτό στο κοινό: δεν έχει την υπερπατριωτική ρητορική των σύγχρονων πολέμων, δεν εμπίπτει εύκολα στο διαχωρισμό του καλού και κακού -όπως ο Β΄ Παγκόσμιος Πόλεμος- ούτε διαθέτει την αίγλη της αντικουλτούρας της δεκαετίας του 1960 κατά την περίοδο της στρατιωτικής επέμβασης των ΗΠΑ στο Βιετνάμ (Gitlin, 1987/1993; 420-438, βλ. σχετικά και Anderson, 1995). Είναι επομένως εξαιρετικά ενδιαφέρον να ερευνήσουμε πώς τα ψηφιακά παιχνίδια εμπνέονται από τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο προκειμένου να ψυχαγωγήσουν -και ενίοτε να επιμορφώσουν- το κοινό τους.

4.2 Αναλυτικές προσεγγίσεις στα ψηφιακά παιχνίδια του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου

4.2.1 Οι μάχες των χαρακωμάτων στο *Verdun*

Τα ψηφιακά παιχνίδια βολών πρώτου προσώπου (first-person shooter, ακρωνύμιο fps), είναι παιχνίδια δράσης που σχετίζονται με τη μάχη, δίνοντας έμφαση στα όπλα χειρός. Ο παίκτης κινείται μέσα σε έναν εικονικό κόσμο από την οπτική γωνία του εκάστοτε χαρακτήρα που ελέγχει. Με άλλα λόγια, ο παίκτης βλέπει τον κόσμο του παιχνιδιού μέσα από τα "μάτια" του ήρωα του παιχνιδιού. Έτσι, η οθόνη είναι τοποθετημένη εκεί που υποτίθεται ότι βρίσκεται το κεφάλι του χαρακτήρα που χειρίζεται ο χρήστης· συνήθως μπορούμε να δούμε μόνο τα χέρια του χαρακτήρα να κρατούν κάποιο όπλο. Τούτη η προοπτική πρώτου προσώπου, σε συνδυασμό με την ψευδο-τρισδιάστατη απεικόνιση, προσφέρει στον χρήστη την ψευδαίσθηση του πραγματικού χώρου, ο οποίος σχεδόν πάντα στα fps σχετίζεται με ένα πεδίο μάχης (Groot (de), 2009: 133-134).

Σε έναν τέτοιο τόπο μας μεταφέρει και το *Verdun* (2014)· πρόκειται για ένα ψηφιακό παιχνίδι βολών πρώτου προσώπου, εμπνευσμένο από την πολύμηνη μάχη του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου στην ομώνυμη πόλη της Γαλλίας το 1916. Το *Verdun* παίζεται διαδικτυακά, με τη συμμετοχή πολλαπλών παικτών (multiplayer), οι οποίοι συγκροτούν τετραμελείς ομάδες που συνεργάζονται μαζί ή αντιμάχονται η μία την άλλη. Οι ομάδες αυτές μάχονται είτε υπό τη σημαία των Συμμάχων της Entente (Γαλλία και Μεγάλη Βρετανία), είτε υπό αυτήν των Κεντρικών Δυνάμεων του Άξονα (Γερμανία και Ιταλία) που πολέμησαν στο Verdun. Κάθε ομάδα έχει τα δικά της όπλα, καθώς και συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, τα οποία βασίζονται σε αντίστοιχες ιστορικές μονάδες· για παράδειγμα, η ομάδα των Tommies είναι εμπνευσμένη από τη μονάδα του βρετανικού πεζικού, διαθέτοντας συγκεκριμένα πλεονεκτήματα όσον αφορά στη σκόπευση με το τυφέκιο ή στην ταχύτητα επαναγέμισης του πιστολιού.

Επιπλέον, κάθε μέλος της ομάδας αναλαμβάνει έναν ειδικό ρόλο· έτσι, στην ομάδα των Landsers, εμπνευσμένη από τις γερμανικές διμοιρίες πεζικού της εποχής, τέσσερις παίκτες μοιράζονται τους ρόλους του λοχία, του τυφεκιοφόρου-σκοπευτή, του πυροβολητή και του γρεναδιέρου. Η συνεργασία των παικτών της ομάδας είναι απαραίτητη προκειμένου να επιτευχθεί η τελική νίκη. Η τελευταία ορίζεται κάθε φορά

από το είδος (mode) παιχνιδιού που ο παίκτης επιλέγει: άλλοτε αφορά την αιχμαλωσία κάποιου οχυρού, άλλοτε την επιτυχή αντιμετώπιση ορδών αντίπαλων ομάδων κ.ά.. Σε κάθε περίπτωση, το παιχνίδι επιβραβεύει τους νικητές –και σε μικρότερο βαθμό– και τους ηττημένους, μοιράζοντας στο τέλος κάθε μάχης βαθμούς εμπειρίας (co-op xp), οι οποίοι χρησιμοποιούνται προκειμένου οι ομάδες να αναβαθμιστούν –στις ικανότητες και στον οπλισμό.

Στο σχεδιασμό του τελευταίου, οι δημιουργοί του *Verdun* έδωσαν ιδιαίτερη βαρύτητα: κάθε ομάδα έχει ειδικό οπλισμό, ο οποίος εξαρτάται από το εκάστοτε έθνος με το οποίο αγωνίζεται και βέβαια, κάθε στρατιώτης παίρνει όπλα ανάλογα με τον ρόλο του, π.χ. ο γρεναδιέρος λαμβάνει χειροβομβίδες. Όλα τα όπλα, όπως και οι στρατιωτικές στολές αποτελούν πιστά αντίγραφα των αυθεντικών που χρησιμοποιήθηκαν στον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο. Ιδιαίτερα όσον αφορά τα όπλα, τονίζουμε ότι η αντιγραφή τους δεν σχετίζεται μόνο με την εμφάνιση, αλλά και με το χειρισμό τους, λ.χ. ένα πιστόλι έχει τελείως διαφορετικά χαρακτηριστικά και τρόπο λειτουργίας σε σχέση με μια σκοπευτική καραμπίνα.

Όλα αυτά τα στοιχεία συντελούν σημαντικά στην επιτυχή αναπαράσταση των μαχών του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου. Κυρίως, όμως εκείνο που επιδρά καταλυτικά είναι το περιβάλλον: η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι σκοτεινή· περιλαμβάνει χαρακώματα και καμένη γη, λάσπη και συρματοπλέγματα, ενώ πτώματα στρατιωτών κείτονται παντού. Μέσα σε αυτό το ερεβώδες σκηνικό, ο παίκτης μπορεί να «ζήσει» την πρώτη μέρα της μάχης του Verdun, πολεμώντας στα χαρακώματα του Cauges· να περιπλανηθεί στη περιοχή Vauquois, ένα πυκνό γαλλικό δίκτυο δημιουργημένο γύρω από έναν κρατήρα με νάρκες· να πολεμήσει στην περιοχή Argonne, βορειοδυτικά του Verdun, όπου υπήρχε ένα πυκνό γαλλικό, αλλά και ένα γερμανικό σύστημα τάφρων· τέλος, να συμμετάσχει σε κάποια από τις πολλές μάχες που δόθηκαν στα βραχώδη και δασώδη Βόσγια όρη (Vosges). Εκτός από τη γραφική απεικόνιση, σημαντικό στοιχείο για τη δημιουργία ενός αληθοφανούς περιβάλλοντος είναι ο ήχος: ο παίκτης δεν ακούει απλώς, αλλά αντιδρά σε κάθε θόρυβο (Collins, 2013:26-32). Στην περίπτωση του *Verdun*, ένας πυροβολισμός, μια έκρηξη ή ο ήχος μιας σφυρίχτρας από κάποιο χαρακώμα ειδοποιεί τον παίκτη για ενδεχόμενο κίνδυνο, μεταβάλλοντας έτσι τη συμπεριφορά του. Επίσης, η απουσία μουσικής κατά τη διάρκεια της μάχης επιτείνει το ρεαλισμό της.

Εντούτοις, παρόλο που το *Verdun* αναπαριστά επιτυχώς ένα πεδίο μάχης του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου, σε καμία περίπτωση δεν μεταδίδει το πραγματικό μέγεθος της φρίκης του τελευταίου στον παίκτη. Έτσι, ενώ στις πραγματικές μάχες του Verdun συμμετείχαν εκατοντάδες χιλιάδες άνδρες, σε κάθε μάχη του παιχνιδιού λαμβάνουν μέρος μόλις 32 στρατιώτες· συνεπώς, η μαζική κλίμακα των ένοπλων συγκρούσεων δεν αναπαριστάνεται στο *Verdun*. Επίσης, σε πλήρη αντίθεση με την πραγματικότητα, στο παιχνίδι μια χημική επίθεση χλωρίου συνεπάγεται μόνο ένα στιγμιαίο κοκκίνισμα της οθόνης. Ακόμα και ο ίδιος ο θάνατος του στρατιώτη που ελέγχει ο παίκτης δεν επιφέρει καμία σοβαρή συνέπεια: μεσολαβούν ελάχιστα μόνο δευτερόλεπτα προτού ο στρατιώτης ξαναζωντανέψει και συνεχίσει να μάχεται. Ως εκ τούτου, σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού ο παίκτης δεν έχει καμία συναισθηματική σύνδεση με τον χαρακτήρα που ελέγχει. Άλλωστε το *Verdun* δεν διαθέτει καμία πλοκή, αποτελώντας ουσιαστικά μια ακολουθία μαχών, οι οποίες εκτυλίσσονται σε ένα περιβάλλον που προσομοιάζει με το ομώνυμο πεδίο στρατιωτικής σύγκρουσης του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου.

Υπό αυτήν την έννοια, το *Verdun* -όπως και πολλά άλλα αντίστοιχα fps με ιστορικό περιεχόμενο- μπορεί να επικριθεί ως ένα είδος «ιστορικής αμνησίας», το οποίο αποβλέπει στη δημιουργία μιας σαρωτικής, ηρωικής αφηγηματικής τελεολογίας, ικανής να προσελκύσει το -κατεξοχήν ανδρικό- κοινό του συγκεκριμένου είδους ψηφιακού παιχνιδιού (Groot (de), 2009: 133-134). Θεωρούμε πως μια τέτοια κριτική θα ήταν υπερβολικά αυστηρή, αντιτείνοντας πως το *Verdun* χαρακτηρίζεται από επιλεκτική αυθεντικότητα: υιοθετεί συγκεκριμένα ιστορικά στοιχεία και τα προσαρμόζει κατάλληλα προκειμένου να μεταδώσει μια πλούσια, ψυχαγωγική, εμπειρία στον παίκτη αλλά και -ως ένα βαθμό έστω- να τον φέρει σε επαφή με σημαντικά στρατιωτικά γεγονότα του του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου (Salvati και Bullinger, 2013: 157-158). Τούτη την επιδίωξη της ιστορικής πιστότητας εκπληρώνουν ακόμη τα μικρά κείμενα που σχετίζονται με τη στρατιωτική ιστορία του Μεγάλου Πολέμου καθώς και οι αυθεντικές φωτογραφίες της εποχής που προβάλλονται προτού ξεκινήσει κάποια μάχη.

4.2.2 Ιστορία και περιπέτεια στο *Valiant Hearts: The Great War*

Το *Valiant Hearts: The Great War* (2014) είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι περιπέτειας, το οποίο βασίζεται στην επίλυση γρίφων (puzzle adventure game). Σε αντίθεση με το *Verdun*, το κυριότερο χαρακτηριστικό του *Valiant Hearts* είναι το σενάριο. Συγκεκριμένα,

η πλοκή του εναλλάσσεται μεταξύ τεσσάρων χαρακτήρων· ένας από αυτούς είναι ο Γερμανός Karl, ο οποίος όταν ξεσπά ο Α΄ Παγκόσμιος Πόλεμος απελαύνεται από τη Γαλλία, παρόλο που είναι παντρεμένος με Γαλλίδα και επιστρατεύεται στο γερμανικό στρατό. Από την άλλη πλευρά, ο πεθερός του Karl, Emile επιστρατεύεται στον γαλλικό στρατό· εκεί θα γίνει φίλος με τον Αμερικανό Freddie, έναν εθελοντή που εντάχθηκε στον γαλλικό στρατό προκειμένου να εκδικηθεί το θάνατο της γυναίκας του που προκλήθηκε από γερμανική αεροπορική επιδρομή. Αργότερα στο παιχνίδι, ο Emile και ο Freddie θα γνωρίσουν τη Βελγίδα φοιτήτρια Άννα, της οποίας ο πατέρας έχει απαχθεί από τους Γερμανούς. Τέλος, ξεχωριστή αναφορά πρέπει να γίνει και σε έναν πέμπτο χαρακτήρα, ο οποίος λειτουργεί ως συνδετικός κρίκος των προαναφερθέντων προσώπων: πρόκειται για έναν μικρό σκύλο, ο οποίος -όπως πολλοί άλλοι- συνόδευε το γερμανικό στρατό, προσφέροντας πολύτιμη στρατιωτική -κυρίως στην ανίχνευση εκρηκτικών- και νοσηλευτική υποστήριξη.

Ο παίκτης λοιπόν, ελέγχει εκ περιτροπής όλους αυτούς τους χαρακτήρες, ξεδιπλώνοντας τις ιστορίες τους σταδιακά, μήνα με το μήνα, μάχη με τη μάχη -στις τελευταίες περιλαμβάνονται οι μάχες του Marne και του Somme· και καθώς η πλοκή εξελίσσεται ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να διαβάσει τα ημερολόγια και την αλληλογραφία των βασικών χαρακτήρων. Μέσα από τα κείμενα αυτά, τα οποία είναι εμπνευσμένα από πραγματικά ημερολόγια και επιστολές στρατιωτών του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου, ο παίκτης αντιλαμβάνεται πώς οι χαρακτήρες επηρεάζονται από την ολοένα αυξανόμενη βαρβαρότητα του πολέμου. Τούτο βέβαια ενισχύει το ενδιαφέρον του παίκτη για τους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Εξάλλου, όπως σχολιάζει η Jessica Aldred, ο παίκτης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού διαθέτει μια «διττή συνείδηση»: γνωρίζει ότι ο εκάστοτε χαρακτήρας που ελέγχει είναι μια φανταστική ύπαρξη, ένα τεχνητό κατασκεύασμα που εξυπηρετεί τους μηχανισμούς και τους κανόνες του ψηφιακού παιχνιδιού, συγχρόνως όμως, ταυτίζεται νοητικά και συναισθηματικά μαζί του (2014: 355-356).

Υπό αυτό το πρίσμα, η αφηγηματική δομή και η ανάπτυξη του *Valiant Hearts* προκαλεί τη συναισθηματική εμπλοκή του παίκτη, η οποία θα κορυφωθεί με το συγκινητικό τέλος του παιχνιδιού. Παράλληλα, όμως με μια συναρπαστική αφήγηση το *Valiant Hearts* παρέχει στον παίκτη και πληθώρα ιστορικών δεδομένων -σχετικών φυσικά με το κομμάτι του σεναρίου, το οποίο ο παίκτης διανύει. Ενδεικτικά, δίνονται πληροφορίες για την τελική έκβαση σημαντικών μαχών, τον οπλισμό των στρατιωτών ή την καθημερινή

ζωή των ανθρώπων της εποχής· σημειώνουμε πως όλες αυτές οι πληροφορίες συνοδεύονται από πραγματικές φωτογραφίες της εποχής.

Επίσης, σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο παίκτης βρίσκει διάφορα συλλεκτικά αντικείμενα -συνολικά το παιχνίδι διαθέτει εκατό τέτοια collectibles- τα οποία αντιστοιχούν σε πραγματικά αντικείμενα εκείνης της εποχής: λ.χ. σφυρίχτρες, πυξίδες, χάρτες και επίσημα έγγραφα, τα οποία προσφέρουν πολλά ενδιαφέροντα ιστορικά στοιχεία. Αξίζει να σημειωθεί ακόμη πως οι δημιουργοί του *Valiant Hearts* συνεργάστηκαν στενά με εκείνους του ιστορικού ντοκιμαντέρ *Apocalypse: World War I* προκειμένου να διασφαλίσουν την ιστορική ακρίβεια των παρατιθέμενων πληροφοριών. Οι τελευταίες δίνουν τη δυνατότητα στον παίκτη να γνωρίσει πτυχές της σκληρής πραγματικότητας του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου· και τούτο επιτυγχάνεται δίχως να υποβαθμίζεται η ψυχαγωγική διάσταση του παιχνιδιού.

Ειδικότερα, η σπονδυλωτή και έντονη συναισθηματικά πλοκή του *Valiant Hearts* πλαισιώνεται με υπέροχη μουσική, τις φωνές των ηθοποιών που ζωντανεύουν τους χαρακτήρες και την εξαιρετική γραφική απεικόνιση. Όσον αφορά στην τελευταία, αποπνέει την αισθητική ενός ευρωπαϊκού τύπου κόμικ με έμφαση στη λεπτομέρεια του σχεδίου και τις συχνές εναλλαγές χρωμάτων. Επομένως, δεν είναι παράδοξο το γεγονός πως μολονότι το παιχνίδι περιλαμβάνει πολλές βίαιες σκηνές και φρικαλεότητες του πολέμου –μάχες, βομβαρδισμούς κ.ά.-, αυτές απεικονίζονται με έναν τρόπο που εντέλει δεν ενοχλεί τον παίκτη. Εξάλλου, είναι προφανές πως οι σχεδιαστές του *Valiant Hearts* προόριζαν το παιχνίδι για ένα ευρύ κοινό που περιλάμβανε κυρίως παιδιά και εφήβους. Τούτο καθίσταται εμφανές και από τους γρίφους του παιχνιδιού: είναι εξαιρετικά απλοί στην επίλυσή τους, ενώ δίνεται και η δυνατότητα επιπλέον βοήθειας (hint) σε περίπτωση που ο παίκτης δυσκολευτεί σε κάποιο σημείο. Γενικά, οι γρίφοι και ολόκληρο το gameplay του *Valiant Hearts* λειτουργούν επικουρικά, ως ένα εργαλείο που εξελίσσει την πλοκή των χαρακτήρων. Οι τελευταίοι σκιαγραφούνται ως απλοί, καθημερινοί άνθρωποι, οι οποίοι προσπαθούν να προσαρμοστούν στις αντιξοότητες του Πολέμου.

Συνοψίζοντας, το *Valiant Hearts* μπορεί να ιδωθεί διττά: πρωτίστως, ως μια συγκινητική αφήγηση για τον παραλογισμό του πολέμου και τη δύναμη της φιλίας· συνάμα όμως και ως ένα εγχείρημα μετάδοσης γνώσης σχετικά με τα γεγονότα και τις συνθήκες ζωής του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου, μιας ιστορικής περιόδου που στιγμάτισε τον 20ό αιώνα. Το

γεγονός πως το συγκεκριμένο παιχνίδι εκπληρώνει με επιτυχία και τις δύο αυτές επιδιώξεις⁵ αποτυπώνει έκδηλα τις αφηγηματικές αρετές, αλλά και τις μαθησιακές δυνατότητες που διαθέτουν τα ψηφιακά παιχνίδια.

4.2.3 Ο Α΄ Παγκόσμιος Πόλεμος και το μυθολογικό σύμπαν του H. P. Lovecraft στο *Call of Cthulhu: The Wasted Land*

Το 1915, καθώς ο Α΄ Παγκόσμιος Πόλεμος εξελίσσεται, ο Αμερικανός καθηγητής Brightmeer συνεργάζεται με μια επίλεκτη ομάδα Βρετανών στρατιωτών με επικεφαλής το λοχαγό Hill προκειμένου να εντοπίσουν και να εξοντώσουν τη μυστική λατρευτική οργάνωση του Δρ. Kaul· ο τελευταίος, παρότι τάσσεται με τη πλευρά της Γερμανίας, στην πραγματικότητα απεργάζεται την εξολόθρευση ολόκληρης της ανθρωπότητας και την αντικατάστασή της από ένα νέο είδος, το οποίο θα είναι μισό άνθρωπος και μισό μια μορφή τέρατος που ονομάζεται Star Spawn. Προκειμένου να επιτύχει το σκοπό του, ο Δρ. Kaul θα χρησιμοποιήσει εξωγήινες τεχνολογίες και απόκρυφη μαγεία για να δημιουργήσει ένα στρατό από ζόμπι, τα οποία προέρχονται από τα θύματα του Μεγάλου Πολέμου· έτσι, καθώς ο καθηγητής Brightmeer και η στρατιωτική ομάδα του λοχαγού Hill εξαπολύουν ανθρωποκυνηγητό για τον Δρ. Kaul, θα βρεθούν αντιμέτωποι με Γερμανούς στρατιώτες, ζόμπι και τερατόμορφες οντότητες.

Αυτή είναι συνοπτικά η πλοκή του *Call of Cthulhu: The Wasted Land* (2014)· όπως δηλώνει ο τίτλος του ψηφιακού παιχνιδιού, πρόκειται για μια ιστορία εμπνευσμένη από το μυθολογικό κόσμο Cthulhu, ο οποίος σμιλεύτηκε από τον συγγραφέα της φανταστικής λογοτεχνίας τρόμου Howard Phillips Lovecraft –το παιχνίδι άλλωστε εκκινεί με μια προσωπογραφία του. Επομένως, το σενάριο του παιχνιδιού συνδυάζει την ιστορική περίοδο του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου με ποικίλα υπερφυσικά στοιχεία, δοξασίες αλλά και κλισέ· και βέβαια, το *Call of Cthulhu: The Wasted Land* δεν διεκδικεί σε καμία περίπτωση ιστορική ακρίβεια στην απόδοση των γεγονότων· ο Α΄ Παγκόσμιος Πόλεμος λειτουργεί εδώ απλώς ως ένα ιστορικό πλαίσιο, ένα σκηνικό εντός του οποίου δραστηριοποιείται ο παίκτης.

⁵ Το *Valiant Hearts: The Great War* βραβεύτηκε ως το καλύτερο αφηγηματικό ψηφιακό παιχνίδι για το 2014 στην ετήσια απονομή των Ψηφιακών Παιχνιδιών (Game Awards). Επιπλέον, έλαβε το βραβείο στην κατηγορία Games for Change –πρόκειται για παιχνίδια που ενημερώνουν και ευαισθητοποιούν το κοινό για σημαντικά ζητήματα. Τέλος, οι εξαιρετικά θετικές κριτικές του τύπου -ειδικού και μη- επαίνεσαν τη μαθησιακή διάσταση του *Valiant Hearts* (Kamen, 2014; Carter, 2014).

Ο τελευταίος ελέγχει τη βρετανική στρατιωτική ομάδα καθώς αυτή δίνει διαδοχικές μάχες καταδιώκοντας τον Δρ. Kaul. Σημειώνεται εδώ πως το *Call of Cthulhu: The Wasted Land* είναι ένα παιχνίδι ρόλων με έμφαση σε στοιχεία τακτικής (tactical role-playing game) κατά τη διεξαγωγή των μαχών. Τούτο σημαίνει ότι η χρονική ακολουθία κάθε μάχης γίνεται εναλλάξ, όπως στα επιτραπέζια παιχνίδια: πρώτα κινεί τους στρατιώτες του ο παίκτης, ύστερα κινεί τους δικούς του ο υπολογιστής, μετά ξανά ο παίκτης κ.ο.κ.. Επιπλέον, το πεδίο των μαχών αντιστοιχεί σε ένα νοητό ισομετρικό πλέγμα –όπως για παράδειγμα είναι μια σκακιέρα. Εντός αυτού του ισομετρικού πλέγματος ο παίκτης ελέγχει τους χαρακτήρες του, λαμβάνοντας υπόψη ότι κάθε φορά έχει έναν περιορισμένο αριθμό δράσεων που μπορεί να αξιοποιήσει προκειμένου οι παίκτες του να κινηθούν ή να κάνουν κάποια άλλη ενέργεια, λ.χ. να πυροβολήσουν.

Προφανώς αυτός ο τρόπος διεξαγωγής της μάχης απαιτεί τη μεθοδική σκέψη του παίκτη, αφαιρεί όμως το στοιχείο της αληθοφάνειας από το παιχνίδι. Βεβαίως, το *Call of Cthulhu: The Wasted Land* δεν σκοπεύει στο ρεαλισμό, αλλά στη δημιουργία μιας σκοτεινής, εφιαλτικής ατμόσφαιρας, όπως επιτάσσει ο μύθος του Cthulhu. Προς αυτήν την κατεύθυνση συμβάλλουν η ανατριχιαστική μουσική –ένας συνδυασμός απόκοσμων φωνών και παράξενων θορύβων- και η γραφική απεικόνιση ζόμπι και τεράτων που караδοκούν στα χαρακώματα του Πολέμου, σε εγκαταλελειμμένους ναούς ή κρυφά εργαστήρια στα οποία λαμβάνουν χώρα πολλές μάχες του παιχνιδιού.

Συνεπώς, το *Call of Cthulhu: The Wasted Land* κατορθώνει να προσφέρει μια ψυχαγωγική εμπειρία, η οποία όμως πόρρω απέχει από την ιστορική πραγματικότητα. Θα ήταν άδικο και ανώφελο να στηλιτεύσουμε το παιχνίδι για αυτό· πρωταρχικός του σκοπός άλλωστε δεν είναι η ιστορική εγκυρότητα, αλλά η διασκέδαση του παίκτη. Το ουσιώδες ερώτημα είναι εάν το παιχνίδι υποκινεί το ενδιαφέρον του παίκτη για την ιστορική περίοδο του Μεγάλου Πολέμου. Παρόλο που η απάντηση είναι μάλλον αρνητική, εντούτοις τονίζουμε πως το *Call of Cthulhu: The Wasted Land* δίνει στον παίκτη εναύσματα προκειμένου να έρθει σε επαφή με τη λογοτεχνία του φανταστικού· και αυτό δεν είναι διόλου αμελητέο, αλλά δεν σχετίζεται με τους ερευνητικούς σκοπούς τούτης της εργασίας.

4.2.4 Η μάχη των αιθέρων στο *Sid Meier's Ace Patrol*

Σε αντίθεση με τα πολυάριθμα ψηφιακά παιχνίδια που σχετίζονται με τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, τα αντίστοιχα του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου είναι σαφώς πιο λίγα. Τούτο οφείλεται αφενός στην περιορισμένη προβολή αλλά και την άγνοια της ιστορίας του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου από τις νεότερες κυρίως γενιές, αφετέρου στο γεγονός ότι η τεχνολογία ήταν πιο εξελιγμένη κατά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο σε σχέση με τον Μεγάλο Πόλεμο· τούτη η ανώτερη τεχνολογία επιτρέπει στους δημιουργούς ψηφιακών παιχνιδιών να αξιοποιούν μεγαλύτερη ποικιλία όπλων και οχημάτων, χρησιμοποιώντας συγχρόνως πιο σύνθετους μηχανισμούς για τη διεξαγωγή των μαχών, δημιουργώντας έτσι ένα πιο ενδιαφέρον gameplay.

Εντούτοις, όσον αφορά τις μάχες των αιθέρων η κατάσταση είναι εντελώς διαφορετική: η μη προηγμένη τεχνολογία των μαχητικών αεροσκαφών του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου προϋπέθετε σε μεγάλο βαθμό την επιδεξιότητα του πιλότου· συνεπώς, ο έλεγχος του τελευταίου από τον παίκτη προσφέρει -δυσνητικά τουλάχιστον- ένα πολυσύνθετο gameplay. Αυτός είναι και ο λόγος άλλωστε που από τα σχετικά λίγα παιχνίδια του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου η μερίδα του λέοντος σχετίζεται με την εναέρια μάχη (Wackerfuss, 2013: 234-237). Ένα τέτοιο παιχνίδι είναι το *Sid Meier's Ace Patrol* (2013), το οποίο όμως δεν ακολουθεί την πεπατημένη: ενώ η πλειονότητα των ψηφιακών παιχνιδιών εναέριας μάχης αποτελεί ουσιαστικά μια προσομοίωση πτήσης, το *Sid Meier's Ace Patrol* χρησιμοποιεί ένα σύστημα αερομαχίας που προσομοιάζει στο σύστημα μάχης ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού -ή του *Call of Cthulhu: The Wasted Land*, στο οποίο αναφερθήκαμε προηγουμένως.

Συγκεκριμένα, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να βλέπει από ψηλά μια δισδιάστατη απεικόνιση του πεδίου της αερομαχίας, το οποίο διαιρείται σε ένα πλέγμα εξαγώνων· εντός αυτού του πλέγματος κινούνται τα μαχητικά αεροσκάφη. Τόσο η κίνηση των τελευταίων όσο και οι αερομαχίες δεν εκτυλίσσονται σε πραγματικό χρόνο, αλλά γίνονται εναλλάξ, λ.χ. ο παίκτης κινεί πρώτα το δικό του αεροσκάφος, επιλέγοντας κάθε φορά μία από τις πολλές διαδρομές που προτείνονται από το παιχνίδι. Αφού μετακινηθεί το αεροσκάφος του παίκτη ακολουθεί η σειρά του υπολογιστή και στη συνέχεια πάλι του παίκτη κ.ο.κ.. Όταν τα αντίπαλα μαχητικά αεροσκάφη πλησιάσουν σε απόσταση βολής το ένα από το άλλο, ο παίκτης αποφασίζει αν θα εμπλακεί στην αερομαχία ή αν θα προσπαθήσει να την αποφύγει χρησιμοποιώντας τακτικούς ελιγμούς.

Επομένως, είναι προφανές πως το *Sid Meier's Ace Patrol* είναι ένα παιχνίδι που χαρακτηρίζεται από το στοιχείο της τακτικής. Εξάλλου, πριν ακόμη ο παίκτης ξεκινήσει την πρώτη του αποστολή καλείται να λάβει μια σειρά σημαντικών αποφάσεων. Ειδικότερα, ο παίκτης αρχικά επιλέγει μία από τις τέσσερις χώρες που συμμετείχαν στον πόλεμο, διαθέτοντας αξιόλογες αεροπορικές δυνάμεις -πρόκειται για την Αγγλία, την Αμερική, τη Γαλλία και τη Γερμανία. Κάθε χώρα διαθέτει κάποιο πλεονέκτημα, π.χ. οι Αμερικανοί πιλότοι αναρρώνουν πιο γρήγορα από τυχόν τραυματισμούς συγκριτικά με τους πιλότους των άλλων εθνικοτήτων. Μετά την επιλογή της χώρας, ο παίκτης καλείται να επιλέξει τον αρχηγό της αεροπορικής του μοίρας, λαμβάνοντας πάλι υπόψη ότι καθένας από αυτούς διαθέτει μια ειδική ικανότητα, π.χ. ένας πιλότος μπορεί να πραγματοποιεί μια ειδική επιθετική μανούβρα.

Όμως, εκτός από τον πιλότο-αρχηγό ο παίκτης στη συνέχεια θα διαχειριστεί και τους άλλους τρεις πιλότους της αεροπορικής μοίρας. Τούτο συνεπάγεται ότι σε ορισμένες αποστολές αναλαμβάνει τον ταυτόχρονο έλεγχο τεσσάρων μαχητικών αεροσκαφών. Σε περίπτωση που η έκβαση της αποστολής είναι επιτυχής δίνεται η δυνατότητα αναβάθμισης τόσο των δεξιοτήτων των πιλότων, όσο και του εξοπλισμού των μαχητικών αεροσκαφών. Αντίστοιχα, σε περίπτωση αποτυχίας οι συνέπειες είναι αρνητικές: λ.χ. σε περίπτωση κατάρριψης ενός μαχητικού αεροσκάφους που πετάει πάνω από εχθρικό έδαφος, είναι πολύ πιθανό ο πιλότος να αιχμαλωτιστεί και επομένως, δεν θα είναι διαθέσιμος για καμία άλλη αποστολή στο μέλλον. Άλλοτε πάλι, μια αναγκαστική προσγείωση σε φιλικό έδαφος μπορεί να οδηγήσει σε τραυματισμό που θα σημάνει την απουσία του πιλότου από επερχόμενες αποστολές. Τόσο η δυσκολία όσο και οι στόχοι των τελευταίων ποικίλλει: έτσι, ο παίκτης θα κληθεί να αντιμετωπίσει εχθρικές αεροπορικές επιθέσεις, να φωτογραφίσει εχθρικές εγκαταστάσεις, να καταρρίψει ένα Zeppelin κ.τ.λ..

Μολονότι το ηχητικό και κυρίως το γραφικό περιβάλλον δεν αποδίδουν με ρεαλισμό τις μάχες των αιθέρων του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου, εντούτοις το *gameplay* δίνει την ευκαιρία στον παίκτη -ανεπίγνωστα έστω- να λάβει γενικές πληροφορίες για τη διεξαγωγή των αερομαχιών του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου. Έτσι, παρόλο που οι μηχανισμοί διάδρασης του παιχνιδιού δεν είναι αληθοφανείς, δίνουν ωστόσο στον παίκτη τη δυνατότητα να αντιληφθεί τόσο τους τεχνολογικούς περιορισμούς των

μαχητικών αεροσκαφών της εποχής –για παράδειγμα ελλείψει πυραύλων, ο μόνος τρόπος κατάρριψης ενός εχθρικού αεροσκάφους ήταν μέσω των σκοπευτικών πυροβόλων-, όσο και τη σπουδαιότητα της ταχύτητας, του ύψους και των εναέριων ελιγμών σε σχέση με την αναχαίτιση ή την κατάρριψη εχθρικών αεροπλάνων.

Συνεπώς, όπως συνέβη και με το *Verdun*, το *Sid Meier's Ace Patrol* είναι επιλεκτικά αυθεντικό: καλύπτει χρονικά τη διετία 1916 – 1918, δίχως να παραθέτει συγκεκριμένες ιστορικές αναφορές· όμως, μέσα από την απεικόνιση τριάντα αυθεντικών αεροσκαφών της εποχής και τις περίπου 120 αποστολές του, αποδίδει με τρόπο αβίαστο ορισμένες πτυχές των αερομαχιών του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου.

4.2.5 Ξαναγράφοντας την ιστορία στο *Darkest Hour: A Hearts of Iron Game*

Το *Darkest Hour: A Hearts of Iron Game* (2011) ανήκει στην κατηγορία ψηφιακών παιχνιδιών υψηλής στρατηγικής (*grand strategy game*): πρόκειται για εξαιρετικά πολύπλοκα και χρονοβόρα παιχνίδια με μεγάλο βαθμό δυσκολίας στην εκμάθησή τους, κυρίως λόγω της πλειάδας επιλογών που προσφέρουν στον παίκτη. Ο τελευταίος καλείται συνήθως να αναλάβει τη διακυβέρνηση μιας χώρας. Τούτη περιλαμβάνει - μεταξύ πολλών άλλων- το σχεδιασμό της βιομηχανικής παραγωγής, την ανάπτυξη νέων τεχνολογιών, τη διπλωματία, τη διενέργεια πολέμου κ.ά.. Ο παίκτης λαμβάνει όλες αυτές τις αποφάσεις μέσα από τα πολυάριθμα μενού του παιχνιδιού, ενώ η δράση του τελευταίου απεικονίζεται σε ένα μεγάλο δισδιάστατο χάρτη.

Όλα αυτά τα τυπικά χαρακτηριστικά των παιχνιδιών υψηλής στρατηγικής εμπεριέχονται βεβαίως στο *Darkest Hour*, ενώ ξεχωριστό ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός πως το συγκεκριμένο παιχνίδι διακρίνεται για την ιστορική του ακρίβεια. Συγκεκριμένα, το παιχνίδι καλύπτει χρονικά την πενήκονταετία 1914-1964, παρέχοντας τη δυνατότητα εκκίνησης είτε από το ξέσπασμα του Α΄, είτε από την αρχή του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου. Αφού λοιπόν ο παίκτης επιλέξει την χώρα που επιθυμεί να ελέγχει, το παιχνίδι ξεκινά με την απεικόνιση του χάρτη· η ύπαρξη του τελευταίου από μόνη της δίνει σημαντικές ιστορικές πληροφορίες, αναπαριστώντας τον γεωγραφικό χώρο και αποτυπώνοντας τα σύνορα των κρατών. Έτσι, καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται,

ο παίκτης θα παρατηρήσει τις αλλαγές των συνόρων και τη χωροχρονική εξέλιξη των κρατών.

Διευκρινίζουμε ωστόσο, πως σε αντίθεση με την ανάγνωση ενός ιστορικού εγχειριδίου, ο παίκτης του *Darkest Hour* δεν διαβάζει -και μαθαίνει- ιστορία, αλλά παίζει με την ιστορία· είναι δηλαδή απολύτως ελεύθερος να ακολουθήσει την ιστορική πορεία των γεγονότων ή να δημιουργήσει μία δική του, φανταστική εκδοχή του παρελθόντος. Βέβαια, το παιχνίδι εκκινεί πάντοτε παραθέτοντας τα γεγονότα με ιστορική ακρίβεια. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε ότι αν ο παίκτης επιλέξει τον έλεγχο της Ελλάδας κατά τη διάρκεια του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου, πολύ σύντομα θα έρθει αντιμέτωπος με ένα μεγάλο δίλημμα: να εμπλακεί η χώρα στον Μεγάλο Πόλεμο και να προσχωρήσει στην πλευρά της Entente, συνδράμοντας τους Σέρβους στην προσπάθειά τους να αντιμετωπίσουν την εισβολή των αυστρουγγρικών δυνάμεων ή να διατηρήσει μια στάση ουδετερότητας. Στη δεύτερη περίπτωση, η οποία ανταποκρίνεται στην ιστορική πραγματικότητα, ο παίκτης θα παρακολουθήσει τα γεγονότα του Εθνικού Διχασμού εξαιτίας της σύγκρουσης του πρωθυπουργού Βενιζέλου με το βασιλιά Κωνσταντίνο.

Αντιθέτως, στην πρώτη περίπτωση η εξέλιξη είναι αβέβαιη· και είναι ακριβώς τούτη η αβεβαιότητα που υποκινεί την περιέργεια του παίκτη να γνωρίσει εναλλακτικές ιστορικές εκδοχές. Οι τελευταίες δεν ικανοποιούν μόνο την ιστορική φαντασία του παίκτη, αλλά συμβάλλουν και στην κατανόηση της ιστορικής πραγματικότητας. Όπως άλλωστε σχολιάζει ο Hugh Trevor-Roper «σε κάθε δεδομένη χρονική στιγμή της ιστορίας υπάρχουν ρεαλιστικές εναλλακτικές [δράσεις] και το να τις απορρίπτουμε ως εξωπραγματικές επειδή δεν συνέβησαν είναι...σαν να αφαιρούμε την πραγματικότητα από την [εκάστοτε εξεταζόμενη] ιστορική περίσταση» (1981: 363). Με άλλα λόγια, προκειμένου να εξηγήσουμε τι τελικώς συνέβη και γιατί, οφείλουμε να λάβουμε υπόψη μας τι άλλο ήταν πιθανό να είχε συμβεί.

Μια τέτοια προοπτική διερεύνησης μας προσφέρει το *Darkest Hour*. Έτσι, εάν για παράδειγμα, κατά τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο η επιλεγμένη από τον παίκτη χώρα ακολουθήσει μια αμυντική πολιτική που ενισχύει την πολεμική αεροπορία και το ναυτικό εις βάρος του πεζικού, τότε είναι σχεδόν βέβαιο ότι τα στρατιωτικά αποτελέσματα θα είναι ανεπιτυχή. Αντιθέτως, στον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο και ακόμη περισσότερο κατά τη διάρκεια του Ψυχρού Πολέμου, ο ρόλος του πεζικού υποχωρεί, ενώ εκείνος του

πολεμικού ναυτικού και της αεροπορίας αναβαθμίζεται λόγω της ραγδαίας τεχνολογικής εξέλιξης.

Ανακεφαλαιώνοντας, το *Darkest Hour* συνδυάζει την ιστορική γνώση με την τεχνητή νοημοσύνη, κατορθώνοντας να αναπτύσσει και να επεξεργάζεται εκατοντάδες διαφορετικές καταστάσεις και σενάρια ταυτόχρονα. Στο πλαίσιο αυτό, οι ενέργειες του παίκτη έχουν ισχυρό αντίκτυπο στην πορεία της ιστορίας. Εξάλλου, το παιχνίδι δεν ορίζει κάποιον συγκεκριμένο σκοπό, ο οποίος πρέπει να εκπληρωθεί από τον παίκτη. Αντιθέτως, ο τελευταίος ενεργεί όπως επιθυμεί και στη συνέχεια υφίσταται τις συνέπειες των επιλογών του· και είναι ακριβώς αυτές τις επιλογές που παρέχουν την ευκαιρία στον παίκτη όχι μόνο να αναδημιουργήσει την ιστορία, αλλά και να κατανοήσει καίριες όψεις του ιστορικού παρελθόντος.

Κεφάλαιο 5

Αναπαραστάσεις της ιστορίας του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου στα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια

μη τοίνυν βία, εἶπον, ὧ ἄριστε, τοὺς παῖδας ἐν τοῖς μαθήμασιν ἀλλὰ
παίζοντας τρέφε, ἵνα καὶ μᾶλλον οἶός τ' ἦς καθορᾶν ἐφ' ὃ ἕκαστος πέφυκεν.

Πλάτων, *Πολιτεία*

5.1 Ψηφιακό παιχνίδι και εκπαίδευση

Έχουν διατυπωθεί πολλές θεωρίες για την παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού. Σταχυολογώντας σχετικές θεωρητικές αντιλήψεις κλασικών και μοντέρνων ψυχολόγων και διανοητών, θα αναφερθούμε αρχικά στον Sigmund Freud· ο Αυστριακός ψυχολόγος θεωρούσε πως το παιχνίδι συνιστά μια έκφραση κρυμμένων ψυχικών συγκρούσεων του παιδιού και συνάμα μια προσπάθεια εκπλήρωσης των επιθυμιών του (1920/1959: 10-11). Οι τελευταίες μπορούν να ικανοποιηθούν μέσα από το παιχνίδι αφού, όπως τονίζει ο Jean Piaget, πρόκειται για μια διαδικασία που δεν απαιτεί τη συμμόρφωση του παιδιού με την πραγματικότητα, αλλά του επιτρέπει να την αφομοιώσει και να την παραλλάξει εναρμονίζοντάς την στις δικές του ανάγκες (1962)· και μέσα από αυτήν την κατανόηση και ανάπλαση της πραγματικότητας, το παιδί αποκτά επίγνωση του κοινωνικού του περιβάλλοντος.

Τούτο συμβαίνει γιατί όπως διατείνεται ο Lev Vygotsky, το παιχνίδι αναπτύσσει την αφηρημένη σκέψη, διαχωρίζοντας τις έννοιες από τις δράσεις και τα αντικείμενα· τα τελευταία μέσα από το παιδικό παιχνίδι εκλαμβάνουν ένα συμβολικό χαρακτήρα που επιτρέπει στα παιδιά να δημιουργούν εσωτερικές αναπαραστάσεις, οι οποίες συχνά υπερβαίνουν το γνωστικό τους επίπεδο και σχετίζονται με τους κοινωνικούς ρόλους και κανόνες. Επομένως, το παιχνίδι δεν προσφέρει μόνο χαρά και διασκέδαση, αλλά συνιστά

μια γνωστική προσπάθεια (1978: 101-104). Δεδομένου μάλιστα ότι η επιθυμία και η ικανότητα του ανθρώπου για παιχνίδι δεν χάνεται ακόμα και όταν εκείνος ωριμάσει, το παιχνίδι παρέχει πάντοτε μια πρώτης τάξεως ευκαιρία για τον παίκτη να εξερευνήσει, να εξασκήσει δεξιότητες και να βιώσει καταστάσεις σύγκρουσης και κινδύνου σε ένα ασφαλές περιβάλλον που αποκλείει τη φυσική τους πραγματώση.

Υπό αυτήν την έννοια, η μάθηση αποτελεί ένα από τα βασικότερα κίνητρα για να παίξει κανείς· και πράγματι, ο βασικότερος μηχανισμός μάθησης των ζώων -αλλά και του ανθρώπου προτού ακόμη εισαχθεί η έννοια της εκπαίδευσης- είναι το παιχνίδι (Crawford, 1984: 13). Αλλά και σήμερα ακόμη τούτη η αρχέγονη σχέση παιχνιδιού και μάθησης μπορεί να συνεισφέρει σημαντικά στο σύγχρονο εκπαιδευτικό περιβάλλον. Ιδίως τα ψηφιακά παιχνίδια, τα οποία συνάδουν απόλυτα με το νέο τεχνολογικό και επικοινωνιακό περιβάλλον που έχει διαμορφωθεί τις τελευταίες δεκαετίες, μπορούν να μεταδώσουν αποτελεσματικά πληροφορίες και να διαδώσουν μηνύματα και ιδέες (Facer, 2003: 1-2)· και όλα αυτά με έναν τρόπο γνήσια διερευνητικό και ψυχαγωγικό που εναρμονίζεται με τις σύγχρονες θεωρίες μάθησης -όπως λ.χ. η ανακαλυπτική, η εποικοδομητική ή η βιωματική μάθηση.

Αυτές ακριβώς οι δυνατότητες των ψηφιακών παιχνιδιών αξιοποιούνται στα λεγόμενα σοβαρά παιχνίδια (serious games)· πρόκειται για ψηφιακά παιχνίδια, τα οποία πέραν της διασκέδασης αποβλέπουν και σε άλλους σκοπούς, όπως τα παιχνίδια για την ενημέρωση και ευαισθητοποίηση σχετικά με σημαντικά ζητήματα της σύγχρονης πραγματικότητας (games for change), τα παιχνίδια για διαφήμιση προϊόντων και υπηρεσιών (advergames) ή τα παιχνίδια μαθησιακού σκοπού (digital games-based learning)· θα εστιάσουμε το ενδιαφέρον μας στα τελευταία. Είναι σαφές πως προκειμένου η εισαγωγή του ψηφιακού παιχνιδιού μαθησιακού σκοπού να αποφέρει θετικά αποτελέσματα στην εκπαιδευτική διαδικασία πρέπει να πληρούνται ορισμένες βασικές προϋποθέσεις, όπως η προσεκτική και συστηματική επιλογή των ψηφιακών παιχνιδιών, η επιμόρφωση του εκπαιδευτικού προσωπικού και η κατάλληλη υλικοτεχνική υποδομή (Μεϊμάρης & Γκούσκος, 2009: 3-4). Όλα αυτά βεβαίως δεν είναι εύκολο να υλοποιηθούν: απαιτούν χρόνο και χρήμα, οργάνωση και μεθοδικότητα. Εντούτοις, υποστηρίζουμε πως η ένταξη των ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να ενδυναμώσει σε μεγάλο βαθμό την τελευταία και να ενισχύσει τη συνεκτικότητά της, διαμορφώνοντας μια ανοιχτή, ψηφιακή πλατφόρμα εκπαίδευσης και διάδρασης.

Εξάλλου, τα ψηφιακά παιχνίδια κατορθώνουν μέσα από τη διασκέδαση να ενεργοποιούν τη συμμετοχή και να υποκινούν το ενδιαφέρον του παίκτη προς μαθησιακά παραγωγικές διαδρομές. Υπενθυμίζουμε ακόμη ότι τα ψηφιακά παιχνίδια, όπως και όλα τα παιχνίδια εν γένει, προσφέρουν τη δυνατότητα της δοκιμής, της εξάσκησης και της επανάληψης, ενώ το λάθος δεν τιμωρείται πραγματικά, ούτε κατακρίνεται. Επίσης, το ψηφιακό παιχνίδι μαθησιακού σκοπού μπορεί να προσαρμοστεί στις νοητικές και συναισθηματικές ανάγκες του παίκτη, ενώ παρέχει τη δυνατότητα διαχωρισμού της πληροφορίας σε μικρές θεματικές ενότητες που μπορούν να αφομοιωθούν εύκολα (Clark κ.ά, 2014; Sherry, 2015: 117).

Επιπλέον, ο παίκτης συμμετέχει ενεργά στο παιχνίδι και πολλές φορές επικοινωνεί με άλλους παίκτες προκειμένου να συνεργαστούν μαζί ή να αναζητήσουν από κοινού την επίλυση των τιθέμενων από το παιχνίδι προβλημάτων. Μέσα από την κοινή τους δράση, οι παίκτες αξιοποιούν προϋπάρχουσες γνώσεις, συνεργάζονται μεταξύ τους, πειραματίζονται και τέλος, μαθαίνουν μέσα από την πράξη, λαμβάνοντας άμεση ανατροφοδότηση από το ίδιο το παιχνίδι (Shaffer, κ.ά., 2005: 107-111) Επιπρόσθετα, το γεγονός πως συχνά οι παίκτες καλούνται να υποδυθούν ρόλους και να βιώσουν ενδιαφέρουσες φανταστικές εμπειρίες και καταστάσεις προκαλεί τη συναισθηματική εμπλοκή τους με το παιχνίδι και τούτο ενδυναμώνει το κίνητρό τους να συνεχίσουν να παίζουν -και να μαθαίνουν.

Άλλωστε, όπως εύστοχα επισημαίνει ο Eric Hobsbawm, «η μνήμη δεν είναι τόσο ένας καταγραφέας, όσο ένας επιλεκτικός μηχανισμός» (1998: 252) και υπό αυτήν την έννοια, οι γνώσεις προσλαμβάνονται ευκολότερα όταν ενώνονται μεταξύ τους όχι μόνο με δεσμούς λογικής, αλλά και συναισθήματος. Αυτή είναι μια ακόμη πτυχή των ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού που εκλείπει από τα παραδοσιακά μαθησιακά μοντέλα: η γνώση σε αυτά μεταδίδεται συνήθως μονοδιάστατα, υπό αυστηρούς όρους λογικής, ενώ η συμμετοχή των μαθητών είναι περισσότερο παθητική· έτσι, η διδασκαλία συνιστά μια γραμμική και σε μεγάλο βαθμό προβλεπόμενη διαδικασία, την οποία συχνά οι μαθητές αποστρέφονται, θεωρώντας την βαρετή (Lepper & Cordova, 1992: 715). Ωστόσο, το ίδιο ενδέχεται να συμβεί και με τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια, αν ο σχεδιασμός τους υστερεί.

Εδώ ακριβώς έγκειται η μεγαλύτερη δυσκολία: η ανεύρεση και υλοποίηση του κατάλληλου σχεδιασμού ενός εκπαιδευτικού ψηφιακού παιχνιδιού. Μολονότι έχουν γίνει πολλές σχετικές έρευνες, τα μεθοδολογικά προβλήματα είναι -και πάλι- πολλά. Το μεγαλύτερο πρόβλημα σχετίζεται με την πολυσύνθετη δομή και λειτουργία των ψηφιακών παιχνιδιών και την επίδρασή της στους παίκτες· ερωτήματα όπως ποια είναι εκείνα τα χαρακτηριστικά που έχουν τη μεγαλύτερη επίδραση στη μάθηση μέσα από το ψηφιακό παιχνίδι -λ.χ. οι μηχανισμοί του παιχνιδιού, το γραφικό και ηχητικό περιβάλλον, η αφήγηση της ιστορίας κ.ά.- ή ποιο είδος ψηφιακού παιχνιδιού εξυπηρετεί καλύτερα τους μαθησιακούς σκοπούς -π.χ., τα παιχνίδια ρόλων, γρίφων, στρατηγικής κ.ά.- παραμένουν εν πολλοίς αναπάντητα· και αυτή είναι ίσως η βασικότερη αιτία που τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια δεν έχουν αναπτυχθεί ακόμη σε μεγάλο βαθμό (Sherry, 2015: 118-120).

Σε κάθε περίπτωση, αποτελεί κοινή παραδοχή ότι το εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι δεν πρέπει ποτέ να υποτιμά το στοιχείο της διασκέδασης, αποβλέποντας μόνο στη γνώση. Άλλωστε, ένα παιχνίδι που δεν διασκεδάζει ουσιαστικά αυτοακυρώνεται. Επιπλέον, το εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι οφείλει να έχει έντονο το στοιχείο της πρόκλησης· η τελευταία σχετίζεται αφενός με την αβεβαιότητα ως προς την τελική έκβαση του παιχνιδιού, αφετέρου με τα πολλαπλά επίπεδα δυσκολίας: αν το παιχνίδι είναι εξαιρετικά εύκολο ο παίκτης πλήττει και χάνει το ενδιαφέρον του· στον αντίποδα, αν το παιχνίδι παρουσιάζει υπερβολικά μεγάλο βαθμό δυσκολίας, πιθανώς ο παίκτης να αγχωθεί ή να απογοητευτεί (Sedighian, 1997). Τέλος, τα ψηφιακά παιχνίδια πρέπει να θέτουν σαφείς μαθησιακούς στόχους και να είναι εύχρηστα.

Εν κατακλείδι, το εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι αποτελεί τρανή απόδειξη πως η διασκέδαση και η μάθηση δεν είναι δυο ασυμβίβαστες έννοιες· τουναντίον, η μάθηση που προέρχεται μέσα από τη διασκέδαση μπορεί να είναι ουσιαστική και αποτελεσματική (Lepper & Cordova, 1992: 726-728). Με άλλα λόγια, το εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι προσφέρει ένα νέο τύπο μάθησης, εξοικειώνοντας συγχρόνως τους εκάστοτε παίκτες με την τεχνολογία.

5.2 Εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι, ιστορία και πολιτισμική μνήμη

Το σύγχρονο ψηφιακό παιχνίδι αποτελεί ένα πολυσύνθετο μέσο που λειτουργεί και ως φορέας αισθητικής και πολιτισμού: βεβαίως, εύλογα τίθεται το ερώτημα ποια ακριβώς είναι τούτη η αισθητική και ο πολιτισμός που πρεσβεύει. Προτού απαντήσουμε, υπενθυμίζουμε ότι στην αυγή του 21^{ου} αιώνα διανύουμε μια εποχή που σηματοδοτείται από ποικίλες διαδικασίες πολιτισμικής συνάντησης, αλληλεπίδρασης και ανταλλαγής, οι οποίες εντέλει διαμορφώνουν ποικίλα φαινόμενα πολιτισμικού υβριδισμού (Burke, 2010: 93-103). Ο τελευταίος διακρίνεται και στα ψηφιακά παιχνίδια, τα οποία ως επί το πλείστον απηχούν την αισθητική του -τεχνολογικά και οικονομικά ανεπτυγμένου- δυτικού κόσμου,⁶ από τον οποίο εξάλλου προέρχονται.

Στο πλαίσιο αυτό, τα ψηφιακά παιχνίδια αναπαράγουν παγκοσμιοποιημένους επικοινωνιακούς και πολιτισμικούς κώδικες: πραγματεύονται αρχαίους μύθους, σημαντικά γεγονότα της παγκόσμιας ιστορίας και ευρέως διαδεδομένα θέματα της επιστημονικής και της ηρωικής φαντασίας: αξιοποιούν αναγνωρίσιμους ανθρώπινους τύπους, αντικείμενα και σύμβολα για να αφηγηθούν τις ιστορίες τους: και τέλος, όλα ανεξαιρέτως τα ψηφιακά παιχνίδια «μιλούν» την αγγλική γλώσσα -πολλές φορές βέβαια υπάρχει και η δυνατότητα επιλογής άλλης γλώσσας από ορισμένα παιχνίδια. Συνεπώς, είναι εμφανές πως τα ψηφιακά παιχνίδια σπάνια λειτουργούν ως φορείς πολιτιστικής κληρονομιάς σε εθνικό ή τοπικό επίπεδο. Τούτο βέβαια είναι δυνατόν να αλλάξει: ιδίως στο εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι, το οποίο εκτός από την ψυχαγωγία αποβλέπει πρωτίστως στην εκμάθηση ή/και την επιμόρφωση, είναι εφικτή και ευκαταία η ενσωμάτωση και προβολή της ιστορικής γνώσης και της πολιτισμικής μνήμης. Τούτο προϋποθέτει ότι τα εγχειρήματα ανάπτυξης τέτοιων παιχνιδιών «οφείλουν να λάβουν υπόψη τις συγκεκριμένες πολιτιστικές καταβολές και τους συγκεκριμένους κώδικες γλώσσας και αξίες αισθητικής και πολιτισμού, παραδοσιακού και καθημερινού, με τους οποίους μπορούν να επικοινωνήσουν με το ακροατήριό τους» (Μεϊμάρης & Γκούσκος, 2009: 14).

⁶ Θα συμπεριλάβουμε και την Ιαπωνία, της οποίας η συνεισφορά στη δημιουργική βιομηχανία των ψηφιακών παιχνιδιών επισημάνθηκε ήδη.

Ήδη εξάλλου επισημάναμε την προσαρμοστικότητα, αλλά και τα ποικίλα αφηγηματικά μέσα των ψηφιακών παιχνιδιών, τα οποία μπορούν να αξιοποιηθούν προκειμένου ο εκάστοτε παίκτης να έρθει σε επαφή με την ιστορία και τον πολιτισμό όχι μόνο της χώρας του, αλλά και άλλων χωρών. Στην τελευταία περίπτωση τα ψηφιακά παιχνίδια ενισχύουν τη διαπολιτισμική εκπαίδευση μέσα από μια διαδικασία που συντελεί στην αναγνώριση και την κατανόηση του πολιτισμού του Άλλου. Προς αυτήν την κατεύθυνση συμβάλλει και η τεχνική και λειτουργική δυνατότητα σύνδεσης των ψηφιακών παιχνιδιών με το διαδίκτυο· αναφερθήκαμε προηγουμένως στις δυνατότητες επικοινωνίας και συνεργασίας μεταξύ των παικτών που παρέχουν τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια. Στην προοπτική αυτή μπορεί να αξιοποιηθεί και η δυνατότητα διασύνδεσης των ψηφιακών παιχνιδιών με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης τα οποία, υπό κατάλληλες προϋποθέσεις, μπορούν να επιτρέψουν τη δυνατότητα συλλογικής επικοινωνίας, ενδεχομένως και τη συνδιαμόρφωση εναλλακτικών πλοκών από τους παίκτες.

Ίδωμένα από αυτήν τη σκοπιά, τα ψηφιακά παιχνίδια μαθησιακού σκοπού, πέρα από την εκπαιδευτική τους διάσταση, συνιστούν μια διαδικασία κοινωνικοποίησης· παράλληλα, μπορούν να κεντρίσουν το ενδιαφέρον -καθώς επίσης και να δημιουργήσουν μια ουσιαστική συναισθηματική επαφή- για την ιστορική μνήμη και την πολιτισμική κληρονομιά σε εθνικό ή υπερεθνικό επίπεδο.

5.3 Αναλυτικές προσεγγίσεις στα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου

5.3.1 *War Game*: Παίζοντας ποδόσφαιρο στην πρώτη γραμμή του Δυτικού Μετώπου

Στο προηγούμενο κεφάλαιο αναφερθήκαμε στον τρόπο παρουσίασης του Μεγάλου Πολέμου σε πέντε εμπορικά ψηφιακά παιχνίδια. Παρατηρήσαμε πως ορισμένα από αυτά πέτυχαν να φωτίσουν όψεις του Πολέμου· θα σταθούμε ιδιαίτερα στο *Valiant Hearts: The Great War*, το οποίο υποστηρίζουμε πως θα μπορούσε να ενταχθεί ως συμπληρωματική, επιμορφωτική δραστηριότητα στη σχολική εκπαίδευση προκειμένου οι μαθητές να αφομοιώσουν σημαντικά γεγονότα, αλλά και πτυχές της καθημερινής ζωής του Α΄

Παγκοσμίου Πολέμου. Η μεθοδική ιστορική έρευνα που συντελέστηκε, η αποτελεσματική χρήση των ψηφιακών πολυμέσων -φωτογραφίες και ενημερωτικά κείμενα- για την τεκμηρίωση ιστορικών αντικειμένων και γεγονότων, και κυρίως η προβολή της ιστορικής πληροφορίας μέσα από τις προσωπικές ιστορίες και τα βιώματα απλών, καθημερινών ανθρώπων της εποχής, καθιστά το *Valiant Hearts* μια χαρακτηριστική περίπτωση ψηφιακού παιχνιδιού που ισορροπεί εξαιρετικά ανάμεσα στην ψυχαγωγία και τη μάθηση.

Αντίστοιχη είναι και η περίπτωση του *War Game* (2014): η μοναδική διαφορά είναι ότι εδώ πρόκειται για ένα αμιγώς εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι. Συνεπώς, το σενάριο καθώς και το gameplay του παιχνιδιού συνδέονται άρρηκτα με ιστορικά γεγονότα και πλειάδα πληροφοριών για την καθημερινή ζωή της εποχής. Κατά τα λοιπά, το *War Game* προσομοιάζει σε μεγάλο βαθμό με το *Valiant Hearts*: είναι ένα παιχνίδι περιπέτειας με εξαιρετικό εικαστικό τομέα που παραπέμπει σε κόμικ και κατορθώνει να εξεικονίζει τη βία του Πολέμου με τρόπο μη αποκρουστικό για το κοινό –κυρίως παιδιά και έφηβους- στο οποίο απευθύνεται: όσον αφορά στη μουσική επένδυση, αυτή είναι μεν περιορισμένη, αλλά υποβλητική, ενώ οι ήχοι του παιχνιδιού –πυροβολισμοί, βομβαρδισμοί κ.ά.- πλαισιώνουν αρμονικά το γραφικό περιβάλλον. Επιπλέον, οι μηχανισμοί του *War Game* σχετίζονται με την επίλυση εύκολων γρίφων –υπάρχει και εδώ η δυνατότητα επιπρόσθετης βοήθειας, εφόσον ζητηθεί από τον παίκτη: τέλος, όπως και στο *Valiant Hearts*, ιδιαίτερο βάρος έχει δοθεί στην πλοκή του *War Game*, η οποία βασίζεται στο ομώνυμο παιδικό βιβλίο του συγγραφέα και εικονογράφου Michael Foreman.

Συγκεκριμένα, το κεντρικό πρόσωπο της ιστορίας και ο χαρακτήρας που ελέγχει ο παίκτης σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι ο Will: όταν ξεσπά ο Μεγάλος Πόλεμος, ο τελευταίος μαζί με τον αδερφό του Freddie και τους φίλους τους Billy και Lacey αποφασίζουν να καταταχτούν εθελοντικά στον αγγλικό στρατό. Έτσι, αφού ολοκληρώσουν τη στρατιωτική τους εκπαίδευση θα βρεθούν στα χαρακώματα του Δυτικού Μετώπου κοντά στη βελγική πόλη Ypres. Εκεί θα περάσουν τους πρώτους μήνες του Πολέμου μέχρι το Δεκέμβριο του 1914, όταν θα ζήσουν ένα πρωτόγνωρο γεγονός: την παραμονή των Χριστουγέννων οι Γερμανοί στρατιώτες τραγουδούν τα κάλαντα, ανάβουν φανάρια και στολίζουν μικρά έλατα στα χαρακώματά τους. Η αρχική αμηχανία των Βρετανών θα ξεπεραστεί γρήγορα και την επόμενη μέρα οι δυο στρατοί θα θάψουν

από κοινού τους νεκρούς τους, θα ανταλλάξουν δώρα και θα παίξουν έναν αγώνα ποδοσφαίρου. Όμως, τούτη η ιδιότυπη εκεχειρία θα λήξει πολύ σύντομα· λίγες μέρες αργότερα οι Βρετανοί θα επιτεθούν στα χαρακώματα των Γερμανών· ο Will σκοτώνεται στο πεδίο της μάχης.

Όλη η πορεία του Will και της παρέας του από την πόλη του Westminster στο στρατόπεδο εκπαίδευσης και από εκεί στο Δυτικό Μέτωπο είναι κατάφορτη με ιστορικές γνώσεις και πληροφορίες για την καθημερινή ζωή της εποχής, οι οποίες αποκαλύπτονται σταδιακά ως ένα είδος επιβράβευσης στον παίκτη όταν επιλύει κάποιο γρίφο. Όπως προαναφέρθηκε, ξεχωριστό ενδιαφέρον παρουσιάζει η στενή σχέση των γρίφων, αλλά και της πλοκής του παιχνιδιού με τα ιστορικά δεδομένα. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε ότι στο αρχικό στάδιο του παιχνιδιού ο Will κολλάει στην πλατεία του Westminster αφίσες που προσέλκυαν τους άνδρες να καταταγούν στο βρετανικό στρατό· έτσι, ο παίκτης έχει την ευκαιρία να δει ορισμένες αυθεντικές αφίσες από την περίοδο του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου.

Τούτη η αβίαστη πρόσληψη γνώσης συνιστά την επιτυχία του *War Game*· το Δημοτικό Αρχείο του Westminster που ανέλαβε την πρωτοβουλία για τη δημιουργία του παιχνιδιού κατάφερε να ενσωματώσει στο παιχνίδι πραγματικές ιστορίες όχι μόνο από την ομώνυμη περιοχή, αλλά και από το Kensington, το Chelsea, το Hammersmith και το Fulham. Τούτο βέβαια δεν σημαίνει ότι το *War Game* απευθύνεται αποκλειστικά στο αγγλικό κοινό. Το παιχνίδι είναι εξίσου προσιτό σε οποιονδήποτε ενδιαφέρεται να έρθει σε επαφή με την ιστορία του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου και συνάμα να ψυχαγωγηθεί παρακολουθώντας – και παίζοντας– μια ιστορία νεαρών Βρετανών στρατιωτών στα χαρακώματα του Δυτικού Μετώπου.

5.3.2 Στρατιωτική στρατηγική στο *Trench Warfare*

Το *Trench Warfare* (2014) είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι που αφορά στην ιστορία του Α΄ Παγκόσμιου Πολέμου και φιλοξενείται στην εκπαιδευτική ιστοσελίδα του BBC. Πρόκειται για ένα παιχνίδι τακτικής, πολύ απλό στη δομή του: αρχικά, ένα υποθετικό σενάριο ενημερώνει τον παίκτη για τις ειδικές συνθήκες μιας επικείμενης μάχης. Με γνώμονα αυτές τις ιδιαίτερες περιστάσεις, ο παίκτης καλείται να καταστρώσει τη στρατηγική του, επιλέγοντας τρεις από τις συνολικά οχτώ επιθετικές ή αμυντικές τακτικές που έχει στη

διάθεσή του, λ.χ. μπορεί πρώτα να διατάξει αεροπορική επιδρομή, μετά επίθεση του πυροβολικού και τέλος, επίθεση του πεζικού. Η εφαρμογή της επιλεγόμενης στρατηγικής προβάλλεται σε μια μονόλεπτη ταινία κινουμένων σχεδίων –η εξεικόνιση του πολέμου εδώ είναι ερεβώδης και αφαιρετική- και έπειτα το παιχνίδι τον πληροφορεί αν νίκησε ή έχασε τη μάχη.

Συνολικά, το παιχνίδι διαθέτει τέσσερα μόλις υποθετικά σενάρια· καθένα από αυτά βασίζεται σε πραγματικές μάχες του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου. Αντίστοιχα, οι πληροφορίες που λαμβάνει ο παίκτης σχετικά με τις στρατιωτικές τακτικές ανταποκρίνονται στην ιστορική πραγματικότητα, εκπληρώνοντας έτσι την εκπαιδευτική διάσταση του παιχνιδιού. Εντούτοις, το *Trench Warfare* υστερεί σημαντικά στο gameplay: δεν είναι λίγες οι φορές που ο παίκτης ηττάται στη μάχη δίχως να καταλάβει ακριβώς ποιο ήταν το λάθος της στρατηγικής του, αφού η αιτιολόγηση που δίνει το παιχνίδι είναι συνήθως απλοϊκή ή ακόμη και λανθασμένη. Στο τέταρτο σενάριο μάλιστα, εμπνευσμένο από τη μάχη του Passchendaele το καλοκαίρι του 1917, ο παίκτης μετά την πρώτη αποτυχημένη απόπειρα να κερδίσει τη μάχη, πληροφορείται πως η τελευταία είναι αδύνατον να κερδηθεί· προειδοποιείται μάλιστα πως αν επιχειρήσει να πολεμήσει ξανά σε αυτήν, τότε θα έστειλε τους στρατιώτες του στο θάνατο!

Είναι προφανές πως το παιχνίδι επιδιώκει να μεταδώσει ένα αντιπολεμικό μήνυμα, αλλά τελικώς μάλλον περιπλέκει τα πράγματα, ιδίως αν αναλογιστούμε πως η μάχη στο Passchendaele -όπως και πολλές άλλες πολύμηνες μάχες χαρακωμάτων- έλαβε χώρα με τελικό νικητή μάλιστα τις δυνάμεις των Συμμάχων. Αφορμώμενοι λοιπόν από το συγκεκριμένο παιχνίδι επισημαίνουμε το μάλλον αυτονόητο: ο χαρακτηρισμός ενός ψηφιακού παιχνιδιού ως εκπαιδευτικού δεν συνιστά εγγύηση ποιότητας, ούτε διασφαλίζει αυτόματα την πρόσληψη γνώσης. Όπως τονίσαμε εξάλλου, τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια απαιτούν μεθοδικό σχεδιασμό και κατάλληλη προσαρμογή των μαθησιακών τους σκοπών ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες του εκάστοτε ακροατηρίου στο οποίο απευθύνονται.

5.3.3 Ο «πόλεμος της φθοράς» στο *Over the Top*

Το Καναδικό Πολεμικό Μουσείο φιλοξενεί στην ιστοσελίδα του το *Over the Top* (2007), ένα εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι που σχετίζεται με τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο.

Ειδικότερα, το παιχνίδι υιοθετεί τη λογική των παιδικών βιβλίων *choose your own adventure*: πρόκειται για ιστορίες γραμμένες σε δεύτερο πρόσωπο με τον αναγνώστη να αναλαμβάνει το ρόλο του πρωταγωνιστή, καθορίζοντας εντέλει την έκβαση της πλοκής. Αξιοποιώντας αυτόν το μηχανισμό, το *Over the Top* αφηγείται μέσα από κείμενο τις περιπέτειες ενός Καναδού στρατιώτη -το όνομα του οποίου επιλέγεται από τον παίκτη- στα χαρακώματα του Somme το φθινόπωρο του 1916. Ανά τακτά χρονικά διαστήματα το παιχνίδι δίνει στον παίκτη τη δυνατότητα να επιλέξει πώς θα πράξει ο κεντρικός χαρακτήρας στη συνέχεια και συχνά αυτές οι επιλογές κρίνουν τη ζωή ή το θάνατο του ήρωα. Σημειώνεται φυσικά πως σε περίπτωση που ο ήρωας χάσει τη ζωή του, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να επιστρέψει σε προγενέστερο χρόνο και να αλλάξει την επιλογή του.

Καθώς λοιπόν ξεδιπλώνεται η ιστορία του χαρακτήρα που ελέγχει ο παίκτης, σκιαγραφείται σταδιακά η καθημερινότητα των στρατιωτών της Entente στο Δυτικό Μέτωπο: η ψυχοφθόρα -ενίοτε πολήμερη- αναμονή, η λάσπη και τα ποντίκια των χαρακωμάτων, οι θανατηφόρες επιθέσεις αερίων και οι σφοδρές ένοπλες συγκρούσεις. Η αφήγηση ζωντανεύει μέσα από την εικονογράφηση που πλαισιώνει το κείμενο, την εκφώνηση του τελευταίου -δυστυχώς, μόνο στην αρχή και στο τέλος του παιχνιδιού- αλλά και από το ηχητικό περιβάλλον του *Over the Top* -κραυγές, γέλια, πυροβολισμοί κ.ά.. Επίσης, μέσα από τη χρήση υπερκειμένου ο παίκτης μπορεί να επιλέξει τονισμένες λέξεις-υπερσυνδέσμους, προκειμένου να λάβει επιπρόσθετες πληροφορίες για κάποιο γεγονός ή αντικείμενο.

Τέλος, επισημαίνεται πως οι δημιουργοί του παιχνιδιού μερίμνησαν ιδιαίτερα για την ιστορική του εγκυρότητα: έτσι, οι ήχοι των όπλων προέρχονται από τα αυθεντικά όπλα του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου, οι εικόνες βασίζονται σε πραγματικές φωτογραφίες της περιόδου, ενώ στο κείμενο υπάρχουν λέξεις και εκφράσεις που χρησιμοποιούνταν στην καθομιλουμένη της εποχής. Συνοψίζοντας, το *Over the Top* συνιστά ένα επιτυχημένο εγχείρημα: συνδυάζοντας τα λογοτεχνικά αφηγηματικά μέσα με τα ψηφιακά πολυμέσα αποτελεί ένα αξιόλογο εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι που δίνει στον παίκτη την ευκαιρία να παίξει μια διαδραστική περιπέτεια και να γνωρίσει την καθημερινή ζωή των στρατιωτών στην πρώτη γραμμή του Μεγάλου Πολέμου.

Κεφάλαιο 6

Επίλογος

6.1 Γενικά συμπεράσματα

Υπενθυμίζουμε τα βασικά ερευνητικά ερωτήματα που τέθηκαν στην αρχή της εργασίας: πώς προβάλλεται ή/και εξεικονίζεται ο Α΄ Παγκόσμιος Πόλεμος στα ψηφιακά παιχνίδια, εάν και σε ποιο βαθμό τούτη η αναπαράσταση παρέχει ιστορική γνώση στον παίκτη ή υποκινεί το ενδιαφέρον του για αυτήν. Όσον αφορά τα μέσα που επιστρατεύουν τα ψηφιακά παιχνίδια για να αποδώσουν την ιστορική περίοδο του Μεγάλου Πολέμου, θα μπορούσαμε να τα διαχωρίσουμε σε δύο κατηγορίες -οι οποίες ήδη προαναφέρθηκαν σε προηγούμενο κεφάλαιο ως δομικά γνωρίσματα κάθε ψηφιακού παιχνιδιού: η πρώτη σχετίζεται με τους διαδραστικούς μηχανισμούς του εκάστοτε παιχνιδιού, η δεύτερη με τα ποικίλα αναπαραστατικά στοιχεία και τα αφηγηματικά του μέσα.

Ειδικότερα, στη δεύτερη κατηγορία περιλαμβάνεται το γραφικό και ηχητικό περιβάλλον, το σενάριο και τη σκηνοθεσία του ψηφιακού παιχνιδιού. Όλα αυτά τα στοιχεία συμβάλλουν καταλυτικά στην αναπαράσταση ή/και εξεικόνιση ενός κόσμου, στην προκειμένη περίπτωση εκείνον του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου· και όπως διαπιστώσαμε, κάθε είδος ψηφιακού παιχνιδιού χρησιμοποιεί αυτά τα αναπαραστατικά στοιχεία και τα αφηγηματικά μέσα διαφορετικά: λ.χ. ένα παιχνίδι βολών πρώτου προσώπου απεικονίζει ένα ψευδοτρισεπίπεδο περιβάλλον, ενώ σε ένα παιχνίδι στρατηγικής όλες οι δράσεις εκτυλίσσονται μέσα από χάρτες, πίνακες και διαγράμματα. Τούτες οι διαφοροποιήσεις στην αναπαράσταση συναρτώνται άμεσα με τους διαδραστικούς μηχανισμούς που κάθε είδος ψηφιακού παιχνιδιού διαθέτει. Επανερχόμαστε πάλι στο παράδειγμα του παιχνιδιού βολών πρώτου προσώπου: το gameplay εδώ σχετίζεται με τη μάχη του στρατιώτη-παίκτη σε πραγματικό χρόνο. Εντελώς διαφορετικό είναι το gameplay ενός παιχνιδιού στρατηγικής, στο οποίο ο παίκτης καλείται να κυβερνήσει μια χώρα ή να διοικήσει ένα στρατό.

Προφανώς όλες αυτές οι διαφοροποιήσεις που προκύπτουν ανάλογα με το είδος του ψηφιακού παιχνιδιού επιδρούν με διαφορετικό τρόπο στην τελική εμπειρία του παίκτη. Ειδικά σε σχέση με την αναπαράσταση του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου, διαπιστώνουμε ότι τα παιχνίδια περιπέτειας-γρίφων μπορούν να αποδώσουν τη συγκεκριμένη εποχή με τρόπο ελκυστικό προς τον παίκτη, παρέχοντας παράλληλα και ιστορική γνώση. Εξάλλου, επειδή πρόκειται για ένα είδος παιχνιδιού που βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στο σενάριο, δίνεται η ευκαιρία σύνδεσης της πλοκής με πραγματικά ιστορικά δεδομένα. Δεδομένης μάλιστα της συναισθηματικής εμπλοκής του παίκτη για τους χαρακτήρες και την αφήγηση του παιχνιδιού, η ιστορική γνώση μπορεί να μεταφερθεί υπόρρητα και αβίαστα.

Εξίσου αποτελεσματικά στη μετάδοση ιστορικών δεδομένων αποδεικνύονται και τα ψηφιακά παιχνίδια στρατηγικής. Εδώ ο παίκτης οφείλει να λάβει υπόψη του όλες τις ιστορικές πληροφορίες που του παρέχει το παιχνίδι προκειμένου να εξελίξει το *gameplay*. Ωστόσο, ο συνήθως πολυδαίδαλος χειρισμός των παιχνιδιών αυτών λειτουργεί ενδεχομένως αποτρεπτικά για πολλούς παίκτες. Αντιστρόφως, ενώ τα ψηφιακά παιχνίδια βολών πρώτου προσώπου είναι ενδεχομένως τα δημοφιλέστερα, το απαιτητικό *gameplay* με τους ταχύτατους ρυθμούς και τις συνεχείς αλλαγές δεν επιτρέπει στον παίκτη να αφομοιώσει την ιστορική γνώση -εφόσον αυτή διατίθεται. Άλλωστε η εγκυρότητα της ιστορικής γνώσης πολλές φορές νοθεύεται ή θυσιάζεται προκειμένου τα συγκεκριμένα ψηφιακά παιχνίδια να ενισχύσουν τον ψυχαγωγικό χαρακτήρα τους. Συχνά μάλιστα τούτη η επιλεκτική αυθεντικότητα συγχέει την ιστορική πραγματικότητα με τη μυθοπλασία.

Βεβαίως, επιλεκτική αυθεντικότητα υπάρχει σε μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό σε όλα τα είδη των εμπορικών ψηφιακών παιχνιδιών. Αλλά όχι μόνο σε αυτά η επιλεκτική αυθεντικότητα απαντά και σε μια ιστορική κινηματογραφική ταινία ή σε ένα ιστορικό μυθιστόρημα. Επί της ουσίας, σε όλα αυτά τα πολιτιστικά προϊόντα δεν προβάλλονται οι αντιλήψεις της αναπαριστώμενης εποχής, αλλά οι αντιλήψεις εκείνες που επικρατούν στην εποχή της δημιουργίας τους. Ως εκ τούτου, ένα ιστορικό ψηφιακό παιχνίδι – ακριβώς όπως μια ιστορική κινηματογραφική ταινία (Rosenstone, 1995)- αποτελούν ιστοριογραφικά τεκμήρια της εποχής στην οποία δημιουργήθηκαν και όχι της εποχής στην οποία αναφέρονται. Ωστόσο, τα συγκεκριμένα πολιτιστικά προϊόντα φέρουν συμβολικό κεφάλαιο και κατορθώνουν να αναπληρώσουν το γνωσιακό τους κενό μέσα

από την πυροδότηση συναισθηματικών διαδικασιών, οι οποίες εντέλει, μαζί με την ιστορική γνώση συνδιαμορφώνουν τη σχέση μας με το παρελθόν.

Ιδωμένο από αυτήν τη σκοπιά, το ιστορικό ψηφιακό παιχνίδι συνιστά ένα νέο τρόπο ιστορικής έκφρασης και συνάμα μια καίρια όψη της δημόσιας ιστορίας· εντούτοις, επιδιώκοντας να ανταποκριθεί στην πρόκληση της αναπαράστασης του παρελθόντος, το εμπορικό ψηφιακό παιχνίδι δεν προβάλλει τα παρελθοντικά γεγονότα με ιστορική ακρίβεια, αλλά με τρόπο τον οποίο ο παίκτης εκλαμβάνει ως αυθεντικό. Με άλλα λόγια, το στοίχημα των εμπορικών ψηφιακών παιχνιδιών με ιστορικό περιεχόμενο δεν είναι η αυστηρή προσήλωση στα ιστορικά δεδομένα, αλλά η πρόκληση ενός συναισθήματος -ή αλλιώς μιας ψευδαίσθησης- για την ιστορική αυθεντικότητα· εντέλει λοιπόν, τα παιχνίδια αυτά αποτελούν ένα ιδιότυπο αμάλγαμα ιστορίας και μυθοπλασίας.

Ολοκληρώνουμε με δύο καταληκτικές παρατηρήσεις: η πρώτη αφορά στο πώς ο παίκτης προσλαμβάνει την αναπαράσταση της ιστορίας μέσα από τα ιστορικά ψηφιακά παιχνίδια. Πρόκειται για ένα ερώτημα που είναι πολύ δύσκολο να απαντηθεί δεδομένης της διαδραστικότητας των ψηφιακών παιχνιδιών. Συγκεκριμένα, το στοιχείο της διάδρασης δημιουργεί μοναδικές, προσωπικές και συχνά ολότελα διαφορετικές «ιστορικές εμπειρίες», αφού είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με το αξιακό, γνωσιακό και αισθητικό φορτίο που φέρει ο εκάστοτε παίκτης, καθώς και με τη δράση και τις επιλογές του εντός του παιχνιδιού. Έτσι, σε αντίθεση π.χ. με τον αναγνώστη ενός βιβλίου, ο παίκτης ενός ψηφιακού παιχνιδιού διαμορφώνει σε πολύ μεγάλο βαθμό ο ίδιος την τελική του εμπειρία από το παιχνίδι. Επομένως, προκειμένου να οδηγηθούμε σε ασφαλή συμπεράσματα είναι αναγκαία η πραγματοποίηση ερευνών κοινού σχετικά με την πρόσληψη της ιστορίας μέσα από τα εμπορικά ψηφιακά παιχνίδια με ιστορικό περιεχόμενο.

Η δεύτερη παρατήρηση αφορά στις επικρίσεις σχετικά με τις ιστορικές ανακρίβειες των εμπορικών ψηφιακών παιχνιδιών. Όπως επισημάνθηκε, η κριτική αυτή είναι άδικη, κυρίως γιατί δεν εκτιμά σωστά την επιδίωξη των συγκεκριμένων πολιτιστικών προϊόντων, η οποία είναι πρωτίστως η ψυχαγωγία και φυσικά εντέλει, το χρηματικό κέρδος. Εξάλλου, θα πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι ακόμη και η ακαδημαϊκή ιστορία διαθέτει επισφάλειες, στο βαθμό που συνιστά μια ερευνητική διαδικασία επιλογής,

σύνδεσης, προβολής, αλλά δυνητικά και -ηθελημένης ή αθέλητης- στρέβλωσης γεγονότων του παρελθόντος.

6.2 Παρατηρήσεις και προτάσεις σχετικά με τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια

Επισημάναμε στο προηγούμενο κεφάλαιο τη μαθησιακή διάσταση του εκπαιδευτικού ψηφιακού παιχνιδιού, η οποία είναι σχεδόν αυταπόδεικτη: όταν κανείς ξεκινά ένα ψηφιακό παιχνίδι αυτομάτως μαθαίνει μηχανισμούς και δέχεται πληροφορίες· και εδώ ακριβώς έγκειται το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του εκπαιδευτικού ψηφιακού παιχνιδιού: η μάθηση δεν προέρχεται ως αποτέλεσμα εκπαιδευτικής υπόδειξης, αλλά υπό όρους ελεύθερης επιλογής και δράσης, μέσα από την ψυχαγωγία. Έτσι, ενώ ένας μαθητής δεν θα μπορούσε να παρακολουθήσει ένα μάθημα ιστορίας του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου παραπάνω από δυο-τρεις ώρες, θα μπορούσε με ευχαρίστηση να αφιερώσει πολλαπλάσιες προκειμένου να παίξει ένα εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι με το αντίστοιχο θέμα· και εδώ δεν πρόκειται μόνο για ένα ποσοτικό ζήτημα χρόνου, αλλά και για ένα ποιοτικό ζήτημα που σχετίζεται με την εκπαιδευτική πρακτική και τον τρόπο εκμάθησης εν γένει.

Όπως παρατηρήσαμε, εκπαιδευτικά παιχνίδια όπως το *War Game* ή το *Over the Top* κερδίζουν το στοίχημα της μάθησης, δημιουργώντας συγχρόνως μια ουσιαστική συναισθηματική επαφή του παίκτη στο επίπεδο της ιστορικής γνώσης και της πολιτισμικής μνήμης.⁷ Υπό αυτό το πρίσμα, πρόκειται για ψηφιακά παιχνίδια που εντάσσονται σε ένα ευρύτερο πλαίσιο μιας ψηφιακής αφήγησης, η οποία διαμορφώνεται στην εποχή μας· και μέσα από τούτη την αφήγηση μπορούμε να επικοινωνήσουμε και να μοιραστούμε μνήμες, αξίες και νοήματα με τους σύγχρονούς μας και κυρίως, με τις επερχόμενες γενιές. Δυστυχώς όμως, τέτοια ιστορικά εκπαιδευτικά παιχνίδια προς το παρόν είναι σπάνια. Γενικότερα, όπως τονίστηκε, το εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι κυρίως λόγω της ελλιπούς και μονοδιάστατης επιστημονικής έρευνας, αλλά και του οικονομικού κόστους δεν έχει αξιοποιηθεί επαρκώς. Ιδίως όσον αφορά το ζήτημα της

⁷ Για τη θετική επίδραση των ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού στην εκπαιδευτική διαδικασία βλ. ενδεικτικά τα ερευνητικά αποτελέσματα των Maria Klawe (1998), Hitendra Pillay (2002), Ricardo Rosas κ.ά. (2003) και David Shaffer (2006). Ειδικά για τη συμβολή των ιστορικών εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών βλ. σχ. την περίπτωση μελέτης που παραθέτουν οι William Watson κ.ά. (2011).

έρευνας είναι αναγκαία η αλλαγή προσανατολισμού: πλέον το βασικό ερώτημα δεν πρέπει να είναι αν τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια ωφελούν στη μάθηση –η απάντηση έχει ήδη δοθεί και είναι καταφατική- αλλά πώς μπορούμε να βελτιστοποιήσουμε τα ευεργετικά τους αποτελέσματα.

Σε κάθε περίπτωση, δεν μπορούμε να σταματήσουμε ή απλά να παραβλέψουμε το γεγονός της αυξανόμενης έκθεσης παιδιών και εφήβων στις νέες τεχνολογίες. Δεν μπορούμε να παραβλέψουμε επίσης την ελκυστικότητα του ψηφιακού παιχνιδιού, το οποίο συνδυάζει το παιχνίδι με την αφήγηση, δύο εγγενείς τρόπους έκφρασης του ανθρώπου· και πράγματι, με αισθητικούς όρους το ψηφιακό παιχνίδι είναι ωραίο: διαθέτει αρμονία ως προς τη δομή του –αρχή, μέση και τέλος- και ρυθμό ως προς την εξέλιξή του –μέσα από τους κανόνες και τους ποικίλους μηχανισμούς διάδρασης· και κυρίως τη δυνατότητα να δημιουργεί πολυσύνθετους, διαδραστικούς κόσμους.

Συνεπώς, με δεδομένη την αλματώδη εξέλιξη των τεχνολογιών της πληροφορικής και των επικοινωνιών που διαμορφώνουν μια νέα ψηφιακή πραγματικότητα, οι εκπαιδευτικοί και πολιτιστικοί οργανισμοί δεν μπορούν να μείνουν αμέτοχοι. Ένα πρώτο βήμα ενδεχομένως να είναι η περαιτέρω διερεύνηση δυνατοτήτων αξιοποίησης εμπορικά διαθέσιμων ψηφιακών παιχνιδιών· καταγράψαμε ήδη το *Valiant Hearts* ως μια τέτοια περίπτωση, η οποία υπό προϋποθέσεις θα μπορούσε να λειτουργήσει υποβοηθητικά στο πλαίσιο ανάπτυξης εκπαιδευτικών σεναρίων. Παράλληλα, μέσα από τη συστηματική συνεργασία εκπαιδευτικών, ειδικών από διάφορους επιστημονικούς κλάδους και προγραμματιστών μπορούν να δημιουργηθούν ψηφιακά παιχνίδια που θα εκμεταλλευτούν τη δύναμη εξεικονισμού, αφήγησης και μετάδοσης νοημάτων που παρέχει το ψηφιακό πολυμέσο προκειμένου να συνδυάσουν τη μάθηση με την ψυχαγωγία, δημιουργώντας μια ξεχωριστή εμπειρία, η οποία θα μεγιστοποιεί τη συμβολή και των δύο.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Aarseth, E., 2014α. Ontology, Wolf, M. J. P. & Perron, B. (επιμ.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, σ. 484-492, Νέα Υόρκη: Routledge.

Aarseth, E., 2014β. Ludology, Wolf, M. J. P. & Perron, B. (επιμ.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, σ. 185-189, Νέα Υόρκη: Routledge.

Adorno, T., Horkheimer, M., 1947/1984. Η βιομηχανία της κουλτούρας: Ο Διαφωτισμός ως εξαπάτηση των μαζών. Adorno, T., Lowenthal, L., Marcuse, H., Horkheimer, M. Τέχνη και Μαζική Κουλτούρα, Αθήνα: Ύψιλον.

Aldred, J., 2014. Characters, Wolf, M. J. P. & Perron, B. (επιμ.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, σ. 355-363, Νέα Υόρκη: Routledge.

Aldrich, C., 2005. *Learning by doing: A Comprehensive Guide to Simulations, Computer Games, and Pedagogy in e-Learning and Other Educational Experiences*, Σαν Φρανσίσκο: Pfeiffer.

Agamben, G., 2005/2006. *Βεβηλώσεις*, μτφρ. Τσιαμούρας, Π., Αθήνα : Άγρα.

Anderson, T., H., 1995. *The Movement and the Sixties*. Νέα Υόρκη: Oxford University Press.

Avedon, E. M., & Sutton-Smith, B., 1971. *The Study of Games*. Νέα Υόρκη: John Wiley & Sons.

Bizzocchi, J., 2007. Games and Narrative: An Analytical Framework. *Loading - the Journal of the Canadian Games Studies Association*, 1 (1). Διαθέσιμο στο: <http://www.sfu.ca/~bizzocch/documents/Loading-citation.pdf> [Πρόσβαση: 25/3/2016].

Bourdieu, P., 1984. *Distinction: A social critique of the judgment of taste*. Κέιμπριτζ (Μασαχουσέτη): Harvard University Press.

Bowman, N. D., 2015. The Rise (and Refinement) of Moral Panic. Kowert, R. & Quandt, T. (επιμ.), *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. Νέα Υόρκη: Routledge.

Burke, P., 2010. *Πολιτισμικός υβριδισμός*, μτφρ. Σταματοπούλου Ε., Αθήνα: Μεταίχμιο.

Caillois, R., 1958/2001. *Man, Play and Games*, μτφρ. Barash, M., Νέα Υόρκη: Free Press of Glencoe. Διαθέσιμο στο : <http://townsendgroups.berkeley.edu/sites/default/files/roger-caillois-man-play-and-games-1.pdf> [Πρόσβαση: 25/11/2015].

Carter, C., 2014. Review: Valiant Hearts: The Great War. *Destructoid*, 24/6/2014. Διαθέσιμο στο : <https://www.destructoid.com/review-valiant-hearts-the-great-war-277017.phtml> [Πρόσβαση: 31/5/2016].

Clark, D., Tanner-Smith, E. & Killingsworth, S., 2014. *Digital Games, Design and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis (Executive Summary)*. Καλιφόρνια: SRI International. Διαθέσιμο στο : <https://www.sri.com/sites/default/files/publications/digital-games-design-and-learning-executive-summary.pdf> [Πρόσβαση: 23/2/2016].

Clément, F., 2014. Players/Gamers. Wolf, M. J. P. & Perron, B. (επιμ.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, σ. 197-203, Νέα Υόρκη: Routledge.

Cohen, S., 1972. *Folk Devils and Moral Panics*. Λονδίνο: MacGibbon and Kee.

Collins, K., 2013. *Playing with Sound. A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, Κέιμπριτζ (Μασαχουσέτη): MIT Press.

Consalvo, M., 2007. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Κέιμπριτζ (Μασαχουσέτη): MIT Press.

Cordova, I. D., & Lepper R., M., 1996. Intrinsic Motivation and the Process of Learning: Beneficial Effects of Contextualization, Personalization and Choice. *Journal of Educational Psychology* 88 (4), 715-730.

Coulson, M., Ferguson C. J., 2015. The Influence of Digital Games on Aggression and Violent Crime. Kowert, R. & Quandt, T. (επιμ.), *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. Νέα Υόρκη: Routledge.

Craib, I., 1998. *Σύγχρονη Κοινωνική Θεωρία: Από τον Πάρσονς στον Χάμπερμας*, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Crawford, C., 1984. *The Art of Computer Game Design*, Μπέρκλεϋ: Osborne/McGraw-Hill. Διαθέσιμο στο : <https://ia802508.us.archive.org/3/items/artofcomputergam00chri/artofcomputergam00chri.pdf> [Πρόσβαση: 6/2/2016].

Dymek, M., 2012. Video Games: A Subcultural Industry. Zackariasson, P., (επιμ.), *The Video Game Industry. Formation, Present State, and Future*, σ. 34-56. Νέα Υόρκη: Routledge.

Entertainment Software Association (ESA), 2016. *The 2015 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Διαθέσιμο στο : <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf> [Πρόσβαση: 14/1/2016].

Facer, K. 2003. *Computer Games and Learning*. Futurelab. Διαθέσιμο στο : [http://admin.futurelab.org.uk/resources/documents/discussion_papers/Computer Games and Learning discpaper.pdf](http://admin.futurelab.org.uk/resources/documents/discussion_papers/Computer_Games_and_Learning_discpaper.pdf) [Πρόσβαση: 20/3/2016].

Fleischer, H., 2008. *Οι Πόλεμοι της Μνήμης. Ο Β΄ Παγκόσμιος Πόλεμος στη Δημόσια Ιστορία*. Αθήνα: Νεφέλη.

Frasca, G., 2003. Simulation versus Narrative. Wolf, M. J. P. & Perron, B. (επιμ.), *The Video Game Theory Reader*, σ. 221-234, Νέα Υόρκη: Routledge.

Freud, S. 1920/1959. *Beyond the Pleasure Principle*, μτφρ. Strachey, J., Νέα Υόρκη και Λονδίνο: W. W. Norton & Company,

Fussell, P., 1975. *The Great War and Modern Memory*. Νέα Υόρκη: Oxford University Press.

Gadamer, H.-G., 1975/2006. *Truth and Method*, μτφρ. Weinsheimer, J. & Marshall, D. G., Νέα Υόρκη: Continuum.

Gans, H., 1974. *Popular Culture and High Culture. An Analysis and Evaluation of Taste*. Νέα Υόρκη: Basic Books, Inc.

Garnham, N., 2005. From cultural to creative industries: an analysis of the implications of the “creative industries” approach to arts and media policy making in the United Kingdom, *International Journal of Cultural Policy*, 11(1), σ. 15-29.

Gitlin, T., 1987/1993. *The Sixties: Years of Hope, Days of Rage*. Νέα Υόρκη: Bantam Books.

Groot (de), J., 2009. *Consuming History. Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*, Άμπινγκτον: Routledge.

Hart P., 2013. *The Great War. A Combat History of the First World War*. Νέα Υόρκη: Oxford University Press.

Hebdige, D., 1979. *Subculture. The Meaning of Style*. Λονδίνο: Taylor and Francis.

Hobsbawm, E. 1998. *Για την Ιστορία*. μτφρ. Ματάλας Π., Αθήνα: Θεμέλιο.

Huizinga, J., 1938/1949. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Λονδίνο: Routledge & Kegan Paul. Διαθέσιμο στο : http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949.pdf [Πρόσβαση: 25/11/2015].

Interactive Software Federation of Europe (ISFE), 2010. *Video Gamers in Europe*. Διαθέσιμο στο : http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/video_gamers_in_europe_2010.pdf [Πρόσβαση: 11/3/2016].

Ivory, J. D., 2015. A Brief History of Video Games. Kowert, R. & Quandt, T. (επιμ.), *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. Νέα Υόρκη: Routledge.

Juul, J., 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Κέιμπριτζ (Μασαχουσέτη): MIT Press.

Kamen, M., 2014. Valiant Hearts: The Great War Review – an Emotional Gutpunch. *The Guardian* 20/7/2014. Διαθέσιμο στο: <https://www.theguardian.com/technology/2014/jul/20/valiant-hearts-the-great-war-review> [Πρόσβαση: 31/5/2016].

Kerr, A., 2006. *The Business and Culture of Digital Games*. Λονδίνο: Sage Publications.

- Kent, S., 2001. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon*. Νέα Υόρκη: Three Rivers Press.
- Kirriemuir, J., & McFarlane, A., 2004. *Literature Review in Games and Learning, Futurelab Research Report - Report 8*. Διαθέσιμο στο: <https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190453/document> [Πρόσβαση: 23/1/2016].
- Klawe, M., 1998. *When Does the Use of Computer Games and Other Interactive Multimedia Software Help Students Learn Mathematics?* Διαθέσιμο στο: <https://www.cs.ubc.ca/nest/egems/reports/NCTM.doc> [Πρόσβαση: 31/5/2016].
- Krapp, P., 2014. Violence Wolf, M. J. P. & Perron, B. (επιμ.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*, σ. 345-352, Νέα Υόρκη: Routledge.
- Mäyrä, F., 2008. *An Introduction to Game Studies*, Λονδίνο: SAGE Publications Ltd.
- Μεϊμάρης, Μ. & Γκούσκος, Δ., 2009. Το Παιχνίδι της Μάθησης: Εκπαιδευτικές Διαδικασίες με τη Βοήθεια Ψηφιακών Παιχνιδιών. *Δεύτερη Διεθνή Επιστημονική Διημερίδα Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού. Αλλαγή και Διακυβέρνηση Εκπαιδευτικών Συστημάτων*, Ρόδος, 29-31 Μαΐου 2009. Διαθέσιμο στο: <http://www2.media.uoa.gr/epinoisi/docs/papers/CGES2009.pdf> [Πρόσβαση: 13/3/2016].
- Miller, D., 2014. Video Game Launches on YouTube: What Kind of Content Drives Engagement? Διαθέσιμο στο: <https://tubularlabs.com/blog/video-game-launches-on-youtube-what-kind-of-content-drives-engagement/> [Πρόσβαση: 13/3/2016].
- O'Donnell, C., 2012. The North American Game Industry. Zackariasson, P., (επιμ.), *The Video Game Industry. Formation, Present State, and Future* σ. 100-115. Νέα Υόρκη: Routledge.
- Parkin, S., 2015. *Death by Video Game: Tales of Obsession from the Virtual Frontline*, Λονδίνο: Serpent's Tail.
- Πασχαλίδης, Γ. & Χαμπούρη-Ιωαννίδου, Α., 2002. *Οι διαστάσεις των πολιτιστικών φαινομένων, Εισαγωγή στον Πολιτισμό*, τόμ. Α'. Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.
- Piaget, J., 1962. *Play Dreams & Imitation in Childhood*. Νέα Υόρκη και Λονδίνο: W. W. Norton & Company.
- Pillay, H., 2002. An investigation of cognitive processes engaged in by recreational computer game players. *Journal of Research on Technology in Education* 34(3), σ. 336-350.
- Prensky, M., 2001. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, NCB University Press, 9 (5). Διαθέσιμο στο : <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> [Πρόσβαση: 25/11/2015].
- Prensky, M., 2007. *Digital Game-Based Learning*, Μινεσότα: Paragon House.

Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., & Salinas, M., 2003. Beyond Nintendo: A design and assessment of educational video games for first and second grade students, *Computers & Education*, 40, 71-94.

Rosenstone, R., A., 1995. The Historical Film as Real History. *Film-Historia*, 5 (1), σ. 5-23. Διαθέσιμο στο: <http://www.raco.cat/index.php/FilmhistoriaOnline/article/download/226251/307825> [Πρόσβαση: 31/5/2016].

Salvati A., J. & Bullinger, J., M., 2013. Selective Authenticity and the Playable Past. Elliott, A., B., R. & Kapell M., W., (επιμ.). *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, σ. 153-167, Νέα Υόρκη: Bloomsbury.

Sedighian, K. 1997. Challenge Driven Learning: A model for Children's Multimedia Mathematics Learning Environments, *World Conference on Educational Multimedia and Hypermedia*, Κάλγκαρι, Καναδάς.

Salen, K. & Zimmerman, E., 2003. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Κέιμπριτζ (Μασαχουσέτη) : MIT Press.

Sandqvist, U., 2012. The Development of the Swedish Game Industry: A True Success Story? Zackariasson, P., (επιμ.), *The Video Game Industry. Formation, Present State, and Future*, σ. 134-153. Νέα Υόρκη: Routledge.

Shaffer, D., W., 2006. Epistemic frames for epistemic games, *Computers & Education* 46, σ. 223-234.

Shaffer, D., W., Squire, K., R., Havelson, R. & Gee, J., P. 2005. Video games and the future of learning. *Phi Delta Kappan*, 87 (2), 104-111. Διαθέσιμο στο: http://www.coulthard.com/library/Files/shaffer_2005_videogames-futureoflearning_pdk.pdf [Πρόσβαση: 19/4/2016].

Sherry, L., J., 2015. Debating How to Learn From Video Games. Kowert, R. & Quandt, T. (επιμ.), *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. Νέα Υόρκη: Routledge.

Sutton-Smith, B., 1997. *The Ambiguity of Play*. Κέιμπριτζ (Μασαχουσέτη): Harvard University Press.

Suits, B., 1978/2005. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Τορόντο : Broadview Press.

Tavinor, G., 2014. Fiction. Wolf, M. J. P. & Perron, B. (επιμ.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. σ. 434-441, Νέα Υόρκη: Routledge.

Throsby, D., 2001. *Economics and Culture*. Λονδίνο: Cambridge Press.

Trevor-Roper, H., 1981. History and Imagination. Lloyd-Jones, H., Pearl, V. & Worden, B. (επιμ.) *History and Imagination: Essays in Honor of H.R. Trevor-Roper*. Λονδίνο: Duckworth.

Vygotsky, L., 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, επιμ. Cole, M., Scribner, S., κ.ά., Κέμπριτζ (Μασαχουσέτη): Harvard University Press.

Wackerfuss, A., 2013. "This Game of Sudden Death": Simulating Air Combat of the First World War. Elliott, A., B., R. & Kapell M., W., (επιμ.). *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, σ. 233-246, Νέα Υόρκη: Bloomsbury.

Watson, W., R., Mong, C., J. & Harris, C., A., 2011. A Case Study of the in-Class Use of a Video Game for Teaching High School History. *Computers & Education* 56 (2), σ. 466–474.

Williams, R., 1994. *Κουλτούρα και ιστορία*, μτφρ. Αποστολίδου, Β., Αθήνα: Γνώση.

Williams, R., 1989. *Resources of Hope*. Λονδίνο: Verso.

Wittgenstein, L., 1953/1986. *Philosophical Investigations*. Οξφόρδη: Basil Blackwell Ltd.

Yinger, J., M., 1960. Contraculture and Subculture. *American Sociological Review* 25 (5), σ. 625–635. Διαθέσιμο στο: <http://www.jstor.org/stable/2090136> [Πρόσβαση: 16/4/2016].

Zhan, Y., 2004. Genres as a Tool for Understanding and Analyzing User Experience in Games. *CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, Βιέννη, 24 – 30 Απριλίου 2004, σ. 773-774.

Ιστοσελίδες

Oculus, 2016. Διαθέσιμο στο: <https://www.oculus.com/en-us/> [Πρόσβαση: 17/3/2016].

Playstation, 2016. *Ζήστε Νέους Κόσμους – Επισκόπηση Playstation VR*. Διαθέσιμο στο: <https://www.playstation.com/el-gr/explore/playstation-vr/> [Πρόσβαση: 16/3/2016].

Vive, 2016. Διαθέσιμο στο: <https://www.htcvive.com/eu/> [Πρόσβαση: 17/3/2016].

Twitch, 2016. *Πληροφορίες για το Twitch*. Διαθέσιμο στο: <https://www.twitch.tv/p/about> [Πρόσβαση: 17/3/2016].

Ψηφιακά Παιχνίδια

Atari Inc., 1972 *Pong*, Atari Inc.

Blizzard Entertainment, 2004. *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment.

Firaxis Games, 2012. *Sid Meier's Ace Patrol*, 2K Games.

M2H & Blackmill Games, 2014. *Verdun*, M2H & Blackmill Games.

Bushnell, N., & Dabney, T., 1971. *Computer Space*, Nutting Associates.

Kinesthetic Games, 2014. *War Game*. Westminster City Archives. Διαθέσιμο στο: <http://www.wv1playingthegame.org.uk/content/war-game-the-book/war-game-the-computer-game> [Πρόσβαση: 20/3/2016].

Namco, 1980. *Pac-Man*, Namco.

Nintendo Entertainment Analysis & Development, 1985. *Super Mario Bros*, Nintendo.

Over the Top, 2007. Canadian War Museum. Διαθέσιμο στο: <http://www.warmuseum.ca/overthetop/> [Πρόσβαση: 16/4/2016].

Pajitnov, A., *Tetris*, 1984. Spectrum Holobyte, Inc.

Paradox Interactive, 2011. *Darkest Hour: A Hearts of Iron Game*, Paradox Interactive.

Red Wasp Design, 2012. *Call of Cthulhu: The Wasted Land*, Red Wasp Design.

Rockstar San Diego, 2010. *Red Dead Redemption*, Rockstar Games.

Russell S., 1962. *Spacewar!*.

Trench Warfare, 2014. BBC Schools. Διαθέσιμο στο: http://www.bbc.co.uk/schools/worldwarone/hq/trenchwarfare_large.shtml [Πρόσβαση: 15/4/2016].

Ubisoft Montpellier, 2014. *Valiant Hearts: The Great War*, Ubisoft.

Παράρτημα

Στιγμιότυπα επιλεγμένων ψηφιακών παιχνιδιών

Verdun





Valiant Hearts: The Great War



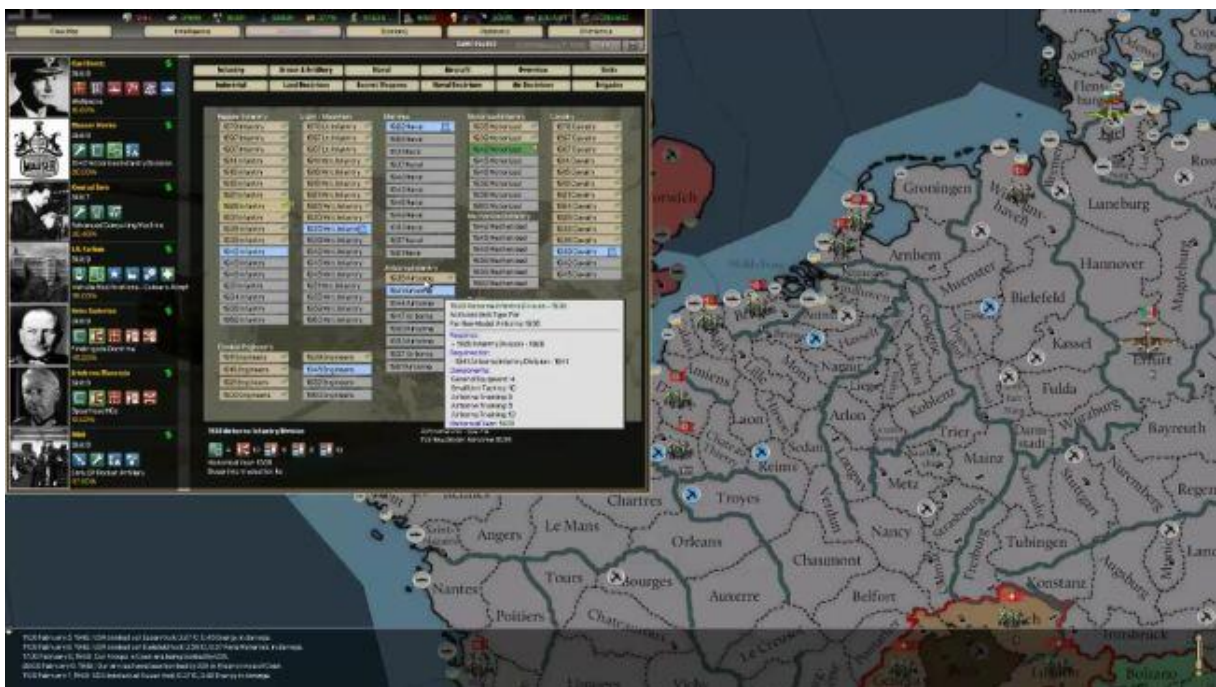
Call of Cthulhu: The Wasted Land



Sid Meier's Ace Patrol



Darkest Hour: A Hearts of Iron Game



War Game



Trench Warfare


The screenshot shows a website interface for 'trench WARFARE'. At the top, there is a navigation bar with 'SCHOOLS TV RADIO', 'COMMUNICATE', 'MS TEACHER INDEX', and a 'SEARCH' field. Below this is a 'Schools' section with a date '19th December 2017' and a 'CURRICULAR SITES WORLDWARRONE' logo. The main content area features a large text box on the left with the following text: 'Artillery - Heavy shelling normally preceded any attack. 6,000 guns fired over two million shells in four hours as the Germans made their last stand against the Allies in May 1918. But the effectiveness of the big guns depends heavily on the accuracy of the men'. To the right of this text is a grid of 12 weapon icons. Below the grid is a text box that reads: 'Select a combination of 3 weapons in your chosen order to set your battle plan. Click on a weapon icon to see its details and history. Drag and drop into one of the larger'. The 'trench WARFARE' logo is at the bottom left of the main content area. At the bottom center, there is a small text credit: 'Time & Davidson | Primary'.

The screenshot shows the same website interface as above. The main content area is dominated by a large, dark silhouette of three soldiers in profile, wearing World War I-style helmets and carrying rifles. The background is a light grey. The website's navigation bar and 'Schools' section are visible at the top. At the bottom center, there is a small text credit: 'Time & Davidson | Primary'.

Over the Top



Poison gas! At that moment, the order is given for everyone to put on their gas masks. You fumble for your gas pouch and pull out the jumble of rubber and glass. To your horror, you realize that the lenses of your mask are cracked, which will make it virtually impossible for you to see.

	GREAT NORTH WESTERN TELEGRAPH COMPANY		
EXCLUSIVE CONNECTION WITH WESTERN UNION TELEGRAPH COMPANY			
E. A. GERR, PRESIDENT GEN. G. PERRY, GENERAL MANAGER			
Book No. <i>27</i>	Time Paid <i>9.08 am</i>	<i>25</i> Paid	Class
SEND the following message subject to the rates printed on the back hereof, which are hereby agreed to.			<i>November 10, 1916</i>
<i>Mr and Mrs Volotopoulos</i>			
<i>Deeply regret to inform you that private Dimitrios Volotopoulos was officially reported killed in action November 9th</i>			
<i>Officer in Charge, Record Office</i>			

RESTART CHAPTER

BEGIN A NEW ADVENTURE